EDITORIAL

JETZT ABER MULTIMEDIA!

WIE SCHNELL SICH DIE ZEITEN ÄNDERN: VOR WENIGEN JAHREN WAR AN PORTABLEN MAGAZINEN NOCH GARNICHT ZU DENKEN.GESCHWEIGE DENN DAS GANZE AUF SEINEN MULTIMEDIALEN GRAPSCHKASTEN BEWUNDERN ZU KÖNNEN.
ABER ES IST AUCH SEHR PRAKTISCH,DENN NUN KÖNNT IHR WIEDER EIN STÜCK GESCHICHTE INHALIEREN,REVIEWS DER BESONDEREN ART.

EIN BESONDERER DANK GEHT AN DEN JOKER USER DER UNS DIESE AUSGABE BEREITGESTELLT HAT!DANKE !DANKE!
SO NUN ABER VIEL SPAß BEIM LESEN!!!

EUER

JOKERARCHIV TEAM

(C)Joker-archiv.de 2001 -2010

DM 6,50/Sfr. 6,50/ÖS. 52,– Nr. 7 Juni/Juli '91

AMIGA JOKER 7/91

DAS COMPUTER-MAGAZIN DER NEUEN GENERATION

AMIGA JOKER AMIGA JOKE

SOMMER-DOPPELAUSGABE
NOCH MEHR SPASS MIT DEINEM AMIGA!

MESSE & MASSE: EUROPEAN TRADE SHOW & AMIGA '91 BERLIN

PREDATOR 2
OVER THE NET
PREHISTORIK
SPIRIT OF ADVENTURE
HERO QUEST
U.V.A.

VIEL SOFT FÜR WENIG GELD!
10 NEUE COMPILATIONS

ENDLICH IN AMIGA-VISION:
FLIGHT OF THE INTRUDER & WONDERLAND

FOTO-REPORT:
WIE ENTSTEHT EIN CDTV-GAME?

ERSTE INFOS
ERSTE BILDER:
MAD TV & R-TYPE 2

NOW HOW

* PLÄNE * LÖSUNGEN
WARLORDS* PREDATOR 2
CHUCK ROCK* BRAT
SUPER CARS II
U.V.A.
!

3D CONSTRUCTION KIT™

SCHAFFEN SIE SICH IHRE EIGENE VIRTUELLE WIRKLICHKEIT

Es ist ein einfaches und wirksames Mittel, eine detaillierte Umgebung zu schaffen (Haus, Garten, Dorf, Schiff, Auto usw.). Dann können Sie es von allen Seiten betrachten und sich vergewissern daß Ihnen das Aussehen von jedem Winkel aus gefällt.

Man sieht Umgebung durch Umgebung. Das Haus hat zum Beispiel Zimmer, die Zimmer haben Möbel, eine Kommode hat verschiedene Schubladen, die Schubladen haben geheime Kästchen, die geheimen Kästchen haben... usw.

Es liegt alles bei Ihnen. Die Grenzen werden nur durch Ihre Vorstellungskraft gesteckt. Kinder können es in der Schule verwenden oder Mutti zeigen, wie man das Wohnzimmer umarrangieren kann. Vati möchte vielleicht sehen, wie der Garten aussehen würde, wenn er anders angelegt wäre – vielleicht mit einem neuen Teich? Und wie würden die Nachbarn ihn von ihrem Haus aus sehen? Ganz einfach! Man braucht ihn nur herumzudrehen!

Dies ist wahrscheinlich eines der teuersten Software-Pakete, das Sie in diesem Jahr kaufen werden, doch *zumindest* können Sie damit das gesamte Potential Ihres Computers nutzen.

"Es besteht kein Zweifel. Dies könnte das beeindruckendste Spielkreationsprogramm sein, das je veröffentlicht wurde.

Es ermöglicht Ihnen nicht nur, ein einzelnes Spiel mit Animation, "Shoot-em-up"-Kompatibilität, Rätsellösung und Labyrintherforschung zu kreieren, sondern man kann all das in 3D realisieren – mit Hilfe eines Systems, das sogar noch besser als Freescape ist!"

"3D Construction Kit gibt Neulingen und Nichtprogrammierern die Möglichkeit, massive 3D-Objekte zu schaffen, die gedehnt, gedreht, aufgehängt, gestapelt und sogar mit Animationseffekten versehen werden können. Dabei ist das ganze System so benutzerfreundlich, daß es die einfachsten Kunst-Pakete umständlich erscheinen läßt."

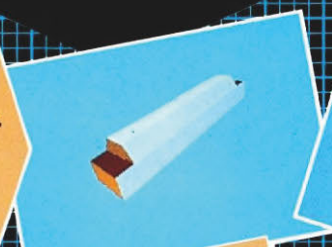
ST FORMAT - FEB 91

"Schaffen Sie sich Ihre eigene virtuelle Realität, doch lassen Sie sich nicht" irreführen. Dies ist nicht nur ein Produkt für Eierköpfe. Ich habe einen speziellen Video produziert, der dem Paket beiliegt. Er zeigt Ihnen, wie's gemacht wird und verhilft Ihnen zu einem glänzenden Start. Danach ist es ganz einfach, und in ganz kurzer Zeit werden Sie jedermann mit Ihren "magischen" Designs auf Ihrem Computer beeindrucken!"

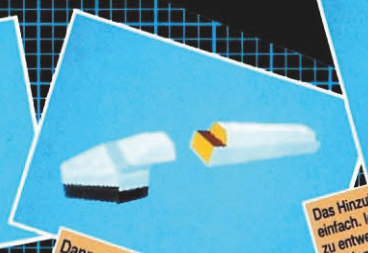
IAN ANDREW, INCENTIVE

LAURENT BALVAY (28) – RENNES.

Ich habe ein Autogeschäft, aber meine eigentliche Leidenschaft gehört der Raumfahrt. Ich habe es oft mit Kunst-Paketen versucht, doch was ich wirklich wollte, war, einmal eine Raumfähre zu entwerfen, sie ins Leben zu rufen und darin herum zu spazieren. Dieses unglaubliche Paket gibt jemandem wie mir, der nur sehr wenig über Computer weiß, die Möglichkeit, so etwas ganz einfach zu bewerkstelligen!

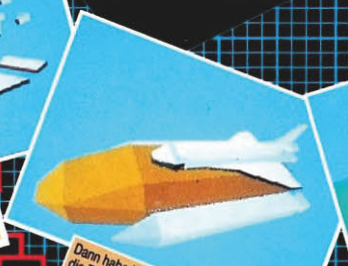


Zunächst habe ich zwei Blöcke aneinandergefügt, um den Rumpf zu bauen.

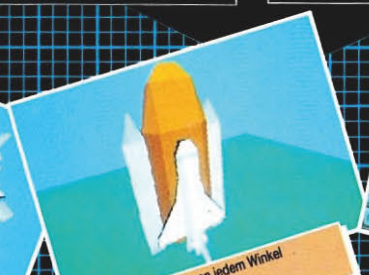


Dann sind das Cockpit und die Nase dazugekommen.

Das Hinzufügen von Details war ganz einfach. Ich brauchte nur eine Tragfläche zu entwerfen und konnte dann mit Hilfe der Kopier- und Drehfunktion die andere produzieren.



Dann habe ich den Treibstofftank und die Triebwerke hinzugefügt.

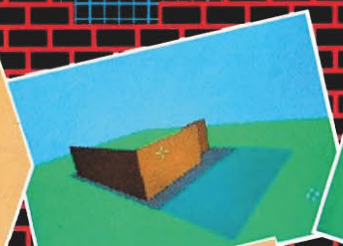


Jetzt kann ich es von jedem Winkel aus betrachten und als ein individuelles Objekt manipulieren.

Dies hier ist die Ansicht von vorne. Sie zeigt das Kontrollfeld, mit dessen Hilfe ich all das zustande bringen konnte. Nicht schlecht für einen Anfänger, was?

HEINRICH SCHMIDT (22) – DÜSSELDORF

Transportwirtschaftler. Ich habe immer schon mein eigenes Haus entwerfen wollen, konnte mir aber nie so richtig vostellen, wie es aussehen würde, wenn es fertig gebaut ist. Wie würde es von oben aussehen? Oder von der Seite? Oder wie wäre es, wenn ich durch die Haustür hereinkommen und die Möbel an ihren Platz stellen wollte? Mit diesem tollen Software-Paket kann ich all das machen und mein Traumhaus



Zunächst habe ich drei einfache Wände hingestellt.

Dann habe ich das Dach gemacht und es heruntergelassen.

Ich habe die Fenster eingesetzt, einen Palisadenzaun hingestellt und den ersten Baum in meinem Garten gepflanzt. Doch das Interessanteste kommt noch...

Als ich durch die Eingangstür ging, konnte ich sehen, wie die Zimmer aussehen würden.

Und mit Hilfe des einfachen Kontrollfeldes, konnte ich die Möbel entwerfen und an verschiedenen Plätzen aufstellen.

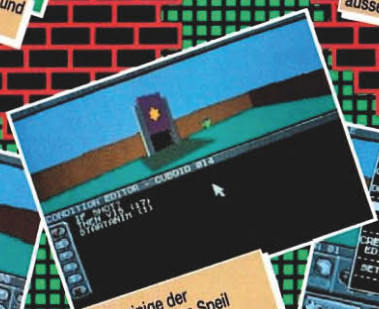
Heim, trautes Heim!

CHRIS HALL (15) – Schüler– YORKSHIRE.

Mir hat "Castle Master" unheimlich gut gefallen und ich wollte ein ähnliches Spiel gern selbst entwerfen. Ich hatte jede Menge Ideen, aber keine Möglichkeit, sie zu verwirklichen. Ich bin ja auch kein Programmierer.

Ich verwendete zwei der vielen 3D-Objekte, die in dem Paket enthalten sind und entwarf schnell meine eigene Spiellandschaft.

Ich wollte dem Spiel einen besonderen Stil geben, was mit Hilfe der ausgezeichneten Farb-und Schattierungsmöglichkeiten ganz leicht ging.

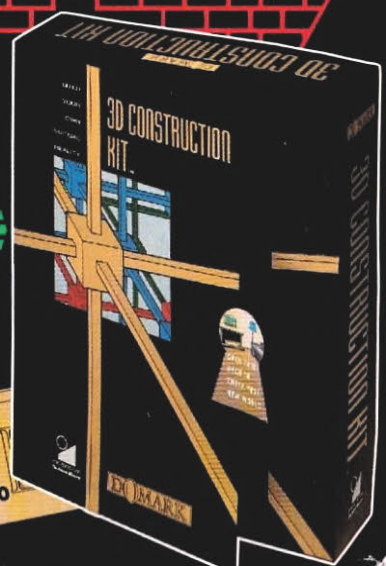


Dann schuf ich einige der Voraussetzungen, die das Spiel echt interaktiv machen.

Mit Hilfe des einfachen Pull-Down-Menüs und der Bildschirmhinweise war es ein Kinderspiel ein phantastisches Spiel zu entwerfen. Ich konnte sogar Kraft- und Zeitanzeiger hinzufügen!

Schließlich habe ich noch eins der beigefügten Kontrollfelder dazugetan (obwohl ich mein eigenes hätte entwerfen können).

Ich habe das fertige Spiel an meinen Cousin in Wales geschickt. Er hat noch kein 3D Construction Kit... Ich wette, es dauert nicht mehr lange, bevor er auch eins hat.



MIT KOSTENLOSEM LEHRVIDEO

incentive
Die Preisgewinner

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.

BOMICO
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Tel. (0 61 07) 6 20 67

Erscheint bald: Die Incentive-Story 4 prämierte Incentive 3D-Spiele in einer Packung!

DOMARK

Dauerlutscher gefällig?

Wenn ich an mein allererstes Computergame zurückdenke, überkommt mich der Verdacht, daß in jenen Tagen auch noch ein paar Dinosaurier gelebt haben müssen – so lange ist das nun schon her. Aber die Frage, warum Software so teuer sein muß, war damals schon aktuell. Sie ist es noch heute, und es steht zu befürchten, daß sich auch meine Urenkel noch damit auseinandersetzen werden. Das Thema scheint niemals wirklich ausgelutscht zu sein, es handelt sich dabei vielmehr um einen echten Dauerlutscher!

Mit der Geburt des Jokers habe ich den Langzeit-Lolly dann in einer zweiten Geschmacksvariante kennengelernt, nämlich „warum muß eine SoftwareZeitschrift so teuer sein?" Ja, warum kostet der Joker eigentlich nicht bloß fünf Mark, oder noch besser drei? Ich will's Euch verraten: Teuer & Billig sind hier sehr relative Begriffe – gäbe es nur ein einziges Exemplar, würden alleine die Herstellungskosten (wohlgemerkt ohne Gewinn und ohne die Druckkosten für die restliche Auflage) etwa bei 100.000 Märkern liegen! So gesehen sind DM 6.50 also geradezu unverschämt günstig, oder? Wie gesagt, das ist eben alles sehr relativ . . .

Der Preis wird hier also in erster Linie von der Masse bestimmt, und das gilt natürlich auch für den Dauerlutscher Nummer Uno, die Software. Ob und inwieweit da Verluste durch Raubkopien eine Rolle spielen, überlasse ich Eurer Phantasie. Nun werdet Ihr sagen, der hat leicht reden, er muß sich ja nicht jedes Game vom Mund absparen. Das ist aber nur teilweise richtig: Genau wie Ihr ärgere ich mich maßlos über miese Programme, die für teures Geld verhökert werden, und genau wie Ihr würde ich mich über gute Soft zu einem erschwinglicheren Preis freuen! Und seid versichert, bevor wir uns den dritten Redaktions-Bentley zulegen, wird auch der Joker billiger – aber laßt uns nochmal darüber reden, sobald der erste vor der Türe steht . . .

Ich hoffe, Ihr habt an meinem Dauerlutscher eine Zeitlang zu knabbern, schließlich hören wir erst in acht Wochen wieder voneinander. Die Redaktion wünscht Euch jedenfalls viel Spaß beim Lesen und sich selbst einen erholsamen Urlaub,

Euer
Michael

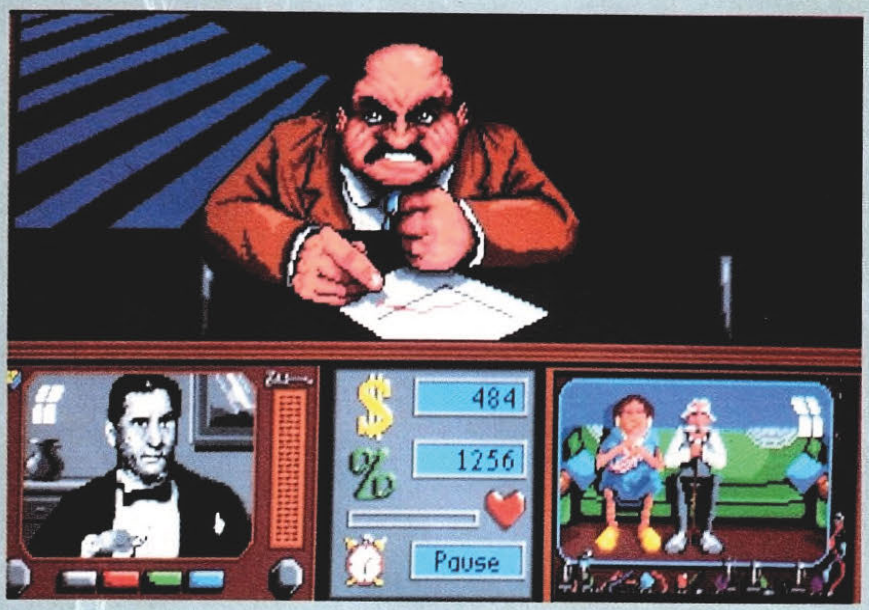
EDITORIAL

SCAN / EDIT : GADLER

Editorial 3
Betriebsgeheimnis 6
Mixer 7
Preview:
Mad TV 8
Activision-News 9
Messebericht: 10
Amiga '91 Berlin
Mailbox 20
Joker-Comic 36
Preisausschreiben: 37
Der Baller-Knaller
Up & Down 38
Rockus-Comic 38
Crack! 46
PD-Box 48
Ruhmeshalle 50
Messebericht: 57
European Computer Trade Show
Girl-Seite 67
Joker-Galerie 68
Computer-ABC 70
Klassiker: 75
R-Type
Fun: 76
Die 10 Gebote für den Amigianer
Brork-Comic 78
Foto-Report: 79
Nachtrag . . .
Impressum 80
Know How 81
Kleinanzeigen 92
Joker-Index 96
Special: 97
10 neue Compilations
Postspiel: 101
Der Kicker-Cup
User-Club: 102
Music Master
Demomaker Erweiterungsset
Big Vic
Stromausfall: 104
Battletech
Goldrausch
Coin Op 106
Joker-Shop 108
Vorschau 110
Inserenten 110
Bezugsquellen 110

Seid Ihr bibelfest? Ja? Aber, kennt Ihr auch „Die 10 Gebote für den Amigianer"? Oder könnt Ihr Euch unter „Nachtrag . . .", unserem tollen Foto-Report über die Entstehung eines CDTV-Games etwas vorstellen? Blättert einfach weiter, dann seid Ihr schlauer! Und zwar auf die Seiten 76 und 79

Schöne Zukunftsaussichten: Verpaßt auf keinen Fall unser Exklusiv-Preview zu „Mad TV" und die starken „Activision-News" (letztere mit Bildern und Infos von „R-Type II"!!!). Garantierte Vorfreude auf den Seiten 8 und 9



Nie war sie so wertvoll wie heute – die Londoner „Trade Show"! Stolze sechs Seiten voller Messeneuheiten haben wir Euch von der Insel mitgebracht, und auf der „Amiga '91 Berlin" haben wir natürlich auch vorbeigeschaut. Die totale Information auf Seite 10 und ab Seite 57

Schnappt Euch eine Augenklappe und poliert Euer Holzbein, die Piraten sind da! Ihre Totenkopfflagge weht über „Skull & Crossbones" und „Swords & Galleons" – wo sich das Entern lohnt, erfahrt Ihr in unseren ausführlichen Tests auf den Seiten 39 und 65

EDIT : GADLER

Wer sich im PC-Lager auskennt, der wartet schon sehnsüchtig auf die Amigaversionen von „Flight of the Intruder“, „Wonderland“, „Megatraveller“ und „Das Boot“. Jetzt sind sie da! Ob die Freude eine ungetrübte ist, steht auf den
Seiten 28, 51, 54 und 56

Alte Zocker-Weisheit: Fantasy ist nicht gleich Fantasy! Daß auch Rollenspiel nicht gleich Rollenspiel ist, zeigen die Tests von „Spirit of Adventure“ und „Hero Quest“ auf den
Seiten 16 und 41

Wo bleibt die Action? Keine Sorge, für qualmende Sticks ist reichlich gesorgt! Probiert's doch mal mit „Predator 2“, „Hydra“, „Miami Chase“ oder „Prehistorik“. Aber lest sicherheitshalber zuvor unsere gnadenlosen Tests auf den
Seiten 12, 29, 33 und 55

Der Preis ist heiß! Oder haltet Ihr Gewinne wie ein kombiniertes TV & Videogerät plus etliche Games und Poster etwa für eine lauwarme Angelegenheit?! Macht mit bei unserem „Baller-Knaller“, zu finden auf
Seite 37

Games im Test

Abenteuer
Crime does not pay 44
MegaTraveller 1 54
Sex Olympics 40
Spirit of Adventure 16
Wonderland 51

Action
Carcharodon – White Sharks 42
Ghost Battle 30
Hydra 29
Metal Masters 71
Metal Mutant 73
Miami Chase 33
Predator 2 12
Skull & Crossbones 39
Ziriax 73

Brettspielumsetzung
Hero Quest 41
Monopoly 74

Geschicklichkeit
Brat 18
Magic Serpent 32
Prehistorik 55
Tilt 64
Top Cat 74

Simulation
Das Boot 56
Flight of the Intruder 28
Traders 72

Sport
Moonshine Racers 40
Over the Net 14

Strategie
Brain Artifice 64
Cohort 66
Germ Crazy 30
Logical 32
Shiftrix 72
Tangram 66

Verschiedenes
Centurion 52
Compilations 97
Eco Phantoms 44
PD-Games 48
Swords & Galleons 65

Betriebsgeheimnis

In ihrem jugendlichen Leichtsinn schreiben viele Leser, daß sie uns näher kennenlernen wollen. Wenn Ihr wüßtet! Aber bitte, bringen wir halt in nächster Zeit ein paar Kurzinterviews mit den Redaktionsmitgliedern. Ladies first – den Anfang macht Brigitta ...

?: *Brigitta, wie alt bist Du, und wann und vor allem warum hast Du ausgerechnet Michael geheiratet?*
B: Am 26. Oktober erreiche ich das biblische Alter von 23 Lenzen, geheiratet haben wir Juni '89. Warum, kann ich rückblickend auch nicht mehr so genau sagen ...! Quatsch, wir waren ja vorher schon drei Jahre beisammen – ich wußte also, worauf ich mich da einlasse.
?: *Hattest Du vor dieser „verhängnisvollen Affaire" auch schon Kontakt mit Computergames?*
B: Ja, mein Bruder hatte einen 64er, auf dem praktisch Tag und Nacht gezockt wurde.

ABSOLUTE KATASTROPHE	(00% – 10%) =	1
KATASTROPHE	(11% – 20%) =	1
TOTAL ZUM VERGESSEN	(21% – 30%) =	2
ZUM VERGESSEN	(31% – 40%) =	4
MUSS NICHT SEIN	(41% – 50%) =	2
NIX BESONDERES	(51% – 60%) =	8
IN ORDNUNG	(61% – 70%) =	7
SCHWER IN ORDNUNG	(71% – 80%) =	5
ERSTE SAHNE	(81% – 90%) =	3
MEGASTARK	(91% – 100%) =	2
HIT-AUSBEUTE	=	4

?: *Warum schreibst Du dann eigentlich keine Tests?*
B: Na, weil ich erstens mit meinen Aufgaben (Management, Korrektur, Girl-Seite, Leserpost, etc.) mehr als ausgelastet und zweitens einfach nicht kompetent genug bin. Eine (hoffentlich) gute Girl-Seite ist doch allemal besser als ein mittelmäßiger oder gar schlechter Test!
?: *Apropos Girl-Seite – bist Du wirklich so eine Emanze, bzw. stehst Du persönlich voll hinter dem, was Du da oft so verzapfst?*
B: Was heißt denn hier Emanze, hä? Mal ganz davon abgesehen, daß ich mich ungern in eine solche Schablone pressen lasse, stehe ich im allgemeinen schon hinter meinen Aussagen. Manchmal möchte ich aber auch nur ein bißchen provozieren – wann, das sollen die Leser selbst rausfinden ...

Nächstes mal ziehen wir dieses Frage-und-Antwort-Spielchen mit Max durch. Zur Überbrückung könnt Ihr Euch ja ein Weilchen mit unserer Test-Statistik beschäftigen – wozu machen wir uns schließlich die viele Arbeit?

»Four Systems Computersoftware«

Telefon: 05 31 / 79 72 91 — Autorstraße 23 · 3300 Braunschweig — Fax: 05 31 / 79 82 71

Programmname	Preis
16 Bit Hit Machine	72,-
4 D-Sports Boxing	80,-
4 D-Sports Driving	80,-
A-10 Tank Killer	99,-
Accolade in Action	90,-
Adv. Destroyer Sim. ADS	90,-
Adv. Tactical Fighter II	80,-
Air Supply	40,-
Alpha Waves	79,-
Altered Destiny	79,-
Animation Studio	279,-
B.A.T.	90,-
Badlands	72,-
Batman the Movie	79,-
Battle Command	80,-
Battle Isle	80,-
Battlestorm	79,-
Beach Volley	79,-
Betrayal	90,-
Big Business	63,-
Bomber Bob	27,-
Botics	59,-
Brain Blasters	63,-
Buck Rogers	109,-
Cabal	79,-
Carthage	72,-
Celica GT Rally	72,-
Century	72,-
Challengers	90,-
Chessmaster 2100	90,-
Chuck Yeager's AFT V 2.0	80,-
Codename Iceman	119,-
Colorado	27,-
Corporation Mission Disk Vol. 1	45,-
Creature	63,-
Crime does not pay	79,-
Damocles Mission Disk 1	30,-
Deluxe Paint III	249,-
Design 3D	229,-
Dick Tracy	79,-

Programmname	Preis
Dino Wars	63,-
Donald und das magische Alphabet	79,-
Dragon Wars	80,-
Drakkhen	90,-
Duck Tales	79,-
Eco Phantoma	80,-
Elvira – Mistress o. t. Dark	90,-
Emlyn Hughes Int. Soccer	79,-
Epidemic	63,-
European Soccer Challenge	18,-
European Superleague	72,-
F-19 Stealth Fighter	90,-
F-29 Retaliator	79,-
Fire	80,-
First Year Vol. 1	69,-
Full Blast	90,-
Gazza II	72,-
Geisha	80,-
Goofy u. d. phant. Schnellzug	79,-
Great Courts II	80,-
Halls of Montezuma	80,-
Hard Drivin II	79,-
Horror Zombies from the Crypt	79,-
Hunt for Red October II	80,-
Invest	69,-
Ishido	79,-
Jupiter	80,-
Jupiter's Master Drive	80,-
Klax	59,-
Knights of Legend	90,-
Lemmings	72,-
Line of Fire	72,-
Loopz	63,-
Lupo Alberto	80,-
M-1 Tank Platoon	90,-
M.U.D.S.	80,-
Masterblazer	80,-
Match Pairs	63,-
Maupiti Island	80,-
Mean Streets	79,-

Programmname	Bemerk.	Preis
Micky und der verrückte Zoo		79,-
Mig 29 Fulcrum		109,-
Mighty Bombjack		79,-
New York Warriors		63,-
Nightshift		63,-
Obitus (mit T-Shirt)		99,-
Omnicron Conspiracy		79,-
Doops Up		63,-
Operation Stealth		80,-
Orcas		63,-
Pang		80,-
Panza Kick Boxing		90,-
Pick 'n' Pile		80,-
Platinum		72,-
Powermonger		90,-
Powerslide		72,-
Premier Collection II		36,-
Quadrel		80,-
Riders of Rohan		79,-
Scenery Disk 12 New England		45,-
Scrabble Deluxe		63,-
Second World		63,-
Secret of the Monkey Island		109,-
Sim City		90,-
Sim City Terrain Editor		45,-
Simulcra		72,-
Soccer Mania		72,-
Special Pack 1		45,-
Special Pack 2		45,-
Special Pack 3		45,-
Special Pack 8		45,-
Special Pack 9		45,-
Speedboat Assasins.		18,-
Sporting Gold from Epyx		72,-
Star Control		79,-
Starlord		80,-
Super Off Road Racer		80,-
Super Skweek		63,-
Supremacy		90,-
Sword of Samurai		90,-

Programmname	Preis
Team Suzuki	72,-
Team Yankee	90,-
Teenage Mutant Hero Turtles	79,-
The Fool's Errand	90,-
The Powerpack	80,-
Tom and the Ghost	80,-
Torvak the Warrior	79,-
Tower Fra	90,-
Track Suit Manager II	80,-
Tracon II	109,-
Transworld	80,-
Ultima V	90,-
Ultimate Ride	80,-
Unendliche Geschichte II	80,-
Universal Military Sim. II	90,-
Viking Child II	80,-
Warlord	80,-
Wild West World	109,-
Winter Olympiad	18,-
Wolfpack	90,-
Wonderland (1 MB)	90,-
World Champ. Boxing Manager	63,-
Wrath of Demon	80,-
Z-Out	63,-

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.

MIXER

Hau den Lucas!

Lucasfilm Games – ein Name, bei dem Computerzockern das Wasser im Munde zusammenläuft. Wer mehr über Hits wie „Maniac Mansion", „Indiana Jones" oder „The Secret of Monkey Island" erfahren möchte, wird jetzt beim Sybex Verlag fündig!

Das jüngste Werk von Rainer Babiel und Patrick Woytal („Das Amiga Spielebuch") ist voll und ganz Lucasfilm Games gewidmet, vermutlich heißt es deshalb auch so. Auf knapp 230 Seiten findet man Hintergrundinfos, Beschreibungen und Lösungen zu den Adventures der amerikanischen Company. Aber auch die Flugsimulationen, etc. werden kurz gestreift und teilweise mit SW-Fotos vorgestellt. Darüberhinaus liegt dem Band eine Sample-Version von „Monkey Island" bei, allerdings im PC-Format (kann gegen eine Amigaversion umgetauscht werden).
Vor allem Leute, die mit den umfangreichen Adventure-Lösungen etwas anzufangen wissen, werden gut bedient – für 29,80 DM überall da, wo es Computerbücher gibt.

Handstreich

Die Mannen von Konami haben gerade einige ihrer Arcade-Hits als Handhelds herausgebracht – was taugen diese Spiele, die gleich fixfertig mit Gehäuse ausgeliefert werden?

So gut wie nix! Was auf den winzigen LCD-Screens an Animationen und SW-Grafik zu sehen ist, haben ähnliche Geräte schon vor fünf Jahren draufgehabt. Über den Minimalsound (pieps, pieeeps . . .) *brauchen* wir nicht zu reden, und von Spielspaß *kann* keine Rede sein – gegen Konamis Handhelds wirkt jedes Gameboy-Modul wie ein Amiga gegen einen Taschenrechner! Laßt Euch also von klangvollen Namen wie „Blades of Steel", „Chequered Flag" oder „Teenage Mutant Hero Turtels II" nicht täuschen, für seine 49 Märker erhält man hier nur Schrott in Dosen. Und das noch ohne Batterien . . .

GLAUbensbekenntnis

Wer Wirtschaftssimulationen mag, der mag auch Ralf Glau, den Schöpfer von „Hanse", „Vermeer" und „Yuppi's Revenge". Und wer von diesen Mögern mag den Meister gerne persönlich kennenlernen?

Gelegenheit dazu bietet die große „Ralf Glau Autogramm-Tournee". Um zu erfahren, wann der Mann in Eure Nähe kommt, genügt ein frankierter und selbstadressierter Rückumschlag an folgende Adresse:
United Software
„Autogramm"
Hauptstraße 70
D-4835 Rietberg 2
Neben den genauen Tourneedaten erhalten die ersten 250 Einsender schonmal ein Original-Autogramm, alle anderen bekommen zumindest die lustige Portrait-Postkarte.

Sound ohne Ende

Frohe Kunde für Musik-Freaks mit Amiga 2000 bzw. 3000 und Festplatte: Dank der neuen Audiokarte „AD 1012" von Sunrize Industries können jetzt schier unbegrenzte Sound-Mengen in den Compi geschaufelt werden!

Mit der Steckkarte und entsprechender Software wird die Musi nun nämlich direkt auf Harddisk abgelegt. Nahezu endlose Samples (das Gerät arbeitet mit bis zu 100.000 Samples pro Sekunde!) können so aufgenommen, bearbeitet und abgespielt werden. Einziger Wermutstropfen: Die „AD 1012" ist eine Monokarte, wer auf Stereo steht, muß sich eine zweite zulegen. In solchen Fällen gibt die Firma allerdings einen Preisnachlaß – wieviel steht noch nicht fest, da überhaupt der Preis noch offen ist. Vielleicht einfach mal im einschlägigen Fachhandel nachfragen?

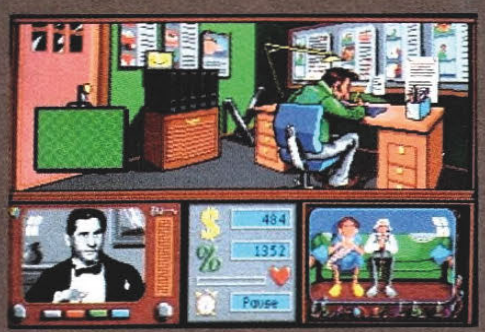
SCAN / EDIT ...HOLER

Preview:

Mad TV

Wie mag das Fernsehprogramm wohl aussehen, wenn es von absolut Ahnungslosen gestaltet wird, die eigentlich nur versehentlich auf ihrem Posten gelandet sind? Genau wie immer? Fragen, die nur dieses Game beantworten kann . . .

Spätestens seit „Big Business“ wissen wir, daß Wirtschaftssimulationen keineswegs ausschließlich aus Zahlenkolonnen und Statistik-Screens bestehen müssen – mit einer kräftigen Prise Humor gewürzt, wird auch die schwere Buchhaltungskost plötzlich ganz leicht verdaulich. Bei Mad TV haben die Jungs von Rainbow Arts die Methode auf die Spitze getrieben und eine völlig hirnrissige Handlung im seriösen Gewand einer Wirtschaftssimulation versteckt. Wir durften dem brandneuen Business-Spektakel schonmal unter's Kleidchen linsen . . .



Archie hat sich ganz fürchterlich in die Fernsehansagerin Betty Botterblom verliebt und schleicht deshalb heimlich in den Gängen des Senders herum. Dabei wird er eines Tages mit dem neuen Programmdirektor Feinbein verwechselt. Um nicht aufzufliegen, muß Archie den Job wohl oder übel übernehmen! In der Rolle des liebestollen Archie darf man jeden Morgen als erstes im Büro des Chefs antanzen, um dort die Einschaltquoten und sonstige wichtige Ereignisse vom Vortag zu erfahren. Dann trottet man ins eigene Arbeitszimmer, wo mit Hilfe des Computers das Programm des Tages entworfen wird. Anschließend pickt man sich im News-Studio aus dem Angebot verschiedener Agenturen die interessantesten Neuigkeiten heraus und stellt damit eine Nachrichtensendung zusammen. Danach geht's ins Filmarchiv, aus dem man sich Spielfilme, Seifenopern oder Western besorgen kann. Es sind aber auch eigene Produktionen möglich, für die man im Supermarkt das nötige Equipment kaufen muß. Sind alle Vorbereitungen getroffen, geht das Programm über den Sender: Wenn die Einschaltquoten stimmen, darf man dasselbe Spielchen auch am nächsten Tag durchziehen.

Über all der Arbeit sollte man aber keinesfalls das angebetete Butterblümchen vergessen und der Schönen gelegentlich Geschenke aus dem Supermarkt mitbringen. Der Erfolg oder Nichterfolg dieser kleinen Bestechungsversuche läßt sich an Bettys Bürowand ablesen: dort baumeln drei Bilder mit den Porträts ihrer Verehrer – das Bild, das am höchsten hängt, zeigt ihren momentanen Favoriten. Sobald das oberste Plätzchen erobert wurde, kann man praktisch schon das Aufgebot bestellen . . .

Bei MAD TV wird es keine Mehr-Spieler-Option geben, stattdessen tritt man gegen zwei Computergegner an, die nichts unversucht lassen, um den verliebten Möchtegern-Produzenten beim Chef oder bei Betty auszustechen. Nach dem, was wir bisher von dem Spiel gesehen haben, wird der Kampf um Quoten und Gefühle nicht nur spannend, sondern dank der bunten Grafiken im Comic-Look auch hübsch anzusehen sein. Voraussichtlicher Sendetermin: Juli/August!

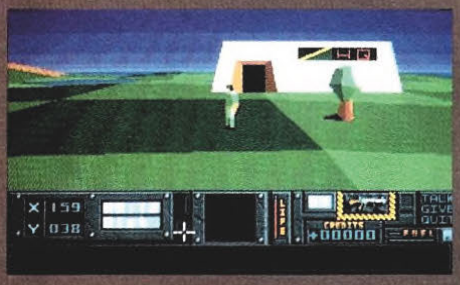
(C. Borgmeier)

Preview: **Activision-News:** Action nach Art des Hauses

Vier neue Spiele hat man bei Activision zur Zeit in der Mache, darunter einen echten Mega-Knaller: Licht aus, Spot an – „R-Type II“ ist im Anflug!

Hunter

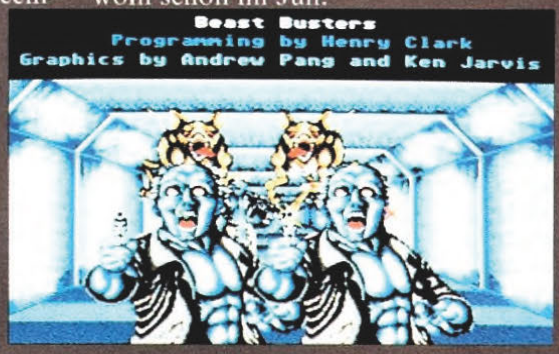
Im August soll dieses Acionadventure mit seinen ausgefüllten 3D-Polygongrafiken Furore machen. Auf einer (natürlich von bösen Feinden besetzten) Inselwelt gilt es, verschiedene militärische Missionen zu absolvieren. Man kann dazu einzelne Häuser betreten, Gegenstände aufnehmen, mit anderen Charakteren reden, schießen und sogar mit dem Auto durch die 3D-Landschaft fahren. Bis jetzt gibt's von dem Spiel nur eine kurze Demoversion, die aber bereits sehr beeindruckend aussieht.



Hunter

Beast Busters

Sieben Level voller biestiger Monster sollen hier vom Joystick-Dompteur gebändigt werden – das klingt zwar nicht übermäßig aufregend, aber der Clou der Sache kommt ja auch erst: Bei Beast Busters wird ständig die Perspektive gewechselt, in einem Level wird horizontal gescrollt, im nächsten vertikal, dann läuft der Held von vorne ins (3D-) Bild hinein, usw.. Beginnen kann die große Monsterschlacht wohl schon im Juli.



Beast Busters

Deuteros

Deuteros

Last not least die inoffizielle Fortsetzung von „Millenium 2.2“, die wesentlich komplexer sein soll als der (viel zu leichte) Vorgänger. Die Story: Nachdem ein riesiger Asteroid die Menschheit nahezu vollständig ausgerottet hat, müssen die Überlebenden versuchen, Mama Erde von einer Mondbasis aus wieder in Schuß zu bringen. Gewissermaßen schaffe, schaffe, Häusle baue im Jahre 2200 – Richtfest ist aber bereits im August '91.
(C. Borgmeier)

R-Type II

Während wir den Baller-Klassiker gerade auf unserer gleichnamigen Seite noch einmal hochleben lassen, strickt die englische Company fieberhaft an der Amigaversion des offiziellen Nachfolgers. Leider wird sie keinesfalls vor Juli fertig sein, aber mit ein paar Infos können wir Euch jetzt schon dienen:
In Sachen Gameplay bleibt alles wie gehabt, allerdings zischt man im zweiten Teil durch komplett neue Landschaften und bekommt auch ein paar nagelneue Extrawaffen, um den noch fieser gewordenen Schlußmonstern auf den Pelz rücken zu können. Es gibt nun blaue und rote Laser, diverse Schutzschilde und natürlich nach wie vor den legendären Superschuß. Stattfinden wird das Spektakel in insgesamt fünf Leveln, die unter anderem unter Wasser, in einer Stadt und auf einem geheimnisvollen Planeten handeln. Da das Game jetzt auch mit einem Zwei-Spieler-Modus aufwarten kann, sind Hoffnungen auf eine gelungene Umsetzung des Arcade-Hammers wohl berechtigt!

R-Type II

AMIGA JOKER

AMIGA '91 BERLIN

Im Trubel um die Londoner Trade Show ist bei uns die heimatliche Amiga-Messe ein bißchen untergegangen – kein Wunder, für Spielernaturen gab es in der zukünftigen Hauptstadt ja auch nicht viel Neues zu entdecken . . .

Voll: Die Messehallen

Der erste Weg führte uns zu Rainbow Arts, wo eine frühe Amigaversion von **Eye of the Beholder** zu bewundern war. Bereits im nächsten Heft sagen wir Euch, was von SSIs Mega-Rollenspiel auf der „Freundin" zu halten ist! Daneben war zu erfahren, daß **Buck Rogers** nun endlich auch in deutsch erhältlich ist, und **Death Knights of Krynn** sowie das SF-Strategical **Renegade Legion – Interceptor** in Kürze für den Amiga erscheinen sollen.

Bei Software 2000 hatte man die Vorabversion von **Bundesliga Manager Prof.** dabei, auch ein sehr frühes Demo von **Train-It** war zu sehen. Tja, und der Bau der **Kathedrale** (das Nachfolge-Adventure zu „Das Stundenglas") macht ebenfalls gute Fortschritte . . .

Am Stand von UBI Soft ließen wir uns kurz verklickern, daß dieses Jahr noch ein Ballerspiel namens **Starrush** erscheinen soll und gerade an **B.A.T. 2** gebastelt wird, dann ging's weiter zu Rushware. Hier durften wir uns mit **3D Snooker** vergnügen, einem unglaublich schnellen Billard-Game vom „I.K. +"-Macher Archer Maclean. **Wonderland** ist ja bereits in diesem Heft getestet, an der Umsetzung von **Wing Commander** wird ebenfalls schon gestrickt – vor Weihnachten ist da aber nicht viel zu erwarten. Ach ja: Rushware bringt demnächst eine Reihe klassischer Games zum Superpreis von 10 Märkern das Stück heraus!

Nach einem kurzen Zwischenstop bei Kingsoft war uns klar, daß **Hägar** auch ein Testkandidat für's kommende Heft ist, dann landeten wir beim Schweizer Hersteller Linel. Unglaublich aber wahr: **Necronom** wird nun doch ausgeliefert! Bis zum Herbst soll zudem das Rollenspiel **Unendliche Geschichte II** fertig sein, genau wie **Lords of the Sea**. Letzteres könnte vielleicht sogar für das CDTV umgesetzt werden, auch mit **Over the Net** und **Kaiser** hat man Pläne in dieser Richtung!

Bei Kupke ließen wir uns versichern, daß wir die brandneuen Games für die Lichtpistole zur kommenden Ausgabe testen können, und schon waren wir bei United Software. Der Spielegigant hatte diesmal auf einen Mammut-Stand wie in Köln verzichtet, auf einer Pressekonferenz wurden hauptsächlich Mirrorsoft-Programme angekündigt. Richtig Neues gibt es wenig zu vermelden, immerhin sind Tolkiens **Riders of Rohan** und **Red Phoenix**, das Spiel zum Buch von Larry Bond gerade in der Mache. Alles weitere steht im Artikel über die Trade Show, außer daß bereits über eine Amigaumsetzung der erweiterten Version von **F-16 Falcon** nachgedacht wird – lechz!

Und sonst? Nun, das meistbeachtete Programm war ein lustiges PD-Demo namens **Anti-Lemmin'**, wo die berühmten Psygnosis-Wühler auf die Schippe genommen werden – schade, daß es nur mit 2 MB läuft! Die Aussteller klagten über das gleiche organisatorische Chaos wie schon in Köln, bei Commodore hatte man für's CDTV keine Games eingepackt (man ist ja schließlich professionell . . .), viele Besucher aus den neuen Bundesländern waren stinksauer über die sündteuren Eintrittspreise, und die Verbreitung des Amigas in Osteuropa konnte erfolgreich boykottiert werden, indem Händler aus solchen Ländern am Fachbesuchertag ohne Gewerbeschein nicht eingelassen wurden. Überhaupt scheint die Messe immer mehr zu einer rein profitorientierten Verkaufsshow zu mutieren . . . (mm)

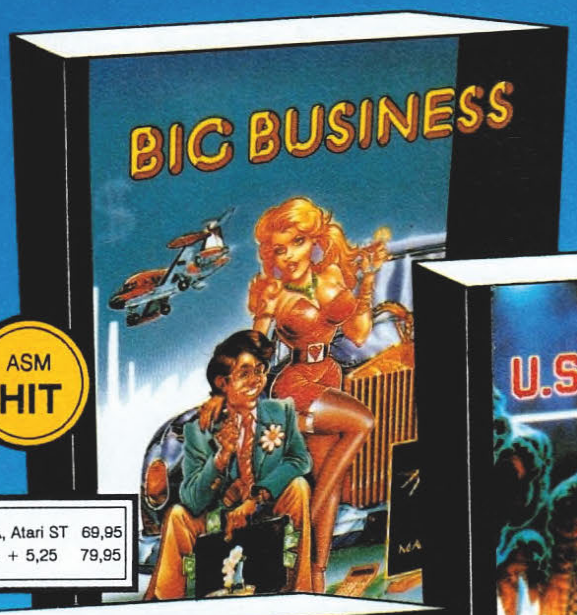
Preisgünstig: Die neue Billig-Serie von Rushware

Bald fertig: Die Kathedrale

Neu: Der Bundesliga Manager Prof.

SCAN / EDIT : GADLER

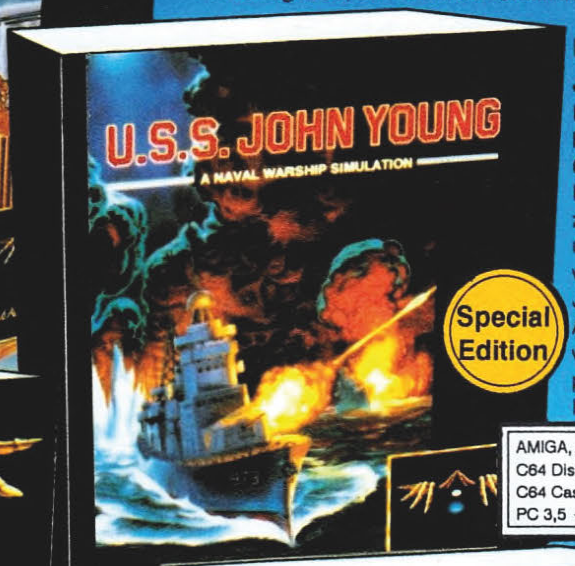
Supergames zu Superpreisen. Jetzt auch erhältlich direkt vom Hersteller. Kommt per Post. Telefon 05241-1834



AMIGA, Atari ST	69,95
PC 3,5 + 5,25	79,95

BIG BUSINESS

Big Business ist eine humorvolle Unternehmenssimulation mit eindeutig spielerischem Charakter. Seien Sie Ihr eigener Chef! Entscheiden Sie selbst über den Etat für Werbung, Forschung, Investitionen usw. Planen Sie selbst die günstigsten Produktionsbedingungen, werden Sie tätig gegen Industriespione usw. Hervorragende, z.T. animierte Grafik im Comic-Stil.



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

U.S.S. JOHN YOUNG

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

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

Kind of Magic 3

Eine brandneue Super-Spielesammlung mit vier erstklassigen Spielen.
NORTH SEA INFERNO: Terroristen haben auf einer Bohrinsel eine Atombombe gelegt.
CYBER WORLD: Du bist berufen, in einer düsteren Zukunftswelt Verräter zu jagen.
DOMINATION: Erobern Sie das Hauptquartier Ihres Gegners mit 4 Kampfrobotern.
BLUE ANGEL 69: Bezaubernde Engel führen Sie durch das Labyrinth Ihrer Gefühle.

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

DINOWARS

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

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

THE SECOND WORLD

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

MAILORDER

Einfach Postkarte an:
MAGIC BYTES
Verlag R. Kleinegräber
Postfach 2144 C
D-4830 Gütersloh 1
Oder 24-Stunden-Telefonline
05241-1834
(Versand per Nachnahme + 5,-DM Versandkosten. Ab 50,-DM versandkostenfrei. Umtauschgarantie: Kostenfreie Ersatzlieferung; bitte innerhalb 8 Tagen frei zurücksenden).

Alle Preisangaben in DM

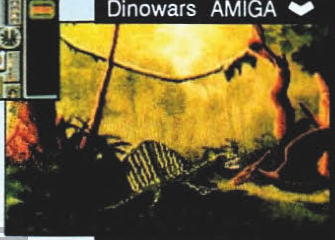
Big Business AMIGA

Kind of Magic 3 (Z.B.: North Sea Inferno) AMIGA

The Second World AMIGA

U.S.S. John Young AMIGA

Dinowars AMIGA



SCAN / EDIT : CADLER

PREDATOR 2

Das Schöne an Filmlizenzen ist, daß jeder den Namen schon von der Kinowerbung her kennt. Wenn es sich dann noch um den Nachfolger eines indizierten Spiels handelt, ist das besonders vorteilhaft. Schließlich: Wer hat das Teil damals schon gesehen? Sicher, die Onkel von der BPS – aber die zählen ja nicht . . .

Naja, also . . .

Es ist allerdings gut möglich, daß Predator 2 das Schicksal seines Vorgängers teilen wird, denn es handelt sich hier um eine (vorwiegend) horizontal scrollende Ballerorgie in typischer „Dynamite Duke" bzw. „Operation Thunderwolf" Manier. Aus der Sicht eines Predators geht's jedoch eher um Körperertüchtigung, denn für diese Sorte Aliens ist eine kleine Menschenjagd der Höhepunkt eines erfüllten Sportlerlebens! Am liebsten jagen die greulichen Viecher bewaffnete Menschen wie Gangster und Polizisten – ist halt einfach spannender. So dienen denn auch bereits die Skalps etlicher Kollegen von Polizei-Detective Mike Harrigan als Wandschmuck für Alien-Wohnzimmer; kein Wunder, daß der brave Mann auf die außerirdischen Hobby-Jäger nicht gut zu sprechen ist! Im ersten der insgesamt vier Level ballert Harrigan noch auf ganz normale, irdische Gegner – kolumbianische Drogendealer, die derzeitigen Volksfeinde Nummero Uno bei Shoot 'em ups. Der Cop ist dabei als Umrißzeichnung im Vordergrund zu sehen, zum Zielen dient ein mausgesteuertes Fadenkreuz (wer sich das Leben schwer machen will, kann auch den Joystick verwenden). Als Standardwaffe gibt's eine 45er Magnum mit unendlich Munition, außerdem findet man verschiedene Gewehre (drei Sorten) und einen Granatwerfer. Für diese Spezial-Wummen müssen dann aber die Kugeln extra aufgesammelt werden, sobald Ebbe im Magazin ist. Zwischen all den vielen Gegnern taumeln gelegentlich auch ein paar unschuldige Passanten durchs Schußfeld, deren Durchlöcherung man tunlichst vermeiden sollte – zuviele Opfer in der Zivilbevölkerung machen sich nicht gut in der Personalakte. Nach demselben Muster sind auch die übrigen drei Level gestrickt, nur das Szenario wechselt von der Straße über ein Penthouse-Appartement und die U-Bahn bis hin zu einem Schlachthaus. Dreimal dürft Ihr raten, wer da schon hinter der Kühltruhe wartet . . .

. . .besonders viel Abwechslung . . .

. . .gibt's hier wirklich nicht!

Es gibt hier zwar den einen oder anderen netten Gag, aber im großen und ganzen ist Predator 2 eine Ballerbegegnung der eintönigen Art. Das Scrolling ist ausgezeichnet, ansonsten bietet die Grafik gehobenen Durchschnitt, kommt jedoch nicht an das ran, was Metzelspezialist Ocean normalerweise zum Thema abliefert. Beim Sound hat man die Wahl zwischen 08/15-Effekten und einer geheimnisvollen, gut zur bleihaltigen Atmosphäre passenden Musik. Immerhin ist die Steuerung mit der Maus ein Traum, wer hier zum Joystick greift, ist wirklich selber schuld!
Fazit: Predator 2 ist ein solider Techniker, aber von Spielspaß hat man auf seinem Stern noch nicht viel gehört. Kein Wunder, daß den Kerlen für ein bißchen Unterhaltung kein Weg zu weit ist . . . (mm)

Predator 2

Grafik:	60%
Sound:	68%
Handhabung:	69%
Spielidee:	27%
Dauerspaß:	48%
Preis/Leistung:	51%
Red. Urteil:	53%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: Image Works
Genre: Action

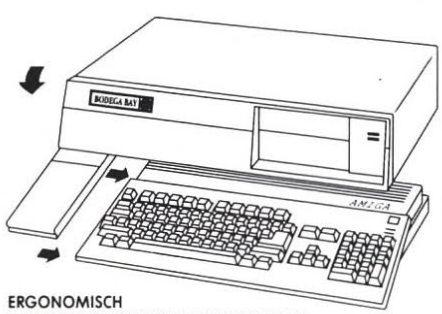
Spezialität: Spiel und Anleitung in deutsch, zwei Disks, Pause- und (begrenzte) Continue-Funktion, keine Highscores.

MIT DEM RICHTIGEN WERKZEUG SPRENGEN SIE DIE GRENZEN IHRES AMIGA 500!

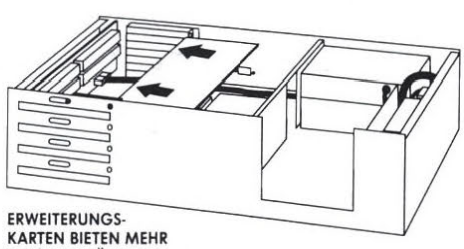
BODEGA BAY™

MODULAR EXPANSION CONSOLE

Endlich können Sie die für den A2000 verfügbaren Steckkarten mit Ihrem A500 nutzen.

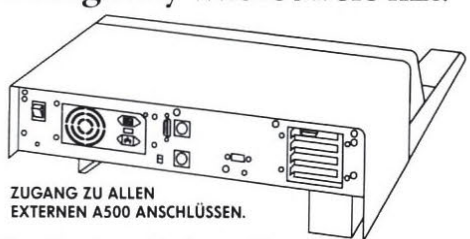


ERGONOMISCH
DESIGNED UND LEICHT ZU INSTALLIEREN.



ERWEITERUNGS-
KARTEN BIETEN MEHR
LEISTUNGSFÄHIGKEIT.

Mit Bodega Bay erweitern Sie den Amiga 500 mit 4 A2000 kompatiblen 100 – Pin Steckplätzen und 3 überlagerten IBM XT/AT Steckplätzen zum Einbau eines Bridge Board. Zudem haben Sie Platz für 3 interne Laufwerke. Also, keine Angst wenn Sie aus Ihrem A500 herauswachsen. Mit Bodega Bay wachsen Sie mit.



ZUGANG ZU ALLEN
EXTERNEN A500 ANSCHLÜSSEN.

Ohne Festplatten, Monitor und Computer.

ETS EUROPEAN TRADE SUPPORT
Kanzleiweg 6
8011 Hohenlinden
Tel: 0 81 24 / 76 77
Fax: 0 81 24 / 88 54

CALIFORNIA ACCESS™

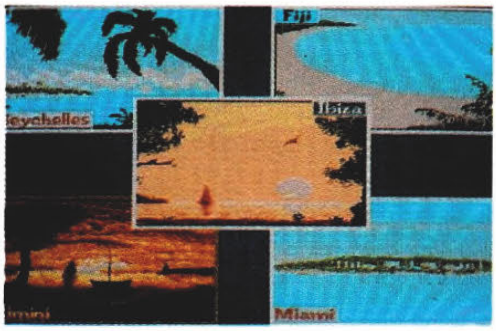
© 1991 Logical Design Works, Inc. Alle Rechte vorbehalten. California Access ist ein eingetragenes Warenzeichen von Logical Design Works, Inc. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum der entsprechenden Halter.

SCAN / EDIT : GADLER

over the Net

Volleyball eignet sich dank der einfachen Regeln ganz vorzüglich zur Versoftung – warum fristet der beliebte Freizeitspaß dann in der Welt der Bits und Bytes so ein Mauerblümchendasein? Das hat sich der italienische Hersteller Genias wohl auch gefragt . . .

Der Amiga Joker meint:
Mit Over the Net ist endlich auch beim Volleyball ein flotter Vierer möglich!

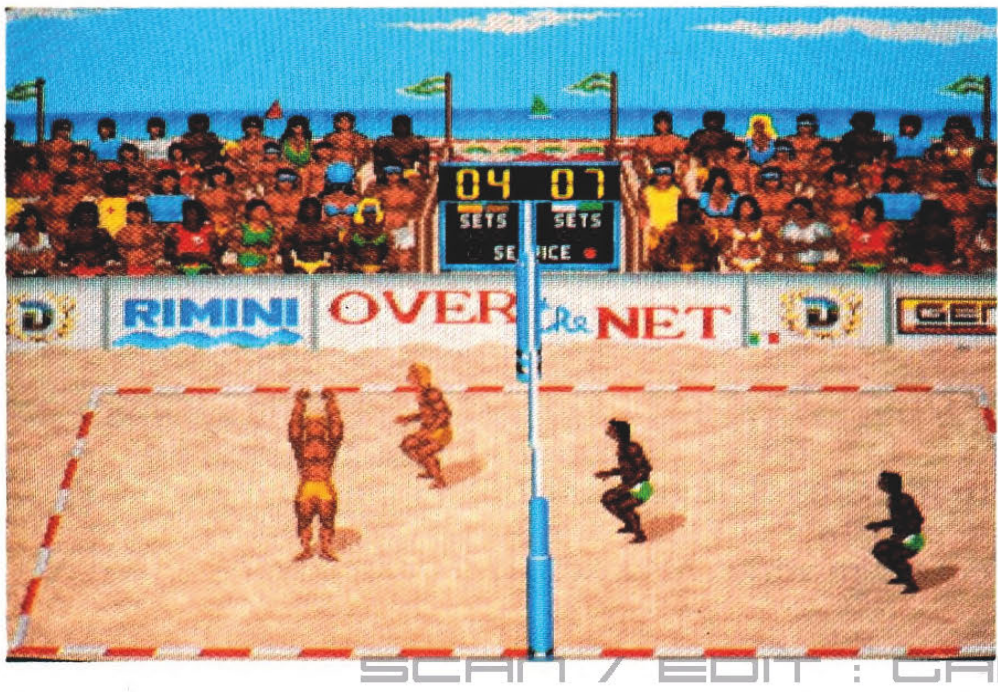


. . .und prompt seine Jungs mit einer Umsetzung beauftragt. Herausgekommen ist dabei ein prima Sportspiel, das sogar ein Feature zu bieten hat, das bisher nur ganz wenigen Branchen-Kollegen (wie z.B. „Kick Off 2" oder „Great Courts 2") vorbehalten war: eine Vier-Spieler-Option!

Wie bei „Beach Volley", der leicht betagten Konkurrenz von Ocean, wird auch hier am Strand gespielt, und zwar an solchen Traumurlaubszielen wie Rimini, Miami, Ibiza, den Seychellen oder den Fidschi-Inseln. An diesen schönen Orten kann man entweder einzelne Matches bestreiten oder sich wettbewerbsmäßig um den „Sea Cup" bemühen. Bei den (fünf) Turnieren dürfen maximal drei „menschliche" Mannschaften mitmachen, die jeweils aus zwei Spielern bestehen. Eine weitere Mannschaft wird immer vom Amiga gesteuert, der darüberhinaus auch für fehlende menschliche Teilnehmer bei den anderen Teams einspringt. Hier zeigt sich auch wieder mal die bemerkenswerte Intelligenz unserer „Freundin": wenn man nämlich im Zwei-Spieler-Modus mit ihr zusammen antritt, paßt sie sich automatisch der eigenen Spielstärke an! Dennoch macht der Sport natürlich am meisten Laune, wenn man ihn zu viert angeht – Voraussetzung für so ein nervenzerfetzendes Gemeinschaftserlebnis ist aber ein Vier-Spieler-Adapter, und der ist im Lieferumfang leider nicht enthalten . . .

Trotz leichtem Ruckeln beim Scrolling geht die Grafik voll in Ordnung: Das Spielfeld ist wunderbar groß (PAL-Overscan!) und bunt, die Spieler sind prächtig animiert, dazu gibt es noch verschiedene Zwischenscreens. Der Sound kann da zwar nicht ganz mithalten, aber soviel Krach macht Volleyball in natura ja auch nicht, zudem trösten luftig-leichte (Zwischen-) Melodien über das eintönige Meeresrauschen hinweg. Die Joysticksteuerung hat man sehr schnell im Griff, vom Aufschlag über Blocken und Baggern bis hin zum Hechtsprung ist dann alles möglich. Negativ fällt eigentlich nur das auf, was nicht da ist – eine nennenswerte Auswahl an Optionen. Wohl gibt es diverse Tabellen und Statistiken, außerdem darf man über die Zahl der Sätze pro Match (1/3/5) entscheiden, und schließlich noch darüber, ob es auch beim Aufschlagwechsel Punkte geben soll, aber an Wind, Wetter oder verschiedene Untergründe wurde nicht gedacht.

Es sollte ebenfalls nicht verschwiegen werden, daß der Konkurrent „Beach Volley" mittlerweile auf der „Sports Compilation" erhältlich ist, wo das Preis/Leistungsverhältnis natürlich erheblich besser aussieht. Aber wer viele Volleyballer im Freundeskreis hat, ist mit Over the Net allemal besser bedient – sofern er nicht vergißt, einen Adapter zu besorgen! (mm)



Over the Net

Grafik:	75%
Sound:	62%
Handhabung:	73%
Spielidee:	67%
Dauerspaß:	71%
Preis/Leistung:	63%
Red. Urteil:	73%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Genias/Linel
Genre: Sport

Spezialität: Deutsche Anleitung, die Zusammenarbeit mit einem handelsüblichen Vier-Spieler-Adapter funktioniert problemlos *nur* beim A500 bzw. A2000, aber nicht beim 1000er.

SCAN / EDIT : CADLER

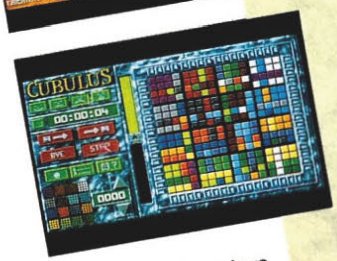
DIE QUADRATUR DES WÜRFELS

Kann der Zauberwürfel Sie nicht mehr verzaubern, weil Sie den Lösungsweg im Halbschlaf kennen? Oder weil Sie eh nicht hinter das Geheimnis dieses verflixten Kastens kommen? Ihnen kann geholfen werden. CUBULUS hat den Würfel neu erfunden und die Idee der vertrackten Quadrate in die Horizontale und die Vertikale gebracht. In bestechender Grafik, mit satten Sound und butterweichem Scrolling - auch Ihr Spieltrieb bekommt so ganz neue Perspektiven. CUBULUS ist das Spiel mit der eingebauten Frustrationsbremse: Verschiedene Schwierigkeitsgrade garantieren sowohl dem Würfelprofi als auch dem Zauberlehrling knallharte Spannung.

Ein farbiges A2 Poster gehört zum Spiel.

CUBULUS

Für Amiga und PC.



Überall im guten Fachhandel erhältlich.

SOFTWARE 2000 Logik

Händlernachweis von: Software 2000 · Lübecker Straße 10 · 2320 Plön/Holstein

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

SCAN / EDIT : GRÖLER

Spirit of Adventure

Seit „Legend of Faerghail“ und „Dragonflight“ weiß man, daß anspruchsvolle Abenteurer auch an der Heimatfront fündig werden – so gesehen, mag die Qualität des neuen Rollenspiels von Attic niemand überraschen. Aber Junge, das Teil ist wirklich ein Hammer!

Der Amiga Joker meint:
Bravo Attic: Spirit of Adventure ist ein Rollenspiel, wie man es sich schöner kaum wünschen kann!

Als alter Haudegen bekommt man es hier mit einem völlig neuen Problem zu tun: Drogen! Nun mag so ein Rauschgift-Drama für Miami nix Ungewöhnliches sein, in Fantasy-Ländern war Dope bislang noch nicht sehr verbreitet. Jetzt sollen aber die Einwohner der Inselwelt Lamarge mittels der üblen Droge „Opitar“ gefügig gemacht werden – zumindest, wenn es nach den heimtückischen Dämonen geht, die hier einen regelrechten Dealerring installiert haben. Aber wo ein Don Johnson ist, ist auch ein Weg. Und wo kein Don Johnson ist, da seid ja nun Ihr . . .

Also begebt Euch gefälligst ins Kloster, das hier die Funktion der Abenteurergilde erfüllt, und bastelt eine sechsköpfige Party zusammen – acht Berufe und vier Rassen stehen zur Wahl. Charakterwerte wie Stärke oder Charisma verteilen sich automatisch, auch eine per Zufall ausgewählte magische Fähigkeit steht zur Verfügung. Darüber hinaus kann noch viel besser gezaubert werden, doch sind dazu geheimnisvolle Runen nötig, die man erstmal auftreiben muß, um sie dann zu (insgesamt mehr als 100) Spells zusammenzusetzen.

Die Hatz auf heiße Ware beginnt im weitläufigen Städtchen Moon-City, das mit allem dienen kann, was ein echter Abenteurer liebt und braucht: Fiese Feinde und freundliche Fremde, düstere Dungeons und kernige Kneipen, mysteriöse Magier und dämonische Dealer. Alle Örtlichkeiten (und auch die Kampfsequenzen) erinnern stark an „Bard's Tale“, die 3D-Bilder sind aber um vieles detaillierter gezeichnet. Apropos zeichnen: In den Dungeons kommt Ihr um den Griff zum Bleistift nicht herum, Automapping wird hier leider nicht geboten.

Insgesamt läßt sich der Spielablauf noch am ehesten mit „Dragonflight“ oder „Ultima“ vergleichen – beispielsweise ist es ziemlich wichtig, sich mit den Bewohnern Lamarges zu unterhalten . . .

Grafik-Feinschmecker kommen in Spirit of Adventure schon beim Vorspann auf ihre Kosten, solch irre Mega-Intros sieht man sonst eigentlich nur bei Psygnosis! Aber auch im Game wird Optik vom Feinsten geboten,

beispielsweise trifft man häufig auf superb gezeichnete und hübsch animierte Zwillingsgeschwister prominenter Persönlichkeiten – ob Sean Connery oder Oliver Hardy, alle haben sie Verwandschaft in Lamarge. Die Sounduntermalung (Musik und FX) ist ebenfalls geglückt, genau wie die bequeme, weil mausgesteuerte Benutzerführung. Zudem soll es, neben der von uns getesteten englischen Version, Spiel und Anleitung bald auch in deutsch geben.

Und die Moral von der Geschicht'? Spirit of Adventure ist von schlechten Eltern nicht! Oder wie Onkel Churchill gesagt hätte: A Hit is born. (jn)

Spirit of Adventure

Grafik:	82%
Sound:	74%
Handhabung:	79%
Spielidee:	84%
Dauerspaß:	89%
Preis/Leistung:	82%
Red. Urteil:	86%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Attic/Starbyte
Genre: Abenteuer

Spezialität: Zwei Disks, Zweitlaufwerk wird unterstützt, HD-Installation möglich. Saven kann man übrigens nur in den Klöstern.

SCAN / EDIT : GADLER

KORONA SOFT

Wir haben Geburtstag. *Feiern Sie mit uns!*

Postfach 3115
4830 Gütersloh
Tel.: 0 52 41 / 18 28
Fax: 0 52 41 / 1 30 43

Amiga	DM
4D Sports Boxing	89,90
Animation Studio	299,--
Bane of the Cosm. Force	109,90
Banks + Banking	89,90
Buck Rogers (deutsch)	109,90
Curse of the Azure Bonds	89,90
Elvira-Mistress of...	89,--
Epyx Sporting Gold	79,90
F-15 Strike Eagle 2	89,90
F-16 Falcon Miss. Disk II	59,90

Lemmings

Amiga 69,90 | ST 69,90
MS-DOS 89,90

Flight of the Intruder	89,90
Great Courts II	79,90
Indianapolis 500	79,90
Invest	69,90
Leisure Suit Larry III	99,90
Lotus Esprit Turbo Chal.	79,90
M 1 Tank Platoon	89,90
Megatraveller (deutsch)	79,90
Monkey Island	89,90
Ports of Call	79,90
Powermonger	89,90
Railroad Tycoon	89,90
Ralf Glau Editon	89,90
Team Yankee	89,90
Their Finest Hour	89,--
Turrican 2	69,90
Wings (512 K)	89,90
Wolfpack	89,90

MS-DOS (3,5" oder 5,25")	DM
Bane of the Cosm. Force	109,90
Banks + Banking	89,90
Big Business	69,90
Broker King	69,90
Bundesliga Manager	69,--
Elite Plus	99,90
Eye of the Beholder	89,90
F-16 Falcon	109,--
Flight of the Intruder	99,90
Hard Nova	89,90
Indiana Jones / Adv.	89,--
Indianapolis 500	79,90
Kings Quest V (VGA)	119,90
Legend of Fairghail	89,90
Leisure Suit Larry III (dt.)	99,90
Links	119,90
M 1 Tank Platoon	109,90
Might + Magic II	89,90
Ökolopoly	149,--
Ralf Glau Edition	89,90
Red Baron	109,90

Back to the Future III

Amiga 69,90 | MS-DOS 69,90
ST 69,90 | C-64 Disk 49,90

PGA-Tour-Golf	79,90
Ports of Call	99,90
Railroad Tycoon	99,90
Silent Service II	99,90
Test Drive III	89,90
Wing Commander	109,90
Wolfpack	99,90

C-64 Disk	DM
Bundesliga Manager	49,90
Chips Challenge	49,90
Coin Op Hits 2	59,90
Curse of the Azure Bonds	69,--
Epyx Sporting Gold	53,90
Kick Off 2	49,90
Ralf Glau Edition	69,90
Super Monaco Grand Prix	49,90
System 3 Paket	59,90

Sim City + Populous

Amiga 89,90 | MS-DOS 89,90
ST 89,90

Turrican 2	49,90
Ultima VI	79,90

Atari ST	DM
Champions of Krynn	89,90
Flight of the Intruder	79,90
Great Courts II	79,90
Invest	69,90
Kick Off 2	69,90
Monkey Island	89,90
Powermonger	89,90
Railroad Tycoon	89,90
Turrican 2	69,90
Their Finest Hour	89,--
Wolfpack	79,90

Ist Ihr Programm nicht dabei? Suchen Sie nicht lang, rufen Sie uns an!

Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten

5 Jahre KORONA-SOFT
Am 1. Juni 1991 steigt die Party!

Wir möchten mit Ihnen unseren Geburtstag feiern und haben uns dazu etwas einfallen lassen. Kommen und besuchen Sie uns am 1. Juni 1991 (langer Samstag)! Von 10.00 bis 16.00 Uhr ist bei uns der Bär los! Jede Menge Spiel und Spaß, Wettbewerbe und natürlich auch was fürs leibliche Wohl.

Außerdem spendieren wir bei unserem „5jährigen" jedem Amiga-Joker-Leser einen Warengutschein im Wert von 5,– DM. (Freuen Sie sich auf unseren 50sten...)

Let's have a party! In unserem Laden in der Carl-Bertelsmann-Str. 53, 4830 Gütersloh!

Jubiläums-Warengutschein

(pro Person)

DM 5,–

5 Jahre Korona-Soft!
Gültig vom 1. 6. 91 – 30. 6. 91

SCAN / EDIT : CADLER

Mögt Ihr süße kleine Babies? So richtig knuddelige, mit rosa Jäckchen und Schleife im Haar? Dann seid Ihr hier falsch – der Held dieses Games macht zwar auch noch in die Windeln, aber ansonsten ist er ein ziemlich harter Brocken!

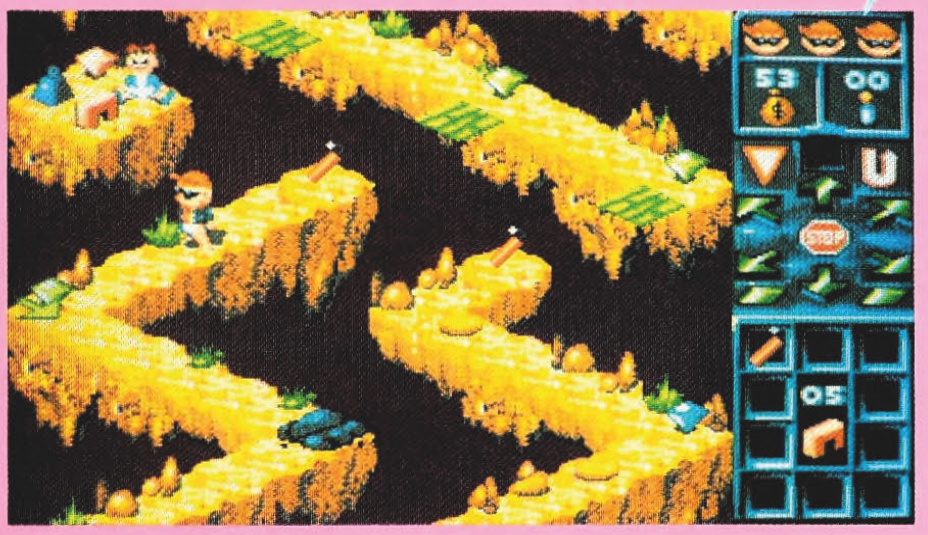
Der Amiga Joker meint:
Brat ist ebenso originell wie unterhaltsam – da kommt Schwung ins Kinderzimmer!

Als Intro gibt's einen entzückenden Cartoon samt Sprachausgabe, wo man der wundersamen Verwandlung von Nathan dem Süßen in Brat den Ungezogenen beiwohnen darf: kaum hat sich Mamas Liebling mit Lederjacke, Baseballmütze und Sonnenbrille ausstaffiert, sieht er nicht nur aus wie ein Rüpel – er benimmt sich auch so! Auf diesen Schock folgt das Hauptmenü, in dem man sich zur Frage der Musik- bzw. Effektbegleitung äußern, Levelcodes eingeben oder sich anhand von drei verschiedenen Demos auf die kommenden Herausforderungen einstimmen darf.

Die Aufgabe des Babysitters besteht nun darin, den schlafwandelnden Hosenscheißer sicher durch alle 46 Traumlandschaften zu führen. Diese bestehen aus labyrinthartigen Wegesystemen, die von schräg oben zu sehen sind („isometrische 3D-Perspektive") und vom milupagestählten Helden durchwandert werden müssen. Das Wandern besorgt er ganz alleine, bloß die Richtung muß man ihm vorgeben. „Bloß" ist gut – bei den Milliarden von Kreuzungen, Ecken und Weggabelungen ist das die reinste Schwerstarbeit! Sobald der Junior auch nur einen Schritt vom Pfad der Tugend abweicht, stürzt er in einen tödlichen Abgrund, darüberhinaus warten unterwegs allerlei böse Überraschungen, wie Killerspielzeug, Felsbrocken oder unaufmerksame Autofahrer. Und als ob das alles nicht schon stressig genug wäre, müssen auch noch möglichst viele der herumliegenden Gegenstände (Dynamit, Kristalle, Lutscher, etc.) eingesammelt werden: Erstens bringt das Punkte, und zweitens braucht man einige davon zur Überwindung bestimmter Hindernisse.

Was die Angelegenheit so nervenaufreibend macht, ist die Tatsache, daß nicht nur Brat unablässig von oben nach unten dahinwandert, sondern auch die Landschaften unerbittlich weiterscrollen – sollte der Bengel vom oberen Screenrand eingeholt werden, ist eines seiner drei Leben futsch (tröstlicherweise gibt's Continues ohne Ende). Der Gag dabei ist die Steuerung: Auf der rechten Bildschirmseite befindet sich eine Iconleiste, die (unter anderem) verschiedene Richtungspfeile, Stopschilder und Brücken enthält. Mit der Maus pickt man sich das gewünschte Icon heraus und plaziert es auf dem Weg, unser Traum-Baby folgt dann der Beschilderung . . .

Grafisch und soundmäßig wird ein ziemlicher Kindergarten geboten, der aber durch das abwechslungsreiche Leveldesign, die hübschen Animationen und die witzigen Soundeffekte gut erträglich ist. Vor allem hat Brat ein recht originelles Spielprinzip vorzuweisen – ein Hauch von „Lemmings" umweht die Träume des kleinen Rackers. Ganz so unterhaltsam wie die der suizidgefährdeten Wühler sind Nathans Abenteuer zwar nicht, aber wer sich einmal auf's Babysitten eingelassen hat, kommt so schnell nicht mehr davon los! (Hugh Myashirov)



Brat

Grafik:	76%
Sound:	72%
Handhabung:	78%
Spielidee:	81%
Dauerspaß:	78%
Preis/Leistung:	77%
Red. Urteil:	78%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: Image Works
Genre: Geschicklichkeit

Spezialität: Zwei Disks, Zweitlaufwerk wird nicht unterstützt. Highscoreliste, deutsche Anleitung.

SCANNED BY CASTLER

Auch in AMIGA-Software-megastark!

AMIGA-SOFTWARE

Aces of the Great War	75,00	Fantasy World Dizzy	19,00	Sim City + Populous	75,00
Armour Geddon	59,00	Genghis Khan	89,00	Skull + Crossbones	69,00
Bandit Kings	89,00	Gods	65,00	Speedball 2	65,00
Bane of the Cosmic Forge	89,00	Great Courts 2	69,00	Stellar 7	59,00
Bards Tale 3	69,00	Hillstreet Blues	69,00	Super Monaco GP	59,00
Blue Max	75,00	Killing Cloud	75,00	SWIV (Silkworm 2)	59,00
Brat	59,00	Larry Triple Pack	109,00	Turrican 2	59,00
Buck Rogers dt.	89,00	Lemmings	65,00	Wonderland	75,00
Cadaver	69,00	Metal Master	65,00	Z-Out	59,00
Chips Challenge	59,00	Nam 1965-1975	79,00		
Chuck Rook	59,00	Panza Kick Boxing	75,00	512 Kbyte Speicher-erweiterung+Uhr	99,00
Das Boot	75,00	PGA Tour Golf	69,00		
Elvira	79,00	Power Up	75,00		
Final Whistle	33,00	Railroad Tycoon	85,00	u.v.m.	
		Secret of Monkey Island dt.	75,00		

Wir führen natürlich auch alles für MS-DOS, Game Boy, Sega, PC-Engine, NES und Super Famicom.

ECS Vertriebs GmbH

...ist megastark!

ECS München
Rosenheimer Str. 92a
8000 München 80
Tel.: 0 89-4 48 93 89
Fax: 0 89-48 37 57
Laden u. Versandzentrale

ECS Frankfurt
Taunusstr. 52-60
6000 Frankfurt 1
Laden

ECS Stuttgart
König-Karl-Str. 69
7000 Stuttgart / Bad Cannstatt
Tel.: 07 11-55 66 01
Laden

ECS Bremen
Birkenstr. 44 / Hillmannplatz
2800 Bremen 1
Tel.: 04 21-30 23 45
Laden

Händleranfragen erwünscht!

AUGARTENSTRASSE 6
6800 MANNHEIM 1
TELEFON 06 21 · 40 23 87
TELEFAX 06 21 · 44 47 73

ÖFFNUNGSZEITEN:
MONTAG - FREITAG
9.30 - 13.00
und 15.00 - 22.00

SAMSTAG 10.00 - 22.00

SOFTWARE CORNER

VERKAUF - VERLEIH - SERVICE

Die Sensation in Deutschland

Wir präsentieren exklusiv für Deutschland

LASER DISC GAMES

für Amiga 500 - Atari ST - IBM kompatible

DRAGONS-LAIR

bald auch Space Ace, Afterburner, F 15 Strike Eagle

DM 189,00

Interface inklusive Steuersoftware und Dragons Lair

FRANCHISE PARTNER GESUCHT

Die Amiga-Sensation - in letzter Sekunde - Die Amiga Sensation
Genießen auch Sie den Original Dragons Lair Spielautomaten bei sich zu Hause. Wir haben eine begrenzte Stückzahl Dragons Lair Laser Disc aus den Spielautomaten erhalten und ein Interface mit Steuersoftware für den Amiga 500 entwickelt, mit dem Sie in Verbindung mit einem Laser Disc Player diesen Spielhallen-Megahit spielen können. Kein Unterschied zum Original. Das Interface mit Software und Laser Disc kostet DM 180,-. Einen geeigneten Laser Disc Player erhalten Sie ab DM 700,- im Fachhandel. Für unser Angebot sind in Kürze auch Space Ace und Afterburner erhältlich.
Stop - aus Original Dragons Lair Spielautomaten - Stop

Leserbriefe

Endlich ist es Sommer, Jung und Alt vergnügt sich unter freiem Himmel – und was macht Ihr? Ihr wollt die Briefe Eurer Kollegen samt unseren dummen Antworten lesen! Bitte, wenn Euch wirklich nix Besseres einfällt . . .

Künstlerfrust

Wir möchten Euch darauf aufmerksam machen, daß der Lamborghini in der Joker-Galerie vom April 91 keineswegs von Thomas Tomaschewski aus Bochum stammt. Vielmehr ist das Bild unter Vertragsarbeit bei GrafiCreations durch Philippe Thommen erstellt worden. Wir weisen auch darauf hin, daß es bereits veröffentlicht wurde, z.B. bei der Teilnahme an einem Grafikwettbewerb.
Natürlich ist uns klar, daß Ihr das alles nicht wissen konntet, und wir haben auch nicht vor, weitere Schritte zu ergreifen. Doch fänden wir es mehr als angebracht, im nächsten Heft Philippe Thommen als richtigen Grafiker des Lamborghinis zu erwähnen. Wir denken auch, daß ein kleines „Hallo, was soll denn das" an den angeblichen Zeichner Thomas Tomaschewski vonnöten sein dürfte. Könnt Ihr Euch den Frust eines Grafikers vorstellen, wenn sein Bild, an dem er Stunden verbracht hat, plötzlich unter einem fremden Namen erscheint?
informiert uns GrafiCreations aus der Schweiz

Können wir uns sogar sehr gut vorstellen! Und wir verstehen auch beim besten Willen nicht, warum sich einige Leute immer wieder mit fremden Federn schmücken wollen. Deshalb leisten wir der Bitte gerne Folge und fragen Thomas Tomaschewski: Was soll's eigentlich wirklich, hä? Das „Hallo" haben wir extra weggelassen – Strafe muß sein . . .

Geschmacklosigkeit I

Mein Brief bezieht sich auf den in AJ 5/91 veröffentlichten Mist, den Ihr unter dem Titel „Kettenreaktion" abgedruckt habt. Fällt Euch nicht auf, daß er die Grenzen des guten Geschmacks um Meilen überschreitet? Vielleicht habt Ihr vergessen, daß täglich etliche Kurden vor Hunger sterben, und zu so einer Zeit über solche Dinge Witze zu reißen, ist ja wohl mehr als pervers. Aber das scheint Euch ja nichts anzugehen, denn Ihr antwortet auf den Brief, als wäre es die normalste Sache, mit Menschenleben nur so um sich zu werfen. Nicht, daß ich ein furchtbar empfindliches, verletzbares Wesen hätte, das stimmt nicht! Auch ich spiele sehr gerne Actionspiele und habe keine Skrupel, einen Lemming hinterrücks in die Luft zu sprengen. Trotzdem finde ich, daß Isolde Arzt mit ihrem Brief zu weit gegangen ist. Ich möchte Euch bitten, meinen Brief abzudrucken, denn es würde mich sehr interessieren, was andere Leser von der Sache halten.
soweit die Meinung von Nils Grunau aus Reinbek

Jetzt mach aber mal halblang: Daß viele Kurden in diesen Tagen bittere Zeiten durchleben müssen, finden wir ebenso schrecklich wie Du, aber was hat das bitte mit Isoldes Brief zu tun? Über schwarzen Humor kann man ja eigentlich immer geteilter Meinung sein, in diesem Fall scheint uns ein Zusammenhang mit den Problemen des aktuellen Zeitgeschehens aber reichlich konstruiert. Nö, Du bist halt wahrscheinlich doch ein besonders empfindsames Geschöpf – mach Dir nix draus, das spricht schließlich nur für Dich!

Schweizer Käse

Da ich Schweizer bin, dachte ich, schreib doch Deinem Lieblings-Käseblatt mal einen Brief. Oh, versteht mich nicht falsch: Ich liiieeebe Käse, dabei hättet Ihr eigentlich den Titel Schokoladenblatt verdient!
Soweit das übliche Lob, nun zu einem anderen Standard-Thema: Doc Freak. Schaut Euch, liebe Leser, doch mal die Konkurrenz an, und dann den AJ. Die Typen bemühen sich wenigstens, auf die Szene einzugehen. Warum also meckert Ihr ständig an Doc rum? Er hat wenigstens Mumm und allein deshalb schon ein wenig mehr Respekt verdient. Außerdem sind da ja noch die Opas von der Jugend-Inquisition und die anderen Kleriker. Würde sich Doc nicht so zurückhaltend verhalten, wär's wohl schon lange Essig mit dem Joker.
Noch was? Ach ja: Ich bin Grafiker, daher jagt's mir oft einen kalten Schauer über den Rücken, wenn ich mir die Galerie anschaue. Beispielsweise AJ 4/91: Der Don Martin-Verschnitt ist unter aller Kritik, den Rockus-Röster sollte man rösten, und so ein paar Outline-Sternchen wie Franky Master bring ich auch noch fertig. Nach welchen Kriterien wählt Ihr die Pix eigentlich aus?
Last not least: ein Tip zu Beast I. Das erste Biest hat 'nen tollen 3D-Effekt mit einer Nu-Optix-Brille! Liegt wohl am Parallaxscrolling, dennoch funktioniert der Trick bei anderen Parallaxern nicht so gut.
damit verabschiedet sich Daniel „the bloody" aus Zürich

Erstmal besten Dank seitens der Käserei . . . äh, Schokofizierungsanstalt . . . nein, Redaktion; auch Dr. Freak ist hoch erfreut, daß ihm endlich mal jemand den gebührenden Respekt entgegenbringt. In unserem Hochgefühl verraten wir Dir auch frei von Milz und Leber weg, wie die Bilder für die Galerie ausgesucht werden: Es handelt sich dabei

SCAN / EDIT : GADLER

um ein höchst komplexes, nach streng wissenschaftlichen Kriterien erstelltes Auswahlverfahren – wir nehmen nämlich einfach die, die uns am besten gefallen!
Die Sache mit der 3D-Brille fand allgemeinen Anklang, nur Oskar reagierte etwas befremdet: „Ja, und wo bleiben die nackten Weiber?!" Aber was will man schon von jemandem erwarten, für den 3D nur in Zusammenarbeit mit Tutti Frutti interessant ist?

Voller Erfolg!

Ich bin normalerweise ein „stiller" AJ-Leser, aber zu Eurem Aprilscherz muß ich auch mal etwas ablassen: Er war ein voller Erfolg!!
Hätte ich diese getürkten Tests nicht durch Zufall in meinem Zimmer (gegenüber vom Klo!) gelesen, hätte ich mir die Pampers wechseln müssen. Schon lange habe ich mich nicht mehr so über eine Computerzeitschrift amüsiert. Ich kann mir gut vorstellen, daß es gar nicht so einfach ist (auch wenn es so scheint), solch einen Unfug zu verzapfen. Würdet Ihr, über das ganze Jahr verteilt, ab und zu mal so einen Test unter die anderen rutschen lassen, würde dies dem AJ die Krone aufsetzen!
Ich hoffe, es gibt noch andere Leser, die meine Meinung vertreten
lobt uns Guido Roßmann aus Koblenz

Wie wahr: Gerade für Leute wie uns, also hochintelligente, vor Witz und Charme sprühende Redakteure, ist es immer wieder ein hartes Stück Arbeit, mal nicht hochintelligente, vor Witz und Charme sprühende Weisheiten, sondern richtigen Unfug zu verzapfen! Schon aus Gründen des Selbstschutzes (Arbeitsüberlastung, Streß, Magengeschwüre, etc.) muß der Joker deshalb wohl auch in Zukunft mit Mütze statt Krone herumlaufen. Anders gesagt: Während des Jahres gibt's keine gefälschten Tests. Daß Du aber gänzlich vor Unfug verschont bleibst, können wir Dir auch wieder nicht versprechen . . .

Abgefahren?

Und wieder habe ich meine Feder gezückt, um Euch zu schreiben, aber diesmal habe ich sogar wirklich einen Grund. Als ich mal wieder den besten Teil Eurer Zeitschrift (nämlich die Mailbox) las, ärgerte ich mich so über den Brief des Dr. Dude, daß ich am liebsten zu ihm hingefahren wäre. Gott sei Dank hielt mich meine ganze Familie fest. Warum Ihr nicht hingefahren seid, weiß ich nicht, ebensowenig, warum Ihr so einen Brief überhaupt abdruckt. Unsereins schreibt und schreibt, und so ein dahergelaufener Lackel kommt mit so einem Sch . . . in die Mailbox.
Wenn man schon ein Pseudonym braucht, weil man sich nicht traut, für seine Frechheiten geradezustehen, dann muß man schon ziemlich blöde sein. Ich jedenfalls hab mich so geärgert, daß ich die Seite herausgetrennt und auf dem Kompost verbrannt habe. Und um Euch zu trösten: Ich finde Gegenüberstellungen von zwei Spielen gut, so weiß man wenigstens, welches der beiden besser ist und kommt nicht in Versuchung, sich zwei ähnliche zu kaufen . . .
meldet sich Timo Nowak aus Wetzlar zu Wort.

Aber selbstverständlich sind wir hingefahren! Kaum hatten wir den besagten Brief gelesen, schon wurden die Flammenwerfer aus dem Speicher geholt, die Kampfanzüge angelegt und Brork mit einem Stück rohen Fleisch in Stimmung gebracht. Kannst Du Dir unsere Enttäuschung vorstellen, als uns in der Wuppertaler Ärztekammer eine nette Dame erklärte, daß hier gar kein Dr. Dude registriert sei?!

Hilfe!!

Ich hab's versucht! Wirk-

BOMICO
IHR SOFTWARE PARTNER

BOMICO-NEWS

Wußten Sie . . .,

. . . daß es zum Thema „Vietnam" noch eine Menge zu fragen gibt? Und ein bekannter englischer Programmierer drei Jahre Informationen sammelte, um ein einmaliges historisches Strategie-Spiel zu entwickeln? „NAM" fordert Sie als Taktiker, Politiker und Medien-Fachmann. Entscheiden Sie über Sieg oder Niederlage und zeigen Sie dem amerikanischen Präsidenten, was Sie hätten besser machen können. „NAM" ist natürlich mit deutscher Anleitung erhältlich.

. . . daß auch Genghis Khan vor Problemen stand, die heute noch genauso aktuell sind wie gestern? Regieren Sie ein Imperium von der Donau bis zur Chinesischen Mauer. Aber passen Sie auf: Nicht nur Ihre Reiter wollen kämpfen; auch Ihr Volk will arbeiten, leben und lieben. Und Gegner lauern überall. Doch mit der deutschen Anleitung lösen Sie alle Schwierigkeiten . . .

. . . daß es eigentlich ganz einfach ist, ein Raumschiff zu fliegen, lebenswichtiges Material zu besorgen und die Menschheit zu retten? Was aber, wenn die Mannschaft ausfällt und Sie keine Ahnung von der Technik haben? In „Projekt Prometheus" dürfen Sie es ausprobieren und als Captain Marc Adams Geschick, Ideen und Entschlossenheit zeigen. Ein echtes Adventure mit Liniengrafik in der Darstellung der Raumschiffräume und natürlich mit deutscher Anleitung sowie Benutzerführung.

SCAN / EDIT : GADLER

FUNSOFT

Hardware · Software · Zubehör

☎ (02162) 12363

Name	Amiga	MS-DOS	St.
A 10 Tankkiller	74,90	88,90	—
Apronica	54,90	—	54,90
A-Mos	99,90	—	—
Airline Transport Pilot	—	98,90	—
Alcatraz	69,90	79,90	69,90
Backgammon	54,90	—	—
Bane of the cosmic forge	89,90	89,90	—
Boxing manager	52,90	57,90	52,90
Billy the Kid	69,90	79,90	69,90
Blue Max	77,90	79,90	—
Buck Rogers	69,90	69,90	—
B.A.T.	79,90	77,90	79,90
Bards Tale 3	69,90	74,90	—
Battle Command	69,90	—	69,90
Betrayal	74,90	84,90	75,90
Big Business	56,90	64,90	56,90
Budokan	65,90	64,90	—
Bundesliga Manager	59,90	59,90	59,90
Crown	65,90	72,90	65,90
Cadaver	62,90	—	62,90
Codename Iceman	89,90	74,90	—
Colonels Bequest	89,90	89,90	89,90
Conquest of Camelot	99,90	89,90	89,90
Corporation	63,90	—	63,90
Corvette	73,90	—	—
Cricket Captain	69,90	—	69,90
Car Vup	69,90	—	69,90
Chase HQ 2	69,90	—	65,90
Countdown	—	79,90	—
Crimewave	69,90	79,90	69,90
Das Boot	—	79,90	—
Dino Wars	53,90	69,90	53,90
Dragon wars	69,90	79,90	—
Dragonflight	65,90	—	65,90
Dick Tracy	65,90	69,90	65,90
Elvira	79,90	89,90	79,90
Elite Gold (VGA 256)	—	84,90	—
EPIC	89,90	79,90	—
Eye of the Beholder	89,90	89,90	—
F 19 Stealth Fighter	69,90	85,90	69,90
Fatal Heritage	65,90	—	—
Final Battle	62,90	—	62,90
Fire & Forget 2	62,90	63,90	63,90
Flight of the Intruder	73,90	89,90	—
Football Manager	49,90	54,90	55,90
F 16 Falcon	75,90	89,90	75,90
Gettysburg	79,90	79,90	79,90
Galactic Empire	79,90	89,90	79,90
Genghis Khan	89,90	89,90	89,90
Great Courts 2	63,90	69,90	69,90
Hard Drivin 2	64,90	—	69,90
Harpoon	87,90	—	—
Hard Nova	—	79,90	—
Immortal	64,90	—	64,90
Inter. Soccer Challenge	59,90	64,90	59,90
International Icehockey	69,90	—	—
Invest	59,90	—	59,90
Ishido	62,90	72,90	62,90
Kick off	59,90	69,90	59,90
Kings Bounty	—	79,90	—
Kings Quest 4	84,90	84,90	74,90
Kings Quest 5	—	84,90	—

Name	Amiga	MS-DOS	St.
Lemmings	59,90	69,90	59,90
Legend of Faerghail	65,90	72,90	65,90
Leisure suit Larry 3	85,90	89,90	85,90
Loom	79,90	79,90	79,90
Lost Patrol	59,90	—	59,90
Light Quest	64,90	69,90	64,90
Links	—	89,90	—
Loops	57,90	—	57,90
Lord of the Rings	—	89,90	—
Lost patrol	59,90	79,90	59,90
MIG 29 Fulcrum	89,90	89,90	89,90
M.U.D.S.	69,90	75,90	69,90
M.U.L.E. DELUXE	79,90	—	—
Nam	79,90	89,90	79,90
NARC	65,90	—	65,90
Operation Stealth	59,90	79,90	59,90
PC Globe 4.0	—	149,90	—
Pang	65,90	69,90	65,90
Panza Kick Boxing	72,90	—	71,90
Pool of Radiance	—	—	65,90
Populous	65,90	65,90	65,90
Port of call	—	79,90	—
Powermonger	64,90	89,90	64,90
Railroad Tycoon	79,90	89,90	—
Readerol	49,90	59,90	41,50
Rick Dangerous 2	59,90	—	59,90
Rings of Medusa	65,90	69,90	59,90
Super Monaco Grand Prix	64,90	—	64,90
Sim Earth	89,90	89,90	89,90
Space Quest 4	—	87,90	—
Star Control	—	72,90	—
Stratego	—	74,90	63,90
Speedball 2	69,90	—	—
Spielend lernen -6 Jahre	59,90	—	—
Spindizzy World	64,90	—	—
Stellar 7 (VGA)	—	69,90	—
Team Yankee	75,90	79,90	75,90
The Second World	53,90	69,90	53,90
The Secret of Monkey Island	65,90	69,90	65,90
Their finest Hour	69,90	89,90	70,90
Thunderstrike	65,90	75,90	65,90
Titano	59,90	49,90	—
Transworld	64,90	73,90	64,90
Team Suzuki	65,90	—	65,90
Traders	69,90	74,90	—
UMS 2	63,90	—	—
Ultima 5	79,90	79,90	79,90
Ultima 6	—	79,90	—
Wings	72,90	79,90	—
Wings of Death	67,90	—	67,90
Wonderland	69,90	79,90	—
Warlords	69,90	74,90	—
Wayne Gretzky 2	74,90	79,90	—

Speichererweiterung
für A 500, Aku-Uhr, abschaltbar
119,- DM

Roland LA PC-1, die ultimative Soundcard

Hardware Amiga

3.5 ext. Laufwerk, abschaltbar, durchg. Bus	DM 179,00
5.25 ext. Laufwerk, abschaltbar durchg. Bus	DM 249,00
3.5 intern. Laufwerk	DM 159,00
Maus High. Pos. mit Mousepool	DM 65,00
Maus, Optische Maus (o. Kugel)	DM 118,00
Turboboards 68020 u. 68030 o. A.	

Hardware PC

Adlib m. Juke Box	DM 229,00
Adlib m. Composer	DM 279,00
Soundblaster dt. Anl.	DM 339,00
Gravis Mousestick	DM 199,00
VGA Kart 512 Kb	DM 289,00

Super Famicon/Mega Drive
Spiele in reichhaltiger Auswahl vorhanden!

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

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

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

lich! Jeden Computershop im Umkreis von mehreren tausend Kilometern hab ich abgegrast. Und?! Nichts, absolut nichts!!
Tja, nun bist Du, lieber Joker, meine letzte Hoffnung. Wo kann ich die Supergames „Larry VI", „Pork's Blood" und „Workbench" bekommen? Workbench, Workbench, irgendetwas kommt mir dabei bekannt vor . . .
So, hier nun ein Tip für Dr. Dude. Er schreibt: „Eure Zeitung wird immer schlechter, das bezieht sich nicht nur auf Eure amateurhaften Tests usw.". Junge, in mir wächst der Verdacht, daß Du das Heft verkehrt herum hältst. Dreh den Joker wieder richtig herum und lies vernünftig. Du, Du Doktor, Du!
Im übrigen würde ich einen Joystick-Test befürworten, da ich nämlich gerade in der mißlichen Lage bin, mir welche kaufen zu müssen. Ich könnte mir gut vorstellen, daß eine Marktübersicht da sicher nützlich ist.
Bestimmt habe ich wieder gepennt und nicht mitbekommen, wann das neue Sonderheft rauskommt. Druckt doch bitte den Termin nochmal ab, damit ich meinen Kiosk stürmen kann.
So, bleibt schön sauber und grüßt alle Redaktionsmitglieder, Daisy und Brork
Euer Sven Wohlgethan aus Rostock

Bezüglich der von Dir gesuchten Games müssen wir Dich leider mit den im jeweiligen Test abgedruckten Bezugsquellen vertrösten: Da, und nur da, sind die exklusiven Teile erhältlich! Das tolle Sonderheft „Poster & Lösungen" gibt es hingegen an praktisch jedem Kiosk (oder im Shop), und zwar schon seit Ende April. Und der Joystick-Test? Geduld, wir arbeiten dran . . .

Geschmacklosigkeit II

1. Weiß dieser Dr.-Lamer-Dude eigentlich, daß er sich strafbar macht, wenn er einen Titel benutzt? Aber egal, er hat ja den Trost, daß er, wenn er mal stirbt, in den Himmel kommt. Es steht ja sogar in der Bibel: Selig sind die geistig Armen, denn ihrer ist das Himmelreich!
2. Im AJ 4/91 zeigt Ihr auf Seite 35 den nackten Oberkörper einer jungen Frau, auf den Ihr den Kopf einer Seniorin gezeichnet habt. Ich finde sowas hart am Rand der Geschmacklosigkeit, das solltet Ihr anderen überlassen.
3. Wo bleibt Transatlantic? Wohl verschlafen, wie?
4. Es heißt immer, die Nr. 1 der Computermagazine hätte drei Buchstaben. A für Amiga ist mir klar, J für Joker auch, aber wo zum Henker kommt der dritte Buchstabe her?
rätselt Jörg Rolle aus Lübeck

1. Sowas Ähnliches hat die Dame von der Wuppertaler Ärztekammer auch gesagt. Nur, daß der Kerl nun auch noch in den Himmel kommt, das ist uns neu!
2. Wir hätten es ja gern jemand anderem überlassen, aber außer uns wollte es halt keiner machen. Mal ganz davon abgesehen: Am Rande der Geschmacklosigkeit? Potzblitz, wonach hätte es denn schmecken sollen?
3. Nix verschlafen, wir sind putzmunter! Wo das Game so lange bleibt, mußt Du schon die Jungs von ReLine fragen . . .
4. Alles Blödsinn, wie kann ein Magazin mit drei Buchstaben die Nr. 1 sein? Brauchst bloß mal zu zählen, wieviele Buchstaben bei uns alleine schon die Antwort auf Deinen Brief hat – und im Rest vom Heft gibt's noch viel mehr davon!!!

Porno Joker

Eigentlich wollte ich Euch meine Moralpredigt ja ersparen, aber anscheinend muß es wohl sein. Guido Kleinhubbert hat nämlich völlig recht: Mehr als Sexisten und Chauvis seid Ihr

SCAN / EDIT : GADLER

nicht. Das fing in AJ 1/91 an, wo auf Seite 59 mit vier leicht bekleideten Damen um Abonnenten geworben wird. In 2/91 ist auf Seite 85 eine üppige Badenixe zu bewundern. In AJ 3/91 werden auf Seite 6 Uschis weibliche Vorzüge genannt, und auf Seite 97 bekommt der Leser „nackte Tatsachen" zu sehen. All dies gipfelt dann im AJ 4/91 in einer unbekleideten Schönheit beim Jonathan-Test, Eurem Aprilscherz, Larry VI, und noch den hübschen Astrologinnen auf Seite 59!
Deshalb: Ihr benennt Eure Zeitschrift in „Porno Joker" um, entfernt die Emanzenseite, bringt jeden Monat ein riesengroßes Hochglanzposter mit irgendwelchen Nackedeis und verlost Fotos von Brigitta bei Preisausschreiben. Für diese tolle superturboaffentittengeile Idee beteiligt Ihr mich mit 20% am Gewinn und gebt mir die Adresse von Uschi (ihren Schwergewicht-Meister-Freund schicken wir in Badehose zum Hanteltraining nach Sibirien).
schlägt uns Sebastian Pawellek aus Berlin vor

Deine Ideen haben schon was für sich, keine Frage! Du darfst aber nicht vergessen, daß Joker-Leser in erster Linie Computer-Freaks sind, da müßte das pornographische Ausklapp-Poster schon etwas anders aussehen. Was hältst Du z.B. von einer splitternackten Platine (völlig unbestückt!) als Centerfold? Wenn Du einverstanden bist, steht einer Gewinnbeteiligung nichts mehr im Wege – außer natürlich, daß es vermutlich keine Gewinne geben wird. Wie wär's daher mit einer Verlustbeteiligung? In dem Fall würde Dir Michael vermutlich sogar ein paar Prozent mehr zukommen lassen, sagen wir mal so um die 140...

Durchnumeriert

Eigentlich halte ich mich ja nicht gerade für den typischen Leserbriefschreiber, aber mich würde doch mal interessieren, ob Ihr nur so viele Leserbriefe bekommt, wie Ihr abdruckt? Vielleicht bringt Ihr ja deshalb jeden noch so dümmlichen Brief wie den von Mr. Dude in Eure Mehlbox? Zu den Ausführungen des Herrn Dude aus Wuppertal möchte ich sagen, daß mir eine Bevorzugung bestimmter Firmen von Eurer Seite noch nicht aufgefallen ist. Aber wahrscheinlich bin ich ja nur ein Lamer und sollte mein Maul halten, weil ich eh keine Ahnung habe. Ja verdammte Scheiße, was ist denn das überhaupt für eine saumäßig dreckige Art, seine vorlaute Experten-Cracker-Fresse aufzureißen?! Äh, tschuldigung, ist mir bloß so rausgerutscht. Ich kann gegen Eure Tests nichts sagen – allerdings bezweifle ich (ich beziehe mich da auf die Frage in Eurer Antwort, wofür denn das „ Doktor" in Herrn Dudes Pseudonym stehe), daß Euer Dr. Freak jemals promoviert hat. So, jetzt aber...

1. Habt Ihr schonmal gezählt, wieviele Briefe mit numerierten Fragen bei Euch ankommen?
2. Gibt es seit Bestehen des Jokers eine Mailbox, in der nicht mindestens ein Brief abgedruckt war, der aus den Teilen „einleitendes Schleimen", „durchnumerierter Fragenteil" und meistens keinem Schluß besteht?
3. Muß man das machen, damit Ihr die Briefe besser verwalten, statistisch verwerten und in Euer Archiv aufnehmen könnt?
4. Was anderes:
5. Ich möchte Andreas Kopp beruhigen, der Sorge hatte, daß Brigitta mit 70 Jahren nur mit einer winzigen Witwenrente und ohne Zahnpastaindustrie leben muß.
6. Mit Zahnpastawerbung ist's zwar wahrscheinlich nichts mehr, aber mit Produkten wie Kukident-Zwei-Phasen-Reiniger oder Gebiß-Haftcreme kann man auch ein Schweinegeld verdienen.
7. Ehrlich!
8. Nochmal was anderes:
9. Warum hängt dem Joker

BOMICO
IHR SOFTWARE PARTNER

BOMICO-NEWS

Wußten Sie . . .,

. . . daß es zum Thema „Vietnam" noch eine Menge zu fragen gibt? Und ein bekannter englischer Programmierer drei Jahre Informationen sammelte, um ein einmaliges historisches Strategie-Spiel zu entwickeln? „NAM" fordert Sie als Taktiker, Politiker und Medien-Fachmann. Entscheiden Sie über Sieg oder Niederlage und zeigen Sie dem amerikanischen Präsidenten, was Sie hätten besser machen können. „NAM" ist natürlich mit deutscher Anleitung erhältlich.

. . . daß auch Genghis Khan vor Problemen stand, die heute noch genauso aktuell sind wie gestern? Regieren Sie ein Imperium von der Donau bis zur Chinesischen Mauer. Aber passen Sie auf: Nicht nur Ihre Reiter wollen kämpfen; auch Ihr Volk will arbeiten, leben und lieben. Und Gegner lauern überall. Doch mit der deutschen Anleitung lösen Sie alle Schwierigkeiten . . .

. . . daß es eigentlich ganz einfach ist, ein Raumschiff zu fliegen, lebenswichtiges Material zu besorgen und die Menschheit zu retten? Was aber, wenn die Mannschaft ausfällt und Sie keine Ahnung von der Technik haben? In „Projekt Prometheus" dürfen Sie es ausprobieren und als Captain Marc Adams Geschick, Ideen und Entschlossenheit zeigen. Ein echtes Adventure mit Liniengrafik in der Darstellung der Raumschiffräume und natürlich mit deutscher Anleitung sowie Benutzerführung.

SCAN / EDIT : GADLER

S.C.S Inh. Jörg Zahler

Saar Computer Service

Bengeserstraße 19
6625 Püttlingen

NEU

pro Game eine 3,5" Leerdiskette -GRATIS-

TITEL	ART	AMI	PC
Blazing Thunder **	Action	29,95	-
Buck Rogers Deutsch *	Rollenspiel	74,95	79,95
Back to Future III	Geschick.	59,95	59,95
Centurion	Strat./Act.	66,95	66,95
Chuck Rock **	Geschick.	59,95	-
Crown	Geschick.	59,95	66,95
Death Knights of Krynn	Rollenspiel	-	74,95
Eye of Beholder	Rollenspiel	-	74,95
F-15 Strike Eagle II **	Simulation	a.A.	a.A.
Gods **	Strategie	66,95	-
Great Courts II **	Sportsim.	66,95	-
Genghis Khan	Strategie	87,95	87,95
Galleons of Glory	Wirtsch.Sim	-	74,95
Bill Street Blues	Simulation	66,95	66,95
High Energy II	4 Titel	66,95	-
Midwinter II **	Strat./Act.	a.A.	a.A.
Nam	Strategie	74,95	87,95
PGA Tour Golf * **	Sportsim.	66,95	66,95
Pirates *	Strat./Act.	59,95	59,95
Railroad Tycoon * **	Strategie	79,95	79,95
Super Cars II **	Sportsim.	a.A.	a.A.
Spirit of Excalibur	Act./Adv.	74,95	-
Turrican II *	Action	59,95	-
Toki	Geschick.	66,95	-
Return of Medusa	Strat./Act.	66,95	74,95

* Power-Play HIT ** Amiga-Joker HIT
(Preisänderung und Druckfehler vorbehalten)

Versand per NN + 7 DM , Vorkasse + 5 DM (nur V-Scheck) , auch UPS
Sonderservice: Wenn die Software vorrätig ist und die Bestellung bis 16.00 Uhr getätigt wurde liefern wir noch am selben Tag !!!
(+ 15 DM -nur Saarland-)
TEL.06898/62362 13.00 - 21.00 pers./24 - Stunden Anrufbeantworter

Machen Sie doch mal faxen... AMIGA-FAX incl. Modem Faxe senden und empfangen mit dem AMIGA für nur DM 599.–

Druckfehler, Irrtümer und Teillieferung vorbehalten. Drucklegung am 16.04.91 von Plötner Werbe Design. Versand nur per UPS.

MULTITERM PRO BTX-Programm incl. Anschluß an DBT03 DM 209.--

DELTA PD jetzt auch über BTX *22446607# oder *DELTA#

Walt Disney ANIMATION STUDIO Das Trickfilmstudio für Ihren AMIGA... DM294.--

Delta PD

Ihr Computer-, Hard- & Softwarevertrieb

Schwalbacherstraße 61
6200 Wiesbaden
Tel. 0611-379189
FAX 0611-39818

DAS FREEWARESPIEL DES UMWELTBUNDESAMTES BERLIN & COMAD
Vorgestellt im AMIGA-Magazin 5/91 und in der ASM 4/91 und in unserem Versand !

DAS ERBE
bei uns nur sagenhafte
DM 7.95
incl. Diskette, Porto &Verpackung
(Nur Vorauskasse)
Werden Sie HERR über die Umwelt...!!!

X-POWER PROF.	209,–	Betrayal	dt DM 89,–
5,25" Laufwerk Ext.	189,–	Warlords	e DM 79,–
3,5" Laufwerk Ext	169,–	Swiv	e DM 69,–
3,5" Laufwerk Intern	159,–	Fantasy World Dizzy	e DM 24,–
512 k Erweiterung f.A500	99,–	MONKEY ISLAND	dt DM 69,–
Golden Image Mouse	74,–	Int. Ice Hockey	dt DM 69,–
Maus-Joystick Adapter 500	44,50	Blue Max	dt DM 89,–
Maus-Joystick Adapter 2000	49,–	Super Monaco Grand Prix	dt DM 69,–
Elektr. Bootselector df0-df3	49,–	Maupiti Island	dt DM 79,–
Trackball für Amiga	139,–	Rainbow Island	dt DM 69,–
Bremse A500 Extern	63,–	Adidas Championship	dt DM 74,–
Kickstartumschalter	49,–	Alcatraz	dt DM 79,–
Kickstart ROM 1.3	65,–	Baba Yaga	dt DM 59,–
Prof. MIDI-Interface	139,–	Antares	dt DM 79,–
AMIGA 500	799,–	Bandit Kings	dt DM 99,–
AMIGA 2000	1798,–	3D Construction Kid	dt DM 149,–
Disketten NoName 3,5"	9,90	NAM "Vietnam"	dt DM 89,–
Disketten NoName 5,25"	6,90	Navy Seals	dt DM 79,–
Harddisk HD30 (62 ms)	899,–	Super League Manager	dt DM 79,–
Harddisk HD40 (40 ms)	999,–	The Winning Team	dt DM 89,–
Harddisk HD50 (40 ms)	1099,–	LEMMINGS	dt DM 64,–
Harddisk HD60 (23 ms)	1199,–	Ultima 5	dt DM 89,–
Soundsampler Mono	79,–	Chips Challange	dt DM 69,–
Competition Pro Star	32,50	M.U.D.S	dt DM 69,–
MW-500 System	329,–	ELVIRA	dt DM 69,–
A500 1.8/2.0 MB RAM-Card	389,–	Arkanoid 2	dt DM 24,–
Philips CM 8833/II Monitor	599,–	Wizball	dt DM 24,–

beim Test von Jonathan die Zunge so weit aus dem Gesicht?
10. Liegt das vielleicht an dem Bildchen daneben?
11. Und weil's so schön war, nochmal ein Themenwechsel:
12. Ich finde, Aprilscherze sind dazu da, daß man auf sie reinfällt.
13. Und nicht, daß sie so offensichtlich sind, daß auch der hinterste Dorfdepp aus Tiefenbach (okay, von mir aus auch Hintertupfing) beim zugehörigen Preisausschreiben eine Pappnase gewinnen kann.
14. Ansonsten habe ich nichts auszusetzen ...
teilt uns Matthias Klug aus München mit.

1. – 3. Wir zählen nicht, wir archivieren auch nicht, aber wir freuen uns über jeden Brief. Besonders, seit wir unsere Zentralheizung gegen diesen tollen, großen Verbrennungsofen eingetauscht haben! Für diese Ausgabe hatte uns übrigens noch ein Brief der Marke „Lob & Nummern" gefehlt – aber nun haben wir ja Dich.
5. – 7. Zwar ist nicht immer alles Zahn, was glänzt, doch in Brigittas Fall bleibt der Kukident-Vertrag wohl noch länger in der Schublade. Aber sobald ihr die ersten Beißer ausfallen, erfahren es Andreas und Du als erste. Das wird ein Freudentag für Euch Neidhammel ...!
9. – 10. Nein, der Joker läßt nur deshalb die Zunge heraushängen, weil er Dir beim Abschlecken der Briefmarke behilflich sein wollte.
12. – 13. Wir bitten um Verzeihung: Da Du offensichtlich nicht auf unseren Aprilscherz reingefallen bist, stünde die Hintertupfinger Dorfdeppen-Pappnase natürlich Dir zu – warum hast Du Dich nicht eher gemeldet?
Abschließend laß Dir noch gesagt sein, daß Dr. Freak nicht nur auf der Uni in Raubkopienhagen promoviert hat, sondern auch noch die Professur in Szenologie besitzt! Während Dr. Dude laut Auskunft der netten Dame von der Wuppertaler Ärztekammer ...

Erst denken, dann schreiben

Ich bin ein treuer Leser des Jokers, zumal die Tests überaus gut und aktuell sind. Aber was Ihr Euch mit dem letzten Sonderheft geleistet habt, war ja wohl das Letzte! Ich frage Euch: Wie soll man denn die Spiele lösen, wenn die Poster an der Wand hängen?
Neben dieser Kritik muß ich Euch für die Brork Story I in der letzten Ausgabe loben. Zwar etwas primitiv, aber durchschlagend (arme Kröte ...)! Auch die Joker-Story war nicht von schlechten Eltern (byebye, Oskar). Habt Ihr übrigens schonmal daran gedacht, soweit Ihr denken könnt (is' nicht so gemeint), etwas weniger Werbung, dafür aber mehr Tests zu veröffentlichen? Oder sind Euch die Spiele ausgegangen? Nichts für ungut, Ihr seid und bleibt die Besten
findet wenigstens Christian Klein aus Hamburg

Wir müssen gestehen, einfach nicht damit gerechnet zu haben, daß jemand ZUERST die Poster aufhängt und DANN versucht, die Lösungen nachzuspielen – man lernt nie aus. Probier es halt mal andersrum, Du wirst sehen, das klappt ganz vorzüglich! Zur Werbung: wieviel, oder wie wenig davon im Heft ist, liegt nicht bei der Redaktion, sondern ist alleinige Sache der Anzeigenabteilung bzw. der Verlagsleitung. Ebenfalls nichts für ungut ...

He, Ihr Pappnasen!

Merkt Ihr denn gar nicht, daß Ihr Michael im Editorial schon zum zweitenmal spiegelverkehrt abgedruckt habt (3/91, 4/91)? Warum fotografiert Ihr ihn denn nicht gleich andersherum, oder hat die Sache einen tieferen Hintergrund, den ich weiche Birne nicht zu ergründen vermag???
wundert sich André Gerke aus Sundern

Zwar behauptet der Layouter

SCAN / EDIT : GADLER

steif und fest, daß er das einfach so halten würde, wie das jeweilige Bild besser aussieht – aber wer glaubt das schon? Genau wie Du vermutet auch Michael eine Verschwörung!

Fragen über Fragen

Letzten November zog ich mir zum ersten Mal Euren Joker rein und komme seitdem nicht mehr los. Weder Entziehungskuren noch sonstwas konnten mich vor immer häufigeren Trips zurückhalten. Und dann kam es, wie es kommen mußte: Ich bestellte mir ein Abo, um von nun an immer high sein zu können ...

Ihr seid die Besten, die Einzigartigen, die Unfehlbaren ... und vor allem: Eure urkomisch zynische Art, Leserbriefe zu beantworten, MUSS unbedingt erhalten bleiben. Ich lache mich immer tot darüber. Euer einziger Schönheitsfehler ist, daß Ihr mit einem solchen Supercomputer wie dem Amiga nur spielt, was ich eigentlich als Unart ansehe.

1. Wieso habt Ihr noch nichts darüber erzählt, daß Brigitta aus dem herrlichen, unbeschreiblich schönen, unvergleichlichen Österreich kommt? Woher ich das weiß? Naja, vor ein paar Wochen habe ich bei Euch angerufen, weil ich Näheres über das Abo wissen wollte. Und wer meldet sich da mit erfrischend dynamischer Stimme? Ja, Brigitta! Endlich gab's mal Ton zum Film! Oder hat da etwa Michael seine Stimme verstellt ...?

2. Wie macht Ihr eigentlich die tollen Screenshots? Mit dem Fotoapparat bestimmt nicht, denn das ist bei mir kräftig in die Hose gegangen. Ich frage, weil ich gerade auch ein kleines Magazin zusammenstelle und dafür natürlich auch Fotos brauche. Aber keine Angst, wer kann schon mit dem Joker konkurrieren?

3. Wieviele von Euren 80.000 Heften pro Monat kommen eigentlich wieder zurück?

4. Für die folgende Frage müßte ich mich eigentlich schämen, aber ich bitte Euch, sie trotzdem ernst zu nehmen und sie auch ernsthaft (zumindest ein wenig) zu beantworten: Was bitte ist ein AD & D Game? Auauauau, nicht schlagen!

5. Bei meinem nächsten Anliegen muß ich vorsichtig sein, denn sonst finde ich mich mit einem scharfen Kommentar in Eurer Mailbox wieder: Ein wahnsinnig großer Wunsch meinerseits wäre nämlich, sozusagen als Ferienjob für die kommenden Sommerferien, bei einigen Artikeln mitzuschreiben (verdammt, ich kann schon das Gelächter Eurer Redaktion bis hierher hören). Aber vielleicht, da Ihr ja sowieso dauernd unter Streß steht, könnte ich doch eventuell einmal, wenn es keinem etwas ausmachen würde ...

6. In Eurem Impressum steht, daß Ihr Euer Heft in Österreich drucken laßt. Warum liegen dann trotzdem die Auslandspreise so hoch über den deutschen? Wäre es nicht besser, wenn Ihr statt den Joker erst von Österreich nach Deutschland und dann wieder nach Österreich ein- und auszuführen, da etwas ändert? Zweimal Porto und Zoll ist doch paradox!

7. Muß man für Euren Job studieren?

8. Woher habt Ihr den Stoff für den allerersten Joker bekommen? Ich meine, da gab es doch noch keine Leserbriefe, keine Tips und Tricks, keine Firmenkontakte, etc.

9. Vielleicht ist das ja indiskret, aber ich wüßte gerne, wieviel man so bei Euch (netto) verdient?

10. Schöne Grüße an alle, auch an Daisy. Übrigens hat mein Cousin wirklich geglaubt, die Workbench wäre ein Spiel – Ihr habt mit Eurem Aprilscherz die Einsteiger ja ganz schön verwirrt ...

schreibt, oder besser gesagt, faxt uns Christian Planckh aus Wiener Neudorf

Besten Dank für's Lob (wer sagt Dir eigentlich, daß wir

Bachler Computersoftware

Amiga ☆ Atari ST ☆ IBM ☆ C 64

	Amiga	Atari ST	IBM	C64 Disk.
Back to the Future 3	59.95	59.95	—.—	39.95
Bane of the Cosmic Forge	89.95	—.—	89.95	—.—
Bard's Tale 3 (dt.)	69.95	—.—	69.95	39.95
Blue Max - Aces of War	74.95	74.95	79.95	—.—
Buck Rogers	74.95	—.—	74.95	59.95
Bundesliga Mananger	54.95	54.95	59.95	39.95
Cadaver (dt.)	64.95	64.95	—.—	—.—
Champions of Krynn (dt.)	66.95	—.—	69.95	59.95
Chaos strikes back	64.95	59.95	—.—	—.—
Cruise for a corpse (dt.)		Vorbestellung möglich!		
Curse of the Azure Bonds (dt.)	74.95	74.95	74.95	59.95
Das Boot	74.95	74.95	79.95	—.—
Death Knights of Krynn	V.mö.	—.—	74.95	59,95
Dragon Wars (dt.)	69.95	—.—	74.95	39.95
Dungeon Master (dt.)	69.95	69.95	—.—	—.—
Elvira (dt.)	74.95	74.95	89.95	—.—
Eye of the Beholder	V.mö.	—.—	74.95	—.—
F-15 Strike Eagle II	Vorb.mögl.!	Vorb. mögl.!	84.95	—.—
F-19 Stealth Fighter (dt.)	74.95	74.95	84.95	54.95
Genghis Khan (dt.)	99.00	—.—	99.00	—.—
Gods	59.95	59.95	—.—	—.—
Golden Axe	59.95	59.95	69.95	39.95
Great Courts 2	66.95	66.95	66.95	V.mö.
Gunboat	59.95	—.—	74.95	—.—
Hillstreet Blues	59.95	59.95	59.95	—.—
Joystick Adapter f.4 Spieler	24.95	24.95	—.—	—.—
Kick Off 2	59.95	59.95	59.95	39.95
Kick Off 2 - Final Whistle	34.95	34.95	—.—	—.—
Kings Quest 5	Vorb.mögl.!	Vorb. mögl.!	89.95	VGA 99.—
Last Ninja 3	Vorb.mögl.!	Vorb. mögl.!	—.—	44.95
Legend of Faerghail (dt.)	69.95	69.95	74.95	—.—
Lemmings	59.95	59.95	59.95	—.—
Links (dt.)	—.—	—.—	84.95	—.—
Links Bountiful o.Firestone Course je			36.95	
M1 Tank Platoon (dt.)	74.95	74.95	89.95	—.—
Megatraveller 1	—.—	—.—	84.95	—.—
Mig-29 (dt.)	79.95	79.95	79.95	—.—
Nam (dt.)	74.95	74.95	89.95	—.—
Navy Seals	59.95	59.95	59.95	39.95
PGA Tour Golf (dt.)	69.95	—.—	69.95	—.—
Pirates! (dt.)	59.95	59.95	59.95	49.95
Player Manager (dt.)	49.95	49.95	—.—	—.—
Pool of Radiance (dt.)	69.95	—.—	69.95	59.95
Power Monger (dt.)	69.95	69.95	V.mö.	—.—
Railroad Tycoon (dt.)	*74.95	*74.95	89.95	—.—
Red Baron	Vorb.mögl.!	Vorb. mögl.!	89.95	VGA 99.—
Silent Service 2 (dt.)	Vorb.mögl.!	Vorb. mögl.!	84.95	—.—
Sim City (dt.)	76.95	76.95	76.95	49.95
Sim Earth (dt.)	Vorb.mögl.!	Vorb. mögl.!	99.00	—.—
Space Quest 4 (EGA o.VGA)	Vorb.mögl.!	Vorb. mögl.!	89.95	—.—
Speedball 2	59.95	59.95	—.—	—.—
Super Monaco Grand Prix	59.95	59.95	—.—	39.95
SWIV	59.95	59.95	—.—	39.95
Their finest hour (dt.)	69,95	69.95	69.95	—.—
The Secret of Monkey Island	69.95	69.95	89.95	—.—
The Secret of Monkey Island (VGA)			89.95	
Trans World	66.95	66.95	74.95	44.95
Turrican 2	59.95	59.95	—.—	39.95
Ultima 5	74.95	74.95	74.95	59.95
Ultima 6	Vorb.mögl.!	Vorb. mögl.!	79.95	59.95
Warlords	66.95	—.—	66.95	—.—
Wing Commander	Vorb. mögl.!	—.—	74.95	—.—
Wing Com. Secret Missions	—.—	—.—	39.95	—.—
Wolfpack (dt.)	79.95	—.—	89.95	—.—

. = Bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar
Vorb. mögl. = Programm erscheint in Kürze, Vorbestellung möglich
V. mö. = siehe oben

1 MB-Erweiterung für Amiga (abschaltbar + Uhr)	**99,-**
2. Laufwerk für Amiga (3,5")	**169,-**
Sound Blaster (dt.)	**349,-**
Adlib-Karte (dt.)	**249,-**

Bestellungen könnt Ihr telefonisch durchgeben oder per Post schicken.
Der Versand erfolgt per Nachnahme (+5 DM) oder portofrei per Vorkasse (bar, Scheck).
Ab 100,- DM Bestellwert wird portofrei geliefert.
Fordert noch heute unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an !

Andreas Bachler • Computersoftware
Blücherstr. 24 • Postfach 1113 • D-4290 Bocholt
Tel. (02871) 183088, 180637 • Fax-Nr. 8631

SCAN / EDIT : GADLER

mit dem Amiga nur spielen?) und frisch ans Werk, wir wollen ja noch vor Mitternacht ins Bett:

1. Wir genieren uns nicht, es zuzugeben: Brigitta ist eine von Deinen Landsmännern, äh Mannsweibern, äääähh Lanzfrauen. Naja, jedenfalls ist sie (gebürtige) Österreicherin.

2. Doch, wir machen alle Aufnahmen mit einem stinknormalen Fotoapparat. Wie's geht, steht in der Ausgabe 10/90 („Profi-Screenshots leicht gemacht"). Nachbestellen? Nachbestellen!

3. Mittlerweile ist schon wieder alles anders: Die Druckauflage beträgt jetzt bereits etwa 120.000 Exemplare, davon werden ca. 85.000 tatsächlich verkauft.

4. AD & D Games sind Rollenspiele, die auf dem populären Live-Rollenspielsystem „Advanced Dungeons & Dragons" beruhen.

5. Man sagt zwar, Platz ist in der kleinsten Hütte – aber in einer Hundehütte? Nein, im Ernst: Leider haben wir keine Ferienjobs zu vergeben, sorry. Aber mitschreiben kannst Du unsere Artikel natürlich gerne – wenn Du jemand hast, der sie Dir diktiert...

6. Aus Gründen des Vertriebs und auch des Finanzamtes, müssen wir nunmal Eulen nach Athen tragen. Will heißen: Da wir ein deutscher Verlag sind, ist der Re-Import nach Österreich und damit ein etwas höherer Verkaufspreis leider unumgänglich.

7. Nö, aber manchmal hilft's!

8. Spiele gab es gottlob auch schon zu Zeiten unserer Erstausgabe. Und wo Spiele sind, da sind auch Tips nicht weit...

9. Sehr unterschiedlich, auf jeden Fall nicht genug.

10. War der Aprilscherz nun verwirrend, oder im Gegenteil? Diskutier das doch bitte mal mit dem Matthias aus...

Rechenexempel

Hier eine kleine Rechnung zum Thema Raubkopien:
1 Original-Spiel = 80 DM
80 DM = ca. 30 Disketten
30 Disketten = ca. 20 raubkopierte Spiele
So, jetzt grübeln wir mal, warum raubkopiert wird... schreibt Deep from AOV

Grübel, grübel – also, wir kommen einfach nicht drauf! Aber soviel wissen wir: Sachen, die man sich widerrechtlich aneignet (Geld, Autos, Uhren, Software...) sind meistens ziemlich preisgünstig. Und das allein ist wirklich Grund genug?

Hallo, Ihr Säcke!

1. Schon mal ins Know How geguckt? Also, ich finde, daß die Cheats am Stück geliefert werden sollten, nicht so wie bei Saint Dragon! Außerdem finde ich, daß Brigitta eh schon so wenig zu tun hat (außer Kaffekochen), daß sie ruhig das Know How hätte weitermachen können.
2. Ein Name für die Girl-Seite wäre doch eventuell: Brigittas aktuelle Haarspaltereien.
3. Frage zum CD-Rom (oder so ähnlich): Wird es dafür auch Leerdisks geben? Wenn ja, was sollen die kosten?
4. Briefe wie die „Kettenreaktion" könnt Ihr ruhigen Gewissens wegschmeißen. Wieso zum Geier zerreißen Isoldes Brüder die schönen Hefte? Sind die irre?
5. Echt beschissenes Outfit, Michael (Editorial 5/91).
6. Deine Meinung, lieber Michael, ist mir scheißegal.
7. Der Shop bräuchte mal wieder neue Artikel. Wie wär's mit dem Joker in Originalgröße zum Aufblasen? Oder der Joker als Schreibtischleuchte? Die Joker-Briefmarke wäre ja der Hit, aber was die Post wohl dazu meint?
8. Was trägt der Joker an Feiertagen für Klamotten?
will Andreas Schmidt aus Recklinghausen wissen

Den Fehler im letzten Know How haben wir diesmal natürlich berichtigt (sooo sorry!), die Haarspalterin Brigitta läßt ausrichten, Du sollst kurz ins aktuelle Betriebsgeheimnis gucken, und der Mann im „beschissenen Outfit" sagt, Du bräuchtest Dich nicht zu grämen, Deine Meinung wäre für ihn auch nicht unbedingt die Bibel. Für den Joker ist jeder Tag ein Feiertag, aufgeblasen ist er ohnehin schon (daher auch für eine Briefmarke zu voluminös) und für eine Leuchte ist er nicht hell genug. Bleibt die CD: Direkt auf Laser-Disk bzw. CD wird man wohl nicht absaven können, aber es ist geplant, entweder Speichermöglichkeiten auf Normal-Disks oder zumindest ein Paßwortsystem in die Spiele einzubauen. Alles klar, Du Sack?

Endlich Schluß?

Noch lange nicht! Zumindest dann nicht, wenn Ihr uns weiterhin so fleißig Lob, Kritik und Anregungen in Form von Leserbriefen zukommen laßt. Wer RÜCKPORTO (Ausländer holen sich am Postamt einen Internationalen Antwortschein) beilegt, bekommt von uns sogar persönlich Antwort – sofern wir das Werk nicht hier abdrucken. Auch wenn Ihr Probleme habt, die richtige Adresse lautet immer:

Joker Verlag
Mailbox
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

A 500 512 K 129,–
512 K Erw., abschaltbar, akkugep. Quarzuhr, dtsch. Anl., eig. Herst. 1 Jahr Gar., ab Lager

JOYMO 49,–
electr. Joystick/Maus Umschalter, Steuerleitungen werden voll electr. TTL-8520 komp. umgeschaltet, bes. kleines Gehäuse, kpl. SMD-Technik im Gehäuse, keine Spannungsp.

A 2000 66 MB 899,–
NEC Autobootfilecard, 18-20 ms, 440 KB/s, kompl. form., steckf. auch FFS/PC/AT, 440 KB/s, Kickstart: Test 2+, 31 MB Low Cost Version 699,–

EIZO 9060 SZ
14" Colormultysync, 820 x 620, 0,28dots, strahlungsarm, voll entsp. Amiga Test: sehr gut, anschlußfertig

ASSS 95,–
2 Stereoboxen, eingab. Verst., Lautst. regelbar, abschaltb., für alle Multisyncs, z. B. Eizo 9060 SZ

20 MB A 2000 Autobootfilecard, FFS, partionierbar für XT/AT	499,–
Autoboot ohne Disk f. 1.2/1.3, wie vor, jedoch 30 MB RLL	599,–
Fujitsu DL 1100 24 Nad., Test sehr gut, ab Lager Color/SW	
***NEU! DL 900!** Der kleine Bruder des DL 1100/DL1200*	
Philips CM 8833-II Amigacolormon., inkl. Amigakabel	649,–
Anschlußkabel Amiga an CM 8833-II (SUB-D 9-pol.)	49,–
Anschlußkabel Amiga an Multisync 9-pol. SUB-D Modell angeben	49,–
A 500 512 KB Erweiterung f. abschaltbares Modell auf dem deutschen Markt, akkugepufferte Quarzuhr, justierbar, 100% komp. eigene Herstellung, 1 Jahr Garantie, ab Lager lieferbar	129,–
NEC 1037A, ext. 3,5" Amigalfwk., 100% komp., abschaltbar eig. Herst., Sonderkabellänge bis 1,5 m Aufpreis nur 15,–	209,–
Colorkit für NEC P 60 o. P 70 + baugl.	129,–
Netzteil für A 500 Original Commodore Ismet Germany	174,–
Comp. Pro Joystick, Star 5000, Blau & Silber, Slow m.	44,–
Druckerkabel A 500, 2000, 2500, 3000 (3 m Vers. 29, 90)	19,–
Nullmodemkabel für div. Games zum Betrieb mit 2 Computern, 3 m	29,–
RS 232 Verlängerung 25-pol. 1:1, St./St., Bu./Bu., St./Bu. 2 m	19,–
A 520 Commodore TV Modulator kpl. inkl. Kabel	74,–
Diskettenaufkl. 3,5" 140 St., 70 x 70, endlos, Perfor. selbstkl.	14,–

Dataphon S 21 D 2 Akustikkoppler, 300 Baud mit FTZ	249,–
Wie vor, jedoch D 21/23 D zusätzl. 1200 Baud, BTX	379,–
150er 3,5" Mediadiskbox, doppelreihig, ausziehbar, schwarz	44,–
Stab. Steckernetzteil 1,5–12 V, 1 A, max. 18 W	29,–
Wie vor, jedoch 300 mA, unstab. 1,5–12 V	13,–
Deinterlace für A 2000 B+C Mod.	499,–
Quantum Harddisk ab Lager! Auch 1 Zoll Bauhöhe lieferbar	
Amball, Amiga Trackball, 100% Nousekomp., 3 Mikroschalter	179,–
Evol. II SCSI Contr. mit 52 MB Quantum HDD, kpl. form.	999,–
Monitorständer für alle 14" z. B. 1081/4, CM 8833	36,–
Gameplayadapter, 4 Spieleadap. für Prg. die softwaremäßig Port 3+4 über den Parallelport abfragen, inkl. Anl., ohne Software	39,–
Documentum V 2.0 Textprogramm sowie Butler für Amiga	
Druckerständer bis A3, 2-teilig, sehr stabil, amigafarben	25,–
Luftpolstertaschensortiment, weiß, div. Größen, 20 St. nur	9,–

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

REIN Elektronik

AHS

Versand: UPS-NN o. Post-NN + Vk-Anteil, Scheck + 7,–, Barvorkasse frei Haus. Lagermäßig über 11.000 versch. Electronic-, Hard-, Softwareteile

Sei kein Schlappo - nimm ein Abo!

Würdet Ihr auch am liebsten tagein, tagaus vor Freude tanzen? Nein? Dann wird es höchste Zeit, mal ernsthaft über ein Joker Abo nachzudenken!

Inzwischen weiß das jedes Kind: So ein Abo sorgt einfach für mehr Lebensqualität! Monat für Monat bringt ein sorgfältig ausgesuchter Postbote das druckfrische (und liebevoll verpackte) Joker-Heft direkt ins Haus. Und das in aller Regel ein paar Tage bevor das Exemplar am Kiosk ist! Kein endloses Warten vor dubiosen Verkaufsstellen mehr, nie wieder sich darüber ärgern müssen, daß der Kioskbesitzer mit den ganzen Joker-Heften durchgebrannt ist – nur noch Jubel, Trubel, Eierkleid ...

Es ist schon unglaublich, wieviel Freude und seliges Wohlbefinden sich hinter diesen kühlen Zahlen verbirgt: Für nur 60,– DM (Ausland: 72,– DM) gibt's ein Jahr lang (10 Ausgaben) den Joker frei Haus. Wer schon ein Abo hat, kann sich ein Vollpreis-Game verdienen, indem er einen neuen Abonnenten wirbt (der Neuabonnent braucht nur Namen und Adresse des Werbers auf seiner Bestellung vermerken). Ach ja: Unser Foto wurde übrigens bei der letzten Jahresversammlung des „Glückliche Joker Abonnenten E.V." aus Fuhlsbüttel geschossen ...

Bitte einsenden an:

JOKER-VERLAG
Abo-Verwaltung
Untere Parkstraße 67
D-8013 Haar b. München

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

Name & Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ / Wohnort

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

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Joker Verlag, Untere Parkstraße 67, 8013 Haar, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum / 2. Unterschrift

Ich bestelle ab (inkl.) Ausgabe: ___ / ___

Ich bezahle durch Bankabbuchung: ☐

Kontoinhaber: _____

Konto-Nr.: _____

Geldinstitut: _____

Bankleitzahl: _____

Ich bezahle per Vorkasse: ☐
(Scheck liegt bei)

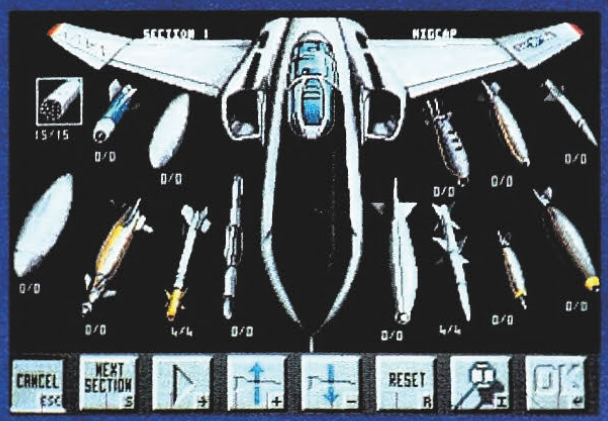
Ich bezahle nach Rechnungserhalt durch:

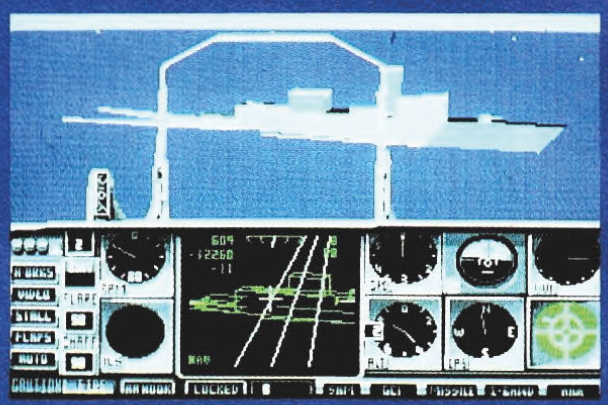
Überweisung auf Postgirokonto: ☐
Nr.: 444 714 - 806 BLZ 700 100 80

Bitte geben Sie bei Zahlungen oder Korrespondenz immer Ihre Kundennummer an!

AMIGA JOKER

SCAN / EDIT : GADLER





Lang genug hat's ja gedauert, bis der Nachfolger des Falken den Weg zum Amiga gefunden hat – ist die Umsetzung nun wenigstens entsprechend?

Keine Frage: Das Teil ist jede Sekunde wert, die wir darauf warten mußten!

Der Amiga Joker meint: Wow – Flight of the Intruder ist eine Simulation aus dem Bilderbuch!

Genau genommen bekommt man hier gleich zwei Flugsimulationen, denn die Versoftung von Stephen Coonts Bestseller hat neben der A-6 Intruder auch eine F-4 Phantom zu bieten. In Anlehnung an die Romanvorlage wird praktisch der gesamte Luftkampf über (Nord-) Vietnam simuliert – und zwar in allen Einzelheiten! Realismus bedeutet diesmal nicht nur detailgenaue Cockpitgestaltung und wirklichkeitsgetreues Flugverhalten, sondern auch daß der eigene Flieger den gegnerischen MiGs nicht in allen Lebenslagen überlegen ist, daß man die „Rules of Engagement" zu beachten hat (erst identifizieren, dann schießen!), und vor allem, daß hier keine Solisten gefragt sind – um die Missionen erfolgreich zu absolvieren, will oft die Zusammenarbeit von bis zu acht Maschinen koordiniert sein!

Die beiden Hauptdarsteller sind auf einem Flugzeugträger stationiert, von wo aus die Intruder hauptsächlich zu Bombardierungseinsätzen startet, während die Phantom ihr dabei meist Begleitschutz geben muß. In der Praxis sieht das dann so aus, daß z.B. je zwei Gruppen von Phantoms und Intruders unterwegs sind, um gemeinsam einen vietnamesischen Flughafen anzugreifen. Mit ein paar der F-4 Piloten kümmert man sich um feindliche Abfangjäger, die übrigen begleiten einstweilen die erste Intrudergruppe, deren Aufgabe es ist, Radaranlagen und Flak-Stellungen des Gegners auszuschalten – die zweite Intrudergruppe bombardiert schließlich das eigentliche Ziel. Klar, es gibt auch simplere Aufgaben, wie etwa Aufklärungsflüge mit einer einzelnen F-4, aber der Großteil der Einsätze erfordert viel strategisches Denken und Handeln.

Für seine Mühen wird der Spieler denn auch reich belohnt: Es gibt Waffen und Ziele im Überfluß, ein sehr komplexes Szenario, Realismus in jeder Hinsicht und Optionen ohne Ende – Video-und Fotoaufnahmen, Zwei-Spieler-Modus per Data-Link (sowohl gegen- als auch miteinander), Innen- und Außenansichten in allen Varianten, Autopilot und Zeitraffer, ja sogar Missionen darf man sich selbst zusammenbasteln! Entsprechend gigantomanisch ist auch die Tastaturbelegung ausgefallen: In der Anleitung sind jene Tasten auf dem Keyboard besonders hervorgehoben, die *nicht* mit irgendeiner Funktion belegt sind...

Steuern kann man die Kisten aber auch mit Joystick oder Maus, ganz vorzüglich sogar. Die Grafik ist selbst auf der höchsten Detailstufe noch erstaunlich schnell und steht der VGA-Version nicht nach, ein paar der Screens wurden sogar neu gezeichnet. Selbst der Sound ist am Amiga hervorragend, die exzellenten FX erinnern ein bißchen an „F-16 Falcon". Der langen Rede kurzer Sinn: Wer die Einarbeitung in ein hochkomplexes Programm nicht scheut, findet mit Flight of the Intruder die Simulation seiner Träume! (mm)

Flight of the Intruder

Grafik:	92%
Sound:	83%
Handhabung:	90%
Spielidee:	88%
Dauerspaß:	92%
Preis/Leistung:	84%
Red. Urteil:	91%

Variabel

Preis: ca. 99,– DM

Hersteller: Spectrum HoloByte/Mirrorsoft

Genre: Simulation

Spezialität: Sehr gute deutsche Anleitung, Keydisk-Kopierschutz, bei 1MB mehr Features.

SCAN / EDIT : CADLER

Wenn Terroristen sämtliche See- und Luftwege unsicher machen, wie kommt dann wichtige Fracht an die richtige Adresse? Domarks Automaten-Umsetzung weiß Rat: Bewaffnete Schnellboot-Kuriere müssen her!

HYDRA

Pilot und Boot sollen insgesamt 31 Level durchmessen, die in je neun Missionen unterteilt sind. Während man also z.B. Queen Lisbeth die geklauten Kronjuwelen wiederbringt, geht's durch Flüsse, Küstenlandschaften und das offene Meer – bloß schaut's halt irgendwie überall gleich aus. Unterwegs bekommt man es mit feindlichen Schiffen, Minen, Baumstämmen usw. zu tun, außerdem entpuppt sich der Antrieb als extremer Spritoholiker. Und wenn's Benzin alle ist, darf man sich von einem der drei Bildschirmleben verabschieden! Aber fürsorgliche Gegner hinterlassen Fuel-Kristalle, sobald man so frei war, sie abzumurksen; auch der Einsatz der (anfänglich vier) Boost-Raketen hilft bei leerem Tank noch ein Stück weiter. Eigentlich sind die Boosts jedoch für kurzfristige Höchstgeschwindigkeiten gedacht, dazu gibt's noch Extrawaffen (Flammenwerfer, Uzi, Bomben, etc.) und Bonussequenzen, aber kein Zeitlimit.

Leider alles kein Grund zur Freude: Die Landschaft ruckelt übel vor sich hin, und das Steuerungsprinzip ist auch nicht so das Gelbe. Überhaupt reagiert der Kahn ziemlich verschlafen auf den Stick, gelegentlich bleibt er sogar einfach stehen und wartet, bis der Amiga nachgeladen hat. Dazu macht die Bordkanone alle Extrawaffen überflüssig, sobald das Dauerfeuer eingeschaltet wird.

Musik und FX klingen zwar hektisch, können den Kapitano aber auch nicht mehr aus dem Tiefschlaf reißen – wenn es nach dem Unterhaltungswert geht, müßte Hydra eher Hydrant heißen . . . (jn)

Hydra

Grafik:	49%
Sound:	58%
Handhabung:	38%
Spielidee:	33%
Dauerspaß:	36%
Preis/Leistung:	44%
Red. Urteil:	38%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 49,– DM
Hersteller: Domark
Genre: Action

Spezialität: Zwei Disketten, englische Anleitung, Highscores werden nicht gespeichert.

Mitarbeiter gesucht!!!

UBI SOFT GMBH

sucht für seine neue Niederlassung in Deutschland
einen Vertriebs-/Marketingleiter

Profil:

- Erfahrung im Verkauf von Spielprogrammen im Einzelhandel bzw. in einem Softwarehaus oder Erfahrung in einem Fachmagazin
- Gute Kenntnisse des Marktes der Spielprogramme – Computerspiele und Cartridges – in Deutschland
- Sehr solide Englischkenntnisse
- Gute spielerische Fähigkeiten auf Computern und Konsolen
- Grundkenntnisse in der Programmierung

Arbeitsfeld:

- Kooperation mit UBI G.B., UBI Frankreich und UBI U.S.A.
- Beratung über Produkte für den deutschen Markt
- Suche nach Produkten für den europäischen und amerikanischen Markt
- Geschäftsabwicklung mit Kaufhäusern, um den Vertrieb unserer Produkte durch unsere Distributoren zu gewährleisten

Detaillierten Lebenslauf an:

UBI Soft France, Attn: Jan Schauder, 8 –10, rue de Valmy, 93100 Montreuil-sous-Bois

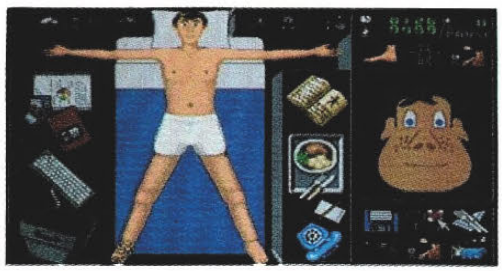
Tel: 00 33 / (1) 48 57 65 52 · Fax: 00 33 / (1) 48 57 07 41

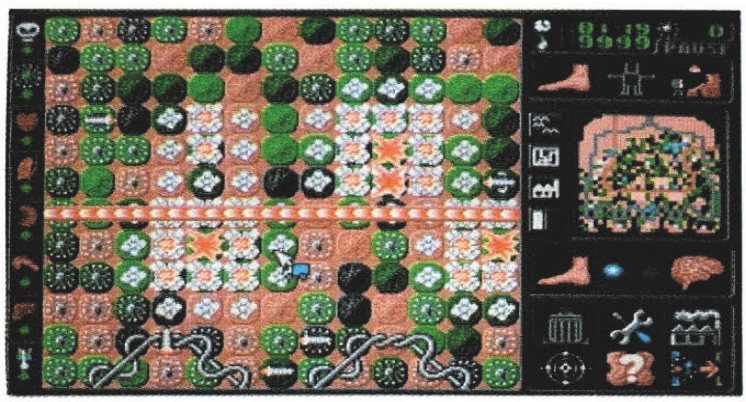
SCAN / EDIT : CADLER

GERM CRAZY

Das ist wirklich mal was Neues: Eine Konfliktsimulation – nur mit der kleinen Besonderheit, daß das Schlachtfeld ein menschlicher Körper ist!

Das Leben eines Jungen soll gerettet werden, dessen Körper von Bakterien und Viren im wahrsten Sinn des Wortes „aufgezehrt" wird. Die kleinen Plagegeister kämpfen an insgesamt 24 Fronten – ob an den Beinen, am Herz oder gar im Gehirn, überall muß den Killerkeimen Einhalt geboten werden (man darf die Krisenherde aber auch einschränken). Zu diesem Zweck können Pillen, Spritzen und andere Medizinbomben verabreicht werden; dafür braucht man aber Geld, und das ist nur beschränkt vorhanden. Oder man begibt sich direkt an den Ort des Geschehens und bekämpft die Bakterientruppen mit Antikörpern. Hier ist der kritische Punkt die verfügbare Energie, die man zur Bildung der Immunstoffe benötigt. Und nur wenn der Patient nicht allzu große Schmerzen leidet, weder zu müde, noch zu hungrig ist, hat er eine echte Chance auf Genesung!
Die Handhabung ist nicht gerade einfach, was weniger an der durchaus praktikablen Maus/Iconsteuerung als an der Komplexität des Programms liegt: Es gibt alleine 30 verschiedene Antikörper, die produziert, verteilt, repariert und wieder eingesammelt werden müssen, dazu kommen zahllose Icons für Medikamente, Nahrungsmittel, Behandlungsmöglichkeiten und und und . . .
Grafisch ist der Medizin-Krimi kaum weltbewegend, aber doch recht ordentlich, Sound ist dagegen absolute Mangelware (von der Titel-Musi einmal abgesehen). Wer also mal ein Strategical der ganz anderen Art kennenlernen möchte, sollte sich Germ Crazy in der nächsten Software-Apotheke zeigen lassen.
(Hugh Myashirov)





Germ Crazy

Grafik:	61%
Sound:	32%
Handhabung:	59%
Spielidee:	83%
Dauerspaß:	66%
Preis/Leistung:	60%
Red. Urteil:	62%

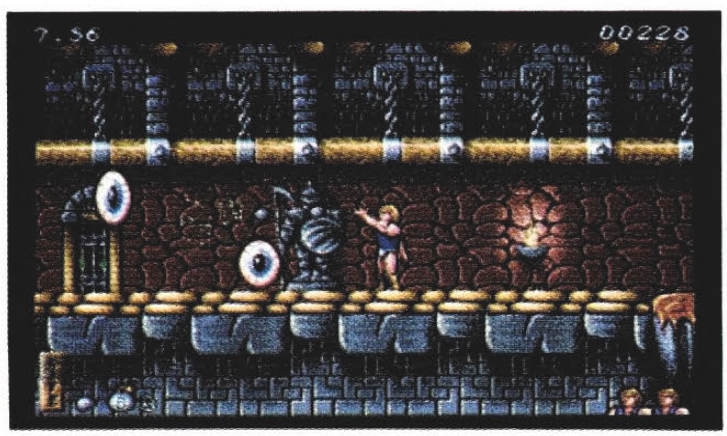
Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 74,– DM
Hersteller: Electronic Zoo
Genre: Strategie

Spezialität: Codeabfrage, die Anleitung unseres Testmusters war wenig überzeugend.

GHOST BATTLE

Wenn schonmal ein hübsches Mädchen bei einem Game mitmachen darf, dann wird es meist von grimmigen Unholden entführt, in einen finsteren Kerker gesteckt und muß dann endlos warten, bis der Spieler in den letzten Level vorgestoßen ist . . .

So auch bei Thalions neuem Actionadventure, aber hier weiß das darbende Fräulein wenigstens, warum es darbt: der Held ist ein knackiger Bodybuilder im kleidsamen Muskelshirt! Unser Schwarm aller Friseusen läuft nun mit wiegendem Gang durch eine horizontal scrollende Welt voller dunkler Wälder, düsterer Friedhöfe und modriger Verliese. Drückt man kurz auf den Feuerknopf, wirft er mit Steinen um sich, drückt man etwas länger, schleudert er seinen Widersachern eine Bombe ins garstige Monstergesicht. Den Rest der Zeit verbringt er mit dem Herumklettern auf Leitern und dem Einsammeln von Schlüsseln oder Schatztruhen. Kurz und gut, er benimmt sich so, wie sich das in einem ordentlichen „Ghosts'n Goblins" Clone nun mal gehört!
Aber trotz flüssig animierter Sprites und hübsch gestalteter Landschaften (sehr detailliert gezeichnet, nur ein wenig blaß) läßt der Spielspaß zu wünschen übrig. Es hapert am Gameplay: Das Bombenwerfen z.B. wäre ja eine recht nette Idee, aber wenn man mehrere Sekunden den Feuerknopf drücken muß, um die Dinger zu aktivieren, verzichtet man in der Praxis lieber drauf. Auch die Kollisionsabfrage ist nicht gerade ein Meisterwerk, und oft kommen die Gegner so unfair daher, daß an Ausweichen nicht mehr zu denken ist.
Bei Lichte betrachtet, erweist sich der Geisterkampf also trotz der gelungenen Präsentation (Musik von Jochen Hippel) als ein eher mittelmäßiges Spielchen.
(C. Borgmeier)



Eine „durchgeistigte" Angelegenheit . . .

Ghost Battle

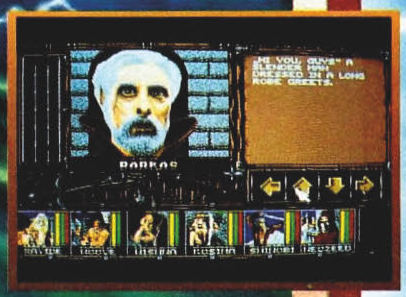
Grafik:	72%
Sound:	73%
Handhabung:	49%
Spielidee:	31%
Dauerspaß:	52%
Preis/Leistung:	50%
Red. Urteil:	55%

Variabel
Preis: ca. 84,– DM
Hersteller: Thalion
Genre: Action

Spezialität: Drei Schwierigkeitsgrade, Highscoreliste, deutsche Anleitung.

SCAN / EDIT : GADLER

SPIRIT of ADVENTURE



SCREENSHOTS

EINE ALTE RELIGION,
EINE FURCHTBARE DROGE, EINE GEWALTIGE MACHT
... DER KAMPF BEGINNT ...

AMIGA

ATARI

C 64

PC

BOMICO
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.

BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spiel-experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel.: 06107/62067

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel. 02 34/68 04 60, Fax 02 34/68 04 97

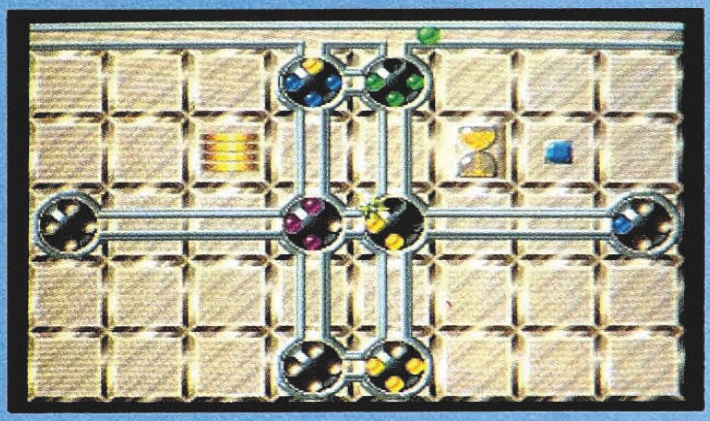
Logical

Der Amiga Joker meint: Logical ist durchdacht und ungeheuer spielbar – endlich wieder eine originelle Tüftelei!

Nomen est Omen – es darf wieder geknobelt werden. Zur Abwechslung geht's diesmal nicht um Steinchen, stattdessen gibt es hier Murmeln, Röhren, Scheiben und jede Menge Tüftelspaß . . .

Sinn und Zweck der Veranstaltung ist es, bunte Murmeln unter Zeitdruck schön ordentlich auf diverse Drehscheiben zu verteilen. Sobald eine Scheibe mit Murmeln gleicher Farbe gefüllt ist, explodiert sie; sind alle Scheibchen hochgegangen, ist der Level gelöst, und man darf mit den nächsten 98 weitermachen. Nun lassen sich die Kuller aber nur transportieren, indem man sie durch Verbindungsrohre zwischen den drehbaren Sammeltellern hin- und herschleust. Da beginnt das Köpfchen oft ganz schön zu rauchen! Weil es aber nicht nur rauchen, sondern richtig qualmen soll, haben die Programmierer noch massenhaft tückische Features eingebaut: Türen, die nur Kugeln einer bestimmten Farbe durchlassen, Einbahnstraßen, „Murmelfarbenänderungsanlagen", Teleporter – alles in allem genügend Gemeinheiten, um die Motivation in schwindelerregende Höhen zu treiben!

Die Grafik ist naturgemäß wenig abwechslungsreich, der Sound weiß da schon eher zu gefallen: Die Knobelei wird von schöner Musik und passenden FX begleitet. Die Handhabung ist sogar über jeden Zweifel erhaben, eine hervorragend gelöste Maussteuerung macht den Umgang mit den vertrackten Murmeln zum reinsten Vergnügen. Rechnet man jetzt noch den ausgeprägt hohen Suchtfaktor hinzu, kann es eigentlich nur ein Fazit geben: Logical ist eine der schönsten Tüfteleien seit langem – für Freunde des Genres ein absolutes Muß! (C. Borgmeier)



Durch diese hohle Röhre muß er kommen . . .

Logical

Grafik:	58%
Sound:	71%
Handhabung:	83%
Spielidee:	88%
Dauerspaß:	85%
Preis/Leistung:	81%
Red. Urteil:	85%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Rainbow Arts
Genre: Strategie

Spezialität: Levelcodes und Editor zum Erstellen eigener Knobelscreens.

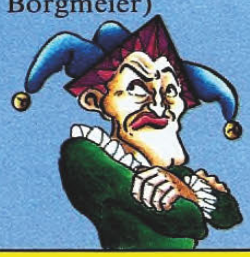
Magic Serpent

Ein Wurm windet sich durch allerlei Labyrinthe, futtert das herumliegende Obst und wird dadurch immer länger – es sei denn, er beißt sich versehentlich in den Schwanz. Kommt Euch bekannt vor? Uns auch!

Das Spielprinzip hat ja auch einen Bart, der noch erheblich länger ist, als das nimmersatte Würmchen jemals werden kann: Zocker-Veteranen kennen es unter dem Namen „Nibbly", und wer mehr als fünf PD-Disketten daheim hat, dürfte so ein Game auch bereits in mehrfacher Ausführung besitzen . . .

Schimpf und Schande also über Software 2000, die uns so einen alten Kalauer als brandneues Spiel andrehen wollen. Zu ihrer Ehrenrettung sei aber gesagt, daß das Würmchen-winde-dich-Spielchen ganz nett ausgestattet ist und – Bart hin oder her – durchaus Spaß macht. Es gibt insgesamt 100 Labyrinthe, die sich durch die Lage der Wände und deren Ausgestaltung unterscheiden. Da muß man sich durchfuttern, und zwar innerhalb eines von Level zu Level immer knapperen Zeitlimits, und ohne mit sich selbst zu kollidieren (sonst ist eins der fünf Leben futsch). Das gefräßige Tierchen hört recht gut auf alle Stickkommandos, und neben einem Radarschirm zum Peilen der Wurmlage werden diverse Extras geboten: Uhren geben Zusatzzeit, kleine Hackebeilchen verkürzen den Wurm, und Teleporter teleportieren munter vor sich hin.

In Sachen Präsentation ist Magic Serpent nicht gerade eine Offenbarung: Das Scrolling ruckelt leicht, die Grafik ist von klassischer Schlichtheit, und während des Spiels gibt's keine Musik zu hören, sondern nur Geräusche. Aber Spaß macht's halt trotzdem, und wem PD-Games zu billig sind, der kann sich's ja kaufen. (C. Borgmeier)



Magic Serpent

Grafik:	38%
Sound:	48%
Handhabung:	65%
Spielidee:	18%
Dauerspaß:	61%
Preis/Leistung:	48%
Red. Urteil:	48%

Für Anfänger
Preis: ca. 59,– DM
Hersteller: Software 2000
Genre: Geschicklichkeit

Spezialität: Zwei-Spieler-Modus (nacheinander), Highscores werden gesaved.

SCAN / EDIT : GADLER

MIAMI CHASE

Miami ohne Vice, das wäre ja wie Erdbeer ohne Eis! Es ist also kaum überraschend, daß der neueste Low Budget Streich der Code Masters sehr viel mit Edelbullen, Drogendealern und schnellen Autos zu tun hat.
Wie gut er ist – das ist die Überraschung!

Don Ferrari heißt nicht nur so, er fährt auch einen – praktischerweise ein Modell, das nicht nur ballern, sondern mit ein paar Extras ruckzuck zu einem halben Panzer hochgerüstet werden kann! Don braucht dieses Monstrum auf Rädern natürlich nicht, um damit harmlose Manta-Fahrer zu erschrecken, sondern weil er bei der D.E.A. arbeitet, der „Drug Enforcement Agency". Steigen wir also ins Killerauto und unterstützen den Gesetzeshüter bei seinem nimmermüden Kampf gegen Floridas Drogenmafia ...

Der Amiga Joker meint:
Miami Chase – wer noch günstiger an ein gutes Spiel kommen will, muß es klauen!

Fünf Verfolgungsjagden stehen am Dienstplan, die alle durch das labyrinthische Straßengewirr von Miami führen. Gut versteckt zwischen Baseballplätzen, Strand, Eisenbahnunterführungen und kleinen Parks treiben sich unzählige Dealer herum, die man umballern oder einfach aus dem Spiel schubsen kann (im wahrsten Sinn des Wortes!). Um Verkehrsvorschriften braucht man sich dabei nicht zu kümmern, viel wichtiger ist es, sich gelegentlich per Radar-Scanner über den aktuellen Standort der Gegner zu informieren. Vorzustellen hat man sich so eine Ganoven-Treibjagd etwa wie die Miami Vice Variante von „Super Cars": Das Geschehen wird aus der Vogelperspektive gezeigt, es gibt ein Zeitlimit, Extras zum Aufsammeln oder Kaufen (Minen, Turbo, bessere Reifen, bessere Steuerung, etc.) und auch so eine Art Endgegner mit besonders stabilem Gangstermobil.
Grafik, Sound und Steuerung sind bei alledem fast schon zu gut für ein Low Cost Game! Die Level sind detailliert gezeichnet und abwechslungsreich gestaltet, es gibt etliche Grafikgags, Zwischenbilder und vieles mehr. Auch gescrollt wird – trotz voller PAL-Ausnutzung – absolut perfekt. Während der Fahrt erklingen wahlweise anheizende Melodien oder gute Effekte, aber die Krönung ist die vorbildliche Joysticksteuerung: nach zweiminütiger Eingewöhnung beherrscht man seine Karre instinktiv! Etwas nervig ist

auf Dauer nur, daß jedesmal, wenn man ein Polizeiauto rammt, der immergleiche Zwischenscreen-Cop auftaucht, um sich für seine dreiste Unterbrechung der Gangsterjagd zu entschuldigen. Desgleichen läßt sich das Intro nicht abbrechen, welches so ausführlich geraten ist, daß es gleich eine ganze Disk für sich alleine beansprucht. Wie bitte? Richtig gelesen, hier gibt's tatsächlich ein Zwei-Disketten-Game für nicht mal 30,– DM!
Daß man sich so ein megagutes Spiel zu einem derart konkurrenzlosen Preis nicht entgehen lassen sollte, ist klar – warum wird Miami Chase also nicht mit einem Hit gekürt? Einzig und allein, weil geübte Drogenfahnder das Game in einer Sitzung durchspielen können. Aber das sollte den durchschnittlichen Don Johnson nicht weiter stören ... (mm)

Miami Chase

Grafik:	79%
Sound:	75%
Handhabung:	86%
Spielidee:	58%
Dauerspaß:	65%
Preis/Leistung:	96%
Red. Urteil:	83%

Für Anfänger
Preis: ca. 29,– DM
Hersteller: Code Masters
Genre: Action

Spezialität: Englische Anleitung, Highscores werden nicht gesaved, Zwei-Spieler-Modus (nacheinander).

TOP AMIGA HARD- UND SOFT

ABC-SOFT-SERIE

Aus dem riesigen Pool von Public Domain- und Shareware-Programmen haben wir für Sie sorgfältig die besten und interessantesten ausgewählt und in unserer Serie zusammengestellt. Alle Programme sind selbstverständlich auf Viren überprüft.

5,-DM

beträgt der Preis pro Einzeldiskette, bei Programm-Paketen ist der Preis jeweils gesondert angegeben.

Alle Programme werden auf 3,5"Disketten geliefert.

Bei Bestellungen geben Sie bitte nur die entsprechende Best.-Nr. an, damit Ihr Auftrag schnell bearbeitet werden kann.

DIENSTPROGRAMME / UTILITIES / DFÜ

Best. Nr.

003 **D-SORT III** Diskettenverwaltungsprogramm komplett in **deutsch**
008 **HAUSHALTSBUCHFÜHRUNG** komplett **in deutsch**
011 **POWERPACKER V2.3b ein super Datenkomprimierer**
012 **DME-EDITOR** in deutsch konfiguriert !
024 **RESETFESTE RAMDISK** für Kickstart V1.2 + V1.3
026 **NOFASTMEM**, resetfest, schaltet Ihre Speichererweiterung softwaremäßig resetfest ab! Wichtig bei vielen Spielen!
028 **QUICKMENU** zum Erstellen eigener Workbenchmenüs,**deutsch**
031 **DISKEY** Diskettenmonitor **mit deutscher Anleitung**
034 **LABELPRINT V3.0** ein Etikettendruckprogramm für 3,5"- und 5,25"-Etikettenlabel **mit deutscher Anleitung**
040 **COPY-DISK** 4 sehr gute Amiga-Kopierprogramme, bis zu 4 Laufwerke gleichzeitig werden unterstützt!
041 **DFÜ-TERMINAL-DISK** enthält Acces V1.4,AZComm u. Comm
044 **FESTPLATTEN-BACKUP-PROGRAMME** zur Sicherung Ihrer Daten (MRBackup V2.4,KwikBackup und SD-Backup)
047 **GIROMAN V3.20** Girokontoverwaltung **komplett in deutsch**
060 **DATAMADE** eine komfortable Adressenverwaltung und DaBa,die modular aufgebaute Datenbank für Daten aller Art. Beide Programme komplett in **deutsch!**

066 **18UTILITIES** u.A.Fonteditor, Speicherlupe, Menüeditor, Iconbrush
067 **TRACKDISPLAY** zeigt Ihnen in einem Hintergrundfenster ständig, auf welche Spuren vom Laufwerk DF0-DF3 gerade zugegriffen wird. Einfach Super!
068 **TURBO-IMPLODER V3.1** ein super Datencruncher !
069 **DFÜ-PROGRAMME** noch einmal 8 Amiga-DFÜ-Programme
070 **ICONS** eine Diskette randvoll mit neuen gemalten, überwiegend animierten Icons verschiedenster Größe!
071 **KRYPTOR** dient zum Verschlüsseln von Dateien. Diese können dann nur noch per Paßwort geöffnet werden, **deutsch**
072 **PASSWORTSCHUTZ** für Ihre Festplatte, **deutsch**
073 **C64-EMULATOR**, deutsche Ladeanweisung, benötigt mind. 1MB Speicher !
074 **DISKOPT!** organisiert Ihre Disketten neu, dadurch kürzere Boot- und Ladezeiten !
075 **AMIDAT** eine kleine Dateiverwaltung mit Suchfunktionen **komplett in deutsch**
076 **PD-COPY V3** kopiert auch MS-DOS- und Atari-Tracks! Mit Nibblecopy,Checkdisk,Speedtest u.s.w, ! **Deutsch.Der Hit !**
077 **INTROMAKER V1.6** zum Erstellen eigener Intros, die beim Bootvorgang geladen werden. Mit IFF-Sound u. Grafikeinbindung, sehr umfangreich **mit deutscher Anleitung !**
078 **ROAD-ROUTE** zeigt Ihnen die jeweilige Entfernung zwischen versch. Städten der BRD und ehem. DDR an. Integriert sind 911 Orte und 2307 Verbindungsstraßen. Beliebig erweiterbar, mit Fahrtroutenvorschlag, **deutsch !**
131 **VIDEOBASE und DATABASE-WIZARD** Datenbank
120 **LABELPAINT** Etikettendruck für 3,5"-Disks mit grafischer Gestaltungsmöglichkeit, **deutsch**

Beziehen Sie sich bei Ihrer Bestellung bitte

auf die Zeitschrift

AMIGA-JOKER

SPIELE / UNTERHALTUNG

002 **RETURN TO EARTH** die Weltraum-Handels-Simulation mit **deutscher Anleitung**
005 **TETRIX** der Spielhallenhit ! Achtung, macht süchtig !
009 **BLIZZARD** ein Super-Ballerspiel
010 **STAR-TREK** erleben Sie die Abenteuer des Raumschiffes Enterprise! Benötigt 1 MB-Speicher und möglichst 3 Diskettenlaufwerke. **3 Disk DM 15,-**
013 **THE ULTIMATE GAME EDITOR V2.5** zum Verändern von z.B. Interceptor,Ports of Call, Bards Tale, **deutsch**
014 **XYTRONIC** intergalaktische Handelssimulation, **deutsch**

015 **ZATUR** ein Denkspiel mit deutscher Sprachausgabe
019 **PARANOID** sehr gutes Breakout-Spiel
020 **RISK** Amiga-Umsetzung eines bekannten Brettspieles ,**deutsch**. Benötigt 1 MB-Speicher
022 **BILLARD** eine sehr schöne Billardsimulation
023 **WERNER-GAME** das Flaschbier-Spiel
027 **STAR-TREK** Version von T.Richter **mit deutscher Anleitung. 2 Disk DM 10.-**
029 **PACMAN** Umsetzung des Spielhallenhits
035 **MONOPOLY** ,deutsch
037 **TUNNEL-VISION** finden Sie Ihren Weg aus dem Labyrinth
038 **CHINA CHALLENGE** Shanghai-ähnliches Spiel mit **dt. Anleitg.**
039 **DELUXE-HAMBURGER** ein Ballerspiel mit Ketchupflasche
043 **ROLLON** und **PYRAMIDE** zwei Strategie-Spiele mit **deutscher Anleitung**
046 **LUCKY LOSER** Geldspielautomat ,**komplett deutsch**
048 **PAMETHA** ein tolles Adventure-Spiel, **deutsch**
051 **KART** Go-Kart-Rennen für 2 Spieler,**deutsch**
052 **CAR** Autorenn-Spiel, benötigt 1 MB-Speicher
053 **SLOT CARS** noch einmal, aber mit Feuerkraft
054 **SUPER GRIDDER** ein Geschicklichkeitsspiel
056 **MIAM MAN und ROLLER BALL** zwei Geschicklichkeitsspiele **mit deutscher Anleitung**
057 **H-BALL** sehr gute Breakout-Spielvariante
059 **MURAGLIA** (Breakoutspiel mit sehr gutem Sound) und **Biscione** (sehr gute Version des "Wurm"-Spieles)
063 **SYS** Virusjagd durch über 50 Spiele-Levels
064 **DRIP-GAME** sehr lustiges Geschicklichkeitsspiel
079 **ZERG** ein Fantasy Rollenspiel
080 **MOONBASE** ein Weltraumspiel
081 **DRAGON CAVE** erforschen Sie unbekannte Dungeons mit Drachen und anderen Ungeheuern! Perfekte Grafik, Sound und Animation machen dieses Spiel zum absoluten **PD-Hit !** Mit Spiele-Editor,**deutsch. Benötigt 1MB**
082 **MARIKO** ein interessantes neues Denkspiel,dt. gute Grafik
083 **EISHOCKEY-MANAGER-SIMULATOR** bringen Sie Ihre Mannschaft durch geschicktes Taktieren zum Sieg! **Deutsch!**
084 **KNIFFEL** sehr schön gemacht, komplett **deutsch**
085 **MISSILE COMMAND** verteidigen Sie Ihre Städte gegen Angreifer ! Superschnell, bekannt aus den Spielhallen jetzt für Amiga! **Absoluter Hit!**
086 **JUMPY** ein Hüpf- und Sammelspiel in **deutsch**
087 **EXTERMINATE** und **DARK STAR** zwei Shoot 'em up Games,**deutsch**
088 **TUMBLER STREET** mögen Sie illegale Spiele mit Geld? Es handelt sich hierbei um das bekannte Spiel mit einem Bällchen und 3 Bechern. Die Becher werden verschoben und der Spieler muß erraten, wo sich das Bällchen befindet. Digitalisierte Filmsequenzen, einfach super ! Benötigt 1MB-Speicher
089 **WIZZY'S QUEST** ein Fantasy-Action-Game, das sich in keiner Weise hinter kommerziellen Produkten verstecken muß! **Komplett deutsch. PD-Hit !**
090 **SPACE BATTLE** ein Weltraum-Schießspiel unter Amos programmiert
091 **FRED DIAMOND** eine Boulderdash-Variante mit Trainer- und Leveleditor,**deutsch**
092 **BÖRSE** spiegelt in vereinfachter Form die Vorgänge an einer Börse wieder! **Deutsch**
093 **TRICKY** bei diesem Spiel geht es darum, alle vorhandenen Steine mit einem Ball abzuräumen. **Mit Spieleeditor, deutsch**
094 **SKRÄBEL** Amiga-Version eines bekannten Brettspieles, mindestens 1MB Speicher erforderlich,**deutsch, sehr spielstark !**
095 **BLACK-JACK** schöne Amiga-Umsetzung für 1-7 Spieler !
096 **PYTHAGORAS** Handelssimulation für 1-4 Spieler, **deutsch**
097 **MYKENE** ein spannendes Strategie-Spiel
098 **DISC** Geldspiel-Automat, **deutsch**
099 **DUNGEON KRAMPFER** die Alternative zum Original ! Befreien Sie Ihre Stadt von intergalaktischen Megaknubbeln. **Komplett in deutsch. Der PD-Hit !** Benötigt 1MB-Speicher
100 **DRIVE WARS** ein sehr gutes Shoot 'em up-Game
101 **ZAUBERWÜRFEL** Amiga-Version mit Maussteuerung und Animation
102 **DOWN HILL** eine sehr gute Skirennen-Simulation

103 **12 KLEINE DENKSPIELE**
104 **FAXEN** ein Kästchen-Verschiebespiel mit Bildern, **deutsch** und **TETRIS** mit Zweispielermodus
105 **MECHFIGHT** ein groß angelegtes Rollenspiel, bei dem es darum geht, Gegenstände zu finden, zu handeln und gegen Roboter zu bestehen. **Mit Spiele-Editor**
106 **HEADGAMES** hier heißt es feuern,feuern...
107 **SPIELE-LEXIKON** Tips und Tricks zu 45 kommerziellen Spielen !
108 **BOULDERCRASH V1.3** hübsche Boulderdash-Variante
109 **MÜNZEN** und **SCHLANGE** zwei Denkspiele in **deutsch**
110 **HEROS** dieses Programm beruht auf einer Idee eines alten C64-Programmes. Mit Hilfe des Zufallsgenerators erfindet der Computer immer neue Science-Fiction-Geschichten zum Schmunzeln ! **Deutsch**
032 **SKAT** sehr gute Skatspielsimulation mit animierter Grafik !

LEERDISKETTEN 3,5" MF 2DD neutral inkl. LABEL

10 St. DM 8,90 50 St. DM 43,50 100 St. DM 84,- 500 St. DM 395,-

3,5" LAUFWERK intern mit Einbausatz für A2000	DM	129,-
3,5" LAUFWERK extern, durchgef. Bus, abschaltbar	DM	145,-
5,25" LAUFWERK extern, abschaltb, 40/80 Tracks	DM	189,-
512 KB-SPEICHERERWEITERUNG für A500 auf 1 MB, mit Akku und Uhr, abschaltbar	DM	79,-
2 MB ERWEITERUNG A500 intern,Akku,Uhr,abschb.	DM	299,-
8 MB-KARTE A2000 mit 2 MB bestückt	DM	399,-
68030 TURBOKARTE original Commodore mit 68882 Coprozessor, 25 MHZ, 2 MB-FAST-RAM	DM	1898,-
MAXI MAUS AMIGA 280 dpi incl. Mousepad	DM	69,-
MAUS-MATTE	DM	9,-
KICKSTART-UMSCHALT-PLATINE 3-fach	DM	55,-
KICKSTART-UMSCHALT-PL. 2-fach,mit V1.3 od.V1.2	DM	98,-
KICKSTART-ROM V1.3 oder V1.2	DM	59,-
FESTPLATTEN für A500:		
40 MB Quantum mit SCSI-Controller + 512 KB-RAM	DM	1189,-
52 MB Quantum mit SCSI-Controller + 512 KB-RAM	DM	1289,-
FILECARDS für A2000:		
40 MB Quantum mit durchgeführtem SCSI-Port	DM	1039,-
52 MB Quantum "	DM	1148,-
105 MB Quantum "	DM	1539,-

FARBBÄNDER:

STAR LC10	DM	9,90
STAR LC24/10	DM	14,50
NEC P6/P7 Plus	DM	14,95
EPSON LQ 500-850	DM	11,95

LANGUAGE MASTER Fremdsprachenlernprogramm mit Lektionen in Englisch, Französisch, Spanisch und Italienisch! Individuell erweiterbar. Lernmodus mit Fehlerauswertung **DM 49,-**

TURBOPRINT PROFESSIONEL ein Super Druckprogramm zum Ausdrucken von Grafiken und Texten mit unzähligen Manipulationsmöglichkeiten **DM 174,-**

TURBOPRINT II für optimale Ausdrucke bis 360x360 dpi in Farbe und Schwarz Weiß **DM 85,-**

X-COPY PROFESSIONEL V3.3D mit Hardware-Zusatz kopiert fast jede geschützte Software. auch Longtracks! **DM89,90**

MULTITERM DELUXE V2.1 BTX-DECODER macht Ihren Amiga BTX-fähig! Postzugelassen. komplett deutsch mit ausführlichem Handbuch **DM 109,-**

MULTITERM PRO erweiterte Version benötigt 1MB Speicher **DM 129,-**

BTX-INTERFACE zum direktem Anschluß des Amiga an BTX-Anschlußbox der Post (D-BT-03) **DM 89,-**

DISK SAFE erkennt und vernichtet Bootblock- und Linkviren. Auch neue Viren werden erkannt und archiviert.! Inkl. Disk-Monitor **DM 49,-**

MOVIE MAKER vielseitiges Animations-Programm für Einsteiger. komplett in deutsch **DM 49,-**

BEETHOVEN ein Musik-Programm mit Noteneingabe-Möglichkeit ! Der Nachfolger von "Wizard of Sound". insgesamt 3 Disks. 1MB erforderlich **DM 49,-**

17+4 Amiga-Umsetzung des bekannten Kartenspieles! Super Soundefekte und gelungene Grafik! **DM 49,-**

PICASSO Malprogramm für alle IFF-Bilder mit über 32 versch. Malfunktionen! Umfangreiches deutsches Handbuch. auch für Einsteiger geeignet **DM 69,-**

VIDEO-CASSETTEN

E 180 VHS HIGH GRADE von PRECISION Stück nur DM 6,99 !!!

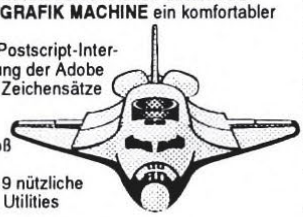
WARE ZU FAIREN PREISEN !

ANTI-VIRUS

004 **VIRUS-CONTROL V1.3** erkennt auch Linkviren, **deutsch**
025 **ANTI-VIRUS-DISK** mit 15! Viruskiller-Programmen
111 **LAMER SCANNER** mit **deutscher Anleitung**
112 **ZERO VIRUS III** neueste Version des bekannt guten Virenkillers, **komplett in deutsch**

DTP / DRUCK / GRAFIK / CAD

021 **DBW-RENDER V2.0** Ray-Tracing-Programm mit **deutscher Anleitung**
113 **MCAD** sehr gutes Amiga-CAD-Programm
114 **ANIGA-DOWNLOAD-FONTS** für 24-Nadel-Drucker, deutsch sowie Assembler Quell-Codes für Fonts, Bilder, Screens, deutsch
115 **PRINT STUDIO** universelles Drucker-Utility mit komfortabler grafischer Benutzeroberfläche. Ausdruck aller IFF-Formate, Screens, Texte. Speichern von Screens und Fenstern als IFF-Datei, deutsch, und **GRAFIK MACHINE** ein komfortabler IFF-Konverter
116 **POST** leistungsfähiger Postscript-Interpreter, volle Unterstützung der Adobe Sprache. Verschiedene Zeichensätze werden mitgeliefert



117 **SUPERPRINT** druckt kurzen Text beliebig groß auf Endlospapier
118 **PRINTER DISK** enthält 9 nützliche Druck-Programme bzw. Utilities für Nadeldrucker
119 **TURBO SILVER WORKSHOP , deutsch**
121 **TEX** komplettes Schriftsatz-Paket für den Amiga mit Druckertreibern für NEC P6, EPSON FX80 und HP-Deskjet ! **Deutsche Anleitung** und massenweise Fonts ! **9 Disks DM 45,-**
122 **DTP-CLIPART-BILDER 10 Disks randvoll DM 50,-**
123 **DELUXE-PAINT III GRAFIKKURS deutsch 2 Disk DM 10,-**
124 **A500-VIDEOKURS** welche Hard- und Software wird benötigt und was wird wo angeschlossen? Diese Fragen beantwortet der A500-Videokurs ! Benötigt 1MB-Speicher **2 Disk DM 10,-**

HOBBY / HAUSHALT

001 **VIDEODATEI UND ETIKETTENDRUCK**, komplett in **deutsch**
007 **AKTIEN** eine Aktienverwaltung komplett in deutsch
042 **SUPER-LIGA** eine Fußball-Bundesliga-Verwaltung in **deutsch**
049 **SCHICKSAL?** religiöse Bilder und Texte mit Musik, deutsch
065 **CD- UND PLATTENLISTE** Katalogisierungsprogramm, **deutsch**
125 **ÖKO** was soll ich nächste Woche kochen und was muß ich dafür einkaufen? Beide Fragen beantwortet jetzt ÖKO! Interaktiv wird ein Küchen- und der passende Einkaufszettel erstellt und gedruckt ! **Komplett in deutsch**
126 **FISCHERTECHNIK-INTERFACE-ANSTEUERUNG** ist mit dem Amiga durch dieses Programm möglich, **deutsche Anleitung**
127 **KALORIENWACHE** errechnet zu Ihrem Menü die jeweilige Kalorienzahl! **komplett in deutsch**
128 **LOTTOMASTER** überprüft Ihre wöchentlichen Zahlen auf Gewinne und gibt (nicht ganz ernst gemeinte) Vorhersagen, **deutsch**
129 **CHARAKTERTEST** auf Grund von Schlaf- und Blumentest, dem chinesischem Horoskop, Sternzeichen usw., **deutsch**
130 **ORAKEL** befragen Sie das chinesische Orakel bei der Beantwortung von schwierigen Fragen ! **Deutsch**

TEXTVERARBEITUNG / BUSINESS

018 **MS-TEXT** eine gute deutsche Textverarbeitung
132 **BUSINESSPAIT** erstellt Balken-, Linien-, Säulen- und Tortendiagramme aus eingebenen Daten, **deutsch**
133 **JAHRESBILANZ** verwaltet Ein- und Ausgaben. Die Ergebnisse werden als Torten- oder Balkendiagramme auf Bildschirm und Drucker dargestellt, **deutsch**
134 **FONTS** viele Schriftarten für Textverarbeitungen etc. **10 Disk DM 50,-**

LERNEN / SCHULE / STUDIUM

045 **PERFECT ENGLISH** Vokabeltrainer komplett in **deutsch** !
050 **DER LEHRSATZ DES PYTHAGORAS** in Bild, Text und Animation anschaulich erläutert
058 **BIORHYTHMUS-BERECHNUNG** mit grafischer Darstellung, **deutsch**
135 **ELEKTRONIK-KURS** Spannung- Strom- Widerstand **2 Disk DM 10,-**
136 **6 MATHEMATIK-PROGRAMME** (Kurven, Gleichungen usw.)
137 **CHEM V1.0** ein Programmpaket zur räumlichen und wirklichkeitsgetreuen Darstellung von Molekülen mit Editor !
138 **GEO** ein Programm zum Kennenlernen der verschiedenen Staaten der Erde mit Informationen über Einwohnerzahl, Hauptstadt, Fläche usw. Außerdem enthält das Programm umfangreiche Tests in spielerischer Form mit Punktvergabe ! **Deutsch.** Ein Astronomielern- u. Testprogramm wird ebenfalls mitgeliefert !
139 **MATHEPROGRAMME** Wurzel-, Primzahlen, Zinsen und Jahreszahlen werden von diesem Programm berechnet ! **Deutsch**

MUSIK / GRAFIK / ANIMATION

006 **NEW-TEK-SOUND** Grafik- und Animationsdemo. Hier zeigt der Amiga, was in Ihm steckt ! **2 Disks DM 10,-**
017 **SONIX-SOUND-PAKET** 8 Disketten mit fertigen Sounds incl. Sonix-Player **DM 40,-**
030 **SOUNDTRACKER-SUPERSOUNDS** und Intros. Fertige, fanastische Musikstücke auf **5 Disketten DM 40,-**
033 **ANIMATIONS** 8 Disketten mit Super-Animationen, 1MB Speicher erforderlich **DM 40,-**
055 **M.E.D.** soundtrackerähnliches Musikprogramm, sehr gut, mit **deutscher Anleitung**
140 **GRAFIKSHOW** mit Musik, benötigt 1,5 MB Speicher
141 **AGATRON-GRAFIK-SHOW**
142 **MAD-SLIDESHOW** sehr empfehlenswert !
143 **TURBO SILVER SLIDESHOW**, sehr gut !
144 **MIDI-PANIC** Midi-Programm mit diversen Midi-Utilities, **deutsch**
145 **ART-SLIDESHOW** mit sehr schönen, gezeichneten Bildern

PROGRAMMIERSPRACHEN

036 **PCQ-PASCAL-COMPILER-PAKET mit deutscher Anleitung**
146 **ZC-COMPILER** C-Compiler
147 **UTILITIES für Programmierer** z.B. Disobject, ILBM-Handler, M2-Maker
148 **FORTRAN 77C V1.3 mit deutscher Anleitung**
149 **LISP-INTERPRETER mit deutscher Anleitung**
150 **HILFS- UND DIENSTPROGRAMME** für Modula-Programmierer. Im einzelnen: CDTITLER, CLITITLER, DIRSTRUCT, M2 PATHS, NAMEFILES , OBJIMP, WINDOWIOX
151 **PDC** ein komplettes C-Programmiersystem mit Compiler, Assembler, Linker und Bibliotheken. Lattice-C kompatibel, mit Quelltext **3Disk DM 15,-**
152 **X-LISP V2.1** ein weiterer Lisp-Interpreter für den Amiga

EROTIK - NUR GEGEN ALTERS-NACHWEIS AB 18 JAHREN LIEFERBAR!

016 **DIASHOW** mit hübschen Girls auf **2 Disks DM 10,-**
061 **PORNO-BILDER** in Fotoqualität **8 Disks DM 40,-**
062 **PORNO-ANIMATIONEN** Videofilm-ähnlich, benötigt 1MB-Speicher, **8Disks DM 40,-**
153 **EROTIK- UND PORNO BILDER** in Fotoqualität, **10 Disks DM 50,-**

ACHTUNG AMIGA PROGRAMMIERER !

Wir suchen ständig überdurchschnittlich gute und neue AMIGA-Software. Als einer der größten Amiga-Softwareanbieter können wir Ihrer Software eine große Popularität sichern!
Auch für kommerzielle Produkte sind wir der richtige Ansprechpartner.
Senden Sie uns bitte Ihr fertiges Programm (keine Demoversion) sowie eine Kurzbeschreibung zu.

DELUXE-BENCH 29,90 DM
Eine Superdisk !!! Endlich komfortables Arbeiten mit dem Amiga CLI! 1 3MB der besten AMIGA-Arbeitshilfen in komprimiertem Format. Bereits beim Booten wird die neueste Version von VirusX die resetfeste Ramdisk (VDO) und ein Anti-Guru-Programm im System installiert. Weitere Utilities: 3 schnelle Kopierprogramme für bis zu 4 Laufwerke, Boot-Intro-Maker, Mausbeschleuniger, Textverarbeitung, Bildschirmschoner, ein- und ausschalten des Audiofilters, Packer/Entpacker mit Maussteuerung, Utilimaster zum Ausführen aller CLI-Befehle per Mausclick usw.

ÜBERSETZE ein Programm, das Ihnen englische Texte z.B. Anleitungen ins Deutsche übersetzt. Inclusive erweiterbarem Wörterbuch **29,-DM**

DER EINSTIEG 380 Seiten geballte Informationen, Tips & Tricks rund um den AMIGA, incl. 2 begleitende Disketten mit hilfreichen Programmen!
Der Hit für AMIGA-EINSTEIGER **49,-DM**

OKTALYZER Dieses Programm setzt im Bereich Musik neue Maßstabe! Es ist MIDI-fähig und besitzt eine Option zum Sampeln. Sensationell ist die Möglichkeit, echte **8 Stimmen** gleichzeitig wiedergeben zu können! **99,-DM**

IFF-SAMPLE-PAKET ca. 1000 Samples (Instrumente, Geräusche) in fantastischer Qualität! Verwendbar für alle gängigen Musikprogramme (z.B. Soundtracker, Oktalyzer, MED). Gratis dazu ein PD-Soundprogramm! Insges. 10 Disks **79,-DM**

PC-HANDLER konvertiert MS-DOS- und ATARI-Dateien ins AMIGA-Format und umgekehrt. Geeignet für 5.25"- und 3.5"-Disketten, PC-Karte und PC-Laufwerk nicht erforderlich! **69,-DM**

TRANS-DAT Englisch-Übersetzungsprogramm mit über 70 000 Vokabeln! Insgesamt 3 Disks **69,-DM**

MULTI-DAT professionelles Datenbanksystem. Bildschirm- u. Druckermasken völlig frei definierbar, unbegrenzt viele Datensätze, Maussteuerung, komplett deutsch. SUPERPREIS **49,-DM**

AMIGA-TOP-SPIELE:

688 ATTACK SUB	69.-	PIRATES	69.-
B.A.T.	79.-	PLAYER MANAGER	59.-
CAPTIVE	69.-	POPULOUS	69.-
CHESS CHAMPION 2175	79.-	POWERMONGER	79.-
CHUCK YEAGER'S AFT 2.0	69.-	PRINCE OF PERSIA	69.-
CURSE OF THE AZURE B.	79.-	SECRET OF MONKEY ISL.	79.-
DRAGON WARS	69.-	SHINOBI	59.-
F 16 COMBAT PILOT	69.-	SHUFFLE	59.-
FLIGHT SIMULATOR II	99.-	STAR FLIGHT	69.-
GRAND OVERT SKAT	49.-	SUPER SKWEEK	59.-
GREAT COURTS II	69.-	TENNIS CUP	69.-
HUNT FOR RED OCTOBER	69.-	THE FINAL WHISTLE	39.-
IMPOSSIBLE MISSION II	39.-	THEIR FINEST HOUR	79.-
INDIANAPOLIS 500	69.-	TURRICAN II	69.-
KICK OFF II	69.-	UNENDLICHE GESCH. II	69.-
LEGEND OF FAERGHAIL	69.-	WEST PHASER	79.-
PANZA KICK BOXING	79.-	ZAK MCKRACKEN	69.-
		ZOMBI	69.-

Weiterhin sind ca. 6000 PD-Disks aus ca. 150 Serien lieferbar!
z.B. Fred Fish, Kickstart, Taifun, ACS, RPD, Chiron, RHS, AUGE, Platinum, Pornoshow, 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!**

- PD - ABO - SERVICE -

3 DEUTSCHE KATALOGDISKS 10,- DM
SPIELE-PAKET I + II + III, je 10 Disks **je Paket 40,- DM**
EINSTEIGER-PAKET 10 Disks 40,- DM
für Amiga-Anfänger mit CLI-Hilfen, Infos, Demos usw.
SUPER-PAKET 15 Disks 55,- DM
bestehend aus Textverarbeitung, CAD, Haushaltsprogramm, Anti-Virus-Disk mit 15 Viruskillern, Spielen und nützlichen Utilities

Unsere Versandkosten:
bei Vorkasse (bar, Scheck) DM 5,-
bei Nachnahme DM 8,-
Ausland: DM 15 und Lieferung nur gegen Vorkasse!
Alle Angaben gelten bis 5 kg Gewicht.

ABC-SOFT
Telefon 05261/68475
Telefax 05261/68229
Hangstein 16a
D-4920 Lemgo

Fachhandel für Hard- und Software Public Domain Shareware Entwicklung und Vertrieb Werbeagentur

SCAN / EDIT : CADLER

The unbelievable AMIGA Joker
GESUNDHEIT! SO EINE ERKÄLTUNG — UND DAS IM SOMMER! WIE DU DAS SCHAFFST?
HATSCHU
REIN BERUFLICH, SOZUSAGEN. ICH TESTE G'RAD 'WAS NEU'S... WILLST MAL SEHEN?
TJA, KINDLICHE GEMÜTER SIND HALT LEICHT ZU 'BEEINFLUSSEN. WAS IST ES DENN? EINE >UNTERGANG DER TITANIC< SIMULATION ODER EIN >SCOTT/AMUNDSEN< RENNEN UM DEN SÜDPOL-CUP?
BITTE — SCHÖN. DER ERSTE FREEZER MIT VIER-JAHRESZEITEN-GARANTIE — ENORM WIRKUNGSVOLL — UND GANZ NEBENBEI EIN GEFRIERFACH VON CA. 70 000 LITERN! SOBALD ER IN SERIE GEHT, WIRD EIN PAAR SCHLITTSCHUHE IM LIEFERUMFANG ENTHALTEN SEIN, DACHT' ICH MIR...
HEY! HAT SICH HIER JEMAND MEINEN YOGHURT GENOMMEN!? UND WO IST ÜBERHAUPT DER KÜHLSCHRANK?

Der BALLER-KNALLER

Was ist das nur wieder für ein selten dämlicher Titel?! Also, mag ja sein, daß sich Baller-Knaller bei einem Preisausschreiben ein bißchen befremdlich anhört, aber zu „War Zone“, Core Designs neuem Actiongame, paßt unsere Überschrift wie die sprichwörtliche Faust aufs Auge!

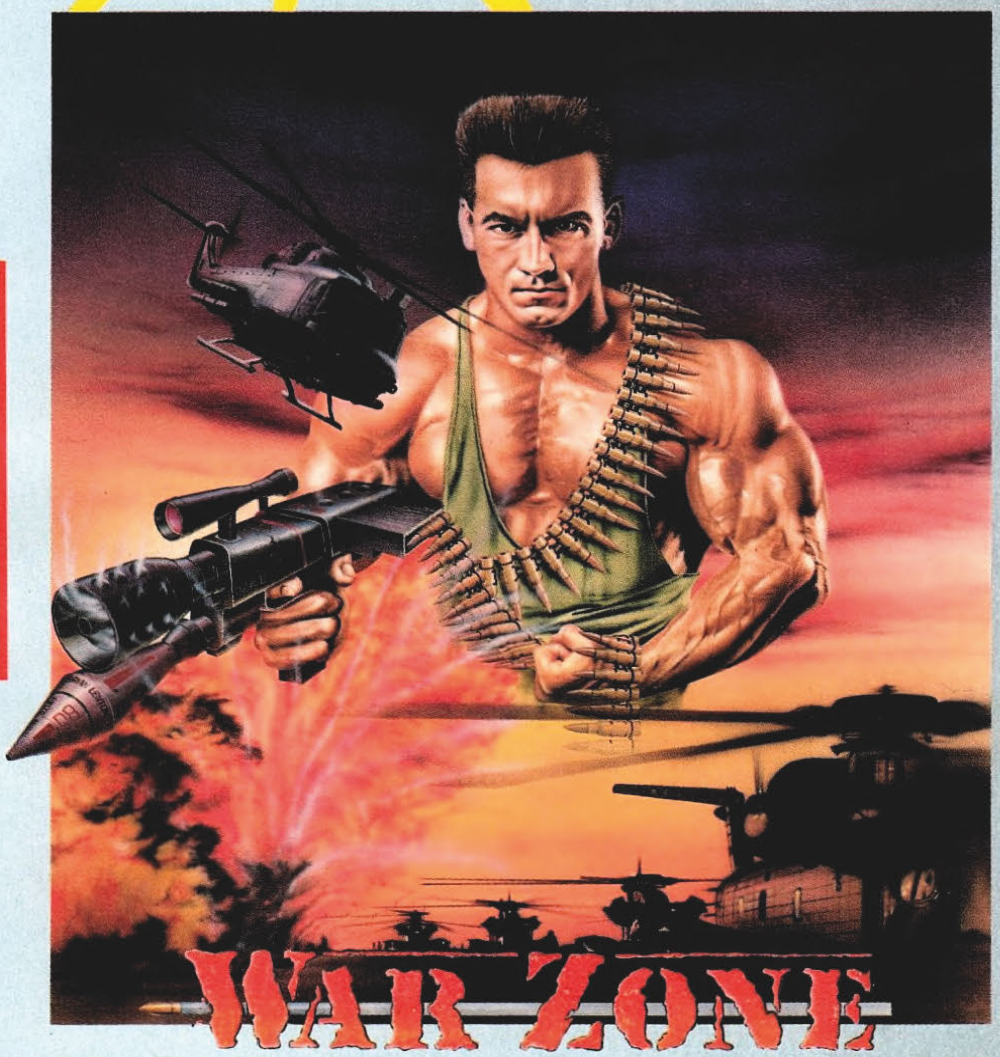
Außerdem: Schließlich und endlich spendieren die Jungs von Core Design nicht einfach zum Spaß so tolle Preise! Nein, die Sache ist schon eher als ein kleiner Bestechungsversuch aufzufassen, damit sich Leute mit notorischem Zucken im Ballerfinger demnächst an „War Zone“ austoben. Die knochenharte Söldner-Action ist aber auch absolut das geeignete Werkzeug, um sich damit den Frust von der Seele zu ballern. Und trotzdem: Wir sind nicht bestechlich, wir nicht! Aber Ihr vielleicht? Zumal hier der Preis wirklich stimmt! Oder vielmehr die Preise:

1. Platz:
Ein chices Kombigerät:
Farb-TV & Videorekorder
Ein „War Zone“
Ein Poster

2. – 20. Platz:
Ein „War Zone“
Ein Poster

Was ist zu tun, um an die gierigen Sächelchen zu kommen? Muß man etwa Söldner werden? Muß man in der Fremdenlegion gedient haben? Muß man den Dauerrekord im Ballerspielen halten? Nichts dergleichen!
Wir zeigen Euch vier Bildschirmfotos von Games Marke Core Design und sagen Euch sogar noch die Titel – Ihr braucht uns nur eine Postkarte zu schicken und darauf die richtige Zuordnung der Spieletitel (entsprechenden Buchstaben des Fotos dazuschreiben) vermerken, schon seid Ihr bei der Verlosung dabei! Allerdings nur, wenn Ihr kein Mitarbeiter des Joker Verlags seid, Euch nicht auf den Rechtsweg versteift (der ist nämlich ausgeschlossen), und die richtige Lösung samt lesbarem Absender bis spätestens 10. Juli 1991 bei folgender Adresse eintrudelt:

Joker Verlag
„Baller-Knaller“
Untere Parkstraße 67
D-8013 Haar



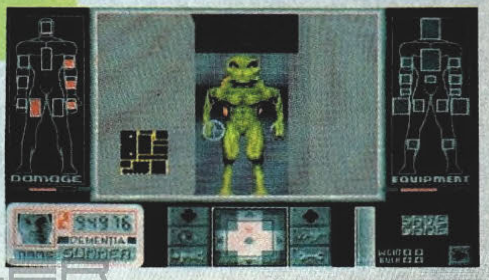
A Car Vup

C Torvak the Warrior

Corporation

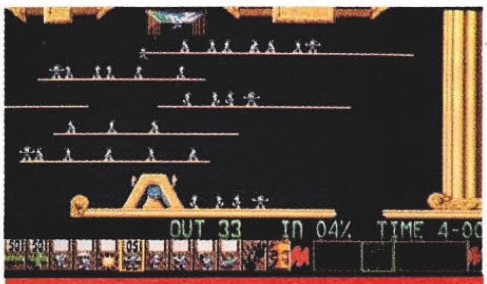
B Chuck Rock

D



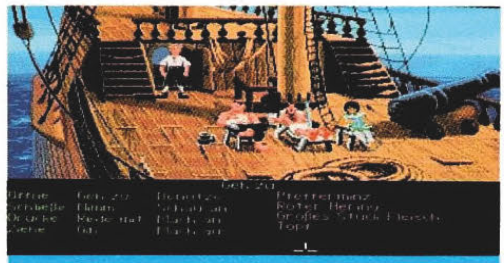
SCAN / EDIT : GADLER

Wir leben in haarigen Zeiten: Kaum parkt man mal falsch, schon hängt ein Knöllchen am Wischer, kaum läßt man eine Banane liegen, schon klaut sie der Hund. Und kaum hat man einen neuen Hit, schon ist er wieder passé . . .



Lesercharts

1. (–) LEMMINGS
2. (1) POWERMONGER
3. (2) PIRATES!
4. (3) SECRET OF MONKEY ISLAND
5. (4) ELVIRA
6. (6) SIM CITY
7. (5) KICK OFF II
8. (7) NORTH & SOUTH
9. (8) INDIANA JONES (ADV.)
10. (9) LOOM



Verkaufscharts

1. (–) SECRET OF MONKEY ISLAND
2. (4) TURRICAN II
3. (1) LEMMINGS
4. (2) GREAT COURTS II
5. (3) ELVIRA
6. (–) PGA TOUR GOLF
7. (–) M.U.D.S.
8. (6) POWERMONGER
9. (–) 'NAM
10. (–) BARD'S TALE III

Redaktionscharts

1. WONDERLAND
2. FLIGHT OF INTRUDER
3. SPIRIT OF ADVENTURE
4. LOGICAL
5. MIAMI CHASE
6. BRAT
7. TRADERS
8. PREHISTORIC
9. MEGA TRAVELLER 1
10. OVER THE NET

Leser-Flops

1. PROSOCCER 2190
2. DAS HAUS
3. NUCLEAR WAR
4. DAS MAGAZIN
5. MATCH PAIRS

Redaktions-Flops

1. SEX OLYMPICS
2. COHORT
3. MONOPOLY
4. CRIME DOES NOT PAY
5. TOP CAT

Mögen plötzlich verschwindende Bananen und ebenso plötzlich auftauchende Strafzettel noch überraschend sein, die neueste Revolution in den Lesercharts war vorhersehbar: Die „Lemmings" haben eine ihrer berühmten Brücken gebaut, und sind darauf (aus dem Stand!) schnurstracks an die Spitze Eurer Top Ten geklettert! Am anderen Ende der Skala, also bei den Leser-Flops, herrscht hingegen nach wie vor die Ruhe ohne Sturm: Fest wie Helgoland in der Nordsee stehen die „letzten Vier", und nur einen der Plätze haltet Ihr zum steten Austausch frei – diesmal hat wieder „Match Pairs" die Ehre. Offenbar wißt Ihr nicht, was Ihr nicht wollt . . .

Da Ihr aber eines mit Sicherheit nicht wollt, nämlich überflüssiges Gelaber, werfen wir unser geschärftes Auge sogleich auf die aktuellen Bewegungen der Verkaufscharts. Hier sind die putzigen Wühler schon wieder am Heimweg, während die endlich erschienene Geschichte um die Affeninsel jetzt erst so richtig loslegt. Weitere Neuzugänge sind entweder sportlicher Natur („M.U.D.S." und „PGA Tour Golf"), was wohl am schönen Wetter liegt, oder gehen in Richtung dauerhafte Beschäftigungstherapie („'NAM" und „Bard's Tale III"), was wiederum eher auf Regen schließen läßt. Die Shops sind also für jedes Wetter bestens gerüstet . . .

Wie gewohnt gehen wir über unsere Joker-Charts in der uns eigenen Bescheidenheit schweigend hinweg und beantworten Euch stattdessen die Frage aller Fragen: Was gibt's zu gewinnen? Nun, jeder Einsender hat auch diesmal wieder die Chance auf gar prächtige Preise, nämlich einen von drei durchgestylten Joker-Sammelordnern oder sogar eine gehaltvolle Compilation! Als da wären:

1 x Winnig Team
1 x Sporting Gold
1 x Power Up

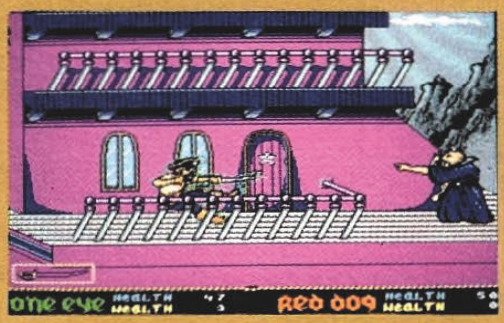
Greift Euch also eine x-beliebige Postkarte, schreibt Namen und Absender drauf – und natürlich Eure derzeitige Liste der Jawollo-Games (nicht zu vergessen die „Ogottogotts"). Leute mit ausgeprägten Vorlieben dürfen uns darüberhinaus noch mitteilen, was sie gerne gewinnen würden. Erstaunlich aber wahr, die Adresse lautet immer noch:

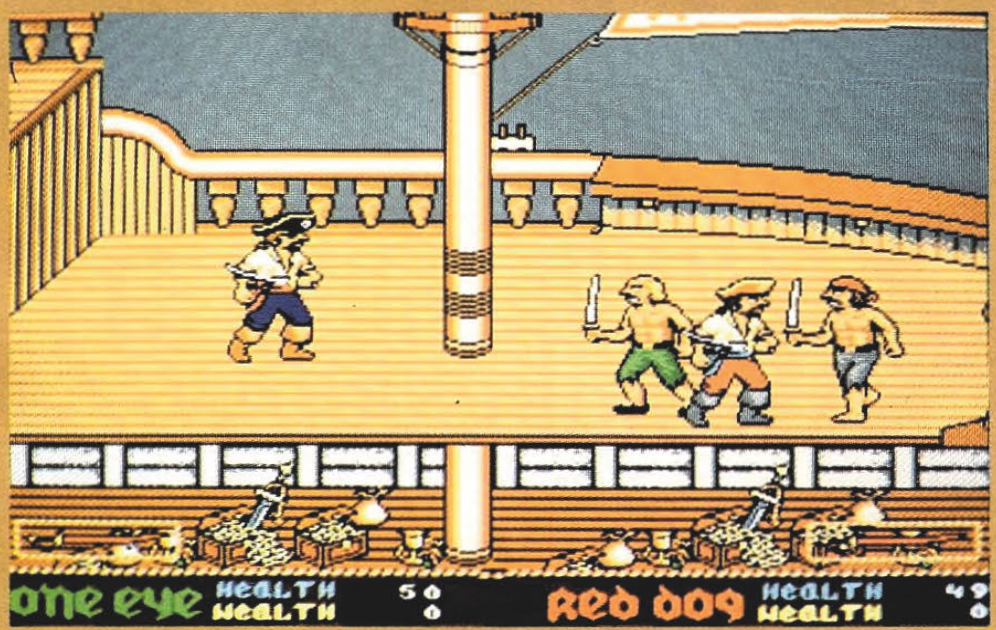
Joker Verlag
Up & Down
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

SCAN EDIT : CADLER

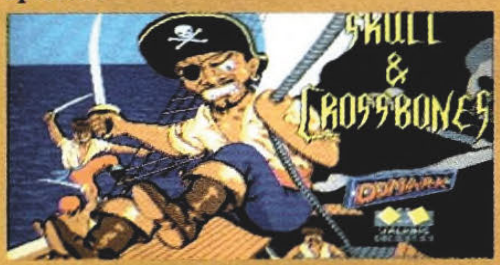
SKULL AND CROSSBONES

Bisher hat sich die Freibeuter-Zunft hauptsächlich in Form strategischer Abenteuerspielchen auf dem Amiga blicken lassen, man denke etwa an „Swords & Galleons“ oder das unsterbliche „Pirates!“. Aber jetzt läßt Domark eine reine Action-Variante zu Wasser!





Auch wenn Ataris gleichnamige Automatenvorlage hierzulande eher unbekannt ist – die Piraten-Thematik paßt ganz gut zu einem Hack & Slay Spiel. Schließlich findet man im Kapergewerbe noch vernünftige Helden: Hier tummeln sich keine Zierpüppchen, die ohne ihren Hochleistungscomputer im Schuhabsatz aufgeschmissen wären, sondern wind- und wettergegerbte Seeräuber mit Augenklappe, Eisenklauen an den Armstümpfen und selbstgeschnitztem Holzbein. Hier warten noch riesige Schätze darauf gefunden zu werden, und hier sind auch die Frauen noch hübsch genug, daß sich gefahrvolle Rettungsaktionen auch wirklich lohnen. Kurz und gut: Skull & Crossbones ist prächtig anzusehen! Aber ist es auch prächtig zu spielen?



Nun, der Schwierigkeitsgrad ist auf alle Fälle OK, im Verlauf der insgesamt acht Level steigen die Anforderungen an den „Steuermann“ schön langsam aber sicher. Sollte die Health-Anzeige doch mal auf den Nullpunkt zuwandern und der Held mit blutdurchtränktem Hemd zu Boden sinken, gibt's ja immer noch drei Leben nach dem Tode (gläubige Amigianer sagen auch Continues dazu . . .). Während des Abenteuers trifft man auf abwechslungsreiche Hintergründe wie Schiffsdecks, Festungsmauern, Höhlen- und Insellandschaften, bekämpft blutrünstige Gegner in Form von axtschwingenden Wachsoldaten, Konkurrenz-Piraten oder Magiern und sammelt die schönsten Schätze ein. Es wird auch nicht dauernd gekloppt bzw. gefochten, zwischendurch muß man schon mal eine Leiter erklimmen oder sich im fachgerechten Umgang mit einem Tau bewähren.

Vom Spielerischen her ist aber trotzdem eher Dünnbier denn Jamaica-Rum geboten: Wo rauhbeinige Seebären zugange sind, darf man sich zwar nicht unbedingt eine hochdifferenzierte Steuerung erwarten, aber daß die meisten Gegner einfach durch wildes Herumfuchteln mit dem Joystick zu besiegen sind, hätte nun auch wieder nicht sein müssen. Außerdem weist das Programm ein paar technische „Schönheitsfehler“ auf; wenn z.B. im Zwei-Spieler-Modus der Kollege trödelt, bleibt das eigene Sprite gelegentlich mitten in der Luft hängen.

Somit ist Skull & Crossbones eine recht zwiespältige Angelegenheit: Für die Grafik und den unaufdringlichen Sound haben sich die Macher durchaus ein Lob verdient, das Scrolling (vornehmlich horizontal, teilweise auch vertikal) ruckelt nur ganz dezent, und die großen, farbenprächtigen Sprites (vor allem die „Schlußmonster“) sind eine Wucht. Am nötigen Feinschliff wurde dagegen gespart, insbesondere was die Spielbarkeit angeht, hätte man sich schon etwas mehr Mühe geben dürfen. Alles in allem reicht's deshalb nur für eine mittelprächtige Wertung – das Seemannslos ist hart aber unerbittlich!

(C. Borgmeier)

Skull & Crossbones

Grafik:	78%
Sound:	64%
Handhabung:	59%
Spielidee:	46%
Dauerspaß:	58%
Preis/Leistung:	56%
Red. Urteil:	59%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Domark/Tengen
Genre: Action

Spezialität: Zwei-Spieler-Simultanmodus, Scores (erbeuteter Reichtum) werden nicht gesaved, der Packung liegt ein Poster bei.

Moonshine Racers

Wer beim Stichwort „Autorennspiel“ stets an röhrende Boliden und Champagner für den Sieger denkt, hat hier mal falsch gedacht: Wie wär's mit einem abgetakelten Lieferwagen und Whisky statt Schampus?

Während der Prohibitionszeit ergab sich im Land der unbegrenzten Möglichkeiten ein völlig neuer Berufsstand: der des Schwarzbrenners. Aber mit dem Brennen allein war's nicht getan, der Rachenputzer mußte ja auch zur nächsten Abfüllstation geschafft werden. Womit wir beim Anfang dieses Games wären: An der Startlinie steht man mit seinem Fusel-Transporter neben anderen Gesetzlosen (alle bis zur Dachkante mit Feuerwasser beladen) und wartet auf das erlösende Signal. Tuuut – schon entbrennt ein Kampf gegen die Konkurrenz, die Zeit, diverse Hindernisse auf der Fahrbahn (manche davon sind auch „Pick Ups“) und den Sheriff, der die Schmuggler von der Straße drängen will. Bildschirmanzeigen informieren über den Vorrat an Zeit und Sprit, die Öl-Temperatur und welchen der zwei Gänge man gerade eingelegt hat; außerdem ist eine kleine Übersichtskarte zu sehen. Wer seine Ladung heil ans Etappenziel bringt, darf sich im Shop mit Extras wie neuen Reifen oder einem Turbolader (den es damals eigentlich noch gar nicht gab) versorgen.

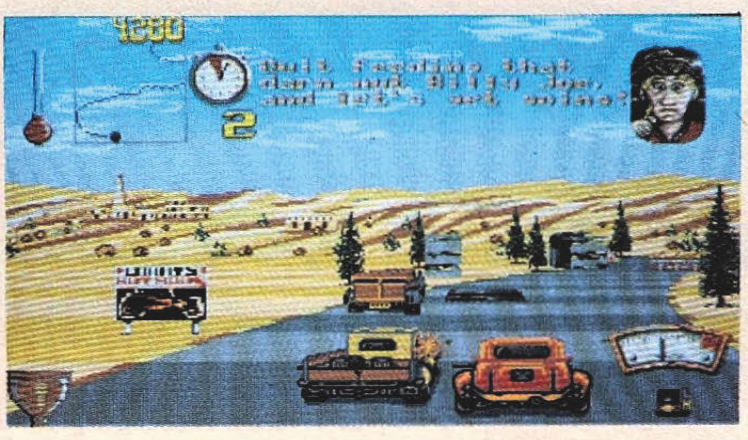
Beim Sound gibt's zur Einstimmung Hillbilly-Musik, im Spiel selbst dann gute Effekte. Von der etwas ruckeligen Grafik, aber auch vom Spielerischen her wirken die fünf Level von Moonshine Racers wie eine Wild West Ausgabe von „Out Run“. Dank der ordentlichen (Stick-) Steuerung ist das zuerst ganz lustig, aber auf Dauer läßt die Motivation doch spürbar nach – nichts für ungut, Boys! (Hugh Myashirov)

Moonshine Racers

Grafik:	70%
Sound:	67%
Handhabung:	69%
Spielidee:	50%
Dauerspaß:	56%
Preis/Leistung:	57%
Red. Urteil:	58%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: Millennium
Genre: Sport

Spezialität: Zwei Disks, Zweitlaufwerk wird nicht unterstützt. Pause-Funktion, deutsche Anleitung.



Freie Fahrt für freie Säufer!

Sex Olympics

Wer sich noch an die seichten Sex-Adventures „Planet of Lust“ und „Bride of the Robot“ erinnert, vernimmt die Nachricht mit Grausen: Bei Free Spirit ist mal wieder der berüchtigte Zuchthengst Brad Stallion ausgebrochen!

Erneut unternimmt Brads Intimfeind Dr. Dildo den Versuch, das bekannte Universum zu unterjochen – und zwar indem er die diesjährige Sex-Olympiade gewinnt! Die Folgen, sollte das ruchlose Vorhaben gelingen, mag sich ausmalen wer kann, wir haben die Story jedenfalls einstimmig zur „Blödsten Vorgeschichte aller Zeiten“ erwählt. Aber wie die Dinge nunmal liegen, verfügt Bradyboy weit und breit als einziger über genügend Rammelpotential, um sich dem Unheil entgegenzustellen. Immerhin sollen neun Frauen flachgelegt werden, die sich auf verschiedenen Planeten versteckt halten – die Mädels werden schon wissen, warum.

Falls nun jemand meint, daß das eventuell interessant sein könnte, müssen wir ihn unsanft enttäuschen. Wenn hier überhaupt irgendwas irgendwie von Interesse sein könnte, dann wäre das die Grafik – und die erreicht mit Ach und Krach unterstes PD-Niveau, womit es dem Game gelungen wäre, sogar seine miesen Vorgänger noch (deutlich!) zu unterbieten. Nicht anders verhält es sich mit dem Sound, der aus einem erbärmlichen Vorspanntitel, zwei oder drei Brocken grauenhafter Sprachausgabe und ein paar elenden FX besteht. Über die restlichen „Qualitäten“ des mausgesteuerten Pseudo-Adventures sei der Mantel des Schweigens gebreitet, nur soviel: Das New-Game-Icon führt mit schöner Regelmäßigkeit zum Guru, was wir für den Wink eines gnädigen Schicksals halten ... (jn)

Sex Olympics

Grafik:	11%
Sound:	9%
Handhabung:	36%
Spielidee:	4%
Dauerspaß:	6%
Preis/Leistung:	2%
Red. Urteil:	6%

Variabel
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Free Spirit Software
Genre: Abenteuer

Spezialität: Zwei Disks, 1 MB erforderlich (keine Ahnung warum). Kuriose Paßwortabfrage: Was immer man eingibt, stets kommt man durch!

Das turnt an, was?

SCAN / EDIT : GADLER

HERO QUEST

Das fehlende „s“ im Titel macht den Unterschied: Bei Gremlin hat man nicht etwa Sierras Vorjahres -Hit kopiert, sondern MBs gleichnamiges Brettrollenspiel für den Amiga umgesetzt. Ob die Dungeon-Hatz auch in der digitalen Version überzeugen kann?

Die schlichte Hintergrundgeschichte wäre ohne weiteres eines Ballerspiels würdig: Der bitterböse Zauberer Morcar tyrannisiert mit seinen Schergen die gesamte Fantasywelt, basta. Fehlt noch was? Ach so, irgendjemand sollte dem Miesling natürlich das Handwerk legen! Das kann man alleine machen, was den Vorteil hat, daß man nach Belieben abwechselnd die Rolle eines Magiers, Elfs, Barbaren oder Zwergs übernehmen darf. Oder man absolviert die insgesamt 14 Einzelprüfungen (Quests) mit Freunden, wobei dann (bis zu) vier Teilnehmer die Heldencharaktere steuern, dem fünften bleibt der Part des Schurken Morcar.

Vom Ablauf her hat Hero Quest denn auch nur wenig Ähnlichkeit mit einem Rollenspiel üblicher Machart: Die zu durchforstenden Dungeons werden in einer isometrischen 3D-Perspektive dargestellt, der Boden ist jeweils in Quadrate unterteilt. Mit einem Münzwurf (der Ersatz für's Würfeln) wird ermittelt, um wieviele der Steinplatten man weiterkommt – wie bei der Brett-Vorlage ziehen die Helden immer schön nacheinander. In jedem Zug darf man suchen, kämpfen oder einen Zauberspruch loslassen, selbstverständlich können auch Türen geöffnet und Gegenstände aufgesammelt werden. So findet man z.B. recht nützliche Tränke, aber auch jede Menge Gold, das man später im Shop für bessere Waffen, Rüstung etc. ausgeben kann. Gibt's unterwegs Orientierungsschwierigkeiten, holt man sich die Dungeon-Generalkarte samt markierter Positionen der Hauptdarsteller auf den Screen; kommt es zu Begegnungen der monströsen Art, kann man in einer kleinen Animationssequenz beobachten, wie Gut und Böse aufeinander einschlagen.

Die Steuerung im Iconbetrieb ist kinderleicht zu bedienen; auch in Sachen Präsentation haben sich die Programmierer nicht lumpen lassen: Die Sprites sind samt und sonders phantasievoll gestaltet, auch die diversen Verliese sehen recht ansprechend aus, wenngleich sie sich nicht allzusehr voneinander unterscheiden. Es gibt viele Fenster und grafisch sehr liebevoll gemachte Menüs; dazu spielt der Amiga eine wunderschöne Melodie, die Türen knarren gar schauerlich – der erste Eindruck ist wirklich nicht übel! Aber schon nach relativ kurzer Spielzeit offenbart das Game seine große Schwäche: Die einzelnen Quests sind einander viel zu ähnlich, um versierte Recken langfristig bei der Stange halten zu können! Mal muß man eine Geisterklinge suchen, dann einen Goldschatz aufstöbern, oder auch einfach nur aus einem Labyrinth entkommen – praktisch verbringt man aber die meiste Zeit damit, durch leere Räume zu laufen, Türen zu öffnen und hin und wieder ein Monster zu vertrimmen . . .

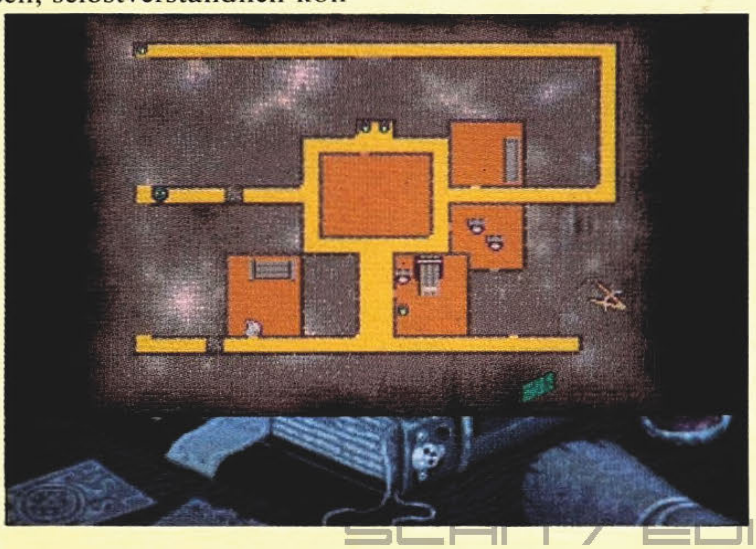
Einsteiger auf der Suche nach einem leicht erlernbaren Fantasy-Game dürfen also getrost mal einen Versuch mit Hero Quest wagen, Rollenspiel-Profis hingegen sind hier hoffnungslos unterfordert – ihnen bleibt ein weiteres Mal die bittere Erkenntnis, daß ein tolles Brettspiel nicht unbedingt ein ebenso tolles Computerspiel abgibt. (C. Borgmeier)

Hero Quest

Grafik:	71%
Sound:	82%
Handhabung:	81%
Spielidee:	63%
Dauerspaß:	61%
Preis/Leistung:	65%
Red. Urteil:	63%

Für Anfänger
Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: Gremlin
Genre: Brettspiel-Umsetzung

Spezialität: Spiel teilweise in deutsch, der Sound ist abschaltbar, Charaktere können gespeichert werden. Option für geplante Zusatzdisks bereits eingebaut.



SCAN / EDIT : GADLER

Carcharodon=White Sharks

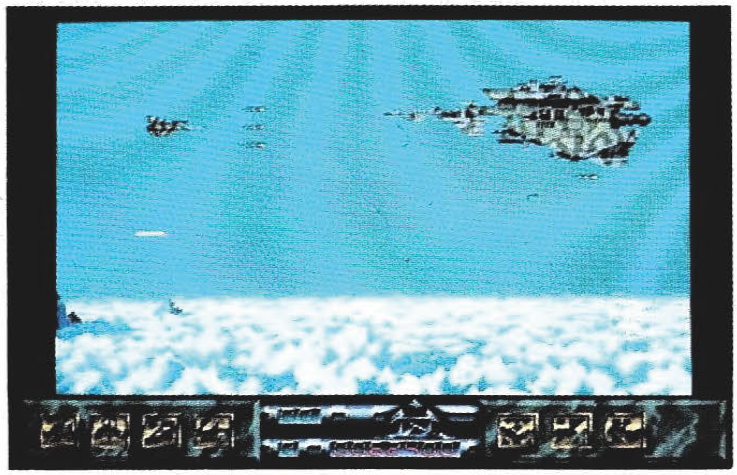
Das Ungewöhnlichste an Demonwares neuem Actionspaß ist zweifellos der Name – was in aller Welt haben Weiße Haie mit Raumschiffen zu tun? Höchstens, daß sich beide durch eine unbezähmbare Angriffslust auszeichnen, wenn man ihnen einen Gegner vor die Nase hält . . .

Der Rest des Games ist nicht halb so originell wie der Titel, hier wartet das 4095ste horizontal scrollende Ballerspiel auf einen Joystickpiloten. Als solcher darf man die fünf Bildschirmleben seines Gleiters gegen diverse Feindverbände aus Raumschiffen und Jägern verteidigen, wobei die großen Brocken wie gewohnt am Levelende warten. Anders ausgedrückt, hat White Sharks eigentlich kaum etwas zu bieten, was Klassiker des Genres wie „R-Type" oder „X-Out" nicht besser gekonnt hätten. Genaugenommen haben wir es hier mit einer Kreuzung dieser beiden Spiele zu tun: Während das Gameplay mehr an „R-Type" erinnert, wurde das Handling der Waffen bei „X-Out" abgeguckt. Die Extras werden nämlich nicht aufgesammelt, während man frohgemut durch die rätselhaften Technolandschaften düst, sondern bereits *vor* dem Ausflug festgelegt. Im Waffenmenü wird nicht nur die Grundausstattung für das Heldenschiff zusammengestellt (also all die Scherzartikel, die nachher ständig aktiv sein sollen), hier darf man sich auch gleich die diversen Zusatzwaffen aussuchen, die im Spiel dann über eine Iconleiste aufgerufen werden. Angeboten wird das gängige Arsenal an Feindvernichtern, sprich Smartbombs, Flammenwerfer, Streufeuer, Rundumschüsse, Schutzschilder – 13 verschiedene Waffentypen insgesamt. Das Schöne dabei ist, daß sich diese Einstellungen (wie übrigens auch die Highscores) auf einer Zusatzdisk absaven lassen, so daß man sich das Shopping bei den folgenden Durchgängen auch sparen kann. Weniger schön ist, daß die Extras nur für einige Sekunden aktiv sind, weshalb es sich empfiehlt, sein Lieblingsfeuerwerk gleich in mehrfacher Ausfertigung an Bord zu nehmen.

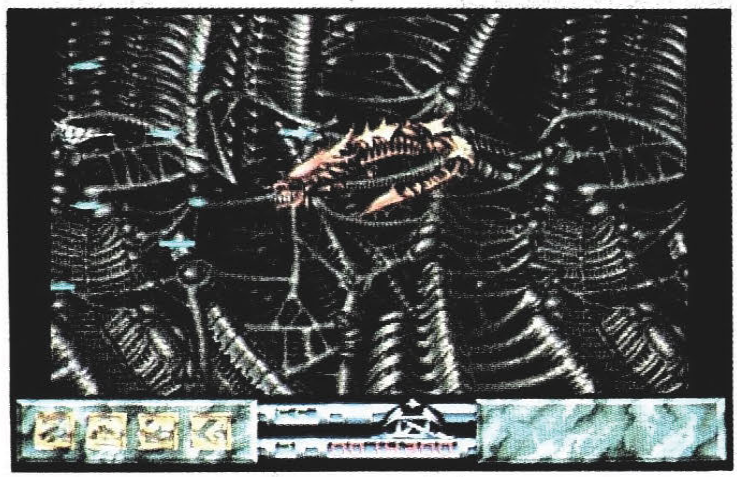
Zum Spielverlauf selbst gibt's herzlich wenig zu sagen, außer daß die sechs Level nicht übertrieben schwierig ausgefallen sind und kaum linke Stellen enthalten. Anfangs ist das Game sogar richtiggehend leicht, später, wenn man sein Schiffchen durch enge Passagen manövrieren darf, wird's dann doch ein bißchen haarig. Die Steuerung arbeitet sehr exakt, wobei noch erwähnenswert ist, daß sich die Programmierer hier sage und schreibe vier verschiedene Modi haben einfallen lassen – allerdings unterscheiden sie sich im wesentlichen nur durch die Belegung des Feuerknopfs. Die Hintergrundgrafiken sehen in den ersten Abschnitten ziemlich schlicht aus, steigern sich im weiteren Verlauf zwar ein wenig (düstere Knochenlandschaften, usw.), erreichen aber nie wirklich große Klasse. Das Scrolling ist ordentlich und die Titelmelodie fast so hübsch wie die zahlreichen FX (jede Waffe macht anders bum!)

Und die Moral von der Geschicht'? Die weißen Carcharodon-Haie entpuppen sich als ordinäre Ölsardinen – wohl schmackhaft, aber Dutzendware halt . . .

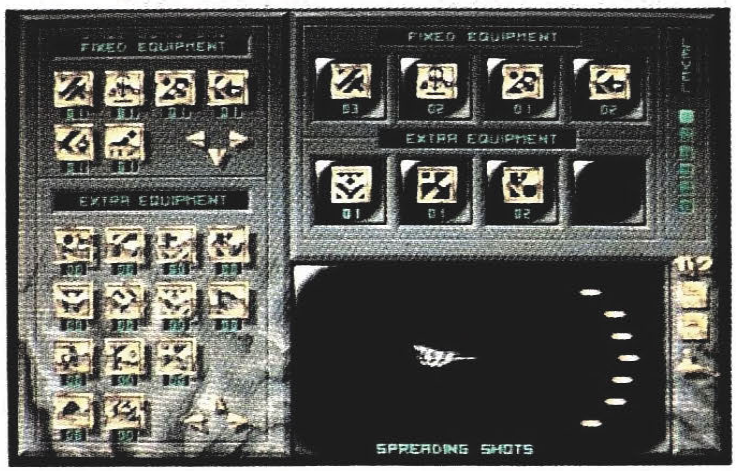
(C. Borgmeier)



Nein, so eine originelle Grafik!



Da fliegt er hin, der kleine weiße Hai . . .



Das Waffenmenü

Carcharodon – White Sharks

Grafik:	60%
Sound:	72%
Handhabung:	81%
Spielidee:	42%
Dauerspaß:	64%
Preis/Leistung:	66%
Red. Urteil:	64%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Demonware
Genre: Action

Spezialität: Im Zwei-Spieler-Simultanmodus steuert der Kollege ein winziges Mini-Raumschiff.

SCAN / EDIT : GADLER

BRAT™

Rotzfrech!

Eigentlich ist Brat ganz in Ordnung. Wenn man mal davon absieht, daß er mit Vorliebe Zoff sucht. Deshalb steckt er immer mittendrin -- im Schlamassel. Ob er da wohl wieder rauskommt?

Für Amiga und Atari ST.

Im Vertrieb von United Software GmbH, Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2

FOURSFIELD
©1991 TARANN LTD

image WORKS

SCAN / EDIT : GADLER

Eco Phantoms

Bei Electronic Zoo hat man herausgefunden, daß die Erde in ferner Zukunft von Aliens angegriffen wird, die sich unter die Krallen reißen wollen, was bis dato von unseren Bodenschätzen noch übrig ist. Also wurde flugs ein wilder Spiele-Mix zusammenprogrammiert, auf daß wir schonmal für den Ernstfall üben können ...

In Verfolgung ihrer üblen Absichten haben die Außerirdischen gigantische Techno-Kuppeln aufgestellt; drei davon darf und soll man hier mit einem gekaperten E.T.-Mobil durchforsten. Es gilt, sich in labyrinthischen Gängen zurechtzufinden, Roboter durch fremdartige Gebäude zu steuern, Gefangene zu befreien und schießwütige Wächter zu bekämpfen. Besonders wichtig ist die Beschaffung von Informationen, ohne die das Happy End ausfallen würde – das komplexe Spektakel gipfelt nämlich in einem großen Showdown, bei dem man den Bordcomputer des Alien-Raumschiffes so umprogrammieren muß, daß er die Beseitigung der angerichteten Schäden in die Wege leitet.

So interessant sich das alles anhören mag, so widerborstig gab sich unser Testmonster, äh Muster: Die Saveoption führte ab und an zum Absturz, nach jedem Scheitern der glorreichen Mission mußte neu geladen werden (was wegen der unglaublich umständlichen Codeabfrage besonders ärgerlich ist), und das lückenhafte englische Manual gefällt sich oft und gern in wenig hilfreichem Geschwafel. Da nützt die atmosphärische Grafik (teils dreidimensional) ebensowenig wie der ansprechende Titelsound, die netten FX oder die ordentliche Maussteuerung – die Rettung der Erde wird hier wohl schon am Frust des Retters scheitern ... (jn)

Eco Phantoms

Grafik:	71%
Sound:	68%
Handhabung:	29%
Spielidee:	68%
Dauerspaß:	33%
Preis/Leistung:	35%
Red. Urteil:	33%

Für Experten
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Electronic Zoo
Genre: Mixtur

Spezialität: Zwei Disketten, wer über 1 MB verfügt, darf auch ein zweites Laufwerk benutzen. Pausefunktion.

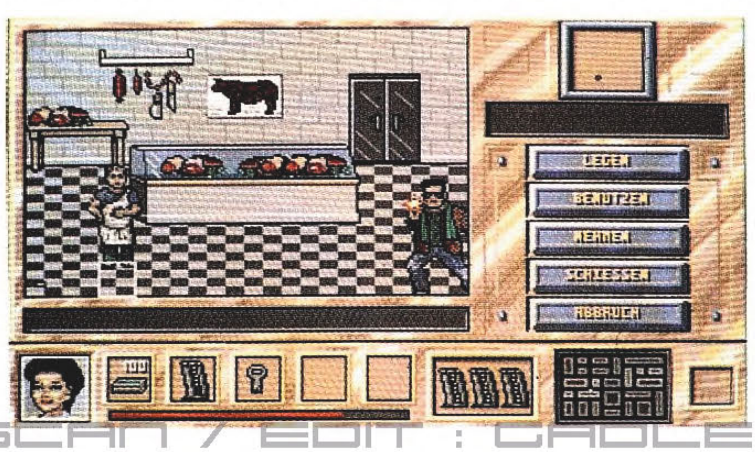
Crime does not pay

Ist dieses Mafia-Adventure mit Actioneinlagen nun ein Angebot, das man nicht ablehnen kann? Eher im Gegenteil: Mag der Pate noch so machthungrig sein – die Gangster-Karriere á la Titus könnte selbst Al Capone zur Ehrlichkeit treiben ...

Mit dem Ziel, Justiz und Verwaltung der Stadt zu kontrollieren, kann man entweder bei der chinesischen Mafia oder der italienischen Cosa Nostra Familienoberhaupt werden. Jeder Clan besteht aus drei Personen mit verschiedenen Eigenschaften – es gilt nun, mit den schweren Jungs oder Mädchen Straßen und Häuser zu durchsuchen. Man findet Munition, dicke Dollarbündel und Dokumente, mit denen sich die Mächtigen im Ort erpressen lassen; gelegentlich gibt auch ein braver Bürger einen Tip. Erschwert wird der Aufschwung zum Capo di tutti Capi durch schießfreudige Kriminelle und schlagkräftige Punks, die sich in den Straßen herumtreiben: Wer zuerst ballert, lebt länger; nur sollte man sich nicht von der Polizei erwischen lassen ...

Grafisch gibt sich die Ganoven-Oper recht kindisch, zudem ruckeln die Animationen mit dem Scrolling um die Wette. Auch die Joysticksteuerung (direkt im Bild plus ein paar Icons) ist eine Katastrophe, mit der Tastatur geht's nur unwesentlich besser. Überzeugen kann eigentlich nur die stimmungsvolle Musik, und das ist ja wohl ein bißchen wenig.

Da auch das Gameplay fad ist, und noch dazu alle Hinweise nach einem Reset wieder an gewohnter Stelle auftauchen, ist hier der Spieler nur unter Androhung roher Gewalt bei der Stange zu halten. Dafür stimmt der Titel: Verbrechen, wie beispielsweise dieses Game zu kaufen, zahlen sich wirklich nicht aus! (jn)



Crime does not pay

Grafik:	31%
Sound:	70%
Handhabung:	29%
Spielidee:	33%
Dauerspaß:	26%
Preis/Leistung:	19%
Red. Urteil:	28%

Für Anfänger
Preis: ca. 84,– DM
Hersteller: Titus
Genre: Abenteuer

Spezialität: Speichern kann nur, wer Diskettensymbole gefunden hat! Anleitung in deutsch, Pause-Funktion.

SCAN / EDIT : CADLER

Wichtige Mitteilung:

Bei uns werden die Preise nicht geschätzt, sondern knallhart kalkuliert. Deshalb vertrauen uns mehr als 5000 Kunden.
Telefon. Bestellung: 8.00 – 24.00 Uhr (kein Anrufbeantworter)

07 11 / 8 56 85 34

PROGRAMM	AMIGA	ATARI	IBM-PC
3D Konstr Kit	119,95	119,95	119,95
Animation Studio	249,95	—	—
688 Attack Sub	64,95	—	74,95
A 10 Tank Killer	79,95	83,95	79,95
Aces of the Great War	74,95	74,95	87,95
Accolade in Action	74,95	—	74,95
Adidas Championship	59,95	—	—
Airborne Ranger	62,95	62,95	62,95
Airline Transp. Pilot	87,95	87,95	87,95
Alcatraz	64,95	64,95	64,95
Andrettis Rac. Chall.	—	—	74,95
Apprentice	56,95	56,95	—
Atomino	62,95	62,95	67,95
Atomix	54,95	59,95	58,95
Awesome (m.T-Shirt)	79,95	—	—
B.A.T.	89,95	84,95	79,95
Back to the Future II	69,95	69,95	64,95
Back to the Future III	69,95	69,95	—
Back to the Golden Age	74,95	74,95	—
Bad Lands	59,95	59,95	54,95
Bandit Kings	82,95	—	82,95
Bane on the Cosmic Force	89,95	—	89,95
Bards Tale II	64,95	—	64,95
Bards Tale III	67,95	—	76,95
Battle Isle	69,95	69,95	69,95
Battle Master	74,95	69,95	74,95
Battle Storm	64,95	64,95	64,95
Betrayal	72,95	72,95	79,95
Big Bang	39,95	39,95	—
Big Business	58,95	58,95	58,95
Billy the Kid	59,95	59,95	69,95
Blockout	64,95	64,95	69,95
Blue Max	74,95	74,95	79,95
Börsenfieber	64,95	69,95	64,95
Bomber	74,95	74,95	84,95
Bomber Mission	44,95	44,95	44,95
Brainblaster	59,95	59,95	59,95
Buck Rogers engl.	74,95	—	74,95
Buck Rogers dtsch.	94,95	—	94,95
Budokan	69,95	—	69,95
Bundesliga Manager	54,95	54,95	59,95
Cadaver	69,95	69,95	64,95
Captive	67,95	67,95	67,95
Car Vup	69,95	69,95	—
Carthage	62,95	—	—
Cash	62,95	—	—
Castle Master	59,95	59,95	69,95
Centurion Def. of Rome	67,95	—	67,95
Century	62,95	—	—
Challengers	74,95	74,95	74,95
Champions of Krynn *	68,95	74,95	68,95
Champions of RAJ	62,95	64,95	68,95
Championshiprun	62,95	62,95	—
Chaos Strikes Back	64,95	64,95	—
Chase HQ II	59,95	59,95	—
Chess Simulator	64,95	64,95	69,95
Chips Challenge	64,95	64,95	74,95
Chuck Yeager 2.0	69,95	69,95	74,95
Codename Iceman *	96,95	96,95	96,95
Cohort fighting for Rome	69,95	69,95	—
Colonels Bequest *	96,95	96,95	96,95
Combo Racer	59,95	64,95	—
Conquest of Camelot *	96,95	96,95	96,95
Cougar Force	49,95	49,95	66,95
Countdown	—	—	74,95
Crime Time	55,95	55,95	64,95
Crown	57,95	57,95	64,95
Curse o. t. Azure Bonds	77,95	77,95	59,95
Damocles	64,95	64,95	—
Das Boot	74,95	—	86,95
Das Stundenglas	72,95	72,95	72,95
Day of the Pharao	69,95	69,95	69,95
Days of Thunder	69,95	69,95	69,95
Defender on the Earth	54,95	54,95	—
Der Spion d. mich liebte	52,95	52,95	64,95
Dick Tracy	62,95	62,95	62,95
Die Unendl. Geschichte II	69,95	—	74,95
Dino Wars	54,95	54,95	59,95
Disc	68,95	68,95	68,95
Domination	54,95	54,95	—
Double Dragon 2	49,95	49,95	54,95
Drachen von Laas	64,95	64,95	64,95
Dragon Wars	69,95	—	69,95
Dragonflight	79,95	79,95	—
Dragonstrike	74,95	—	74,95
Dragons Breath	72,95	72,95	72,95
Dragon Breed	64,95	64,95	—
Dragons of Flame	69,95	69,95	69,95
Drakkhen	69,95	64,95	69,95
Duck Tales	64,95	64,95	64,95
Dungeon Master *	64,95	64,95	92,95
Ecco Phantoms	69,95	69,95	—
Elvira Mistress o.t.Dark	72,95	72,95	92,95
Elite *	—	—	89,95
Emlyn Hughes Soccer	64,95	64,95	—
Epic	62,95	62,95	—
Epyx Sporting Gold	62,95	62,95	62,95
European Super League	59,95	59,95	59,95
Exil	64,95	64,95	—
Eye of the Beholder	—	—	74,95
Exterminator	62,95	62,95	64,95
F-15 Strike Eagle	—	—	82,95
F-16 Falcon	74,95	64,95	84,95
F-16 Falcon Miss. Disk	54,95	54,95	—
F-16 Falcon Miss. D. II	59,95	59,95	—
F-19 Stealth Fighter	74,95	74,95	84,95
F-29 Retaliator	59,95	59,95	69,95
Fatal Heritage	69,95	—	—
Federation Quest B.S.S.	64,95	64,95	—
Feudal Lords	67,95	—	—
Final Battle	64,95	64,95	—
Final Command	68,95	68,95	68,95
Finale	64,95	64,95	69,95
Final Whistle	39,95	39,95	—
Flimbos Quest	64,95	64,95	—
Flight of the Intruder	—	—	89,95
Flip it and Magnose	49,95	49,95	—
Flood	69,95	69,95	—
Full Metall Planet	59,95	59,95	64,95
Full Blast	74,95	74,95	74,95
Future Basketball	64,95	64,95	—
Galactic Empire	69,95	69,95	79,95
Gauntlet 3	a.A.	a.A.	a.A.
Geisha	64,95	64,95	68,95
Genghis Khan	82,95	—	83,95
Gettysburg	74,95	74,95	—
Gods	62,95	—	—
Gold of the Aztecs	64,95	64,95	64,95
Golden Axe	69,95	62,95	—
Great Courts Tennis 2	68,95	68,95	68,95
Gremlins II	62,95	54,95	62,95
Gunboat	64,95	—	64,95
Gunship	59,95	59,95	79,95
Hard Drivin 2	58,95	58,95	68,95
Hard Nova	—	—	74,95
Harley Davidson	74,95	—	74,95
Harpoon	74,95	—	98,95
Hillsfar	69,95	66,95	64,95
Hill Street Blues	68,95	68,95	68,95
Hot Rod	64,95	64,95	—
Icerunner	49,95	—	—
Immortal	69,95	69,95	—
Imperium	67,95	67,95	72,95
Indianapolis 500	69,95	69,95	69,95
Indiana Jones Adv	69,95	69,95	74,95
Invest	59,95	59,95	64,95
Insects in Space	59,95	59,95	—
Iron Lord	69,95	69,95	74,95
Ishido	64,95	—	74,95
Island of lost Hope	54,95	—	—
It came from the Desert *	72,95	—	72,95
Jack Nicklaus Golf Unl	72,95	—	74,95
Jahangir Khan	67,95	67,95	67,95
Khalaan	69,95	69,95	69,95
Kick Off II	58,95	58,95	64,95
Kind of Magic I	59,95	59,95	—
Kind of Magic II	59,95	59,95	—
Kind of Magic III	64,95	—	—
Kings Bounty	72,95	—	74,95
Kings Quest IV *	96,95	96,95	96,95
Klax	48,95	48,95	59,95
Knights of Crystallion	44,95	44,95	—
Knights of Legend	74,95	74,95	74,95
Knights of the Sky	—	—	84,95
Legend of Faerghail	69,95	69,95	74,95
Leisure Suit Larry II *	96,95	96,95	96,95
Leisure Suit Larry III *	96,95	96,95	96,95
Larry Tripple (1-3)	139,95	149,95	—
Lemmings	62,95	62,95	74,95
Lettrix	59,95	59,95	62,95
Life & Death	69,95	69,95	69,95
Light Corridor	58,95	58,95	74,95
Links	—	—	86,95
LOGO	64,95	64,95	64,95
Loom	75,95	75,95	75,95
Loopz	49,95	49,95	62,95
Lord of the Rings	74,95	—	86,95
Lords of Doom	64,95	64,95	64,95
Lords of War	49,95	—	—
Lost Patrol	58,95	58,95	69,95
Lotus Esprit Turbo	64,95	64,95	—
M-1 Tank Platoon	74,95	74,95	84,95
Magic Fly	69,95	69,95	—
Maniac Mansion	69,95	69,95	69,95
Masterblazer	69,95	69,95	69,95
Maupiti Island	64,95	64,95	—
Mean Streets	62,95	64,95	72,95
Megatraveller	69,95	69,95	79,95
Merchant Colony	74,95	74,95	—
Metal Masters	62,95	62,95	62,95
Midnight Resistance	59,95	59,95	—
Midwinter	68,95	68,95	69,95
Mig 29 Fulcrum	82,95	82,95	—
Might & Magic II	72,95	—	72,95
Mighty Bomb Jack	62,95	49,95	—
Monkey Island	89,95	89,95	64,95
Monty Python	59,95	59,95	69,95
M U D S	69,95	69,95	74,95
Murder	64,95	64,95	69,95
Murder in Space	58,95	58,95	58,95
Mystical	62,95	62,95	64,95
NAM - Vietnam	69,95	69,95	82,95
Narc	62,95	62,95	62,95
Navy Seals	66,95	66,95	—
Necronom	69,95	—	—
Neuromancer	69,95	—	69,95
Nightbreed I	64,95	64,95	69,95
Nightbreed II	64,95	64,95	69,95
Night Shift	54,95	54,95	54,95
Ninja Remix	64,95	64,95	—
Nitro	59,95	59,95	—
Obitus m. T-Shirt	82,95	—	82,95
Oil Imperium	59,95	59,95	54,95
Omnicron Conspiracy	64,95	62,95	—
On the Road	69,95	69,95	69,95
Operation Stealth	62,95	62,95	72,95
Pang	64,95	64,95	64,95
Panza Kick Boxing	74,95	74,95	74,95
Paradroid 90	64,95	64,95	—
PGA Golf Tour	69,95	—	69,95
Pirates	63,95	68,95	59,95
Platinum	59,95	59,95	59,95
Platinum Top 4	59,95	—	—
Plotting	62,95	62,95	—
Police Quest I	62,95	62,95	64,95
Police Quest II *	96,95	96,95	96,95
Pool of Radiance	68,95	68,95	62,95
Populous New Land	35,95	44,95	29,95
Power Monger	74,95	74,95	—
Power Monger Data Disk	42,95	42,95	—
Power Pack	69,95	69,95	—
Power Slide	63,95	63,95	—
Prince of Persia	69,95	69,95	74,95
Projectyle	68,95	68,95	—
Project Prometheus	64,95	64,95	a.A.
Puffys Saga	69,95	59,95	69,95
Puzznik	64,95	64,95	—
Quest for Glory	96,95	96,95	94,95
Quest for Glory 2	96,95	96,95	96,95
Railroad Tycoon	74,95	—	84,95
Rainbow Island	59,95	49,95	—
Reach for the Skies	a.A.	a.A.	—
Red Baron	—	—	86,95
Red Lightning	74,95	74,95	74,95
Red Phoenix Rises	a.A.	a.A.	—
Red Storm Rising	63,95	59,95	82,95
Resolution 101	64,95	64,95	64,95
Rick Dangerous II	59,95	59,95	62,95
Rings of Medusa	64,95	64,95	64,95
Return of Medusa 2	66,95	66,95	—
Riders of Rohan	62,95	62,95	79,95
Robocop II	62,95	62,95	—
Romance o.t. three Kingd.	99,95	—	99,95
RVF Honda	59,95	59,95	—
S.C.I.	59,95	59,95	—
Saint Dragon	64,95	64,95	—
Search for the King	64,95	—	—
Secret of Silv. Blades	69,95	69,95	69,95

Top Five
by FUNNY SOFTWARE

1. **Speichererweiterung für Amiga 500**
2. **Monkey Island**
3. **Wonderland**
4. **Great Courts 2**
5. **Floppy Drive 3,5"**

Wie Phoenix aus der Asche - Funny Software

*GAMES*NEU*GAMES*NEU*GAMES*
THE BEST OF SHOPPING
IM WILDEN SÜDEN
seit 1. März 1991
NEU*GAMES*NEU*GAMES*NEU*GAMES*NEU

FUNNY SOFTWARE
heck & partner

Grazer Str. 34 * 7000 Stuttgart-Feuerbach
TEL. 07 11 / 8 56 85 34 - 85 03 25
VERSAND + LADEN

PROGRAMM	AMIGA	ATARI	IBM-PC
Sega Master Mix	62,95	62,95	—
Shadow of the Beast II	82,95	89,95	—
Sherman M 4	69,95	69,95	69,95
Shuffle	59,95	—	—
Sim City Terrain Ed	39,95	39,95	39,95
Sim City & Populous	79,95	79,95	79,95
Sim Earth	a.A.	a.A.	98,95
Simulcra	62,95	62,95	—
Ski or Die	69,95	—	—
Skull & Crossbones	64,95	64,95	64,95
Space Quest III *	96,95	96,95	96,95
Speedball II	64,95	64,95	—
Spindizzy Worlds	64,95	64,95	—
Spirit of Excalibur	74,95	—	—
Starflight	64,95	69,95	64,95
Starlord	69,95	—	—
Stratego	64,95	64,95	74,95
Street Rod	54,95	a.A.	55,95
S.T.U.N. Runner	59,95	59,95	68,95
Subbuteo	69,95	69,95	69,95
Super Monaco Grand Prix	62,95	—	—
Super Off Road	64,95	64,95	64,95
Supremacy	75,95	75,95	89,95
Swords & Galleons	64,95	—	—
T N T	68,95	68,95	—
Team Suzuki	62,95	62,95	—
Team Yankee	72,95	72,95	82,95
The Hunt for Red October	—	62,95	72,95
The Killing Game Show	59,95	59,95	—
The Winning Team	69,95	69,95	—
Their finest Hour	74,95	74,95	74,95
Thunderstrike	64,95	64,95	72,95
Toki	64,95	64,95	—
Tom & the Ghost	69,95	69,95	69,95
Torvak the Warrior	64,95	—	—
Total Recall	62,95	62,95	69,95
Tournament Golf	64,95	54,95	64,95
Tower of Babel	64,95	64,95	—
Tower Fra	74,95	—	—
Toyota Celica	59,95	59,95	—
Tracon 2	89,95	—	—
Transworld	62,95	62,95	68,95
Traders	69,96	69,95	—
Turrican	54,95	54,95	—
Turrican 2	64,95	64,95	—
TV Sports Basket Ball	74,95	—	79,95
Typhoon of Steel	74,95	—	—
Ultima V	74,95	74,95	74,95
Ultimate Ride	62,95	62,95	—
UMS II	72,95	72,95	82,95
USS John Young	54,95	—	—
Vaxine	59,95	59,95	59,95
Venus the Flytrap	51,95	51,95	—
Viking Child II	69,95	69,95	—
Voyager	69,95	54,95	49,95
Vroom	64,95	64,95	—
Warlock the Avenger	64,95	64,95	—
Warlords	69,95	—	69,95
Warriors of Darkness	72,95	72,95	72,95
Wayne Gretzky Icehock. 2	a.A.	a.A.	—
Wild West World	84,95	—	—
Wing Commander	a.A.	a.A.	84,95
Wings	72,95	—	—
Wings of Death	68,95	68,95	—
Wolfpack	72,95	72,95	84,95
World Champ. Box. Man.	54,95	54,95	54,95
World Champ. Soccer	64,95	59,95	64,95
Wonderland	75,95	75,95	89,95
Wrath of the Demon	69,95	69,95	69,95
Wreckers	66,95	66,95	66,95
X-Out	54,95	54,95	—
Xenon II	69,95	69,95	64,95
Xiphos	69,95	69,95	64,95
Zak McKracken	69,95	69,95	69,95
Zarathrusta	62,95	62,95	—
Zeliard	—	—	84,95
Zombi	69,95	69,95	69,95
Z-Out	59,95	—	—

* gekennzeichn. Games sind Neuvorstellungen. Reservierungen werden vorrangig ausgeliefert.
Spiele für C64 auf Anfrage

HARDWARE UND ZUBEHÖR

JOYSTICKS:	Competition Pro. Standard schwarz	DM 27,95
	Competition Pro. Standard transparent	DM 29,95
	Competition Pro. Standard transparent-blau	DM 39,95
	Infrarot-Fernbedienung für Joystick	DM 64,95
Zubehör:	Elektronischer Bootselektor	DM 44,95
	Maus - Joystick Umschalter	DM 39,95
	Reis - Ware Maus	DM 79,95
	Synchro Express	DM 99,--
	Amiga Action Replay	DM 189,--

AMIGA 500 **DM 848,--**

AMIGA - FARBMONITOR 1884 **DM 598,--**
BODEGA BAY Erweiterungskonsole öffnet die Welt zum PC **DM 848,--**
BODEGA BAY mit XT-Karte & 2 x 3,5" Floppys kompl. **DM 2.898,--**

Speichererweiterungen

Speichererweiterung für A 500 intern m. Uhr + Accu, abschaltbar	DM 79,--
intern f. Amiga 500 m. Uhr + Accu + Cinemare (3 Spiele)	DM 199,95
intern f. Amiga 500 m. Uhr + Accu + Dungeon Master	DM 139,95
intern f. Amiga 500 m. Uhr + Accu + Kick Off 2	DM 139,95
Speichererweiterung von 3-State bis 1,0 MB	DM 268,--
Speichererweiterung von 3-State bis 1,5 MB	DM 338,--
Speichererweiterung von 3-State bis 1,8 MB	DM 398,--
Speichererweiterung von 3-State bis 2,8 MB	DM 448,--
3,5 Floppy Drive extern, slimline & Kick Off 2, RVF, Battle Squadron, Beast II kompl.	DM 269,50
3,5 Floppy Drive extern, slimline abschaltbar für Amiga	DM 159,--
5,25 Floppy Drive extern, abschaltbar, 40/80 Tracks, für Amiga	DM 199,--
3,5 Floppy Drive extern, abschaltbar, für Atari	DM 169,--

Festplatten kompl. Systeme für A 500 anschlußfertig im formschönen Gehäuse - A.L.F.-Autoboot extern:

33 MB, RLL, 40 ms	1.198,--	**Festplatten Laufwerke SCSI:**	
42 MB, MFM, 25 ms	1.548,--	42 MB, SCSI 3,5" 19 ms	948,--
65 MB, RLL, 28 ms	1.748,--	45 MB, SCSI 3,5" 25 ms	998,--
84 MB, MFM, 28 ms	2.698,--	84 MB, SCSI 3,5" 19 ms	1.548,--
Festplatten Laufwerke — St 412-MFM/RLL		90 MB, SCSI 3,5" 25 ms	1.498,--
33 MB, RLL, 3,5" 40 ms	598,--	**Drucker:**	
65 MB, RLL, 5,25" 28 ms	898,--	Fujitsu DL 1100 24 Nadel	898,--
		Fuj-Color DL-1100 24 Nadel	998,--

Alle vorherigen Preislisten verlieren hiermit ihre Gültigkeit.
Für Druckfehler übernehmen wir keine Haftung.
Sollten Sie ein Spiel wünschen, welches nicht aufgeführt ist, rufen Sie uns an:
Tel: 07 11 / 8 56 85 34 Wir können fast alles besorgen !!!
Für jedes gekaufte Spiel erhalten Sie einen Bonuspunkt.
Für 15 Bonuspunkte erhalten Sie eine Diskettenbox
für 80 Disketten **GRATIS !!!**

Lieferbedingungen: Lieferung per NN oder UPS.
Frachtkosten DM 8,- Eilzuschlag DM 6,50

CRACK!

Kann denn Cracken Sünde sein? Droht Raubkopierern die Todesstrafe? Muß man blechen, wenn man blechen soll? Um den Antworten auf diese drängenden Fragen näherzukommen, besinnen wir uns heute mal auf die Grundlagen – die Rechtsgrundlagen der Verfolgung von Raubkopierern!

Die wichtigsten Bestimmungen zu diesem heiklen Thema findet man einmal im Urheberrechtsgesetz (UrhG), zum anderen im Gesetz gegen den unlauteren Wettbewerb (UWG). Vor allem das UrhG enthält einen reichen Fundus an Vorschriften, die darüber entscheiden, wo auf diesem Gebiet der Pfad der Tugend endet, und wo der Abgrund der Strafbarkeit beginnt. Ein Blick in Paragraph 2 Abs. 1 UrhG belehrt uns zunächst einmal darüber, daß neben Schriftwerken, Reden, wissenschaftlichen Darstellungen und pantomimischen Werken auch „Programme für die Datenverarbeitung" den Schutz dieses Gesetzes genießen. Damit sind selbstverständlich auch Computerspiele gemeint, denn streng juristisch betrachtet, sind selbst Larry Laffers amouröse Abenteuer nichts anderes als Programme für die Datenverarbeitung. Blättert man nun ein bißchen weiter, stößt man unweigerlich auf die Paragraphen 15 und 16 und damit auf die Erkenntnis, daß das Vervielfältigen eines geschützten Werkes ausschließlich seinem Urheber gestattet ist. Somit haben wir es nun schwarz auf weiß, daß das unerlaubte Kopieren von Software aus staatlicher Sicht ein eher unerwünschter Vorgang ist. Tolle Sache, aber was passiert, wenn man's trotzdem macht?

Für diesen schrecklichen Fall hat der Gesetzgeber in kluger Voraussicht ebenfalls ein paar Vorschriften ins UrhG aufgenommen. Eine besonders unangenehme ist der Paragraph 106, der Übeltätern mit Freiheitsstrafen bis zu einem Jahr bzw. mit Geldstrafen droht, wenn sie urheberrechtlich geschützte Werke unerlaubterweise verwerten (z.B. durch Vervielfältigen oder Verbreiten). Tun die haltlosen Gesellen dies gar gewerblich, beträgt die Höchststrafe nach Paragraph 108a satte fünf Jahre! Das hört sich zwar alles sehr schlimm an, aber wer zuhause gerade mal fünf Raubkopien rumstehen hat, braucht trotzdem keine Angst zu haben, daß er nun für die nächsten drei Jahre Knastologie und Gitterkunde studieren muß. Schließlich handelt es sich bei den ein bzw. fünf Jahren um die Höchststrafen, die nur in besonders schweren Fällen verhängt werden (gewerblich handelnde Täter, organisierte Kriminalität, Wiederholungstäter, etc.). Außerdem trifft die volle Härte des Gesetzes nur erwachsene Übeltäter, Kinder (bis 14) bleiben dagegen straffrei, Jugendliche (14 bis 18) werden nach dem milderen Jugendstrafrecht (Jugendgerichtsgesetz, JGG) beurteilt, und Heranwachsende (18 bis 21) kommen mit etwas Glück und 'nem ordentlichen Anzug ebenfalls mit einer Jugendstrafe davon. Viel unangenehmer ist da meist das ganze Drumherum: Hausdurchsuchung (Mutti kriegt 'nen Herzinfarkt), Polizeiverhör (Papi auch), und eventuell Beschlagnahme des Amigas (spätestens jetzt wird auch dem Sohnemann schlecht).

Vor lauter Schuld und Sühne denkt man meist gar nicht daran, daß es außer dem Strafrecht auch noch das gute alte Zivilrecht gibt – und gerade aus dieser Ecke kommen oftmals die dicksten Knaller daher! Wie z.B. die Abmahnungsschreiben netter Anwälte mit noch viel netteren Gebührenforderungen, oder die Schadenersatzansprüche geschädigter Hersteller und Softwarevertriebe (die Rechtsgrundlage dafür ist der Paragraph 97 UrhG). Letztere schnellen in schier astronomische Höhen, sobald jemand schwunghaften Handel mit seinen Raubkopien betrieben hat: In diesem Fall kommt nämlich unter Umständen auch das UWG in Betracht, wo man gemäß Paragraph 1 zu saftigen Wiedergutmachungen verdonnert werden kann – Juristen sprechen hier vom „Ausnützen fremder Arbeitsergebnisse" (der Programmierer bzw. Hersteller). Zwar sind in der Praxis die Chancen des Klägers relativ gering, sollte der Sinn des Richters jedoch nach einem Präzedenzfall stehen, könnte der Beklagte durchaus lebenslang finanziell ruiniert sein. Oder hättet Ihr für den Fall der Fälle ein paar Millionen am Konto?

Soweit das Grundsätzliche, im nächsten Heft geht's den Fallbeispielen an den Kragen: Wo hört die Sicherheitskopie auf, wo fängt die Raubkopie an? Was passiert mit beschlagnahmter Soft- und Hardware? Was ist, wenn sich mehrere Leute ein Game gemeinsam kaufen? Darf PD-Soft ungestraft verhökert werden? Alles, was Recht ist – in acht Wochen wißt Ihr mehr!

Euer

Dr. Freak

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

Wial Versand Service

WIAL-VERSAND SERVICE

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

AMIGA Programme

3D CONSTRUCTION KIT DT. *	129,90
688 ATTACK SUB DT.	65,90
A10 TANK KILLER 1MB	79,90
ADV. DESTROYER SIMULATOR	69,90
AIRBUS 320 DT. *	72,90
ALCATRAZ DT. *	65,90
ANTARES DT. *	69,90
ARMOUR GEDDON DT.	59,90
ATOMINO DT.	59,90
BACKGAMMON DT.	54,90
BACK TO THE FUTURE 3	59,90
BANDIT KINGS DT.	89,90
BANE OF COSMIC FORGE 1 MB	89,90
BARDS TALE 3 DT.	65,90
BATTLECOMMAND DT.	59,90
BATTLESTORM	59,90
BETRAYAL DT.	69,90
BIG BUSINESS DT. *	54,90
BILLARD 3D *	65,90
BILLY THE KID DT.	59,90
BLUE MAX 1 MB DT.	72,90
BÖRSENFIEBER DT.	65,90
BRAT	59,90
BUCK ROGERS 1 MB	72,90
BUCK ROGERS KOMPL. DT. 1MB	85,90
BUNDESLIGA MANAGER DT.	54,90
CADAVER DT.	65,90
CAR VUP DT.	59,90
CELICA GT 4 RALLEY DT.	59,90
CENTURION DEFENDER OF ROME DT. *	65,90
CENTURY DT. *	59,90
CHALLENGERS COMPILATION DT.	72,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT. 1 MB	69,90
CHAOS STRIKES BACK 1 MB DT.	59,90
CHIPS CHALLENGE DT.	59,90
CHUCK ROCK DT.	59,90
CHUCK YEAGERS 2.0 DT	65,90
COIN UP HITS 2	72,90
COLONELS BEQUEST 1 MB	89,90
CONQUEST OF CAMELOT 1 MB	89,90
CRIME WAVE DT.	65,90
CRUISE FOR A CORPSE DT. *	65,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT. 1 MB	69,90
CYBERCON 3 *	59,90
DAS BOOT DT.	69,90
DRACHEN VON LAAS DT.	65,90
DRAGON FLIGHT DT.	72,90
DRAGON WARS DT.	65,90
DUCK TALES DT.	65,90
DUNGEON MASTER DT. 1 MB	65,00
DYNAMIC DEBUGGER *	64,90
EDITION VOL. 1 COMPIL. DT.	69,90
ELITE DT.	65,00
ELVIRA DT. 1 MB	65,90
EMLYN HUGES INT. SOCCER DT.	64,90
EPIC *	59,90
EUREPEAN SUPERLEAGUE DT.	59,90
EXILE DT. *	65,90
EXTASE DT.	59,90
F15 STRIKE EAGLE 2 DT. *	75,90
F-16 COMBAT PILOT DT.	61,90
F-16 FALCON DT. 1 MB	72,00
F-16 MISSION DISK 1 DT.	54,90
F-16 MISSION DISK 2 DT.	54,90
F-19 STEALTH FIGHTER DT.	69,90
F-29 RETALIATOR	64,90
FEUDAL LORDS	59,90
FIST OF FURY COMPIL.	65,90
FLAMES OF FREEDOM DT. *	75,90
FLIGHT OF THE INTRUDER DT. 1 MB *	75,90
FULL BLAST COMPILATION	72,90
GAUNTLET 3 DT. *	59,90
GEISHA DT.	65,90
GHENGIS KHAN DT.	89,90
GODS DT.	65,90
GOLDEN AXE DT.	65,90
GREAT COURT 2 DT.	65,90
HARPOON DT. 1 MB	72,90
HERO QUEST BRETTSPIEL DT.	59,90
HIGH ENERGY 2 COMPILATION	69,90
HILL STREET BLUES DT.	59,90
HORROR ZOMBIES DT.	65,90
HUNT FOR RED OCTOBER	59,90
HYDRA DT.	59,90
IMPERIUM DT.	65,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	65,90
INDIANAPOLIS 500 DT.	65,90
INTERNATIONAL ICEHOCKEY DT.	59,90
INVEST DT.	65,90
ISHIDO DT.	65,90
IT CAME FROM THE DESERT DT. 1 MB	74,90
JAHANGIR KHAN SQUASH	59,90
JAMES POND	65,90
JONATHAN DT.	79,90
JUPITERS MASTER DRIVE DT.	65,90
KENGI DT.	59,90
KICK OFF 2 DT.	59,90
KICK OFF FINAL WHISTLE DT.	35,90
KILLING CLOUD	59,90
KING OF MAGIC 3	65,90
KINGS QUEST 4 1 MB	89,90

AMIGA Programme

KINGS QUEST 5 1 MB *	85,90
LARRY 3 KOMPL. DT *	85,90
LARRY TRIPLE PACK 1 MB	119,90
LEGEND OF FAIRGAIL DT.	65,90
LEMMINGS DT.	59,90
LETTRIX DT.	59,90
LIN WUHS CHALLENGE DT.	54,90
LOOM DT.	69,90
LOOPZ DT.	59,90
LORDS OF TH RISING SUN DT.	72,90
LOST PATROL DT.	59,90
LOTUS TURBO CHALLENGE DT.	59,90
M1 TANK PLATOON DT.	72,90
MAGIC FLY DT.	65,90
MANCHESTER UNITED DT.	59,90
MANIAC MANSION DT.	69,90
MAUPITI ISLANDS DT.	65,90
MEGA TRAVELLER DT.	65,90
METAL MASTERS DT.	59,90
MICKEY - VERRÜCKTER ZOO	65,90
MIDWINTER DT.	64,90
MIDNIGHT RESISTANCE DT.	59,90
MIG 29 FULCRUM DT.	89,90
MONSTERPACK	65,90
MOONSHINE RACERS DT.	59,90
M.U.D.S. DT.	65,90
NAM "VIETNAM" DT.	74,90
NAVY SEALS DT.	65,90
NEUROMANCER DT. 1 MB	65,90
NIGHTHUNTER DT.	65,90
NIGHTSHIFT DT.	54,90
NINJA REMIX DT.	59,90
NEW YORK WARRIORS	54,90
OIL IMPERIUM DT.	54,90
ON THE ROAD KOMPL. DT.	69,90
OOPS UP DT.	59,90
OPERATION STEALTH DT.	59,90
PANG DT.	59,90
PANZA KICK BOXING DT.	69,90
PARADROID 90 DT.	59,90
PGA TOUR GOLF DT.	65,90
PINBALL MAGIC DT.	49,90
PIRATES DT.	65,90
PLAYER MANAGER DT.	49,90
PLOTTING DT.	59,90
POLICE QUEST 2 1 MB	89,90
POOL OF RADIANCE DT. 1 MB	59,90
PORTS OF CALL DT.	59,90
POWERBOAT	65,90
POWERMONGER DT.	65,90
POWERMONGER DATA DISK DT. *	39,90
POWER UP COMPIL.	72,90
PRO SPORTS CHALLENGE COMPIL.	72,90
PROJECT PROMETHEUS DT.	65,90
PUZZNIK DT.	59,90
PYRAMAX *	54,90
QUEST FOR GLORY 2 1 MB *	85,90
RAILROAD TYCOON DT.	75,90
RALF GLAU EDITION KOMPL. DT.	74,90
RED STORM RISING DT.	65,90
RETURN OF MEDUSA DT. *	69,90
REVELATION	49,90
RINGS OF MEDUSA DT.	59,90
ROBOCOP 2 DT.	59,90
ROGUE TROOPER	59,90
SAINT DRAGON DT.	59,90
SEARCH FOR THE KING DT.	79,90
SECOND WORLD	54,90
SECRET OF MONKEY ISLAND DT. 1 MB	78,90
SHADOW DANCER *	59,90
SIM CITY / POPULOUS PACK	74,90
SIM CITY TERRAIN EDITOR	39,90
SKI OR DIE DT.	65,90
SKULL & CROSSBONES DT.	65,90
SPACE ASSAULTS DT.	54,90
SPACE QUEST 3 KOMPL. DT. *	85,90
SPEEDBALL 2 DT.	65,90
SPIDERMAN DT.	59,90
SPIRIT OF EXCALIBUR	75,90
STELLAR 7 1 MB	59,90
STREET HOCKEY	59,90
SUPERCARS 2 DT.	59,90
SUPER MONACO GRAND PRIX DT.	59,90
SWIV - SILKWORM 2 DT.	59,90
TEAM SUZUKI DT.	59,90
TEAM YANKEE DT.	65,90
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	65,90
TESTDRIVE 2	63,90
TESTDRIVE 2 SCENERYS JE	35,90
THALION FIRST YEAR COMPIL.	59,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90
THYPHOON OF STEEL 1 MB	69,90
TIE BREAK DT.	65,90
TOM AND THE GHOST DT.	65,90
TOOKI DT. *	65,90
TORVAK - THE WARRIOR *	59,90
TOWER FRA DT. 1 MB	69,90
TRANSWORLD DT.	65,90
TV SPORTS BASKETBALL DT.	74,90
TURN AND BURN *	49,90
TURRICANE 2 DT.	54,90

AMIGA Programme

ULTIMA 5	79,90
UMS 2 DT.	72,90
VIZ	49,90
VROOM *	65,90
WAR GAME CONSTRUCTION SET 1.5 MB	69,90
WARJEEP *	59,90
WARLOCK THE AVENGER	59,90
WARLORDS	65,90
WILD WEST WORLD DT.	85,90
WINGS DT. 1 MB	74,90
WINNING TEAM DT.	74,90
WOLFPACK DT. 1 MB	74,90
WONDERLAND 1 MB	74,90
WORLD CHAMPIONSHIP BOXING	49,90
WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER	59,90
ZAK MC KRACKEN DT.	64,90
Z OUT DT.	54,90

PREISHITS AMIGA

1 ST PERSONAL PINBALL	24,90
ADV. FRUIT MACHINE SIMULATOR	24,90
AFTERBURNER	24,90
ARKANOID REV. OF DOH	24,90
AXELS MAGIC HAMMER	24,90
BARTS TALE 2	29,90
BATMAN THE CRUSADER	24,90
BLASTEROIDS	24,90
BLAZING THUNDER	24,90
BUDOKHAN	29,90
CARRIER COMMAND	29,90
CONFLICT	17,90
CONTINENTAL CIRCUS	24,90
CRAZY CARS	29,90
CYCLES	29,90
DAILY DOUBLE HORSE RACING	29,90
DATASTORM	24,90
DEFENDER OF THE CROWN	29,90
DOUBLE DRAGON	24,90
FANTASY WORLD DIZZY	19,90
FAST FOOD	19,90
FERRARI FORMULA 1	24,90
FLOOD	29,90
GAUNTLET 2	24,90
GEMINI WING	24,90
GRAND PRIX CIRCUIT	29,90
GRAND SLAM TENNIS	29,90
HARD DRIVIN	29,90
HOSTAGES	24,90
HOUND OF SHADOW	29,90
IMPACT	17,90
IMPOSSIBLE MISSION 2	24,90
INTERCEPTOR	29,90
LAST NINJA 2	24,90
MICROPROSE SOCCER	24,90
MIG 29 CODEMASTERS	24,90
MOONWALKER	24,90
NORTH & SOUTH	29,90
PROJECTILE	29,90
QUARTZ	24,90
QUATTRO ARCADE COMPILATION	37,90
QUATTRO SPORTS COMPILATION	37,90
ROCK N ROLL	24,90
ROCK STAR	17,90
R-TYPE	24,90
RVF HONDA	29,90
SHERMAN M4	29,90
SIDEWINDER 2	17,90
SILENT SERVICE	29,90
SILKWORM	24,90
SIM CITY DT KURZANL.	39,90
SPEEDBALL	29,90
SPELLFIRE THE SORCERER	24,90
SPHERICAL	24,90
STARFLIGHT	29,90
SUMMER OLYMPIAD	19,90
SUPER GRAND PRIX	24,90
SUPER HANG ON	24,90
THUNDERBLADE	24,90
TOOBIN	29,90
TREASURE ISLAND DIZZY	17,90
WIZBALL	24,90
WORLD CLASS LEADERBOARD	28,90
XENON	24,90

Abgabe nur solange der Vorrat reicht!

LÖSUNGSHILFEN
IN DT.JE DM 14,90

BUCK ROGERS, CHAMPIONS OF KRYNN, DUNGEON MASTER, ELVIRA, HEROES QUEST 2, INDIANA JONES, KINGS QUEST 1-5, LARRY 1-3, LEG. OF FAIRGHAIL, MANIAC MANSION, OPER. STEALTH, MONKEY ISLANDS, SPACE QUEST 3-4, ZAK MC CRACKEN, ULTIMA 6

AMIGA ZUBEHÖR

4 PLAYER ADAPTER	24,90
AMIGA ACTION REPLAY	189,00
ELEKTRONISCHER BOOT-SELECTOR	39,90
INFRAROT FERNBEDIENUNG F.JOYSTICK	69,90
INTERNES LAUFWERK A 500 3.5"	159,90
INTERNES LAUFWERK A 2000 3.5"	149,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
JOYSTICK GRAVIS SCHWARZ	79,90
JOYSTICK GRAVIS TRANSPARENT	84,90
MOUSE/JOYSTICK UMSCHALTER	49,90
MOUSE/JOYSTICK VERLÄNGERUNG	9,90
SYNCRO EXPRESS 2	99,00
TRACKBALL	119,90
X-COPY 2 inkl. Hardware	59,90
X-COPY 2 PROFESSIONAL inkl. Hardware	74,90
X POWER CARTRIDGE DT.	225,90

Diskettenlaufwerke

3,5" FLOPPY EXTERN A500-A2000, ABSCHALTBAR, 880 KB, EXTREM LEISE, SUPERSLIMLINE 25 MM HOCH KOMPLETT ANSCHLUSSFERTIG	169,90
5,25" FLOPPY EXTERN A500-A2000, ABSCHALTBAR, 40/80 TRACKS, KOMPLETT ANSCHLUSSFERTIG	209,90

Speichererweiterungen

512 KB RAM ERWEITERUNG A500 ZUM EINSTECKEN, ABSCHALTBAR, 4 MEGA-BIT CHIPS, AKKU-UHR	89,90
1,8 MEGABYTE RAM CARD AMIGA 500, INTERN, MIT 512 KB BESTÜCKT, UHR	249,90
2,0 MEGABYTE RAM CARD AMIGA 500, INTERN, KOMPLETT BESTÜCKT	279,90
8,0 MEGABYTE RAM CARD AMIGA 2000, INTERN, MIT 2 MB BESTÜCKT	499,00

Harddisk

HARDDISKS A 500	
HD 30 MB SCSI, AUTOBOOT EXTERN	1099,00
HD 50 MB SCSI, AUTOBOOT EXTERN	1149,00
HD 80 MB SCSI, AUTOBOOT EXTERN	1299,00
HDX 105 MB SCSI, AUTOBOOT EXTERN	1569,00
FILECARDS A 2000	
FC 30 MB SCSI, AUTOBOOT FILECARD	898,00
FC 50 MB SCSI, AUTOBOOT FILECARD	999,00
FC 80 MB SCSI, AUTOBOOT FILECARD	1179,00
FCX 105 MB SCSI, AUTOBOOT FILECARD	1499,00

ALLE HARDDISKS UND FILECARDS WERDEN KOMPLETT ANSCHLUSSFERTIG, MIT INSTALLATIONSSOFTWARE U. DEUTSCHEM HANDBUCH GELIEFERT.

Scanner

HANDY SCANNER TYP 10, 400 DPI, 16 GS, 105 MM, TEXT + GRAFIK	599,90
HANDY SCANNER TYP 14, 400 DPI, 256 GS, 105 MM, TEXT + GRAFIK	699,90
HANDY SCANNER TYP 6 COLOR, 90 DPI, 4096 FARBEN, 64 MM	1099,00
PERS. A 4 SCANNER SER. 2, 600 DPI, 64 GS, DIN A 4 SCANNBREITE, GRAFIK + TEXT	1699,00

LEERDISKETTEN

3,5"	2DD NoName 10er	9,90
3,5"	2HD NoName 10er	19,90
5,25"	2DD NoName 10er	5,90
5,25"	2HD NoName 10er	12,90

PREISE AB 250 STCK. ERFRAGEN !

MÄUSE

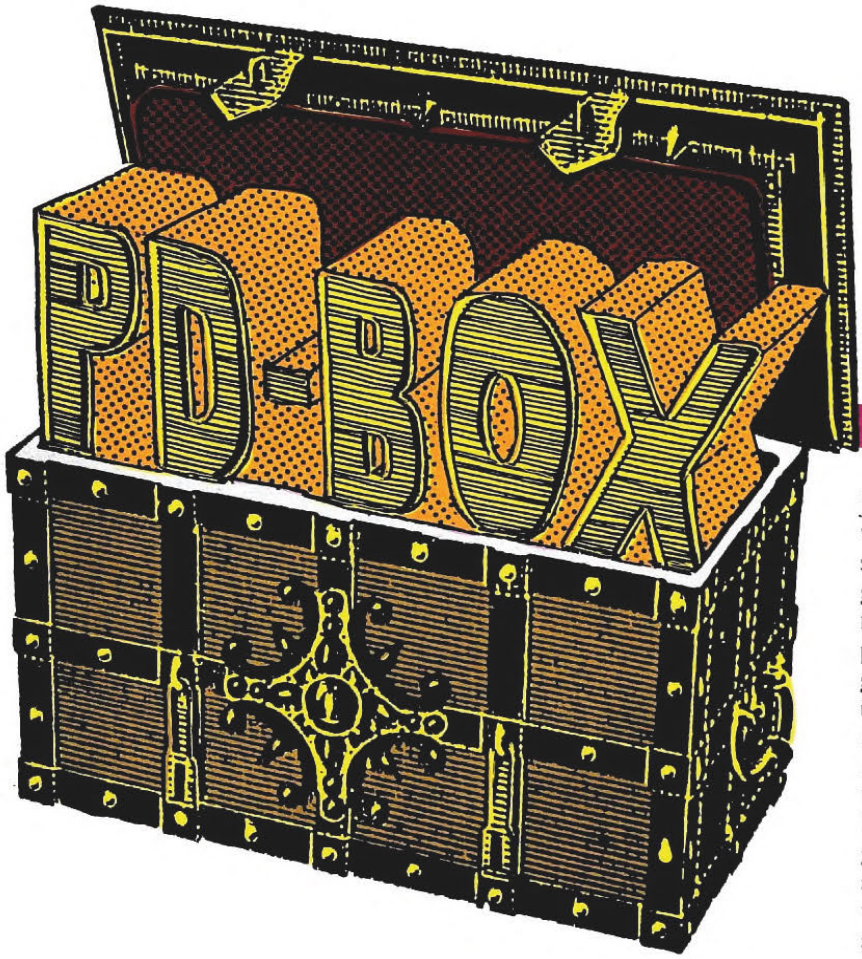
GOLDEN IMAGE MOUSE INCL. PAD	59,90
MOUSE SET HAUS/HALTER/PAD	19,90
MAUSMATTE	6,90

DISKETTENBOXEN

BOX 80 STCK 3,5" DISKETTEN	19,90
BOX 100 STCK 5,25 DISKETTEN	19,90

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

SCAN / EDIT : GADLER



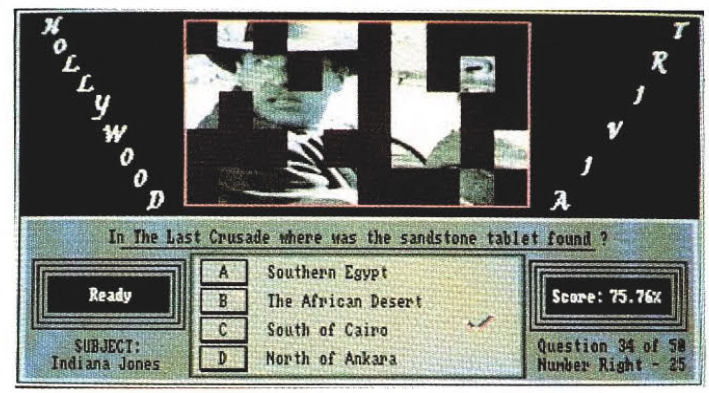
Langsam wird's Sommer, die ideale Zeit für Fischer Freddys frischen Fish. Weil aber das Meer und seine Einwohner heutzutage auch nicht mehr das sind, was sie mal waren, tun wir gegen Ende noch ein bißchen was für den Umweltschutz . . .

Sozusagen als Vorspeise können wir Euch gleich einen besonderen Leckerbissen anbieten: Auf **Fish Nr. 410** befindet sich ein battletechorientiertes Rollenspiel namens **Mech Fight**. Als Blech-Mech (gut, was?) findet man sich zu Spielbeginn in der Raumstation Beta-X wieder und hat nicht den leisesten Schimmer, was eigentlich angesagt ist. Nur ein paar dürre Sätze im Documentation-File deuten auf bevorstehende Kämpfe mit Aliens hin. Was liegt also näher, als erstmal die recht weitläufige Raumbasis zu erforschen? Die unmittelbare Umgebung unseres Robbis wird dabei in einem kleinen Fenster per Draufsicht gezeigt. Nützliche Ausrüstungsgegenstände können gefunden (oder gekauft) werden, wobei natürlich erst feine Waffen und Schutzschirme den Mech zum Tech machen.

Ein mitgelieferter Editor ermöglicht sogar die Erstellung eigener Labyrinthe; um aber dem Techtelmechtel erstmal das Laufen beizubringen, benötigt man eine WB 1.3.2 und viel Geduld. Bei nur einer Floppy können zudem Ladeprobleme auftreten.

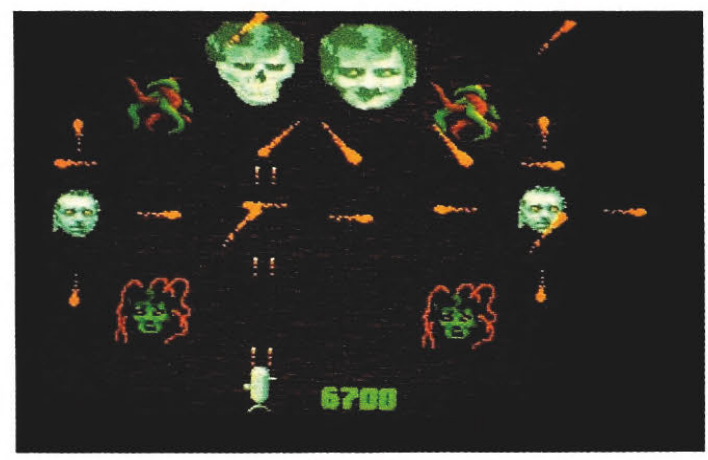
Von den Tücken der Technik zur Gehirnakrobatik aus der Quiz-Ecke geht's jetzt mit **Fish 423** und **Hollywood Trivia**. Das grafisch sehr schlicht gehaltene Programm hat acht recht ausgefallene Themenbereiche in petto, aus denen es die Fragen stellt (von „Star Trek" über „Musik" bis zu „Indiana Jones"!). Vier mögliche Antworten werden geboten, von denen die richtige angeklickt werden muß. Um hier gute Scores zu erreichen, sollte man sich mit Hollywood (und mit der englischen Sprache) allerdings schon etwas auskennen . . .

Und von Hollywood ist es ja nicht weit zur Action; zwei Fischlein später finden wir auf **Nr. 425** das vertikal scrollende Ballerspiel **Head Games**. Es handelt sich dabei um eine mittels SEUCK konstruierte Jagd auf allerlei digitalisierte oder gemalte Köpfe, welche oft und gern zurückspucken, äh, schießen. Der Sound klingt richtig schön destruktiv, und die Grafik beweist Mut zur Häßlichkeit, Laune macht das Teil trotzdem – oder gerade deswegen? Mit auf der Disk ist noch ein kleines Geschicklichkeitsspielchen namens **Downhill**



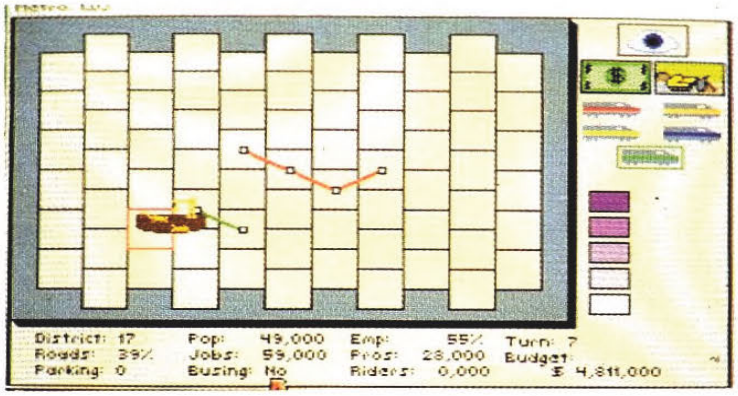
Hollywood Trivia: Na, wer weiß es?

Mech Fight: Ein Robbi hat Probleme . . .

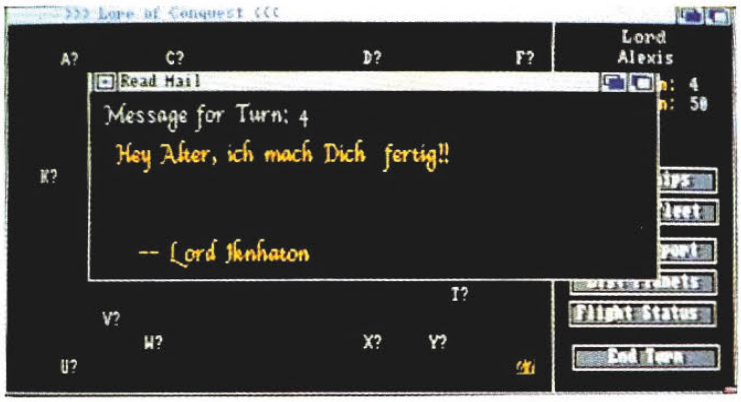


Head Games – genau das richtige für Kopf(geld)jäger!

SCAN / EDIT : GADLER



Bei Metro sind ausgefuchste Schienen-Tüftler gefragt.



Lore of Conquest ist ein kleiner Digi-Frechdachs!

Das Erbe: Viel Spiel für wenig Geld!

Challenge, bei dem man während einer rasanten Skiabfahrt diversen Hindernissen ausweichen muß.

Gleich nebenan sind dann die Strategen gefordert: Auf **Fish Nr. 426** soll in **Metro** eine U-Bahn gebaut werden. Der Haken dabei ist, daß man in einer Stadt tätig wird, deren insgesamt 70 Bezirke alle eine eigene Charakteristika (Einwohnerzahl, Stellenmarkt, Dichte des Straßennetzes, usw.) aufweisen. Mit anfänglich wenig Geld soll eine möglichst lukrative Strecke angelegt werden, zudem müssen die Finanzen noch für Züge, Parkplätze und dergleichen mehr reichen. Dem Architekten stehen 15 Jahre (= Runden) zur Verfügung, um den Passagieren ein großes und leistungsfähiges Netz zu schaffen; wer jedoch bei der Routenplanung Fehler macht oder zu niedrige Fahrpreise erhebt, ist schon viel schneller aus dem Geschäft! Grafisch darf nahezu nichts erwartet werden, aber was soll's?

Ehe es nun gleich ans Umweltschützen geht, möchten wir Eure Aufmerksamkeit noch auf **Fish 432** lenken. Inmitten eines ganzen Haufens von Utilities versteckt sich hier das kleine, aber feine Spielchen **Lore of Conquest**. Wiederum strategisch und wiederum grafisch sehr einfach, geht es darum, ein Sternenreich aufzubauen und gegen einen Widersacher zu verteidigen. Allerdings benötigt Ihr einen Freund als Kontrahenten, denn die aktuelle Version kennt (noch) keinen Computergegner. Raumschiffe müssen gebaut und Gelder eingenommen werden; damit's auch nicht zu einfach ist, machen Euch zudem Aliens das Leben schwer. Alles in allem etwa „Imperium" im Westentaschenformat . . .

So, nun aber zum versprochenen Programm für Öko-Freaks. Es handelt sich dabei um ein Adventure, das im Auftrag des Umweltbundesamtes über die PD-Vertriebswege an den User gebracht werden soll. **Das Erbe** ist nämlich ein unterhaltsames Abenteuerspielchen mit Lerneffekt: Wer hier die luxuriöse Villa seines Onkels erben möchte, muß das Gemäuer zunächst einmal ökomäßig auf Vordermann bringen – wehe dem, der FCKW-haltige Baumaterialien verwendet oder zwischendurch Hamburger aus Styroporschachteln mampft! Tropenholzmöbel sind natürlich genauso tabu wie chemische Reinigungen; manche der Missetaten werden nur mit Punktabzug bestraft, schwerere Vergehen führen zum abrupten Game Over. Warum und weshalb das so ist, wird aber vom Programm in jedem Fall genau erklärt – sonst lernt man ja erst wieder nix!
Insgesamt macht **Das Erbe** einen sehr schönen Eindruck, besonders die bunten und detailreichen Grafiken wissen zu gefallen. Gesteuert wird per Maus über ein komfortables Icon-System, und der Preis liegt deutlich unter 10,– DM. Dieses Erbe sollten also nicht nur passionierte Umweltschützer antreten, denn so viel Spiel für so wenig Geld gibt's nun wirklich nicht alle Tage!

Bleibt die Frage, wie und wo man an die heute präsentierten Köstlichkeiten herankommen kann. Sagen wir Euch doch gerne: Die umweltschonende Erbschaft und die schmackhaften Diskettenfische sind erhältlich bei:

ABC-Soft
Hangstein 16a
4920 Lemgo
Tel.: 05261/6 84 75

Sämtliche Fish-Disks werden übrigens von der Workbench aus gestartet und schlagen mit 2,20 DM plus Versandkosten (Nachnahme: 8,– DM) zu Buche. War noch was? Richtig, in der nächsten Ausgabe ist nochmal Fred Fish an der Reihe, bis dahin: Petri heil!
(C. Borgmeier/jn)

SCAN / EDIT : GADLER

RUHMESHALLE

Und wieder einmal ist die Spannung auf ihrem Höhepunkt: Habe ich heute endlich auch mal was gewonnen? Stehe ich heute endlich auf der „schwarzen" Liste? Hier kommt die dringende Antwort auf drängende Fragen:

Up & Down

Die 16 Bit Hit Machine bekommt:
Matthias Jülich, Grevenbroich
High Energy gewinnt:
Niklas Herter, Weyhausen
Kind of Magic 3 geht an:
Stefan Ludwig, Fürstenwalde
Je einen scharfen Joker-Ordner erhalten:
Jürgen Brosi, Klingsmoos
Sebastian Deickert, Frankfurt/Oder
Matthias Affeldt, Hannover

Stromausfall

In König Artus Tafelrunde wird aufgenommen:
Josef Welzenbach, Traun, Österreich
Über Drunter & Drüber freut sich:
Gerd Stuhlmiller, Gersthofen

Die Girl-Seite

Je ein Spitzengame für den Amiga bekommen:
Helga Biedermann, Linz, Österreich
Hanno Ertel, Stuttgart
Rupert Mahner, Haar

Der Kicker-Cup

Mit Mig 29 hebt ab:
Wolfgang Mahl, Eppelheim
Je einen Joker-Ordner gewinnen:
Florian Lauer, Wesseling
Heiko Hansen, Fochbek
Tobias Hartlelmert, Bad Bocklet

Die drei kleidsamen Joker-Shirts gehen an:
Mario Gagliardi, Frankenthal
Robin Hoss, Hagen
Carsten Schwarz, Reinheim

Es läuft noch ...

die Drachenparty von United Software. Und zwar bis zum 30. Juni 1991. Genügend Zeit also, sich noch zu überlegen, wie der Drache heißt, der in einem See in Schottland haust. Zur Wahl stehen 5 Möglichkeiten, als da wären:
a) Godzilla
b) Brigitta
c) Grisu
d) Nessie
e) Lindy
Wer die richtige Antwort weiß, zückt einfach Stift und Postkarte, schreibt den richtigen Namen drauf und schickt das Kunstwerk unter dem Stichwort Drachenparty an unsere Adresse. Wir jedenfalls gratulieren den Gewinnern und wünschen allen anderen noch recht viel Glück!

SOFTPOWER

NEU! TÄGLICH NEUHEITEN!

Der Name für Computersoftware!

7x 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 – Lahnstraße 94
Weißensee – Streustraße 69
Mariendorf – Mariendorfer Damm 51
Charlottenburg – Wundtstraße 58/60

NEUHEITEN – SERVICE
030/492 20 56 – 10.00–18.30

VERSAND – SERVICE
030/375 60 13 – 10.00–18.30

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

Keine Mehrkosten durch Porto und Verpackung!

CHAOS Knüller!
STRIKES BACK **49,–**
ELECTRONIC ARTS

DELUXE VIDEO 39,–
PAL-Version

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

NEUERÖFFNUNG!
SUPER EINFÜHRUNGS-PREISE!
MASSENWEISE SONDERPOSTEN!

SoftPower Depot
Hubertus Damm 7
1123 Berlin – Karow

Wer glaubte, die Blütezeit der Textadventures wäre unwiederbringlich vorbei, der kennt die Mannen um Anita Sinclair schlecht: Nach Jahren meldet sich Magnetic Scrolls nun auf der Bühne zurück – mit einem Paukenschlag!

Der Amiga Joker meint: Wonderland hat die Meßlatte für kommende Adventures gleich ein paar Meter höher gelegt!

Die Lobeshymnen für die PC-Version strotzten ja nur so vor Superlativen – kein Wunder, Wonderland sorgte schließlich für ein Wunder. Denn das Comeback wurde zum Triumpf: Mit einer packenden Handlung, herrlicher Grafik und nie dagewesenem Bedienungskomfort katapultierte Magnetic Scrolls das totgesagte Genre wieder an die Spitze der Charts!

Erzählt wird Lewis Carrolls „Alice im Wunderland", eine Geschichte, die dank ihres absurden Humors und der skurrilen Gestalten, denen die kleine Hauptdarstellerin in ihrer Traumwelt begegnet, auch 80jährige Kinder noch bezaubern kann.

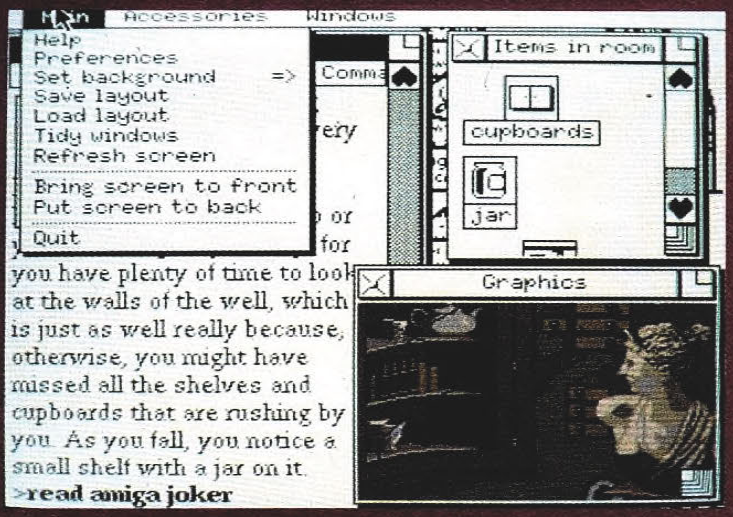
Und es ist den Programmierern wirklich hervorragend gelungen, die Atmosphäre der Vorlage über den Monitor zu bringen! Wer sich noch an Klassiker wie „The Pawn" oder „Guild of Thieves" erinnert, wird sich zudem nicht wundern, daß die Rätsel in Wonderland nicht nur zahlreich, sondern auch originell und trotzdem logisch sind.

Worüber man sich aber sehr wohl wundern darf, das ist „Magnetic Windows", eine wahrhaft geniale Benutzeroberfläche, die eigens für dieses Game ersonnen wurde. Ähnlich wie bei „Windows" oder „Intuition" (also z.B. die Workbench) kann man sich den Screen individuell zusammenstellen: Neben dem obligatorischen Text-Fenster können noch Inventory, Automapping-Karte, eine Anzeige für mögliche Ausgänge, eine weitere für im Raum befindliche Gegenstände und natürlich die Grafik frei am Schirm plaziert werden. All das darf man verschieben, vergrößern und verkleinern; dazu gibt es noch etliche Pulldown-Menüs, man kann die Grafiken auch direkt mit der Maus beklicken, Gegenstände ins Inventory „ziehen", Textpassagen wiederholen und sich von einer fein abgestuften Help-Funktion (von der dezenten Andeutung bis zum Holzhammer) weiterhelfen lassen. Wonderland bietet mehr Funktionen als so manche Anwendung – und ist dennoch, oder gerade deshalb, kinderleicht zu bedienen!

Die über 100 Grafiken sind wunderschön und teilweise sogar animiert, nur mit den Modi hat man sich ein bißchen verzettelt: Wer weder auf SW-Bilder steht, noch einen Multisync-Monitor besitzt, muß sich trotz diverser Optionen mit 16 Farben begnügen. Auch die sechs Musikstücke werden den Fähigkeiten unserer „Freundin" nicht ganz gerecht, und oft ziehen sich die Nachladezeiten ganz schön in die Länge. Man merkt dem Game halt an, daß es für einen schnellen AT samt Festplatte konzipiert wurde...

Nichtsdestotrotz sollte sich kein Amiga-Abenteurer dieses Erlebnis entgehen lassen: Der Parser versteht praktisch jedes Wort, und wer mit dem anspruchsvollen Englisch nicht überfordert ist, wird sich über die Textausgaben königlich amüsieren. Für Lucasfilm und Sierra brechen harte Zeiten an...! (mm)

Hier muß man wirklich auf alles gefaßt sein!



Individuelle Screengestaltung: Fenster auf, Fenster zu...

Wonderland

Grafik:	83%
Sound:	48%
Handhabung:	94%
Spielidee:	92%
Dauerspaß:	96%
Preis/Leistung:	89%
Red. Urteil:	92%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 99,– DM
Hersteller: Magnetic Scrolls/Virgin
Genre: Abenteuer

Spezialität: Vier Disketten, Zweitlaufwerk wird unterstützt, HD-Installation möglich, Paßwortabfrage, Speichern auf Extra-Disk, englische Anleitung und Poster. Läuft nur mit 1 MB!

CENTURION

Der Kampf um Rom ist nicht mehr alleinige Sache der PC-Besitzer – dank der ungetrübten Konvertierungswut bei Electronic Arts dürfen nun auch Amigianer nach dem Weltreich grabschen. Aber rentiert es sich auch, extra die Tunika aus der Reinigung zu holen?

Ein Blick auf den Kalender: Wir schreiben das Jahr 275 vor Christus. Ein Blick in den Spiegel: Wir sehen einen ehrgeizigen Zenturio, der sich anschickt, als großer Imperator in die Geschichtsbücher einzugehen. Ein Blick auf das Game: Eine Generalstabskarte zeigt die Staaten Europas und des Mittelmeerraumes; von hier aus werden die gloriosen Eroberungen geplant und per Maus in die Wege geleitet...

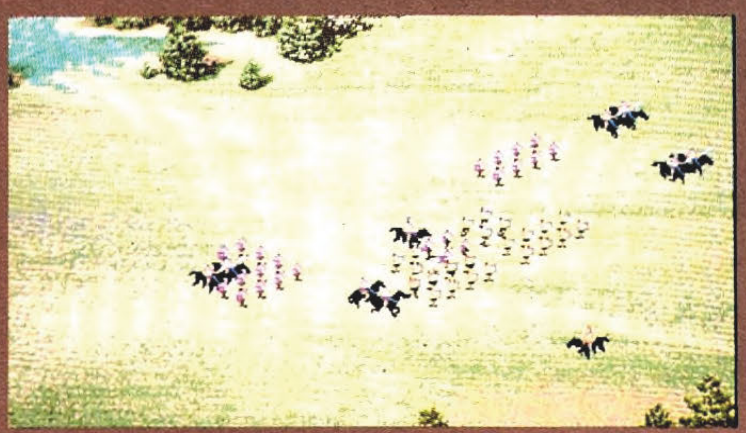
Um sich eine neue (tributpflichtige) Provinz einzuverleiben, muß zunächst deren Heer überwunden werden. In einer schön gezeichneten und animierten Kampfsequenz stehen sich die Armeen gegenüber; per Menü wählt man für seine Römer eine erfolgversprechende Basis-Taktik, und schon beginnt die Keilerei. Sollte die Lage kritisch werden, kann man jederzeit unterbrechen und den Kohorten individuelle Befehle erteilen – oder gar den Rückzug anordnen. Jede Legion darf pro Runde (Jahr) eine Eroberung versuchen oder ihre gelichteten Reihen auffüllen; unbestechlich wie immer, entscheidet der Computer dann über Sieg oder Niederlage. Erfolge ziehen Beförderungen nach sich, und mit einem höheren Dienstgrad ist auch die Rekrutierung weiterer Armeen möglich. Gelegentlich kann man sich aber um die Prügel drücken, indem man mit dem gegnerischen Befehlshaber redet und einen Beitritt für seine Provinz aushandelt (nach Artikel 23 Grundgesetz oder so).

Natürlich wird das Schicksal Roms nicht allein am Schlachtfeld entschieden, die dekadente Bevölkerung giert nach Entertainment: Da bieten sich die berühmten Wagenrennen oder Gladiatorenkämpfe an; um aber an den hübschen Actioneinlagen teilnehmen zu können, müssen schon tüchtig Sesterzen in der Kasse klingeln. Wer es daneben noch schafft, sich die diversen auswärtigen Lieblingsfeinde vom Hals zu halten (Stichwort: „Hannibal"), dürfte beim Griff nach dem Lorbeerkranz kaum noch zu stoppen sein. Und genau hier liegt, trotz verschiedener Schwierigkeitsstufen, die größte Schwäche des Games: Sobald man mal raus hat, wie der Hase läuft, werden spielerische Herausforderungen zur Mangelware – das gilt für Strategie und Action gleichermaßen!

Schade, denn die Präsentation kann sich durchaus sehen lassen: Stimmungsvolle Grafiken, schicksalsträchtige Melodien und netter Hintergrundlärm bei den Schlachten und Actionszenen erfreuen Auge und Ohr. Auch die Steuerung bereitet keinerlei Probleme, nur macht es Centurion dem aufstrebenden Imperator etwas zu leicht – schon bald schmilzt das Interesse an dem Sandalen-Epos wie Schnee in der Frühlingssonne. Tja, mit einer Mehr-Spieler-Option wäre Rom ganz sicher nicht an einem Tag erbaut worden... (jn)

Bald gehört das alles mir!!!

Wie damals Ben Hur...



Die tapferen Legionen ziehen in die Schlacht.

Centurion

Grafik:	71%
Sound:	69%
Handhabung:	70%
Spielidee:	62%
Dauerspaß:	56%
Preis/Leistung:	57%
Red. Urteil:	58%

Variabel

Preis: ca. 89,– DM

Hersteller: Electronic Arts

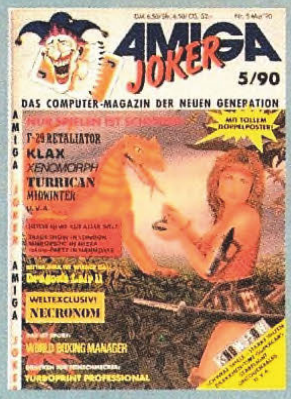
Genre: Mixtur

Spezialität: Zwei Disketten, neun Spielstände können gesaved werden. Eine beiliegende Weltkarte dient der Paßwortabfrage, nur die (im Manual oft zitierte) Command Summary Card fehlte leider.

SCAN / EDIT : CADLER

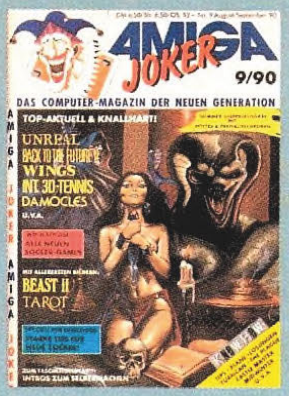
Ein paar hätten wir noch...

Amiga Joker 4/90
Sport vom Feinsten: „TV Sports Basketball", „Tie Break" und „Manchester United". Plus einer Mini-Ausgabe des Jokers als Aprilscherz!



Amiga Joker 5/90
Grafik-Hämmer: „Dragon's Lair II", „Turrican" und „Midwinter". Dazu Messe-Neuheiten aus aller Welt!

Amiga Joker 7/90
Abenteuerlich: „Antheads", „Chrono Quest II" und „Pirates!". Außerdem ein satirischer Blick auf das TV-Programm des Jahres 2000!

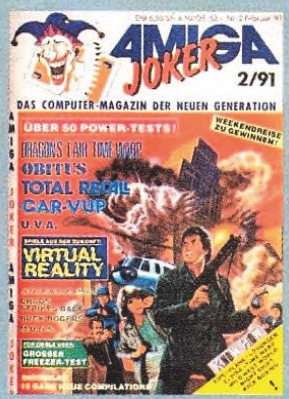


Amiga Joker 9/90
Harte Soft für harte Zocker: „Unreal", „Wings" und „Hero's Quest". Plus tolle Einsteiger-Tips für schöneres Spielen!

Amiga Joker 10/90
Bunt gemixt: „Beast II", „Operation Stealth" und das „Große Sierra-Special". Desweiteren Profi-Tips für eigene Bildschirmfotos!

Amiga Joker 12/90
Abgefahren: „Powermonger", „Z-Out" und „Great Courts II". Mit dabei ein verrückter Psycho-Test und Viren zum Selbermachen!

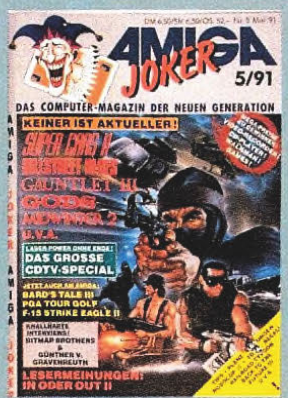
Amiga Joker 1/91
Lang erwartet: „Elvira", „Monkey Island" und „Ultima V" Außerdem die Top Five 90 und ein Bericht von der Amiga 90 in Köln!



Amiga Joker 2/91
Von der UDSSR zum Mars: „MIG-29 Fulcrum" und „Total Recall". Plus ein Special über „Virtual Reality" und der „Große Freezer-Test!"

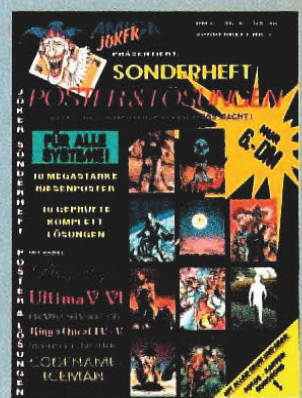
Amiga Joker 3/91
Heiter weiter: „Turrican II", „Hard Drivin' II" und „Speedball II". Dazu ein Interview mit den Elvira-Programmierern und ein Bericht von der CES in Las Vegas!

Amiga Joker 4/91
Große Namen: „Railroad Tycoon", „Back to the Future III" und „Jonathan". Weiters die Möglichkeit, aus seinem 500er einen 2000er zu machen!



Amiga Joker 5/91
Muß man haben: „Super Cars II", „Midwinter 2" und „Gods", sowie das (wirklich) „Große CDTV-Special" mit den heißesten Infos rund um die neue Laser-Technologie!

1. Sonderheft: Simulationen
Tests der 70 besten Simulationen. Mit Tips & Tricks zu jedem Spiel, Interviews, Insider-Infos und der kompletten Entstehungsgeschichte des Genres!



2. Sonderheft: Poster & Lösungen
10 megastarke Riesenposter (DIN A2) plus 10 geprüfte Komplettlösungen zu brandaktuellen Rollenspielen bzw. Adventures. Mit Plänen!

Zugreifen...

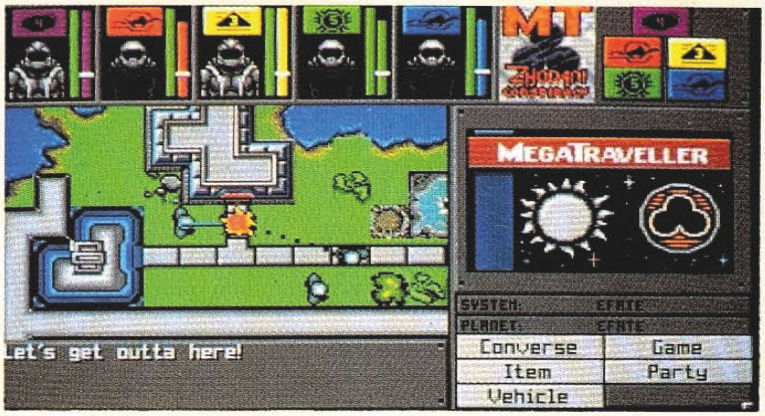
...solange der Vorrat reicht – alle hier nicht aufgeführten Ausgaben sind nämlich schon längst vergriffen!!! Damit Euch das nicht mit genau den Exemplaren passiert, die in Eurer Sammlung noch fehlen, schickt Ihr die Postkarte mit Eurer Bestellung am besten noch heute los. Einfach die gewünschten Hefte draufschreiben und ab damit an folgende Adresse:

Joker Verlag
„Joker Shop"
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Bestellungen sind entweder als Nachnahme (nur Inland!) oder per Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei!) möglich. Jede Ausgabe des Amiga Joker kostet 6,50 DM, das Sonderheft: Simulationen 7,80 DM, und das Sonderheft: Poster & Lösungen nur 6,– DM. Bei Vorkasse bitte 3,– DM für's Porto dazurechnen, bei Nachnahme kassiert der Postbote den Gesamtbetrag inklusive Gebühren.

SCAN / EDIT : GRÄBER

Der Amiga Joker meint:
Was soll man sagen: MegaTraveller 1 macht Lust auf MegaTraveller 2!



Rollenspieler werden am Amiga bestens bedient – sofern sie Fantasy-Fans sind! Das Angebot für SF-Liebhaber läßt sich dagegen an einer Hand abzählen, auch wenn gerade wieder ein Finger dazugekommen ist . . .

mega traveller 1
The Zhodani Conspiracy

MegaTraveller beruht auf dem gleichnamigen (Live-) Rollenspielsystem von Marc Miller, das im Gegensatz zu „AD & D" (der Grundlage der SSI-Games) von Anfang an auf eine SF-Welt zugeschnitten war. Dank seiner einfachen Erlern- und Spielbarkeit mauserte sich MegaTraveller zu einem der erfolgreichsten Rollenspielsysteme überhaupt – und wurde auch prompt für den PC umgesetzt. Jetzt schien den Jungs bei Empire die Zeit reif, auch uns Amigianer ins All zu schicken . . .

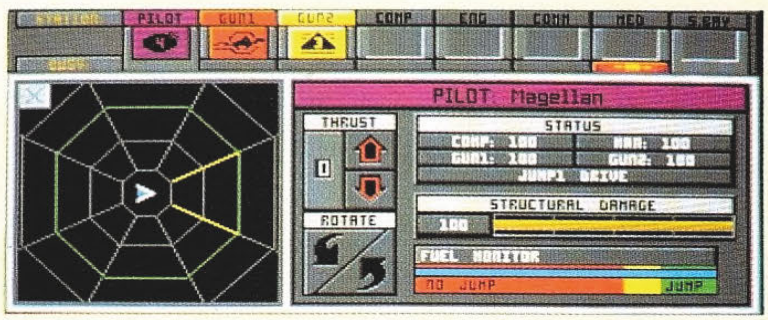
Und was finden wir dort anno Fünftausendundeinpaarzerquetschte? Nun, immerhin 28 zu erforschende Himmelskörper in acht verschiedenen Planetensystemen. Und natürlich die Zhodanis, so ziemlich das unangenehmste Völkchen seit dem Urknall! Der Oberbösewicht heißt Konrad Kiefer, und wer es schafft, Herrn Kiefer einen satten Schwinger auf's Kiefer zu verpassen, der dürfte der Lösung des Spiels schon ziemlich nahe sein. Dazu muß aber erstmal eine schlagkräftige Mannschaft her; man darf sich fünf Recken mit unterschiedlicher Militärausbildung (Armee, Marine, etc.) zusammenstellen und je nach Eignung mit den verschiedensten Fertigkeiten versehen (70 Skills stehen zur Auswahl). Im Verlauf des Abenteuers sollen die Leutchen dann mit 30 Waffenarten und ebensovielen Handelsgütern umgehen: Raumschlachten müssen geführt werden, auf den Planeten kann man Spielkasinos besuchen, Handel treiben, Leute aushorchen, Ausrüstung einkaufen und vieles mehr.

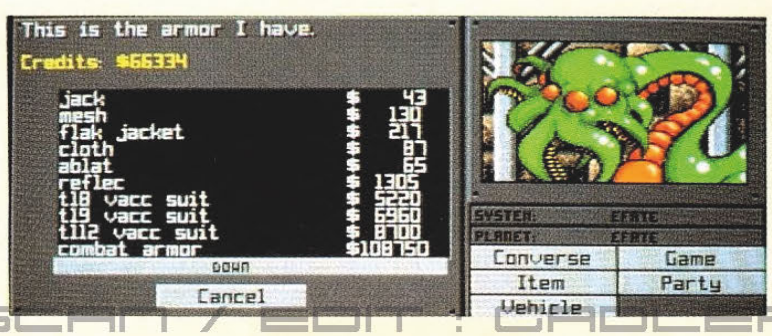
Kritiktechnisch bietet sich der Vergleich mit der Konkurrenz an: Nimmt man da beispielsweise „Buck Rogers", so macht bei MegaTraveller der Spielablauf einen etwas realistischeren Eindruck – soweit man das bei einem SF-Game sagen kann. Und das, obwohl die Benutzerführung (per Maus) hier deutlich einfacher gestrickt ist. Dafür kämpft es sich mit MegaTraveller nicht ganz so abwechslungsreich und spannend wie weiland beim alten Buck. Optisch erinnert die Sache hingegen mehr an „Space Rogue", vor allem auf den Planetenoberflächen, die hier wie dort aus der Vogelperspektive gezeigt werden. Ansonsten folgt der Bildschirmaufbau dem üblichen Sichtfenster-Standard; die Grafik ist dabei durchaus sehenswert und sehr farbenprächtig. Merkwürdig ist allerdings, daß recht oft nachgeladen wird – obwohl das Game nur mit einem Megabyte

läuft! Was den Sound betrifft, so wird das Intro zwar von einer netten Musik à la Star Wars begleitet, die Geräuschkulisse während des Spiels ist allerdings nicht sonderlich aufregend.

Und die Quintessenz? Wir können ohne Schamesröte im Gesicht verkünden, daß unser Universum wieder um ein wirklich brauchbares SF-Rollenspiel reicher ist!

(mm)





MegaTraveller 1

Grafik:	63%
Sound:	38%
Handhabung:	75%
Spielidee:	79%
Dauerspaß:	80%
Preis/Leistung:	72%
Red. Urteil:	75%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Empire
Genre: Abenteuer

Spezialität: Zwei Disks, Zweitlaufwerk wird unterstützt, dank Codeabfrage HD-Installation möglich. Dickes (englisches) Handbuch und große Sternenkarte.

SCAN'X COM : CADLER

Der Amiga Joker meint:
Jagen, Sammeln und Spaß haben – in Prehistorik ist die Steinzeit noch in Ordnung!

Was unterscheidet den steinzeitlichen Helden dieses neuen Plattformspielchens vom vernunftbegabten Wesen moderner Bauart? Wenig, denn heute wie damals beherrscht eigentlich nur eine Frage des Menschen Streben: Was gibt's zu essen?

PRÉHISTORIK

Obwohl: Das *was* ist hier mehr oder weniger egal, unser putziges Steinzeitmännchen interessiert sich vielmehr dafür, *wieviel* es zu futtern gibt – sein Hunger ist schier unersättlich! Fein, daß es in der Nachbarschaft von Sauriern, Bären und Affen nur so wimmelt und sich (fast) der gesamte Urzeit-Zoo mit ein paar gut gezielten Keulenhieben zu leckeren Magenfüllern verarbeiten läßt. Weniger fein, daß sich die Mahlzeiten wacker ihrer Haut erwehren! Und wenn unser hungriger Urahn nicht allzeit auf der Hut ist, schmilzt der Energiebalken rapide, die unerbittlich ablaufende Zeit wird zum Handicap, und ruckzuck ist eines der anfänglich drei Leben ausgehaucht ... Die Aufgabe ist also klar wie Sauriersüppchen: Eisfelder, tropische Dschungellandschaften und finstere Höhlen müssen auf der Suche nach Eßbarem durchlaufen bzw. -sprungen werden, wobei pro Leben und Level nur limitiert Zeit zur Verfügung steht. Als hilfreich erweisen sich die vielen Extras, die man unterwegs aufsammelt (Extrazeit, Smartbombs, Beile, Unverwundbarkeit, Supersprünge und Zusatzleben), in Höhlen und versteckten Bonusräumen sind zudem Köstlichkeiten wie Früchte oder Schinken zu entdecken. Und Mampfen ist hier nunmal oberstes Gebot – nur wer mit vollem Bauch (= Futter-Anzeige) am Ende eines Levels ankommt, hat sich für den nächsten qualifiziert! Sofern man zuvor noch den Boxkampf mit einem der unglaublich großen Schlußmonster siegreich übersteht ...

Keine Frage, das Spieldesign ist geglückt: Allerorten trifft man auf hübsch gezeichnete und entzückend animierte Gegner, muß vertrackte Hindernisse überwinden (ein See kann z.B. nur per Luftballon-Express überquert werden!) und das Spielersprite gehorcht jedem Joystickkommando ohne Zögern und Zaudern. Auch die Landschaften sind phantasievoll gestaltet, nur, daß anstatt von Scrolling bildweise umgeschaltet wird, trübt das schöne Bild ein wenig. OK, ein paar verschiedene Schlagvarianten hätten dem Höhlenmenschen sicher auch nicht geschadet, außerdem sollte sich Titus nach einem neuen Sound-Guru umsehen: Musik und Effekte während des Spiels sind zwar immerhin solider Durchschnitt, aber die Titelmelodie verdient es kaum, als solche bezeichnet zu werden.

Trotz der kleinen Unzulänglichkeiten schneidet das Game in der Endabrechnung nicht schlecht ab, schließlich macht es Spaß und ist hübsch anzusehen. An die Qualität des unmittelbaren Konkurrenten „Chuck Rock" langt Prehistorik somit zwar nicht ganz heran, aber wer Appetit auf eine einfallsreiche Plattform-Hatz verspürt, darf sich dem ausgehungerten Neandertaler getrost bei der Nahrungssuche anschließen! (ml)

Prehistorik

Grafik:	79%
Sound:	55%
Handhabung:	64%
Spielidee:	68%
Dauerspaß:	75%
Preis/Leistung:	76%
Red. Urteil:	75%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Titus
Genre: Geschicklichkeit

Spezialität: Wenig los: Kein Intro, keine Highscores, keine Save-Option, keine Continues, kein garnix.

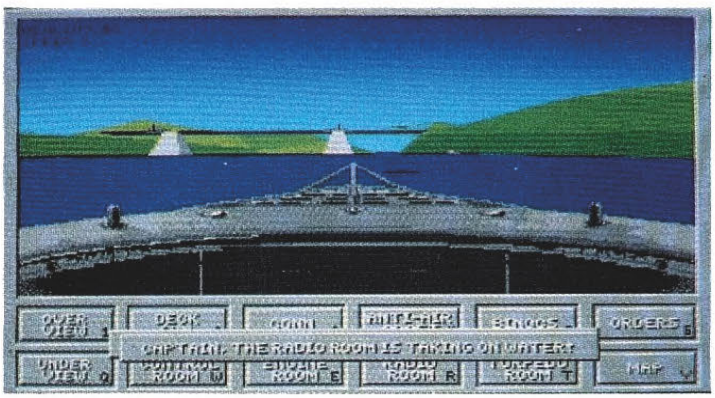
Sind die Viecher nicht zum Fressen süß?

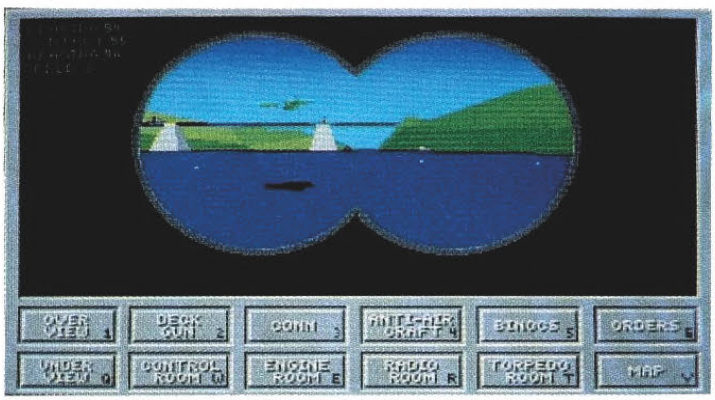
Unfaire Sache – der Große ist der Gegner!

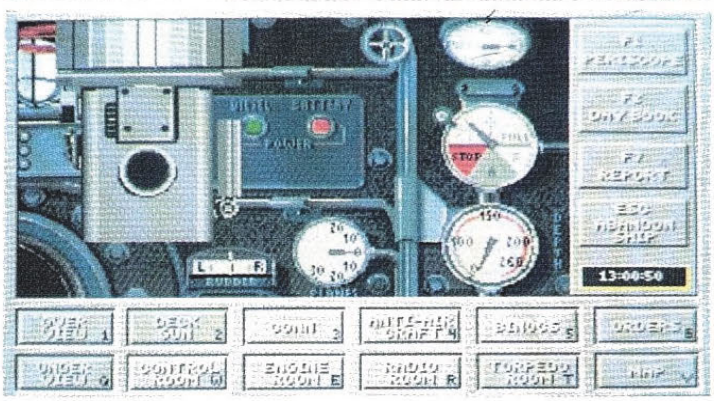
Realismus ist Trumpf

DAS BOOT

Jetzt ist sie also auch am Amiga aufgetaucht, die „German U-Boat Simulation". Wir haben uns sofort Jürgen Prochnows Kapitänsmützchen geschnappt, ein Valium gegen Platzangst geschluckt und sind auf Tauchstation gegangen . . .







Wer seinerzeit den gleichnamigen Streifen gesehen hat, kann schon in etwa abschätzen, was ihn hier so erwartet, den anderen sei der (film-) historische Hintergrund kurz erläutert: Winter 1941, der Zweite Weltkrieg ist in vollem Gang – in der Luft, zu Lande, zu Wasser und ganz besonders auch unter Wasser. Der feuchtkalte Kriegsschauplatz erstreckt sich vom Arktischen Meer entlang der Norwegischen Küste bis hinunter zur Straße von Gibraltar. Und überall sitzen deutsche U-Boot-Kapitäne in ihren schwimmenden Zigarren und lauern auf alliierte Schiffs- und Flugzeugkonvoys, genau wie wir . . .

Die fünf Missionen des Spiels basieren weitgehend auf dem Film, was nichtzuletzt bedeutet, daß man hier um größtmögliche Detailtreue bemüht war. So stehen etwa für den Funkverkehr originalgetreue „Enigma" Chiffriergeräte zur Verfügung, die Torpedos verweigern gelegentlich ihren Dienst, und anfallende Reparaturen im Maschinenraum ziehen sich höchst realistisch in die Länge. Überhaupt befindet sich die gesamte technische Ausstattung auf dem Stand von 1941 – wenn man das so haben will, andernfalls wählt man im Optionsmenü einfach eine pflegeleichtere Einstellung. Ebenso muß der Kapitano hier nicht sofort ins kalte Wasser springen, sondern kann im Trainingsmodus schön gemächlich lernen, wie man seinen Kahn unbeschädigt durch ein vermintes Gebiet lenkt, sich gegen feindliche Flieger mit der Bordkanone verteidigt, tödlichen Wasserbomben ausweicht oder ein Duell mit einem anderen U-Boot besteht.

Die Realitätsnähe wäre also prima, und auch die vielen verschiedenen Optionen (mehrere U-Boote und Torpedotypen) und Einstellparameter erwärmen das Simulanten-Herz. Weniger gelungen ist leider die technische Umsetzung: Die Vektorgrafik wirkt mit ihren verschiedenen Blickwinkeln im ersten Moment zwar recht beeindruckend, aber sobald Bewegung in die Sache kommt, merkt man ihr deutlich an, daß sie einfach vom PC rübergezogen wurde – und auch dort war sie ja nicht gerade die Schnellste. Die Nachladezeiten beim Stationswechsel sind ebenfalls nicht von schlechten Eltern: Wer sich mal von der Brücke über Maschinenraum, Übersichtskarte, Funk- und Torpedostation bis zur Deckkanone durchgeklickt hat, kann sich ungefähr vorstellen, welchen nervlichen Belastungen die Jungs damals ausgesetzt waren! Soundmäßig darf man sich 30 Meter unter dem Meeresspiegel natürlich auch nicht allzuviel erwarten, aber immerhin läßt sich's mit der Maussteuerung ganz gut leben.

Für Klassiker wie „Silent Service" oder „Red Storm Rising" stellt Das Boot also weiß Gott keine ernsthafte Konkurrenz dar, dank der trägen Ruckel-Grafik und des eingeschränkten Bedienungskomforts werden hier wohl nur eingefleischte Kriegshistoriker so richtig Freude an der Feindfahrt haben. (M. Semino)

Das Boot

Grafik:	59%
Sound:	34%
Handhabung:	62%
Spielidee:	68%
Dauerspaß:	63%
Preis/Leistung:	65%
Red. Urteil:	63%

Variabel

Preis: ca. 69,– DM

Hersteller: Three-Sixty

Genre: Simulation

Spezialität: Speicherbare Highscores, Zweitlaufwerk wird unterstützt, HD-Installation möglich, verschiedene Grafikdetailstufen.

SCAN / EDIT : GADLER

EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW

Ob Händler oder Hersteller, Distributor oder Journalist – der alljährliche Besuch im Londonder Business Design Center ist ein Pflichttermin. Wer in Sachen Computer-Entertainment am laufenden bleiben möchte, kommt um Europas Fachmesse Numero Uno einfach nicht herum!

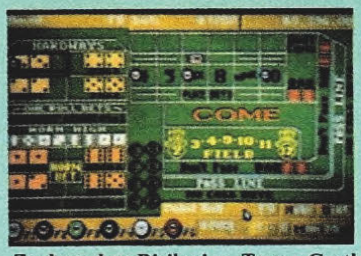
Allerdings ist die Trade Show nun wirklich ein reines Branchen-Happening – ohne gültigen Messeausweis würde der Türsteher noch nicht einmal die Queen in die geheiligten Hallen lassen! Pech also für das Häuflein begeisterter Freaks, die extra aus Österreich und Dänemark angereist waren, nur um gleich am Eingang wieder abgewiesen zu werden. Glück hingegen für das Fachpublikum, da hier Verkaufsgespräche und Vorführungen sehr viel entspannter über die Bühne gehen, als das im Trubel öffentlicher Veranstaltungen wie beispielsweise der PC-Show möglich ist.

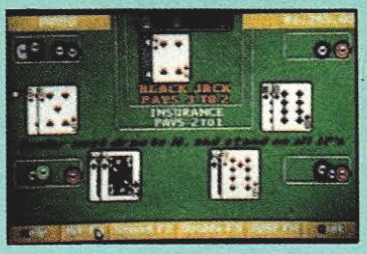
Ehe wir uns nun ins (alphabetisch geordnete) Messevergnügen stürzen, hier noch ein kurzer Bericht von dem Versuch einer Oscar-Verleihung für Software: Wer bei der Vergabe des „European Computer Leisure Award 1991" in der Londoner Nobeldisco Hippodrome dabei sein wollte und nicht das Glück hatte, eine Freikarte zu besitzen, mußte stolze 45 Pfund (etwa 130,– DM!) berappen, um dann bei einem Glas Schampus und einem Stückchen fettigen Fleisch ein organisatorisches Debakel zu erleben. Nicht nur, daß der Moderator den Charme eines Versicherungsvertreters versprühte und man einen Komiker über sich ergehen lassen mußte, der seinen Witz an der Garderobe abgegeben hatte, nein, auch die Award-Figuren waren nicht rechtzeitig fertiggeworden und wurden in der Not durch eine Flasche Champagner ersetzt (stellt Euch das mal bei der Oscar-Verleihung vor!). Kein Wunder, wenn dann auch die Gewinner wenig Zustimmung fanden – vermutlich hat die Endauswahl der Veranstalter getroffen...

Für das beste Actionspiel hatten diverse europäische Fachmagazine beispielsweise „Rainbow Islands", „Turrican II", „Killing Game Show" und „Lotus Esprit Turbo Challenge" nominiert. Eingeheimst hat den Preis „Killing Game Show" – sicher kein übles Spiel, aber bei der Konkurrenz? Auch, daß Ataris Lynx zur Konsole des Jahres gekürt wurde, entspricht wohl nicht so ganz der rauhen Wirklichkeit. Na, immerhin hat Nintendos Game Boy Version von „Tetris" zu Recht die Auszeichnung als bestes Konsolenspiel erhalten, und auch die vielen Awards für „Lemmings" gehen in Ordnung. Ob Psygnosis deshalb aber wirklich gleich das beste Softwarehaus 1991 ist, darf wiederum bezweifelt werden – es sei denn, man hätte „Pork's Blood" berücksichtigt. Aber so richtig ernst hat die Veranstaltung eh niemand genommen, die Jungs von Atari und Nintendo sind schlauerweise gleich daheim geblieben...

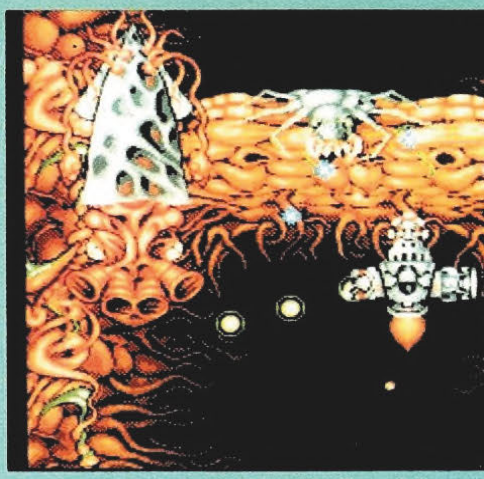
SCAN / EDIT : GADLER

EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW





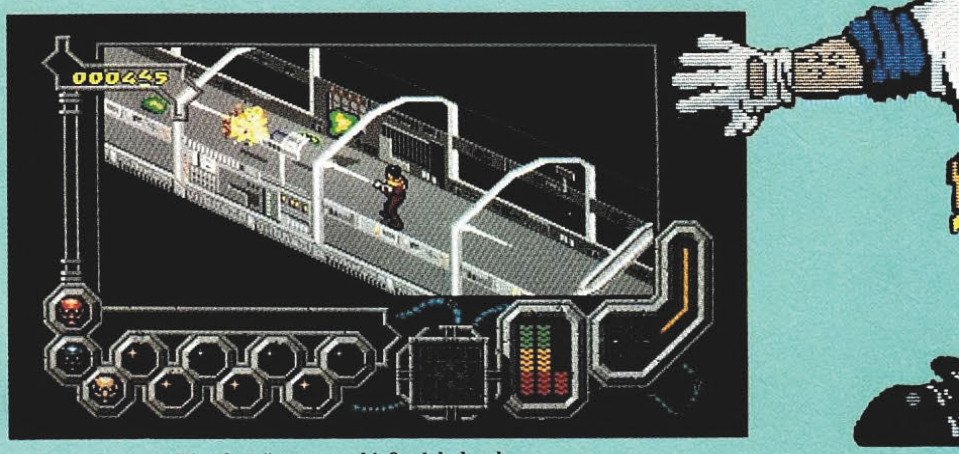
Zocken ohne Risiko im „Trump Castle“



Und wieder Zoff im All: „Frenetic“

Mit dem „Super League Manager“ herrscht endlich Ordnung am Schreibtisch . . .

Mit „Les Manley . . .“ sind hübsche Mädels keine Mangelware!



„Wreckers“ – man schießt sich durch . . .

Accolade

Bei Accolade hat man sich die Europarechte der Games des amerikanischen Herstellers „Capstone“ gesichert; für den Amiga wird als erstes die Casino-Simulation **Trump Castle** veröffentlicht. An Eigenproduktionen hat man zum einen die Larry-Imitation **Les Manley in Search for the King** in petto, außerdem soll jetzt endlich die Amigaversion des Brettspiels **Stratego** erscheinen. Während das Adventure schon jetzt sehr vielversprechend aussieht, kann man für **Stratego** nur hoffen, daß die Spielstärke gegenüber der schwächlichen PC-Version verbessert wurde. Außerdem wird es bald eine neue Compilation namens **Pro Sports Challenge** geben, auf der „The Cycles“, „Powerboat USA“ und zweimal Golf mit „Jack Nicklaus“ zu finden sind.

Audiogenic

Obwohl der **Super League Manager** bereits bei der letzten PC-Show angekündigt wurde, müssen Fußballfans wohl noch ein bißchen auf das Programm warten. Dafür wird es dann mit „Emlyn Hughes International Soccer“ zusammenarbeiten, wodurch man alle Begegnungen betrachten und sogar selbst beeinflussen kann. Wer sich mehr für Cricket interessiert, wird an den fantastischen Animationen in **Graham Gooch's World Class Cricket** viel Freude haben – bloß, wer interessiert sich hierzulande schon dafür? Heldenhafte Raumpiloten gibt es hingegen auch in Deutschland reichlich, und für die ist **Wreckers** gedacht. Innerhalb von 60 Minuten muß hier ein alienverseuchtes Sternenschiff gesäubert werden, ehe es sich selbst vernichtet. Na, warum nicht?

Coktel Vision

Zwar hatte die französische Company für den Amiga kein neues Game dabei, dafür aber die tolle CDTV-Version des **European Space Simulator**: Neben den bereits bekannten Grafiken wurden noch kleine Trickfilme wie eine Mondlandung, tolle Animationen in Zeichentrickqualität und feinster Hi Fi Sound eingebaut! Ein erster und sehr leckerer Vorgeschmack auf die Spiele der neuen Generation . . .

Core Design

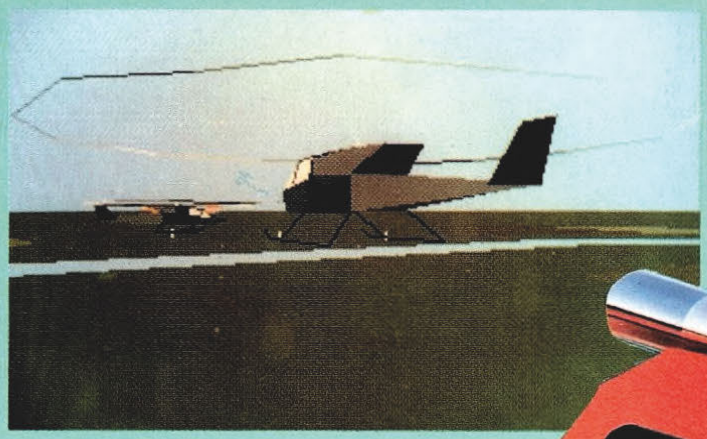
Die englischen Hit-Lieferanten waren fleißig, sie hatten gleich vier brandneue Games im Marschgepäck. In **Warzone**, einem vertikal scrollenden Actionspektakel, dürfen ein bis zwei Bildschirm-Söldner acht Level lang Soldaten killen, Panzer in die Luft jagen und Kriegsgefangene befreien. Boni und Extrawaffen gibt's selbstverständlich auch, genau wie bei **Frenetic**, einer ebenfalls vertikal scrollenden Weltraumschlacht mit acht Spielabschnitten. Mit seinen schier unglaublich großen Schlußmonstern erinnert das Game ein bißchen an „Xenon II“. Apropos Ähnlichkeiten: Mit **Retro** steht uns eine Art „Speedball 2“ mit 3D-Perspektive ins Haus. Last not least dürfen sich alle Simulanten auf eine Hubschrauberschlacht mit **AH-73M Thunderhawk** freuen. Core Designs Einstand in das komplexe Genre bietet sechs Kampfgebiete mit je zehn Missionen und natürlich viel Feind und viel Ehr.

Domark

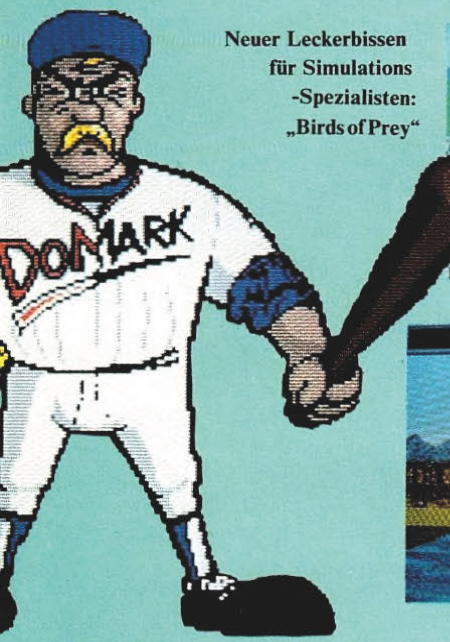
Neben **Skull & Crossbones** (Test in diesem Heft) und dem **3D Construction Kit** (Test in AJ 5/91), das nun

SCAN / EDIT : GADLER

Eine Heli-Simulation, die sich sehen lassen kann: „AH-73M Thunderhawk“



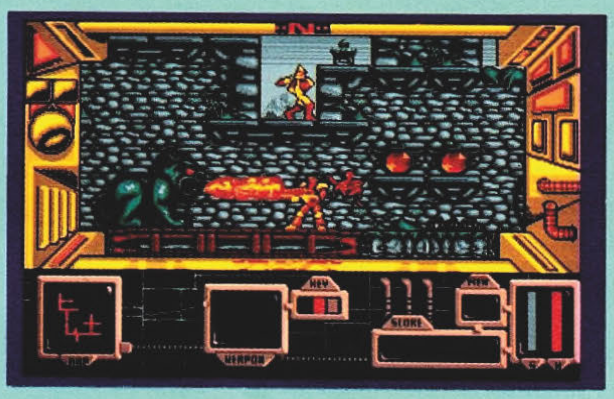
Motorboot macht Gegner tot: „Hydra“



Sport für Knüppelschwinger: „R.B.I. Baseball“

Neuer Leckerbissen für Simulations-Spezialisten: „Birds of Prey“

„Hydra“ – nix für Wasser-Hasser!



Jederzeit zur Monsterjagd bereit: „Zone Warrior“

übrigens mit einer Videokassette als Anleitung ausgeliefert wird, zeigte Domark mit **R.B.I. Baseball** eine Amigaversion des amerikanischen Massensports. Während hier Statistiken und Actionszenen bunt gemischt daherkommen, ist bei der Automatenumsetzung **Hydra** natürlich Action pur angesagt: eine wilde Hatz per Motorboot mit viel bum bum! Unter dem Tengen-Label sollen noch drei weitere Arcademaschinen für die „Freundin“ aufbereitet werden, nämlich **Pit Fighter** (typische Prügelorgie), **Race Drivin'** (der geniale Nachfolger des genialen „Hard Drivin'“) und **Rampart** (tolle Arcade-Strategie). Bereits im Juli wird **Thunderjaws** das Licht der Digi-Welt erblicken, eine Ballerorgie für einen Taucher nebst Harpune. In Sachen Eigenproduktionen ist **Super Space Invaders 91** zu vermelden, mal wieder ein Uraltspielchen im neuen Look. Außerdem wurde ein eigener Budget-Label gegründet, der Titel wie „Hard Drivin'“ oder den Tüftel-Hit „Klax“ auf Compilations oder einzeln (für ca. 30,– DM) verbilligt unters Volk bringen soll.

Electronic Arts

Mögt Ihr Plattform-Games? Dann wird Euch **Zone Warrior** gefallen, wo man in fünf Zeitzonen (von der Prähistorik bis in die Zukunft) mit Dinosauriern, Mumien oder postnuklearen Monstern aufräumen muß, während Schlüssel und Karten eingesammelt werden. Vielfältig zeigt sich auch **Birds of Prey**, ein neuer Flugsimulator mit 12 Missionen und sage und schreibe 40 verschiedenen Flugzeugen! Programmiert wird er übrigens von „Argonaut Software“, die uns ja bereits „Starglider I & II“ beschert haben. In die Tiefen des Alls geht es dann mit **Rules of Engagement**, wo der Simulations-Spezialist eine ganze Flotte von verschiedenen Raumschiffen im Griff haben muß. Für Abwechslung sorgt ein „Mission Builder“, mit dem sich individuelle Sternensysteme samt Schiffen und Aliens erstellen lassen. Zu guter Letzt kommen bei **The Magic Candle** noch Rollenspieler auf ihre Kosten, das Fantasy-Abenteuer kann mit hübscher Grafik, 25 Charakteren und immerhin 26 unterschiedlichen Monstern aufwarten.

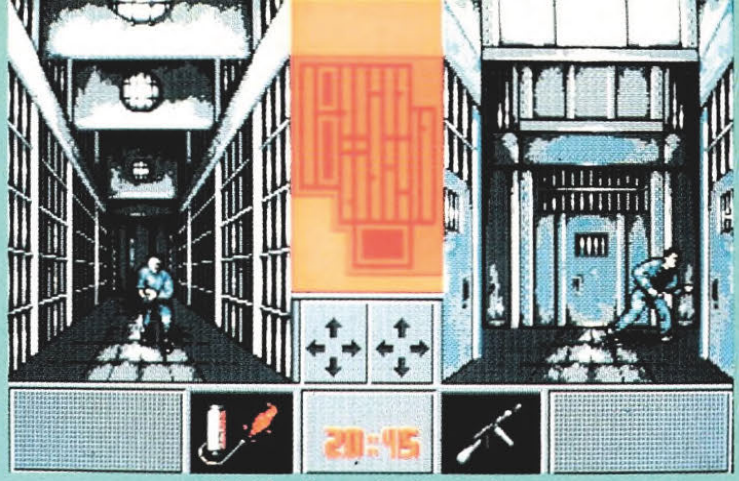
Gremlin Graphics

Auch hier wurde ein eigenes Budget-Label ins Leben gerufen, um die Hits vergangener Tage (z.B. „Super Cars“ und „Venus“) für knapp 30 Mäuse pro Stück an den Mann zu bringen. Zudem will man eine Reihe mit Education Software für Kinder im Vorschulalter starten. Für den reiferen Zocker gibt's dann die Action-Hatz **Pegasus**, in der jeder Level aus zwei unterschiedlichen Abschnitten besteht: Zuerst werden fliegenderweise Kristalle gesammelt und Aliens gekillt, dann läuft man über Plattformen und legt sich mit Drachen an. Auch **Utopia**, eine Mischung aus „Sim City“ und „Populous“ sieht sehr vielversprechend aus. Es gilt, eine perfekte Gesellschaftsordnung zu entwickeln – baue ich nun lieber Rüstungsfabriken oder Krankenhäuser? Solche Fragen stellen sich natürlich bei **Space Crusade** nicht, hier handelt es sich um ein solides Weltraum-Rollenspiel. Und auch das Strategical **Flag** könnte ganz interessant werden, zumal die Programmierer von „Lost Patrol“ diesmal auf eine isometrische 3D-Perspektive setzen. Weiters ist eine Zusatzdisk mit einfachen Kur-

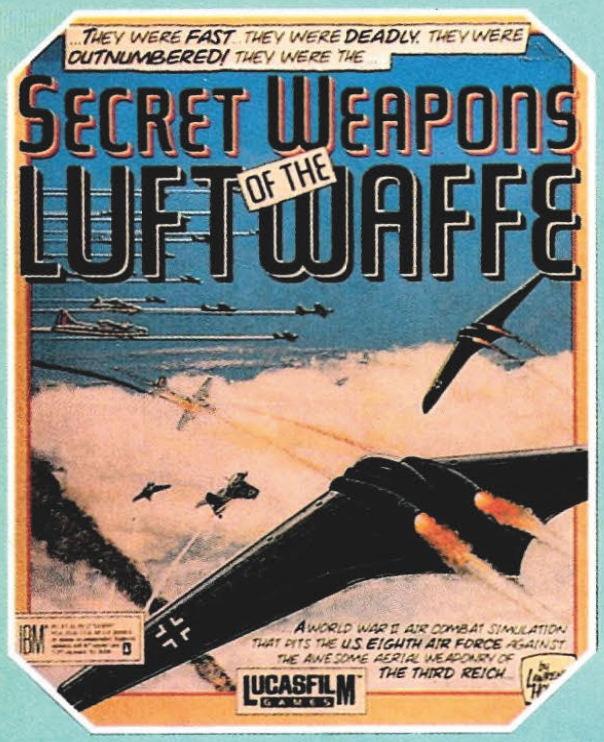
SCAN / EDIT : GADLER

EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW

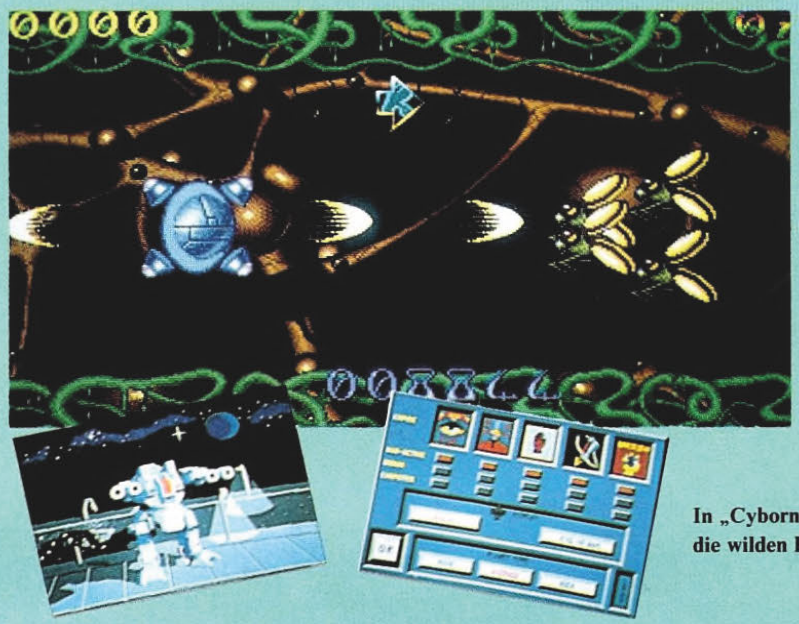
Ob Pool oder Carambolage – der „Billard Simulator II“ macht's möglich.



Ab in den Knast mit „Alcatraz“



„Secret Weapons of the Luftwaffe“ – für deutsche Gambler ungeeignet?



Knall im All mit „Tentacle“

In „Cybornetics“ sind die wilden Robbis los!

sen für „Team Suzuki“ in Arbeit und natürlich das lang erwartete **Lotus Esprit Turbo Challenge II**. Nix Genaues weiß man noch nicht, Gremlin liebäugelt aber mit der Möglichkeit, zwei Rechner zu koppeln. Näheres im Oktober, dann soll der Lotus in den Läden vorfahren ...

Infogrames

Auch die Lyoner Spieleküche hat eine neue Compilation im Ofen, **High Energy II** wird „Mystical“, „Light Corridor“, „Crazy Cars II“, „Pinball Magic“ und „Shuffepuck Cafe“ enthalten. Darüberhinaus soll **Tetris** nochmals die Kassen klingeln lassen, Infogrames hat die Rechte an den Computerversionen von Mirrorsoft gekauft. Dank neuer Optionen wie einer variablen Spielgeschwindigkeit und einem Turniermodus soll der Knobel-Klassiker erneut für Furore sorgen – ob das klappt? An neuen Games war **Bandit Kings of Ancient China**, ein komplexes Strategical von Koei („Genghis Khan“) zu bewundern; auch **Alcatraz**, der lang angekündigte inoffizielle Nachfolger von „Hostages“ soll nun endlich fertig werden. Sehr viel beschaulicher als bei diesem knallharten Action-Drama geht es beim **Billard Simulator II** zu. Geboten werden wahlweise Pool oder Carambolage in 2D- oder 3D-Perspektive, ein zoombarer Tisch und Computergegner bzw. eine Zwei-Spieler-Option. Abschließend wurde unter dem Arbeitstitel **Colors** noch eine kleine Tüftelei vorgestellt, bei der ein bis zwei Denker Farbflächen bearbeiten sollen.

Loriciel

Die Programmierer des französischen Herstellers arbeiten zur Zeit an drei Neuerscheinungen: **Builderland** wird ein Actionadventure, das den Spieler nur mit Steinen und Zaubertränken bewaffnet in eine riesige Fantasywelt voller Monster entführt. Mehr aus der Puzzle-Ecke stammen **Guardians**, wo im dreidimensionalen Raum eine Wand errichtet werden soll, damit eine magische Kugel nicht entfleuchen kann, und **Booly**, das Tüftlern 160 tückische Level samt einer Vier-Spieler-Option beschert.

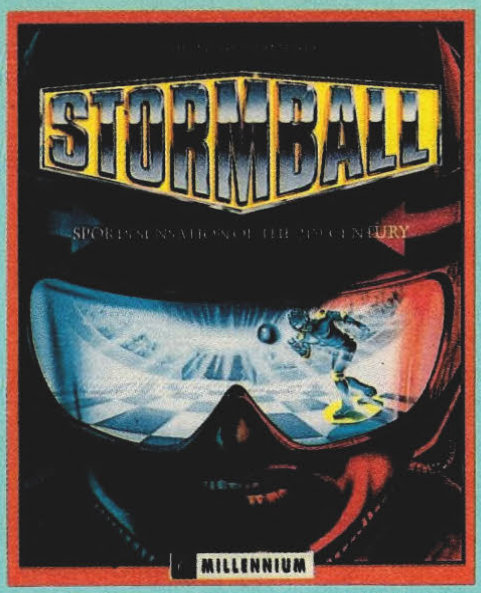
Lucasfilm Games

Die schlechte Nachricht zuerst: **Secret Weapons of the Luftwaffe**, die Fortsetzung zu „Their Finest Hour“ wird aus Respekt vor der BPS offiziell nicht auf den deutschen Markt gebracht. Jetzt die gute: Mit ziemlicher Sicherheit wird sich wohl ein Direktimporteur für die englische Version finden .... Zum Schluß die besonders guten Nachrichten: Sowohl **Secret of Monkey Island II** als auch **Indiana Jones IV** sind bereits in der Mache! Beide Adventures sollen bis Weihnachten in einer deutschsprachigen Version vorliegen – sparen Leute, sparen!

MicroProse

Neben den bereits getesteten Amigaversionen der Megahämmer **Railroad Tycoon** (AJ 4/91) und **F-15 Strike Eagle II** (AJ 5/91) gab es nur zwei Neuheiten zu sehen: Einmal wird unter dem Label Micro Style **3D Golf** erscheinen, das mit einer Vier-Spieler-Option und sechs Kursen aufwarten kann, zum anderen ist die Luftkampfsimulation **Air Duel** im Anflug. Hier steht „Dogfight“ mit historischen Kisten wie einer Sopwith Camel oder diversen Fokkers am Programm. Man kann am Splitscreen (vertikal oder horizontal!) gegen

SCAN / EDIT : GADLER

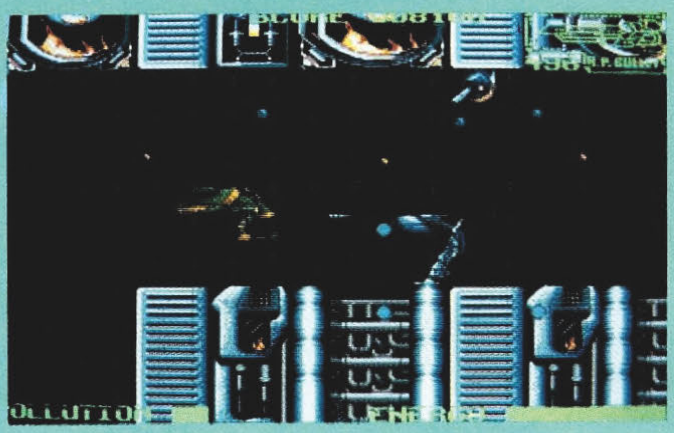


„Stormball" – und wieder ist Sport gleich Mord!

Der Klassiker Wizball schickt seine Kinder ins Rennen: „Wiz Kids"

Der Motor läuft, alles klar für „Wild Wheels"!

Abschiedsgrüße von Cinemaware: „Rollerbabes"



Keine Pause für den Ballerfinger: „Robozone"

Nach dem letzten Ninja kommt jetzt der „First Samurai"

einen Freund fliegen, seinen Rechner via Modem mit einem anderen verbinden oder ganz einfach nur den Computergegnern einheizen. **Air Duel** sieht jetzt schon sehr gut aus, ganz genau werden wir es bei der Veröffentlichung im August wissen.

Millenium

Harte Sportler werden hier bei **Stormball** fündig, wo zwei Spieler am 3D-Splitscreen um eine Stahlkugel rangeln. Ballerfreaks halten sich lieber an **Tentacle** (gaaanz tolles Parallaxscrolling!), und im Arcadeadventure **Shinto's Revenge** dürfen Privatdetektive nach einem entführten Mädchen fahnden. Auch **Robin Hood** könnte recht interessant sein, ein Actionadventure im Look von „Populous" sieht man schließlich nicht alle Tage. So richtig zur Sache geht es dann mit **Cybernetics**, wo (ähnlich wie bei „Metal Masters") Kampfroboter aufeinander eindreschen, die man zuvor auch noch selbst zusammenbasteln darf. Schlußendlich kehrt der schuppige Held aus „James Pond" auf den Screen zurück, sein neues Abenteuer **Robocod** führt ihn in eine Spielzeugfabrik. Wahrlich viel Holz, was Millenium da vor der Hütte hat!

Mirrorsoft

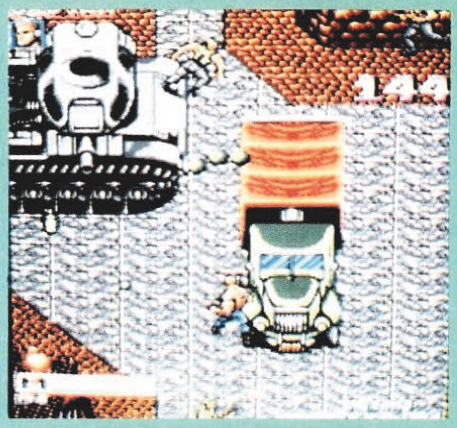
Sparen ist groß in Mode – auch Mirrorsoft hat ein Budget-Label gegründet! Unter dem Namen „Mirror Image" werden in Zukunft tolle Games wie „Xenon II" oder „TV Sports Football" zum Taschengeldtarif verramscht. **Teenage Mutant Hero Turtles II – The Arcade Game** wird allerdings die volle Länge kosten und soll's (im Gegensatz zum Vorgänger) auch wert sein, zumal es sich angeblich um eine 1:1 Umsetzung der starken Arcade-Maschine handelt. Auch Ross Goodley, der Programmierer von „Gravity" war nicht faul und bastelt an einem 3D-Strategie-Game mit Rollenspieleinschlag namens **Drop Soldier**. Von der Action-Front gibt es noch **Robozone** (ein schräg scrollendes Ballerspiel), **Fire & Ice** (Jump & Run), **First Samurai** (Asien-Gekloppe vor animierten Hintergründen) und die Automatenumsetzung **Cisco Heat** (3D-Rennsimulation) zu vermelden. Die Rollenspieler wird es freuen zu hören, daß die Designer von „Bloodwych" eifrig an **Legend** stricken, einem Fantasy-Abenteuer mit 2D- und 3D-Grafiken. Fehlt noch das Vermächtnis von Cinemaware: **TV Sports Baseball** und **Rollerbabes** (ein Sportspiel mit hübschen Girls auf Rollschuhen) werden voraussichtlich die letzten Games sein, die unter diesem Label erscheinen.

Ocean

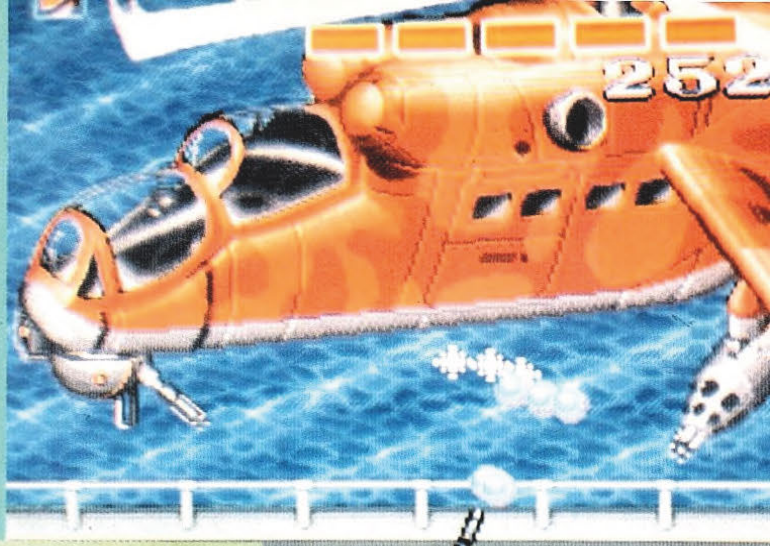
Englands große Action-Spezialisten setzen den Oldie „Wizball" fort, **Wiz Kid** soll ein Plattformspiel mit Strategie-Touch werden. Sehr originell fanden wir die Idee von **Wild Wheels**, einer Art Motor-Polo, wo der Ball von Autos Richtung Tor getrieben wird. Und wo bleibt die Amigaversion des „Sim City"-Nachfolgers **Sim Earth**? Antwort: Bis zum Hochsommer leider noch unter Verschluß. Dafür hat man wieder jede Menge Lizenzen eingekauft, sowohl **Terminator 2** als auch **Darkman** treiben demnächst in Actionspielchen ihr Unwesen. Und auch die populäre TV-Zeichentrickserie **The Simpsons** bekommt ihr eigenes Amigagame. Apropos: Mit **Smash TV** geht bald ein

SCAN / EDIT : GADLER

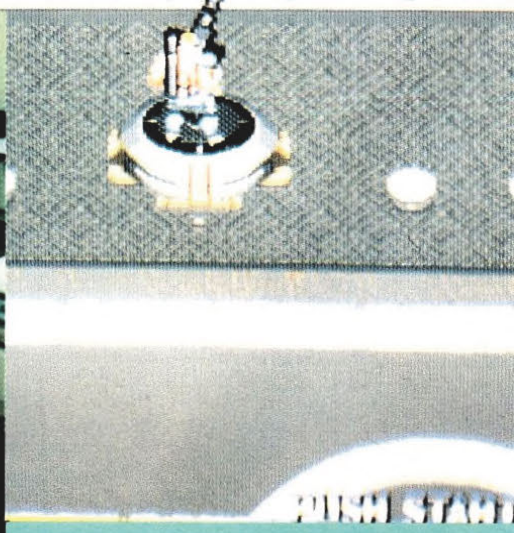
EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW



„Mercs" – durchhalten Mr. President, die Rettung naht!



Der Steinzeitmensch aus „Prehistoric" ganz zeitgemäß . . .



Killen wie in der Spielhalle: „Mercs"

Spiel auf Sendung, in dem die Kandidaten einer Fernsehshow mit Waffen um ihr Leben kämpfen müssen. Wäre doch mal eine prima Idee für RTL Plus . . .?

Psygnosis

Die Jungs aus Liverpool waren von Kopf bis Fuß auf „Lemmings" eingestellt, am Stand liefen die Viecher sogar in Lebensgröße herum! So wird es in Kürze eine Zusatzdisk für die genialen Wühler geben: **Lemmings II** soll sogar einen Editor für eigene Levels enthalten. Daneben hatte man **Armour-Geddon** dabei, einen waschechten Flugsimulator mit gewohnt spektakulärer (Vektor-) Grafik. Das Game schien uns zwar ein bißchen einfach zu sein, aber bitte. Außerdem hat man sich nun endlich entschlossen, den Klassiker „Barbarian" fortzusetzen – **Barbarian II** bringt sechs Level voller Verliese, Dörfer und Schlösser, in denen über 50 verschiedene Monster (eklige Spinnen, gruselige Werwölfe, etc.) hausen! Und weil wir gerade bei Fantasy sind: Die Programmierer von UBI Softs „Unreal" sind übergelaufen und haben für Psygnosis ein vielversprechendes Actionadventure mit allerfeinstem Parallaxscrolling programmiert. **Agony** ist ein wahrlich zauberhaftes Spiel um einen Zauberlehrling – da wird UBI Soft ganz schön mit den Zähnen knirschen . . .

Software 2000

Die Plöner Spieleschmiede zeigte sozusagen „unter dem Ladentisch" eine erste Version von **Bundesliga Manager II**. Grafisch scheint die Sache schlicht wie eh und je, aber dank vieler neuer Features wie einem Spielzug-Editor dürfte das Manager-Leben nun erheblich komplexer werden.

Titus

Neben der entzückenden Steinzeitklopperei **Prehistoric** hat man noch das Rennspielchen **Crazy Cars III** in petto. Diesmal sitzt der Pilot am Steuer eines Schlittens aus den 60er Jahren; um der Konkurrenz davonzubrausen ist wieder jedes Mittel recht. Bleibt zu hoffen, daß **Crazy Cars III** die spielerisch dünnen Vorgänger abhängen kann. Gespannt darf man auch auf die offizielle Computer-Umsetzung des Kultfilms „Blues Brothers" sein – immerhin will Titus dafür mit 200 verschiedenen Spielszenen und dem tollen Original-Sound des Movies aufwarten!

UBI Soft

Tja, an den Games **Magic Land** und **Lightquest** (Preview in AJ 2/91) wird immer noch eifrig gefeilt, und auch das seit langem angekündigte **Battle Isle** ist noch nicht fertig. Was soll man machen?

U.S. Gold

Wir hätten Euch zum Abschied gerne Erfreulicheres mitgeteilt, aber bei der englischen Company haben im Moment der PC und Segas Master System Vorrang. Für den Amiga ist nur ein Game in Arbeit, und zwar die beinharte Metzel-Orgie **Mercs**. Zwei Söldner dürfen simultan versuchen, den amerikanischen Präsidenten zu retten, indem sie sich durch horizontal scrollende Level ballern. Naja, wer die Arcade-Vorlage mochte, wird auch dieses typische „Killergame" mögen. Das war's von U.S. Gold, und das war's auch von der Trade Show – insgesamt war's ja auch genug, oder?
(C. Borgmeier)

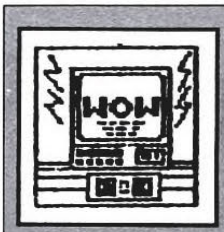
SCAN / EDIT : GADLER

WORLD OF WONDERS

COMPUTERSHOP OF THE 90's

3D Construction Kit	DA	119,90
A-10 Tank Killer		82,90
Antares	DA	69,90
Alpha Waves	DA	69,90
Adv. Destroyer Sim.	DA	76,90
Armour Geddon		64,90
Awesome	DA	64,90
Back to the Future 3	DA	64,90
Bandit Kings	DA	89,90
Bane of the Cosmic Forge		89,90
Bards Tale 3	DA	69,90
Battlestorm	DV	69,90
Betrayal	DA	76,90
Blue Max	DA	76,90
Brain Blaster	DA	59,90
Brat	DA	64,90
Buck Rogers	DV	89,90
Carthage	DA	64,90
Car Vup	DA	69,90
Centurion Defender of Rome		a.A.
Chaos Strikes Back	DV	64,90
Chase HQ 2	DA	69,90
Chips Challenge	DA	64,90
Chuck Rock	DA	64,90
Chuck Yeagers V.2	DA	69,90
Cohort Fight for Rome		76,90
Crime Time	DV	64,90
Cubulus	DA	69,90
Curse of the Azure B.	DV	76,90
Cybercon III		a. A.
Das Boot		76,90
Death Trap		64,90
Demoniak		a. A.
Drachen von Laas	DV	64,90
Dragonbreed	DA	69,90
Duck Tales	DA	69,90
Eco Phantoms		64,90
Elvira	DV	76,90
European Superleague	DV	64,90
Exterminator	DA	69,90
F-15 Strike Eagle 2		a. A.
Fantasy World Dizzy		19,90
Fate Gates of Dawn		a. A.
Galactic Empire	DA	76,90
Gauntlet 3		a. A.
Gazza 2	DA	64,90
Gem X	DA	39,90
Ghengis Khan	DA	89,90
Midwinter 2		a. A.
Monkey Island	DV	76,90
Moonshine Racer	DA	69,90
MUDS	DV	69,90
Mystical	DA	69,90
Nam 1965-75	DA	76,90
Narc	DA	64,90
Nightshift	DA	59,90
Ninja Remix	DA	64,90
Nitro		64,90
Obitus	DA	82,90
On the Road	DV	69,90
Operation Combat		64,90
Pang	DA	69,90
Panza Kick Boxing	DA	76,90
Pepe Hammer		a. A.
PGA Tour Golf	DA	69,90
Pop Up	DA	59,90
Predator 2	DA	64,90
Prehistoric Tale	DA	59,90
Project Prometheus	DA	69,90
Puzznic	DA	64,90
Quest for Glory 2		89,90
Railroad Tycoon		76,90
Revelation	DA	59,90
Robocop 2	DA	69,90

Super Skweek		59,90
Switchblade 2		a. A.
Swiv	DA	64,90
Sword & Galleons	DV	69,90
Team Suzuki	DA	64,90
The Power	DA	39,90
Total Recall	DA	69,90
Tournament Golf	DA	69,90
Tower Fra	DA	69,90
Toyota Celica	DA	64,90
Transworld	DV	69,90
Turrican 2	DA	69,90
Ultima 5	DA	76,90
Ultimate Ride		64,90
UMS 2	DA	76,90
Vroom	DA	69,90
Warlock The Avenger	DA	64,90
Wolfpack	DA	76,90
Wonderland		76,90
Wrath of the Demon	DA	69,90
Zarathrusta	DA	64,90



- alle Neuheiten auf einer 3-Std.-Cassette
- z.B. Brat, Chuck Rock, Skull & Crossbones, u.v.m.

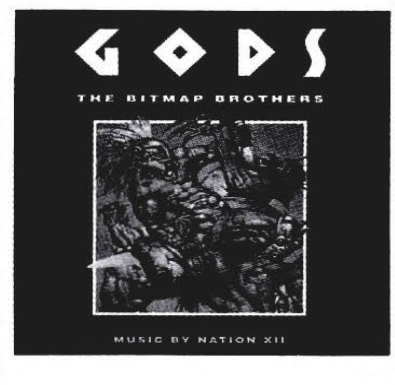
Videopreisliste Nr. 7
für nur: 19,90 DM

World of Wonders Top-Ten

1. **Secret of Monkey Island**
2. **Nam 1965 - 1975**
3. **Dragon Wars**
4. **Bards Tale 3**
5. **Navy Seals**
6. **Super Monaco Grand Prix**
7. **Turrican 2**
8. **Elvira**
9. **Back to the Future 3**
10. **PGA Tour Golf**

BRAT

Gods	DA	64,90
Golden Axe	DA	69,90
Hard Drivin 2	DA	69,90
Hero Quest	DA	64,90
Hill Street Blues	DV	69,90
James Pond	DA	64,90
Jonathan		a. A.
Jupiters Masterdrive	DA	64,90
Kengi	DA	64,90
Killing Cloud	DA	64,90
Lemmings	DA	64,90
Loopz	DA	59,90
Megatraveller 1	DV	69,90
Metal Masters	DA	69,90
Miami Chase		29,90
Mig 29 Fulcrum	DA	89,90
Rogue Trooper	DA	69,90
Rolling Ronny		a. A.
Rotator		a. A.
Search for the King	DA	82,90
Shiftrix	DV	64,90
Shuffle	DA	59,90
Simulcra	DA	64,90
Ski or Die	DA	69,90
Skull & Crossbones	DA	69,90
Speedball 2	DA	69,90
Spindizzy Worlds	DA	69,90
Spirit of Adventure	DA	69,90
Spirit of Excalibur		76,90
Strider 2	DA	64,90
Super Cars 2	DA	64,90
Super Monaco Grand Pr.	DA	64,90



Andere Spiele, die Sie in diesem Heft finden, auf Anfrage

1000 Berlin	2000 Hamburg	5650 Solingen	6000 Frankfurt
Versand	Versand	Versand	Versand & Laden
Bernd freut sich auf Ihren Anruf	Markus berät Sie gerne	Chris ist für Sie da	Marktplatz 39 6231 Schwalbach
Tel.: 0 30/3 24 63 26	Tel.: 04 61/9 37 96	Tel.: 02 12/20 13 98	Tel.: 0 61 96/32 76
Mo. - Fr.: 17 - 21 Uhr	Mo. - Fr. 17 - 21 Uhr	Mo. - Fr. 17 - 21 Uhr Sa. 9 - 14 Uhr	Mo. - Fr. 10 - 13 Uhr 14 - 19 Uhr Sa.10 - 14 Uhr
7000 Stuttgart	**8700 Würzburg**	**A -1100 Wien**	**CH-Zürich**
Versand & Laden	Versand	Versand & Laden	Versand
Teckstr. 20 7730 Schwenningen	Sprechen Sie mit Thorsten	Leibnizgasse 32 A - 1100 Wien	Boris erwartet Ihren Anruf
Tel.: 0 77 20/6 23 91	Tel.: 0 60 29/71 92	Tel.: 02 22/6 04 37 66	Tel. 01/9 41 02 86
Mo. - Fr. 17 - 21 Uhr Sa. 9 - 14 Uhr	Mo. - Fr. 15 - 19 Uhr Sa. 9 - 14 Uhr	Mo. - Fr. 9 - 12 Uhr 15 - 18 Uhr Sa. 9 - 12 Uhr	Mo. -Fr. 18 - 21 Uhr

ACHTUNG – Preisausschreiben – ACHTUNG
Wir verlosen auf Video:
10 x Gremlins 2 10 x Pretty Woman
Ihr braucht uns nur eine Postkarte mit Eurer Adresse und Eurem Computersystem zu schicken, und schon seid Ihr dabei!
Bestellungen sind nicht nötig!
Einsendeschluß: 28. 07. 1991

Versandkosten
Nachnahme: 8,- DM
Vorkasse: 4,- DM
Versandkostenfrei Bestellungen ab: 90,- DM nur für lieferbare Artikel gültig

DV = Spiel & Anleitung in deutsch
DA = deutsche Anleitung

Kostenlos aktuelle Preisliste anfordern! System angeben.
Expreß-Service: 7,- DM Aufpreis
Sicherheitskarton: 3,- DM Aufpreis

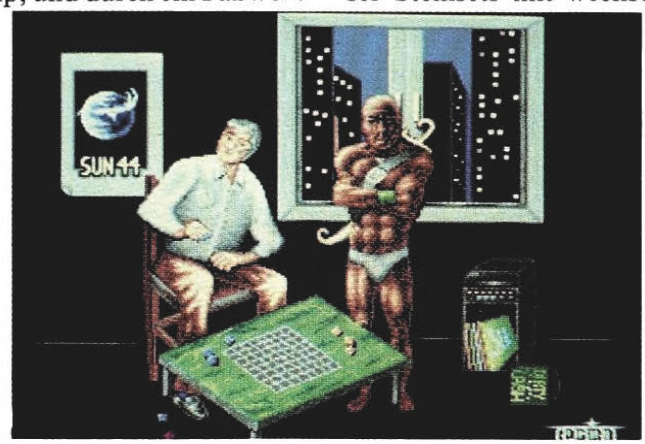
SCAN / EDIT : CADLER

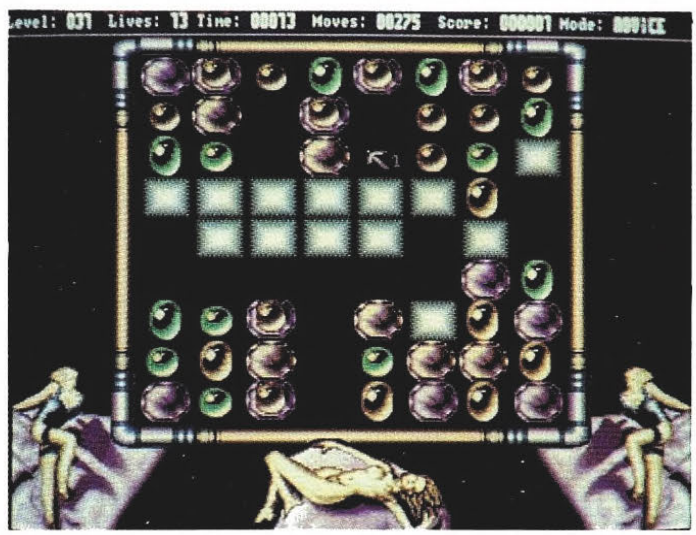
Brain Artifice

Neue Mauern braucht das Land!

Mit Soft Enterprises entstand in der hessischen Provinz eine neue Company, deren überaus löbliches Ziel die Entwicklung von guten, aber preiswerten Programmen ist. Zum Einstand gibt's erstmal eine kleine Tüftelei.

Zur allgemeinen Verblüffung erwarten den Gambler mal wieder Screens voller bunter Steinchen, die der Neuordnung harren. Originell dabei ist aber immerhin, daß gleichartige Klötze, sobald man sie in ausreichender Zahl zusammengeschoben hat, nicht einfach verschwinden, sondern in eine unüberwindliche Mauer verwandelt werden – wer nur noch Mauern sieht, hat den Level gelöst. Natürlich gibt es eine Menge Widrigkeiten wie Zeitlimit, Zugbegrenzungen oder Steine, die den Mauerbau durch Wechseln ihres Outfits sabotieren. Ja, manchmal schreibt das Programm sogar vor, wo am Schluß die Wände stehen müssen, und oft können halbfertige Steinformationen nicht mehr bewegt werden.
Die sage und schreibe 500 (anwählbaren) Level beginnen recht moderat, doch bald bricht selbst auf der einfachsten Schwierigkeitsstufe das große Haareraufen aus. Zu jedem neuen Screen erhält man einen kleinen Tip, und durch ein Paßwortsystem kann auch jederzeit da weitergemacht werden, wo man seine 5 Leben zuletzt ausgehaucht hat.
Die Grafik wirkt trotz diverser Steinsets mit wechselnder Umrahmung (nackte Mädels, Spinnen, Magier und andere Wunder der Natur) auf die Dauer etwas eintönig, musikalisch ist unaufdringliches Gedüdel angesagt. Da leider auch die Stickabfrage ein bißchen schwammig reagiert, ist das Gesellenstück halt doch noch kein Meisterwerk. Aber was nicht ist... (jn)





Brain Artifice

Grafik:	58%
Sound:	56%
Handhabung:	66%
Spielidee:	58%
Dauerspaß:	60%
Preis/Leistung:	65%
Red. Urteil:	58%

Variabel
Preis: ca. 55,– DM
Hersteller: Soft Enterprises
Genre: Strategie

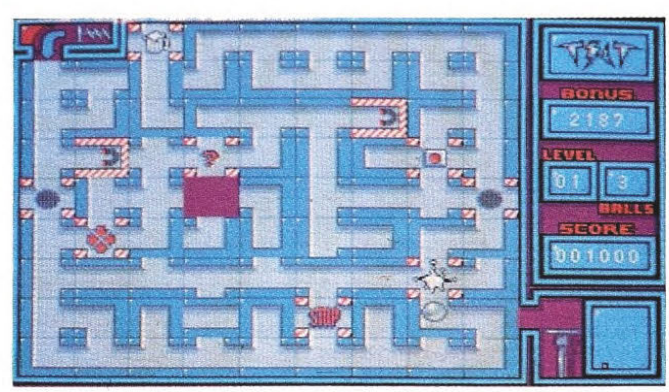
Spezialität: Umfangreiche und savebare Highscorelisten, Zwei-Spieler-Simultanmodus. Per Datalink sind sogar Liga- und Turnierspiele möglich!

Tilt

Wer seine Kugel liebt, der schiebt!

Vom gemeinsamen europäischen Markt trennt uns nur noch ein schlappes Jährchen – da wollte die italienische Softschmiede Genias mal beweisen, daß auch im sonnigen Süden ordentliche Games produziert werden...

Sonderlich originell ist die Fummelei den Italianos nicht geraten, wer sich noch an die Verschiebespielchen seliger Kindertage erinnert, weiß schon, was ihn hier erwartet. Solltet Ihr hingegen als Erwachsene zur Welt gekommen sein, dann stellt Euch einfach einen Irrgarten vor, der aus vielen Quadraten besteht. Ein Feld ist dabei freigeblieben, damit man die benachbarten Rechtecke horizontal oder vertikal verschieben kann. Innerhalb des Labyrinths rollt selbständig eine Kugel hin und her, deren Bewegungsrichtung man nur an Gabelungen direkt beeinflussen kann – ihr soll innerhalb der erlaubten Zeit ein Weg zum Ausgang gebahnt werden.
Einerseits darf man dabei gelegentlich Boni einsammeln, andererseits lauern unterwegs auch todbringende Felder und andere Hindernisse. Es gilt also, den Rollerball stets im Auge zu behalten, während man am „Straßenbau" puzzelt, sonst sind die drei Leben schnell finito. Neun Schwierigkeitsstufen (kürzere Limits) und 50 Level warten auf ihren Meister; Unersättliche dürfen zudem mit einem Editor eigene Probleme basteln.
Die Grafik ist ziemlich farblos und ganz allgemein nicht gerade schön, dafür klingt die Musik aber lockerflockig-italienisch, und der Stick hat alles gut im Griff; alternativ darf auch die Tastatur bemüht werden. Leider können wir nicht verschweigen, daß der Zweispieler-Modus bei uns nicht funktionierte – trotzdem war die Kugelei recht unterhaltsam. (jn)



Im Falle eines Balles ist Schieben wirklich alles...

Tilt

Grafik:	38%
Sound:	63%
Handhabung:	59%
Spielidee:	44%
Dauerspaß:	59%
Preis/Leistung:	55%
Red. Urteil:	57%

Variabel
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Genias
Genre: Geschicklichkeit

Spezialität: Italienische Anleitung, Pause-Funktion, die Highscores werden gespeichert.

SCAN / EDIT : CADLER

Swords & Galleons

Mit dem Hopsmeister „Lupo Alberto“ gab die italienische Company Idea vor kurzem erst eine wenig überzeugende Vorstellung – ob das brandneue Windjammer-Melodram wohl eine bessere Figur macht?

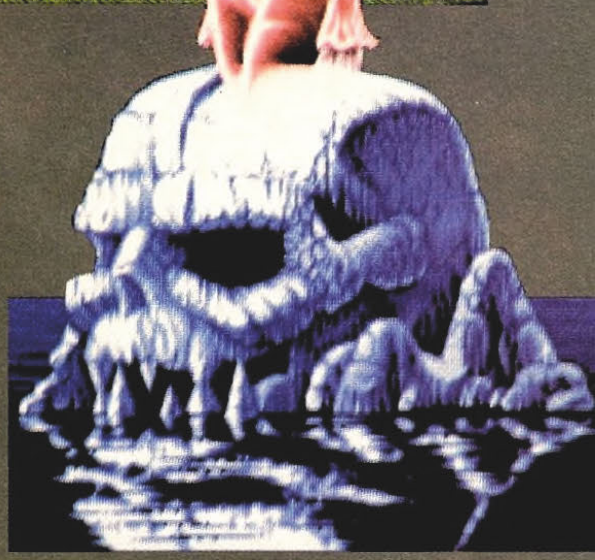
Auf den Inseln des Korallenmeeres lebte dereinst ein Seefahrervölkchen gar friedlich vor sich hin. Jedenfalls bis böse Piraten kamen, die liebliche Königin auf die Totenkopfinsel verbannten, alle Witwen und Waisen schändeten und sich auch sonst ziemlich daneben benahmen. Keine Frage, daß unsereiner nun die fesche Monarchin retten darf – wozu hätte uns das Programm sonst mit einem Schiff ausgerüstet? Ehe man sich aber an die Erhaltung des Hochadels machen kann, müssen mindestens fünf Schätze ausgebuddelt, eine zauberkräftige Kristallkugel aufgetrieben und fünf Piratenschiffe versenkt werden...

Da das Erretten von hübschen Königinnen nunmal ein teurer Zeitvertreib ist, pendelt man zunächst ein bißchen zwischen den Inseln hin und her, um das dürftige Anfangskapital durch Handel mit diversen Gütern zu vermehren. Gelegentlich kann man zahlungskräftige Passagiere mitnehmen, und auch die Schatzsuche ist dank der Hinweise in der deutschen Anleitung ein lukratives Geschäft. Wer genug Geld beisammen hat, kauft sich einen Satz feiner Kanonen plus Zubehör, heuert im nächsten Hafen ein paar zusätzliche Ganoven an – und schon ist aus dem schlappen Kahn ein wehrhafter Clipper geworden, um den feindlichen Kaperschiffen tüchtig Zunder zu geben!

Kurz und gut, hier war ganz offensichtlich „Pirates!“ das Vorbild. Übertrumpfen kann Swords & Galleons den Klassiker allerdings nur in einem Punkt: Die Landschaften, an denen man im Wechsel von Tag- und Nachtzyklen (per Stick oder Keyboard) vorbeisegelt, sind wesentlich schöner und detaillierter ausgefallen – Romantikern sei empfohlen, einmal des nächtens bei einer erleuchteten Stadt vor Anker zu gehen! Dafür wird aber nicht gescrollt, sondern bildweise umgeschaltet. Was die sonstigen Grafiken des Spiels betrifft, so reichen weder die mausgesteuerten Menüs noch die etwas langsamen Actionsequenzen (Fechten, Kanonenschlacht, etc.) so ganz an das Original heran.

Ferner ist Swords & Galleons erheblich weniger umfangreich, als der erste Eindruck glauben macht. Die fehlende Save-Option dürfte mithin ein (untauglicher!) Versuch sein, etwas für die Langzeitmotivation zu tun. Noch schlimmer ist der Umstand, daß man die drei Disks unaufhörlich wechseln darf; ein Zweitlaufwerk wird nicht anerkannt. Na ja, dafür lohnt sich bei einigen Soundtracks das Anhören schon fast ohne Spiel – musica romantica gewissermaßen.

Trotz der mißglückten Handhabung ist dem Programm ein gewisser Charme nicht abzustreiten, doch Vorsicht: Wer ihm nicht erliegt, könnte leicht enttäuscht werden. Auch und gerade altgediente Amiga-Piraten sollten also auf ein Probespielchen vor dem Kauf nicht verzichten! (jn)



Spezialität: Die deutsche Übersetzung der Screentexte sorgt gelegentlich für unfreiwillige Komik, dafür liegt der Packung eine hübsche Seekarte im Pergament-Look bei.

Swords & Galleons

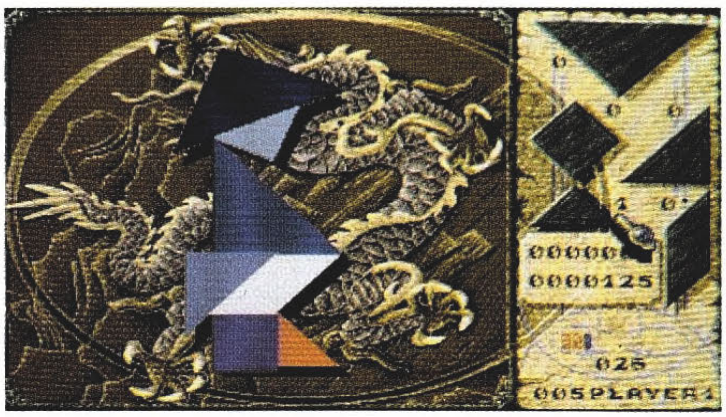
Grafik:	75%
Sound:	79%
Handhabung:	44%
Spielidee:	69%
Dauerspaß:	60%
Preis/Leistung:	64%
Red. Urteil:	62%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Idea
Genre: Mixtur

TANGRAM

Schon wieder ein neues Steinchenpuzzle? Richtig. Schon wieder eines aus der Asien-Abteilung, á la „Shanghai" und „Ishido"? Auch richtig. Also nur ein weiterer Schnellschuß aus dem überstrapazierten Tüftel-Genre? Falsch!

Auch wenn sich mittlerweile schon an die dreihunderttausend solcher Spielchen gegenseitig Konkurrenz machen, hat Thalion mit Tangram doch wenigstens einen Hauch von Eigenständigkeit bewiesen. Anstatt über einem weiteren „Shangido"-Klone zu brüten, haben sich die Programmierer lieber ihrer Schulzeit erinnert und was ihnen aus den ungeliebten Geometriestunden im Gedächtnis geblieben ist zu unterhaltsamer Gehirnakrobatik versoftet...
Unter Zeitdruck müssen geometrische Figuren mit kleinen Drei- und Vierecken ausgefüllt werden; die linke Maustaste dient zum Aufnehmen und Ablegen, mit der rechten läßt man die einzelnen Bausteine rotieren. Allein oder zu zweit kann man sich so durch 200 Level ackern, die im Anfängermodus schön der Reihe nach daherkommen, im Expertenmodus dagegen nach dem Zufallsprinzip ausgewählt werden. Wer besonders schnell fertig ist, kriegt dafür Bonuspunkte, die in Notfällen auch gegen zusätzliche Zeit eingetauscht werden können.
Tangram ist schnell erlernbar und auch nicht besonders schwierig zu meistern. Grafisch kommt das Logical schlicht aber zweckmäßig daher, soundtechnisch wird gar ein echter Hippel geboten – wenn die Musik auch etwas kurz ausgefallen ist. Negativ fällt eigentlich nur die Rotier-Funktion auf; in der Hektik vertut man sich dabei schon relativ leicht. Summa summarum: Kein bahnbrechendes Game, aber ein solides China-Puzzle. (mm)



Von schön hat keiner was gesagt, oder?

Tangram

Grafik:	32%
Sound:	67%
Handhabung:	61%
Spielidee:	58%
Dauerspaß:	64%
Preis/Leistung:	65%
Red. Urteil:	62%

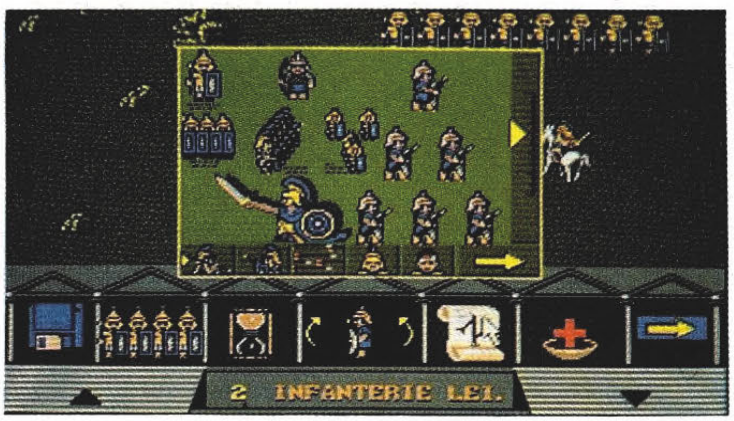
Variabel
Preis: ca. 59,– DM
Hersteller: Thalion
Genre: Strategie

Spezialität: Levelcodes, Highscores können auf eigener Disk abgesaved werden, gute deutsche Anleitung.

COHORT

Wiederholungstäter bestraft man ja deshalb besonders streng, weil sie durch ihr unbekümmertes Weiterfreveln mangelnde Einsichtsfähigkeit bewiesen haben. Hier steht nun so ein Fall zur Verhandlung an, und zwar ein ungewöhnlich schwerer!

Im Oktoberheft des vergangenen Jahres hatte Impressions für das Herausbringen des strategischen Totalreinfalls „Rorke's Drift" ein Gesamturteil von 21% kassiert. Anscheinend völlig unbeeindruckt von dieser (eigentlich viel zu milden) Bestrafung, haben die angeklagten Programmierer jetzt dasselbe Delikt nochmal begangen! Lediglich einige Modalitäten bei der Tatausführung wurden verändert: So trägt das fragliche Spiel jetzt den Titel „Cohort", und man hat das Geschehen in die Zeit um Christi Geburt (200 vor bis 200 nach) verlegt. Desweiteren kann man nun Römerkohorten statt britischer Kolonialistentruppen durch die feindverseuchte Gegend jagen, es gibt vier Szenarios, acht fixfertig aufgestellte Armeen und die Möglichkeit, seine Kampfeinheiten selbst zusammenzustricken.
Aber im übrigen liegt der Fall genauso wie bei „Rorke's Drift": Das gleiche Schlachtsystem (wobei allerdings nicht mehr unbedingt jeder Mann einzeln befehligt werden muß), die gleiche katastrophale Mausabfrage, das gleiche Ruckelscrolling und ähnlich bescheidene Grafik. Die permanenten Programmabstürze haben nun gelegentlichen Ladeproblemen und Gurumeldungen Platz gemacht. Strafverschärfend kommt hinzu, daß der Sound sogar noch schlechter geworden ist – und vor allem, daß die Täter sich erdreisten, für ihr Machwerk glatte 10,– DM *mehr* zu verlangen als für den greulichen Vorgänger. Urteil: 19% bei Dunkelhaft! (mm)



Ist das nun ein Game oder ein Kapitalverbrechen?

Cohort

Grafik:	48%
Sound:	41%
Handhabung:	12%
Spielidee:	39%
Dauerspaß:	22%
Preis/Leistung:	16%
Red. Urteil:	19%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Impressions
Genre: Strategie

Spezialität: Spiel komplett in (passablem) Deutsch, Anleitung überwiegend in Englisch.

SCAN'Z EDIT : CADLER

HALLO MÄDELS!

Ist der Amiga nun die „Freundin“ oder nicht? Mit dieser scheinbar harmlosen Frage habe ich im April-Heft eine wahre Lawine von Zuschriften losgetreten – hier und heute soll die Sache ein für allemal geklärt werden!

War ich über die Zahl der Einsendungen schon ziemlich überrascht, so kam ich nach deren Auswertung aus dem Staunen gar nicht mehr heraus: Drei nahezu gleich große Haufen türmten sich auf meinem Schreibtisch! Drei? Ja, drei – da gibt es einmal die Befürworter, dann die Gegner, aber auch ebensoviele „Liberale“, die da meinen, jeder soll halt seinen Computer bezeichnen, wie er mag. Ehe ich nun ein paar typische Zuschriften aus jeder Kategorie zitiere, möchte ich noch kurz etwas Grundsätzliches festhalten: Wir haben die Streiterei nicht zu verantworten, Amiga ist nunmal das spanische Wort für Freundin – was immer sich Commodore bei der Taufe gedacht haben mag!

Das Hauptargument der Freundinnen-Befürworter war daher natürlich die unumstößliche Tatsache, daß der Name Amiga entweder die spanische Bedeutung hat, oder halt gar keine. Hakan Yilmaztürk meint zudem, daß man mit dem Amiga doch ebensoviel Zeit verbringe wie mit seiner richtigen Freundin – wozu also die Aufregung? Auch Alexander Bachmaier aus Neuötting fragt sich, warum man den Amiga nicht als Freundin bezeichnen sollte, wo man sich doch den ganzen Tag so gut mit ihm (ihr) unterhält. Und Jörg Hilmer aus Uelzen sagt, daß der Amiga zwar mit einer richtigen Freundin nicht zu vergleichen sei, aber in Sachen Computer auf jeden Fall die Freundin Nummero Uno ist. Martin Ganz aus Bietigheim sieht die Sache ähnlich und fügt noch hinzu, daß Leute, die den Amiga mit ihrer tatsächlichen Freundin verwechseln, nun wirklich selber schuld wären.

Die Freundinnen-Gegner pochen in erster Linie auf den Gegensatz von *der* Amiga zu *die* Freundin. Daneben gibt es noch eine ganze Reihe von Leuten, deren Meinung von Sven Rösecke aus Sparrieshoop auf den Punkt gebracht wird: Wie kann ein Gerät aus Metall und Kunststoff eine Freundin sein? Zumal der Amiga alles macht, was man ihm sagt – wer kann das von einer Freundin behaupten? Britta Riemann aus Osnabrück geht noch einen Schritt weiter: Wenn der Computer die Freundin ist, wozu wären wir Mädels dann noch da? Etwa nur für eventuelle Streicheleinheiten??! Und für Martina Böhlendorf aus Freiburg stellt sich die Frage erst gar nicht, sie bestreitet einfach kategorisch, daß ein Computer jemals weiblich sein könnte.

Für die breite Front der Leute, denen die Frage, ob Freundin oder nicht, herzlich wurscht ist, kommt nun Monika Gregor aus Wien zu Wort: Am wichtigsten ist doch der Spaß am Computer – ganz egal, ob's nun ein ER, eine SIE oder gar ein ES ist! Noch pragmatischer sieht Dirk Schröder aus Hamburg die Sache und rät mir, ganz einfach die Frage umzuformulieren – statt „ist der Amiga die Freundin?“ lieber „ist das Amiga der Freundin?“. Am salomonischsten ist aber Robert Lopaticki aus Lüdenscheid das Problem angegangen: Er hat uns einfach zwei Karten geschickt, auf einer steht, der Amiga sei ein Freund, auf der anderen, er sei eine Freundin . . .!

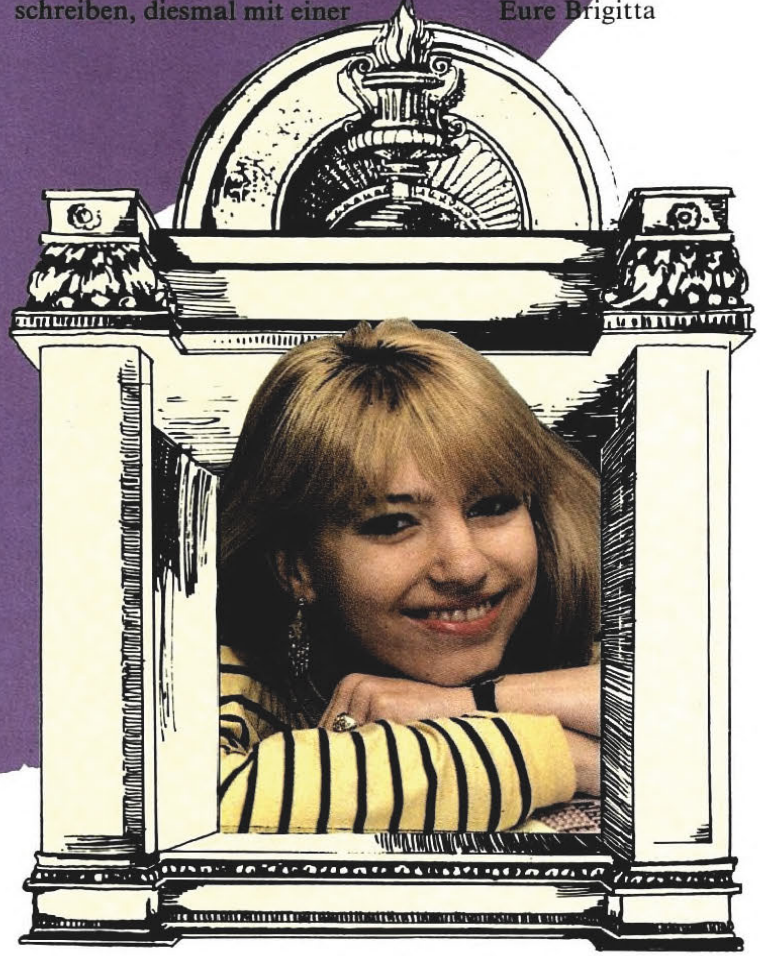
Kurz und gut, Ihr habt Euch darauf geeinigt, Euch nicht zu einigen. Na, spreche ich halt ein Machtwort: Der Amiga ist . . . nicht mehr und nicht weniger, als man in ihm (oder ihr) sieht. Unsere Herren Redakteure lassen es sich so oder so nicht nehmen, in ihren Artikeln gelegentlich die Umschreibung „Freundin“ zu wählen – sie haben aber hoch und heilig versprochen, daß sie dabei keinesfalls auf die Anführungszeichen verzichten werden . . .

Um die Sache zu einem versöhnlichen Ende zu bringen, kommt jetzt unser Preisausschreiben, diesmal mit einer ebenso schweren wie passenden Frage: Ursprünglich sollte der Amiga nämlich ganz anders heißen, lustigerweise war das ein reiner Frauenname! Wer ihn mir nennen kann, nimmt an der Verlosung von drei tollen Games teil, schickt Eure Kärtchen an:

Joker Verlag
Girl-Seite
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

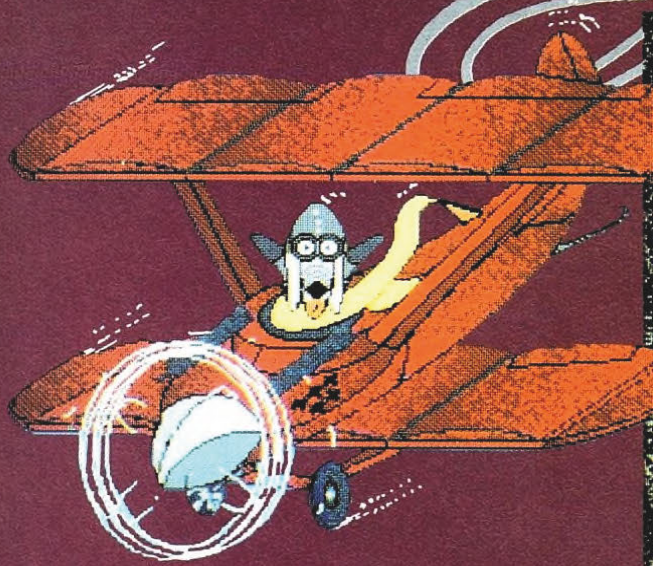
In acht Wochen hören wir wieder voneinander, dann wird sich entscheiden, ob Ihr der Girl-Seite einen neuen Namen gegeben habt, und wenn, welchen. Bin schon gespannt wie der sprichwörtliche Flitzebogen . . .

Eure Brigitta



SCAN / EDIT : GADLER

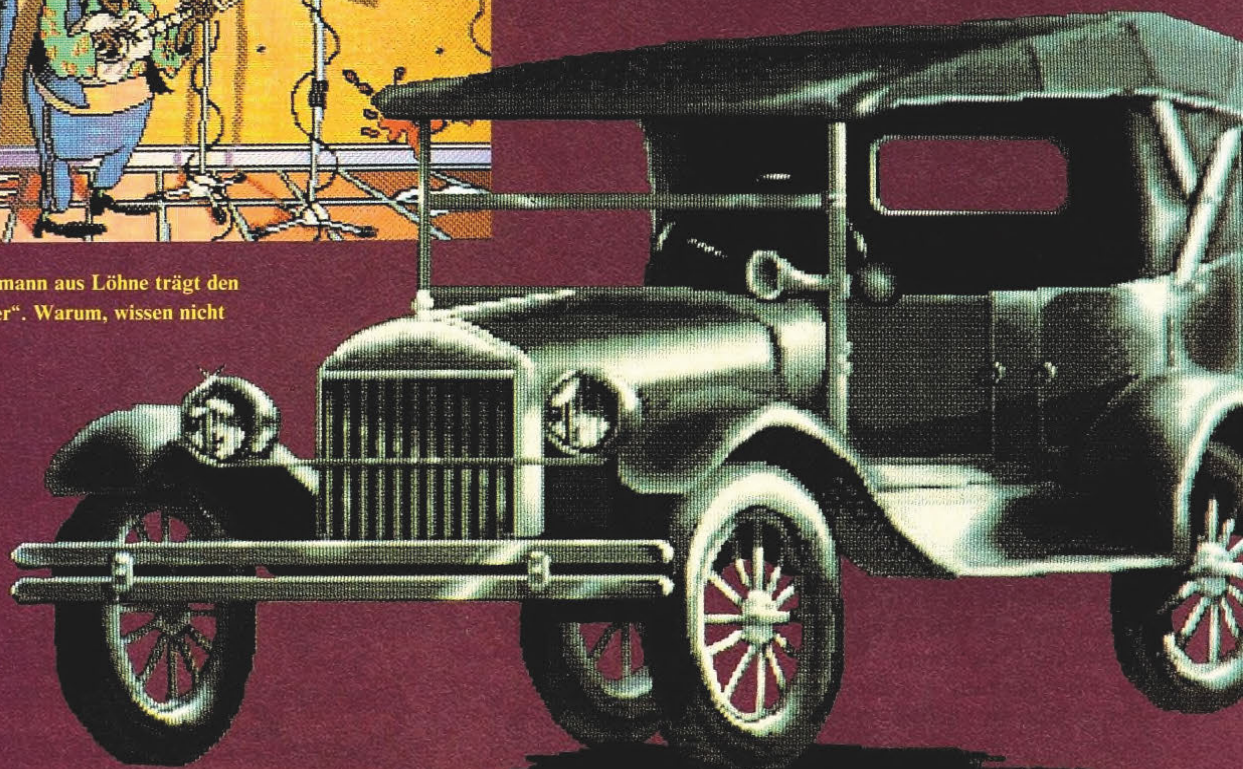
JOKER Galerie



Dank Robert Hazivar aus Wien können wir uns endlich etwas unter dem Ausdruck „Dogfight“ vorstellen ...

Dietmar Maurer aus Dinslaken hat zwei besonders greuliche Jungs für uns ausgegraben: „Frankie & Psychobilly“

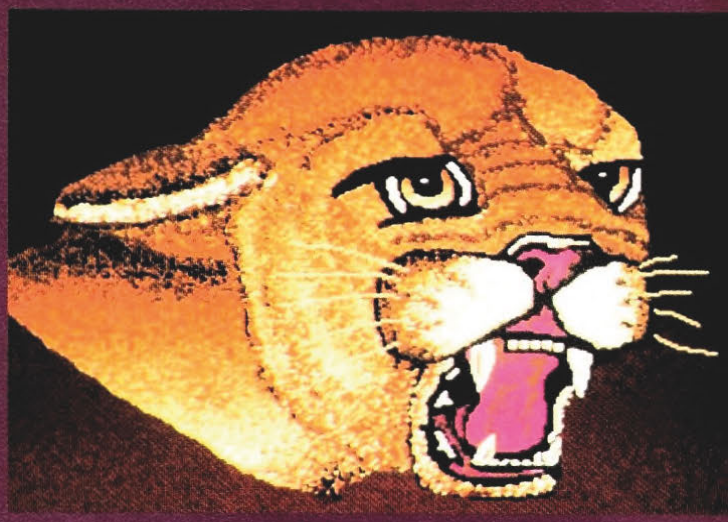
Dieses Bühnenbild von Robert Homann aus Löhne trägt den interessanten Namen „3 Atari-User“. Warum, wissen nicht mal wir Amiga-User ...



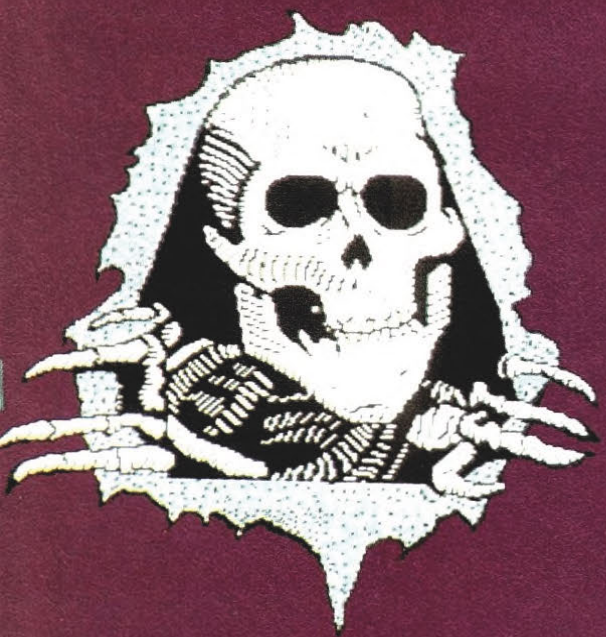
Dank der Galerie arbeitet Sascha Jungnickel aus Freiburg mittlerweile für Attic Soft. Und dank Sascha ist die Galerie jetzt um diesen hübschen „Oldie“ reicher!

Was ist der Unterschied zwischen der Joker Galerie und . . . sagen wir mal dem Louvre in Paris? Na? Na??! Gut, dann verraten wir's halt: Eigentlich keiner, nur daß unsere Kunstausstellung ihre Pforten erst in zwei Monaten wieder öffnet! Schaut also während der Doppelausgaben besonders genau hin, sonst leidet Ihr noch unter Kultur-Entzug . . .

„Mytut" – ein wahrhaft königliches Selbstporträt von Felix Schmidt aus Dorsten.



Florian Fliegner aus München hat den Tiger im Tank gelassen und dafür einen tollen „Puma" auf den Screen gezaubert!



Marco Brüffer schreibt, daß er unsere Galerie cool findet – wir finden Deine „Bones" auch cool! Sozusagen cool bis auf die Knochen . . .

Ein Fantasy-Kalender diente Thomas Machein aus Essen als Vorlage für seinen (in jeder Hinsicht) zauberhaften „Red Wizard".

Man kann es gar nicht . . .

. . .oft genug sagen, daß wir uns immer und jederzeit über Eure Einsendungen zur Joker Galerie freuen! Egal ob's stürmt, regnet oder hagelt; ja sogar, wenn ausnahmsweise mal die Sonne scheint – unser Briefkasten hat bei jedem Wetter geöffnet. All Eure Bilder, Zeichnungen, Comics und Gedichte landen zuverlässig in dem alten Klapperkasten, wenn Ihr die Kunstwerke an folgende Adresse schickt:

Joker Verlag
„Joker Galerie"
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

COMPUTER ABC

Fehlermeldung: Wenn ein Programm (oder auch das Betriebssystem) nicht mehr weiter weiß, wendet es sich zunächst mal an seinen Guru. Der meditiert dann ein bißchen über dem Problem und gibt anschließend eine Fehlermeldung aus . . .

Feld: ein ausgesprochen vielseitiger Begriff! Einmal bezeichnet man damit ein (meist rechteckiges) Stück landwirtschaftlicher Nutzfläche; desweiteren eine in Reihen und Spalten eingeteilte Fläche (z.B. bei einer Tabelle), und schließlich nennt man auch die kleinste Einheit eines Datensatzes so – ist schon ein weites Feld, so ein Feld! Fast vergessen: Auf englisch heißt's „Array".

Fenster: Was immer auch Architekten darunter verstehen mögen, Computerbesitzer denken beim Stichwort Fenster (bzw. „Window") an abgetrennte Bildschirmausschnitte. Die lassen sich zur allgemeinen Verblüffung öffnen und schließen, so manches Mal können sie auch vergrößert, verkleinert oder verschoben werden.

Fernmeldetechnisches Zentralamt: jene Postbehörde, die Zulassungszeichen für Geräte zur Telekommunikation (z.B. Fax, Anrufbeantworter, Modems, etc.) vergibt – die berüchtigten FTZ-Nummern. Ohne eine solche Nummer dürfen entsprechende Geräte in Deutschland nicht betrieben werden, auch wenn sie oft viel leistungsfähiger als ihre genehmigten Kollegen sind . . .

Ferrit: findet der kleine Chemiker in jedem Magnetspeicher (Disketten, Tonbänder, etc.). Es handelt sich dabei um ein ganz spezielles Mischoxyd, das dazu dient, magnetische Felder dauerhaft zu konservieren.

Festplatte: auch bekannt als Harddisk, manchmal hört man dafür sogar den Ausdruck „Winchester". Dieser Begriff ist übrigens tatsächlich von dem Gewehr gleichen Namens abgeleitet, weil die IBM Harddisk 3030 zufälligerweise genau dieselbe Typennummer hat wie die berühmteste aller Flinten! Im Grunde ist eine Festplatte jedenfalls nichts anderes als eine riesige fest eingebaute Diskette (zumindest was Funktionsprinzip und Einsatz betrifft). Vorteile: kurze Zugriffszeiten, hohe Speicherkapazität (in der Regel so ab 10 MB aufwärts) und gesteigerte Datensicherheit, da so eine Festplatte ja in einem Gehäuse sitzt, und man daher nur sehr schwer seinen Kaffee drüber kippen kann.

Festspeicher: wird auch Festwertspeicher genannt, ist aber vor allem unter seinem englischen Namen „Read Only Memory" (ROM) bekannt. In seiner Normalversion enthält er ausschließlich Informationen (Programme, Zeichensätze etc.), die vom Computer nur gelesen, aber nicht (um-) geschrieben werden müssen und die daher auch nach dem Ausschalten des Rechners noch erhalten bleiben. Es gibt aber auch spezielle Varianten (PROM, EPROM, EEPROM), die sich einmal/mehrfach löschen und wieder neu programmieren lassen.

FiBu: Kurzform für Finanzbuchhaltung, bzw. entsprechende Programmpakete.

File: Unglaublich, aber wahr – dies ist der englische Ausdruck für „Datei"! Hochwissenschaftlich formuliert, handelt es sich dabei um eine bestimmte Menge von Daten auf einem Datenträger, die dort unter einem bestimmten Namen abgelegt sind. Ja, wenn das so ist . . .

Filecard: Das ist eine Festplatte in Form einer Steckkarte. Vorteil: Statt umständlicher Installationsprozeduren (wie bei „normalen" Festplatten) genügt hier simples Einstecken in einen freien Steckplatz des PC (oder Amiga 2000).

Fill Character: zu deutsch „Füllzeichen". Sowas braucht man manchmal zum Auffüllen von leeren Stellen in Speichern, Datensätzen etc. – stilgerechterweise werden dazu meist Leerzeichen verwendet.

Filter: Hier gibt's mal wieder mehrere Möglichkeiten – ein Filterprogramm filtert bestimmte Zeichen aus dem träge dahinfließenden Datenstrom heraus (sind davon mehrere hintereinandergeschaltet, spricht man von einer „Pipeline"); ein elektronischer Filter filtert dagegen bestimmte Signale (Störgeräusche) aus dem hurtig dahineilenden Signalstrom heraus (Telefon, DFÜ).

Flachbandkabel: Im Unterschied zu den üblichen Rundkabeln liegen hier alle Adern nebeneinander. Wenn Ihr wissen wollt, was das für einen Vorteil hat, müßt Ihr einen Elektroniker fragen – man findet die Dinger jedenfalls bei Computern und Peripheriegeräten ziemlich häufig.

Flag: zu deutsch etwa „Kennzeichnung, Markierung". Meist wird dazu ein einzelnes Bit (das sog. „Flag Bit") verwendet, mit dem Daten, Dateien oder ganze Programme markiert werden, damit sich das (Bearbeitungs-) Programm leichter zurechtfindet.

flimmern: Was das ist, weiß jeder, der schon mal vor einem Monitor gesessen ist – aber woher kommt es? Des Rätsels Lösung heißt „Bildwiederholungsfrequenz": Erst ab mindestens 50 Bildwiederholungen pro Sekunde erscheint dem Auge das Bild als ruhig, sind es weniger, flimmert es mehr oder weniger stark.

Floppy: herkömmliche Bezeichnung für ein Diskettenlaufwerk, oder auch für die Disks selber.

Floppy-Disk: einfach eine ganz normale Diskette.

Floppy-Laufwerk: Dreimal dürft Ihr raten . . .

Floppy-Speeder: Hilfsmittel, um die Arbeitsgeschwindigkeit des Diskettenlaufwerks zu beschleunigen. War z.B. am C 64 bitter nötig und auch recht verbreitet.

Flüchtiger Speicher: Hier ist die Erklärung wieder wesentlich langweiliger als der Name – die Speicher auf der Flucht verlieren einfach ihr Gedächtnis, wenn man ihnen den Strom abdreht.

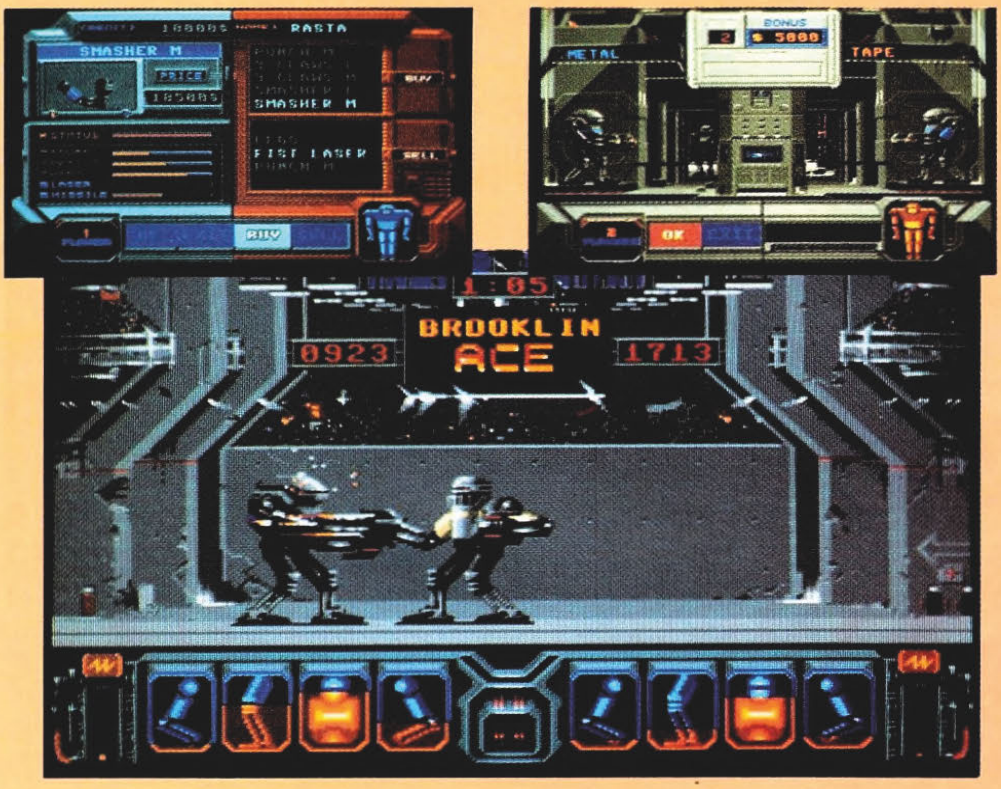
Flüssigkristallanzeige: besser bekannt als LCD. Und wißt Ihr auch warum? Na, weil LCD die Abkürzung für „Liquid Cristal Display" ist, was zu deutsch wiederum nix anderes heißt als Flüssigkristallanzeige. Erstaunlich, was?

Flughöhe: Nein, nein, gemeint ist nicht der Abstand zu Mutter Erde in einer F-16! Hier geht es vielmehr um den Abstand des Schreib/Lesekopfes zur Oberfläche; z.B. bei einer Festplatte. Ist der Abstand nämlich zu gering, so kommt es bei einer eventuellen Verschmutzung zu Reibungen, die dann zu Schäden führen.

SCAN / EDIT : GADLER

METAL MASTERS

ST-User haben ja schon etwas länger das Vergnügen mit den streitsüchtigen Stahlkolossen – jetzt wird der Kampf der Roboter auch auf unserer „Freundin“ ausgetragen. Wie deren sensible Schaltkreise wohl auf die ungehobelten Blechrüpel reagieren?



Früher oder später mußte es ja so kommen: Nach all den kreischenden Karatekas, keulenschwingenden Barbaren und sonstigen Nahkampf-Fuzzies dürfen sich nun stählerne Killerroboter gegenseitig die Dioden aus dem blechernen Leib reißen. Der Held als Bausatz: praktisch, unempfindlich (ein Robbi kennt keinen Schmerz!) und vor allem unheimlich ausdauernd – hier wird wirklich gekämpft, bis der Abschleppwagen kommt!

Aus der Idee wäre also sicher einiges herauszuholen gewesen, und Infogrames V2A-Titanen bieten ja auch ein paar gute Ansätze: Man kann sich wahlweise mit einem Computer-Fighter oder einem menschlichen Freund prügeln, wobei die amigagesteuerten Gegner eine beachtliche Vielfalt an Farben, Formen, Ausrüstung und Kampfmethoden aufweisen. Auch das eigene Kämpferlein läßt sich ganz individuell zusammenstellen, vorausgesetzt, es hat sich erfolgreich geschlagen. Dann darf man nämlich die sauer verdiente Siegprämie zum digitalen Altmetallhändler tragen, um seinem Kruppstahl-Baby ein paar chice neue Körperteile und/oder Waffen zu kaufen.

Die Klopperei selbst findet in Arenen statt, die jeweils eine Ebene weit in die Tiefe begangen werden können. Gesteuert wird die Materialschlacht mit dem Joystick, für Daumenschwache gibt's sogar einen Automatikmodus, in dem der Computer die Kontrolle der Killermaschinen übernimmt. Im Nahkampf geht's mit stählernen Fäusten zur Sache, zur Überwindung größerer Distanzen werden Silvesterraketen und Laserkanonen benutzt. Und sonst? Man kann die Kämpfe abbrechen oder verlängern, in einzelnen Zwischensequenzen dürfen zur Abwechslung auch mal (recht kümmerlich wirkende) Hubschrauber- und Panzerverbände in Schrott verwandelt werden. Achja, die Kampfmaschinen lassen sich auch auf Disk absaven – das war's.

Grafik und Animationen sind durchaus okay, wenn die Jungs aufeinander losgehen, fliegen die Fetzen. Beim Sound werden eine ziemlich mäßige Blechmusik, dafür aber ganz ausgezeichnete Techno-Geräusche geboten. Das Spiel krankt jedoch an seiner mißratenen Handhabung und dem nur halbherzig durchgezogenen Konzept: Die Steuerung ist (besonders in den Auswahlscreens) furchtbar ungenau, rätselhafterweise muß der Joystick für Solo-Fights am Mausport angeschlossen werden, dazu steigt das Programm gelegentlich ganz einfach aus. Außerdem ist das Kampfgeschehen auf die Dauer eher lasch, es fehlt ihm eindeutig an Action und Thrill – ein paar Rollenspielelemente und ein ausgetüftelterer Heldenbaukasten hätten hier wahre Wunder gewirkt.

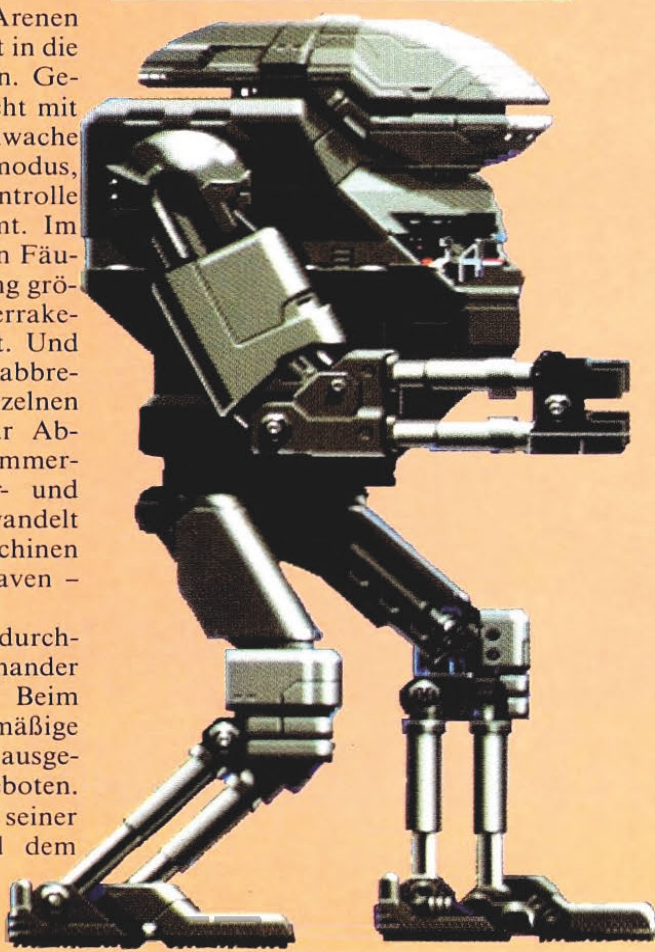
Metal Masters ist also nur auf den ersten Blick beeindruckend – wer genauer hinsieht, muß feststellen, daß die Kampfroboter unterm Lack doch ganz schön rosten! (mm)

Metal Masters

Grafik:	74%
Sound:	72%
Handhabung:	36%
Spielidee:	67%
Dauerspaß:	52%
Preis/Leistung:	49%
Red. Urteil:	55%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 84,– DM
Hersteller: Infogrames
Genre: Action

Spezialität: Zwei Disks, Zweitlaufwerk wird nicht unterstützt. Kein Kopierschutz, Codeabfrage, unergiebige deutsche Anleitung. Spiel und Intro können getrennt gebootet werden!



SCAN / EDIT : G

TRADERS

Ich glaub, mein Muli wiehert!

Der Amiga Joker meint: Aliens würden Traders kaufen!

Habt Ihr gerade Euren Großvater zur Hand? Immer her mit dem alten Knaben, wenn Opi dieses Game sieht, werden Erinnerungen an selige Kindertage wach: 1982, das waren halt noch Zeiten. Und „M.U.L.E.“, das war halt noch ein Spiel!

Ob am C 64 oder Atari XL, mit „M.U.L.E.“ war Spielspaß garantiert – nächtelang, wochenlang, jahrelang. Die originelle Wirtschaftssimulation hatte nur einen Fehler: sie wurde nie auf den Amiga umgesetzt. Aber jetzt haben die fleißigen Eidgenossen von Linel das altehrwürdige Spielprinzip wiederbelebt, die Präsentation aufpoliert und das Ganze mundgerecht für unsere „Freundin“ aufbereitet! Die Handelsherren bei Traders sind die Plubber, geschäftstüchtige Aliens, die mit der Herstellung und dem Vertrieb von so illustren Gütern wie Rosen, Parfüm und Hasen ihr Vermögen mehren. Aussehen tun die Plubber wie Alfs uneheliche Geschwister, aber benehmen tun sie sich noch viel schlimmer: Überfälle auf die Konkurrenz gehören hier quasi zum guten Ton ... Daneben sorgen kleine Überraschungen und mittlere Katastrophen, die Launen des Wetters (Rosen brauchen Sonne, Hasen bevorzugen Regen) und der ständige Termindruck (das Game läuft in Echtzeit ab!) für hektischen Handelsspaß – Langeweile dürfte bei den bis zu vier Spielern hier nicht so schnell aufkommen. Grafik und Sound sind ganz nett, wirken aber etwas bieder, die (Joystick-) Steuerung funktioniert dagegen tadellos. Bemerkenswert bei Traders sind die vielfältigen Einstellmöglichkeiten – vieles, wie z.B. der Schwierigkeitsgrad, läßt sich sogar *während* des Spiels verändern. Alles in allem: Gut gehandelt, Linel! (mm)

Traders

Grafik:	62%
Sound:	60%
Handhabung:	78%
Spielidee:	80%
Dauerspaß:	79%
Preis/Leistung:	73%
Red. Urteil:	77%

Variabel
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Linel
Genre: Simulation

Spezialität: Deutsche Anleitung, HD-Installation (Codeabfrage), Vier-Spieler-Adapter verwendbar.

SHIFTRIX

Noch mehr Mauern ...

Was es nicht alles gibt: Da hatten zwei ganz verschiedene Companies an zwei ganz verschiedenen Orten eine ganz ähnliche Idee! Genau wie Soft Enterprises mit ihrem „Brain Artifice“ setzt auch Software 2000 nun auf Tüfteln, Schieben und Mauern bauen ...

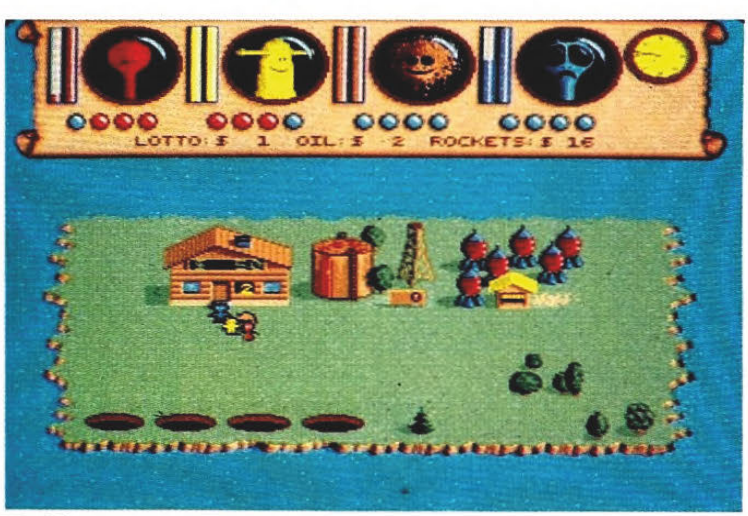
Es gilt, die diversen Steinchen so lange über den Screen zu schieben, bis zwei aneinandergeraten, die mit dem gleichen Symbol verziert sind – schon verwandeln sie sich in eine Mini-Mauer. Sobald man vor lauter Mauern keine Steine mehr sieht, ist einer der insgesamt 50 Level gelöst. Im Gegensatz zu „Brain Artifice“ machen hier einmal in Bewegung gesetzte Klötze erst bei einem Hindernis wieder halt (wie bei „Atomix“), zudem kann es passieren, daß man im Eifer der Bauarbeiten ein Steinchen einmauert. Dann hilft nur noch der Griff nach einem der limitiert verfügbaren Bombensteine, mit denen sich die voreilig errichtete Wand wieder durchlöchern läßt.
Weitere Ähnlichkeiten mit der Konkurrenz sind zwar sicher nicht beabsichtigt, aber dennoch vorhanden: Auch hier darf man alleine oder zu zweit schieben, wobei die Spieler im Team-Modus abwechselnd an der Reihe sind. Außerdem besteht die Möglichkeit, nacheinander den gleichen Level zu beackern, der fixere Maurer gewinnt.
Grafisch und soundmäßig wird zwar nur bescheidener Knobelspiel-Standard geboten (obwohl die Musik gar nicht so übel wäre, sie wiederholt sich bloß ständig), aber die Steuerung reagiert deutlich flotter als beim Konkurrenzprodukt. Im direkten Vergleich ist Shiftrix daher die bessere Wahl: Das Spielprinzip wirkt durchdachter, das Leveldesign ist anspruchsvoller, und überhaupt geht der Mauerbau hier recht flott von der Hand! (C. Borgmeier)

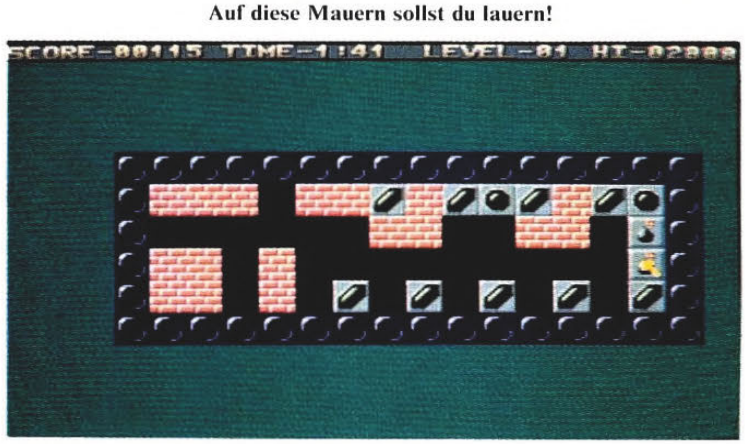
Shiftrix

Grafik:	33%
Sound:	51%
Handhabung:	68%
Spielidee:	62%
Dauerspaß:	68%
Preis/Leistung:	62%
Red. Urteil:	64%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 59,– DM
Hersteller: Software 2000
Genre: Strategie

Spezialität: Highscoreliste, alle fünf Level gibt's ein Paßwort.





Auf diese Mauern sollst du lauern!

SCAN / EDIT : GADLER

METAL MUTANTS

Rost hoch drei . . .

Selten war sie wertlos wie heute – die Vorgeschichte, mit der uns Silmarils auf dieses Game einstimmen will. Von ausgeflippten Roboterarmeen ist da die Rede, vom dräuenden Weltuntergang und von anderen Dingen, die mit dem Rest des Spiels nicht das Geringste zu tun haben.

Auf dem real existierenden Monitor entpuppt sich Metal Mutant nämlich schnell als simples Schieß- und Prügelgame mit 'nem Robbi als Held. Der Blechkamerad weist zugegebenermaßen interessante Verwandlungsmöglichkeiten auf: Drückt man den Joystick nach unten, kommt dabei abwechselnd ein „normaler" Robbi, ein Robot-Panzer oder ein Stahl-Dinosaurier heraus. Je nach Outfit kann man schießen, springen, mit einer riesigen Hi Tech Axt herumfuchteln oder die Gegner totbeißen bzw. mit Feueratem rösten. Ab und an sind auch mal kompliziertere Aufgaben zu lösen (man muß z.B. einen Gegenstand aufklauben, den man zwei Screens später zur Überwindung eines Hindernisses braucht . . .), aber meist läuft man einfach von links nach rechts und killt die regelmäßig auftauchenden Monster. Der dreigestaltige Held sieht in jedem seiner Gewänder ziemlich blechern aus, die Hintergrundlandschaften sind im kleidsamen Gallengrün gehalten. Gescrollt wird nicht, dafür recht flott umgeschaltet zwischen den Screens. Der Titelsoundtrack und die Geräusche während des Spiels hören sich so an, wie die Gegner aussehen: als wären sie gerade dem Reptilienhaus im städtischen Tierpark entsprungen. Zu allem Überfluß ist auch noch die Steuerung ausgesprochen gewöhnungsbedürftig. Nö Leute, dieses Blech ist wirklich Blech – und wer will für Blech schon blechen?
(C. Borgmeier)

Metal Mutant

Grafik:	61%
Sound:	41%
Handhabung:	48%
Spielidee:	32%
Dauerspaß:	33%
Preis/Leistung:	30%
Red. Urteil:	34%

Variabel
Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: Silmarils/Palace
Genre: Action

Spezialität: Drei Schwierigkeitsgrade plus Trainingsmodus, Spielstände lassen sich abspeichern.

ZIRIAX

Mit Shit zum Hit?

„. . .90% Amiga Joker, das sind nur ein paar der Auszeichnungen, die Ziriax bisher bekommen hat" ist hier auf der Packung zu lesen. Ziriax? 90 Prozent?? Amiga Joker??? Unsere Welt ist doch voller unergründlicher Geheimnisse . . .

Dieses hier ist eines der besonders unergründlichen: Es gibt weder einen zweiten Amiga Joker, noch hat Ziriax von uns jemals die Traumnote 90 Prozent erhalten – das Game ist gerade erst auf den Markt gekommen, wir hatten es noch gar nicht getestet! Jetzt, ja jetzt haben wir es getestet. Mit dem Erfolg, daß uns die 90 Prozent nun noch rätselhafter als zuvor erscheinen . . .
Ziriax ist ein stinknormales 08/15-Ballerspiel aus der schier endlosen Reihe einfallsloser „R-Type" Clones. Vier lange Level weit darf von links nach rechts geflogen und geballert werden, es gibt diverse Extras, zahllose Gegner und – sonst eigentlich nichts. Das ist vielleicht die einzige Besonderheit von Ziriax, daß es hier eben keinerlei Besonderheiten gibt! Während bei „X-Out", „Z-Out", „Ilyad" und Konsorten wenigstens ein paar eigenständige Spielelemente eingebaut wurden, ist hier der Spielwitz irgendwo in den Weiten des Alls verloren gegangen: Die Auswahl an Extrawaffen ist kümmerlich, die Endgegner wirken eher lächerlich als bedrohlich, die Level sind alle ziemlich ähnlich (und einfallslos) gestylt – na, zumindest liegt ein Poster in der Box.
Ob Grafik, Sound oder Steuerung – biedere Hausmannskost, wo immer man auch hinschaut, hinhört oder hinfaßt. Bei einem derart durchschnittlichen Game muß wohl mit so dreisten Werbetricks gearbeitet werden, um die Käufer anzulocken . . . (mm)

Ziriax

Grafik:	59%
Sound:	56%
Handhabung:	52%
Spielidee:	27%
Dauerspaß:	44%
Preis/Leistung:	51%
Red. Urteil:	48%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Software Business
Genre: Action

Spezialität: Continue- und Pause-Option, Highscores werden nicht gespeichert, englische Kurzanleitung.

Mit dem Beil in der Hand durch's grüne Echsenland . . .

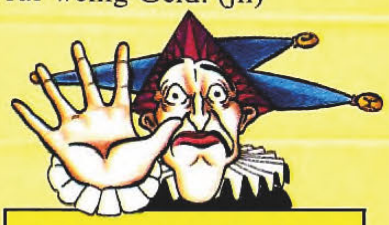
TOP CAT – Beverly Hills Cats

Eine reiche Tante aus Hollywood will ihr Hab und Gut dem üblen Benny vermachen, weil die Erbnichte verschollen ist – so geht's nicht! Im Auftrag der Billig-Softler von Hi Tec soll ein Comic-Kater mit seiner Gang wieder für geordnete Verhältnisse sorgen.

Ist die Katze gesund, freut sich der Hund!

Der Katzenjammer beginnt in den labyrinthischen Hinterhöfen der Filmmetropole, wo man erstmal die restlichen Bandenmitglieder auftreiben muß. Da wir es hier mit einer Art Actionadventure zu tun haben, ist es natürlich ratsam, allem auszuweichen, was da kreucht und fleucht – Kollisionen schaden Muschis Energiehaushalt, und im Gegensatz zu einem weitverbreiteten Irrglauben verfügt die Mieze nur über ein einziges Leben. Jedoch finden sich des öfteren leckere Milchflaschen, die den Kater wieder aufpowern, herumliegendes Obst erhöht das Punktekonto. Freilich können auch diverse Gegenstände aufgenommen und benutzt werden, letzteres jedoch nur, wenn man den Feuerknopf etwas länger drückt. Das mußten wir allerdings selbst herausbaldowern, denn über derlei Feinheiten geht die deutsche Kurzanleitung (gut versteckt auf der Innenseite des Covers) diskret hinweg.

Grafisch kommen Katz & Co. recht grob und blockig gezeichnet daher, die Animationen sind bescheiden, und Scrolling gibt's auch keins (bitte umschalten . . .). Die Musik klingt sehr nach Zeichentrickfilm und nervt bald, zum Glück schleichen sich wenigstens die alternativ erhältlichen FX nicht gar so penetrant ins Ohr. Immerhin gibt's über die Stick-Steuerung nichts Negatives zu berichten: Das wenige, was Katerchen kann, kann er gut. Insgesamt eine fade Angelegenheit – wenig Spiel für wenig Geld. (jn)



Top Cat – Beverly Hills Cats

Grafik:	43%
Sound:	41%
Handhabung:	55%
Spielidee:	29%
Dauerspaß:	31%
Preis/Leistung:	52%
Red. Urteil:	33%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 29,– DM
Hersteller: Hi Tec
Genre: Geschicklichkeit

Spezialität: Pause- und Escape-Funktion, keine Highscoreliste.

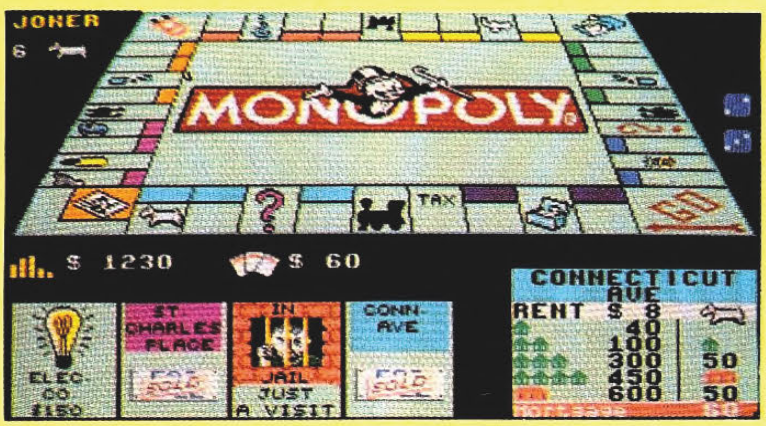
MONOPOLY

Leisure Genius ist ja ein Spezialist für Computerumsetzungen von Gesellschaftsspielen, man denke nur an die Digitalversionen von „Scrabble" oder „Risiko". Die Versoftung des altehrwürdigen Kapitalisten-Tests ist den Jungs trotzdem gründlich in die Hose gegangen . . .

Die Regeln dieses Klassikers dürften weitgehend bekannt sein: Man hetzt um ein Spielbrett herum, kauft Straßen, baut Häuser oder Hotels, und nach etlichen Stunden Spielzeit sind entweder die Konkurrenten bankrott oder man selber. Am Screen muß sich der geldgeile Makler zwar mit den original amerikanischen Straßennamen anfreunden, im Übrigen ist aber alles so, wie man es vom Wohnzimmertisch gewöhnt ist. Zumindest, was das Regelwerk betrifft.

Bis zu acht Finanzhaie können hier per Menüsteuerung um Grund und Mieten feilschen; solltet Ihr nicht genügend Geldgeier in Eurem Bekanntenkreis haben, springt der Amiga in die Bresche. Dank mangelhafter Übersichtlichkeit wird das Geschacher aber bald zur Quälerei: Die Steine und ihre Bewegungen sind nur schwer zu verfolgen, und die Computergegner ziehen recht schnell hintereinander, so daß sogar das Eintreiben der Mieten oft reine Glückssache ist. Zwar können alle nötigen Informationen abgerufen werden, doch die erforderliche Klickerei tötet jeden Spielfluß!

Da hilft es natürlich wenig, daß die Grafik recht gefällig aussieht, und auch die hübsche Titelmelodie und die eingängigen FX können das Kind nicht mehr aus dem Brunnen holen: Wer unbedingt ein digitales Monopoly braucht, sollte lieber auf eine der vielen PD-Varianten zurückgreifen – die sind auch nicht schlechter. Aber am meisten Spaß macht die Sache so oder so ohne Computer! (jn)



Monopoly

Grafik:	33%
Sound:	62%
Handhabung:	24%
Spielidee:	21%
Dauerspaß:	22%
Preis/Leistung:	18%
Red. Urteil:	24%

Für Anfänger
Preis: ca. 99,– DM
Hersteller: Leisure Genius/ Virgin
Genre: Brettspiel-Umsetzung

Spezialität: Originelles Design der Spielfiguren – und es darf gesaved werden.

SCAN / EDIT : GADLER

KLASSIKER: R-TYPE

Falls es so etwas wie das klassische Ballerspiel schlechthin gibt, dann ist es dieses! Kein anderes Actiongame hat unser Verhältnis zum Weltraum so nachhaltig geprägt – und wahrscheinlich hat auch kein anderes derart viele Joysticks auf dem Gewissen . . .

Mitte 1987 war in den Spielhallen noch alles ruhig, doch schon wenige Monate später hatte sich die Idylle in einen brodelnden Hexenkessel verwandelt: Ein kleines Raumschiff namens „R-9 Fighter" war angetreten, um die Herzen aller Ballerfans im Sturm zu erobern! Es sollte ein Siegeszug ohnegleichen werden, denn als ein knappes Jahr nach dem Erscheinen des (Irem-) Automaten die ersten Computerumsetzungen veröffentlicht wurden, war die Sensation perfekt – die Konvertierungen erreichten nahezu die Klasse des Originals! Allen voran natürlich „unsere" Version, die höchstens noch von der später erschienenen Umsetzung für die PC-Engine übertroffen wurde, bei der (wie beim Automaten) auch jeweils ein Stück nach oben und unten gescrollt wird. Ruhm und Ehre war allen Beteiligten sicher, besonders aber der Programmierertruppe Factor 5 von Rainbow Arts, die das gute Stück im Auftrag von Electric Dreams für den Amiga umgesetzt hatte. Und dann natürlich Chris Hülsbeck, dessen klassisch angehauchte Titelmusik nach wie vor als Meisterwerk gilt!

Aber Ballerspiele gab und gibt es ja nun wirklich genügend, warum ist ausgerechnet R-Type so berühmt geworden? Am Spielprinzip liegt's bestimmt nicht, denn das ist von ergreifender Schlichtheit: Man fliegt mit seiner galaktischen Blechdose von links nach rechts über den Screen und schießt dabei auf alles, was sich bewegt (und sicherheitshalber auch auf alles, was sich nicht bewegt!). Nein, der Grund liegt eher darin, daß hier wirklich alles stimmt – Grafik, Sound, Steuerung, einfach das ganze Spieldesign. Die Gegner kommen in ausgetüftelten Formationen angeflogen, die Schlußmonster sind gewaltig, und jeder der acht Level sieht völlig anders aus. Das Spiel ist schwer aber fair – es gibt immer einen Ausweg, und dank der perfekten Steuerung findet man ihn auch früher oder später heraus. Allerdings sind die drei Bildschirmleben alles andere als leicht zu verteidigen, selbst unter Zuhilfenahme der fünf Continues und des allseits bekannten Cheats (SUMITA. in der Highscoreliste eingeben) bleibt die Aufgabe noch anspruchsvoll!

Außerdem gibt's bei R-Type eine Menge Extras, die seither zum Standardrepertoire des Genres gehören: der legendäre Superschuß etwa, den man durch einen längeren Druck auf den Feuerknopf aktiviert; der kleine Hilfs-Satellit, der sich vorne oder hinten am Schiff andocken läßt, und natürlich die tausenderlei Reflektionslaser, zielsuchenden Raketen, Wellenschüsse, etc., etc..

Der beste Maßstab für die Qualität eines Klassiker ist ja die Anzahl seiner Nachahmer, und nicht umsonst erscheinen bis zum heutigen Tag immer wieder Clones der superben Ballerorgie. Mögen auch die meisten dieser „Neuauflagen" nicht an die Qualität des Originals heranreichen, ein Actiongame ist auf alle Fälle noch besser als R-Type: „R-Type II". Hoffentlich findet auch der geniale Nachfolger nun bald seinen Weg von der Spielhalle zu unserer „Freundin"! (od)

Zeitspiegel: Gestern – Heute

Grafik:	92%	84%
Sound:	92%	90%
Handhabung:	91%	91%
Spielidee:	85%	49%
Dauerspaß:	93%	87%
Gesamteindruck:	**92%**	**85%**

Für Fortgeschrittene

10 Gebote für den Amigianer

Ein paar notwendige Erläuterungen

Die ersten beiden Gebote dürften eh klar sein, „Freundinnen“ sind nun mal eifersüchtig! Das dritte ist etwas mißverständlich formuliert, gemeint sind natürlich die Tage *mit* deiner „Freundin“. Monitor und Zweitlaufwerk sollte man schon deshalb in Ehren halten, weil die sensiblen Gerätchen sonst kaputtgehen, und man sie dann vom Taschengeld ersetzen darf. Das Lötverbot in Nummer 5 ergibt sich ganz zwanglos aus den einschlägigen Garantiebestimmungen, und der Rest ist sowieso selbsterklärend.

Bleibt die Frage, ob Euch unsere ehernen Computer-Gesetze gefallen haben? Oder habt Ihr selbst vielleicht noch viel bessere Ideen (so in der Art von „Deine Befehlsdatei geschehe und Deine Software komme“)? Ja? Immer her damit! Die himmlischsten Einsendungen werden abgedruckt und höllisch gut belohnt – mit 'ner Freikarte zum Tag des offenen Schreibschutzes . . . Nein, mal im Ernst: Unter allen, die mitmachen, verlosen wir

10 (neuzeitliche) Amigagames!

Darüberhinaus winkt Euch natürlich unsterblicher Ruhm, weil wir vorhaben, die besten Einsendungen abzudrucken. Also durchforstet Eure Gehirnzellen nach biblischen Zusammenhängen und sinnigen Sinnsprüchen, dann schickt das Ergebnis an:

Joker Verlag
„Die Zehn Gebote“
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

SCAN / EDIT : CADCER

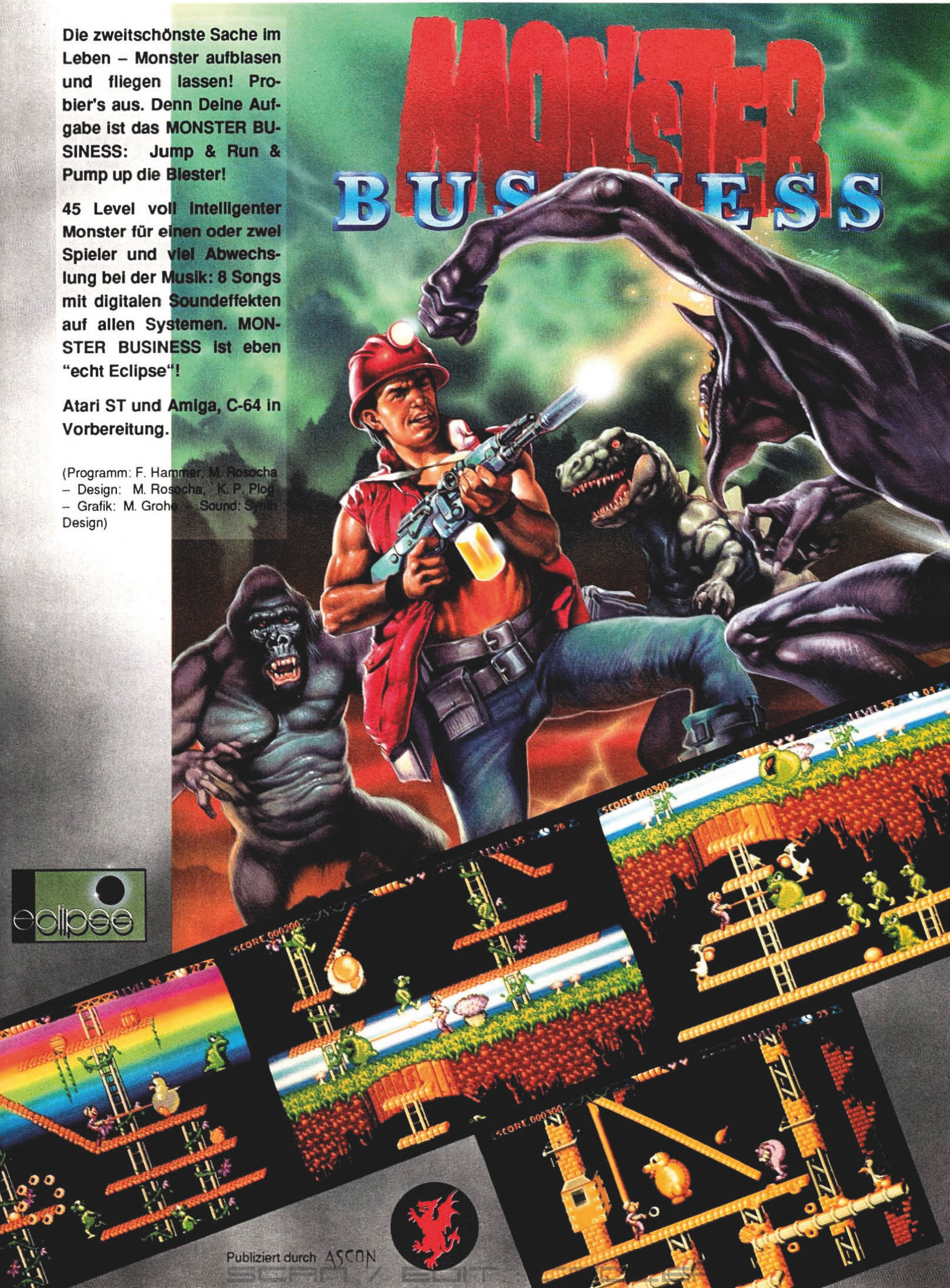
MONSTER BUSINESS

Die zweitschönste Sache im Leben – Monster aufblasen und fliegen lassen! Probier's aus. Denn Deine Aufgabe ist das MONSTER BUSINESS: Jump & Run & Pump up die Biester!

45 Level voll intelligenter Monster für einen oder zwei Spieler und viel Abwechslung bei der Musik: 8 Songs mit digitalen Soundeffekten auf allen Systemen. MONSTER BUSINESS ist eben "echt Eclipse"!

Atari ST und Amiga, C-64 in Vorbereitung.

(Programm: F. Hammer, M. Rosocha – Design: M. Rosocha, K. P. Plog – Grafik: M. Groh – Sound: Synth Design)



Publiziert durch ASCON

FOLGE 2: DIE TAUFE

BRORK'S STORY II

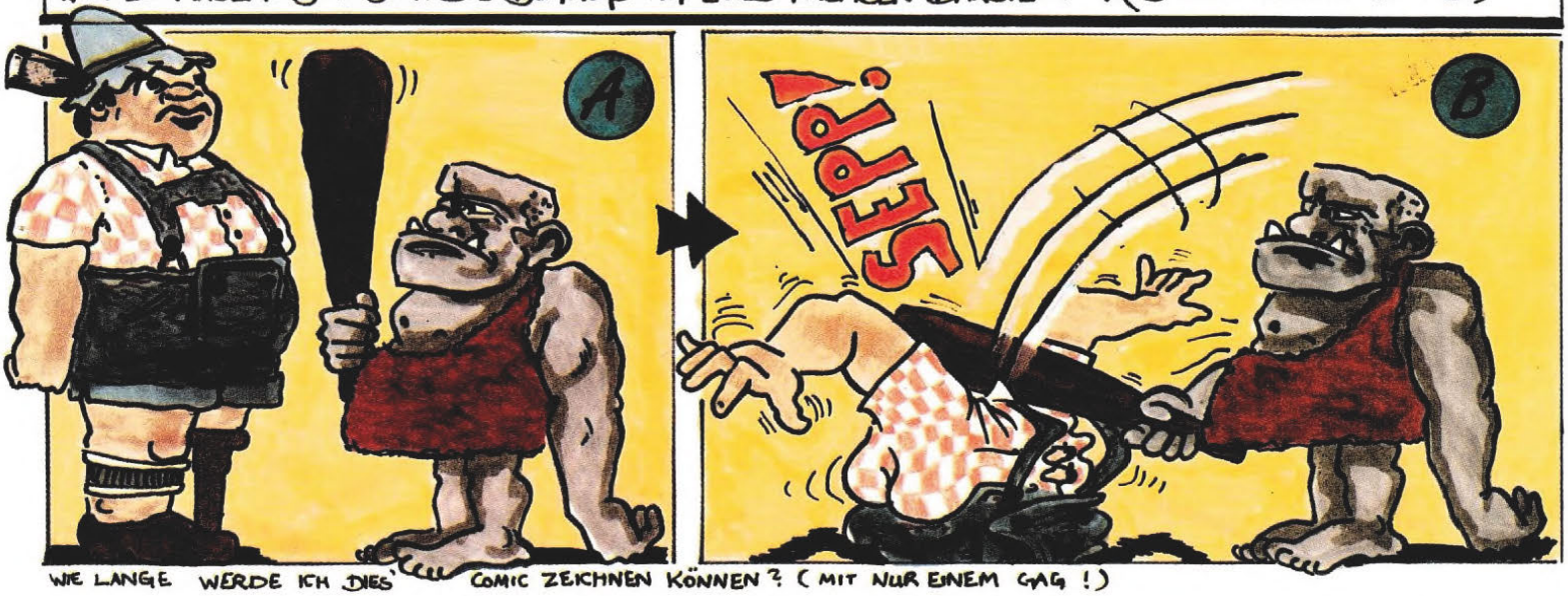
LETZTE FOLGE STELLTEN WIR EUCH DEN LIEBEN BABY-BRORK UND SEINE FRÖHLICHEN ELTERN VOR...

HEUTE BESCHÄFTIGEN WIR UNS MIT DEN KOMPLIZIERTEN RITEN DER ORKS. BEGINNEN WIR MIT DEM MYSTERIUM DER TAUFE.

DIESES RITUAL WAR NOCH LEICHT ZU ENTRÄTSELN. DAS KOMPLIZIERTESTE ORK-RITUAL ABER IST DIE...

...BEGRÜßUNG. HIER NUR DREI PHASEN BEI DER BEGRÜßUNG EINES GUTEN FREUNDES.

WIEVIEL ANDERS SICH DOCH DIE BEGRÜßUNG EINES FREMDEN DARSTELLT! (SIEHE TAFELN A & B)



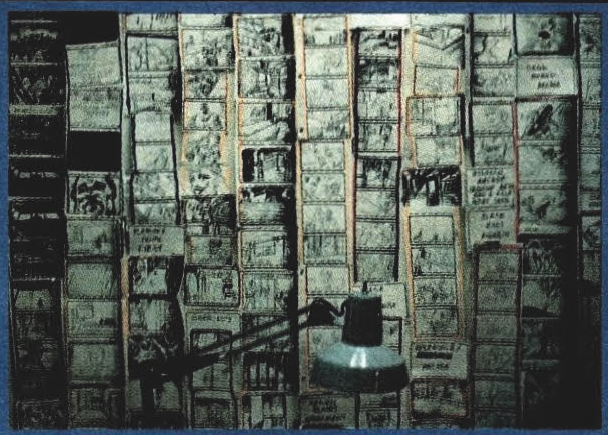
WIE LANGE WERDE ICH DIES' COMIC ZEICHNEN KÖNNEN? (MIT NUR EINEM GAG!)

AMIGA JOKER
SCAN / EDIT : GADLER

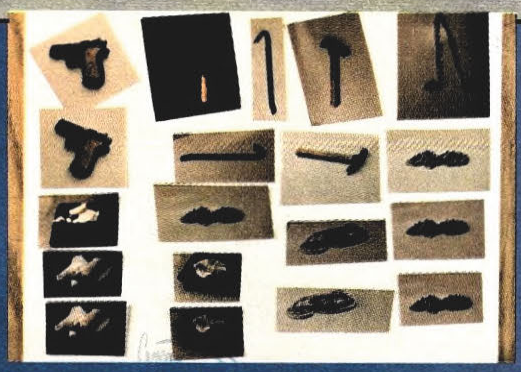
NACHTRAG...

Mit Sicherheit erinnert Ihr Euch noch an unser großes CDTV-Special im letzten Heft, wo einiges über die kommenden Dynamix-Produktionen im Movie-Stil zu lesen war. Ein paar Tage nach Redaktionsschluß erreichten uns gaaanz tolle Bilder, die veranschaulichen, welch gigantischen Aufwand die amerikanische Company treibt – wie hätten wir Euch die vorenthalten können?

Also haben wir uns kurzerhand entschlossen, die Fotos nachzureichen. Am Beispiel von „Heart of China" könnt Ihr den Herstellungsprozeß eines Games der ganz neuen Generation von A bis Z betrachten! Da weiß man wenigstens, warum sich alle Welt so auf's CDTV freut...

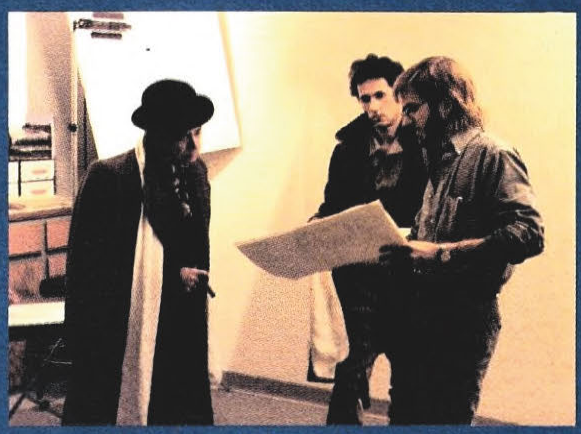


Als erstes wird das gesamte Game in Form unzähliger Einzelzeichnungen entworfen. Es entsteht das sogenannte Storyboard...

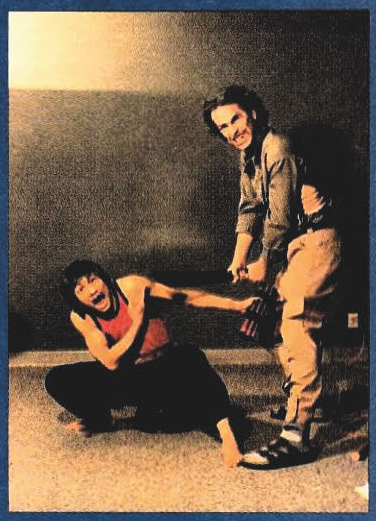


Dann werden die nötigen Requisiten zusammengetragen – ganz ordentliches Waffenarsenal, was?

Nun müssen die Schauspieler stilgerecht geschminkt werden.

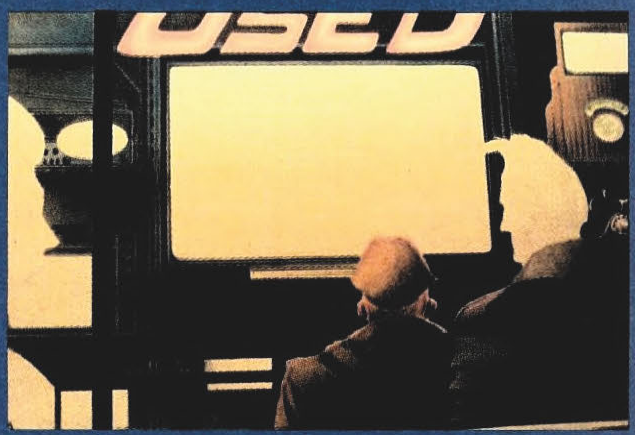


Als nächstes erhalten die Akteure genaue Regieanweisungen für die Fotosession.



Das Endergebnis kann sich sehen lassen – bis auf die Sandalen vielleicht...

Stück für Stück erwachen so die Zeichnungen des Storyboards zum Leben!



Schlußendlich werden die gezeichneten Backgrounds dann mit digitalisierter Realität vermixt – wie's am Monitor aussieht, erfahren CDTV-Besitzer spätestens bis Weihnachten...

RICHARTZ

Computer-Fachversand
Postfach 1308, 4054 Nettetal 1
(0 21 53) Tel: 37 36 Fax: 8 93 29

3-D-Construction-Kit
AMIGA: 139,50 PC: 139,50

Bards Tale 3
AMIGA: DM 72,50 PC: DM 72,50

F 15 Strike Eagle
AMIGA: DM 72,50 PC: a. A.

Kick off 2
AMIGA: DM 59,50 PC: DM 69,50

Lemminge
AMIGA: DM 59,50 PC: a. A.
inkl. HiRes-Maus DM 119,50

Midwinter 2
AMIGA: DM 79,50 PC: DM 79,50

MIG29-Fulcrum (D)
AMIGA: DM 79,50 PC: DM 79,50

Monkey Island
AMIGA: DM74,50 PC (VGA) 89,50
inkl. 512KB A500 DM 169,50

PGA Tour Golf
AMIGA: DM 72,50 PC: DM 69,50

Pirates!
AMIGA: DM 64,50 PC: DM 59,50

Railroad Tycoon
AMIGA: a. A. PC: DM 84,50

SIM Earth
AMIGA: a. A. PC: DM 99,50

Swords & Galleons
AMIGA: DM 72,50

Skull & Crossbones
AMIGA: DM 64,50

Wing Commander
AMIGA: DM a. A. PC: DM 79,50
Secr. Mission 1 u. 2 je DM 44,50

Wonderland
AMIGA: DM 75,50 PC: DM 89,50

Natürlich führen wir außer diesen Titeln und den Programmen, die in diesem Heft vorgestellt wurden, die gesamte Palette der Soft- u. Hardware für AMIGA und MS-DOS-Rechner!
Einfach telefonisch nachfragen!

Bootselektor, elektr. booten von df1: - df3: **59,50**
Kickstart-Umschalter je nach Wunsch, inkl. Kick 1.2/1.3 **89,50**
512 KB Ramkarte A500 inkl. Uhr/Akku, abschaltb., **119,50**
HiRes-Mäuse, für Alle
opto/mech, ab: **69,50**
optisch (ohne Kugel) ab: **99,50**
optisch, kabellos, ab: **129,50**
Soundkarten für PC:
AdLib, inkl. Juke-Box **239,50**
Soundblaster m. dt. Handbuch **349,50**

Einige der Programme sind noch nicht lieferbar! Dies ist nur ein Auszug aus meinem Angebot!
24-Std.-Bestellannahme (Anrufbeantworter)
DM 2,- (Briefmarken) für Amiga / PC-Info
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!
NN-Versand Inland +7,-/Ausland nach Absprache

Tel. 0 21 53-37 36

Computersoftware

Steffen Müller — Richthofenstr. 159
8933 Lagerlechfeld — **Tel: 082 32 / 64 09**

TITEL	AMIGA	ATARI
688 Attack Sup dt.	64,00	
A-10 Tank Killer (1 MB)	77,00	77,00
Accolade in Action dt. (4 Sp.)	69,90	
Adidas Championship dt.	57,00	57,00
Adventures dt. (4 Spiele)	58,00	58,00
Air Supply	42,90	42,90
Alcatraz dt.	59,50	59,50
Alpha Waves dt.	57,00	57,00
Amazing Spiderman dt.	57,50	57,50
Anarchy dt.	48,90	48,90
Atomic Robo-Kid dt.	59,50	59,50
Awesome (mit T-Shirt) dt.	74,00	
Baba Yaga dt.	44,00	44,00
Back to the Future 2 dt.	58,50	58,50
Badlands dt.	56,00	56,00
B.A.T. komplett deutsch	76,00	88,00
Battle Command dt.	58,00	58,00
Battle Hawks 1942	58,90	58,90
Battle Master dt.	66,00	66,00
Battle Storm dt.	59,50	59,50
Betrayal dt.	69,50	69,50
Big Business dt.	54,50	54,50
Billiard 3 D dt.	59,50	59,50
Billy the Kid dt.	59,90	59,90
Blitzkrieg Ardennen	74,50	
Blitzkrieg May 1940	63,90	63,90
Blue Max dt.	71,00	71,00
Buck Rogers (1 MB) kpl. dt.	79,50	
Bundesliga Manager dt.	53,90	53,90
Botics dt.	47,50	47,50
Cadaver dt.	65,50	65,50
Carthage dt.	59,80	
Car Vup dt.	59,50	59,50
Castle Master dt.	58,00	58,00
Celica GT Rally dt.	58,00	58,00
Challengers (5 Sp.) dt.Anl.	72,50	72,50
Chaos Strikes Back (1 MB) dt.	57,00	59,50
Chase HQ 2 dt.	59,90	59,90
Cloud Kingdoms	58,90	58,90
Codename Iceman	88,00	88,00
Conquest of Camelot dt.	84,00	84,00
Corporation dt.	59,80	59,80
Cougar Force dt.	49,90	49,90
Crime does not pay dt.	59,50	59,50
Crime Time dt.	56,00	56,00
Crown dt.	56,00	56,00
Damocles dt.	59,50	59,50
Das Boot dt.	71,00	71,00
Dick Tracy dt.	59,90	59,90
Dinowars dt.	51,90	51,90
Domination dt.	56,50	56,50
Dragon Breed	59,80	59,80
Dragonflight dt.	69,80	69,80
Dragon's Breath dt.	69,50	
Dragon's Lair 2 dt.	84,00	
Dragon Strike	74,00	
Duck Tales dt.	59,90	59,90
Dungeon Master (1 MB) dt.	59,90	59,90
Elvira-Mistr. o.t. Dark (DV)	69,00	69,00
Emlyn Hughes Int. Soccer dt.	56,50	56,50
Epic dt.	59,50	59,50
Escape fr.t.Pl.of t.R.Monster	46,00	46,00
Exile dt.	59,50	59,50
Exterminator dt.	57,00	57,00
Fatal Heritage kpl. dt.	67,90	67,90
F-16 Combat Pilot dt.	64,00	
F-16 Falcon dt.	69,50	62,50
F-19 Stealth Fighter dt.	67,00	67,00
F-29 Retaliator dt.	57,00	57,00
Final Battle dt.	59,90	59,90
Final Conflict dt. Anl.	62,50	62,50
Finale (5 Spiele) dt.	57,00	57,00
Fire & Forget 2 dt.	59,90	59,90
First Year Vol. 1 dt. (4 Sp.)	54,80	54,80
Flimbos Quest dt.	46,50	46,50
Football Simulation dt.	46,00	46,00
Full Blast (6 Spiele) dt.	72,50	72,50
Full Metal Planet dt.	64,90	64,90
Future Basketball dt.	59,80	59,80
Future Wars dt.	58,00	58,00
Galactic Empire kpl. dt.	67,00	67,00
Gazza 2 dt.	57,50	57,50
Geisha dt.	59,00	59,00
Genghis Khan dt.	77,50	77,50
Ghost Battle dt.	62,50	62,50
Gunship dt.	59,80	59,80
Hard Drivin II dt.	58,00	58,00
Harpoon dt.	70,00	
High Energy dt. (5 Spiele)	68,50	
Horror Zombies F.T.Crypt dt.	59,80	59,80
Imperium dt.	65,90	65,90
Indiana Jones kpl. dt.	64,90	64,90
Insects in Space dt.	58,00	58,00
International 3 D Tennis	59,80	59,80
Internat. Soccer Chall. dt.	57,00	57,00
Invest dt.	53,00	53,00
Ishido dt.	59,80	
It came fr.the Desert (1 MB) dt.	69,80	
James Pond Unterw. Agent dt.	57,50	57,50
Khalaan kpl. dt.	64,50	64,50
Kick Off 2 dt.	53,50	53,50
Killing Game Show dt.	56,50	56,50
King's Quest 4 dt.	83,00	85,00
Klax dt.	46,00	46,00
Leisure Suit Larry 3	82,00	82,00
Lemmings dt.	57,00	57,00
Lettrix kpl. dt.	57,00	57,00
Light Corridor dt.	57,00	57,00
Lin Wu's Challenge dt.	52,00	52,00
Logo dt.	59,00	59,00
Loom komplett deutsch	70,00	70,00
Loopz dt.	49,50	49,50
Lords of Doom dt.	59,50	59,50
Lost Patrol kpl. dt.	57,00	57,00
Lotus Esprit Turbo Challenge	59,50	59,50
M-1 Tank Platoon dt.	67,00	67,00
Maniac Mansion dt.	64,50	64,50
Maupiti Island kpl. dt.	59,50	59,50
Mean Streets kpl. dt.	59,80	59,80
Midwinter dt.	61,50	61,50
Midnight Resistance dt.	57,00	57,00
MIG 29 Fulcrum dt.	77,00	77,00
Might & Magic 2	69,80	
Mind Games (3 Spiele) dt.	57,00	57,00
Monkey Island kpl. dt.	**69,50**	**69,50**

TITEL	AMIGA	ATARI
Moonshine Racers dt.	59,50	59,50
M.U.D.S. dt.	64,90	64,90
Murder dt.	61,80	61,80
Murder in Space dt.	57,00	57,00
Mystical dt.	59,50	59,50
Nam „Vietnam" dt.	67,50	67,50
Narc dt.	56,00	56,00
Navy Seals dt.	58,00	58,00
Ninja Remix dt.	67,00	67,00
Nitro dt.	58,90	
No Exit dt.	46,00	46,00
Oil Imperium kpl. dt.	54,80	54,80
Obitus (mit T-Shirt) dt.	78,90	78,90
Omnicron Conspiracy kpl. dt.	61,00	61,00
On the Road kpl. dt.	62,00	62,00
Operation Harrier dt.	57,50	57,50
Operation Stealth kpl. dt.	62,50	62,50
Pang dt.	59,50	59,50
Panza Kick Boxing dt.	69,50	69,50
Paradroid 90 dt.	59,50	59,50
Party Time dt. (4 Spiele)	57,50	
PGA Tour Golf dt.	63,50	63,50
Pirates dt.	58,00	58,00
Platinum dt.	58,90	58,90
Pop Up dt.	46,50	46,50
Populous dt.	64,90	64,90
Ports of Call kpl. dt.	57,50	
Power Box dt. (3 Spiele)	49,50	
Powermonger dt.	69,50	69,50
Projectyle dt.	64,00	
Puzznic dt.	59,00	59,00
RA dt.	54,80	54,80
Railroad Tycoon kpl. dt.	76,00	76,00
Rainbow Island dt.	57,50	57,50
Red Storm Rising dt.	57,00	52,00
Reederei dt.	51,50	51,50
Rick Dangerous 2 dt.	57,00	57,00
Riders of Rohan dt.	59,80	59,80
Rings of Medusa dt.	59,00	59,00
Robocop 2 dt.	57,00	57,00
Rogue Trooper dt.	58,00	58,00
Saint Dragon dt.	59,80	59,80
Secret of Silver Blades	66,50	
Sega Master Mix dt. (5 Sp.)	57,50	57,50
Search for the King dt.	59,80	
Second World kpl. dt.	52,00	52,00
Shadow o. t. Beast 2 (T-Shirt)	77,00	
Shadow Warriors dt.	57,00	51,50
Shock Wave dt.	59,50	
Sim City dt.	67,00	67,00
Sim City + Populous dt.	69,50	69,50
Simulcra dt.	58,00	58,00
Silent Service dt.	58,00	58,00
Skull & Crossbones dt.	62,50	62,50
Snowstrike dt.	59,80	
Soccer Manager Plus dt.	39,00	39,00
Soccer Mania dt.	57,50	57,50
Speedball 2 dt.	59,80	59,80
Spellbound dt.	48,50	48,50
Spindizzy Worlds dt.	59,80	59,80
Sporting Gold fr. Epyx dt.	57,00	57,00
Spy Who Loved Me dt.	47,50	47,50
Stratego dt.	59,80	
Strider 2	57,50	57,50
Stryx dt. Anleitung	48,00	48,00
Stunt Car Racer dt.	57,50	57,50
Super Monaco Grand Prix	58,50	58,50
Supreme-Challenge (5 Sp.) dt.	59,90	
SWIV (Silkworm IV) dt.	58,50	58,50
Sword of the Samurai dt.	69,50	69,50
Team Suzuki dt.	58,00	58,00
Team Yankee kpl. dt.	69,50	69,50
Teenage Mutant Hero Turtles dt.	59,50	59,50
Their Finest Hour (B.of B.) dt.	69,50	69,50
Tie Break dt.	59,50	59,50
Time Machine dt.	59,80	59,80
Time Soldier	62,90	62,90
Time Warp-Dragon's Lair 2 dt.	76,00	76,00
Total Recall dt.	59,80	59,80
Tournament Golf dt.	59,50	59,50
Trans World dt.	59,50	59,50
Turrican II dt. Anleitung	59,50	
TV Sports Basketball dt.	67,50	
UMS 2 dt.	67,50	67,50
Unendliche Geschichte 2 dt.	68,50	
Unreal dt.	74,50	
USS John Young Spezial dt.	48,50	48,50
Vaxine dt.	57,50	57,50
Voodoo Nightmare dt.	59,50	59,50
Warhead dt.	59,80	59,80
Welltris dt.	57,00	57,00
West Phaser	88,00	
Wild West World kpl. dt.	82,50	
Wings (1 MB od. 512 KB) dt.	69,80	
Wings of Death dt.	59,50	59,50
World Champ. Boxing Man. dt.	54,00	54,00
World Champ.-Ship Soccer dt.	59,50	
Wolfpack dt. (1 MB)	69,50	69,50
Wonderland dt. (1 MB)	69,50	69,50
Wrath of Demon dt.	63,00	63,00

AMIGA RESTPOSTEN

Archipelagos	24,50	F/A 18 Interceptor dt.	39,50
Bards Tale 2 dt.	39,50	Winter Olympiade dt.	24,90
Defend. o. t. Crown dt.	34,50	Knight Force dt.	29,90
Evil Garden	24,90	Nuklear War	34,50
XR-35 Fighter Miss.	19,90	Ritter dt.	29,90
Mr. Hell dt.	34,50	X-Out dt.	34,50
Road Blasters	24,90	Camer Command dt.	29,90
Prospector	19,90	Hollywood Poker	24,90
Pipe Rider kpl. dt.	24,90	Las Vegas	19,90
Outlands	24,90	Int.Arc.Act.(10 Sp.)	29,90
Nevermind dt.	19,90	Jump Jet	24,90
MIG-29 Sov.Fighter	29,60	Danger Freak	19,90
Moonwalker dt.	39,50	Waterloo dt.	34,50

Amiga Maus	49,00
Amiga 500 Speichererweiterung	98,00
abschaltbar + Uhr + Akku	
Amiga Laufwerk Slimline 3,5	178,00
Extern Bus + abschaltbar	
Atari Lynx Gerät	190,00
Nintendo Game Boy + Tetris	154,00

VERSANDKOSTEN: Vorkasse 3,50 Post-Nachnahme 6,50 Ausland Vorkasse 8,00

Ab 4 Spielen Versandkosten frei!

Bestellzeiten: Tel: 0 82 32 / 64 09 Montag-Samstag 9-22 Uhr 24 Std. Anrufbeantworter
Bestellungen bis 15 Uhr werden am selben Tag ausgeliefert!

Auf Wunsch werden die Spiele für 2,50 je Spiel vor dem Versand getestet!
Defekte Spiele werden gratis umgetauscht!

Bitte kostenlose Preisliste anfordern (Amiga, Atari, C-64, PC, Lynx, Gameboy)
Auf Wunsch Sicherheitskarton + 1,50 DM

Impressum

Herausgeber
Michael Labiner (verantw.)
Chefredakteur
Michael Labiner
Stellv. Chefredakteur
Oskar Dzierzynski
Redaktion
Oskar Dzierzynski (od)
Brigitta Labiner (bl)
Michael Labiner (ml)
Max Magenauer (mm)
Joachim Nettelbeck (jn)
Werner Ponikwar (wp)
Freie Mitarbeiter
Carsten Borgmeier
Hugh Myashirov
Manuel Semino
Redaktionsassistenz
Uschi Freckmann
Brigitta Labiner
Art Director
Oliver Wunderlich
Layout
Oliver Wunderlich
Fotografie
Oskar Dzierzynski
Comic
Werner Regnet
Ingo Stein
Oliver Wunderlich
Titel
Celâl Kandemiroğlu
Anzeigenbetreuung
Carsten Borgmeier
(Einzelhandel)
Satz
Fa. Der Satz GmbH,
8000 München 70
Reproduktion
Prolit-Studio
8000 München 82
Druck u. Gesamtherstellung
Druckerei Gerstmayer
A-3105 St. Pölten
Vertrieb
Verlagsunion, 6200 Wiesbaden für Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz
Erscheinungsweise
AMIGA JOKER erscheint monatlich, zum jeweils letzten Freitag des Vormonats. Doppelausgaben: 6/7 und 8/9
Abonnement
Jahrespreis (10 Ausgaben): DM 60,– Ausland: DM 72,– Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit möglich). Einzahlungskonto: Postgiroamt München, Kto. Nr. 444714-806, BLZ 700 100 80.
Manuskripte
Manuskripte, Listings und Bauanleitungen werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angabe von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

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

Verlag und Redaktion
Joker Verlag Inh. Michael Labiner.
Untere Parkstraße 67, D-8013 Haar.
Tel. Verlag: (089) 463700
Tel. Redaktion: (089) 463823/4605822
Telefax: (089) 4604977

SCAN / EDIT : GADLER

KNOW HOW

Aloha, Ihr Zocker, Gambler, Glücksritter und Abenteurer! Alles bereit für unseren allmonatlichen Flug ins Wunderland der Cheats und Tips? Selbstverfreilich wieder mit Zwischenstop in „Chaos City"! Na dann anschnallen, das Rauchen einstellen und ab geht die Post . . .

Gelöst: Chaos Strikes Back	Brat Chuck Rock Dominator Dynamite Dux E-Swat Fantasy World Dizzy Hard Drivin 2 Hero Quest	Ikari Warriors Kick Off 2 Lotus Esprit Turbo Challenge Metal Masters Nightbreed Police Quest 1 Predator 2 Revelation	Stundenglas St. Dragon Supercars 2 Tangram Warlords Wild West World Wrath of Nikademus Zak Mc Kracken
Karten zu: Chaos Strikes Back			
Tips und Cheats zu: Back to the Future 3			

Leute, schickt, faxt oder karrt sonst irgendwie alles ran, was Ihr an Lösungen, Tips, Tricks, Karten usw. auf Lager habt! Wohin damit? Na wie immer an:

Joker Verlag
Know How
Untere Parkstr. 67
8013 Haar

Und da inzwischen eh schon jedes Geschöpf diesseits des Andromedanebels weiß, daß es für jeden veröffentlichten Beitrag zwischen 20 und 100 Märkern (je nach Umfang und Aktualität) Honorar einzusacken gibt, erwähne ich es diesmal erst gar nicht . . .

Hilfe! Fragen?!

Tja Leute, es ist mal wieder soweit – Fragenzeit! Und da Euch die Veröffentlichung Eurer Schwierigkeiten ja eh lieber ist als mein Geschwafel, geht's auch schon los . . . Wer kennt sich im vierten Level von **Back to the Future 3** aus? Der Zirkuswagon scheint einfach unüberwindbar. Wie kommt man an ihm vorbei? Und wie zum Kuckuck kann man hier die Zeitklötze aufheben?

Kristian steht bei **Dragon Wars** vor schier unlösbaren Problemen. Wo findet man den Zauberspruch „Create Wall"? Außerdem weiß er nichts mit der Hl. Lanze, die er von Nergal in Necropolis erhält, anzufangen.

Ein gepeinigter Leser hat Schwierigkeiten mit **Mortville Manor**. Nach spätestens drei Tagen schickt man ihn entweder nach Hause, oder mit einem Messer im Rücken in die ewigen Jagdgründe. Was macht er falsch? Überdies würde es ihn brennend interessieren, was die Gravuren im Brunnen und im Keller zu bedeuten haben? Oder weiß vielleicht jemand, was es mit den Kerben im Keller und im Schrank auf dem Dachboden auf sich hat?

Cadaver-Spezialisten aufgepaßt! Wie kommt man im Level 1 in die Schatzkammer des Königs? Wer kann Peter im dritten Level den Weg in die königliche Halle weisen. Heidrun steht im Level 4 vor der Rechenmaschine und versteht die Welt nicht mehr. Trotz Bewegen der Hebel lassen sich die gewünschten Zahlen 29, 32, 16, 7 nicht einstellen. Wie macht man's richtig? Mit unserer Komplettlösung kommen sie irgendwie nicht ganz zurecht.

Dennis drückt der Schuh bei **Supremacy**. Wie zum Henker kann man Hilfe von Epsilon anfordern? Für einen Hinweis ist Euch sein ewiger Dank gewiß.

Was wäre eine Know How-Ausgabe ohne Millionen und Abermillionen von Cheatgesuchen! Diesmal sind es Cheats zu **Badlands, Xenon 2, Cyberworld, Bubble Bobble, Midwinter 2, F-15 Strike Eagle 2, SWIV, Railroad Tycoon** und dem PD-Game **Return to Earth**

Wer hilft Robert bei **Future Wars** weiter? Die Creature stellt für ihn ein unüberwindbares Hindernis dar! Wie killt man die Bestie? (Anm: Guck mal in die Lösung in AJ 4/90)

Obwohl sich Christopher strikt an die Lösung zu **Codename Iceman** gehalten hat, kommt er einfach nicht von der Insel herunter. Und alles nur wegen der dummen Notiz, die nicht kommen will. Was macht er falsch?

So, Ende der Fahnenstange! Das war's mal wieder. Was? Deine Frage war nicht mit dabei? Keine Panik! Wessen Problem hier nicht veröffentlicht wurde, bekommt über kurz oder lang einen Brief mit der ersehnten Antwort von uns. Bleibt zum Schluß noch schnell unser kleiner Apell: Wer die erlösende Antwort auf eine, oder mehrere Fragen parat hat – nix wie her damit! Für Leute mit unlösbaren Problemen haben wir ja sowieso immer ein offenes Ohr (oder war's Briefkasten?!). Aber ob Antwort oder Frage – immer Kennwort „Fragen" mit auf den Umschlag malen. Wer allerdings allgemein Tips, Lösungen oder ähnliches zu einem Game sucht, sollte lieber eine Kleinanzeige (kostet ja nix!) mit entsprechendem Gesuch schicken, da die Chancen auf Veröffentlichung von Lösungen, etc. alter Spiele zwecks Platzmangel relativ gering sind.

SCAN / EDIT : GADLER

Die Listigen . . .

Cheats

Tja, Ihr habt's ja sicher schon gemerkt! Drei Cheats der letzten Ausgabe sind besonders listig! Is richtig was für Puzzle-Freaks! Wer jedoch keine Lust hat, sich die einzelnen Textzeilen per Schere richtig zusammenzuschnippeln, kann hier nochmal die verkürzte, aber dafür korrekte Form der Cheats nachlesen.

Hard Drivin' 2: Gear Control auf Keyboard stellen, auf der Rennstrecke einmal bis auf Höchstgeschwindigkeit beschleunigen und dann Taste N drücken. Nun rast man ohne langsamer zu werden mit Höchstgeschwindigkeit durch die Gegend.

St. Dragon: Während des Spiels Taste CAPS, LOCK drücken, DECAFFEINATED eingeben und das Ganze mit RETURN-Taste abschließen! Unzerstörbarkeit und Mega-Schuß sei Dir alsdann gewiß!

Back to the Future 3: Jeweils im Intro folgende Cheats eingeben. 1.Level: ROTTEN CHEAT (Space-Taste zwischen den Worten); 2.Level: LOUSY CHEAT (Z = Y beachten, Space zwischen den Worten); 3.Level: LOW DOWN CHEAT. Ein Aufblitzen des Bildschirms zeigt uns, daß man nun mit unendlich Leben gesegnet ist.

Und weil wir gerade so schön dabei sind, hätten wir da noch einen kleinen Fehler aus AJ 4/91 zu verbessern (peinlich, peinlich – soll nie wieder vorkommen!). Im Game **Lotus Esprit Turbo Challenge** FIELDS OF FIRE als Name für Player 1 und IN A BIG COUNTRY als Player 2 eintragen (nicht andersherum!). Um in das kleine Ballerspiel zu kommen, MONSTERS für Player 1 **und** (nicht „oder"!!) SEVENTEEN für den zweiten Spieler.

Nun geht's aber so richtig mit neuen Cheats los! Wer bei **E-Swat** immer noch nicht alle Level durchgespielt hat, dem kann geholfen werden. Während des Games in den Pausenmodus gehen und JUSTIFIED ANCIENTS OF MU MU eingeben (samt Leerzeichen zwischen den Worten). Als Belohnung erhält man 99 Credits.

Zum Super-Spiel **Super Cars 2**, den Super-Cheat! Is doch super, oder? Und so wird's gemacht: Als Name für Player 1 gebe man „Wonderland" und für Player 2 „The Seer" ein. Dabei unbedingt auf Groß-und Kleinschreibung achten! Egal, ob man nun alleine oder zu zweit ins brutalste Autorennen aller Zeiten startet – Ausrüstungsgegenstände in Hülle und Fülle und die Qualifikation für's nächste Rennen sind Dir sicher! Unser Dank geht an Thomas Richter, Sven Thomas und Cherry.

Alle verzweifelten **Chuck Rock**-Freaks können endlich aufatmen! Dank Andy Barbaric können wir Euch sogar eine ganze Liste an Cheat-Modes bieten. Die listigen Hilfespender müssen jeweils im Titelscrèen (dort, wo die Band spielt) eingegeben werden, woraufhin eine Cheatmeldung samt Grüße uns die Funktion des einzelnen Cheats anzeigt: Mit MORTIMER können während des Spiels mittels der F-Tasten die einzelnen Zonen der Levels angewählt werden; wer TURN FRAME einhackt (Space-Taste zwischen den Wörtern nicht vergessen!), darf sich per Zahlentasten der Tastatur (nicht des Ziffernblocks!) in die entsprechenden Levels beamen. UNCLE SAMS bereitet Chucks Energiesorgen auf ewig ein Ende (auch hier wieder Space-Taste zwischen den Worten). Tja, und ESTRANO aktiviert angeblich einen Flymode, welcher jedoch bei uns einfach nicht funktionieren wollte! Sollte jemand wissen, wie man dem alten Steinzeitknochen das Fliegen beibringt, kann er uns ja 'nen Tip geben. Übrigens, wer gerne alle Erleichterungen auf einmal hätte, muß nur ein Cheat-Wort eingeben, per Feuertaste ins Spiel gehen und gleich wieder mit ESC das Game verlassen. Nun den nächsten Cheat eingeben, wieder ins Game gehen, usw . . .

Weiter geht's mit einem dreigängigen Code-Menü. Den Anfang machen Paßwörter zu den Leveln 10-70 von **Revelation**. Heiß serviert von Holger Renner aus Marburg.

Level 10: SIRENS
Level 20: LOADER
Level 30: PLAYER
Level 40: RESULT
Level 50: DOLLAR
Level 60: CHANGE
Level 70: FINGER

Der Hauptgang besteht aus allen 200 **Tangram** Codes. Nach Meinung des Chefkochs Matthias Rehor ist zwar nach dem Zweihundertsten das fröhliche Puzzeln noch lange nicht beendet, nur leider muß man sich ab da ohne Paßwörter durchknobeln.

Als Nachtisch serviert Gregor Mechtersheimer Euch einen ganz besonderen Leckerbissen: **BRAT**-Äpfel, ähh Codes:

Level 2: MIHEMOTO
Level 3: SASUTOZO
Level 4: SUMATZEE
Level 5: NOKITAGO
Level 6: ITSANONO
Level 7: MOZIMATO
Level 8: HOZITOMO
Level 9: MOKITEMO
Level 10: ZUMOHATO
Level 11: CHANASTU
Level 12: NAGAITSU

Und wer hätt's gedacht – auch dabei wieder die Tastaturbelegung beachten (Y = Z; Z = Y)

TANGRAM-CODES

LEVEL	CODE	LEVEL	CODE	LEVEL	CODE	LEVEL	CODE
2	03797	56	48539	110	71511	164	87270
3	58829	57	34714	111	32222	165	27781
4	73159	58	91988	112	53870	166	47137
5	88530	59	29935	113	99460	167	52193
6	22585	60	02675	114	73185	168	96195
7	54383	61	47089	115	97271	169	96438
8	50037	62	18554	116	07464	170	25105
9	85164	63	02353	117	95544	171	59006
10	07274	64	27901	118	03695	172	32809
11	37322	65	92505	119	15647	173	77032
12	26105	66	87880	120	43330	174	79354
13	70473	67	44828	121	26824	175	92292
14	83524	68	80294	122	45888	176	55475
15	86720	69	56847	123	75267	177	45759
16	71990	70	47274	124	63651	178	69535
17	15683	71	74219	125	54485	179	25274
18	24759	72	31429	126	46857	180	79164
19	10439	73	46658	127	75327	181	01657
20	14278	74	43247	128	96721	182	19019
21	95912	75	05111	129	87963	183	38497
22	58819	76	35359	130	64846	184	96446
23	58890	77	61230	131	69235	185	02971
24	85239	78	54066	132	88936	186	15894
25	72851	79	26317	133	70104	187	00442
26	47530	80	91281	134	69871	188	18380
27	46574	81	87792	135	84165	189	12666
28	81152	82	11164	136	41160	190	90828
29	72493	83	34047	137	92632	191	53026
30	81093	84	70917	138	62261	192	79822
31	61522	85	40282	139	89064	193	81648
32	68875	86	73172	140	38862	194	16247
33	59092	87	84157	141	95850	195	61426
34	74665	88	74230	142	17617	196	93278
35	36338	89	00016	143	75176	197	00006
36	39793	90	75232	144	10622	198	26004
37	43456	91	73834	145	88831	199	75258
38	51499	92	22120	146	01849	200	95039
39	63588	93	57837	147	68389		
40	47672	94	14711	148	27645		
41	54796	95	94330	149	44049		
42	96296	96	83879	150	73412		
43	60897	97	67725	151	58439		
44	71231	98	73777	152	52147		
45	98488	99	67882	153	60754		
46	40965	100	93996	154	78328		
47	70834	101	06764	155	24249		
48	46121	102	59524	156	26266		
49	31089	103	68744	157	31021		
50	27277	104	82543	158	45039		
51	08439	105	69198	159	96112		
52	38559	106	36627	160	78319		
53	18171	107	31909	161	70768		
54	96018	108	36959	162	16398		
55	55315	109	30712	163	45576		

Exklusiv und nur für Euch: der **Predator 2** Cheat. Im Optionscreen alles so eingestellt lassen, wie es dort ist; dann ganz normal das Game starten. Im Spiel kurzer Hand in den Pausenmodus gehen und YOU'RE ONE UGLY MUTHA eingeben (dabei ist das Apostroph die Taste Ä und Y = Z zu beachten! Leerzeichen nicht vergessen . . .). Diesen Satz solange wiederholen, bis das Spiel selbständig den Pausenmodus wieder verläßt.

Nun kann man ungestört seine wundgetippten Fingerchen pflegen, denn unserem Muskelprotz kann nun dank Unzerstörbarkeit kein böser Predator mehr an's Leder gehen.

SCAN / EDIT : GADLER

WO BEKOMMT MAN
10 MEGASTARKE RIESENPOSTER
UND
10 ASTREINE KOMPLETTLÖSUNGEN
FÜR NUR
30 PFENNIG
DAS STÜCK

JETZT AM KIOSK!

Die Soliden . . .

Tips & Tricks

Diesmal dürfen wir uns glatt mal selber loben, denn Michael hat höchstpersönlich einen Trick zum brandneuen **Hero Quest** ausgeknobelt. Um seinem Charakter die nötige Knete für all die schönen Dinge, die der Shop so zu bieten hat, zu besorgen, beginnt man einfach einen Quest, sackt im ersten Bild Goldsäcke oder ähnliches ein und verläßt den Quest einfach wieder. Dies wiederholt man, bis einem das Geld förmlich zu den Ohren rausquillt. Tja und dann, guten Einkauf! Wer seine geschwächte Spielfigur körperlich in Höchstform bringen will, kann dies in gleicher Weise tun. Einfach einen Magier in den Quest mitnehmen, dort von ihm heilen lassen und wieder raus aus dem Quest. Nach einigen Wiederholungen des Ganzen ist unser Abenteurer wieder fit.

Lang hat's ja gedauert – doch endlich haben wir's geschafft, die besten **Kick Off 2** Spieler ganz Münchens zusammenzutrommeln, um ihnen ihre geheimsten Tricks aus der Nase zu ziehen! In der Grundeinstellung immer leichten Wind wählen, da man so die raffiniertesten Tricks zaubern kann. Desweiteren grundsätzlich die „nach Berührung"-Option einschalten, denn mit angeschnittenen Bällen kann der Torwart am wenigsten anfangen. Als Spielzeit hat sich 2 mal 5 Minuten bewährt (sonst schleichen die Spieler gegen Ende der Spielzeit nur noch über den Rasen). Die meisten Profis bevorzugen die 5:3:2 Taktik, da sie die sicherste ist. Wer jedoch mit anderen Taktiken besser zurecht kommt, sollte bei seiner bleiben. Bevor wir nun die speziellen Tricks ausplaudern, einige grundsätzliche Spielhilfen. Ein gutes Fußballspiel wird immer über die Flügel aufgezogen, da sich die Abwehr mehr auf die Mitte konzentriert. Flankenwechsel sind das A und O, um den Ball sicher vor das gegnerische Tor zu bringen. Vor dem Tor sollte man schnelle Richtungsänderungen durchführen, so ergeben sich die besten Torchancen. Schüsse auf das Tor sollten grundsätzlich angeschnitten sein. Auch aus kurzer Distanz entweder ganz flache Bälle oder ganz hohe Bälle (gehen direkt unter die Latte) ins gegnerische Tor bomben.

Nun aber an's Eingemachte! Mit einem Anstoßtrick kann man schon nach zehn Sekunden 1:0 führen: Beim Anstoß ganz normal einen Mitspieler anspielen, doch dann mit diesem Richtung Tor laufen, und kurz bevor der erste Gegenspieler angreift, einen hohen langen Ball auf's Tor schießen (dabei auf eventuellen Seitenwind achten). Klappt fast immer! Ein hoher Schrägschuß ins kurze Eck ist die einfachste Methode, um sichere Tore zu machen. Wer mit Rückenwind spielt, kann folgenden Trick anwenden: An der Seitenlinie bis kurz vor der Aus-Linie entlanglaufen, dann Richtung Tor, und vor dem 16 Meterraum eine hohe Flanke spielen. Der Ball wird nun durch den Rückenwind ins Tor getrieben! Einzige Schwierigkeit hierbei: Je stärker der Wind, desto früher muß man Richtung Tor laufen (also ausprobieren). Eine weitere Möglichkeit ist, an der 16er Linie entlangzulaufen und etwa in Höhe des Elfers zum Tor hinzuziehen. Der Torwart verläßt daraufhin seinen Kasten, um unseren Schußwinkel zu verkürzen, wodurch es ein Leichtes sein sollte, den Ball im Tor zu plazieren. Wer alleine vor dem Tor steht, sollte in Höhe des Elfers die Feuertaste drücken und abwarten, bis der Torwart fast vor einem steht. Nun schnell die Feuertaste loslassen und somit den Ball vorbei am chancenlosen Torwart ins Tor bolzen. Bei einem Abwurf des Keepers ist es oft möglich, den Ball abzufangen, also immer in der Nähe des Torwartes bleiben! Geflankte Bälle sind am sichersten mit gezielten schrägen Kopfbällen in das Kreuzeck unterzubringen. Hat man bei Eckstößen Rückenwind (ab Windstärke 2), genügt ein gut dosierter Schuß nach schräg unten, um den Ball sicher im Tor zu versenken. Ohne Rückenwind sollte man lieber mit einem Paß ins Hinterfeld und anschließendem Kopfball auf das Tor sein Glück versuchen. Wer alle diese Tricks beherrscht, hat sicherlich das Zeug zum Fußballkönig – jedoch gilt auch hier: Üben, üben und nochmals üben!

Zuletzt noch ein kleiner Schummeltrick: Mit einem Druck auf die Esc-Taste, während die Spieler einlaufen, kann man manchmal die erste Halbzeit gleich be-

Zu wenig Speicher?

Kein Problem mehr mit der neuen Speicherkarte mit akkugepufferter Echtzeituhr und abschaltbar

A502

Nur DM 79,–

24 Std. Bestellservice unter Tel: 07531 / 56227 oder schriftlich bei:

Diskettensonderangebote 3,5":

2DD NEUTRAL	100 St.	DM 89,-
2DD SONY	100 St.	DM 165,-
2HD NEUTRAL	100 St.	DM 159,-
2HD SONY	100 St.	DM 295,-

VASIB

Postfach 101628 - 7750 Konstanz

Wir liefern per Nachnahme oder Vorauszahlung durch Verrechnungsscheck. Kostenlose Sonderliste anfordern!!

SCAN / EDIT : GADLER

enden und bekommt die restliche Zeit auf die zweite Hälfte zugeschlagen. Dies empfiehlt sich für jene Zocker, die zum Beispiel in eine Richtung besser spielen als in die andere. Auch mit den F-Tasten läßt sich manchmal mogeln, so z.B. kann man damit die gegnerischen Spieler austauschen (interessant ist dabei vor allem natürlich den Torwart). Aber Achtung: Beide Tricks klappen nicht immer – um wiederholte Versuche werdet Ihr daher nicht herumkommen...

Oliver Dutt aus Bensheim hat einen tollen Trick zu **Wild West World** parat. Man benötigt hierzu nur ein Feld, auf dem einer unserer Cowboys Rinder züchtet. Dorthin schickt man einen Treck (keinen Sammeltreck!), um die gezüchteten Rinder abzuholen. Nachdem alle Rinder in den Treck verladen wurden, geschieht etwas sehr Merkwürdiges! Die Sperre auf dem Pferde-Icon verschwindet. Klickt man sodann das Icon an, erscheint ein Pferdebestand von -1 (!), was uns nicht davon abhalten sollte, unseren Treck nach Herzenslust mit Pferden zu beladen. Daß hierbei die Bestandzahl immer weiter ins Negative abrutscht, stört nicht weiter. Bei jedem weiteren Besuch der Parzelle steht der Pferdebestand wieder auf -1.

Wie man die **Metal Masters** zu Schrott verarbeitet? Dank Bernhard Pfundt null Problemo! Zuerst verkauft man seine Box und die Punch Missle, kauft dafür den billigsten Oberkörper (Can) und die „3 Claws Laser". So ausgerüstet stürzt man sich ins Kampfgetümmel, wobei man folgendermaßen vorgeht. Sofort runter, in die Hocke und die Beine des Gegners bearbeiten. Ist man schnell genug, steckt man selber nur wenige Schläge ein, bis die Beine des Gegners schrottreif sind. Da der arme Robbi dann keinen Schritt mehr gehen kann, trabt man gemütlich hinter den Stahlkoloß und beschießt seine lahmen Stelzen mit allem, was man hat. Der Gegner wird dadurch nicht vollständig zerstört, der Kampf wird nicht vorzeitig abgebrochen, und man kann massig Punkte (und somit auch Kohle!) einheimsen! Mit dem vielen Geld kauft man sich dann einen niegelnagelneuen Kampfgiganten mit starken Waffen und ist so bestens für die bevorstehenden Gegner gerüstet. Übrigens, diese Kampftaktik läßt sich auch hervorragend auf die Roboter 3, 4, 7, 8, 9 und 10 anwenden. Bei Gegnern ohne Beine (z.B. Level 2) möglichst auf Distanz bleiben. Dem Kerl mit dem Schild (Gegner 5) sollte man nicht unbedingt versuchen, die Beine zu zerstören, da man sonst zu großen Schaden (vor allem die Waffen) davonträgt. In den leichten Challenges 2 und 4 lassen sich schnell einige Kröten dazuverdienen, also unbedingt die Zeit auf 10 Minuten stellen.

Wer eine gute Ausgangsposition bei **Warlords** sucht, dem kann Dank Erik Paul geholfen werden. Man nimmt sich Grey Dwarves vor, stellt die Gegner mindestens auf Baron, um sie leicht aggressiv zu halten. Dann wird eine Dwaren Legion produziert. Seinen Hero schickt man in den NO-gelegenen Tempel und durchsucht ihn. Es sollte sich dort ein Demon finden, der sich uns anschließen will. Ist dies der Fall, dann saven; andernfalls kann man gleich wieder neu laden. Hero und Demon schickt man nun Richtung nördliche Stadt. Während die beiden unterwegs sind, läßt man seine Dwaren Legion gegen das Schloß im SW ziehen und erobern. Die Group, die nun vor dem Schloß steht, nicht angreifen lassen, sondern weiter zum Schloß der Horse Lords bewegen. Den Rest der Truppen möglichst gut plazieren und nun das Schloß angreifen. Der Sieg ist Dir sicher, wenn die Horse Lords keine Soldaten finden!

Das komplett deutsche Grafik-Abenteuer, das Ihnen so gut gefallen hat.

Mit

FUTURE WARS

ist Delphine gut gestartet...

ASM-Hit

Manfred Kleimann: "Eine Zeitreise auf hohem Niveau."

Amiga-Joker

Werner Hirsekorn: "Mit Future Wars durch Raum und Zeit: Ein Abenteuer ohne Verständigungsprobleme."

U.S. GOLD

DELPHINE SOFTWARE

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 A2000 2 MB/8 MB ab 398,– DM

Wizardry VI	104,90
Warlords	79,90
Super Monaco G.P.	72,90
Chips Challenge	72,90
Genghis Khan	109,90
Action Stations	89,90
Go	72,90
Great Courts 2	79,90
UMS 2	89,90
Lemmings	72,90
Betrayal	89,90
Sega Mega Drive	ab 319,00
Lynx	199,00
Game Boy	159,00

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

SCAN / EDIT : GADLER

Chaos Strikes Back

Lösung

Na, habt Ihr schon den Way of the Fighter von lästigen Monstern und sonstigem Ungeziefer gesäubert? Dann wird's ja höchste Zeit für die drei weiteren Wege durch die Dungeons von Lord Chaos.

Am Junction of the Ways schlagen wir nun Ros – the Way of the Ninja ein. Da man mit ziemlicher Sicherheit im Level 9 bei Position 22/11 erscheint, beginnen auch wir hier unser Abenteuer. Den Gang entlang bis zur Tür, die man zwar mit dem Eisenschlüssel öffnen kann, jedoch durch die Illusionswand links daneben auch ohne Key leicht überwindet. Die Fallgrube durch den Hebel bei der schwarzen Türe öffnen (brauchen wir später als Müllschlucker) und die Treppe nach oben erklimmen. Im Level 8 den Gang bis zur Tür durcheilen, wo uns schon einige Steinmonster und Deth Knights sehnsüchtig erwarten. Die Steinchen wie immer beseitigen, bei den Knights zurückweichen bis hinter die Fallgrube – ein kurzer Zug am Hebelchen an der Wand, und schwubs sausen die edlen Ritter zwei Levels tiefer. Sind alle Ungetüme erledigt, schlägt man die Türe ein und rückt vor bis zum Guhlskopf. Vor dem Köpfchen befindet sich der Auslöser für eine Dolchschleuder in der Wand. Fliegen einem zwei solch unangenehme Spieße entgegen, weicht man zurück, stellt sich in die Türe, und die Dolche rasen knapp vorbei. Dies wiederholt man, bis die Schleuder leer ist. Die Dolche einsammeln und damit auf den blauen Vorhang werfen (immer wenn dieser für einen Moment nach rechts geht). Jeder Treffer läßt ein Stück der Wand verschwinden. Hat man auf diese Art alle Wände geschafft, wird man mit dem Cloak of Night belohnt (steigert die Geschicklichkeit des Ninjas). Nun die Treppe wieder nach unten, durch den Geheimgang (Position 27/12) in den Level 10. Hier findet man unter dem Stapel von Rüstungen (wem gehörten die wohl?) sicherlich einen oder zwei Schlüssel. Alles einsammeln und wieder rauf das Treppchen in den Level 9. Die schwarze Tür mit dem Onyx Key der Ritter öffnen und auf geht's zum fröhlichen Mumienabschlachten. Weiter durch zwei Illusionswände zum Dexhelm. Wer ihn aufsetzt, hat um einiges mehr Dexterity!

Nun zurück zur Tür, die durch die Illusionswand links daneben umgangen werden kann. Dort schließen wir die Fallgrube folgendermaßen: Vor die Fallgrube stellen, umdrehen, einen Türöffnerspruch in den Teleporter und einen Dolch hinterher. Das Loch ist dadurch geschlossen, die Türe offen, dem Aufstieg in den Level 8 steht nix mehr im Wege. Hier gibt's eigentlich nur eine Geheimtüre, die sich mit dem Skelleton Key öffnen läßt. Hat man diesen noch nicht, macht das auch nix, wir wollen sowieso erst mal in den Level 7 (die Treppe empor). Dort den Giggler abpassen und ordentlich verdreschen. Er hat meist auch den fehlenden Skelleton Key dabei. Durch einige Illusionswände hindurch geht's weiter bis zu einer verschiebbaren Wand. Jetzt kräftige Feuerbälle vorbereiten, die Fackel in den Fackelhalter stecken, und schon öffnet sich nicht nur die Wand, sondern auch eine Fallgrube hinter uns (also nicht zurückweichen!). Die Mumien erledigen, den Gang entlang, die Samuraiausrüstung mitnehmen und wieder zurück. Die Treppe nach oben, in den Level 6 benutzen. Hier sollte man sich und seinen Gefährten 'ne Mütze Schlaf spendieren und ein paar kraftvolle Feuerbälle vorbereiten, bevor man den Aufstieg wagt. Im Level 5 nun den Gang entlang bis zum Eisenschlüssel, den wir natürlich einsacken. Auf den Feuerball aus dem Werfer achten, die Türe öffnen und die Skorpione plätten. In der westlichen Wand befindet sich ein Schalter. Diesen drücken, woraufhin ein Gang in der Nordwand frei wird. Dort nach links, in den kleinen Raum, die Truhe plündern und den Schalter in der Nordwand drücken. Die Türe im Osten öffnet sich daraufhin, die dahinter lauernden Skorpione schicken wir zu ihren Artgenossen in die Hölle. Nun muß es mal wieder schnell gehen, also Gewicht reduzieren! Den Gang entlang, die Tür vor und hinter der Biegung schließen, den grünen Stein von der Wand nehmen und in die westliche Ecke eilen. Dort kann man mit dem Lockpick (vorausgesetzt man hat ihn schon gefunden) einen Gang in den Startraum öffnen. Wer noch keinen Lockpick hat, muß nun zurück. Da jetzt der Feuerballwerfer wieder aktiv ist, wartet man jeweils hinter der verschlossenen Tür, bis das muntere Feuerbällchen an der selben explodiert ist, öffnet die Türe und läuft so schnell es geht weiter. Zurück bis in den Raum, wo wir den vielen Skorpionen das Licht ausgeknipst haben, die Tür im Osten mit dem Green Gem (der grüne Stein) öffnen und über die Treppe den Level 4 erklimmen. Sieben furchterregende Drachen warten hier in einem Labyrinth aus Illusionswänden auf ihren Tod. Im Norden findet sich der Emerald Key, den man neben den zwei Goldschlüsseln, die es auch noch zu finden gibt, unbedingt einheimsen sollte.

In der großen Halle mit den unzähligen Falltüren durchschreiten wir die Illusionswand im Süden und folgen dem Gang bis zum Goldschloß. Dieses öffnet einen Geheimgang rechts von uns. Dort liegt eine Gormünze, die man mit einigen anderen in den Schlitz im Raum hinter der schwarzen Türe werfen sollte. Nun führt unser Weg mal wieder zu den zwei Dämonen im Level 3, die wir wie gehabt niedermetzeln. Die Steinmonster diesmal nicht töten, sondern auf die Bodenplatte vor der Inschrift „Fighter Charge" treiben (z.B. mit Brandish-Option des Staff of Claws), woraufhin sich ein Teil der Mauer auftut, und man die Fallgruben geschickt umgehen kann. Der Dämon hinter der Tür bekommt auch noch sein Fett weg und rauf die Treppe in den Level 2. Die angreifenden Höllenhunde in diesem Level verarbeitet man zu Hundeschenkel, die wiederum als Nahrung dienen. Über die Treppe im Norden steigen wir wieder in den Level 3 ab. Den kleinen Knopf in der Wand drücken, um die Fallgrube vor uns zu schließen. Der Weg Richtung Westen führt uns in den Roundabout, wo man von einem Transporterfeld zum nächsten gebeamt wird. Bevor man hier jedoch seine Runden dreht, sollte man alle vier Wandschalter drücken, um nicht wieder zurückgebeamt zu werden. Im Roundabout kann man allerlei gute Waffen (z.B. Speedbow) und nützliche Gegenstände ergattern, vorausgesetzt man lernt sich hier richtig zu bewegen und zurechtzufinden. Übung macht, wie sooft, den Meister! Wer richtig abgeräumt hat, steigt über die Treppe bei 28/6 in den Level 2, wo man Richtung Süden bei 30/8 durch eine Fallgrube wieder in den Level 3 klettert (Seil benutzen!). Dort die Treppe wieder hinauf, durch die Grube im Westen (27/8) hinunter und gleich wieder die Treppe rauf. Nun bis zu den drei Fallgruben bei 26/10 gehen, durch die östliche Grube (27/10) nach unten und dort die Treppe wieder hinauf. Dem Gang Richtung Süden folgen, bis man auf eine Illusionswand trifft. In ihr ist ein Schalter versteckt, der einige Fallgruben rhythmisch öffnet und schließt. Also heißt's mal wieder Ballast abwerfen (am besten in die Grube vor der Säule werfen) und schnell bis zur Säule laufen (diese ist nur eine Illusionswand, daher kein Problem!). Die Grube vor dem Corbum schließt sich automatisch, wenn man auf sie tritt. Jetzt kurzerhand das Corbum einsacken und nach hinten in die Fallgrube springen. Die Ausrüstungsgegenstände im Level 3 genehmigen wir uns noch und kehren dann zurück zum Junction of the Ways in Level 6.

Als nächstes begeben wir uns auf den Weg Neta – Way of the Priest. Auch hier kann man an verschiedenen Stellen der Dungeons erscheinen. Am wahrscheinlichsten findet man sich in Level 9 wieder. Wer im Level 6 wieder auftaucht (bei der Schriftrolle) sollte vor dem Altar beten, bis man weiterteleportiert wird. Im Level 9 drängt man den Zauberzwerg mit dem Horn of Fear an die Wand, woraufhin sich der Gute einfach wegzaubert. Die zurückbleibenden Gegenstände (vorallem den Square Key!) selbstredend mitnehmen. Den Square Key in das Schlüsselloch stecken, durch die Türe in den Teleporter hüpfen, und schon befindet man sich im Screamer Room des Level 8. Die dort hausenden Screamer killen (Vorsicht! Einige Spinnen sind dabei) und durch die Illusionswand (26/22) die Treppe nach unten. Vom Level 9 gleich weiter in den Level 10. Die Schatztruhe plündern, dann rückwärts gehen, die Würmer erledigen und wieder rauf in den Level 8. Hinter der Tür bei 25/21 wartet schon ein Giggler, den wir mit einem starken Feuerball aufmischen. Weiter Richtung Süden (auf die Fallgrube bei 19/29 achten!) bis vor den Raum mit den Munchers. Diese schnellen kleinen Viecher am wirkungsvollsten mit einer Flasche Gift um die Ecke bringen. Danach weiter bis zur Treppe und aufwärts in den Level 7. Hier nehmen wir uns als erstes die Mumien vor, scheuchen sie mit dem Horn of Fear hinter die vier offenen Türen und schließen dieselben. Dann drückt man den Knopf, der vormals noch eine Falltüre war, und bedient sich an den feinen Gegenständen, die hinter der Wand liegen. Besonders das Cross of Neta sollte man sich nicht entgehen lassen! Wer genügend Mana-Punkte besitzt, kann damit die schwersten Verletzungen heilen. Weiter geht's durch die nun offene Tür im Westen, zum Brunnen, um alle Wasserflaschen aufzufüllen. Den Gang entlang bis zur Illusionswand (14/25). Dahinter findet sich auch noch so einiges an nützlichem Krimskrams. Dann zurück, weiter den Gang entlang, über die Treppe in den Level 6. Hier angeln wir uns den herumschwirrenden Schlüssel und die Schriftrolle, begeben uns zum Eingang des nächsten Raumes und legen die eigentlich nutzlose Schriftrolle in den Eingang. Da man in diesem Raum wild durch die Gegend teleportiert wird, erweist sich die Schriftrolle als nützlicher Wegweiser. Immer wenn man sie sieht, befindet man sich auf der falschen Seite des Raumes! Wer es geschafft hat, die richtige Seite des Raumes zu erreichen, begibt sich über die Treppe in den Level 5. Mit einem starken Antimagieschild kann man hier sorglos das Flamebane nehmen, über die Treppe bei 1/17 in den Level 4 traben, wo man sich hinter der Saphire Türe möglicherweise noch einiges an Ausrüstung beschaffen kann. Im Level 3 verfährt man auf die gleiche Weise, wie man es schon im Ros-Level getan hat, und entschwindet dann bei 12/14 wieder in den Level 4. Hinter der Tür im Osten liegt ein brauchbarer Gegenstand, den wir uns holen. Eines der angreifenden Skelette sollte man in die Ecke locken, wo man mit einem Schalter einen Transporter aktivieren kann. Das Gerippe wird daraufhin hinter ein Gitter teleportiert und nun mit den herabfallenden Waffen bepfla-

SCAN / EDIT : GADLER

stert (Ninjas treffen hierbei am sichersten!). Ist der Knochenmann Geschichte, öffnet sich die Tür. Die zweite Tür öffnet das magische Auge, wenn es einen beliebigen Gegenstand zu sehen bekommt. Nachdem das dort wartende Skelett niedergestreckt ist, sollten alle Abenteurer schnell ihre linke Hand leeren (in den Rucksack mit dem Zeug), um dem diebischen Giggler keine Chance zu geben. Im südlichen Gang das Schild aufnehmen und den beiden ankommenden Feuerbällen ausweichen (in die Illusionswand hüpfen). Am Ende des Ganges, hinter dem goldenen Schloß, findet man noch so dies und das an Gegenständen. Nun wieder zurück und die Treppe nach oben. Im Level 3 schließt man die Fallgrube, indem man einen beliebigen Gegenstand auf den Bodenkontakt legt. Ab geht's in den Level 2. Hier keinesfalls die Inschrift lesen! Den Gang entlang gehen, dabei dem Feuerball ausweichen (in die Nische), weiter bis in den Teleporterraum. Dort gleich in die Illusionswand und die vorbeirauschenden Feuerbälle abwarten. Weiter bis zur Ecke, warten, bis sich die Wand daneben öffnet, schnell hinein, um dem nächsten Feuerball auszuweichen (als kleine Erinnerung: Speichern erspart Ärger!). Den Knopf in der Wand drücken, über die Fallgrube hinweg, rasch in die nächste Nische eilen. Vor dem nächsten Feuergeschoß gibt es kein Entrinnen, daher die Truppe heilen und stärkste Antimagieschilder aufbauen. In der nächsten Nische muß erst eine Mumie geplättet werden, bevor sie uns als Schutz vor einem weiteren Feuerball dienen kann. Von dort aus den Gang entlang, in die Illusionswand neben dem Feuerballwerfer, um das Ding endlich auszuschalten. Nachdem man sich noch die dortigen Gegenstände unter den Nagel gerissen hat, läuft man in den Gang nach Osten, durch die Illusionswand in die Corbum-Kammer. Hier als erstes in die südliche Illusionswand, wo mittels eines Schalters die erste Grube vor dem begehrten Steinchen geschlossen wird. Um die zweite Fallgrube zu schließen, stellt man sich auf die Bodenplatte. Dann schnell über beide Gruben, das Corbum holen und durch die Fallgrube stürzen.

Nun zurück zum Junction of the Ways, um den schwierigsten Teil – Dain the Way of the Wizard in Angriff zu nehmen. Wer hier im Level 9 erscheint, darf sich auf ein Kämpfchen mit Unmengen von Munchern freuen. Nach erfolgreicher Ausrottung der kleinen Bestien, drückt man den versteckten Knopf in der Wand und wird daraufhin zur zweiten Erscheinungsmöglichkeit in Level 8 transportiert. Nach dem Öffnen der Gittertüre weitergehen, bis eine recht miese Riesenspinne angreift. Ist dieses überaus lästige Problem beseitigt, begibt man sich nach Westen, durch zahlreiche Teleporter hindurch über die Treppe in den Level 7. Dort hausen eine Handvoll Geister, die nur durch Anti-Materie Sprüche und die Vorpal Blade (Cleave-Option) vernichtet werden können. Kleiner Tip: Wer nur eine Vorpal Blade bestitzt, läßt beide Kämpfer abwechselnd damit zuschlagen! Hat man's geschafft, sammelt man die herumliegende Magical Box auf, nimmt sie in die Hand, stellt sich vor den Laughing Pit und aktiviert die Box. Über die geschlossene Fallgrube hinweg, weiter nach links gehen. Nicht in den Teleporter bei 6/11 laufen, sondern umdrehen und zurück! Die Ameisen pulverisieren, die Holztüre öffnen, einen Türöffnungsspruch in den Teleporter sprechen, die Monster niedermähen und siehe da – die Fallgrube im blauen Vorhang schließt sich. Nun den Schalter in der westlichen Wand aktivieren und mittels eines Röntgenblicks dem Mechanismus bei der Arbeit zusehen.

Anschließend wieder zurück zum Laughing Pit teleportieren lassen, den Gang entlang weiter, die Türen per Feuerball zerbröseln, übriggebliebene Monster killen und über die Treppe in den Level 6 aufsteigen. Jetzt wird's happig! Zu den Plagegeistern aus Level 7 kommen noch einige Feuerbälle hinzu. Glücklicherweise können durch den Schalter an der Wand Slime Devils heraufbeschworen werden, die sich hervorragend als Feuerballblocker eignen. Einfach mit dem Horn of Fear zwischen die Teleporter scheuchen. In der Nische der südlichen Wand liegt ein feines Vorpal Blade und evtl. ein Onyx Key, also nix wie hin! Da nun wieder Feuerbälle fliegen, gleichen Trick wie eben anwenden. Nach kurzer Wartezeit öffnet sich die Wand im Osten und legt eine weitere Tür frei, die sich mit dem Lockpick öffnen läßt. Die fliegenden Schlangen (Couatls) erledigt man wirkungsvoll mit Feuerbällen und Executioner. Am Brunnen sollte man seinen Trinkwasservorrat nochmals auffrischen, bevor man die hinter der Geheimwand wartenden Couatls beseitigt. Durch die Illusionswände gelangt man in einen großen Raum mit vielen versteckten Fallgruben. Hier drückt man in der Nische mit der Karte den Knopf A, worauf sich die Geheimtüre bei 24/14 öffnet. Wirft man jetzt einen Gegenstand über die Fallgrube, schließt sich eine Grube neben uns, und wir können durch die Illusionswände weitergehen bis zur Wand mit den zwei grünen Knöpfen. Dort betätigt man den rechten Knopf, wodurch sich die Fallgrube vor dem Winged Key schließt. Dieser Key am entsprechenden Schlüsselloch benutzt, öffnet einen Geheimgang, in dem mehrere Couatls ihr Unwesen treiben. Da eines dieser Viecher einen Ra-Key dabei hat, beseitigen wir auch diese Plage. In den dahinter liegenden Räumlichkeiten raffen wir alles, was sich dort so finden läßt (besonders den Ruby Key), zusammen, steigen bei 15/21 in den Level 5 und weiter in den Level 4 auf. Den Vorraum zum DDD kennen wir ja schon ganz gut, und auch im Level 3 läuft alles wie gehabt. Nach dem Umgehen der Fallgrube jedoch nicht die Treppe benutzen, sondern auf die Druckplatte bei Value in Exchange vor Valuables stellen. In das erscheinende Transporterfeld legt man einige nutzlose Gegenstände und erhält als Gegenleistung den Cross Key. Nun die Treppe runter in den Level 4, mit dem Cross Key die Türe öffnen und alles mitnehmen. Wieder die Treppe rauf in den Level 3, den Cross Key ins entsprechende Schlüsselloch, im geöffneten Gang die Flammenmonster niederbügeln, die Fallgrube mittels Hebel schließen und mit dem Ruby Key den Weg in den Level 2 freimachen. Hier gleich nach rechts gehen und in die Illusionswand. Auf Knopfdruck schließt sich die erste Fallgrube. Wer sich nun auf sie stellt, kann leicht über alle Gruben bis zum Corbum springen, da die Grube direkt vor einem und die Grube vor dem Corbum nur Illusion sind. Soweit, so gut – die vier leuchtenden Steinchen hätten wir! Jetzt muß Lord Chaos dran glauben ... Da der Level 1 mit Teleportern, die einen allen Anschein nach per Zufall durch die Gegend teleportieren, und ähnlichem Schabernack nur so übersät ist, läßt sich hier leider kein exakter Lösungsweg beschreiben. Doch wer diesen Level gut kennt, wird den Weg zum Ful Ya Pit (bei 2/25) schon früher oder später finden! Ein guter Einstieg ist die Ra-Türe des Level 2 bei 31/13. Doch auch die anderen Eingänge führen über kurz oder lang ins Wirrwarr des ersten Levels. Lord Chaos sollte man dabei möglichst aus dem Weg gehen, da dieser ja nur mit dem Firestaff aus Dungeon Master zu besiegen ist. Einmal am Ful Ya Pit angelangt, müssen nur noch alle vier Corbums hineingeworfen werden, und die Rettung des Universums vor den bösen Klauen des Lords ist perfekt ...

Das komplett deutsche Grafik-Abenteuer, das Ihnen wochenlang keine Ruhe gelassen hat.

...mit

OPERATION STEALTH

auf Touren gekommen...

AMIGA DOS

Robert Marz: "Operation Stealth ist ein Adventure der Spitzenklasse, das seinen Konkurrenten von Sierra und Lucasfilm-Games durchaus Paroli bieten kann."

U.S. GOLD

DELPHINE SOFTWARE

Die Klassischen ...

Ikari Warriors: Um ein Pärchen bärenstarker Ramboverschnitte zu erhalten, gibt man im Spiel FREERIDE ein. Wer lieber mit einem „unsichtbaren" Soldat das Massenschlachten beginnen will, muß nur FREERIDE in die Highscore Liste eintippen.

Dynamite Dux: Einfach im Titelscreen das Wort CHEAT eingeben. Nun kann man mit F1-F6 den jeweiligen Level anwählen.

Dominator: Um unendlich Leben zu erlangen, tippt man SHAFT in der Highscore-Tabelle ein.

Unser untertänigster Dank richtet sich diesmal an Wolfgang Lippert, Harry Wild und Caroline Schwarz.

SCAN / EDIT : GADLER

Joysoft

Inh. G. Hartmann

BRAT

Amiga 68.90

Merchant Colony **

Amiga 69.90

CENTURION DEFENDER OF ROME

Amiga 64.90

SKULL & CROSSBO-NES

Amiga 64.90

Jungle Jim

Amiga 29.90

DAS BOOT

Amiga 69.90

AMIGA

Action Station	79.90
A.D.S. **	73.90
Antares**	74.90
Atomino**	64.90
Back to Future 3 **	58.90
Bad Blood *	74.90
Bandit Kings**	86.90
Bard's Tale III **	64.90
Blazing Thunder	24.90
Blue Max/Aces **	69.90
Buck Rogers **	86.90
Chuck Rock	58.90
Chuck Yeager 2.0**	64.90
Cruise for a Corpse*	58.90
Das Glücksrad **	39.90
Def. of the Crown	24.90
Death Knights of..	69.90
Elvira **	74.90
Eye of the Beholder	74.90
F 15 Str. Eagle 2 *	77.90
Fate */**	64.90

AMIGA

Napoleon	47.90
Pepe and his...	54.90
PGA Tour Golf**	64.90
Power up Compil.	69.90
Project Prometheus*	64.90
Quest for Glory 2	94.90
R-Type	24.90
Railroad Tycoon	77.90
Rings of Medus 2**	69.90
Ski or Die **	64.90
Supercars 2 **	58.90
Super Monaco Grand Prix	58.90
Switchblade 2 *	58.90
Swiv **	58.90
Warlords	64.90
Zork 2	29.90

Sonderangebote

Hotshot	9.95
Footballmanager	9.95

0221 / 430 10 47

Gauntlet 3*	58.90
Go	52.00
Gods	58.90
Hill Street Blues **	64.90
Kengi **	58.90
Killing Cloud *	68.90
King's Quest Triple	99.00
Larry Triple Pack	110.00
Lemmings	58.90
M1 Tank Platoon**	79.90
Monkey Island **	69.90
NAM**	72.00

Karting Grand Prix	9.95
Second Out	9.95
Flight Path 737	9.95

ZUBEHÖR

512 K Speicher für A500 auf 1 MB	94.90
Amiga Mouse	39.90
Ext. 3.5" Laufwerk	169.00
Ext.5.25" Laufw.	269.00
3.5" Disketten	14.90

FILIALEN
Nur Ladenverkauf

KÖLN 41
Gottesweg 157
Tel. 02 21 / 42 55 66

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

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

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

VERSAND
Dürener Str. 394
5000 Köln 41
0221/ 430 10 47
0221/ 43 62 94
0221/ 43 64 05
Fax:0221/4302157

Sie sparen Versandkosten bei größeren Lieferungen! Ihr Versandkostenanteil beträgt...
..."normalerweise" 8.- DM (4,.- DM bei Vorkasse)
... bei Rechnungswert über 80.- DM nur noch 4.- DM.
... bei Rechnungswert über 140.- DM keinen Pfennig!
... bei Lieferung ins Ausland leider immer 12.- DM.
Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Artikel mit Sternchen (*) bei Drucklegung noch nicht lieferbar, werden jedoch in Kürze erwartet (** = deutsche Anleitung).
Bestellannahme rund um die Uhr. Wir liefern per Nachnahme, Eilpost-Service, UPS und Sicherheitsverpackung auf Wunsch.

FLIGHT OF THE INTRUDER*

Amiga 79.90

TOKI *

Amiga 58.90

MID-WINTER 2*

Amiga 77.90

MEGA TRAVELLER

Amiga 69.90

Monster Pack **

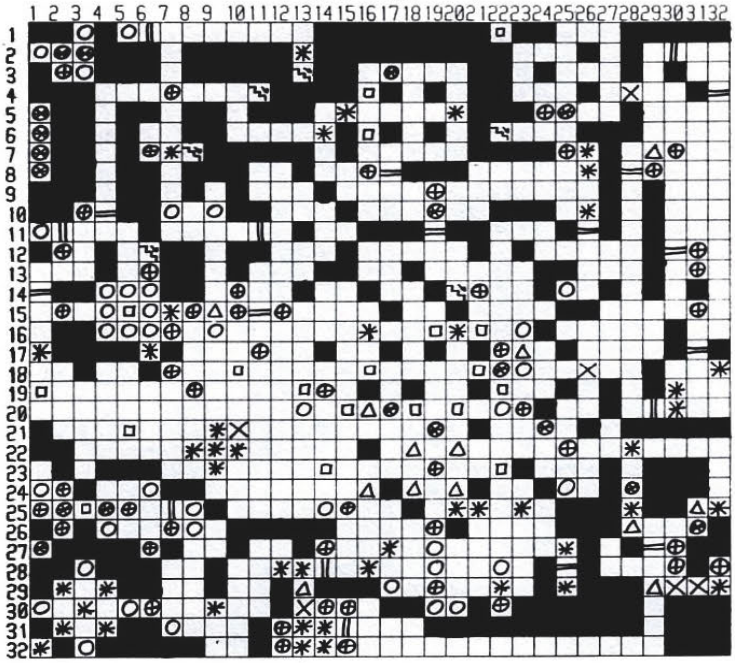
Amiga 58.90

F 15 STRIKE EAGLE 2 *

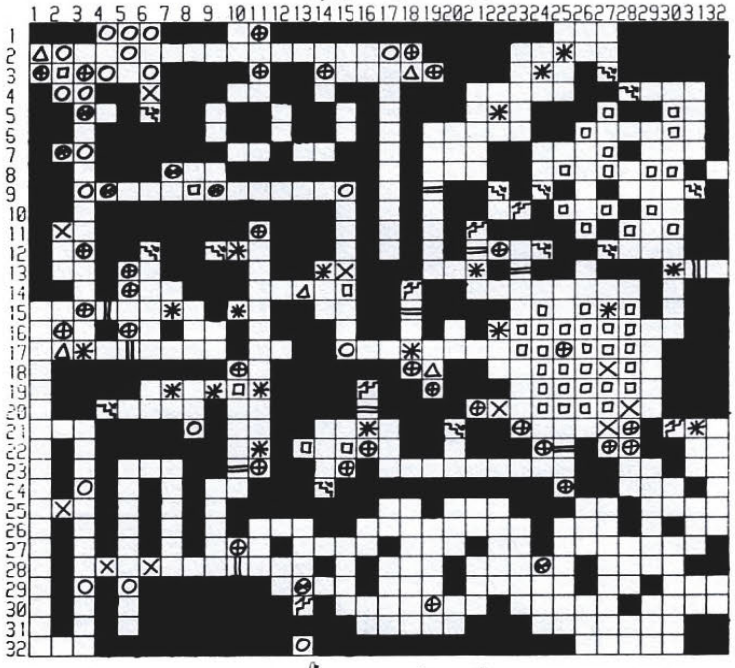
Amiga 77.90

SCAN / EDIT : CADLER

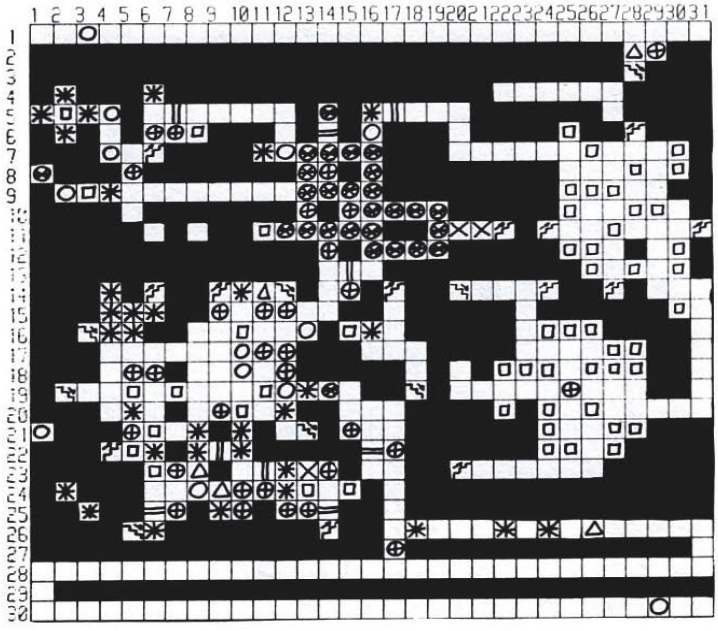
Level 1



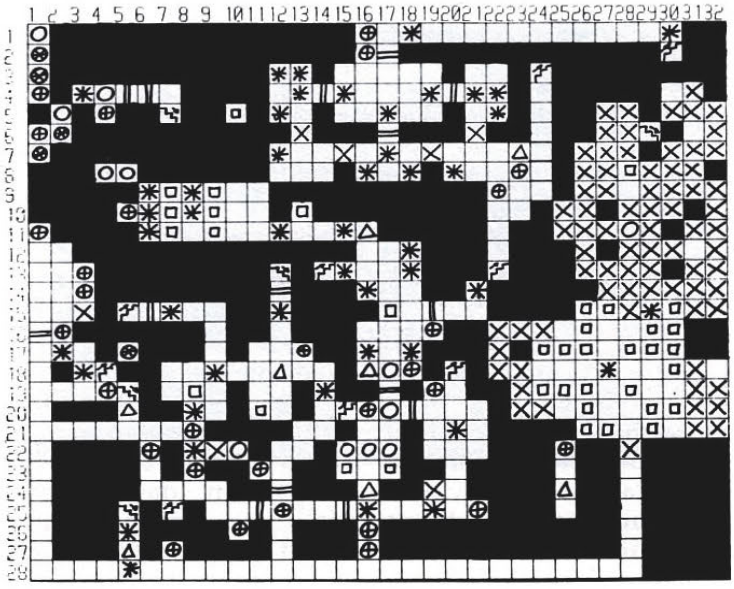
Level 2



Level 3



Level 4



...und jetzt lehren wir I. Jones das Fürchten!

CRUISE FOR A CORPSE

Mr. Jones und Guybrush Threepwood haben beste Gesellschaft bekommen!

NEU – und komplett in Deutsch

für Amiga, Atari ST und MS DOS (CGA, EGA, VGA, Roland und Ad-Lib-kompatibel).

U.S. GOLD

DELPHINE SOFTWARE

Legende:

- Treppe nach oben
- Treppe nach unten
- Versehiebbare Wand
- Illusionswand
- Monster oder Gegenstand
- Monster oder Bodenkontakt
- Fallgrube
- Türen
- Special Wand
- Teleporter oder Dreher

SCAN / EDIT : GADLER

Die Heißersehnten . . .

Antworten

Das Stundenglas-Problem löst Basti Sentef. Wer alle sechs Münzen hat, sollte mal bei Yanyi im Wasserschloß vorbeischauen. Hat man dort die Taler auf den Teppich gelegt, kann man das Schloß wieder verlassen und befindet sich in der zweiten Zeitsphäre. Um diese wieder zu verlassen, müssen nun alle zwölf Münzen auf die Auslegeware verteilt werden. Übrigens, der Felsenschlüssel liegt im Bläulichsee, wenn man die Mauer im Durchgang sprengt, kann die Seeschlange in den Bläulichsee schwimmen und ihn für uns herausholen.

Dank Ulf Theis aus Tholey hier die langersehnte Antwort zu **Nightbreed**. Dem Messerwerfer muß man etwa 50 Sekunden lang geschickt ausweichen (mit der Maus geht's am einfachsten). Wer's geschafft hat, darf seine Horror-Reise in einem unterirdischen Tunnelsystem fortsetzen.

Die Oldiefrage zu **Police Quest 1** beantwortet Maik Wawa. Man überprüft das Nummernschild des Fahrzeugs, sieht sich den Fahrer an, läßt sich seinen Führerschein zeigen und bittet den Betrunkenen auszusteigen, um einen Alk-Test durchzuführen. Nachdem der Alkoholtest positiv ausgefallen ist, liest man dem Trunkenbold seine Rechte vor, legt ihm Handschellen an, verweigert seine Bitte, setzt ihn in den Streifenwagen und bringt ihn in den Knast. Ein kurzer Anruf in der Zentrale beendet den Fall.

Auch die Suche nach dem Kristallstück in **Zak Mc Kracken** findet dank Basti ein Ende. Der halbe Klunker befindet sich nämlich in der Pyramide in Mexico. Zuvor muß man jedoch erst nach Kinhasa, die Zeichnung an der zweiten Statue in der großen Halle des Mars-Tempels abzeichnen. Danach Richtung Mexico, durch den Dschungel in den Tempel. Mit dem Feuerzeug aus dem Flugzeug alle Fackeln anzünden, durch das Labyrinth in den Raum mit der Kristallscherbe gehen. Mit dem Buntstift aus Zaks Küchenschrank vervollständigt man die Zeichnung, und die Scherbe gehört uns.

Eine wahre Flut an Antworten erreichte mich zum Thema **Lemmings** Level 58. Der schnellste Lemming-Profi war allerdings Jan Brinkmann. Der Ausgang des Levels befindet sich im Felsen, der in der Luft hängt. Um ihn zu erreichen muß man nur links oder rechts davon eine Brücke bauen lassen. Ist der Fels erreicht, baggert man sich bis zum Ausgang durch.

Den verhungernden Cowboys in **Wild West World** kann Daniel Zenz helfen. Man muß immer dafür sorgen, daß die Jungs auf der Farm genug zu beißen haben. Versorgt man sie regelmäßig mit Geld und Getreide, betreiben sie Viehzucht, ohne dem gefürchteten Hungertod zum Opfer zu fallen.

Benjamin Herzog kann Tobias bei **Wrath of Nikademus** weiterhelfen. Um in die Dimension of Darkness zu gelangen, sollte man alles so erledigen wie in der Dimension of Light. Es muß nur statt dem „+" ein „–" eingegeben werden.

Bei **Fantasy World Dizzy** weiß Sebastian Pache aus Münster Rat. Den ersten Stein nimmt man mit, holt bei Denzil das Seil und knebelt damit das Krokodil. Dann den rechten Stein einsacken, in die Entrance Hall, den Knochen holen, damit den Tiger füttern und den Stein aus der Höhle nehmen. Alle drei Steine im Wasser versenken, und das war's auch schon.

SEGA MEGA DRIVE

d = deutsche Anleitung
die anderen Module haben englische oder japanische Anleitungen

(Megadrive RGB + PAL Netzteil Kabel, Joypad, (ohne ZZF)* 299,00
Extra Joypad 49,90
Arcade Power Stick 149,90
Japan/USA Adapter 49,90

Afterburner 119,90
Air Diver 94,90
Alex Kidd d 94,90
Altered Beast d 79,90
American Football d 139,90
Arnold Palmer Golf d 119,90
Arrowflash 119,90
Atomic Robokid 139,90
Axis 119,90
Basketball d 119,90
Batman 109,90
Budokan d 129,90
Burning Force 119,90
Columns d 89,90
Crack Down 99,90
Curse 94,90
Cyber Ball d 119,90
Darius 99,90
Dick Tracy 129,90
Dynamite Duke 119,90
Elemental Master 139,90
E Swat d 119,90
Fat Man 119,90
Final Blow 119,90
Fire Shark 119,90
Forgotten Worlds d 119,90
Gain Ground d 119,90
Ghost Busters d 119,90
Ghouls'n Ghosts d 129,90
Golden Axe d 119,90
Grenada 119,90
Hard Drivin' 139,90
Hellfire 119,90
Herzog Zwei d 119,90
Hunter Yoko 99,90
Hurrican 94,90
Insector X d 94,90
Jewel Master 129,90
Junction 119,90
Klax 119,90
Last Battle d 119,90
Magical Hat 139,90
Mega Panel 99,90
Mickey Mouse 119,90
Moon Walker d 119,90
Mystic Defender d 119,90
New Zealand Story d 94,90
Osomatsu-kun 79,90
Phantasy Star 2 d 139,90
Phant. Star 3(Jap.) 129,90
Phelios 109,90
Populous d 129,90
Rainbow Islands 129,90
Rambo 3 d 94,90
Raslan Saga 2 119,90
Revenge Of Shinobi d 119,90
Ringside Angel 139,90
Same Same Same 129,90
Shadow Dancer 139,90
Soko Ban d 94,90
Sorcerian (Jap.) 129,90
Space Harrier 2 d 119,90
Space Invaders '90 119,90
Strider (8 MB) d 139,90
Super Airwolf 119,90
Super Hang On d 119,90
Sup. L. Baseball d 119,90
Super Masters Golf 109,90
Super Monaco GP d 109,90
S. Thunder Blade d 94,90
Super Wonderboy 3 d 139,90
Sword Of Vermil d 139,90
Tatsujin 94,90
Thunderforce 2 d 119,90
Thunderforce 3 119,90
Tiger Heli 129,90
Truxton d 119,90
Twin Hawk d 119,90
Valis 3 119,90
Vallied 99,90
Whip Rush 94,90
World Cup Italia90 d 94,90
X.D.R 119,90
Zany Golf d 129,90
Zoom d 94,90

* Der Betrieb von Hochfrequenzgeräten ohne ZZF in der BRD ist ordnungswidrig und kann mit einer Geldbuße geahndet werden.

Nintendo® GAME BOY

Game Boy, Tetris, Ohrhörer, Dialogkabel und Batterien d 158,00
Aktivboxen pro Paar 59,90
Nintendo Light Boy 79,90
Nintendo Aktzpack 79,90
Nuby Magnifyer 29,90
Nuby Stereoverstärker 44,90
4 Mignon Akkus + Ladegerät 44,90

Alleyway d 49,90
Amazing Penguin 69,90
Bases Loaded 69,90
Balloon Kid d 49,90
Batman 69,90
Bomber Boy 69,90
Boulder Dash 69,90
Boxing 69,90
Bubble Bobble 69,90
Bubble Ghost 69,90
Burai Fighter Deluxe d 54,90
Cat Trap 69,90
Castlevania 69,90
Chase HQ 69,90
Chess Master 79,90
Cosmo Tank 69,90
Deadalian Opus 69,90
Deadheat Scramble 69,90
Double Dragon 69,90
Dragon's Lair 69,90
Dr. Mario d 52,90
Duck Tales 69,90
Final Fantasy Legend d 84,90
Fist O T North Star 69,90
Flipull 69,90
Formula 1 Race 69,90
Gargoyles Quest d 52,90
Golf d 49,90
Harmony 69,90
Hyper Lode Runner 69,90
In Your Face 69,90
Ishido 69,90
King Of The Zoo d 52,90
Kung Fu Master 69,90
Kwirk d 49,90
Lock'n Chase 69,90
Loopz 69,90
Match Mania 69,90
Mete Crass Maniacs 69,90
Nemesis 69,90
NFL Football 69,90
Ninja Adventure 69,90
Nobunaga's Ambition 84,90
Paper Boy 69,90
Penguin Wars 69,90
Pinball Golors Rev d 49,90
Pipe Dreams 69,90
Power Mission 69,90
Power Racer 69,90
Puzznic 69,90
Puzzle Road 69,90
Quarth 69,90
Qix d 49,90
Robocop 69,90
Rolan's Curse 69,90
Shanghai 69,90
Side Pocket Billard 69,90
Skate Or Die 74,90
Soko Ban (Boxzle) 69,90
Solar Striker d 49,90
Space Invaders 49,90
Spider Man d 49,90
Super Mario Land d 49,90
T. Mutant N. Turtles 69,90
Tasksan Mario 69,90
Tennis d 49,90
Ultraman 69,90
Wheel Of Fortune 79,90
Wizards & Warriors d 49,90
Wrestling 69,90

d = deutsche Anleitung
die anderen Module haben englische oder japanische Anleitungen

Zubehör

Memostar Speicher-Erweiterung 512 KB .....AM 229.00 für Amiga 500, abschaltbar, mit Uhr
No-Name Speicher 512 KB, abschaltbar, mit Uhr ...AM 129.00
Diskettenlaufwerke für Amiga, extern, abschaltbar
5,25 Zoll .....299,00 3,5 Zoll 249,00
Disketten double density: (die Preiswerten!)
5,25 Zoll .....5.90 3,5 Zoll 13,90
Disketten high density: (super sicher!)
5,25 Zoll .....19,90 3,5 Zoll 34,90
Druckerkabel Centronics 1,8 m 29.90
Drucker-Umschaltbox 2-fach 89.90
Parallel-Kabel 25 polig subD 1,8 m..... 29.90
Monitorverlängerung 9 polig subD 2 m 9.90
Maus Komplettpaket GM-6 ..... PC 79.90

Maus-Komplettpaket GMF-302 ..... PC 149.90
Maus/Joystickverlängerung digital 2 m 9.90
Mausmatte 9.90
Scanner Komplettpaket Geniscan 4500 ..... PC 349.00
VGA-Karte Optima - mit 512 KB RAM ..... PC 299.00
4-Spieler-Adapter ..... AM 19,90
4 Mignon Akkus + Ladegerät 44,90

Soundkarten für PC mit deutscher Anleitung
Ad Lib Karte Solo 11-stimmig ..... PC 249.00
Ad Lib Karte mit Composer-Software ..... PC 329.00
Ad Lib Composer Software (engl.) ..... PC 179.00
Sound Blaster Karte 24-stimmig ..... PC 349.00
Sound Blaster CMS-Chipset ..... PC 49.90
Sound Blaster Midi-Box ..... PC 119.00
Aktiv-Boxen für Soundkarten pro Paar 59.90

LERN- UND ANWENDERSOFTWARE

	SYSTEM	PREIS
3 D DRAW	D PC	199.00
DE LUXE PAINT 2 ENHANCED	D PC	399.00
PC-GLOBE (GEOGR. DATENBANK)	D PC	179.00
CLI-MATE	D AM	69.00
DE LUXE PAINT 1	E AM	49.90
DE LUXE PAINT 3	D AM	249.00
DEV PAK ASSEMBLER V 2.0	D AM	139.00
DIGI PAINT 3	D AM	179.00
DIGI VIEW GOLD V 4.0	D AM	349.00
LOTTO	D AM	49.90
TFMX - CHRIS HÜLSBECKS WORKSTATION	D AM	79.90
TURBO PRINT 2	D AM	87.90
TURBO PRINT PROFESSIONAL	D AM	179.90
X-COPY 2 INCL. HARDWARE	D AM	69.90
X-COPY PROFESSIONAL INCL. HARDWARE	D AM	89.90
LERNSOFTWARE VON MARKT & TECHNIK	D AM	je 44.90

Deutsch/Englisch/Erdkunde 1,2/Mathematik 1,2,3/Physik

PUBLIC DOMAIN CLASSICS AMIGA

SPIELPROGRAMME
AHOI ! 10,00
ATLANTIS 10,00
BILLARD 10,00
BROKER 10,00
CHESS 2.0/MOVE 10,00
DEATH TIME 10,00
DGDB 10,00
DRAGON CAVE 10,00
DUNGEON KRAMPFER 10,00
FIREPOWER EDITOR 10,00
FLASCHBIER 10,00
GLUECKSRAD DAS 10,00
GOLDHUNTER 10,00
JUMP AND RUN 10,00
MAD FACTORY/D-BALL 10,00
MARBLE SLIDE 10,00
MECH FIGHT 10,00
MOON BASE 10,00
PAMEHTA 10,00
PARANOIDS 10,00
PETERS QUEST 10,00
POPULOUS SZENERIE 10,00
QUIZMASTER 10,00
ROLL ON 10,00
SERSO PRO 10,00
SPACE POKER 10,00
STAR TREK QUIZ 10,00
STEINSCHLAG 10,00
STONEAGE 10,00
SUPERPAC 10,00
TENNIS (1 MB) 10,00
TILES 10,00
TOWERS/CONCENTRATION 10,00
TRICKY 10,00
TRUCKING 10,00
TURN THE 10,00
WIZZYS QUEST 10,00
ZERG 10,00

ANWENDUNGSPROGRAMME
AMIGA GAGS 10,00
ANALYTICALC GEPACKT 10,00
ANTIVIRUS SPEZIAL 10,00
BUCHHALTUNG 10,00
BUNDESLIGA 10,00
CLICKDOS 2 10,00
DFÜ-DISK 10,00
DISKEY 2.0 10,00
FAHRSCHULE 10,00
FESTPLATTEN-DISK 10,00
FILE MASTER 10,00
GIRO-MAN (KONTOVERWALTUNG) 10,00
GRAFIK-DISK 10,00
JAZZBENCH (1 MB) 10,00
KOPIERPROGRAMME 10,00
LABEL V 2.0 10,00
M.S.-TEXT 10,00
PROFI-DISK (Unl. für Asse) 10,00
R.O.M. (FUNKTIONSGENERATOR) 10,00
SEQUENCER 10,00
TIPP-KURS 10,00

PAKETE UND PROGRAMME ÜBER MEHRERE DISKETTEN
KAISER 2 UND RISK 25,00
STAR TREK 1 (1 MB) 20,00
STAR TREK 2 15,00
STAR TREK 1+2+STAR TREK QUIZ 40,00
WIZARD OF SOUND 15,00

SPIELE- UND GRAFIK-DEMOS
ASM-DEMO AMIGA '90 5,00
BATTLECHESS 5,00
BUDOKAN 5,00
CAPTIVE 5,00
CAR VUP 5,00
CASTLE MASTER 5,00
CLOUD KINGDOMS (spielbar) 5,00
DAY OF THE PHARAO 5,00
DYTER 07 5,00
E-MOTION 5,00
ELVIRA 5,00
EMLYN HUGHES INT. SOCCER 5,00
ESCAPE ... ROBOT MONSTERS 5,00
EXTERMINATOR 5,00
F 29 RETALIATOR 5,00
FIENDISH FREDDY 5,00
GOLDEN GOBLINS 5,00
HOUND OF THE SHADOW 5,00
IVANHOE 5,00
JAMES POND 5,00
JEANNE D'ARC UND BOZIANA 5,00
JET 5,00
JUMPING JACKSON 5,00
KLAX 5,00
LANCASTER 5,00
LEGEND OF FAERGHAIL (spielbar) 5,00
OIL IMPERIUM (spielbar) 5,00
PARADROID '90 (spielbar) 5,00
PIPEMANIA 5,00
POPULOUS 5,00
POWERDROME 5,00
PROJECTYLE 5,00
RALLYE CROSS 5,00
RICK DANGEROUS 2 (spielbar) 5,00
SECRET OF MONKEY ISLAND 5,00
SPACE ACE 5,00
SUPER OFF ROAD RACER (spielbar) 5,00
TIE BREAK 5,00
TURRICAN 2 (spielbar) 5,00
VENUS THE FLY TRAP (spielbar) 5,00
VIKING CHILD 5,00
WALKER THE (1 MB) 5,00

Spiele mit Lösung und deutscher Bedienungsanleitung

SIERRA MEGAPACKS

PROGRAMM	AMIGA	IBM-PC	ST
CODENAME: ICE MAN	119,90	134,90	119,90
COLONEL'S BEQUEST	129,90	134,90	129,90
CONQUESTS OF CAMELOT	119,90	134,90	119,90
KING'S QUEST TRIPLEPACK (King's Quest 1, 2 und 3)	119,90	119,90	119,90
KING'S QUEST 4	129,90	119,90	99,90
KING'S QUEST 5 (VGA)		119,90	
KING'S QUEST 4 UND 5 (KQ5 VGA)		219,90	
LEISURE SUIT LARRY 1	84,90	84,90	84,90
LEISURE SUIT LARRY 2	99,90	99,90	99,90
LEISURE SUIT LARRY 3	119,90	119,90	119,90

PROGRAMM	AMIGA	IBM-PC	ST
LEISURE SUIT LARRY TRIPLEPACK (Larry 1, 2 UND 3)	149,90	149,90	149,90
MANHUNTER 1 UND 2	179,90	179,90	179,90
MANHUNTER NEW YORK	99,90	99,90	99,90
MANHUNTER SAN FRANCISCO	109,90	109,90	109,90
POLICE QUEST 1	84,90	84,90	84,90
POLICE QUEST 2	129,90	84,90	89,90
POLICE QUEST 1 UND 2	179,90	149,90	149,90
QUEST FOR GLORY 2		119,90	
RISE OF THE DRAGON		119,90	
SPACE QUEST 1	89,90	89,90	79,90
SPACE QUEST 2	89,90	99,90	84,90
SPACE QUEST 3	99,90	109,90	99,90
SPACE QUEST 1, 2 UND 3	249,90	254,90	249,90
SPACE QUEST 4 (HCE/HD OD. VGA/HD)		119,90	

VORSCHAU Diese Programme waren bei Drucklegung angekündigt. Wir informieren Sie gern über den CPS-Neuheitenservice.

PROGRAMM	TYP	AMIGA	C 64	IBM-PC
MEGATRAVELLER	D ROL			94,90
POWERMONGER DATA DISK	D SIM	44,90	44,90	
TEST DRIVE 3 ROAD & CARS	D SPO			39,90
TRADERS	E STR	74,90	74,90	

INTERNATIONALER SOFTWAREMARKT Diese Importartikel verfügen über eine englische Anleitung.

PROGRAMM	TYP	AMIGA	C 64	IBM-PC
AIRLINE TRANSPORT PILOT	E SIM			94,90
BACKGAMMON	E STR			49,90

PROGRAMM	TYP	AMIGA	C 64	IBM-PC
BANE OF THE COSMIC FORGE (Wizardry 6)	E ROL	109,90		109,90
BOOT DAS	E SIM	84,90		
DRAGON STRIKE	E SIM	84,90	84,90	84,90
FIRE HAWK (THEXDER 2)	E ARC			74,90
LIFE & DEATH 2 (Das Gehirn)	E SIM			84,90
LINKS COURSES BOUNTIFUL	E SPO			44,90
LINKS COURSES FIRESTONE	E SPO			44,90
OIL'S WELL (SIERRA)	E ARC			69,90
RISK (PARKER)	E STR	59,90		
STELLAR 7 (SIERRA)	E ARC			74,90
TRACON	E SIM			104,90
TRACON 2	E SIM			139,90
TUNNELS & TROLLS	E ROL			89,90
WIZARDRY 1-3	E ROL		99,90	119,90
WIZARDRY 5	E ROL		89,90	109,90

SCAN / EDIT : GADLER

NLEITUNGEN · KOMPLETT ÖSUNGEN · LÄNE – IN DEUTSCH

20.000 Meilen unter dem Meer	L	-	-	Code Name: Ice Man	(L	P)	A	Fountain Of Dreams	-	-	A	Knights Of Legend	L	-	A	Panzer Strike	-	-	A	Rommel	-	-	A	Storm Across Europe	-	-	A
688 Attack Submarine	-	-	A	Colonel's Bequest The	L	P	A	Future Dreams	(L	P)	-	Kult	(L	P)	-	Pawn The	L	-	-	Russia	-	-	A	Sub Battle Simulator	-	-	A
A 10 Tank Killer	-	-	A	Conquests Of Camelot The	(L	P)	A	F-14 Tomcat	-	-	A	Landsitz von Mortville Der	L	-	-	Personal Nightmare	L	P	-	**Savage Empire The**	-	-	A	Sword Of Aragon	(L	P)	A
Ace 2	-	-	A	Curse Of The Azure Bonds	L	P	-	F-15 Strike Eagle 2	-	-	A	Last Ninja	L	-	-	Phantasie 3	L	-	-	**Secret Of Monkey Island**	(L	P)	A	**Sword Of Vermill. (SEGA)**	-	-	A
Ad Lib Soundkarte	-	-	A	DOS - 2 - DOS	-	-	A	Galdregon's Domain	L	-	A	Last Ninja 2	L	-	-	Phantasy Star (SEGA Masters.)	L	-	A	Secret Of The Silver Blades	L	P	A	Tangled Tales	-	-	A
Adventure Of Link (Zelda 2)	-	P	-	Dam Busters The	-	-	A	Gato	-	-	A	Legacy Of The Ancients	L	P	-	**Phantasy Star 2 (SEGA M.)**	-	-	A	Sentinel The (Firebird)	-	-	A	Tetris	-	-	A
Airborne Ranger	-	-	A	Day Of The Viper	L	P	-	Germany 1985	-	-	A	**Legend Of Blacksilver**	-	-	A	Pirates!	L	-	A	Sentinel World 1 Paragraphs	-	-	A	Times Of Lore	-	-	A
Alternate Reality The City	-	P	A	Deathlord	-	P	A	Gettysburg	-	-	A	**Legend Of Faerghail**	L	P	-	Platoon	-	P	-	Sentinel Worlds 1	L	-	A	**Transworld**	L	-	-
Alternate Reality The Dungeon	L	-	-	Dec. Battles North Am. Civil War	-	-	A	Gold Rush	L	P	A	Leisure Suit Larry 1	L	P	A	Police Quest 1	L	-	A	Sex Vixens From Space	L	-	-	Ultima 1	-	-	A
Bad Blood	-	-	A	Def Con 5	-	-	A	Guild Of Thieves	L	-	-	Leisure Suit Larry 2	L	P	A	Police Quest 2	L	-	A	Shadow Of The Beast	(L	P)	-	Ultima 2	-	-	A
Balance Of Power 1990 Edition	-	-	A	Defender Of The Crown	-	-	A	Gunship	-	-	A	Leisure Suit Larry 3	L	P	A	Pool Of Radiance	L	P	A	Shadowgate	L	-	-	Ultima 3	L	P	A
Bard's Tale 1 The	L	P	A	Deja Vu 2	L	-	-	Hellowoon	L	-	-	Loom	L	-	-	Pool Of Radiance Adv. Journal	-	-	A	Shogun	L	P	-	Ultima 4	L	P	A
Bard's Tale 2 The	L	P	A	Deja Vu (Amiga/ST)	L	-	-	Hero's Quest	(L	P)	A	Lucky Luke	(L	P)	-	Populous	L	-	A	**Soko Ban (SEGA Megadr.)**	-	-	A	Ultima 5	L	P	A
Bard's Tale 3 The	L	P	A	**Demon's Winter**	L	-	A	Hillsfar	L	-	A	Manhunter New York	L	-	A	**Ports Of Call**	(L	P)	-	Sorcerian	-	-	A	**Ultima 6**	L	P	A
Batallion Commander	-	-	A	Digi Paint 3	-	-	A	Holiday Maker	L	-	-	Manhunter San Francisco	(L	P)	A	Powermonger	-	-	A	**Sound Blaster Soundkarte**	-	-	A	Uninvited	L	-	-
Battle Of Antietam	-	-	A	Digi View Gold Version 4.0	-	-	A	Imperium Galactum	-	-	A	Maniac Mansion	L	P	-	President Is Missing The	-	-	A	Space Ace	L	-	-	Up Periscope	-	-	A
Battlehawks 1942	-	-	A	**Dragon Wars**	L	P	A	Indiana Jones 3 (Lucasfilm)	L	P	-	Mars Saga	L	P	A	**Prince of Persia**	L	P	-	Space Quest 1	L	P	A	War In The South Pacific	-	-	A
Battles Of Napoleon	-	-	A	Dragons Lair (Anleitung für PC)	L	-	A	**Insector X**	-	-	A	Mewilo	L	-	-	Project Firestart	L	-	A	Space Quest 2	L	P	A	War Of The Lance	-	-	A
Battletech	(L	P)	A	Dragon's Breath	L	-	-	It Came From The Desert	(L	P)	-	Might & Magic 1	-	-	A	Project Stealth Fighter (C 64)	-	-	A	Space Quest 3	L	P	A	Warship	-	-	A
Bismarck	-	-	A	Drakkhen	-	-	-	Jet	-	-	A	Might & Magic 2	-	-	A	**Quest For Glory 2**	-	-	A	**Space Quest 4**	L	P	A	Wasteland	L	P	A
Black Cauldron The	L	-	-	Dungeon Master	L	P	A	**Jones In The Fast Lane**	-	-	A	Millennium 2.2	L	-	-	Questron 2	L	P	-	Space Rogue	-	-	A	Wasteland Paragraphs	-	-	A
Bloodwych	L	P	-	Elite (Lösung für Amiga/ST)	L	-	A	Kampfgruppe	-	-	A	Miracle Warriors	-	-	A	**Railroad Tycoon**	L	-	-	Stadt der Löwen	L	-	A	**Wing Comm. + Secr. Miss.**	-	-	A
Bubble Ghost	-	P	-	Emperor Of The Mines	L	-	-	Keef The Thief	-	-	A	Navcom 6	-	-	A	Reach For The Stars	-	-	A	Star Command	L	-	A	**World Cup Soccer (SEGA)**	-	-	A
Buck Rogers	L	P	A	Europe Ablaze	-	-	A	King Arthur	L	-	-	Navy Seal	-	-	A	Red Lightning	L	-	A	Star Flight 1	L	-	A	Zack Mc.Kracken	L	P	A
Cadaver	L	P	-	Faery Tale Adventure The	(L	P)	-	Kingdoms Of England	-	-	A	Neuromancer	L	P	-	Red Storm Rising	-	-	A	Star Flight 2	L	-	A	Zork 1	L	-	-
Carrier Command	L	-	-	Final Fantasy Legend	-	-	A	King's Quest 1	L	P	A	**NEW Zealand Story The**	-	-	A	**Renegade Legion Interceptor**	-	-	A	Star Trek 5	-	-	A	"L" und "P" in Klammern (L P)			
Champions Of Krynn	L	P	-	Fire Brigade	-	-	A	King's Quest 2	L	P	A	Ooze	L	P	-	Rings Of Medusa	(L	P)	-	Starglider 1	-	-	A	bedeutet: Pläne sind in der			
CHAOS Strikes Back	L	P	A	Fish	L	-	-	King's Quest 3	L	P	A	Operation Marketgarden	-	-	A	**Rise Of The Dragon**	(L	P)	A	Starglider 2	-	-	A	Lösung enthalten!			
Chrono Quest	L	-	-	Flugsimulator 3	-	-	A	King's Quest 4	L	P	A	PHM Pegasus	-	-	A	Roadwar 2000	-	-	A	Steel Thunder	-	-	A	**Fett gedruckte Titel**			
Chrono Quest 2	L	-	-	Flugsimulator 4 (49,90)	-	-	A	King's Quest 5	L	P	A	Panzer Battles	-	-	A	Robox	L	P	-	Stellar Crusade	-	-	A	**sind neu!**			

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

ALLE PROGRAMME IN DEUTSCH ODER MIT DEUTSCHER ANLEITUNG

SECRET OF MONKEY ISLAND
Amiga 74,90
Atari ST 74,90
PC VGA 89,90
PC EGA 69,90
- komplett deutsch -

SIM EARTH
IBM PC 84,90
jetzt auch mit deutschen Bildschirmausgaben

CHAOS STRIKES BACK
Amiga 74,90
Atari ST 74,90
incl. L und P 89,90

		Amiga	C 64	IBM-PC	Atari ST
4.	EYE OF THE BEHOLDER			84.90	
5.	SILENT SERVICE 2			89.90	
6.	BUCK ROGERS	89.90	64.90	89.90	
7.	CADAVER	74.90			74.90
8.	ULTIMA 5	89.90	89.90	89.90	89.90
9.	POWERMONGER	74.90			74.90
10.	POOL OF RADIANCE	69.90	89.90	89.90	

Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!

CPS Frank Heidak

American Express Cards · Diners Club International · Visa · Eurocard

SONDERANGEBOTE

	TYP	AMIGA	C 64	IBM-PC
ARCHON COLLECTION	E	ARC		19,90
ARCTIC FOX	D	SIM		39,90
BAD BLOOD	D	ROL		49,90
BARD'S TALE 1 THE	D	ROL	24,90	
BARD'S TALE 1 + DUNGEON WIZARD	D	ROL	49,90	
BARD'S TALE 2 THE	D	ROL	49,90	29,90 49,90
BLOODWYCH	E	ROL	44,90	
CAVEMAN UGH-LYMPICS	E	SPO	24,90	39,90
DEJA VU	E	ADV	29,90	
DAM BUSTERS THE	D	SIM	49,90	
DUNGEON WIZARD	D	ROL	29,90	
EMERALD MINE 1	D	ARC	29,90	
EMERALD MINE 2	D	ARC	29,90	
EMERALD MINE 3 PROFESSIONAL	D	ARC	29,90	
EMLYN HUGHES INTERNATIONAL SOCCER	D	SPO	49,90	
EYE OF HORUS	D	ARC	29,90	
FAERY TALE ADVENTURE THE	E	ROL	39,90	
FINAL WHISTLE FUER KICK OFF 2	D	SPO	39,90	
FLIGHT PATH 737	D	SIM	19,90	
FLUGSIMULATOR 2 KOMPL. DT.	D	SIM	49,90	
FOOTBALL MANAGER	E	SPO	19,90	14,90
FOOTBALL MANAGER 2	D	SPO	29,90	29,90
GARRISON	D	ARC	29,90	
HOLLYWOOD POKER	D	STR	19,90	
IN 80 TAGEN UM DIE WELT	D	STR	9,90	
INFILTRATOR 2	D	ADV	29,90	
INTERNATIONAL KARATE	D	SPO	19,90	
JET	D	SIM	59,90	49,90
JUMP JET	E	SIM	14,90	
KING'S QUEST 1, 2 oder 3 (je)	D	ADV	49,90	49,90
LAS VEGAS ROULETTE	D	STR		29,90
LORDS OF CONQUEST	D	STR		39,90
L.A. CRACKDOWN	E	ADV	24,90	
MERCENARY KOMPENDIUM	D	SIM	39,90	
MS. PACMAN	E	ARC		24,90
OMEGA	E	SIM	59,90	
PACMAN	E	ARC	14,90	
PHM PEGASUS	D	SIM	29,90	39,90
SECONDS OUT	E	SPO	19,90	
SILENT SERVICE	E	SIM	49,90	49,90
SKYBLASTER (3D-ACTION)	D	ARC	19,90	
SLAYGON	E	ROL	29,90	
STARWAYS	D	ARC	19,90	
TEENAGE QUEEN	D	STR	29,90	
THUNDERCHOPPER	E	SIM	49,90	49,90
TRACK & FIELD INCL. JOYPAD	E	SPO	39,90	
ULTIMA 3	D	ROL	59,90	39,90
UMS SET INCL. 2 SCENERIES	D	SIM	59,90	
UP PERISCOPE	D	SIM	49,90	49,90
WHIRLIGIG	D	ARC	14,90	

MAN SPRICHT DEUTSH! Spiele in deutsch oder mit deutscher Anleitung

PROGRAMM	TYP	AMIGA	C 64	ST	IBM-PC	VGA	SK
'NAM	SIM	84,90		84,90	89,90		
688 ATTACK SUBMARINE	SIM	74,90			84,90	J	J
A 10 TANK KILLER	SIM	89,90			94,90	J	
ADVANCED DESTROYER SIMUL.	SIM	84,90					
ALPHA WAVES	STR	74,90		74,90	74,90		
BACK TO THE FUTURE 2	ARC	74,90	44,90	74,90	74,90	J	
BARD'S TALE 3 THE	ROL	74,90	69,90		79,90		
BATTLE COMMAND	SIM	74,90		74,90	84,90	J	
BATTLEHAWKS 1942	SIM	69,90		69,90	69,90	J	
BETRAYAL	STR	84,90					
BUNDESLIGA MANAGER	SPO	54,90	44,90	59,90	59,90	J	
CASTLE MASTER	ADV	74,90	44,90	74,90	84,90		
CHALLENGERS	COM	84,90	64,90	84,90	84,90		
CHAMPIONS OF KRYNN (AM 1 MB)	ROL	74,90	74,90		74,90		
CHESS SIMULATOR	STR	74,90		74,90	74,90		
CHIPS CHALLENGE	ARC	74,90	44,90	74,90			
CHUCK YEAGER 2.0	SIM	74,90					
COIN OP HITS 2	COM	84,90	54,90	84,90			
CURSE OF THE AZURE BONDS (AM 1 MB)	ROL	74,90	67,90		77,90		
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	ROL		79,90		89,90	J	
DEUTSCHES AFRIKA KORPS	SIM		69,90				
DRAGON FLIGHT	ROL	84,90		84,90			
DRAGON WARS	ROL	74,90	49,90		89,90		
DUCK TALES	ARC	74,90			74,90		
DUNGEON MASTER (AM 1 MB)	ROL	74,90		74,90			
DUNKLE DIMENSION DIE	ROL		69,90				
D.A.K. SZENARIOS	SIM		19,90				
EDITION VOL. 1	COM	74,90					
ELITE	SIM	74,90		74,90	74,90		
ELITE PLUS (NUR VGA)	SIM				94,90	J	
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	ADV	84,90		94,90	94,90	J	
EPYX SPORTING GOLD	COM	74,90		74,90	74,90		
EYE OF THE BEHOLDER	ROL				84,90	J	J
F 16 COMBAT PILOT	SIM	79,90	44,90	79,90	79,90	J	
F 19 STEALTH FIGHTER	SIM	84,90		84,90	94,90	J	J
F 29 RETALIATOR	SIM	74,90		74,90	74,90	J	
FLIGHT OF THE INTRUDER	SIM				94,90	J	
FLUGSIMULATOR 4	SIM				179,90	J	
FULL BLAST	COM	74,90	59,90	84,90	84,90		
GENGHIS KHAN	SIM	94,90			94,90		
GOLDEN AXE	ARC	74,90	44,90				
GRAND OVERT	STR	49,90					
GREAT COURTS 2	SPO	74,90					
GUNSHIP	SIM	84,90	79,90	84,90	94,90		
HARD NOVA	STR				84,90	J	J
HARPOON	SIM	99,90			119,90	J	

PROGRAMM	TYP	AMIGA	C 64	ST	IBM-PC	VGA	SK
HIGH ENERGY	COM	84,90			84,90	84,90	
HILL STREET BLUES	STR	74,90					
IMPERIUM	SIM	74,90		74,90	84,90	J	
INDIANA JONES 3 (LUCASFILM)	ADV	67,90		67,90	67,90		J
INDIANAPOLIS 500	SPO	74,90			74,90	J	J
INVEST	SIM	64,90	44,90	64,90	84,90		
ISHIDO	STR	74,90			84,90	J	
IT CAME FROM THE DESERT (AM 1MB)	STR	84,90		84,90	84,90	J	J
KICK OFF 2	SPO	69,90	44,90	69,90	69,90	J	J
KICK OFF PLAYER MANAGER	SPO	54,90		54,90			
KLAX	STR	49,90	44,90	49,90	74,90		
KNIGHTS OF THE SKY	SIM				94,90	J	
KRIEG UM DIE KRONE	SIM		59,90				
KRIEG UM DIE KRONE 2	SIM		59,90				
LAST NINJA 2	ADV	74,90					
LAST NINJA 3	ADV		49,90				
LEGEND OF FAERGHAIL	ROL	74,90		74,90	74,90		
LEMMINGS	STR	69,90		69,90			
LINKS	SPO				94,90	J	J
LOOM (LUCASFILM)	ADV	74,90		74,90	74,90	J	
LORDS OF DOOM	ADV	74,90	49,90	74,90			
LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE	SPO		44,90				
M 1 TANK PLATOON	SIM	84,90		84,90	94,90	J	J
MANAGER	SIM		44,90				
MANIAC MANSION	ADV	69,90	44,90	69,90	69,90		
MIG 29 FULCRUM	SIM	94,90		94,90	94,90	J	
MIGHT & MAGIC 1	ROL		64,90		94,90		
MIGHT & MAGIC 2	ROL	89,90	64,90		89,90		
MONSTER PACK	ARC	69,90					
M.U.D.S.	SPO	74,90			84,90	J	
NAM	SIM				89,90		
NIGHT SHIFT	STR	59,90	44,90	59,90	59,90	J	J
OIL IMPERIUM	SIM	49,90	49,90	49,90	49,90		
ON THE ROAD	SIM	74,90		74,90			
OPERATION STEALTH	ADV	74,90		74,90			
PANG	ARC	74,90	49,90	74,90			
PANZA KICK BOXING	SPO	84,90		84,90	84,90	J	
PGA TOUR GOLF	SPO	74,90			74,90	J	
PICK'N PILE	ARC				84,90		
PIRATES!	SIM	74,90	69,90	89,90	89,90		
PLOTTING	STR	74,90	54,90	74,90			
POPULOUS	STR	74,90		74,90	74,90	J	J
POPULOUS PROMISED LANDS	STR	29,90		29,90	39,90	J	J
PORTS OF CALL	SIM	89,90			89,90		
POWERPACK	COM	74,90		74,90	84,90		
POWER UP	COM	84,90		84,90			

PROGRAMM	TYP	AMIGA	C 64	ST	IBM-PC	VGA	SK
PUZZNIC	STR	74,90	49,90	74,90			
RALF GLAU EDIT. (HANSE,VERM.,YUP.)	COM	84,90	74,90		84,90		
RAILROAD TYCOON	SIM				84,90	J	J
RED BARON EGA/HD OD. VGA/HD	SIM				119,90 (J)		J
RED STORM RISING	SIM	74,90	69,90	74,90	94,90		
RENEGADE LEGION INTERCEPTOR	SIM				94,90		
REVELATION	STR	59,90			64,90		
RINGS OF MEDUSA	STR	74,90	44,90	74,90	74,90	J	
SAVAGE EMPIRE THE	ROL				94,90	J	J
SCHWERT UND MAGE 1 UND 2	ROL		39,90				
SCHWERT UND MAGE 3 UND 4	ROL		39,90				
SECRET OF THE SILVER BLADES	ROL		79,90		89,90	J	
SHANGHAI 2	STR				84,90	J	J
SIM CITY (AM 512 KB)	SIM	89,90	44,90	89,90	89,90		
SIM CITY ARCHITECTURAL DISK 1 0. 2	SIM				44,90		
SIM CITY TERRAIN EDITOR	SIM	44,90			44,90		
SIM CITY UND POPULOUS	SIM	84,90		84,90	84,90	J	
SOCCERMANIA	COM	64,90	54,90	74,90			
SPEEDBALL 2	SPO	74,90					
STARFLIGHT 1	ROL	74,90	44,90	74,90	74,90		
STARFLIGHT 2	ROL				89,90	J	
STERNE WIE STAUB	SIM		54,90				
SUPER MONACO GRAND PRIX	SPO	74,90	44,90	74,90			
SUPERCARS 2	SPO	74,90					
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	ARC	74,90	54,90		74,90		
TEST DRIVE 3	SIM				84,90	J	J
THEIR FINEST HOUR	SIM	84,90		84,90	89,90	J	J
TRANSWORLD	SIM	74,90	49,90	74,90	84,90	J	
TURBICAN 2	ARC	74,90	44,90	74,90			
ULTIMA 3	ROL	59,90	39,90	89,90	89,90		
ULTIMA 4	ROL	89,90	89,90	89,90	89,90		
ULTIMA 6	ROL		89,90		89,90	J	J
ULTIMA TRILOGIE (TEIL 1 - 3)	ROL		79,90		79,90		
UMS 2	SIM	84,90		84,90	94,90		
UNENDLICHE GESCHICHTE 2 DIE	ADV	74,90	44,90				
WAR LORD	SIM		49,90				
WAR LORD SZENARIO	SIM		19,90				
WILD WEST WORLD MIT SPIELBRETT	SIM	89,90					
WING COMMANDER	SIM				94,90	J	J
WING COMMANDER SECRET MISSIONS	SIM				49,90	J	J
WINGS	SIM	84,90					
WINNING TEAM	COM	84,90		84,90			
WONDERLAND	ADV	84,90			84,90	J	J
ZAK MC KRACKEN	ADV	74,90	74,90	74,90	74,90		

Ein "J" in der Spalte "VGA" bedeutet: der VGA-Modus wird unterstützt. Ein "J" in der Spalte "SK" bedeutet: Ad Lib bzw. Sound Blaster Karten werden unterstützt.

Händleranfragen erwünscht!

Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Mit Veröffentlichung dieser Anzeige verlieren die alten Listen-und Anzeigenpreise ihre Gültigkeit

COMPUTER PROGRAMM SERVICE
FRANK HEIDAK
Franzstraße 7
5000 Köln 41

Bestellannahme:
☎ 0221/40 74 47
☎ 0221/40 68 88
☎ 0221/40 17 80
24 Stunden- Fax
0221/40 19 89

Kundendienst Lösungshilfen: 0221/40 24 93 - Di. und Do. von 17.30 - 19.00 Uhr
Kundendienst Software: 0221/400 01 27 - Mo., Mi. und Fr. von 17.00 - 19.00 Uhr

Hiermit bestelle ich für den Titel .....

- ❑ Komplettlösung
- ❑ Plan/Pläne
- ❑ deutsche Anleitung
- ❑ Programm/Modul
- ❑ Software-Test
- ❑ Zubehör/Hardware
- ❑ aktuelle Preisliste

Auftraggeber

Name:.....

Straße: .....

Wohnort:.....

Telefon: .....

Computer: .....

Kunden-Nr.: .....

Die Preise für Lösungshilfen:

Lösung: 15,- DM • Pläne: 15,- DM • Anleitung: 25,- DM

zuzüglich Versandkosten für	LösungshilfenSpiele/Zubehör
Vorkasse V-Scheck/Kreditkarte (Inland)	3,50 DM 6,50 DM
Nachnahme (Inland)	6,50 DM 9,00 DM
Versand Ausland (Vorkasse)	10,00 DM 13,00 DM
VERSANDKOSTENFREI AB	45,00 DM 99,00 DM

ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE?

WIR SCHAFFEN ABHILFE!

Erwähnen Sie einfach bei Ihrer Bestellung den "SOFTWARE-TEST" und für einen Kostenbeitrag von DM 5,- pro Spiel testen wir Ihr Programm vor dem Versand.

SCAN EDIT : CADLER

KLEIN anzeigen

Biete Software

Verkaufe Ninja Warriors, Rainbow Islands, X-Out und Onslaught. Je 30 DM, zusammen 110 DM. Call fast! Tel: 0251/511625.

Verkaufe Amiga Originale: F-19 Stealth Fighter (AJ 90 %) 70 DM, Red Storm Rising (AJ 88 %) 75 DM, World Soccer (AJ 86 %) 20 DM. Stefan Schmidt, Keilstr. 84, 4630 Bochum 5, Tel: 0234/496148 ab 18.00 Uhr.

Verkaufe Bad Company 40 DM, Star Blaze 40 DM, Raider 30 DM, Archipelagos 40 DM, Thunderbirds 40 DM, Genius 40 DM, Ahoi 10 DM, Castle 10 DM, Greatest Games I 20 DM, Peters Quest 10 DM, Seuck 70 DM, Jazz Bench 20 DM, Madelbrot Gen. 20 DM. Tausche auch gegen Monkey Island. F-16 und Mission Disk I/II. usw. Tel: 02772/6870 (nach Felix fragen).

Verkaufe Originale Kings Quest I, II u. III, Arazoks Tomb, Sextett, Jack Nicklas Golf Sim, (Preis VB), tausche auch und kaufe. Andreas Metzger, Im Weilersgeld 8, 7630 Lahr 19, Tel: 07821/4586.

Achtung! Verkaufe Killing Game Show, Chase HQ II und New York Warriors an den Meistbietenden. Alle Games sind originalverpackt und 100% OK. Das ist die Chance für Euch. Call now: 02645/2628.

Tausche Original The Plague und Attack Sub zusammen, gegen Elvira, Monkey Island oder gegen Ultima V. Verkaufe auch zusammen für 80 DM. Udo Tietze, Hauptstr. 21, O-8101 Cunnersdorf. Tel: Dresden/39496.

Verkaufe Original für Amiga Fish 20 DM; Reise zum Mittelpunkt der Erde 40 DM und Oliver & Co. für 30 DM. Schreibt an: Marco Hitschler, Hauptstr. 77, 6731 Altdorf.

Kaufe und verkaufe Spiele für den Amiga 500, die nicht älter als 2 Jahre sind (nur Originale) zu Super Preisen. Schreibt an: Andreas Häsle, Grolandstr. 58, 8500 Nürnberg 10. Echt TOP Angebote!

Verkaufe oder tausche Powermonger, Lost Patrol gegen Secret of Monkey Island, Nam 1965-1975, Flight of the Intruder. Tel: 06081/15430.

Verkaufe Originalspiele: Sim City, Rings of Medusa, Tie Break, It came from the Desert, Great Courts I u. II, Kick Off I u. II, Invest, Transworld u.a. je Spiel 30 bis 40 DM. Tel: 02261/43288 (fragt nach Matthias Kopplin).

Wer braucht Cheats, Lösungen oder Pläne? Schreibe Dein Problem an: Henrik Rost, Am Deutschhof 61, 8720 Schweinfurt, Tel: 09721/33245, 100% Antwort. Faire Preise!

Verkaufe für Amiga Pool of Radiance 40 DM, UMS 20 DM, Blasteroids 20 DM und für C64 Curse of the Azure Bonds 25 DM, Ultima V 25 DM. Alles Originale! Tel: 02662/6455 (fragt nach Dietmar)!

Günstig abzugeben: Amiga Originale, Clever & Smart, Skyblaster, Action Service je 10 DM, Hawkeye, Powerdrift je 20 DM; Kid Gloves 25 DM, Viruskiller (Terminator by Practical), Island of Lost Hope je 30 DM, Third Courier, Westphaser (ohne Light Gun) je 35 DM, New York Warriors (1 MB) 45 DM. Stefan Klemm, Händelstr. 45, 6100 Darmstadt, Tel: 06150/83686.

Verkaufe Ultima V Fast neu! Neupreis 90 DM, verkaufe es für 75 DM. Schreibt an: Dirk Pfeffer, Wolfsborn 6, 5509 Bäsch, Tel: 06504/8284.

Verkaufe orig. für den Amiga: Lords of the Rising Sun 35 DM, Invest 35 DM, Imperium 40 DM, Reflections 60 DM, Documentum 45 DM. Bitte ruft an bei Alex. Tel: 06133/3012. Alle Games sind Original, tausche auch gegen Pirates, Elite.

For People! Verkaufe Turrican II, Blockout für je 20 DM, Lost Patrol 28 DM, Rock & Roll 19 DM, Rick Dangerous II 20 DM, U.S.S. John Young 24 DM, Kick Off I 21 DM, Dragon Ninja 19 DM, Fred 21 DM, Silkworm 16 DM. Nur Originale! Klaus Betting, Kleistr. 2, 4292 Rhede. Good Bye!

Suche Tauschpartner für Amiga 500. Call: 02327/15402.

Verkaufe International Karate Plus (original) für 40 DM. Biete ebenso Super Cars (praktisch unbenutzt) für 35 DM. Schreibt an: Daniel Dost, Flamingoweg 34, 7000 Stuttgart 50, Tel: 0711/533808.

Amiga-Anzeiger das Disk-Mag mit kostenlosen Kleinanzeigen. Kostenlos gegen Leerdisk und frankierten Rückumschlag ab 28 Mai bei: J. Kanzmeier, Postfach 110372, 2800 Bremen 11. Kleinanzeigen einfach auf Postkarte schicken!

Verkaufe Viruskiller gegen Boot und 3 Linkviren. Schickt Disk und 5 DM an: Jan Lehmbeck, Jac.-Behrmann-Weg 26, 2081 Tangstedt. Nehme auch Briefmarken.

Verkaufe Amiga-Originale: Chase HQ II, Invest, Lords of the Rising Sun je 40 DM. Tel: 06722/3693. Martin Neumann.

Verkaufe Amiga Originale! Powermonger, Kick Off II, Flood, Pirates, Shockwave, Tie-Break, jedes Game 35 DM, komplett 230 DM. Call 0211/400410, Bernhard Wieloch.

Biete neueste Software Bin 100% zuverlässig! Frank Steinberger, Pf 024874, 8500 Nürnberg 1.

Verkaufe Originalspiele für den Amiga: Supremacy, Khalaan, Fiendish Freddys je 50 DM, Shuffle Puck Cafe 20 DM. Stephan Dettlogg, Tel: 02101/511542.

Verkaufe Originale: It came from the Desert 40 DM, Pharaoh 35 DM, X-Copy II 30 DM, Lords of the Rising Sun 40 DM, Football Manager 35 DM. Bernd Graf, Tel: 02256/1319.

Verkaufe den Super Red Sector Demomaker, Original mit Handbuch, Preis VB. Tel: 07554/8737 (Daniel).

Verkaufe Amiga Originale: Conquest of Camelot, Rocket Ranger, Xenophobe, Tankattack mit Brettspiel und Tanker (Spielfiguren), usw. Preise nach Vereinbarung. Marco Staab, Tel: 09722/8920.

Verkaufe Originalspiele mit Verpackung und Anleitung. OMNI-Play Basketball College Zusatzdiskette (Joker Wertung 74%), 3D Pool (Joker Hit 85%), Treasure Island Dizzy und Bundesliga Manager (beide ASM-Hit). OMNI-Play 25 DM, 3D Pool und Treasure Island Dizzy je 10 DM, Bundesliga Manager 30 DM. Tel: 040/7434628 ab 18.00 Uhr!

Verkaufe Amiga Originale! Xenon II 30 DM, It came from the Desert 50 DM, Fish 10 DM und Shadowrun 40 DM. Suche Original MIG-29 50 DM und Wolfpack 40 DM. Ruft an unter Tel: 04105/76708 (nach Maik fragen)!

Verkaufe Original Football Manager 25 DM, Kick Off Extra Time 20 DM, Mortville Manor 40 DM. Alle erst ein viertel Jahr alt! Tel: 06341/51595 ab 18.00 Uhr.

Hallo Amiga-Einsteiger Super preiswerte legale Software, Anwender und Spiele, Oldies und Newies. Info Rückumschlag und Porto an: Udo Köster, Baumhofstr. 8, 5778 Meschede 4.

Verkaufe Manhunter II San Francisco für ca 50 DM. Tausche evtl auch gegen Space Quest III oder Elvira. Tel: 06039/42630 (fragt nach Jan).

Verkaufe Original Amiga Games: Batman-The Movie, Battle Squadron, Sherman M4, 688 Attack Sub, je 20 DM-30 DM. Tel: 05835/556 (fragt nach Thorsten).

Verkaufe Super-Slideshow-Paket (PD) 10 Disks für 20 DM bei: Christoph Nacken, Weberstr. 33, 2800 Bremen 1.

Verkaufe Space Harrier, Dragon Spirit, Hellraiser für je 20 DM, The Plague 40 DM, Altered Beast, Run the Gauntlet, Beach Volley für je 10 DM. Tel: 0431/35829, Stefan Kaiser.

Verkaufe Original Software: F-16 Falcon, Their finest Hour 40 DM, Sherman M4, Fighter Bomber je 30 DM, Stunt Car Racer, Super Ski, Kick Off, Great Courts zusammen 40 DM. Tel: 05142/334. (nach Dieter fragen)!

Verkaufe Originale für Amiga: Legend of Faerghail, Imperium, Midwinter je 55 DM. Dragons of Flame, Xenomorph, Falcon Vol. I je 45 DM. Gunship, Shadowgate, Phantasie III je 30 DM. Tel: 09127/8853 (Andreas).

Verkaufe Amiga Originale: Larry II, Dragons Lair, Nevermind, Tanglewood, Time, Blue Angles, Time of Lore, Falcon, Khalaan, Kick Off, Operation Stealth, Manhunter, Keef the Thief, Eye of Horus usw... Preise zwischen 30 u. 45 DM. Schreibt an: Matthias Dietrich, Bitburgerstr. 5, 5000 Köln 41, Tel: 0221/4785958.

Verkaufe/tausche PD-Disks! Info gegen frankierten Rückumschlag bei Peter Weiß, W.-Pieck-Allee 50, O-4440 Wolfen 3.

Amiga Originalspiele und PD-Serien wegen Systemwechsel zu verkaufen. Liste gegen 1 DM Rückporto. Schreibt an: J. Noetzel, Elisabethstr. 36, 4040 Neuss 21.

Verschiedenes

Verkaufe original Black Tiger, World Soccer, etc. Verkaufe auch Virus Falle und Syncro Express II. Preis VB! Tel: 02433/2694 (Oliver).

Biete über 80 Lösungen für Computergames, z.B. L.O.F., Cadaver, Indiana Jones etc. Pro Lösung 10 DM. (Mengenrabatt erfragen!). Außerdem massenweise Cheats und Kurztips für 1 bis 3 DM.

SCAN / EDIT : GADLER

Vorkasse plus 2,50 DM, NN plus 5 DM. Tel: 06732/4289. C. Diehl, Zum Römergrund 28, 6501 Wörrstadt. Liste für 1 DM.

Verkaufe Atari Lynx mit Gauntlet III, Blue Lightning und E-Cop. Das Ganze mit Netzstecker und Batterien für lumpige 430 Flocken. Wer Interesse hat, der rufe mich unter: 05521/5710 an und frage nach Stefan.

Dragonflight! Zu diesem Abenteuerspiel suche ich Tips und Karten. Wer es schon länger hat und sich damit schon länger beschäftigt, sollte mir zwecks Erfahrungsaustausch schreiben oder anrufen. Straka Milan, Euschertsfurth 250, 8351 Lalling, Tel: 09904/1371.

Originalsoft inkl. Handbücher zu verkaufen! Kick Off II, Berlin 1948, Hard Drivin, Falcon, Out Run für je 35 DM. Michael Schaaf, Markgrafendamm 33, O-1017 Berlin.

Einmalige Angelegenheit !Verkaufe den seltenen und streng limitierten Basketball von L.A. mit dem Autogramm von Kareem Abdul Jabbar, dem besten und berühmtesten Basketballspieler der Welt, für nur 80 DM. Tel: 02129/50246.

Amiga Press das Freeware-Diskettenmagazin gibt es gegen Leerdisk & Rückumschlag bei Nils Kassube, Hudestr. 72, 2400 Lübeck 14. Natürlich mit kostenlosen Kleinanzeigen, am besten gleich mitschicken. Nur Programme direkt vom Autor oder neue aus einer Mailbox werden in das Mag. übernommen. Alles im Best-Modus des Powerpackers gecruncht, dadurch ca 1 MB auf jeder Disk.

Verkaufe Lösungen von Loom, Indy III, Maniac Mansion, Zak McKracken, Secret of Monkey Island und Kings Quest IV. Tel: 0202/704079. M. Krick.

Fähiger Amiga-Musiker für Demo-Gruppe gesucht! Schreibt an: Michael Bootz, Am Bahnhof 31, 8229 Surheim. Bitte Disk mit eigenen Musikstücken und Rückporto mitschicken! Disks gibts 100% zurück, aber nur, wenn Rückporto beiliegt!

Suche Originale! Schickt Listen mit Preisvorstellungen schnell an M. Kalinke, Grüner Weg 50, O-6500 Gera.

Suche für A 500 folgendes: 64er Emulator mit Kabel für 1541, Bastelanleitungen wie z.B. Sound Digitizer, Scanner, Genlock. Außerdem möglichst billig, alte funktionstüchtige Homecomputer (Sinclair, Commodore, Apple, Atari..), eventuell Peripherie und Handbücher. Für jede Nachricht bin ich dankbar! 100%ig Antwort. L. Heidenreich, An der Malxe 14, 7570 Forst.

Verkaufe für den CPC, Joyce oder PC 1512 , PC-Schneider und Schneidermagazine. Habe von beiden ca je 20-30 Hefte. Liste bei: Mark Behrends, Parkstr. 5, 2872. Habe auch noch Bücher!

Wer spielt/spielte Weird Dreams? Suche gute Musik- und Midisoft. Bitte melden bei: Jörg Winkel, Nr. 19, O-6901 Lehesten.

Stop! S.O.S. Suche Reklameheftchen von Sierra-On-Line, die in der Verpackung stecken. Zahle Jumbo-Preise bis zu 20 DM. Außerdem wer hat Monkey Island und Immortal? Tel: 030/2152271 (Dave). Es lohnt sich!

Suche Auflösung von Stadt der Löwen. Zahle auch dafür. Schreibt an: Oliver Winning, Hansjakobstr. 2, 7807 Elzach.

Fates Warning CDs aus Taiwan oder Korea gesucht. Zahle bis zu 60 DM. Biete außerdem amerikanische CD Empire von Queensryche Limited Edition für 60 DM. Paul Guillaumon, Meddersbach 3, 8413 Regenstauf.

Verkaufe ASM, Powerplay und Amiga Joker Hefte, z.T. Kpl. Jahrgänge. Bitte Liste mit 1 DM Rückporto anfordern. Oder tausche alle Hefte gegen Gameboy oder ähnliches. Schreibt an: Manfred Haase, Am Pferdeanger 17a, 3200 Hildesheim.

Suche Amiga Joker Hefte 11/89, 12/89 und 3/90. Möglichst gut erhalten und mit Poster. Biete bis zu 5 DM. Dominik Roßbach, Brunnenpfad 33, 6800 Mannheim 51.

Trainerversion gefällig? Wer will unendlich viele Leben bei seinem Ballergame? Wer hohe Werte bei seinem Rollenspiel? ... ect. Ich mache Euch eine Trainerversion, egal zu welchem Programm. Nähere Infos gegen frank. Rückumschlag bei. H. Renner, Himbornstr. 12, 3550 Marburg 13.

Wichtig für Postspieler Bei Liga-Manager, dem Postspiel mit Geldgewinnen (Sieger 100 DM, usw.), ist die Teilnahme noch möglich. Spielzug kostet 3,50 DM, 3 Züge 10 DM. Ausführliches Info-Material für diese optionsreiche Manager-Simulation gegen 20 DM in Briefmarken. Bei: Guido Grasruck, Badstr. 25a, W-8430 Neumarkt.

Schwierigkeiten mit dem Englisch vieler Spieleanleitungen? Ganz einfach. Ich übersetze Anleitungen (Auslandserfahrung). Für Information senden sie frankierten Rückumschlag an: W. Schulz, Translate, In der Bredenau 53, 2802 Fischerhude.

Suche Anleitungen! zu Antheads, M1 Tank Platoon und Pirates. Zahle 10, 15, 10 DM ! Oder alle zusammen gegen Spy vs. Spy II ! (Spiel u. Anleitung). Call by: David Trol, Holtkamp 26, 4712 Werne oder Tel: 02389/532922.

Hardware & Software zu verkaufen! Syncro Express II u. Soft 50 DM, Black Tiger 40 DM, Viruskillermodul 20 DM, World Soccer 20 DM, alles 100% okay! Tel: 02433/2694 (Oliver).

Suche leere (verbrauchte) Telefonkarten der Telekom. Auch andere Länder! Marcus Hansch, Obstallee 11, W-1000 Berlin 20.

Suche Joker Ausgabe 11/89, 12/89, 1/90 und 3/90. Zahle guten Preis ! Angebote bitte schriftlich an: Markus Schmitt, Breslauer Str. 13, 4320 Hattingen.

AMOS-PD! Daug - die neue deutschsprachige Serie. Infos oder Bestellungen (Disk a 2,30 DM u. Rückporto u. 1 DM Gebühr) bei: Carsten Bernhard, Asternweg 4, 6229 Walluf.

Verkaufe folgende Amiga Joker Ausgaben: 4/5/7/10/12/90. Stückpreis 3 DM. Alle Hefte in 1a Zustand. Oliver Plink, Im Kirchenöschle 6, 7904 Erbach 2. (Nur Vorauskasse!)

Suche Lösungen zu folgenden Spielen: The Third Courier, Rings of Medusa, Emanuelle und Powermonger. Je nach Ausmaß Preise VB. Verkaufe o. tausche Techno Cop, Star Wars, Hellfire Attack, Eye of Horus, Chariots of Wrath. Tausche auch 2 zu 1. I. Traber, Weiherstr. 14, 7206 Emmingen.

Musik? Dann seid Ihr bei mir richtig. Die neuesten Computersongs (auch alte) werden auf Kasette aufgenommen, also 60 Min. mit Kasette 20 DM. Eddie Tropea, Rebweg 4, 7771 Frickingen.

Achtung! Achtung! Suche dringend folgende Ausgaben des Amiga Jokers zu kaufen. 12/89, 1/90 und 3/90. Zahle für gut oder sehr gut erhaltene Hefte 5 DM bis 8 DM. Bitte schickt sie an: Thomas M. Weghofer, Allgäuer Str. 97, 8000 München 71 oder call: 089/757417 (nur abends).

Dringenst gesucht Amiga Joker Ausgabe 11/89. Zahle gut! Beat Wyss, Erikaweg 12, CH-3098 Köniz, Schweiz.

Amiga Club-Italy tauscht und verkauft neueste Soft wie z.B. Strider II, Robocop II, Panza Kick Boxing, Great Courts II, Total Recall, Monkey Island, Tournament Golf, Narc, Mig 29 ... usw. Schreibt an: Siegmar Pfeifhofer, Triebstraße 20, I-39100 Bozen, Italien. Wir suchen auch Video Magazin 11/90, Tel: 0471/279146.

Verkaufe ASM JG 89,90 Amiga Joker JG 90, Powerplay JG 89,90. Pro Jahrgang nur 250 ÖS, Schreibt an: R. Swoboda, Waldmüllerstr. 11, A-4910 Ried, Österreich.

Top-Mannschaft für Player Manager gesucht? Werte können auf 200, Alter auf 18, Geld auf 30.000 und Agressivität auf 0 gesetzt werden. Wie? Schickt Mannschaft und 5 DM an: Michael Hoffmann, Josef-Ponten Str. 30, 4000 Düsseldorf 13.

Verkaufe Rennmaschine! Rennrad für Damen oder Jugendliche! Amateure u. Profis vor allem! Das Rad ist mit Shimano Durra-Ace, Shimano 10S und Campagnolo ausgestattet! Rahmen leider nicht von Commodore aber von Faggin. NP 2.000 DM, VB 1.000 DM. Tel: 0211/553430 von 19.00-21.00 Uhr. Zustand 1 A.

Suche AJ 11/89, 12/89, 1/90 und 3/90. Tel: 02101/546366. (Lars verlangen!) Zahle gut!

Mehr als 50 neue Mechs, einige Missionen und vieles mehr für das PD-Game Battle/Mechforce. Für nur 10 DM incl. Disk & Porto bei: Anusch Dehghani, Wientapperweg 36, 2000 Hamburg 55. Einfach Schein einschicken!

Suche Tauschpartner in Frankfurt! Verkaufe Gameboy 120 DM. M. Kindermann, Sulzbacher Str. 6, 6000 Frankfurt am Main 1.

Suche Amiga Joker Ausgaben 11/89, 12/89 und 1/90. Zahle pro Exemplar 10 DM. Ruft an, Donnerstag und Freitag von 13.00-16.00 Uhr . Tel: 07031/4759. Damir Sturle, Schillerstr 11, 7038 Holzgerlingen.

Digitalisiere alles mögliche für den Amiga. Tel: 0202/461838. Boris Mechow, Blombach 18, 5600 Wuppertal 21.

Verkaufe 2 Originale World Soccer für 20 DM und My Funny Maze für 12 DM. Kaufe außerdem billig extern 2. Laufwerk und Action Replay 2. Kaufe billig 100 % Originale

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:
FUNTASTIC ComputerWare Fachversand GmbH,
D - 8000 München 5, Müllerstr. 44 (kein Laden), Postbox 14 02 09
Telefon 089 - 260 95 93, Fax 089 - 268 138

FUNTASTIC ComputerWare

SCAN / EDIT : GADLER

z.B. European Superleague. Alles was mit Fußball zu tun hat. Tel: 02433/84510 (Patrick).

Suche DSA-Abenteuerhefte! Auch Selbstgeschriebene! Zahle gut! Write to: Clemens Hellenschmidt, Zwieselstr. 11, 8229 Laufen/Obb.

Lucasfilm-Fans! Suche Original von Operation Stealth dt. mit Zubehör. Tausche gegen Zak Mc Kracken, Loom oder Indy III (mit Codes und Tagebuch). Ruft an: 05371/16200 ab 18.00 Uhr.

Biete Lösungen für alle Programme von Sierra On-Line und Lucasfilm Games, aber auch andere. Je Stück: 5 DM u. Porto. Bei Abnahme von 5 Stück, gibt es 1 umsonst. Der zehnte Anrufer/Schreiber erhält eine Bestellung umsonst! Schreibt an: Nicolai Barbat, Weberstraße 5, 5608 Radevormwald. Tel: 02191/668373.

Biete Originale: Cadaver 40 DM, Drum Studio 20 DM, Hostages 20 DM, Highway Patrol II 20 DM. Suche Kontakte! C. Horst, Weißestr. 30, O-7027 Leipzig.

Verkaufe Sega Mega (Alex Kidd, Basketball) je 35 DM. Sega Master (Wonderboy, Phan. Star, Mirac. Warr, Cal.Ga.) je 25 DM. Tel: 08232/1654 ab 18.00 Uhr.

Anfänger sucht dringendst Bauch zum Erlernen der Assemblerprogrammierung. Wenn möglich einige Tips und Tricks für Seka-Assembler. Schreibt an: Steffen Haupt, Leipziger Str. 21, O-7570 Forst.

Verkaufe ferngesteuertes Auto, 30 kmh mit Schnellader für 250 DM und Das schwarze Auge, Rollenspielboxen 5 Stck, zu je 15 DM plus dazugehörige Bücher zu je 6 DM. Schreibt an: M. Lucas, Otto-Follmann-Str. 14, 5565 Landscheid 1, Tel: 06575/8855.

Tausche Trickstudio A mit Handbuch gegen ein Assembler-Edierprogramm. Nur Orig. Suche weiterhin die PD-Software Sound-Tracker. Schreibt schnell an: Michael Gleditzsch, Kleingörnitz 10, O-9921 Tirschendorf.

Top-Team für M.U.D.S. gesucht?! Auf Wunsch können Werte auf 200 und Geld auf ca. 1 Mio gesetzt werden. Schickt Disk und Spielstand (ganz neu!) und 7 DM an: Michael Hoffmann, Josef-Ponten-Str. 30, 4000 Düsseldorf 13.

Magic Line Club bietet Komplettlösungen und Hilfen für fast alle neuen Rollenspiele. MLC Z.H. Frank Hassas, Lichtenraderstr. 24, 1000 Berlin 44, Tel: 030/6212115.

Wer verschenkt Amiga oder/und Zubehör an armen Schüler? Alles an N. Jakobs, Waldstr. 2E, 5020 Frechen 4. Übernehme Porto!

Suche die Codeliste für Maniac Mansion, da meine verloren ging. Eine Kopie reicht auch. Zahle höchstens 10 DM! Schreibt an: Rainer John, Tulpenstr. 33, 1000 Berlin 45.

Du brauchst Geld, aber hast täglich nur ein paar Minuten Zeit? Info von: Gerd Schanzenbach, Vorwerkstr. 13, 8071 Wettstetten! (Rückumschlag beilegen).

Er ist da ! Suchst Du P.D. für Anfänger oder Atari zu Preisen die super sind. Schreibe mir und Du bekommst eine Liste oder rufe an: Tel: 0208/805535, Thomas Endemann, Marktstr. 125, 4200 Oberhausen 1.

Kontakte

Suche Tauschpartner für Amiga-Soft. Tel: 07361/34952. Erwin Schimpf, Im Pflaumbach 61, 7080 Aalen.

Suche Tauschpartner für Amiga Games (auch Anfänger). Biete sehr viele Spiele. Schreibt an: Michael Jacob, Lummerschiederstr. 90, 6601 Kutzhof. (Bitte Rückporto beilegen), oder Tel: 06806/81613, Mo-Fr. von 19.00-21.00 Uhr.

Licht aus, Spot an, ein neuer Club ist geboren. Infos kostenlos ! The Expedient Club, Thorsten Zimmermann, Mühlenstr. 2, 4200 Oberhausen 1 oder Tel: 0208/870227.

Biete New Amiga Soft zu fairen Preisen. Tel: 07843/2274 (fragt nach Sascha). Call or die!

Suche Tauschpartner für Original Software. Besonders für Adventures und Action Games. Schreibt an: Mike Tewes, Essener Str. 6, 4630 Bochum 1.

Suche Tauschpartner in der ganzen Welt. Send Disks and List to: Lyrus Randybare, Wartestraße 3B, 6200 Wiesbaden, Tel: 0611/561673.

Suche Tauschpartner mit neuester Soft. Kaufe oder tausche. Send Disks or Lists to: Michael Hodgson, Raiffeisenstraße 45, 6200 Wiesbaden-Bierstadt.

Wer will mit mir Sammelbestellungen von Software aufgeben? Ruft an: 0201/461110.

Suche zuverlässige Tauschpartner für Amiga-Soft. Nicht nur für einmal. Dann schreibt an: Hermann Tomczak, In der Aue 12, 6274 Wallrabenstein (101% Antwort).

Suche Tauschpartner für Fish Disks. Habe Fish 300-430. Stephan Schnitzler, Tizgarten 14, 5166 Kreuzau. Tel: 02427/1693.

Suche Tauschpartner aus der ganzen Welt. Schickt Disk oder Listen an: Markus Hänsenberger, Florastr. 24, 8953 Dietikon, Schweiz. Auch Anfänger!

Suche zuverlässigen Tauschpartner/in für Amiga Soft. Tausche alle Games. Ich bekomme ständig neue Soft. Schreibt einfach an: Christian Prölß, Am Steinacher 5, 3575 Kirchhain 1 (vergiß nicht Liste beizulegen!), oder ruf mich an unter der Tel: 06422/4503. (Nur Deutschland).

Suche Tauschpartner! Kann Spiele wie Gremlins II, James Pond, Cadaver, Nightbreed, Flood, Nitro usw. anbieten. Schickt bitte an: Sascha Nix, Theodor-Tischer-Weg 90, 6000 Frankfurt/Main 90, Tel: 069/761693.

Tauschpartner! Suche Tauschpartner, die mit mir neueste Games tauschen wollen. Habe z.B. S.T.U.N Runner, Powermonger usw. Call fast: 07431/62832 ab 17.00 Uhr.

Suche zuverlässigen Tauschpartner/in für PD. Bin u.a. interessiert an Disks für Sonix (ACS, CC, Poseidon, usw.) Demos, suche aber genauso andere PD-Programme (Bavarian..). Schreibt an: U. Scharf, Poststr. 5, 8591 Pullenreuth. Bevorzugt Raum Oberpfalz/Oberfranken.

Suche zuverlässigen Tauschpartner oder einen Club. Habe immer das neueste zuhause. Schreibt an: Adau Thomalla, Walter-Koch-Str. 29/1, 7102 Weinsberg.

Suche Tauschpartner für Amiga Games. Habe und suche immer neueste Games. Schreibt mit Liste oder Diskette an: Michael Jakob, Lummerschiederstr. 90, 6601 Heusweiler 1.

Suche gute Tauschpartner, bei Interesse schreibt an: Postfach 1104, 8704 Uffenheim.

Hallo Leute! Ich suche einen zuverlässigen Tauschpartner für gute und neue Games, außerdem 14400 Baud-Modem und jemanden, der mir sagt, wie man das Ding bedient (zahle bis 400 DM). Call: 06381/40041 ab 18.00 Uhr (ask for Martin!).

Suche Tauschpartner für Amiga Games. Habe und suche ständig neueste Soft. Schreibt, falls möglich mit Liste an: Michael Thome, Barbarastr. 31, 6601 Heusweiler 1, oder ruft mich an: Tel: 06806/83763.

Wer schenkt einem bankrotten Schüler (Amiga-Anfänger) ein paar Spiele oder andere Programme. Möglichst Originale! Schickt sie an: Olaf Höfelmeyer, Lohhof 18, 3079 Uchte.

Eremation is born! Contact us under: Postfach 1104, 8704 Uffenheim.

Suche Tauschpartner für MIDI-und Samplingsoftware, Adventures und andere Games. H. Marienberg, Kirchnerstr. 2, O-4020 Halle/S., Tel: 36274.

Suche zuverlässigen Tauschpartner für neue und alte Amiga-Games. Schickt Listen und Disks an: Simon Piontek, Sandhasenweg 1B, 6200 Wiesbaden-Heßloch. 100% Antwort.

Suche Tauschpartner aus ganz Deutschland. Schickt Eure Listen und Disks an: Michael Becker, NRW.Str. 48, 5469 Windhagen. 150%ige Antwort!

PC-Engine User sucht Kontakt zu Gleichgesinnten. Also wer Lust hat mit mir Module zu tauschen oder Tips und Cheats zu tauschen, der schreibe mir unter der Adresse: Marc Krupp, Drosselstr. 19a, 3420 Herzberg! Oder ruft mich unter der Nummer: 05521/72820 an (Marc). Ab 18.00 Uhr bin ich zu sprechen!

Suche zuverlässigen Tauschpartner für Amiga 500. Schreibt an: Manfred Klein, Postfach 091305, 8510 Fürth 1.

Suche 100% zuverlässigen Tauschpartner für meinen Amiga 500. Bitte schreibt schnell an: Mark Behrends, Parkstr. 5, 2872 Hude 1.

Suche Tauschpartner für Amiga 500, habe neueste Software. Suche auch Intro- und Demomaker. Schickt Listen an: Heiner Matthias, Kasslerfelderstr. 32, 4100 Duisburg 1.

Suche zuverlässigen Tauschpartner für Amiga! Schickt Listen oder Disks an: Jörg Wirth, Im Oberdorf 3, 6315 Mücke/Sellrod. Suche außerdem Original Kick Off II für 30 DM.

Wir tauschen die neueste Soft auf dem Amgia 500. Schickt Listen oder Disks an: Sebastian Breidbach, Märkische Str. 59, 4708 Kamen 4. 100% Antwort.

The Amiga Bad Boys only Amiga 500. Suchen Mitglieder. Wir bieten Zeitschrift, Software und Hardware Tausch. Beitrag 7 DM. Mehr Information bekommt Ihr bei: Christian Hubo, Mannesmannstr. 8, 5632 Wermelskirchen 1. Oder ruft gleich mal an: Fabian Lipfert, Tel: 02191/40188. Remscheid.

Suche zuverlässigen und schnellen Tauschpartner für Amiga-Games. Habe viele neue Games. Schickt Listen an: Dirk Offel, Hermannstr. 152, 4390 Gladbeck. 100%Antwort.

A New Group is born: Clockwork Orange! for swapping the newest stuff, demos. Write to: H.P. Ganzenbacher, Rindbachstr. 90A, A-4802 Ebensee, Österreich, Tel: 06133/6009.

Suche Tauschpartner für Amiga. Schickt Eure Disks oder Listen an: Richard Wollschied, Weinberstr. 3, 6500 Mainz 41.

Ich tausche und verkaufe Demos, Intros und Letter Designer. Fordert gegen 60 PFG Briefmarke meine Liste an: Peter Rauschert, Friedrichstr. 44, 5630 Remscheid 11.

Suche Tauschpartner für Amiga 500. Habe viel an Demos, Sounds und Games. 100% Antwort garantiert. Call now: 02327/87363 (fragt nach Stefan).

We are searching for some new members, but only cool guys ! At time we are a lot of Musicans and GFX-Artists. We need some good swapper, coder and so on. But never forget: only legal freaks, and please no lamers ! Contact us under: A. Gerke, Auf der Woort 3, 5768 Sundern 9 in West-Germany. No illegal stuff, no PLKs. See you.

Suche zuverlässigen Tauschpartner für Amiga-Games (auch Demos). Bekomme bzw. habe neueste Soft. Schreibt an: Jan Geiger, Bergstr. 24, 6601 Riegelsberg oder ruft an unter: 06806/46330. Nicht nur für ein Mal!

Dauerhafte und zuverlässige Tauschpartner gesucht. Tel: 06381/40041 (Martin). Nur neue Sachen!

Suche zuverlässige Tauschpartner (only hot wares). Call: 02571/40684 (Henrik) or 02571/3853 (Marc). Only Amiga!

Suche Tauschpartner für Amiga Soft. Schreibt an: Jens Calisti, Im Failisch 5, 6116 Eppertshausen.

Anfänger sucht zuverlässigen Tauschpartner für gute Amiga-Games und Anwendersoftware. Besitze leider erst ein Amiga-Game: Ninja Mission. Schreibt bitte an: Mario Volkmann, Albert-Einstein-Str. 5, O-9200 Freiberg.

SCAN / EDIT : GADLER

Suche Tauschpartner für Amiga-Soft! Tausche PDs, Demos, Utilities und Games. Schreibt an: Maik Müller, Brunnenweg 8, 6400 Fulda. (wenn möglich mit Telefonnummer)!

Suche jemanden, der mir billig Soft verkauft! Zwischen 14.00 u. 15.00 Uhr, sowie ab 19.00 Uhr anrufen. Tel: 04101/200452 (Jan).

Suche zuverlässigen Tauschpartner für Amiga-Soft. Schreibt mit Liste an: Stefan Frost, Eichenstr. 1, 2390 Flensburg. 100% Antwort.

Achtung! Suche Tauschpartner für Amiga-Games! Nicht nur für einmal! Habe Top-Games. Write to: Lyrus Randybari, Wartestraße 3a, 6200 Wiesbaden.

Suche Tauschpartner für Amiga! Habe immer die neuesten Spiele! 100% Antwort. Schickt Disks und Liste an: H. Tomczak, In der Aue 12, Hünstetten 2.

Achtung! Suche Tauschpartner für Amiga Software. Ich habe sehr viel Soft zum Tauschen. Schickt Eure Listen an: Miguel Daniel Lück, Mozartstr. 20, 4740 Oelde 1. 100%ig Rückantwort bei Interesse! Beeilt Euch, es lohnt sich!

Zuverlässige Tauschpartner für neueste Spiele gesucht, außerdem Leute, die daran interessiert sind, einen Club zu gründen. Wenn Ihr Lust habt, ruft mich an. 06381/40041. (Martin).

Wer kann jungem (13 Jahre) Amiga-Einsteiger mit preisgünstigen Spielen, Anwendungen und Tips mehr Freude am Computer bereiten? Habe nur 25 DM Taschengeld im Monat. Robin Franz, PSF 44, 0-9290 Rochlitz.

Thats it! Die Brain Warriors suchen weiterhin Kontakte aus aller Welt. Schreibt an: Anubis, Pappenheimer Str. 16, 8500 Nürnberg 60.

Suche Tauschpartner für meinen A 500! Bitte nur Anfänger! Meldet Euch bei: U. Reinwald, Petersauracher Str. 5b, 8500 Nürnberg 60.

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.

Amiga Einsteiger sucht Games für A 500, schickt Eure Liste mit Preisvorstellung an: Dirk Hinz, Schlimair Str. 60, O-9400 Aue/Sachsen.

Moin Leute! Super Club gegründet! Heiße Tips zu heißen Spielen und andere tolle Leistungen! Kein Clubbeitrag! Info bei: Florian Nuxoll, Kringelkamp 36, 2848 Vechta.

Suche zuverlässigen Tauschpartner. Habe neue Soft! Suche auch Kontakte zu anderen Gruppen. Bastian Pukrop, Schulstr. 9, 3421 Hoerden. Amiga.

Amiga 500 Anfänger leidet unter örtlicher Kontaktarmut. Suche Brieffreunde o.ä. zum Erfahrungs-Austausch etc. Bin selbst 18 Jahre alt und großer Sci-Fi-Liebhaber, freue mich über jede Zusendung! Desweiteren suche ich echt alte ASMs (aus den Anfängen). Zuverlässigkeit u. Antwort ist selbstverständlich. Schreibt an: Heiko Mergard, Kölnische Str. 193, 3500 Kassel.

Suche Tauschpartner für Amiga Games. Schickt Eure Listen an: Kai Reinhardt, Hauptstr. 54, 6719 Rüssingen. 100% Antwort.

YO! Suche Soundtracker Disks (bzw. tausche) und Demos und Seka Sources. Schickt Eure Listen an: Wolfgang Schmid, Kohldorf 44, A-8323 St. Marein, Österreich.

Zuverlässiger Tauschpartner für Amiga-Soft gesucht. Ich habe neueste Software. Ruft an unter der Nummer: 02232/33947. Oder schickt Eure Listen an: Michael Daniels, Euskirchenerstr. 72, 5040 Brühl. 100% Antwort!

Suche Tauschpartner für Amiga-Software. Kauf und Tausch möglich. Schreibt an: Gerhard Wagschal, Große Pranke 14c, 3000 Hannover 21, or call: 0511/757770.

Ich suche zuverlässige Tauschpartner für meinen Amiga. Alte und neue Soft vorhanden. Auch Anfänger. Ludger Flohr, An der Bredde 22, 4353 OerErkenschwick.

Suche zuverlässige Tauschpartner für Amiga, schickt Eure Listen an: Arnsgar Hofmann, Fasanenweg 11, 6719 Rüssingen 1.

Habe immer neue Soft! Preise am Telefon: Duong Kiem Due, Peterstr. 31, CH-3186 Düdingen, Schweiz, Tel: 037/431001.

Amiga Kontakte aus ganz Österreich, Deutschland, Schweiz. Habe neueste Soft, auch Abo, Gratisliste und Auskunft unter: H. Wegenstein, Karajangasse 22/31, A-1200 Wien, Österreich.

Suche zuverlässige Tauschpartner auf dem Amiga 500. Please call fast: Tel: 0211/253579. So-Do. von 19.30 bis 22.00 Uhr (Thomas).

Amiga Einsteiger sucht zuverlässigen Tauschpartner. Gesucht werden alle Arten von Games, Lernprogramme und Anwendersoftware. Habe selber schon ein wenig anzubieten. Kai Hagelganz, Moskauer Str. 37, O-5300 Weimar, Tel: Weimar/60260. (fragt nach Kai).

Suche Tauschpartner! Schreibt mit Liste und Rückporto an: Peter Rademacher, Karl-Arnoldstr. 245, 5130 Geilenkirchen oder ruft an: 02451/68253.

Suche Tauschpartner für Amiga Games. Tel: 05241/55632 (fragt nach Lars).

Adventure-Fan sucht Kontakte! Bin neu am Computer. Wer hat tollen Stoff billig abzugeben? Können auch schon ältere Games sein. Schickt Liste an: Christian Steiner, Haidestraße 22a, A-4600 Wels, Österreich.

Suche Tauschpartner für neueste Games. Lars Zimmermann, Bodenstr. 26, 6336 Solms-Niederbiel.

Suche zuverlässige/n Tauschpartner/in für Amiga Software. Liste an: Gerald Rehor, A-6773 Vandans 900, Österreich.

Suche Tauschpartner für Intros, Anims, Pics und Sounds. Keine Raubkopien! Sascha Mrowka, Ulmenstr. 66, 2890 Nordenham.

Suche Tauschpartner für Amiga! Habe neue Games wie z.B. Ninja Remix, Mig-29 und vieles mehr. Tel: 02053/41508 (Heiko) bis 17.00 Uhr.

Wir suchen Mitglieder für unseren Amiga Club. Vermittlung von Tauschpartnern, eigene PD-Soft, Clubdisk, Tausch von Games, Tricks und Tips, Highscore-Wettbewerb. Kein Mitgliedsbeitrag. Auch absolute Anfänger. Mit Liste oder Fragen an: Michael Jakob, Amiga 500, Lummerschiederstr. 90, 6601 Heusweiler 1. 100% Antwort.

Gutaussehendes Mädchen sucht netten Jungen, der gerne über seine „Freundin" plaudert o.ä. Schreibt einfach an Stefanie Dachale, Im Bildstock, 7771 Frickingen.

Suche Kontakte mit zuverlässigen Tauschpartnern in Neunkirchen (bin Anfänger). Call or Write. Timo Knoblauch, Brunnenstr. 45, Neunkirchen. Tel: 06821/88575 (am Wochenende).

Hi Freaks! Suche Tauschpartner/in für Amiga-Soft. Wenn möglich im Umkreis Aachen. Bitte, bitte schreibt schnell an: Frank Thiemann, Stephanstr. 63, 5100 Aachen. Tel: 0241/30187.

Hilfe, Langeweile und kein Geld! Anfänger sucht PD-Software. Kostenlos oder gegen geringes Entgelt. Schreibt an: S. Kschiedel, Ahornweg 3a, 6822 Altlußheim.

Suche Tauschpartner für Amiga Games und PD-Soft. Habe und suche neueste Soft. Mit Liste an: Michael Jakob, Lummerschiederstr. 90, 6601 Heusweiler 1.

Tauschpartner für Software! (viele Adventures und Rollenspiele). Am besten Raum Braunschweig (Kanzlerfeld). Rene Reiter, Tel: 0531/514392.

Kostenlos

ist Deine private Kleinanzeige in Amiga Joker. Einfach Postkarte zur Hand nehmen, Anzeigentext (MAX. 4 ZEILEN), Rubrik und Absender darauf vermerken und ab damit an:

Joker Verlag
Kleinanzeige
Untere Parkstr. 67
8013 Haar

ACHTUNG!! Anzeigen mit PLK-Nummern oder solche, die auf Raubkopien schließen lassen, werden nicht veröffentlicht! Außerdem bitten wir um etwas Geduld, der Andrang ist sooo groß und der Platz leider begrenzt. Mit etwa zwei bis drei Monaten Wartezeit muß gerechnet werden!

Redakteur gesucht!

Wir suchen noch einen festen Mitarbeiter mit flotter Schreibe und guten Kenntnissen aus dem Bereich „PC-Spiele" für unsere Redaktion in München. Wer Spaß an der Arbeit in einem jungen Team hat, ein angemessenes Gehalt verdienen und bei Eignung die besten Aufstiegschancen haben möchte, der sollte uns gleich seine Bewerbungsunterlagen mit Stilprobe und Lichtbild schicken. Alles weitere besprechen wir dann persönlich . . .

Joker Verlag
Personalabteilung
Untere Parkstr. 67
8013 Haar bei München

Der Joker-Index – Alle Tests auf einen Blick!

Die fett gedruckten Programme wurden mit einem Hit gekürt.

Titel	Ausgabe	Seite	Rubrik
16 Bit Hit Maschine	4/91	78	Compilation
3001 O'Connors Fight	7/90	82	Strategie
9 Lives	3/91	85	Geschicklichkeit
A-10 Tank Killer	1/91	23	Simulation
A Prehistoric Tale	3/91	14	Geschicklichkeit
Action Stations!	5/91	74	Simulation
Adidas Championship Football	9/90	53	Sport
Advanced Destroyer Simulator	3/91	30	Simulation
Advanced Fruit Machine Sim.	5/91	78	Simulation
Air Supply	12/90	60	Action
Aladin's Magic Lamp	7/90	86	Action
All Dogs go to Heaven	9/90	45	Geschicklichkeit
All time favourits	12/90	95	Compilation
Alpha Waves	2/91	56	Verschiedenes
Amos	10/90	68	Anwendung
Anarchy	10/90	28	Action
Ancient Battles	4/91	36	Simulation
Antago	7/90	35	Strategie
Antares	4/91	30	Abenteuer
Antheads	**7/90**	**15**	**Abenteuer**
Apprentice	9/90	61	Geschicklichkeit
Astate	7/90	28	Verschiedenes
Astro Marine Corps	9/90	86	Action
ATF II	1/91	44	Action
Atomic Robo-Kid	12/90	56	Action
Atomino	12/90	29	Strategie
Awesome	1/91	41	Action
Backgammon	4/91	42	Stragegie
Backgammon Royale	5/91	56	Stragegie
Back to the Future II	9/90	16	Geschicklichkeit
Back to the Future III	4/91	14	Action
Badlands Pete	3/91	61	Action
Bane of Cosmic Forge	**4/91**	**72**	**Abenteuer**
Bar Games	12/90	69	Verschiedenes
Bard's Tale III	**5/91**	**49**	**Abenteuer**
B.A.T	11/90	34	Abenteuer
Battle Command	**11/90**	**14**	**Simulation**
Battlemaster	11/90	30	Abenteuer
Battle Storm	3/91	17	Action
Betrayal	1/91	16	Strategie
Big Business	12/90	16	Simulation
Blazing Thunder	5/91	63	Action
Blue Angels	7/90	27	Simulation
Blue Max	5/91	39	Simulation
Bomber Bob	11/90	28	Action
Bubble Plus	7/90	80	Geschicklichkeit
Buck Rogers	2/91	71	Abenteuer
Cadaver	**12/90**	**41**	**Abenteuer**
Captive	12/90	28	Rollenspiel
Carmen San Diego	9/90	61	Verschiedenes
Carthage	2/91	69	Strategie
Car-Vup	2/91	16	Geschicklichkeit
Castle Master	**7/90**	**36**	**Abenteuer**
Century	11/90	60	Geschicklichkeit
Challengers	2/91	98	Compilation
Champions of Krynn	9/90	36	Rollenspiel
Chaos Strike Back	**2/91**	**49**	**Abenteuer**
Chase H.Q. II	1/91	12	Action
Chinese Chess	9/90	82	Strategie
Chip's Challenge	**1/91**	**49**	**Verschiedenes**
Chrono Quest II	7/90	53	Abenteuer
Chuck Rock	**4/91**	**41**	**Geschicklichkeit**
Chuck Yeager's AFT. 2.0	5/91	52	Simulation
Codename: Iceman	10/90	51	Abenteuer
Codesystem	10/90	66	Anwendung
Coin Up Hits II	4/91	79	Compilation
Colonel's Bequest	10/90	52	Abenteuer
Coloris	7/90	81	Strategie
Computer Scrabble	3/91	70	Verschiedenes
Conquests of Camelot	**10/90**	**51**	**Abenteuer**
Corporation	**11/90**	**12**	**Abenteuer**
Corporation Mission Disk	2/91	72	Abenteuer
Cougar Force	2/91	62	Action
Count Duckula	12/90	42	Geschicklichkeit
Crack Down	7/90	52	Action
Cricket Captain	12/90	78	Sport
Crime Time	1/91	56	Abenteuer
Crime Wave	4/91	42	Action
Crown	2/91	44	Verschiedenes
Crystals of Arborea	5/91	43	Abenteuer
Cubulus	5/91	56	Strategie
Curse of the Azure Bonds	1/91	78	Rollenspiel
Cyberball	9/90	82	Sport
Cybercon III	**4/91**	**50**	**Abenteuer**
Cybexion	4/91	52	Strategie
Damocles	9/90	12	Verschiedenes
Damocles Mission Disk	2/91	72	Verschiedenes
Dan Dare III	7/90	61	Action
Darius Plus	1/90	58	Action
Dark Century	9/90	84	Action
Das Haus	9/90	83	Simulation
Das Magazin	7/90	84	Simulation
Days of Thunder	11/90	55	Sport
Death Trap	1/91	55	Geschicklichkeit
Defender II	3/91	60	Action
Defenders of the Earth	9/90	87	Action
Demoniak	5/91	34	Abenteuer
Dick Tracy	2/91	30	Action
Die unendliche Geschichte II	3/91	72	Action
Dino Wars	**10/90**	**17**	**Verschiedenes**
Disc	5/91	64	Sport
Ditris	5/91	75	Geschicklichkeit
Domination	7/90	63	Strategie
Dragon Breed	**1/91**	**10**	**Action**
Dragonflight	**7/90**	**12**	**Rollenspiel**
Dragon Force	9/90	64	Strategie
Dragon's Lair II: Time Warp	2/91	14	Action
Dragonstrike	12/90	72	Simulation
Dragon Wars	**3/91**	**69**	**Abenteuer**
Duck Tales	3/91	58	Verschiedenes
Dynasty Wars	9/90	33	Action
Eagle's Rider	2/91	62	Action
Elvira	**1/91**	**14**	**Abenteuer**
Emerald Mine III	10/90	62	Geschicklichkeit
Emlyn Hughes Int. Soccer	**9/90**	**52**	**Sport**
Enterprise	5/91	40	Simulation
Epyx Sporting Gold	4/91	79	Compilation
Escape from Colditz	10/90	27	Verschiedenes
Eswat	1/91	51	Action
Escape from the Planet ...	7/90	62	Action
European Superleague	11/90	36	Sport
Exile	5/91	41	Verschiedenes
Extase	11/90	74	Strategie
Exterminator	3/91	83	Action
F-15 Strike Eagle II	**5/91**	**32**	**Simulation**
F-19 Stealth Fighter	**10/90**	**10**	**Simulation**
Faces	2/91	64	Strategie
Falcon Mission Disk 2	**11/90**	**42**	**Simulation**
Fantasy Worl Dizzy	3/91	61	Geschicklichkeit
Fatal Heritage	10/90	41	Abenteuer
Fate - Gates of Dawn	**3/91**	**34**	**Abenteuer**
Final Battle	12/90	50	Abenteuer
Final Command	7/90	61	Abenteuer
Final Conflict	1/91	60	Strategie
Finale	2/91	98	Compilation
Fire & Brimstone	10/90	86	Geschicklichkeit
Fire & Forget II	12/90	36	Action
Fists of Fury	4/91	79	Compilation
Flimbo's Quest	10/90	56	Geschicklichkeit
Flip It & Magnose	1/91	60	Strategie
Flood	10/90	56	Geschicklichkeit
Fly Fighter	11/90	74	Action
Football Man. World Cup Ed.	9/90	52	Sport
Fruit Machine	4/91	84	Verschiedenes
Future Basketball	11/90	52	Sport
Future Bike	11/90	83	Action
Future Classics	11/90	75	Compilation
Galactic Empire	3/91	32	Abenteuer
Gauntlet III	5/91	14	Geschicklichkeit
Gazza II	3/91	44	Sport
Geisha	1/91	64	Abenteuer
Gem Stone Legend	3/91	53	Action
GEM'X	**3/91**	**28**	**Strategie**
Genghis Khan	4/91	43	Simulation
Gettysburg	3/91	85	Strategie
Ghosts 'n' Goblins	9/90	44	Action
Globulus	12/90	60	Geschicklichkeit
Gods	**5/91**	**30**	**Action**
Golden Axe	1/91	52	Action
Gold of the Aztecs	11/90	49	Action
Goldrush	4/91	77	Compilation
Go Player	5/91	64	Strategie
Gravity	7/90	54	Verschiedenes
Great Courts 2	**12/90**	**18**	**Sport**
Gremlins 2	11/90	16	Action
Guardian Angel	11/90	52	Action
Hammerfist	9/90	45	Abenteuer
Hardball II	10/90	84	Sport
Hard Drivin' II	3/91	10	Simulation
Harley Davidson	10/90	85	Sport
Harpoon	3/91	52	Simulation
Heart of the Dragon	4/91	80	Abenteuer
Heavy Metal	9/90	87	Action
Hero's Quest	**9/90**	**42**	**Abenteuer**
Heroes	12/90	95	Compliation
High Energy	4/91	77	Compilation
Hill Street Blues	5/91	18	Simulation
Hollywood Collection	12/90	96	Compilation
Hong Kong Phooey	2/91	82	Geschicklichkeit
Horror Zombies	2/91	43	Action
Hot Rod	7/90	56	Sport
Hunt for Red October	4/91	49	Action
Icerunner	5/91	62	Geschicklichkeit
Ilyad	5/91	27	Action
Imperium	10/90	64	Verschiedenes
Impossamole	7/90	82	Geschicklichkeit
In Action	2/91	98	Compilation
Indianapolis 500	12/90	77	Sport
Insects in Space	4/91	84	Action
Inspector Griffu	10/90	80	Abenteuer
Intact	7/90	42	Action
International 3D-Tennis	9/90	18	Sport
International Arcade Action	12/90	96	Compilation
International Ice Hockey	5/91	28	Sport
International Soccer Challenge	12/90	42	Sport
International Wrestling	7/90	56	Sport
Intrigue	3/91	82	Strategie
Invest	10/90	12	Simulation
Ishido	**12/90**	**52**	**Strategie**
Island of lost Hope	7/90	50	Abenteuer
Italia 90	7/90	10	Sport
Italy 90	9/90	52	Sport
Ivanhoe	9/90	63	Action
Jack Nicklaus' Unlimited Golf	2/91	54	Sport
James Pond	1/91	82	Geschicklichkeit
Jocky Wilson's Darts	11/90	64	Sport
Jonathan	**4/91**	**12**	**Abenteuer**
Judge Dredd	3/91	42	Action
Jumping Jack Son	**7/90**	**34**	**Geschicklichkeit**
Jungle Jim	5/91	78	Geschicklichkeit
Jupiter's Masterdrive	1/91	58	Sport
Kengi	5/91	28	Strategie
Khalaan	7/90	18	Strategie
Kick Off 2	**9/90**	**52**	**Sport**
Killing Cloud	3/91	18	Abenteuer
Killing Game Show	11/90	61	Action
Kind of Magic 2	12/90	96	Compilation
King's Quest IV	10/90	50	Abenteuer
Krymini	11/90	87	Strategie
Larry Triple Pack	4/91	78	Compilation
Last Ninja II	10/90	80	Action
Leavin' Teramis	7/90	86	Action
Legend of the Lost	12/90	58	Action
Leisure Suit Larry III	7/90	49	Abenteuer
Lemmings	**1/91**	**18**	**Verschiedenes**
Lettrix	11/90	60	Strategie
Light Corridor	12/90	70	Geschicklichkeit
Line of Fire	2/91	79	Action
Lin Wu's Challenge	9/90	56	Strategie
Little Puff in Dragonland	4/91	28	Geschicklichkeit
Livingstone II	7/90	50	Geschicklichkeit
Locomotion	4/91	52	Geschicklichkeit
Logo	9/90	80	Strategie
Loom	10/90	79	Abenteuer
Loopz	**2/91**	**81**	**Strategie**
Lords of Doom	11/90	58	Abenteuer
Lorna	3/91	84	Action
Lost Patrol	10/90	48	Verschiedenes
Lotus Turbo Challenge	**11/90**	**27**	**Sports**
Lupo Alberto	4/91	85	Geschicklichkeit
M1 Tank Platoon	12/90	62	Simulation
Magic 4	12/90	96	Compilation
Magic Fly	12/90	70	Action
Magnum 4	12/90	97	Compilation
Manhunter 2 - San Francisco	9/90	55	Abenteuer
Manix	12/90	58	Geschicklichkeit
Masterblazer	12/90	34	Verschiedenes
Mastermix	2/91	98	Compilation
Master Sound	7/90	67	Anwendung
Match Pairs	2/91	82	Strategie
Matrix Marauders	10/90	28	Sport
Maupiti Island	**12/90**	**27**	**Abenteuer**
Mean Streets	12/90	54	Abenteuer
Merchant Colony	5/91	48	Simulation
Microbattle & Fullspeed	11/90	82	Verschiedenes
Midnight Resistance	**10/90**	**34**	**Action**
Midwinter II	**5/91**	**12**	**Verschiedenes**
MIG-29 Fulcrum	2/91	60	Simulation
MIG-29 Soviet Fighter	5/91	75	Action
Mighty Bomb Jack	3/91	16	Geschicklichkeit
Mind Games	2/91	99	Compilation
Mindroll	9/90	86	Geschicklichkeit
Mixed-Up Mother Goose	3/91	36	Abenteuer
Monkey Island	**1/91**	**30**	**Abenteuer**
Monty Python's	12/90	34	Action
Moonblaster	10/90	42	Action
Mr. Do Run Run	11/90	86	Geschicklichkeit
M.U.D.S.	**2/91**	**42**	**Sport**
Murder	10/90	27	Verschiedenes
Murders in Space	1/91	69	Abenteuer
Mystical	2/91	70	Geschicklichkeit
NAM	4/91	18	Simulation
Napoleon	5/91	50	Strategie
NARC	2/91	41	Action
Narco Police	1/91	53	Action
Neuromacer	**10/90**	**46**	**Abenteuer**
New York Warriors	7/90	16	Action
Nightbreed	11/90	33	Action
Nightbreed	11/90	32	Action
Nighthunter	12/90	82	Geschicklichkeit
Night Shift	1/91	34	Geschicklichkeit
Ninja Rabbits	5/91	48	Action
Ninja Remix	2/91	18	Action
Ninja Spirit	7/90	46	Action
Nitro	1/91	58	Sport
No Exit	1/91	72	Action
Obitus	2/91	10	Abenteuer
Omnicron Conspiracy	2/91	30	Abenteuer
On the Road	2/91	50	Simulation
Ooops Up	10/90	36	Geschicklichkeit
Operation Com. Bat	3/91	44	Strategie
Operation Stealth	**10/90**	**13**	**Abenteuer**
Orbit 2000	4/91	28	Action
Oriental Games	11/90	82	Sport
Overrun	11/90	88	Strategie
Pang	2/91	72	Geschicklichkeit
Panza Kick Boxing	1/91	28	Sport
Paradroid 90	11/90	54	Geschicklichkeit
Pepe Hammer and his Pn. Weap	5/91	55	Geschicklichkeit
PGA Tour Golf	**5/91**	**54**	**Sport**
Pick'n Pile	12/90	52	Strategie
Pirates!	7/90	45	Abenteuer
Platinum	2/91	99	Compilation
Platinum Top 4	2/91	99	Compilation
Plotting	**11/90**	**65**	**Strategie**
Police Quest II	10/90	50	Abenteuer
Pool of Radiance	11/90	56	Abenteuer
Pop Up	3/91	16	Geschicklichkeit
Powerboat USA	10/90	85	Simulation
Powermonger	**12/90**	**12**	**Strategie**
Power up	12/90	97	Compilation
Professor Moriarti	11/90	86	Geschicklichkeit
Projectyle	9/90	83	Sport
Projekt Prometheus	4/91	70	Abenteuer
Pro Powerboat Simulator	5/91	76	Action
Prosoccer 2190	12/90	56	Sport
Puzznic	**2/91**	**81**	**Strategie**
Quattro	5/91	74	Geschicklichkeit
Quattro Sports	2/91	99	Compilation
Quicksilver Pinball	3/91	82	Simulation
Ra	10/90	28	Strategie
Railroad Tycoon	**4/91**	**62**	**Simulation**
Ranx	11/90	28	Action
Red Storm Rising	**10/90**	**44**	**Simulation**
Resolution 101	9/90	50	Action
Revelation!	4/91	82	Strategie
Rick Dangerous 2	12/90	50	Geschicklichkeit
Ritter	7/90	80	Strategie
Robo Cop II	2/91	83	Action
Rody & Mastico	9/90	84	Verschiedenes
Rogue Trooper	1/91	80	Verschiedenes
Rolling Ronny	2/91	28	Geschicklichkeit
Rorke's Drift	10/90	82	Strategie
Rotator	5/91	44	Strategie
Rotox	9/90	50	Action
Saint Dragon	**11/90**	**18**	**Action**
Sarakon	10/90	18	Strategie
Satan	11/90	76	Action
Second Front	11/90	88	Strategie
Shadow of the Beast II	10/90	14	Action
Shadow Warriors	10/90	61	Action
Sherman M4	9/90	80	Simulation
Shockwave	10/90	36	Action
Shuffle	2/91	79	Strategie
Sim City Terrain Editor	7/90	42	Verschiedenes
Simulcra	1/91	70	Action
Ski or Die	4/91	32	Sport
Skidz	7/90	52	Sport
Slabs	10/90	82	Geschicklichkeit
Sliders	2/91	44	Geschicklichkeit
Sly Spy	1/91	82	Action
Snowstrike	12/90	78	Action
Soccer Mania	2/91	99	Compilation
Sonic Boom	7/90	81	Action
Sophelie	1/91	80	Action
Space Assault	5/91	76	Action
Spaceball	4/91	33	Geschicklichkeit
Speedball II	**3/91**	**41**	**Sport**
Spell Bound	12/90	31	Geschicklichkeit
Spellfire the Sorcerer	2/91	78	Geschicklichkeit
Spider Man	1/91	44	Geschicklichkeit
Spindizzy Worlds	**1/91**	**18**	**Geschicklichkeit**
Spirit of Excalibur	5/91	51	Abenteuer
Sports Compilation	4/91	78	Compilation
Spy who loved me	11/90	10	Action
Starblade	9/90	41	Abenteuer
Star Control	2/91	80	Strategie
Storm across Europe	10/90	86	Strategie
Street Rod	11/90	41	Verschiedenes
Strider II	1/91	52	Action
St. Thomas	7/90	44	Strategie
Stundenglas	11/90	44	Abenteuer
S.T.U.N. Runner	2/91	70	Action
Subbuteo	12/90	79	Verschiedenes
Sunny Shine o.t. funny Side	9/90	49	Abenteuer
Super Cars II	**5/91**	**16**	**Sport**
Super Grand Prix	4/91	85	Sport
Super Monaco GP	4/91	61	Sport
Super Off Road	1/91	70	Sport
Super Skweek	1/91	72	Geschicklichkeit
Supremacy	12/90	80	Strategie
Swap	4/91	36	Strategie
Switchblade	2/90	28	Geschicklichkeit
Switchblade II	5/91	42	Geschicklichkeit
SWIV	**4/91**	**16**	**Action**
Sword of Aragon	9/90	54	Strategie
Tecnoball	4/91	70	Geschicklichkeit
Team Suzuki	3/91	27	Sport
Team Yankee	12/90	30	Simulation
Teenage Mutant Hero Turtles	2/91	80	Action
Tee Off	5/91	50	Sport
Terran Envoy	2/91	56	Abenteuer
Thalion 1st Year	4/91	78	Compilation
The Famous Five	5/91	42	Abenteuer
The Final Whistle	3/91	54	Sport
The Fool's Errand	2/91	78	Verschiedenes
The Immortal	12/90	79	Abenteuer
The Plague	9/90	34	Action
The Power	3/91	36	Strategie
The Punisher	10/90	42	Action
The Sword & the Rose	2/91	64	Action
The third Courier	7/90	48	Rollenspiel
The Toyottes	7/90	84	Geschicklichkeit
Their finest Hour	7/90	55	Simulation
Theme Park Mystery	7/90	9	Verschiedenes
Think Twice	4/91	80	Strategie
Thunderstrike	10/90	83	Sport
Time Machine	10/90	18	Geschicklichkeit
Time Race	1/91	56	Strategie
Time Soldier	9/90	54	Action
TNT	12/90	97	Compilation
Tom and the Ghost	10/90	62	Geschicklichkeit
Torvak the Warrior	**12/90**	**14**	**Action**
Total Recall	2/91	12	Action
Tournament Golf	2/91	31	Sport
Tower FRA	1/91	54	Simulation
Tower of Babel	**7/90**	**79**	**Strategie**
Toyota Celica GT Rally	1/91	42	Sport
Transworld	1/91	62	Simulation
Treasure Trap	9/90	81	Abenteuer
Triad I	4/90	79	Compilation
Turn'n Burn	5/91	62	Action
Turrican II	**3/91**	**12**	**Action**
Tusker	10/90	84	Geschicklichkeit
Typhoon of Steel	3/91	84	Strategie
Ultima V	**1/91**	**36**	**Rollenspiel**
Ultimate Ride	2/91	63	Sport
UMS II	4/91	44	Simulation
U.N. Squadron	12/90	36	Action
Unreal	**9/90**	**14**	**Action**
Vaxine	**11/90**	**64**	**Geschicklichkeit**
Vektor Championship Run	2/91	83	Sport
Viking Child	11/90	87	Action
Viruscope	10/90	67	Anwendung
Voodoo Nightmare	11/90	65	Geschicklichkeit
Wargame Construction Set	3/91	60	Verschiedenes
Warhead	7/90	28	Verschiedenes
Warlock - The Avenger	4/91	34	Action
Warlords	4/91	81	Simulation
Web of Terror	10/90	83	Action
Wheels of Fire	12/90	97	Compilation
White Death	1/91	64	Strategie
Wild Life	7/90	46	Action
Wild West World	11/90	50	Simulation
Wings	9/90	10	Simulation
Wings of Death	11/90	73	Action
Wipe Out	9/90	64	Sport
Wolfpack	1/91	54	Simulation
World Championship Soccer	3/91	70	Sport
World Cup Year 90	9/90	53	Compilation
World Cup Year 90	2/91	99	Compilation
World Soccer	**11/90**	**53**	**Sport**
Wrath of the Demon	2/91	52	Action
Xiphos	11/90	54	Verschiedenes
Yogi's Great Escape	11/90	83	Geschicklichkeit
Yolanda	12/90	82	Geschicklichkeit
Z-Out	12/90	10	Action
Zarathrusta	3/91	28	Geschicklichkeit

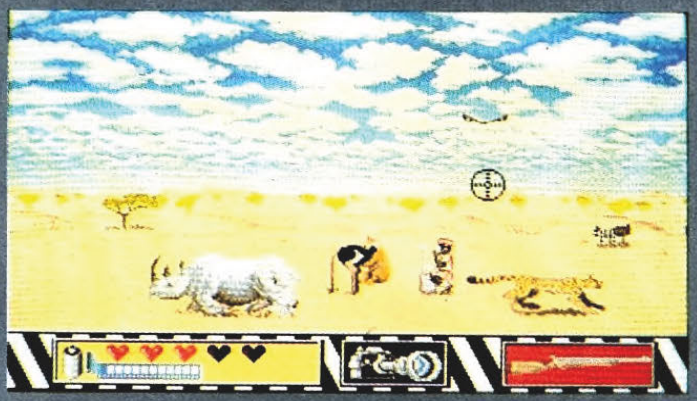
HEISSE SOFT FÜR KÜHLE RECHNER:..

10 NEUE COMPILATIONS

Zwar liegt unser letztes Compilation-Special erst acht Wochen zurück, aber wenn man sich in den Shops umsieht, könnten es fast ebensogut acht Jahre sein: 10 brandneue Spielesammlungen haben fleißige Hersteller mittlerweile zusammengestrickt – darunter ein paar echte Perlen!

Arcade Smash Hits

Fünf Automatenumsetzungen mit großen Namen hat Sega hier in eine überdimensionierte Schachtel gestopft, allerdings sind sämtliche Titel vereinzelt auch auf anderen Samplern zu finden. Hinzu kommt, daß die meisten davon am Amiga keine sonderlich gute Figur gemacht haben: So ist die Hubschrauberhatz **Thunder Blade** zwar hübsch anzusehen, aber fast unspielbar, **Afterburner** war auf der „Freundin" eine herbe Enttäuschung, und die Ninja-Klopperei **Shinobi** kann auch nicht so recht begeistern. Bliebe noch das nette, aber wenig aufregende Actionspielchen **Alien Syndrome** und die klassische Ferrari-Spritztour **Out Run**. Naja, dank des ausgesprochen zivilen Preises von 69,– DM rangiert die Sammlung trotzdem noch im (unteren) Mittelfeld.



Safari Guns für rasende Fotoreporter

Thunder Blade: Außen hui, innen pfui...

Jumping Jack Son hüpft auch wieder mit!

Klassisch – klassischer – Out Run

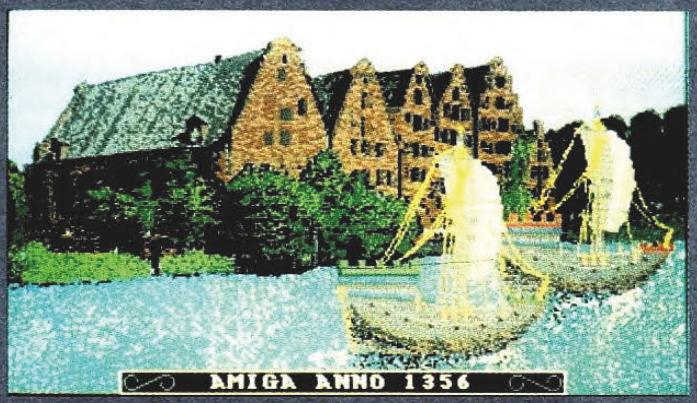
Big Box

Während die gigantomanische Sega-Schachtel eher als Werbegag zu verstehen ist, mußte man in Beau Jollys Fall wohl zwangsläufig ein etwas größeres Verpakkungsformat wählen – nicht weniger als zehn Games gibt's hier, und zwar für knapp 10,– DM pro Stück! Im einzelnen sind das: **Teenage Queen**, **Tim und Struppi auf dem Mond**, **Stir Crazy**, **Bubble +**, **Jumping Jack Son**, **Captain Blood**, **Krypton Egg**, **Safari Guns**, **Purple Saturn Day** und **Hostages**. Gut, manches davon ist praktisch in jeder zweiten Spielesammlung vertreten; aber insgesamt findet man hier doch viel Brauchbares (insbesondere **Purple Saturn Day**, **Captain Blood**, sowie die Joker-Hits **Safari Guns** und **Jumping Jack Son**) und kaum Schrott. Große Schachtel, viel dahinter – das Preis/Leistungsverhältnis ist eine Wucht!

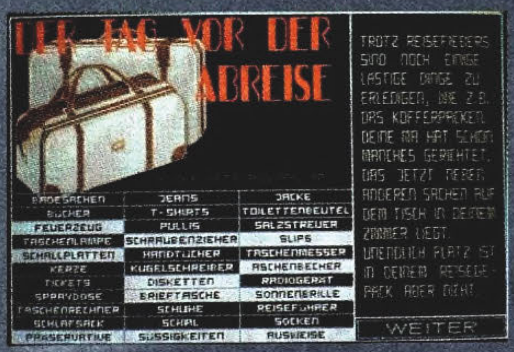
Die Ralf Glau Edition

Mit United Softwares neuer Trilogie können Fans von Wirtschaftssimulationen ihr marktstrategisches Talent unter den verschiedensten Voraussetzungen beweisen: entweder als Salzbaron bei **Hanse**, als Kunstsachverständiger in **Vermeer** oder ganz zeitgemäß mit **Yuppi's Revenge**. Wie nicht anders zu vermuten, stammen alle drei Programme aus der Feder von Ralf Glau und sind für Freunde des Genres durchaus empfehlenswert (auch wenn sie sich in mancher Hinsicht etwas ähnlich sind). In der Packung liegen noch massenhaft hübsch bedruckte Spiel-Marker, ein lustiges Poster und natürlich die deutsche Anleitung. Alles zusammen kostet ca. 99 Märker, und das ist der Spaß auf alle Fälle wert.

Die Karrieremenschen schlagen zurück: Yuppi's Revenge

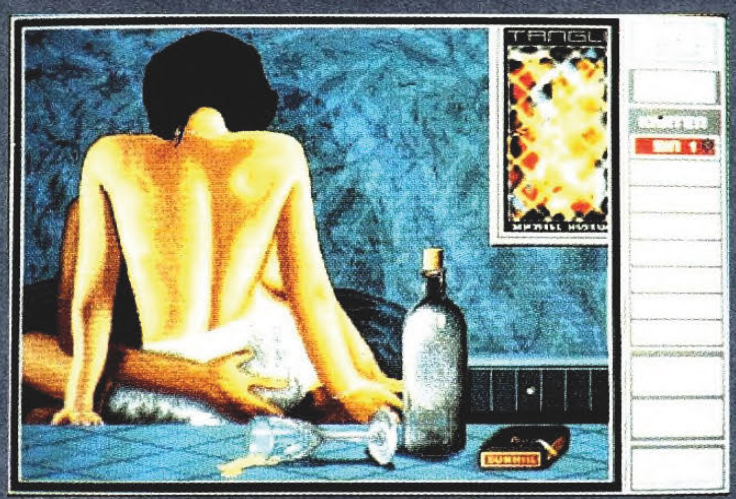


Hanse – eine salzige Angelegenheit ...

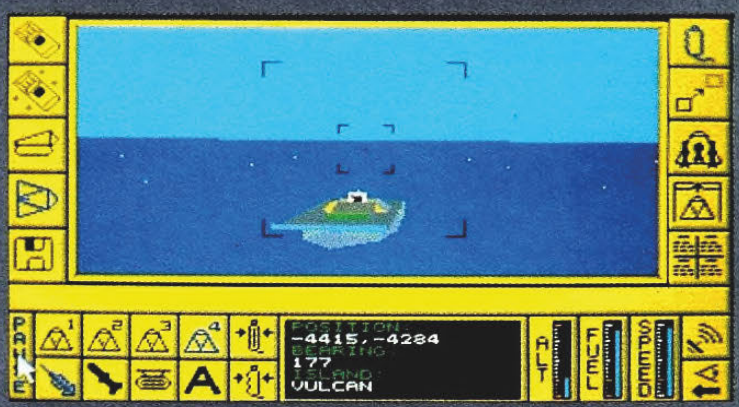


Artventure mit Traumgrafik: Holiday-Maker

Ferrari Formula One – dröhnende Motoren inklusive ...



Abenteuer in der Stadt der Löwen



Auch heute noch spielenswert: Carrier Command

Edition Vol. 1

In der Box des neuen Samplers von Software 2000 findet man zwar nur zwei Spiele, die verteilen sich aber auf stolze fünf Disketten und kommen mit sämtlichen Beilagen der Originalversionen daher (Anleitung, Pläne, Postkarten, etc.). Halt, bei **Stadt der Löwen** fehlen die Eßstäbchen, aber das kann man verschmerzen. Zumal es hier für 89,– DM ja auch das VorgängerArtventure **Holiday-Maker** gibt, und beide Games immer noch zur Spitzenklasse zählen: Speziell Einsteiger werden an den mausgesteuerten Abenteuern viel Freude haben. Die (deutschen) Texte und natürlich ganz besonders die Grafiken von Chris Földing sind auch heute noch eine Pracht. Also zwei waschechte Klassiker zum Preis von einem – ein Angebot, das Neu-Amigianer nicht ausschlagen sollten!

Full Blast

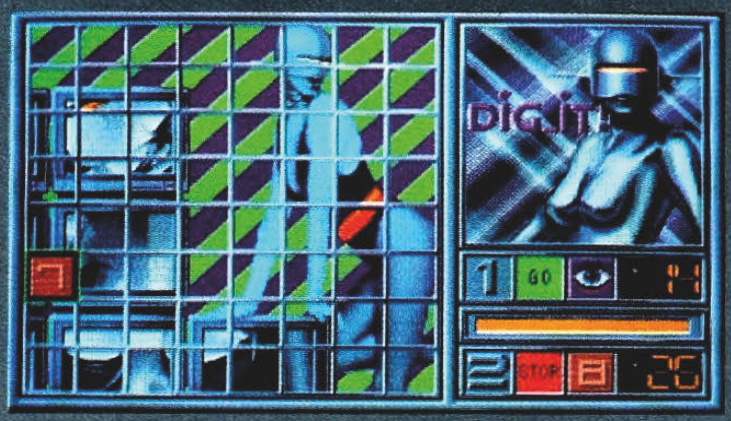
Nach „Challengers" ist UBI Softs neueste Compilation eine kleine Enttäuschung. Obwohl diesmal für 99 Märker gleich sechs Games an den User gebracht werden sollen, findet man darunter halt nur ein echtes Meisterwerk, nämlich den Vektorgrafik-Klassiker **Carrier Command**. Sicher, auch die diversen Plattformprobleme in **Rick Dangerous** und die qualmenden Reifen bei **Ferrari Formula One** sind ganz OK, aber der Rest vom Fest kann nicht voll überzeugen. Weder die Actiongames **P-47** und **Highway Patrol 2**, noch die strategisch angehauchte Gangsterjagd **Chicago 90** kommen über (teilweise immerhin solides) Mittelmaß hinaus. Daher wollen wir es auch in der Gesamtbewertung bei einem guten „mittel" bewenden lassen.

Kind of Magic 3

Der dritte Streich aus Magic Bytes' „magischer" Sampler-Reihe ist der bisher gelungenste: Für 79,– DM erhält man vier Spiele, die für sich genommen zwar keine Mega-Hämmer sind, aber insgesamt doch Spaß und Abwechslung bieten. Da wäre als erstes das ziemlich brutale (aber unterhaltsame) Actionspektakel **North Sea Inferno**, dann **Domination**, ein strategisches Robotergerangel am Splitscreen. Ebenfalls recht nett ist **Blue Angel 69**, die Tüftelei mit den Blech-Nackedeis; nur **Cyberworld**, eine Mixtur aus Action, Geschicklichkeit und Strategie fällt gegenüber dem Rest ein bißchen ab (ist auch das älteste der enthaltenen Programme). Alles in allem gehobenes Mittelmaß – wer hier zugreift, greift jedenfalls nicht daneben.

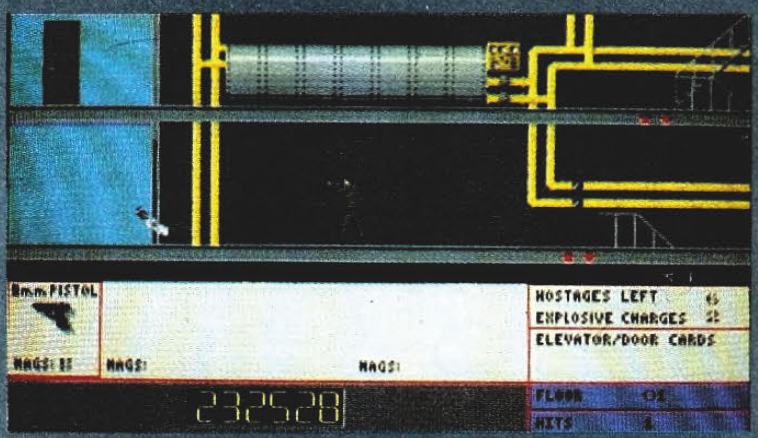
Monster Pack

So monströs, wie der Name vermuten läßt, ist die aktuelle Sammlung von Psygnosis gar nicht: Für 79,– DM erhält der preisbewußte Zocker hier drei Spiele, von denen nur eines mit richtigen Monstern aufwarten kann. Gemeint ist natürlich **Shadow of the Beast**, eines der grafisch aufwendigsten Amigaspiele überhaupt. Neben der chicen Prügelorgie gibt's noch ein recht gelungenes Vektorgrafik-Spektakel namens **Infestation**, an dem vornehmlich Techno-Freaks ihre Freude haben werden. Abgerundet wird die Sache von **Nitro**, einem ebenfalls sehr gelungenen Autorennen im Stil von „Super Cars" (Vogelperspektive). Insgesamt ein ausgewogener Sampler, bei dem man den Kauf nicht bereuen wird.



Blue Angel 69 – Fleischbeschau für Blech-Voyeure . . .

Gas und Spaß mit Nitro



North Sea Inferno ist nix für Zimperliche . . .

Nach wie vor ein optischer Hochgenuß: Shadow of the Beast

Rainbow Islands muß man einfach haben!

Turrican – der Hurrican unter den Actiongames!

Ballern vom Feinsten: X-Out

Power Up

Aufgewacht Leute, denn hier kommt der Höhepunkt des Tages: Unter den fünf Games in Oceans brandaktuellem Sparangebot findet man gleich drei Joker-Hits! Nämlich den zeitlos genialen Geschicklichkeitstest **Rainbow Islands**, sowie die beiden spitzenmäßigen Action-Arien **X-Out** und **Turrican**. Aber auch **Chase H.Q.**, die Gangsterjagd im schnellen Porsche, ist nicht von schlechten Eltern; einzig die Monster-Klopperei **Altered Beast** paßt nicht so ganz ins Programm – die Amigaversion des Sega-Automaten ist mit Pauken und Trompeten durchgefallen. Drauf gepfiffen, wer nicht einen Großteil der Programme schon besitzt, sollte unbedingt und sofort die geforderten 99 Mücken lockermachen und sich das Teil besorgen!!!

Strategie der göttlichen Art: Populous

Zoff am Planet of the Robot Monsters

Die Sims in ihrer City

Klax ist alles andere als ein Klax!

Sim City + Populous Doppelpack

Selbst wenn man bei Bomicos Sonderangebot nur zwei Games und damit auch „nur" zwei Joker-Hits für seinen (angeknabberten) Huni bekommt, ist auch hier bedingungsloses Zuschlagen die Devise! Schließlich handelt es sich in beiden Fällen um absolute Superlative der Programmierkunst, Spiele, wie man sie nur alle Jubeljahre einmal serviert kriegt: **Sim City** (512K-Version) für aufstrebende Städteplaner und **Populous** für alle Freizeit-Götter. Das einzige Problemchen dabei könnte sein, daß diese Megaklassiker wahrscheinlich bei den meisten schon zuhause herumliegen, und doppelt braucht man sie nun auch wieder nicht. Aber vielleicht ist ja tatsächlich der eine oder andere arbeitslose Bürgermeister bzw. Gott bisher noch nicht über diese Meilensteine der Softwaregeschichte gestolpert?!

Winning Team

Wer sich für unseren letzten Testkandidaten entschließt, muß ebenfalls knapp hundert Steine losmeißeln, erhält dafür aber auch fünf Games. Zwar hat Domarks Sammlung von Umsetzungen mehr oder weniger bekannter Tengen-Automaten nur einen Joker-Hit in ihren Reihen, aber das ist gleich ein ganz gefährlicher Süchtigmacher! Die Rede ist von **Klax**, dem tollen Tüftelspiel für Schnelldenker. Daneben weiß noch **Escape from the Planet of the Robot Monsters**, eine satirische Action-Orgie im Comic-Look, zu gefallen, und auch das Polizistenspielchen **APB** ist gar nicht übel. Die futuristische Football-Variante **Cyberball** und eine actionbetonte Panzerschlacht namens **Vindicators** sind hingegen nicht jedermanns Sache, aber was soll's – Hauptsache, die Mischung stimmt!

Keine Frage: Der anbrechende Sommer ist eine gute Zeit, um die Softwaresammlung preisgünstig aufzustocken! Wenn es dabei bleibt, daß die schlechtesten Kandidaten im Vergleich immer noch ordentliches Mittelmaß bieten, dann freuen wir uns schon auf die nächsten Compilation-Specials – wie gewohnt, etwa alle zwei Ausgaben in diesem Theater . . .

TITEL	ARCADE SMASH HITS	BIG BOX	DIE RALF GLAU EDITION	EDITION VOL. 1	FULL BLAST	KIND OF MAGIC 3	MONSTER PACK	POWER UP	SIM CITY + POPULOUS DOPPELPACK	WINNING TEAM
Bewertung	Mittel	Gut	Gut	Super	Mittel	Mittel	Gut	Super	Super	Gut
Anzahl d. Spiele	5	10	3	2	6	4	3	5	2	5
Preis	69,– DM	99,– DM	99,– DM	89,– DM	99,– DM	79,– DM	79,– DM	99,– DM	99,– DM	99,– DM
Hersteller	Sega	Beau Jolly	United Software	Software 2000	UBI Soft	Micropartner	Psygnosis	Ocean	Bomico	Domark
Genre	Arcade	Mixtur	Simulation	Adventure	Mixtur	Mixtur	Mixtur	Mixtur	Strategie	Arcade

Das irre Fußballmanager-Postspiel:

KICKER-CUP

Debakel im Lokalderby – nach der runden Leistung des letzten Spieltages mußte der FC Joker gegen Playpower nun eine eisenharte 0:3-Niederlage hinnehmen. Cheftrainer Borgmeier: „Die Moral ist ungebrochen!“

Wurde der Feind unterschätzt? Unser Einsatz lag nur bei 25% (die Fragen 3 – 7 wurden übrigens sämtlich verneint), und die Jungs von PP hatten schließlich was gutzumachen! Vielleicht war ja auch unsere Aufstellung zu defensiv? Jedenfalls fielen gleich zu Beginn zwei Tore, in der 54. Minute kam es dann zum blamablen Endstand. Neben Oskar erfreut sich nun auch Regnet einer gelben Karte. Verteidiger Nettelbeck meinte im TV-Interview: „Kein Wunder – Brork hat Nase gepopelt, Joker mit Daisy gespielt, und Bröselmair ist einfach das Chaos noch nicht gewöhnt. Ganz klar, daß Uschi und ich keine Chance hatten!“. Na ja, immerhin haben wir noch 161.000 DM in der Kasse und sind ganz heiß auf die nächste Begegnung, wenn es gegen Austerwitz geht!

Ihr allein habt das Ergebnis in der Hand, schreibt uns eine Postkarte, auf der die folgenden Fragen beantwortet sind:

1) Wieviel Einsatz sollen wir im kommenden Spiel zeigen (0%, 25%, 50%, 75%, 100%)?
Vielleicht doch wieder etwas mehr . . .?

2) Welche Spieler willst Du aufstellen? Auf welcher Position?
Hierbei hilft Dir die Mannschaftsaufstellung sowie das Spielfeld, das wir in 30 Quadrate unterteilt haben. Pro Quadrat bitte nur ein Spieler!

3) Möchtest Du Spieler vom Transfermarkt kaufen? Wenn ja, welche?
Dafür bräuchten wir schon einen Kredit . . .

4) Möchtest Du Spieler verkaufen? Wenn ja, welche?
Einen ungefähren Marktwert findest Du in der Mannschaftsaufstellung.

5) Möchtest Du ins Trainingslager fahren? Wenn ja, für 125.000 DM, 200.000 DM, 300.000 DM oder 500.000 DM?

6) Wie hoch soll der durchschnittliche Eintrittspreis sein (z. Zt. 10,– DM)?

7) Möchtest Du einen Kredit aufnehmen? Wenn ja, wieviel?
Achtung: Höchstens 500.000 DM sind zugelassen – und denkt an die Zinsen!

Tja, dann ist ja nun alles geklärt. Schickt das Kärtchen wie immer an:

Joker Verlag
Kicker-Cup
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Wir werden all die Postsäcke ein weiteres Mal auswerten, die Ergebnisse in das Manager-Programm einspeisen und gnadenlos zuschlagen (hoffentlich). Vergeßt Eure Adresse nicht, denn natürlich gibt es wieder ein paar feine Sächelchen zu gewinnen:

1 x 'NAM
3 x Joker-Shirt
3 x Sammelordner

Die Joker-Tabelle

Mannschaft	Punkte	Tore
1) Opafun	4:0	9:1
2) Battle Kumpans	4:0	6:1
3) Maniac Menschen	4:0	6:2
4) Indianerbones	4:0	7:5
5) Blue Beiß	3:1	7:3
6) Hammerfoot	3:1	6:2
7) Un. Hofftschwer	3:1	6:4
8) Bummico	2:2	5:4
9) Wurm. Wolfschreck	2:2	5:5
10) *FC JOKER*	2:2	3:3
11) Raschmehr	2:2	4:5
12) Might & Matschig	2:2	3:4
13) Playpower	2:2	3:4
14) Hardball Killers	1:3	4:7
15) Dragonfight	1:3	2:5
16) Berlin East / West	1:3	3:7
17) Bodo Tiltners	0:4	3:5
18) Austerwitz	0:4	3:6
19) Langohrer SK	0:4	3:6
20) AMS	0:4	0:9

Transfermarkt

Spieler	Art	Stärke	Ablösesumme
Hinkbold	Abw	30	535.000 DM
Ballzoff	Ang	42	649.000 DM
Kielschieß	Mit	48	576.000 DM
Ogottski	Mit	54	553.000 DM

Päarungen: 2. Spieltag

FC JOKER	—	Austerwitz
Maniac Menschen	—	Bummico
Bodo Tiltners	—	Langohrer SK
Indianerbones	—	Hardball Killers
Un. Hofftschwer	—	AMS
Blue Beiß	—	Playpower
Battle Kumpans	—	Raschmehr
Might & Matschig	—	Wurmatia Wolfschreck
Opafun	—	Berlin East/West
Hammerfoot	—	Dragonfight

Mannschaftsaufstellung

Nr.	Spieler	Art	letzte Pos.	Stärke	Wert (DM)
1	Brork	Tor	28	24	180.000
2	Wunderlich	Tor	--	17	150.000
3	Bröselmair	Abw	23	30	320.000
4	Joker	Abw	17	22	190.000
5	Nettelbeck	Abw	18	30	220.000
6	Freckmann	Abw	19	14	60.000
7	Regnet	Mit	15	25	220.000
8	Celal	Mit	11	22	190.000
9	Magenauer	Mit	12	27	250.000
10	M. Labiner	Mit	14	35	290.000
11	Dzierzynski	Ang	8	34	140.000
12	Stein	Ang	--	16	100.000
13	B. Labiner	Ang	7	30	230.000

Ergebnisse: 1. Spieltag

Playpower	—	FC Joker	3:0
Raschmehr	—	Bummico	2:1
Might & Matschig	—	Maniac Menschen	0:2
Hardball Killers	—	Un. Hofftschwer	3:3
Langohrer SK	—	Indianerbones	2:3
Austerwitz	—	Battle Kumpans	1:2
Dragonfight	—	Blue Beiß	2:2
Berlin East/West	—	Hammerfoot	2:2
AMS	—	Opafun	0:5
Wurm. Wolfschreck	—	Bodo Tiltners	2:1

Das Spielfeld

Gegner

		Tor		
1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30

Tor
FC Joker

USER-CLUB:

Zum ersten, zum zweiten . . . und zum dritten!

Musik, Demos, Grafik – im User-Club ist heute für jeden was dabei! Treten Sie näher Herrschaften, staunen Sie und greifen sie schnell zu, denn die Gelegenheit ist günstig und kommt vielleicht nie wieder!

Music Master

Zum ersten hätten wir da ein neues Musikprogramm von UBI Soft, fast schon ein Soundstudio im Westentaschenformat: Wie es der Name bereits andeutet, kann man damit meisterhaft Musikstücke kreieren, mixen, filtern, Midi-Keyboards und Sound-Digitizer daran anschließen – außer Eier kochen beherrscht das Ding praktisch alles. Das wäre an sich für ein vernünftiges Musikprogramm ja nun nicht so furchtbar außergewöhnlich, aber man bekommt auch etliche Samples mitgeliefert (zehn Musikstücke und über 100 Einzeltönchen), die Dateien lassen sich platzsparend packen (um bis zu 50%) und sogar auf PC oder ST verwenden! Auch die Benutzerführung ist gut, was bei solchen Programmen nicht unbedingt selbstverständlich ist, aber hier waren schließlich die „B.A.T."Programmierer am Werk. Nur der Preis ist relativ hoch: Ungefähr 100,– DM muß man anlegen, dafür kann man dann aber auch Lärm ohne Grenzen machen!

Demomaker Erweiterungsset

Zum zweiten gibt's was Neues von der Demo-Front zu vermelden, genauer gesagt, von Data Beckers Demomaker: Das Erweiterungsset ist ideal für Leute, die ein bißchen Abwechslung in ihre selbstgestrickten Demos bringen wollen, ohne sich dafür ein Bein ausreißen zu müssen. Die Nachschublieferung bietet noch mehr Logos, Fonts, Vektorobjekte, Ballobjekte, Bobs und natürlich auch Sounds. Und wie sieht die Qualität aus? Sagen wir mal durchwachsen. Die Objekte sind fast durchgehend allererste Sahne, beim Sound bekommt man dagegen ausschließlich „Mark II"-Musiken geboten. Die sind zwar gut, aber erstens sind es nicht allzuviele, und zweitens ist diese Auswahl doch etwas einseitig. Bei den Fonts reicht die Palette von katastrophal bis exzellent, und in Sachen Logos wäre wohl auch mehr drin gewesen. Aber insgesamt kriegt man hier sehr viel neues Bastelmaterial zu einem wirklich anständigen Preis – für 29,80 DM steht das Ding im Regal.

Big Vic

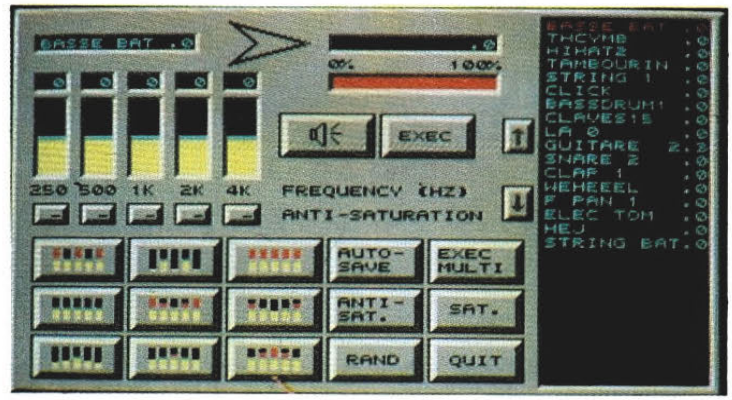
Zum dritten und letzten wäre da noch ein Schmankerl für alle, die noch einen guten alten „Brotkasten" besitzen, mit dem sie grafisch tätig sind oder waren. Mit Big Vic kann man nämlich Grafiken vom C 64 auf den Amiga rüberziehen und umgekehrt! Interessant ist vornehmlich die Alternative C64 – Amiga: Die Ausgangsbilder können im Koala- oder im FLI-Format vorliegen, wahlweise auch in Hi-Res, mit einer Auflösung bis zu 320 x 200. Umgekehrt geht's ebenfalls (mögliche Formate: IFF, Lo-Res, Hi-Res, HAM, Interlace, Extrahalfbrite, Overscan), auch wenn man sich von dieser Variante trotz des eingebauten Editors zur Nachbearbeitung keine umwerfenden Ergebnisse erwarten sollte. Pur kostet Big Vic 49,90 DM, mit Kabel (Amiga – C64-Laufwerk, läßt sich übrigens auch für einen C 64-Emulator verwenden), sind es stramme 69,90 DM. (mm)

Bezug:

Big Vic ist erhältlich bei:

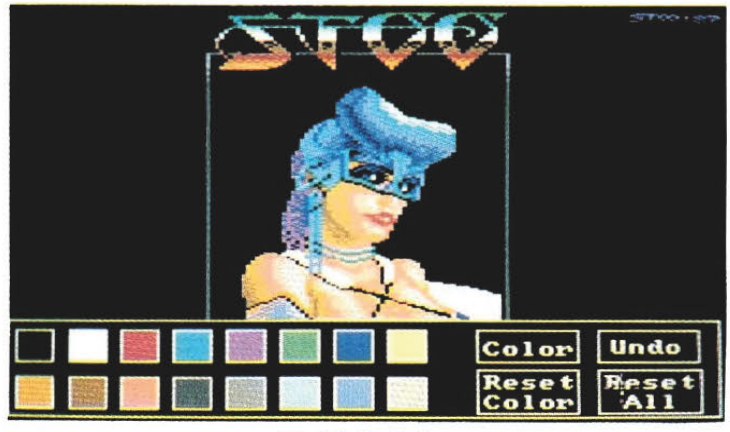
Digital Marketing
Krefelder Str. 16
5142 Hückelhoven/Baal
Tel.: 02435-2086

Music Master und Demomaker Erweiterungsset gibt's im gutsortierten Fachhandel.



Hört sich gut an, der Music Master, nicht?

Nachschub für den Demomaker



Big Vic in Aktion

SCAN / EDIT : GADLER

X-POWER

DAS UNMÖGLICHE IST JETZT PERFEKT

AMIGA SUPER CARTRIDGE

AMIGA 500 UND 2000

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

- Programm-Freeze
- Monitor – Assembler
- Top Grafik-Editor
- Dia-Show-Generator
- Sprite Editor
- Sound Scan & Replay
- Packer
- Virus-Checker
- Game-Cheat

X-POWER professional

mit original X-COPY professional

Amiga 500 oder Amiga 2000
(bei Bestellung Typ angeben)

nur DM **249,-**

zzgl. Versandkosten

Gefreezte
Programme laden
ohne Cartridge
LADER DISKETTE

nur DM **29,-**
zzgl. Versandkosten

X-POWER Amiga 500
(ohne X-Copy professional,
Bus nicht durchgeschliffen)

nur DM **189,-**

zzgl. Versandkosten

- 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

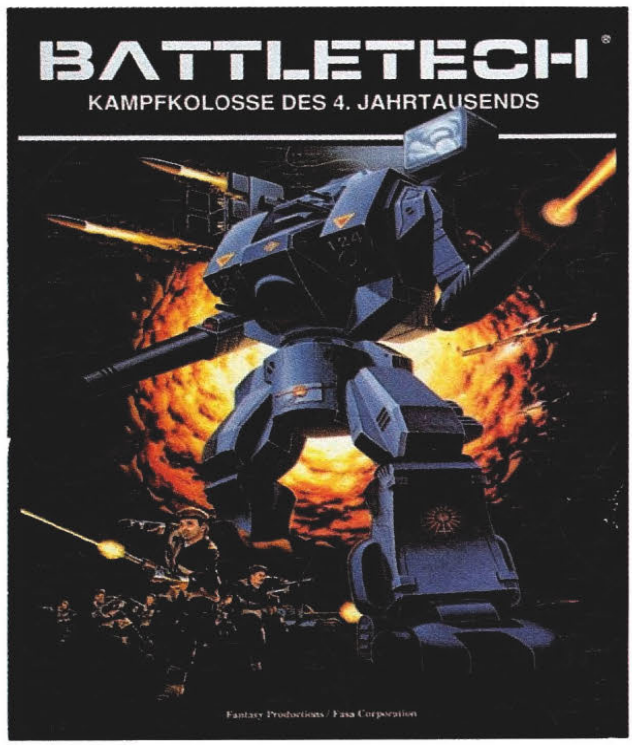
Versandkosten (pro Stück): Inland: Nachnahme-Brief DM 10,–
Euroscheck-Vorkasse DM 10,–
EWG-Ausland: Euroscheck-Vorkasse DM 25,–

PWH Bestellservice Tel. 0 22 73 / 2720 Fax: 0 22 73 / 27 54
Hauptstraße 48 · W-5014 Kerpen 1 **Händler-Anfragen willkommen**

SCAN / EDIT : CADLER

STROMAUSFALL

Heute wollen wir endlich den Herzenswunsch von 2.105.252 Lesern erfüllen und einen „kolossalen“ SF-Klassiker vorstellen! Zurück aus der Zukunft finden wir uns dann im „goldenen“ Zeitalter des Wilden Westens wieder – und zwar ganz ohne Doc, Marty und DeLorean . . .



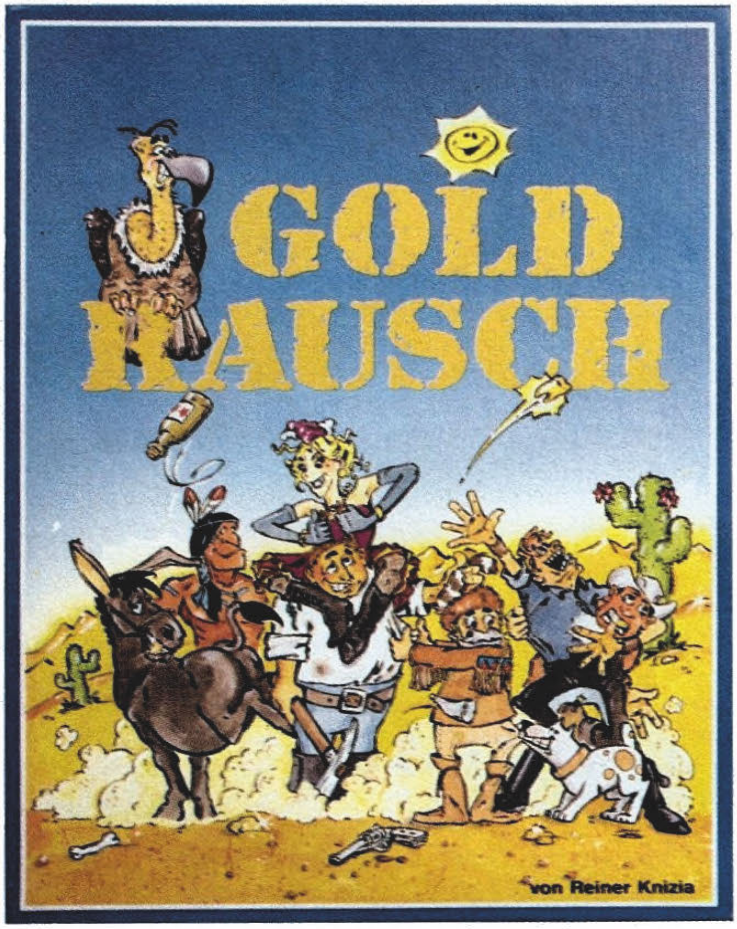
Battle -tech

Kaum ein anderes Strategiespiel kann auf eine so große Fangemeinde stolz sein wie die Schlacht der Stahlkolosse – kein Wunder, erschien doch das US-Original bereits im Jahre des Herrn 1985. Neu ist hingegen, daß man nun auch mit einer deutschsprachigen Version „battlen“ darf; der Hintergrund bleibt dabei aber ganz der alte: Im 31. Jahrhundert lebt die Menschheit immer noch (oder schon wieder?) in Unfrieden mit sich selbst. Das zerbröckelte Sternenreich hat den fünf Nachfolge-Imperien als Ver*mecht*nis eine unüberschaubare Anzahl stählerner Kampfkolosse hinterlassen. Diese von je einem Menschen gesteuerten Battlemechs eignen sich natürlich ganz hervorragend für allerlei Kleinkriege! Will man mit dem Brettspiel derartige Gefechte simulieren, so sind mindestens ein Gleichgesinnter und ein paar Stündchen Zeit erforderlich – so richtig Fez kommt aber erst auf, wenn sich zwei gegnerische Teams mit mehreren Robbis gegenüberstehen.

Als Spielbrett dienen zwei ziemlich schlabbrige Pappkartons, die mit Wabenmuster und Landschaft bedruckt sind. Auch das sonstige Spielmaterial ist von Pappe: Kleine Kärtchen mit etwas dürftigen Zeichnungen der verschiedenen Mechtypen, die zusammen mit dem gewünschten Hoheitsabzeichen in winzige Plastikständer gesteckt werden. Besonders standhaft sind diese Konstruktionen nicht, jeder größere Lufthauch wird spielend mit einer ganzen Armee fertig!

Die beiden Parteien wählen zunächst ihre Kampfroboter und plazieren sie auf gegenüberliegenden Seiten des Spielfeldes. Kampfgerät und Positionen werden in freier Vereinbarung ausgehandelt, denn es kann ja durchaus reizvoll sein, als unterlegene Partei in den Fight zu ziehen. Die nun folgende Schlacht funktioniert auf Rundenbasis, jede Runde wiederum ist in verschiedene Aktionsphasen unterteilt, deren Ablauf sich sehr komplex gestaltet: Der Mech kann gehen, laufen oder gar springen; das Gelände spielt eine hinderliche oder auch nützliche Rolle, die diversen Waffen besitzen unterschiedliche Reichweiten und und und. Dennoch braucht niemand in Panik zu geraten, denn erstens gibt es vereinfachte Regeln für Anfänger, und zweitens erläutert das vorbildliche Handbuch jeden Fall der Fälle bis in die kleinsten Einzelheiten. Alles in allem ist so ein Robot-Gemetzel also durchaus geeignet, ein bißchen Spannung ins verregnete Wochenende zu bringen – auf daß der „Mechtigere“ gewinnen möge!

SCAN / EDIT : GADLER



Gold -rausch

Neben der bombastischen Materialschlacht möchten wir Euch noch ein Spielchen ans Herz legen, das eher in die Rubrik "Klein aber fein" gehört. Goldrausch ist ein kurzweiliges Taktik-Game, bei dem Karten möglichst geschickt ausgelegt werden müssen. So unscheinbar das Teil daherkommt, soviel Pfiff entfaltet es bei näherer Bekanntschaft!

Die große Berufsgruppe der Goldberauschten teilt sich in sechs verschiedene Branchen auf: Abenteurer, Goldgräber, Ladies, Wirte, Banditen und Falschmünzer – jede dieser ehrenwerten Gesellschaften ist mit einem güldenen Symbolkärtchen vertreten. Darüberhinaus fallen dem Zocker beim Auspacken zwei Spielkartensets in die zittrigen Hände. Dies sind zum einen 30 Figurenkarten, von denen je fünf den sechs verschiedenen Berufen zugeordnet sind. Hier findet man in der Tat recht schräge „Figuren" – beispielsweise Trüffelnase und Old Grizzly von den Abenteurern oder Zambonini und Alchimedes aus der Falschgeld-Gilde. Der zweite Stapel besteht aus 36 Münzkarten, welche entweder Goldmünzen (in unterschiedlicher Anzahl) oder „falsche Fuffziger" zeigen. Last not least darf jeder Mitspieler drei Chips einer Farbe an sich nehmen, und dann wären da noch die Goldnuggets (kleine Plastikmünzen), die es zu erbeuten gilt.

Schon geht's los: Die goldenen Berufssymbole werden vertikal untereinander gelegt, Münz- und Figurenkarten zu einem Stapel zusammengemischt. Nun nimmt reihum jeder eine Karte ab, die Figuren kommen links neben das entsprechende Symbolkärtchen, die Münzen (egal ob echt oder nicht) werden rechts angelegt, immer sechs pro Reihe. Wer eine Figur zieht, kann einen seiner drei Farbchips auf das zugehörige Symbol setzen und dokumentiert damit, daß er an der rechts angelegten Goldausbeute dieser Berufsgruppe beteiligt werden will. Setzen mehrere auf eine Karte, wird am Schluß brüderlich geteilt. Wer sich früh festlegt, wird von den lieben Freunden möglichst viele taube Nüsse zugeschanzt bekommen, wer zu spät handelt, läuft Gefahr, seine drei Chips nicht mehr an den Mann zu bringen. Sind alle Karten ausgelegt, folgt die große Abrechnung – der bessere (oder glücklichere) Taktiker verdient sich die meisten Goldchips.

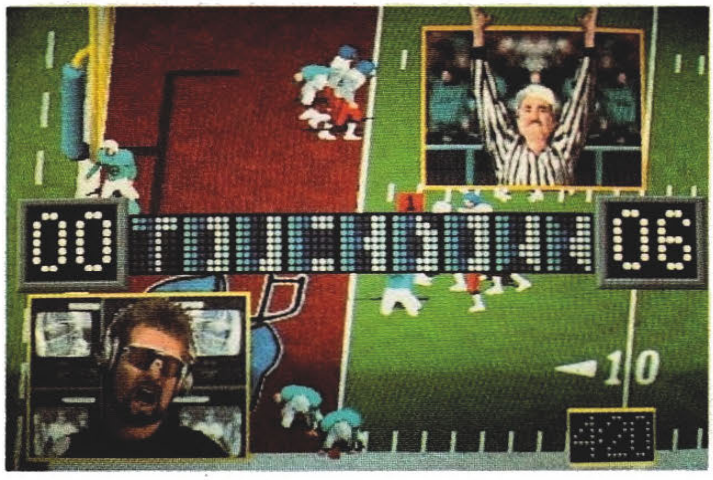
Das Spielmaterial ist wenig mehr als zweckdienlich, und auch die Anleitung ist etwas kurz geraten, reicht aber völlig aus. Wer auf der Suche nach viel Spaß für wenig Geld und Aufwand ist, der liegt bei Goldrausch goldrichtig!

Wie gewohnt kommen jetzt zwei Fragen, deren Beantwortung Euch mit etwas Glück zum Gewinner eines unserer Testmuster macht: Welchen der drei folgenden Mechtypen haben wir frei erfunden – Dunkelfalke, Turmfalke oder Feuerfalke? Welche Company brachte ein Computerspiel (Adventure) namens „Goldrush" heraus? Letzten Monat waren übrigens die Begriffe „Excalibur" und „Schilda" gesucht, die neuen Rätselnüsse sollt Ihr gefälligst selber knacken. Viel Glück dabei! (jn)

Joker Verlag
„Stromausfall"
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Battletech		**Goldrausch**	
Spielmaterial:	51%	**Spielmaterial:**	63%
Spielregeln:	89%	**Spielregeln:**	64%
Spielreiz:	88%	**Spielreiz:**	72%
Besonderes: Die Spielerzahl ist nach oben hin nur durch die Anzahl der Mechkärtchen begrenzt – theoretisch können bis zu 48 Streithähne aufeinander losgehen!		**Besonderes:** Zwei bis fünf Glücksritter sollten zugegen sein. Auch hier gibt's eine deutsche Anleitung.	
Schwierigkeit: Für Fortgeschrittene		**Schwierigkeit:** Für Anfänger	
Preis: ca. 49,– DM		**Preis:** ca. 19,– DM	
Bezug: Games In Brienner Str. 54 8000 München 2 Tel.:089/5 23 46 66		**Bezug:** Games In Brienner Str. 54 8000 München 2 Tel.:089/5 23 46 66	

Heute schon eine Runde American Football gespielt? Oder mit dem Düsengleiter auf Gangsterjagd gewesen? Oder wenigstens im Saloon zwei, drei Outlaws umgenietet? Was, nix dergleichen? Dann wird's langsam Zeit für einen kleinen Spielhallen-Ausflug, Leute!



High Impact Football: Rauher Sport – rauhe Sitten!

Halt, laßt den Hammer noch in der Schublade und das Sparschwein am Leben – wer weiß, ob es sich überhaupt lohnt, sein Kleingeld an die aktuellen Arcade-Automaten zu verfüttern? Na, wir wissen es. Zumindest, was drei nigelnagelneue Standgeräte betrifft:
Nach der Kuven-Schlacht „Hit the Ice" hat der Flipper-Spezialist Williams nun endgültig seine Liebe zu Vier-Spieler-Videogeräten entdeckt; der Nachfolger **High Impact Football** präsentiert uns den amerikanischen Rauf & Lauf Sport in all seiner Pracht. Als erstes darf man sich eine Mannschaft aussuchen (die Teams unterscheiden sich aber praktisch nur durch den Namen), in der die Spieler mit vereinten Kräften gegen die CPU-gesteuerten Mannen antreten. Vor jedem Spielzug pickt man sich aus einem Menü eine erfolgversprechende Taktik heraus und schon geht's auf das Spielfeld, wo ein wildes Gerangel um's ovale Leder entbrennt. Wer ein Fan dieses Sports ist, könnte möglicherweise sogar trotz der unzähligen aufeinander zustürmenden Sprites den Überblick behalten und darf den gerade aktuellen Recken mittels Stick und Feuerknopf zu Höchstleistungen anspornen: Neben Alltäglichem wie Paß, Deckung, Sprung und Wurf sind auch Feinheiten wie Turbo-Speed, Block-Schuß oder der gefürchtete Killer-Angriff möglich.
Grafisch kommt **High Impact Football** sehr ordentlich daher, Scrolling und Animationen sind sauber, und immer wieder erwärmen hübsche Details wie Cheergirls am Spielfeldrand und Schiedsrichter-, Reporter- oder Zuschauer-Einblendungen des Sportlers Herz. Auch Soundeffekte und Sprachausgabe passen ganz ausgezeichnet zum hektischen Geschehen am Screen. Solltet Ihr also in einer Football-Mannschaft sein, dann macht doch Euren nächsten Betriebsausflug in die Spielhalle: **High Impact Football** hält sich sehr genau an die Original-Regeln, und bei mehreren Mitspielern kommt sogar sowas wie Spaß auf – sofern Euch Ausdrücke wie „Quarterback" oder „Touchdown" nicht komplett spanisch vorkommen...

Für Segas **A.B. Cop – Air Bike** braucht man gottlob kein Spezialist zu sein, das Maschinchen garantiert Action-Spaß für jeden, der sich befähigt fühlt, einen Lenker samt Gashebel zu bedienen. Vorzustellen hat man sich die Sache als eine Mischung aus der Jet Bike Sequenz in „Rückkehr der Jedi Ritter" und dem Game „Chase H.Q.": Zunächst erhält man einen Auftrag (Bankräuber, Alien, Drogen-Shogun, etc. fangen), dann beginnt die rasante Verfolgungsjagd mit dem Air Bike. Die Mühle schwebt in der Regel knapp über dem Boden, kann aber auch mächtige Luftsprünge machen (begrenzt) oder per Turbolader einen kräftigen Zahn zulegen (jederzeit). Je nach Level düst man so durch detailreich und bunt gestaltete Städte, Wälder oder Sumpfgebiete und rammt sämtliche Gegner von der Strecke. Nach soundsoviel erlegten Motorrad-Gangstern hat man nur noch den Obermotz vor sich, meist ein einfallsreich gezeichnetes Ungetüm von stattlichen Ausmaßen. Dessen Schüssen gilt es geschickt auszuweichen, nach etlichen Rammversuchen ist sein Energiebalken erschöpft, und man hat sich für den nächsten Level qualifiziert.
Mag der Sound auch etwas hausbacken und die 3D-Grafik gelegentlich ein bißchen blockig sein, alles in allem ist **A.B. Cop – Air Bike** hübsch anzusehen und macht auch einen Höllenspaß. Das Game ist tierisch schnell, der Schwierigkeitsgrad steigert sich schön langsam, die Steuerung ist ausgezeichnet und das „Flug-Feeling" kommt astrein rüber – Action-Freak, was willst Du mehr? Dank der Continue-Option wird man sein Klimpergeld an Segas Muntermacher zwar schneller los als einem lieb sein kann, aber hier sind die Mücken gut aufgehoben: Wer „Chase H.Q." mochte, wird sich in das deutlich bessere **A.B. Cop – Air Bike** auf den Schlag verlieben!
Genau wie Michael J. Fox kehren wir nun aus der Zu-

Fröhliches Rammen mit A.B. Cop – Air Bike

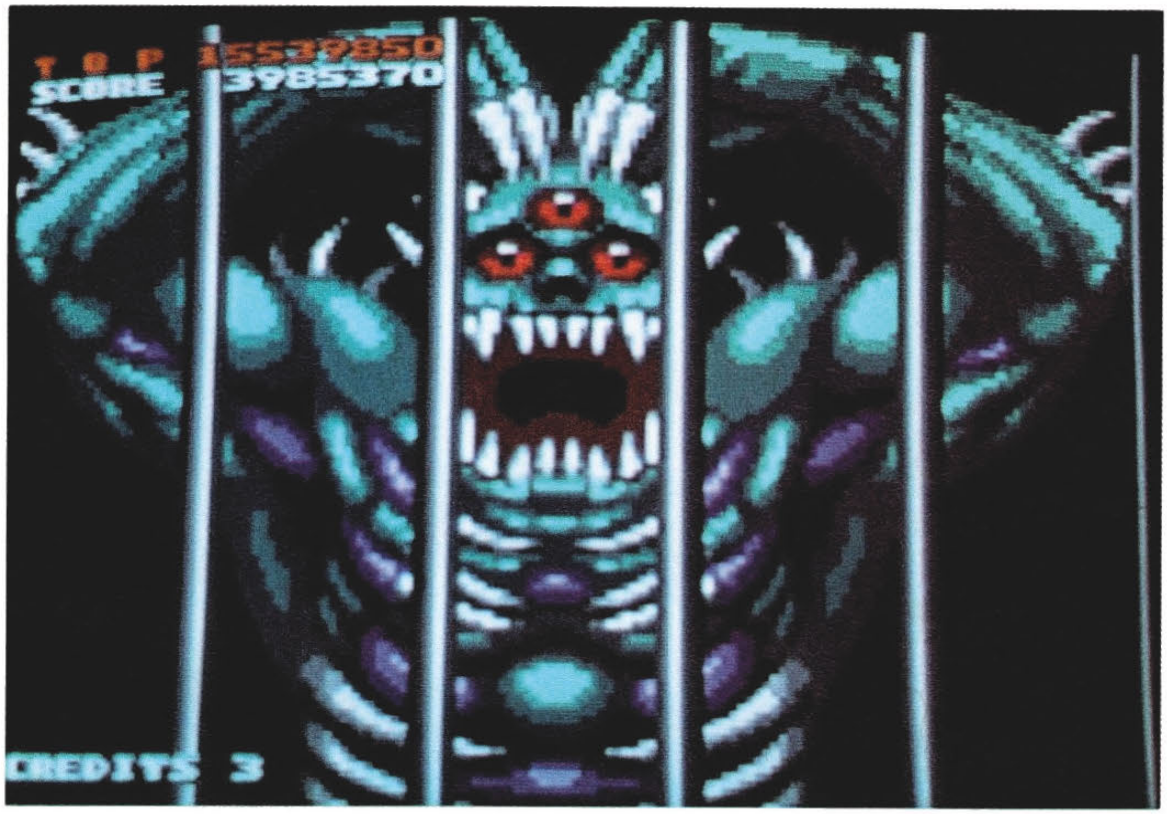
SCAN / EDIT : GADLER

COIN OP

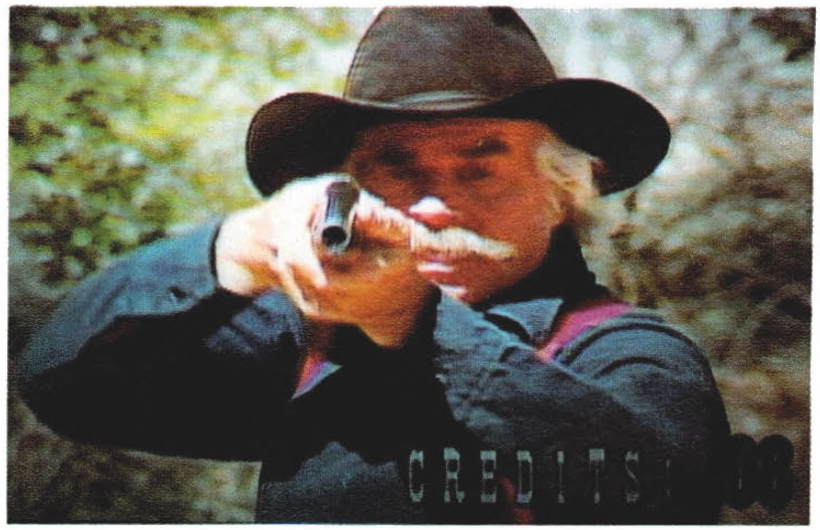
kunft zurück, um uns ein bißchen im Wilden Westen umzutun. Genauer gesagt in einem richtigen Western-Movie, denn neben der Auswertung am Amiga feiert die Laser-Technologie nun auch in der Spielhalle ein Comeback! Man nehme einen Prozessor samt Steuersoftware, einen Laserdisk-Player samt Platte, eine Lichtpistole und einen Großbildfernseher – fertig ist **Mad Dog McCree**, Ataris neuer Baller-Spaß. Und der Witz dabei? Hier ist keine Grafik im üblichen Sinn angesagt, hier duelliert man sich mit (gefilmten) Ganoven wie du und ich!

Die wenig originelle Vorgeschichte um einen entführten Bürgermeister und den bösen Gangster Mad Dog McCree wird dem Spieler denn auch stilgerecht von einem alten Westener erzählt; dank Laser-Technologie sind der Sprachausgabe ja praktisch keine Grenzen gesetzt. Dem Gameplay leider schon: Zu Beginn erhält man eine limitierte Menge an Munition und darf sich eines von vier Szenarios (Saloon, Bank, Stall oder Sheriff-Büro) aussuchen, dann kann die Schießerei losgehen. Viel mehr als Bösewichte umzunieten, gelegentlich auftauchende Kuh-Totenschädel zwecks Zusatzmunition zu treffen und durchs Bild rennende Unschuldige (z.B. Frauen und Kinder) zu verschonen, ist nicht gefragt. Ab und an muß auch die Knarre nachgeladen werden, und wer nicht schnell genug ballert, macht Bekanntschaft mit dem Totengräber – finito.

Daß **Mad Dog McCree** dennoch ein paar Münzen wert ist, liegt natürlich auch wieder an der speziellen Technologie: Es ist schon ein Erlebnis, sich mit dem Colt in der Hand durch einen echten Film zu schießen, zumal Schauspieler, Hintergründe und Requisiten wirklich sehr professionell sind. Wer unser CD-Special in der letzten Ausgabe gelesen hat, ahnt schon, daß er es mit diesem Game bald auch auf seinem Amiga krachen lassen kann – soviel zum Sinn des Coin Ops für Leute, die noch nicht in die Spielhalle dürfen. Mit diesen Worten der Weisheit wollen wir es für heute bewenden lassen, die nächste Arcade-Action erwartet Euch dank der Doppelausgabe erst in acht Wochen. Alsdann, bis demnächst! (ml)



A.B. Cop – Air Bike: Gleich bist du dran, Freundchen!



Mad Dog McCree: Ein Spiel wie ein Film! Oder war's umgekehrt?

Die Sonne lacht, die Blümchen sprießen, und die Vöglein zwitschern – genau der richtige Zeitpunkt, um sich mal wieder was zu gönnen! Am besten mit einer Bestellung aus dem Shop: Nicht nur, daß unsere Joker-Artikel topexklusiv sind, gnadenlos günstig ist der Kram auch noch. Und man gönnt sich ja sonst nichts . . .

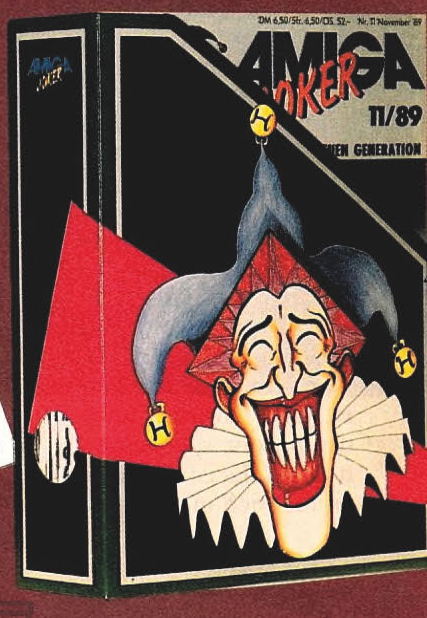
Nr.01
Joker-Shirt – Aus 100% Baumwolle, blütenweiß und bunt bedruckt: Unsere Exclusiv-Shirts in prima Qualität! Bitte Größe nicht vergessen (S,M,L,XL).
Nur DM 19,90

Nr.03
Joker-Sammlung – Jetzt aber flott die fehlenden Hefte nachbestellen, denn die Ausgaben 11/89, 12/89, 1/90, 2/90, 3/90 und 11/90 sind bereits vergriffen! Von den anderen Ausgaben gibt es zwar noch ein paar Exemplare, aber wer weiß, wie lange?
Für's Übliche: DM 6,50 pro Amiga Joker, DM 7,80 für das Sonderheft „Simulationen" und schlappe DM 6,– für das Sonderheft „Poster & Lösungen".

Nr.02
Joker-Jogger – Unser Mode-Hammer für Zuhause, Sport oder den Wiener Opernball: neidvolle Blicke aller Geschlechter garantiert! Weiß mit buntem Druck, 50/50%, in den Größen: S,M,L,XL.
Schon für modische DM 49,–

Nr.04
Sammelordner – Der absolute Schönheitskönig unter den Sammelordnern: aus stabilem Karton, rundum im Designer-Look bedruckt! Außerdem hat er ein Grifffloch und Platz für sämtliche 10 Ausgaben eines Jahrgangs. Die einzige Art, seine Joker-Sammlung stilgerecht aufzubewahren . . .
Ordnung mit Stil für gut angelegte DM 15,–

Nr.05
Disketten-Aufkleber – Wer eine hübsche Softwaresammlung haben will, hat ein Problem: Game-Disks sehen ja ganz nett aus, aber was macht man mit den Raubkop . . . äh, Sicherheitskopien? Die Lösung ist vierfarbig mit dem Joker-Logo bedruckt, sieht tierisch scharf aus, paßt auf jede 3.5 Zoll-Diskette und läßt sich auch noch prima beschriften!
Für gut haftende DM 4,– pro Bogen (acht Sticker)



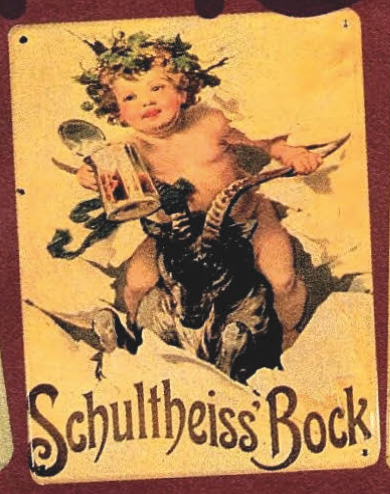
SHOP

So viel Sonnenschein, hübschen Blümelein, lieblichem Vogelgezwitscher, aber vor allem so verführerischen Angeboten kann ich einfach nicht widerstehen! Ich hätte Euch den Laden längst leergeräumt, wenn ich nur wüßte wie??!!

Gebrauchsanweisung: Man nehme eine handelsübliche Postkarte, schreibe Nummer UND Bezeichnung des oder der gewünschten Artikel, sowie die Zahlungsweise (entweder Nachnahme oder Vorauskasse, also beigelegter Scheck bzw. Bargeld) darauf und sende sie an:

Joker Verlag
„Joker Shop"
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

BITTE BEACHTEN: Bei Vorauskasse müssen DM 3,– für's Porto dazugerechnet werden! Bei Nachnahmebestellungen wird einfach alles beim Postboten bezahlt, allerdings ist das nur im Inland möglich. Und die Mehrwertsteuer? Geschenkt, die ist bei allen Preisen schon dabei.



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.08
Kaugummiautomat – Die unabdingbare Apparatur für Leckermäuler gibt es jetzt mit aufgepepptem Design und wahlweise in den Farben schwarz oder weiß. Und das Beste: Neuer Look, aber alter Preis!
Für standhafte DM 19,–
(Ohne Füllung)

Nr.09
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.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,–

Vorsicht: Am 26. Juli droht der Hitzeschock!

Und wenn dieser Sommer noch so heiß wird – der neue AMIGA JOKER macht ihn noch ein bißchen heißer!

In der Doppelausgabe für August/September erwarten Euch wieder massenhaft feuerheiße Tests, brandaktuelle Previews und so viele Cheats & Lösungen, daß Euch der Kopf raucht! Und für unsere lodernden Berichte und glühenden Preisausschreiben werdet Ihr sowieso Feuer und Flamme sein . . .
Ab dem 26. Juli sollten sich also nur noch wirklich coole Zocker an den Kiosk wagen, denn der nächste JOKER entfacht den Steppenbrand im Softwareland! Besonders kühle Köpfe besorgen sich vorher noch schnell ein Abo – wer weiß, ob so ein Kiosk feuersicher ist?

Probealarm:

Ehe landauf, landab die Sirenen heulen, wollen wir schonmal ein bißchen „vorglühen" – beispielsweise mit **Monster Business**, einem tollen Plattform-Spaß mit Superscrolling und Megasound!
Abenteurer dürfen der Gefahr ins Triefauge blicken, gemeint ist natürlich die komplett neu gestaltete Amigaversion von **Eye of the Beholder**. Auch Sierra hat was zum Thema beizusteuern: **Trial by Fire**, der Nachfolger von „Hero's Quest" wurde endlich amigamäßig umgesetzt!
Wagt Euch mit uns in die Zone: Entweder in die **Outzone** oder, falls Ihr zur Zunft der Metzel-Söldner gehört, in die knallharte **War Zone**.
Und wer die Hitze schließlich gar nicht mehr aushält, darf sich mit der neuen Amigaversion von **Gunboat** im Wasser abkühlen oder mit dem Wahnsinns-Flugsimulator **Birds of Prey** in luftige Höhen entfleuchen!
Dazu gibt's wie immer einen Szene-Report von Dr. Freak, einen Spielhallen-Besuch im Coin Op, zwei Brettspieltests im Stromausfall und schon wieder keinen Häkel-Kurs auf Brigittas Girl-Seite. Außerdem präsentieren wir Euch **Neues Kanonenfutter für die Lightgun** und lassen unsere „Freundin" mit der Top-Konsole in den Ring klettern: **Amiga vs. Super Famicon** – ein Vergleichstest, der zeigt, wer die absolute Spiele-Power hat!

Bezugsquellen

AHS
Laden & Versand:
Schirngasse 3-5
6360 Friedberg 1
Tel.: 06031/61950

Bomico
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Tel.: 06107/76060

Demonware
Strahlenberger Str. 125a
6050 Offenbach
Tel.: 069/8004799

Frank Heidak
Franzstr. 7
5000 Köln 41
Tel.: 0221/407447

Funny-Software
Grazerstr. 34
7000 Stuttgart 30
Tel.: 0711/8568534

Funtastic
Müllerstr. 44
8000 München 5
Postfach 140209
Tel.: 089/2609593

Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 089/786044

Joysoft
Gottesweg 157
5000 Köln 41
Tel.: 0221/443056

Korona Soft
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1
Tel.: 05241/1828

Leisuresoft
Industriestr. 23
4709 Bergkamen-Rünthe
Tel.: 02389/780-0

Magic Bytes
Postfach 2144 D
4830 Gütersloh
Tel.: 05241/1834

Rushware
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2
Tel.: 02101/6070

Softpower
Schwedenstr. 18
1000 Berlin 65
Tel.: 030/4922056

Software 2000
Lübecker Str. 10
2320 Plön
Tel.: 04522/1379

Wial Versand
Liegnitzerstr. 13
8038 Gröbenzell
Tel. 08142/8273

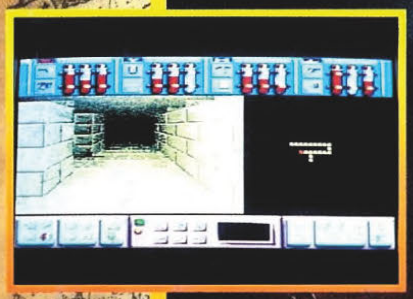
World of Wonders
Höhenstr. 31
6231 Schwalbach
Tel.: 06196/82467

Inserentenverzeichnis

ABC Soft	34,35	Korona Soft	17
AHS	26	Magic Bytes	11, 111
Ascon	77	Mirrorsoft	43
Bachler	25	Müller Computersoftware	80
Bits & Bytes	85	Richartz	80
Bomico	2, 21, 23, 31, 112	SCS	24
CPS Heidak	90, 91	Softpower	50
Data & Electronics	103	Software 2000	15
Delta PD	24	Software Corner	19
Domark	2	Starbyte	31, 112
ECS	19	UBI Soft	29
ETS	13	United Software	11, 15, 43, 85, 87, 89, 111
Four Systems	6	U.S. Gold	85, 87, 89
Fun Soft	22	Vasib	84
Funny-Software	45	Wial Versand	47
Funtastic	93	World of Wonders	63
Joker Verlag	27, 53, 83, 95		
Joysoft	88		

SCAN / EDIT : CADLER

THE RETURN OF MEDUSA



SIE KEHRT ZURÜCK

AMIGA
ATARI

BOMICO
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.

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

C 64
PC

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel. 02 34/68 04 60, Fax 02 34/68 04 97