



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



AMIGA JOKER

10/91

DAS COMPUTER-MAGAZIN DER NEUEN GENERATION

AMIGA
JOKER
AMIGA
JOKER

ENTERTAINMENT PUR!

CRUISE FOR A CORPSE
ROBIN HOOD
TERMINATOR 2
THE SIMPSONS

BUNDESLIGA
MANAGER
PROFESSIONAL

**CDTV
ZU
GEWINNEN!**

**3 X
MARKTÜBERSICHT!**

**CDTV-GAMES
COMPILATIONS
DISKETTEN-
MAGAZINE**

BRANDHEISSE PREVIEWS

**ELVIRA II
&
LOTUS
CHALLENGE 2**

STARKER LESESTOFF!

**BPS-INTERVIEW
PLUS
KINO & AMIGA**

KNOW HOW

**TIPS * PLÄNE * LÖSUNGEN
SPIRIT OF ADVENTURE * HÄGAR
CADAVRE II * GUNBOAT
FATE-GATES OF DAWN
NAVY SEALS
U.V.A.
!**



CONQUESTADOR

ZEIT: 1800

ORT: Planet Paradise, Orion Sektor

PERIODE: Zeitalter der Expansion

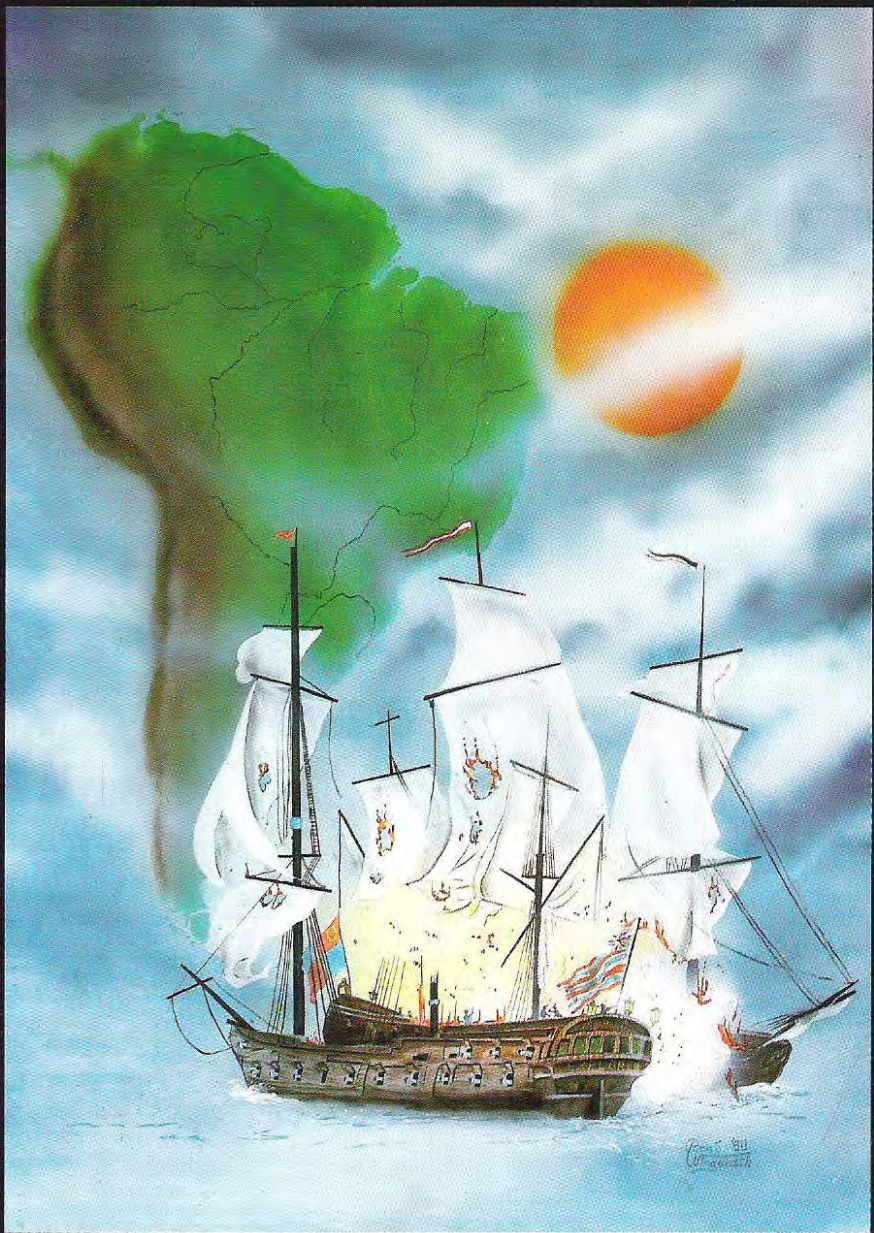
SITUATION: Forschungsschiffe
entdecken neue Kontinente

Ihre Aufgabe:

Als Befehlshaber über mehrere Conquestadoren müssen Sie Schiffsflotten zur Entdeckung, Erforschung und Kolonisation ausrüsten und damit die neue Welt erobern.

Setzen Sie die Segel und machen Sie sich auf den Weg zu neuen Ufern. Ihre Gouverneure starten gewagte Erkundungsmissionen und kolonisieren fruchtbares Land. Sie bauen Städte und legen Häfen an. Ihre Generäle verteidigen die neu erworbenen Gebiete gegenüber Aggressoren oder planen selber einen siegreichen Eroberungsfeldzug. Ihre Admiräle transportieren schwere Goldladungen zurück in die Heimat oder eskortieren Truppentransporter auf dem Weg zu den Kolonien.

Schicken Sie Ihre Kriegsschiffe auf lohnende Kaperfahrten und bringen Sie fette Beute mit nach Hause. Beweisen Sie in aufregenden Land- und Seeschlachten Ihr taktisches Geschick. Werden Sie Vizekönig, erobern Sie die Welt und Sie werden in die Geschichte von Paradise eingehen. In diesem außergewöhnlichen Strategiespiel stehen Ihnen alle Wege offen...



ERHÄLTlich FÜR: Commodore 64/128 ★ Atari ST (Mono + Multi Colour)
Amiga 500/1000/2000/3000 ★ IBM PC (EGA und VGA)

Einige Features:

- ★ Topgrafik ★ 1 bis 4 Spieler ★ einfache Bedienung ★ komplett in Deutsch ★ starke Computergegner
- ★ Highscore Tabelle (Hall of Fame) ★ individuell einstellbare Schwierigkeitsgrade ★ zwei verschiedene Landkampfsysteme ★ ausgeklügeltes Wirtschaftssystem ★ exzellent simulierte Seegefechte ★

German Design Group, Buchholzstr. 17, D-4755 Holzwickede, West-Germany.



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

BOMICO

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

Am Südpark 12 · 6092 Kelsterbach

IHR SOFTWARE PARTNER

Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto

Ein Schritt in die Zukunft

Mit gar so großen Worten sollte man zwar tunlichst sparsam umgehen, aber es könnte durchaus sein, daß wir in dieser Ausgabe tatsächlich einen ersten Blick auf die Zukunft des Amigas werfen: CDTV ist endlich da!

Gerüchte über das schwarze Zauberkästchen schwirren ja bereits seit Ewigkeiten durch die Gegend, seit etwa einem halben Jahr haben wir stündlich mit seinem Erscheinen gerechnet, und jetzt ist es so unvermittelt in den Geschäften aufgetaucht, daß wir doch wieder überrascht wurden. Gleichzeitig präsentieren ein paar flinke Hersteller auch schon ihre Games auf Schillerscheiben – der Zug der Zeit ist also gewartet und steht unter Dampf. Ein paar Seiten weiter könnt Ihr gemeinsam mit uns einsteigen und die ersten Wagons begutachten: Mag das Angebot auch noch gering sein, auf alle Fälle wird man erkennen können, ob die Lok in die richtige Richtung unterwegs ist...

Hat die gute alte „Freundin“, wie wir sie bisher kannten, nun bald ausgedient, oder erweist sich das CDTV als Eintagsfliege? Kann der „gelben Gefahr“ so der Zahn gezogen werden, oder nehmen es die japanischen Konsolen langfristig auch mit Commodores neuer Wunderwaffe auf? Und vor allem: Stehen uns jetzt wirklich Spiele einer neuen Dimension ins Haus, oder wird man uns nur Altbekanntes in neuem Gewand auftischen? Zumindest diese Frage läßt sich mit einem klaren jein beantworten: Natürlich kommt eine Flut von mehr oder weniger erfolgreichen Programmen herkömmlicher Machart auf uns zu, die für CD nur mit ein paar hübschen Zwischengrafiken und zwei, drei zusätzlichen Sounds aufgepeppt wurden. Andererseits werden CD-Games immer besser werden, je populärer die Sache wird – das steht völlig außer Frage! Wie populär die Sache aber tatsächlich wird, und in wie weit der Siegeszug der Konsolen ausgebremst werden kann, das wird erst die viel beschworene Zukunft zeigen. Aber wie sagt schon Rudi Carell, der große holländische Philosoph: Laß dich überraschen...

Zukunft hin, CDTV her, der neue JOKER hat noch ein paar ganz andere Überraschungen in petto! Viel Spaß damit wünscht Euch,

Euer Michael

E
D
I
C
R



Editorial	3
Betriebsgeheimnis	6
Mixer	7
Preview:	
Lotus Turbo Challenge 2	8
Elvira II	9
Mailbox	20
Marktübersicht:	36
Alles über Disketten-Magazine	
Up & Down	38
Rockus-Comic	38
Joker-Comic	44
Crack!	46
Preisausschreiben:	47
Der SWAP-Test	
PD-Box	48
Ruhmeshalle	50
Special:	57
CDTV - Geniestreich mit kleinen Hindernissen	
Girl-Seite	67
Joker-Galerie	68
Computer-ABC	70
Klassiker:	79
Interceptor	
Brork-Comic	80
Know How	81
Impressum	86
Kleinanzeigen	92
Joker-Index	96
Special:	97
13 neue Compilations	
Story:	101
Kino & Amiga	
Postspiel:	102
Der Kicker-Cup	
Stromausfall:	104
Lieber bairisch sterben	
Astrotech	
Coin Op	106
Joker-Shop	108
Vorschau	110
Inserenten	110
Bezugsquellen	110



Was haltet Ihr vom CDTV?
 Ehe Ihr antwortet: Wir meinen eins für Euch, kostenlos, gratis und umsonst! Jaaa, davon haltet Ihr was, stimmt's? Dann macht mit bei unserem „SWAP-Test“, zu finden auf Seite 47

Was haltet Ihr von Strategie? Wie bitte, zu trocken? Das geht aber auch ganz anders - „Battle Isle“ ist der beste Beweis! Das Teil ist schlichtweg genial, überzeugt Euch selbst auf Seite 16

Haltet Ihr was von schlechten Spielen? Nö, wir auch nicht. Deshalb sind wir mal der Frage nachgegangen, warum aus guten Filmen oft so miserable Games gemacht werden. Die Antwort gibt die Story „Kino & Amiga“ auf Seite 101

Was haltet Ihr von der BPS? Nein, nein, sagt's uns lieber nicht. Lest stattdessen Brigittas „Girlseite“, wo's diesmal ein Interview mit der neuen Leiterin der Jugendschutzbehörde gibt! Offene Worte von Frau zu Frau auf Seite 67

Was haltet Ihr von Simulationen? Nix, zu kompliziert? Dann solltet Ihr aber schleunigst einen Blick auf „Thunderhawk“ werfen, den etwas anderen Hubschrauber. Dazu passend der etwas andere Test auf Seite 39



Was haltet Ihr von Specials? Hoffentlich eine Menge, denn in diesem Heft gibt's gleich drei Stück! Nämlich über „Diskettenmagazine“ (Marktübersicht), „CDTV-Games“ (Tests) und „Compilations“ (noch mehr Tests). Spezialisten treffen sich auf den Seiten 36/37 und ab Seite 57 bzw. 97

Was haltet Ihr von Leichen? Brrrr? Dann laßt Euch von „Cruise for a Corpse“ eines Besseren belehren - das brandneue Cinematique-Adventure ist ein Hammer! Krimispannung bei unserem Exklusiv-Test auf Seite 10

Was haltet Ihr von Previews? Dumme Frage. Eigentlich schon saudumm, denn wir stellen Euch diesmal „Elvira II“ und „Lotus Turbo Challenge 2“ vor! Fotos, Fakten, Feuerwerk auf den Seiten 8 und 9



Was haltet Ihr von großen Namen? So richtig großen, wie „Terminator 2“, „The Simpsons“ und „Robin Hood“?! Was immer Ihr davon haltet, wir sagen Euch, was von den gleichnamigen Games zu halten ist. Haltet aus bis zu den Tests auf den Seiten 12, 18 und 30

Games im Test

Abenteuer

Covert Action	64
Cruise for a Corpse	10
Death Knights of Krynn	51
King's Bounty	32
Robin Hood	30
Secret of the Silver Blades	51

Action

Armalyte	61
Darkman	18
Dragon Fighter	34
Megaphoenix	78
Navy Seals	34
Terminator 2	12

Geschicklichkeit

Burger Man	72
Elf	40
Hägar	77
Rod-Land	40
Stack Up	72

Simulation

Bundesliga Manager Prof.	14
Silent Service II	71
Super League Manager	54
Thunderhawk	39
Winzer	73

Sport

F1 G.P. Circuits	66
Int. Champ. Athletics	54
R.B.I. Two Baseball	77
Wild Wheels	64

Strategie

Battle Chess II	42
Battle Isle	16
Cardinal of the Kremlin	78
Mega lo Mania	62
Pot Panic	42
Think cross	66

Verschiedenes

Arcade Trivia Quiz	76
Billy the Kid	76
CDTV-Games	57
Compilations	97
Diskettenmagazine	36
PD-Games	48
The Simpsons	18

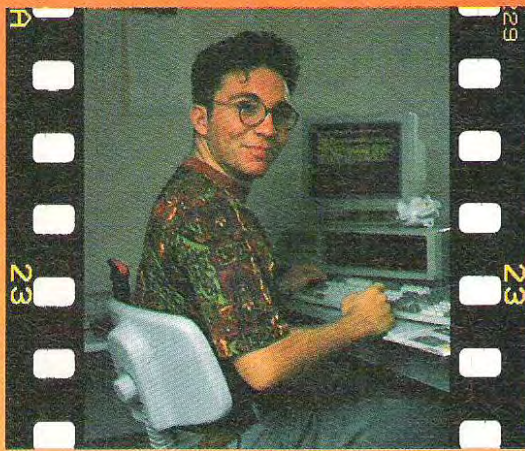
Betriebsgeheimnis

Wir haben nach Verstärkung gerufen, und er hat uns erhört. Er, das ist Richy, ein Vollblutzocker, dem kein Abenteuer zu abenteuerlich, kein Geschicklichkeitsspiel zu geschickt und kein Actiongame zu actionreich ist! Salve Ricardo, wir bitten zum Kurzinterview...

?: Okay Richy, nun erzähl mal, wie das bei dir eigentlich angefangen hat, mit dieser schrecklichen Sucht nach Computerspielen.

R: Vermutlich war es mir

schon in die Wiege gelegt, als ich am 21.04.70 mitten in der Nacht (für die ganz Peniblen: exakt 3.07 MEZ) das Licht dieser Welt erblickte. Denn ich habe die übliche Drogen... äh, Computerspielkarriere durchgemacht - zuerst am 64er, der mich seit den Zeiten von „Fort Apocalypse“ begleitet. Ab und zu gönne ich mir heute noch den einen oder anderen Oldie auf der „Brotkiste“, aber meistens habe ich bald wieder Sehnsucht nach meinem Amiga. Und



ABSOLUTE KATASTROPHE	(00% - 10%) = 0
KATASTROPHE	(11% - 20%) = 2
TOTAL ZUM VERGESSEN	(21% - 30%) = 1
ZUM VERGESSEN	(31% - 40%) = 4
MUSS NICHT SEIN	(41% - 50%) = 2
NIX BESONDERES	(51% - 60%) = 3
IN ORDNUNG	(61% - 70%) = 10
SCHWER IN ORDNUNG	(71% - 80%) = 5
ERSTE SAHNE	(81% - 90%) = 7
MEGASTARK	(91% - 100%) = 1
HIT-AUSBEUTE	= 5

der singt und tanzt jetzt seit drei Jahren auf meinem Schreibtisch.

?: Singt und tanzt? Bring das Teil doch mal mit in die Redaktion! Mit welchen Games siehst du deiner „Freundin“ denn am liebsten bei Ihrer Gesangsvorstellung mit Tanz-einlagen zu?

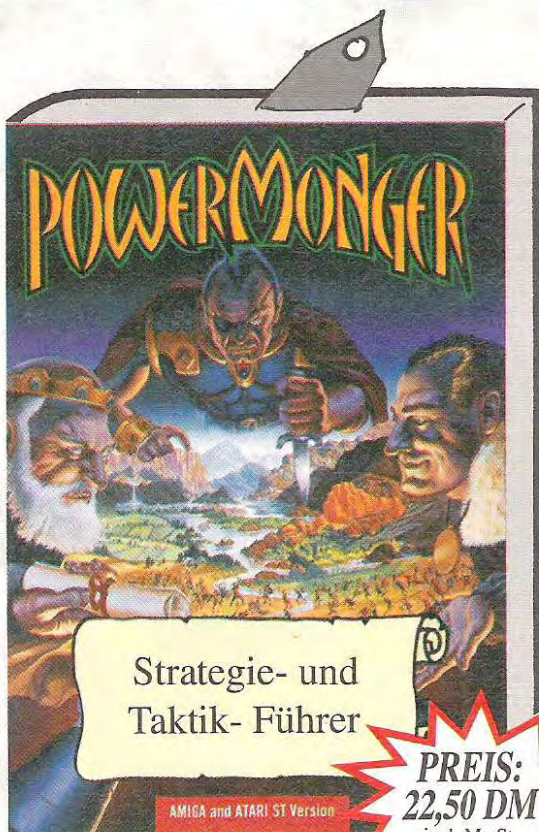
R: Da bin ich nicht so wählerisch, Hauptsache, es rührt sich was am Screen! Von daher ist mir Action am liebsten, aber auch vor einem guten Denk- oder Rollenspiel krieg ich so schnell keine Entzugerscheinungen. Die Spielbarkeit muß halt stimmen...

?: Ganz deiner Meinung! In Zukunft hast du ja nun die Chance, mit deinen Tests den Softwareherstellern ein bißchen Dampf in dieser Richtung zu machen.

R: Das hab' ich auch vor. Wenn ich gute Noten vergebende, dann muß das Game auch wirklich in jeder Beziehung in Ordnung sein - auf Joker-Tests konnte man sich ja bisher immer verlassen, und dabei soll's auch bleiben!

Genau. Und wer's nicht glaubt, der sehe sich einfach unsere knallharte, gnadenlose Teststatistik an...

Darauf haben ca. 50.000 User von Powermonger gewartet...



„Ein Buch der Geheimnisse... Ein Tor zu neuen Welten“

Der Powermonger Abenteuer- und Strategie-Führer:

- * Entdecken Sie neue Taktiken und erleben Sie die verborgenen Tiefen von Powermonger
- * Lassen Sie sich von Peter Molyneux, dem Programmierkünstler, in die geheimen Strategien einweihen
- * Planen Sie narrensichere Feldzüge anhand detaillierter Diagramme und Karten
- * vierfarbiger Umschlag

So wird bestellt:

Schicken Sie uns für Nachnahme eine Postkarte mit Ihrer Bestellung und deutlich geschriebenem Absender.

Oder senden Sie uns einen Verrechnungsscheck oder eine Postanweisung an:

United Software GmbH
Abteilung: Powermonger
Hauptstraße 70
4835 Rietberg 2

Versandbedingungen:

- Vorkasse:
Preis pro Buch + 2,40 DM (Porto) per Verrechnungsscheck oder Postanweisung
- per Nachname:
Preis pro Buch + 4,-DM Porto + Nachnahmegebühr

PREIS:
22,50 DM
incl. MwSt.

ELECTRONIC ARTS

United Software

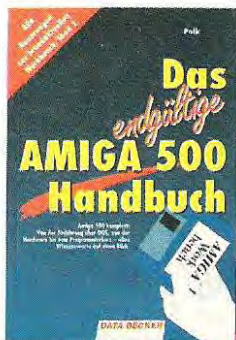
Das relevante Programm

Das Letzte?

„Das endgültige Amiga 500 Handbuch“ hat Andreas Polk seine gut 1100 Seiten starke Benimm-Fibel für den Umgang mit der „Freundin“ genannt. Endgültig? Klingt irgendwie so endgültig...

Naja, gar so endgültig wird's schon nicht sein. Denn obwohl hier auf die neue Workbench und Shell 2 eingegangen wird, ist Commodore sicher noch für Überraschungen gut – und dann steht wohl wieder ein neuer Wälzer an...

Bis dahin ist man jedoch mit Data Beckers Amiga-Bibel gut bedient: Die Gliederung in 33 Hauptbereiche wie Workbench, Hardware, Viren, etc. ist sehr übersichtlich, die Texte sind verständlich, und wer etwas sucht, findet es dank eines Pictogramm-Systems ziemlich problemlos. Im Anhang werden zudem alle Guru-Codes aufgelistet, es gibt eine Befehlsübersicht des Amiga DOS und ein Stichwortverzeichnis. Bloß, daß unter der Rubrik „Zeitschriften“ der Joker zu kurz kommt, ist ein Manko! Aber wir sind ja großzügig – Ihr dürft Euch das Teil trotzdem für 39,80 DM im (Fach-)Buchhandel besorgen.



Sport ist Mord

Die Leute von Domark sind immer für ein Späßchen gut – anlässlich ihres „R.B.I. Two“ haben sie uns mit einer Baseball-Ausrüstung versorgt! Was sollen wir damit?

Ja, was sollen eingeschworene Nicht-Sportler wie wir mit einem ausgewachsenen Baseballschläger samt Ball und Mütze anfangen? Schon Churchill wußte auf die Frage, wie man das Rentenalter erreicht, nur eine Antwort: No Sport! Aber vielleicht wollt Ihr Euch ja im Schweiß Eures Angesichts umbringen? Wer also seinem kleinen Bruder einen großen Knüppel auf den Schädel knallen will, oder gerne selbst einen beinharten Lederball an die Birne bekäme, dem stellen wir nun das Equipment! Anders gesagt, die tolle Baseball-Ausrüstung wird unter all jenen verlost, die bis zum 15. Oktober ein Kärtchen an folgende Adresse schicken:

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

Schönheitskönigin

Ist die „Freundin“ ein Mauerblümchen? Keinesfalls, und doch bleibt für einen begnadeten Schönheitschirurgen wie André Kasper aus Minden noch Raum für kosmetische Operationen. Das Ergebnis: Waaahnsinn!

Volle 50 Arbeitsstunden hat André in den Umbau seines 500ers investiert, weil er „einfach mal sehen wollte, was man alles an Zusatzfunktionen in die kleine Kiste einbauen kann“. 11 Stück sind es schließlich geworden, darunter so exotische wie ein Dimmer für die Innenbeleuchtung und ein Equalizer mit Aussteuerungsanzeige. Darüberhinaus verfügt sein Turbo-Amiga jetzt über Kickstart-, Boot- und Port-Selectoren, einen Reset-Schalter, eine Prozessorbremse und vieles mehr. Fehlen eigentlich nur noch Kotflügelverbreiterungen und Ralleystreifen...



MÄRKER

Heimspiel für Millionäre

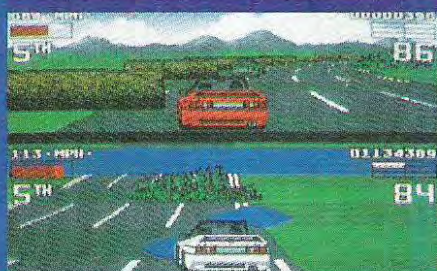
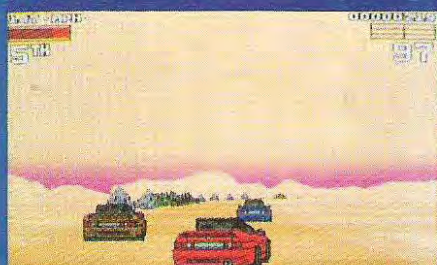
Was wünscht man sich zum Geburtstag, wenn ein Amiga, zwei Porsches und drei Villen bereits vorhanden sind? Schwierig, schwierig, aber die Londoner Company Active weiß Rat!

Wie wäre es z.B. mit einem Gehäuse, das diverse Heimcomputer (vom Mega Drive bis zum Amiga) fast in Spielhallen-Geräte verwandelt? Schlappe 300 englische Pfund – und das sind ja nur ca. 900 Märker – muß man berappen, und schon darf man all seine Lieblingsgames im Stehen zocken. Na, wenn das nix ist! Für diesen wahrhaft geringen Obulus erhält der verspielte Milliardär die „Powarcade“ mit samt Arcade-Joysticks und Feuerknöpfen zum Anschluß an seinen Rechner. Wer will dem Hersteller, Mr. Stallibrass, da noch widersprechen, wenn er sagt: „Für knapp 300 Pfund ist das Gerät ein Sonderangebot für jeden echten Spiele-Fan.“ Der Mann hat Humor!



Werden in Sheffield die Babies nicht an der Mutterbrust, sondern an Tanksäulen gesäugt? Anders ist Gremlins Hang zum Motorsport schon fast nicht mehr erklärbar! Aber uns soll's Recht sein - mit der Fortsetzung des Super-Rennspiels haben sich die Jungs förmlich selbst übertroffen!

LOTUS TURBO CHALLENGE 2



Nach „Team Suzuki“ und den beiden „Super Cars“ Teilen soll der neu konstruierte Lotus nun das ultimative Rennspiel werden. Um den edlen Anspruch zu untermauern, lud Gremlin zur Präsentation nicht in ein popliges Büro, sondern auf die Renn- und Teststrecke von Millbrook. Hier durfte die Presse zunächst mit einem echten Lotus probieren, umso besser konnte man sich bei der anschließenden Vorführung von der Realitätsnähe des Games überzeugen...

Auf insgesamt 40 neuen Pisten (sieben Strecken, unterteilt in Unterabschnitte) müht sich der Pilot diesmal den nächsten Checkpoint zu erreichen, ehe die vorgeschriebene Zeit abgelaufen ist. Damit die Hatz dann auch tatsächlich der rauen Wirklichkeit entspricht, erschweren neben der allgegenwärtigen Konkurrenz auch Nachtfahrten, Schneefall, vereiste Straßen und verkehrsreiche Kreuzungen den stressigen Ausflug. Ganz Wagemutige können ihr Glück sogar als Geisterfahrer auf der Gegenspur versuchen. Die Höhepunkte aber sind ein spektakuläres Gewitter mit Regenschauer, Blitz und Donner sowie ein Nebel-Abschnitt, bei dem alle Autos und Hindernisse plötzlich schemenhaft aus dem Nichts auftauchen - das ist fast schon beeindruckender als die Realität!

Die abwechslungsreiche Grafik mit den liebevoll gestalteten Wüsten-, Winter-, Wald- oder Stadt-Landschaften, die vielen Tunnels und der fetzige Sound (für jeden der sieben Abschnitte eine andere Musik) sind aber nur eine Seite der Medaille, das Beste kommt erst noch: Per Nullmodem können bis zu vier Amigas miteinander gekoppelt werden, wobei dann allen Teilnehmern ihr eigener Splitscreen zur Verfügung steht! Ja, im Sinne der „Völkerverständigung“ dürfen sogar Amigianer und ST-Besitzer gleichzeitig gegeneinander antreten. Wer auf derlei Multi-User-Spielereien keinen Wert legt, rast halt wie schon beim Vorläufer gegen einen Freund oder den Computergegner. Daß erfolgreiche Fahrer nach jedem gemeisterten Abschnitt ein Paßwort erhalten, um nicht immer von vorne anfangen zu müssen, ist für alle gleich erfreulich - ob „Rudel-Racer“ oder „Einsamer Wolf“.

Bleibt eigentlich nur noch eine Frage offen: Wann fällt der Startschuß? Nun, wenn Gremlins Programmiererteam Magnetic Fields in Millbrook nicht in einen allzu bösen Geschwindigkeitsrausch verfallen ist, dürft Ihr bereits im nächsten Joker mit einem Test der fertigen Version von Lotus Turbo Challenge 2 rechnen! (C. Borgmeier)

Alle Grafik-Puristen, Horror-Freaks und Fans enormer Oberweiten dürfen ein Faß aufmachen – die stramme Mitternachts-Queen ist wieder da! Das heißt, eigentlich ist sie schon wieder weg, entführt von einem dreiköpfigen Monster aus einer anderen Dimension ...

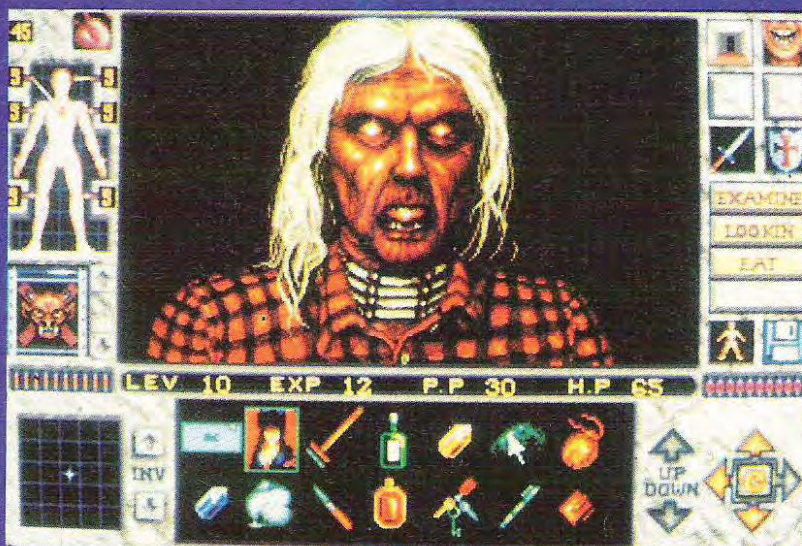
Da fährt man extra zu den entlegenen Filmstudios der „Black Widow Productions“, um Elvira bei den Dreharbeiten zu ihrem neuesten Horror-Streifen beobachten zu können, und dann hat irgend so ein dahergelaufener Dämon den Star verschleppt! Die Lady in black hatte aber noch Zeit, dem potentiellen Retter einen magischen Hilferuf und ein Buch mit Zaubersprüchen zu hinterlassen, also macht man sich daran, die drei Stockwerke des Gebäudes abzusuchen. Eines sieht aus wie ein viktorianisches Spukhaus (samt Labor und verrücktem Wissenschaftler), das nächste ist ein Irrgarten voller Riesenspinnen und anderen blutsaugenden Insekten, und im dritten findet man einen kompletten Friedhof mit den dazugehörigen Einwohnern – Todesengel, Skelette, Zombies, etc. Wer in diesem Panoptikum überleben will, braucht starke Nerven und viel Kombinationsvermögen, aber mit dämlichen Schwächlingen konnte Elvira ohnehin noch nie viel anfangen ...

Ihr ahnt es schon: Die Programmierer von Horror Soft haben die Fortsetzung ganz im Stil des ersten Teils gehalten, es stehen also wieder jede Menge prachtvoller Animationen, kniffliger Rätsel, actionbetonter Echtzeit-Kämpfe und natürlich vier bis fünf Liter Blut am Programm! Nach wie vor wird ausschließlich mit der Maus gesteuert, und immer noch ist das Zusammentragen von Zauberezutaten ein wichtiger Bestandteil des (umfangreichen) Games. Das soll nun aber nicht heißen, daß an der Mischung aus Rollenspiel und Adventure nicht gefeilt wurde. Beispielsweise hat man ein paar zusätzliche Spielelemente eingebaut, es gibt deutlich mehr Locations, ein verbessertes Icon-System, und der Held kann nun an sechs verschiedenen Stellen verletzt werden, ehe sich sein Abbild nach und nach in ein Skelett verwandelt. Daß die Schauermär von tollem Sound untermalt wird, ist Ehrensache, daß es wieder diverse Charakterwerte aufzubauen gilt, eine Selbstverständlichkeit. Genau wie die Tatsache, daß Elvira über kurz oder lang in einer deutschsprachigen Version in die Shops kommt.

Jetzt wollt Ihr doch bestimmt wissen, wie sich „über kurz oder lang“ in Wochen oder Monaten ausdrücken läßt, stimmt's? Wenn ich an die Verspätung des ersten Teils denke, wage ich eigentlich keine Prognose mehr, aber bei Accolade hat man uns mehrfach versichert, daß es auf jeden Fall noch vor Weihnachten so weit sein soll. Auch wenn's schwerfällt, ich möcht's halt sooo gern glauben ... (ml)

ELVIRA 2

The Jaws of Cerberus



CRUISE FOR A CORPSE

Der Mörder ist ja normalerweise immer der Gärtner - im Falle von Delphines drittem Cinematique-Adventure kann's aber nicht stimmen, denn was hätte wohl ein Gärtner im Frühjahr 1927 auf einer Vergnügungsyacht zu suchen?

Der Amiga Joker meint:
Cruise for a Corpse - schön wie Madonna und genial wie Poirot!

Tatsächlich gibt's auch weit und breit keinen Gärtner an Bord des stolzen Dreimasters von Mr. Karaboudjan. Stattdessen befindet sich Inspektor Dusentier von der Pariser Polizei unter den illustren Passagieren. Und das ist auch gut so, denn was als gemütlicher Segelturn begann, entwickelt sich bald zum kriminalistischen Puzzle - schließlich wurde der Gastgeber schnöde dahingemeuchelt!



Als Täter kommt somit nur einer der Mitreisenden in Frage, es empfiehlt sich daher, sämtliche Räumlichkeiten des Schiffes genauestens nach versteckten Hinweisen zu durchsuchen.



Auch mehrmalige Besuche derselben Kabine können helfen, denn die Uhr schreitet unerbittlich voran, und am Nachmittag mag sich etwas finden, das morgens noch nicht dagewesen ist. Nicht minder wichtig sind natürlich die Verhöre - wer viel fragt, erfährt auch viel! Sobald dem Detektiv ein Passagier vor die Schnüffelnase läuft, kann man aus einem Menü ein Gesprächsthema auswählen und sich anhören, was der oder die Betreffende zu sagen hat (wie beim Vorgänger „Operation Stealth“ wird der Text ins Bild eingeblendet). Je mehr Spuren Dusentier verfolgt, desto umfangreicher ist auch die Themenauswahl, und Merkwürdigkeiten gibt es in der Tat genügend: Was hat es mit dem mysteriösen Treffen in der Bar auf sich? Und welche Rolle spielen Suzannes Alkoholismus oder die Rechnung vom Juwelier? Das herauszufinden überlassen wir Euch, wenden wir uns derweil lieber der Technik zu...



Zuallererst begeistert die langerwartete Krimi-Kreuzfahrt mit einem wunderschönen Intro, auch die teilweise sehr hübsch und sauber animierten Spielgrafiken sind ganz State of the Art. Geradezu genial kommt die Steuerung angesegelt: Der Mauszeiger identifiziert interessante Gegenstände, per Klick wird dann ein Menü mit allen Aktionen eingeblendet, die in diesem Augenblick mit diesem speziellen Objekt möglich sind - narrensicher! Die rechte Taste beschwört neben dem In-

ventory einen Grundriß des gesamten Kutters herauf, hier kann man auf direktem Weg das nächste Ziel festlegen und muß sich nicht langwierig Bild für Bild durchbeißen - bravo! Und auch der Sound ist gelungen: Unterschiedliche Musikstücke fügen sich hervorragend in die Atmosphäre ein, und die gelegentlichen Effekte wirken fast schon echter als echt.

Weil zudem die Rätsel schön knackig sind und auch der (manchmal etwas schwarze) Humor nicht zu kurz kommt, ist der Hit perfekt. Da kann selbst die entsetzlich ungenaue Codewheel-Abfrage nichts mehr kaputt machen - Cruise for a Corpse ist Spitze! (jn)



Cruise for a Corpse

Grafik:	86%
Sound:	80%
Handhabung:	94%
Spielidee:	83%
Dauerspaß:	91%
Preis/Leistung:	86%
Red. Urteil:	90%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,- DM
Hersteller: Delphine/U.S.
Gold

Genre: Abenteuer

Spezialität: Spiel und Anleitung werden demnächst komplett in deutsch erhältlich sein, ein hübscher Grundriß des Schiffes liegt bei. Save- und Pause-Option.



In Vino Veritas

WINZER

Schaffen Sie neue Weinsorten!
Prüfen Sie die Auslese!
Sabotieren Sie Ihre Gegner!
Bauen Sie Ihr Imperium auf!
Für Kenner nur vom Feinsten!

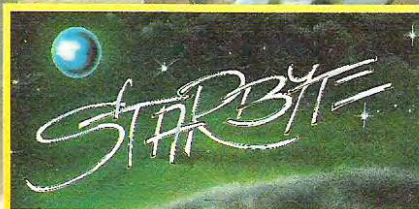


SCREENSHOTS: PC



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.: 061 07/62067

PC
C 64

Als Vorlage einer der aufwendigsten Kinostreifen aller Zeiten, als Held der Welt beliebtestes Muskelpaket und die Actionspezialisten von Ocean als Versoffer - was könnte bei so einem Game noch schiefgehen?

Grundsätzlich eine ganze Menge, wie bei so vielen Lizenzspielen. Begleiten wir also Herrn Schwarzenegger ins Jahr 2025 und schauen nach, was Sache ist. Daß dann die Erde von Maschinen und Robotern tyrannisiert wird, wissen wir schon seit „Terminator 1“. Daß es eine Handvoll tapferer Rebellen gibt, ist uns auch nicht neu, genau wie die Tatsache, daß der bösar-tige Maschinenpark gelegentlich Kiler-Androiden in die Vergangenheit (unsere Gegenwart) schickt. Im ersten Teil mimte ja Arnie solch einen Techno-Töter, versagte jedoch beim Versuch, die Mutter des Rebellenführers vor der Niederkunft abzumurksen. Also macht sich nun ein zweiter auf den Weg durch die Zeit, und weil's so schön ist, schicken die braven Rebellen gleich noch einen hintendrein. Zur Abwechslung darf diesmal Arnold der gute Blechkopf sein und versuchen, seinem

Widersacher selbigen einzuschlagen...

Am Amiga präsentiert sich das Ganze als eine Aneinanderreihung von insgesamt acht Action- und Puzzle-Sequenzen; zwischendurch gibt's auch ein paar digitalisierte Szenen aus dem Film, die nur leider relativ verschwommen aussehen. Dafür sind die eigentlichen Spielgrafiken umso besser gelungen: Wenn sich die beiden Terminatoren im ersten Level gegenseitig mit Pistolenschüssen, Fausthieben und Fußtritten malträtiert, stimmt von der Gesichtsmimik bis zu den Bewegungsabläufen eigentlich alles.

Im zweiten Abschnitt sitzt Arnie auf dem Motorrad und muß allerlei Hin-

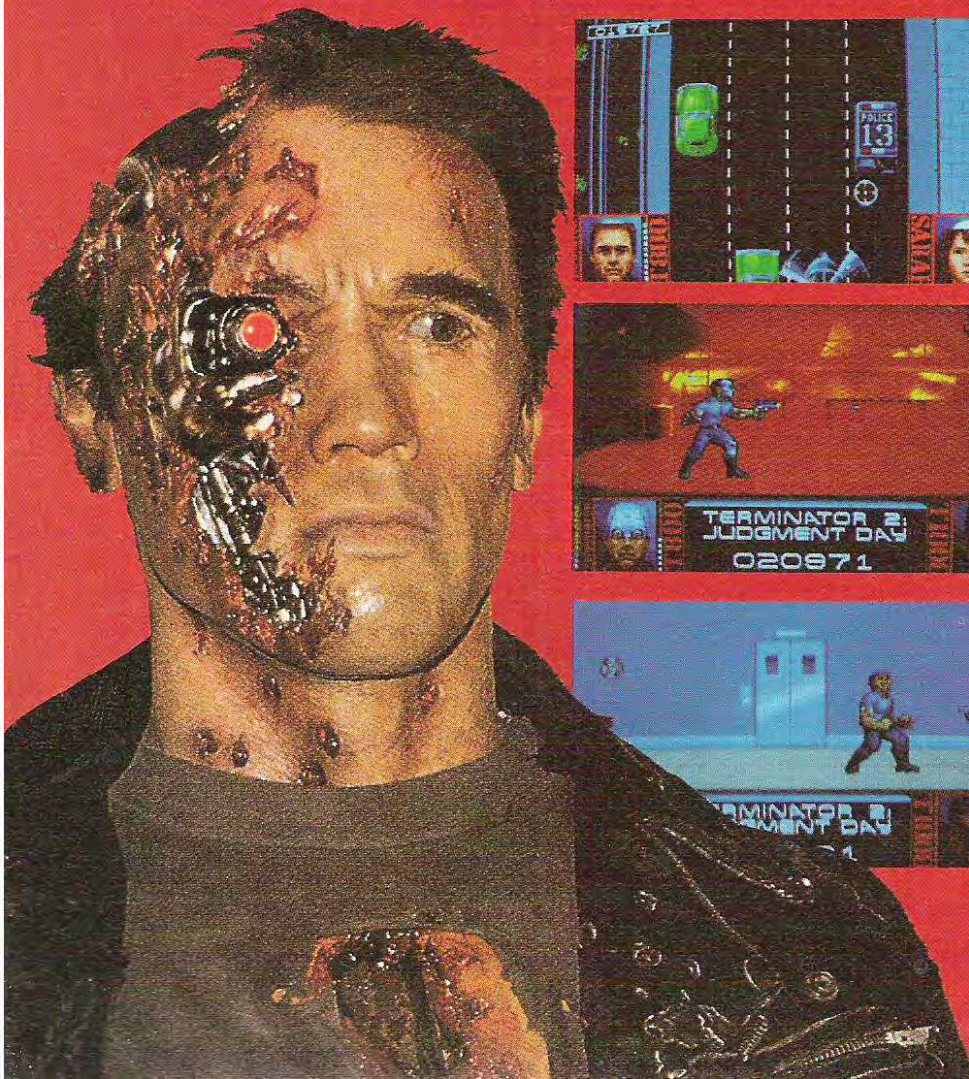
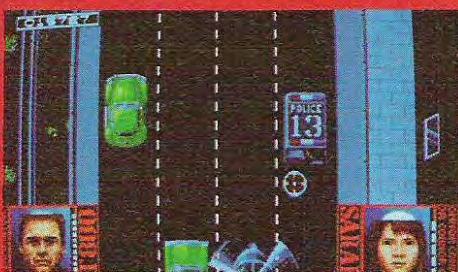
dernissen ausweichen (es wird vertikal gescrollt), während ihn ein höchst rammfreudiger Truck verfolgt. Level 3 beschert uns das erste Puzzle: Gezeigt wird die Hand des Helden, der Spieler muß die einzelnen Kabellösungen im Gelenk so zusammenfügen, daß Freund Robbi anschließend wieder kräftig zupacken kann. Im vierten Level kommt erneut eine Duellscene, genau wie im ersten, nur daß es diesmal im Krankenhaus zur Sache geht. Darauf folgt wiederum ein Puzzle (jetzt ist Arnies Gesicht dran), und noch 'ne Verfolgungsjagd, und noch'n Duell - halt, Level 6 ist eine Ausnahme, denn hier gibt's die einzige horizontal scrollende Ballerei des Games. Also viel Action, ein bißchen puzzeln, ordentliche Grafik, passende Soundbegleitung (Musik & FX), eine präzise Joysticksteuerung - alles paletti? Nicht ganz, denn bei genauerem Hinsehen sind's halt doch nur vier Level, die man hier zu acht breitgewalzt hat. Andererseits macht jeder einzelne davon Spaß, was ja eigentlich die Hauptsache ist. Formulieren wir's mal so: Wer komplexe, anspruchsvolle Spiele mag und gerne dicke Anleitungsbücher wälzt - Finger weg! Wenn Ihr dagegen eher die simpel gestrickten Games bevorzugt, bei denen man bloß zum Joystick greifen braucht und sofort loslegen kann, dann schnappt Euch den Terminator, Leute! (C. Borgmeier)



Terminator 2

Grafik:	74%
Sound:	61%
Handhabung:	68%
Spielidee:	46%
Dauerspaß:	66%
Preis/Leistung:	62%
Red. Urteil:	64%
Für Fortgeschrittene	
Preis:	ca. 89,- DM
Hersteller:	Ocean
Genre:	Mixtur

Spezialität: Highscores werden nicht gesaved, zum Trost liegt ein Poster bei.



Unter Fußballmanagern genießt der „unprofessionelle“ Vorgänger einen geradezu legendären Ruf - zu Recht. Aber jetzt kann man sich sein Magengeschwür noch viel, viel ausgefeilter anzüchten!

BUNDESLIGA MANAGER PROFESSIONAL



war nun wirklich kein Platz mehr. Den wird Software 2000 aber in Bälde für ca. 20,- DM anbieten, dann sind auch ureigene Abzeichen, Vereins- und Spielernamen machbar. Desweiteren werden zusätzliche Torszenen-Disks zum lachhaften Preis von je 5,- DM herauskommen.

Kommen wir zu Grafik und Sound: Beides ist recht ordentlich, nach den Maßstäben dieses Genres sogar hervorragend. Dennoch sollte man sich, vor allem akustisch, nicht zuviel erwarten: Das Titelbild wird zwar von Musik und Sprachausgabe untermalt, im Spiel selbst kommt dann aber bloß noch Raunen, Aufschreien und Gepfeife vom schwarzen Mann. Dafür ist das Game trotz aller Komplexität und des gewaltigen Umfangs kinderleicht per Maus zu bedienen, die Tastatur wird nur für gelegentliche Zahleneingaben benötigt. Klarer Endstand: 2:0 für den Bundesliga Manager Professional! (C. Borgmeier)



Der Amiga Joker meint:
Der Bundesliga Manager Professional ist die Pforte zum Fußball-Paradies!

Um gleich mal mit der Tür ins Haus zu fallen: Dieses Game ist die mit Abstand komplexeste und detailreichste Simulation ihrer Art! Der einzige Wermutstropfen dabei ist die fehlende Kompatibilität zum ersten Teil. Andererseits nur zu verständlich, denn außer dem grundsätzlichen Spielprinzip ist praktisch nichts gleichgeblieben - neue Features, wohin das Manager-Auge schweift! Greifen wir uns mal die interessantesten heraus:
Der oder die (bis zu vier)

Profimanager können detaillierte Verträge mit ihren Spielern aushandeln, sich an sämtlichen Pokalwettbewerben beteiligen (mit Hin- und Rückspiel, Verlängerung und Elfmeterschießen), ihr Stadion schrittweise ausbauen (Flutlicht, Sitz- und Stehplätze, etc.), Kredite aufnehmen und mit ihren Cracks schachern (Banken, Transfermarkt), während einer Begegnung jederzeit Spieler von der Reservebank einwechseln, die Jungs in acht verschiedene Trainingslager schicken, Werbeeinnahmen für Fernsehübertragungen, Banden- und Trikotwerbung kassieren, Nachholspiele bestreiten und... puuh, erstmal Halbzeitpause.
Okay, es geht weiter: Es gibt

über 30 animierte Torszenen mit Hackentricks, Elfmeterschießen, Doppelpässen und allem Drum und Dran, Bilanzen, abspeicherbare Highscores, Ergebnis-, Torschützen- und sonstige Listen, 36 verschiedene Verletzungsarten (Aua!), Jugendarbeit, Zeitungsmeldungen nach jedem Spiel, ja, und noch ein bißchen mehr! Beispielsweise lassen sich durch einfachen Druck auf die rechte Maustaste jederzeit Infos zu den vorhandenen Vereinen, Spielern, etc. abrufen, man kann wahlweise ein, drei oder endlos viele Jahre lang managen usw. Auf den drei Disks ist also viel drauf (selbst die neuen Teams aus Leipzig, Halle, Dresden etc. sind bereits vertreten), aber für einen Editor

Bundesliga Manager Professional

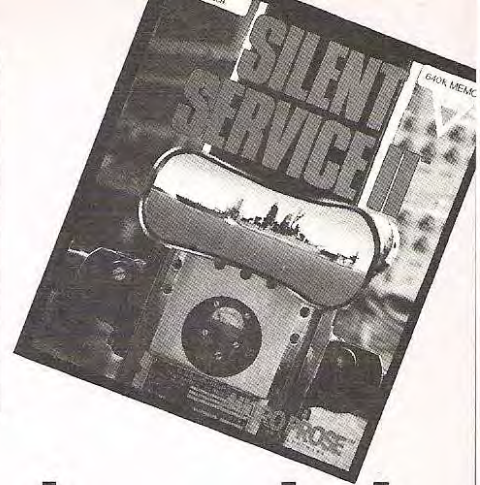
Grafik:	68%
Sound:	60%
Handhabung:	86%
Spielidee:	80%
Dauerspaß:	92%
Preis/Leistung:	79%
Red. Urteil:	89%

Variabel
Preis: ca. 99,- DM
Hersteller: Software 2000
Genre: Simulation

Spezialität: Spielstände speicherbar, HD-Installation. Ohne Megabyte gibt's weniger Zeitungsmeldungen, keine Torszenen und keinen Sound.

MICRO PROSE

SIMULATION • SOFTWARE



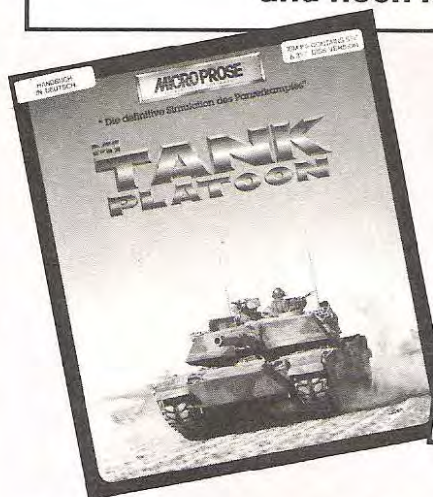
Das darf doch nicht wahr sein!

Die Microprose Sommer-Aktion ist fast zu gut, um wahr zu sein. Und trotzdem stimmt's: In ausgewählten Software-Fachgeschäften verteilt Microprose in diesem Sommer viele tausend Werbegeschenke ganz kostenlos! Solange der Vorrat reicht!

Also, Nichts wie hin!

- Microprose Kugelschreiber ●
- Microprose T-Shirts ●
- Microprose Sonnenbrillen ●
- Microprose Taschen ●
- Microprose Poster ●

und noch mehr!



In den Geschäften, in denen diese kostenlosen Artikel bereitliegen, können Sie alle Spiele von **MICROPROSE** ausgiebig testen! Kein Kaufzwang! Solange Vorrat reicht!



Achten Sie auf dieses Zeichen!

United Software

EIN UNTERNEHMEN DER GIGACOM GRUPPE

Blue Byte weiß, wie man Strategenherzen höher schlagen läßt: Noch nie war das Erobern des feindlichen Hauptquartiers so spannend wie bei dieser Mischung aus

BATTLE ISLE

Schach
und
High Tech
Krieg!



Der Amiga Joker meint: Battle Isle ist perfekt durchdacht – ein strategischer Geniestreich!

Los geht's mit einem bombastischen Vorspann, zur Sache dann am zweigeteilten Screen: Strategie Nr. 1 (Mensch) taktiert auf der linken Hälfte, Strategie Nr. 2 (zweiter Mensch oder Amiga) tobt sich gleichzeitig auf der rechten Seite aus. Es handelt sich also durchaus

um ein und dasselbe Schlachtfeld, die Bildschirmaufteilung hat rein praktische Gründe. Der ganze Inselkrieg besteht nämlich aus sich ständig abwechselnden Bewegungs- und Aktionsphasen. Ein Spieler kann immer seine Einheiten bewegen, während der andere attackiert, repariert, konstruiert oder was halt sonst gerade anfällt. Es gibt insgesamt 32 Schlachtinseln, wovon sich 16 auch im Solo-Modus

bewältigen lassen. Sie bestehen aus lauter Sechsecken, was man wegen der draufgepinselten (hübschen) Wälder, Flüsse, Fabriken usw. im ersten Moment gar nicht so richtig wahrnimmt. Außerdem pflügen die Transporter, Panzer, Flugzeuge, Schiffe und Infanterieeinheiten der beiden Kontrahenten durchs Gelände, dazu kommen noch ihre jeweiligen Hauptquartiere.

Um zu gewinnen, muß man

kleinen Animationssequenz, in die man allerdings nicht eingreifen kann. Aber zuzugucken, wie sich die Jungs gegenseitig zermörsern, ist auch recht spaßig...

Was gibt's an Battle Isle auszusetzen? Nichts! Die grafische und soundmäßige Präsentation ist für einen Strategieschinken fantastisch, die Handhabung dank einer erstklassigen deutschen Anleitung und der ausgezeichneten Steuerung hervor-



entweder sämtliche Einheiten des Gegners vernichten oder sein Hauptquartier stürmen. Dazu werden erstmal die eigenen Truppen bewegt, und das geht so: Mit dem Joystick-Cursor drauffahren und den Feuerknopf drücken; jetzt kann man durch gezielte Stükbewegungen die Reichweite dieser Einheit betrachten, Infos über sie einholen, die Übersichtskarte einblenden oder eben den ausgewählten Panzer, Fußsoldaten etc. in Marsch setzen. Sind alle Einheiten bewegt und alle Witwen getröstet, kommt die Aktionsphase – die läuft im Prinzip genauso ab, nur daß der Stük hier teilweise mit anderen Optionen belegt ist (Aaangriff!). Die Manöver werden allerdings nicht direkt vom Spieler ausgeführt, er erteilt nur die Befehle dafür. Beim Wechsel von Bewegungs- und Aktionsphase rechnet der Amiga dann die beabsichtigten Aktionen durch und führt sie aus – soweit sie überhaupt noch möglich sind (zerstörte Flieger fliegen halt nicht mehr). Gezeigt wird die jeweilige Auseinandersetzung in einer

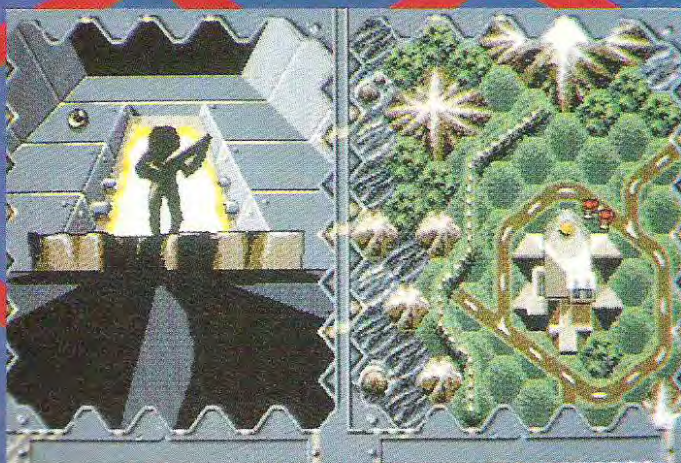
gend, die (übrigens mehrere Screens großen) Schlachtfelder sind samt und sonders taktisch ausgetüfelt. Der langen Rede kurzer Sinn: Battle Isle ist ein Süchtigmacher, wie man ihn seit „Powermonger“ nicht mehr gesehen hat! (C. Borgmeier)



Battle Isle

Grafik:	76%
Sound:	74%
Handhabung:	86%
Spielidee:	93%
Dauerspaß:	92%
Preis/Leistung:	85%
Red. Urteil:	91%
Für Fortgeschrittene	
Preis:	ca. 99,- DM
Hersteller:	Blue Byte
Genre:	Strategie

Spezialität: Drei Disks, HD-Installation, kein Kopierschutz, für die einzelnen Inseln gibt's Paßwörter. Zusatzdisketten mit weiteren Szenarien sind in Vorbereitung.



DEUTEROS

Bildschirmkopien von Amiga

DAS NÄCHSTE JAHRTAUSEND

Wir schreiben Ende des 31. Jahrhunderts. Vor nahezu 1000 Jahren besiedelten die Menschen den Mond. In ihren Labors züchteten sie Mutanten zur Erschließung neuer Planeten. Ebenfalls zu jenem Zeitpunkt löschte eine radikale Klimaveränderung alles Leben auf der Erde aus.

Streitereien hatten die Mutantenvölker entzweit. Die Menschen kehrten auf die Erde zurück. Eine neue Zivilisation entstand, längst schon waren die Weltraum-Abenteurer in Vergessenheit geraten.

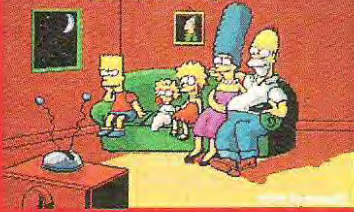
Tief in Earth City aber wurden erneut Pläne zur Eroberung des Weltraums geschmiedet. Unter der Bezeichnung "Operation Deuterus" begann die fieberhafte Ausbeutung der Bodenschätze, die Erforschung neuer Technologien und die Vorbereitung auf zukünftige Weltraum-Abenteurer.

Die Erkundung des sonnensystems setzt eine optimale Nutzung der Ressourcen voraus: allein Ihrer Kontrolle unterstehen Ausbildung, Forschung, Bodenschätze, Produktion und Vorräte von Earth City.

Grünes Licht für die "Operation Deuterus": An Bord Ihrer eigenhändig konstruierten High-tech Raumschiffe steuern Sie neuen, aufregenden Weltraum-Abenteuern entgegen!

Vertrieb: Rushware Microhandels-gesellschaft mbH
Bruchweg 128-132 · D-4044 Kaarst 2.

ACTIVISION



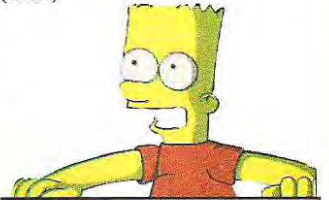
Der Vater bekloppt, die Mutter doof, beide Töchter dämlich und der Sohne-mann eine wahre Landplage – kein Wunder, wenn diese Durchschnittsfamilie in Amerika längst Kultstatus genießt! Seit kurzem hat die Zeichentrick-Serie ja auch unsere Fernseher erobert, aber für Bart ist das nicht genug...

...er will auch auf die Amiga-Monitore. Wer ihm dort zum ersten Mal begegnet, könnte glatt meinen, in ein Konsolen-Game à la „Super Mario“ gestolpert zu sein: The Simpsons ist eine Art Plattform-Actionadventure, bei dem Bart vier Level lang sämtliche Gegenstände beseitigen soll, die von bösen Weltraum-Mutanten zum

Bau einer Superbombe verwendet werden könnten. Im ersten Abschnitt gilt es z.B. alle rosafarbenen Objekte mit einer Spraydose umzufärben. Außerdem darf der sympathische Sprücheklopfer Goldstücke einsammeln, Shops besuchen, sich mit Klein-, Haupt- und Endgegnern „unterhalten“ (mit familiärer Unterstützung), Skateboard fahren und das alles in sämtlichen Himmelsrichtungen. Da man mit seinen Mitteln haushalten

muß und viele der Gegenstände recht schwierig erreichbar sind, ist zudem strategisches Denken gefragt. Leider spielt sich der Genre-Mix letzten Endes doch nicht ganz so toll, was an der überbelegten Joysticksteuerung liegt: Rennen, schneller rennen, Hüpfen, Sprühen/Schießen und das Inventory sind halt ein bißchen viel auf einmal. Da ist es schon fast ein Glück, daß die Gegner zum Steinerweichen dämlich sind! Ansonsten kann

man nicht meckern, die comicartigen Grafiken sind spitzenmäßig animiert, der Sound ist kein bißchen düdelig, und ein nettes Intro gibt's obendrein. Da haben wir schon viel schlechtere Lizenz-Games gesehen... (mm)



Ein sogenannter „einfacher Bart-Sprung“

The Simpsons

Grafik:	71%
Sound:	63%
Handhabung:	59%
Spielidee:	61%
Dauerspaß:	64%
Preis/Leistung:	62%
Red. Urteil:	64%
Für Fortgeschrittene	
Preis:	ca. 74,- DM
Hersteller:	Ocean
Genre:	Mixtur

Spezialität: Zwei Disks, Zweitlaufwerk wird nicht unterstützt.



Es gibt eben doch noch Dinge, auf die man sich verlassen kann: Auf einen erfolgreichen Actionfilm folgt eine Versoftung von Ocean – das ist so sicher, wie die Queen gern lustige Hüte trägt!

Nun nimmt also Peyton Westlake auch am Amiga Rache an seinen Peinigern. Während alle bösen Gangster glauben, der Wissenschaftler wäre bei einer Explosion ums Leben gekommen, kehrt er als Darkman völlig entstellt zurück, um mal so richtig aufzuräumen. Wie nicht anders zu erwarten, darf Darky die Finsterlinge reihenweise umnieten – anfänglich geben manche schon nach einem Schlag bzw. Tritt auf, andere müssen gleich besser verprügelt werden, um den Weg in den zweiten Level freizuma-

chen. Hier erschweren dann zusätzlich Gerätschaften wie leckere Gasleitungen oder gefährliche Stahlpressen die Säuberungsaktion. Auch in den noch folgenden vier Abschnitten, darunter eine 3D-Hubschrauber-jagt-Auto-Sequenz, hat es der Dunkelmann nicht leicht; seine fünf Leben sind schnell verbraucht. Und das, obwohl er vor jeder Spielstufe in die Verkleidung eines Gangsters schlüpfen kann, wenn er in

einem kurzen „Operation“-Zwischenspiel genügend Fotos schießt. Ein Glück, daß der Joystick ohne Murren auf alle Kommandos reagiert! Die mittelprächtigen Hintergründe ändern sich mit jedem Szenario, allerdings sind die Sprites weder besonders hübsch noch groß oder aufregend animiert. Immerhin ist das Scrolling ebenso flink wie sauber, es gibt ein paar kleine Zwischenbilder

und guten Sound (Musik und FX), aber leider keinen Zwei-Spieler-Modus. Darkman ist somit alles andere als originell – eine solide Movie-Umsetzung ohne nennenswerte Höhen und Tiefen. (rl)



Batman hat Pause, Darkman springt ein...

Darkman

Grafik:	57%
Sound:	70%
Handhabung:	58%
Spielidee:	47%
Dauerspaß:	50%
Preis/Leistung:	51%
Red. Urteil:	53%
Für Fortgeschrittene	
Preis:	ca. 79,- DM
Hersteller:	Ocean
Genre:	Action

Spezialität: Die Highscoreliste wird nicht gesaved, lange Nachladezeiten.

Reisen Sie mit uns in die Welt von King's Quest® V...



SIERRA
ab sofort bei
BONICO

...und bringen Sie Ihre Familie mit!

Roberta Williams führt Sie in die neue herrliche und wundersame Welt von King's Quest V

Diesmal kann die ganze Familie mit auf die Reise gehen. Begleiten Sie König Graham und Cedric, die sprechende Eule, auf deren Reise durch den unheimlich anmutenden Dunkelwald und durch schrecklich heiße Wüsten, über hohe Gebirge und Meere, auf der Suche nach seiner Familie, der königlichen Familie von Daventry. Die lebhaften Spielszenen, lebensechte Animation und der atemberaubende Soundtrack führen Sie auf eine fabelhafte Reise in eine andere Welt. Wo die Darsteller tatsächlich mit Ihnen sprechen – und zwar jeder Charakter mit seiner eigenen Stimme. Sie brauchen nichts einzutippen ..., was besonders die jüngeren Mitreisenden lieben.

Erforschen Sie die bezaubernde Welt von King's Quest V und entdecken Sie den Grund, weshalb mehr Computerspieler die King's Quest-Serien gespielt haben als irgendein anderes Computerspiel.

SIERRA

© is a registered trademark of Sierra On-Line, Inc.
© Sierra On-Line, Inc. 1990. All rights reserved.

* Nur CD-Rom Version

BONICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bonico Spielen?
Möchten Sie Tips zum Spielablauf?

BONICO

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

Am Südpark 12 · 6092 Kelsterbach

IHR SOFTWARE PARTNER

Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto



Die Schonzeit ist vorbei, jetzt geht es wieder Schlag auf Schlag: Kaum vier Wochen bleiben Euch, um die nun anstehenden Briefe nebst Antworten zu verdauen - dann fängt das ganze Elend wieder von vorne an! Da hilft kein Alka Seltzer, da müßt Ihr durch...

Schleim

Ein unwürdiger Leser grüßt seine von ihm angebetete Zeitschrift. Ich möchte Euch erleuchteten Wesen mitteilen, wie genial Ihr seid (kriech!). Zuerst möchte ich Michael, den König des Amiga Jokers würdigen, die Person, welche mit der Erleuchtung eines Buddhas den AJ mit einem überragenden Editorial beschenkt (schleim). Ebensolches kann ich auch nur von seiner Königin, der göttlichen Brigitta, behaupten (trief). Meine weitere Hochachtung gilt den anderen Künstlern des edlen Redakteurshandwerks, die es wirklich verstehen, ihre Artikel geschmackvoll zu schreiben (doppelschleim). Auch der Comic und Dr. Freak verdienen jegliche Hochachtung - sind sie doch eine gelungene Auflockerung des müden Leseralltags. Ganz besonders möchte ich nun auch den schönen Brork grüßen, welcher mir doch im geistigen Bereich 100mal überlegen ist (schlauer). Abschließend möchte ich die Schöpfer dieser genialen Lektüre

zu einer Party auf meiner Privatjacht einladen... gezeichnet: Konrad Kniefall (Vorsitzender des Speichel-lecker EV)

Dem gibt es nichts hinzuzufügen. Also wirklich, überhaupt nichts. Außer vielleicht: Könnten wir bitte Hafan und Nummer des Stegs erfahren; wo die Jacht ankert? Die Koffer sind gepackt, König und Königin in edel Purpur gewandet, mit einem Wort - wir wären jetzt reisefertig!

Noch mehr Schleim

Ein dickes Lob an euch: Ihr seid und bleibt die beste Zeitschrift für unsere heißgeliebte „Freundin“! Es stimmt einfach alles an Euch. Im Joker ist halt alles perfekt. Das Cover (jedesmal), die Test-Berichte (super!), der User-Club (geil) und und und.... Trotzdem hätte ich da noch einen Verbesserungsvorschlag. Beim Joker-Index sollten die Spiele gekennzeichnet werden, für die Lösungen (mit „L“ kennzeichnen), Cheats (mit „C“) oder Tips (mit „T“) vorhanden sind. Zu guter Letzt

hätte ich da noch ein paar Fragen:

1. Wenn man Euch Bilder für die Joker-Galerie schickt, sollen die gedruckt oder auf Diskette bei euch ankommen, und kriegt man die wieder zurück?
 2. Wieso druckt Ihr Briefe, die mit irgendwelchen falschen Namen wie „Dr. Dude“ gekennzeichnet sind, überhaupt ab?
 3. Wie kriegt Ihr das Redaktionsurteil beim Testen heraus? Alles zusammenzählen und dann teilen?
 4. Bleibt so wie Ihr seid, oder werdet noch besser!
- das wünscht sich Markus Opel

Auch Dein Brief trieft vor Schl... äh, war so voll des Lobes, daß wir nicht umhin können, ihn als Lektüre auf den kommenden Segeltörn mitzunehmen (sowas kann man ja gar nicht oft genug lesen, gell?). Antworten auf Deine Fragen sind somit Ehrensache, zuvor aber noch ein Wort zum Index: Wie in der letzten Ausgabe zu überprüfen war, gibt es etwa dreimal im Jahr einen speziellen Know How Index, der genau Deinen Wünschen entspricht.

Hinsichtlich der Galerie sind wir erstmal nicht wählerisch und sehen uns gerne ALLES an. Ob es dann veröffentlicht wird, steht auf einem anderen Blatt. Daß die Kunstwerke auch retourniert werden, steht auf gar keinem Blatt, sondern fest. Warum wir gelegentlich Briefe mit Pseudonymen abdrucken, hat einen simplen Grund: Gelegentlich scheint uns halt der Inhalt von Interesse zu sein. Und das Redaktionsurteil? Wie der Name schon vermuten läßt, wird es von der (gesamten) Redaktion vergeben. Es ist zwar von den übrigen Wertungen unabhängig, steht aber in einem logischen Zusammenhang - wenn sonst alle Noten mies sind, wird das Gesamturteil kaum besser ausfallen. Abschließend ein kleiner Tip: Vergiß nicht, Dir die kommende Geburtstagsausgabe (zwei Jahre Joker) zu besorgen - da wirst Du feststellen, daß wir bleiben, wie wir sind, und trotzdem besser werden!

Asche zu Asche

Sehr geehrter Dr. Freak, da wir durch genaue Information erfahren haben, daß aus

Ihrem Weiterleben keine sozialen Vorteile mehr zu erwarten sind, haben wir gemäß Paragraph 217 Absatz 4 des Kontrollgesetzes zur Lenkung des Menschenüberschusses in Europa Ihre Beerdigung beschlossen!

Sie werden hiermit aufgefordert, sich am kommenden Montag im hiesigen Krematorium (Seelhorster Friedhof) Gebäude 2, Stockwerk 1, Zimmer 7, Ofen 16, Klappe 8, Rost 3 zwecks Verbrennung Ihrer schlacksigen Figur mit Gesangsbuch und Leichenhemd einzufinden. Da Sie in Ihrem verpfuschten Leben übermäßig Alkohol konsumiert haben, werden Sie gebeten, eine Stunde vor der Einäscherung einen Liter ungekochte Ziegenmilch zu trinken, um eine Explosion zu vermeiden. Sie haben ferner ein Bund Stroh, einen Zentner Koks und etwas Papier für die Knochen mitzubringen. Ein Sack für die Asche ist ebenfalls beizustellen.

Für die Löschung Ihres Namens beim Einwohnermeldeamt, Wohnamt sowie Standesamt wollen Sie bitte selber Sorge tragen, für sonstige Unkosten haben Sie außerdem einen Betrag von DM 50,- an uns zu entrichten.

Wir erwarten Sie termingerecht und verbleiben bis dahin,
Mit freundlichem Gruß,
Prof. Dr. Flammentod

Dr. Freak war für dieses makabere Brieflein sozusagen Feuer & Flamme und bestand auf Abdruck. Unter schwersten moralischen Bedenken haben wir ihm den Gefallen getan (Doktoren unter sich...). Soviel zur Frage, wer den schwärzeren Humor hat - Ihr oder wir. Obwohl: Irgendwie ist die Sache ganz schön krank!

Staub zu Staub?

Herzliches Beileid, denn nach Eurem Erachten scheint der Amiga sich schon einen Platz in der Friedhofskapelle gesichert zu haben. „Indiana Jones 4“,

„Heart of China“ und „Red Baron“ wird es wahrscheinlich nicht für unsere Freundin geben, wieso nehmt Ihr also solche Anzeigen in den Joker auf? Im Messebericht waren alle Fotos bis auf zwei vom PC. Außerdem richtet Ihr einen PC Joker ein. Bei solchen Maßnahmen sollte es einem wirklich zu denken geben, ob der Amiga immer noch die Nummer 1 ist. Der Prozentanteil der guten Spiele beim Amiga nimmt stark ab, beim PC jedoch nimmt er sehr stark zu. Daraus folgern wir: Au revoir Amiga, hello IBM! Wir können also schon den schwarzen Anzug aus dem Schrank holen, einen Sarg beim Beerdigungsinstitut bestellen und den Trauerzug beginnen... so die Todesanzeige, eingesandt von Daniel Maskos und Tobias Buchloh

Aber, aber - wir haben selten eine so lebendige Leiche gesehen! Daß viele Spiele zuerst für die MS-Dose veröffentlicht werden, ist schon wahr, aber die Betonung liegt auf dem Wörtchen „zuerst“. Keine Ahnung, woher Ihr eure Informationen habt, aber nach unserem bescheidenen Wissen sollen alle der von Euch erwähnten Programme auch für den Amiga umgesetzt werden (Apropos: Keine Firma auf der Welt schaltet in einer Amiga-Zeitschrift Anzeigen für reine PC-Programme!). Ehe Ihr also den Sarg ordert, kauft Euch für's Geld doch lieber einen PC dazu. Da haben alle was davon: Ihr jedes Game zum frühest möglichen Zeitpunkt, wir zwei Leser für den PC Joker und eure „Freundin“ ein bißchen Gesellschaft...

PC vs. Amiga

Ich bin ober-mega-hyperstolzer Besitzer eines PC 80486 Tower mit 33 MHz, verfüge über 6 x 32 Bit-EISA x 2 x 8 Bit Steckplätze, 256 KB Cache, VGA Karte, Festplatte, Laufwerke etc. etc... und behaupte nun, daß mir eure so heißgeliebte Freundin nicht das Wasser reichen kann!

BONICO-NEWS

Wußten Sie, daß

... Alpträume Ihnen nicht nur den Schlaf rauben, sondern Sie auch das Leben kosten können?

Dies ist in **Spirit of Adventure** der Fall, wo der selbsternannte Dreamlord das Volk in Abhängigkeit hält und ihm mit seiner Droge Opitar schöne Träume verschafft.

Doch wehe, wenn die Wirkung nachläßt. Dann werden die Träume zu Alpträumen, und die Betroffenen verwandeln sich in Bestien.

Spüren Sie den Dreamlord auf und befreien Sie das Land von dieser Plage!

... Geschichte nicht nur informativ, sondern auch unterhaltsam ist?

Jedenfalls bei **Bandit Kings of Ancient China**. Denn dieses anspruchsvolle Strategiespiel bietet beides: Großen Spielspaß durch hohe Komplexität und fundiert recherchierte Geschichte.

Hier wird also nicht nur strategisches Denken, sondern auch die Allgemeinbildung gefördert.

... 1914 viele junge Männer in ihren fliegenden Kisten in den Krieg gezogen sind, ohne zu wissen, was auf sie zukommt?

Testen Sie selbst, was es heißt, als Flieger an den Luftkämpfen im Ersten Weltkrieg teilzunehmen.

Dieses Gefühl vermittelt Ihnen hautnah **Red Baron**: Eine Flugsimulation vom Feinsten auf PC mit VGA- und EGA-Graphik und mit deutscher Anleitung.

BONICO

IHR SOFTWARE PARTNER

Fragen zu BOMICO-SPIELEN?

Unsere Serviceline beantwortet sie:

Telefon (0 61 07) 6 20 67, Mo. - Fr. 15.00 - 18.00 Uhr

Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit:

Alle **BONICO**-Spiele haben eine deutsche Anleitung

Bei Grauimporten finden Sie diese Vorteile nicht!

läuft. Was ist also gegen das Titelbild des AJ 5/91 einzuwenden? Ich vermute, daß kein Leser losgerannt ist und Leute umgelegt hat, oder? Wenn doch, empfehle ich eine Joker-Entziehungskur...

schreibt uns Daniel Grabiger aus Hillersleben

Eieiei, der Mai, der ist vorbei. Das ist uns einerlei, wir machen trotzdem alles ne! Schließlich bietet sich dank unserer Geburtstagsausgabe auch der November ganz hervorragend für Neuerungen an. Aber wie schon gesagt: Der Inhalt bleibt, die Cover auch - wir zittern jetzt schon, wenn wir an die Protestwelle denken, die der aktuelle Action-Titel wieder auslösen könnte...

Kopie ohne Raub?

Wie ist das eigentlich mit Raubkopien von Raubkopien? Bei mir geht das nämlich um mindestens 7859 Ecken! Der, von dem ich die Spiele bekomme, kriegt sie von jemand anderem kopiert, und der wieder von jemand anderem, und so weiter. Sodaß sie, wenn sie bei mir ankommen, schon mindestens sechs bis siebenmal kopiert wurden, und ich doch eigentlich dann nichts mehr mit der Kopie vom Original zu tun habe. Nun die Frage:

Kann man mich dann noch belangen, zum Beispiel bei der allseits beliebten Hausdurchsuchung? Bitte gebt mir Antwort, denn sonst kann man ja mal Vorsorge gegen Hausdurchsuchungen treffen - Selbstschußanlagen, Falltüren, Fußangeln, Säurekübel, hach Gott, was es da nicht alles gibt... überlegt sich Sir Daniel

Du kannst schonmal die erste Falltür schnitzen: Es ist ja gerade das Wesensmerkmal einer Raubkopie, daß sie eine Kopie ist! Die wievielte genau ist dabei völlig unerheblich, auch mit der 10.000sten wird kein Original daraus. Und solange Du kein solches besitzt, darfst Du eben auch keine Kopie haben. Also, Du wärest uns ja ein ganz Schlauer...

Vom Saulus zum Paulus

Bis vor kurzem war auch ich noch in den Klauen des Raubkopierens - dieser schwarzen Gilde habe ich nun entsagt! Warum? Nun, ich war ein halbes Jahr lang eifriger Sammler von ge-crackten Spielen. Spiele über Spiele, doch dann, eines schönen Tages trat eine unglaubliche Langeweile ein. Da erkannte ich die Wahrheit, ließ all meine Raubkopien verschwinden und legte mir ab sofort nur noch Originale zu. Und das Wunder war geschehen...

Das Zocken auf meinem Amiga macht wieder unglaublichen Spaß, und ich fühle mich wie neugeboren. Ich kann nachts wieder ruhig schlafen und tagsüber die Polizei zum Kaffee einladen. Das Magengeschwür ist verschwunden, und meine Großmutter besucht mich wieder. Ich hoffe, andere Leute lassen sich auch so bekehren und entsagen dem Gaunerleben. Und Ihr könnt mich alle für einen Loser oder Lamer halten - von EUCH bin ich nun nicht mehr abhängig... freut sich Ramon Reinhardt

Wow! Vermutlich ist etwa zu dieser Zeit im Osten ein Stern aufgegangen und drei weise Softwareproduzenten haben sich auf den Weg zu Deiner Krippe gemacht...

Nö, im Ernst: Finden wir toll! Würden sich noch mehr schwarze Schäfchen von Deinem Beispiel leiten lassen und fortan geläutert ihrer Wege ziehen, bräuchte man sich um die Zukunft des Amigas weniger Sorgen zu machen. Sobald die Auszeichnung „Kavalier der Szene“ vergeben werden soll, bist Du für uns allererste Wahl!

Allergisch?

Was ist besser als Ultra-Cle-rasil? Na, der superstarke Amiga Joker! Warum? Keine Ahnung! Aber ich erkläre es Euch:

Ich ging vor einem Jahr in die Apotheke, um mir ein Mittel gegen meine Atari-Allergie zu besorgen. Natürlich hatte ich meinen Sturz-

BOMICO-NEWS

Ein Wort in eigener Sache an die alten Freunde von **BOMICO**-Spielen ... und an diejenigen, die es noch werden möchten:

Gewiß werden Sie uns zustimmen, daß man Anspruch auf erstklassige Ware hat, wenn man sein gutes Geld dafür ausgibt.

Das gilt auch und gerade für den Kauf von **BOMICO**-Spielen. Denn hier erwerben sie mehr als ein erstklassiges Computerspiel - nämlich Tips und Tricks rund ums Spiel von unserer Serviceline und vor allem die Gewähr, in jeder Box eine saubere deutsche Anleitung vorzufinden.

Somit sind Sie bei inhaltlich so vielfältigen und komplexen Spielen wie **Sim Earth, Spirit of Adventure, 3D Construction Kit, Mig 29** oder **Sim City/Populous** immer Herr der Lage.

Diesen Vorteil bieten Ihnen nicht alle Produkte, schon gar nicht die billigeren, grauimportierten Spiele ohne deutsche Anleitung.

Es ist eben so: Qualität hat ihren Preis! Und wenn es um die Qualität von Computerspielen geht, gehen wir von **BOMICO** keine faulen Kompromisse ein, um vielleicht ein paar Mark billiger zu sein.

Da können Sie sicher sein.

BOMICO

IHR SOFTWARE PARTNER

Fragen zu BOMICO-SPIELEN?

Unsere Serviceline beantwortet sie:

Telefon (0 61 07) 6 20 67, Mo. - Fr. 15.00 - 18.00 Uhr

Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit:

Alle **BOMICO**-Spiele haben eine deutsche Anleitung

Bei Grauimporten finden Sie diese Vorteile nicht!

S.C.S

NEU!!! EINKAUFEN ÜBER UNSERE MAILBOX. TIPS AND NEWS. 2400 BAUD N81 (21.00-2.00 UHR)

Inh. Jörg Zahler
Tel. 06898 / 62362

Saar Computer Service

6625 Püttlingen Bengeserstr. 19



pro Game eine 3,5" oder 5 1/4" Leerdisk GRATIS

Titel	AMI	PC
Atomino	59.95	
Brat	59.95	
Buck Rogers kpl. dt.	87.95	87.95
Back to the future III	59.95	59.95
Eye of the beholder	74.95	74.95
Elite plus		87.95
F-15 Strike eagle	79.95	79.95
Fate Gates of Down	74.95	
Gods	66.95	
Gunship 2000		94.95
Great Courts II	66.95	
Hero's Quest	59.95	
Kathedrale	79.95	
Lemmings	59.95	79.95
On the road	69.95	
Pirates	59.95	59.95
Powermonger	66.95	
Red Baron kpl. dt.		99.95
Railroad Tycoon	79.95	79.95
Return of Medusa	66.95	74.95
Secret of monkey island	74.95	
Silent Service II	79.95	
Sim earth	a.A.	87.95
Spirit of adventure	66.95	
Vroom	67.95	
Wing commander	Vorb. mög.	87.95
Wing commander II		99.95
Wing c. mission disk I u. II je		39.95
Winzer	67.95	

Spiellesammlungen 69.95 !!!
Rainbow Collection --- High Energy II
Power up
Wir erwarten in kürze:

Wing Commander	Amiga
Midwinter II	Amiga/PC
Alcatraz	Amiga/PC
Flight of the Intruder	Amiga
Strike Commander	PC

ANEBOTE ! ! ! !
29.95 - 29.95 - 29.95 - 29.95

ASTERIX-BLASTEROIDS
BLAZING THUNDER-CALIFORNIA
GAMES-CHUCK YEAG2.0-CLASSIC 4
COLORADO-CONTINAL CIRCUS-COSMIC
PIRATES-CRAZY CARS-DEFENDERS OF
THE CROWN-DRAGON SPIRITS-EMERALD
MINE 3-EMERALD MINES-FLYFIGHTER
FOOTBALL MANAGER II-FORGOTTEN
WORLDS-FRUIT MASCHINE-FUTURE BIKE
GHOST CHASER-GILBERT-GRID START
HARD DRIVIN-HIGH STEEL-HOSTAGES
MAYA-MIAMI CHASE-NORTH &
SOUTH-OUT RUN-R-TYPE
SHERMAN M4

Hausangebote!!!
Centurion 50.00
Genghis Kahn 70.00
PGA Tour Golf 50.00
Toki 50.00
Spirit of excalibur 60.00

SOLANGE VORRAT REICHT !!
Hardware:

3,5" Laufwerk extern 155.00
Laufwerk mit Ausschalter und durchgesch. Bus

3,5" Laufwerk intern 149.00

512 KB Erweiterung mit Uhr Akku u. Aussch. 89.00

Sonderservice: Wenn die Artikel vorrätig sind und die Bestellung bis 16.00 Uhr getätigt wurde liefern wir Ihre Bestellung noch am gleichen Tag aus !!!
+15 DM - Sonderservice gilt nur für Saarland-
Sie erreichen uns zwischen 13.00 u. 21.00 Uhr pers. 24 Std. Anrufbeantworter
Versand per NH + 7DM, Vorkasse + 5DM (V-Scheck)
UPS (Preisänderungen u. Druckfehler vorbehalten)

helm aufgesetzt, um die Leute vor dem schrecklichen Anblick meiner Pickel zu schützen. Doch dort traf ich einen Jungen, der Amiga Joker las. Er ließ mich ein paar Zeilen aus Eurem Heft lesen, und siehe da: die Pickel verschwanden! Seit diesem tollen Tag lasse ich mir keine Ausgabe des Amiga Joker mehr entgehen. Und seither laufen alle, die eine Atari-Allergie haben und keinen Amiga Joker lesen, mit einem Sturzhelm auf dem Kopf herum (gut, nicht?). Da Euer Heft nun also eine Art Medikament geworden ist, werdet Ihr wohl oder übel folgenden Satz abdrucken müssen: Zu Risiken oder Nebenwirkungen lesen Sie das Betriebsgeheimnis oder fragen Ihren Arzt oder Zeitschriftenhändler. informiert uns Swen Berbett aus Teningen

Dr. Schminkwahn hätte es nicht treffender formulieren können: Kippt all Eure Aspurin in den Gulli, verbrennt die Tagel - der Joker kuriert Euch von Pickeln, Mitessern, Langeweile, Ohrensäusen, eingewachsenen Zehennägeln und Nebenhöhlenverengungen aller Art! Wir machen, daß Blinde wieder gehen und Lahme wieder sehen...

Blitzschlag

Folgendes ereignete sich am 27. Juli des Jahres 1991: Beim Lesen des Amiga Jokers reifte in mir ein Gedankenblitz (Irre, was? Habt Ihr schonmal einen Blitz reifen sehen?), dessen Genialität schlicht umwerfend und wohl nur mit der Erfindung des Hakle-Feucht-Klopapiers zu vergleichen ist. Leider war ich mit dem Blitz etwas zu spät dran, die Elektrizität war ja schon erfinden, und das Preisausschreiben zur Girl-Seite war auch schon vorbei. Naja, ich will Euch nicht hinhalten, denn Ihr seid sicher schon ganz gierig zu erfahren, was mir denn einfiel. Ich teile Euch also den genialsten, witzigsten, tief-schürfendsten, kurz besten Namen für die Girl-Seite

mit: Er lautet... FE-MAIL!! Es ergeht somit folgender Apell an die Leser: Bitte stimmt alle für diesen tollen Namen, Brigitta stiftet für jeden, der diesen Namen wählt, einen Gratis-Kaffee... verspricht Euch Boris Bat-gus

Potzblitz, möchte man da ausrufen. Machen wir aber nicht, stattdessen sagen wir Dir, daß die Idee wirklich nicht übel war. „War“ ist bekanntlich Vergangenheitsform, und leider kommt Dein Vorschlag ja nun tatsächlich ein bißchen (zu) spät. Der Gratis-Kaffee ist somit ersatzlos gestrichen, aber einen Rat geben wir Dir ganz umsonst: Damit der Blitz demnächst etwas zeitgerechter einschlägt, solltest Du vielleicht ein paar ausgedehnte Spaziergänge während der kommenden Herbstgewitter in Erwägung ziehen!

Keine Nummer ohne Nummern

Ich, der Junge aus Fishtown, bin im Begriff, Eure Mailbocks zu revolutionieren: Anstatt erst zu schleimen und dann aufzulisten, mache ich es umgekehrt!

1. Wieso bekam Sex Olympics trotz seiner netten Grafik nur 6 (in Worten: sex) Prozent?
2. Was haltet Ihr von einer großen Raubkopienumfrage, z.B.:
 - a) Wieviele Raubkopien/Originale hast Du?
 - b) Wieviel gibst Du im Monat für Spiele/Leerdisketten aus?
 - c) Was ist Dein Lieblingsgenre?
 - d) Bist Du glücklich? Daß die Umfrage anonym sein müßte, versteht sich von selbst.
3. Im Know How Index stehen sooo viele Cheats. Veröffentlich die doch mal in alphabetischer Reihenfolge.
4. Ihr könntet bei Euren Tests deutlicher schreiben, wieviele Disketten ein Spiel hat.
5. Ihr könntet öfters Jahresabos verlosen.
6. Daß Ihr aus Platzgründen

Commodore

AMIGA

DIE SYSTEMORIENTIERTE COMPUTERMESSE FÜR BÜRO UND FREIZEIT

WORLD

Messepalast Wien
10. - 13. 10. 1991
Do. bis So. 9 - 18 Uhr

Markt&Technik

die älteren Spiele aus dem Index nimmt, ist logisch. Ihr solltet aber die Joker-Hits ehrenhalber drinlassen.

7. Tschuldigung, aber was um Himmels Willen bedeutet „SF“? Süße Frucht, sensationeller Freistoß, sanfter Fall oder was, ey?

8. Nun das versprochene Lob: Bei Euch ist selbst das Impressum spannend wie ein Krimi. Schleim genug? Schleim nicht genug? Pech gehabt, mehr gibt's nicht... so bitter enttäuscht uns Kai Minßen aus Bremerhaven

Wir, die Leute aus Hair-City, sind schlichtweg begeistert von Deinen Reformen - Du stehst in einer Reihe mit Luther, Marx und Ghandi! Heißen die Reformhäuser eigentlich so, weil Du mal drin gewohnt hast?

1. *Gegenfrage: Was findest Du an einer sex-prozentigen Grafik eigentlich nett? Das abgebildete Foto war nicht repräsentativ, der Rest ist noch viel schlimmer.*

2. *Wenig, wen interessiert's? Hey, wir sind eine Zeitschrift, nicht das statistische Bundesamt!*

3. *War der Know How Index eigentlich jemals anders geordnet? Schwamm drüber, auch Revolutionäre sind nicht unfehlbar...*

4. *Wenn nix dabei steht, hat das Game eine Disk. Wenn was anderes dabeisteht, dann steht ja was anderes dabei.*

5. *Stimmt.*

6. *Keine so gute Idee, sonst geht über kurz oder lang die Übersicht flöten.*

7. *SF bedeutet saudumme Frage. Reingefallen, in Wahrheit ist es die Abkürzung für Science Fiction.*

8. *Was heißt hier „Schleim genug“? Die kurze Erwähnung einer Tatsache kommt nichtmal annähernd in schleimige Regionen (nur wenige Krimis sind so spannend wie unser Impressum). Wir sind enttäuscht!*

Zu ungenau!

Da ich im Besitz aller AJ-Hefte bin, ist mir eines aufgefallen: Ihr beschreibt in Euren Tests meistens nur das Äußerliche. Ihr sagt z.B., was Euch an dem Spiel gefällt

(Grafik, Sound, zu viel Diskettenwechsel, usw.), Ihr erwähnt aber zu selten, was beim Spiel gemacht werden muß oder was Besonderes passiert. In der letzten Ausgabe schreibt Ihr z.B. nicht, daß es bei „Eye of the Beholder“ ein tolles Intro gibt oder wie man die Sprüche anwendet. Bei „Toki“ erwähnt Ihr nicht, daß es einen Schrägschuß gibt. Natürlich müßt Ihr jetzt sagen, daß ich mir das Original kaufen und die Anleitung lesen soll. Gut, ich kaufe mir zwar ca. einmal pro Monat ein Spiel, aber für mehr sind sie mir einfach zu teuer - wieder das alte Problem...

Ich verlange natürlich nicht, daß Ihr eine Zeitschrift für Raubkopierer werdet, aber eine ausführlichere Beschreibung zum Spielgeschehen würde gut zu Euch passen... meint PTB-Man aus Oberhausen

Wenn wir müssen, dann sagen wir's halt: Kauf Dir das Original und lies die Anleitung! Ein Test ist nunmal keine Beschreibung (auch wenn manche Kollegen das gerne verwechseln); ob man bei „Toki“ auch schräg schießen kann, ist für die Qualität des Spiels ebenso unerheblich wie das Intro bei „Eye of the Beholder“. Daß der Amiga-Beholder im Gegensatz zur PC-Vorlage eine schöne Schlußsequenz hat, ist hingegen eine Besonderheit - und stand daher auch im Artikel. Kurz und gut, unsere Aufgabe sehen wir darin, herauszufinden, was an einem Spiel gut oder schlecht, alt oder neu ist. Das Abschreiben der Anleitung (wie wende ich die Zaubersprüche an) kann nicht Sinn der Übung sein.

Hoch lebe der Kicker Cup!

1. Ein dickes, fettes, hypermegastarkes Lob für den Kicker-Cup. Es ist immer wieder ein Muß für meinen Freund und mich, die Postkarte für den FC Joker zu bekritzeln. Aber eine Sorge haben wir beide: Irgendwann (in ca. drei Jahren)



Bachler Computersoftware

AMIGA ★ AMIGA ★ AMIGA ★ AMIGA

	DM Preis		DM Preis
3D Construction Kit (dt.)	129,--	Lemmings (dt.)	59,95
Bane of the Cosmic Forge	74,95	Logical (dt.)	54,95
Blue Max - Aces of war (dt.)	72,95	M 1 Tank Platoon (dt.)	74,95
Bundesliga Manager (dt.)	52,95	Manchester United Europe (dt.)	59,95
Bundesliga Manager Professional	V. mö.	Mega lo Mania (dt.)	V. mö.
Cadaver (dt.)	66,95	Midwinter 2 - (dt.)	*79,95
Cadaver 2 - The Payoff (dt.)	39,95	MIG-29 Fulcrum (dt.)	79,95
Centurion - Defender of Rome (dt.)	59,95	Monster Business (dt.)	59,95
Champions of Krynn (dt.)	66,95	PGA Tour Golf (dt.)	59,95
Cruise for a Corpse	64,95	Pirates! (dt.)	59,95
Darkman (dt.)	59,95	Player Manager (dt.)	49,95
Das Boot (dt.)	72,95	Pool of Radiance (dt.)	64,95
Das Lucasfilm-Buch (dt.)	29,80	Power Monger (dt.)	69,95
Death Knights of Krynn	72,95	Railroad Tycoon (dt.)	74,95
Eye of the Beholder (dt.)	74,95	Rainbow Collection (dt.)	49,95
F-15 Strike Eagle II (dt.)	79,95	Red Baron (dt.)	V. mö.
F-19 Stealth Fighter (dt.)	74,95	Return of Medusa (dt.)	66,95
Fate - Gates of Dawn (dt.)	74,95	Secret of Monkey Island (dt.)	69,95
Flight of the Intruder (dt.)	*79,95	Secret of the Silver Blades	66,95
Gods (dt.)	59,95	Silent Service 2 (dt.)	79,95
Great Courts 2 (dt.)	66,95	Sim City & Populous (dt.)	74,95
Hero Quest (dt.)	59,95	Spirit of Adventure (dt.)	66,95
Hill Street Blues (dt.)	59,95	Their finest hour (dt.)	69,95
Hunter (dt.)	74,95	Thunderhawk AH-73M (dt.)	72,95
Indiana Jones 3 (dt.)	66,95	Toki (dt.)	59,95
Joystick-Adapter für 4 Spieler	24,95	Turrican 2 (dt.)	59,95
Kick Off 2 (dt.)	54,95	U.M.S. 2 (dt.)	74,95
Kick Off 2 - Final Whistle (dt.)	32,95	Winzer (dt.)	66,95
Kick Off 2 - Winning Tactics (dt.)	19,95	Wonderland (dt.)	72,95
Legend of Faerghail (dt.)	66,95	Zone Warrior (dt.)	59,95

1 MB-Erweiterung für Amiga (abschaltbar + Uhr)	79,00
2. Laufwerk 3,5" für Amiga	169,00

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

werden alle Spiele vorbei sein (schlurz, schnief). Oder wird es den Kicker Cup auch danach noch geben (lechz, stöhn, beten tun wir ja schon!)? Vielleicht steigt der FC Joker ja auf. Wenn nicht, müssen wir halt den FC Brork gründen – der leiht dann von uns 1,- DM, und wir verlangen 1.000.000 DM Zinsen (yeahh!).

2. Ich bin am Verzweifeln! Soll ich mir jetzt ein Super Famicom zulegen, das meiner Freundin Gesellschaft leistet, oder mit meinem Bruder einen besseren PC kaufen?

3. Wie wäre es mit einem Hardball 2 Turnier? Ich liebe dieses Spiel, und das tun sicherlich auch ein paar andere.

4. Euer Cover wird immer besser! AJ 5/91 und 7/91 sind absolut affengeil! lobt uns Guybrush Threepwood, alias Björn aus Neumünster

Irgendwann hat alles mal ein Ende (ja, wir wissen, daß die Wurst zwei hat), sogar der Kicker Cup. Wann es soweit ist, steht aber noch so weit offen, daß die Sorge wohl etwas verfrüht ist. Davon abgesehen reagiert Brork auf Wucherzinsen ausgesprochen reizbar! Aber weil wir gerade beim Geschäftemachen sind: Wie wär's, wenn Du Deinen Bruder verkaufst, und Dir dann ein Super Famicom und einen PC anschaffst? Spaß beiseite, die Auswahl an guten Games für das Super Famicom ist zur Zeit noch sehr dürftig. Auf dem PC sieht's da viel besser aus, es sei denn, Du stehst nur auf Actionspiele. Für das Cover-Lob sei bedankt, und was das Turnier betrifft – naja, Hardball ist in unseren Breitengraden eigentlich nicht unbedingt Volkssport Numero Uno...

Errare humanum est?

OK, erst will ich ein braver Schleimer, äh Leser sein und Euch loben. Nun aber zur Sache: Hat jemand von Euch Latein gelernt? Nein? Das konnte man in der letzten Ausgabe auch feststellen, denn Euer lieber Michael hat im Editorial Scholastiker zum Volksmund degradiert. Das Sprichwort „Über Geschmack läßt sich nicht streiten“ (De gustibus non es disputandum) stammt eben nicht vom „völkischen Plappermäulchen“! Ich weiß ja nicht, für wie weise Ihr den Volksmund haltet, aber man sollte schon ein bißchen differenzieren...

Weiter geht's mit der Kritik: Der Bericht über die CES war ja ganz interessant, aber ich fand es schade, daß Ihr nicht geschrieben habt, welche Spiele auf der Magnetic Scrolls Compilation genau drauf sind. „Fish“ konnte man anhand des Packungsfotos erkennen, aber der Rest? Rätself Christian Gines aus Unna

Der liebe Michael läßt Dir Folgendes ausrichten: Auch wenn die Weisheit des Volksmundes getrost bezweifelt werden darf, so ist er doch von jeher ganz groß im anektieren. Das ist auch lateinisch und bedeutet (sinngemäß) übernehmen. Anders gesagt: Wenn ein Ausspruch nur verbreitet genug ist, dann zählt er zum Volksmund – basta. Weil der Michi aber wirklich lieb ist, hat er sich gedacht, daß Du mit dieser Auskunft vermutlich nicht zufrieden bist. Und weil der liebe Michi nur zufriedene Leser will, hat er extra für Dich die

tolle Adventure-Sammlung ins diesmalige Compilation-Special aufgenommen. Wie könnte man so einem lieben Menschen je böse sein?

Jetzt motze ich!

Da wird im Joker 7/91 auf der letzten Seite die Flugsimulation „Birds of Prey“ angekündigt – und was dann? Ich zerwühle die ganze Ausgabe 9/91, aber weit und breit kein „Birds of Prey“! Okay, dachte ich mir, das liegt sicher an den Herstellern, aber wenigstens eine Richtigstellung Eurerseits wäre doch vonnöten gewesen, oder war das nur ein Werbegag?

Sonst finde ich Euch ja spitze – aber bitte beantwortet mir noch eine Frage: Wißt Ihr, ob die Programmierer der Spiele Z-Out und Turrigan 2 Fans vom Film „Alien“ sind? Ich kam auf die Idee, weil in beiden Games immer wieder Viecher aus dem Film auftauchen.

Und noch was zum Thema „Software ist zu teuer“: Ich kenne viele Leute, die rümpfen die Nase, wenn sie ein Game sehen, das vom Preis her billig ist. Und obwohl vielleicht im Joker stand, daß das Game jedem Vollpreisspiel das Wasser reichen kann, wird doch die teure Alternative gekauft. Also Leute, gebt Billigsoft eine Chance, sonst werden die Games nie billiger! Die Firmen sagen sich natürlich, wenn die Leute lieber teure Soft kaufen, wozu soll ich sie dann billig hergeben? Soweit die Hypothese von Sascha Dosenbach aus Karlsruhe

Ein klares Wort zum Thema Vorschau: Hätten wir bereits Testversionen der angekün-


digten Spiele, dann bräuchten wir sie nicht anzukündigen, sondern hätten sie schon getestet. Klaro? Klaro! Von daher müssen wir uns diesbezüglich voll und ganz auf die Angaben der Hersteller verlassen – daß wir (und Ihr) dann manchmal verlassen sind, ist halt Pech. Obwohl wir uns größte Mühe geben, den angekündigten Stoff ranzuschaffen, ist halt immer wieder mal der eine oder andere „Aussetzer“ dabei. Entweder man nimmt das in Kauf, oder Ihr müßt ganz auf eine Vorschau verzichten; schreibt doch mal, was Euch lieber ist!

Daß die Grafiker bei Rainbow Arts Alien-Fans sind, ist gut möglich – wer ist kein Alien-Fan? Und wer über gute Billig-Soft die Nase rümpft, ist selber schuld: Oft sind solche Games ja nur deshalb so preisgünstig, weil bei der Verpackung, Werbung oder Beilagen gespart wurde!

Aus, Äpfel, Amen

Ganz recht, Ihr braucht gar nicht mehr weiterzulesen! Außer natürlich, Ihr habt vor, uns demnächst um Rat zu fragen, mit Lob bzw. Kritik zu überschütten oder einfach nur ein paar Anregungen loszuwerden. Dann solltet Ihr nämlich wissen, daß wir alle Zuschriften (sofern sie nicht abgedruckt werden) beantworten. Ja ehrlich! Ihr dürft nur nicht vergessen, Euren Absender deutlich zu schreiben und RÜCKPORTO – Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortscheine – beizulegen. Und unsere Adresse solltet Ihr Euch merken:

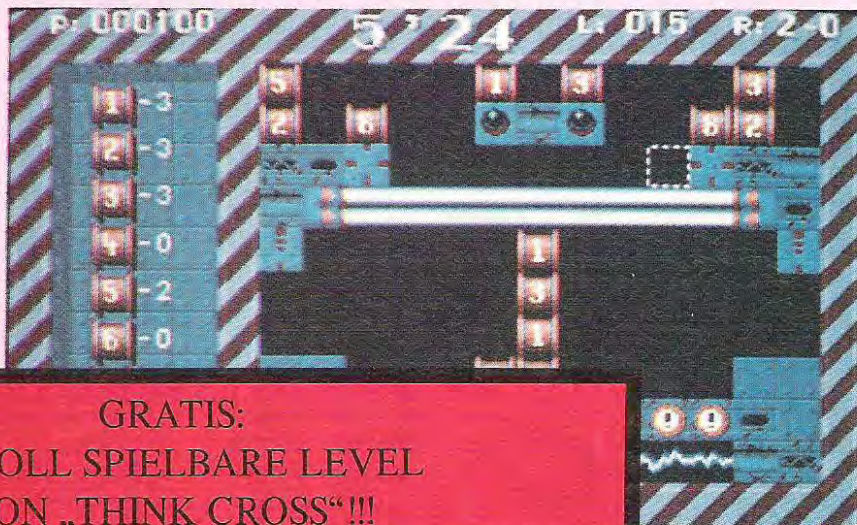
**Joker Verlag
„Mailbox“
Untere Parkstraße 67
D-8013 Haar**

ASSS 95,- 2 Stereo-boxen, eingeb. Verstärker, regelb. Lautst., abschaltb., voller Sound z.B. für Multisync/VGA User, Black Design, eig. Herst. Exklusiv hier	NEC 1307A 3.5" 199,- ext. 3.5" Lfwk., abschaltb., Metallgeh., 60 cm Ltg., Busdurchf. bei Bedarf +15,-, eig. Herst., jahrelange Erfahrung mit Gar.	A 2000 SCSI HDDs Quantum o. NEC Auto-boothfilecard kpl. mit Software, 52 MB Vers. kpl. installiert ab 949,-	EIZO 9060 SZ 14" Colormultisync, 820x620, 0,28 dots, strahlungsarm, voll entsp. anschlussfertig, autorisierter Eizohändler	A 500 512 K 149,- abschaltbare Spe. inkl. Uhr, 100% komp., 1. abschaltbares Mod., eig. Herst., inkl. Anl., 1 Jahr Garantie
A 2000 Int. NEC 1036A (!!) inkl. Einbaumat., dt. Anleitung A 500 Int. Ersatzdrive, 1 J. Gar., sehr bewährt, 100% komp. Gameplayadap. m. Anl., für 3.+4. Spieler am Druckerport Joymo electr. Umschalter Joystick, Maus, 100% SMD, Eigenentw. Abdeckhauben A 500 o. A 2000 Tast. 22,- DM , A 3000 Tast. 24,- DM Amiga: alle Neuheiten (dt.) im Laden & Versand, 24 h-Service		229,- DM 229,- DM 39,- DM 49,- DM 24,- DM	AHS-GmbH Laden: Schirngasse 3-5, Postfach 100248 6360 Friedberg 1, Telefon 0 60 31-6 19 50	
Versand: UPS-NN o. Post-NN + Vk-anteil, Scheck + 7,-, Barvorkasse frei Haus, Lagermäßig über 12.000 versch. Electronic-, Hard-, Softwareteile				

HOL DIR DAS ABO MIT TÜFTEL-BONUS

Abonnieren war immer schon gut – nun ist es noch besser! Wer jetzt sein Abo bestellt, bekommt den Joker zum Spartarif UND ein Demo mit 10 voll spielbaren Leveln von „Think cross“!!!

Lächerliche 60,- DM (Ausland: 72,- DM) müßt Ihr anlegen, und schon kommen sämtliche 10 Ausgaben eines Jahres per Post – wenn die Jungs in Gelb nicht schludern, ist der Joker sogar ein paar Tage eher bei Euch als am Kiosk! Ihr spart also fünf Märker und jede Menge Schuhsohlen, aber das ist längst nicht alles:



**GRATIS:
10 VOLL SPIELBARE LEVEL
VON „THINK CROSS“!!!**

Jeder neue Abonnent bekommt zusätzlich eine voll spielbare Demoversion von „Think cross“, der brandneuen Spitzen-Tüftelei von Max Design. Satte 10 Level lang könnt Ihr mit dem tollen Hirntrainer Eure kleinen grauen Zellen auf Trab halten, und das völlig kostenlos! Na, wenn das kein Angebot ist?!!

Apropos Angebot, wer selber schon ein Abo hat, braucht auch nicht Trübsal zu blasen: Wenn er nämlich einen neuen Abonnenten wirbt, bekommt er von uns sogar ein komplettes Game – ein richtig schönes, nix PD! Tragt die frohe Kunde vom verbilligten AMIGA JOKER und dem coolen TÜFTEL-DEMO also hinaus in die Welt, denn der Neuabonnent braucht nur Namen und Adresse des Werbers auf seiner Bestellung zu vermerken, und schon geht ein Spiel auf die Reise. Voraussetzung ist, wie gesagt, daß Ihr selbst ein Abo habt...



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

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!

BOMICO PRÄSENTIERT:

AB

05.10.1991
BEI IHREM HÄNDLER

Deutschlands führendes Softwaremagazin

"ADVENTURE MIT
KLASSE UND
VERSTAND"

ASM 2/91

PROJEKT PROMETHEUS:

Ein Rollenadventure mitten im Universum, bei dem Sie als Captain Marc Adams ein Raumschiff mit lebenswichtigem Material sicher zur Erde bringen sollen.

Das Überleben der Menschheit hängt von Ihnen, Ihren Ideen und Ihrer Entschlossenheit ab. Beweisen Sie Mut und Geschicklichkeit, und führen Sie das Projekt erfolgreich zuende.

PROJEKT PROMETHEUS:

Ist garantiert ein galaktisches Spielvergnügen; jedoch nicht nur für Außerirdische, denn ab 5. Oktober ist

**PROJEKT
PROMETHEUS**

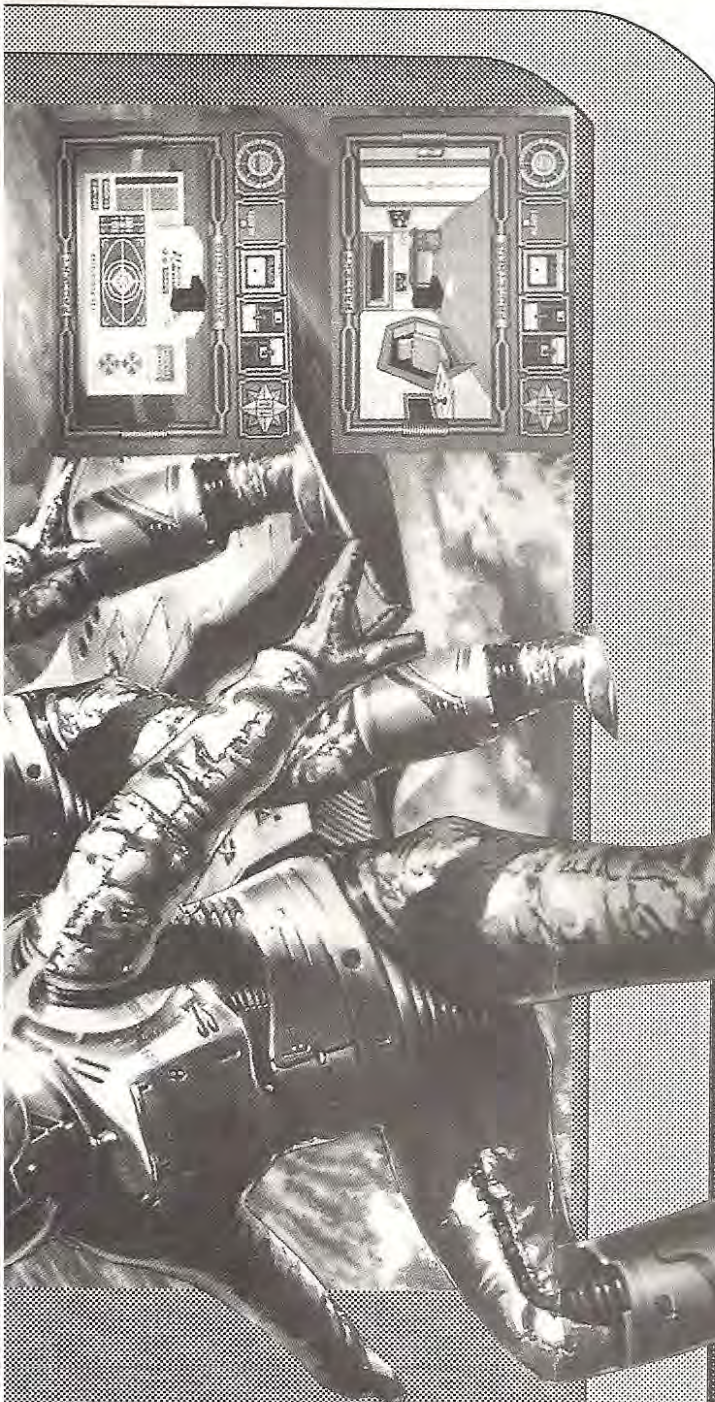


Erde im Handel und somit auch für unsere Species zu haben!

PROJEKT PROMETHEUS:

Ist mit kompletter deutscher Benutzführung und daher spielend leicht zu bedienen.

Sie steuern Ihren Helden durch Eingabe einfacher kurzer Sätze oder mittels einer Kompaßrose.



Copyright by BOMICO GmbH

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

Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo-Fr. von 15.00 bis 16.00 Uhr, Anruf genügt!
Tel.: 06107/621167.

Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach
Schriftliche Anfragen nur gegen DM 3,50 Rückporto

BOMICO

IHR SOFTWARE PARTNER

Der Amiga Joker meint:
Robin Hood – ein Spiel
für Arm und Reich!

Vor rund 800 Jahren jagte der böse Sheriff von Nottingham den Ritter Robin von Locksley aus seiner schönen Burg, worauf sich der frischgebackene Ex-Lord ohne festen Wohnsitz im Sherwood Forest verkroch. Dort zog er sich eine grüne Strumpfhose an, setzte ein passendes Hütchen auf und war fortan damit beschäftigt, das englische Bruttosozialprodukt neu zu verteilen. So jedenfalls will es die Legende, hier ist es jedoch gar nicht so einfach, ein Volksheld zu werden: erstens braucht man dafür die Hilfe verlässlicher Freunde, zweitens muß man das Vertrauen der Bevölkerung gewinnen, und drittens möchte unser Held ja auch noch seine Burg zurückerobern und sich am Sheriff rächen. Leider werden beide hervorragend bewacht...

Durch die isometrische 3D-Perspektive erinnert das Game auf den ersten Blick stark an „Populous“, aber das Spielprinzip ist dann doch ganz anders. Über diverse Icons bringt man Robin zum Laufen, Schießen (mit Pfeil und Bogen), Prügeln, Reden und Objekte aufsammeln; es handelt sich hier also mehr um ein actionbetontes Adventure. Ein eigener Screen zeigt die Werte für Geld, Energie, Stärke und Popularität an, besonders letzteres ist wichtig. Wer nicht immer schön den Armen hilft, hat auch die öffentliche Meinung nicht auf seiner Seite, und dann hat es z.B. gar keinen Sinn, die Burg zu stürmen – versucht man es trotzdem, erlebt man eine böse Überraschung! Anhänger um sich zu scharen, ist ebenfalls überlebensnotwendig, denn sonst endet jede Verhaftung beinahe automatisch mit dem Tod. Und weil auch der tugendsamste Held nicht immer bloß Gutes tun kann, darf man zur Entspannung um die holde aber widerpenstige Maid Marian werben.

**Frohe Kunde für alle Witwen und Waisen –
der Rächer der Enterbten ist wieder
unterwegs! Gleich mit zwei Filmen
kommt der Mann in Grün dieses Jahr in
unsere Kinos, und die unvermeidliche
Versoftung ist auch schon fertig.
Hier ist es also, das Spiel zur Legende.**

Ich glaub, ich steh im walde...

ROBIN HOOD



Was Robin Hood von anderen Digi-Abenteuern unterscheidet, ist eine Extraportion Humor, der Ablauf in Echtzeit, und daß die Bewohner der Spielwelt notfalls auch ohne unseren Helden auskommen: Die guten Leute besuchen den Markt, bauen eine Kathedrale, singen, tanzen und gehen auf die Jagd, egal ob Robin Däumchen dreht oder einen Überfall nach dem anderen veranstaltet. Die optische Präsentation des Programms mag auf den Fotos nicht sonderlich aufregend aussehen, aber in der Bewegung macht sie wesentlich mehr her. Besonders die Animationen der (winzigen) Menschen sind wirklich gelungen! Die flotte Titelmusik und die atmosphärischen FX können ebenfalls überzeugen, gleiches gilt für die Handhabung. Allerdings mit einer Einschränkung: Die kombinierte Maus-/Tastatursteuerung ist manchmal etwas umständlich.

Alles in allem bietet Robin Hood aber abwechslungsreichen Adventurespaß – dank des kommoden Schwierigkeitsgrades und der nicht allzugroßen Spielwelt auch für weniger erfahrene Abenteurer empfehlenswert! (Kate Dixon)



Robin Hood

Grafik:	76%
Sound:	76%
Handhabung:	73%
Spielidee:	80%
Dauerspaß:	75%
Preis/Leistung:	73%
Red. Urteil:	74%

Variabel

Preis: ca. 79,- DM

Hersteller: Millennium/U.S. Gold

Genre: Abenteuer

Spezialität: Komplette in deutsch, der Spielstand kann natürlich gespeichert werden.

“Es ist unbeschreiblich, das Gefühl wiederzugeben, das ich empfinde, wenn ich hoch über den Wolken fliege, und unter mir breiten sich nicht nur ein, sondern vier oder fünf Schlachtfelder aus. Und ich übersehe sie von hoch oben über den Wolken.”

“Erster Weltkrieg-Pilot”

Red Baron™

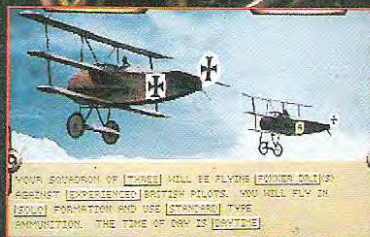
Zweifellos gibt Ihnen ein guter Flugsimulator das richtige Gefühl für's Detail. Insbesondere Elemente, die bestimmte Eigenschaften eines Flugzeugs wiedergeben, wie Flugcharakteristiken, Waffenbedienung und die Fähigkeit, Beschädigungen zu übersehen. Wer das nicht in Flugsimulatoren anbieten kann, läßt lieber die Finger davon.

Red Baron übertrifft all diese Eigenschaften und geht sogar einen Schritt weiter, indem es nicht nur selbstverständliche Details anbietet, sondern auch einen Eindruck von der damaligen Zeit vermittelt. Natürlichkeit, menschliche Gefühle, Leidenschaften, alles, was einst die Herzen dieser jungen Männer in ihren fliegenden Kisten bewegte.

Wir gehen zurück in eine Zeit, als die Fliegerei noch in ihren Kinderschuhen steckte und junge Flieger wie Eddie Rickenbacker, Billy Bishop und Manfred von Richthofen waghalsige Manöver flogen, um zu überleben. Es war die Zeit, in der die Jagdflieger der verschiedenen Nationen in unausgesprochener Waffenbrüderschaft verbunden waren. Die Zeit der ersten Fliegerasse.

Red Baron ist mehr als ein guter Flugsimulator. Erleben Sie das Gefühl, als Jagdflieger in einem Krieg zu kämpfen, der Piloten und Maschinen das Letzte abverlangte.

SIERRA
ab sofort bei
BOMICO



28 verschiedene Modelle, von den echten Fliegerassen reproduziert, unabhängige Luftkämpfe mit tollen digitized Grafiken.



Tauschen Sie die Nationalitäten aus, Speichern, ändern oder löschen Sie Ihr Spiel mit dem Missionrecorder.



Dynamix

Dynamix®
PART OF THE SIERRA FAMILY

® is a registered trademark of Dynamix © 1990 Sierra On-Line, Inc.

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

BOMICO

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

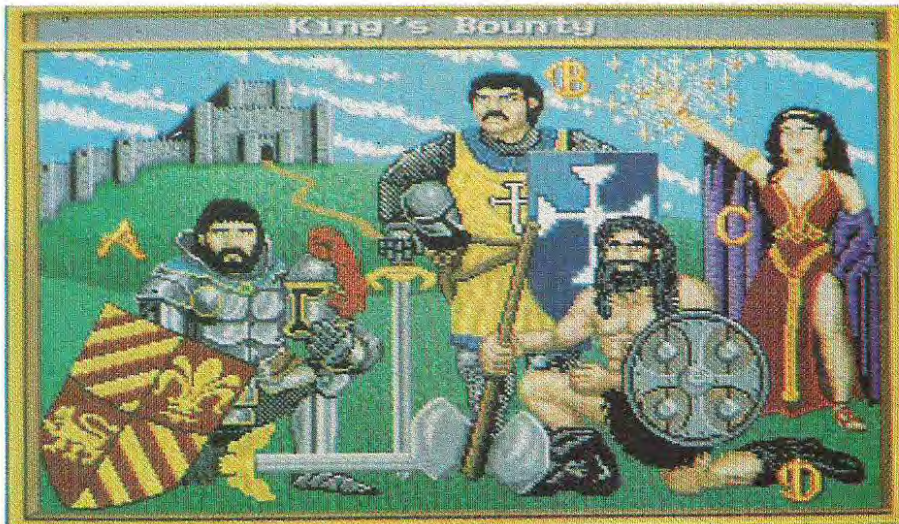
KING'S BOUNTY

Wenn ein gestandener Rollenspieler New World Computing hört, dann denkt er an die „Might and Magic“ Reihe. Bloß: Gestandene Rollenspieler sind hier gar nicht gefragt!

Der Amiga Joker meint: King's Bounty bietet königliches Spielvergnügen!

Bei der amerikanischen Company hat man nämlich inzwischen gemerkt, daß auch andere Leute einen Computer besitzen - und genau für die ist dieses „Fast-Rollenspiel“ gedacht. Erst kam der Testlauf auf PC und C 64, dann wurde der „königliche Schokoriegel“ amigagerecht aufbereitet - Ordnung muß sein. Deshalb kann man es auch nicht durchgehen lassen, daß ein schurkischer Dieb König Maximus das Zepter der Ordnung geklaut hat. Zur Wiederbeschaffung bieten sich vier Helden an: Ein Ritter mit großer Gefolgschaft und Gold in rauen Mengen,

der jedoch mit der Zauberei auf Kriegsfuß steht, und ein Paladin, der sich zwar mit dem Hexen leichter tut, dafür aber in militärischen Dingen nicht so bewandert ist. Oder man wählt den Barbaren, der dem Ritter recht ähnlich ist, darüberhinaus hohe Einkünfte hat und leicht befördert wird. Für das vermeintlich schwache Geschlecht steht noch eine Magierin bereit - fehlende Körperkraft ersetzt sie durch geschickten Umgang mit dem Zauberstab. Ist die Entscheidung gefallen, braucht man nur noch eine Armee. Eine Armee??? Ganz recht, 25 verschiedene Sorten von Kriegern ersetzen hier die üblichen Party-Mitstreiter. Der Vorteil: Während ein herkömmlicher Charakter nach seinem Hinscheiden ei-



ne schmerzliche Lücke hinterläßt, kann man niedergemetzelte Armeeteile einfach nachkaufen! Rekrutieren lassen sich Soldaten, Dämonen, Vampire und ähnlich interessante Wesen...

Die Suche nach dem verlorenen Zepter gestaltet sich dann sehr komfortabel, beispielsweise gibt's ein feines Automapping, eine wunderbare Maussteuerung und viele witzig gemachte Statistiken. Bei King's Bounty werden also auch Einsteiger nicht so schnell die Übersicht verlieren, und das, obwohl reichlich zu tun ist: Man kann auf Kopfgeldjagd gehen, Burgen belagern, allen möglichen Krimskrams erwerben (Schiffchen, Katalpulte, Zaubersprüche) und erlebt viele positive (Schatztruhen) und negative (böse Monster) Überraschungen. Natürlich darf auch die Aussicht auf Beförderung nicht fehlen. Es gilt zwar nur einen einzigen Wert zu verbessern, nämlich die „Führungsstärke“, aber stellt Euch das bloß nicht so einfach vor!

Auch wenn das Zaubern hier nur eine Nebenrolle spielt, die Dungeons durch Abwesenheit glänzen und die Rätsel mehr dekorativen Charakter haben - durch den einstellbaren Schwierigkeitsgrad und die verschiedenen Lösungswege (als Pa-

ladin, Magierin, etc.) ist das Game viel umfang- und abwechslungsreicher, als man zuerst meint. Dazu kommt eine bunte und hübsch animierte Grafik, lediglich der Sound mit den wenigen FX und Jingles (keine Musik) ist ein bißchen flau ausgefallen. Abenteurer, die nicht darauf bestehen, andauernd mit Hit- und Spellpoints zu jonglieren, werden sicher ihre Freude an King's Bounty haben! (mm)



King's Bounty

Grafik:	71%
Sound:	46%
Handhabung:	80%
Spielidee:	78%
Dauerspaß:	81%
Preis/Leistung:	75%
Red. Urteil:	78%

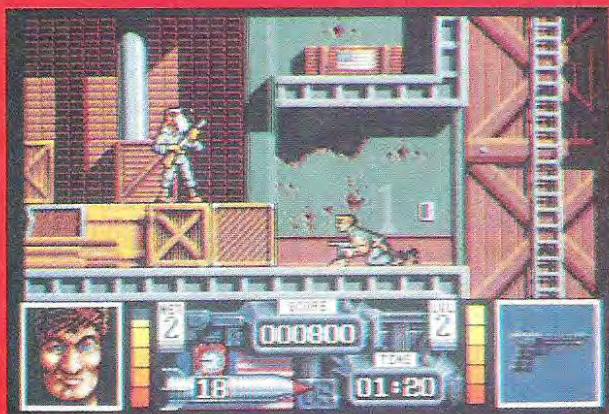
Variabel

Preis: ca. 89,- DM
Hersteller: New World Computing
Genre: Abenteuer

Spezialität: Englische Anleitung, Codeabfrage, HD-Installation. Mehr Sound und weniger Nachladezeiten bei 1MB.



NAVY SEALS



Kill me again...

Der Amiga Joker meint:
Navy Seals ist beinharte Actionkost für Plattform-Spezialisten!

Ein Actionspiel, bei dem sich der bombenlegende Held von Plattform zu Plattform schwingt und nebenbei reihenweise böse Buben nieder-

mächt - hört sich ganz nach billiger Dutzendware an, was? Weit gefehlt!

Ocean, immerhin Spezialist für blutverschmierte Plattformen, ist mit dieser Filmumsetzung der Metzler-Konkurrenz um eine satte Gewehrlänge voraus. Damit ist allerdings nicht die Hintergrundstory gemeint, denn die ist genauso, wie man es

in diesem Genre liebt und schätzt: Arabische Terroristen bedrohen den Weltfrieden, das Abendland steht kurz vor dem Untergang, aber zum Glück kommt gerade eine amerikanische Eliteeinheit um die Ecke...

Nein, was Navy Seals zu einem Action-Schmankerl macht, ist das gelungene Gameplay. Denn in den acht Levels kann man seine fünf Männer (Leben) nicht nur mit laufen/springen/schießen beschäftigen, sondern sie auch rumhängeln und krabbeln lassen - da werden Erinnerungen an selbige „Batman“ Zeiten wach! Dazu ist das Spiel stets hart aber fair, ja teilweise schon fast „realistisch“: Die patrouillierenden Gegner reagieren nur auf Sichtkontakt, das Zeitlimit verdient seinen Namen (kein Trödelimit!), es gibt Bonuspunkte für's vorzeitige Fertigwerden und selbstverständlich viele schöne Extrawaffen.

Im Gegensatz zur ST-Version ist die Grafik am Amiga nicht nur hübsch, sondern auch weitgehend

ruckelfrei animiert. Die Stick-Steuerung funktioniert befriedigend, Musik und Effekte lassen sich ebenfalls ganz gut ertragen - wer also (viel) Blut sehen kann, darf hier ruhig mal probeballern! (mm)



Navy Seals

Grafik:	74%
Sound:	61%
Handhabung:	70%
Spielidee:	55%
Dauerspaß:	72%
Preis/Leistung:	74%
Red. Urteil:	71%
Für Fortgeschrittene	
Preis:	ca. 69,- DM
Hersteller:	Ocean
Genre:	Action

Spezialität: Deutsche Anleitung, Pause- und Escape-Funktion, drei Continues. Highscores werden nicht gesaved.

Bei Idea weiß man sich zu steigern: Nach dem Unglückswolf „Lupo Alberto“ gefiel „Swords & Galleons“ schon besser. Und auch das neue Game der Italiener zeigt aufstrebende Tendenz - südliches Temperament mit einem Schuß teutonischer Strategie...

Wer im Lande Manhur Kö-

nig werden will, sollte etwas vom Drachenreiten verstehen: Alle zehn Jahre streiten die Lindwurm-Jockeys um die Krone, wer da 100 Kavernen tunlichst flink mit seinem Feuerspucker durchflattert, bekommt das Ding. Die „Renn-Höhlen“ liegen unter den Städten des Reiches und sind natürlich

hochgradig monsterhaltig...

Hat man unterwegs möglichst viele Unterweltler und den Obermütz am Levelende gekillt, winkt Bares als Belohnung. Und hier kommt nun ein bißchen Strategie ins Spiel, denn einerseits wollen Medizin (nur ein Leben!) und Extrawaffen bezahlt werden, andererseits müssen ausreichend Münzen übrig bleiben, um den teuren Transport zur nächsten Stadt blechen zu können. Für Pleitegeier ist der Traum vom eigenen Königreich an dieser Stelle also ausgeträumt, eine Chance bleibt aber noch: mit den letzten Kröten ins Wirtshaus latschen und sein Glück am Würfeltisch versuchen!

Die Grafik ist gar nicht übel, bloß ruckeln die Animationen und das (horizontale) Scrolling ein wenig - dafür fliegt sich unser Reittier ziemlich realistisch. Die Hintergründe und Screen-Armaturen wirken etwas einfalllos; an der Joystick-

steuerung gibt es hingegen nichts zu bemängeln, und die Musik ist ebenfalls recht hübsch. Wer also neben dem Ballerfinger auch die kleinen grauen Zellen beschäftigen möchte, kann ja mal die Königskrone anpeilen. (jn)



Dragon Fighter

Grafik:	68%
Sound:	72%
Handhabung:	72%
Spielidee:	60%
Dauerspaß:	63%
Preis/Leistung:	58%
Red. Urteil:	64%
Für Fortgeschrittene	
Preis:	ca. 89,- DM
Hersteller:	Idea
Genre:	Action

Spezialität: Kann gepaust werden, lange Ladezeiten. Ein Sticker liegt mit in der Box.



DRAGON FIGHTER

FUTURE WARS

OPERATION STEALTH

CRUISE FOR A CORPSE

KOMPLETT
IN
DEUTSCH!



Bilder der
ST Version



Bilder der
Amiga Version

Atari ST/Amiga
& PC (CGA, EGA, VGA,
TANDY, AD-LIB & ROLAND)

Die Screenshots sind nur für den Spielablauf
bezeichnend. Sie sind keine Wiedergabe der
tatsächlichen Screen-Grafiken, die sich, je nach
Computerspezifikation, in ihrer Qualität und
Erscheinung erheblich unterscheiden können.

Die 20er Jahre. Inspektor Raoul Dussentier wurde zu einer Traumreise durch das Mittelmeer an Bord des außergewöhnlichen Dreimasters des griechischen Reeders Niklos Karaboudjan eingeladen. Doch kaum hat die Kreuzfahrt begonnen, wird Raoul aufgefordert, ein skandalöses Verbrechen aufzuklären: Den Mord an seinem Gastgeber Niklos! Es ist nun Raouls Aufgabe, Licht in dieses finstere Geheimnis zu bringen. Ein Mörder läuft frei herum, versteckt sich wahrscheinlich zwischen den unschuldigen Gästen an Bord ...

- Mit der weiterentwickelten, benutzerfreundlichen Maus-Klick-Spielbedienug von Cinematique™.
- Zusätzliche Aktions-Möglichkeiten wurden eingebaut, so auch die Option, Personen im besten Stil von Agatha Christi zu befragen.
- Die Zahl der Charactere wurde in allen Versionen verdoppelt.
- 32-Farben-Version für die Amiga.



© 1991 DELPHINE SOFTWARE. Alle Rechte vorbehalten. Cinematique ist eingetragenes Warenzeichen der Delphine Software.
U.S. Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366.

Alles über Disketten-Magazine

Sonderangebote oder Bauernfängerei?

Täglich erreichen uns etwa 12.874 Zuschriften mit der ewig gleichen Forderung: „Bringt doch mal was über Disk-Mags“. Sollt Ihr haben. Dieses Special sagt Euch nicht nur, was von den Teilen zu halten ist – hier findet Ihr auch das gesamte Angebot auf einen Blick!

Zunächst stellt sich natürlich die Frage, was man sich unter einem Disketten-Magazin generell so vorzustellen hat. Naheliegender wäre eine Zeitschrift auf Diskette, und so war ja auch mal der Grundgedanke. Aber das ist längst vorbei, unter den 14 Magazinen, die momentan in Deutschland für den Amiga erhältlich sind, haben nur noch die wenigsten etwas mit dieser ursprünglichen Idee zu tun – und wenn, dann nur sehr begrenzt. Heutzutage soll dem Käufer vielmehr die Möglichkeit geboten werden, verschiedene Programme (von PD-Utilities bis zu durchaus hochwertigen Games) am Kiosk kaufen zu können. Die Qualität von Inhalt und Aufmachung ist dabei sehr unterschiedlich, was den Preis betrifft, herrscht hingegen erstaunliches Einvernehmen – exakt 19,80 DM möchte jeder Hersteller für sein Produkt haben.

Ehe wir uns nun das Angebot etwas näher ansehen, noch ein paar weitere Dinge, die alle Kandidaten gemeinsam haben: Sämtliche Magazine für die „Freundin“ enthalten 3,5“ Disketten ohne Kopierschutz und erscheinen normalerweise in regelmäßigen Abständen. Damit man sie am Kiosk auch findet, haben alle einen DIN A 4 Einband; meist ist das nur ein Stück Pappe mit einem Bogen bedruckten Papier herum. Ja, und außerdem sind die Dinger samt und sonders in Plastikfolie eingeschweißt – wer kauft schon ein Disketten-Magazin, bei dem bereits die Disk herausgeklaut wurde?

Logo

Mit stolzen acht Disketten-Magazinen stellt die Logo Software GmbH aus Hochstädt den Löwenanteil des Angebots, allerdings ist Quantität ja bekanntlich nicht das gleiche wie Qualität. Die Palette reicht von Anwendungen (User Disc, Creativ) über Mixturen bzw. Sonderausgaben (American Gold, Best of PD, Logo Special) und Spiele-Magazine (Super Games, Taktik) bis zum pseudo-erotischen Amiga Nightclub. In jeder Ausgabe findet man mehrere Programme samt Anleitung, allerdings handelt es sich dabei ausschließlich um PD und Shareware.

Das meiste davon ist in Basic programmiert und sieht auch genauso aus, dazu gibt's gelegentlich noch Textfiles wie z.B. Tests – jedoch ohne Bilder. Der Einband der Magazine ist ausgesprochen sparsam gestaltet, auch war nirgends ein Label für die Disks zu entdecken, von denen jeder Ausgabe nur eine beiliegt. Daß nach dem Booten als erstes eine Werbung für die Produkte des Hauses erscheint, ist verständlich, daß laut Impressum aber für die Lauffähigkeit der Programme nicht gehaftet wird, weniger. Immerhin sollte aber lobend erwähnt werden, daß auf jedem Scheibchen ein Virusfinder installiert ist.

Computec

Auch der Nürnberger Computec Verlag ist ein Spezialist für Disketten-Magazine, wengleich für die „Freundin“ nur zwei Stück herausgegeben werden. Das wäre einmal die Amiga Fun, in der man Monat für Monat eine Disk mit ein bis zwei wirklich empfehlenswerten Games findet. Dazu gibt's noch ein DIN A 3 Poster und einen farbigen Disk-Sticker zum selber beschriften. Die Alternative nennt sich Amigo!, erscheint alle zwei Monate und bietet jeweils zwei Disks mit Spielen, Tools und Textfiles. Warum auch hier die Tests ungebildet über den Screen flimmern, erklärte uns Chefredakteur Christian Geltenpoth so: „Da wir grundsätzlich keine PD-Programme, sondern nur Soft in Vollpreis-Qualität veröffentlichen, würde der Speicherplatz dafür oft gar nicht ausreichen. Aber es stimmt schon, dieser Punkt wird generell ein bißchen vernachlässigt...“ Ebenso erstaunlich wie erfreulich, daß trotz der gebotenen Qualität auf einen Kopierschutz verzichtet wird, außerdem gibt der Hersteller eine ausdrückliche Umtauschgarantie bei Reklamationen.

Markt & Technik

Unser Haarer Nachbar bringt ebenfalls zwei Disk-Mags heraus, nämlich Amiga Spiele Disc und Amiga Power Disc. Als einziger Anbieter verzichtet M & T auf den obligaten Pappkarton

und liefert stattdessen ein professionell gestaltetes Heftchen zu den Datenträgern. Darin findet man hübsch gelayoutete Anleitungen samt Bildschirmfotos zum jeweiligen Angebot. Auf der monatlich erscheinenden Power Disc wäre das eine Diskette mit diversen Anwendungen und Spielchen von eher bescheidener Qualität. Die Spiele Disc wird unregelmäßig veröffentlicht und bietet mehrere Games auf einer Diskette – auch hier erreicht der Inhalt bei weitem nicht die Klasse der Verpackung. Hinzu kommt, daß bei beiden Magazinen manche Programme nur mit 1MB lauffähig sind, was leider nicht auf der Vorderseite des Titels vermerkt ist. Ansonsten stimmt der Service: Im Hauptmenü findet man reichlich Optionen (Drucker, Zweitlaufwerke, etc.), Diskettenaufkleber werden mitgeliefert, und Kopierschutz gibt es auch keinen.

Sonstige

Wer einen besonders gut sortierten Stammkiosk hat, könnte mal zwei Magazine von italienischen Herstellern entdecken: Amiga Live und Amiga Club. Beide erscheinen monatlich, das erste im Verlag L'Agora, das andere bei Systems Editoriale. Beide haben sich auf PD-Programme spezialisiert, beide bieten jeweils nur eine Disk mit einer Mischung aus Spielen und Utilities, und beide muß man nach genauerer Prüfung eigentlich nicht unbedingt gesehen haben...

Als Fazit läßt sich sagen, daß der Markt sehr durchwachsen ist; ein vernünftiges Preis/Leistungs-Verhältnis ist hier wahrlich nicht an der Tagesordnung. Ob es sich bei Disketten-Magazinen also überwiegend um Sonderangebote oder doch nur um Bauernfängerei handelt, mag anhand dieser Marktübersicht jeder für sich selbst entscheiden. Soviel steht jedenfalls fest: Für ein paar PD-Programme (oder solche in entsprechender Qualität) und ein Stückchen Pappe in Klarsichtfolie sind knapp 20 Marker ein stolzer Preis...! (ml)



Action à la Amiga Fun: Quik an Silva



Sex à la Amiga Nightclub



Plattformen à la Amiga Spiele Disc: Master Mage



Alle Disketten-Magazine im Überblick

	Hersteller	Erscheinungsweise	Preis	Disk/Sticker	Aufmachung	Programme	Spezialität
American Gold	Logo	monatlich	19,80 DM	1/0	sparsam	mittel (PD)	Viruswarner
Amiga Club	Systems Editoriale	monatlich	19,80 DM	1/1	sparsam	schwach (PD)	—
Amiga Creativ	Logo	3-monatlich	19,80 DM	1/0	sparsam	mittel (PD)	Viruswarner
Amiga Fun	CompuTec	monatlich	19,80 DM	1/1	ordentlich	sehr gut	Poster, Umtausch-Garantie
Amiga Live	L'Agora	monatlich	19,80 DM	1/1	ordentlich	mittel (PD)	Text-Beilage
Amiga Nightclub	Logo	3-monatlich	19,80 DM	1/0	sparsam	schlecht (PD)	Viruswarner
Amiga Power Disc	Markt & Technik	monatlich	19,80 DM	1/1	aufwendig	mittel	Umfangreiche Text-Beilage
Amiga Spiele Disc	Markt & Technik	sporadisch	19,80 DM	1/1	aufwendig	mittel	Umfangreiche Text-Beilage
Amiga Super Games	Logo	monatlich	19,80 DM	1/0	sparsam	schwach (PD)	Viruswarner
Amiga Taktik	Logo	2-monatlich	19,80 DM	1/0	sparsam	schwach (PD)	Viruswarner
Amiga User Disc	Logo	monatlich	19,80 DM	1/0	sparsam	mittel (PD)	Viruswarner
Amigo!	CompuTec	2-monatlich	19,80 DM	2/2	ordentlich	gut	Umtauschgarantie
Best of PD	Logo	monatlich	19,80 DM	1/0	sparsam	mittel (PD)	Viruswarner
Logo Special	Logo	sporadisch	19,80 DM	1/0	sparsam	mittel (PD)	Viruswarner



Lesercharts

1. (1) LEMMINGS
2. (2) SECRET OF MONKEY ISLAND
3. (4) PIRATES!
4. (3) POWERMONGER
5. (6) ELVIRA
6. (5) SPEEDBALL 2
7. (8) KICK OFF II
8. (9) TURRICAN 2
9. (7) SIM CITY
10. (-) GREAT COURTS II



Redaktionscharts

1. BATTLE ISLE
2. CRUISE FOR A CORPSE
3. BUNDESLIGA MANAGER PROF.
4. SILENT SERVICE II
5. THUNDERHAWK
6. THINK CROSS
7. MEGA LO MANIA
8. ELF
9. ROBIN HOOD
10. KING'S BOUNTY



Verkaufscharts

1. (-) F-15 STRIKE EAGLE II
2. (-) 3D CONSTRUCTION KIT
3. (-) TOKI
4. (2) RAILROAD TYCOON
5. (1) SECRET OF MONKEY ISLAND
6. (-) MIG-29 FULCRUM
7. (3) EYE OF THE BEHOLDER
8. (-) MANCHESTER UNITED EUROPE
9. (4) LEMMINGS
10. (-) SPIRIT OF ADVENTURE

Alte Bauernregel: Wenn's stürmt aber nicht schneit, dann ist es mit dem Herbst soweit. Von Game-Charts haben alte, geregelte Bauern aber scheinbar noch nix gehört, denn diesbezüglich reicht es im Moment ja kaum für ein laues Lüftchen!

Zumindest was Eure Lesercharts betrifft, hat sich nahezu gar nichts getan; erwartungsgemäß konnten die „Lemmings“ ihre Spitzenposition mühelos verteidigen. Interessant ist sonst bloß noch Platz 10 der Welt-rangliste, weil dort mit „Great Courts II“ der einzige Neuan-kömmling des Monats zu finden ist. Spannender wird es, wenn man mal überprüft, wofür Ihr in letz-

ter Zeit Eure Sparschweine geschlachtet habt: Mit einer Beschleunigung von 0 auf 1 in 60 Tagen hat sich „F-15 Strike Eagle II“ zum absoluten Senkrechtstarter der Verkaufscharts entwickelt! Ein ähnlich spektakulärer Vorstoß gelang Domarks Spiele-Baukasten „3D Construction Kit“, und auch Platz drei wird diesmal von einem Frischling belegt – „Toki“. Auf den hinteren

Rängen hat sich ebenfalls so manches getan, beispielsweise zündete „MIG-29 Fulcrum“ nochmal den Afterburner, „Manchester United Europe“ und „Spirit of Adventure“ sind sogar ganz neu dabei.

Am anderen Ende der Skala herrscht wieder die traditionelle Ruhe, mal davon abgesehen, daß nun die „Sex Olympics“ Eure Flop-Parade bereichern. Unsere Redaktionscharts stehen nach wie vor unkommentiert zur Diskussion, kommen wir daher zum Hauptereignis: Wie gewohnt verlosen wir NICHT unser letztes Hemd (wurde bereits im August '89 verschenkt), sondern unsere drei vorletzten Games! Wie, was, wo? Nun, Ihr braucht uns nur eine Postkarte mit Euren momentanen Lieblingsspielen und

meistgehaßten Flops zu schicken; auch Eure Adresse sollte nicht fehlen (falls Ihr gewinnt, wüßten wir nämlich gerne, wohin mit dem Krempel!). Wenn dann noch vermerkt ist, welches der folgenden Programme Ihr gerne hättet, kann eigentlich nix mehr schiefgehen:

- 1 x F-15 Strike Eagle II
- 1 x Super Monaco GP
- 1 x The Cardinal of the Kremlin

Und damit sich absolut niemand beklagen kann, stiftet die Joker Society zusätzlich noch drei exquisite, in wunderschönen Herbstfarben gehaltene Sammelordner! So, unsere Anschrift müßte derweil ja selbst in Tiefenbach bekannt sein. Nein? Okay:

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

Redaktions-Flops

1. MEGAPHOENIX
2. BURGER MAN
3. BILLY THE KID
4. ARCADE TRIVIA QUIZ
5. WILD WHEELS

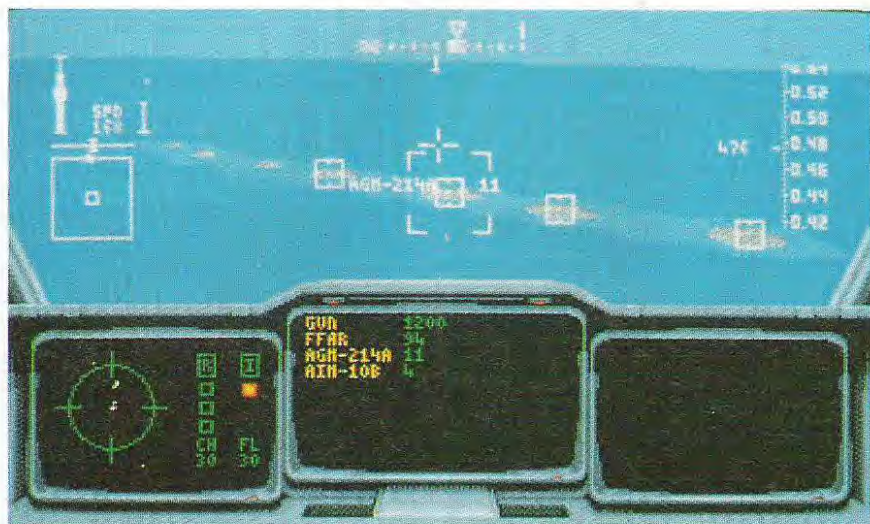
Leser-Flops

1. DAS HAUS
2. PROSOCCER 2190
3. DAS MAGAZIN
4. NUCLEAR WAR
5. SEX OLYMPICS



Wieviele verheißungsvolle Pilotenkarrieren sind wohl schon an den wahnwitzigen Tastaturbelegungen gescheitert, mit denen jede zweite Simulation aufwarten kann? Unzählige! Dabei geht's auch ganz anders...

THUNDERHAWK



mäßige Vorbesprechung mit Diashow, Videoaufnahmen vom Zielgebiet und Erläuterung des geplanten Einsatzes. Dann darf man das Ganze erst nochmal im Simulator ausprobieren, mit unendlich Sprit und Munition, einstellbarem Schwierigkeitsgrad und einem Flugtrainer, der erklärt, was man denn nun schon wieder falsch gemacht hat. Kommt es schließlich zum Ernstfall, springen vor allem zwei Dinge ins Auge: Das hervorragende Flugverhalten der Kiste und (leider) das deutliche Überwiegen von Nachtmissionen. Ansonsten gibt's so das Übliche - manuelle/automatische Bewaffnung, Orden, Beförderungen oder auch 'nen Rüffel vom Boß, je nachdem.

Bleibe nur noch zu erwähnen, daß die superschnelle und detailreiche Vektorgrafik fast „F-29 Retaliator“-Niveau erreicht, daß der Sound (Musik & FX) ebenfalls spitzenmäßig ist und sogar an ein aufwendiges Intro gedacht wurde. Fazit: Im Vergleich zu Thunderhawk ist die Heli-Konkurrenz „Gunship“ nicht nur uralt, sondern sieht auch so aus! (mm)

Der Amiga Joker meint:
Core Designs erste Simulation ist ein Einstieg nach Maß!

Core Design hat es geschafft, bei dieser Hubschraubersimulation alle wichtigen Funktionen auf die Maus zu legen, ohne daß deswegen auch nur ein Quentchen Spielspaß verloren ginge! Steuerung, Motorleistung, Feuern, Waffen- und Zielauswahl - alles wird komfortabel mit dem Nagetier kontrolliert, die Tastatur benötigt man lediglich für seltener gebrauchte Funktionen (Karte, Außenansichten, Schadenfeststellung, Infrarot, diverse Störmaßnahmen wie „Radar Jammer“).

trotzdem nicht zu kurz; schließlich wollen über zehn verschiedene Waffentypen ausprobiert werden, und die tausenderlei Gegner und sonstigen Feindziele (MiGs, Hind-Helis, Radarstationen, Eisenbahnen usw.) stehen



bzw. fliegen ebenfalls nicht nur zum Spaß in der Gegend rum.

So, jetzt wird's aber Zeit, sich mal mit dem eigentlichen Hauptdarsteller zu beschäftigen: Der AH-73M Thunderhawk ist durch seine spezielle Nachtausrüstung wie geschaffen für Einsätze am späteren Abend, er hat keinen Heckrotor, kann aber trotzdem sehr tief und sehr schnell fliegen, er bietet eine konkurrenzlose (Waffen-) Ladekapazität und - er ist „made by Core Design“, hat also gar kein reales Vorbild (allenfalls eine gewisse Ähnlichkeit mit dem amerikanischen LHX). Im Auftrag eines Spezialkommandos der United Nations treibt sich dieser Super-Heli in sechs verschiedenen Szenarien herum, die Missionen führen von Mittelamerika über Europa und Südostasien bis nach Alaska. Zur Einführung gibt's jedesmal eine spielfilm-



Ängste, daß die Geschichte deshalb zu simpel oder actionlastig geworden wäre, sind dennoch unbegründet: Starts und Landungen spielen zwar eher eine Nebenrolle, doch sobald der Vogel mal in der Luft ist, hat man es mit einer absolut vollwertigen Simulation zu tun. Natürlich kommt die Action deshalb



Thunderhawk

Grafik:	86%
Sound:	75%
Handhabung:	88%
Spielidee:	81%
Dauerspaß:	86%
Preis/Leistung:	82%
Red. Urteil:	86%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 99,- DM
Hersteller: Core Design
Genre: Simulation

Spezialität: Komplette in deutsch, zusätzlicher Speicher wird unterstützt, Extradisk zum Saven erforderlich.



Was kann man schon von einem Plattformspiel erwarten, dessen Hintergrundgeschichte mal wieder das tausendfach gehörte Märchen von der entführten Freundin auftischt? In diesem Fall erstaunlich viel!



Elf

Grafik:	81%
Sound:	75%
Handhabung:	81%
Spielidee:	73%
Dauerspaß:	83%
Preis/Leistung:	80%
Red. Urteil:	81%

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 79,- DM

Hersteller: Ocean

Genre: Geschicklichkeit

Spezialität: Musik und FX gibt's nur wahlweise, die Bildschirmtexte sind deutsch.

Der Amiga Joker meint:

Elf bietet Spaß für Zwölf!

So dürftig die Story auch sein mag, der Rest vom Fest ist nämlich über (fast) alle Zweifel erhaben. Zunächst einmal bietet Elf all das, was eigentlich jedes vernünftige Plattformgame bieten sollte: Acht farbenprächtige, riesengroße Level voller Fantasy-Gegner wie Hexen und Riesenspinnen, besonders dicke Schlußmonster, Sammelobjekte, Extrawaffen und Shops. Mit 'nem bißchen Klettern (auf Leitern), Rumhüpfen (über Felsen), Kämpfen und Sammeln ist's hier aber nicht getan. In den meisten Spielabschnitten darf dazu noch eine ganze Reihe vertrackter Puzzles gelöst werden: Im ersten Level muß man etwa Getreide einsammeln und einem Vogel überreichen, damit der eine Feder herausrückt. Die bringt man wiederum einem Indianer, der sich dafür mit

ELF

einer Zeitung revanchiert. Diese schleppt man flugs zu einem Herrn, der gerade auf dem stillen Örtchen sitzt, wofür man zur Belohnung eine Packung Streichhölzer erhält. Selbige werden benötigt, um ... na, Ihr habt sicher schon längst kapiert, daß man hier nach bester Action-adventure-Manier herausfinden muß, wer welchen Gegenstand haben will.

Grafik und Sound sind von erster Güte, die Joysticksteuerung läßt keine Wünsche offen, und das Gameplay ist ausgefeilt bis ins Detail (man kann sich z.B. auch mit anderen Personen unterhalten). Mit einem Wort: Elf ist gut! Umso unverständlicher, warum man auf Scrolling ebenso verzichten muß, wie auf eine motivierende Story ... (C. Borgmeier)



ROD-LAND

Plattformspiele von der niedlichen Sorte gibt's am Amiga gar nicht so viele, wie man meinen sollte: Auf Oceans „Rainbow Collection“ ist ja fast schon alles versammelt, was in diesem Genre Rang und Namen hat. Nachschub ist da immer willkommen - auch

wenn es sich nicht unbedingt um einen Klassiker von morgen handelt ...

Tam und Rit sind zwei kleine Feen, denen ein böser Wicht einfach die Mami geklaut hat. Verständlicherweise sind die zwei Süßen deswegen ziemlich sauer, weshalb sie sich auch gleich ihre Lei-

tern und Zauberstäbe schnappen, um damit ins gefährliche Plattform-Land aufzubrechen. Dort warten schon viele gemeine Monster und noch gemeinere Schlußmonster, aber auch ungemein hübsche Blumen auf sie. Die Blümchen müssen gepflückt werden, die Monsterchen verdroschen (mit den Stäbchen), und die Leiterchen brauchen sie, damit sie auf die Plattformchen klettern können. Unsere Schnuckelchen können nämlich vorzüglich rennen, aber kein bißchen hüpfen, und da nicht genügend Leiterchen herumstehen, haben sie ihre eigenen mitgenommen - raffiniert, was?

Erwartungsgemäß verwandeln sich viele der Gegner (nachdem sie Haare gekriegt haben) in Extras, und die unzähligen versteckten Räume sind zwar schön, heutzutage aber auch nix Besonderes mehr. Es ist halt alles so ähnlich wie bei „New Zealand Story“, „Rainbow Islands“ und Konsorten - nur um einiges simpler gestrickt. Grafik und Sound sind so

zuckersüß, daß man fast Karies davon bekommt, die Steuerung ist völlig unproblematisch, und der Schwierigkeitsgrad eher ein Leichtigkeitsgrad. Was die Action-Spezialisten von Storm („SWIV“) hier abgeliefert haben, ist also bestimmt kein Muß, aber immerhin auch kein Bäh. (mm)



Rod-Land

Grafik:	60%
Sound:	61%
Handhabung:	66%
Spielidee:	39%
Dauerspaß:	61%
Preis/Leistung:	54%
Red. Urteil:	59%

Für Anfänger

Preis: ca. 74,- DM

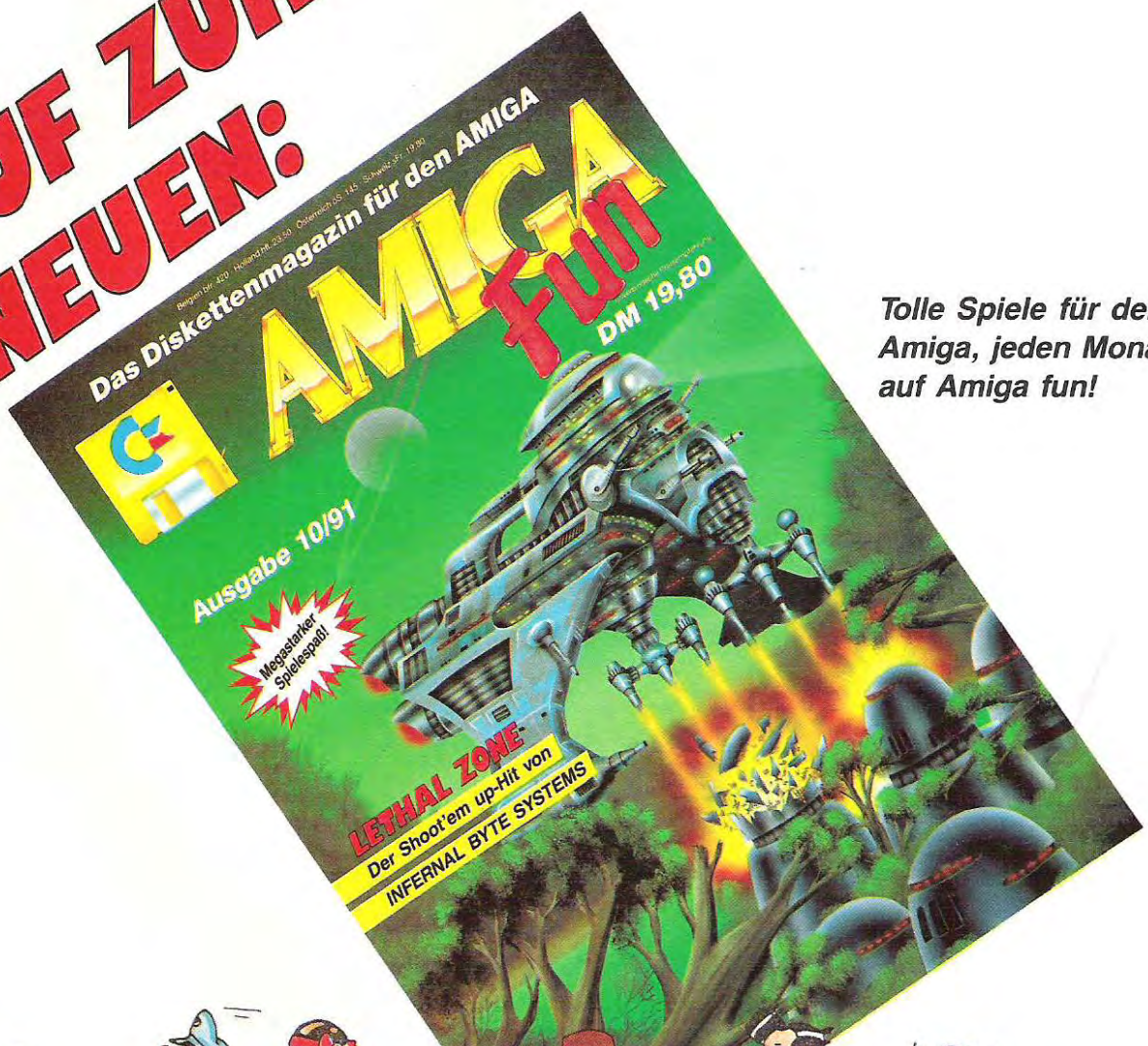
Hersteller: Storm

Genre: Geschicklichkeit

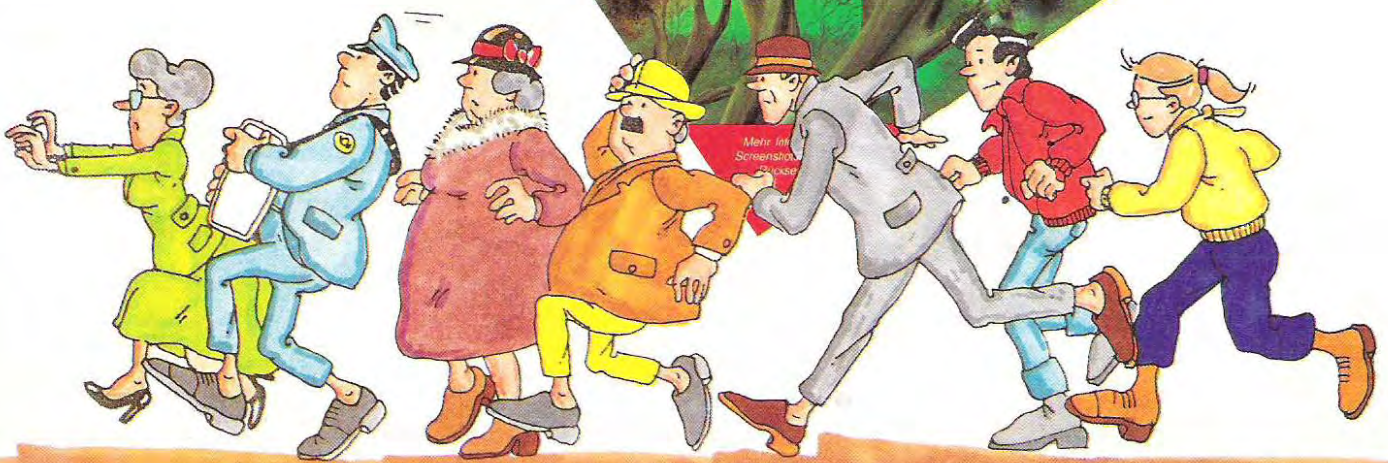
Spezialität: Zwei-Spieler-Modus, einer kann seine Fee auch per Tastatur steuern.



**AUF ZUR
NEUEN:**



Tolle Spiele für den
Amiga, jeden Monat **NEU**
auf Amiga fun!



Battle Chess II

Anno '88 sorgte der Vorgänger für Aufsehen: Die Amigianer waren von dem exquisit animierten Schachprogramm begeistert! Die BPS weniger, sie setzte das Spektakel kurzerhand auf den Index. Mittlerweile ist es wieder freigegeben – beruhigend für den Nachfolger...

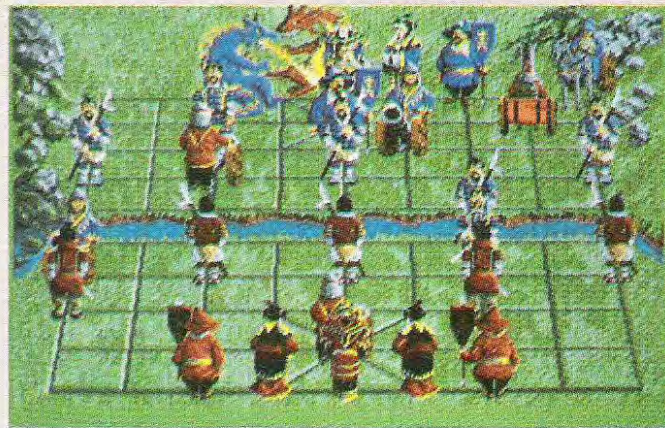
Electronic Arts fährt nämlich auf der gleichen Schiene weiter, nur daß hier in der Fernost-Variante „Chinese Chess“ gemeuchelt wird. Ein knappes Jährchen nach der PC-Premiere sind die exotischen Figuren, etwas befremdlichen Zugmöglichkeiten und das leicht veränderte Brett nun also auch für die „Freundin“ zu haben. Letztlich geht es natürlich immer noch darum, den gegnerischen König mattzusetzen, alle übrigen Regelerläuterungen und ein paar strategische Hinweise finden sich im Handbuch. Die Präsentation ist mal

wieder gelungen: Hübsch gezeichnete Figuren marschieren unter martialischen Klängen zum neuen Standort; beim Schlagen kommt es zu Kampfanimationen, die nach wie vor mit einem beinharten Gag enden. Die Titelmelodie ist schön, FX wie Pferdewiehern sind ebenfalls vorhanden. Gezogen wird mit der Maus, auch sind allerlei schachübliche Optionen wie Zugrücknahme, Level- und Gegnerwahl

(Mensch bzw. Maschine), oder eine 2D-Draufsicht im Angebot.

Battle Chess II macht also Spaß – fragt sich nur, wie lange. Wer erstmal all die witzigen Animationen kennt, wird bald über schlechte Übersichtlichkeit, lange Wartezeiten und schließlich Langeweile klagen. Da sich die Spielstärke für einen Mitteleuropäer schwer beurteilen läßt, können wir das Game beden-

kenlos nur den Einsteigern ins asiatische Königsmorden empfehlen. (jn)



Battle Chess II - Chinese Chess

Grafik:	82%
Sound:	75%
Handhabung:	66%
Spielidee:	72%
Dauerspaß:	55%
Preis/Leistung:	64%
Red. Urteil:	65%

Für Anfänger

Preis: ca. 84,- DM

Hersteller: Electronic Arts

Genre: Brettspiel-
Umsetzung

Spezialität: Zwei Disketten, Codeabfrage, Save-Option. Sound und FX können separat abgeschaltet werden.

Pot Panic

Alex Pajitnow kann einem schon leid tun: Erst clont er seinen Megahit „Tetris“ mit einem Game namens „Hatri“, und dann kommen die Jungs von Kingsoft und machen 'nen Clone vom Clone...

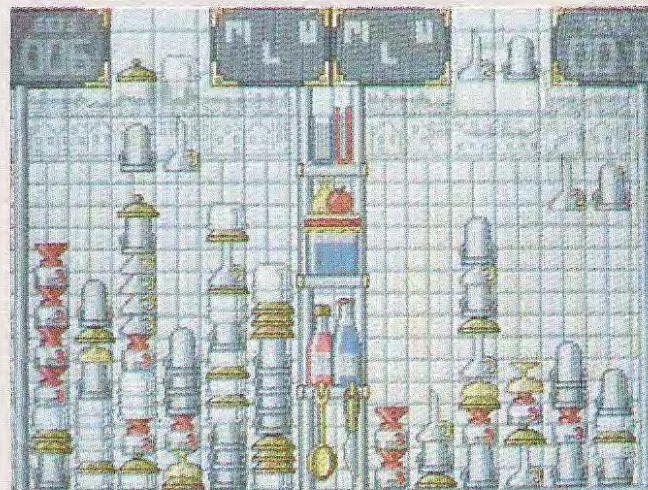
Aber der rührige Russe ist diesbezüglich ja Kummer gewohnt, man denke nur an die unzähligen „Tetris“ Nachahmer, oder „Hirnriss“, die PD-Variante von „Hatri“. Wer letztere kennt, der kennt auch Pot Panic, bloß daß hier anstatt von Hirnen (bzw. Hüten) halt Töpfe paarweise vom Bildschirmhimmel segeln. Wie gehabt sollen diese zu Fünferstapeln sortiert werden, auf daß sie vom Screen verschwinden. Dazu kann man (per Feuerknopf) den linken mit dem rechten Pott vertauschen und dann auf je zwei der insgesamt sechs möglichen Stapel ablegen. Nach fünf vollständigen Fünferkombinationen darf

man eine Topfsorte verschwinden lassen (sehr hilfreich!), falls aber irgendwann eine bestimmte Höhe erreicht ist, heißt's Game Over. Ein wahres Wunder, daß das Spiel nicht „Potris“ heißt...

Wer sich erfolgreich durch die Macken der Codeabfrage gekämpft hat, darf auch mit einem Freund gleichzeitig töpfern. Falls das Spaß macht, liegt's kaum an der

Präsentation, denn die ist genretypisch bescheiden ausgefallen: Kacheln im Hintergrund, allerlei pastellfarbene Kochgefäße als „Fallobst“ und dazu magere FX. Der Titelsoundtrack ist gar nicht übel, auch die Steuerung geht in Ordnung (was kann man da schon falsch machen?), aber das „Hatri“ Spielprinzip war halt schon im Original kein Renner – was soll man da

nur von der überteuerten Kopie einer Kopie halten? (jn)



Pot Panic

Grafik:	46%
Sound:	31%
Handhabung:	62%
Spielidee:	38%
Dauerspaß:	54%
Preis/Leistung:	35%
Red. Urteil:	48%

Für Anfänger

Preis: ca. 79,- DM

Hersteller: Kingsoft

Genre: Strategie

Spezialität: Zwei Joys sollte man haben, auf speicherbare Highscores verzichten können und nur dann spielen, wenn keine Mahlzeit bevorsteht – Pausen is' nämlich nicht.

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 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 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: „Turrigan 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 Car II“, „Midwinter 2“ und „Gods“ sowie das (wirklich) „Große CDTV-Special“ mit den heißesten Infos rund um die neue Laser-Technologie!



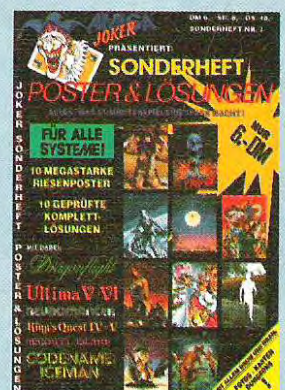
Amiga Joker 7/91
Alle Sommer-Hits: „Spirit of Adventure“, „Flight of the Intruder“, „Wonderland“, „Prehistorik“ plus „10 neue Compilations“ und sämtliche Renner von der Londoner „Trade Show“!



Amiga Joker 9/91
Unser zweiter Sommer-Hummer: „R-Type II“, „Return of Medusa“, „Eye of the Beholder“, allererste Bilder der neuen Lucasfilm-Games und ein großer Vergleichstest „Amiga vs. Super Famicom“!



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:

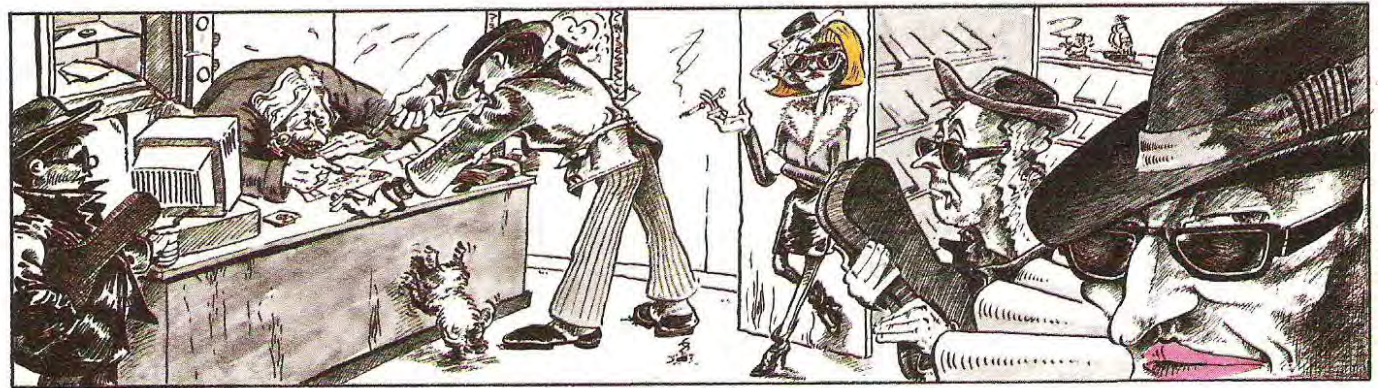
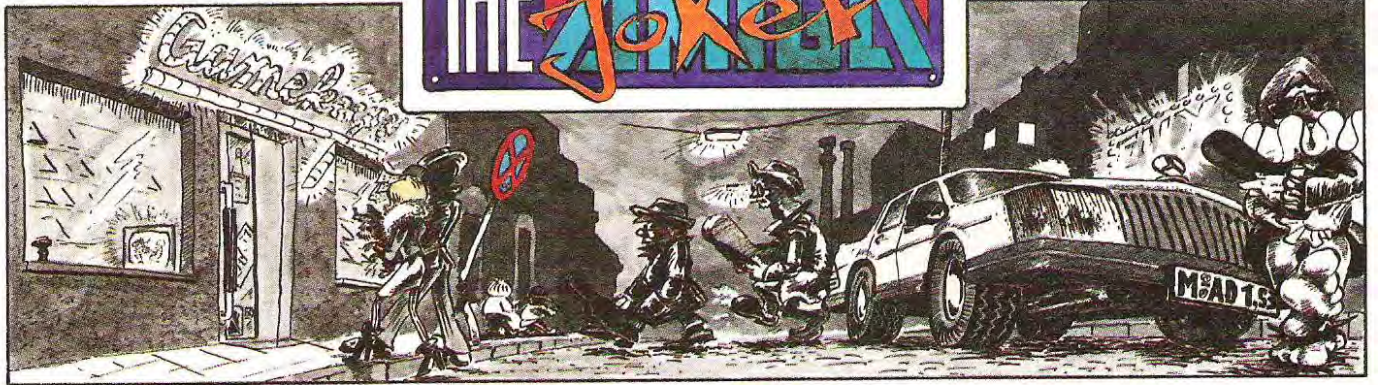
**Joker Verlag
„Joker Shop“
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar**

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 4,- DM für's Porto dazurechnen, bei Nachnahme kassiert der Postbote den Gesamtbetrag inklusive Gebühren.



THE UNBELIEVABLE THE JOKER



Wial

Versand Service

WIAL-VERSAND SERVICE
 Andreas Albert + Partner
 Liegnitzerstraße 13
 8038 Gröbenzell
 Telefon: 08142/8273 & 8274
 08142/53912 & 08142/9011

AMIGA Programme

3D CONSTRUCTION KIT DT.
 888 ATTACK SUB DT.
 ADV. DESTROYER SIMULATOR
 AH-37 H THUNDERHAWK DT.
 AIRBUS 320 DT.*
 AMOS 3D
 AMOS COMPILER
 ANTARES KOMPL. DT. 1 MB
 ARMOUR GEDDON DT.
 ARMYALTE
 BANDIT KINGS DT.
 BANE OF COSMIC FORGE 1 MB
 BAROS TALE 3 DT.
 BATTLECHESS 2 DT.*
 BATTLELEISLE *
 BETRAYAL DT.
 BIG BUSINESS DT.*
 BLUE MAX 1 MB DT.
 BOOKLY DT.
 BRAT
 BUILT IT DT.
 BUNDESLIGA MANAGER DT.
 BUNDESLIGA MANAGER PROF. DT.*
 CADAVER DT.
 CADAVER NEW LEVELS DT.
 CASH KOMPLETT DT.
 CENTURION DEFENDER OF ROME DT.
 CHAMPIONS OF KRYNN DT. 1 MB
 CHAMPIONS OF RAJ DT.
 CHAOS STRIKES BACK 1 MB DT.
 CHARGE OF LIGHT BRIGADE
 CHUCK ROCK DT.
 CHUCK YEAGERS 2.0 DT.
 COLONELS BEQUEST 1 MB
 CONFLICT IN MIDDLE EAST 1 MB
 CONQUEST OF CAMELOT 1 MB
 CRUISE FOR A CORPSE DT.*
 CRYSTALS OF ARBOREA DT.
 CURSE OF THE AZURE BONDS DT. 1 MB
 CYBERCON 3
 DARKMAN DT.
 DAS BOOT DT.
 DEATH KNIGHTS OF KRYNN 1 MB *
 DER PREIS IST HEISS DT.
 DUNGEON MASTER DT. 1 MB
 EDITION VOL. 1 COMPL. DT.
 ELITE DT.
 ELVIRA DT. 1 MB
 ENCHANTED LAND DT.
 ENGLAND CHAMP. SPECIAL DT.
 EUROPEAN SUPERLEAGUE DT.
 EXECUTIONER
 EYE OF BEHOLDER 1 MB
 F-15 STRIKE EAGLE 2 DT.
 F-16 FALCON DT. 1 MB
 F-18 MISSION DISK 1 DT.
 F-18 MISSION DISK 2 DT.
 F-19 STEALTH FIGHTER DT.
 FATE - GATES OF DAWN DT.*
 FIST OF FURY COMPL.
 FLAMES OF FREEDOM DT.*
 FLIGHT OF THE INTRUDER DT. 1 MB *
 FRENETIC
 GAUNTLET 3 DT. *
 GEMSA DT.
 GEM X DT.
 GHENGIS KHAN DT.
 GLUCKSRAD DT.
 GOODS DT.
 GREAT COURT 2 DT.
 GUNBOAT 1 MB
 HAGAR DER SCHRECKLICHE DT.
 HERO QUEST BRETTSPIEL DT.
 HILL STREET BLUES DT.
 HUNTER DT.*
 IMPERIUM DT.
 INDIANA JONES 3 ADV. DT.
 INDIANAPOLIS 500 DT.
 INTERNATIONAL ATHLETICS
 INVEST DT.
 IT CAME FROM THE DESERT DT. 1 MB
 JAHANGIR KHAN SQUASH
 JAMES POND
 JONATHAN DT.
 KATHEDRALE KOMPL. DT. *
 KENGI DT.
 KICK OFF 2 DT.
 KICK OFF 2 WINNING TACTICS
 KICK OFF FINAL WHISTLE DT.
 KILLING CLOUD
 KINGS BOUNTY 1 MB
 KINGS QUEST 4 1 MB
 KINGS QUEST 5 1 MB *
 LARRY 3 KOMPL. DT.*
 LEGEND OF FAIRGAIL DT.
 LEMMINGS DT.
 LETTRIX DT.
 LIFE & DEATH 1 MB
 LOGICAL DT.
 LOOM DT.
 LORDS OF THE RINGS DT. * 1 MB

AMIGA Programme

129,90 LOTUS TURBO CHALLENGE DT.
 85,90 M1 TANK PLATOON DT.
 89,90 MANCH. UNITED EUROPE DT.
 69,90 MANIAC MANSION DT.
 72,90 MAUPITI ISLANDS DT.
 74,90 MEGA TRAVELLER DT. 1 MB
 89,90 MERCHANT COLONY DT.
 89,90 MEROS *
 59,90 METAL MASTERS DT.
 59,90 MIG 29 FULCRUM DT.
 89,90 MONOPOLY
 89,90 MONSTER BUSINESS DT. *
 65,90 MONSTERPACK
 59,90 MOONBASE 1 MB
 85,90 M.U.D.S. DT.
 69,90 NAM "VIETNAM" DT.
 54,90 NAVY SEALS DT.
 72,90 NEW YORK WARRIORS
 65,90 OIL IMPERIUM DT.
 59,90 ON THE ROAD KOMPL. DT.
 59,90 OUTRUM EUROPE DT.*
 54,90 OUTZONE
 69,90 PANG DT.
 85,90 PANZA KICK BOXING DT.
 39,90 PGA TOUR GOLF DT.
 59,90 PINBALL MAGIC DT.
 59,90 PIRATES DT.
 69,90 PLAYER MANAGER DT.
 59,90 POLICE QUEST 2 1 MB
 59,90 POOL OF RADIANCE DT. 1 MB
 89,90 PORTS OF CALL DT.
 59,90 POT PANIC DT.
 65,90 POWERMONGER DT.
 89,90 POWERMONGER DATA DISK DT. *
 69,90 POWER UP COMPL.
 89,90 P.P. HAMMER DT.*
 65,90 PREDATOR 2
 65,90 PREHISTORIC *
 89,90 PROFLIGHT 1 MB
 59,90 PYRAMAX *
 59,90 QUEST FOR GLORY 2 1 MB
 69,90 RAILROAD TYCOON DT. 1 MB
 69,90 RAINBOW COLLECTION DT.
 37,90 RALF GLAU EDITION KOMPL. DT.
 65,00 R B1 2 BASEBALL
 69,90 RED STORM RISING DT.
 65,00 RETURN OF MEDUSA DT. *
 65,00 REVELATION
 59,90 RINGS OF MEDUSA DT.
 59,90 RISE OF THE DRAGON 1 MB *
 59,90 ROBOCOOP 2 DT.
 59,90 R-TYPE 2 DT. *
 69,90 SEARCH FOR THE KING DT.
 75,90 SECOND WORLD
 72,00 SECRET OF MONKEY ISLAND DT. 1 MB
 54,90 SECRET OF SILVER BLADES 1 MB
 54,90 SHADOW DANCER
 69,90 SHADOW SORCERER KOMPL. DT. *
 69,90 SHIFTRIX DT.
 65,90 SILENT SERVICE 2 DT. 1 MB *
 78,90 SIM CITY / POPULOUS PACK
 78,90 SIM CITY ARCHITECTURES 1 & 2 JE
 59,90 SIM CITY TERRAIN EDITOR
 59,90 SKI OR DIE DT.
 65,90 SKULL & CROSSBONES DT.
 59,90 SPACE QUEST 3 KOMPL. DT. *
 89,90 SPEEDBALL 2 DT.
 37,90 SPIRIT OF ADVENTURE KOMPL. DT.
 65,90 STARFLIGHT 2 DT. *
 65,90 STELLAR 7 1 MB
 69,90 STORMBALL DT.
 65,90 STREET HOCKEY
 56,90 SUPERCARS 2 DT.
 59,90 SUPER MONACO GRAND PRIX DT.
 65,90 SWITCHBLADE 2
 65,90 SWIV - SILKWORM 2 DT.
 65,90 TEAM YANKEE DT.
 59,90 TESTORIVE 2 COLLECTION
 59,90 THALION FIRST YEAR COMPL.
 65,90 THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB
 74,90 THUNDERJAWS *
 59,90 TIE BREAK DT.
 85,90 TOOKI DT.
 79,90 TOWER FRA DT. 1 MB
 85,90 TRANSWORLD DT.
 59,90 TV SPORTS BASKETBALL DT.
 25,90 TURRICANE 2 DT.
 25,90 UMS 2 DT. 1 MB
 35,90 VIRTUAL REALITY DT.
 59,90 VIZ
 69,90 WAR GAME CONSTRUCTION SET 1.5 MB
 89,90 WARCRDS
 85,90 WARZONE
 65,90 WILD WEST WORLD DT.
 65,90 WINNER KOMPL. DT.*
 59,90 WOLFPACK DT. 1 MB
 59,90 WONDERLAND 1 MB
 56,90 WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER
 99,90 WRECKERS DT.
 69,90 ZAK MC KRACKEN DT.
 69,90 ZOUT DT.

PREISHITS AMIGA

59,90 AFTERBURNER
 72,90 A.P.B.
 59,90 ARKANOID REV. OF DOH
 69,90 BARTS TALE 2
 65,90 BEACH VOLLEY
 65,90 BLAZING THUNDER
 69,90 BUDOKHAN
 59,90 CABAL
 59,90 CALIFORNIA GAMES
 89,90 CARRIER COMMAND
 49,90 CONTINENTAL CIRCUS
 59,90 DEADLINE INFOCOM
 85,90 DEFENDER OF THE CROWN
 75,90 DOUBLE DRAGON
 65,90 DRAGON SPIRIT
 74,90 DYNASTY WARS
 59,90 FANTASY WORLD DIZZY
 54,90 FAST FOOD
 54,90 FERRARI FORMULA 1
 69,90 FLOOD
 59,90 GAUNTLET 2
 65,90 GEMINI WING
 59,90 GRAND PRIX CIRCUIT
 69,90 HARD DRIVIN
 59,90 HARD DRIVIN 2
 49,90 HOSTAGES
 65,90 HOUND OF SHADOW
 49,90 IMPOSSIBLE MISSION 2
 89,90 INTERCEPTOR
 59,90 INTERN. KARATE PLUS
 59,90 JUMPING JACKSON
 65,90 JUNGLE JIM
 65,90 KULT
 39,90 LAST NINJA 2
 72,90 LITTLE COMPUTER PEOPLE
 54,90 LOMBARD RAC RALLEY
 85,90 LORDS OF THE RISING SUN DT.
 65,90 MIAMI CHASE
 85,90 MIG 26 CODEMASTERS
 54,90 NEUROMANAGER 1 MB
 85,90 NEW ZEALAND STORY
 75,90 NORTH & SOUTH
 49,90 OPERATION HARRIER
 74,90 OPERATION STEALTH KOMPL. DT.
 74,90 OUTRUM
 65,90 PASSING SHOT
 69,90 PLANETFALL
 49,90 POWERDROME
 59,90 PROJECTILE
 85,90 QUARTZ
 59,90 RICK DANGEROUS 1
 85,90 ROCK STAR
 79,90 R-TYPE
 54,90 RWF HONDA
 78,90 SHERMAN M4
 69,90 SHINOWI
 59,90 SHUFFLEPACK CAFE
 59,90 SILKWINDER 2
 59,90 SILKWORM
 75,90 SPACE ACE DT.
 74,90 SPEEDBALL
 39,90 SPELLFIRE THE SORCERER
 39,90 STARFLIGHT
 59,90 STUNT CAR RACER
 65,90 STRIDER 2
 85,90 SUMMER EDITION
 85,90 SUPERCARS 1
 89,90 SUPER GRAND PRIX
 65,90 SUPER HANG ON
 59,90 SWORD OF TWILIGHT
 59,90 TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
 59,90 THREE TOOGES
 59,90 THUNDERBLADE
 59,90 TOOBIN
 59,90 TREASURE ISLAND DIZZY
 59,90 TV SPORTS FOOTBALL
 85,90 WATERLOO
 75,90 WINGS OF FURY
 59,90 WISHBRINGER
 69,90 WIZBALL
 59,90 WORLD CLASS LEADERBOARD
 85,90 XENON
 65,90 XENON 2 MEGABLAST
 69,90 YOGI & GREED MONSTERS
 24,90 ZORK 3
 74,90
 54,90
 72,90
 79,90
 49,90
 69,90
 65,90
 49,90
 69,90
 89,90
 69,90
 74,90
 74,90
 74,90
 74,90
 69,90
 64,90
 54,90

AMIGA CDTV

24,90 CDTV GRUNDGERÄT
 29,90 CDTV TASTATUR ADAPTER
 24,90 CDTV ADAPTER & A2000 TASTATUR
 29,90
 29,90 BATTLECHESS
 24,90 F16 FALCON INCL. MISSION 1 & 2 *
 29,90 FRED FISH COLLECTION
 29,90 HOLIDAY MAKER DT. *
 24,90 HOUND OF BASKERVILLE
 29,90 LEMMINGS
 24,90 PSYCHOKILLER
 29,90 SHIFTRIX / LETTRIX DT.
 29,90 SIM CITY DT.
 24,90 STADT DER LÖWEN DT. *
 29,90 TEAM YANKEE
 29,90 TOWN WITH NO NAME
 19,90 WAYNE GRETZKY ICEHOCKEY *
 19,90 WRATH OF THE DEMON
 24,90 XENON 2 MEGABLAST
 1599,00
 45,90
 429,90
 69,90
 105,90
 109,90
 69,90
 69,90
 69,90
 59,90
 69,90
 69,90
 75,90
 75,90
 69,90
 69,90

Weitere Neuerscheinungen bitte erfragen!

AMIGA ZUBEHÖR

4 PLAYER ADAPTER
 AMIGA ACTION REPLAY VERSION 2
 ELEKTRONISCHER BOOT-SELECTOR
 INFAROT FERNBEDIENUNG F. JOYSTICK
 INTERNES LAUFWERK A 2000 3.5"
 INTERNES LAUFWERK A 2000 3.5"
 JOYSTICK COMPETITION PRO 5000
 JOYSTICK COMPETITION PRO STAR
 JOYSTICK GRAVIS SCHWARZ
 JOYSTICK GRAVIS TRANSPARENT
 MAXI AMIGA BREMSE AMIGA 500
 MOUSE/JOYSTICK UMSCHALTER
 MOUSE/JOYSTICK VERLÄNGERUNG
 SYNCRO EXPRESS 3
 TRACKBALL
 X-COPY 2 PROFESSIONAL inkl. Hardware
 24,90
 189,00
 39,90
 89,90
 159,90
 148,90
 29,90
 39,90
 79,90
 84,90
 65,90
 49,90
 9,90
 89,90
 119,90
 74,90

Diskettenlaufwerke

3.5" FLOPPY EXTERN A500-A2000, ABSCHALTBAR,
 880 KB, EXTREM LEISE, SUPERSUMLINE 25 MM
 HOCH KOMPLETT ANSCHLUSSFERTIG
 159,90

Speichererweiterungen

5.25" FLOPPY EXTERN A500-A2000,
 ABSCHALTBAR, 4080 TRACKS,
 KOMPLETT ANSCHLUSSFERTIG
 209,90
 512 KB RAM ERWEITERUNG A500 ZUM
 EINSTECKEN, ABSCHALTBAR, 4 MEGA-
 BIT CHIPS, AKKU-UHR
 76,90
 1,8 MB MAXI CARD AMIGA 500
 INTERN MIT 1,8 MB BESTÜCKT, UHR
 278,90
 2,0 MEGABYTE RAM CARD AMIGA 500,
 INTERN, KOMPLETT BESTÜCKT
 276,90
 2,0 MB MAXI CARD AMIGA 2000
 AUF 8 MB AUFRÜSTBAR
 319,90

Scanner

HANDY SCANNER TYP 10, 400 DPI, 18 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, 84 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 STÜCK, ERFRAGEN!

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 FAIRGAIL, MANIAC MANSION,
 OPER. STEALTH, MONKEY ISLANDS,
 SPACE QUEST 3-4, ZAK MC CRACKEN,
 ULTIMA 6

MÄUSE

GOLDEN IMAGE MOUSE INCL. PAD
 MOUSE SET HAUSHALTERPAD
 MAUSMATTE
 59,90
 19,90
 9,90

DISKETTENBOXEN

BOX 80 STÜCK 3.5" DISKETTEN
 BOX 100 STÜCK 5.25 DISKETTEN
 18,90
 18,90

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR * Irrtum vorbehalten * Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.
 Versandkosten: Nachnahme plus 7,00 DM Vorkasse plus 7,00 DM * Ausland Eurocheck plus 15,00 DM Versand



CRACKER!

Zentralcomputer des Pentagon geknackt - Hacker zetteln dritten Weltkrieg an! Freak erfindet neuen Killervirus - sämtliche Computer der Welt kaputt! Raubkopierer frißt achtjähriges Mädchen, Cracker sind alle Teufelsanbeter ... ja, die Regenbogenpresse weiß, worüber sie schreibt. Lest weiter, und Ihr wißt es besser.

Nessie und sein Loch haben als Füller für die „Saure Gurken Zeit“ längst ausgedient, wenn heutzutage mal nix los ist, sorgt halt die allesverschlingende Computermafia für Schlagzeilen. Rund um dieses schöne und ach so ergiebige Thema wird derart viel Blödsinn verzapft, daß ich mir ein paar gehässige Anmerkungen nicht länger verkneifen kann ...

Wer hätte beispielsweise gedacht, daß das gute alte Blue (oder auch Black-) Boxing nochmal so in Mode kommt! Natürlich nicht bei den Insidern - für die ist das der Schnee vom vergangenen Jahrhundert. Was man übrigens fast wörtlich nehmen kann: Schließlich hat bereits Steve Jobs (Apple, NEXT) sein Taschengeld mit solchen kleinen Zauberkästen aufgebessert, bevor er dann seinen berühmten Apfelcomputer erfunden hat! Aber erstens ist das unendlich lange her, zweitens war's in Amerika, und drittens hat es unsere heißgeliebte Bundes... äh, Telekom erst jetzt geschafft, die digitale Vermittlung von Telefongesprächen einzuführen. Letzteres hat wiederum ein paar neugierige Phonephreaks auf die Idee gebracht, doch mal auszuprobieren, ob sich dieses chice neue System nicht zu zwei, drei zusätzlichen „Freiheiten“ überreden läßt (beim analogen Vorgänger hat's ja einst prächtig funktioniert). Das tut es

auch, aber nur, wenn man die richtigen Argumente verwendet: Beim Amiga wären das ein spezielles Programm, eine Stereoanlage und eine sogenannte Servicenummer - also eine Telefonnummer, bei der nicht der Anrufer, sondern der Servicenummern-Inhaber die Gebühren berappt (in Deutschland sind das z.B. alle mit 0130- am Anfang). Dort ruft man an, flüstert der Vermittlungsstelle dann mit Hilfe von Amiga/Programm/Stereoanlage Töne einer bestimmten Frequenz ins digitale Ohr, und schon kriegt der Gebührenzähler Lähmungserscheinungen ...

Weil das alles so wunderschön klappte, telefonierte bald die halbe Szene kostenlos, was natürlich den Damen und Herren vom Amt gar nicht gut gefiel. Also setzten sie flugs ihre Techniker in Marsch, die sehr schnell herausfanden, daß man diese Sorte „Freigespräche“ sehr wohl zurückverfolgen kann - und damit war die Geschichte auch schon gelaufen. Aber „nur“ in der Realität, in der Regenbogen- und sonstigen Presse ging es nun erst richtig los. Kaum eine Zeitschrift, die ihre Leser in den letzten Monaten nicht mit Schreckensmeldungen à la „12 mittellose Rentner begingen Selbstmord - weil Cracker die Telefonrechnung manipulierten!“ geschockt hätte. Als löbliche Ausnahmen fielen

eigentlich nur ein bekanntes Hamburger Nachrichtenmagazin und eine nicht minder bekannte Hamburger Illustrierte auf, hier wurde jeweils seriös und durchaus fachkundig über das „neue“ Phänomen berichtet. Der Rest der Zunft bekleckerte sich dagegen nicht unbedingt mit Ruhm, ein besonders schlimmes Beispiel ist der Artikel, der kürzlich in einer weit verbreiteten Fernhör... äh, -seheitschrift zu lesen war: Da erfuhr man beispielsweise, daß die „Elite der Computermafia“ nur mit einer 38er Magnum herumläuft (der neueste Szenewitz: „Haste 'ne 38er? Nein? Du Lamer!“), daß einzelne Szenegruppen bis zu 200.000,- DM im Monat verdienen (so wenig? Ich dachte, es wären mindestens 200 bis 300 Millionen pro Woche!), und daß die Jungs ihre Gewinne am liebsten ins Drogengeschäft investieren. Wenn sie nicht gerade den örtlichen Polizeipräsidenten damit schmieren müssen ... Bei soviel Sachkenntnis wundert man sich auch gar nicht mehr darüber, daß der Autor (Phone-) Phreaken und Hacken permanent durcheinanderbringt, uralte Kamellen als brandneue Entwicklungen verkaufen will, ja, und daß überhaupt der ganze famose Artikel vornehmlich aus Fehlinformationen und haltlosen Gerüchten besteht. Wenn da etwa von angeblichen Einbrü-

chen in verschiedene Polizei- und Finanzamtscomputer zwecks Datenveränderung berichtet wird, sollte man wenigstens darauf hinweisen, daß heutzutage auch bei Behörden schon Backups gemacht werden ...

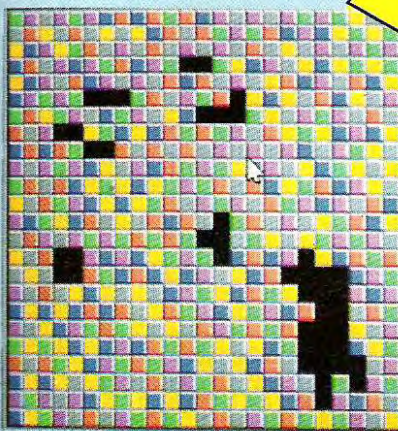
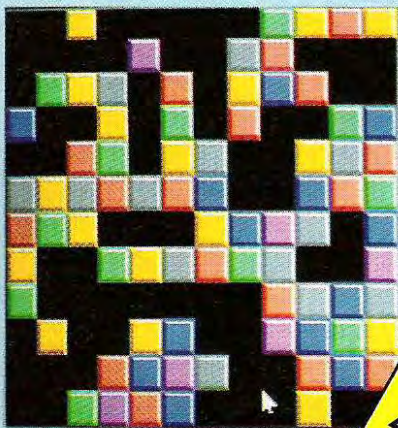
Langer Schreibe kurzer Sinn: Wer solide News zum Thema Szene sucht, kommt auch in Zukunft nicht daran vorbei, sich an ausgewiesene Fachleute zu halten. Tja, und wer könnte fachmännischer sein als Euer

DR. FREAK

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

SWAP, SWAP - da war doch was? Richtig, wir haben Microids Steinchen-Tüftelei bereits vor einiger Zeit vorgestellt. Aber die Leute haben fleißig an ihrem Game weitergefieft; das Ergebnis kann sich sehen lassen: Ein deutlich verbessertes Programm und dieser Super-Wettbewerb!

Der SWAP-Test! Kriegt Ihr's hin?



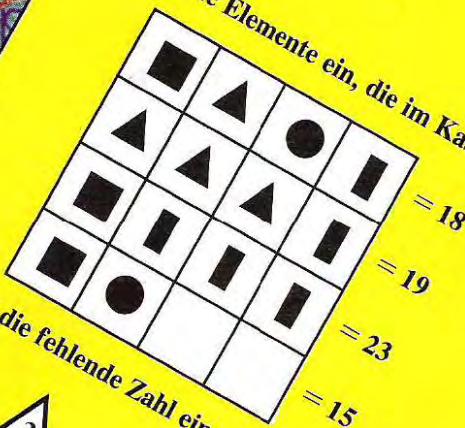
1. Welche Zahl ist die nächste in der Reihe?
2 - 3 - 5 - 9 - 17 - 33 - ?
2. Vervollständigt die beiden letzten Kästchen:



3. Setzt vier Buchstaben ein, um fünf Worte zu bilden:

R
S
L
W
D

4. Setzt die Elemente ein, die im Kasten noch fehlen:



5. Setzt die fehlende Zahl ein:



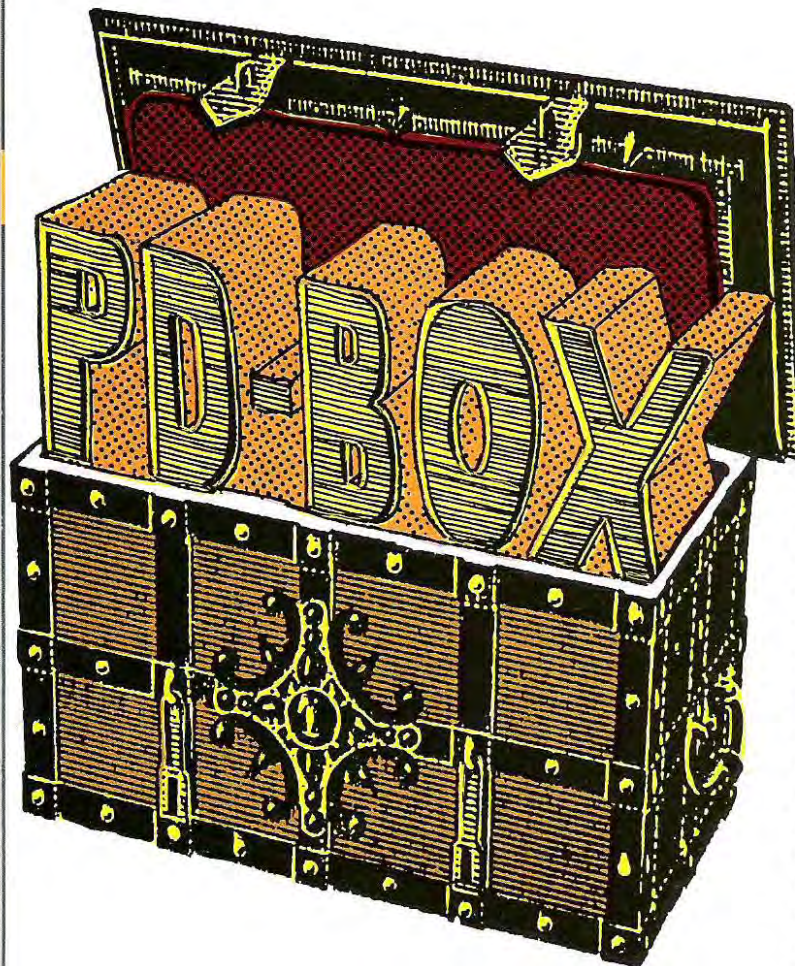
Eine Bewertung knapp über dem Durchschnitt war den Mannen von Microids einfach nicht genug - die Veröffentlichung des Knobelspielchens wurde zurückgestellt, Gameplay und Präsentation nochmals überarbeitet. Was vor einem halben Jahr noch solides Mittelmaß war, hat sich nun zu einer rundum empfehlenswerten Denksportaufgabe gemauert: Nicht zuletzt dank der vielen, vielen Optionen zählt „SWAP“ in der endgültigen Fassung ganz klar zu den sehenswertesten Grübeleien im Lande! Deshalb sei an dieser Stelle noch kurz ein Zitat vermerkt, das unser weiser Joachim abgelaassen hat, nachdem er sich die Endversion zu Gemüte geführt hatte: „Alle Achtung, die Jungs haben sich aber wirklich ins Zeug gelegt!“

Und genau das - nämlich daß Ihr Euch ins Zeug legt - erwarten wir von Euch jetzt auch. Denn die Aufgabe ist zwar alles andere als leicht, aber wer sie löst, hat die Chance auf diese Waaahnsinns-Gewinne:

1. Platz:
Ein CDTV mit allem, was dazu gehört!
2. - 20. Platz:
Je ein SWAP-Gamepack (Spiel plus Überraschung)

Da läuft Euch das Wasser im Mäulchen zusammen, was? Aber Ihr sollt nicht speicheln, sondern lösen - unser kleiner Logik-Test umfaßt fünf Aufgaben, nur wer uns auch fünf richtige Antworten schickt, nimmt an der Verlosung teil! Das heißt, wenn er nicht auf dem (ausgeschlossenen) Rechtsweg beharrt, kein Mitarbeiter des Joker Verlags ist und seine Postkarte bis zum Einsendeschluß am 15. Oktober 1991 bei uns eintrudelt. Na denn, bringt Euren Hirn-Motor mal schön auf Touren...

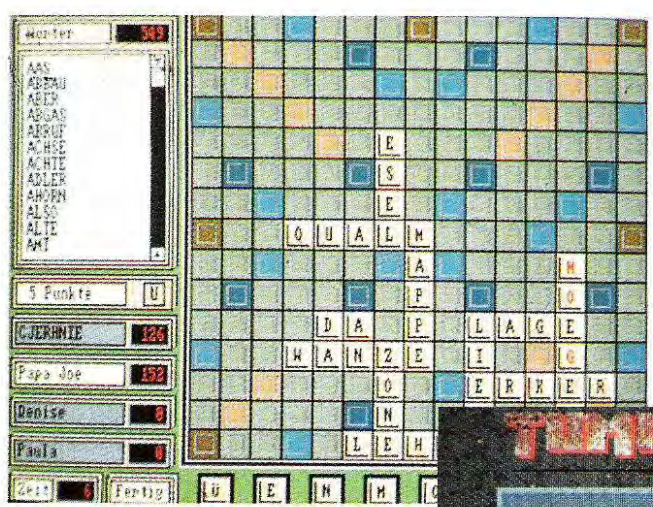
Joker Verlag
„SWAP-Test“
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar



Wer erinnert sich noch an unsere tolle April-Ausgabe mit der noch viel tolleren Serie Terry-PD? Alle? Keiner? Ach, erinnert Euch doch woran Ihr wollt, heute machen wir jedenfalls da weiter, wo wir damals aufgehört haben...

gezockt wurde – drei Becher tauschen flink ihre Plätze, und man soll nun erraten, unter welchem ein Würfel liegt. Im wirklichen Leben ist er ja immer da, wo man ihn garantiert nicht vermutet, hier haben scharfe Äuglein aber eine echte Chance: Einsatz abdrücken, „Play“ anklicken und genau zusehen, was der Gambler mit den Gefäßen anstellt! Der Spaß zeichnet sich durch wenig Sound (nur ein bißchen Autogehupe) und sauber digitalisierte, filmartige Animationen aus. Ja, und wer 10.000 Märker gewinnt, kann sich zwar nichts dafür kaufen, darf sich aber immerhin in der Hall of Fame verewigen.

berühmten Brettspiels handeln kann. Reihum dürfen bis zu vier Teilnehmer nach Kreuzworträtselart Wörter basteln; dazu werden verschiedenwertige Buchstabensteinchen auf's Spielbrett gelegt, wobei speziell markierte Sonderfelder die Punktzahl erhöhen. Derjenige mit dem höchsten Score gewinnt, sobald alle Klötzchen aufgebraucht sind. Zu hören ist bei diesem Buchstabensalat nix, aber wozu auch? Die Grafik der gut gelungenen Umsetzung bietet augenfreundliche Farben und einen eingängigen Screenaufbau – alles deutlich zu erkennen. Auch an der Maussteuerung gibt es rein gar nichts auszusetzen, jede beliebige Kombination von Mensch und Computer kann angewählt werden, und sogar eine Zeitbegrenzung ist vorgesehen. Da schließlich noch die Wortschatz-Datei der vorhandenen Speicherkapazität angepaßt werden kann, kristalli-



Skräbel:
Wortspiele von A bis Z

Gleich nebenan, auf der Terry 75, finden wir einen Klassiker ganz anderer Art: **Skräbel**. Trotz des leicht eingedeutschten Namens fällt es nicht schwer, zu erraten, daß es sich hier nur um eine elektronische Variante des

Seit dem Frühjahr hat sich nämlich eine Menge getan, und man will schließlich nicht den Anschluß verpassen, gell. Also verplempern wir keine Zeit mehr mit langen Vorreden, und werfen unseren Adlerblick auf Terry 74. Und was müssen wir dort entdecken? Verbotenes Glücksspiel! Jawollo, in der **Tumbler Street** ist nämlich jenes Spielchen groß in Mode, mit dem schon so mancher gutgläubige Depp ab-



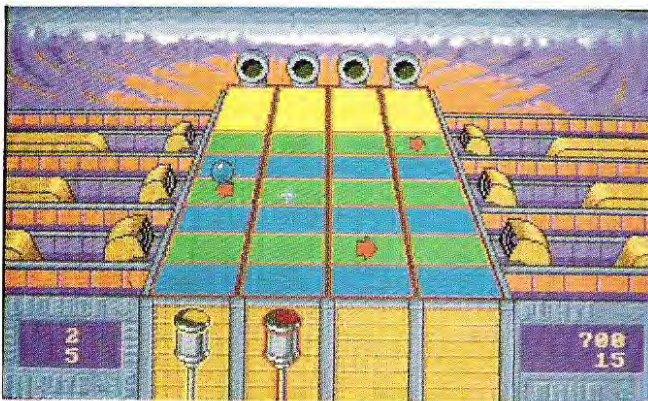
Tumbler Street: Wenn das mal die Polente sieht...!



Silhouette: Puzzle für GEOlogen



Bouncer Shaker zerrüttet auch die stärksten Nerven!



Hypnotic Land ist (k)ein Klax ...



Planetarium: Weißt Du wieviel Sternlein stehen?

siert sich dieses Programm als wahres Highlight heraus!

Unter dem Namen **Silhouette** muß auf der **Terry 101** hurtig geknobelt werden. Bei dieser Abart des Puzzles geht es in zwei leicht unterschiedlichen Varianten darum, Screens aufzufüllen, aus denen je 14 mehr oder weniger geometrische Formen herausgeschnitten wurden. Das einzupassende Teil erscheint in der Mitte des Schirms und kann mit der Maus an die (hoffentlich) richtige Stelle transportiert werden. Wer die Aufgabe in den vorgeschriebenen 60 Sekunden löst, kommt in den nächsten der insgesamt sechs Level, wo sich die Umrisse der Löcher schon viel ähnlicher sehen. Das Programm notiert getreulich die benötigten Zeiten und spuckt am Ende eine Leistungsbewertung aus. Wer also Beurteilungen wie „Your intelligence is just a rumour!“ und hektische Musikuntermalung nicht scheut, darf getrost zugreifen.

Auf **Terry 102** findet man schließlich **Bouncer Shaker**, einen echten Leckerbissen für geschickte Joystickakrobaten. Ein kleiner Hüpfball betätigt sich hier als Fliesenleger: Innerhalb von fünf Minuten muß er den ganzen Screen zupflastern. In einem als Basis dienenden Feld werden die Platten aufgenommen und an eine noch freie Stelle des Bildschirms dirigiert. Doch Vorsicht – wer sich ohne Kachel auf leere Stellen wagt, stürzt ab und verliert eins der drei Leben! Natürlich erschweren ganze Horden von Gegnern (stechwütige Wespen, gefährliche Baseballschläger oder allerlei Fliesenfresser) die Handwerkerarbeiten. Da auch Musik und FX richtig schön chaotisch klingen und sogar ein Zweier-Simultanmodus mit von der Partie ist, ergehen hiermit unsere besten Empfehlungen...

Verweilen wir noch ein wenig bei den Geschicklichkeitsspielen: **Hypnotic Land** läuft zwar nicht auf 2000ern, ist aber ansonsten recht gelungen. Wer die **Terry 136** in seinen 500er oder 1000er schiebt, vorher noch nachgeguckt hat, ob er auch wirklich 1 MB besitzt, darf sich über eine „Klax“-Variante freuen. Bunte Bällchen rollen auf vier Förderbändern heran und müssen durch Absetzen von Richtungspfeilen (linkes Mausehr) zum farblich passenden Auffangkörbchen umgeleitet werden. Poltergeister, die zur allgemeinen Verwirrung eigene Pfeile abladen, darf man mit der rechten Taste abschießen (sofern man überhaupt dazu kommt!). Nette Musik, viel Action und zerraupte Haare – was will man mehr?

Nun noch schnell ein „Kurzschluß“ für Astronomen: Wer in der Terry-Reihe wieder ein paar Schritte zurückgeht, entdeckt auf **Nr. 111** das Programm **Planetarium**. Der Screen zeigt hier den Sternenhimmel für beliebige Orte und jedes gewünschte Datum. Besonders interessante Objekte können mit dem „Teleskop“ betrachtet werden, und auch eine Funktion zur Auffindung der persönlichen Lieblingsgestirne ist vorhanden. Daß sich der Lauf der Planeten simulieren läßt, ist ohnehin Ehrensache; bleibt noch ein Lob für die gelungene Steuerung per Maus und Pull-downmenüs auszusprechen. Tja, all das und noch viel mehr gibt's bei:

Rainer Safferthal
Fronackerstr. 55
7050 Waiblingen

Und was will der Mann dafür? Kaum der Rede wert: Pro Diskette schlappe 2,- Mark, zuzüglich Versandkosten (5,- DM bei Vorkasse; 7,50 DM bei Nachnahme). Zum Dank sind auch alle Disks selbststartend. (jn)

RUHMESHALLE

Up & Down

Der glückliche Gewinner von Railroad Tycoon heißt: *Jean Pierre Schober, Bremen*
Alice ins Wonderland begleiten darf: *Jürgen Thielemann, Osterode*

Über Toki freut sich sicher äffisch: *Jörg M. Gehrke, Duisburg*

Je einen bunten Joker-Sammelordner bekommen: *Martin Ebert, Garbsen*
Michael Krämer, Runkel
Mario Karlovic, Nürnberg

Stromausfall

Das komische Tyranno Ex geht an: *Uli Kellner, Oberhausen*

Die phantastischen Fantasy Warriors erhält: *Christian Meier, Landshut*

Die Girl-Seite

Je eine tolle Joker-Vollausstattung gewinnen:

Ludwig Sauermann, München

Fritz Martens, Grafenau
Henrich Heil, Butzbach

Der Kicker Cup

Mit PGA Tour Golf puttet ein: *Rene Kumpf, Zwickau*

Je ein scharfes Joker-Shirt bekommen: *Sebastian Prange, Vellmar*
Waldemar Lindemann, Lügde

Torsten Hartmann, Oppenheim

Und je ein Sammelordner geht an: *Torsten Rubbert, Hamburg*

Stephan Voß, Burgwedel
Andreas Zielinski, Bochum

Stephan Voß, Burgwedel

Andreas Zielinski, Bochum

Die Magic Pockets Mystery Music Competition

Den ersten Preis, CD-Walkman, Gods und Mystery Music, heimst ein:

Jens Funke, Berlin

Die Plätze 2 bis 10 belegen: *Christian Schommer, Losheim*

Alexander Wuermeling, Soest
Christian Eibl, München

Manfred Fischer, Durach
Martin Ganz, Bietigheim

Christoph Michalski, Wuppertal

Michael Flebbe, Guderhandviertel

Manfred Hansen, Dormagen
Kai Gröteke, Herten

Und immer noch je einmal Mystery Music erhalten die Plätze 11 bis 30, als da wären:

Olli Kurk, Schwechat, Österreich

Frank Bauske, Neustadt-Glewe

Andreas Borchardt, Bietigheim-Bissingen

Alexander Skwar, Wuppertal
Markus Otten, Köln

Tobias Trinks, Kulmbach

Marc Bohländer, Offenbach

Markus Huber, Marktlingast
Stefan Heinz, Bad Münster

Frank Martinelli, Gersweiler
Andreas Kostilecki, Wien, Österreich

Ralf Gehrhardt, Bolanden
Jan Liebelt, Bad Vilbel

Markus Kuntz, Kirrweiler
Sebastian Olle, Herten

Karlheinz Mendel, Rodalben
Stephan Lamottke, Dortmund

*Yvonne Neumann, Ludwigs-
hafen*

Sven Sulzbach, Mannheim
Alwin Willms, Norden

War noch was? Ach ja, bevor wir's vergessen: Die gesuchten drei Spiele waren Xenon 2, Speedball 2 und Cadaver - aber das habt Ihr ohnehin alle gewußt, oder?

bits + bytes

SOFTWARE

**Amiga 500 Festplatte
52 MB SCSI II
1198,- DM**

Deluxe Sound 228,- DM	Fate-Gates of Dawn 89,90
2. Laufwerk 3.5" durchgef. Bus 169,- DM	Return of Medusa 79,90
Reismaus 89,- DM Hi-Res Maus 280 dpi 99,- DM	Secret of the Silver Blades 79,90
Speichererweiterung A500 auf 1 MB abschaltbar incl. Uhr ab 99,- DM	Death Knights of Krynn 89,90
Speichererweiterung für A2000 2 MB/8 MB ab 398,- DM	Cruise for a Corpse 79,90
Speichererweiterung für A2000 2 MB/8 MB ab 398,- DM	Flight of the Intruder a. A.
Speichererweiterung für A2000 2 MB/8 MB ab 398,- DM	Red Baron a. A.
Speichererweiterung für A2000 2 MB/8 MB ab 398,- DM	Hunter 79,90
Speichererweiterung für A2000 2 MB/8 MB ab 398,- DM	R-Type II a. A.
Speichererweiterung für A2000 2 MB/8 MB ab 398,- DM	F-15 Strike Eagle 2 99,90
Speichererweiterung für A2000 2 MB/8 MB ab 398,- DM	Sega Mega Drive ab 319,00
Speichererweiterung für A2000 2 MB/8 MB ab 398,- DM	Atari Lynx ab 199,00
Speichererweiterung für A2000 2 MB/8 MB ab 398,- DM	Game Boy 159,00
Speichererweiterung für A2000 2 MB/8 MB ab 398,- DM	Sega Game Gear 299,00

Irrtum und Preisänderung vorbehalten. Lieferung per Nachnahme

Unser Ladenlokal Bits + Bytes finden Sie in ...
5900 Siegen, Am Bahnhof 35
5240 Betzdorf, Bismarckstr.2
24 Std.-Bestellservice Tel.: (02 71) 2 21 20 • Fax.: (02 71) 5 66 17

Computersoftware Schneider

Carola & Michael (030)304 31 56
Reichsstr.50 - 1000 Berlin 19

Live: Mo/Mi 17.00-19.00 Die/Do 19.00-20.00 Fr 15.00-17.00

<table style="width: 100%; border-collapse: collapse; font-size: 0.8em;"> <tr><td>Amiga Software</td><td>DM</td><td>Amiga Software</td><td>DM</td><td>Amiga Software</td><td>DM</td></tr> <tr><td>Bane of cosmic forge</td><td>79.90</td><td>Flight of intruder dt.</td><td>89.90</td><td>Monsterbusiness dt.</td><td>62.90</td></tr> <tr><td>Bards Tale 3 dt.</td><td>69.90</td><td>Frenetic dt.</td><td>62.90</td><td>On the road dt.</td><td>69.90</td></tr> <tr><td>Big Business dt.</td><td>52.90</td><td>Gods dt.</td><td>64.90</td><td>PGA Tour Golf dt.</td><td>69.90</td></tr> <tr><td>Brat dt.</td><td>59.90</td><td>Gumboat</td><td>74.90</td><td>Pirates dt.</td><td>59.90</td></tr> <tr><td>Buck Rogers dt.</td><td>89.90</td><td>Hunter dt. *</td><td>74.90</td><td>Powermonger dt.</td><td>74.90</td></tr> <tr><td>Cadaver dt.</td><td>64.90</td><td>Ind. Jones Adv. dt.</td><td>69.90</td><td>Prehistorik dt.</td><td>59.90</td></tr> <tr><td>Cadaver/Payoff dt.</td><td>44.90</td><td>Kathedrale dt. *</td><td>74.90</td><td>Railroad Tycoon dt.</td><td>79.90</td></tr> <tr><td>Chuck Rock dt.</td><td>64.90</td><td>Kick Off 2 dt.</td><td>59.90</td><td>Rings of Medusa 2 dt.*</td><td>69.90</td></tr> <tr><td>Cruise for corpse dt.*</td><td>69.90</td><td>Knights of legend *</td><td>74.90</td><td>R-Type 2 dt. *</td><td>69.90</td></tr> <tr><td>Darkman</td><td>62.90</td><td>Legend of Fargall dt.</td><td>74.90</td><td>Secret Monkey Isl.dt.</td><td>74.90</td></tr> <tr><td>Deuterios dt.*</td><td>74.90</td><td>Lemmings dt.</td><td>59.90</td><td>Secret of silverblades</td><td>74.90</td></tr> <tr><td>Dragonflight dt.</td><td>74.90</td><td>Life & death dt.</td><td>69.90</td><td>Spirit of Adventure dt.</td><td>69.90</td></tr> <tr><td>Drakhen dt.</td><td>74.90</td><td>Logical dt.</td><td>54.90</td><td>Space Quest 3 dt.</td><td>94.90</td></tr> <tr><td>Duck Tales dt.</td><td>64.90</td><td>Loom dt.</td><td>74.90</td><td>Speedball 2 dt.</td><td>69.90</td></tr> <tr><td>Dungeon Master dt.</td><td>69.90</td><td>Lotus Esprit Turbo</td><td>62.90</td><td>Toki dt.</td><td>62.90</td></tr> <tr><td>Elvira dt.</td><td>74.90</td><td>Manch. United Europe</td><td>62.90</td><td>Torvak the warrior dt.</td><td>62.90</td></tr> <tr><td>Eye of beholder</td><td>74.90</td><td>Maniac Mansion dt.</td><td>69.90</td><td>Traders dt. *</td><td>69.90</td></tr> <tr><td>F15 Strike Eagle 2 dt.</td><td>79.90</td><td>Maupiti Island dt.</td><td>69.90</td><td>Wonderland</td><td>74.90</td></tr> <tr><td>F16 Falcon dt.</td><td>74.90</td><td>Mega-lo-mania dt. *</td><td>64.90</td><td>Wrath of demon dt.</td><td>64.90</td></tr> <tr><td>F1 GF Circuits dt.*</td><td>69.90</td><td>Merac dt.</td><td>62.90</td><td>Zak McKracken dt.</td><td>69.90</td></tr> <tr><td>Fate-Gates of dawn dt.</td><td>74.90</td><td>Midwinter 2 dt. *</td><td>74.90</td><td>X-Copy & Hardware</td><td>59.90</td></tr> </table>	Amiga Software	DM	Amiga Software	DM	Amiga Software	DM	Bane of cosmic forge	79.90	Flight of intruder dt.	89.90	Monsterbusiness dt.	62.90	Bards Tale 3 dt.	69.90	Frenetic dt.	62.90	On the road dt.	69.90	Big Business dt.	52.90	Gods dt.	64.90	PGA Tour Golf dt.	69.90	Brat dt.	59.90	Gumboat	74.90	Pirates dt.	59.90	Buck Rogers dt.	89.90	Hunter dt. *	74.90	Powermonger dt.	74.90	Cadaver dt.	64.90	Ind. Jones Adv. dt.	69.90	Prehistorik dt.	59.90	Cadaver/Payoff dt.	44.90	Kathedrale dt. *	74.90	Railroad Tycoon dt.	79.90	Chuck Rock dt.	64.90	Kick Off 2 dt.	59.90	Rings of Medusa 2 dt.*	69.90	Cruise for corpse dt.*	69.90	Knights of legend *	74.90	R-Type 2 dt. *	69.90	Darkman	62.90	Legend of Fargall dt.	74.90	Secret Monkey Isl.dt.	74.90	Deuterios dt.*	74.90	Lemmings dt.	59.90	Secret of silverblades	74.90	Dragonflight dt.	74.90	Life & death dt.	69.90	Spirit of Adventure dt.	69.90	Drakhen dt.	74.90	Logical dt.	54.90	Space Quest 3 dt.	94.90	Duck Tales dt.	64.90	Loom dt.	74.90	Speedball 2 dt.	69.90	Dungeon Master dt.	69.90	Lotus Esprit Turbo	62.90	Toki dt.	62.90	Elvira dt.	74.90	Manch. United Europe	62.90	Torvak the warrior dt.	62.90	Eye of beholder	74.90	Maniac Mansion dt.	69.90	Traders dt. *	69.90	F15 Strike Eagle 2 dt.	79.90	Maupiti Island dt.	69.90	Wonderland	74.90	F16 Falcon dt.	74.90	Mega-lo-mania dt. *	64.90	Wrath of demon dt.	64.90	F1 GF Circuits dt.*	69.90	Merac dt.	62.90	Zak McKracken dt.	69.90	Fate-Gates of dawn dt.	74.90	Midwinter 2 dt. *	74.90	X-Copy & Hardware	59.90	<p style="font-size: 0.8em; margin: 0;">Infocom-Adventures je 29.90 DM</p> <p style="font-size: 0.7em; margin: 0;">Zork 1, 2, 3, Planetfall, Deadline Hitchhiker, Enchanter, Sorcerer Leather Goddess..., Wishbringer</p>	<p style="font-size: 0.8em; margin: 0;">Sonderposten Paket 175,- DM</p> <p style="font-size: 0.7em; margin: 0;">10 Games nach unserer Wahl</p>
Amiga Software	DM	Amiga Software	DM	Amiga Software	DM																																																																																																																																	
Bane of cosmic forge	79.90	Flight of intruder dt.	89.90	Monsterbusiness dt.	62.90																																																																																																																																	
Bards Tale 3 dt.	69.90	Frenetic dt.	62.90	On the road dt.	69.90																																																																																																																																	
Big Business dt.	52.90	Gods dt.	64.90	PGA Tour Golf dt.	69.90																																																																																																																																	
Brat dt.	59.90	Gumboat	74.90	Pirates dt.	59.90																																																																																																																																	
Buck Rogers dt.	89.90	Hunter dt. *	74.90	Powermonger dt.	74.90																																																																																																																																	
Cadaver dt.	64.90	Ind. Jones Adv. dt.	69.90	Prehistorik dt.	59.90																																																																																																																																	
Cadaver/Payoff dt.	44.90	Kathedrale dt. *	74.90	Railroad Tycoon dt.	79.90																																																																																																																																	
Chuck Rock dt.	64.90	Kick Off 2 dt.	59.90	Rings of Medusa 2 dt.*	69.90																																																																																																																																	
Cruise for corpse dt.*	69.90	Knights of legend *	74.90	R-Type 2 dt. *	69.90																																																																																																																																	
Darkman	62.90	Legend of Fargall dt.	74.90	Secret Monkey Isl.dt.	74.90																																																																																																																																	
Deuterios dt.*	74.90	Lemmings dt.	59.90	Secret of silverblades	74.90																																																																																																																																	
Dragonflight dt.	74.90	Life & death dt.	69.90	Spirit of Adventure dt.	69.90																																																																																																																																	
Drakhen dt.	74.90	Logical dt.	54.90	Space Quest 3 dt.	94.90																																																																																																																																	
Duck Tales dt.	64.90	Loom dt.	74.90	Speedball 2 dt.	69.90																																																																																																																																	
Dungeon Master dt.	69.90	Lotus Esprit Turbo	62.90	Toki dt.	62.90																																																																																																																																	
Elvira dt.	74.90	Manch. United Europe	62.90	Torvak the warrior dt.	62.90																																																																																																																																	
Eye of beholder	74.90	Maniac Mansion dt.	69.90	Traders dt. *	69.90																																																																																																																																	
F15 Strike Eagle 2 dt.	79.90	Maupiti Island dt.	69.90	Wonderland	74.90																																																																																																																																	
F16 Falcon dt.	74.90	Mega-lo-mania dt. *	64.90	Wrath of demon dt.	64.90																																																																																																																																	
F1 GF Circuits dt.*	69.90	Merac dt.	62.90	Zak McKracken dt.	69.90																																																																																																																																	
Fate-Gates of dawn dt.	74.90	Midwinter 2 dt. *	74.90	X-Copy & Hardware	59.90																																																																																																																																	

Sonderposten - nur solange Vorrat reicht

<p style="margin: 0;">Je 19.90 DM Advan. Fruitmachine, BMX Simulator, Impact Italia 1990, Pro Powerboat Simul., Rock Star Sidewinder 2, Targhan, Treasure Island Dizzy Je 29.90 DM Afterburner, Arkanoid, Bad Company, Ballistic Battle Squadron, Blasteroids, Bombuzal, Crazy Cars, Defender of the crown, Defender of earth Double Dragon, Fast Food, Fantasy World Dizzy Fusion, Hostages, Interphase, Jungle Jim, Kult Last Ninja 2, Mig 29, Miami Chase, Moonwalker Pipe Rider, R-Type, Powerpack (6 Spiele), Silkworm Starblaze, Starray, Summeredition, Super Cars Thunderblade, Twilight Zone, Typhoon Thomson Wizball, World Class Leaderboard, Xenon, Xybots Yogi & greed monsters, Yolanda, Zany Golf Je 59.90 DM Castel Master, Highlights (Sam), Monsterpack Milestones (Sam), World Cup Year 90 (Sam) Rainbow Collection (Sam), Wheels of fire (Sam) Je 69.90 DM Colonels Bequest, Conquest of Camelot, F19- Stealth Fighter, Police Quest 2, Stadt der Loewen</p>	<p style="margin: 0;">Je 39.90 DM Anarchy, Archipelagos, Atomix, Beach Volley Block Out, Blood Money, Blue Angles, Caleform. Games, Captain Blood, Cloud Kingdoms, Contin. Circus, Carrier Command, Chambers of Shaolin Creature, Elite, Ferrari Formula One, Flood Fire & forget 2, Gauntlet 2, Hard Drivin Impassamole, Infestation, Inspector Griffu International Karate +, Iron Lord, Kid Gloves North & South, Obliterator, Omega, Pacmania Operation Harrier, Paperboy, Powerdrome, Rotor Premier Coll. 2(Sam), Projectyle, RVF-Honda Sir Fred, Skychase, Starflight, Startrash Swords of twilight, Teenage Queen, X-Out Je 49.90 DM Final Battle, Gem X, Hound of Shadow, Intern. Soccer Challenge, Horror Zombies, Hoyles Book Klax, Knights of Crystallion, Magic Fly Nightbreed, Plotting, Revelation, Sarakon Sleeping Gods Iie, Super Puffy, Think Twice Tom & Jerry, Toobin, TV-Sports Football Tower of Babel, Vaxine, Venus Fly., Warzone Waterloo, Xenon 2</p>
--	---

Irrtum & Preisänderung vorbehalten - Preisliste 1,- DM - Jede Bestellung ist verbindlich
Versandkosten inkl. Preisliste & Sicherheitskarte: Vorkasse +4 DM; Nachnahme +10 DM
Ausland nur Vorkasse +10 DM dt. = deutsche Anleitung * = bei Druck noch nicht lieferbar

Da soll nochmal einer über Drachenmangel klagen: Gleich zwei neue Reptilienshows aus der AD&D-Factory halten derzeit das Adrenalin am Köcheln. Aber wenn nicht die unterschiedlichen Titel wären - man könnte sie glatt verwechseln...

SECRET of the SILVER BLADES DEATH KNIGHTS OF KRYNN

Gemeinsamkeiten

Aufbau und Gameplay beider Games sind nahezu identisch und ja bereits von den diversen Vorgängern bestens bekannt. So schnippelt man sich zunächst durch den umfangreichen Charakter-Bastelbogen oder greift auf eine vorgefertigte Party zurück - Serienzocker dürfen auch die Helden vom jeweiligen „Ahnherrn“ übernehmen. Und dann durchstreift man auch schon die Dörfer und Dungeons, wobei (taktisch ausgefeilte) Prügeleien die Hauptbeschäftigung der Heroen und Heroinen darstellen.

Ein ziemlich kleines Sichtfenster zeigt die Geschehnisse im typischen „AD&D-3D“ (in Blickrichtung erscheint alles furchtbar in die Länge gezogen), ansonsten sind Statusanzeigen und ein Textwindow zu bestaunen. Der Kampfbildschirm im schrägen Draufblick erlaubt die direkte Steuerung der einzelnen Abenteurer; normalerweise darf man die Dreckarbeit aber getrost dem Computer überlassen. Die grobschlächtige und ruckelig animierte Grafik kann niemanden mehr so richtig überzeugen, und auch die zwei Melodien samt der viereinhalb FX sind schon längst nicht mehr State of Art. Dafür funktioniert die Menüsteuerung (wahlweise Maus oder Tasten) zwar etwas umständlich, aber letztlich ohne Klage und Zag. Tja, und wie gewohnt ist keines der beiden Programme eine echte Herausforderung für den Rollenspiel-Profi.

Unterschiede

Die Silberklingen sind der nunmehr dritte Teil der Forgotten Realms Reihe. Diesmal geht es darum, einem

Erzschürferdorf beizustehen, dessen Einwohner etwas zu tief gegraben haben und dabei ganze Horden von bössartigen Viechern aufstöberten. Als Nachfolger der „Champions of Krynn“ setzen die Todesritter dagegen das Dragon-

lance-Szenario fort: Zur Siegesfeier über die vor Jahresfrist geschlagenen Dracoonier haben sich in Gargath die Helden von Solamnia versammelt, als aus einer magischen Wolke plötzlich und unerwartet die Horden von Lord Soth's Untoten

hervorbrechen. Na denn, auf ein Neues...

Beim Partybau stehen je nach Hintergrund verschiedene Rassen zur Verfügung, auch die Zauberer der beiden Welten (Clerics und Magics) müssen mit einigen Unterschieden leben. Zwar gleichen sich die Spells in Wortlaut und Wirkung, aber auf Krynn ist die Hexerei von den Mondphasen abhängig, während in den Realms magische Items eine wichtige Rolle spielen.

Daher...

...wird, wer die bisherigen Abenteuer dieser Reihen mochte, mit Sicherheit auch hier zufrieden sein. Allen anderen sei nochmal gesagt, daß bei beiden Kandidaten mehr Drachenschädel als Rätselnüsse geknackt werden. (jn)



Secret of the Silver Blades



Death Knights of Krynn



Secret of the Silver Blades - Death Knights of Krynn

Grafik:	57% - 57%
Sound:	30% - 30%
Handhabung:	62% - 62%
Spielidee:	66% - 68%
Dauerspaß:	68% - 70%
Preis/Leistung:	60% - 61%
Red. Urteil:	65% - 66%

Für Anfänger
Preis: je ca. 89,- DM
Hersteller: SSI
Genre: Abenteuer

Spezialität: Noch ein paar
Gemeinsamkeiten: 1 MB erforderlich; kein Kopierschutz, dafür Paßwortabfrage. Journal, Rule Book und Screentexte in englisch (deutsche Version könnte folgen).

HUNTER

SICH ANPASSEN, UM ZU ÜBERLEBEN

Sie sind allein, noch dazu in gegnerischen Gebieten lauern Gefahren zu entkommen, sie müssen Geschick und Ausdauer gilt es geheimnisvolle Gebäude und T...

Der Hunter hat den Will

MISSION
394-KST-9S
CODENAME
H·U·N·T·E·R

ACTIV

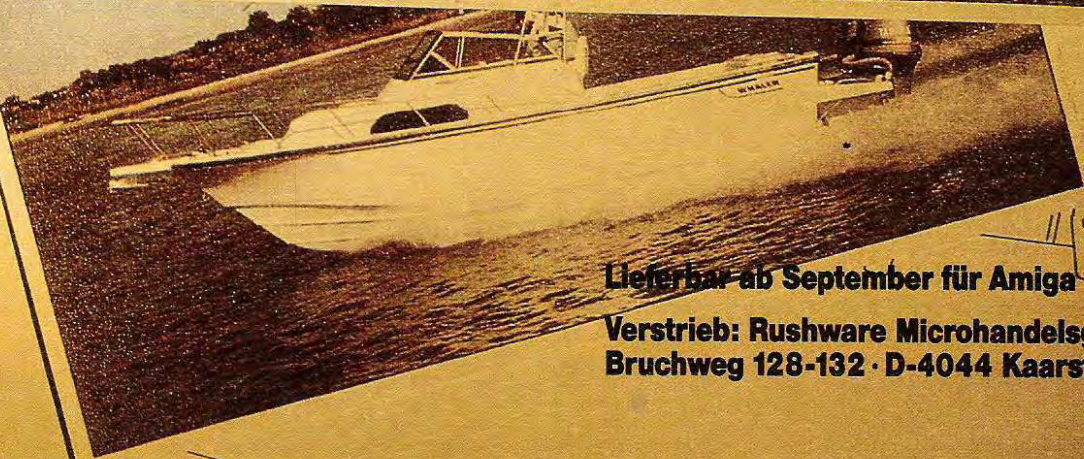
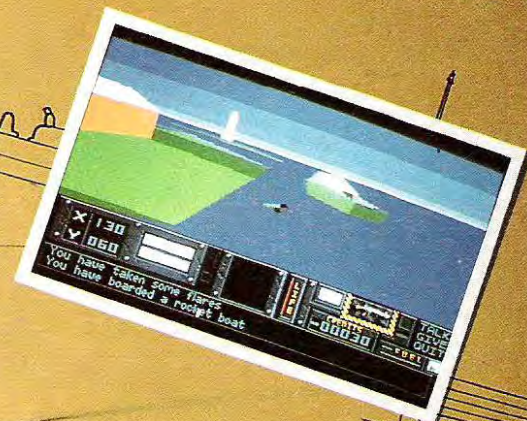
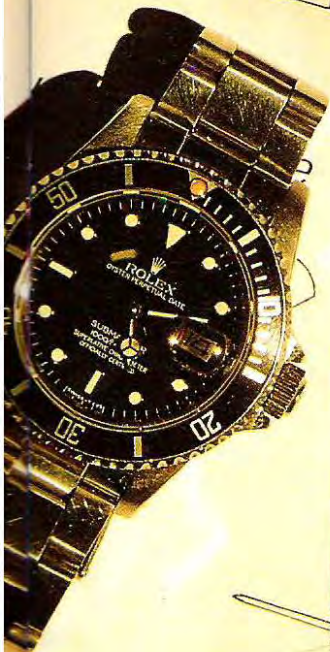
UCK



LEBEN. ZERSTÖREN, UM ZU SIEGEN.

leben. Sie haben nur eine Möglichkeit den überall
er kämpfen! Kämpfen um zu überleben! Mit viel
le 3D Landschaften, scheinbar unüberwindbare
Täler zu erobern.

Illen zum Sieg. Sie auch?



RM

VISION

Lieferbar ab September für Amiga und Atari ST

Vertrieb: Rushware Microhandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128-132 · D-4044 Kaarst 2.

Er kam, sah und siegte!

Es darf gerüttelt werden!

Super League Manager

International Championship Athletics

Der Amiga Joker meint:
Super League Manager
- ein gnadenloser
Schlafräuber für Fuß-
ballfans!

Endlich ist Audiogenics neuer Fußballmanager dribbelfertig - und der Joker hat mal wieder eines der ersten Testexemplare in die gierigen Fingerchen gekriegt...

Die Audios haben den Begriff Manager recht ernst genommen und dem Spieler einen repräsentativen Schreibtisch als „Hauptquartier“ zur Verfügung stellt. Per Mausclick lassen sich von hier aus allerlei Menüs einblenden: Der Notizblock z.B. zeigt Gehalt, Leistungsbewertung oder den Namen des betreuten Teams. Autogrammünsche, wichtige Anfragen der Polizei und dergleichen finden sich in einer Ablage, und natürlich können die momentanen Finanzen (genau wie alle anderen relevanten Daten) eingehend studiert werden. Für dämliche Mannschaftsaufstellung oder wahnwitzige Transfers gibt's also keine Entschuldigung! Um in die Begegnungen eingreifen zu können, hat man sich einen besonderen Gag einfallen lassen: Die Spielsequenz darf (per Speicherstand) über „Emlyn Hughes Soccer“ abgespult werden! Aber auch sonst weiß das Programm zu glänzen. Die

Grafik ist recht ordentlich geraten, und Details gibt's gleich haufenweise - beispielsweise kann man die Konkurrenz ausspähen oder zwischendurch gar den Verein wechseln. Zudem wollen allerlei Anrufe beantwortet und wichtige Besucher zuvorkommend behandelt werden (außer, man möchte demnächst aus der Zeitung vom eigenen Rücktritt erfahren). Nur der Sound ist ein bißchen enttäuschend, aber das ist verzeihlich. Kurz und gut: Holt Euch das Teil - besonders, wenn Ihr „Emlyn Hughes“ schon habt! (C. Borgmeier)



Super League Manager

Grafik: 55%
Sound: 27%
Handhabung: 69%
Spielidee: 70%
Dauerspaß: 83%
Preis/Leistung: 68%
Red. Urteil: 71%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,- DM
Hersteller: Audiogenic
Genre: Simulation

Spezialität: Das Einladen von Spielständen mit „Emlyn Hughes“ gestaltet sich leider ein bißchen umständlich.

Auf dem C 64 waren sie vor rund sechs Jahren groß in Mode, auf dem Amiga hat sie bisher eigentlich keiner vermisst: Die „Rüttel-Sportspiele“, bei denen man seinen Athleten durch hektisches Hin- und Herbewegen des Joysticks auf Trab bringt...

Als vereinsamer Solo-Sportler darf man hier zunächst seinen Namen eintragen und eine Nation auswählen. Deutschland-Patrioten seien allerdings gewarnt: Sie können nur für die DDR starten, auch wenn es die schon längst nicht mehr gibt. Dafür sind die folgenden (einzeln anwählbaren) 16 Leichtathletik-Disziplinen auch für unsportliche Athleten bestens geeignet - man kann nämlich nirgends ausscheiden!

Bei den Sprintstrecken ist einfach Rütteln bis zur Erschöpfung angesagt, die Wurfdisciplinen (Speer-, Hammer-, Diskuswerfen) erfordern zumindest ein wenig Timing, damit man den richtigen Abwurfwinkel erwischt. Am schlimmsten sind die Langstreckenläufe: Sobald das Lauftempo einmal eingestellt ist, torkelt das Sprite minutenlang auf seiner Bahn dahin, und man selbst darf derweil Däumchen drehen. Die übrigen Highlights des Programms sind ein miesepetrig dreinschauender Sta-

dionsprecher und daß man seine Leistungen nochmal in der Wiederholung betrachten darf. Die Grafik ist ganz nett animiert und recht bunt, dafür ruckelt das Scrolling wirklich höllisch. Sound gibt's (außer der Titelmusik und etwas Ächzen & Keuchen) fast gar nicht, der Schwierigkeitsgrad ist viel zu niedrig, und ein Zwei-Spieler-Modus fehlt auch. Bei dieser Olympiade ist Dabeisein nicht alles - genau genommen ist's noch nicht mal die Hälfte... (rl)



International Championship Athletics

Grafik: 45%
Sound: 31%
Handhabung: 47%
Spielidee: 50%
Dauerspaß: 36%
Preis/Leistung: 38%
Red. Urteil: 39%

Für Anfänger
Preis: ca. 79,- DM
Hersteller: Hawk
Genre: Sport

Spezialität: Spiel in deutsch, Bestleistungen werden nicht gesaved, mindestens 1MB erforderlich.



Wie bringen Sie Ihren abgewirtschafteten Traditionsverein aus der dritten Liga in die erste? Was tun Sie, um Schalke langfristig in der europäischen Spitzenklasse zu etablieren?

Wie gehen Sie damit um, daß die paar Millimeter, die zwischen einem knallharten Schuß an den Innenposten und einem Tor liegen, über viele Millionen entscheiden? Setzen Sie lieber auf kontinuierliche Jugendarbeit oder kaufen Sie mit vollem Risiko teure Stars? Wo machen Sie ihr Geld - bei den Vertragsverhandlungen mit Spielern, oder mit Werbepartnern? Bauen Sie Ihr Stadion aus oder setzen Sie auf den Verkauf von Fernseh-Übertragungsrechten? Was machen Sie, wenn Ihr Leistungsträger eigentlich seinen Meniskusschaden auskurieren müßte und wie reagieren Sie auf den Presserummel?

Bundesliga Manager Professional



AMIGA



AMIGA

Überall im guten Fachhandel erhältlich.

SOFTWARE 2000
Simulation



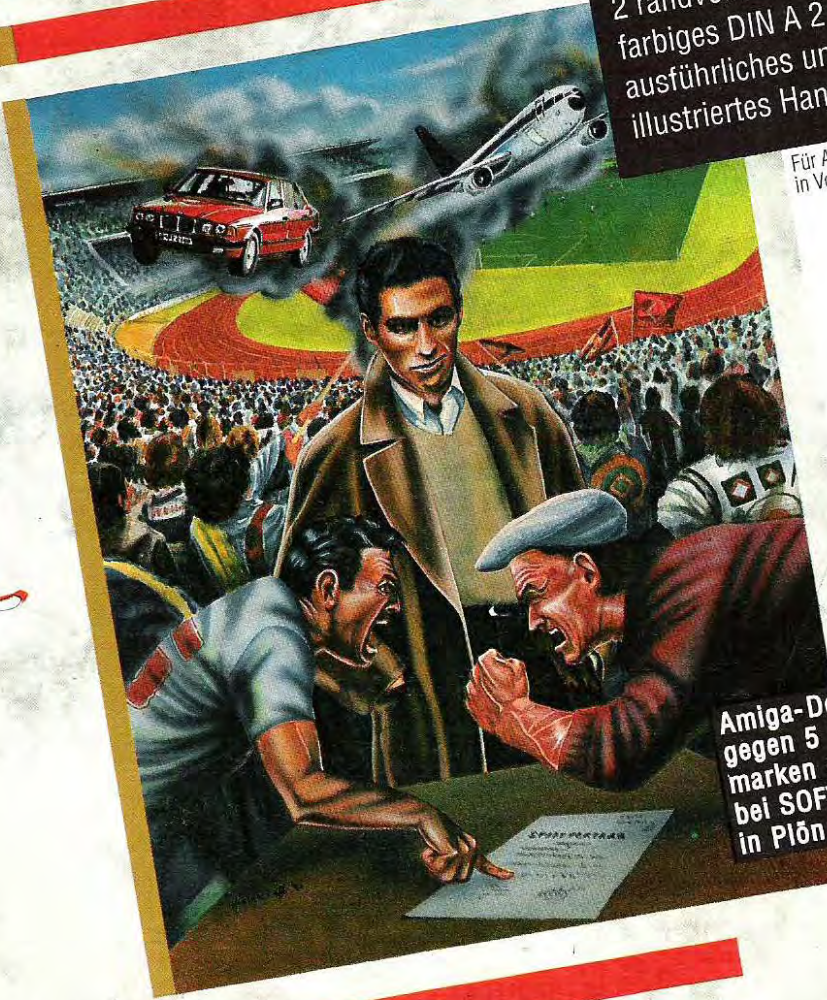
Händlernachweis von: Software 2000 · Lübecker Straße 10 · 2320 Plön/Holstein · Tel. 0 45 22/13 79

Jetzt ist er da. Und Sie machen Bundesliga-Karriere.

FEATURES:
Spannende Wirtschaftssimulation für 1-4 Spieler: Pokalauslosung, alle Europapokale mit Verlängerung und Elfmeter-Schießen, Werbeverträge für Banden- und Trikotwerbung, 3D-animierte Torszenen, Torschützenliste, 36 verschiedene Verletzungsarten, umfangreiche Zeitungsmeldungen nach jedem Spiel, detaillierter Ausbau des Stadions (Flutlicht, Steh- und Sitzplätze etc.)

In der Spielpackung:
2 randvolle Disketten,
farbiges DIN A 2 - Poster,
ausführliches und
illustriertes Handbuch

Für AMIGA, PC (Atari ST
in Vorbereitung.)



Amiga-Demo-Diskette
gegen 5 DM in Brief-
marken oder bar
bei SOFTWARE 2000
in Plön bestellen.

Joysoft



Inh. G. Hartmann

CRUISE FOR A CORPSE

Amiga 74.90

BATTLE ISLE **

Amiga 69.90

RISKANT **

Amiga 39.95

SUPER-LEAGUE MANAGER

Amiga 74.90

ROBIN HOOD *

Amiga 69.90

THINK X */**

Amiga 69.90

Über 50 000 Computerbesitzer erhalten regelmäßig unsere kostenlose Preisliste. Sie auch, wenn Sie wollen. Anruf genügt!

AMIGA

Action Station(1MB) .. 74.90
 Bane of Cosm. Forge .. 79.90
 Big Business 54.90
 Booly 69.90
 Cardinal of Kreml * ... 64.90
 Cash ** 69.90
 Death Knights of Krynn .69.90
 Deuteros 79.90
 Die Kathedrale */** ... 94.90
 F15 Strike EagleII ... 86.90
 Falcon Collection * ... 89.90
 Fate - Gates of Dawn .. 79.90
 Final Conflict ** 74.90
 Gateway to Savage
 Frontier 69.90
 Genghis Khan ** 94.90
 Germ Crazy * 64.90
 Heart of Dragon 69.90
 Hotel Manager */**
 Hunter * 77.90
 Indiana Jones 4 */**
 Jah. Khan Squash ** .. 69.90
 Jetsons * 69.90
 Jonathan ** 110.00
 Kings Bounty 74.90
 Kings Quest V * 99.90
 Knights of Legend 79.90
 Lemmings Data Disk * .38.90
 Logical 54.90
 Magnetic Scroll Compil. 74.90
 Mega Lo Mania * 77.90
 Manchester United
 European Version 64.90
 Mercs ** 64.90
 Midwinter 2 * 84.90

AMIGA

Pool of Darkness 69.90
 Prehistoric 69.90
 R-Type II 69.90
 Railroad Tycoon 79.90
 Rainbow Collect. */** .. 49.90
 Rings of Medusa 2 ** .. 69.90
 Rise of the Dragon * ... 99.00
 Secret of Silver Blade .69.90
 Space Quest IV * 99.90
 Stratego * 74.90
 Shanghai II * 79.90
 Shadowdancer** 64.90
 Sim City/Populous 79.90
 The Final Conflict** ... 69.90
 Thunderhawk 74.90
 Toki ** 64.90
 Transworld ** 69.90
 UMS II** 79.90
 Winzer ** 74.90
 Wreckers */** 74.90
 Zone Warrior * 64.90

ZUBEHÖR

512 K Speicher für A500
 auf 1 MB 89.00
 Multivision 500 459.00
 MEGA MIX 2000/512K 278.00
 MEGA MIX 2000/1MB 318.00
 MEGA MIX 2000/2MB 378.00
 Amiga Mouse 39.90
 Ext. 3.5" Laufwerk ... 159.00
 Ext.5.25" Laufw. 229.00
 3.5" Disketten 14.90
 Designer Schutzhaube .29.90
 4 Player Adapter 20.00
 Mousepad 9.90

Jetzt neu: BTX Tag- und Nachtservice
 JOYSOFT erreichen Sie unter:*JOYSOFT#

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
 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 nur Vorkasse 12,00 VK
 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.

SILENT SERVICE II

Amiga 79.90

Bundesliga Manager Profess. *

Amiga 74.90

SIMPSONS */**

Amiga 69.90

THUNDER-HAWK

Amiga 74.90

ROD-LAND */**

Amiga 69.90

WINZER **

Amiga 74.90

Soviel vorweg: Genau genommen ist das CDTV ja nichts anderes als ein Amiga 500 mit einem Megabyte Speicher und CD-ROM Laufwerk. Im Klartext bedeutet das, daß Ihr Euch zwar keine bessere Grafik als bisher erwarten dürft – aber eben viel mehr davon! Immerhin passen auf so eine CD etwa 550 MB, das ist 700 mal soviel Speicher, wie eine herkömmliche 3.5“ Disk zu bieten hat. In Sachen Sound ist das CDTV der normalen „Freundin“ sogar klar überlegen, kommt hier die Musi doch direkt von der CD (also in digitaler Qualität). Somit leistet Commodores „Blackbox“ durchaus Pionierarbeit, genau deshalb muß man wohl auch mit der einen oder anderen „Kinderkrankheit“ leben...

Da das CDTV just während unserer Sommer-Doppelausgaben veröffentlicht wurde, konnten sich die Kollegen von der Konkurrenz ja bereits ausgiebig mit den Qualitäten der Hardware beschäftigen – wir wollen uns also mit ein paar Eigenheiten bescheiden, die uns während der Test-Praxis aufge-

Kaum ein Gerät wurde derart herbeigesehnt wie das CDTV – jetzt ist es da und muß beweisen, daß es den hohen Erwartungen gerecht werden kann. Wir haben die ersten Games für Euch getestet und dabei mal wieder festgestellt, daß auch die schönste Rose ihre Dornen hat...

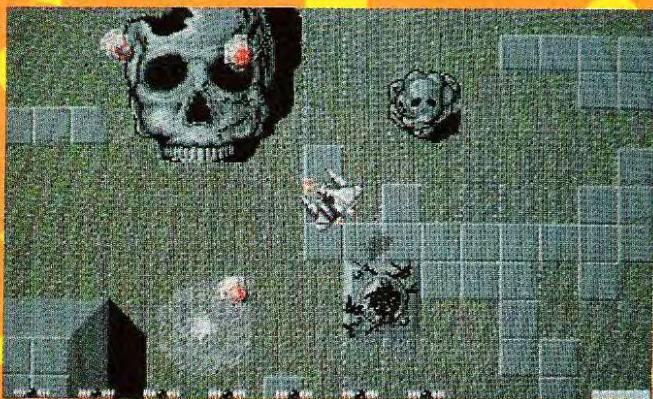
CDTV

Geniestreich mit kleinen Hindernissen

fallen sind. Zunächst ein Wort zum Design: Zwar sieht das Gerät recht gefällig aus, die Verarbeitung läßt jedoch ein bißchen zu wünschen übrig. Daß man die Schillerscheiben erst in eine Kunststoffkassette stecken muß, ehe sie im Schacht des CDTVs landen, geht ja in Ordnung. Daß dieser Schacht aber rein mechanisch funktioniert (Auswurf mit einem satten „Klonk“), wird der Besitzer eines stinknormalen CD-Players kaum als zeitgemäß empfinden. Und auch die Steuereinheit

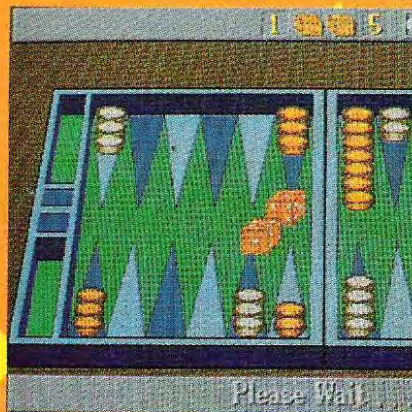
(eine Mischung aus Joypad und Fernbedienung) ist nicht der Weisheit letzter Schluß: Dank Infrarot-Technik gibt es zwar keinen Kabelsalat, aber sobald man sich ein bißchen vom Hauptgerät wegdreht, funktioniert die Sache nicht mehr einwandfrei – vom ungeheuerlichen Batterienverschleiß des Teils gar nicht zu reden! Sehr gelungen ist die tolle Bedienungsanleitung auf CD (mit massig Sprachausgabe!), hat jedoch den Nachteil, daß man sich auf Papier halt mit dem Nachschlagen

leichter tut. Aber an sich sind Bedienung und Anschluß ja wirklich ein Kinderspiel, übrigens kann der Kasten auch direkt an einem Fernseher betrieben werden. Daß die Joystickports auf der Rückseite nicht zu einem regulären Amiga kompatibel sind, ist für uns Zocker aber ebenso enttäuschend, wie die erstaunlich langen Nachladezeiten, mit denen manche CD-Games aufwarten können. Und genau zu denen kommen wir jetzt endlich...



Battlestorm

Was soll man sagen: Die Baller-Orgie im Weltraum gleicht der herkömmlichen Amigaversion wie ein Ei dem anderen (vom besseren Sound mal abgesehen). Nach wie vor gibt's acht Level mit reichlich Gegnern, vielen Extras, ansprechender Grafik und einstellbarem Schwierigkeitsgrad. Lest einfach den Test im März-Joker, addiert 20 Prozent beim Sound, zieht dafür (wegen des Infrarot-Joypads) 10 Punkte bei der Handhabung ab, und Ihr wißt, was Sache ist.



CD Remix

Eine ziemlich uninteressante Anwendung für angehende Diskjockeys: Wie bei jedem besseren CD-Player hat man die Möglichkeit, Stücke von seinen Musik-CDs in beliebiger Reihenfolge abzuspielen. Diese Ablauffolge kann dann gespeichert (vorausgesetzt, man besitzt eine externe Floppy) und mit Überleitungen aus dem Soundchip des Rechners verschönt werden. Hierfür

sind allerlei Samples abrufbar, etwa Drumsequenzen oder Sprachausgabe. Letztere hört sich allerdings verächtlich nach den „Say“-Kommandos im CLI an. Der Umgang mit dem Programm ist zwar schnell erlernt, jedoch macht das Teil einen unausgereiften Eindruck: Es stürzt oft und gerne ab; wenn Musik-CD und Remix-CD getauscht werden soll, gibt's noch nicht mal eine Bildschirmmeldung.



Classic Board Games

Wie der Name schon sagt, sind hier drei klassische Brettspiele versammelt, nämlich Schach, Dame und Backgammon. Grafik und Sound sind nicht berauschend, aber dem Thema angemessen; immerhin kann sich der Anfänger jeden Zug per Sprachausgabe erklären lassen. Auch Tips zum Spiel rückt der Digi-Onkel heraus, davon abgesehen ist das Angebot an Optionen eher dürftig ausgefallen. Da zudem die Spielstärke nie über ein gesundes Mittelmaß hinauskommt, sehen wir der geplanten Diskettenversion nicht gerade mit überschäumender Begeisterung entgegen...

Defender of the Crown

Grafik und Gameplay sind bis auf's I-Tüpfelchen identisch mit der regulären Amigaversion des Cinemaware-Klassikers. Dafür gibt's jetzt einen starken Titel-Soundtrack, tolle Musik während der Animationssequenzen und Sprachausgabe in superber Qualität. Es hilft aber alles nix, die strategische Ritter-Arie ist nach wie vor viel zu leicht – einmal durchgespielt, ist die anfängliche Begeisterung schnell dahin. Und noch ein Wermutstropfen: Zwar spart man sich hier natürlich die leidige Diskettenwechselei, aber die unglaublichen Nachladezeiten, mit denen man es zu tun bekommt, lassen Sehnsucht nach den guten alten Disks aufkommen!

F-16 Falcon

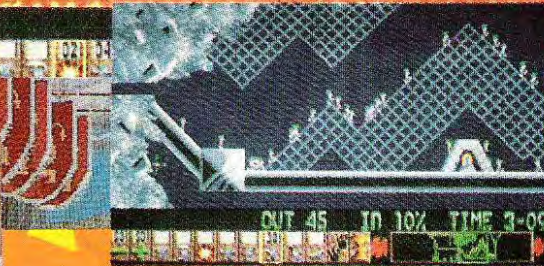
Trotz seines Alters gilt der Falke nach wie vor als eine der besten Flugsimulationen überhaupt – entsprechend Mühe hat man sich bei Mirrorsoft mit der CDTV-Version gegeben. Freilich, an die Steuerung ohne Tastatur muß man sich erst gewöhnen, aber dafür findet man hier sämtliche 36 Missionen des Originalprogramms und der zwei Zusatzdisks auf der Scheibe. Dazu gibt's ein paar brandneue filmartige Animationen, z.B. beim Piloten-Training, und man kann sich nun sogar mit dem Tower unterhalten (Sprachausgabe). Klares Urteil: ein Schmankerl!

Lemmings

Auch hier ein Unterschied zur Normal-Version: Es fehlt der tolle Zwei-Spieler-Modus! Von dieser Gemeinheit abgesehen, bleibt alles beim alten – Grafik, Musik, Anzahl der Level, einfach alles. Offensichtlich wußte man auch bei Psygnosis, daß die Fans der selbstmörderischen Wühler besseres verdient hätten, also ist noch ein Demo des kommenden Flugsimulators „Planetside“ mit auf der CD. Gütiger Gott, das Teil sieht phantastisch aus! Bleibt zu hoffen, daß die gigantischen Animationen in der Endversion zum Spiel und nicht zum Intro gehören...

Psycho Killer

Man merkt, daß dieses Grafik-(Action-)Adventure direkt für's CDTV produziert wurde – hier gibt's Animationen satt! Zwar handelt es sich dabei ausschließlich um gerade noch brauchbar digitalisierte Echtbilder, aber die Jagd auf den Killer gestaltet sich trotzdem recht unterhaltsam. Während eine Stimme die Story zum besten gibt, leitet der Spieler diverse Aktionen ein, indem er Gegenstände auf dem Screen anklickt. Meist geschieht das unter Zeitdruck, z.B. läuft der Bösewicht auf einen zu, und man soll ihm rechtzeitig einen Tritt ins Gesicht verpassen. Mit etwas gutem Willen könnte man das Programm als interaktiven Film bezeichnen – mag die Langzeitmotivation auch zweifelhaft sein, Psycho Killer ist das bisher beste „reine“ CD-Game.



Sim City

Hier kommt das Gegenstück, nämlich eine der besten CDTV-Konvertierungen: In der neuen Version hat die betagte Städtebauer-Simulation nun eine ebenso

bunte wie detailreiche Grafik zu bieten, ja, selbst die Menüs sehen hier geradezu prachtvoll aus! Hinzu kommen 1A-Scrolling, deutlich verbesserter Sound (samt komplett neuer Titelmusik) und eine Steuerung, die sich auch mit dem Joypad weit-

gehend ertragen läßt. Sicher, mit der Maus geht der Straßenbau lockerer von der Hand, aber dennoch wird Sim City am CDTV wohl bald das sein, was es auf der „Freundin“ schon lange ist: ein Klassiker!

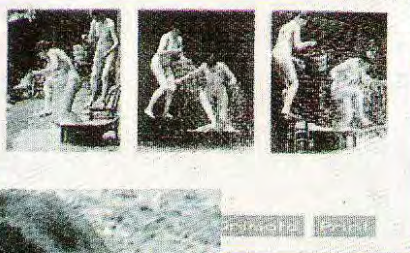
The Hound of the Baskervilles

Dieses An Klick-Adventure à la Sherlock Holmes kommt aus dem gleichen Stall wie „Psycho Killer“ - und das merkt man auch. Hier gibt's nämlich ganz ähnliche Digi-Bilder zu bewundern, nur daß sie (abgesehen vom Intro) nicht animiert sind. Damit ist aber auch der Reiz futsch: Ödes Herumgeklicke auf allerlei Briefen, Fotos oder sonstigen Hinweisen auf den Täter führt einerseits zu einer genaueren (z.B. vergrößerten) Darstellung des Beweismaterials, andererseits zu einem unbezähmbaren Gähnbedürfnis des Bildschirm-Detektives. Für eine Schlaftablette mit grobkörnigen Bildern und Sprachausgabe braucht es eigentlich kein CDTV, oder?



Women in Motion

Wenn der Baskerville-Köter eine Schlaftablette war, dann ist dieses Teil eine Vollnarke! Ein Grafikdemo mit Bewegungsstudien des Fotopioniers Eadweard Muybridge: Die SW-Aufnahmen der nackten Damen, die hier ungelentk über den Screen tänzeln, entstanden um 1890, und so sehen sie auch aus. Zu ein bißchen Sprachausgabe (keine Musik) darf man die Ladies nun z.B. beim nudistischen Blumen gießen beäugen - keinen Schimmer, was der Schwachsinn soll.



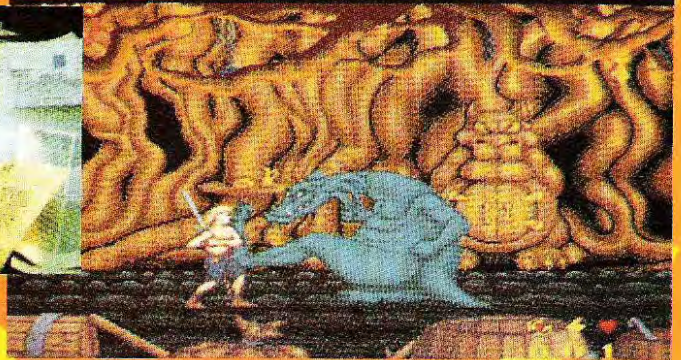
Wrath of the Demon

Bei dieser actionreichen Grafik-Oper, können wir's mal wieder kurz machen: Hier sind nicht nur Optik und Gameplay mit der normalen Amigaversion identisch, sondern auch der Sound! Wir sparen uns also alle weiteren Kommentare und verweisen ganz zwanglos auf unseren doppelseitigen Test in der Februar-Ausgabe.



Xenon 2

Zum guten (?) Schluß waren auch die Bitmap Brothers der Meinung, daß es an ihrem Baller-Meisterwerk bis auf den Sound nicht mehr viel zu verbessern gäbe. Wie gehabt geht's also von unten nach oben durch's All, wobei Grafik und Gameplay auch heute noch zum besten gehören, was sich der Action-Freak so antun kann. Und die wundervoll aufgepeppte Musikuntermalung (12 Stücke von Betty Boo bis Bomb the Bass) hat der mittlerweile klassischen Alienvernichtungsaktion ganz sicher nicht geschadet!



Ein kurzes Fazit gefällig? Bittesehr: Wenn sich das CDTV auf lange Sicht durchsetzen soll, dann ist noch viel Arbeit seitens der Software-Hersteller zu leisten - mit 1:1 Umsetzungen ist auf Dauer kein Blumentopf zu gewinnen, da nützt die schönste Sprachausgabe nix! Aber was nicht ist, kann ja noch werden, und Euch braucht das vorläufig ohnehin nicht zu kümmern. Warum? Na, Ihr werdet Euch doch kein CDTV zu Eurem Amiga kaufen wollen - wartet lieber, bis in Kürze das externe CD-ROM Laufwerk für Eure „Freundin“ erscheint. Vielleicht ist bis dato auch schon Soft erhältlich, die die Möglichkeiten des Mediums wenigstens halbwegs ausreizt... (rl/ml)

Gerät und Software wurden uns freundlicherweise zur Verfügung gestellt von:
Wial Versand, Liegnitzerstr. 13,
8038 Gröbenzell

Titel	Was ist anders?	Bewertung	Preis	Hersteller	Genre
Battlestorm	Sound	Gut	89,- DM	Titus	Action
CD Remix	—	Schlecht	69,- DM	Microdeal	Anwendung
Classic Board Games	—	Mittel	99,- DM	Merit	Brettspiele
Defender of the Crown	Sound	Mittel	89,- DM	Cinemaware	Strategie
F-16 Falcon	Grafik/Sound	Super	89,- DM	Mirrorsoft	Simulation
Lemmings	Zwei-Spieler-Modus fehlt	Gut	89,- DM	Psygnosis	Verschiedenes
Psycho Killer	—	Mittel	89,- DM	On-Line	Adventure
Sim City	Grafik/Sound	Super	89,- DM	Maxis	Simulation
The Hound of the Baskervilles	—	Schlecht	89,- DM	On-Line	Adventure
Women in Motion	—	Miserabel	89,- DM	On-Line	Demo
Wrath of the Demon	Nix	Gut	89,- DM	Ready Soft	Action
Xenon 2	Sound	Super	89,- DM	Mirrorsoft	Action

X-POWER

PROFESSIONAL

DAS UNMÖGLICHE IST JETZT PERFEKT

AMIGA SUPER CARTRIDGE

AMIGA 500 UND 2000

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

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

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

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

INFO-HOTLINE: 0 22 73 / 27 20

Große Namen wecken immer große Hoffnungen – Armalyte war am C 64 ein Klassiker, da durfte man auf die Amigaversion ja wirklich gespannt sein! Aber wie heißt es doch so treffend: Vorfreude ist die schönste Freude...



enttäuscht sein. Die Handhabung geht dann nur noch mit Müh und Not als durchschnittlich durch, denn obwohl die Steuerung ganz brauchbar ist, kann das Leveldesign nicht überzeugen. Zudem sind die Gegner ebenso hinterhältig wie hartnäckig, und das eigene Schiff ist viel zu groß geraten, um handlich zu sein. Alles zusammen ergibt sich so ein geradezu schwindelerregend hoher Schwierigkeitsgrad – Ballernovizen werden hier wohl nicht sehr oft über den ersten Screen hinauskommen. Die kümmerlichen drei Schiffsleben sind binnen Sekunden verbraucht, Continues gibt's nicht, und die Warterei bis zum Neustart ist ein Graus. Solange man nicht alle Gegnerformationen und linken Stellen auswendig kennt, kommt auf zehn Sekunden Spiel etwa eine Minute Wartezeit...

Da sich die Ähnlichkeiten mit dem tollen Brotkasten-Original also praktisch auf den Titel beschränken, bleibt's dabei: Armalyte sieht auf den dritten Blick nicht besser aus als auf den ersten! (Kate Dixon)

ARMALYTE

Alte 64er-Veteranen werden sich mit Sicherheit noch an die Urversion erinnern, galt sie doch als eine der besten 8-Bit-Ballereien überhaupt. Sicher, im Grunde war Armalyte nur einer von vielen „R-Type“-Clones, hatte jedoch ein irrwitziges Tempo und einen tollen Sound zu bieten. Vor allem aber war es in punkto Spielbarkeit der mißglückten C 64-Version des Irem-Knallers haushoch überlegen! Bis nun endlich auch unsere „Freundin“ bedient wurde, zogen volle drei Jahre ins Land, was automatisch zu der Frage führt, ob sich die lange Warterei denn letztlich gelohnt hat.

Auf den ersten Blick: nein. Egal, aus welcher Richtung man das Ding auch betrachtet, es sieht einfach wie ein stinknormales Weltraum-Bumbum aus. Das beginnt mit der obligaten Einschlaggeschichte, laut der unser schöner Planet von den lasterhaften Horden der aalanischen Armee bedroht wird und nur ein einziges Raumschiff den Weltuntergang noch verhin-

dern kann. Mit just dieser galaktischen Blechbüchse fliegt man dann von links nach rechts über den Screen und erledigt unterwegs die vielen Gegnerformationen, Geschützstellungen und Schlußmonster. Also auch in Sachen Gameplay keine Überraschungen, zumal die Waffenauswahl ebenfalls nicht gerade berühmt ist: es gibt zwar den klassischen Superschuß (wenn man länger auf dem Feuerknopf bleibt), ansonsten muß man sich aber mit einem simplen Laser und höchst durchschnittlichen Zusatzwaffen bzw. Extras (Power-Ups, Speed-Ups etc.) behelfen.

Auf den zweiten Blick wirkt Armalyte – immer noch langweilig. Gut, die Grafiken sind schon recht professionell gestaltet, aber vom Hocker reißen sie einen trotzdem nicht; immerhin ist das Scrolling blitzsauber. Und der Sound? Nun, die Ohren überleben's, wer sich jedoch mehr als den üblichen Kosmo-Düdelstandard (samt 08/15-Effekten) erwartet, dürfte ziemlich



Armalyte

Grafik:	64%
Sound:	53%
Handhabung:	51%
Spielidee:	32%
Dauerspaß:	57%
Preis/Leistung:	52%
Red. Urteil:	55%

Für Experten

Preis: ca. 79,- DM
 Hersteller: Thalamus
 Genre: Action

Spezialität: Zwei Disks, Highscores werden gespeichert, Pause-Funktion.

Noch'n Gott...

„Populous“ und kein Ende: Nach „Powermonger“ erwartet der Urvater aller Götter-Games nun weiteren Nachwuchs – freilich unehelichen! Diesmal darf à la Mirrorsoft in die himmlische Vorsehung gefuscht werden.

Der Amiga Joker meint:
Mega lo Mania – einfach himmlisch oder teuflisch gut?

Es wird ein knallharter Militärstrategie als Weltenherrscher gesucht: Nacheinan-

ander Wuselmännchen nun gegenüber den (bis zu drei) computergesteuerten Eingeborenen-Clans behaupten können, benötigen wir dringend mehr Leute und bessere Ausrüstung. Das erste Problem erledigt sich ganz von allein, zur Lösung der

man einfach eine Armee auf und fällt damit in den Nachbarsektor ein. War der Abschnitt neutral, wird er ohne langes Fackeln in Besitz genommen, ist er schon vergeben, kommt's zum Kampf. Ein frisch erobertes Inselteil beginnt allerdings wieder

Mehr-Spieler-Option; auch sind 28 Inseln auf Dauer halt kein Universum (ein Editor hätte da Abhilfe geschaffen). Aber auch so werden Computer-Götter mehr als die branchenüblichen sieben Tage beschäftigt sein! (jn)



MEGA lo MANIA

der sollen Inseln aus verschiedenen Kulturepochen erobert werden. Der Halbgott vor dem Monitor beginnt sein Werk zwar nicht bei Adam und Eva, aber doch immerhin fast – die ersten drei Inseln beherbergen noch Steinzeitmenschen, es folgen Moses und die alten Römer. Irgendwann hat natürlich auch die schönste Evolution ein Ende, hier ist sie mit dem Zeitalter der Raumfahrt erreicht.

Bis dahin müssen insgesamt 28 Inselchen unter Kontrolle gebracht werden, und die teilen sich wiederum in Sektoren auf. Einen solchen erwählt man zu seiner „Heimat“, dafür gibt's eine karge Hütte samt ein paar Untertanen als Grundausstattung. Damit sich unsere

zweiten Frage muß man schon selbst Hand anlegen...

Es ist nämlich möglich, das technische Niveau durch die Erfindung neuer Waffen anzuheben. Dafür können beliebig viele der vorhandenen Männchen abgestellt werden; je mehr, desto schneller ist das Problem gelöst. Aber Vorsicht: Wer gerade erfindet oder sonstwie beschäftigt ist, kann sich nicht vermehren! Auch sollten möglichst rasch ein paar Kumpel mit dem Abbau von Bodenschätzen beauftragt werden, auf daß die soeben erdachten Gerätschaften Gestalt annehmen. In nahezu jedem Inselsektor findet man andere Mineralien, die Waffenproduktion unterliegt also örtlichen Beschränkungen. Aber bei Bedarf stellt

auf dem Startniveau des jeweiligen Eilands. Ach ja: Kurzfristig sind sogar Bündnisse machbar.

Sicher, das hört sich alles nach den berühmten Bullfrog-Spielen an, erfordert in der Praxis jedoch ganz andere Strategien. Allerdings sieht's auch ziemlich nach „Popumonger“ aus: Wieder einmal ein Landschaftsfenster mit schräger Draufsicht, nur daß nicht gescrollt, sondern sektorweise umgeschaltet wird. Dazu gibt's Sound vom Allerfeinsten – Geigen schluchzen, hübsche FX, wohin man auch hört, und die deutsche Sprachausgabe sucht ihresgleichen! Nur die Iconsteuerung ist durch die vielen Untermenüs etwas gewöhnungsbedürftig. Was wir bei Mega lo Mania wirklich vermissen, ist eine



Mega lo Mania

Grafik:	76%
Sound:	90%
Handhabung:	69%
Spielidee:	81%
Dauerspaß:	79%
Preis/Leistung:	75%
Red. Urteil:	81%
Für Fortgeschrittene	
Preis:	ca. 79,- DM
Hersteller:	Mirrorsoft
Genre:	Strategie

Spezialität: Zwei Disketten, Zweitfloppy wird akzeptiert, Save-Option. Voller PAL-Screen!

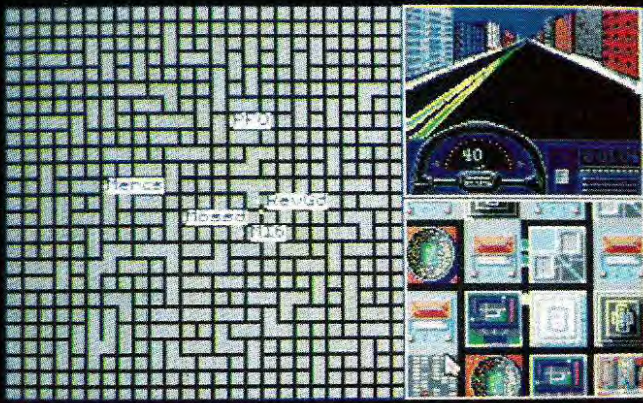
RATET MAL, WIE IHR BALD NOCH BESSER INFORMIERT SEIN KÖNNT!



...bringt alle zwei Monate die aktuellsten Spiele-Tests, die besten Tips & Lösungen, die interessantesten Infos und die tollsten Interviews rund um den PC.

All das und noch viel mehr in der gewohnten Joker-Qualität!

AB 31. OKTOBER AM KIOSK!!!



COVERT ACTION WILD WHEELS

Der Moskauer Michi ist ja nun nicht mehr der böse Feind, trotzdem brauchen sich haupt- und nebenberufliche Spürnasen keine Sorgen zu machen: Microprose weiß, was Wanzen wünschen!

Nach den PC-Spionen sind jetzt also die Amiga-Agenten gefordert, die unheilvollen Aktivitäten diverser Geheimdienste und Terrorgruppen auszuschnüffeln – Sid Meier macht's möglich. Zu Beginn wartet das Adventure mit einer groben Beschreibung der drohenden Gefahr und (abhängig vom Schwierigkeitsgrad) ein paar weiterführenden Hinweisen auf. Um nun die Entführung oder den Bombenanschlag zu verhindern, ist zunächst Schreibtischarbeit angesagt: Mit Hilfe verschiedener Menüs darf man sich die neueste Aktenlage zu Gemüte führen, abgefangene Botschaften entziffern oder befreundete Nachrichtendienste kontaktieren. Aber ein Bond ist kein Buchhalter, deshalb gibt's natürlich auch Action in Form von Lauschangriffen, Einbrüchen oder Verfolgungsjagden mit dem Auto samt Festnahme der Verdächtigen. All dies wird in Form kleiner Unterspielen präsentiert, teils recht liebevoll, teils nicht so überwältigend. Geht man clever genug vor, blasen die Bösewichte alles ab und tau-

chen unter – der Fall darf zu den Akten, und die nächste Verschwörung ist an der Reihe.

Grafisch kann der Tanz der Spione nur selten überzeugen, Titelsound und FX sind auch nicht gerade opernreif, und schließlich wirkt die Steuerung mittels Tastatur und Joystick etwas unausgegoren. Wegen der originellen Idee und der hohen Komplexität ist Covert Action zwar insgesamt trotzdem ein gutes Game, beeindruckt aber längst nicht so sehr wie Mr. Meiers frühere Großtaten. (jn)



Covert Action

Grafik:	57%
Sound:	55%
Handhabung:	57%
Spielidee:	80%
Dauerspaß:	72%
Preis/Leistung:	56%
Red. Urteil:	68%
Variabel	
Preis: ca. 109,- DM	
Hersteller: Microprose	
Genre: Abenteuer	

Spezialität: Dickes deutsches Handbuch plus Tastaturbelegung. Der Zufallsgenerator bastelt immer neue Fälle.

Stellt Euch mal ein Fußballmatch vor, bei dem anstelle der Spieler riesige Lkws antreten, und der Lederball durch eine Eisenkugel ersetzt wird: Die Amis bezeichnen sowas als Sport. Ocean hat's geglaubt und gleich versoftet – das Ergebnis ist grauenhaft!

Dabei wäre der Anfang noch ganz vielversprechend: Man darf verschiedene Optionen anwählen, z.B. den Schwierigkeitsgrad, ob Freundschaftsspiel oder Liga-Modus, sogar die Spielformation für's kommende Match kann festgelegt werden. Natürlich braucht man auch ein Auto, wobei der Anfänger mit dem langsamsten und kleinsten von zehn Trucks vorliebnehmen muß. Aber das soll sich ja bald ändern, denn wer ein paar Runden durchsteht, kassiert viele schöne Punkte, und davon kann man sich dann so einen richtig schönen Monster-Truck leisten.

Die Enttäuschung kommt nach dem Anpfiff. Entweder man wählt den 3D-Modus, was den Vorteil hat, daß dabei die Grafik einigermaßen ordentlich aussieht – leider läßt sich bei dieser Darstellungsweise (trotz Richtungspfeil und Mini-Radarscreen) aber kaum feststellen, wo das Kügelchen gerade rum-schwirrt. Schaltet man deswegen auf die Draufsicht um, tauchen neue Probleme

auf: Einmal sind alle Objekte am Screen nun klein und häßlich, zum anderen wird das Spiel durch den Perspektivenwechsel plötzlich unheimlich leicht. Und zwar so leicht, daß die Computerteams keinerlei Chance mehr haben!

Der Vollständigkeit halber sei noch angeführt, daß es diverse Bonusfelder sowie Extras zum Sammeln (Benzinkanister, Extrawaffen) gibt, und daß der Sound absolut fürchterlich ist. Aber was soll man ohnehin mit einem Game anfangen, daß entweder unspielbar oder kindisch einfach ist?! (C. Borgmeier)



Wild Wheels

Grafik:	51%
Sound:	21%
Handhabung:	32%
Spielidee:	64%
Dauerspaß:	36%
Preis/Leistung:	32%
Red. Urteil:	38%

Für Anfänger

Preis: ca. 89,- DM
 Hersteller: Ocean
 Genre: Sport

Spezialität: Spielstände speicherbar, Datalink-Option.

...und spiele nie
nach Mitternacht



Amiga DM 84,95
Atari ST DM 64,95
(unverbindliche Preisempfehlung)

Falls im Fachhandel nicht vorrätig,
bitte anrufen: 05244 / 10120

Im Vertrieb der United Software

THINK CROSS

Der Amiga Joker meint:
Think cross – eine Tüfel-Begegnung der ausgereiften Art!

Mit ihrer biederen Handels-simulation „Cash“ haben die österreichischen Newcomer von „Max Design“ zwar nicht den besten Start erwischt, aber ihr Zweitlingswerk bringt richtig Schwung in die Schaltkreise!

Dabei möchte man das zunächst gar nicht glauben, denn das Spielprinzip dieser Steinchentüftelei ist seit „Puzznic“ oder „Cybexion“ bestens bekannt: Unter Zeitdruck dirigiert man mit dem Joystick vielfältige Klötzchen durch verzwickte Screens, sobald sich zwei gleichartige berühren, verschwinden sie – haben sich alle verabschiedet, darf man den nächsten der 150 Level knacken. Damit's nicht zu leicht wird, müssen des öfteren drei Teile auf einen

Schlag exekutiert werden, außerdem stört die Schwerkraft. Eigentlich ein alter Hut, aber man hat ihn der „Freundin“ derart chic aufgesetzt, daß viele ihrer neueren Deckel dagegen ziemlich alt aussehen...

Da wäre z.B. die liebevolle und teils animierte Grafik: Alle fünf Level gibt's ein völlig neues Outfit, und nicht mal Häuptling Adlerauge könnte ein Ruckeln erkennen. Zweitens der Sound: Die abschaltbaren

FX gehören zwar eher in die Mittelklasse, Titelmelodie und Zwischenjingles kommen aber prima 'rüber. Und drittens die Steuerung: Je nach Lust und Notwendigkeit darf man das Tempo des Cursors variieren!

Da neben kniffligen Problemen, Bomben und einer Hilfsfunktion auch neue Features wie Wanderbrücken, Förderbänder oder Geheimlevel geboten werden, macht Think cross einen sehr durchdachten

Eindruck – nur schade, daß die Grundidee schon ein bißchen angestaubt ist. (jn)



Think cross

Grafik:	68%
Sound:	62%
Handhabung:	85%
Spielidee:	51%
Dauerspaß:	83%
Preis/Leistung:	74%
Red. Urteil:	81%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 79,- DM
Hersteller: Max Design
Genre: Strategie

Spezialität: Alles da: Paßwortabfrage, Codesystem zur Levelanwahl, unendliche Continues, abspeichernde Highscores, Pausemodus.



F1 G.P. CIRCUITS

Italiener sind bekanntlich Autonarren, und von runden Scheiben verstehen sie auch eine Menge – man denke nur an Pizza. Alles in allem ideale Voraussetzungen, um ein flottes Rennspiel auf Disk (runde Scheibe bleibt runde Scheibe...) zu bannen, oder?

Ja und nein, denn eine Kleinigkeit haben die Mannen von Idea leider übersehen: digitale Autorasereien gibt es längst in rauen Mengen! Wären darunter nicht etliche Schmankerl wie „Super Cars“ oder „Indy 500“ würde die Sache vielleicht ganz anders aussehen – so reichs halt bloß für einen Platz unter den zweiten Zehn...

F1 G.P. Circuits zeigt das Geschehen aus der Vogelperspektive und erinnert optisch stark an das etwas ältere „Grand Prix Master“ (Motorraddrennen), nur, daß man hier auf vier statt auf zwei Rädern unterwegs ist. Geboten wird, zumindest theoretisch, allerhand: Vier Autos,

neun Strecken mit je 20 Gegnern, die Kiste kann kräftig aufgemotzt werden (bei zu sportlicher Fahrweise bekommt sie sogar Beulen), und für den Piloten darf man sich ein Bildchen aussuchen und ihm einen Namen verpassen. Bloß, was nutzen all die schönen Optionen, wenn dann doch nur die Fahrzeugauswahl einen spürbaren Einfluß auf das Rennen hat?

Außerdem sieht man zu wenig von der Strecke, weil viel wertvoller Platz für Anzeigen (Tempo, Runde, Zeit, Sprit, nächste Kurve) verschwendet wurde. Und es ist sicher auch kein Kompliment für ein Amigaspiel, wenn die C 64-Version grafisch fast gleichwertig und soundmäßig sogar besser ausgefallen ist! Schade um die gute Steuerung, bei lediglich zwei Gängen und

lauter „Minimalkurven“ hätte man sich diesbezüglich auch keine Mühe mehr zu geben brauchen... (mm)



F1 G.P. Circuits

Grafik:	42%
Sound:	54%
Handhabung:	61%
Spielidee:	44%
Dauerspaß:	48%
Preis/Leistung:	42%
Red. Urteil:	47%

Für Anfänger
Preis: ca. 89,- DM
Hersteller: Idea
Genre: Sport

Spezialität: Gute deutsche Anleitung, Codeabfrage, Pause-Funktion, Anstecker in der Packung.



HALLO MÄDELS!



GIRL

Wir machen es noch ein bißchen spannend: Ob sich der Name der Girl-Seite ändert, erfahrt Ihr rechtzeitig zu unserer „Zwei-Jahresfeier“ im nächsten Heft. Diesmal gibt's ein tolles Interview mit der neuen Frau an der Spitze der BPS!

Elke Monssen-Engberding ist 40 Jahre alt, hat Jura studiert und war bereits acht-einhalb Jahre lang stellvertretende Vorsitzende der Bonner Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften, ehe sie nun das Zepter von Ulrich Stefen übernommen hat.

B: *Erstmal herzlichen Glückwunsch zur Beförderung! Wird sich die Arbeit Ihrer Behörde mit einer Frau an der Spitze ändern?*

ME: Nicht wirklich. Über Indizierungen entscheidet schließlich das Zweidrittel-Votum eines zwölköpfigen Gremiums – und da zählt meine Stimme natürlich nicht mehr als jede andere.

B: *Zwölf hauptberufliche Zensoren?*

ME: Also erstmal sind wir keine Zensoren, denn indizierte Spiele, Filme oder Bücher dürfen ja von Volljährigen durchaus gekauft werden. Und von hauptberuflich kann ebenfalls keine Rede sein – die Kollegen arbeiten ehrenamtlich. Sie kommen aus den unterschiedlichsten Bereichen (Soziologie, Juristik, etc.) und werden für jeweils drei Jahre ernannt.

B: *Auch Frauen dabei?*

ME: Schon, aber überwiegend sind es doch Männer.

B: *Bleiben wir bei den Indizierungen. Daß neonazistische oder echt pornographische Soft aus dem Verkehr gezogen wird, versteht wohl jeder; aber nicht alle Entscheidungen der BPS sind ganz so unumstritten...*

ME: Es behauptet ja auch niemand, daß wir unfehlbar wären. Außerdem, welcher Jugendliche gibt schon gerne zu, daß ein Film oder Spiel für ihn nicht geeignet wäre? Was Erotik – nicht Pornographie – betrifft, kann man ja auch über alles reden, aber Gewaltverherrlichung oder -verharmlosung ist eine schlimme Sache. Da befiehlt schon der Gesetzgeber einzugreifen, und die verrohende Wirkung von Gewalt in den Medien ist von der Wirkungsforschung auch einwandfrei belegt. Gut, beim Computer ist die Sache noch nicht so weit gediehen, aber z.B. in punkto Video gibt es Erhebungen noch und noch!

B: *Wo hört denn für Sie der Spaß auf, wo fängt die verrohende Gewalt an?*

ME: Das hängt natürlich auch mit dem sozialen Klima zusammen. Nehmen wir mal „Die Straßen von San Francisco“ – so eine Fernsehserie lief vor einigen Jahren noch im Spätprogramm, heute läuft sie im Nachmittagsprogramm. Diesen Veränderungen müssen unsere Entscheidungen Rechnung tragen, aber wenn in einem Spiel quasi Menschen abgeschossen werden, um eine Belohnung in Form von Punkten zu bekommen, dann ist das für mich ein klarer Fall.

B: *Wenn Sie also so ein Programm irgendwo sehen, dann landet es irgendwann am Index?*

ME: So einfach geht das nicht! Indiziert werden nur

Programme, auf die zunächst ein Jugendamt aufmerksam gemacht wurde. Hält man es dort für bedenklich, landet es bei uns. Und erst wenn wir es genauestens geprüft haben, fällen wir eine Entscheidung.

B: *Was verstehen Sie unter „genauestens geprüft“?*

ME: Nun, beispielsweise indizieren wir kein Spiel, das wir nicht von Anfang bis Ende durchgespielt haben! Sollte uns das nicht gelingen, versuchen wir es auf Video umzukopieren – auf alle Fälle müssen wir jeden Level gesehen haben. Falls das mal nicht klappt, wird auch nicht indiziert!

B: *Also ich weiß ja nicht, da gab es doch diese Fernsehsendung...*

ME: Oh Gott, an die will ich gar nicht denken! Geschlagene 16 Stunden haben die

Leute gefilmt, bis sie endlich etwas fanden, das ihnen negativ genug war, um es zu bringen. Wir sind nicht die Horde zensurwütiger Ahnungsloser, als die man uns in dieser Sendung hingestellt hat – zum Beispiel hat wohl kaum jemand so viele Porno- und Horrorfilme gesehen wie ich. Oder vielmehr sehen müssen...

B: *Das glaube ich gerne. Bleibt nur noch, mich für dieses Gespräch zu bedanken und Ihnen für die Zukunft angenehmere Computer- und Fernsehunterhaltung zu wünschen!*

Wegen „Ernsthaftigkeit“ fällt das Preisausschreiben diesmal aus (indizierte Games will und darf ich nicht verlosen...), aber das holen wir alles bei den Feierlichkeiten im nächsten Heft doppelt und dreifach wieder rein – versprochen!

Eure Brigitta



Der diskrete Charme der BPS: Elke Monssen-Engberding

JOKER *Galerie*

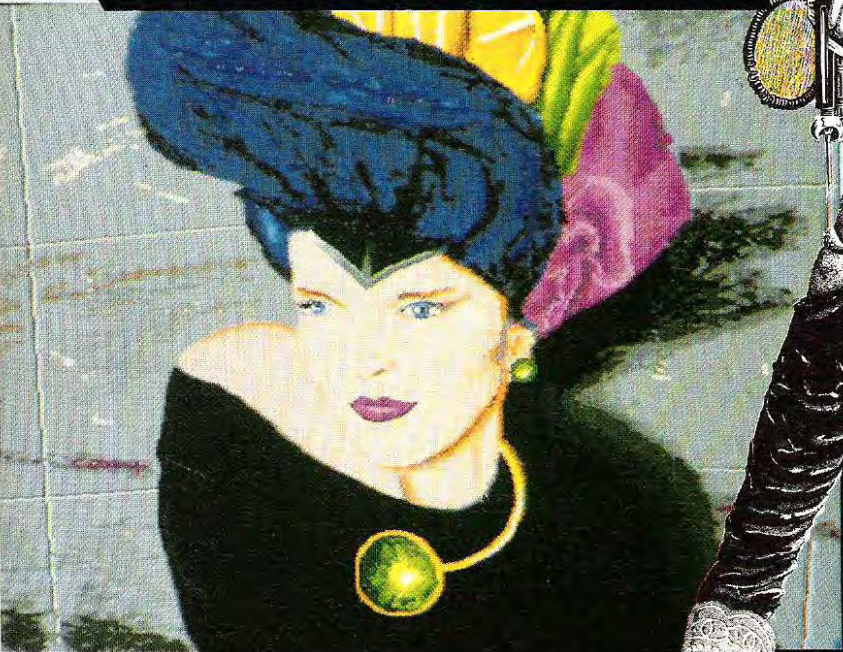
„Teer auf Rohseide“ von Jörg Urbanski aus Hilden – Kommentar überflüssig...



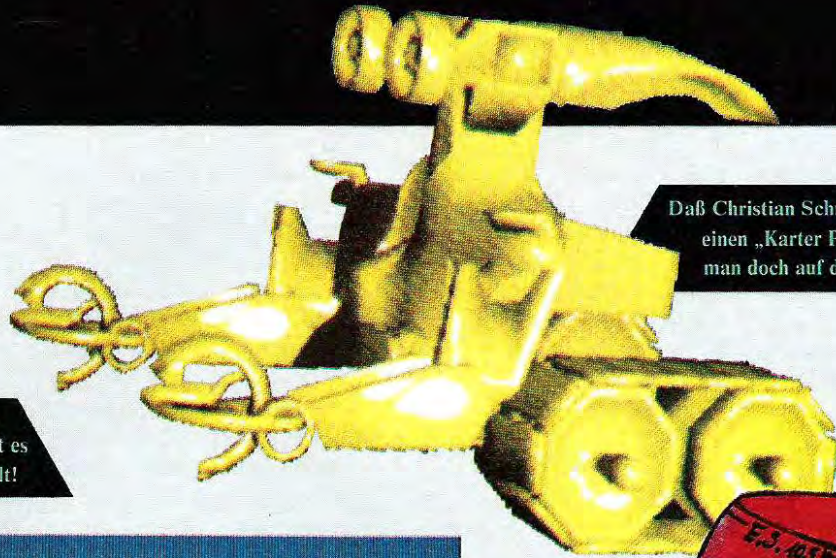
An der Amazone von Werner Öckl aus Taufkirchen würden wir uns auch gern mal festhalten...



Thomas Langhanki aus Potsdam weiß, was Frauen wünschen: „Colours“

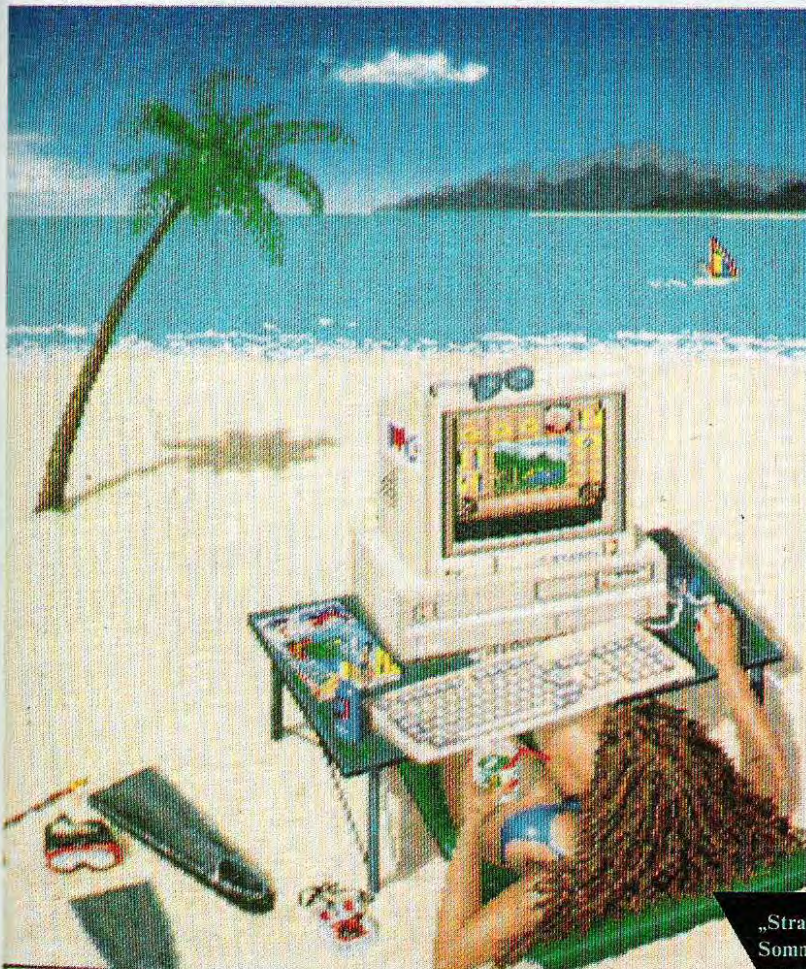


Was für eine Jahreszeit! Die ersten Herbststürme fegen übers Land, die Freibäder schließen, dafür öffnet die Schule (schon) wieder ihre Pforten. Aber zum Trost erscheint der Joker nun wieder brav jeden Monat, und wie heißt es doch so schön? Wo ein Joker ist, ist auch eine Galerie!



Daß Christian Schmidt aus Kelsterbach hier einen „Karter Pillar“ verewigt hat, sieht man doch auf den ersten Blick, oder?

Wer oder was dieses Tierchen nun wieder sein mag, auf alle Fälle hat es Johann Dirschl aus Tüßling gemalt!



„Strandidylle“ von Diefer Ohlwein aus Marburg – da könnt Ihr Euch den Sommer zumindest noch mal angucken...



Der markante Männerkopf von Egon Strutinschi aus Karlsruhe hat zwar keinen Namen, aber wer so aussieht, kommt auch ohne durch's Leben!

Wir staunen...

immer wieder darüber, welche Nachfrage nach unseren Galeriekünstlern herrscht! Erst neulich hat uns jemand angerufen, der händeringend nach einem befähigten (Hobby-) Grafiker für sein

geplantes Computerspiel sucht. Falls Ihr Euch für einen solchen haltet, könnt Ihr Euch ja mal bei ihm melden. Die Adresse lautet: Thomas Scholl Gellertstr. 39 42 Oberhausen 1 Tel.: 0208/855418 Falls es Euch dagegen mehr

zur reinen Kunst zieht (ohne schnöde kommerzielle Hintergedanken...), dann seid Ihr nach wie vor bei uns am besten aufgehoben! In diesem Fall lautet die richtige Adresse für Eure Zeichnungen, Comiestrips, Computergrafiken, Marmorstatuen, etc.:

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

COMPUTER ABC

Grafikformat: Wenn der Aufbau des darzustellenden Bildes durch Steuerzeichen festgelegt und vereinheitlicht ist, spricht man von einem bestimmten Grafikformat (am Amiga ist z.B. das IFF-Format besonders gebräuchlich).

Grafikkarte: Nicht jeder Computer ist ein Amiga und kommt schon in der Grundausstattung mit tollen Grafikfähigkeiten daher. Will man z.B. auf seinem PC-Monitor Bilder sehen, so muß eine Grafikkarte für den Rechner angeschafft werden. Die gibt es mit unterschiedlichen Möglichkeiten, von der Hercules-Karte (nur SW) über CGA, EGA und VGA bis zu speziellen Karten, die satte 16 Millionen Farben in einer Auflösung von bis zu 2000 x 2000 Punkten darstellen können. Im allgemeinen hat man heute VGA in seiner „MS-DOSE“, also maximal 256 Farben gleichzeitig bei einer Auflösung von 320 x 200 Punkten – und kann so gut mit einer „Freundin“ mithalten...

Grafik-Scanner: können neben Zeichensätzen (Buchstaben) eben auch Bilder in den Rechner einlesen. Und das sogar in Farbe!

Grafiktablett: eine nicht ganz billige, aber tolle Sache: Es handelt sich dabei um ein Gerät mit einer ebenen Fläche in Größe des Bildschirms, auf der nun mit einem Plastikstift gezeichnet wird – das Kunstwerk erscheint dann simultan am Screen. Besonders Architekten und Ingenieure kommen heutzutage ohne so ein Teil gar nicht mehr aus.

Großrechner: Wenn dein Blechkumpel einen ganzen Raum oder mehr füllt, dann kannst du getrost von einem Großrechner reden. Aller-

dings findet man die Dinger eher bei der NASA als im nächstbesten Wohnzimmer – dort haben sie auch das Geld, um das erforderliche Betreuungspersonal (Operatoren) zu bezahlen. Der bekannteste Hersteller solcher riesigen Anlagen für Rechenzentren ist wohl IBM.

Guru Meditation: Was das ist, brauchen wir Euch wohl nicht zu erzählen, oder? Diese Bezeichnung für eine Fehlermeldung hat der Amiga übrigens exklusiv! Die dabei angezeigte Nummer soll helfen, den Fehler zu lokalisieren – einfach im Handbuch nachschlagen, und schon weiß Otto Normaluser auch nicht mehr, als daß jetzt wohl ein Reset angebracht ist...

GW-Basic: Was für die „Freundin“ das Amiga-Basic ist, ist auf MS-DOS Rechnern das GW-Basic – der verbreitetste Dialekt dieser einfachen, aber langsamen Programmiersprache.

Hacker: sozusagen der nächste Verwandte des Crackers. Anstatt Games ihres Kopierschutzes zu berauben, beschäftigt sich ein Hacker damit, per Datenfernübertragung illegal in fremde Rechner einzudringen (mal sehen, was es da so zu holen gibt...). Dazu muß er meist das richtige Paßwort als Zugangscodex finden, weshalb er viel auf seiner Tastatur herumhackt – und schon wissen wir, woher der Name kommt!

Halbbyte: schlicht und ergreifend die Hälfte eines Bytes, besser unter dem englischen Ausdruck „Nibble“ bekannt.

Halbleiter: auch als „semiconductor“ bekannte, kristalline Substanzen, die sich ganz vorzüglich zur Steue-

rung elektromagnetischer Schaltungen eignen. Und weil das Zeug auch im kleinsten Chip Platz findet, gibt's „Halbleitertechnik“ heutzutage in fast jedem elektronischen Gerät. Noch Fragen?

Halbton: eine besonders genaue Darstellungsform für SW-Bilder, da hier auch die grauen Zwischenwerte in Abstufungen zu sehen sind (wie bei einem SW-Foto). Wer sich z.B. ein Fax zulegen möchte, mit dem er oft und gerne Bilder durch die Gegend schickt, ist gut beraten, ein etwas teureres Gerät mit Halbtonmöglichkeit (je mehr Graustufen, desto besser) zu kaufen.

Handheld: Ursprünglich waren damit ganz einfach tragbare Computer wie Laptops oder Notebook-PCs gemeint, heute bezieht sich der Ausdruck aber schon mehr auf tragbare Videospielegeräte wie Game Boy, Game Gear oder Lynx.

Handbuch: Der Engländer sagt „Manual“ dazu, der Durchschnittszocker ist meist zu faul es zu lesen, und der Raubkopierer hat es gar nicht – und trotzdem ist es bei jedem Programm dabei! Komisch...

Handshake: Gemeint ist nicht der freundliche Handschlag zwischen Boris und Steffi nach einem Trainingsmatch; sondern die Kontrolle, die ein Computer nach einer bestimmten Anzahl von gesendeten Daten durchführt. Klingt trotzdem hübsch.

Hardcopy: schlicht und ergreifend der Ausdruck einer Kopie des Bildschirms auf Papier. Manchmal möchte man halt gerne Schwarz auf Weiß sehen, was man da so am Monitor gemacht hat. Besonders, wenn das Ergebnis z.B. mit der Post verschickt werden soll...

Harddisk: Hmm... irgendwie englisch... hmm... feste Platte... hmm... ah, 'ne Festplatte!

Hardware: das Gegenstück zu Software, also alles, was irgendwie mit dem Computer zu tun hat und so richtig angefaßt werden kann (Monitor, Zweitlaufwerk, Drucker, etc.). Probiert mal, ein Programm anzufassen – wenn's nicht klappt, ist es Software, wenn's doch klappt, könnt Ihr im Zirkus auftreten.

Hardware-Interrupt: eine durch die Hardware verursachte Programmunterbrechung.

Hardware-Konfiguration: die individuelle Ausstattung eines Computers, also ob z.B. Zweitlaufwerk(e), Speichererweiterung, Grafikkarte(n), etc. vorhanden sind.

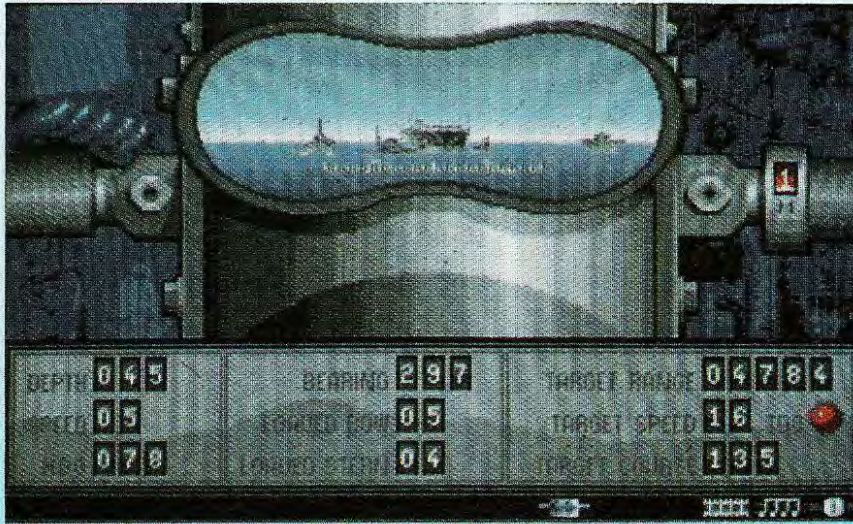
Hauptspeicher: jener Speicherbereich, der direkt und ohne Umwege vom Mikroprozessor angesprochen wird. Dazu zählt in aller Regel das ROM (Festspeicher), manchmal auch das RAM (Arbeitsspeicher). Was ist nun wieder ROM und RAM? Alles zu seiner Zeit, wir kommen schon noch zum „R“...!

Hayes-Modem: Wenn ein Modem den Hayes-Befehlsatz beherrscht, ist das eine feine Sache, weil der User dann ganz bequem diverse Funktionen (z.B. das selbständige Anwählen von gespeicherten Nummern) aufrufen kann. Habt Ihr ein Modem? Und, ist es ein Hayes-Modem? Nein? Schade.
HC: wenig gebräuchliche Abkürzung für „Home-Computer“. Ein Personal Computer ist ganz klar ein PC, aber wer sagt schon HC zu seinem Amiga?

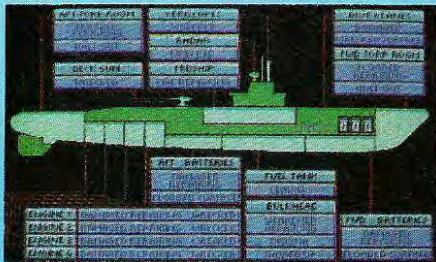
Unter Wasser waren wir Amigianer bisher immer im Nachteil: „Wolfpack“ ist am PC schöner, „Das Boot“ schneller, und auf dieses Game hat man uns ewig warten lassen!

Aber, was lange währt...

SILENT SERVICE II



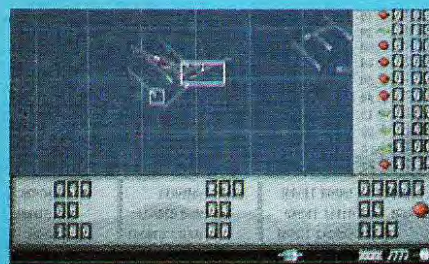
Der Amiga Joker meint:
Wer von Silent Service II nicht begeistert ist, der mag generell keine Simulationen!



Wer sich von Silent Service II ein komplett neues Spiel erwartet, liegt falsch: Hier handelt es sich eher um eine erweiterte und verbesserte Version des U-Boot-Klassikers von anno vorgestern. Also nix Besonderes? Schon wieder daneben, die Submarine à la Microprose markiert zweifellos den momentanen Höhepunkt des Genres!

Das fängt schonmal damit an, daß der Seemann nun zwischen neun verschiedenen U-Booten wählen kann – samt deren spezifischen Torpedos und den jeweiligen Handicaps. Gut, üben durfte man früher auch schon, die Einzelmis-sionen und Patrouillenfahrten gestal-

ten sich jetzt aber deutlich komplexer. Damit nicht genug, hier kann der Unterwasser-Pilot sogar einen kompletten Krieg miterleben (der Einstieg ist zu unterschiedlichen Zeitpunkten möglich), hier muß man auch mal einen Hafen zum Tanken anlaufen und – hier kann man Karriere machen, mit Beförderungen, Orden und allem was so dazu gehört! Darüberhinaus bietet das Programm vom Schiffsjungen bis zum Seewolf für jeden den passenden Schwierigkeitsgrad, ungeduldige Klabaftermänner finden einen Accelerator (Zeitraffer-Funktion), es können endlich Spielstände abgespeichert werden, und die dürftige „Tonnage-Hitli-



Achtung: Torpedo unterwegs!

ste“ ist auch passé; stattdessen gibt's nun gleich mehrere (speicherbare) Bestenlisten.

Freilich hat mittlerweile auch der Feind aufgerüstet: Neben den gewohnten Frachtern, Tankern und Zerstörern schippern vom winzigen Patrouillenboot bis zum gigantischen Super-Schlachtschiff Kähne aller Formen und Größen über's Meer! Fairerweise haben die Programmierer auch den Arbeitsplatz des Spielers tüchtig aufgemöbelt, ob Karte, Brücke oder Schadenskontrolle – alles ist funktioneller und übersichtlicher geworden. Bedient werden die schwimmenden Zigarren per Maus und Tastatur, auch diesbezüglich sind keine negativen Vorkommnisse zu vermelden. Naja, mal davon abgesehen, daß die Ladezeiten nicht unbedingt zu den kürzesten zählen...

Aber keine Bange, die Präsentation ist jede Sekunde wert: Die flotte Grafik mit den hübschen Zwischenbildern steht ihrem VGA-Bruder nicht nach, auch beim Sound (atmosphärische Musik und bärenstarke FX) könnte man glatt meinen, einen 386er mit Roland-Karte vor sich zu haben. Tja, Silent Service macht einem das Meckern wirklich nicht leicht. Sicher, man könnte darüber herziehen, daß ohne ein Megabyte nichts geht und Joystickunterstützung auch kein Fehler gewesen wäre. Aber was soll's – viel mehr als nahezu unbegrenzten Spielspaß kann man von einer Simulation ja wohl nicht verlangen, oder? (mm)



Silent Service II

Grafik: 85%
Sound: 83%
Handhabung: 80%
Spielidee: 81%
Dauerspaß: 92%
Preis/Leistung: 85%
Red. Urteil: 88%

Variabel

Preis: ca. 89,- DM
Hersteller: Microprose
Genre: Simulation

Spezialität: Zwei Disks, Installation auf Festplatte möglich. Neben einem 140 Seiten starken deutschen Handbuch liegen noch eine farbige Karte und eine Tastaturschablone in der Box.



Warum ist das Schicksal bloß so grausam zu Spieltestern? Der Tag hatte wirklich gut angefangen – dann kam dieses Game daher, und schon war die Laune wieder im Keller...

Das Spielprinzip von Burger Man ist fast so alt wie die Erfindung des Sesambrotchens: Ein kleines Männchen muß einen (Ham-) Burger zusammensetzen, dessen Einzelteile über mehrere Plattformen verteilt sind. Das tut es durch simples Drüberlaufen. Ja. Achso, Gegner schleichen auch noch rum. Die würstchenförmigen Wichte verdienen diesen Namen aber eigentlich gar nicht, weil... also dermaßen dämliche Gegner hat man wirklich selten gesehen! Und das war's leider schon, mehr gibt's zum Inhalt dieses Games nicht zu sagen – weil einfach nicht mehr Inhalt da ist!

Als die Urversion von Burger Man (auf dem Atari VCS 2600) erschien, war das überhaupt kein Problem, da-

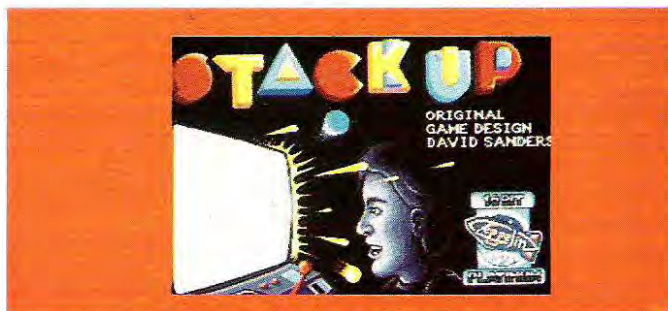
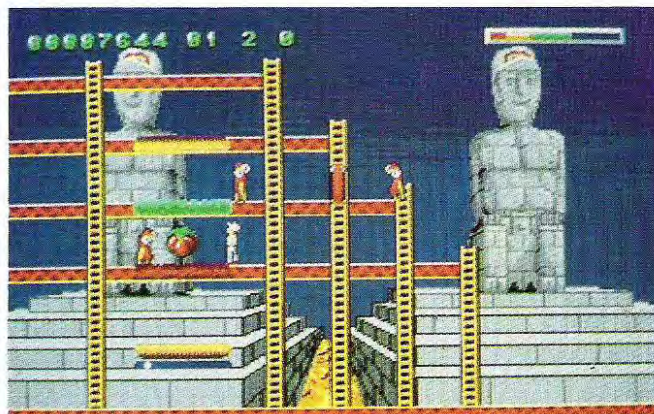
Als „ultimatives Arcadegame“ wird dieses Low Cost Programm auf der Verpackung angepriesen – aber nicht überall, wo Arcadegame draufsteht, ist auch Arcadegame drin!

Fast ein Fall von Etikettenschwindel, denn hier handelt es sich um einen typischen Geschicklichkeitstest der Marke „Steinchen fallen von oben herab und müssen gestapelt werden“. Vorbild ist Segas Arcadeautomat „Columns“, allerdings regnen bei Stack Up anstatt der Edelsteine Süßigkeiten (in Dreierblöcken) vom Bildschirm-Himmel. Wie aus der Spielhalle gewohnt, werden die Leckereien nun mit dem Stick zu vertikalen oder horizontalen Dreierreihen gleicher Symbole sortiert, und schon sind sie futsch.

Also alles wie gehabt? Nicht ganz: Man darf ein bißchen üben und den Startlevel ausuchen, dafür ist der Zwei-Spieler-Simultanmodus des Vorbilds spurlos verschwunden. Auch dessen Klasse war hier nirgends zu entdecken, eher im Gegen-

zumals waren die Ansprüche halt noch nicht so hoch. Auch die etwas später erfolgte Umsetzung auf den 64er ließ sich durchaus noch vertreten, aber was die Bulletinjagd im Jahre 1991 auf dem Amiga verloren haben soll, wissen nur die Götter – und die saufen ohnehin lieber Manna, als daß sie Fast

Food futtern... Wer immer noch meint, daß er das Teil unbedingt haben muß, darf sich also auf ein Spiel gefaßt machen, das grafisch nicht weiter auffällt (immerhin sind ein, zwei Gegner ganz putzig animiert), dessen Begleitgedudel einen binnen kürzester Zeit zum Wahnsinn treibt



tum! Die saubere aber einfalllose Grafik regt nicht gerade zum Weiterspielen an, selbst wenn die Süßigkeiten in höheren Levels durch Verkehrszeichen und Wetter-Symbole ersetzt werden. Auch die Musik ist kaum der Rede wert, permanent erschallen japanische Düdel-Klänge aus dem

Lautsprecher. So richtig in Ordnung geht eigentlich nur die Steuerung, aber das ist bei diesem Spielprinzip ja nun wahrlich keine große Sache.

Damit bleibt Stack Up eine gräulich graue Maus unter den Steinchenspielen, wirklich erwähnenswert sind hier nur zwei Dinge: Einmal der



und das in punkto Spielbarkeit sogar der C 64-Version unterlegen ist! Wer hätte gedacht, daß das gute alte „Burger Time“ Prinzip noch mal für so ein durch und durch mißbratenes Game erhalten muß... (mm)



Burger Man

Grafik:	27%
Sound:	17%
Handhabung:	22%
Spielidee:	19%
Dauerspaß:	18%
Preis/Leistung:	24%
Red. Urteil:	19%

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 29,- DM
Hersteller: Byte Back
Genre: Geschicklichkeit

Spezialität: Englische Anleitung, die Highscores werden nicht gesaved.

happige Schwierigkeitsgrad (die drei Leben sind schneller ausgehaucht, als man schauen kann!), zum anderen der relativ günstige Preis. (rl)



Stack Up

Grafik:	31%
Sound:	47%
Handhabung:	69%
Spielidee:	38%
Dauerspaß:	39%
Preis/Leistung:	52%
Red. Urteil:	39%

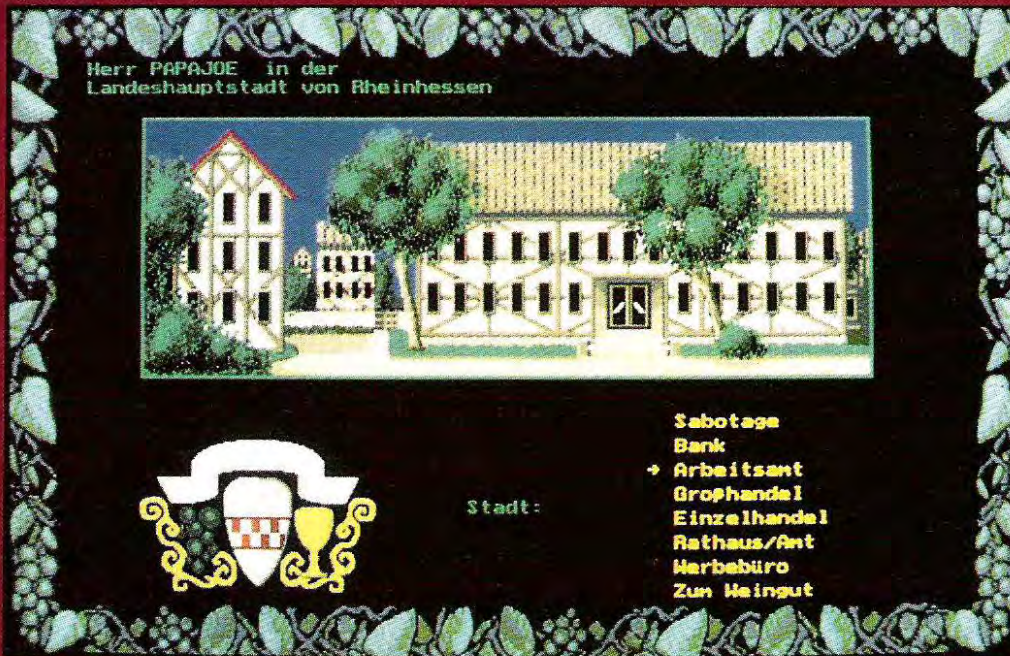
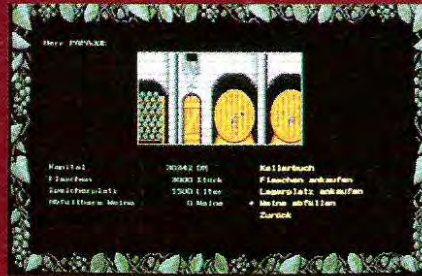
Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 29,- DM
Hersteller: Zeppelin
Genre: Geschicklichkeit

Spezialität: Pause- und Abbruchfunktion, drei Continues, deutsche Anleitung. Die Highscores werden im Titelbild angezeigt, aber nicht gesaved.

Arme Wirtschaftsstrategen: Immer nur Öl suchen, Dampfer fahren oder Brummis durch die Gegend schicken! Bei Starbyte hatte man jüngst ein Einsehen, und erinnerte sich der feuchtfröhlichen Bedeutung des Begriffs „Wirtschaft“ - Wein, Weib und Gesang...

WINZER



Qualitätseinstufung an (glücklich, wer ein Prädikat bekommt), und kann den Stoff schließlich in Flaschen füllen, um ihn später zu Geld zu machen.

Darüberhinaus ist in der City nahezu alles möglich, von Kreditaufnahme über Werbung und Verkauf bis hin zu Sabotage und Beamtenbestechung. Last not least sorgen noch eine Menge zufälliger Ereignisse wie Trockenperioden oder Lottogewinne für Abwechslung. Abwechslung ist zwar gut, Realismus ist jedoch besser: Wer ernten will, muß Arbeitskräfte einstellen, zum Keltern braucht man Lagerkapazität, und leere Flaschen dürfen auch nicht fehlen. Ja, man kann sogar Sekt produzieren, neue Weinberge ersteigern oder Exportgeschäfte mit Übersee machen! Grafisch ist das Game leider nicht halb so beeindruckend - ein paar schlichte Bildchen halt, ansonsten viele Tabellen. Die abschaltbare Begleitmusik düdelt unaufdringlich vor sich hin, und die Steuerung bekam schon weiter oben ihr Fett ab. Dennoch sollte sich kein Sprit-Strategie davon abhalten lassen, Winzer einer „Weinprobe“ zu unterziehen; allein schon der originellen Thematik wegen. Na, denn mal Prost! (jn)

OK, Weiber müßt Ihr schon selber mitbringen, und das Singen nimmt Euch auch keiner ab, aber Rebensaft gibt's hier in allen Formen und Farben. Im Jahre 1975 fällt nämlich der Startschuß für vier hoffnungsvolle Neuwinner; jeder von ihnen nennt einen Weinberg, eine gewisse Grundausrüstung sowie etwas Kapital sein eigen. Man siedelt sich ganz nach Belieben in einem der deutschen Weinbaugebiete an (Rheinhessen, Franken usw.), und ab geht der Most - fehlende menschliche „Bergbauern“ dirigiert übrigens der Compi. Auf den allerersten Blick

ähnelt Winzer ein wenig den Oldies „Hanse“ und „Fugger“: Jede Spielrunde entspricht einem Monat, es gibt regelmäßige Wetterberichte, und auch die manchmal etwas umständliche Menüsteuerung (Maus oder Tastatur) weckt Erinnerungen. Wer sich jedoch länger als nur ein halbes Stündchen mit diesem Programm beschäftigt, stößt unweigerlich auf eine gesunde Portion Komplexität und Spielspaß. Bei allem, was man tut, spielt das richtige Timing eine Schlüsselrolle; so ist z.B. das Pflanzen neuer Reben nur im Frühjahr möglich - wer's verpaßt, hat halt Pech ge-

habt. Nachdem der Acker über's Jahr brav gedüngt und gepflegt wurde, darf man ab August den Lohn der Mühe ernten. Aber vielleicht ist es besser, noch ein oder zwei Monate zu warten, damit die Beeren mehr Süße entwickeln? Und wer gar nur die überreifen Früchtchen sammelt, hat zwar weniger Masse, aber dafür umso mehr Klasse. Anschließend ist das Keltern an der Reihe, bei der Gelegenheit kann ein eventueller Mangel an natürlichem Fruchtzucker sogar diskret nachgebessert werden - Skandal!!! Jetzt meldet man das gute Tröpfchen noch in der Stadt zur



Winzer	
Grafik:	31%
Sound:	38%
Handhabung:	59%
Spielidee:	82%
Dauerspaß:	72%
Preis/Leistung:	60%
Red. Urteil:	69%
Für Fortgeschrittene	
Preis:	ca. 89,- DM
Hersteller:	Starbyte
Genre:	Simulation
Spezialität: Codeabfrage und Save-Option. Komplett in deutsch, übersichtliche Anleitung.	

BILLY THE KID

Spielwitz gesucht: tot oder lebendig!



Frisch von der PC-Front erreichte den Amiga kürzlich eine Mixtur aus Action und Adventure, die ihre Verwandtschaft zur zähen Indien-Arie „Champions of the Raj“ nicht verleugnen kann – was die Jungs von Level 9 hier für Ocean zusammengestöpselt haben, ist mehr eine Schlafkur denn eine Pferdeoper...

Im Jahre 1878 liegt Outlaw

Billy im Clinch mit den Viehbaronen New Mexicos: Er hat die Aufgabe, ihre Pistoleros auszuschalten, Sheriff Garrett soll ihn daran hindern und fangen. Je nach Neigung darf man eine der beiden Rollen übernehmen, der Gegenspieler wird elektronisch gesteuert. Auf einer geradezu pervers ruckelnden Landkarte plant man seine Aktionen (Banküberfall, Viehdiebstahl bzw.

deren Verhinderung), ein Doppelklick führt dann zum gewünschten Ort. Darauf folgt in der Regel eine von neun Actionszenen, in der man mehr mit der barbarisch ungenauen und trägen Steuerung kämpft (Maus oder Stick) als gegen feindliche Sprites – eventuelle Erfolge bringen Punkte ein. Wer zuerst sein grundsätzliches Ziel erreicht, löst dadurch ein abschließendes Duell mit dem jeweiligen Widerpart aus: Gewinner der Partie ist kurioserweise nicht unbedingt der Überlebende, sondern derjenige mit dem höheren Score... Wer das Risiko nicht scheut, wegen der endlosen Wartezeiten Spinnweben anzusetzen oder durch die Ruckelei Stammkunde beim Augenarzt zu werden, darf sich zur Belohnung an ein paar ganz netten Animationen und schwachbrüstigem Country-Sound erfreuen. Wir würden für diesen unausgegorenen Software-Cocktail

allerdings noch nicht mal einen Blick in die Brieftasche riskieren – vom Geldrausnehmen gar nicht zu reden! (jn)



Billy the Kid

Grafik:	47%
Sound:	36%
Handhabung:	20%
Spielidee:	45%
Dauerspaß:	21%
Preis/Leistung:	24%
Red. Urteil:	23%
Für Fortgeschrittene	
Preis:	ca. 84,- DM
Hersteller:	Ocean
Genre:	Mixtur

Spezialität: Drei Disketten, nettes Intro, Zwei-Spieler-Modus per Datalink. Komplet in deutsch.

Steht Ihr auf Gameshows, diese hektischen Frage- und Antwort-Spielchen, mit denen uns die Privatsender andauernd belästigen? Ja? Echt?? Wirklich??? Na, dann könnte Euch ja sogar dieses Budget-Programm gefallen.

Obwohl, eigentlich können wir's uns nicht recht vorstellen: Erstens sollten die bis zu drei Ratefüchse hier mög-

lichst die Queen persönlich kennen (die Fragen sind nicht nur englisch, sondern auch sehr speziell!), und zweitens kann man zwar Geld gewinnen, aber drittens wenig, und auch das nur in digitaler Form.

Mit einem ebenso mageren wie englischen Pfund Startkapital wagt man sich an die Fragen aus sechs Wissensgebieten. Dazu wird per Joy-

stick das entsprechende Kärtchen (Reagenzglas steht für Wissenschaft, Noten bedeuten Musik, etc.) aus einer pyramidenförmigen Anordnung herausgeklickt; von unten bis zur Spitze muß aus jeder Reihe zumindest eine richtige Antwort kommen. Und das ist trotz Multiple Choice gar nicht so einfach, denn das knappe Zeitlimit reicht kaum aus, um die vier Vorschläge überhaupt erst zu lesen! Wer den Gipfel dennoch erfolgreich erklommen hat, darf sein „Geld“ noch durch zusätzliche Bonusrunden vermehren. Bei einer falschen Antwort kommt der nächste Kandidat an den Drücker, und sollte gar die Kohle alle sein, ist sowieso Sense.

Die Musikuntermalung ist flott, die Grafik eher schlicht, und Gottschalk war auch nirgendwo zu entdecken. Vielleicht hatte ihm das Game einfach zu viele „leider“: Leider ist die Steue-

rung schlecht durchdacht, und leider schnarcht die Motivation – weil leider unsere Hausbank den Gewinn schon wieder nicht akzeptieren wollte! (jn)



Arcade Trivia Quiz

Grafik:	31%
Sound:	63%
Handhabung:	36%
Spielidee:	38%
Dauerspaß:	29%
Preis/Leistung:	35%
Red. Urteil:	32%
Für Experten	
Preis:	ca. 34,- DM
Hersteller:	Zeppelin
Genre:	Quiz

Spezialität: Scores (Gewinne) werden nicht gesaved, deutsche Anleitung. Die Fragen wiederholen sich recht bald.



Der Kandidat hat 32 Punkte...

ARCADE TRIVIA QUIZ

HÄGAR

Szenen einer Ehe

Was ein echter Wikinger ist, der läßt sich nicht drängeln: Bereits in unserer Erstausgabe (anno '89) haben wir jeden Moment mit dem Auftritt des berühmten Comic-Heroen



Hägar

Grafik:	70%
Sound:	57%
Handhabung:	74%
Spielidee:	61%
Dauerspaß:	71%
Preis/Leistung:	65%
Red. Urteil:	70%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 79,- DM
Hersteller: Kingsoft
Genre: Geschicklichkeit

Spezialität: Drei Disketten, akzeptiert Zweitfloppy, abspeicherbare Highscores, Level-Codes.

gerechnet! Naja, was lange gärt, wird endlich Blut...

...äh, gut. Und gut ist er auch wirklich geworden, dieser Fullprice-Geschicklichkeitstest der Aachener Budgetschmiede Kingsoft: Um sein nörglerisches Ehe-weib zufrieden zu stellen, muß Hägar acht phantasievoll gestaltete Inseln (= Level) voller Plattformen und Gegner nach Schmuck abgrasen. Neben den gesuchten Klunkern sollte unser streitbarer Barbar aber auch anderes Geschmeide nicht verschmähen, denn die Mahlzeiten in der Taverne wollen ebenso bezahlt sein wie Extraleben, Energiebälle oder Zaubersprüche aus dem Inselshop.

Während Hägar springt und klettert, Irrgärten erkundet und Wertvolles aufammelt, verteidigt er seine vier Leben tapfer mit Schwert, Axt, Speer oder ähnlichen Gerätschaften. Sobald eine Insel „geräubert“ und der End-



gegner niedergemacht wurde, geht's zurück an den heimischen Herd; ist aber Helgas Wunschliste nicht voll abgehakt, heißt's nochmals auf in den Kampf... Verwickelte Labyrinth, witzig gezeichnete Sprites, Scrolling und Animationen sind ordentlich, die Zwischengrafiken putzig – was will man mehr? Vielleicht eine saubere Steuerung?

Kein Problem, aber der Stick sollte schon gut funktionieren, weil manche Stellen nicht eben einfach sind. Selbst der Sound ist erträglich: Düdelmusik, ein paar schlappe FX und immerhin auch ein bißchen Sprachausgabe. Tja, Hägar kostet zwar einige Scheinchen, aber der Wikinger von Welt spricht nicht über Geld – er raubt es! (jn)

Amerika, einig Baseball-Land: Big Ronny ist nicht nur Ex-Präsident sondern auch Ex-Baseball-Kommentator, die großen Ligen verbrau-



R.B.I. Two Baseball

Grafik:	63%
Sound:	60%
Handhabung:	72%
Spielidee:	55%
Dauerspaß:	62%
Preis/Leistung:	54%
Red. Urteil:	62%

Variabel
Preis: ca. 99,- DM
Hersteller: Tengen/Domark
Genre: Sport

Spezialität: Hübsche Replay-Funktion aber keinerlei Save-Möglichkeiten, neben der schwachen englischen Anleitung findet man eine Baseball-Mütze in der Box.

chen jährlich über 100.000 Bälle, und überhaupt kennt jedes Kind die Regeln dieses schönen Sports. Und bei uns?

Nun, bei uns findet man kaum zwei Leute, die einem erklären können, daß R.B.I. für „Runs Batted In“ steht, also die Zahl der Runs, die durch den Schlag eines Spielers erzielt werden konnten (was immer das bedeuten mag...). Wie dem auch sei, hier darf der Kenner der Materie entweder gegen den Rechner oder einen menschlichen Widersacher antreten. Im Zwei-Spielermodus ist eine Sieben-Match-Serie das höchste der Gefühle, Solisten haben beim Kampf der nationalen gegen die amerikanische Liga das selbe Ziel vor Augen, oder sie bestreiten Einzelbegegnungen innerhalb einer Liga.

Die je 24 Spieler der je 26 Mannschaften können eher actionlastig oder mehr strategisch dirigiert werden: Entweder man studiert die Statistiken des Gegners und

setzt ganz bestimmte Schlagmänner gegen ganz bestimmte Werfer ein, oder man konzentriert sich nur auf das Schlagen und Fangen. So oder so informiert eine schön gemachte Anzeigentafel über den Stand der Dinge, und Time Outs für Auswechslungen sind natürlich auch drin.

Von den groben Hinter-

gründen abgesehen sind Grafik und Animationen recht ordentlich, der Sound ist durchwachsen und die Joysticksteuerung prima (sobald man das Timing im Griff hat!). Fans des Amisports werden also zufrieden sein, den Rest interessiert's ohnehin nicht.

(Kate Dixon)



Andere Länder – andere Sportler

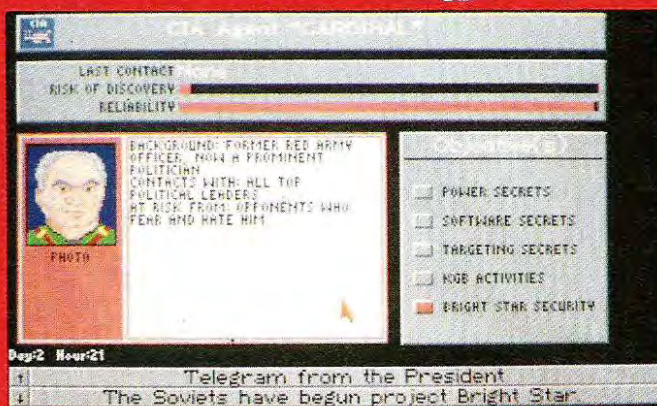
R.B.I. TWO BASEBALL

The Cardinal of the Kremlin

Der Amiga Joker meint:
Cardinal of the Kremlin
ist Strategie mit Hoch-
spannung!

Der kalte Krieg mag offiziell ja beendet sein, aber einen alten Falken wie Tom Clancy stört das wenig. Kein Wunder, wenn auch in der jüngsten Versoffung einer seiner Romanvorlagen wieder die Roten den Schwarzen Peter haben...

Handelte z.B. „Hunt for Red Oktober“ noch tief unter dem Meeresspiegel (wo man U-Boote halt findet), so geht's jetzt hoch hinaus: In diesem Solo-Strategical soll der Spieler mittels SDI den Ausbruch des dritten Weltkriegs verhindern. Dazu muß an der Leistung der Satelliten gebastelt werden, auch die benötigte Software und das Zielsystem harren der Verfeinerung. Darüberhinaus darf man sich als Spion oder Diplomat versuchen, allerlei Kram in die Umlaufbahn schießen, mit



dem Präsidenten plaudern oder einen Rambo-Verschnitt namens Archer auf die Gegenseite loslassen. Bei alledem hat man nicht nur mit den bösen, bösen Kommunisten, sondern auch noch mit der unerbittlich verrinnenden Zeit zu kämpfen.

Von der Präsentation her wird eine erfrischende Abwechslung zu den üblichen Achteck-Verschiebeorgien

geboten: hübsche (teilweise sogar animierte) Grafik, wenig aber guter Sound, sehr übersichtliche Menüs und zoombare Karten. Auch die Maussteuerung geht voll in Ordnung, und daß jede Option eine eigene Help-Funktion hat, ist mindestens so erfreulich, wie die abspeicherbare Highscoreliste für dieses Genre ungewöhnlich ist. Lediglich die eingestreuten Actionsequenzen, insbe-

sondere die Auto-Hatz, sind ziemlich daneben – sowohl was die Optik, als auch was die Handhabung (Tastatur) betrifft. Insgesamt aber eine sehr spannende Angelegenheit! (mm)



The Cardinal of the Kremlin

Grafik: 59%
Sound: 50%
Handhabung: 75%
Spielidee: 79%
Dauerspaß: 76%
Preis/Leistung: 75%
Red. Urteil: 73%

Variabel
Preis: ca. 69,- DM
Hersteller: Capstone/Accolade
Genre: Strategie

Spezialität: Deutsche Anleitung, Codeabfrage, Spielstände speicherbar.

Wer alt genug ist, daß er schon vor etwa zehn Jahren in die Spielhalle durfte, dem beschert Dinamic jetzt ein nostalgisches Erlebnis – immerhin ist „Phoenix“ ebenso ein Arcade-Pionier wie „Space Invaders“ oder „Defender“!

Mögen die aggressiven Flattermänner Zocker-Veteranen wie mir ja noch eine Träne der Wiedersehensfreude entlocken, der Gambler von heute wird sich kaum für dieses mäßig aufgepeppte Baller-Remake begeistern können: Ein Raumschiff, das man am unteren Bildschirmrand nur nach links und rechts steuern kann, von oben greifen allerlei gefiederte Aliens an – gegen ausgefuchste Knalleien wie „SWIV“ oder „R-Type 2“ wirkt das eigentlich bloß noch lächerlich!

Freilich, die Grafik sieht schon etwas besser aus als anno dazumals, aber zum heutigen Standard fehlen trotzdem Lichtjahre. Dafür könnte der tolle Titelsound-

Angriff der Nostalgie-Geier

Megaphoenix

track in jeder Disco bestehen, und daß man gleichzeitig mit einem Freund auf Vogeljagd gehen darf, ist ebenfalls erfreulich. Letztendlich hilft's aber alles nichts, denn der Spielablauf ist so antiquiert, daß er eigentlich ins Museum gehören würde: Level für Level erledigt man Federvieh in

allen Formen und Farben, bis ein riesiger Endgegner auftaucht – ist auch der im Vogel-Himmel, geht der Spaß mit minimalsten Veränderungen wieder von vorne los...

Da erhebt sich natürlich die Frage, was das „Mega“ im Titel zu bedeuten hat? Die Grafik kann ja wohl nicht

gemeint sein, bestenfalls die neuerdings erhältlichen Extrawaffen wie Laser oder Schutzschilde. Na, hoffentlich kommt nicht bald „Megapong“ auf uns zu...! (M. Semino)



Megaphoenix

Grafik: 39%
Sound: 68%
Handhabung: 55%
Spielidee: 9%
Dauerspaß: 14%
Preis/Leistung: 18%
Red. Urteil: 16%

Für Anfänger
Preis: ca. 79,- DM
Hersteller: Dinamic
Genre: Action

Spezialität: Steuerung wahlweise per Stick oder Tastatur, Pause-Modus und Highscores vorhanden.



KLASSIKER: INTERCEPTOR

Im Jahre 1988 herrschte noch das große Schweigen am Bildschirmhimmel unserer „Freundin“ – in punkto Flugsimulationen waren die anderen Systeme dem Amiga ungefähr 2 Mach voraus. Bis dieses Game erschien!

Jetzt wurden auf einmal die Amigianer beneidet, weil Interceptor sehr deutlich zeigte, was wirklich in diesem Rechner steckt. Ironischerweise stellt das Programm aus heutiger Sicht nur noch gehobenes Mittelmaß dar, was aber einfach daran liegt, daß mittlerweile sehr viele der gebotenen Features von anderen Simulationen übernommen und weiterentwickelt wurden. Tja, Pioniersschicksal...

Vor drei Jahren saßen die Computer-Piloten jedenfalls noch mit offenem Mund vor diesem „Wundergame“, starteten fasziniert auf die rasend schnelle Vektorgrafik und zogen vor Schreck den Kopf ein, wenn die F-18 unter der Golden Gate Bridge hindurchsauste! Man darf hier nebenbei zwar auch mit einer F-16 durchstarten, aber der Unterschied ist eher optischer Natur. Überhaupt haben die Programmierer wenig Wert auf Realitätsnähe gelegt, dafür umso mehr auf den Spaß am Fliegen. Interceptor war somit der Wegbereiter für eigentlich alle Action-Flugsimulatoren, von „F-29 Retaliator“ bis zu „F-15 Strike Eagle II“.

Was die Präsentation angeht, braucht sich das Spiel auch heute noch nicht zu verstecken: Es gibt ein spektakuläres Demo, einen Trainer, der einem die klassischen Flugmanöver vorturnt, und einen Free Flight Modus, in dem sich's ganz entspannt und feindfrei rundüben läßt. Bei den Missionen gilt die Devise klein, aber fein – es gibt zwar nur sieben Stück, die sind aber dafür ziemlich originell und anspruchsvoll ausgefallen. Zuerst muß man sich durch eine saubere Landung auf einem Flugzeugträger qualifizieren, dann darf z.B. der Flieger des amerikanischen Präsidenten („Air Force One“) beschützt werden, man macht sich auf die Suche nach gestohlenen F-16s und vermißten Piloten oder fängt eine Cruise Missile ab. Über sämtliche Einsätze wird eine Statistik geführt, in der beispielsweise steht, wie oft man seinen Stahlvogel schon geschrottet hat, wieviele Raketen abgefeuert wurden, und wie lange man bereits geflogen ist.

Schon komisch, so bahnbrechend Interceptor zu seiner Zeit auch gewesen

sein mag (man denke etwa an die wunderschönen Außenansichten und das inzwischen direkt primitiv wirkende HUD-Display!), so „normal“ erscheint er uns nach heutigen Maßstäben. Ausgenommen natürlich der Sound, der zählt nach wie vor zum Besten, was man in einem Digi-Flieger zu hören kriegt: Wie das Fahrwerk eingefahren wird, wie der Wind an der Kanzel vorbeipfeift – alles kommt akustisch geradezu beängstigend realistisch rüber! Leider kommen nur 1MB-Besitzer in den Genuß der vollen Geräuschkulisse, mit 512K gibt's nur eingeschränkte FX bzw. Musikbegleitung, und das Flugdemo fehlt sogar ganz.

Bliebe noch zu erwähnen, daß Bob

Dinnerman die erweiterte PC-Version dieser einsteigerfreundlichen Simulation („Jet Fighter“) zwischenzeitlich fortgesetzt hat, diesmal müssen allerdings wir mal wieder auf eine Umsetzung warten. Aber sobald „Jet Fighter 2“ über Amiga-Monitore düst, kann man wohl mit Fug und Recht behaupten: Die Legende lebt! (mm)

Zeitspiegel:	Gestern – Heute
Grafik:	85% – 70%
Sound:	87% – 81%
Handhabung:	84% – 72%
Spielidee:	80% – 61%
Dauerspaß:	79% – 69%
Gesamteindruck:	84% – 70%
Für Anfänger	



FALCON



AMIGA

AMIGA

"Ein Klassiker des Genres, ein Meilenstein!".
Aviation Design 91.



Vom Testflug bis zum Luftkampf, verdienen Sie sich Ihre Auszeichnungen am Steuerknüppel Ihrer F-16 gegen gegnerische Panzer und Migs.
FALCON © 1987, 1988 SPHERE, INC. All rights reserved. FALCON TM and Spectrum Holdrite TM are trademarks of SPHERE, INC. © MIRRORSOFT © 1990

AMIGA



FIGHTER BOMBER

16 Bits

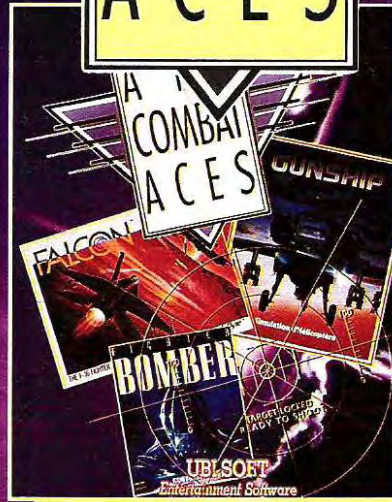


Eine Welt in 3D wie Sie sie noch nie zuvor gesehen haben! Alles ist vorhanden: "Geniale Bodenaufklärungen, Flugeindrücke zum ausflippen, eine atemberaubende Geschwindigkeit und fantastische Außenansichten..." Micronews
FIGHTER BOMBER © ACTIVISION

Vom Bruchpilot

AIR COMBAT ACES

zum Fliegeras.



UBI SOFT ENTERTAINMENT SOFTWARE

GUNSHIP

AMIGA



16 Bits



"Die beste Hubschrauber-Simulation, die es zur Zeit gibt." Tilt.

Greifen Sie in das Kampfgeschehen ein, um Ihre Männer zu retten. Verwalten Sie Spitzenwaffensysteme, lenken Sie den Flug und halten Sie Verbindungen aufrecht.
GUNSHIP © MIRRORSOFT

Screen shots in different formats may vary.

Amiga ST is a trademark of Amiga Corporation.
Amiga is a trademark of Commodore Amiga, Inc.
IBM is a trademark of International Business Machines.

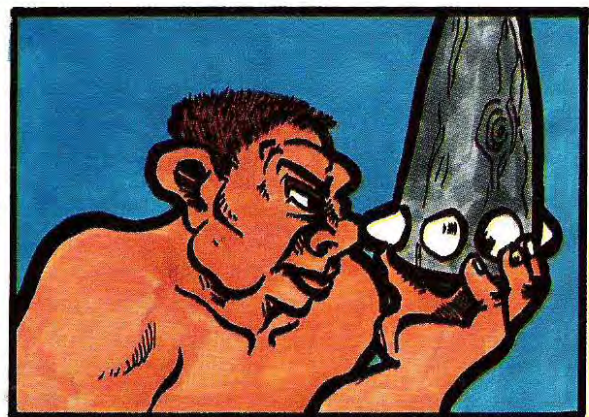
ST/AC/PC
und kompatible

HOTLINE - 02101/637570
Dienstag und Donnerstag zwischen 15 und 19 Uhr
Schweiz (in Badmännern) enthalten Sie unsere neueste Parodie
Name _____ Straße _____ PLZ/Ort _____
RUSHWIRE GmbH
Bruchweg 7a 53
4044 Krefeld 2

THE NEVER-NEVER-NEVER ENDING BROOK STORY

HEUTE:
DER ERSTE JOB!
UM DIE HÄLFTE REDUZIERT!

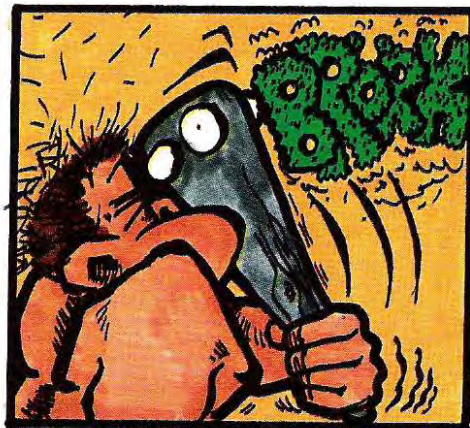
FÜNF SEINEM UNAUFHALTSAMEN, STEILEN KARRIEREWEG WIRD AUCH UNSER HELD GEZWUNGEN, SICH FÜR GELD ZU VERDINGEN. ER NIMMT EINE STELLE ALS KEULENTESTER AN.
Für was soll er sich denn sonst verdienen?



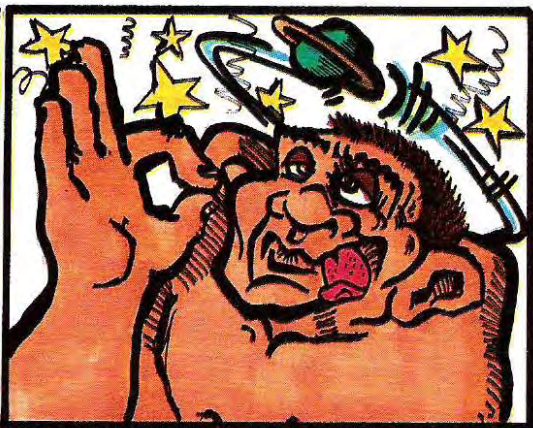
AUSSEHEN: 29%



GERUCH: 17%



SOUND: 99%



GESPURKÜßEL: GULT!

KNOW HOW



Seid mir gegrüßt, oh tricksuchende Freunde! Das Cheat-Wissen, die Tips-Weisheit und die Lösungs-Gnade seien mit Euch – ab heute wieder Monat für Monat, brandaktuell und in rauhen Massen...

Gelöst:	Cheats und Tips zu:	Codename: Iceman	Gunboat	P.P. Hammer
Quest for Glory II	Armour-Geddon	Double Dragon	Hägar	Spirit of Adventure
Cadaver - The Payoff	Axel's Magic Hammer	Dragon Wars	Interchange	Swords of S. (ind.)
Karten zu:	Cadaver	Faery Tale Adventure	Lords of Doom	Total Recall
Eye of the Beholder	Castle Master	Fate - Gates of Dawn	Manchester United Europe	Turn'n Burn
Cadaver - The Payoff	Chip's Challenge	F-15 Strike Eagle II	Metal Master	Vaxine
		Garfield	Navy Seals	Wongs (ind.)

So, kommen wir nun zu unserem obligatorischen Aufruf an alle, die noch irgendwie, irgendwo einen Tip, Cheat, ein paar Karten, Lösungen oder sonstiges herumliegen haben: Sofort her

damit! Wie, ist uns vollkommen schnuppe; Hauptsache schnell, aktuell und schriftlich. Und damit sich's so richtig für Euch lohnt, honorieren wir jede Veröffentlichung mit 20 bis 100 munte-

ren Märkerchen (je nach Umfang und Aktualität). Na wenn das mal kein Grund ist, sofort alles Brauchbare an folgende Adresse zu verfrachten:

Joker Verlag
Know How
Untere Parkstr. 67
8013 Haar

Hilfe! Fragen?!

Da sich in den letzten zwei Monaten ein wahres Meer an Fragen angesammelt hat, spar' ich mir den diesjährigen Urlaub und bade ein wenig in Euren Briefen!

Dino wüßte gerne, wo man in **Death Trap Final** den Ausgang des ersten Levels findet.

Außerdem hat er leichte Probleme bei **Future Wars**. Im Büro hat er sich zwar die Nummer auf der Schreibmaschine gemerkt, aber wie kommt er dort wieder weg? Noch'n kleines Problemchen zum gleichen Thema hat Simon. Er ist an einem Raumschiff angelangt, hat eine Karte, ein Tuch und eine Tür gefunden, weiß aber nicht, was er mit dem Zeug anfangen soll. (Anm.: Aufgepaßt Dino und Simon! 1. Schreibtisch öffnen, Papier nehmen, Landkarte untersuchen, Fähnchen in das kleine Loch stecken, und zwar in dem kleinen Bild oben, 2. von rechts.

2. Die Karte am „Kartenleser“ benutzen, das Tuch über die Kamera hängen, auf den Tisch unter dem Glaskasten

klicken – sobald man drinnen liegt, den Kasten schließen. Alles klar?)

Alt aber problematisch: **Police Quest 1**. Wie bringt man die Rockerbande mit den Motorrädern dazu, von Carol's Parkplatz zu verduften?

Zwei Rollenspiel-Fans benötigen dringend Hilfe zu **Might & Magic 2**. Vor Beendigung des Spiels muß man in 15 Minuten ein Rätsel lösen. Wer kann ihnen ganz genau erklären, wie man das anstellt? Welches System steckt dahinter? Muß man da ein Wort oder eine Zahl eingeben, oder wie oder was?

Als da wäre noch eine Frage zu **Battle Command**. In der zweiten Mission (Hideout) muß man ein Testgelände finden und zerstören. Nur liegt dieser dumme Acker in einem Talkessel eingeschlossen von Bergen. Wie soll man nun in das Tal hineinkommen, wenn die Panzer nicht ins Gebirge fahren können?

Was mache ich falsch bei **Time**? Wenn ich dem Typ,

der mich nicht durchlassen will, die Zigarette des Kurators gebe, lande ich im Knast! Wer weiß Rat?

Ein verzweifelter Amigianer wüßte in **Mortville Manor** gerne, wie die geheime Türe zu öffnen ist. (Anm.: Guck mal in AJ 9/91, unter der Rubrik „Antworten“)

Gibt es bei **The Plague** eine bestimmte Taktik, um den Endgegner des ersten Levels (mit den vier Köpfen) zu besiegen?

Torsten hat Schwierigkeiten mit **Antares**. In der Sakral auf Nomiris stellt ihm die Projektion die Frage „Worum dreht sich alles auf Kyrior?“ Mit welcher Antwort liegt man richtig? Und wozu ist eigentlich der Bahnhof gut? Wofür benötigt man den Refraktor?

Trotz Lösung kommt Andre bei **Conquest of Camelot** nicht am schwarzen Ritter vorbei. Wie muß man die Lanze und das Schild bewegen, um den Gegner vom Pferd zu wuchten?

Totales Verkehrschaos bei **Hill Street Blues**. Mitten auf

der Kreuzung steht ein Auto, das einen Stau verursacht. Dummerweise stehen zwei meiner Wägen mittendrin! Wie schaffe ich die Karre von der Kreuzung weg?

Im zweiten Actionteil (Labyrinth) von **Operation Stealth** gibt's eine äußerst lästige Ratte – wie kommt man da vorbei?

Stefan kommt trotz Lösung einfach nicht in die Metro bei **Fatal Heritage**. Was muß er tun?

Zu guter Letzt mal wieder tausendundein Cheatgesuch zu: **Paradroid 90, Ninja Turtles, Lost Patrol, R-Type 2, Hunter, Battle Command, Intruder**. Daß wir auch ganz heiß auf neue Cheats sind, wißt Ihr ja!

Nun denn, genug der Fragelei. Wer die eine oder andere Antwort weiß, schreibt sie schleunigst auf ein Stück Papier und schickt sie unter dem Kennwort **Fragen** an's Know How. Wir und ein paar tausend Leser werden's Euch danken!

Die Listigen

Cheats

Codes sind ja schön und gut – aber Cheats sind nunmal besser! Dank Julian Schmidt jetzt endlich auch zu **Chip's Challenge**. Im Spiel die Taste „F“ drücken; der Bildschirm dreht sich daraufhin um, und eine nette Gruß-Message flimmert über'n Monitor. Nun können folgende Cheats eingegeben werden: SAGITTARIANS MAKE BETTER LOVERS. (Punkt nicht vergessen!), wodurch man unendlich viele Schlüssel, Schilder, Magneten und Eisstiefel bekommt. Wer 09/12/57 (auf der deutschen Tastatur ist der Schrägstrich der Bindestrich) eingibt, kann sich für die einzelnen Levels alle Zeit der Welt lassen. Und mit I THINK THEREFORE I AM. (wieder auf den Punkt achten) muß man sich nicht mal mehr die Mühe machen, alle Chips einzusammeln, um den Level zu beenden. Zurück ins Game geht's mit nochmaligem Druck auf „F“. Als angenehme Nebenerscheinung kann man sich nun außerdem mit der Taste „C“ durch die Level beamen.

Heiko hat einen Cheat zu **Navy Seals** auf Lager. In der Highscoreliste trägt man sich mit PSBOYS ein – unendlich viele Continues erleichtern die Ballerei ganz schön.

Wie werde ich **Metal Master**? Null Problemo dank Sven aus Berlin! Sobald die beiden Kampfrobos die Arena betreten, drückt man schnell die Taste F4. Der fiese Gegner spielt daraufhin bewegungslose Salzsäule, und man kann nun dem Blechotto gemütlich die Dioden aus dem Kreuz leiern. Wer dabei viel Knete scheffeln will, darf dem verminderten Robocop natürlich nicht gleich die Rübe ein-

schlagen. Sorgfältig traktieren wir zunächst Waffenarme und Beine und knipsen erst dann dem arg verbeulten Freundchen die Lampe aus!

Wer bei **Spirit of Adventure** unter chronischem Geldmangel oder Gegenstandsarmut leidet, sollte mal Folgendes versuchen. In Mooncity begibt man sich in den Götterweg und besorgt bei Grishna für 1000 Goldstücke Opitar. Das Gruppenmitglied, das die Droge eingesackt hat, gibt nun etwas davon an eine andere Person der Party ab. Auf die Frage, wieviel man davon weitergeben will, einfach 999 eintippen (auch wenn gar nicht soviel Opitar vorhanden ist!). Tja und siehe da, unser Abenteurer besitzt nun über 230 Opitar, welches bei jedem Händler ca. 17000 Goldstücke bringt! Dieser Vorgang läßt sich beliebig oft wiederholen und ist auch mit anderen Gegenständen machbar (Pfeilen, Fackeln, usw.). Es sollte sich dabei nur immer um mehrere Teile handeln. Heißen Dank an TOP aus Kempten.

Endlich können wir Euch auch einen funktionierenden Cheat zu **Total Recall** präsentieren. Im Titelbild gibt man LISTEN TO THE WHALES ein; das Bildchen von Arnies halbem Wasserkopf dreht sich daraufhin um (sieht auch nicht besser aus...), und der megaschwere Level 1 wird dank unendlicher Energie zum reinsten Kindergehopse. Im 2.Level aktiviert man den Pausenmodus und tippt JIMMY HENDRIX (Y = Z, Leerzeichen zwischen den Worten) ein, um ebenfalls Energie ohne Ende zu erhalten. Sollte der Cheat nicht auf Anhieb funktionieren, dürft Ihr's ruhig öfters probieren

(bei uns hat's auch erst nach dem 10. Anlauf geklappt)! Unser Dank geht an A. Huhn.

Trari-Trara, die Paßwörter sind da! Heute in unserem Angebot: Die **Interchange-Code**s von Christian Klein. Level 5: GLEN, 10: KRST 15: AIDA, 20: SEAN, 25: STOO 30: SLOP, 35: GORE, 40: KILL 45: SHOT.

Als da hätten wir noch alle **Hägar**-Paßwörter anzubieten.

Level 2: FEAFGN, 3: JVSAMK 4: ASGAPQ, 5: UWFXPZ 6: FSXRIC, 7: DYAETG 8: WFZILD.

Ewiger Dank geht an Maik Kaufmann

Und zu guter Letzt die Levelcodes zu **Turn'n Burn** von Andre Ohlsen. 2. Level: WARDEN, 3.: DIAMOND 4.: MAGGOT, 5.: KNUCKLES 6.: MOUSEMAT, 7.: PRANG 8.: ESSEX, 9.: FLOSSY.

Tastaturbelegung Y = Z beachten! Die Codes werden übrigens „blind“ (man sieht die Buchstaben nicht) in den Screen mit der Highscoreliste/Programmierenamen eingetippt.

Einen Cheat zu **Armour-Geddon** verrät Euch Stefan Prummer. Das Spiel mit „Start Single“ oder „Start Multi“ beginnen. Dann im „Headquarter“-Menue „Message“ anwählen und die ESC-Taste gedrückt halten. Nun klickt man mit dem Mauszeiger auf den ersten Buchstaben der untersten Nachricht, woraufhin die Meldung „You Wouldn't Let It Lie!“ die Aktivierung des

Cheats bestätigt. Und was bewirkt der ganze Hokusfokus? Alle Kampfvehikel sind jetzt gegen feindliche Treffer geschützt und somit unzerstörbar (Zockerherz, was begehrt du mehr!). Außerdem ist man in der Highscoreliste automatisch unter dem Namen „Cheater“ eingetragen. Wem die Unverwundbarkeit auf die Dauer zu langweilig wird, kann auf die gleiche Art den Cheat wieder deaktivieren. Die Meldung „Look at the Size of this Sausage“ bestätigt dann die Sache.

Nun noch schnell eine Kleinigkeit zu **Vaxine**. Gibt man während des Spiels WILDEBEESTE ein, so kann man mit folgenden Funktionstasten gemütlich durch die einzelnen Level jumpen: F1 ein Level weiter; F2 ein Level zurück; F3 zehn Level weiter; F4 zehn Level zurück. Ein dickes Dankeschön an Susi aus Münsing.

Zum Schluß müssen wir leider noch was richtigstellen, und zwar in Sachen des mittlerweile ja indizierten Cinemaware-Flugsimulators **Wongs**. Wer nämlich den Cheat-Satz eingibt, wie er in der letzten Ausgabe gedruckt wurde, wartet wohl noch heute auf das tolle Cheat-Menü! Denn das trickreiche kleine Sätzchen muß folgendermaßen eingehackt werden: „Who is The Riddler“. WICHTIGST!! Genau auf Groß- u. Kleinschreibung achten! Zweimal (!) Space vor dem ersten Wort! Abschließend die ESC-Taste drücken – und oh Wunder, nun klappt's.

Munich Bronx steuert alle Paßwörter zu **P.P. Hammer** bei (siehe Tabelle). Da die

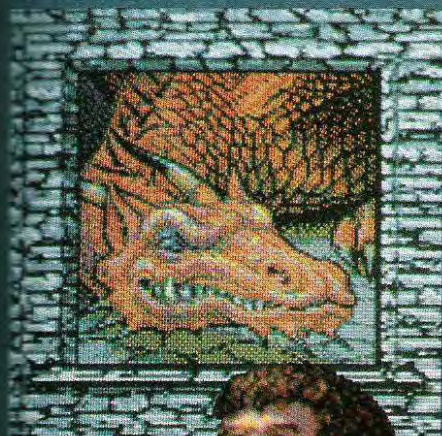
Codes namenabhängig sind, müßt Ihr Euch mit **TRITON** eintragen!

PASSWORDS TO P.P. HAMMER

01: NO PASSY	02: TCJHHTCE	03: ABGHSBUE	04: DWWGDJTD
05: WVFUICCC	06: SUGFWHUC	07: ASWERPTB	08: ERTDTEHA
09: AJFCGDVA	10: THCDIBIW	11: AGSDCAHW	12: EPIADWCV
13: BDBBVUJU	14: UCVBATEU	15: BGVRSBDT	16: FADVTRVS
17: AVUAGIFS	18: TURSIBHR	19: BTDSOGAR	20: FRARFESJ
21: BJJUVDCI	22: UIGUBCUI	23: BGWTSATH	24: FFTHTWNG
25: REFHSVVG	26: RCHFTJFF	27: CBSHHSIF	28: CALIBRDE
29: JVBVDJRD	30: JUVJUHFD	31: CTICAGDC	32: CRDRERB
33: RJUDTDFB	34: RIGWGCEA	35: CHDNIBWA	36: CFTVBWFV
37: SERFEVAV	38: SDDFVUVU	39: DBAEASRU	40: DAJDRRBT
41: RWGDTJTT	42: RUWDGESS	43: DTTDJGGS	44: DSFDFEVR
45: SJCFDJDJ	46: SISJWCIJ	47: DHIGBBDI	48: DFBHRWRH
49: TEVHVJVF	50: ADHETSUEG	51: ECESFPWG	52: AAURHRGF
53: SWRUBJBE	54: WVDUDTAE	55: ETATVGSB	56: ASJWAFBC
57: TRCWREAC	58: AIWVTCSE	59: EHLVGBCB	60: AGGALUAU
61: UEWBCVSW	62: BDTBEVGV	63: FCFVCTUV	

DAS GRÖSSTE ABENTEUER STEHT
EUCH NOCH BEVOR :
SONDERHEFT NR. 3

ROLLENSPIELE



EINE PARTY FÜR JEDE PARTY!

Kein Dungeon war uns zu weit und keine Monster zu grimmig, um Euch das Sonderheft zu bieten, auf das Ihr schon immer gewartet habt:

Satte 80 Tests, Geheimtips für Profi-Rollenspieler, tolle Hintergrund-Infos und Entstehungsgeschichten, massenweise Tips, Karten und Lösungen, ein Super-Preis Ausschreiben und vieles, vieles mehr.

**FÜR ALLE
SYSTEME!**

**AB 13. NOVEMBER
AM KIOSK!**

DAS DÜRFT IHR NICHT VERPASSEN !

Cadaver - The Payoff

Lösung 1. Teil

Alle Cadaver-Fans können das Haareausraufen einstellen, die große Knochelei ist nämlich dank Thomas Tenore vorbei! Hier also die ersten zwei Abenteuer-Level des kleinen Kampfwegs Karadoc. Die anderen beiden bekommt Ihr selbstredend im nächsten Heft nachgeliefert. Und damit Ihr Euch nicht verirrt: die fettgedruckten Nummern bezeichnen die einzelnen Räume (siehe Karte).

Level 1

1) Tagebuch nehmen und in Schlitz werfen. 2) Tagebuch nehmen, Leiche prüfen; Orcsines Tagebuch nehmen. 4) Dolch unter dem Kissen nehmen, Schrank öffnen, Flasche und Symbol einsacken. 5) Schrank öffnen und Schlüssel nehmen. 6) Schlüssel aus Raum 5 in Schloß stecken. 7) Leiche prüfen und Valuins Tagebuch mitnehmen. 1) Orcsines und Valuins Tagebuch in den Schlitz werfen. 8) 1. Schalter nach oben, 2. Schalter nach unten und 3. nach oben. Reichsapfel nehmen und benutzen. 9) Leiche prüfen und Purvals Tagebuch nehmen. Schrank öffnen und den „Falle fort“-Zauber entnehmen. Huhn und Hebel betätigen. 1) Purvals Tagebuch in den Schlitz stecken. 8) Wer will, kann die Truhe öffnen und zwei Goldsäcke mitgehen lassen. 7) „Falle fort“-Zauber auf Tresor anwenden; öffnen; Dolch, Kästchen und „Monster weg“-Zauber nehmen. 2) Beide Dolche in Altar stecken, Schädel prüfen und mit erscheinendem Schlüssel Truhe öffnen. „Massaker“-Zauber und Symbol entnehmen. 6) Hebel betätigen. 10) Das Huhn aus Raum 9 dem Mann geben; Kästchen und Flasche nehmen. 11) Schnell auf die Bar hüpfen; sobald der Grog erscheint, einen Schluck aus der „Superschnell“-Flasche nehmen und alles austrinken. Daraufhin Magnet einsacken. 12) Kästchen nehmen und mit Presse alle Monster plätten. Schlüssel graben und in Schloß stecken. Hebel betätigen. 13) Kästchen nehmen und in Tresor stecken. Beide grünen Kästchen mit Symbol füllen und ab in den Save damit. Tresor öffnen und „Falle fort“-Zauber ergreifen. 14) Kurz bevor uns der obere Spieß erreicht, in Raum 15 laufen. 15) Magnet auf dem Boden bis zur Kugel bewegen. Truhe mittels Schlüssel öffnen; „Truhe auf“-Zauber und Schlüssel herausnehmen. Schlüssel ins Schloß stecken; Flasche trinken (falls Gesundheit noch unter 100 ist, noch einen „Durchhalte“-Trank einnehmen). „Zauber lösen“-Spruch aus Tresor auf Kugel anwenden. Schlüssel nehmen und damit das Kästchen aus Raum 9 öffnen; Trank einheimsen. 14) Der obere Spieß müßte nun hinter Karadoc sein. Hochspringen und den Hebel betätigen. 16) Schlüssel neh-

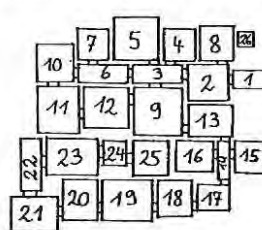
men. „Falle fort“-Spruch auf rechte Truhe anwenden und mit „Truhe auf“-Zauber öffnen. „Falle fort“-Zauber nun wieder auf Tresor anwenden und öffnen. Beide Kästchen mit „Falle fort“-Spruch bearbeiten und ebenfalls aufmachen. „Aktiviere“-Zauber nehmen; Hebel betätigen. 17) Turm aus zwei unnützen Dingen bauen und über das Brett springen. Hebel betätigen; abermals ein Türmchen bauen, um an den „Zeigen“-Zauber zu kommen. 18) Tisch in die Mitte stellen und mittels „Zeigen“-Spruch versuchen, eine Treppe zur Türe zu erschaffen. 19) „Aktiviere“-Zauber aussprechen. „Massaker“-Zauber aussprechen und durch erneutes Aussprechen des „Aktiviere“-Zaubers das Faß herüber holen. Faß als Schild benutzen; nochmals „Aktiviere“-Zauber sprechen. 20) So oft Schalter 1 betätigen, bis Schalter 2 erscheint. Nun Schalter 2 drücken und anschließend wieder Schalter 1, bis die Türe offen ist. 21) Unnütze Dinge auf Stacheln legen und „Monster weg“-Spruch anwenden, falls sich das Ungeheuer nähert. Ist Karadoc auf der anderen Seite, Schlüssel nehmen und, sobald das Monster die Stacheln beseitigt hat, ins Schloß stecken. 24) Brett mit fünf unnützen Dingen blockieren und Hebel betätigen. 25) Truhe öffnen, Schlüssel einheimsen und Hebel betätigen. 23) Schlitz prüfen; an die Wand gegenüber der Trophäen stellen, „Superschnell“-Trank schlucken und zur Münze rennen. Zurück geht's ebenfalls mit „Superschnell“-Trank. Nun die Münze in den Schlitz stecken und den Teleporter nehmen. 26) Zwei unnütze Gegenstände als Untersetzer für die Juwelen benutzen, auf diesen hin und her laufen und die Juwelen einsacken. 11) Schlüssel aus Raum 25 ins Schloß stecken, und ab geht's in Level 2!

Level 2

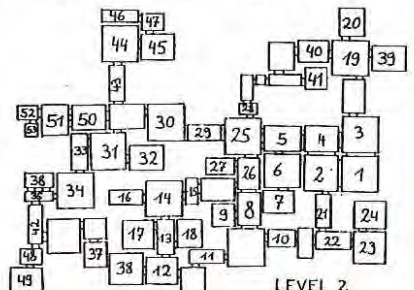
1) Brot nehmen. 2) Steinsack mit Brot auswechseln und Monster mit Stock einsperren. 3) Brot in Ecke schieben und Monster abschießen. Schlüssel nehmen. 4) Die Monster töten; Trank einnehmen. Auf Monster stellen und mit diesem in die Nähe des Hebels gehen. Wenn das Untier springt, selber hoch zum Hebel springen und diesen betätigen. 6) Das Faß, auf dem „Becher“ steht, prüfen und „Monster weg“-Zauber nehmen. Hebel sechsmal betätigen, dann Knopf drücken. Buch lesen und „Fluch lösen“-Spruch nehmen. 7) Kissen prüfen und Schlüssel nehmen. Steinsack einheimsen und Hebel betätigen. 8) „Fluch lösen“-Zauber auf Hebel anwenden, danach diesen betätigen. 9) Beide Stöcke in Käfig schieben, Hebel drücken und Stöcke wieder herausziehen. Gebraucht wird nur der „Riesensprung“-Trank. 10) „Durchhalte“-

Trank nehmen. 11) Hebel so oft betätigen, bis die Monster durchkönnen, „Monster weg“-Spruch anwenden, dann Hebel so oft betätigen, daß man selbst durchpaßt. Nun so schnell wie möglich nach Raum 12.. 12) Monster erledigen; Stein nehmen. 13) Steine einsacken. 14) Erst linken, dann rechten Hebel drücken und „Zauber segnen“-Spruch nehmen. Die Steine und den „Tür auf“-Zauber nicht vergessen. 15) Leiche prüfen; Schlüssel einstecken. Turm bauen und über Stangen springen; Hebel betätigen. 16) Monster killen und Tresor öffnen. Trank und Schlüssel nehmen. 13) Schlüssel aus Raum 16 ins Schloß stecken und „Tür auf“-Spruch auf Tür zum Raum 18 anwenden. 17) Kiste öffnen und rotes Kästchen einheimsen. Nun Türme bauen, um ohne Bodenkontakt zur Tür zu gelangen. Schlüssel nehmen und dem roten Kästchen Rubin entnehmen. 18) Jadestein hinter Altar nehmen. 12) Alle Steine ins Faß stecken und Kästchen entnehmen. Aus diesem sofort das Tigerauge rausholen. 19) Schlüssel für Raum 3 in Schloß für Raum 20 stecken. 20) Dem Schrank den „Aktiviere“-Zauber entnehmen. 21) Monster austricksen, um an andere Tür zu gelangen. 22) „Aktiviere“-Zauber aussprechen. 23) Hier kann man den „Durchhalte“-Tank einnehmen. 24) Aus der Truhe das Gift und den „Massaker“-Spruch rausholen. 25) Das Gift ins Faß, aus dem die Spinnen kommen, stecken; Schlüssel entnehmen. 26) Schlüssel aus Raum 15 ins Schloß stecken. 27) Leiche prüfen und sofort das Jewel an sich reißen. 28) Jewel ablegen und abhauen! 29) Monster austricksen und dabei zuerst das Tigerauge in den 1., dann den Rubin in den 2. und den Jadestein in den 3. Schädel stecken. 30) Turm bauen und über Bretter springen. Auf der anderen Seite den Hebel betätigen und den Schlüssel holen. 31) Hinter Stangen gehen und Monster hinter Flasche halten, dann Turm bauen und über Stangen springen. Monster abschießen und Hebel betätigen. Flasche und „Aktiviere“-Zauber nehmen; letzten Knopf drücken. 32) Hier kann man sich mit Waffen, Geld und einem „Durchhalte“-Trank eindecken. Truhe dreimal öffnen, anschließend

den Schlüssel aus Raum 30 in das erscheinende Schloß stecken. 33) Mühlstein mitnehmen. 34) „Aktiviere“-Zauber sprechen. 35) Monster töten; Schlüssel in Schloß stecken. 36) Turm aus Fässern und einem Krug bauen, über Stangen springen, Widderschädel nehmen, Turm bauen, „Riesensprung“-Trank schlucken und zurückhüpfen. 37) Etwas auf die Stacheln vor dem Schlüssel legen, Mühlstein ins Loch legen und sogleich Knopf drücken bis der Schlüssel fällt. Schlüssel nehmen. 38) „Truhe auf“-Zauber vom Tisch auf die Truhe anwenden und „Falle fort“-Spruch einsacken. Schlüssel aus Raum 37 in Schloß. 6) „Falle fort“-Zauber auf Truhe anwenden, „Erstarre“-Zauber herausnehmen. 39) Kästchen holen. 19) Schlüssel aus Raum 25 in Schloß. 40) Jeden Knopf solange drücken, bis ein Signal ertönt. 28) Jewel nehmen. 41) Jewel auf Altar legen. Monster töten, Truhe mit Schlüssel öffnen, „Falle fort“-Spruch entnehmen. 18) „Falle fort“-Zauber auf Truhe anwenden, „Truhe auf“-Zauber herausnehmen. Nun das Kästchen aus Raum 39 mit „Falle fort“ und „Truhe auf“ bearbeiten und 3 Schlüssel entnehmen. 42) Den weißen Schlüssel ins Schloß stecken. 43) Hebel betätigen; Turm bauen; über Bretter springen. 44) „Massaker“-Zauber sprechen; auf Tür zu Raum 45 „Tür auf“-Zauber anwenden. 45) Nichts berühren! 46) Turm bauen, um an Schlüssel zu kommen. „Tür auf“-Zauber anwenden; Hebel „hoch“ betätigen. 47) Beide Hebel betätigen; „Tür auf“-Spruch anwenden. 48) Roten Schlüssel ins obere, grünen Schlüssel ins untere Schloß stecken; Hebel betätigen. 49) Widderschädel auf Altar werfen; mit Schlüssel Truhe öffnen; „Monster weg“-Zauber und Schlüssel entnehmen. 50) „Monster weg“-Zauber sprechen. 51) Schlüssel aus Raum 49 in Schloß stecken; Steine nehmen. 52) Brett mit Steinen und anderen Dingen blockieren; Hebel betätigen. 53) „Monster weg“-Spruch und Schlüssel einsacken. 50) „Monster weg“-Zauber sprechen. 44) Schlüssel aus Raum 53 ins rechte, und den aus Raum 46 ins linke Schloß stecken – fertig. So, das muß für heute genügen, mehr gibt's im nächsten Heft.



LEVEL 1



LEVEL 2

Quest for Glory II

Lösung 2. Teil

Na, habt Ihr vom vielen Diskettenwechseln schon so richtig dicke Hornhaut auf der Gichtkralle? Noch nicht?! Dann Vorhang auf und Bühne frei für die letzten siebzehn

Tage bis zum glorreichen Sieg unseres Helden.

Der 13.Tag:

Wüste: vom Griffin aus noch ein

Bild nach Westen und dann solange nach Süden, bis man zu einem Käfig kommt. Dort absteigen, dem Fabelwesen Wasser geben und dafür ein Haar kassieren. Nun gibt man dem Vieh die Dispel Potion mit dem Haar und erfährt einige interessante Dinge. Wie der Rest des Tages aussieht, könnt Ihr Euch sicher denken: üben!!

Der 14.Tag:

Fountain Plaza: Einen Wasserbeutel auf den Boden legen, den Blasebalg benutzen und den Beutel wieder nehmen. Palace Plaza: die Belohnung an sich nehmen. Guild Hall: Mitteilung abholen (Kämpfer) und wie immer weitermachen!

Der 15.Tag:

Kämpfer: Guild Hall: Mitteilung abholen, abends ans Ende der Straße Askeri Darb und in die Tür gehen. Halle: sich von den Ketten befreien (break shackles); mit Dodge kann man ihm übrigens nach rechts entkommen, wo man seine Sachen wieder nimmt, um dem Kampf gewachsen zu sein. Den anderen Kämpfer nicht töten, außer man will nicht Paladin werden.

Dieb und Zauberer: Üben!

Der 16.Tag:

Aziza: mit ihr reden und den Saurier besser kennenlernen.

Kämpfer: Rakeesh sein Schwert zurückgeben und mit ihm üben. Inn: die 100 Dinare von Omar abholen und ihm den Geldbeutel zurückgeben.

Der 17.Tag:

Heute schließt man sich automatisch der Karawane an, die nach Raseir zieht.

18.bis 26.Tag:

Diese Tage vergehen automatisch mit der Reise nach Raseir.

Der 27.Tag:

Gate Plaza: Visum besorgen („yes“ eingeben). Blue Parrot Inn: mit Ferrari reden, Kaffee trinken. Raseir: bis zum Abend die Stadt erforschen. Inn: mit Ferrari reden, Ugarte für Informationen bezahlen.

Dieb: Das Zeichen auch hier mal vorführen.

Der 28.Tag:

Fountain Plaza (Nord): der Verhaftung zusehen, zum Inn zurückgehen. Gänge: unterwegs der winkenden Haremsdame folgen. Harem: nach Khaveen, power, magic, marrying und harem fragen; dem Mädchen den zweiten Satz Kleidung und das Visum geben.

Kämpfer und Zauberer: bis zum Abend rumlaufen, dann schlafen gehen.

Dieb: am Abend mit Ferrari reden und ihm Hilfe anbieten (Frage mit „yes“ beantworten). Gate Plaza: make sign, schleichend zur Fountain Plaza gehen. F.Plaza: vor dem Fenster ohne Gitter das Seil benutzen. Haus: schleichen, zur Vitrine gehen (wenn der Boden knarrt, kurz stehenbleiben), die Scharniere ölen, die Vitrinentür aufbrechen, Vogel nehmen und wieder raus! Inn: Ferrari den Vogel geben und dann schlafen.

Der 29.Tag:

Kerker: Sharaf die Nadel zeigen und ihn dann diverse Dinge fragen.

Kämpfer: „break down gate“.

Dieb: „use pin“.

Zauberer: „CAST OPEN“ (auf die Tür). Ausrüstung wieder nehmen

und im Gang verschwinden. Forbidden City: „use mirror“ (um die Tür zu öffnen). 1.Raum: Lampe annahmen und nach links gehen. Wasserfall: ganz zum Wasserfall gehen und auf das kommende Holzstück springen (evtl. absaven und mehrmals versuchen); sobald man dem linken Ufer nahe ist, wieder springen.

Kämpfer: die kleine Höhle mit dem Felsen blockieren (use strength).

Dieb: dieselbe Aufgabe: „use tools“.

Zauberer: mit „CAST BOLT“ die Öffnung schließen, Treppe hoch und nach rechts gehen. 2.Raum: nicht zu weit nach vorne gehen, um nicht abzustürzen. Nach rechts weiterlaufen. Geysire: den Körper mit Wasser benetzen und ab nach hinten links zum Ausgang.

3.Raum: **Kämpfer:** von der Klippe springen.

Dieb: mit dem Seil abseilen (use rope).

Zauberer: „CAST LEVITATE“ hilft beim Abstieg. Zur Tür gehen und „suleiman“ sagen. 5. Raum: Nicht um die Schätze kümmern, sondern einfach zur nächsten Tür gehen. Grabraum: Zur Statue gehen, nach der Show wieder runter, um den leuchtenden Ring zu nehmen. Jetzt kann man sich mehrere Dinge wünschen. Am besten sind: Zauberer – healing, magic, teleport; Dieb – healing, agility, teleport; Kämpfer – healing, strength, teleport. Evtl. statt des Heilens zweimal den zweiten Punkt wünschen, aber der letzte Wunsch MUSS immer „teleport“ sein.

Der 30.Tag:

Zauberer: nach Süden gehen,

„CAST DAZZLE“, „CAST OPEN“ (auf die Tür), „CAST CALM“, „CAST LEVITATE“ (nach unten), zu den Stufen rennen, „CAST REVERSAL“, „CAST OPEN“ (Tür), „CAST TRIGGER“ (Statue), „CAST BOLT“ (nicht brennende Kerze), auf die linke Seite des Raums gehen, „CAST BOLT“ (Feuerbecken).

Dieb: auf der rechten Seite nach Süden gehen; das Seil benutzen, und wenn der Eunuch gerade rechts am Seil vorbei ist, ganz hochklettern und nach links gehen. Im Harem einfach nur rausgehen, wenn die Unterhaltung vorbei ist. Jetzt erst nach unten; wenn der obere Eunuch weg ist, nach links, und wenn er wieder weg ist, nach oben. Auf dem Balkon benutzt man das Seil und balanciert auf die andere Seite, wo man mit einem Messer auf eine noch nicht angezündete Kerze wirft. Sobald Ad Avis etwas sagt: ducken, um nicht heruntergestoßen zu werden. Beim nächsten Pfeiler wirft man so lange Dolche, bis Ad Avis tot ist.

Kämpfer: nach Süden gehen, dort mit den Wächtern kämpfen, die Tür mit Gewalt aufbrechen (force door), auf dem Balkon warten, bis der Wächter weg ist, runterspringen, dann mit Khaveen kämpfen, Schwert zurückholen, Tür wieder aufbrechen, vor der Statue flüchten (escape), nach links und dann über eine noch nicht angezündete Kerze laufen, damit diese umfällt. Jetzt durch das Feuer laufen, so daß man Ad Avis von der Brüstung stößt. Operation gelungen – Held lebt, alle bösen Buben tot... das war's!

AMIGA

3-D-CONSTRUCTION-KIT	119,50
A-MOS-COMPILER	99,50
MIG-29-FULCRUM	89,50
MIDWINTER 2	89,50
RETURN OF MEDUSA	79,50
AMIGA-BTX-SET	69,50
512 KB RAM/UHR	89,50
HIRES-MAUS	69,50
X-COPY-PROFESSIONAL	79,50

CDTV-Grundgerät

Deutsche Version mit FTZ-Nummer!
Inkl. WILLKOMMEN-Disk & 1 SPIEL

DM 1750,-

Anschlußfertig! Lieferung frei Haus!

anschlußfertige Tastatur	268,50
ext. 3,5" Laufwerk	189,50
PSYCHOKILLER	89,50
F 16 FALCON SET	129,50
WRATH OF DEMON	89,50

MS-DOS

F-14-TOMCAT	79,50
LARRY TRIPLEPACK	89,50
FLIGHT OF INTRUDER	89,50
RED BARON	89,50
SEARCH FOR TITANIC	89,50
PC-BTX-SET	99,50
HIRES-MAUS	69,50
ADLIB SOUNDKARTE	239,50
SOUNDBLASTER	349,50

RICHARTZ

SOFTWARE-SERVICE

Postfach 1308, 4054 Nettetal 1

BTX: * RICHARTZ #

FAX: 02153-89329

Tel. 02153-3736

Ständig Neuheiten auf Lager! Versand per Nachnahme (+ 8,-)! Dies ist nur eine Auswahl! Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!

★ LIEFERBARE NEUHEITEN ★ LIEFERBARE NEUHEITEN ★ LIEFERBARE NEUHEITEN ★ LIEFERBARE NEUHEITEN ★

AMIGA	GENRE	VK
AH-73M THUNDERHAWK kompl. dt.	SIM	79,90 DM
BATTLE CHESS 2 dt.	STR	69,90 DM
CRUISE FOR A CORPSE kompl. dt.	ADV	79,90 DM
EYE OF THE BEHOLDER kompl. dt.	ADV	84,90 DM
FATE GATES OF DAWN kompl. dt.	ADV	84,90 DM
FLIGHT OF THE INTRUDER dt.	SIM	99,90 DM
LEISURE SUIT LARRY kompl. dt.	ADV	89,90 DM
MANCHESTER EUROPE kompl. dt.	SPO	64,90 DM
MIDWINTER 2 kompl. dt.	SIM	89,90 DM
MONSTER BUSINESS dt.	GES	59,90 DM
RETURN OF MEDUSA kompl. dt.	ADV	79,90 DM
SPACE QUEST III kompl. dt.	ADV	99,90 DM
WINZER kompl. dt.	SIM	79,90 DM

ALLE OBEN AUFGEFÜHRTEN ARTIKEL L I E F E R B A R !

AMIGA CDTV

AMIGA CDTV + 2 SPIELE nur	1649 DM
CD-MUSIC MAKER	99 DM
CD-PSYCHO KILLER	89 DM
CD-SIM CITY	89 DM

und ca. 20 weitere Titel ab Lager lieferbar!



TEL.: 0 22 05/66 24

FAX: 0 22 05/8 16 49

SCHRIFTLICHE BESTELLUNG AN:

DECOM GbR C + V GAMES

PESTALOZZI WEG 40 · 5064 RÖSRATH

NUR VERSAND!

Fordern Sie noch HEUTE unsere kostenlose Preisliste für AMIGA, IBM PC, AST, SEGA, NINTENDO mit tollen TIPS, TRICKS und ... ?

★ Rufen Sie an und informieren Sie sich über unseren Vorbestell-Service... ★

Impressum

Herausgeber

Michael Labiner (verantw.)

Chefredakteur

Michael Labiner

Leitender Redakteur

Oskar Dzierzynski

Redaktion

Brigitta Labiner (bl)

Richard Löwenstein (rl)

Max Magenauer (mm)

Joachim Nettelbeck (jn)

Werner Ponikwar (wp)

Freie Mitarbeiter

Carsten Borgmeier

Kate Dixon

Manuel Semino

Redaktionsassistentz

Uschi Freckmann

Art Director

Oliver Wunderlich

Layout

Oliver Wunderlich

Fotografie

Oskar Dzierzynski

Comic

Werner Regnet

Ingo Stein

Oliver Wunderlich

Titel

Celâl Kandemiroğlu

Anzeigenverkauf

Carsten Borgmeier

(Tel: 04221/88578)

Heinz-Georg Preßler

(Tel: 089/4605822)

Anzeigenverwaltung

Regine Nellissen

Produktionsleitung

Brigitta Labiner

Satz

Satzstudio »Süd-West« GmbH,

8033 Planegg

Reproduktion

Prolit-Studio

8000 München 82

Druck u. Gesamtherstellung

Druckerei Gerstmayer

A-3105 St. Pölten

Vertrieb

Verlagsunion, 6200 Wiesbaden für In-

land (Groß-, Einzel- und Bahnhofs-

buchhandel), 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 Abon-

nement gilt mindestens für ein Jahr. Es

verlängert sich automatisch um ein

weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt

wird (jederzeit möglich). Einzahlungs-

konto: Postgiroamt München,

Kto. Nr. 444714-806, BLZ 700 100 80.

Manuskripte

Manuskripte, Listings und Bauan-

leitungen werden gerne von der Redak-

tion angenommen. Sie müssen frei von

Rechten Dritter sein. Sollten sie schon

anderweitig zur Veröffentlichung an-

geboten worden sein, so muß das ange-

geben werden. Mit der Einsendung gibt

der Verfasser die Zustimmung zum

Abdruck in den Publikationen des Joke-

rer 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 Verlags.

Verlag und Redaktion

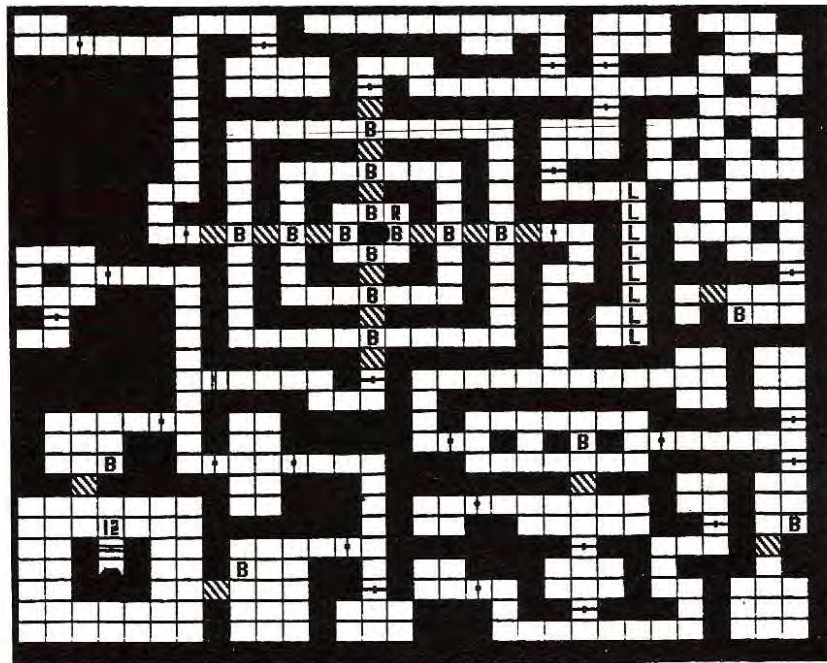
Joker Verlag Inh. Michael Labiner,

Untere Parkstraße 67, D-8013 Haar.

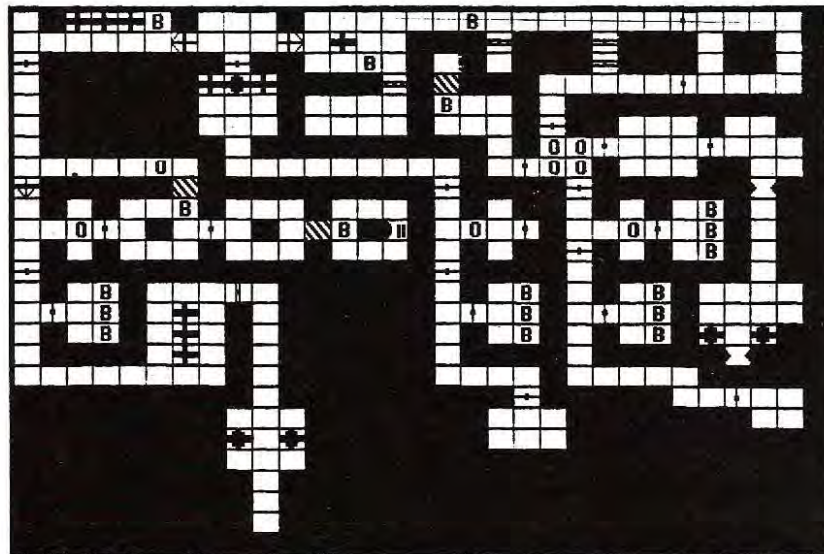
Tel. Verlag: (089) 463700

Tel. Redaktion: (089) 463823

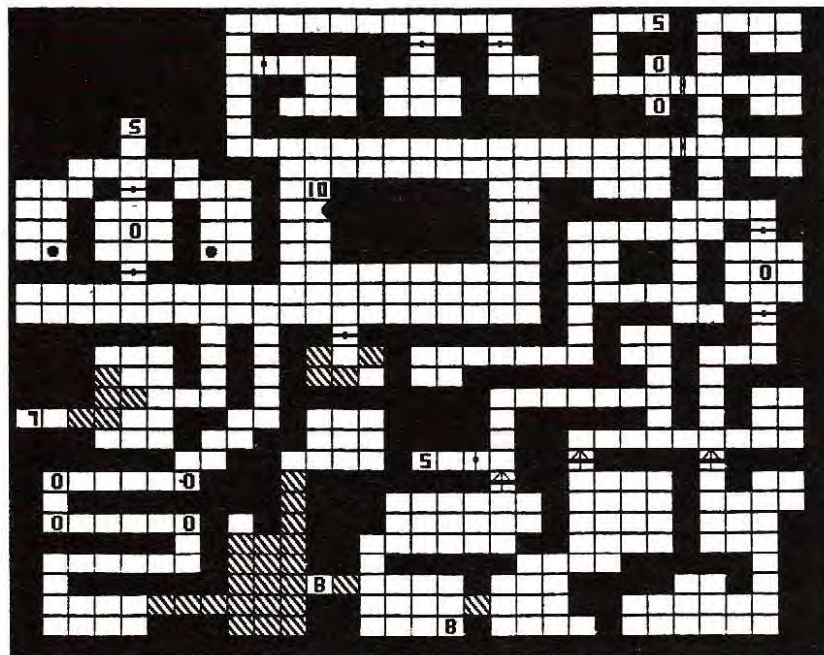
Telefax: (089) 4604977



LEVEL 11



LEVEL 12



LEVEL 6

- | | | |
|----------------------------------|----------------------|------------------------------------|
| ■ Regular wall | □ Button on wall | □ Hidden Jump to other square (JA) |
| □ Simple button gate | □ Lever on wall | □ Column (level 12) |
| □ Keyed gate | □ Stairs | □ Column with eye (12) |
| □ Lever operated gate | □ Mob (level 4) | □ Light beam (12) |
| □ One way gate (south) | □ Dwarf "stone" gate | □ wall or not wall |
| □ One way gate (east) | □ Teleporting field | □ Tools |
| □ Pit (both closing & permanent) | □ Illusionary wall | □ Dwarf |
| □ Floor plate | □ Moving wall | □ room of gates |



ECS hat megastarke Ladengeschäfte!!!

8000 München 80 Rosenheimer Str. 92a **Tel.: 089-4 48 93 89**
Fax: 089-48 37 57

7000 Stuttgart König-Karl-Str. 69/Nähe Wilhelmpl. **Tel.: 07 11-55 66 01**

2800 Bremen 1 Birkenstr. 44/Nähe Hillmannpl. **Tel.: 04 21-30 23 45**

6000 Frankfurt 1 Töngesgasse 4

Megastark in AMIGA-Software

Big Deal	69,00	512 KB Erw. und Uhr	79,00
Zone Warrior	59,00	P.P. Hammer	55,00
Thunder Hawk	75,00	Lettrix und Shiftrix (CDTV)	59,00
Manchester United	59,00	Sim City (CDTV)	75,00
Death Knights of Krynn	75,00	u.v.m.	

Wir führen auch MS-DOS, MEGA DRIVE, GAME BOY, GAME GEAR, NES, PC ENGINE und SUPER FAMIGOM.



...ist megastark!

Tel.: 05235/7792 Fax: 05235/2794
4933 Blomberg **1A SOFT** Lemgoer Str. 9
FACHVERSAND FÜR AMIGA SOFT + HARDWARE

Laufwerke:

3,5" extern nur noch	149,00 DM
3,5 intern A 2000	129,00 DM
3,25" extern	209,00 DM

DIE MOUSE für IHREN AMIGA !!!

DR-MOUSE 400 dpi	59,00 DM
DR-MOUSE + PAD + HALTER	64,00 DM

1 A SOFT SERIE DER SPITZENKLASSE

01: WIZZY'S QUEST gutes Spiel (1 MB)	4,50 DM	16: DATENBANK Daten aller Art verwalten	4,50 DM
02: TXT Textverarbeitung	4,50 DM	17: DIA PRINT druckt Dia-Etiketten	4,50 DM
03: SYS Spiel mit 50 Leveln	4,50 DM	18: HAUSHALTSBUCH verwaltet Ihre Konten	4,50 DM
04: DISK SORT III Disketten verwalten	4,50 DM	19: RISIKO Strategiespiel	4,50 DM
05: VIDEODATEI Ordnung für Videos	4,50 DM	20: GALACTIC WORM Spiel	4,50 DM
06: DRUCKER TOOLS braucht man zum Drucken	4,50 DM	21: MECHFIGHT Kampf der Roboter	4,50 DM
07: STAR TREK Super Spiel auf 2 Disks	9,00 DM	22: BLACK JACK Karten-Simulation	4,50 DM
08: BILLARD Billard-Simulation	4,50 DM	23: DOWNHILL Ski-Simulation	4,50 DM
09: GAG DISK lustige Programme	4,50 DM	24: IMPLODER sehr guter Daten cruncher	4,50 DM
10: PLATTEN + CD Schallplattenverwaltung	4,50 DM	25: MONOPOLY sehr gute Umsetzung	4,50 DM
11: MANDEL MOUNTAINS Mandelbrot Grafiken	4,50 DM	26: LABELPAINT Etiketten malen und drucken	4,50 DM
12: GELDSPIELAUTOMAT fesselndes Spiel	4,50 DM	27: THE DEATH ein Klasespiel	4,50 DM
13: VIRUS-DISK Virenkiller	4,50 DM	28: SONIX SOUNDS Sound-Paket 8 Disks	35,00 DM
14: COPY-DISK gute Copy-Programme	4,50 DM	29: SPIELE 50 gute Spiele	45,00 DM
15: RETURN TO EARTH Weltraum-Strategiespiel	4,50 DM	30: ANWENDFER Paket mit 12 Disks	45,00 DM

PUBLIC DOMAIN SERIEN:

AMOK	1 - 49
BAVARIAN	1 - 240
FRED FISH	1 - 520
FRANZ	1 - 120
FONTS	1 - 4
KICKSTART	1 - 400
CACTUS	1 - 42
TIME SPEZIAL	1 - 2
PREISE: JEDE PD	nur 1,80 DM
ab 100 Stück	nur 1,70 DM

LEERDISKETTEN:

2 DD 135 TPI harderror free	
10 Stück nur	8,30 DM
50 Stück nur	40,00 DM
100 Stück nur	77,00 DM

Unsere Versandkosten:

Nachnahme:	8,00 DM
Vorkasse:	5,00 DM
ab 5 kg nach Gewicht	

GNADENLOS - DER KONSOLEN- und SOFTWARESPEZIALIST

MIT DEN GNADENLOSEN TIEFSTPREISEN

0161-2830778 & 069-2977647 & 089-488074

AMIGA SOFTWARE	Dragon Strike	63,90	Lettrix	55,90	Spindizzy World	50,90	Defender of the Crown	80,90	
3D Construction Kit dt.	99,90	Duck Tales	55,90	Life & Death	72,90	Starflight	58,90	Deutschland Kompl.	50,90
A 688 Attack Subm.	58,90	Dungeon Master	58,90	Loom	63,90	Stellar 7	50,90	Encyclopedia	106,90
Aces of the Great War	63,90	Elvira	67,90	M1 Tank Platoon	58,90	Stormball	50,90	Fred Fish Collection	97,90
Adv. Destroyer Sim.	63,90	Enchanted Land	55,90	Magic Fly	58,90	Super Monaco GP	50,90	Game Pack	55,90
Armalyte	50,90	Eswat	50,90	Manchester United E.	50,90	Super Off Road Race	58,90	Hound of Baskerville	63,90
Armour Geddon	50,90	Executioner	50,90	Maniac Mansion	55,90	Supremacy	67,90	Lemmings	63,90
Atomic Robo Kid	50,90	Eye of the Beholder	63,90	Masterblazer	58,90	Switchblade 2	55,90	Lettrix & Shiftrix	50,90
Backgammon	47,90	F-15 Strike Eagle II	72,90	Merchant Colony	58,90	SWIV (Silkworm 2)	50,90	Music Maker	89,90
Bane of Cosmic Forge	75,90	F-16 Falcon	67,90	Might + Magic 2	67,90	Their Finest Hour	67,90	Ninja High School	29,90
Bards Tale 3	58,90	F-19 Stealth Fighter	63,90	Moonbase	72,90	Thunderhawk	63,90	Pro Tennis	72,90
Battle Chess 2	50,90	Falcon Mission Disk 1	46,90	N.A.R.C.	50,90	Toki	50,90	Psycho Killer	63,90
Big Business	46,90	Falcon Mission Disk 2	46,90	New York Warriors	50,90	Total Recall	50,90	Sim City	63,90
Big Deal	58,90	Flood	55,90	Night Breed	55,90	Turrican 2	50,90	Women in Motion	63,90
Brat	50,90	Frenetic	50,90	Panza Kick Boxing	63,90	Ultima 5	67,90	World Vista	135,90
Buck Rogers	75,90	Gods	55,90	PGA Tour Golf	58,90	Venus - The Flytrap	50,90	Wrath of the Demon	63,90
Cadaver	58,90	Golden Axe	58,90	Pirates	55,90	Warlords	50,90	Xenon 2	72,90
Cadaver Levels	33,90	Great Courts 2	58,90	Plotting	55,90	Wolfpack	63,90		
Carthage	55,90	Gremlins 2	55,90	Powermonger	58,90	Wonderland	63,90	Wir liefern auch sämtliche	
Car Vup	55,90	Gunboat	63,90	P.P. Hammer	46,90	Zone Warrior	50,90	Titel für MS DOS, GAME	
Centurion	50,90	Harpoon	63,90	Prehistoric	55,90	Z-Out	50,90	BOY, GAMEGEAR, SEGA,	
Champions of Krynn	58,90	Hero Quest	50,90	Projectyle	58,90	512 Kbyte Speichererw.	50,90	F AMICOM, NINTENDO	
Chaos Strikes Back	55,90	International Athletics	50,90	Puzznic	50,90	+ Uhr, abschaltbar	72,90	NEO GEO, PC ENGINE !!!	
Chips Challenge	50,90	Ishido	58,90	Railroad Tycoon	41,90				
Chuck Rock	50,90	It came from Desert	67,90	Rainbow Collection	58,90	CDTV			
Curse of Azure Bonds	63,90	Kick Off 2	50,90	Red Storm Rising	58,90	CDTV (dt. Version)	1399,90		
Damocles	58,90	Killing Cloud	63,90	Rick Dangerous 2	55,90	Adv. Military Sim.	55,90		
Darkman	50,90	Killing Game Show	55,90	Secret Monkey Island	63,90	All Dogs go to Heaven	67,90		
Das Boot	63,90	Kings Bounty	63,90	Shadow Dancer	50,90	American Vista	135,90		
Death Knights Krynn	63,90	Klax	41,90	Sim City	55,90	Battle Chess	80,90		
Dick Tracy	55,90	Larry 3 dt.	75,90	Ski or Die	58,90	Battle Storm	72,90		
Dragon Breed	50,90	Legend of Faerghail	63,90	Special Criminal In.	50,90	Case of Cautious Condor	67,90		
Dragon Flight	72,90	Lemmings	55,90	Speedball 2	65,90	Classic Board Games	67,90		

Gnadenlos Vertriebs GmbH
Boschetsrieder Str. 28
D-8000 München 70
KEIN LADENVERKAUF
Versand per Nachnahme
+ DM 9,50 Versandkosten.
Ausland nur Vorkasse

AMIGO!

Infos, Tests, Kurse und Programme -
auf **2** Disketten.

Computer Cocktail 24 Std. Bestellservice: 07531 / 56227

Jedes Programm wenn
nicht anders angegeben
nur:

DM 4,-

VASIB Public Domain Serie:
Alle Disketten selbststartend!
Fast alle Anleitungen in Deutsch!
ab 10 Programme 3,60 pro Prog.
ab 20 Programme 3,30 pro Prog.
ab 30 Programme 3,00 pro Prog.

- 01 Mad Factory - jump n run Spiel
- 02 Broker - Börsensimulation
- 03 Moria 3.0 - Graphik Adventure
- 04 Peters Quest - jump n run Spiel
- 05 Dragons Cave - Adventure
- 06 Mechfight - Rollenspiel
- 07 Blizzard - Das beste Ballerspiel
- 08 Pythagoras - Strategie Spiel
- 09 Handel - Handelssimulation
- 10 Monopoly - Brettspielumsetzung
- 11 Moonbase - Geschicklichkeitsspiel
- 12 Drive Wars - Ballerspiel
- 13 Head Games - Ballerspiel
- 14 Megaball - Arkanoid Umsetzung
- 15 Drip - lustiges jump and run Spiel
- 16 Hollywood - Frage Quiz
- 17 Risk 3.0 - Brettspielumsetzung
- 18 Stone Age - Labyrinthspiel
- 19 Großkapitalist - Han.Simulation
- 20 Emporos - Handelssimulation
- 21 Q-Ball II - jump and run Spiel
- 22 Chess 2.0 - Schach Spiel
- 23 Move - Denk Spiel. Suchtgefahr...
- 24 Paccor - Pac Man Variante
- 25 Atlantis - Graphik Adventure
- 26 Dark Star - Ballerspiel

- 27 Exterminate - Ballerspiel
- 28 Jumpy - Hüpf Spiel
- 29 Wizzys Quest - jump n run Spiel
- 30 Alien Force - Ballerspiel
- 43 Flaschbier - Das Werner Spiel
- 45 Star Trek - 3 Disks, 1 MB
- Preis: nur DM 10,-
- 48 Pac Man 87 - Pac Man Variante

Superpakete:

- Sound 1:
5 Disks mit Super Sound DM 20,-
- Sound 2:
5 Disks mit Super Sound DM 20,-
- Sound 1 und Sound 2 zusammen:
10 Disks mit Super Sound DM 30,-
- Spiele 1:
10 Disks voll mit Spielen DM 30,-
- Spiele 2:
10 Disks voll mit Spielen DM 30,-
- Spiele 1 und Spiele 2 zusammen:
20 Disks voll mit Spielen DM 50,-
- Einsteiger 1:
10 Disks voll mit nützlichen Programmen für nur DM 25,-

Zu wenig Speicher?

512 KB Speichererweiterung
für Amiga 500, abschaltbar, mit
Uhr und Akku - Sonderpreis:

**A502 nur
DM 79,-**

Public Domain

Jede Disk DM 2,40
ab 10 St 2,20 / Disk
ab 50 St 2,00 / Disk
ab 100 St 1,80 / Disk
Serien:
Fred Fish: 1 - 510
Kickstart: 1 - 400
Bavarian: 1 - 240

!!! Preisausschreiben !!!

Wer entwirft für uns das beste Maskottchen???

1. Preis: 1 DeLuxe Sound 3.0 10 Trostpreise:
Spiele, Disketten...

2. Preis: 1 Speichererw. A502 Infos anfordern!!!

DeLuxe Sound 3.0 DM 215,-
DeLuxe View 4.1 DM 369,-
VideoSplit 2 DM 289,-

V A S I B

Postfach 101628 * 7750 Konstanz 1
Kostenloser Katalog m. fast 700 Produkten,
davon über 500 Spiele. Gleich anfordern!!!
Wir liefern per Nachnahme(+ 8,-DM) oder per Vorkasse
(Scheck + 5,-DM). Ausland nur per Nachnahme (+ 20,-DM)
Alle Versandkosten bis 5 Kg Gewicht. Wir suchen laufend gute
Software. Wir bieten faire Konditionen. Infos anfordern!!!





Die Soliden

Tips & Tricks

Unser Max hat mal wieder ein paar starke Tips auf der Pfanne. Diesmal zum Flug **F-15 Strike Eagle II**. Totale Anfänger sollten ihre ersten Runden in Libyen drehen (niedrigster Schwierigkeitsgrad), Simulationsgebübe hingegen können schon mal zu 'nem höheren Schwierigkeitslevel greifen. Stufe „ACE“ ist aber auch für Gebübe erst später zu empfehlen. Vor dem „Selberfliegen“ zieht Euch ruhig zuerst das Demo rein! Dabei lernt man das Missionsgebiet besser kennen und kann so nebenbei einiges an Flug- und Kampftaktik abgucken. Grundsätzlich gilt: erst das Primary Target abschießen (immer), dann das Secondary Target (auch sehr wichtig) und zum Schluß noch die Kür: alles abknallen, was einem vor die Schnauze kommt. Dabei jedoch immer darauf achten, daß nicht die gesamte Munition verballert wird; wer sich nichts für den Rückweg aufhebt (besonders Chaff und Flare!), reitet bestimmt bald in die ewigen Jagdgründe ab. Der Director-Modus ist zwar recht schön, verwirrt jedoch nur, wenn mal am Himmel viel los ist – deshalb abschalten. Die ersten drei Szenarios sind ein wenig leichter; Mitteleuropa ist am schwersten, Osten und Nordkap bringen aber meist mehr Punkte (Kür-mäßig...). Solange es sich vermeiden läßt, NICHT mit dem Schleudersitz aussteigen (sonst wird man schnell zum Schreibtischtäter degradiert). Wenn's mal unbedingt sein muß, nur über eigenem Gebiet oder Wasser abspringen. Als Angriffswaffen haben sich Sidewinders für nahe Gegner und Amraams für weit entfernte bewährt. Kleiner Tip: Fliegt der Feind auf uns zu, so lohnt es sich, etwas vor der sicheren Zielerkennung auszulösen. Man spart so Zeit und trifft trotzdem meist

perfekt. Der Autopilot stellt eine große Hilfe beim Landen oder Orientieren dar, zum MIGs-abknallen ist er aber absolut unbrauchbar. Tips für Profis: Mit knapp mehr als halber Power so niedrig wie möglich fliegen. Zuerst SAM-Stationen vernichten (machen nur Ärger) und dann alle Feind-Flughäfen wegputzen (dadurch weniger MIGs in der Luft). Da bei Level „ACE“ die Chaffs und Flares nie ausreichen, muß man die vorhandenen maximal ausnützen (für zwei SAMs, die gleichzeitig auf uns zufliegen, genügt eine Chaff bzw. Flare) und das Auskurven (siehe Handbuch) lernen und üben. Übrigens, für die höchste Auszeichnung benötigt man fast 8000 Punkte! Also haltet Euch ran und spart Mun (Intervall-Schießen).

Schiff ahoi! Tips zu **Gunboat** voraus – Kapitän Thomas Skowronek sei's gedankt. Vor der großen Seemannskarriere sollte man auf alle Fälle die einzelnen Übungsmissionen in Angriff nehmen, um später keine bösen Überraschungen zu erleben. Das genaue Studium des Einsatzplanes, sowie der möglichen Gegner erleichtert die Auswahl aus dem reichhaltigen Waffenarsenal: Gegen Infanterie: Ge Mu 34 Minigun, M 60D 7.62mm General Purpose MG. Kleinere Boote, unbewaffnete Ziele: M 60D 7.62 GP MG, M129 Automatic Grenade Launcher. Fahrzeuge, Gebäude: M129 Automatic Grenade Launcher. Brücken, Docks, Bunker: M224 60mm Martar Launcher. Bevor man ein Ziel beschießt, wäre es nicht schlecht zu wissen, um was es sich dabei eigentlich handelt. Denn wer Einheimische oder gar seine eigenen Leute umnietet, findet sich ruckzuck vor dem Kriegsgericht wieder. In Gefechten sollte

man möglichst langsam dahinschippern oder gleich ganz stehenbleiben; das erhöht die Trefferquote ungemain (bei M129 und M224 nahezu unverzichtbar)! Außerdem bei beweglichen Zielen immer leicht vorhalten: Auf den Punkt schießen, den der Gegner erreicht haben wird, wenn unsere Projektilen bei ihm ankommen. Wichtige Schiffsposten möglichst selbst besetzen, denn unser Compi ist ein äußerst miserabler Schütze und ein noch viel schlimmerer Kapitän. Ansonsten Good Luck!

Tja, das Fußballerleben bei **Manchester United Europe** ist nicht leicht. Um es ein wenig erträglicher zu machen, hier nun einige Tips von Maximilian Teschemacher. Für Anfänger ist der UEFA-Cup zu empfehlen, da dieser der leichteste Wettbewerb (leider auch der langweiligste) ist. Geübtere Kicker sollten sich entweder die Pokalrunde der Pokalsieger oder die Europameisterschaft vorknöpfen. Zu empfehlen ist allerdings die EM, da der Gewinner nicht nur im Super-Cup, sondern auch an den Weltmeisterschaften teilnehmen darf. Die (vielleicht) beste Mannschaftsaufstellung sieht folgendermaßen aus: 1.Jim Leighton 2.Dennis Irwin 3.Andrej Kontchelskis 4.Steve Bruce 5.Michael Phelan 6.Garry Pallister 7.Bryan Robson 8.Paul Ince 9.Brian McClair 10.Mark Hughes 11.Mark Robins 12.Mal Donaghy 13.Neil Webb 14.Lee Sharpey 15.Danny Wallace. Wenn man nun noch die Werte der gegnerischen Mannschaft ein wenig nach unten korrigiert, dürfte einem Sieg nicht mehr allzuviel im Wege stehen. Nun aber ran an's Tore schießen: Am mittleren dunkelgrünen Streifen entlang laufen, dabei den Feuerknopf bis kurz vor dem Strafraum gedrückt halten, dann loslassen, und schwups ist das Ei im Tor. Bei Freistößen ist es ratsam, das Kreuz auf den Ball zu plazieren und den Joystickknopf lange zu drücken. Eckstöße führt man so aus: Das Kreuz auf die Mitte der Strafraumlinie plazieren, den Knopf lange

drücken, loslassen und mit dem freistehenden Spieler „einbunkern“. Beim Elfer ist der Erfolg mehr oder weniger Glücksache. Bewährt haben sich jedoch ein Schuß nach links unten oder nach rechts oben, jeweils mit gedrücktem Feuerknopf.

Die ersten Tips zu **Fate - Gates of Dawn** haben wir gleich mal dem Programmierer höchstpersönlich aus der Nase gezogen. Nachdem man am zerstörten Gasthaus alles eingesammelt hat, sollte man sich auf den Weg nach Larvin machen, um dort eine (oder mehrere) Party zusammenzustellen. Zu empfehlen sind 2 bis 3 Kämpfer (mind. ein Banshee oder Warlock) und 3 bis 4 Zauberer (Feen oder Nymphen), wobei einer der Zauberfuzzies unbedingt ein Heiler sein sollte. Einige Charaktere besitzen Zusatzskills, die nicht zu verachten sind! Das Party-Mitglied mit dem höchsten Charisma-Wert ist am geeignetsten, um aus Tavernen zu rekrutieren. Zu Spielbeginn werden sicherlich leichte Geldprobleme auftreten; deshalb ein Spar- und ein Generalkonto bei einer Bank einrichten (Zinssätze der Banken vergleichen!). Zum Schluß ein kleiner Hinweis zum ersten Teilquest: Man benötigt einen Charakter, der max. 15 Lenze alt ist und noch keinerlei Kampfaktionen ausgeführt hat...

Die Heißehernten...

Antworten

Den Anfang macht Hans Diewald mit der Lösung zur **Cadaver-Frage** aus Heft 9/91. Die Vergiftung läßt sich vermeiden, indem man die braune Flasche mit der Aufschrift „Menschliche Tränen“ auf den Schlüssel fallen läßt. Die Tränen schwemmen das Gift fort, und der Schlüssel kann ohne Gefahr genommen werden. Die Flasche befindet sich übrigens im „Geheimen Lagerraum“.

Wie man in den dritten Level von **Axel's Magic Hammer**

2ND FRONT	89.-
AH 37 THUNDERHAWK	79.-
AMOS	119.-
AMOS COMPILER	59.-
AMOS 3D	89.-
ARMOUR GEDDON	69.-
BANDIT KINGS	99.-
BANE O.C.FORGE	99.-
BATTLECHESS II	69.-
BUDOKAN	34.-
CADAVER	75.-
CADAVER LEVELS	45.-
CALIFORNIA GAMES	25.-
CARRIER COMMAND	29.-
CASH	69.-
CHAOS STRIKES BACK	69.-
CONFLICT MIDDLE EAST	89.-
EXECUTIONER	69.-
EYE O.T.BEHOLDER	79.-
DAS BOOT	85.-
DEATH KNIGHTS.O.K.	79.-
DEFEND.O.T.CROWN	34.-
DUNGEONMASTER	79.-
F15 STRIKE EAGLE II	89.-
FLAMES OF FREEDOM	85.-
FLIGHT O.T.INTRUD.	95.-
FORGOTTEN WORLDS	25.-
GEM'X	49.-
GHENGIS KHAN	99.-
GREAT COURTS II	75.-
GODS	69.-
HÄGAR	69.-
INDIANA JONES ADV.	79.-
INT.ATHLETICS	69.-
INTERCEPTOR	34.-
KICK OFF II	69.-
-FINAL WHISTLE	29.-
-WINNING TACTICS	19.-
KINGS BOUNTY	79.-
LEMMINGS	69.-
LOGICAL	59.-
LOTUS ESPRIT	69.-
M1 TANK PLATOON	89.-
MANCH.UTD.EUROPE	69.-
NORTH & SOUTH	34.-
OUT RUN	25.-
P.P.HAMMER	69.-
PGA TOUR GOLF	69.-
POWERMONGER	79.-
POWER UP	79.-
PRO FLIGHT	109.-
RAINBOW COLLECT.	69.-
RAILROAD TYCOON	89.-
RETURN OF MEDUSA	79.-
SEC.O.MONKEY ISL.	79.-
SEC.O.SILVERBLADE	79.-
SHERMAN M4	34.-
SIM CITY + POPULOUS	79.-
SPEEDBALL	34.-
STARFLIGHT	34.-
STRIKE FORCE HARR.	34.-
STUNT CAR RACER	29.-
SUPER MONACO	69.-
SWITCHBLADE II	69.-
TEST DRIVE II COLL.	79.-
THEIR FINEST HOUR	79.-
TURRICAN II	69.-
TV SPORTS FOOTBALL	34.-
VIRTUAL REALITY I	89.-
VIRTUAL REALITY II	89.-
W.C.L.LEADERBOARD	25.-
WATERLOO	34.-

kleinANZEIGEN

BIETE HARDWARE

Verkaufe 512 KB Alcomp Speichererweiterung für Amiga 500. 100%o.k. Noch voll neuwertig, kaum gebraucht. Für 100 DM (NP 190). Schreibt an: Nübel Christoph, Mähfeldstr. 13, 7541 Straubenhardt 4, Tel: 07082/50440.

Verkaufe 20 MB Festplatte (neu!) und Software 650 DM VB. Tel: 02166/88065 (Marc), nach 15.00 Uhr!

Verkaufe Amiga 500, Monitor 1084 S, 1 MB, Externes 3,5 Laufwerk, Drucker MPS 1500C, Druckerpapier, Joystick Competition Pro und 240 Disks und Diskboxen, Mousepad. Neupreis: 3.300 DM, VP: 2.200. Beeilt Euch und ruft an unter der Tel: 02691/1397 (fragt nach Ralf!)

Verkaufe Amiga 500, Monitor, Drucker Star LC-10 Colour, Software (Spiele und Anwender), 1 MB RAM und 2. Laufwerk digi. Anzeige. Preis nach VB. Tel: 09722/89200. M. Staab, Sonnenstr. 33, 8722 Waigolshausen.

Verkaufe neue A 590 Festplatte, 20 MB, Verkaufspreis 700 DM, ruft an unter der Tel: 07141/602832.

Verkaufe Commodore PC 30 III, Festplatte 20 MB, ein Laufwerk 3,5", eines mit 5,25", Tel: 08821/73508 ab 17.00 Uhr, oder schreibt an: Markus Krenn, Außere Maximilianstr. 8, 8100 Garmisch-Partenkirchen.

Verkaufe 512 KB Speichererweiterung mit Uhr und Abschalter für Amiga 500. Intern einsteckbar! Noch original verpackt und mit 1 Jahr Garantie! Original Commodore Erweiterung mit NEC Chips! Für nur 70 DM zu haben bei: Diego Drescher, Zur Alten Mühle 7, 3070 Nienburg/Weser or call: 05021/64715.

Verkaufe neuw. 9 Nadeldrucker STAR LC-10 für Amiga, Atari oder PC und Interface und Druckerkabel und neuem Farbband, Um 5000 ÖS oder 710 DM! Tel: 07752/53945 Austria!

Verkaufe für A 2000 XT Karte incl 5,25" Laufwerk. Günstig! Tel: 0202/461838. Boris Mechow, Blombach 18, 5600 Wuppertal 21.

A 500, 1 MB, 2. Laufwerk, externer Monitor, Action Replay, Drucker, 2,5 MB Platine, Disketten usw. zusammen oder einzeln abzugeben! Tel: 0202/595180 (Rüdiger Ohmsen).

Verkaufe Amiga 500 mit Zubehör, Mouse, Diskbox, 40 Games, TV-Modulator und Joystick für 999 DM. Neuwertig/kaum gebraucht! Schreibt bitte an: Gerd Gorenc, Kniebisstr. 30, 7605 Bad Peterstal/Grsb, Tel: 07806/456.

Verkaufe externes 2. Laufwerk 3,5 Zoll für Amiga in sehr gutem Zustand für 120 DM. Und das Nordic Power mit Anleitung (A 500) für nur 110 DM. Außerdem noch Speichererweiterung auf 1 MB für geschenkte 130 DM! plus Porto! Call:

09158/397 (Gunther) von 14.00 bis 20.00 Uhr!

Verkaufe Drucker Star LC 10 Colour, mit viel Zubehör, fast neu, nur 500 DM! Sega Mega Drive und das Super Spiel Strider, 3 Monate alt, nur 300 DM! Ruft an unter der Tel: 07554/8737 (Daniel).

ADIA! Achtung! Einmaliges Angebot! Über 60% Preisverminderung bei Erweiterungs-Steckkarten und einer der kleinsten stromunabhängigen, portablen Diconix Tintenstrahl-Drucker der Welt für alle Computer-Freaks, Video Modulator Kit(PAL) erweitert den Amiga 2000 auf 2032 für 150 Fr. statt 400 Fr., Amiga 2000 Anti-Flimmer Flig-Flag Steckkarte bringt Ihnen eine exzellente Bildauflösung für nur 588 Fr. statt 1.600 Fr. Bitte wenden Sie sich an: Duong Kiem Due, Peterstraße 31, CH-3186 Dürdingen/Swiss, Tel: 004137/037431001.

XT Karte für A 2000 incl. 5,25" LW günstig abzugeben! Schreibt an: Boris Mechow, Blombach 18, 5600 Wuppertal 21, Tel: 0202/461838.

Achtung, brandneu DeInterlace Card für Amiga 2000 von Macrosystem nur 420 DM. Tel: 02136/31773 (Michael).

Halt! Erst weiterlesen! Alle Preise VB! Wegen SW zu verkaufen: Tiny-Eprobrenner für C 64/128 (kompl. aufgebaut) NP 59 für 50 DM, 2 Eproms 2764 (unbenutzt) beide 15 DM, Modulplatine mit Gehäuse NP 15 DM für 10 DM, Bücher (original verpackt!): Maschinensprache und Musikprogrammierung auf dem C 64, NP je 20 DM für je 10 DM, Mouse 1350 (100% o.k.) für 40 DM, Action Replay für 150 DM. Suche außerdem selbst Hardware zu kaufen! L. Heidenreich, An der Malxe 14, O-7570 Forst.

Verkaufe Nintendo Konsole mit Spielen für 470 DM, NP über 800 DM. Schreibt an: Jörg Stegmann, J.G.Schultheißweg 2, 7742 St. Gerorgen.

Verkaufe 1 Jahr alten Amiga 500 mit 1 MB Erweiterung (abschaltbar), batteriebetriebene Echtzeituhr, Reset-Schalter und WB 1.3/AB 1.3 für 1.000 DM. Desweiteren Kick Off 130 DM, Stunt Car Racer 50 DM, Great Courts I 50 DM, Fighter Bomber 60 DM und Ski Simulator 10 DM, alles Original, bitte nur per Post: C. Grunewald, Marburger Str. 245, 6300 Gießen. Auf bald!

Verkaufe Amiga Action Replay II für A 500 (Original verpackt, urcht nur einmal getestet), neu! Wegen Systemwechsel! Verhandlungsbasis 170 DM. Mike Göpfert, Sonnenbergerstr. 96, O-Lichte.

Verkaufe C 64 und Laufwerk und mehr als 120 Spiele. Super Zustand für nur 400 DM. (NP über 650 DM). Verkaufe außerdem einen Spielautomaten DISC 1000, auch neuwertig für nur 300 DM. Verkaufe für Amiga 500 512 KB Speichererweiterung. Original verpackt mit

Akku und Uhr und 6 Monaten Garantie für ganze 98 DM. Ole Brandenburg, Harriehausen 30, 3353 Bad Gandersheim, Tel: 05382/4858.

Verkaufe gut erhaltenen Commodore 64. Preise 150 SFr (inkl. Disketten und Box), Tel: 061/871163 (CH) (Emi verlangen!).

Verkaufe das neueste Modem 2.600 Mnp5 und V.42. Maximale Leistung 19200 Baud! Noch 1 Jahr Garantie. Die Software gibts gratis dazu. Der Preis ist äußerst günstig! Tel: 06424/3796 (Holger verlangen).

Verkaufe Amiga 500 mit Speichererweiterung, Farbmonitor (beide mit Garantie), 10 Original Spiele und 2 Joysticks für 1.500 DM. Philips TV-Tuner AV 7300 für 150 DM. Schreibt an: David Wendt, Gottschedstr. 5, 2000 Hamburg 60.

Verkaufe Video Adapter A 520 inkl. Kabel für 45 DM. Tel: 06253/21026 (Patrick verlangen!).

Verkaufe Amiga 500 1MB, mit Farbmonitor (88000), Laufwerk und Spiele für 1.200 DM, Tel: 040/592530.

Verkaufe für A 500, X-Power professional incl. X Copy professional für 180 DM. (NP 250 DM). Tel: 04261/2585 abends zwischen 19.00-20.00 Uhr. (Sabine Krebs).

Disk Codier Modul für alle Amigas! Luxusanf. mit langem Kabel, LED, bruch- u. stoßsicher, viele Funktionen und Schalter für nur 50 DM inkl. Porto bei: W. Naumann, Südtirolerstr. 2, 8805 Feuchtwangen. Tel: 09852/9893.

Verkaufe 1 Jahr alten Amiga 500 (Maus, Workbench, Bücher) mit zweitem Laufwerk (abschaltbar), Speichererweiterung (Uhr abschaltbar). Abdeckhaube und 20 Disketten, Preis 950 DM. Schreibt an: Marcus Kothlow, Joachim-Friedrichstr. 39/40, W-1000 Berlin 31.

Verkaufe DELUXE Sound V3.0, Sounddigitizer der Luxusklasse, neueste Version, Amiga Test: sehr gut, fast neu und TFMX (Chris Hülsbecks Soundwerkstation) zusammen für nur 250 DM (NP 360 DM!). Tel: 02243/7504 (Mario).

BIETE SOFTWARE

Psst! Verkaufe erstklassige Amiga Originale: Ghostbusters II mit Anleitung für 35 DM, sowie Journey to the Centre of the Earth und Hellfire (jeweils 10 DM!) plus 1 DM Porto. Ulrich Schaller, Augsburgstr. 15, 8851 Thierhaupten.

Verkaufe 30 Original Amiga und PC Games: Chaos Strike Back und Dungeon Master und M1 Tank Platoon je 60 DM, Pang 45 DM, Turrican 40 DM, Narc 45 DM, Midnight Resistance 45 DM, Don't Go Alone 45 DM (5,25" Disk PC). Tel: 06473/1430 (Björn und Patrick Gronych).

Verkaufe Original Great Courts II (dt.) 50 DM oder tausche es gegen Speedball II oder M.U.D.S., Tel: 08868/1309 (Ernst verlangen!).

089/7605151

PLINGANSERSTR.26

8000 MÜNCHEN 70

terscheid, Honigsheimstr. 6, 5000 Köln 71, Tel: 0221/7088544.

Verkaufe Originale. UMS II 60 DM, Powermonger, Imperium, Supremacy je 45 DM, Star Flight, Swords of Twilight je 35 DM, Full Metal Planete, Breach, Faerytale je 30 DM. Tausche auch 2 Spiele nach Wahl gegen Romance of the Three Kingdoms! Schreibt an: Marcello Ferriani, Julienstr. 5A, 4300 Essen 1, Tel: 0201/771225.

Habe massig Demos, Megademos und sonstige PD. Fordert Liste an! Es lohnt sich bestimmt! Eine Disk für nur 1 DM. Schreibt an: M. Marx, Hopfenweg 6b, 1000 Berlin 47.

Verkaufe oder tausche original Games: Their Finest Hour, M1 Tank Platoon, Populous, Indy III, Legend of Faerghail und ca 100 andere. Tausche gegen Rollenspiele. Tel: 0231/233802 (Thomas Langer).

Verkaufe Amiga Originale: Buffalo Bill, Day of Pharaoh, Dragonflight, Dungeon Master, Gunship, Khalaan, Tie Break, Nightbreed (Adv.), Rings of Medusa, Space Harrier I, Loom, Legend of Faerghail, Kult, Maniac Mansion, Ooze, Beast I, Personal Nightmare, Space Quest II u. III, Untouchables für je 30 DM. Schreibt an: Claus Huget, Jägerstr. 18, 2870 Delmenhorst, Tel: 04221/6581.

Österreich Amiga Programme, neueste Spiele und Anwender, sowie ältere Programme zu vergeben. Tel 0222/3659542 (Eduard Mayer).

Verkaufe Original Amiga Spiele: Side Show 35 DM, Day of the Viper 30 DM, Zak McKracken 35 DM, Cadaver 40 DM, Spy vs Spy, Stryx, Bad Company, H.A.T.E., Dark Fusion, Spidertronic, Beyond the Ice Palace je 10 DM, Fatal Heritage 40 DM, Eye of Horus 15 DM und Globulus 20 DM. Tel: 0208/651902 ab 19.00 Uhr (Claus-Peter Kandelbinder).

Klassiker zu verkaufen! Biete unbenutztes Super Cars Game für 35 DM und International Karate Plus für 30 DM. Beides Originale! Meldet Euch unter Tel: 0711/533808 (Daniel).

Verkaufe oder Tausche nur Originale, Grand Slam, Xenophobe, BMX, Reise zum Mittelpunkt der Erde je 20 DM. Suche Test Drive II, The Duel. H. Odparlik, Rote Gasse 50a, O-8250 Meßen.

Verkaufe Elite, Eco, Populous, Archipelagos, Starglider II, Jagd auf Roter Oktober, Flight Sim II je 35 DM. Starwars, Defender of the Crown, Future Dreams, The Art of Chess je 20 DM, zusammen 300 DM. Sven Dräger, Narzissenweg 3, 3400 Göttingen.

Verkaufe Amiga Originale: Power Monger 45 DM, Emlyn Hughes International Soccer 25 DM. Janz Paul, Schultestr. 27, 4100 Duisburg 1.

Amiga Original Spiele: Challenger, Vader Demolition, Impact, Las Vegas, TeakWOnDo, Space Station, Space Battle je 10 DM, Fish PD 50-400 je 1.90 DM zu verkaufen! J. Noetzel, Elisabethstr. 36, 4040 Neuss 21.

Verkaufe Lotus Esprit Turbo Challenge für 55 DM oder tausche gegen

Battle Command, Wings, Hard Drivin II oder Stormovik, Tel: 06028/7014 (Michael).

Verkaufe folgende Games: Skidz, Cadaver, Voyager, Ra, Manchester United, Circus Attractions. Jedes nur 35 DM, bei Abnahme aller nur 150 DM. Tel: 07151/21625 (Pit).

Verkaufe für Amiga das Spiel Maupiti Island für sage und schreibe 50 Piepen (natürlich harte DM). Nur Original. Tel: 030/4025239 (Christian).

New Stuff: Verkaufe günstig z.B. Original The Gold of the Aztecs und F 19 Stealth Fighter, auch Tausch möglich. Meinhard Linke, Nemsdorfer Weg 59, O-4240 Querfurt, Tel: 004430/2516.

Verkaufe oder tausche! Biete World Soccer gegen Superleague oder Player Manager oder verkaufe World Soccer. Ruft an bei Ingo, Tel: 04962/5989.

Amiga Software: Biete folgende Originale zur Hälfte vom Neupreis: Better Dead than Alien, Space Ranger, Fish, Hybris, Roger Rabbit, Raffles, Ninja Mission, Katakis, Populous, Fighting Soccer, Chase HQ, The Lurking Horror, Omega, North and South, Elite, Oil Imperium. The Chrono Quest, Their Finest Hour, Flight II. Ruft an unter: 02174/39323 (Marcus Seybicke).

SUCHE SOFTWARE

Kaufe Nuclear War und Rick Dangerous II (nur Originale!) Zahle gut! Tel: 0671/28980 (Boris).

Kaufe Lost Patrol für A 500. Zahle 30-35 DM. Nur Original! Schreibt an: Rainer Bartling, Gomaringenstr. 17, 7401 Nehren.

Suche die Spiele Gremlins I und II, Ghostbusters I und II, Sim City und Great Courts II und andere gute Sachen. Biete dafür 50-70 DM mehr oder weniger, oder ich habe auch Tauschmaterial da, z.B. Zurück in die Zukunft II, Space Quest II, Batman und 200 Sachen mehr. Also schreibt an: Tim Gold, Tunnelweg 11, 4600 Dortmund oder ruft an, Tel: 0231/483127.

Suche folgende Amiga Originale (evtl. mit Anleitung und Verpackung), Larry II und III, Populous, Chrono Quest II, Powermonger. Schreibt an: Ingo Schall, Lindenweg 9, 8481 Altenstadt, Tel: 09602/4265.

Suche Superstar Ice Hockey oder American Ice Hockey für Amiga, zahle bis 40 DM. W. Gärtner, Tesvesstr. 32, 6000 Frankfurt/M., Tel: 069/7380166.

Suche dringend Original Tetris mit Verpackung und Anleitung und Sonix V.2.0 für höchstens 25 DM pro Stück. Ruft an: 030/8312119 (Patrick verlangen).

Suche für Amiga die Spiele (nur Original) Indy III (Adv.), Maniac Mansion, Flimbo Quest, Big Business, Player Manager, Flood, Wall Street Wizard. Schreibt an: Jürgen Radinger, Römerstr. 21, 8874 Leipzig.

Suche Original: Pagestream, Page Setter oder anderes DTP Programm. Schreibt an: Peter Rauchscher, Friedrichstr. 44, 5630 Rem-

scheid 11.

Suche Original Software für den Amiga. Auch ältere Programme. Schickt Eure Listen an: D. Schneider, Leibnizstr. 2a, 6500 Mainz.

Suche Pirates und Schlabarian für A 500, nur Originale mit deutscher Anleitung. Ruft an unter: 07332/4312 oder schreibt an: Perky Pasold, Ostlandstr. 16, 7926 Böhmekirch.

Suche: Borodino, Armada. Originale verzweifelt gesucht! Schreibt an: Gerd Wogatzki, Wartheinstr. 34, W-1000 Berlin 44 oder ruft an unter: 030/6258686.

Suche Originale mit deutscher Anleitung für Amiga 500, zu einem möglichst billigen Preis. Bei Mengenrabatt auch Abnahme mehrerer Programme. Listen bitte an: Ralph Schneider, Hellerbergstr. 24, 5908 Neunkirchen 2.

Kaufe Originale: Battlehawks 1942 und It came from the desert für je 20 DM, Wings, Secret of Monkey Island für je 25 DM, North and South für 15 DM, Indiana Jones III (Adv.dt.) für 20 DM und andere gute Spiele. Zahle nur per Nachnahme. Schreibt an: Maik Vock, Georg-Wolters Str. 13, 3300 Braunschweig. Zahle pro Spiel 15-25 DM.

VERSCHIEDENES

Verkaufe Game-Boy incl Tetris & Solar Striker für 160 DM. Alles in Top-Zustand. Schreibt an: O.Plink, Im Kirchenöschle 6, W-7904 Dellmensingen, Tel: 07305/5124 (abends).

Verkaufe Team Yankee gegen Höchstangebot oder tausche alles gegen Gameboy & Zubehör (möglichst mit Super Mario Land). Schreibt an: Dennis Lübke, Ziegenortler Pfad 21a, 1000 Berlin 27, Tel: 030/4317686.

Suche original Kartons: Full Metal Planete, Future Wars, Gravity, Drakken, Logo, Paradröid 90, Interphase, Dragons Breath, Damocles & Mission, Day of Pharaoh, Resolution 101, Blue Angels, Jeanne d'Arc. Ruft an unter Tel: 06172/79776 (A. Buchtal).

Biete Lösungen zu diversen Programmen von Sierra On-Line und Lucasfilm. Fast alle vorhanden - auch andere. Stück 5 DM, Mengenrabatt, jeder zehnte erhält die Bestellung umsonst! Nicolai Barbat, Weberstraße 5, 5608 Radevormwald, Tel: 02191/668373.

Verkaufe Hefte: Amiga-DOS 2/90 und 3/90 und Joystick 4/89 und 9/89, Preise VB, Heiko Meyer, Ulmenstr.4, W-2984 Berumbur, Tel: 04936/7036 von 18.00-21.00 Uhr.

Zirkus, das neue Amiga-Disketten Magazin kommt. Schickt uns Eure Beiträge auf Diskette zu (Rückporto!). Ihr bekommt dann die neueste Ausgabe. Schreibt an: Markus Ziegler, Ringstr. 9, 7109 Krauthheim 1.

Hey Leute! Suche 100% erhaltene Amiga Joker Hefte 1/89, 1/90 und 3/90 für je 8 DM. Laßt Euch das Angebot nicht entgehen. Schreibt an: Florian Wendt, Krupunder Grund 46, 2083 Halstenbek.

Biete über 90 Lösungen für Spiele! Z.B. Wonderland, Monkey Island I, K.Q.V, Ultima VI etc. Das Stück 10

DM! Bei: C. Diehl, Zum Römergrund 28, 6501 Wörrstadt, Tel: 06732/4289.

Stop! Logos, Graphiken, Fonts! Auf dem Amiga malen wir für Euch Demos, Intros, usw. das Beste! Call: 02103/60774 (ask for Marc) only from 16.00-23.00 Uhr. Only legal stuff!

Verkaufe neueste Amiga Soft! Liste anfordern bei: Andreas Kuhnke, Danzigerstr. 23, 5204 Lohmar 1 (Porto beilegen!).

Verkaufe Bookware: Reflexious 70 DM, Amiga 3D-Sprinter und Amiga Sounder und Amiga Audio-Entwickler Port und Superbase für je 75 DM. Super-Base Praxis Buch 40 DM, Appetizer 59 DM, Photon Paint 2.0 und Photon Video (Cel Animation) je 150 DM (100ig o.k., Original). Schreibt an: Andre Hennig, Lützowstraße 60, O-7022 Leipzig.

Suche Codes zu Maniac Mansion, meine sind im Eimer. Zahle 5 SFr. Meldet Euch bei: Simon Spiegel, Oberalpstr. 55, CH-4054 Basel/Schweiz, Tel: 061/3028104.

S.O.S.! Suche guterhaltenen Amiga Joker 11/89, 12/89, 1/90 und 3/90! 20 DM pro Heft! Tel: 06821/12810 (Stefan verlangen!) Außer Montag und Dienstag!

Australian Box. Viele Regional- und Netzbretter (Freenet), viele nette Leute, 24h online, bis 2400 Baud. Achtung: ab Mitte Mai sage und schreibe 3 Ports (dann sind Konferenzen möglich!), Tel: 030/4637426. Markus Hansch, Obstallee 11, W-1000 Berlin 20.

Kaufe Lösungen für C. IceMan, P.Quest II, Larry II und III, Gold R., Kings Quest V, Geisha, u. alle Adv. von Lucasfilm Games, je 5 DM und Porto. L. Pawlinski, Hildebrandstr. 30, 3200 Hildesheim.

Sucht Ihr einen rentablen Nebenjob, bei dem Ihr etwa 100 DM täglich verdienen könnt? Für jeden Computerbesitzer geeignet. Info gegen frankierten Rückumschlag bei: Christian Barisch, Dieselstr. 5, 8903 Bobingen.

Suche Amiga Joker Heft 1/90. Biete 20 DM oder Cheat zu Running Man. Schreibt an: R. Schladitz, Kreuzbreite 8, O-3015 Magdeburg.

Verkaufe ASM Hefte, verkaufe Jahrgang 90 (nur komplett zu verkaufen, ohne Sonderhefte, ohne Poster) für nur 45 DM. Tel: 06035/2731 (Martin).

Ich hasse ASM-Hefte, deshalb möchte ich meine Alten (ich meine nicht meine Eltern!) loswerden! Ausgabe 2/90 und 11/90, Preis sagt Ihr! Meine Adresse lautet: Tim Feindt, Am Felde 29, 2081 Holm! Amiga for ever!

Neueste Amiga Soft! 2 SFr einsenden und Du bekommst meine Liste: Jan Hochstrasser, Buchenweg 12, CH-3012 Bern/Schweiz.

KONTAKTE

Suche Tauschpartner für Amiga Software! Egal ob Anfänger oder Profi, Hauptsache ehrlich! Schreibt an: Gunnar Herrmann, Grünthaler Str. 88, O-9330 Olbernhau.

Hi Freaks! Wir suchen weiterhin Tauschpartner für Utilities und Ga-

mes! Schreibt an: Daniel Meier, Pappenheimer Str. 16, 8500 Nürnberg 60. 100% Antwort!

If you wanna see your demo or intro on one of our compilations, please send it as fast as possible to this address: Bathory, Oberdorf 22, CH-8548 Ellikon, Switzerland.

Ich suche neue, zuverlässige Amiga Contacts. Keine Anfänger! Disk oder Listen an: D. Duwe, Angerstr. 44, 3406 Bovenden 1. 100% Antwort, Write soon!

Tausche neueste Software für Amiga! 100%ig Antwort bei Rückporto (1 DM in Briefmarken beilegen), gilt immer! Schickt Eure Listen an: Christian Ebner, Mendelstr. 45, I-39100 Bozen/Italien.

Suche zuverlässige Tauschpartner für Amiga Soft. Seid Ihr Tauschpartner für nicht nur einmal und aus dem Raum Schwäb-Gmünd, dann ruft mich an, Tel: 07171/63103 (Markus Poerschke).

Suche zuverlässige Tauschpartner von Amiga Games. Habe gute Sammlung mit Top Games parat. Schickt Eure Listen oder Disk an folgende Adresse: Stefan Ramahi, Jean-Paul-Str. 17, 4000 Düsseldorf 30 oder ruft an unter: 0211/627694.

Suche gute Sounders, Grafiker und Programmierer zum Beitritt eines Clubs (Zwecks Demoprogrammierung). Außerdem werden Kontakte aller Art gesucht (z.B. Tausch von Soundtrackmodulen). Schreibt an: Thorsten Feuerbach, Liederbachstr. 5, 6233 Kellheim.

Suche Tauschpartner für Anwendersoft! Habe ständig neueste Soft! Jeder Brief mit Rückporto wird beantwortet! Tausche grundsätzlich jede Soft, die ich noch nicht habe! Jeder ist willkommen! Ruft an: 07543/1457 oder schreibt an: Stephan Grothe, Narzissenweg 3, 7994 L'argen.

Suche dringend Kontakt zu zuverlässigen Tauschpartnern für Amiga 500/2000 Software, sowie zu 64er Computerfreaks. Erbiete Zuschriften unter folgender Adresse: Ufermann, Bielastr. 46, O-7152 Boehlitz-Ehrenberg/Leipzig.

Suche zuverlässige Tauschpartner! Habe Topsoft, z.B. M.U.D.S., Lemmings, Powermonger, Indy 500, uva. Schreibt an: Simon Spiegel, Oberalpstr. 55, CH-4054 Basel/Schweiz, Tel: 061/3028109.

Hardline (a legal Amiga force) sucht noch fähige Leute, die bei uns einsteigen wollen. Vor allem Coders! Schreibt an: A. Gerke, Auf der Woort 3, 5768 Sundern 9 (with disk!) Only legal guys wanted!

Suche Tauschpartner für Amiga Soft! Keine Tauschpartner für einmal gesucht, und wenn möglich im Raum Köln. Listen oder Disks an: Frank Wolber, Görlinger Zentrum 26, 5000 Köln 30, oder ruft an unter: 0221/5002610.

Suche zuverlässige Kontakte im Raum Hagen aller Altersklassen. Bin selber 14 Jahre alt! Ruft an unter: 02334/4801 (nur nach 10.00 Uhr anrufen, wenn Ihr mich nicht erreichen solltet, laßt Eure Nummer da!)

Achtung! Suche Tauschpartner zum Tausch von Informationen und Software. Suche das Spiel Afterburner. Also los, wer einen Tauschpartner

sucht und das Spiel besitzt schreibt an: Pierre Babeck, Biberkiez 3, O-1585 Potsdam.

Suche Tauschpartner für meinen Amiga 500. Schickt Listen und Disk an: Mark Behrends, Parkstr. 5, 2872 Hude 1.

Suche Tauschpartner für Amiga. Habe das Neueste und suche es! Ruft mich an unter: 07134/10821. Verkaufe außerdem Batman für 30 DM!

Wir suchen noch Mitglieder für unseren Computerclub für alle Systeme! Er trägt den Namen: ÖAMS Computercenter. Wir haben eine Computerzeitschrift, in der Ihr Redakteure sein dürft! Infos bei: Ulli Hartmann, Heinrichstr. 25, 6601 Klarenthal, Tel: 06898/33131.

Suche Tauschpartner für Amiga Games! Ruft an unter der Tel: 06806/83763 (Michael!)

Suche Tauschpartner für Amiga Soft! Schickt Eure Listen an: Roger Bowald, Giacomettistr. 59, CH-7000 Chur/Schweiz. Verkaufe und kaufe auch Soft! Auch Anleitungen vorhanden! Liste anfordern!

Programmierer Team sucht Top Programmierer (Assembler!) und Top Grafiker zwecks Top Spiele Entwicklung. Grafiker bitte Demos zusenden! Adresse: Murad M. Barki, Bergstr. 218, 4370 Marl.

If you want the newest Soft, contact me, Tel: 05423/7683. Be fast! (Patrick Schüler).

Amiga! MS-DOS! Neueste Games und viele deutsche Anleitungen superschnell und günstig abzugeben! Die erste Adresse für den engagierten Amiga-PC-User! Umfangreiches Gratisinfo auf Disk anfordern bei: Amiga-Usergroup, Postfach 612, A-8011 Graz/Österreich.

Suche Brieffreund/in mit Amiga und Lust zum Erfahrungsaustausch. Zeit ist Geld, also schreibt schnell an: Frank Böle, Bödikerstr. 21a, 4473 Haselünne.

Suche Tauschpartner in ganz Deutschland! Bin 100% zuverlässig, meldet Euch bei Tel: 02041/48681 ab 18.00 bis 20.00 Uhr anrufen!

Suche: Demos, Megademos & Intros aller Art; Sourcecodes über Demos & Intros; Contacts zu Assembler-Programmierern; Schreibt an: Armin Roth, Ringstr. 16 CH-4414 Füllinsdorf

KOSTENLOS

ist Deine PRIVATE Kleinanzeige in Amiga Joker. Einfach Postkarte zur Hand nehmen, Anzeigentext, Rubrik und Absender draufschreiben und ab damit in den Briefkasten an folgende Anschrift:

**Joker Verlag
Kleinanzeige
Untere Parkstr. 67
8013 Haar**

Aber **ACHTUNG:** Texte, die länger als 4 Zeilen sind, werden von uns gekürzt, und Anzeigen, die auf **Raubkopien** oder **indizierte Spiele** schließen lassen werden ebensowie veröffentlicht wie welche mit **PLK-Nummern** - nämlich gar nicht! So, war's das? Leider nicht ganz: Mit Wartezeiten von ca. drei Ausgaben bis zur Veröffentlichung muß gerechnet werden!

COMPUTERSHOP OF THE 90's

WORLD OF WONDERS

**WORLD OF WONDERS
COMPUTER-SHOP OF THE 90's
06196/84747**

**ASCHAFFENBURG - BERLIN
FLENSBURG - FRANKFURT**

**AMIGA-KÖLN 91
vom 31. 10. bis 3. 11. 91
finden Sie uns:
HALLE 7 / STAND Nr. 22**

LÖSUNGSBÜCHER: je: 29,90 DM

Spirit of Adventure	Monkey Island
Cadaver Payoff	Bane of the Cosmic Forge
Secret of Silverblade	Dragonflight
Loom	Dungeonmaster
Eye of the Beholder	Legend of Fairghall

GAMEBOY

Mickey Mouse 2	60,00
Duck Tales	60,00
The Punisher	60,00
Batman	60,00
Chase HQ	60,00
Snoopy	60,00
Final Fantasy Legend	75,00
Malibu Beach Volley	60,00
WWF Superstars	60,00
Teenage Mutant Ninja	60,00

VERSANDKOSTEN:
Nachnahme: 9,- / Vorkasse: 4,-

Bestellung ab 90,- versandkostenfrei!

VB. = Vorbestellung möglich
DA = deutsche Anleitung
DV = deutsche Version
Druckfehler oder Preisänderungen vorbehalten!

**Besuchen Sie uns doch mal
SPIELEN - TESTEN - STAUNEN
in unseren Geschäften bei:**

6000 FRANKFURT (Versandzent. und Laden)

Marktplatz 39, 6231 Schwalbach/Ts.

Telefon 06196 - 84747 oder 3276

Montag - Freitag: 10-13 / 15-18 Uhr
Samstag: 10 - 13 Uhr

8750 ASCHAFFENBURG (Versand und Laden)

Kilianstr. 9, 8752 Gunzenbach
Ansprechpartner: Thorsten

Telefon: 06029 - 7192

Montag - Freitag: 10-13 / 14-21 Uhr
Samstag: 10 - 14 Uhr

2390 FLENSBURG (Versand)

Ansprechpartner: Markus

Telefon: 0461 - 93796

Montag - Freitag: 17 - 21 Uhr

1000 BERLIN (Versand)

Ansprechpartner: Bernd

Telefon: 030 - 3246326

Montag - Freitag: 17 - 21 Uhr

TOP-AKTUELL	AMIGA
3D Construction Kit	DV 119,90
Antares	DV 69,90
Armour Geddon	64,90
Armalyte	DA 64,90
Bandit Kings	DA 89,90
Bane of the Cosmic Forge	89,90
Bards Tale 3	DV 69,90
Battle Chess 2	DA 64,90
Battle Isle	VB.
Big Business	DA 59,90
Billard 2 Sim.	64,90
Billy the Kid	VB.
Blade Warrior	DA 69,90
Brat	DA 64,90
Bundesliga Manager Prof.	DV VB.
Cadaver	DA 69,90
Cadaver - the Payoff	49,90
Challenge Golf 3D	DA 64,90
Chuck Flock	DA 64,90
Chuck Yeagers V2	DA 69,90
Covert Action	VB.
Cruise for a Corpse	DA 69,90
Crystal of Arborea	DA 69,90
Darkman	DA 64,90
Death Knights of Krynn	VB.
Deuterios	DA VB. 76,90
Die Kathedrale	DV VB. 89,90
Dragon Fighter	VB.
Elf	VB.
Elvira	DV 76,90
Eye of the Beholder	DV 76,90
F-15 Strike Eagle 2	DA 82,90
F 1 Grand Prix Circuits	DA 69,90
Frenetic	DA 64,90
Gurboat	DA 76,90
Hägar der Schreckliche	DA 64,90
Hunter	DA VB. 76,90
Int. Champion Athletics	DA 64,90
Jahangir Khan Squash	DA 69,90
Kardinal of Kremlin	DA 64,90
Kings Bounty	76,90
Leisure Suit Larry 3	DV 89,90
Life and Death	DA 64,90
Manchester United Europe	DA 69,90
Mega lo Mania	DA 82,90
Megaphonix	VB.
Mercs	DA 64,90
Metal Mutant	DA 64,90
Monkey Island	DV 69,90
Monster Business	DA 64,90
Mult Player Manager	64,90
Nam 1965-75	DA 76,90
Navy Seals	DA 64,90
Outzone	DA 64,90
P. P. Hammer	DA 59,90
Pot Panic	DA 64,90
Pro Flight Simulator	DA 89,90
Quest for Glory 2	89,90
R-Type 2	DA VB. 69,90
RBI Baseball 2	DA 76,90
Return of Medusa	DV 69,90
Robin Hood	DA VB. 64,90
Rod Land	VB.
Search for the King	DA 82,90
Secret of the Silver Blades	69,90
Shadow Dancer	DA 64,90
Silent Service 2	DA VB. 82,90
Sim City Arch. 1/2	DA 49,90
Simpsons	VB.
Space Quest 3	DV 89,90
Spirit of Adventure	DA 69,90
Super League Manager	VB.
Terminator 2	VB.
Test Drive 2 Collection	DA 76,90
Think Cross	VB.
Thunderhawk	DV 76,90
Toki	DA 64,90
Utopia	DA 76,90
Virtual Reality	DA 82,90
Virtual Worlds	76,90
Warzone	DA 59,90
Winzer	DV 69,90
Wreckers	64,90

Andere Spiele und Module, die Sie in diesem Heft lesen oder interessieren, aber in dieser Anzeige nicht finden, auf Anfrage!

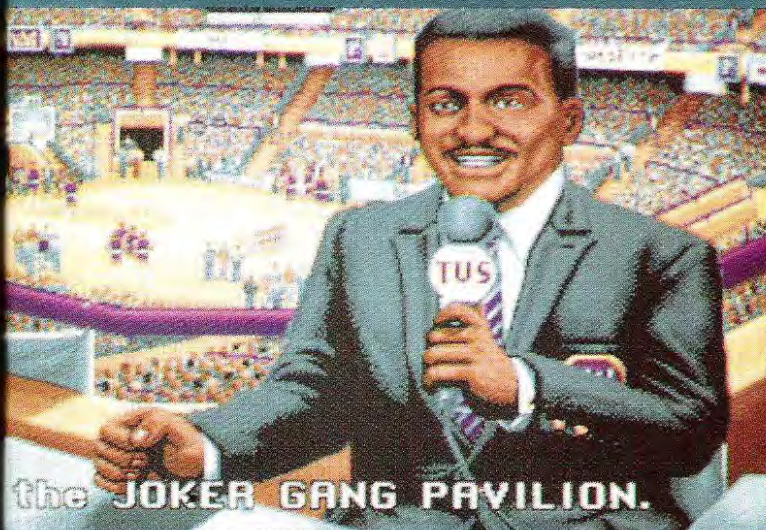
Der Joker-Index - Alle Tests im Jahresrückblick!

Die fett gedruckten Programme wurden mit einem Hit gekürt.

Titel	Ausgabe	Seite	Rubrik	Titel	Ausgabe	Seite	Rubrik	Titel	Ausgabe	Seite	Rubrik	Titel	Ausgabe	Seite	Rubrik
16 Bit Hit Maschine	4/91	78	Compilation	Extase	11/90	74	Strategie	Magnum 4	12/90	97	Compilation	Shuffle	2/91	79	Strategie
9 Lives	3/91	85	Geschicklichkeit	Exterminator	3/91	83	Action	Manchester United Europe	9/91	16	Sport	Sim City Architecture I & II	9/91	30	Verschiedenes
A-10 Tank Killer	1/91	23	Simulation	Eye of the Beholder	9/91	54	Abenteuer	Manix	12/90	58	Geschicklichkeit	Sim City X Populous Doppelpack	7/91	100	Compilation
A Prehistoric Tale	3/91	14	Geschicklichkeit	F-15 Strike Eagle II	5/91	32	Simulation	Masterblazer	12/90	34	Verschiedenes	Simulacra	1/91	70	Action
Action Stations!	5/91	74	Simulation	F-19 Stealth Fighter	10/90	10	Simulation	Mastermix	2/91	39	Compilation	Six or Die	4/91	32	Sport
Advanced Destroyer Simulator	3/91	30	Simulation	Faces	2/91	64	Strategie	Match Pairs	2/91	82	Strategie	Skull & Crossbones	7/91	39	Action
Advanced Fuel Machine Sim.	5/91	78	Simulation	Falcon Mission Disk 2	11/90	42	Simulation	Matrix Marauders	10/90	28	Sport	Slabs	10/90	82	Geschicklichkeit
Air Supply	12/90	60	Action	Fantasy World Dizzy	3/91	61	Geschicklichkeit	Maupiti Island	12/90	27	Abenteuer	Sliders	2/91	44	Geschicklichkeit
All time favourites	12/90	95	Compilation	Fatal Heritage	10/90	41	Abenteuer	Mean Streets	12/90	54	Abenteuer	Sly Spy	1/91	82	Action
Alpha Waves	2/91	56	Verschiedenes	Fate - Gates of Dawn	3/91	34	Abenteuer	Mega-Traveller 1	7/91	54	Abenteuer	Snowstrike	12/90	78	Compilation
Amos	10/90	68	Anwendung	Final Battle	12/90	50	Abenteuer	Merchant Colony	5/91	48	Simulation	Soccer Mania	2/91	99	Compilation
Anarchy	10/90	28	Action	Final Conflict	1/91	60	Strategie	Merco	9/91	32	Action	Sophieie	1/91	80	Action
Ancient Battles	4/91	36	Simulation	Finale	2/91	98	Compilation	Metal Masters	7/91	71	Action	Space Assault	5/91	76	Action
Antares	4/91	30	Abenteuer	Fire & Brimstone	10/90	86	Geschicklichkeit	Metal Mujari	7/91	73	Action	Spaceball	4/91	33	Geschicklichkeit
Arcade Smash Hits	7/91	97	Compilation	Fire & Forget II	12/90	36	Action	Miami Chase	7/91	33	Action	Speedball II	3/91	41	Sport
Armour-Gaddon	9/91	73	Simulation	Fists of Fury	4/91	79	Compilation	Microbatle & Fullspeed	11/90	82	Verschiedenes	Spell Bound	12/90	31	Geschicklichkeit
ATF II	1/91	44	Action	Flight of the Intruder	7/91	28	Simulation	Midnight Resistance	10/90	34	Action	Spellfire the Sorcerer	12/90	78	Geschicklichkeit
Atomic Robo-Kid	12/90	56	Action	Flimbo & Magne	10/90	56	Geschicklichkeit	Midwinter II	5/91	12	Verschiedenes	Spider Man	1/91	44	Geschicklichkeit
Atomino	12/90	29	Strategie	Flip It & Ghost	1/91	60	Strategie	MIG-29 Fulcrum	2/91	60	Simulation	Spindizzy Worlds	1/91	18	Geschicklichkeit
Awesome	1/91	41	Action	Flood	10/90	56	Geschicklichkeit	MIG-29 Soviet Fighter	5/91	75	Action	Spirit of Adventure	7/91	16	Abenteuer
Backgammon	4/91	42	Strategie	Fly Fighter	11/90	74	Action	Mighty Bomb Jack	3/91	16	Geschicklichkeit	Spirit of Excalibur	5/91	51	Abenteuer
Backgammon Royale	5/91	56	Strategie	Frenetic	9/91	28	Action	Mind Games	2/91	99	Compilation	Sports Compilation	4/91	78	Compilation
Back to the Future III	4/91	14	Action	Fruit Machine	4/91	84	Verschiedenes	Mixed-Up Mother Goose	3/91	36	Abenteuer	Spy who loved me	11/90	10	Action
Badlands Pete	3/91	61	Action	Full Blast	7/91	98	Compilation	Monkey Island	1/91	30	Abenteuer	Star Control	2/91	80	Strategie
Bandit Kings of Ancient China	9/91	76	Simulation	Future Basketball	11/90	52	Sport	Mony Python's	12/90	34	Action	Stellar 7	9/91	78	Action
Bane of Cosmic Forge	4/91	72	Abenteuer	Future Bike	11/90	83	Action	Monopoly	7/91	74	Brettspielumsetzung	Storm across Europe	10/90	86	Strategie
Bar Games	12/90	69	Verschiedenes	Future Classics	11/90	75	Compilation	Monster Business	9/91	18	Geschicklichkeit	Stormball	9/91	60	Sport
Bard's Tale III	5/91	49	Abenteuer	Galactic Empire	3/91	32	Abenteuer	Monster Pack	7/91	99	Compilation	Street Rod	11/90	41	Verschiedenes
B.A.T.	11/90	34	Abenteuer	Gauntlet III	5/91	14	Geschicklichkeit	Moonbase	9/91	60	Simulation	Sunder II	11/90	52	Action
Battle Command	11/90	14	Simulation	Gazza II	3/91	44	Sport	Moonblaster	10/90	42	Action	Stundenglas	11/90	44	Abenteuer
Battlemaster	11/90	30	Abenteuer	Geisha	1/91	64	Abenteuer	Moonshine Racers	7/91	40	Sport	S.T.U.N. Runner	2/91	70	Action
Battle Storm	3/91	17	Action	Gem Stone Legend	3/91	53	Action	Mr. Do Run Run	11/90	86	Geschicklichkeit	Subuteo	12/90	79	Verschiedenes
Beast Busters	9/91	52	Action	GEMX	3/91	28	Strategie	M.U.D.S.	2/91	42	Sport	Super Cars II	5/91	16	Sport
Betrayal	1/91	16	Strategie	Genghis Khan	4/91	43	Simulation	Multi-Player Soccer Manager	9/91	40	Simulation	Super Grand Prix	4/91	85	Sport
Big Box	7/91	97	Compilation	Germ Crazy	7/91	30	Strategie	Murder	10/90	27	Verschiedenes	Super Monaco GP	4/91	61	Sport
Big Business	12/90	16	Simulation	Getysburg	3/91	85	Strategie	Murders in Space	1/91	69	Abenteuer	Super Off Road	1/91	70	Sport
Blazing Thunder	5/91	63	Action	Ghost Battle	7/91	30	Action	Mystical	2/91	70	Geschicklichkeit	Super Shweek	1/91	72	Geschicklichkeit
Blue Max	5/91	39	Simulation	Globulus	12/90	60	Geschicklichkeit	NAM	4/91	18	Simulation	Supremacy	12/90	80	Strategie
Bomber Bob	11/90	28	Action	Gods	5/91	30	Action	Napoleon	5/91	50	Strategie	Swap	4/91	36	Strategie
Booly	9/91	40	Strategie	Golden Axe	1/91	52	Action	NARC	2/91	41	Action	Switchblade	2/90	28	Geschicklichkeit
Brain Artifice	7/91	64	Strategie	Gold of the Aztecs	11/90	49	Action	Narco Police	1/91	53	Action	Switchblade II	5/91	42	Geschicklichkeit
Brat	7/91	18	Geschicklichkeit	Goldrush	4/91	77	Compilation	Neurocracer	10/90	46	Abenteuer	SWIV	4/91	16	Action
Buck Rogers	2/91	71	Abenteuer	Go Player	5/91	64	Strategie	Nightbreed	11/90	33	Abenteuer	Swords & Galleons	7/91	65	Verschiedenes
Build it	9/91	56	Geschicklichkeit	Great Courts 2	12/90	18	Sport	Nightbreed	11/90	32	Action	Tangram	7/91	66	Strategie
Cadaver	12/90	41	Abenteuer	Gremlins 2	11/90	16	Action	Nighthunter	12/90	82	Geschicklichkeit	Technoball	4/91	70	Geschicklichkeit
Cadaver - The Payoff	9/91	18	Abenteuer	Guardian Angel	11/90	52	Action	Night Shift	1/91	34	Geschicklichkeit	Team Suzuki	3/91	27	Sport
Carcharodon - White Sharks	7/91	42	Action	Gunboat	9/91	43	Simulation	Ninja Rebels	5/91	48	Action	Team Yankee	12/90	30	Simulation
Captive	12/90	28	Rollenspiel	Halls of Montezuma	9/91	64	Simulation	Ninja Remix	2/91	18	Action	Teenage Mutant Hero Turtles	2/91	80	Action
Carthage	2/91	69	Strategie	Hardball II	10/90	84	Sport	Nitro	1/91	58	Sport	Teo Off	5/91	50	Sport
Car-Vup	2/91	16	Geschicklichkeit	Hard Drivin'	3/91	10	Simulation	No Exit	1/91	72	Action	Terran Envoy	2/91	56	Abenteuer
Cash	9/91	76	Simulation	Harley Davidson	10/90	85	Sport	Obitus	2/91	10	Abenteuer	Tetris	9/91	66	Geschicklichkeit
Centurion	7/91	52	Verschiedenes	Harpoon	3/91	52	Simulation	Omicron Conspiracy	2/91	30	Abenteuer	Thalton 1st Year	4/91	78	Compilation
Century	11/90	60	Geschicklichkeit	Heart of the Dragon	4/91	80	Abenteuer	On the Road	2/91	50	Simulation	The Ball Game	9/91	52	Strategie
Challengers	2/91	98	Compilation	Hero Quest	7/91	41	Brettspielumsetzung	Opops Up	10/90	36	Geschicklichkeit	The Famous Five	5/91	42	Abenteuer
Champions of the Raj	9/91	42	Simulation	Heroes	12/90	85	Compilation	Operation Com. Bat	3/91	43	Strategie	The Final Whistle	3/91	54	Sport
Chaos Strike Back	2/91	49	Abenteuer	High Energy	4/91	77	Compilation	Operation Stealth	10/90	13	Abenteuer	The Fool's Errand	2/91	78	Verschiedenes
Chase H.O. II	1/91	12	Action	Hill Street Blues	5/91	18	Simulation	Orbit 2000	4/91	28	Action	The Immortal	12/90	79	Abenteuer
Chip's Challenge	1/91	49	Verschiedenes	Hollywood Collection	12/90	96	Compilation	Oriental Games	11/90	82	Sport	The Power	3/91	36	Strategie
Chuck Rock	4/91	41	Geschicklichkeit	Hong Kong Phooey	2/91	42	Geschicklichkeit	Ouztone	9/91	56	Action	The Punisher	10/90	42	Action
Chuck Yeager's AFT 2.0	5/91	52	Simulation	Horror Zombies	2/91	43	Action	Over the Net	7/91	14	Sport	The Sword & the Rose	2/91	64	Action
Codename: Iceman	10/90	51	Abenteuer	Hunter	9/91	17	Abenteuer	Overrun	11/90	88	Strategie	Think Twice	4/91	80	Strategie
Codsystem	10/90	66	Anwendung	Hunt for Red October	4/91	29	Action	Pang	2/91	72	Geschicklichkeit	Thunderstrike	10/90	83	Sport
Cohort	7/91	68	Strategie	Hydra	7/91	25	Action	Panzack Kick Boxing	1/91	29	Sport	Tilt	7/91	64	Geschicklichkeit
Com Up Hits II	4/91	79	Compilation	Icecrummer	5/91	62	Geschicklichkeit	Panzardog 90	11/90	54	Geschicklichkeit	Time Machine	10/90	18	Geschicklichkeit
Colony's Bequest	10/90	52	Abenteuer	Ilyad	5/91	27	Action	Pepe Hammer and his Pn. Weap	5/91	55	Geschicklichkeit	Time Race	1/91	56	Strategie
Computer Scrabble	3/91	70	Verschiedenes	Imperium	10/90	64	Verschiedenes	PGA Tour Golf	5/91	54	Sport	TNT	12/90	97	Compilation
Conquests of Camelot	10/90	51	Abenteuer	In Action	2/91	98	Compilation	Pick'n File	12/90	52	Strategie	Topk	9/91	26	Action
Corporation	11/90	12	Abenteuer	Indianapolis 500	12/90	77	Sport	Platinum	2/91	99	Compilation	Tom and the Ghost	10/90	62	Geschicklichkeit
Corporation Mission Disk	2/91	72	Abenteuer	Insects In Space	4/91	84	Action	Platinum Top 4	2/91	99	Compilation	Top Cat	7/91	74	Geschicklichkeit
Cougar Force	2/91	62	Action	Inspector Griffu	10/90	80	Abenteuer	Plotting	11/90	65	Strategie	Torvak the Warrior	12/90	14	Action
Count Duckula	12/90	42	Geschicklichkeit	International Arcade Action	12/90	96	Compilation	Poker Sar	9/91	78	Verschiedenes	Total Recall	2/91	12	Action
Cricket	9/91	42	Sport	International Ice Hockey	5/91	28	Sport	Police Quest II	10/90	50	Abenteuer	Tournament Golf	2/91	31	Sport
Cricket Captain	12/90	78	Sport	International Soccer Challenge	12/90	42	Sport	Pool of Radiance	11/90	56	Abenteuer	Tour FRA	1/91	54	Simulation
Crime does not pay	7/91	44	Abenteuer	Intrigue	3/91	82	Strategie	Pop Up	3/91	16	Geschicklichkeit	Toyota Celica GT Rally	1/91	42	Sport
Crime Time	1/91	56	Abenteuer	Invest	10/90	12	Simulation	Powerboat USA	10/90	85	Simulation	Traders	7/91	72	Simulation
Crime Wave	4/91	42	Action	Ishido	12/90	52	Strategie	Powermonger	12/90	12	Strategie	Transworld	1/91	62	Simulation
Crown	2/91	44	Verschiedenes	Jack Nicklaus' Unlimited Golf	2/91	54	Sport	Power up	12/90	97	Compilation	Triad I	4/90	79	Compilation
Crystals of Arborea	5/91	43	Abenteuer	Jahangir Khan Squash	9/91	77	Sport	Power Up	7/91	99	Compilation	Turn'n Burn	5/91	62	Action
Cubulus	5/91	56	Strategie	James Pond	1/91	82	Geschicklichkeit	Predator 2	7/91	12	Action	Turn'n Burn II	3/91	12	Action
Curse of the Azure Bonds	1/91	78	Rollenspiel	Jockey Wilson's Darts	11/90	64	Sport	Prehistorik	7/91	55	Geschicklichkeit	Tuskur	10/90	84	Geschicklichkeit
Cybercon III	4/91	50</													

13 NEUE COMPILATIONS

Zwei Doppelausgaben liegt das letzte Compilation-Special nun schon zurück – kein Wunder, wenn unsere Schreibtische unter dem Gewicht der vielen neuen Spielesammlungen zusammenkrachen! Und weil die 13 eine Glückszahl ist, gibt's diesmal nur zwei Möglichkeiten: entweder Mittelmaß oder gleich Sonderklasse...

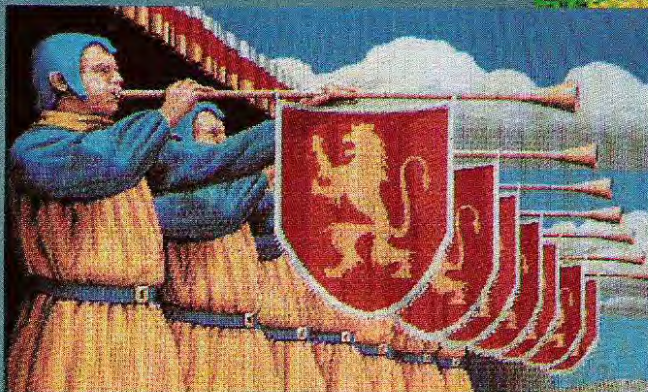


the JOKER GANG PAVILION.

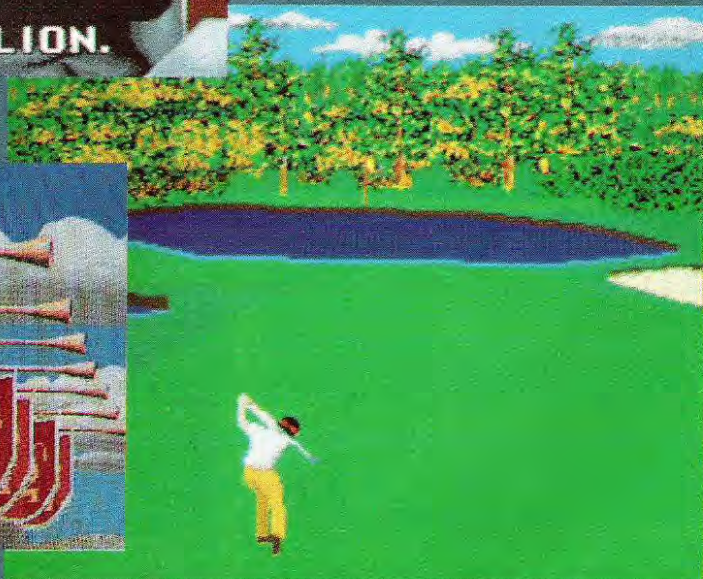
Sportschau à la Cinemaware: TV Sports Basketball



Start frei zur Formel eins: Continental Circus



Defender of the Crown



Golf ohne Fehl und Tadel: World Class Leaderboard

Double-Double Bill

Hier kommt schon der erste Knaller: Viermal Cinemaware vom Feinsten für insgesamt 109 Märker – das ist doch ein Wort! Strategen freuen sich über ein Wiedersehen mit den **Lords of the Rising Sun**, und wer weniger auf's alte Japan, dafür aber mehr auf die alten Rittersleut steht, betätigt sich halt als **Defender of the Crown**. Und auch Sportler kommen

auf ihre Kosten, **TV Sports Football** und **TV Sports Basketball** bieten digitale Körperertüchtigung im Stil amerikanischer Fernsehübertragungen. Überflüssig zu erwähnen, daß hier Grafik und Sound der Extraklasse geboten wird, auch sonst sind alle vier Games uneingeschränkt empfehlenswert. Zuschlagen, aber fix!

Grandstand

Bleiben wir beim Sport: Domarks neuer „Schwitzkasten“ enthält ebenfalls vier Spielchen und kostet auch etwa 99 Muskeln, äh Mark. Mag zwar **Gazza's Super Soccer** für den Bildschirm-Kicker nicht allererste Wahl sein, **World Class Leaderboard** ist für Golfer allemal eine prima Anschaffung.

Auch das Autorennen **Continental Circus** kann sich sehen lassen, und Tennis mit **Great Courts** ist fast so schön wie ein Trainingsmatch mit Boris persönlich! Unterm Strich eine solide Sport-Sammlung, die Fans des Genres nicht enttäuschen wird.

Highlights II

Knapp 70 Märker verlangt Rainbow Arts für den aktuellen Mix des Hauses – nicht teuer, denn unter den gebotenen vier Games findet man immerhin einen Joker-Hit und ein ganz ausgezeichnetes Ballerspiel. Der Hit ist **Rock'n Roll**, ein Geschicklichkeitstest der Sonderklasse; mit dem tollen Actionspektakel ist die Hubschrauber-Hatz **Dyter 07** gemeint. Gut, **Oxxonian** und das Flummi-Spielchen **Startrash** sind vielleicht nicht jedermanns Fall, aber auch nicht wirklich schlecht. Insgesamt eine ordentliche Sammlung, die zwar inhaltlich nur im oberen Mittelfeld angesiedelt ist, bei der aber das Preis/Leistungsverhältnis stimmt.

Magnetic Scrolls Collection

Wer mit anspruchsvollen Text/Grafikadventures nix am Hut hat oder nicht gut englisch kann, darf diesen Absatz getrost überspringen – dafür wird der Rest begeistert sein! Mit **Fish**, **Corruption** und **Guild of Thieves** legen die Mannen um Anita Sinclair drei ganz große Abenteuer-Klassiker in einer überarbeiteten Version nochmal auf. Geplant ist, den Spielen eine neue Benutzeroberfläche à la Windows zu verpassen (wie bei „Wonderland“) und der Box allerlei Goodies wie Karten und Audiokassetten beizulegen. Leider konnten wir bisher nur ein Pressemuster beäugen, auch der Preis steht noch nicht fest. Aber sobald wir die endgültige Version in der Hand haben, gibt's einen ausführlichen Test – ist doch Ehrensache!

Magnum

Bei UBI Soft hat man ein Päckchen aus fünf Titeln geschnürt und möchte 99,- DM dafür haben. Tja, der Aufschlag mit **Great Courts** geht auch hier prächtig von der Hand, die **Oriental Games** bieten ausgewogenen Kampfsport, und **RVF Honda** ist nach wie vor eines der besseren Motorrad-Spielchen. Die beiden Games der spanischen Company Dinamic drücken das Niveau allerdings ein bißchen; weder die postnukleare Prüglergie **After the War** noch der „Black Tiger“-Clone **Satan** können begeistern. Aber zumindest kann man den Sampler all jenen ans Herz legen, die noch gar keines der enthaltenen Programme besitzen.

Phantasie Bonus Edition

Dank Wizardware kommen endlich auch die Rollenspieler zu einer preisgünstigen Dungeon-Wandlung: Für 99 Goldstücke gibt's hier (das aus heutiger Sicht ziemlich mickrige) **Phantasie** samt dem empfehlenswerten Nachfolger **Phantasie III**. Da „Phantasie II“ für den Amiga nie umgesetzt wurde, hat man dem Sonderangebot stattdessen das grafisch recht ansprechende **Questron II** mitgegeben. Letztendlich kommt aber auch diese Compilation über das Mittelfeld nicht heraus, denn wer sich für's gleiche Geld z.B. „Eye of the Beholder“ zulegt, ist besser bedient.



Ein Heli ballert sich durch: Dyter 07



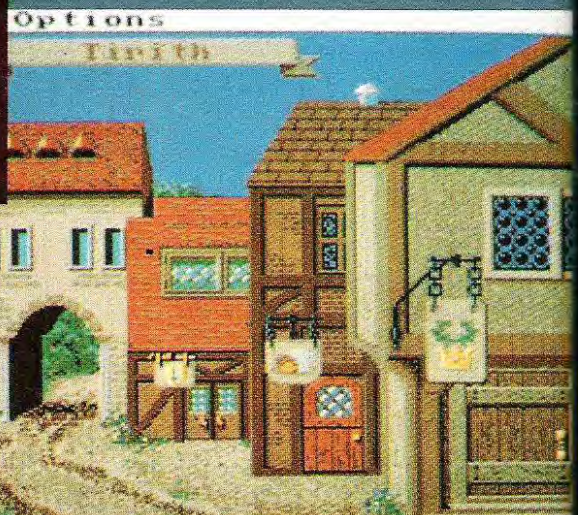
RVF Honda - brrrummm...



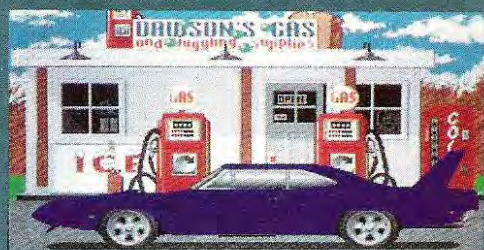
Abenteuer der Sonderklasse – dank Magnetic Scrolls demnächst in diesem Theater!



Rock'n Roll – ein Ball für alle Fälle.



Dungeons, Monster und Moneten: Phantasie III



Muscle Cars: Legenden in Chrom

Gas und Spaß mit Test Drive II



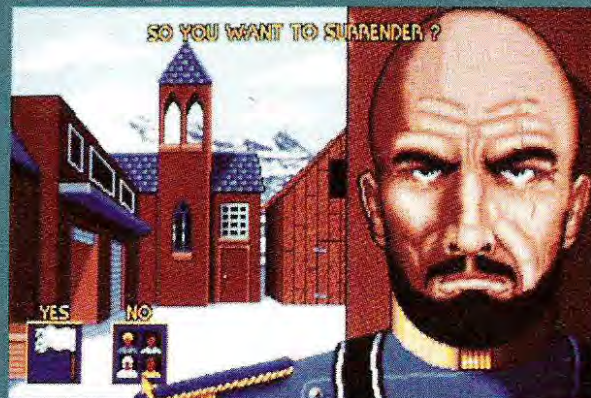
Putziger Plattform-Held: Flimbo's Quest



Der Schattenkrieger ist wieder unterwegs: Ninja Remix



Bubble Bobble - Drachen zum Liebhaben!



Spiel ohne Grenzen: Midwinter

Rainbow Collection

Endlich wieder eine Compilation ohne Wenn und Aber: Ocean bietet hier dem preisbewußten Joystick-Artisten gleich drei Mega-Hämmer für 69 Mark; sozusagen ein vorgezogenes Weihnachtsgeschenk! Das wäre einmal **Bubble Bobble**, die berühmte Arcadeumsetzung mit den süßen Knuddel-Drachen, dann der absolut geniale Nachfolger **Rainbow Islands** und schließlich noch **New Zealand Story**, wo ein nicht minder putziges Küken über allerlei Plattformen geschleudert wird. Jeder dieser Geschicklichkeitstests war zu seiner Zeit ein Hit - soviel Qualität für sowenig Geld findet man nun wirklich nicht alle Tage!

Premier Collection

Glaubt es oder nicht, auch die Sammlung von System 3 bietet wieder nur solides Mittelmaß. Vier Games sind vertreten, wirklich herausragend ist aber nur eines davon: Der Kampfsport-Klassiker **International Karate** × weiß trotz seines hohen Alters immer noch zu gefallen! Auch das Action-Adventure **Tusker** ist nicht übel, und mit **Flimbo's Quest** liegt ein kleines aber feines Plattformspielchen in der Box. Zum Schluß kommen Amiga-Asiaten dann nochmals auf ihre Kosten: **Ninja Remix** ist eine sehr ordentliche Umsetzung des alten C 64-Hits „Last Ninja“. Für 89 Steine kein Fehlkauf.

Test Drive II Collection

Jetzt gilt es schnell zu schalten, aber gottlob keinen Gang zurück: Accolade bringt für knapp 95,- DM den Megaseller **Test Drive II - The Duel** nochmal auf die Straße - und zwar mit sämtlichen Zusatzdisketten als Sonderausstattung! Ohne Zweifel ein Spitzenangebot für alle Freunde schneller Autos, toller Grafik und realistischer Steuerung. Dank der einfachen Installation (deutsche Anleitung) ist mit den Szenario-Disks **European Challenge** und **California Challenge**, sowie den zusätzlichen Boliden **Muscle Cars** und **Super Cars** für schier endlosen Rennspaß gesorgt. Fazit: Mit Vollgas zum Händler und das Teil besorgen!

Virtual Reality I & II

Im Abstand von nur einem Monat wirft Elite gleich zwei Sampler zum Dumpingpreis von je 99,- DM unters Volk. Der erste bietet mit **Midwinter**, **Carrier Command**, **Stunt Car Racer** und **Starglider 2** gleich vier ganz tolle Vektorgrafik-Klassiker, die man wohl niemand mehr vorstellen muß - lediglich **International Soccer Challenge** ist nicht gar so umwerfend. Auf der Nummer zwei folgen dann die mittelprächtige Panzerschlacht **Virus**, das geniale **Sentinel**, die originellen **Weird Dreams**, das ordentliche **Resolution 101** und die etwas mißglückte SF-Fliegerei **Thunderstrike**. Anders gesagt: Volume 1 muß man haben, Volume 2 ist immerhin eine Überlegung wert.

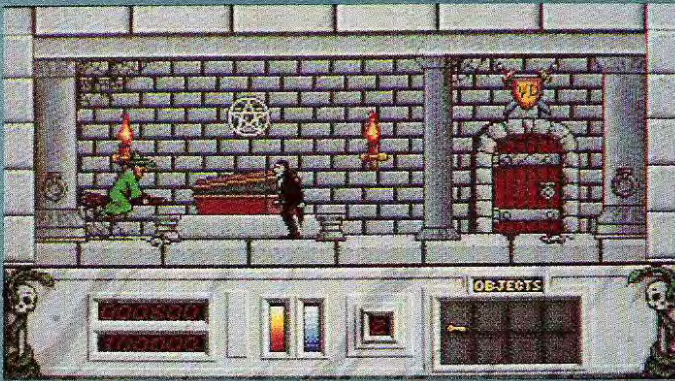
Virtual Worlds

Mögt Ihr Freescape-Games? Oder braucht Ihr vielleicht noch Beispielprogramme für Euer „3D Construction Kit“? Dann solltet Ihr schleunigst 99 Steine lockermachen und Euch diese Compilation von Domark besorgen! Bis auf „Dark Side“ sind hier sämtliche Freescape-Klassiker in einer Schachtel versammelt; also **Driller**, **Total Eclipse** und **Castle Master**. Aber es kommt noch besser: Mit **The Crypt** („Castle Master II“) hat der Sampler sogar ein 3D-Abenteuer zu bieten, das bisher in Deutschland noch gar nicht veröffentlicht wurde! Na, wenn das kein absolutes Superduper-Angebot ist ...

Winning 5

Zum Schluß ist nochmal UBI Soft an der Reihe, wo man für die üblichen 99 Mäuse noch ein weiteres Stück Speck in der Pfanne hat. Speck paßt gut, denn das Angebot ist durchwachsen: Das „vampiröse“ Action-Adventure **Night Hunter** kann man vergessen, und das ähnlich gelagerte **Sir Fred** ist auch nicht gerade ein Reißer. Aber **Twin World** macht müde Magier munter, **Puffy's Saga** bietet eine nette Abwechslung für „Gauntlet“-Fans, und die Ritterspiele **Iron Lord** konnten nicht umsonst einen Joker-Hit einheimen. Tja, die Note „mittel“ haben wir diesmal so oft vergeben – warum sollte da gerade das Schlußlicht eine Ausnahme machen? (ml)

Titel	Bewertung	Anzahl der Spiele	Preis	Hersteller	Genre
Double-Double Bill	Super	4	109,- DM	Cinema-ware	Mixtur
Grandstand	Mittel	4	99,- DM	Domark	Sport
Highlights II	Mittel	4	69,- DM	Rainbow Arts	Mixtur
Magnetic Scrolls Collection	Super	3	99,- DM	Magnetic Scrolls	Adventure
Magnum	Mittel	5	99,- DM	UBI Soft	Mixtur
Phantasie Bonus Edition	Mittel	3	99,- DM	Wizard-ware	Rollenspiel
Premier Collection	Mittel	4	89,- DM	System 3	Mixtur
Rainbow Collection	Super	3	69,- DM	Ocean	Arcade
Test Drive II Collection	Super	5	94,- DM	Accolade	Simulation
Virtual Reality Volume 1	Super	5	99,- DM	Elite	Mixtur
Virtual Reality Volume 2	Mittel	5	99,- DM	Elite	Mixtur
Virtual Worlds	Super	4	99,- DM	Domark	Adventure
Winning 5	Mittel	5	99,- DM	UBI Soft	Mixtur



Langzahn ohne Biß: Night Hunter



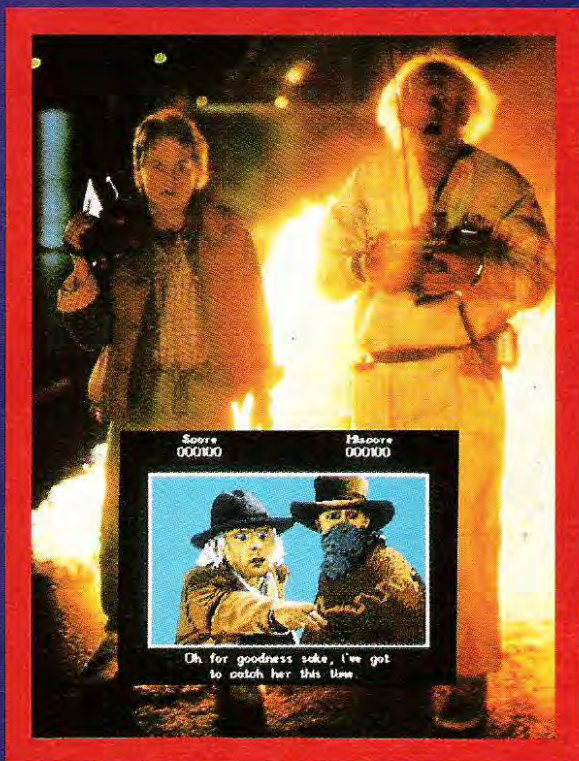
Nur auf der Compilation zu haben: Castle Master II

Compilations: Viel Soft für wenig Geld!



Kino & Amiga

Guter Film = schlechtes Spiel – warum erweist sich diese Formel eigentlich gar so oft als richtig? Warum meint die Softwareindustrie, geradezu zwanghaft jeden halbwegs erfolgreichen Streifen umsetzen zu müssen? Fragen, die Cineasten vor dem Monitor zur Verzweiflung treiben können ...



Wenn man sich Filmadaptionen wie die „Back to the Future“ Serie oder die beiden „Gremlins“ Teile so ansieht, braucht man die Vorlagen gar nicht zu kennen, um ins Grübeln zu geraten: Sapperlot, diese auf Zelluloid gebannten Wunder der Tricktechnik wären ohne die Hilfe des Computers doch gar nicht zu machen gewesen – warum müssen ihre Digi-Versionen dann ein derart trauriges Bild abgeben? Oh, schreiende Ungerechtigkeit! Ohne Computer hätte der „Krieg der Sterne“ überhaupt nie stattgefunden (nur durch die voll computergesteuerten Motion-Control-Kameras flitzen die Raumschiffe so dynamisch über die Leinwand) und „Roger Rabbit“ säße heute noch bei seinen Zeichentrick-Kollegen in Toon Town (auch das Zusammenfügen von echten Bildern mit Zeichentrickfiguren ist ohne Computer nicht annähernd in dieser Perfektion realisierbar). Wenn der Computer beim Film also so prächtig funktioniert, war-

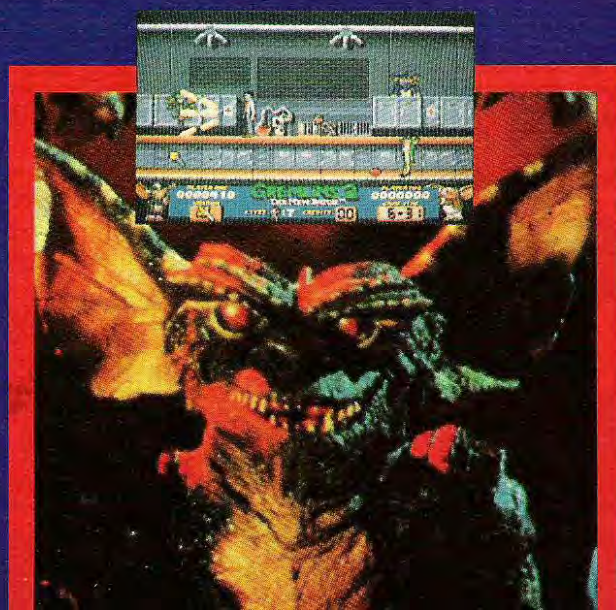
um funktionieren dann die meisten Filme am Computer nicht halb so gut? An den unterschiedlichen Medien allein kann es nicht liegen – Kino und Computer sind sich, zumindest was Games betrifft, von der Dynamik her nicht unähnlich. Die Hersteller allerdings schon: Wo heutzutage jeder Hollywood-Produzent mit Millionen nur so um sich wirft, muß ein durchschnittliches Softwarehaus mit Pfennigen rechnen. Wer sich also an die Popularität einer großen Kino-Produktion anhängen will (und welche Softwarecompany will das nicht?), der wird für die Rechte an Titel, Logo, Cover, Schauspielernamen und Story erstmal kräftig zur Kasse gebeten. Und wir reden hier von fünfstelligen Summen! Immerhin hat das den Vorteil, daß der Name des Spiels vom Start weg in aller Munde ist; es hat aber auch den Nachteil, daß für die eigentliche Entwicklung und Produktion oft nicht mehr allzu viel Kohle übrig bleibt. Und genauso sehen

die Endprodukte am Amiga dann ja meist auch aus ... Natürlich ist nicht *jede* Filmumsetzung automatisch ein mieses Spiel, man denke nur an jenes Game, dem wir den Kino-Boom überhaupt erst zu verdanken haben: „Ghostbusters“. Als der Kultprogrammierer David Crane im Jahre 1984 den C 64 damit versorgte, ahnte er wohl kaum, daß sich das Spiel binnen kurzem zu einem der meistverkauften Computergames überhaupt entwickeln würde – und das, obwohl es für den Amiga nie umgesetzt wurde! Oder wie wäre es mit dem unbestritten genialen Lucasfilm-Adventure „Indiana Jones III“? Logisch, wenn der Produzent des Films gleichzeitig auch der Produzent des Games ist, steigen die Chancen auf ein gelungenes Bildschirmvergnügen natürlich gewaltig (wer muß sich schon selbst Rechte abkaufen?). Oder man mache es, wie einst Cinemaware: Die Spiele der amerikanischen Company

waren unter anderem deswegen so gut, weil sie zwar Filme als Vorlagen hatten, nur halt keinen bestimmten. Auch das ist ein vielversprechender Weg, teure Lizenzabgaben einsparen zu können. Doch da mag man jammern, bis einem der Mund fusselig wird, da mag man Artikel wie diesen schreiben, bis einem die Finger abfaulen: Es wird wohl auch in Zukunft Firmen geben, die ihr Heil lieber in einem zugkräftigen Namen als in der Qualität ihres Produktes suchen. Das gilt übrigens in ganz ähnlicher Form auch für „namhafte“ Arcade-Umsetzungen. Mit Flops wie „Dick Tracy“ oder „S.T.U.N. Runner“ werden wir also wohl oder übel auch weiterhin leben müssen, uns bleibt aber die Hoffnung auf aufwendige CDTV-Produktionen. So richtig tolle, mit Drehbuch, Storyboard und digitalisierten Schauspielern – wie im Kino halt ... (M. Semino/ml)

10 Pflichttermine für Freaks

Terminator 2	The Abyss	Max Headroom
Total Recall	Tron	2001 – Odyssee im Weltraum
Star Wars	Ghostbusters	War Games
Roger Rabbit		



Das irre Fußballmanager-Postspiel:



Unvergeßliche Szenen im Kaarster Egon-Stollenhauer-Stadion: FC Joker siegt auswärts gegen Raschmehr mit 3:2! Knapp, aber doch...

Diesmal eröffnete Brigitta in der 6. Minute den Tanz und ließ das Leder durchs Ballett der Gegner zwischen die Maschen hüpfen. Das war's dann erstmal. Nach der Pause wurden wir nur durch unsere formidable Allround-Abwehr gerettet, die nebenbei halt auch die Tore schießen mußte – eins von Bröselmair und eins von Nettelbeck. Leider konnten zwei Rucki-Zucki-Treffer von Raschmehr dabei nicht verhindert werden. Erwähnung verdient noch die Gelbe Karte für Max, der unbe-

dingt mit Joystick aufs Feld wollte – sein Kommentar: „Wie soll man auch ohne Stick den Ball treffen, hä?“ Was hat sich bei den wichtigen Entscheidungen getan? Nicht viel: Der Einsatz steht nach wie vor bei 75%, Eintrittspreise waren ja uninteressant, und die Fragen 3 – 7 wurden traditionsgemäß verneint. Das Konto zeigt im Moment 214.000 Mäuse; alles in allem keine schlechten Voraussetzungen für das kommende Heimspiel gegen Bummico. Zwar hat der Verein gerade die starken

Battle Kumpans deklassiert, aber mit Eurer Hilfe wird's schon klappen. Schreibt uns einfach eine Postkarte, auf der folgende Fragen beantwortet sind:

1) Wieviel Einsatz sollen wir im kommenden Spiel zeigen (0%, 25%, 50%, 75%, 100%)?

2) Welche Spieler willst Du aufstellen? Auf welche Positionen?

Hierbei hilft Dir die Mannschaftsaufstellung sowie das Spielfeld, das wir in 30 Quadrate unterteilt haben. Pro

Kästchen bitte nur ein Spieler!

3) Möchtest Du Spieler vom Transfermarkt kaufen? Wenn ja, welche(n)?

4) Möchtest Du Spieler verkaufen? Wenn ja, welche(n)? 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? (zur Zeit 10,- DM)?

7) Möchtest Du einen Kredit aufnehmen? Wenn ja, wieviel?

500.000 Marker wären das Maximum, aber im Prinzip geht's unserem Club finanziell ja eh nicht schlecht.

Alles klaro? Dann ab mit Euren Vorschlägen an unsere mittlerweile schon legendäre Adresse:

**Joker Verlag
Kicker-Cup
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar**

Wir werten die Papierberge dann aus, teilen unserem Fußballmanager die Ergebnisse mit und – erzählen Euch im nächsten Heft, was dabei herausgekommen ist. Für ein paar von Euch springt auf jeden Fall etwas heraus, denn wir verlosen unter allen Einsendern wiederummal Haus und Hof, genauer gesagt:

**1 x Sim City/Populous-Doppelpack
3 x Joker-Shirt
3 x Sammelordner**

Die Joker-Tabelle

Mannschaft	Punkte	Tore
1) Maniac Menschen	8:0	12:2
2) Opafun	6:2	11:3
3) Un. Hofftschwer	6:2	8:4
4) FC JOKER	6:2	10:7
5) Might & Matschig	6:2	7:5
6) Indianerbones	6:2	11:10
7) Hammerfoot	5:3	11:4
8) Blue Beiß	5:3	9:6
9) Battle Kumpans	4:4	9:7
10) Bodo Tiltners	4:4	9:7
11) Bummico	4:4	8:8
12) Raschmehr	4:4	9:10
13) Playpower	4:4	6:7
14) Berlin East / West	3:5	4:8
15) Austerwitz	2:6	7:10
16) Wurm. Wolfschreck	2:6	6:11
17) Dragonfight	2:6	3:10
18) AMS	2:6	3:12
19) Hardball Killers	1:7	6:12
20) Langohrer SK	0:8	5:11

Mannschaftsaufstellung

Nr. Spieler	Art	letzte Pos.	Stärke	Wert (DM)
1 Brork	Tor	28	23	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	28	220.000
6 Freckmann	Abw	24	13	60.000
7 Regnet	Mit	15	21	220.000
8 Celal	Mit	12	20	190.000
9 Magenauer	Mit	11	25	250.000
10 M. Labiner	Mit	14	35	290.000
11 Dzierzynski	Ang	8	32	140.000
12 Stein	Ang	—	13	100.000
13 B. Labiner	Ang	3	30	230.000

Paarungen: 5. Spieltag

FC JOKER	—	Bummico
Bodo Tiltners	—	AMS
Maniac Menschen	—	Battle Kumpans
Hammerfoot	—	Austerwitz
Indianerbones	—	Berlin East/West
Un. Hofftschwer	—	Dragonfight
Opafun	—	Playpower
Blue Beiß	—	Raschmehr
Wurm. Wolfschreck	—	Langohrer SK
Might & Matschig	—	Hardball Killers

Transfermarkt

Spieler	Art	Stärke	Ablösesumme
Blaßler	Mit	19	200.500 DM
Ponikwar	Mit	20	260.000 DM
Feinbein	Tor	53	643.500 DM

Gegner

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30

FC Joker

Ergebnisse: 4. Spieltag

Raschmehr	—	FC Joker	2:3
Dragonfight	—	Opafun	1:1
Langohrer SK	—	Might & Matschig	0:1
Austerwitz	—	Blue Beiß	2:0
Berlin East / West	—	Un. Hofftschwer	0:0
AMS	—	Indianerbones	3:1
Hardball Killers	—	Bodo Tiltners	0:2
Wurm. Wolfschreck	—	Maniac Menschen	0:3
Bummico	—	Battle Kumpans	3:1
Playpower	—	Hammerfoot	2:1

Das Spielfeld

Kluge Köpfe gesucht!

SWAP

mal wieder!

PALACE

**Bist Du ein
verhinderter Einstein,
oder taugst Du nur
zum
Kistenschleppen?**

Mach den Swap-Test! Das fesselnde Puzzelspiel, das Deinen grauen Zellen Planung, Konzentration und Reflektion abverlangt.

Wählbare Features:

Practice-Modus, Wettkampf-Modus, Statistik, Highscoreliste, Save-Option, verschieden geformte Steine, sechs Farben und verschiedene Größen, "Lawinen"-Funktion, Zugrücknahmefunktion, Bonus, Zeitlimit.

Im Vertrieb der United Software GmbH, 4835 Rietberg 2

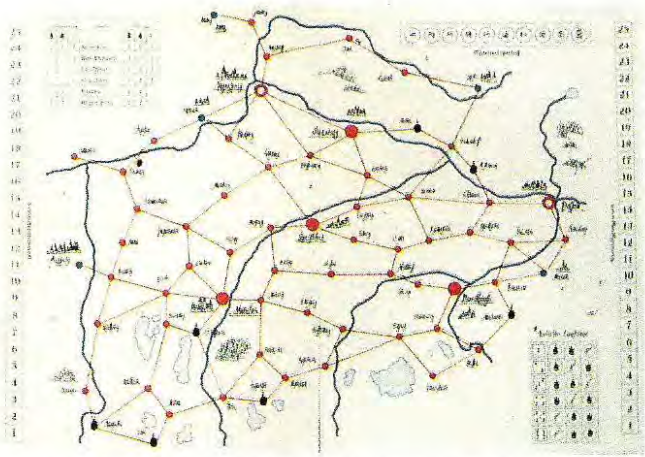
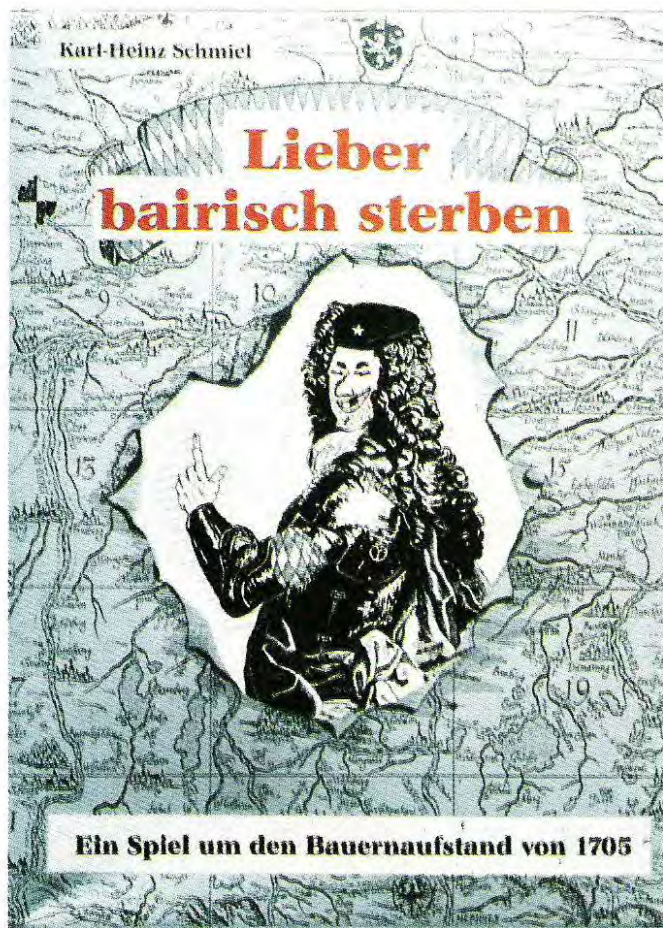
AMIGO!

DAS BESONDERE DISK-MAGAZIN



STROMAUSFALL

Was verbindet bayerische Bauernschädel mit futuristischen Raumpiloten? Auf den ersten Blick nix, auf den zweiten die Neigung zu zünftigen Prügeleien und auf den dritten unser heutiger Stromausfall. Na, das ist doch schon 'ne ganze Menge!



ner. Das heißt aber nicht, daß auch heute unbedingt eine Viererrunde für dieses Weißwurst-Strategical erforderlich wäre, erlaubt ist vielmehr die Teilnahme von drei bis fünf weiß-blauen Lokalpatrioten. Möglich wird dies durch einen regeltechnischen Kniff: Zu Beginn *jeder* Runde wird nach einem recht komplizierten

Verfahren ermittelt, welcher Spieler welche Gruppierung übernimmt. Dabei kann es durchaus vorkommen, daß einer leer ausgeht, während ein anderer dafür mehrere Armeen zugesprochen bekommt. Daher besteht das Spielziel auch keineswegs darin, eine bestimmte Partei zum Sieg zu führen, stattdessen gilt es, bei der

Lieber
bairisch
sterben

ereignisreichen Jahr erhoben sich die Bauern im tiefen Süden gegen ihre adelige Herrschaft aus dem hohen Norden – und zwar wegen der ebenfalls ziemlich hohen Steuern. Vier Parteien mischten damals mit: die Kaiserlichen, der Kurfürst, die Mönche und natürlich die aufmüpfigen Landmänn-

Zwecks der historischen Ordnung beginnen wir mit der „bayerischen Schlachtplatte“ von 1705. In diesem



Schlußabrechnung einen möglichst hohen Punktestand vorweisen zu können. Gut, gell? Am Rande: Dies alles steht zwar in der Anleitung, aber bis man die kapiert hat, ist schon der halbe Krieg vorbei!

Wie auch immer, hat man das Grundprinzip erstmal intus, ist die Sache gar nicht mehr so furchtbar schwierig. Vor den Streithanseln liegt eine Landkarte mit den Eckpunkten Augsburg, Regensburg, Passau und Tegernsee. Diese Städte sind untereinander und mit den vielen Ortschaften dazwischen durch ein Netzwerk von Strichen verbunden, an denen die Armeen entlang bewegt werden. Als erstes begeben sich die vier Gruppierungen in die vorgeschriebene Grundstellung, dann nehmen auch schon die (bis zu 20) Spielrunden ihren Lauf: Es müssen jeweils 15 verschiedene Teilschritte (z.B. Festlegung der Führung, Rekrutierung und Bewegung der Einheiten, die obligaten Kämpfe, etc.) nacheinander erledigt werden. Am Ende jeder Runde werden für den Besitz der großen Städte die begehrten Siegpunkte verteilt, damit's aber überhaupt erst soweit kommt, sollten zuvor in den übrigen besetzten Ortschaften Steuern eingetrieben werden. Wie sonst könnte ein bajuwarischer Feldherr seine Verbände finanzieren und ausrüsten? Ein Kapitel für sich ist das nicht ganz unkomplizierte Kampfsystem, bei dem der halbe Packungsinhalt (tausenderlei Aktionskarten und Würfel) zum Einsatz kommt. Zum Glück sind die vielen Details für das Verständnis des Spielprinzips nicht so wichtig, wir können es also bei dieser Erwähnung belassen.

Das Spielmaterial macht alles in allem einen verhältnismäßig ordentlichen Eindruck, und vom Gameplay her gehört die Bauern-Keilei eindeutig zu den komplexeren im Lande. Wer hier mitraufen will, sollte schon ein wenig Erfahrung mit



Konfliktsimulationen haben – ersatzweise wäre auch an einen vorherigen Oktoberfest-Besuch zu denken...

Astrotech

Zurück in die Zukunft: Dieses Schwesterspiel von „Battletech“ kann sowohl als eigenständiges Game, wie auch als Erweiterungssatz für das berühmte Kampfroboter-Gemetzel verwendet werden. Wie gewohnt bilden die Teilnehmer erstmal zwei gegnerische Teams, die sich hier nach Lust und Laune mit raumtauglichen Jagdmaschinen und Landungsschiffen ausrüsten dürfen. Das Space-Gerangel findet dann auf einem riesigen Wabenmuster-Plan aus schlichtem Papier statt. Darauf zu sehen ist (neben viel kosmischer Schwärze) eine Welt samt Mond und die jeweiligen Gravitationsfelder. Die verschiedenen Einheiten werden auf diesem „Spielbrett“ durch kleine Chips mit aufgedruckten Raumschiffen dargestellt;

außerdem existiert für jedes Gefährt ein eigener Statusbogen, auf dem die wichtigsten Eigenschaften (Beschleunigungswerte, Bewaffnung) vermerkt sind. Hier werden auch alle eintretenden Beschädigungen fein säuberlich festgehalten. Die beliebig vielen Spielrunden bestehen nun aus je sechs Phasen – die Bewegung der Schiffe findet hier ebenso ihren Platz wie der eigentliche Kampf oder die Ableitung eventuell entstandener Überschußwärme (es sind wortwörtlich heiße Gefechte angesagt...!). Enden tut das Spiel mit der völligen

Vernichtung einer Partei, es ist aber ebensogut möglich, spezielle Siegbedingungen auszuhandeln. All das und noch viel mehr findet man im deutschen Handbuch und den darin enthaltenen Tabellen bis ins kleinste Detail erläutert. Die Formulierung der Regeln ist zwar nicht ganz so eingängig wie im Basis-Set, aber dank der vielen Beispiele bleibt dennoch kaum eine Frage ungeklärt. Für Experten hält das Büchlein darüber hinaus verschärfte Zusatzregeln bereit. Und der Spielspaß? Vom anfänglichen Ärger über das lächerliche Wegwerf-Brett mal abgesehen, verhält es sich hier wie bei den meisten „Cosims“: Mit der Zahl der Teilnehmer steigt auch die Stimmung! So das war's denn wohl. Quatsch, es fehlen ja noch die richtigen Antworten unserer Testexemplar-Verlosung vom letzten Mal: „Affe“ und „Tolkien“. Diesmal wollen wir wissen, welcher geheimnisvolle „Äquator“ Bayern vom Rest der Republik trennt, bzw. ob sich ein Raumpilot eher in Astronomie oder in Astrologie auskennen sollte. Wer also eins der Rezensionsexemplare gewinnen will, schreibt die richtige Antwort auf eine Postkarte und schickt sie an die untenstehende Adresse. Fehlt noch was? Achja, viel Glück! (jn)

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

Lieber bairisch sterben	Astrotech
Spielmaterial: 75%	Spielmaterial: 41%
Spielregeln: 51%	Spielregeln: 79%
Spielreiz: 79%	Spielreiz: 82%
Besonderes: Vor dem ersten Spielen muß das Material durch Aufkleben bunter Markierungen einsatzfähig gemacht werden.	Besonderes: Rein theoretisch können bis zu 170 Piloten teilnehmen!
Schwierigkeit: Für Fortgeschrittene	Schwierigkeit: Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 49,- DM	Preis: ca. 49,- DM
Bezug: Games In Brienner Str. 54 8000 München 2	Bezug: Games In Brienner Str. 54 8000 München 2
Tel.: 089/5 23 46 66	Tel.: 089/5 23 46 66

COIN-OP

Wo liegt die Würze? Richtig, in der Kürze. Und was könnte würziger sein als ein horizontal scrollendes Actiongame? Na, drei horizontal scrollende Actiongames! Und die ausnahmsweise auf nur einer Seite – genug gekürzt, äh, -würzt?



Vendetta

Wo wir gerade so schön beim Würzen sind, wollen wir auch gleich mit dem schmackhaftesten unserer heutigen Testkandidaten anfangen: Konamis neues Prügelspiel ist ein Hochgenuß für jeden echten Bildschirm-Rowdy! Die Vorgeschichte um eine entführte Freundin ist zwar ebenso schnarchig wie die 08/15-Musi oder die Uuahhh-FX, aber die Grafik ist vom Allerfeinsten. Selten hat ein Held (im Zwei-Spieler-Modus sind's natürlich Helden) so originelle Bewe-

gungen im Repertoire gehabt wie hier – ob man nun die vielfältigen (und großen) Gegner mit der Keule an die Wand klatscht oder selbst einen saftigen Tritt zwischen die Beine kassiert, hier macht das Prügeln noch Spaß. Dazu können etliche Teile des Hintergrunds in die Schlägerei einbezogen werden (Kisten, Tonnen, Flaschen, etc.), und die Steuerung geht auch voll in Ordnung. Wer Games wie „Double Dragon II“ mag, wird begeistert sein!

Karate Blazers

Praktisch nochmal dasselbe wie Vendetta, nur erstens von Video Systems und

zweitens um 148 Klassen schlechter. Auch hier hat man zu Beginn die Wahl



zwischen vier verschiedenen Kämpfern, auch hier ist die Sounduntermalung nix Besonderes, und auch hier wird von links nach rechts gekloppt. Allerdings sind sowohl die Schlagvarianten als auch die Gegner reichlich einfallslos ausgefallen – daß es ein Zeitlimit für jede Stage gibt, macht die Sache auch

nicht viel spannender. Man bekommt es immer gleich mit ganzen Horden von Feinden gleichzeitig zu tun, weshalb das Game schon bald in ein hektisches, vollkommen unübersichtliches Gewusel ausartet. Fazit: Schlag auf Schlag ein Schlag – ins Wasser...



Thunder Cross II

Kehren wir daher reumütig zu Konami zurück und sehen uns mal diese Horizontal-Ballerei im Weltraum etwas genauer an. Auf den ersten Blick macht das Spiel nicht allzuviel her: Die Musik ist schon wieder recht unauffällig, die FX sind gewöhnlich, die Backgrounds sind rechte Winzlinge zu sein. Beim zweiten Blick kommt dann schon eher Freude auf, denn Thunder Cross II spielt sich nicht übel – die Steuerung reagiert sehr prompt, und sobald genügend Kapseln aufgesammelt

sind, hat das eigene Schiff (übrigens ebenfalls winzig) eine durchaus brauchbare Bewaffnung. Wenn die ersten „Zwischengegner“ herandüsen, gibt's einen netten Effekt: Die Techno-Monster sind anfänglich relativ klein und blasen sich dann zu voller Größe auf! Gleiches gilt für die Schlußviecher, die während des Kampfes sogar mehrmals die Gestalt ändern (à la „Transformers“). Auf den dritten Blick bleibt somit eine solide Ballerorgie – für zwei, drei Durchgänge recht unterhaltsam, dann wird's fad.

So, in der nächsten Ausgabe pfeifen wir wieder auf Kürze samt Würze und bringen zwei volle Seiten Arcade-Action. Wie alles übrige im Heft in Geburtstags-Qualität, versteht sich... (ml)

Werden Sie Herr über Luft und Meer!

SILENT SERVICE



U-Boot Simulation. "Vielfältige Operationsmöglichkeiten". "Logik und eine stimmungsvolle Atmosphäre werden die Amateure begeistern!"

Tilt SILENT SERVICE © Microprose

CARRIER COMMAND



"Eine Strategie- und Action-Simulation der Spitzenklasse". Amiga Joker.

CARRIER COMMAND © Rainbird Software. Rainbird and the Rainbird logo are trademarks of British Telecommunications Plc. Programmed by Realtime Games Software Ltd.

GUNSHIP



Hubschrauber-Simulation. "Eine der besten Simulationen überhaupt". ASM.

GUNSHIP © Microprose

F-15 STRIKE EAGLE



"Wer Simulationen mit einer Extrapolation Action mag, darf hier praktisch blind zuschlagen". Amiga Joker

F-15 Strike Eagle © Microprose

P47



Stürzen Sie sich ins Abenteuer, an Bord eines Flugzeuges, das der Stolz der ganzen US Air Force ist, und bestehen Sie actionreiche Missionen.

P47 Firebird/Microprose. Jaleco licensed from © 1988 Jaleco

ST/AG/PC und Kompatible. C64

Auf AG wird F-15 durch eine Überraschung ersetzt.



HANDBUCH IN DEUTSCH

UBI SOFT ENTERTAINMENT SOFTWARE

Screen shots on different formats may vary. Amiga SF is a trademark of Amiga Corporation. Amiga is a trademark of Commodore Amiga, Inc. IBM is a trademark of International Business Machines Corporation. A registered trademark of Commodore International. Sinclair is a registered trademark of Amstrad Ltd.

HOTLINE - 02101 / 637570
Dienstag und Donnerstag zwischen 15 und 19 Uhr

Wollen Sie unser komplettes Angebot kennenlernen? Gehen Expedition von DM 5,- Schutzgebühr (inkl. Briefkasten) einhalten. Sie unsere neue Adresse

SOFTPOWER

Der Name für Computersoftware!

NEU!

CDTV
INFO ANFORDERN!

10x 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

Karow - Hubertus-Damm 7
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

NEU! NEU! NEU! NEU!

CDTV™ Shop
SCHWEDENSTR. 18C
1000 BERLIN 65

Mega-Software auf CD!
Kostenloses Info anfordern!

Versand-Service

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

Keine Mehrkosten durch Porto und Verpackung!

SoftPower
Schönwalder Str. 65
D-1000 Berlin 20

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

HITS DES MONATS

The Director
(Animationsprogramm) dt. Version
NUR DM 39,00

Lemmings CDTV NUR DM 65,00

Fighter Bomber
+ Mission Disk NUR DM 49,00

Von manchen Dingen kann man einfach nicht genug bekommen, zum Beispiel Geld. Für unsere topexklusiven Joker-Artikel darf man sich von der Kohle aber bedenkenlos trennen: Die Teile gibt's nämlich nur bei uns und daher nirgendwo günstiger! Außerdem: Auch wir können von manchen Dingen einfach nicht genug bekommen – zum Beispiel Geld...

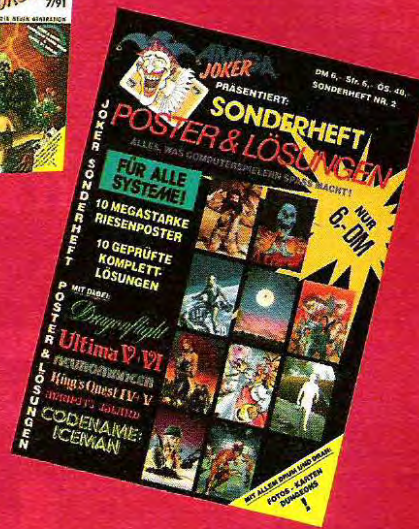
JOKER



Nr.01
Joker-Shirt – Aus 100% Baumwolle, blütenweiß und bunt bedruckt: Unsere Exklusiv-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 viele Ausgaben sind bereits vergriffen! Einzig und allein von den auf Seite 47 abgebildeten gibt es noch ein paar Exemplare, aber wer weiß, wie lange?
 Für's Übliche: DM 6,50 pro Amiga Joker, und schlappe DM 6,- für das Sonderheft „Poster & Lösungen“.

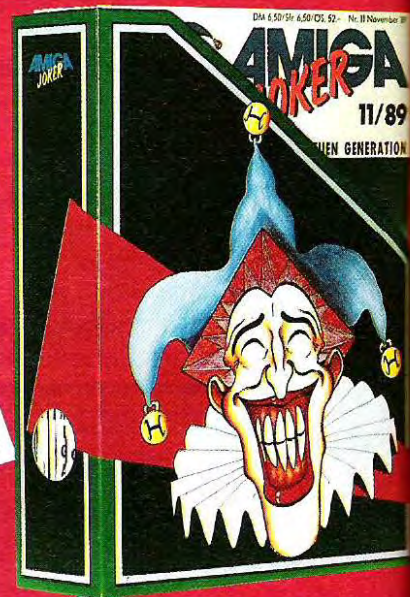
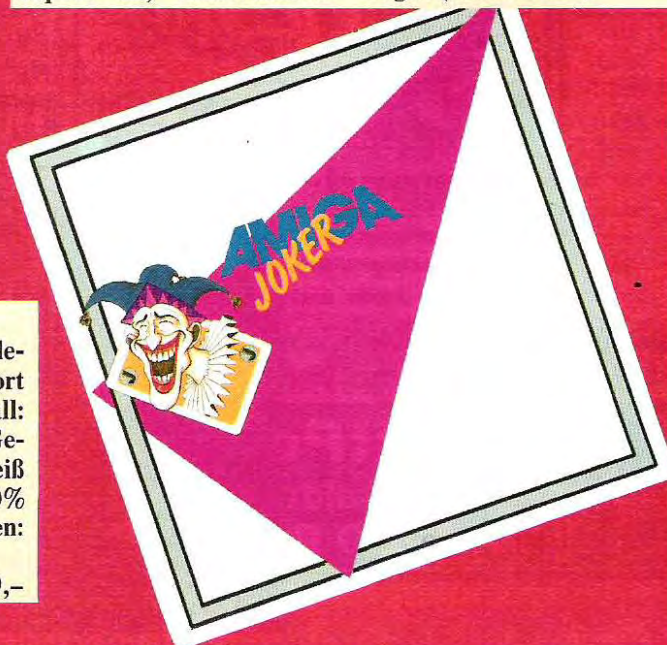


Nr.04
Sammelordner – Der absolute Schönheitskönig unter den Sammelordnern: aus stabilem Karton, rundum im Designer-Look bedruckt! Außerdem hat er ein Griffloch und Platz für sämtliche 10 Ausgaben eines Jahrgangs. Die einzige Art, seine Joker-Sammlung stilgerecht aufzubewahren...
 Ordnung mit Stil für gut angelegte DM 15,-

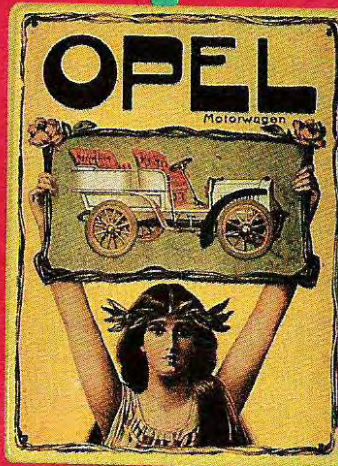
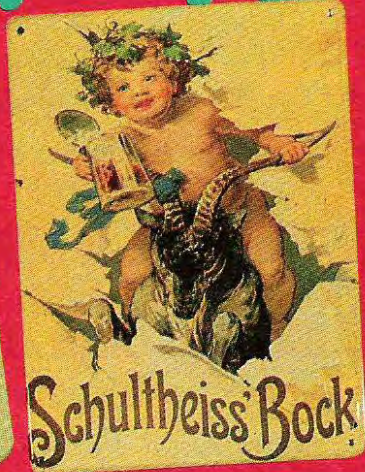
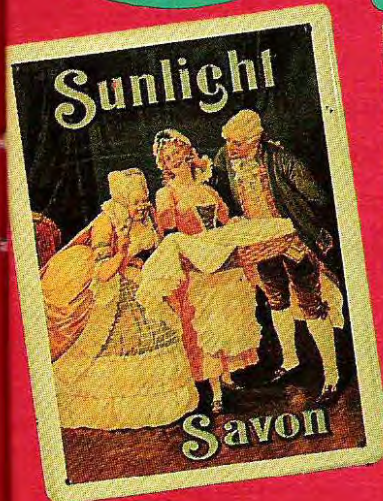


Nr.05
Disketten-Aufkleber – Wer eine hübsche Softwaresammlung haben will, hat ein Problem: Game-Disks sehen ja ganz nett aus, aber was macht man mit den Raubkop... äh, Sicherheitskopien? Die Lösung ist vierfarbig mit dem Joker-Logo bedruckt, sieht tierisch scharf aus, paßt auf jede 3.5 Zoll-Diskette und läßt sich auch noch prima beschriften! Für gut haftende DM 4,- pro Bogen (acht Sticker)

Nr.02
Joker-Jogger – Unser Mode-Hammer für Zuhause, Sport oder den Wiener Opernball: neidvolle Blicke aller Geschlechter garantiert! Weiß mit buntem Druck, aus 100% Baumwolle, in den Größen: M,L,XL,XXL.
 Schon für modische DM 49,-



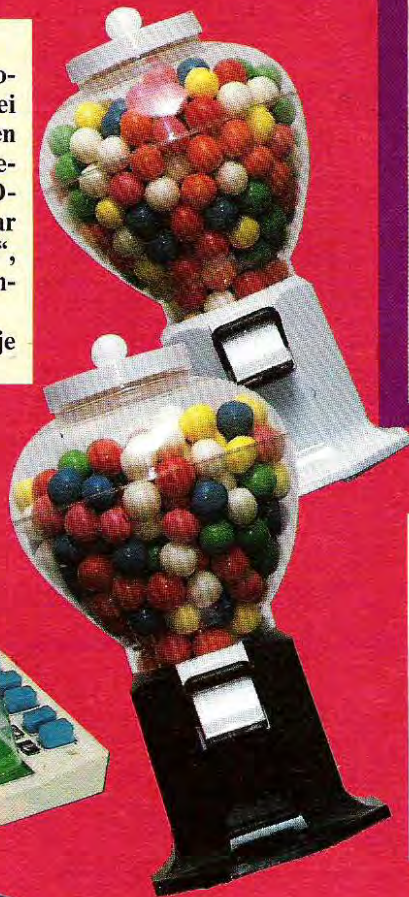
STOP



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.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,-



Geld hab ich mehr als genug – die Lappen sind nur ein schwacher Ersatz für all die genialen Säckelchen aus Eurem Shop! Wenn Ihr also mit schnödem Mammon glücklich werdet, bitte, aber mein zukünftiges Wohlergehen hängt einzig und allein davon ab, daß ich meinen Bestell-Rausch ausleben darf. Deshalb sagt mir endlich, wie's geht!!!

Nur die Ruhe: Einfach eine Postkarte ins zitternde Händchen nehmen, Nummer UND Bezeichnung des oder der gewünschten Artikel draufschreiben und die Zahlungsweise angeben (entweder Nachnahme oder Vorkasse, letzteres wäre ein beigelegter Scheck bzw. Bargeld). Das Ganze geht an:

Joker Verlag
 „Joker Shop“
 Untere Parkstraße 67
 D-8013 Haar

GAAANZ WICHTIG: Bei Vorkasse müßt Ihr DM 4,- für's Porto dazurechnen! Nachnahmebestellungen haben den Vorteil, daß man einfach alles beim Postboten bezahlt, sind aber nur im Inland möglich. Kleiner Trost: Was, wie und von wo Ihr auch bestellt – die Mehrwertsteuer ist bei allen Preisen schon dabei.

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)

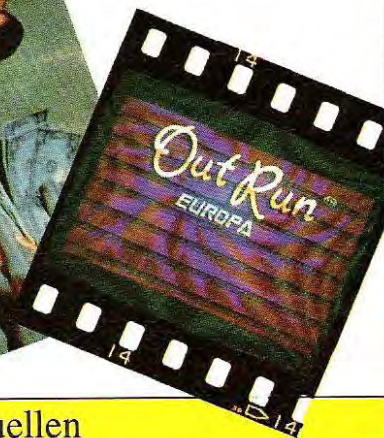
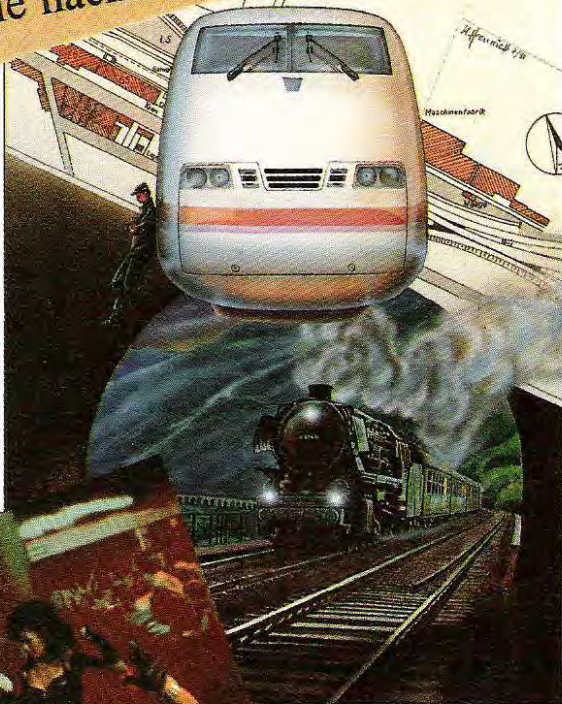


Nr.07
 Solarrechner-Diskette – Weiß man ja: Es gibt solche Disks und solche. Diese ist allerdings eine ganz andere! Nämlich ein starker Taschenrechner mit vielen Funktionen. Keine Batterien, kein Strom, ein bißchen Sonne genügt, und schon weiß man, was die Wurzel aus 8679,43 ist.
 Ausgerechnet für DM 19,-

HAPPY BIRTHDAY

31. OKTOBER

Zwei Jahre AMIGA JOKER sind schon ein Grund zum Feiern. Entsprechend feierlich wird die nächste Ausgabe ...



Was haben wir uns alles für die Geburtstagsnummer einfallen lassen? Also erstmal gibt's natürlich mehr Seiten, ist doch Ehrensache. Außerdem verpassen wir dem Heft ein komplettes Facelifting - freut Euch auf den JOKER im neuen Look!!! Ein paar Sachen bleiben aber ganz beim Alten: Unsere Previews sind exklusiv wie immer, die Tests aktuell wie eh und je, die Tips & Lösungen gewohnt hilfreich, und die Preisausschreiben, Stories und Specials so ausgeflippt, wie Ihr das von uns gewohnt seid. Und auch diesen Spruch kennt Ihr schon: Wer nicht am 31. Oktober am Kiosk ist, der bestellt noch heute sein Abo mit der tollen Tüffel-Zugabe - oder er kann seinen Amiga gleich verschrotten ...

Geburtstagsüberraschungen ...

... soll man ja eigentlich nicht verraten. Aber ein paar kleine Appetitanreger können wir uns nicht verkneifen: Wie wäre es mit U.S. Golds neuester Arcade-Raserei für Ferraristen - **Out Run Europe** ist im Anrollen! Oder wollt Ihr lieber wissen, wie ein Blech-Bulle in Vektorgrafik aussieht? Ocean hat **Robocop 3** bei den Retailer-Machern aufpolieren lassen! Dank Sierra steht Euch ein märchenhaftes Abenteuer bevor: **King's Quest V** gibt's jetzt auch für den Amiga! Wer mehr auf knallharte Kämpfe steht, wird von Domark bedient: **Pit Fighter**

soll der Automaten-Vorlage nicht nachstehen! Und Software 2000 kümmert sich um die Eisenbahner - **Train It** ist eine Simulation, wie Ihr sie bestimmt noch nicht gesehen habt! War das alles? Wo denkt Ihr hin?! Auf Euch warten noch brandaktuelle Tests zu den neuesten **CDTV-Games**, sämtliche News von der Londoner **European Trade Show**, ein großer, großer **Joystick-Test** (na, endlich!) und ein informatives Special über **Kopierprogramme**. Also feiert mit uns Geburtstag, denn Ihr wißt ja: mehr Seiten, mehr Spaß, mehr Joker!

Bezugsquellen

AHS Laden & Versand: Schirngasse 3-5 6360 Friedberg 1 Tel.: 06031/61950	Frank Heidak Franzstr. 7 5000 Köln 41 Tel.: 0221/407447	Joysoft Gottesweg 157 5000 Köln 41 Tel.: 0221/425566	Softpower Schwedenstr. 18 1000 Berlin 65 Tel.: 030/4922056
Bachler Computersoftware Blücherstr. 24 Postfach 1113 4290 Bocholt Tel.: 02871/183088	Funny-Software Grazerstr. 34 7000 Stuttgart 30 Tel.: 0711/8568534	Leisuresoft Robert-Bosch-Str. 1 4703 Bönen Tel.: 02383/690	Software 2000 Lübecker Str. 10 2320 Plön Tel.: 04522/1379
Bomico Am Südpark 12 6092 Kelsterbach Tel.: 06107/76060	Galaxy Plinganserstr. 26 8000 München 70 Tel.: 089/7605151	Richartz Postfach 1308 4054 Nettetal 1 Tel.: 02153/3736	Wial Versand Liegnitzerstr. 13 8038 Gröbenzell Tel. 08142/8273
Decom Pestalozziweg 40 5064 Rösrath Tel.: 02205/6624	Gamesworld Landsberger Str. 135 8000 München 2 Tel.: 089/786044	Rushware Bruchweg 128-132 4044 Kaarst 2 Tel.: 02101/6070	World of Wonders Höhenstr. 31 6231 Schwalbach Tel.: 06196/82467

Inserentenverzeichnis

1A Soft	87	Microids	103
ABC Soft	74,75	Microprose	15
Activision	17,52,53	Müller Computersoftware	22
AHS	26	PWH	60
Bachler	25	Richartz	85
Bits & Bytes	50	Rainbow Arts	111
Bomico	2,11,19,21,23,28,29,31,112	Rushware	17,52,53,59,80,111
		Schneider	50
CPS Heidak	90,91	SCS	24
CT Verlag	41,95,103	Sierra	19,31,112
Decom	85	Softpower	107
ECI	24	Software 2000	13,55
ECS	87	Starbyte	11
Electronic Arts	6	Thalion	65
Funny-Software	33	UBI Soft	80,107
Galaxy	92	United Software	6,13,15,35,55,
German Design Group	2		65,103
Gnadenlos	87	U.S. Gold	35
Joker Verlag	27,43,63,83	Vasib	88
Joysoft	56	Wial Versand	45
Karosoft	93	World of Wonders	95

Ein neues Rollenspielzeitalter hat begonnen...



ERHÄLTlich
FÜR
AMIGA,
ATARI ST

**KOMPLETT
IN
DEUTSCH**

Können Sie sich ein Rollenspiel vorstellen, das neben unglaublicher Komplexität ein realistisches Eigenleben aller Charaktere, 4 unabhängige Parties bis zu je 7 Personen, interaktive und variierende Story, sowie 3-D Grafik bietet - und das alles auch noch komplett in deutsch?

Wir konnten es bisher auch nicht.

- 9 Dungeons bis zu 7 Leveln, 4 Städte mit dynamischem, realistischem Eigenleben
- Über 200 Inseln, die mit dem Schiff erreichbar sind
- 32 Charakterklassen, 11 Rassen, über 200 Zaubersprüche und -tränke
- Hunderte NPCs (Nicht-Spieler-Charaktere); alle mit Eigenleben und künstlicher Intelligenz
- Tag+Nacht-Wechsel und Wiedereinflüsse wirken sich auf das Spielgeschehen aus
- Vollanimierte Charakterbilder, die sich dem Alter, Geschlecht und Zustand anpassen

Vertrieb: Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2 - Österreich: Darius und Karasoft
Schweiz: Thali AG. Produktvorstellungen und -informationen jetzt auch unter BTX Nr. *63636

A CRASH-LANDING, GLOBE-SPANNING ADVENTURE.

CHINA HEART OF

Von den Autoren
von Red Baron
und Stellar 7.

ATEMBERAUBENDE
GRAFIKEN ...



Heart of China's Hintergrundgrafiken sind einfach überwältigend in ihrer realistischen Darstellung der zwanziger Jahre. Sie sind Teil derer, die an historischen Orten des revolutionären China die Handlung bestimmen. Die verschiedenen Charaktere wurden von echten Schauspielern kopiert und anschließend für das Programm digitalisiert. Das Resultat sind überwältigend realitätsgetreue Grafiken im Spiel.



BONICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bonico Spielen?
Möchten Sie Tips zum Spielablauf?

BONICO

IHR SOFTWARE PARTNER

EXZELLENT
DIALOGE ...



Der kleinste Dialog mit Personen im Spiel wird registriert und kann für Sie im Fortgang des Spieles äußerst wichtig werden. Die Heart of China-Charaktere haben ein außergewöhnliches Erinnerungsvermögen und vergessen nichts.

ABENTEUER, INTRIGEN,
LIEBESGESCHICHTEN ...



Sie werden in die Welt von Lucky Jake Masters, Zhao Chi und Kate Lomax katapultiert und erleben mit ihnen Abenteuer, die den Erdball umspannen, von Hongkong bis nach Paris.

Dynamix
PART OF THE SIERRA FAMILY

Heart of China ist verfügbar für MS-DOS-Computer mit 640K. Unterstützt VGA, EGA, Tandy 16-Farben, Monochrome, MCGA und CGA Grafikkappter und Roland MT-32, Roland LAPC-1, AdLib und SoundBlaster Musikkarten.
Verfügbar in 16-Farb- und 256-Farbversionen.

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

Am Südpark 12 · 6092 Kelsterbach

Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto