



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

SCAN & EDIT BY GADLER



AMIGA

11/93

JOKER

DAS COMPUTERMAGAZIN DER NEUEN GENERATION

DM 7,- / sfr 7,- / ös 56,- / Lit 6900,- / hfi 9,50 / DR 1200,- / skr 55,- Nr. 11 November '93

AMIGA
JOKER

**DIE GEBURTSTAGS-AUSGABE
4 ~~MIO.~~ JAHRE JOKER**

**AMBERMOON
PRIME MOVER
HIRED GUNS
PREMIER MANAGER II**

**SOLO-ROLLENSPIEL
ZUM MITMACHEN IM HEFT!**

WAS ZOCKT DIE PROMINENZ?

**NACHGEFRAGT BEI
H. KOHL, M. JACKSON,
S. SPIELBERG
UND VIELEN ANDEREN**

STARKER AUFBAU-WORKSHOP!

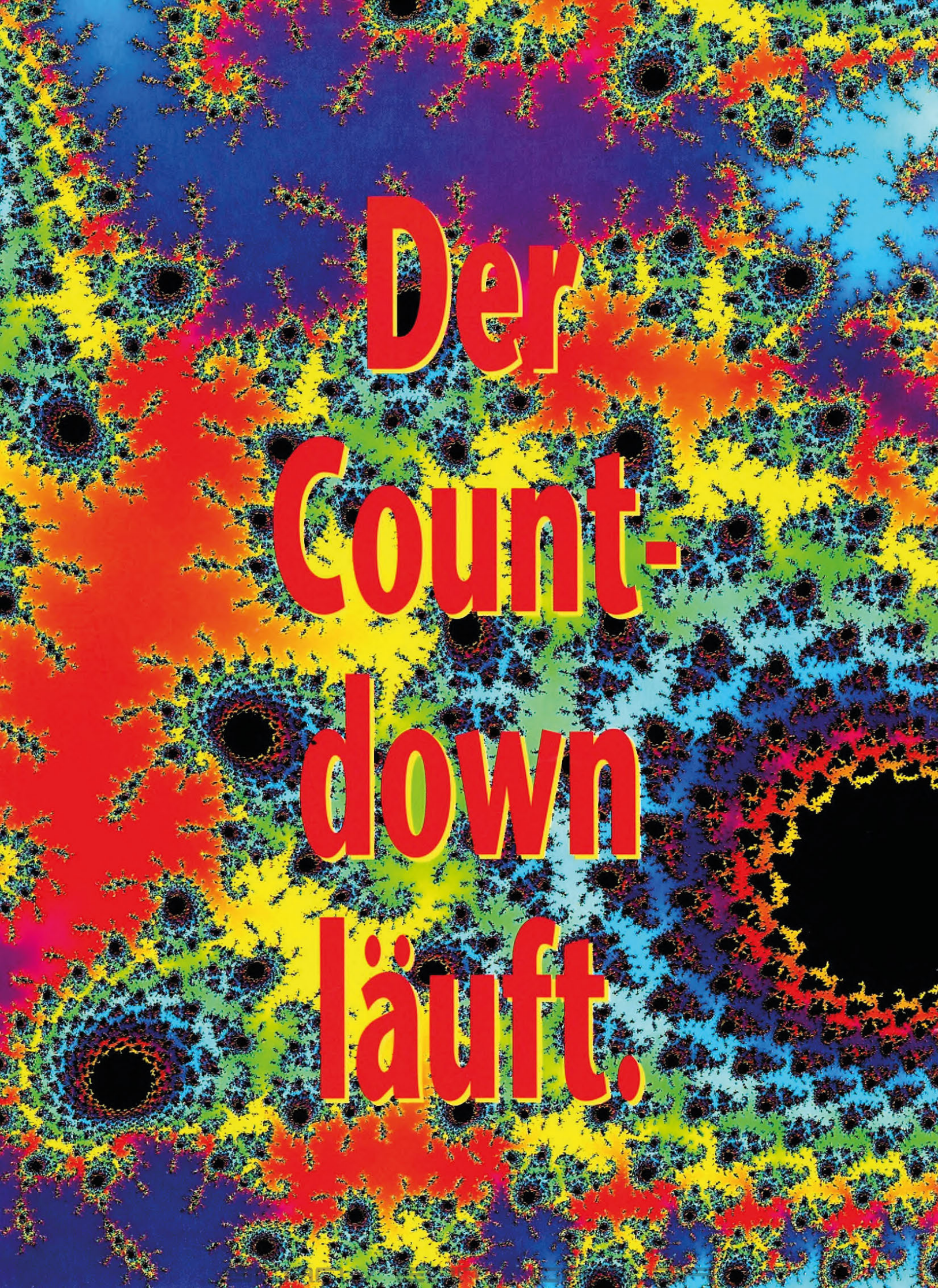
**COMIC-GRAFIK MIT
DELUXE PAINT**

ERIK SIMON PACKT AUS!

**INTERVIEW MIT DEM
AMBERMOON-MACHER**



KNOW HOW
TIPS • CHEATS • PLÄNE • LÖSUNGEN
LOTHAR MATTHÄUS • ISHAR 2
SOCCER KID • A-TRAIN
BURNTIME
U.V.A.



**Der
Count-
down
läuft.**

Ausgefeilte Spielabläufe.
High-End-Grafik.
Spannung total.
Top-Sound.

Gibt's schon.
Gibt's schon.
Gibt's schon.
Gibt's schon.

All das in jedem Spiel.

Oh!

Packung, Spielsprache,
Handbuch, virtuelle Welt
komplett in deutscher Sprache.

Gibt's nicht!

Doch. Bald kannst Du als
Manager eine Newcomer-Band
zu Megastars machen! Oder das
vereinte Deutschland ganz anders
regieren! Oder als genialer Stratege
dem Guten zum Sieg über das
Böse verhelfen.

Wie? Wo? Was?

Mit den ersten drei Spielen,
die beim neuen deutschen Label
SUNFLOWERS erscheinen.
Mehr im nächsten Heft.

SUNFLOWERS.
Gut.

The logo for SUNFLOWERS is presented in a stylized, bold font. The word "SUNFLOWERS" is written in a vibrant green color with a yellow-to-orange gradient background behind the letters. The text is slightly curved, following the shape of the background. The entire logo is contained within a rectangular frame with a yellow-to-orange gradient background.

IM VERTRIEB VON BOMICO



AMIGA Es wurde Zeit für etwas völlig Neues

Versand er folgt per Nachnahme ab 9,- DM o. VORKASSE 4,-DM

JUDGMENT DAY

Die wichtigste Seite des Monats

AMIGA

JEMAND IST PREISWERTER ALS WIR, RUF AN UND WIR HANDELN GEMEINSAM EINEN NEUEN FREIS AUS PREISÄNDERUNG VORBEHALTEN

Tel.: 07731/22058 Fax.: 07731 153959 154757

JUDGMENT DAY
PLK.: 042352 D
78224 SINGEN



Terminator 2 auf Laserdisc 99

Titel	AMIGA	Preis	Titel	AMIGA	Preis	Preishits Amiga		
1869	DV	61,90	shar	DA	59,90	3D Pool	EV	24,90
Abandoned Places 2	EV	57,90	shar II	DV	49,90	688 Attack Sub	EV	24,90
Addams Family	DA	24,90	Jim Power	EV	49,90	Adv. Destroyer Simulator	EV	24,90
Airbucks	EV	63,90	Joe & Mac	DA	49,90	A.F.T. 2	EV	24,90
Airbus A320- American Edition	EV	79,90	John Madden Football	DA	53,90	Bard's Tale 3	DA	24,90
Airbus A320- Europe	DA	69,90	Jonathan	DV	73,90	Batman- The Movie	EV	24,90
Airforce Commander	DA	64,90	Jungle Strike ##	DA	59,90	Battlechess	DA	24,90
Air-Land-Sea	DA	65,90	Jurassic Park	DA	49,90	Battlehawks	EV	24,90
Air Support	EV	38,90	K.G.B.	DV	39,90	Battle Squadron	DA	24,90
Alied Chicken	DV	49,90	Legend of Kyrandia	DV	49,90	Big Nose the Caveman	EV	24,90
Alien 3 ##	DA	49,90	Lemmings Doppelpack	DA	59,90	Bubble Bobble	EV	24,90
Allen Breed- Special Edition	EV	22,90	Lemmings 2	DA	58,90	Budokan	EV	24,90
Ambermoon ##	DA	68,90	Lethal Weapon	DA	59,90	California Games	DA	24,90
Another World	DA	53,90	Links	DA	69,90	California Games II	EV	24,90
Ansloss	DV	71,90	Lionheart	DA	49,90	Celica GT4 Rallye	EV	24,90
Apocalypse ##	DA	44,90	Little Devil ##	DA	69,90	Centurion	DA	24,90
Aquatic Games	DA	62,90	Loom	EV	34,90	Chuck Rock	EV	24,90
Aquaventure	DA	64,90	Lord of the Rings	EV	58,90	Crazy Cars	EV	24,90
Arabian Nights *	EV	48,90	Lost Vikings *	EV	67,90	Cycles	EV	24,90
Archer McLean Pool Billiard	DA	46,90	Lost Vikings *	EV	56,90	Double Dragon 2	DA	24,90
Armalyle	DA	49,90	Lotus- The Final Challenge	DA	47,90	F- 16 Combat Pilot	EV	24,90
Assasin	DA	49,90	M-1- Tank Platoon	DA	28,90	Face Off	EV	24,90
A.T.A.C. ##	DA	69,90	Magic Pockets	DA	49,90	Fistfighter	EV	24,90
A-Train *	EV	69,90	Maniac Mansion	EV	29,90	Flimbo's Quest	EV	24,90
A-Train Cons.Kit *	EV	29,90	Mc Donald Land	DA	46,90	Future Wars	EV	24,90
AV8B- Harrier Assault *	EV	66,90	Mega LoMania+First Samurai	EV	58,90	Gen X	EV	24,90
B- 17 Flying Fortress	DA	61,90	Monkey Island	DV	65,90	Ghostbusters II	EV	24,90
Bat 2	DA	71,90	Monkey Island II	DV	79,90	Go for Gold	DA	24,90
Battle Isle Data Disk 2	DA	40,90	Napht	DA	43,90	Gunboat	EV	24,90
Battle Team	DA	62,90	Nick Faldos Golf *	EV	68,90	Heroes Quest	EV	24,90
Battlechess II	DA	55,90	Nippon Sales	KA	53,90	Hill Street Blues	EV	24,90
Bazooka Sue ##	DV	74,90	One Step Beyond	DA	45,90	Honda RVF	EV	24,90
B.C. Kid	DA	45,90	Overdrive	DA	46,90	Hudson Hawk	EV	24,90
Beavers	DA	53,90	Operation Stealth	EV	34,90	Imperium	DA	24,90
Bill - Tomato Game	EV	39,90	Pacific Islands	DA	59,90	Int.Karate +	EV	24,90
Birds of Prey	DA	39,90	Pinball Dreams	DA	45,90	Iron Lord	EV	24,90
Bitmap Brothers Collection	DA	43,90	Pinball Fantasies	DA	51,90	Jack Niclas Golf	EV	24,90
Black Crypt	DA	56,90	Populous Edition	EV	27,90	James Pond	EV	24,90
Blaster *	KA	45,90	Populous 2+	EV	62,90	Last Ninja 3	EV	24,90
Body Blows	DA	43,90	Premiere	DA	54,90	Lombard RAC Rallye	EV	24,90
Bubb'n' Sizz ##	DA	59,90	Prime Mover ##	KA	69,90	Lotus Turbo Challenge 2	EV	24,90
Bundesliga Manager Prof.2.0	DV	69,90	Project X- Special Edition	EV	24,90	Manchester United	EV	24,90
Burntime	DV	62,90	Push Over	DA	49,90	Manchester United Europe	EV	24,90
Bunny Bricks	DA	49,90	Railroad Tycoon	DA	74,90	Maniac Mansion	EV	24,90
Campaign	DA	61,90	Red Zone	DA	49,90	Microprose Soccer	DA	24,90
Campaign- Data Disk	DA	39,90	Reach for the Skies	DA	48,90	New Zealand Story	EV	24,90
Castles	DA	58,90				Ninja Remix	EV	24,90
Castles-Data Disk	DA	27,90				North & South	EV	24,90
Chaos-Engine	DA	46,90				Off Road Racer	EV	24,90
Chuck Rock II *	EV	45,90				Oil Imperium	DA	24,90
Civilisation	DV	68,90				Oriental Games	DA	24,90
Combat Air Patrol ##	KA	57,90				Panza Kick Boxing	EV	24,90
Crazy Cars 3	DA	47,90				Pepe Hammer	EV	24,90
Creatures *	EV	44,90				Pictionary	EV	24,90
Cruise for a Corpse	EV	58,90				Pinball Magic	EV	24,90
Curse of Enchanlia *	EV	58,90				Pipemania	EV	24,90
DVDay	EV	63,90				Pirates	DA	24,90
Darkmere ##	DA	68,90				Populous Edition	EV	24,90
Darkseed	DV	64,90				Prehistoric	EV	24,90
Das Schwarze Auge	DV	68,90				Prince of Persia	EV	24,90
Der Patrizier	DV	74,90				RBI 2-Baseball	EV	24,90
Die Stadtler ##	DV	74,90				R-Type	EV	24,90
Dogfight	DA	62,90				Rainbow Islands	EV	24,90
Dune	DV	55,90				Rick Dangerous	DA	24,90
Dune 2	DV	62,90				Rick Dangerous II	DA	24,90
Dungeon Master&Chaos Strikes Back	DV	58,90				Robin Hood- Legend Quest	EV	24,90
Dynablast	DA	64,90				Saint Dragon	EV	24,90
Dynatech	DV	51,90				Shadow of the Beast	EV	24,90
Eishockey Manager	DV	67,90				S.E.U.C.K.	DA	24,90
Elysium	DV	64,90				Starglider II	DA	24,90
Entity	DA	69,90				Supercars	DA	24,90
Epic	DA	69,90				Supercars II	DA	24,90
Eye of the Beholder	DV	69,90				Stunt Car Racer	EV	24,90
Eye of the Beholder 2	DV	79,90				Super Hang On	EV	24,90
F- 15 Strike Eagle 2	DA	34,90				Super Monaco GP	DA	24,90
F- 17 Challenge	EV	26,90				Super Space Invaders	EV	24,90
F- 19 Stealth Fighter	DA	34,90				Swiv	DA	24,90
F- 117 A Nighthawk ##	DA	62,90				Team Suzuki	EV	24,90
Fallen Empire	DV	74,90				Tennis Cup II	EV	24,90
Fantastic Worlds	EV	68,90				Terminator II	EV	24,90
Fire and Ice	DA	45,90				Testdrive 2	EV	24,90
Flashback	DV	56,90				Thomas- The Tank Engine	EV	24,90
Fly Harder	DA	59,90				Thunderblade	EV	24,90
Formula One GP	DA	69,90				Treasure Island Dizzy	EV	24,90
Full Contact	EV	24,90				Triple Action Pack 3	EV	24,90
Global Effect	DA	68,90				Triple Action Pack 4	EV	24,90
Global Gladiators	DA	46,90				Trivial Pursuit	EV	24,90
Goal	DA	48,90				Turbo Outrun	DA	24,90
Goblins *	EV	49,90				Turrican	DA	24,90
Goblins 2 *	EV	64,90				Turrican II	DA	24,90
Gods	DA	57,90				Ultimate Golf	EV	24,90
Gunship 2000	DA	61,90				Videokid	EV	24,90
Hannibal	DA	59,90				WWF Wrestlemania	EV	24,90
Hattrick ##	DA	62,90				Zac McKraken	EV	24,90
Harpoon 1.2.1	DA	69,90				Z-Out	DA	24,90
Head to Head	EV	67,90						
Heroes Quest 2 ##	EV	59,90						
Hexuma	DV	74,90						
Hired Guns ##	KA	59,90						
History Line 1914- 1918	DV	73,90						
Hook	DA	49,90						
Humans *	EV	48,90						
Humans Race- Data Disk *	EV	45,90						
Humans Race- Stand Alone *	EV	49,90						
Indiana Jones 3/Adventure	DV	39,90						
Indiana Jones 4/Action	DA	49,90						
Indiana Jones 4/Adventure	DV	79,90						
Innocent until Caught ##	DV	74,90						

Sonderangebote

- Airbucks Amiga 1200 *solange Vorrat reicht* EV 49,90
- History Line 1914- 1918 DV 69,90
- Street Fighter II DA 49,90

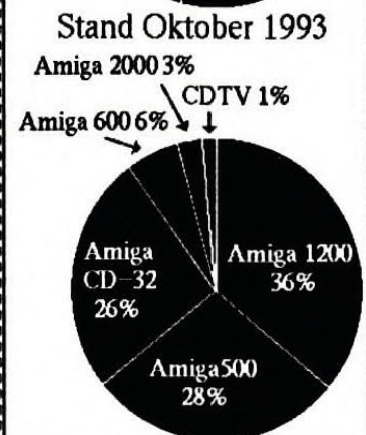
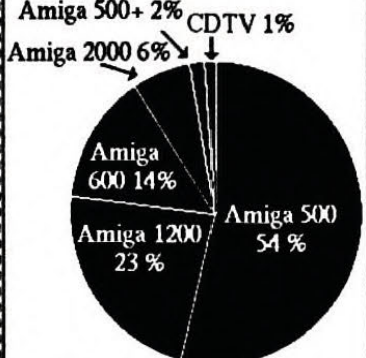
- Lionheart DA 39,90
- Dune II DV 45,90

Lionheart u. Dune II gelten zu diesem Preis nur in Verbindung mit einem anderen Titel aus dieser Liste

* = Auch als deutsche Version erhältlich

##- Bei Drucklegung noch nicht lieferbar

Infotainment



AMIGA 1200-4000

The next Generation in Computer-Entertainment

AMIGA 1200 DV 659,-

1869	sofort	DV	69,90
Abandoned Places II	Nov.	EV	64,90
Airbucks	sofort	EV	54,90
Body Blows II	Nov.	DA	54,90
Burning Rubber	sofort	EV	54,90
Chivalion	sofort	DV	69,90
Civilisation	sofort	DV	69,90
Deluxe Paint IV	sofort	DV	189,90
Diggers	sofort	DA	54,90
Hattrick	Dez.	DV	69,90
Int. Golf Championship	sofort	DA	54,90
Ishar	sofort	DV	59,90
Ishar II	sofort	DV	59,90
Jurassic Park	sofort	DV	59,90
King's Quest 6	Dez.	DA	74,90
Morph	Nov.	DA	54,90
Nigel Mansell	sofort	DV	69,90
Oskar	sofort	DA	59,90
Overdrive	Nov.	DA	54,90
Overkill	sofort	DA	49,90
Raider Cup	sofort	DA	54,90
Project X II	Dez.	DA	54,90
Robocop	sofort	DA	49,90
Sabre Team	Nov.	DA	54,90
Soccer Kid	Nov.	DA	54,90
Ster Trek	sofort	EV	69,90
Sim Life *	sofort	EV	59,90
Sleepwalker	sofort	DA	69,90
T.F.X.	sofort	DA	64,90
Transarctica	sofort	DA	59,90
Trolls	sofort	DA	49,90
Whales Voyage	sofort	DV	64,90
Wing Commander	Nov.	DV	69,90
Zac McKraken	sofort	DA	49,90
Zool II	Dez.	DA	54,90

Amiga CD-32

Amiga- CD 32	699,-
Golf	79,90
Sleepwalker	79,90
Jurassic Park	79,90
Zool	79,90
Sim Life	79,90
Pinball Fantasies	79,90
Robocop	79,90
Diggers	79,90
Lotus Trilogy	79,90
James Pond 3- Op Starfish	79,90
Brutal Sports Football	79,90
Dino Worlds	79,90
T.F.X.	Nov. 79,90
James Pond Trilogie	Nov. 79,90

Versand in Sicherheitsverpackung zuzüg. 2,-
Alle Preise sind Endpreise und verstehen sich inclusiv der gesetzlichen 15 % MwSt

Unsere Infotainment-Spalte zeigt euch diesmal eine Bestelleranalyse unseres Versandbes - Der A1200 ist ganz stark am kommen.

ZEITLOS GEISTLOS!

Wie stehen wir eigentlich da? Ich meine uns alle, die wir Computergames zu unserem Hobby (bzw. Beruf) gemacht haben – hat sich unser Image in der Öffentlichkeit inzwischen gebessert? Oder sind wir für Otto Normalmensch immer noch die leicht beschränkten Schüchtlings mit latentem Hang zur Gewalt, als die uns viele Medien so gerne hinstellen?

Wenn ich über das Thema nachdenke, fällt mir zunächst eine bereits etwas ältere Ausgabe des nicht immer geistreichen Zeitgeistmagazins „Tempo“ ein: Im Juni zierte Mario das Blatt des Covers; der dazugehörige Artikel wußte von einer Clique Jugendlicher zu berichten, die ihr Leben praktisch ausschließlich zwischen Game Boy und der Konsolenabteilung eines Kaufhauses fristet. Klar, daß das weder der Schulbildung noch der Gesundheit bekommt, nur logisch, daß der freundliche Fachverkäufer da eine Omi auf Geschenksuche lieber an die Bücherecke verweist. Die Krönung der Story war freilich die Feststellung, daß ein Game Boy nach Meinung „vieler Experten“ hochgradig süchtig und aggressiv mache und zudem zu ernsthaften organischen Krankheiten führen könne! O Gott, wenn schon so ein kleines Ding so schlimm ist, was mag da erst ein ausgewachsener Amiga anrichten?!

Bleibt uns zur Vier-Jahres-Feier des Jokers also tatsächlich nur die Feststellung, daß wir wohl oder übel damit leben müssen, wenn uns weite Teile der Bevölkerung auch weiterhin für abgewrackte Digital-Junkies halten, die nach dem letzten Bildschirm-Alien womöglich ihre kleine Schwester ins Jenseits pusten? Nein, gottlob sind nicht alle Ahnungslosen sooo ahnungslos: In einer von „Focus“ in Auftrag gegebenen repräsentativen Umfrage des Sample Instituts zur Ursachenforschung bezüglich Gewalt unter Jugendlichen hat man vom Fernsehen

über Horrorvideos (jeweils 84 Prozent) bis zum mangelhaften Jugendschutz (52 Prozent) allerlei Schuldige ausgemacht – nur Computer- und Videospiele wurden nicht ein einziges Mal genannt!

Mit diesem Hoffnungsschimmer entlasse ich Euch in unsere schimmernde Geburtstagsausgabe, wo unter anderem Solo-Rollenspieler ein Wiedersehen mit dem schlitzenphrenen Schorsch feiern dürfen. Viel Spaß damit,

*Euer
Michael*





QWAK



ALFRED CHICKEN

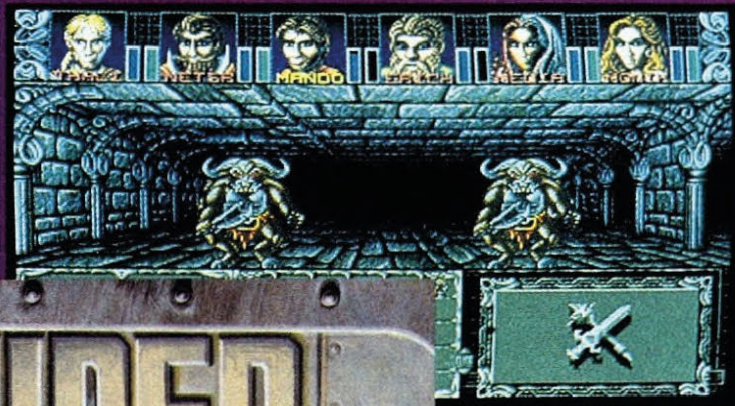


WIZ'N'LIZ™

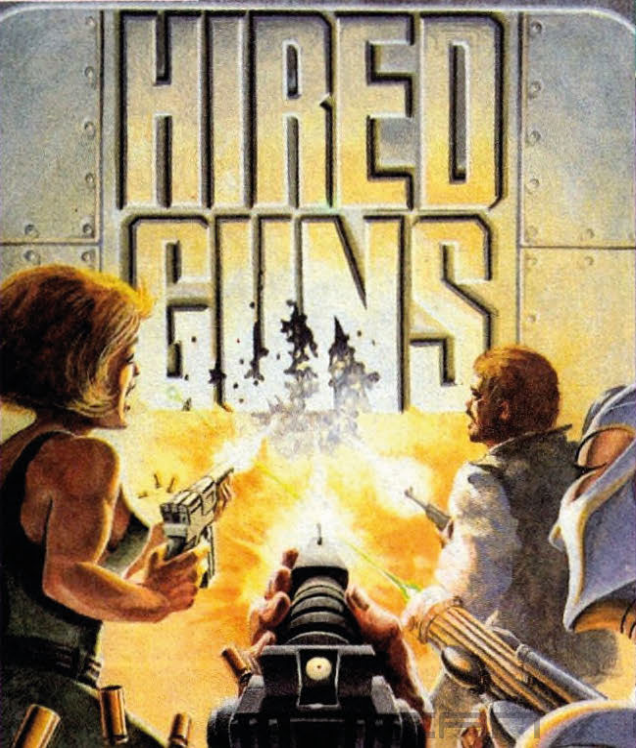
ABENTEUERLICHE ABENTEUER: Mit **AMBERMOON** geht Deutschlands große Rollenspiel-Saga endlich in die dritte Runde – konnte sich Thalion nochmals selbst übertreffen? Die Antwort bringen die **Seiten 18/19**



GESCHICHTE GESCHICKLICHKEIT: Zu Plattform-Ausflügen laden Euch diesen Monat **WIZ'N'LIZ**, **ALFRED CHICKEN** und **QWAK** ein – wir laden zu den Tests auf den **Seiten 22, 92 und 94**



AMBERMOON



INNOVATIVE INNOVATIONEN: Gibt es überhaupt noch neue Spielprinzipien? Doch, etwa den Geschicklichkeitstest **BOB'S BAD DAY** oder **HIRED GUNS**, das futuristische Splitscreen-Spektakel für vier Dungeonforscher gleichzeitig! Was die Neuheiten taugen, steht auf den **Seiten 22 und 34**

Editorial	5
Betriebsgeheimnis	8
Mixer	9
Borgis Branchengeflüster	10
Joker-Rollenspiel:	
Dungeon Blaster III	12
Preview:	
Microcosm	14
Der Schatz im Silbersee	15
Newsflash:	
Neues von Kompart	16
Mailbox	24
Up & Down	38
Crack	40
PD-Box	42
Preisausschreiben:	
Wettbewerb für Himmelsstürmer	45
Ruhmeshalle	48
Brork-Comic	48
Demo-Galerie	50
Joker-Comic	52
Special:	
Was spielen die Promis?	54
Joker-Index	56
Know How	57
Know How Index	72
Aktion Leser-Test:	
Pinball Fantasies	82
Joker-Galerie	84
Impressum	86
Krieger-Comic	86
Interview:	
Erik Simon	88
Special:	
Der Geburtstags-Rückblick	90
Klassiker:	
BMX Simulator	99
Die Budget-Bühne	100
User-Club:	
Workshop Deluxe Paint	102
Disk Expander	104
Technosound Turbo 2	104
Seitenhiebe	105
Kicker-Cup	106
Kleinanzeigen	109
Computer-ABC	118
Stromausfall:	
Battletech Kompendium	120
Das Schwarze Auge	121
Coin Op	122
Joker-Shop	124
Vorschau	126
Inserenten	126
Bezugsquellen	126

Games im Test

Abenteuer

Ambermoon	18
Hired Guns	32

Action

Arnie 2	98
Donk	34
Overkill	76

Brettspielumsetzung

Space Hulk	96
------------	----

Geschicklichkeit

Alfred Chicken	92
Bob's Bad Day	22
Qwak	94
Solius	93
Wiz'n'Liz	22

Simulation

Dogfight	73
----------	----

Sport

Overdrive	20
Premier Manager 2	78
Prime Mover	34

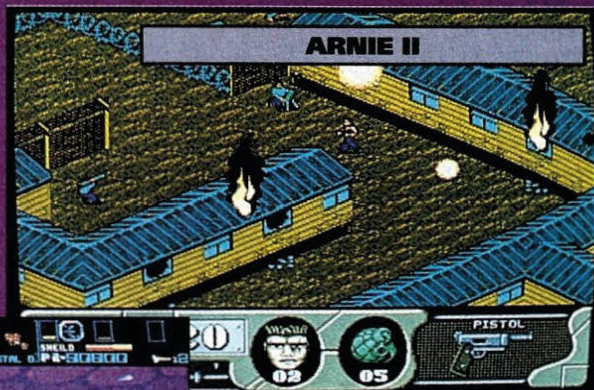
Strategie

Air Force Commander	80
Theatre of Death	98

Verschiedenes

Arcade-Spiele	122
Brettspiele	120
Budget-Spiele	102
PD-Games	42

ACTIONREICHE ACTION: Es darf wieder geballert werden! Söldner zücken die Knarre mit **ARNIE 2**, Raumfahrer den Laser in **OVERKILL** – und wir zücken unsere Testpistole und zielen auf die
Seiten 76 und 98



ARNIE II



OVERKILL

SPORTLICHER SPORT: Es warten heiße Feuerstühle in **PRIME MOVER**, luftige Duelle beim **DOG-FIGHT**, rasante Rennen mit **OVERDRIVE** sowie Fußball-Taktik bei **PREMIER MANAGER 2!** Worauf wartet Ihr noch, ab zu den
Seiten 20, 32, 73 und 78



DOG FIGHT



PRIME MOVER

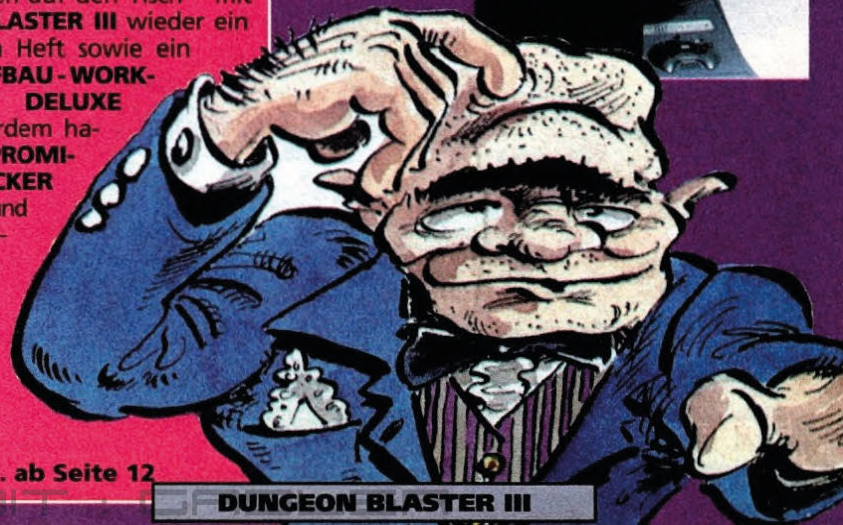


WORKSHOP DELUXE PAINT



WAS SPIELEN DIE PROMIS?

ÜBERRASCHENDE ÜBERRASCHEUNGEN: Zum Geburtstag kommen Eure Lieblingsspeisen auf den Tisch – mit **DUNGEON BLASTER III** wieder ein Rollenspiel im Heft sowie ein neuer **AUFBAU-WORKSHOP FÜR DELUXE PAINT!** Außerdem haben wir uns **PROMINENTE ZOCKER** vorgeknöpft und die letzten Jahre nochmals Revue passieren lassen. Partytime auf den
Seiten 54/55, 90, 102/103 bzw. ab Seite 12



DUNGEON BLASTER III

BETRIEBSGEBHEIMNIS

Nach unseren Verwaltungsfeen Christine und Dorothea stellt sich heute ein weiteres weibliches Wesen der hochnotpeinlichen Befragung durch die AJ-Inquisition: Waltraud Schmidt schwingt bereits seit einem halben Jahr bei uns den Rotstift.



?: Die Nichtraucher-Fraktion ist entsetzt! Nebelst du dich hier ein, damit man deine Falten nicht so sieht? Weil, rein altersmäßig bist du ja nicht unbedingt 'ne Neuerscheinung...

W: Für solche Kalauer kriegt ihr nie die Lizenz zum Blödeln! Und überhaupt möchte ich mir im Moment nicht vorstellen, wie ihr mit 42 aussehen werdet – es ist nämlich bald Essenszeit.

?: Eine verdiente Retourkutsche. Was kannst du außer kutschieren und ans Essen zu denken sonst noch?

W: Rauchen zum Beispiel. Und so ganz nebenbei bin ich ja

auch noch fürs Korrekturlesen zuständig, soll heißen, ich verbessere eure ständigen Rechtschreibfehler.

?: Heißen Dank auch! Sag mal, in deiner Jugend standen bestimmt noch keine Computer unterm Weihnachtsbaum...

W: Tja, die Gnade der frühen Geburt.

?: ...und trotzdem hast du im reifen Alter noch mit unserem Lieblingsspielzeug angebandelt?

W: Hat der Job so mit sich gebracht. Bis vor einigen Jahren wußte ich grade mal, wie man Computer schreibt, und plötzlich saß ich selber vor so 'ner Kiste.

?: Ja, wie das Leben so spielt. Apropos, wie schaut's mit Spielen aus?

W: Doch, hin und wieder zocke ich gern 'ne Runde. Die „Lemmings“ sind z.B. ganz putzig, und mit dem guten alten „Test Drive II“ habe ich bereits manch' begnadeten Crash gebaut.

?: Und was gibt's an begnadeten Hobbys?

W: Rauchen, essen, trinken, lesen, tratschen, Musik hören, Sonnenbrillen sammeln, faulenz...

?: Erbarmen, das genügt! Statt mehr von derart schlecht organisierter Freizeitgestaltung zu hören, widmen wir uns jetzt doch lieber noch schnell unserer vollendet organisierten Teststatistik, oder?

Absolute Katastrophe	(00%-10%)	0
Katastrophe	(11%-20%)	0
Total zum Vergessen	(21%-30%)	0
Zum Vergessen	(31%-40%)	2
Muß nicht sein	(41%-50%)	2
Nix Besonderes	(51%-60%)	2
In Ordnung	(61%-70%)	3
Schwer in Ordnung	(71%-80%)	7
Erste Sahne	(81%-90%)	1
Megastark	(91%-100%)	0
Hit-Ausbeute		1
Megahits		0

Bundesliga-Trainer für Spitzenspiele gesucht...

ANSTOSS, die Fußball-Management-Simulation, zeigt einen völlig neuen Standard in Grafik und Spieltiefe! Live-Kommentierung der Spiele mit Konferenz-Schaltung zu anderen interessanten Begegnungen! Interviews, Ereignisse, detaillierte Mannschaftsdaten – Erfolg und Mißerfolg Ihrer Mannschaft liegen in Ihrer Hand! Treffen Sie Ihre Entscheidungen – Sie könnten Bundestrainer sein, oder vom Vorstand gefeuert werden!

Fußball wie im Fernsehen!

Zu kurzer Abschlag von Trossel. Klaus Sender hebt allein auf Klaus zu. Heuler holt ihn ein und tritt ihm von hinten in die Beine.

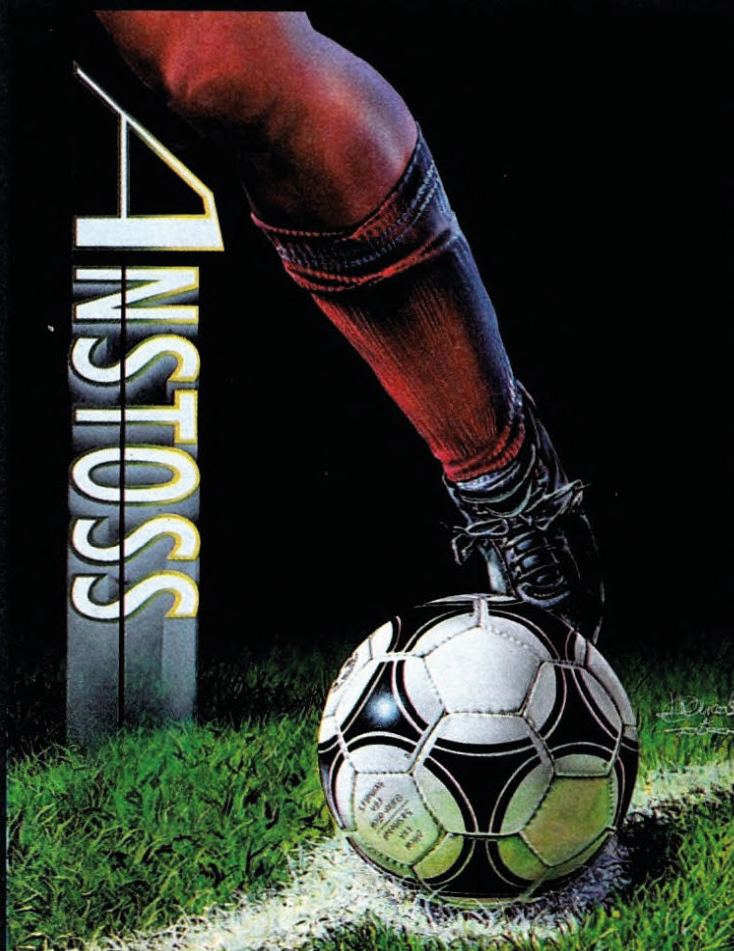
im Mittelfeld Anderbrügge schlägt den Ball weit auf den Flügel zu Busbers. Busbers stoppt den Ball mit der Brust. Paß an den 6. Meter Raum.

1. FC Bayern M. Köln 0:0
1. FC Nürnberg 1:0
Bayer Uerdingen 0:0
VFB Stuttgart 1:0
Werder Bremen 0:0

- Spielverlauf wird ständig neu berechnet
- Auswechslung
- Spieltaktiken und Spielweise
- Trainerseminare
- Individuelles Trainingsprogramm
- Umfangreiche Statistiken und vieles mehr!

Erhältlich für MS-DOS, AMIGA sowie AMIGA 1200 (256 Farben)

Spielbare Demo-Version für alle, die jetzt "schau'n mer mal" sagen, erhältlich für MS-DOS 3.51 oder Amiga 3.0. Auf Anfrage: Berlin, Markt 21, 10090 Berlin, Tel. 030 250 11 11



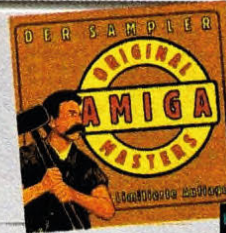
ASCON

Sports

NAMENS-COUSINE

Nicht überall, wo Amiga draufsteht, ist auch ein Commodore-Rechner drin: Bei den „Original Amiga Masters“ handelt es sich vielmehr um eine neue Serie von Musik-CDs mit alten DDR-Klassikern!

Für einen runden Zehner pro Scheibe verscherbelt die Deutsche Schallplatten GmbH über den Fachhandel schon fast vergessene Meisterwerke von Karat, Pankow, den Puhdys oder der in den alten Bundesländern bislang völlig unbekannteren Amiga Blues Band. Als Anspieltip empfehlen wir den



Sampler, der denselben Namen trägt wie die ganze Serie und z.B. eine entzückende Jugendsünde von Nina

Hagen enthält: „He, wir fahren aufs Land“!



JUBILÄUMS-STICK

Seit genau zehn Jahren gibt's nun den Competition Pro, der sich aufgrund seiner Robustheit vor allem bei Actionfans großer Beliebtheit erfreut. Aus diesem Anlaß

hat Dynamics eine auf 9.999 Stück limitierte Jubiläumsausgabe des Joysticks in vier Farbdesigns herausgebracht. Wer bunter ballern will, sollte also schnell zugreifen.



COMMO-NEWS

Commodore hat die Produktion des A600 eingestellt, in Zukunft soll der 1200er das Basismodell aller „Freundinnen“ sein. Na toll, gibt's aus Frankfurt auch gute Nachrichten?

Aber ja: Vor einigen Monaten wurde die ComBo-Mailbox eingerichtet, über die man rund um die Uhr Kontakte knüpfen, Infos abfragen und sich aus einem Softwareangebot von über 10.000 Programmen bedienen kann. Die entscheidenden Nummern lauten:

069/663 81 91 (Telefon)
69/66 69 93 80 (ISDN)



SUPER-TURBO

Manchen Leuten ist selbst der 1200er noch nicht flott genug – etwa weil sie bevorzugt Games mit aufwendiger 3D-Grafik wie z.B. „Ambermoon“ zocken. Aber auch ihnen kann geholfen werden!

Der Turbo-Jet ist eine 32-Bit-Turbokarte extra für den A1200 und macht ihn ungefähr viermal schneller. Nach unseren Erfahrungen sind im Spielbetrieb kei-

ne (Absturz-) Probleme zu befürchten, und günstig ist das Teil obendrein: Die einfachste Version mit 1 MB RAM und mathematischem Coprozessor kostet etwa 649,- DM, bei mehr Speicher wird's etwas teurer. Infos und Bezug:

Harms Computertechnik
Anna-Seghers-Str. 99
28279 Bremen
Tel.: 0421/83 86 86

AUTO-SONIC

Wann habt Ihr das letzte Auto gesehen, in dem nicht Alf, Garfield oder irgend ein

anderes Plüschtier innen an der Scheibe hing? Jetzt hat auch der Konsolen-Igel Sonic das Mitfahren gelernt – wer gerne ein bißchen Werbung für Sega fahren will, fährt mit 39,- DM in der Tasche ins nächste Kaufhaus.

MESSE-MASSE

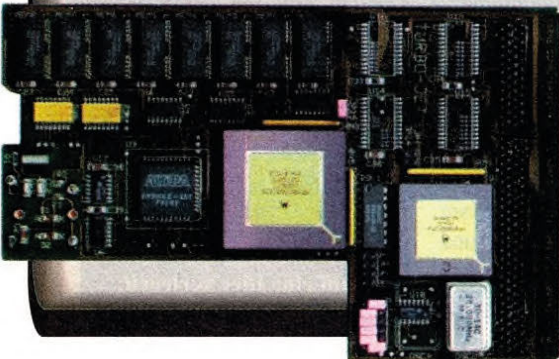
Falls es nicht schon zu spät ist: Vom 5. bis 7. November findet auf dem Kölner Messegelände die „Computer '93“ samt „World

of Commodore“ und „World of Games“ statt. Dort findet man nicht nur das neueste Hard- und Softwareangebot, allerlei Aktionen und Seminare, sondern auch einen Joker-Stand mit vielen Überraschungen. Wir können doch auf Euch zählen?!

SHOP-WARE

Bei dieser Ausgabe rentiert es sich fast, ausnahmsweise mal ganz hinten mit dem Lesen anzufangen: Dort befindet sich nämlich unser Shop, und der hat gerade hochinteressanten Zuwachs bekommen!

Eine Mausmatte im exklusiven Jokerdesign, einen Stick-Tuner, der die härtesten Ballergames beinahe zum Kinderspiel werden läßt, und die lang erwartete Cheat Disk II – was fehlt da eigentlich noch zum Glück? Nähere Infos im Shop!





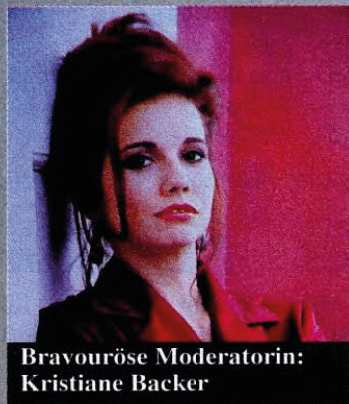
SPIELE-SPONSOR

Vor wenigen Monaten trennte sich **THORSTEN RAUSER** von seinem Kompagnon **FRIEDRICH PETRY**, löste die gemeinsame Firma **Comad** auf und gründete die **Rauser Computer Advertisement GmbH** in Reutlingen – jetzt wird geworben!

Seit kurzem arbeitet Thorsten nämlich mit der Londoner Agentur **Microtime Media** zusammen, die schon den **Lolly-Fabrikanten Chuba Chups** dazu brachte, **Gremlins Plattform-Dauerlutscher „Zool“** werbewirksam zu unterstützen. Wenn's nach ihm geht, sollen zukünftig auch deutsche Hersteller stärker mit der Industrie kooperieren, wodurch die Entwicklungskosten teilweise über Werbeeinnahmen finanziert werden könnten und die Spiele vielleicht billiger würden. Na, solange es keine ständigen Unterbrechungen wie im Privatfernsehen gibt...

COMPUTER-TV

In der Sendung **Bravo TV** auf **RTL 2** (sonntags um 13.00 Uhr) wird von jetzt an alle vier bis sechs Wochen auch über Computerspiele berichtet!

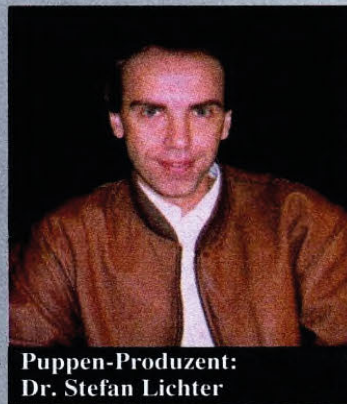


Bravouröse Moderatorin:
Kristiane Backer

Die ersten Bit-Beiträge in der von **MTV-Lady KRISTIANE BACKER** moderierten Show liefen bereits Anfang Oktober und bestanden aus einem Bericht über die **ECTS** sowie Interviews mit **Lothar Matthäus**, **Guido Henkel (Attic)**, **Richard Garriott („Lord British“)** und **Jack Sorensen (Lucas Arts)**. Und wer war für alle diese Köstlichkeiten verantwortlich? Niemand anders als **Euer BORGIS!**

HURRA DEUTSCHLAND

Kennt Ihr die deutsche Spitting Image-Version aus der Fernsehsendung **ZAK**, wo Puppen mit den Gesichtern von **Helmut Kohl**, **Hans Dietrich Genscher** oder **Boris Becker** ihren Schabernack treiben? Das gibt's bald auch als Spiel!



Puppen-Produzent:
Dr. Stefan Lichter

Eingefädelt hat die Sache **RALPH STOCK**, der ehemalige Entwicklungsleiter von **Rainbow Arts**, und programmiert wird das Game von **Promotion Software** im Auftrag des Kölner TV-Produzenten **DR. STEFAN LICHTER**.

SONY SUCHT

Wer sich mit Bits & Bytes auskennt, gerne als Pro-

motion Manager für einen japanischen Weltkonzern arbeiten und dafür sogar nach **Frankfurt/M** ziehen würde, richtet seine ernstgemeinte Zuschrift bitte an **Marketing Manager JO HEINRICH**, Fax: **069/288777**.

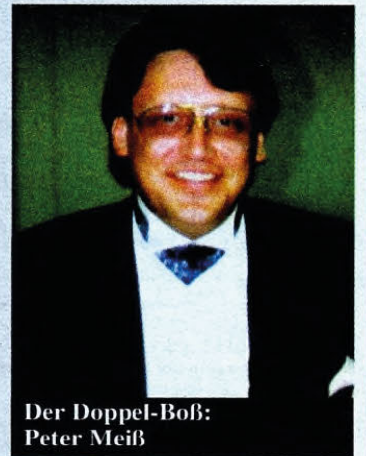


Sucht für Sony: **Jo Heinrich**

ERFOLGSSTORY

Das erfolgreichste Computerspiel des letzten Jahres war ein Akademiker – der **„Bundesliga Manager Prof.“!** Die holsteinischen Doktorväter von **Software 2000** lassen ihr Geld aber nicht auf der Bank verrotten...

Sie investieren lieber in ein neues Bürogebäude, außerdem gehört ihnen bereits die **Pro Concept GmbH**, die heuer die **Computer '93** veranstaltet. Am renommierten **Kaiko-Label** sind sie ebenfalls beteiligt; als Geschäftsführer fungiert in beiden Fällen **PETER MEISS**, der frühere Verkaufsleiter bei **Ami Shows**. Und der ehemalige **Commodore-Manager BELLACK** pflegt inzwischen für **Software 2000** die Kontakte zur Presse und betreut Großkunden wie **Karstadt** oder **Quelle**.



Der Doppel-Boß:
Peter Meiß

SPIELE-NETZWERK

UWE FÜRSTENBERG, Pressesprecher von **MicroProse Deutschland**, hatte eine Idee: Warum sollten die Benutzer des vorwiegend in Netzwerken eingesetzten Betriebssystems **OS/2** nicht auch in den Genuß der guten **MicroProse-Games** kommen? Bei **IBM**, dem Hersteller von **OS/2**, war man begeistert von dieser Vorstellung – die Umsetzung von **„Formula One Grand Prix“** ist schon fest eingeplant!



Nie um eine Idee verlegen:
Uwe Fürstenberg

DISK EXPANDER

KOMPRESSIONS-SOFTWARE DER SPITZENKLASSE

DiskExpander ist die Top-Neuheit für alle Amiga-User. Mit DiskExpander können Sie die Kapazität Ihrer Festplatte und Ihrer Diskettenlaufwerke etwa verdoppeln. Die Installation erfolgt in Sekundenschnelle und anschließend arbeitet der DiskExpander unsichtbar im Hintergrund.

Die Daten werden auf ca. 30 bis 70% der ursprünglichen Größe reduziert und verschiedene Kompressionsalgorithmen stehen zur Wahl.

Das geniale Programmkonzept sorgt dafür, daß auch Einsteiger den DiskExpander auf Anhieb optimal einsetzen können. Zur Installation, die weitgehend automatisiert erfolgt, benötigen Sie keinerlei Spezialkenntnisse. Der DiskExpander erhöht nicht nur die Kapazität Ihrer Festplatte. Auch auf normalen Disketten können Sie im Durchschnitt ab sofort ca. 1,5MB Software unterbringen, und selbst die RAD-Disk können Sie problemlos verdoppeln.

Kennen Sie eine bessere Möglichkeit, Ihren Amiga für wenig Geld sinnvoll zu erweitern?

- **Warnung!** Es wird dringend davor gewarnt, illegale Kopien von DiskExpander zu benutzen, da diese in der Regel modifiziert wurden und die Sicherheit Ihrer Daten in keiner Weise gewährleisten!

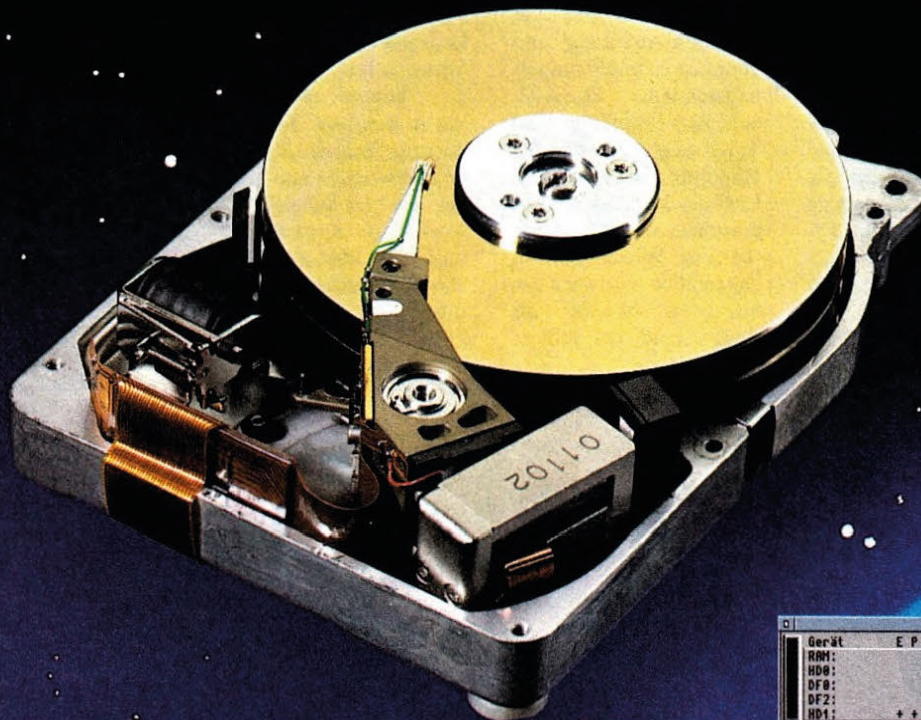
DM 69,-

Bei der Entwicklung von DiskExpander wurde größtmöglicher Wert auf Datensicherheit, variable Kompression und gute Geschwindigkeit gelegt. Sie können selbst bestimmen, ob Sie Ihre Daten hochgradig verdichten wollen, oder ob Ihnen mittlere Kompressionsraten ausreichen und haben somit direkten Einfluß auf die Geschwindigkeit. Selbstverständlich können Sie auch Ihren bevorzugten xpk-Packer einsetzen.

Insgesamt sieben Programmierer aus fünf verschiedenen Nationen haben entscheidend dazu beigetragen, diese technische Meisterleistung zu entwickeln.

DiskExpander wurde über einen Zeitraum von mehreren Monaten weltweit von mehr als 100 Benutzern getestet und für gut befunden!

DiskExpander wird mit deutscher Benutzeroberfläche ausgeliefert, kann auf drei verschiedene Arten installiert werden und wird auch in Zukunft ständig weiterentwickelt.



DEStatistik

Verzeichnispfad: Mork:TurboCalc

Statistik erstellen Programm beenden

Original	Gepackt	PackRate	Bibliothek	Dateiname
512	386	41%	NUKE	TurboCalc.rexx
828	366	56%	NUKE	data.info
264365	182338	62%	NUKE	TCALC.RMS
267897	186434	61%	NUKE	TCALC.DOC
782	358	51%	NUKE	TurboCalc.info
145312	84178	43%	NUKE	TurboCalc
1172	374	69%	NUKE	Trashcan.info
16854	4216	74%	NUKE	POSTSCRIPT.OUT
1357198	617186	55%		
insgesamt 45 Dateien				

DiskExpander v2.1

EntPacken Gerät

Packen HD1:

Exan

ExNext Bibliothek

Modus NUKE

Block Größe

18 1888

Geräte Bibliotheken

DevicePacker

Pfad: Workbench:

Neu einrichten Programm beenden

Status: - Bereit zum Einsatz -

Gerät E P E N H

RDH:

HD0:

DF0:

HD1:

Bibliothek

BLZN

GZIP

SHR1

NUKE

FAST

DiskExpander SV
DiskExpander SV ist eine spezielle Unpack-Only-Version, die wir jedem Softwareproduzenten in einem preiswerten Lizenzierungsverfahren anbieten. So können Sie und Ihre Kunden von der innovativen DiskExpander-Technologie profitieren. Erfragen Sie gleichzeitig unsere vorteilhaften Bundling-Preise.

Attention
The international version of DiskExpander will be available soon and we are looking for additional distributors. Please send your requests by FAX and we will reply immediately including further details.

Versandkosten

Inland: DM 4,- V-Scheck
DM 8,- Nachnahme
Ausland: DM 8,- V-Scheck
DM 25,- Nachnahme

Stefan Ossowski's Schatztruhe
Gesellschaft für Software mbH
Veronikastraße 33
45131 Essen
Telefon 02 01/78 87 78
Telefax 02 01/79 84 47

Der Disk Expander läuft auf allen Commodore Amiga 500, 600, 1000, 1200, 2000, 2500, 3000 (T) unter Kickstart 1.2, 1.3, 2.0 und 3.0 mit oder ohne installierter Festplatte.

DUNGEON BLASTER III

SCHORSCH IS BACK!

Eine Geburtstagsausgabe ohne eines unserer berühmt-berüchtigten Solo-Rollenspiele zum Mitmachen, das wäre ja wie eine Tagesschau ohne schlechte Nachrichten. Und weil für Journalisten bekanntlich nur schlechte Nachrichten gute Nachrichten sind, kommt hier eine ganz miese: Schorsch ist wieder da!

Zusammen mit unserem ultimativen Bösewicht der vergangenen Dungeon Blaster-Folgen (wer erinnert sich nicht mit wohligem Schauern an den schlitzzophrenen Ausbrecher aus der benachbarten Anstalt für geistig Minderbemittelte?) wartet auch diesmal wieder eine ganze Batterie von unmöglichen Helden, unseriösen Rätseln und gnadenlos dämlichen Gags – vertrackter, verrückter und verblödeter denn je. Und so erweist sich der Joker einmal mehr als der Welt einziges Spielmagazin, das man auch wirklich *spielen* kann! Freilich ohne dafür mehr zu benötigen als Bleistift, Papier, einen sechsseitigen Würfel und die Bereitschaft, auch die merkwürdigsten Stories mit Humor zu (er)tragen...

So harmlos beginnen Abenteuer: Stell Dir vor, Du arbeitest in unserem Chaoten-Verein. Die Woche röchelt schläfrig ihrem Ende entgegen, als anderthalb Minuten vor Feierabend der Boß ins Büro stürmt. Deine wohltrainierten Reflexe zeigen Wirkung, und schneller als drei Blitze hast Du den Rest Deiner Banane geschluckt, alle nicht

zur Arbeit gehörenden Utensilien (Game Boy, Playboy, Das offizielle Fanbuch der California Dream Men – je nach Geschmack) versteckt und nimmst Haltung an. Michael scheint zufrieden und knallt Dir mit wölfischem Lächeln einen riesigen Stapel Papier auf den Tisch. „Ah, gut, daß Du noch da bist“, grient er hinterhältig, „hier hab’

ich noch’n paar Sachen, die ruckzuck bearbeitet werden müssen“. Er sieht auf die Uhr, dann auf den Papierberg, lächelt verbindlich und verabschiedet sich mit den Worten: „Ach, das schaffst Du ja locker in zehn Minuten. Servus!“

Damit ist er auch schon ins ebenso wohl- wie unverdiente Wochenende am Gardasee ent-

flucht, und dieses Alltags-Drama könnte seinen Lauf nehmen. Doch halt, wo und wie kommt bei der Geschichte eigentlich unser entzückendes Endmonster Schorsch ins Spiel? Gemach, das erfahrt Ihr früh genug. Zunächst soll mal ein weitaus naheliegenderes Problem geklärt werden: Wer bist Du eigentlich?

KARL

Auf den ersten Blick wäre unser Lieblings-Lithograph wie geschaffen für diesen Job, Überstunden schiebt er nämlich ohne Ende. Freilich darf getrost vermutet werden, daß es hier bald um ganz andere Dinge als friedliche Maloche gehen wird – ob der Schoko-Fan wohl trotz seiner 25 Hitpoints noch fit genug ist, um sich ungeahnten Abenteuern zu stellen?

TANTE REGINE

Nicht viel jünger als Karlchen (aber dafür auch nicht wesentlich älter) ist unsere Anzeigenverwalterin. Eigentlich bräuchte sie mit ihren 20 Points nichts und niemanden zu fürchten, hält ihre scharfe Zunge doch selbst Raptoren und Tyrannosaurier auf Abstand. Tatsächlich muß sie sogar andauernd wuchtige Ohrenschrützer tragen, um sich nicht selbst zu verletzen!

DORLI

Verlassen wir nun die Senioren-Abteilung und kommen zu unserer nigelnagelneuen, klassisch zeitlosen Empfangs- und Telefonlady mit den 15 Hitpoints. Laßt Euch vom Liebreiz des Mädels nicht täuschen, sie ist nämlich ‘ne echte Wienerin – und bekanntlich wird auch der reizendste Wiener im Reizzustand zur Killermaschine!

MICK

Dieser Jungredakteur ist Ordentlicher Professor für Strategie und Action, zudem kommt er mitten aus’m Ruhrpott. Tja, wer derartige Schicksalsschläge überwunden hat, ohne aus der Lorenbahn geworfen zu werden, der muß wohl über allerhand versteckte Qualitäten verfügen – z.B. über 25 Punkte. Dabei siet er doch sooo harmlos aus...

MANFRED

Der Nachname unseres zweiten Zeilenschinder-Kükens (hui, „Duy“!) leitet sich aus alten französischen Adelsgeschlechtern ab – sonst ist der Kerl aber lieb und nett, pflegt seine 15 Hitpoints, hegt seine Freundin und trägt ‘nen Revoluzzer-Bart. Ob das nun gut oder schlecht ist? Keinen Schimmer, aber wenn man an „Bart’s Tale“ denkt...



Wer immer Ihr auch sein wollt, mit jedem der Verlags-Heroen bzw. Heroinnen verläuft die Story etwas anders! Nun noch ein fixer Seitenblick auf unseren Index, der Euch zeigt, auf welcher Seite Ihr welchen Ziffernblock findet, und schon geht es los mit dem Abschnitt 1.

Abschnitte					
1-9	10-19	20-30	31-43	44-54	55-60
36	68	74	80	96	112
Seite					

Die Consumer-Messe



Köln, Halle 11, 5. bis 7.11.93

Auf diese Messe warten alle PC-Anwender, Amiga-Freaks und Game-Fans

VIELE NEUE PRODUKTE: Jetzt das

richtige wählen **DISKUSSIONEN:**

Diese Trends bestimmen die

Zukunft **HERSTELLER HAUTNAH:**

Bereit alle Fragen zu beantworten

SEMINARE: Experten plaudern aus

der Trickkiste **AKTIONEN:** Alles

erleben, viel gewinnen



Peripherie & Zubehör
für alle Computersysteme



Commodore pur – mit der größten Amiga-Messe weltweit, die einzige von Commodore autorisierte Messe



Die ganze Welt der
Computer- und Konsolenspiele

KARTENVORVERKAUF:

Erwachsene: DM 20,00
Schüler/Studenten: DM 15,00
zzgl. VVG: DM 2,00
Bestellung gegen Vorkasse!

Eine Gemeinschaftsveranstaltung von:

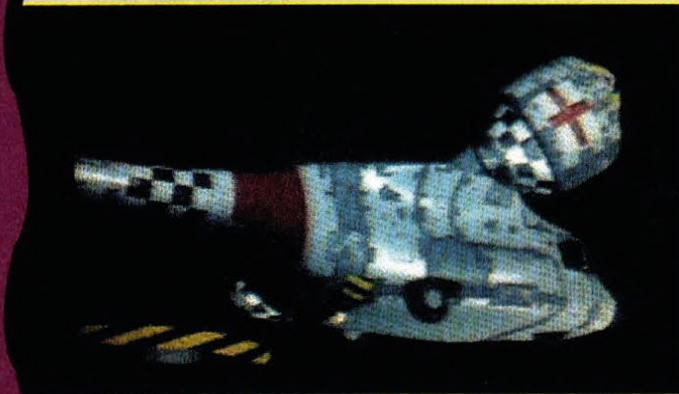
ICP GmbH & Co. KG
Wendelsteinstraße 3
85591 Vaterstetten
Fax 0 81 06 / 3 42 38



Gesellschaft für
Veranstaltungen
und Marketing mbH
Hattinger Straße 759
44879 Bochum
Fax 02 34 / 41 23 66

MICROCOSM

Ursprünglich sollte der Mikrokosmos Marke Psygnosis bereits vor anderthalb Jahren für das CDTV erscheinen, verschwand dann jedoch in der Versenkung – um demnächst für das CD³² wieder aufzutauchen!



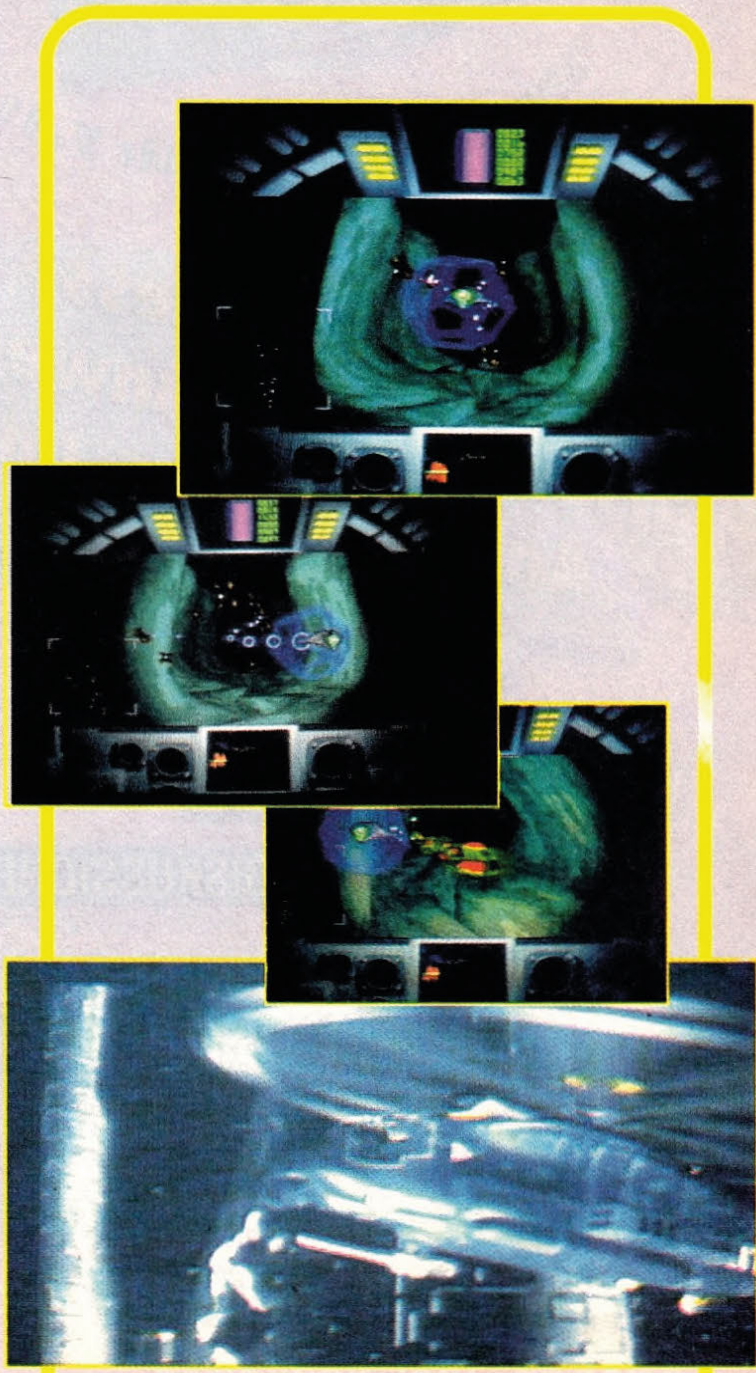
Der „verspielte Kosmonaut“ reiste also vom Multimedia-Flop zum (hoffentlich) CD-Top; ist gar ein Zwischenstopp bei den Regulär-Amiganern eingeplant? Leider nicht, und das hat auch seinen guten Grund: Die Liverpooler wollen hier die enorme Speicherkapazität einer CD voll nutzen und etwa 600 MB an feinsten Grafik, tollen Animationen und stimmungsvoller Musikbegleitung unterbringen! Wollte man all diese Daten auf Disketten pressen, müßte mit rund 700 Scheiben jongliert werden – wem das egal ist, der hebe jetzt mal die Hand. Keine Meldungen? Seht Ihr, genau deshalb wird der Mikrokosmos wohl den Besitzern eines CD³² bzw. A1200 mit CD-ROM-Laufwerk vorbehalten bleiben.

Da wir eine Testversion bereits zur nächsten Ausgabe erwarten, habt Ihr also noch etwas Zeit, Euch so eine Schillerscheiben-Schleuder zuzulegen, immerhin soll das Pro-

gramm neben irrer Präsentation auch mit Gameplay beeindrucken. Die Handlung ist dabei an den SF-Filmklassiker „Die phantastische Reise“ bzw. dessen Remake „Die Reise ins Ich“ angelehnt, hier wie dort taucht man mit einer Art Mini-U-Boot in die Blutbahn eines menschlichen Körpers, um in Venen, Herzkammern, Darmtrakten und Lungenflügeln per Laser mit Bazillen, Krebszellen und anderen Krankheitserregern aufzuräumen. Ab und an gilt es, an Kreuzungen mittels Sonar den richtigen Weg zu wählen, und beim Andocken an ein neues Organ steht ein Fahrzeugwechsel auf dem Plan; schließlich herrschen innerhalb der Lunge nun mal andere Verhältnisse als in der Leber oder gar im Hirn. Nach unserem Test-Demo zu urteilen, werden derlei taktische Überlegungen aber zweitrangig sein, in erster Linie ist Microcosm eine heiße 3D-Ballerei. Heiß natürlich vor allem, was die Optik betrifft, denn da zischen Gewebefetzen in einem Affentempo vorbei, von hinten und vorne stürzen plötzlich Gegner auf den

Screen, und nach jedem Abschnitt gibt es Animationssequenzen zu sehen, eine schöner als die andere! Allein schon das atemberaubende Intro verwöhnt den Betrachter knapp

vier Minuten lang mit einem „Kurzfilm“, wie er genauso im Kino zu sehen sein könnte – kein Wunder, wurden doch sämtliche Grafiken in 256 Farben auf Workstations von Silicon Graphics entworfen. Sagt Euch nix? Dann ratet mal, womit den Sauriern aus „Jurassic Park“ ihr digitales Leinwandleben eingehaucht wurde! Daß Microcosm neue Maßstäbe bei der Präsentation setzen wird, kann somit als gesichert gelten; bleibt abzuwarten, ob der „Inhalt“ halten kann, was die „Verpackung“ verspricht. Wir haben jedenfalls schon ganz nervös zuckende Adern... (rl)



Stolze 73 Bände umfaßt das in 36 Sprachen übersetzte Werk von Karl May – mit einer Gesamtauflage von 50 Millionen Exemplaren drang der ostdeutsche Romancier damit in Regionen vor, die sonst nur der Bibel oder Stephen King vorbehalten bleiben. Winnetou und Old Shatterhand sind auch schon durch unzählige Freilichtaufführungen, Filme und Hörspiele geritten, aber versoftet hat man sie erstaunlicherweise noch nie. Das hat sich nun in fast zweijähriger Entwicklungsarbeit geändert, das Ergebnis ist ein in Sachen Präsentation und Steuerung

Der Schatz im Silbersee

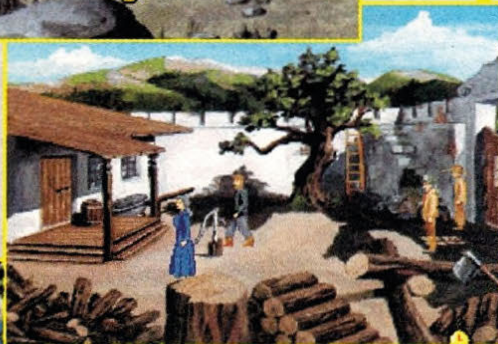
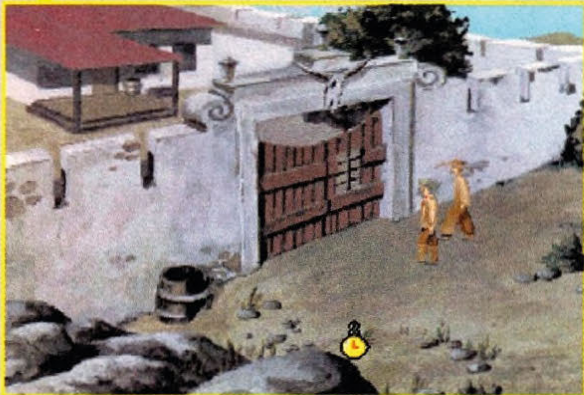


Das wird mal ein internationales Adventure: Mit Linel und Software 2000 haben sich ein Schweizer und ein deutsches Softwarehaus zusammengetan, um einem Autor aus dem Osten in den Wilden Westen zu folgen...

stark an Sierra erinnerndes Grafikadventure, das für den Amiga voraussichtlich im Februar erscheint. Wir haben schon mal unsere Späher losgeschickt:

Der Spieler steuert die als Team auftretenden Trapper Old Firehand und Tante Droll, die zu Beginn auf dem Flußdampfer Dogfish über den Arkansas schippern. An Bord befindet sich auch eine finstere Bande von Tramps mit dem berühmten Verbrecher Cornel Brinkley an ihrer Spitze. Noch ahnt niemand, daß die Dogfish der Ausgangspunkt für eine gefährliche Verfolgungsjagd quer durch ganz Nordamerika ist, vom Arkansas bis zu den Rocky Mountains. Denn Brinkley hat sich auf höchst unlautere Weise eine alte Karte verschafft, mit deren Hilfe er den legendären Silbersee und vor allem den dort versteckten Indianerschatz zu finden hofft. Da der Schurke aber gerade knapp bei Kasse ist, plant er vor der eigentlichen Schatzsuche noch zahlreiche Überfälle, so zum Beispiel auf ein Holzfäller-Camp, die Butlerfarm oder die Eisenbahnkasse von Sheridan. Natürlich müssen Old Firehand und Tante Droll all dies verhindern und die bösen Wichte ihrer gerechten Strafe zuführen. Keine einfa-

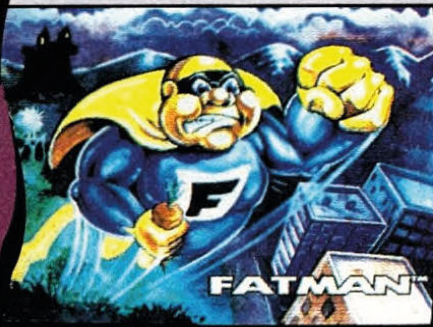
che Aufgabe, aber als Retter in der Not pflegt bei Karl May ja stets der edle Winnetou aufzutauchen... Das in fünf Kapitel unterteilte Spiel soll sich eng an die Romanvorlage halten und auch äußerlich im typischen grün-goldenen Outfit der Karl-May Bücher daherkommen. Die „malerische“ Grafik ist in der Seitenansicht zu sehen und mit vielen netten Details gespickt – für die in großer Zahl der darin versteckten Rätsel wird dem Bildschirm-Trapper eine pflegeleichte Point & Click-Steuerung zur Verfügung gestellt, mit der er sich auch durch die komplett deutschen Auswahlen kämpft. Der Startschuß fällt wie gesagt im Februar; dennoch sollten sich Westler mit A1200 noch etwas länger in Geduld üben: Im Anschluß an die reguläre Version ist eine spezielle mit 256 Farben geplant! (md)



NEUES VON KOMPART

Unter den Fittichen des englischen Spieledistributors entstehen Games der verschiedensten Hersteller und auch so manche Eigenproduktion – drei besonders vielversprechende stellen wir Euch hier und heute vor!

FATMAN - THE CAPED CONSUMER

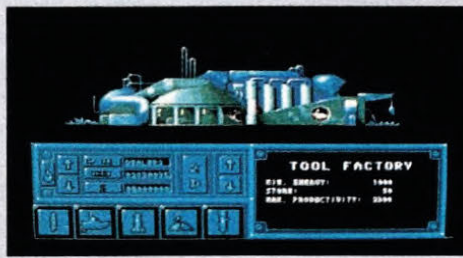


Die Ungarn essen gern, und ein ungarisches Programmiererteam namens I/O Product zeichnet auch für dieses Jump & Run der ausgesprochen verfressenen Art verantwortlich, das bereits in Kürze erscheinen soll. Der Held ist gekleidet wie Superman, unter seinem sportlichen Outfit verbergen sich allerdings keine Muskeln, sondern ganz ordinäre Fettpolster. Passend

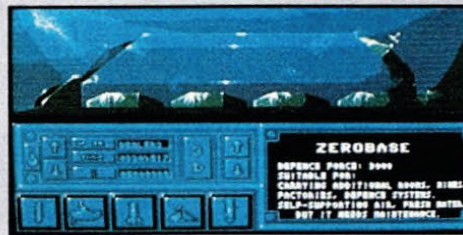
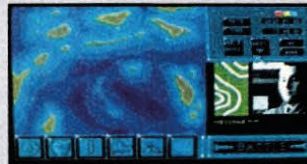


dazu wird er sich futternd und trinkend durch die 16, teilweise bis zu 4 x 6 Meter großen, Plattformlevels kämpfen, um „die Welt für die Esser zu retten“. Seine schmalbrüstigen Feinde drückt er einfach platt oder rülpst sie um; im letzten der insgesamt sechs Comicgrafik-Szenarios erwartet ihn dann sein größter Gegenspieler – natürlich ein berüchtigter Diätapostel!

S.U.B.



Die Strategen erwarten dagegen bald harte Unterwasserkämpfe, weshalb das Game ausgeschrieben auch „Strategic Underwater Battles“ heißt. Es wurde bei Thalamus entwickelt und soll Ende November am Markt auftauchen. Ein Nuklearkrieg hat hier die Menschheit ins feuchte Element getrieben, wo sie nun in riesigen Unterwasserstädten haust. Handel, Bergbau und die Entwicklung neuer Technologien bestimmen den Tagesablauf am Meeresboden – und eine ständig wachsende Zahl von Piraten, deren „Lernfähigkeit“ es ihnen sogar ermöglicht, sich auf die verschiedenen Strategien des Spie-



lers einzustellen. In den Genuß des komplexen Gameplays soll man mit jedem Amiga kommen, die A1200-Besitzer dürfen sich darüber hinaus auf einen erweiterten Grafikmodus freuen.

SURVIVAL

Mitte Dezember haben wir dank Kompart



dann auch noch den Dritten Weltkrieg überstanden, was in der Praxis allerdings bloß mit einem 1200er oder 4000er nachzuprüfen sein wird. Um genau zu sein, sind es 200 Menschen, die ihren geliebten Luftschutzbunker 164 Jahre nach Kriegsende wegen eines technischen



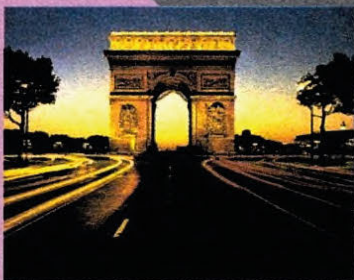
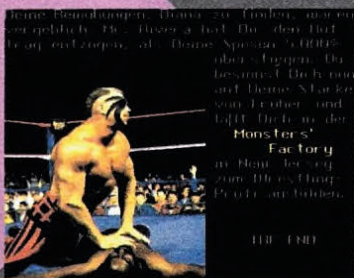
Defekts verlassen müssen. Draußen latschen sie unter Anleitung des Spielers durch eines von zwei Szenarios, die inhaltlich beide unverkennbar Ähnlichkeit mit der Endzeitwelt von „Burntime“ aufweisen. Um das Überleben zu sichern, ist erst mal die Wiederherstellung bzw. der Neuaufbau von Gebäuden, Transportmitteln etc. nötig. Daneben sollte man aber auch an ein wirksames Verteidigungssystem denken, da der eine oder andere Aggressivling die Apokalypse überraschenderweise ebenfalls überlebt hat... (ms)

TEACH ME AMIGA!

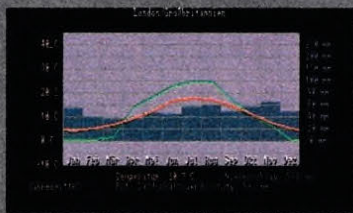


ENGLISCH I & II PLUS FRANZÖSISCH I & II PLUS

Jedes Programm der 3-teiligen Serien enthält 11 bzw. 12 interaktive **Grammatik-Kapitel**, z.B. Past Tense, Steigerung von Adjektiven und Adverbien, Verneinung, Präpositionen, etc. ✓ Passend dazu **ca. 1000 Grammatik-Aufgaben** (Multiple Choice oder zum Eintippen) ✓ **Vokabeltrainer** mit gesamtem Grundwortschatz (ca. 2300 Vokabeln und 1500 Redewendungen), **Editor für eigene Bibliotheken**, Lernen im Kontext, u.v.a. ✓ **Spannende Games** mit 48 beinharten Levels ✓ **Völlig flexibler Trainer für unregelmäßige Verben** (nur II) ✓ **Präzise Korrekturfunktion** bei allen Tastatureingaben zeigt kleinere Fehler exakt an. ✓ **Online Wörterbuch** und Fachwortverzeichnis. ✓ **Schulbuchunabhängig** - daher für Erwachsene ebenso wie für Schüler geeignet. ✓ **Updateservice** für registrierte Kunden. ✓ **Testurteile** (noch von älteren Versionen!): **AMIGA Special 10/92: GUT** **AMIGA 11/92: 2** • **Überragender Vergleichstest in AMIGA Plus 1/93!** • **KICKSTART 1/93: 2+** ✓ Auf Festplatte installierbar ✓ Lauffähig auf allen AMIGA ab 1 MB Ram.

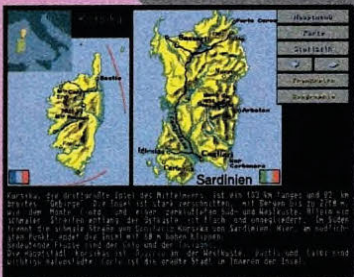


DON'T WAIT TOO LONG!



EUROPA PLUS

Alle **Staaten Europas** (neu: inklusive Baltikum!) werden ausführlich in Geographie, Klima, Wirtschaft, Bevölkerung, Staatsform etc. dargestellt. ✓ **Schwerpunkt EG**: Geschichte, Organe (EG-Parlament, Ministerrat, Europäischer Rat, EG-Kommission...), Wirtschafts- und Haushaltspolitik, Binnenmarkt. ✓ Viele digitalisierte Karten: physisch, politisch, klimatisch... ✓ **Hot-Text**: Begriffe im Text werden auf Mausklick erklärt oder auf der Karte angezeigt (Flüsse, Städte, etc.). ✓ **Umfangreicher Statistikteil**: Bevölkerungs-, Klima-, Wirtschafts- und Handelsdaten der einzelnen Staaten als 3D-Diagramme (Torte, Balken, Stab...). ✓ **Quiz** mit unterhaltsamen Fragen zur Allgemeinbildung. ✓ **Ständige Aktualität** durch **Updateservice** für registrierte Kunden. ✓ **Tests**: **AMIGA Action 1/93: SEHR GUT** • **Kurztest AMIGA 3/93** • **AMIGA Plus 4/93: "SEHR EMPFEHLENSWERT"** ✓ Auf Festplatte installierbar. ✓ Lauffähig auf allen AMIGA ab 1 MB Ram.



Englisch I Plus	Version 1.55	(TMA 101)	DM 59,-*
Englisch II Plus	neue Version!	(TMA 102)	DM 69,-*
Französisch I Plus	Version 1.55	(TMA 201)	DM 59,-*
Französisch II Plus	Version 1.55	(TMA 202)	DM 59,-*
EUROPA Plus	neue Version!	(TMA 501)	DM 69,-*

Versandkosten bei Vorkasse frei, bei Nachnahme DM 8,- (Sorry!)

* Alle Preise sind Versandpreise bzw. unverbindliche Empfehlungen an unsere Fachhändler.

Distribution: Casablanca, Leisuresoft, GTI, Promigos (Schweiz) oder direkt von



TEACH ME AMIGA!
Telefon: 06007 - 7218
Fax: 06007 - 8311

BESTELLCOUPON

TEACH ME AMIGA! • Am Burggraben 8 • 61381 Friedrichsdorf/TS • Tel: 06007-7218 • Fax: 06007-8311

Bitte senden Sie mir

- Englisch I Plus
 Englisch II Plus
 Französisch I Plus
 Französisch II Plus
 Europa Plus

Name:

Straße:

PLZ/Ort:

Ich bezahle mit beiliegendem Scheck (versandkostenfrei!) per Nachnahme (+DM 8,- für Versand)

BESUCHT UNS AUF DER AMGA 93 IN KÖLN - STAND D39!

AMBER



Nie waren Amiga-Rollis so wertvoll wie heute: Seit sich der PC zum Dungeon Master aufgeschwungen hat, tröpfelt der Nachschub für abenteuerlustige „Freundinnen“ etwas spärlich – doch Thalion liefert jetzt den warmen Regen!

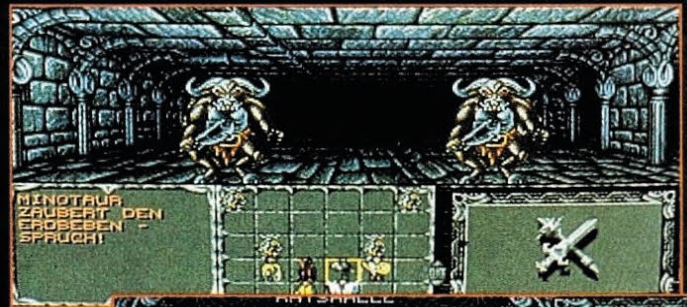
schwungen hat, tröpfelt der Nachschub für abenteuerlustige „Freundinnen“ etwas spärlich – doch Thalion liefert jetzt den warmen Regen!

Bereits seit „Dragonflight“ verfolgt die Rollenspiel-Abteilung des Gütersloher Softwarehauses einen ganz eigenen Fantasy-Kurs und beliefert uns Amigianer mit Games, die der mächtig magischen PC-Konkurrenz von New World Computing oder auch Lord British's ultimativen Britannicas auf ihre Art durchaus Paroli bieten können. Ein ums andere Mal kitzelt das Team um Erik Simon und Karsten Koeper das Maximum aus den technischen Möglichkeiten des Amigas, ohne dabei einzelne Aspekte der Gesamtkomposition zu vernachlässigen. Auch beim Nachfolger von „Amberstar“ hat das Rezept wieder funktioniert, in Sachen Spieliefe braucht sich das Programm vor nichts und niemandem zu verstecken. Und die Story gehört ohnehin Thalion allein:

Siebzig Jahre nach den Ereignissen des ersten Teils der Bernstein-Trilogie trägt Lyramion ein neues Gesicht, denn der Absturz des dritten Mondes verwandelte den einstmals zusammenhängenden Kontinent in einen Archipel. Doch auch das ist inzwischen Geschichte, die Leiche von Bösewicht Tarbos wird unablässig mit magischen Bannsprüchen belegt, und es

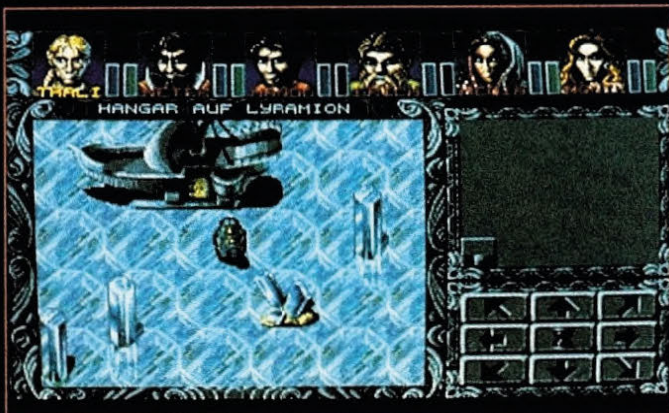
scheinen allüberall Friede, Freude und Heidelbeerjoghurt zu herrschen. Allüberall? Nun, nicht ganz, denn in einem bescheiden Häuschen nahe eines bescheiden Städtchens ruft ein bescheiden mit dem Tode ringender Großvater seinen Enkel ans Sterbebett, um ihm seine bösen Vorahnungen anzuvertrauen. Opa entpuppt sich als der greise Held aus „Amberstar“, sein Nachfahre wird alsbald zum Retter der Lyramischen Inseln avancieren, und für die warienden Träume des Alten zeichnet Shandra verantwortlich, ein ebenso mächtiger wie gutherziger Magier von anno dunnemals.

Stop, müßte der Bursche inzwischen nicht längst die Geranien düngen? Müßte er eigentlich wirklich, aber was heißt bei einem Magier schon „eigentlich“? Und wie wär's, wenn Ihr hingehet und diese Frage selber klärt? Freilich wird Shandra so oder so noch eine ganze Weile auf Euch warten, schließlich gibt es hier viele Fragen zu klären, Rätsel zu lösen und Karren aus dem Dreck zu ziehen. In diesem Zusammenhang wäre etwa die



Banditengang zu nennen, welche das nahegelegene Örtchen verunsichert, doch auch die im Umland marodierende Orkmeute ist nicht von schlechten Eltern. Dann gibt es irgendwo ein Nest von diebischen Feen, ganz zu schweigen vom verzwickten Weinkeller der Kneipe oder dem ausgedehnten Höhlensystem unter Grannys Hütte. Oder vielleicht interessieren Euch mehr die verschwundenen Hufeisen des Pferdestallbesizers, die auf einer Nachbarinsel verschollene Tochter der örtlichen Heilerin oder die gelegentlich herumliegenden Spruchrollen, mit denen magische Abenteurer ihr Zauber-Repertoire erweitern können?

So tastet man sich also Quest für Quest an die eigentlichen Probleme heran, erfreut sich an der dichten Story wie an dem sauber ineinandergreifenden Rätseldesign (das meist mehr als einen Weg bietet), strickt wie gehabt mit vielversprechenden



AMBERMOON



NPCs eine schlagkräftige

Party, zaubert in allen Lebenslagen per zauberhaftem Auswahlmenü und läßt irgendwann sogar Lyramion hinter sich – nicht umsonst heißt das Game Ambermoon! Auf den beiden Monden unserer Abenteuerwelt gibt es nämlich ebenfalls eine Menge zu entdecken und zu erforschen, denn in der bizarren Flora des Waldmondes bzw. den ausgedehnten Wüsten und kristallinen Städten seines Kollegen harrt noch so manches Geheimnis seiner Entwirrung...

Wald und Wüste mögen als Stichworte für eine elegante Überleitung zur Präsentation dienen, und was die betrifft, ähnelt Ambermoon dem Vorgänger auf

steinhöhlen tummeln sich da neben traumhaften Katakomben mit eingebautem Schauder-Effekt), aber immerhin darf man kreuz und quer

„herumschragen“ – die neuen Grafik-Routinen machen alles in ordentlichem Tempo, wenn auch nicht ganz ruckelfrei mit. Durch die am 1200er zuschaltbaren Boden- und Deckentexturen sind Besitzer dieses Rechners optisch jedoch klar im Vorteil.

Für alle von Vorteil sind mit Sicherheit die bei der Handhabung erzielten Fortschritte: Obwohl grundsätzlich alles bei den alten Iconfeldern und taktischen Kampfscreens mit rundenweiser Befehlsvergabe blieb, wurden doch hier



den ersten Blick wie ein jüngerer Bruder. Das Innenleben von Häusern und die Wilderness präsentieren sich einmal mehr aus der Vogelperspektive, während die Dungeons und Städte in 3D erforscht werden. Beim zweiten Hinschauen wird dann allerdings offenbar, daß die Grafiker hier viel mehr Liebe auf die Wohnungsmöblierung und vor allem auf die Außenwelt verwendet haben. Der wirkliche Clou ist aber, daß die Verliese jetzt einen Touch von Virtual Reality à la „Ultima Underworld“ bieten! Zwar ist der optische Eindruck etwas uneinheitlich (nicht so überzeugende Natur-

wie dort einige auf Dauer nervige Ecken und Kanten des Vorgängers abgeschliffen; zudem lassen sich die häufigsten Funktionen jetzt auch direkt per Mausclick aktivieren. Somit steuert Ihr Euren unter acht männlichen wie weiblichen Kandidaten auswählbaren Enkel also nunmehr rund und glatt durch das Abenteuer. Tja, bliebe nur noch der Sound, und hier erweist sich Matthias Steinwachs als würdiger Nachfolger von Guru Jochen Hippel. Ehrlich, selbst nach Tagen ununterbrochenen Spielens hört man seine diversen Melodien immer noch gern; läßt sich ei-



nem Musiker ein schöneres Kompliment machen?

Und noch ein Kompliment an die gesamte Thalion-Crew: Selten hatten wir einen Hit im Heft, bei dem durch das wohlbedachte Zusammenspiel so vieler Faktoren ein so harmonischer Gesamteindruck entstand. Mann, wir sind ja jetzt schon so gespannt auf den nächsten Teil der „ultimativen“ Rollenspiel-Saga aus deutschen Landen! (jn)



AMBERMOON (THALION) ECHTZEIT-ROLLENSPIEL

85%
„TRAUMHAFT“



GRAFIK	80%
ANIMATION	72%
MUSIK	81%
SOUND-FX	-
HANDHABUNG	80%
DAUERSPASS	88%

FÜR GEÜBTE

PREIS DM 109,-

SPEICHERBEDARF	1 MB (Disk)	1,5 MB (HD)
DISKS/ZWEITFLOPPY	9	JA
HD-INSTALLATION	JA	
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE	
DEUTSCH	KOMPLETT	

Overdrive

Bleifuß, Mann, Bleifuß!

Kaum hat man bei Codemasters die famosen „MicroMachines“ auf die Rennstrecke gebracht, schon versuchen die Jungs von Team 17 mit eigenen Mini-Flitzern gleichzuziehen – wer sieht als erster die Zielflagge?

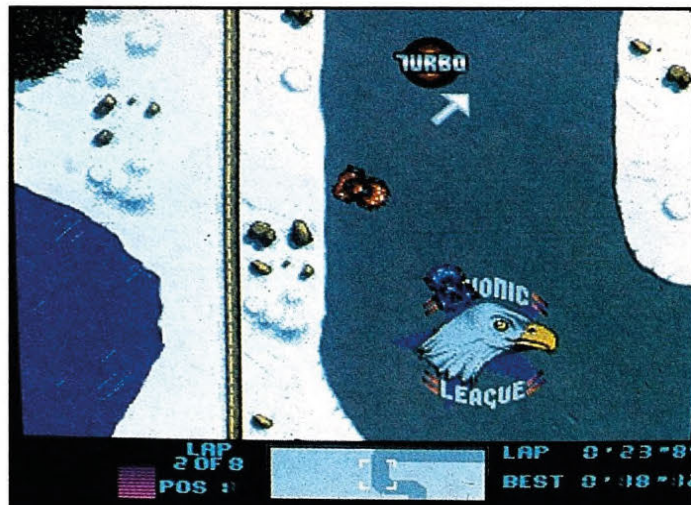


Was die Spielidee betrifft, bedienen sich beide Games hemmungslos am alten Gremlin-Hit „Super Cars“: Hier wie dort rasen relativ winzige Boliden über aus der Vogelperspektive gezeigte und in alle Himmelsrichtungen scrollende Kurse, schneiden gekonnt Kurven an und bremsen die Konkurrenz unbarmherzig aus. Doch wo die Mikromaschinen mit fiktiven Modellautos über originelle Fahrbahnen wie Werkbänke und Kartentische brettern, flitzen Overdriver über wirklichkeitsnäheres Terrain – und zwar mit Sportwagen, Jeeps, Formel-Fahrzeugen und Buggies, deren Fahreigenschaften sich an realen Vorbildern orientieren.

Anhand gegnerloser Übungrennen auf 20 frei anwählbaren Kursen darf man sich zunächst mit den kleinen PS-Geschossen vertraut machen; in der „Challenge“ müssen die Strecken dann Stück für Stück siegreich absolviert werden. Das ist harte Arbeit, denn schon auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad legen die

jeweils zwei Computergegner viel fahrerisches Können an den Tag, wengleich sie sich dabei den Fähigkeiten des Spielers anpassen und so die Chancen auf einen fairen Rennverlauf gewahrt bleiben. Schade bloß, daß nicht alle auch eine faire Chance auf einen Zwei-Spieler-Modus erhalten; nur wer zwei „Freundinnen“ mit einem Linkkabel aneinanderkettet, darf sich heiße Kopf-an-Kopf-Duelle mit Kumpels liefern.

Auch in puncto Abwechslung fällt Overdrive gegenüber der Mikro-Konkurrenz zurück, denn trotz Städten, Wäldern und Wüsten mangelt es unter-



wegs einfach an Ideen: Prescht man etwa über hügeliges Gelände, so macht sich das weder durch einen Hüpfen noch sonstwie bemerkbar, und für kernige Rammduelle bleibt wegen des fast schon zu rasanten Gameplays ohnehin keine Zeit. Ärgerlich auch, daß nach jedem Rennen zunächst tüchtig von Diskette nachgeladen wird, Zwangspausen von mehreren Minuten sind an der Tagesordnung. So richtig für Laune sorgen mithin nur die Sammel-Extras, welche z.B. für eine bessere Straßenlage oder kurzfristigen Turboboost sorgen, und auch die Speed-Rennen, wo gegen die Uhr gefahren wird, sind ganz nett. Das Entrichten von Startgeldern und der begrenzte Benzinvorrat machen sich hingegen in der Spielpraxis ebenso wenig bemerkbar wie die ständig sichtbare, aber zu klein geratene Streckenübersicht am unteren Bildrand.

Schlecht ist Overdrive deshalb aber noch lange nicht, beispielsweise ist die Sticksteuerung in zwei gleichermaßen astreinen Varianten zu haben und akzeptiert selbst so exoti-

sche Eingabegeräte wie Zwei-Button-Knüppel oder ein Freewheel-Lenkrad. Auch die bunte und superflott scrollende Grafik weiß zu gefallen, zumal sie von ausgezeichneter Begleitmusik und prima Sound-FX unterstützt wird. Trotzdem gefällt der Vollpreis-Trip der Budget-Profis im direkten Vergleich halt ein bißchen besser – so sehr wir Team 17 den Sieg auch gegönnt hätten... (tl)



OVERDRIVE

(TEAM 17)

RENNSPIEL

73%

„RASANT“



GRAFIK	74%
ANIMATION	71%
MUSIK	78%
SOUND-FX	71%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	71%

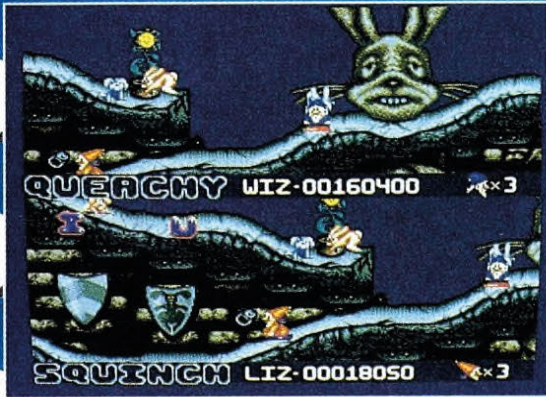
VARIABLE: 3 STUFEN

PREIS DM 69,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	BESTZEITEN
DEUTSCH	ANLEITUNG

WIZ'N'LIZ

Derzeit hüpf ja ein Plattformgame über das nächste, die Originalität ist längst auf der Strecke geblieben. Doch bei Psygnosis hatte man jetzt einen Geistesblitz: Warum es nicht mal mit einem Split-screen versuchen?



Hier dürfen sich also zwei Leute zur gleichen Zeit am (horizontal) geteilten Schirm austoben, und das macht denn auch richtig Laune. Freilich wurde zudem an einen bildschirmfüllenden Solomodus gedacht, doch ist das Spielprinzip eindeutig auf Wettstreit ausgelegt: Wenn der Magier Wiz und seine Kollegin Liz durch Bergwerke, Schneelandschaften oder grüne Täler hetzen, treffen sie nur auf wenig Gegenwehr; Endgegner haben überhaupt Seltenheitswert. Statt zu kämpfen, sollen die beiden ja auch je nach Level und Aufgabenstellung eine bestimmte Menge an Karnickeln einsacken, gegen ein Zeitlimit anrennen oder Buchstaben-Icons finden. Das macht nicht zuletzt wegen der vielen versteckten Gags einen Heidenspaß, denn das obligate Sammelobst dient hier nicht bloß als Punktespritze, es läßt sich auch im Kochtopf zum Zauberspruch verquirlen. Abhängig von der Frucht-Kombination ist die Wirkung der Spells sehr unterschiedlich, mal gibt's einen Schutzschild, oder man kann schneller laufen, dann

wieder tun sich Geheimlevels, versteckte Cheatmodi und ganze Bonusspiele wie „Space Invaders“ oder „Pong“ auf! Bis alle Geheimnisse des Games gelüftet sind, vergeht geraume Zeit – für Unterhaltung ist also gesorgt. Auch technisch sind die „Wizire“ voll da, das multidirektionale Scrolling klappt ähnlich flott wie etwa bei „Zool“, die Musikbegleitung ist schön abwechslungsreich, und es gibt tonnenweise Optionen, aber praktisch keine Nachladepausen. Fazit: Ein sympathisches Spielchen mit viel Liebe zum Detail. (rl)



WIZ'N'LIZ (PSYGNOSIS)	
JUMP & RUN	
72% „BEZAUBERND“	
GRAFIK	74%
ANIMATION	71%
MUSIK	72%
SOUND-FX	66%
HANDHABUNG	71%
DAUERSPASS	74%
VARIABLEL	
PREIS	DM 79,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	PASSWÖRTER
DEUTSCH	ANLEITUNG

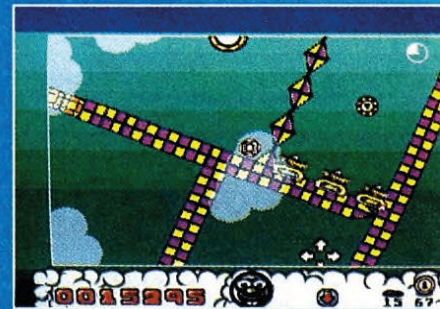
BOB'S BAD DAY

In diesem Heft wimmelt es geradezu von neuen Psygnosis-Games – eines der interessantesten davon ist dieser auf den ersten Blick doch so unscheinbare Geschicklichkeitstest!



An die Klasse der „Lemmings“ reicht Unglücksrabe Bob zwar nicht ganz heran, kann jedoch ebenfalls mit einer neuen Spielidee aufwarten: Ein Zauberer hat ihn in einen Ball verwandelt und in eine 100 Levels umfassende Labyrinth-Welt gesteckt. Diese jeweils mehrere Bildschirmen großen Irrgärten muß Bobby nun unter Zeitdruck durchrollen und dabei eine bestimmte Menge von Goldmünzen einsammeln, ehe er sich auf die Suche nach dem Ausgang macht. Und der Clou an der Sache ist, daß man hier mit dem Joystick in erster Linie das Spielfeld bewegt! So läßt man den Screen etwa um die Mittelachse rotieren, damit unser kugeliges Freund der Schwerkraft nachgibt – ein Druck auf den Feuerknopf animiert ihn aber auch mal zu einem kurzen Hüpfen. Neben dem immer verzwickteren Aufbau der Levels sorgen fiese Gegner, Ventilatoren, Teleporter, Bumper, Sprungfedern und nette Extras (die z.B. die Schwerkraftverhältnisse ändern oder die Steuerung teilweise außer Kraft setzen) für Spannung und Abwechslung. Damit's nicht zu spannend wird, gibt's unendlich viele Conti-

nues und Paßwörter für die einzelnen Abschnitte. Nicht zuletzt dank der hervorragenden Handhabung stellt sich hier quasi auf Anhieb Laune ein, die auch recht lange vorhält. Dazu trägt die vielfältige Soundbegleitung von Ragtime-Musik über irische Folklore bis hin zu wüstem Tekkno-Krach ihren Teil bei, lediglich die sanft scrollende Grafik scheint einem C 64-Spiel der frühen Achtziger zu entstammen. Dennoch, den Spaß an Bob's Bad Day kann selbst die trübste Optik nur unwesentlich trüben! (mic)



BOB'S BAD DAY (PSYGNOSIS/DOME)	
SCHWERKRAFT-HÜPFER	
77% „SÜCHTIGMACHER“	
GRAFIK	36%
ANIMATION	52%
MUSIK	80%
SOUND-FX	69%
HANDHABUNG	82%
DAUERSPASS	80%
FÜR ANFÄNGER	
PREIS	DM 69,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	PASSWÖRTER
DEUTSCH	ANLEITUNG

Statt einer Einleitung wollen wir diesmal gemeinsam singen:
„Happy Birthday to you. Happy Birthday to you. Happy
Birthday dear Joooker – happy Birthday tooo you!“ Danke
fürs Mitnuscheln, jetzt zu Euren Leserbriefen...

Leserbriefe

HERZLICHEN GLUHSTRUMPF

Tja, es ist mal wieder an der Zeit, Euch zu Eurem Baby und seinem vierten Geburtstag zu gratulieren. Toll, wie Ihr Monat für Monat das Ding schaukelt und einen genialen Joker abliefern – trotz gelegentlicher Softwareflauten!

Was ist das für ein neues Magazin („Insider“), das Ihr da macht, und warum kann man es nur im Abo beziehen? Ich habe ja noch nicht mal ein Joker-Abo, und wißt Ihr warum? Na ja, ich könnte dabei zwar Geld sparen und bekäme eine tolle Prämie, aber Ihr spart dafür die Distributionskosten, die wiederum meiner „Tante Emma“ um die Ecke die Rente sichern. Deshalb kaufe ich den Joker weiterhin bei ihr; wenn sie sich allerdings in ein paar Monaten zur Ruhe setzt, habt Ihr mich als zusätzliche Abonnentin! verspricht Birgit Ebert aus Wolfsburg.

Erst mal danke für die Blumen! Kurz gesagt ist INSIDER ein Heft mit aktuellen Infos für die Profis der Entertainment-Branche, also Hersteller, Distributoren und Händler. Da sich das Magazin somit nicht in erster Linie an den Endverbraucher (genau, das bist Du) richtet, wird es auch nicht über Deine Tante Emma, sondern in kleiner Auflage direkt an Interessenten vertrieben. Apropos: Wer kümmert sich eigentlich um unsere Renten?!

BRORKAEL...

Sehr geehrter Herr Labiner, seit der letzten Ausgabe weiß ich, daß es schlimm um Sie steht. Mir war zwar bekannt, daß es Mutanten gibt, aber daß man eine Metamorphose durchleiden kann, wie Sie es auf Seite 48 tun, hat mich doch schockiert. Als Spezialist auf diesem Gebiet würde ich Sie gerne zu Versuchszwecken in meine Praxis einladen, denn nachdem ich nun Zeuge dieser Umwandlung wurde (wie Hunderttausende andere Joker-Leser auch) und das Geheimnis um Brork sich endlich lüftete, kann ich nicht anders, als Ihnen meine Hilfe anzubieten.

lechzt Dr. w.c. h.c. Gregory Forstbach aus Aachen nach Sezier-Nachschub.

Leider kann sich Michael nicht persönlich für Dein großzügiges Angebot bedanken, denn er arbeitet gerade intensiv an einer wissenschaftlichen Abhandlung seines neuen Hobbies, der „Mutamorphosik“. Das bahnbrechende Werk wird „Vom Verleger zum Volltrottel in 10 leichten Lektionen“ heißen und demnächst für nur 9.999 DM im Joker Shop angeboten werden. Muß man haben!

WAS BIN ICH?

Wer ist dieser Brork denn nun wirklich? Michael oder doch Papa Joe? Oder tritt er gar unter

dem Decknamen „Daisy“ auf? blickt Lutz Lindemann aus Ibbenbüren nicht mehr durch.

Ist doch einfach: Brork ist ein Ork mit B – so wie Lutz ein Utz mit L ist.

ZEHNERPACK

- 1) Wie seid Ihr eigentlich zu so etwas unmenschlich Menschlichem wie Brork gekommen? Was für eine Art Lebewesen ist er? Ein Mensch? Ein Tier? Oder ein Fossil aus der Steinzeit? Gibt es ihn als Stofftier? Und woher bezieht er seine Keulen?
- 2) Warum sind auf der Cheat-Disk nicht alle (älteren) Tips & Tricks?
- 3) Könntet Ihr nicht auch eine Disk mit allen Lösungen der vergriffenen Ausgaben machen?
- 4) Warum bringt Ihr keine größeren Poster?
- 5) Wieso zieht Ihr dauernd die arme, unschuldige Daisy am Schwanz? Und Du, Daisy, warum beißt Du nicht zurück oder alarmierst den Tierschutz-Verein?
- 6) Wie überrede ich meine Eltern zum Joker-Abo? Sie haben was gegen Computer...
- 7) Könntet Ihr im User-Club mal ein Special über Scanner bringen?
- 8) Wie habt Ihr die Vorlagen in Eurer Galerie lieber, auf Disk oder auf Papier?
- 9) Wenn ich eine virenbefallene Disk lösche bzw. formatiere, ist dann der Virus auch im Eimer?
- 10) Wann wird „Funsoft Inc.“ fertig? Wird es gut? Bringt doch mal einen Entwicklungsbericht.

wünscht sich Sascha Seipp aus Melbach.

1) Wie schon gesagt: Wenn Michael nicht gerade Brork ist, dann ist Brork ein Ork (mit B!). An der Plüschversion arbeiten wir noch, allerdings wehrt sich der Kerl standhaft gegen eine Plüschkeule – meist schnitzt er die Dinger selbst, am liebsten aus Granit...

2) Probier's doch mal mit der brandneuen „Cheat Disk II“!

3) Siehe unter Punkt zwei.

4) Weil uns bei größeren Postern die Seiten für Wichtigeres fehlen würden – etwa für so wichtige Briefe wie Deinen.

5) Reine Notwehr! Wer hat Dir diesen Unsinn erzählt, daß der gemeingefährliche Kötter „unschuldig“ sei?!

6) Rechne Deinen Eltern einfach vor, wieviel Geld sie sparen, wenn sie Dir statt eines Computers ein Joker-Abo schenken.

7) Ein Scanner-Special? Geistig schon notiert!

8) Digi-Bilder bitte auf Disk einschicken, da so eine bessere Bildqualität erzielt wird.

9) Löschen ist unsicher, Formattieren killt garantiert jeden Virus.

10) Da Kaiko inzwischen in Factor 5 aufgegangen ist, hängt „Funsoft Inc.“ noch in der Warteschleife – es soll aber auf alle Fälle landen.

DROHBRIEF

Was lese ich da im Septemberheft auf der letzten Seite? „Ab 24.9. endlich wieder monat-

lich". Was mache ich also am 24.9.? Richtig, ich gehe zum Kiosk und hole mir ein Exemplar Eures Magazins. Das heißt, ich hätte mir gern eins geholt, aber leider war trotz intensiven Suchens und anschließendem Verhör des Verkäufers keins aufzutreiben. Auch am Samstag und am folgenden Montag nicht. Nun passiert so was ja nicht zum erstenmal, aber am Montag habe ich das Heft doch bisher immer bekommen! Bleibt mir wohl nichts anderes übrig, als Euch folgende Drohung zu übermitteln: Entweder bringt Ihr den AJ pünktlich in die Geschäfte, oder ich sehe mich gezwungen, das Ding zu abonnieren!

wütet der gnadenlose Rächer Martin Kissel aus Wertheim

Wir nehmen Deine Drohung sehr ernst! Anders gesagt: Wertheim kriegt die Hefte ab sofort immer später, bis Du endlich abonniert hast. Quatsch, in Wahrheit liefern wir stets zum vereinbarten Termin an unseren Vertrieb, der an die Grossisten und die wiederum an die einzelnen Verkaufsstellen. Örtliche Verzögerungen mögen gelegentlich vorkommen, liegen jedoch nicht im geringsten in unserer Hand – droh bitte nächstes Mal dem Kiosk.

MÖDERNE ZEITEN

Die Zeit bleibt im Leben niemals stehen, das ist wahr. Aber müssen sich die Zeiten so gravierend ändern, wie das im Augenblick der Fall ist? Mächtig und klobig kommt er daher, schaut nicht nach rechts oder links und walzt alles mit lautem Trara platt: der PC. Mit immer höheren Taktfrequenzen, Superduper-Grafik, Mega-RAM und Hyperpower-Sound knüppelt er im Wahn des Preisverfalls jedes andere System nieder – trotz Kuddelmuddel-DOS und der abgekupferten Zeitlupen-Oberfläche Windows!

Wo sind sie hin, die sanften Zeiten, in denen wir staunend vor dem 64er, dem CPC oder MSX saßen und „Boulderdash“ spielten? Was ist aus den Starprogrammierern von Konami geworden, die einem Z80 so richtig das Laufen beibringen konnten und mit „Nemesis 2“ auf

dem MSX eine ewige Legende schufen? Jeder von uns hatte schon mal was vom Amiga gehört, jenem Avantgarde-Rechner, den sich nur die Erwachsenen leisten konnten und der unser aller Traum war. Die Zocker-Szene war persönlicher und aufregender! Doch nun ist an die Stelle der Software-Faszination dumpfe Hardware-Geilheit getreten. Die PC-Besitzer lehnen sich lässig zurück und warten gelangweilt auf den nächsten Ich-weiß-nicht-was-Prozessor, ich hingegen staune auch heute noch: über die Häßlichkeit mancher PCs und die Professionalität, mit der z.B. Team 17 oder die Bitmap Brothers meinen alten 500er ausnutzen...

trief Olaf Gaide aus Duisburg.

Lange haben wir studiert, welche Worte des Trostes wir einem notorischen Nostalgiker wie Dir auf den weiteren Leidens... äh, Lebensweg mitgeben könnten. Folgendes ist uns schließlich kurz vor Feierabend eingefallen: Wer staunt, sündigt nicht!

MUNTERE GRABREDE

Ja, der Amiga ist tot! Was nützt da schon „Turrican III“, was sollen wir mit „Soccer Kid“, wozu „Burntime“, „Anstoß“, „Micro Machines“, „Syndicate“, „Goal!“ oder „Desert Strike“? Was aber nur wenige wissen: Der PC ist auch tot! Ebenso der Mac, das Super Nintendo, Game Boy, Neo Geo, Lynx, Mega Drive und Game Gear. Der neue allmächtige Herrscher heißt C64!

Denn, seien wir ehrlich, was ist schon das öde „Civilization“ gegen die grafische Pracht von „Agaard“? Wer spielt noch am Amiga Jump & Runs, wenn es doch auf dem 64er die Klassiker schlechthin gibt? Tja, eigentlich sollte das alles ja geheim bleiben, doch die Programmierer von Lucas Arts, Renegade, Sierra, MicroProse, Psygnosis, Blue Byte, Attic und U.S. Gold werden in Zukunft ihren Schwerpunkt auf den guten alten Brotkasten verlagern. So möchte ich diesen Brief mit den unvergessenen Worten des unvergessenen Guido Henkel von Attic beschließen: „Ja, ich denke schon!“

Das Diskettenmagazin für den Amiga!



Irgendwann in einer gar nicht allzufernen Zukunft: Neo York, eine Stadt im Würgegriff von Terror und Verbrechen. Nur eine kleine Schar mutiger Kämpfer schickt sich an, den Frieden wiederherzustellen. In Metal Law durchquerst Du die zahllosen Spielabschnitte Neo Yorks, ohne sämtliche Deiner kostbaren Bildschirmleben zu verlieren. Das Terminieren der Feindobjekte bringt zusätzlichen Bonus auf das Punktekonto jedes Spielers.

DM 19,80

MITMACHEN & GEWINNEN

Wer diesen Coupon, ausschneidet, auf ein Postkarte klebt, an folgende Adresse richtet: **COMPUDEC VERLAG, Kennwort "Mitmachen und Gewinnen", ISARSTR. 32 - 34, 90 451 Nürnberg**, und abschickt (Absender nicht vergessen!), der nimmt an der Verlosung von **10 BASKET-BALL-SETS** (siehe Abbildung) teil. Einsendeschluß ist der: **30. November 1993**. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

AE A 111

dann sein, daß auch ältere Lucas-Games neu herauskommen? Oder gar „Maniac Mansion 2“? 6) Wie teuer wird ungefähr eine Virtual-Reality-Brille für das CD³² sein? 7) Wieso schreibt Ihr, es sei schwer, CDs zu kopieren, wenn es doch bald die Leer-CD geben wird? wundert sich Patrick Betzing aus Remagen.

1) Wie im Special gesagt, räumen wir dem CD³² recht gute Chancen ein, zumal es gegenüber der kommenden Konkurrenz seitens 3DO und Jaguar doch mit einem beträchtlichen Marktvorsprung aufwarten kann. Daß bald ein ganzer Schwung von CD-Filmen auftaucht, wollen wir zumindest schwer hoffen.

2) Momentan sind reine CD-Cracks gottlob noch Zukunftsmusik. Außerdem: Irgendwas müssen die Hersteller immer herstellen – sonst wären sie ja keine Hersteller!

3) Floppy und Festplatte haben genau den Sinn, mit der Tastatur geschriebene Texte (sowie Savestände und vieles mehr) eben doch abspeichern zu können.

4) Ob man normale Amiga-Laufwerke am CD³² betreiben kann, bleibt abzuwarten, bis das entsprechende Interface vorliegt – es ist aber doch sehr wahrscheinlich.

5) Alles ist möglich, obgleich Lucas Arts den Lizenzverkauf vorläufig noch nicht offiziell bestätigt hat.

6) Gegenfrage: Wie teuer wird wohl der Amiga 5000 sein? Bei Geräten, die es vorläufig erst am Reißbrett gibt, ist das schwer zu sagen, stimmt's?

7) Zur Zeit gibt es nun mal noch keine preiswerte Möglichkeit, CDs zu duplizieren. Und solange das so bleibt, liegt die Schwierigkeit darin, daß für einen CD-Crack auf Diskette viel zu viele Disks erforderlich sind.

ich bin's, der Sascha. Hoffentlich gefällt Dir mein beigelegtes Nacktfoto! Okay, es ist schon etwas alt – mittlerweile bin ich 15, aber vielleicht stehst Du ja auf kleine Jungs? Wenn Du zurückschreibst, bekommst Du auch ein schönes, aktuelles Foto (andere Leute reißen sich drum). Doch nun zur Sache: Zuerst müßtest Du uns Michael vom Hals schaffen. Das sollte kein Problem sein; ein bißchen Arsen oder sonstwas in den Kaffee, und schon gab es ihn mal. Auf jeden Fall nimmst Du die Firmenkasse und verschwindest. Anschließend setzen wir uns ins sonnige Ausland ab und leben dort glücklich und zufrieden...



nebenbuht Sascha Gundlach aus Friedrichsdorf.

Brigitta fand Dein Foto süß und Deine Idee toll – sie ist bereits samt Kasse im Ausland, und Michael klagt andauernd über Magenbeschwerden. Ob sie nicht irgendwas vergessen hat? Schon, Dich! Scheinbar steht sie doch mehr auf große Jungs. Oder Du hast sie mit der (wirklich beängstigenden) Drohung eines aktuelleren Aktfotos von Dir in die Ferne getrieben...

LEIHEN ODER KAUFEN?

Ich finde, die Softwarehersteller sollten es sich wirklich überlegen, ob sie den Spieleverleih kriminalisieren wollen. Wenn mir ein ausgeliehenes Game richtig gut gefällt, dann werde

NACKTE TATSACHEN

Halloo Brigitta, mein süßes kleines Knuddelhäschen. Jaaa,

Spiele & Utilities für den Amiga!



In dieser Ausgabe: **Super Jump'n Run-Spiel SOLIUS**. Neben geschickten akrobatischen Joystick-Leistungen ist auch Kombinationsgabe und Erinnerungsvermögen für die Lösung der Aufgaben erforderlich. Bei **BRAINSTORM** kann man eine ruhige Kugel schieben - Du mußt nur mit der richtigen Farbe an die richtige Stelle gelangen... Ein Denkspiel mit einer Flut interessanter Aufstellungen, mit einem Paßwortsystem und knapp bemessener Zeit. Zwei Anwenderprogramme, **DISC-CATALOGUE** und **ADRESSBOOK** versetzen den Benutzer in die Lage, seine Disketten und Adressen ordentlich und zuverlässig mit dem Computer zu verwalten, zu verändern und in Listen auszudrucken.

DM 19,80

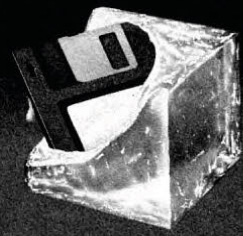
MITMACHEN & GEWINNEN

Wer diesen Coupon, ausschneidet, auf ein Postkarte klebt, an folgende Adresse richtet: **COMPUDEC VERLAG, Kennwort "Mitmachen und Gewinnen", ISARSTR. 32 - 34, 90 451 Nürnberg**, und abschickt (Absender nicht vergessen!), der nimmt an der Verlosung von **10 BASKET-BALL-SETS** (siehe Abbildung) teil. Einsendeschluß ist der: **30. November 1993**. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Aktuelle Ausgabe jetzt im Handel erhältlich!

ARKTIS

ARKTIS-Software GmbH
Schürkamp 24 - 48720 Rosendahl
Telefon 02547/1303 - FAX 1353
Versandkosten: Nachn. DM 9,- oder Vorkasse DM 5,-



Software GmbH

Bestseller AMIGA!

BURNTIME (dt.) 69,90

DELIVERY AGENT (dt.) 49,90

SYNDICATE (dt.) 65,90

DUNE II (dt.) 59,90

Jurassic Park (dt.) 65,90

AMIGA

1869 (dt.)	69,90
Alien 3 (dt.)	55,90
A-Train (dt.)	85,90
A-Train Const. Set (dt.)	49,90
Ballistic Diplomacy (dt.)	49,90
Bundesliga Man. 2.0 (dt.)	69,90
Burntime (dt.)	69,90
Civilization (dt.)	79,90
Delivery Agent (dt.)	49,90
Der Patrizier (dt.)	69,90
Dune II (dt.)	59,90
Dynatech (dt.)	59,90
Eishockey Manager (dt.)	79,90
Eye of the Beholder II (dt.)	85,90
Flashback (dt.)	65,90
Global Gladiators (dt.)	55,90
Gunship 2000 (dt.)	69,90
Goal! (dt.)	59,90
Historyline 1914-1918 (dt.)	85,90
Indiana Jones IV (dt.)	85,90
Ishar 2 (dt.)	59,90
Jonathan (dt.)	85,90
Jurassic Park (dt.)	65,90
Legend of Kyrandia (dt.)	79,90
Lemmings II (dt.)	65,90
Lionheart (dt.)	59,90
Lothar Matthäus (dt.)	65,90
Napoleonics (dt.)	69,90
MauMau / Rommé (dt.)	49,90
Monkey Island II (dt.)	85,90
Morph (dt.)	55,90
Pinball Dreams (dt.)	55,90
Pinball Fantasies (dt.)	59,90
Reach for the Skies (dt.)	59,90
SKAT deluxe (dt.)	49,90
Sensible Soccer (dt.)	55,90
Soccer Kid (dt.)	65,90
Syndicate (dt.)	65,90
The Lost Vikings (dt.)	69,90
Transactica (dt.)	59,90
Traps'n'Treasures (dt.)	59,90
Turrican 3 (dt.)	65,90
War in the Gulf (dt.)	69,90
Wing Commander (dt.)	65,90
Yo!Joe! (dt.)	59,90

PC/IBM

Airbus A320/Europa (dt.)	69,90
Airbus A320/USA (dt.)	89,90
A-Train (dt.)	69,90
Ballistic Diplomacy (dt.)	69,90
Betrayal at Krondor (dt.)	85,90
Body Blows (dt.)	59,90
Bundesliga Manager 2 (dt.)	69,90
Burntime (dt.)	85,90
Civilization (dt.)	95,90
Comanche (dt.)	89,90
Cyberace (dt.)	85,90
Day of Tentacle (dt.)	89,90
Der Patrizier (dt.)	85,90
Dogfight (dt.)	95,90
Dune II (dt.)	65,90
Eishockey Manager (dt.)	85,90
Eight Ball Deluxe (dt.)	65,90
Eye of Beholder 3 (dt.)	85,90
Flugsimulator 5.0 (dt.)	149,90
Flashback (dt.)	69,90
Goal (dt.)	65,90
Gunship 2000 (dt.)	95,90
Indiana Jones 4 (dt.)	89,90
Ishar 2 (dt.)	65,90
Jonathan (dt.)	85,90
Jurassic Park (dt.)	69,90
Lands of Lore (dt.)	65,90
Lemmings II (dt.)	85,90
Links 386 PRO (dt.)	95,90
Lothar Matthäus (dt.)	69,90
Lotus III (dt.)	65,90
Monkey Island 2 (dt.)	85,90
Patriot (dt.)	85,90
Pinball Dreams (dt.)	65,90
Pirates Gold (dt.)	95,90
Railroad Tycoon Deluxe (dt.)	85,90
Reach for the Skies (dt.)	65,90
Sensible Soccer (dt.)	59,90
Skat '92 (dt.)	65,90
Strike Commander (dt.)	89,90
Space Hulk (dt.)	65,90
Syndicate (dt.)	85,90
The lost Vikings (dt.)	85,90
Tornado (dt.)	85,90
Veil of Darkness (dt.)	85,90
Wallstreet Manager (dt.)	85,90
War in the Gulf (dt.)	79,90
Wing Commander 2 (dt.)	85,90
Wing Comm. Academy (dt.)	69,90
XENOBOTS (dt.)	79,90
X-Wing (dt.)	89,90

PC/IBM CD-ROM

Burntime (dt.)	85,90
Eye of Beholder 3 (dt.)	69,90
Napoleonics (dt.)	85,90
Space Quest 4 (dt.)	85,90
Super Strike Commander (dt.)	89,90



AMIGA CD-32

Jurassic Park (dt.)	65,90
Pinball Fantasies (dt.)	65,90
Sensible Soccer (dt.)	65,90

Sollte gerade ein Programm was Sie suchen nicht in dieser Liste stehen fragen Sie uns. Wir haben (fast) immer alle Programme für AMIGA, AMIGA CD-32, IBM/PC, CD-ROM und Macintosh auf Lager... Wenn erhältlich immer die dt. Version! Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.

Hotline: 02547-1303

MAILBOX

ich es auch käuflich erwerben – das liegt doch auf der Hand. Und sicherlich wäre es machbar, spezielle Verleih-Versionen mit Super-Kopierschützen auf den Markt zu bringen. Oder haben die Leute nur Angst davor, daß sie ihren Schrott nicht mehr loswerden, wenn jeder vor dem Kauf ein Probespielchen machen kann? fragt sich, Euch und uns Uwe Zemke aus Nindorf.

Tatsächlich laufen diesbezüglich seit längerem Verhandlungen zwischen Herstellern und Verleihern, wobei auch ein Modell mit speziellen Verleih-Versionen im Gespräch ist. Bislang ist aber noch keine Entscheidung gefallen.

HUNGRIGE PLATTE

1) In den Bewertungskästchen von 1200er-Spielen steht meist, daß das Game 2 MB benötigt. Bei Festplattenbetrieb habe ich aber nur maximal 1,6 MB zu Verfügung – würde ich da Probleme bekommen?
2) Angeblich soll eine 4 MB Fast RAM-Erweiterung den 1200er um bis zu 100 Prozent beschleunigen. Ist der Unterschied wirklich so enorm?
3) Wird es in nächster Zeit irgendwelche Dokumentationen zum 1200er geben? Mal abgesehen von den jetzt nachträglich angebotenen DOS-Manuals?
will André Ott aus Mittweida wissen.

1) Normalerweise gibt's keine Probleme, doch Ausnahmen bestätigen die Regel: Beispielsweise muß man ohne Zusatzspeicher mit Einschränkungen leben, wenn „Sim Life“ von der Platte kommt.

2) Jau!
3) So ungern wir Reklame für die Konkurrenz machen: Von Markt & Technik gibt es ein sehr brauchbares Sonderheft zum Thema, in dem auch auf Programmierung etc. eingegangen wird.

JOBSUCHE

In Eurem Bug-Bericht in der Septemberausgabe war von Spieletestern in Softwarehäusern die Rede – wie wird man ein solcher Probespieler, an wen muß man sich wenden? plant Oliver Salamon aus Kamen seine Zukunft.

Du kannst Dich natürlich mal an diverse Hersteller wenden, normalerweise werden aber nur Leute, die den Programmierern persönlich bekannt sind, akzeptiert – schließlich bekommt so ein Testzocker superheiße Vorabversionen in die Finger, muß also hochgradig vertrauenswürdig sein.

GRÖSSENWAHN

Eigentlich schreibe ich Euch nur deshalb, weil Euer Bestellcoupon zu groß ist. Das Teil kriegt doch keiner auf eine Postkarte, geschweige denn in einen Brief! Und wie ist das mit dem Sonderheft? Bekomme ich es als Abonnent zugeschickt, oder muß ich es extra kaufen? sorgt sich Silvio Mummert aus Forst.

Schon von Origami, der Kunst des Papierfaltens, gehört? Was die Sonderhefte betrifft, so erscheinen sie zu unregelmäßig, um im Abo angeboten zu werden. Damit Du Dir den Weg zum Kiosk sparen kannst, stehen die Teile aber auch auf dem Shop-Coupon – was ihn freilich wieder etwas größer macht...

GETÜRKTE KICKER?

Im Kicker Cup ist mir aufgefallen, daß die Mannschaften „AMS“ und „Playpower“ (womit ja wohl Eure Konkurrenz gemeint ist) am Tabellenende stehen. Ihr habt also die Werte dieser Vereine absichtlich niedrig eingestellt – im Gegensatz

MAILBOX

Ob „AOK-User“ über unsere Formulierungen lachen können, hängt von ihrem persönlichen Humor ab; die sprichwörtlich bescheidenen Leistungen der Pflichtversicherung halten jedenfalls viele für einen Witz. Wir sollten es wissen, haben nämlich teilweise selbst darunter zu leiden – und können uns daher auch flapsige Bemerkungen erlauben, gell? Und Du meinst also, Brigitta ist mit unserer Kasse nach Euro Disney geflüchtet und kassiert dort auch noch Bestechungsgelder plus Modellhonorar als Pseudo-Minnie? Gut möglich, woher hätte sie sonst das Geld für die vielen neuen Tönungen?!

ALLE JAHRE WIEDER

Ich möchte eine eigene Spielzeitschrift machen, die einmal im Jahr erscheinen soll – also eine Art Sonderheft mit den besten Games des Jahres. Tja, aber woher bekomme ich die Testmuster, woher bekomme ich die Anzeigen, woher bekomme ich die Charts, wie kriege ich den Kram druckreif, und wer druckt's dann am Ende? Habt Ihr vielleicht Interesse an 'nem Sonderheft ohne Aufwand? lockt Ralf Peterek aus Rheine.

Besten Dank, aber Sonderhefte ohne Aufwand sind nicht unser Ding – frag' mal bei der Konkurrenz nach. Frag bitte auch dort, wie man eine Zeitschrift macht, das läßt sich nämlich nun wirklich nicht so auf die Schnelle erklären, sorry.

DER SPRACHFORSCHER

Ich bin ein wirklich schlaues Kerlchen, denn ich habe herausgefunden, warum die Lemmings Lemmings heißen! Das Wort kommt nämlich aus dem Bayerischen und wurde ursprünglich etwas anders geschrieben: „Lem mengs“. Auf Hochdeutsch heißt das soviel wie „Leben möchten sie“ – und da die süßen Kleinen ja tatsächlich gerettet werden sollen, kann diese Erklärung nur richtig sein. glaubt Martin Riembauer aus Ingolstadt.

Interessant! Laß uns Deine Theorie mal weiterverfolgen, demnach bist Du nämlich ein Bauer aus Riem, der nur versehentlich in Ingos Stadt lebt, die durch einen kleinen Schreibfehler nun Ingolstadt heißt. Alles klar, aber solltest Du dann nicht Deinen Acker be- und nicht linguistische Thesen aufstellen?

NOTIZIEN VOM SCHLACHTFELD

In der Septemberausgabe gab es eine kleine Notiz über den „Battle Field Creator“ für „Battle Isle“. Wann wird das fertige Programm erhältlich sein? Kann man irgendwie an eine Demodisk herankommen? Gibt es Händleradressen? wartet ungeduldig Rainer Autzen aus Bredstedt bei Högel.

Von der Kampfinsel nichts Neues: Demodisks für den Privatgebrauch gibt es leider keine, und das fertige Programm ist noch nicht erhältlich. Sobald es soweit ist, kommt wie versprochen ein Test.

LANGE FINGER HABEN KURZE BEINE

Als ich Euch das letzte Mal einen Brief schrieb, wurde er sogar abgedruckt, Wahnsinn! Ich habe lange Stunden und Tage nicht verstanden warum, aber neulich kam ich Euch auf die Schliche: Weil Ihr meinen Schrieb veröffentlicht habt, brauchtet Ihr mir ja keine persönliche Antwort zu schicken, oder? Aber was macht Ihr jetzt mit der beigelegten Rückporto-Briefmarke? Behalten? In der letzten Mailbox waren 19 Briefe versammelt, also rechnen wir mal mit 20, damit es runder wird – wären dann pro Ausgabe runde 20,- DM und in einem Jahr rund 200,- DM. Beim 50. Jubiläum habt Ihr gar schon einen Zehntausender vedient! Hab' ich Euch erwischt, was? Nächstes Mal schicke ich also zwei Mark mit, damit Ihr den Brief drucken und mit der einen Mark dann die andere wieder zurückschicken könnt. Alles klar?

schlägt Christian Madsen aus Schaalby wieder zu.

Klar ist alles klar. Noch klarer wäre es freilich, wenn Du gleich die erwähnten 10.000 Mäuse beilegen würdest! Zusammen

mit dem restlichen Vermögen, das wir uns mit der von Dir nunmehr geouteten Methode bereits ergaunert haben, können wir dann das „Euro Jokerland“ bauen. Steht es erst mal, kommt vielleicht sogar Brigitta samt Firmenkasse und neuer Haarfarbe zurück, und wir können es uns endlich wirklich problemlos leisten, Dir eine Mark zu retournieren. Ja, Ideen muß man haben!

SCHREIBEN MACHT SCHÖN!

Reingefallen, nach unserer Erfahrung macht Schreiben höchstens müde. Aber wir kriegen ja auch so gut wie nichts dafür (höchstens Geld), während Ihr für Eure Anregungen, Lob, Kritik oder Fragen fürstlich entlohnt werdet: mit einem Abdruck in einem der nächsten Hefte! Außer natürlich, Euer Schrieb wäre zu langweilig oder persönlich, dann wird er aber immerhin mit einer Antwort unsererseits honoriert – sofern RÜCKPORTO (Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortscheine) beiliegt und irgendwer Euren Absender entziffern konnte. Also, Schönlinge schreiben an Brigitta; Minnie Allee 3, Euro Disney, Paris, alle anderen an:

JOKER VERLAG
„MAILBOX“
BRETONISCHER RING 2
D-85630 GRASBRUNN

Abdeckhauben: naßgenau & formschön, silbermetallic, antistatic

A 500, A 500 Plus	22.-	A 2000 Tastatur	22.-
A 3000 o. A 4000 Tast.	24.-	A 2000 + Monitor	69.-
A 600 / A 600 HD	22.-	A 1200 / 1200 HD	24.-
A 2000 Solo o. Mon.	39.-	A 3000/4000 + Mon.	79.-
A 500 + HDD A 590	33.-	HP-Deskjet 500, 550 C	43.-
A1081 / 4,CM8833..14"	43.-	Star LC24-20, 24-200	32.-
Amiga CTDV 2-teilig	59.-	Panasonic KX-P2123, 2124	39.-
Fujitsu DL1100/1150/900	43.-	Epson LQ 550, 570, 550 je	35.-
Epson LQ570, 870, 1170	38.-	Amiga CD 32	22.-
Mitsubishi EUM1491	49.-	NEC P20, P22, P30, P32, 70	43.-
Eizo 9060, 9065	49.-	Canon Tintenstrahl div.	35.-
HP Deskjet 510	43.-	Sonderanf. ohne Aufpreis!	

A 2000 65 MB Autobootfilecard f. KS 1.2/1.3, 2.0, Autopark	699.-
FFS, partitionierbar, kpl. formatiert & installiert, Preis.	
Ext. Amigaflwk., abschaltbar, stabiles Metallgeh., 100% komp.	159.-
NEC 1036A Original f. A 500/2000 intern, Einbaumat., dtsh. Anl.	199.-
AHS Amegas Stereo Speaker System II	99.-
Externes Lautsprechersystem, 2 schwarze Boxen, eingeb. getrennt regelbare Verstärker, zuschaltbare Soundverbesserer + Baßverstärker, LED-Anzeige, Blackdesign, ext. Netzteil, Anschluß über Chinchstecker, exklusiv bei AHS!	
Gameplayadapter mit 2m Kabel, für 2 Joysticks am Druckerport	39.-
A500+ / A2000 Autobootharddisks mit Ramoption aus eig. Herstellung	

Drucker & VGA-Umschalter 2/3/4 Eing. auf 1/2/3 A div. Vers. vorhanden	
Disketten 3.5" 2DD + HD! Aktionspreise ab 1 Karton = 100 Stück	
Monitorkabel Amiga an 90.15 pol. Herstellung nach Kundenwunsch	49.-
Nullmodemkabel f. alle Amigas (10 m = 49.-, 5 m = 39.-) 2 m	29.-
Speichererw. f. A600 1MB komplett bestückt mit Uhr nur noch	149.-
2.5" Harddisk f. A 600 + A1200 z.B. 85MB (120MB nur 749.-)	549.-
2.5" 205MB (I)	1122.-
größere HDDs a.A., bei Bedarf mit Einbau	
Mitsubishi EUM-1491 A mit Amigakabel dt. Vers. weiterhin lieferbar!	
A520 Orig. TV-Modulator	75.-
Umschalter Amiga / Koax auf TV	19.-
Weiteres 2.5" ZUBEHÖR: Kabel, Softw., Einbaumat. einzeln erhältlich.	
Amiga Mouse in transparentem Design, Microschalter mit Garantie	79.-
Fujitsu DL 1100 Color 24Nadl. dt. Vers. kpl. mit Kabel	599.-
NEU: Comp. Pro Joysticks – Limitierte Designjoysticks lieferbar!	

Hauseigene Reparatur für alle Amigas und andere EDV-Systeme!
Kabelkonfektionierungsservice * Installation

AHS-Amegas
Hard- & Software Vertrieb
Laden+Versand: Schirngasse 3-5,
direkt gegenüber C&A, Pf. 100 248
61142 Friedberg,
Tel. 06031-61950



Besuchen Sie unser Ladengeschäft: über 12.777 verschiedene Electronic-, Hard-, Softwareteile! 24h Lieferservice anfragen!
Versand: UPS-/Post-NN-Vk.-Anteil, Scheckvork. + 7,-, Ausl. a.A.

Wo ein Abo ist, da will ich siedeln!



Andersrum: Wo „Die Siedler“ sind, da will ich abonnieren. Schließlich bekommt

Ihr nicht nur Blue Bytes neuen Hit als voll spielbare Demoversion, sondern auch noch einen tollen Pin – und natürlich Eure Hefte flotter und preisgünstiger!



Ja, wer sich im Joker-Land als Abonnent ansiedelt, der hat bestimmt nicht auf Sand gebaut. Als solcher kriegt man nämlich alle 10 Ausgaben eines Jahres zum Preis von 9, also für nur 63,- DM (Ausland: 75,- DM). Selbstverständlich werden die Mags fortan vom Postboten ins Haus gebracht, schön winterfest verpackt und meist noch vor dem Kiosk-Termin. Und als ob das nicht genug wäre, warten noch zwei Spitzenprämien auf Neuabonnenten:

Das wäre einmal ein spielbares Demo (im Zwei-Spieler-Modus!) von DIE SIEDLER, Blue Bytes neuestem Geniestreich für strategische Fantasy-Fans. Da werden in ausgefeilter Iso-Grafik Häuser gebaut und an die 24.000 Leute befehligt – und Ihr könnt diese irre Mischung aus „Sim City“ und „Populus“ bereits antesten, während alle anderen noch darauf warten, daß sie endlich in die Shops kommt! Zum anderen gibt's noch etwas zum Anheften: Den entzückenden Siedler-Pin!

Wie Geburtstag:
ein voll spielbares Demo
von „Die Siedler“
plus tollem **PIN!**



Alles weitere dürfte klar sein: Coupon ausfüllen, und Ihr seid live dabei; zumal Euch bei jeder Abo-Verlängerung ein weiteres Präsent ins Haus steht! Aber beeilt Euch ein bißchen, denn gesiedelt wird nur im November...

Name & Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ / Wohnort

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Joker Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift

ICH BESTELLE AB (INKL.) AUSGABE: _____ / _____

ICH BEZAHLE DURCH BANKABBUCHUNG

KONTOINHABER: _____

KONTO - NUMMER: _____

GELDINSTITUT: _____

BANKLEITZAHL: _____

ICH BEZAHLE PER VORKASSE

(SCHECK ODER BARGELD LIEGT BEI)

ICH BEZAHLE NACH RECHNUNGSERHALT DURCH:

ÜBERWEISUNG AUF POSTGIROKONTO:

NR.: 444 714 - 806 BLZ 70010080

BITTE GEBEN SIE BEI ZAHLUNGEN ODER KORRESPONDENZ IMMER IHRE KUNDENUMMER AN!

Bitte einsenden an:
JOKER Verlag • Abo - Verwaltung AJ
Bretonischer Ring 2 • 85630 Grasbrunn

WENN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEIDEN WOLLT; KEIN PROBLEM: POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT ES NATÜRLICH AUCH

Es ist soweit, jetzt machen die DMA-Designer von Psygnosis da weiter, wo Mirrorsofts „Bloodwych“ einst aufhörte – mit einem Multiplayer-Rolli für bis zu vier Söldner! Was lange gärt, wird endlich Blut?

Nachdem den DMA-Psygnosen mit „Lemmings“ ein Gigaseller gelungen ist, waren die Erwartungen an dieses futuristische Quartett natürlich sehr, sehr hoch gesteckt. Vielleicht hat es deshalb von der ersten Ankündigung bis zum Erscheinungstermin so lange gedauert, vielleicht ist man deshalb jetzt vom Ergebnis ein wenig enttäuscht:

Ein Söldnerteam, bestehend aus vier knallharten Jungs und Mädels, hat den Auftrag, auf dem Planeten „Graveyard“ (passender Name...) illegale Biolabors in die Luft zu jagen. Dazu werden an vier strategisch wichtigen Punkten handliche kleine Atombömbchen plaziert; für jede erfolgreich absolvierte Mission gibt's Erfahrungspunkte, die jedoch keine Auswirkung auf den weiteren Spielverlauf haben. Immerhin steht für das Himmelfahrtskommando anfänglich eine Auswahl von 12 Bombenlegern zur Verfügung, von denen jeder individuelle Charakterwerte wie Treffsicherheit und Hitpoints mitbringt;

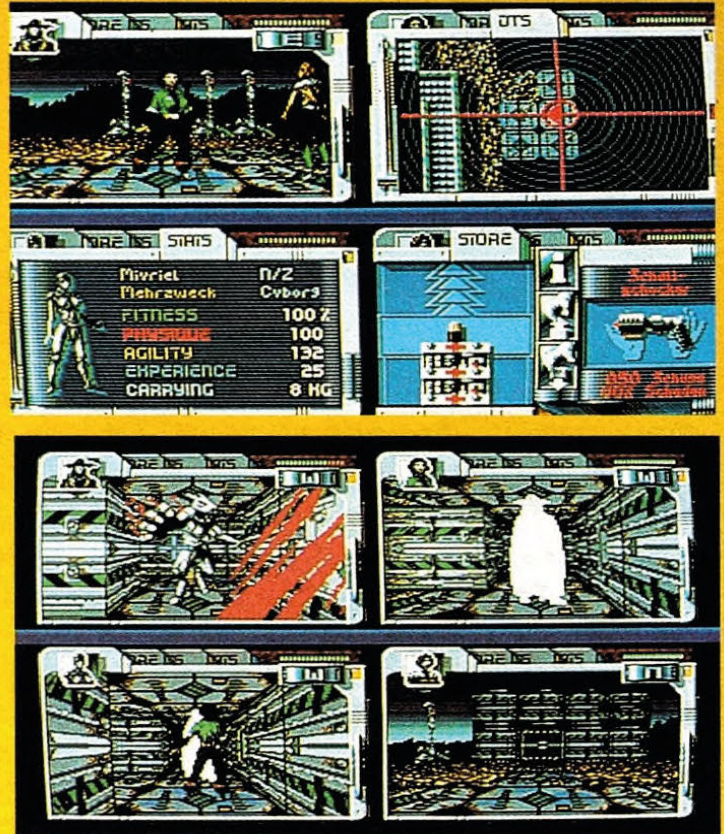
HIRED GUNS

Quadrogunia

außerdem ist die Bewaffnung sehr unterschiedlich. Das ist nicht zuletzt deshalb von Bedeutung, weil neben den reinen Sprengarbeiten auch etliche Forts, Lager und Laboratorien gestürmt bzw. erobert werden müssen.

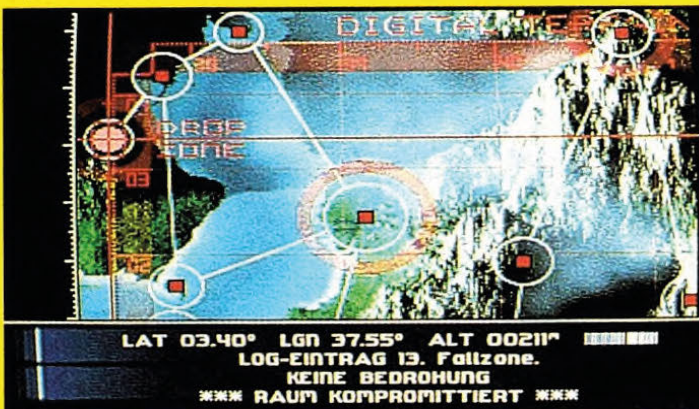
Auf einer Übersichtskarte wird zunächst der jeweilige Einsatzort angewählt, schon findet man sich auf dem viergeteilten Screen mit eigener 3D-Perspektive für jedes Teammitglied wieder. Jeder Held für Geld verfügt über sein persönliches Radar der näheren Umgebung, um bei der schrittweisen Exkursion durch das unbekannte Territorium nur ja keine der vielen verschlossenen Türen, versteckten Schalter und fiesen Aliens oder Androiden zu übersehen. Sind alle kleinen Rätsel (wo ist die Codekarte zum Lüftungsschott?) gelöst, alle herumliegenden Waffen gefunden und alle Echtzeit-Monster vernichtet, muß noch der Ausgang erreicht werden, um sich für den nächsten Auftrag zu qualifizieren.

Alle vier SF-Rambos lassen sich einzeln steuern oder folgen im Teammodus einem frei wählbaren Anführer; kämpfen muß allerdings jeder für sich alleine. Dazu gibt es für Trockenübungen auch



Trainings- und Einzelmissionen, dennoch hinterläßt Hired Guns eher zwiespältige Gefühle: Die Spielidee ist reizvoll, Features wie überflutete Gänge und zahllose Waffensysteme halten die Motivation unter Dampf, und der tolle Sound garantiert auch ohne die etwas karge Grafik ein schön düsteres Futuro-Feeling – aber dieser wahnwitzige Schwierigkeitsgrad! Und wenn sich dann noch vier Leute gleichzeitig um Maus, Joystick und Tastatur drängeln (vom Monitor ganz zu schweigen), ist Frust bei den happigen Echtzeitgefechten schon vorprogrammiert... Ein innovatives Konzept also, das leider in der Praxis nicht ganz so gut klappt, wie man das von der vielversprechenden Theorie erhofft hätte. Aber für trainierte Söldnerfamilien mit Hang zum Rol-

lenspiel ist Hired Guns natürlich der ideale Wintersport! (mic)



HIRED GUNS
(PSYGNOSIS / DMA DESIGN)
MULTIPLAYER-ROLLENSPIEL

72%

„ENG“

GRAFIK	68%
ANIMATION	66%
MUSIK	78%
SOUND-FX	76%
HANDHABUNG	68%
DAUERSPASS	74%
FÜR EXPERTEN	
PREIS	DM 69,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	5 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE
DEUTSCH	KOMPLETT

SUPERVISION™



**DIESE ENTE IST
ANGSTHASE, IGEL,
AMEISEN-NINJA,**

**DINDSAURIER,
EICHHÖRNCHEN,**

**LUCHS,
LEMMING,
FROSCH,**

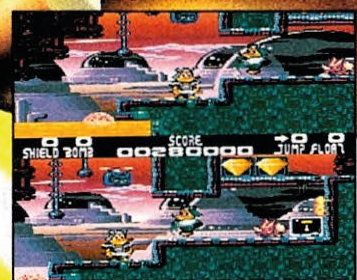
**PINGVIN,
FUCHS,
TURTLE,
BLOB,**

**FISCH,
TROLL...**

**ALSO
NICHT
ANDER-
HINTER-
HER.**

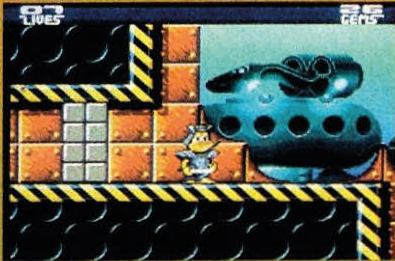
**D
O
N
K**

Für
Amiga
A500/A600/1200.
Geteilter
Bildschirm
für 2 Spieler
gleichzeitig.
112 Levels voll
aufregender
und waghalsiger
Erlebnisse.
Demnächst
für den CD32.



Donk

Wo Ninjakröten, Turboigel und Laubfrösche die Plattformen bevölkern, braucht man sich über Samurai-Enten nicht zu wundern – Bühne frei für Supervisions kämpferischen Wasservogel!




Ehe Ihr nun darüber jammert, daß weiter hinten im Heft auch Team 17 eine Plattform-Ente im Jump & Run-Reservat ausgesetzt hat, laßt Euch gesagt sein, daß dieses Game durchaus eine Premiere ist: Erstmals bekommt man hier die normale und die aufgemotzte 1200er-Version zusammen auf ein und denselben Disks! Unterschiede gibt's freilich nur bei der Optik, das Spielprinzip bleibt gleich:

Donk behüpft multidirektional scrollende Unterwasser-, Höhlen- oder Techno-Landschaften und sammelt unter Zeitdruck Diamanten auf, bis sich das Tor zum nächsten Level öffnet. Da es davon sage und schreibe 112 Stück gibt, ist man für die Save-Option sehr dankbar, auch des Erpels Langschwert ist eine feine Sache, lassen sich damit doch all die Fische, Schnecken und anderen Gegner prächtig niedermähen. Die Steuerung kann an individuelle Bedürfnis-

se angepaßt werden, und wie es sich im Genre gehört, fehlen Sammel-Extras von Schutzschilden über Smartbombs bis zu Schwebflügeln ebensowenig wie versteckte Bonusräume. Dazu kommt noch ein horizontal geteilter Splitscreen für den Team-Modus, was ja bereits „Wiz'n'Liz“ gut bekommen ist. Und so fehlt es Donk zwar ein wenig an Originalität, jedoch nicht an Spielbarkeit. Auch Musik und Sound-FX klingen in beiden Fassungen recht gefällig,



allerdings müssen A500-Besitzer optische Abstriche in Kauf nehmen, denn mit Parallax-Effekten und wirklich bunten Sprites wartet nur der 1200er auf – unsere Grafik-Wertung bezieht sich daher auf diese Version, ansonsten sind hier runde 15 Prozentpunkte abzuziehen. (rl)

DONK	
(SUPERVISION)	
JUMP & RUN	
70%	
„PUTZIG“	
GRAFIK	76%
ANIMATION	72%
MUSIK	68%
SOUND-FX	68%
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	68%
FÜR FORTGESCHRITTENE	
PREIS	DM 69,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	3 SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	ANLEITUNG

Prime Mover


Als wir diese Motorrad-Raserei vor drei Ausgaben im Preview hatten, versprach uns Psygnosis ein gnadenlos gutes Gameplay – jetzt ist die Endversion da, nur das versprochene Gameplay fehlt...

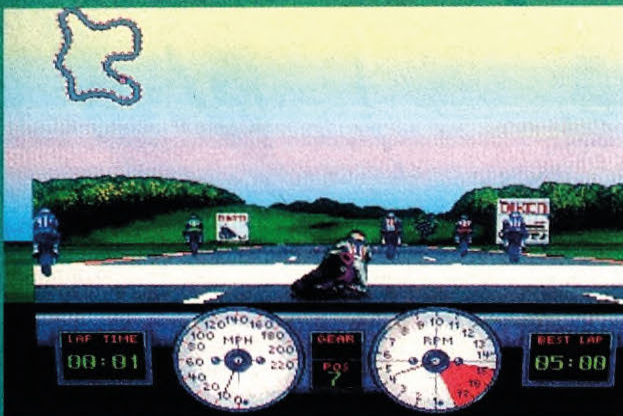
Ehrlich, selten hat man sich auf den Digi-Pisten so gelangweilt wie hier! Dabei legt der Optionscreen noch einen ganz brauchbaren Start hin, läßt er doch die Wahl zwischen verschiedenen (Stick-) Steuerungsvarianten und manueller

oder automatischer Gangschaltung; gegnerlose Übungrennen stehen ebenso zur Debatte wie fünf Feuerstühle. Bloß unterscheiden sich die Bikes in ihrer Leistung effektiv genausowenig voneinander wie die neun anschließend zu Gebote stehenden Fahrer. Letztlich ist das aber ohnehin belanglos, denn ohne ein Könnchen Espresso wird jedes Rennen zur Schlummerfahrt:

Ein Großteil der Konkurrenz läßt sich gleich zu Beginn abhängen, alle übrigen Kontrahenten heizen erbarmungslos davon und lassen sich nie wieder blicken. Und so düst man ebenso ungestört wie unmotiviert über die zwölf (nur im Practice-Mode frei anwählbaren) Kurse, bewundert immer dieselben Schilder, Bäume und Brücken und wundert sich über nichtgeahndete Crashes und allzu locker erzielte WM-Punkte. Tatorte wie Hockenheim oder Australien sind höchstens anhand der scrollenden Landschafts-Silhouetten im Hintergrund unterscheidbar, ansonsten bringen nur gelegentliche Berg- und Talfahrten Abwechslung in die optische und spielerische Einöde. Kein Wunder also, daß die anfängliche Begeisterung für die pfeilschnelle 3D-Grafik und die nette Musikbegleitung alsbald verfliegt – was

Prime Mover fehlt, ist all das, was Biker-Hits wie „Super Hang On“, „RVF Honda“ oder „No Second Price“ haben: Dramatik, Rasanz und Laune. (rl)

PRIME MOVER	
(PSYGNOSIS)	
MOTORRAD-RENNEN	
41%	
„ENTTÄUSCHEND“	
GRAFIK	63%
ANIMATION	73%
MUSIK	71%
SOUND-FX	67%
HANDHABUNG	68%
DAUERSPASS	32%
FÜR FORTGESCHRITTENE	
PREIS	DM 79,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	HIGHSC./WM-TAB.
DEUTSCH	ANLEITUNG



Kostenlose Software

können wir Ihnen leider auch nicht bieten.
Aber viel hat nicht gefehlt -
vergleichen Sie selbst!

AMIGA

SIMULATION / STRATEGIE

1869	V	61,99
AA Ancient Art of War i.t.Skies	A	59,99
Airbus A 320 America	V	79,99
Armour - Geddon 2	A	59,99*
Astalin	A	24,99
ATAC	A	???
A-Train	V	74,99
A-Train Construction Kit	V	36,99
B 17 Flying Fortress	A	62,99
Ballistic Diplomacy	V	33,99
Battle Team (Battle Isle+Data)	V	64,99
Battle Isle Datadisk 2	A	46,99
Campaign	V	69,99
Campaign Data Disk	V	39,99
Christoph Kolumbus	V	???
Civilization	D	68,99
Combat Air Patrol (C.A.P.)	A	59,99*
Delivery Agent	V	33,99
Der Patrizier	V	64,99
Die Siedler	V	78,99*
Dynatech	V	52,99
Elysium	V	62,99*
F 17 Challenge	A	24,99
F-19 St. Fighter (ANGEBOT)	A	36,99
F 117 A Nighthawk	A	62,99
Fallen Empire	V	79,99
Gunship 2000	A	61,99
Hannibal	V	59,99
History Line 1914 - 1918	V	64,99
Hired Guns	A	59,99*
Kingmaker	V	59,99*
Locomotion	V	38,99
M1 Tank Platoon (ANGEBOT)	A	33,99
Mad TV	V	64,99
Mad News	V	62,99*
Overdrive	A	46,99
Penthouse Hot Num. DeLuxe	V	52,99*
Pinball Dreams	A	52,99
Pinball Fantasies (Dreams 2)	A	52,99
Pirates (ANGEBOT)	A	29,99
Populous 2 Plus	A	64,99
Populous 2 Chall. Data Disk	A	30,99
Projekt Terra	A	59,99*
Reach for the Skies	A	52,99
Rome AD 92	A	59,99
Scenario	V	58,99*
Sim City & Populous	A	69,99
Sim City Deluxe	A	79,99
Sim City incl. Arch. 1 + Terrain Editor	A	79,99
Sim Earth	V	79,99
Sim Life	V	79,99
Steigenberger Hotelmanager	V	46,99
St.Thomas	V	64,99*
Super Sport Challenge	A	64,99
Syndicate	V	56,99
Transarctica	V	52,99
Viking Fields	A	59,99
War in the Gulf	V	64,99
Wing Com. 1 (ANGEBOT)	V	39,99

ROLLENSPIELE / ADVENTURES

Bard's Tale Construction Set	A	59,99
Bazooka Sue	V	78,99*
Contraptions	A	36,99*
Das schwarze Auge (1 MB)	V	69,99
Dauhter of Serpents	V	72,99*
Der Schatz im Silbersee	V	???
Dune 2	V	52,99
Eye of the Beholder 2	V	79,99
Flashback	V	56,99
Gateway to Savage Frontier	V	64,99
Indiana Jones IV	A	79,99
Ishar 2	V	49,99
Jonathan	V	79,99
Monkey Island 2	V	79,99
Prophecy of the Shadow	V	64,99*
Waxworks	V	59,99
Whale's Voyage	V	59,99
Ween	V	64,99

SPIELESAMMLUNGEN

Adventure Collection	A	59,99
(Immortal, Soul Crystal, Spirit of Adventure)		
Big Box 2	A	52,99
(Armalyte, Back to the Future 3, Bombuzal, Defenders of the Earth, International Karate*, R-Type, Real Ghostbusters, Shanghai, Sindbad, TV Sport Football)		

Dream Team (3er Sammlung)	A	59,99
(Terminator 2, The Simpson, WWF Wrestlingmania)		

Fantastic Worlds	A	72,99
(Realms, Populous, Mega Lo Mania, Wonderlands, Pirates)		

Kings of Adventure	A	64,99
(Bargon Attack, Fascination, Goblins 1)		

Lords of Power	A	72,99*
(Railroad Tycoon, Red Baron, Silent Service 2, The Perfect General)		

Lotus Compilation	A	54,99
(Lotus 1, 2 und 3)		

Mega Collection (5er Sam.)	A	48,99
(u.a. Summer Olympiad, Winter Super Sports)		

Megamix	A	59,99
(Agony, Leander, Ork)		

Mega Lo Mania/First Samurai	A	56,99
-----------------------------	---	-------

Mixed Collection	A	58,99
(Crime Time, Lords of Doom, Return of Medusa, Rolling Ronny, Sarakon)		

Napoleonics	A	64,99
(Austerlitz, Borodino, Waterloo)		

No. 2 Collection	A	64,99
(Winzer, Space Max, Black Gold)		

Space Legends	A	64,99
(Elite, Megatraveller, Wing Commander 1)		

The Greatest	V	52,99
(Dune, Jimmy White Snooker, Lure of Temptress)		

ACTION / GESCHICKLICHKEIT

Alien Breed Special Edition	E	24,99
Alien 3	A	44,99*
Alien Breed 2	A	44,99*
Apocalypse	A	44,99*
Aquatic Games	A	52,99
Arabian Nights	A	59,99
Assassin	A	46,99
B.C. Kid	A	46,99
Bills Tomato Game	A	59,99
Blastar	A	46,99
Body Blows	A	44,99
Body Blows Galactic	A	46,99*
Chaos Engine	A	46,99
Chuck Rock 2 - Son of Chuck	A	48,99
Creepers	A	46,99*
Dyna Blaster	A	59,99
Global Gladiators	A	64,99
Goblins 2	A	64,99
Human Race - deut.Version	V	64,99
Lemmings 2 - The Tribbles	A	59,99
Liberation-Captive 2	A	52,99*
Lionheart	A	52,99
Mortal Kombat	A	52,99*
Nicky Boom 2	V	59,99
Project X	A	24,99
Qwak	A	27,99
Special Forces	A	74,99
Space Crusade Pack	A	52,99
Street Fighter 2	A	52,99
Super Hero	A	59,99*
Superfrog	A	44,99
The Lost Vikings	V	64,99
Traps n' Treasures	A	59,99
Turrican 3	A	46,99*
Uridium 2	A	59,99*
Walker	A	52,99
Woodys World	A	46,99
Yo!Joel	A	46,99
Zero	A	59,99*

Zool	A	46,99
Zool 2	A	46,99*

SPORT & Sport - Simulation

Anstoss	V	62,99*
Archer Mac L. Pool Billard	A	46,99
Bundesliga Manager Prof.2.0	V	61,99
Eishockey Manager	V	69,99
Formular One Grand Prix	A	69,99
Goal! (v. Dino „Kick off“Dini)	A	49,99
Hattrick	V	62,99*
Lothar Matthäus Fußball	V	56,99
Soccer Kid	A	59,99

AMIGA 1200 / 4000

1869	V	64,99
Anstoss	V	64,99*
Alien Breed 2	A	52,99*
Body Blows Galactic	A	52,99*
Burntime	V	62,99*
Civilization	V	64,99*
Dynatech	V	52,99*
Elysium	V	64,99*
Hattrick!	V	62,99*
Ishar	V	59,99
Ishar 2	V	59,99*
Jurassic Park (Dino Park)	V	56,99*
Kings Quest 6	A	???
Penthouse Hot Num. DeLuxe	V	52,99*
Robocod	A	46,99
SIM Life	V	76,99
Soccer Kid	A	59,99*
Transarctica	V	52,99
Trolls	A	46,99
Whale's Voyage	V	59,99
Wing Commander 1	A	59,99*
Zool	A	46,99
Zool 2	A	46,99*

AMIGA CD 32

Jurassic Park (Okt./Nov.)	A	59,99*
Pinball Fantasies (Oktober)	A	59,99*
Sensible Soccer (Febr. '94)	A	59,99*
Soccer Kid (Jan./Febr. '94)	A	59,99*
Zool (Okt. Nov.)	A	52,99*

Joysticks

Competition Pro

Mini,schwarz,inkl. 3,5" Disk.Box	24,99
Mini,transparent,inkl. 3,5" Box	29,99
Mini,Special Edition,inkl. 3,5" Box	29,99
Star Mini,transp.-blau, inkl. 3,5" B.	34,99
Standard,schwarz	23,99
Standard,transparent	24,99
Standard,Special Edition	24,99
Star,transparent-blau	34,99
Manix Deck,schwarz	39,99

Hardware

Diskettenlaufwerke

A - 500 intern	139,99
A - 2000 intern	139,99
iTeac oder Sony extern	139,99

Speichererweiterungen

512 KB mit Uhr, abschaltbar	62,99
2 MB mit Uhr, abschaltbar	269,99
inklusive Gary-Adapter	
A 600 auf 2 MB	129,99

Controller

Roc Hard IDE - Controller mit	319,99
Ram Option für AMIGA 2000	
AT - 2008	159,99
mit RAM Option für Amiga 2000	

Zubehör

Kickstart Umschaltplatine mit	
Rom 2. XX	109,99
Virus-Control 4.0 dtsh. Version	
von MSPI	69,99
Viruskiller	9,99

Ram-Bausteine und Festplatten zur Zeit nur mit Tagespreisen handelbar. Deshalb bitte anrufen und den aktuellen Preis erfragen

Weitere Hard- und Softwareangebote auf Anfrage.



Versand 99 GmbH
Jülicher Straße 53-55
52249 Eschweiler

Tel. 02403 / 21188
Fax 02403 / 35351

Alle Amiga-Programme benötigen in der Regel 1MB, PC-Programme entsprechend VGA Karte und eine Festplatte. V bedeutet komplett deutsche Version. Alle anderen Spiele werden mit einer deutschen Anleitung A geliefert (E=englische Anleitung). Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit *gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig (bitte nachfragen). Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen DM 9,50 zuzüglich Zahlkartengebühr (DM 3,-). Softwarebestellungen ab DM 250,- ohne Versandkosten. Bei Vorkasse per Check oder Überweisung bitte Spielepreis zzgl. DM 6,50. Überweisungen auf bitte das Konto Nr.: 1217884 bei der Sparkasse Aachen-Eschweiler, BLZ 391 501 00. Lieferung ins Ausland nur per Vorkasse zzgl. DM 30,- (Bitte nur Eurochecks). Fordern Sie noch heute unter Angabe Ihres Computertypen kostenlos und unverbindlich unsere neuesten Preislisten an. Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an Joysticks und Hardwarezubehör. Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsaufgabe.

Preishammer

Jurassic Park 56,99

Deutsche Version

Dogfight 62,99

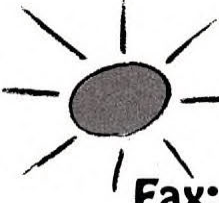
Deutsche Anleitung

Space Hulk 59,99

Deutsche Anleitung

Burntime 62,99

Deutsche Version



Superbillig & viele Sonderangebote

Tel.: 05 61/28 54 61

Telefonische Bestellannahme Montag - Freitag 10.00 - 18.30

Fax: 05 61/28 55 53 • Btx: Softdreams #

Softdreams GmbH • Postfach 103242 • 34032 Kassel



- 1869 67,- DV
- 1990 93er Edition 34,- DV
- 3D Construct. 2.0 115,- DV
- A-Train 72,- DV
- Construcion Set 42,- DV
- A.T.A.C. 78,- DH
- AA - War it skies 69,- DH
- Abandoned Places 2 62,- DH
- Adventure Coll. 57,- DH
- Air Support 73,- DH
- Air Warrior 67,- DV
- Airbus A 320 85,- DH
- Airbus A 320 Amer. 46,- DH
- Alien 3 48,- DH
- Alien Breed 2 27,- EV
- Alien Breed SE 92 69,- DH
- Amberstar 66,- DV
- Anstoss 49,- DV
- Apocalypse 57,- DV
- Aquatic Games 54,- DV
- Arabian Nights 65,- DH
- B 17 Flying Fortr. 75,- DV
- B.A.T. 2 37,- DV
- Ballistic Dlpoma. 23,- DH
- Bards Tale 3 60,- DH
- Bards Tale Constr. 56,- DH
- Battle Chess 2 67,- DH
- Battle Team 47,- DH
- Battleisle Data 2 79,- DV
- Bazooka Sue 59,- DH
- BC Kid 59,- DH
- Beavers 59,- DH
- Bills Tomato Game 69,- DH
- Birds of Prey 53,- DH
- Bitmap Brothers 1 71,- DH
- Black Sect 48,- DH
- Blastor 51,- DH
- Body Blows 48,- DH
- Body Blows Galact. 31,- DH
- Budokan 54,- DH
- Bug Bomber

- Bund.Man.Prof 2.0 69,- DV
- Burntime 66,- DV
- Campaign 71,- DV
- Mission Disk 1 44,- DH
- Castles 61,- DH
- Data Disk 29,- DH
- Castles o.Dr.Brain 35,- DV
- Championshh.Man.93 59,- DH
- Chaos Engine 54,- DH
- CheerEm up 4.0 34,- DV
- Chuck Rock 39,- DH
- Chuck Rock 2 47,- DH
- Chuck Y.Aft.2.0 23,- DH
- Cisco Heat 19,- DH
- Civilization 77,- DV
- Combat Air Patrol 61,- DH
- Combat Classics 60,- DH
- Comp.Pro Mini schw 29,- DH
- Mini transparent 35,- DH
- Mini Special Edit 36,- DH
- Star Mini tr/blau 38,- DH
- Standard schwarz 24,- DH
- Standard transpar 29,- DH
- Special Edition 29,- DH
- Star intransp/blau 37,- DH
- Conflict Europe 19,- DH
- Conquestador 65,- DV
- Date 38,- DV
- Crazy Cars 3 51,- DH
- Creepers 60,- DH
- Cruise f.a.Corpse 59,- DV
- Curse of Enchantia 59,- DH
- Cytron 62,- DH
- Daily Cov.Girl Pak 29,- DH
- Darkmere 73,- DH
- Darkseed 1.5 73,- DV
- Das Boot 36,- DH
- DSA 72,- DV
- Death Knig.o.Krynn 69,- DV
- Delivery Agent 37,- DV
- Deluxe P.4.5 AGA 186,- DV
- Der Patrizier 66,- DV
- Desert Strike 62,- DH
- Die Siedler 78,- DV
- Dogfight 75,- DV
- Doodlebug 39,- DH
- Dragon-S Lair 3 71,- DH
- Dream Team Com. 60,- DH
- Dune 36,- DV
- Dune 2 55,- DV
- Dyna Blaster 63,- DH
- Eishockey Manager 74,- DV

- Elvira 2 Jaws of C 39,- DV
- Elysium 63,- DV
- Emerald Mine 24,- DH
- Emerald Mine 2 29,- DH
- Emerald Mine 3 Pro 24,- DH
- Entity 59,- DH
- Epic 61,- DH
- Erben des Throns 67,- DV
- Eye of Beholder 1 68,- DV
- Eye of Beholder 2 79,- DV
- F 117A Nighthawk 66,- DH
- F 17 Challenge 27,- DH
- F-19 Stealth Fight 35,- DH
- Fallen Empire 83,- DV
- Fantastic Worlds 71,- DH
- Fire And Ice 47,- DH
- Flashback 60,- DV
- Flight of Intruder 32,- DH
- Formula One GP 39,- DV
- Galaxy Force 9,- DH
- Global Gladiators 54,- DH
- Goal! 51,- DH
- Gobliins 62,- DV
- Gobliins 2 69,- DV
- Goldrunner 2 9,- DH
- Gravity Force 27,- DH
- Greatest Comp. 55,- DV
- Gunship One GP 66,- DH
- Hannibal 68,- DV
- Hatrick! 64,- DV
- Heart of China 39,- DH
- Hexuma 79,- DV
- Hired Guns 66,- DH
- History Line 14-18 77,- DV
- HOI 55,- DH
- Hook 61,- DV
- Human Race Standal 59,- DV
- Humans 56,- DH
- Imperium 27,- DH
- Indiana Jones 4 79,- DV
- Intern.Open Golf 50,- DH
- Ishar 2 65,- DV
- Jack Nicklaus Golf 31,- DH
- Jaguar XJ 220 22,- DH
- Jonathan 79,- DV
- Jug 9,- DH
- Jurassic Park 54,- DV
- KGB 39,- DH
- Kings Quest 5 29,- DH
- Legend of Valour 79,- DV
- Legends o.Kyrandia 68,- DV
- Leisure S. Larry 5 67,- DV

- Lemmings 2 39,- DV
- Lethal Weapon 67,- DV
- Lion Heart 52,- DH
- Locomotion 57,- DH
- Lords of Power 71,- DH
- The Lost Viking 65,- DV
- Lathar Matthäus 60,- DV
- Latus 3 51,- DH
- Latus Compil.(1-3) 53,- DH
- M Tank Platoon 30,- DH
- Mad News 67,- DV
- Mad TV 66,- DV
- Maelstrom 74,- DV
- Manchester United 22,- DH
- McDonald Land 51,- DH
- Mega Collection 48,- DH
- Megalomania/Samur. 62,- DH
- Megamix 61,- DH
- Metallic Power 78,- DH
- Microp.Master Golf 39,- DH
- Might and Magic 3 65,- DV
- Monkey Island 2 79,- DV
- Monopoly 68,- DV
- Morph 49,- DH
- Mortal Kombat 55,- DH
- Napoleons 65,- DH
- Nick Faldo Golf 78,- DV
- Nigel Mansells WC 53,- DH
- Nitro 18,- DH
- No Second Price 56,- DH
- Omnicon 25,- DV
- On The Road 59,- DV
- One step beyond 48,- DH
- Onslaught 9,- DH
- Ork 22,- DH
- Oxerdrive 48,- DH
- P.P.Hammer 25,- DH
- Pacific Island 61,- DV
- Passing Shot 19,- DH
- Penhouse Hot Numb 36,- DV
- Penhouse Deluxe 53,- DV
- Perfect General 73,- DV
- Data Disk 42,- DH
- PGA Tour Golf Plus 62,- DH
- Courses 30,- DH
- Pinball Dreams 48,- DH
- Pinball Fantasies 57,- DH
- Pinball Wizard 18,- DH
- Piracy of Highseas 65,- EV
- Pirates! 34,- DH
- Pools of Darkness 67,- DV
- Populous 26,- DV

- Popul.+Promis.Land 39,- DH
- Populous 2 Plus 67,- DV
- Powermanger 61,- DH
- Data Disk 31,- DH
- Premier Manager 35,- DH
- Premiere 60,- DH
- Prince of Persia 32,- DH
- Project X 27,- DH
- Putty 50,- DH
- Quiwi 18,- DV
- Race Drivin 59,- DH
- Ragnarik 76,- DV
- Railroad Tycoon 39,- EV
- Rainbow Collection 27,- DH
- Reach f.t.skies 55,- DH
- Red Baron 39,- DH
- Risky Woods 56,- DH
- Robocop 3 61,- DH
- Robosports 67,- DH
- Rocket Ranger 19,- EV
- Rome AD 92 60,- DH
- Rules o.Engagement 26,- DH
- Secret Monkey Isl 69,- DV
- Sensi.Soccer 92/93 51,- DH
- Shadow o.t.Beast 3 39,- DH
- Shadowlands 29,- DV
- Shadowworlds 65,- DV
- Shoalin Warriors 9,- DH
- Shuttle 53,- DH
- Silent Service 2 76,- DH
- Sim Ant 78,- DV
- Sim City Archit.1 35,- DH
- Sim City Archit.2 35,- DH
- Sim City Deluxe 81,- DV
- Sim City Terr.Edit 35,- DH
- Sim Earth 77,- DH
- Sim Life 76,- DV
- Simon the Sorcerer 68,- DV
- Sindbad+Thr.o.Falc 19,- DH
- Skychase 19,- DH
- Sleepwalker 60,- DH
- Slip Stream 9,- DH
- Soccer Kid 61,- DH
- Space Crusade 29,- DH
- Space Dudes 9,- DH
- Space Hulk 9,- DH
- Space Legends 63,- DH
- Space Pilot 89 26,- DH
- Space Quest 1 39,- DH
- Space Quest 3 32,- DH
- Space Quest 4 59,- DV
- Special Forces 39,- EV

- Speedball 2 25,- EV
- Sports Collection 59,- DH
- Star Trek 70,- DH
- Starbyte N.2 Coll. 66,- DV
- Steel Empire 61,- DH
- Steigenbg. Hotelm. 50,- DV
- Street Fighter 2 53,- DH
- Super Tetris 70,- EV
- Superfrog 47,- DH
- Syndicate 68,- DV
- Tanglewood 9,- DH
- Team Yankee 29,- DH
- Teaswey Thomas 51,- DH
- Terminator 2 29,- DH
- Tetris 49,- DH
- The Grail 9,- DH
- Their Finest Hour 68,- DH
- Mission Disk 32,- DH
- Thunderhawk 39,- DH
- Transarctica 53,- DV
- Traps n Treasures 61,- DH
- Triple Action 2 32,- DH
- Trivial Pursuit 32,- DH
- Trolls 50,- DH
- Trolls Amiga 1200 48,- DH
- Turbo Trax 9,- DH
- Turrican 3 59,- DH
- TV Sports Football 19,- DH
- Ultima 5 39,- EV
- Ultima 6 39,- DH
- Uridium 2 59,- DH
- USS John Young 2 29,- DH
- Viking Fields 62,- DH
- Walker 60,- DH
- War in the Gulf 67,- DH
- Waxworks 60,- DV
- Whales Voyage 65,- DV
- Whales Voy. A 1200 65,- DV
- Willy Beamish 39,- DH
- Wing Commander 27,- EV
- Wing Commander DV 77,- DV
- Wizkid 62,- DH
- Wolfpack 25,- DH
- Worlds of Legend 55,- EV
- WWF Wrestling 29,- DH
- WWF Wrestling 2 62,- DH
- Yo! Joe! 54,- DH
- Zero 51,- DH
- Zool 39,- DH
- Zool 2 48,- DH
- Zool Amiga 1200 49,- DH

Versandkosten: Vorkasse (Check) DM 6,- • Nachnahme DM 9,- zzgl. (Zahlkartengebühr) ab 250,- DM frei • Ausland nur Vorkasse + DM 20,- • Express zusätzlich DM 8,- • Preisliste nur gegen frankierten Rückumschlag

Erläuterung: * Spiel bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar - Vorbestellung möglich ** Solange der Vorrat reicht - DH = Deutsche Anleitung/Handbuch - DV = Deutsche Version (Spiel in deutsch) - EV = Spiel + Handbuch auf Englisch

Händleranfragen erwünscht • Preisänderung und Irrtum vorbehalten • Kein Ladenverkauf

DUNGEON BLASTER III

SCHORSCH IS BACK!



1. Zähneknirschend legst Du also los, und tatsächlich hast Du den ganzen Stapel in gerade mal sieben Stunden abgearbeitet! Na prima, aber wie kommst Du jetzt, Schlag zwei Uhr morgens, nach Hause ins Heim für schwer erziehbare Joker-Mitarbeiter? Wird sich zeigen, und zwar bei der Nummer 27.

2. Was kümmert Dich so ein lächerliches Monster? Du beförderst das Vieh mit einem gekonnten Fußtritt ins himmlische Terrarium, wobei Du Dir auch noch den anderen Fuß verstauchst. Macht nix, schließlich verfügst Du noch über zwei gesunde Hände, die für grobe Arbeiten wie z.B. Gehen bestens geeignet sind. 5 Hitpoints abziehen und weiter bei 22.

3. Du stößt auf einen weiteren, mit Schienen ausgelegten Stollen. Das Rumpeln stammt von einer mit Gestein vollbeladenen Lorenbahn; auf die Lok hat jemand „Zeche zum fröhlichen Zecher“ gepinselt. Also, hier bist Du gaanz falsch – ab zur Nummer 14.

4. Ausweg gibt's in dieser ausweglosen Situation keinen, also

futterst Du erst mal in Ruhe 'ne Tobler-Ohne und suchst dann nach einem Umweg. Prompt findest Du einen, den sogenannten Lüftungsschacht. Du drohst dem Gitter damit, in einen solchen einzubrechen, und das Gitter ist vernünftig genug, Beschädigungen von Bahneigentum vermeiden zu wollen – es gibt den Weg frei auf 40.

5. Ein schweres Schicksal! Jahr um Jahr krabbelst Du durch endlose Schächte, manchmal erblicken Dich Fahrgäste der S-Bahn für einen kurzen Moment durch ihre hellerleuchteten Fenster. Sie wenden sich schaudernd ab und murmeln: „O Gott, ich habe den Kriechenden Holländer gesehen – das soll ja angeblich Unglück bringen!“ Zwar bist Du jetzt eine Sagengestalt, doch in

diesem sagenhaften Abenteuer hast Du nichts mehr verloren, sorry.

6. Du kannst an der Wand nichts Besonderes entdecken. Wirst wohl die Füße (oder Hände, hähä) bemühen müssen. Ab nach 26.

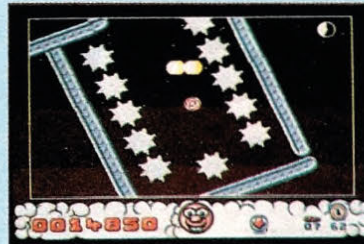
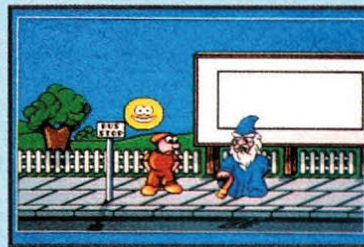
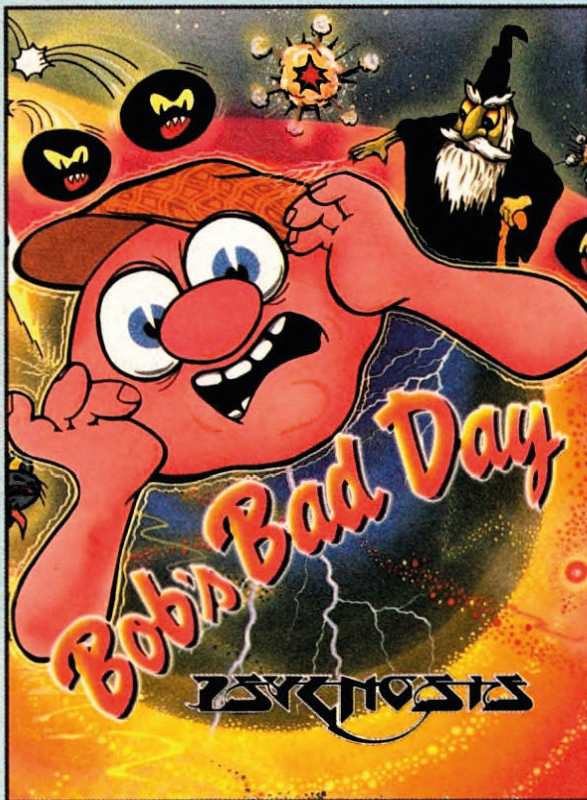
7. Da steht sie brav auf ihrem Platz, Deine geliebte Hondo Jahrgang 1949 – jahrzehntlang hast Du sie für eine Gelegenheit wie diese gehegt und gepflegt! Dir wird warm ums Herz, und Du schwingst Dich auf das Roß, um damit heimzutuckern, immer Richtung Nummer 13.

8. Während Du den Kerl noch entgeistert anstarrst, öffnet das Mädelschen versuchsweise ein Auge und murmelt mit schweizerischem Akzent: „Mark & Tauchtmix is' eine Schieß-Firma!“ Zum Glück entdeckst Du auf der gegenüberliegenden Seite des Raumes eine weitere Tür, hinter der leises Rumpeln zu hören ist. Bloß weg von den Verrückten und schnell zur 19.

9. Keine Taschenlampe? Da mußst Du würfeln! Wer eine Eins oder Zwei hat, liest bei 42 weiter, die übrigen begeben sich zur 53.

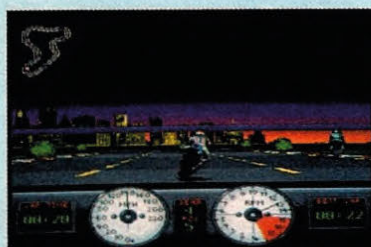
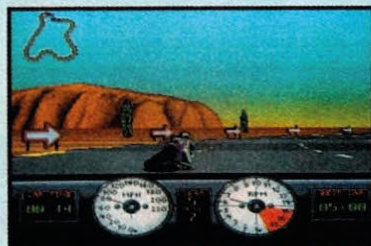
DURCHGEDREHTE ZAUBERER UND ABGEFAHRENE REIFEN — ODER UMGEKEHRT

(Wir wünschen gute Uterhaltung!)



BOB'S BAD DAY

Jeder hat mal einen schlechten Tag. Heute ist Bob dran. Dabei könnte alles so schön sein — wenn sich Bob nicht mit diesem humorlosen Zauberer angelegt hätte. Er hat aber. Und jetzt ist er am Rumkugeln. Allerdings weniger vor Lachen, sondern mehr aus Notwendigkeit. Ohne seine Beine bleibt ihm nämlich nichts anderes übrig. Und weil wir Sie in die Rolle von Bob schlüpfen lassen, dürfen Sie sich auf die Suche nach Bobs Beinen machen. Dazu hat unser Zauberer eine schnelle, verrückte Abenteuerwelt erschaffen. Wir wünschen einen schönen Tag!



PRIME MOVER

Motorrad-Spezialist gesucht. Sollte fünf verschiedene Zweiräder beherrschen, weltweit einsatzbereit sein, um schwierigste Strecken zu befahren. Wir erwarten unbedingten Willen zum Sieg, ausgeprägtes fahrisches Können unter den verschiedensten Bedingungen und starke Nerven in jeder Schräglage. Fähigkeiten und Kenntnisse sind im Simulator PRIME MOVER unter Beweis zu stellen. Talentierte Anfänger im internationalen Rennzirkus werden von uns aufgebaut. Bewerbungen nimmt der Fachhandel gern entgegen.

Available now for your Amiga

Was würdet Ihr lieber machen: Geburtstag feiern oder Charts auszählen? Feiern? Verständlich, mir geht's genauso. Bloß habt Ihr heute nicht Geburtstag, sondern der Joker – und trotzdem durfte ich die Charts auszählen!

Während ich also schufte und der Rest der Redaktion feiert, dürften bei Software 2000 die Sektkorken knallen: Nicht nur, daß ihr „Eishockey Manager“ nun mit deutlichem Abstand an der Spitze der Top Twenty liegt, bei den erfolgreichsten Top Twenty-Games des letzten Jahres („Die großen 10“) stellt neuerdings ihr „Bundi“ den Spitzenreiter! Fast ebenso erstaunlich, daß sich an Leisuresofts Verkaufsfrent satte 11 Games vom letzten Monat in die aktuelle Liste hinüberretten konnten...

Staunen könnte man auch über die Spielesammlung unserer französischen Nachbarn in den „Special Charts“, während ein Blick auf die persönlichen Software-Fein-

de unserer beiden neuen Verlagsgrazien eher ernüchternde Wirkung haben mag – was da so ans Tageslicht schleimt, ist wahrlich geeignet, den Sekt sauer werden zu lassen! Und damit Ihr schon mal wißt, wer im Dezember den Soft-Müll auf diese Seiten kippt, sei hiermit verraten, daß sich im Advent das Verwaltungsmädel Christine und Karl-Assistent Ulli als Umheftverschmutzer betätigen. Gut zu wissen, daß wir dann auch Erfreulicheres präsentieren werden, etwa eine Zusammenstellung der besten erhältlichen Games von kleineren englischsprachigen Herstellern. Noch besser (und noch erfreulicher), daß jetzt und hier wieder drei geniale

Programme verlost werden, nämlich:

- 1 x Whale's Voyage für A1200
- 1 x Eye of the Beholder 2
- 1 x Utopia Data Disk

Dafür wollen wir aber was sehen, also Hosen runter! Nehmt das bloß nicht zu wörtlich, denn die Hosen sollt Ihr nur herunterlassen, was Eure aktuellen Lieblingsgames betrifft. Teilt sie uns auf einem Kärtchen mit und schreibt ruhig auch dazu, welche Siegesprämie Ihr gerne hättet, falls wir ausgerechnet Eure Postkarte aus allen Einsendungen fischen sollten. Beim Stichwort „Siegesprämie“ wäre übrigens ein herzhafter Tusch für

Hans Diewald aus Vilshofen fällig, handelt es sich beim Reisewald doch um eine edle Spende des besagten Herrn. Also Hansi: Tatata-taaaaaa!!!

Nun fehlt zwar mit unserer Adresse noch das Allerwichtigste, aber wenn ich schon nicht feiern darf, warum sollt Ihr dann gewinnen? Weil Ihr mehr seid? Weil letztlich Ihr meinen Lebensunterhalt bezahlt?? Weil sonst Brork die Keule schwingt??? Schon gut, hier kommt sie:

Joker Verlag
„Up & Down“
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

UP & DOWN

DIE ERHÄLTLICHEN TOP-GAMES AUS FRANKREICH



1. CRUISE FOR A CORPSE (Delphine) 90%
2. FLASHBACK (Delphine) 86%
3. B.A.T. 2 (UBI Soft) 85%
4. ANOTHER WORLD (Delphine) 81%
5. TRANSARCTICA (Silmarils) 77%
6. GOBLIINS 2 (Coktel Vision) 72%
7. ISHAR 2 (Silmarils) 72%
8. NICKY 2 (Microids) 68%
9. WEEN (Coktel Vision) 68%
10. NICKY BOOM (Microids) 64%

DIE GROSSEN 10



1. (2) BUNDESLIGA MANAGER PROF. 37
2. (1) MONKEY ISLAND II 35
3. (3) INDIANA JONES IV 29
4. (6) WING COMMANDER 10
5. (5) PINBALL DREAMS 9
6. (9) EISHOCKEY MANAGER 9
7. (4) MONKEY ISLAND 6
8. (7) MAD TV 5
9. (8) LOTUS III 4
10. (-) POPULOUS II 2

TOP SELLER DES JAHRES



1. (6) WING COMMANDER
2. (2) HISTORYLINE
3. (3) PINBALL FANTASIES
4. (4) INDIANA JONES IV
5. (7) LEMMINGS 2
6. (1) DER PATRIZIER
7. (8) EISHOCKEY MANAGER
8. (-) SENSIBLE SOCCER 92/93
9. (-) STREET FIGHTER 2
10. (10) LOTUS III

PERSONAL HIT SHIT

Dorli

1. DIGITAL DUNGEON
2. JUNGLE BOY
3. SHUTTLE
4. AIR WARRIOR
5. BRAVO ROMEO DELTA



Waltraud

1. OMAR SHARIF'S BRIDGE
2. FLY HARDER
3. DICK TRACY
4. TEN-GAI
5. SHUTTLE



TOP TWENTY



1. (5) EISHOCKEY MANAGER
2. (1) INDIANA JONES IV
3. (3) BUNDESLIGA MANAGER PROF.
4. (17) CHAOS ENGINE
5. (2) WING COMMANDER
6. (4) MONKEY ISLAND II
7. (11) CIVILIZATION
8. (9) PINBALL FANTASIES
9. (10) LIONHEART
10. (6) MAD TV
11. (-) FLASHBACK
12. (7) SENSIBLE SOCCER
13. (14) LEMMINGS 2
14. (16) LOTUS III
15. (20) GOAL!
16. (13) DESERT STRIKE
17. (8) HISTORYLINE
18. (12) STREET FIGHTER 2
19. (-) SYNDICATE
20. (-) WHALE'S VOYAGE

TOP SELLER



1. (3) SYNDICATE
2. (-) YO! JOE!
3. (1) WING COMMANDER
4. (4) GOAL!
5. (6) FLASHBACK
6. (2) DUNE 2
7. (8) GUNSHIP 2000
8. (15) STREET FIGHTER 2
9. (-) GLOBAL GLADIATORS
10. (-) WOODY'S WORLD
11. (14) BUNDESLIGA MANAGER PROF.
12. (9) EISHOCKEY MANAGER
13. (-) NAPOLEONICS
14. (-) F17 CHALLENGE
15. (-) ALIEN BREED SPECIAL
16. (-) LEMMINGS 2
17. (-) NIPPON SAFES INC.
18. (-) HISTORYLINE & CD
19. (7) ISHAR 2
20. (16) BATTLE ISLE DATA 2



CRACK

Wie schon vor längerer Zeit angedroht, plaudert unser Szene-Maulwurf Dr. Freak heute ein paar zusätzliche Infos über das neue Softwaregesetz, die Konsolenszene und weitere Insidernews von allgemeinem Interesse aus!

Daß unser Urheberrecht seit einigen Monaten auch Computerprogramme in seinen Schutzbereich aufgenommen hat, wißt Ihr bereits. Aber was heißt das für den Privatmann? Es bedeutet vor allem, daß ihm das Anlegen einer Sicherungskopie nun erst mal grundsätzlich verboten ist! Freilich kennt diese herbe Regel ihre Ausnahmen, die erste wäre: Der Hersteller erlaubt es. Ausnahme zwei: Der Hersteller ist zwar bockig, aber „die Erstellung einer Sicherungskopie ist für die Sicherung künftiger Benutzung erforderlich“, wie es Paragraph 69 d Absatz II des neugefaßten Gesetzes so un-nachahmlich formuliert. Doch was hier auf den ersten Blick so eindeutig erscheint, ist auf den zweiten ganz schön zweideutig...

Bei der Auslegung dieser Bestimmung muß man nämlich zwei Erfahrungstatsachen ins Kalkül ziehen: Der Gesetzgeber nimmt es immer ziemlich genau mit dem, was er sagt bzw. schreibt – und er hat nicht die geringste Ahnung von der seltsamen Welt der Bits & Bytes. Demnach dürfte man wirklich nur *eine* Sicherungskopie machen, die unbedingt *erforderlich* ist. Soweit zur Genauigkeit, in puncto Praxisnähe tauchen spätestens dann Probleme auf, wenn Festplattenbesitzer ein Backup machen wollen – und damit die Programme auf ihrer Harddisk ja bereits zum zweitenmal sichern. Keine Ahnung, wie engstirnig oder großzügig die Gerichte diese Vorschrift zukünftig interpretieren werden, man kann nur hoffen, daß sie eine vernünftige Lösung finden. Am Alpenrand sei vermerkt, daß seit März dieses Jahres in Österreich eine ganz ähnliche Rechts-

lage herrscht, die guldernen Zeiten für Raubkopierer sind inzwischen also auch bei unseren Nachbarn Vergangenheit.

Von der Theorie zu zwei Fällen aus der (internationalen) Praxis: Ein Gericht in Melbourne verurteilte den 23jährigen Australier, der im Februar 1990 den NASA-Rechner einen Tag lang lahmgelegt hatte, zu 300 Stunden gemeinnütziger Arbeit, die für sechs Monate zur Bewährung ausgesetzt wurden. Auch in England stand ein 19jähriger Hacker vor Gericht, der u.a. in die Computeranlage des Weißen Hauses, der Financial Times-Redaktion und last not least des Zoos in Tokio eingedrungen war. Zur allgemeinen Überraschung endete das zweiwöchige Verfahren mit einem Freispruch, weil der junge Mann keinerlei (menschliche) Freunde habe und von einer geradezu „pathologischen Besessenheit“ gegenüber Computern befallen sei. Und nach Ansicht der englischen Richter ist so was der Abhängigkeit von Heroin gleichzusetzen...

Nun zu etwas völlig anderem: Die Konsolen-Piraten werden immer professioneller und statten ihre Cracks jetzt oft auch mit Trainern aus; per Cross-Assembler werden sogar auf dem PC erstellte Intros eingebaut. Ja, es gibt schon Boards, die garantieren, wirklich jedes neue Super Nintendo-Modul zu bekommen – der seit „Super Mario All Stars“ eingebaute Kopierschutz stellt dabei scheinbar kein großes Hindernis dar. Dadurch sind auch die Verkaufszahlen jener Hardware-Module sprunghaft angestiegen, die man zum Abspielen der (auf Disk vorliegenden) Raubkopien benötigt. Interessanterweise finden diese

Geräte vor allem in Deutschland reißenden Absatz – allerdings fast nur unter dem Ladentisch, weil keiner so genau weiß, ob die Dinger jetzt (noch) legal sind oder nicht. In Amerika ist die Rechtslage ebenfalls reichlich unklar, aber „sicherheitsshalber“ hat das FBI dort schon mal (angeblich auf das Betreiben von Sega und Nintendo hin) die Lagerbestände der Vertrieber beschlagnahmt.

In der Abteilung Absonderliches & Rätselfhaftes stoßen wir auf das Raubkopieren von Büchern, das in digitaler Form anscheinend langsam wieder populär wird: Sowohl den medizinischen Aufklärungsreport „Bittere Pillen“ als auch die „Hitchhiker“-Trilogie von Douglas Adams gibt's inzwischen illegal auf Disk. Schließlich und endlich sollt Ihr noch die neueste Heldentat unserer geliebten „Tanja“ erfahren, die mit ihren sattsam bekannten Serienbriefen seit Jahr und Tag die Leute traktiert. Auch unseren Leser Oliver C. hat sie kürzlich in kaum verhüllter Form zum Austausch von Raubkopien aufgefordert – die Adresse hat sie aus einer Kleinanzeige, in der er seinen Amiga zum Verkauf anbot! Fehlt nur noch, daß sich der Lockspitzel demnächst auch auf die Todesanzeigen stürzt...

Befürchtet voller Grauen Euer

DR. FREAK

EIN STRATEGISCHER MEILENSTEIN ROLLT AUF EUCH ZU!



**JOKER-VERLAG
PRÄSENTIERT:
SONDERHEFT**

DM	8,50
ÖS	68,00
SFR	8,50
HFL	9,90
LIT	8.200
Sonderheft Nr. 5	

Nr.5

STRATEGIE

DIE BESTEN COMPUTERSPIELE ALLER ZEITEN

J
O
K
E
R

S
O
N
D
E
R
H
E
F
T

S
T
R
A
T
E
G
I
E

**FÜR AMIGA, PC
ATARI ST UND C 64!**

STRATEGISCH...

**130 STRATEGICALS
IM TEST!**



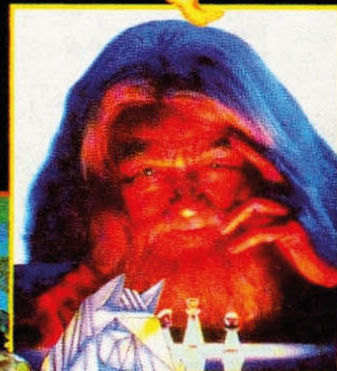
BATTLE ISLE

☆☆☆
zu gewinnen!



TAKTISCH...

**JEDE MENGE TIPS,
TRICKS UND
LÖSUNGEN!**



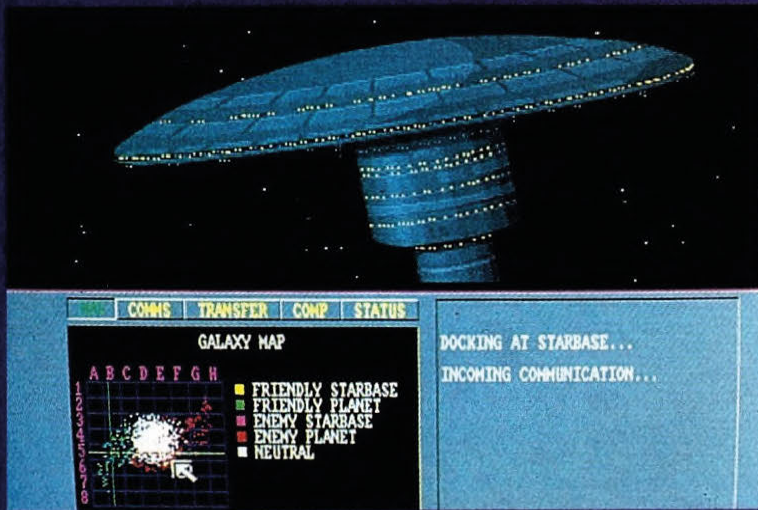
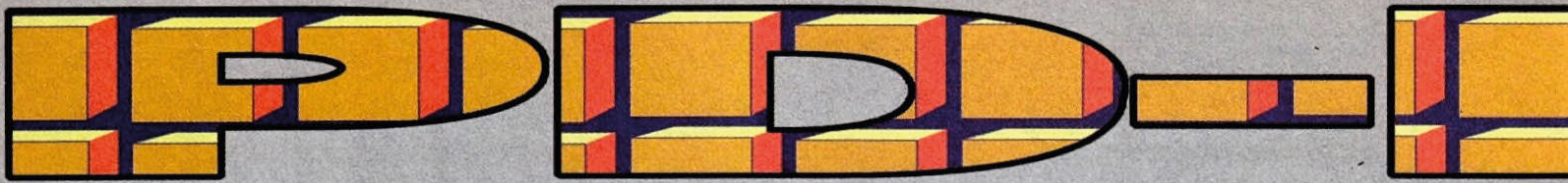
GUT!

**ENTSTEHUNGSGESCHICHTEN,
PREVIEWS, NEWS,
INSIDER-INFOS UND
EXCLUSIV-FOTOS!**

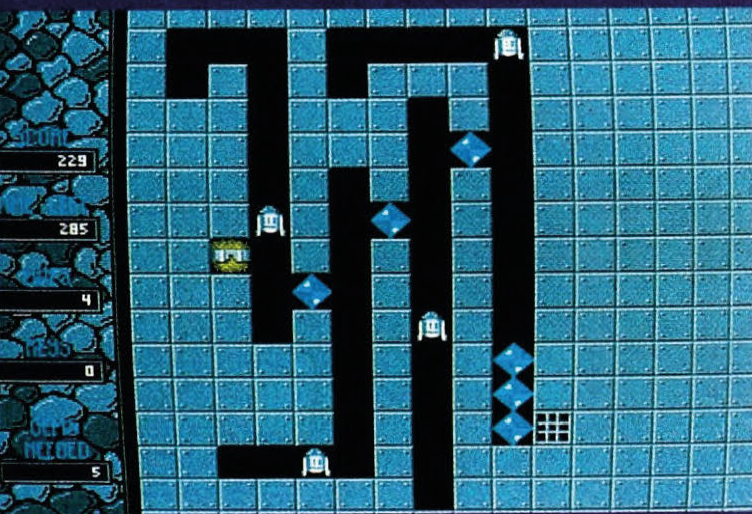


**DAS UMFASSENDE GESAMTWERK
ZUR COMPUTER-STRATEGIE:
ZUM LESEN, SAMMELN
UND NACHSCHLAGEN**

JETZT NEU AM KIOSK!



Für Sternenflieger: Captain Starfleet



Für Kellerkinder: Mr. Brownstone



Für Umweltschützer: Grau oder Grün 2.0

Treue Leser kennen Udo Drükes bildhübsche Beiträge zur Joker Galerie – jetzt sollt Ihr den vielseitigen Mann von einer weiteren Seite kennenlernen: Seine eigenhändig erstellte Nordlicht-Serie hat nämlich nicht nur dem Auge viel zu bieten!

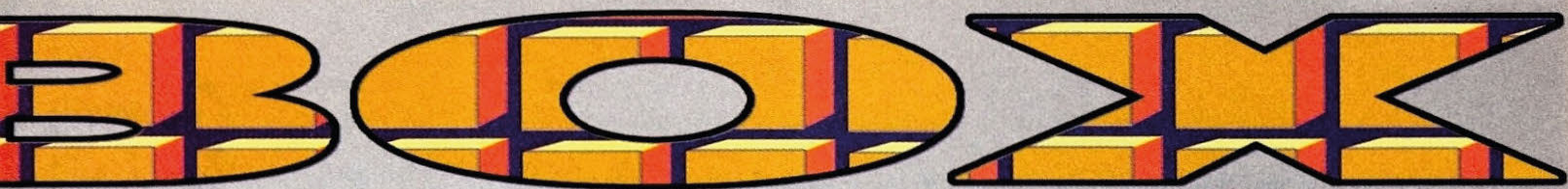
Die Disk mit der Aufschrift **Spiele 10-8** hält schon mal ein feines Betätigungsfeld für Fans komplexer Weltraum-Strategicals bereit: Bei **Captain Starfleet** harren (fast) unendliche Weiten der Erforschung, die Sternenkarte umfaßt immerhin mehrere hundert Planeten. Auch wenn die meisten davon unbewohnt sind, bleibt doch einiges zu tun; man trifft auf Menschen-Kolonien, fiese Aliens oder gefährliche Meteoritenstürme, bei denen man in einer Actionsequenz sein Können als Raumpilot unter Beweis stellen kann. An Abwechslung mangelt es also nicht, und die Präsentation mit 3D-Sternenflügen, netten Zwischengrafiken, hörenswerter Musikbegleitung und gelungener Maussteuerung ist ohnehin vom Feinsten. Traumschiff Entenmais in der PD-Fassung sozusagen...

Ein paar Nummern weiter, auf der **Spiele 11-3**, werden dann die Grübel-Aktionisten mit einem „Boulder Dash“-Klon feinsten Kajüte bedient. Anders als beim Original steuert man hier keinen Bergarbeiter, sondern eine Art Maulwurf durch unterirdische Gänge, sonst blieb alles beim alten: Man sammelt Türschlüssel auf, geht feindlichen Biestern aus dem Weg oder tüftelt solange an Schaltern und Toren herum, bis der Weg zum Ausgang endlich frei ist. Es fehlen weder Sammel-Diamanten noch launige Knobeleien unter Zeitdruck, und so spielt sich **Mr. Brownstone** alles in allem recht spaßig. Das Gameplay ist halt

einfach zeitlos gut, zumal die Programmierer Schwierigkeitsgrad und Steuerung fein hinbekommen haben. Okay, die Grafik ist herzlich farblos, und Sound-FX sind Mangelware, doch dafür läßt sich das Game auf die Festplatte nageln, und ein Paßwortsystem sorgt für Wühl-Erfolge – warum also nicht mal reinbuddeln?

Dem Erhalt der Natur ist die **Spiele 11-5** gewidmet, weshalb der Spieler in **Grau oder Grün 2.0** sein Bildschirm-Ego per Maus-/Iconsteuerung durch die aus der Vogelperspektive gezeigte Landschaft steuert, um Marienkäfer zu retten, Müll in Sammelcontainer zu werfen, Windräder in Betrieb zu setzen und dergleichen gute Werke mehr zu tun. Dabei sollte er dreckigen Autobahnen und strahlenden Atomkraftwerken tunlichst nicht zu nahe kommen, andernfalls droht (fast wie im richtigen Leben...) Verlust von Lebensenergie. All das vermag aufgrund der großen und bei jedem Spielstart neu gestalteten Welt recht lange zu unterhalten, auch herrscht kein Mangel an Optionen: Man darf sein wahlweise weibliches oder männliches Sprite taufen, sich für eines von zwei Musikstücken entscheiden, die Highscoretabelle speichern und vieles mehr. Daneben gibt's noch eine tolle Optik sowie eine tadellose Steuerung, so daß sich die paar Shareware-Märker durchaus bezahlt machen.

Weniger friedliebend geht's auf der **Spiele 11-6** zu, schließlich



ist bei **Blaster** hektische Welt-raum-Action à la „Galaxians“ angesagt. Wie anno dunnemals steuert man seinen Raumer am unteren Bildrand entlang, während von oben, von den Seiten und manchmal auch von unten Dutzende von Gegnern anstürmen. Dabei beeindruckt manche der Vorbeiflieger durch imposante Größe, andere lassen ganze Batterien von Projektilen auf den Spieler los. Der jedoch ist den Attacken nicht ganz hilflos ausgeliefert: Die Standardwumme läßt sich durch Extra-Icons zur schlagkräftigen Autofeuer-Megawaffe ausbauen, und der Schwierigkeitsgrad ist in drei Stufen variierbar. Als Zugabe wurde noch ein kleiner Tetris-Klon eingebaut, ansonsten darf man sich auf nicht eben bunte, dafür aber pfeilschnelle Grafik sowie „bombige“ Sound-FX freuen. Also genau das richtige, um sich mal ein bißchen abzureagieren.

Wieder zwei Nummern später, auf der **Spiele 11-8**, wird ebenfalls munter geballert; bei **Zerberk** kommen die Fans des Uralt-Spielautomaten „Berzerk“ auf ihre Kosten – nomo est omo, wie Tante Klementine immer sagt. In dieser nahezu originalgetreuen Umsetzung steuern bis zu vier Spieler ihren Kämpfer abwechselnd durch ein Labyrinth voller Robbis, die es durch gezielten Beschuß zu erledigen gilt. Zu Beginn geben die Blechkumpels noch gute, weil kaum bewegte Ziele ab, aber in späteren Abschnitten wird's haarig: Da sind die Wände bei Berührung tödlich, und wahre Robot-Horden fallen gleichzeitig über den Helden her; nur gut, daß immer wieder Fragezeichen bereitliegen, die bei Anschuß alle Gegner vom Screen fegen. Wie gesagt, die Grafik sieht höchst „original“ aus, und Sound gibt's kaum, aber für ein paar gepflegte

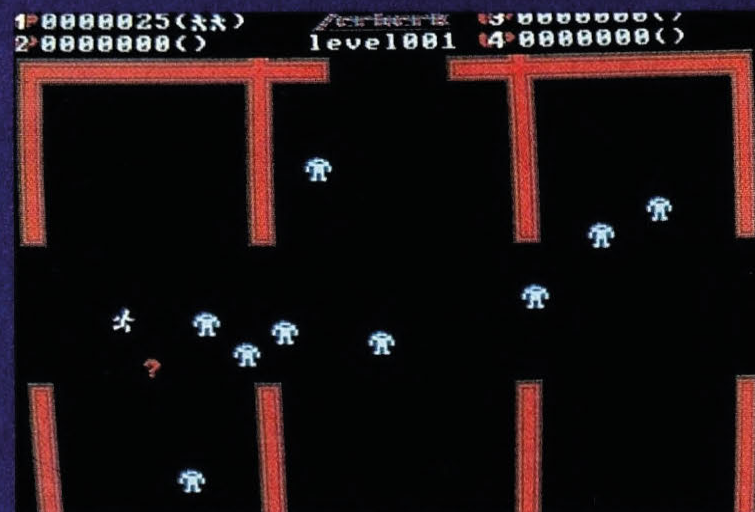
Ballerrunden ist das Teil allemal gut.

Unser heutiges Schlußlicht im Nordlicht stellt die Folge **Spiele 12-3**, wo versierte Zocker ihr Wissen unter Beweis stellen dürfen – genau, **Amiga-Quiz** ist eine Art „Trivial Pursuit“ rund um Amiga-Games! Spieltechnisch geht das so vor sich: Der Rechner stellt Fragen wie z.B. „Wie viele Disketten hat das Game XY?“ und gibt zugleich vier mögliche Antworten vor, von denen eine per Mausklick ausgewählt wird. War's die falsche, macht sich das Programm durch akustische Signale wie Klospülung oder fieses Gekicher bemerkbar, während sich andernfalls aus dem zunächst schwarzen Hintergrund allmählich ein Digi-Bild schält. Der Fragenkatalog ist umfangreich genug für einige Stunden Solo-Spaß, ein Mehr-Spieler-Modus fehlt leider. Das ist schade, denn vor befreundeten Mitwissern hätte man mit seinen Fachkenntnissen halt viel besser angeben können...

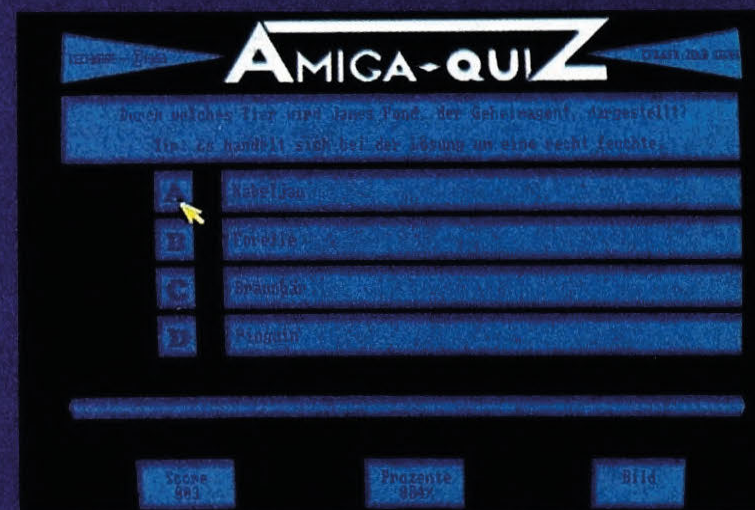
So, bei dieser Auswahl war wirklich für jeden Geschmack etwas dabei, stimmt's? Und damit auch jeder Geldbeutel mithalten kann, will das Nordlicht-Team nur drei Marker pro Disk haben, dazu kommen noch Versandkosten in Höhe von vier Mark. Übrigens laufen die Programme auf praktisch allen Amigas, lediglich „Captain Starfleet“ stellt sich am A600 bzw. A1200/4000 etwas zickig an, wogegen sich „Mr. Brownstone“ gerade auf schnellen Rechnern nahezu unspielbar flott durchs Erdreich wühlt. (rl)



Für Ballerknaller: Blaster

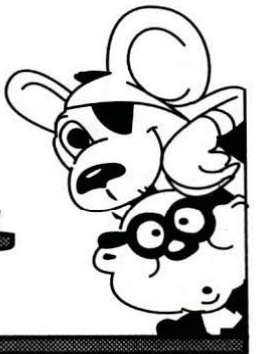


Für Irrläufer: Zerberk



Für Besserwisser: Amiga-Quiz

Joysoft



AMBER MOON

dt.

99.90

F 117 A

*

79.90

DOG FIGHT

dt.

79.90

ELITE 2

*

89.90

DU KANNST NICHT MAL KAUFEN ÜBER 1000 VERSCHIEDENE ARTIKEL. FORDERE JETZT DEN NEUEN SUPER KATALOG AN!

KUCK MAL IN JEDEM LADEN STEHEN COMPUTER, DIE DIR SICHER SCHNELL DIE AUSWAHL ERLEICHTERN

ICH BIN DER 1. IM VERSAND KANNST DU DEIN PROGRAMM VORBESTELLEN. DAMIT HAST DU'S SCHNELLER ALS DIE MEISTEN.

HILFE! ? HAST DU PROBLEME? RUF SOFOR UNSERE HOTLINE AN 0221 446981

GROSS HANDEL AB SOFORT JEDE MENGE IMPORTE AUS USA+ENGLAND

VERSANDKOSTEN BIS 200 DM VK: 9DM AB 200 DM VK: FREI UPS VK: +6 DM EILPOST VK: +8DM VORKASSE VK: 4DM AUSLAND VK: 15 DM NUR POSTAL

AMIGA 500-3000	
A.T.A.C. **	79.90
Airbucks 1.2 dt	64.90
Airforce Commander **	64.90
Alfred Chicken **	54.90
Allen 3 *	49.90
Allen Breed 2 *	54.90
Anetoss dt	74.90
Apocalypse **	54.90
Battletoads *	69.90
Beavers **	54.90
Blaaster **	54.90
Body Blows Galactic *	54.90
Burntime dt	79.90
Combat Air Patrol **	69.90
Creepers **	54.90
Die Siedler dt *	89.90
Darkmire **	74.90
Donk **	59.90
Elysium dt *	79.90
Football Manager 3 **	79.90
Gateway **	84.90
Global Gladiators **	54.90
Hamtrick **	79.90
Ishar 2 dt	64.90
Jurassic Park **	69.90
Matthias Fußball **	69.90
Mortal Kombatt **	64.90
Overdrive **	54.90
Penh Hot N. Deluxe **	64.90
Prime Mover *	64.90
Ragnarok **	79.90
Sim Life dt	94.90
Soccer Kid **	69.90
Space Crusade 2 *	69.90
Space Hulk **	79.90
St. Thomas **	79.90
Super Hero **	69.90
Trolls 2 *	69.90
Tornado *	79.90
Turrican 3 **	59.90
Uridium 2 **	69.90
War in the Gulf dt	79.90
Zool 2 **	54.90

1200er	
Airbucks 1.2 dt	69.90
Allen Breed 2 *	64.90
Anstoß dt	79.90
Burntime dt	79.90
Civilisation dt	79.90
Ishar 2 dt	64.90
Jurassic Park	69.90
Sim Life dt	94.90
Soccer Kid *	69.90
Star Trek *	79.90
Syndicate dt *	79.90
Transarctica dt	69.90
Twilight 2000 *	64.90
Wing Commander *	69.90
Wizardry 7 *	89.90
Whales Voyage dt	69.90
Zool 2 **	54.90

HÄNDLERANFAGEN ERWUNSCHT

**GOTTESWEG 159
50939 KÖLN
0221 425566**

**MATTHIASSTR. 24
50676 KÖLN
0221 239526**

**MÜNSTERSTR. 11
53111 BONN
0228 659726**

**PEMPELFORTER 47
40211 D'DORF
0211 364445**

**FAHRGASSE 87
60311 FURT
069 280170**

**BLONDEL STR. 10
52062 AACHEN
0241 406912**

**KAISERSTR. 54
53721 SIEGBURG
02241 68045**

**BALD AUCH IN:
ESSEN**

**BALD AUCH IN:
KOBLENZ**

**VERSANDANSCHRIFT:
DÜRENER STR. 394
50935 KÖLN
TEL: 0221/4301047
FAX: 0221/4302157
BTX: JOYSOFT**

JETZT NEU:

**MACINTOSH SOFTWARE
SOFORT NACHFRAGEN**

JETZT NEU:

**CLUEBOOKS USA IMPORT
SOFORT NACHFRAGEN**

Super Preis

4D Sport Driving **	29.90
Abandoned Places 2 dt	29.90
Addams Family **	24.90
Ammice (Peygnosis)	24.90
Aquatic Games **	39.90
Atomino **	29.90
Austerlitz	19.90
Bane of Cosmic F. dt	29.90
Battlechess 2 **	39.90
Bonzanza Bros. **	24.90
Captive **	34.90
Carl Lewis Challenge **	29.90
Centerbase dt	29.90
Chaos Engine **	39.90
Chaos Strikes Back **	29.90
Chips Challenge **	19.90
Chuck Rock 2 **	34.90
Cisco Heat	14.90
Curse of Entichantia	39.90
Deja Vu 2	29.90
Dennis ** (Katake)	19.90
Dynablaaster **	39.90
Euro Soccer **	24.90
Eye of Beholder 1 dt *	44.90
F-16 Falcon **	29.90
F-16 Mission 1 **	24.90
Fate Gates of Dawn *	44.90
First Samurai **	34.90
G-Loc **	29.90
Hard Nova **	29.90
Harpoon 1.21	39.90
Hook **	19.90
Humans	39.90
Humans St. Alone	34.90
Invest dt	19.90
Ishar **	29.90

Super Preis

Ishar 1200er dt	34.90
Jack Niklaus Golf	24.90
Jack N. Golf + Course	29.90
Knightmare	29.90
Knight of the Sky **	39.90
Legend of Fairhall dt	44.90
Legend o. Kyandia dt	39.90
Lethal Weapon 3 **	39.90
Loom dt	44.90
Lords of Doom dt	19.90
Lord of the Rings dt	29.90
Lotus 3 **	29.90
Mad TV dt *	44.90
Max Compilation	29.90
MC Donald Land **	29.90
Megatraveller 1 dt	29.90
Megatraveller 2 dt	39.90
Megafortress	29.90
Microprose Golf **	39.90
Midwinter 2 **	39.90
Might & Magic 3 **	39.90
Nigel Mansell **	19.90
Nigel Mansell **1200er	29.90
Pacific Island dt	39.90
Parasol Stars **	19.90
Pool **	29.90
Premiere Manager **	39.90
Prince of Persia 1	24.90
Projekt X	29.90
R-Type	19.90
Raving Mad **	29.90
Rings of Medusa 1 dt	19.90
Robocop 3 **	29.90
Roboport	29.90
Shadowlands **	29.90
Sensible Soccer 92/93 **	29.90

Super Preis

Sink or Swim **	44.90
Space 1889	29.90
Space Quest 1 **	29.90
Spectral Forces	39.90
Spherical	19.90
Spirit of Adventure dt	19.90
Starbyte S. Soccer dt	19.90
Steel Empire **	39.90
Stellar 7	29.90
Super Heroes Comp. **	29.90
Super Space Invaders **	24.90
Super Tetris	29.90
Team Yankee **	29.90
The Adventure Comp. **	29.90
Traders **	29.90
Transworld dt	19.90
Treasures o. L. Savage F.	29.90
TV Sports Boxing	39.90
TV Sport Football	29.90
Utopia **	29.90
Virgin Compilation **	49.90
Vision dt	29.90
Vroom + Data **	29.90
Waxworks dt	39.90
Welltris	24.90
Wizkid **	29.90
Xenon	24.90
Zool **	39.90

** deutsche Anleitung dt. komplett Deutsch alle Angaben ohne Gewähr Abgabe solange Vorrat reicht T-Shirts ab 29.90 Lemmings 1 Lemmings 2 Streetfighter vorne o. hinten

FLIGHT MONKEY SIM. 2 ISLAND 1

39.90

49.90

**BLITZ BESTELLUNG
Da geht die Post ab.....**

1. Kostenloser Software Katalog über 1000 SUPER Titel mit und GENIALEN Beschreibungen	<input type="radio"/> Teillieferung <input type="radio"/> Eilpost, in 24 Std. haben und genießen Keine Versandkosten ab einem Rechnungsbetrag von 200 DM <small>Habt ihr noch Fragen ? Dann ruft unter der Nummer 0221/4301047-49 an</small>
2. _____	
3. _____	NAME STRASSE PLZ, ORT TELEFON
4. _____	
5. _____	
6. _____	
7. _____	
8. _____	



HUNDE WOLLEN EWIG FLIEGEN!

DER WETTBEWERB FÜR HIMMELSTÜRMER



Wenn zwei Flughunde miteinander kämpfen, ist das noch lange kein „Dogfight“ – schon weil die ungewöhnliche Fledermausart immer seltener wird, während wir von dem ungewöhnlichen MicroProse-Flugi genügend Exemplare haben, um sie unter Euch zu verlosen!

Aber es gibt noch andere Unterschiede, denn wer interessiert sich schon ernsthaft für die Duelle artengeschützter Flattermänner? Höchstens Batman, aber der läuft ja auch in Strumpfhosen herum. Duellfreudige Amiga-Piloten hingegen tragen nur selten derartige Beinkleider, interessieren sich aber garantiert für die feine PC-Konvertierung des jüngsten Streichs der amerikanischen Simulationsprofis, stimmt's? Zumal bei dieser Flugsimulation der etwas anderen Art spannende Luftkämpfe gegen bis zu fünf Computergegner, sechs Szenarien und ein rundes Dutzend verschiedener Fluggeräte warten! Wer daran zweifelt, soll doch bitte den Test in dieser Ausgabe nachlesen, für die Kurzent-schlossenen und Gläubigen unter Euch haben wir dafür nun eine wahnsinnig spannende

PREISFRAGE:

**WIE LAUTET DER WIRKLICHE
NAME DES „Roten Barons“?**

Wer weiß, wie der adelige Flughund aus dem Ersten Weltkrieg hieß, notiert die Antwort bitte umgehend auf ein Postkartchen, das bis zum 15.11.1993 (Einsendeschluß!) in unseren Redaktionshangar eintrudeln muß. Start-, Flug-, Lande- und ein generelles Teilnahmeverbot haben lediglich der Rechtsweg sowie die Mitarbeiter von MicroProse und die des Joker Verlags. Der Rest der Menschheit darf sich dagegen mit etwas Glück schon bald über seinen ganz persönlichen Dogfight freuen, wobei der erste Pilot sogar ein vom Entwicklerteam signiertes Exemplar bekommt! In diesem Sinne wünschen wir Euch allzeit guten Flug...

**JOKER VERLAG
„HIMMELSTÜRMER-
WETTBEWERB“
BRETONISCHER RING 2
D-85630 GRASBRUNN**



MICRO PROSE
SPECIALIZED SOFTWARE



1. Preis

EIN HANDSIGNIERTES „DOGFIGHT“

2.-30. Preis

JE EINMAL „DOGFIGHT“



Start Frei ...
Action * Spannung * Abenteuer

Für alle AMIGA freaks -
 Computerspiele vom feinsten!
 Unsere Preise sind nicht gnadenlos,
 sondern für den Spiele Fan, der
 nicht viel Geld ausgeben möchte.

Name	Bestell-Nr.	Preis
<input type="checkbox"/> Virtual Worlds	48301	19,95
<input type="checkbox"/> TV Sports		
<input type="checkbox"/> Football	48302	19,95
<input type="checkbox"/> Robozone	48303	19,95
<input type="checkbox"/> Galaxy Force	48304	19,95
<input type="checkbox"/> Encounter	48305	19,95
<input type="checkbox"/> Onslaught	48306	19,95
<input type="checkbox"/> Daglish Soccer Manager	48307	19,95
<input type="checkbox"/> Continental		
<input type="checkbox"/> Circus	48308	19,95
<input type="checkbox"/> Zyconix	48309	19,95
<input type="checkbox"/> Deuteros	48310	19,95
<input type="checkbox"/> Gemini Wing	48311	19,95
<input type="checkbox"/> Suspicious		
<input type="checkbox"/> Cargo	48312	19,95
<input type="checkbox"/> Bush Buck	48313	19,95
<input type="checkbox"/> Interphase	48314	19,95
<input type="checkbox"/> Megaphoenix	48315	19,95
<input type="checkbox"/> Battletech 1	48316	19,95
<input type="checkbox"/> R-Type 2	48318	19,95
<input type="checkbox"/> Macdonalddland	48319	19,95
<input type="checkbox"/> G-Loc	48320	19,95
<input type="checkbox"/> Foundations		
<input type="checkbox"/> Waste	48321	19,95
<input type="checkbox"/> Oriental Games	48322	19,95
<input type="checkbox"/> Targhan	48323	19,95
<input type="checkbox"/> Cybercon 3	48324	19,95
<input type="checkbox"/> Cisco Heat	48325	19,95
<input type="checkbox"/> Windsurf Willy	48326	19,95
<input type="checkbox"/> Hyperdome	48327	19,95
<input type="checkbox"/> Triple Action		
<input type="checkbox"/> Volume 1	48328	39,95
<input type="checkbox"/> Triple Action		
<input type="checkbox"/> Volume 2	48329	39,95
<input type="checkbox"/> Triple Action		
<input type="checkbox"/> Volume 3	48330	39,95
<input type="checkbox"/> Triple Action		
<input type="checkbox"/> Volume 4	48331	39,95
<input type="checkbox"/> Triple Action		
<input type="checkbox"/> Volume 5	48332	39,95
<input type="checkbox"/> Thunderhawk		
<input type="checkbox"/> AH 73 M	48333	39,95
<input type="checkbox"/> Wolfchild	48334	39,95
<input type="checkbox"/> Space Quest 4	48335	39,95
<input type="checkbox"/> Stellar 7	48336	39,95
<input type="checkbox"/> Putty	48337	39,95
<input type="checkbox"/> Jaguar XJ2200	48338	39,95
<input type="checkbox"/> Premier		
<input type="checkbox"/> Manager	48339	39,95
<input type="checkbox"/> Lure of the		
<input type="checkbox"/> Temptress	48340	39,95

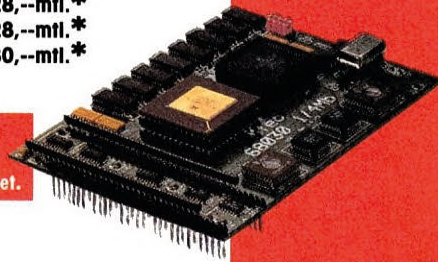
Name	Bestell-Nr.	Preis
<input type="checkbox"/> Reach for the Skies	48341	39,95
<input type="checkbox"/> Soccermania	48342	39,95
<input type="checkbox"/> The Kristal	48343	39,95
<input type="checkbox"/> Falcon Classic		
<input type="checkbox"/> Collection	48344	39,95
<input type="checkbox"/> Heart of China	48345	39,95
<input type="checkbox"/> 4D Sports		
<input type="checkbox"/> Boxing	48346	39,95
<input type="checkbox"/> 4D Sports		
<input type="checkbox"/> Driving	48347	39,95
<input type="checkbox"/> Ultima 5	48348	39,95
<input type="checkbox"/> Vroom + Vroom		
<input type="checkbox"/> Data Disk	48349	39,95
<input type="checkbox"/> Hell Raiser	48350	29,95
<input type="checkbox"/> Fantasy		
<input type="checkbox"/> Bonus Pack	48351	29,95
<input type="checkbox"/> Grand Prix		
<input type="checkbox"/> Master	48352	29,95
<input type="checkbox"/> Football		
<input type="checkbox"/> Manager 1	48353	9,95
<input type="checkbox"/> 5th Gear	48354	9,95
<input type="checkbox"/> Phantasm	48355	9,95
<input type="checkbox"/> Battle Bound	48356	9,95
<input type="checkbox"/> Turbo-Trax	48357	9,95
<input type="checkbox"/> Chicago 90	48358	9,95
<input type="checkbox"/> Flight Path 737	48359	9,95
<input type="checkbox"/> Battleships	48360	9,95

Ich zahle:
 per Scheck zzgl. DM 7,-
 per Nachnahme zzgl. DM 12,-
 Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 15,-

Bestellungen an:
 ERDEM Development -
 Postfach 10 05 18 -
 80079 München
 Telefon 089/ 427 10 39
 FAX 089/ 42 36 08

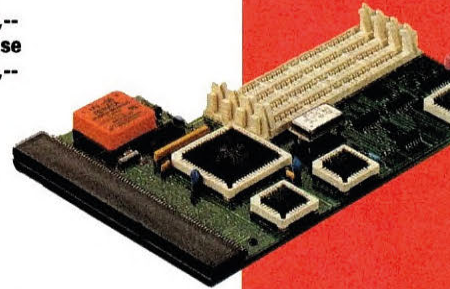
- Die M-Tec Turbosysteme A500:
 Test Kickstart: 1-
 Test Amiga Magazin 2
 M-Tec 68020 ohne Ram: 199,-
 M-Tec 68020 mit 1MB: 299,-
 M-Tec 68020 mit 4MB: 499,-/28,-mtl.*
 M-Tec 68030, MMU, 1MB: 499,-/28,-mtl.*
 M-Tec 68030, MMU, 4MB: 699,-/30,-mtl.*

Achtung! Alle M-Tec A1200/4MB Speichererweiterungen sind jetzt serienmäßig mit Coprozessor ausgerüstet.



- Neuheit! M-Tec A1200 Speichererweiterung mit 32Bit FastRam, Coprozessor-Option bis 50 MHz, Echtzeit-Uhr, 100% Leistungssteigerung möglich!
 M-Tec A1200 ohne Ram: 169,-
 M-Tec A1200/4MB Ram: Tagespreise

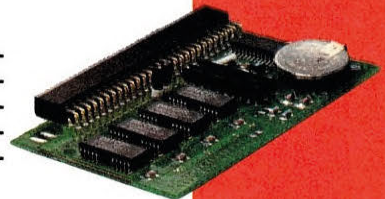
- Neu!!!
 M-Tec A1200/1MB: 199,-
 M-Tec A1200/8MB: Tagespreise
 Coprozessor ab: 49,-
 Ab August:
 M-Tec A1200 Turbosystemel



- A600/1200 Festplatten mit Software und Kabel bitte erfragen Sie unsere aktuellen Tagespreise!

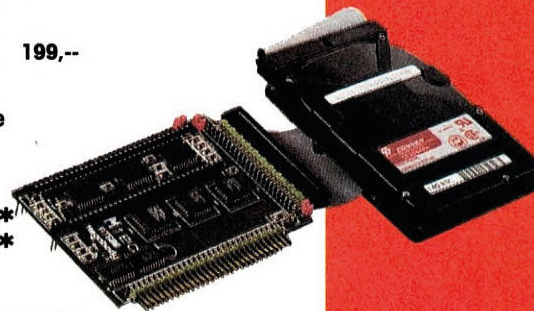
ALLES, WAS EIN AMIGA BRAUCHT.

- Viel Speicher für den Amiga, z.B.
 M-Tec A500, 512k m. Uhr: 69,-
 M-Tec A500, 2.0 MB m. Uhr: 199,-
 M-Tec A600, 1.0 MB m. Uhr: 99,-
 M-Tec A500+, 1MB: 99,-
 4MB Modul A4000: 289,-



- Superaktuell!
 M-Tec AT-Bus Controller A500 intern: 149,-
 M-Tec AT-Bus Controller A500 extern mit Gehäuse, Ram-Option bis 8 MB mit Kickstartumschalter: 199,-

- M-Tec Festplattensysteme von 40-340 MB (mit Controller):
 M-Tec AT500 extern, 120 MB: 599,-/29,-mtl.*
 210 MB: 699,-/30,-mtl.*
 M-Tec AT500 intern, 40 MB: 399,-



- * Beachten Sie unsere zeitgemäßen Finanzierungsangebote!
 Die Finanzierung erfolgt über die Hausbank, der effektive Jahreszins beträgt immer 15,4%.
 Bestellen Sie jetzt, oder fordern Sie weitere Infos an!
Bestell-Telefon:
0 20 41 / 2 04 24



Udo Neuroth Hardware Design
 Amiga Hardware made in Germany.
 Essener Str.4, 46 236 Bottrop, Tel: 0 20 41/2 04 24

Das Magazin,

auf das eine ganze Branche gewartet hat !

insider

DAS HANDELSMAGAZIN DER COMPUTER- UND VIDEOSPIELINDUSTRIE

Endlich auch in Deutschland,
aus Deutschland und für
Deutschland:

Jeden Monat die wichtigsten
News und Infos von Insidern für
Insider! Im Heft finden Sie in-
ternationale Charts, die ak-
tuellen BPS- und IVW-Listen,
das Neueste aus den Fachver-
lagen und Softwarekonzernen,
Ankündigungen, Vorstellungen,
Interviews, Features, Hinter-
grundberichte und natürlich
auch ein bißchen Branchen-
Klatsch.

Damit ist **insider** das optimale
Medium, um sich über Bran-
chen-Internia zu informieren und
sich selbst zu präsentieren, um
Partner oder Mitarbeiter zu ge-
winnen. Sprechen Sie mit uns
über Werbekonditionen (Tel.
04221/120004, Hr. Borgmeier),
fordern Sie Unterlagen sowie –
gegen Gewerbenachweis – Ihre
drei Gratis-Exemplare an:

Joker Verlag
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

**Gegen
Gewerbenachweis
3 Ausgaben
gratis!**

**Nur im
ABO
erhältlich!**

insider **ABO-COUPON**

Das Abonnement gilt für ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich bei Nicht-
kündigung automatisch um ein weiteres Jahr. Der Preis beträgt 120,- DM pro Jahr
(Ausland: 140,- DM), das Porto ist inklusive.

Ja, ich möchte **insider** abonnieren und
bezahle durch Bankabbuchung:

Kontoinhaber: _____

Konto-Nr.: _____

Geldinstitut: _____

Bankleitzahl: _____

per Vorkasse:
Scheck oder Bargeld liegt bei:

nach Rechnungserhalt durch:
Überweisung auf Postgirokonto:
Nr.: 444714-806 BLZ 700 100 80

Name / Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ / Wohnort

Datum / 1. Unterschrift

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht
Tagen bei Insider, Joker Verlag, Bretonischer Ring 2,
85630 Grasbrunn widerrufen.
Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung
des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des
Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift



uhmeshalle

Up & Down

Fleißig, wie Ihr seid, habt Ihr uns haufenweise Kärtchen mit Euren Lieblingsgames geschickt, und fleißig, wie selbst wir mitunter sind, haben wir fast sofort drei Spiele verlost. Morph bekommt **Andreas Frohna, Bad Elster**

War in the Gulf geht an **Markus Jakob, Schaafheim**

Mit Waxworks gepflegt gruseln wird sich **Arnaud Kolbe, Bornheim**

Stromausfall

Spielerisches Neuland mit Atmosfear, dem ersten Video-Brettspiel der Welt, betritt **Igor Vucinic, Rinteln**

Per Spiel des Friedens die böse Welt verbessern darf **Peter Erhardt, Stuttgart**

Seitenhiebe

Während Brigitta immer noch sinniert, welche Empfehlung hinsichtlich ihrer Haarfarbe sie denn nun beherzigen sollte, machen wir uns schon mal daran, Daisy einzufärben...pardon, wollten sagen, die Preise zu verteilen. Voilà, die Würfel sind gefallen: Der Cowboyhut steht wirklich gut **Dirk Messerer, Hannover**

Mit dem Hämmerchen das Sparschwein zerdepert **Karsten Mäke, Dessau**

Ein Brigitta-Urlaubsfoto mit persönlicher Brigitta-Widmung bekommt **Matthias Jülich, Grevenbroich**

Kicker Cup

Die Schlacht wäre geschlagen, gehen wir also über zur Preisverlei-

hung. Mit B-17 Flying Fortress durch die Lüfte schwirrt **Andreas Klawikowski, Duisburg**

Im flotten Joker-Shirt ziehen bewundernde Blicke auf sich **Frank Schubert, Bielefeld**

Marcel Schmutzler, Herdecke

Peter Bulisch, Hohenbrück

Sammeln macht Freude mit dem Joker-Sammelordner, die erfreuten Sammler sind **André Schmiedel, Keltern**

David Okon, Berlin

Sebastian Grupe, Celle

Burntime Wettbewerb

Das Kürzel für das berüchtigte Treibgas lautet FCKW, und genau das wollten wir auf Euren Postkärtchen lesen. Der glückliche Gewinner

einer Wochenendreise für zwei Personen zu Max Design in Schladming ist **Jürgen Singer, Zirndorf**

Je ein handsigniertes Exemplar von Burntime bekommen **Ingo Traber, Emmingen**

Markus Abascal, Erzhausen

Dennis Erkelenz, Westerland

Tim Franz, Steinhagen

Markus Grabiger, Angelburg

Uwe Zarpentin, Wismar

René Grams, Gorxheimertal

Gunar Herrmann, Olbernhau

Margarete Klaus, Wiesloch

Immo Köster, Zülpich

Jens Kumpfmüller, Dranske

Roland May, Uttenreuth

Bekir Melikoglu, Heilbronn

Philipp A. Müller, CH-Zürich

Ines Stern, Rostock

Jan Uhlmann, Norderstedt

Thomas Wudarski, Rostock

Jürgen Brei, Rastatt

Daniel de Bruycker, München

Boris Chieduch, Bramsche

Alexander Eichhammer, München

Mark Farnady, Stuttgart

Hans Joachim Gabel, Ober-Flörsheim

Patrick Gade, Langenfeld

Heiko Hölzer, Dorten

Peter Hofmann, Radebeul

Ralf Hütten, Düsseldorf

Oliver Jobs, Berlin

J. Kloske, Donauwörth

Abo-Lotto

Je ein Amiga-Spiel erhalten als Dankeschön **Kd. 4570, Christian Schulz**

Kd. 9768, Michael Schwarz

Kd. 10376, Thomas Zizlsberger

Alsdann, ein dreifach Hoch auf alle Gewinner und viel Spaß mit den Preisen!



EINIGE SEHEN, WAS DEN AMIGA BETRIFFT, ZIEMLICH DUNKEL...



ANDERE BEURTEILEN DIE LAGE VIELLEICHT ETWAS ZU ROSIG.



KEINEN GRUND GIBT ES AUF JEDEN FALL, ALLES NEGATIV ZU SEHEN...

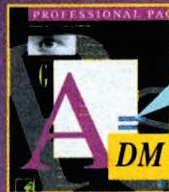


...DENN DER JOKER WIRD DOCH ERST VIER JAHRE ALT! (DAS IST DOCH KEIN ALTER!)

Die Haute Cuisine von Gold Disk

PROFESSIONAL PAGE 4.0

Das High-End-DTP-Programm für den AMIGA • Mit sieben Vektor-Fonts und Hot-Link-Schnittstelle zu Professional Draw • Schriftgröße bis 720 Punkt • unterstützt die Farbstandards RGB, Eurokala, Pantone • 330 ARexx-Befehle für intelligente Makros, z.B. zum automatischen Generieren von ganzen Dokumenten und für Mailmerge-Funktionen • unterstützt sämtliche Druckertypen, Postscript und Satzbelichter • Neu: volle Unterstützung von AA-Chips • Zoom von 10-400% • benötigt 2 MByte Speicher



DM 398,-

Laut der Fachzeitschrift AMIGA-Format:
Mit 93 von 100 möglichen Punkten das beste DTP-Programm für den Amiga

PROFESSIONAL DRAW 3.0

Laut AMIGA-Magazin 10/92 "Das beste Zeichenprogramm für den AMIGA" (10,5 von 12 Punkten) • Vektororientiertes Zeichnen mit bis zu einer Millionen Farben • mit 300 ARexx-Befehlen frei programmierbar • Import von 24-Bit-Rastergrafiken • über 140 Clip-Arts im Lieferumfang • Top-Zeichenfunktionen, z.B. Metamorphose, Verzerren und Rundsatz • unterstützt sämtliche Druckertypen, Postscript und Satzbelichter • benötigt 2 MByte Speicher



DM 298,-

Pro Page 4.0 & Pro Draw 3.0 im Paketpreis nur DM 598,-

VIDEO DIRECTOR

das Video-Schnitt-System für jeden AMIGA-Fan mit Kamera und Videorecorder • Genlock-Unterstützung zum Einblenden von Titeln und Grafik • intuitive Oberfläche • verwaltet einzelne Filmszenen in beliebiger Kombination • mitgelieferte Hardware steuert alle Kameras mit LANC/Control L-Schnittstelle, den Panasonic AG-1960 und den NEC PC-VCR sowie alle Videorecorder direkt an. In Zweifelsfällen auch manueller Betrieb möglich

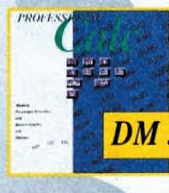


DM 298,-

Jetzt in deutsch

PROFESSIONAL CALC

Tabellenkalkulation mit Geschäftsgrafik und integrierter Datenbank • berechnet bis zu 65536 Spalten mal 65536 Zeilen • über 125 statistische, trigonometrische, finanzmathematische sowie frei definierbare Funktionen • 75 ARexx-Befehle, u.a. zum externen Berechnen • professionelle Charts in 2D oder 3D • Schnittstelle zu Lotus, dBase, ProDraw und ASCII • unterstützt sämtliche Druckertypen, Postscript und Satzbelichter • benötigt 1 MByte Speicher



DM 398,-

3D-REALTIME

Endlich können Objekte in Echtzeit animiert und zu beliebig langen Filmen verbunden werden. Dabei kann jede Szene im "Sculpt-Animate-4D"-Format gespeichert werden. **DM 79,-**
Update von der Power Disc 13 auf 3D-Realtime: **DM 49,-**

PAGE SETTER III

Das integrierte Layoutprogramm mit Textverarbeitung, Rechtschreibprüfung und Top-Malprogramm bis 256 Farben • unterstützt die AGFA-Fonts • 120 Cliparts inbegriffen • Ausgabe auch in Postscript möglich • benötigt 1MByte Speicher

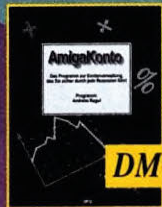


DM 198,-

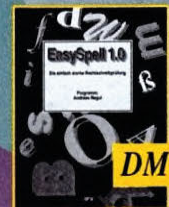
Laut AMIGA-Magazin 4/93:
Das ideale Programm für den preiswerten Einstieg ins Desktop Publishing



DM 99,-



DM 49,-



DM 49,-

SCHOOL CAD PLUS

Technisches Zeichnen auf dem Amiga mit über 100 Zeichen- und Konstruktionsfunktionen.

AMIGAKONTO

Der perfekte Finanzmanager für jeden Amiga-Fan.

EASYSPELL 1.0

Rechtschreibprüfung und Nachschlagewerk für jeden Zweck.

MENSCH AMIGA

DM 109,-

Das Original von MSPI! Der menschliche Körper von außen und von innen mit seinen Gliedern, Knochen, Organen und Systemen. Auf Tastendruck »zoomen« Sie sich in den Körper hinein und lassen sich faszinierende Details zeigen.

ORBIT AMIGA

DM 109,-

Das Original von MSPI! Brechen Sie auf zu einer Reise durch unser Sonnensystem. Ihr Raumgleiter ist der Amiga. Er vermittelt Ihnen faszinierende Bilder von Konstellationen und Abläufen im Orbit.

UPDATES

Pro Page: 1.x auf 4.0: 298,- / 2.x auf 4.0: 248,- / 3.x auf 4.0: 228,-
Pro Draw: 1.x auf 3.0: 248,- / 2.x auf 3.0: 198,-
Page Setter: 1.2 (auch von der Power Disc) auf 3.0: nur 149,-
Page Setter: 2.0 auf 3.0: nur DM 109,- (Originaldisketten einsenden genügt)

Mit exquisiten Kundenservice:

10 Tage Kauf auf Probe, d.h. bei Nichtgefallen und Rücksendung in einwandfreiem Zustand Geld zurück! Händleranfragen erwünscht! Clubmitgliedschaft: Jeder Besteller wird Mitglied im Gold Disk-Userclub, mit direktem Draht nach Kanada, spezieller Gold Disk-Hotline und einer Produkt- und Update-Liste.

IPV DIREKT ☎ 089/54 38 263

Bitte Coupon ausfüllen und senden an: IPV • Ippen & Pretzsch Verlags GmbH, Pressehaus, Bayerstraße 57, 80282 München 2, Tel.: 089/ 54 38 263, Fax 089/ 54 38 156, Hotline montags von 16.00-18.00 Uhr unter 089/ 54 38 263

COUPON

- Hiermit bestelle ich die Produkte
- Professional Page 4.0
 - Professional Draw 3.0
 - Video Director
 - Professional Calc
 - Mensch Amiga
 - Orbit Amiga
 - Page Setter III
 - 3D-Realtime
 - School CAD Plus 2.0
 - Amiga Konto
 - Easy Spell 1.0

zum Gesamtpreis von DM

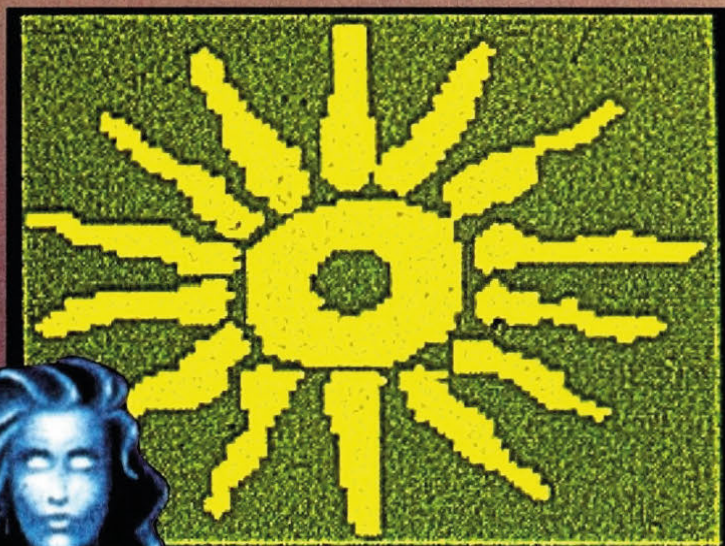
- Einen V-Scheck über den Betrag zuzügl. DM 4,- Versandkosten habe ich beigefügt. (10 Tage Rückgaberecht bei Nichtgefallen, wenn in einwandfreiem Zustand)
- Bitte liefern Sie mir die Ware per Nachnahme zuzügl. DM 10,- Versandkosten. (10 Tage Rückgaberecht bei Nichtgefallen, wenn in einwandfreiem Zustand)

Absender

Unterschrift

DEMO Galerie

Alte Bauernregel: Wenn's im November stürmt und schneit, ist der Winter nicht mehr weit. Neue Jokerregel: November hin und Bauern her, von schicken Demos will man immer mehr! Dann kommen wir mal regelrecht zur Sache...



LADY PROJECTS

EXTENSION

Hämmernder Techno-Sound ist das hervorstechendste Markenzeichen von Pygmy Project, deren Demo von einer verchromten Lady eingeleitet wird. Nach einem Dot-Tunnel kann man zusehen, wie der Demotitel von einem Würfel bedrängt wird, dann steht ein Flug über Dot-Landschaften an, und ein verschachtelter Quader gibt sich die Ehre. Als nächstes flitzt man durch die Straßen einer

3D-Stadt und ist Zeuge, wie Diamanten effektvolle Schatten auf Vektor-Körper werfen; erst danach legt die Musik eine Verschnaufpause ein und läßt den Betrachter gemütlich über einer hell erleuchteten City schweben. Zum Schluß bestreuen die Macher noch einen Vektor-Würfel mit Sand und beenden ihre Show mit einigen Gruß- und Infoseiten. Doch, war schon ein Erlebnis!



NEURAL ASSAULT

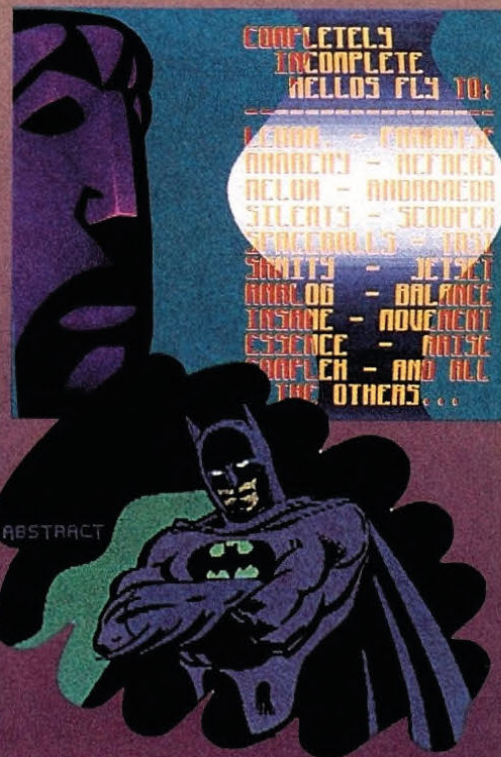
Bei Rage steht zunächst ein Kinobesuch am Terminkalender, und bereits im Vorfilm geben sich die irrsten Effekte auf dem Bildschirm die elektronische Hand: Unterbrochen von einigen tollen Grafiken zoomen Köpfe heran, 3D-Amigas samt Monitor rauschen über den Screen, und Zahnpasta wirbelt durch die Gegend. Kaum ist der Synthi-Sound etwas sanfter geworden, darf man im kur-

zen Hauptfilm Darth Vader bewundern, der auf einer Raumstation eine Pinkelpause einlegt! Damit schließt das Filmtheater seine Pforten, man bummelt noch durch die Vektor-Stadt und begegnet allerlei interessanten 3D-Objekten. Erst eine Raytracing-Grafik mit der obligaten Scrollbotschaft entläßt den inzwischen abgehobenen Betrachter wieder auf den harten Boden der Realität.

BOUNDLESS VOID

Das Logo von Nemol weist zwar Ähnlichkeiten mit dem einer anderen Gruppe auf, aber den defekten Cyborg sieht man sonst nirgendwo. Beim Titel hat man es spannend gemacht, zieht doch erst mal ein Stern seinen Schweif über den Screen, dann legen Vektor-Bälle ein Ballett aufs Parkett, und erst dann ist eine Mini-Grafik mit dem Schriftzug zu sehen. Jetzt haben Robo-Ladies ihren effektvollen Auftritt,

die Grafik einer weiteren Dame markiert die Halbzeit. Im folgenden branden Dot-Wellen und ein Angriff wilder Orks über den Schirm, riesige Dot-Körper ziehen am Betrachter vorüber, und das Logo zoomt nochmals herein, nur um in Sekunden zu zerfallen. RGB-Plasmen, Dot-Gesichter und die Kontaktadresse kündigen das Finale an, mit einem Apfelmännchen fällt dann der Vorhang.



SUBTLE SHADES

Während das Logo von Nuance von einem Drachen vorgestellt wird, wird der Titel des Demos von einer bewaffneten Schönheit bewacht. Im Anschluß wirbeln Riesenkugeln über den Screen, die von scrollenden Infos verdrängt werden; der Rutsch durch verschlungene Dot-Röhren ist schließlich ebenso sehenswert wie eine sich drehende und zoomende Scrollschrift. Jetzt ist der Zeitpunkt für Kon-

taktadressen der Gruppenmitglieder gekommen, ein Dot-Ball mutiert munter vor sich hin, und Glühwürmchen schwärmen durch die digitale Nacht. Nachdem auch noch ein Frauengesicht über den Bildschirm gedreht und vergrößert wurde und Batman seinen Gastauftritt hatte, klingt das von abwechslungsreicher Synthi-Musik begleitete Spektakel mit letzten Scroll-Infos endgültig aus.

REGEL NR. 1

...für Bauern, den Joker und alle anderen Demo-Fans lautet wie immer: Wer sich seinen Favoriten ins Haus holen möchte, sollte zunächst anhand der Tabelle checken, was das kostet, wie viele Disks man bekommt, wohin man sich wenden muß und ob sich das Teil auch mit der privaten „Freundin“ verträgt. Regel Nummer zwei lautet wie immer: Viel Spaß damit! (rf)

Titel	lauffähig auf	Preis Lieferumfang	Bezug
Extension	allen Amigas ab 1 MB RAM	4,- DM + 6,50 für Porto und Verpackung 1 Disk	Mallander Soft Römerstr. 29 46395 Bocholt Tel.: 02871/185115
Neural Assault	allen Amigas ab 1 MB RAM	4,- DM + 6,50 für Porto und Verpackung 1 Disk	Mallander Soft Römerstr. 29 46395 Bocholt Tel.: 02871/185115
Boundless Void	allen Amigas ab 1 MB RAM 1200er: Disable Cache	3,- DM + Porto 1 Disk	Nordlicht Amiga PD-Service Alter Fischerpfad 10 26506 Norden/Neustadt
Subtle Shades	allen Amigas ab 1 MB RAM	2,50 DM + Porto 1 Disk	CC-Soft Peterstr. 2 55278 Uelversheim Tel.: 06249/2423

The unbelievable AMIGA Ober

WAS! SOO VIEL ARBEIT?!?!
MICHAEL, DU ÜBERFORDERST
MICH HEILLOS, DAS SCHAFFE
ICH NIE! NIEMALS! OH WEH!
OH ACH! ICH ARMER KLEINER!

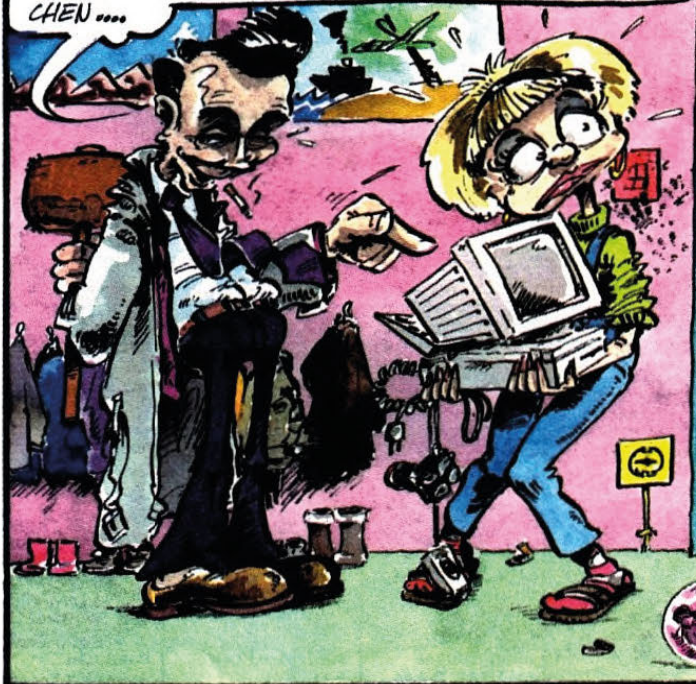


DU HAST VÖLLIG RECHT. ICH VER-
GESSE EINFACH IMMER WIEDER, MIT
WEM ICH ES HIER EIGENTLICH ZU
TUN HABE.



KOMM MIT! ICH VER-
WEISE DICH AN EINEN, JEINEN FÄHIGKEITEN GEMÄSSEN PLATZ.

SIE WISSEN JA NIE WICHTIG ES IN SEINEM
ALTER IST UNTER GLEICHAETRIGE ZU KOMMEN.
UND GENAUGENOMMEN IST ER ERST VIER.
FALLS SIE SCHWIERIGKEITEN HABEN SOLLTEN MIT
IHM, GEBEN SIE IHM DAS HIER. DAS STELT IHN
EIN WEILCHEN RUHIG - UND WENN DAS NICHTS
NÜTZT, EMPFENDE ICH EIN ALT BEWÄHRTES HAUSMITTEL-
CHEN



GLAUBEN SIE DEM DA KEIN WORT,
FRÄULEIN!! ICH BIN SCHON BEINAHE
VIEREINHALB!!!

MICHAEL! HILF!
TU MIR DAS
NICHT AN! LIEBER
DIE ARBEIT!!!



Erotik Dreams



Erleben Sie die schönsten Hits der besten Erotik- und Pornoshows der letzten Zeit. Und das in bester Fotoqualität. Brisante Stellungen für harte Männer lassen die richtige Stimmung aufkommen. Bitte legen Sie bei Ihrer Bestellung eine Kopie Ihres Ausweises oder eines anderen Altersnachweises bei. Der Versand erfolgt diskret in **neutraler Verpackung!**

Super Hit

Erotik Dreams (10 Diskts) **Best.-Nr. P005 49,- DM**
 Erotik Dreams plus (15 Diskts) **Best.-Nr. P006 69,- DM**

Schmaus Paket



Do the Bartman (Viele Simpsons-Bilder, freche Simpsons-Sprüche und natürlich das Lied), Creep Show (Knallige und sehr gruselige Horrorshow), Crazy Comics, The Simpsons (Tolle Trickfilme), Museum (Alcatraz bietet brillante Bilder wie "Astronauten" mit Musikuntermalung), Techno Track II (Technomusik mit musiksynchronem Grafikpower), Gravenreuth (Bilder von seinem Grab), Manta Witze, Beverly Hills 90210 (Mit original Musik und fotorealistische Bilder der Schauspieler), und mehr...

Best.-Nr. P017 39,- DM

Das bieten nur wir:

- * Alles Exklusivprodukte, die nur bei uns zu bekommen sind.
- * Brandneue Software direkt vom Programmierer oder von internationalen Copy-Partys!
- * Meist deutsche Programme.
- * Deutsche Service-Anleitungen.
- * 100% Virenschutz.
- * Garantiertes 24h-Liefertakt.
- * Alle Disketten sind selbst-startend.
- * Alle Disketten sind auch für Einsteiger geeignet.
- * Jeden Monat komplette Aktualisierung.
- * Geprüfte Qualitätsdisketten.
- * Volle Error-Freiheit durch 4-Fach Quadra-Hyping-Copy.

Mallander Computersoftware

Römerstr. 29 46395 Bocholt

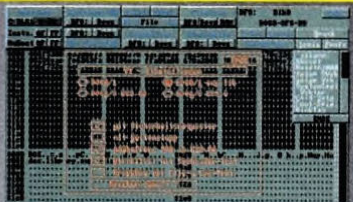
Sofortbestellung
02871 / 18 51 15
 24-Stunden-Lieferservice bis direkt vor Ihrer Haustür

FAX: 02871 / 18 61 50

Bestellen Sie formlos per Brief/Postkarte, rufen Sie uns an oder schicken Sie uns ein Fax. Bestellungen bis 15:00 Uhr werden noch am selben Tag abgeschickt

Versandkosten:
 Inland Vorkasse: 5,- DM
 Inland Nachnahme: 8,- DM
 Ausland NUR Vorkasse: 15,- DM

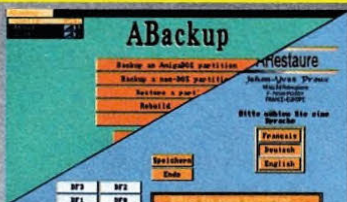
Viruskiller Pack perfect



Virus Checker (Wacht ständig während des Arbeitens im Hintergrund), Schwarzkopfkiller (Der einzige Sofortkiller gegen den gefährlichen Saddam-Virus, repariert auch zerstörte Diskts), BootX, VT-Schutz (Virus Tool - siehe Foto), Virus Workshop (Ganz neuartiges Schutzprogramm gegen über 350 Viren direkt aus der Hackerszene!) Dazu gibt's über 200 Seiten Informationen über alle Viren: Erkennen von Viren; arbeitsweise der Viren und reparieren von Datenzerstörungen. Immer alles aktuell!

Best.-Nr. P018 29,- DM

Repair Pack



Irgendwann ist's jedem mal passiert: Plötzlich ist ein sehr wichtiges Programm nicht mehr lesbar, ob durch Staub oder durch einen Virus zerstört. Jetzt muß man das Repair-Pack zur Hand haben! Mit Speed-Test, Fix-Disk, Sys-Info, Amiga-Backup (Festplattensicherung), Restaurierung, MIPS und Disk Salve II können Sie versehentlich formatierte Diskts oder gelöschte Files komplett zurück holen. Read/Write- oder Checksum-Errors werden problemlos beseitigt. Auch hardwaremäßig haben Sie das ganze System unter Kontrolle.

Best.-Nr. P019 29,- DM

Disktool/Copy-Pack



Sanity Copy (Vom Szenen-Profi-Programmierer: **Schnellste und sicherste Kopierprogramm für den Amiga.** Verwaltet bis zu 10 Ram-Diskts und kodiert Disketten!), Burstribbler (Kopiert Disketten mit Kopierschutz), Directory Utilitie, Safe Copy (MS-Dos-, Atari-, Index-, B.T.-, Code-Copy, kann Diskts formatieren, zerstören und reparieren), Multi Tool II (File-Copy ähnlich DirOpus zum Verwalten, Kopieren und Ändern von Programmen), Security (Passwortschutz) und weitere Disk/Copy-Programme.

Best.-Nr. P027 39,- DM

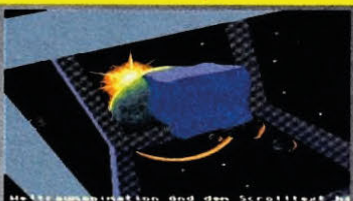
Büro-Perfect-Pack



Nutzen Sie den Amiga als professionelle Arbeits-hilfe im Büro: Star Amiga Plan (Tabellenkalkulation mit zig Berechnungsformeln und Darstellungs-kurven), Calc (Wissenschaftlicher Rechner), Hyper Adress (Adressenverwaltung), Micro Base (Umfangreiches Datenbankprogramm), Text Plus (Ausgereifte Textverarbeitung, Foto), Business Paint (Erstellt Präsentationsgrafiken), Bankformular Druck (Direktes Bedrucken von Überweisungen usw...), Terminkalender, Terminerinnerer und weitere Bürosoftware.

Best.-Nr. P021 49,- DM

Demomaker-Pack professionell



Jetzt können Sie endlich Ihre eigenen Intros, Demos oder Letters mit brillanter Qualität selber erstellen! Keine Programmierkenntnisse erforderlich. Intro Maker, Fonteditor, Super-Writer, IFF-Master, Deluxe Boot, Geisterschrift, Demo Creator, Scroll Editor, Ghostwriter, Bootblock Champion, Look (Erstellen Sie eigene Diskettenmagazine), Anleitung-Generator, oder was halten Sie vom Red Sector Letter Writer direkt aus der Szene. Legen Sie los und kreieren Sie tolle Demos mit ganz neuen Effekten.

Best.-Nr. P015 69,- DM

Demo/Szenen-Pack aktuell



Demo-Pack aktuell

Erleben Sie auf 10 randvollen Disketten die besten Neuerscheinungen aller atemberaubender Grafik/Musik-Szenen-Demos. Jeden Monat erscheint ein neues Paket. Stundenlanger Musikgenuß, wahnsinnig Echtzeit-Trickfilme durch Raum und Zeit, unvorstellbare Grafikspektakel erwarten Sie jeden Monat auf's Neue! Sie werden es nicht glauben können, was der Amiga wirklich an Grafik und Musik zu bieten hat.

Best.-Nr. P001 39,- DM



Szenen-Pack aktuell

Alle Angaben wie im Demo-Pack aktuell, nur tummelt sich hier auch noch andere Szenensoftware wie Diskmagazine, Musikdiskts, Bildershows oder auch Szenen-Anwenderprogramme oder Spiele.

Best.-Nr. P002 39,- DM

Sie können auch unser monatliches Demo/Szenen-Abo für nur 25,- DM nutzen. Kündigung ist jederzeit möglich. Fordern Sie zuerst den kostenlosen Abo-Reservierungsschein an!

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

Musikpaket



Mit dem Pro Tracker 3.2 (Foto) erhalten Sie das beste und umfangreichste Musikprogramm für den Amiga. Weitere Musikprogramme wie MED, Wondersound (Elektronische Soundeffekte), Intui Tracker und der Sound Monitor bieten sinnvolle Ergänzungen. Mit dem Perverter sind Sie in der Lage, verschiedenste Musikformate untereinander zu konvertieren. Der Deli Tracker spielt Musiken von über 50 verschiedenen Formaten ab und mit dem Power Ripper "klauen" Sie sich jede Musik nach einem Reset aus dem Speicher.

Best.-Nr. P033 39,- DM

DTP-Bilder Pack DPaint-Pic-Pack



DTP-Bilder-Pack 1

Über 1200 s/w-Bilder in allen Größen für alle gängigen Mal-, Grafik- und DTP-Programme, Z.B. für DPaint, Beckertext oder Page Stream. Alle Bilder sind sauber nach Themen (Tiere, Menschen, Autos, Planeten, Sport, Medien, Computer, Piktogramme,...) sortiert.

Best.-Nr. P024 39,- DM

DTP-Bilder-Pack 2

In diesem Paket erwarten Sie weitere 3000 ganz neue Bilder, die natürlich nicht im Paket 1 vorhanden sind. Greifen Sie am besten sofort zu.

Best.-Nr. P025 49,- DM

DPaint-Pic-Pack

Auf 6 übervollen Disketten erhalten Sie unzählige Bilder mit 16-4096 Farben in den unterschiedlichsten Auflösungen. Alle Bilder stammen von Profi-Grafikern aus der Demo-Szene und sind mit jedem Mal-, Grafik- oder DTP-Programm nutzbar. Nutzen Sie die Bilder als Elemente für Ihre Animationen oder Grafiken: Fantasy, Bäume, Menschen, Autos, Drachen, schöne Frauen oder Landschaften.

Best.-Nr. P054 39,- DM

Fontpakete



Klassen-Fontpaket
 Sie erhalten über 500 Zeichensätze im original Amiga-Format!!! Die Größe der Fonts liegt zwischen 5 und 150 Punkten. Brauchbar für alle gängigen Text/Mal/Grafik/DTP-Programmen.
Best.-Nr. P013 39,- DM
Color-Fontpaket
 Tolle farbige Fonts (Foto) ebenfalls im Standard-Amiga-Format. Bestens für DPaint geeignet.
Best.-Nr. P009 39,- DM
Pagestream-Fontpaket
 Hochwertige hochauflösende Fonts direkt für Pagestream.
Best.-Nr. P010 Top Preis 29,- DM



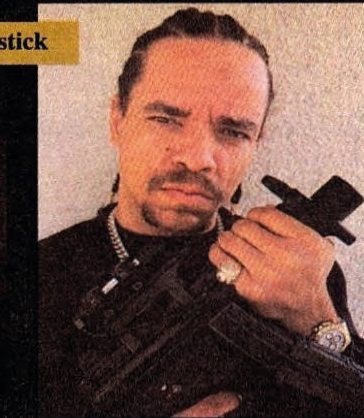
Der zockende Tycoon: Bill Gates

Otto mit digitalen Ottifanten



Von Sonics umzingelt: Michael Jackson

Ice-T und sein Lieblingsjoystick



In Sachen Spiele keine eiserne Jungfrau mehr: Bruce Dickinson

Während die Boulevardpresse immer noch mit Feuereifer über die ach so schädlichen Computergames herzieht, bekennen sich viele Prominente längst zu ihrer „Spielsucht“ – darunter auch solche, von denen man es nie erwartet hätte!

Da viele VIPs schon aus beruflichen Gründen öfter verreisen, rangieren die leicht transportablen Handheld-Konsolen bei ihnen natürlich ganz oben auf der Beliebtheitskala. Einige beschäftigen sich allerdings auch intensiver mit der Materie und besitzen daher (zusätzlich) einen „richtigen“ Computer – und manche haben sogar selbst schon an Spielen mitgebastelt. Aber zu diesen Insidern kommen wir etwas später, zunächst outen wir mal ein paar

FÜHRUNGSKRÄFTE

Wir fangen gleich ganz oben an, denn die einzige Frau, die unser Bundeskanzler hat, berührte schon mal in aller Öffentlichkeit einen Amiga: Beim letzten Kinderfest im Kanzleramt zeichnete **Hannelore Kohl** einen Digi-Hasen, besser gesagt, sie bemühte sich redlich darum. Und **George Bush**, der Ex-Kollege ihres Mannes, hat inzwischen genügend Zeit, um sich von seinem achtjährigen Enkel die Funktionsweise eines Game Boys erklären zu lassen – was nur beweist, daß man selbst mit 69 nicht zu alt für „Tetris“ ist. Auf dem privaten Rechner von **Bill Gates** laufen ebenfalls nicht bloß langweilige Anwendungen, sondern gelegentlich auch der „Flight Simulator“, und lustigerweise benutzt der Microsoft-Boß und DOSen-Papst für Präsentationen lieber einen Amiga.

MUSIKER

Genug der hohen Tiere, zur Entspannung ein bißchen Musik: Wer hätte gedacht, daß so ein knüppelharter Rapper wie **Ice-T** („Cop Killer“) der Spiel lust frönt? Die Reporter der englischen Musikzeitschrift **Vox** erwischten ihn zu Hause, als er sich gerade mit seinem Kollegen **Evil E** harte Boxkämpfe auf dem Mega Drive lieferte. **Michael Jackson** sammelt bekanntlich fast alles, und deshalb besitzt der „Moonwalker“ einen ganzen Hardware-Fuhrpark, den sicher auch seine jungen Freunde benutzen dürfen (was sind wir heute wieder gemein...). Der frühere „Iron Maiden“-Sänger **Bruce Dickinson** hat jetzt nicht nur einen Nebenjob als Theaterschauspieler, sondern auch ein Mega Drive – „Sonic“ läßt grüßen. Und die Mitglieder der Teenie-Bands **New Kids on the Block**, **Take**

du und ich...

DIE PROMIS?

That, East 17 und **Kriss Kross** zocken alle samt und sonders; dasselbe gilt für die Popsängerinnen **Kim Wilde**, **Betty Boo** (von der übrigens der Titelsong zu „Magic Pockets“ stammt!), **Cathy Dennis** und für **Boy George**.

SPORTLER

Der interaktive Fußballer **Lothar Matthäus** hat in der heimischen Höhle einen Amiga stehen und unterwegs stets einen Game Boy mit, der zu meist mit „Super Mario Land“ gefüttert wird. Sein Kollege **Karl-Heinz Rummenigge** gab der Konsolenversion des „Player Manager“ seinen Namen – und da laut einem Nintendo-Magazin vier der fünf Rummenigge-Kinder einigermaßen spieleverrückt sind, werden sie bestimmt noch herausfinden, ob ihr Papi da richtig gehandelt hat. Zu den verspielten Ballartisten gehören auch **Bodo Illgner**, **Thomas Häbler**, **Stefan Effenberg** und **Pierre Littbarski**, von dem böse Zungen behaupten, er sei bloß deshalb nach Japan gegangen, weil er dort mitten im Zockerparadies sitze. Die beiden Formel I-Piloten **Alain Prost** und **Damon Hill** starten nicht nur gemeinsam für Williams, sie teilen auch ihre Leidenschaft für Segas Game Gear und... Rennspiele, wen wundert's?

FILM- UND FERNSEHSTARS

Der TV-Moderator **Ingolf Lück** behauptet allen Ern-

stes, „der beste Super Mario-Spieler von Köln“ zu sein, und die emanzipierte Skandaldeuse **Hella von Sinnen** hat nach ihrer Aussage zwar keinen Game Boy, aber dafür ein „Game Girl“ (vermutlich spielt sie damit „Super Mario Sisters“...). Wenn der 13-jährige **Macaulay Culkin** „allein zu Hause“ sitzt, beschäftigt er sich nicht mit Einbrechern wie sein filmisches Alter ego Kevin, sondern mit all seinen Sega- und Nintendo-Konsolen. Hoffentlich darf er mehr als nur die miesen Versoftungen seiner Filme spielen!

INSIDER

Der professionelle Ostfrieser **Otto** hat sich bei einigen Levels der „Ottifants“ selbst als Designer betätigt, und der Filmregisseur **Steven Spielberg** bastelt gerade ein bißchen an dem neuen Lucas Arts-Titel „The Dig“ mit. Sein Freund **George Lucas** hat übrigens sogar eigens für ihn eine aufgemotzte Spezialversion des Flugis „Their Finest Hour“ erstellen lassen, darüber hinaus ist Steven ein kampferprobter „Wing Commander“. Last not least sollte man hier aus gegebenem Anlaß mal wieder an das spannende Adventure „Amazon“ erinnern, welches bereits 1984 für den guten alten C 64 erschien: Sein Autor war niemand anders als **Michael Crichton**, dessen Roman „Jurassic Park“ letztlich die ganze Dino-Welle ausgelöst hat! (mm)



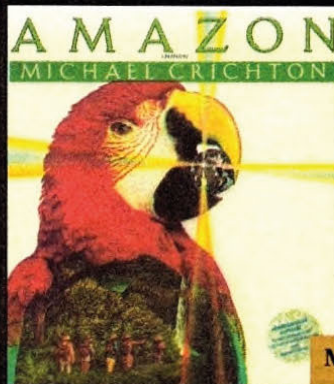
Alain Prost am Steuer seines Game Gears



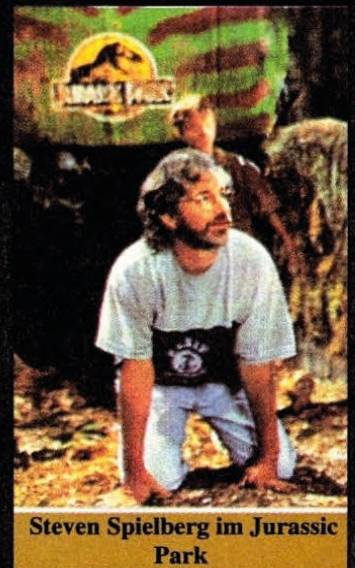
Game Gear im Doppelpaß: Bodo Illgner und Thomas Häbler



Steven Spielberg, seine Frau und eine bekannte englische Lady



TELARIUM



Steven Spielberg im Jurassic Park

Michael Crichtons Frühwerk

KNOW



INHALT

Gelöst:

Ishar 2
The Lost Vikings

Tips und Cheats zu:

Abandoned Places 2
A-Train
Blastar
Burntime
Gear Works
Lemmings 2
Lionheart
Lothar Matthäus

Freezer-Adressen zu:

Eishockey Manager
Global Gladiators
Lothar Matthäus
Soccer Kid

Karten zu:

Ishar 2
Lothar Matthäus

Tja, so sind wir eben – zu *unserem* Geburtstag wollen wir *Euch* etwas schenken: Unter der Voraussetzung, daß Ihr uns Eure Lösungen, Cheats, Karten, Tips, Tricks und ähnlichen Kram zukommen laßt, werden wir Euch nämlich, so Eure Machwerke von uns veröffentlicht werden, bis zu **300** muntere Deutschmark vermachen! Wenn Ihr uns obendrein die Arbeit mit Eurem Schreibsel ein wenig erleichtert (möglichst ausgedruckte Karten, Texte auf Diskette im ASCII-Format, usw.), soll es selbstverfreilich Euer Schaden nicht sein. Und da bei gleichwertigen Beiträgen das alte Sprichwort „Wer zuerst kommt, kasziert die große Kohle ab!“ gilt, rate ich Euch, all Eure Geistesblitze so früh wie möglich an folgende Adresse zu schicken:

Joker Verlag
Know How
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn
Telefax (089)4604977

O edle Zunft der Zocker, Glücksritter und Abenteurer, seid aufs herzlichste willkommen heißen im neuen Joker-Jahr! Feiert mit uns zu Ehren dieses denkwürdigen Datums ein Freudenfest der Mogeleyen, Lösungen und Tips – und seid versichert, daß wir auch in unserem fünften Lebensjahr nicht eher zu rasten gedenken, als bis auch der letzte Cheat entdeckt, der letzte Rolli gelöst sowie der letzte Rat gegeben ist.

HILFE!! FRAGEN?!

Deutsche Versionen tragen zwar in unseren Regionen meist zum besseren Verständnis bei, werfen jedoch, sofern es sich um die Lösung kniffliger Rätsel handelt, oft neue Probleme auf: Die englischen Originalantworten sind halt leider nicht immer wortwörtlich in unsere Muttersprache übersetzt! Von eben diesem Übel geplagt, wendet sich Markus Ziegler an alle Besitzer der deutschen Version von **Wizardry 6 – Bane of the Cosmic Forge**. Wer kann ihm die *deutschen* Antworten auf die Fragen des Orakels von Delphi verraten?

Dune II-Experten werden es mir bestätigen: Die Wüste lebt – und ist zum Leidwesen von Michael Lenk mit widerlichen Ordos-Ornithoptern übersät! Dummerweise lassen sich die Raketenwerfer scheinbar nicht zum Abschluß der fliegenden Plage einsetzen, denn obwohl er die Ornis per Angriffs-Icon anklickt, verweigern die Luftabwehrsysteme den Dienst. Jetzt bleibt nur noch die Hoffnung, daß ihm ein kampferfahrener Wüstenplanet-Veteran beim Vernichten der Ornithopter-Plage hilfreich zur Seite steht, andernfalls wird sein beschwerlich aufgebautes Imperium buchstäblich verwüstet – na, und das woll'n wir doch wohl nicht, oder?

Der 3. Level von **Traps 'n' Treasures** entwickelt sich für Andreas Kratt zum ausgewachsenen Problem: Bis in die große Halle des Inkatempels hat es der

quirilige Pirat zwar schon geschafft, der Zugang zum Geheimgang entzog sich allerdings bis dato seinem wachsamem Holzauge. Wie, womit oder wo muß er welche(n) Schalter in welcher Reihenfolge betätigen, damit er den Eingang zu Gesicht bekommt? Oder kann ihm vielleicht ein erfahrener Seebär den genauen Weg zum geheimen Gang beschreiben?

Nach monatelangen ultimativen **Ultima VI**-Abenteuern steht Christian mit den zwei installierten Linsen und dem magischen Würfel vor dem Codex und müßte nur noch die acht eingesammelten Mondsteine benutzen. Leider erlag er der Versuchung, die Fähigkeiten ebendieser Steine für seine Zwecke einzusetzen. Er vergrub sie und verwendete sie als Teleporter – eine fatale Fatalität! Denn sie lassen sich nun weder mit Schaufel, Magie noch roher Gewalt zurückgewinnen... Ganz Britannien betrauert diese Nachlässigkeit der Programmierer, die das Reich mitsamt dem Avatar in die Verdammnis stürzen wird! Oder wißt Ihr vielleicht einen Ausweg?

Eine zweite Unklarheit bedrückt den stolzen Abenteurer: Wer ist der Mörder Quentons aus Skara Brae? Abgesehen von einem vagen Hinweis schweigt Quens Geist nämlich so sehr wie sein eigenes Grab...

Punkt drei auf Christians Liste ist die merkwürdige „Sandlewood Box“, derentwegen man durch

das ganze Land gejagt wird. Ein Scherz für ultimative Veteranen aus vergangenen Zeiten oder doch ein wichtiger Gegenstand, den es schleunigst zu finden gilt?

Wie Ihr mit Scharfsinn und Weitblick sicher schon erkannt habt, bedarf es mal wieder Eurer Hilfe, um obige Fragen zur Zufriedenheit aller Beteiligten zu beantworten. Nehmt also, sofern Euch das eine oder andere Sätzchen zum einen oder anderen Problemchen einfällt, schleunigst einen Stift (oder Drucker) zur Hand, bannt Euren Geistesblitz auf Papier und schickt das Ganze, mit dem Kennwort **Fragen** versehen, an unsere Adresse. Bei Veröffentlichung ist Euch latürrnisch auch ein nicht allzu geringer finanzieller Obelix sicher! Und übrigens: Guter Rat muß nicht immer teuer sein, denn bei uns bekommt Ihr ihn quasi zum Nulltarif! Ein Briefchen (mit Kennwort **Fragen** bestückt) genügt, und klatsch!, findet Ihr Euer Anliegen auf dieser Seite wieder. Wem dieses Verfahren ein wenig zu öffentlich ist, der kann sich freilich auch einmal pro Woche persönlich an unserem Ohr ausweinen...

HOTLINE
JEDEN MITTWOCH
VON 16.00 BIS 19.00 UHR
UNTER FOLGENDEN
NUMMERN:
089/4605822
ODER
089/463823

TIPS & TRICKS

DIE SOLIDEN

Wer seinem großen Vorbild **Lothar Matthäus** auf dem grünen Rasen der Ehre nachzueifern gedenkt, wird um schweiß- und blasentreibende Trainingseinheiten nicht umhinkönnen. Da schieben Computer-Ballakrobaten schon eine etwas ruhigere Pille: Gemütlich vor dem Screen sitzend, müssen sie nur die Anweisungen von Coach Matthias Stern befolgen, und schon nimmt der Traum von der großen Fußballkarriere Gestalt an.

Bevor wir uns allerdings auf die erfolgversprechendsten Torschuß-Taktiken stürzen, werden wir ein paar allgemeine Dinge besprechen:

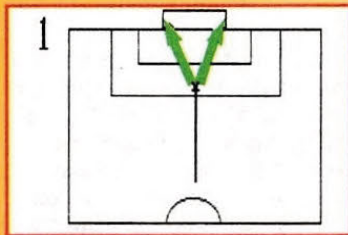
Zum Einwurf: Wird in der Nähe des gegnerischen Strafraumes ein Einwurf für unser Team gepfiffen, so empfiehlt es sich, den Ball möglichst weit in den Strafraum werfen zu lassen – der simple Einwurf wird dadurch oft gefährlicher als ein sauber ausgeführter Eckball.

Zum Elfmeter: Entscheidet Euch grundsätzlich vor dem Schuß, in welcher Ecke Ihr die Pille unterbringen wollt. Achtet bei der Ausführung des Elfers darauf, den Ball entweder hoch oder tief in die Ecke zu bolzen.

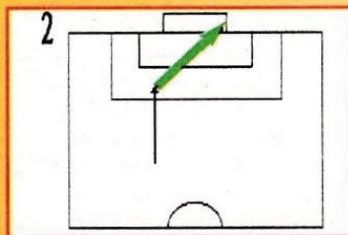
Zur Spielweise: Versucht, den Ball laufen zu lassen, also mit vielen Doppelpässen, schneller Ballabgabe, usw. Tempo in Euer Spiel zu bringen. Will man einen gegnerischen Spieler überlaufen, sollte man sich den Ball unbedingt weit vorlegen (wie das gemacht wird, verrät die Anleitung). Sobald die Meldung „Take a shot“ erscheint und im gegnerischen Tor ein Fadenkreuz zu sehen ist, gilt es, schnellstmöglich den Feuerknopf zu betätigen –

die Chancen, ein sicheres Tor zu erzielen, sind dann optimal. Zur Taktik: Wer sich mit dem Programm schon ein wenig angefreundet hat, sollte möglichst bald versuchen, eigene Taktiken zu entwickeln. Stellt dabei allerdings sicher, daß Eure Eigenentwicklungen weder stark defensiven noch stark offensiven Charakter besitzen.

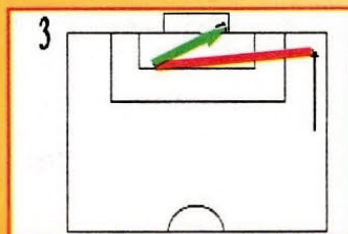
So, nun aber mal ans Eingemachte – die Erklärung der zehn Torschuß-Skizzen:



Zu 1: Stürmt geradewegs auf das Tor zu und schießt kurz nach der Strafraumlinie in eine der beiden Ecken – wohl das sicherste Tor!

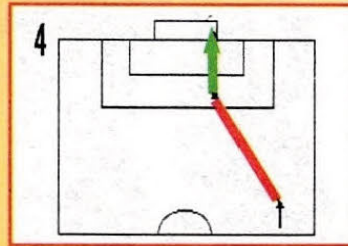


Zu 2: Halblinks oder halbrechts in den Strafraum einlaufen und flach in die rechte bzw. linke Torecke abziehen.

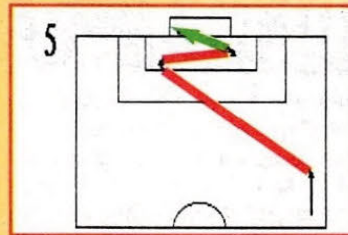


Zu 3: Sprintet einen der beiden Flügel entlang und flankt

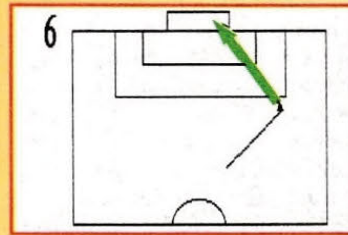
zu einem Spieler vor dem Tor. Sehr gute Kopfballmöglichkeit!



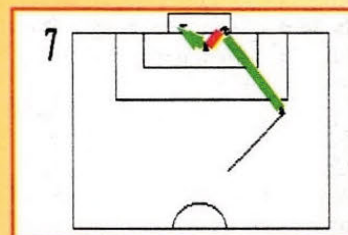
Zu 4: Kurz nach der Mittellinie von einem der beiden Flügel hoch in den Strafraum flanken. Durch einen mit dem Hinterkopf ausgeführten Kopfball läßt sich das Leder nun leicht über den Torwart hinweg ins Tor heben.



Zu 5: Ähnlich wie (4), nur muß hier eine lange Flanke auf einen Spieler am langen Pfosten kommen. Dieser köpft wiederum dem nächsten Spieler den Ball genau vor die Füße. Ebenfalls ein sicheres Tor.

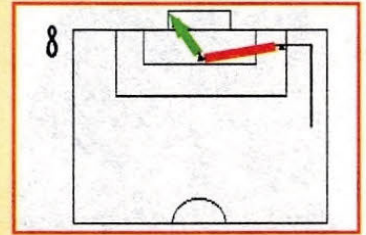


Zu 6: Lauft von der Mitte des Spielfeldes aus zu einer oberen Ecke des Strafraumes. Wartet jetzt, bis der Cursor sich genau in der kurzen Ecke des Tors befindet, bevor Ihr den Feuerknopf losläßt!

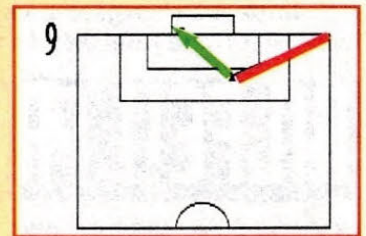


Zu 7: Genau wie (6). Da ein guter Torwart unseren Schuß jedoch parieren kann, lohnt es sich, durch einen heranstür-

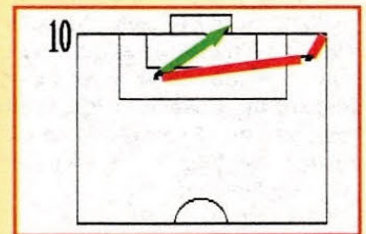
menden Spieler den abgekatschten Ball abzustauben.



Zu 8: Ihr greift über die Flügel an, schlägt einen Haken in den Strafraum und bedient von dort einen Mitspieler mit einer präzisen Torvorlage.



Zu 9: Eckball! Der von Euch gesteuerte Spieler wird am kurzen Pfosten vor der Fünfmeteraumlinie postiert und versenkt die Ecke mittels Kopfball tief in die lange Ecke.



Zu 10: Laßt die Ecke kurz ausführen, und flankt den Ball schnell zu einem freien Spieler im Torraum.

LEGENDE

■ SPIELER

WEG DEN DER SPIELER LAUFEN MUSS

■ PASS

↑ MÖGLICHE SCHÜSSE AUF'S TOR

TIPS & TRICKS

DIE SOLIDEN

Ruinöse Aussichten, wie sie das Endzeitspektakel **Burntime** in den schönsten Farben auf den Screen bannt, werden, dank Ralf Zachels Tips, schnell wieder etwas rosiger.

Wichtig ist zunächst ein Techniker in der Truppe, der nämlich kann aus allerhand Unrat recht vernünftige Sachen zusammenbasteln:

1. Stoffreste + defekte Wasserpumpe + Schlauch = Wasserpumpe
 2. Stahlfeder + Blechteile + Draht = Fangeisen
 3. Maschinenteile + Eisenrohr + Schlauch + Stoffreste = Förderpumpe
 4. Defektes Funkgerät + Batterien + Elektronikschrott = Funkgerät
 5. Schutzkleidung + Gasmasken + Stiefel + Handschuhe = Schutzanzug
 6. Schrauben + Holzstück + Draht = Rattenfalle
- Zu Beginn sollte man ein

Dorf besetzen, indem man möglichst einen Techniker abheuert und ihn ins Lager abkommandiert. Daraufhin gibt man das Messer, das sich zu Beginn im Inventory befindet, in ein Haus – siehe da, wirft man nun einen Blick auf den Infoscreen des Dorfes, so werden dort fortan zwei Tagesrationen Maden produziert, womit Euer Überleben vorerst gesichert sein sollte. Als nächstes wird das Umland nach Gegenständen abgesucht, wobei die Fundstücke entweder zum Bau nützlicher Gerätschaften (s. Liste oben) oder zum Tausch mit Händlern gebraucht werden. Nach kurzer Zeit sollte man sich im Besitz von zur Nahrungsproduktion verwendbaren Tools wie Schlangenkorb oder Fangeisen befinden, die man in ein für die entsprechende Nahrung geeignetes Herstellerdorf bringt – fortan hat man Essen ge-

nug, auch zum Tausch gegen andere Güter.

Im übrigen empfiehlt es sich nicht, auf Dauer mit mehr als zwei Personen umherzureisen, da einem die Jungs sonst die Haare vom Kopf fressen. Als Reisebegleiter eignet sich neben besagtem Techniker ein Arzt am besten, da jener einige Vorzüge gegenüber Kämpfern (z.B. heilen) besitzt. Solange kein Schutzanzug zu Eurer Verfügung steht, müssen radioaktiv verseuchte Dörfer vermieden werden. Wasserstellen gibt's in praktisch jedem Ort, nur liegen sie manchmal in Steinhäufen oder Felsspalten verborgen. Die Computergegner lassen sich am besten besiegen, indem man sie zwischen zwei eigenen Dörfern einschließt und diese mit mehreren bewaffneten Personen sichert.

Kleiner Trick gefällig, um

sich bei **Abandoned Places 2** aus schlappen Abenteurer-Rookies stahlharte Helden zaubern zu lassen? Ja? Dann setzt Euch nieder an unser Lagerfeuer und lauscht den weisen Worten des ehrenwerten Martin Mehlitz.

Ihr müßt wissen, daß jeder Zauber, der von einem Eurer Partymitglieder ausgesprochen wird, die Erfahrungspunkte der gesamten Crew mehr oder weniger stark steigern läßt. Sucht Euch aus diesem Grunde ein gemütliches Plätzchen und hext mit einem Eurer Mannen fleißig drauflos. Was Ihr dabei so zusammenzaubert, ist im Prinzip völlig schnurz, Hauptsache, Ihr hört nicht eher auf, bis daß auch der letzte Magiepunkt verbraucht ist. Wechselt dann zum nächsten Eurer Hexenmeister und beginnt erneut mit der Zauberei. Während der eine nun also kräftig seine magischen Künste erprobt, regeneriert der andere seine verbrauchten Magiepunkte. Tauscht, nachdem jetzt Nummer zwei seinen MP aufgebraucht hat, wieder die Rollen, und setzt das zauberhafte Spiel fort, bis alle Eurer Charaktere in genügend hohe Erfahrungsniveaus aufgestiegen sind.

ESSER SOFT KÖLN

Wir überzeugen durch Service!

Inh. Christa Esser

A320 USA Edition	DA 86.-	Hannibal	DV 67.-	Silly Putty	DA 51.-
Ancient Art of War	DA 59.-	History Line	DV 78.-	Soccer Kid	DV 55.-
Body Blows	DA 49.-	Int. Golf Open A1200	DV 63.50	Space Legends	DA 68.50
Burntime	DV 69.-	Ishar 2	DV 54.-	Strategy Masters	DA 69.-
Burntime A1200	DV 69.-	James Pond 2 A1200	DA 50.-	Streetfighter 2	DA 59.-
Chaos Engine	DA 51.-	Kings of Adventure	DV 68.50	Syndicate	DV 62.-
Combat Air Patrol	DV 61.-	Legend of Kyrandia	DV 63.-	Tomato Game	DA 37.-
D Day	DA 86.-	Lionheart	DA 58.-	Transarctica	DV 51.-
Das schwarze Auge	DV 72.-	Lost Vikings	DV 68.50	Trolls	DA 46.-
Desert Strike	DA 57.-	Lothar Matthäus	DV 63.50	Walker (Psychosis)	DA 58.-
Dogfight	DA 66.-	Morph	DA 51.-	Waxworks	DA 59.-
Dune 2	DV 55.-	Nick Faldo Golf	DA 82.50	Whales Voyage	DA 63.-
Eishockey Manager	DV 72.-	Nicki Boom 2	DV 63.-	Woodys World	DA 51.-
F17 Challenge	DA 29.-	One Step Beyond	DA 39.-	WWF 2 Europ. Ramp.	DA 51.-
Fantastic Worlds	DA 75.-	Overdrive	DA 49.-	Yo! Joe!	DA 56.-
Flashback	DV 63.-	Oxyd incl. Buch	DV 59.-	Zool für A1200	DA 51.-
Formula 1 Grand Prix	DA 73.-	Pinball Fantasies	DA 57.-		
Global Gladiators	DA 49.-	Prime Mover	DA 55.-		
Goal (Kick Off 3)	DV 54.-	Reach for the Skies	DA 54.-		
Gunship 2000	DA 65.-	Sensible Soccer 92/93	DA 51.-		

Ebenfalls im Angebot: Anwendersoftware, sowie Software für andere Computersysteme

+++ ZUBEHÖR +++

Leerdisketten 3,5" 10er	7.30
3,5" externes Laufwerk	125.-
512 KB für A500	53.-
2 MB für A500 intern	229.-
1 MB für A600 intern	99.-
400 dpi Mouse	45.-
Superbase 4 deutsch	369.-
TruePaint	DA 179.-
Pelican Press	DV 109.-
Directory Opus V 4.0	DV 119.-
Final Copy II	DV 222.-
TurboPrint Prof. 2.0	DV 139.-
X-Copy & Tools (NEU!!!)	DV 74.-
HD 127MB incl. Controller	579.-

Wir versenden ausschließlich im Sicherheitskarton ohne Mehrkosten.

ESSER - SOFT KÖLN
Goldfasanenweg 14
50829 Köln

Versandkosten: Bei Vorkasse per V-Scheck DM 7.00
bei Nachnahme Post DM 10.00; UPS DM 15.00
Ausland nur Vorkasse per EC-Scheck DM 17.00
bei Drucklegung des Magazins noch nicht lieferbar
Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

Telefon : 0221 / 58 61 17
Telefax : 0221 / 58 49 46
BTX : ESSER#SOFT

CHEATS

DIE TRICKREICHEN

Da macht man sich auf die Weltraumsocken, um, wie so oft, die gute alte Erde vor der Versklavung durch großwahnwitzige Aliens zu retten, schwingt sich voll des guten Kampfgeistes in den nächstbesten hochtechnisierten Sternenfighter und... tja, und muß dann mit Grauen feststellen, daß man sich aus Versehen in einen dieser fliegenden **Blastar**-Schrotthaufen gesetzt hat! Aber keine Panik auf der Titanic, dank Martin Lindhorst wird alles wieder cool am Pool: Ein Druck auf die Taste P wie „Pause“, gefolgt von einem herzlichen MALICEOFTHEMYRKOIDIS (ohne Leerzeichen eingeben und auf Y=Z achten!), und die Sache flutscht! Denn zur Freude des genervten Alien-Busters sind nun die oberste Reihe der Tastatur (also von 1 bis BACKSPACE) sowie die Tasten Q W E R T Z mit den einzelnen Levels belegt; durch kurzes Antippen der DEL-Taste läßt sich jederzeit ein kleiner Einkaufsbummel arrangieren. Wer dank der völlig mißbratenen Schiffssteuerung unter chronischem Energiemangel leidet, kann sich überdies mittels Cursor-Taste PFEIL NACH OBEN, wann immer nötig, eine kleine Auffrischung gönnen.

Kurz nachdem wir in der Ausgabe 9/93 den

Cheat zu **A-Train** veröffentlicht hatten, stürzte Brigitta in mein Büro, stieß einen grellen, trommelfellzerfetzenden Schrei aus und kippte mir eine gute Tonne Beschwerdebriefe über die Rübe... und dabei war es ausnahmsweise nicht mal meine Schuld, daß bei so vielen Eisenbahn-Tüftlern unsere geniale Mogelei versagte! Denn wie wir jetzt durch Charley Krooß in Erfahrung gebracht haben, erdreisteten sich die überschlauen Macher der *deutschen* Version, den Cheat gleich mitzuübersetzen. Wer also die deutsche Ausgabe von A-Train sein eigen nennt, muß, nachdem er die SHIFT-Taste gedrückt hat, SCHUMMLERSCHUMMLER-SCHLAPPSCHWANZ einhacken, um in den Genuß einer Gratis-Mille zu kommen...

Wer Uhren nachmacht oder verfälscht oder nachgemachte oder verfälschte Uhren sich verschafft oder in Umlauf bringt, wird mit **Gear Works** nicht unter 12 Levels bestraft! Gregor Mechtzersheimer hat, wie sich unschwer an nachfolgenden Level-Codes erkennen läßt, diese „Strafe“ bereits verbüßt:

Level 1: 0000
Level 2: 3518
Level 3: 6382
Level 4: 8427
Level 5: 2385

Level 6: 5924
Level 7: 1267
Level 8: 7208
Level 9: 6532
Level 10: 5012
Level 11: 6511
Level 12: 8562

Alsdann hätten wir auch noch einen kleinen Nachtrag zum **Lionheart**-Cheat aus Ausgabe 5/93: Nachdem Ihr durch „Hocke – Pause – CTRL – HELP-Taste“ das kleine Löwenherzchen quasi mit einem guten Schluck Doppelherz gestärkt habt, stehen nicht nur die bereits erwähnten Optionen zur Verfügung, sondern überdies eine ganz besonders nützliche Funktion. Sobald Ihr nämlich (bei aktiviertem Cheat-Mode) im Spiel die CTRL-Taste drückt, läßt sich das liebste Schmusekätzchen mittels Maus oder Cursor-tasten, der Schwerkraft zum Trotz, nach Belieben über den gesamten Level bewegen. Auf diese Weise können gefährliche Stellen, wie z. B. Lavaseen, oder Spinnen mühelos überwunden werden. Um Euren Helden nach einer ausgiebigen „Tour de Level“ wieder auf den Boden der Plattformen zurückzubringen, genügt ein weiterer Druck auf die CTRL-Taste. Viel Spaß und guten Flug wünschen Euch Stefan Dries und selbstverfreilich auch wir!

FREEZER ECKE

Global Gladiators: Die Anzahl der Leben läßt sich bequem in Adresse 45E95 manipulieren. Die Ms stehen in Adresse 45E99. In energiemageren Zeiten empfiehlt es sich, den Wert der Adresse 45E9D hinaufzusetzen.

Soccer Kid: Um die Freezer-Adressen anwenden zu können, muß zuvor eine andere Adresse wie folgt verändert werden: Mit dem Befehl „e 82“ die Adresse DFF082 auflisten und dann den Wert F3F4 eintragen. Erst jetzt könnt Ihr in Adresse C02764 die Anzahl der Leben eintragen, Euch in C0279E ein paar Herzchen dazuschreiben, die Zeit in C00223 manipulieren und schließlich auch die Anzahl der Fußballerkarten in den Adressen C00151 und C002D2 verändern.

Lothar Matthäus: Eine etwas magere Torausbeute läßt sich mit Adresse 000582 sehr leicht ausbessern.

Eishockey Manager: Die hier aufgelisteten Adressen sind nur für einen Solospieler gültig:

C5D31B Anzahl der Zuschauer
C5EA1D Anzahl der Aktien PLAY TIME
C5EA15 Anzahl der Aktien HERRENHÄUSER
C5EA25 Anzahl der Aktien SOFTWARE 2000
C5EA2D Anzahl der Aktien KRON
Den nächsten Adressen sollte man den Wert „1“ zuordnen, sobald man den entsprechenden Kaufpreis bezahlt hat. Somit läßt sich die Wochenzahl bis zur Fertigstellung der Neuerrungenschaft auf ein Minimum reduzieren!
C59E20 Überdachung
C59E21 Anzeigetafel
C59E22 Kühlanlage
C59E23 Sitzkomfort
C59E24 Zustand
C59E25 Verkehrsverbindung
C59E26 Gastronomie
C59E27 Kino
C59E28 Bowlingbahn
C59E29 Sitzplätze
C59E2A Stehplätze

Frostigen Freezer-Dank an Jochen Bräsemann, Michael Svezia und Johannes Hoen.

Strategie, Handel und Geschichte

Christoph Kolumbus

Für AMIGA und PC

Dieses komplexe Handelsspiel vereint in einmaliger Weise strategische, wirtschaftliche und geschichtliche Elemente.

DIE FEATURES:

- 1 - 4 Spieler
- komplett in deutsch
- komplexes Spielsystem
- VGA 256 Farben
- Amiga Grafik zum Teil mit 64 Farben
- eingebauter Kartengenerator
- 5 verschiedene Heimathäfen
- Fullscreen-Scrolling und Animationen
- Digi-Sound-Effekte
- Midi-Musik
- Spielstände speicherbar
- ganz einfach mit der Maus zu bedienen
- 4 Manijahre Entwicklungszeit



BESUCHEN SIE UNS:
 Computer '93 in Köln
 vom 05.11.93 - 07.11.93
 Halle 11, Stand: D20 / E21

DEMO-DISKETTE
 (Für Amiga oder PC)
 GEGEN 6,-DM IN BAR ODER
 BRIEFMARKEN BEI:

SOFTWARE 2000
 STICHWORT "DEMO Kolumbus"
 Postfach 110
 23691 EUTIN



SOFTWARE 2000
 Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline: (0 45 21) 80 04 44 • Mailbox: (0 45 21) 80 04 47

LÖSUNG

ISHAR 2

Wie es scheint, ist der Abenteuergeist doch noch nicht ganz aus den dunklen Seelen der Amiganer gewichen, denn nach langer Zeit der Rolli-Abstinenz hat sich ein tapferer Krieger namens H. Schmitt aus dem fernen Kendoria zurückgemeldet – freilich nicht, ohne eine schöne Komplettlösung samt Karten mitzubringen! Also auf ins Getümmel...

Das Abenteuer beginnt auf Irvans Insel. Wer hier damit anfängt, die vor ihm stehenden Gegner anzugreifen, ist selbst schuld. Ein frühzeitiges Ableben wäre dabei garantiert. Statt dessen geht man ein Stück nach Westen und dann nach Norden, bis man zu einem Dorf kommt. Am Brunnen hört man Stimmen, weshalb man flugs an der Kurbel drehen sollte. Im Eimer sitzt ein Dieb, der sich uns anschließen will. Wir nehmen ihn auf und ihm dann seine „Penunze“ ab, um ihn danach auch gleich wieder zu entlassen, da man absolut nichts mit ihm anfangen kann. Nun geht's ab Richtung Kneipen, von denen es zwei auf dieser Insel gibt. Bevor wir mit dem Rekrutieren anfangen, etwas Grundsätzliches zu den einzelnen Charakteren: Klickt man den Namen eines Partymitglieds an, erscheinen seine Statistiken. Auf der ersten Seite stehen sein Name und sein Beruf, auf der zweite seine Fähigkeiten und auf der dritten seine Eigenschaften. Das einzige, was sich an diesen Werten im Laufe des Spiels verändert, ist die Vitalität auf der ersten Seite. Alle anderen Werte verändern sich nicht. Deshalb solltet Ihr besonders auf die Stärke und die anderen Werte der Seite „Eigenschaften“ achten. Je stärker ein Charakter, desto besser. Der stärkste Magier ist nutzlos, wenn er beim ersten Luftzug eines Schlags

gleich tot umfällt.

Wir wählen unsere Genossen also folgendermaßen aus: zuerst die schwachen, mit denen man sowieso nichts anfangen kann. Wir nehmen ihnen die Kohle ab und schicken sie dann in die Wüste. Gehen sie nicht freiwillig, helfen wir eben etwas nach – man kann beliebig drauflosmorden, ohne daß dies Konsequenzen hätte. Auf diese Art und Weise arbeiten wir uns langsam bis zu den guten vor. Einen Priester oder Geistlichen sowie einen Magier sollte man unbedingt dabei haben. Der unbekannte Mönch wird immer gern genommen, da er zudem ziemlich stark ist und einiges aushält. Dringend gebraucht wird ein zielsicherer Bogenschütze, der Fünfte im Bunde sollte ein schlaggewaltiger Kämpfer sein. Übrigens gilt bei diesem Spiel nicht das Motto „Der Spieler verkörpert den Helden und somit einen ständigen Charakter“ – im Gegenteil. Dieser Zubaran, mit dem man anfängt, ist ja nicht gerade eine große Leuchte. Es spricht absolut nichts dagegen, auch diesen Herrn gegen einen besseren auszutauschen.

Ist die Party schließlich komplett, sollte man an die Ausstattung denken. Schwert bzw. Dolch für die Gehirnakrobaten, Rüstung, Helm und Schild sowie einen Bogen für den Schützen und für jedes Mitglied 20 Pfeile. Weiterhin gilt es, genügend trockenes Brot mitzunehmen, etwas anderes gibt es leider nicht. Die Nahrung dient dazu, den Punkt „körperliche Fitneß“ wieder aufzufrischen, wenn den Recken nach einem Kampf die Puste ausgegangen ist. Darauf sollte man ständig achten. Auch unterscheiden sich hier viele Personen. Es gibt Typen, die sehen aus wie Tarzan, entwickeln aber auch einen Appetit wie fünf Gorillas – und nach dem dritten Schlag sind

sie total am Ende. Solche Versager sollte man sofort wieder entlassen, denn sie fressen einem auf Dauer die Haare vom Kopf. Seile werden jetzt noch keine benötigt, genausowenig irgendwelche Tränke oder sonstige Zauberezutaten.

Ist alles beisammen und gespeichert, wandern wir Richtung Osten. Bevor es in den Mangrovenwald geht, biegen wir aber erst mal Richtung Norden ab. Hier finden wir neben vielen schwarzen und weißen Pilzen, die wir natürlich einsacken, auch den einzigen Strauch Löwenzahn – ein wichtiges Gewächs! Nun sollten wir langsam in den Wald vordringen und Bekanntschaft mit leicht mutierten Riesenswespen machen. Danach treffen wir auf einige Orks, die meist in Dreiergruppen angreifen. Die kleine Lichtung im Südosten unbedingt meiden, denn hier haust der Oberork, der noch zu stark für uns ist. Ganz im Osten an der Küste steht ein Magier im Sumpf und hat, außer nassen Füßen, auch noch den Wunsch, 10.000 Po's zu kassieren. Da wir noch nicht wissen, wofür, lassen wir ihn links liegen und begeben uns zum Startpunkt des Spiels, wo drei Typen gerade dabei sind, ein Mädchen abzumurksen. Wir nähern uns den Killern soweit, daß wir sie mit Pfeilen beschießen können, sie aber nicht zu uns kommen. Nach einigen Treffern erledigen wir den Rest mit den Nahkampfwaffen und heben uns die restlichen Pfeile für den Oberkiller auf. Sollten die Gegner ihre Geldsäckchen verlieren, nehmen wir diese an uns. Ist der Obermottz besiegt, untersuchen wir das Girl. Leider liegt die Dame schon im Sterben – sie gibt uns noch schnell einen Anhänger, faselt wirres Zeug und gibt den Geist auf.

Auf dem Weg zurück ins Dorf gehen wir zum Anlegesteg, der sich im Südwesten befindet. Hier liegt zwar ein Boot, doch dummerweise dürfen wir es nicht benutzen. Nach dem Motto „Freiheit siegt“ greifen wir den Wächter an, um sofort verhaftet und dem

Stammeshäuptling vorgeführt zu werden. Dieser ist großzügig und bittet uns, ihm das Medaillon seiner Freundin zurückzubringen. Wer den verschwundenen Anhänger hat, läßt sich leicht denken: der Oberork auf der Lichtung. Diesen beseitigen wir mit der alten Taktik: Nicht zu nahe herangehen und so lange mit Pfeilen schießen, bis entweder diese verbraucht sind oder der Ork verblichen ist. Der Rest wird mit den Schwertern erledigt. Dem toten Ork nehmen wir seine Hinterlassenschaft sowie die gesuchte Halskette ab. Diese bringen wir dem Häuptling, der uns vor lauter Freude sein Schiff schenkt. Auf dem Weg zum Steg kommt man an zwei Steinblöcken im Westen vorbei, zwischen denen eine Reliquie auf dem Boden liegt. Das Teil brauchen wir zwar, aber die Steinmonster, die es bewachen, würden zum jetzigen Zeitpunkt Hackfleisch aus uns machen – deshalb lassen wir es liegen und holen es uns ein wenig später. Statt dessen betreten wir unser Schiff und segeln zu Zachs Insel.

Die Stadt auf diesem Eiland ist eine Mischung aus Heidelberg im 12. Jahrhundert und Venedig, wie es heute ist. Die Typen, die hier in den Straßen herumstehen, kann man wegputzen, sie wachsen immer wieder nach. Zunächst gilt es wieder, schlaffe Partymitglieder durch bessere zu ersetzen. Besonders zu empfehlen sind hier die beiden schwarzen Ritter und der Echsenmann. Da dieser schuppige Geselle auf wenig Gegenliebe bei den meisten Gruppenmitgliedern stößt, sollte man alle entlassen, die etwas gegen ihn haben. Die Ritter werden normalerweise problemlos akzeptiert. Vorsicht vor Spionen! Keinen aufnehmen, denn nach der ersten Nacht im Gasthaus sind die Kerls meistens mitsamt dem Geld wieder verschwunden. Orks werden im allgemeinen als Reisebegleitung abgelehnt – wahrscheinlich, weil sie so häßlich sind. Auch hier sollte man jeden, den man nicht braucht, um sei-

ne Knete erleichtern und dann wegschicken. Auf diese Weise kann man schon zu einem kleinen Vermögen kommen. Das Geld ist übrigens dringend erforderlich, denn was man auf dieser Insel ausgeben muß, ist absolut phänomenal – genau wie die Preise für gute Ausrüstung. Deshalb gibt es hier auch besondere Möglichkeiten, die Reisekasse aufzubessern.

An bestimmten Stellen werdet Ihr von Räufern überfallen, die finanziell ganz gut bestückt sind – sobald Ihr sie abgemurkst habt, braucht Ihr nur ein paar Schritte weiterzugehen, zurückzukommen, und schon sind die Ganoven wieder da. Als nächstes sämtliche Kneipen abklappern und sich alles anhören, es ist fast alles wichtig. Die Ausrüstung muß unbedingt aufgebessert werden, wenn man hier längerfristig überleben will. Der beste Waffen- und Rüstungsladen ist ganz im Südosten, gegenüber dem Zoogeschäft. Wenn man allerdings die Preise sieht, könnte man meinen, man sei beim Juwelier. Deshalb wollen wir zunächst unsere Barschaft gewaltig aufbessern. Im Norden gibt es eine Bank mit einem Vorder- und einem Hintereingang. Vorne bekommt man problemlos die Tür auf, aber kein Geld, wenn man vorher keines eingezahlt hat. Da wir aber trotzdem abheben wollen, gehen wir zum Hintereingang. Dieser wird schwer bewacht, man muß die Wachen in einem Durchgang plätten. Entfernt man sich zwischendurch vom Ort des Geschehens, werden die Typen wieder erneuert. Also, so viele Pfeile mitnehmen, wie man tragen kann. Hat man sich endlich durchgekämpft, kann man sich im Tresorraum der Bank nach Herzenslust bedienen. Zwar werden 160.000 Po's angezeigt, es sind aber „nur“ 100.000, die man hier abstauben kann. Egal, zum Einkaufen reicht's allemal.

Beim Shopping aufpassen, vor allem, was die Chaos-Waffen und -Rüstungen betrifft. Diese passen nur den allerstärksten

Charakteren, deshalb unbedingt vorher abspeichern, sonst macht man mit einer Unart des Spiels Bekanntschaft: Man kann hier absolut nichts und nirgends etwas verkaufen. Neben den Chaos-Teilen sind die magischen Rüstungen und Schwerter das Beste, was es für Geld zu kaufen gibt. Das Chaos-Schild kann fast jeder benutzen, ebenso den Chaos-Helm. Sollte das Geld dafür nicht reichen, was zu vermuten ist, dann tut's auch ein Feuerschwert aus einem anderen Laden. Hat man auf dieser Insel alle Kneipen, den Tempel und den Gouverneurspalast besucht, geht's zur Bücherei, ganz oben im Osten. Hier finden wir einen weiteren Teil der Karte; auf ihr ist eine neue Insel verzeichnet! Den Klampfen-Heinz auf seinem Faß vor dem Lesetempel ignorieren wir für dieses Mal, ebenso den Eingang zur Bar „Blue Velvet“, der von einem riesigen Kerl bewacht wird. Nachdem wir gegessen und geschlafen haben, machen wir uns auf zu Akeers Insel. Wer noch zu schwach sein sollte, der kann noch etwas trainieren, indem er Räuber oder die Wächter hinter der Bank oder dem Gefängnis dezimiert.

Noch ein Hinweis: Priester und Magier werden nur wenig gebraucht. Der Priester heilt, und der Magier sollte den körperlichen Schutz für alle auftragen. Daneben sollte man später „umdrehen“ können, wenn ein Mitglied verhext wurde. Weiter interessant ist der Spruch „Zeitwandlung“, denn danach sind alle Partymitglieder sowohl physisch als auch psychisch topfit. Auch der Spruch „Exorzismus“ wird noch benötigt. Gebrauchen kann man ferner Lähmung oder Blindheit, speziell für besonders starke Gegner, die keine Magie beherrschen. Alles andere, insbesondere Teleportation und Magischer Schlüssel, sind Flops, auch das Umdrehen von Untoten, in vielen Spielen beliebt, klappt hier nicht – mit Draufhauen kommt man da schon wesentlich weiter.

Auf Akeers Insel spielt sich al-

les im Untergrund ab. Wer dieses Eiland geschafft hat, kennt keine finanziellen Probleme mehr, denn hier kann man sich locker eine Million Po's abholen. Außerdem wird's jetzt zum ersten Mal schwierig, denn das Dungeon beherbergt mehrere Etagen, eine Menge Fallen und Geheimtüren. Diese sind allerdings meistens leicht zu finden, denn irgend einer in der Gruppe verspürt sicher einen Luftzug und meldet dies. Die Gegner bestehen hauptsächlich aus Skeletten, die gar nicht so ohne sind. Auch sie erscheinen immer wieder an der gleichen Stelle; also besonders beim Rückweg darauf achten! Zunächst sollten wir getreu dem Motto „Immer an der Wand lang“ nach Osten traben. Wir gehen so lange, bis wir auf eine Abzweigung Richtung Süden stoßen. Die endet zwar in einer Sackgasse, jedoch finden wir dort einen Totenkopf und Kohle. Beides nehmen wir mit.

Weiter geht es Richtung Osten, bis wir zu einem großen Raum kommen, in dem eine Menge Feuertöpfe stehen. Von hier führen zwei Wege weiter nach Osten. Wir nehmen den rechten und biegen gleich wieder links ab, Richtung Süden. Der Weg endet in einem breiten Gang, der von Süden nach Norden führt. An den Wänden im Osten und im Westen befindet sich jeweils ein Hebel. Beide werden umgelegt, woraufhin sich zwei Türen öffnen. Wir bewegen uns nun weiter nach Norden, bis der Weg nach Westen abbiegt. Durch die offene Tür kommen wir in einen größeren Raum, an dessen nördlicher Wand sich wieder ein Hebel befindet. Auch diesen legen wir um und gehen zurück in den breiten Gang mit den beiden Hebeln. Westlich von diesem Gang gibt es einen kleinen Raum, dessen Holztür nun ebenfalls weit offen steht. Dahinter finden wir wieder einen Totenkopf und einige Münzen sowie Waffen. Der Hebel in diesem Raum wird umgelegt, wodurch sich die letzte für uns wichtige Tür öffnet. Ganz im

Osten liegt eine Sackgasse, in der wir einen weiteren Knochenkopf finden. Bevor wir jetzt weitermarschieren, sollten wir zuerst wieder auf Zachs Insel reisen, ausruhen und Essen kaufen, denn die Vorräte dürften inzwischen nahezu aufgebraucht sein.

Wieder zurück, begeben wir uns nach Osten in den breiten Gang mit den beiden Hebeln. Von da aus wandern wir nach Norden in den schmalen Gang, der dann nach Westen abzweigt, bis wir wieder in den größeren Raum mit dem Hebel kommen. Von hier aus geht's nach Westen, aber langsam und vorsichtig, denn bei der nächsten Tür wartet ein zäher Gegner, der zudem noch Magie beherrscht. Wieder einmal sind die Pfeile dran – zwei Bogenschützen sind jetzt besser als einer. Haben wir den Kerl endlich geschafft, räumen wir den Raum dahinter gründlich aus und achten dabei besonders auf die beiden Fallen. Jetzt zurück nach Osten, dieses Mal bis zur letzten Tür. Der Gang biegt zuerst nach Norden und dann nach Westen ab. Durch einen größeren Raum, dessen nördliche und südliche Wand mit Fallen gespickt sind, erreichen wir den nächsten Feind. Dieser ist noch stärker als der vorige, und deshalb sollte man hier eine besondere Taktik anwenden: Hat er uns gesehen, weichen wir so lange zurück, bis er uns nicht mehr folgt – meistens bis zu einer Biegung des Ganges. Da er nicht um die Ecke zaubern kann, wir aber schießen können, erledigen wir ihn jetzt ziemlich leicht.

Die Wand im Norden besitzt in der Mitte einen Knopf. Nachdem man diesen gedrückt hat, öffnet sich eine Geheimtür, hinter der ein langer Gang liegt. Dieser führt an sechs Schalen, die an Ketten hängen, sowie an drei Nischen vorbei. Die Schalen sollte man alle anklicken, denn die meisten enthalten Bares, und das nicht zu knapp. Am Ende des Ganges befindet sich eine verschlossene Tür. Nun aufgepaßt: Dahinter verbirgt sich

Sie wollen immer das Beste?
Mega Soft
 WARE VERSAND

Sekt oder Selters?

A-Train (DV)	86,90
Abandoned Places 2 (MV)	67,90
Airbus A-320 USA-Edition (DV)	96,90
Air Force Commander (DV)	62,90
Alien Breed 2 (MA)	a.A.
Ambermoon (DV)	a.A.
Amberstar (DV)	76,90
Ancient Art of War in the Skies (DA)	67,90
Anstoß (DA)	a.A.
B-17 Flying Fortress (DA)	69,90
Battle Isle Data Disk 2 + CD (DV)	62,90
Battle Isle Team + CD (DV)	74,90
Bazooka Sue (DV)	89,90
Blastar (DA)	56,90
Body Blows (DA)	54,90
Bundesliga Manager Prof. 2.0 (DV)	74,90
Burntime (DV)	69,90
Chaos Engine (DA)	56,90
Civilization (DV)	79,90
Das Schwarze Auge (DV)	79,90
Der Patrizier (DV)	76,90
Die Siedler (DV)	a.A.
Dogfight (DA)	69,90
Dune II (DV)	59,90
Dungeon Master & Chaos...-Pack (DV)	72,90
Eishockey Manager (DV)	79,90
Elysium (DV)	62,90
Entity (DA)	67,90
Eye of the Beholder II (DV)	89,90
Flashback (DV)	67,90
Football Manager III (DV)	76,90
Formula One Grand Prix (DA)	79,90
Goal (MV)	56,90
Gunship 2000 (DA)	69,90
Hannibal (DV)	72,90
Hero Quest 2 (DA)	a.A.
Hired Guns (MV)	a.A.
History Line 1914-1918 + CD (DV)	86,90
Indiana Jones IV (DV)	89,90
Ishar 2 (DV)	56,90
Jonathan (DV)	86,90
Jurassic Park (DV)	59,90
Lemmings 2 (MA)	67,90
Lion Heart (DV)	62,90
Lothar Matthäus (DV)	69,90
Lotus 1-3 Pack (DA)	64,90
Mega Sports (DA)	62,90
Mix Collection (DV)	69,90
Morph (DA)	56,90
On Step Beyond (MA)	45,90
Oscar (DA)	59,90
Overdrive (MA)	56,90
Pinball Fantasies (MA)	62,90
Pools of Darkness (DV)	76,90
Populous 2 Plus (DV)	74,90
Secret of Monkey Island 2 (DV)	89,90
Sensible Soccer 92/93 (MV)	56,90
Sim Earth (DV)	89,90
Sim Life (DA)	89,90
Soccer Kid (DA)	59,90
Space Hulk (DA)	69,90
Space Legends (DA)	64,90
Starbyte No.2 Collection (DV)	76,90
Star Trek 6 - 25th Anniversary (DV)	82,90
Street Fighter 2 (DA)	62,90
Subtrade (DA)	a.A.
Superfrog (DA)	56,90
Syndicate (DV)	67,90
The Human Race Jurassic (DA)	59,90
The Lost Vikings (DV)	76,90
Tornado (DV)	69,90
Traps 'n' Treasures (DV)	69,90
Turrican III (DV)	a.A.
Uridium 2 (DA)	a.A.
War in the Gulf (DV)	76,90
Whale's Voyage (DV)	69,90
Wing Commander (DV)	45,90
Yoi Joel (DV)	59,90

AD&D/Dungeons & Dragons Brettspiele + Zubeh.
 D&D Basis-Spiel (DV) 59,90
 Abenteuer-Module D & D/AD & D (DV) a.A.
 Figuren (Ral Partha, Grenadier) a.A.
 Fantasy-Romane (Goldmann, Heyne) ab 9,80
 Die angegebenen Preise sind Versand-Preise!

Täglicher Bestellservice

Mo. bis Fr. 10.00 - 19.00 Uhr
 Sa. 10.00 - 13.00 Uhr

042 21/644 83

**HUNTESTRASSE 2
 27749 DELMENHORST**

Versand per NN + 12,00
 DM
 bei Vorkasse
 Eurocheck + 7,00 DM
 (Ausland Vorkasse + 15,00 DM)

Preisänderungen und
 Irrtümer vorbehalten

LÖSUNG

ISHAR 2

der schwierigste Gegner, der uns bisher über den Weg gelaufen ist. Er beherrscht zwar keine Magie, dafür hat dieser Riese jedoch eine Axt bei sich, die bestimmt mehrere Tonnen wiegt. Entsprechend sind die Schäden, die das Teil anrichtet. Besonders fies ist jedoch, daß der Kerl erst aus seinem Loch hervorkommt, wenn man der Tür den Rücken zukehrt und sich gerade damit abgefunden hat, daß es hier nichts mehr zu holen gibt. Also unbedingt speichern, denn bei diesem Brocken sind bestimmt mehrere Anläufe notwendig. Der Priester sollte im Kampf nur heilen, der Magier den Riesen entweder blenden oder lähmen, damit er wenigstens manchmal nicht trifft. Nur so kann man ihn schaffen. Zur Belohnung gibt es dann auch ein hübsches Sümmchen.

Jetzt gehen wir zurück Richtung Ausgang, aber nicht ganz so weit. Etwa in der Mitte dieses Labyrinths führt ein langer Gang Richtung Norden. Auch er endet in einem Rundgang, in dessen südwestlicher Ecke eine Falle an der Decke hängt. Gegenüber dieser Falle, an der nördlichen Wand, findet sich eine Geheimtür: Man geht einfach durch die Wand bis zu einer Treppe. Danach folgt noch ein langer Gang, an dessen Ende ein Loch in der Wand ist. Es führt uns in die Kanalisation. Durch brackiges grünes Wasser waten wir immer Richtung Norden, bis zum nächsten Loch in der Wand. Dahinter warten wieder eine Treppe und ein Gang mit drei Schalen. Die letzte wird geplündert. Da wir nun unendlich reich sind, geht's mit dem Schiff zurück auf Zachs Insel, denn dort ist noch eine Menge zu erledigen.

Im Süden der Stadt gibt es einen Laden, der nur Klamotten verkauft. Hier erstehen wir für jeden in der Gruppe eine Mönchskutte. Von da aus gehen wir zum Blue Velvet, besser gesagt zum Wächter. Auch diesen beschießen wir erst mit Pfeilen und geben ihm dann persönlich den Rest. Bevor wir das Etablissement aber betreten, stattdessen wir dem Zoogeschäft noch einen Besuch ab und kaufen eine Elster sowie einen Adler. Mit diesem Getier warten wir vor der Tür des Blue Velvet, bis es Nacht wird. Ab 20 Uhr kann man den Laden betreten, um sofort festgenommen zu werden. Wir finden uns in einer Zelle wieder, aus der es scheinbar keinen Ausweg gibt. Aber wozu haben wir unseren Privatzoos bei uns? Wir lassen die Elster fliegen und warten, bis sie uns den Gefängnissschlüssel bringt. Mit diesem verschwinden wir aus dem unfreundlichen Gemäuer. Die Geheimtür, die wir dabei entdecken, beachten wir vorerst nicht weiter. Statt dessen legen wir unsere Kutten an und wandern zum Mönch, der zwischen Mitter-

nacht und 4 Uhr morgens vor dem Tempel steht. Nach einem netten Plausch gehen wir durch die Tür und kommen gerade recht zu einer Opferszene, in der ein junges Mädchen für Shandar geschlachtet wird. Dieses Bild sollten wir nicht verlassen, bevor wir nicht einem der Mönche seinen Schlüssel abgenommen haben, den er leichtfertig am Strick seiner Kutte getragen hat. Jetzt können wir endlich raus und ab in den Geheimgang, um hinter dem Gefängnis wieder an die Oberwelt zu gelangen.

Da wir unbedingt die Bibliothek besuchen wollen, müssen wir noch schnell ein paar Wachen niedermetzeln. In der Bücherei finden wir eine Liste mit Zaubersprüchen und deren Bedeutung. Dem Musiker geben wir ein paar Märker, damit er uns etwas über fünf Schneesteine verrät. Nun sollten wir die Kneipen im Nordwesten der Stadt heimsuchen, und zwar so lange, bis wir erfahren, daß wir zwischen 2 und 4 Uhr in der 4-Türme-Allee erwartet werden. Wer jetzt aber die Stadt nach einer breiten Straße absucht, ist auf dem Holzweg. Hier sind Alleen kleine, schmale Sackgassen. Am Ende dieser „Gasse de Sack“ wartet zur angegebenen Uhrzeit eine verummte Gestalt, die uns für 20.000 Po's eine Reliquie verschachert. Mit diesem Ding im Gepäck geht's zum Hafen und ab aufs Schiff. Wir steuern wieder unsere erste Insel an und besuchen den Magier im Moor. Diesem geben wir 10.000 Po's - dafür verplüscholisiert er unseren Adler. Lassen wir diesen nun fliegen, kommt er mit einer Karte einer weiteren Insel zurück. Das Eiland nennt sich Jons Insel. Bevor wir abdüsen, sollten wir uns die Reliquie bei den beiden Felsblöcken im Westen unter den Nagel reißen, denn die Gegner dort sind, dank unseres Kräftezuwachses, endlich zu schaffen. Danach wieder auf Zachs Insel zum Einkaufen.

Wer es noch nicht gemerkt hat - im Tempel fehlt die Statue, im Palast der Gouverneur. Wir kaufen nun für jeden einen Strick. Nicht zum Aufhängen, sondern zum um den Bauch wickeln, denn in den Eisbergen auf Jons Insel ist es besser, man seilt sich an. Außerdem brauchen wir die Zutaten für die Sprüche Mildong und Humbolg. Wir können hier alles kaufen außer dem Edelweiß. Dieses müssen wir erst pflücken. Am wichtigsten sind aber die Pelzmäntel, denn ohne die holt man sich gewaltige Frostbeulen - dafür können wir jetzt die Mönchskutten wegschmeißen. Wer noch mehr Platz braucht, kann auch, möglichst an einer markanten Stelle, die bisher gesammelten Totenköpfe ablegen. Hat jeder noch seine 10 Brote und 20 Pfeile dabei, fah-

ren wir mit dem Schiff zum östlichen Anlegesteg auf Jons Insel.

Hier gehen wir immer Richtung Osten, bis es nicht mehr weitergeht, und finden im Schnee den einzigen Zauberkessel in diesem Spiel. Nun geht's zurück nach Westen bis zur nächsten Abzweigung, die mitten ins Gebirge führt. Irgendwann stoßen wir in dieser Gegend auf ein mutiertes Einhorn, das sich als recht zäh entpuppt. Da wir aber sein Horn brauchen, hauen wir ihm eben kräftig aufs Maul, bis nur noch besagtes Horn übrig ist. Dann zurück zum Schiff, um zum westlichen Landungssteg der Insel zu schippern. Immer an der Ostküste entlang bis zu einem Weg, der Richtung Westen führt. Dort werden wir von einigen Riesen angegriffen, aber auch die können uns nicht aufhalten. Wir traben so lange weiter, bis wir auf eine Sackgasse stoßen, in der wir das lebende Schwert finden – eine absolute Superwaffe! Etwas später treffen wir einen Ausgeflippten, der in der Luft schwebt. Da der Heini nicht mit uns reden will, versuchen wir es eben mit Zwangsernährung. Wir rühren in unserem Zauberkessel die Zutaten zum Spruch Humbolg an und schütten ihm das Zeug in den Rachen. Das Gourmetgebräu schmeckt ihm dermaßen gut, daß er uns ein weiteres Stück der Karte schenkt: Thorms Insel.

Nach dem Anlegen am dritten Steg werden wir von niedlichen Zwergen angegriffen. Diese sind zum Glück schnell beseitigt, und wir können unseren Weg fortsetzen. Wir klappern alles und vor allem jede Sackgasse ab, bis wir insgesamt fünf Edelweiß gepflückt haben. Mehr gibt es nicht. Da die Dinger nicht nachwachsen, behandelt sie mit Vorsicht. Auf einem langen Weg Richtung Osten, der immer höher führt, wird die Gruppe plötzlich von Schwindelgefühlen befallen. Es geht nur weiter, nachdem jeder das Gebräu namens Mildong eingenommen hat – deshalb auch die Edelweiß. Am Ende des Weges wartet wieder eine Reliquie auf uns, die wir im Gepäck verstauen. Im Moment gibt es hier nichts mehr zu tun, also fahren wir zurück zu Zachs Insel. Da wir aber später noch einmal zurück müssen, behalten wir die Pelzmäntel im Gepäck.

Bevor wir uns auf den Weg zu Thorms Insel machen, kaufen wir alle Zutaten zum Spruch Jablou. Hierzu benötigen wir auch das Büschel Löwenzahn, das wir ganz am Anfang gefunden haben. Alle Partymitglieder sollten inzwischen über gute Rüstungen, insbesondere über gute Schilde verfügen, denn einen Schild, der übrigens unbedingt aus Metall sein muß, brauchen wir auf Thorms Insel.

Das Eiland besteht aus Hängebrücken,

die über große Bäume gespannt wurden. Der Anhänger, den wir am Anfang von dem sterbenden Mädchen bekommen haben, baumelt bestimmt schon um unseren Hals, wenn nicht, sollte man das Teil jetzt anlegen. An der ersten Kreuzung nehmen wir die linke Abzweigung und gehen Richtung Norden, dann die zweite Straße rechts. Am Ende des Weges treffen wir auf ein merkwürdiges Baumwesen. Ist es nicht logisch, daß man diesem den Jablou-Trank zu trinken gibt? Nein? Was soll's, trotzdem ist es so. Das Wesen verliert einen weiteren Anhänger, den wir umgehend einsacken. Auf dem Rückweg kommen wir an einem kleinen Dorf vorbei. Alle Hütten, die man betreten kann, sollte man auch aufsuchen und sich anhören, was die Leuten zu erzählen haben. Vom Hafen aus gehen wir jetzt Richtung Osten, bis wir von einigen Wesen angegriffen werden, die verblüffende Ähnlichkeit mit George Lucas' Ewoks haben. Leider muß man sie beseitigen, um am Ende dieses Weges eine weitere Reliquie einsammeln zu können. Anschließend wandern wir vom Hafen aus Richtung Nordosten bis zu einer steinernen Figur. Um weiterhin unlogisch zu bleiben, geben wir dieser das Horn unseres erlegten Einhorns. Der Steingnom erwacht daraufhin und verwandelt einen Schild aus Metall, den wir ihm zuvor gegeben haben, in einen Anti-Feuer-Schild, den wir später noch bitter benötigen.

Wir bewegen uns ein Stück zurück, um an der nächsten Kreuzung nach Norden, dann nach Osten und wieder nach Norden zu latschen. Schließlich treffen wir auf ein löwenähnliches Monster, besiegen es und nehmen die erste Abzweigung nach Westen, um in einem Labyrinth aus Hängebrücken mit vielen Sackgassen zu landen. Das Ganze ist ziemlich verzwickelt, aber zu schaffen. Irgendwann treffen wir auf eine Frau, die im Sterben liegt. Es handelt sich um die kleine Zeldy, von der wir auf Zachs Insel schon einiges gehört haben. Um ihren Hals hängt der Schlüssel vom Chef, den wir natürlich mitnehmen. Der Chef ist niemand anderer als der Gouverneur von Zachs Insel. Genau dorthin gehen wir jetzt auch, vorausgesetzt, wir finden den Ausgang aus diesem Sch...-Labyrinth.

Auf Zachs Insel eilen wir mit besagtem Schlüssel ins Haus des Gouverneurs und nehmen von dort die Statue aus dem Tempel mit. Diese bringen wir an ihren Ursprungsort zurück und erhalten zum Dank noch einen Anhänger. Bevor wir uns weiter auf den Weg machen, kaufen wir nochmals im Zoogeschäft ein. Dieses Mal nehmen wir einen Affen mit. Frisch gestärkt und ausgeruht schippern wir sodann zu Akeers Insel. Wir begeben uns

gleich in die Kanalisation und wandern zu den drei Schalen. In jede Schale legen wir 3.550 Po's und gehen wieder zurück – aber was ist jetzt los? Das ganze Wasser ist plötzlich verschwunden, und wir laufen auf dem Trockenen! Na, dann nehmen wir auf dem Rückweg, der nach Süden führt, doch gleich mal die zweite Abzweigung nach Osten. Dort ist jetzt ein Loch in der Wand zu sehen, wo vormals nur Wasser war. Durch dieses Loch zwängen wir unsere vom Kampf gestählten Körper und landen in einem großen Raum, in dem wir von einigen Mumien begrüßt werden. Den Hebel an der südlichen Wand ziehen wir noch nicht, es sei denn, wir wollen das Spiel beenden. Statt dessen gehen wir durch den östlichen Gang. Die Tür Richtung Süden ist noch verschlossen, deshalb traben wir weiter nach Osten.

In dem nun folgenden Teil des Labyrinths gibt es eine Unmenge von durchlässigen Wänden und Geheimtüren. Im südlichen Raum mit den vielen Fallen liegt noch ein Totenkopf, den wir brauchen. Bevor wir durch die Tür im Osten gehen, ziehen wir doch noch den Hebel an der südlichen Wand, wodurch sich die Tür im Süden öffnet. In dem dahinterliegenden großen Raum werden wir bereits von einer ganzen Kompanie Mumien erwartet. Haben wir diese geschafft, erhalten wir zur Belohnung am Ende dieses Ganges den letzten Totenschädel. Insgesamt haben wir jetzt sechs Stück. Mit diesen hasten wir jetzt zurück durch die Kanalisation bis zur Tür, vor der der Riesenheini mit seiner großen Axt stand. In die sechs Schalen legen wir jetzt je einen Totenkopf. Endlich geht auch diese Tür auf und gibt den Weg zu Geld, Waffen und der fünften und letzten Reliquie frei. Mit dem Ding im Koffer gehen wir wieder dahin zurück, wo wir hergekommen sind, will heißen zu den Mumien. Dieses Mal nehmen wir aber die östliche Tür und landen postwendend im Gefängnis. Allerdings befinden wir uns diesmal auf der richtigen Seite der Gitter, nämlich außen. Zunächst einmal durchschreiten wir den Gang nach Osten bis zur Wand mit dem Schloß. Dort paßt der Schlüssel, den wir dem Mönch abgenommen haben – alle Zellentüren sind nun offen.

In einem der Kerker sitzt ein blindes Mädchen, das wir unbedingt in die Party aufnehmen müssen. Am besten verabschiedet man sich vom Priester, denn das Frauenzimmer versteht sich ebenfalls auf die Kunst des Heilens (aber nicht vergessen, vorher die Ausrüstung zu verteilen!). In der nächsten Zelle Richtung Osten gibt es an der südwestlichen Wand eine Geheimtür. Der Gang führt allerdings nur zu zwei verschlossenen Türen, also wieder zurück. Auf dem Weg zum Ausgang stößt man in der vorletzten Zelle auf eine weitere Ge-









ISHAR 2

heimtür. Der Gang dahinter endet bei einer Treppe, die in einen riesigen Raum führt. Nachdem man diesen betreten hat, sollte man unbedingt den Spruch Exorzismus anwenden und sich jedes Partymitglied genau anschauen, denn der Ort ist verflucht. In der Mitte des Raumes, zwischen den Säulen, hängt ein lebendes Schwert, das wir uns unter den Nagel reißen. An der südlichen Mauer befindet sich ein Knopf, dahinter ein Gang und ein Raum mit einem Hebel. Dieser wird umgelegt, denn er öffnet die Tür zum Ausgang. Die große Halle ist übrigens gespickt mit Fallen, also Vorsicht. Der Ausgang liegt in östlicher Richtung. Von dort erreichen wir den Gang, in dem wir schon einmal waren – nur daß jetzt alle Türen offen sind; außer der, die ganz im Süden zum Ausgang führt. Hinter dieser Gittertür ist ein Hebel, den wir aber nicht erreichen können. Deshalb lassen wir hier nicht die Sau raus, sondern den Affen los. Der legt für uns den Hebel um, und wir können endlich raus.

Haben wir uns auf Zachs Insel wieder gestärkt, reisen wir ein letztes Mal auf Jons Insel, in die Schneeberge. Wir wandern zur Stelle, an der die komischen fünf Säulen stehen und plazieren darauf unsere fünf Reliquien. Dadurch wird ein toter Mönch lebendig, den wir unbedingt in unsere Gruppe aufnehmen müssen, da er als einziger den Spruch „Schutz gegen Feuer“ beherrscht. Also entlassen wir den Magier, nachdem wir seine Sachen vorher verteilt haben.

Und wieder geht's zurück auf Zachs Insel. Die Pelzmäntel können wir jetzt getrost der Altkleidersammlung geben.

Dafür kaufen wir uns fünf Abendanzüge, ziehen sie an und legen uns zusätzlich den Anhänger um, den wir von dem Baumwesen bekommen haben. In dieser Karnevalsverkleidung gehen wir noch einmal ins Blue Velvet. Nun werden wir nicht verhaftet, sondern treffen auf einen Typen, der uns den letzten Teil der Karte vermacht: Olbars Insel. Bevor wir jedoch dorthin aufbrechen, sollten wir unsere neuen Gefolgsleute entsprechend ausrüsten. Leider paßt dem blinden Mädchen keine magische Rüstung. Auch sollten wir die beiden Neuen erst noch einige Levels aufsteigen lassen, denn sonst haben sie im großen Showdown auf der letzten Insel nicht den Hauch einer Überlebenschance. Ist soweit alles klar, erstehen wir im Zoo einen Papagei und treten die große Überfahrt zur allerletzten Schlacht an.

Das Ganze spielt sich natürlich wieder mal unterirdisch ab, und noch dazu im bisher größten Labyrinth. Kurz nach dem Eingang geht's schon los: Ein Feuerwesen bereitet uns einen heißen Empfang! Da hilft auch der Anti-Feuerspruch von Gimzel nicht viel, Ihr müßt schon zu folgender Spezialtaktik greifen: Der stärkste Charakter nimmt den magischen Feuerschild in die Flossen, alle anderen stellen sich im Gänsemarsch hinter ihm auf. Dann einen Anti-Feuer-Spruch ablassen und einen Treffer kassieren. Danach sofort nach vorne, zuschlagen und wieder zurück bis an die Wand. Nach dem nächsten Treffer wieder vor, und so weiter. Zwischendurch die Partymitglieder mit „Zeitwandlung“ heilen. Die bis dahin erzielten Treffer bleiben erhalten, und so habt Ihr's nach ca. 19 Versuchen

schließlich geschafft (zum Trost sei gesagt, daß dies das einzige Exemplar seiner Gattung war). Wir gehen weiter Richtung Norden bis zu einer Kreuzung. Hier wenden wir uns zunächst mal nach Westen. In diesem Teil des Labyrinths gibt es noch einige Schätze und Waffen sowie einige Orks zu plätten, was ja ganz gut für die XPs der Neulinge ist. Die Tür öffnet man wieder mit dem Hebel, der nicht weit davon an der Wand hängt.

Ist alles erledigt, geht's zurück zur Kreuzung und weiter nach Norden. Allzu weit kommen wir allerdings nicht, denn nach einigen Metern wartet das größte Vieh des ganzen Spiels auf uns: ein Feuerdrache. Obwohl der Wurm wirklich gewaltig aussieht, ist er seltsamerweise leichter zu besiegen als der erste Feuerspucker und richtet obendrein auch nicht so großen Schaden an. Wer jetzt wenigstens eine Armbrust und 100 Pfeile dabei hat, kann das Untier schon fast zu den Toten rechnen – man kann nämlich prima um die Ecke schießen. Der Rest wird mit den Nahkampfwaffen erledigt. Anschließend traben wir weiter bis in einen Raum mit mehreren Nischen, in denen diverse Schätze herumliegen. Nach der Abzweigung Richtung Osten heißt es erneut aufpassen: Nachdem man im Norden die Nische geplündert hat, erscheinen plötzlich einige Skelette der Marke „Extra-Zäh“. Sind sie zerbröckelt, unbedingt stehenbleiben, denn sonst wird man beim nächsten Schritt umgedreht, verflucht, gelähmt und weiß der Geier was noch. Es sei denn, man stärkt sich vorher, spricht den Spruch „geistiger Schutz für alle“ und speichert.

Nachdem die Verwandtschaft der ersten Skelette wieder vereint ist, kommen wir im Süden zu einer verschlossenen Tür. Also heißt es den passenden Hebel finden. Dazu begeben wir uns Richtung Norden in den großen Raum. Hier warten bereits einige Mumien und weitere Untote auf uns. Sind sie richtig tot, finden wir an der nördlichen Wand einen Knopf zu einer Geheimtür. Den danach folgenden Raum verlassen wir durch die Tür, um in einen weiteren Raum zu kommen. Von dem führt eine Geheimtür in einen dritten Raum, an dessen Ende eine verschlossene Gittertür ist. Diese öffnet man, indem man von diesem Raum wieder zurück in den Raum davor geht, allerdings nicht durch die gleiche Geheimtür, sondern ein Stück daneben. Wir ziehen den Hebel dahinter und gehen wieder zurück zu der bisher verschlossenen Tür, die nun geöffnet ist. Nach einem längeren breiten Gang erreichen wir eine Treppe, die zu Shandars Festung führt.

Wir befinden uns in einem großen, mit Fallen gespickten Raum. Am südöstlichen Ende liegt ein Schatz, am nordöstlichen Ende ist ein Hebel, der die Tür im Osten öffnet. Nun könnten wir eigentlich weiter, wenn da nicht der Ritter wäre, der diese Tür bewacht. Der Typ kann einiges einstecken. Zum Glück macht er einen fatalen Fehler: Er bewegt sich keinen Zentimeter, so daß man zwischendurch bequem zurückgehen kann, um sich zu heilen. Ist auch er beseitigt, nehmen wir im folgenden Raum den Gang nach Norden. An der Abzweigung gehen wir nach Westen in einen Raum, in dem wir wieder einen Hebel ziehen. Weiter geht es nach Norden, bis wir einem Typen gegenüberstehen, der wie Medusa aussieht. Hier muß man vorher unbedingt den geistigen Schutz für alle aktivieren, um nicht beeinflusst zu werden. Ansonsten ist das Tier-

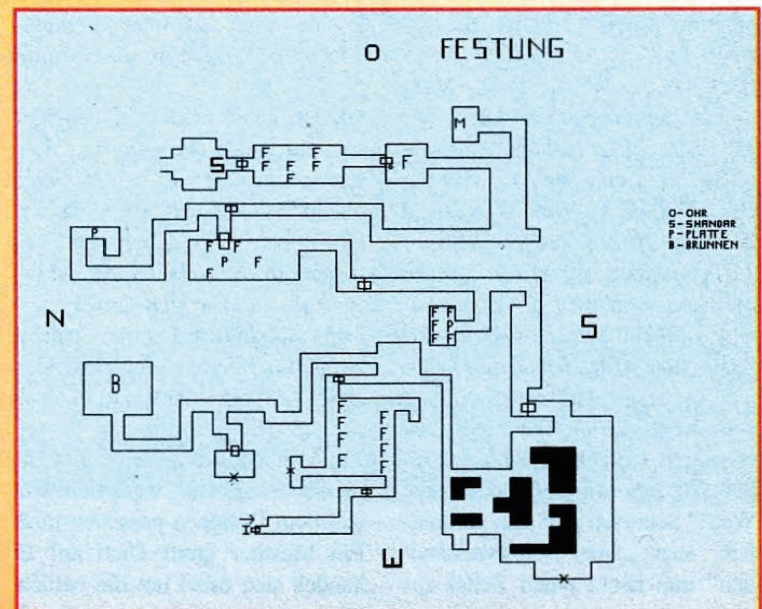
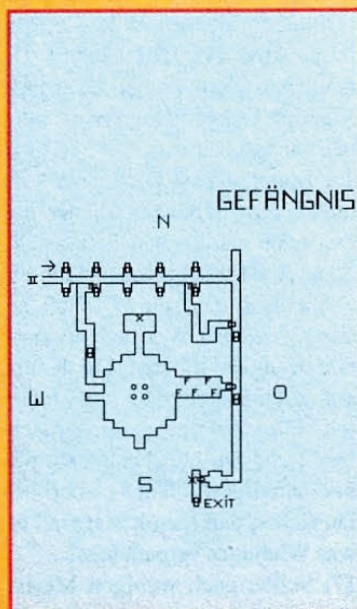
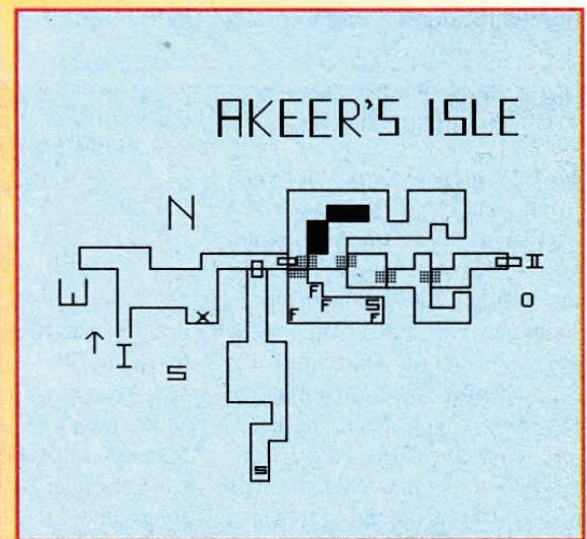
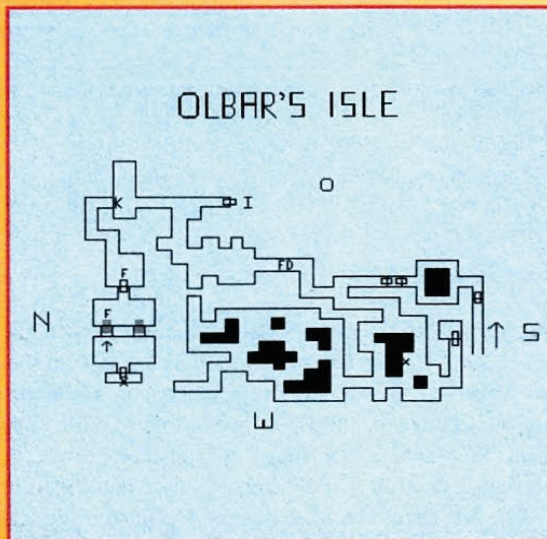
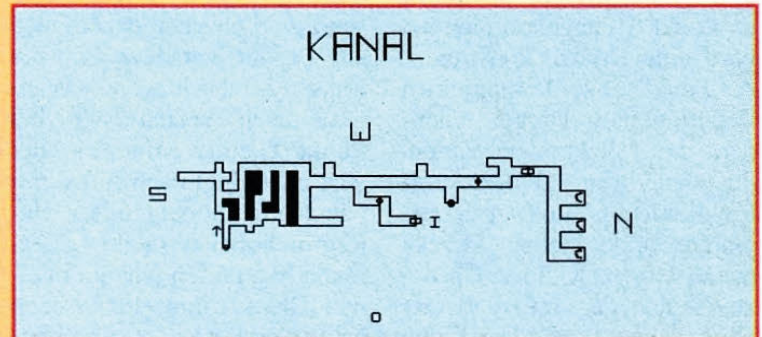
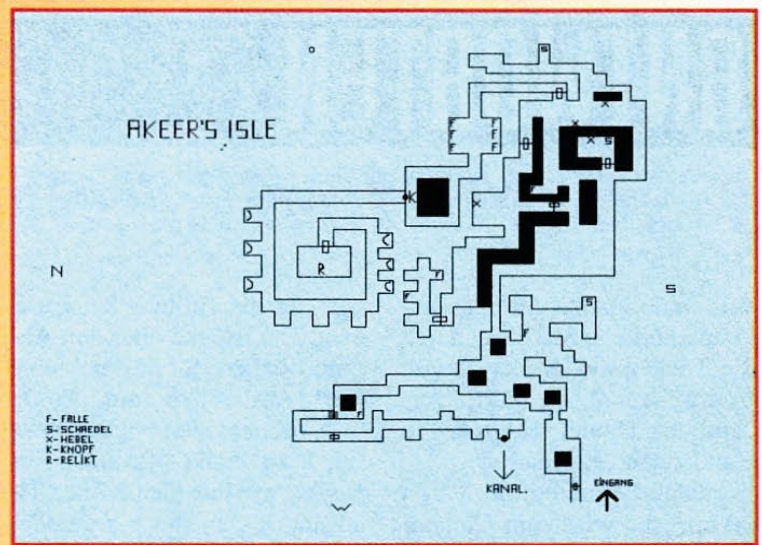
chen nicht besonders schwer zu schlachten. Habt Ihr jedoch trotzdem Blessuren davongetragen, ist das nicht so schlimm, denn in dem Raum dahinter steht ein Brunnen, der jeden wieder fit macht, der über ihn drüberläuft.

Nun geht's zurück nach Süden, bis wir im Südwesten in ein kleineres Labyrinth kommen. In dieser Gegend findet man überwiegend Hexen, Zombies, Skelette und Magier – aber auch einen Hebel zum Umlegen, deshalb müssen wir dorthin. Dieser Hebel öffnet die Tür im Südosten. Der Gang dahinter führt zu einem kleinen Raum im Westen. Hier unbedingt nur einen Schritt hineingehen, um den Kontakt auszulösen. Der Rest des Raumes besteht aus Fallen. Die Kontaktplatte öffnet die Tür im Gang weiter Richtung Norden. Dahinter liegt wieder ein größerer Raum inklusive Schatz und vieler Fallen. Einen Schritt vor der östlichen Tür ist wieder eine Kontaktplatte, die abermals eine Tür entriegelt. Um die gleich folgende Tür Richtung Süden zu öffnen, muß man zuerst nach Norden. Am Ende des Ganges ist wieder so 'ne Türöffner-Platte zu finden. Wir bewegen uns weiter durch die nun offene Tür nach Süden bis zu einem breiten Gang, der nach Osten führt. Diesem folgen wir bis ans Ende. Dort wartet in einem kleinen Raum ein Magier. Greift ihn nicht an, sondern hört ihm zu – was er sagt, ist wichtig.

Haben wir seine weisen Sprüche vernommen, wandern wir ein Stück zurück und weiter nach Norden bis zu einer Tür, an der ein großes Ohr hängt (Achtung, direkt davor ist eine Falle!). Hinter der Tür wohnt nicht Mr. Spock, deshalb benutzen wir hier unseren Papagei, der munter drauflosplappert und die Worte des Magiers wiederholt. Daraufhin öffnet sich die Tür, und wir können in den letzten großen Raum, der wieder voll mit fiesen Fallen ist (siehe Plan). Bevor Ihr ihn betretet, sollte Eure

Gruppe topfit sein – also am besten alle mit Zeitwandler heilen. Kurz vor der Tür am Ende dieses Raumes die Sprüche „geistiger“ und „körperlicher Schutz“ für alle aktivieren, denn es wartet kein Geringerer als Shandar auf uns. Er versucht, uns hauptsächlich umzudrehen, zu lähmen und blind zu machen. Sind jedoch unsere Sprüche aktiv, hat er ziemlich schlechte Karten. Mit einigen wohlgezielten Hieben ist er relativ schnell besiegt, wie das bei Oberübermotzten schon so oft der Fall war...

KARTEN ZU ISHAR 2



ANTWORTEN

DIE HEISSERSEHNTEN

Wie man ganze 59 Classic-Grüenschöpfe unbeschadet durch die Tücken des 4. Levels von **Lemmings 2** dirigiert, verdeutlicht Daniel Hogrefe an Hand zweier Karten:

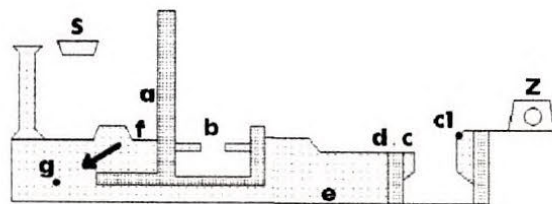
Der erste Lemming, der Punkt (a) erreicht, wird zum Climber und Floater erklärt. Sobald er an Punkt (b) angekommen ist, wird eine Brücke konstruiert. An Punkt (c) sollte man einen Grünling zum Digger ernennen, ca. 4 Sekunden warten, ihn dann zum Builder umfunktionieren und zweimal hintereinander eine Brücke bauen lassen. Kleiner Tip dazu: Achtet darauf, daß der Digger exakt an der Kante hinunterbuddelt, anderenfalls

kann er als Builder keine ordentliche Brücke über den Abgrund bauen. Stößt der kleine Kerl schließlich auf Punkt (c1), dreht er sich um und watschelt zu Punkt (d). Dort verpassen wir ihm den Miner-Titel und lassen ihn bis zu Markierung (e) graben. Hat er diesen Punkt erreicht, darf er sich als Basher geradewegs nach links durchschlagen. Währenddessen setzen wir bei Punkt (f) einen Miner ein, der sich unbedingt nach links graben sollte. Sobald unser Untergrundarbeiter Punkt (g) erreicht hat, taufen wir ihn in einen Blocker um. Inzwischen sollte der Basher etwas unterhalb von (g) angekommen

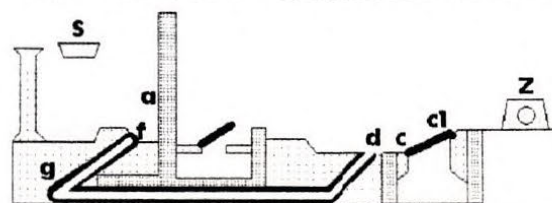
sein und somit dem Blocker den Boden unter den Füßen

wegbaggern – dadurch wird unser Blocker wieder zum Walker. Auf diese Weise lassen sich alle Lemmings bis auf den Basher retten – dieser baggert und baggert und baggert und...

Tja, und mit 59 kleinen Zwergen dürften nun auch die folgenden Levels kein Problem mehr darstellen...



So sieht's danach aus



10. Es wäre ja alles viel einfacher, wenn nicht diese unglaublich vielen Kreuzungen und Abzweigungen Deinen Richtungssinn verwirren würden. Dabei fährt die S-Bahn eigentlich doch bloß geradeaus? Tja, und als Du endlich ein Stückchen Kreide findest, mit dem Du Deinen Weg markieren könntest, hast Du Dich längst hoffnungslos verlaufen. Jemand anders hat da offenbar weniger Probleme, denn plötzlich hörst Du hinter Dir ein entsetzliches Gejaule: „Schlitz-äääh! Liräääh!“ Die beiden Oldies lesen bei 35 weiter, Dorli, Mick und Manni hingegen bei 52.

11. „Hey, Du hast ja'n Durchblick!“ freut sich Theo. Er wirft Dir einen Schlüssel zu, und Du schließt damit die Tür auf. Weiter bei 3.

12. Todesmutig schreitest Du um die Ecke, nur um auf einen riesigen Kerl in schicken Designer-Klamotten zu treffen, der „Gääld-äääh!“ schreit. „Hör mal“, entgegnest Du ihm schießfreudlich, „laß uns doch einfach miteinander reden, ne? Das ist immer der bessere Weg!“ Schorsch gibt sich verbindlich, sagt „Aber selbstverständlich“ und fischt einen Zettel aus

der Tasche. Na bitte, geht doch! Weiter bei 49.

13. Ach, vergiß es, Alter – das Museumsstück läuft eh keinen Meter mehr! Außerdem: Wo bleibt Deine Solidarität mit den anderen Jungs und Mädels, hä? Na also, Du steigst ab, ziehst Dir 'ne Schokolade rein und schiebst weiter Richtung S-Bahn bzw. Nummer 50.

14. Du gehst zurück in den Kellerraum, und Theo sagt: „Okay, wir vertschüssen uns jetzt. Feierabend, verstehste? Aber ich will Dir noch'n Tip geben. Da!“ Er deutet auf die westliche Wand des Raumes und löst sich samt Frau in Luft auf. Willst Du den ganzen Kreide-markierten Weg zurückklatschen (26) oder die Wand untersuchen (39)?

15. Vorsichtig schleichst Du um die nächste Ecke. Da passiert, was in jedem Dungeon passieren muß: Ein Monster greift Dich an! Es handelt sich dabei um die berüch-

tigte S-Bahn-Schlange, gegen die Du mit bloßen Händen kämpfen mußt – abgesehen von Mick, der unter 2 weiterlesen darf. Die Schlange hat sechs Hitpoints; falls Du Vierer, Fünfer und Sechser würfelst, darfst Du ihr drei Punkte abziehen. Einser, Zweier und Dreier führen hingegen zu je drei Minuspunkten bei Dir! Solltest Du überleben, geht es bei 22 weiter, andernfalls darfst Du gerne wieder bei 1 anfangen...

16. Du versteckst Dich ganz leise hinter dem Schaltkasten, der immer noch sinnlos hier herumsteht, und hörst Schorsch rumoren. Schließlich naht die S-Bahn; als sie wegen einer Weiche langsamer fahren muß, springst Du lautlos auf und fährst zur nächsten Station mit. Ja, S-Bahn-Surfen macht Spaß, und Du hast Dich auch prima herausgewunden – aber bist Du sicher, daß Du nicht irgend etwas Wichtiges verpaßt hast?

17. Schon nach wenigen Metern

stehst Du vor einer Wand. Ein Warnschild verkündet in Leuchtbuchstaben: „Achtung! Ende des Abenteurgeländes! Kein Durchgang möglich!“ Zu Deinen Füßen liegt ein uraltes Skelett – offenbar ein vor langer Zeit an dieser Stelle gescheiterter Rollenspieler. In den knöchernen Fingern findest Du eine Taschenlampe, die Du mitnehmen darfst. Zurück zur 40.

18. Als der Taxifahrer schläfrig was von „Fuffzich Maahk“ brummelt, fällt Dir wieder ein, daß Du zwar heute Dein Monatsgehalt bekommen hast, der Fünfer aber bis Ende nächster Woche reichen muß. Geistesgegenwärtig springst Du aus dem Wagen und läßt bei der Gelegenheit eine im Fond herumliegende Taschenlampe mitgehen. Ab zur Nr. 27.

19. Du drückst die Klinke, aber die Tür ist verschlossen. Hinter Dir fragt Theo: „Na, wie heißt denn der Film, hm?“ Du antwortest: „Theo und Cleopatra“ (28) oder „Theo, wir machen uns Jurassic Quark“ (44) oder „Theo gegen den Rest der Welt“ (11)!

LÖSUNG 2. TEIL

THE LOST VIKINGS

Nachdem Ihr allem Anschein nach die ersten zwanzig Knobel-Levels schadlos überstanden habt, können wir uns ja nun auf den Rest vom Viker-Fest stürzen. Na, dann mal auf sie mit Gebrüll...

Level 21: Mit Erik geht's geschwind über ein paar rote Steine, die allerdings den überflüssigen Pfunden eines echten Nordmannes nicht lange standhalten. Laßt ihn einfach in das Loch fallen und postiert den Knaben unter der Decke (nicht unter das Loch!). Feuert sodann einen Schuß ab, schaltet auf Erik um, so daß Ihr die Flugbahn des Pfeils beobachten könnt, und klettert schließlich mit Baleog die Leiter hinunter. Achtet dabei auf den Robbi! Etwas weiter unten befinden sich vier rote Steine, die sich mittels Pfeil pulverisieren lassen. Bearbeitet dann die Kreissäge, krallt Euch das Futter, erklimmt die zweite Stange nach oben und sackt den flammenden Pfeil ein. Um den Knopf anschießen zu können, müßt Ihr zuvor den Roboter erledigen. Olaf wird nun nach rechts zu Erik gebracht, wobei er die unterwegs zu findende Bombe keinesfalls verschmähen sollte. Mit Erik geht's jetzt nach rechts in den Abgrund, weiter über die Stahlträger ganz nach oben links, bis zum roten Schlüsselchen. Ein Stück weiter unten links müßt Ihr Euch durch ein Loch fallen lassen, den Schlüssel ins Schloß stecken und ab in den Exit huschen. Mit Olaf schwebt Ihr hingegen über die Spitzen hinweg, beseitigt den Angreifer (mit ein wenig Glück und einer Bombe), drückt den Knopf und verschwindet im Exit. Baleog muß nun nur noch ganz nach unten sausen, um ebenfalls den Exit zu erreichen.

Level 22: Steigt mit Erik die Leiter hoch und springt von der ersten zur zweiten Sprungfeder. Auf dem Höhepunkt Eures Flugs müßt Ihr rechts den Geheimraum erreichen, der die Allround-Bombe birgt. Wem Ihr dieses Bömblein zum Geschenk machen werdet, dürfte ja wohl klar sein. Holt Euch die drei anderen Knallkörper, hüpfst unten mit der ersten Feder nach rechts, und laßt die Bombe im Flug auf die Maschine fallen. Ganz rechts gibt's noch ein Bömbchen einzusacken. Klettert jetzt die Leiter wieder runter, durch die Stampfer zur Wippe.

Erik wird hier auf den Stahlträger katapultiert und kann sich somit mit einer Bombe um die Maschine dort oben kümmern. Wieder unten, bringt Ihr Baleog und Olaf auf den Träger, wobei Ihr Euch vor dem Schuß mit Olafs Schild schützt. Nachdem Baleog auf den ersten Knopf ganz oben geballert hat, bringt Ihr Olaf unten vor die Tür. Erst jetzt wird von unserem Flitzbogenmann auch der zweite Knopf beschossen, und es geht abwärts. Gebt Olaf, der vor einem gelben Killerrobby steht, eine Bombe. Zündet den Kracher, tretet einen Schritt zurück und wartet, bis der Robby Geschichte ist. Dann ab nach rechts, die nächste Bombe besorgen und anschließend mit allen Kumpels nach oben kutschieren. Hier geht's durch die Stampfer zu den Steinen, die Ihr mit der eben gefundenen Bombe sprengt. Jetzt noch auf dem Aufzug die Schalter links anschießen und ab zum Exit!

Level 23: Es wird gesprungen! Schnappt Euch Olaf, katapultiert ihn auf die Sprungfedern, reißt Euch die Allround-Bombe unter den Nagel und jagt damit den unteren Bomber hoch. Danach holt Ihr Euch weiter oben den roten Schlüssel und hüpfst von der Sprungfeder rechts hoch zur Tür, die sich mit dem Schlüssel öffnen läßt. Laßt die anderen beiden Viker nun nachkommen, und fahrt gemeinsam mit dem Lift nach unten. Baleog sollte dabei auf die Kette eines Stahlträgers schießen. Baleog ist auch der einzige, der jetzt unten bleibt. Die anderen beiden düsen wieder ab nach oben und weiter nach rechts. Erik hüpfst hier über den Abgrund mit den Spritzen und läßt sich schließlich bis zur Feder fallen. Dort rechts abbiegen, wieder aufwärts und erneut abwärts klettern. Den Exit mit dem blauen Schlüssel aufschließen (habt Ihr hoffentlich unterwegs gefunden und mitgenommen!) und weiter nach links in den Kran – Olaf gleitet über die Spitzen bis zum zweiten Kran. Hievt jetzt den Stahlträger mittels Kran in die Luft und laßt ihn durch das Loch fallen. Erik befördert den Träger auf die gleiche Weise ins nächste Loch. Endlich ist auch für Baleog die Bahn frei, er kann bis zum Kran vordringen und rechts auf den Knopf schießen. Es sollte nun kein Problem mehr sein, die drei Gesellen in den Exit zu dirigieren!

Level 24: Ihr beginnt mit Erik, in-

dem Ihr mit ihm eine kräftige Hopspartie nach ganz oben unternimmt. Bevor er dort in den Kran steigt, rammt er jedoch noch schnell links die Wand nieder. Unten wird Baleog in den Kran gepackt und mit Olaf die Leiter erklimmen. Er läßt sich vom Metzler auf die andere Seite kutschieren. Von dort geht's dann aufwärts. Olaf springt neben dem Kran links nach unten und sackt den roten Schlüssel ein, bevor er wieder nach oben steigt. Laßt Olaf von hier aus mit dem Stahlträger auf die Reise gehen. Auf der anderen Seite klaut Ihr die beiden Bomben und zündet sie ganz rechts. Dadurch wird der Zugang zur Höhle frei, und Ihr könnt Euch den Riesenschinken sowie ein Bömbchen einverleiben. Öffnet nun die Tür und sprengt den nicht-karierten Teil des Bodens. Springt mit Olaf in die Tiefe, und haltet den Robby auf, bevor Ihr auch den Rest der Bande nach unten bringt. An den Stampfern geht's mit dem gesamten Trupp nach rechts, ab in den Lüftungsschacht. Hier warten insgesamt drei starke Gegenstände auf Euch! Bringt die Jungs sodann heil an den Stampfern unten vorbei, nach links bis zum Abgrund. Hüpfst mit Olaf hinunter, weicht dabei der tollwütigen Kreissäge aus, eilt mit dem Lift nach oben, drückt das Knöpfchen und saust mit dem Rest der Infanterie nach unten. Jetzt gilt es wieder einmal, spitzen Spitzen auszuweichen. Katapultiert den Krieger auf den Lift und ballert diese roten Dinger ab. Per Exit geht's schließlich in den nächsten Level...

Level 25: Dackelt mit Erik die Leiter hoch, unter den Stampfern durch, über die Spitzen bis zum Kran. Hebt dort den Metallblock an und verfrachtet ihn in den Trichter der Maschine – dann wieder zurück! Tuckert mit Olaf und Erik per Lift nach oben, steigt dort Olaf mal wieder aufs Dach, klettert durch den Tunnel, krallt Euch die Fackel und wieder abwärts. Latscht mit Erik zum Ofen (nach links) und entzündet den blauen Teil rechts neben der Gasflasche (berührt dabei keinesfalls die Flammen!). Erneut oben an der Maschine angekommen, schnappt Ihr Euch den angefertigten Werkzeugsatz, begeben Euch in den Fahrstuhl und repariert oben die Maschine – der Boden öffnet sich, und es heißt mit

Baleog auf der Sprungfeder herumhüpfen! Killt die beiden Kreissägen, geht mit Olaf den Lüftungsschacht hinunter und postiert ihn vor dem gelben Hannes dort. Mit Baleog könnt Ihr jetzt gemächlich an dem Gelbling vorbeilatschen, den Flammenpfeil einsacken und links sowie rechts die Typen umnieten – als Belohnung gibt's was zu futtern. Nun wieder mit allen Helden zurück bis zur Sprungfeder. Laßt Euer Dickerchen in luftige Regionen zur fliegenden Waschmaschine aufsteigen, grabst Euch dort rechts schnell die Allround-Bombe und benutzt diese auch umgehend. Dann rechts mit Baleog auf den Fahrstuhl, den Stein abschließen. Ist dies geschafft, geht's über die Wippe nach rechts. Eliminiert hier die Kreissäge, und sammelt all die schönen Gegenstände, darunter auch ein feines Schlüsselchen, ein. Nun zurück zum Ofen. Um ihn auszuschalten, genügt ein Pfeilschuß – und siehe da, der Weltexit liegt vor Euch.

Level 26: Los geht's mit Olaf. Blast den Kerl ordentlich auf und schickt ihn nach rechts, dem Feind entgegen. Setzt Olaf genau vor ihm ab, erhebt Euch mit Baleog in die Lüfte, und knallt dem Kerl eine vor den Latz. Fliegt jetzt mit Olaf dahin, wo der Aufzug herkommt, krallt Euch oben den Schlüssel und etwas weiter links zwei kleine Leckerli. Gleitet anschließend nach rechts, öffnet mittels Schlüssel die Tür und sackt gleich den nächsten Key ein. Düst mit der gesamten Mannschaft nach rechts und benutzt den eben erst gefundenen blauen Schlüssel. Rechts neben der Tür offenbart sich ein Paradies für Leute, die auf Spitzen stehen. Flattert mit Olaf zur Pumpe, die sich auf der Plattform links oben befindet, und von dort weiter zwischen den Spitzen hindurch, um schließlich den Hebel zu betätigen. Der nun aktivierte Lift führt Euch zum gelben Schlüssel. Dann wieder runter, wieder aufpumpen, wieder fliegen, wieder eine Bombe schnappen und wieder ab nach unten. Von der schon bestens bekannten Startbahn gleitet Ihr ausnahmsweise mal mit allen Kumpanen nach rechts unten. Von der Plattform, auf der die Jungs hier stehen, geht's rechts nach unten. Dort läßt sich auch endlich der gelbe Schlüssel einsetzen. Tuckert jetzt mit allen vorsichtig durch die Spitzen. Schwebt mit Olaf danach aufwärts und stellt ihn vor den grünen Pinguin – etwas weiter rechts findet sich übrigens eine schnuckelige Bombe. Plaziert nun Baleog hinter Olaf, schlachtet den Pingi ab, zerschießt die roten Kappen der Flammenwerfer und sackt mit Erik Freßchen und Schlüssel ein. Der Key paßt zum nahegelegenen Schloß. Erik jumpt

auf den Lift, sprengt oben die Wand sowie die Steine (oder öffnet diese durch Druck auf den Knopf ganz oben) und reißt sich den blauen Türöffner unter den Nagel. Schließlich müßt Ihr nur noch mit versammelter Mannschaft von ganz ganz unten rechts nach ganz ganz oben fliegen und das Schloß aufschließen...

Level 27: Stellt Olaf in das vor Euch klaffende Loch und huscht mit Baleog darüber hinweg. Klettert die Leiter hoch, schießt Knöpfe und Monster ab und bringt Bombe sowie Schlüssel in Euren Besitz. Schaltet auf Erik um und wagt eine kleine Hüpfpartie. Führt unseren Helden in den kleinen Geheimraum und sackt dort einen weiteren Schlüssel samt Extralebenspunkt ein. Über die Blasen geht's dann in die Tiefe. Dort lassen sich ein paar Lebenspunkte klauen und eine Tür öffnen. Steckt mit Baleog den roten Schlüssel ins Schloß, schaltet schnell auf Olaf um und schwebt mit ihm in Windeseile über die Spitzen; mit dem schwebenden Ding kutschiert man schließlich auf die andere Seite zum Exit. Baleog springt nun links in das Loch und jagt die Steinchen in die Luft. Eine Etage tiefer muß wieder einmal ein Knopf dranglauben und ein komischer Kauz ins Gras beißen, bevor Ihr mittels Pfeil die Kette durchtrennen könnt, an der ein Stein baumelt. Laßt Euch jetzt ganz tief nach rechts und letztendlich ganz tief nach links hinunterfallen, springt in den Teleporter und witscht in den Exit.

Level 28: Bringt Erik über die Hops-Aparillos ganz nach oben an die vielen Schalter, den Rest der Meute über die Hopser nach links oben. Stellt sie dort ganz an den Rand, bevor Ihr Erik folgende Schalterkombination einstellen laßt: MITTE drücken, LINKS drücken. Jetzt die Vikinger ganz nach rechts an den Rand bewegen und Erik erneut den linken Schalter drücken lassen. Ab nach unten, zwei Bomben einsacken und den Pingi killen. Erik benutzt den Aufzug nach unten, springt auf den Lift, der nach rechts geht, und krallt sich während der Fahrt den blauen Schlüssel. Die nächste Schalterkombination lautet: OBEN, UNTEN, OBEN. Anschließend die Mannschaft ganz nach rechts bringen und Hebel auf OBEN, OBEN, OBEN einstellen. Jagt sodann die Steine in die Luft und schwebt mit Olaf nach unten (vergeßt dabei nicht, den Knopf zu drücken). Katapultiert Erik nach rechts oben, und legt diesmal mit Baleog die Hebel auf folgende Stellungen: UNTEN, OBEN, OBEN; dann UNTEN, OBEN, UNTEN, gefolgt von OBEN,

OBEN, UNTEN. Mit dem Aufzug geht's hinunter, Baleog abholen. Weiter unten besteigt Olaf den Lift und saust nach ganz oben, schwebt zwischen den Elektrostrahlen herum und sackt den blauen Key ein. Die beiden anderen, die sich ja noch in der Luft befinden, bringen den Schlüsselklau wieder auf den Boden der Tatsachen zurück. Olaf öffnet hier die Tür per Knopfdruck, erhält von seinen Kumpels alle Schlüssel, schwebt auf einer Blase nach oben, schließt die Tür auf, und ab geht's in den Exit.

Level 29: Olaf gleitet nach rechts unten an den Spitzen vorbei. Aufgeblasen schwebt er unten weiter nach rechts, durch einen Gang voll großer Nadeln. Schließlich erreicht Ihr eine Plattform. Dort blast Ihr Olaf auf, kassiert das Futter und gleitet weiter nach rechts. Lauft den Weg entlang bis zu einer Allround-Bombe und weiter über die Federn nach oben zu Schlüssel sowie Teleporter. Nach dem Beamen postiert Ihr Euch vor den grünen Gesellen. Hastet jetzt weiter nach links über die Spitzen und schießt den Knopf an. Hüpf nach oben, holt Euch das Früchtchen, eilt weiter nach rechts und metzelt die Typen mit dem Schwert nieder. Klettert wieder nach oben, holt erneut das Futter, spielt Massenmörder und ballert rechts auf das Knöpfchen, um die Tür zu Teleporter und Schlüssel zu öffnen. Nun ebenfalls bei Olaf und seinem grünen Freund angekommen, killt Ihr diesen, wetzt mit Erik nach rechts, springt über die Spitzen und sackt die Bombe ein. Ein Stück weiter rechts geht's wieder aufwärts. Nachdem Ihr dem Baller-Heini geschickt ausgewichen seid, solltet Ihr nach links unten zu den gelben Steinen latschen. Da diese recht leicht zerbrechen, heißt es schnell nach rechts unten laufen, den Schlüssel grabtschen und links in den Teleporter witschen. Nun habt Ihr alle Schlüssel, um endlich die Tür zum Exit zu öffnen.

Level 30: Rotbart hüpf mit etwas Anlauf in den grünen Teleporter, der ihn postwendend zur gegenüberliegenden Seite beamt. Die Spitzen dort überwindet man so: Die Leiter erklimmen, auf halber Höhe den Feuerknopf drücken und den Stick nach rechts drücken. Schnappt Euch den roten Key und verschwindet nach unten (Vorsicht: in den Tiefen befindet sich ein Stromstrahl!). Baleog wetzt jetzt nach links und nimmt sich dort den Knopf vor. Dann wird der Schlüssel eingeheimst und der Typ mit Schal um die Ecke gebracht. Euer Schildmännchen sollte nun nach unten gleiten und die Schlüssel von Baleog und Rotbart holen. Steckt sie in die passenden Schlösser, rutscht einen Stock tiefer und krallt

Euch den nächsten Key. Bringt Baleog mittels Teleporter zu Olaf, der sich inzwischen an den Rand der Sprungfeder gestellt hat. Baleog gelangt über die Feder auf Olafs Schild und transportiert diesen somit auf die Anhöhe. Erik betritt jetzt ebenfalls seinen Teleporter, wackelt nach oben über die Lifte an den Strahlen vorbei, links hinunter, bis er auf Baleog trifft. Von dort weiter nach links, über den Teleporter nach unten. Steckt alle Fundsachen ein, bevor Ihr mit Euren Helden versucht, über die abwärts fahrenden Lifte nach oben zum Teleporter zu gelangen. Nach erfolgreichem Teleport schließt Ihr mit Olaf das Schloß auf, gleitet elegant nach unten und stellt Euch vor den Schal-Typen. Baleog wagt nun einen kleinen Flug nach rechts unten und metzelt den beschalten Gnom nieder. Olaf klettert eine Etage höher, postiert sich vor die Ballernase und schießt den Knopf an. Erik übergibt letztlich noch schnell seinen Schlüssel, und die Sache ist erledigt.

Level 31: Erik benutzt links die Blasen als Lift und springt, auf der anderen Seite angekommen, von oben ab. Drückt dabei im Flug den Knopf unterhalb der Energiebarriere und wartet am Boden auf die anderen beiden. Mit Olaf pumpt Ihr Euch auf und saust nach oben. Dort überwindet Ihr die Stacheln und sackt im Flug den roten Schlüssel ein. Holt den Rest der Vikinger nach, fliegt aufgepumpt bis zur nächsten „Pumpstation“, tankt wieder frische Luft, schwebt weiter nach oben, steckt die Zusatzenergie ein und segelt wieder nach unten. Pumpt jetzt Baleog auf, fliegt nach rechts und zerstört einen Knopf. Sperrt die Tür mit dem roten Schlüssel auf, düst mit Erik ganz nach oben und heimst Schlüssel und Bombe ein. Eine Etage tiefer wird rechts vom Ventilator der Schlüssel benutzt, bevor Ihr wieder zu den anderen nach unten gleitet. Bringt Eure Leute nach rechts, steigt mit Erik nach oben, eilt nach links, schiebt den Stein runter und nach rechts. Jetzt könnt Ihr Euch unten den gelben Schlüssel schnappen und ihn oben ins Schloß stecken. Euer Weg führt Euch über eine Sprungfeder nach oben. Hier wird ein Knopf angeschossen, die Pumpe benutzt und weiter nach oben geflogen. Gelangt über die schwebenden Steine auf die andere Seite, benutzt rechts unten den Key und hastet mit allen drei nach rechts. Hier muß es jetzt schnell gehen: Aufpumpen, zur Feder schweben, kurz unter den Spitzen die Luft ablassen, auf die nächste Feder begeben und sofort rüber. Diese Aktion wird dreimal wiederholt, und der Exit ist erreicht.

Level 32: Der rote Erik düst nach links zur Leiter, erklimmt diese, besorgt links unten die Bombe und legt den Schalter um. Ganz oben jagt Ihr die Wand in die Luft und stellt Euch darauf – von dort läßt sich der nächste Hebel leicht erreichen. Zurück am ersten Schalter, fliegt Ihr mit Olaf zur ersten Plattform, pumpt ihn auf und flattert nach links vor den Ventilator. Dieser bläst Euch nach unten, Ihr steigt wieder nach links auf und landet vor dem nächsten Fön. Laßt Olaf nach oben pusten, sammelt das Futter und ganz oben den Schlüssel ein. Danach geht's wieder abwärts. Erik legt erneut den Schalter um, Olaf pumpt sich auf, drückt den Schalter und fliegt nach rechts. Die ganze Mannschaft wird wieder am Ausgangspunkt gesammelt, Olaf schwebt nach rechts unten, steckt den Schlüssel ins Schloß und kurvt nach oben zurück. Fliegt jetzt mit allen nach oben und stellt Olaf rechts hinter den Spitzen vor den Pingu. Baleog nimmt sich dann den Knopf und den Pingu vor, Olaf pumpt sich auf, fliegt nach rechts, schnappt sich den Schlüssel, läßt Luft ab und gleitet zurück. Von dort aus weiter nach links, auf die andere Seite, aufpumpen, den Schlüssel einsetzen und ab nach links. Die anderen beiden werden nun nachgeholt und können im Schutze von Olafs Schild eine Etage höher am Schießmaul vorbei. Ein Stückchen rechts davon muß es wieder schnell gehen: Einen Vikinger aufpumpen, fliegen lassen, Knopf drücken, Luft ablassen und auf der anderen Seite landen. Per Hopser geht's weiter über die Spitzen zum Exit.

Level 33: Erik räumt rechts die Wand aus dem Weg, damit Baleog an sein flammendes Pfeilchen kommt. Nun pflanzen wir Olaf und Baleog auf die Wippe, katapultieren sie mit Erik nach links, holen mit Erik oben die Allround-Bombe, steuern ihn ebenfalls nach links zur Wand und positionieren Olaf mit hochgeklapptem Schild genau davor. Erik rammt die Wand ein, Olaf stellt sich direkt unter das Loch, Baleog legt rechts den Hebel um und latscht nach links. Dort killt er das Händchen mit seinem Bällchen, schwebt nach oben, schnappt sich den Extrapunkt und pulverisiert durch das Loch die Steine (versucht, dabei auch gleich die Ballhand zu erwischen!). Eine Etage höher wird ein Knopf angeschossen, dann nach unten rechts gelatscht und auf die Kette geballert, die den Stein hält. Ihr fallt nach links hinunter und begeben Euch sogleich nach rechts zu Olaf. Olaf schwebt nach unten durch das kleine Loch, um einen Knopf zu betätigen; Baleog stiefelt daraufhin nach rechts unten. Erik legt oben den

Schalter um, wodurch der Stein auf Olaf fällt. Unten rechts gilt es sodann, eine Bombe abzusahnen und damit oben links die Wand zu sprengen. Den dahinterliegenden Schlüssel einsacken, nach unten huschen, das Schloß aufsperrn und über die Feder nach rechts zum nächsten Key. Klettert weiter nach oben, öffnet die Tür und schiebt den Stein links in den Auslöser. Olaf stellt sich jetzt vor den Pinguin, und Baleog killt den Frack-Träger. Alles begibt sich nun in den Teleporter. Pflanzte Erik und Baleog in den Lift, laßt Olaf den Freßpunkt ergattern, aufs Knöpfchen drücken, rechts an den Spitzen vorbeischiessen, einen zweiten Button betätigen und zurück zum Lift eilen. Baleog schießt auf den Knopf, Erik rennt nach rechts, springt hoch, holt sich den gelben Schlüssel, fällt rechts nach unten und öffnet das Schloß. Ab in den Lift, erneut aufs Knöpfchen geballert und hinein in den Weltausgang.

Level 34: Schwebt mit Olaf nach unten, greift Euch die Bombe und hüpfst in den Teleporter. Segelt mit dem Schild nach unten und laßt dabei eine Bombe fallen. Wieder sicheren Boden unter den Füßen, sackt Ihr den Schlüssel ein und benutzt erneut einen Teleporter. Setzt jetzt den gefundenen Key ein, düst komplett mittels Lift nach unten, schützt Euch mit Olaf und ballert das Weltraum-Hühnchen ab. Schickt jetzt Baleog nach rechts, Olaf wieder nach oben, schaltet auf Erik um, und springt mit ihm ganz nach rechts. Benutzt die Federn, krallt Euch rechts die Bombe und klettert die Leiter hinunter. Wieder auf Baleog umgeschaltet, schießt Ihr einen Pfeil ab und behaltet ihn im Auge, indem Ihr auf Erik umschaltet. Wenn der Pfeil den Knopf getroffen hat, könnt Ihr Euch den gelben Schlüssel holen. Wieder eine Etage höher benutzt Ihr die schwebenden Stahlträger, um auf die andere Seite zu gelangen, von dort aus die Tür zu öffnen, weiter nach links zu laufen und vor der Wand eine Bombe zu plazieren. Dann ab nach unten, den Knopf gedrückt, den Teleporter bestiegen, die Bombe eingesteckt und in den nächsten Teleport gehüpft. Auf gleiche Weise verfährt Ihr mit Baleog. Olaf steigt hingegen rechts nach unten, an der zerstörten Wand vorbei, weiter in die Tiefe. Schwebt weiter nach links, weicht dabei den Strahlen aus und steigt schließlich wieder abwärts zu ein paar feinen Leckerli. Nehmt dort allerdings nur drei Früchte mit, denn Ihr benötigt einen Platz für den roten Key! Wieder durch den Teleporter geht Ihr mit Erik nach rechts, benutzt die Aufzüge und weicht geschickt den Elektrobarrieren aus. Endlich oben angekommen, springt Ihr nach

links, zur anderen Seite, wartet, bis Ihr ganz rechts einen Aufzug erspät, legt die Bombe und jumpst zurück. Packt jetzt Baleog in den Aufzug, wartet, bis der Energiestrahle verschwunden ist, schießt die Knöpfe zu Brei und wiederholt die ganze Aktion noch einmal. Ballert nun einen Pfeil nach rechts, verfolgt ihn (wie gehabt durch Umschalten auf Erik) und hüpfst in den Teleporter. Stellt das Dickertchen unter die vielen roten Pfeile und laßt ihm Erik aufs Dach springen. Nehmt den blauen Schlüssel und verschwindet im Tele. Wieder unten angekommen, hüpfst Ihr nach rechts, benutzt den Schlüssel und holt Olaf rüber. Schlüssel ins Schloß, Baleog holen und über die Feder in den Exit.

Level 35: Als erstes laßt Ihr alle drei in den Teleporter wetzen, schießt dann links den Knopf an und steigt links hinunter (vergeßt dabei die Bombe nicht!). Eine Etage tiefer jagt Ihr den Steinblock in die Luft, laßt Olaf durch das Loch springen, um den Wüterich einzukesseln, knallt ihn ab, und bewegt Euch mit der gesamten Meute in den Teleporter. Bringt hier Olaf kurz vor den Teleporter, damit Baleog über sein Schild in den Tele gelangen kann (bevor Ihr den Teleporter benutzt, schießt doch bitte den Knopf an). Erik wird in den oberen Tele gebracht, während Olaf an den Energiebarrieren vorbei zu den Hopsern schwebt, um sich den Schlüssel zu grabschen. Dann den Knopf gedrückt, und ab in den Teleporter. Auf Erik umschalten, über den Strahler springen und dabei die Bombe fallen lassen. In der Konservendose wartet schon die nächste Bombe auf Euch. Sobald Ihr sie habt, müßt Ihr durch den Anti-Grav-Schacht nach unten gelangen: Dazu erst hochschweben, aus dem Anti-Gravitationsfeld heraus und im Runterfallen wieder hinein. Unten angekommen, klaut Ihr den Lebenspunkt, sprengt das Terminal und eilt wieder hoch. Am rechten Anti-Grav-Schacht geht's dann erneut in die Tiefe; unten nach links und wieder hoch. Weicht hier den Elektrostrahlen aus, schnappt Euch den gelben Schlüssel und entflucht nach oben. Meistert links die Feuerkugeln, steigt nach oben und wiederholt die ganze Prozedur. Über den Teleporter wieder bei Olaf angekommen, steigt Ihr ihm aufs Dach, springt hoch und drückt den Knopf. Anschließend Schlüssel ins Loch und mit Baleog links unten die Schalter in folgende Positionen bewegt: RUNTER, HOCH, HOCH. Durch die Konservendose geht's jetzt rechts nach unten. Klettert dort auf den Drehlift, schießt den Knopf aus, killt weiter

unten zwei Monster und reißt Euch den blauen Key unter den Nagel. Nun auf zum Exit!

Level 36: Flattert mit Olaf in die erste Etage, um den Skorpion zu blockieren, holt die beiden anderen nach, killt den Skorpion und krallt Euch den Schlüssel. Eine Etage höher murkst Ihr den zweiten Skorpion ab, benutzt den Key, nehmt den roten Türöffner und setzt ihn auf der anderen Seite ein. Ist oben die Tür geöffnet, stellt man Olaf davor, schlachtet den Skorpi ab und klaut den Schlüssel. Übergibt den Key an Erik, der damit nach rechts über die Leiter nach oben klettert und den Key dort zum Einsatz bringt. Holt den Rest nach, plättet den Typen weiter rechts und schnappt Euch den Energiepunkt. Links oben wird der nächste Stachel-Heinz abgewehrt und mit Olaf der Schlüssel besorgt. Bringt jetzt alle in den Exit, und – freut Euch nicht zu früh, denn der Level fängt jetzt erst richtig an! Saust nach oben, sackt den blauen Schlüssel ein, stellt Eure Mannen vor die Tür, öffnet sie im passenden Moment, geht mit Olaf nach unten und stellt die anderen unter sein Schild. Geleitet, geschützt durch Olafs Schild, die Vikerger zur Leiter. Erklimmt mit Baleog die Leiter, zermatscht die fliegenden Enten, holt den Schlüssel und öffnet die Tür. Nachdem Ihr das Spiel mit den Enten wiederholt habt, könnt Ihr ungefährdet rechts hinunterspringen. Erhascht den Schlüssel und bringt auch die anderen beiden Nordmänner auf die linke Seite. Beim folgenden Entenmetzeln solltet Ihr anstatt der Leiter Olafs Schild benutzen. Steckt sodann den Schlüssel ins Loch, nehmt den anderen Key und flitzt zum Exit. Schnappt Euch mit Olaf die Bombe, stellt Euch vor die Ballhand und knallt sie nieder. Gleiches Verfahren wird auch bei der zweiten Hand angewendet. Erik klettert die Leiter hoch und heimst ganz rechts oben den roten Schlüssel ein. Entfernt mit Hilfe des Schlüssels die Energiebarriere, schwebt mit Olaf ganz nach oben, jagt den Steinquader in die Luft, und bringt alle durch das entstandene Loch nach unten. Springt nun mit Erik über den Reißwolf, swicht auf Baleog, feuert einen Pfeil ab und verfolgt seine Flugbahn durch Umschalten auf Erik. Düst jetzt mit Erik nach oben, nehmt den blauen Schlüssel, setzt diesen auch gleich ein und erklimmt die Leiter in den Teleporter. Laßt Erik auf Olafs Schild steigen, springt nach oben, weicht dem Ball aus, klettert links die Leiter runter und rammt die Wand, hinter der sich unsere Freunde befinden, ein. Schießt

den Ball ab, klettert mit Erik die Leiter rauf, springt auf das Teil, welches den E-Strahl produziert, hüpfst rüber, nehmt den Schlüssel und deaktiviert damit den Strahl.

Level 37: Olaf macht 'nen Abflug nach unten und düst durch das Anti-Grav-Feld nach oben. Dann auch gleich wieder nach unten, die zwei Bomben einsacken und dem Beschuß des grünen Widerlings ausweichen. Werft die Bömbchen immer genau über dem Grünling ab, bis dieser endlich in die ewigen Jagdgründe abgeritten ist. Holt Euch jetzt den Schlüssel, benutzt ihn umgehend und latscht in den Teleporter. Weiter geht's mit den anderen beiden Vikis: Erik und Baleog fallen links hinunter und halten sich an der Leiter fest. Über die Anti-G-Felder erreichen sie rechts den flammenden Pfeil und schießen den Knopf an. Stopft Baleog alles, was Ihr an Fressalien gefunden habt, in die Taschen und schickt ihn durch den jetzt deaktivierten Anit-G-Schacht. Stellt ihn in den Lift, weicht den Geschossen aus und macht den „Tominator“ mit zwei gezielten Schüssen wehrlos. Ballert auf die beiden Hebel, damit unser Freund Tominator abstürzt. Nehmt danach irgendeinen Schalter unter Beschuß und sammelt den Schlüssel ein. Nun geht's zurück und weiter ganz nach links. Hier fummelt Ihr im Flug den Schlüssel ins Loch, landet auf der Hopsmaschine, drückt (wieder im Flug) den roten Knopf und stellt Baleog schließlich in den Teleporter. Holt noch schnell Erik nach und teleportiert Euch zu Olaf. Gebt Erik alle Lebenspunkte, stellt ihn auf Olafs Schild, und wagt einen Sprung in den Teleporter. Sobald Tomi aufgehört hat zu schießen und auf die andere Seite marschiert, rammt Ihr ihn von hinten. Nachdem Ihr Tomi viermal in die Energiestrahlen gestoßen habt, bleibt von ihm nur noch ein Schlüssel übrig, den Ihr gleich benutzt. Schießt sodann einen Pfeil ab, schaltet schnell auf Erik um und geht schließlich mit allen nach links zu den Hopsern. Ab in den Teleporter und durch das Anti-G-Feld hinunter. Bewegt Tomi durch einen Bombenabwurf zum Absturz und wehrt seine Bomben- und Laserschüsse mit dem Schild ab. Holt Eure Kumpels zur Verstärkung, zerschießt seinen Schutzschild und rammt ihn in das Anti-G-Feld. Postiert Olaf erneut vor den Tominator und wiederholt die vorherige Aktion, bis unser Tomi vor der gelben Luke steht. Jetzt nur noch schnell mit Erik den großen Hebel hinuntergedrückt, und das war's dann auch schon gewesen...

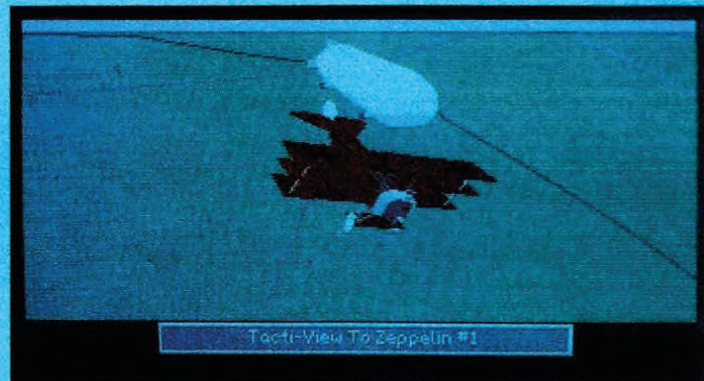
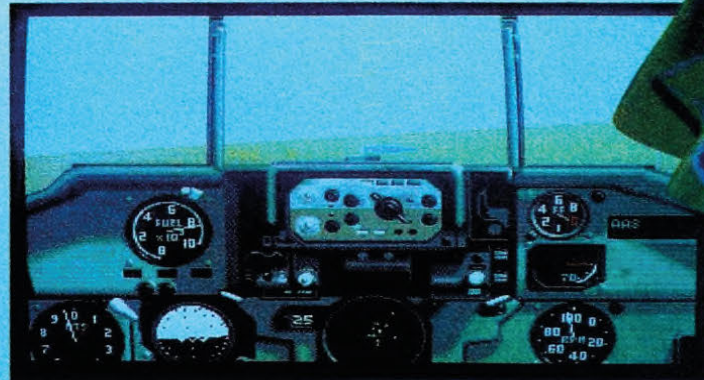
Ein halbes Jahr nach Eröffnung der PC-Startbahn dürfen sich die Gaudipiloten nun auch am Amiga austoben – statt knochentrockenem Realismus ist hier die pure Freude am Luftkampf angesagt...

Gerade mal die Blendung durch die Sonne sorgt für einen Hauch von Lebensnähe, und selbst das läßt sich durch einen Griff ins umfangreiche Optionsmenü blitzschnell ändern. Auch die sechs Szenarien enthalten jeweils nur eine originalgetreue Mission, wobei der Erste und Zweite Weltkrieg, die Falklandinseln, Syrien, Korea und Vietnam die historisch-geographischen Hintergründe liefern. Aber letztlich ist das alles nur als nette Dreingabe zu betrachten, denn hier geht's gar nicht so sehr darum, sich auf eine vorgegebene Kriegslage zu stürzen – auch wenn man das für beide Seiten und nach vorheriger Ausarbeitung des Einsatzes auf der zoombaren Karte tun kann. Wie es der Name schon andeutet, ist der Duell-Modus viel interessanter, denn die wirklich heißen Schlachten liefern sich der menschliche und der digitale Flieger in zwei gleichwertigen Maschinen aus derselben Epoche!

Leider muß man dabei aber auf die Zeppeline, Hubschrauber und SAM-Stellungen verzichten, die dem Piloten bei den historischen Aufträgen das Leben schwer machen. Eine noch größere Herausforderung verbirgt sich somit hinter der „Was-wäre-wenn?“-Option, denn da kann der Hoppy-Krieger sein Können gegen bis zu fünf Computergegner auf einmal unter Beweis stellen. Der entscheidende Kniff an der Sache ist, daß man dabei sowohl die eigene Maschine als auch die der Feinde aus dem reichhaltigen Angebot auswählen darf, das insgesamt 80 Jahre Luftkampfgeschichte vereint. Fliegende Museumsstücke

wie Sopwith Camel (Gruß an Snoopy...), Messerschmitt und MiG-15 stehen bereit, aber auch in der F-86 Sabre, MiG-21 oder F-16 Falcon ist noch

Bei militärischen Antiquitäten wie MiG-15 und F-86 Sabre muß noch die Bordkanone genügen, während der Phantom- oder Sea Harrier-Pilot zusätzlich auf Raketen und Sidewinder-Missiles



ein Platz in der Kanzel frei – alles in allem hat man Zugriff auf zwölf Maschinen. Sie verfügen jeweils über ein anderes Cockpit, ein anderes Flugverhalten und last not least auch über eine andere Bewaffnung:

zurückgreifen kann. Wie von MicroProse kaum anders zu erwarten, wurde eine ganze Batterie von dreh- und zoombaren Außenansichten eingebaut und auch nicht an netten Zwischenbildern gespart. Allerdings kommt die Vektorgrafik nur auf einem 1200er ruckelfrei zur Geltung,

ansonsten muß man sich mit dem einstellbaren Detailgrad behelfen. Die Steuerung via Stick und Tastatur klappt reibungslos, vom Sound sollte man sich dagegen nicht zuviel erwarten: zweieinhalb Musikstücke und die obligaten Geräusche, das war's. Aber wer braucht schon ein Orchester, wenn der Spielspaß stimmt? Und davon gibt's beim Kampf der fliegenden Hunde reichlich, wenn auch mit der bedauerlichen Einschränkung, daß der besonders launige Zwei-Spieler-Modus den Sprung auf den Amiga leider nicht geschafft hat. (rf)

DOGFIGHT
(MICROPROSE)

LUFTKAMPF-SIMULATION

79%
„KÄMPFERISCH“

GRAFIK	80%
ANIMATION	77%
MUSIK	62%
SOUND-FX	60%
HANDHABUNG	78%
DAUERSPASS	80%

VARIABLE: 3 STUFEN

PREIS	DM 99,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE:8
DEUTSCH	KOMPLETT

AMIGA-SOFTWARE

mit dem Gebrauchtspielmärkte

Neue Software:

Ancient Art of War in the Skies	DA 69,90
Armen Nights	D 59,90
817 Flying Fortress	DA 59,90
Battle Isle, Road v. Chemos	D 49,90
Battle Isle + Data 1	D 75,90
Berntime	D 75,90
Campan	DA 69,90
Championship Manager 93	59,90
Chess Engine	DA 59,90
Civiltzities	D 75,90
Combat Classics	DA 69,90
Delivery Agent	D 49,90
Desert Strike	DA 59,90
Dynablasters	DA 59,90
F-19	DA 39,90
Fire and Ice	DA 59,90
Gunship 2000	D 69,90
Goal	D 59,90
History Line	D 69,90
Indiana Jones 4	D 69,90
Ishtar II	D 59,90
Lemmings 2	DA 69,90
Lionheart	DA 59,90
Letus 2-3	DA 69,90
M1 Tank Platoon	DA 24,90
Monkey Island II	D 89,90
Peepshow Hot Numbers	D 44,90
Pinball Dreams	DA 59,90
Pinball Fantasy	DA 59,90
Pirates	DA 29,90
Peeping 2	D 59,90
Reach for Skies	DA 59,90
Sensible Soccer 92/93	DA 59,90
Sport Masters Comp.	DA 59,90
Streetfighter II	DA 69,90
The Greatest Comp.	D 69,90
Transactics	D 59,90
War in the Gulf	D 69,90
Waxworks	D 69,90
Whales Voyage	D 69,90
Wing Commander	D 49,90
Wing Commander	29,90

Versandkosten 5,- DM Vorkasse
8,- DM Nachname
Komplettiliste mit neuen und gebrauchten Spielen:
1,- DM Rückporto

SOFTCITY

GRABEN 2
92557 WEIDING
TEL. 09674 1279 FAX 1294
TELEFAX 1279 4700

Okay Soft

inkl. Herbert Wirthhofer
AM GRABEN 2 92557 WEIDING
Tel. 09674 1279 FAX 1294
hotline news -8405

A-Train	DV 83,90
Ancient Art of War..	DA 57,90
Armen Nights	DV 69,90
Assasin	DA 28,90
B.C. Kid	DA 50,90
Battle Isle II	DV 46,90
Beavers	DA 55,90
Blastar	DA 52,90
Blub	DA 57,90
Body Blows	DA 47,90
Burndime	DV 63,90
Bundesliga Man.Pro II	DV 67,90
Championship Manager 93	DV 67,90
Chaos Engine	DA 49,90
Chuck Rock II	DA 45,90
Desert Strike	DA 55,90
Dogfight	DA 63,90
Eishockey Manager	DV 69,90
F17 A Nighthawk	DA 63,90
Flashback	DV 59,90
Fly Harder	DV 68,90
Global Gladiators	DA 49,90
Gnome Alone	DA 55,90
Goal (Kick off 3)	DV 61,90
Gunship 2000	DA 63,90
Hannibal	DV 64,90
Humans Race	DV 69,90
Indiana Jones IV	DV 77,90
Ishtar II	DV 61,90
Jurassic Park	DV 59,90
Legend of Kyrandia	DV 58,90
Lemmings II	DA 59,90
Lionheart	DA 54,90
Lost Vikings	DV 69,90
Lothar Matthäus	DV 52,90
Lotus 1-3	DA 54,90
Monkey Island 2	DV 77,90
Morph	DA 49,90
Nicky Boom II	DA 62,90
No. 2 Collection	DV 76,90
One Step Beyond	DV 49,90
Ovardrive	DA 47,90
Pinball Fantasia	DA 55,90
Prime Mover	DA 32,90

Spätschicht: jeden Mittwoch bis 20:00 Uhr!

Lösungshilfe ab 9,90!

Project X	32,90
Push Over	55,90
Sim Life	DV 81,90
Sink or Swim	39,90
Soccer Kid	53,90
Space Legends	DA 69,90
Space Hulk	DA 60,90
Strip Poker II	55,90
Super Frog	DA 48,90
Syndicate	DV 60,90
Tom Landry	DA 87,90
Turrican 3	DA 51,90
Walker	DA 55,90
World of Legend	DV 55,90
Yoi Joel	DV 55,90

kostenlose Komplettiliste anfordern!
Stammkunden o. Vorkasse DM 4,90, Nachname 7,90
Ausland, Erstlieferung nur Vorkasse DM 12,50

NEU

Competition PRO[®]

PC-STICK

Ob als Mini oder in normaler Größe: Jetzt gibt's den Competition PRO auch für volle PC-Action.

- Zum direkten Anschluß an IBM oder Kompatible!
- Integrierter Digital/Analog-Wandler!
- Mit 6 Qualitäts-Microschaltern!
- Schnell!
- Robust!
- Präzise!

Ab sofort im Computer-Fachhandel und in Versand- und Kaufhäusern.





Dynamics marketing GmbH Hamburg

Keine Panik!
Die Competition PRO Joysticks bleiben dem Amiga, Commodore und Atari natürlich treu.

20. Der Gang ist nun hell erleuchtet (kein Wunder, mittlerweile ist helllicher Samstag), und aus der Ferne hörst Du eine S-Bahn näherkommen. Dafür keucht es ganz in der Nähe: „Gäääld-hää! Schlitzaal Lirää!“ Weiterkeuchen bei Nr. 31.

21. Gitter? Lächerlich! Du wickelst von Deiner messerscharfen Zunge ein Stückchen ab und schneidest die Stahllamellen einfach durch. Ruck, zuck steigst Du durch die so entstandene Lücke – das dumme Gitterdings kann noch froh sein, daß Du nicht mit ihm geredet hast! Weiter bei 40.

22. Du wendest Dich gerade von dem leblosen Untier ab, als Du tapende Schritte hörst. Also versteckst Du Dich hinter einem Schaltkasten, den der vorausblickende Gamedesigner just zu diesem Zweck hier installiert hat, und wartest ab. Weiterwarten bei 38.

23. Du holst tief Luft und wuchtest Dich um die Ecke. Ein gewaltiger Klotz von Kerl in allerfeinstem Fummel stiert Dich an und brummt „Maus-ääh?“ Dann strahlt er und ruft: „Micky Maus-ääh!“ Micky Maus? Eine solche Verwechslung passiert Dir häufiger,

DUNGEON BLASTER III

SCHORSCH IS BACK!



ger, liegt wohl an den wuchtigen, schwarzen Ohrenschildern. Egal, der Bursche kommt freundlich auf Dich zu und fischt einen Zettel aus dem Sacko. Alles Weitere bei 49.

24. Na schön, da liegt also der Parkplatz. Und? Was willst Du da? Etwa das Automapping suchen? Du hast doch nicht ernsthaft geglaubt, Joker-Mitarbeiter könnten sich ein Auto leisten?! Guter Witz, jetzt aber ab nach 50.

25. Du öffnest zögernd die Tür und spähist durch den Spalt. Ein magerer junger Mann mit strähnigem Blondhaar läuft im dahinterliegenden Raum nervös hin und

her, während ein Mädels auf dem einzigen Stuhl in der Ecke hockt und anscheinend schläft (sie könnte auch tot oder ohnmächtig sein, jedenfalls rührt sie sich nicht). Willst Du hineingehen (41) oder weiter durch den Tunnel schleichen (5)?

26. Wenn Du eine Taschenlampe im Inventory hast, lies bei 42 weiter, ansonsten wäre die 9 Deine Zahl der Wahl.

27. Gähnend verschließt Du das Verlagsgebäude und näherst Dich zielbewußt dem Taxistand (siehe Abschnitt 18). Oder versuchst Du den letzten Local Bus

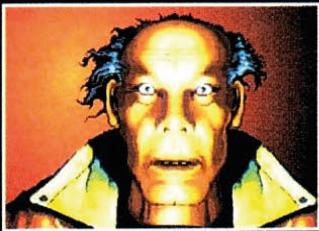
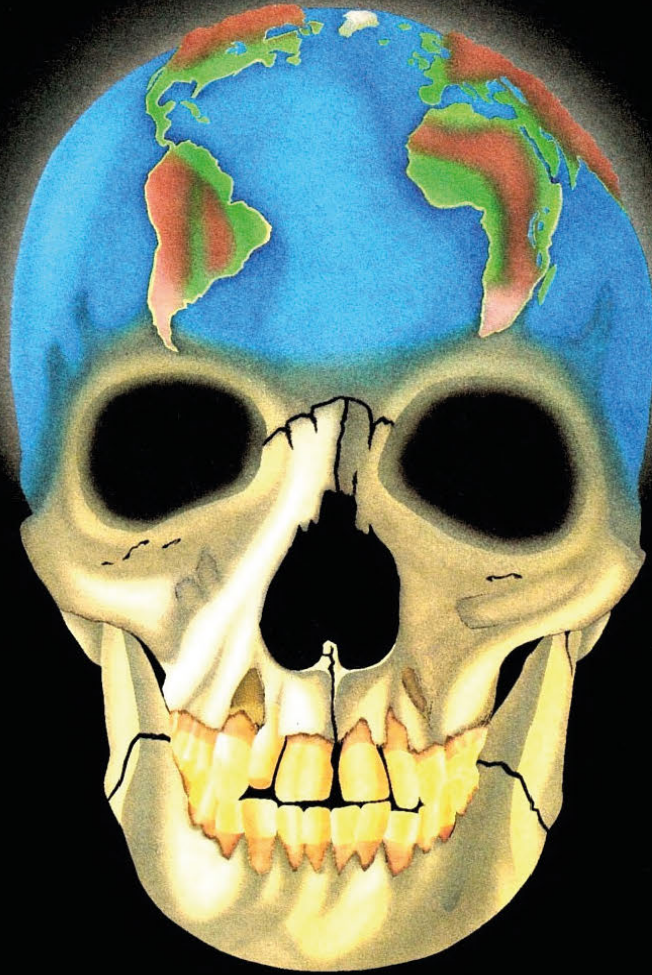
zu erwischen? Dann ist die 37 Deine Nummer. Vielleicht vertraust Du jedoch mehr der S-Bahn? Kein Problem, lies einfach bei 54 weiter.

28. Ha, das kommt davon, wenn die Leute keine antike Bildung mehr kriegen! Nö, Schatzi, da muß Du Dir schon was Besseres einfallen lassen. Zurück zur 19.

29. Die Schorsch-Roulade grinst Dich freundlich an (selbst die unbeseelteste Kreatur kennt Freundlichkeit – das wissen wir von Michael...) und fummelt mühsam einen Zettel aus der Tasche. Du nimmst ihn durch die Maschen entgegen und wickelst das nunmehr harmlose Riesenbaby wieder aus. Zackzack zu 49.

30. Du hockst Dich im Schneidersitz vor das Hindernis und legst los: „Okay, ich find's ja ganz in Ordnung, daß Du mir hier den Weg versperrst, ne? Ich meine, es ist Dein Job und so, aber andererseits muß Du doch bedenken...“ Das Gitter hält Dich voller Entsetzen für Martin und zieht Dich förmlich durch, nur um Dir nicht weiter zuhören zu müssen. Weiter bei 40.

BURNTIME



Wenn Geld nichts mehr zählt, Du um jeden Bissen kämpfst, wenn Du Deine Haut gegen Regen schützen mußt, und selbst die Sonne Dein Feind geworden ist,

... dann ist **BURNTIME**



Feilschen, Überlisten, Planen, Besiegen
... mit einem Wort - **Überleben!**



Erhältlich für Amiga und MS-DOS VGA ab August 1993!
MAX DESIGN, Salzburger Straße 106, A-8970 Schladming, Tel. 0043-3687-24147

PREMIER MANAGER 2

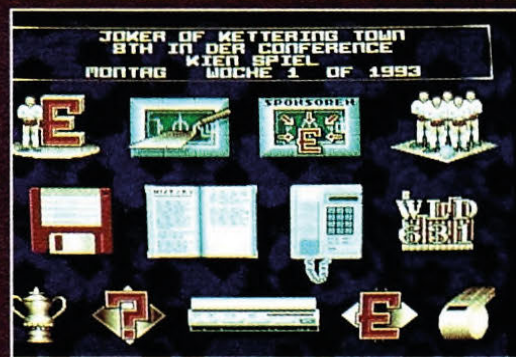
Die zweite Premiere

Noch nicht mal eine ganze Fußballsaison ist seit der Premiere des britischen Soccerpremiers vergangen, da präsentiert uns Gremlin bereits den Nachfolger – tja, Manager sitzen halt immer auf dem Pulverfaß...

...besonders, wenn sie so bescheiden auftreten wie der hiesige Vorgänger. Das galt allerdings nur für die Präsentation, inhaltlich hatte er durchaus was zu bieten. Doch auch wenn bloß noch zwei (statt ehemals vier) Rasenkapitäne mitmischen dürfen und grafisch nach wie vor keine Leckerbissen geboten werden, kann der neue Entscheidungsträger vieles besser: Sämtliche Optionen haben einen Feinschliff erhalten, wodurch die Komplexität des Games nochmals wahrnehmbar angestiegen ist!

Zunächst schnappt man sich einen der hierzulande völlig unbekannteren Traditionsvereine aus der 5. Insel-Division, etwa „Merthya Tydfil“ oder „Yeovill Town“, um die bis zu 24 Spieler mit Hilfe der vielen, übersichtlich angeordneten Menüs zum Spitzenteam zu formen. Jeweils am Saisonende muß der Vorstand seine Schandtaten verantworten; war er besonders erfolgreich, darf er dann auch den Wechsel zu einem großzügigeren Club ins Auge fassen. Selbstverständlich steht für die Vereinsarbeit wieder das gesamte Instrumentarium zur Verfügung: Frischfleischsuche auf dem Transfermarkt, Vertragsverhandlungen, Mannschaftsaufstellung, Stadionausbau und -werbung sowie der Eintrittspreis. Außerdem gibt's sechs verschiedene Pokalwettbewerbe, Freundschaftsspiele, umfangreiche Statistiken, den Onkel Doktor und unterschiedlich streng pfeifende Schiedsrichter. Geändert haben sich z.B. die

Trainingsmöglichkeiten, neuerdings ist für jeden einzelnen der sechs Kicker-Leistungswerte ein spezieller Coach zuständig; separat kann noch die Übungsintensität bestimmt werden. Bei der Action am Rasen hat sich ebenfalls Erstaunliches getan – statt der alten, grafisch erbärmlichen Spielszenen-Ausschnitte gibt's nun völlig neue, grafisch erbärmliche Spielszenen-Ausschnitte! Auch der Sound ist nach wie vor drittklassig, doch immerhin darf man nun während des Matches drei Ersatzleute einwechseln und die Taktik (Angriff, Paßspiel, Härte...) sowie das Spielsystem (3-4-3, 4-4-2 etc.) jederzeit abändern. Und falls jemand mit dem Cheat des ersten Teils versuchen sollte, sich am Managertelefon über die Nummer 000123 feine Extras zu erschummeln, erwartet ihn eine böse Überraschung. Dann landet er nämlich bei einem einarmigen Banditen, dessen „Gewinnausschüttungen“ aus so aufmunternden Mitteilungen wie „Ein Bulldozer ebnet gerade dein Stadion ein!“ bestehen...



Das Fußballmenü ist an-gerichtet!

Neuer ist nicht unbedingt schöner...

Okay, die Maus-/Menüsteuerung wurde auch verbessert, und die Geschichte läuft jetzt sogar komplett deutsch ab – jedenfalls äußerlich, denn geklickt wird wieder nach dem britischen 3-Punkte-System. Und schon deshalb wird auch der zweite Premier Manager den einheimischen Spitzenprogrammen „Bundesliga Manager Pro.“ und „Anstoß“ den Ball nicht abjagen können; zumal es da immer noch etwas komplexer und wesentlich schöner zugeht. (md)



PREMIER MANAGER 2 (GREMLIN)

FUSSBALL-MANAGEMENT

65% „VERY BRITISH“



GRAFIK	24%
ANIMATION	21%
MUSIK	35%
SOUND-FX	31%
HANDHABUNG	70%
DAUERSPASS	74%

FÜR GEÜBTE

PREIS	DM 69,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR DEUTSCH	SPIELSTÄNDE KOMPLETT



AIR FORCE COMMANDER

In Impressions zweifelhafter Produktpalette war das mittelprächtige Luftkampf-Strategical „Fighter Command“ das reinste Highlight – deshalb jubelt man es uns jetzt auch ein zweites Mal unter! Worum ging es bei diesem Meisterwerk, das wir im Januar letzten Jahres mit rückblickend etwas arg wohlmeinenden 61 Prozent feierten? In 28 anwählbaren Szenarien durfte um die Luftherrschaft im Mittleren Osten gerungen werden. Dabei beschränkte sich die

Aufgabe des Spielers darauf, mit seinen maus- und menügesteuerten Fliegerstaffeln die feindlichen Flugbasen, Versorgungszentren und Abwehrstellungen in Echtzeit lahmzulegen – bzw. lahmlegen zu lassen, denn die eigentliche Action erledigte der Rechner. Wer so entweder die Luftstreitkräfte des Gegners vernichtet oder dessen Bevölkerung restlos demoralisiert hatte, wurde zum Sieger ausgerufen. Mit neuem Namen, neuer Verpackung, ein paar neuen Menü-

grafiken und 28 zusätzlichen Missionen aus dem Zweiten Weltkrieg ausgestattet, geht der Spaß nun von vorne los. Besonderen Wert legten die Impressionisten scheinbar auf die unveränderte Übernahme der unausgegorenen Steuerung, der unübersichtlichen Karte, des fehlenden Zwei-Spieler-Modus sowie der Minimal-FX und eines großen Teils der kampferprobten Magergrafik. Man sollte sich daher von den hübschen Bildchen auf der Packung nicht täuschen lassen – das häßlichste davon ist der Hauptscreen des Spiels, vor dem man die meiste Zeit verbringt!

Also ein klarer Fall von Beutelschneiderei, denn so toll, daß man es gleich zweimal braucht, war das Teil schon vor zwei Jahren nicht. Mittlerweile hat sich die Welt weitergedreht, was der Bewertung dieser Mogelpackung auch nicht gut bekommt... (mic)



Der Recycling-Krieg



AIR FORCE COMMANDER (IMPRESSIONS) LUFTKAMPF-STRATEGIE

37%
„ÜBERFLÜSSIG“



GRAFIK	39%
ANIMATION	—
MUSIK	—
SOUND-FX	3%
HANDHABUNG	41%
DAUERSPASS	44%
FÜR FORTGESCHRITTENE	
PREIS	DM 79,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ ZWEITFLOPPY	2 NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

31. Um die entscheidende Konfrontation mit dem Schlitzer auszufechten, darf Dorli ihr Rollgitter verwenden (45), Karl könnte dem Kerl eine Tafel Schokolade anbieten (57), Manni wird mit ihm diskutieren wollen (12), Regine tritt ihm mit der Wucht ihrer Person entgegen (23), und Mick hüpf ganz gewöhnlich auf seinen Händen in den Kampf (34). Natürlich darfst Du auch die gefährlich aussehende Taschenlampe zücken (47) oder Dich ganz einfach verstecken (16).

32. Gäälld Huaaa? Dieses grausige Geheul ist Dir aus den legendären Abenteuern Deiner Kollegen nur allzu bekannt! Sollte sich wirklich ausgerechnet der schlitzzophrene Schorsch in dieser ungemütlichen Nacht hier herumtreiben? Was mag er wollen? Hinter wem ist er her? Fieberhaft überlegst Du, wie Du möglichst schnell das Gitter überwinden könntest. Karl denkt auf der 4, Tante Regine auf der 21.

33. Guter Ansatz! Nützt Dir aber gar nix, weil sämtliche Hinweisschilder abgeschaltet sind. Zurück zur 40.

DUNGEON BLASTER III SCHORSCH IS BACK!

34. Du schwankst auf Deinen Händen um die Ecke auf einen riesigen Kerl zu (von unten wirkt er noch riesiger), der tiptopp gekleidet ist. Gerade willst Du ihn mit einem wohlgezielten Kick Deiner Rechten ins Jenseits befördern, als der Bursche sich beifallklatzend und kichernd auf dem Boden wälzt. „Hüpf-huaa!“ schnauft er und fummelt einen Zettel aus der Tasche. Auf nach 49.

35. Mist! Der Schlitzer ist immer noch in der Nähe, und offenbar verfolgt er *Dich*! Mutige lesen weiter unter Nr. 15, Angsthasen schauen zur 56.

36. Verblüfft starrst Du auf den nun offenbar gezähmten Schorsch, der zufrieden an seinen Hut tippt, sich leise murmelnd umdreht („Liräää, Gäälld-huää“) und von dannen zieht. Weiter bei 55.

37. Tjaha, ums Haar hättest Du ihn erwischt, den Bus. Leider war er Dir dann doch zu schnell – hättest Dir halt beizeiten einen

1200er zulegen sollen, dann wärest Du an Geschwindigkeit gewöhnt. So geht's leider zurück zur 27.

38. Du brauchst nicht lange zu warten, bis im trüben Licht der letzte bajuwarische Ureinwohner sichtbar wird: Lederhose und Gamsbart weisen ihn aus. Der Bursche betrachtet das Monster und murmelt: „Do legst Di nieder! Do hot's se derbreselt!“ Damit wendet er sich um und schlurft zurück. Na ja, vermutlich kennt er sich hier unten aus, deshalb folgst Du ihm gaaanz vorsichtig zur 59.

39. Würfle einmal. Hast Du eine 1–3, lies weiter bei 51, ansonsten gehe zur 6.

40. Da stehst Du nun am Bahnsteig und hast die Orientierung verloren. Das einzige, was Du in der schummrigen Notbeleuchtung erkennen kannst, sind zwei Tunnelöffnungen. Willst Du links (10) oder lieber rechts (17) in die Finsternis marschieren? Wenn Du

eine Taschenlampe hast, kannst Du auch damit Licht ins Dunkel bringen (33), und Manni darf sich auf sein intuitives Einfühlungsvermögen konzentrieren (48).

41. Mit einem selbstbewußten Ruck öffnest Du die Tür völlig und betrittst das Kabuff. Der Mann dreht sich zu Dir um und ruft sichtlich erleichtert: „Na endlich! Ich heiße Theo, hast Du zufällig meinen LKW gesehen?“ Willst Du bleiben (8) oder lieber zurück in den Tunnel (5)?

42. Mit schmerzenden Füßen stolperst Du los, und es gelingt Dir, alle Kreidezeichen richtig zu deuten. Als Du schließlich kaum noch weißt, wieviel der Liter Milch kostet, stehst Du plötzlich wieder in dem Gang mit der toten Schlange. Und das ist bei Nummer 20.

43. Gäälld Huaaa? Ein Werwolf war das sicher nicht, aber es klang auch nicht gerade vertrauenerweckend. Beunruhigt denkst Du darüber nach, wie Du das Gitter überwinden könntest. Dorli hat auf der 58 eine Idee, Mick auf der 46 und Manfred auf der 30.

GESPENSTISCH GUT!



JOKER
VERLAG

INFOTAINMENT FÜR
PERSONAL COMPUTER

NOVEMBER
11/93

DM 7.- / oS 56.-
sfr 7.- / hfl 8,50
Lit 6.800/DR 1.200

JOKER

IRRES
GHOST-BRETTSPIEL
IM HEFT

J
O
K
E
R

P
C

J
O
K
E
R

P
C

J
O
K
E
R

DAS GEBURTSTAGS-HEFT

**PRIVATEER
SIM FARM
INCREDIBLE MACHINE II
STARLORD
DRACULA**

**ENDLICH AUCH AM PC!
STREET FIGHTER II
&
MAD DOG Mc GREE**

**HAT MAN DA NOCH TÖNE?
ALLE NEUEN
SOUNDKARTEN**

**DAS PROMI-INTERVIEW!
LOTHAR MATTHÄUS
ÜBER SEIN SPIEL**

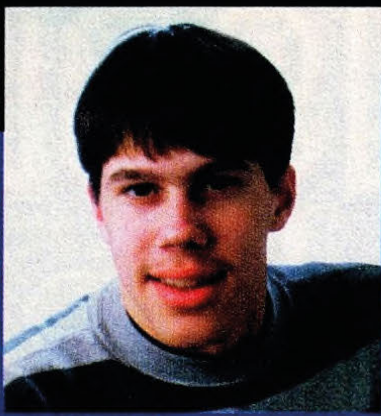


PC JOKER

**DAS MAGAZIN FÜR ALLE,
DIE ALLES ÜBER
COMPUTER-ENTERTAINMENT
WISSEN WOLLEN...**

**TIPS-TRICKS-PLANE-
BLUE FORCE · W.C. AC-
BURNTIME · TORNAD
PINBALL DREAMS
U.V.A.**

JETZT NEU AM KIOSK!



AKTION LESERTEST PINBALL FANTASIES

Den heutigen Lesertest verdanken wir dem 16jährigen **Michael Krosta** aus Münstermaifeld, der als alter Pinball-Wizard große Stücke auf den Flipper von Digital Illusions hält!

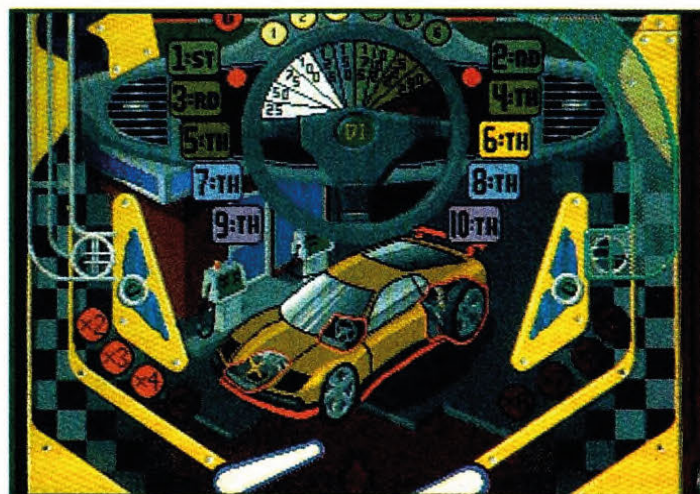


Das beste Flipperspiel für den Amiga...

Wie schon beim Vorgänger „Pinball Dreams“ kann man vier verschiedene Flipper auswählen: „Partyland“, der erste Tisch, spielt auf einem Jahrmarkt, während „Speed Devils“ dem Motorsport gewidmet ist; weiter geht's mit der „Billion Dollar Show“ und dem Grusical „Stones 'n' Bones“. Natürlich besitzt jeder Tisch wieder seine eigene Grafik und seinen eigenen Sound – während man im Partyland Entchen abschießen und mit dem Skyride in die Lüfte schweben darf, werden in Stones 'n' Bones bei herrlichen Gruseffekten Geister gejagt und Boni im Tower eingesammelt.

Waren die einzelnen Flipper beim Vorgänger „nur“ zwei Bildschirme groß, so sind es hier bereits drei. Kein Wunder also, wenn nun noch mehr Bumper, Öffnungen, Rampen etc. vorhanden und exzellent über das ganze Spielfeld verteilt sind. Oft muß man sogar kleine Aufgaben erfüllen, um ordentlich punkten zu können: Bei Stones 'n' Bones darf man z. B. erst einmal „K-E-Y“

buchstabieren, ehe sich der Tower öffnet und man seinen Bonus einsammeln kann. Man startet die Kugel mit der Tastatur oder Maus; gespielt wird wie gehabt mit der rechten beziehungsweise linken Amiga- oder ALT-Taste, und wer unbedingt rütteln will, kann sich der Leertaste bedienen. Neu hinzugekommen ist jedoch ein zusätzlicher Flipper, mit dem das Zocken noch mehr Spaß macht; selbst an eine Erweiterungsschnittstelle



... ist noch besser geworden!

für Datadisks wurde gedacht. Auch Grafik und Sound haben noch einmal zugelegt; was man da so sieht und hört, ist einfach spitze, vor allem was die Effekte angeht – bei Speed Devils brummen die Motoren, und bei Stones 'n' Bones läuten die Kirchenglocken. Das Scrolling ist noch schneller geworden; anfänglich scheint es sogar zu rasant, da man bei den vielen Rampen schnell mal die Übersicht verliert. Was allerdings wieder fehlt, ist die Möglichkeit, mit mehreren Bällen gleichzeitig zu spielen, aber das wäre bei drei Bildschirme großen Flippertischen auch technisch kaum zu realisieren gewesen. Eine spitzenmäßige Fortsetzung also, die ihren Vorgänger um eine Kantenlänge übertrifft. Fazit: Das beste Flipperspiel für den Amiga ist noch besser geworden, und man kann nur hoffen, daß schnell neue Datadisks anrollen!

(Michael Krosta)

DIE AKTION GEHT WEITER!

Beteiligen kann sich jeder, der uns seinen Testbericht (ca. eine Schreibmaschinenseite) über ein Amigaspiele zuschickt, das höchstens ein Jahr alt ist. Vergest bitte auch Euer Alter nicht, dazu brauchen wir ein (Paß-) Foto und natürlich Eure Bewertung. Zum Dank schließen wir den Rechtsweg aus und wünschen Euch die richtigen Eingebungen!

Joker Verlag
„Aktion Lesertest“
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn



PINBALL FANTASIES (21ST CENTURY ENTERTAINMENT)

LESERWERTUNG ORIGINALWERTUNG

87% | **83%**

84% GRAFIK 79%

83% ANIMATION 84%

86% MUSIK 82%

88% SOUND-FX 84%

90% HANDHABUNG 89%

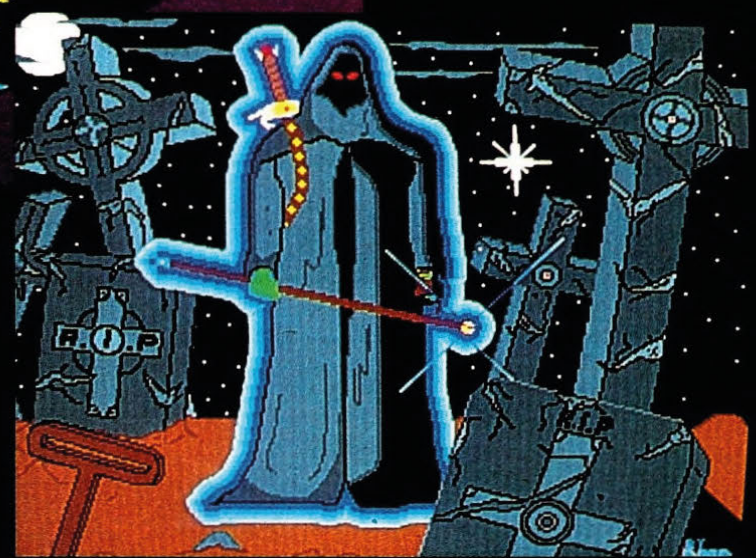
87% DAUERSPASS 84%

Löcher Galerie



Der Berliner Andreas Lechelt hat tief (aber nicht zu tief!) ins Glas geschaut – das Ergebnis sind seine „Fraktalen Visionen“.

Andreas Lechelt
2014



Der „Grabwächter“ von Dietrich Reidt aus Herzberg. Sieht aus, als würde er sich gerade vom letzten Kettensägenmassaker entspannen...



Andreas Jakob aus Troisdorf-Sieglar läßt nichts anbrennen – wie unschwer an seinem finsternen Spaziergänger mit den feurigen Händen zu erkennen ist!



Der Titel „The Lost Adventure“ trifft den Kern! Alternativ wäre uns zur Insel-Idylle von Kai Benjamin Joneleit aus Kaltenkirchen höchstens noch „Feierabend auf Monkey Island“ eingefallen.



Auch wenn Udo Drüke aus Norden hier schon sehr oft vertreten war, hat er seinen eigenwilligen Humor doch nach wie vor nicht verloren...



Wilhelm Bergs hat sich hier zwar eine unzweideutige Fälschung zuschulden kommen lassen, aber bei diesem entzückenden Sonderfall machen wir schon mal 'ne Ausnahme von unseren moralischen Prinzipien.

85630

NEUE
POSTLEITZAHN

So und nicht anders muß man die neuen Postleitzahlen präsentieren – da hätten sich die gelben Rolf-Erfinder ruhig eine Scheibe bei Thomas Schelldorf aus Moosbach abschneiden können!

Nach der kleinen, aber feinen Piraten-Sonderausstellung im letzten Heft ist zum Geburtstag wieder bunt gemischte Digi-Kunst angesagt – man soll die Feste schließlich feiern, wie sie fallen...

Frohe Weihnachten!

Wie, noch zu früh? Während Ihr diese Zeilen lest, stricken wir doch längst an unserer gnadenlos stimmungsvollen Fest-Ausgabe. Damit das Fest auch für die Künstler unter Euch ein Fest wird, würden wir rasend gerne hier Eure Werke vorstellen – allerdings **MÜSSEN** sie **UNBEDINGT SELBST-AUSGEDACHT UND SELBSTGEMACHT SEIN!** Sofern die Computergrafiken, Zeichnungen oder Comiestrips dann auch noch Gnade vor den Augen der Galerieleitung finden, steht dem Ruhm nichts mehr im Wege. Und sofern Rückporto beiliegt, seht Ihr die Teile sogar wieder...

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

**Komplize
zum Mord –
denn
wer schaut
nicht fort!
Sie auch?**

Tiere werden gequält, weggeworfen, umgebracht. Wir tun vieles gegen dieses Elend. Z. B. Kümmern wir uns um die Sterilisation von Hunden und Katzen in Italien, Griechenland, Türkei und Bolivien. Wenn Sie Fragen haben, rufen Sie uns an: Tel. 0 89/8 71 43 04 oder 0 89/15 34 66. Helfen Sie uns bitte. Tierhilfe Süden e.V. Kallmünzer Straße 2-4, 81249 München Spendenkonto 6569730, Bankleitzahl 700 202 70, Bayerische Vereinsbank, München

IMPRESSUM

Herausgeber
Michael Labiner (verantw.)

Chefredakteur
Michael Labiner (ml)

Leitender Redakteur
Oskar Dzierzynski (od)

Redaktion
Manfred Duy (md)
Reinhard Fischer (rf)
Brigitta Labiner (bl)
Richard Löwenstein (rl)
Max Magenauer (mm)
Joachim Nettelbeck (jn)
Werner Ponikwar (wp)
Waltraud Schmidt (ws)
Michael Schnelle (mic)
Monika Stoschek (ms)

Freie Mitarbeiter
Carsten Borgmeier

Redaktionsassistenten
Petra Laubenberger
Dorothea von Pronay

Joker Shop
Christine Rothmeier

Abo-Verwaltung
Christine Rothmeier

Layout
Prolit Studio GmbH

Fotografie
Oskar Dzierzynski
Reinhard Fischer
Richard Löwenstein
Monika Stoschek

Comic
Werner Regnet
Oliver Wunderlich

Titel
Nicola Neubauer

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

Anzeigenverwaltung
Regine Nellissen
Tel.: 089/4605822

Produktionsleitung
Brigitta Labiner

Reproduktion
Prolit-Studio GmbH
85630 Grasbrunn

Druck & Gesamtherstellung
Druckerei Gerstmayer
A – 3105 St. Pölten

Vertrieb
Verlagsunion, 6200 Wiesbaden für Inland (Groß-, Einzel- und Buchhandelsbuchhandel), Österreich, Schweiz, Schweden, Niederlande, Italien und Griechenland

Aktuelle Auflage (III/93)
Druck: 138.350
Verbreitung: 105.565



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

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

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

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

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

bits + bytes
SOFTWARE

Amiga 500 Festplatte
incl. Controller, 130 MB, RAM-Option
599,- DM

2,5" Festplatte
für z.B. A1200,
85MB SEAGATE
499,- DM

Speichererweiterung
A500 auf 1 MB
abschaltbar incl. Uhr
ab 59,- DM

Speichererweiterung
für A2000 2 MB/8 MB
ab 298,- DM

AD&D
Spielerhandbuch 39,80
Spielleiterhandbuch 38,00
Monster Kompendium 1 (dt.) 60,00
Monster Kompendium 2 (dt.) 38,00
Complete Handbooks je 35,00
(Fighter/Thief/Priest/Wizard/Psionic)

Battletech (deutsch)
Battletech 3. Auflage 69,00
Citytech 49,80
Astrotech 49,80
Geotech 29,80
Hardware Handbuch 3025 39,80
Hardware Handbuch 3031 39,80

Irrtum und Preisänderung vorbehalten. Lieferung per Nachnahme

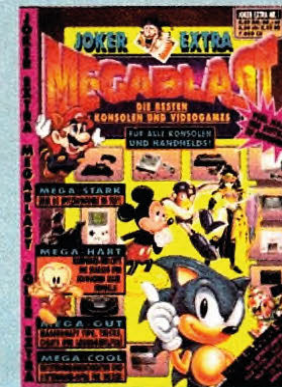
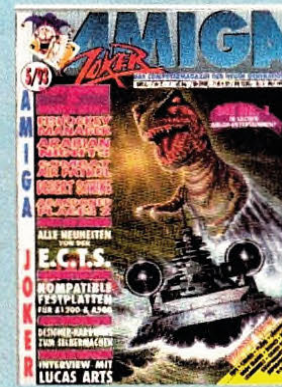
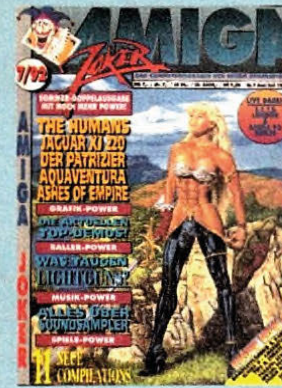
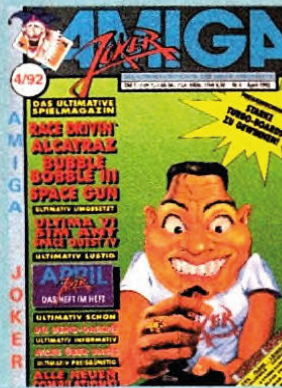
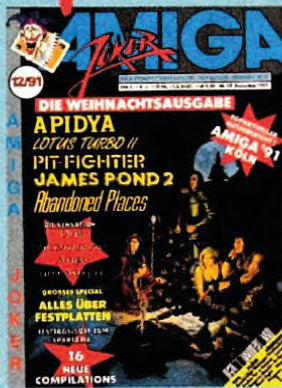
Unser Ladenlokal **Bits+Bytes** finden Sie in...
57072 Siegen, Am Bahnhof 35
51643 Gummersbach, Wilhelm-Breckow-Allee 3
24 Std. Bestellservice Tel.: (0271) 221 20 · Fax: (0271) 5 66 17

KRIEGER



ZEICHNER XIV 95

Ein paar hätten wir noch...



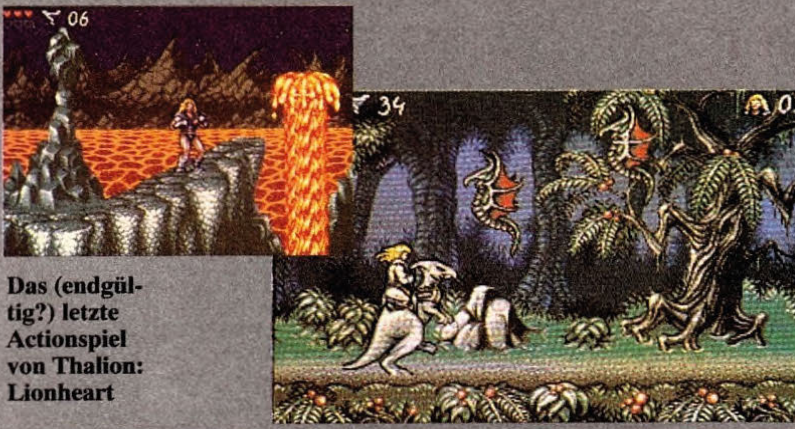
Zugreifen...
...solange der Vorrat reicht—alle hier nicht aufgeführten Ausgaben sind nämlich schon längst vergriffen!!!

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“
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn**

Bestellungen sind entweder als Nachnahme (nur Inland!) oder per Vorkasse (Geld bzw. Scheck liegt bei!) möglich. Der Amiga Joker kostet 7,- DM, für die Sonderhefte müßt Ihr jeweils 8,50 DM anlegen.

Bei Vorkasse bitte 5,- DM auf die Gesamtbestellung (Ausland 10,- DM) fürs Porto dazurechnen, bei Nachnahme kassiert der Postbote den Gesamtbetrag inklusive Gebühren.



Das (endgültig?) letzte Actionspiel von Thalion: Lionheart



Der sanft scrollende

An der Spitze ist es einsam: Der 29jährige ist Entwicklungsleiter bei Thalion und gleichzeitig das einzige noch übriggebliebene Gründungsmitglied des kleinen, aber feinen deutschen Softwarehauses.

Mit so grundverschiedenen Games wie „Amberstar“, „Airbus A320“ oder „Lionheart“ haben die Gütersloher in der Vergangenheit Klasse und Vielseitigkeit bewiesen. Die Gegenwart gehört hingegen „Ambermoon“ – und damit Erik Simon als einem der maßgeblichen Leute hinter den 3D-Kulis-

ohne es zu wissen, haben wir da ein Spiel entwickelt, das den 1200er bereits voll ausnutzt. Für die scrollenden Dungeons wurden nämlich alternative Routinen für die 68020- und die 68030-Prozessoren geschrieben, und es wird auch mehr RAM unterstützt. Kurzum, alle Amigas werden

natürlich auch eine Konvertierung für den A1200 machen.

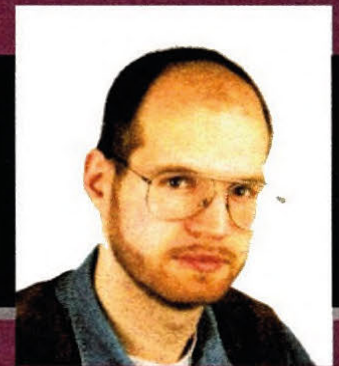
AJ: Und was ist mit den anderen Games?

ES: Zu „Lionheart“ kann ich dir da 'ne nette Anekdote erzählen, die einiges erklärt. Bei einer der ersten Vorführungen des A1200 in Frankfurt ließen wir die Raubkatze probehalber mal auf

weil „Lionheart“ zunächst so viel besser aussah. Ist nun mit einem Nachfolger zu rechnen, ihr habt ja gedroht, das sei euer letztes Actionspiel gewesen, wenn es sich nicht gut verkaufen würde?!

ES: Leider ist es genau so ge-

WAS MACHT EIGENTLICH



sen des neuen deutschen Vorzeigepollis!

AJ: Erik, was bedeutet eigentlich der Name Thalion?

ES: Ehrlich gesagt überhaupt nichts, er klingt einfach gut!

AJ: Mmh, „Ambermoon“ klingt auch gut – als ihr mit diesem Projekt angefangen habt, war der 1200er noch gar nicht in Sicht; werdet ihr also eine Spezialversion nachschieben?

ES: Ist nicht nötig! Praktisch

jeweils optimal ausgenutzt.

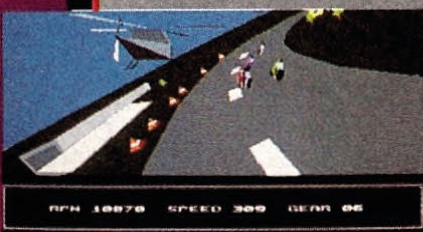
AJ: Wie sieht's mit älteren Spielen aus, etwa „No Second Prize“, „Lionheart“ und „Amberstar“?

ES: Bei „No Second Prize“ denken wir über einen zweiten Teil nach, der aber erst am PC entwickelt werden müßte. Christian Jungen, der dieses Spiel und die schnelleren Routinen für die nächste „Airbus“-Version geschrieben hat, würde dann

der Kiste laufen – und die Commodore-Manager glaubten tatsächlich, „Lionheart“ wäre die erste Entwicklung speziell für den A1200 und seinen AA-Modus! Wozu also noch eine aufgemotzte Version, wir haben ja bereits alle Register gezogen...

AJ: Das wollen wir wohl glauben, zumal Gerüchte kursieren, Faktor 5 hätte „Turrican III“ eigens noch mal überarbeitet,

kommen! Das Teil lief für ein Actiongame zwar gut, was aber nur bedeutet, daß wir gerade mal die Entwicklungskosten reinkriegen werden. „Ambermoon“ ist übrigens der Versuchsballon, mit dem wir testen wollen, ob man am Amiga noch erstklassige Rollenspiele machen kann. Ich hoffe, daß die Leute wenigstens hier wissen, was sie tun...



Raserei aus deutschen Landen: No Second Prize



Der Profi-Flieger: Airbus A 320



Dungeon-Hammer: Ambermoon

AJ: *Ihr habt bei „Lionheart“ ja extra den Kopierschutz weggelassen, aber man hörte immer wieder, daß sich das Spiel nach einer Weile von selbst in Wohlgefallen auflöst – war das so eine Art „versteckter Kopierschutz“?!*

ES: *Im Kopierwerk hatte man dummerweise eine Diskettensorte erwischt, die solche „Datenverflüchtigungsprobleme“ hatte. Es war also keine Absicht, und selbstverständlich be-*

der Crack ein paar Tage früher oder später in den Boards landet.

AJ: *Bis zum Rand gefüllte Disks, wie sie Team 17 verwendet, bringen auch nichts?*

ES: *Nö, da nehmen die Raubkopierer halt eine Diskette mehr. Das gibt nur Probleme mit schlechten Laufwerken, und bei einem Rollenspiel, das sehr viele Files hat, könnte das zur echten Fehlerquelle werden.*

AJ: *In diesem Zusammenhang*

hätte dem Gerät ebenfalls nicht geschadet; am liebsten wäre mir aber gleich ein 68040-Prozessor gewesen.

AJ: *Apropos „am liebsten“ – von verschiedenen Seiten wurde behauptet, Thalion hätte gern „Wing Commander“ für den Amiga umgesetzt?*

ES: *Daran ist kein Wort wahr, obwohl wir schon der Meinung sind, daß man die Konvertierung technisch weit besser hätte hinkriegen können. Bei der Gelegenheit möchte ich auch noch mal in Erinnerung rufen, daß wir schon lange vor der Veröffentlichung von „Ultima Underworld“ ein Demo hatten, welches das „Abermoon“-System benutzte – und trotzdem wird die Entwicklung der ersten flüssig scrollenden 3D-Dungeons im-*

der Amiga die denkbar ungeeignetste Maschine für Texture-Grafik (mit Bitmap-Grafik überzogene Polygone). Es grenzt fast an ein Wunder, daß wir es bei „Ambermoon“ so gut hinbekommen haben. Bei uns sind die Dungeon-Level aber auch auf einer Ebene, es geht nicht wie bei „Underworld“ rauf und runter, denn dazu müßten die Polygone schief im Raum stehen.

AJ: *Aber der nächste Teil eurer Bernstein-Saga wird trotzdem noch für den Amiga erscheinen?*

ES: *Freilich, wir haben ja alle Entwicklungstools auf diesem Rechner geschrieben, und solange sich „Ambermoon“ vernünftig verkauft...*

AJ: *Ist auch eine CD³²-Version geplant?*

ES: *Das steht noch nicht ganz fest und ist eher eine Frage der Manpower – wir sind schließlich bloß neun Leutchen, die zudem noch die englische und eine französische Version strikken müssen.*

AJ: *Okay, dann wollen wir dich nicht länger quälen, sondern nur noch kurz wissen, womit sich Erik Simon in seiner Freizeit entspannt?*

ES: *Mit Motorradfahren und Kochen, in Sachen Musik mag ich Yes und Led Zeppelin, daneben aber auch aktuelle Sachen wie Living Colour. Meine Lieblinge im Kino sind Blade Runner, Blues Brothers und Zeichentrick-Klassiker wie Das letzte Einhorn.*

AJ: *Erik, wir danken dir für das interessante Gespräch! (mm)*

ERIK SIMON?

kam jeder, der ein solches Problemkind erwischt hatte, sein Game kostenlos umgetauscht. So hielten wir es übrigens auch bei Leuten, welche von „Amberstar“ noch eine alte, nicht auf dem 1200er funktionierende Version gekauft hatten. Und was den Kopierschutz angeht – so was halte ich für eine absolut sinnlose Bestrafung der ehrlichen User, da es nun wirklich keine Unterschiede macht, ob

bedauert ihr es vermutlich sehr, daß der A1200 dann doch kein HD-Laufwerk bekommen hat?

ES: *Ja, in der Hinsicht hat sich Commodore nicht gerade mit Ruhm bekleckert. Wir hoffen, daß die User zumindest eine Festplatte haben, denn durch die neuen Grafikmodi des AA-Chipsets bekommt man zwar sehr schöne 256 Farben – aber leider auch Rechenzeitprobleme. Ein Byte-per-Pixel-Modus*

mer Origin gutgeschrieben. Wir brauchten dafür auch keine 30 Leute und einen 486er, sondern bloß einen normalen Amiga. Es ist wirklich ärgerlich, daß wir mit dem Release von „Ambermoon“ nicht eher dran waren!

AJ: *Ließe sich denn mit eurem System die „Unterwelt“ für unsere „Freundin“ umsetzen, mal so ganz theoretisch gefragt?*

ES: *Schön wär's, nur leider ist*



So ging der Bernstein-Stern auf: Amberstar

Der erste Thalion-Rolli: Dragonflight



DER GEBURTSTAGS-RÜCKBLICK

Geburtstage bilden eine ideale Gelegenheit für den träumerischen Blick zurück in die Vergangenheit – deshalb haben wir hier mal aufnotiert, was das letzte Jahrzehnt aus Zockersicht so alles zu bieten hatte!

1983

Der C64 beginnt seinen Siegeszug und wird von den Programmierern gleich mit ersten Spielhallenumsetzungen wie „Zaxxon“ verwöhnt; Diskettenlaufwerke lösen langsam die bis dahin gebräuchlichen Mini-Kassettenrecorder (Datasette) ab.

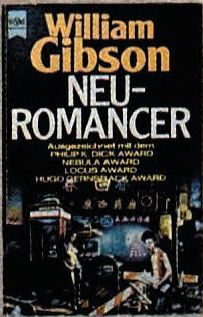


1989

Vorläufig noch als Importware, schwappen immer mehr japanische Konsolen auf den Markt (allen voran der Game Boy), der erste Amiga-Freezer wird entwickelt, in den Kölner Messehallen entwickelt sich die Amiga '89 zum heillos überfüllten Überraschungserfolg, und im November kommt das erste reinrassige Spielmagazin für die „Freundin“ heraus: der Amiga Joker!



1984



Im Orwell-Jahr verwirklicht sich zwar nicht die düstere Zukunftsvision, die der englische Autor im Jahre 1948 niedergeschrieben hat – dafür erscheint, von der Öffentlichkeit zunächst weitgehend unbemerkt, ein anderer SF-Roman, dessen Auswirkungen heute spürbarer sind denn je: William Gibsons „Neuromancer“.

1990

Auf dem Münchner „Fantasy Filmfest“ treffen wir mit dem weltbekannten Horrorautor Clive Barker unseren bis dahin berühmtesten Interviewpartner, dessen Bruder übrigens bei Psygnosis arbeitet. Und Commodore steuert den 3000er bei, der von den Zockern allerdings aus Preis- und Kompatibilitätsgründen links liegen gelassen wird.

1985

Commodore bringt mit dem Amiga 1000 die allererste „Freundin“ heraus; anfangs nur in der NTSC-Version, die zudem rund 6.000,- DM kostet, obwohl man hier sogar das Betriebssystem noch extra laden muß. Im selben Jahr wird auch „Deluxe Paint“ veröffentlicht, das bisher langlebigste Amigaprogramm.

1991

Durch den neuen PC Joker bekommen auch die verspielten DOS-Besitzer endlich was Vernünftiges zu lesen – während dieser sich alsbald prächtig entwickelt, hat Commodore wesentlich weniger Glück mit seinen Neuvorstellungen, denn weder das CDTV noch der A500 Plus sind vom Erfolg verwöhnt...



1986

Der 1000er wird zum Verkaufstrenner, nachdem sein Preis (2.000,- DM ohne Monitor) langsam akzeptable Regionen erreicht hat. Im Softwarebereich sind das bahnbrechende Grafikwunder „Defender of the Crown“, die Kickstartversion 1.2 und der erste Amigavirus „SCA“ zu vermelden. Und: Michael kauft seinen ersten Amiga – stellt Euch vor, er hätte 'nen ST genommen...



1992



In Frankfurt wird mächtig ran- geklotzt, und kurz nacheinander landen der 600er, der 4000er, das CD-Laufwerk A570 und vor allem das Wunderkind A1200 auf dem deutschen Markt. Bei Atari will man's aber auch noch mal wissen und hält mit dem Falcon 030 dagegen.

1987

Commodore erweitert die Produktpalette mit dem „Tastatur-Computer“ Amiga 500 und der ausbaufähigen Profi-Variante A2000. Ein paar Preise von damals: Der 500er kostet samt HF-Modulator für TV-Anschluß etwa 1.300,- DM, der 1081-Monitor knapp 800,- DM und eine 512-KB-Speichererweiterung 300 bis 400 Mark.

1993



Der Joker Verlag zieht in standesgemäße Räumlichkeiten um, das CD³² bringt frischen Schwung in die Konsolenszene, und wir tun das gleiche mit unserem Megablast, das seit Oktober regelmäßig alle drei Monate am Kiosk auftaucht. Last not least passiert gegen

Ende des Jahres etwas ebenso Unerwartetes wie Erfreuliches: Nach einer langen Dürreperiode erscheinen plötzlich wieder haufenweise neue Amigagames – wenn das mal kein tröstlicher Zukunftsausblick auf die nächsten zehn Jahre ist! (mm)



Tel.: 0281 - 31641 o. 31642

Mo.-Fr. 10.00 bis 18.00 Uhr Versand

Ladenlokale: Softwarehouse

46483 Wesel - Dudelpassage - Dudel 8

47533 Kleve - Gasthausstr. 12

Ladenpreise variieren

Titel		Amiga
Anstoss	DV	x59,95
Blastar	DA	49,95
Burntime	DV	69,95
Dog Fight	DA	64,95
Dune 2	DV	49,95
Eishockey Manager	DV	69,95

Titel		Amiga
Gobliins 3	DV	x69,95
Goal	DV	49,95
Jurassic Park	DV	x54,95
Lost Vikings	DV	67,95
Lothar Mattäus	DV	59,95
Premier Manager	DA	x69,95

Titel		Amiga
Simon the Sorcerer	DV	x69,95
Soccer Kid	DA	59,95
Space Hulk	DA	64,95
Syndicate	DV	59,95
Star Trek	DV	x69,95
Turrican 3	DA	x54,95

Und hier ein Auszug aus unserer Versandliste

Titel		Amiga	Titel		Amiga	Titel		Amiga
1869	DV	69,95	Demonsgate	DA	x74,95	Outlander	DA	x64,95
A - Train	DV	77,95	Desert Strike	DA	57,95	Populus 2 und Data	DV	64,95
A-Train Constr. Set	DA	42,95	Disposable Hero	DA	x59,95	Prime Mover	DA	59,95
Abandoned Places 2	DV	64,95	Elvira 2	DV	49,95	Project Terra	DA	x62,95
Airbus USA	DA	79,95	Elysium	DV	x54,95	Prophecy of the Shadow	DV	x64,95
Airbus Europa	DA	69,95	Entity	?	i.V.	Ragnaroc	DV	x79,95
Alfred Chicken	DA	49,95	Erben des Throns	DV	59,95	Railroad Tycoon	DV	74,95
Alienbreed 2	DA	x59,95	Fatal Strokes	DA	x69,95	Reach for the Skies	DA	57,95
Arabien Nights	DV	59,95	Flashback	DV	62,95	Sens. Soccer 92/93	DV	49,95
Armageddon 2	DA	i.V.	Flies Attack on Earth	DV	67,95	Sim Ant	DV	79,95
ATAC	DA	x69,95	Fly Harder	DA	59,95	Sim City Deluxe	DA	82,95
B - Flying Fortress	DA	67,95	Formula 1 Grand Prix	DA	74,95	Sim Earth	DV	79,95
Battle Isle + Data (Team)	DV	67,95	Global Gladiators	DA	54,95	Sim Life 1,5 MB	DV	79,95
Battle Isle Data 2	DV	49,95	Gobliins 2	DV	64,95	Streetfighter 2	DA	49,95
Bazooka Sue	DV	x79,95	Gunship 2000	DA	62,95	Subtrade	?	i.V.
B. C. Kid	DA	49,95	Hanniball	DV	62,95	Superfrog	DV	49,95
Beast Lord	DA	49,95	Hired Guns	DA	x64,95	Tornado	DA	x59,95
Body Blows	DA	49,95	History Line 14 - 18	DV	77,95	Train It	DA	i.V.
Bund. Manag. Pro 2.0	DV	62,95	Humans 2 (Race)	DV	54,95	Transarctica	DA	54,95
Campaign 2	DV	i.V.	Indy 4 Adventure	DV	77,95	Traps 'n Treasure	DA	64,95
Campaign	DV	69,95	Jonathan	DV	79,95	Twilight 2000	DV	x79,95
Campaign Data	DV	42,95	Kings Quest 5	DV	63,95	Walker	DA	62,95
Champ. Manager 93	DV	i.V.	Krustys Fun House	?	i.V.	War in the Gulf	DV	69,95
Chaos Engine	DA	49,95	Legend of Kyrandia	DV	59,95	Whales Vojage	DV	59,95
Chuck Rock 2	DA	46,95	Legend of Valour	DV	77,95	Winter Challenge	DA	i.V.
Civilisation	DV	77,95	Lemmings 2	DA	62,95	Worlds of Legends	DA	x54,95
Combat Air Patrol	DA	59,95	Lionheart	DA	52,95	WWF Wrestlemania 2	DA	49,95
Contraptions	DA	x47,95	Lotus 1+ 2+ 3 Teil	DA	54,95	YO ! Joe	DA	59,95
Curse of Enchantia	DV	79,95	Lure of the Temptress	DV	49,95	Zero	DA	x59,95
Cyber Race	DA	79,95	Rules of Engagement	DA	x64,95	Amiga 1200		
Darkmare	DA	i.V.	Monkey Island 2	DV	74,95	1869	DV	69,95
Das schwarze Auge	DV	69,95	Morph	DA	49,95	Ishar 2	DV	64,95
Das Schwarze Auge 2	DV	i.V.	Nicky Boom 2	DA	59,95	Nigel Mansel	DA	64,95
Deep Core	DA	59,95	Nova 9	?	i.V.	Transarctica	DV	59,95
Der Patrizier	DV	67,95	One Step Beyond	DA	54,95	Wing Commander	DA	x64,95

DV = Spiel und Anleitung deutsch / DA = deutsche Anleitung / EV = englische Version / i.V. = in Vorbereitung

Die mit x gekennzeichneten Titel waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig

Preisliste für Amiga / PC / CD - Rom kostenlos anfordern -Atari ST nur auf Anfrage

Liefer und Zahlungsbedingungen 1. Nachnahme 9,00 DM zzgl. Nachnahmegebühr

2. Vorkasse 5,50 DM

3. Ausland nur Vorkasse 18.- DM

Druckfehler vorbehalten

ALFRED CHICKEN

Mario, Sonic, Zool und James Pond – eine Company, die auf sich hält, muß heutzutage einfach ihr eigenes Plattform-Maskottchen haben! Also hat sich Mindscape jetzt einen knuddeligen Action-Gockel zugelegt...

Schwimm- und Flugübungen und den ausgewogenen Schwierigkeitsgrad ohne unfaire Stellen ist also für schön abwechslungsreiches Game-

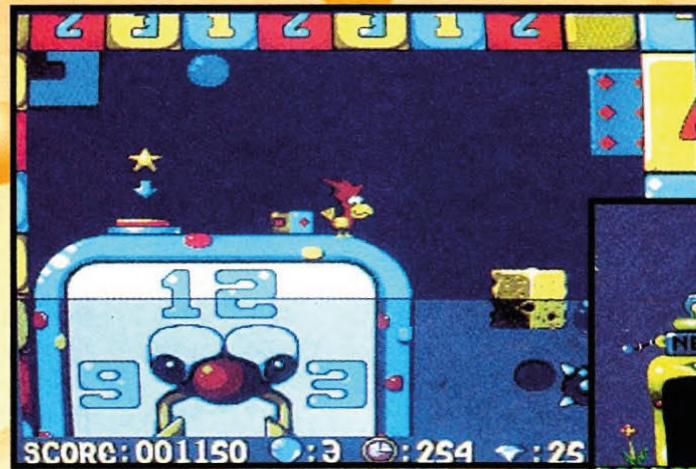
fans mit A500/600 nicht von der Bekanntschaft mit Alfred

Es ist aber auch zum Federnraufen: Kaum herrscht mal Friede, Freude und Hühnerfutter im Plattformland, da entführen die bösen Meka Chickens Billy und seine Brüder! Wer ist Billy, wer sind seine Brüder? Das weiß selbst die Anleitung nicht so genau, für den tierischen Helden sind die Jungs jedenfalls wichtig genug, um eine Geiselnbefreiung zu wagen.

Zu diesem Zweck hüpfert das tapfere Federvieh im folgenden durch elf (nochmals in Abschnitte unterteilte) Levels voller Fallen und Feinde, sammelt Diamanten, Luftballons oder Bonusextras ein und legt sich ab und an mit besonders dicken Endgegnern an. Soweit unterscheidet sich Alfred kaum von der Genre-Konkurrenz, allerdings tritt er seinen Feldzug für Recht, Ordnung und Plattform-Spaß fast unbe-



ALFRED FOR PRESIDENT
Was tut ein frischgebackener Digi-Held nicht alles, um aus der Masse der Kollegen hervorstechen? Nun, Alfred hat sich zur Wahl gestellt! Ehrlich, als letztes im britischen Parlament ein Stuhl neu zu besetzen war, meldete Mindscape die Alfred Chicken-Partei zur Kandidatur an – und errang beim Urnengang tatsächlich 18 Stimmen! Für einen Platz in der Regierung war's zu wenig, für einen erfolgreichen Werbegag mehr als genug: Alfred Chicken machte dicke Schlagzeilen in allen bekannten Tageszeitungen und Nachrichtensendern Englands!



Chicken abhalten, lediglich Besitzern eines A1200 oder CD 32 sei (noch) etwas Zurückhaltung empfohlen – ihnen serviert man das Hendl nämlich schon bald in extra-bunten Spezialmenüs! (rl)



waffnet an. Zunächst werden hinderliche Eisblöcke also nur mit dem Schnabel zerpickt bzw. Feinde im Sturzflug attackiert; erst durch Aufsammeln von Marmeladen-Munition oder Schutzschilden wird das pazifistische Geflügel zum wahren Kampfhahn. Daneben finden sich noch Sprungfedern und Raketenlifts für Flüge in höhere Regionen, außerdem müssen des öfteren per Schalter Steine an- bzw. ausgeknipst werden, um den Weg frei zu machen.

play gesorgt, wie sieht's bei der Technik aus? Auch hier alles in Butter: Die bunten Spielzeug-, Käse- oder SF-Landschaften scrollen soft in alle Himmelsrichtungen, die Gegner (Schnecken, Stachelkugeln, Elektrowale etc.) stehen dem drollig animierten Hauptdarsteller kaum nach, wenn es um süßes Aussehen geht. Musik- und Soundkulisse können sich hören lassen, die Steuerung offenbart keine Mängel, und Nachladepausen sind gottlob Mangelware.

Für einen Hit reicht's trotzdem nicht, dazu hätten die Programmierer mehr Tempo und neue Ideen ins Spiel bringen müssen. Das soll jedoch Plattform-

ALFRED CHICKEN (MINDSCAPE)
CHICKEN-RUNNER

72% „KNUSPRIG“

GRAFIK	72%
ANIMATION	74%
MUSIK	70%
SOUND-FX	68%
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	74%
FÜR FORTGESCHRITTENE	
PREIS	DM 79,-
SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG



SOLIUS

**DER
ZAUBERHASE**

Neben zwei simplen Daten-bankprogrammen und einer kleinen Knochelei enthält die aktuelle Ausgabe des Disk-Magazins **AMIGO!** auch eine horizontal scrollende Plattformwelt mit dem geborenen Hüpf-Helden – einem Hasen.

In Wahrheit ist das Langohr allerdings der Zauberer Solius, den ein böser Kollege verhext hat. Deshalb hoppelt er jetzt durch drei grafisch ganz ordentlich gemachte, jeweils in zwei Levels unterteilte Landstriche, um die Bestandteile des Gegenzaubers aufzutreiben.

In einer Leiste am unteren Bildrand wird die Zahl der Pilze, Kräuter etc. angezeigt, die im jeweiligen Abschnitt einzusammeln sind; außerdem erfährt man dort, wie viele der ursprünglichen drei Hasenleben und Karotten (für kurze Flugmanöver) man noch besitzt. Zur Abwehr der vielen Fledermäuse, Lurche und an-

deren Widerlinge hat Solius eine Schrotflinte mit unbegrenzter Munition, von der er auch emsig Gebrauch machen darf, da seine zähen Normal- und Endgegner mehrere Treffer verkraften. Dazu gibt's energieraubende Hindernisse, die sich nur durch beherzte Sprünge überwinden lassen, und als Ratefuchs darf sich Meister Lampe auch noch betätigen – indem er herausfindet, wie bestimmte Gegenstände richtig benutzt werden.

Das alles spielt sich so, wie es aussieht: dank des durchdachten Leveldesigns ganz nett, aber nicht eben aufregend. Auch die Begleitmusik ist annehmbar ausgefallen, ein paar Soundeffekte hätten allerdings nicht geschadet. Keine Probleme macht die Sticksteuerung, dennoch dürfte der Schwierigkeitsgrad eher die alten Jump & Run-Hasen als die jungen Plattformhüpfer ansprechen. Aber es gibt ja noch die am Ende jeder Welt verteilten



Paßwörter, und bei einem derart fairen Preis viel mehr zu erwarten, wäre unfair... (ms)

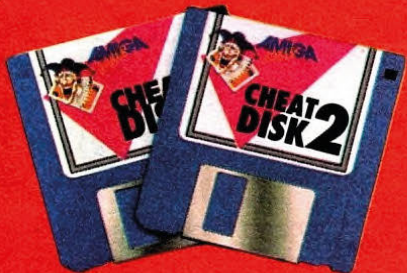
SOLIUS (CT-VERLAG)	
DISKETTEN-MAGAZIN	
58% „BRAUCHBAR“	
GRAFIK	59%
ANIMATION	53%
MUSIK	55%
SOUND-FX	—
HANDHABUNG	63%
DAUERSPASS	59%
FÜR GEÜBTE	
PREIS	DM 19,80
SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	KOMPLETT

**HABEN, WAS KEIN
ANDERER HAT!**

EXKLUSIV

NEU

3 BÄRENSTARKE NEUHEITEN IM JOKER-SHOP



Endlich ist sie da, die zweite
Joker-Cheat-Disk!
Mit noch mehr Tricks, Tips und
Kniffen!
Kostenpunkt: schlappe 15,- DM



Fahrt dem Joker übers Maul –
mit unserer neuen
Mausmatte.
Sieht stark aus, kostet aber nur
schwache 15,- DM



Die Super-Innovation für alle
Action-Freaks bringt Eurem
Knüppel regelbares Dauerfeuer in
drei Modi und Zeitlupen-Funktion bei!
Kostenpunkt: schlappe 59,- DM

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

(Nachnahmesendung ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 5,- DM Postgebühren im Inland bzw. 10,- DM für
Auslandsbestellungen dazuschlagen.)



QWAK

Der erste Versuch von Team 17, am Budgetmarkt Fuß zu fassen, ging gründlich in die Hose – „F17 Challenge“ war ein eher bescheidenes Autorennen. Um so unbescheidener ist diese preiswerte Plattformen!

Immerhin verkündet die Werbung selbstbewußt, daß es sich hier um „vielleicht das spielbarste Amiga-Game aller Zeiten“ handle. Zieht man jetzt den handelsüblichen Übertreibungsfaktor ab, kommt die Aussage der Wahrheit sogar recht nahe: Dieses witzige Jump & Run steht ganz in der Tradition von Spielen wie „Bubble Bobble“, „New Zealand Story“ oder „Rainbow Islands“ und verzichtet konsequent auf jede Art von Hintergrundstory – Qwak

tern, Schaltern und Schätzen aller Art. Die Gegner bewirft man mit wild umherhüpfenden Eiern, deren Vorrat zwar begrenzt, aber wieder auffüllbar ist. Dazu gibt's spezielle Super- und Schokoladeneier mit mehr Durchschlagskraft sowie zahllose Extras zum Aufsammeln –



dabei einen einzigen Gegner zu töten, bekommt eine Punkteprämie!

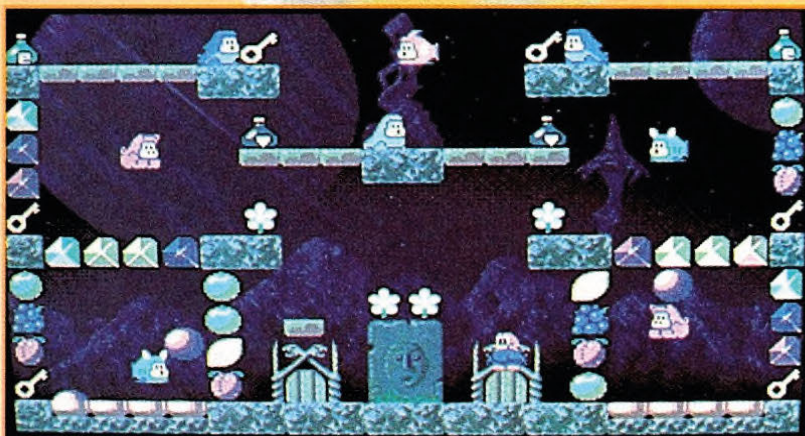
Okay, so manches Feature wurde einfach geklaut (den verfolgungswütigen Geist etwa kennt man bereits aus „Bubble Bobble“), aber insgesamt ist das Gamedesign durchaus eigenständig und vor allem sehr durchdacht – z.B. findet man oft erst nach mehreren Durchgängen heraus, wie man an bestimmten Stellen am besten durchkommt, ohne sich den Zugang zu den Schätzen zu verbauen. Zur Ehrenrettung der doch recht simpel gestrickten Grafik sei gesagt, daß man bei soviel Action für ihre Übersichtlichkeit sehr dankbar ist und die niedlichen Animationen ja durchaus gelungen sind. Musikalisch und in Sachen FX wird man ordentlich bedient, die Sticksteuerung gehört sogar eindeutig der Spitzenklasse an. Ärgerlich ist nur, daß rein gar nichts gespeichert wird, weder

Highscores noch Spielstände lassen sich der Nachwelt überliefern.

Somit dürfte klargeworden sein, daß Team 17 hier wirklich ein erstaunlich spielbares Game zu

einem wirklich erstaunlichen Preis auf den Markt wirft. Und den nächsten Hammer haben die Jungs auch schon in der Mache: Von ihrer Ballerorgie „Assassin“ wird bald ein

gründlich überarbeiteter Remix erscheinen, der wesentlich mehr Action bietet als die Originalversion, aber nur noch soviel kostet wie die Plattformen! (mm)



ist einfach die Plattform-Odyssee von ein oder zwei (simultan) hüpfenden Enten durch acht Welten mit insgesamt 80 Levels.

Die einzelnen Abschnitte umfassen jeweils einen Screen, auf dem es nur so wimmelt von Feinden, plötzlich verschwindenden Plattformen, Telepor-

Dietriche für eingespernte Schätze, schützende Rüstungen, Propeller zum Fliegen, den Schlüssel für den Levelausgang, Continues oder entenbeschleunigende Zaubertränke. Außerdem wären da noch das Zeitlimit, die netten Bonusrunden, die alle zehn Levels auftauchenden Schlußmonster sowie allerlei

**QWAK
(TEAM 17)**

JUMP & QUAK

77%
„GELUNGEN“



GRAFIK	53%
ANIMATION	64%
MUSIK	66%
SOUND-FX	58%
HANDHABUNG	81%
DAUERSPASS	80%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 29,-

SPICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG



**VERGESST ALLES, WAS IHR JE ÜBER
KONSOLEN UND VIDEOGAMES
GELESEN HABT!
DENN JETZT GIBT'S...**

MEGABLAST

MEGABLAST

MEGABLAST

JOKER VERLAG

MEGABLAST NR. 4/93
8,50 DM/68,- 65
8,50 sfr/8,50 hfl
9.000 Lit

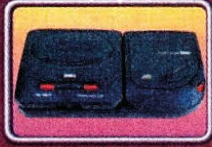
MEGABLAST

**DIE BESTEN
KONSOLEN UND VIDEOGAMES**

NEU!

**FÜR ALLE KONSOLEN
UND HANDHELDS!**

**MIT
DOPPELPOSTER
&
MEGA-WETTBEWERB**



**NUR VOM FEINSTEN!
ÜBER 70 TOP-MODULE IM TEST**



**NUR VOM FEINSTEN!
HARDWARE-NEWS ZU DEN
KONSOLEN VON HEUTE,
MORGEN UND ÜBERMORGEN**



**NUR VOM FEINSTEN!
DIE BESTEN TIPS, TRICKS,
CHEATS UND KARTEN ZU
DEN SPITZENSPIELEN**



NUR VOM FEINSTEN!
INFOS & FOTOS ZU DEN WEIHNACHTS-
HAMMERN!
* ALLES ÜBER MOGEL-MODULE!
* DIE KOMPLETTEN
* MEGA-CHARTS!

ALLE 3 MONATE NEU AM KIOSK!

Bereits am PC brachte die Brettspiel-Versoftung des futuristischen „Warhammer 4000“-Szenarios den Himmel nicht gerade zum Leuchten – am Amiga gerieten die SF-Schlachten endgültig zum Rohrkrepieler...

Schade, denn das bretttharte Original von Games Workshop erfreut sich mit Recht einiger Beliebtheit: Hundsgemeine Aliens (die „Genestealer“) reisen mit ihren Schiffen (den „Hulks“) durchs All, um bei jeder sich bietenden Gelegenheit die Menschheit zu terrorisieren. Unserer schlägt zurück, indem bis zu zwei Teams aus je fünf Soldaten (die „Terminatoren“) diese Hulks stürmen und dort, abhängig von der Mission, Außerirdische eliminieren, Artefakte erbeuten oder bestimmte Örtlichkeiten via Flammenwerfer unpassierbar machen. Anhand von Trainingsaufgaben darf man sich erst mal mit dem Echtzeit-Gameplay auf der etwas kargen 2D-Karte des jeweiligen Räumers vertraut machen; von hier werden die Mannen befehligt. Daneben kann jederzeit eine

schickere 3D-Optik aufgerufen werden, wo auf mehreren Bildschirmen der Blickwinkel jedes Soldaten abrufbar ist. Hüben wie drüben kommt eine ziemlich gewöhnungsbedürftige Kombination aus Maus- und Tastatursteuerung zum Einsatz, dazu gibt's recht ordentliche Sounds und Musikstücke. Doch der Spielablauf ist leider alles andere als ordentlich: Allüberall beherrschten Hektik und Unübersichtlichkeit das (Schlacht-) Feld, außerdem sind die Auf-



gabenstellungen geradezu einschläfernd monoton. Bedenkt man jetzt noch die elend langen Wartezeiten der Amigaversion (an eine HD-Installation wurde trotz A1200-Tauglichkeit nicht gedacht), so kann Space Hulk wahrhaftig keinen Genestealer mehr hinter der Laserkanone hervorlocken. Hier hatte Electronic Arts wohl wortwörtlich ein Brett vorm Kopf... (mic)



SPACE HULK
(ELECTRONIC ARTS)
BRETTSPIEL-UMSETZUNG

44%
„VERWORREN“



GRAFIK	62%
ANIMATION	64%
MUSIK	67%
SOUND-FX	65%
HANDHABUNG	39%
DAUERSPASS	42%

FÜR GEÜBTE

PREIS	DM 94,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	ANL. TEILW.

44. Aha, bist'n begeisterter Saurier-Freak, was? Na, uns soll's recht sein – aber die Tür kannst Du damit nicht begeistern. Zurück zur 19!
45. Langsam wirst Du aber wirklich zornig! Du stapfst um die Ecke, stößt auf einen gewaltigen, hochelegant gekleideten Mann, der „Schlitz-äää!“ brüllt und schmeißt ihm das Rollgitter entgegen. Das hat den Schönling flugs eingewickelt, und Du kannst bei 29 weiterlesen.
46. Du schickst das dumme Gitter mit einem kräftigen Tritt in die ewigen Jagdgründe und marschierst ins düstere Treppenhaus hinunter. Daß Du Dir bei der Aktion den rechten Fuß verstaucht hast, macht Dir wenig, schließlich hast Du ja noch einen zweiten. Aber 5 Hitpoints mußst Du schon abstreichen. Weiter bei 40.
47. Voller Verzweiflung stürmst Du um die Ecke, richtest Deine Lampe auf einen gigantischen Burschen in den schneien Klammotten und tust so, als ob sie ein gefährliches Strahlengewehr wäre. Schorsch murmelt „Gäääld-uuah. Liräää?“ und rennt von dannen. Aufatmend springst Du auf die

DUNGEON BLASTER III

SCHORSCH IS BACK!

näherkommende S-Bahn auf, die an dieser Stelle wegen einer Weiche langsamer fährt. Tja, damit bist Du zwar heil aus der Sache herausgekommen, aber irgendwie scheinst Du etwas sehr Wichtiges verpaßt zu haben...
48. Du hockst Dich auf den Boden und wirst gaaanz schwer. Du fühlst Dich eins mit dieser Welt. Weil diese Welt aber zu nachtschlafender Zeit ihre Ruhe haben will, sagt sie Dir, daß der linke Tunnel in Richtung München führt. Zurück zur 40.
49. Du liest den Zettel: „Verzeihen Sie diese ungewöhnliche Form der Nachrichten-Übermittlung, Herr Labiner. Mein Name ist Alberto Geldzini, und man nennt mich den ungekrönten König der Lire-Fälscher. Ich möchte mich dafür bedanken, daß einer Ihrer Mitarbeiter mir vor einem Jahr diesen ungewöhnlich loyalen und tapferen Leibwächter namens Schorsch zuführte. Tief in Ihrer Schuld stehend möchte ich Ihnen vorschlagen, eine

Feuerversicherung bei mir abzuschließen. Ein wunderbares Angebot, das Sie kaum ablehnen können – zumindest wäre die Familie sehr traurig. Und wenn die ehrenwerte Gesellschaft traurig ist, dann fließen Tränen! Ich melde mich; stets zu ihren Diensten, Alberto Geldzini.“ Weiter bei 36.
50. Gerade willst Du im Untergrund verschwinden, als Du bemerkst, daß das Rollgitter heruntergelassen ist. Der letzte Zug ist offenbar schon durch! Na egal, die Schienen führen auf alle Fälle nach München, Du müßtest nur irgendwie in den Bahnhof hineinkommen. Ein weit entferntes, schauerliches „Gääld! Huaaa!“ läßt Dich zusammensucken. Dori, Mick und Manfred lesen bei 43 weiter, die beiden Veteranen stolpern zur 32.
51. Du entdeckst einen lockeren Mauerstein und fummelst ihn aus der Wand. Sapperlot, dahinter ist ein Hebel! Kurzentschlossen

drückst du ihn, Deine Umgebung flimmert und verschwindet... und dann stehst Du plötzlich wieder in dem Stollen mit der toten S-Bahn-Schlange. Genau, das ist bei 20.
52. Allmählich kommt Dir eine düstere Ahnung, wer Dich da verfolgt! Nun bist Du zwar keineswegs einer von jenen legendären Helden, die dem wahnsinnigen Schlitzer einst mit Tiefkühlhähnchen oder Dosenspinat bewaffnet die Stirn boten, aber gerade weil der Kerl Dir noch nie persönlich über den Weg gelaufen ist, bringst Du genügend Mut auf, um unter 15 weiterzulesen.
53. Du gibst Dir zwar alle Mühe, aber irgendwo hast Du wohl in der schummrigen Beleuchtung eins der Kreidezeichen verpaßt. Mist, ab zu 5.
54. Schauernd ziehst Du Deinen Mantel enger, in solchen Nächten ist alles möglich: Man kann Werwölfen begegnen, mehr Wölfen oder gar dem bösen Wolf! Tatsächlich begegnest Du bloß dem Firmenparkplatz, schließlich spielen wir hier nicht „Castle Wolfenschwein“. Karl schleppt sich zur 7, alle anderen machen mit 24 weiter.

Dacota news



DER HEISSE DRAHT: 075 56/710 300

TOPGAME

SUPERAUSWAHL - TOPSERVICE - TEUFLISCHE PREISE - TÄGLICH NEUHEITEN



**Paket: 3 Spiele - ein Preis
DM 210,-**

AM Alien Breed Spezial	AM Monkey Island I
AM Battle Isle Data Disk 2	AM Pinball Dreams
AM Body Blows	AM Pinball Fantasies
AM Bundesliga Man. Prof. 2.0	AM Pirates
AM Civilisation	AM Project X
AM Eishockey Manager	AM Sensible Soccer
AM Eye of the Beholder I	AM Silent Service 2
AM F-16 Falcon	AM Streetfighter II
AM F-16 Falcon Mission 1 + 2	AM Syndicate
AM Fire & Ice	AM Turrigan
AM Goal	AM Turrigan II
AM Maniac Mansion	AM Zool
AM McDonald's Land	

AM12 Alien Breed 2*	DV 72,-	AM Chaos Engine	DV 72,-	AM Lothar Matthäus*	DV 65,-
AM12 Burntime*	DA 51,-	AM Chuck Rock 2	DV 72,-	AM Pinball Illusions*	DA Vorb.
AM12 Ishar 2*	DA 65,-	AM Combat Air Patrol*	DV 65,-	AM Prophecy of the Shadow*	DV 72,-
AM12 Jurassic Park*	DA Vorb.	AM Der Patrizier	DV 86,-	AM Ragnarok*	DA Vorb.
AM12 King's Quest 6*	DV Vorb.	AM Dogfight*	DA Vorb.	AM Scenario*	DV 65,-
AM12 Sim Life	DV 72,-	AM Dune II	DV Vorb.	AM Sim Farm*	DV Vorb.
AM12 T.FX*	DA 72,-	AM F17 Challenge	DA 65,-	AM Space Hulk*	DA 65,-
AM12 Transarctica	DV 58,-	AM Flashback	DA 51,-	AM St. Thomas*	DV 72,-
AM12 Wing Commander 1*	DA 34,-	AM Global Gladiators	DV 86,-	AM Startrek*	DV Vorb.
AM12 Zool	DV 65,-	AM Goblins 3*	DA Vorb.	AM Super Hero*	DA 65,-
AM A-Train	DA 51,-	AM Gunship 2000	DA 51,-	AM The Lost Vikings	DV 72,-
AM Ambermoon*	DV Vorb.	AM Hired Guns*	DA 65,-	AM Turrigan III*	DA Vorb.
AM Arabian Nights	DV 72,-	AM Indy 4 Adv.	DA 72,-	AM Wizardry 7*	EA Vorb.
AM B-17 Flying Fortress	DV 86,-	AM Formula 1 Grand Prix	DA 83,-	AM Superfrog	DA 58,-
AM Bazoooka Sue*	DV 58,-	AM Jurassic Park*	DV 58,-		
AM 1869	DV 72,-	AM Lemmings 2	DA 65,-		
AM Burntime*	DA Vorb.	AM Lionheart	DA 58,-		

- Versandkosten: Lieferung per Post NN 10,50 DM, Vorauskasse durch EC-Scheck 7,50 DM, Express zzgl. 7,- DM UPS-Gebühr anfragen, Ausland nur gegen Vorkasse.
- kostenlose Preisliste bitte anfordern.
- Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 20,- DM.
- Spiele die mit * gekennzeichnet sind, waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar.

- EA = englische Version, DA = deutsche Anl., DV = komplett Deutsch
- Vorbestellungen werden entgegengenommen
- die gelisteten Spiele sind nur ein kleiner Auszug aus unserem umfangreichen Gesamtprogramm.
- Preisänderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten!
- **Händleranfragen erwünscht**

DACOTA
 Gewerbestraße 1 · D-88690 Uhldingen
 Telefon 0 75 56/710 300 · Fax 075 56/710 399

Ihr Amiga-PD-Partner
 alle gängigen Serien sind lieferbar

Einzeldisk	4,50
ab 10 Disk	4,00
ab 50 Disk	3,50
ab 100 Disk	3,30
ab 200 Disk	3,00
bei Serienabnahme ab.....	1,41

alle Preise incl. 3,5" 2DD-Disk
 - Mit Qualitätsgarantie -

Wir kopieren natürlich nur mit Verity.
 Alle Disks sind: -100% Virus- und Fehlerfrei
 -etikettiert

4 Katalogdisketten

mit ausführlichen dt. Kurzbeschreibungen aller Programme **10,-**

Leerdisketten 3,5" 2DD
 (100% Fehlerfrei!)

bis 99 St.	1,20 DM	1,50 DM
ab 100 St.	1,05 DM	1,40 DM
ab 500 St.	0,95 DM	1,30 DM

AlfaScan 256 Graustufen
 298,-
 400 dpi für alle Amigas

AlfaColor 262.000 Farben
 955,-

DONAU SOFT

Nutzen Sie unseren bequemen Abo-Service für alle oder einzelne PD-Serien.

Festplatten:

Oktagon 508 + GigaMem	288,-
Oktagon 508/120 MB	767,-
Oktagon 2008/120	759,-
AT-Bus 2008/120	598,-
160 MB für A1200	647,-
auch andere Größen lieferbar	

Amiga CD 32

A 1200	699,-
A 1200/60 + 1942	627,-
A 1200/160	1872,-
A 4000	1327,-
A 4000/40/120	ab 2277,-
	3899,-

Workbench 2.1 Upgrade Set
 89,-

Techno Sound Turbo II
 159,-

TransDat light
 42,-

Ihr kompetenter Ansprechpartner im Herzen Bayerns

Speichererw.

512 KB/A500	59,-
1 MB/A500 plus	99,-
1 MB/A600	129,-
1/9 MB/A1200	299,-/867,-
2/8 MB/A2000	a. A.

Laufwerke:

3,5" intern A500/2000	129,-
3,5" intern A3000	189,-
3,5" extern	149,-

Software:

True Paint (24Bit)	197,-
Deluxe Paint IV AGA	169,-
TurboPrint prof. 2.0	159,-
Personal Paint	99,-
Home Manager	97,-
Diavolo (HD-Backup)	98,-

Fordern Sie unseren kostenlosen Gesamtkatalog an
 - Händleranfragen willkommen -

pelican Press
 139,-

Donau-Soft
 Maik Hauer
 Postfach 1406
 86619 Neuburg
 Tel.: 08431/49798
 0161/2637380
 Fax: 08431/49800
 BTX: Donau-Soft#

24 Std. Schnellversand

Versandkosten:
 Vork. 7,- NN 12,-
 Ausland 16,-
 Ausland NN 32,-





THEATRE OF DEATH

Wem Standard-Ballereien zu primitiv sind, der sollte mal einen Blick auf die militärstrategische Action Marke Psygnosis werfen: Bürgt nicht schon die Grafik im „Populous“-Look für anspruchsvolles Gameplay?

Das Todestheater besteht aus 50 ständig schwieriger werdenden und auf vier Landschaften (Wiese, Wüste, Polarwelt und Mond) verteilten Missionen, an deren Ende der erfolgreiche Abschluß der Militärakademie steht. Je nach Auftrag kommandiert man bis zu vier Kampfgruppen zusammen oder getrennt per Maus, Icons und zuschaltbarer Karte. Ebenfalls möglich und oft sogar besser ist die Einzelsteuerung der Stahlhelme, weil die Jungs sonst blindlings in

Sümpfe, haiverseuchte Gewässer, Minengürtel oder die Arme der scharenweise auftretenden Feinde marschieren... Die Gegner unserer Lemming-Landsler werden durch simples Anklicken und mit je zwei von insgesamt sechs Waffen bearbeitet – von Zielen kann hier aber kaum die Rede sein, so hektisch wie die Kerle herumlaufen. Herrenlose Panzer, Flugzeuge, Jeeps etc. lassen sich entern, indem man einfach darüberläuft, ihre Feuerkraft

unterscheidet sich jedoch kaum von der eines soldatischen MG-Besitzers. Dafür strotzen die sanft scrollenden Kampfgebiete vor Details wie Munitionskisten, Elektrozäunen, Gebäuden und Bäumen, die eine 1a Deckung abgeben. Um so bedauerlicher, daß die Maus-/Tastatursteuerung etliche Tücken hat und der rasend schnelle Spielablauf überhaupt keine Zeit für strategisches Denken läßt. Grafik und Sound sind also durchaus gelungen, das Gameplay eher weniger:



Strategische Elemente haben nur eine Alibifunktion, und die Ballerei selbst ist ultraschwer – außer wenn Luftunterstützung kommt; die ist fast schon zu „bombig“ geraten... (md)

THEATRE OF DEATH
(PSYGNOSIS)
STRATEGO-BALLEREI

60%
„HEKTISCH“



GRAFIK	64%
ANIMATION	74%
MUSIK	72%
SOUND-FX	72%
HANDHABUNG	55%
DAUERSPASS	58%

FÜR KÖNNER

PREIS **DM 69,-**

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	NEIN

ARNIE 2

Im Kino war Arnie gerade der letzte Action-Held, am Screen ist sein Namensvetter so ziemlich das Letzte für Action-Helden: Zeppelin hätte es mal beim anderthalb Jahre alten Vorgänger belassen sollen...

Wo man einst die Wahl zwischen verschiedenen Plattform-Söldnern hatte, ist jetzt Solo-Killen pur angesagt. Und da solche Metzelleien seit jeher schon Ansichtssache sind, hat sich auch die Perspektive geändert, in der es bei den vier anwählbaren Missionen zur Sache geht: Neuerdings turnt Arnie über einen Iso-Screen, um Dealern das Handwerk zu legen, Kriegsgefangene zu befreien, aus einer Militärbasis zu entkommen oder die Ventile einer Chemiefabrik zu zerstören. Simple Übungen sind das selbst

für einen erprobten Helden wie unseren Arnie nicht, ist doch die Grundausrüstung mit einer Knarre und fünf Handgranaten arg dürftig ausgefallen. Und auch, daß gemeuchelte Gegner gelegentlich Waffen und Sanitätskoffer zurücklassen oder mal 'ne Kiste Granaten und sogar ein Extraleben abfällt, macht das (bzw. die drei) Söld-

nerleben nicht viel einfacher – dafür sorgt schon die hakelige Sticksteuerung. Gottlob wird man, während man sich so an energiesaugenden Feinden, Tretminen und Schußanlagen vorbeischiebt, nicht auch noch von einem Zeitlimit gehetzt, sonst würde einen das unendlich zähe Vier-Wege-Scrolling vollends in den Wahnsinn treiben! Nun mag man einwenden, daß die Animationen recht brauchbar sind und der Sound (kurze Titelmelodie plus FX) annehmbar ist, mag anmerken,



daß man nach Verlust eines Lebens wenigstens gleich an derselben Stelle wieder aufersteht, und mag sich mit dem kulanten Preis trösten – aber was hilft all das Mögen, wenn so was wie Spielspaß gar nicht erst aufkommen mag? (ms)

ARNIE 2
(ZEPPELIN)
SÖLDNER-ACTION

38%
„ARMER ARNOLD“



GRAFIK	59%
ANIMATION	62%
MUSIK	51%
SOUND-FX	53%
HANDHABUNG	33%
DAUERSPASS	36%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS **DM 29,-**

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

BMX SIMULATOR

Obwohl Codemasters inzwischen auch Vollpreissoft veröffentlicht, hat der englische Familienbetrieb immer noch das Image eines Billiglabels – auch dieser Klassiker kostete ursprünglich bloß einen schlappen Zehner!



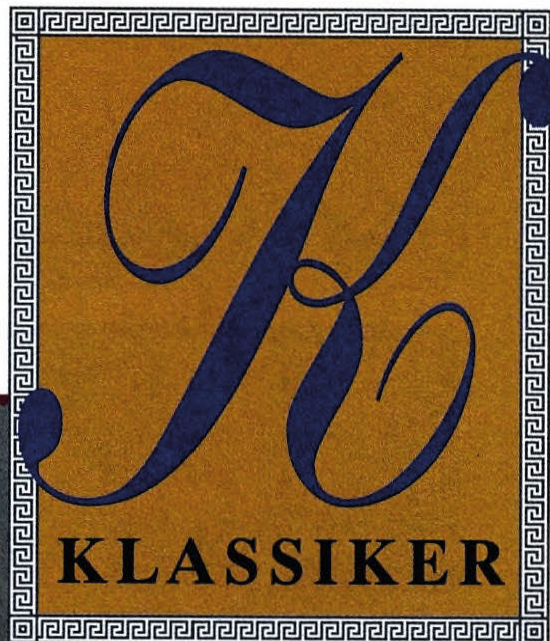
Anno 1986 gründeten die beiden programmierenden Brüder David und Richard Darling zusammen mit ihrem Vater Jim ihr eigenes Unternehmen; zuvor hatten sie bereits in Diensten von Mastertronic erste (Budget-) Erfolge wie „The last V8“ und „Masters of Magic“ erzielt. Schon im selben Jahr gelang ihnen mit diesem Game der große Durchbruch, weil es schlicht und ergreifend die bis dahin beste Zweiradraserei für den C 64 war – bislang konnte man nur mit der „Tour de France“ von Activision halbwegs akzeptabel auf der „Brotkiste“ strampeln. Der BMX Simulator war dagegen an den Coin Op-Automaten „Super Sprint“ angelehnt, der nie für unsere „Freundin“ umgesetzt wurde; dafür bekamen die Amiga-Biker dann 1988 ihre Konvertierung des 64er-Hits spendiert.

Hier rast man immer mit zwei Drahteseln auf den insgesamt sieben abwechslungsreich gestalteten und jeweils einen Screen großen Rundkursen dahin, die aus der Vogelperspektive zu sehen sind. Dabei kann man sowohl gegen den Computer als auch gegen einen menschlichen Mitbewerber per Joystick oder Tasten antreten und die Rammfähigkeiten der Mountain Bike-Vorläufer unter dem Diktat eines beinharten Zeitlimits ausprobieren. Die zerfurchten Schlammstrecken werden ständig schwerer und haben immer neue Nadelöhre, Hindernisse, enge Kehren und andere Schikanen zu bieten. Spektakuläre Stürze und dramatische Salti über den Lenker sind da fast unvermeidlich, aber dank der da-

mals noch ziemlich seltenen Replay-Funktion (mit Zeitlupe!) darf man sich seine unfreiwilligen Bodenkontakte nachher wenigstens noch mal in aller Ruhe anschauen. Wer zu spät ins Ziel kommt, wird unverzüglich mit dem Game Over bestraft, dem Gewinner winkt dagegen ein Pokal.

Die einst hochgerühmte Grafik wirkt mittlerweile ein bißchen billig, doch die FX und die knackige Titelmusik machen auch heute noch was her. Das gilt erst recht für die intuitive Steuerung, die man auf Anhieb im Griff hat und die zu einem Gutteil für die hervorragende Spielbarkeit des Games verantwortlich ist. Kein Wunder also, wenn in dessen Windschatten eine ganze Welle von Digi-Rennen angebraust kam, die ebenfalls alle aus der Vogelperspektive präsentiert wurden: Am 64er gehören der „Grand Prix Simulator“ und der „Professionell BMX Simulator“ zu den erwähnenswerten Nachfolgemodellen, daneben gab's noch eine ganze Reihe von weniger gelungenen Versuchen, sich an den Codemasters-Erfolg anzuhängen.

Für eine Neubelebung des Genres am Amiga sorgten die „Super Cars“ von Gremlin, denen Psygnosis wesentlich später mit „Nitro“ hinterherfuhr. Erst kürzlich haben die Codemasters auch wieder selbst mit ihren „Micro Machines“ zugeschlagen, und in diesem Heft findet Ihr den Test zu „Overdrive“ von Team 17 – dem vorläufig letzten Vertreter eines Genres, an dessen Startpunkt ein außergewöhnlich gelungenes Billigspiel für zehn Mark stand! (mm)



ZEITSPIEGEL	
GESTERN	HEUTE
77%	60%
66%	GRAFIK 41%
64%	ANIMATION 39%
70%	MUSIK 62%
68%	SOUND-FX 60%
87%	HANDHABUNG 72%
81%	DAUERSPASS 60%
FÜR FORTGESCHRITTENE	

Die Budget-Bühne



Jack Nicklaus' Golf für Gentleman-Sportler



Populous für Bildschirm-Götter



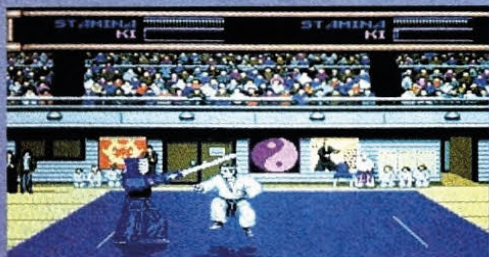
Für kluge Köpfe

Zunächst einmal bieten sie was für Ratefüchse, nämlich die 89er Urversion von **Trivial Pursuit** in der gesamtdeutschen Fassung. Inhaltlich braucht man zu dieser durchaus launigen Brettspielersoftung wohl nicht viel zu sagen, technisch gesehen darf hier auch am 600er geknobelt werden, und 39 Mäuse wären das geforderte Eintrittsgeld. Die Strategielegende **Populous** kommt zwar 10 Mark teurer, hat dafür aber die Data-disk **The Promised Lands** im Handgepäck und verträgt sich sowohl mit A600 wie auch mit dem 1200er. Wer es nicht leicht findet, ein Gott zu sein, darf ersatzweise auch mit den Gölfen keulen: **Jack Nicklaus' Golf** haben wir zwar schon im September als Restbestand vorgestellt, und die Bomico-Version kostet mit 39,- DM sogar einen runden Zehner mehr, ist zum Ausgleich allerdings auf sämtlichen Neu-Amigas lauffähig – vom 600er bis zum 4000er.

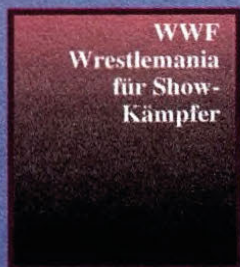
Für flinke Finger

Die Freunde einer gepflegten Handkante werden bei Soft Price ebenfalls recht ordentlich bedient, und zwar zunächst in der ehrwürdigen Fernost-Variante. Wer also in **Budokan** schon immer mal die Nunchakus schwingen wollte, hat jetzt für 39 Treffer (auch am 600er und 1200er) die besonders günstige Gelegenheit. Eher westlich orientierte Schläger schlagen für 29,-DM bei **WWF Wrestlemania** zu, wobei Hulk Hogan & Co. auch mit A1200-Wrestlern in den Ring klettern. Ebenfalls nicht gerade zartbesaitet ist bekanntlich Herr Schwarzenegger; als **Terminator 2** läßt er aber zumindest für die gute Seite seine bodygebuildeten Muskeln spielen. Ähnlich wie das Ringen im Wrestle-Ring ist zwar auch das hiesige Motorradfahren, Duellschießen oder Horizontal-Ballern kein ganz ungetrübtes Vergnügen, doch dafür kostet es wieder bloß 29 Märker und läßt sich auch auf A600 bzw. A1200 erleben. Völlig zu Recht verlangt somit der Hit-Hüpfer **Prince of Persia** 10 Steine mehr für seinen Auftritt. Immerhin galt der springlebendige Blaublüter seinerzeit nicht umsonst als echtes Animationswunder!

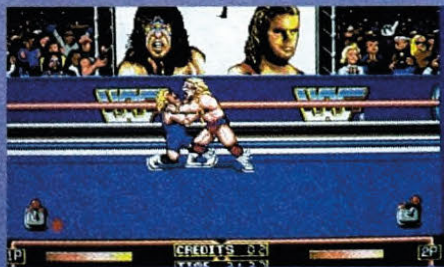
Und weil es Wunder bekanntlich immer wieder gibt, dürft Ihr Euch nächsten Monat an dieser Stelle wieder über neue Tiefpreise für alte Spiele wundern... (jn)



Budokan für Moni (und andere Ninjas)



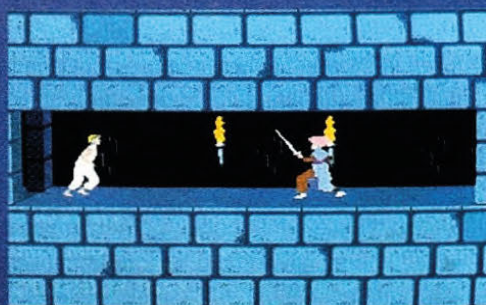
WWF Wrestlemania für Show-Kämpfer



Terminator 2 für 2 Terminatoren



Prince of Persia für Orient-Hüpfer



JEDES SPIEL NUR

29.-DM

DER
NACKTE
WAHNSINN!

NUR
SO LANGE
VORRAT
REICHT!

**JACK NICKLAUS' GOLF
KICK OFF & EXTRA TIME
DELUXE STRIP POKER
COLOSSUS CHESS 4.0
MERCENARY
CHAMBERS OF SHAOLIN
BLOODWYCH
T.V. SPORTS FOOTBALL
HUNTER
VIRTUAL WORLDS**

BESTELLCOUPON

Vorkasse (Geld bzw. Scheck liegt bei!)
bitte plus 5.-DM für Porto! (+ 10.- DM Ausland)

Nachnahme (Bezahlung beim Postboten)
nur im Inland möglich

- JACK NICKLAUS' GOLF
- KICK OFF & EXTRA TIME
- DELUXE STRIP POKER
- COLOSSUS CHESS 4.0
- MERCENARY
- CHAMBERS OF SHAOLIN
- BLOODWYCH
- T.V. SPORTS FOOTBALL
- HUNTER
- VIRTUAL WORLDS

Meine Adresse

Name: _____

Straße: _____

Plz/Ort: _____

Datum/ _____

Unterschrift: _____

Bestelladresse

Hardware-Software
und noch mehr

**MANFRED
BERGLER**

Fodermayrstraße 24
80993 München

Coupon bitte ausschneiden (bzw. fotokopieren) und einsenden. Oder an 089/1401624 faxen.
ACHTUNG : Bitte mögl. zusätzlich die neue (5-stellige) Postleitzahl angeben!

AJ

Im dritten Teil unseres digitalen Malkurses sind Landschaften passé, heute ist ein Funny aus der Tierwelt dran: Nach langem Schwanken zwischen Saurier, Steinlaus und Michael entschieden wir uns für einen Hamster!

Die Vorarbeiten

Zuerst sollten wir uns auf eine einheitliche Farbpalette einigen, wie sie in Bild 1 dargestellt ist – die dritte Spalte ist dabei nur als Vorschlag für die Gestaltung des Hintergrunds gedacht, den Ihr nach eigenen Gutdünken abändern könnt. Außerdem erkennt man dort den Code, den wir jedem Farbtopf zugewiesen haben: Weiß heißt bei uns also B8, während sich das hellste Braun mit D1 angesprochen fühlt. Es ist übrigens egal, ob Ihr 32, 64 oder 256 Farben einstellt, denn wir begnügen uns mit 32 Töpfen und einer Auflösung von 320 x 200 Pixels.

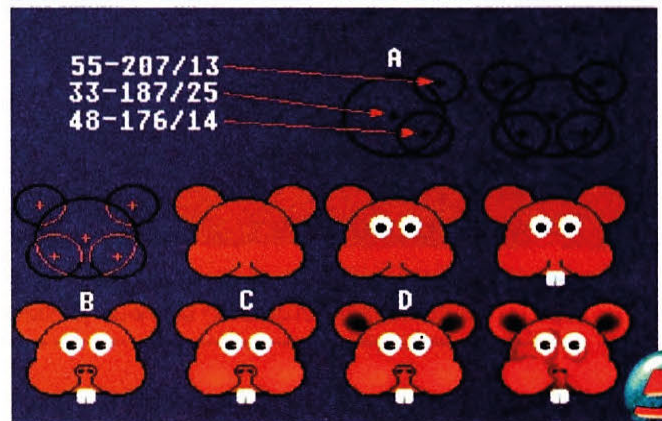
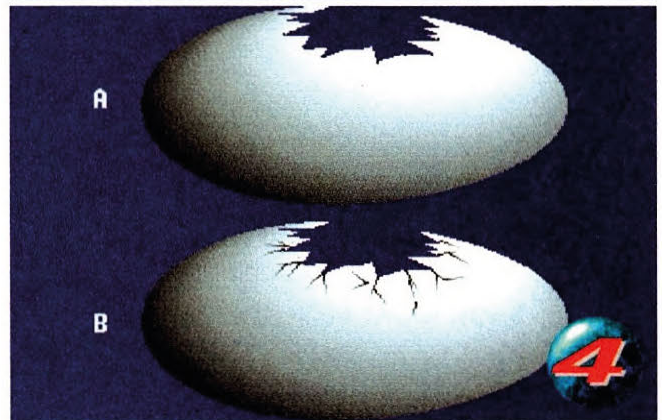
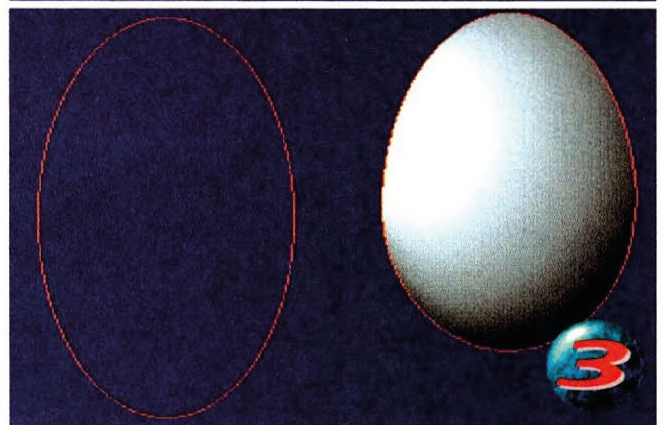
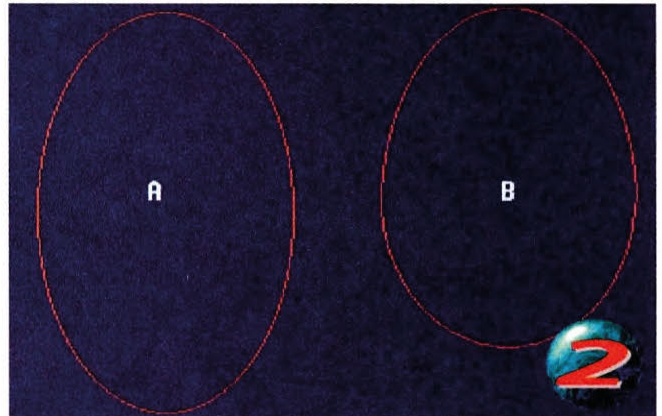
Das Ei

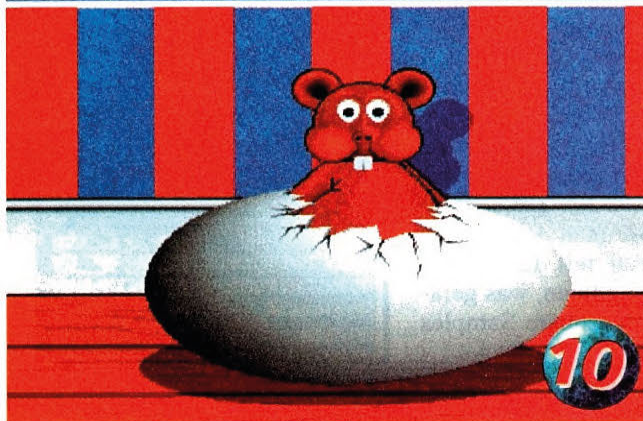
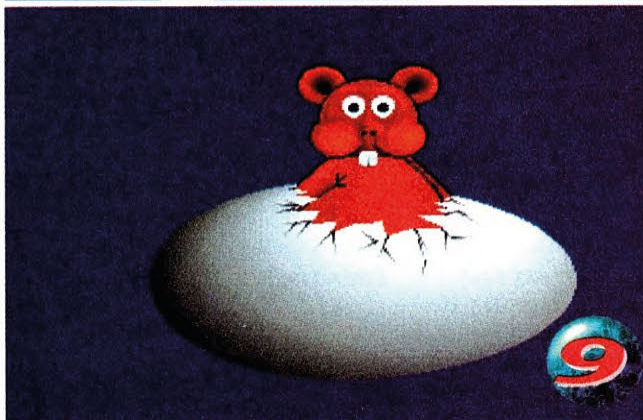
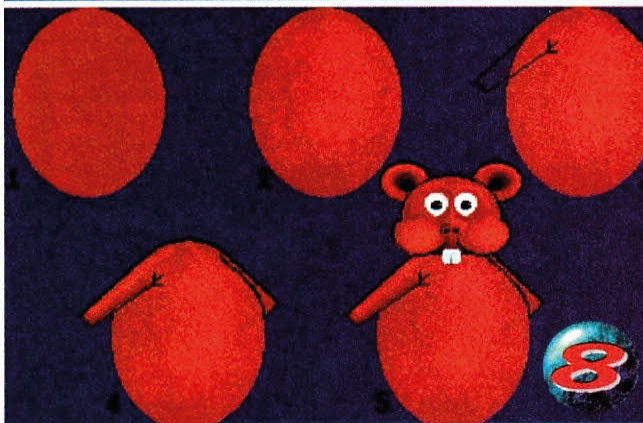
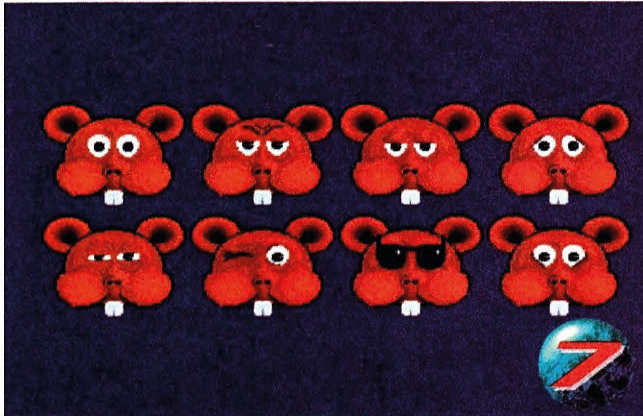
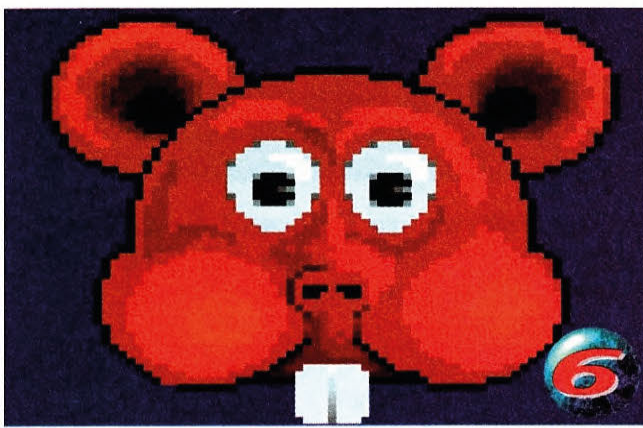
Sind Hamster Säugetiere? Keine Ahnung, bei uns schlüpft das Tier aus einem Ei, wofür wir uns zunächst die später nicht mehr sichtbare „Arbeitsfarbe“ Rot (A2) herauspicken und per *Oval-Funktion* ein schönes, aufrecht stehendes Oval malen. Für ein Ei ist das aber noch zu gleichmäßig, weshalb wir mutig die B-Taste drücken und mit der rechten Maustaste die untere Hälfte absäbeln. Das dadurch ent-

standene „U“ wird etwas gestaucht, indem man Shift-Y drückt und die Maus einige Zentimeter nach oben bewegt. Anschließend kleben wir es mit dem linken Mausohr wieder am Rest-Oval fest (Bild 2). Die bei dieser Aktion entstehenden Lücken müßt Ihr durch *Frei-Zeichnen* zuspachteln, verwendet dazu am besten die *Lupen-Funktion*.

Jetzt hüpfen wir über die P-Taste ins Steuerungsmenü der Farbpalette und fügen alle Farben von A3 bis B8 zu einem **Farbzyklus** („Color-Cycle“) zusammen. Dazu klickt man erst auf **Bereich** („Range“) und die Farbe A3, anschließend noch mal auf **Range** und B8. Ein rechter Mausklick bringt uns dann ins *Füll-Menü*, wo wir den waagerechten Doppelpfeil rechts außen aktivieren und die Dichte der Farbmischung mit dem Schieberegler einstellen. Sobald alles feststeht, wählen wir in der Farbpalette einen Grauton an und füllen unser Ei fein abgestuft aus, wie in Bild 3 gezeigt. Benutzer von DPaint IV können darüber hinaus im *Füll-Menü* den Punkt **Glanz** anwählen und damit einen noch realistischeren Eindruck erzielen.

Nach getaner Arbeit schalten wir im *Füll-Menü* wieder auf **Einfarbig** („Solid“) um und füllen den kompletten Bildschirm einmal mit





Pixel für Pixel

AUFBAU WORKSHOP DELUXE PAINT

USER CLUB

Rot (A2) und dann mit der schwarzen Hintergrundfarbe (A1) auf, wodurch der rote Rahmen um das Ei verschwindet. Dieses schneiden wir via B-Taste und rechtes Mausohr aus, drehen es mit der Y-Taste und plazieren es schließlich mitten auf dem Screen. Für die (Aus-) Bruchstelle klicken wir auf den Punkt *Gefüllte Vierecke* („Filled Polygons“, direkt über dem A-Icon) und malen damit ein zackiges Loch à la Bild 4A in das Ei. Für die zusätzlichen Risse in der Schale ist die *Linien-Funktion* verantwortlich – wenn man zuvor die F7-Taste drückt, erscheinen die Risse zum Ende hin schmaler (Bild 4B). Damit wäre das Ei gelegt, für seinen Bewohner springen wir nun mit J auf die *Reserveseite*.

Der Hamster

Der Kopf des Nagers entsteht aus drei Kreisen, die wir mit der *Kreis-Funktion* zeichnen, sobald wir in der Kopfleiste unter *Opt* („Prefs“) die Angabe der Koordinaten in Auftrag gegeben haben. Beim Fabrizieren der drei Rundlinge haltet Ihr Euch einfach an die in Bild 5 aufgeführten Werte, wobei die ersten beiden Zahlen den jeweiligen Mittelpunkt angeben, während die dritte für den Durchmesser steht. Das noch ziemlich abstrakt wirkende Ergebnis schnipselt Ihr aus (B-Taste), legt es irgendwo ab und spiegelt es mit der X-Taste, dann müssen die beiden Kopfhälften nur noch zusammengefügt werden. Als nächstes löscht man die in Bild 5B rot markierten Bereiche im Freihand-Betrieb mit der Hintergrundfarbe und füllt den Kopf mit einem mittleren Brauntön (E5). Die aus zwei unterschiedlich großen, gefüllten Kreisen zusammengepfriemelten Augen macht man weiß (B7), die mit dem Rundpinsel erstellten Pupillen sind dun-

kelgrau (A3). Für die beiden Zähne greifen wir zu den *Gefüllten Rechtecken* und einem milden Perlweiß (B5), die Spalte dazwischen gibt's per *Linien-Funktion*. Das Riechorgan muß man wohl oder übel von Hand einfügen, während man bei den Backen auf die *Gefüllten Kreise* zurückgreifen kann: Zuerst kommt ein großer in der Farbe D4, darauf legt man dann immer kleinere und hellere; mit den Ohren funktioniert's genauso, nur daß man dabei hell anfängt und sich langsam zum dunkleren vorarbeitet. Nun sollte das Gesicht noch etwas mehr Struktur bekommen, was man frei Hand und mit verschiedenen Brauntönen macht. Dabei ist zu beachten, daß dunkler getönte Stellen scheinbar tiefer liegen, während helle hervortreten – in Bild 6 seht Ihr ein vergrößertes Beispiel. Natürlich kann man dem Hamster auch einen ganz anderen Gesichtsausdruck verleihen, wie wir das probeweise bei den Tierchen von Bild 7 getan haben. Für den Körper malen wir ein braunes (D5) Oval, das mit der *Sprüh-Funktion* und den Farbtönen D4 und D3 nachbearbeitet wird (Bild 8). Dasselbe Schicksal blüht den Ärmchen, sobald wir sie per *Linien-Funktion* kunstvoll angesetzt haben. Zum guten Schluß schrauben wir den fertigen Kopf oben drauf, holen das Ei von der Ersatzseite und kopieren es auf den Hamster – das traumhaft schöne Endprodukt zeigt Bild 9!

Nachbearbeitung

Selbstverständlich sind weiteren Verschönerungsversuchen keine Grenzen gesetzt, wir haben unserem Tierchen in Bild 10 z.B. noch eine gemütliche Umgebung spendiert. Was immer Euch dazu einfallen mag, wir wünschen gutes Gelingen! (rf)

Packen wir's! DiskExpander

USER CLUB

Auch auf der größten Festplatte ist der Platz mal zu Ende, und die mühsame Backup-Prozedur beginnt – mit einem Packprogramm läßt sich dieser Zeitpunkt aber deutlich hinauszögern. Na, dann zögern wir mal...

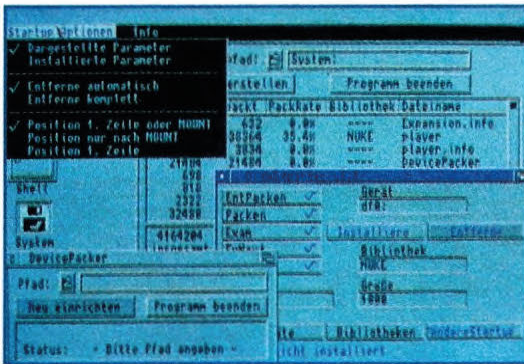
Die herkömmlichen Byte-Staucher setzen dabei auf Handarbeit, sprich, man muß

auch, ermöglicht es dem Benutzer aber zusätzlich, das alles automatisch im Hintergrund ablaufen zu lassen. Dann wird bereits beim Installieren eines Programms oder beim Abspeichern von Daten gepackt, während des Ladens kriegen die Bits & Bytes ihr altes Format zurück – dieser Vorgang geht so schnell, daß er kaum wahrnehmbar ist! Auch an Optionen wurde nicht gespart: Man kann die Kom-

pressionsalgorithmen, Datenpuffer-Größe und Laufwerke festlegen, außerdem läßt sich die Startup-Sequence mit einem Autostart-Befehl ver-

edeln. Selbst über die erzielte Packrate auf dem jeweiligen Speichermedium wird man informiert. Leider erreicht sie nur selten die angepriesenen 30 bis 70 Prozent – bei unserer Festplatte war schon nach 25 Prozent die Luft raus. „Schuld“ daran sind kluge Hersteller, die ihre Games von vornherein ziemlich stark zusammenquetschen. Dazu funktioniert die Geschichte bloß mit normalen DOS-Files, die gerade bei Spielen sehr häufigen, individuellen Laderoutinen verweigern die Zusammenarbeit. Letzter Kritikpunkt: Unter dem neuen Betriebssystem OS 2.0 kann man die RAM-Disk nicht einbinden, obwohl das gerade hier (also am 1200er

& 600er) besonders wichtig wäre. Unter dem Strich ist der DiskExpander also ein durchaus leistungsfähiges Tool – nur haben ausgerechnet Zocker relativ wenig davon. (rf)



sein Opfer für die Digi-Diät selbst aussuchen, schrumpfen und vor Gebrauch wieder zur alten Größe aufblasen. Der DiskExpander kann das zwar

pressionsalgorithmen, Datenpuffer-Größe und Laufwerke festlegen, außerdem läßt sich die Startup-Sequence mit einem Autostart-Befehl ver-

DiskExpander

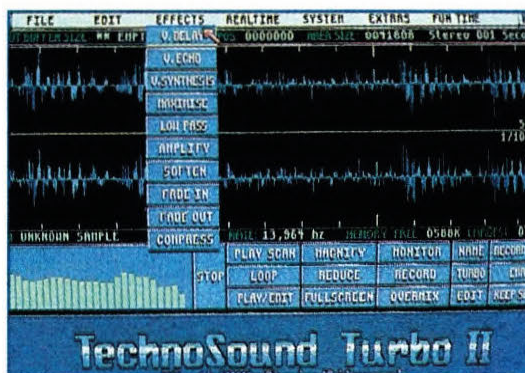
Komfortabler Packer mit eingeschränkter Spieletauglichkeit

Preis: ca. 69,- DM
Hersteller: Stefan Ossowskis Schatztruhe

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	KOMPLETT
DEUTSCH	KOMPLETT

Technosound Turbo 2 Simpler Sampeln

Im Prinzip macht jeder Sampler dasselbe; er schaufelt real existierende Flötentöne oder Wutschreie zur digitalen Weiterverarbeitung in den Rechner. Aber es kommt halt ganz auf das „Wie“ an!



Beim TT2 schließt man die mitgelieferte Hardware an den Parallelport an, daran kommt wiederum die Tonquelle (Kassettenrecorder, Mikrophon etc.), anschließend wird die dazugehörige Software gestartet, und schon geht's los:

Der größte Teil des Hauptscreens ist für die Darstellung der zu bearbeitenden Schallwellen reserviert, über mausbediente Pulldown-Menüs gelangt man zu den

reichlich angebotenen Funktionen. Zunächst muß man sich mal an die schiere Menge der am Schirm angezeigten Optionen gewöhnen, aber dank des deutschen Handbuchs hält man die verschiedenen Werkzeuge für Aufnahme, Nachbearbeitung und besondere Effekte mit der Zeit schon auseinander. Ebenfalls gewöhnungsbedürftig ist das Abdunkeln des Screens während der Aufnahme – andererseits

gibt's dabei ja eigentlich auch nichts Tolles zu sehen. Die Qualität der Ergebnisse hängt dann leider nicht nur vom Ideenreichtum des Benutzers, sondern

Im Unterschied zum Vorgänger darf hier nun direkt auf die Festplatte gelärmt werden, Komponisten können zudem auf einen Tracker mit vier Spuren zurückgreifen. Insgesamt also ein netter Spaß für fortgeschrittene Amateure und Semi-Profis zum (noch) akzeptablen Preis. (ms)

dem auch von dessen Hardware ab. Eine Samplingrate von 50 kHz ist im Stereobetrieb das höchste der Gefühle, dafür wird allerdings ein 1200er oder ein Amiga mit Turbokarte (sprich: ein 68020-Prozessor) benötigt. Steht dagegen bloß ein regulärer 500er zur Verfügung, muß man im ungünstigsten Fall mit 12 kHz in Mono auskommen, was gerade noch brauchbare Samples ermöglicht.

Technosound Turbo 2

Soundsampler für den gehobenen Amateurbedarf

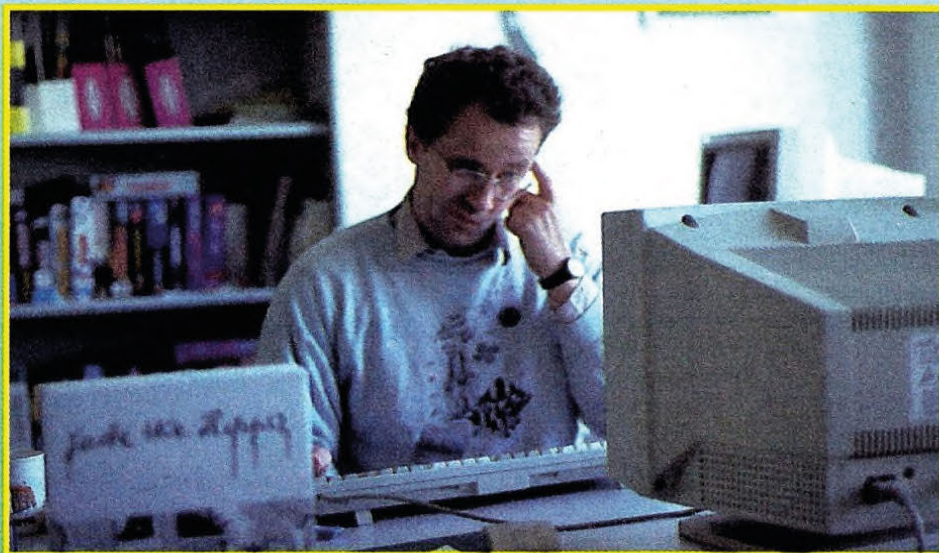
Preis: ca. 159,- DM
Hersteller: New Dimensions

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SAMPLES
DEUTSCH	ANLEITUNG

Grün ist seit jeher die Farbe der Hoffnung. Und wenn nun ein Hersteller den Grünen Punkt auf seine Spielbox druckt, darf er hoffen, daß die Jungs vom Dualen System sie dereinst nicht bloß klammheimlich auf eine ausländische Müllhalde verfrachten...

Meist passiert jedoch genau das, denn die staatlich geförderten Recycler sind ja nun quasi pleite – vermutlich sind all die Gebühren, die man uns Verbrauchern über einen höheren Preis aufs Auge gedrückt hat, für diese sündteuren gelben Müllsäcke draufgegangen! Trotzdem, so ein Logo hat einfach was. Das hat nun unlängst auch der Deutsche Amateur-Radio-Club erkannt und schlägt jetzt allen Ernstes vor, ab sofort alle Geräte, deren elektromagnetische Störfestigkeit um mindestens 15 Dezibel über den Anforderungen der Europäischen Norm 55020 liegt, mit einer Blauen Schildkröte zu kennzeichnen. Das nenn' ich Initiative, das ist der Weg aus der Krise, mehr Logos braucht das Land! Deshalb will auch ich hier meinen bescheidenen Beitrag zu einer besseren (weil logoreicheren) Welt leisten und ein paar Vorschläge unterbreiten, die uns gerade noch gefehlt haben: Wie wäre es beispielsweise mit einem Rosa Dino, der nur an Computerspiele mit einer besonders hohen Saurier-Quote vergeben wird? Also, das läge doch wirklich voll im Trend, oder? Daher fordere ich: Macht den Jurassic Park zum Nationalpark und gebt dem Echsenfreund sein

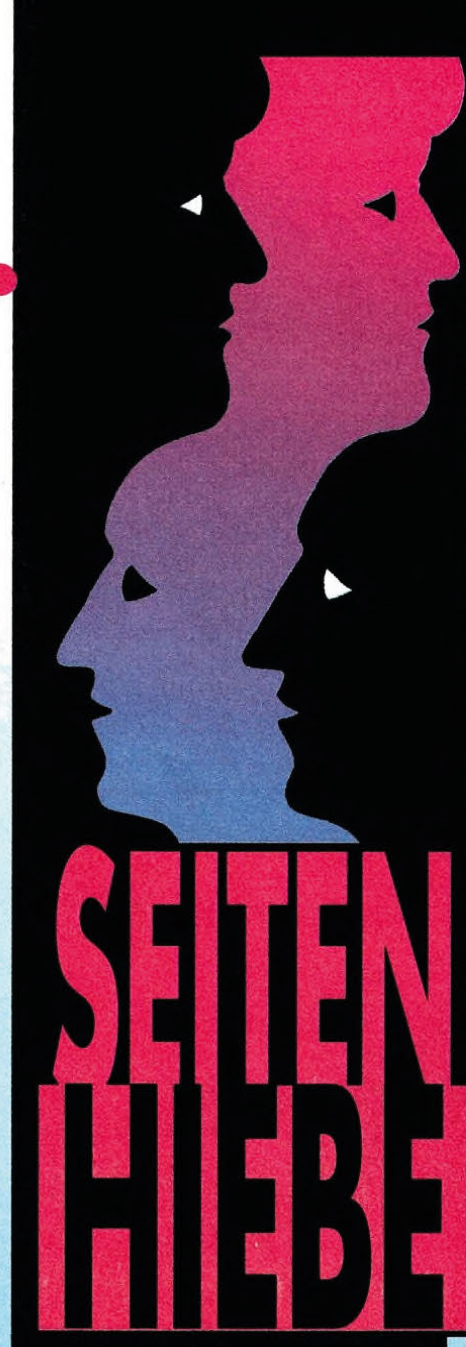
einen Marker für Ideen-Recycling einführen. Oh, das gäbe eine reiche Ernte – immerhin sind die meisten Spiele heutzutage ja wenig mehr als der Klon eines Klons eines Klons eines C64-Hits. Klarer Fall, hiermit beschließen wir, daß jede geklaute Spielidee ab sofort mit einem Goldenen Gilb auf der Packung gekennzeichnet wird, wofür der einfallslöse Hersteller dann einen gewissen Betrag an... ach, am besten an mich abzuführen hat. Freilich würde das die notleidende Softwareindustrie noch weiter in die Existenzkrise stoßen, doch auch da habe ich schon die Patentlösung parat: den Opferpfennig für in Not geratene Soft- und Hardwarehäuser! In dieser Variante würde jedes Game genau einen Pfennig teurer werden (was ja nun wirklich zu verschmerzen ist), und wir alle täten beim Kauf ein gutes Werk. Freilich müßte irgendwer für den Logo-Entwurf und die Druckkosten aufkommen, und das seid natürlich Ihr. Was soll's, Ihr löhnt sowieso für alles und jedes, warum dann nicht auch dafür, hä? Wär' doch die praktischste Lösung, und vermutlich reichen 10 oder 20 DM pro Packung vollauf, um sämtliche Unkosten abzudecken...



Logo, auf daß er sich voll und ganz auf den Kauf der entsprechenden Programme konzentrieren kann! Selbstverständlich müßte es mit einer Gebühr gekoppelt werden; am besten einer, die angeblich für den Artenschutz verwendet wird, in Wahrheit aber in irgendwelchen dubiosen Quellen versickert. Schließlich wollen wir's doch richtig realistisch machen, nicht wahr?

Wir könnten aber auch bei der ursprünglichen Idee des Grünen Punkts bleiben und

Kurz und gut, auf lange Sicht läßt sich die Welt nur durch mehr Logos retten, das habt Ihr jetzt bestimmt eingesehen. Und Ihr wollt doch mitretten, oder? Immerhin trennt Ihr ja auch brav Euren Müll, ohne zu wissen, daß auf der Halde meist all die hübsch verschiedenfarbigen Container einfach wieder auf einen Berg zusammengekippt werden – das habe ich mit eigenen Augen gesehen. Also laßt Euch nicht lumpen, seid kreativ und schickt mir Euren persönlichen Geistesblitz, wie die



angeschlagene Digi-Branche zu retten wäre. Ich lasse mich dann auch nicht lumpen, male einen grünen Punkt auf alle Einsendungen und kippe sie auf den Müll. Quatsch, in Wahrheit kippe ich sie nur auf einen Haufen und ziehe daraus die Gewinner von drei höchst originalen Vollpreisgames. Außerdem werden Eure Ideen selbstredend recycelt; aus den schrägsten davon will ich nämlich einen der nächsten Seitenhiebe basteln!

So, ehe Ihr mir jetzt für diesen Artikel das Lila-blaßblaue Schrumpfhirn ans Revers heftet, verabschiede ich mich lieber für diesmal. Trotzdem fände ich es schön, wenn Ihr das Gelesene nicht einfach als Klamauk abtätet, denn der Kern der Geschichte ist in Wahrheit so traurig, daß es tatsächlich schon fast wieder zum Lachen ist. Meint jedenfalls Euer Papa Joe.

**Joker Verlag
Seitenhiebe
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn**

Ergebnisse: 25. Spieltag

FC JOKER	– Battle Kumpans	1:1
Might & Matschig	– AMS	2:0
Blue Beiß	– Bummico	3:1
Hammerfoot	– Raschmehr	2:1
Indianerbones	– Dragonfight	2:0
Bodo Tiltners	– Berlin East/West	1:0
Wurm. Wolfschreck	– Hardball Killers	0:2
Un. Hofftschwer	– Playpower	3:0
Maniac Menschen	– Langohrer SK	3:2
Opafun	– Austerwitz	5:0

Irgendwie fehlte im Heimspiel gegen die Battler der Elan: Vor knapp 10.000 Zeugen fiel erst in der zweiten Halbzeit das erste Tor – reingerollt von Max. Und wenn der nächste Ball nicht in unser Häuschen gekullert wäre...

Die Joker-Tabellen

Mannschaft	Punkte	Tore
1) Maniac Menschen	38:12	59:31
2) Un. Hofftschwer	36:14	65:36
3) Opafun	35:15	63:27
4) Hammerfoot	35:15	65:33
5) Might & Matschig	32:18	48:32
6) FC JOKER	32:18	55:43
7) Blue Beiß	31:19	50:33
8) Bummico	29:21	49:33
9) Berlin East/West	27:23	50:40
10) Battle Kumpans	27:23	44:35
11) Raschmehr	23:27	47:44
12) Langohrer SK	23:27	37:47
13) Bodo Tiltners	22:28	46:45
14) Indianerbones	20:30	33:67
15) Austerwitz	19:31	39:57
16) Wurm. Wolfschreck	16:34	36:56
17) Playpower	16:34	30:55
18) Dragonfight	14:36	27:57
19) Hardball Killers	13:37	25:66
20) AMS	12:38	24:55

...hätten wir glatt gewonnen. Kurz vor Schluß hat Riesenbaby Brork jedoch alles vermässelt, als er in einem der gegnerischen Kumpans den schlitzphrenen Schorsch zu erkennen glaubte. Das Ergebnis dieser bedauerlichen Verwechslung war eine deftige Tracht Prügel für den vermeintlichen Schlitzer sowie ein Platzverweis samt Sperre für unseren Torhüter. Tja, und ein leeres Tor trifft irgendwann halt selbst der müdeste Gegner! Uns brachte Brorks Kurzsichtigkeit somit den 1:1-Endstand ein. Max und Celal gar noch je einmal Gelb – wegen Meckerns bzw. wegen der Androhung, ein Fahndungsfoto des Schiris als Joker-Cover zu veröffentlichen. Klar, daß der aufbrausende Pinselschwinger für die nächste Partie gleich mitgesperrt wurde! Weniger klar, aber dafür um so erfreulicher sind die 142.000 Konto-Mäuse, denen leider 350.000 Schulden-Ratten ins gerötete Auge blicken. Erwähnenswert wären auch noch die derzeit geforderten 12 Mark pro Eintrittskarte sowie der Einsatz von 75 Prozent. Und nun die schlechten Nachrichten:



Das Spielfeld

Gegner				
1	2	3 Tor	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28 Tor	29	30

FC Joker

ten: Ausgerechnet jetzt, wo wir ein bißchen aus dem Tritt geraten sind, müssen wir gegen die Maniacs antreten – wenn auch wiederum daheim. Aber ohne Brork, doch dafür mit Euren Antworten auf unsere berühmten sieben Fragen, mag vielleicht selbst der Tabellenführer zu bezwingen sein...

- 1) Wieviel Einsatz sollen wir zeigen (0%, 25%, 50%, 75%, 100%)?
- 2) Welche Spieler möchtest Du auf welche Position stellen? Pro Quadrat bitte nur einer!
- 3) Spielereinkauf ist mangels Transfermarkt-Masse abgeblasen.
- 4) Möchtest Du Spieler verkaufen? Wenn ja, welche(n)?
- 5) Möchtest Du ins Trainingslager? Für 125.000, 200.000, 300.000 oder 500.000 DM?

könnst. Erfreulich sind sicher auch die folgenden Preise, welche unter allen Einsendern verlost werden:

**1 x Sim Life für A1200
3 x Joker -Shirt
3 x Joker-Sammelordner**

Wo wir gerade bei Erfreulichem sind, soll nicht verschwiegen werden, daß uns ein leserlicher Absender viel Freude machen würde – sonst landet Euer Gewinn am Ende noch beim Nachbarn! Eure Kärtchen sollten hingegen hier landen:

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

Paarungen: 26. Spieltag

FC JOKER	– Maniac Menschen
Bummico	– Hammerfoot
Berlin East/West	– Might & Matschig
Dragonfight	– Bodo Tiltners
Playpower	– Indianerbones
Austerwitz	– Un. Hofftschwer
Battle Kumpans	– Blue Beiß
Hardball Killers	– Langohrer SK
AMS	– Wurm. Wolfschreck
Raschmehr	– Opafun

- 6) Wie hoch soll das Eintrittsgeld sein?
- 7) Möchtest Du einen Kredit aufnehmen (bis zu 150.000 DM) oder abbezahlen?

Marschroute abgesteckt? Dann setzt alles auf eine (Post-) Karte, die Ihr an unser Trainerbüro schickt. Wir sichten sämtliche Vorschläge, werten sie aus und entscheiden strikt nach der demokratischen Mehrheit. Mit den so ermittelten Daten füttern wir unseren Fußball-Manager, der rülpsst herzhaft und wirft sodann die hoffentlich positiven Ergebnisse aus, an denen Ihr Euch im nächsten Heft erfreuen

Transfermarkt

Spieler	Schleppinger
Position	Abw.
Stärke	12
Ablösesumme	194.000

Mannschaftsaufstellung

Nr.	Spieler	Art	letzte Pos.	Stärke	Wert (DM)
1)	Brork	Tor	28	g.	180.000
2)	Wunderlich	Tor	–	19	150.000
3)	Schlimmel	Abw	18	48	470.000
4)	Joker	Abw	–	21	190.000
5)	Nettelbeck	Abw	23	29	220.000
6)	Freckmann	Abw	24	19	60.000
7)	Stockbisler	Mit	17	29	250.000
8)	Ponikwar	Mit	–	10	260.000
9)	Regnet	Mit	13	31	220.000
10)	Celal	Mit	19	g.	190.000
11)	Magenauer	Mit	15	33	250.000
12)	M. Labiner	Mit	11	52	290.000
13)	Dzierzynski	Ang	–	g.	140.000
14)	Stein	Ang	7	27	100.000
15)	B. Labiner	Ang	3	20	230.000

COMPUTER Vesalia

Industriestraße 25
46499 Hamminkeln
Autobahn A3 - Ausfahrt
Wesel / Bocholt
Fax: 02852/1802

Bestellannahme: 02852/9140-10

Bestellannahme: 02852/9140-11

Bestellannahme: 02852/9140-14

Autorisiertes



Commodore

AMIGA Service-Center

TIPS DES MONATS

CD 32-Console, 1 CD mit 2 Spielen	639,-
AMIGA 600 30 MB Harddisk	529,-
AMIGA 1200	599,-
AMIGA 2000 m. 2.0 u. 1.3 Rom	579,-
8/2 MB-RAM Box A 500 / A 500Plus	289,-
MINI-TOWER-Gehäuse mit Netzteil, für A 500 und A 500 Plus	195,-

AMIGA-Hardware

AMIGA 600 inkl. 2.0 u. 1.3 ROM	369,-
AMIGA 600 30 MB Harddisk	529,-
AMIGA 1200*	599,-
AMIGA 1200 30 MB Harddisk*	789,-
AMIGA 1200 120 MB Harddisk*	999,-
AMIGA 1200 170 MB Harddisk*	1098,-
AMIGA 1200 210 MB Harddisk*	1138,-
AMIGA 1200 260 MB Harddisk*	1199,-
*Aktivity-Pack (DPaint IV, AmiWrite, N. Mansell)	149,-
AMIGA 2000 2.0 u. 1.3, 2 x 3,5" LW	679,-
AMIGA 2000 2 x 3,5" 2620/2 MB Turbokarte	799,-
AMIGA 2000 2091 - 52 MB SCSI	899,-
AMIGA 3000-25 52-MB-HD	1698,-
AMIGA 4000-30, 4 MB-120 MB	2298,-
AMIGA 4000-40, 6 MB-250 MB	3999,-
A 1942 Monitor für A 1200/A 4000	749,-
A 1940 Monitor für A 1200/A 4000	599,-
CD-32-Console 1 CD mit 2 Spielen	639,-
Commodore 1084S Stereo-Monitor	369,-
Commodore 1085S Stereo-Monitor	359,-
Mitsubishi EUM 1491	1289,-
IDEK MF 5017 17" Monitor A 1200 / 4000	1995,-
IDEK MF 5021 A 21" Monitor A 1200 / 4000	3320,-

AMIGA-Speichererweiterungen

WINNER-Ram - Made in Germany

512 KB Ram-Karte A 500	49,-
1 MB WINNER-RAM A 500Plus	89,-
1 MB WINNER-RAM A 600	109,-
1,8 MB WINNER-RAM A 500	199,-
68020 Karte 1 MB 32 Bit-FastRam A 500	299,-
68030 Karte 1 MB 32 Bit-FastRam MMU A 500	499,-
8/0 MB WINNER-RAM-BOX A 500/500Plus	129,-
8/2 MB WINNER-RAM-BOX A 500/500Plus	289,-
8/2 MB RAM-Karte A 2000-intern	a. Anfrage
8/8 MB RAM-Karte A 2000-intern	a. Anfrage
8/2 MB RAM inkl. AT-Bus-Contr. A 2000	299,-

32 Bit-Fast-Ram Speichererweiterung A 1200-intern

Coprozessor-Option bis 50 MHz, Echtzeit-Uhr

1.0 MB 32-Bit Fast Ram mit Uhr	199,-
4.0 MB 32 Bit-F-Ram, Uhr, mit Copro.	499,-
8.0 MB 32 Bit-Fast Ram mit Uhr	a. Anfrage
A 1200 Turbosystem	a. Anfrage

AMIGA-Laufwerke

3.5" Promigos-Drive-extern abschaltbar, Kunststoffgehäuse.	99,-
3.5" WINNER-Drive-extern 1 J. Garantie abschaltbar, Metallgehäuse.	109,-
3.5" Laufwerk A 500-intern kompl. mit Auswurfaste und Zubehör.	99,-
3.5" DFO- oder DF1-Laufwerk A 2000-intern kompl. mit Einbauanleitung und Zubehör.	99,-

Nützliches Zubehör

AS 216-Kit, 5 Disk., WB 2.1 u. Handbücher	89,-
AS 216Plus-Kit, WB 2.1 dtsh. Handbücher mit 2.0 ROM u. A 500 / 2000 Umschaltplatine	139,-
AS 217 3.0 DOS- u. AREXX-Handb. HD-Insall-Disk 1.3 ROM mit A 600 Umschaltplatine	49,-
1.3 ROM mit A 500 / 2000 Umschaltpl.	49,-
Elvira-1.3-ROM mit A 1200 Umschaltplatine	129,-
2.0 ROM mit A 500 / 2000 Umschaltpl.	49,-
MaxiKick-3.0 ROM m. A 500 / 2000 Umschaltpl. autom. Umschaltpl. o. ROM für A 500 / A 2000	99,-
A 500 / A 500 Plus Mini-Tower mit Netzteil und Zubehör	29,-
A 500 Tastaturgehäuse für Mini-Tower	195,-
A 1200 Uhr-Modul inkl. Akku, steckbar	99,-
WINNER-Stereo-Sound-Sampler Bis 50 KHz, Anschluß für Microphon regelbar. Mit Software	49,-
WINNER-Midi-Plus, durchgef. Bus	89,-
Disketten-Box mit Schloß u. 100 x 3,5" Disketten	69,-
100 Stück 3,5" 2DD Disketten	99,-
WINNER-Maus Amiga 2 Jahre Garantie in gelb, blau, pink, grün	89,-
Sunnyline TL-Mouse/2 Amiga	39,-
Sunnyline Trackball-Amiga	49,-
AMIGA Handy-Scanner 400 DPI, inkl. Software	69,-
AMIGA Handy-Scanner, Interface durchgef. inkl. MIGRAPH OCR- u. Touch-Up-Software	229,-
autom. Mouse-Joystick Switchbox für alle Amiga's externe Box mit Kabel, für alle AMIGA's	369,-

CDTV und CD-32 Software

17 Bit Coll. 2 CD'S	99,-	Pandora's CD	29,-
Giga PD dtsh.	120,-	German Edition	80,-
Aminet	59,-	Demo Collection 2	59,-
Fred Fish 1 - 660	49,-	RA-Spiele-CD	35,-
Locical	35,-	CDPD1 - 3	je 55,-
Lemmings	49,-	Xenon 2	99,-

CD-32 Software

Genesis	79,-	Treasures in the	
Surf Ninja	79,-	Silver Lake	79,-
Pinball Fantasies	79,-	Trolls	79,-
Winter Super Sports	79,-	Whales Voyage	79,-
Golden Collection	79,-	Zool	79,-

In kürze lieferbar: Jurassic Park, James Pond 2, Dinosaurs für Hire, Zool, Project X, Sleepwalker, QWAK, F17 Challenge und weitere ca. 50 CD's

Genlock, Digitizer usw.

Scan-Doubler A 4000	399,-
RGB-Splitter und Grabber	195,-
2 Geräte mit allem Zubehör, zur Videobearbeitung	

Vesalia-Shop-Duisburg

Dr. Wilhelm Roelen Str. 386
Tel.: 0203/495797

Nachnahme-Versand mit
Post oder UPS ab 10 DM.
Großgeräte nach Gewicht.
Ausland: Vorkasse

Vesalia-Shop-Salzwedel

Altperverstraße 69
Tel.: 03901/24130

Nicht alle Artikel sind zu Versandpreisen in den Shops erhältlich

7 Jahre VESALIA * WINNER-Produkte=Made in Germany * 7 Jahre WINNER

KLEINANZEIGEN

Biete Hardware

Verkaufe Turbokarte 68030, 4 MB, Coproz. 68882 für nur 500 DM (NP 1100 DM). Tel.: 06102/22541, ruft nach 18.30 an, Daniel.

Verkaufe Amiga 500 + Monitor 1084 + Speichererweiterung + Drucker 9 Nad. + Freezer für 980 DM. Tel.: 06921/34479.

C128, 2 Floppys, Monitor, Powercard, Datasetten-Rec., 2 Joysticks, 9 Bücher, ca. 80 orig. Spiele, 4 Diskboxen, viele Leerdisketten u.v.m. für nur 950 DM. Michael Scherpf, Max-Reger-Str. 3, 66955 Pirmasens, Tel.: 06331/78934.

A2000 + 105-MB-HD + 2 x 3,5"-LW + 5 MB RAM + WB 2.0 + Mon. 1084S + Software, Preis VS. René Feuersenger, Enzianstr. 11 a, 16321 Bernau, Tel.: 0171/6011673.

A500, 1 MB, 2 ext. LW, TV-Modulator, 2 Mäuse, 3 Diskboxen, 300 Disks, 60 Zeitschriften, 3 Joys, Hardcopyprogramm usw., für nur VB 950 DM. Tel.: 0481/2700.

Amiga 500 + TV-Modulator + Maus + 1 MB + 2. Laufw. + 100 Leerdisk + Diskbox + 2 Joysticks + Action Replay MK 3 (NP ca. 1200 DM), alles 100% o.k., für 750 DM. Tel.: 02845/32882.

Verk. A500, 1 MB, mit Games, Programmen, Demos + 1 Topgame nach Deiner Wahl. Wenn Ihr Euch innerhalb von 3 Wochen meldet, kriegt Ihr Gunship 2000 gratis, nur 500 DM. Ingo Azevedo, Ochsenwerder Norderdeich 287, 21037 Hamburg.

Biete 1/2 Jahr altes SNES mit Street Fighter 2, Preis 250 DM, biete Bard's Tale Construction Set für 40 DM. Andreas Demleitner, Eggmühler Str. 6, 80993 München.

Verkaufe Turbokarte für A2000 A500 möglich, von Harms Computertechnik mit CPU 68030 und

68881 für 280 DM, Karte fast neu. Tel.: 0631/13608.

Verkaufe A500 mit Monitor, ext. LW, Speichererweiterung (512 KB), Drucker und vielen Spielen für 1900 DM. Tel.: 07654/8781.

A2000, 1 MB, (512 KB Fast-RAM), 2. Laufwerk, Tastatur, Maus, Handbücher, Workbench, Anfängerkurs, Originalspiele, 4 DOS-Slots + 4 Amiga-S, 11 Monate Garantie, VB 700 DM. Michael Bramm, Kastanienstr. 26, 61476 Kronberg.

Verk. A500, 1 MB, mit 1084S-Monitor, 2 Joysticks, Maus und 10 Originalspielen für VB 1200 DM. Verk. auch Amiga-Joker-Sammlung ab Erstaussgabe + Game Boy + 5 Spiele. Bernd Floor, Forellenweg 5, 51570 Windeck, Tel.: 02243/2383.

Verk. Computeranlage (Amiga 500 mit 1 MB + Stereo-Fabmonitor 1084S, 2 Joysticks, 2 Mäuse), 60 Originalspiele sowie 30 Leerdisk. Zudem Commodore 128D mit Rechner, Tastatur, Floppy 5,25". CPD/C128/C64-System integriert + 100 Leerdisk + 11 Originalsp. sowie Handbücher + 4 Amiga-Zeitg. Alles voll funktionsfähig, Preis 800 DM. Daniel Feldl, Prof.-Küntschers-Str. 11, 82418 Murnau, Tel.: 08841/99606.

Verk. 1a-Hardware für A500: Turbokarte 68020 für 150 DM, Action Replay 3 für 70 DM, 2. Laufwerk für 50 DM, Festplatte für 400 DM, über 30 Topspiele. Daniel de Bruycker, Klingerstr. 9, 81369 München.

Verk. 1a-Festplatte für A500 mit 52 MB und 2 MB RAM (auf 8 MB aufrüstbar), bei Bedarf auch mit 5 installierten Top-Spielen für 550 DM, sonst 400 DM. Daniel de Bruycker, Klingerstr. 9, 81369 München.

Verkaufe Amiga 500, defekt, 1 MB, 2. Laufwerk, Maus, Monitor 1084S, Indy 4, Louts 2, Wing Commander, Sound Sampler. A.-Basic-Buch, Appetizer, Virenkiller, VB 900 DM. Tel.: 0512134919.

Verkaufe A500, 1 MB, Monitor,

Software, Maus, Joystick, Bücher für 600 sfr. Tel.: CH-061/9011946.

Amiga 500, Monitor, ca. 80 Disketten, 2. Laufw., 2 Joysticks, VHB 600 DM. Tel.: 04822/4405 ab 18 Uhr.

Verkaufe neuwertigen Amiga 500 mit 1 MB, Farbmonitor Commodore 1085S, Joystick und Spiel. Preis auf Anfrage. Tel.: 07345/6290.

Amiga 500, WB 1.3, 1 MB abschaltbar, Maus, Originale: Fire & Ice, Larry 5, Toki, Mega Twins, für 300 DM. Tel.: 089/9304609, 19 - 21 Uhr, Michael.

Verk A500 mit 2 MB + 52 MB SCSI-Festplatte + Tintenstr.-Drucker + TV-Modulator + 70 Disks + Box + 4 Originalgames (1869). VB 1600 DM. Tel.: 0211/227784 ab 13 Uhr.

Verk. Amiga CDTV mit Tastatur, Trackball, Fernbedienung, Maus, 300 Disketten mit Box, 3 Laufwerke, 2 Joysticks, Mousepad für 500 DM. Tel.: 07154/23059.

Verk. A500 mit 3 MB RAM + 2. LW + 130-MB-Festplatte + Controller + TV-Adapter, Netzteil + 2 Joysticks für ca. 800 DM. Ruft an: 035265/6315.

Verkaufe A500+ 52-MB-HD + 2 MB RAM + neue Maus + Joystick + Hard Drivin' 2 + 13 x Amiga-Magazin + Amiga Cin Bsp. (inkl. Disk) + Abdeckhaube + Unmengen Literatur. 1000 DM. Markus Fieber, Schillerstr. 33, 03046 Cottbus, Tel.: 0355/33053, nach Markus fragen.

Verkaufe A2000C mit 2. LW, 1084S, Literatur, Soft (orig.). VB 1000 DM. Michael Ritter, D.-Veit-Str. 41, 07747 Jena, Tel.: 07747/373899.

Stop! Verkaufe C64 II, Bauj. 1988 + Datasette, Laufwerk 1541 II, 200 Disketten + Box + 2 Handbücher + Diskettenlocher + Kabel + Joystick, 230 DM. Tel.: 02631/76890.

Beschleunigter A2000 mit A2630-Turbokarte, 7 MB RAM, 52-MB-Festplatte, 2 3,5"-LW, Monitor, Original-Software: Beckertext 2, Depack-Assembler, Superbase Professional 3.0. Spiele: Wing Commander, Monkey 2, Epic, Turrican 2, Larry 2 + 3. Dazu Bücher und viel PD für nur 1850 DM VB. Telefon: 07951/27447, Stefan.

Wegen Systemwechsels Amiga 500 (3 MB), Workbench 2.1 + Monitor 1084S + Original A590-FP-20 MB formatiert und alles anschlussfertig. VHB 1099 DM, Tel.: 06251/75513.

Verkaufe A500, 1 MB, 2. Floppy, Monitor 1084S, Originalsoftware, z.B. Civilization, Regent, viele PD-Prgr. + Zubehör. Alles 1 Jahr alt, VB 900 DM. Tel.: 02684/6507.

PC und Amiga aller Art, Hard- und Software zu Billigpreisen, neue und gebrauchte Geräte. Erfragt die aktuellen Tagespreise, Tel.: 02624/6435.

Verkaufe Amiga 3000, 120-MB-HD, 2 Floppies, Maus, Stick, WB 2.0, 4 MB RAM, 2800 DM. Verkaufe 386/25-MHz-PC im Designer-Tower, 70-MB-HDD, 2 Floppy, DOS 6.0, SVGA, Monitor. Peter Steinebach, Hauptstr. 6, 56206 Kammerforst.

Verkaufe 68020 Turbokarte 32 Bit RAM mit 4 MB, 14 MHz (NP 699 DM) für 350 DM und dazu passend 68882 Coprozessor 33 MHz (NP 248 DM) für 150 DM, außerdem eine Speichererweiterung auf 1 MB mit Uhr (NP 69 DM) für 40 DM (alles von Soft & Sound), 100% o.k. Tel.: 09779/1084, Stephan.

Verkaufe Amiga 500 mit Speichererweiterung, einem 2. Laufwerk, 2 Joysticks, 2 Mäusen, Joystickverlängerung und diversen Originalen wie Flashback, Chaos Engine, Lionheart, Superfrog, Alien Breed 92 und Turrican 2 für weitere Originale 100 Leerdisketten. VB 650 DM. Tel.: Berlin/9225665, frag nach Mirko.

Verkaufe für C64 Star NL10-

THOMAS PFISTER SPIELEVERSAHD

TEL.: 0561/2 44 53 FAX: 0561/28 50 97

ADVENTURE / ROLLENSPIELE

Amiga	Amiga	Amiga
Abandoned Places 2	Dungeon H./Chaos 5	Omnicon
Ambermoon	Elvira 2 Jaws of C	Pools of Darkness
69-H	Eye of Beholder 1	66-D
Arzian Nights	Eye of Beholder 2	66-D
60-D	Flashback	Rome AD 92
B.A.T. 2	64-D	Secret Monkey Idd
72-D	Gateway Lst.Fron	Shadowlands
Bane of Cosmic	66-D	34-D
Bards Tale 3	Goblins 2	Shadowworlds
24-H	66-D	65-D
Bards Tale Constr.	Heart of China	
40-H	Hexuma	
75-D	Hook	
Bazooka Sue	Indiana Jones 4	
57-H	Ishar	
Black Crypt	Jessathan	
Contraptions	66-H	
60-D	KGB	
Cruise La.Corpse	66-D	
60-H	Kings Quest 5	
Curse of Enchantia	42-H	
42-H	Legends of Valour	
D-Generation	71-H	
Darkmere	72-D	
71-H	72-D	
Darkseed 1.5	72-D	
72-D	72-D	
DA	72-D	
Daughters of Serpe	75-D	
66-D	66-D	
Death Knight.Kyryn	66-D	
	66-D	
Dune	36,- D	
Dune 2	54-D	

ACTION/ARCADE

Amiga	Amiga	Amiga
Adams Family	29-H	Harlequin
28-H	30-D	Robocop 3
Agony	53-H	Shadow o.L.Beast 3
47-H	49-D	35-H
Alien Breed 2	54-D	ShaoLin Warriors
47-H	34-E	9-H
Alien Breed SE 92	48-H	Sindbad+Thra.Falk
57-H	9-H	60-H
Aquatic Games	54-D	Slip Stream
29-H	60-H	9-H
Aquaventura	58-H	Space Dudes
24-H	52-H	Space Pilot 89
Assassin	54-H	Steel Empire
40-H	48-H	60-H
BC Kid	62-D	Street Fighter 2
60-H	42-H	60-H
Beavers	48-H	Super Hero
46-H	27-H	Super Terms
Blaster	49-H	48-H
48-H	25-H	Superfing
Body Blows	47-H	Tank Buster
Body Blows Galact.	49-H	24-H
48-H	54-H	Tearaway Thomas
Budokan	48-H	Terminator 2
32-H	25-H	29-H
Bug Bomber	48-H	48-H
54-H	48-H	48-H
Captive 2 Liberat.	49-H	48-H
49-H	39-H	48-H
Chaos Engine	39-H	48-H
48-H	48-H	48-H
Chuck Rock	48-H	48-H
48-H	48-H	48-H
Chuck Rock 2	48-H	48-H
48-H	48-H	48-H
Cool World	48-H	48-H
66-H	48-H	48-H
Creepers	48-H	48-H
60-H	48-H	48-H
Double Dragon 3	48-H	48-H
25-H	48-H	48-H
Dyna Blaster	48-H	48-H
60-H	48-H	48-H
Elvira Arcade Game	48-H	48-H
36-H	48-H	48-H
Emerald Mine	48-H	48-H
24-H	48-H	48-H
Emerald Mine 2	48-H	48-H
30-H	48-H	48-H
Emerald Mine 3 Pro	48-H	48-H
24-H	48-H	48-H
Fire And Ice	48-H	48-H
48-H	48-H	48-H
Fly Fighter	48-H	48-H
9-H	48-H	48-H
Galaxy 89	48-H	48-H
18-H	48-H	48-H
Goldrunner 2	48-H	48-H
9-H	48-H	48-H
Gravity Force	48-H	48-H
24-H	48-H	48-H

SONSTIGES/ZUBEHÖR

3D Construct. 2.0	119-D	Fantastic Worlds	69-H	No Second Price	54-H
4D Sports Boxing	25-D	Formula One GP	39-E	Passing Shot	19-H
4D Sports Driving	25-H	Global Gradators	52-H	Penhouse Hot Numb	35-D
Adventure Club	60-H			Penhouse Deluxe	54-D
				PGA Tour Golf Plus	60-H
Anstoss	65,- D	Goal 1	49,- H	Premer Manager	30-H
Apocalypse	45-H	Graham Taylor Soccer	60-H	Quiver	18-D
A.McLean Pool Bi	48-H	Greatest Comp.	54-D	Rainbow Collection	25-H
Award Winners	53-H	Hattrick!	61-D	Raving Mad	54-H
Big Box 2	54-H	Hiters Open Golf	41-H	Read Rash	54-H
Bills Tomato Game	59-H	Jack Nicklaus Golf	32-H	Semi-Soccer 92/93	48-H
60-H	59-H	Jaguar XJ 220	22-H	Soccer Kid	60-H
60-H	54-H	John Barnes Soccer	27-H	Space Legends	62-H
60-H	54-H	John Hadden Football	57-H	Sports Collection	60-H
60-H	39-D	Kings of Adventure	66-H	Starbyte N3 Coll.	64-H
60-H	39-D			Strip Poker 2	25-H
60-H	32-D	Lothar Matthäus	58,- D	Strip Poker Deluxe	22-H
60-H	32-D	Lotus 3	48-H	Triple Action 5	35-H
60-H	32-D	Lotus Compil.(1-3)	49-H	Triple Pursuit	32-H
60-H	32-D	Manchester United	49-H	TV Sports Football	78-H
60-H	32-D	Megalomaniac Summer	72-H	Widow	60-H
60-H	32-D	Mixed Collection	70-H	WWF Wrestling	29-H
60-H	32-D	Nick Faldo Golf	68-H	Zero	60-H
60-H	32-D	Nigel Mansell WC	39-H		

STRATEGIE/SIMULATION

1869	65-D	Deutros	22-D	Project Terra	60-H
1890 93er Edition	32-D	Die Siedler	77-D	Ragnarik	77-D
A-Train	72-D	Daglight	74-H	Railroad Tycoon	39-E
Construction Set	62-D	Das Reich	54-D	Rampart	60-H
A.T.A.C.	78-H	Elysium	66-D	Reach L.Skies	49-H
AA - War Leskies	60-H	Epic	60-H	Red Baron	39-H
Acas of Great War	34-H	Erben des Throns	66-D	Red Zone	29-H
Air Land Sea	66-H	F 117A Nighthawk	65-H	Robospots	66-H
Air Support	54-H	F 17 Challenge	78-H	Rules o.Engagement	76-H
Air Warrior	78-H	F-19 Stealth Fight	35-H	Shuttle	54-H
Airbus A 320	62-D	Fallen Empire	81-D	Silent Service 2	75-H
Airbus A 320 Amer.	80-H	Fed.o.Free Traders	19-H	Sim Ant	36-H
Armour Geddon 2	60-H	Fies Acton Earth	64-H	Sim City Archi.2	78-D
Austerlitz	15-E	Flight of Intruder	62-H	Sim City Deluxe	78-H
B 17 Flying Fortz.	39-H	Global Effect	60-H	Sim Earth	73-D
Ballistic Dipoma.	24-H	Gumshp 2000	62-H	Sim Life	19-H
Battle Chess	29-D	Hannibal	62-D	Skychase	19-H
Battle Chess 2	57-H	Hired Guns	64-H	Space Crusade	29-H
Battle Team	64-H	Hireling Line 14-18	74-D	Special Forces	39-E
Battlefield Data 2	48-H	Imperium	24-H	St.Thomas	66-D
Birds of Prey	64-H	Lethal Weapon	66-H	Strategie. Hotelm.	66-D
Black Sect	69-H	M 1 Tank Platoon	29-H	Strategie. Master	66-D
Burntime	63-D	Mad News	65-D	Syndicate	57-D
Campaign	69-D	Mad TV	65-D	Team Yankee	31-H
Mission Disk 1	19-H	Madstrom	71-D	Their Finest Hour	66-H
Carrier Command	60-H	Monopoly	49-D	Thunderhawk	30-H
Castles	60-H	On The Road	60-D	Transarcia	39-H
-Data Disk	28-H	Overdrive	47-H	Triple Action 2	34-H
Centurion Del.Rome	24-H	Pacific Island	60-D	USS John Young 2	34-H
Chuck Y.Hi.2.0	24-H	Perfect General	69-D	Yiking Fields	60-H
Civilization	75-D	Populous 2 Plus	39-H	War in the Gulf	71-H
Combat Air Patrol	58-H	Pirates!	29-H	Warhead	25-H
Conflict Europe	19-H	Populous	24-H	Waterloo	14-D
Conquestador	66-D	Populous 2	60-H	Wing Commander	34-E
-Data	36-D	-Data Disk	30-H	Wing Commander DV	78-D
Delivery Agent	79-D	Populous 2 Plus	62-H	Wolfpack	28-H
Der Partiner	66-D	Powermanger	60-H		
Desert Strike	58-H	-Data Disk	30-H		

Händleranfrage erwünscht - Ladenpreise können abweichen

* bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar E = englische Version D = Spiel ganz in Deutsch H = Handbuch in Deutsch R = Respon-
soren-Preisänderung. Irrtum und Lieferung vorbehalten * Preise für Amiga, PC und C64) gegen frankierten Rückumschlag, Versandkosten: 7.-
Ab 250.- ohne Versandkosten. Ausland (nur Vorkasse) 12.- Ab 400.- ohne Versandkosten * Lieferung per Vorkasse: Bar, EC-Scheck bis 400.-
o.V-Scheck. Bei V-Scheck Lieferung erst nach Guthchrift * Nachnahme zusätzlich 5.-, Nachnahme-Gebühr + 3.- Zahlkartengebühr *

Schriftliche Bestellung und Abholung nach Absprache Ladenverkauf in Bielefeld: Infodata Computer,
34121 Kassel, Dornmannweg 48 b, Tel. 0561-24453 Am Kesselbrink, Tel. 05 21-17 93 55 o. 01 72-5 20 18 68

KAMPFREISE!

THOMAS PFISTER • SPIELEVERSAHD • DORMANNWEG 48 b • 34121 KASSEL

Drucker mit Nachschlagewer-
ken. VB 200 DM. Tel.: Ber-
lin/9225665, fragt nach Mirko.

wie ca. 50 Amiga-Magazine für
1600 DM. Tel.: 069/78960247,
Kai. U. Herre.

A2000C, OS 2.0, 2. LW, 5 MB
RAM, HD 240 MB, Derr. 030
CPU 35 MHz FPU 60 MHz 8
MB 32 Bit RAM, Handyscan,
Flickerfix., Multiscan, HP Desk
500C, Verstärker. VB 4800 DM.
Tel.: 0221/8903068.

Verkaufe äußerst günstig meinen
Pioneer Laserdiskplayer mit In-
terface für alle Amigas! Mit den
Laserdisk-Spielen Dragon's Lair
und Thayer's Quest. Spiele in
Zeichentrickqualität. Für Bilder
siehe Amiga Joker 11/92, S. 56.
Tel.: 06424/3796 Holger.

A500, 250 Disk., 2 Joysticks, 1
MB, 3 Diskboxen, 5 Orig.: Indy
4, Body Blows, Chaos Engine,
Lionheart, Kyrandia, 1 Maus,
TV-Modulator für 1000 DM, NP
1700 DM. Tel.: 05251/63174.

Superbillig! Verkaufe A500, 1
MB & Uhr, Maus, Mousepad,
Systemdisks, Appetizer, Hand-
bücher, Jaguar XJ 220 + Lotus
3 + Body Blows + Karamalz
Cup, Joystick + 20 Leerdisk
für nur 700 DM. Markus Roi-
der, Parsberger Str. 12, 92331
Lupburg, Tel.: 09492/5114, ab
18 Uhr.

Verkaufe Amiga 500 CDTV mit
Monitor, 2 3,5"-LW, Joystick, 4-
Spieler-Adapter, 2 Mäuse,
Trackball, Joypad, Tastatur, CD-
ROM, Gunship 2000, Silent Ser-
vice 2, TV Sports Boxing, TV
Sports Baseball, Chuck Yeager's
AFT 2.0, Das Schwarze Auge,
Pinball Wizard, Workbench, Ex-
tras, Joker Cheat Disk, Englisch-
Kurs, Erdkunde-Kurs. CD-
ROM: Sim City, Holiday Maker,
Welcome CD, Deutschland
Kompakt, 19 Amiga-Joker-Hef-
te. 1 Jahr alt, NP 3300 DM, VP
2500 DM. Marc Wullbrandt,
Wackeburgstr. 17, 37434 Gie-
boldehausen, Tel.: 05528/1708.

Verkaufe Amiga 500 + 1 MB +
3 Joys + Maus + Software + Mo-
nitor für nur 900 DM. Tel.:
0221/7408511, 16 - 21 Uhr,
fragt nach Mayo.

A500, 2,3 MB RAM, 2. LW,
Kick 1.3 + 2.0, LX400-Drucker,
82-MB-SCSI-Festplatte, 1084S-
Monitor, viel Zubehör. VB 1500
DM. R. Natzmer, Bodelwitzer
Weg 37, 07381 Pössneck.

Tausche 1 MB 500er gegen nor-
malen 1200er ohne Monitor.
Mein 500er hat neues Netzteil,
WB, Basic, 2 Demos, 1 Original.
Alles 100% o.k. Tel.:
06507/2937 Thomas.

C64, Floppy, Drucker, Joystick,
Bücher, Software, VHB 550
DM. Tel.: 06708/3507 ab 17
Uhr.

Tausche A500 (1 MB, neues
Netzteil, WB, Basic, Erste
Schritte, 2 Demos, 1 Original)
gegen A1200 ohne Monitor. Nur
100% o.k. Tel.: 06507/2937,
Thomas.

Verkaufe A500 + 1 MB + Phi-
lips CM883, Farbmonitor + TV-
Modulator + Alfa Data Maus +
AT-Bus, 105-MB-Festplatte mit
2 MB RAM, super! VP 1300
DM. Tel.: 06184/4549.

Amiga 1200 + 2. Floppy + 200
Disks mit lauffähiger Soft + 2 x
Top Star + Zubehör für FP 850
DM. Kay Weber, Hellerstr. 41,
57562 Herdorf, Tel.: 02744/348.

1/2 Jahr alter Amiga 1200 mit
40-MB-Festplatte, 2 MB RAM +
Farbmonitor 1084S + Orig.-
Game Eye of the Beholder u.a.
VB 1500 DM, ab 19 Uhr Tel.:
03496/550425 Ingo.

Verk. A500, 1 MB und Monitor
mit 7 Originalspielen, z.B. Per-
fect General, Joystick + Maus
etc. für 900 DM. Thilo Such,
Thüringer Allee 57, 53757 St.
Augustin, Tel.: 02241/332999.

Verkauf: A1200 + Maus + Lite-
ratur + Diskbox + 80-MB-HD,
kompl. installiert, PD-Progr.,
Module (311), Bilder usw. + 11
Vollpreissp., z.B. Ultima 6, Po-
pulous 2, teilweise installiert.
VHB 1500 DM, nur Berlin.
Alexander Stiller, Mendelstr. 50,
13187 Berlin.

Zu verkaufen: Amiga 600 HD,
40-MB-Festplatte, 2 MB RAM,
Kick 1.3. - 2.0, 9-Nadel-
Drucker, 2 Laufwerke, 2 Joyst.,
1 Maus + Pad, 16 Originalspiele,
z.B. Dune 2, Indy 4, HL, WC,
DSA, Monkey 2, SF 2, 300 Dis-
ketten + Null-Modem-Kabel so-

Achtung! Verkaufe Cheatdisk
mit über 450 Codes, Komplett-
lösgn. und Freezeradressen von
den neuesten Games für nur 5
DM + 1 DM in Briefmarken (nur
Vorkasse). Schreibt an: Eik Beh-
rendt, Hufelandstr. 42, O-1055

Berlin, und Ihr bekommt garantiert die Disk.

Verkaufe Print-DTP für 50 DM, Wetten, daß...? + Dingsda je 20 DM (Amiga 500). Tel.: 02855/4479 (Stefan).

Biete Amiga-Originalsoft: Captain Blood 15 DM, The Colony 10 DM, Hostages 10 DM, Kha-laan 15 DM, The Hound of Shadow 10 DM, Robozone 10 DM. Tel.: 0281/41242 (Christian).

Might and Magic 3 50 DM, Abandoned Places 30 DM, Heroes of the Lance 20 DM, Eagle's Rider 10 DM. Philipp Niemann, Postfach 1303, 3062 Bückeburg.

Hallo Amigianer! Verkaufe Originalprogramme mit Anleitung und Verpackung. Liste bestellen unter der Nummer 0561/823181, aber erst nach 19 Uhr. Ciao!

Hallo Leute, ich habe noch ein paar Originale für Amiga mit Verpackung und Anleitung: Knights of the Sky, Cruise for a Corpse, F-19 Stealth Fighter, Grand Prix, Star Control, Elvira 2, F-29 Retaliator, Weird Dreams, It came from the Desert, Lotus Turbo 1 + 2, B.A.T. 1, Railroad Tycoon usw. Ruft an, dann gehören sie bald Euch. Tel.: 0561/69237.

Suche Hardware

Suche dringend 4-Player-Adapter! Preis VB. Bitte 100% in Ordnung, bitte schnell! Torsten Fabian, Fürst-Bentheim-Str. 35 a, 33378 Rheda-WP.

Achtung, Achtung! Suche Centronics (8 Bit parallel) Interface-Kassette für Robotron-Drucker! Zahle bis zu 30 DM. Schreibt an: Wilko v. Wintzingerode, Buchenloherstr. 17, 93128 Regensburg.

Suche defekte Amiga- und PC-Hardware. Verkaufe Orig. Jaguar XJ 220 für 50 DM. Michael Scholz, Hohe Str. 23, 99867 Gothero.

Halt! Suche dringend Speichererweiterung 512 KB/1 MB für Amiga 1000. Biete 100/200 DM. Auch weitere Hardware für A1000 gesucht. Henry Kröher, Paulstr. 26, 02625 Bautzen.

Verkaufe Amos Basic V1.34 + Amos Compiler + Amos 3D + AmosTome für 250 DM! Reflections 2.0 + Reflections Objekte 1 für 200 DM. Alles mit Handbüchern und Verpackung. Tel.: 0621/514457, Matthias Brünning, Pettenkofenstr. 2 a, 6700 Ludwigshafen.

Verkaufe Originale: Lotus Turbo 1 30 DM, Lemmings 35 DM, Railroad Tycoon 40 DM, verkaufe auch Game Boy mit Spielen. Tel.: 04952/1747.

Verkaufe A500 mit 2,5 MB RAM, Maus, KS 1.3, Abdeckung und System-Disketten für 650 DM. Tel.: 02151/750668.

Verkaufe Originale: Populous 2 45 DM, Lotus Turbo Esprit 2 40 DM, Muds 30 DM, Full Metal Planet 20 DM, Dragonflight 30 DM, War Zone 25 DM. Andreas Moch, Königin-Elisabeth-Str. 60, 1000 Berlin 19.

Verkaufe die besten Amigagames zu Superpreisen! Bestellungen und Anfragen an: Frank Krause, Postfach 11-27, O-4270 Hettstedt.

Verkaufe Originale für Amiga 500: Second World 15 DM, Larry 2 30 DM, King's Quest 4 30 DM, King's Quest 5 50 DM, Rise of the Dragon 35 DM, Castles 40 DM, Legend of Faerghail 35 DM. Marc Schlichting, Kirchstr. 14, 5411 Neuhäusel, Tel.: 02620/626.

Verkaufe Amiga-Originale (originalverpackt, 100 % okay): Das Stundenglas für 60 DM, Double Dragon 3 (ohne Anleitung) für 55 DM und Amiga Joker 1/92 für 3 DM. Fabio Fasiello, Meierwiesenstr. 32, CH-8064 Zürich, Schweiz, Tel.: 00411/4321630.

Berliner Spielekiste! Über 200 Disks, Stück 2, 30 DM + Porto. Infodisk gratis. G.U. Drüke, Alter Fischerspfad 10, 2980 Norden 1, Tel.: 04931/167222 ab 12 Uhr.

Die besten PD-Spiele auf 10 Disketten, 20 DM, Schein/Scheck an Hans-J. Andel, Riedstr. 4, 6843 Biblis. Originale: Fugger, Reederer je 30 DM, Fate - Gates of Dawn 55 DM. Tel.: 06245/4428.

Verkaufe Originale: Shadow of the Beast 2 30 DM, Global Effect 40 DM, Corporation 30 DM, Larry 1 25 DM, SQ 1 25 DM, Tanglewood 20 DM. Tel.: 02263/70151 ab 19 Uhr.

Media Point

Verkauf
Ankauf
Tausch

Berlins neue Dimension für Games und Zubehör

Games	Preishits (solange Vorrat reicht!)
A-Train	89,95
A-Train Construction Set	39,95
Abandoned Places 2	69,95
Aces Of The Pacific *	79,95
Airbus A320	ab 79,95
Alfred Chicken	59,95
Ambermoon *	89,95
Battle Isle Data Disk 2	49,95
Black Sect	89,95
Blastar	59,95
Body Blows	69,95
Burtime	79,95
Burning Steel *	75,95
Campaign	79,95
Campaign Mission Disk	39,95
Caveworld *	i.V.
Chaos Engine	49,95
Combat Air Patrol	69,95
Darkmere	89,95
Dune 2	59,95
Der Patrizier	69,95
Dogfight	69,95
Eco Quest 2 *	i.V.
Eishockey Manager	79,95
Empire Deluxe *	79,95
Eye Of The Beholder 3 *	i.V.
Fields Of Glory *	79,95
Fire & Ice	59,95
Flashback	69,95
Goal (Kick Off 3)	59,95
Grand Prix	75,95
GunsHIP 2000	69,95
Hired Guns *	65,95
History Line	79,95
Indiana Jones 4	89,95
International Open Golf Championship	69,95
Ishar 2	59,95
Jurassic Park *	59,95
Kings Quest 6 *	i.V.
Lemmings 2	69,95
Lionheart	59,95
Liverpool	59,95
Lord Of The Rings	59,95
Lost Vikings	69,95
Lothar Matthäus	69,95
Maelstrom *	89,95
Monkey Island 2 (dt.)	89,95
Morph	59,95
Might & Magic 4 *	79,95
Napoleonic	79,95
Nicki Boom 2	59,95
Piracy On The High Seas	49,95
Pirates Gold *	89,95
Prime Mover	59,95
Sensible Soccer 92/93	49,95
Shadow Of The Comet *	85,95
Sim Life	89,95
Soccer Kid	69,95
Space Hulk	69,95
Space Legend	69,95
Space Quest 5 *	i.V.
Star Trek *	89,95
Sternenschweif (DSA 2) *	i.V.
Streetfighter 2	55,95
Syndicate	69,95
Task Force 1942 *	i.V.
Tetris	59,95
Tornado *	79,95
Traps & Treasures	79,95
Walker	59,95
War In Gulf	69,95
Whale's Voyage	59,95
Wing Commander	49,95
Yo Joel	59,95
Games speziell für A1200	
1869	79,95
Air Bucks V 1.2	79,95
International Open Golf Championship	69,95
Jurassic Park *	69,95
Sim Life	89,95
Sleepwalker	69,95
Twilight 2000	89,95
Whale's Voyage	69,95
Zool	59,95
Amiga CD 32	
Amiga CD 32 (Amiga-Konsole mit CD-ROM) 699,-	
Software-Titel auf Anfrage, da Konsole brandneu!	
Joysticks	
Advanced Gravis Game Pad	49,95
Advanced Gravis Joystick	59,95
Competition Pro Mini black	24,95
Competition Pro Mini clear	29,95
Competition Pro Mini Spezial	29,95
Competition Pro Mini Star	35,95
Quickjoy I	7,95
Quickjoy Supercharger	19,95
Amiga 600	
Amiga 600	399,-
Amiga 1200	699,-
Aufpreis für interne 40 MB Festplatte	399,-
Aufpreis für interne 85 MB Festplatte	499,-
Aufpreis für interne 210 MB Festplatte	999,-
Zubehör	
512 kB RAM-Erweiterung mit Uhr für A500	59,95
externe 3,5"-Diskettenstation	129,-
CD-ROM für A500, A500+	249,-
HF-Modulator für A500, A500+	69,95
Kickstart-Umschaltplatte	ab 39,95
Maus für alle Amigas	39,95
Scartkabel (Amiga an TV mit Scart-Buchse)	25,95
Speichererweiterung auf 2 MB für A500+	89,95
Staubschutzhülle für A500, A500+	19,95
Staubschutzhülle für Monitor	39,95
ext. 120 MB-Festplatte für A500, A500+	599,-
Andere Größen auf Anfrage!	
Disketten	
3,5" MF 2DD	ab 7,99
* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Fordern Sie auch unter Angabe Ihres Systemtyps gegen Rückporto unseren Gesamtkatalog an! Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Versandkosten: 6,50 bei Vorkasse, 9,50 bei Nachnahme, 15,- bei Ausland (nur Vorkasse!) ab 250,- versandkostenfrei!	

Bestellannahme

Telefon (030) 621 60 21
Telefax (030) 622 90 15

Laden- & Versandanschrift

Media Point Vertriebs GmbH
Jonasstraße 28
12053 Berlin (Neukölln)

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

Verkaufe das Original Project Prometheus, 100 % o.k., NP 89,95 DM, für nur 75 DM. Tel.: 040/7356723 ab 17 Uhr.

Schweiz! Amiga-User, sucht Ihr neueste Soft für Eure Freundin? Riesen-Auswahl! Ruft doch mal an, Tel.: 037/431001, nur Schweiz! 17 - 21 Uhr. Bis bald!

Angebot! Gods, Monkey 1, Mega lo Mania, Midwinter 1, James Pond, Miami Chase, Alien Breed, Powermonger, Battle Isle Data, Plotting, AJ 10 - 12/91, 1/92, Amiga 6/91, ASM 2/92, Competition Pro mit 4 Ersatzmikrosch. für nur 375 DM. Alles Originale. Tel.: 07152/25542.

Biete 5 Joker-Hits: Silent Service 2, Pinball Dreams, Lotus Turbo 2, Thunderhawk, Populous 2. Ferner: Alcatraz, Whirlwind Snooker. Originale! Telefon: 02739/1260.

Biete Software für A500: Warp, USS John Young, Jagd auf Roter Oktober, Wanted, Battle Valley, Dragon Strike, Pioneer Plague, Rocket Ranger, Khalaan, nur Originale, je 15 DM + Versandkosten. Tel.: 02371/50354.

Zugreifen! Verkaufe gute Originalspiele! Das starke 3D-Actionspiel Space Gun (ist Lightgun-kompatibel), natürlich auch mit Maus zu spielen, f. 35 DM, und das Spiel Ivanhoe 25 DM. Alles in Originalverpackung und mit Anleitung, 100 % o.k. Schreibt an: Matthias Henker, Nr. 66, 8251 Röhrsdorf, bei Meissen. 100 % Antwort.

Verk. M&M 2, Powerm., Spa. Rog., Chronoquest 2, UMS 2, Wonderland, Flood, Feary Tale Adv., Drakkhen, Amberstar, Keys to Maramon. Suche Bestände zu kaufen, suche Infocoms, SSIS ... Telefon: 0721/859677.

Verkaufe Beckertext 2 100 DM, Sim Ant 40 DM, Formula One Grand Prix 40 DM, Monkey Island 35 DM, Lotus 2 35 DM, Supercars 2 35 DM. Dazu kommt dann noch das Porto. Ruft an: 0228/217864 und fragt nach Arndt.

Verkaufe: Elvira 40 DM, Wolfchild 30 DM, Chaos Strikes Back 30 DM, Space Quest 3 30 DM, Maupiti Island 30 DM. Tel.: 0911/6880092.

Verkaufe Originalsoftware: Ranx, VB 35 DM, und The Flintstones, VB 25 DM. Schreibt an: Stefan Flory, Dollmannstr. 29, 8800 Ansbach, oder ruft an: 0981/88370.

Biete Orig.: Monkey Island, First Samurai, Manchester Europe, J. Jackson, Toki, Chuck Rock, Pang, Alien Breed, Midwinter, je 30 - 40 DM + NN. Telefon: 08671/20252, 18 - 21 Uhr, Martin.

Verkaufe für Amiga: Civilization, Monkey Island 2, Might and Magic 3, Fate - Gates of Dawn, Railroad Tycoon, alle kompl. dt., je 35 DM. Castle Master, kompl. dt., 20 DM, Black Crypt, Anl. dt., 25 DM, Starflight, Anl. dt., 10 DM, plus 10 DM je Bestellung für Porto (Nachnahme). Komplette nur 190 DM. F. Becker, Berliner Str. 190, O-1330 Schwedt.

Biete Software

Verkaufe für 30 - 40 DM Soccer Kid, Blastar, Lost Vikings, Lo-

thar Soccer u. v. a. Telefon 02255/6992 oder 1770. Erst nach 18 Uhr anrufen! Nach Tom oder Markus fragen.

Amiga: Diverse Spiele: Kaiser, Global Effect, Railroad Tycoon, Oil Imp., Spindizzy, Hard Drivin; zum halben Preis. Tel. 04822/4405 ab 18 Uhr

Originale: Battle Isle und Data Disk 50 DM, Historyline 40 DM, Birds of Prey 40 DM. Alle Anleitungen in Deutsch! Tel. 02293/1556

Verkaufe Troddlers, Arabian Nights, The Oath, je 30 DM; Glücksrad, Super Monaco GP, je 25 DM; C.Lewis Challenge, Space Quest 4, je 40 DM Tel. 04361/1238

Verk. orig. Lionheart 39 DM, Desert Strike 49 DM, Hook, Magic Fly, Gunship, Seuck, 668 Sub, G-Loc, Starglider 2, Ork, BAT, Invest, Striker, je 19 DM! Humans nur 39 DM!!! Hendrik Jentzsch, Neuer Friedberg 24, 98527 Suhl

Halt! Verkaufe die Superhits von Team 17, Superfrog, Body

55. Die S-Bahn ist nun sehr nahe und knirscht langsam über eine Weiche. Du springst hinten auf und fährst zum nächsten Bahnhof mit. Alsbald stehst Du wieder vor Deinem Heim für schwer erziehbare Joker-Mitarbeiter und wühlst Dich durch das Chaos der Empfangshalle: Richy stapelt leere Saftflaschen, Brigitta putzt ihre Zähne, Papa Joe macht eine Wattwanderung in der Badewanne, Moni schmeißt Wurfsterne auf ein Foto von Michael, Reinhard trainiert langsames Sprechen, Oskar schreibt an seinem Buch „Jeep oder Joghurtbecher – Eine vergleichende Studie“, und inmitten all des Trubels üben Joker und Brork Seilspringen – mit Daisy als Seil! Ab zur 60.

56. So, Du bist also ein Angsthase? Wie wär's, wenn Du einfach noch mal von vorne anfängst? Quasi zum Eingewöhnen? Marsch, marsch zur 1!

57. Gute Idee, Alter! Du gehst also dem Gegrünze nach und stehst bald vor einem hünenhaf-

DUNGEON BLASTER III SCHORSCH IS BACK!

ten Mann in bestem Schafwoll-Tweed. Dummlich grinsend nimmt er Deine letzte Schokoration, steckt sie sich ins Ohr und fummelt einen Zettel aus der Tasche. Lesen darfst Du bei 49.

58. Keine Panik, Dir kann selbst die unbeseelteste Kreatur nicht widerstehen! Du wickelst das Gitter also einfach um den Finger und nimmst es mit. Wer weiß,

wozu es noch gut ist? Auf der 40 entwickelt sich alles weiter!

59. Du schleichst ihm eine schiere Ewigkeit hinterher (und markierst dabei Deinen Weg mit der Kreide), bis er plötzlich von einem Augenblick zum nächsten verschwindet. Einfach weg, futsch, gone! Verdutzt blickst Du Dich um und bemerkst eine Tür. Willst Du weiter durch den

Stollen schleichen (5) oder die Tür probieren (25)?

60. Todmüde schleppst Du Dich auf Dein Zimmer, kippst in die Falle und freust Dich noch auf die Augen, die Michael machen wird, wenn Du ihm am Montag den Zettel zeigst. Wie Du Deinen Boß kennst, wird er bald etwas unternehmen wollen, um Albertos Fängen zu entwischen – und das sollte doch Stoff genug geben, um für ein prächtiges Dungeon Blaster IV in der nächsten Jubiläumsausgabe zu reichen...



Blows, Overdrive für je 35 DM und 1869 für 40 DM, Elf für 20 DM, alles Originale, die 100 % OK sind. Alle Preise zuzüglich Porto (Posttarif). Keine Adresse wegen Tanja! Tel. 09281/93417 (18 - 21 Uhr)

Achtung Action-Fans! Verk. selbstprogrammierte Games: Earth Defence (Weltraum-Ballelei) 14 DM. Mercenary (im Stil von "Operation Gans") 10 DM. Beide Spiele benötigen A500 mit 1 MB RAM. Spielanleitung, Diskettentest u. Versand (Sicherheitsverpackung) sind im Preis inbegriffen! Bitte nur Vorkasse (Euroscheck, Verrechnungsscheck etc.). Jochen Kärcher, Langgasse 10, 67227 Frankenthal

Verk.: Civilisation: 60 DM, Historyline: 60 DM, Railr. Tycoon: 40 DM, Street Fighter 2: 40 DM. Wer alle zusammen kauft, bekommt noch 3 ältere Spiele dazu. 07946/6453

Verk. A500-Spitzengames für je 35 DM: Sensible Soccer, Pinball Fantasies, 1869, EoB 2, Elvira, Waxworks, MM 3, DSA, KGB, Wing Commander. Ruft an: 035265/6315

Verk. Ishar (A1200) für nur 50 DM od. tausche gg. Wing Comm. od. Whale's Voy. für A1200. Außerd. The Humans (A500) für 30 DM!! Tel: 0228/680235 (Daniël)

Verkaufe Lemmings mit Anleitung u. Verpackung für 30 DM u. 5 DM Versandkosten. Peter Geisenhof, Oberdorfstr. 5, 55262 Heidesheim

Amiga - Demos - PD - Musik u.s.w. über 1500 Disks, Infodisk gg DM 2 RP bei HEP Postfach 3152, 58820 Plettenberg. Schnell und gut!

Biete Software: Patrizier, Transworld, X-Copy, Mad TV, Populous 1 + 2, Railroad Tycoon, F-16, Combat Pilot, Sim City, Pirates, Lotus 1 Andre 0395/4222632. 5 - 45 DM

Achtung! Achtung! Achtung! Verkaufe Lotus 3 (100% Original + OK) mit Anleitung + Verpackung für 35 DM inkl. Porto. Christian Britz, In den Seewiesen 11, 60437 Frankfurt

Verkaufe: Waxworks, Jonathan, 1869, Wizardry 6, je 40 DM - 60 DM. Tel. 0611930226 (Alex), ab 18 Uhr

Kaufe und verkaufe günstig neue und alte Amiga-Software. Liste bei: M. Dietscheidt, Niederbergheimerstr. 110, 59494 Soest

Bücher (z.B. Butler James 35 DM), Software (Elvira 30 DM), PD/Demos ... 2 Infrarot Joys 60 DM u.v.a. Suche alles für Amiga. 0202/403491 (Frank, abends)

Verkaufe N.E.S.-Spiele: Faxanadu, Robin Hood, Wizard & Warriors 3 250 DM. Amiga Games: Zool, Chuck Rock 2, Tetris, Da Vinci Malprogramm 180 DM; auch einzeln. Marco Happke, Ulmer Str. 33 b, 89250 Senden

Verkaufe folgende Originalgames: Transarctica 40 DM, Great Courts 2 25 DM, Zak McKracken 15 DM und die Compilation The Greatest 30 DM. Sascha Flegel, Fischbeker Str. 32, 21629 Neu Wulmstorf

Biete Originale: Flies 35 DM, Abandoned Places 2 35 DM, Chase H.Q., Turrigan, X-Out, Rainbow Island, je 5 DM, Kings Quest 5 30 DM, Prince of Persia 20 DM, Altered Beast 10 DM. St. Sachse, Brambacher Str. 13, 04207 Leipzig, Tel. 4212194

Verkaufe Write Letter (PD), ein Programm, mit dem man Text-Files farbig und in verschiedenen Schriftarten anzeigen kann. Preis: 5 DM (incl. Porto und Versand! Keine Disk mit-schicken!). Zu beziehen nur bei: Stephan Albers, Schulstr. 17, 26409 Wittmund

Tausche Pinball D. oder Goal gegen 1869 oder Patrizier oder Anstoß oder Burntime. Verkaufe Tie Break (15), Starbyte SS (30) und Indy 500 (25) o.t. gg. Whale's Voyage. Christian Held, Zeppelinweg 14, 64342 Seeheim, Tel. 06257/82495

Verkaufe Originale!!! Space Max 50 DM, Celtic Legends 30 DM, Warp 10 DM. Schreibt an: Dirk Schoen, Frielinghausen 13, 42399 Wuppertal

Verkaufe Amiga-Originale: Jaguar XJ 220 (20 DM), Space Quest 1 (neue Vers. 25 DM), Out Run Europa (15 DM), Kings Quest 2 (15 DM), Race Drivin (20 DM), Tel. 0391/5615310

Battle Is D. 2 mit CD, Grand Prix, Railr. Ty., M1, Sp. Forces, Chaos Eng., Eiu, Cruise for a Corpse, Wizardry, Dune 2, Hu-

mans, Police Q. 2, Deuteros. Tel. 09561/26509 (Markus)

Suche Software

Suche Amiga-Originale: The Games - Winter Edition, Thomas the Tank Engine, Big Game Fishing, Popeye 2 und die Strumtruppen. Verkaufe orig. Penthouse Hot Numbers. Ralf, Tel.: 0203/772944.

Suche alte und neue Programme, biete dafür Livetapes, Rehearsals, Demos aus dem Metal-Bereich, bes. Death. Viel Underground-Stuff und Mastertapes vorhanden. Martin Wickler, Westring 18, 55120 Mainz.

Suche Amiga-Original: Elvira - Mistr. of the Dark, kpl. mit Handbuch, dt. Vers., Preis VHS. Angebote bitte an Tel.: 06134/69384, R. Lewandowitz (rufe zurück).

Suche verzweifelt für meinen Amiga 500 das Spiel Tank Wars. Zahle mehr, als der Neupreis beträgt. Tel.: 09406/3317, Christian Arndt, Erlenweg 25, 93096 Köfering.

Wer kann mir das Spiel Flood besorgen, bestehend aus 2 - 3 Disks, 90 - 91? Österreich Tel.: 07252/50615.

Suche für A600HD Hillstar/Amberstar/Ultima 5/Ishar/Flashback, nur Originale und dt. Versionen. Bitte anrufen Tel.: 030/2817776.

Suche orig. Moonstone für Amiga 500, zahle doppelten Neupreis für 100% funktionierendes Spiel. Tel.: 0211/246320.

Suche für Amiga 500 Dark Queen of Krynn, Curse o. Az. Bonds, Airborne Ranger. Tel.: 09289/416.

Suche orig. Moonstone für Amiga 500, zahle Neupreis. Dirk Schoen, Frielinghausen 13, 42399 Wuppertal, Tel.: 02191/61726.

Hilfe! Mein Finest Hour - Battle of Britain ist defekt. Wer kann mir Sicherheitskopie machen? André Jäschke, Trusetaler Str. 80, O-1142 Berlin.

Suche Originale für Amiga! Wayne Gretzky Icehockey 2, Advantage Tennis und Final

Whistle. Ruft mich an: 06806/82692.

Suche Spiele, 100 % o.k.: Turrican 2, Wonderland, Virus Control, Jaguar XJ 220, Agony + Anleitung für Populous zu günstigen Preisen. Schreibe an: Jörg Schreiber, Jakob-Fuchs-Str. 35, 8580 Bayreuth.

Suche Amiga-Software! Listen an Remko Kramer, 12 Rue de Larochette, L-9391 Reisdorf, Luxemburg.

Suche dringend Starbyte Super-soccer! Preis nach Vereinbarung, zahle aber gut! Tel.: 02937/6383.

Suche Programme zur Erstellung von Computerzeitschriften und einen guten Icon-Editor für Amiga 500. Sendet Eure Listen an M. Dowgiallo, Am Rathaus 15, 5628 Heiligenhaus. Antwort 100 %.

Suche Kick Pascal, zahle max. 50 DM, nehme billigstes Angebot an. Adresse: Mark Hoffmann, Dorfstr. 4, O-7421 Grostschau.

Suche Techno Sound Sampler m. Hardw. bis 40 DM und CDTV-Titel. Bitte schriftlich an Thomas Walter, Hessenstr. 3, 6300 Gießen. Suche auch Hard-disk 120 MB.

Suche Epic, Pools of Darkness, Larry 3 - 5, Holiday Maker, nur Orig.-Software. Florian Frommer, Eugen-Richter-Str. 29, 5800 Hagen.

Suche das Spiel Solomon's Key. Tel.: 0551/7905154.

Suche dringend Eishockey Manager, Bundesliga Manager Prof. V 2.0 und andere neueste Software, alles 100 % o.k., mit deutscher Anleitung und Verpackung (für Amiga). Zahle bis zu 40 - 50 DM. Brauche außerdem Tips, wie ich meinen Drucker zum Laufen bringe. Bitte melden bei Tel.: 06181/84987.

Suche für Amiga Eye of the Beholder 2, Zool, Trolls, Fire & Ice, Oh No! More Lemmings, Lemmings Tribes. Tel.: 06026/3524.

Kaufe Amiga-Originale! King's Quest 4, Codename Iceman, Space Quest 2. Tel.: 0228/6153773 (von 9 - 16 Uhr).

Suche Lemmings 2 The Tribes, zahle 40 DM. Wenn originalver-



Bachler Computersoftware

AMIGA ★ AMIGA ★ AMIGA ★ AMIGA

A-Train /dt	84.95
A-Train Construction Set /dt	42.95
Amberstar /dt	73.95
Arabian Nights	49.95
B.C. Kid /dt	49.95
B17 Flying Fortress /dt	68.95
Battle Isle + Data Disk/dt	69.95
Battle Isle Data Disk. 2 /dt	48.95
Blaster /dt	49.95
Body Blows /dt	47.95
Bundesliga Manager Professional /dt	69.95
Burntime /dt	72.95
Campaign /dt	62.95
Campaign Mission Disk. /dt	42.95
Chaos Engine /dt	49.95
Chuck Rock 2 /dt	47.95
Civilization /dt	76.95
Das Schwarze Auge /dt	74.95
Der Patrizier /dt	72.95
Desert Strike /dt	54.95
Dune 2 /dt	52.95
Dungeon Master & Chaos strikes back /dt	62.95
Eishockey-Manager/dt	74.95
Fire & Ice /dt	49.95
Flashback /dt	62.95
Formula 1 Grand Prix /dt	77.95
Global Gladiators /dt.	49.95
Goal 1 /dt	52.95
Gunship 2000 /dt	69.95
Hannibal /dt	67.95
Historyline 1914-1918 /dt	81.95
Indiana Jones 4 /dt	87.95
Ishar 2 /dt	58.95
Legend of Kyrandia /dt	63.95
Lemmings 2 /dt	63.95
Lionheart/dt	54.95
Lost Vikings /dt	69.95
Lothar Matthäus /dt	64.95
Lotus 1-3 Compilation /dt	58.95
Overdrive /dt	49.95
Pinball Dreams /dt	49.95
Pinball Fantasies /dt	56.95
Railroad Tycoon /dt	76.95
Secret of Monkey Island 2 /dt	86.95
Sensible Soccer '93 /dt	49.95
Silent Service 2 /dt	76.95
Sim City Deluxe /dt	84.95
Space Legends /dt	74.95
Special Forces /dt	77.95
Street Fighter 2 /dt	57.95
Superfrog /dt	49.95
Syndicate /dt	62.00
Transarctica/dt	49.95
Traps 'n' Treasures /dt	64.95
WWF European Rampage Tour	52.95
Walker /dt	58.95
War in the Gulf /dt	69.95
Wing Commander /dt	39.95
Yo! Joel! /dt	56.95
Zool /dt	49.95
Sonderangebote:	
Alien Breed Edition	22.95
Castles /dt	29.95
F-15 Strike Eagle 2 /dt	30.95
F-19 Stealth Fighter /dt	30.95
F17 Challenge /dt	24.95
M1 Tank Platoon /dt	28.95
Midwinter 2 /dt	30.95
Pinball Magic /dt	22.95
Pirates 1 /dt	24.95
Project X /dt	23.95
Tennis Cup 2	18.95
Turrican 2 /dt	18.95

**Bestellungen könnt Ihr telefonisch durchgeben
oder per Post schicken.**

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

Ab 100,- DM Bestellwert wird portofrei geliefert.

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

**ANDREAS BACHLER
COMPUTERSOFTWARE**

**Blücherstraße 24 • Postfach 1113 • D-46361 Bocholt
Tel.: 02871/183088, 180637 • Fax: 02871/8631**

packt und mit dt. Anleitung, bis zu 50 DM. Ruft an und fragt nach Roman. Tel.: 07144/16604.

Suche Chase H: Q. 1 + 2, bezahle 40 - 55 DM. Ruft mich an unter Tel.: 030/3738455.

Moonstone, Tips, Tricks, Cheats etc., gebe dafür 5 Originale. Tel.: 0202/760938, öfter versuchen.

Suche dringend Der große Amiga Einsteigerkurs von Goodsoft und andere Software. Schreibt schnell an Maik Boedeker, Hoefnerstr. 2, 5620 Velbert 1.

Suche Orig.-Software Cadaver - The Payoff. Tel.: 09147/291.

Suche Monkey Island 1 + 2, nur Originale. Stephan Damm, Raguhner Schleife 19, O-4440 Wolfen.

Suche Compilation: Tristar Puzzles bzw. Flipit, Giganoid, Meganoid. Angebote an J. Matthias Meier, Kochelseeweg 25, 7000 Stuttgart 50.

Suche 2. Disk von Double Dragon 3, da meine zerstört wurde. Tel.: 02043/62803.

Suche Soft-/Hardware für CDTV. Angebote an: E. Frosch, Wittener Str. 360, 4600 Dortmund 1, Tel.: 0231/1770531.

Suche nur orig. und kom. Pirates! für 15 DM und für je 20 DM Deuteros und Conquestador. Schreibt an André Münzel, Liberecer Str. 24, O-8800 Zittau-Ost.

Suche Originale: The Lost Dutchman Mine sowie Summer Games von Epyx (mit Schwimmen). Angebote an Bernhard Koch, Hindenburgdamm 54, 1000 Berlin 45.

Suche Brian Clough's Fußball Manager, ist eine Mischung aus Computer- und Brettspiel. Brauche nur die Diskette, zahle 40 DM. Schreibt an Uwe Neumeister, Donaust. 130, 1000 Berlin 44.

Suche für Amiga 500 Space Quest 1 + 2. Tel.: 0209/390865 (Kai).

Suche 2 alte Spiele für Amiga 500: Soccer Manager Plus + Ferrari Formula One. Klaus Weide, Mendelssohnstr. 69, 5400 Koblenz 1.

Suche Spiel aus dem Jahr 1988!

Name: Empire - Wargame of the Century. Zahle gut. Nur Original. Tel.: 06352/4471 (Rolf).

Suche Civilization mit deutscher Anleitung, 100 % o.k. Schreibt mir Eure Angebote: Bastian Genz, Müllenholz 23, 5063 Overath. Original!

Suche dringend Paradroid 90, Original mit Anleitung, und AJ 11/90. Bitte ruft schnell an: 02238/57610 (Thomas) oder schreibt an Thomas Firmenich, Görreshofstr. 15, 5024 Pulheim 4.

Kaufe möglichst billig folgende Originale: TVS Basketball, Silly Putty, Gazza 2 (Fußball), Omni-Play (Basketball) und andere gute Sportspiele. Thomas Jakschitz, Wacholderstr. 16, 7305 Altbach, Tel.: 07153/28712.

Ich suche Bundesliga Manager Prof. Edition Disk. Super Angebote. Tel.: 02543/1564.

Suche dringend Space Quest 3, zahle für deutsche Version 50 DM, engl. Version 30 DM (griechische Version 10 DM). Tel.: 06253/6473 (Thomas).

Suche Original, kompl. + 100 % o.k., Der Patrizier, deutsch. Zahle 40 DM in bar. Schreibt an André Münzel, Liberecer 24, O-8800 Zittau.

Suche für A500 Wing Commander und Gunship 2000. Schreibt an Lars Endler, Martin-May-Str. 17, O-8360 Sebnitz, oder Tel.: Sebnitz 7295 (ab 17 Uhr).

Achtung! Suche Home Alone 2 und gute Rollenspiele, möglichst billig. Bin 10 Jahre alt. Tel.: 0741/13674.

**Tausche
Software**

Austria - tausche Amiga-Programme aller Art, suche vor allem Manace & Bloodmoney, verkaufe A500 (2,6 MB). E. Haslinger, Schwimmschulstr. 4, A-4400 Steyr (OÖ).

Suche Tauschpartner für Grafik- und Sounddemos. Verkaufe Chuck Rock 20 DM, Wonderland 20 DM, Lemmings 2 50 DM, Monty Python 10 DM, Spielesammlung 2 10 DM. Tel.: 07161/14316.

Tausche od. verkaufe Orig. Suche Invest, Black Gold, Winzer, Perfect General. Schreibt an: M. Habel, Gustav-Metz-Str. 24, 14772 Brandenburg.

Verk. od. tausche Amiga-Originale: Indy 4 40 DM, Steigenberger Hotelm. 25 DM, Nightshift 20 DM, Larry 2, 3 je 15 DM (engl.), Die Unbestechlichen 20 DM, Centerbase 20 DM und Rock 'n' Roll 10 DM. Tausche gegen Civilization, Aufschwung Ost, Delivery Agent oder sonst. Simulationen und Adventure-Spiele. Marko Hein, Goethestr. 4, 39397 Schwanebeck.

Tausche Goblins gegen Epic, B.A.T. 2, Humans, Dune oder Das Schwarze Auge. Tel.: 06047/6425.

Hallo Demofreaks! Tausche Spitzendemos für Amiga. Schickt mir Eure Demos, und Ihr bekommt die Disks 100%ig mit anderen Superdemos zurück. Schreibt an: Stefan Baldin, Wittensteinstr. 221, 5600 Wuppertal 2.

Achtung! Wer tauscht A500 + 1 MB + Pflicht of the Intruder (def. Delete-Taste) gegen A600? Tel.: 06325/6279 (Berndt).

Amiga + Super NES: Suche Tauschpartner. Habe das Neueste und suche es auch. Evtl. auch Anfänger. Call fast: 0424/41239 (Jörg).

Hi! Suche das Spiel Millennium für Amiga 500. Biete Wayne Gretzky Hockey 2 u.v.a. Telefon: 0211/774499. Alles klar? Michael.

Tausche Monkey 1, Beholder 1 + 2 Orig. + 100 % o.k.) gegen Beast 3, DSA, Fate, BMP, X-Copy 5.2, Jim Power, B.A.T. 1 + 2, Talespin, The Humans usw. Tel.: 06151/45871 (Gino).

Biete Zak McKracken und Heart of China, suche Night Shift, 1869 oder andere Spiele (Originale). Tel.: 0711/2268794.

Tausche Populous 2 gegen Lotus 3 + Monkey Island 2 gegen Bundesliga Manager Prof. + Ed.-Disk. Tel.: 06224/2494 von 17 - 20 Uhr (Ingo). Bitte wenn möglich im Rhein-Neckar-Kreis.

Suche zuverlässige Tauschpartner für Amiga-Software. Schickt Eure Listen oder Disketten an

Markus Hitz, Ringstr. 41, 8530 Neustadt/Aisch. 110 % Antwort!

Tausche Monkey Island 1 gegen Thunderhawk oder Flight of the Intruder oder verkaufe für 45 DM. Gunnar Rühlmann, In der Twete 3, 4930 Detmold.

Biete Leatherneck, Running Man, Horror Zombies, Double Dragon, Dragon Spirit, Wolfpack, Gladiator. Suche Epic, B.A.T. 2 dt., Heimdall, Speedball 2, Elvira 1 od. 2, Dragon's Lair. Jörg Helbig, Clara-Zetkin-Str. 10, O-1720 Ludwigsfelde.

Tausche Monkey Island und Eye of the Beholder gegen Beholder 2. Jörg Hauke, Rembrandtstr. 37, O-7805 Großräschen.

Tausche Dungeon Master, Chaos Strikes Back, Deuteros, Bloodwych, Jeanne d'Arc, Documentum, alles original, suche andere Originale. Ruft an unter 0341/2216970, Andreas.

Tausche 100 % orig. Mad TV gegen Double Dragon 3 oder 1 + 2 (orig.). Stephan Rudolph, Rosenbergsiedlung 8, O-2385 Zingst.

Tausche orig. Monkey 1, Apidya, Battle Isle, Birds of Prey gegen orig. Beholder 2, DSA, Elvira 2, Civilization, Historyline, Ultima 6, Exodus, Sim Ant. Tel.: 03877/70736.

Tausche European Championship, Italy 90 gegen King's Quest 5 oder Mad TV. Björn Schmeil, Am Weidengraben 17 a, 4100 Duisburg 29.

Tausche Epic, F-16 Combat Pilot, Space Age 2 und Thunderstrike gegen Red Baron, Silent Service 2, und Rise of the Dragon. Alle gebotenen Spiele sind für den A500 und Originale zuschicken. Nicky Buschmann, In der Au 89, 7160 Gaildorf, Tel.: 07971/5604.

Tausche Black Gold und Invest gegen Eye of the Beholder 2. Außerdem noch Hound of Shadow gegen Operation Stealth (nur Originale!). Tel.: 0335/45785.

Tausche Indy 4 gegen Hook. Für Amiga, versteht sich. Oder verkaufe Indy 4 für 70 DM.

Verkaufe 1 MB RAM für 50 DM. Tel.: 06152/59497.

Tausche Originale: King's Quest 5, Terminator 2 und Cadaver gegen andere Originale. Tel.: 03695/824888 Thomas.

Tausche Original Terminator 2 (leider ohne Verpackung) gegen Lotus 3 oder gegen Face Off Icehockey. Tel.: O-Borna/851712.

2 Originale gegen 1: Tausche Battle Isle zusammen mit F1 Grand Prix gegen Indy 4 Adv., oder Wing Commander. Tel.: 030/3635626. Verkaufe auch Tip Off 20 DM.

Verkauf oder Tausch: Biete Shadowlands, 1869, Spirit of Adventure, Goblins, Monkey 1, Soul Crystal (je 50 DM). Suche Indy 4, Elvira 2, Eye of the Beholder 2. Frank-A. Mahler, V.-Jara-Str. 16, O-3034 Magdeburg.

Tausche Pacific Islands gegen Goblins 2, Lotus 3, Chaos Engine, Pinball Fantasies, Zool oder Silly Putty. Schreibt an: Heiko Pape, Bergstr. 12, 2730 Meinstedt.

Tausche das Original The Humans gegen das guterhaltene Original Maniac Mansion. Bitte anrufen Tel.: 0711/8263715 (Michael), nur wochentags.

Biete Turtles 2 gegen Monkey Island 1. Nur PC, 3,5", 100 % o.k. + deutsche Version. Tel.: 06108/78697. Es eilt!

Tausche Midwinter gegen Wolfpack. Harald Griessler, Faimanngasse 16, A-2232 Deutsch-Wagram, Österreich.

Suche Tauschpartner für Amiga-Games. Habe auch gute Software. Schreibt mit Liste an Andreas Zanders, Nordring 10, 4180 Goch 1.

Suche Gesamtauflösung von Monkey Island 1 + 2. Biete dafür Turrigan 1 + 2 (Originale + Cheats). Schreibt möglichst schnell an Kolja Muchow, Gartenstr. 16, 4924 Bartrup.

Tausche Monkey Island 1 gegen die 11 Disketten von Indiana Jones 4 für den Amiga 500. Tel.: 02264/7517.

Tausche Birds of Prey und Stundenglas gegen Mad TV und

MultiMedia

Play a Game

Soft

COMPUTERSPIELE



01259 DRESDEN, Pirnaer Landstr. 239
Tel. 0351-2230201

17034 NEUBRANDENBURG, - EASY LINE,
Reitbahnweg 20
Tel. 0395-4226813

12827 BERLIN, Mark Twain Straße 7
Tel. 030-9986164

10435 BERLIN, Dimitroffstraße 67

20257 HAMBURG, Heußweg 67
Tel. 040-4908891

22041 HAMBURG, Wendemuthstraße 57
Tel. 040-6528426

23730 NEUSTADT, Waschgrabenstr. 11
Tel. 04561-16189

24839 FLENSBURG, Dorotheenstraße 37
Tel. 0461-54075

44866 BOCHUM, Sommerdellenstr. 54
Tel. 02327-10063

48151 MÜNSTER, Weseler Straße 48
Tel. 0251-524001

49080 OSNABRÜCK, Martinstraße 82
Tel. 0541-434792

50737 KÖLN, Neußerstraße 628
Tel. 0221-7405202

52064 AACHEN, Guiltstraße 2
Ecke Löhengraben
Tel. 0241-33199

52349 DÜREN, Kölnstraße 51
Tel. 02421-189368

54636 HAMM, Ritterstraße 30
Tel. 02381-29314

66117 SAARBRÜCKEN, Stangelstraße 8
Tel. 0681-5898018

92421 SCHWANDORF, Klosterstraße 8
Tel. 09431-1720

98599 BROTTRODE, Inseisbergstraße 25

99064 ERFURT, Meienbergstraße 20
Tel. 0361-669742

Spielen - Testen - Kaufen

MM-Spielebibliothek

Haben Sie Interesse einen
MultiMedia Soft Laden zu
eröffnen? Fordern Sie unsere
Information an.

INFO:

52349 DÜREN, Kölnstraße 51
Tel. 02421-189368 (11-19h)



SCHNÄPPCHEN

Day of Tentacle, DV, PC	79,95 DM
Burntime, DV, PC	79,95 DM
Burntime, DV, Amiga	69,95 DM
Lothar Matthäus, DV, Amiga	59,95 DM

Midwinter 2. Nur Originale. Ruft an: 07135/8524, nur dienstags zw. 18 + 20 Uhr.

Tausche Amiga-Originale: Hacker 2 + Defender of the Crown + Barbarian + Powermonger + Warlock's Quest gegen Monkey Island 2 od. Elvira 2. Bei Interesse bei Thomas Fink, Albert-Schweitzer-Str. 32, O-7700 Hoyerswerda melden.

Löse PD-Sammlung auf, ca. 6000 5,25"-Disks, tausche gegen Originalgames, auch ältere, bis zu 100 PDs je Game! Angebote an Lichter, Braunfelder Str. 13, 6330 Wetzlar.

Suche Tauschpartner für A500. Bin immer mega-aktuell. Schreibt an: Michael Kreitz, Malmedyerstr. 49, 4750 Buetgenbach, Belgien.

Tausche Originalsoftware! Return of Medusa gegen Curse of Enchantia. Call 030/7824560.

Game-Boy-Spiel R-Type gegen Star Wars o. Nemesis o. Probotector. Tel.: 0231/671574 ab 19 Uhr.

Verschiedenes

Lösungen: Monkey Island 1 + 2, Indy 3 + 4, Zak, Maniac Mansion, Loom, Police Quest 1 + 2, King's Quest 5, Larry 1, 3, 5. Je 5 DM inkl. Porto bei Vorkasse. Frank Otto, Grelckstr. 27, 22529 Hamburg.

Trainerversion gefällig? Willst Du unendlich Leben bei Deinem Actionspiel oder eine unschlagbare Party bei Deinem Rollenspiel oder hohes Startkapital bei Deinem Wirtschaftsspiel usw.? Ich mache Dir für jedes Spiel eine Trainerversion. Für Infos schicke frankierten Rückumschlag an: H. Renner, Himbornstr. 12, 35043 Marburg.

Verkaufe PC Engine mit Scartkabel + 7 Spielen (5 neue) für VB 450 DM. Tel.: 0521/84081.

Biete DSA (1 MB), AJ-Gewinn, originalverpackt, suche Moonshine Racer, nat. als Original! Georg Bähr, Rühlering 18, 15738 Zeuthen.

Bis zu 100 DM Nebenverdienst täglich! Für jedermann sofort durchführbare und leichte Tätigkeit von zu Hause aus. Gratisin-

fo: Stefan Obrist, Weingartenweg 3, 39100 Bozen, Italien.

Verkaufe Joker-Sammlung ab Heft 2/90 inkl. 3 Joker-Ordner und 3 Sonderhefte für 275 DM. Steffen Kretschmer, Robert-Schumann-Str. 25, 06712 Zeitz.

Lösungen: Monkey Island 1 + 2, Elvira 1 + 2, Indy 3 + 4, Eco Quest, Die Kathedrale; je Lösung 5 DM. Thomas Gatsche, Sudetenstr. 50, 50354 Hürth (fr. Rückumschlag).

Amiga Joker: Verkaufe komplette Joker-Sammlung. Alle vergriffenen Hefte, von 11/89 über Sonderheft 1 Simulationen, bis zwei alte Sammelordner. Verkaufe nach dem Versteigerungsprinzip unter Tel.: 02204/73368. Versteigerungsangebote nur zwischen 18 und 20 Uhr.

Achtung! Tolle Geschäftsidee zum Top-Geldverdienen + selbst. Heimarbeit von zu Hause aus zu vergeben. Hoher Verdienst. Gratisinfo (1 DM Rückporto) bei M. K., Postfach 1324, 21614 Buxtehude.

Biete Soft Utopia, BM Prof. + Team Ed., Jumping Jackson, On the Road, Winzer, 5 - 45 DM, diverse A-Joker, Amiga AB91 TV Tuner 7300 50 DM, A500, A1084S + 2 LW. Tel.: 0395/4222632.

Verkaufe Originalgames ab 10 DM, Digi View + Splitter 200 DM. Liste gegen frankierten Rückumschlag. Günter Meister, Am Trieb 5, 97828 Markttheidenfeld, Tel.: 09391/6784.

Punkrock/Hardcore-Tapes/Zines/Vinyl/Underground-Lyrik, Liste für eine Maak. Freundschaft, Liebe, Bier und Punkrock! Schandmaul-EP demnächst. Jerk Götterwind, Thüringer Str. 43, 65428 Rüsselsheim.

100 DM Nebenverdienst täglich! Legale, für jeden durchführbare Tätigkeit. Info gegen frank. Rückumschlag. S. Schindler, Gößnitzer Str. 13, 04639 Ponitz.

Suche BMP, wo die Cheats aus AJ funktionieren, sowie die Editor-Disk dazu (zum Ändern der Teams). Außerdem Lösung zu Monkey 2 (normal, nicht einfach). Maik David, Vielenbruchweg 4, 27721 Ritterhude.

Biete Komplettlösung für viele Adventures und andere Games.

Fordert Liste von: S. Metzger, Dükertstieg 19, 23858 Reinfeld. 1 DM für Rückporto beilegen, 100% Antwort.

Wer möchte bis zu 100 DM/Tag leicht und legal von zu Hause aus verdienen? Infos gegen ausreichend frankierten Rückumschlag: Chr. Göldner, Liningstr. 70, 12359 Berlin.

Game Boy: Tausche F1 Race, Ghostbusters 2, Burai Fight, Del. Garg. Quest gegen S. Mario Land 1 + 2, Tiny Toons, Probotector, Turrican. Tel.: 04851/2535 (Martin).

PD-Soft, je Disk 5 DM. Liste gegen frankierten Rückumschlag. Mario Telzer, Dorfstr. 2, O-1711 Schönefeld.

Verkaufe Amiga Joker ab Jhg. 11/91 bis 5/93 + 3 Sonderhefte, nur alles zusammen, für schlappe 100 DM. Andreas Zimmermann, Bachstr. 45, 76703 Kraichtal 3.

Verkaufe NES, 9 Spiele, NP 550 DM, Preis 300 VB. Nur Verkauf an Selbstabholer! Tel.: 05109/7172 ab 19.30 Uhr. Verkaufe auch A500 mit Zubehör.

Verkaufe AJ 7/90, 9/90, 10/90, 12/90, 1/91, 3/91, 7/91, 9/91, 10/91, 1/92 - 5/92, 7/92, 9/92, 11/92, 12/92, 1/93 - 5/93. Powerplay: 5/91 - 9/91, 1/92, 4/93 wegen Systemwechsels. David Korbel, Werner-Hellweg-Str. 134, 4630 Bochum 1, Tel.: 0234/356512

Verkaufe Game Boy mit 5 Spielen für 300 DM. Außerdem komplette AJ-Sammlung an Meistbietenden, alle Hefte 100 % o.k., + Sonderhefte. Tel.: 02243/2383 (Bernd).

Verkaufe 10 Spiele (je 25 DM) für Amiga 500 und Action Replay MK 3. Robert Endress, Tel.: 0711/562149, König-Karl-Str. 16, 7000 Stuttgart 50.

Verkaufe Kopiergerät für SNES (900 DM) bzw. für Sega Mega Drive (850 DM), Game-Boy-Mega-Module mit 39 bzw. 52 Games. Tel.: 0441/302686 (Mathias).

Tausche o. verkaufe SNES-Spiele: Joe & Mac, Gouls 'n' Ghosts (je 70 DM). Suche z. B. Fatal Fury, Tiny Toons, NPHL Hockey, Jim Court Tennis, Star Fox, Parodius, Mario Cart,

Actraiser (dt.), Super Aleske, Final Fight, Soul Blader. Tel.: 06196/84257 Roman.

Stop. Frage. Wie bekomme ich einen Disk Doctor von meinen Disks? Suche dringend Cheat für Zool. Ruft an unter 0561/827182 ab 18.30 Uhr, fragt nach Andi.

Achtung Österreich! Verkaufe ASM-Sammlung 92 (alle Ausgaben) für nur 380 Schilling (inkl. Porto). Nur Österreich! Marco Alber, Paulapromenade 12, 9500 Villach.

Verk. Action Cartridge Super IV Prof. für 70 DM und Lotus 3, Unreal, Stunt Car Racer für zusammen 35 DM, alles mit Verp., per NN. Tel.: 06184/52992.

Habe verdammt billige Lösungen, Cheats, Tricks zu fast allen Spielen. Schickt Eure Bestellungen an mich, und ich schick Euch den stuff zu. Jochen Höllger, Nordgaustr. 9, 92260 Ammerthal.

Limitiertes Demotape! Von Jester/Sanity, Musiker bei Demos wie World of Commodore und Jesterday. 30 Min. professionelle Synth.-Musik mit Gesang! Preis 15 DM inkl. Versand. Bestellen bei: V. Tripp, Ziegelheide 15, 46397 Bocholt.

Suche Computerschrott (Amiga, Atari, C 64, PC usw.), Versandkosten werden übernommen. H. Schmechel, A.-Giertz-Str. 50, O-1273 Petershagen.

Verkaufe AJ 12/90, 1 - 5/91, 7/91, 9 + 10/91, 12/91, 1 - 4/92, 7/92, 9 + 10/92, 12/92, 1/93, 3/93. Sehr gut erhalten, aber ohne Poster. Nur alle zusammen, 180 DM. Tel.: 02302/84377.

Gilt immer! Ausschneiden! Digitalisiere Eure Fotos, Zeichnungen, etc. (Größe bis A4) und bringe sie auf Markendisks. 3 Bilder/5 DM, 8 B./10 DM. Schein od. Briefmarken + Bilder an: K. Köhler, PSF 208, O-8072 Dresden.

Biete A500, Originale, PD, CDs usw. Liste gegen RP bei: Frank Große, Neuer Weg 6, 04617 Kriebitzsch.

Verkaufe Amiga Joker 7/92 - 5/93 + 12/91 - 4/92 (Gratisbonus, da leicht beschädigt). Preis nach Vereinbarung. Jürgen Bachler, Burggasse 97, A-8750 Jupenburg, Austria.

Tausche Komplettlösung Indy 4 oder Flashback mit Skizze gegen die Komplettlösung von Indy 3. Schreibt an: Timm Lengies, Windhukstr. 15, 5600 Wuppertal 22.

Kontakte

Demos und PD-Soft kostenlos! Schickt einfach Eure neueste Soft mit frankiertem Rückumschlag, und Ihr bekommt aktuelle Programme auf Eurer Disk zurück. Randy Kiesler, Gottfried-Benn-Str. 25, 15232 Frankfurt.

Amiganer (13) sucht Amiganerin zwecks Brieffreundschaft (schick möglichst ein Foto mit). Hauke Fuhrmann, Ritzebeker Weg 66, 24147 Klausdorf/Schwentine.

New Generation Software sucht noch Top-Grafiker, Musiker, Programmierer auf Amiga (inkl. AGA) + PC. Tel.: 0541/17981 Stefan.

Hallo, ich bin 22 und suche eine Partnerin (18 - 23), die mit mir meine Hobbys und mein Leben teilen will. Keine Angst, ich sitze nicht nur vor dem Computer. Falls Ihr mehr von mir wissen wollt, schreibt mir doch einfach (falls möglich, bitte mit Foto). Bitte nur ernst gemeinte Zuschriften. Rudolf Fischer, Klause 3, 84137 Vilsbiburg.

Swapping-Partner für Amiga- und C64-Stuff gesucht. Habe neue Soft + Papers. Auch auf VB-S. Schreibt an Gero Feuss, In der Runken 8, 2800 Bremen 1.

Suche Coder, um Technodisks auf dem Amiga rauszubringen. Mache sehr gute Rave-Musik, auch mit Keyboard. Würde auch in eine Amiga-Demogruppe gehen. Falk Schwiening, Molbergstr. 35, 4100 Duisburg 28.

Suche Tauschpartner zwischen 11 + 13 Jahren. Habe immer neueste Software! Schicke Liste kostenlos. Schreib an Matthias

Barth, Hechtstr. 17, 8039 Puchheim.

Neu! Amiga Club für Einsteiger und Profis. Monatl. Club-Disk mit Tips, PD-Programmen und vieles mehr. Gratis-Infos beim Amiga Club, Hohenzollernstr. 94, 46395 Bocholt.

Hallo Programmierer! Wer hat Lust, mit mir (Anfänger) Wissen bzw. Bücher über Assembler zu tauschen? Bin an einem Programmierer-Club interessiert. Bitte meldet Euch bei: Tim Peters, Gartenstr. 6, 2944 Wittmund. Bis denn!

Suche Amiga-Tauschpartner für Übersee. 100 % Antwort. Bevorzuge Antwort in Englisch. S. Becker, #103-25A Valhalla Dr., Winnipeg-MB R2G OX7, Canada.

Suche Tauschpartner für A500-Spiele. Sollte im Alter zw. 10 + 12 Jahren sein. Wohnhaft im Bereich Bayern wäre angebracht. Ruf an, Tel.: 09194/1595.



kostet

AB SOFORT

Deine private Kleinanzeige in Amiga Joker. Einfach Coupon ausfüllen, **Fünf-Mark-Stück** oder **-Schein** beilegen (kein Scheck, keine Briefmarken) und ein-senden an:

Joker Verlag
Kleinanzeigen
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

WICHTIG!! Anzeigen, die auf Raubkopien oder indizierte Spiele schließen lassen, bzw. PLK-Nummern enthalten, werden nicht veröffentlicht!!

Soft- u. Hardware-Versand

Armin Kastleiner
Zollstockgürtel 9
50969 Köln
Tel. u. Fax 0221/3603884

A-Train	79,95
Apocalypse	59,95
Aquatic Games	DV 69,95
Atac	99,95
B 17 Flying Fortress	83,95
Bundesliga 3000	49,00
Burntime	DV 83,95
Desert Strike	64,95
Dune II	DV 78,95
Eishockeyman.	DV 78,95
Flashback	DV 68,95
Goal	DV 65,95
Grand Prix	89,95
Lemmings II	DV 69,95
Nicky Boom II	DV 69,95
Pinball Fantasies	58,95
Rome AD 92	DV 69,95
Superfrog	64,95
Syndicate	DV 70,95
Traps'n' Treasures	DV 69,95
Yo! Joe!	DV 64,95

so lange Vorrat reicht
 Weitere Programme a.A.

Vorkasse DM 4,50 p. Bestellung
 Nachnahme DM 8,- + 3,- Zahlsch.-Gebühr
 Ausland nur Vorkasse
 Versandkostenfrei ab DM 250,-

Groß Electronic

Hardware · Software · Zubehör

Großhandel für Computerspiele und Zubehör

PC

AMIGA

GAME BOY

MEGA CD

SNES

CD-ROM

MEGA DRIVE

Lieferung
 nur an
Händler!

Bitte Preisliste anfordern!

Groß Electronic
Computerspiele + Zubehör

Gartenweg 4

D-94133 Röhrnbach
Telefon 0 85 82 / 15 99
Telefon 0 85 82 / 86 39
Telefax 0 85 82 / 86 25

KLEINANZEIGEN AMIGA COUPON

Bitte veröffentlicht meine private Kleinanzeige in der nächsten erreichbaren Ausgabe, und zwar unter der Rubrik:

- Biete Hardware
- Biete Software
- Tausch
- Suche Hardware
- Suche Software
- Kontakte
- Verschiedenes

Name, Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Bitte jeden Buchstaben, Wortzwischenraum und jedes Satzzeichen leserlich in die einzelnen Kästchen eintragen!

Datum, Unterschrift

COMPUTER-



OR: eine der logischen Grundfunktionen (siehe auch AND bzw. NOT), unter Deutschfanatikern übrigens als ODER bekannt.

Ordnung: Eltern glauben, daß sie sein muß, Genies wissen, daß sie nur die Kreativität unterdrückt, und Benutzer von Datenbanken bestätigen Euch gern, daß man ohne sie nicht auskommt – sei sie nun alphabetisch, nach Datum sortiert oder sonstwie geartet.

Organigramm: der pfiffige Name für ein popeliges Diagramm oder Schaubild, wenn es um organisatorische Aspekte (etwa ein Datenflußplan) geht.

Organisation: hat eine Menge mit Ordnung zu tun, geht aber noch weit darüber hinaus – immerhin ist es die wissenschaftliche Methode zur Durchstrukturierung von Problemen und Sachverhalten. Oder auch das genaue Gegenteil von Improvisation.

Organisationskontrolle: ist im Bundes-Datenschutzgesetz vorgesehen und sorgt dafür, daß die inneren Abläufe einer Firma den Datenschutzbestimmungen genügen. Jedenfalls theoretisch...

Organisator: Tschä, einer muß ja schließlich die Dreckarbeit machen, oder?

Orgware: ist wieder mal so ein typisches Kunstwort (igitt!). Als reinrassiger Sammelbegriff beinhaltet Orgware alles, was in einem Unternehmen personell oder organisatorisch mit Computern zu tun hat. Dazu gehören also Programmierer ebenso wie Wartungs-Techniker, Sekretärinnen oder sogar Diskettenboxen.

Originalbeleg: Quittungen, Kassenbons, Überweisungsformulare – kurz alles, was einen bestimmten Vorgang schriftlich und erstmalig festhält. Tritt der Originalbeleg in Massen auf, wird er zum Problem, weil er normalerweise per Hand in den Rechner eingegeben werden muß. Gerade im Zahlungsverkehr ist man deshalb dazu übergegangen, kritische Daten wie Kontonummer, Schecknummer usw. in maschinenlesbarer Form auf die Formulare zu drucken.

OROM: Abkürzung für „Optical Read Only Memory“, ein etwas aus der Mode gekommenes Speichersystem wie zum Beispiel die Bildplatte.

Orthographieprogramm: schwieriges Wort für die Rechtschreibkontrolle bei Textverarbeitungen. Man braucht schon fast ein Orthographieprogramm, um zu wissen, ob man's richtig geschrieben hat...

Ortsbetrieb: Im Englischen heißt es „Local Mode“, meint jedoch auch nix anderes als ein Mini-Netzwerk über kurze Entfernungen, bei dem mit einfachen Leitungen ohne zwischengeschaltete Verstärker gearbeitet wird. Funktioniert (schon aus Gründen der Posthoheit) in der Regel nur als firmeninterne Verdrahtung.

OS/2: mal wieder 'ne Abkürzung – und zwar für „Operating System 2“. Ein Betriebssystem also, das sich wegen seiner Geschwindigkeit an PCs (neben MS-DOS und DR-DOS) einer gewissen Beliebtheit erfreut.

Osborne I: ein früher Portable-Dampfrechner, der nach seinem Erfinder Adam Osborne benannt ist und anno 81 auf

den Markt kam. Verfügte wie der gute, alte Brotkasten über 64 KB Speicher und konnte mit Textverarbeitung und Tabellenkalkulation aufwarten. Ehrlich, damals war das Teil der helle Wahnsinn!

OSI: Na, das hatten wir doch im letzten Heft! Jetzt aber fix unter „Open System Interconnection“ nachschlagen...

Oszillator: Schon mal eines dieser rätselhaften, irre technisch aussehenden Meßgeräte erblickt, auf denen irgendwelche (grünen) Kurven wie wild hin- und herschwingen? Darum geht es nämlich letztlich, ist „Oszillation“ doch bloß das physikalische Fremdwort für die simple, alltägliche Schwingung. Quarz-Oszillatoren werden z.B. in Computern benutzt, um eine feste, konstante Schwingung zu liefern – das sind dann die berühmten Megahertzen. Ein Beispiel für variable Schwinger wäre etwa der Tonfrequenzgenerator im Synthesizer, der für die vielen bunten Töne zuständig ist.

OTS: Von der Schwingung zur Umkreisung. Der „Orbital Test Satellite“ ist nämlich (wie der Name schon andeutet) ein früher Test-Sputnik der ESA, welcher anno 78 in die Kreisbahn geschossen wurde. Aber wen interessiert das eigentlich?

Oughtred, William: Ihr werdet ihn hassen, wenn wir Euch verraten, daß Ihr just jenem Burschen die Erfindung des ach so praktischen Rechenschiebers zu verdanken habt. Allerdings interessiert den guten Willi aller Haß der Welt nicht mehr, er düngt seit über 300 Jahren die Geranien!

Outline: Wenn die Buchstaben nicht wie auf dieser Seite schön

samschwarz ausgefüllt sind, sondern etwa das „I“ nur aus zwei parallelen senkrechten Strichen besteht, die oben und unten verbunden sind (also quasi nur aus der Außenlinie = Outline, während der Innenraum des Buchstabens leer bleibt), dann habt Ihr eine Outline-Schrift.

Output: Was immer man in einen Rechner an Daten hineinschaufelt, ist der Input – und was immer dabei herauskommt (am Screen oder in gespeicherter Form auf Disk bzw. Festplatte), ist halt der Output. Leicht zu merken, gell?

Outsourcing: Output ist ja schon ein ziemlich neudeutsches Modewort, aber Outsourcing ist sozusagen der letzte Schrei der Herbstkollektion! Dabei ist hier nur gemeint, daß man die Quelle (Source = Quelle) von bestimmten Dienstleistungen oder Hilfsmitteln vom jeweiligen Betrieb nach außen verlagert. Beispiele wären Wartungsdienste oder Ausbildungskurse fürs Personal, die einfach weniger Kosten verursachen, wenn man sie nicht firmenintern organisiert, sondern an spezielle Service-Companies vergibt.

Overflow: Kommt dann vor, wenn eine Software den verfügbaren Arbeitsspeicher sprengt – ist in aller Regel auf Murks beim Programmieren zurückzuführen und zieht Systemabstürze nach sich.

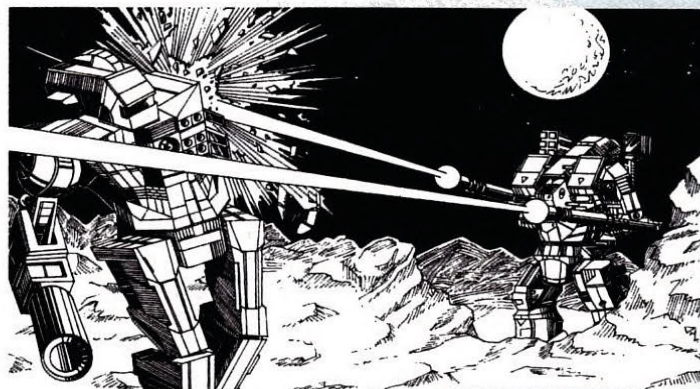
Overlay: Kaum ein Game paßt heutzutage noch an einem Stück in den Arbeitsspeicher. Also wird zumeist nur das eigentliche Hauptprogramm vollständig geladen, während andere, selten benötigte Teile nach Bedarf in einen frei verfügbaren RAM-Rest gequetscht werden und sich dort natürlich immer wieder überlagern (Overlay = Überlagerung).

STROMMAUSFALL

Ein Qualitäts-Spiel erkennt man ja nicht zuletzt daran, daß es immer neue Auflagen erlebt – nicht umsonst zählen „Das Schwarze Auge“ und „Battletech“ auch diesbezüglich zu den absoluten Spitzenreitern! Zeit für eine kleine Novitätenschau...

BATTLETECH KOMPENDIUM

Diese Sammlung zu Battletech, Citytech und Astrotech gilt in ihrer amerikanischen Heimat bereits als heimliches Standardwerk. Kein Wunder, schmilzt das Büchlein mit dem flexiblen Papp-Einband doch all die weit verstreuten Regeln zu einem handlichen Mix zusammen, der auf schlichten 120 Seiten Platz findet. Erreicht wird dieser positive Schrumpf-Effekt durch die Beschränkung aufs Wesentliche: Null Hintergrund, null Blabla,



statt dessen von der ersten bis zur letzten Seite Vorschriften. Erfreulicherweise bleibt der Text jedoch immer verständlich und doch präzise, dazu gibt's viele Beispiele plus Tabellenmaterial und technische Datenblätter (das hiesige Gegenstück zu den aus Rollenspielen bekannten Charakterbögen) zu Battlemechs und Raumschiffen. Last not least gewinnt das Kompendium durch die Hereinnahme von Duell-Regeln für Zweier-Gefechte sowie dadurch, daß ein kluger Redakteur (auch so was gibt's, bloß halt nicht bei uns...) alle Veränderungen gekennzeichnet hat; – Mech-

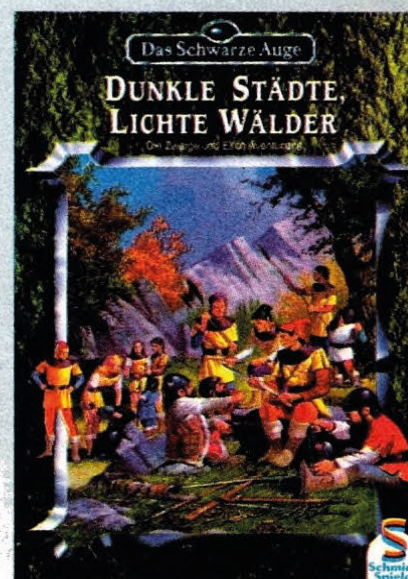
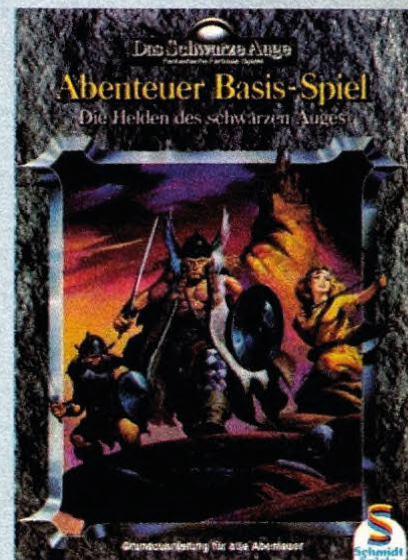


schnelle Raumjäger die Hauptrolle.

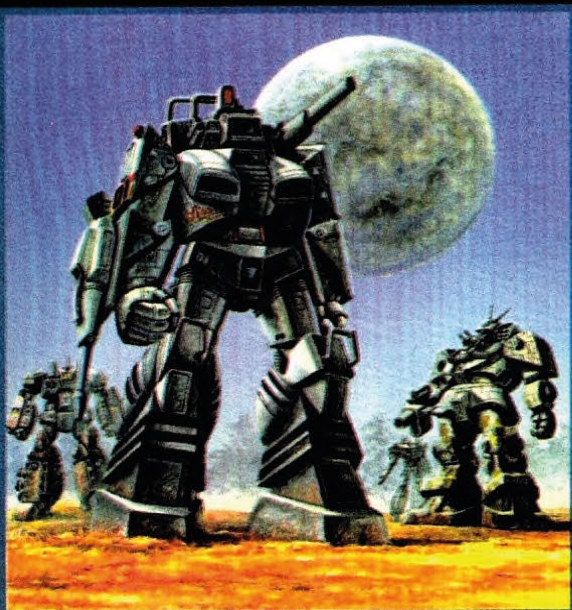
Da verständlicherweise keinerlei Szenariokarten oder Spielfiguren mitgeliefert werden, wendet sich das Kompendium vor allem an Leute, die zumindest schon über die Battletech-Basisbox verfügen – ihnen wird es aber treue Dienste leisten!

DAS SCHWARZE AUGE

Doch nun zurück ins aventurische Rolli-Mittelalter, denn auch dort hielt inzwischen die Neuzeit Einzug. Gemeint sind die gründlich überarbeiteten



BATTLETECH KOMPENDIUM



FANTASY PRODUCTIONS



Spiel-Gesetze, wie sie ja beim Computergame „Die Schicksalsklinge“ bereits weitgehend Anwendung fanden. Das frisch durchgestylte Abenteuer-Basis-Spiel bietet dabei neuerdings drei Manuskripte: Neben den gewohnten zwei Regelbüchern für Anfänger und Fortgeschrittene hält ein drittes Heft jetzt Instant-Abenteuer bereit, bei denen sowohl Solisten als auch Parties auf ihre Kosten kommen. Für Greenhorns lohnt sich die Anschaffung zwar kaum, beim Altheasen-Manual hat sich dafür freilich um so mehr getan. So wurde hier nunmehr auch ein Magiesystem eingeführt (die Grundregeln des Zaubersets „Die Magie des Schwarzen Auges“), außerdem hat man die guten und schlechten Charaktereigenschaften auf jeweils sieben aufgestockt. Darüber hinaus ist das Kurzlexikon der gängigen Monster neu, und um



all dem Platz zu machen, wurden die Abschnitte über Kampf und Prügelei erheblich gestrafft. Wer sich dennoch partout in der De-Luxe-Ausführung mit den Unholden balgen will, ist beim Erweiterungsset **Mit Mantel, Schwert und Zauberstab** bestens aufgehoben, während Liebhaber von Elfen

und Zwergen sich die Quellenbox **Dunkle Städte, lichte Wälder** zulegen sollten. Hier erfährt man von der Namensgebung über Herkunft bis hin zu Juristerei und Religion wahrhaftig alles über die zwei ungleichen Fantasy-Nationen! Beide Titel sind natürlich zu den novellierten Regeln kompatibel; dasselbe in Stahl gilt auch für ein brandneues Hintergrundmaterial: Wer die 80 Seiten von **Kaiser Retos Waffenkammer** studiert hat, wird wohl nie wieder Probleme damit haben, seinen Helden einen passenden Dolch zu verordnen oder eine standesgemäße Rüstung auf den muskelschwellenden Leib zu schneiden. Selbst vergiftete Klingen oder Holzharnische fehlen im bunten Sammelsurium nicht – was indessen noch fehlt, um diesen Stromausfall komplett zu machen, ist unsere traditionelle Verlosung.

BROT UND SPIELE

Brot gibt's beim Bäcker, für die Spiele sind wir zuständig. Mit ein bißchen Glück könnt Ihr daher kostenlos eins unserer Rezensionsexemplare abgreifen, also entweder das Roboter-Kompodium, das DSA-Basis-Game, die Zwergen- und Elfen-Schachtel oder Kaiser Reto. Voraussetzung ist al-

lerdings, daß Ihr auf einer Postkarte eine der folgenden Fragen beantwortet: Ist das Battletech-Szenario im 3. oder eher im 4. Jahrtausend n. Chr. angesiedelt? Wie heißt der gegenwärtige aventurische Kaiser? Wer jetzt noch an seinen Absender und unsere Anschrift denkt, hat bei der Verlosung alle Chancen. Apropos: Im letzten Heft standen die Chancen gut, wenn entweder „Atmosphäre“ oder der Friedens-Nobelpreis auf dem Kärtchen stand... (jn)

Joker Verlag
„Stromausfall“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Battletech Kompodium

Spielmaterial: 61%
Spielregeln: 89%
Spielreiz: 84%
Besonderes: Alles in einer Hand – ist das noch nicht besonders genug?
Schwierigkeit: Für Geübte
Preis: ca. 39,- DM
Bezug: Fantasy Productions
 Postfach 1416
 40699 Erkrath
 Tel.: 0211/9 24 22 42

Das Schwarze Auge

Spielmaterial: 62% – 83%
Spielregeln: 82% – 85%
Spielreiz: 81% – 86%
Besonderes: Kaiser Reto stammt aus dem Hause Fantasy Productions und ist auch von dort zu beziehen – siehe Battletech-Kasten.
Schwierigkeit: Variabel
Preise: je Box ca. 45,- DM; Kaiser Reto ca. 29,- DM
Bezug: Games In
 Karlstr. 43
 80333 München
 Tel.: 089/55 57 67



Viel fällt den Herstellern offensichtlich nicht mehr ein, die Spielhalle verkommt zusehends zur Kampfsportarena. Na, immerhin hat unsere Test-Lupe neben drei neuen Keilereien auch ein lupenreines Plattformgame entdeckt...

METAMORPHIC FORCE

Einer der zuverlässigsten Lieferanten von neuem Prügelstoff ist seit jeher Konami, doch diese Platine hätten sich die Arcade-Asiaten getrost sparen können – die Story vom größtenwahnsinnigen Bösewicht ist mindestens so abgedroschen wie das dazugehörige Gameplay: Zunächst haben der oder die (zwei) Spieler die Qual der Wahl zwischen vier Bildschirm-Rabauken, die sich in ihrem Schlagrepertoire jedoch kaum unterscheiden. Sodann kloppt man sich durch horizontal scrollende Fantasy-Landschaften und mischt Echsen, mutierte Igel und Endgegner mit Händen, Füßen und Schwertern auf. Gelegentlich liegen Goldstatuen zum Aufsammeln bereit, die den Helden in

ein schlagkräftigeres Monster verwandeln. Das kennt man seit Jahren von Segas Oldie „Altered Beast“, und auch der Rest des Games präsentiert überwiegend nur altbekannte Genre-Versatzstücke.

Dementsprechend gelangweilt marschiert man durch die öde Optik, ergötzt sich an kleineren Zoom-Einlagen und ärgert sich über die lieblos gestalteten Höhlen- und Tempel-Landschaften und ihre nicht minder lieblosen Bewohner. Einzig die dramatische Musik kann hier wirklich überzeugen, doch die gibt's beim Titelbild umsonst zu hören – wozu also Münzen opfern?



Daß Kämpfe bei Horizontal-scrolling auch (mehr) Spaß machen können, beweist Konamis zweiter Streich, nehmen die Programmierer hier doch das Genre tüchtig auf die Schippe. Was den ein bis zwei Spielern bei dieser Parodie so alles über den Weg läuft, ist denn auch teilweise wirklich ulkig: quiekende Ferkel, ungläubig dreinschauende Passanten, die schuldlos von fahrenden Zügen geschubst werden, bierbäuchige Rocker, die mit ihrem

Wanst kämpfen, wirr kichernde Punks mit funkenstiebenden Elektro-Zangen – was für eine Freak-Show! Die Gegenwehr erfolgt dann etwas konventioneller mit Händen und Füßen, dazu kommen Schlagstöcke und andere Gegner-Waffen, die man übernehmen und für be-

grenzte Zeit ebenso zur Selbstverteidigung nutzen kann wie die herumstehenden Kisten und Fässer.

Da der Schlagabtausch an so unterschiedlichen Schauplätzen wie Straßenschluchten, Bahnhöfen, Bars oder Tunnels stattfindet, ist für Abwechslung gesorgt. Die

Grafik setzt zwar keine neuen Maßstäbe, ordentlich gezeichnet ist sie aber allemal, und die Musikbegleitung (Rap, House, Metal etc.) läßt sich gut anhören. Der Unterhaltungswert dieses Automaten bleibt somit unbestritten, hier ist das Klimpergeld gut angelegt.

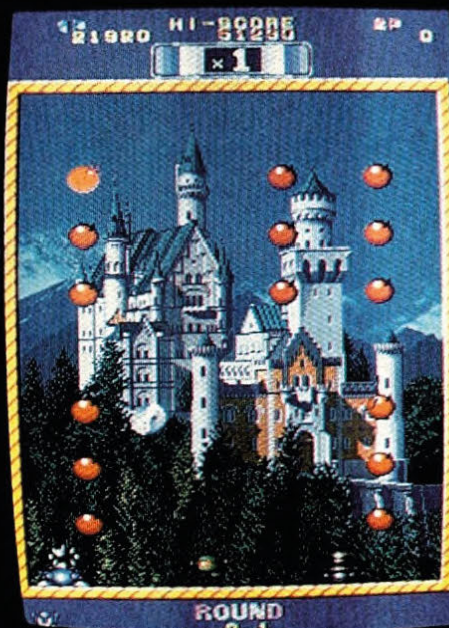


VIOLENT STORM

In der dritten Runde läßt's Sega krachen, und zwar ganz gehörig: Diese Box-Simulation kommt in einem über zwei Meter hohen Stahlgehäuse daher und schindet mit ihren beiden dicken 26-Zoll-Bildschirmen bereits aus der Ferne mächtig Eindruck! Statt Joysticks sind zwei Paar griffige Hebel montiert, in denen die Hände genau den Halt finden, den sie beim anschließenden Fight brauchen. Es stehen zwei Spielmodi zur Wahl (Mann gegen Mann oder Mann gegen Rechner), wobei immer mit einem „durchsichtigen“ Boxer aus der 3D-Perspektive gekämpft wird. Die Gegner sind freilich auch optisch „voll da“, das Ganze erinnert ein wenig an den Klassiker „Frank Bruno's Boxing“ — natürlich grafisch auf der Höhe der Zeit und mit allerlei Gags ge-

spielt. Wenn man einen Volltreffer einstecken muß, verschwimmen die Bildkonstrukturen z.B. je nach Konstitution bis zur Unkenntlichkeit. Doch auch spielerisch ist der Titelkampf eine Augenweide, denn die Kontrahenten beherrschen ihr Geschäft: Neben Standardschlägen wie Uppercuts und Straights hat jeder Fighter eine individuelle Technik in petto, hier finden selbst erprobte „Street Fighter II“-Prügelknaben eine echte Herausforderung, bei der neben Geschick und gutem Ti-

ming auch die richtige Taktik über Sieg oder Niederlage entscheidet. Tja, auf Sega ist halt Verlaß...



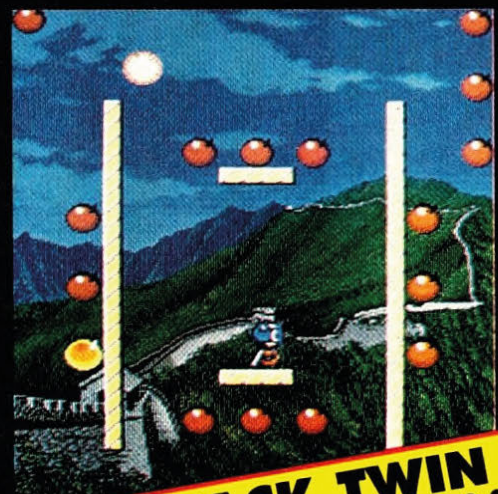
Erfolg nun wiederholt, darf allerdings bezweifelt werden, dazu hätte den Programmierern schon etwas mehr Neues einfallen müssen als nur ein Team-Modus für zwei menschliche Hüpfen. Zumal das Spielprinzip selbst ja schon anno dunnemals nicht unbedingt eine Offenbarung war: Man steuert ein Sprite

Sprungkraft gesegnet, und dank seines Capes kann er sogar eine Weile durch die Lüfte schweben, wo böserartige Roboter, Vögel und andere Feinde auf ihn lauern. Genau wie beim Original werden durch Einsacken von Extra-Icons Smartbombs, Levelwarps oder Schutzschilde aktiviert, und auch der Aufbau der Plattformen blieb weitgehend unverändert — abgesehen von ein paar Farbnuancen sehen sogar die Hintergrundbilder identisch aus! Die Optik wird also wohl niemanden zu unkontrollierten Begeisterungstürmen hinreißen können und die

düdelige Musik erst recht nicht; sie ist schlicht nervtötend. Reizvoll sind daher höchstens die netten Mädchenportraits, die alle paar Levels auftauchen, um den Nostalgiker bei der Stange zu halten. Wir ziehen allerdings ein packendes Gameplay jeder digitalen Brautschau vor — und Ihr? (rl)

Der Name des neuen NMK-Automaten sollte alten Arcade-Veteranen vertraut vorkommen, immerhin war das „Bombjack“-Original Mitte der 80er Jahre ein Renner in den Spielhallen. Daß sich der

über nicht scrollende Plattformen und sammelt Bomben auf, schafft man das in einer bestimmten Reihenfolge, gibt's einen Extraponus. Für seine schwierige Aufgabe ist Bombjack mit enormer



BOMB JACK TWIN

JOKER SHOP



Nr. 900005

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!

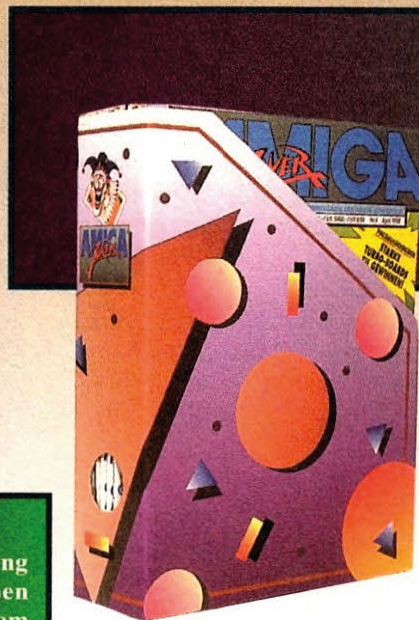
Für gut haftende DM 4,- pro Bogen (acht Sticker)



Nr. 500003

Exklusiv-CD – Nur bei uns und nur in streng limitierter Auflage gibt's jetzt den heißen Sound von „Whale's Voyage“ auf einer vom Komponisten und Programmierer HAND-SIGNIERTEN CD! Ein Sammlerstück, um das man Euch beneiden wird...

Für unglaublich preiswerte DM 15,- pro CD



Nr. 900004

Sammelordner – Unser exklusiver Sammelordner im neuen Joker-Design ist immer noch aus stabilem Karton, mit Griffloch und Platz für sämtliche 10 Ausgaben eines Jahres ausgestattet und rundum vierfarbig bedruckt – sieht einfach klasse aus!

Stilvolle Ordnung für ordentliche DM 15,-

Nr. 900001

Joker-Shirt – Jetzt in schwarz mit neuem Design! Also um Klassen schicker, aber in bewährter Qualität: 100% Baumwolle mit farbigem Transferdruck, zu haben in den Größen S, M und L.

Für kleidsame DM 24,-



Nr. 500001

Cheat-Disks – Endlich sind sie da, die 3,5"-Scheiben mit Hunderten von Tips, Tricks, Cheats und Freezer-Adressen zu Hunderten von Games! Die besten Kniffe aus vier Jahren Know How, längst vergriffene Ausgaben inklusive!!!

Die ultimativen Lösungshilfen, jeweils für trickreiche DM 15,- pro Disk



Nr. 900002

Joker-Jogger – Unser Mode-Hammer für zu Hause, Sport oder den Wiener Opernball: neidvolle Blicke aller Geschlechter garantiert! Weiß mit buntem Druck, aus 100% Baumwolle, in den Größen: M, L, XL.

Schon für modische DM 49,-



Nr. 900003

Zeitgeist – Kein Geist ist die topexklusive Joker-Watch, kurz „Jotch“ genannt. Mit diesem Zeiteisen seid Ihr Eurer Zeit voraus, denn die Uhr gibt es garantiert nur für Joker-Leser!!!

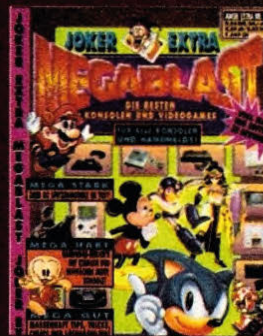
Erhältlich in den zeitlosen Farben schwarz oder weiß für zeitlos günstige DM 49,- pro Uhr



Nr. 100000

Joker-Sammlung – Jetzt aber flott die fehlenden Hefte nachbestellen, denn viele Ausgaben sind bereits vergriffen! Einzig und allein von den im Coupon aufgeführten Nummern gibt's noch ein paar Exemplare, aber wer weiß, wie lange noch?

Für's Übliche:
DM 7,- pro Heft



Nr. 200000/400000

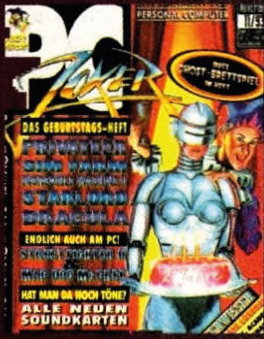
Spezialitäten – Unsere Sonderhefte sind wirklich etwas ganz Spezielles! „Strategie“ bietet jeweils über 80 Tests der besten Spiele samt Previews, News, Infos und Lösungshilfen. Dasselbe in Konsole gilt für „Megablast“, wo zudem alle drei Monate die neueste Hardware ausführlich vorgestellt wird! Speziell günstig für DM 8,50 pro Heft



Nr. 300000

Horizontenerweiterung – Mit dem „PC Joker“ wißt Ihr heute schon, welche Games Euch morgen am Amiga erwarten, lernt Soft- und Hardware für den PC kennen und bekommt überhaupt jede Menge bestes Computer-Entertainment im gewohnten Joker-Stil. Muß man haben!

Für die gewohnten DM 7,- pro Heft



Nr. 500002

Mousepad – Wer dem Joker schon immer mal übers Maul fahren wollte, wird mit unserer exklusiven Mausmatte glücklich: Eine vierfarbig bedruckte Zierde für jeden Computertisch, ein Vergnügen für jeden Digi-Nager!

Für gut abgerollte DM 15,-



Nr. 500004

Stick-Tuner – Mit diesem innovativen Gerät und seiner Schußanzeige verfügt Euer Knüppel plötzlich über variables Dauerfeuer in diversen Modi, eine Zeitlupenfunktion sowie einen Freund fürs Leben!

Für actionreiche DM 59,-

Ich bezahle per Nachnahme per Überweisung nach Erhalt der Rechnung

per Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei). WICHTIG: DM 5,- (Ausland DM 10,-) für Porto dazurechnen.

Ich bestelle: (bitte in die entsprechenden Kästchen die gewünschte Anzahl eintragen)

Artikelnr. Artikelbezeichnung Ausgabe, Größe, Farbe

Name	100000 Amiga Joker	<input type="checkbox"/> 11/91	<input type="checkbox"/> 12/91	<input type="checkbox"/> 4/92	<input type="checkbox"/> 5/92	<input type="checkbox"/> 7/92	<input type="checkbox"/> 9/92
		<input type="checkbox"/> 10/92	<input type="checkbox"/> 11/92	<input type="checkbox"/> 12/92	<input type="checkbox"/> 1/93	<input type="checkbox"/> 2/93	<input type="checkbox"/> 3/93
		<input type="checkbox"/> 4/93	<input type="checkbox"/> 5/93	<input type="checkbox"/> 7/93	<input type="checkbox"/> 9/93	<input type="checkbox"/> 10/93	
Straße/Hausnr.	200000 Sonderheft	<input type="checkbox"/> Simulationen		<input type="checkbox"/> Strategie			
	300000 PC Joker	<input type="checkbox"/> 6/92	<input type="checkbox"/> 1/93	<input type="checkbox"/> 2/93	<input type="checkbox"/> 3/93	<input type="checkbox"/> 4/93	
PLZ/Ort		<input type="checkbox"/> 6/93	<input type="checkbox"/> 8/93	<input type="checkbox"/> 9/93	<input type="checkbox"/> 10/93	<input type="checkbox"/> 11/93	
	400000 Megablast	<input type="checkbox"/> 1/92	<input type="checkbox"/> 4/93				
Datum/Unterschrift	90001 Joker Shirt	<input type="checkbox"/> S	<input type="checkbox"/> M	<input type="checkbox"/> L			
	90002 Joker Jogger	<input type="checkbox"/> M	<input type="checkbox"/> L	<input type="checkbox"/> XL			
	90003 Joker Watch	<input type="checkbox"/> weiß		<input type="checkbox"/> schwarz			
Einfach einsenden an:	500001 Cheat Disk	<input type="checkbox"/> Nummer 1		<input type="checkbox"/> Nummer 2			
	500002 Mousepads	<input type="checkbox"/> Stück					
	500003 Whale's Voyage Exklusiv CD	<input type="checkbox"/> Stück					
	500004 Stick Tuner	<input type="checkbox"/> Stück					
	900004 Joker Sammelordner	<input type="checkbox"/> Stück					
	900005 Disksticker	<input type="checkbox"/> Bögen à 8 Stück					

Einfach einsenden an:

JOKER VERLAG
JOKER SHOP
BRETONISCHER RING 2
85630 GRASBRUNN

WENN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEIDEN WOLLT – KEIN PROBLEM: POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT'S NATÜRLICH

Der Joker-Traum
vom Tannenbaum:

Ab 26. November
gibt's die

Weihnachtsausgabe



Weil wir immer etwas schneller sind, haben wir das Fest der Freude um knapp vier Wochen vorgezogen – um Euch noch schneller mit erfreulich aktuellen Tests und Previews, festlichen Specials, einem weihnachtlichen Preisausschreiben und den besten Lösungshilfen in Feststimmung zu versetzen! Sollte kein Problem sein, denn am Terminkalender stehen Tests zu Top-Fortsetzungen wie **ELITE 2** und **ZOOL 2**, Top-Umsetzungen wie der PC-Flugi **F-117A** oder die Konsolen-Raserei **F1 RACE** sowie Top-Neuerscheinungen vom Antikriegsspiel **CANNONFODDER** bis zum Mega-Adventure **INNOCENT UNTIL CAUGHT!** Noch nicht überzeugt? Wie wäre es dann noch mit zwei heißen Specials über **DIE NEUEN GAMES FÜRS CD³²** bzw. **ALLE NEUEN JOYSTICKS?** Oder einem **EXKLUSIV-INTERVIEW MIT WILD BILL STEALY?** Darüber hinaus dürft Ihr die **SPIELE DES JAHRES** wählen und Euch an unseren **PROGRAMM-TIPS FÜR COMPUTER-FREAKS** ergötzen! Kurzum, Weihnachten fällt dieses Jahr auf den 26. November und wird am Kiosk gefeiert. Wer noch eher und preiswerter feiern und zudem ein kleines Geschenk abgreifen will, der wende sich vertrauensvoll an unsere Abo-Seite...



INSERENTENVERZEICHNIS

A3 Computer	23	Megasoft	64
ABC Soft	83	Müller Computersoftware	76,77
AHS	30	Multimedia Soft	115
Arktis	28	Neuroth	46
Ascon	8	No Image	46
Bachler	114	Okay Soft	74
Bergler	101	Ossowski	11
Bits & Bytes	86	Pawlowski	127
Call & Play	91	Pfister	110
CPS Heidak	79	Psygnosis	37
CT-Verlag	25,27	Quicksoft	107
Dacota	97	Silver Datentechnik	21
Donau Soft	97	Schneider	29
Dynamics	74	Soft & Hardwareversand	117
Esser	59	Soft City	74
Fun & Action	128	Soft Dreams	36
Groß Electronic	117	Software 2000	61
ICP	13	Sunflower	2,3
IPV	49	Supervision	33
Joker Verlag	41,47,81,87,93,95	Teach me Amiga	17
Joysoft	44	Turtles Soft	26
Judgement Day	4	Versand 99	35
Mallander	53	Vesalia	108
Max Design	75	Wial Versand	119
Media Points	111	Poster:	Joker Verlag

BEZUGSQUELLEN

AHS
Laden & Versand:
Schirngasse 3-5
61169 Friedberg
Tel.: 06031/61950

Bachler Computersoftware
Blücherstraße 24
Postfach 1113
46397 Bocholt
Tel.: 02871/183088

Bomico
Am Südpark 12
65451 Kelsterbach
Tel.: 06107/76060

Frank Heidak
Bürgerstraße 8-10
50667 Köln
Tel.: 0221/256983

Galaxy
Plinganserstraße 26
81369 München
Tel.: 089/7605151

Joysoft
Gottesweg 157
50939 Köln
Tel.: 0221/4301047

Quicksoft
Postfach 3865
78027 Schwenningen
Tel.: 07720/31046

Rushware
Bruchweg 128-132
41564 Kaarst
Tel.: 02131/6070

Wial Versand
Liegnitzerstraße 13
82194 Gröbenzell
Tel.: 08142/8273

Ein Angebot für alle Leser des Amiga-Joker

AMIGA-PD DER EXTRAKLASSE

Duo-Disk

2 Disketten
2 Programme
1 Thema
1 Preis

12 DM
je Duo

NEU

Mühle und Dame
2 bekannte Brettspiele als
Computerumsetzung!
Nr. DD001

12,- DM

The Right Way I
und Lemmings
2 farbenprächtige Spiele
um kleine Tiere namens
Lemmings.
Nr. DD008

12,- DM

Skat und Poker
2 Computerumsetzungen
für Kartenspielfreunde.
Nr. DD002

12,- DM

Fußballmanager und
Karamalz-Cup
Fußball und Eishockey - Ein
Muß für jede Sportfan.
Nr. DD010

12,- DM

Glücksrad
und Lucky Loser
Bekanntes Spiel um Worte
und Glücksspielautomaten-
Simulation.
Nr. DD003

12,- DM

Flighting Warrior &
Master of the Town
2 grafisch ansprechende
Action-Games: Karatekampf
und Straßengang-Spiel.
Nr. DD011

12,- DM

Gronk und
Grand-Prix-Sim.
2 interessante Autorensim.
Nr. DD004

12,- DM

Bestell-Info

Die Disks können von jedem An-
wender bequem und einfach ge-
startet werden und sind somit
auch für Einsteiger geeignet.
Wie kommen Sie nun zu Ihren
Duo Disks? Ganz einfach: Teilen
Sie uns einfach die gewünschten,
Sie uns einfach die gewünschten,
Disk-Nummern telefonisch,
schriftlich oder per Fax mit (die
Mindestabnahme beträgt 2 Duo
Disk) und schon können Ihre
Disketten versandfertig gemacht
werden. Die Versandpauschale
beträgt bei Vorauszahlung
(Scheck, bar) DM 6,00 und bei
Nachnahme DM 10,00. Versand
ins Ausland nur gegen Voraus-
kasse zzgl. DM 15,00 möglich.

Bestelladresse:
PATRICK PAWLOWSKI
SOFTWARE-SERVICE
Kiefernweg 7
21789 Wingst
Tel. 04777/8356
Fax 04777/435

Das Erbe und
Das Erbe 2
2 lehrreiche Grafikabenteuer
zum Thema Umweltschutz.
Nr. DD005

12,- DM

Deluxe PacMan
und Donkey K.
2 Spielhallenklassiker in
toller Amigaumsetzung!
Nr. DD006

12,- DM

TetrisPro und Hybris
2 neue tolle
Tetris-Varianten.
Nr. DD007

12,- DM

Mega Ball und
Missi Command
2 Klassiker in Neuaufma-
chung: Breakout-Game und
Städteverteidigung.
Nr. DD012

12,- DM

Pork A Pork und
Wonderland
Ein Schwein kämpft gegen
„böse“ Wölfe und ein kun-
terbuntes Plattformspiel.
Nr. DD013

12,- DM

Mensch ärgere...
und Mpoly
2 klassische Brettspiele
als Amiga-Umsetzung.
Nr. DD014

12,- DM

Schach und
Backgammon
2 anspruchsvolle
Brettspiel-Varianten.
Nr. DD015

12,- DM

Text und Adress
Textverarbeitung und
Dateiverwaltung.
Nr. DD016

12,- DM

Fibu und
Rechnungen
Finanzbuchhaltung und
Auftragsbearbeitung.
Nr. DD017

12,- DM

Musik und Video
2 Hobby-Datenverwaltungen.
Nr. DD018

12,- DM

Biorhythmus
und Therapeut
Biokurven und Psycho-
therapeutensimulation.
Nr. DD019

12,- DM

Disklabel und
Diskkat
2 Etikettendruck und
Diskettenverwaltung.
Nr. DD020

12,- DM

Steuer 1993 und
Kontomanager
Einkommensteuererklärung
und Girokontenverwaltung.
Nr. DD021

12,- DM

FixDisk und DiskSalv
2 Diskettenretter helfen
Ihnen, falls Ihre Disketten
Lesefehler aufweisen.
Nr. DD022

12,- DM

Kfz-Verwaltung und
Haushaltsbuch
2 Verwaltungen für den
Heimbereich.
Nr. DD023

12,- DM

Länderquiz und
AmigaWord
Erkundequiz und Welt-
informationsdatenbank.
Nr. DD024

12,- DM

Kurvendiskussion
und Rechentrainer
2 Mathematikprogramme.
Nr. DD025

12,- DM

Vokabeltrainer und
Übersetzer
Hilfreiche Englischprogram-
me u. a. mit 25.000(!) Vo-
kabeln! Auch zum Üben un-
regelmäßiger Verben,
Grammatik und Satzbau.
Nr. DD026

12,- DM

Planetarium
und StarChart
2 Astronomieprogramme.
Nr. DD027

12,- DM

Verkehrstest und
Maschinenschreiben
2 nützliche Lehrprogramme.
Nr. DD006

12,- DM

NEU: DUO-DISKS - NEU: DUO-DISKS - NEU: DUO-DISKS

FUN & ACTION SOFTWARE

Jedes Software-Paket

NEU für alle **AMIGAS!**

nur 20,-

1 MUSIK
Nutzen Sie die Sound-Fähigkeiten Ihres Amigas! Dieses Paket enthält einen mid-fähigen Soundeditor sowie ausgesuchte Soundmodule!
20,- DM

2 DRUCKEN
Falls Sie stolzer Besitzer eines Druckers sind, erhalten Sie hiermit hilfreiche Tools dafür. Enthalten sind verschiedene Etikettendruckprogramme (z. B. für Disketten- und Adreßetiketten), ein tolles Mini-DTP-Programm (z. B. passend für unser Schriftenpaket) sowie Print-studio (Universal-Druckprogramm).
Super! 20,- DM

3 ANTIVIRUS-SET
Ein Thema, so aktuell wie nie! Schützen Sie Ihre Software vor „Virenbefall“. Diese Sammlung verschiedener Anti-Virus-Programme hilft Ihnen dabei!
Super-Paketpreis nur 20,- DM!

5 DEMOPACK
Atemberaubende Grafikpräsentation mit Musikerstützung schnell und einfach erstellt mit diesem Demo-Creating-Set!
20,- DM!

6 DISK TOOLS
Dieses Paket braucht wirklich jeder! Enthalten ist ein komfortables Kopierprogramm, mit dem auch Sicherheitskopien kopiergeschützt werden können. Mit der Diskettenverwaltung bringen Sie Ordnung in Ihre Diskettensammlung. Als Besonderheit enthält das Paket einen Diskdoktor zum Retten defekter Disketten!
Super-Paketpreis nur 20,- DM!

4 SCHRIFTEN
Ca. 100 Schriften in verschiedenen Größen enthält dieses tolle Fontpaket! Die Fonts liegen im Amiga-Standardformat vor und können somit mit nahezu jeder zeichensatzorientierten Software genutzt werden.
Paketpreis 20,- DM!

6 Pakete zur freien Auswahl nur 100,-DM

7 FINANZEN
Mit diesem Paket haben Sie Ihre Finanzen im Griff. Der Girokontenmanager verwaltet Ihr Girokonto. Außerdem erhalten Sie ein Überweisungsdruckprogramm, eine Haushaltsgeldverwaltung sowie eine Finanzverwaltung.
20,- DM!

8 SPIELE
Spiele dürfen natürlich in keinem Sortiment fehlen! Mit diesem Paket erhalten Sie eine sehr interessante Mischung: Imperium Romanum (Strategie), Tetrix (herabfallende Elemente ordnen) Seawolf (1 MB, U-Boot-Abenteurer) und Flaschbier (Werner-Game).
nur 20,- DM!

PROGRAMMIEREN PAKET 1+2
Programmieren ist eine der interessantesten Anwendungen. Falls Sie im Begriff sind, eine Programmiersprache für den Amiga zu erlernen, können diese Pakete sehr hilfreich für Sie sein. Denn neben einem Komplettprogramm mit Programmbeispielen in „C“ erhalten Sie auch einen einfachen C-Compiler, mit dem Sie Ihre ersten Programmierschritte bewältigen können!
je Paket nur 20,- DM!
1) Programmierkurs
2) C-Compiler und Tools

10 SUPER-BÜROPAKET
Die klassischen und immer noch beliebtesten Computeranwendungen werden durch diese Sammlung abgedeckt. Enthalten ist ein auch für Anfänger einfach zu bedienendes Textverarbeitungsprogramm sowie eine Universaldateiverwaltung, mit der Sie z. B. Adressen, Videos, CDs etc. verwalten können. Für spezielle Rechenaufgaben steht eine Tabellenkalkulation zur Verfügung.
Paketpreis nur 20,- DM

9 DTP-CLIPARTS
Diese Sammlung bietet Ihnen eine Vielzahl von Kleinformaten für verschiedene Gestaltungszwecke. Für fast jedes Thema ist eine Grafik enthalten!
20,- DM

MEMO
Am _____ habe ich folgende Pakete bei FUN & ACTION, Postfach 105, 21778 Cadenberge, bestellt: ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫

... und so einfach bestellen Sie:
Kreuzen Sie Ihre Wunschpakete einfach an und senden Sie diesen Coupon einfach an untenstehende Adresse! Sie können uns Ihre Bestellung aber auch formlos per Brief mitteilen oder noch einfacher: Rufen Sie uns an! Zahlung per Vorkasse (Scheck oder Bargeld) oder Nachnahme. Wir berechnen keine Porto- und Verpackungskosten. Bei Nachnahme stellen wir lediglich zusätzlich Nachnahmekosten von DM 3,50 in Rechnung!

Bestellen Sie noch heute! Wir liefern frei Haus!

EIL-BESTELLUNG

Bitte gewünschte Softwarepakete ankreuzen!

- MUSIK
- DRUCKEN
- ANTI-VIRUS
- SCHRIFTEN
- DEMOPACK
- DISK TOOLS
- DTP-CLIP-ARTS
- SUPER-BÜROPACK
- PROGRAMMIEREN 1
- PROGRAMMIEREN 2
- SPIELE
- FINANZEN

oder...
rufen Sie einfach an

04777/8859

TIP: passend für Fensterumschlag

FUN+ACTION SOFTWARE
Postfach 105
21778 Cadenberge

(Antwort)

Denken Sie an Ihre neue Postleitzahl

ABSENDER

Zahlungswunsch (bitte ankreuzen) (Ausland nur Vorkasse zzgl. 15,- DM)
 per Vorkasse per Nachnahme per Nachnahme (Versandkosten)