



# 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

# JOKER

12/93

DAS COMPUTERMAGAZIN DER NEUEN GENERATION

DM 7,- / sfr 7,- / öS 56,- / Lit 8100,- / hfl 9,50 / DR 1200,- / skr 55,- Nr. 12

AMIGA  
JOKER

## HEISSER TEST - FROHES FEST

**DIE SIEDLER**  
**ALIEN BREED 2**  
**CANNONFODDER**  
**ELITE II**  
**DIGGERS**  
**BODY BLOWS GALACTIC**

## NEUHEITEN SATT

**25 AKTUELLE JOYSTICKS**  
**NEUE GAMES FÜR A 1200 & CD<sup>32</sup>**  
**LIVEBERICHT VON DER WORLD OF GAMES**

## PREISE OHNE ENDE

**WÄHLT DAS SPIEL DES JAHRES!**

## IMMER IM BILD

**RADIO UND TV-TIPS FÜR FREAKS**

Das meistverkaufte  
AMIGA-MAGAZIN

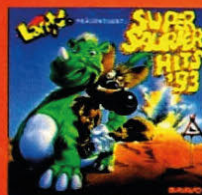


**KNOW HOW**  
TIPS • CHEATS • PLÄNE • LÖSUNGEN  
WONDERDOG • ELITE II  
QWAK • OVERDRIVE  
BOB'S BAD DAY  
U.V.A.

**Aufschwung Ost!**

**Chartbreaker!**

**Magic  
Of Endoria!**



(\* Larry's neueste Scheibel!)

Es ist der 9.11.1989. Die Mauer ist gefallen,  
eine atemberaubende Entwicklung beginnt.  
Jetzt hast Du die Chance, den *Aufschwung Ost* zu schaffen.  
Die virtuelle Wiedervereinigung. Mit den authentischen  
Wirtschaftsdaten und Fakten der Stunde 0.  
Unglaublich realistisch. Top Grafik.

Die Faszination des Music-Business.  
Du wirst Manager der angesagtesten  
Newcomer-Band Deutschlands. Du checkst TV-  
Interviews, verhandelst Plattenverträge und Live-  
Konzerte und suchst Sponsoren für Deine Stars.  
Dein Ziel: Der Mega-Hit, der *Chartbreaker* des Jahrzehnts.  
Super Grafik, Original-Musik, tolle Texte.  
Entwickelt mit den Profis von Sony Music!

Sei geschickt wie ein Elf, schlau  
wie Merlin und stark wie Herakles - sonst  
wird Deine magische Truppe mit infernalischem  
Getöse geschlagen im Entscheidungskampf um die  
*Magic Of Endoria*. Wer alle schnellen Strategie-  
spiele beherrscht, darf sich bald auch an diese  
ultimative Herausforderung wagen.

**SUNFLOWERS**

IM VERTRIEB VON BOMICO

SCAN / EDIT : GADLER

Puggsy ist zwar keine Schönheit, aber seine Genialität muß man ihm lassen.

Doch diesmal hat er Pech. Er ist auf einem entfernten Planeten gelandet und dabei ist ihm sein Raumschiff abhanden gekommen.

Mit Hilfe des einmaligen TOI-Systems (Totale Objekt-Interaktion) mußt Du Puggsy

durch einige der kniffligsten Rätsel und durch rasante Arkaden-Action führen, um sein Raumschiff wiederzufinden.

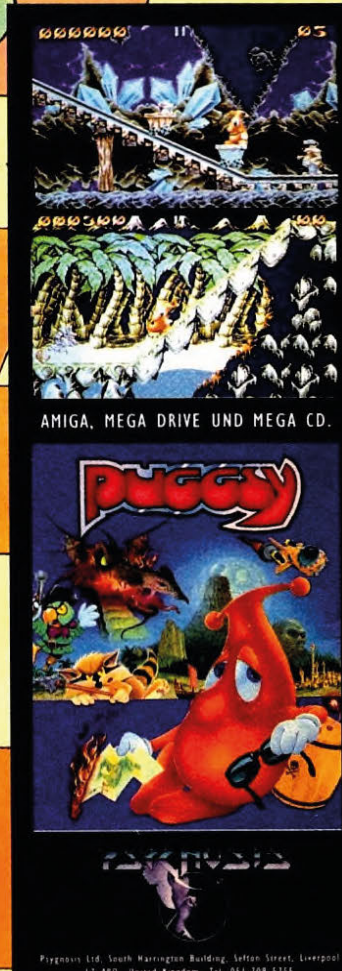
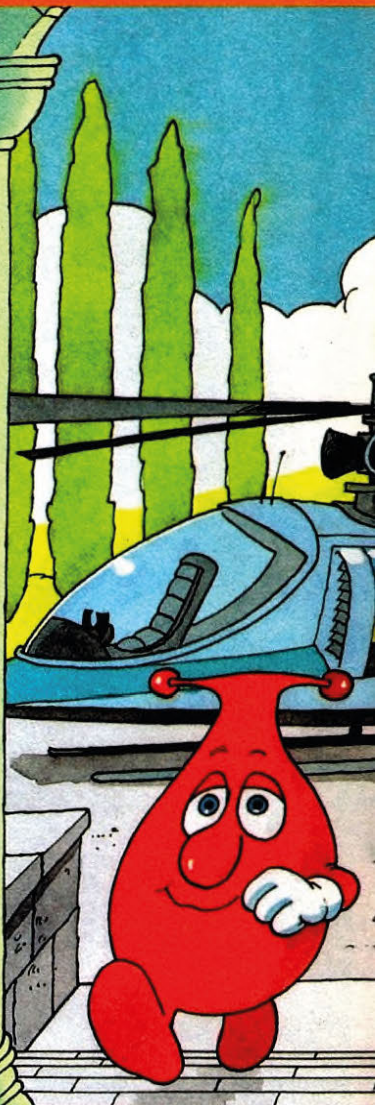
Wetten, daß Puggsy mit seiner revolutionären Grafiktechnik, dem fantastischen Spielablauf und der Junioren-Sektion für jüngere Spieler Dein Herz im Nu erobert und Deine

grauen Zellen herausfordert!

PS: Leonardo da Vinci ist noch immer damit beschäftigt, sein neuestes Projekt steigen zu lassen, weshalb er sich diesmal entschuldigt und grüßen läßt.

- 92% Sega Magazin
- 90% Megadrive Adv. Gaming
- 90% Mega Tech
- 91% Sega Mean Machines

MAN MUß ZWAR KEIN GENIE SEIN, ABER SCHADEN KANN ES NICHTS.



Psychon Ltd, South Harrington Building, Salford Street, Liverpool L3 4BQ, United Kingdom. Tel. 051-709 5735

# Das Weihnachtswunder



**M**lle Jahre wieder erleben wir zum Fest der Feste ein kleines Wunder: Sobald der Schnee leise zu rieseln beginnt und die Wirtschaft fest mit staunenden Kinderaugen sowie feierlich geöffneten Brieftaschen der Eltern kalkulieren darf, füllen sich die Regale in den Shops quasi wie von selbst mit neuen Games – darunter wundersamerweise auch viele, mit denen man noch nicht oder längst nicht mehr gerechnet hätte. Die wunderbare Softvermehrung ist uns mittlerweile also recht vertraut, warum dann Aufhebens darum machen? Na, weil es im Sommer ehrlich gesagt zeitweise wirklich so aussah, als würde unsere „Freundin“ dieses Jahr leer ausgehen und müßte neidisch vor den überfüllten Gabentischen der DOSen und Konsolen darben...

Doch es kam anders, und das ist das eigentliche Wunder dieser Weihnacht. Oder auch nicht, denn genaugenommen tritt jetzt nur ein, woran treue Amiganer nie gezweifelt haben: Der Spielernachschub für den 1200er rollt, das CD<sup>32</sup> hat einen beachtlichen Start aufs glatte Marktparkett gelegt, und im Zuge dieser Entwicklung sind auch die übrigen Modelle wieder in den Blickwinkel der Softwarehersteller gerutscht. Jawoll, alle vorlauten Totengräber des Amigas dürfen den Sarg wieder schließen oder sich meinethalben selber reinlegen – Commos Heimcomputer-Serie geht's gut, sie kann der heraufdämmernden Jahrtausendwende relativ beruhigt entgegensehen!

Freilich, ganz so rosig wie noch vor wenigen Jahren sieht es heuer nicht mehr aus, dazu ist der 500er einfach schon zu alt und das CD<sup>32</sup> noch zu neu. So wird dem PC die Zockerkrone in nächster Zukunft wohl nicht mehr abzuluchsen sein; andererseits haben auch und gerade die lange Zeit so umjubelten Konsolen schon bessere Zeiten gesehen. Daß es aber nicht den geringsten Grund gibt, Trübsal zu blasen, bewies erst kürzlich die Kölner Messe – in vorliegender Festausgabe beweisen es viele neue Spielehighlights, starke Umsetzungen für A1200 und CD<sup>32</sup> sowie massenhaft Joysticks, um die „Freundin“ zu weiteren Höchstleistungen zu knüppeln. Erfreut, aber keineswegs verwundert, wünsche ich Euch daher jede Menge Spaß an unserem Weihnachtswunder, dem dazugehörigen Joker und den Feiertagen!

Guer Michael

E  
D  
I  
T  
O  
R  
I  
A  
L



**GALAKTISCH:** Endlich mit **ELITE 2** zu den Sternen düsen, endlich mit **BODY BLOWS GALACTIC** Robbis verprügeln, endlich neue Außerirdische dank **ALIEN BREED II** – alles in dieser Ausgabe! Beamt Euch auf die **Seiten 18, 32 und 96**

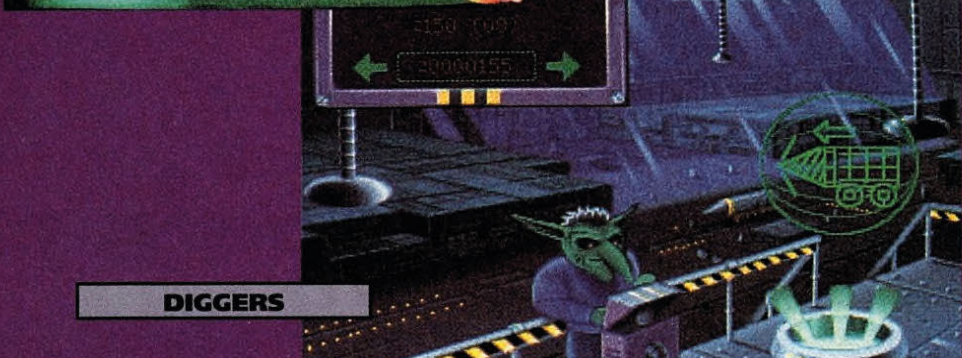


**ELITE 2**

**ALIEN BREED II**



**BODY BLOWS GALACTIC**



**DIGGERS**

**CANNONFODDER**



**DIE SIEDLER**

**INNOVATIV:** Ob man nun **DIE SIEDLER** nimmt, das **CANNONFODDER** oder die **DIGGERS**, stets erhält man ein außergewöhnliches Spiel mit einem neuen Konzept! Wo die Neuheiten auch Feinheiten sind, steht auf den **Seiten 16, 20/21 und 90**

Editorial	5
Betriebsgeheimnis	8
Mixer	9
Borgis Branchengeflüster	10
Newsflash:	
<b>Computer '93 in Köln</b>	12
Mailbox	24
Up & Down	38
Crack	40
PD-Box	42
Preisausschreiben:	
<b>Spiel des Jahres '93</b>	45
Ruhmeshalle	48
Brork-Comic	48
Radio- und TV-Tips für Freaks	50
Computer-ABC	52
Impressum	54
Krieger-Comic	54
Joker-Index	56
Know How	57
Know How Index	72
Special:	
<b>Neue Games für den 1200er</b>	80
Special:	
<b>Spielspaß hoch 32</b>	82
Joker-Galerie	84
Preisausschreiben:	
<b>Die Backstage-Show</b>	86
Interview:	
<b>Andrew Braybrook &amp; Steve Turner</b>	88
Klassiker:	
<b>Leather Goddesses of Phobos</b>	99
Die Budget-Bühne	100
Marktübersicht:	
<b>25 aktuelle Joysticks im Test</b>	102
Aktion Lesertest:	
<b>Eishockey Manager</b>	107
Kicker-Cup	108
Joker-Comic	110
Kleinanzeigen	112
User-Club:	
<b>50 Tools</b>	118
Stromausfall:	
<b>Space Hulk</b>	120
<b>Man O'War</b>	121
Coin Op	122
Joker-Shop	124
Vorschau	126
Inserenten	126
Bezugsquellen	126

# Games im Test

## Abenteuer

Beastlord	94
Ishar 2 für A1200	80
Whale's Voyage für CD <sup>32</sup>	83

## Action

Alien Breed II	18
Cyberpunks	92
Deep Core	78
Metal Law	78
Overkill für CD <sup>32</sup>	83

## Geschicklichkeit

D/Generation für CD <sup>32</sup>	82
Huckleberry Hound	98
Magic Boy	92
Morph für A1200	80
Morph für CD <sup>32</sup>	82
Oscar für CD <sup>32</sup>	82
Sleepwalker für CD <sup>32</sup>	83
Trolls für CD <sup>32</sup>	83
Wonderdog	76
Zool für CD <sup>32</sup>	83

## Simulation

Die Siedler	20
Dynatech für A1200	80
Elite 2	32
F-117 A	74
Pinball Fantasies für CD <sup>32</sup>	83

## Sport

Anstoß für A1200	94
Body Blows Galactic	96
Crazy Sports Football	34
Sensible Soccer für CD <sup>32</sup>	83
Thomas's Big Race	98

## Strategie

Cannonfodder	16
Rules of Engagement 2	36
When Two Worlds War	36

## Verschiedenes

Arcade-Spiele	122
Brettspiele	120
Budget-Spiele	100
Diggers für A1200	90
Diggers für CD <sup>32</sup>	82
PD-Games	42

**AKTUELL:** Kaum hat in Köln die **COMPUTER '93** ihre Pforten geschlossen, schon gibt's einen dicken Messebericht! Kaum haben Rundfunk und Fernsehen den Computer entdeckt, schon folgen unsere **RADIO- UND TV-TIPS FÜR FREAKS!** Kaum habt Ihr umgeblättert, schon kommen die **Seiten 12/13/14 bzw. 50**



**LIVECLUB**  
DAS BESTE AUS MUSIK + BUCH + VIDEO



**PREISWERT:** Preiswert im besten Sinne sind Preisausschreiben, und davon gibt's zu Weihnachten zwei besonders tolle – die Wahl zum **SPIEL DES JAHRES** und die gewinnträchtige **BACKSTAGE-SHOW!** Viel Glück auf den **Seiten 45/46/47 und 86**

**KNÜPPELHART:** Weder Schwielen an den Daumen noch viereckige Augen konnten uns aufhalten – **25 AKTUELLE JOYSTICKS & JOYPADS** harrten eines Härte-tests am Joker-Prüfstand! Die Ergebnisse harren ab **Seite 102**



**25 AKTUELLE JOYSTICKS IM TEST**

**SPIELSPASS HOCH 32**



**ZEITGEMÄSS:** Was tut sich **NEUES AM 1200ER?** Gibt es bereits **FRISCHE SOFT FÜR DAS CD<sup>32</sup>?** Wir haben in diesem Heft viel feines Futter für Commos Jüngste zusammengetragen! Moderne Zeiten brechen an, und zwar ab **Seite 80**



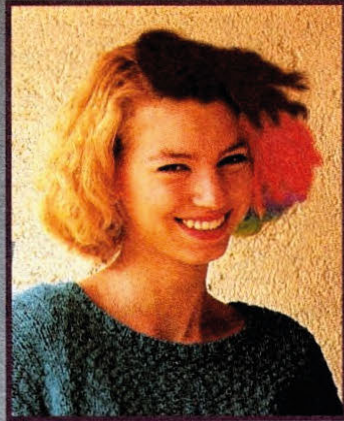
# BETRIEBSGEGHEIMNIS

Heute lüften wir ein streng gehütetes Geheimnis unseres Betriebs: Warum fehlen in dieser Ausgabe die Demo-Galerie und die Seitenhiebe? Na, weil Michael ausnahmsweise mal recht hatte...

...als er im Editorial von einer Flut neuer Games lallte! Kurzum, der Platz hat einfach nicht gereicht. Oder hättet Ihr z.B. auf das feine Joystick-Special verzichten mögen? Nein? Wie bitte, mehr Seiten wären eine Lösung gewesen? Schon, nur ließ sich das so kurzfristig eben nicht realisieren. Was, dann halt weniger Werbung? Jetzt zu Weihnachten – völlig unmöglich, wenn wir es uns nicht mit der gesamten Branche und Michael verscherzen wollen! Als kleines Trostpflaster hier die Auswertung bzw. die originellsten Einsendungen zu den Seitenhieben der letzten drei Ausgaben:

Was ist die optimale Haarfarbe für unser Chamäleon namens Brigitta?

Die Mehrheit (48 Prozent) stimmte für das traditionelle Blond, vielen



(39 Prozent) gefällt auch das aktuelle Brünett, während Rot mit 9 Prozent der Leserstimmen eher durchfiel und sich die restlichen 4 Prozentchen auf die gesamte Farbskala verteilen. Unsere Fotomontage zeigt, wie das arme Mädchel demnach aussehen müßte...

Vervollständigungen des Satzes „Es gibt viel zu tun...“

... und Brigitta sitzt beim Friseur! (Willi Bier, Eschweiler)

... rufen wir Brork! (Karsten Heinze, Neustadt)  
 ... solange Michael Chef ist! (No Name, Bad Kreuznach)  
 ... machen wir 'ne Doppelausgabe! (Thomas Braun, Kreuzau)  
 ... nicht wahr, Tanja?! (Ralf Peterek, Rheine)

Wie wäre der notleidenden Digi-Branche zu helfen?

Philip Geldmacher aus Sprockhövel empfiehlt den Herstellern ein paar Wirtschaftssimulationen – zu Trainingszwecken...

Markus Kreuzpointer aus Miesbach setzt auf den „Anti-PC-Punkt“ – und eine Mark Sonderabgabe für Schläger zum DOSen-Zertrümmern...

Dieter Kohser aus Wunstorf rät zum „Unsichtbaren Punkt“ – der nur an wirklich ökologische Games ohne Verpackung und Inhalt vergeben wird...

Wir hingegen empfehlen den Herstellern, mehr auf unsere aktuelle Teststatistik zu achten – daraus könnten sie eine Menge lernen...

<b>Absolute Katastrophe</b>	<b>(00%-10%)</b>	<b>0</b>
<b>Katastrophe</b>	<b>(11%-20%)</b>	<b>0</b>
<b>Total zum Vergessen</b>	<b>(21%-30%)</b>	<b>2</b>
<b>Zum Vergessen</b>	<b>(31%-40%)</b>	<b>1</b>
<b>Muß nicht sein</b>	<b>(41%-50%)</b>	<b>1</b>
<b>Nix Besonderes</b>	<b>(51%-60%)</b>	<b>3</b>
<b>In Ordnung</b>	<b>(61%-70%)</b>	<b>9</b>
<b>Schwer in Ordnung</b>	<b>(71%-80%)</b>	<b>8</b>
<b>Erste Sahne</b>	<b>(81%-90%)</b>	<b>6</b>
<b>Megastark</b>	<b>(91%-100%)</b>	<b>3</b>
<b>Hit-Ausbeute</b>		<b>2</b>
<b>Megahits</b>		<b>3</b>

NEU

Tests und Tips  
zu brandaktueller  
Amiga - Gamesoftware  
per Telefon.  
Dazu  
tolle Schummeltricks.  
Einfach anrufen!

# 0190-242632

CompuTel GmbH 12 Sekunden = 1 Gebühreneinheit

## DAS GEWENDETE JAHR

Das Jahr ist noch gar nicht richtig rum, da kommen die Kalender schon mit den nächsten zwölf Monaten an – wir haben zwei besonders hübsche Wandverschönerer für Fantasy-Fans entdeckt!

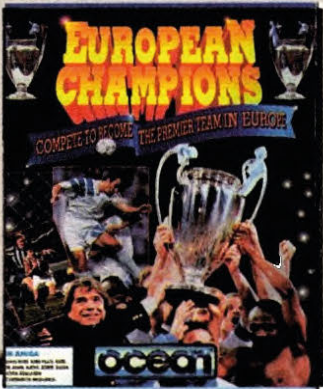
Da amerikanischen Ursprungs, sind die beiden Wandkalender der AD&D-Macher von TSR vorwiegend für Leute geeignet, die mit deutschen Feiertagen ohnehin nicht viel anfangen wissen – etwa Joker-Redakteure. Wer die Monate also phantasievoll vorüberzie-

hen lassen will, der wende sich mit jeweils 25,- DM an:

Playsoft  
Teichweg 6  
35043 Marburg  
Tel.: 06421/48 19 72



## DER ENGLISCHE LOTHAR



Wer so sehr auf Digi-Fußball steht, daß er jedes neue Soccergame sofort kauft, muß aufpassen: Hinter den gerade in den (Import-) Shops eingelaufenen „European Champions“ verbirgt sich nichts anderes als die englische Version von „Lothar Matthäus“!

## DIE LITERARISCHEN LÖSUNGEN

Von den Büchern, die derzeit über den Ladentisch wandern, dürften wohl die meisten zu Schenkungszwecken erworben werden – wir stellen Euch zwei vor, die man lieber selbst liest!

„Das Rollen-Spielebuch“ von Carsten Borgmeier (Sybex, 39,80 DM) breitet auf gut 270 mit SW-Fotos illustrierten Seiten die Komplettlösungen zu insgesamt 13 Fantasy-Abenteuern aus. Das Schöne daran ist, daß dabei auch an Lagepläne und nützliche Übersichtstabellen gedacht wurde. Unangenehm fällt dagegen auf, daß vier der gelösten Spiele bisher nur für den PC erschienen sind, wobei es zumindest im Fall

von „Ultima VII“ und „Ultima Underworld 1 & 2“ wohl auch bleiben dürfte.

Was ganz anderes ist „Computer morden leise“ von Sally Chapman (Econ, 14,- DM), nämlich ein Krimi, dessen tödliche Handlung in der Byte-Industrie von Silicon Valley angesiedelt ist. Die Autorin arbeitet im Hauptberuf übrigens selbst dort, die spannend erzählte Geschichte ist also womöglich gar nicht völlig aus der Luft gegriffen...



## DIE MAGISCHEN NOTIZEN



Die Rede ist von „My Magic Diary“, einem mehr oder weniger revolutionären Produkt mit mehr oder weniger zauberhaften Features: Ein eingebautes Horoskop, der „Spruch des Tages“ und ein „Freundschaftstest“ (durch den Vergleich der Geburtsdaten) rechtfertigen den Preis von rund 149,- DM ja schon fast von alleine, stimmt's? Dazu gibt es natürlich auch all die langweiligen Standardfunktionen wie Kalender, Terminplaner, Telefonverzeichnis, Währungsumrechner, Weltzeituhr, Alarm oder Taschenrechner.

Casio bringt nicht nur andauernd Taschenrechner und Armbanduhren mit allen möglichen Gimmicks heraus – jetzt haben die erfinderischen Japaner auch das elektronische Tagebuch für sich entdeckt!

## DER SCHOCKIERENDE BRIEF

Neulich fiel uns beim Öffnen der Post fast die Kaffeetasse aus der Hand, was Ihr anhand dieses kurzen Zitats sicher nachvollziehen könnt: „Ihr müßt mir helfen! Der böse Zauberer Zak hat Daisy entführt...“

Eine sofort eingeleitete Fehndung nach dem Redaktionshund machte die Sache noch mysteriöser, denn unsere fröhlich schwanzwedelnde Daisy sah kein bißchen entführt aus. Des Rätsels Lösung: ein erschreckend gut gelungener Marketing-Gag der

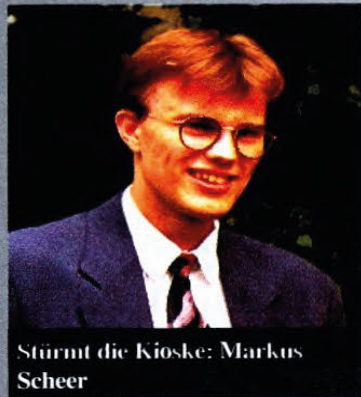
Codemasters, die nur ein bißchen Werbung für ihr nächstes „Dizzy“-Spiel machen wollten...

*The müßt mir helfen!*  
Der böse Zauberer Zak hat Daisy entführt und ich bin völlig verzweifelt. Mein Leben ist einfach trostlos ohne sie!  
Dieser gemeiner Kerl schnickt vor nichts zurück. Ihr seid meine einzige Hoffnung! Ich muß Daisy retten und die Götterwelt meines Dorfes wiederherstellen.  
Ihr habt Kenntnis zu dem Menschen, die in der Lage sind, das Unheil zu beseitigen, zu dem ich mein Land verdammt hat. Für mich allein ist diese Aufgabe zu schwer... Ich brauche Hilfe.  
Sorgt dafür, daß diese Menschen Zugang zu den Spielmaschinen haben. Ich bin sicher, daß sich, der davon profitieren werden!  
Es könnte tödliche Sünden, bis es jemandem gelingt, die Macht zu brechen, je früher wir alle erfahren, desto besser!  
Wenn ich nichts von Euch höre, muß ich mich an die Götter wenden.  
Die Zeit wird knapp  
Bitte helf mir!  
Dizzy  
Zak



## NEUES DISKMAG

MARKUS SCHEER, ehemaliger Starbyte-Gesellschafter und jetziger Werbesoft-Produzent mit Art Department („Snack Zone“, „Karamalz Cup“), hat schon das nächste Projekt auf der Pfanne.



Stürmt die Kioske: Markus Scheer

Der 25jährige Bochumer will die deutsche Kiosklandschaft bald mit den Diskettenmagazinen „Amiga Number 1“ und „PC Number 1“ bereichern. Sinn und Zweck der Übung ist es natürlich, die eigenen Werbespielchen einem noch breiteren Publikum zu präsentieren, dem dieses Vergnügen die üblichen 19,80 DM wert sein soll.

## OSTERKATZE

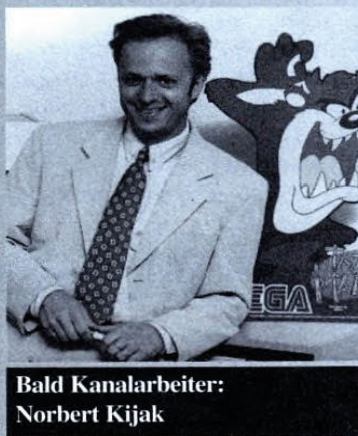
Bei einer Präsentation in der Hauptniederlassung von Atari Deutschland durfte man endlich mal einen Blick auf die lang erwartete Wunderkonsole „Jaguar“ werfen!



Damit die bei IBM in den USA gezüchtete Raubkatze mit dem 64-Bit-Herz nicht wieder so ein kommerzieller Flop wird wie das portable Lynx, hat Atari laut Pressesprecher PETER WALKER allein für Europa ein Werbebudget von 10 bis 20 Millionen Dollar vorgesehen. Zum offiziellen Sprung nach Deutschland setzt die verspielte Mieze zu Ostern an, deutlich früher dürfte man bei gutsortierten Importhändlern fündig werden.

## SEGA-TV

Mit der Hilfe von Time Warner, TCI (Tele Communications Inc.) und ein paar Meilen Glasfaserkabel arbeitet Sega in Amerika gerade an einem Projekt, das den Marsch in den Softwareshop bald überflüssig machen könnte!



Bald Kanalarbeiter: Norbert Kijak

In 350.000 Testhaushalten wird dort die Reaktion von normalen Menschen auf Videogames erprobt, die man sich gegen Gebühr via Pay TV-Kanal ins heimische Wohnzimmer holen kann. Daß so etwas auch in Europa eingerichtet wird, steht praktisch schon fest, nur den genauen Termin wußte Marketingmanager NORBERT KIJAK von Sega Deutschland noch nicht zu sagen. Tja, jetzt wird der Werbespot des Konsolengiganten also tatsächlich Realität...

## JOINT VENTURE



Die amerikanischen Ehepartner: Ken & Roberta Williams

Coktel Vision und Sierra haben sich zu einer französisch-amerikanischen Allianz entschlossen. Vorläufig geht es zwar nur um die Vermarktung der Titel des jeweiligen Partners, aber ROLAND OSKIAN (Coktel) und KEN & ROBERTA WILLIAMS (Sierra) verhandeln auch bereits über das eine oder andere Gemeinschaftswerk.

## SEX-SOFT

Nach drei Versionen der Erotik-Knobelei „Penthouse Hot Numbers“



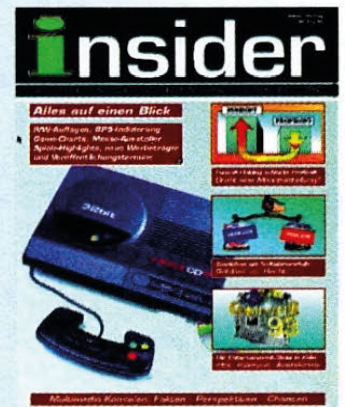
Der Erotomane: Ralf Kleingräber

will man bei Magic Bytes vom Soft-Sex nicht mehr lassen: Geschäftsführer RALF KLEINGRÄBER plant nun eine ganze Serie für die Fleischlust am Screen.

Die Reihe soll unter dem Namen „Private Pictures“ laufen, das erste Produkt wird „Backsides“ heißen und eine Art Brettspiel sein, bei dem man für jeden gelösten Level eine barbusige Schönheit zu sehen bekommt. Das Konzept klingt zwar nicht gerade aufregend neu, aber warten wir mal die Praxis ab...

## INSIDER FÜR INSIDER

Was genau ist eigentlich „Insider“, jenes ominöse Heft, das es an keinem Kiosk gibt, das aber dennoch in jeder Joker-Ausgabe auftaucht?



Nun, es ist Deutschlands erstes und einziges Handelsmagazin der Computer- und Videospieldindustrie und bietet Monat für Monat einen intimen Blick hinter die Kulissen der Branche. Allerdings ist nur im Abo zu erfahren, was Oskar Dzierzynski, Michael Labiner und ich jeweils so an neuen Hard- und Software-Trends, Hintergrundberichten und Personal-Stories zusammentragen.

# TORNADO

## NICHT NUR TRÄUMEN...



AMIGA  
VERSION  
ERHÄLTICH  
AB NOV - 93

## ...SELBER FLIEGEN!

200 Fuß Höhe, 600 Knoten Geschwindigkeit. Sie führen eine Formation von sechs Tornados in ein Abenteuer jenseits Ihrer Vorstellungskraft. Das Terrainfolgesystem ist eingeschaltet, die Mission bis ins letzte Detail geplant. Sie brauchen ein sekundengenaues Timing, um einen synchronisierten Angriff mit chirurgischer Präzision einzuleiten.

Erleben Sie, was es heißt, einen Tornado zu fliegen. Stehen Sie die Abenteuer allein durch, oder nehmen Sie eine ganze Staffel mit in den Einsatz, es ist Ihre Entscheidung.

- Umfangreiche Aufgabenstellung, vom Simulatortraining bis zur Multi-Missions Kampagne
- Extrem detaillierte Landschaftsgrafik
- Unglaublich Realismus
- Missionen sind zu jeder Tages- und Nachtzeit unter allen Wetterbedingungen möglich
- 2 Spieler Head-to-Head Kampfoption



Piloten Cockpit



Atemberaubende Details



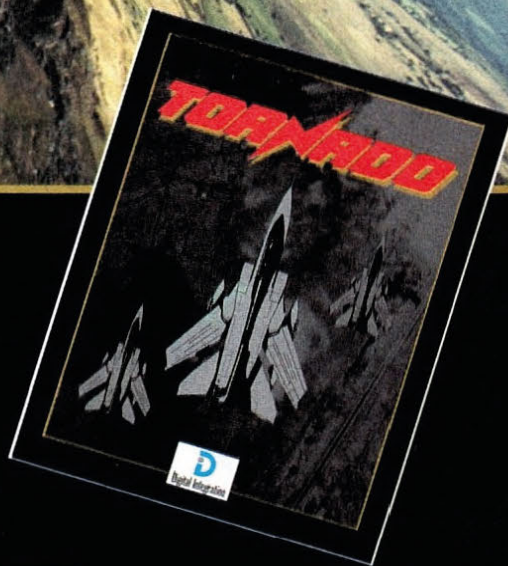
Navigator Cockpit



Anspruchsvolle Missionsvorbereitung

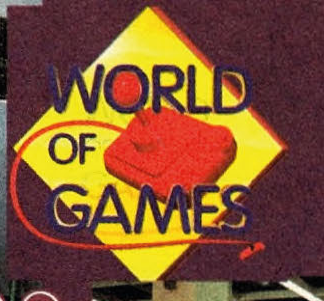


Aufregende Missionen



Erhältlich für  
CD ROM  
IBM PC  
AMIGA





# COMPUTER '93 IN KÖLN

Ein Mann wie ein Baum: Selbst ehemalige Innenminister lesen den Joker!



Rennfahrer am Joker-Stand

Wer aufgrund der eher schwachen Besucherzahlen des Vorjahres wieder mit einer intimen Commodore-Show gerechnet hatte, lag gewaltig daneben: Diesen November erbebt das Kölner Messegelände förmlich unter einer wahren Besucher-Stampede!

Durch den Wegfall von Frankfurt als Schauplatz war die Kölner Multi-Messe (die „Computer '93“ beinhaltete auch die „World of Commodore“ sowie die „World of Games“) in diesem Jahr zwar das einzige deutsche Großereignis für verspielte Amiganer, dennoch hatte selbst der Veranstalter nicht mit sooo viel Zulauf gerechnet: Wegen Überfüllung mußte die Halle an einem Tag stundenlang geschlossen bleiben, was unter

den in der Kälte ausharrenden Besuchern natürlich Unmut auslöste. Doch wer erstmal Einlaß fand, war bald wieder versöhnt – wozu auch der Joker-Stand mit heißen Wettrennen auf der umlagerten Arcademmaschine „Moto Frenzy“ sein bescheidenes Scherlein beitrug. Vor allem aber waren viele neue Games für den Amiga zu sehen und zu kaufen, schauen wir also mal nach, was die Aussteller so alles in der Mache hatten.

## ASCON

Die Mannen um Holger Flöttmann waren natürlich hauptsächlich damit beschäftigt, dem Megamanager ANSTOSS zu einem guten Start zu verhelfen. Nach etlichen heißen Würstchen mit Kaffee gestand Holgi aber doch, daß seine Jungs neben der neuen Wirtschaftssimulation ELIZABETH I. derzeit noch an einem PATRIZIER-BRETT-SPIEL stricken. Ein weiteres Historien-Spektakel ist ebenfalls schon in Planung, vorläufig aber noch hochgeheim.

schäftsführers Alwin Stumpf weht ein frischer Wind bei Commo: Das ehrgeizige, aber verlustreiche PC-Geschäft wurde fallengelassen, neuerdings steht die verspielte Amiga-Familie im Mittelpunkt des Firmeninteresses! Zu erkennen bereits am CD<sup>32</sup>, das sich in der ersten Woche stolze 12.000mal verkauft hat und offenbar auch keinen Software-Hunger leiden wird, sollen doch allein in den nächsten zwei, drei Monaten etwa 75 Titel erscheinen – darunter wohlklingende Namen wie „Chaos Engine“, „Civilization“ oder „Lionheart“.

## GREMLIN

Auch in Sheffield war man nicht faul, weshalb wir uns in den nächsten ein bis zwei Monaten auf einige Neuigkeiten gefaßt machen dürfen – darunter der Plattform-Hammer ZOO 2 und die furiose Ballerei DISPOSABLE HERO. Eher für stillere Gemüter ist K240 gedacht, eine planetarische Kolonieverwaltung, die ein wenig an „Utopia“ erinnert. Und mit LEGEND OF SORASIL wartet schließlich noch ein Fantasy-Rolli in Iso-3D auf tapfere Helden.

## BLUE BYTE

Die Mülheimer Strategen waren (zusammen mit einem Großteil der deutschsprachigen Spiele-Soft-Prominenz) unter dem weitläufigen Dach des Leisuresoft-Standes zu Hause und arbeiten nach wie vor an BATTLE ISLE II. Anfang kommenden Jahres sollen die neuen Kampfseln fertig sein, zunächst für die DOSE, dann für die „Freundin“.

## CYBERDREAMS

Bei den „Dark Seed“-Machern wird immer noch an CYBERRACE gebastelt, einer futuristischen Rennsport-Orgie mit Voxel-Grafik im „Comanche“-Stil. Die Startflagge soll sich im März senken.

## IKARION

Das neue Aachener Softwarehaus unter den Kingsoft-Fittichen möchte sich mit gediegenen Qualitäts-Programmen einen Namen machen – was mit den drei Erstlingswerken auch gelingen sollte. Da stünde etwa im Januar MAD NEWS an, jene witzige Digital-Redaktion, die in Zusammenarbeit mit dem Kult-Satiremagazin „Neue Spezial“ entsteht (und trotz des Namens kein Abklatsch von „Mad TV“ werden soll). Im Februar bzw. März folgen dann mit ZEPPELIN der Welt erste Luftschiff-Handelssimulation sowie der Fußball-Manager HATTRICK!.

## FACTOR 5

Neben einem großen Top Secret-Projekt arbeiten die Turricans derzeit an NEUTRALIZER 2, worunter man sich Action im „Defender“-Stil vorzustellen hat. Man darf gespannt sein, was die Jungs aus dem betagten Spielprinzip kitzeln! Soundmagier Chris Hülsbeck war indessen vorwiegend damit beschäftigt, seine neue TURRICAN-CD zu signieren.

## COMMODORE

Unter der Leitung des neuen Ge-

# COMPUTER '93 IN KÖLN

## KAIKO

Und sie kommt doch, die lang erwartete „Funsoft Inc.“ – wenn auch unter dem neuen Namen **SOFTWARE MANAGER**. Bereits Anfang nächsten Jahres dürft Ihr also endlich Eure eigene Spiele-Company aufziehen!

## MAGIC BYTES

In Gütersloh setzt man auf Bewährtes, nämlich Sex: Zuerst soll **PENTHOUSE HOT NUMBERS DELUXE** das Blut in Wallung bringen, dann **BIING!**, hinter dessen merkwürdigem Namen sich „Krankenschwestern mit atemberaubender Oberweite“ ebenso verbergen wie „Nymphomaninnen und noch nie dagewesene Krankheiten“. Bildschirm-Voyeure sollten also noch bis zum März gesund bleiben...

## MAX DESIGN & NEO

Daß wir die beiden Austro-Softler hier zusammenfassen, hat durchaus seinen Sinn, wollen sie doch in Zukunft gemeinsame Wege gehen. Erstmal geht aber NEO noch allein ins London der 50er Jahre, wo bereits in den nächsten Wochen für Eure Gangster-Gang **DER CLOU** ansteht. Die Maxisten hingegen werkeln an einer Touristiksimulation unter dem Arbeitstitel **TOURISTS**. Auch hier startet man in den 50ern, um neue Urlaubsgebiete zu erschließen, viel Geld zu verdienen und die Umwelt möglichst wenig zu schädigen. Als Starttermin ist standesgemäß die Hauptreisezeit im Sommer geplant.

## MICROPROSE

Die Simulanten aus Amerika halten sich am Amiga leider ein bißchen zurück, haben für Frühjahr aber zwei interessante PC-Umsetzungen in Aussicht gestellt: die historische Konfliktsimulation **FIELDS OF GLORY** und das aufwendige Sternen-Strategical **STARLORD** samt seinen heißen Raumschlachten.

## NEON

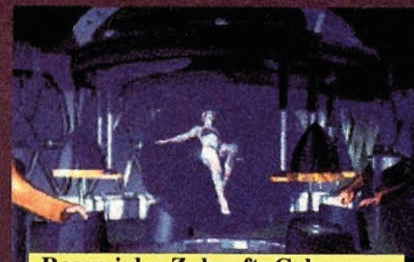
Einst war er bei Kaiko bzw. Factor 5, jetzt



Einfach kaiserlich: Elisabeth I



Die Strategen-Insel reift: Battle Isle II



Raserei der Zukunft: Cyberrace



Auch unsigniert ein Hochgenuß: Chris Hülsbecks Turrigan-CD



Action satt: Disposable Hero



Bald hüpfert er wieder: Zool 2



Interplanetare Strategie: K 240

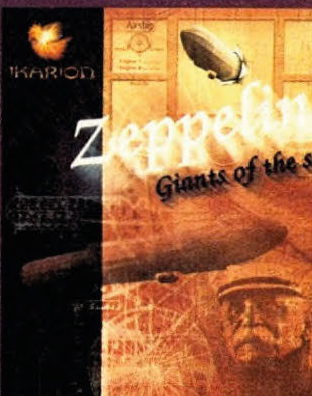


Hoffentlich legendär: Legend of Sorasil

Traumberuf Redakteur: Mad News



Das digitale Softwarehaus unter neuem Namen: Software Manager



Stilvoll im Stil der Zeit: Zeppelin



Das ist der Clou: Der Clou

# COMPUTER '93 IN KÖLN

mischt er beim brandneuen Leuchtgas-Label mit: Peter Thierolf. Als Debut hält er **MR.NUTZ** in petto, ein putziges Jump & Run, das mit einem roten Retter-Eichhörnchen und Kosmo-Hühnern aufwarten kann.

## SILMARILS

Die französischen Strategen und Abenteuerer setzen neuerdings auf Baller-Knaller, demnächst ist von ihnen ein „Astero-ids“-Sprößling namens **STARDUST** zu erwarten. Na, warum eigentlich nicht?

## SOFTWARE 2000

Hier gilt die Devise „Großer Stand – Großes Programm“: Im Februar werden Abenteuerer und Karl May-Fans mit der Amigaversion vom **SCHATZ IM SILBERSEE** bedient, davor geht noch **CHRISTOPH KOLUMBUS** auf große Entdeckungsfahrt, um Indios zu plündern, Kolonien zu gründen und überhaupt reich und berühmt zu werden. Auch die abenteuerliche **HÖHLENWELT** des „Hexuma“-Nachfolgers läßt nicht mehr lange auf sich warten, und wer mehr auf Späßchen steht, sollte demnächst nach der **PIZZA CONNECTION** Ausschau halten – hier werden Mafia und Pizzen zu einem launigen Mix im Stil von „Mad TV“ verkocht! Später im Jahr dürfen wir uns an einer Mischung aus Rollenspiel und Waben-Strategie mit dem vorläufigen Titel **DEATH OR GLORY** delectieren, und auf Ballerfinger mit CD<sup>32</sup> wartet dann die reine CD-Knallerlei **CROSSFIRE**. Zum Schluß sei noch verraten, daß auch ein Nachfolger für den „Bundesliga Manager Prof.“ entwickelt wird, für den sogar eine Online-Option mit zunächst 400 Teilnehmern geplant ist.

## STARBYTE

Wer „Rings of Medusa“ noch kennt, wird sich gewiß auf **RINGS OF MEDUSA GOLD** freuen, das ab Februar auf den Monitoren glänzen wird – erste PC-Bilder sahen zumindest sehr vielversprechend aus. Eine Fantasy-Handelssimulation namens **BIG SEA** ist bereits für Dezember eingepflegt, und im Grafikadventure **INDIZIERT** soll man bald

Jonny Berzerk bei der Beförderung zum Gangster-Oberboß behilflich sein.

## THALION

Hier erholt man sich noch von den Strapazen der „Ambermoon“-Programmierung, um dann an einer PC-Version sowie englischen und französischen Übersetzungen zu zimmern. Kurzum, nichts Neues in Sicht.

## U.S. GOLD

Die Briten erklären im Dezember die olympischen Winterspiele für eröffnet – mit dem Multidisziplinen-Game **WINTER OLYMPICS**, das gar keinen so üblen Eindruck macht.

## VUD

Auch wenn der „Verband der Unterhaltungssoftwareindustrie Deutschland“ als solcher keine Spiele produziert, so wird man mit der Phalanx deutscher Hersteller zukünftig trotzdem rechnen müssen. Einerseits, weil dank des VUD der gewerbliche Spieleverleih so lange untersagt bleibt, bis eine Einigung mit den Leasern erzielt wurde, andererseits, weil die 17 Mitglieder eine Art freiwillige Selbstkontrolle hinsichtlich indizierungsverdächtiger Games anstreben.

## ZUM GUTEN SCHLUSS...

...sei noch erwähnt, daß sich die Aussteller mit Attraktionen nicht lumpen ließen: Da wurde gegen die deutsche Nationaljugend Eishockey gespielt, Models durften bewundert und Autogramme von Prominenten wie z.B. Fred Fish ergattert werden. Bleibt eigentlich nur noch zu sagen, daß der digitale Katzenjammer der letzten Zeit überwunden scheint – von einem „Sterben“ des Amigas war in Köln jedenfalls weiß Gott nichts zu merken. Und das dürfte wohl die beste Nachricht von dieser Messe sein, oder? (jn)

Prominenz am Haken: Fred Fish am Ossowski-Stand



Hallo Schwester: Biing!



Düst demnächst auch über den Amiga: Starlord



Hörnchen-Power: Mr.Nutz



Alle sieben Meere in einem Game: Christoph Kolumbus



Mampf & Mafia: Pizza Connection

ENDLICH AUF IHREM BILDSCHIRM

# GOBLINS 3

Lassen Sie sich diesen Teil der Trilogie auf keinen Fall entgehen und spielen Sie ein Adventure mit urkomischen Gags und witzigen Animationen - eben ein echter Cartoon

Erhältlich für  
CD ROM, PC und Amiga

Übrigens: Teil 1 und 2 gibt's  
jetzt auch auf CD ROM



BBS Nr.: 06107 - 936-222

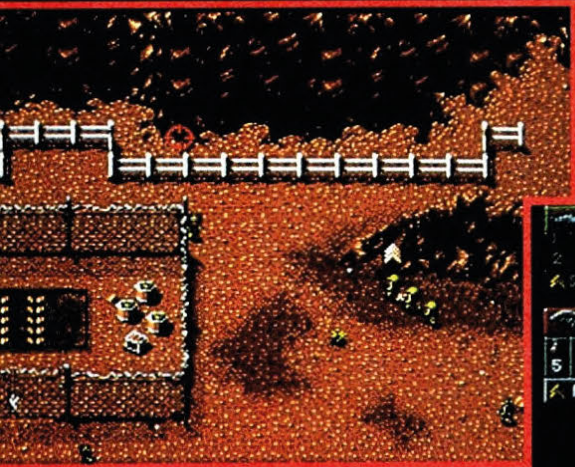
COKTEL VISION

**BOMICO**  
ENTERTAINMENT SOFTWARE



# CANNONFODDER

Trotz ihres so friedlich klingenden Namens haben die Söldner von Sensible Software nun ein Spiel vorgelegt, dessen grimmigen Metzger-Humor wohl nur Briten lustig finden – das Gameplay gefiel allerdings auch uns!



nichten, einen Hinterhalt anlegen oder eine Geisel nehmen bzw. befreien. Um den hervorragend ausgerüsteten und von Auftrag zu Auftrag immer unangenehmer werdenden Gegnern Paroli bieten zu können, findet man allerlei nützliche Dinge



Gags so harmlos wie die gelegentlich unvermutet am Schlachtfeld auftauchenden Eskimos oder Schneemänner: Die Toten auf beiden Seiten werden in der Manier von Fußballergebnissen aufgelistet, und im Intro singt der „sensible“ Mitautor Jon

Hare „Krieg hat noch nie solchen Spaß gemacht“!

Wer indessen mit einer Überdosis pechschwarzem Humor leben kann, sollte sich das spielerisch wertvolle Kanonenfutter eiligst besorgen – die BPS findet sowas ja meist gar nicht lange lustig... (mm)

wie etwa herrenlose Panzer, Hubschrauber oder Munitionskisten; später auch kugelsichere Westen.

Es gilt jedoch immer zu beachten, daß Realismus hier groß geschrieben wird: Versehentlich beschossene Extra-Munition explodiert, beim Durchschwimmen eines Flusses kann man nicht ballern, und wer Schlammflöcher übersieht oder beim Anschleichen an den Feind nicht auf seine Deckung achtet, ist selbst dran schuld, wenn ihm irgendwann die nur beschränkt vorrätigen Kämpfer ausgehen. Natürlich winken dem wahren Kriegshelden Beförderungen, auch darf man seinen Trupp in mehrere Untergruppchen aufteilen – wesentlich strategischer wird das stark actionbetonte Spiel damit aber nicht, die taktischen Elemente bewegen sich ungefähr auf „Dune II“-Niveau.

An der intuitiv beherrschbaren Steuerung gibt's nun überhaupt nichts zu meckern, die dramatische Soundbegleitung und die abwechslungsreiche, gut animierte und sehr übersichtliche Grafik können ebenfalls überzeugen. Wesentlich heikler sieht's da schon in der Abteilung Moral & Geschmacksfragen aus, denn Blutfontänen und herumliegende Soldaten mit aufgeschlitzten Bäuchen gehören hier zum kriegerischen Alltag. Dazu sind nicht alle

Stellt Euch am besten eine Mischung aus Metzorgien wie „Airborne Ranger“ oder „Special Forces“ auf der einen und Strategicals mit indirekter Steuerung à la „Populous“ auf der anderen Seite vor. Sowohl die leicht schräg von oben gezeigten, tadellos scrollenden Landschaften als auch die per Maus erfolgende Befehlsvergabe lassen Erinnerungen an die aufgezählten Games (und dazu vielleicht noch „Mega Lo Mania“) wach werden.

Von der Sache her schickt man bis zu sechs Soldaten Richtung Feind, wobei mit dem linken Mausohr gelenkt wird, das rechte zum Ballern da ist und beide zusammen eine Granate auslösen – darüber hinaus befinden sich am Screenrand noch Icons, die z.B. eine Übersichtskarte auf den Schirm holen. Je nachdem, in welcher der 24, wiederum in 72 Unterabschnitte eingeteilten Missionen man sich gerade befindet, muß man sämtliche Gegner abmurksen, alle feindlichen Gebäude ver-



## CANNONFODDER (SENSIBLE SOFTWARE/VIRGIN)

**ACTION-STRATEGIE**

**85%**

„KANONISCH!“



<b>GRAFIK</b>	<b>79%</b>
<b>ANIMATION</b>	<b>80%</b>
<b>MUSIK</b>	<b>84%</b>
<b>SOUND-FX</b>	<b>82%</b>
<b>HANDHABUNG</b>	<b>88%</b>
<b>DAUERSPASS</b>	<b>86%</b>

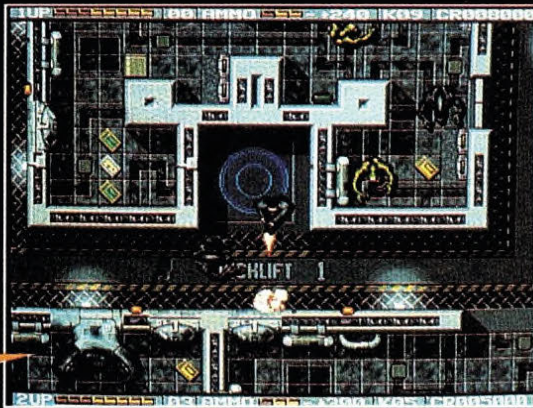
### FÜR GEÜBTE

**PREIS 69,-DM**

<b>SPEICHERBEDARF</b>	<b>1 MB</b>	
<b>DISKS/ZWEITFLOPPY</b>	<b>3</b>	<b>JA</b>
<b>HD-INSTALLATION</b>	<b>NEIN</b>	
<b>SPEICHERBAR DEUTSCH</b>	<b>SPIELSTANDE/HIGHSCORES KOMPLETT</b>	



# ALIEN BREED III



Vor gut zwei Jahren diente der erste Alienbraten dem damals noch völlig unbekanntem Team 17 als Ticket in den Action-Olymp – entsprechend hoch waren die Erwartungen an den Nachfolger. Vielleicht zu hoch?!

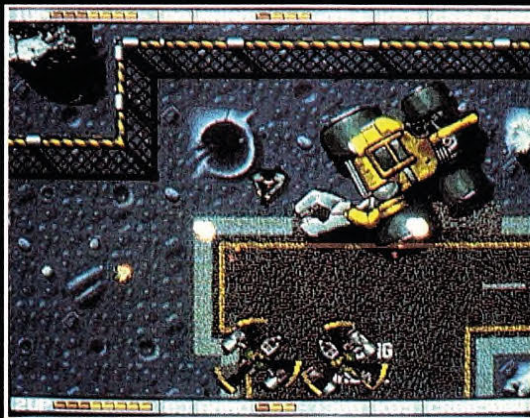
Nun, wer sich grundlegende Neuerungen gegenüber dem Original oder der nachgeschobenen „Special Edition“ erwartet, wird jedenfalls enttäuscht sein. Das Spielprinzip wurde nämlich 1:1 übernommen, nach wie vor streunt man im Stil von „Gauntlet“ durch aus der Draufsicht gezeigte Raumschiffdecks und Techno-Landschaften, sammelt Energierationen, Schlüssel oder neue Munition auf und verpaßt widerlichen Aliens eine (Laser-) Strahlenbehandlung... Ehe jetzt das große Gähnen einsetzt, sollte aber gesagt werden, daß die Action seit jeher auch für Teams tobt, und das wortwörtlich – der Screen wird derart vehement von ganzen Horden feindlicher Monster und Roboter gestürmt, daß selbst einem „Turrican“ der Schweiß ausbrechen muß! Die Startbewaffnung kann da nicht lange mithalten, weshalb im Spielareal Terminals herumstehen, wo Extras wie röstfrische Flammenwerfer, Zielsuch- oder Bumerang-Geschosse nachgekauft werden können. Gegen Credits erhält der Futuro-Söldner hier auch eine Übersichts-karte oder (nochmals) die Missionsbeschreibung, um zu erfahren, ob er nun z.B. Bomben entschärfen oder den Level unter Zeitdruck von der üblen Brut säubern soll.

So weit, so bekannt, jetzt zu den paar Änderungen. Türen lassen sich neuerdings mit roher Waffengewalt öffnen, und wo man es früher bloß mit einer Alien-Rasse zu tun hatte, hüpfen nun gleich drei bis fünf verschiedene (und zudem deutlich hart-

näckigere) Biester durch die Gegend. Kaum bemerkbar macht sich indessen die nur im Team-Modus vorhandene Wahlmöglichkeit zwischen vier Charakteren; die Kämpfen sind selbst optisch kaum auseinanderzuhalten. Apropos Optik, auch da blieb vieles beim alten: Ein paar Zwischenbildchen sind hinzugekommen, die Landschaftsgrafik ist etwas detailreicher, sonderlich abwechslungsreich ist sie aber noch immer nicht. Immerhin klappt das Scrolling in alle Richtungen famos, die Sprites sind fein animiert, und die Musik ist sogar richtig schön schaurig ausgefallen – schade, daß sie dem Titelbild vorbehalten bleibt, während des Spiels gibt es nur Sound-FX und etwas Sprache zu hören.

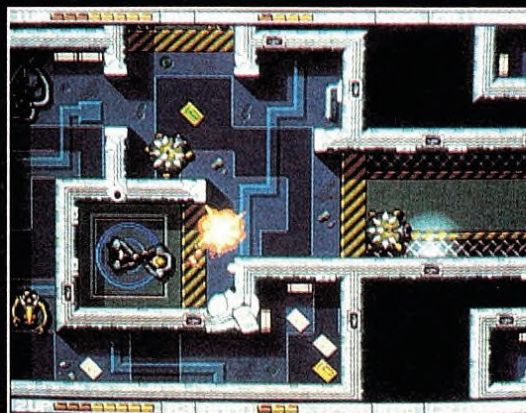
Prinzipiell dasselbe gilt auch für die extra erhältliche 1200er-Version, nur ist die Grafik dann ein wenig farbenfroher, die Akustik kommt zwei Ecken besser rüber, und die Nachladepausen fallen deutlich kürzer aus. Wer einen solchen Rechner besitzt, darf demnach zwischen drei und fünf Prozent zur Gesamtwertung addieren. Und weil wir gerade beim Zusammenzählen sind: Jeder Packung liegt kostenlos die bislang unveröffentlichte Heli-Ballerie „Apache“ bei, was den Wert dieser beinhaltenen Ballerherausforderung für versierte Alien-Röster (die auch mit den unfairen Stellen im Gameplay klarkommen) sicher erhöht. Trotzdem scheint uns, daß eine preiswerte Datadisk hier der bessere Weg gewesen wäre. (rl)

## Evolution ...



... statt Revolution?

Brat die Brut!



Der Bonus-Heli: Apache

## ALIEN BREED II

(TEAM 17)

LABYRINTH-ACTION

72%

„FULMINANT“



GRAFIK	72%
ANIMATION	74%
MUSIK	81%
SOUND-FX	74%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	66%

VARIABLE: 2 STUFEN

PREIS DM 79,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	LEVEL-PASSWÖRTER 10 HIGHScores
DEUTSCH	ANLEITUNG

# TURRICAN III™

PAYMENT DAY



SOFTCOLD © 1993 • Info-Hotline: 02131-965112 • Vertrieb: Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, 41564 Kaarst • Österreich: Darius Handels GmbH&CoKG • Schweiz: Thali AG

Rainbow  
\*\*\* Arts

# Die Siedler

Eigentlich sollte diese originelle Mischung aus „Populous“ und „Sim City“ schon letzte Weihnachten erscheinen – aber bei Blue Byte siedeln nun mal Perfektionisten, denen nur das Beste gut genug ist!

Es wurde also nochmals ein Jahr für den Feinschliff investiert, und das hat sich auch gelohnt. Denn selbst wenn hier drei der vier Disks bereits für das pompöse Zeichentrick-Intro draufgehen, darf man die Komplexität der Geschichte keinesfalls unterschätzen – von den spielerischen Möglichkeiten her stellt das Programm „Populous II“ glatt in den Schatten! Um das Fazit ausnahmsweise vorwegzunehmen: Den Leuten von der „Battle Isle“ ist mal wieder ein Klassiker gelungen...



Wie es sich für einen Klassiker gehört, ist das zugrundeliegende Konzept des Spiels recht simpel. Bis zu vier Siedlergruppen sind in der leicht schräg von oben gezeigten, per Zufallsgenerator erzeugten Landschaft damit beschäftigt, ein florierendes Gemeinwesen zu errichten und sich gegenseitig das Leben schwer zu machen. Maximal zwei Menschen können sich aus dem Fundus der zehn höchst unterschiedlich veranlagten (Computer-) Charaktere bedienen, vom emsigen Häuslebauer bis zum aggressiven Feldherren ist alles vertreten. Beim Gameplay sind dann alle nur denkbaren Kombinationsmöglichkeiten erlaubt: Man kann beispielsweise zu zweit einen Siedlertrupp übernehmen und mit vereinten Kräften die Rechnerkonkurrenz das Fürchten lehren oder auch gegeneinander auf dem dann gesplitteten Screen antreten – und das alles wiederum nur zur Übung, in 50 festgelegten Missionen oder mit offenem Ende.



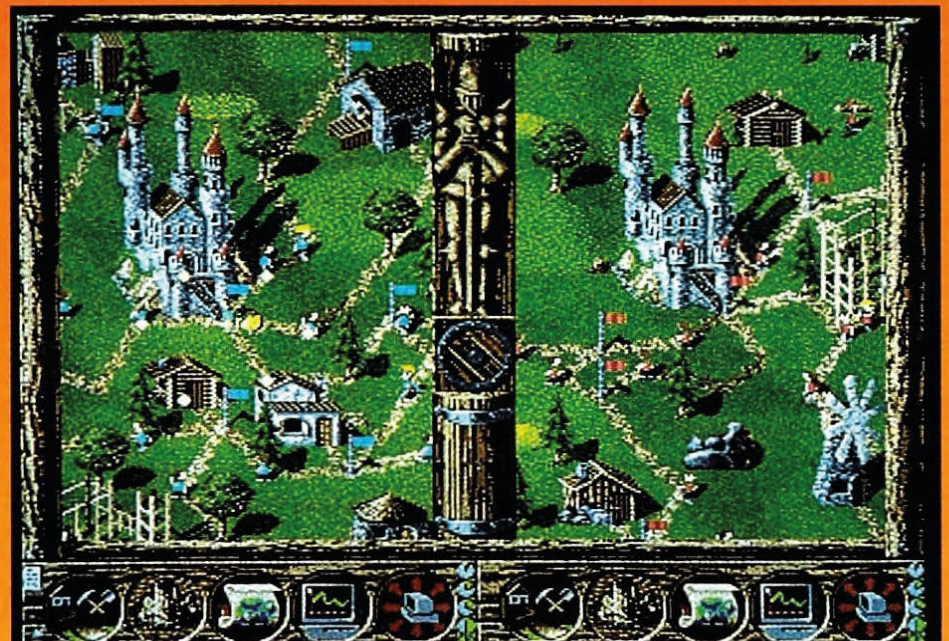
Selbst die größte Siedlung beginnt in diesem Digital-Mittelalter immer mit einem Schloß, das an strategisch günstiger Stelle plaziert wird. Als nächstes muß zumindest ansatzweise ein Verkehrsnetz aus verschiedenen Pfaden, Wegen und Straßen her, damit sich die produzierten Waren auch zu ihrem Bestimmungsort transportieren lassen. Soweit ist's ja noch verhältnismäßig einfach, aber von nun an will jeder Schritt genau überlegt sein, weil hier wirklich alles und jedes ineinandergreift. So brauchen die Arbeiter, die man mit der Errichtung von Burgen, Wachtürmen, Wohnhäusern, Lagerhallen etc. beauftragt, für ihren Job natürlich Baumaterialien, Werkzeuge und Nahrungsmittel. Der Schweinebraten wächst aber nicht auf den Bäumen, sondern wird von Bauern erzeugt, die ihrer-

seits auf die Futterlieferungen des Müllers angewiesen sind. Ganz ähnlich verhält es sich mit dem Schmied, dem man Eisen und Kohle aus den entsprechenden Bergwerken zur Verfügung stellen muß, wenn er Werkzeuge herstellen soll. Alles in allem sind 20 (Handwerks-) Berufe vertreten, dazu kommen noch (fünf verschie-



dene) Ritter, die selbstverständlich auch erst Gold und Waffen sehen wollen, bevor sie sich für die Landesverteidigung bzw. -expansion engagieren.

Dieses Handlungsgerüst wird weiter ergänzt durch diverse Statistiken und eine Übersichtskarte; außerdem läßt sich das Geschehen auf vielfältige Weise variieren, indem man



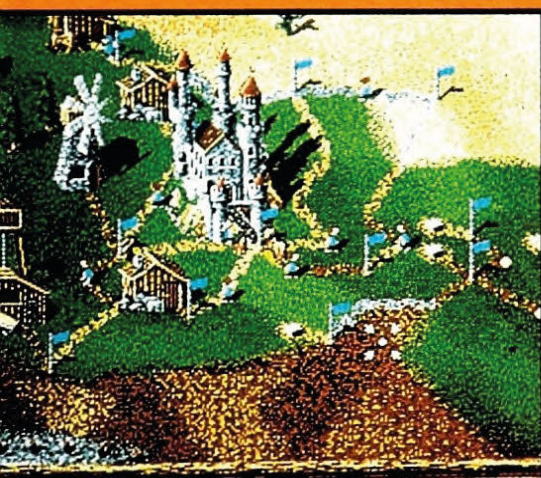
## Die Welt am Draht



mehr oder weniger intelligente, friedfertige oder bauwütige Spielfiguren für sich selbst bzw. die (rechnergelenkte) Gegenseite aussucht. Auch die Beschaffenheit der besiedelten Landschaft ist über einen raffiniert ausgetüftelten Zahlencode à la „Lotus 3“ beeinflussbar. Für Abwechslung



sorgen darüber hinaus die 50 normalen und zehn Übungsmissionen, bei denen z.B. eine bestimmte Menge von Getreide erzeugt oder eine feindliche Siedlung überfallen werden muß.



**O**bwohl in dieser ungemein komplexen „Weltensimulation“ somit quasi auch gleich ein Wirtschafts- und ein Militärstrategical mit enthalten sind, bereitet die durchdachte Steuerung via Maus, Icons und eingblendete Menüs überhaupt keine Probleme. Selbst in den größeren Welten, wo bereits die Übersichtskarte mehrere Screens umfaßt und bis zu 64.000 Personen herumwuseln, findet man sich sehr schnell zurecht; dazu gibt's ja eine hervorragende deutsche Anleitung, die Schritt für Schritt jedes Detail erklärt. Damit die Besiedlungstätigkeit nicht bloß graue Theorie bleibt, sieht man am Bildschirm immer genauestens, was wo gerade Sache ist – also wie die putzig animierten Zimmerer hämmern, klopfen und Holz heranschleppen, wie die Bauern ackern, die Ritter kämpfen und so weiter und so fort. Auch die Landschaften selbst (Berge, Wälder, Seen etc.) stecken voller liebenswerter Kleinigkeiten; da wiegen sich Palmen im Wind, das abgeerntete Getreide liegt auf den Feldern, und die einzelnen Gebäude hat man sehr abwechslungsreich gezeichnet.

**D**er einzig nennenswerte Wermutstropfen ist der zwangsläufig etwas klein geratene Bildschirmausschnitt im Splitscreen-Modus, aber damit muß man halt leben. Ausgezeichnet geglückt sind wiederum die atmosphärischen Wind-, Kampf- und Arbeitsgeräusche, während (nur) die Begleitmusik bei unserem Testmuster leider noch fehlte. Dafür verraten wir Euch zum Abschluß ein ganz spezielles Feature dieses Games: Die Siedler erkennen selbständig, auf welchem Amigamodell sie gelandet sind, und nutzen dessen Hardwaremöglichkeiten je-

weils optimal aus! Bei der Minimalkonfiguration (500er mit 1 MB RAM) muß man auf einige Musiken und die größeren Welten verzichten, am wohlsten fühlen sich die Kleinen natürlich auf 'ner flotten „Freundin“ mit Festplatte.

**M**uß man noch mehr sagen? Eigentlich nicht, aber wir machen's dennoch: Glückwunsch an die Blaubeißer, Ihr habt mit diesem ungeheuer lebendigen Mikrokosmos einen der ganz großen Weihnachtsknaller des Jahres 1993 vorgelegt!

(C. Borgmeier)



### DIE SIEDLER (BLUE BYTE)

#### WELT-SIMULATION

**91%**  
„GÖTTLICH“



<b>GRAFIK</b>	<b>79%</b>
<b>ANIMATION</b>	<b>70%</b>
<b>SOUND-FX</b>	<b>74%</b>
<b>HANDHABUNG</b>	<b>82%</b>
<b>DAUERSPASS</b>	<b>94%</b>

#### VARIABEL

<b>PREIS</b>	<b>DM 119,-</b>	
<b>SPEICHERBEDARF</b>	<b>1 MB</b>	
<b>DISKS/ZWEITFLOPPY</b>	<b>4</b>	<b>JA</b>
<b>HD-INSTALLATION</b>	<b>JA</b>	
<b>SPEICHERBAR</b>	<b>SPIELSTANDE</b>	
<b>DEUTSCH</b>	<b>KOMPLETT</b>	



## Super Pornos



Super Pornos enthält Bilder, die eigentlich erst ab 24 freigegeben werden dürften. Nur geeignet für Knallhartmänner mit harten Nerven. Fotoechte Farbbilder mit allen Details. Und jetzt neu: Heiße Zeichentrickpornos !!! **Porno Animations SUPER** enthält eine Vielzahl von Video-Clips, die in Echtzeit wie vom Videorecorder abgespielt werden. Ein hartes, feuchtes und spritziges Vergnügen. Dazu gibt's ein heißes Sex-Spiel.

Super Pornos Best.-Nr. P004 99,- DM  
Porno Animations SUPER Best.-Nr. P007 99,- DM

## Paint-Shop De Luxe



Malen, gestalten und bearbeiten Sie professionell Bilder: Free Paint (Foto, arbeitet fast wie DPaint), Ultra Paint, MCAD (Meisterhaftes CAD-Programm), Pointer Animator, Grafik Maschine (Voll-Manipulation von Grafiken), IFF-Converter, Icon Editor mit über 100 fertigen Icons für Ihre Workbench, Bildmischer, Wolkengenerator (Erzeuge individuelle Wolkenschemata, die als Hintergründe benutzt werden können), Super Morph (Erleben Sie die Welt der Bilder-Metamorphose. Ein Gesicht wandelt sich z.B. stufenlos in ein Auto usw.) Die besten Grafik-Tools, die es für den Amiga gibt!!!

Best.-Nr. P020 49,- DM

## Das bieten 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.
- Garantierter 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.

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

## C64 Gig-G-Collection

Es ist wahr! Jetzt können originale Musikstücke auf dem Amiga abgespielt werden! Über 500 Musikstücke vom C64. Beispiele: Yellow Hell, Rainbow, Green Berets, Zelder Shades von Chris Hülsbeck...! Die Melodien und Kompositionen sind vielfach besser als viele Amiga-Lieder. Komplettausstattung mit: 204 Soundchip-Emulator, Zeichnungsmittel, 204 Soundchip-Emulator, Zeichnungsmittel, 204 Soundchip-Emulator, Zeichnungsmittel... Erleben Sie wahre Amiga-Melodien!!!

Best.-Nr. P011 24,90 DM

## Finanzpaket

Professionelles Verwalten all Ihrer gesamten Geldprobleme: Budget (Verwaltet Ihr komplett Geld mit allen Raffinessen), S-Konto (Vielzweckkontoverwaltung mit deutscher und übersichtlicher Bedienung), Fahrzeugkosten Manager, Warenhandelskalkulation (Kalkuliert die Rentabilität von kaufmännischen Geschäften), Rendite (Errechnet schnell und zuverlässig Renditen bei Immobilien und anderen Finanz-Objekten), Währung (In Sekundenschnelle sind saubere Tabellen beliebiger Währungen erstellt.)

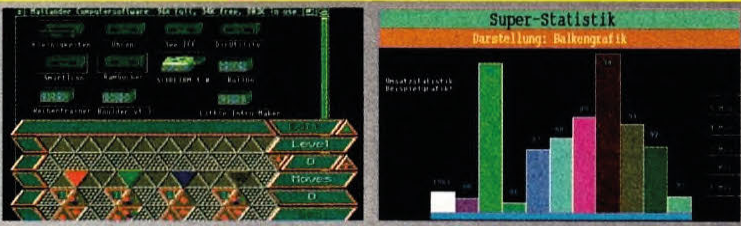
Best.-Nr. P023 39,- DM

## Toolbox Amiga

Leistungsstarke Werkzeuge, die in Nützlichkeit nicht mehr zu überbieten sind. Bald werden Sie nicht mehr auf solch tollen Programmen verzichten wollen: ScreenX (Speichert den Bildschirminhalt als IFF-Bild ab), Display Text (Erzeugt Text- und Informationsfenster), Icon Toolbox (Verwalten und Generieren Sie Ihre eigenen Icons für Ihre Programme), Da Vinci (Das erste Amiga-Malprogramm mit allen denkbaren Features), Shell-Menü (Alle Shell/CLI-Befehle sind aus Pull-down-Menüs kinderleicht abrufbar), Super Maus (Komfortable Steuerung des Mauszeigers mit höherer Geschwindigkeit und mehr Extrafunktionen), System Information (Komplette Kontrolle über alle Systemeinheiten), D-Copy 3 (Eines der besten Kopierprogramme für alle Amigas, mit Nibble-Copy), Notizblock (Läuft im Hintergrund und ist per Klick sofort für Ihre Notizen parat. Braucht man immer beim Arbeiten mit dem Computer), Lineal (Ein genaues Lineal auf dem Bildschirm, was Sie in alle Text- oder Malprogramme benutzen können; hilft beim Ausrichten von Texten und Grafiken!)

Best.-Nr. P026 39,- DM

## Top 150

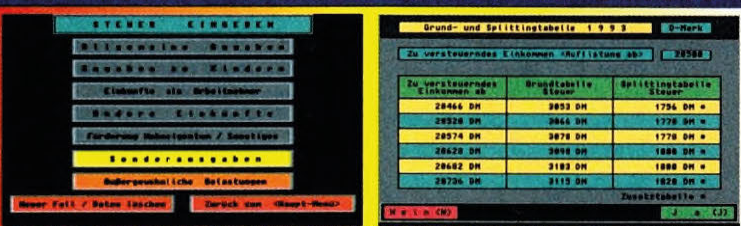


### Die Hit-Verdächtige deutsche Softwaresammlung

Erleben Sie über 150 der besten Programme aus allen Bereichen. Ideal für den Einsteiger: Hier finden Sie alles, was man zum vernünftigen Betrieb des Amigas braucht. Aber auch der Profi wird fündig werden! Eliza (Gesprächspartner als Computer; künstliche Intelligenz), Statistik, Passwort, Walking Man (Leute auf der Workbench), Schieß Sie Ab, Disk Test, MultiDat (Wissenschaftliche Daten verarbeiten), Biorhythmus, Copper Preferences (Farbige WB), Öko, Klima, Jazz Bench (Die ganz andere Workbench), Coral, Schreibmaschine, Rechentrainer, Little Intro Maker, Lucky Looser, Turbo Backup, Acces (Top DFÜ-Programm), HCC-Cruncher (Packt Programme), Sprite Mover, View Boot, OKS-Coder, Relokit, Dirmaster, Dr. Dungle, Funktionstasten, Ripper, Sound Sampler, VLabel, SystemCheck, Fractal Land, G-Text, Font Editor, TextEd Plus, Bootgirl, Space-Writer, C-Monitor, Fast Load und vieles mehr aus den Bereichen Spiele, Musik, Büro und Grafik.

Best.-Nr. P008 Alles komplett nur 99,- DM

## Steuer 1993 und mehr...



Dieses hervorragende Steuer-Büro-Paket besteht aus 3 Programmen zum Preis von nur einem Programm: **Steuer 1993:** Drückt Ihnen Ihre komplette Steuererklärung aus, nachdem Sie Ihre Daten eingegeben haben. Komplet mit Einkommensteuer/Spaltungstabelle für Jahresinkommen von 1,- DM bis 10 Mio. DM Sehr übersichtliche und kinderleichte Eingabe mit deutschen Hilfen. Alle Summen wie Kindergelder, Sonderausgaben, Außergew. Bel., Kapitalvermögen, Gewinn aus Selbst., Vermietung+Verpachtung, Ausl. Einnahmen, Renten, Werbungskosten, Spekulationen, Verm. Wirksame Leistungen und vieles mehr wird exakt nach den aktuellen Steueretzen für Sie im Handumdrehen berechnet. Zahlreiche Musterbriefe, die völlig automatisch vom Amiga mit Ihren Daten ausgefüllt und ausgedruckt werden, sind integriert. Mit dem neuen **Haushaltsbuch** verwalten Sie alle Ihre Ein-/Ausgaben wie Lohn, Miete, Banken, Ausgaben aller Art für KFZ, Lebensmittel, Kleidung usw.! Mit der **Amiga Data Bank** erhalten Sie ein flexibles frei programmierbares Datenbankprogramm für Verwaltungen aller Art: Adressen, Rechnungen, Videosammlung...! Diese drei Programme erhalten Sie bei uns im Augenblick als Komplettpreis, solange diese Anzeige gültig ist, für sagenhafte **Best.-Nr. P003 Alles komplett ohne Wenn und aber.... 49,- DM**

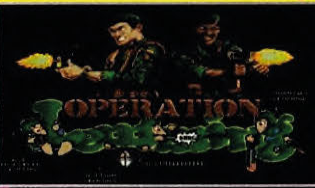
Die Besonderheit bei uns: Alle Programme sind auf allen Amigas (auch A1200 & A4000) voll lauffähig!

## Kampfspiele

Lieben Sie fernöstliche Sportarten: Fighting Warriors ist ein Karatespiel mit extrafeinen Animationen und echten Schreien. Zombie Apocalypse ist blutig, grauselig und brutal, nur was für Erwachsene. Rox (Weltkampfsimulation), Mostares II (Echtzeitvektorgrafik: Raumschiffkampf) und Virtual Reality Duell (Ganz neuartige Spielart. Fechten in einer virtuellen Welt aus Vektorgrafik). Das muß man erlebt haben!!!!

Best.-Nr. P101 39,- DM

## Weihnachtsspielepaket - Top Art



Umwertende Traumspiele zur Weihnachtszeit. Ideal als Geschenk geeignet. Lemmings Olympiade (Lemmings im Kampf um viele Olymp. Disziplinen, 2 Disks), BIFI (Grafikventure), Karamalz Cup (Das Top Eishockeyspiel mit Realgrafik und Länderauswahl mit orig. Hymnen), Operation Lemmings (Hartes Action-Schieß-Spiel eigentlich erst ab 18!), Colorex (Unglaubliches Denkspiel Sortieren und verschieben Sie bunte, glitzernde Edelsteine), Mind Chaos (Pfiffige Zahlenblöcke, die sich nur nach bestimmten mathematischen Gesetzen bewegen lassen.)

Best.-Nr. P120 Nur 49,- DM

## Kinderspiele

Eine phantastische Welt für Kinder von 1/2 bis 12 Jahren: Giddy (Jump'n-Run-Spiel mit freundlicher, heller und bunter Grafik. Aufsammeln von Blumen und leckeren Früchten), Key Bang (Durch Drücken von Tasten erscheinen unter lustigen quietsch-bäng-Tönen tolle Figuren auf dem Bildschirm), Haus d. Nikolaus, Paint Pot II (Einfärben von Märchenfiguren) und Crayon Paint (Das super Kindermalprogramm!)

Best.-Nr. P100 39,- DM

P102 Jump'n-Run-Games

P016 Musik-Modul-Pack

P028 Druckertreiber Pack

P029 1000 Instrumente

P030 Radarfallen Deutschland

P031 Programmierer Paket

P035 Mathematik pur

P036 Welt-Geo-Paket

Mr. Munk, Boulder, Colgate Jumpgel (Der Top Hit), Baldy, Amiga-Boulder Dash (C64/Amiga-Grafik+Leveleditor) und mehr...

8 Disketten randvoll mit Musikstücken im Noisetraacker-Format. Von weltweiten Topmusikern aus der Demo-Szene! Traumhaft!

Über 100 verschiedene Druckertreiber auch exotischer Art bringen Ihren Drucker bestimmt zum Drucken.

Ca. 1112 Instrumente, Soundeffekte, Stimmen (Politiker) und Naturgeräusche in höchster Qualität für alle Musikprogramme.

Das Superverzeichnis vieler deutscher Radarfallen mit genauen Standorten, Betriebszeiten und Geschwindigkeitsangaben.

Zahlreiche C-Sources und Assembler-Sources, C-Compiler, Assembler, Linker, Sector ED (Diskettenmonitor), ML-Monitore...!!!

Matrix, Funktionszeichner, 3-Satz, Pro Calc (Voll wissenschaftlicher Rechner), R.O.M. (5 Mathe-Themen zur Auswahl.)

Erkundung III, Klimaerfassung, Road Route (Gibt Wegbeschreibung/Entfernung deutscher Orte), Länderraten!

39,-

39,-

19,-

39,-

19,-

29,-

19,-

19,-



Der Schnee fällt, und Weihnachten steht (vor der Tür), nur wir sitzen immer noch! Zwar nicht im Knast, aber dafür an unseren Schreibtischen, was auch nicht viel besser ist. Nichts dagegen, daß Ihr uns beschenken wollt – aber könnte es statt der vielen Leserbriefe nicht mal eine Eigentumswohnung sein?

# Leserbriefe

## MESSE-MÖTZER

Nach diesem großen Messespektakel in Köln mußte ich einfach zur Briefmarke greifen! Alles fing ja ganz schön an, und auch die 500 Meter lange Schlange bestärkte uns noch im Eindruck der ultimativen Riesenveranstaltung. Also ab zur Kasse, bei der man durch richtiges Drängeln seine Wartezeit auf eine erträgliche Spanne verkürzen konnte. Und dann die erste Offenbarung – nur eine Hal-  
le!

Schon ging es Schlag auf Schlag: Poster gab es kaum irgendwo kostenfrei, der Atari war wohl gar nicht vorhanden, die Softwarefirmen stellten auch nichts dar, und das CD<sup>32</sup> wurde angeboten wie seinerzeit das CDTV. Nach 79 Minuten Rundgang war alles vorbei, und man kam sich für seine 15 DM etwas versch... vor. Selbst an den Diskussionen mit Herstellern oder Redakteuren konnte man sich leider nicht beteiligen, die waren nämlich entweder nicht vorhanden oder mußten nach dem ersten Wortwechsel das Handtuch werfen. Die großen Firmen hatten meist nur Werbeleute an ihren Ständen, die vielleicht gut verkaufen konnten, aber sonst wenig wußten, und die Verlage wollten, genau wie im letzten Jahr, nur Abos verkloppen. Jemand, der zu dieser Messe irgendein Computerteil mitge-

nommen hatte, um darauf die Unterschrift von Zeitungsredakteuren zu bekommen, war wohl leider auf dem Holzpfad.

Tja, aber soweit es Euch angeht: Behaltet bloß Euren Humor, davon können sich andere eine Scheibe abschneiden... tröstet Bernd Falkenhain aus Königswinter.

*Bei aller Freundschaft: Bist Du sicher, daß Du auf der richtigen Messe warst? Die, auf der wir waren, hatte nämlich bleistiftsweise einen Stand von Software 2000 samt allen Programmierern der aktuellen Games zu bieten, Rushware verschenkte Demos en gros, bei Thalion stand „Ambermoon“-Macher Erik Simon rum, bei Ascon Holger Flötmann persönlich, Kai-ko, Factor 5, Max Design und NEO waren nahezu vollständig angetreten. Chris Hülsbeck, Fred Fish und unsere halbe Redaktion signierten sich die Finger wund und... also, auf welcher Show warst Du nun wirklich?!*

## BAUERLICHE DRECKFUHLER

Ich blätterte neulich mal wieder durch die Anzeigen von Versandhändlern in Eurem Magazin, als mir einige dermaßen harte Verballhornungen von Spielnamen begegneten, daß ich sie einfach nicht für mich behalten kann – auch wenn Ihr über das Phänomen schon mal

berichtet habt. Da wäre zunächst einmal der „Amperstar“: Ja, manche dieser Fantasywelten liegen näher, als man denkt! (Die Amper ist ein Fließchen bei München, d.R.) Dann natürlich das immer wiederkehrende „It came from the Dessert“, das fast wahr sein muß, denn schließlich sind die Viecher ja nicht von ungefähr so fett geworden. Den Glauben an die Intelligenz der menschlichen Rasse verlor ich aber vollständig, als mir „Indianer Jones IV“ angeboten wurde! berichtet Michael Borgwardt aus München.

*Hey, wir können nichts dafür: Wir schreiben die Anzeigen nicht, wir drucken sie bloß! Und zum Korrigieren sind derlei schmunzelige Stilblüten doch viel zu schade, denn so ein „Indianer Jones“ fällt ja direkt unter den Artenschutz...*

## AMIGA-FIEBER

Vor einiger Zeit kehrte ich der Amiga-Szene den Rücken, da ich aus beruflichen Gründen an der DOSe arbeiten mußte. Das Projekt ist nun abgeschlossen, ich staubte also meine „Freundin“ wieder ab und staunte nicht wenig: Wo waren die Pessimisten? Alle sind wohlgelaunt, und gute Amiga-Software gibt es auch wieder. Selbst Anwender-Programme sind inzwischen viel besser geworden, während

sich AGA durchzusetzen scheint. Die schönste Nachricht erhielt ich jedoch von Micro-Prose: „Gunship 2000“ und „B-17“ wurden auf dem Amiga weitaus öfter verkauft als auf dem PC!

Damit diese Tendenz anhält, wäre es von seiten der Softwarefirmen wichtig, unseren Lieblingsrechner endlich mal auszunutzen. Die Zeit von 512 KB ist vorbei, heutzutage sind Festplatten und AGA angesagt! Commodore wiederum müßte jetzt ganz schnell ein CD<sup>32</sup>-kompatibles CD-ROM herausbringen, und zwar zu einem günstigen Preis, damit möglichst viele es sich zulegen. Tja, und an den Freaks ist es nun, sich endlich mal Originale zu kaufen. Leute, sucht Euch von Euren 200 Raubkopien eine aus und kauft sie! Ihr werdet sehen, dieses Programm macht doppelt Spaß, und dem Amiga nützt es. Selbst wenn sich jeder nur ein Game zulegt, gehen demnächst locker 2 Millionen Schachteln über den Ladentisch. Und was das für die Softwarehäuser heißt, braucht man wohl nicht weiter auszuführen... orakelt The Ultimate Guru aus Haltern.

*Wir wollen jetzt nicht sagen, daß wir es schon immer gesagt hätten, aber: Haben wir es nicht schon immer gesagt? Bloß weil PCs und Konsolen mittlerweile auch viele Freunde finden, ist das schließlich noch lange nicht das Aus für den Amiga. Und wenn Commo & Cracker jetzt*

noch auf Deine weisen Worte hören, kann es eigentlich nur in eine Richtung weitergehen – aufwärts!

## DAS FIEBER STEIGT

Ich hatte einen Amiga 500 der ersten Stunde und stieg dann aus beruflichen Gründen auf die DOSe um, nur um zum Schluß wieder bei der „Freundin“ zu landen. Warum? Nun, mein 500er hat jetzt nagelneu 299 DM gekostet, die Festplatte dazu 480 DM. Damit und mit einem Fernseher kann man schon sehr gut arbeiten. Und zu den Themen Geschwindigkeit und Speicherplatz bloß mal ein paar praxisnahe Beispiele: Meine Workbench plus Textverarbeitung plus 15 Mega-Spiele plus 30 Hilfsprogramme belegen gerade mal 30 MB auf der Festplatte – auf dem 486er meines Bruders vereinnahmen DOS plus Windows mit allen Windows-Programmen schon über 100 MB! Meine Platte bootet die Workbench, gleichzeitig werden in einem zweiten Fenster die Hilfsprogramme geladen sowie über ein drittes Fenster im Vordergrund zwei digitalisierte Bilder gezeigt. Die komplette Ladezeit für das alles beträgt 18 Sekunden, während man über die Ladezeit eines PC nur lachen kann. Hardware wird bei mir nur aufgesteckt und läuft sofort, während Bruderherz und die Fachleute in der Firma schon mehrere Monate brauchten, bis die CONFIG.SYS problemlos geladen wurde.

Diese Liste ließe sich noch endlos fortsetzen, aber ich schließe lieber mit der Feststellung, daß ich nun mit dem Amiga 500 ein Leistungsvermögen habe, das alle 486er in meiner Firma locker übertrumpft – und das für läppische 800 DM! freut sich Winfried Thamm aus Idstein-Kröftel.

Da wir Deine Begeisterung für den Amiga naturgemäß teilen, fällt es uns doppelt schwer, Dir das zu sagen, was wir jetzt einfach sagen müssen: Alles schön und gut, aber wenn Dein 500er tatsächlich alle 486er Deiner Firma so locker aussticht, würden wir das Wunderteil gerne

mal persönlich sehen. Oder umgekehrt: Dann möchten wir Deine Firmen-PCs samt den dazugehörigen „Fachleuten“ (die offensichtlich Monate für simple Modifizierungen in der CONFIG.SYS brauchen!) lieber nicht zu Gesicht bekommen...

## IM JAHR 1200

1) In Eurem Heft werden ja immer ein paar reine 1200er-Spiele getestet, und ich hoffe, das werden in Zukunft noch mehr. Aber was ist mit dem ganzen Rest? Kann ich hundertprozentig davon ausgehen, daß normale, neue Amiga-Games auf dem 1200er auch laufen? Und falls nicht, könntet Ihr das beim Test dazuschreiben? Ich möchte mein Geld nämlich nicht so gerne in neue Programme stecken, nur um sie dann an die Wand zu nageln...

2) Ich habe am Amiga noch nie mit einer Festplatte gearbeitet und hoffe, daß das Harddisk-Handling am 1200er absolut idiotensicher ist. Oder etwa nicht? Ich hoffe, diese Frage ist nicht zu blöd, aber stellt Euch vor, ich kaufe mir einen HD-1200er und finde erst nach einem Jahr heraus, wie das alles so funktioniert!

3) Nennt mir doch mal drei Gründe, warum ich mir anstatt eines PCs den A1200 zulegen sollte...

bittet Marco Kreutz aus Hamburg.

1) Solange Du bei einem Test keinen Stempel „A1200 UNTAUGLICH“ findest, läuft das Progi auch uneingeschränkt auf der Kiste.

2) Ein 1200er mit Harddisk bootet nach jedem Start die Workbench hoch, Du brauchst dann nur noch am Screen das Icon für ein auf der Platte installiertes Programm anzuklicken, um es zu laden. Probleme gibt es allenfalls beim Installieren älterer Spiele, zudem ist nicht jedes Amiga-Game HD-tauglich. Aber wofür gibt es Handbücher?

3) Die drei besten Argumente für den A1200 dürften das gegenüber PCs simplere Handling, die kommende CD<sup>2</sup>-Kompatibilität und natürlich der Amiga Joker sein!

# Spiele & Utilities für den Amiga!

## "Ist ja AFFENSTARK!"



**SPIELE & UTILITIES FÜR DEN AMIGA**  
**AMIGO!**  
Ausgabe 6/93  
Das besondere Disk-Magazin  
DM 19,80  
Mit neuem Kurs über IFF-Formate und Grafik!

Rackney's Island  
Jump'n'Run Abenteuer  
Küchen-Bibliothek  
Mit über 1000 Rezepten  
Mostra  
Mit neuem IFF-Viewer

**"RACKNEY'S ISLAND" ist der Name des abenteuerlichen und actiongeladenen Jump'n'Run Spiels, das Ihr in der neusten Ausgabe AMIGO! zum Jahresende präsentiert bekommt. In sechs Spielstufen müssen skurrile Gegner eliminiert werden, die den Zugang zu den jeweiligen Endgegnern versperren. Mit "MOSTRA" lassen sich auf einfache Art und Weise sämtliche IFF-Formate anzeigen. Dieses Programm steht stark im Zusammenhang mit unserem neuen Kurs über IFF-Formate und Grafik.**

**DM 19,80**

**MITMACHEN & GEWINNEN**

**Aktuelle Ausgabe jetzt im Handel erhältlich!**

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 BASKETBALL-SETS** (siehe Abbildung) teil. Einsendeschluß ist der: **28. Februar 1993**. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

A! AJ12 **COMPUDEC**

Wollen auch Sie bei uns anecken?



Bestellannahme: 0241/533131 von 10 Uhr - 18.30 Uhr  
: 0241/527010 von 19 Uhr - 21.30 Uhr

Faxbestellung : 0241/508973 oder 0241/563902

Ladengeschäft : GoerdelerStr.38, 52066 Aachen

**TOP GAMES für AMIGA 1MB min.**

Alfred Chicken DH	44,90 DM
Alien Breed 2 DH *	44,90 DM
Ambermoon DV	79,90 DM
Anstoß DV	64,90 DM
B17 Flying Fortress DV	64,90 DM
Bob's Bad Day DH	49,90 DM
Body Blows Galactic DH	44,90 DM
Burntime DV	64,90 DM
Cannon Fodder DH	44,90 DM
Cardiaxx DH	24,90 DM
Civilization DV	74,90 DM
Desert Strike DH	49,90 DM
Die Siedler * DV	79,90 DM
Dogfight DV	64,90 DM
Dune 2 DV	56,90 DM
Elite 2 DV	49,90 DM
F-17 Challenge DH	27,90 DM
F-19 Stealth Fighter DH	34,90 DM
Flashback DV	56,90 DM
Formula One Grand Prix DV	74,90 DM
Goal DV	49,90 DM
Gunship 2000 DV	64,90 DM
Hattrick ! * DV	64,90 DM
Hired Guns DH	56,90 DM
Jurassic Park DH	49,90 DM
Knights of the sky DH	44,90 DM
Lost Vikings DV	79,90 DM
Lords of Power DH	79,90 DM
Night Shift DH	34,90 DM
Pirates Classic DH	27,90 DM
Prime Mover DH	49,90 DM
Sim Life DV	79,90 DM
Soccer Kid DH	56,90 DM
Space Hulk DH	59,90 DM
Superfrog DH	44,90 DM
Syndicate DV	56,90 DM
Turrican 3 DH	44,90 DM
Uridium 2 DH	44,90 DM
Zool 2 * DH	44,90 DM

**GAMES für A 1200**

Alien Breed 2 * DH	49,90 DM
Anstoss * DV	64,90 DM
Body Blows Galactic DH	49,90 DM
Burntime * DV	64,90 DM
Civilization * DV	64,90 DM
Ishar 2 DV	56,90 DM
Jurassic Park * DH	56,90 DM
Pinball Fantasies * DH	49,90 DM
Soccer Kid * DH	56,90 DM
Zool 2 * DH	44,90 DM

**Festplatten A 500/A500+**

AT 508 Controller ext.	219,00 DM
dto. mit HDD 130 MB	598,00 DM
dto. mit HDD 250 MB	698,00 DM
dto. mit HDD 350 MB	829,00 DM

**Festplatten A 2000**

AT 2008 Contr. intern	149,00 DM
dto. mit HDD 350 MB	769,90 DM
dto. mit HDD 540 MB	1369,90 DM

**RAM Erweiterungen**

512 KB intern A 500	59,90 DM
1 MB intern A 500+	79,90 DM
1 MB intern A 600	109,00 DM
2 MB intern A500/500+	269,00 DM
4 MB intern A 1200	549,90 DM
PSRAM 2MB A 1200	299,00 DM
dto. 4 MB	479,90 DM

**Zubehör**

PRIMAX Maus	34,90 DM
Competition Pro 5000	24,90 DM
Competition Pro Mini	29,90 DM
Competition Pro Star	34,90 DM
Competition Pro Mini St.	34,90 DM
GRAVIS Joystick Amiga	59,90 DM
Maus Joystick Adapter	24,90 DM
ROM-ROM Umschaltpl.	29,90 DM
dto. m.ROM 1.3 od.2.x	69,00 DM
Disk. LW intern A 500	129,00 DM
Disk. LW int. A 2000	129,00 DM
Disk. LW extern	139,00 DM
MIDI Interface	89,00 DM

**Elektronische Bauteile**

IC 8520	9,90 DM
IC 8375 R0	39,00 DM
IC 8375	39,00 DM
IC 8362	29,00 DM
IC 8373	29,00 DM
IC 5719	19,00 DM
IC 8364	39,00 DM
Netzteil A 500	89,00 DM

**Anwendersoftware**

X-Copy mit Hardw. DV	79,90 DM
Virus Control 4.0 DV	59,90 DM
Personal Write DV	59,00 DM
Personal Paint DV	99,00 DM
DPaint 4.5 DV	199,00 DM
Directory Opus 4.1 DV	129,00 DM

# MAILBOX

## DEM SILBERSTREIF ENTGEGEN...

Ihr macht wirklich das beste Spiele-Magazin, das sich ein A1200-Besitzer nur wünschen mag – da kann Eure sogenannte Konkurrenz voll einpacken! Habt Ihr übrigens schon den TV-Spot vom CD<sup>32</sup> gesehen? Na ja, der Einfall war das ja nicht gerade, aber mehr war wohl beim Budget von Commodore nicht drin. Die Bilder von 'Psychosis' „Microcosm“ sahen allerdings schon mal nicht schlecht aus; dazu noch zwei Fragen:

1) Bis wann soll das CD<sup>32</sup>-kompatible CD-ROM für den A1200 erscheinen? Oder hat etwa dieser Rainer von der Amigajames-Mailbox recht, der schreibt, so was könne es nicht geben?

2) Kann ich möglicherweise auch ein x-beliebiges CD-ROM anschließen? hofft Thomas Fischer aus Freising.

Jau, Commos TV-Werbung schien uns auch ein wenig bei Nintendo abgeguckt, aber was soll's? Was soll zudem die unqualifizierte Bemerkung des Konkurrenz-Rainers? Der Mann braucht wohl Nachhilfeunterricht, denn laut Commodore soll der compatible CD-RÖMer für den 1200er bereits zu Weihnachten vorliegen. Andere Scheibenschleudern sind hingegen kaum empfehlenswert, da sie bestimmt nicht mit dem internen Grafik-Turbo des CD<sup>32</sup> klarkommen.

## ...IHR SCHILLER-FREUNDE ALL!

1) In einer anderen Zeitschrift las ich eine eher skeptische Einschätzung zum CD<sup>32</sup>: Der RGB-Anschluß fehle, der CD-Player ließe sich nicht ohne Monitor betreiben, und Spiele, die das Teil ausnutzen, gebe es auch noch nicht. Stimmt das alles?

2) Kann man eine normale 500er-Tastatur anschließen?

3) Worin besteht der Unter-

schied zum Mega Drive CD II? 4) Wann ist das MPEG-Modul fertig? Und wann die Datenhandschuhe?

5) Werden die Hersteller, die zur Zeit für Sega und Nintendo produzieren, das CD<sup>32</sup> mit in ihr Software-Repertoire aufnehmen?

hätte Frank Brunner aus Frankfurt/Oder gern gewußt.

1) RGB fehlt tatsächlich, aber reine CD-Games sind bereits unterwegs, etwa „Microcosm“ und „Liberation“, die wir in der nächsten Ausgabe testen. Und das mit dem Monitor ist kompletter Blödsinn: Zum Abspielen von Sound-CDs genügt natürlich das Joypad.

2) Das im A500 integrierte Keyboard ist für das CD<sup>32</sup> nicht geeignet, aber die Klaviatur eines 2000ers funktioniert prima.

3) Das Mega CD ist ein externes CD-ROM speziell für das 16-bittige Mega Drive, das CD<sup>32</sup> eine komplette Multimedia-Maschine mit 32 Bit – sie arbeitet etwa doppelt so schnell und mit mehr Farben.

4) MPEG samt CD-Filmen kommt um Weihnachten, unser dazugehöriges Special im nächsten Heft. Die Datenhandschuhe werden hingegen noch etwas auf sich warten lassen.

5) Wollen wir doch schwer hoffen!

## SCHILLERNDE ZUKUNFT

Ich habe mir vor einiger Zeit einen ultracoolen 1200er gekauft, stehe jetzt aber vor dem Problem, daß Commodore ja die neue CD<sup>32</sup>-Konsole auf den Markt geworfen hat. Die würde ich mir natürlich gerne ebenfalls zulegen, doch ist Geld bekanntlich knapp, was Ihr sicher schon von Michael wißt. Die Lösung wäre ein CD-Laufwerk für den 1200er, aber kann man damit wirklich alle Games der Konsole zocken? Wenn ich eine Schiller-Floppy anschließen möchte, geht das ohne besonderen Hardwarezusatz?

Besuchen Sie unser Ladengeschäft !

Goerdelerstr. 38, 52066 Aachen

Parkmöglichkeiten an Bahnhof Rote Erde

Dies ist nur ein geringer Auszug aus unserem aktuellen Lieferprogramm. Fragen Sie bitte nach weiteren lieferbaren Titeln auch für andere Computer - und Konsolensysteme. Versandpreise sind keine Ladenverkaufspreise. Versand per Post-NN plus 9 DM Porto- und Verpackungskosten plus 3 DM Zahlkartengebühr, ab 150 DM Versandkostenfrei. Versandkosten bei Vorkasse per Überweisung (Konto bei Sparkasse Aachen 40008260, BLZ 39050000) oder Eurocheck 8 DM. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse (Eurocheck) zzgl. 23 DM. Angebot freibleibend solange Vorrat reicht. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. \* = Vorankündigung

fragt Heiko Staeger aus Magdeburg.

Wie gesagt solltest Du nicht irgendein Laufwerk nehmen, sondern auf Commos demnächst erscheinende Spezialanfertigung warten. Mit der dürfte es dann auch weder Anschluß- noch irgendwelche Kompatibilitätsprobleme geben.

## DER RAUSSCHMEISSER

1) Sehr geehrter Herr Unbelievable Amiga Joker, ich möchte Ihnen zum Erfolg Ihrer Zeitschrift gratulieren, habe allerdings einen wichtigen Verbesserungsvorschlag für Sie: Schmeißen Sie den Typen raus, der immer das Editorial schreibt! Sie, Herr Joker, müssen stets Ihren Kopf göbelnd oder grinsend für die Tests halten, und dieser Kerl, der sich auf der ersten Seite Ihres Blattes austobt, grabscht sich (wie man hört) einen Großteil Ihres Geldes. Also werfen Sie ihn raus!

2) Ich weiß etwas, das Sie nicht wissen: Im Test zu „Ishar 1200“ haben Sie geschrieben, daß man das Game nicht auf Festplatte installieren kann, und ihm deshalb wahrscheinlich sogar ein paar Prozente abgezogen. Nun, das Game hat zwar tatsächlich keine Installationsroutine, aber mit „CLICKDOS II“ und den nötigen Assigns läuft es einwandfrei.

3) Als ich mein Abo bestellt habe, sagte ich ausdrücklich, daß ich im Abo-Lotto gewinnen möchte. Wo bleibt also der Preis, hä? wundert sich Sönke Schmidt aus Stade.

Sehr geehrter Herr Schmidt, danke für Ihr Mütgefühl. Nun, Geld ist für mich zweitrangig (was mich schon mal sehr von besagtem Herrn auf der vorderen Seite unterscheidet), allerdings wäre ich tatsächlich dankbar, wenn ich nur noch für gute Games meinen Kopf hinhalten müßte – von den Übel-

keitsanfällen habe ich schon ein Magengeschwür! Zum Abo-Lotto darf ich Ihnen folgendes ausrichten: Selbstverständlich haben Sie gewonnen. Nur leider war Ihr Preis so heiß, daß er uns glatt zwischen den Fingern geschmolzen ist. Na, vielleicht klappt's ja jetzt im Winter?

Soweit unser Joker, jetzt unser Kommentar zur vermeintlichen HD-Tauglichkeit: Tatsächlich laufen einige Games (aber durchaus nicht alle) auch dann von Festplatte, wenn man sie mangels Installroutine von Hand draufpackt. Das ist jedoch meist mit erheblicher Fummelei verbunden und erfordert nicht selten Vorkenntnisse oder gar Hilfs-Software. Wenn die betreffenden Games also ein paar Prozente abgezogen bekommen, geschieht es ihnen nur recht!

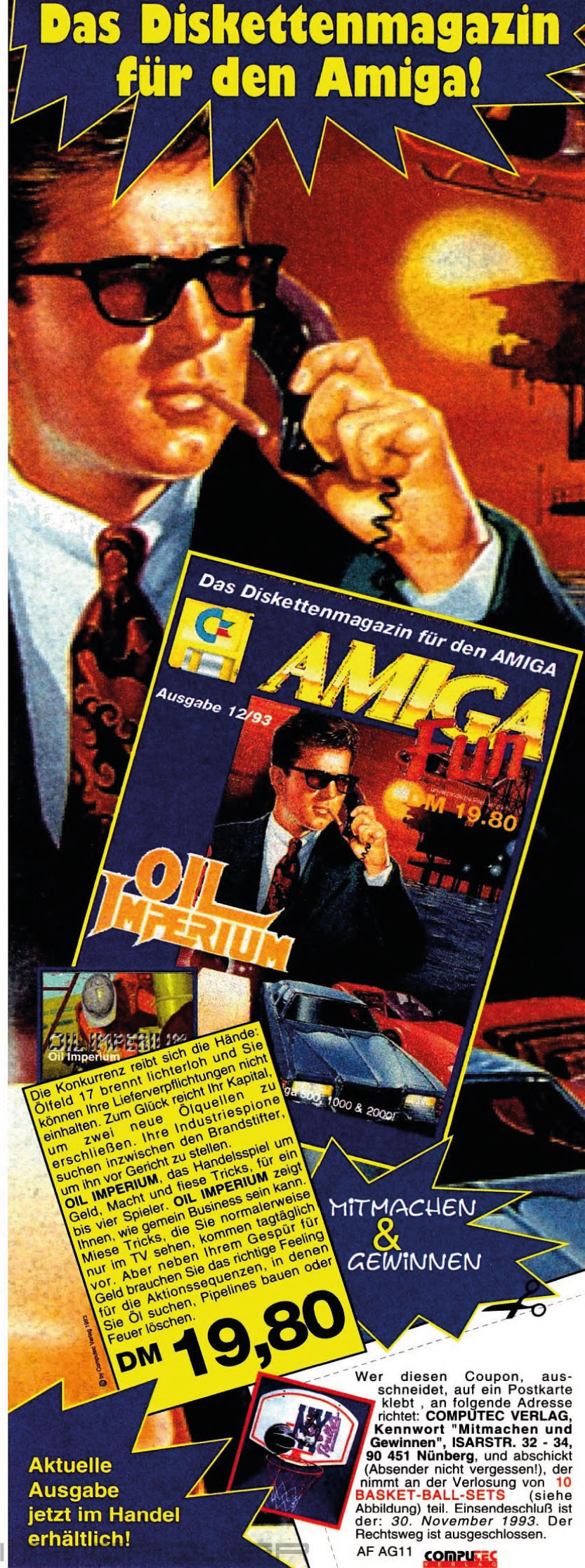
## ARCHY & JOKER

Am besten gefällt mir Eure Leserbriefecke, aber auch die Tests sind ordentlich und übersichtlich. Kurzum: eine gelungene Zeitschrift! Wenn es so was doch bloß für mein System gäbe – ich bin nämlich stolzer Besitzer eines Archimedes. Warum ich dann den AJ lese? Weiß ich auch nicht so genau. Oder eigentlich doch, denn an sich wollte ich vor einem Jahr 'nen Amiga neben meinen alten 64er stellen, ließ mich dann aber doch vom Archi überzeugen. So muß ich eben darauf warten, daß irgendwann einmal ein brauchbarer Emulator erscheint oder gar ein Compi mit den vereinten Vorzügen beider Systeme geboren wird. Das würde das endgültige Aus für die DOSen bedeuten, und bis dahin lese ich auf alle Fälle weiterhin den AJ!

verspricht Karsten Mäke aus Dessau.

Auch wenn die Hoffnung auf einen Emulator bzw. „Amimedes“ sich in absehbarer Zeit kaum erfüllen dürfte – jemand wie Dich halten wir für eines der schönsten Komplimente an unsere Arbeit!

# Das Diskettenmagazin für den Amiga!



Die Konkurrenz reißt sich die Hände. Ölfeld 17 brennt lichterloh und Sie können Ihre Lieferverpflichtungen nicht einhalten. Zum Glück reicht Ihr Kapital, um zwei neue Ölquellen zu erschließen. Ihre Industriespione suchen inzwischen den Brandstifter, um ihn vor Gericht zu stellen. OIL IMPERIUM, das Handelsspiel um bis vier Spieler. OIL IMPERIUM zeigt Ihnen, wie gemein Business sein kann. Miese Tricks, die Sie normalerweise nur im TV sehen, kommen tagtäglich vor. Aber neben Ihrem Gespür für Geld brauchen Sie das richtige Feeling für die Aktionssequenzen, in denen Sie Öl suchen. Pipelines bauen oder Feuer löschen.

Aktuelle Ausgabe jetzt im Handel erhältlich!

MITMACHEN & GEWINNEN

Wer diesen Coupon, ausschneidet, auf ein Postkarte klebt, an folgende Adresse richtet: COMPUTEC 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.

AF AG11 COMPUTEC

# Media Point

**Verkauf**  
**Ankauf**  
**Tausch**

## Berlins neue Dimension für Games und Zubehör

### Games

A-Train	89,95
A-Train Construction Set	39,95
Aces Of The Pacific *	79,95
<b>Airbus A320</b>	<b>ab 79,95</b>
Alfred Chicken	59,95
Alien 3	49,95
<b>Ambermoon</b>	<b>79,95</b>
Anstoss	69,95
Bob's Bad Day *	69,95
Battle Isle 2 *	89,95
<b>Brian The Lion *</b>	<b>69,95</b>
Burntime	79,95
Burning Steel *	75,95
Campaign	79,95
Campaign Mission Disk	39,95
Chaos Engine	49,95
Christoph Columbus *	79,95
<b>Combat Air Patrol</b>	<b>69,95</b>
Dune 2	59,95
Der Patrizier	69,95
Die Siedler *	89,95
Dogfight	69,95
Eishockey Manager	79,95
<b>Elfmanna *</b>	<b>69,95</b>
<b>Elite 2</b>	<b>59,95</b>
Empire Deluxe *	79,95
Eye Of The Beholder 3 *	i.V.
F-117 A Nighthawk *	69,95
Fields Of Glory *	79,95
Flashback	69,95
<b>Globule *</b>	<b>69,95</b>
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
Ishtar 2	59,95
<b>Jurassic Park *</b>	<b>69,95</b>
Lord Of The Rings	59,95
Lost Vikings	69,95
Lothar Matthäus	69,95
Maelstrom *	89,95
Monkey Island 2 (dt.)	89,95
Might & Magic 4 *	79,95
Nascar *	69,95
Nicki Boom 2	59,95
One Step Beyond	39,95
<b>Pirates Gold *</b>	<b>69,95</b>
Premier Manager 2	49,95
Prime Mover	59,95
Second Samurai *	69,95
Sensible Soccer 92/93	49,95
Shadow Of The Comet *	85,95
Sim Life	89,95
<b>Simon The Sorcerer *</b>	<b>79,95</b>
Soccer Kid	59,95
Space Hulk	69,95
Star Trek *	89,95
Sternschweif (DSA 2) *	i.V.
Streetfighter 2	55,95
Syndicate	69,95
<b>T.F.X. *</b>	<b>69,95</b>
<b>Theatre Of Death</b>	<b>79,95</b>
Tornado *	79,95
Turrican 3 *	59,95
<b>Uridium 2</b>	<b>49,95</b>
Walker	59,95
Whale's Voyage	59,95
When 2 Worlds At War	59,95
Wiz'n'Liz *	69,95
<b>Wing Commander</b>	<b>39,95</b>
Zool 2 *	59,95

### Games speziell für A1200

1989	79,95
Air Bucks V 1.2	79,95
<b>Anstoss</b>	<b>69,95</b>
Burntime	79,95
<b>Jurassic Park *</b>	<b>69,95</b>
Sim Life	89,95
Sleepwalker	69,95
<b>Twilight 2000</b>	<b>69,95</b>
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
<b>Advanced Gravis Joystick</b>	<b>59,95</b>
Competition Pro Mini black	24,95
Competition Pro Mini clear	29,95
<b>Competition Pro Mini Spezial</b>	<b>29,95</b>
Competition Pro Mini Star	35,95
Quickjoy I	7,95
Quickjoy Supercharger	19,95

### Bestellannahme

Telefon (030) 621 60 21  
Telefax (030) 622 90 15

Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

### Preishits (solange Vorrat reicht!)

1943	29,95
<b>888 Attack Sub</b>	<b>39,95</b>
Advanced Destroyer Simulator	29,95
Arcanoid 2	19,95
Bard's Tale 3	29,95
Battle Chess	29,95
<b>Battlehawks 1942</b>	<b>39,95</b>
Bubble Bobble	29,95
Budokan	39,95
California Games 1, 2	je 29,95
Chuck Rock 1, 2	je 39,95
Emlyn Hughes International Soccer	29,95
F-15 Strike Eagle 2	49,95
F-17 Challenge	29,95
<b>F-19 Stealth Fighter</b>	<b>39,95</b>
Falcon	29,95
Falcon Mission Disk 1	29,95
Falcon Mission Disk 2	29,95
Flames Of Freedom	49,95
Flight Of The Intruder	39,95
Go For Gold	29,95
<b>Hard Drivin' 2</b>	<b>29,95</b>
Heart Of China	29,95
Hunt For Red October 1	29,95
Hunt For Red October 2	19,95
Immortal	39,95
Jack Nicklaus Golf	39,95
KGB	39,95
<b>Legend Of Kyrandia</b>	<b>39,95</b>
Loom	39,95
Lotus 2	29,95
Lotus 3	39,95
<b>M1 Tank Platoon</b>	<b>39,95</b>
Maniac Mansion	39,95
Mig 29	39,95
North & South	29,95
Oil Imperium	19,95
Operation Harrier	29,95
Operation Stealth	39,95
Pacmania	19,95
<b>Paperboy 2</b>	<b>9,95</b>
Pipemania	19,95
Piracy On The High Seas	39,95
Pirates	29,95
<b>Populous &amp; Promised Lands</b>	<b>39,95</b>
Prince Of Persia	39,95
Reach For The Skies	39,95
Rick Dangerous 2	29,95
Shadowlands	29,95
Special Forces	39,95
Starglider 2	29,95
Stunt Car Racer	29,95
<b>Team Yankee</b>	<b>19,95</b>
Terminator 2	29,95
Tornado Ground Attack	29,95
Trivial Pursuit	39,95
Turrican 1, 2	je 19,95
TV Sports Baseball	39,95
TV Sports Boxing	39,95
<b>Ultima 5</b>	<b>19,95</b>
Winter Olympiad	19,95
WWF Wrestlemania	29,95
Xybots	9,95

### Computer

Amiga 600	399,-
<b>Amiga 1200</b>	<b>599,-</b>
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
extreme 3,5"-Diskettenstation	129,-
<b>CD-ROM für A500, A500+</b>	<b>249,-</b>
HF-Modulator für A500, A500+	69,95
Kickstart-Umschalplatte	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
Staubschutzhaube für A500, A500+	19,95
Staubschutzhaube für Monitor	39,95
<b>ext. 120 MB-Festplatte für A500, A500+</b>	<b>599,-</b>
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!

### Laden- & Versandanschrift

Media Point Vertriebs GmbH  
Jonasstraße 28  
12053 Berlin (Neukölln)

# MAILBOX

## KAMPF DER SYSTEME

Jetzt könnte mein Lieblingsmagazin, der AJ, endlich in die Geschichte eingehen, denn gestern hatte ich eine göttliche Eingebung für die Idee des Jahrezehnts:

Alles beginnt mit einem harmlosen Wettbewerb im Amiga- wie auch PC Joker. Alle treuen Leser (notfalls auch die weniger treuen) werden dazu aufgefordert, ein Foto von sich einzuschicken. Und zwar eines in Boxerpose, also mit Shorts, Handschuhen und gefletschten Zähnen. Dazu ein kleines Vorstellungsschreiben etwa in folgendem Stil: „Heiße Dark Angel, kämpfe für den Amiga, bin 66 Kilo groß und wiege 1,80 Meter, komme aus Tiefenbach, kurzer Lebenslauf. Fahrt zur Hölle, Ihr mutierten Bürohengste!“

Nun wählt Ihr einige wackere Streiter für beide Systeme aus und stellt sie in den beiden Magazinen vor. Die Amiga-Fans wählen nachfolgend ihren Champion, und die PC-Freunde tun das gleiche. Summa summarum sind jetzt noch zwei Helden übriggeblieben; einer steigt für die „Freundin“ in den Ring, der andere für die DOSE.

Nun wird es ein bißchen teuer, bitte trotzdem weiterlesen, Michael: Ihr ladet die beiden ins wunderschöne Grasbrunn ein, wo sie sich drei Prüfungen unterziehen müssen. Dabei handelt es sich nicht etwa um das Jonglieren von Kaffeetassen, sondern um das Zocken von Lieblingsspielen. Jeder der zwei Kandidaten hat nämlich seinen persönlichen Game-Hit im Gepäck, und in zwei Kampfunden wird mal das eine, mal das andere Programm geockt. Wer jeweils den höheren Score macht, kriegt einen Punkt. Zweitens wären vielleicht einige systembezogene Fragen zu beantworten – möge abermals der Bessere gewinnen. Tja, und dann steht eine Wortschlacht auf dem Programm, bei der man versuchen muß, den anderen unter den Tisch zu labern. Schlagfertigkeit, gute Argumente und ein Schiedsrichter entscheiden.

Schließlich steht der Sieger fest (und damit auch das beste Computersystem), der Verlierer bekommt einen Lähm Boy, der Rechnerkrieg ist endlich vorbei, und alle erfreuen sich bester Gesundheit...

fabuliert Remo von Allmen aus Breitenbach in der Schweiz.

*Superbe Idee! Ja, da merkt man gleich, daß Du aus Breitenbach kommst, jenem lauschigen Hort der Dichter und Denker, welcher zwar nicht ganz so tief ist wie Tiefenbach, dafür jedoch erheblich breitere Bewohner hat. Weil: So was kann einem einfach nur einfallen, wenn man so richtig breit ist! Aber mach Dir nix draus, so manche „göttliche Eingebung“ stellt sich bei nüchterner Betrachtung als simpler Restalcohol heraus...*

## SCHACH DEM SONDERHEFT

Ein Sonderheft zum Thema Strategie wäre von vielen anderen Zeitschriften sicher nicht so konsequent realisiert worden: Eure Empfehlungen sind informativ und werden von mir sehr wahrscheinlich beim Spielekauf berücksichtigt, da Ihr mich auf eine Reihe mir nicht so bekannter Games aufmerksam gemacht habt. Der Artikel zu den Schachprogrammen allerdings hat mir nicht so gut gefallen. Das fängt schon damit an, daß Ihr ein derart komplexes Thema auf zwei Seiten abhandelt – bereits auf vier Seiten hätte man soviel mehr dazu sagen können! Ein Spiel wie den „Chessmaster 3000“ mit magersten sieben Zeilen abzufertigen, ist doch reine Aufzählerei...

Zum Schluß noch eine interessierte Frage: Wie habt Ihr die Programme eigentlich getestet? Und auf welche Weise habt Ihr den Umfang der Eröffnungsbibliothek oder die Spielstärke ermittelt? neugiert Oliver Grimm aus Würzburg.

*Schön, daß Dir unser Strategen-Mag gefällt – hätte Dir ein rei-*

nes Schach-Sonderheft ebenso gut gefallen? Will sagen: Um wirklich erschöpfend auf derart komplexe Spiele einzugehen, wären auch die von Dir anvisierten vier Seiten längst nicht genug gewesen. Der Artikel sollte vielmehr die gängigsten Programme mit ihren Vorzügen und Nachteilen vorstellen, wozu wir sie übrigens teils gegeneinander antreten ließen, teils gegen unseren Redaktions-Großmeister Manfred („Matt-Mani“). Für die Angaben zur Eröffnungsbibliothek dienten uns die Aussagen der Hersteller als Grundlage, die dann anhand diverser Schachbücher verifiziert wurden. Würst Du also mit einem Remis einverstanden?

## DER DINO-DIENER

Ja, so schnell geht das: Eben noch stellvertretender Kartonzereißer in King Grahams Palastküche, schon hockt man arbeitslos auf der Straße. Nur weil ich die holde Prinzessin angebagert habe. Dabei war sie auch angetan von mir – sie hatte mich schon bei der Hand ergriffen, und wir wollten in ihrer Kemenate Rumsibums machen, als der Alte dazwischenfuhr. Sie sollte was Standesgemäßes nehmen und sich nicht mit dem Personal einlassen, pah. Wenn Graham wüßte, welche Kneipen sein Töchterlein besucht, wenn sie mal gemütlich ein paar Bierchen verhaften will!

Na, so schlimm wurde es nicht. Eine nette Dinosaurierfamilie hat mich als Haustier adoptiert: Papa die Puschen bringen und die Zeitung holen – echt toll. Doch auch hier hocke ich schon wieder auf gepackten Koffern, denn Mutter Dino schleift in letzter Zeit so hingebungsvoll ihre Tranchiermesser, und mein Rauhfutter wird auch immer besser. Wollen die mich etwa in die Bratpfanne stecken? Wehe dem, der wehe tut!

Bevor es zu Ende geht: Wie wäre es mit einem Sonderheft voller Lösungen, gewürzt mit Programmierer-Interviews? Garniert mit einer Extra-Demogalerie? So, das

hab' ich Euch gesagt. Nur um Euch das zu sagen, hab' ich das gesagt. Das mußte mal gesagt werden. Jetzt würgt mich einer von hinten. Bestimmt Brork... röhelt Olaf Bathke aus Tönning.

Olaf, Du siehst uns sprachlos – und das kommt weiß Gott nicht jeden Tag vor! Sollen wir uns gleich ans gewünschte Sonderheft machen, um vor weiteren Lebensbeichten dieser Art verschont zu bleiben? Würde es helfen, einem Sierra-Lustmolch wie Dir zu empfehlen, das nächste Mal doch lieber bei „Larry“ vorbeizuschauen? Hast Du Dich in diese Fernsehserie mit den Dino-Puppen verirrt, oder geht im Jurassic Park doch mehr ab, als der Film vermuten läßt? Wir wissen es nicht, wir wissen nur eines: Hoffentlich macht Brork seinen Job gut!

## SKANDAL IM SPERRBEZIRK

1) Um gleich mit der Tür ins Haus zu fallen: Ich bin bestürzt, schockiert, enttäuscht, beleidigt, betroffen, begeistert! Wollt Ihr den Joker zum Pornoheft verkommen lassen? Dieses Nacktfoto von Sascha Gundlach in der letzten Mailbox ist einfach ein Skandal. Wie konntet Ihr nur so tief sinken?

2) Sind noch weitere Wunder wie „Microcosm“ in Mache? Da würde es sich ja lohnen, ein CD-ROM für den 1200er anzuschaffen...

3) Zeigt doch mehr von diesen Mutationen! Zum Beispiel von Brigitta zum Joker oder von Papa Joe zu Daisy!

4) Macht doch mal ein Sonderheft mit Berichten über Spieleentwicklungen. Oder einen Dungeon Blaster-Comic!

5) Ich bin Abonnent, und Ihr seid gut! Ihr behauptet uns Ole Schroeder aus Weddel.

1) Ja, das Bild war wirklich skandalös – sollte aber nur ein Test sein, ob Michaels neues Projekt („Päderasten Joker“) Markchancen hat. Aber wir ha-

# Softsale

Schloßplatz 19 31582 Nienburg  
Montag - Samstag 10 - 20 Uhr  
Telefax: 05021/910403 und -404

☎ 05021/910416 und 910417

AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA
1869	Elite 2	Mega to M/FS	Ultimate Golf
Addams Fam.	Elysium	Mega Mix	Uridium 2
Air Land Sea	Emerald Mine	Might & M. 3	Walker
Alien	Emerald Mine 2	Monkey Isl.	War in Gulf
Alien Breed Sp. E	Emerald Mine 3	Monkey Isl. 2	Whales Voy.
Alien Breed 2	Erben d. Throns	Morph	Wing Comm.
Ancient Art	Epic	Morfal Kombat	Wing Chall.
Ambermoon	Espana 92	Napoleonic	Wizardry 7
Anschluss	Eye of the Beh.	Nick Faldo G.	Woody's World
Apocalypse	Eye of the Beh. 2	Nicky Boom 2	Worlds of Leg.
Aquatic Games	F-15 Str. Ea. 2	Nigell Mansell	WWF Wrestling
Arabian Nights	F-19 Stealth	No. 2 Coll.	WWF Eur. Ramp
Archers Pool	F-117 Nighth.	Overdrive	Yo! Joe!
Arm. Gedd. 2	Fant. Worlds	Penthouse HN	Zool 2
Assassin Sp. E	Fire & Ice	-Deluxe	Zyconix
ATAC	Flashback	PGA Tour Golf-	
A-Train	Fly Harder	Pinball Dreams	
-Constr. Kill	Footh. Man. 3	Pinball Fant.	
B-17 Fly. F.	Form. I GP	Pirates	
Bards Tale 3	G 2	Populus 2+	
Barl vs. World	Game of Life	Powermonger	
Bal 2	Global Effect	-Data	
Battlechess 2	Global Glad.	Premier Man.	
Battle Isle D. 2	Goal	Prime Movie	
Battle Team	Goblins 2	Project Terra	
Bazooka Sue	Gunship	Project X	
Beavers	Gunship 2000	Prop. of Sh.	
BC Kid	Häger der Schr.	Push over	
Best of Best	Hannibal	Qweak	
Bits Tomajo G.	Harpoon 1.2.1	Rail. Tyc.	
Birds of Prey	-Battleset 3	Rampart	
Bitmap Br. C.	-Battleset 4	Reaching Mad	
Blastar	Harrier Assault	Reich for Skies	
Body Blows	Hexuma	Road Rash	
-Galactic	Hired Guns	Rome AD 92	
Bubble Bobble	History Line	Sabre Team	
Bund. Man. Pr.	Hook	Sens. Soccer	
Burntime	Hot N. Penth.	Shad. of Beast	
Caesar	Humans	Shuttle	
Cal. Games 2	Human Race	Sim City Del.	
Campaign	Indy 4	Sim City/Pop.	
Cannonfodder	Jack Niklas G.	Sim Earth	
Castles	Jack Niklas G.	Soccer Kid	
-Data	Jack Niklas G.	Space Legends	
Catch Em	Jaeger XJ 220	Space Hulk	
Centurion	James Pond	Spec. Forces	
Chaos Engine	John Madden F.	Sports Masters	
Champ. Man.	Jonathan	Starush	
Chessm. 2100	Jurassic Park	Storm Master	
Christoph Kol.	KGB	Street F. 2	
Civilization	Kings Quest 6	St. Thomas	
Cohort 2	Kingmaker	Subtrada	
Combat Air P.	Krushys Funh.	Super Frog	
Combat Class.	Legend	Super Hero	
Contraptions	Legend of Kyr.	Super Mon. GP	
Cool Spot	Lais. S. L. S.	Super Tetris	
Creatures	Lemmings DP	Syndicate	
Creepers	Lemmings 2	Theatre of D.	
Curse of Ench.	Lethal Weapon	The Chess Engine	
Cytron	Liberation	The Greatest	
D Day	Lilith Divil	The Lost Vikings	
Das schwe. Auge	Locomotion	The perl. General	
Daughter of Serp.	Lords of Power	Tazmania	
Der Palärier	Lost Treas. Inf.	Terran	
Der Schrike im S.	Lost Vikings	Terran 2	
Die Siedler	Lothar Mathäus	Trains n' Treas.	
Dogfight	Lotus Comp.	Turrican	
Double Drag. 3	M. 1 Tank Pt.	Turrican 3	
Dungeon M/Csb	Mad News	Turrican 4	
Dune 2	Mad TV	Turtles 2	
Dynablaster	Mc. Donald L.	Twilight 2000	
Eishockey Man.	Mega Coll.	Ugh!	

SUPER NINTENDO DT. MOD.	SUPER NINTENDO DT. MOD.	SUPER NINTENDO DT. MOD.	SEGA MEGADRIVE DT. MOD.
Ac! Raiser	Fatal Fury	Super Mario World	Aladdin
Addams Family	Final Fight	Super Off Road	B.O.B.
Aero d. Akr.	First Samurai	Super R-Type	Davis Cup Tennis
Alfred Chicken	F-Zero	Super Swiv	Double Clutch
Alien 3	Jimmy Connors	Super Soccer	F-1
Alien vs. Pred.	Lagoon	Super Soccer	Gunstar Heroes
Amazing Tennis	Legend of Z.	Tazmania	Jurassic Park
Asterix	Magic. Quest	Terminator 1	Mazin Tours
Axeley	Magic. Sword	Test Drive 2	MIG 29
Balman returns	Major Title	The Lost Vikings	Offlinas
Battletoads	Mario Kart	Tiny Toons	Ranger X
Beethoven	Mortal Kombat	Top Gear	Shining Force
Blazing Skies	Mystic Quest	Tom & Jerry	Shinobi 3
Blues Brothers	NBA All Star	Turrican	Shock Rock 2
Bomberman	NHLPA Hockey	Wing Commander	Techno Clash
Bubsy	PGA Tour Golf	-Spec. Oper.	Two Tribes
Capit. America	Prince of Persia	World L. Basketb.	Wimbledon
Chuck Rock	Probotector	WWF Royal Rumble	X-Men
Climfanger	Robocop3		
Congos Caper	Sim City	SUPER NINTENDO JOYSTICKS	SEGA MEGA CD
Cosmo Gang	Spankys Quest	ASCII Pad	After Burner 3
Crash Dummies	Star Fox	High T. Controllor	Balman returns
Cybermator	Star Wars	SV 334 Propad	Jaeger XJ 220
Darius Twins	Street F. 2 Turbo	SV 336 Proneo I	Prince of Persia
Dracula	Super Aleste	SV 337 Proneo II	Sherlock Holmes
Dreddhen	Super Mario All St.	SV 338 Top Fighter	Time Gate

BESUCHEN SIE UNSERE LADENGESCHÄFTE IN 31134 HILDESHEIM, OSTERSTR. 24 UND 31582 NIENBURG, SCHLOSSPLATZ 19 (MONTAG-FREITAG 10:00-18:00 UHR, SAMSTAG 9:00-13:00 UHR)

DV=DT. VERS. DA=DT. ANL. EA=ENGL. ANL. ??=N.N. BEKANNT  
Titel mit \* hinter dem Preis waren zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht lieferbar; Vorbestellungen möglich. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren.  
\*Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM, Nachnahme 9,90 DM zzgl. Nachnahme-Gebühr (3,- DM).  
Ab 250,- DM versandkostenfrei. Ausland nur Vorkasse 18,- DM. Es gelten unsere AGB.

# MAILBOX

ben es ihm ja gleich gesagt...

2) Mit „Liberation“ steht das erste Rollenspiel für Amiga-CDs schon vor der Tür, dahinter steht Software 2000 mit dem CD-Balldackler „Crossfire“, weitere CD-Spezialitäten werden folgen – und Du zweifelst, ob sich die Anschaffung lohnt?!

3) Schick uns ein Foto von Dir, und wir versuchen es mal mit der Mutation „Vom Ole zum Menschen“. Das wäre doch eine echte Herausforderung!

4) Kommt Zeit, kommen (mehr) Vorschläge. Kommen Vorschläge, kommt Sonderheft.

5) Besser als umgekehrt!

## KILLER-CHIP

Demnächst will ich mir einen neuen Amiga zulegen, weiß jedoch nicht, ob es ein 1200er oder vielleicht das CD<sup>32</sup> sein soll. Wozu würdet Ihr raten? Und jetzt was anderes: Die Raubkopierer behaupten doch stets, daß nur deshalb soviel kopiert wird, weil die Games zu teuer verkauft werden. Aber fast jeder Amiganer besitzt doch auch ein SNES oder eins von den Mega Drive-Dingsbumsen – und niemand regt sich darüber auf, daß deren Module locker einen Hunni und mehr kosten! Aber vielleicht könnte ja Commodore selbst etwas unternehmen, um die Raubkopiererei einzudämmen? Da wäre vielleicht an einen Chip zu denken, der das zu kopierende Programm einfach zerstört...

schwelgt Alexander Martinett aus Eschweiler-Dürwiß in Gewaltphantasien.

Raten würden wir Dir, bis Weihnachten zu warten; sollte das CD<sup>32</sup>-kompatible CD-ROM für den 1200er bis dato nicht erhältlich sein (diese Kombination ist schließlich ideal), kannst Du immer noch zum CD<sup>32</sup> selbst greifen. Raten würden wir Dir aber auch, Deine Phantasie etwas zu zügeln – oder willst Du nur wegen der Cracker auf völlig legale Sicherheitskopien Deiner Software verzichten?

## OPTIK-POLITUR

Ich möchte mir für meinen Amiga 2000 eine Grafikkarte zulegen; sie soll aber Spiele-kompatibel sein, damit „Police Quest“ und „Wing Commander“ besser aussehen. Können Ihr mir eine empfehlen? fragt Oliver Massiell aus Moorrege.

Zwar gibt es Grafikkarten für den Amiga, doch sind sie für Video-Anwendungen und dergleichen gedacht. Von Spielen werden solche Teile nicht unterstützt, eher im Gegenteil: So manches Game könnte dann schlicht den Dienst verweigern.

## MAGER-MIX

Ich finde Eure Zeitschrift ja eigentlich ganz gut, aber sie „ver-ASMT“ zusehends, man denke nur an die November-Ausgabe vorm Editorial und dann mageren 17 Tests. Ich mache mir

ernsthafte Sorgen; könnt Ihr mich und andere beruhigen? grüßelt David Casper aus Köln.

Beruhigen sollen wir Dich? Was sorgt Dich denn eigentlich? Ob die Werbung vor oder nach Michaels Geschwall kommt, ist doch Jacke wie Hose, und getestet wird Monat für Monat alles, was man eben testen kann. Aber zu Deiner Beruhigung: Wie's aussieht, wird das wieder mehr!

## DER BILDICHE GLUHSTRUMPF



Nachträglich alles Gute zum Vierjährigen, ein langes Leben und viel „Joker-Power“ im Kampf gegen die Konkurrenz! wünschen uns Andreas Worschech und „Freundin“ aus Friesdorf.

Ja, das Thema ist schon überholt. Nein, sonderlich originell ist der Text nicht. Warum wir ihn trotzdem drucken? Na, weil er zu dieser schicken Karte gehört, über die wir uns tierisch gefreut haben – nehmt Euch gefälligst ein Beispiel!

## GESCHENKT IST NOCH ZU TEUER?

Weihnachten hin, Einleitung her: Wir könnten ohne regelmäßige Leserbrief-Geschenke von Euch gar nicht leben, so sieht's doch aus! Und solche kleinen Geschenke erhalten nicht nur die Freundschaft, sie kosten Euch auch bloß ein bißchen Gehirnschmalz, einen Umschlag und zwei Briefmarken – all die Vorschläge, Anregungen und Fragen, all das Lob und das bißchen Kritik (das wir vertragen...) werden von uns nämlich persönlich beantwortet, falls RÜCKPORTO beiliegt. Ausländer verwenden dazu bitte Internationale Antwortscheine, und falls trotz allem keine Post von uns kommt, dann war Euer Schrieb wohl so interessant, daß wir ihn demnächst auf diesen Seiten bringen. Vergeßt bitte auch Euren Absender nicht, unsere Anschrift lautet immer noch:

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

### Abdeckhauben: paßgenau & formschön, silbermetallisch, antistatisch!!

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 <sup>32</sup> .....	22.-
Mitsubishi EUM1491.....	49.-	NEC P20, P22, P30, P32, 70.....	43.-
Eizo 9060, 9065... ..	49.-	Canon Tintenstrahl div.....	35.-
HP Deskjet 510.....	43.-	Sonderanfertigung ohne Aufpreis!	

A 2000 65 MB Autobootfilecard f. KS 1.2/1.3, 2.0, Autopark.....	699.-
FFS, partitionierbar, kpl. formatiert & installiert, Preissenkung.....	
Ext. AmigaI/fwk., abschaltbar, stabiles Metallgeh., 100% komp.....	159.-
NEC 1036A Original f. A 500/2000 intern, Einbaumat., dtisch. 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 9 o. 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 699.-).....	549.-
2.5" 210 MB (I).....	949.-
größere HDDs a.A. bei Bedarf mit Einbau	
Mitsubishi EUM-1491 A mit Amigakabel dt. Vers. weiterhin lieferbar!	
Weiteres 2.5" ZUBEHÖR: Kabel, Softw., Einbaumat. einzeln erhältlich.	
Amiga Mouse in transparentem Design, Microschalter mit Garantie.....	79.-
NEU: Comp. Pro Joysticks – Limitierte Designjoysticks ab Lager!	
NEU: HP 310 mit/ohne Color/Einzelblatteinzug, mit Treiber	
NEU: Workbench 2.1 Orig. Commodore, auch mit Handbuch lieferbar!	

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

AHS-Amegas  
Hard- & Software Vertrieb  
Laden-Versand: Schirmgasse 3-5,  
direkt gegenüber C&A, Pf. 100 248  
61142 Friedberg,  
Tel. 060 31-619 50

# AHS

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.

# Einfach himmlisch, dieses Abo!

Zu Weihnachten schenken wir Neuabonnenten den Himmel auf Erden – mit beschleunigter Heftlieferung, einem himmlischen Preisvorteil und dem voll spielbaren Demo des genialen MicroProse-Flugis „F-117 A“!

Da hört man doch förmlich die Englein singen: Wer jetzt abonniert, bekommt alle 10 Joker-Ausgaben eines Jahres zum Preis von 9, sprich für überirdisch günstige 63,- DM (Ausland: 75,- DM). Auch schwebt fortan der Postbote mit einem wetterfest verpackten Heft unter den Flügeln an Eure Haustür, meist noch ehe der Kiosk auf die Startbahn darf. Und damit Ihr nun vollends abhebt, legen wir noch ein irres Weihnachtsgeschenk drauf:

**ZUM  
FEST DER  
FESTE SCHIESSEN WIR  
DEN VOGEL AB – MIT  
EINEM VOLL SPIELBAREN  
GRATIS-DEMO DES  
SPITZEN-FLUGIS**

Die Umsetzung des PC-Hits F-117 A mag sehr wohl die beste Flugsimulation des Jahres werden, MicroProse ist ja für liebevolle Amiga-Konvertierungen bekannt. So wird der Nachflieger zum Me-gaseller „F-19 Stealth Fighter“ auf allen Modellen laufen, am 1200er jedoch am besten – wovon Ihr Euch mit diesem voll spielbaren Demo als erste überzeugen könnt: detailreiche Vektorgrafik, ein umfangreiches Fluggebiet und natürlich jede Menge Feinde warten auf Abo-Piloten!

„F-117 A“

Also füllt den Coupon aus und düst damit zum Briefkasten, schließlich sind nur diesen Monat Plätze in der Kanzel frei. Übrigens: Bei jeder Abo-Verlängerung bekommt Ihr dann ein neues Demo der Sonderklasse!

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



# ELITE 2 - FRONTIER



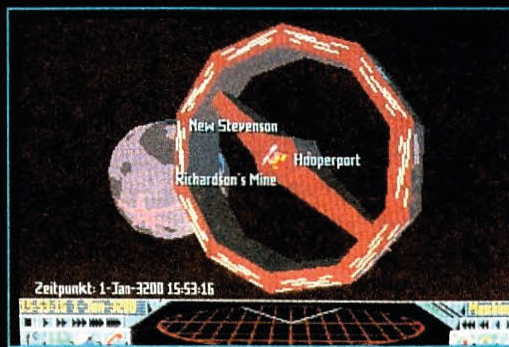
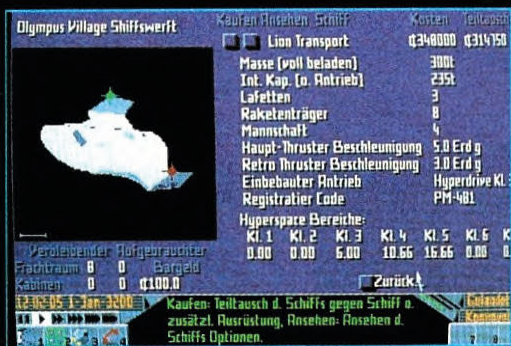
Falls wirklich gut wird, was lange währt, müßte David Brabens zweiter Sternenhändler ein Traum von einer Fortsetzung sein – selten hat man uns ja soo lange warten lassen. Und tatsächlich...

...kann Elite II den ultraklassischen Vorgänger noch übertrumpfen! Die alte Begeisterung stellt sich sofort wieder ein, sobald man in sein Raumschiff klettert und von Planet zu Planet eilt, um mit nunmehr 27 verschiedenen Waren zu schachern. Wer dabei reich wird, darf in Extras investieren, und wenn die nicht mehr in das Einstiegsmodell passen, wäre neuerdings gar an ein größeres Schiffelein zu denken. Neu ist ebenfalls, daß unser real existierendes Sonnensystem samt näherer Umgebung als maßstabsgerechtes 3D-Modell eingebaut wurde. Daher ist nun auch nicht mehr Lave der

Hauptstartpunkt, sondern ein Planet der Sonne Ross 154, knapp zehn Lichtjahre von der Erde entfernt. In den weiteren Weiten des Alls dominieren dann allerdings wieder die Phantasiesterne; insgesamt haben die Astronomen von Konami etwa 1.000 Sonnen in der neuen Elite-Galaxis installiert, die von acht- bis zehntausend Planeten und Monden umlaufen werden. Viele davon sind besiedelt, und auf den meisten kann man sogar tatsächlich landen; darüber hinaus gibt's nach wie vor Orbitalstationen. Nach wie vor ist der Spieler auch keineswegs gezwungen, seine Brötchen als

kosmischer Kaufmann zu verdienen, neben der Kopfgeldjägererei und dem Bergbau stehen jetzt auch Karrieren im Kurier- und Taxi-Gewerbe offen. Daß Brabens Universum immer noch von Space-Piraten unsicher gemacht wird, braucht wohl nicht extra erwähnt zu werden – wo blieben sonst die heißen Raumschlachten? Wer aus solchen Vektor-Gefechten ordentlich Abschüsse vorzuweisen hat, heimst Geld und Beförderungen ein – und wer weit genug befördert wurde, kommt irgendwann in den „Genuß“ der wirklich heiklen und gefährlichen Aufträge... Im Prinzip also alles wie gehabt, nur halt zeitgemäßer, komplexer und spannender. Das gilt auch für die Grafik aus teils animierten Datenblättern und die Action-Szenen – da insbesondere am 1200er, Kleinamiganer müssen ein spielbares Tempo leider mit Detailverlust erkaufen. Den-

noch bietet allenfalls „Wing Commander“ beeindruckendere Laserschlachten, kann dafür aber weder mit tollen Planetenlandungen noch mit annähernd soviel Spieltiefe aufwarten. Viele Musikstücke (inkl. des berühmten „Andockwalzers“) sowie allerlei feine FX erfreuen den Sternencaptain schließlich ebenso wie die ordentliche Maus-/Stick-Steuerung, die nunmehr übrigens von Beginn an einen Autopiloten bietet. Die schlechte Nachricht zum Schluß: Es trudeln ein paar Exemplare durchs Software-All, mit denen das Rückwärts-Schießen nahezu unmöglich ist. Doch sind sie erstens selten, verraten wir zweitens im Know How, wie Ihr eine solche Bug-Version ruckzuck erkennen könnt, und ändern sie drittens nichts am Fazit – Elite II ist ein spielerischer Hochgenuß! (jn)



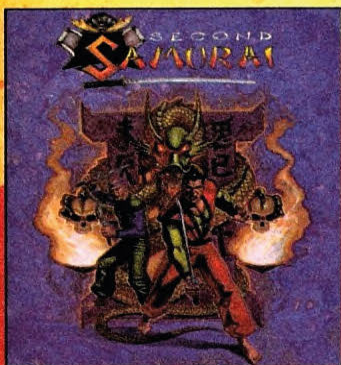
**ELITE 2 - FRONTIER**  
(GAMETEK/KONAMI)

**WELTRAUM-HANDEL**

**91%**  
„KOSMISCH“

<b>GRAFIK</b>	<b>82%</b>
<b>ANIMATION</b>	<b>79%</b>
<b>MUSIK</b>	<b>84%</b>
<b>SOUND-FX</b>	<b>66%</b>
<b>HANDHABUNG</b>	<b>79%</b>
<b>DAUERSPASS</b>	<b>94%</b>
<b>FÜR GEÜBTE</b>	
<b>PREIS</b>	<b>DM 89,-</b>
<b>SPEICHERBEDARF</b>	<b>1 MB</b>
<b>DISKS/ZWEITFLOPPY</b>	<b>2 JA</b>
<b>HD-INSTALLATION</b>	<b>JA</b>
<b>SPEICHERBAR</b>	<b>SPIELSTÄNDE</b>
<b>DEUTSCH</b>	<b>KOMPLETT</b>

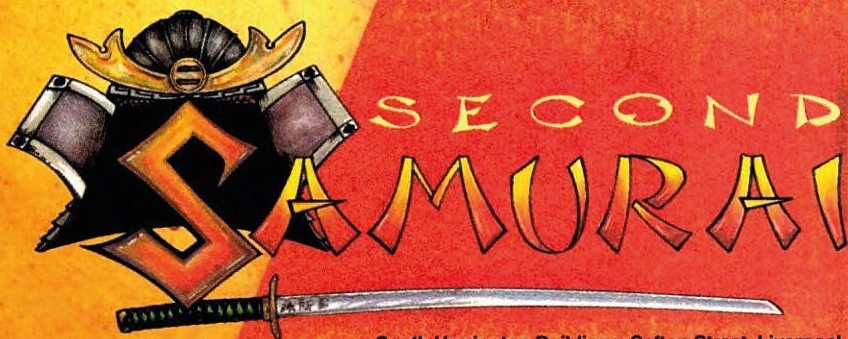
# DIE LETZTE FOLGE...



Nach langem Kampf zwischen Gut und Böse hat der Herrscher der Dämonen in der Zukunft Zuflucht gefunden. Dort konnte man seine magischen Kräfte nicht, und er konnte ungestört seine Wunden lecken. So gelang es ihm, seine ganze Macht wieder zu entfalten.

Allerdings hatte er nicht mit dem jungen Samurai-Krieger gerechnet, der dem Dämon in das Japan des 24. Jahrhunderts und anschließend ins historische Japan folgte, um ihm schließlich auf seinem Thron in den Bergen gegenüberzustehen. Doch der Dämon ist bereit, seine Macht mit allen Mitteln zu verteidigen.

All seine Schergen sind zur Unterstützung zusammengerufen, alle Fallen und Tricks vorbereitet, all Macht gegen Sie gerichtet! Sind sie weise genug, um ihm zu widerstehen?



Die Geschichte des "Zweiten Samurai" ist noch nicht geschrieben...

Fair play? Nein danke!

# CRAZY SPORTS FOOTBALL

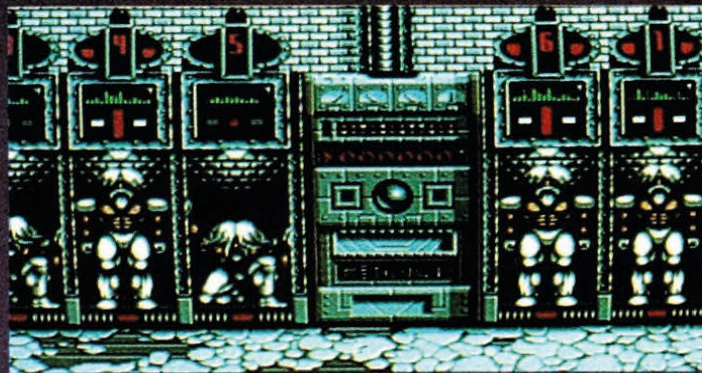


Nicht umsonst nennt sich die englische Version „Brutal Sports Football“, denn dieses (un-) sportliche Brutalogame feigt tatsächlich sämtliche Benimmregeln einfach vom Rasen. Insgesamt acht Barbarenstämme kämpfen hier mit allen Mitteln in Einzelspielen, dem Ligamodus oder in einem K.O.-Wettbewerb um Tore, Punkte und gegnerische Köpfe. Sie alle können von menschlichen Chefs übernommen werden, in der Arena sind aber höchstens zwei Homo sapiens auf einmal zugelassen. Dabei bestehen grundsätzlich zwei Möglichkeiten zum Matchgewinn: Entweder man erzielt mehr Tore als der Gegner – oder man dezimiert dessen siebenköpfige Mannschaft durch harten Körpereinsatz auf einen einzigen Spieler.

Nach der Teamwahl stehen sich die Kontrahenten auf dem schräg von oben gezeigten und etwas ruckelig scrollenden Schlachtfeld gegenüber. Am oberen Bildrand befinden sich ein Mini-Radar à la „Goal!“ sowie eine Balkenanzeige, die Aufschluß über die Restenergie der einzelnen Kämpfer gibt. Sobald diese auf Null sinkt, kullert der Kopf des entsprechenden Spielers herunter, so daß er für den Rest der Zeit die Gegend zweigeteilt verunziert. Es sei denn, jemand wechselt seinen Kopf mit dem Lederei und bugsiert ihn aus Versehen mit kräftigen Tritten zur gegnerischen Endzone...

Nachdem die üblichen Footballregeln hier ohnehin nur am Rande interessieren, liegen auf dem Spielfeld allerlei belebende Extras herum. So erhöhen eingesammelte Hasen

sprengen der gegnerischen Verteidigungslinien gedacht. Es gibt lediglich die Einschränkung, daß jeder Recke immer nur einen Gegenstand (oder den Ball) mit sich her-



zeitweilig die Schnelligkeit, Schildkröten bewirken das Gegenteil, und Schwerter erleichtern das Köpfen der Sportskameraden ungemein. Schilde bieten Schutz, eiserne Handschuhe erhöhen die Schlagkraft, und die Bomben sind zum wortwörtlichen Auf-

umtragen darf. Steht das Spiel nach Ablauf der regulären Spielzeit immer noch unentschieden, geht's in die Verlängerung – dann wird das Lederei gleich ganz weggelassen, statt dessen ist so lange Prügeln pur angesagt, bis ein Team schließlich zum Solisten

So ein Footballfeld ist ja von Natur aus kein Streichelzoo, aber in dieser Fantasy-Variante geht's noch mal ein paar Nummern härter zur Sache. Wer also seinerzeit „M.U.D.S.“ gemocht hat, sollte jetzt die Augen spitzen!

zusammengeschrunpft ist. Im Anschluß werden die Preisgelder verteilt, mit denen man seine Jungs in einer „Heilungsmaschine“ wieder für das nächste Sportereignis fit macht.

Da uns zum Test noch die Urversion vorlag, können wir Euch nicht versprechen, daß die deutsche Ausführung wirklich zwei Disks enthält. Nichts ändern wird sich dagegen an der gut animierten Grafik, dem martialischen Schlachten-sound und der rundum gelungenen Stick-Steuerung. Actionliebhaber, Metzger und andere Orks werden somit sicher ihren Spaß mit dem Game haben – ernsthaftere Sportler bleiben indessen besser bei „John Madden Football“, und die BPS guckt hoffentlich gerade woanders hin... (md)

## CRAZY SPORTS FOOTBALL (MILLENNIUM)

BRUTALO-SPORT

71%

„BEINHART“



GRAFIK	66%
ANIMATION	68%
MUSIK	66%
SOUND-FX	64%
HANDHABUNG	77%
DAUERSPASS	73%

VARIABLE: 5 STUFEN

PREIS DM 69,-

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



PC Leinwandaufnahme



Amiga Leinwandaufnahme



PC Leinwandaufnahme



Amiga Leinwandaufnahme

DAVID  
BRABEN  
PRÄSENTIERT

# FRONTIER

ELITE  
II

1985 - ELITE

**“Elite. Ein Spiel? Nein, ein Lebensstil!”**  
Personal Computer World Magazine

1993 - FRONTIER - ELITE II

**“Das ultimative Weltraumabenteuer.  
In diesem Jahrzehnt stellt Frontier bei Computerspielen  
den größten Schritt nach vorne dar.”**  
CU Amiga - 97%

**Nur die Besten reifen  
mit der Zeit**



Vertrieb: RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH · 41564 Kaarst · Bruchweg 128-132  
Tel. 02131/607-0 · Fax 02131/607111 · Schweiz: Thali AG · Österreich: Darius



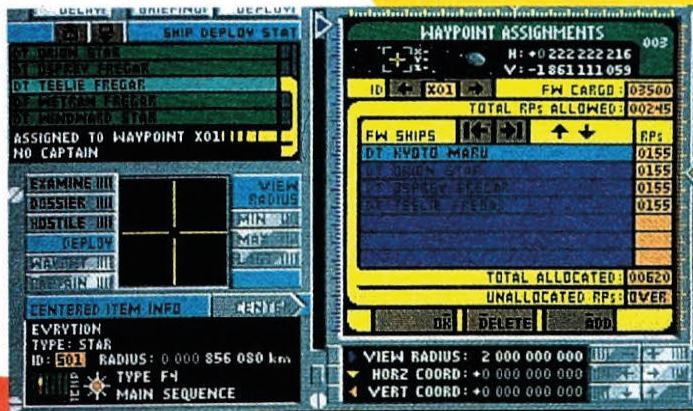
Erhältlich für PC, Amiga, Atari ST

©David Braben 1993. Licensed by Konami. Distributed by Gametek.

# Rules of Engagement 2

Teil eines dieses etwas **bi-deren Weltraumstrategicals verstaubt trotz aller Komplexität seit etwa zwei Jahren in den Händlerregalen – der Nachfolger hätte ein besseres Schicksal verdient...**

Sicher, spielerisch hat sich in den vergangenen Monaten kaum etwas im All getan. Freilich, satte Space-Action sucht man auch hier wieder vergeblich. Und dennoch ist das ausgeklügelte Gameplay durchaus nicht ohne:



Um das von Menschen bewohnte Universum vor bösen Aliens zu beschützen, bekommt der Spieler die Befehlsgewalt über eine Raumschifflotte und wahre Menüberge. Nach dem Zurechtbasteln eines Commanders darf er sich bei den vier Szenarien mit jeweils rund acht Einsätzen bedienen, wobei die Raumarmada vom Hauptschiff aus gesteuert und immer dorthin beordert wird, wo's gerade brennt. Die Flotte sorgt dann für die unver-

zügliche Vernichtung der Aggressoren, anschließend geht's zwecks Reparatur und Aufrüstung zurück ins Trockendock – im Erfolgsfall winken gesteigerte Commander-Fähigkeiten und eventuell auch Beförderungen.

Mit dem beigelegten Editor lassen sich auch eigene Szenarien stricken, so wie überhaupt fast alle Elemente der Weltraumrangelei frei variierbar sind. Im krassen Gegensatz zu der gebotenen Komplexität steht die reichlich karge Präsentation aus (von den wenigen Zwischenbildern mal abgesehen) spartanischer Grafik und mickrigen Sound-FX. Dafür sorgt die übersichtliche Maus-/Menüsteuerung für Durchblick im All und das flexible Gameplay für ein Maximum an Bewegungsfreiheit. Und somit landet Impressions' Raumvehikel, das übrigens mit dem Space-Oldie „Breach 2“

erweiterbar ist und ein Zweitlaufwerk *oder* eine Festplatte benötigt, halt doch noch auf den mittleren Bewertungsstufen. (md)

RULES OF ENGAGEMENT 2	
(IMPRESSIONS)	
WELTRAUM-STRATEGIE	
<b>58%</b>	
„BETULICH“	
<b>GRAFIK</b>	30%
<b>ANIMATION</b>	24%
<b>MUSIK</b>	—
<b>SOUND-FX</b>	22%
<b>HANDHABUNG</b>	68%
<b>DAUERSPASS</b>	62%
VARIABLEL	
<b>PREIS</b>	DM 99,-
<b>SPEICHERBEDARF</b>	1 MB
<b>DISKS/ZWEITFLOPPY</b>	4 JA
<b>HD-INSTALLATION</b>	JA
<b>SPEICHERBAR</b>	SPIELSTÄNDE
<b>DEUTSCH</b>	ANLEITUNG

# When Two Worlds War

Das eine oder andere brauchbare Game hat Impressions schon zustande gebracht, jetzt wollten die Engländer scheinbar mal wieder ihre Flop-Statistik aufbessern – Gratulation, diese Operation ist geglückt! Ja, was hier auf den ersten Blick wie ein ganz akzeptables Militär-Strategical aussieht, entpuppt sich bei näherem Hinsehen als ebenso hyperkomplexer wie unübersichtlicher Truppen-Verschiebebahnhof, bei dem der verzweifelte Spieler in Echtzeit einen feindlichen Planeten bekriegen soll. Zunächst krallt man sich also eins der Fertig-Szenarios oder bastelt per mitgeliefertem Editor selbst eines zusammen. Anschließend muß man seinen frisch gekürten Heimatplaneten in Windeseile mit Laboratorien, Farmen, Militärstützpunkten,

Werkstätten und Minen bestücken, um die Produktion von Panzern, Flugzeugen, U-Booten, Transportern oder Raumschiffen anzuleiern. Die intensive Forschungs- und Rüstungstätigkeit führt dann schließlich zu einem technologischen Niveau, auf dem man den Planeten des Gegners ausfindig machen und mit einem kleinen Überfall erfreuen kann, ehe dieser seinerseits zuschlägt. Im Prinzip alles wunderbar,

nur ist die eigene Armee hier kaum in den Griff zu kriegen: Der Hauptfeind des Spielers ist die wahnwitzige Icon-/Menü-Flut, mit der er die winzigen Einheiten über die grob gezeichnete Planetenoberfläche bugsieren soll. Dazu bezieht sich die Anleitung auf die bereits erschienene PC-Version, während das dort enthaltene Tutorial und vor allem die Zwei-Spieler-Option bei der Umsetzung auf der Strecke



blieben. Wen schert es da noch, daß der Sound lediglich aus dem Titelsong sowie einigen Piepstönen besteht und der Packung gleich die spezielle 1200er-Version beiliegt? (md)

WHEN TWO WORLDS WAR	
(IMPRESSIONS)	
MILITÄR-STRATEGIE	
<b>24%</b>	
„UNSTEUERBAR“	
<b>GRAFIK</b>	32%
<b>ANIMATION</b>	21%
<b>MUSIK</b>	30%
<b>SOUND-FX</b>	19%
<b>HANDHABUNG</b>	19%
<b>DAUERSPASS</b>	26%
VARIABLEL	
<b>PREIS</b>	DM 99,-
<b>SPEICHERBEDARF</b>	1 MB
<b>DISKS/ZWEITFLOPPY</b>	2 JA
<b>HD-INSTALLATION</b>	JA
<b>SPEICHERBAR</b>	SPIELSTÄNDE
<b>DEUTSCH</b>	KOMPLETT

DER SCHNELLSTE WEG ZU IHREM MECH-HANGAR:

# BATTLETECH

# ZENTRALEN

## BATTLETECH®-ZENTRALEN

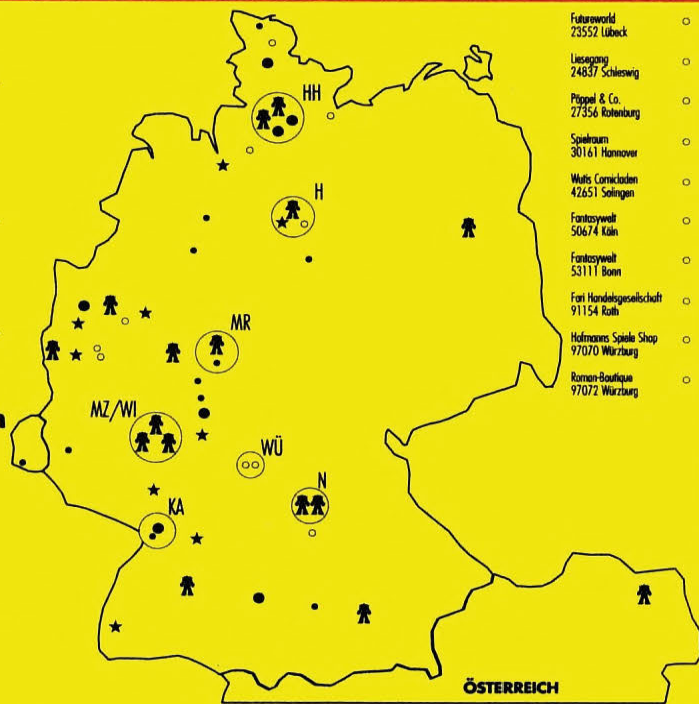
bieten ihnen: Alle BattleTech-Produkte der Firmen FASA (BT englisch), Fantasy Productions (BT deutsch), Ral Partha (Zinnfiguren), Heyne (Romane) und Pacific Rim (BattleTechnology), neueste Produktinformationen, limitierte Sonderauflagen sowie einen Bonusrabatt für **Mechforce**-Mitglieder\*.

### NEU IM NOVEMBER

★★★ Die Nachfolgekriege ★★★  
★★★ Hot Spots ★★★

Soll auch Ihr Ladenlokal eine **BattleTech-Zentrale** werden?  
Wenden Sie sich an

**Fantasy Productions** ★★ Postfach 1416 ★★ 40674 Erkrath



- Futuraworld 23552 Lübeck
- Liesegang 24837 Schleswig
- Pöppel & Co. 27356 Rotenburg
- Speelraum 30161 Hannover
- Watts Comicladen 42651 Solingen
- Fantasywelt 50674 Köln
- Fantasywelt 53111 Bonn
- Fant Handelsgesellschaft 91154 Raitz
- Hofmanns Spiele Shop 97070 Würzburg
- Roman-Boutique 97072 Würzburg

Masters of Light ★  
Rüterstr. 69  
22041 Hamburg  
040/684750  
>Master Game Room

Trivial Book Shop ★  
Marienstr. 3  
30171 Hannover  
0511/329097  
>2/10: BT-Aktionstag

Comidaden ★  
Schwanallee 22a  
35037 Marburg  
06421/14526  
>Do: BT-Vorführung

Fantastic Shop ★  
Konkordiastr. 61  
40219 Düsseldorf  
0211/397667  
>BT-Turniere

Fantastic Shop ★  
Mörgensstr. 8  
52064 Aachen  
0241/405303  
>BT-Turniere

Neutopia ★  
Bernstorffstr. 13  
13507 Berlin  
030/4347006  
>Lanzenkämpfe

Alodin ★  
Jakobstr. 40  
90402 Nürnberg  
0911/208251  
>Fr: Spielabend

Rübezahls Höhle ★  
Kronenstr. 2  
72070 Tübingen  
07071/27833  
>Tür-2-Con

Dragon World ★  
Fulksbüttler Str. 761  
22337 Hamburg  
040/5000650  
>Strategiespielabend

Merlins ★  
Spritzen-gasse 4  
55116 Mainz  
06131/233349  
>MFG-Meetings

Merlins ★  
De Laspee Str. 1  
65183 Wiesbaden  
0611/307385  
>MFG-Meetings

Bits & Bytes ★  
Freudenberger Str. 12  
57072 Siegen  
0271/24946  
>Sa: BT-Turnier

Games-In ★  
Karlstr. 43  
80333 München  
089/555767  
>BT-Turniere

Damage Unlimited ★  
Mariahilfer Str. 23-25  
Eingang Theobaldgasse  
A-1060 Wien  
1/5865686

Ad Astra ★  
Innere Laufergasse 19  
90403 Nürnberg  
0911/226647  
>Großer Spielecon

Trollhaus ★  
Kaiser-Wilhelm-Rg. 85  
55118 Mainz  
06131/618630  
>Do: Spieleabend

Kult ★  
Luise-str. 18  
42103 Wuppertal  
0202/446610

Virgin Megastore ★  
Zeil 47-49  
60313 Frankfurt  
069/2997800

Software Wizard ★  
Durlacher Str. 3  
75172 Pforzheim  
07231/353742

U.F.O. Buchhandlung ★  
Bertoldstr. 46  
79098 Freiburg  
0761/37280

Spieltäfel ★  
Berliner Str. 13  
68161 Mannheim  
0621/4224015

Comic Power ★  
Zähringer Str. 47  
76133 Karlsruhe  
0721/386902

X-Comm-X ★  
Alr Peim Str. 2  
31134 Hildesheim

Limbus Spiele ★  
Osterstr. 15  
28199 Bremen  
0421/556133

Spieladen ★  
Schwarzer Bär 5  
30449 Hannover  
0511/4582626

Spiel&Co. ★  
Graevenbroicher Str. 40-42  
41065 Mönchengladbach  
02161/44004

MultiMedia-Soft ★  
Kölnstr. 51  
52349 Düren  
02421/189368

Papierplanet ★  
Linderstr. 9  
47798 Krefeld  
02151/29908

Games&Kites ★  
Niddaer Str. 1  
61200 Wolfersheim  
06036/5965

Drachenei ★  
Winterhude Weg 110  
22085 Hamburg  
040/2278628

- Fantasy Bazaar 35 Rue du X Septembre L-4320 Esch/Alzette
- Firma Fuhr Sonnenstr. 23-29 35390 Gießen
- Excalibur Hauptstr. 23 35510 Butzbach

### JOIN THE MECHFORCE!

Werden Sie Mitglied der **Mechforce Germany**,  
der offiziellen BattleTech-Spielerorganisation!

**Mechforce Germany**  
Broicher Waldweg 183  
45479 Mülheim/Ruhr

\*auf alle nicht preisgebundenen Artikel

>Die BattleTech-Zentrale richtet im Nov. die folgende Veranstaltung aus.

**Was für eine Hetze: Kaum stolpert man mit hängender Zunge und tränenden Augen von der Kölner Messe heim in den bajuwarischen Grasbrunn, schon steht Michael wieder im Büro – einen Waschkorb voller Briefe in der Hand und ein aufmunterndes „Auszählen, aber fix!“ auf den Lippen...**

Bitte, habe ich halt gezählt. Nach einer ersten vorsichtigen Hochrechnung konnte ich dem Big Boß folgendes vermelden: Er hat exakt zwei Augen (interessanterweise eines links, das andere rechts von der Nase), ebenso viele Ohren und etwa zehn Finger. Nachdem letztere gefährlich nahe an meine Gurgel schnellten, machte ich mich doch lieber über den Waschkorb bzw. Eure Top Twenty her. Gebracht hat das freilich nicht viel, außer den üblichen Verschiebungen natürlich – ja, selbst unter den Neuzugängen finden sich einige alte Bekannte. Dafür ist mal wieder ein frischer Winterwind durch die Verkaufscharts gefegt; oder war's gar Väterchen Frost?

Na, Väterchen Frust war es jedenfalls nicht, der mußte nämlich Litho-Uli (genau, das ist der Bruder von Litho-Karl) und unserer Büro-Prinzessin Christine bei der Auswahl ihres Personal Hit Shits behilflich sein. Ähnliches gilt für Uncle Sam und Good Ol' Tommy, denen wir diesmal die Special Charts mit den besten noch erhältlichen Games kleinerer Hersteller aus England und Amerika verdanken. Im Januar schauen wir unter dieser Rubrik mal nach, was sich in den vergangenen Jahren an der Simulanten-Front getan hat. Dann schauen auch Satz-Paul (der dritte Bruder aus Karls Familienlithographie) und Allround-Gabi nach, welche Games sie am wenigsten leiden

können – während Ihr jetzt bitte nachschaut, ob Ihr folgende Spiele nicht sogar besonders gut leiden könnt:

- 1 x Zool für A1200
- 1 x Nigel Mansell für A 1200
- 1 x Premier Manager 2

Findet Ihr gut? Wir auch, am besten aber finden wir, daß Ihr die Teile umsonst abgreifen könnt! Sie werden nämlich diesen Monat unter all jenen verlost, die zum Gelingen der nächsten Top Twenty beitragen – indem sie uns ein Kärtchen mit ihren derzeitigen Favoriten schicken. Apropos: Zum Gelingen dieser Verlosung hat wie schon im letzten Heft der spendable Leser Hans Diewald

beigetragen, indem er den 1200er-Zool stiftete. An dieser Stelle daher nochmals heißen Dank dem edlen Menschen! An letzter Stelle sei nochmals darauf hingewiesen, daß aus naheliegenden Gründen nur Leute mit leserlichem Absender gewinnen können. Und unter denen wiederum nur solche, die den Heimathafen unserer Galeere für Joker-Zählklaven kennen. Damit auch Ihr Euch zu dieser glücklichen Minderheit rechnen könnt, sei die Adresse hiermit verraten:

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

# UP & DOWN

## DIE ERHÄLTlichen TOP-GAMES DIVERSEr HERSTELLER AUS GB/USA



» Was wissen Sie über Platons Verlorenen Dialog?  
 » Was wissen Sie über Athletik?  
 » Ich muß leider gehen. Vielen Dank für alles.

1.	INDIANA JONES IV (Lucas Arts)	91%
2.	JAGUAR XJ 220 (Core Design)	89%
3.	MONKEY ISLAND II (Lucas Arts)	87%
4.	ARABIAN NIGHTS (Krisalis)	86%
5.	ELVIRA II (Accolade)	86%
6.	PINBALL DREAMS (21st Century)	86%
7.	LOST VIKINGS (Interplay)	85%
8.	BODY BLOWS (Team 17)	84%
9.	PINBALL FANTASIES (21st Century)	83%
10.	WAXWORKS (Accolade)	82%

## DIE GROSSEN 10



1.	(1) BUNDESLIGA MANAGER PROF.	39
2.	(2) MONKEY ISLAND II	32
3.	(3) INDIANA JONES IV	31
4.	(6) EISHOCKEY MANAGER	13
5.	(4) WING COMMANDER	11
6.	(5) PINBALL DREAMS	5
7.	(8) MAD TV	5
8.	(7) MONKEY ISLAND	4
9.	(9) LOTUS III	4
10.	(-) CHAOS ENGINE	2

## TOP SELLER DES JAHRES



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

# PERSONAL HIT SHIT

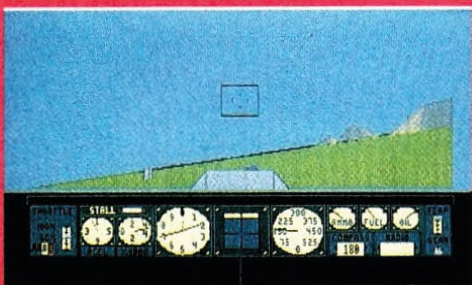
## Christine

1. AIR WARRIOR
2. FIREHAWK
3. CYBERBLAST
4. FIGHTER DUEL
5. ALIEN WORLD



## Uli

1. BUNNY BRICKS
2. JUNGLE BOY
3. TOP BANANA
4. POPEYE 2
5. FLOOR 13



## TOP TWENTY



1. (3) BUNDESLIGA MANAGER PROF.
2. (1) EISHOCKEY MANAGER
3. (2) INDIANA JONES IV
4. (6) MONKEY ISLAND II
5. (5) WING COMMANDER
6. (7) CIVILIZATION
7. (10) MAD TV
8. (15) GOAL!
9. (13) LEMMINGS 2
10. (14) LOTUS III
11. (17) HISTORYLINE
12. (19) SYNDICATE
13. (4) CHAOS ENGINE
14. (-) DUNE 2
15. (8) PINBALL FANTASIES
16. (16) DESERT STRIKE
17. (12) SENSIBLE SOCCER
18. (-) BURNTIME
19. (-) BATTLE ISLE
20. (-) 1869

## TOP SELLER



1. (-) OVERDRIVE
2. (-) DOGFIGHT
3. (1) SYNDICATE
4. (-) COMBAT AIR PATROL
5. (8) STREETFIGHTER 2
6. (5) FLASHBACK
7. (6) DUNE 2
8. (-) AIR FORCE COMMANDER
9. (-) QWAK
10. (7) GUNSHIP 2000
11. (4) GOAL!
12. (12) EISHOCKEY MANAGER
13. (3) WING COMMANDER
14. (11) BUNDESLIGA MANAGER PROF.
15. (-) SOCCER KID
16. (16) LEMMINGS 2
17. (-) CIVILIZATION
18. (-) 1990 - 93er EDITION
19. (-) DER PATRIZIER
20. (-) ONE STEP BEYOND





# CRACK

**Und wieder einmal hat unser Szene-Maulwurf Dr. Freak eine kleine Sensation ausgegraben: Ein Interview mit dem Chef eines Softwarehauses, das ausschließlich Spiele von ehemaligen Szene-Leuten veröffentlicht!**

Einst war Richard Holmes selbst aktives Szene-Mitglied, doch seit einem Jahr arbeitet er für den englischen Spieledistributor Kompart und leitet gleichzeitig das davon unabhängige Label „Black Legend“. Ich unterhielt mich also mit einem Mann, der beide Seiten dieses Geschäfts aus eigener Erfahrung kennt – übrigens in einem recht interessanten Deutsch, da Richards familiäre Wurzeln sowohl nach England als auch in die Schweiz reichen. Hier nun die „Übersetzung“...

?: Richard, wer arbeitet denn so alles für Black Legend – sind darunter auch bekannte Szene-Namen?

RH: Um naheliegenden Irrtümern vorzubeugen, möchte ich dazu zuerst zwei Vorbemerkungen machen. Einmal kommen die meisten der Jungs genau wie ich aus der Demoszene, hatten und haben mit dem Cracken also nichts am Hut. Außerdem ist es ein bißchen mißverständlich, wenn ich jetzt einfach alle möglichen Gruppennamen aufzähle, denn man muß hier sehr genau zwischen den einzelnen Länderfraktionen unterscheiden. Ein gutes Beispiel dafür sind die Silents: Ehemalige Mitglieder des schwedischen Teils dieser Demogruppe haben vor einiger Zeit für 21st Century „Pinball Dreams“ gemacht, während wir ihre norwegischen und finnischen Kollegen unter Vertrag haben.

?: Okay, aber jetzt mußt du mir schon ein paar Namen sagen!

RH: Na gut, also ziemlich bekannt sind etwa Alcatraz, Kefrens, Sanity, Complex, Melon Design, Absolute und Analog. Doch wie gesagt, manchmal sind es

vielleicht bloß zwei, drei Leute oder ein einzelner Musiker, der dazu gehört bzw. gehörte. Außerdem ist noch vieles in der Mache, z.B. verhandeln wir momentan mit dem ungarischen Team I/O-Product, das „Abandoned Places 1 & 2“ geschrieben hat, weil wir gerne den dritten Teil herausbringen würden.

?: Man hört immer wieder, daß Ex-Szenefreaks bei den Softwarefirmen nicht so beliebt sind, weil sie ihre Projekte oft mittendrin aufgeben – wie sind da deine Erfahrungen?

RH: Na ja, einige springen schon ab, sobald sie merken, daß Spiele programmieren in richtige Arbeit ausarten kann. Aber wir handhaben das ganz simpel: Wer seine Arbeit abgeliefert, wird dafür bezahlt – wer nicht, der nicht.

?: Und das funktioniert?

RH: Ja, wir setzen die Leute aber auch nicht so unter Druck. Einige hätten ihre Spiele z.B. schon letztes Frühjahr fertig machen sollen, aber wir geben ihnen einfach die Zeit, dann kommt auch was Vernünftiges heraus.

?: Wie kommt ihr überhaupt an die Leute ran, wo findet man arbeitswütige Szene-Aussteiger?

RH: Zum Beispiel auf Partys.

?: Du meinst Copypartys?

RH: Nö, die sind praktisch ausgestorben, seit man sich per Modem die neueste Soft in zwei Minuten besorgen kann. Nein, ich meine Demopartys. „The Party“ in Dänemark hatte letztes Mal 3.000 Besucher, und auf der Assembly Party im Juli waren auch 1.500 Leute, die teilweise sogar aus Spanien angereist kamen.

?: Und da trifft man wirklich die Aller-

besten? Sind die sich nicht zu schade, extra so einen Aufwand zu treiben?

RH: Ach weißt du, für eine Preissumme von 10.000 Mark hocken sich auch die Allerbesten ein paar Monate vor den Computer und fahren dann nach Helsinki!

?: Gut, sprechen wir mal von Black Legend – wie siehst du selbst den Unterschied zu anderen Softwarehäusern?

RH: Wir wollen Spiele zum fairen Preis anbieten! Mein persönlicher Traum wäre es, daß alle ihre Preise um zwei Drittel senken, dafür kauft dann auch jeder, was er spielen möchte. Für 59 Mark werden wir z.B. „Moscow Nights“ mit 20 kniffligen Denkspielen aus Rußland auf den Markt bringen, und dann kommt das Plattformgame „Fatman“. Das wird zwar 69 Märker kosten, aber auch jede einzelne wert sein.

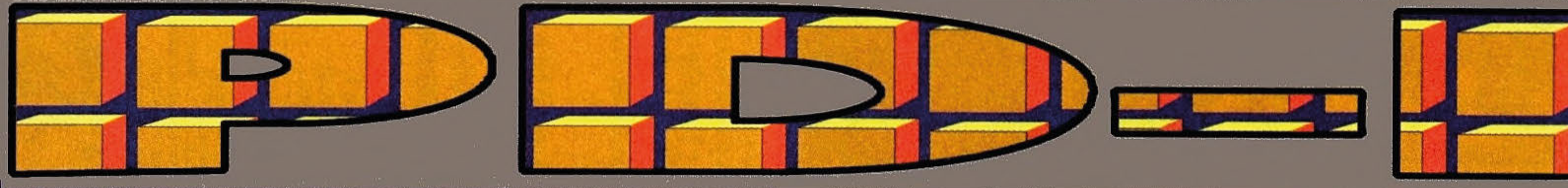
?: Eine in diesem Zusammenhang fast etwas ketzerische Frage – haben Eure Spiele einen Kopierschutz?

RH: So was wird uns sehr häufig angeboten, aber wir werden auf andere Weise zu verhindern wissen, daß unsere Sachen gecrackt werden. Wie, möchte ich lieber nicht verraten...

Aus Platzgründen muß ich das Interview an dieser heiklen Stelle leider unterbrechen – nächsten Monat folgen der Rest und ein paar interessante Szene-News obendrein! Euer

**DR. FREAK**





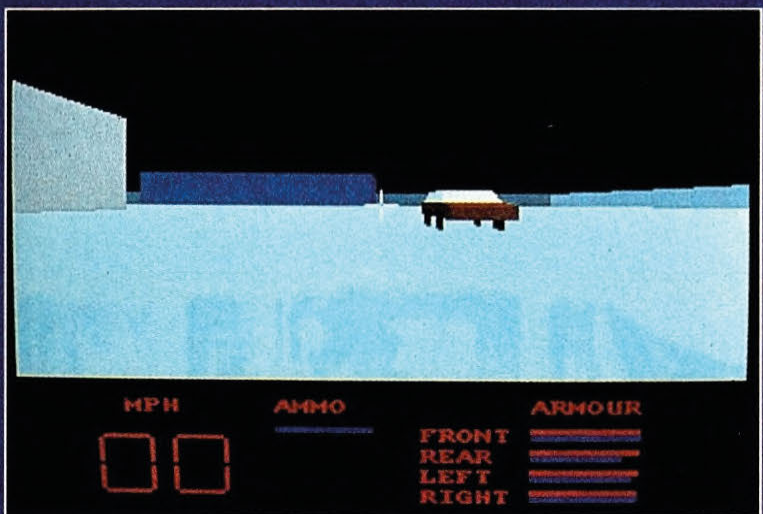
So kurz vor Weihnachten herrscht in der Brieftasche ja traditionell Ebbe, da schlägt die Stunde der PD-Games. Und weil sich in der FJK-Reihe traditionell besonders feine Zockware findet, machen wir heute da weiter, wo wir im Juli aufgehört haben...



Grübeln im Bauch von Mutter Erde: Robouldix



Das Spiel zur Völkerverbindung: Die Mission



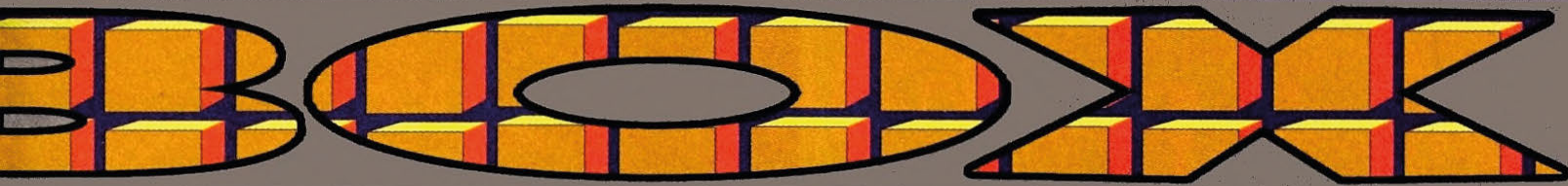
Crashkurs für Autonarren: Battle Cars

Das heißt nicht ganz, denn während die letzte FJK-Werkchau mit der Seriennummer 20 endete, steht aus aktuellem Anlaß diesmal gleich die Folge 22 auf dem Programm. Und auf der **FJK 22/1** finden „Boulderdash“-Fans auch sofort einen prima Rockford-Ableger: Die Action/Puzzle-Rezeptur des 64er-Originals wurde für **Robouldix** originalgetreu übernommen, erneut soll man einer Art Maulwurf dabei behilflich sein, sich unter Zeitdruck durch unterirdische Gänge zu graben, um Diamanten aufzuklauben. Kein leichtes Unterfangen, denn neben feindlichen Schmetterlingen und Käfern sorgen vor allem die zahl- und abwechslungsreichen Rätselnüsse für gepflegten Grübelstreß – und das bereits ab dem ersten Level! Daneben hauchen allerlei originelle Features dem alten Gameplay neues Leben ein, und die technische Umsetzung kann es mit so manchem Vollpreis-Game aufnehmen: Es warten bunte Grafik, feines Scrolling in alle Himmelsrichtungen, eine hörenswerte Begleitmusik und eine Level-Anwahlmöglichkeit; warum also nicht mal reinbuddeln?

Nun, vielleicht weil Ihr Frischluftfanatiker seid und Euch daher unter der Erde nicht recht wohlfühlt? In dem Fall kommt die **FJK 22/5** wie gerufen, denn in **Die Mission** darf man ferne Südseeinseln besuchen, um ihnen die Segnungen der Zivilisation zu bringen. So erzählt's jedenfalls die Vorge-

schichte, in der Praxis meint man eher, vor einer Kreuzung aus „Tron“ und „Quix“ zu sitzen: Der Missionar soll eine von Level zu Level steigende Anzahl von Inseln mittels einer sich automatisch fortbewegenden Linie verbinden, ohne daß er dabei sich selbst oder dem Bildrand ins Gehege kommt. Das klingt langweilig, spielt sich aber recht schwungvoll, da der optimale Weg unter Zeitdruck nicht leicht zu finden ist. Optik-Leckereien darf man sich freilich nicht erwarten, nette Musikbegleitung sowie eine speicherbare Highscore-Liste hingegen schon. Seid Ihr also reif für die Insel(n)?

Wer die frische Luft lieber mit Abgasen verpestet und sich im Straßenverkehr gerne unzivilisiert benimmt, greift statt dessen zur **FJK 22/6**, wo die schwerbewaffneten **Battle Cars** auf kampflustige Fahrer warten. In einer 3D-Arena stehen sich hier zwei MG-bestückte PS-Boliden gegenüber, um sich gegenseitig zu rammen und zu beballern, bis der Schutzschild bricht! Ob Ihr dabei nun als Solospieler gegen den Rechner antretet oder zwei Amigas via Nullmodem vernetzt, um einem Freund Zunder zu geben, ist letztlich Eure Sache; so oder so geht die Nahkampfaction in ausreichend flotter Vektorgrafik über den Screen. An passendem Explosiv-Sound mangelt es nicht, dazu machen drei Schwierigkeitsgrade das Game zu einer Herausforderung für Bleiüße jeden Kalibers.



Sozusagen für jede Zielgruppe interessant ist **Giddy!** von der **FJK 22/9**. Warum? Na, mal Hand aufs Herz: Welcher aufrechte Amigo würde einem knuddeligen Ei auf der Reise durch ein Plattformland nicht helfen wollen – zumal, wenn es neben Schlangen und anderem Getier auch von böartigen ST-Usern bedroht wird?! Ähnlichkeiten mit Codemasters hüpfendem Hühnerprodukt namens „Dizzy“ sind angeblich zwar rein zufällig, aber dennoch nicht von der Hand zu weisen. So weicht man auch hier seinen Feinden aus und klaubt Gegenstände auf, die zur Bewältigung kleiner Rätsleinlagen der Marke „Sammel dieses und benutze es mit jenem“ benötigt werden. Für ein PD-Game auffallend gut gelungen sind die witzigen Animationen der Comic-Charaktere, auch die Musikbegleitung (von Team 17-Soundstar Allister Brimble!) und überhaupt das ganze Gameplay können voll überzeugen. So viel Qualität für so wenig Geld findet man nur selten auf einer Plattform!

Auch auf der **FJK 22/10** hüpfert ein Jump & Run-Held herum, allerdings kein ganz so gelungener: Zu Beginn findet sich **Leaping Larry** am unteren Bildrand wieder und muß nun über mehrere Stockwerke hinweg nach oben geleitet werden. Dazu kann man durch nach links und rechts scrollende Löcher jeweils eine Etage nach oben springen, doch können Unvorsichtige durch dieselben Öffnungen ebensogut einen unfreiwilligen Absturz nach unten aufs Parkett legen. In späteren Abschnitten sorgen zudem biestige Gegner wie tödliche Dartpfeile für etwas Abwechslung, dennoch hält sich der Spielspaß in Grenzen. An dieser Einschätzung vermag weder die Highscoreliste noch die hübsche

Grafik oder die gelungene, leicht technomäßig angehauchte Musik viel zu ändern – unter dem Strich bleibt ein leidlich netter Geschicklichkeitstest, nicht mehr und nicht weniger.

Wir kommen langsam zum Ende und damit zu einer Utility-Disk. Die **FJK 22/11 Util** beinhaltet eine **Digi-Uhr** komplett mit Wecker, komfortabler Stellmöglichkeit und einigen anderen Features, einen topaktuellen **Viruschecker** sowie das nützliche Tool **ARestaura**, mit dem man versehentlich gelöschte Disk- oder Festplatten-Dateien wiederherstellen kann. Für Reisende könnte sich auch **Road Route** als nützlich erweisen, ein Programm, das Entfernungen zwischen Ortschaften sowie die günstigste Fahrtstrecke ermittelt. Allerdings ist der Plan auf Deutschland begrenzt, und auch da sind kleinere Ortschaften oftmals unterrepräsentiert. Wer aber mal eben von Brunsbüttel nach Osnabrück düsen möchte, kann sich jetzt preisgünstig und digital auf den Trip vorbereiten...

Wer sich hingegen auf einen weihnachtlichen PD-Trip mit den vorgestellten Programmen vorbereiten möchte, der lasse sich gesagt sein, daß Einzelbestellungen mit 3,80 DM pro Scheibe plus Portokosten zu Buche schlagen, während die neue Folge der FJK-Serie als 11 Disketten umfassendes Komplettpaket mit vielen weiteren Spielen für 33 Märker zu haben ist. Dann wünschen wir Euch mal trotz der saisonalen Finanz-Flaute ein verspieltes Fest! (rl)

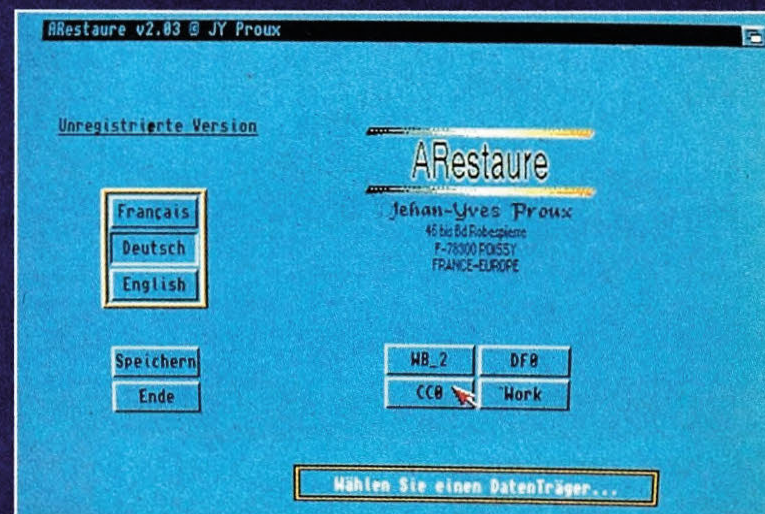
**BEZUG:**  
**K & K Soft**  
**Franz-Josef Kechler**  
**Im Doppelbrett 41**  
**67112 Mutterstadt**



Wie Dizzy, nur anders: Giddy



Auch dieser Larry will hoch hinaus: Leaping Larry



Der Disketten-Restaurator: ARestaura

# 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.

50 TOP-GAMES  
ZU GEWINNEN!

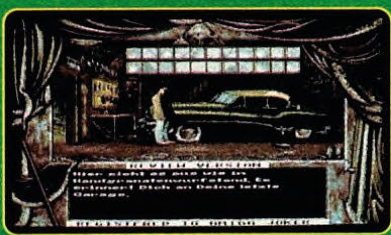
# Wählt das Amiga-Spiel des Jahres!

**Wenn der Weihnachtsmann seine Rentiere sattelt und die ersten Silvester-Raketen geladen werden, ist es wieder soweit: Ihr sollt über die hellsten Spiele-Highlights des vergangenen Jahres abstimmen!**

Wer also seine Stimme noch nicht durch Erkältung eingeübt hat, darf sie jetzt bei uns abgeben – wir sind schon gespannt, was sie uns zu erzählen hat. Wird sie von den 20 Hits und vier Megahits der vergangenen 12 Monate berichten? Oder von einem der vielen, nicht mit dem Joker-Oscar geehrten, aber trotzdem schicken Games? Wir haben jedenfalls dafür gesorgt, daß die Wahl nicht zur Qual gerät, und stellen Euch auf diesen Seiten unsere Vorauswahl der Software-Ernte Jahrgang 93 vor. Für jedes Genre stehen die fünf heißesten Spiele zur Wahl, die zwischen Dezember letzten Jahres und diesem November das Licht der Software-Shops erblickten. Von Euch erwarten wir nun einen Regenten für jede Genre-Grafschaft sowie natürlich den König aller Könige im Entertainment-Reich. Füllt daher bitte den Stimmzettel aus und schickt ihn uns; Einsendeschluß ist der 31. Dezember. Um alle Klarheiten restlos zu beseitigen: Die Ergebnisse legen wir Euch in der Februar-Ausgabe vor, eventuelle Anwärter aus dieser Nummer werden demnach im nächsten Jahr berücksichtigt, und selbstverständlich gibt's auch wieder einen Leser-Sonderpreis – denn bestimmt gibt es ein Spiel, das *Ihr* für absolut preiswürdig haltet, *wir* aber nicht aufgeführt haben. Und das schreibt Ihr halt in die Sonderpreis-Rubrik des Stimmzettels, den Sammler übrigens gerne auch durch eine Fotokopie oder ein selbstgemachtes Gegenstück ersetzen dürfen, falls das Heft heil bleiben soll. Freilich sollt Ihr das alles nicht nur aus Spaß an der Freud' tun, denn

**UNTER ALLEN EINSENDERN WERDEN 50 DER HIER VORGESTELLTEN TOP-GAMES VERLOST!**

## Adventure



**DARK SEED**



**JONATHAN**



**KGB**



**LEGEND OF KYRANDIA**



**INDIANA JONES IV**

## Stimmzettel

1. Welches der hier vorgestellten Games ist das Spiel des Jahres?

.....

2. Welches der hier vorgestellten Games ist...

- ...das beste Adventure? .....
- ...das beste Rollenspiel? .....
- ...das beste Actionspiel? .....
- ...das beste Geschicklichkeitsspiel? .....
- ...die beste Simulation? .....
- ...das beste Sportspiel? .....
- ...das beste Strategiespiel? .....
- ...der beste Genremix? .....

3. Sonderpreis: Welches preiswürdige Game vermißt Du bei unseren Vorschlägen?

.....

4. Meine Anschrift lautet:

Name.....  
 Straße.....  
 Postleitzahl & Wohnort .....

**Joker Verlag**  
 „Spiel des Jahres“  
 Bretonischer Ring 2  
 D-85630 Grasbrunn

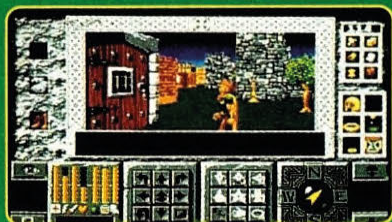
# Rollenspiel



AMBERMOON



ISHAR 2



LEGENDS OF VALOUR



WHALE'S VOYAGE



WAXWORKS



COMBAT AIR PATROL

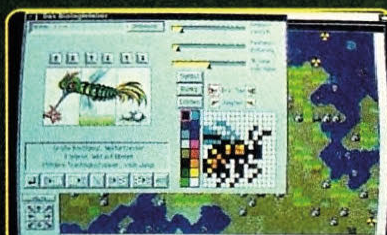


DOGFIGHT

# Simulation



GUNSHIP 2000

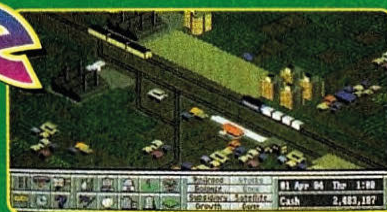


SIM LIFE



WING COMMANDER

# Strategie



A-TRAIN



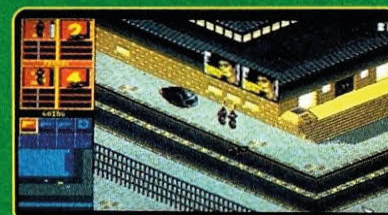
BURNTIME



HANNIBAL



DUNE 2

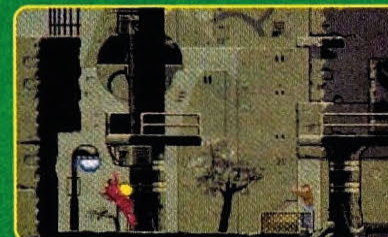


SYNDICATE

# Genremix

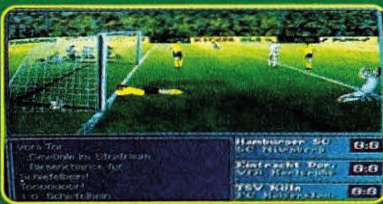


CHAOS ENGINE



FLASHBACK

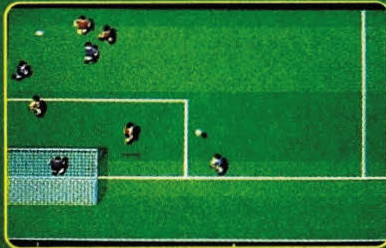
# Sport



ANSTOSS



EISHOCKEY MANAGER



GOAL!



LOTHAR MATTHÄUS



SENSIBLE SOCCER 92/93



DESERT STRIKE

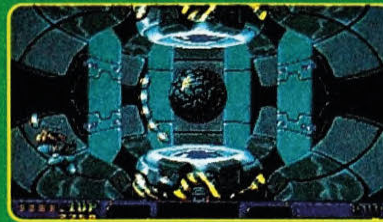


LIONHEART

# Action



STREETFIGHTER 2



URIDIUM 2



TURRICAN III

# Geschicklichkeit



ARABIAN NIGHTS



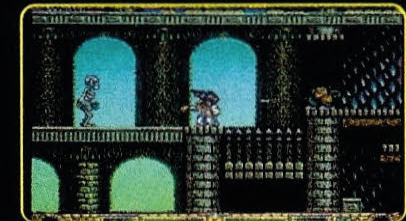
CHUCK ROCK 2



SOCCER KID



LOST VIKINGS



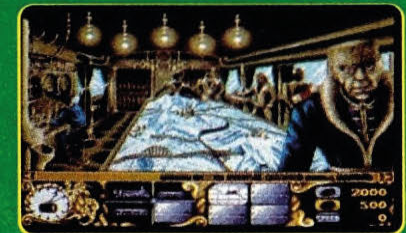
YO! JOE!



HUMANS



LEMMINGS 2



TRANSARCTICA





# uhmeshalle

## Up & Down

So, Eure erstklassige Hitliste wäre aufgestellt, kommen wir nun zur Verteilung der ebenso erstklassigen Preise: Mit *Whale's Voyage* durchs All schwebt *Daniel Meyer, Syke* Es rollenspielt sich mit *Eye of the Beholder 2* durch die Dungeons *Jens Carstens, Bredstedt* Und als galaktischer Städtebauer profiliert sich mit der *Utopia Data Disk* *Torsten Fabian, Rheda-Wiedenbrück*

## Stromausfall

Hier wie immer die stromlosen Schmankerl, damit der Amiga mal Kurzurlaub machen kann. Die Kampfrobis steuert mit dem *Battletech Kompendium* *Markus Burba, Oberhausen*

Mit Mantel, Schwert und Zauberstab geht auf Abenteuerreise *Markus Bogusch, Laatzen* Durch Dunkle Städte, lichte Wälder streift *Thomas Huber, Engelsberg* Kaiser Retos Waffenkammer inspiziert *Oliver Conraths, Siegen*

## Seitenhiebe

Die schrägsten Geistesblitze konntet Ihr Euch ja bereits im „Betriebsgeheimnis“ zu Gemüte führen, auch die dafür Verantwortlichen wurden dort geoutet. Blicke an dieser Stelle nur noch zu sagen, daß wir statt des zunächst ins Auge gefaßten schräggestreiften Hirnswurbelstickers drei Games an die Gewinner verschicken; die Titel können wir nicht verraten, darauf klebt

nämlich der kunterbunte Überraschungspunkt!

## Kicker Cup

Schreiten wir nach dieser interessanten Begegnung sofort zur Prämienverteilung: Sim Life für A1200 bekommt *Michael Hochkirch, Geisenfeld* In je einem nigelnagelneuen Joker-Shirt sitzen unterm Weihnachtsbaum *Matthias Bareiss, Sugenheim* *Dirk Tegtmeyer, Hannover* *Thomas R. Angarano, Buggingen* Je einen Sammelordner für die nächsten zehn Hefte schickt nicht das Christkind, sondern wir an *Christian Stevens, Haminkeln* *Andreas Pohl, Düsseldorf* *Gert Buchholz, Berlin*

## Himmelsstürmer-Wettbewerb

Der berühmt-berüchtigte „Rote Baron“ war Manfred von Richthofen. Ein vom Entwicklerteam signiertes Dogfight bekommt *Friedrich Reip, Berlin* Keine Signatur drauf, aber trotzdem Dogfight drin ist in den Päckchen von *Roman Kelemen, A-Schwechat* *Harald Stinakovits, Oberpullendorf* *Christine Jobst, Parsberg* *Stefan Schmitt, Heidelberg* *Uwe Michelsen, Berlin* *Daniel Josic, Pforzheim* *Josip Vranjkovic, Geretsried* *Matthias Volz, Achem* *Peter Lappnau, Osterröndfeld* *Sascha Heuchert, Elpersbüttel* *Burkhard Helmcke, Bad Neustadt* *Sandra Kirschnick, Essen* *Michael Declair, Heckenheim* *Michael Witte, Wallen-*

*horst* *Markus Roider, Lupburg* *Andreas Mang, Sonthofen* *Alexander Friebe, Görlitz* *Claudia Höns, Bremen* *Inken Schönfelder, Spai-chingen* *Jan Bechtloff, Berlin* *K. u. N. Hinckel, Berlin* *Falk Jochheim, Bochum* *Andreas Smolka, Wolfsburg* *Christian Scherer, Kallental* *Patrick Bunk, Dessau* *Nico Schneider, Erlangen* *Walter Huber, A-Klosterneuburg* *Marco Legfeld, Heeßen* *Jens Scheppeler, Lübeck*

## Abo-Lotto

Als Dankeschön für ihre Treue verschicken wir drei Spitzenspiele an *Kd. 10522, Christian Harbeck* *Kd. 8314, Thomas Dinger* *Kd. 5327, Jörg Parth*

Bleibt uns nur noch, Euch viel Spaß mit den Preisen zu wünschen... Ach ja, und natürlich reiche Bescherung zum Christfest!

# Adventszeit im Joker Verlag



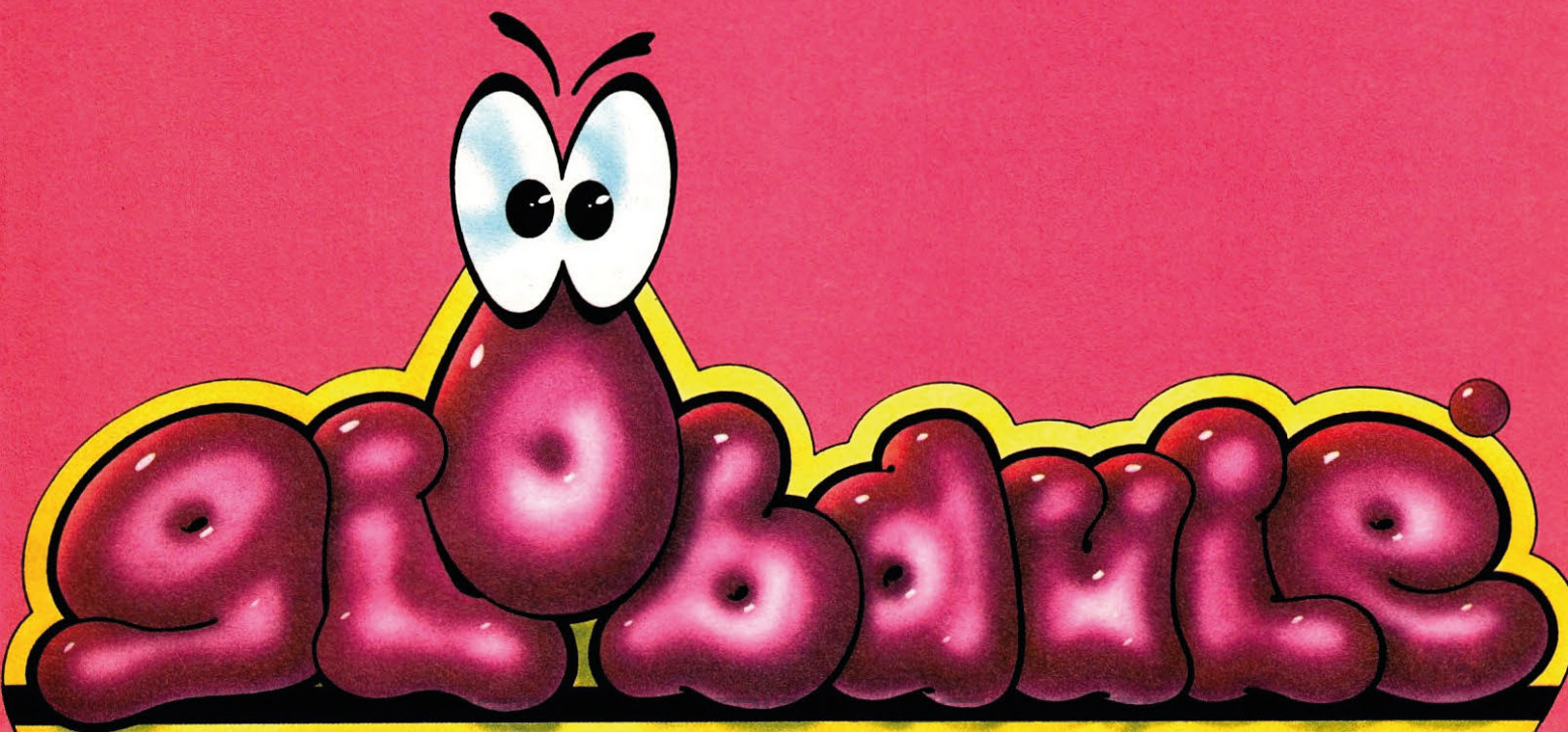
Schade. Eigentlich. Aber da kann man nischt machen.



War ja 'ne nette Idee, aber leider zum Scheitern verurteilt.



**Platscht im November auf thren Amiga-Bildschirm**



**Nicht jeder Bildschirm hängt an einem Rechner, aber auch im Wohnzimmerkino wird gelegentlich über Computer berichtet. Deshalb haben wir Euch hier mal übersichtlich zusammengestellt, was Fernsehen und Hörfunk demnächst aus digitaler Sicht Interessantes zu bieten haben!**



**FERNSEHEN**

Am Mittwoch, den **1. Dezember**, geht es im Schulfernsehen des Senders **West 3** von 11.00 bis 11.30 Uhr um die geheimnisvolle Welt der „Computer-Simulation“. Dies ist gleichzeitig die erste Folge der neuen Serie „Menschen und Computer – Wer kann was und wie?“.

In der Sendereihe „Zeichen der Zeit“ wird ein Beitrag mit dem reißerischen Titel „Das flackernde Inferno – Computerspiele verändern die Freizeit“ gezeigt. Verantwortlich dafür ist ein gewisser Uwe Bork, ausgestrahlt wird die Sendung von der **ARD** ebenfalls am **1. Dezember** von 20.15 bis 20.55 Uhr.

Sowohl im Fernsehen Brandenburg **ORB** als auch bei **Nord 3** läuft am Freitag, den **3. Dezember**, die neunte und zugleich letzte Folge der Serie „Informatik“. Diesmal geht es um das spannende Thema „CAD – Computerunterstüt-

tes Entwerfen und Konstruieren“.

Am **4. Dezember** dreht sich auf **West 3** von 13.15 bis 13.45 Uhr alles um „Die Zentraleinheit – Die Zentrale und ihre Außenstellen“. Dies stellt zugleich den ersten Teil einer neuen Telekolleg-Reihe über Datenverarbeitung dar – obwohl sich das Ganze zunächst eher nach „Der Außendienst und seine Aufgaben in der zentralen Planwirtschaft“ anhört...

Zwei Tage später geht es mit der gerade erwähnten Telekolleg-Reihe auch schon weiter: „Einmal gesagt, für immer getan – Die Software“ heißt es dann. Zu sehen ist die Sendung am Montag, den **6. Dezember** von 8.30 bis 9.00 Uhr auf **West 3** bzw. von 9.00 bis 9.30 Uhr in **Bayern 3**.

Ebenfalls am Montag, den **6. Dezember**, stellt **West 3** wieder die interessante Frage „Menschen und Computer – Wer kann was und wie?“. Berichtet wird dabei von 11.00 bis 11.30 Uhr über die „2. Computer-Spielwelt“ – von der auch wir zugegebenermaßen noch nie etwas gehört haben. Deshalb gibt's am darauffolgenden Mittwoch, den **8. Dezember** mit einer Wiederholung zur selben Zeit auch eine weitere Chance, diese Wissenslücke doch noch zu schließen.



**STÄNDIGE FERNSEHSERIEN**

Der „Computer Club“ ist die Sendereihe von **West 3** für alle Computerfans und das

nächste Mal am Sonntag, den **19. Dezember**, zwischen 12.00 und 12.45 Uhr im Programm.

Einmal in jedem Monat gibt es bei **3 Sat** „Neues... die Computer Show“. Die Dezemberausgabe wird am Montag, den **20. Dezember**, von 19.30 bis 20.00 Uhr in den Äther geschickt.

Nicht immer, aber immer öfter, nämlich alle vier bis sechs Wochen, berichtet auch Kristiane Backer in ihrer Sendung „Bravo TV“ auf **RTL 2** über Computerspiele – und das am helllichten Sonntag um 13.00 Uhr.

Schlußendlich ist auf diversen **Offenen Kanälen** in loser Folge das Computermagazin „Bits & Bytes“ zu sehen. Die jeweiligen Sendetermine und -plätze muß man sich vorläufig noch aus dem Videotext fischen, ab März nächsten Jahres soll dann Regelmäßigkeit einkehren. Doch der Aufwand lohnt, denn in einer der nächsten Folgen wird ein Bericht von der Kölner Messe samt Interview mit Michael gezeigt!



**RUNDFUNK**

Wer am Mittwoch, den **1. Dezember**, um 15.05 Uhr **Radio Bremen 2** einschaltet, hört dort unter dem anzüglichen Titel „Der elektronische Schnuller“, wie ein Psychologe zusammen mit anderen Experten den Einfluß der Computer- und Videospiele

auf das Alltagsleben zu ergründen sucht.



**STÄNDIGE RUNDFUNKSERIEN**

Jeden Mittwoch kommt um 19.20 Uhr auf **NDR 2** der „Club Online“ mit allerlei Tips, Tricks und interessanten Infos. Auch kurze Spieletests werden von Mareike Happach serviert, die allerdings in erster Linie PC-Fachfrau ist.

Immer wieder montags tönt „Der kleine Computer“ um 14.40 Uhr auf **Radio ffn**.

Ebenfalls auf den Montag eingeschossen hat sich die mit schöner Regelmäßigkeit um 17.40 eröffnete „Computer-Ecke“ von **Radio Mainwelle** (Bayreuth).

Die **Ruhrwelle Radio Bochum** bringt jeden vierten Mittwoch im Monat von 15.00 bis 16.00 die Sendung „Bokay“.

### FORTSETZUNG FOLGT?

Das interaktive Fernsehen mag noch Zukunftsmusik sein, aber bei unseren Radio- und TV-Tips ist Eure Mitarbeit nicht nur möglich, sondern sogar erwünscht: Laßt uns vor allem wissen, ob wir daraus eine ständige Rubrik machen sollen – und falls Ihr irgendwelche (regelmäßigen) Sendungen kennt, die wir hier übersehen haben, dürft Ihr uns auch das ruhig mitteilen! (Andrea Knaust)



**VERGESST ALLES, WAS IHR JE ÜBER  
KONSOLEN UND VIDEOGAMES  
GELESEN HABT!**

**DENN JETZT GIBT'S...**

MEGABLAST NR. 4/93  
8,50 DM/68,- öS  
8,50 sfr/8,50 hfl  
9.000 Lit

**JOKER VERLAG**

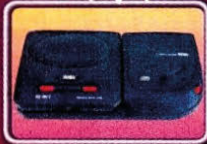


**DIE BESTEN  
KONSOLEN UND VIDEOGAMES**

**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-  
HÄMMERN!  
DIE KOMPLETTEN  
MEGA-CHEATS!

**MEGABLAST**

**MEGABLAST**

**MEGABLAST**

**ALLE 3 MONATE NEU AM KIOSK!**

# COMPUTER-



**Packen:** Macht man im Urlaub mit der Badehose, mit Daten dagegen, wenn sie auf Disketten oder Festplatten zuviel Platz wegnehmen; dabei spricht man auch von Kompression. Um das Programm zu verwenden, muß es wieder dekomprimiert bzw. entpackt werden, aber das ist ja bei der Badehose ganz ähnlich...

**Packer:** nennen sich jene speziellen Hilfsprogramme, mit denen Daten komprimiert werden.

**Packungsdichte:** ist schließlich der Wert, der angibt, wie erfolgreich der Packer war.

**PAD:** Ohne die große Schreibweise wäre an eine Mausmatte zu denken, so handelt es sich um den Packet Assembly/Disassembly-Rechner. So ein Computer wird vor allem bei der Telekom benutzt, wo er Datenpakete für die Paketvermittlung (s.u.) in Netzwerken zusammenstellt und auch wieder auseinanderpfriemelt.

**Paddle:** Ein antiquiertes Eingabegerät für antiquierte Videospiele. Das betagte Atari VCS 2600 hat z.B. mit so einem Teil gearbeitet – statt am Stick zu rütteln oder den Daumen ans Kreuz zu schlagen, mußte man dabei an Drehknöpfen fummeln.

**Page:** Man kann den Arbeitsspeicher eines Rechners wie Buchseiten (Page = Seite) in gleich große Abschnitte unterteilen; am 64er etwa hat jede Page eine Länge von 256 Bytes. Einige, vor allem ältere, Prozessoren verwenden diese Methode, um bestimmte Daten (z.B. das Betriebssystem) in bestimmten Bereichen des Speichers unterzubringen. Moderne Motorroll..., äh, Motorola-Chips, wie sie unsere

„Freundin“ hat, sind darauf nicht angewiesen.

**PageMaker:** Kennt Ihr Desktop-Publishing (DTP)? Nein? Nun, das ist eine Methode, mit der man das fertige Layout einer Druckseite direkt am Bildschirm zusammenschnippeln kann. Und der „PageMaker“ ist für Mac und PC das wohl bekannteste DTP-Programm.

**Page Mode:** Wenn Ihr Euch bei einem PC im Seiten-Modus befindet, dann scrollt der Text nicht zeilenweise durch, sondern es wird jeweils ein kompletter Bildschirminhalt wiedergegeben und dann gegen den nächsten ausgetauscht.

**Paginierung:** ist bloß ein edles Wort für die simple Durchnummerierung mehrerer Textseiten. Funktioniert beim DTP sogar automatisch!

**Paintbrush:** würde zu deutsch „Malpinsel“ heißen und ist ein recht bekanntes DOSen-Malprogramm, das in abgespeckter Form auch mit Windows fensterln geht.

**Paint-Programme:** sind halt Malprogramme. Im Unterschied zu den sogenannten Draw- oder Zeichenprogrammen, die für gewöhnlich nur für (technische) Zeichnungen taugen und oft auch mit Textverarbeitungen kombinierbar sind, darf hier mit vollen Pinseln aus allen Farben geschöpft werden.

**Paketvermittlung:** Ein pfiffiges Verfahren für die Übermittlung von Datenpaketen in Netzwerken. Hier muß keine feste Leitung zwischen Absender und Empfänger geschaltet werden; statt dessen bekommt die Lieferung bildlich gesprochen eine Adresse aufgepappt

und sucht sich damit ihren Weg selber. Clever, was?

**PAL:** Fragt doch einfach Euren Hund – der wird Euch sagen, daß diese Abkürzung für „Phase Alternation Line“ steht und daß es sich dabei um ein Farbfernseh-System handelt, das vor allem in Europa weit verbreitet ist. Im Gegensatz zum eher in den USA gebräuchlichen NTSC-System oder dem in östlichen Gefilden bevorzugten SECAM-Standard.

**Palette:** Wie beim nicht digitalen Pinselquäler bietet die Farbpalette von Malprogrammen eine frei zusammenstellbare Auswahl verschiedener Tönungen (z.B. 16, 32, 64 oder auch 256 Stück), die zum Malen eines Bildes verwendet werden können.

**Palmtop:** Nö, das ist *nicht* die Kokosnuß an der Spitze einer Palme, sondern ein absoluter Mini-PC, den Ihr wie einen Taschenrechner locker in der Hand halten könnt (Palm = Handfläche). So wie man einen Laptop auf dem Schoß halten kann und einen Tabletop auf den Tisch stellen sollte.

**PAM:** „Puls Amplitude Modulation“ ist ein Verfahren zur Schwingungsmodulation, mit dem analoge Signale übertragen werden. Zu kompliziert? Uns doch egal...

**Panel:** ist gewissermaßen ein „Menü“ für Icons und daher auch unter den Namen „Iconleiste“, „Iconfeld“ usw. bekannt.

**PAP:** Die männliche Form von MAM. Glaubt Ihr nicht? Recht habt Ihr! Wie wäre es dann mit der Abkürzung für „Programmablaufplan“? Obwohl das Ding eigentlich eher als

„Flußdiagramm“ bekannt ist.

**Papiereinzug:** Die mechanische Vorrichtung bei Druckern, welche den einzelnen Bogen oder das Endlos-Papier (hoffentlich) präzise vor den Druckkopf transportiert. Da aber selbst das endloseste Endlos-Papier nicht wirklich endlos ist, erkennt der Drucker automatisch, wann der Zellstoff-Nachschub stockt, und hört mit dem Drucken auf – das schlaue Kerlchen!

**Papierformat:** Hierzulande orientieren sich die Formate in der Regel an der DIN-Normierung – DIN-A4 als gewöhnliche Briefbogensgröße kennt z.B. jeder. Bei Druckerpapier ist die Sache schon nicht mehr so einfach, denn normalerweise ist das gewöhnliche Endlospapier in Abständen von 12 Zoll perforiert (und damit etwa sieben Millimeter länger als ein DIN-A4-Bogen), während die Breite stark variieren kann.

**Papierkorb:** Tja, diese hübsche, kleine Workbench-Funktion erfüllt haargenau denselben Zweck wie ihr materieller Bruder. Man wirft also Sachen hinein, die man nicht mehr braucht – und kann sie so lange wieder ans Licht zerrn, wie der Papierkorb nicht ausgeleert bzw. gelöscht wurde.

**parallel:** Ursprünglich aus dem Griechischen stammende, später von den Römern, noch später von uns geklaute Vokabel, die „gleichzeitig“ bedeutet. Am Rechner läuft vieles parallel, z.B. die Übertragung von mehreren Bits auf einmal – was logischerweise viel schneller geht als bei der seriellen Übertragungsweise, wo die Daten einzeln hintereinander über den Draht geschickt werden. Ergo ist Peripherie an der parallelen Schnittstelle besser, weil flotter aufgehoben als an der seriellen Kollegin.



# IMPRESSUM

**Herausgeber**  
Michael Labiner (verantw.)

**Reproduktion**  
Prolit-Studio GmbH  
85630 Grasbrunn

**Chefredakteur**  
Michael Labiner (ml)

**Druck & Gesamtherstellung**  
Druckerei Gerstmayer  
A - 3105 St. Pölten

**Leitender Redakteur**  
Oskar Dzierzynski (od)

**Vertrieb**  
Verlagsunion, 6200 Wiesbaden für In-  
land (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz,  
Schweden, Niederlande, Italien und  
Griechenland

**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)

**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). Einzahlungs-  
konto: 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 Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne 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

**Freie Mitarbeiter**  
Carsten Borgmeier  
Andrea Knaust

**Redaktionsassistentin**  
Petra Laubenberger  
Dorothea von Pronay

**Joker Shop**  
Christine Rothmeier  
Gabi Rieß

**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

**Elend  
und Leid –  
doch weit  
und breit  
kein  
Kläger!**

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 89/87143 04 oder 0 89/15 34 66. Helfen Sie uns bitte. Tierhilfe Süden e.V. Kallmünzer Straße 2-4, 81249 München Spendenkonto 6569 730, Bankleitzahl 700 20270, Bayerische Vereinsbank, München

**bits + bytes**  
SOFTWARE

**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**

**Amiga 500 Festplatte**  
incl. Controller, 130 MB, RAM-Option  
**549,- 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. Aufl 69,00  
Citytech 49,80  
Astrotech 49,80  
Geotech 29,80  
Hardware Handbuch 3025 39,80  
Hardware Handbuch 3031 39,80

**Battletech Center**  
Freudenberger Str. 20 · 57072 Siegen  
Tel. 0271/2 49 46

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) 2 21 20 · Fax: (0271) 5 66 17

# Krieger



PC JOKER PC JOKER PC JOKER

INFOTAINMENT FÜR  
PERSONAL COMPUTER

DEZEMBER  
12/7  
DM 7,- / €  
sfr. 7,- / hfl. 8,-  
Lit 6.800,- / DR 1.200,-



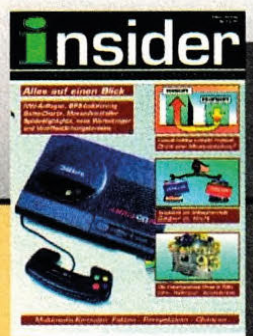
# GESPENSTISCH GUT!



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

**JETZT NEU  
AM KIOSK!**

**Das Magazin, auf das eine ganze Branche gewartet hat!**



## insider

DAS HANDELSMAGAZIN DER COMPUTER- UND VIDEOSPIELINDUSTRIE

Gegen  
Gewerbenachweis  
3 Ausgaben  
gratis!

Nur im  
ABO erhältlich!

Endlich auch in Deutschland, aus Deutschland und für Deutschland: Jeden Monat die wichtigsten News und Infos von Insidern für Insider! Im Heft finden Sie internationale Charts, die aktuellen BPS- und IVW-Listen, das Neueste aus den Fachverlagen und Softwarekonzernen, Ankündigungen, Vorstellungen, Interviews, Features, Hintergrundberichte und natürlich auch ein bißchen Branchen-Klatsch. Damit ist **insider** das optimale Medium, um sich über Branchen-Interna zu informieren und sich selbst zu präsentieren, um Partner oder Mitarbeiter zu gewinnen.

Sprechen Sie mit uns über Werbekonditionen (Tel. 04221/120004, Hr. Borgmeier), oder fordern Sie Unterlagen sowie – gegen Gewerbenachweis – Ihre drei Gratis-Exemplare an:

**Joker Verlag**  
Bretonischer Ring 2  
85630 Grasbrunn

### insider ABO-COUPON

Das Abonnement gilt für ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich bei Nichtkündigung 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: \_\_\_\_\_ Name / Vorname \_\_\_\_\_

Konto-Nr.: \_\_\_\_\_ Straße / Hausnummer \_\_\_\_\_

Geldinstitut: \_\_\_\_\_ PLZ / Wohnort \_\_\_\_\_

Bankleitzahl: \_\_\_\_\_ Datum / 1. Unterschrift \_\_\_\_\_

per Vorkasse:

Scheck oder Bargeld liegt bei:

nach Rechnungserhalt durch:

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

Datum / 2. 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:





# KNOW



Denkt Euch, ich habe das Christkind gesehn – es war sturzbesoffen und konnt' nicht mehr stehn. Und dann sah ich auch noch den Weihnachtsmann, der hing an 'ner Flasche Glühwein dran. Im Punsch schwammen Ruprecht und Nikolaus – tja, Weihnachten fällt dieses Jahr dann wohl aus...Egal, was die Leutchen vom schenkenden Gewerbe auch treiben, wir bescheren Euch pünktlich zum Fest eine prallgefüllte Weihnachtsausgabe. Na, dann prost!

## HILFE!! FRAGEN?!

Bis zum heutigen Tage dachten wir eigentlich, unsere „heißersehten Antworten“ würden Eure Probleme lösen – tja, doch dann schrieb uns Jean Hubert!

Nachdem er sich nämlich Willi Biers **Captive**-Ausführungen zu Gemüte geführt hatte, verzerrte sich sein Gesicht zu einem großen Fragezeichen: Was um alles in der Galaxie stellt man mit diesen Schalterkombinationen der Clipboards an, und wo findet man die Dinger überhaupt? Plötzlich schossen ihm auch noch weitere Fragen durch die letzten grauen Zellen: Was ist ein Greaser, Fixer, Deflector, Power Sapper? Wozu benutzt man Magna Scan, Visor, Vision Corrector und AG-Scan? Oder weiß vielleicht jemand, welche Funktion dieser Würfel namens „DIE“ hat? Kurz bevor sein Gehirn überlastungsbedingte Ausfallerscheinungen zeigte, fragte er sich noch, wie man eine Battery benutzt und ob dieses Teil auch für die Shield-Regeneration eingesetzt werden kann – dann sank er in ein tiefes Koma...

Ein von flugtechnischen Problemen gequälter Amiganer wendet sich in seiner Not an die Piloten seines Vertrauens: Im Begleitheft von **B-17 Flying Fortress** ist öfter von Werten auf der Sauerstoffversorgungsanzeige die Rede. Bei

ihm steht der Zeiger dieser Anzeige jedoch immer auf „leer“! Außerdem wird nirgends erwähnt, wofür die Positionsanzeige des Piloten gut sein soll...

In der Anleitung zu **Birds of Prey** wird von Raketen mit „halbaktivem Radar“ berichtet. Ist damit etwa das ominöse „Search and Radar“-Lenksystem gemeint?

Jürgen Helbig, wohl einer der letzten **Dragonflight**-Zocker, sucht verzweifelt die richtige Antwort auf zwei Rätsel. Zum einen handelt es sich um den Namen des ältesten Baumes und zum anderen um das Wort, welches der Räselmund im Dungeon 10, Level 5, erwartet. Welcher Drachenflug-Veteran weiß Rat?

Wie jeder, der schon mal die düsteren Stollen der **Waxworks**-Mine besucht hat, bestätigen kann, geht's dort unten nicht gerade herzlich zu. Zu dumm, wenn einem da der Sprit für den Flammenwerfer ausgeht! Natürlich stellt sich in so einem Fall dem verzweifeltsten Monsterjäger die Frage „Wo bitte geht's zur nächsten Tankstelle?“. Wenn Ihr wißt, wo es Nachschub gibt, oder vielleicht erklären könnt, wie man die Mutanten mit den Molotow-Cocktails trifft, dann laßt es uns wissen.

Sein oder Nichtsein – das ist hier keine Frage und schon gleich zweimal keine Antwort! Was wir suchen, sind Lösungen zu den obigen Problemen. Solltet Ihr also in einem Anflug geistiger Klarheit das Passende parat haben, so bringt dieses Wissen zu Papier, stopft es in einen Briefumschlag (oder in die Fax-Maschine) und schickt das Ganze, mit dem Kennwort **Fragen** versehen, an unsere Adresse. Neben dem Dank Eurer Mitzocker erwartet Euch (bei Veröffentlichung) selbstverfreilich als Belohnung auch ein wenig Kleingeld! Diejenigen Glücksritter unter Euch, die, von spieltechnischen Problemen gebeugt, durch den grauen Alltag ziehen müssen, können ihre Bürde gerne bei uns abladen: Schickt uns Eure Fragen, und wir werden sie hier umgehend breittreten! Wer allerdings den mehr persönlichen Weg bevorzugt, kann sich auch telefonisch mit unseren Seelsorgern in Verbindung setzen:

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

## INHALT

### Gelöst:

Legends of Valour

### Karten zu:

Legends of Valour  
Overdrive  
Traps 'n' Treasures

### Tips und Cheats zu:

Bob's Bad Day  
Burntime  
Elite 2  
Desert Strike  
Dune II  
Soccer Kid  
Traps 'n' Treasures  
Wonderdog

### Freezer-Adressen zu:

Burntime  
Qwak  
Whale's Voyage

Es ist wieder mal soweit – Weihnachtszeit! Welche abgemagerte Brieftasche könnte da nicht ein paar Hunderter mehr vertragen? Tja, aber woher nehmen und nicht arbeiten? Na, von uns! Denn für Eure Tips, Tricks, Cheats, Lösungen oder Karten stopfen wir Euch, bei Veröffentlichung Eures Materials, bis zu **300** weihnachtliche Deutschmark in die Geldbörse. Euer Honorar richtet sich dabei in erster Linie nach Aktualität, Originalität und Umfang. Allerdings wird der Weihnachtsmann schon mal schmunzelnd ein paar Märker drauflegen, wenn Ihr uns mit schönen, möglichst ausgedruckten Karten, Lösungen, Listen und ähnlich langem Kram auf Disketten usw. die Arbeit erleichtert. Also nix wie ran an den Computer, und her mit all Euren Infos! Ach, Ihr wißt nicht, wohin damit? Na, selbstverfreilich an

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

# ANTWORTEN

## DIE HEISSERSEHNTEN

Wie man in **Dune II** die Ornithopter vom Himmel fegt, erklärt Euch Carsten Jakob: Raketenwerfer haben auf feindliche Ornis eine ähnliche Wirkung wie Mückenspray! Will heißen, diese Werfer sind, wie bereits von Michael richtig erkannt, bei Angriffen aus der Luft völlig wirkungslos. Vor der sicheren Zerstörung durch die Attacken der gegnerischen Luftwaffe bewahren Euch einzig und allein sogenannte Raketentürme. Plaziert je zwei bis drei dieser Türme um ein stark gefährdetes Gebäude, und Ihr werdet schnell von der fliegenden Orni-Plage befreit sein. Solltet Ihr noch nicht in der Lage sein, dieses effiziente Luftabwehrsystem zu konstruieren, ist es allerhöchste Zeit, mal Eure Bauanlage zu erweitern! Zum Schluß noch ein kleiner Tip: Stellt, sobald sich feindliche Ornithopter im Anflug befinden, die Spielgeschwindigkeit auf die langsamste Stufe. Die Angreifer werden buchstäblich in der Luft stehenbleiben! Ihr könnt Euch nun genüßlich in den Sessel zurücklehnen und den Abschluß des Feindes beobachten.

# CHEATS

## DIE TRICKREICHEN

Ein guter Kopilot entscheidet in **Desert Strike** oft über Leben und Tod. Leider ist keiner der zu Verfügung stehenden Waffensystemoffiziere in all seinen Aufgaben perfekt: Entweder ist der Junge ausgezeichnete Scharfschütze, braucht dann allerdings Jahrhunderte, um einen Kameraden mit der Winde hochzuziehen, oder er stellt sich als absoluter Seilwindenprofi heraus, ballert dafür aber jede Menge Löcher in die Luft...

Tja, zu schade, daß der gute alte Tug Gurny als „Missing in Action“ eingetragen ist, denn laut seiner Akte wäre er der ultimative Schütze und der Allergrößte an der Winde. Zur Freude aller verzweifelten Kampfpiloten hat Stefan Dries jedoch einen Weg gefunden, wie man den vermißten Wunderknaben dazu bringen kann, doch wieder in die Hubschrauberkanzel zu klettern: Gebt dazu einfach BVYFIRC als Paßwort ein, und schon läßt sich Mister Superman wieder als Kopilot anwählen. Aber Obacht, Kinders: Ihr dürft jetzt keinesfalls sofort die Mission starten, denn obiges Paßwort wählt gleichzeitig die Endsequenz an! Klickt Euch statt dessen wieder zur Paßwort-Option durch und hackt einen der bereits bekannten Levelcodes ein. Na, dann Weidmannsheil...

Kein Wunder, wenn man sich in **Wonderdog** über den Hund wundert! Wo doch dieser wundersame Waldi auf wunderbare Weise durch den wunderlichen Sebastian Roos bereits alle Levelcodes in Erfahrung gebracht hat! Also mich wundert's ja nicht...

Level 2: LEMONADE  
Level 3: PHARMACY  
Level 4: ULTIMATE  
Level 5: DANIELLE  
Level 6: LUCOZADE

Na ja, Bobs glücklichster Tag wird's wohl nicht gewesen sein, als ihn der völlig verblödete Zauberfuzzi in einen Ball verwandelte. Aber auch nicht unbedingt sein schlechtestes, denn dank Gregor Mechtersheimer findet **Bob's Bad Day** jetzt wenigstens levelcodemäßig ein glückliches Ende.

Level 1: ZAABCZQD	Level 51: NDPLKWOL
Level 2: ZBFCYPD	Level 52: NEALKVNL
Level 3: ZBFCYOD	Level 53: MDPLKWQL
Level 4: ZCKBCXND	Level 54: MEALKVPL
Level 5: YBFCYQD	Level 55: MEALLVOM
Level 6: YCKCCXP	Level 56: MFFMLUNM
Level 7: YCKCDXOE	Level 57: LDPMLWQM
Level 8: YDPCDWNE	Level 58: LEAMLVPM
Level 9: XBFCDYQE	Level 59: LEAMLVOM
Level 10: XCKCDZPE	Level 60: LFFMLUNM
Level 11: XCKDDXOE	Level 61: KEANNVQM
Level 12: XDPDDWNE	Level 62: KFFNMUPN
Level 13: WCKDEXQF	Level 63: KFFNMUOM
Level 14: WDPDEWPF	Level 64: KGKNMTNN
Level 15: WDPDEWOF	Level 65: JBFNMYQN
Level 16: WEAEVNF	Level 66: JCKOMXPN
Level 17: VBFEEYQF	Level 67: JCKONXOO
Level 18: VCKEEXPF	Level 68: JDPONWNO
Level 19: VCKEFXOG	Level 69: ICKONXQO
Level 20: VDPEFWNG	Level 70: IDPONWPO
Level 21: UCKFFXQG	Level 71: IDPPNWO
Level 22: UDPFFWPG	Level 72: IEAPNVNO
Level 23: UDPFFWOG	Level 73: HCKPOXQP
Level 24: UEAFFVNG	Level 74: HDPPOWPP
Level 25: TCKFGXQH	Level 75: HDPPOWOP
Level 26: TDPGGWPH	Level 76: HEAQOVNP
Level 27: TDPGGWOH	Level 77: GDPQOWQP
Level 28: TEAGGVNH	Level 78: GEAQOVPP
Level 29: SDPGGWQH	Level 79: GEAQVOQ
Level 30: SEAGGVPH	Level 80: GFFQPUNQ
Level 31: SEAHHVOI	Level 81: FCKRPXQQ
Level 32: SFFHHUNI	Level 82: FDPWPWPQ
Level 33: RBFHHYQI	Level 83: FDPWPWOQ
Level 34: RCKHHXPI	Level 84: FEARPVNQ
Level 35: RCKHHXOI	Level 85: EDPRQWQR
Level 36: RDPIHWNI	Level 86: EEASQVPR
Level 37: QCKIIXQJ	Level 87: EEASQVOR
Level 38: QDPIIWPJ	Level 88: EFFSQUNR
Level 39: ODPIIWOJ	Level 89: DDPSQWQR
Level 40: QEAIIVNJ	Level 90: DEASQVPR
Level 41: PCKJIXQJ	Level 91: DEATRVOS
Level 42: PDPJIWJP	Level 92: DFFTRVNS
Level 43: PDPJWOK	Level 93: CEATRVQS
Level 44: PEAJVVK	Level 94: CFFTRUPS
Level 45: ODPJWQK	Level 95: CFFTRUOS
Level 46: QEAKJVPK	Level 96: CGKURTNS
Level 47: OEAKJVOK	Level 97: BCKUSXQT
Level 48: OFFKJUNK	Level 98: BDPUSWPT
Level 49: NCKKKXQL	Level 99: BDPUSWOT
Level 50: NDPKKWPL	Level 100: BEAUSVNT

# FREEZER ECKE

**Qwak:** Die Continues lassen sich für Player 1 in Adresse 8267 und für Player 2 in Adresse 8367 erhöhen. Ein paar Zusatzleben kann sich Player 1 mit Adresse 8268/9, Player 2 mit Adresse 8368/9 verschaffen. Die Anzahl der Eier steht in 826A/B (Player 1) bzw. 836A/B (Player 2). Wer kleine Ausbesserungen am Score vornehmen möchte, sollte sich Adresse 826E/F (Player 1) bzw. 836E/F (Player 2) anschauen. Letztendlich kann auch die Blümchenzahl verändert werden:  
82C2/3 für Player 1  
83C2/3 für Player 2

**Burntime:** Eure Helden leben öfter, sobald Ihr Euch den Wert der Adresse C15323 zurechtgebogen habt. Wer ordentlichen Kohldampf schiebt, kann sich mittels Adresse C152FB reichlich den Tisch decken. Die Durstigen unter Euch finden in Adresse C152F8 einen kostenlosen Drink.

**Whale's Voyage:** Die Credits lassen sich über die Adressen C0C081 und C0C080 manipulieren. Aber Vorsicht mit zu hohen Werten – der berühmte Inder läßt grüßen...

Gesucht und gefunden wurden diese Freezer-Adressen von Timo Selzer, Sascha Doric und Jan Schliemann.

# LÖSUNG

## LEGENDS OF VALOUR

O ehrenwerter Marcel Smuz, der Du das magische Gleichgewicht des Universums wiederhergestellt hast, erweise uns Deine Gnade und berichte uns von Deinen gar ruhmreichen Heldentaten.

Es muß vorausgeschickt werden, daß Marcel für die Lösung seiner Quests einen Abenteurer weiblichen Geschlechts wählte und somit von Beginn an Mitglied im Tempel der Freya war...

Das Abenteuer begann am Eingangstor von Mitteldorf. Nach ein paar Schritten traf ich auf einen Mann, der mir riet, alle Nachrichten meines lieben Cousins in den einzelnen Tavernen zu studieren. Auf dem Weg zu den Kneipen (B1 – B8) raffte ich alle herumliegenden Gegenstände zusammen und erledigte schon mal ein paar kleinere Jobs (z.B. Gegenstand X von Taverne A zu Taverne B bringen). Nachdem ich alle Mitteilungen des Cousins gelesen hatte, trugen mich meine Füße zurück zum Anfang und von dort aus weiter zum Zollhaus (S5). Hier erfuhr ich, daß ich wohl oder übel in vier Tempeln oder Gilden Mitglied werden müsse, um meine Aufgabe zu erfüllen. Also auf in die Rüstkammer (S1). Dort stöberte ich im ersten Stock die „Handschuhe der Kraft“ und in der Wachstube (L13) die „Siebenmeilenstiefel“ auf. Sobald ich ein bißchen Geld in der Tasche hatte, schaute ich bei der Krieger- oder Söldnergilde (G3, G4) vorbei und ließ mich dort ausbilden. Falls Euch das nötige Kleingeld dazu noch fehlt, seid Ihr einstweilen auch mit den obengenannten beiden magischen Gegenständen sehr gut bedient. Nach dieser „Vorarbeit“ konnte ich mich getrost den Aufträgen in den einzelnen Gilden widmen.

**Der Tempel der Freya (T3):**

Mein erster Auftrag bestand darin, die heilige Schrift aus der Schreibstube (L33) zu holen – also hastete ich in den ersten Stock. In einem der Räume dort befand sich auch tatsächlich die heilige Schrift, in einem anderen das Buch der Beschwörung! Hütet Euch übrigens davor, die Beschwörungsschwarte gleich zu benutzen – im Moment dürft Ihr sie höchstens lesen! Die Beschaffung der heiligen Schrift brachte mir in einer Gilde eine kleine Beförderung und damit auch den Türöffnerspell ein. Im Museum (L42) knackte ich mit Hilfe meines neuen Zaubers die Tür zum verschlossenen Teil des Museums und stahl den herumstehenden Götzen. Danach machte ich mich auf, die geheimen Gänge unter dem Tempel zu erkunden. Im Tempel entdeckte ich schon bald eine Treppe, die nach unten führte. Unten angekommen, durchforschte ich die dunklen Gewölbe nach vier Spruchrollen. Als ich diese schließlich sicher in meinen Taschen verstaut hatte, stieg ich wieder aus dem düsteren Dungeon empor und eilte beschwingt zum Schrein (L26). Die Priesterin dort gab mir im Tausch gegen die Rollen eine Tasche, die ich im Tempel abgeben sollte. Zuvor mußte ich jedoch das Lebenselixier finden. Ich wanderte deswegen gleich mal zur Hexengrube (L41), in der eine Schriftrolle mit einem Rätsel lag. Damit machte ich mich in die Höhle unter dem Vestibül auf (L47). Gleich am Eingang konnte ich ein weiteres Schriftstück einheimsen, bevor ich in nördlicher Richtung einen großen Raum betrat. In der östlichen Wand war eine Tür eingemauert. Ich riß sie auf und schleuderte die zweite Schriftrolle gegen die mittlere Steinsäule. Das Ergebnis erstaunte mich sehr: Die Steinsäule ver-

schwand und gab den Weg zu einem Altar frei. Darauf stand das gesuchte Lebenselixier.

Mein fünfter Auftrag hieß mich einen Spion finden. Ich eilte zum Tempel, stieg in den ersten Stock und fragte die dort andächtig verweilenden Frauen über ihren Glauben aus. Eine von den scheinheiligen Ladys verplapperte sich jedoch leider dabei! Daraufhin schritt ich flinken Fußes zur Gilde der Loki-Bruderschaft (G2). In die oberen Gemächer gelangte ich durch meinen Türöffnerspruch. In einem dieser Räume traf ich einen Mann, der mir von einer Ohrtrompete im Hause Nixenruh (B7) berichtete. Nachdem ich mir dieses Instrument geschnappt hatte, ging ich erneut in den ersten Stock der Loki-Gilde und blies vor jeder Tür in die Trompete, um zu hören, was sich dahinter wohl abspielte. Nur bei einer Tür konnte ich ein Gespräch belauschen. Nachdem ich alles gehört hatte, betrat ich den Raum und fragte die Männer, wo sie denn wohnen würden. So erfuhr ich von einem Schreiber, der in einem Turmgemach (L50) hauste. In diesem Turmstübchen entdeckte ich schließlich eine Schriftrolle, die ich im Tempel abgab. Damit waren dort alle meine Aufgaben erledigt.

**Gilde (Loge) der Asegeir (G1):**

Als erstes mußte ich den Trank der Beurteilung besorgen. Ich ging deswegen in die Letzte Zuflucht (L9) und fand dort auf dem Hof einer der Häuser den Trank. Doch als ich diesen Ort wieder verlassen wollte, stellte ich fest, daß die Eingangstür plötzlich verschlossen und ich somit eingesperrt war. Da es schon ziemlich spät am Abend war, legte ich mich einfach ein paar Stündchen aufs Ohr. Als ich wieder erwachte, ließ sich die Tür zu meiner Verwunderung ohne Probleme öffnen. Ich spazierte nun zur Gilde und lieferte den Trank ab (solltet Ihr denselben Auftrag noch einmal bekommen, dann

nehmt den Trank kurz auf und legt ihn gleich wieder ab). Als nächstes sollte ich Forseti auf-treiben und die Rolle der Wahrheit bringen. Dazu ging ich erst mal in den ersten Stock des Gerichtsgebäudes (L1). Dort stieß ich auf einen Mann, der mich an das Casino „Zum Kakerlakenreiter“ (B5) verwies. Im Casino hing an einem Brett eine wichtige Information, die ich las, um dann wieder ins Gericht zu gehen. Im Erdgeschoß entdeckte ich nach kurzer Suchaktion die Rolle der Wahrheit. Da ich jetzt die mystische Tafel aus dem Grab der Mumie stibitzen mußte, machte ich mich zum Höhleneingang 1 (s. Karte) auf. Ich öffnete mit dem zwischen den beiden Türen liegenden Schlüssel die rechte Tür und durchwanderte die Höhle bis zum ihrem Ende. Hier begegnete mir ein grünes Männchen, mit dem ich mich ein paar Takte unterhielt. Danach konnte ich die Pyramide vom Stein schnappen, damit zur Diebesgilde (G5) laufen und sie dort abgeben.

Die nächsten 24 Stunden verbrachte ich mit Schlafen und fand zu meiner Verwunderung am folgenden Tag auf dem linken Tisch in der Diebesgilde eine weitere Pyramide. Ich stopfte schnell beide Pyramiden in die Tasche und hastete zum Grab der Mumie. Dort legte ich sie auf die Steine, woraufhin sich die Tür öffnete. Jetzt konnte ich mir in aller Ruhe die mystische Tafel unter den Nagel reißen. Als nächstes lief ich zur Bootswerft (L52) und in den Schiffszubehör-Laden „Seile & Taue“ (L29), um einen Pecheimer zu erstehen. Danach schlich ich mich mit Hilfe des Türöffnerspruchs in den ersten Stock der Loki-Gilde (G2). Ich benutzte den Eimer am Allerheiligsten der Gilde und nahm es anschließend mit. Den Eimer gab ich am Tempel ab und erhielt daraufhin meine nächste Order: Berühre den heiligen Kelch! Dazu begab ich mich in den ersten Stock des Tempels, wandte mich nach links, nahm die Lampe

und benutzte sie gleich. Dann rannte ich schnell zur Galerie (L6) und kllte die dort lebende Fledermaus mit meinem Messer. Die Überreste des Flattermanns steckte ich ein und benutzte erneut die Lampe. Mein Weg führte mich nun nach Nirvöllir (s. Karte: im Lagerhaus in den ersten Stock, dann hinunter zum Durchgang), wo ich den Federmauskadaver auf den Tisch bei der Bootswerft legte und durch die Tür das Monster (*Augen*) beobachtete. Zurück im Tempel, eilte ich ins erste Stockwerk, berührte den gelben Kelch, lief hinunter, gab die Lampe ab und hatte es endlich geschafft.

#### **Söldnergilde (G4):**

Ab ins Rekrutierungsbüro (L27). Dort fand ich das verschwundene Geld und erledigte somit auch gleich meinen ersten Auftrag. Als nächstes sollte ich das Auge des Surt besorgen. Also ging ich in den Tempel des Odin (T2), wo mir ein ziemlich schräger Typ erzählte, daß besagtes Auge in der Taverne Heidekrug (B4) liege. Auf zum Heidekrug und das Auge geschnappt (sollte der Laden gerade geschlossen sein, müßt Ihr halt ein bißchen warten). Mein dritter Auftrag war nichts für Leute mit schwachen Nerven: Mir wurde befohlen, den Verräter Eivak umzubringen! Ich hastete, mir meiner schweren Aufgabe wohl bewußt, erst mal ins Gericht (L1) und dort weiter nach unten. Im Kellergewölbe unter dem Gericht hausten viele Goblins, die ich alle nach ihrem Namen fragte. Einer von ihnen antwortete mir „Eivak“ und bekam kurz darauf mein Schwert zu spüren. Als Beweis für meinen Erfolg brachte ich der Gilde den Helm des Verräters. Es wurde Zeit für eine neue Waffe, also schaute ich mal wieder in der Rüstkammer (S1) vorbei und suchte mir eine schöne Armbrust aus. Wieder in der Söldnergilde, entdeckte ich am Boden eine weiße Feder. Ich nahm sie, eilte zur Kriegergilde, verschaffte mir mit meinem Türöffnerzauber Zugang zum

ersten Stock und legte die Feder im Wachraum auf den Tisch. Jetzt mußte ich nur noch zur Söldnergilde traben, die Armbrust abgeben, und die Sache war ebenfalls gegessen. Als letztes wurde mir aufgetragen, die Moral der Kämpfer zu stärken. Deswegen ging ich von den Arrestzellen (P4) runter in die Unterwelt. Hier öffnete ich die Türen mit den herumliegenden Schlüsseln und pirschte mich am Ende des langen Ganges an den Drachen ran. Mit ein paar gezielten Schwertstreichen hieb ich dem Lindwurm den Kopf ab, nahm ihn, öffnete damit die hintere Türe und ergriff das dahinterliegende Banner. Ich brachte es zur Gilde und wurde in allen Ehren aufgenommen.

#### **Tempel des Set (T1):**

Auftrag Nummer eins: Die heilige Kugel wiederbeschaffen! Beim Juwelier (L34) durchstöberte ich daraufhin den Keller und wurde schließlich sogar doppelt fündig! Neben der verschollenen Kugel spürte ich außerdem eine Sphäre auf, die mir später große Dienste erwies. Freilich waren die Jungs von der Gilde mit der Kugel noch nicht zufrieden – jetzt mußte auch die heilige Flasche wieder her! Ich marschierte zur Balsamierstube (L38), fand eine Schriftrolle, öffnete die verriegelte Tür mittels Spruch und schnappte mir im Zimmer dahinter die heilige Flasche. Auftrag 3: Ab zum Höhleneingang und hinein. Ich durchkämmte den gesamten Dungeon nach einer Brutkammer, deren Tür ich letztendlich nur mit einem Zauberspruch aufbekam. Im Inneren der Kammer sah ich vier Eier, die ich mit je einem Flammenblitz zum Bersten brachte. Drei der Eier bargen ein Babymonster, eines jedoch enthielt einen Edelstein, den ich gleich darauf in den Tempel brachte. Mein nächster Auftrag drehte sich um den Amboß der Macht. Ich nahm im Tempel den Schlüssel vom Tisch, wanderte zum Walkürenweg (L46) und stieg dort in die Höhle hinab. Die ver-

schlossene Tür ließ sich mit dem Schlüssel entriegeln. Ein paar Schritte weiter stand ich plötzlich mitten in Walhalla. Der gesuchte Amboß war schnell entdeckt – leider war das Teil etwas zu schwer für mich. Doch im Raum dahinter stieß ich zu meinem Glück auf eine Spruchrolle, nach deren Studium ich den gewichtigen Brocken ohne große Probleme tragen konnte. Nachdem ich ihn im Tempel abgeliefert hatte, wies man mir den nächsten Auftrag zu: Ich sollte die Schwanzrassel einer Lamia besorgen. Gesägt, getan! Als erstes stopfte ich mir die Taschen prall voll mit unbrauchbaren Gegenständen. Danach stieg ich hinab in die Höhle und tastete mich nach Nordosten vor. In der letzten Ecke des Gewölbes traf ich schließlich auf eine *braune* (!) Lamia (alle anderen sind uninteressant). Da das Biest äußerst gefährlich war, schleuderte ich ihr alle meine unwichtigen Sachen entgegen. Geschwächt, wie sie nun war, konnte ich sie mit wenigen Schwerthieben erlegen und mir ihre Rassel aneignen.

#### **Tempel des Odin (T2):**

Hier mußte ich gleich zu Beginn Hagin, den Raben, finden, der sich, wie sich schnell herausstellte, im ersten Stockwerk des Gladsheimers (L32) versteckt hielt. Mein zweiter Auftrag bestand in der Beschaffung eines Astralobiums. Das Ding fand sich letztendlich im Observatorium (L40), aus dem ich jedoch nur wieder herauskam, indem ich einen Gegenstand auf dem Tisch zurückließ. Danach spazierte ich ins Labyrinth, auf der Suche nach einer Landkarte. In einem Raum, der hinter einer verschlossenen Tür lag, wurde ich fündig. Nachdem ich die Karte im Tempel abgegeben hatte, trug man mir auf, das Auge des Zyklopen aufzuspielen. Meine Ermittlungen ergaben, daß sich unter dem Schloßverlies ein Zyklopenstall befand. Also machte ich mich auf zum Höhleneingang 3 (s. Karte), kletterte hinunter und am nördlichen Ausgang

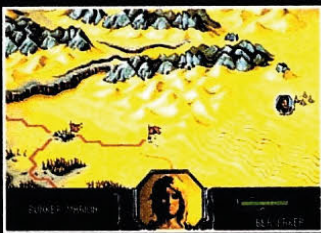
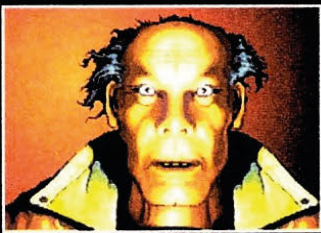
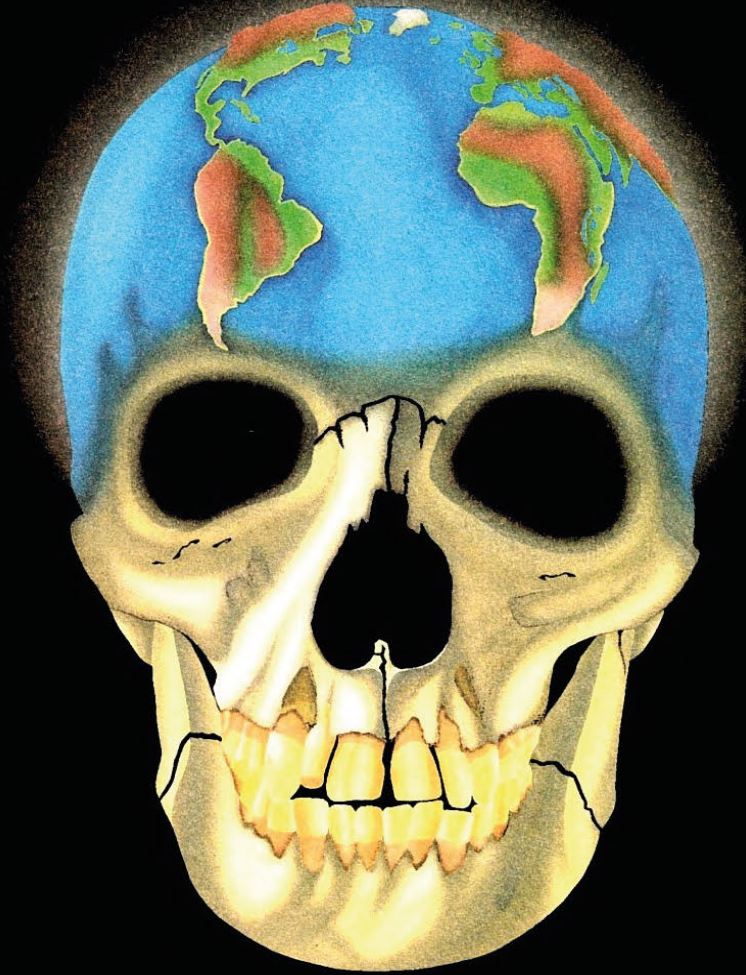
wieder hinauf. Ein weiterer unterirdischer Gang führte mich sodann zu besagtem Stall. Im Westen betrat ich einen großen Raum, in dem ein Bär mit einem Schlüssel umhertrottete. Ja schlach mich tot, wenn dass mal nicht der Huddeltuddelknuddelbär sein tut, dachte ich bei mir – na ja, er war's dann ja auch...

Leider wollte Meister Petz den Schlüssel nicht freiwillig rausrücken, deswegen mußte ich das zottelige Vieh in viele kleine unansehnliche Teile zerlegen – tja, schade eigentlich! Im Osten begegneten mir in einem großen Raum viele Zyklopen. Noch bevor die einäugigen Monster „heidewitzka“ sagen konnten, zog ich einem von ihnen mein Schwert über die Rübe und nahm mir seine Seh-Murmel. Wieder im Tempel, gab ich das Auge ab und erhielt dafür den Auftrag, eine Schriftrolle zu klauen. Ich marschierte also in den Tempel des Ägir (T4) und bat darum, aufgenommen zu werden. Da diese Typen jedoch nichts mit mir zu tun haben wollten, mußte ich mich nach einer anderen Möglichkeit umsehen, um in die heiligen Hallen des Tempels zu gelangen. Zu meinem Glück stieß ich in einem Winkel des Tempels auf einen dubiosen Mann, der mir gegen einen geringen finanziellen Obelix Tür und Tor öffnete. Mit der frisch geklauten Schriftrolle des Ran ging's dann zurück.

#### **Die Loki-Bruderschaft (G2):**

Erster Auftrag: Den Ring des Andvari besorgen. So ging ich in die Kneipe „Zum Schlangenkopf“ (B8), informierte mich am Schwarzen Brett, eilte weiter zur Pfandleihe (S10) und erstand dort den Ring. Zweiter Auftrag: Hypnosekraut beschaffen. Nachdem ich in einer Taverne mal wieder eifrig die Neuigkeiten am Schwarzen Brett studiert hatte, führte mich mein Schicksal zum Hort der Verlorenen (H1). Dort klärte mich die Floristin (*nur am Tag*) darüber auf, daß dieses spezielle Kraut ausschließlich in der

# 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 Ende August 1993!

MAX DESIGN, COMPUTERSPIELE GMBH & CO, Waldenburger Straße 13, D-33098 Paderborn

Tel. (0) 52 51 - 74 05 21 / Fax (0) 52 51 - 74 06 21

# LÖSUNG

## LEGENDS OF VALOUR

Grotte (L36) wachse. In der Tropfsteinhöhle angekommen, entdeckte ich das Kraut rechts unter einem Schwert. Dritter Auftrag: Das Siegel von Farley herbeischaffen. Erneut marschierte ich in die Grotte, bog links in den langen Gang ab und trabte weiter, bis ich an einer Tür einen Mann sah. Ihn und alle Leute, die ich noch etwas weiter oben traf, fragte ich nach dem Siegel und erfuhr so, daß das verschollene Ding im Schloßkerker (P2) herumliegt. Ich ging ohne Zögern diesem Hinweis nach und fand auch tatsächlich im ersten Stock des Kerkers das gesuchte Siegel auf dem Tisch liegen. Vierter Auftrag: Gambantein besorgen. Ich plauderte mit ein paar Leuten, die mir von Hermods Zauberstab vorschwärmten. Dieser Stab sollte logischerweise in Hermods Palast (L48) zu finden sein. Dort angekommen, entdeckte ich eine Schriftrolle, die mich vor Fallgruben warnte. Auf folgendem Weg erreichte ich sicher mein Ziel:

1. Großer Raum gleich nach rechts bis zur Wand.
2. Weiter bis zur Mitte, dann ganz nach links bis zur Wand.
3. Nach oben.
4. Nach rechts bis zum Artefakt auf dem Tisch.

Hier grabschte ich mir den Stab und eilte den gleichen Weg zurück. Fünfter Auftrag: Schriftrolle aus Lokis Allerheiligstem entwenden und den Inhalt lesen. Ich betrat also in Lokis Gilde (G2) den ersten Stock und schnappte mir aus dem Allerheiligsten die Schriftrolle. Sechster Auftrag: Aus dem Theater (L51) den Hexenkessel beschaffen. Leichter gesagt als getan, denn das gute Stück war brennend heiß. Also machte ich mich auf die Socken und holte mir ein paar Infos von den Leuten, die in den drei Türmen (Nordost-Turm L16, Südwest-Turm L31, Glockenturm L43)

von Mitteldorf hausten. Zusammen mit den Hinweisen, die ich aus dem Casino (B5) hatte, wußte ich jetzt, wie ich an ein paar feuerfeste Handschuhe kommen konnte: Aus den Höhlen unter den drei Türmen besorgte ich Stein, Feuer sowie Wasser und ließ mir daraus den benötigten Händeschutz anfertigen.

### Diebesgilde (G5):

Es galt, aus der Haupthalle des Set-Tempels (T1) den Opferstock zu entwenden – kein großes Problem. Als zweites sollte ich den Behörden die Tagessteuern klauen. Dazu schlenderte ich zunächst in irgendeine Taverne und machte mich am Schwarzen Brett schlau. Danach ging's in den Trollsalon (B2), wo ich einen Steuereintreiber, den ich bis zum Finanzamt (L37) beschattete, traf. Im Finanzamt staubte ich dann mit langen Fingern die Kohle ab und machte mich an meinen nächsten Auftrag: Im Architektenhaus (L44) schlich ich mich in den ersten Stock und stahl, flink wie ein Wiesel, die Baupläne, die neben dem Kerzenständer lagen. Um den Tatort schnell wieder zu verlassen, hechtete ich durchs Fenster und rannte in einem Affenzahn weg. Jetzt mußte ich Granfell im „Zum Gehenkten“ (B3) treffen (bitte bis Mitternacht warten). Dieser berichtete von einer Schriftrolle, die im Trollsalon (B2) zu finden sei. Also ging ich zum Salon, las die Rolle und marschierte schließlich auf den Hof des Schloßverlieses. Die Urne, die auf dem Tisch in der Mitte stand, nahm ich, stellte sie in der Arena (s. Karte) auf den Tisch, eilte zum Gehenkten und holte mir dort das Gütesiegel ab – das war's. Wieder im „Zum Gehenkten“, begegnete ich Würger Blutaxt, der eine höchst interessante Karte besaß! Ich klaute sie ihm einfach und folgte dem

auf der Karte verzeichneten Weg zum Eingang der verbotenen Stadt (Höhleingang 4). In der Stadt fand ich in der Halle der Steine einen Edelsteinfels, den ich selbstmümelnd in meiner Tasche verschwinden ließ. Im Shok erstand ich danach ein Visum, das mir den Weg aus der Stadt wies: Im Westen, hinter dem einzigen Baum der verbotenen Stadt, ist ein Fenster – der Ausgang!

### Die Kriegergilde (G3):

Meine erste Aufgabe bestand darin, einen Bronzehelm aus der Rüstkammer (S1) zu schaffen. Am Schwarzen Brett der Rüstkammer sprang mir sofort eine Information über die Frachtmeisterei (L21) ins müde Auge. Dort angekommen, wurde ich im ersten Stock fündig. Im Anschluß daran stattete ich dem Casino (B5) einen kleinen Besuch ab. Nachdem ich mich ein paar Takte mit einem Krieger namens Orlak unterhalten hatte, erzählte mir dieser etwas von irgendwelchem Diebesgut. In einem Haus in der südöstlichen Ecke der Stadt fand ich auch tatsächlich besagte Beute. Ich gab das Zeug in der Gilde ab und erhielt meinen nächsten Auftrag: die Beschaffung eines Gegengifts. Im Institut für Zoolatrie (L25) entdeckte ich auf einem Tisch im Erdgeschoß einen Stein und eine Spruchrolle. Ich steckte beides ein und betrat die Höhle auf dem Hof hinter dem Institut. Hier hingen jede Menge Fledermäuse an der Decke! Ich griff nach meinem Stein, warf ihn und erlegte zu meinem Erstaunen auch glatt so ein Vieh! Dieses brachte ich der Frau im Institut. Als Gegenleistung erhielt ich das Gegengift.

An den Schwarzen Brettern aller Tavernen der Stadt war nun der nächste Kampftermin angeschlagen. Zum richtigen Zeitpunkt fand ich mich also im Söldnergefängnis (P3) ein und stieg hinunter in die Höhle. Unten warteten bereits meine Gegner! Nach drei siegreichen Kämpfen verlieh man mir eine Auszeichnung, die

ich voller Stolz in der Gilde herumzeigte. In meinem fünften Auftrag sollte ich einer Medusa den Kopf abschlagen und diesen zur Gilde bringen. Ich machte mich auf zum südöstlichen Haus der Asegir-Gilde (G1) und kletterte von dort in eine Höhle. In ihrem Inneren fand ich eine Axt, die sich bestens eignete, um die Medusa zu enthaupten. Natürlich schaute ich dem Schlangenköpfchen dabei nicht in die Augen, denn wie allgemein bekannt, läßt der Blick einer Medusa alles zu Stein werden, was ihn erwidert. Die abgehackte Rübe läßt sich außerdem nicht mit bloßen Händen transportieren. Deswegen schnappte ich mir einen Sack, der in einem Höhlenteil unweit der Medusa lag, und stopfte den Kopf hinein. Jetzt ließ sich meine Jagdbeute sicher zur Gilde transportieren.

### Das Finale:

Sobald man in einer Gilde den höchsten Level erreicht hat, öffnet sich eine vormals fest verschlossene Tür und gibt den Weg zu einem Schädel frei. Da ich in vier Gilden den obersten Rang erhalten hatte, besaß ich somit vier dieser Schädel. Weiterhin befanden sich das Buch der Beschwörung – aus der Schreibstube (L33) –, die Sphäre, die ich aus der Höhle unter dem Juwelier (L34) hatte, sowie ein Amulett, das unter dem zoologischen Institut (L25) zu finden war, in meinem Besitz. Bevor ich mich nun in den Käfig des Humanus Reptilus wagen konnte, besorgte ich mir noch schnell bei einem Händler eine Uhr. Dann war es soweit: Ich betrat den Käfig, folgte dem dahinterliegenden Gang und arbeitete mich unterirdisch über die Gruft und die königliche Krypta zur inneren Gruft vor. Dort angekommen, blickte ich in meine Sphäre und plazierte die Schädel so, wie ich es in ihr sah: Schädel des Westens im Westen, Schädel des Nordens im Norden, usw. Um Mitternacht hängte ich mir das Amulett um den Hals und

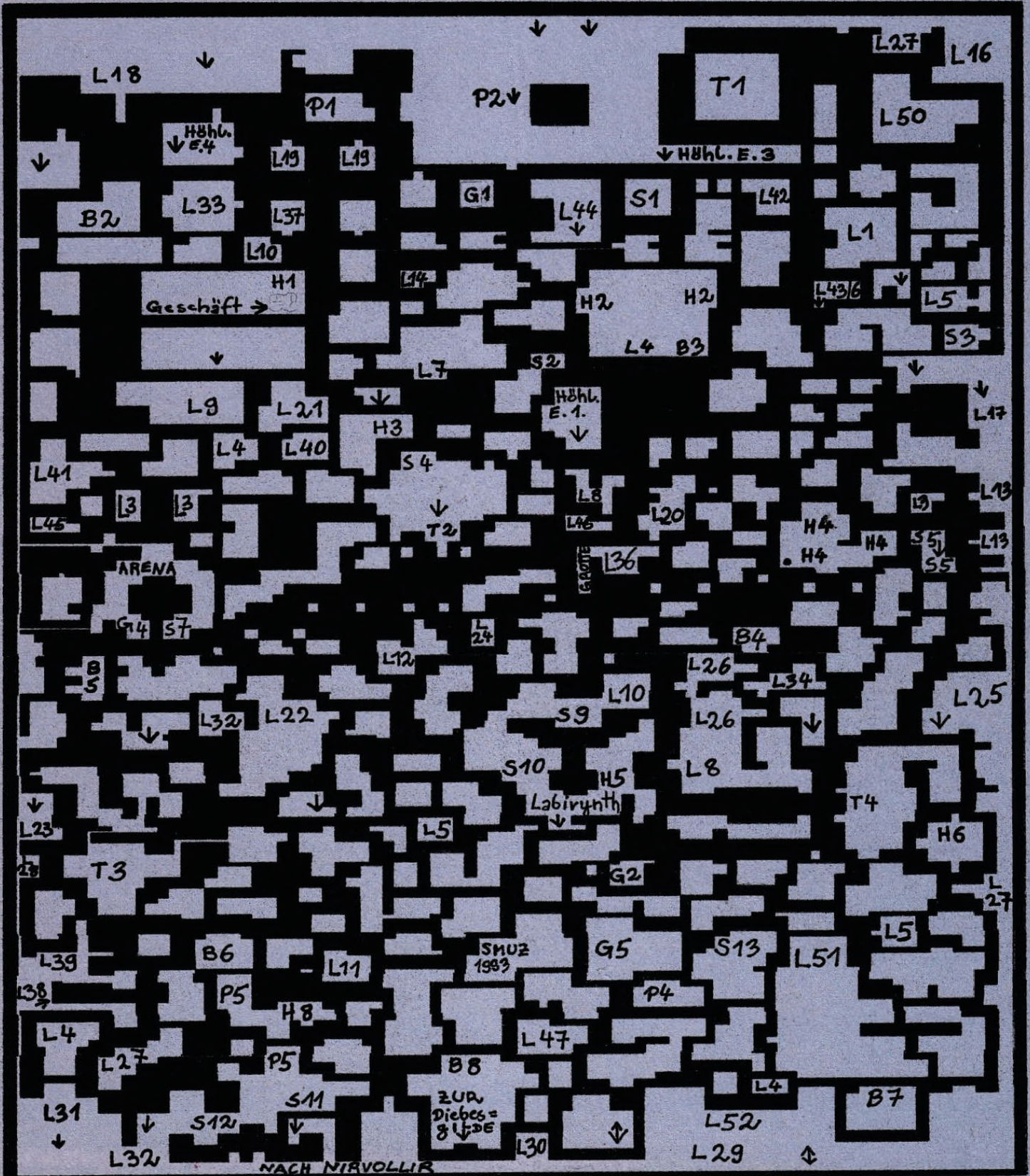
sprach die Beschwörungsformel aus dem Buch der Beschwörung. Ein Dämon erschien und befahl mir, den

König aufzusuchen. Dieser war allerdings in der Unterwelt zu finden! Also eilte ich durch die Katakomben im

Südwestturm (L31) des Schlosses der Unterwelt entgegen und traf tatsächlich nach kurzer Suche auf den

Herrscher. Was weiter geschah, wird bereits in Liedern zu meinen Ehren besungen und gepriesen...

## Mitteldorf (schwarz = Straßen / weiß = Gebäude)





# TIPS & TRICKS

## DIE SOLIDEN

Bei Frank Schreiber scheint es sich um einen fanatischen **Traps 'n' Treasures**-Zocker zu handeln, denn neben den nun folgenden Tips und Karten hat er uns sogar ein Video-Band zukommen lassen, auf dem in einem dreieinhalbstündigen Joystick-Marathon der komplette (!) Befreiungszug des Piratenhäuptlings Flynn zu sehen ist – zu Risiken und Nebenwirkungen lesen Sie die Packungsbeilage und fragen Ihren Arzt oder Apotheker...

Die Schatzkarten vervollständigen die bereits in der Oktoberausgabe abgedruckten Karten und bedürfen wohl keiner Erläuterung. Widmen wir uns also gleich einigen problematischen Szenen des Spiels:

**Level 2, „Die Schädelgrotte“:** Um die richtige Reihenfolge der Knöpfe herauszufinden, muß folgendes Rätsel gelöst werden: „Am 3. März entzweiten sich einst zwei einsame Zwillinge und wurden nie mehr gesehen.“ Daraus ergibt sich die Knopf-Kombination (von links nach rechts) 3, 3, 2, 1, 2, 1, 2.

**Level 3, „Der Tempel“:** In der Kammer der Versuchung kann Jeremy, nachdem sich das Fallgitter hinter ihm geschlossen hat, zwischen vier Türen wählen – die meiste Kohle steckt hinter der zweiten Tür von links! Geldgierige sollten, des schönen Mammons wegen, auch mal in der Krokodilgrube vorbeischaun. Um „Serpia“ zu besiegen, muß Jeremy in der Quelle des Lebens den linken Opferkelch mopsen und ihn bei Montekas Opferaltar mittels Leertaste gegen das dort liegende Pulversäckchen mit der Aufschrift „Aipres“ (lest es mal verkehrt herum) austauschen. Wer es nicht schafft, an Tamran, dem Wächter der heiligen Stätte, vorbeizukommen, sollte es mal mit der Kombination 1, 2, 3, 1, 2, 3, 1, 2, 3 (Knöpfe von links nach rechts gezählt) versuchen; die Tränen des unbe-

siegbaren Wachmannes werden daraufhin versiegen. Führt, sobald Ihr den Eingang zum Labyrinth erreicht habt, Euren Piraten durch den Gang der Tränen hinter Tür A (siehe Karte). Nach einiger Zeit werdet Ihr vier Türen erreichen – benutzt ausschließlich Nummer 3!

Kämpft Euch jetzt bis zu den nächsten vier Türen durch, schnappt Euch die Leckereien hinter der ersten Tür, und statet sodann Serpia, die hinter Tür 2 zu finden ist, einen kurzen, aber tödlichen Besuch ab.

Nachdem Ihr die Schuppen-Tante mit dem Pulversäckchen vom Monteka-Altar zur Hölle geschickt habt, schnappt Ihr Euch den Schlangenring und wandert zurück bis zum Eingang des Labyrinths. Betretet jetzt den Gang der Wahrheit (Tür B). Die Knöpfe hier symbolisieren Toga, Monteka, Lann und Kwan. Aus der Rangordnung der Gottheiten ergibt sich die Button-Kombination 2, 1, 4, 3 (von links nach rechts). Wie Jeremy, erneut an vier Türen angekommen, zu verfahren hat, zeigt die nächste Skizze.

Nachdem unser Flynn den gelben Schlüssel eingesackt hat, folgt er den Gängen hinter Tür 2, erreicht über Tür C wieder den Eingang zum Labyrinth und befreit den Gefangenen. Die Tür D führt zur Ruhestätte Tamboras. Der gelbe Schlüssel öffnet die Tür zur Grabkammer, der Schlangenring die Steintür. Hinter letzterer befinden sich die Hebel, um die Schleuse zu öffnen. In der Schleusenstiege trifft Ihr auf drei Schalter sowie drei Knöpfe.

Habt Ihr die Schleusenstiege passiert, müßt Ihr zwei Holzkisten sowie zwei Schalter entdecken. Schiebt, um an den rechten Hebel heranzureichen, eine der Kisten darunter und

betätigt diesen – keinesfalls den linken Hebel ziehen!!!

**Level 4, „Die Piratenfestung“:** In den Katakomben werden zwei Besatzungsmitglieder festgehalten. Da hier unten alles so ziemlich gleich aussieht, kann man sich leicht bärenmäßig verlaufen und stundenlang in der Gegend umherirren. Mit den folgenden Karten dürftet Ihr die beiden Gefangenen jedoch recht schnell finden.

Eine Wald..., äh, Weltmeisterschaft ohne Pokal ist wie ein Amiga ohne Joker – absolut undenkbar! Deswegen hat sich Lars Knüppelholz mit seinem **Soccer Kid** auf die Stollen gemacht, um die Bruchstücke der bedeutendsten Fußballtrophäe der Welt wiederzubeschaffen. Seine Erfahrungen sollen nun alle anderen Fußballfans davor bewahren, noch vor dem Schlußpfiff eine rote Karte zu bekommen.

Zum Aufwärmen erst mal ein paar Hinweise allgemeiner Art: Neben den Spieler-Karten, die ja nötig sind, um die Pokalteile einzuheimen, solltet Ihr auch allen anderen herumliegenden Kram einsacken, denn nach jeweils 100.000 Punkten gibt's ein Extraleben. Und nehmt Euch vor allem vor den Vögeln in acht! Ballert sie in jedem Fall ab, vorzugsweise mit einem gekonnten Trick-Kick, um mehr Punkte dafür zu kassieren. So, jetzt aber mal raus auf den grünen Acker der Fußballer-ehre:

### Welt 1:

Home Town: Soccer Kid muß lediglich ein paar Radfahrern, Skateboardakrobaten und Bauarbeitern mit dem runden Leder die Kauleiste ausschlagen. English Countryside: Achtet auf die kleinen Löcher in der Wiese – dort finden sich oft Karten und Punkte. Denkt, bevor Ihr eine Brücke überquert, daran, die Fische umzunieten, andernfalls geht's Euch

schneller als erwünscht an den Kragen.

London Teil 1: An der Baustelle gibt's ein Extraleben einzusammeln. Klettert, sobald Ihr die U-Bahn erreicht, die Plattformen ganz nach oben und wartet dort auf einen sich horizontal bewegenden Lift – dieser kutschiert Euch geradewegs zu einer versteckten Fußball-Karte!

London Teil 2: In der U-Bahn wartet ein Zusatzleben auf Euch. Laßt die Ratten nicht allzu nah an Euch herankommen, sondern putzt sie frühzeitig vom Screen, sonst werden diese Biester schnell zur unangenehmen Plage.

Endgegner: Stellt Euch links an den Rand, wartet, bis sich Gareth auf Euch zubewegt, und schießt dann auf ihn, was die Socke hält. Ihr werdet dabei zwar viel Energie verlieren, jedoch mit dem Leben davonkommen.

### Welt 2:

The Ruins Teil 1: Gib Geistern keine Chance! Wer sie nämlich nicht sofort vernichtet, wird sie nicht wieder los. Erreicht Ihr einen Durchgang, der mit einer schweren Eisenkugel versperrt ist, müßt Ihr am Ende des Tunnels nach oben springen und weiter nach links laufen. Als Belohnung erhaltet Ihr ein Extraleben.

The Ruins Teil 2: Sobald Ihr Euch auf einer der Plattformen bewegt, achtet besonders darauf, nicht abzustürzen, sonst landet Ihr früher als geplant auf der Reservebank!

Venice: Haltet nach Steinen Ausschau, die einen kleinen Sprung aufweisen. Seid Ihr fündig geworden, so postiert Euren Kid davor, geht in die Hocke und betätigt den Feuerknopf – schwupps, befindet Ihr Euch im nächsten Raum. Vor der Überquerung von Gewässern solltet Ihr sicherheitshalber wieder für eine „fischfreie“ Zone sorgen. Als besonders hinterlistig haben sich die Motorradfahrer erwiesen. Sie hüpfen

fen über Euch drüber, um dann überraschend von hinten anzugreifen.

Riviera: Habt ein Auge auf die Muscheln! Am besten, Ihr zerstört sie gleich. Klettert auf jedes Haus – außer einigen Punkten lassen sich hier auch oft ein paar Karten aufstöbern.

Endgegner: Sobald Pavarelli die ersten Noten von sich gibt, flüchtet Ihr auf die andere Seite. Nachdem der dickliche Tenor zu Euch heruntergefahren ist, könnt Ihr ihm ein paar mit der Pille verpassen, bevor Ihr über ihn drüberhüpft und zur anderen Seite spurtet. Pavarelli wird jetzt versuchen, Euch ins Elektrokabel zu pusten – also flink den Joystick ganz in seine Richtung gedrückt und abgewartet, bis dem Sängerknaben die Luft ausgeht. Danach könnt Ihr dem Schreihals getrost wieder ein paar vor den Latz knallen. Sollte er noch nicht genug haben, wiederholt Ihr das Ganze.

#### Welt 3:

The Freezing Forest: Vorsicht – herabfallende Eiszapfen! Die niedlichen Eichhörnchen werden mit zwei Schüssen ins Jenseits befördert. Da man einige Gruben nicht vollständig auf dem Screen sieht, empfiehlt es sich, vor den Erdlöchern in die Hocke zu gehen. Dadurch wird mehr „Loch“ sichtbar, und man ist gegen böse Überraschungen gefeit. Einige Räume lassen sich durch die herumstehenden Sprengstoffkisten freilegen – einfach auf die Kiste hüpfen, und schon knallt's!

Battleship: Red, der Seemann, verträgt ganze vier Ballattacken. Die Schwertfische sollten hingegen keine Probleme bereiten.

Red Square: Unter leicht gesprungenen Steinen verbirgt sich so mancher Geheimgang! Wer bei den Ballons nach rechts springt, kann ein Extraleben sowie eine Fußballkarte einsacken. Am Panzer ange-

langt, klettert Ihr auf diesen hinauf und arbeitet Euch über die Ballons weiter nach links vor. Dort erwartet Euch abermals ein zusätzliches Leben. Kurz vor dem Ausgang versteckt sich in einem Geheimgang ein weiteres Extraleben.

Endgegner: Hüpf zweimal über den Kerl drüber. Laßt Soccer Kid danach in der Mitte des Screens in die Hocke gehen – der Gegner wird mit einem Salto über ihn hinwegfliegen. Anschließend etwas nach rechts, bis der fiese Akrobat am Seil hängt, dann wieder schnell ein Stückchen nach links. Zwischendrin immer wieder mal ein, zwei Bälle auf den Kontrahenten feuern.

#### Welt 4:

The Countryside Teil 1: Holt die Libellen vom Himmel, oder sie werden Euch auf ewige Zeit verfolgen. Nehmt Euch vor dem Gärtner in acht! Attackiert ihn aus genügend großer Distanz, sonst habt Ihr schnell eines seiner Arbeitsgeräte in der Rübe stecken. Wie in England liegen hier einige Bonuspunkte und Karten in kleinen Erdlöchern versteckt.

The Countryside Teil 2: Wenn Ihr zufällig vor einer Grube ohne Wasser steht, könnt Ihr Euch unbesorgt hineinfallen lassen – Ihr landet in einem Geheimgang! In der Mitte eines japanischen Eigenheimes führt Euch ein weiterer geheimer Gang zu ein paar nützlichen Utensilien und einem Extraleben.

The Train: Absolviert diesen Level mit größter Vorsicht – wer vom Zug fällt, löst ein Ticket zur Hölle. In den Kohlehäufen hausen Maulwürfe. Wartet, bis diese Gesellen gerade mal abgetaucht sind, und sprintet dann zur anderen Seite. Ach ja, und geht in die Hocke, sobald das Achtungzeichen erscheint, andernfalls gibt's was vor die Denkmurmel.

The Factory: Der Professor knallt Euch

mit Vorliebe brennbare Flüssigkeiten vor die Füße – also Obacht! „Augen auf“ heißt die Devise auch bei den Stampfern, denn sonst kann Euer Held bald in einem Briefumschlag nächtigen.

Endgegner: Springt, sobald Euch der fette Sumo-Ringer auf die Pelle rückt, über ihn drüber. Läßt sich unser Dickerchen auf den Boden fallen, müßt Ihr zusätzlich den Gegenständen ausweichen, die es durch die Erschütterung von der Decke klopft.

#### Welt 5:

The Wild West: Die herumrollenden Büschel lassen sich leider nicht vom Screen putzen – nur Drüberhüpfen bewahrt Euch vor Energieverlust. Kleine Risse im Erdreich deuten übrigens mal wieder auf versteckte Tunnelgänge hin.

Babe-Watch Beach: Die lästigen Muscheln grundsätzlich erledigen! Für die Beachbälle gilt die gleiche Taktik wie für die Büschel im Wilden Westen: Hüpfen! Die letzte Brücke führt über einen ausgetrockneten Fluß. Steigt hinunter in das Flußbett, eilt ein Stück nach rechts, springt nach oben und hastet noch ein paar Schritte weiter nach rechts – Ihr werdet die letzte Fußballer-Karte finden.

The City: Vorsicht, die Bauarbeiter werfen gerne mit Steinen! Einige Röhren sind mit einer Absperrung versehen. Klettert dort hinein – es warten einige Leckerli auf Euch. Endgegner: Stellt Euch auf die gegenüberliegende Seite von Chuck dem Football-Spieler, und verpaßt ihm ein paar ordentliche Dinger. Sobald Chuck seinen Football auf der Tasche zieht, müßt Ihr mit Kid zur Bildschirmmitte eilen und sofort in Hockstellung gehen. Ist Chucks Ei über Euren Kopf hinweggerauscht, sprintet Ihr zur anderen Seite und wiederholt die Prozedur.

Außerirdischer: Am besten, Ihr postiert Soccer Kid in der Mitte des Screens. Denn

# ESSER SOFT KÖLN

Wir überzeugen durch Service!

Inh. Christa Esser

A320 USA Edition	DA 86.-	Hired Guns	DA 61.-	Silly Putty	DA 51.-
Ambermoon	DV 75.-	Int. Golf Open A1200	DV 63.50	Soccer Kid	DV 55.-
Anstoss	DV 66.-	Ishar 2	DV 54.-	Space Legends	DA 68.50
Anstoss A1200	DV 66.-	James Pond 2 A1200	DA 50.-	Strategy Masters	DA 69.-
Bobs Bad Day	DA 55.-	Kings of Adventure	DV 68.50	Streetfighter 2	DA 59.-
Body Blows	DA 49.-	Lionheart	DA 58.-	Syndicate	DV 62.-
Burntime	DV 69.-	Lords of Power	DA 72.-	Transarctica	DV 51.-
Burntime A1200	DV 69.-	Lost Vikings	DV 68.50	Transarctica A1200	DV 51.-
Combat Air Patrol	DA 61.-	Lothar Matthäus	DV 63.50	Trolls	DA 46.-
Das Schwarze Auge	DV 72.-	Morph	DA 51.-	Walker (Psygnosis)	DA 58.-
Dogfight	DA 66.-	Nick Faldo Golf	DA 82.50	Waxworks	DA 59.-
Dune 2	DV 55.-	Nicki Boom 2	DV 63.-	Whales Voyage	DA 63.-
Eishockey Manager	DV 72.-	One Step Beyond	DA 39.-	Woodys World	DA 51.-
Elite 2	DA 53.-	Overdrive	DA 49.-	WWF 2 Europ. Ramp.	DA 51.-
Fantastic Worlds	DA 75.-	Oxyd incl. Buch	DV 59.-	Yo! Joel!	DA 56.-
Flashback	DV 63.-	Pinball Fantasies	DA 57.-	Zool für A1200	DA 51.-
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.-		
Hannibal	DV 67.-	Shadow Worlds	DA 51.-		

Ebenfalls im Angebot: Anwendungssoftware, sowie Software für andere Computersysteme

#### +++ ZUBEHÖR +++

Leerdisketten 3,5" 10er	7.30
3,5" externes Laufwerk	125.-
512 KB für A500	53.-
1 MB für A600 intern	99.-
1 MB für A500 plus	79.-
2 MB für A500 intern	229.-
400 dpi Mouse	45.-
Superbase 4 deutsch	369.-
TruePaint	DA 179.-
Pelican Press	DV 109.-
Directory Opus V 4.11	DV 119.-
Final Copy II	DV 222.-
TurboPrint Prof. 2.0	DV 139.-
X-Copy & Tools (NEU!!!)	DV 74.-

Wir versenden ausschließlich im Sicherheitskarton ohne Mehrkosten.

ESSER - SOFT KÖLN  
Goldfasanenweg 14  
50829 Köln

Versandkosten: Bei Vorauszahlung Vorkasse DM 7,00 / bei Nachnahme Post DM 10,00 - UPS DM 25,00 / Ausland nur Vorauszahlung EC-Scheck DM 7,00  
Bei Software ab DM 350,- Bestellwert liefern wir **versandkostenfrei** (nur im Inland)  
\*Für Druckkopiergeräte Maßgaben noch nicht lieferbar  
Preisminderungen und Druckfehler vorbehalten

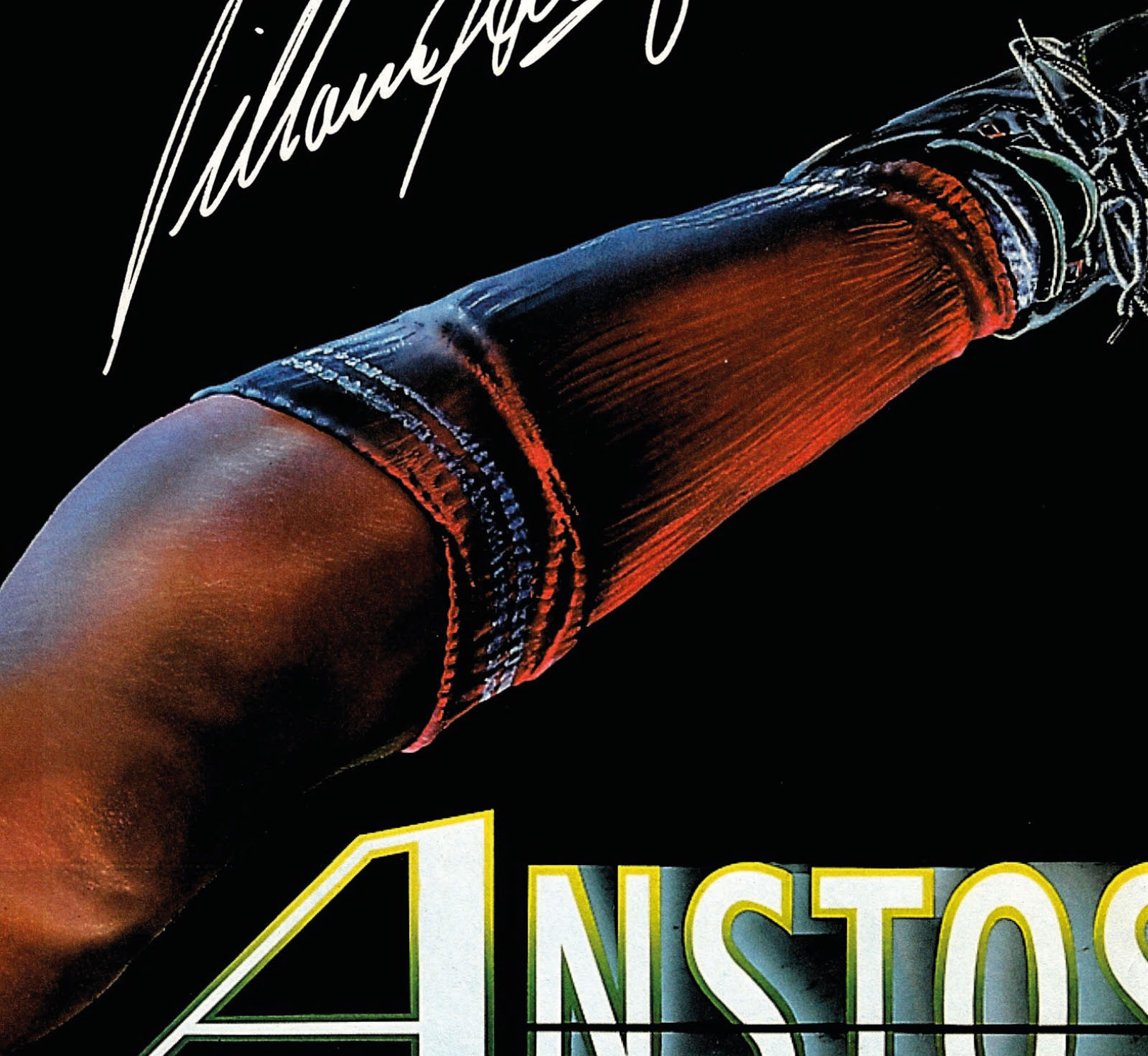
Telefon : 0221 / 58 61 17  
Telefax : 0221 / 58 49 46  
BTX : ESSER#SOFT





SCAN / EDIT : GADLER

*Alvin Karpis*



**A** **IN** **STO** **S**



*Donnerstag*

SS



ASCON

Sports

Ascon GmbH, Brockhagener Str. 461, 33334 Gütersloh

# TIPS & TRICKS

## DIE SOLIDEN

so könnt Ihr den Schüssen des Aliens nach links ausweichen und, sobald die Hand angegrabt kommt, dieser durch einen Luftsprung entkommen.

Will man im Motorsport auch nur einen Auspufftopf gewinnen, sollte man schon vor dem Rennen jeden Grashalm des Parcours auswendig kennen. Dank Martin Richters Streckenkarten erhalten nun auch alle **Overdrive**-Fahrer die Möglichkeit, sich bereits vor dem Startschuß mit jeder Kurve und Turbostelle vertraut zu machen! Na, dann mal Achs- und Rahmenbruch...

Dank Gino und Andreas aus Hoitlingen dürfte auch in der verwüsteten Zukunft von **Burtime** die Versorgung Eurer Leute sichergestellt sein.

### LEGENDE:

- A Madenvorkommen
- B Rattenvorkommen
- C Schlangenvorkommen
- D Fleischvorkommen

Kommandant Nils Fahlbusch steuert in **Elite 2** mit seinem mächtigen Frachtschiff neuen Handelsmissionen entgegen. Seine ersten Erfahrungen gibt er selbstverständlich nur an Euch elitäre Joker-Leser weiter!

Ein großes Problem ist wohl für jeden Joystick-vernarrten Elite-Kämpfer die Zielerfassung in den Weltraumschlachten. Da diese nur mit der Maus möglich ist, kommt man um ein ständiges Wechseln zwischen Maus und Joystick nicht herum. Doch mit einem kleinen Trick ist die Sache nur halb so nervig: Das Ziel mit Joystick auf den Frontschirm bringen, danach ESC drücken. Jetzt in aller Ruhe das Ziel erfassen und mit ESC + F1 die Zeit starten. Da wir schon mal beim Thema Kämpfen sind, bleiben wir auch gleich dabei:

Im Fight grundsätzlich die Motoren ausschalten. Will man effizient ausweichen, genügt es nicht, wild mit dem Stick herumzufummeln – damit sich das Schiff in eine andere Richtung bewegt, muß man im Weltraum zusätzlich Schub geben! Zur leichteren Zielerfassung empfiehlt es sich, die Beschriftung mittels F10 einzublenden. Feindliche Raketen lassen sich abhängen, indem man Dauerschub gibt, bis der Sprit der verfolgenden Missiles ausgeht (sie erscheinen dann auf dem Scanner weiß). Und noch ein kleiner Hinweis zum Computer: Im Gegensatz zur alten Elite-Version weicht der neue Rechner fast nie einer Kollision aus!

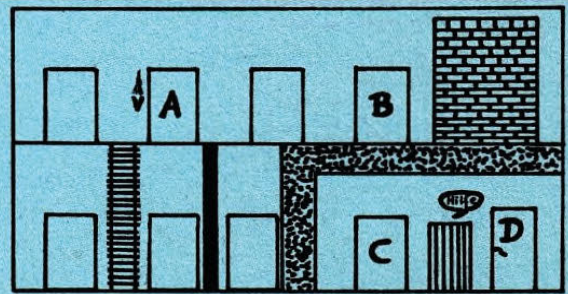
Wer viel Geld verdienen will, muß sich als Schmuggler verdingen. Einige Güter sind nur in bestimmten Systemen verboten. Dieser Umstand läßt sich leicht ausnützen: Man sucht sich zwei Sternensysteme. In dem einen sollte z.B. der Handel mit Tierhäuten illegal, dafür aber Waffenhandel legal sein; im anderen muß es sich umgekehrt verhalten (Waffen verboten; Tierhäute erlaubt). Ein solches Paar wären z.B. Ross 154 und Formalhaut [-1,0]. Zwischen diesen beiden Systemen läßt sich ein relativ gefahrloser Schmuggel aufziehen und dabei pro Tonne Ware über 1.000 Credits Gewinn erzielen. Die gelegentlichen Strafen von max. 2.500 Credits fallen da nicht mehr sonderlich ins Gewicht. Solange man sich keine Megaausrüstung leisten kann, empfiehlt es sich übrigens, bei der Cobra MK III zu bleiben, jedoch ist für weniger betuchte Weltraumhändler auch eine Viper nicht zu verachten!

Wie erkennt man, ob die Elite-II-Version, die man gerade kaufen möchte, in Ordnung ist oder nicht? Ganz einfach –

man wählt Lave als Startpunkt, tauscht seine Cobra MK III sofort in einen Gecko ein und montiert einen fetteren Laser (z.B. 1-MW-Strahlen) nach hinten. Jetzt nur noch starten und nach rückwärts feuern. Zentriert der Strahl schön brav im Fadenkreuz, ist alles in Ordnung, wandern zwei Strahlen x-förmig über den Screen und zielen höchstens aufs Vakuum, ist die Version kaputt...

## TRAPS 'N' TREASURES

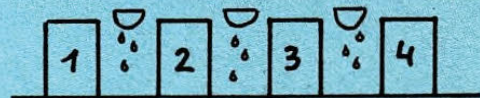
### SKIZZEN



EINGANG ZUM LABYRINTH



- 1 nicht benutzen
- 2 Standort Jeremy
- 3 hier durch gehen - bis zu den nächsten 4 Türen
- 4 nicht benutzen



- 1 Geld und Vitamine; unbewacht
- 2 Serpia + Schlangeneuring
- 3 Standort Jeremy
- 4 nicht benutzen





# TIPS & TRICKS

## DIE SOLIDEN

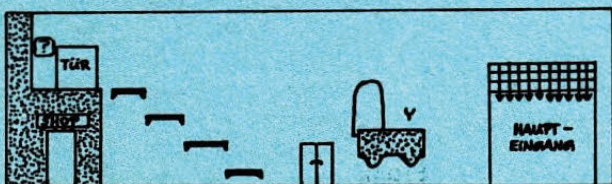
### Level 3, zweite Schatzkammer



### Legende

- Durchgang zu Philip Thave und dem Kompass / Ausgang zum nächsten Level
- Leiter
- Schatztruhe
- Schatzkammer

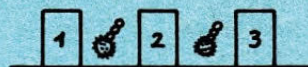
### Level 4, erste Schatzkammer



### Legende

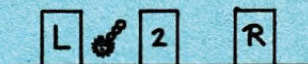
- Stufe
- Schalter "Falltür"
- Durchgang nach unten
- Schatzkammer

### GLOCKENTURM / KATAKOMBEN



- 1 hier steht Jeremy, wenn er vom Glockenturm kommt
- 2 hier durch zu den Katakomben
- 3 hier steht Jeremy, wenn er vom Hintereingang zu den Katakomben kommt

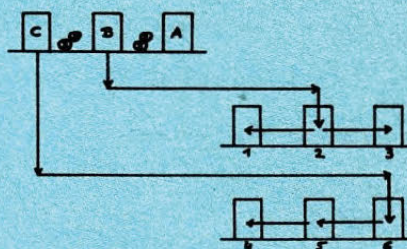
= kreisende Morgensterne



- 2 Eingang zu den Katakomben; Standort Jeremy
- L = linke Tür
- R = rechte Tür

### Piratenfestung: die blauen Räume

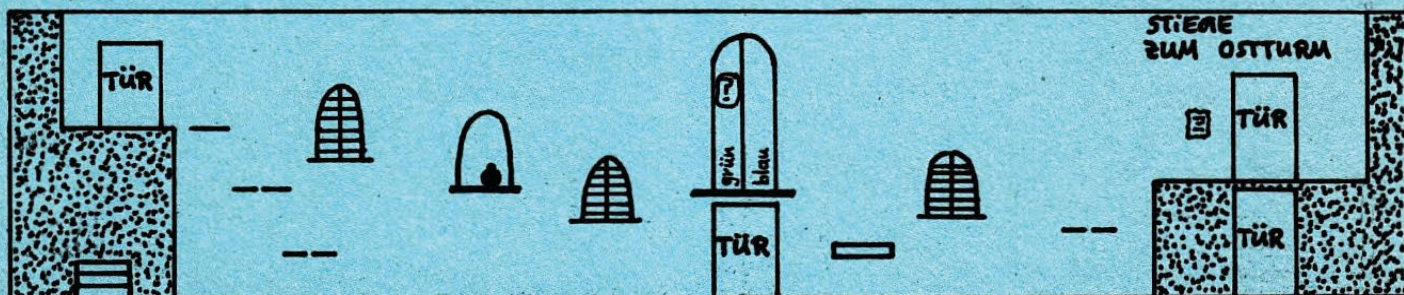
= zwei kreisende Bälle zwischen den 3 Türen



- A Standort Jeremy
- B Durchgang zu Tür 2
- C Durchgang zu Tür 6
- 1 Shop
- 2 Durchgang zu Tür 8
- 3 Glocken
- 4 grüner Schlüssel
- 5 Knöpfe für Hintereingang: 5 = rechts, 3 = links, 7 = die Mitte
- 6 Durchgang zu Tür C

# KATAKOMBEN

### Level 4, zweite Schatzkammer



### Legende

- Schatztruhe
- Energie
- Schatzkammer
- Fenster
- Stufe

# Eiskalte Softwarehits!

Nur ausgewählte Qualitätssoftware mit deutschen Anleitungen (entweder auf Diskette oder als ausführliches Handbuch!). Alle Programme sind problemlos lauffähig auf allen AMIGA (auch auf 600er bzw. 1200er AMIGA!!!). Bei der Auswahl der Software haben wir insbesondere auf einsteigergerichte Bedienung geachtet. Bestellen Sie einfach per Telefon, Telefax oder Brief! Testen Sie unsere Qualität! Ihr Arktis-Softwareteam

## ARKTIS



ARKTIS-Software GmbH  
Schürkamp 24  
48720 Rosendahl  
Telefon 02547-1303  
Telefax 02547-1353

Versandkosten:  
Nachnahme DM 9,- (leider kein Ausland)  
Vorkasse DM 5,- (Ausland DM 15,-)

### Wolf-COPY

Das perfekte Kopierprogramm für Ihre Sicherheitskopien. "Wolf Copy" wurde speziell für Einsteiger entwickelt, die Probleme beim Diskettenduplizieren haben. Somit ist die Bedienung kinderleicht und übersichtlich (einfach Disk einlegen und loskopieren!). Blitzschnell macht "Wolf-COPY" gleichzeitig bis zu 3 Kopien. Der perfekte Tip für alle problemmüden Anwender!

Garantiert sicher!



Nr. 1

### Vokabeltrainer

Der perfekte Trainer für das Erlernen englischer Vokabeln. Der bereits vorhandene Grundwortschatz kann beliebig erweitert werden. Wahlweise fragt das Programm den kompletten Wortschatz oder gezielt die Worte ab, die öfters falsch geschrieben wurden. Am Ende eines jeden Testes erfolgt eine exakte Auswertung. So macht das Lernen von Vokabeln wieder Spaß!



Nr. 2

### Joker Poker

Perfekte Umsetzung des bekannten Pokerspielautomaten. Die perfekte Mischung aus Kartenspiel und Geldspielautomat. Der Tip für lange Winterabende!



Nr. 3

### Think!

Das irre Spiel für Gehirnverbieger! Steuern Sie Ihre kleine Murrel durch Labyrinth mit immer kniffligeren Aufgaben. Digitaler Soundtrack! Butterweiches Scrolling! Das Original!



Nr. 4

### Textverarbeitung

Mit diesem tollen Programm können Sie problemlos Briefe schreiben. Textblöcke können beispielsweise kopiert und an beliebiger Stelle wieder eingesetzt werden. Ebenso lassen sich Seitenlänge bzw. Textbreite einstellen. Aus anderen Briefen können z.B. auch Zeilen nachgeladen werden. Fertige Briefe lassen sich auf jedem beliebigen Drucker perfekt ausdrucken. Der Tip für jeden Briefeschreiber!



Nr. 5

### Astronomie

Mit diesem Programm können Sie sich den nächtlichen Sternenhimmel wirklichkeitsnah anschauen. Sternbilder lassen sich ebenso anzeigen wie Planeten oder Nebel. Natürlich sind Wetterbedingungen, Standorte oder Beobachtungszeit ebenso frei einstellbar wie die Wahl des Sichtwinkels. Inkl. Solaranimationen, Auswertungen, etc. Das Muß für alle Astronomiefans. Originalversion!



Nr. 6

### AIRPORT

Sie leiten den Flugverkehr eines der 8 Großflughäfen! Landen und starten Sie Ihre Maschinen sicher und leiten sie auf die richtigen Korridore! Digitaler Sound + Sprachausgabe. Die Originalversion!



Nr. 7

### Etiketten Profi

Bedruckt Etiketten in beliebiger Größe (z.B. Disketten-Label, Gefrieretiketten, etc.)! Dabei werden ohne Probleme auch mehrbahnige Etiketten oder die verschiedenste Formate verarbeitet. Sämtliche Voreinstellungen lassen sich vom Programm abspeichern, so daß sie jederzeit auf Knopfdruck wieder verfügbar sind. Saubere Beschriftungen sind somit ein Kinderspiel!



Nr. 8

### Dungeon Flipper

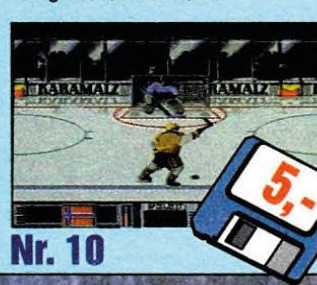
Der fesselnde Flipperspaß für 1-4 Spieler in 2 tückischen Spielstufen. Besiegen Sie den bösen Zauberer! Aktion total!



Nr. 9

### Eishockey

"Karamalz Cup" ist das rasante Eishockeyspiel mit fantastischer 3-D Grafik, spannenden Torszenen, Schlägereien, Turniere, etc.



Nr. 10

### Schach

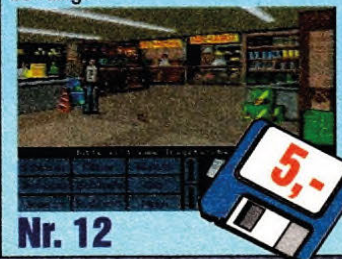
Sehr spielstarkes Schachprogramm mit guter Darstellung der einzelnen Figuren. Wählbare Spielstufen für Einsteiger und Profis. Züge lassen sich jederzeit nachvollziehen bzw. ausgeben. Auf der Diskette befindet sich außerdem noch eine Schachuhr, die für eigene Partien am Brett benutzt werden kann. Der Tip für alle Schachfreunde.



Nr. 11

### Das Erbe II

Das neue spannende Spiel vom Bundesumweltamt mit toller Grafik. Wieder einmal müssen Sie eine Aufgabe möglichst umweltfreundlich bewältigen.



Nr. 12

### Power Packer 2.3

Mit diesem Packer können Sie Platz auf Ihren Disketten schaffen. Bis zu 50% werden Ihre Programme komprimiert. Natürlich lassen diese sich auch anschließend problemlos starten. Die Bedienung ist so einfach, das selbst Einsteiger das Programm mühelos bedienen können (per Mausclick). Dieses Superprogramm spart Ihnen eine Menge Disketten! Der ultimative Tip für jeden Anwender!



Nr. 13

### Minigolf

16 raffinierte Bahnen müssen 1-4 Spieler in dieser Simulation meistern. Dabei wird jeden Bahn in der Auf- bzw. Seitenansicht dargestellt. Der fesselnde Spaß für die ganze Familie!



Nr. 14

### Raum & Design

Inneneinrichtungssoftware mit 2-D und 3-D Ansicht jetzt zum Superpreis! Türen, Fenster, Steckdosen, Tische, Stühle, Dusche, Stereoanlage, etc. lassen sich beliebig im Raum plazieren.



Nr. 15

# TIPS & TRICKS

## OVERDRIVE-STRECKEN

OVERDRIVE

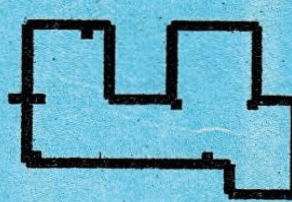
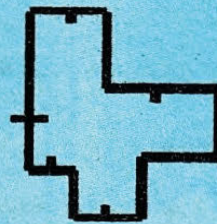
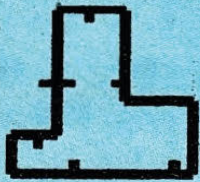
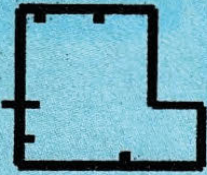
GRANDPRIX CIRCUIT

STRECKE 1

STRECKE 2

STRECKE 3

STRECKE 4



— = START  
• = TURBO

OVERDRIVE

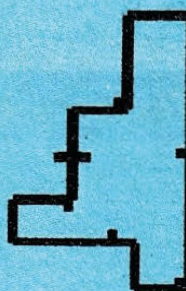
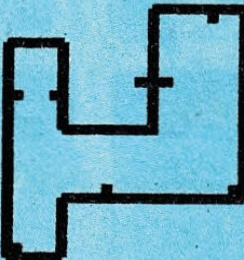
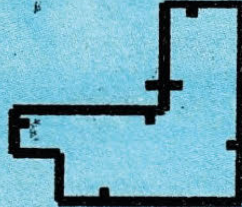
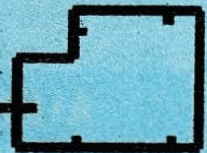
ICE CIRCUIT

STRECKE 1

STRECKE 2

STRECKE 3

STRECKE 4



OVERDRIVE

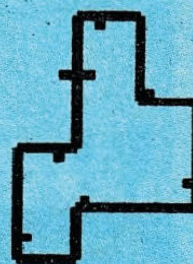
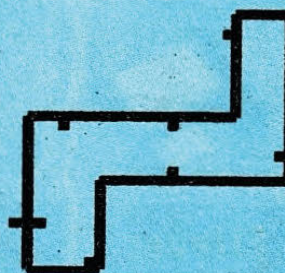
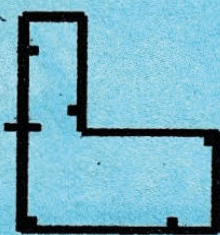
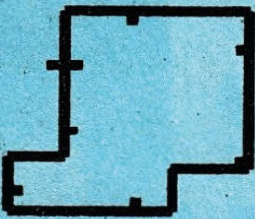
CITY CIRCUIT

STRECKE 1

STRECKE 2

STRECKE 3

STRECKE 4



OVERDRIVE

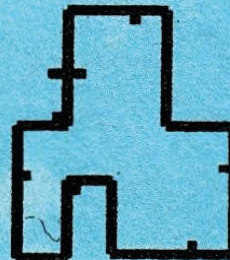
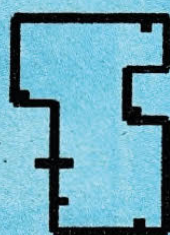
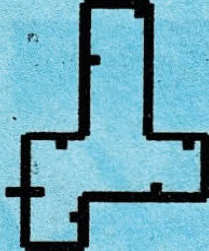
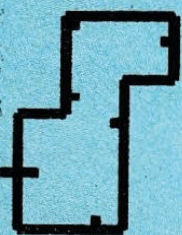
SAND CIRCUIT

STRECKE 1

STRECKE 2

STRECKE 3

STRECKE 4



OVERDRIVE

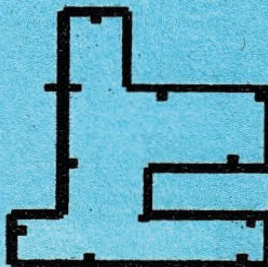
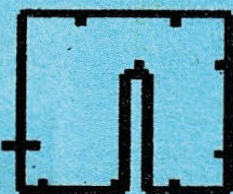
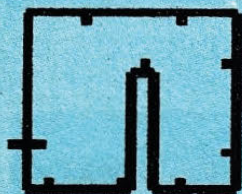
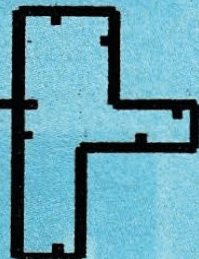
4 # 4 CIRCUIT

STRECKE 1

STRECKE 2

STRECKE 3

STRECKE 4



© BY H.J.T

# TIPS & TRICKS

## BURNTIME-TABELLE

BURNTIME								
Orte	Vorkommen	Wasser	Hunde	Mutanten	Söldner	Techniker	Ärzte	Verseuchung
Raststätte	.	Quelle 5TR	10	1	2			
Haevens Gate (Stadt)	Gasthaus	Bar	1		13	5	2	
Snake Hills	A,B,C	Quelle 6TR	2	1	2			
Outback	A	Quelle 7TR			1	1		
Right End	A,B,C,D	Quelle 6TR	2	1	3	1	1	
Sherwood	A,B,C,D	Quelle 7TR	4		3			
Eagles Nest	A,B,C	Quelle 4TR			2			
Raffinerie	.	.		3	2	1	1	Radioaktiv 60 REM
Hard Mens Dead	A,B	Quelle 4TR		2	2	1		
One Mens Heaven	A,B,C	Quelle 1TR		6		1	1	
Anif	A,B	Quelle 3TR	1		2		1	
Acit Town (Stadt)	Gasthaus	Bar			10	4	2	
Paradise Camp	A,B,C,D	Quelle 7TR	3		2		1	
MAX Canyon	A,B	Quelle 3TR	3	1				
Nameless Town	A,B,C	Quelle 6TR	5		8		1	
Dogshit City	A,B	Quelle 4TR	5		2	1	1	
Big Hole	A,B,C	Quelle 10TR		1	2			
Gold Town	A,B,C	Quelle 5TR	5		3		1	
Devil Rock	A,B	Quelle 1TR	1		2	1		
Antella (Stadt)	Gasthaus	Bar	1		10	5	1	
Nirvana	A,B,C,D	Quelle 8TR	2			1		
Fabrik	.	.		6				Giftgas
Left End	A,B,C,D	Quelle 7TR		2	3			
Nakkara	A,B,C	Quelle 1TR		2				
Kloster	A,B,C	Quelle 6TR	3		4			
Höhlen	A,B,C	Quelle 6TR		3				
Numea	A,B	Quelle 6TR		1				Giftgas
Dead Wood	A,B,C,D	Quelle 6TR	4					
Nob Hill	A,B,C	Quelle 5TR		3				Radioaktiv 60 REM
New Sandez (Stadt)	Gasthaus	Bar			15	5	1	
Sana	A,B	Quelle 5TR				2	1	
Muarab	A,B	Quelle 6TR	3	1	2		1	
Stove Vent	A,B,C,D	Quelle 7TR	1	2	2	1		
Lost Hope (Stadt)	Gasthaus	Bar	3		15	5	3	
Bärwalde	A,B,C,D	Quelle 5TR	4		3			
Death Town	A	Quelle 4TR		5	2			Giftgas
Desert Point	A,B	Quelle 1TR	3	2				

# KNOW HOW INDEX

## Alle Tipps auf einen Blick

Abandoned Places	11/92	Tip	Crystals of Arborea	9/91	Cheat	Harlequin	7/93	Tips	Navy Moves	7/90	Tip	Space Crusade	1/93	Freezer
Abandoned Places	12/92	Tip	Curse of Enchantia	1/93	Tip	H.A.T.E.	3/90	Cheat	Navy Seal	10/91	Cheat	Space Gun	7/92	Tip
Abandoned Places II	9/93	Freezer	Curse of Enchantia	12/92	Tip	Heimdal	3/92	Tip	Navy Seals	1/92	Freezer	Space Quest 3	12/91	Tip
Abandoned Places 2	11/93	Tips	Cybermaid 2	3/90	Cheat	Heimdal	5/92	Tip	Nebulus 2	12/91	Codes	Space Quest 4	7/92	Tip
Address Family	9/93	Tip	Danger Freak	7/91	Tip	Heimdal	7/91	Tip	Necronom	1/92	Codes	Space Quest 5	4/92	Tip
Afterburner	1/91	Cheat	Dorkman	3/92	Cheat	Heimdal	9/91	Tip	Necronom	3/92	Freezer	Special Forces	3/92	Cheat
After the War	5/90	Codes	Das Boot	9/91	Cheat	Hero's Quest	9/90	Lösung	Nick Faldo's Golf	9/93	Cheat	Speedball 2	4/91	Tip
After the War	5/90	Cheat	Das Erbe	9/92	Tip	Hero's Quest	7/91	Tip	Nicky 2	9/93	Codes	Speedball 2	11/92	Freezer
Agony	3/92	Cheat	Der schwarze Auge	9/92	Tip	Hesuma	11/92	Lösung	Nicky Boom	11/92	Codes/Frz.	Speedball 2	11/92	Freezer
Alcatraz	5/92	Freezer	Day of Pharaoh	3/90	Tip	Hesuma	12/92	Tip	Nicky Boom	11/92	Cheat	Spell Bound	12/90	Tip
Alien Breed	2/92	Cheat	Days of the Viper	3/91	Tip	Hill Street Blues	5/92	Tip	Nightbreed	7/91	Tip	Spell Bound	12/90	Codes
Alien Breed	2/92	Freezer	Days of Thunder	11/91	Tip	Hook	10/92	Cheat/Lösung	Nightbreed (Act.)	11/91	Cheat	Spherical	4/91	Codes/Cheat
Alien Breed	2/92	Cheat	Defender 2	5/91	Cheat/Codes	Horror Zombies	10/92	Cheat	Night Hunter	12/90	Codes	Spindizzy Worlds	1/92	Cheat
Alien Breed Special Ed. 1992	3/93	Cheat/Tip	Defender of the Crown	5/91	Tip	Horror Zombies	9/91	Tip	Night	11/91	Codes	Spirit of Adventure	10/91	Cheat
Alien Breed Special Ed. 1992	3/93	Freezer	Deliverance	9/92	Freezer	Hudson of Shadow	5/90	Tip	Night Shift	5/91	Cheat	Star Wars	4/91	Tip
Alien Breed Special Ed. 1992	3/93	Codes	Der Patriarch	9/92	Tip	Hudson of Shadow	5/92	Cheat	Ninjo Remix	4/91	Lösung	Starbyte Supercoccar	1/93	Freezer
Alien Breed 1992 Special Ed.	11/92	Tips	Der Spion, der mich liebt	4/91	Cheat	Human Race	7/92	Codes	Ninjo Spirt	9/90	Cheat	Starlight	5/90	Tip
Alien World	5/92	Cheat	Der Spion, der mich liebt	4/91	Cheat	Hunter	4/92	Tip	Ninjo Spirt 2	7/90	Cheat	Starlight 2	11/90	Tip
Amberstar	7/92	Freezer	Desert Strike	4/93	Tips/Karten/Frz.	Hunter	7/92	Tip	Nitro	5/91	Cheat	Stone Age	9/92	Cheat/Codes
Amberstar	7/92	Lösung	Deuteros	1/92	Tip	Hybris	2/91	Cheat	Nuclear Wars	2/90	Tip	Stormball	12/91	Tip
Amnos	12/91	Codes	Devous Designs	3/92	Codes	Hydra	1/92	Cheat	Ohana	3/91	Codes	Stormball	4/90	Cheat
Anarchy	4/91	Codes	Devous Designs	4/92	Codes	History Line 1914-1918	1/93	Codes	Ohana	3/91	Codes	Stormball	4/90	Cheat
Another World	2/92	Lösung/Kart.	Devous Designs	5/92	Codes	Immortal	1/91	Codes	Ohana	1/92	Codes	Streetfighter 2	4/93	Cheat/Tips
Antares	9/91	Tip	D/Generation	10/92	Freezer	Impact	1/91	Codes	One Step Beyond	10/93	Codes	Streetfighter 2	3/93	Cheat
Antares	11/91	Tip	Dogs of W. (ind.)	3/90	Cheat	Impertum	1/91	Tip	Operation Stealth	11/90	Lösung	Strider 2	3/93	Cheat
Antares	3/92	Tip	Dog's Dan	12/91	Tip	Imperium	12/91	Tip	Operation Stealth	2/91	Tip	Strider 2	11/92	Tip
Antifreaks	7/90	Lösung	Dominator	7/91	Cheat	Iron Cross	10/90	Cheat	Operation Th. (ind.)	4/90	Tip	Striker	11/92	Freezer
Apalya	1/92	Cheat	Doodlebug	3/93	Cheat	In 80 Tagen um die Welt	3/90	Tip	Operation Th. (ind.)	5/90	Cheat	Stryx	7/90	Tip
Apalya	4/92	Cheat/Tip/Frz.	Double Dragon 2	4/90	Tip	Indiana Jones 3	3/90	Tip	Operation Th. (ind.)	9/90	Cheat	Sundekings	7/91	Tip
Aquaventura	10/92	Freezer	Double Dragon	10/91	Tip	Indiana Jones 3	12/90	Tip	Ork	3/92	Tip	Super Cars	5/90	Cheat/Tip
Archie Nights	9/93	Cheat/Freezer/Tips	Double Dragon 3	12/92	Freezer	Indiana Jones 3	1/91	Tip	Ork	12/92	Tip	Super Cars 2	7/91	Tip
Arkano 2	5/91	Cheat	Double Dragon 3	12/92	Freezer	Indiana Jones 3	3/91	Tip	Ours	5/92	Codes	Superfing	5/93	Codes/Frz.
Arme	7/92	Cheat	Drachen von Laos	1/92	Tip	Indiana Jones 3 - Action	7/90	Cheat	Outzone	11/91	Tip	Super Hang On	3/91	Tip
ARF	1/91	Tip	Dragon Breed	4/91	Cheat	Indiana Jones Action	4/91	Tip	Over the Net	9/92	Tip/Cheat	Super Hang On	3/91	Tip
Apprentice	12/90	Codes	Dragonflight	1/91	Tip	Inspector Griffu	12/90	Lösung	Pacific Islands	9/92	Freezer	Super Off Road Racer	2/91	Cheat
Armalyte	4/92	Freezer	Dragonflight	2/91	Tip	Inspector Griffu	12/90	Lösung	Pacific Islands	9/92	Freezer	Super Wonderboy	12/90	Tip
Armour-Geddon	9/91	Tip	Dragonflight	2/91	Tip	Inspector Griffu	12/90	Lösung	Panzekick 2	12/92	Freezer	Supremacy	1/92	Freezer
Armour-Geddon	10/91	Tip	Dragonflight	2/91	Tip	Inspector Griffu	12/90	Lösung	Panzekick 2	12/92	Freezer	Switch Blade 2	9/92	Cheat
Assassin	3/93	Karte/Tips	Dragon's Lair	3/91	Cheat	Inspector Griffu	12/90	Lösung	Panzekick 2	12/92	Freezer	SWIV	7/92	Tip
Assassin	1/93	Karte/Cheat	Dragon's Lair 2 Escape	5/90	Lösung	Inspector Griffu	12/90	Lösung	Panzekick 2	12/92	Freezer	Sword of Honour	1/93	Cheat
Astera Operation Hinkaltstein	3/90	Cheat	Dragon's Lair 2 Escape	7/90	Tip	Inspector Griffu	12/90	Lösung	Panzekick 2	12/92	Freezer	Swords of S. (ind.)	10/91	Tip
Astera Operation Hinkaltstein	9/90	Cheat	Dragon's Lair 2 Escape	7/90	Tip	Inspector Griffu	12/90	Lösung	Panzekick 2	12/92	Freezer	Syndicate	10/93	Tip
Astera Operation Hinkaltstein	11/92	Tip	Dragon's Lair 2 Escape	7/90	Tip	Inspector Griffu	12/90	Lösung	Panzekick 2	12/92	Freezer	Syndicate	10/93	Tip
Astro Marine Corps	9/90	Codes	Dragon's Lair 2	2/92	Tip	Inspector Griffu	12/90	Lösung	Panzekick 2	12/92	Freezer	Takem in (ind.)	7/90	Tip
A-Train	9/93	Cheat	Dragon's Lair 2	2/92	Tip	Inspector Griffu	12/90	Lösung	Panzekick 2	12/92	Freezer	Team Yankee	5/92	Tip
At-Train	9/93	Cheat	Dragon's Lair 2	2/92	Tip	Inspector Griffu	12/90	Lösung	Panzekick 2	12/92	Freezer	Team Yankee	5/92	Tip
Atomic Robo-Kid	3/91	Cheat	Dragon's Lair 2	2/92	Tip	Inspector Griffu	12/90	Lösung	Panzekick 2	12/92	Freezer	Team Yankee	5/92	Tip
Atomino	11/91	Codes	Dragon's Lair 2	2/92	Tip	Inspector Griffu	12/90	Lösung	Panzekick 2	12/92	Freezer	Team Yankee	5/92	Tip
Awesome	4/91	Tip	Dragon's Lair 2	2/92	Tip	Inspector Griffu	12/90	Lösung	Panzekick 2	12/92	Freezer	Team Yankee	5/92	Tip
Awesome	3/91	Tip	Dragon's Lair 2	2/92	Tip	Inspector Griffu	12/90	Lösung	Panzekick 2	12/92	Freezer	Team Yankee	5/92	Tip
Axel's Magic Hammer	10/91	Tip	Dragon's Lair 2	2/92	Tip	Inspector Griffu	12/90	Lösung	Panzekick 2	12/92	Freezer	Team Yankee	5/92	Tip
Baby Joe	1/92	Codes	Dragon's Lair 2	2/92	Tip	Inspector Griffu	12/90	Lösung	Panzekick 2	12/92	Freezer	Team Yankee	5/92	Tip
Back to the Future 2	7/91	Cheat	Dragon's Lair 2	2/92	Tip	Inspector Griffu	12/90	Lösung	Panzekick 2	12/92	Freezer	Team Yankee	5/92	Tip
Back to the Future 3	7/91	Cheat	Dragon's Lair 2	2/92	Tip	Inspector Griffu	12/90	Lösung	Panzekick 2	12/92	Freezer	Team Yankee	5/92	Tip
Back to the Future 3	9/91	Tip	Dragon's Lair 2	2/92	Tip	Inspector Griffu	12/90	Lösung	Panzekick 2	12/92	Freezer	Team Yankee	5/92	Tip
Bad Company	5/90	Tip	Dragon's Lair 2	2/92	Tip	Inspector Griffu	12/90	Lösung	Panzekick 2	12/92	Freezer	Team Yankee	5/92	Tip
Bad Games	2/90	Tip	Dragon's Lair 2	2/92	Tip	Inspector Griffu	12/90	Lösung	Panzekick 2	12/92	Freezer	Team Yankee	5/92	Tip
Barbarian	2/91	Tip	Dragon's Lair 2	2/92	Tip	Inspector Griffu	12/90	Lösung	Panzekick 2	12/92	Freezer	Team Yankee	5/92	Tip
Barbarian	2/92	Tip/Frz.	Dragon's Lair 2	2/92	Tip	Inspector Griffu	12/90	Lösung	Panzekick 2	12/92	Freezer	Team Yankee	5/92	Tip
Baron's Tale 3	5/91	Tip	Dragon's Lair 2	2/92	Tip	Inspector Griffu	12/90	Lösung	Panzekick 2	12/92	Freezer	Team Yankee	5/92	Tip
Baron's Tale 3	2/92	Tip	Dragon's Lair 2	2/92	Tip	Inspector Griffu	12/90	Lösung	Panzekick 2	12/92	Freezer	Team Yankee	5/92	Tip
Batman	10/92	Tip	Dragon's Lair 2	2/92	Tip	Inspector Griffu	12/90	Lösung	Panzekick 2	12/92	Freezer	Team Yankee	5/92	Tip
Batman	9/90	Tip	Dragon's Lair 2	2/92	Tip	Inspector Griffu	12/90	Lösung	Panzekick 2	12/92	Freezer	Team Yankee	5/92	Tip
Battle Command	4/91	Tip	Dragon's Lair 2	2/92	Tip	Inspector Griffu	12/90	Lösung	Panzekick 2	12/92	Freezer	Team Yankee	5/92	Tip
Battle Command	11/91	Tip	Dragon's Lair 2	2/92	Tip	Inspector Griffu	12/90	Lösung	Panzekick 2	12/92	Freezer	Team Yankee	5/92	Tip
Battle Command	11/91	Tip	Dragon's Lair 2	2/92	Tip	Inspector Griffu	12/90	Lösung	Panzekick 2	12/92	Freezer	Team Yankee	5/92	Tip
Battle Isle Data Disk 1	9/92	Codes	Dragon's Lair 2	2/92	Tip	Inspector Griffu	12/90	Lösung	Panzekick 2	12/92	Freezer	Team Yankee	5/92	Tip
Battle Isle Data Disk 1	7/93	Codes	Dragon's Lair 2	2/92	Tip	Inspector Griffu	12/90	Lösung	Panzekick 2	12/92	Freezer	Team Yankee	5/92	Tip
Battle Squadron	7/90	Cheat	Dragon's Lair 2	2/92	Tip	Inspector Griffu	12/90	Lösung	Panzekick 2	12/92	Freezer	Team Yankee	5/92	Tip
Battle Squadron	12/90	Cheat	Dragon's Lair 2	2/92	Tip	Inspector Griffu	12/90	Lösung	Panzekick 2	12/92	Freezer	Team Yankee	5/92	Tip
Battle Valley	9/91	Cheat	Dragon's Lair 2	2/92	Tip	Inspector Griffu	12/90	Lösung	Panzekick 2	12/92	Freezer	Team Yankee	5/92	Tip
B.C. Kid	5/93	Tip	Dragon's Lair 2	2/92	Tip	Inspector Griffu	12/90	Lösung	Panzekick 2	12/92	Freezer	Team Yankee	5/92	Tip
B.C. Kid	4/93	Karten/Tips	Dragon's Lair 2	2/92	Tip	Inspector Griffu	12/90	Lösung	Panzekick 2	12/92	Freezer	Team Yankee	5/92	Tip
B.C. Kid	4/93	Cheat	Dragon's Lair 2	2/92	Tip	Inspector Griffu	12/90	Lösung	Panzekick 2	12/92	Freezer	Team Yankee	5/92	Tip
B.C. Kid	4/93	Freezer	Dragon's Lair 2	2/92	Tip	Inspector Griffu	12/90	Lösung	Panzekick 2	12/92	Freezer	Team Yankee	5/92	Tip
B.C. Kid	4/93	Freezer	Dragon's Lair 2	2/92	Tip	Inspector Griffu	12/90	Lösung	Panzekick 2	12/92	Freezer	Team Yankee	5/92	Tip
Black Volley	3/90	Cheat	Dragon's Lair 2	2/92	Tip	Inspector Griffu	12/90	Lösung	Panzekick 2	12/92	Freezer	Team Yankee	5/92	Tip
Beast III	11/92	Lösung/Frz.	Dragon's Lair 2	2/92	Tip	Inspector Griffu	12/90	Lösung	Panzekick 2	12/92	Freezer	Team Yankee	5/92	Tip
Beast III	11/92	Cheat	Dragon's Lair 2	2/92	Tip	Inspector Griffu	12/90	Lösung	Panzekick 2	12/92	Freezer	Team Yankee	5/92	Tip
Beavers	9/93	Freezer	Dragon's Lair 2	2/92	Tip	Inspector Griffu	12/90	Lösung	Panzekick 2	12/92	Freezer	Team Yankee	5/92	Tip
Beavers	10/93	Cheat	Dragon's Lair 2	2/92	Tip	Inspector Griffu	12/90	Lösung	Panzekick 2	12/92	Freezer	Team Yankee	5/92	Tip
Beverly H. C. (ind.)	7/90	Cheat	Dragon's Lair 2	2/92	Tip	Inspector Griffu	12/90	Lösung	Panzekick 2	12/92	Freezer	Team Yankee	5/92	Tip
Beyond the Gates	9/91	Tip	Dragon's Lair 2	2/92	Tip	Inspector Griffu	12/90	Lösung	Panzekick 2	12/92	Freezer	Team Yankee	5/92	Tip
Beyond the Gates	9/93	Lösung	Dragon's Lair 2	2/92	Tip	Inspector Griffu	12/90	Lösung	Panzekick 2	12/92	Freezer	Team Yankee	5/92	Tip
Birds of Prey	2/92	Tip	Dragon's Lair 2	2/92	Tip	Inspector Griffu	12/90	Lösung	Panzekick 2	12/92	Freezer	Team Yankee	5/92	Tip
Black Crypt	4/92	Tip	Dragon's Lair 2	2/92	Tip	Inspector Griffu	12/90	Lösung	Panzekick 2	12/92	Freezer	Team Yankee	5/92	Tip
Black Crypt	5/92	Lösung	Dragon's Lair 2	2/92	Tip	Inspector Griffu	12/90	Lösung	Panzekick 2	12/92	Freezer	Team Yankee	5/92	Tip
Black Crypt	12/92	Tip	Dragon's Lair 2	2/92	Tip	Inspector Griffu	12/90	Lösung	Panzekick 2	12/92	Freezer	Team Yankee	5/92	Tip
Black Gold	4/92	Freezer	Dragon's Lair 2	2/92	Tip	Inspector Griffu	12/90	Lösung	Panzekick 2	12/92	Freezer	Team Yankee	5/92	Tip
Black Tiger	9/91	Cheat	Dragon's Lair 2	2/92	Tip	Inspector Griffu	12/90	Lösung	Panzekick 2	12/92	Freezer	Team Yankee	5/92	Tip
Blazing Thunder	6/91	Cheat	Dragon's Lair 2	2/92	Tip	Inspector Griffu	12/90	Lösung	Panzekick 2	12/92	Freezer	Team Yankee	5/92	Tip
Blast	11/93	Cheat	Dragon's Lair 2	2/92	Tip	Inspector Griffu	12/90	Lösung	Panzekick 2	12/92	Freezer	Team Yankee	5/92	Tip
Bloodwych	3/90	Karten	Dragon's Lair 2	2/92	Tip	Inspector Griffu	12/90	Lösung	Panzekick 2	12/92	Freezer	Team Yankee	5/92	Tip
Bloodwych	4/90	Karten	Dragon's Lair 2	2/92	Tip	Inspector Griffu	12/90	Lösung	Panzekick 2	12/92	Freezer	Team Yankee	5/92	Tip
Bloodwych	7/90	Tip	Dragon's Lair 2	2/92	Tip	Inspector Griffu	12/90	Lösung	Panzekick 2	12/92	Freezer	Team Yankee	5/92	Tip
Bloodwych	9/90	Tip	Dragon's Lair 2	2/92	Tip	Inspector Griffu	12/90	Lösung	Panzekick 2	12/92	Freezer	Team Yankee	5/92	Tip
Bloodwych	4/91	Tip	Dragon's Lair 2	2/92	Tip	Inspector Griffu	12/90	Lösung	Panzekick 2	12/92	Freezer	Team Yankee	5/92	Tip
Blues Brothers	2/92	Tip/Frez.	Dragon's Lair 2	2/92	Tip	Inspector Griffu	12/90	Lösung	P					

**ANLEITUNGEN (je 25,-) • KOMPLETT LÖSUNGEN (je 15,-) • PLÄNE (je 15,-) - IN DEUTSCH**

20.000 Meilen u. d. Meer	Curse of Enchantia	Fatal Heritage	King's Quest 1	Miracle Warriors	Red Baron	Star Flight 1
688 Attack Submarine	Curse of the Azure Bonds	Final Fantasy Legend	King's Quest 2	Monkey Island 1	Red Lightning	Star Flight 2
7th Guest	Dogger of Amnon Ra	Fire Brigade	King's Quest 3	Monkey Island 2	Red Storm Rising	Star Trek - 25th Anniv.
Abandoned Places	Dark Half	Fish	King's Quest 4	Movcom 6	Renegade Legion Interceptor	Star Trek 5
Ad Lib Soundkarte	Day of the Viper	Fountain of Dreams	King's Quest 5	Navy Seal	Rex Nebular	Starliner
Adventure of Link	Death Knights of Krynn	Freddy Pharkas	King's Quest 6	Neuromancer	Rings of Modosa	Starliner 2
Airborne Ranger	Deathtrap	Future Wars	Kingdoms o. England	New Zealand Story	Rise of the Dragon	Steel Thunder
Alone in the Dark	Decisives B. Am. Civ. War	Gateway to the Sov. Front.	Knights of Legend	Ooze	Roadwar 2000	Stellar Crusade
Alternate Reality - City	Defender of the Crown	Gato	Kult	Panzer Battles	Robox	Storm Across Europe
Alternate Reality - Dung	Deja Vu	Germany 1985	Landsitz von Morville	Panzer Strike	Rommel	Sword of Vermilion
Amazon-Guardians of Eden	Deja Vu 2	Gettysburg	Lost Ninja 2	Pawn the	Russia	Sword of Vermilion
Bad Blood	Demon's Winter	Soklins 2	Legacy of the Ancient	Personal Nightmare	Savage Empire The	Tangled Tales
Balance of Power 1990 Ed.	Digi Paint 3	Gold Rush	Legend of Blacksilver	Phantasia 3	Secret of the Silver Blades	Transworld
Bone of the Cosmic Forge	Drachen von Loas	Legend of Thieves	Legend of Faerghoi	Phantasy Star 1	Sentinel The	Ultima 1
Bard's Tale 1	Dragon Wars	Gunship	Legend of Kyandia	Phantasy Star 2	Sentinel World (Paragr.)	Ultima 2
Bard's Tale 2	Dragon's Breath	Heart of China	Leisure Suit Larry 1	Pirates	Sentinel Worlds	Ultima 3
Bard's Tale 3	Dragons Lair	Heimdall	Leisure Suit Larry 2	Police Quest 1	Sex Virens from Space	Ultima 4
Battle of Antietam	Drakhen	Hollowoon	Leisure Suit Larry 3	Police Quest 2	Shadow Sorcerer	Ultima 5
Battlehawks 1942	Dungeon Master	Hero's Quest	Leisure Suit Larry 5	Police Quest 3	Shadow of the Beast	Ultima 6
Battles of Napoleon	Eco Quest 2 - Last Secret	Holiday Maker	Les Manley-Lost in A.	Pool of Radiance	Shadow of the Comet	Ultima 7 + Fargo Of Virtue
Black Cauldron	Elite (nur Amiga/ST)	Hook	Lost Files of Sherlock Holmes	Pool of Radiance Adv. Journal	Shadowgate	Ultima Underworld 1
Bloodwych	Elvira 1 (nicht C 64)	Imperium Galactum	Lost in Time Teil 1 und 2	Populous	Shogun	Uninvited
Bubble Ghost	Elvira 2	Indiana Jones 3	Lure of the Temptress	Parts of Call	Simon the Sorcerer	Volt Of Darkness
Buck Rogers	Empire of the Mines	Indiana Jones 4	Manhunter - New York	Powermonger	Space Ace	Wasteland
Cadover	Erk the Werewolf	Insector X	Manhunter - San Francisco	President is Missing	Space Quest 1	Wasteland (Paragr.)
Carrier Command	Europe Abize	Indiana Jones 5	Maniac Mansion	Prince of Persia	Space Quest 2	Waxworks
Champions of Krynn	F1-14 Tomcat	Indiana Jones 6	Mario Soga (Cluebook)	Project Firestart	Space Quest 3	Willy Beemish
Chaos Strikes Back	F-15 Strike Eagle 2	Indiana Jones 7	Mario Soga (Cluebook)	Project Stealth Fighter	Space Quest 4	Wing Commander + Secr. Miss.
Chrono Quest 1	Foery Tale Adventure	Indiana Jones 8	Milennium 2.2	Prophecy of the Shadow	Space Quest 5	Winzer
Chrono Quest 2	Fascination	Indiana Jones 9		Quest for Glory 2	Space Rogue	Wonderland
Codename: Iceman		Indiana Jones 10		Quest for Glory 3	Spellcasting 101	Zak Mc Kracken
Colonel's Bequest		Indiana Jones 11		Quest for Glory 3	Spellcasting 301 - Spring Br.	Zork
Conquests of Camelot		Indiana Jones 12		Quest 2	Spirit of Adventure	
Conquests of the Longbow		Indiana Jones 13		Railroad Tycoon	Stadt der Löwen	
		Indiana Jones 14		Reich for the Stars	Star Command	

**UNSER WEIHNACHTS-ANGEBOT - BEI ANFORDERUNG EINES KUNDENMAGAZINS KOSTENLOS DAS SEGA MAGAZIN DEZEMBER 93!**

**MANIAC MANSION 2** PC dV ..... 99.95  
**PRIVATEER** PC dA ..... 99.95  
**PIRATES GOLD** PC dA ..... 109.95

**die weiteren Plätze**

4. SYNDICATE dV	79.95	94.95
5. EYE OF THE BEHOLDER 3 dV	---	94.95
6. X-WING dA	---	94.95
7. PINBALL DREAMS dA	69.95	69.95
8. MIGHT & MAGIC 5 dV	---	99.95
9. EISHOCKEY MANAGER dV	89.95	94.95
10. INDIANA JONES 4 dV	89.95	89.95

Fordern Sie Ihr aktuelles Kundenmagazin sofort an! Wer schnell reagiert, bekommt eine Ausgabe des "SEGA-MAGAZINS" Dezember 1993 dazu. Natürlich kostenlos und unverbindlich.

**Frank Heidak**

**AMIGA IBM-PC AKTUELLE SPIELESOFTWARE BEI CPS**

In den linken 4 Spalten alle Titel mit dt. Anleitung (dA) oder komplett deutsch (dV)

1869 dV	99.95	Jonathan dV	94.95
a train dV	99.95	legends of valour dV	89.95
abandoned places 2 dV	79.95	lemmings 2 dA	79.95
airbus a320 us edition dA	99.95	lemmings dA	69.95
ambassador dA	84.95	lionheart dA	69.95
b 17 flying fortress dA	84.95	lost vikings dV	84.95
battle isle data disk 2 dV	54.95	lotus mathdus dV	79.95
battle team (batt. isle-data) dV	79.95	lotsu completion (1 2 3) dA	69.95
body blows dA	74.95	maniac mansion dV	69.95
bundesliga manager prof. 2.0 dV	79.95	microprose grand prix f. 1 dA	84.95
campaign dV	74.95	might & magic 3 dV	79.95
chaos engine dA	64.95	monkey island 1 dV	79.95
civilization dV	84.95	monkey island 2 dV	79.95
colossus chess x dA	49.95	one step beyond dA	59.95
combat airpatal dV	79.95	patizier der dV	79.95
conquestador dV	79.95	pinball fantasies dA	69.95
creatures 2 dV	69.95	pirates 1 dA	69.95
curse of enchantia dV	89.95	rome ad 92 dV	74.95
desert strike dA	79.95	schwarze auge 1 mb vers. dV	89.95
dogfight dV	84.95	silent service 2 dA	84.95
dune 2 dA	69.95	sim ont dV	89.95
dune dV	79.95	sim city de luzex dA	79.95
dynablaster dA	79.95	sim city und populous dA	79.95
eishockey manager dV	84.95	sim earth dV	89.95
eye of the beholder 1 dV	79.95	sim life dV	94.95
eye of the beholder 2 dV	84.95	soccer kid dA	79.95
F 15 strike eagle 2 dA	84.95	space hulk dA	84.95
flashback dV	69.95	space legends dV	84.95
goal dV	69.95	speedball 2 dA	74.95
goblins 2 dV	79.95	streetfighter 2 dA	74.95
gunship 2000 dA	89.95	syndicate dV	79.95
hannibal dA	84.95	transarcia dA	69.95
heimdall dA	79.95	ultima 6 classic dA	49.95
history line 1914-1918 dV	89.95	waxworks dV	74.95
indiana jones 3 adventure dV	67.95	ween dV	79.95
indiana jones 4 dV	89.95	whales voyage dV	74.95
ishor 2 dV	69.95	wing commander 1 dV	79.95
jimmy whites snooker dA	79.95	zok mc kracken dV	69.95

a train construction set dV	49.95	nhl hockey dA	94.95
patizier der dV	79.95	patizier der dV	79.95
pinball dreams dA	69.95	pinball dreams dA	69.95
pirates gold dV	109.95	pirates gold dV	109.95
price of persia 2 dA	84.95	privateer dA	99.95
privateer dA	99.95	privateer speech pack dA	49.95
privateer speech pack dA	49.95	railroad tycoon deluxe dA	94.95
railroad tycoon deluxe dA	94.95	schwarze auge dos dV	89.95
schwarze auge dos dV	89.95	sensible soccer dA	74.95
sensible soccer dA	74.95	shadow of the comet dV	99.95
shadow of the comet dV	99.95	sent service 2 dA	84.95
sent service 2 dA	84.95	sim life dV	94.95
sim life dV	94.95	simon the sorcerer dV	99.95
simon the sorcerer dV	99.95	space quest 5 dV	89.95
space quest 5 dV	89.95	star trek 25th anniversary dV	94.95
star trek 25th anniversary dV	94.95	streetfighter 2 dA	79.95
streetfighter 2 dA	79.95	strike commander dA	99.95
strike commander dA	99.95	strike commander tact. op. 1 dA	49.95
strike commander tact. op. 1 dA	49.95	strike speech pack dA	49.95
strike speech pack dA	49.95	syndicate dV	94.95
syndicate dV	94.95	tomcat dA	94.95
tomcat dA	94.95	twilight 2000 dV	99.95
twilight 2000 dV	99.95	ultima 7-die schwarze pforte dV	104.95
ultima 7-die schwarze pforte dV	104.95	ultima trilogy 2 (4;5;6) dA	89.95
ultima trilogy 2 (4;5;6) dA	89.95	ultima underworld 1 dA	89.95
ultima underworld 1 dA	89.95	ultima underworld 2 dA	89.95
ultima underworld 2 dA	89.95	wall street manager dA	94.95
wall street manager dA	94.95	wing comm. 2 spec. op. 1 dA	49.95
wing comm. 2 spec. op. 1 dA	49.95	wing comm. 2 speech disk dA	49.95
wing comm. 2 speech disk dA	49.95	wing commander 1 classic dA	59.95
wing commander 1 classic dA	59.95	wing commander 1 deluxe dA	104.95
wing commander 1 deluxe dA	104.95	wing commander 2 dV	94.95
wing commander 2 dV	94.95	wing commander academy dA	84.95
wing commander academy dA	84.95	wizardry 7 crusaders d. sav. dV	99.95
wizardry 7 crusaders d. sav. dV	99.95	x-wing dA	94.95
x-wing dA	94.95	x-wing mission disk dV	49.95
x-wing mission disk dV	49.95	x-wing upgrade kit dA	69.95

**ANKÜNDIGUNGEN SONDERANGEBOTE z.T. in englisch (US)**

Der Erscheinungstermin steht vor dem Namen.

**AMIGA**

1193 a-train construction set dV	49.95
1193 atoc dA	84.95
1193 links kurs bay hill club US	49.95
1193 links kurs hyatt dorado US	49.95
1193 links kurs pinehurst US	49.95
1193 phancy of the shadow dV	84.95
1193 war in the gulf dV	84.95
1193 wizardry 7 US	94.95

**IBM-PC 3.5**

1193 abandoned places 2 dA	49.95
1193 burning over europe dV	94.95
1193 urning steel editor US	44.95
1193 cyberace dV	94.95
1193 darkmare dA	94.95
1193 f5 scenery new york US	84.95
1193 f5 scenery paris US	84.95
1193 lands of lore dV	79.95
1193 nick faldo golf dV	94.95
1193 return of the phantom dV	109.95
1193 spellcraft aspect of val. dV	89.95
1193 splinx US	84.95
1193 v for victory 3 dA	84.95
1193 warlords 2 US	94.95
1193 warbie dA	64.95
1193 elite 2 dA	79.95
1193 tom & jerry dA	94.95
1193 we're back dA	94.95
1293 beethoven dA	94.95

**Softwaretest schafft Sicherheit!**  
 Für 5,- DM pro Titel überprüfen wir Ihre Spiele vor dem Versand auf Lauffähigkeit.

**IBM-PC SOUND**

Original Sound Blaster von Creative Tech.

cd-rom drive philips 205	PC 359.95
cd-rom upgrade für sbpro+sb16	PC 599.95
roland midi sound 2000 sb	PC 699.95
roland scc1 bundle	PC 999.95
turtle beach multi sound	PC 1599.95
sound blaster + 2.0 deluxe	PC 149.95
sound blaster cns chips	PC 49.95
sound blaster pro deluxe	PC 239.95
sound blaster cd-rom drive	PC 579.95
soundblaster midi kit	PC 94.95
sound blaster 16 cd-rom kit	PC 1449.95
sound blaster 16 basic	PC 289.95
sound blaster 16 asp	PC 459.95
video blaster genlock-karte	PC 639.95
wave blaster	PC 419.95

**ZUBEHÖR**

aktiv-boxen am 2s	Paar 25	14.95
diskettenbox 3.5		14.95
diskettenbox 5.25		14.95
joystick gravis analog pro	PC	94.95
joystick gravis schwarz	PC	84.95
joystick gravis transparent	PC	94.95
joystick manix deck	AM	59.95
joystick manix twins	AM	49.95
joystick thrustmaster fcs	PC	189.95
joystick thrustmaster wcs	PC	189.95
thrustmaster rudder pedals	PC	289.95
joystick transp. topster sv227	PC	39.95
joystick turbo mit 10 spielen	AM	64.95
mouse orig. microsoft rs 232	PC	89.95
mouse transparent sv 714	AM	39.95
mouse transparent sv 712	PC	44.95
speicher 1 mb ad000	AM	99.95
speicher 512 kb ad500 + uhr	AM	59.95

**ALLE SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT**

**VERSANDKOSTEN INLAND**

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte ..... 5,-  
 bei Versand per Nachnahme ..... 10,-

**VERSANDKOSTEN AUSLAND**

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte ..... netto 12,-  
 bei Versand per Nachnahme ..... netto 25,-

Als Kunden innerhalb der EG beliefern wir Sie incl. 15 % MWST.  
 Als Kunden außerhalb der EG berechnen wir Ihnen keine MWST.  
 Ihre Zollbehörde erhebt dann die jeweils gültige Einfuhr-Umsatzsteuer.

**SIE ERREICHEN UNS PER POST**

**CPS FRANK HEIDAK**  
 BÜRGERSTRASSE 8 - 10  
 50667 KÖLN

**BESTELLANNAHME PER TELEFON**  
 0221 / 25 69 83, ...84 und ...85

**BESTELLANNAHME PER TELEFAX**  
 0221 / 25 69 86

**LADENLOKAL "CRAZY STORE"**  
 ALTER MARKT 45, 50667 KÖLN

**GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:**

L  P  A  Prg  Test  Zub

L  P  A  Prg  Test  Zub

Kundenmagazin (incl. SEGA MAGAZIN)

ComputerTyp .....  
**AUFTRAGGEBER**  
 Name .....  
 Straße .....  
 PLZ Ort .....  
 Telefon ..... Kreditkartenfirma ..... Verfall .....  
 Kunden-Nr. .... Karten-Nr. ....

bitte ankreuzen

AI 01/94

# F-117A

# STEALTH FIGHTER 2.0

Nach einer fast zweijährigen Konvertierungsphase kommt nun die große Überraschung aus dem MicroProse-Hangar gerollt: Eine Umsetzung des Mega-Flugis, die das PC-Original tatsächlich noch überflügelt!

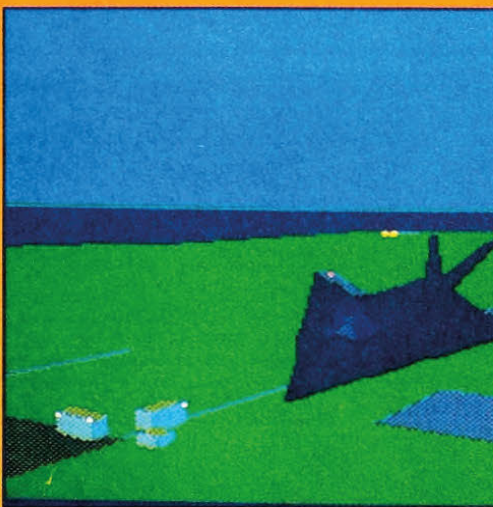


dellos, und der explosive Begleitkrach kommt auch ganz ordentlich aus dem Lautsprecher. Aber der wahre Knaller ist die wesentlich detailreicher gewordene Grafik: Vor allem nachts wirkt die Optik realistischer als alles, was diesbezüglich bisher am Monitor zu sehen war! Stellt man den De-

**C**hronologisch gesehen, ist F-117A der Nachfolger zu „F-19 Stealth Fighter“, von der Sache her handelt es sich eher um ein Quasi-Update. Wie beim Vorgänger kann man wieder zwischen zwei verschiedenen Varianten des Tarnkappenbombers wählen: einer „MicroProse-Version“, die auf den im Vorfeld gesammelten Informationen der Programmierer beruht, und dem dann tatsächlich von der U.S. Army eingesetzten Modell. Letzteres ist natürlich realistischer, der andere Entwurf läßt sich dafür besser bewaffnen.

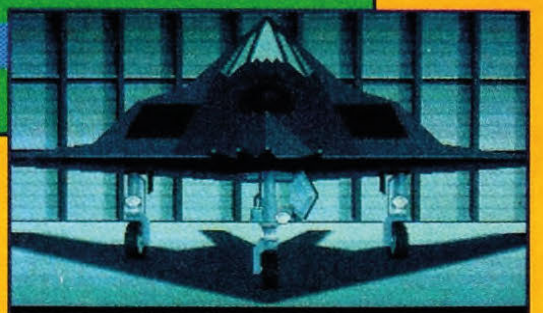
Die neun Szenarios heißen Kuwait („Wüstensturm“), Mittlerer Osten, Persischer Golf, Libyen, Nordkorea, Vietnam, Zentraleuropa, Nordkap und Kuba im Jahre 1995. Zudem wurde der Missions-Generator für den Amiga extra nochmals aufgeböhrt und ermöglicht jetzt Tausende von Aufträgen, die unter Zuhilfenahme von 18 Waffen-Sorten absolviert werden – man kann das Feuerwerk dabei selbst zusammenstellen oder en bloc vom Programm übernehmen. All die Standard-Features wie Innen- und Außenansichten, Tag- und Nachteinsätze, Zeitraffer, Bordkamera, Ersatztank, Einsatzbesprechungen und abschließende Manöverkritik gibt's natürlich ebenfalls; dazu ein ganz neues, wiederum speziell für unsere „Freundin“: Neben dem Trainingsmodus und der „Resupply“-Option erleichtert nun eine Teleporter-Funktion unerfahrenen Piloten den Umgang mit den komplexen Feuervögeln.

Bei der Wertung kann man sich hier wirklich kurzfassen, denn F-117A dürfte derzeit schlicht die beste Flugsimulation für den Amiga sein. In Sachen Spieltiefe schlägt das Programm „Combat Air Patrol“ um Längen, die Steuerung (vorzugsweise per Stick, Maus, und Tasten gehen auch), funktioniert ta-



tailgrad ungefähr auf „F-19“-Niveau ein, bewegt sich die Grafik schon am 500er flüssig und flott – auf der allerhöchsten Detailstufe ruckelt sie dagegen selbst auf einem 1200er leicht, aber auch damit kann man leben. Zumal als zusätzliches Bonbon ein von knackiger Heavy Metal-Musik untermaltes Intro geliefert wird.

So weit, so hervorragend, bloß hat F-117A gegenüber dem Vorflieger halt letztlich nicht sooo wahnsinnig viel Neues zu bieten. Eine Umtauschaktion für „F-19“-Besitzer wäre sicher die fairste Lösung gewesen, aber es hat wohl nicht sollen sein. Daher muß schon jeder selbst entscheiden, ob ihm der neue Renommier-Flugi am Amiga die Investition wert ist – enttäuschen wird das Spiel gewiß niemanden! (mm)



<b>F-117A STEALTH FIGHTER 2.0 (MICROPROSE)</b>	
<b>FLUGSIMULATION</b>	
<b>85%</b> „TOP!“	
<b>GRAFIK</b>	<b>81%</b>
<b>ANIMATION</b>	<b>80%</b>
<b>MUSIK</b>	<b>80%</b>
<b>SOUND-FX</b>	<b>66%</b>
<b>HANDHABUNG</b>	<b>78%</b>
<b>DAUERSPASS</b>	<b>91%</b>
<b>VARIABLE</b>	
<b>PREIS</b>	<b>DM 79,-</b>
<b>SPEICHERBEDARF</b>	<b>1 MB</b>
<b>DISKS/ZWEITFLOPPY</b>	<b>3 JA</b>
<b>HD-INSTALLATION</b>	<b>JA</b>
<b>SPEICHERBAR</b>	<b>ROSTER</b>
<b>DEUTSCH</b>	<b>ANLEITUNG</b>

# 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	

J  
O  
K  
E  
R  
  
S  
O  
N  
D  
E  
R  
H  
E  
F  
T  
  
S  
T  
R  
A  
T  
E  
G  
I  
E

Nr.5

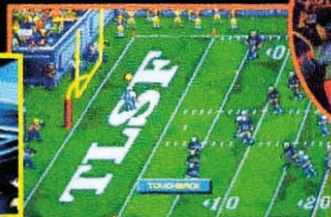
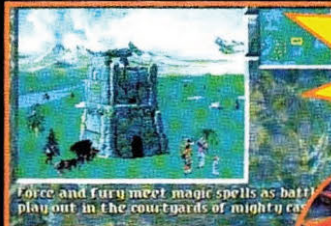
# STRATEGIE

**DIE BESTEN COMPUTERSPIELE ALLER ZEITEN**

**FÜR AMIGA, PC  
ATARI ST UND C 64 !**

**STRATEGISCH...**

**130 STRATEGICALS  
IM TEST!**



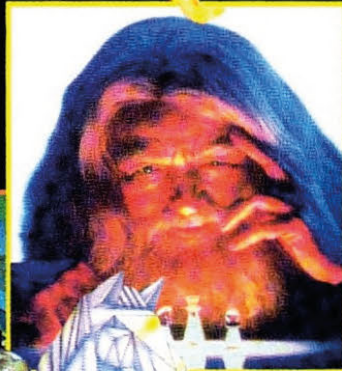
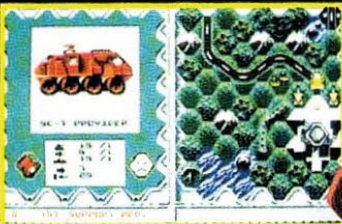
**BATTLE ISLE**

**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!



# WONDERDOG

Zunächst hat es nicht den Anschein, das Zamperl ist ein Köter wie du und ich. Okay, vielleicht etwas mehr wie du, denn der Vierbeiner stammt nicht von dieser Welt und kann daher neben laufen und springen in begrenztem Umfang auch schweben, zudem sind seine Wurfsterne in der ganzen Galaxis gefürchtet. Keine üblen Voraussetzungen also, um den Hundeplaneten K9 vor General von Ruffbone und seinen Invasoren zu schützen...

Der Schutz unseres Wachwaldis erstreckt sich auf fünf abschnittsweise unterteilte Knuddel-Landschaften, wie sie unterschiedlicher kaum sein könnten. Im Wald- und Wiesenbereich lauern arglistige Füchse, Raben und Maulwürfe auf Beute, anschließend geht's in die Stadt Dogsville, wo man boxwütige Boxer und heißblütige Terrier am Shuriken kauen läßt. Es folgen der Marsch über den Schrottplatz und ein Abstecher zum Mond, ehe es der Wauwau im Finale vor allem mit seinesgleichen zu tun bekommt – auf K9 fletschen patrouillierende Hundesoldaten die Beißer. So weit

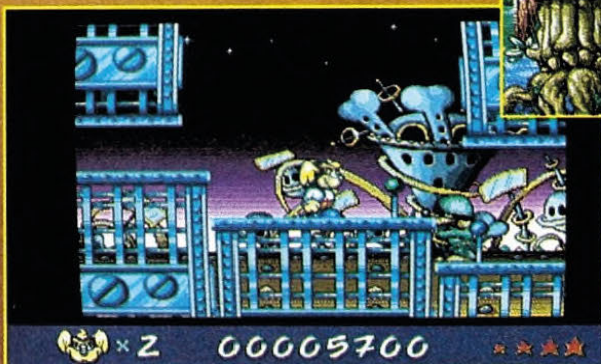
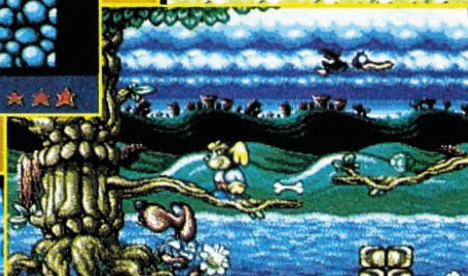
**Die Jungs von Core Design sind bekannt für kernige Plattform-Action mit originellen Helden, man denke nur an „Wolfchild“ oder „Chuck Rock“ – ob ihr hüpfender Hund nun wirklich ein Genre-Wunder ist?**

schafft es freilich nur ein geübter Hundehalter, dank des variablen Abschlußwinkels trudeln die Sterne zunächst nämlich etwas unmotiviert Richtung Feind. Außerdem ist Wachsamkeit oberstes Gebot, denn das Böse hält sich oft und gerne hinter Bäumen oder sonstigem Landschaftsbeiwerk verborgen, so daß Windhunde vor dem Monitor leicht in ihr Verderben rennen. Abgesehen davon lohnen sich Exkurse ab-

seits des vorgegebenen Pfades, wo viele Geheimräume und sogar zwei versteckte Extra-Welten zu entdecken sind. Das klingt nach solider Plattform-Kost, und so ist es denn auch: Die Mittel- und Endgegner sind kaum als originell zu bezeichnen, an Sammelextras gibt's die üblichen Bonuspunkte und Schutzschilde. So manches wurde zudem beim hauseigenen Neandertaler „Chuck Rock“ abgekupfert,

etwa das Sprung-Sofa für Hüpfen in höhere Regionen. Andererseits ist damit auch das Gameplay von gewohnter Güte – die feindlichen Attacken sind fair ausgetüftelt, und nach zu vielen Remplern muß man lediglich ein kurzes Stück weiter vorn neu starten. Ähnliches gilt für den bei Core Design stets hohen Technik-Standard mit feinstem Parallax-Scrolling in alle Himmelsrichtungen, schön bunt gezeichneten Hintergründen und witzigen Animationen der Sprites. Richtig spritzig ist die Begleitmusik ausgefallen, auf Sound-FX muß man jedoch verzichten. Verzichten muß man auch auf die Unterstützung von Zwei-Button-Sticks, ansonsten klappt die Steuerung aber sehr ordentlich, und die Nachladezeiten fallen angenehm kurz aus.

Alles in allem bietet Wonderdog somit bodenständiges Entertainment, selbst wenn ihm das Zeug zum wahren Plattform-Star fehlt. Aber das Genre neu zu erfinden, ist heutzutage wohl selbst von einem Wunderhund etwas viel verlangt, oder? (rl)



## WONDERDOG

(CORE DESIGN)

JUMP & FUN

75%  
„WUFF“



GRAFIK	76%
ANIMATION	79%
MUSIK	83%
SOUND-FX	—
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	74%

### FÜR GEÜBTE

PREIS	DM 69,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	LEVEL-PASSWORT.
DEUTSCH	ANLEITUNG

# 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" DF0- 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-Install-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	49,-
Bis 50 KHz, Anschluß für Microphon regelbar. Mit Software	89,-
WINNER-Midi-Plus, durchgef. Bus	69,-
Disketten-Box mit Schloß u. 100 x 3,5" Disketten	99,-
100 Stück 3,5" 2DD Disketten	89,-
WINNER-Maus Amiga 2 Jahre Garantie in gelb, blau, pink, grün	39,-
Sunnyline TL-Mouse/2 Amiga	49,-
Sunnyline Trackball-Amiga	69,-
AMIGA Handy-Scanner 400 DPI, inkl. Software	229,-
AMIGA Handy-Scanner, Interface durchgef. inkl. MIGRAPH OCR- u. Touch-Up-Software	369,-
autom. Mouse-Joystick Switchbox für alle Amiga's externe Box mit Kabel, für alle AMIGA's	39,-

### 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 for 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

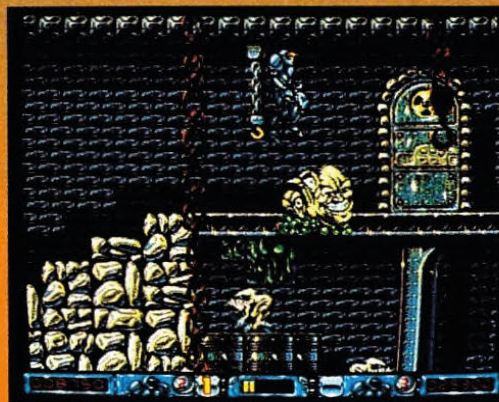
7 Jahre VESALIA \* WINNER-Produkte=Made in Germany \* 7 Jahre WINNER

# Metal Law

In letzter Zeit hat uns das Disk-Magazin „Amiga Fun“ nicht gerade mit großer Soft zum kleinen Preis verwöhnt, doch die jüngste Ausgabe kehrt wieder zur guten Tradition zurück: Hier wartet prima Plattform-Action! Der Held ist eine Mischung aus Turrigan und Robocop – der Phaser in der Hand und ein dicker Titanpanzer um die Brust sollen ihn bei einer Razzia im heruntergekommenen Neo York vor dem Größten schützen. Dieser Metall-Bulle patrouilliert nun stickgesteuert durch die mehrstöckigen, horizontal scrollenden Viertel der Stadt und hält sich nicht lange mit Verhaftungen auf; alles Gesindel, das ihm vor die Mündung läuft, findet sich als bald in der Hölle wieder...

Bloß läßt sich nicht jeder Unhold so einfach zur Hölle pustern, da gibt es u.a. feuerspeiende Drachen, hochgiftige Schlangen und wilde Mutanten, die nicht nur unberechenbar schnell sind, sondern gar noch zurückschießen! Wer sein Energiekonto und damit seine drei Leben beisammenhalten will, sollte daher nach den überall in der City verstreut liegenden Energiekristallen Ausschau halten. Zudem gibt es Klunker mit Extra-Waffen, Bonuspunkten und sogar Extraleben. Da der Futuro-Cop mit einem Jetpack ausgerü-

stet ist, sind Extras in schwindelnden Höhen mit etwas Geschick genausowenig ein Problem wie tiefe Schluchten. Das Leveldesign ist also sehr schwer, aber auch sehr ordentlich geraten, obgleich es im Zweiermodus gelegentlich zu Ungereimtheiten kommen kann – etwa, indem Freund oder Feind unverrückbar hän-



genbleiben. Doch bei einem Preis unter 20 Mäusen ist so was verzeihlich, zumal die gut animierte Grafik, die stimmigen FX und vor allem die fetzige Begleitmusik von Chris Hülsbeck wieder versöhnlich stimmen. (ms)

## METAL LAW

(CT VERLAG)

DISKETTEN-MAGAZIN

68%

„EISENHART“



GRAFIK	66%
ANIMATION	68%
MUSIK	80%
SOUND-FX	68%
HANDHABUNG	60%
DAUERSPASS	68%

### FÜR KÖNNER

PREIS	DM 19,80
SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	5 HIGHSCORES
DEUTSCH	KOMPLETT

# DEEP CORE

## Wäßrige Action

Weihnachten ist gut (fürs Geschäft), die Jungs von Ice sind gut – was also sollte an ihrem weihnachtlichen Actionspielchen schlecht sein? Nun, diese Unterwasserschlacht ist nun mal ein Schlag ins Wasser! Dabei hat man bei Ice das Intro noch eiskalt hingekriegt: Eine außerirdische Kapsel plumpst

in den indischen Ozean und dringt dort in eine Tiefsee-Forschungsstation ein. Also taucht der Spieler ab, um in drei paßwortgesicherten Levels nach dem Rechten zu sehen. Was er in der submarinen Kuppel findet, sind massenhaft ausgerastete Wachroboter und überdrehte Aliens, aber auch jede Menge herumliegende Waffen. Rennend und springend macht sich sein Alter ego nun daran, die Knallkörper aufzulesen, zudem hinterlassen getötete Feinde noch Schlüs-

sel, Energiepillen und vor allem Sauerstoff. Und Atemluft ist unter Wasser natürlich nicht ganz unwichtig; sollte die entsprechende Anzeige auf Null sinken, kann man sich von einem der vier Bildschirmleben verabschieden. Auch Lebensenergie ist wichtig, und an der knabbern wiederum die Gegner – leider kommt es hier aber oft vor, daß man den Feind terminiert, ehe er ganz im Bild ist, wodurch Pillen, Schlüssel und Sauerstoff erst gar nicht auftauchen. Läßt man die wild um sich ballernden Gegner hingegen rankommen, stellt man schnell fest, daß die Decke für einen Ausweichsprung etwas zu niedrig geraten ist... Kurzum, das Gameplay ist alles andere als wasserdicht. Schade, denn die hübsche Grafik scrollt

anstandslos nach rechts bzw. links und hat einige nette Effekte zu bieten. Auch die Titelmelodie und die knackigen Sound-FX könnten überzeugen, bloß das eigentliche Spiel nicht – so unfair darf Balleraction einfach nicht sein! (rf)

## DEEP CORE

(ICE)

JUMP &amp; SHOOT

57%

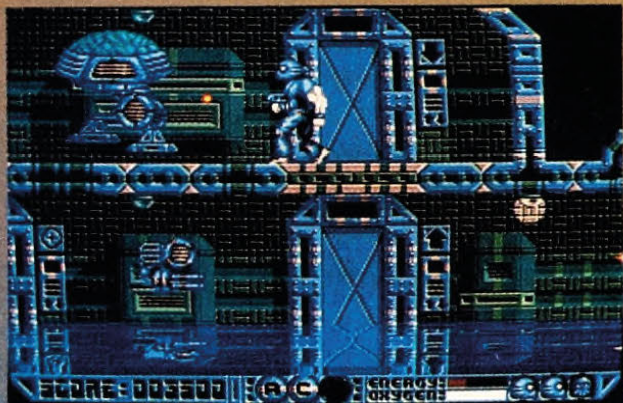
„UNFAIR“



GRAFIK	72%
ANIMATION	66%
MUSIK	64%
SOUND-FX	62%
HANDHABUNG	48%
DAUERSPASS	54%

### FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS	DM 69,-
SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG



# 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 !)

von Sentinel		Marke SONY
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.

<b>Festplatten:</b>	
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	699,-
A 1200	627,-
A 1200/60 + 1942	1872,-
A 1200/160	1327,-
A 4000	2277,-
A 4000/40/120	3899,-

**Fordern Sie unseren kostenlosen Gesamtkatalog an**  
- Händleranfragen willkommen -

Workbench 2.1  
89,-  
Upgrade Set

Techno Sound  
159,-  
Turbo II

TransDat  
42,-  
light

Ihr kompetenter Ansprechpartner im Herzen Bayerns

<b>Speichererw.</b>	
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.

<b>Laufwerke:</b>	
3,5" intern A500/2000	129,-
3,5" intern A3000	189,-
3,5" extern	149,-

<b>Software:</b>	
True Paint (24Bit)	197,-
Deluxe Paint IV AGA	169,-
TurboPrint prof. 2.0	159,-
Personal Paint	99,-
Home Manager	97,-
Diavolo (HD-Backup)	98,-

Relican 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,-



# SPARSCHWEIN

## AMIGA CD<sup>32</sup> - DIE POWERCONSOLE

CD Game - Console, Double Speed CD-Drive, 16 Mio.Farben, 14MHz., 68020 CPU, 16Mbit RAM, Control Pad incl. 2 Spielern.

WEITERE GAMES AUF LAGER !!!

## AMIGA 1200

Der Aufsteiger - AMIGA, 68020 CPU 14 MHz., 2MB CHIP-RAM  
880 KB FDD, Mouse, Interne Festplatte optional.

## Monitor Commodore 1084 S Der Klassiker

14" Color, intern. Stereo Verstärker

Da habt Ihr's - jetzt endlich lieferbar !

## AMIGA Workbench 2.1

Für alle AMIGAS mit Kickstart 2.04.

## Monitor Commodore 1942

14" Color 0,28 mm Dotpitch, intern Stereo Verstärker  
optimal für A 1200 / A 4000.



SPARSCHWEIN-PHONE  
**0391/5419000**

SPARSCHWEIN-FAX  
**0391/5419004**

SPARSCHWEIN-PREIS  
**659,-**  
incl. Pinball F. 699,-

SPARSCHWEIN-PREIS  
**585,-**

SPARSCHWEIN-PREIS  
**365,-**

SPARSCHWEIN-PREIS  
**89,-**

SPARSCHWEIN-PREIS  
**685,-**

**NEU**

## Competition PRO<sup>®</sup> 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.



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

**DYNAMICS<sup>®</sup>**

Dynamics marketing GmbH Hamburg

**Sparschwein** Elektronik-Versandhandels GmbH, Magdeburg  
Alle Preisang. in DM, zzgl. Fracht-u. Verpackungspausch.-Lieferung per NN-Angebot freibleibend - Irrtümer vorbehalten - Es gelten unsere AGBs - AMIGA und Commodore sind eingetr. Warenzeichen.

# Alte Games, neu für den

# A 1200

Der Nachschub für Commos Jüngsten rollt und rollt, hier warten wieder drei brandneue Spezialversionen bekannter Spiele. Was taugen sie, was wurde schöner, was besser – wo liegen die Unterschiede zu den Urversionen?

## DYNATECH

Bei Magic Bytes sind 80 Astrotaler zu berappen, dann entführt diese Handelssimulation jetzt auch ein bis zwei Raumfahrer mit A1200-Rakete ins All, wo sie im Wettstreit mit 19 rechnergesteuerten Unternehmen ihre Waren auf diversen Planeten an- und verkaufen dürfen. Die vielfältigen Aufträge werden nach wie vor in Echtzeit vergeben, ansonsten rüstet man im Lauf der Sternzeit seine Transportflotte auf, errichtet die eine oder andere Niederlassung, wendet

sich bei Geldmangel an die Hausbank und kuckt nach, was der Nachrichtenticker Interessantes zu vermelden hat. Gameplay, Sound und Maus-/Sticksteuerung haben sich gegenüber der Urversion allenfalls minimal geändert, dafür glänzt die Grafik mit erheblich satteren Farben. Deshalb gibt es als Gesamturteil für die germanische Handelei mit dem vierfach variablen Schwierigkeitsgrad glatte **64 Prozent**.



## ISHAR 2 – MESSENGERS OF DOOM

Die aus bis zu fünf Recken bestehende Party wird in diesem stimmungsvollen Fantasy-Rollenspiel von Silmarils per Maus durch die hübsch und detailreich gezeichnete Sumpf- und Wiesenwelt von Kendoria gesteuert, um einen Drogenring auszuhacken, der das ganze Inselreich terrorisiert. Helden, die den ersten Teil überlebt haben, können selbstverständlich übernommen werden; auch sie müssen sich dann in zahlreichen Kämpfen bewähren, die im typischen „Eye of the Beholder“-Stil

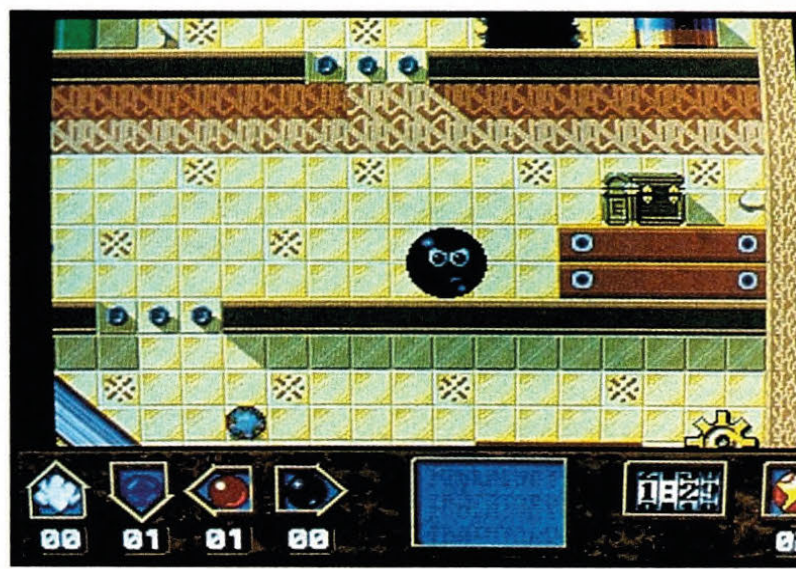
(Echtzeit) ablaufen. Daneben spielt hier natürlich auch die Zauberei eine nicht ganz unwichtige Rolle. Die Grafik bekam eine deutlich sichtbare Frischzellenkur verpaßt und besitzt jetzt echte VGA-Qualität. Da zudem sowohl die Maussteuerung als auch der Sound gleichermaßen prima sind, sollten geübte Abenteuerer diesem komplett deutschen Edelrolli die geforderten 90 Goldstücke nicht verweigern. In Zahlen ausgedrückt bedeutet das: **75 Prozent**.



## MORPH

Als Kugel führt man in Millenniums Jump & Roll wahrlich kein leichtes Leben – in eine solche wurde nämlich der vorwitzige Schüler Morris Rolph verwandelt, als er aus purem Jux einen Teleporter demolierte. Daher muß er jetzt in vier aus jeweils sechs Ebenen bestehenden und soft in alle Richtungen scrollenden Plattformwelten (Garten, Fabrik, Kanalisation, Labor) die verstreuten Teleporterteile wieder zusammensuchen. Er kann dabei vier verschiedene „Aggregatzustände“ annehmen, die ihm jeweils das Fliegen, Hüpfen, Dahinfließen oder Zer-

deppern von Hindernissen ermöglichen, was die Lösung des originalen Games überhaupt erst in greifbare Nähe rückt. Nach kurzer Eingewöhnung trägt die logisch aufgebaute Sticksteuerung genauso viel zum Spielspaß bei wie die ordentliche Musikbegleitung und die im Vergleich zur Originalausführung etwas farbkraftigere Optik. Fortgeschrittene Spieler werden mit dem 80 Bälle teuren Geschicklichkeits- und Tüftelgame ihre helle Freude haben, folglich spendieren wir ihm großzügig kugelrunde **76 Prozent**. (md)





**Das CD<sup>32</sup> scheint vom CDTV-Syndrom verschont zu bleiben: Für Commos neue Multimedia-Konsole liegen bereits elf CD-Umsetzungen bekannter Amiga-Games vor – wir haben sie für Euch auf Neuerungen abgeklopft!**

Nur zwei Monate nach der Markteinführung des CD<sup>32</sup> darf man sich freilich noch keine Quantensprünge erwarten; auch die Programmierer müssen die neue Hardware erst näher kennenlernen. Bis Spielehämmer wie „Turrican III“, „Wing Commander“ oder „Day of the Tentacle“ fachgerecht umgesetzt sind, werden wir uns also mit leicht aufgepeppten Konvertierungen begnügen müssen. Doch der Konkurrenz geht's ja kaum besser (Segas Mega-CD wird ebenfalls noch recht spärlich mit echten Neuheiten versorgt), außerdem stehen mit „Microcosm“ von Psygnosis und Mindscapes Megarolli „Liberation“ bereits für die nächste Ausgabe die ersten CD-Exklusiventwicklungen an.

## D/GENERATION

Das Gameplay von Mindscapes Action-Puzzerei konnte ja bereits anno Computer begeistern, am CD<sup>32</sup> fallen die Ladezeiten flach, und die Pad-Steuerung klappt einen Tick besser. Allerdings sieht die alt-

backene Iso-Grafik kaum schöner aus, allein die Gegner kommen nun etwas bunter daher. Trotzdem sind 69 Märker hier gut aufgehoben, schneidet der Silberling doch glatt mit **77 Prozent** ab.



## DIGGERS

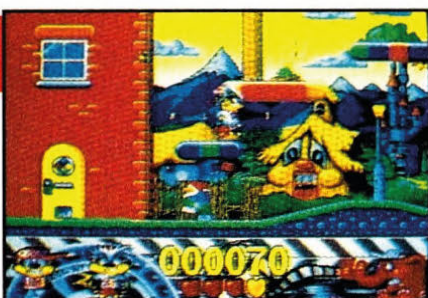
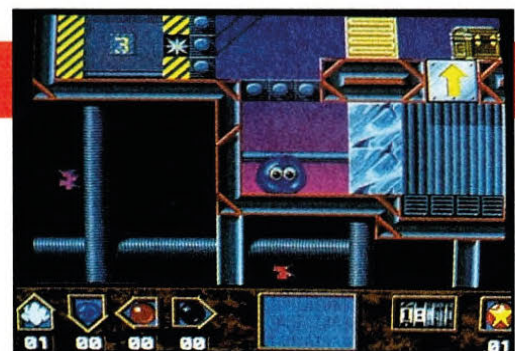
Die A1200-Version des Goldgräberspiels von Millennium wurde in dieser Ausgabe getestet, deshalb zur (dem CD<sup>32</sup> beiliegenden) CD-Fassung nur soviel: Grafik identisch, Sound

minimal besser, Steuerung per Pad nicht ganz so gut wie mit der Maus – doch wird auch hier optional ein Nager unterstützt. Bleiben wir also einfach bei **70 Prozent**.

## MORPH

Millenniums witzige Kugelei unterscheidet sich am CD<sup>32</sup> keinen Deut von der schon vorgestellten A1200-Version, bloß die Steuerung hat man leider nicht ganz optimal auf

die vier Buttons des Konsolenpads zugeschnitten. Zwar kostet die CD nur 69,- DM, ist wegen des schwächeren Handlings aber auch bloß noch **68 Prozent** wert.



## OSCAR

Am 1200er gefiel Flairs Jump & Run recht gut, die dem CD<sup>32</sup> beiliegende Version hat sogar etwas hübschere Grafik, Musik von der CD, eine bessere Steuerung und ein paar zusätz-

liche Levels zu bieten. Andererseits haben die Plattform-Dinos auf der Schillerscheibe mit technischen Patzern zu kämpfen, was insgesamt zu Punktabzug führt: **70 Prozent**.

## OVERKILL

Im letzten Heft düste Mindscapes „Defender“-Klon noch über den 1200er; für 79 Credits landet der Horizontal-scroller jetzt auch auf der Mul-

timedia-Konsole. Die Unterschiede zum Vorflieger beschränken sich allerdings auf eine leicht verbesserte Pad-Steuerung, dafür gib't hier als

Dreingabe noch die nette „R-Type“-Ballerei Lunar-C. Und zwei Knaller auf einer Scheibe sind uns allemal **72 Prozent** wert.



## PINBALL FANTASIES

21st Centurys Digital-Flipper hat schon am Computer Maßstäbe gesetzt, auf Konsole ist er absolut konkurrenzlos: Vier tolle Tische in 256 Farben, nette CD-Musikbegleitung, ei-

ne astreine Steuerung und höchst realistische Bewegungen der Kugel machen das 69 Mark teure Game zu einem Klassiker! In Zahlen: **83 Prozent**.



## SENSIBLE SOCCER

Renegades Kicker stürmen auf Wunsch auch über das CDTV; hier wie dort wartet dann rasante und vor allem ungemein spiel-

bare Fußball-Action aus der Vogelperspektive. Hakenricks und Elfmeterbölter sind spektakulär wie eh und je, nur die Save-Op-

tionen wurden etwas abgespeckt. Für 79 Märker erhält man somit **81 Prozent** – gutes Geschäft, oder?



## SLEEPWALKER

Oceans Plattform-Schläfer und sein Hundeführer haben seit ihren 1200er-Tagen wenig dazugelernt, lediglich die ver-

träumte CD-Musik fällt positiv auf. Weil das Game aber recht nett ist und außerdem ein beeindruckendes Demo des kom-

menden CD-Flugis „Inferno“ mitgeliefert wird, bekommt man für seine 79,- DM hier immer noch **70 Prozent**.



## TROLLS

Flairs Vorgänger zu „Oscar“ ist nicht ganz so bunt und umfangreich, dafür gefällt die Musik

besser; zudem sind die friedlichen Knuddel-Plattformen nicht zuletzt wegen der exakteren Steue-

rung einen Tick spielbarer. Fazit: gleicher Preis (79,- DM), gleiche Wertung (**70 Prozent**).



## WHALE'S VOYAGE

Bei Neo hat man das SF-Rollenspiel für die Silberscheibe gehörig aufgemotzt: Das Intro klotzt jetzt mit phantastischen Bildern,

im Spiel gibt's CD-Musik und massig deutsche Sprachausgabe, aber kaum grafische Verbesserungen. Dafür geht die Pad-Steue-

rung in Ordnung, der Umgang mit Speicherständen wurde sogar genial gelöst. Für 79,- DM also eine feine Sache – **78 Prozent**.



## ZOOL

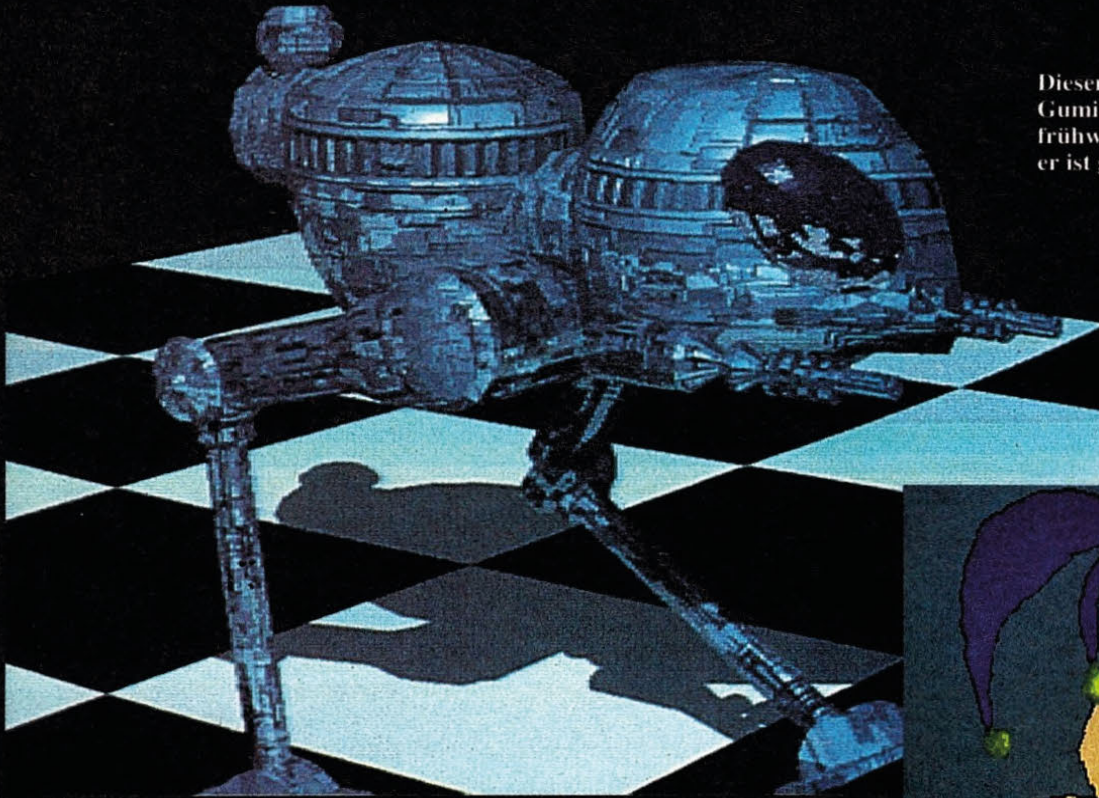
Gremlins Ninja-Ameise hat bei ihrem Hüpfen auf das CD<sup>32</sup> neben einigen bunten Bildern und wirklich gelungenen CD-Musik auch ein

paar zusätzliche Levels mitgebracht. So durchdachte Plattformen, so witzige Animationen und ein derart flotteres Gameplay hat auf dieser

Maschine sonst nur „James Pond 2“ zu bieten, weshalb wir der 69-Mark-Scheibe mit Freuden **83 Prozent** spendieren! (rl)



# Joker Galerie



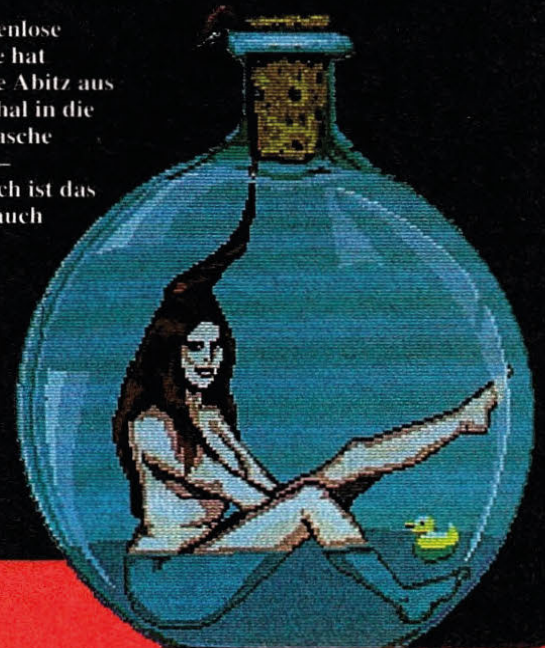
Diesen „Walker“ schickte Roberto Gumina aus Blaustein in die frühwinterliche Idylle von Grasbrunn – er ist gut angekommen, Roberto!

Fehlt eigentlich nur noch der Film zum Bild, das Horst Schalk aus dem österreichischen Gleisdorf in weiser Voraussicht schon mal gemalt hat. Na, vielleicht so in 65 Millionen Jahren?



Kaum setzt man eine Narrenkappe auf, ist man auch schon gut drauf! Das erkennt man nicht nur am „Joker Stefan“ von Lars Dahlhoff aus Bonn, das können wir aus ureigener Erfahrung bestätigen...

Die namenlose Badenixe hat Christine Abitz aus Emmerthal in die Waschflasche gesteckt – hoffentlich ist das Wasser auch warm...





Man staunt doch immer wieder, wer so alles den Joker liest – diesen begeisterten Fan verdanken wir dem Salzburger Markus Sesko!

Aus der Welt der reitenden Amazonen übermittelte uns Ulrike Sander aus Berlin diese beeindruckende Szene mit dem nebulösen Titel „Sau Riar“.



„Thor & Wotan“ sind laut Jens Illigen aus Euskirchen Raumschiffklassen – der Mann scheint ein Elite-Kämpfer zu sein, der seiner Zukunft voraus ist...

Da wir die Leserkunst ja immer im voraus zusammenstellen müssen, ist in der Weihnachtsgalerie kein einziger Rauschebart oder Goldengel vertreten – die kommen dann wahrscheinlich im Frühjahr angefliegen...

*Weihnachtszeit*

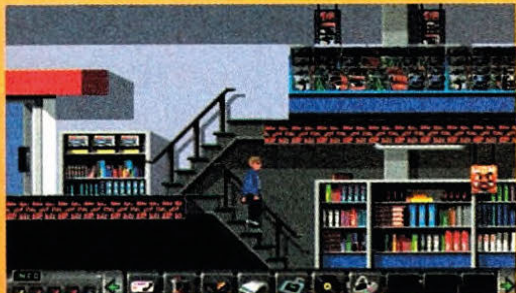
...ist die besinnlichste Zeit des Jahres? Na, dann besinnt Euch mal auf die einmalige Chance, hier vielleicht bald namentlich mit Eurem Werk an die Öffentlichkeit treten zu können! Daraus wird freilich nur was, wenn Ihr schleunigst den Platz hinter dem warmen Ofen räumt und den benachbarten Briefkasten mit Euren Zeichnungen, Comics oder Computergrafiken (bitte auf Disk) füttert. Eine weitere Bedingung ist, daß es sich **AUS-SCHLIESSLICH** um **SELBSTAUSGEDACHTE UND SELBSTGEMACHTE BILDER** handeln darf – Plagiate ziehen unsere Kunstkenner gar nicht erst für einen Abdruck in Erwägung. Also, Rückporto nicht vergessen, und ab mit der Kunst an:

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

Hinter der Bühne ist die Hölle los!

# DIE BACKSTAGE-SHOW

Als bald werdet Ihr bei dem PD-Händler Eures Vertrauens oder in einer etwas verspielteren Mailbox das Actionadventure „Backstage“ antreffen. Zu verdanken habt Ihr das dem LIVECLUB – genau wie die heißen Preise unseres Wettbewerbs!



Keine Frage, hier spielt die Musik. Und wer etwas für Krach in seiner schönsten Form und die dazugehörigen Künstler übrig

hat, der wird sicher auch etwas für dieses neue Freeware-Game übrig haben:

In „Backstage“ schlüpft der Spieler in die Rolle eines jungen Musikfans, der unbedingt mal seinem großen Idol persönlich begegnen möchte, das demnächst ein Konzert in seiner Stadt gibt. Und da Weihnachten vor der Tür steht, bekommt er natürlich die Chance – wofür er vorher allerdings erst ein paar klitzekleine Rätselchen lösen muß... Tja, da geht es ihm wie Euch, denn auch Ihr müßt ein klitzekleines Rätselchen lösen, ehe Ihr die Chance bekommt, einen

der teilweise hochmusikalischen Preise abzustauben, die wir hier und heute verlosen. Bühne frei für unsere

## PREISFRAGE

**In welchem legendären Hamburger Musikclub traten die Beatles zu Beginn ihrer Karriere auf?**

Zugegeben, für die Lösung müssen die meisten wahrscheinlich extra ihren Opa im Altersheim anrufen – doch es lohnt sich, werft nur mal einen Blick auf die Liste mit den Preisen! Vergebens dorthin blicken bloß der Rechtsweg sowie die Mitarbeiter des Live Clubs und die des Joker Verlags, sie sind nämlich allesamt ausgeschlossen. Das restliche Publikum besorgt sich dagegen jetzt eine Postkarte, kritzelt die richtige Antwort drauf und schickt sie bis zum 31.12.1993 (Einsendeschluß!) an uns ab. Und was machen wir solange? Na klar, wir wünschen Euch viel Glück!



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



## DIE PREIS-LISTE

- 3 Walkmen
- 3 Radiorecorder
- 5 „Basic Instinct“-Videos
- 4 „Boomerang“-Videos
- 3 „Ace of Base“-CDs
- 3 Sammler-Telefonkarten
- 3 Rapper-Baseballkappen
- 5 CD-Uhren
- 3 Schlüsselanhänger



# JETZT GEHT DIE POST AB

Siegfried  
**Copy**

... VEREINIGT DOS-, NIBBLE-,  
HARDWARE- UND CDTV-COPY  
IN EINEM PROGRAMM!

## ● DFÜ-COPY

Siegfried Copy ermöglicht es, Disketten direkt über Modem zu kopieren. Sie können schnell eine oder mehrere Disketten an einen Empfänger senden. Dadurch eröffnen sich dem Benutzer ganz neue Anwendungsmöglichkeiten und eine einfache Bedienung ermöglicht auch dem Einsteiger ohne DFÜ-Kenntnisse Disketten via Modem zu kopieren.

## ● DAT:

Ein Pseudolaufwerk, das es in sich hat! Mit DAT: hat der Anwender die Möglichkeit, Disketten auf Festplatten zu archivieren. Hierbei können sowohl ganze Disketten, als auch einzelne Spuren (z.B. die Bootspur wegen der Virengefahr) gesichert bzw. archiviert werden. Eine Diskette wird als Datei auf Festplatte abgelegt; diese Datei kann wahlweise mit unserem integrierten Packer (Packrate ca. 50%) oder mit dem XPK-Packer "IMPL" komprimiert werden.

## ● Linkviren

Siegfried Copy ist derzeit das einzigste Kopierprogramm, das eine Linkvirenüberprüfung während des Kopierens durchführt. Es wird nach mehr als 80 Link- bzw. Fileviren gesucht! Durch eine spezielle Programmieretechnik entsteht nur ein sehr geringer Zeitverlust beim Kopieren. Eine Überprüfung des Bootblocks beim Kopieren gehört bei Siegfried Copy zum Standard. Es werden neben mehr als 350 Viren-Bootblöcken auch eine Vielzahl von Anwendungs-Bootblöcken erkannt.

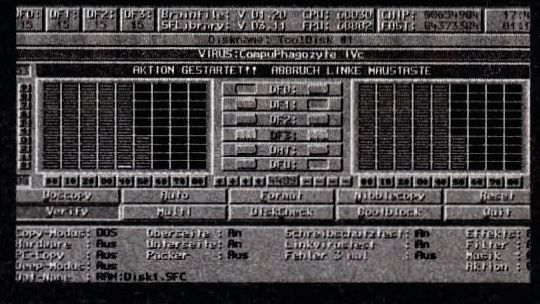
## ● Hardwarecopy

Kopieren von schwerst geschützten Disketten mittels eines Hardware-Zusatz'. Dieser Zusatz ermöglicht es, Sicherheitskopien von Disketten zu erstellen, die sich mit dem normalen Nibblemodi nicht kopieren lassen. (Das Hardware-Modul kann nur im Zusammenhang mit einem externen Laufwerk eingesetzt werden!)

Und so urteilt die Fachpresse:  
Amiga Magazin 8/93:

"Angenehme Bedienung und sinnvolle Zusatzfunktionen machen die Software zu einem lohnenden Kauf".

Amiga Spezial 5/93: "Siegfried Copy ist die ideale Lösung für den anspruchsvollen Kopierer!"



## Weitere Funktionen von Siegfried Copy

2 Nibblemodi: Es werden geschützte, sowie PC- und Atari Disketten kopiert • Erkennung von Short- bzw. Long-Tracks im Deep-Nibble Modus • Automodus: Disketten einlegen und der Kopiervorgang startet automatisch • Gestaffelte Schreib-/Lesezugriffe für hohe Datensicherheit • Multitaskingfähig, auch während des Kopierens • Formatieren einer Diskette in Höchstgeschwindigkeit • Abspielen von Soundtracker-Modulen und Signal-Samples • Unterstützung der reseffesten Ramdisk RAD: • Deep-DOS-Modus: automatisches Nachkopieren von geschützten Spuren • läuft mit den neuesten Grafikkarten (wie z.B. der Retina- oder Merlin-Grafikkarte inkl. Workbenchemulation) und unterstützt Turbokarten • Stoppuhr • Schneller Diskettentest inkl. Virenüberprüfung • Auch Einzel-Laufwerkskopien möglich.

Systemvoraussetzungen: Min. 512 KByte, Kickstart 1.3 oder höher. Lauffähig auf allen AMIGAs und CDTV auch mit Hardwarezusatz.

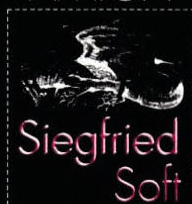
Preis DM **79,-**

Testen Sie auch SIEGFRIED ANTIVIRUS  
zum Preis von DM 89,-  
Beide Programme zum Paketpreis nur  
DM 139,-

orange promotion, kassel

Siegfried  
**Copy**

AMIGA



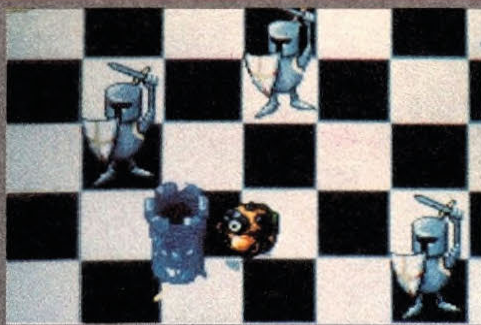
Siegfried  
Soft

...das bessere Kopierprogramm - aus dem Hause

Erhältlich auch im gut sortierten Fachhandel (ADX, Amiga Oberland, APS, Arktis, BBM, Brinkmann Warenhäuser, Casablanca, GTI, G.V.Thienen, HD Computer, Heuser, MCL, Media Verlag, M.O.M., Mükra, usw.)

Siegfried Soft  
Hauff-Pinkert-Weingärtner GbR  
Reichenbergerstr. 12 Tel.: 0561/825847  
34246 Vellmar FAX: 0561/573179

Händleranfragen erwünscht



Das neue Multi-Spiel: D.A.V.E.



**Seit runden zehn Jahren verwöhnt uns Graftgold mit feiner Bildschirm-Action wie etwa „Uridium 1 & 2“ – anlässlich dieses Jubiläums plauderten wir mit den beiden Programmierstars des englischen Teams.**

Der am 31.10.1960 (Halloween!) geborene Andrew und sein am 8.2.1954 zur Welt gekommener Kollege Steve spielen nicht nur in derselben, nach dem Motörhead-Song „No Class“ benannten, Rock-

Islands“, „Simulera“ oder „Realms“.

?: Wenn du an die frühen Jahre denkst, Andrew, wie haben eigentlich Spiele für die alten IBM-Großrechner ausgesehen?

anschließend reagierte der Rechner darauf.

?: Kein Wunder, daß es euch bald zu den richtigen Spielecomputern zog!

ST: Wirklich nicht! Irgendwann hatte ich die Nase voll

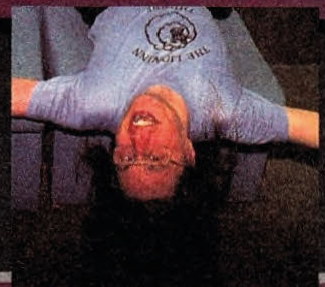
am Amiga?

ST: Eher unwahrscheinlich, daß Sega eine Konvertierung erlaubt.

?: Schade. Habt Ihr Otto eigentlich persönlich kennengelernt?

# WAS MACHEN EIGENTLICH

ANDREW  
BRAYBROOK



band, sie sind auch beide wahre Dinosaurier der Softwaregeschichte: Bereits 1969 (Steve) bzw. 1978 (Andrew) begannen sie ihre Karriere auf IBM-Großrechnern, im Jahre 1983 stieg Andrew dann bei Steves Firma ST Software ein. Seither produzieren sie Seite an Seite Klassiker um Klassiker, u. a. „Paradroid“, „Uridium“, „Morpheus“, „Rainbow

AB: Na, erst mal bestanden sie ausschließlich aus Textzeichen, weil die Kisten noch nicht grafikfähig waren. Ich habe mal „Space Invaders“ dafür konvertiert, was zwar nicht die allererste, aber die erste Echtzeit-Umsetzung war. Vorher waren auch solche „Arcadegames“ noch rein taktisch angelegt, man überlegte sich also seinen „Zug“.

von meiner Versicherungs-Soft, und Andrew wollte auch nicht ewig Buchführungsprogramme schreiben. Anfangs haben wir noch zu zweit in meinem Wohnzimmer gearbeitet, mittlerweile hat Graftgold 15 Angestellte...

?: Schöner Erfolg! Ihr habt ja unlängst auch „The Ottifants“ für Sega gemacht – sehen wir das Otto-Game bald

ST: Ja, er war zweimal da, um selbst an seinem Spiel mitzufeilen. Das ist vielleicht eine verrückte Type, aber total nett! Ständig hüpfte er rum, verursachte Chaos und machte diese Elefanten-Geräusche – aber das so gut, daß wir sie gleich digitalisiert haben. Und für seine Zeichnungen saß er unseren Grafikern im Nacken, bis alle Figuren so animiert waren, wie



Die reifen Inseln: Rainbow Islands



Ein Ottifant in Aktion

er es sich vorstellte. Manche seiner Ideen mußten wir später aber wieder entschärfen oder weglassen, z.B. war es Sega zu unanständig, daß der Held in einem Geheimlevel seine Hose verlieren konnte. Über den Änderungswünschen bin ich manchmal fast verrückt geworden – erst hatte ich den Ostfriesen und dann wieder die Japaner am Telefon...

**?:** *Kennt man Otto eigentlich auch in England?*

**ST:** Null. Wahrscheinlich waren deshalb Verständnis und Bewertungen für „das Spiel mit dem Ameisenbär“ bei unserer Presse nicht so doll.

**?:** *Ist das für euch ein Grund, reumütig zum Amiga zurückzukehren?*

**ST:** Natürlich bleiben wir dem Amiga treu, allerdings kann

zung für das CD<sup>32</sup> dieses Problem nicht.

**?:** *Die wird gegenüber der Amigaversion sicher noch verbessert, wie man es von Andrew gewohnt ist?*

**AB:** Klar, nur, solange ich kein CD<sup>32</sup>-Kit von Commodore bekomme, kann ich die Kiste natürlich nicht voll ausreizen! Momentan behelfe ich mir mit einem 1200er und baue die CD-Routinen später ein. „Fire and Ice“ kriegt auf CD jedenfalls eine zweite Parallax-Ebene und einen 40minütigen Soundtrack; bei „Uridium 2“ wird der Sound ebenfalls kräftig aufgehört, dazu gibt's ein Intro, für das auf der Disk kein Platz mehr war.

**?:** *Viele halten die Umsetzung des Taïto-Automaten „Rainbow Islands“ nach wie vor für dein genialstes Werk, steht da noch*

Auflage, daß das Programm unbedingt mit 512 KB laufen mußte.

**?:** *Soviel zur Vergangenheit, jetzt zur Zukunft: Was steht für 1994 alles an?*

**ST:** Als erstes „D.A.V.E.“, ein Game mit mehreren Unterspielen, wo ein Roboter durch einen virenverseuchten Computer düst. Ein weiterer Titel, den wir für Renegade machen, ist „KTM Motocross“ – das KTM-Team wird von Renegade sogar gesponsert.

**?:** *Hey, muß man als Sponsor nicht eine Menge Kies locker machen?*

**ST:** Nicht beim Motocross, das ist nicht die Formel 1. Hier fahren die Leute noch für 'nen Appel und ein Ei mit deinem Namen auf der Brust rum...

**?:** *Apropos Sport, haben wir nicht auch von einem Fußballspiel zur WM 94 läuten hören?*

**ST:** Ja, an so was arbeiten wir gerade. Allerdings muß noch ein Name für das Baby gefunden werden, der uns saftige Lizenzgebühren erspart.

**?:** *Hausinterne Konkurrenzprobleme mit den Soccergames von Sensible Software sind nicht zu befürchten?*

**ST:** Nein, denn dieses Spiel erscheint ausnahmsweise bei Entertainment International, weil es ursprünglich für das Super Nintendo vorgesehen war. Darüber hinaus ist es auch nicht im typischen „Kick Off“-Stil gehalten, sondern wird durch seine riesigen Sprites eher an einen Arcade-Automaten erinnern.

**?:** *Zum Schluß vielleicht noch ganz kurz eure privaten Vorlieben im Telegrammstil?*

**AB:** „Datastorm“, „Lemmings“ und „Turrican 2“. Die Jungs von Factor 5 haben sogar mal ein paar Tage in meinem Haus gewohnt, um mir ein bißchen mit „Fire & Ice“ zu helfen – echt feine Kerle und wie die meisten deutschen Programmierer technische Perfektionisten!

**ST:** Ich stehe auf „The Chaos Engine“, „Whirlwind Snooker“ und „Lemmings“.

**?:** *Sonstige Hobbies?*

**ST:** Höchstens die Gartenarbeit, sofern mich mein Sohn und meine beiden Töchter mal dazu kommen lassen.

**AB:** Er hat vergessen, daß wir auch zusammen musizieren! Daraus ist sogar schon ein Demotape entstanden, mit Coverversionen von Black Sabbath, Deep Purple und Smells Like Teen Spirit.

**?:** *Lieblingsmusik außer eurer eigenen?*

**AB:** Rush, die Neue von den Scorpions und Magnum.

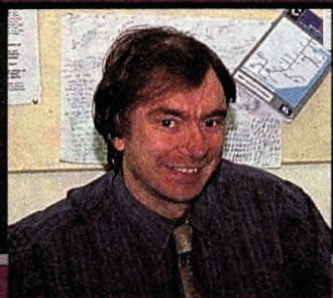
**ST:** Adrenalize von Def Leopard, auch Rush, ansonsten vor allem Sachen aus den 70er und 80er Jahren.

**?:** *Was bevorzugt ihr auf der Leinwand?*

**ST:** Jurassic Park, Die Hard, Predator und überhaupt alles von Schwarzenegger.

**AB:** Nö, dann schon lieber Wayne's World, Star Trek 6, Aliens oder Bill & Ted's Excellent Adventure.

**?:** *Tja, dann danken wir mal für dieses doppelt interessante Gespräch!*



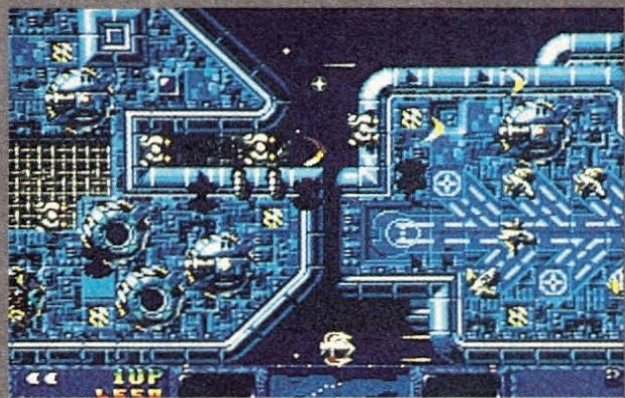
**STEVE  
TURNER**



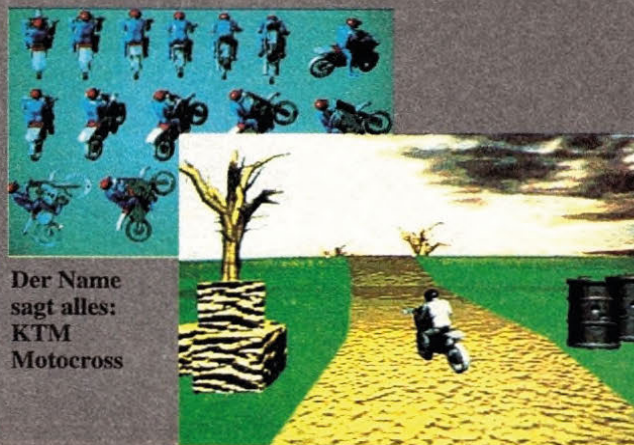
man die Konsolen nicht mehr völlig ignorieren – auch wenn's hier viele Probleme gibt. So blockiert etwa Sega hartnäckig „Fire and Ice“ für das Mega Drive, wohl weil man die Konkurrenz für „Sonic“ fürchtet. Also müssen wir das Game über Codemasters veröffentlichen. Na, wenigstens haben wir bei der Umset-

*irgend etwas zu erwarten – vielleicht sogar mit den drei Geheimnissen, die am Amiga ja fehlen?*

**AB:** Ich habe das Spiel für meinen privaten Hausgebrauch bereits 1200er-kompatibel gemacht, Ocean braucht sich also nur bei mir zu melden. An den fehlenden Levels trifft mich übrigens keine Schuld, schon eher den Termindruck und die



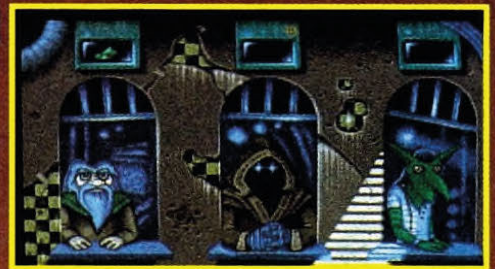
**Der letzte große Erfolg: Uridium 2**



**Der Name sagt alles:  
KTM  
Motocross**

# DIGGERS

Die Goldjungen



Reichlich verspätet erreicht das eigentlich schon für September angekündigte Goldgräberspiel von Millennium nun das Tageslicht – dafür bekommen Kumpels mit A1200 bzw. A4000 hier ihre ureigene Zeche!

Für das CD<sup>32</sup> ist ebenfalls eine Version dieser Mischung aus Echtzeitbuddlelei, Action- und Strategieelementen erhältlich; ob demnächst auch „Regulär-Freundinnen“ mitwühlen dürfen, steht dagegen noch nicht fest. Immer nur ein Spieler kann sich hier in den goldhaltigen Untergrund stürzen, doch der bekommt alle Hände voll zu tun: Binnen Monatsfrist muß auf dem Planeten Zarg entweder eine zuvor festgelegte Menge Bargeld erwirtschaftet oder die schürfende Konkurrenz ausgeschaltet sein. Am Anfang stehen vier Alienrassen zur Wahl, die jeweils andere Werte für Kraft, Geduld, Intelligenz etc. sowie diverse Spezialfähigkeiten von der Teleportation bis zur Heilkraft besitzen. Im Ergebnis gibt es somit einerseits immens fleißige, aber schwächliche Arbeitstiere, andererseits eher faule Schläger, die lieber anderen den Ertrag klauen, statt selbst zu schuften. Jedes Team verlangt daher nach einer eigenen Taktik – die Wahl bleibt dem Spieler überlassen, der Rechner übernimmt dann einen der übriggebliebenen Stämme.

So eine Schürfmansschaft besteht aus fünf Leuten, die einzeln zu den Ausgrabungsorten manövriert werden. Dort begeben sie sich im auszubauenden, aus der Seitenansicht dargestellten Höhlenlabyrinth auf die Suche nach Gold oder Edelsteinen. Man muß die Jungs dabei ständig beaufsichtigen, weil die aggressive Konkurrenz bei direkten Begegnungen unweigerlich eine (automatisch ablaufende) Prügelei vom Zaun bricht – und so

was endet häufig mit der Vernichtung oder zumindest Ausplünderung eines der Beteiligten. Außerdem gibt es unterirdische Seen, in denen unsere Nichtschwimmer sofort versinken; und schließlich treibt auch noch eine ominöse fünfte Rasse in den Stollensystemen ihr Unwesen, die andere Goldgräber völlig ziellos durch die Gegend teleportiert.

Hat nun einer der Wühler trotz aller Widrigkeiten genügend Nuggets eingeharvestet, latscht er zur Handelsstation. Hier werden die Schätze zum jeweiligen Marktpreis gegen Bares eingetauscht, das für den Kauf von Grabungsmaschinen, Brückenteilen, Explosivstoffen und ähnlichem verwendet werden kann. Nach dem fünften tödlichen Arbeitsunfall ist das Spiel endgültig verloren; hat man dagegen als erster das geforderte Sümmchen beisammen oder seinerseits die Konkurrenz restlos eliminiert, geht's im nächsten der insgesamt 33 Labyrinth weiter, die sich auf sieben verschiedene Landschaften (Wüste, Dschungel, Eiswelt etc.) verteilen.

Technisch kriegt man süß animierte Sprites in einer schlichten Untertagewelt, witzige



Zwischenbilder, eine solide Soundkulisse und eine eigenwillige, aber logische Maus-/Iconsteuerung geboten. Die eher karge Präsentation und die bei unserem Muster fehlende deutsche Anleitung konnten uns aber nicht darüber hinwegtäuschen, daß das Spielprinzip von Diggers tatsächlich tiefschürfend ist – eine Probegrabung lohnt! (md)



**DIGGERS**  
(Millennium)  
**GENRE-MIX**

**70%**  
„TIEFSCHÜRFEND“



<b>GRAFIK</b>	<b>59%</b>
<b>ANIMATION</b>	<b>65%</b>
<b>MUSIK</b>	<b>65%</b>
<b>SOUND-FX</b>	<b>59%</b>
<b>HANDHABUNG</b>	<b>64%</b>
<b>DAUERSPASS</b>	<b>76%</b>

**FÜR GEÜBTE**

<b>PREIS</b>	<b>DM 99,-</b>
<b>SPEICHERBEDARF</b>	<b>2 MB</b>
<b>DISKS/ZWEITFLOPPY</b>	<b>4 JA</b>
<b>HD-INSTALLATION</b>	<b>JA</b>
<b>SPEICHERBAR DEUTSCH</b>	<b>SPIELSTÄNDE SCREENTEXT</b>

# Kostenlose Software

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

## SIMULATION / STRATEGIE

1869	V	61,99
AA Ancient Art of War i.t.Skies	A	59,99
A - Train	V	74,99
A - Train Construction Kit	V	36,99
Airbus A 320 America	V	79,99
Armour - Geddon 2	A	59,99*
ATAC	A	64,99*
Aufschwung Ost	V	59,99
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	72,99*
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
Mad TV	V	64,99
Mad News	V	62,99*
Overdrive	A	46,99
Penthouse Hot Num. DeLuxe	V	52,99*
Pinball Fantasies (Dreams 2)	A	52,99
Pirates (ANGEBOT)	A	29,99
Prime Mover	A	52,99
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
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	A	79,99
Sim Life	V	79,99
Special Forces (ANGEBOT)	A	39,99
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

Ambermoon	V	79,99
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	79,99*
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
Kings Quest 6	V	64,99*
Monkey Island 2	V	79,99
Prophecy of the Shadow	V	64,99*
Waxworks	V	59,99
Whale's Voyage	V	59,99

## 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, Simpson, WWF Wrestlemania )		
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 )		
Napoleonic	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 )		
The Manager	A	46,99*
( Black Gold, Invest, Starbyte S. Soccer, Transworld )		

## ACTION / GESCHICKLICHKEIT

Alien 3	A	44,99
Alien Breed Special Edition	A	24,99
Alien Breed 2	A	44,99*
Apocalypse	A	44,99*
Aquatic Games (ANGEBOT)	A	29,99
Arabian Nights	A	59,99
Assassin Special Edition	A	27,99*
Bad versus the World	A	46,99*
B.C. Kid	A	46,99
Bill's Tomato Game	A	59,99
Blastar	A	46,99
Bob's Bad Day	A	52,99
Body Blows	A	44,99
Body Blows Galactic	A	46,99*
Cannon Fodder	A	46,99*
Cardiacc	A	27,99
Chaos Engine	A	48,99
Chuck Rock 2 - Son of Chuck	A	48,99
Cool Spot	A	46,99*
Creepers	A	46,99*
Donk	A	46,99
Global Gladiators	A	46,99
Goblins 2	A	64,99
Krusty's Fun House (Simpsons)	A	46,99*
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
Space Crusade Pack	A	52,99
Street Fighter 2	A	52,99
SuperHero	A	59,99*
Superfrog	A	44,99
Theatre of Death	A	59,99
The Lost Vikings	V	64,99
Traps'n'Treasures	A	59,99
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

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
Alien Breed 2	A	52,99*
Anstoss	V	64,99*
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	69,99
Jurassic Park (Dino Park)	V	56,99*
Kings Quest 6	A	???
Morph	A	59,99*
Penthouse Hot Num. DeLuxe	V	52,99*
Pinball Fantasies	A	52,99*
Robocod	A	46,99
SIM Life	V	76,99
Soccer Kid	A	59,99*
T. F. X.	A	64,99*
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

Alien Breed Sp. Edition (Dez.)	A	27,99*
Jurassic Park (Nov.)	A	59,99*
Morph	A	59,99
Pinball Fantasies	A	59,99
Project X (Nov./Dez.)	A	27,99*
Sensible Soccer (Febr. '94)	A	59,99*
Sleepwalker (Nov.)	A	64,99*
Soccer Kid (Jan./Febr. '94)	A	59,99*
T. F. X. (Dez.)	A	64,99*
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	
Teac oder Sony extern	139,99	

## Speichererweiterungen

512 KB mit Uhr, abschaltbar	62,99
2 MB mit Uhr, abschaltbar inklusive Gary-Adapter	269,99
A 600 auf 2 MB	159,99

## Controller

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

## Zubehör

Kickstart Umschaltpl. mech.	39,99
Kickstart Umschaltpl. plus	49,99
2.00 Rom	44,99
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 er-  
fragen

Weitere Hard- und  
Softwareangebote auf An-  
frage.

# Versand 99

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 eine deutschen  
Anleitung A geliefert (E=englische  
Anleitung). Alle Titel sind sofort  
lieferbar, nur die mit \*gekenn-  
zeichneten 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 Scheck oder Überweisung bitte  
Spielpreis 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 Hardwerezubehör.  
Irrtum und Preisänderungen  
vorbehalten. Diese Preisliste  
ersetzt alle vorherigen. Stand siehe  
diese Zeitungsaufgabe.

## Preishammer

Elite 2 - Frontier 56,99

Deutsche Version

Anstoss 62,99

Deutsche Version

Turrican 3 46,99

Deutsche Anleitung

Jurassic Park 52,99

Deutsche Anleitung



# Magic Boy

Endlich mal was Neues: Ein putziger Held turnt über Plattformen – wow. Um die Originalität vollends auf die Spitze zu treiben, sammelt er auch noch Extras ein und bekommt es mit bonbonfarbenen Knuddelgegnern zu tun!

Alle Achtung, Empires Beitrag zur momentanen Plattform-Mania kommt tatsächlich nahezu ohne eigene Ideen aus. Selbst die Vorgeschichte dürfte Kennern des Disney-Streifens „Fantasia“ seltsam vertraut

sein: Während der Hexenmeister außer Haus weilt, stellt sein Zauberlehrling allerlei Unsinn an – jetzt sind die magischen Kreaturen los, und der Spieler soll sie wieder einfangen...

Die 32 teils anwählbaren Levels können solo oder (nacheinander) zu zweit durchhüpft werden, wobei man die Gegner mit Betäubungskugeln beschießt, um seine Beute dann ins Fangsäckel zu stecken. Bisweilen liegen Sammelextras für einen Mehrwegschoß oder Continues am Weg, und natürlich fehlt kaum eines der anderen Genre-Versatzstücke: Geheimräume, Laufbänder, Eispassagen und Sprungfedern. Zur Ehrenrettung der Programmierer muß aber gesagt werden, daß

der unfolgsame Nachwuchs-Magier vor unfairen Stellen verschont bleibt und alle auftretenden Figuren sehr witzig animiert wurden. Gescrollt wird zwar bloß nach oben und unten, dafür sind die vier Wüsten-, Wasser-, Spielzeug- und Futurowelten niedlich gezeichnet und wissen durch passende Begleitmusik sowie schöne Sound-FX zu gefallen.

Schon wegen des niedrigen Schwierigkeitsgrades sind Neu-Hüpfer hier also recht gut aufgehoben, zudem liegt der Packung das bereits etwas ältere, aber immer noch nette Jump & Run „Cool Croc Twins“ bei. Plattform-Veteranen kennen aber sicher auch diese Dreingabe schon und sollten das Spiel daher großräumig umspringen. (rl)



**MAGIC BOY**  
(EMPIRE)  
**JUMP & RUN**

**65%**  
„BUDENZAUBER“

GRAFIK	72%
ANIMATION	74%
MUSIK	72%
SOUND-FX	69%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	60%

**FÜR ANFÄNGER**

PREIS **DM 79,-**

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

# CYBERPUNKS

Wenn sich der Autor eines Kinderspiels wie „Doodlebug“ an William Gibsons Datencowboys vergreift, kann einfach nichts Gutes herauskommen – wie Core Designs neues Actiongame eindrucksvoll beweist.

Der Mix aus „Alien Breed“ und „The Chaos Engine“ macht leider keinem seiner Vorbilder Ehre: Man übernimmt auf einen Streich die drei Cyberpunks Bee, Gee und Raa der 501st Cyber Assault Squad, die in fünf Missionen mit je drei bis vier Levels den Weltraum alienfrei halten sollen. Tatsächlich begegnen sie auch alle paar hundert Lichtjahre so einem außerirdischen Monster, das ohne Sinn und Verstand durch die Gegend läuft. Doch in der Hauptsache sind die Jungs damit beschäftigt, Extras ein-

zusammeln, zwischen den aus der Vogelperspektive gezeigten Etagen der Raumstation via Teleporter zu wechseln und sich vom knappen Zeitlimit nerven zu lassen, innerhalb dessen z.B. ein Wissenschaftler gefunden werden muß. Nette Gimmicks wie ein Roboter, der die Nachhut übernimmt, Smartbombs, Computerterminals oder Übersichtskarten sorgen für etwas Abwechslung, aber generell

fragt man sich meist nur, was man hier eigentlich macht... Die akzeptable Stick-Steuerung hat trotz des dreiköpfigen Helenteams keinen Zwei-Spieler-Modus vorzuweisen, doch immerhin gibt's Paßwörter für die einzelnen Abschnitte. Die Grafik sieht putzig aus, ist ganz nett animiert und scrollt tadellos in alle Richtungen, hat allerdings kaum Neues zu bieten. Am besten gefällt noch der pralle



Techno-Sound, der jedoch ständig von nervigen Effekten gestört wird. Na ja egal, wer den Test zu „Alien Breed 2“ gelesen hat, weiß ohnehin schon, daß er seine Credits lieber woanders investiert. (mm)

**CYBERPUNKS**  
(CORE DESIGN)  
**LABYRINTH-ACTION**

**44%**  
„LANGWEILIG“

GRAFIK	66%
ANIMATION	63%
MUSIK	71%
SOUND-FX	39%
HANDHABUNG	60%
DAUERSPASS	39%

**VARIABEL: 3 STUFEN**

PREIS **DM 69,-**

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	PASSWÖRTER
DEUTSCH	ANLEITUNG



# BEASTLORD ANSTOSS

Seit den Psygnosis-Knallern läßt ein „Beast“ im Titel jeden Action-Freak aufhorchen – allerdings bleibt Grandslams verbiesterter Lord im Schatten des großen Vorbilds stecken...

Im Handbuch dieses Actionadventures findet sich ein Comic mit der Vorgeschichte: Von dunklen Mächten wurde der allsehende Falke versteinert und das geflügelte Einhorn gefangen; jetzt herrschen Orks im einst so friedlichen Wald, und eine böse Hexe braut ihre Zaubersprüche. Na, wenn das keine Gründe sind, um den Beastlord auf den Plan zu rufen?!



Seine Lordschaft wird per Stick durch drei parallax scrollende Levels dirigiert und muß gegen Energieräuber (Frösche, Werpantler etc.) verteidigt werden, die nach ihrem Exitus allerlei Gegenstände hinterlassen – meist handelt es sich um Fresalien, die den beängstigend schrumpfenden Statusbalken wieder aufpäppeln. Weiter sind Informationen zu beschaffen, indem die friedfertige Einwohnerschaft mittels Eintippgesprächen belabert wird. So erfährt man auch, wie manche Dinge zu benutzen sind, gelegentlich ist zudem ein Tauschgeschäft oder ein bißchen Zauberei möglich. Derlei Aktionen werden per Mausclick über eine Menüliste erledigt, und diese mühsame

Mischsteuerung tut dem Spielfluß gar nicht gut. Wer dennoch vorankommt, erfährt das über eine eingblendete Prozentzahl, zudem läuft eine Uhr mit.

Traurig, daß Grafik und Sound während des Spiels nie das Niveau des Intros erreichen; noch trauriger ist das umständliche Handling. Und angesichts des kurzlebigen Helden ist der einsame Spielstand, der hier gespeichert werden kann, wohl das Traurigste von allem. Wer also ein drittes „Shadow of the Beast“ erwartet, sollte sich besser auf ein paar dicke Krokodilstränen einstellen! (ms)

BEASTLORD (GRANDSLAM)	
ACTION-ADVENTURE	
<b>56%</b> „BIESTIG“	
<b>GRAFIK</b>	55%
<b>ANIMATION</b>	60%
<b>MUSIK</b>	62%
<b>SOUND-FX</b>	51%
<b>HANDHABUNG</b>	48%
<b>DAUERSPASS</b>	55%
FÜR FORTGESCHRITTENE	
<b>PREIS</b>	DM 59,-
<b>SPEICHERBEDARF</b>	512 KB
<b>DISKS/ZWEITFLOPPY</b>	2 JA
<b>HD-INSTALLATION</b>	NEIN
<b>SPEICHERBAR</b>	1 SPIELSTAND
<b>DEUTSCH</b>	ANLEITUNG

Vor zwei Monaten machten wir Euch mit einem Vorab-Test den Mund wäbrig, nun ist der Traum jedes Fußballmanagers digitale Wirklichkeit geworden – und das auf allen Amigas gleichzeitig!



vors Tor...	<b>Hamburger SC</b>	0:0
...Gewühle im Strafraum...	<b>SC Nürnberg</b>	
...Riesenchance für Schiefelbein!	<b>Eintracht Dor.</b>	0:0
Tooooooor!	<b>VfB Karlsruhe</b>	
1:0 Schiefelbein	<b>TSV Köln</b>	0:0
	<b>FC Kaiserslau.</b>	

Die Standard- und die spezielle 1200er-Version unterscheiden sich bloß grafisch, das Gameplay ist völlig identisch: Bis zu vier menschliche Trainer müssen versuchen, innerhalb von zehn Jahren den Job von Berti Vogts zu ergattern. Man sollte also aus den 20 anfänglich vorhandenen Kickern durch gezieltes Training, geschickte Transfers und eine clevere Finanzplanung baldmöglichst ein Spitzenteam formen, das auch im internationalen Wettbewerb bestehen kann. Dazu stehen in einem Dutzend Untermenüs umfangreiche Statistiken und die üblichen Optionen zur Verfügung; alles ist direkt vom (Büro-) Hauptscreen aus zugänglich.

Aus rechtlichen Gründen tragen die Bundesligavereine hier nicht ihre originalen Namen, was sich mit dem integrierten Editor aber ändern läßt. In puncto Optionsvielfalt wird das Niveau des „Bundesliga Managers Prof.“ um Haaresbreite verfehlt, speziell, was die (Einzel-) Trainings- und Werbemöglichkeiten angeht. Handhabungstechnisch warten übersichtliche Menüs und eine gelungene Maussteuerung,

die Installation auf Festplatte sei jedoch dringend angeraten. Das entscheidende Plus von Anstoss ist aber die geradezu sensationelle Optik! Das gilt insbesondere für die animierten Spielszenen, wobei der Chef im Fal-

le eines Elfmeters sogar selbst Hand an die Maus legen darf. Auch hier sind sich beide Versionen einig: Am 1200er bekommt man lediglich mehr und feiner abgestufte Farben zu sehen. Alles übrige stand schon in der Oktober-Ausgabe, nur eine exakte Prozentbewertung fehlte – und die folgt sogleich... (md)



ANSTOSS (ASCEN)	
FUSSBALL-MANAGEMENT	
<b>91%</b> „EDEL“	
STANDARD A1200	
<b>GRAFIK</b>	90% 92%
<b>ANIMATION</b>	93%
<b>MUSIK</b>	83%
<b>SOUND-FX</b>	85%
<b>HANDHABUNG</b>	81%
<b>DAUERSPASS</b>	92%
VARIABLE: 5 STUFEN	
<b>PREIS</b>	DM 99,-
<b>SPEICHERBEDARF</b>	1 MB/2 MB
<b>DISKS/ZWEITFLOPPY</b>	5 JA
<b>HD-INSTALLATION</b>	JA
<b>SPEICHERBAR</b>	SPIELSTÄNDE
<b>DEUTSCH</b>	KOMPLETT



# BODY BLOWS GALACTIC

Vorbei die Zeiten, da man Schlägertypen als bodenständiges Völkchen betrachten konnte: In getrennten Versionen für den 1200er und kleinere Amigas verlagert Team 17 die Prügelei nun in himmlische Gefilde!

Wer da lediglich einen galaktischen Neuaufguss des irdischen Vorgeplänkels befürchtet, kann beruhigt werden: Nur zwei der alten Kämpen sind noch mit von der Partie, alle anderen sind genauso neu wie ihre Kampftechniken, die sie hier auf ferneren Sternen zur Schau stellen.

Beibehalten wurde das feine Optionsmenü, wo nach wie vor ein Dutzend Prügelknaben auf Solisten oder Duellanten wartet – bei den Turnieren, die im Quartett oder zu acht ausgetragen werden, dürfen sogar sämtliche Teilnehmer den gleichen Fighter wählen, was absolute Chancengleichheit gewährleistet. Dann muß man sich noch hinsichtlich der Rundenanzahl (eine oder drei) und Kampfzeit (ohne Uhr, 60 bzw. 90 Sekunden) festlegen, ehe mit der „Mercy-Option“ bestimmt wird, ob ein zu Boden gegangener Recke mit einer kurzen Erholungsphase rechnen darf oder nicht.

Als Arenen dienen neben der alten Mutter Erde nun fünf weitere, ideenreich gestaltete Planeten, die höchst illustre Gegner beherbergen: Auf dem hochentwickelten „Titanica“ sind Lazer und Tekno zu Hause, während der stark bewaldete „Gellorn-5“ mit den Urviechern Dino und Dragon aufwartet. „Eclipse“ ist die Heimat des feurigen Inferno und seines eisigen Gegenstücks Warra; ebenfalls nicht unterschätzen sollte man Phantom und Puppet vom

störfallgeschädigten „Miasma“ sowie die beiden auf „Feminio“ lebenden Amazonen Kai-Ti und Azona. Bei den meisten dieser Typen gilt „nomen est omen“; allesamt verfügen sie über jeweils etwa 20 teils recht bizarre Kampftechniken, die ihrem Lebensraum perfekt angepaßt sind. Während z.B. Warra die Feinde mit seinem eisigen Atem einfriert, schickt Lazer sie per Laserstrahl zu Boden, und Phantom greift zu einer geheimnisvollen Energie-Materie-Transformation. Der grazilen Kai-Ti wiederum genügt manchmal schon ein sanfter, aber gut gezielter Fingerdruck, wo Dino ausgiebig mit seinem mächtigen Schweif wedeln muß...

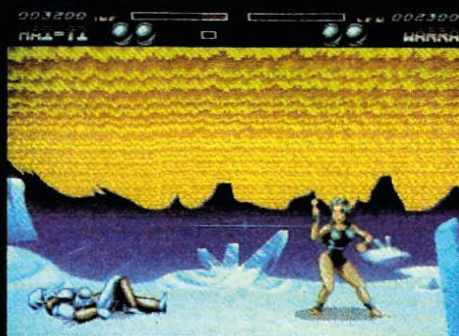
Die gute Stick-Steuerung erleichtert nicht nur den Kampf ums Dasein, sie ist auch sehr hilfreich bei der Entdeckung neuer Bewegungsvarianten. Durch diese technische Vielfalt plus der freien Kämpferwahl und der sonstigen Optionen hält die Kondition, äh, Motivation sehr lange vor. Das Auge wird unterdessen von sanftem Scrolling in alle Himmelsrichtungen und einem wunderschönen Leveldesign mit teilweise animierten Hintergründen erfreut. Okay, die knackige Sounduntermalung erinnert in musikalischer Hinsicht leicht an den Vorgänger, aber das läßt sich verschmerzen, oder? Zumal der Packung ja noch (genau wie bei „Alien Breed II“) kostenlos die Heli-Ballerei „Apache“ beiliegt.



Nur nicht das Gesicht verlieren! (A1200)



Jetzt wird's brenzlig! (A1200)



Ein letztes Wort zu den verschiedenen Versionen: Wie man schon an unserer Wertung erkennt, ist die Ausführung für den 1200er etwas besser präsentiert, aber sonst völlig identisch. Alsdann, draufhauen und wohlfühlen! (ms)



Zwei Luftküsse... (A1200)

## BODY BLOWS GALACTIC (TEAM 17)

### KAMPFSPORT

83/84%

„GALAKTISCH GUT“



	STANDARD	A1200
GRAFIK	83%	85%
ANIMATION	85%	87%
MUSIK	76%	77%
SOUND-FX	81%	83%
HANDHABUNG	85%	85%
DAUERSPASS	82%	82%

VARIABLE: 3 STUFEN

PREIS DM 79,-

SPEICHERBEDARF	1 MB bzw. 2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2+1 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

# LAND IN SICHT! CHRISTOPH KOLUMBUS EROBERT DIE LAUFWERKE IM STURM

Für AMIGA und PC

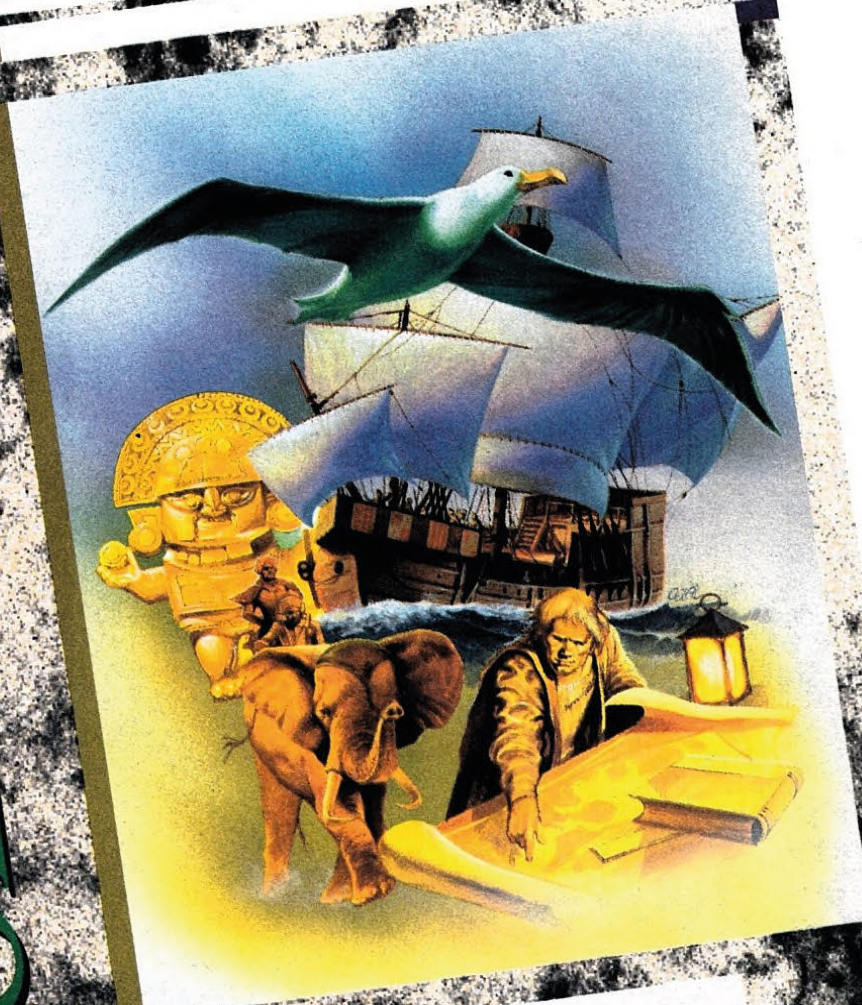
Volle Segel voraus in eine spannungreiche Strategie- und Handlungssimulation für bis zu vier Spieler. Wählen Sie aus, ob Sie als Christoph Kolumbus im Auftrag der spanischen

Krone auf Entdeckungstour gehen oder als eine andere historische Persönlichkeit aus Portugal, Holland, England oder Frankreich.

Heuern Sie die Mannschaft an, rüsten Sie das Schiff aus, und los geht's auf einem der 6.400 Felder großen Karte - der Kartengenerator versetzt Sie mit jedem Spielbeginn in eine andere Welt. Wenn Land in Sicht ist, heißt es Expeditionen bilden, Dörfer erobern, Missionen bilden, Siedler gewinnen, Plantagen pflanzen, und, und, und... Sie wollen die wirtschaftliche und gesellschaftliche Vormachtstellung, Sie wollen ein Kolonialreich gründen und berühmt werden - wie Christoph Kolumbus.



# CHRISTOPH KOLUMBUS



Demo-Disk für AMIGA oder PC gegen 6 DM in bar oder Briefmarken ab sofort bei: SOFTWARE 2000, Stichwort "Demo Kolumbus", Postfach 110, 23691 Eutin.

## Features

- Komplexe strategische Wirtschaftssimulation
- Eingebauter Kartengenerator
- Amiga-Grafik zum Teil in 64 Farben
- Viele animierte Sequenzen
- Einfache Maussteuerung
- Graphische Menues
- Ein bis vier Spieler
- Fehlende Spieler werden durch gleichwertige Computergegner ersetzt

SOFTWARE 2000  
Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline (0 52 41) 98 60 10 • Mailbox (0 45 21) 80 04 47

# Thomas's Big Race

Bereits die vorangedampfte Digi-Eisenbahn „Thomas the Tank Engine“ konnte dem 64er-Klassiker „Loco“ nicht das Kühlwasser reichen – beim Nachfolger ist der Spielspaß endgültig unter die Räder gekommen!

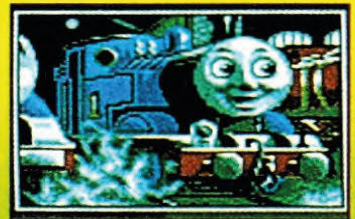
Ein oder zwei Spieler treten hier auf einem ganz nett und vor allem schön bunt gezeichneten Splitscreen zur Wettfahrt an, wofür vier Rennstrecken

sowie sieben Loks und ein Bus zur Auswahl stehen. Das ausgesuchte Gefährt wird von links nach rechts über ein mit Sackgassen, roten Ampeln und geschlossenen Schranken gespicktes Gleissystem gesteuert, und mit der freien Fahrt für freie Lokführer ist's auch sonst nicht weit her:

Neben dem verwirrenden Schienen- und Straßenverkehr erschweren noch zusätzlich auf der Strecke plazierte Steine, herrenlose Waggon etc. das zügige Vorankommen. Eine ziemlich grobe Übersichtskarte gibt Auskunft über den ungefähren Standort der Loks, und

die Tankuhr informiert über den (unterwegs nachfüllbaren) Vorrat an Betriebsstoff. Die einzelnen Strecken enthalten jeweils auch eine kleine Abkürzung, die allerdings bloß dem zuerst dort eintreffenden Zug offensteht – außerdem muß dieser dann die hier vor sich hingammelnden Buchstaben aufklauben, um wieder auf die Hauptstrecke zu gelangen.

Auf der Habenseite verbucht das Game seine soft scrollende, niedlich animierte Grafik und die gelungene Stick-/Tastatursteuerung. Bei der öden Musik schmerzt es dagegen, daß die Abschaltoption streikt, und die Qualitäten des Gameplays bewegen sich irgendwo zwischen langweilig und nervtötend. Verständlich, denn die Strecken sind viel zu kurz, wegen der unbrauchbaren Karte muß man sich zudem ihren Verlauf genauestens einprägen. Alles in allem also bloß ein Wettlauf mit dem Schlaf... (md)



## THOMAS'S BIG RACE (ALTERNATIVE SOFTWARE)

EISENBAHN-RENNEN

36%  
„KESSELSCHADEN“



GRAFIK	58%
ANIMATION	52%
MUSIK	42%
SOUND-FX	52%
HANDHABUNG	63%
DAUERSPASS	29%

VARIABLE: 2 STUFEN

PREIS DM 39,-

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	HIGHSCORES
DEUTSCH	ANLEITUNG



# Huckleberry Hound

Die hier zugrundeliegenden Cartoons von Hanna und Barbera sollten die älteren Semester unter Euch eigentlich noch kennen – das Budget-Spiel zum Zeichentrick-Hund braucht hingegen eigentlich niemand zu kennen...

Fangen wir mal mit dem Positiven an, schon weil das viel schneller geht. Also, die Verpackung ist aus solider Pappe, nett bedruckt und kostet samt Inhalt nur knappe 30 Märker. Letzterer besteht aus ein bißchen Werbung, einem Falblatt mit der Anleitung sowie einer Diskette – und genau die ist das Problem. Das darauf befindliche Programm gönnt dem armen Titelhund nämlich weder edle Comicgrafik noch ein vernünftiges Gameplay, statt dessen warten öde 08/15-Plattformen im Aldi-Design:

Der alte Huck muß in sechs Welten à sechs Levels Diamanten und Oscar-Figuren auf-sammeln. Als kleinen Trostpreis für seine stinklangweilige Aufgabe findet er diverse Extras wie Zusatzleben oder Tarnkappen – eine Wumme, mit der sich seine drei Hundeleben gegen böse Spinnen, Vögel und Fische verteidigen ließen, sucht er allerdings vergeblich. Ge-

nauso vergeblich sucht der Spieler nach einem Fünkchen Motivation, denn die hat sich bereits beim Anblick der lieblos gezeichneten und lasch animierten Grafik restlos verflüchtigt. Auch das annehmbare Vertikalscrolling kann nicht davon ablenken, daß es vor unfairen Stellen nur so wimmelt und das Beste am Begleitkrach die Abschaltoption ist.

Zum Schluß sei noch auf den einzigen Vorzug des durch und durch überflüssigen Trauerspiels hingewiesen: Die Titelmelodie ist ganz nett. Trotz der

stabilen Packung und des auf den ersten Blick günstigen Preises ist das freilich ein bißchen wenig. Ja, der grüne Müllpunkt klebt hier nicht umsonst auf der Box... (rf)



## HUCKLEBERRY HOUND (ALTERNATIVE SOFTWARE)

JUMP & SLEEP

22%  
„PFUI!“



GRAFIK	29%
ANIMATION	26%
MUSIK	42%
SOUND-FX	26%
HANDHABUNG	50%
DAUERSPASS	18%

FÜR ANFÄNGER

PREIS DM 29,-

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

# LEATHER GODDESSES OF PHOBOS

Lang, lang ist's her, da gelangte Infocom mit genialen Textadventures zu Kultstatus – dann schlug der Pleitegeier zu. Kürzlich wurde die US-Company wiederbelebt und mit ihr so manche ihrer Software-Legenden!



aus der Toilette von Joe's Bar auf ihren Heimatplaneten Phobos entführen. Dort trifft er/sie alsbald einen ständigen Begleiter, der ihr/ihm in prekären Situationen hilfreich zur Seite steht. Gelegenheiten dazu ergeben sich reichlich, denn es wird ausgiebig im Weltraum herumgereist, und auf vielen Zwischenstopps spielen sich die unglaublichsten Dinge ab: Ob amoklaufende Venusfliegenfallen oder (deutsche!) Wissenschaftler, die mit Gorillas merkwürdige Experimente treiben – hier gibt es nichts, was es

nicht gibt. Falls das jemandem in ungefilterter Form vielleicht doch zu starker Tobak sein sollte, kann er ja einen harmloseren der drei „Versauheits-Levels“ wählen, die das Game in weiser Voraussicht anbietet...

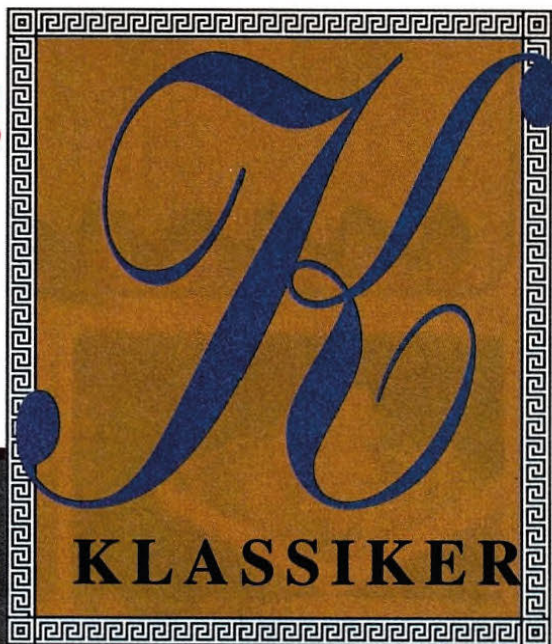
Obzwar Infocoms Comeback Anfang letzten Jahres mit dem Nachfolger unseres heutigen Klassikers gefeiert wurde, blieb er doch auf den PC beschränkt – der enorme Byte-Umfang dieses Grafikadventures würde schlicht und ergreifend das Fassungsvermögen gängiger Amiga-Festplatten sprengen. Als eines der ersten Adventures, die es überhaupt für unsere „Freundin“ zu kaufen gab, kennen die Ur-Ledergöttinnen solche Probleme natürlich nicht: Für 29,- DM erhält man ein reines Textabenteuer, das durch seinen völligen Verzicht auf Bilder und Sound problemlos mit 512 KB läuft, selbst wenn man es auf Harddisk installiert. Schade nur, daß man in der aktuellen Budgetausführung auf die witzigen Beilagen der Originalversion (ein Comic im Stil von „Flash Gordon“ und eine „Geruchskarte“) verzichten muß.

Beim Inhalt muß man dagegen auf gar nichts verzichten: Bereits 1986, also lange vor dem ersten „Larry“, schuf Steve Meretzky hier eines der raren Meisterwerke auf dem Gebiet der abenteuerlichen Erotik. Es ist eine Science-fiction-Story im Stil der 30er Jahre, nur daß die Charaktere damals nicht annähernd so versaut waren wie Steves außerirdische Sado-Tussis! Sie planen nämlich, die Erde zum Vergnügungszentrum ihrer privaten Ausschweifungen zu machen, wozu sie schon mal den (männlichen oder weiblichen) Helden

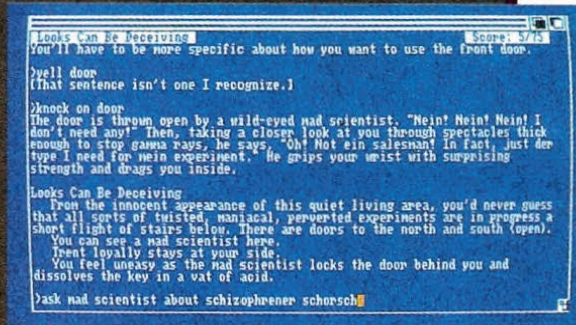
Da solche Textadventures mittlerweile ausgestorben sind, sagen wir es nochmals in aller Deutlichkeit: Bilder entstehen ausschließlich im Kopf des Spielers, am Screen erscheint (englischer) Text pur, und sämtliche Aktionen werden per Tastatureingabe in die Wege geleitet. Mangel an Atmosphäre herrscht dennoch nicht, ganz im Gegenteil – wer sich bei einer derart aberwitzigen Handlung mit solch phantasievollen Ortsbeschreibungen langweilt, schläft vermutlich auch über den Büchern von Stephen King ein! Sollte hingegen jemand Geschmack an Adventures nach alter Väter Sitte gefunden haben, sei er hier noch auf die Compilation „The Lost Treasures of Infocom“ hingewiesen, wo für einen runden Hunni zwanzig weitere, nicht minder gelungene Exemplare warten. (mm)



Der (PC-) Nachfolger



Der ursprünglich beigelegte Comic

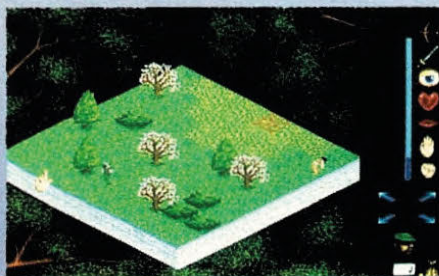


Man spricht deutsch?!

ZEITSPIEGEL	
GESTERN	HEUTE
86%	69%
—	GRAFIK —
—	ANIMATION —
—	MUSIK —
—	SOUND-FX —
81%	HANDHABUNG 60%
92%	DAUERSPASS 78%
FÜR GEÜBTE	



# Die Budget-Bühne



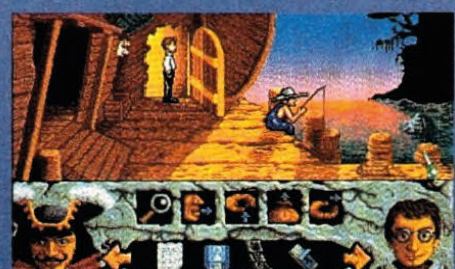
Was ist grün und isometrisch?  
Robin Hood!

Welche Ritter tragen keine Rüstung?  
Die Knights of the Sky!



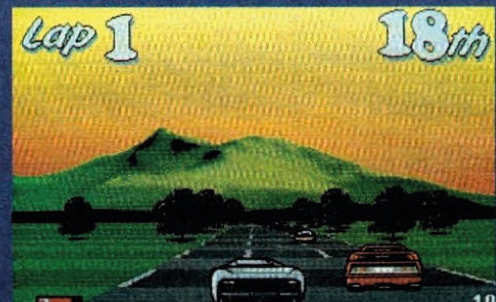
Welcher Golf fährt schon namentlich auf der Überholspur?  
Links!

Was ist der Haken am Abenteuer?  
Hook!



Welche Bart's Tale ist kein Rolli?  
The Simpsons!

Wo haben Katzen Gummi-Tatzen?  
Bei Jaguar XJ 220!



Was fällt Euch zuerst ein, wenn Ihr an Weihnachten denkt? Das leere Portemonnaie? Und was fällt Euch zuerst ein, wenn Ihr an Euer leeres Portemonnaie denkt? Na, im Sinne der Software-Erneuerung wohl hofentlich die Budget-Bühne...

## Für kluge Köpfe

Und wenn wir an die Budget-Bühne denken, dann fällt uns diesen Monat zuallererst **Robin Hood** ein, dessen isometrische Millennium-Versoftung soeben von Kixx XL neu aufgelegt wurde. Der Witwen-Tröster wetzt seinen Bogen auf allen Amigas (außer dem 4000er) gegen ein Eintrittsgeld von 39 Pfeilen und spricht deutsch, zumindest in der Anleitung. Ebenfalls von Kixx XL stammt der preisgünstige Neustart der **Knights of the Sky** – das Doppeldecker-Drama fliegt zwar nicht am 1200er und 4000er, wird dafür aber mit dem (englischen) Originalhandbuch sowie einer deutschen Kurzanleitung geliefert. Netter Service, der seine 49,- DM sicher wert ist. Last not least präsentieren die Kixxer mit **Links** noch eine luxuriöse Golf-Simulation für Luxus-Amiganer mit Luxus-„Freundin“. Um den Rasensport hier wirklich auskosten zu können, sollten nämlich Festplatte und Turbokarte vorhanden sein, in der Tasche müssen 49 Marker Bares klimpern, und ein paar Englischkenntnisse im Kopf wären auch kein Fehler. Letzteres gilt nochmals verstärkt für **Hook**, den Hit Squad erneut auf Beutezug schickt. Das „filmreife“ Piratenabenteuer kann bereits für 29 Goldstücke angeheuert werden und segelt auch am 1200er.

## Für flinke Finger

Freilich sollen nun auch die Joystick-Quäler nicht unbekannt bleiben! Oder ist Lucas Arts' Frühwerk **Night Shift** etwa kixx, äh, nix? So eine nette Action-Puzzelei im Comic-Look ist doch schließlich allemal 39 Steine wert, selbst wenn sie bloß englisch angeleitet wird und nicht am 4000er läuft. Deutschsprachige Aktionisten seien indessen an **Strider**, die Umsetzung des berühmten Capcom-Automaten, verwiesen: Der notorische Messerschwinger schwingt sein Messer bereits für 29,- DM auf den Plattformen. TV-Fans werden von Hit Squad für dasselbe Geld mit **The Simpsons** versorgt, wo der schräge Bart es mit nicht minder schrägen Weltraummutanten aufnimmt. Okay, die Aliens können nur Englisch, und auch sonst hat die Welt schon spannendere Hüpfereien gesehen, aber was soll's? Immerhin bringt Core Design zum guten Schluß noch Restposten der phänomenalen Bildschirm-Raserei **Jaguar XJ 220** an den Start! Die Gebrauchsanweisung der Raubkatze spricht deutsch, als Beute ist auch der 1200er zugelassen, und überhaupt sind 39 Mäuse für einen waschechten Joker-Hit sicher nicht zuviel verlangt, oder? So, und jetzt dürft Ihr die kümmerlichen Reste Eures Weihnachts-Budgets getrost für Silvesterknaller verpulvern – nächsten Monat gibt's ja gottlob eine neue Budget-Bühne... (jn)

# 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  
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
- 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

# 25 NEUE JOYSTICKS AM PR

## Dynamics

### COMPETITION PRO LIMITED JUBILEE EDITION

Der bewährte Competition Pro feiert bereits seinen 10. Geburtstag, weshalb der Standardversion jetzt eine auf 9.999 Stück limitierte Sonderausgabe in vier verschiedenen Farbdesigns gewidmet wurde. Über Geschmack läßt sich zwar bekanntlich gut streiten, aber doch nicht an Weihnachten – soll jeder selbst entscheiden, ob ihm die Teile gefallen. Sachlich bekommt man jedenfalls die gewohnte Qualität geboten: robuste Verarbeitung, kurze Hebelwege, zwei Feuerknöpfe, keine Gimmicks. Also nach wie vor ein Stick fürs Leben.



Competition Limited Jubilee Edition

### COMPETITION PRO FOR GENESIS

Nicht für die Band von Phil Collins, sondern speziell für das Mega Drive (in den USA heißt Segas 16-Bit-Konsole nun mal „Genesis“) wurde dieser Vier-Button-Stick entwickelt, der zusätzlich mit Dauerfeuer und Zeitlupe aufwarten kann. Allerdings bezahlt man den erweiterten Komfort mit zwei recht wabbeligen Plastikknöpfen für den Zwei-Button-Betrieb, weshalb behertzt zupackende Actionfans vielleicht doch besser beim normalen Competition Pro bleiben sollten.



Competition Pro for Genesis

## Gravis

### ADVANCED GRAVIS SWITCH

Während im gesamten Homecomputerbereich praktisch nur Mikroschalter vor sich hin werkeln, haben wir hier mal eine analoge Ausnahme mit feinfühligem Potentiometern. Speziell die Digi-Flieger dürften ihre helle Freude an dem sehr soliden (aber auch ziemlich gewichtigen) Gerät mit seinen drei leichtgängigen, jeweils dauerfeuer-tauglichen Buttons und dem variablen Ansprechverhalten des Hebels haben. Plattform-Hüpfereien kann man hier allerdings getrost vergessen, ansonsten gibt's wirklich Spitzenware für das viele Geld.



Advanced Gravis Switch

### GRAVIS GAMEPAD

Auch den Pad-Liebhabern offeriert Gravis ein sehr solides und mit Dauerfeuer versehenes Stück Technik. Die vier Knöpfe unterstützen natürlich auch den Zwei-Button-Modus, und am Handling des Steuerkreuzes gibt es überhaupt nichts auszusetzen. Zudem kann man einen Stick draufschaublen, und ein kleiner Schalter verschafft selbst Linkshändern ein sorgenfreies Zockerleben – empfehlenswert!



Gravis Gamepad

Allerdings halten sich Neuheiten und Neuzugänge bei den klassischen Sticks eher in Grenzen, während die konsolentypischen Joypads auch am Amiga immer stärker in Mode kommen. Und da die Steuergeräte für Segas Mega Drive pro-

## Quickjoy

### MEGASTAR & MEGASTAR JR.

Die beiden Megastars warten mit drei (völlig identischen) Buttons, nicht regelbarem Autofeuer und vier zarten Saugfüßchen auf; viel auffälliger ist jedoch das transparente Gehäuse mit Farbtupfern in knalligem Orange. Doch so grell, wie das Ganze aussieht, so bodenständig ist der Aufbau: Dicke Stahlfedern und Mikroschalter garantieren Präzision – die leider durch extreme Schwergängigkeit erkauft wird. Der erwachsene Megastar bietet gegenüber dem Junior zusätzlich einstellbare Linkshänder-Tauglichkeit, dafür ist er noch klobiger als der Kleine. Und damit vorwiegend als Muskeltrainer zu gebrauchen...



Megastar und Megastar jr.

### SUPERBOARD

Dieses reine Tischgerät hat Mikroschalter, sechs identische Feuerknöpfe und stufenlos regelbares Autofeuer – und ist nichts anderes als eine aufgemotzte Version des guten alten Quickjoy II. Das bedeutet natürlich auch, daß es sich mit dem Superboard genauso gut spielt wie mit dem Klassiker.



Superboard

# URSTAND

Nachdem unser letztes Joystick-Special schon satte zwei Jährchen zurückliegt, war's hoch an der Zeit, mal wieder nachzuprüfen, was sich in der Knüppelszene mittlerweile getan hat – und das war nicht wenig!

blemlos mit unserer „Freundin“ klarkommen, wurden sie ebenfalls in den Test einbezogen. Am Schluß wartet eine informative Bewertungsübersicht aller Testkandidaten, aber jetzt kommt's erst mal knüppeldick...

## SUPERSTAR & HYPERSTAR

Frisch aus der Abteilung Raumschiffdesign kommen diese beiden Hübschen: Zwei Feuerbuttons (beim Hyperstar sind's vier), drei Saugfüße und eine robust wirkende Mechanik verbergen sich hinter dem exklusiven Äußeren. Wer's gern ungewöhnlich mag, wird also kaum enttäuscht werden.



Superstar  
und  
Hyperstar

## SG PROPAD & SG PROGRAMMPAD

Die Mega Drive-Pads bieten neben den üblichen drei Buttons noch zwei Extraknöpfe, die von ihrer Funktion her aber den ganz normalen A & C-Buttons entsprechen. Im schicken Transparentlook gehalten, verwöhnen beide Geräte den Benutzer mit getrennt regelbarem Dauerfeuer und Slow Motion. Außerdem gibt's beim Programmpad zusätzlich drei „Action Keys“, die frei mit verschiedenen Bewegungsabläufen belegt werden dürfen. Durch das solide Handling machen diese Pads eigentlich überall eine gute Figur, wobei sich das (leider relativ teure) Programmpad aufgrund der Action Keys besonders gut zum Prügeln eignet.

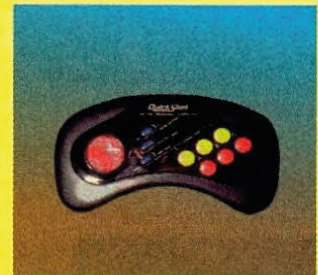


SG Propad  
und SG  
Programmpad

## Quickshot

### STARFIGHTER 3

Auch dieses Drei-Button-Pad ist ursprünglich für Mega Drive gedacht, es hat Slow Motion und einen zweistufigen, für jeden Knopf einzeln regelbaren Turbofeuer-Modus. Doch das Steuerkreuz ist arg wackelig, und die Buttons aus billigem Plastik arbeiten ungenau – ein Totalausfall, den man wohl niemandem ernsthaft empfehlen kann.



Starfighter 3

### MAVERICK 3

Der Mega Drive-Stick mit seinen drei Buttons, Autofeuer, Slow Motion und den obligatorischen Saugnäpfen erwies sich als etwas schwergängig; besonders Diagonalbewegungen bereiten Probleme, und die Feuerknöpfe gehören auch nicht gerade zur leichtgängigen Sorte. Folglich bestenfalls ein Durchschnittstick, den Jump & Run-Fans restlos vergessen können.



Maverick 3

### INTRUDER 1 & INTRUDER 3

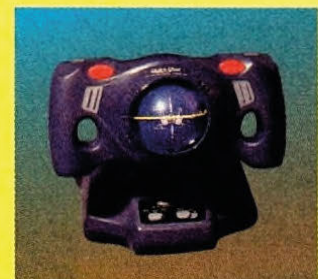
Rechte Blender sind der Intruder 1 und sein Mega Drive-tauglicher Bruder Intruder 3: Vom imposanten Äußeren im Stil eines futuristischen Cockpits mal abgesehen, wird hier für sehr viel Geld nur herzlich wenig geboten. Zwei Buttons (beim Intruder 3 drei), zweifach regelbares Autofeuer und ein lustiges Abdeckhäubchen für eins der Feuerknöpfchen lassen die „Störenfriede“ zwar zunächst interessant erscheinen – aber wehe, man versucht damit zu spielen! Das Handling ist extrem ungenau, selbst mit harmlosen Ballereien kommt man nicht problemlos klar. Außerdem sind die Saugfüße mit dem hohen Gewicht der Geräte überfordert, so daß gelegentliche Intrudersalti unaufgefordert Abwechslung in den Zockeralltag bringen...



Intruder 1 & 3

### AVIATOR 1

Der Name scheint Programm zu sein: Das Teil sieht aus, als wäre es gerade aus einer Cessna gehüpft und kompromißlos für den digitalen Flugbetrieb ausgelegt. Vier Feuerknöpfe sorgen für ausreichende Bewaffnung und ein zweistufiges Dauerfeuer für die Entlastung der Finger. Soweit die Theorie – um die Praxis steht es tatsächlich noch schlimmer als beim Intruder-Pärchen! Der Aviator ist ungenau und unstabil, kurzum, ein klarer Absturz kandidat zu einem horrenden Preis.

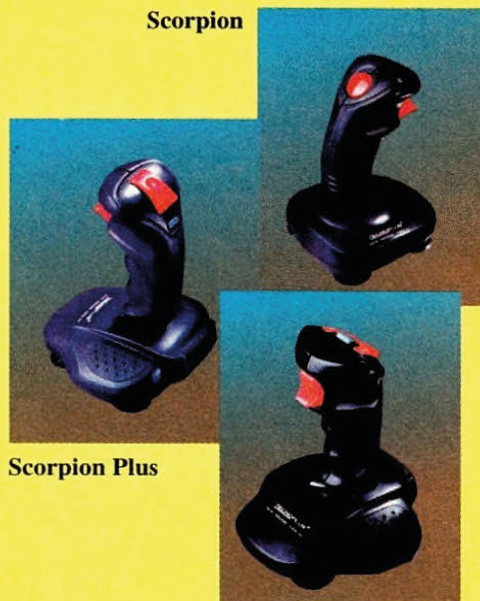


Aviator 1

SCORPION JR., SCORPION PLUS & MEGA CONTROL STICK

Das jüngste Mitglied der großen Tecnoplus-Familie ist der Scorpion Junior, dessen Ausstattung mit zwei Buttons, Mikroschaltern und vier Saugfüßen keinen Anlaß zur Klage gibt. Etwas mehr Luxus offerieren der größere Bruder Scorpion Plus bzw. dessen Mega Drive-taugliche Variante Mega Control Stick, die dazu noch (nicht regelbares) Autofeuer vorzuweisen haben. Die ganze Sippe liegt sehr gut in der Pfote, auch die kopflastigen Buttons laden geradezu zum Einhandbetrieb ein. Also reinrassige Ballersticks, die lediglich bei kniffligen Hüpfereien ihre Schwierigkeiten haben. Übrigens werden genau die gleichen Sticks von Quickshot unter der Bezeichnung Apache 1, Python 1 und Python 3 angeboten.

Scorpion



Scorpion Plus

Mega Control Stick

Mega Control Pad



Swift



Mega Control Pad Plus

SWIFT, MEGA CONTROL PAD & MEGA CONTROL PAD PLUS

Der Name Swift steht für ein nett anzusehendes Pad mit Autofeuer, aber nur zwei Buttons. Das ziemlich ähnlich aufgebaute Mega (Drive) Control Pad hat davon drei, die in der Plus-Version über getrennt einstellbares Autofeuer und eine Zeitlupen-Funktion verfügen. Alle drei lassen sich recht gut bedienen, selbst wenn die Steuerkreuze ein bißchen klein ausgefallen sind. Pad-Fetischisten dürfen somit überall unbesorgt zugreifen, denn nennenswerte Kritikpunkte sind uns bei dem Terzett nirgendwo aufgefallen. (mic)

Name	Bewertung	Feuerknöpfe	Technik	Dauerfeuer	Extras	Preis	Hersteller
Competition Pro Limited Jubilee Edition	sehr gut	2	Mikroschalter	—	—	34,-	Dynamics
Compilation Pro for Genesis	mittel	4	Mikroschalter	ja	Slow Motion	34,-	Dynamics
Advanced Gravis Switch	hervorragend	3	Analog	getrennt regelbar	variable Zentrierung	67,-	Gravis
Gravis Gamepad	hervorragend	4	Steuerkreuz	ja	für Linkshänder einstellbar	45,-	Gravis
Megastar jr.	mittel	3	Mikroschalter	ja	Slow Motion	29,-	Quickjoy
Megastar	mittel	3	Mikroschalter	ja	Slow Motion, für Linkshänd. einstellb.	39,-	Quickjoy
Superstar	gut	2	Mikroschalter	ja	—	29,-	Quickjoy
Hyperstar	gut	4	Mikroschalter	ja	—	29,-	Quickjoy
Superboard	gut	6	Mikroschalter	regelbar	—	34,-	Quickjoy
SG Propad	sehr gut	5	Steuerkreuz	getrennt regelbar	Slow Motion	34,-	Quickjoy
SG Programmpad	sehr gut	5+3	Steuerkreuz	getrennt regelbar	Slow Motion, 3 programmierbare Action Keys	69,-	Quickjoy
Apache 1	gut	2	Mikroschalter	—	—	14,-	Quickshot
Python 1	gut	2	Mikroschalter	ja	—	19,-	Quickshot
Python 3	mittel	3	Mikroschalter	ja	—	24,-	Quickshot
Starfighter 3	schwach	3	Steuerkreuz	ja	Slow Motion	29,-	Quickshot
Maverick 3	mittel	3	Mikroschalter	ja	Slow Motion	34,-	Quickshot
Intruder 1	schlecht	2	Mikroschalter	regelbar	—	74,-	Quickshot
Intruder 3	schlecht	3	Mikroschalter	regelbar	—	74,-	Quickshot
Aviator 1	katastrophal	4	Mikroschalter	regelbar	—	89,-	Quickshot
Scorpion jr.	gut	2	Mikroschalter	—	—	13,-	Tecnoplus
Skorpion Plus	gut	2	Mikroschalter	ja	—	19,-	Tecnoplus
Mega Control Stick	gut	3	Mikroschalter	ja	—	24,-	Tecnoplus
Swift	gut	2	Steuerkreuz	ja	—	24,-	Tecnoplus
Mega Control Pad	gut	3	Steuerkreuz	—	—	19,-	Tecnoplus
Mega Control Pad Plus	gut	3	Steuerkreuz	ja	Slow Motion	24,-	Tecnoplus

# Wial

Versand Service GmbH

## WIAL-VERSAND GmbH

Liegnitzerstraße 13  
82181 Gröbenzell  
Telefon 08142/9011 & 8079  
Telefon 08142/8273  
Telefax 08142/54654

"Laut Leserumfrage ASM (Aktueller Softwaremarkt) 1991 und 1992  
Firma mit dem besten Service"

### Amiga

1869 HANDELSIMULATION KOMPL. DT. 1 MB	85,90
1990 -DIE 93ER EDITION- POLITSIMUL. KD 1 MB	34,90
ABANDONED PLACES 2 1 MB	85,90
ALFRED CHICKEN DT. ANL.	49,90
ALIEN 3 DT. ANL.	59,90
ALIEN BREED 2 DT. ANL. *	54,90
ANCIENT ART OF WAR IN SKIES DT. ANL. 1 MB	69,90
ANSTOSS KOMPL. DT. NUR A1200	69,90
APOCALYPSE DT. ANL. 1 MB	49,90
A-TRAIN 1 MB KOMPL. DT.	79,90
A-TRAIN CONSTRUCTION SET KOMPL. DT. 1 MB	45,90
AUFSCHWUNG OST KOMPL. DT. 1 MB *	85,90
B17 FLYING FORTRESS DT. ANL. 1 MB	69,90
BARDS TALE CONSTRUCTION SET 1 MB	75,90
BATTLETEAM (BATTLEISLE & DATA) DT. 1 MB	69,90
BATTLEISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL.	49,90
BAZOOKA SUE KOMPL. DT. 1 MB *	79,90
B.C. KID DT. ANL.	54,90
BEAVERS DT. ANL.	65,90
BLASTER DT. ANL. 1 MB	49,90
BLOB DT. ANL.	59,90
BOBS BAD DAY DT. ANL.	59,90
BODY BLOWS DT. ANL. 1 MB	49,90
BODY BLOWS GALACTIC DT. ANL. 1 MB *	55,90

### ANSTOSS

KOMPL. DT. 1 MB A500/PLUS/600/2000  
**69,90**

BUNDESLIGA MANAGER PRO 2.0 KOMPL. DT. 1 MB	69,90
BURNITIME KOMPL. DT. A500/A2000	69,90
BURNITIME KOMPL. DT. A1200	69,90
CAMPAIGN DT. ANL. 1 MB	65,90
CAMPAIGN DATA DISK KOMPL. DT. 1 MB	45,90
CHAMPIONSHIP MANAGER 83	54,90
CIVILISATION 1 MB DT. VERSION	79,90
CIVILISATION KOMPL. DT. NUR A1200	79,90
COMBAT AIR PATROL DT. ANL. 1 MB	65,90
COMBAT CLASSICS COMPIL. INCL. TEAM YANKEE	69,90
688 ATTACK SUB, F15 STRIKE EAGLE 2	79,90
CRYSTALS OF ENDORIA KOMPL. DT. 1 MB *	79,90
DAS SCHWARZE AUGEN DSK 1 MB KOMPL. DT.	79,90
DEEP CORE DT. ANL. 1 MB	49,90
DELUXE PAINT 4.5 AGA KOMPL. DT. 1 MB	199,90
DESERT STRIKE DT. ANL. 1 MB	69,90
DOGFIAT -MICROPROSE- DT. ANL. 1 MB	69,90
DONK - THE SAMURAI DUCK - DT. ANL.	49,90
DUNE 2 KOMPL. DT. 1 MB	59,90
DYNABLASTER 1 MB DT. ANL.	69,90
DYNATECH KOMPL. DT.	59,90
ELYSIUM KOMPL. DT. 1 MB	59,90

### Amiga

#### DIE SIEDLER

KOMPL. DT. 1 MB  
**69,90**

LOST TREASURES OF INFOCOM 20 TITEL	109,90
LOST WIKINGS KOMPL. DT. 1 MB	75,90
LOTHAR MATTHAEUS KOMPL. DT. 1 MB	65,90
MONKEY ISLAND 2 KOMPL. DT. 1 MB	79,90
MORPH DT. ANL.	49,90
NICKI BOOM 2 DT. ANL.	65,90
NIPPON SAFES DT. ANL.	54,90
ONE STEP BEYOND DT. ANL.	54,90
OVERDRIVE DT. ANL.	49,90
PATRIZER KOMPL. DT. 1 MB	75,90
PENTHOUSE -HOT NUMBERS- DT. ANL.	39,90
PENTHOUSE HOT NUMB. DELUXE DT. ANL. 1 MB *	59,90
PINBALL DREAMS DT. ANL.	59,90
PINBALL FANTASIES DT. ANL.	59,90
PREMIER MANAGER 2 DT. ANL. 1 MB	49,90
PRIME MOVER DT. ANL.	59,90
PROJECT TERRA KOMPL. DT. 1 MB *	65,90

### ELITE 2 -FRONTIER-

KOMPL. DT. 1 MB  
**59,90**

ROME AD 92 DT. ANL.	75,90
SHADOW WORLD KOMPL. DT. 1 MB	65,90
SIM ANT KOMPL. DT. 1 MB	89,90
SIM LIFE KOMPL. DT. A500/A2000	85,90
SIM LIFE KOMPL. DT. NUR A1200	85,90
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT. 1 MB *	75,90
SINK OR SWIM DT. ANL.	39,90
SLEEP WALKER DT. ANL.	59,90
SOCCER KID DT. ANL.	65,90
SPACE HULK DT. ANL. 1 MB	65,90
SPORTS COLLECTION -STARBYTE- DT. ANL.	69,90

### MORTAL KOMBAT

DT. ANL. 1 MB \*  
**59,90**

SPORTS MASTERS COMPIL. PGA TOUR GOLF	
/ADV. TENNIS T./INDIANAPOLIS 500/EUR. CHAMP.	59,90
STARBYTE NO. 2 COLLECTION INCL. WINZER/	
SPACE MAX/BLACK GOLD KOMPL. DT.	69,90

### Amiga Sonderposten

688 ATTACK SUB	19,90
ADDAMS FAMILY DT. ANL.	24,90
ADRENALYN	19,90
AGONY -PSYGNOSIS-	29,90
ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB	29,90
AMNIO	15,90
AQUAVENTURA -PSYGNOSIS- 1 MB	29,90
ARMOUR GEDDON -PSYGNOSIS-	29,90
BANE OF COSMIC FORGE -WIZARDRY 6- 1 MB	29,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
B.A.T. 2 KOMPL. DT. 1 MB	29,90
BATMAN THE MOVIE DT. ANL.	19,90
BATTLECHESS 2 DT. ANL.	29,90
BATTLEHAWKS 1942	29,90
BATTLEQUADRON	19,90
BATTLETECH 1	24,90
BILL TOMATO THE CAVEMAN	29,90
BILL TOMATO GAME DT. ANL.	29,90
BLACK GOLD KOMPL. DT. 1 MB	29,90
RSS. JANE SEYMOUR	19,90
BUDOKHAN	29,90
CADAVER 1 MB	29,90
CALIFORNIA GAMES 2	29,90
CAPTIVE	29,90
CARL LEWIS OLYMPIC CHALLENGE 1 MB	29,90
CASTLES 1 MB KOMPL. DT.	34,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90

### 3D CONSTRUCTION KIT 2.0

1 MB  
**39,90**

CHAMPIONS OF KRYNN -SSI-	29,90
CHART ATTACK COMP. INCL. LOTUS 1/	
VENUS/JAMES POND/GHOULS N GHOST	34,90
CHAOS ENGINE DT. ANL. 1 MB	39,90
CHAOS STRIKES BACK 1 MB	29,90
CHUCK ROCK 2 -SON OF CHUCK ROCK-	29,90
CHUCK ROCKERS 2.0	19,90
COVER GIRL STRIP POKER	29,90
COVERT ACTION -MICROPROSE- 1 MB	29,90
CREATURES	19,90
CYCLES -MOTORRADRENNEN-	29,90
DEADLINE INFOCOM	15,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN KOMPL. DT. 1 MB	39,90
DELUXE STRIP POKER 2	29,90
DEUTEROS KOMPL. DT. 1 MB	29,90
DOODLEBUG DT. ANL.	19,90
DR. DOOMS REVENGE	19,90
DREAM TEAM COMPIL. INCL. SIMPSONS/	
WWF WRESTLING/TERMINATOR 2	39,90
EMYLN HUGHES INT. SOCCER DT. ANL.	19,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB	39,90
F15 STRIKE EAGLE 2 1 MB	29,90
F17 CHALLENGE DT. ANL.	29,90

### GOLF

-MICROPROSE- 1 MB  
**29,90**

F19 STEALTH FIGHTER DT. ANL. 1 MB	34,90
FACE OFF ICEHOCKEY	24,90
FATE -GATES OF DAWN- KOMPL. DT. 1 MB	39,90
FIRST SAMURAI DT. ANL.	29,90
FISTFIGHTER	24,90
FOOTBALL CRAZY COLLECTION INCL. KICK OFF 2/	
FINAL WHISTLE/PLAYERMANAGER	34,90
FORMULA ONE GRAND PRIX -MICROPROSE- 1 MB	34,90
FUTURE WARS-TIME TRAVELLERS	29,90
GEM 'X'	29,90
GRAND PRIX CIRCUIT -ACCOLADE-	24,90
GUNBOAT -ACCOLADE- 1 MB	29,90
HÄGAR -THE HORRIBLE-	24,90
HARD NOVA	29,90
HERO QUEST INCL. RETURN OF THE WITCHLORD	19,90
HILL STREET BLUES	29,90
HUMANS JURASSIC LEVELS STAND ALONE VERS.	29,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT.	35,90
INVEST KOMPL. DT. 1 MB	19,90
ISHAR 1 1MB	29,90
IT CAME FROM THE DESERT INCL. ANTHEADS	39,90
JAGUAR XJ 220 DT. ANL. 1 MB	29,90
JOHN BARNES SOCCER	29,90
KGB DT. ANL. 1 MB	39,90
KICK OFF 2	19,90
LAST NINJA 3 DT. ANL.	29,90
LEANDER -PSYGNOSIS-	29,90
LEGEND OF FAERGHAIL KOMPL. DT. 1 MB	39,90
LEGEND OF KYRANDIA KOMPL. DT. 1 MB	39,90
LOOM -LUCASFILM- 1 MB	29,90
LOST DUTCHMAN MINE	19,90
LOTUS TURBO CHALLENGE 2	19,90
LOTUS TURBO CHALLENGE 3 1 MB	29,90
LURE OF THE TEMPTRESS KOMPL. DT. 1 MB	29,90

### HARPOON VERS. 1.21

DT. ANL. 1 MB  
**29,90**

M1 TANK PLATOON DT. ANL. 1 MB	34,90
MAD TV KOMPL. DT. 1 MB	39,90
MANCHESTER UNITED EUROPE	29,90
MANIAC MANSION	29,90

### Amiga Sonderposten

MC DONALD LAND	19,90
MEGATRAVELLER KOMPL. DT. 1 MB	29,90
MEGATRAVELLER 2 KOMPL. DT. 1 MB	29,90
MICROPROSE SOCCER	29,90
M.U.D.S. KOMPL. DT.	24,90
NIGEL MANSELL RACING DT. ANL. 1 MB	29,90
NINJA REMIX	29,90
OBITU -PSYGNOSIS- 1 MB	29,90
OPERATION STEALTH DT. ANL.	34,90
PACIFIC ISLANDS -TEAM YANKEE 2- 1 MB	29,90
PANZA KICK BOXING DT. ANL.	29,90
PARASOL STARS DT. ANL. 1 MB	24,90
PICTIONARY	29,90
PIRATES DT. ANL.	29,90
POOL OF DARKNESS -SSI-	29,90
POPULOUS INCL. PROMISED LANDS	29,90
P.P. HAMMER	29,90
PREMIER MANAGER 1 MB	29,90
PRINCE OF PERSIA	29,90
OWAK DT. ANL.	29,90
REACH FOR THE SKIES DT. ANL. 1 MB	34,90
RICK DANGEROUS 2 DT. ANL.	29,90
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DT. 1 MB	19,90
ROBOCOOP 3 KOMPL. DT. 1 MB	29,90
ROBOSPORTS 1 MB	29,90
ROCKET RANGER / TV SPORTS FOOTBALL	29,90
R-TYPE 2	19,90
RVF HONDA DT. ANL.	29,90

### HUMANS

1 MB  
**29,90**

SECRET OF MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT. 1 MB	39,90
SECRET OF SILVER BLADES -SSI-	29,90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL. 1 MB	34,90
SHUTTLE 1 MB	29,90
SILENT SERVICE 2 -MICROPROSE- 1 MB	34,90
SILKWORM	19,90

### POPULOUS 2

DT. ANL.  
**34,90**

SIM CITY/POPULOUS COMPILATION	24,90
SIMPSONS DT. ANL.	19,90
SPACE CRUSADE 1 MB	29,90
SPACE QUEST 4 DT. ANL. 1 MB -SIERRA-	29,90
SPECIAL FORCES -MICROPROSE- 1 MB	34,90
STARBYTE SUPERSOCCER KOMPL. DT. 1 MB	19,90
STELLAR 7 -SIERRA-	29,90
STRIKE FLEET	29,90
SUPER HANG ON	24,90
SUPER MONACO GRAND PRIX	29,90
SUPER SPACE INVADERS	24,90
TEAM YANKEE DT. ANL. 1 MB PANZERSIM.	29,90
TEARAWAY THOMAS	29,90
TENNIS CUP 2	24,90
TERMINATOR 2	19,90
THE PLAGUE	15,90
THUNDERHAWK AH 73 M DT. ANL. 1 MB	29,90
TITUS THE FOX	24,90
TRANSWORLD KOMPL. DT. 1 MB	19,90
TROLLS	29,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	24,90
TV SPORTS BOXING DT. ANL.	29,90
TV SPORTS FOOTBALL 1 MB	12,90
UTOPIA INCL. UTOPIA NEW WORLDS 1 MB	29,90
VOORM INCL. VOORM DATA DISK DT. ANL.	29,90
WATERLOO DT. ANL.	19,90
WAXWORKS -ACCOLADE- KOMPL. DT. 1 MB	29,90
WING COMMANDER 1 1 MB	29,90
WIZ KID	29,90
WOLFCHILD 1 MB DT. ANL.	29,90
WWF WRESTLEMANIA WRESTLING	24,90
ZAK MC CRACKEN	29,90
ZOOL 1 MB DT. ANL.	29,90
ZYCONIX	19,90

Abgabe nur solange der Vorrat reicht!

### AMIGA CD 32

ALFRED CHICKEN DT. ANL.	49,90
D-GENERATION DT. ANL.	49,90
PINBALL FANTASIES DT. ANL.	69,90
ZOOL DT. ANL.	54,90

### Zubehör

512 KB RAM ERWEITERUNG A500 ZUM EINSTECKEN, ABSCHALTBAR, 4 MEGABIT CHIPS, AKKU-UHR	59,90
3,5" FLOPPY extam A500-A2000, abschaltbar, 880 KB, 119,90	
extram leise, Superatline 25 mm hoch kompl. anschlußfertig	
AMIGA ACTION REPLAY 3, A 500	199,00
AMIGA ACTION REPLAY 3, A2000	219,00
AMIGA MAUS	49,90
BOX 80 STOK 3,5" DISKETTEN	19,90
BOX 100 STOK 5,25 DISKETTEN	19,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
INTERNES LAUFWERK A 500 3,5"	159,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
JOYSTICK COMPETITION PRO MINI	29,90
JOYSTICK PRO STAR MINI	34,90
MAUSMATTE	6,90
X-COPY TOOLS 5.2 Inkl. Hardware	74,90

### Leerdisketten

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

\* = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar - Irrtum vorbehalten

Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.

Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00

Vorkasse im Inland nur per Eurocheck plus DM 8,00 \* Ausland: Nur Vorkasse gegen Eurocheck + DM 20 Versand

BEI SOFTWARE AB DM 200,- BESTELLWERT NUR IM INLAND VERSANDKOSTENFREI

BESTELLANNAHME: Montag - Donnerstag 9.00 - 18.00, Freitag 9.00 - 17.00

# Joysoft



## DIE SIEDLER ANSTOSS

dt. 1200 dt

89.90 79.90

**DU KANNST MICH 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 I. IM VERSAND KANNST DU DEIN PROGRAMM VORBESTELLEN. DAMN 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
Alfred Chicken **	54.90
Allen 3 **	54.90
Allen Breed 2 *	54.90
Ambermoon dt	89.90
Anstoes dt	74.90
Battletoads *	69.90
Blastar **	54.90
Bob's Bad Day **	64.90
Body Blows Galactic *	54.90
Burntime dt	79.90
Cannonfodder *	69.90
Creepers *	54.90
Cyberpunk *	59.90
Darkmere **	74.90
Das Schwarze Auge 2 *	89.90
Deep Core **	59.90
Donk **	54.90
Elfmaria **	59.90
Elysium dt	74.90
Global Gladiators	54.90
Hattrick **	79.90
Hired Guns **	69.90
Jurassic Park **	69.90
Kingmaker dt *	79.90
Kolumbus dt *	84.90
Lemmings X-Mas	59.90
Matthias Fußball **	69.90
Mortal Kombat **	64.90
Oscar **	64.90
Ovdrive **	54.90
Penth.Hot N.Deluxe **	64.90
Pinball Spec.Edition *	69.90
Prime Mover **	64.90
Rules of Engagement 2	74.90
Schatz Im Silbersee dt *	89.90
Sim Life dt	94.90
Space Crusade 2 *	69.90
Space Hulk **	79.90
Theatre of Death **	69.90
Trolls 2 *	69.90
Tomado *	79.90
Turrican 3 **	69.90
Uridium 2 **	54.90
Winter Olympics *	64.90
When Two Worlds War	79.90
Wonderdog **	59.90

1200er	
Allen Breed 2 **	64.90
Burntime dt	79.90
Civilisation dt	84.90
Diggers **	79.90
Dynatech dt	64.90
Ishar 2 dt **	64.90
Jurassic Park **	69.90
Sim Life dt	94.90
Star Trek *	79.90
Syndicate dt *	79.90
Transactica dt	69.90
Wing Commander *	69.90
Wizardry 7 *	89.90

**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 FFURT 069 280170**

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

**KAISERSTR. 54 53721 SIEGBURG 02241 68045**

**56068 KOBLENZ SCHLOSS STR. 16 TEL.NR.:bitte nachfragen**

**BALD AUCH IN DEINER STADT**

**VERSANDANSCHRIFT: DURENER STR: 394 50935 KÖLN TEL:0221/4301047 FAX:0221/4302157 BTX:JOYSOFT#**

## ELITE 2 F 117A

dt \*\* 69.90 79.90

### Super Preis

4D Sport Driving **	29.90
Abandoned Places 2 dt	29.90
Addams Family **	24.90
Allen Breed Spec.Ed.	24.90
Amnise(Psygnosis)	24.90
Aquatic Games **	39.90
Atomino **	29.90
Austerlitz	19.90
Battlechess 2 **	39.90
Black Gold dt	19.90
Bonanza Bros. **	24.90
Carl Lewis Challenge **	29.90
Chaos Engine **	39.90
Chaos Strikes Back **	29.90
Chips Challenge **	19.90
Chuck Rock 2 **	34.90
Cisco Heat	9.90
Curse of Entchandia	39.90
Deja Vu 2	29.90
Denaris ** (Katakas)	19.90
Euro Soccer **	24.90
Eye of Beholder 1 dt	49.90
F-16 Falcon **	29.90
F-16 Mission 1 **	24.90
Fate Gates of Dawn dt	49.90
First Samurai **	34.90
Flight Simulator 2 **	39.90
G-Loc **	29.90
Gateway LT.Sev.Front.dt	39.90
Hard Nova **	29.90
Hero Quest + Data **	29.90
Honda RVF	24.90
Hook **	19.90
Humans	39.90
Humans St.Alone	34.90
Invest dt	19.90

### Super Preis

Ishar **	29.90
Ishar 1200er dt	34.90
Jack Niklaus Golf	24.90
Jack N.Golf+Course	29.90
Knight of the Sky **	39.90
Last Ninja 3	19.90
Legend of Fairhall dt	39.90
Lethal Weapon 3 **	39.90
Links **	39.90
Loom dt	39.90
Lords of Doom dt	19.90
Lotus 3 **	29.90
Mad TV dt	39.90
Max Compilation	29.90
MC Donald Land **	29.90
Megatraveller 1 dt	29.90
Megafortress	29.90
Microprose Golf **	39.90
Midwinter 2 **	39.90
Might & Magic 3 dt	49.90
Monkey Island 1 dt	49.90
Myth	24.90
Nigel Mansell **	29.90
Nigel Mansell **1200er	29.90
Pacific Island dt	39.90
Parasol Stars **	19.90
Premiere Manager **	39.90
Prince of Persia 1	29.90
Projekt X	29.90
Push Over **	29.90
R-Type	19.90
Rainbow Island	19.90
Raving Mad **	29.90
Rings of Medusa 1 dt	19.90
Robocop 3 **	29.90
Roboport	29.90

### Super Preis

Sensible Soccer 92/93**	29.90
Sink or Swim **	39.90
Space 1889 **	29.90
Space Quest 1 **	29.90
Special Forces	39.90
Spirit of Adventure dt	19.90
Starbyte S.Soccer dt	19.90
Steel Empire **	39.90
Stellar 7	29.90
Super Space Invaders**	19.90
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
Virgin Compilation **	49.90
Vision dt	29.90
Vroom + Data **	29.90
Waxworks dt	39.90
Welltris	24.90
Winzer dt	19.90
Wizkid **	29.90
Xenon	19.90
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 JOYSOF T-SHIRT 29.90

## WING COMMANDER SHUTTLE

dt dt 39.90 39.90

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

12 a. Joysoft

100 Seiten Software Katalog Gegen 3 DM in Briefmarken für Porto

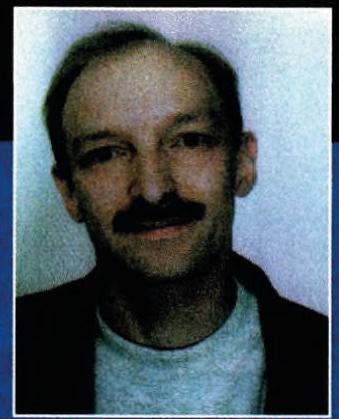
1.	<input type="checkbox"/> Teillieferung
2.	<input type="checkbox"/> Eilpost, in 24 Std.haben und genießen
3.	<input type="checkbox"/> Keine Versandkosten ab einem Rechnungsbetrag von 200 DM
4.	Habt ihr noch Fragen? Dann ruft unter der Nummer 0221/4301047-49 an
5. ERSATZWÜNSCHE	NAME
6.	STRASSE
7.	PLZ, ORT
	TELEFON

**JETZT NEU: MACINTOSH SOFTWARE SOFORT NACHFRAGEN** **JETZT NEU: CLUEBOOKS USA IMPORT SOFORT NACHFRAGEN**

\*Vorankündigung, \*\* dt.Anleitung, Sicherheitsverp.2.50, IRRTUMER+PREISÄNDERUNGEN BLEIBEN VORBEHALTEN!

# AKTION LESERTEST EISHOCKEY MANAGER

Den passenden Test zur eiskalten Jahreszeit lieferte uns der 33jährige Karlsruher **Michael Schult** – und er schlittert dabei sozusagen mit Argusaugen durch das Stadion...



**Nach dem First Class-Game „Bundesliga Manager Professional“ kam aus dem Hause Software 2000 ein würdiger Parallelläufer:**

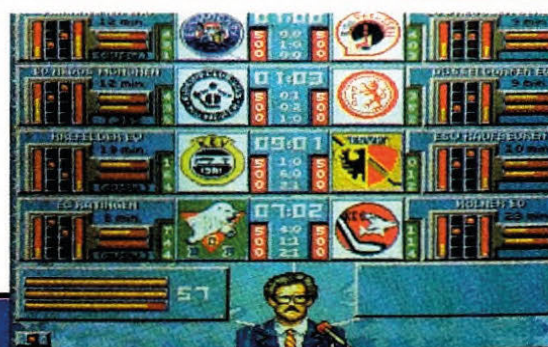
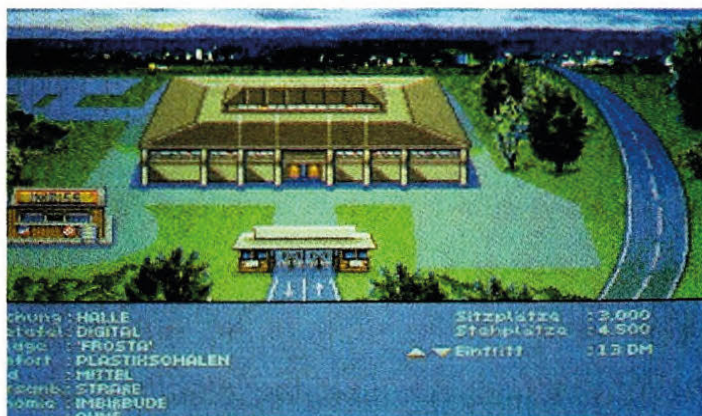
Die unzähligen Optionen und Statistiken lassen nach der ersten Verwirrung so schnell keine Langeweile aufkommen. Und fehlt wegen Belegung der unteren Tabellenplätze doch mal das Interesse am Spielablauf, so kann man sich ja hingebungsvoll der Ausstattung seines Stadions widmen. Neben Sitz- und Stehplätzen dürfen hier noch unter Aushandlung verschiedener Rabatte Kinos, Gastronomiebetriebe und Zufahrtswege gebaut werden. Sollte man in der Oberliga zum Ende der Saison nur einen der beiden letzten Abstiegsplätze belegen, muß man seinen Managersessel trotzdem nicht gleich räumen: Mit roten Zahlen auf dem Konto begeben man sich zum Stadion, kaufe alles von einer Bedachung bis hin zur Autobahn, und beende mit mehreren Millionen Miesen die Saison – um nach einer erholsamen Kontoreform und Finanzhilfe von 400.000 DM den ersten Spieltag der nächsten mit einem erträglichen Kontostand zu beginnen!

Diese Vorgehensweise nimmt einem echten Manager zwar die Lust am Finanzwesen, aber durch die bessere Ausstattung und höhere Kapazität lassen sich so bald gute Werbeverträge und schwarze Zahlen einfahren. Einen besonderen Kick bietet noch die Möglichkeit, sein Geld in



Aktien anzulegen; bei Spekulationen über das Saisonende hinaus können nämlich häufig beträchtliche Gewinne gemacht werden. Spart man dann sein Geld regelmäßig und begnügt sich mit drei bis vier guten Fremdspielern, ist ein Guthaben von 50 Millionen mit einer monatlichen Zinsauszahlung von 500.000 DM in vier bis fünf Saisonen möglich.

Talentsuche und Nachwuchsförderung haben dagegen nur bis zum Aufstieg in die 1. Liga einen, wenn auch zweifelhaften, Sinn, da es mir mit noch so raffinierten Trainingsmethoden nicht gelungen ist, die Stärken der Spieler zu fördern. Sehr positiv habe ich dafür die Punkte „DEB“, „Eurocup“ und „WM“ vermerkt, vor allem, da man in der WM



## DIE AKTION GEHT WEITER!

Hier kann jeder mitmachen, der uns einen Testbericht über ein Amiga-Spiel seiner Wahl schickt – das Game darf höchstens ein Jahr alt und der Test nicht länger als eine Schreibmaschinenseite sein. Außer der Bewertung solltet Ihr Euer Alter und das (Paß-) Foto nicht vergessen; dafür lassen wir den Rechtsweg links liegen und wünschen Euch viel Spaß!

**Joker Verlag**  
„Aktion Lesertest“  
Bretonischer Ring 2  
85630 Grasbrunn

durch die Trainingsspiele seine Mannschaft tatsächlich stärken kann. Auch wenn nach Ablauf der WM-Spiele die Mitwirkenden ihre ursprüngliche Kondition, Technik und Formpunkte wieder erhalten, ist dies erstrebenswert. Das deutsche Nationalteam darf schließlich nur managen, wer unter den ersten fünf der 1. Liga ist! (Michael Schult)

## EISHOCKEY MANAGER (SOFTWARE 2000)

LESERWERTUNG ORIGINALWERTUNG

**65% | 91%**

78% **GRAFIK** 68%

68% **ANIMATION** 66%

65% **MUSIK** 60%

25% **SOUND-FX** 41%

59% **HANDHABUNG** 88%

96% **DAUERSPASS** 94%



## Ergebnisse: 26. Spieltag

FC JOKER	-	Maniac Menschen	2:2
Bummico	-	Hammerfoot	1:2
Berlin East/West	-	Might & Matschig	4:2
Dragonfight	-	Bodo Tiltners	0:3
Playpower	-	Indianerbones	5:0
Austerwitz	-	Un. Hofftschwer	0:3
Battle Kumpans	-	Blue Beiß	2:2
Hardball Killers	-	Langohrer SK	1:2
AMS	-	Wurm. Wolfschreck	2:1
Raschmehr	-	Opafun	4:1

**Mann, diesmal konnten wir uns über mangelnde Dramatik wahrlich nicht beklagen: Gleich zu Beginn wurde Big Boß Mike mit rotem Kopf und roter Karte in die Kabine geschickt – und dennoch gelang es, gegen den Tabellenführer ein 2:2 über die Zeit zu retten!**

## Die Joker-Tabelle

Mannschaft	Punkte	Tore
1) Maniac Menschen	39:13	61:32
2) Un. Hofftschwer	38:14	68:36
3) Hammerfoot	37:15	67:34
4) Opafun	35:17	64:31
5) FC JOKER	33:19	57:45
6) Blue Beiß	32:20	52:35
7) Might & Matschig	32:20	50:36
8) Bummico	29:23	50:35
9) Berlin East/West	29:23	54:42
10) Battle Kumpans	28:24	46:37
11) Raschmehr	25:27	51:45
12) Langohrer SK	25:27	39:48
13) Bodo Tiltners	24:28	49:45
14) Indianerbones	20:32	33:72
15) Austerwitz	19:33	39:60
16) Playpower	18:34	35:55
17) Wurm. Wolfschreck	16:36	37:58
18) AMS	14:38	26:56
19) Dragonfight	14:38	27:60
20) Hardball Killers	13:39	26:68

Es hat sich also mal wieder gezeigt, daß Chefs überflüssig und zehn Mann genug sind; zumindest, sofern ein Tausendsassa wie unser Stein im Team ist. Stony konnte nämlich beide Treffer einlochen, während Max, Regnet und Joker bloß gelbe Karten einsacken konnten. Ob die ruppigen Manieren aller Beteiligten wohl auf den von Euch geforderten Totaleinsatz von 100 Prozent zurückzuführen sind? Egal, die beiden Mittelfelder sind jedenfalls für das nächste Match gesperrt, und auf Spielmacher Mike werden wir vermutlich noch eine ganze Weile verzichten müssen...

Ob sich der Aufwand also gelohnt hat, sei mal dahingestellt – sicher ist jedenfalls, daß wir nach dem Schlußpfliff von knapp 10.000 Zuschauern umjubelt wurden, die pro Nase 13,- DM Eintritt gelöhnt haben. Sicher ist auch, daß unser Konto dank einer kleinen Schuldentrückzahlung auf 123.000 DM Haben schrumpfte, denen immer noch 300.000

## Paarungen: 27. Spieltag

Blue Beiß	-	FC JOKER
Indianerbones	-	Austerwitz
Might & Matschig	-	Dragonfight
Wurm. Wolfschreck	-	Berlin East/West
Opafun	-	Bummico
Langohrer SK	-	AMS
Hammerfoot	-	Battle Kumpans
Bodo Tiltners	-	Playpower
Un. Hofftschwer	-	Raschmehr

6) Der Eintritt ist uns egal, weil er diesmal den Beißerchen zufällt.

7) Möchtest Du einen Kredit aufnehmen (bis 150.000 DM) oder abbezahlen?

Was immer Ihr möchtet, schreibt es einfach auf ein Postkärtchen und schickt selbiges an unser Vereinsbüro. An Joe wird wieder die Auszahlung hängenbleiben (in der Schule hat er als einziger von uns nur die Hälfte aller Mathestunden verpennt!), dann geben wir alle Ergebnisse in unse-

## 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

Märker Soll gegenüberstehen. Nicht minder sicher ist, daß wir demnächst auswärts gegen Blue Beiß (denen wir in der Hinrunde aber bereits mit 2:0 die Zähne zogen) antreten müssen; ungewiß ist allein noch unsere Strategie für die Begegnung. Aber wozu gibt es schließlich Euch bzw. unsere berühmten sieben Fragen?

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) Der Transfermarkt ist immer noch leer, Spielerkauf fällt also flach.

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?

ren digitalen Fußballmanager ein, der den nächsten Spieltag simuliert, von dem wir Euch im nächsten Heft live berichten. So viel zur Lage der Liga, jetzt zu Eurem Beraterhonorar. Unter allen Einsendern werden nämlich folgende Preise verlost:

**1 x Sim Life für A1200  
3 x Joker- Shirt  
3 x Joker-Sammelordner**

Alles bounty? Dann ab mit der Karte, auf die Ihr vorher einen hoffentlich lesbaren Absender gekritzelt habt. Nehmt Euch gefälligst ein Beispiel daran, wie wunderbar lesbar die Druckerei hier unsere Vereinsanschrift kritzelt!

**Joker Verlag  
„Kicker Cup“  
Bretonischer Ring 2  
D-85630 Grasbrunn**

## Mannschaftsaufstellung

Nr.	Spieler	Art	letzte Pos.	Stärke	Wert (DM)
1)	Brork	Tor	-	37	180.000
2)	Wunderlich	Tor	28	17	150.000
3)	Schlimmel	Abw	23	47	470.000
4)	Joker	Abw	22	19	190.000
5)	Nettelbeck	Abw	24	29	220.000
6)	Freckmann	Abw	18	17	60.000
7)	Stockbisler	Mit	13	29	250.000
8)	Ponikwar	Mit	-	8	260.000
9)	Regnet	Mit	20	g.	220.000
10)	Celal	Mit	-	21	190.000
11)	Magenuer	Mit	16	g.	250.000
12)	M. Labiner	Mit	14	g.	290.000
13)	Dzierzynski	Ang	-	24	140.000
14)	Stein	Ang	7	28	100.000
15)	B. Labiner	Ang	3	20	230.000



# The unbelievable AMIRA



# VIEL GELD für wenig Arbeit?

**Wolltet Ihr schon immer Redakteur einer Entertainment-Zeitschrift werden, weil man da den ganzen Tag lang spielen darf und auch noch einen Haufen Geld dafür bekommt? Ja?! Schade, dann kommt Ihr als Kollege für uns leider nicht in Frage.**

Wir suchen vielmehr Frauen oder Männer, die (am besten bereits aus Erfahrung) wissen, daß zu diesem Job viel mehr gehört: Arbeitseifer, Selbständigkeit, Kreativität, Loyalität, solide Fachkenntnisse und eine vorzügliche Schreibe. Kurz und gut, für unsere Redaktion bei München suchen wir eine(n)

## SCHLUSSREDAKTEUR/IN REDAKTEUR/IN

Vergeben werden jeweils Dauerstellungen an einem repräsentativen und sicheren Arbeitsplatz in unseren modernen Büroräumen, wobei wir auf das Betriebsklima besonders stolz sind. Bei Eignung und entsprechender Berufserfahrung können wir den Einstieg in eine gehobene Position offerieren, beste Aufstiegschancen sind bei uns aber generell drin – so wie absolute Diskretion bezüglich der Bewerbung eine Selbstverständlichkeit ist. Die üblichen Unterlagen (Zeugnisse, Lebenslauf, Lichtbild und Stilprobe) gehen bitte an:

**JOKER VERLAG**

PERSONALBÜRO  
BRETONISCHER RING 2  
85630 GRASBRUNN



**EXKLUSIV**

**HABEN, WAS KEIN  
ANDERER HAT!**

**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**

Nachnahme ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 5,- DM Postgebühren im Inland bzw. 10,- DM für  
Auslandsbestellungen dazuschlagen.







Challenge, Pang, Nebulus 1+2, Sara-  
kon je 19 DM. 05223/17121  
Verk. für 20-30 DM: Swiv, Genghis  
Khan, Ultima 5+6, Virtual Worlds,  
Wolfpack, Bloodwych, Sensible  
Soccer, Exile, Imperium u.v.a. Tel.:  
0731/83232 (Ivan)

Amiga: Verkaufe Champions of Kr.,  
Death Knights, Starflight 2, Pools of  
Darkness, Imperium (je 20), The  
Perfect General (30). Tel.:  
05403/5152, Christian

Verkaufe Apidiya, Titus the Fox,  
Double Dragon 2 je 25 DM, Espana  
92, G.T. Soccer, Conquest of Came-  
lot, F 19 je 30 DM. Amiga Joker  
12/89 20 DM. Tel.: 04361/1238

Orig.: Eish. Man. + Tors. 40, Bund.  
Man. Prof. 40, Lotus 1 25, Formula  
One GP 40, Super Monaco GP 20.  
Tel.: 0611/61470 ab 17 Uhr. Jürgen  
verl. Noch vorh: Ice Hockey 20 DM.

Verkaufe: Hudson Hawk 20 DM,  
Hagar 20 DM, Traders 20 DM, Batt-  
le Master 40 DM, Hero Quest + Ret-  
urn of the Witch Lord 50 DM, Gla-  
diators 20 DM, Football Manager 2  
+ Expansions Kid 30 DM, 3D Const.  
Kid + Video 50 DM oder komplett  
für 200 DM. Schreibt an: Matthias  
Habel, Gustav Metzstr. 24, 14772  
Brandenburg

Verkaufe A.-Originale mit Orig.-  
Verp., Anl.: Amberstar 40 DM, Con-  
questador 35 DM, DSA 40 DM,  
Battle Isle Data I+II je 20 DM. Tel.:  
05272/6353 ab 17 Uhr

Verk. Orig.: A-Train 45 DM, Patrizi-  
er 40 DM, 1869 40 DM, Global Ef-  
fekt 40 DM, Castles 30 DM, Fighter  
Bomber 30 DM, R. Hohenstein,  
Breite Str. 2, 39261 Zerbst

Indiana Jones IV Original für 50 DM  
zu verkaufen (incl. Versand). Tel.:  
02389/4778 (Gerd) ab 18 Uhr

Verkaufe Originale für C64: Sim Ci-  
ty 25 DM, North & South 20 DM,  
Conquestador 30 DM, Black Gold  
15 DM, Winzer 15 DM, Oil Imp. 80  
DM, Steigenberger Hotelm. 25 DM.  
Tel.: 06652/5710

Originale: Dune 2 30,-, Syndicate  
30,-, Ishar 2 30,-, Pools of D. 30,-,  
Battle Data Disk 2 25,-, Bat 2 25,-,  
alle kpl. dt. und laufen auf A1200.  
09461/1293

Verkaufe Originale: Lemmings X-  
Mas Pack, North & South, Turrican  
1 u. 2, TV Sports Football, Tip Off,  
Football Manager. Preis VS. Tel.:  
030/363562 (Torben)

Verk. superbillig Amiga-Originale!  
DSA 1, 5 MB, Might & Magic II,  
Desert Strike, Ishar II, Black Crypt,  
Legend, Syndicate, EOB I, EOB II,  
Fate Gates of Dawn, Thunderhawk,  
Cadaver und Pay Off, The Immortal,

Dungeon Master, Chaos Strikes  
Back. Alle Spiele Topqualität! Jedes  
Spiel nur 35 DM + Versandkosten!  
Robert Riegler, Holzener Weg 1 a,  
59759 Arnsberg, Tel.: 02932/51386

Verkaufe Originale: Search for the  
King 80 DM, Wing Commander 50  
DM, Buck Rogers 80 DM, Killing  
Game Show 40 DM. Abends anrufen  
06332/43134 - Helge

Verkaufe die Originalspiele Lem-  
mings 2 engl. 35-40 DM, Body  
Blows Update 30-35 DM. Spiel für  
PC Wing Commander 1 35 DM, gut  
erhalten. 0511/6159230

Verk. 40 Superspiele für 30 DM pro  
Spiel! Z.B. Indy 4, Monkey 2, Civi-  
lization, BMP, 1869, Pirates, Patrizi-  
er, Burntime, Wing Commander,  
Humans. Listen bei: Daniel de  
Bruycker, Klingerstr. 9, 81369 Mün-  
chen

Biete neueste Software für Amiga  
und PC. Tel.: 08141/16466

Paket Originale, auch A600: M1  
Tank Platoon, Godfather, Lords of  
Rising Sun, Double Dragon 3,  
Gauntlet 3, Xenon 1+2, X-Out, The  
Kristal, Robozone, Football Mana-  
ger, Mega Twins, Super Sweek, 120  
DM. Michael Herrmann, Hermann-  
Piper-Str. 39, 13403 Berlin

Verkaufe Originalprogramme, z.B.  
Elvira 2. Hans-Hermann Schmitz,  
Metzerstr. 20, 47137 Duisburg, Tel.  
und Fax: 0203/430646 oder Tel.:  
0203/436686

Disketten zu verschenken! Holt sie  
Euch, meine kostenlose Katalogdisk  
incl. Probesoft! Ich biete Euch Su-  
per-PD-Disk für 1,25 DM. M. Koch,  
Stöcken 56, 27336 Rethem

Kostenlose Infodisk mit tollen Ange-  
boten (z.B. PD-Disks für 1,25 DM)  
sowie kostenloser Top-PD-Soft!  
Holt sie Euch. M. Koch, Stöcken 56,  
27336 Rethem

1869 30 DM, Patrizier 30 DM,  
Search of the King 20 DM, Busch  
Buck 20 DM, Sportsammlung 20  
DM, Athletics 20 DM. Nur Origina-  
le. Alle zusammen nur 100 DM +  
Verkst. Stefan Koch, Graf-Siboto-  
Str. 3, 83620 Vagen

Originale: Populous 2, Letal Excess,  
Oh No! More Lemmings, Speedball  
1, Swap, Trex Warrior, Sarglider 2,  
Pioneer Plague, Formula One Grand  
Prix. Ruft an: 06227/4627

Verkaufe Indy 4 50 DM, Rise of the  
Dragon + Lösung 40 DM, Assassin  
30 DM, Running Man 15 DM, Heart  
of the Dragon 15 DM, Forgotten  
World 15 DM. Tel.: 04941/4241

Biete/tausche Dune 2, Simpsons,  
Wizardry 6 (20-50 DM) gegen Mon-



**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! Joe! /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 ! /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



# MultiMedia

Play a Game

## Soft

### COMPUTERSPIELE



- 01259 DRESDEN, Pimaer Landstr. 239  
Tel. 0351-2230201
- 17034 NEUBRANDENBURG, -EASY LINE,  
Reitbahnweg 20  
Tel. 0395.4226813
- 12627 BERLIN, Mark Twain Straße 7  
Tel. 030-9986164
- 20257 HAMBURG, Heußweg 67  
Tel. 040-4908991
- 22041 HAMBURG, Wendemuthstraße 57  
Tel. 040-6528426
- 23730 NEUSTADT, Waschgrabenstr. 11  
Tel. 04561-16189
- 24939 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, Guaitastraße 2  
Ecke Löhergraben  
Tel. 0241-33199
- 52349 DÜREN, Kölnstraße 51  
Tel. 02421-189368
- 54636 HAMM, Ritterstraße 30  
Tel. 02381-29314
- 66117 SAARBRÜCKEN, Stengelstraße 8  
Tel. 0681-5898018
- 92421 SCHWANDORF, Klosterstraße 8  
Tel. 09431-1720
- 98599 BROTTRODE, Inselsbergstraße 25
- 99084 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

In allen Läden:  
Pirates Gold, DV, PC 99,95 DM  
Elite 2, DA, PC 89,95 DM  
Combat Air Patrol, DA, Amiga 69,95 DM  
Jurassic Parc, DA, Amiga 69,95 DM

key 1+2 od. Indy 4 + suche Festpl.  
(30-40 MB) für A 600. Mike Ruhl-  
mann, Dahlenberger 1, 04880 Tros-  
sin

Verkaufe Amiga-Originale: MUDS,  
Shadow Lands, Babarian 2, Chaos  
Engine, Fire + Ice, Squash je 20 DM.  
TNT u. Prestie Compilation 30 DM.  
Tel.: 06028/7604 ab 15 Uhr (Lars)

Verkaufe: Ultima 6, Mad TV, Larry  
5 je 35 DM, Simpsons 25 DM und  
Ultimate Golf für 10 DM. IMB-Spei-  
cher für A500 25 DM. Tel.: 09193-  
8252, Fax: 09193/3824 (Axel)

## Suche Software

Suche Software für den Amiga 1200.  
Schickt Eure Listen an: Thomas  
Püttmann, Brockenstr. 19, 42699  
Solingen.

Suche alle Koei-Strategiespiele,  
Castles 1 + 2, A-Train, Railroad Ty-  
coon, Imperium Romanum sowie an-  
dere Strategiespiele. Mark Hurter,  
Fürstersteiner Str. 45, CH-4053  
Basel.

Suche das Spiel Future Wars (nur  
Original!), zahle max. 40 DM. Ange-  
bote an M. Czychowski, Bundesstr.  
23, 52159 Roetgen.

Suche für Amiga Street Fighter II,  
Monkey Island 2, Lemmings 2, Syn-  
dicate und The Lost Vikings. Marcus  
Rösch, Verdistr. 6, 64291 Darmstadt

Suche Bundesliga Manager Profes-  
sional (die 1. Version). Nicht Versi-  
on 2.0. Zahle bis 30 DM. Tel.:  
09854/1350

Amigianer sucht umgehend neueste  
Software. Schreibt bitte an: Dimitri-  
os Stathoglu, Spinnerei 36, 71522  
Backnang. Danke im voraus.

Suche immer noch für meinen Ami-  
ga 500 das Spiel Tank Wars. Zahle  
saugut! Tel.: 09406/3317, Christian  
Arnst, Erlenweg 25, 93096 Köfering

Suche dringend Days of Thunder.  
Biete 20 DM. Tel.: 03831/395544

Hallo Joker-Leser! Bitte helft mir.  
Ich suche 1869. Besonders dringend  
ist Jeanne d'Arc. Ruft mich an unter  
02174/4302 (nach Volker fragen)

Suche Originale in 100% Zustand  
und komplett dt. Ausführung von  
Bundesliga Manager Prof., Indy 4  
und Monkey Island 1. Biete pro  
Spiel 25 DM. Schreibt an Dominik  
Wilhelms, Am Sonnenhügel 7,  
34434 Natzungen

Suche Orig. Eishockey Manager für

max. 25 DM und suche ein günstiges  
gut erhaltenes 2. LW. Bitte schreibt  
an Dominik Wilhelms, Am Sonnen-  
hügel 7, 34434 Natzungen

Stop! Suche dringend von Data  
Becker das große Buch zu Amiga  
DOS. Zahle Neupreis! Roland Pava,  
Heilsbronnerstr. 44, 74348 Lauffen

Suche für A 500 den Ballerklassiker  
New York Warriors von Arcadia.  
Tel.: 0718/11764 (CH) Alex ver-  
langen.

## Tausche

Tausche und verkaufe Humans, Hi-  
storyline, Lure of the Temptress,  
EOB 2 und Monkey Island 2 gegen  
Patrizier oder Indy 4. Tel.:  
07307/7256 am Wochenende.

Tausche oder verkaufe 1869  
(A1200), Historyline, Amberstar, Jo-  
nathan, Monkey 2, Battle Isle + Data  
2, je 50 DM, Abandoned Places 30  
DM. M. Lindner, Einbleckstr. 1,  
46117 Oberhausen.

Verkaufe Goal, Eishockey Manager  
für 45 DM, Pinball Fant. 35 DM,  
Zool 30 DM, Sensible Soccer 93/94  
25 DM. Suche Ultima 6, Monkey Is-  
land 2, Legend of Kyrandia, Robin  
Hood und Couse of Enchantia. Taus-  
che auch! Florian Pflieger, Tel.:  
07042/32880.

Habe Populous 2, Empire und Battle  
Isle. Tausche alles zusammen gegen  
Mad TV oder Dune 2 und 10 DM.  
Tel.: 02761/64320 Michael.

Suche dringend Tauschpartner für  
Demos (auch AGA) und Tools. Zu-  
verlässigkeit zählt! Schreibt (mit Li-  
ste) an: Michael Urschey, Wilhelmi-  
nenstr. 35, 46537 Dinslaken

Suche zuverlässigen Tauschpartner  
für Amiga 500. 100 % Antwort.  
Schreibt an: Michael Schmeiser,  
Brückenstr. 12, 35789 Wellmünster  
5

Tausche Syndicate, Space Quest IV,  
Eye o.t. Beholder, Heart of China,  
Budokan geg. Dune 2, Burntime,  
Lemmings 2, L.o. Kyrandia dt., Pa-  
trizier. Nur Orig, 100 % OK. Tel.:  
07654/8400

Suche Vermeer (Amiga). Zahle oder  
tausche gegen Monkey Island I. Nur  
Originale. Otto Joachim, Beim Bü-  
gele 11, 86720 Holheim

Verkaufe Orig. Whales Voyage  
(Raumschiff-Handel + Rollenspiel)  
f. 45 DM, Phantasie 3 (SSI Top-Rol-  
lenspiel) für 25 DM. Tel.:  
06257/68127. PS: Porto zahle ich!

## Ver- schiedenes

Suche Komplettlösungen von Lost  
Patrol, Operation Stealth, Sleep-  
walker, Predator. Biete Lösungen  
von einigen Spielen oder höch-  
stens 5 DM pro Lösung. Marko  
Kläring, Rigaer Str. 1, 06128  
Halle.

Verkaufe meinen A500 für 500 DM!  
Verkaufe auch alle Spiele! Liste ge-  
gen 2 DM bei Frank Krall, Huteweg  
6, 35216 Biedenkopf. P.S.: Alles  
Originale!

Bis zu 100 DM täglich! Für jeder-  
mann sofort durchführbare, leichte  
Tätigkeit von zu Hause aus, ganz le-  
gal. Info gegen frankierten Rückum-  
schlag. Marco Löwke, Külz Viertel  
8, 16303 Schwedt.

Suche Dire Straits-Single Calling El-  
vis, The Bug und das Mini-Album  
mit Twisting by the Pool, Two  
Young Lovers usw. Angebote bitte  
an Tel.: 0561/3160926.

Verkaufe 30 BASF 3,5"-2DD-Di-  
sketten mit Demos (Lethal Exit,  
Speed...) oder PD nach Wahl für nur  
50 DM. Tel.: 0621/661393 Matthias  
verlangen.

Verkaufe Amiga Joker Nr. 10/90 -  
12/93 + alle 4 Sonderhefte für nur  
100 DM. Tel.: 0621/661393 oder  
Matthias Schmitt, Berner Weg 30,  
67069 Ludwigshafen.

Habe alle (!! ) Joker-Hefte. Interes-  
senten melden sich unter Tel.: CH-  
(0)62/516404.

Bis zu 100 DM Nebenverdienst tä-  
glich! Für jedermann sofort durch-  
führbare Tätigkeit von zu Hause aus.  
Info gegen frankierten Rückum-  
schlag bei: Christian Banik, von-Ei-  
chendorff-Str. 19, 86343 Königs-  
brunn.

Lösungen: Monkey Island 1+2, Elvi-  
ra 1+2, Indy 3+4, Eco Quest 1+2,  
Die Kathedrale u.a.; je Lösung 5  
DM. Thomas Gatsche, Sudetenstr.  
50, 50354 Hürth

Versteigere! AJ 11/89-12/93 + Son-  
derhefte 1-4. Mindesgebot 200 DM.  
DSA (3 Boxen + 15 Abenteuer)  
Mindesgebot 100 DM. For Info call:  
06123/73623

Suche Beiträge aller Art (Grafiken,  
Spiele, Musik, Animationen) für  
meine neue PD-Serie „Chucky's  
PD“. Marc Löffler, Am Herrengar-  
ten 12, 78176 Blumberg

Achtung! Verkaufe Amiga-Spiele ab  
10 DM + 30 DM. Liste gegen fran-  
kierten Rückumschlag. Günter Mei-



# 50 Tools

## USER CLUB

### Die Werkzeugkiste

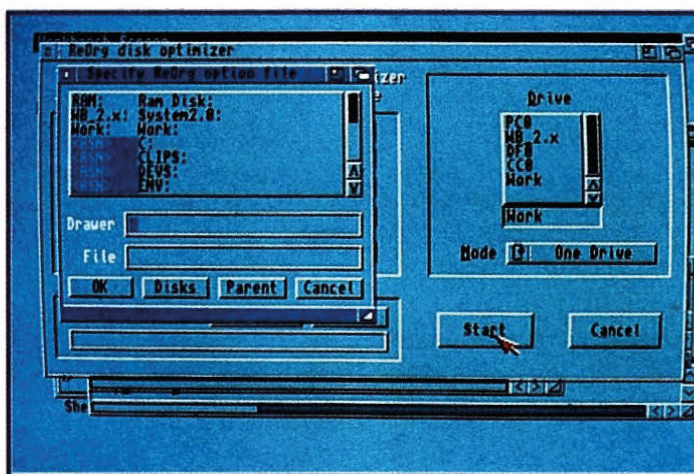
Zwar macht Zocken mehr Spaß, doch eignet sich die „Freundin“ auch als Arbeitstier – die richtigen Utilities müssen halt bei der Hand sein. Und hier kommt nun dieses Softwarepaket aus dem Media-Verlag ins Spiel...

Die Sammlung enthält 50 der meistbenötigten Digi-Werkzeuge, allerdings wurden all die nützlichen Hilfsprogramme aus dem PD-Pool geangelt. So gesehen ist diese „Compilation“ für 79,- DM zwar nicht unbedingt billig, aber doch ihr Geld wert – immerhin wird auch zu jedem Utility eine deutsche Anleitung geliefert. Schade bloß, daß ein Großteil der hier versammelten Public Domain- und Shareware-Programme auf zumindest Kickstart 2.0 unter der Haube besteht; ältere Standard-500er und 2000er sind somit nicht mit von der Partie. Wer hingegen einen A500 Plus, A600, A1200 oder A3000/4000 mit Zweitlaufwerk oder (besser) Festplatte besitzt, bekommt beispielsweise

fast zwingend erforderlich, denn ohne fallen ständig lästige Diskwechsel und/oder längere Nachlade-Pausen an. Wer die Klippe umschiff, findet u.a. den feinen ASCII-Texteditor **Annotate**, der mit

#### DISK-TOOLS

**DiskSalv** hat sich in der Redaktion schon mehrfach



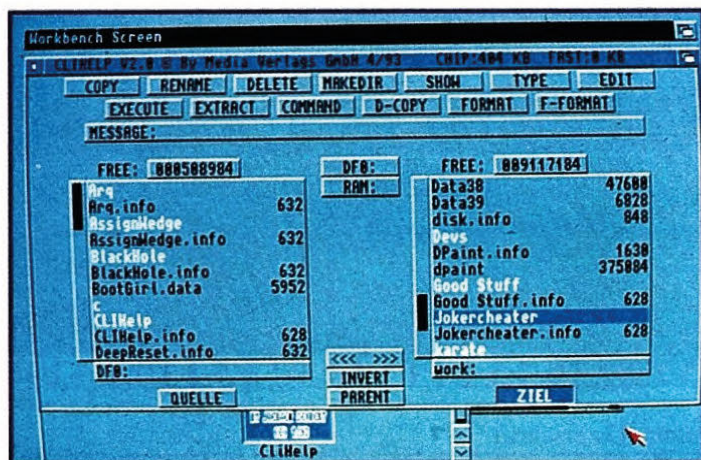
zahlreichen Eingabe-, Blockkopier- und sonstigen Editierfunktionen glänzt, darüber hinaus können über den eingebauten ARexx-Port andere Programme sozusagen „fern-gesteuert“ werden. Weniger nützlich, aber nett anzuschauen sind **ARQ** und **AWP**: Ersteres ersetzt die langweiligen, starren Systemrequester durch animierte Varianten, das zweite tut ähnliches mit dem Mauszeiger.

als Retter gelöschter oder zerstörter Dateien bewährt, während **Find** problemlos bereits verloren geglaubte (weil in einem vergessenen Unterverzeichnis abgelegte) Files aufstöbert. **Multidos** bringt dem Amiga das Bearbeiten von PC-Disketten bei und bewährt sich so beim Datenaustausch mit MS-DOSen, ganz ähnlich wie das beim A1200 integrierte „CrossDos“. **ReOrg** wiederum nimmt eine Neuverteilung von Disketten- oder Festplatten-Files vor und trümmt die Datenträger damit auf optimale Geschwindigkeit, **SuperDuper** ist schließlich ein recht brauchbares Kopierprogramm.

32-Bit-Schleuder (oder auch andere getunte Amigas) zum A500 und macht damit so manches störrische Game doch noch lauffähig. Beim **Boot Intro Construction Kit** ist der Name Programm, hiermit lassen sich kleine Boot-Intros erstellen, die nach Einlegen der Diskette automatisch ablaufen. Als praktisch für Shell-User erweist sich **CLiHelp**, ein File-Werkzeug, das die Arbeit mit Disketten und Festplatten enorm erleichtert. Wer den „Norton Commander“ vom PC kennt, kann sich eine ungefähre Vorstellung machen. Last not least darf auch ein **Viruschecker** nicht fehlen, darüber hinaus beherbergen die drei Disks noch allerlei weitere Programme; u.a. eine kleine Datenbank, mehrere Packer sowie Nützliches für Programm-Entwickler – etwa **Enforcer** und **SnoopDos**, die (un)erlaubte Speicher- bzw. Systemzugriffe aufzeigen.

#### WORKBENCH-TOOLS

Um sich mit diesen Werkzeugen die Arbeit auf der Amiga-„Werkbank“ zu erleichtern, ist eine Harddisk



#### FAZIT

Alles in allem also eine ausgewogene Mischung, die Anwender, Programmierer und Zocker gleichermaßen für (fast) alle Eventualitäten des Computeralltags rüstet. Unseren Segen haben die 50 Tools jedenfalls! (rl)

#### 50 Tools

Nützliche Utility-Sammlung aus dem PD-Bereich  
Preis: ca. 79,- DM  
Bezug: Media-Verlag  
Waldweg 5  
88175 Scheidegg  
Tel. 08387/8052

#### SONSTIGE TOOLS

Für 1200er-Besitzer interessant ist der **Degrader**, denn das Progi „degradiert“ die



**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	59,95
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
Elite 2	DV	59,95
Gobblins 3	DV	x69,95
Goal	DV	49,95
Hattrick	DV	x64,95
Jurassic Park	DV	54,95
Lothar Matthäus	DV	59,95

Titel		Amiga
Premier Manager	DA	x69,95
Simon the Sorcerer	DV	x69,95
Soccer Kid	DA	59,95
Space Hulk	DA	64,95
Syndicate	DV	59,95
Turrican 3	DA	x54,95

**Preisliste für Amiga / PC und PC-CD ROM kostenlos anfordern !!!**

Titel		Amiga
1869	DV	69,95
A - Train	DV	77,95
A-Train Constr. Set	DA	42,95
Abandoned Places 2	DV	64,95
Airbus USA	DA	79,95
Airbus Europa	DA	69,95
Alfred Chicken	DA	49,95
Alien 3	DA	x49,95
Alienbreed 2	DA	x59,95
Ambermoon	DV	x79,95
Arabien Nights	DV	59,95
Armageddon 2	DA	i.V.
ATAC	DA	x69,95
Aufschwung Ost	DV	x59,95
B - Flying Fortress	DA	67,95
Batmann Returns	DA	x62,95
Battle Isle + Data (Team)	DV	67,95
Battle Isle Data 2	DV	49,95
Bazooka Sue	DV	x79,95
B. C. Kid	DA	49,95
Beast Lord	DA	49,95
Blob	DA	59,95
Body Blows	DA	49,95
Body Blows Galactica	DA	x49,95
Bobs bad Day	DA	x49,95
Bund. Manag. Pro 2.0	DV	62,95
Campaign 2	DV	i. V.
Campaign	DV	69,95
Campaign Data	DV	42,95
Canon Fodder	DA	x49,95
Champ. Manager 93	DV	i.V.
Chaos Engine	DA	49,95
Chr. Kolumbus	DV	i.V.
Chuck Rock 2	DA	46,95
Civilisation	DV	77,95
Combat Air Patrol	DA	59,95
Contraptions	DA	x47,95
Cool Spot	DA	x59,95
Curse of Enchantia	DV	79,95
Cyber Race	DA	79,95
Darkmare	DA	i.V.
Das schwarze Auge	DV	69,95
Das Schwarze Auge 2	DV	i.V.
Deep Core	DA	59,95
Der Schatz im Silbersee	DV	x79,95
Der Patrizier	DV	67,95
Die Siedler	DA	79,95
Demonsgate	DA	x74,95
Desert Strike	DA	57,95
Disposable Hero	DA	59,95
Elvira 2	DV	49,95
Elysium	DV	x54,95
Entity	?	i.V.

Titel		Amiga
Erben des Throns	DV	59,95
Euro Soccer	DA	49,95
Fatal Strokes	DA	x69,95
Flashback	DV	62,95
Flies Attack on Earth	DV	67,95
Fly Harder	DA	59,95
Formula 1 Grand Prix	DA	74,95
Global Gladiators	DA	54,95
Gobblins 2	DV	64,95
Gunship 2000	DA	62,95
Hanniball	DV	62,95
Hired Guns	DA	x64,95
History Line 14 - 18	DV	69,95
Humans 2 ( Race )	DV	54,95
Indy 4 Adventure	DV	77,95

Titel		Amiga
Tornado	DA	x59,95
Train It	DA	i.V.
Transarctica	DA	54,95
Traps 'n Treasure	DA	64,95
Twilight 2000	DV	x79,95
Uridium 2	DA	59,95
Walker	DA	59,95
War in the Gulf	DV	69,95
Whales Vojage	DV	59,95
Winter Challenge	DA	i.V.
Worlds of Legends	DA	x54,95
WWF Wrestlemania 2	DA	49,95
YO ! Joe	DA	59,95
Zero	DA	x59,95
Zool 2	DA	54,95

Das Team wünscht allen ein frohes  
Weihnachtsfest und einen guten  
Rutsch ins neue Jahr

**Amiga 1200**

10th Annivers. Compil.	DA	64,95
1869	DV	69,95
Alienbreed 2	DA	x59,95
Anstoss	DV	59,95
Body Blows Galactic	DA	69,95
Burntime	DV	69,95
Civilisation	DV	x69,95
Schatz im Silbersee	DV	x79,95
Dynatech	DV	x57,95
Elysium	DV	x59,95
Hattrick	DV	x69,95
Ishar 1	DV	64,95
Ishar 2	DV	64,95
Kings Quest 6	DV	x59,95
Nigel Mansel	DA	64,95
Pinball Fantasies	DA	x59,95
Robocod	DA	49,95
Soccer Kid	DA	x59,95
T.F.X. Work & Progr.	DA	x69,95
Transarctica	DV	59,95
Twilight 2000	DV	x79,95
Whales Vojage	DV	59,95
Wing Commander	DA	x64,95
Zool 2	DA	x49,95

**Sonderangebote - solange  
Vorrat reicht**

Sim Life 1,5 MB Version	DV	69,95
Prince of Persia 1	DA	39,95
Jack Nicklaus Golf	DA	39,95
Budokan	DA	39,95
Terminator 2	DA	29,95
Trivial Pursuit	DV	39,95
Populus 1 plus Data	DA	49,95

DV = Spiel und Anleitung deutsch / DA = deutsche Anleitung / EV = englische Version / i.V. = in Vorbereitung

Die mit X gekennzeichneten Artikel waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig.

Zahlungsbedingungen: Vorkasse 5,50 / Nachnahme 9,- zzgl. Nachnahmegebühr / Ausland nur Vorkasse 18,-

Druckfehler vorbehalten

# STROMAUSFALL

Zwei Spiele aus den Warhammer-Szenarien von Games Workshop führen uns diesmal tief in Tabletop-Gebiet: Ehe wir uns auf Fantasy-Tischen herumtreiben, ist ein Ausflug in die Zukunft angesagt – der erst kürzlich am Amiga in die Hose ging...



## SPACE HULK

Von der Versoftung mag man halten, was man will, die bretharte Vorlage erfreut sich jedenfalls seit Jahren größter Beliebtheit unter Futuro-Strategen – nicht um-

sonst hat dieses Szenario bereits eine Reihe weiterer Games (z.B. „Space Marine“ und „Warhammer 40.000“) hervorgebracht. Welches Szenario? Dazu kommen wir jetzt:

Rund 40.000 Jahre in der Zukunft liefern sich außerirdische „Genestealer“ und innerirdische „Space Marines“ gnadenlose Gefechte. Die Aliens machen dabei mit einem gigantischen Raumschiff, dem titelgebenden „Space Hulk“, das All unsicher, während die Marines sich in sechs aufeinanderfolgenden Missionen abmühen, den Kreuzer zu erobern. Wir haben es hier also mit einem Strategiegemetzel für zwei zu tun, wobei einer der Marine beitrifft und der andere als Stealer-Spieler seinen Kutter verteidigt. Dazu legt man zunächst die mitgelieferten Korridor-Pappkärtchen zu einem Plan des Schiffsdecks zusammen, wie er in der je-

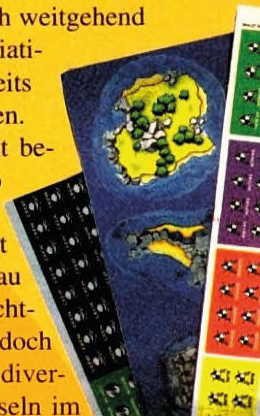
weiligen Missionsbeschreibung vorgegeben ist. Danach werden die Kämpfer für (Menschen-) Recht und Ordnung aufgebaut, und einige offene Gang-Enden dienen als Einfallsschneise für die Aliens. Rundenweise dürfen die nicht allzu hübschen, aber standfesten Plastik-Krieger nun gezogen werden, wobei der Marine-Häuptling für den kompletten Zug nur drei Minuten Zeit hat, während sein Gegner unbegrenzt nachdenken darf. Diese Regel soll die überlegenen Geistesfähigkeiten der Genestealer simulieren, dürfte aber sicher nicht jedermann schmecken. Zudem verfügen die Extraterrestrier über sechs Aktionspunkte pro Zug und Alien-Nase, während der menschliche Kommandeur mit deren vier auskommen muß – tja, außerirdisch müßte man sein...

Der Begriff „Aktionspunkte“ läßt schon erahnen, daß hier

relativ flexibel gerangelt wird. Was immer man tut (bewegen, Waffe abfeuern, Türen öffnen usw.), kostet eine bestimmte Punktemenge; sind alle Points verbraten, ist der Gegenspieler dran, und wer als erster die vorgeschriebenen Siegbedingungen erfüllt, der hat halt gewonnen. Natürlich spricht mit wachsender Erfahrung nichts dagegen, seine eigenen Szenarien zu konstruieren – und vermutlich würde auch nichts dagegen sprechen, die gelegentlich etwas konfuse Regeln eigenhändig zu glätten.

## MAN O'WAR

Soviel zu den Krawallen der Zukunft; der eigentliche (weil ältere) Warhammer-Hintergrund präsentiert dagegen eine Fantasy-Welt mit Menschen, Zwergen, Elfen usw., die sich ebenso erbittert in den Haaren liegen wie ihre futuristischen Kollegen. Und da sie das nicht nur zu Lande, sondern auch zu Wasser tun, brachte der Games Workshop kürzlich diesen Seeschlacht-Simulator heraus. Im Gegensatz zu Space Hulk sind hier allerdings Englischkenntnisse gefragt, ansonsten handelt es sich natürlich weitgehend um eine Variation des bereits Besprochenen. Die Schlacht beginnt also auch hier wieder mit dem Aufbau des Schlachtfelds; jedoch dürfen die diversen Papp-Inseln im





vertrauen. Wer im letzten Heft Fortune hatte, steht in der Ruhmeshalle, und wer da nicht steht, hatte vielleicht auch nicht das 4. Jahrtausend bzw. Kaiser Answin auf seiner Karte stehen. Seht Ihr, so einfach ist das. (jn)

**Joker Verlag**  
**„Stromausfall“**  
**Bretonischer Ring 2**  
**D-85630 Grasbrunn**

### Space Hulk

**Spielmaterial:** 72%  
**Spielregeln:** 61%  
**Spielreiz:** 74%

**Besonderes:** Die Erweiterungsboxen „Death Wing“ und „Genestealer“ bieten neue Figuren und Missionen.

**Schwierigkeit:** Für Könner

**Preis:** ca. 75,- DM

**Bezug:** Games In

Karlstr. 43

80333 München

Tel.: 089/55 57 67

### KRIEG ZUM NULLTARIF

Ganz leicht blickt man dagegen bei der traditionellen Verlosung unserer Rezensionsexemplare durch! Einfach eine Postkarte nehmen und zumindest eine richtige Antwort auf folgende Fragen darauf notieren: Welche Company hat Space Hulk unlängst versoftet? Wie lautet die deutsche Übersetzung des Begriffs „Warhammer“? Jetzt braucht Ihr das Kärtchen samt Absender nur noch an nachstehende Adresse zu schicken und auf Fortuna zu

### Man O'War

**Spielmaterial:** 72%  
**Spielregeln:** 69%  
**Spielreiz:** 72%

**Besonderes:** Wer mag, darf seine Schiffe hübsch bunt bemalen, was natürlich auch für die Hulk-Figuren gilt.

**Schwierigkeit:** Für Könner

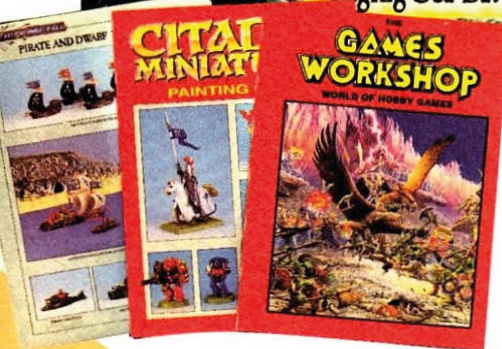
**Preis:** ca. 65,- DM

**Bezug:** Games In

Karlstr. 43

80333 München

Tel.: 089/55 57 67



Rahmen festgelegter Regeln von den Kontrahenten mehr oder weniger frei über das Meer verstreut werden. Nunmehr basteln beide ihre Flotte zusammen, indem sie die normalerweise 1.000 Kaufpunkte nach Belieben auf Schiffe verschiedener Größen, Magier und spezielle Extras verteilen. Soweit passiert die Sache auf dem

Papier, und überhaupt arbeitet man hier viel mit Kärtchen, auf denen eventuelle Schäden an den Windjamern durch Marker festzuhalten sind. Aber keine

Feldern basiert; statt dessen mißt man die jeweiligen Entfernungen regelrecht aus, und auch die Reichweite pro Runde wird in Inches angegeben. Schön brav hintereinander kommen dann die diversen Zug-Phasen zum Einsatz: Bewegung, Magie, Kampf und schließlich die Endphase, in der man z.B. nachschaut, ob ein Feuer ausgebrochen ist oder ähnliches.

Abschließend wäre noch erwähnenswert, daß in der umfangreichen Anleitung einige Szenario-Ideen enthalten sind. Zwar kommen sie nicht gar so exakt ausgearbeitet wie bei den Kosmikern daher, lassen sich aber ähnlich wie dort zu ganzen Kampagnen zusammenstel-

Angst, die Action folgt schon noch, denn letzten Endes müssen die Plastik-Segler natürlich aufgestellt und rundenweise über den Tisch gezogen werden. Dabei ist interessant, daß das Spiel nicht auf

len. Im Gegenzug kann das Manual an sich mit tausend Sonderregeln für Sonder-Situationen aufwarten und wirkt deshalb komplizierter, als es tatsächlich ist. Jedenfalls fiel uns der Durchblick bei den englischen Wasserschlachten letzten Endes leichter als bei den deutschen Raumkriegen...



Gerade mal ein neues Arcadegame haben wir in der Spielhalle gesichtet, schade. Doch was die Joystick-Artisten ärgert, kann den Pinball-Wizards nur recht sein: Wir machen aus der Not eine Tugend und lassen gleich vier aktuelle Silberkugeln flitzen!

## SORCERSTRIKER

Ehrensache, daß zunächst die Bildschirm-Freaks bedient werden – und das gar nicht schlecht: Bei dieser



mal wieder geballert, bis der Daumen glüht! Das Spektakel erinnert ein wenig an „Truxton“ und Konsorten, auch hier scrollen die Feindlandschaften sauber von oben nach unten, während aus allen Richtungen Gegner heranstürmen. Je nachdem, welche der vier angebotenen Spielfiguren man zu Beginn wählt, wird per Helikopter, Drache, Flugzeug oder Flattermann auf Widersacher in allen Größen ge-

feuert. Unterwegs finden sich Sammel-extras zur Verbesserung der bereits installierten Waffen bzw. für ganz neue Lenkraketen oder Heck-Mörser. Auch die obligaten Smartbombs als letzte Rettung in besonders kritischen Situationen fehlen nicht.

Zugegeben, spielerisch hat sich die Newcomer-Company somit nicht viel Neues einfallen lassen, doch dafür wurden die bewährten Zutaten gut abgeschmeckt: Das Gameplay ist abwechslungsreich, die Grafik (von antiken Szenarien bis zu Techno-Levels) auch und die knackige Soundunter-malung erst recht. Da zu-

dem ein Team-Modus für zwei Spieler integriert wurde, sind eingeschwo-rene Flipper-Hasser derzeit in der Spiel-halle also doch nicht ganz verloren...



Während die Dinomania in den Kinos schon wieder etwas abflaut, erreicht das Echsen-Fieber bei Data East gerade den Siedepunkt – für diesen Flipper hat der Hersteller ähnlich tief in die Trickkiste gegriffen wie Steven Spielberg bei der Verfilmung! Bereits der Einmarsch in den Pinball-Park macht Laune, weil man das punktehaltige Haupttor nur mit Fingerspitzengefühl trifft. Doch auch wer über einen weniger lukrativen Seiteneingang ins Spiel findet, darf sich auf sage und schreibe 31 verschiedene Features

freuen; etwa einen kugelfressenden Tyrannosaurier, gefährliche Flugechsen, eine Fahrt mit der Achterbahn oder die Smart-Missile mit hochexplosiver Wirkung. Wie so was genau aussieht, wollen wir hier allerdings nicht verraten, das muß man ohnehin gesehen haben. Wir verraten statt dessen noch, daß eine Multi-ball-Option mit bis zu sechs Kugeln gleichzeitig extreme Hektik garantiert, daß es flotte Musikstücke

und monströse Soundeffekte zu hören und im Scoredisplay sogar kleine Animations-Sequenzen aus dem Film zu sehen gibt. Keine Frage, auch dieser Saurierpark ist sein Eintrittsgeld wert!



## JURASSIC PARK



Wie wäre es zur Abwechslung mal mit einer Runde Golf am Silberball? Wer bei Gottliebs knuddeliger Kugelei allerdings gemütliches

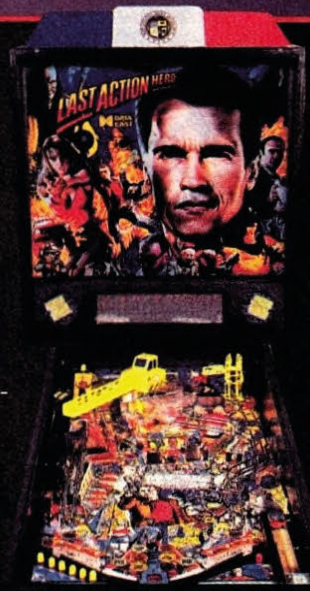
Einlochen erwartet, ist am falschen Green: Hier heben kleine Wühler Gräben aus, so daß sich die Kugel darin verfängt, es gibt ein Golfball-Roulette, und auch das Golfschläger-Zielschießen verlangt nach einem sicheren Händchen.

Hervorstechendstes Merkmal des Geräts ist das darauf montierte Plüschtier, das weder mit hämischen Kommen-



Arnies Eigenparodie wurde an der Kinokasse ja von den Sauriern niedergetrampelt, wenn es um die „Verballung“ geht, steht sie bei Data East der hauseigenen Konkurrenz aber kaum nach. Es macht nämlich einen Heidenspaß, wenn die Kugel (ähnlich wie der Filmheld) laufend zwischen Realität und Phantasie hin- und herpendelt, da man nie so genau weiß, was als nächstes passiert: Wird der Ball vom Kran zur rechten oder linken Rampe transportiert? Wohin lenken die unter der Lauffläche angebrachten

Magneten die Kugel? Natürlich gibt's für Scharfschützen ausreichend Gelegenheit, ihr Talent an diversen Bösewicht-Bumpern zu beweisen, und das Multi-ball-Spiel garantiert gepflegte Hektik. Eine besondere Attraktion ist hier das far-



bige Scoredisplay, verwöhnt es den Spieler doch mit richtig bunten Animationen, wo die üblichen Punktezahlwerke nur ein Monochrom-LED bieten. Passend zum harten Actionthema gibt's harte Metalmusik von AC/DC, Megadeath und Queensryche – warum also nicht ein paar harte Märker investieren?

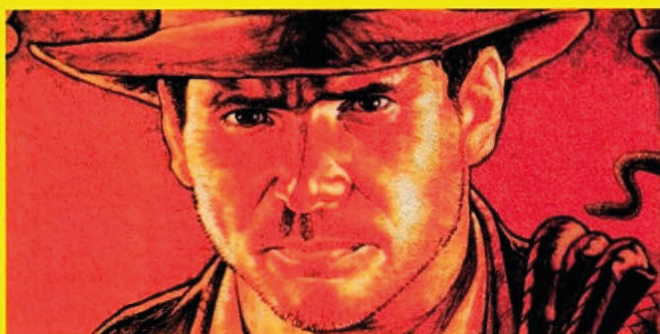
LAST ACTION HERO

Gerüchteweise war ja nun doch von einem vierten Indy-Streifen zu hören; der entsprechende Williams-Flipper ist jetzt schon Realität. Auf seiner extrabreiten Spielfläche finden sich Anspielungen auf alle bisherigen Movies: Eine kurvige Draht-Achterbahn lenkt die Silberkugel durch geheimnisvolle Dschungelabschnitt-

te, Nazi-Flugzeuge drohen den Ball zu entführen, und auf besonders geübte Pinballer wartet der Tempel des Todes. Es fehlen weder Zielschieß-Übungen noch eine Multiball-Option, und das Scoredisplay ist sogar richtig innovativ – oder habt Ihr schon mal gesehen, daß man darauf (vier) kleine Videospieldchen zocken kann?

Da muß mittels der Paddels und unter Zeitdruck etwa der richtige Gral gewählt oder eine schwankende Hängebrücke überquert werden; außerdem sind auch hier wieder kurze Film-Sequenzen zu bestaunen.

Akustisch wartet das Pinball-Adventure mit massig Musik, Sprachausgabe und allerlei Digi-Effekten auf; in Sachen Hardware wäre noch der Abschlußknopf in Form eines Pistolengriffs erwähnenswert. Kurzum, das Ding spielt sich ebenso originell, wie es aussieht! (rl)



INDIANA JONES THE PINBALLADVENTURE



# 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. 90001  
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. 90002  
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,-

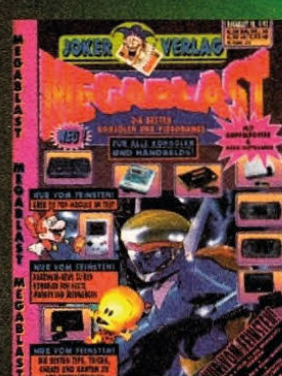
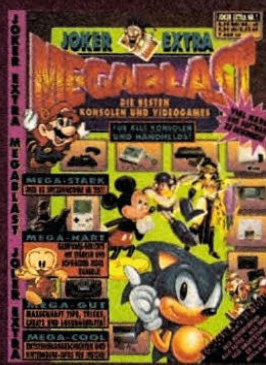
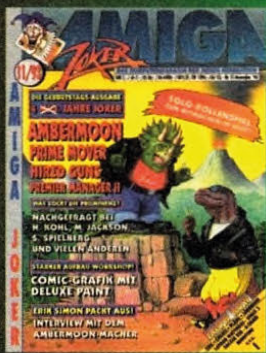


Nr. 90003  
Zeitgeist – Kein Geist ist die topexklusive Joker-Watch, kurz „Jotch“ genannt. Mit diesem Zeiteisen seid Ihr Eurer Zeit voraus, denn die Uhr gibt es garantiert nur für Joker-Leser!!!  
Erhältlich in den zeitlosen Farben schwarz oder weiß für zeitlos günstige DM 49,- pro Uhr

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

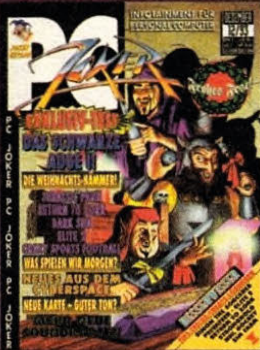


Nr. 300000

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. 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. 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,-



**NEU!**



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,-

**NEU!**

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 <input type="checkbox"/> 11/93
Straße/Hausnr.	200000 Sonderheft	<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 <input type="checkbox"/> 6/93
PLZ/Ort		<input type="checkbox"/> 8/93 <input type="checkbox"/> 9/93 <input type="checkbox"/> 10/93 <input type="checkbox"/> 11/93 <input type="checkbox"/> 12/93
	400000 Megablast	<input type="checkbox"/> 1/92 <input type="checkbox"/> 4/93
Datum/Unterschrift	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
	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
	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

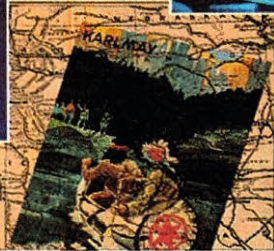
# Das alte Jahr geht, Der neue Joker kommt: AM 31. Dezember



Laßt die guten Vorsätze steigen und beherzt Eure Silvester-raketen – wir starten durch ins neue Jahr! Mit feurigen Previews, zündenden Specials, glitzernden Preisausschreiben, knalligen Lösungshilfen und natürlich Tests, Tests, Tests...

Ihr wollt Beweise, daß der Amiga auch 1994 noch jede Menge auf dem Kasten hat? Hier kommen sie: Im nächsten Heft wartet der handfeste **SECOND SAMURAI** ganz friedlich neben der Handelssimulation **CHRISTOPH KOLUMBUS**, der Edel-Rolli **DARKMERE** sollte endlich fertig werden, und **WING COMMANDER** wird endlich über den 1200er düsen! Mit **JAMES POND III** geht es auf die Plattformen und mit **JURASSIC PARK** zu den Sauriern, außerdem kommt **KING'S QUEST VI** nun doch für den Amiga! Und mit **MICROCOSM** bzw. **LIBERATION** stehen gar schon die beiden ersten Spezialanfertigungen für das CD<sup>32</sup> auf der Testrampe!

An Specials hat unsere Neu-jahrs-Ausgabe u. a. **MEHR PROMINENTE ZOCKER** und **ALLES ÜBER MODEMS** zu bieten, dazu werfen wir einen Blick auf die kommenden **SPIELFILME FÜR DAS CD<sup>32</sup>**! Seid also ab 31. Dezember am Kiosk oder noch heute mit Eurem Abocoupon am Briefkasten – dann fängt das neue Joker-Jahr für Euch nämlich eher und mit ein paar hübschen Überraschungen (Preisvorteil, Gratis-Demo) an...



## 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 Schweningen  
Tel.: 07720/31046

**Rushware**  
Bruchweg 128-132  
41564 Kaarst  
Tel.: 02131/6070

**Wial Versand**  
Liegtnitzerstraße 13  
82194 Gröbenzell  
Tel.: 08142/8273

## INSERENTENVERZEICHNIS

A3 Computer	41	Max Design	61
ABC Soft	109	Media Points	28
AHS	30	Micro Magic	67
Arktis	69	Multimedia Soft	116
Bachler	115	Okay Soft	114
Bergler	101	Pawlowski	127
Bits & Bytes	54	Pfister	112
Bomico	2, 3, 15	Psygnosis	4, 33, 49
Call & Play	119	Quicksoft	93
City Software	114	Rainbow Arts	17, 19
Coctel Vision	15	Siegfried Soft	87
Computel	8	Silver Datentechnik	53
CPS Heidak	73	Softgold	17, 19
CT-Verlag	25, 27	Softsale	29
Digital Integration	11	Software 2000	97
Donau Soft	79	Software Corner	26
Dynamics	79	Sparschwein	79
Esser	65	Sunflowers	2, 3
Fantasy Productions	37	Turtles Soft	113
FDS	81	Versand 99	91
Fun & Action	128	Vesalia	77
Gametek	35	Wial Versand	105
Groß Electronic	117	Poster:	Ascon
Joker Verlag	31, 44, 51, 55, 75, 111	Poster:	Joker Verlag
Joysoft	106	Der Schweiz-Auflage liegt eine Werbung	der Vokinger Consulting bei – wir bitten
Judgement Day	95	um freundliche Beachtung.	
Mallander	22, 23		

# Ein Angebot für alle Leser des Amiga-Joker

**AMIGA-PD DER EXTRAKLASSE**

## Duo-Disk

2 Disketten  
2 Programme  
1 Thema

**NEU**

1 Preis

**12 DM**  
je Duo

Mühle und Dame  
2 bekannte Brettspiele als  
Computerumsetzung!  
Nr. DD001

12,- DM

The Right Way I  
und Lemmingoids  
2 farbenprächtige Spiele  
um kleine Tiere namens  
Lemminge.  
Nr. DD008

12,- DM

Pork A Pork und  
Wonderland  
Ein Schwein kämpft gegen  
„böse“ Wölfe und ein kun-  
terbuntes Plattformspiel.  
Nr. DD013

12,- DM

Steuer 1993 und  
Kontomanager  
Einkommensteuererklärung  
und Girokontenverwaltung.  
Nr. DD021

12,- DM

Mensch ärgere...  
und Mpoly  
2 klassische Brettspiele  
als Amiga-Umsetzung.  
Nr. DD014

12,- DM

FixDisk und DiskSalv  
2 Diskettenretter helfen  
Ihnen, falls Ihre Disketten  
Lesefehler aufweisen.  
Nr. DD022

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

Schach und  
Backgammon  
2 anspruchsvolle  
Brettspiel-Varianten.  
Nr. DD015

12,- DM

Kfz-Verwaltung und  
Haushaltsbuch  
2 Verwaltungen für den  
Heimbereich.  
Nr. DD023

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

Text und Adress  
Textverarbeitung und  
Dateiverwaltung.  
Nr. DD016

12,- DM

Länderquiz und  
AmigaWord  
Erkundequiz und Welt-  
Informationsdatenbank.  
Nr. DD024

12,- DM

Gronk und  
Grand-Prix-Sim.  
2 interessante Autorennspiele.  
Nr. DD004

12,- DM

### Bestell-Info

Die Disks können von jedem An-  
wender bequem und einfach ge-  
wunden werden und sind somit  
auch für Einsteiger geeignet.  
Wie kommen Sie nun zu Ihren  
Duo Disks? Ganz einfach: Teilen  
Sie uns einfach die gewünschten  
Disk-Nummern telefonisch,  
schriftlich oder per Fax mit (die  
Mindestabnahme beträgt 2 Duo  
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 Wings!  
Tel. 04777/8356  
Fax 04777/435

Fibu und  
Rechnungen  
Finanzbuchhaltung und  
Auftragsbearbeitung.  
Nr. DD018

12,- DM

Kurvendiskussion  
und Rechentrainer  
2 Mathematikprogramme.  
Nr. DD025

12,- DM

Das Erbe und  
Das Erbe 2  
2 lehrreiche Grafikabenteuer  
zum Thema Umweltschutz.  
Nr. DD005

12,- DM

Musik und Video  
2 Hobby-Datenverwaltungen.  
Nr. DD018

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

Deluxe PacMan  
und Donkey K.  
2 Spielhallenklassiker in  
toller Amigaumsetzung!  
Nr. DD006

12,- DM

Biorhythmus  
und Therapeut  
Biokurven und Psycho-  
therapeutensimulation.  
Nr. DD019

12,- DM

Planetarium  
und StarChart  
2 Astronomieprogramme.  
Nr. DD027

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

Disklabel und  
Diskkat  
2 Etikettendruck und  
Diskettenverwaltung.  
Nr. DD020

12,- DM

Verkehrstest und  
Maschinenschreiben  
2 nützliche Lehrprogramme.  
Nr. DD006

12,- DM

**NEU: DUO-DISKS - NEU: DUO-DISKS - NEU: DUO-DISKS**

# FUN & ACTION SOFTWARE

**NEU** für alle AMIGAS!

# Jedes Software-Paket

**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), und tolles Mini-DTP-Programm (z. B. passend für unser Schriftenpaket) sowie Printstudio (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  
**3 Super-Paketpreis nur 20,- DM!**

**5 DEMOPACK**  
Atemberaubende Grafikpräsentation mit Musikanerkennung 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 kopierschützter Programme möglich sind. 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-Abenteuer) 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 Komplettstieg 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 Kleingrafiken 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 Wunschkpakete 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  Versandkosten)