



AMIGA

JOKER

1/94

DAS COMPUTERMAGAZIN DER NEUEN GENERATION

DM 7,- / sfr 7,- / öS 56,- / Lit 8100,- / hfl 9,50 / DR 1200,- / skr 55,- Nr. 1 JANUAR '94

SPIELE-RAKETEN

**DAS MEISTGEKAUFTE
AMIGA-MAGAZIN**

**ZOO L II
LIBERATION
AUF SCHWUNG OST
GENESIA**

ENDLICH AM AMIGA

**MORTAL KOMBAT
JURASSIC PARK
MR. NUTZ
SIMON THE SORCERER**

MULTIMEDIA - POWER

MPEG: VIDEO AUF CD

DFÜ LEICHTGEMACHT

BASISWISSEN & KAUFBERATUNG

MODEMS



AMIGA
JOKER

KNOW HOW
TIPS • CHEATS • PLÄNE • LÖSUNGEN
AMBERMOON • JURASSIC PARK
BODY BLOWS GALACTIC
ALIEN BREED 2
HIRED GUNS
ANSTOSS
!



JETZT ABER MULTIMEDIA!

WIE SCHNELL SICH DIE ZEITEN DOCH ÄNDERN,
VOR WENIGEN JAHREN WAR AN PORTABLEN MAGAZINEN
GAR NICHT ZU DENKEN. GESCHWEIGE DENN DIESES
AUF SEINEN „MULTIMEDIALEN GRAPSCHKASTEN“
BEWUNDERN ZU KÖNNEN. (AUCH SMARTPHONE GENANNT.)

ABER DIES HAT NATÜRLICH AUCH EINIGE VORTEILE, DENN
NUN KÖNNT IHR EIN STÜCK COMPUTERSPIEL-GESCHICHTE
ERLEBEN.

EIN BESONDERER DANK GEHT AN **GDL**! FÜR DIE
BEREITSTELLUNG DIESER AMIGA JOKER AUSGABE

EUER

LTC2 JOKERARCHIV.DE

SCAN & EDIT BY GDL



**Es
ist der
9. November
1989...**

AUFSCHWUNG OST



Für PC und AMIGA

9.11.1989: Die Mauer ist gefallen,
eine atemberaubende Entwicklung beginnt!
Du hast jetzt die Chance, den
Aufschwung Ost zu schaffen! Unglaublich
realistisch! In 25 Städten
der neuen Bundesländer mußt
Du regieren, sanieren, investieren!
Die tagesaktuelle Wirtschaftssimulation
der völlig neuen Art: Es gibt viel zu tun...

- ✕ 7 verschiedene, unterschiedlich schwierige Szenarien!
- ✕ Große, detaillierte Landkarte!
- ✕ Realitätsnahe Daten und Fakten!
- ✕ Detailreiche Grafik!
- ✕ Bildschirmtext und Handbuch komplett in deutsch!
- ✕ Einfache Bedienung mit Maus!



Detaillierte Landkarte...



...viel Realitätsnahe...



...und optimale Bedienbarkeit!

SUNFLOWERS

IM VERTRIEB VON BOMICO



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
Ambermoon	DV	79,95
Anstoss	DV	59,95
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
Gobliins 3	DV	69,95
Goal	DV	49,95
Hattrick	DV	x64,95
Jurassic Park	DV	54,95
Lothar Mattäus	DV	59,95

Titel		Amiga
Premier Manager 2	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	54,95

Preisliste für Amiga / PC und PC-CD ROM kostenlos anfordern / Atari und CD32 auf Anfrage !!!!!

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	x49,95
Arabien Nights	DV	59,95
Armageddon 2	DA	i.V.
ATAC	DA	x69,95
Aufschwung Ost	DV	59,95
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
Razooka Sue	DV	x79,95
B. C. Kid	DA	49,95
Beast Lord	DA	49,95
Blastar	DA	49,95
Blob	DA	59,95
Body Blows	DA	39,95
Body Blows Galactica	DA	49,95
Bobs bad Day	DA	x49,95
Bund. Manag. Pro 2.0	DV	64,95
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	54,95
Entropy	?	i.V.

Titel		Amiga
Euro Soccer	DA	49,95
Fatal Strokes	DA	x69,95
F117 Nighthawk	DA	69,95
Flashback	DV	62,95
Fly Harder	DA	59,95
Formula 1 Grand Prix	DA	74,95
Global Gladiators	DA	54,95
Gobliins 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
Jonathan	DV	79,95
Kingmaker	DV	x69,95
Kings Quest 5	DV	63,95
Kings Quest 6	DV	x59,95
Krustys Fun House	DA	49,95
Legend of Kyrandia	DV	59,95
Legend of Valour	DV	77,95
Lemmings 2	DA	62,95
Lionheart	DA	52,95
Lotus 1+ 2+ 3 Teil	DA	54,95
Lure of the Temptress	DV	49,95
Rules of Engagement	DA	x64,95
MAD News	DV	x69,95
Magic of Endoria	DV	69,95
Monkey Island 2	DV	74,95
Morph	DA	49,95
Mortal Combat	DA	x59,95
Nicky Boom 2	DA	59,95
One Step Beyond	DA	54,95
Outlander	DA	x64,95
Pinb. Special Edition	DA	59,95
Prime Mover	DA	59,95
Project Terra	DA	x62,95
Prophecy of the Shadow	DV	x64,95
Ragnaroc	DV	x79,95
Railroad Tycoon	DV	74,95
Reach for the Skies	DA	57,95
Sens. Soccer 92/93	DV	49,95
Sim Ant	DV	79,95
Sim City Deluxe	DA	82,95
Sim Earth	DV	79,95
Streetfighter 2	DA	49,95
Subtrade	?	i.V.
Superfrog	DV	49,95
Tornado	DA	59,95
Train It	DA	i.V.
Transarctica	DA	54,95
Traps 'n Treasure	DA	64,95
Twilight 2000	DV	x79,95

Titel		Amiga
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

Amiga 1200

1869	DV	69,95
Alienbreed 2	DA	59,95
Anstoss	DV	59,95
Body Blows Galactic	DA	69,95
Burntime	DV	69,95
Chaos Engine	DA	49,95
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

Zubehör

Competition Pro 5000	27,95
Competition Pro Star	29,95
Competition Mini	29,95
512 KB Ram Karte/Uhr	54,95
Laufwerk extern/abschaltb.	119,95

Sonderangebote - solange Vorrat reicht

Body Blows	DA	39,95
Prince of Persia 1	DA	29,95
Jack Nicklaus Golf	DA	29,95
Budokan	DA	29,95
Terminator 2	DA	29,95
Trivial Pursuit	DV	29,95
Populus 1 plus Data	DA	39,95

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 plus 18,-

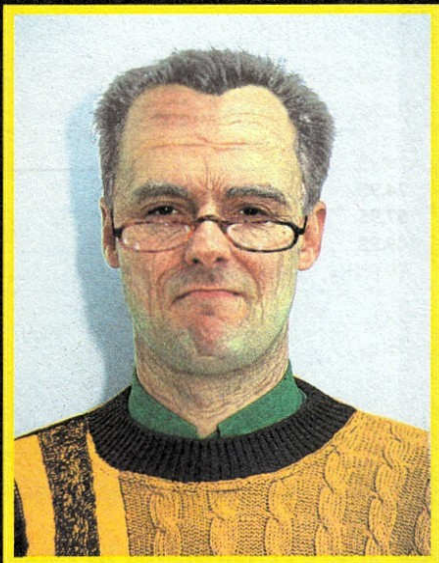
Druckfehler vorbehalten

DER GENERATIONSKONFLIKT

Keine Frage, viel besser hätte das neue Jahr für uns Amiganer nicht anfangen können: Endlich gibt es wieder viel und gute Software, allein die schiere Menge der Tests in dieser Ausgabe läßt Erinnerungen an längst vergangen geglaubte Zeiten wachwerden! Top-Games erscheinen zunehmend als Spezialversionen für A1200 oder CD³², und auch Eigenentwicklungen für die neuen „Freundinnen“ sind längst keine Seltenheit mehr. Doch genau hier scheint sich eine Kluft aufzutun, die gerade den Besitzern älterer Amiga-Modelle nicht wenig Kopfzerbrechen bereitet – immer wieder werden wir in Leserbriefen gefragt, ob der Spielesupport denn auch für den 500er bzw. 600er noch langfristig gesichert sei...

Tja, für die kommenden ein, zwei Jahre sollte der Nachschub an frischer Software auch für Altamiganer noch rollen, doch ist der Zug der Zeit nicht aufzuhalten – und der fährt unter Volldampf in Richtung Multimedia, also hin zu immer aufwendigeren, immer mehr Daten verschlingenden Spielen. Vorreiter dieser Entwicklung sind der PC mit seinem ständig beliebter werdenden CD-ROM oder auch Konsolen wie das 3DO und der Jaguar. Soll die Amiga-Familie da konkurrenzfähig bleiben (und natürlich soll sie das), so wird wohl irgendwann kein Weg mehr um ihre jüngsten Mitglieder herumführen, während die „Stammhalter“ teilweise ja schon gar nicht mehr gebaut werden. Daß die Modellpolitik von Commodore speziell hinsichtlich solch kurzlebiger Geräte wie etwa dem A500 Plus da nicht das Gelbe war, ist unbestritten, doch wem nützt jetzt noch das Protestgeheul? Daher mein Rat an alle Verunsicherten: Freut Euch vorläufig noch an Euren Rechnern, mögen sie auch bereits etwas betagt sein – um- bzw. aufsteigen kann man jederzeit!

So, nachdem sich dieser Generationskonflikt nun hoffentlich in Wohlgefallen aufgelöst hat, möchte ich nur noch zwei Anmerkungen zum Thema loswerden: Erstens sollten Multimedia-Fans und andere Zukunftsgläubige um keinen Preis unser Special über den neuen MPEG-Standard für Video-CDs am Amiga verpassen. Und zweitens hoffe ich, daß auch der Rest unserer Neujaahrsnummer das werte Wohlgefallen der Leserschaft findet! Happy 1994 wünschen,



Eure Michaels

FLOTTE HÜPFER:

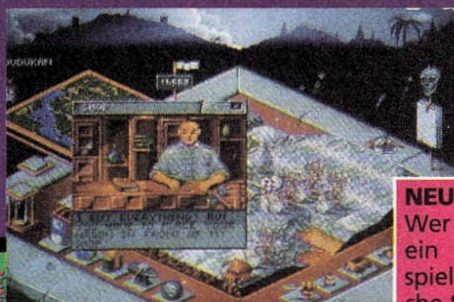
Brauchen wir wirklich noch weitere Plattform-Games? So richtig gute schon, und **ZOOL 2**, **MR. NUTZ** oder **GLOBDULE** fallen allemal in diese Kategorie! Der Sprung ins Glück beginnt mit den

Seiten 18, 34/35 und 92

**MR. NUTZ**

HEISSE DRÄHTE: Für Viele ist DFÜ immer noch ein Buch mit sieben Siegeln – deshalb wollen wir im User Club unter dem Stichwort **BASISWISSEN & KAUFBERATUNG: MODEMS** unseren Beitrag zur digitalen Völkerverständigung leisten! Bitte einloggen auf den

Seiten 104/105

**BASISWISSEN & KAUFBERATUNG: MODEMS****GENESIA**

NEUE STRATEGIEN: Wer will mal wieder ein bißchen Gott spielen? Für göttliche Strategen hätten wir nämlich diesmal **GENESIA** im Angebot und für Panzerpiloten **CAMPAIGN II**, während der **AUF-SCHWUNG OST** begnadete Politstrategen fordert. Also schwingt Euch auf die

Seiten 20/21, 36 und 74

**AUFSCHWUNG OST**

Editorial	5
Betriebsgeheimnis	8
Mixer	9
Borgis Branchengeflüster	10
Preview:	
Seek & Destroy	12
Der Clou	13
Newsflash:	
Neues von Software 2000	14
Mailbox	24
Special:	
Neue Games für den 1200er	40
Preisausschreiben:	
U.S. Gold Winter-Olympiade	41
Up & Down	42
Crack	44
PD-Box	46
Ruhmeshalle	48
Brork-Comic	48
Demo-Galerie	50
Special:	
MPEG – Video auf CD	55
Joker-Comic	56
Know How	57
Know How Index	72
Special:	
Neue Games für das CD³²	80
Aktion Lesertest:	
The Chaos Engine	82
Joker-Galerie	84
Impressum	86
Krieger-Comic	86
Interview:	
Sensible Software	88
Klassiker:	
It Came From The Desert	101
Die Budget-Bühne	102
User-Club:	
Basiswissen & Kaufberatung: Modems	104
Neue Lernsoft von TMA	105
Seitenhiebe	107
Kicker-Cup	108
Radio- und TV-Tips für Freaks	110
Kleinanzeigen	111
Computer-ABC	118
Stromausfall:	
Monster Island	120
Star Quest	121
Joker-Index	122
Coin Op Special:	
Joe's Futureland in Basel	123
Joker-Shop	124
Vorschau	126
Inserenten	126
Bezugsquellen	126

Games im Test

Abenteuer

Burntime für A1200	40
Goblins 3	98
Liberation	78
Simon the Sorcerer	96

Action

Deep Core für CD ³²	80
Disposable Hero	32
Jet Strike	98
Jurassic Park	95
Stardust	99
Suburban Commando	94
T2	38
The Chaos Engine für A1200	40

Geschicklichkeit

Arabian Nights für CD ³²	80
Dinosaur Detective Agency	100
Doofus	94
Globdule	90
Mr. Nutz	34
Soccer Kid für A1200	40
Zool 2	18

Simulation

Campaign II	36
Genesis	20
Pinball Fantasies für A1200	40

Sport

F 1	92
John Barnes Football für CD ³²	80
Mortal Kombat	16
Nigel Mansell's W.C. für CD ³²	80
Premier Division	100

Strategie

Aufschwung Ost	74
Strategem	76
Strategem für A1200	76

Verschiedenes

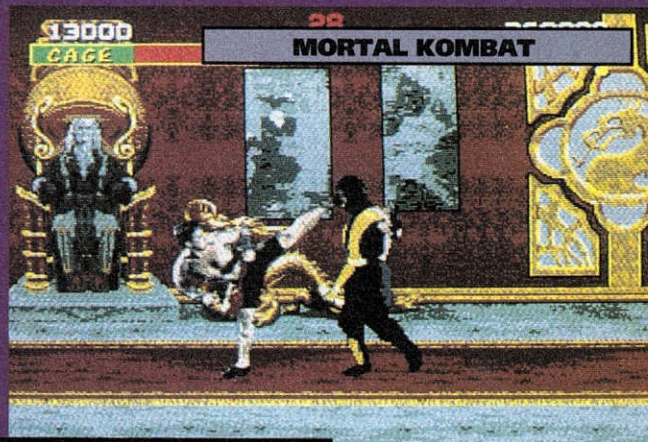
Arcade-Spiele	123
Brettspiele	120
Budget-Spiele	102
Cosmic Spacehead	38
PD-Games	46



SIMON THE SORCERER

TOLLE ABENTEUER: Taritara, der erste Originalrolli fürs CD³² ist da – **LIBERATION**. Und Abenteuerer mit märchenhaftem Sinn für Humor sollten mal bei **SIMON THE SORCERER** reinschauen, der sich soeben vom PC auf den Amiga gehext hat. Monster, Märchen und Moneten auf den **Seiten 78 und 96**

HARTE ACTION: Bei **MORTAL KOMBAT** fliegen die Fäuste und bei **T2** die blauen Bohnen. Im **JURASSIC PARK** brüllen die Dinos, in **STARDUST** sausen die Asteroiden, und bei **DISPOSABLE HERO** glühen die Laser – und das alles jetzt (auch) auf Eurem Amiga! Feuer frei für die **Seiten 16, 32, 38, 95 und 99**



MORTAL KOMBAT



GUTE REISE: Kein Scherz, mit etwas Glück könnt Ihr in dieser Ausgabe eine **Reise zu den Olympischen Winterspielen gewinnen!** Dabeisein ist also wirklich alles beim Super-Wettbewerb auf **Seite 41**



JURASSIC PARK



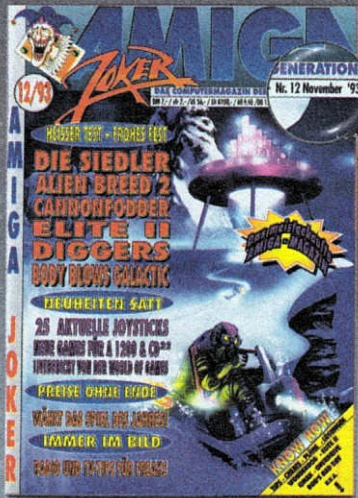
MPEG - VIDEO AUF CD

BUNTE ZUKUNFT: Was macht Euer CD³² zum Heimkino? Was braucht man, um demnächst spielbare Filme zocken zu können? Das und viel mehr verrät Euch unser Special **MPEG - VIDEO AUF CD!** Die Zukunft beginnt auf **Seite 55**

BETRIEBSGEHEIMNIS

Abonnenten hatten mit der letzten Ausgabe die (hoffentlich) einmalige Gelegenheit, den teuersten Druckfehler der Verlagsgeschichte zu bestaunen: Drei falsche Buchstaben verursachten Kosten von rund 25.000 Mark!

Nach Adam dem Riesigen macht das über 8000 Märker pro Buchstabe; ganz schön happig, was? Folgendes war passiert: Bei der Erstellung des Covers wurde zwar die Heftfolge von 11/93 auf 12/93 abgeändert, jedoch hatte man im Layout vergessen, das Wörtchen NOVember durch das Wort DEZember zu ersetzen. Ergo mußten die bereits gedruckten Exemplare vor ihrer Auslieferung an den Kiosk noch in aller Eile mit dem richtigen Erscheinungsmonat überklebt werden – was bei einer Auflage von ca. 120.000 Exemplaren mit besagter Unsumme zu Buche schlug. Jetzt fragt Ihr Euch vermutlich, warum wegen eines solch kleinen Fehlers ein derart großer



Aufwand getrieben wurde, stimmt's? Etwa, weil wir die Kiosk-Käufer für solche Dussel halten, daß sie das vermeintlich überholte Heft nicht genommen hätten?

Nö, vielmehr ist es so, daß es durch das falsche Datum an vielen Kiosken zu sogenannten Frühremissionen (der Händler meint, das Magazin sei nicht mehr aktuell und nimmt es deshalb vorzeitig aus dem Regal) gekommen wäre und Ihr es dadurch gar nicht mehr hättet kaufen

können! Und das wollten wir nun weder Euch noch uns antun, weshalb der arme Litho-Karl und der ohnehin für seine Großzügigkeit berüchtigte Michael tief in die Taschen greifen mußten...

Noch kurz ein anderes Thema: Wenn weiterhin sooo viele neue Games erscheinen wie derzeit, werden wir zukünftig wohl zumindest ab und an auf die eine oder andere Rubrik verzichten müssen – an eine Erhöhung der Seitenzahl ist ohne eine gleichzeitige Preiserhöhung leider nicht zu denken (was übrigens weder am teuren Druckfehler noch am auch nicht ganz billigen Umpapier liegt, das wir neuerdings verwenden). Schreibt uns also mal, welche der vielen festen Joker-Rubriken Eurer Meinung nach nicht jeden Monat sein müssen!

Damit wünschen wir Euch noch viel Spaß mit der bewährten Statistikbox und jede Menge Schadenfreude über unseren Fehltritt, äh, -druck.

Absolute Katastrophe	(00%-10%)	0
Katastrophe	(11%-20%)	2
Total zum Vergessen	(21%-30%)	1
Zum Vergessen	(31%-40%)	0
Muß nicht sein	(41%-50%)	3
Nix Besonderes	(51%-60%)	3
In Ordnung	(61%-70%)	7
Schwer in Ordnung	(71%-80%)	7
Erste Sahne	(81%-90%)	8
Megastark	(91%-100%)	0
Hit-Ausbeute		5
Megahits		0

Die besten Amiga-Profi-Grafiken nur für Sie

Einmal-Aktion bis 01.04.94
Nur solange Vorrat reicht!!!

Grafik-Elemente in Deluxe-Color und schwarz/weiß

Sie erhalten über 500 Profi-Grafik-Elemente in frohen leuchtenden Farben im Standard Amiga-Format. Ganz egal, ob Sie die Grafiken farbig, in Graustufen oder in schwarz/weiß nutzen wollen, Sie können die Grafiken 1) Einfach als Dia-Show genießen, 2) In jedes Malprogramm (DPaint, Brilliance...) einladen, bearbeiten und für Ihre eigenen Zwecke in Bildern und Animationen einbauen, 3) Für Video und Multi Media, 4) Für farbige Werbung, Einladungen Drucksachen, 5) Für schwarz/weiß DTP-Präsentation erster Klasse nutzen. Alle denkbaren Themen stehen zur Auswahl. Frauen, Autos, Piktogramme, Oberflächen, Natur, Tiere, Phantasie, Rahmen, Buchstaben, wilde bunte Hintergründe, Schule, Beruf, Technik, Karikaturen.... Alle Grafiken lassen sich einzeln verwenden oder als komplexe beliebige Kombinationen zusammenfügen und in jedes Amiga-Mal/Grafik/DTP/Multi Media/Text-Programm einladen und benutzen. 42 weltweite Profigrafiker haben 2 Jahre Entwicklungszeit in diese einmalig pflügg durchdachte Grafik-Collection gesteckt. Alle Grafiken sind in hoher Auflösung und für alle Amiga-Modelle geeignet. Eine deutsche Bedienungsanleitung wird mit geliefert. Lieferbar ab 03.01.1994 Best.-Nr. P040 **Nur 79,- DM**

Rahmenelement, hier in Gold...mit eingebautem Schwanbild

Alle Grafiken können stufenlos vergrößert oder gedreht werden.



Aluminium als Flächentextur

Auch zu diesem Thema gibt's alle denkbaren Bilder und Elemente.



Alle Grafiken können sowohl in Farbe als auch in Graustufen und schwarz/weiß genutzt werden. So können Sie auch mit s/w-Druckern und sw-DTP problemlos arbeiten.

Hintergründe Color & s/w

Alle Angaben wie oben, nur erhalten Sie hier ca. 100 komplette Landschaften bzw. Voll-Screen-Hintergründe, die für Video, Animationen und auch für farbige oder s/w-Drucksachen Verwendung finden. Sie können auch einzelne Elemente einfach aus den Bildern herauserschneiden und separat nutzen. Best.-Nr. P041 **Nur 79,- DM**

P040 + P041 zusammen nur 139,- DM

Sie sparen 19,- DM



In diesem Heft sind noch mehr Anzeigen von uns: **Mallander Software**
Römerstr. 29
46395 Bocholt
Tel: 02871 / 18 51 15

KUNST-MATTE

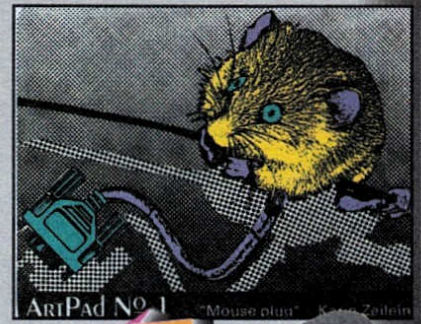
Sammelt Ihr zufälligerweise Mousepads? Dann seid Ihr sicher bereits in unserem Shop fündig geworden – aber es gibt schon wieder eine neue, nette Unterlage für das böse alte Nagetier!

Beginnen wir spaßeshalber mit den beiden Nachteilen

des „Artpad No.1“: Das Mäuschen darauf ist unübersehbar mit einer DOSe verbandelt, und den Preis von 34,- DM plus fünf Märker für den Versand haben nicht gerade Tierfreunde festgelegt (da sage noch mal einer, der Joker Shop wäre teuer...).

Trotzdem sieht die Gleitfläche ja recht lieb aus, da wollen wir mit der Bezugsadresse nicht hinter dem Berg halten:

**Kunstkontor
Robert Bullinger
Mühlenweg 2f
87490 Börwang
Tel.: 08304/1606**



PINK ALIEN

Eines muß man den Leuten bei Millennium lassen: Ihre Kreativität in puncto Computerhelden ist schlichtweg atemberaubend! Ja, auch nach „James Pond“ gehen ihnen die verrückten Typen nicht aus...

James' plattformiger Mitbewerber wird voraussichtlich nächsten Sommer auf den Amiga stürmen und ist... äh, ja also auf alle Fälle ziemlich rosa und sieht von daher einem gewissen Paulchen Panther erstaunlich

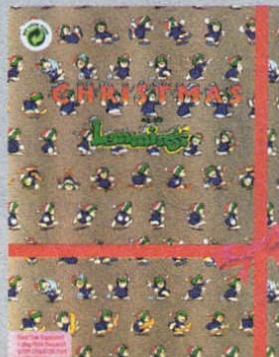
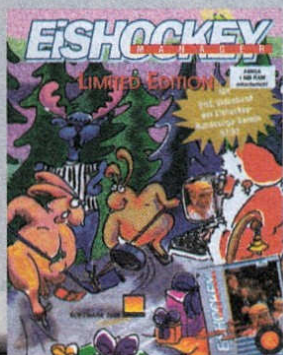
ähnlich. Faktisch handelt es sich um einen sprungstarken Außerirdischen, der den Untergang der Dinosaurier in unserer Galaxie verhindern will – also ein Verwandter von Stephen Spielberg?!



WEIHNACHTS-SPIELE

Neben der bereits traditionellen Christmas-Edition der „Lemmings“ von Psygnosis gibt es zum Jahreswechsel 93/94 auch eine spezielle Ausführung vom „Eishockey Manager“ des Software 2000-Teams!

Ersteres ist wieder eine besonders weihnachtliche, 32 Levels umfassende Variante der knuddeligen Selbstmörder und schlägt mit einem Fuffi zu Buche. Der sportliche Kollege kostet zwar doppelt soviel, dafür bekommt man hier auch das komplette Originalgame und dazu ein VHS-Video der Eishockey-Bundesligasaison 92/93. Beiden gemeinsam ist die limitierte Auflage – also macht hin, bevor es Ostern wird!



COMIC-KARTEN

Sammelt Ihr zufälligerweise Telefonkarten? Dann seid Ihr in unserem Shop (vorläufig) noch nicht fündig geworden, solltet also vielleicht mal beim Hethke Verlag anrufen!

Dort und nur dort gibt's nämlich eine neue Serie mit Comic-Motiven aus den fünfziger Jahren, die ausschließlich im Abo für 58,- DM pro Stück zu beziehen sind. Wer also ein Wiedersehen (Wiederhören?) mit Sigurd, Akim

und Konsorten feiern will, der wende sich vertrauensvoll an:

**Norbert Hethke Verlag
Postfach 1170
69246 Schönau
Tel.: 06228/1063**

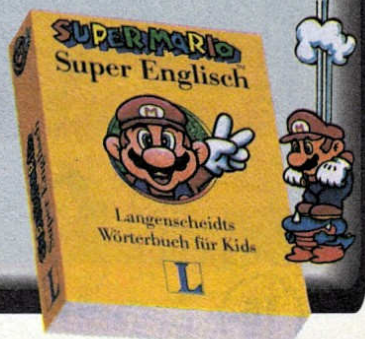


ENGLISCH FÜR KLEMPNER

Von Langenscheidt ist man ja eher so richtig seriöse Lexika gewohnt, aber nun haben die Leute ein „Wörterbuch für Kids“ herausgebracht, das mit einem nicht ganz unbekanntem Titelhelden aufwartet...

Nachdem das 516seitige Werk „Super Mario – Super Englisch“ heißt, kann man sich schon ungefähr denken, was man hier für 16,80 DM bekommt: viele deutsche und englische Wörter und fast genauso viele Gastauftritte

von Nintendos Konsolenhelden, der besondere Redensarten, Sprichwörter etc. schön farbig erklärt und als Bonus in einem Daumenkino für Rechts- und Linkshänder auftritt. Erhältlich ist das Lernabenteuer in jeder Buchhandlung; hüpfst einfach mal hin.





MADE IN GERMANY

Seit 1991 wird in Recklinghausen an sieben Games gebastelt, im März soll es nun soweit sein: Das brandneue Label DEFCOM will den Markt im Sturm erobern!



der Vorsitzende des Wirtschaftsausschusses, die Gabe entgegen – nomen est omen? Na, jedenfalls hat sich das Gerücht, daß Kanzler Kohl nun Tag und Nacht vor dem Compi sitze, um herauszufinden, wie die Probleme in den Griff zu kriegen sind, bisher nicht offiziell bestätigt. Aber vielleicht sollte Helmut genau das tun?!



Immerhin 17 Mitarbeiter aus aller Herren Länder (Deutschland, Rußland, Spanien und Österreich) beschäftigt der Firmeninhaber MURAD M'BARAKI; als erstes soll ein Eishockey-Actiongame namens „Icequake“ fertig werden. Ob damit wohl ein neuer Stern am deutschen Softwarehimmel aufgeht?

AUFSCHWUNG OST IM BUNDESTAG

Kürzlich erhielten sämtliche 662 Abgeordneten des Deutschen Bundestages ein persönliches Exemplar von „Aufschwung Ost“, der neuen Wirtschaftssimulation des jungen Bomico-Labels SUNFLOWERS...



Stellvertretend für seine Kollegen nahm FRIEDHELM OST,

VIVA COMPUTER

Seit dem ersten Dezember hat Deutschland mit VIVA ja nun einen eigenen Musikkanal im Fernsehen – und damit einen Sender, der neben viel Ohrenschaus auch Clips über neue Computer- und Videogames bringt!



Daß die Zocker-Beiträge im teutonischen MTV-Gegenstück auch Hand und Fuß haben werden, dafür stehe ich persönlich gerade – immerhin produziere ich sie ja auch selbst (ein bißchen Eigenwerbung muß sein...). So werden die Filme nicht nur Spieltests enthalten, sondern auch mal Messeberichte, Charts

oder sonstige News zum Thema. Wem das nicht genug ist, dem empfehle ich, im Januar BRAVO TV auf RTL 2 einzuschalten; da wird neben einem Bericht über die Computer '93 auch eine Reportage, die anhand von SOFTWARE 2000 beschreibt, wie ein Game entsteht, laufen. Don't zap!

SPRINGER-HOTLINE

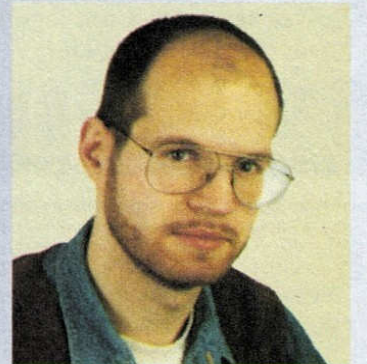
Die COMPUTEL GMBH (eine Tochter des Axel Springer Verlags) bietet neuerdings einen Telefonservice für Computergambling an. Wer Spielertips und Testberichten lauschen möchte, wählt die Nummer 0190/24 26 32, muß jedoch wie bei fast allen diesen Serviceleistungen mit Gebühreneinheiten im Takt von 12 Sekunden rechnen.

UMBRUCH BEI THALION

Die Gütersloher Spiele schmiede war in Finanznöte geraten, jetzt soll alles besser werden: Mit MARCO HÜSGES wurde ein neuer Geschäftsführer gefunden, der die Firma komplett umstrukturieren will...

Im Zuge dessen soll die komplette Programmierabteilung aufgelöst werden, zukünftig will man die Soft von freien Mitarbeitern schreiben lassen – das De-

signerteam um ERIK SIMON („Ambermoon“) wechselt ge-



schlossen zu BLUE BYTE. Ob THALION weiterhin aufwendige Rollenspiele veröffentlicht, steht somit in den (Bernstein-) Sternen, die Simulationen des „Airbus“-Designers BOPF wird es aber weiterhin geben – ein Helikopter und der Propellerflieger JU-52 stehen bereits auf der digitalen Startrampe.

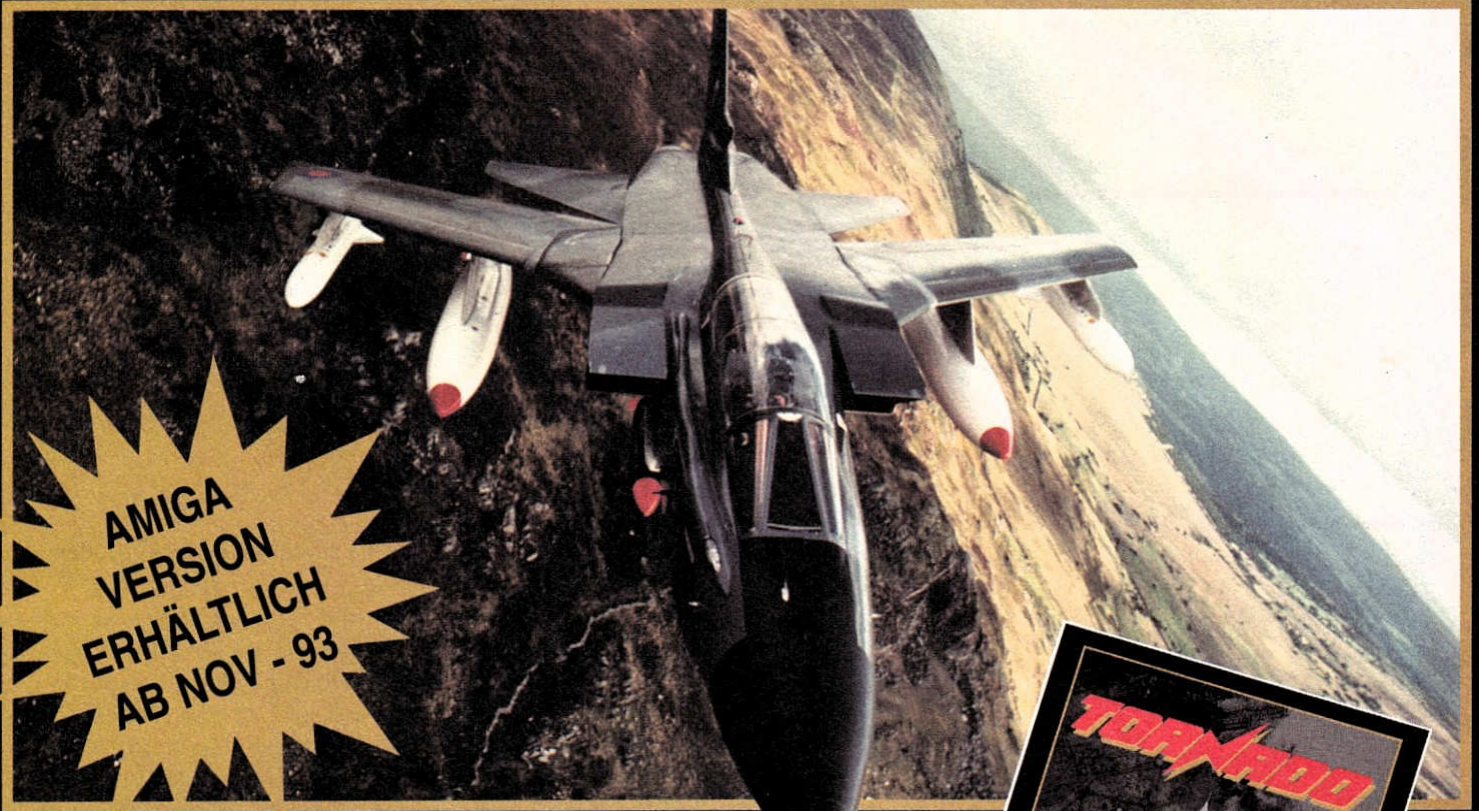
JOKER-BÜCHER

Aus einer Kooperation mit dem SYBEX VERLAG erwarten Euch in nächster Zeit zwei Joker-Bücher: „Amiga Joker Hits“ und „PC Joker Hits“ werden Tests der jeweils besten Games aus unseren Magazinen enthalten, wobei das (neue) Fotomaterial und die Texte von uns kommen, während sich Sybex um Druck und Vertrieb kümmert. Voraussichtlich feiern die Bände dann im Joker Shop der kommenden Ausgabe Premiere!

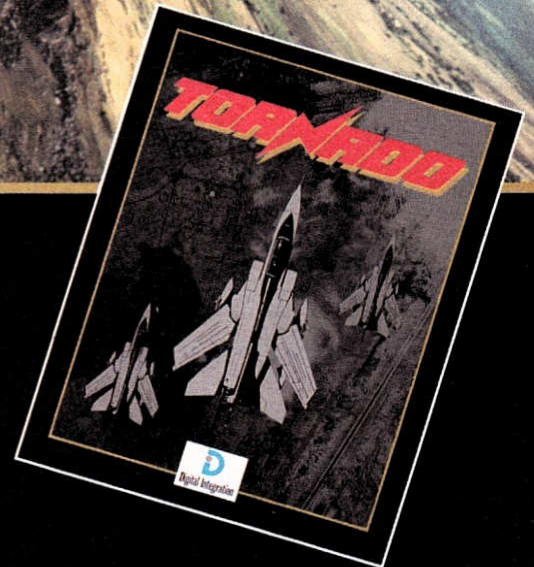


TORNADO

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



Hand aufs Herz: Selbst der ärgste Konsolen-Feind hat doch schon mal die phantastischen Rotiereffekte des 3D-Chips im Super Nintendo bewundert, oder? Mindscape will nun zeigen, daß der Amiga Vergleichbares kann!

P
R
E
V
I
E
W



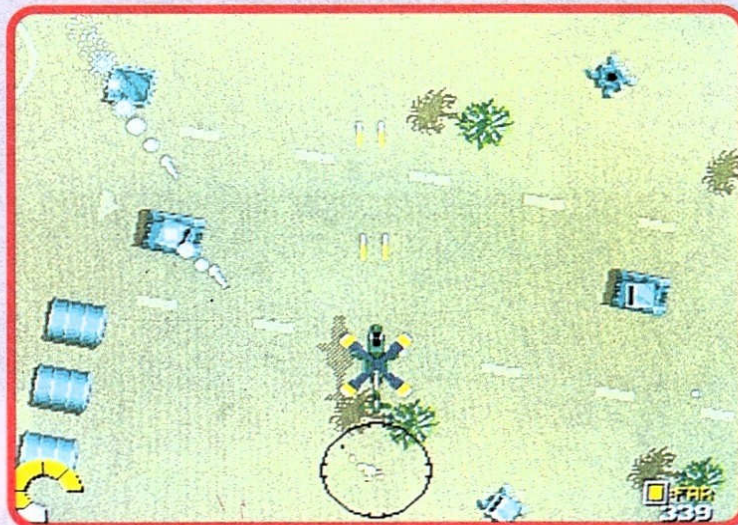
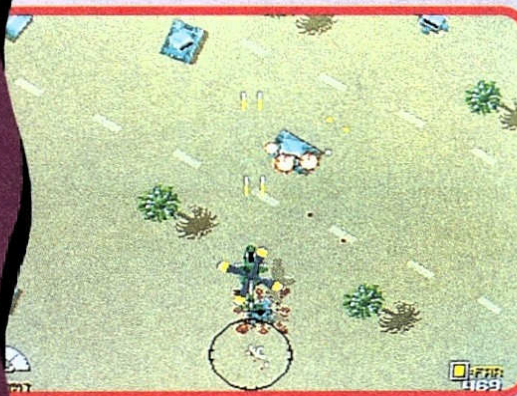
Mit dem neuen Actiongame wagen sich die Programmierer von Vision Software somit an eine beachtliche

Technik-Hürde: Zwar wurden am Amiga schon öfter komplette Spielfelder rotiert (z.B. bei „Bob's Bad Day“), doch oft genug verschlingen solche Optik-Schmankerlerart viel Rechenleistung, daß für ausgefeiltes Gameplay dann kein Platz mehr bleibt. Hier sollen aber Technik und Inhalt stimmen; was nach unserem Vorabdemo zu urteilen durchaus gelingen könnte: Frei nach Electronic Arts' kriegerischer Helihatz „Desert Strike“ steuert der Spieler in Seek & Destroy einen Hubschrauber über aus der Draufsicht gezeigte Landschaften, um allerlei gefährliche Missionen zu erfüllen. Mal soll eine Geisel befreit werden, dann gilt es, tief in das Feindgebiet vorzudringen und versteckte Bodeneinrichtungen zu finden bzw. zu zerstören. Gründe genug also,

um mit heulenden Rotoren über den Screen zu jagen und per MG, Raketen oder Napalmbomben alles plattzumachen, was nicht niet- und nagelfest ist – zugegebenermaßen nicht gerade die feinste Art der Konfliktlösung, aber eben ungeheuer unterhaltsam...

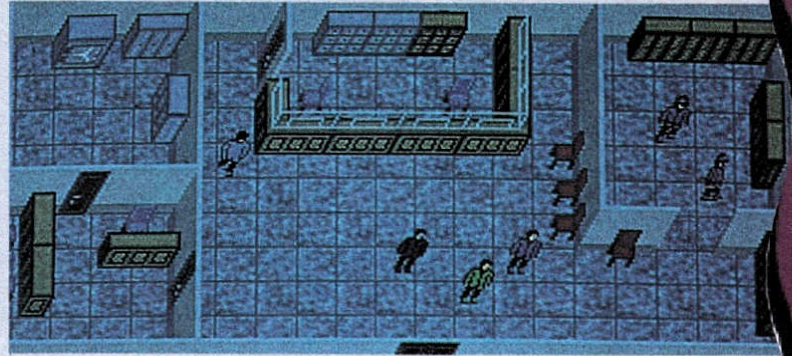
Klaro, daß schon die Demo-Gegnerschaft mit stationären und beweglichen SAM-Stationen, Panzern und Flugzeugen dagegenhält, in der Endversion des Spiels soll noch viel, viel mehr Feindmaterial herumschwirren. Neben den hier abgebildeten Wüstenkämpfen werden dann auch noch weitere Szenarien anstehen, etwa Auseinandersetzungen im Dschungel. Freilich ist allerorten nicht der Ballerfinger allein gefragt, bei der Wahl der Waffen und der Flugroute kommt auch etwas strategisches Feingefühl zum Einsatz, schon weil Sprit und Munition nur limitiert an Bord sind. Aber auch dieses Problem läßt sich unterwegs mit Gewalt lösen, denn durch Abschluß von Lagerhallen kommen Benzinfässer und Munitionsgürtel zum Vorschein, mit denen sich die Vorräte ergänzen lassen.

Das Gameplay wird also launig, aber nicht unbedingt originell ausfallen; dafür ist mehr die Präsentation zuständig: Den Funkverkehr zwischen Basis und Heli wickelt man in glasklarer Sprachausgabe ab, und Optikgags wie Abgasfahnen hinter Zielsuchraketen oder Rauchwölkchen angeschossener Maschinen darf man gleich massenhaft erwarten. Nicht zu vergessen die eingangs erwähnte und wirklich atemberaubende Art, wie die Landschaft hier um den (in der Mitte quasi fest installierten) Hubschrauber rotiert – so was hat man am Amiga bislang noch nicht gesehen! Da selbst die Bildschirmfotos das nur unzureichend demonstrieren können, werden wir die Grafikkfans wohl auf nächsten Monat vertrösten müssen, wenn die Endversion in den Shops und der endgültige Test im Joker landet. (rl)



Zwar bekommt man es beim neuesten Genremix aus Österreich nicht mit einer Umsetzung des gleichnamigen Kinoklassikers zu tun, aber Paul Newman, Robert Redford und andere Quasi-Ganoven hätten trotzdem ihre Freude daran!

Der Clou



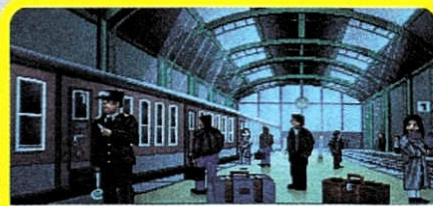
Nun steuert der Boß vor dem Screen seine Männer aus der Vogelperspektive über den Gebäudeplan, und zwar genau so, wie er sich den späteren Ablauf denkt. Auf diese Weise kann sekundengenau ausgetüftelt werden, wer was wann macht; dann wird die Chose abgespeichert, um schließlich bei der eigentlichen Ausführung als eine Art selbstlaufendes Demo über

der Story zu bestimmten Zeiten bestimmte Aktionen nahegelegt; etwa, daß der Raub der Kronjuwelen die Krönung jeder Ganovenkarriere ist. Das klingt nicht nur hier gut, das wird auch vor dem Monitor gut klingen, denn nach bester Firmentradition wollen die NEOlogen nicht weniger als 30 feine Musikstücke in ihrem Krimi unterbringen. Legt Euch also schon mal auf die Lauer, im Februar soll die Sache steigen – und zwar auf Normal- und AGA-Amigas ebenso wie am CD³²! (jn)

Die Alpensoftler von NEO jodeln den Spielern hier nämlich ins London der 50er Jahre, wo mit Matt Stuvesunt einer der unbekanntesten Gangster jenseits von Hollywood wartet. Damit das nicht ewig so bleibt, soll man den sympathischen Gesetzesbrecher nun durch eine originelle Melange aus Adventure, Rollenspiel und „Einbrecher-Simulation“ begleiten. Klar, daß etwa ein erfolgreicher Bruch einiger Vorarbeiten bedarf – man muß das Zielobjekt ausbaldowern, sich mit Informanten treffen und nicht zuletzt ein paar Kollegen anheuern, denn wer alles allein machen will, wird nie über Tante Emmas Kiosk hinauskommen...

Diese Spielphase im Stil opulenter Grafikadventures bietet viel stimmungsvolle Optik mit allerlei Animationen, dazu zählt auch das Organisieren der Ausrüstung, zu der u.a. ein Fluchtauto mit Umspritz-Option gehört. Übrigens sind hier sämtliche Wagen genau wie die etwa 40 allgemeinen Örtlichkeiten (z.B. Hotels, Bars oder Bahnhöfe) originalgetreu recherchiert. Ja, bei den über 20 potentiellen „Tatorten“ wurden, soweit verfügbar, sogar die echten Grundrisse verwendet, und sobald man sich einen solchen Plan aus Gesprächen und eigenen Beobachtungen erarbeitet hat (wobei der Rechner die Infos per Auto-mapping selbstständig zusammenbastelt), geht's mit der Planungsphase weiter:

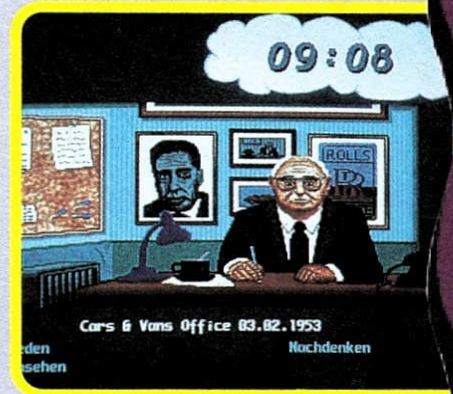
den Schirm zu flimmern. Natürlich kann es dabei zu unvorhergesehenen Ereignissen kommen, und solltet Ihr schlampig gekundschaftet haben, mag Euch vielleicht gar eine Wand den Weg versperren, wo Ihr freie Fahrt für freie Banditen vermutet hattet. Aus diesem Grund



Die Spezialversion für den A1200

de kann man im „Demo“ jederzeit noch korrigierend eingreifen, doch handelt es sich dann halt nicht mehr um eine risikolose Trocken-Übung, weshalb Dilettanten ihre Luft bald in gesiebter Form atmen werden.

Trotz der freien Wahl seiner Ziele und Methoden werden dem Spieler von



P
R
E
V
I
E
W

NEUES VON SOFTWARE 2000

Aus deutschen Landen frisch auf den Tisch sollen demnächst drei neue Games der jetzt in Eutin beheimateten Softwareköche kommen – wir haben für Euch die Vorkoster gespielt!

DIE HÖHLENWELT



Die Weltenschmiede um Harald Evers hat sich mit stimmungsvollen Adventures („Das Stundenglas“, „Die Kathedrale“, „Hexuma“) einen Namen gemacht, für grafische Pracht waren die Produkte des Teams hingegen nicht berühmt. Das könnte sich bei diesem Fantasy-Abenteuer schlagartig ändern, denn die Optik und die (Icon-) Steuerung lassen sich am ehesten mit den Games von Sier-



ra vergleichen. Die Story knüpft an „Hexuma“ an; als Held fungiert der Raumpilot Eric, der nach seiner Notlandung auf einem fremden Planeten ein Höhlensystem entdeckt, in dem es riesige Wasser-

fälle, Urwälder, Flugdrachen, von bösen Besitzern unterjochte Bewohner, Rebellen und schöne Frauen gibt. Natürlich will und darf er das alles näher kennenlernen, auch wenn er zur Begrüßung erst mal ins Gefängnis geworfen wird. Für Liebe, Drama und spannende Flugsequenzen auf einem Saurierrücken wäre also gesorgt – voraussichtlich ab Februar.

PIZZA CONNECTION



Parallel dazu soll diese Wirtschaftssimulation für maximal acht Pizzabäcker aufmachen, bei der die Kontrahenten jeweils eine Restaurantkette aus dem Boden stampfen müssen, welche sich durch zehn europäische Großstädte zieht. Dafür mietet man zunächst ein entsprechendes Etablissement an und beglückt die Zulieferindustrie mit Aufträgen für das Mobiliar und die benötigten Lebensmittel. Die Speisekarte kann sowohl mit klassischen Teigfladen als auch mit



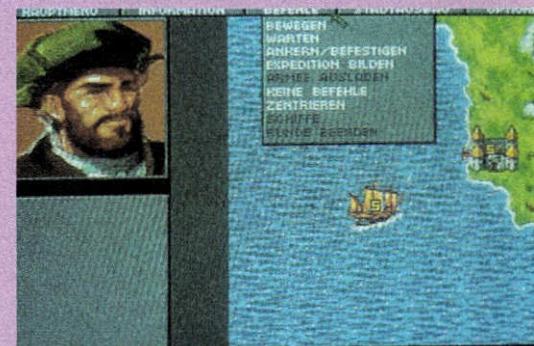
eigenen Kreationen bestückt werden, man muß dabei bloß den örtlichen Kundengeschmack treffen. Ist das gelungen, steht der Eröffnung der nächsten Filiale nichts mehr im Wege, vielleicht schon in einer etwas besseren Gegend. Zu den zahlreichen Optionen gehören auch drei verschiedene Spielmodi, außerdem gibt's viele schöne Bilder und eine gelungene Maussteuerung – wovon sich Neuabonnenten in dieser Ausgabe an-

hand eines spielbaren Gratis-Demos überzeugen können.

CHRISTOPH KOLUMBUS

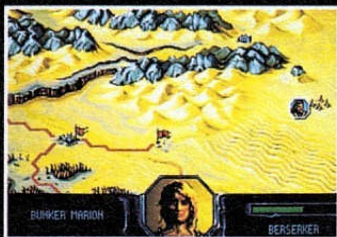
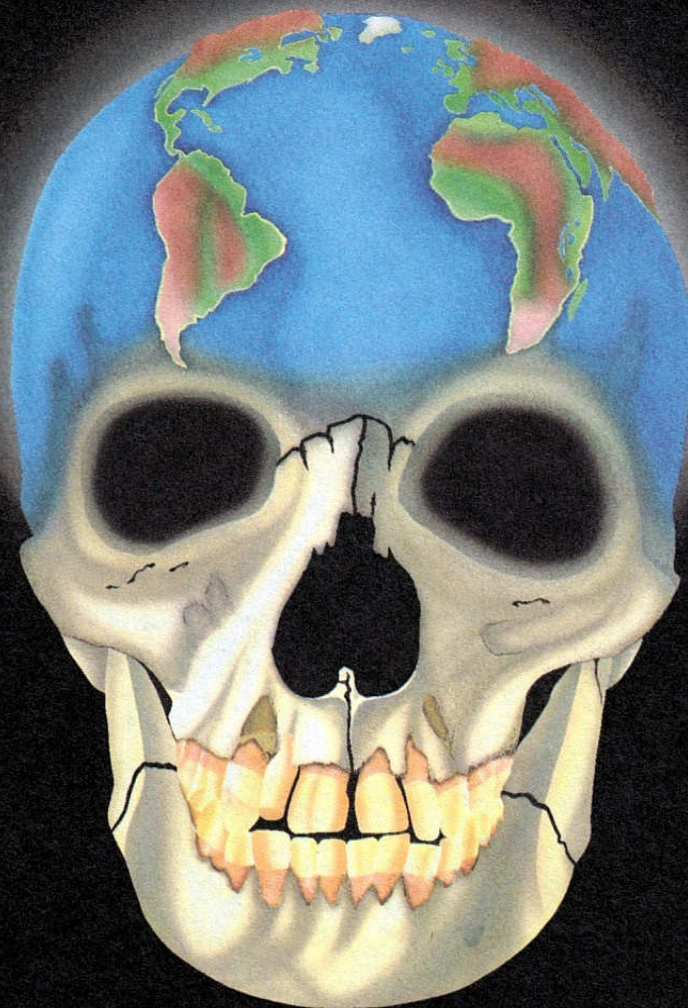


In den nächsten Wochen müßte auch dieses historische Strategical mit Handelementen in Sicht kommen: Bis zu vier Spieler schlüpfen in die Rolle des Titel-



helden oder anderer Geschichtsgrößen und gehen auf Entdeckungsreise, nachdem sie ihr Schiff via Pulldownmenü mit Besatzung, Proviant etc. ausstaffiert haben. Auf der bei jedem Spielstart neu generierten, scrollbaren Karte ist à la „Civilization“ nur das bereits erkundete Meeresgebiet bzw. Land zu sehen. Wenn man eine bisher unbekannte Welt gefunden hat, werden Expeditionstrupps gebildet, Dörfer erobert, Missionen aufgebaut, Siedler aufgetan, Plantagen bewirtschaftet und und und. Die Ernte schippert zurück nach Europa, den erzielten Gewinn steckt man gleich wieder in seine Flotte. Mehr über das üppig präsentierte Kolonialepos, sobald das fertige Testmuster im Redaktionshafen ankert! (md)

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

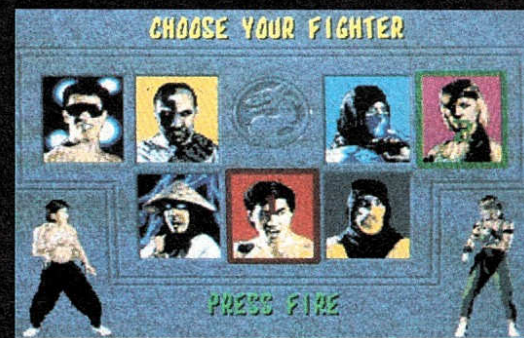
Tel. (0) 52 51 - 74 05 21 / Fax (0) 52 51 - 74 06 21

K MORTAL M B A T

Während sich U.S. Golds kunstvoll gezeichnete Straßenkämpfer längst zum Amiga durchgeprügelt haben, tauchen ihre digitalisierten Kollegen hier erst jetzt auf – aber sonst schenken sie der Konkurrenz nichts!



Gelegenheit auch gleich seinen Helden austauschen. An der Steuerung ist jedoch überhaupt nichts auszusetzen, zumal auch Zwei-Button-Sticks unterstützt werden. Die sechs soft scrollenden Hintergründe (Gruft, Höhle, Palast, Garten etc.) sind nicht ganz so bunt, wie man's vom Automaten her kennt, die fließende Animation der digitalisierten Schläger hat man dagegen absolut originalgetreu hingekriegt, und die knackige Soundkulisse geht ebenfalls in Ordnung. Der Todes-Kampf steht den Helden der Straße somit in nichts nach – Neuerungen darf man demgegenüber freilich auch keine erwarten. Aber was der Spielhalle und den Konsolen recht ist, kann der „Freundin“ schließlich nur billig sein, oder? (rf)



Obwohl die Packungswerbung das Gegenteil behauptet, steckt in dieser Version *nicht* die ganze fernöstliche „Blutalität“ des Arcade-Automaten – kein spritzender Lebenssaft mehr, und auch die sogenannten Fatality Moves wurden leicht entschärft. Ansonsten blieb das Gameplay aber von der Schere des Zensors verschont...

Zuerst steht ein Besuch im Optionsmenü an, wo man sich sämtliche Musikstücke und Soundeffekte anhören kann und den Schwierigkeitsgrad sowie die Anzahl der Continues festlegen darf. Anschließend bestimmt man unter sieben Haudraufs seinen Wunschkämpfer, neben den regulären Fußtritten und Faustschlägen haben alle eine ganze Reihe von speziellen Fähigkeiten im Repertoire: Da wird mit Feuerbällen, Blitzen oder Plasmaringen angegriffen, manche der Recken können sich verdoppeln, durch die Luft fliegen oder ihren eingebauten Teleporter benutzen. Natürlich kann man auch gegen einen menschlichen Freund antreten, der Gewinner wird dann automatisch für das Turnier angemeldet.

Um zu gewinnen, muß man seine Gegner zweimal zu Boden schicken oder wenigstens am Ende des Zeitlimits die meiste Energie auf dem Konto haben. Ist man mit allen Kontrahenten durch, folgt der Kampf gegen das eigene Spiegelbild, dann kommen drei Runden mit zwei wahllos herausgepickten Gegnern und schließlich der Fight gegen den vierarmigen Riesen Goro. Wer seine Knochen jetzt immer noch ohne fremde Hilfe aus der Arena schleppt, wird vom halbgöttlichen Obermottz Shang Tsung in die Mangel genommen: Er nimmt Gestalt und Fähigkeiten jeder beliebigen Figur an und wirft mit Spezialschlägen und Waffen nur so um sich! Außerdem gibt es noch den grünen Ninja, der sporadisch auf dem Screen erscheint und den Spieler zum Kräfteressen herausfordert; last not least darf man in kleinen Zwischensequenzen durch heftiges Stück-Rütteln allerlei Holz- und Steinblöcke zertrümmern. Selbst auf der einfachsten Schwierigkeitsstufe läßt sich die Digi-Konkurrenz nur mit viel Geschick niederringen – sinkt man selbst auf die Matte und muß deshalb ein Continue verbraten, darf man bei der

MORTAL KOMBAT (ACCLAIM) PRÜGEL-TURNIER	
79% „SCHLAGKRÄFTIG“	
GRAFIK	79%
ANIMATION	82%
MUSIK	78%
SOUND-FX	76%
HANDHABUNG	80%
DAUERSPASS	78%
VARIABLE: 6 STUFEN	
PREIS	DM 79,-DM
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

ER IST ZURÜCK!...

ZOOL™



ZOOL und seine fabelhafte Begleiterin ZOOZ stehen in dieser allerneuesten **PLATTFORM ARKADE ACTION** Fortsetzung einer Herausforderung gegenüber, die die Knie der härtesten Ninjas schlottern ließe. **KROOL** und sein Komplize **MENTAL BLOCK** sind wieder einmal darauf aus, alle Phantasie von der Erdoberfläche zu löschen. Spielen Sie **ZOOL** oder **ZOOZ** und kämpfen Sie sich durch sechs massive Niveaus dieses höchst variierenden und vergnüglichen Spiels. Und treffen Sie **ZOON**, einen zweiköpfigen außerirdischen Hund, ein Kopf ein Dummkopf, der andere sehr intelligent.

*"Die klassische Fortsetzung des erfolgreichen Amiga-Spiels von 1992."
Erhältlich für: Amiga/A1200*

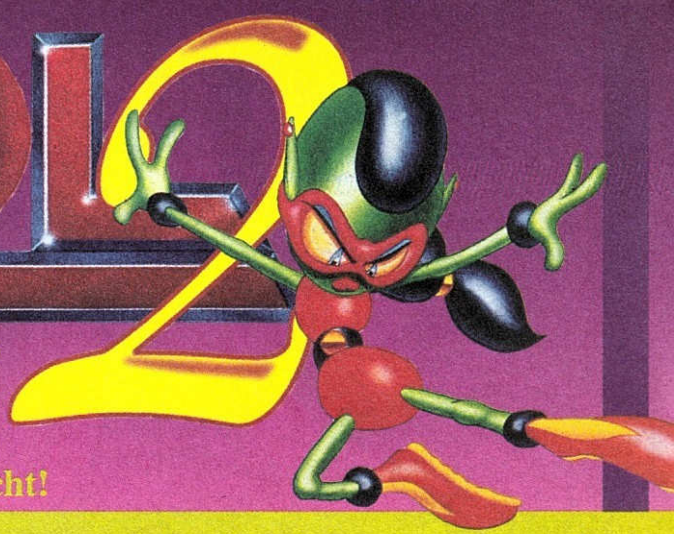


a different kind of animal

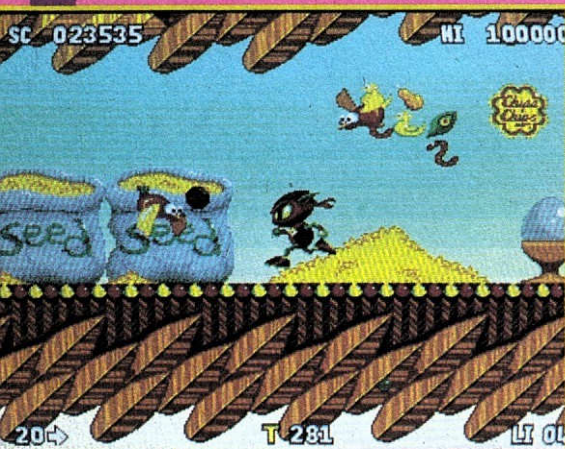
...und diesmal ist er nicht allein!



ZOOZ



Vor gut einem Jahr hüpfte Gremlins Plattform-Ninja aus der „n-ten“ Dimension erstmals auf den Amiga – vom zweiten Dimensionssprung hat die kämpferische Ameise nun Verstärkung mitgebracht!



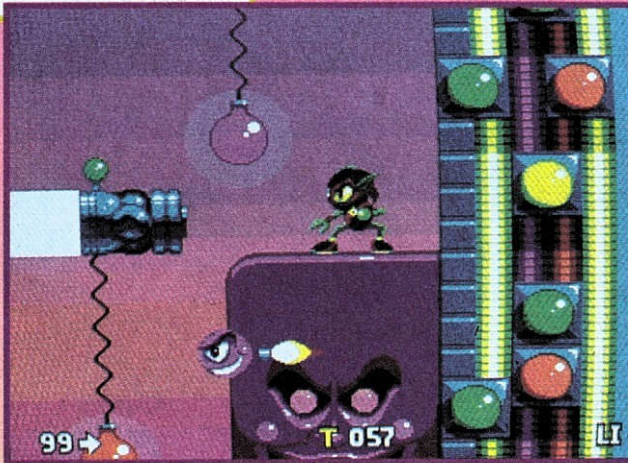
Zool, die alternativ über die Plattformen turnt – der Zwei-Spieler-Modus erlaubt es nur, hintereinander anzutreten. Das interdimensionale Hüpf-Girl unterscheidet sich aber nicht allein optisch von seinem männlichen Pen-

nerschaft auch mal durch gekonnte Jumps auf den Kopf, Sammelextras für Smartbomben, frische Energiereserven oder Schutzschilde bringen zusätzlich Hilfe.

Die Landschaften sind bei alledem deutlich pfiffiger gestaltet als beim Vorgänger: Es gibt komplette Bonuslevels, die Hintergründe sind teilweise animiert, und manche der Endgegner kommen richtig originell daher, während Spiegeleier-Katapulte, Flipper und Bumper, unsichtbare Plattformen oder dicke Laserbündel, auf denen man hin- und herspazieren kann, für Abwechslung sorgen. Auch an kleine, feine Details wurde

gedacht, beispielsweise weist ein Pfeil den Weg zum Levelausgang. Weniger schön sind dagegen die fehlenden Levelcodes und die oft unfairen Gegnerattacken, zudem kann man an manchen Stellen nur ins Leere springen und das Beste hoffen – wie gut, daß man nach dem Exitus bloß bis zur letzten Wegmarkierung zurückmarschieren muß. Hinzu kommen Probleme beim Diskhandling: Die häufigen Nachladepa-

Am Grundrezept des erfolgreichen Hüpf-Cocktails mochte Gremlin nicht rütteln, aber immerhin sorgt nun ein neuer Bösewicht für Streß: Der fiese Krool will alle Phantasie des Universums auslöschen! Grund genug für Zool & Co., in altbewährter Manier durch megabunte Comic-Landschaften zu sprinten, tonnenweise Boni aufzusammeln und Krools herzig gezeichneten Schergen per Wurfstern die Meinung zu geigen. Und wie könnte es anders sein, natürlich prangt auch diesmal wieder das Logo des Süßigkeiten-Herstellers und Sponsors Chupa Chup am Cover der mit Zool-Postkarten, Poster, Aufkleber und Lutscher gefüllten Packung. Die neueste Neuerung ist also Zools Freundin



dant, es hat auch einen individuellen Wirbelkick im Repertoire, mit dem es mühelos poröse Steinmauern durchbrechen kann. Zool hingegen ist der bessere Springer und Klettermaxe, manche Orte (zumeist Bonusräume) sind somit nur jeweils einem der beiden Charaktere zugänglich. Zool wie Zool bezwingen ihre Geg-

gedacht, beispielsweise weist ein Pfeil den Weg zum Levelausgang. Weniger schön sind dagegen die fehlenden Levelcodes und die oft unfairen Gegnerattacken, zudem kann man an manchen Stellen nur ins Leere springen und das Beste hoffen – wie gut, daß man nach dem Exitus bloß bis zur letzten Wegmarkierung zurückmarschieren muß.

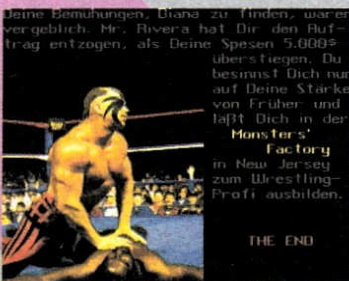
Hinzu kommen Probleme beim Diskhandling: Die häufigen Nachladepa-



ZOOZ 2 (GREMLIN)	
JUMP & FUN	
80%	
„FLOTTER HÜPFER“	
GRAFIK	84%
ANIMATION	84%
MUSIK	82%
SOUND-FX	80%
HANDHABUNG	71%
DAUERSPASS	78%
VARIABLE: 3 STUFEN	
PREIS	DM 69,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

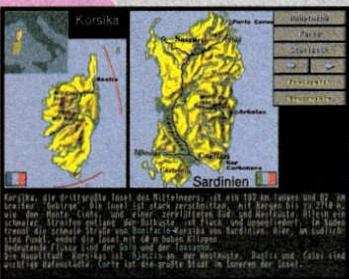
ENGLISCH I & II PLUS Neu: Version 2.0! FRANZÖSISCH I & II PLUS

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



EUROPA PLUS Neu: Version 2.0!

Alle **Staaten Europas** (inclusive Baltikum) werden ausführlich in Geographie, Klima, Wirtschaft, Bevölkerung, Staatsform etc. dargestellt. ✓ **Schwerpunkt EG:** Geschichte, Organe (EG-Parlament, Ministerrat, Europäischer Rat, EG-Kommission...), Wirtschafts- und Haushaltspolitik, Binnenmarkt. ✓ Viele digitalisierte Karten: physisch, politisch, klimatisch... ✓ **Hot-Text:** Begriffe im Text werden auf Mausklick erklärt oder auf der Karte angezeigt (Flüsse, Städte, etc.). ✓ Umfangreicher **Statistikteil:** Bevölkerungs-, Klima-, Wirtschafts- und Handelsdaten der einzelnen Staaten als 3D-Diagramme (Torte, Balken, Stab...). ✓ **Quiz** mit unterhaltsamen Fragen zur Allgemeinbildung. ✓ **Neu: Exportfunktionen** für Referate etc. ✓ Ständige Aktualität durch **Updateservice** ✓ Tests: **AMIGA Action 1/93: SEHR GUT** • **Spitzentest im AMIGA Magazin 12/93** • **AMIGA Plus 4/93: "SEHR EMPFEHLENSWERT"** ✓ Auf Festplatte installierbar. ✓ Lauffähig auf allen AMIGA ab 1 MB Ram.



Englisch I Plus	Version 2.0!	(TMA 101)	DM 69,-*
Englisch II Plus	Version 2.0!	(TMA 102)	DM 69,-*
Französisch I Plus	Version 1.55	(TMA 201)	DM 59,-*
Französisch II Plus	Version 1.55	(TMA 202)	DM 59,-*
EUROPA Plus	Version 2.0!	(TMA 501)	DM 69,-*

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

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

TMA-Lernsoftware gibt's im Fachhandel oder direkt von



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

BESTELLCOUPON

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

Bitte senden Sie mir

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

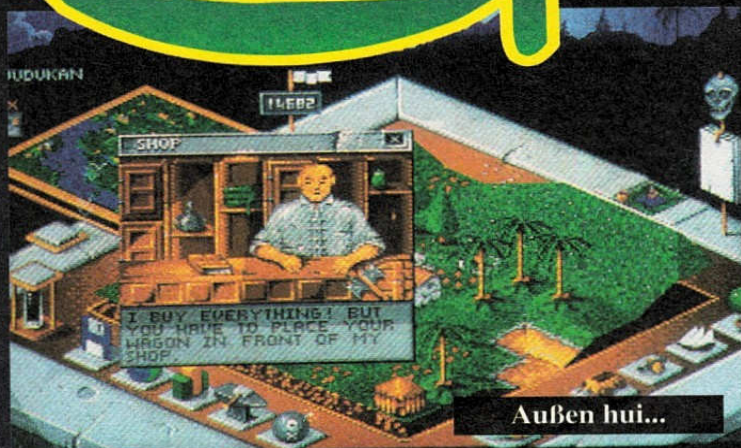
Name:.....

Straße:.....

PLZ/Ort:.....

Ich bezahle: mit beiliegendem Scheck (versandkostenfrei!) per Nachnahme (+DM 8,- für Versand)
Achtung: Ausland nur per Vorkasse (Scheck, bar)!

Genesis



Die eigentlich schon längst wieder abgeebbte Welle von göttlichen Weltensimulationen à la „Populous“ haben „Die Siedler“ erst kürzlich wiederbelebt – jetzt will Mindscape noch eins draufsetzen!

Die Götter müssen hier zwar nicht verrückt sein, aber daß sie ziemlich sauer wurden, als ein liebeskranker Prinz die sieben heiligen Juwelen mopste, um damit bei seiner Angebeteten Eindruck zu schinden, ist schon irgendwie verständlich – in ihrem Zorn legten sie gleich das ganze Prinzenland in Schutt und Asche. Inzwischen sind etliche Jahrhunderte vergangen, und drei menschlich oder elektronisch gesteuerte Blaublüter machen sich daran, das verwüstete Land wieder aufzubauen und gleichzeitig die verschollenen Klunker zu suchen.

Dazu müssen sie auf einer von insgesamt vier Landkarten unter Zeitdruck ein voll funktionsfähiges Königreich auf die Beine stellen, wofür ihnen jeweils ein Bonsai-Volksstamm von (anfänglich) vier Leuten zur Verfügung steht. Die Kerle können diverse Berufe ergreifen, wobei zu Beginn der Entwicklung vornehmlich Bauern, Holzfäller, Schreiner, Architekten und dergleichen

handfeste Professionen mehr gefragt sind. Während die Jahreszeiten langsam wechseln, erteilt man ihnen via Maus und Icons seine Befehle, um erst mal die Grundversorgung der Bevölkerung mit Brunnen, Lebensmitteln und Wohngelegenheiten sicherzustellen. Im weiteren Verlauf schlägt dann auch die Stunde der Ingenieure, Erfinder, Ärzte und Feuerwehrleute, da das junge Gemeinwesen ständig komplexer und zudem gelegentlich von Seuchen, Naturkatastrophen und anderen Schicksalsschlägen heimgesucht wird. Außerdem sollte man beizeiten an die Errichtung von Tempeln, Schlössern, Kneipen und Finanzämtern denken, damit man sein Volk per Religion, Steuerschraube und abendlicher Belustigung unter Kontrolle halten kann. Sollte dessen Motivation nämlich zu stark absinken, ist's Essig mit dem Fortschritt!

Selbstverständlich herrscht in der Staatskasse praktisch immer Ebbe, so daß man kaum

Baukasten für Götter



...innen ui!

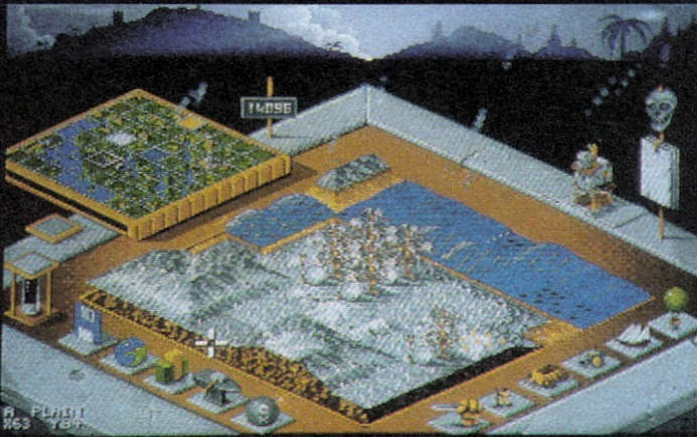


an der Erschließung von Handelsrouten und der Ausrüstung von Karawanen vorbeikommt. Erfahrungsgemäß ist zwar nicht mal der ärgste Feind einem guten Geschäft abgeneigt, trotzdem freut sich die Händlerkaste über die zusätzliche Absicherung durch einen zeitweiligen Nichtangriffspakt. Aber weil sich die Nachbarn früher oder später doch unangenehm bemerkbar machen, sind solide Befestigungsanlagen, Kanonen, eine einsatzbereite Schiffsflotte, bombige Fesselballons und ein stehendes Heer nie verkehrt. Und das Militär braucht man schließlich, um selbst neue Länderei-

en zu erobern und nach den Juwelen zu suchen, was einem (neben der Vernichtung aller Feinde) auch den Sieg sichert. Bereits der hübschen Grafik in Iso-3D ist die starke innere Verwandtschaft mit „Populous“ deutlich anzumerken. Dazu kommen einzelne Elemente aus „Powermonger“, „Rings of Medusa“ und sogar ein paar eigenständige Features. Man kann seine Leuten dabei beobachten, wie sie Bäume fällen, in den Minen arbeiten, die Felder bestellen oder in die Schlacht ziehen; auf dem 1200er gibt's noch mehr Animationen, etwa fallende Blätter im Herbst und



Raffe, schaffe, Häusle baue



Winter vor dem Fenster, Winter vor dem Monitor...

niedliche Schneeflockchen zur Winterzeit. Auch der Sound ist sehr fein geworden, vor allem die FX mit ihrem Vogelgezwitscher, Froschquaken, Wolfsgeheul und dem pfeifenden Wind erzeugen die richtige Atmosphäre im Ohr. Erste Wolken ziehen bei der gewöhnungsbedürftigen und nicht immer logischen Maussteuerung auf, deren Menüs sich hinter zahlreichen Icons verbergen, die im Stil von „Populous“ um den scrollbaren Kartenausschnitt gruppiert wurden. Weitere Menüs finden sich in einigen speziellen Gebäuden (z.B. Tempel), die auf Anklicken auch eine nette isometrische Innenansicht zum Vorschein bringen. Das Gameplay erreicht ebenfalls nicht ganz die Klasse der Vorbilder – besonders die Startphase ist dank des unübersichtlichen Handbuchs recht frustrierend.

Dennoch lohnt hier die Einarbeitung, denn in Genesia steckt mehr, als man nach dem ersten

Eindruck vermuten würde. Wer die restlichen Götterdämmerungen schon in- und auswendig kennt, darf seinem Schöpferinstinkt daher ruhig nachgeben und endlich mal wieder eine schöne neue Welt auf die Beine stellen. (mic)

GENESIA
(MINDSCAPE)
WELT-SIMULATION

76%
„ERBAULICH“

GRAFIK	77%
ANIMATION	75%
MUSIK	72%
SOUND-FX	78%
HANDHABUNG	66%
DAUERSPASS	77%

VARIABLE: 3 STUFEN

PREIS	DM 79,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	NEIN

GAMES ACTION FUN

WAS WOLLT IHR MEHR ?!

19,80 DM Ausgabe 2 Das Game-Magazin für Amiga
Luxemburg Ifr. 390 Österreich öS 145 Schweiz sFr. 19,80

AMIGA NO. 1 GAME

Games for fun

Neu!

Inside: BIFI - SNACK ZONE

Überall da, wo es
Diskettenmagazine gibt !!!

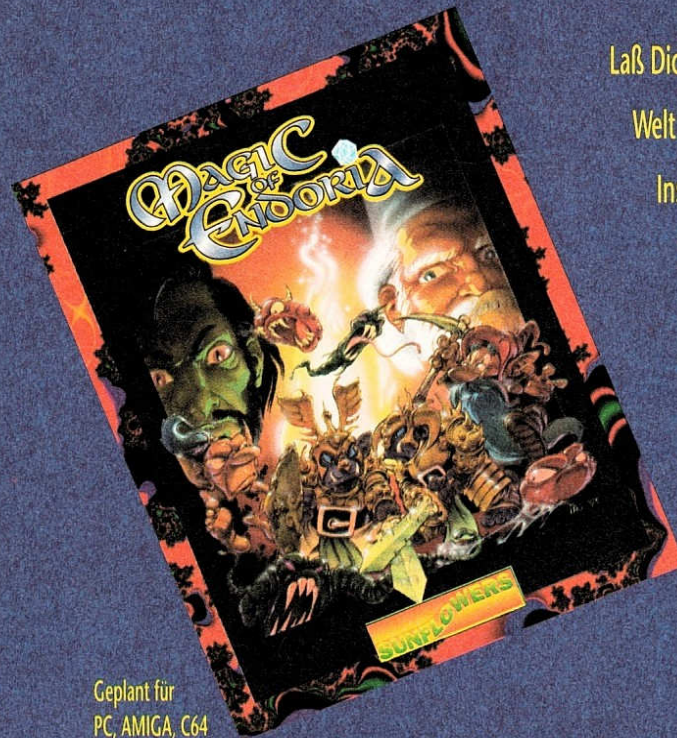


VERLAG

PC und AMIGA - jeden Monat Neu !

Postfach 10 09 47 - 44709 Bochum

MAGIC OF ENDORIA



Geplant für
PC, AMIGA, C64

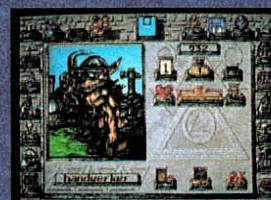
Laß Dich entführen in die abenteuerliche Welt der Sagen und Legenden! Tief unter der Inselhauptstadt Amran lagert das verschollene Geheimwissen des einst unermesslich mächtigen Gottes der Endonen unberührt in Kristallräumen. Immer auf der Hut vor dem Rivalen sind zwei mächtige Zauberer auf der Suche nach Splittern des Kristalls des Wissens. Schlüpf in die Rolle eines dieser Zauberer, leite und organisiere Dutzende unterschiedlicher, herrlich animierter Helfer! Die absolute Herausforderung für anspruchsvolle, findige Strategen!

-  Zwei-Spieler-Option über Null-Modem oder Netzwerk!
-  Ganze Heerscharen verschiedener animierter Akteure!
-  Super-Originelle Grafik mit vielen Details!
-  Bildschirmtext und Handbuch komplett in deutsch!
-  Spielstände speicherbar!

Mit 2-Spieler-Option
über Null-Modem oder
Netzwerk!



Heerscharen verschiedener Helfer...



...mit unterschiedlichen Aufgaben und Fähigkeiten...

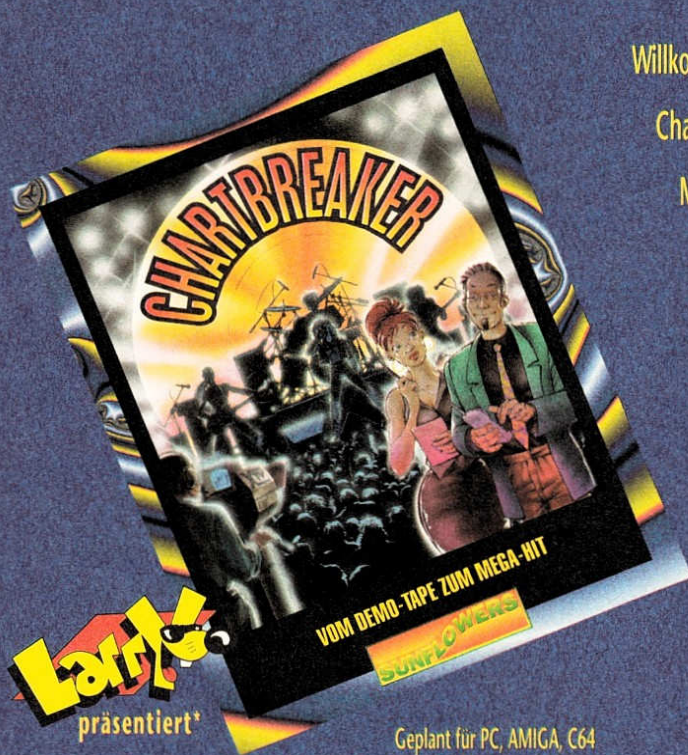


...unterstützen Dich bei der Suche tief im Vulkan!

SUNFLOWERS

IM VERTRIEB VON BOMICO

CHARTBREAKER



Larry's
präsentiert*

Geplant für PC, AMIGA, C64

Willkommen im Musik-Business!

Chartbreaker macht Dich zum

Manager einer Newcomer-Band,

der Du zum Mega-Hit verhelfen sollst.

Du checkst TV-Interviews, verhandelst

Plattenverträge und Live-Konzerte!

Die ganz neue Verbindung aus inter-

aktivem Adventure und Wirtschafts-

simulation. Absolute Top-Grafik, hit-

verdächtige Original-Musik, über 40

verschiedene Schauplätze - viele

Stunden Spielspaß!



(* Larry's neueste Scheibe!)

- ✗ Mega-Schille Texte aus der Feder eines professionellen Satirikers!
- ✗ Bildschirmtext und Handbuch komplett in deutsch!
- ✗ Über 40 Handlungsorte!
- ✗ Aufwendigste Irrsinns-Grafik!
- ✗ Hitverdächtige Original-Musik!

Entwickelt mit
den Profis von
SONY MUSIC!



Deine künftigen Stars!



...kein leichter Verhandlungspartner!



Erst mal heißt's üben, üben, üben...

SUNFLOWERS

IM VERTRIEB VON BOMICO

Als Joker-Redakteur kann man sich an Silvester weder Feuerwerk noch Bleigießen leisten, also behelfen wir uns so: Zuerst wird aus Euren Briefen ein großes Freudenfeuer entzündet, dann fischen wir noch lesbare Fitzel aus der Asche – mit denen schließlich diese Seiten gefüllt werden...

Leserbriefe

PIXEL-MORD

Immer wieder flammt die Diskussion über Gewaltverherrlichung in Computerspielen auf – letzthin wurde das Thema z.B. in „Focus“ und „TV Movie“ angeschnitten, und das nicht gerade zum Vorteil unseres Zocker-Rufes. So hieß es etwa in dem Programmblättchen, daß fast jeder Nazi-Games im Regal habe, vor allem die Jüngeren seien sehr stark davon betroffen. Also, ich habe keins dieser Dreckspele, das gleiche gilt für meinen Bekanntenkreis!

Oder sollte ich etwa dennoch der Gewaltverherrlichung huldigen? Wenn ich etwa an die 312 Morde an Pixelmännchen denke, die ich beim Spielen von „Wongs“ (indiziert) beging? Nein, ich weiß nicht: Ich habe nämlich mal eine Statistik über die „eigenen“ Verluste geführt, und das waren immerhin 247 niederschmetternde Gefallene. Meines Erachtens kann man also aus dieser Art von Spielen höchstens lernen, daß es so nicht gehen kann. Im Gegenteil bin ich davon überzeugt, daß Jugendliche durch Computerspiele nicht kriegsgeiler werden, während andersherum viele große „Führer“ der Vergangenheit als wahre Kriegs-Fanatiker gelten können, ohne auch nur im entferntesten so etwas wie Com-

puter gekannt zu haben... stellt Ioannis Nikitopoulos aus Monheim fest.

Wenn Dich die beiden Zeitschriftenartikel schon genervt haben, dann hättest Du erst mal die Fernsehsendungen „Das flackernde Inferno“ bzw. „Krieg im Kinderzimmer“ sehen sollen! Joe hat sie gesehen, war geradezu entnervt und hat seinem Unmut in den aktuellen Seitenhieben Luft gemacht – solltest Du unbedingt lesen.

PRINZIP HOFFNUNG

1) Vor sage und schreibe vier Monaten schickte ich Euch ein einmalig schönes gezeichnetes Bild. Doch keine Reaktion in der Joker-Galerie, außer daß deren Niveau deutlich gesunken ist. Was ist los? Nehmt Ihr nur noch Computergrafiken an? Hätte ich es Euch nicht schenken dürfen? Muß ich auf jeden Fall einen Freiumschlag mitschicken, damit es abgedruckt werden kann? Oder reicht es einfach nicht, wenn ein Picture gut ist? Wartet nur, ich schicke Euch diese und andere Zeichnungen so lange zu, bis sich zeigt, wer den längeren Atem hat!

2) Wann kommen endlich die Mission-Disks von „Wing Commander“? Und wird es je

eine Umsetzung von „Burning Steel“ geben?

3) Ist „X-Wing“ auf dem Amiga technisch machbar, oder wird es ein PC-Spiel bleiben?

4) Warum hattet Ihr in den letzten sechs Ausgaben eigentlich hauptsächlich Plattform-Games im Test? Wird der Amiga von den Herstellern etwa zum Konsolendasein verurteilt?

fürchtet Marius Tergmann aus Lohr/Main.

1) Unsere Kunstsachverständigen der Joker Galerie arbeiten so: Zunächst werden die Einsendungen gesammelt, dann vielleicht noch mal fürs nächste Heft aufbewahrt und schließlich für eventuelle Absagen nochmals gesammelt. Vier Monate ist aber trotz aller Sammelei viel zu lang – vielleicht war Dein Absender nicht zu entziffern, vielleicht hat die Post gestreikt, vielleicht hast Du inzwischen längst Nachricht bekommen, vielleicht...

2) Die Zusatzmissionen für Amiga-Flügelkommandanten sind zwar angekündigt, jedoch hat man sich bei Origin offensichtlich erst mal auf die 1200er-Version des Hauptprogramms konzentriert. Was den „Stahlbrand“ betrifft, so gilt das Prinzip Hoffnung.

3) Am A1200 und vor allem am CD³² darf man sich auf „X-Wing“ theoretisch durchaus

Hoffnungen machen, am 500er kann man's wohl vergessen.

4) Getestet wird, was auf den (Schreib-) Tisch kommt! Aber auch für uns wird der Begriff „Plattform“ langsam aber sicher zum Reizwort...

ENT ODER WEDER?

Seit einiger Zeit schon quält mich die entscheidende Frage: CD³² oder A1200? Einerseits möchte ich nicht auf die Vorzüge eines Computers verzichten, lege aber dennoch Wert auf bestmögliche Spielbarkeit. Wird bei einer Konsole wie dem CD³² nicht die Peripherie etwas teuer? Verlieren auf den 1200er konvertierte CD-Games an Geschwindigkeit oder Spielbarkeit? Wird das CD-Laufwerk des 1200ers mit CD³²-Schillerschleiben zurecht kommen? schwankt Peter Theobald aus Hochdorf.

Der preiswerteste Weg zum „konsolidierten“ Amiga dürfte ein 1200er mit CD-ROM sein, zumal keine Unterschiede bei der Spielbarkeit zu erwarten sind. Aber solange weder die Silberschleuder noch ein Keyboard etc. für das CD³² am Markt sind, können wir auch nur unsere Kristallkugel befragen.

DER LAUF DER DINGE

Da gibt es eine Sache, die ich absolut nicht raffte: Als stolzer Besitzer eines 1200ers interessieren mich natürlich die Specials über Commos Spröbling sehr, und Eure A1200-Gamechecklisten sind mir eine große Hilfe beim Einkauf von älterer Soft. Allerdings ist mir aufgefallen, daß man sich nur teilweise darauf verlassen kann – „Fire & Ice“ rangierte nämlich beispielsweise unter den Verweigerern; bei mir läuft das Game mit „disable CPU cache“ dagegen einwandfrei. Dasselbe mit „Alien Breed“ und „James Pond“; was sagt Ihr dazu? Oder habe ich gar einen anderen 1200er? überlegt Uwe Solle aus Bad Honnef.

Für vereinzelte Abweichungen von unseren Listen kann es natürlich jede Menge Gründe geben: Erst mal beruhen sie teilweise auf Herstellerangaben, und daß die nicht immer zuverlässig sind, dürfte hinlänglich bekannt sein. Dann mag es ja durchaus sein, daß Du eine andere Version eines Games besitzt als wir; zudem ergeben sich manche Probleme erst im Spielverlauf – falls Du es nur mal kurz angetestet hast, muß das somit nicht unbedingt viel heißen. Und schließlich könnten wir auch mal gepatzt haben, aber wer glaubt denn an so was?!

ALLE WEGE FÜHREN NACH ROM?

Wenn ich mir ein Spiel kaufe, rege ich mich jedesmal darüber auf, daß andere es als Raubkopie bekommen können, ohne mehr als einen Hosenknopf dafür zu bezahlen! Ich denke, das CD-ROM für den A500 könnte da Abhilfe schaffen – so ein Teil kostet bloß noch gut 200,- DM, und jeder User, der etwas auf sich hält, sollte hier zuschlagen. Es ist billiger als eine Festplatte, Sound und Grafiken könnten endlich soviel MB

verschlingen, wie sie wollten, und die Spiele wären allein schon vom Umfang her praktisch unkopierbar. Kurzum: Alle wären glücklich, abgesehen von den Raubkopierern... glaubt Rainer Poser aus Mannheim.

Es bricht uns schier das Herz, aber einer muß es Dir ja sagen: Ein CD-ROM für den 500er ist praktisch zum Fenster hinausgeworfenes Geld, weil so gut wie keine Soft dafür produziert wird. Beim mit dem CD³² kompatiblen CD-RÖMER für den A1200 liegst Du hingegen mit Deiner Theorie nicht so verkehrt, das Gerät soll ja demnächst für rund 400 Märker erhältlich sein.

SAVE OUR SOULS

Daß das CD³² ein gewaltiger Erfolg werden wird, ist ja völlig klar; klar ist auch, daß ich mir so ein Teil kaufen würde, wenn da nicht eine Unklarheit im Wege herumstünde. Ich frage mich nämlich, wie bei gewissen Games die Spielstände gespeichert werden sollen – man denke bloß an die Charaktermerkmale bei Rollis. Beispielsweise schreibt Ihr zwar im Kurzttest zu „Whale's Voyage“, daß der Umgang mit den Speicherständen genial gelöst worden sei, aber Ihr sagt nicht, wie denn nun genau. moniert Sepp Gramann aus Dessau

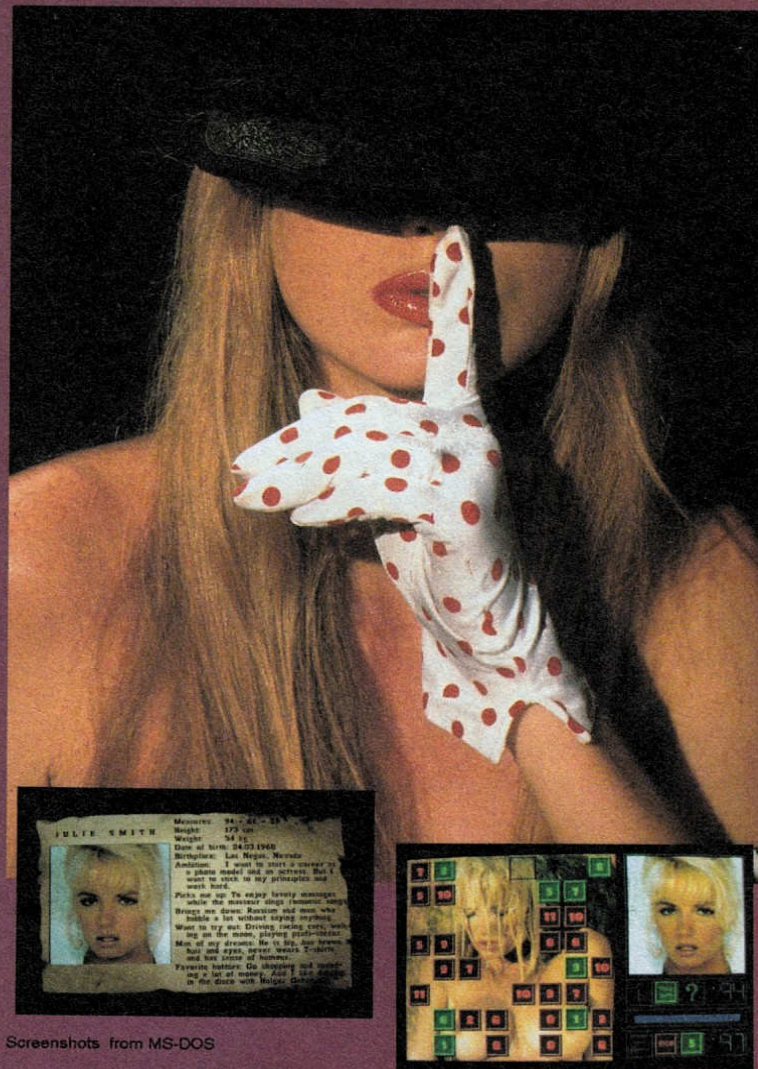
Um Savestände am CD³² festzuhalten, gibt es derzeit prinzipiell drei Möglichkeiten:

A) Man speichert im RAM, doch das hält natürlich nur, solange der Strom nicht abgeschaltet wird.

B) Man speichert im dauerhaften Batteriepuffer, der leider nur wenig Platz hat – bei „Liberation“ reicht's gar nur für ein einziges File!

C) Man speichert per Paßwort, das bei vielen Variablen aber recht lang werden kann.

„Whale's Voyage“ wurde nun in Spielabschnitte unterteilt, deren relativ kurze Paßcodes zwar alle nötigen Items etc. für den



Screenshots from MS-DOS

Hier ist sie, die DE LUXE-Version von Penthouse Hot Numbers !!!

DAS erotische Computerspiel für kühle Rechner & Strategen präsentiert sich mit SVGA-GRAFIK (MS-DOS), im HAM-8-MODUS (AMIGA 1200/4000), ANIMIERTE PETS, SPRACHAUSGABE, PERSÖNLICHE PORTRÄTS UND MEHRERE BILDER PRO PET, die Pets spielen jedesmal anders, Spielstände speicherbar, Scoreliste. 10 PENTHOUSE - PETS mit über 40 Bildern laden ein zum munteren Nummernschieben gegen einen oder zwei Spieler.

MS-DOS SVGA Version (ca. 7 HD-Disketten) DM 89,95
AMIGA HAM Version (6 Disketten) DM 79,95
AMIGA 1200/4000 HAM 8 Version (15 Disketten) DM 89,95

Bestellen Sie direkt beim Hersteller:
MAGIC BYTES Verlag, Postfach 2144, 33251 Gütersloh
Telefon 05241/34861 Fax 05241/340275

Der Versand erfolgt per Nachnahme + DM 7,00 Versandkostenpauschale.

Systemvoraussetzungen:

IBM PC: ab 286, 640 KB, SVGA, Hard Disk 10 MB frei, unterstützt AD-Lib, Soundblaster, Roland, General Midi, Maus, Tastatur
AMIGA: 500, 500+, 600, 1000, 2000, HD-Installation, HAM-Modus
AMIGA 1200/4000: 2MB RAM, HD-Installation, HAM 8-Modus



Start Frei ...

Action * Spannung * Abenteuer

Für alle AMIGA-Freaks -

Computerspiele vom feinsten!

Unsere Preise sind nicht gnadenlos, sondern für den Spiele Fan, der nicht viel Geld ausgeben möchte.

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

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

Spiele für:
Amiga 500/1000/2000

Bestellungen an:
ERDEM Development -
Postfach 10 05 18 -
80079 München

Telefon 089/ 427 10 39
FAX 089/ 42 36 08

Bitte Absender nicht vergessen!

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

MAILBOX

folgenden Part enthalten, jedoch keine Rücksicht auf die selbstgebastelten Charaktere nehmen; für die Instant-Helden wurde also eine optimale Lösung gefunden. Die optimale Lösung für Dich wäre indessen eine zusätzliche Disk-Floppy für das CD³² - so was soll ja demnächst kommen und wird dann bestimmt auch von vielen Games unterstützt.

SCHILLERENDE AUSSICHTEN

- 1) Wird es eine „Turrican 3“-Umsetzung für das CD³² geben?
- 2) Wie stark wird der Preis des CD³² noch sinken?
- 3) Wie viele Schillerscheiben wird eigentlich ein CD-Video umfassen, und wieviel Märker darf man dann für einen solchen Film berappen?
- 4) Warum gibt es in vielen Münchner Gameshops nur noch Konsolen- und PC-Futter, aber kaum Vernünftiges für den Amiga? Stirbt die Freundin jetzt doch aus?
grübelt Daniel Zerndl aus Neufinsing.

- 1) Ist geplant!
- 2) Offiziell wird der Preis vorläufig wohl nicht mehr sinken, Du solltest also nach Sonderangeboten (etwa bei „Saturn Hansi“ oder „Media Murks“) Ausschau halten.
- 3) Ein bis zwei CDs; Kostenpunkt zwischen 40 und 50 Märkern. Mehr darüber im MPEG-Special in dieser Ausgabe.
- 4) Vielleicht guckst Du nur in den falschen Shops? Immerhin steht der Amiga derzeit ja wirklich gut im Futter, von sterben kann wohl keine Rede mehr sein!

KAUFZWANG

Dem Amiga soll ja angeblich in naher Zukunft die Software-Zufuhr abgeschnitten werden, und das läßt sich am Beispiel von Thalion gut nachvollziehen: Die

Jungs produzierten nämlich zwei Games, die darüber entscheiden sollten, ob sie im Amiga-Geschäft bleiben oder auf die DOSen umsatteln. Das eine Programm („Lionheart“) war zwar eine wahre Super-Soft, brachte aber trotzdem kaum die Kosten ein. Das andere Spiel („Ambermoon“) wird nun alles entscheiden, und ich bitte Euch, das Teil zu kaufen, und nicht nur dieses, sondern überhaupt viele gute Soft. Ansonsten werden wir vielleicht bald auf einige renommierte Hersteller verzichten müssen!

panikt Patrik Stünwoldt aus Jensenwang.

Richtig ist, daß die Hersteller, ob renommiert oder nicht, auf Umsatz angewiesen sind. Richtig ist aber auch, daß sich wirklich gute Soft immer verkauft hat und immer verkaufen wird - insofern schließen wir uns Deinem Aufruf an. Oder sollen etwa wir die gesamte Ambermoon-Produktion aufkaufen? Hey, unsereiner muß schon den Bausparvertrag kündigen, wenn er mal einen zusätzlichen Löffel Zucker in den Kaffee kippen will!

WARUM? DARUM!

Ihr und Eure ewige Diskussion über Raubkopien! Ich kaufe schon seit langem nur noch Originale, und wißt Ihr warum?

- 1) Wenn Dich nach mehrstündigem Adventure-Zocken plötzlich der Guru angrinst, weil Dein Cracker vergessen hat, alle Nachladesequenzen mit abzuspeichern, dann weißt Du warum!
- 2) Wenn Du den „Patrizier“ 25mal hintereinander neu laden darfst, weil Du kein Handbuch hast und warten mußt, bis die Wappen von Hamburg oder Bremen in der Codeabfrage erscheinen (weil das die einzigen sind, die Du kennst), dann weißt Du warum.
- 3) Wenn Dir Dein Cracker ein vierminütiges Intro vors Lieb-

lingsgame pflanzt, das nur hochgeistige Jauche enthält und nicht abgebrochen werden kann, dann weißt Du warum!

plaudert Jörg Kretschmann aus Lünen aus dem Nähkästchen.

Dem wäre noch hinzuzufügen: Wenn neue Games (wie letzten Sommer) für den Amiga nur noch spärlich erscheinen, dann weißt Du auch, warum. Und wenn dann irgendwann mal Polizisten und (Staats-) Anwälte bei Dir auf der Matte stehen, dann brauchst Du Dich ebenfalls nicht zu fragen, warum...

UMSATZ DURCH UMSETZUNG

Ich habe neulich mit einem Herrn von Softgold gesprochen, der mir sagte, daß „Day of the Tetacle“ hauptsächlich deshalb nicht für den Amiga umgesetzt wird, weil der nur noch in einem Prozent aller USA-Haushalte sein Dasein fristet. Das leuchtet mir auch durchaus ein, aber vollkommen unlogisch finde ich, daß Lucas Arts seine Lizenzen für Amiga-Konvertierungen nicht herausrückt. Da hätten sie doch schnelles Geld verdient, ohne sich groß um irgendwas kümmern zu müssen!

Schön, die am Amiga recht starke Raubkopierer-Szene mag ein weiteres Argument sein, aber „Indy IV“ z.B., dessen Umsetzung ja lange genug auf der Kippe stand, hat sich gut verkauft. Ich kenne viele Amiganer, und selbst die hartnäckigsten haben allmählich kapiert, wie es um die „Freundin“ steht. Deshalb glaube ich auch, daß sich der Tentakel ebenfalls sehr gut rentieren würden, vermutlich noch mehr als Indy!

Aber es gäbe noch weitere Überlegungen: Beispielsweise macht sich der 1200er mittlerweile ja recht gut, weshalb zumindest eine AGA-Version keine großen Probleme verursachen sollte. Und im Adventure-

Bereich ist derzeit eh wenig gute Ware auf dem Markt – die Leute würden sich also ausgehungert auf das Game stürzen... prophezeit ein anonymes Lucas-Fan aus Brüggen.

Bei uns rennst Du mit Deinen Argumenten offene Türen ein: Immer her mit dem Lucas-Tentakel. Aber wie man weiß, reden auch und gerade die Softwarehäuser viel, wenn der Tag nur lang genug ist – wir sind uns ziemlich sicher, daß irgendwann noch eine Amiga-Version von „Maniac Mansion 2“ kommt, und sei es nur wegen des wichtigen, großen und umsatzträchtigen deutschen Marktes!

KASSENSTURZ

Da war ich doch neulich bei Klarstadt und fand die Kasse in der Computerabteilung unbesetzt. Tja, und da lag halt so ein Katalog mit Ein- und Verkaufspreisen für Software herum. Weil kein Mensch kam und das Warten langweilig wurde, habe ich mal reingeschaut – und will hier natürlich lieber keine Zahlen nennen, aber das Doppelte bis Dreifache (und mehr) des Einkaufspreises verlangen diese Kaufhäuser ganz locker, wenn sie den Krempel weiterverschauern!

Na schön, daß sie billiger einkaufen, ist ja klar, aber daß der Unterschied derart riesig ist, hätte ich nicht gedacht. Kein Wunder, daß Soft so teuer ist: Ist sie nämlich gar nicht, die Einzelhändler sacken das meiste ein! Warum verkaufen die Hersteller eigentlich nicht direkt an den Endverbraucher? Ihnen kann es doch egal sein, ob sie ihre Silberlinge von mir oder von Klaufhof und Bertie kriegen! Ganz davon abgesehen, daß „Ambermoon“ für 40,- DM sich mit Sicherheit wesentlich besser verkauft als „Ambermoon“ für'n Hunni...

Apropos: Thalion hat mit dem Game doch vorgemacht, daß

Media Point

Verkauf
Ankauf
Tausch

Berlins neue Dimension für Games und Zubehör

Games		Preishits (solange Vorrat reicht!)	
A-Train	89,95	1943	29,95
A-Train Construction Set	39,95	688 Attack Sub	39,95
Aces Of The Pacific *	79,95	Advanced Destroyer Simulator	29,95
Airbus A320	ab 79,95	Arcanoid 2	19,95
Alien 3	49,95	Bard's Tale 3	29,95
Ambermoon	79,95	Battle Chess	29,95
Anstoss	69,95	Battlehawks 1942	39,95
Aufschwung Ost *	69,95	Bubble Bobble	29,95
Bob's Bad Day *	69,95	Budokan	39,95
Battle Isle 2 *	89,95	California Games 2	29,95
Brian The Lion *	69,95	Chuck Rock 1, 2	je 39,95
Burntime	79,95	Emlyn Hughes International Soccer	29,95
Burning Steel *	75,95	F-15 Strike Eagle 2	49,95
Christoph Columbus *	79,95	F-17 Challenge	29,95
Combat Air Patrol	69,95	F-19 Stealth Fighter	39,95
Dune 2	59,95	Falcon	29,95
Der Clou *	69,95	Falcon Mission Disk 1	29,95
Der Patrizier	69,95	Falcon Mission Disk 2	29,95
Der Schatz im Silbersee *	79,95	Flames Of Freedom	49,95
Die Siedler *	89,95	Fight Of The Intruder	39,95
Disposable Hero *	59,95	Go For Gold	29,95
Dogfight	69,95	Hard Drivin' 2	29,95
Eishockey Manager	79,95	Heart Of China	29,95
Elfmania *	69,95	Hunt For Red October 1	29,95
Elisabeth *	69,95	Hunt For Red October 2	19,95
Elite 2	59,95	Immortal	39,95
Empire Deluxe *	79,95	Indiana Jones 3 Adventure (dt.)	39,95
F-117 A Nighthawk	69,95	Jack Nicklaus Golf	39,95
Fields Of Glory *	79,95	KGB	39,95
Globdule *	69,95	Legend Of Kyrandia	39,95
Goal (Kick Off 3)	59,95	Loom	39,95
Goblins 3 *	79,95	M1 Tank Platoon	39,95
Grand Prix	75,95	Mad TV (dt.)	39,95
Gunship 2000	69,95	Maniac Mansion	39,95
Hattrick *	79,95	Mig 29	39,95
Hired Guns	65,95	Monkey Island 1 (dt.)	39,95
History Line	79,95	North & South	29,95
Indiana Jones 4	89,95	Operation Harrier	29,95
Ishar 2	59,95	Operation Stealth	39,95
Jurassic Park *	59,95	Pacmania	19,95
K 240 *	59,95	Paperboy 2	9,95
Kings Quest 6 *	69,95	Pipemania	19,95
Legend Of Sorasil *	59,95	Piracy On The High Seas	39,95
Lost Vikings	69,95	Pirates	29,95
Lothar Matthäus	69,95	Populous & Promised Lands	39,95
Mad News *	79,95	Prince Of Persia	39,95
Maelstrom *	69,95	Railroad Tycoon (dt.)	39,95
Monkey Island 2 (dt.)	89,95	Reach For The Skies	39,95
Might & Magic 4 *	79,95	Rick Dangerous 2	29,95
Nascar *	69,95	Shadowlands	29,95
Pirates Gold *	89,95	Silent Service 2 (dt.)	39,95
Pizza Connection *	79,95	Special Forces	39,95
Premier Manager 2	49,95	Starglider 2	29,95
Prime Mover	59,95	Stunt Car Racer	29,95
Second Samurai *	69,95	Team Yankee	19,95
Sensible Soccer 92/93	49,95	Terminator 2	29,95
Shadow Of The Comet *	85,95	Tornado Ground Attack	29,95
Simon The Sorcerer *	79,95	Trivial Pursuit	39,95
Soccer Kid	59,95	Turrican 1, 2	je 19,95
Space Hulk	69,95	Ultima 5	19,95
Star Trek *	89,95	Winter Olympiad	19,95
Stemenschweif (DSA 2) *	79,95	WWF Wrestlemania	29,95
Streetfighter 2	55,95	Xybots	9,95
Syndicate	69,95		
T.F.X. *	89,95		
Tornado *	69,95		
Turrican 3 *	59,95		
Uridium 2	49,95		
Wiz'n'Liz *	69,95		
Wing Commander (dt.)	49,95		
Winter Olympics *	69,95		
Zeppelin *	79,95		
Zool 2 *	59,95		
Games speziell für A1200			
1869	79,95		
Air Bucks V 1.2	79,95		
Anstoss	69,95		
Burntime	79,95		
Jurassic Park *	69,95		
Sim Life	89,95		
Sleepwalker	69,95		
Twilight 2000	89,95		
Whale's Voyage	69,95		
Zool	59,95		
Amiga CD 32			
Amiga CD 32 (Amiga-Konsole mit CD-ROM) 699,- Software-Titel auf Anfrage, da Konsole brandneu!			
Joysticks			
Advanced Gravis Game Pad	49,95		
Advanced Gravis Joystick	59,95		
Competition Pro Mini black	24,95		
Competition Pro Mini clear	29,95		
Competition Pro Mini Spezial	29,95		
Competition Pro Mini Star	35,95		
Quickjoy I	7,95		
Quickjoy Supercharger	19,95		
Bestellannahme			
Telefon (030) 621 60 21			
Telefax (030) 622 90 15			
Laden- & Versandanschrift			
Media Point Vertriebs GmbH			
Jonasstraße 28			
12053 Berlin (Neukölln)			
Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28			

* bei Drucklegung noch nicht erschienen!
Fordern Sie bitte gegen Rückporto auch unseren Gesamtkatalog für AMIGA 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!



Bachler

Computersoftware

AMIGA ★ AMIGA ★ AMIGA ★ AMIGA

A-Train /dt	84.95
A-Train Construction Set /dt	42.95
Amberstar /dt	73.95
Arabian Nights	49.95
B.C. Kid /dt	49.95
B17 Flying Fortress /dt	68.95
Battle Isle + Data Disk/dt	69.95
Battle Isle Data Disk. 2 /dt	48.95
Blaster /dt	49.95
Body Blows /dt	47.95
Bundesliga Manager Professional /dt	69.95
Burntime /dt	72.95
Campaign /dt	62.95
Campaign Mission Disk. /dt	42.95
Chaos Engine /dt	49.95
Chuck Rock 2 /dt	47.95
Civilization /dt	76.95
Das Schwarze Auge /dt	74.95
Der Patrizier /dt	72.95
Desert Strike /dt	54.95
Dune 2 /dt	52.95
Dungeon Master & Chaos strikes back /dt	62.95
Eishockey-Manager/dt	74.95
Fire & Ice /dt	49.95
Flashback /dt	62.95
Formula 1 Grand Prix /dt	77.95
Global Gladiators /dt.	49.95
Goal ! /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**

MAILBOX

man auch am A500 „herum-schragen“ kann – wieso soll denn dann Attics „DSA 2“ nicht für den Amiga erscheinen? wundert sich Jochen Lipps aus Rielasingen.

Auch wenn wir ganz Deiner Meinung sind, daß Software oft überteuert angeboten wird, so kommt man doch um folgende Milchmädchenrechnung nicht herum: Große Kaufhausketten nehmen den Herstellern nun mal viel mehr Exemplare ab, als diese im Direktverkauf los-schlagen können – daß da ein saftiger „Mengenrabatt“ fällig wird, liegt wohl auf der Hand. Was nun Thalions „Amber-moon“ betrifft, so lassen sich daraus aus diversen Gründen keine Rückschlüsse auf Attics „DSA 2“ ziehen. Einer davon wäre, daß der Bernsteinmond am 500er anstelle der Decken und Böden nur schwarze Löcher zu bieten hat, was sooo toll nun auch wieder nicht aus-sieht...

VERLORENE SCHÄTZE

In der Dezembernummer schreibt Ihr, daß auf der Compilation „The Lost Treasures of Infocom“ auch „Leather Goddesses of Phobos“ zu finden ist. Ihr verschweigt jedoch, wo man das Teil erhält – drei Händler behaupteten glatt, so was sei gar nicht auf dem Markt! Und wie stehen nun die Chancen, daß „Der Sternenschweif“ auf den Amiga umgesetzt wird? fragt Leder-Fan Matthias Jentsch aus Altenburg.

Was kennst Du nur für Händler? Klar gibt's die Infocom-Compilation, logo haben sie die meisten großen Anbieter (noch) im Programm! Die Konvertierung von „DSA 2“ steht zwar in der Tat noch auf der Kippe, aber dort standen schon ganz andere – „Indy IV“ und „Wing Commander“ etwa.

WIESO, WESHALB, WARUM

1) Vor einigen Wochen habe ich Euch geschrieben und bekam bis jetzt keine Antwort. Daher vermutete ich schon, der Brief sei vielleicht abgedruckt worden, weshalb ich frohen Mutes zum Postkasten ging, den wie immer schön verpackten Abo-Joker herausholte und die Mailbox aufblät-terte. Aber da war auch nichts zu entdecken, wie kommt's?

2) Wieso nehmt Ihr nicht mal Eure ganzen Joker-Comics, geht damit zu irgendeinem Zeichentrick-filmer, laßt das Material auf Vi-deo bannen und stellt es ins Jo-kershop-Regal?

3) Ist es möglich, einen 1200er und einen 500er per Nullmodem zusammenzukoppeln?

4) In einer schon etwas älteren Ausgabe las ich einen Cheat zu „Rings of Medusa“ (den mit „De-soxyribonukleinsaeure“). Aber bei mir funktionierte er einfach nicht – wißt Ihr Bescheid?

5) In Eurem Strategie-Sonderheft war irgendwo ein Sonderheft „Si-mulationen“ erwähnt. Davon habe ich aber noch nie etwas gese-hen – warum?

6) Warum ist es draußen so kalt? bibbert Daniel Reipschläger aus Rostock.

1) Auf 1.000 ausgelieferte Ant-worten unsererseits kommt im-mer mal ein Fehlschlag, keine Ahnung, warum. Hat das Rück-porto gefehlt? War Dein Absen-der nicht zu entziffern? Hat sich der Postbote das Teil über das Bett gehängt? Wir wissen es nicht, haben aber sicherheitshal-ber diesen Brief von Dir ge-druckt.

2) Wenn Zeichentrickfilme so einfach (und so billig) zu produ-zieren wären, hätten wir schon längst den Beruf gewechselt! Schade eigentlich.

3) Prinzipiell sollte das funk-tionieren, fragt sich nur, ob die Software mitspielt.

4) Richy schwört, daß der Cheat funktioniert – bei der Zahnpro-

MAILBOX

aber über eine Ausbildung in Eurer Branche nach. Was für eine Ausbildung braucht man dort überhaupt? Werden auch Branchenfremde angelernt? Wie sicher sind die Arbeitsplätze, und wie schaut es mit den Verdienstmöglichkeiten aus?

wußte Alexander Heitz, der große Planer von Adelhausen, gern.

Hier würden sich nun wieder allerlei Scherze anbieten, aber mal ganz im Ernst: Um als Fachjournalist für Computertertainment zu arbeiten, braucht man beste Vorkenntnisse der Materie und eine gute Schreibe; eine solide journalistische Ausbildung ist keine Grundvoraussetzung, kann aber nicht schaden. Die Verdienstmöglichkeiten sind natürlich je nach Können und Arbeitgeber sehr unterschiedlich, das Anfangsgehalt eines Redakteurs liegt zumeist zwischen 3.500 DM und 4.000 DM brutto. Abgeschreckt?

DON'T ZAP!

Liebe Fans der Brennesselsuppe, auf Wunsch eines einzelnen Herren wenden wir uns heute der Erbse mit Fleischfüllung zu. Man nehme zunächst ein Kilo Frischgehacktes... zap ...der schlitzohrphrene Schorsch ist zurück! Und er kommt... zap ...nun vermische man 20 Liter

Benzin mit einem Liter Milch und... zap ...Liebe C 64-Gemeinde: Wir, die wir hier versammelt sind, um den Tod des Amigas zu feiern, betrauern das Kettensägen-Attentat, dem er letzte Woche zum Opfer fiel! Und nicht allein er kam bei dem blutigen Massaker ums Leben, nein, auch der von uns allen so geschätzte... zap ...und jetzt sehen Sie in unserer Reihe „Hieros in Äktschn“ die Komödie „Knut Knorke zersägt Knutschis Knutschfleck“... zap ...diese Flüssigkeit spritzen wir nun in unsere frischgehäute Erbse ein, aber passen Sie... zap ...Der Amiga Joker ist das Bes... zap ...nun zwei Stunden kochen lassen... zap ...te, was ich je gelesen habe... zap ...und nun folgt der zweite Teil unserer Reihe „Heroin in Äktschn“: „Knutschis Knutschfleck haut Knut Knorke zu... zap ...Apfelmus dürfen wir natürlich nicht vergessen... zap ...sehen Sie jetzt den 14. Teil unserer Reihe „Hämorrhoiden in Äktschn“. Viel Vergnügen bei „Knutschi kämpft mit seinem Knutschfleck um Knuts Knorke“... zap ...danach kippen wir alles in den Ausguß und bestellen uns eine Pizza... ZAP!

(be)stellt uns Ulf Harm aus Dessau einige äußerst mysteriöse Rätsel.

Lieber, Ulf! Über Deinen witzigen Brief... zap ...willst den Quatsch doch nicht ernsthaft

Lieber, Ulf! Über Deinen witzigen Brief... zap ...willst den Quatsch doch nicht ernsthaft

abdrue... zap ...haben wir uns schier kaputtgela... zap ...nur über meine Leiche! zap ...cht und hoffen, die anderen Les... zap ...das wird Konsequenzen hab... zap ...ebensoviel Spaß... zap ...kürze ich hiermit dein Gehalt um die Hälfte auf Zweimarkfüßig im Mon... ZAP! Fazit: Nehm dem Typen doch endlich jemand die Fernbedienung weg!!!

DER NOVEMBER-JOKE

Als ich mir Eure Oktoberausgabe am Kiosk abholte, merkte ich nicht gleich, daß etwas nicht in Ordnung war. Aber bei genauerer Betrachtung fiel mir auf, daß Ihr am unteren Rand des Covers aus „Amiga Joker“ einfach „Amiga Joke“ gemacht habt. Na schön, vielleicht war's ja ein Joke, und falls es sich doch um einen Fehler handelt, dann kann so was schließlich jedem mal passieren. Aber jetzt, im Dezember, hat es Euch schon wieder erwischt, stand doch diesmal zwar die richtige Nummer (12/93), aber der falsche Monat (November) auf dem Titel. Oder jedenfalls hätte er dort gestanden, wenn er nicht überklebt worden wäre. Hey, legt Ihr keinen Wert mehr auf Euren Umschlag, oder was? grummelt Matthias Dietz aus Igersheim.

Wie lieb und vor allem teuer uns das Cover ist, kannst Du bezüglich des bedauerlichen Drecksfühlers von wegen November/Dezember im Betriebsgeheimnis nachlesen. Wenn bei der Druckerei dagegen mal die Außenleiste schlecht angeschnitten wird (Joke...), dann ist das erstens nicht unsere Schuld und zweitens wohl kaum eine Tragödie. Alter Pedant!

MEHR BRENNSTOFF!

Nicht nur an Silvester gibt es was zu feuern, äh, feiern, weshalb uns Eure Briefe ganzjährig willkommen sind. Ja, wir sind sozusagen richtig heiß (hähä) auf Eure Anregungen, Kritiken, Fragen und natürlich auf Euer Lob – nicht zuletzt, weil diese Seiten auch in der nächsten Ausgabe wieder der Füllung harren. Leute, die nicht abgedruckt werden, füllen wir aus lauter Dankbarkeit mit einer persönlichen Antwort ab, allerdings MUSS dazu RÜCKPORTO (Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortscheine) BEILIEGEN, der Absender muß leserlich sein, und unsere Anschrift muß stimmen. Sie lautet auch 1994 wieder:

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

ESSER SOFT KÖLN

Wir überzeugen durch Service!

Inh. Christa Esser

Alien 3	DA 46.-	Hired Guns	DA 61.-
Alien Breed 2	DA 46.-	Int. Golf Open A1200	DV 63.50
Ambermoon	DV 69.-	Ishar 2	DV 54.-
Anstoss	DV 66.-	Jurassic Park	DV 57.50
Anstoss A1200	DV 66.-	Lords of Power	DA 72.-
Body Blows	DA 49.-	Lost Vikings	DV 68.50
Body Blows Galactic	DA 51.-	Morph	DA 51.-
Burntime	DV 66.-	Nick Faldo Golf	DA 82.50
Burntime A1200	DV 66.-	One Step Beyond	DA 39.-
Combat Air Patrol	DA 61.-	Overdrive	DA 49.-
Combat Classics 2	DV 63.50	Pinball Dreams & Fantasies	DA 59.-
Dogfight	DA 66.-	Premier Manager 2	DA 44.-
Dune 2	DV 55.-	Quak	DA 25.-
Eishockey Manager Edition	DV 79.-	Railroad Tycoon	DV 37.-
Elite 2	DA 53.-	Sensible Soccer 92/93	DA 51.-
Fantastic Worlds	DA 75.-	Silent Service 2	DV 37.-
Flashback	DV 63.-	Silly Putty	DA 51.-
Goal (Kick Off 3)	DV 54.-	Strategy Masters	DA 69.-
Goblins 3	DV 68.50	Streetfighter 2	DA 59.-
Gunship 2000	DA 65.-	Syndicate	DV 62.-

Tornado 1 MB	DA 59.-
Traps and Treasures	DV 62.-
Turrican 3	DV 63.-
Uridium 2	DA 44.-

+ CD32 + CD32 + CD32 +

Alfred Chicken	DA 46.-
D Generation	DA 46.-
James Pond 2	DA 63.50
Jurassic Park	DA 53.-
Morph	DA 63.50
Overkill & Lunar-C	DA 53.-
Pinball Fantasies	DA 66.-
Sleepwalker	DA 68.50
Whales Voyages	DA 51.-
Zool	DA 53.-

Wir versenden ausschließlich im Sicherheitskarton ohne Mehrkosten.

Ebenfalls im Angebot: Anwendersoftware, sowie Software für andere Computersysteme

+++ ZUBEHÖR +++

Leerdisketten 3,5" 10er	7.30
3,5" externes Laufwerk	125.-
512 KB für A500	53.-
1 MB für A600 intern	99.-
1 MB für A500 plus	79.-
2 MB für A500 intern	229.-
400 dpi Mouse	38.-
Superbase 4	DV 369.-
Pelican Press	DV 109.-
Directory Opus V 4.11	DV 119.-
Final Copy II	DV 169.-
Final Writer	DV 289.-
TurboPrint Prof. 2.0	DV 139.-
X-Copy & Tools (NEU!!!)	DV 74.-

ESSER-SOFT KÖLN
Goldfasanenweg 14
50829 Köln

Versandkosten: Bei Vorkasse per V-Scheck DM 7,00 / bei Nachnahme Post DM 10,00, UPS DM 15,00 / Ausland nur Vorkasse per EC-Scheck DM 17,00
Bei Software ab DM 350,- Bestellwert liefern wir **versandkostenfrei** (nur im Inland)
*bei Drucklegung des Magazins noch nicht lieferbar
Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

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

DIE LECKERE ABO-PIZZA

Heute macht Euch die ehrenwerte Joker-Gesellschaft ein Angebot, das Ihr nicht ablehnen könnt: Abonniert, und Ihr bekommt Eure Hefte schneller und preisgünstiger sowie ein voll spielbares Demo von „Pizza Connection“!

Wer also jetzt der Joker-Mafia beitrifft, kriegt alle 10 Ausgaben eines Jahres zum Preis von 9, sprich für familiäre 63,- DM (Ausland: 75,- DM). Monat für Monat schicken wir Euch dann einen unserer Jungs an die Tür, der Euch, als Briefträger getarnt, ein wetterfest verpacktes Heft in die Hand drückt, meist noch schneller, als es der Kioskbesitzer abdrücken kann. Nicht zu vergessen die tolle Beitragsprämie für alle Neuabonnenten:

Mit dem voll spielbaren Demo der „Pizza Connection“ von Software 2000 habt Ihr die Chance, eine Kette von Pizzerien hochzuziehen, noch ehe die Konkurrenz überhaupt von diesem irren Game Wind bekommen hat! Die witzige Wirtschaftssimulation zeigt hier schon alles, was die Endversion auf dem (Geigen-) Kasten haben wird: starke Comic-Grafik, zoombare Städte, Geschäftspartner, Schutzgelderpresser, Einrichtungsgegenstände samt Werbemöglichkeiten fürs Restaurant und natürlich Pizzen mit frei editierbaren Zutaten – beschränkt ist hier nur die Spieldauer und nicht der Spielpaß!

Also füllt den Coupon aus, springt in die Limousine und bringt ihn zum Briefkasten, denn nächsten Monat ist die Pizza aufgefuttert! Und vergeßt nicht: Wer zur Familie gehört, erhält bei jeder Abo-Verlängerung wieder ein schickes Demo!



**DA SCHMECKT'S:
EIN VOLL SPIELBARES GRATIS-DEMO VON „PIZZA
CONNECTION“ FÜR JEDEN
NEUABONNENTEN!**

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:

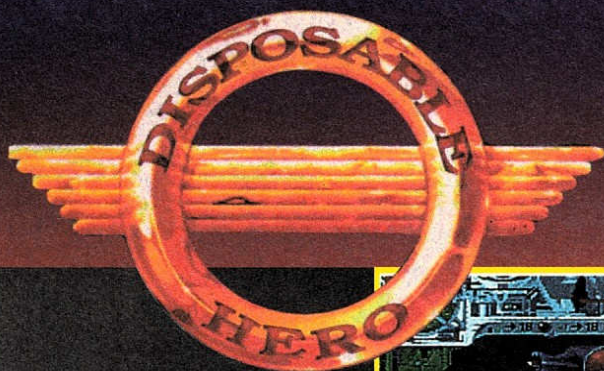
ÜBERWEISUNG AUF POSTGIROKONTO:

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

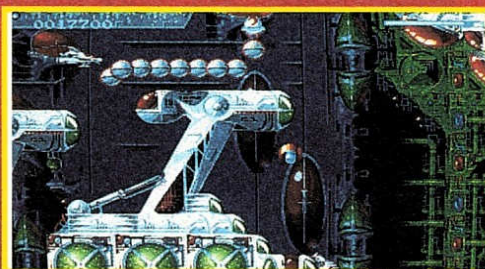
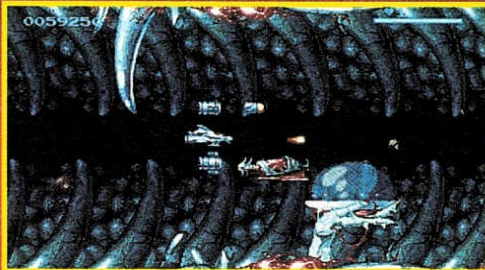


Vor einem Jahr hatten wir eine Horizontalknallerei aus dem Hause Prestige namens „Impulse“ im Preview – jetzt heißt sie anders und kommt von Grem-lin. Egal, der Wegwerfheld hat es faustdick hinter dem Laser!

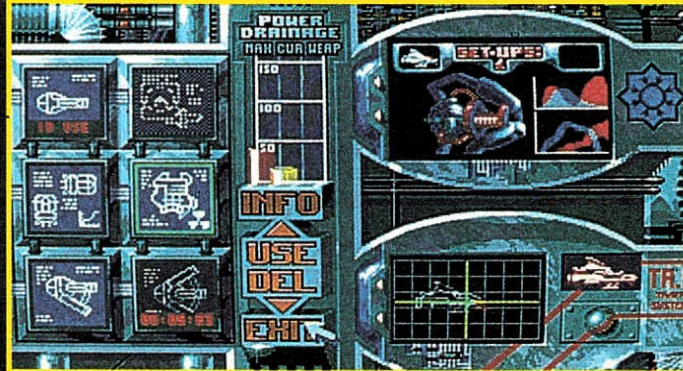
Bei der aktuellen Plattform-Schwemme ist so eine knackige Ballerei ja richtig erfrischend, da sieht man auch gerne über die einfallslose Story von den bösen Aliens, der bedrohten Erde und dem heldenhaften Raumpiloten hinweg. Zumal Genre-Highlights wie „Apidya“ und „Project X“ mittlerweile zwei Jahre am Buckel haben und der kürzlich vorgestellte Horizontalhammer „Uridium 2“ den Feuerfinger natürlich auch nicht bis in alle Ewigkeit jucken läßt...

Stauben wir also unseren Lieblingssticker ab und glühen die Wumme vor, es wollen mal wieder fünf große Levels von links nach rechts durchballert sein. An leckerem Kanonenfutter herrscht dabei nun wirklich kein Mangel, allüberall warten festinstallierte Geschütze, freilaufende Walker-Robots, freischwebende Aliens und supergroße Mittelbzw. Endgegner darauf, vom Screen gepustet zu werden. Für die dazu

erforderliche Feuerkraft sorgt neben der obligaten Standardkanone ein cleveres Extrawaffensystem: Man sammelt unterwegs Icons oder Power-Ups ein und macht dann an gekennzeichneten Rastplätzen halt, um dort am Waffenscreen ganz nach Bedarf Flankenlaser, Zielschraketen oder andere, teils recht eindrucksvolle Knallkörper zu montieren. Völlig beliebige Kombinationen sind dabei aber nicht möglich, Art und Umfang der Bewaffnung hängen vielmehr auch von der vorhandenen Motorisierung ab. Auch sonst ist das Gameplay nicht um

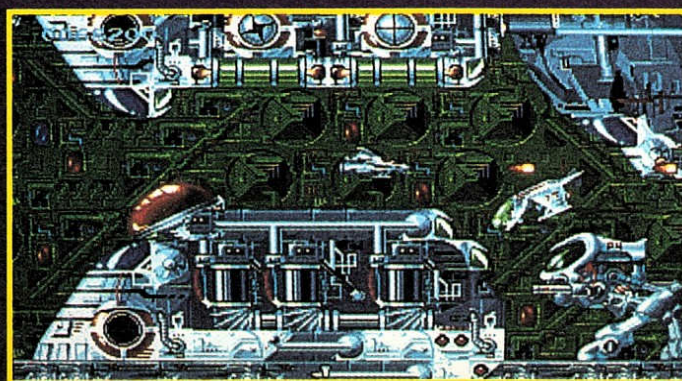


Ideen verlegen, z.B. indem sich der eingestellte Schwierigkeitsgrad durch unterschiedliche Feindformationen bemerkbar macht. Dennoch wird das Spiel auf der einfachsten Stufe nicht zu leicht und bleibt auf der schwersten immer noch zu schaffen – der Helden-Raumer verkraftet doch einige Treffer. Nicht minder beeindruckend ist hier die Masse an Grafikdetails: Da fliegen etwa beim Endgegner mit der Riesen-Uzi die Projektilhüllen nach allen Seiten weg, Glasbehälter zersplittern nach Beschuß in tausend Teile, und bei Beschleunigungsmanövern sieht man richtig, wie die Rakentriebwerke anspringen. Nicht zu vergessen kleine Kabinettstückchen wie spiegelnde Wasseroberflächen, auf die man recht häufig trifft. Trotz all der optischen Pracht gibt es so gut wie keine Nachladepausen, und kein




Geruckel trübt das schöne Bild der liebevoll gestalteten Techno-, Organo- und Planetenwelten. Für angenehmes Ohrensauen sorgen unterdessen feine Musik und passende Sound-FX. Was fehlt also zum Hit? Wenig, aber doch ein bißchen: Die Angriffswellen könnten einen Tick ideenreicher gestaltet sein, ein Team-Modus war nirgends zu entdecken, und ein, zwei schicke 3D-Einlagen hätten auch nicht geschadet. Doch letzten Endes ist das Haar-

spalterei – Amiganer mit Ballerfaible werden den Disposable Hero gewiß nicht so schnell wegwerfen! (rl)



DISPOSABLE HERO (GREMLIN)
BALLERKNALLER

81% „FEURIG“ 

GRAFIK	82%
ANIMATION	84%
MUSIK	78%
SOUND-FX	74%
HANDHABUNG	82%
DAUERSPASS	81%

VARIABLE: 4 STUFEN

PREIS DM 79,-DM

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	HIGHSCORES: 7 PLATZE
DEUTSCH	ANLEITUNG

THATS BUSINESS



Er hat es so gewollt !!!

Er hat sich den falschen ausgesucht. Für ihn kommt leider jede Hilfe zu spät. Aber Ihnen könnten wir helfen, sofern Sie uns fertige Amiga- oder PC-Programme anbieten können. Schreiben Sie uns und wir bieten Ihnen vielleicht auch einen schönen Sack Kartoffeln ...oder mehr...

Auch wenn Ocean das sprunghafte Eichhörnchen auf den Amiga losläßt, entsprungen ist es dem deutschen Programmiererteam Neon – zu dem mit Peter Thierolf ein Mann mit jahrelanger Plattform-Erfahrung gehört!



MR. NUTZ

Die Plattform der Kuschtiere

Immerhin war Peter Thierolf lange Mitglied bei Factor 5, und deren „Turrican“-Serie zählt ja nun unbestritten zu den Highlights des Genres. Ein Highlight der eher knuddeligen Art ist der noch jungen Neon-

Kaninchen, Teddybären und anderer Kuschtiere. Allein dem Eichhörnchen Mr. Nutz blieb dieses grausame Schicksal erspart – dafür darf der sympathische Nager jetzt all seine Freunde befreien...

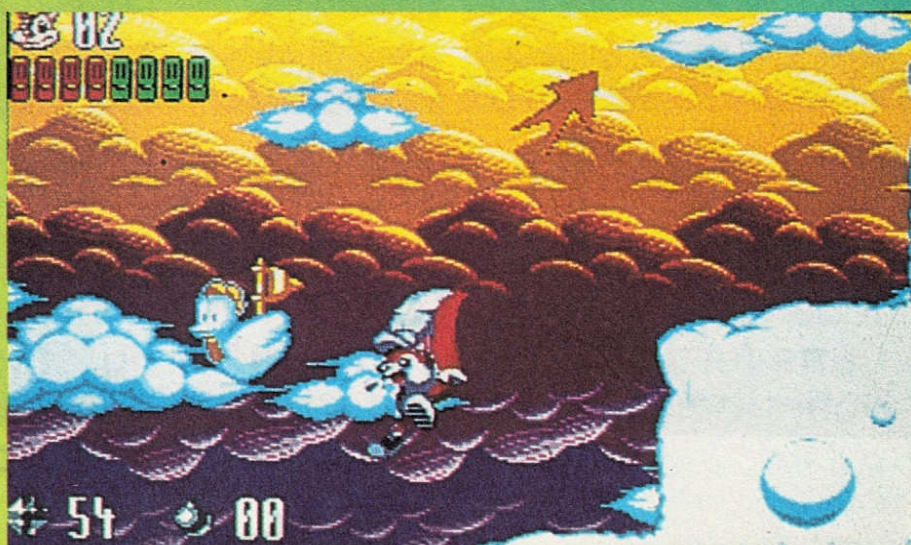
Der Eichhörnchen-Dompteur findet sich zunächst vor einer Weltkarte wieder, die vier zu rettende Inseln präsentiert. Auf ihnen lenkt man nun den tierischen Helden erst mal kreuz und quer durch (aus der Vogelperspektive gezeigte) Wald-, Techno-, Inka- oder Meereslandschaften, durchstöbert auf der Jagd nach Extras allerlei Truhen und führt kleine Multiple-choice-Unterhaltungen mit den Insulanern, um nützliche Spieltips aufzuschnappen. Wer bisher die Gegner vermißt hat, der wird in den (aus der üblichen Seitenansicht präsentierten) Plattformsektionen fündig, von denen jedes Eiland mindestens fünf verschiedene aufweist – man betritt sie durch Eingänge auf der Oberwelt. Sind dann alle Abschnitte einer Insel durchlaufen, durchhüpft, durchflogen oder durchschwommen, öffnet sich das Tor zum jeweiligen Hühner-Hauptquartier, wo der Endgegner auf seine verdiente Abreibung wartet. Nun kann Mr. Nutz zwar von Natur aus ebenso schnell sprinten wie sein Konsolen-Kollege „Sonic“, dennoch empfiehlt sich eine gemächlichere Gangart, um nicht

unversehens in Gegner hineinzurennen oder gar die zuhauf vorhandenen Sammelextras zu verpassen. Da gibt es etwa Diamanten, die am Levelende in frische Energie oder Extraleben umgerechnet werden, dazu Boni, die den Hüpfen flugtauglich machen, sowie Schutzschilde verschiedenster Haltbarkeit. Auf Waffen verzichtet der Held allerdings konsequent, statt dessen steigt er den großen und kleinen Gegnern in bester Genretradition auf den Kopf. Allzu gefährlich ist das für ihn nicht, denn er verliert bei Feindkontakt nur einen Teil seiner Kraftreserven – und das auf recht originelle Art und Weise: Ein Hitpoint springt aus der Energieleiste ins Spielfeld und kann hier mit etwas Geschick sogar wieder eingefangen werden! Doch zurück zu den Gegnern, denn die Biester legen eine beeindruckende Intel-



ligenz an den Tag. So springen Fische z.B. an Land und schlittern Mr. Nutz über das Ufer nach, doch auch Hühner, Robbis und die sonstigen Übeltäter folgen selten stupiden Bewegungsmustern. Der Nachteil sind gelegentlich etwas unfaire Attacken, der Vorteil ist ein lebendiges Spieldesign: Blumen beginnen plötzlich zu rotieren und nach allen Seiten Extras zu schleudern, riesige Stampfer stoßen unerwartet von der Decke herab, man muß gegen Wasserfontänen, Ventilatoren, Sturmböen und

Truppe nach rund zwei Jahren Entwicklungszeit aber auch mit diesem Spiel glücklich: Am Super Nintendo macht Mr. Nutz eine gute Figur, aber Neons Amigaversion ist schlicht das bisher spektakulärste Jump & Run für die „Freundin“! Lange Zeit wurde das Programm auf Messen und Pressevorführungen als „Timet, the flying Squirrel!“ gehandelt, jetzt haben die ausgefeilten 3D-Routinen, das butterweiche Parallaxscrolling, die flotten Zooms der Endgegner bis auf Bildschirmgröße und die spektakulären Dreh-effekte endlich ihren endgültigen Namen und ihre endgültig doofe Hintergrund-story: Irgendein fieses Hühnervolk kam aus dem Weltall angeflattert und unterjochte den Heimatplaneten vieler putziger



Um Mißverständnissen vorzubeugen: Am Super Nintendo war ein anderes (französisches) Team für Ocean am Werk, weshalb die Unterschiede zwischen den Versionen gewaltig sind! So sieht Mr. Nutz auf der Konsole zwar etwas besser aus, spielt sich aber längst nicht so launig, denn es fehlt die komplette Oberwelt, wodurch der (völlig andere) Levelaufbau weitaus monotoner geraten ist. Summa summarum ist der Nintendo-Nutz damit ein zwar sehr hübsches, aber keineswegs herausragendes Jump & Run.

Wieder anders könnte es demnächst am Mega Drive aussehen, da Neon hier gerade an einer Konvertierung der Amigafassung strickt. Allerdings wird die Grafik aufgrund des beschränkten Modul-Speicherplatzes weniger detailreich ausfallen, und spezielle Effekte wie etwa das 3D-Zooming der Endgegner sind nur abgespeckt oder gar nicht vorhanden. Wer also mehrere Digi-Entertainer besitzt, für den ist ganz klar die Amigaversion erste Wahl!

DAS KONSOLEN-HÖRNCHEN

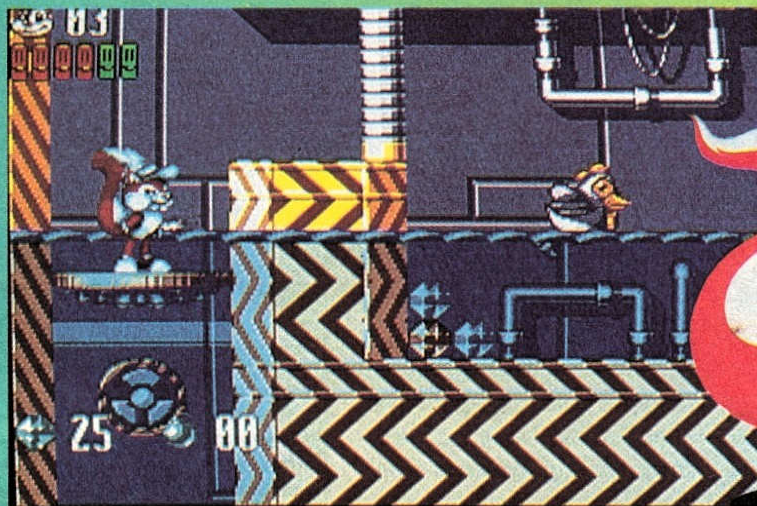


Mr. Nutz am Super Nintendo

Regenschauer ankämpfen oder 3D-Renn-einlagen sowie kleine Denksportaufgaben mit Schaltern absolvieren. Praktisch jeder der rund vier Dutzend Levels wartet mit Überraschungen und witzigen Gags auf, dazu kommen schier unendlich viele Geheimräume und Bonusstages – wahrlich, das Spiel hat auch nach dem dritten und vierten Durchlauf noch Neuigkeiten zu bieten.

Neben dem feinen Gameplay haben die Programmierer auch das Drumherum nicht vergessen, es warten hübsche Details wie ein Musikmenü oder die Unterstützung von Zwei-Button-Sticks/Pads. Und natürlich wartet viel, viel Grafik: Mag es den satten 5.300 Screens auch manchmal ein wenig an Farbe mangeln, so brennen sie wie gesagt ein Feuerwerk an tollen Animationen und überraschen-

den Effekten ab. Dazu tönen Musik und Sound-FX gleichzeitig aus den Boxen, und die Nachladerei hält sich in Grenzen; auf Amigas mit 2 MB RAM oder mehr steht das Game praktisch komplett im Speicher. Wir indessen stehen woanders, nämlich voll hinter Mr. Nutz – das Game katapultiert seine Schöpfer mit einem Schlag in die erste Programmierriege! (rl)



MR. NUTZ
(OCEAN)
JUMP & RUN

85%
„SPITZE!“

GRAFIK	82%
ANIMATION	86%
MUSIK	81%
SOUND-FX	80%
HANDHABUNG	82%
DAUERSPASS	86%

FÜR GEÜBTE

PREIS **DM 79,-**

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	4 SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	ANLEITUNG

CAMPAIGN II

Pack den Tiger in den Tank

Jetzt rollen sie wieder: Nach einer Data-disk und der ähnlich aufgebauten Wüstenei „War in the Gulf“ legt Empire nun den richtigen Nachfolger zur actionbetonten Panzersimulation vor!

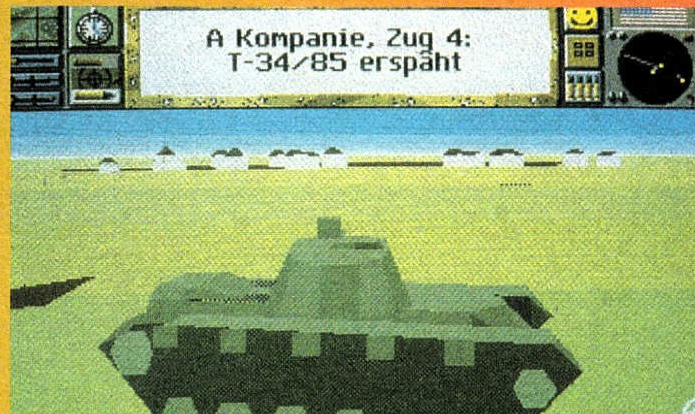


Den Anlaß für das erneute Anrollen der Raupenketten bildet ein reichlich makaberes Jubiläum: „5 Jahre globaler Konflikte seit dem Ende des Zweiten Weltkrieges“ verkündet die Packungswerbung etwas voreilig. Im Spiel selbst geht's gottlob wesentlich seriöser zu, wenn auch kaum friedlicher... Wie vom Vorgänger gewohnt, muß man seine Panzerzüge in Echtzeit durchs Gelände manövrieren, die feindlichen Einheiten ausfindig machen und sie mit vereinten Streitkräften zerbröseln. Man kann dabei entweder die westliche oder die östliche Seite übernehmen, die übriggebliebene schnappt sich der Rechner. Neben 14 Übungsszenarien stehen sechs frei anwählbare historische Landkriege von der Korea-krise bis zum Golfkrieg bereit, dazu gibt's noch einen Editor für individuelle Wohnzimmer-schlachten.

Sobald das mit fetziger Musik unterlegte Intro abgelaufen ist, wird man zum Herrn über eine je nach Szenario unterschiedlich große Blecharmada. Sie rekrutiert sich aus einem Sortiment von 152 verschiedenen Panzern, Lkws, Geschützen etc., die zu Gruppen, Bataillonen und Divisionen zusam-

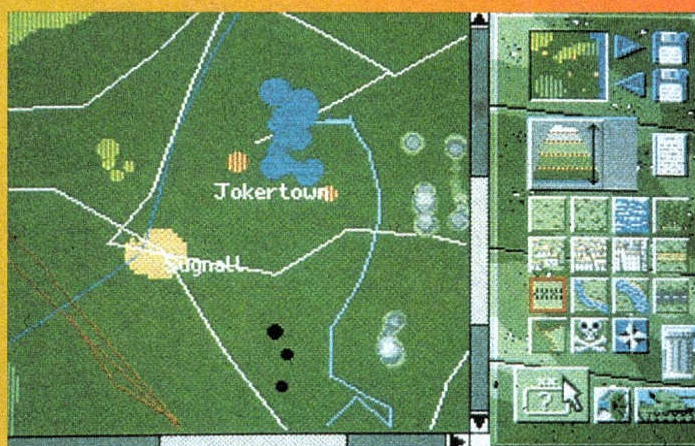
mengefaßt sind. Auf der scroll- und zoombaren Hauptkarte werden die als Vierecke dargestellten Truppenverbände mit Hilfe der Icons am rechten Bildrand in eine ordentliche Formation gebracht und durch Wälder, Dörfer und Flüsse zu ihren Zielpunkten gelotst. Trifft eine solche Gruppe auf einen feindlichen Verband, wechselt der Rechner automatisch in den Kampfmodus. Wenn man die Schlacht nun dem Computer überläßt, wird das Endergebnis innerhalb von Sekunden mitgeteilt.

Spannender ist es natürlich, sich selbst in einen der Stick-/Tastatur-gesteuerten Tanks zu setzen, um dort den Schützen und/oder Fahrer zu mimen. Unterstützt von Radar und Kompaß sucht man dann die soft scrollende, aber detailarme und grünstichige 3D-Vektorlandschaft nach Kanonenfutter ab – aufgespürte Gegner werden mit dem Bordgeschütz und diversen Raketen bearbeitet. Damit man auch den rechnergesteuerten Blechkollegen den rechten Weg weisen kann, läßt sich jederzeit eine Übersichtskarte auf den Screen holen, außerdem ist die Spielgeschwindigkeit stufenlos regulierbar. Bei manchen Missionen darf man



M48A2 Patton

Front-Panzerung (mm)	148
Seiten-Panzerung (mm)	100
Hintere Panzerung (mm)	48
Maximale Panzerdurchschlagkraft (mm)	236
Maximales Straßentempo (km/h)	48
Maximales Überlandtempo (km/h)	30



zudem Minenfelder legen sowie Infanterie-, Artillerie- oder Luftunterstützung anfordern. Einen Orden verdient haben sich die gehorsame Steuerung und das gelungene Motorengbrumm; im übrigen ist die Präsentation jedoch eher mäßig – die Explosionen und Landschaftsdetails bei „War in the Gulf“ waren da weit eindrucksvoller. Gegenüber dem ersten Teil hat sich lediglich der Umfang der Missionen und des nun bergeweise vorhandenen Statistikmaterials erhöht, vom Spielerischen her sind die Unterschiede dagegen denkbar gering. Was zu einem leider viel zu häufig gehörten Fazit führt: Eine Datadisk wäre die ehrlichere Lösung gewesen. (md)

CAMPAIGN II
(EMPIRE)
ACTION-SIMULATION

67%
„GEPANZERT“

GRAFIK	67%
ANIMATION	64%
MUSIK	66%
SOUND-FX	70%
HANDHABUNG	76%
DAUERSPASS	67%

FÜR GEÜBTE

PREIS	DM 99,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR DEUTSCH	SPIELSTÄNDE KOMPLETT

HORIZONTERWEITERUNG

JOKER VERLAG

PC JOKER

INFOTAINMENT FÜR PERSONAL COMPUTER

B 12623 E

JANUAR 1/94

DM 7,- / BS 56,-
sfr 7,- / Itl 9,50
Lit 8000, DR 1,200

SPIELE-POWER 1994

LARRY VI SAM & MAX

AUFSCHWUNG OST

CYBERRACE

LEGEND OF KYRANDIA 2

DER PC ALS HEIMKINO

DIE ERSTE MPEG-KARTE IM TEST

MARKTÜBERSICHT TOTAL

ALLES ÜBER MULTIMEDIA-KITS

MIT ALLEN NEUHEITEN FÜR CD-ROM!

WISSEN

TIPPS UND RATSCHLÄGE

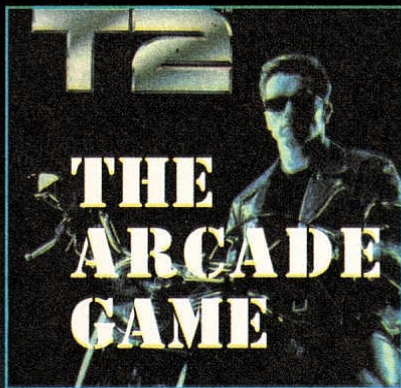
DER SCHATZ IM SILBERSEE

JURASSIC PARK

ALIEN BREED



JEDEN MONAT NEU AM KIOSK!



Hasta luego, Baby – sagt guten Tag zur offiziellen Amigaversion des Bally Midway-Automaten zum zweiten Filmabenteuer des Cyborgs aus der Zukunft! Tja, wer hätte geglaubt, daß die 3D-Ballerei doch noch auftauchen würde?

Und wer hätte geglaubt, daß sie doch ziemlich originalgetreu ausfallen würde? Wie in der Spielhalle geht's nun also auch im Spielzimmer darum, à la „Operation Index“ sieben Levels via Fadenkreuz und Maus oder Joystick von Robotern, Killerdronen, Raketenwerfern und letztlich dem T1000 zu säubern.

Zwischendurch erscheint auch mal ein besonders fetter Gegner, der erst nach minutenlangem Dauerfeuer oder Superwaffen-Beschuß klein beigibt; zudem fallen ab und an Kisten vom Himmel, die mit etwas Überredung Extras wie Lenkraketen, Smartbombs, Schutzschilde, Mini-MGs oder Kühlmittel ausspucken – letzteres verhindert die Ladehemmungen, welche die heißgelaufene Wumme nach wiederholtem Dauerfeuer gern produziert. Und so was ist ja bekanntlich gar nicht gut für den Energie-

haushalt des Schützen bzw. seine vier Bildschirmleben. Gesellige Killer dürfen schließlich auch simultan zu zweit auf Terminatorjagd gehen, wobei sich Arnies Schießstand mit sanft scrollender Endzeitgrafik und großen Sprites, die teilweise aber nicht so doll animiert sind, präsentiert. Dazu gesellen sich eher magere FX und nerviges Gedudel, obwohl die Packung digitalisierte Originalsprachaufnahmen aus dem Film verspricht.

Dennoch ist das Game nicht halb so schlecht, wie sich das



T2 - THE ARCADE GAME

(VIRGIN/ACCLAIM)

3D-SCHIESS-STAND

65%

„TERMINIEREND“



GRAFIK	71%
ANIMATION	63%
MUSIK	51%
SOUND-FX	60%
HANDHABUNG	71%
DAUERSPASS	63%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 79,-

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

Für ihr zweites Vollpreisspiel nach „Micro Machines“ haben uns die Billigheimer von Codemasters ein Plattform-Abenteuer im Stil von „Mario“ versprochen – geliefert haben sie bloß einen lahmen Aufguss...



...der zudem stark nach der bekannten Budgetkost schmeckt. Dabei ist die Story ja noch recht lieb: Um seinen Mitaliens die Existenz des Planeten Erde zu beweisen, will Raumpilot Cosmic hinfliegen und ein paar Schnappschüsse zurückbringen. Aber wie stellt man das an, ohne Raumschiff, Fotoapparat und Geld?!



Na, indem man in 15 Spielabschnitten erst mal alles aufsammelt, was nicht niet- und nagelfest oder ein Feind ist. Cosmic rennt und hüpfet durch die horizontal scrollenden Plattformlandschaften, wo ihn massenhaft stumpfsinnige Monster erwarten. Da deren Berührung sofort mit dem Verlust eines der vier Heldenleben geahndet wird, ist verstärktes Aufklauben der in Extraleben umtauschbaren Bonbons anzuraten. Diesem Arcadeabschnitt folgt eine Adventureeinlage, bei der mit Hilfe

der Verben am unteren Bildrand ein paar Gespräche geführt und ein paar Gegenstände eingesammelt werden können. Nach diesem Strickmuster geht's immer weiter, wobei Cosmic zwischen den Abenteuerabteilungen via Teleporter wechseln und bereits gemeisterte Plattformlevels ohne weiteres überspringen darf. Außerdem gibt's ein Spiel im Spiel, das aus einer von oben gezeigten Tortenschlacht für zwei Teilnehmer besteht.

Leider sind das einzig Kosmische am Spacehead das ruckfreie Parallax-Scrolling und die gelungene Steuerung. Die pri-

mitiv animierte Grafik, die nervige Musik und vor allem das höchst stupide Gameplay bewegen sich dagegen eher auf sehr irdischem PD-Niveau. Da bleibt die Erde vielleicht doch besser unentdeckt... (md)

COSMIC SPACEHEAD

(CODEMASTERS)

PLATTFORM-ADVENTURE

45%

„ZUM WEGHÜPFEN“

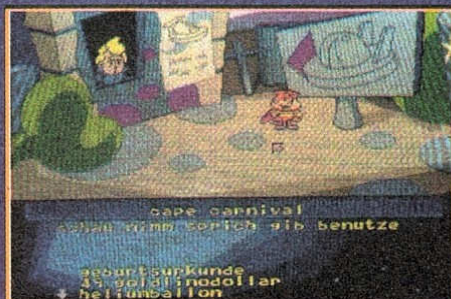


GRAFIK	59%
ANIMATION	41%
MUSIK	33%
SOUND-FX	—
HANDHABUNG	64%
DAUERSPASS	44%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 69,-

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



So ein Hundeleben!



2 00026460 ★★★★★



3 00024690 ★★★★★



2 00003400 ★★★★★



2 00000050 ★★★★★

Nur erhältlich für Commodore Amiga (1 meg)

“Das Wunderhündchen entpuppt sich als tolle Umsetzung des Mega-CD-Spiels. Insbesondere Jump 'n' Run Profis werden begeistert sein.”

Amiga Games 83%



“...hohen Technik-Standard mit feinstem Parallax-Scrolling in alle Himmelsrichtungen, schön bunt gezeichneten Hintergründen und witzigen Animationen der Sprites.”

Amiga Joker

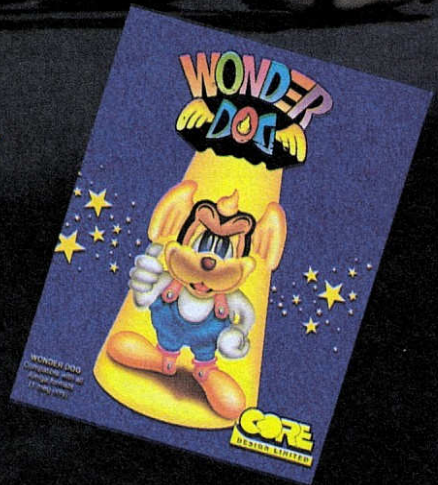
*Ist das ein Hundeleben, oder was?
Es kommt nur auf die Einstellung an!*

Reise durch die Galaxie, wo das Unerwartete alltäglich ist. Finde und besiege den wahnsinnigen General von Ruffbone und seine bössartigen Pitbulls auf Deinem Heimatplaneten K9.

Die ultimative Herausforderung für jeden straßenerfahrenen Welpen



Hotline: Mo.-Fr. 15⁰⁰ - 18⁰⁰ Uhr
BBS Nr.: 06107 - 930 - 222



Bomico Entertainment Software - Am Südpark 12
Postfach 12 21 - 65451 Kelsterbach

die power von



Alte Games, neu für den

A1200

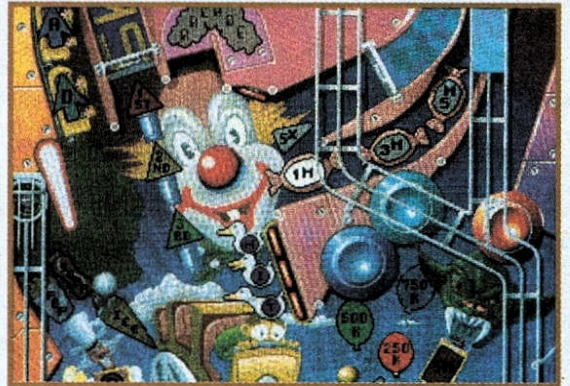
Vier Wochen hat der Monat – und für jede davon können wir Euch heute ein erstklassiges Amigagame anbieten, das jetzt in einer speziellen Version für Commos Jüngsten herausgekommen ist!

PINBALL FANTASIES

Für den einmaligen Einwurf von 79 Märkern rückt 21st Century hier vier verschiedene Flipper heraus, von denen jeder sein Geld wert ist. Bloß eine ruhige Kugel kann man dabei nicht schieben, denn das äußerst realistische Rollverhalten des Balles und die ausgetüftelte Anordnung der Bumper, Schikanen etc. verlan-

gen volle Konzentration und schnelle Reaktionen.

Insofern hat sich gegenüber den Standardphantasien also nichts geändert, dafür wartet die AGA-Version mit 256 Farben und optionaler HD-Installation auf. Der Zuwachs an Farbe und Komfort machte nun vier statt drei Disks erforderlich und wird mit **84 Prozent** belohnt.

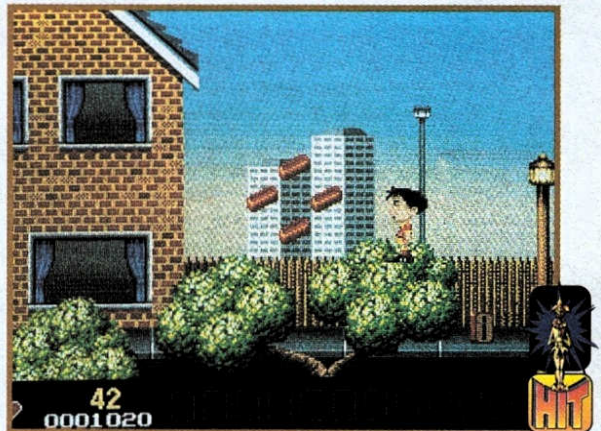


SOCCER KID

Der kleine Fußballkünstler dribbelt durch die Kombination eines liebevoll gemachten Jump & Runs mit der wichtigsten Nebensache der Welt. In insgesamt fünf horizontal scrollenden Plattformländern muß er die Einzelteile des von unsportlichen Aliens zerbroselten Weltcups wiederfinden. Wenn der Kleine nicht gerade Extras aufklaubt, kickt er seine

Widersacher einfach mit dem Ball um...

Hat man die Steuerung erst voll im Griff, macht die originelle Hüpferei jede Menge Spaß – die fünf Disks der 1200er-Version kosten 79 Bälle, sind auf Harddisk installierbar und enthalten vielleicht ein paar Tropfen mehr Farbe. Das Endergebnis lautet daher: **85 Prozent**.



THE CHAOS ENGINE

Die berühmten Bitmap Brothers haben hier eine Art „Super-Gauntlet“ vorgelegt, das in alle Richtungen scrollt und auch einige Rolli-Elemente vorweisen kann. In den vier von oben gezeigten Levels wimmelt es von lästigen Gegnern, versteckten Hintertürchen und kleinen Knocheleien – da hilft nur schneller schießen!

Weder das ausgetüftelte Gamedesign noch die stimmige Präsentation haben sich merklich verändert, auch die Paßwörter sind im Preis von 69 Schrauben immer noch mit drin. Folglich sind auch wir bei unserer Meinung geblieben: Die Chaosmaschine ist ein Hit und verdient ihre **85 Prozent**.



BURNTIME

Wer das abenteuerlich-düstere Endzeitszenario von Max Design am A1200 bereisen will, muß dafür erst mal 99 Travellerschecks einreichen. Dafür darf er dann in der aus der Geierperspektive gezeigten, höchst unwirtlichen postatomaren Welt nach Herzenslust überleben und mit Hilfe der angeworbenen Mitstreiter sowie

einer scrollbaren Landkarte sein eigenes Imperium aufbauen.

Die Grafik ist ebenso schön wie praktisch gestaltet und sieht dank ihrer 256 Farben jetzt noch um eine Nuance hübscher aus. Ansonsten war an dem komplexen Game eh kaum etwas zu verbessern, also bleibt's wieder bei **86 Prozent**. (ms)



XVII. Olympische
Winterspiele,
Lillehammer,
Norwegen

Winter OLYMPICS

Dabei sein ist alles!

Sie können jetzt dabei sein! Entweder in Ihrem
Wohnzimmer – mit WINTER OLYMPICS – oder live!

Gewinnen Sie eine Reise* zu den XVII. Olympischen Winterspielen

mit



für

2 Personen

19. bis 24. Februar 1994



So können Sie teilnehmen:

Schreiben Sie eine Postkarte, oder nutzen Sie die
Teilnahmekarten im Handel, und nennen Sie uns die drei
oben abgebildeten Wintersport-Disziplinen, in denen Sie
neben sieben weiteren Olympischen Höhepunkten in
WINTER OLYMPICS um die Gold-Medaille wetteifern
können. Schicken Sie die Karte an: Selling Points GmbH,
Kennwort: U.S. Gold, Verler Str. 1, 33332 Gütersloh.
Einsendeschluß ist der 15. Januar 1994.

Der Preis wird unter allen richtigen, rechtzeitig eingehenden Einsendungen ausgelost. Es genügt
das Datum des Poststempels. Teilnahmeberechtigt sind alle Personen. Bei minderjährigen
Gewinnern kann der Preis in Begleitung eines Erziehungsberechtigten angetreten werden.
Ausgeschlossen sind Mitarbeiter der Firmen Selling Points GmbH und U.S. Gold. Der Rechtsweg
ist ausgeschlossen. Der Preis beinhaltet *Flug, Transfer nach Oslo, Hotel Ú/F Oslo, Transfer und
Eintritt zu einer Veranstaltung sowie DM 800,- Taschengeld. Der Preis kann nicht in Bargeld
gewandelt werden. Der Veranstalter des Preisausschreibens ist die U.S. Gold Ltd.



© 1991 © 1993 U.S. Gold Ltd. All rights reserved. Sega, Mega Drive, Master System, Game Gear, Mega-CD are trademarks of Sega Enterprises Ltd.

WINTER OLYMPICS von U.S. Gold erscheint für die SEGA-Geräte Mega Drive, Master System, Game Gear sowie MS-DOS- und Amiga-Computer

Die letzte Silvesterrakete ist gestartet und das erste Weihnachtsgeschenk (Omis Wollsocken) bereits umgetauscht – kurzum, es herrscht behagliche Ruhe im Land. Doch laßt Euch nicht einlullen, der Zustand dürfte nur von kurzer Dauer sein!

So wie auch die friedlich stagnierenden Top Twenty wohl nur die Ruhe vor dem Sturm widerspiegeln: Schaut Euch einfach mal im Heft oder auch bei den Verkaufscharts um, und Ihr wißt, daß auch bei Euren Leserhits schon bald mit erdrutschartigen Verschiebungen zu rechnen ist! Das derzeitige Auf und Ab an der Spitze hat hingegen nicht allzuviel zu besagen, weil die ersten fünf Plätze momentan sehr eng beisammen liegen. Auch am unteren Ende der Skala sucht man wirklich frisches Blut (noch) nahezu vergebens – im Unterschied zu den zehn bestverkauften Programmen der letzten zwölf Monate, wo Virgins Kicker völlig zu Recht Fuß fassen konnte. Nicht umsonst fand Dino Dinis jungfräulicher Goalie unter den letztjährig

meistgewünschten Leser-Titeln („Die großen 10“) mittlerweile ebenfalls Aufnahme... Der Personal Hit Shit verabschiedet sich in dieser Ausgabe übrigens, denn mit Litho-Paul und Multi-Gabi haben nun alle Joker-Mitarbeiter ihren bestgehaßten Softmüll zum besten gegeben. Ab Februar stellen wir Euch statt dessen die aktuellen Lieblingsgames aller Kollegen vor, heute schon sind in den Special-Charts die feinsten Simulationen neueren Datums zu bewundern. Und natürlich wird diesen Januar nicht nur bewundert, sondern auch verlost! Da hätten wir nämlich:

**3 Joysticks
(Scorpion Junior)**

**3 CDs
(Turrican Soundtrack)**

Was Ihr tun müßt, um dabei zu sein? Na, einsenden! Wie, was? Etwa 'nen Hunni? Oder gar 'nen Tausi? Oder einen Anteilsschein an Fürstin Gloria? Nichts dergleichen, statt dessen erwarten wir bloß ein Postkärtchen, auf dem Eure persönlichen Spiele-Favoriten vermerkt sind. Falls Euch eines der oben genannten Bethupferl (gemeint sind die Gewinne, nicht die Fürstin!) besonders gefällt, darf das ebenfalls notiert werden, geradezu unverzichtbar sind darüber hinaus Absender, Briefmarke und Adresse. Für den Briefsender und die Abmarke seid Ihr ganz allein verantwortlich, wir stellen Euch aber völlig gratis die Anschrift des Joker-Dungeons zur Verfügung, damit Ihr sie abtätowieren könnt:

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

Tja, bliebe dann bloß noch zu erwähnen, daß wir uns auch vom frostigsten Alpenföhn nicht werden abhalten lassen, all die vielen tiefgefrorenen Karten aufzutauen und anschließend zu verheizen – Michael gönnt uns ja sonst nichts. Okay, zuvor zählen wir die Dinger noch aus, ziehen die glücklichen Gewinner und stricken aus den so filtrierte Infos teils das nächste Up & Down, teils die nächste Ruhmeshalle. Bis dahin: happy new year!

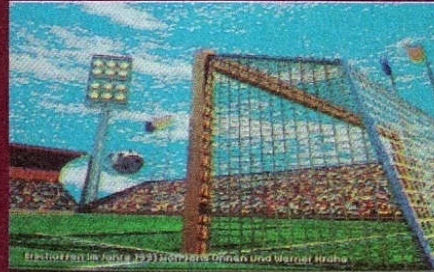
UP & DOWN

DIE BESTEN AKTUELLEN SIMULATIONEN



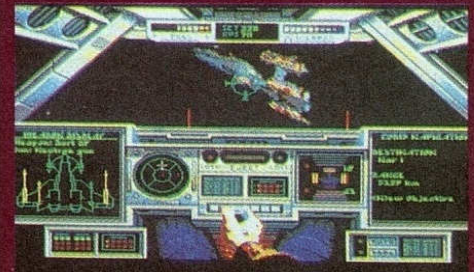
1.	DIE SIEDLER	91%
2.	ELITE II	91%
3.	1869 (A1200)	86%
4.	PINBALL DREAMS	86%
5.	F-117A STEALTH FIGHTER 2.0	85%
6.	GUNSHIP 2000	85%
7.	1869	85%
8.	CIVILIZATION	85%
9.	DER PATRIZIER	85%
10.	SIM ANT	85%

DIE GROSSEN 10



1.	(1) BUNDESLIGA MANAGER PROF.	37
2.	(3) INDIANA JONES IV	36
3.	(2) MONKEY ISLAND II	27
4.	(5) WING COMMANDER	15
5.	(4) EISHOCKEY MANAGER	14
6.	(8) MONKEY ISLAND	4
7.	(9) LOTUS III	4
8.	(7) MAD TV	3
9.	(-) GOAL!	3
10.	(6) PINBALL DREAMS	2

TOP SELLER DES JAHRES



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

PERSONAL HIT SHIT

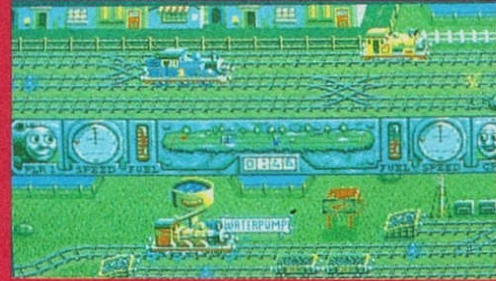
Multi-Gabi

1. STRIP POKER (ALLE)
2. LINKS
3. COMBO RACER
4. ZOMBI
5. YOLANDA



Litho-Paul

1. THOMAS'S BIG RACE
2. CYBERPUNKS
3. HUCKLEBERRY HOUND
4. DEEP CORE
5. WHEN TWO WORLDS WAR



TOP TWENTY

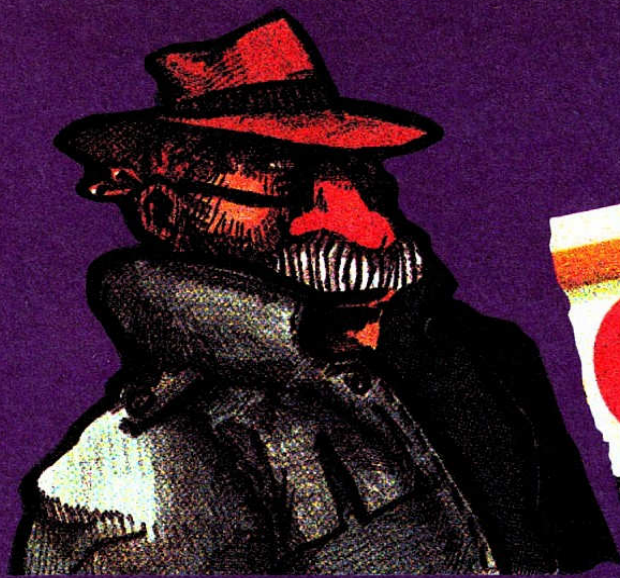


1. (3) INDIANA JONES IV
2. (5) WING COMMANDER
3. (8) GOAL!
4. (1) BUNDESLIGA MANAGER PROF.
5. (2) EISHOCKEY MANAGER
6. (6) CIVILIZATION
7. (4) MONKEY ISLAND II
8. (12) SYNDICATE
9. (17) SENSIBLE SOCCER
10. (7) MAD TV
11. (9) LEMMINGS 2
12. (15) PINBALL FANTASIES
13. (14) DUNE 2
14. (11) HISTORYLINE
15. (18) BURNTIME
16. (19) BATTLE ISLE
17. (-) FLASHBACK
18. (-) GUNSHIP 2000
19. (16) DESERT STRIKE
20. (-) LIONHEART

TOP SELLER



1. (-) ELITE II
2. (13) WING COMMANDER
3. (-) BURNTIME
4. (-) ALIEN 3
5. (-) ELYSIUM
6. (-) HIRED GUNS
7. (3) SYNDICATE
8. (-) URIDIUM 2
9. (10) GUNSHIP 2000
10. (6) FLASHBACK
11. (2) DOGFIGHT
12. (-) PRIME MOVER
13. (-) THEATRE OF DEATH
14. (-) SPACE HULK
15. (7) DUNE 2
16. (-) DONK!
17. (19) DER PATRIZIER
18. (14) BUNDESLIGA MANAGER PROF.
19. (-) WHEN TWO WORLDS WAR
20. (-) BEASTLORD



CRACK

Heute beendet Dr. Freak sein Interview mit Richard Holmes von Black Legend, dem Label, das nur Spiele von Ex-Szenemitgliedern veröffentlicht. Und dann wird noch ein bißchen über die allgemeine Presse gelästert...

?: Richard, das letzte Mal hast du uns verraten, daß ihr keine Angst vor Cracks habt, obwohl eure Spiele ohne Kopierschutz auskommen. Wie ist es denn überhaupt um dein Verhältnis zum Cracken bestellt?

RH: Ich verstehe durchaus diesen coolen Touch von Seeräuberromantik, den die Sache für viele hat – es ist wohl so ähnlich, wie „Pirates!“ zu spielen. Es macht halt Spaß, und man bekommt gar nicht so richtig mit, daß man tatsächlich etwas Illegales macht. Trotzdem fände ich's gut, wenn die Leute damit aufhören würden, weil der Amiga nur so auch in Zukunft eine Chance gegen all die Konsolen von Nintendo und Sega hat.

?: Nachdem moralische Appelle da aber erfahrungsgemäß meist nicht viel nützen, was würdest du vorschlagen, um die Jungs von den Raubkopien wegzuholen?

RH: Sie sollten lieber Demos oder Spiele programmieren, da kann man sein Geltungsbedürfnis auch wunderbar ausleben! Und Kontakt findet man dabei ebenfalls mehr als genug; ich selbst habe z.B. über die Demoszene gute Freunde in rund 20 Ländern gewonnen, wovon mich die meisten bis heute besuchen.

?: Black Legend beschäftigt ja nun in erster Linie Leute, die aus der Demoszene kommen, von anderen Companies wird aber immer wieder behauptet, daß sie größtenteils aus ehemaligen Illegalen bestehen. Kannst du das aus eigener Erfahrung bestätigen?

RH: Eigentlich weniger, obwohl ich

weiß, daß der berühmte Cracker N.O.M.A.D. heute in einem sehr bekannten Softwarehaus sitzt. Außerdem hat mir mal ein britischer Journalist erzählt, daß Vertreter von zwei großen englischen Firmen bei einem Bier freiwillig zugaben, daß die meisten ihrer Mitarbeiter eine dunkle Vergangenheit hätten.

?: Und welche Motive stecken hinter dieser Verbrüderung mit dem Ex-Feind?

RH: Nun ja, wer crackt, kennt sich zwangsläufig sehr gut mit dem Amiga aus! Dazu hat er in der Regel schon Hunderte von Spielen gesehen und verfügt über einen entsprechend großen Erfahrungsschatz. Ganz ähnlich verhält es sich aber auch mit der Demoszene, in der ein ungeheures technologisches Potential steckt. Selbst auf Konsolen entstehen mit Hilfe der sogenannten Magicoms bereits die ersten Demos – und das ist nicht nur toll, sondern eben auch vollkommen legal!

?: Schönes Schlußwort! Richard, man bedankt sich herzlich für das aufschlußreiche Gespräch.

Nach dem Brancheninsider nun zu ein paar weniger gut Informierten. Zuletzt ließ sich ja kaum eine Zeitschrift das Thema Computer entgehen, egal, ob sie sonst über das Fernsehprogramm oder die Strömungen des Zeitgeists berichtet. So brachte ein bekanntes Hamburger Nachrichtenmagazin den Cyber-Sex auf den Titel – und wärmte dann im Innenteil viel kalten Kaffee auf. Während die psychosozialen Hintergründe der angeblich schon mächtig vorangeschrittenen Entwicklung zum virtuellen Wohn-

zimmersex feinsinnig diskutiert wurden, handelte man die technische Seite ziemlich blauäugig ab. Da hätten die Autoren vorher doch besser das Interview gelesen, das William Gibson „Deutschlands Trendmagazin“ mit dem österreichischen Namen gewährte: Der SF-Altmeister, der mit seinem Roman *Neuromancer* bereits 1986 die theoretischen Grundlagen für die aktuellen „Reportagen aus der unmittelbar bevorstehenden Zukunft“ gelegt und die einschlägigen Fachbegriffe dazu gleich mitgeliefert hatte, beurteilt die Situation viel kritischer. Im Unterschied zu den meisten anderen, die sich über das Thema auslassen, hat er sich nämlich schon mit den konkreten mechanischen Problemen sogenannter taktile Feedbacksysteme beschäftigt. Und die sind im wahrsten Sinn des Wortes ziemlich haarig...

Tja, und in einer auf Movies spezialisierten TV-Zeitschrift wurden in einem Aufwasch Pornos, Nazis und Gewalt im Zusammenhang mit Computerspielen diskutiert. Die dabei aufgestellte Behauptung, viele, viele Zocker hätten Nazi-Soft im Regal, ist natürlich purer Humbug – die „rechten“ Mailboxen sind leider Realität. Realität ist aber gottlob auch, daß sich die klassische Hacker- und Crackerszene von deren Treiben vollkommen abschottet! Und es ist doch schön zu wissen, daß sich die große Mehrheit eben stärker für gute Software als für schlechte Politik interessiert, oder? Meint jedenfalls Euer

DR. FREAK

Der JOKER

unter den Konsolen-Mags



MEGABLAST
MEGABLAST
MEGABLAST

JOKER VERLAG

MEGABLAST NR. 1/94
8,50 DM/68,- €
8,50 sfr/8,50 hfl
9.000 Lit

MEGABLAST

**DIE BESTEN
KONSOLEN UND VIDEOGAMES
FÜR ALLE KONSOLEN
UND HANDHELDS!**

**ALLE
AKTUELLEN
TOP-MODULE
IN EINEM HEFT**

**MEGA-INFORMATIV!
MASSIG TESTS
KEINE WERBUNG
IM REDAKTIONELLEN TEIL**

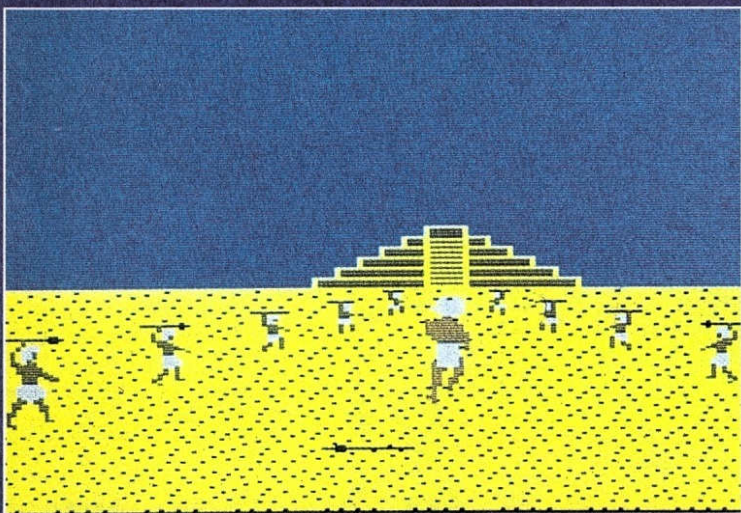
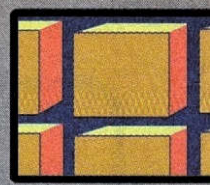
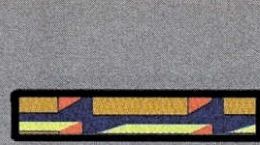
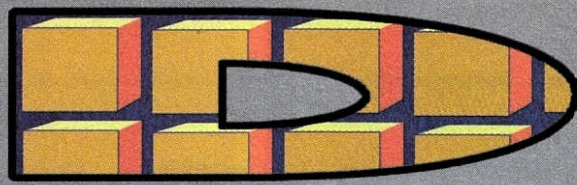
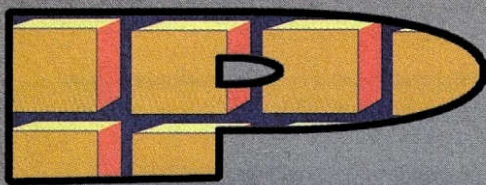
**HYPER-UMFASSEND!
UBER 35 JOYPADS &
STICKS AM PRÜFSTAND**

**GIGA-INTERESSANT!
ATARI JAGUAR
vs.
3DO**

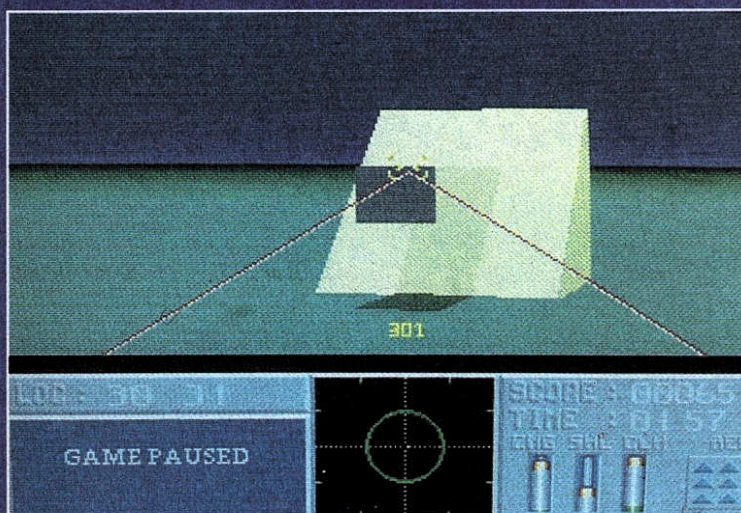
NUR VOM FENSTER!
LOSUNGSHILFEN SATT!
INTERNATIONALE GAME-CHARTS
DOPPEL-POSTER
WITTEWERB



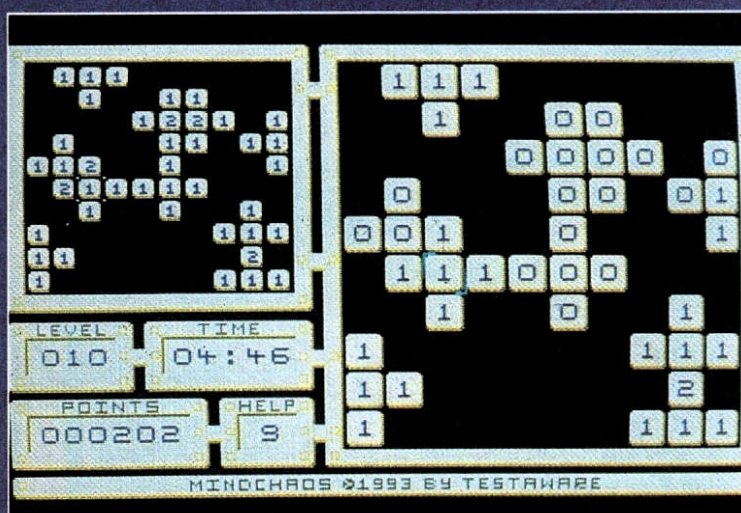
**Die ganz neue Ausgabe
JETZT AM KIOSK!**



Action bei den 64er-Azteken: Aztec Challenge



Die Vektorknallerei: Nebula



Knobeln nach Zahlen: Mind Chaos

Das neue PD-Jahr wollen wir mit einem Blick in die „Spielekiste“ einläuten, schließlich liegt unser letzter Besuch beim Berliner Anbieter Willi Hillenbrand schon wieder ganze vier Ausgaben zurück. Dabei ist gerade seine Serie für uns Zocker besonders ergiebig!

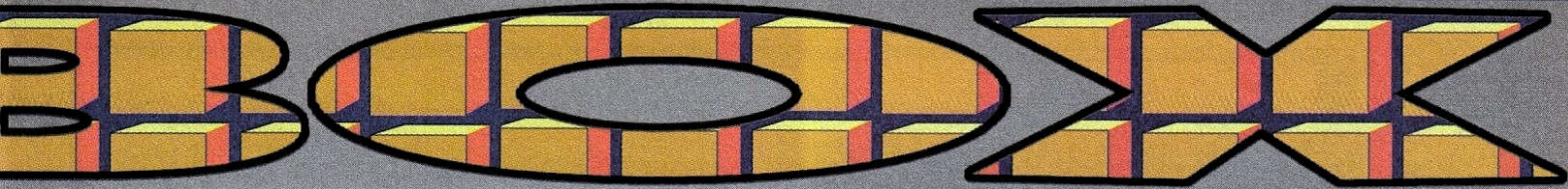
Wir steigen mit der **Spielekiste 305** ein, wo die Bignonia-Truppe wieder mit der gelungenen Konvertierung eines alten C64-Klassikers aufwartet – nach „Donkey Kong“ und „Pharao's Curse“ ist nun die **Aztec Challenge** dran. Im Prinzip handelt es sich hier um eine Sammlung aus sieben kleinen Actiongames: Zunächst rennt man in 3D auf eine Pyramide zu und hüpft über seitlich anfliegende Speere, dann gilt es, Felsgeröll auszuweichen, anschließend folgen u.a. der Lauf durch Katakomben und Schwimmübungen im Piranha-See. Sonderlich komplex ist das Azteken-Drama zwar nicht, dafür aber abwechslungsreich und musikalisch höchst dramatisch unterlegt. Für Brotkasten-Freaks und andere Nostalgiker also ein klares Muß!

Genau eine Disk weiter, auf der **Spielekiste 306**, finden Aktionisten die nächste Herausforderung: **Nebula** ist eine super-sasante 3D-Vektorknallerei im Stil von „Stellar 7“. Man düst per Luftgleiter über die Oberfläche des fernen Planeten Uropa und ballert auf feindliche Gefährte, Flakanlagen und Basisstationen. Dabei legen die Feindraumer eine erstaunliche Beweglichkeit und Intelligenz an den Tag, wenn es darum geht, das Schutzschild des Spielers durch Rammen und Laserbeschuß zu schwächen. Zudem hat man auf seinen Spritvorrat und den Radar-scanner für Ziele in der näheren Umgebung zu achten, da bleibt

kaum die Zeit, um die flotte Polygongrafik gebührend zu bestaunen. Die Spielbarkeit ist grandios, die Sound-FX sind knackig – Raumpilot, was willst du mehr?

Mit der **Spielekiste 312** und dem darauf herrschenden **Mind Chaos** treten nun endlich auch die Hirnwindungen in Aktion. Das Spielareal besteht hier aus 10 x 10 teils leeren, teils mit Steinchen besetzten Feldern. Jeder dieser Steine trägt eine Ziffer zwischen null und neun, wobei die Werte nun so abgeändert werden müssen, daß sie der Mustervorgabe am linken Bildrand entsprechen. Mit jedem Klick ändert sich die Wertigkeit eines Steins und die seiner unmittelbaren Nachbarn – bei komplexen Konstellationen kommt da der Kopf ganz schön ins Rauchen! Augen und Ohren werden indessen von der bescheidenen Präsentation kaum beansprucht, die Steuerung geht aber voll in Ordnung. Wer das Spielprinzip schon in seinen zahllosen Vollpreis-Varianten (da ging's meist um Farben statt Zahlen) mochte, wird von dieser PD-Version jedenfalls begeistert sein.

Begeistert waren wir in der letzten PD-Box auch von „Battle Cars“; auf der **Spielekiste 314** wartet mit **Battle Cars II** bereits die Fortsetzung. Verständlicherweise hat sich in den letzten vier Wochen nicht allzuviel geändert: Nach wie vor düst man per PKW durch 3D-Vektorstädte und versucht, den ebenfalls motorisierten



Gegner durch Beschuß auszubremsen. Die Steuerung des Kontrahenten übernimmt auf Wunsch der Rechner, mehr Spaß macht's freilich, wenn man per Nullmodem gegen den Kumpel am zweiten Amiga rast. Die Neuerungen sind dabei vorrangig optischer Natur, denn das Gelände ist nun wesentlich detailreicher gestaltet, und statt ehemals nur einer gibt es jetzt vier Strecken. Warum also nicht mal eben drei bis zehn Runden drehen?

Was hatten wir bis jetzt noch nicht? Na, einen Plattformausflug! Der wartet auf der **Spielekiste 346**, wo der Sonnenanbeter **Georg Glaxo** in Badehosen über den Strand hüpfet, während es Fische, Krebse, Hunde, Bälle und allerlei andere Widrigkeiten auf seinen Kraftvorrat abgesehen haben. Georg erwehrt sich seiner nackten Haut mit einem Luftgewehr und sammelt Strand- bzw. Bonusgut; alles wie im Genre üblich. Für PD-Verhältnisse ganz und gar unüblich ist hingegen die famose Technik: Das Scrolling von rechts nach links läßt jeden Weichspüler erblassen, die großen Sprites degradieren Rambo zum Zwerg, und die Hintergründe sind so schön und bunt, daß sie gleich zwei Disks beanspruchen! Trotz der sommerlichen Thematik ist dieses Spiel also auch im Winter zu empfehlen.

Zum gemächlichen Ausklang öffnen wir noch die **Spielekiste 347** mit der „Columns“-Version **Squigs**. Wie gewohnt trudeln hier Stäbchen aus drei verschiedenfarbigen Blöcken einen Becher hinab; die Farben sollen während des Falls so rotiert werden, daß sich mit den bereits vorhandenen Farbblöcken identische Dreiergruppchen bilden. Egal, ob diese nun horizontal, vertikal oder

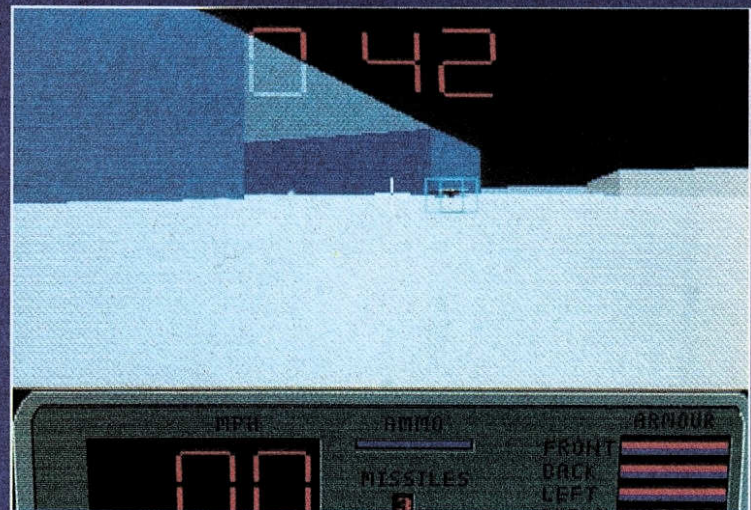
diagonal liegen, sie lösen sich in Luft auf, und die darüber liegenden Gruppierungen rutschen nach. Neben dem üblichen Sologame sind ein Duo- sowie ein witziger Rettungsmodus enthalten, bei dem es darum geht, unter Zeitdruck einen bestimmten Stein aus einer Gruppe herauszulösen. Grafik und Sound gehen in Ordnung, der Schwierigkeitsgrad ist variabel, und das Spielprinzip der Actionkobelei macht immer noch Laune.

Ganz zum Schluß noch ein praktisches neues Tool: **Kickswitch**. Ähnlich wie das bekannte „Relokick“ installiert das Progi auf jedem Kick 2.0-Amiga (also z.B. A500 Plus, A600 oder A1200) das alte Betriebssystem Kickstart 1.3. Es ist dabei jedoch deutlich kompatibler und macht viele ältere Games (etwa „Elvira 2“) lauffähig, die sonst vor allem am 1200er ihren Dienst versagen. Beziehen könnt Ihr das praktische Werkzeug dort, wo's auch die Spielekiste gibt:

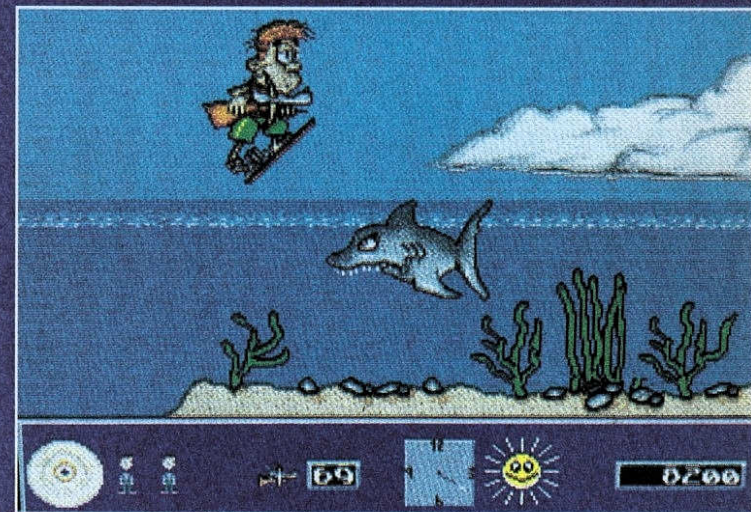
Gabriele von Thienen
Postfach 100648
10585 Berlin
Tel.: 030/322 63 68

Zu löhnen sind je nach Bestellmenge zwischen 2,50 und 5,- DM, dazu kommen Porto-kosten in Höhe von 7,- bis 12,- Märkern. Die vorgestellten Programme laufen übrigens auf allen Amigas ab 1 MB. Und noch eine gute Nachricht für Besitzer eines CD-ROM-Laufwerks: Die Spielekisten 1 bis 355 sind ab sofort gesammelt auf einer **CD-Compilation** erhältlich – nähere Infos hierzu bei:

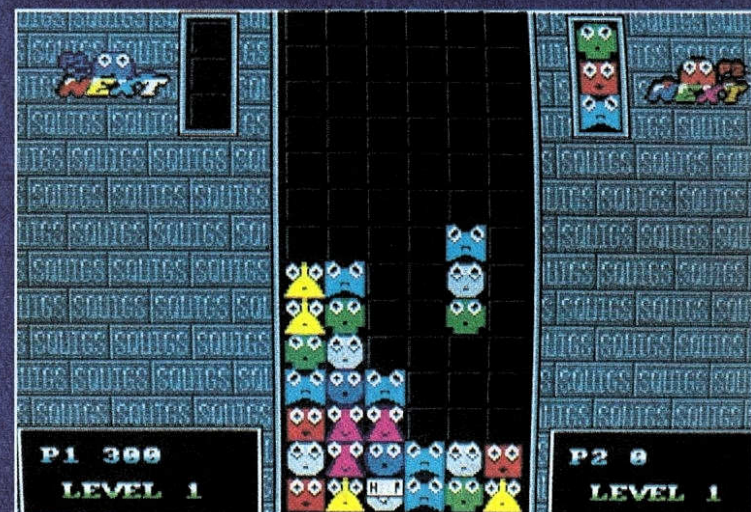
Willi Hillenbrand
Bismarckstr. 64
13585 Berlin
Tel.: 030/333 54 25



Hetzt die Gleiter: Battle Cars II



Abenteuer am Plattformstrand: Georg Glaxo



Das Farb-Puzzle: Squigs



uhmeshalle

Up & Down

Eure derzeitigen Favoriten habt Ihr uns genannt, also müssen wir wohl oder übel die derzeitigen Gewinne rausrücken. Die rasende Ninja-Ameise Zool (für A1200) begleitet *Petra Rössel, Hamburg* Mit Nigel Mansell (für A1200) ringt um den Formel-1-Sieg *Helmut Kienzle, Hamburg* Mit Premier Manager 2 beginnt sportlich das neue Jahr *Wilke Briese, Leer*

Stromausfall

Mit der Futuro-Strategie Space Hulk beglücken wir *Matthias Fieder, Bremen* Und mit dem Seeschlacht-Simulator Man O'War bastelt seine Flotten *Lars Hempfling, Naila*

Kicker Cup

Sieben Fragen – sieben Preise, voilà: Sim Life für A1200 kicken wir rüber zu *Ulf Seemann, Ganderkesee* Im wärmenden Joker-Shirt überstehen den kalten Rest-Winter quietschvergnügt *Dariusz Felski, Wilhelmshaven* *Dirk Becker, Hamburg* *Matthias Klein, Essen* Beim Anblick eines Joker-Sammelordners wird ganz warm ums Herz *Andy Schüler, Duisburg* *Simon Hopp, Eichenau* *Markus Loch, Idar-Oberstein*

Die Backstage-Show

Wer auf unsere Frage nach dem legendären Hamburger Musikclub, in dem die Beatles zu Beginn ihrer Karriere aufgetreten sind, mit „Star Club“

geantwortet hat, darf jetzt mit vor Spannung ganz roten Ohren weiterlesen! Überall und jederzeit Musik hören können mit einem Walkman

Jan Knopf, Weil am Rhein *Nina Ehrlinger, Heidenheim* *Hildegard Bröde, Zweibrücken* Über einen Radiorecorder sind hochofren

Werner Benzing, Wennigsen *Dominik Baumann, Zweibrücken*

André Pannavitz, Düsseldorf Je ein Basic Instinct-Video schicken wir an

Christian Thiel, Friedberg *Nils Krüger, Reichartshausen* *Markus Müller, Wiesbaden* *Sascha Diehl, Birstadt*

M. Lehmann, Hövelhof Nochmals Videos, und zwar von Boomerang, gibt's für

Sven Meurer, Leipzig *Thomas Möller, Gera* *Robert Pfeiffer, Leutenbach* *Edgar Siewert, Bremen*

Je eine Ace of Base-CD bekommen

Daniel Höhnl, Berlin *Felix Weinreuter, Freiberg* *Frank Persson, Söhlde*

Je eine Sammler-Telefonkarte erhalten

Stefan Lang, Frankfurt *Bernd Gajewski, Bochum* *Thorsten Strack, Essen*

Die Rapper-Baseballkappen passen wie angegossen

Patrick Jüptner, Stolberg *Marc-René Ebach, Lünen* *Martin Deisbach, Hilchenbach*

Mit einer CD-Uhr immer auf der Höhe der Zeit sind

Jascha Buder, Neuwied *Oliver Timm, Horst* *Thomas Muggendobler, Vils-hofen*

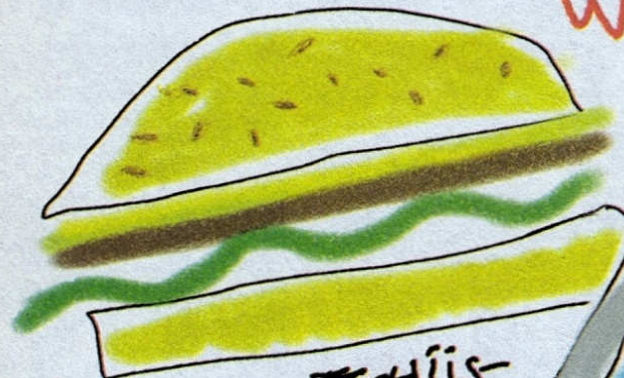
Reimund Kreidler, Niedereschach *Daniel Grubmiller, Burladingen*

Einen schicken Schlüsselanhänger können sicher immer gut gebrauchen

Sebastian Müller, Hasenkrug *Peter Lenz, Wuppertal* *Stephanie Kanter, Dortmund*

Allen Gewinnern ein frohgemutes Hippihurra, viel Spaß mit den Preisen!

WAS ICH MIR IM NEIN JAH
WÜNSCH VON
BRORK



VIELÄ GUTE TSCHÜS-
BORSÄ ZUM ESSN

VOLL GUTE HEFT ZUM LESN
MIT VIELN BILDAN
UND BUNT, DIE VON
MIR HANDLN



Ne Nole Koile!!!
UND EIN SCHÖNES
JAH FÜR ALLE
MEINE FANS &
LÄSER (ALLE
BEIDÄ)



Das Magazin,

auf das eine ganze Branche gewartet hat!

i nsider

DAS HANDELSMAGAZIN DER COMPUTER- UND VIDEOSPIELINDUSTRIE

Gegen
Gewerbenachweis
3 Ausgaben
gratis!

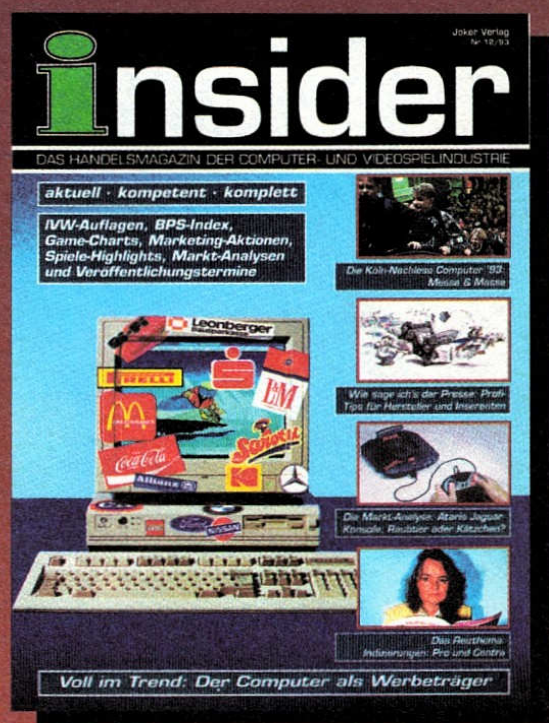
Nur im
ABO
erhältlich!

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



i nsider 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: _____

Konto-Nr.: _____

Geldinstitut: _____

Bankleitzahl: _____

per Vorauskasse:
Scheck oder Bargeld liegt bei:

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

Name / Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ / Wohnort

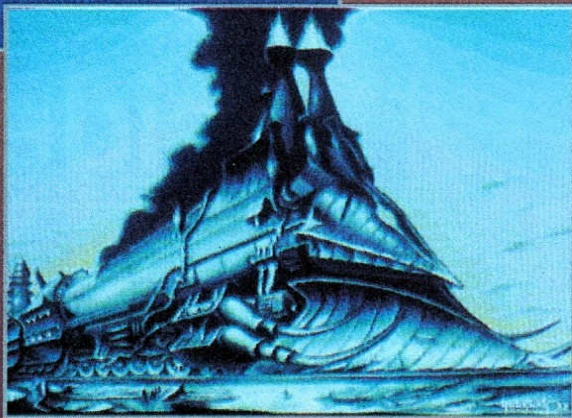
Datum / 1. Unterschrift

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

Datum / 2. Unterschrift

DEMO Galerie

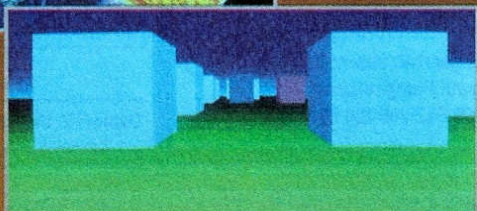
Neujahr hin, neue Spiele her, zwei Ausgaben hintereinander konnten wir Euch die Demo Galerie einfach nicht vorenthalten! Hier sind sie also, die schönsten Screen-Shows zum Ausklang des alten bzw. Einstand des neuen Jahres...



PARADIGMA

Die Demologen von Complex jagen den Betrachter erst mal durch einen sternenförmigen Tunnel, bevor sie ihm ihren handgeschnitzten Titel mit einigen Infos vorstellen. Untermalt von stimmungsvoller Digi-Musik, dreht sich sodann ein in Echtzeit berechneter Würfel auf dem Schirm, dessen Seiten noch jeweils mit sich gleichfalls drehenden Pyramiden verziert sind. Zur Halbzeit wartet

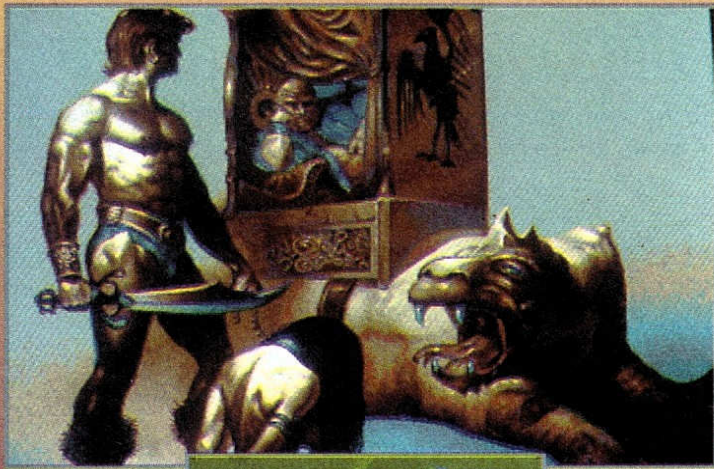
eine rasante Fahrt durch eine 3D-Vektorlandschaft, daraufhin blendet sich eine schicke Drachen-Grafik ein, gefolgt von einer Dot-Landschaft mit neuen Infos und einem weiteren Bild – diesmal darf die „Transarctica“-Lok im Eis bestaunt werden. Das Ende läutet schließlich der gemächliche Tanz eines blauen Würfels ein; alles in allem also ein recht abwechslungsreiches Spektakel.



DEMON'S RAGE

Bei Nerve Axis steht der eigene Name im Vordergrund, jedenfalls wird er gleich zweimal eingeblendet, ehe eine nette Lady den Demo-Titel präsentiert. Von fetzigem Sound unterlegt geben sich anschließend diverse Effekte die Klinke in die Hand: Fraktale ergießen ihre Farben über den Screen, ein Würfel dreht sich in einem Diamanten, und ein Rutsch durch den Dot-Tunnel gehört in Demo-Kreisen ja ohnehin

schon zum guten Ton. Danach sind ein paar Infos fällig, die von einer schwebenden Vektor-Platte im 3D-Tunnel überlagert werden. Der Dämon aus dem Titel schaut auch noch kurz herein, wird aber bald von wild kreisenden Würfeln verdrängt, die wiederum einer Landschaftsgrafik weichen müssen. Eine ellenlange Scrollschrift mit Nachrichten bildet dann das Schlußlicht der mehrminütigen Show.



LEMON

WONDERFUL ART OF HAJIME SORAYAMA

Um den Demo-Abend stillvoll ausklingen zu lassen, bietet sich diese kleine Diashow von Beyond Force förmlich an: Begleitet von atmosphärischen Japano-Klängen, erstrahlen hier digitalisierte Grafiken in hoher Auflösung; wie nicht anders zu erwarten, zeigen sie Motive des bekannten Airbrush-

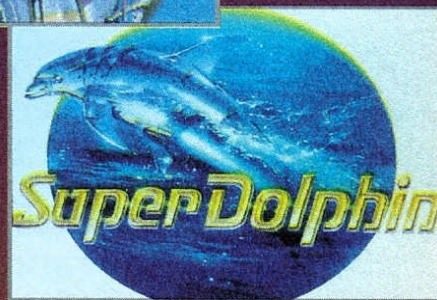
Künstlers Hajime Sorayama. Auf den beiden Disketten verbergen sich dementsprechend jede Menge Pin-up-Girls, Robot-Ladies, verchromte Tiere und Fantasy-Gestalten; urteilt selbst, ob sie nach Eurem Geschmack sind – Bilder sagen ja bekanntlich mehr als tausend Bytes...



RINK A DINK

Akustisch wird man vom neuesten Lemon-Werk zur Einstimmung mit Techno-Klängen verwöhnt, während grafisch eine Szene vom Sklavenmarkt zu bewundern ist – erst wenn die Sklaven das Weite gesucht haben, hüpfen das Gruppenlogo und der Titel ins Bild. Nachdem nun vom Rechner farbenfrohe RGB-Plasmen effektiv über den Bildschirm gewallt wurden, bekommt man erste Infos serviert, die wiederum

von einer wogenden Digi-Welle weggespült werden. Danach steht ein Dämonen-Kopf auf der Matte, der in Echtzeit gedreht und gezoomt wird, aber später trotzdem weiteren Nachrichten Platz machen muß. Nachdem auch noch die Credits ihren Auftritt hatten, folgt ein wilder Ritt durch den Vektor-Tunnel, der sein Ende bei einer Scrollschrift mit Grüßen und Szenen-Infos findet.



POSTWENDEND..

... kommen die Demos zu Euch ins Haus, wenn Ihr Eure Bestellung an die jeweils nebenstehenden Adressen richtet. Zuerst solltet Ihr aber Euer Augenmerk richten, und zwar auf die Tabelle mit Infos über Nebensächlichkeiten wie die Anzahl der Disks, den Preis und ob Euer Amiga die Scheiben überhaupt verdauen kann. Alles klar? Na, denn: Bon Appetit! (rf)

Titel	lauffähig auf	Preis Lieferumfang	Bezug
Paradigma	allen Amigas ab 1 MB RAM	3,- DM + Porto 1 Disk	Nordlicht Amiga PD-Service Alter Fischerpfad 10 26506 Norden/Neustadt
Demon's Rage	allen Amigas ab 1 MB RAM	3,- DM + Porto 1 Disk	Nordlicht Amiga PD-Service Alter Fischerpfad 10 26506 Norden/Neustadt
Rink a Dink	allen Amigas ab 512 KB RAM	3,- DM + Porto 1 Disk	Nordlicht Amiga PD-Service Alter Fischerpfad 10 26506 Norden/Neustadt
Wonderful Art of Hajime Sorayama	allen Amigas ab 1 MB RAM	2,50 DM + Porto 2 Disks	CC Soft & Hardware Peterstr. 2 55278 Uelversheim Tel.: 06249/2423

Top 100

Sagenhafte Qualitäts-Neuheiten hier und jetzt zum Direktbestellen!

Komplett mit Anfänger-Bedienung und deutschen Service-Anleitungen

- Nur neueste Programme
- Ausgesuchte Qualität
- Alle Disks selbststartend
- Für Einsteiger und Profis geeignet
- Alles frisch von internationalen Copy-Partys oder direkt vom Programmierer



Anwenderprogramme Szenen-Demos

Jede Disk nur 5,50 DM

Die besten Programme aus dem Low-Cost-Bereich, die Qualität der Programme ist vielfach sogar besser als teure Originalsoftware zum Preise von 50-200 DM!

Bei umfangreichen Softwarekomplexen mit mehreren Disks steht der Preis hinter dem Programm. Alle anderen Disks ohne Preisangabe kosten nur 5,50 DM!

Spiele, Spaß und Erlebnisse

- Sehr aufwendiges Malprogramm mit kompletter Icon-Steuerung. Ausführlicher Kurs zur Arbeit mit DPaint: Wie entsteht eine Grafik? Erlernen Sie, wie man professionell Logos und Hintergründe entwirft. Kreieren Sie kinderleicht Ihre Traumspites für Ihre Spiele usw...! Mit zahlreichen Tools, Schnittstellen, Libs und Hilfen.
- Mit Serienbrief-, Umschlag/Etiketten-, Überweisungsdruck. 10,- DM
- Verwaltet Videos, Adressen, schreibt Rechnungen usw...! 10,- DM
- Testet Speichermedien (Disk, Platte), ob technische Defekte vorliegen. Berechnet und stellt grafisch genaue Sternkarte zu jedem Datum dar. Mit allen denkbaren Computerfachbegriffen für den Einsteiger. 10,- DM
- Errechnet komplexe Kreuzwörter mit eigenen Wörtern. SUPER!!! Datenverwaltung zur Verwaltung aller denkbaren Sachen.
- Arbeitskopierprogramm. Kopieren und Arbeiten gleichzeitig möglich. Umfangreiches Demomaker-Set für High-End-Grafik-Musik-Demos. 20,- DM
- Was ist Shell? Die Grundbedienung des Amigas... Sauber erklärt. 10,- DM
- 12 starke Programme organisieren und manipulieren jede Festplatte. Kopiert Files, zeigt Bilder, spielt Musik, verwaltet alle Shell-Befehle... 10,- DM
- Erstellt Kurven-, Balken-, Tortendiagramme für Übersichten und Mathematik. Der High-End-Profi-Ripper für alle Soundmodule und Diskripper.
- Eigene musik- und scrolltextuntermalte Menüs in null-komma-nix gemacht. Randvoll mit neuen, teilweise animierten Icons für die Workbench.
- Erstellen Sie Musikdisks mit tollen Menüs und vielen Sound-Einstellungen. Vollautomatische Zahlenermittlung und umfangreiches Lottarchiv. 10,- DM
- Beschreibt 3,5"-Disks mit Text und Grafik. **Arbeitet nach WYSIWYG!** 10,- DM
- Erstellt komfortabel Animationen bis 16,7 Mio. Farben. Bedienerfreundlich. Spitzen Diskmonitor zum Ändern von Disketten und Kopierschutz!
- Pulldown-Menügenerator für eigene Programme von der WB abrufbar. Erzeugt Text-Boot-Intros im Bootblock. **Kein Speicherverlust auf der Diskette.** Elegantes Anzeigen, Scrollen und Ausdrucken von beliebigen Texten.
- Prüft, repariert und validiert Disketten, Festplatten und andere Medien. Erstellt 3D-Farbobjekte für IFF-Bilder, Programmierer und Demos.
- DER Musikreditor mit neuen Funktionen und jetzt für ALLE Amigas.** 10,- DM
- Power P., Titanic P. (Packt auch überlange Files) und T.Imploder. 10,- DM
- Profi-Musiktracker kompl. icongesteuert. Sehr einfache Bedienung. 15,- DM
- Erhöht die Kompatibilität vieler PRG auf A600, A1200, A4000! 15,- DM
- Verschlüsselt jedes Programm mit ihrem Passwort. 10,- DM
- Englisch-Übersetzungs-Paket mit ca. 30.000 Vokabeln. 3 Disks 15,- DM
- Zeigt alle Amiga-Funktionen live als laufendes Zeitdiagramm (Herzkurve) an. Terminkalender mit toller Grafikführung für Privat- und Geschäftsleute. Zum problemlosen Untertiteln von Videofilmen. Mit Zeitplan.
- Universaldatei für alle Zwecke. Für Vereine, Videos, Sammlungen... 10,- DM
- Wahnsinnswelt der 3D-Vektorgrafik in Echtzeit. 2 Disks 10,- DM
- Trickfilm in der U-Bahn und auf Flugzeugträger. 3 Disks 15,- DM
- 26 mit dem Chip erzeugte perfekte Lieder. Plus 3 Gratisdemos!!!
- Komplexes Megademo von Kefrens mit Musik und Grafik zum Weinen. 5 Top Demos wie Terminal Fuckup von Sanity oder D. v. Alcatraz! 10,- DM
- 6 Demos von den berühmtesten Gruppen wie Animators, Scoopex! 10,- DM
- Anarchy Demo, Splash II, Virtual Dreams I und 3 weitere Demos! 10,- DM
- Riesen Vektor-Vögel fliegen durch Berge. Mit sehr schönen Bildern. Anarchy entführt in eine Futurstadt aus Vektorgrafik und vielen Effekten. **Menschen werden mit Motorsägen zerstört!** usw.! Ab 18!
- Eines der besten Megademos mit dutzenden Erlebnissen. 2 Disks 10,- DM
- Saddam Hussein gegen USA** im lustigen Panzertrickfilm. **Lemmings** werden auf der Bühne blutig zerhackt. Ab 18! 10,- DM (1,5 MB)
- Musikmix aus aktuellen Pop-Hits. 10 Minuten lang. Mit super Grafik. Bester Amiga-Trickfilm im Weltraum. 45 Min. Spielzeit!!! 5 Disks 20,- DM
- Film (5 Min.) mit Raumschiff Enterprise und weiteren Animationen. 10,- DM
- 7 besonders gute Musikstücke (30 Min.) zum Anhören oder Benutzen. Wilder Techno-Mix mit riesem Grafikfeuerwerk. 4 Disks, 20 Min.! 15,- DM
- Brisante Musiken mit sehr viel Action. Tolles Menüdesign. Einfach Spitze! High-Tech-Musik-Video-Clip mit Tunnelfahrten, Anim...! 4 Disks 20,- DM
- 30 Min. Kamerafahrt durch Computerraum, Juggler, Fraktalberechnung...! 13 Lieder bieten 1 Stunde Musikpower für jeden Geschmack.
- 3 traumhafte, bunte Trickfilme mit Comicfiguren für Kinder.
- Dieses Traumdemo werden Sie so schnell nicht vergessen. WAHNSINN!

- 25 komplett neue Levels stehen zur Auswahl. Viele neue Funktionen. Vom Himmel fallende Lemminge werden gnadenlos abgeballert.
- 100m-Lauf, Speerwurf, Skateboard, Schwimmen... 2 Disks 10,- DM
- Blutiges Baller-Kriegs-Spiel mit Wahnsinnsgrafik. Nur für Erwachsene! Mühle und Dame mit ansprechender Grafik.
- Gammon, Monopoly, Schach, TicTacToe und YaZee! 15,- DM
- ...Dich nicht** ist die perfekte Computerumsetzung des bekannten Spiels. Top Umsetzung mit fast 10.000 Wörtern. Eigene Wörter einbaubar. Originalspiel der **Satt-TV-Show**. Mit sehr schöner Grafik.
- Mit Spitzengrafik und sehr Spielstark. Braucht 4 MB Ram und Kick 2.0! 10,- DM
- Das bekannte Langnese-Game mit eiskalten Action/Geschick-Spielen. Abenteuerspiel: Harry Hopp zwischen Räubern, Labyrinthin und... Riesen Abenteureradventure auf der Suche nach der BI-FI-Produktion. **Eishockey für 1-4 Spieler. Top Grafik!!! Länderauswahl mit Hymnen.** Erleben Sie in Traumgrafik ein Suchabenteuer der Spitzenklasse. Originalspiel herausgegeben vom WWF: Grafik-Dschungel-Abenteuer. **Die Umsetzung vom C64:** 7 Abenteurer-Geschicklichkeits-Missionen. Verfolgungsjagd in Echtzeit-3D-Vektorgrafikstadt. Sehr realistisch. Denkspiel: Ordnen und schieben von farbigen Bausteinen. Mit Leveleditor. Ein PacMan-Spiel mit Bombenlegen, Falltüren und div. Extrafunktionen. Grafikstrategiespiel um Geld, Macht und Krieg.
- Grafikabenteuer für Pseudo-Cracker. 2 Disks 10,- DM
- Nachfolger des tollen Umweltspiels **vom Bundesumweltministerium**. Das bekannte tetrisähnliche Superspiel mit Pillen. 10,- DM
- Ähnlich dem bekannten Spiel Shanghai, nur mit besserer Grafik. Kniffliges Denkspiel mit verschiebbaren Symbolsteinen. Tolles Wörterraten und für jung und alt. Super deutsches Menüdesign. Wahnsinns-Breakout-Spiel mit brillanter Grafik und perfektem Sound. **Die Top Umsetzung: Klassiker vom C64: Roboter im Raumschiff.** Tolle C64-Konvertierung. Brisantes Jump'n'Run-Game. Original RTL-**Gameshow** mit über 3000 Antworten. 10,- DM
- Action-Flugzeug-Ballerei für 1-4 Spieler. Top Aufmachung!!! 1-4 Spieler fahren durch ein Labyrinth, doch einer überlebt nur. Das bekannte Shanghai-Spiel mit vielen neuen Spielsteinen. **SUPERHIT!!!** Traumvariante mit riesen Spielfeld und digitalisierten Stimmen. Lustige Bilder in 20 bis 40 Teile zerlegt bieten tollen Spaß für alle. Mit Hindernisblöcken, die alle verschiedene Effekte auslösen. Das beste Tetris, was es für den Amiga zur Zeit gibt!!! 10,- DM
- Mit Originalstimmen und vielen Geschicklichkeitsspielen. Lustiges Jump'n'Run-Game in der Steinzeit. Gut für Kinder geeignet. 5 geheime Missionen sind zu erfüllen. Sehr lustig und prima für Kinder. Das phantastische Spiel, was sich jahrelang auf dem C64 bewährt hat. Mit Profigrafik und viel Action. Lustiges Wurmspiel für 1-2 Spieler. Kinderspiel ähnlich Super Mario mit sagenhaft brillanter Grafik. Nebula (Action), Cardory (Memory), 5.Kolonie (Krieg), Beast 15,- DM
- Extreme Viol. (Blutiges Kriegsspiel), Universal C. (Strategie) 15,- DM
- Blaster (Action-Ballerspiel), Schlumpjagd (blutig, brutal) 15,- DM
- Mit **Animationen** und echten **Simmen**. Ab 18! 2 Disks 20,- DM (1,2 MB)
- Das bekannte Spiel mit neckischen Hintergrundbildern. Ab 18! 15,- DM
- Hubschrauberkampf im totalen Krieg. Rambo/Green Beret-Mix! 10,- DM
- Wahnsinns Bildershow mit Musik und Beschreibung brisanter Urtiere. Erleben, sehen und hören Sie den lustigen Alf wie im Fernsehen. Perfekte, hochauflösende 100%-Erotikfotos von Cindy. 10,- DM
- Viele lustige, bunte Bilder des kleinen Helden. 17 Profilbilder mit Musik und einem tollen Menü von Kefrens. Heiße Fotos von Panzern, Flugzeugen und Hubschraubern. Brillante Fotos aus dem Weltraum in 4096 Farben. 093. Op. **Täuschungen** Sie werden die Verdrehrtheit der Bilder nicht verstehen können. Zahlreiche Bilder zum Zusammenpuzzeln. Ab 18! 10,- DM
- Exklusivfotos von Rettungseinsätzen, Unfällen und Bränden. 10,- DM

Hallo und an alle begeisterten Amiga-Frieks!!!

War das nicht eine tolle Amiga '93 in Köln vor vier Wochen ?????!!!!!! Es sind auf der Messe und auf diversen Szenen-Messe-Copy-Partys eine Menge von interessanten Demos herausgekommen. Verschiedene Competitions haben so einige neue Demos mit ungeahnten Effekten und auch mit Trickfilmen hervorgebracht. Außerdem gibt's wieder tolle neue Dia-Shows und auch Musikkdisks. Zu dem ganzen Thema gibt's jedoch eine gute und schlechte Nachricht. Die schlechte lautet: Die Demos werden frühestens erst in der nächsten Demo-Gallerie vorgestellt, aber das warten wird sich lohnen. Jetzt die gute Nachricht: Jeder, der will, kann all diese tollen Demos noch heute bei uns bestellen, uns sie dann schon in 2-3 Tagen live zu Hause erleben. Eines der Siegerdemos von **Sanity** wird wohl wieder mit tierisch guten neuen Effekten einen Meilenstein setzen. Doch mehr verraten wir jetzt auch nicht! Für 39,- DM gibt es bei uns alle Amiga '93-Siegerdemos, Siegerbilder und Siegermusik plus alle brisanten Neuerscheinungen des Monats als Komplettpaket, **BEST-NR. P001-12/93 (10 DISKETTEN)**



Erotik Dreams

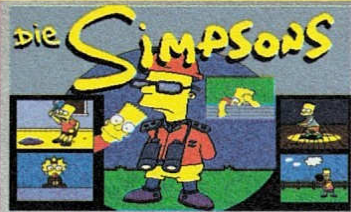


Erleben Sie die schönsten Hits der besten Erotik- und Pornoshows der letzten Zeit. Und das in bester Fotoqualität. Brisante Stellungen für harte Männer lassen die richtige Stimmung aufkommen. Bitte legen Sie bei Ihrer Bestellung eine Kopie Ihres Ausweises oder eines anderen Altersnachweises bei. Der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

Super Hit

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

Schmaus Paket



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

Best.-Nr. P017 39,- DM

Das bieten nur wir:

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

Mallander Computersoftware

Römerstr. 29 46395 Bocholt

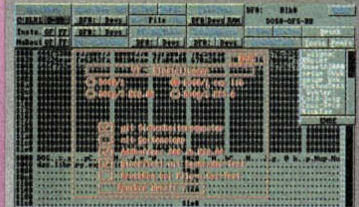
Sofortbestellung
02871 / 18 51 15
 24-Stunden-Lieferservice bis direkt vor Ihrer Haustür

FAX: 02871 / 18 61 50

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

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

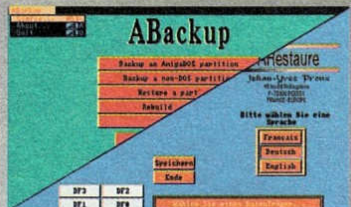
Viruskiller Pack perfect



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

Best.-Nr. P018 29,- DM

Repair Pack



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

Best.-Nr. P019 29,- DM

Disktool/Copy-Pack



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

Best.-Nr. P027 39,- DM

Büro-Perfect-Pack



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

Best.-Nr. P021 49,- DM

Demomaker-Pack professionell



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

Best.-Nr. P015 69,- DM

Demo/Szenen-Pack aktuell



Anflug auf Raumbasis im Echtzeit-Trickfilm!

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

Best.-Nr. P001 39,- DM

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

Best.-Nr. P002 39,- DM

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

Label Pack



Druckprogramme aller Art zum Beschriften von Disketten, Kassetten und Videos. Beispiele: Audio Kassetten Cover Editor, Label Maker 1.5 (Arbeite nach dem WYSIWYG-Prinzip, Sie sehen auf dem Bildschirm alles genauso, wie es später ausgedruckt wird), Etiketten-Master, Super Return Labels, Video-Label-Master (Mit Verwaltung und Sortierung der Videotitel. Saubere Einteilung in viele verschiedenen Rubriken wie Action-, Western-, Erotik-Filme. Einfach SUPER!)

Best.-Nr. P032 19,- DM

Musikpaket



Mit dem Pro Tracker 3,2 (Foto) erhalten Sie das beste und umfangreichste Musikprogramm für den Amiga. Weitere Musikprogramme wie MED, Wondersound (Elektronische Soundeffekte), Intui Tracker und der Sound Monitor bieten sinnvolle Ergänzungen. Mit dem Perverter sind Sie in der Lage, verschiedenste Musikformate untereinander zu konvertieren. Der Deli Tracker spielt Musiken von über 50 verschiedenen Formaten ab und mit dem Power Ripper "klauen" Sie sich jede Musik nach einem Reset aus dem Speicher.

Best.-Nr. P033 39,- DM

DTP-Bilder Pack DPaint-Pic-Pack



DTP-Bilder-Pack 1
 Über 1200 s/w-Bilder in allen Größen für alle gängigen Mal-, Grafik- und DTP-Programme. Z.B. für DPaint, Becketttext oder Page Stream. Alle Bilder sind sauber nach Themen (Tiere, Menschen, Autos, Planeten, Sport, Medien, Computer, Piktogramme...) sortiert.

Best.-Nr. P024 39,- DM

DTP-Bilder-Pack 2
 In diesem Paket erwarten Sie weitere 3000 ganz neue Bilder, die natürlich nicht im Paket 1 vorhanden sind. Greifen Sie am besten sofort zu.

Best.-Nr. P025 49,- DM

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

Best.-Nr. P054 39,- DM

Fontpakete



Rainbowfont
Woodfont
Ballonfont
Mari Vice Font
IBM-Blue-Font
Steine
Comouflage-Font
Super 68-Brett

Riesen-Fontpakete
 Sie erhalten über 500 Zeichensätze im original Amiga-Format!!! Die Größe der Fonts liegt zwischen 5 und 150 Punkten. Brauchbar für alle gängigen Text/Mal/Grafik/DTP-Programme.

Best.-Nr. P013 39,- DM

Color-Fontpaket
 Tolle farbige Fonts (Foto) ebenfalls im Standard-Amiga-Format. Bestens für DPaint geeignet.

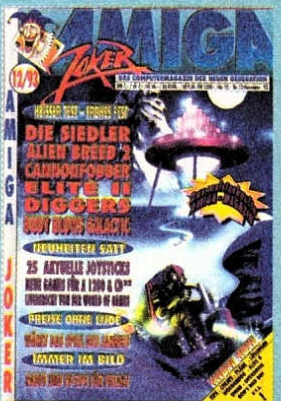
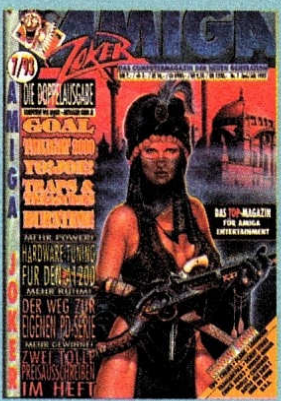
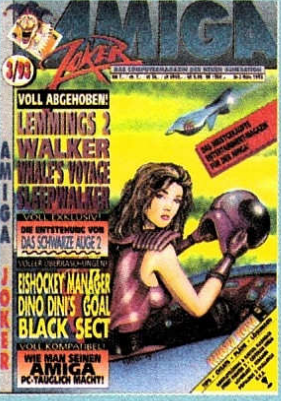
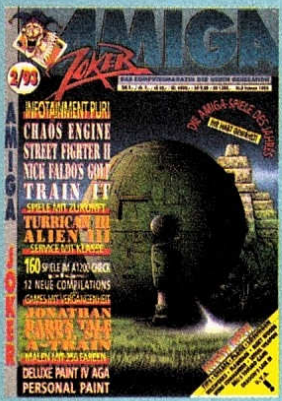
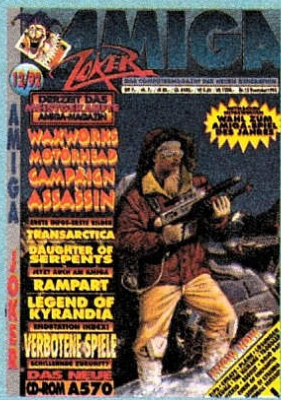
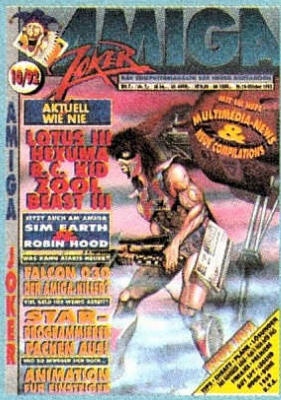
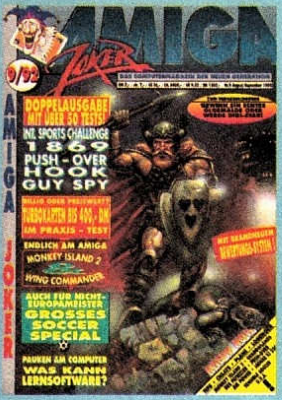
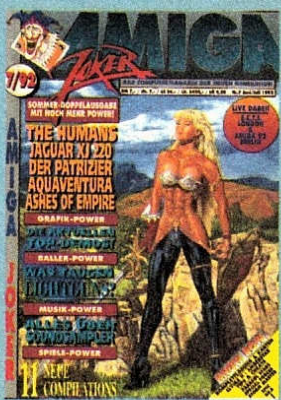
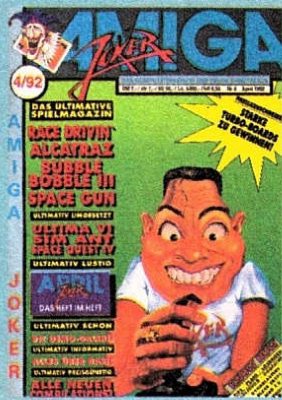
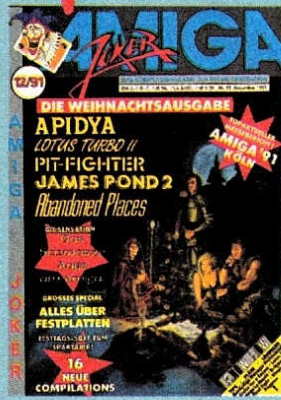
Best.-Nr. P009 39,- DM

Pagestream-Fontpaket
 Hochwertige hochauflösende Fonts direkt für Pagestream.

Best.-Nr. P010 Top Preis 29,- DM

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

Ein paar hätten wir noch...



Zugreifen...

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.

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

MPEG

VIDEO VON CD

Special

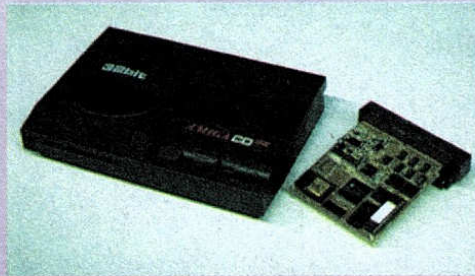
Video ist schön, Zocken ist schön – wie schön muß dann erst Video am Computer sein? Soweit es das Amiga CD³² betrifft, ist die schöne neue Multimedia-Welt fast schon Realität geworden!

Sperrige Laserdisks und kilometerlange VHS-Bänder sind passé, die digitale Zukunft gehört auch fernsehtechnisch der CD. Wer nämlich ein CD³² samt MPEG-Modul besitzt, darf sich zukünftig nicht nur auf Spiele in Movie-Qualität freuen, er bekommt bald auch richtige Spielfilme auf Schillerscheiben geliefert!

sogar bloß 150 KByte/s. Der Trick ist nun, daß auf den MPEG-Silberscheiben nur die rund 10 bis 50 KByte großen Unterschiede zwischen den einzelnen Bildern gespeichert sind, die dann einfach eingefügt werden! Nur bei abrupten Schnitten oder Bildwechseln wird eine komplette Grafik übertragen, so daß der gesamte Datenstrom bloß noch etwa 110 KByte pro Sekunde umfaßt.



Dragon's Lair



Das MPEG-Modul



Das erste MPEG-Game: Dragon's Lair

WAS IST MPEG?

Jeder Film besteht bekanntlich aus der Abfolge einzelner Bilder, die sich nur geringfügig voneinander unterscheiden. Um nun einen ganzen Streifen in Pixels zu zerlegen und dann digital abzuspeichern, wären bei der hierzulande gebräuchlichen PAL-Norm (25 Bilder pro TV-Sekunde) enorme Datenmengen erforderlich – rund 1.500 Megabyte Speicherplatz würden pro Filmminute verbraucht! Da aber selbst auf einer CD maximal 700 MB unterzubringen sind, mußte ein Verfahren gefunden werden, die Datenflut zu stauchen. Und genau so etwas haben die Leute von Matsushita, Sony, JVC und Philips mit der MPEG-Norm (Motion Picture Express Group) entwickelt.

Die neue Kompressionstechnik arbeitet mit einem Viertel der üblichen PAL-Auflösung, also 352 mal 288 Pixels, wobei das MPEG-Modul die fehlenden Bildpunkte nachberechnet. Eine Filmsekunde verschlingt damit nur noch 5 MB, was freilich immer noch zuviel ist – das CD³² kann ja nur 300 KByte pro Sekunde von der CD auf den Screen übertragen, am PC übliche CD-ROM-Laufwerke schaffen

WAS KANN MPEG?

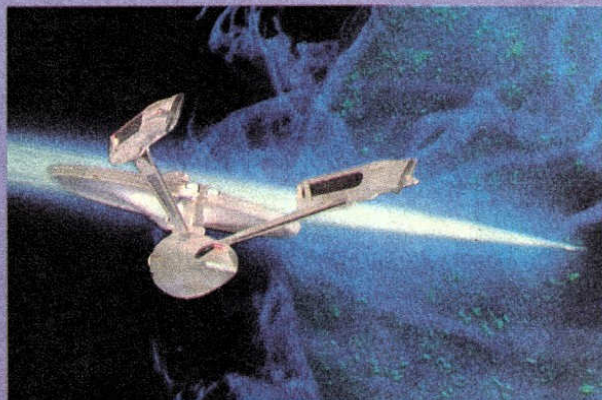
Für diese MPEG-Boards kann nun jeder Hard- und Softwarehersteller eine Lizenz erwerben; MPEG-gepackte CD-Movies laufen ja nicht bloß am Amiga CD³², sondern auch auf entsprechend ausgestatteten PCs oder etwa dem CD-I von Philips. Alles in allem bietet so eine Scheibe dann Platz für rund 74 Minuten Film oder Musikvideo. Den Anfang werden Kinoknüller

wie „Star Trek 1 – 6“, „Der Pate 1 – 3“ oder „Ein unmoralisches Angebot“ machen, pünktlich zum Verkaufsstart des MPEG-Moduls sollen sie die Welt für ca. 49,- DM pro Stück von der überlegenden Bildqualität des neuen Verfahrens überzeugen. Ja, auch der Verleih über Videotheken ist bereits in Planung.

MPEG-Spiele sind dagegen nicht von Natur aus systemübergreifend kompatibel, da jedoch die Ansteuerung der spezifischen Hardware bei den kommenden Präsentationsorgien nur noch einen geringen Teil des Speicherplatzes ausmachen dürfte, bleibt zu hoffen, daß die Hersteller mitdenken und gleich verschiedene Versionen auf einer CD anbieten. Am CD³² wird jedenfalls zunächst eine 1:1-Konvertierung des Laserdisk-Automaten „Dragon's Lair“ einen Vorgeschmack auf Bilder, Animationen und Sounds von bisher ungeahnter Güte geben.

WER KANN MIT MPEG?

Fraglich bleibt, ob das rund 500 Mark teure MPEG-Modul auch am angekündigten CD-ROM für den A1200 Anschluß findet; bislang weiß das selbst Commodore nicht so genau. Toll wäre es jedenfalls, zumal sich ein Flop wie mit dem LDG-System hier nicht wiederholen wird – immerhin steht mit Sony/Paramount einer der weltgrößten Medienkonzerne hinter dem Standard der Zukunft! (rl)



Bald auf Video-CD: Spock & Co.

The unbelievable
AMIGA
Joker





INHALT

Gelöst:

Ambermoon

Karten zu:

Ambermoon

Tips und Cheats zu:

- Alien Breed 2
- Anstoß
- Blob
- Captive
- Deep Core
- Dragonflight
- Jurassic Park
- Hired Guns
- Krusty's Fun House
- Waxworks
- Wizardry 6

Freezer-Adressen zu:

- Alien Breed 2
- Body Blows Galactic
- Micro Machines
- Uridium 2

Mußtet Ihr Eurem Geldbeutel nach dem allgemeinen Weihnachtswahn eine Zwangsdiät verordnen? Schlagt Ihr das Wort „Knete“ inzwischen im Fremdwörterlexikon nach? Dann wird's allerhöchste Zeit für eine kleine Finanzspritze! Alles, was Ihr dafür tun müßt, ist, Eure Cheats, Tips, Lösungen, Karten, Tricks, usw. schriftlich niederzulegen und den ganzen Kram mit Hyperlichtgeschwindigkeit (oder der Post) an unsere Adresse zu schicken. Bei Veröffentlichung Eurer Beiträge wollen bis zu **300** muntere Märker (je nach Aktualität und Umfang) Eure ausgemergelte Brieftasche wieder in Form bringen. Da wir Redakteure auch im neuen Jahr stark mit berufsbedingter Zehnfingerlähmung zu kämpfen haben werden, stehen wir auch weiterhin jeder Erleichterung (z.B. lange Beiträge auf Diskette im PC-ASCII-Format, schön gezeichnete Karten) wohlwollend gegenüber! Also hadert nicht mit Eurem Joker, und schickt, was Ihr habt, an folgende Adresse:

Joker Verlag
Know How
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn
Telefax: (089)460 49 77

Obwohl die Nacht ihren Mantel der Dunkelheit schon lange geheimnisvoll über die Lichter der Großstadt gestülpt hat, sitze ich immer noch hier, einsam und verlassen, vor dem flimmerfreien Bild meines Computermonitors. Nicht etwa, weil ich anlässlich des bevorstehenden Jahreswechsels über die wirklich wichtigen Dinge des Lebens nachgrübeln würde – nein, schlichtweg weil mir keine passende Einleitung einfällt...

HILFE!! FRAGEN?!

Wie komm' ich an das Kupfer ran? Diese Weltall-bewegende Frage beschert Steve Viehweger, der in seiner **Millenium 2.2**-Mondbasis grübelnd im Kreis umhertrabt, Kopfschmerzen von intergalaktischem Ausmaß. Zwar hat unser kleiner Edison schon alles mögliche erfunden und erforscht (außer dem Mars und seiner Monde), nur leider völlig umsonst! Denn was nützen die schönsten Ideen, wenn man sie mangels Rohstoffen nicht Wirklichkeit werden lassen kann... Nichts schwerelos als das, werden jetzt die Oberschlaumeier unter Euch erwidern! Schwing Dich doch einfach mal in einen Grazer und hol Dir das schnöde Edelmetall. Schöne Idee, aber leider zum Scheitern verurteilt, denn weder auf Io (da soll's ja laut Anleitung sogar Überlebende geben!) noch sonst irgendwo gibt's eine passende Landestelle für Steves Vehikel, oder etwa doch? Langer Rede kurzes Kind – wer zeigt Steve, wo der Weltraumhau-degen das Kupfer holt?

Große Probleme mit seinem kleinen **Ork** hat Sebastian Wunderlich: Im dritten Level sitzt ganz rechts so ein alberner Vogel herum. Trotz Schweißausbrüchen, Übel-

keit und Erbrechen hat es Sebastian bislang nicht auf die Reihe gebracht, auch nur in die Nähe des niedlichen Piepmatzes zu gelangen. Wer hilft dem armen Ork auf seiner scheinbar aussichtslosen Vogeljagd?

Die kleinen Tücken des Lebens haben jetzt auch Jürgen Seidel, der in **Space Max** verzweifelt versucht, eine Raumstation aufzubauen, ein Bein gestellt. Denn wie das nun mal so ist auf'm Bau, entweder hat man viel Zeit, dafür jedoch zuwenig Geld, oder man hat jede Menge Kohle, zum Ausgleich dafür aber keine Zeit mehr. Wer erklärt dem armen Weltraumarchitekten, wie man mit beidem zu Rande kommt?

Und da hätten wir noch Nigels unerschrockene Mannen, die sich im 5. Level von **Eye of the Beholder 1** an einer Stelle im Südosten die Haxen in den leeren Bauch stehen: An besagtem Ort lassen sich zwar, wie in unserer Lösung beschrieben, die vielen Fallgruben über einen Teleporter und einen Hebel schließen, nur leider liegt der Teleporter, der in einen verborgenen Teil des Dungeons führen soll, hinter einer verschlos-

senen Tür. Auch der Umweg über Level 6 brachte nichts Neues: Eine zweite Tür verweigert hier den tapferen Kriegern den Zutritt.

Schon einen guten Vorsatz fürs neue Jahr gefaßt? Nein? Na, wie wär's dann mit jenem hier: Ich werde jeden Monat mindestens einen hilf-suchenden Zocker von seinen Qualen befreien! Also los, hinsetzen, hilfreiche Antwort verfassen, in ein Briefkuvert stopfen, unsere Adresse und Kennwort **Fragen** auf den Umschlag pinseln und ab die Post! Oder wollt Ihr etwa wegen Nichteinhaltung eines Vorsatzes ein Jahr auf der Strafbank verbringen? Auch für die Fragesteller hätte ich ein passendes Neujahrsversprechen: Ich werde immer ins Handbuch und den Know How-Index schauen, bevor ich mich in höchster Not an diese Seite wende oder mal vorbeiklinge, wenn es wieder heißt...

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

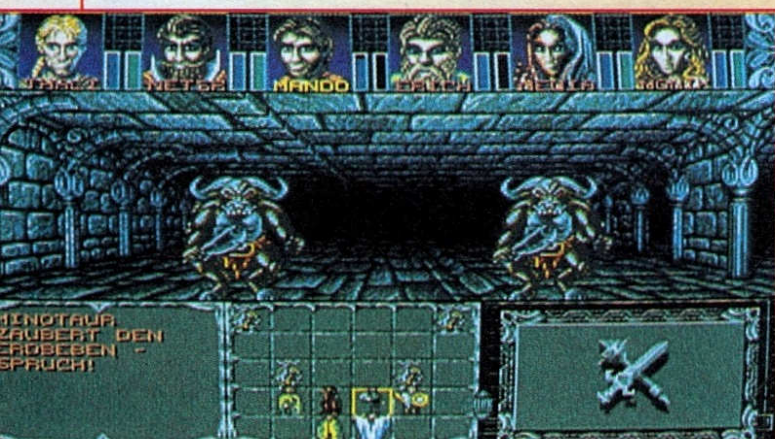
LÖSUNG

AMBERMOON

Mit Ronny Bläß scheinen wir ein ausgewachsenes Exemplar der Spezies „Rollenspielus Speedy Gonzalus“ erwischte zu haben, denn in kaum mehr als einer Woche hat dieser Formel-1-Flitzer unter den Abenteurern den zwei-

Bernstein und Regenbogenstein. Von den wunderhübschen Windperlen müssen wir sogar deren zwölf beibringen!

Jetzt aber nichts wie los: Nachdem Großvater uns sein Leid geklagt hat, durchstreifen



ten Teil der äußerst komplexen Abenteurergeschichte um das Lyramische Reich bezwungen. Ein paar Karten zu wichtigen Örtlichkeiten liefert Euch, quasi als Dreingabe, Marcel Smuz.

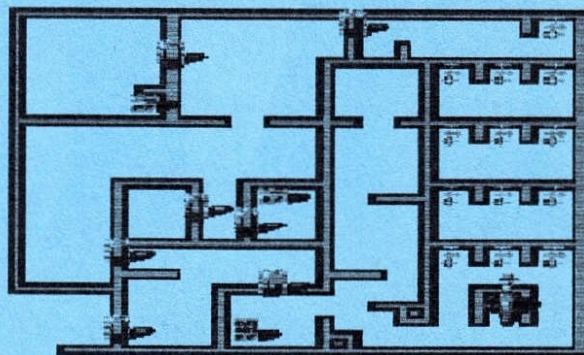
Bevor's jedoch so richtig zur Sache geht, sollen Euch ein paar generelle Hinweise das Abenteurerdasein ein wenig erleichtern: Edelsteine sollten grundsätzlich eingesammelt bzw. gekauft werden. Unbedingt zur Lösung des Spiels vonnöten sind die Klunker Diamant, Rubin, Smaragd, Topaz, Erdstein, Bergkristall,

wir das Haus auf der Suche nach Kleidung, Nahrung, Waffen und

Fackeln (in der Tonne vorm Keller). Im Untergeschoß schenken uns die Spinnen erste Erfahrungspunkte – zum Dank fackeln wir ihre Netze ab. Das Paßwort WEIN und ein Druck auf den Schalter geben einen Weg nach unten

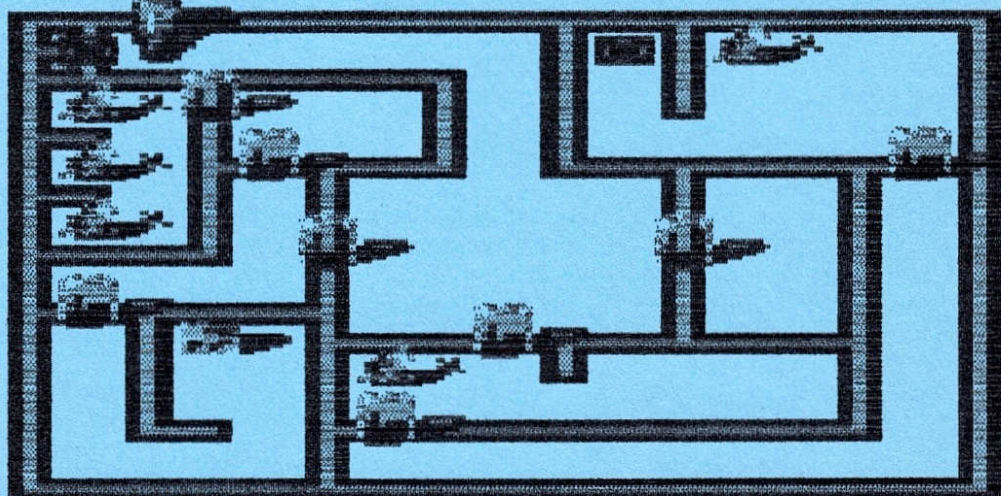
wölbes fest. Davon berichten wir natürlich gleich mal unserem Opi. Er stammelt daraufhin etwas vom Pferdeshändler in Spannberg – also nix wie hin! In der Stadt schauen wir uns gründlich um und akzeptieren jeden Auf-

Haus - Keller



Die Teleporter müssen nach der folgenden Reihenfolge benutzt werden. Links, Rechts, Mitte, Rechts.

Großvaters Keller



frei. Der Leiter folgend, stellen wir enttäuscht den Einsturz des Ge-

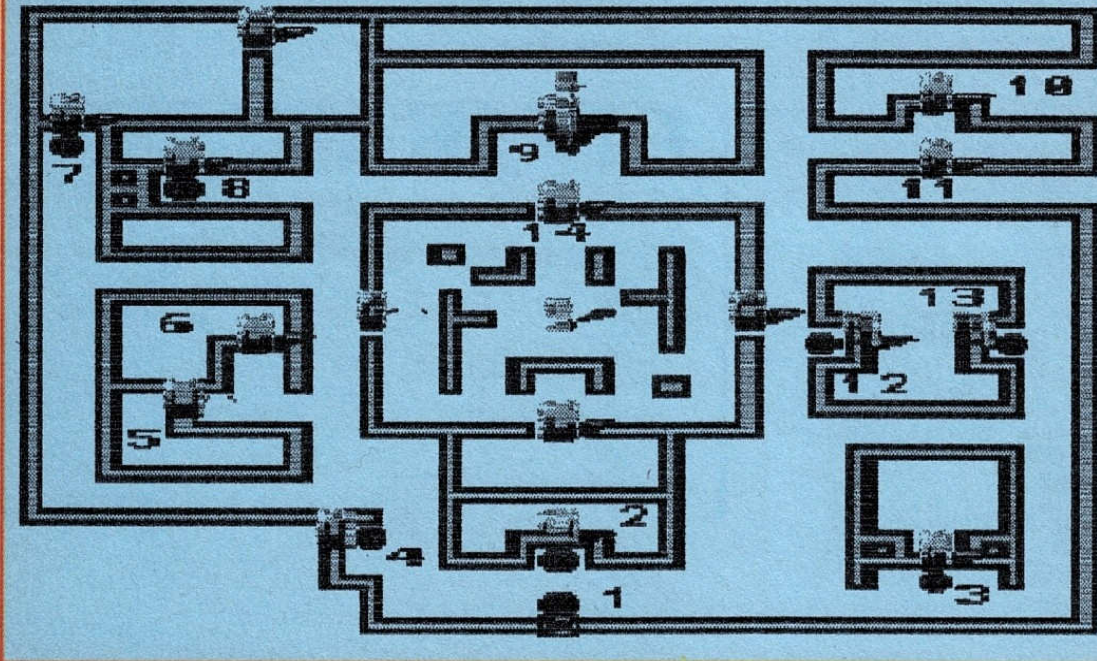
trags, der uns angeboten wird (Freiherr, krankes Mädchen, Weinbecher,

Pferdehändler, Diebes- wo wir dem Gärtner das die Brosche. Im Keller
 meister). Aus dem Trai- Handwerk legen. Dem der Taverne bestehen

noch, 5 Hebel umzule- gen und Gigantula zu zeigen, wo der Hammer hängt. Ist Opis Ausrü- stung gut verstaut, geht's nach oben. Vater Antonius verpaßt uns hier einen gehörigen Anpiff, woraufhin wir den Schrank in Opas Zimmer aufschließen. Besonders interessant ist der Eisenring, der wider Erwarten eine ausge- zeichnete Rüstung dar- stellt.

Zurück in Spannenberg, erkundigen wir uns bei Vater Antonius nach einer Arznei für das kran- ke Mädcl und haben so- mit ratzdifatz den näch- sten Auftrag am Hals. Also auf zum Turm des Alchimisten! Paßwort ist hier VATER ANTO- NIUS (wer hätt's ge- dacht!). Wir bitten den Magier Nelvin, Mitglied in unserer schlagkräfti- gen Truppe zu werden, und klettern anschlie- ßend für den Alchimi- sten in die Krypta (das Heilige Horn wirkt hier Wunder!). Der alte Alchi verkauft uns nun großmütig sei- ne leere Phiole. Jetzt noch schnell eine Sumpflilie von der Insel im Nord- osten des Kontinents geholt, und schon geht's zum Tempel der Gala. Die Sache beginnt hier ziem- lich einfach: alle vier Kerzen anzünden. Doch leider wird's dann reichlich knackig: Die

Die Stadt Spannenberg

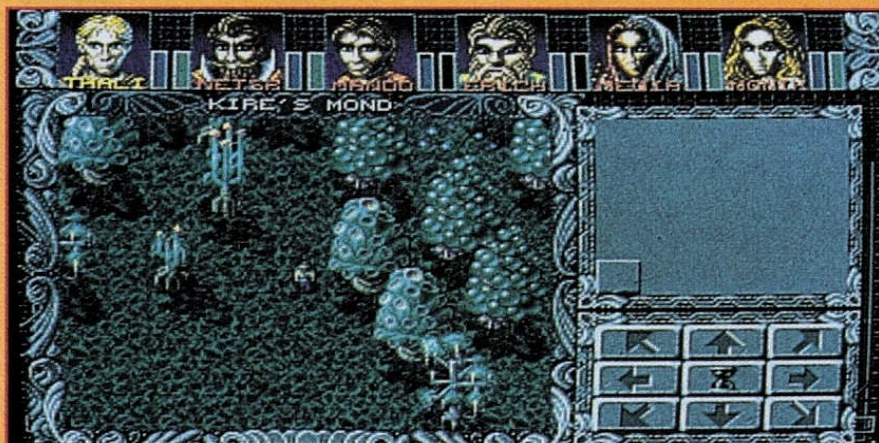


Legende

- | | |
|----------------|-------------------------|
| 1) Stadttor | 8) Heiler |
| 2) Taverne | 9) Freiherr Georg |
| 3) Pferdestall | 10) Stadthaus 1 |
| 4) Werfe | 11) Stadthaus 2 |
| 5) Sage | 12) Lebensmittelhändler |
| 6) Trainer | 13) Warenhändler |
| 7) Friedhof | 14) Stadtgarten |

wir mit dem eben erfah- renen Paßwort den Test der Diebe mit links. Wer Probleme mit dem örtli- chen Brunnen hat... 150 Schleudersteine sollen schon Wunder gewirkt haben! Habt Ihr endlich die Spitzhacke entdeckt, geht's flotten Schrittes zurück zu Opi und wei-

ningszentrum re- kruitieren wir den Kämpfer Egil; San- dra, der Heilerin, verraten wir, daß ihr Kater einst FELIX hieß. Außer- dem bieten wir ihr an, nach ihrer Tochter Sabine zu sehen, und erhalten dafür den Burnvil- le-Schlüssel aus der Truhe im Schlafzim- mer. Ohne Pause geht es jetzt auf den Friedhof,



Dieb, der uns als Gegen- leistung das Wort SILK verrät, vermachen wir

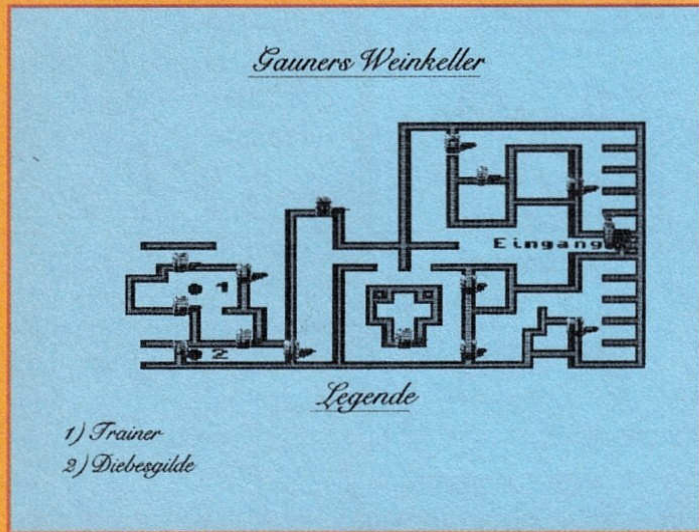
ter in den Keller, um den Einsturz zu beseiti- gen. Danach gilt es

reichlich knackig: Die

LÖSUNG

AMBERMOON

Golems sind äußerst zähe Burschen – Schlafsprüche und Heiltränke haben sich als bestes Gegenmittel bewährt. Nun auf nach Norden, das Banditenhaus ausräuchern (alle Truhen öffnen!). Die Teleporter im Keller betritt man

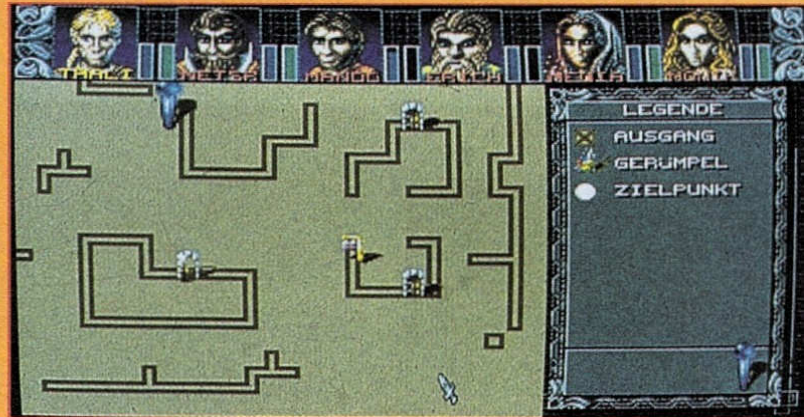


Die hart erkämpften Steine legen wir hinter die Gitter, und siehe da: Der Weg ist frei... zu einer weiteren Horde wilder Golems! Im Raum mit den zwei Teleportern wählt man den rechten. Aus dem scheinbar leeren Raum führt eine Illusionswand hinaus. Seid Ihr bei den wandernden Teleportern angelangt, hilft nur Speichern und Ausprobieren. Ist schließlich der richtige Beam-o-mat gefunden, wird die Phiole gefüllt und der Heiler in Spannenberg aufgesucht. Mit der Medizin im Gepäck retten wir das Mädchen und erhalten von ihr zum Dank den Ring des Sobek (Deinen Charakter anlegen lassen!).

folgendermaßen: links – rechts – Mitte – rechts. Mit Nagier sollte man auf jeden Fall Frieden schließen! Westlich von Spannenberg stoßen wir auf einen einzelnen Höhleneingang. Genau davor steht eine Tanne, in deren Astloch wir ein dreieckiges Objekt, das in der Höhle als Schlüssel dient, finden. Der netten Sylphe versprechen wir, ihre Schwester aus den Klauen der gartigen Orks zu befreien. Dann schnell noch die Schatztruhe plündern und raus! Nördlich der Sylphenhöhle finden wir die Familiengewölbe der Orks. Der Blutgott heißt übrigens OKNARD. Türen lassen sich durch Berüh-

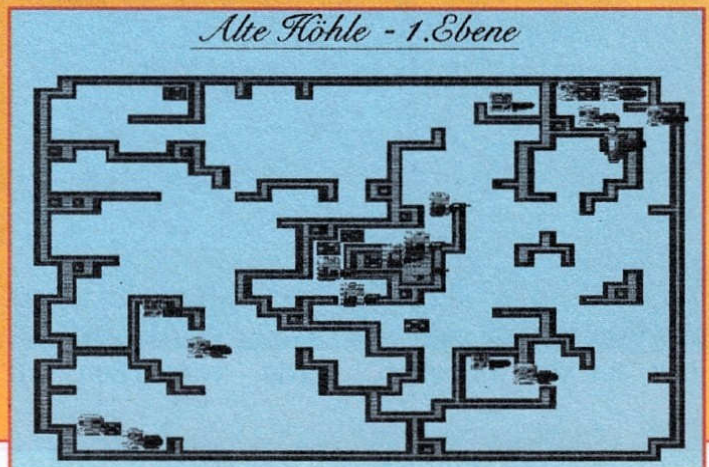
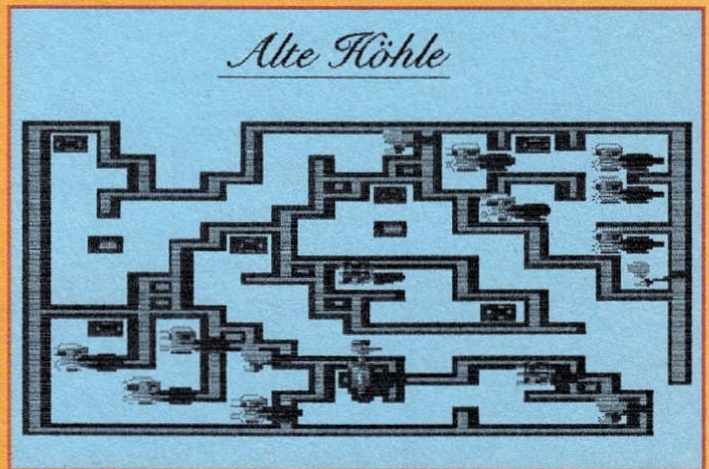
rung öffnen. Nachdem Ihr auf Eurer Reise durch die düstere Orkhöhle auch noch fünf Gongs geschlagen habt, solltet Ihr sehr bald zum Riesen gelangen, den Ihr selbstmurmeln

und kehren wieder heim ins schöne Spannenberg. Dem Freiherrn bringen wir die Amtskette, Nagiers Brief und den Kopf. Der Pferdehändler bekommt die Hufeisen, das Ehepaar



nen Kopf kürzer macht. Wir schnappen uns besagten Kopf und den Schlüssel, befreien die Sylphe, nehmen sie nicht in die Party auf

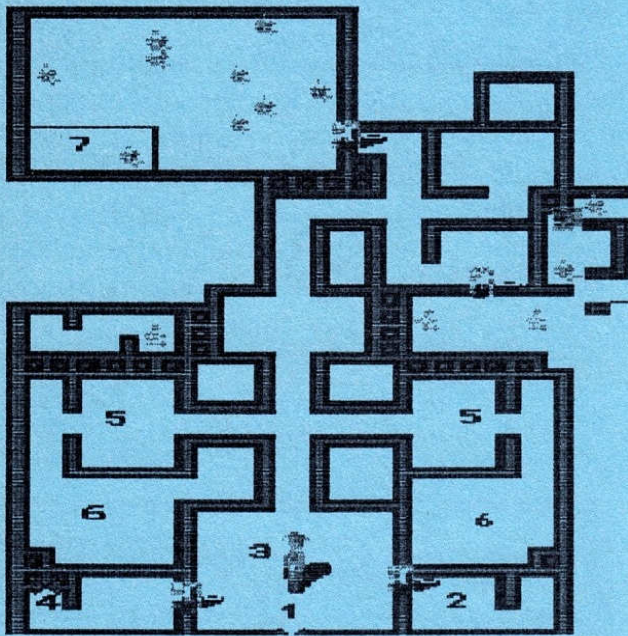
die Weinbecher. Es folgt ein kurzer Ausrüstungs-Check: Unser Abenteurer muß nun den Eisenring sowie den Ring des Sobek tragen,



einen Feuerstein besitzen und die Sphäre der Öffnungen, die sich in Nelvins Tasche befindet, sein eigen nennen.

nach Süden in den nächsten Tunnel. Ist auch dieser überstanden, eilen wir ins Torhaus und benutzen die

Der Tempel der Gala



- 1) Eingang
- 2) Feuerstein
- 3) Die Gala-Statue (Kerzen)
- 4) Treppe zur Quelle des Lebens
- 5) 2 Steinmonster
- 6) 1 Obermonster mit Edelstein
- 7) Halle der Teleporter (Teleporter in dieser Ecke benutzen !)

Ist alles vorhanden, könnt Ihr getrost Egil und Nelvin entlassen, denn leider kann nur der Träger des Sobek-Rings schwimmen! Durch die Furt von Bender geht's daraufhin weiter nach Süden. Der Burnville-Tunnel sollte dabei keine Probleme bereiten („Scimitar“ nicht vergessen – ist 'ne geniale Waffe). Also weiter

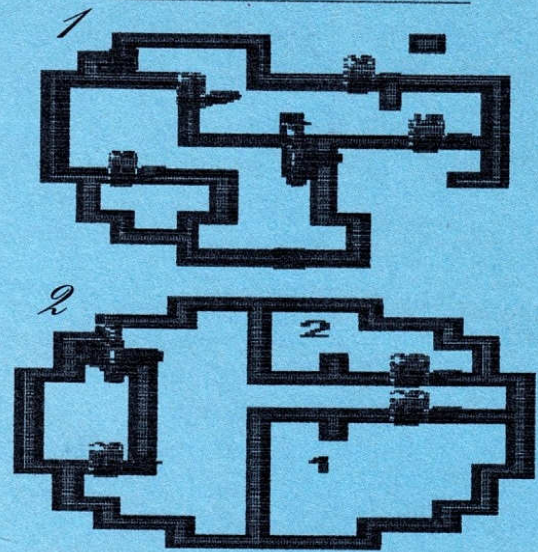
Sphäre der Öffnungen. Im Turm zünden wir die Fackel an und heizen dem Feuerdrachen ordentlich ein. Vor jeder Falle (Pendel oder Speere) in diesem Turm

befindet sich eine Geheimtür. Der Schalter hinter der Tür deaktiviert die Falle. Widmen wir uns zunächst der linken Treppe. Über sie erreichen wir Sabine, mit der wir schleunigst zurück und durch das zweite Stockwerk laufen. Sobald wir hier das Licht berühren, erscheint vor unseren Augen ein alter Bekannter,

der irgendwie doch sehr einer Katze ähnelt! Auch ihn nehmen wir mit, berühren die restlichen Lichter und stoßen schließlich hinter einer Illusionswand auf eine Flasche Eiswasser. Im vierten Stockwerk befinden sich zwei Räume, die wieder je eine Flasche des guten Eiswassers bergen. In der fünften und letzten Etage findet sich die letzte Flasche Eiswasser, die wir sogleich mit all den anderen in die Mundöffnung im zweiten Stockwerk gießen. Mit einem streng limitierten Lebenslicht hat nun auch Luminor, der sich in der fünften Etage breitmacht, nichts mehr zu lachen.



Alchemistenturm



Legende

- 1) Alchemist
- 2) Magier für die Party

Bemerkung

Alchemistenturm 1 oder 2 steht für die jeweilige Etage.

Mit Hilfe unseres Schlüssels befreien wir Burnvilles Einwohnerschaft und den Werftbesitzer aus Spannenberg. Im Haus der Künstler besuchen wir den Kartographen, krallen uns die Karte, besuchen Dieter, graben das Bild und unterhalten uns mit dem Forscher über magische Wörter wie „Schnism“, „Tempus Fugit“ oder „Prinzchen“. Jetzt wird

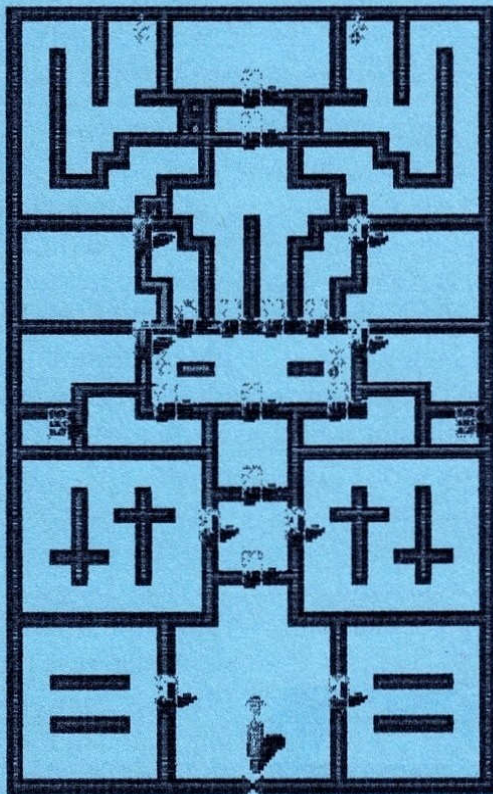


Egil und Nelvin aufgesammelt haben, lassen wir uns an der Werft ein Schiff schenken und segeln mit selbigem nach Newlake.

finden wir ein Spruchrollenparadies, das „Windtor“ und das „Kräuterbuch“. Hinter der Geheimtür entdecken wir ein Dämonenschlafrezept.

anschließend im Keller den Hexenmeister, dessen Name im übrigen NERA ist, und freuen uns über Ring und Besen. Gemäß unserem Rezept suchen wir nun alle benötigten Kräuter, Pilze und Phiolen zusammen, steigen erneut in den Hexenkeller hinunter, benutzen das Rezept am Kessel und erhalten so den Dämonenschlaf.

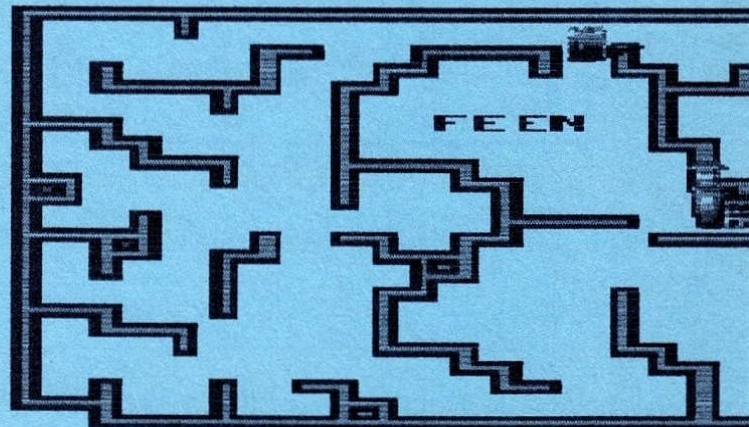
Alte Krypta



noch schnell die Schwimmfähigkeit der gesamten Mannschaft bis auf 95% gebracht, bevor wir wieder nach Spannenberg zurückpaddeln. Nachdem wir

Ein Besuch beim Baron verschafft uns Arbeit. Also ab in die Gruft und mit Shandra ein Schwätzchen gehalten (Stein vom Opa benutzen!). In der Bibliothek

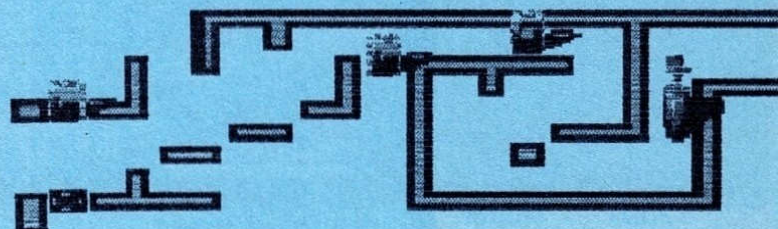
Sylphen - Höhle



Auf Meras Insel labern wir ein paar Takte mit dem Kater, killen

Auf der südlich gelegenen Hexeninsel leben ein paar Gnominnen, die

Burnville - Tunnel



uns allerdings keine ernsthaften Probleme bereiten sollten. Dem Gnomenkönig zeigen wir Neras Ring – er läßt uns daraufhin bereitwillig seine Schatzkammer plündern. Mit dem Hexenbesen geht's jetzt direkt gen Westen, zu einer Höhle auf der Waldinsel. Der Herr dieser Felsbehauung, ein fieses Monster, versteckt sich in einem Geheimraum im Zentrum. Nach erfolgreicher Bestienvertilgung schnappen wir uns das Amulett und bringen es dem Waldhüter im Süden der Insel. Jener wiederum beschert uns dafür einen Stab aus seltenem Xenobil-Holz.

Widmen wir uns nun dem Tempel der Bruderschaft des roten Auges Tarbos'. Etwas Dämonenschlaf in die Schale des Urviehs, und das Tierchen fällt in einen tiefen Schlummer und verschwindet! Um die magischen Wachen zu besiegen, geht am besten wie folgt vor: Valdyn und ein

weiterer schneller Charakter werden in die Frontlinie gestellt. Sie springen nur hin und her, während der Rest von hinten schießt und zaubert, was das Zeug hält!

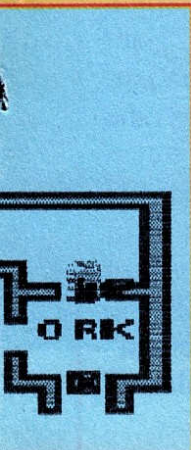
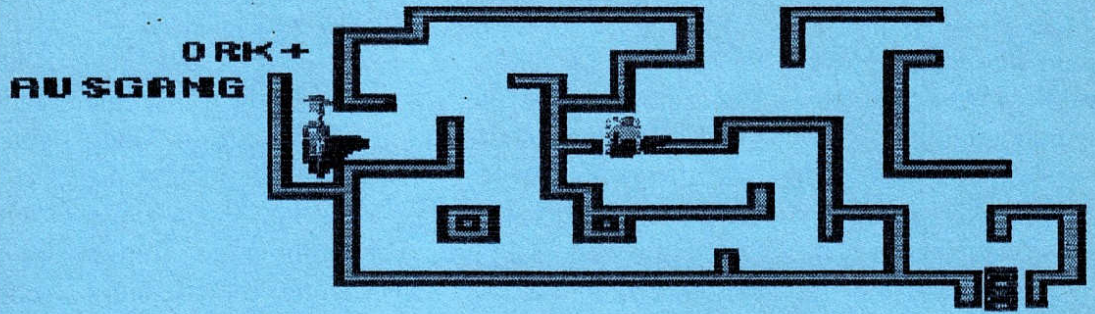
Nachdem wir uns zu S'Orel durchgekämpft haben, gilt es, auch diesen zur Hölle zu schicken, um schließlich den Hangar-Schlüssel einsacken zu können (der Morag Dart ist eine ausgezeichnete Waffe!). Im Hangar klettern wir ins Schiff und studieren eifrig Kires Nachricht: Aha, deshalb die Edelsteine! Also Leinen los und auf nach Illien, der Stadt der Elfen.

Fürst Pelani, der uns hier sein Leid klagt, sichern wir als stolze Abenteurer gleich mal unsere Hilfe zu. In der Taverne stöbern wir Leonaria, eine hervorragende Alchimistin, auf, die uns von nun an begleiten sollte. Mit den hoffentlich inzwischen vorhandenen zwölf Windperlen sowie

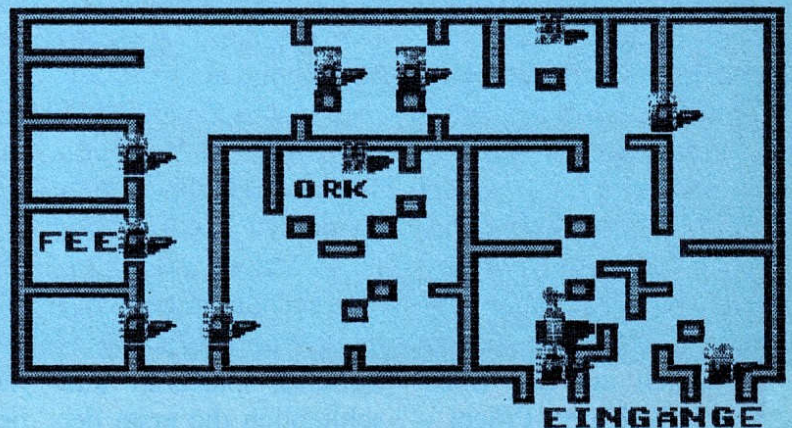
der Perlmutterkette suchen wir die Insel der Winde auf und basteln uns gemäß Anleitung eine Windkette und einen Aufbaustab. Eines der Windtore führt uns anschließend, so wir die Windkette benutzen, zu Sansries Insel. Dort erstehen wir in Snakesign einen Schlangenstein und den Topaz, bevor wir dem Tempel der Sansrie einen Besuch abstatten. Nachdem wir den Schlangenstein benutzt und das Labyrinth durchquert haben, können wir mit dem gefundenen Hammer die beiden versteckten Sanduhren disablen – wozu auch immer das gut sein

soll! Sansrie verbirgt sich im hintersten mittleren Teleporter des zweiten Stockwerkes. Macht sie fünf Köpfe kürzer, bedient Euch an ihren Schätzen, und fliegt zurück nach Illien. Sobald wir Pelani das Blut überreichen, händigt er uns die Flöte des Hawkmoons, das beste Transportmittel, aus! Mit der Transporttröte in der Tasche brausen wir (natürlich auf dem Rücken des Adlers!) zu den Orkhöhlen. Ein paar Meter links davon befinden sich die Zwergenminen. Im Inneren der Stollen stoßen wir auf seltsame Maschinen. An jeder dieser komi-

Bollgar - Tunnel



Orkhöhle



schen Blechkästen benutzen wir je einen der acht Edelsteine und erhalten dafür am Ende den Nav-Stein, der einzig und allein das Verlassen der Insel möglich macht! Als nächstes geht's wieder zum Hangar. Den Nav-Stein am rechten Apparat benutzen, und die Kiste startet zum Waldmond. Sobald man auf dem Zwergenmond von uns abläßt, wenden wir uns dem Haus des Schmieds zu – ihm wurde die Tochter entführt! Auf der Suche nach der verschwundenen Göre steigen wir in den Keller und tasten die Wände nach offenen Stellen ab. Fündig geworden, verwenden wir eine Spitzhacke und gelangen durch das Loch in der Decke in die Tornak-Höhle. Ein paar Tornaks und Wände später entdecken wir schließlich das kleine Mädchen – laßt Euch überraschen!

Wie auch immer, der Schmied vermacht Euch letztendlich eine Armbrust (die zweitbeste Waffe des Spiels!). Wichtig: Beim Händler gilt es nun, etwas Bernstein zu erstehen. Kire vermißt ganz besonders seine Frau Dorina – selbstverfreilich wieder ein Fall für uns! Ihr findet sie an den Koordinaten 64, 237. Aber Vorsicht: Die blinkenden Flecken auf der Oberwelt bedeuten Prügel –

also weitläufig umgehen! Eintritt verschafft uns SCHNISM (warum, wissen nur die Götter). Der Dungeon ist kein großes Ding, nur manche der Pflanzen entpuppen sich bei näherem Hinsehen als pure Illusion! Habt Ihr Dorina endlich das Schreiben von Kire überbracht, fallen sich die beiden in die Arme und schenken Euch zum Dank den Minenschlüssel. Mit dem Schlüssel im Gepäck machen wir uns auf die Ledersocken zu den Koordinaten 110, 180 (Dor Grestin). Dort fragen wir den Chef nach den Ruinen und eilen zur angegebenen Stelle (die Ruinen sind bei ca. 50, 50 zu finden). Durch die Fallgrube geht's nach unten. Den Bernstein in die Maschine, mit Levitation nach oben und hinter der Tür mittels Fahrstuhl wieder nach unten. Jetzt die Zahlencodes ansehen und das Schreiben des Waldläufers lesen. Anschließend durch den Teleporter nach draußen flüchten.

In der Zwergenmine bei Dor Kiredon (180, 130) angekommen, erklimmen wir zuerst die rechte Leiter und töten das Tornak-Weibchen, um an das Ei heranzukommen. Mit dem Ei können wir nun unbehelligt durch die Horden von Tornaks spazieren und schließlich die erste der

drei Leitern nach unten nehmen. Vor der Metalltür stehend, müssen wir links sowie rechts graben, links die Maschine mit Bernstein in Gang setzen und rechts die Codierung entziffern. Die Kombination für die Tür lautet: rot = 1, orange = 10, gelb = 50, weiß = 100. Nach einigen harten Fights erreichen wir einen Raum, in dem Nav-Steine hergestellt werden können: Bernstein in die Maschine, Scheibe mit entsprechender Farbe in den Automaten – tata, auf dem Tisch liegt ein Nav-Stein! Bastelt am besten zwei von jeder Sorte, man weiß ja nie... Nun den ganzen Weg zurück nach oben, ins Luftschiff und auf nach Morag. Hier angekommen, werden wir von S`Riel begrüßt, der uns ohne Umschweife mitteilt, daß sieben Paläste unserer Schlagkraft harren (aber nur fünf Obermotze, da S`Orel ja bereits erledigt ist und S`Riel auf unserer Seite steht!). Nachdem wir die Karte von Morag und die erste Harfensaite zu den anderen Utensilien gepackt haben, geht's nach 33, 179. Der Schlüssel für den nächsten Palast ist grundsätzlich beim Ratsherrn zu erhalten. Die Rechenaufgaben lauten: 242 und 301. In einem Palast sind die meisten Fallen Illusionen, ansonsten erwartet

Euch nur Bekanntes (aber davon viel!). Ist der sechste Palast geschafft, holen wir das Sandboot ab und gelangen damit zu S`Lorwin, der wider Erwarten ziemlich leicht in die ewigen Jagdgründe zu schicken ist.

Mit den sieben Harfensaiten geht's unserer letzten Heldentat entgegen: In Lyramion, genauer gesagt in Illien, suchen wir Matthias, den Meister der Musik, auf. Ihm kaufen wir eine Harfe ab und geben ihm die Saiten (solange Ihr die Harfe in Eurer Gewalt habt, könnt Ihr zwischen verschiedenen Musikstücken wählen). Mit der fertigen Kristallharfe wandern wir zum Tempel der Bruderschaft und lassen das gute Stück vor der Kristallwand erklingen (vor dem Betreten des Tempels unbedingt abspeichern!). Jetzt gilt es mal wieder, ein paar Gegner zu killen, Wunden zu heilen, alle möglichen Schutzzauber zu sprechen und schließlich gegen die Maschine zu kämpfen (ca. 4000 LP!). Habt Ihr alles heil überstanden, dürft Ihr über eine Treppe ins Freie treten und die Endsequenz genießen. Bleibt nur noch eine Frage offen: Wird das nächste Abenteuer „Ambersun“ oder „Amberplanet“ heißen?

SPIELE-UNTERHALTUNG

- Bestell-Nr.**
- 0002 **RETURN TO EARTH** Weltraumsimulation
- 0005 **TETRIX** Achtung, macht süchtig!
- 0013 **THE ULTIMATE GAME EDITOR V2.5**
- 0019 **PARANOID** sehr gutes Breakout-Spiel
- 0022 **BILLARD** Billardsimulation, benötigt 1 MB
- 0027 **STAR-TREK PD-Version 2 Disks DM 10,-**
- 0029 **PACMAN**-ähnliche Amiga-Umsetzung
- 0032 **SKAT** sehr gute Skatspielsimulation
- 0038 **CHINA CHALLENGE** Shanghai-ähn. Spiel
- 0039 **DELUXE-HAMBURGER**
ein Ballerspiel mit Ketchupflasche
- 0043 **ROLLON und PYRAMIDE**
zwei Strategie-Spiele
- 0046 **LUCKY LOSER** Geldspielautomat
- 0051 **KART** Go-Kart-Rennen für 2 Spieler
- 0052 **CAR** Autorennen, benötigt 1 MB-Speicher
- 0053 **SLOT CARS** diesmal mit Feuerkraft
- 0054 **SUPER GRIDDER** ein Geschicklichkeitsspiel
- 0056 **MIAM MAN und ROLLER BALL**
zwei Geschicklichkeitsspiele
- 0057 **H-BALL** sehr gute Breakout-Spielvariante
- 0063 **SY** Virusjagd durch über 50 Spiele-Levels
- 0064 **DRIP-GAME** lustiges Geschicklichkeitsspiel
- 0080 **MOONBASE** ein Weltraumspiel
- 0081 **DRAGON CAVE** erforschen Sie unbekannte Dungeons! Perfekte Grafik, Sound und Animation machen dieses Spiel zum absoluten PD-Hit! Mit Spiele-Editor, 1MB
- 0082 **MARIKO** interessantes Denkspiel
- 0085 **MISSILE COMMAND** verteidigen Sie Ihre Städte gegen Angreifer! Superschnell!
- 0086 **JUMPY** ein Hüpf- und Sammelspiel
- 0087 **EXTERMINATE und DARK STAR**
zwei Shoot'em up Games
- 0089 **WIZZY'S QUEST** ein Fantasy-Action-Game
- 0090 **SPACE BATTLE** Weltraum-Schießspiel
- 0091 **FRED DIAMOND** eine Boulderdash-Variante mit Trainer- und Leveleditor
- 0092 **BÖRSE** spiegelt in vereinfachter Form die Vorgänge an der Börse wieder!
- 0094 **SKRÄBEL** Amiga-Version eines bekannten Brettspiels, mindestens 1MB-Speicher erforderlich, sehr spielstark!
- 0095 **BLACK-JACK** schöne Amiga-Umsetzung
- 0098 **DISC** Geldspiel-Automat
- 0101 **ZAUBERWÜRFEL** Amiga-Version mit Maussteuerung und Animation
- 0102 **DOWN HILL** sehr gute Skirennen-Simulation
- 0103 **12 KLEINE DENKSPIELE**
- 0106 **HEADGAMES** hier heißt es feuern, feuern...
- 0107 **SPIELE-LEXIKON** Tips und Tricks zu 45 kommerziellen Spielen!
- 1104 **SBALL, MEGABALL, MOSAIC, FAMILYSOL und AMIGA-TRATION** 5 super Spiele
- 1105 **TRON und PHARAO** 2 Strategiespiele
- 1111 **SPACE-POKER, MANTA-WITZE, CassCalc**
- 1123 **6 QUIZ- und DENKSPIELE**
- 1124 **SPACEWAR, RUNNING, HEADGAME, DOWNHILL-4** Spiele
- 1125 **TREASURE SEARCH, Missile-C**
2 Action-Games
- 1126 **METRO und ZON** - 2 super Action-Games
- 1128 **ARCHIV** - ein tolles Weltraum-Abenteuer
- 1131 **IMPERIUM** - Strategiespiel
- 1141 **SBALL u. TRON**
- 1142 **CONQUEST**-Kriegsstrategiespiel
- 1154 verschiedene **PUZZLE-SPIELE**
- 1159 **TISCHTENNIS** u. Geschicklichkeitsspiele
- 1160 **DOMINO** sowie 2 weitere Strategiespiele
- 1161 **POKERAUTOMAT, KNIFFEL**
- 1162 **SNAKES & LADDERS** sowie **DICK DYNAMITE**
- 1163 2 Spiele ähnlich Memory
- 1164 **STU** - gutes Schießspiel und **CRUNCHMAN**
- 1183 **ALIEN FORCE**
- 1188 **MASTERMIND, DOMINOS, IT's LOGIC**
3 Denkspiele
- 1189 **CONQUEST, AMI OMEGA, ROME**
3 Strategiespiele
- 1191 **SHUGGLE BALL** mit Zweispieler-Modus
- 1197 **EVIL-TOWER** - ein tolles Abenteuer-Spiel
- 1198 **CHESS** - sehr gutes Schachprogramm
- 1204 **CHEAT SHEET** - Spieletips/Lösungen zu mehr als 150 Spielen u. C-Manual
- 1205 **DAS ERBE** - ein vom Umweltbundesamt gefördertes Superspiel!
- 1206 **SHOOTING MACHINE** - tolles Schießspiel

- 1207 **SUB ATTACK - U-Boot-Simulation**
- 1208 **SIM CITY-PD-TERRAIN-EDITOR**
- 1209 **DISC** - Geldspielautomat
- 1210 **PENTE** - gutes Brett-Strategiespiel
- 1213 **SOLITAIRE POKER** - Street-Poker
- 1214 **BILLARD - SIMULATION**
- 1215 **AMOEBE** - Invaders abwehren
- 1216 **RUBICS CUBE** - löst den Würfel
- 1217 **LAMATRON** - tolles Schießspiel
- 1241 **BACKGAMMON** tolle Amiga-Umsetzung
- 1242 **EMPOROS u. GROSSKAPITALIST**
2 Handelssimulationen

ANTI-VIRUS

- 0004 **VIRUS-CONTROL V1.3** erkennt auch Linkviren, deutsch
- 0111 **LAMER SCANNER** mit deutscher Anleitung
- 0112 **ZERO VIRUS III** neueste Version des bekanntesten Virenkillers
- 1156 **6 ANTI-VIRUS-PROGRAMME**
- 1177 **VIRUS CHECKER V2.2, VECTOR-DETECTOR, CLIKK**
- 1181 **VIRUSX 4.0**



jede Disk nur DM 5,-
(zuzügl. Versandkosten)

Bitte fordern Sie unser kostenloses

AMIGA-GESAMT-INFO an!

- 1243 **MAD-FACTORY und Q-BALL**
2 Geschicklichkeitsspiele
- 1244 **QUIZMASTER** tolles Spiel mit 300 Fragen
- 1245 **YAHZEE, BRAINCRACKER**
- 1252 **PETERS QUEST** sehr gutes Hüpf- und Sammelspiel
- 1254 **ROLLER** sammeln Sie Energiekugel-Knubbel
- 1255 **BATTLE EGGS** gutes Weltraum-Shootem-up-Game
- 1257 **THE PHONE COMPANY und SPACE RESCUE**
- 1259 **CRYPTO-KING, AMINES, ANISO, DELUXE**
- 1260 **WATER ATTACK** Geschicklichkeits-Spiel
- 1261 **MEGAVERSI** Reversi-Variante mit Zweispieler-Modus und ein Denkspiel
- 1262 **BLUE** ein tolles Geschicklichkeits-Spiel

Ihr Vorteil:

- meist deutsche Programme oder Programme mit deutschen Bedienungs-Anleitungen
- alle Programme auch unter Kickstart V2.0 lauffähig
- laufende Qualitätskontrolle
- schnellste Lieferung direkt ab Lager

KOMMERZIELLE SOFTWARE

Steuer 1993 die Vollversion bei uns nur 10,- DM

- ÜBERSETZE** übersetzt englische Texte (z.B. Anleitungen) ins Deutsche . 27,- DM
- AMIGA - DER EINSTIEG** das Nachschlagewerk in neuer, aktualisierter Fassung! Geballte Informationen, Tips & Tricks + Disk 49,- DM
- X-COPY PROFESSIONEL TOOLS** (neue Version) mit Hardware-Zusatz, kopiert fast jede geschützte Software 75,- DM
- DSORT-PRO** Diskettenverwaltung mit Etikettendruck u. Listenerstellung ... 19,- DM
- BRIEFKOPF** zum Erstellen von eigenen Briefköpfen mit Serienbriefpunkt. ... 19,- DM
- VIDEOPRO** professionelle Videoverwaltung mit Druckoptionen 29,- DM
- ADVCE** der komplette Geldanlageberater 15,- DM
- MATHE-ASS** Mathematik-Trainer für Kinder und Erwachsene 19,- DM
- RÖNTGEN** das atomare Denkspiel 15,- DM
- KALAH** das Spiel des schwarzen Kontinents 29,- DM
- BABYLON** umfangreiches Zukunftsanalyse-Programm, benötigt 1MB-Sp. ... 29,- DM
- THERAPEUT** eine tolle Psychotherapeuten-Simulation 19,- DM
- UNIDEPOT** universelle Vermögensverwaltung für Kapitalanlagen, Immobil. 19,- DM
- IFF-MUSIK-PAKET** enthält 1 Musik-Programm + über 800 Instrumente 69,- DM

HARDWARE

- 3,5" **LAUFWERK A500** intern 99,- DM
- 3,5" **LAUFWERK** extern, durchgef. Bus, abschaltbar 119,- DM
- 512 **KB-SPEICHERERWEITERUNG** für A500 auf 1MB mit Uhr 55,- DM
- 1,8 **MB ERWEITERUNG** A500 intern, Akku, Uhr, abschaltbar 179,- DM
- KICKSTART-UMSCHALTPLATINE** 3-fach (3xROM) 59,- DM
- KICKSTART-UMSCHALT-PL.** 2-fach, inklusive ROM V1.3 89,- DM
- KICKSTART-ROM V1.3** 59,- DM
- KICKSTART-ROM V2.04** 98,- DM

LEERDISKETTEN 3,5" 2DD für Amiga

- 10 Stück DM 8,50
- 100 Stück DM 79,00
- 50 Stück DM 40,00
- 400 Stück DM 308,00

Bestellannahme: TEL. 05231/97030

FAX 05231/970333

oder schriftlich bei:

ABC-SOFT

Lange Str.84

D- 32756 Detmold

ANWENDER-PROGRAMME

- 0003 **D-SORT III** Diskettenverwaltungsprogramm
- 0008 **HAUSHALTSBUCHFÜHRUNG**
- 0011 **POWERPACKER V2.3b** ein super Datenkomprimierer
- 0031 **DISKEY** Diskettenmonitor
- 0040 **COPY-DISK 4** sehr gute Amiga-Kopierprogramme für bis zu 4 Laufwerken
- 0044 **FESTPLÄTTEN-BACKUP-PROGRAMME**
- 0047 **GIROMAN V3.20** Girokontoverwaltung
- 0060 **DATAMADE** eine komfortable Adressverwaltung und DaBa, die modular aufgebaute Datenbank für Daten aller Art
- 0068 **TURBO-IMPLODER V3.1** ein super Datencruncher!
- 0069 **DFÜ-PROGRAMME** 8 Amiga-DFÜ-Programme
- 0070 **ICONS** eine Diskette randvoll mit neuen gemalten, überwiegend animierten Icons
- 0071 **KRYPTOR** dient zum Verschlüsseln von Dateien durch Paßwort
- 0072 **PASSWORTSCHUTZ** für Ihre Festplatte
- 0075 **AMIDAT** eine kleine Dateiverwaltung
- 0077 **INTROMAKER V1.6** zum Erstellen eigener Intros, die beim Bootvorgang geladen werden. Mit IFF-Sound- u. Grafikeinbindung
- 0131 **VIDEOBASE und DATABASE-WIZARD** Datenbank
- 1101 **TOOLS** zum Betriebssystem 2.0
- 1108 **POLYDAT, BBASE II** - Datei- und Adressverwaltung
- 1109 12 kleine Hilfsprogr. zB **PD-MENU, BOOTTOOL**
- 1113 **VIDEO-LABEL-MASTER**
- 1115 2 **VIRUSKILLER** sowie 2 **GRAFIKDEMOS**
- 1117 **GRAFIKMACHINE, IMPLODER**-Datenkomprimierer, **ALBERT** - Erstellen von eigenen Guru-Meldungen
- 1129 **AQUARIUM** - Datenverwaltung der Fish-Serie
- 1137 **TEXT PLUS** - Textverarbeitung
- 1150 **SUPERPLAY** - Soundplayer, **ZERO-VIRUS III**-Anti-Virus-Programm, **Tic Tac Toe** -Spiel
- 1168 **STAR AM PLAN** - elektronische Tabellenkalkulation
- 1192 **TOOLS 2.0** - hilfreiche 2.0-Utilities
- 1200 **AMIGA-BÜCHER** u. Filmverwaltungsprogramm
- 1202 **ARGUS COPY** - Kopierprogramm
- 1203 **VORTEX** - konvertiert ASCII-Files zwischen C64, Amiga und IBM-kompatibel
- 1231 **MENÜMAKER** - u. Festplatten-Programme
- 1232 **SYSTEM MONITOR**, deutsch
- 1234 **SID** - gutes Directory-Utility
- 1236 **ANWENDER-PAKET-SAMMLUNG**
- 1238 **HELMUT KOHL DEMO**
- 1247 **MULTIFUNKTIONS-UTILITY** für die Arbeit mit dem Amiga
- 1248 **OS 2.0 TOOLS** z.B. ALock, Boot Pic, LHA 1.3
- 1249 **ANUBIS** - ein komplettes Mailbox-System
- 1250 **TOOLS** und **ANWENDER-PAKET** für V 2.0
- 0001 **VIDEODATEI UND ETIKETTENDRUCK**
- 0007 **AKTIEN** eine Aktienverwaltung
- 0008 **HAUSHALTSBUCHFÜHRUNG**
- 0128 **LOTTOMASTER** überprüft Ihre wöchentlichen Zahlen auf Gewinne
- 0129 **CHARAKTERTEST** auf Grund von Schlaf und Blumentest, dem chinesischem Horoskop, Sternzeichen usw.
- 1127 **LIGAWERALTUNG** - neue Version
- 1233 **PLATINEN-LAYOUT-PROGRAMM**
- 1138 **CROSS** - erstellt Kreuzworträtsel
- 1158 **DART-PUNKTE-VERWALTUNG**
- 1170 **STARLIGHT** - Astronomieprogramm
- 1178 **AK LOTTO-VERWALTUNG, SPACE ARCHIV** verwalten von Himmelskörpern
- 1268 **SCHALTREIS-SIMULATOR**
- 1269 **TRICKDISK** Tips & Tricks zu mehreren Hundert kommerziellen Spielen
- 0058 **BIORHYTHMUS-BERECHNUNG**
- 0136 **6 MATHEMATIK-PROGRAMME**
- 1194 **DOLMETSCHER** Übersetzungsprogramm
- 1218 **MATHEMATIK** für die 10.Klasse
- 1219 **ERDKUNDE, LERN- und QUIZPROGRAMM**
- 1221 **VOKABELN, MATHEMATIK, CHEMIE**
- 0118 **PRINTER DISK** enthält 9 Druck-Programme
- 0120 **LABELPAINT** Etikettendruck
- 1113 **VIDEO-LABEL-MASTER**
- 1228 **DRUCKERTREIBER-DISK** für 100 Drucker
- 1251 **AMIGA FOX** - sehr gutes AMIGA-DTP-PROGRAMM komplett in deutsch
- FONTS**-PAKET voll mit Schriften 10 Disks 39,-DM
- DTP-Bilder-Paket** voll mit Grafiken 10 Disks 39,-DM

Unsere Versandkosten:

- Inland:** bei Nachnahme 9,50 DM
bei Vorauskasse (bar, Scheck) 6,- DM
Ausland: nur Vorauskasse 30,- DM

Wir suchen noch Fachhändler, die unsere Produkte vertreiben möchten. Rufen Sie uns an!





Prosit Eujah





CHEATS

DIE TRICKREICHEN

Wem im Ballerrolli **Hired Guns** die vierköpfige Söldnergilde wie die Eintagsfliege unter der Mouse wegstirbt, der muß nicht gleich die Maschinenpistole ins Korn werfen! Denn wie wir aus gut unterrichteten Amateurkiller-Kreisen erfahren haben, läßt sich das Leben der Androiden-Rambos mit wenigen Tastendrücker erheblich erleichtern: Eine kleine Hilfe bietet Euch das Cheat-Wort CHRISTINA, das, irgendwann im Spiel eingegeben, für freie Missionswahl sorgt. Wer's im eigentlichen Spielgeschehen ein wenig leichter haben möchte, dem sei APPLGATE ans Computerherz gelegt. Denn nach Eingabe dieses Wortes sind Schlüssel oder Key-Cards so nötig wie ein Zwölffingerdarmgeschwür – alle Türen öffnen sich wie von Geisterhand! Den ultimativen Superkick gibt's allerdings erst nach Eingabe von AMIGA (was sonst!): Zusätzlich zu den Hilfestellungen, die die anderen beiden Cheats gewähren, erhalten unsere gedungenen Unkrautvernichter obendrein absolute Unverwundbarkeit. Also, Leute, laßt die Fetzen fliegen!

Eine weitere Folge der Reihe „Simpson goes Computer“ mit dem gedärmerfrischenden Titel **Krusty's Fun House** flimmert seit einiger Zeit über die Amiga-Monitore. Höchste Zeit also, daß wir Euch mal die Levelcodes unter die Clown-Nase reiben:

Level 1: HI KIDS
 Level 2: NELSON
 Level 3: PATTIE
 Level 4: MRPLOW
 Level 5: MAGGIE
 Level 6: ZACHARY

Kennt Ihr schon das Spiel mit dem **Blob**? Nein? Aber wir – und dank Holger Dotzauer sind wir sogar im Besitz aller Levelcodes:

Level 1: EASY
 Level 6: WAXY
 Level 11: TWIN
 Level 16: XNOR
 Level 21: HYPO
 Level 26: HIHO
 Level 31: FLUF
 Level 36: WANE
 Level 41: MIST
 Level 46: JOWL

Nämlicher Holger hat sich allem Anschein nach auch durch die naßkalte, sauerstoffverarmte Unterwasserstationswelt von **Deep Core** gekämpft. Natürlich ist es ihm jetzt nahezu ein Volksfest, Euch die dabei erzockten Sektions-Paßwörter zu verraten:

DAWN RAZOR
 REANIMATOR
 PSYCHONAUT

Alien Breed 2 – die außerirdische Brut schlägt zurück! Klar, daß Daniel Bleisteiner den extraterrestrischen Mördermonstern solch übles Benehmen nicht durchgehen lassen konnte. Also schnallte er sich seinen Flammenwerfer Marke „Alienröster“ um und brannte der aufrührerischen Brut gleich mal ein paar erzieherische Maßnahmen auf die Pelle. Da sich die Biester allerdings als ziemlich zäh erwiesen, mußte er zu drastischeren Maßnahmen greifen: Er wählte das Options-Menü an und gab den Code 098654 ein. Damit waren ihm von Beginn an stolze zehn Leben sicher. Als nächstes hackte er die Kombination 736353 ein, um sein Anfangskapital auf 50.000 Credits hochzuschrauben. Dann huschten seine Finger über die Tastatur und tippten den Code 378829. Die Anzahl der Schlüssel stieg dadurch auf 50 an. Als letztes drückte er die Tasten 243433. Von nun an hatte er im Spiel jederzeit die Möglichkeit, über die Taste N in den nächsten Level zu gelangen...

Tja, wen wundert's da noch, daß unser listiger Alienbändiger Euch obendrein sämtliche Levelcodes serviert?

Level 1: 000000
 Level 2: 353828
 Level 3: 108383
 Level 4: 370101
 Level 5: 982822
 Level 6: 847464
 Level 7: 737373
 Level 8: 928112
 Level 9: 287364
 Level 10: 193831
 Level 11: 090921
 Level 12: 309383
 Level 13: 101221
 Level 14: 103992
 Level 15: 998112
 Level 16: 125332
 Level 17: 091233

Für randalierende Reptilien hat unser Daniel anscheinend nichts übrig, denn neben den rüpelhaften Aliens hat er auch schon den schnuckeligen Raptoren aus dem **Jurassic Park** bessere Manieren beigebracht. Seine Levelcodes stellt er nun allen Saurier-Dompteuren gerne zur Verfügung:

B5A48352
 E54C67AA
 D5F4AB62
 95B48B42
 85A4834A
 F54C6FAA
 C57C77B2
 C56C7FBA
 A5149F5A

FREEZER ECKE

Alien Breed 2: Die Anzahl der Leben findet Ihr für Player 1 in Adresse C01605, für Player 2 in C01805. Die Keys stehen in C01679 (Player 1) bzw. C01879 (Player 2). Die Munition der Alienbuster läßt sich auf unendlich stellen, indem man den Wert 7FFF in das folgende Adressenpaar einträgt:

Player 1: C01672 (auf 7F setzen)
 C01673 (auf FF setzen)
 Player 2: C01872 (auf 7F setzen)
 C01873 (auf FF setzen)

Sobald man sich in ein Intex 4000-Terminal eingeloggt hat, sind alle Geldprobleme im Nu abgeschafft:

Für Player 1 die Werte der Adressen C01682 bis C01685 auf FF setzen. Für Player 2 müssen die Adressen C01882 bis C01885 auf FF gesetzt werden.

Uridium 2: Ein paar Zusatzschiffe kann man sich in Adresse 17C5 (Player 1) bzw. 1795 (Player 2) schreiben. Wer in einem höheren Level starten möchte, muß das Programm im Titelbild freeze und den Wert der Adresse 12C3 wie folgt verändern:

04 = Welt 1
 08 = Welt 2
 0C = Welt 3
 10 = Welt 4
 14 = Welt 5
 18 = Welt 6
 1C = Ende

Body Blows Galactic: Die Continues manipuliert man in Adresse C537C9. Die Zeit spielt keine Rollex mehr, sobald man sich Adresse C53711 vorgeknöpft hat. Die Energie des Players 1 steht in Adresse C555FB, die des Players 2 in C5568B. Volle Energieleiste entspricht dabei dem Wert 3F.

Micro Machines: Wem die drei Leben zuwenig sind, der kann sich in Adresse 003945 die gewünschte Anzahl einstellen. Wer immer als letzter die Ziellinie überquert, kann sich über Adresse 006627 illegal zum Sieger küren. Dazu muß der Wert der Adresse im Rennen auf 0 gestellt werden. An der Zeit im Bonusgame kann mit Adresse 003D66 herumgepfuscht werden.

Gesucht und gefunden wurden diese Adressen von Johannes Hoen, Sebastian Fiedler, Jan Schliemann und Clemens Agné.

ANTWORTEN

DIE HEISSERSEHNTEN

Wie man in der gefährvollen **Waxworks**-Mine den Flammenwerfer funktionsfähig hält, erklärt Euch Florian Niebergall:

Der Tank des überaus nützlichen **Monster-Grillers** kann am Generator aufgefüllt werden. Um allerdings mehr als nur eine Tankfüllung für Euren heißen Freund zapfen zu können, müßt Ihr nach jeder Tankaktion den Benzinbehälter des Generators wieder fest verschließen. Andernfalls läuft der kostbare Brennstoff aus, und Ihr sitzt ruckzuck auf dem trockenen! Sollte Euch trotz alledem der Sprit ausgehen, so kippt einfach das Benzin aus den Molotow-Cocktails in den Mutantenröster, und schon könnt Ihr den fiesen Kreaturen wieder eins überbraten. Wer jedoch die **Monster** unbedingt mit den **Mollis** bombardieren will, wartet am besten, bis die **Jungs** auf zwei Felder herangekommen sind, und schleudert ihnen erst dann den **Brandsatz** entgegen.

Roland Siegel, seines Zeichens altgedienter **Dragonflight**-Pilot, hat selbstverfreilich schon vor Jahrhunderten alle Rätsel der Drachenflugsaga gelöst. Das von Jürgen gesuchte Wort, das der Rätselmund im **Dungeon 10**, Level 5, erwartet, lautet: **ALARKAZAM**. Den Namen des ältesten Baumes findet man übrigens groß und breit im Handbuch abgedruckt – und das haben wir doch wohl alle, oder?

Das deutsche Orakel aus **Wizardry 6** weiß Armin Keller zufriedenzustellen:

Auf die Frage „Wer seid ihr?“ antwortet man „Wir sind Bezauberung.“ Dem „Was sucht ihr?“ entgegnet man „Wir suchen Weissagung.“ Die Frage „Werdet ihr bezahlen?“ beantwortet man

mit „Ja“ – Oberacht, Kinders: Danach sind die Kröten des antwortenden Charakters flöten!

Die Rettung für alle komatösen **Captive-Zocker** (insbesondere **Jean**) bringt **Thomas Reinsch**:

Damit weitere Probleme erst gar nicht auftreten, folgt eine Liste aller Zusatzgeräte samt Funktion:

ANTI-GRAV: Roboter können an der Decke laufen

SHIELD: Einfacher Schutz gegen Geschosse

FIRE-SHIELD: Schutz gegen Schläge

GREASER: Robbis laufen schneller

POWER-SAPPER: Saugt eigene Energie ab!

FIXER: Keine sinnvolle Funktion!

DEFLECTOR: Reflektiert Geschosse aller Art

AG-SCAN: Keine sinnvolle Funktion!

ROOT FINDER: Weist den richtigen Weg

MAPPER: Zeichnet Karte

RADAR: Zeigt Gegner an

MAGNA-SCAN: Keine sinnvolle Funktion!

BODY-SCAN: Weist auf Schäden der Droiden hin

VISIONCORRECTOR: Keine sinnvolle Funktion!

VISOR: Droiden können in Dunkelzonen sehen

Mit Hilfe des seltsamen Würfels lassen sich die Kombinationen der runden Schleusen erwürfeln. Leider funktioniert die Sache nicht mit der Eingangstür der Station. Den Code dieser Schleuse sollte man sich allerdings notieren, da man ihn zum Verlassen der Station benötigt.

Die Batterie wird auf die gleiche Weise geladen wie der Brustpanzer: an die nächstbeste Steckdose anschließen, fertig. Im Bedarfsfall kann nun der Brustpanzer mittels Batterie neu aufgeladen werden...

bits + bytes SOFTWARE

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

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

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

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

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

Battletech (deutsch)
Battletech 3. 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



Vertrieb von Software & Hardware
Postfach 710462 * 22164 Hamburg
Tel:040/642 82 25 * Tel:040/6426913
Fax:040/ 642 69 13

Textverarbeitung:
Final Writer
(Komplett in deutsch)
DM 298,-

Textverarbeitung:
Final Copy II
(Komplett in deutsch)
DM 160,-

Programmiersprachen/Buch:
AMOS Professional DM 85,-
AMOS Pro.Comp. DM 59,-
AMOS Creator (D) DM 85,-
CanDO 2.5 (D) DM 239,-
Maxon ASM Assembler(D) DM 119,-
Maxon Kickpascal (D) DM 209,-
Das AMOS Buch (D) DM 49,-

Büro:
Turbocalc 2.0 (D) DM 134,-
Maxon Twist (D) DM 229,-

Druckertools/Utilities
MacrosystemStudio (D) DM 85,-
TurboPrint Pro.2.02 (D) DM 125,-
Directory Opus 4.11 (D) DM 105,-
Diavolo (Backup) (D) DM 89,-
Pelican Press (D) DM 103,-
PPrint 3 (D) DM 134,-
PhotoWorx (D) DM 165,-
PC-Task 2.03 (D) DM 89,-

Grafik:
Adorage 2.0 AGA (D) DM 200,-
ChlariSSA 2.0 (D) DM 200,-
ChlariSSA Pro. 3 (D) DM 505,-
DPAINT IV AGA (D) DM 199,-
SCALA 300 (D) DM 749,-

Textverarbeitung:
AMI Write AGA
(Komplett in deutsch)
DM 149,-

CD-32 Software Titel
James Pond 2 DM 64,-
Morph DM 64,-
Pinball Fantasies DM 69,-
OverKill/Lunar C DM 59,-
Whales Voyage DM 59,-
Zool DM 54,-
Weitere AMIGA CD-32 Titel lieferbar
Tastatur für CD-32 DM 149,-

CD-ROM Titel:
Freshfish-CD
DM 45,-
Fred Fish's Monats-CD
Weitere CD-ROM Titel lieferbar.

AMIGA PD auf 3,5" SONY MFD2DD Markendisketten je Disk DM 2,-
Serien: Fred Fish Kickstart, AMOK, Markt & Technik PD

Bestellannahme Mo. bis Sa. von 9.00 bis 19.00 Uhr

Es gelten unsere allgemeinen Liefer- und Zahlungsbedingungen. Lieferung per Vorkasse oder Nachnahme möglich, zuzügl. Versandkosten. Lieferung solange der Vorrat reicht, Angebote freibleibend.

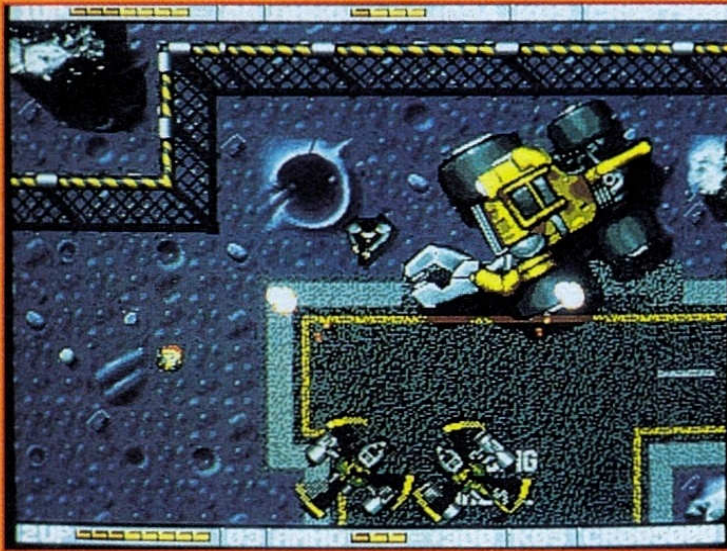
Abholung der Waren nach Terminvereinbarung möglich. AMIGA ist ein eingetragenes Warenzeichen von Commodore AMIGA Inc. Produkt- Warenzeichen sind Eigentümer der jeweiligen Inhaber.

TIPS & TRICKS

DIE SOLIDEN

Der Tod hat viele Gesichter, doch das Grauen hat nur einen Namen: **ALIEN BREED 2**. Hart wie Titan-Stahl, zäh wie Silikon-Dichtungen und flink wie ein Rebounderschuß – so sollte er sein, der

werden. Insgesamt gesehen sind jedoch die Unterschiede minimal, insbesondere in den höheren Levels. Der Medium Scanner ist praktisch in allen Lebenslagen ausreichend. Die dritte Stufe bringt zwar mei-



heldenhafte Bestienvernichter! Tja, und bei Roland Traumüller handelt es sich zweifelsohne um einen Haudgen dieses Kalibers: Der außerirdischen Gefahr zum Trotz metzelte er sich durch alle 17 Levels des Alien-verseuchten Gebäudekomplexes, nur um Euch jetzt und hier von seinem Höllentrip zu berichten:

Vorweg gleich mal ein paar spieltechnische Hinweise: Der einzige erkennbare Unterschied zwischen den Schwierigkeitsgraden Easy und Tough ist der erhöhte Munitionsverbrauch im letzteren. Zollux ist als Spielfigur für Einsteiger am besten geeignet. Stone und Johnson sind etwas schwächer bewaffnet, verfügen aber bereits über einen (wenn auch eingeschränkten) Scanner und ein kleines Startkapital. Ruffertoo hat zwar eine miese Wumme, sollte von fortgeschrittenen Spielern jedoch wegen des bereits sehr effektiven Scanners gewählt

stens den gesamten Level auf den Bildschirm, ist aber, so man nicht allzu viele Credits übrig hat, ein verzichtbarer Luxus. Bevor wir uns um die einzelnen Levels kümmern, noch schnell ein kleiner Spezialtip: Besitzer von Amigakompatiblen Two Button-Joysticks (z.B. vom Mega Drive) haben einen großen Vorteil, da der zweite Knopf mit der Scan-Funktion belegt ist (Tastatur: M) bzw., wenn die Spielfigur direkt am Computer steht, das Terminal aktiviert (Tastatur: Space).

Level 1 – Landing Pad

Ziel: Den Eingang zur Basis (Entrance 1) finden, wobei man den automatischen Verteidigungshubschraubern ausweichen soll.

Weg: Vom Start direkt nach links und ein wenig nach oben laufen, durch den schmalen Spalt hindurch, dann über die Brücke. Vom linken Ende im Uhrzeigersinn bis zum Ausgang im Nordosten.

Tip: Eine direkte Berührung

mit den Hubschraubern ist tödlich. Sofort zum Ausgang laufen; das im Level herumliegende Zeug lohnt zusätzliches Risiko nicht.

Level 2 – Civilian Zone 1

Ziel: Insgesamt acht Antimaterie-Regulatoren (AMR) durch Beschuß zerstören (große, kreuzförmige Gebilde), dann in einem sehr knappen Zeitlimit zum Decklift 2.

Weg: Zuerst AMR im NW (links vom Start) erledigen, dann langsam im Uhrzeigersinn weiterarbeiten. Den AMR im großen Geräteraum erst zerstören, wenn man über eine bessere Waffe verfügt, sonst ist man schnell von Aliens umzingelt. Den AMR ca. im SW unbedingt als letzten zerbröseln. Anschließend läuft man innerhalb von (knapp) zwanzig Sekunden sofort nach Süden zum Decklift.

Tip: Mit etwas Glück sind hier 25.000 Credits und mehr zu holen. Vorsicht vor den bewaffneten Aliens (deren Schüsse man auch abschießen kann) und vor ockerbraunen quadratischen Behältern, die sich plötzlich in Aliens verwandeln, wenn man ihnen zu nahe kommt.

Level 3 – Civilian Zone 2

Ziel: Terminal 1 lokalisieren und zerstören; unter Zeitlimit zum Decklift.

Weg: Terminal 1 befindet sich etwa im NW. Nach der Zerstörung rasch weiter nach Osten, durch die blaue Tür, weiter nach Osten, nach Süden, sofort wieder nach Osten und schließlich nach Norden zum Decklift im äußersten Nordosten.

Tip: Wer Zeit hat, sollte auch die anderen Teile des Levels erkunden. Neben mehr als 23.000 Credits und ausreichend Munition, First Aid etc. findet man etwa in Levelmitte ein Extraleben (dunkelgelbes Ausrufezeichen). Ein weiteres befindet sich im NO beim Decklift. Das Zeitlimit von 50 Sekunden ist recht großzügig bemessen. Vorsicht vor den Spinnen, die unvermittelt loskrabbeln, sobald sie den Spieler geortet haben.

Level 4 – Civilian Zone 3 (Recreation Deck)

Ziel: Den Schlüssel des Station Governor finden (grüner Key ganz im Westen, neben Terminal 6), dann zum Decklift.

Weg + Tip: Dies ist der einfachste Level von allen. Es gibt nur einen einzigen Weg, dem man folgen kann. Kein Zeitlimit, daher langsam durchspielen. Einzig der große Turnsaal ist ein wenig knifflig. Genügend Terminals vorhanden, aber nur wenig Geld. Wenn man über keine sehr gute Schußwaffe verfügt (Lazer Snake), kommt man kaum umhin, Schlüssel zu kaufen. Gegner: Spinnen (s.o.) und relativ langsame Schleimtropfen. Nur 8.800 Credits sind einzusacken, davon 3.000 im Turnsaal.

Level 5 – Civilian Zone 4

Ziel: Den abgeschlossenen Decklift durch Inbetriebnahme der Müllpresse wieder zugänglich machen.

Weg: Im Norden die Müllpresse durch Berührung des roten Kreises vorm Terminal in Gang setzen; rasch nach Süden, über das Rollfeld bis zum Decklift am südlichen Ende. Hier in der Mitte warten – sobald die Müllpresse zu sehen ist, Joystick nach unten drücken (relativ knappe Angelegenheit).

Tip: Im östlichen Teil (bei Decklift 2) des relativ übersichtlich strukturierten Levels sind etliche Schlüssel zu finden. Im NO gibt's ein Extraleben. Das Zeitlimit ist sehr großzügig bemessen, also keine Panik. Unbedingt Schlüssel für den nächsten Level einkaufen.

Level 6 – Security Passage

Ziel: Innerhalb eines bereits aktivierten Zeitlimits zum Decklift im äußersten Osten laufen.

Weg: Einfach aufgebauter Level! Langer, schmaler Gang nach Osten. Das Zeitlimit ist überhaupt kein Problem. Man sollte, so man über genügend Schlüssel bzw. eine durchschlagskräftige Waffe (Lazer Snake) verfügt, auch noch die Schatzkammer mit ca. 20.000 Credits im östlichen Teil ausräumen. Dabei muß man aller-

dings im Süden durch eine Menge Türpaare gelangen.

Level 7 – Science Zone 1

Ziel: Eine Laserkanone im Norden des Levels aktivieren. Diese sprengt wiederum eine Tür auf, über die man innerhalb eines Zeitlimits zum Decklift gelangen muß.

Weg: Langsam nach Norden zum Laserraum durchschlagen. Hier Vorsicht vor den drehenden Bodenlasern – Unachtsamkeit kostet schnell ein paar Leben! Die große Laserkanone aktiviert man durch Beschuß des roten Schalters daneben. Anschließend inner-

ist vor allem dann etwas knapp bemessen, wenn man im Labyrinth auch noch die zwei Extraleben und die ca. 12.000 Credits abräumen will. Anschließend nach Süden zum Decklift.

Level 9 – Science Zone 3

Ziel: Unter Zeitlimit sich nach Osten durchschlagen.

Weg: Rasch laufen! Entweder Schlüssel aufsammeln oder vorher kaufen, da an einer Stelle gleich vier davon benötigt werden! An der ersten Wegbiegung den obersten Weg nehmen, bei den nächsten beiden die untersten. We-

Weg + Tip: Vorsicht vor den Laserkanonen – tödlich! Um diese auch im toten Winkel zerstören zu können, sind entweder Lazer Snake oder Homing Missiles notwendig. Das Zeitlimit ist überreichlich, daher sollte man die Schatzkammer am Levelanfang und das Extraleben unbedingt abräumen. Gegen die sich plötzlich materialisierenden Mech Warriors am besten die Lazer Snake einsetzen. Insgesamt ca. 10.000 Credits.

Level 12 – Military Zone 1

Ziel: Automatic Defense Device im Osten vernichten und unter Zeitlimit zum Decklift im SO laufen.

Weg: Wer über ausreichende Reserven und gute Waffen verfügt, sollte den ganzen Level abräumen (ca. 15.000 Credits, etwa in Levelmitte an leicht erreichbarer Stelle ein Extraleben). Bei der gezackten Kampfmaschine im Osten auf Distanz bleiben, ständig schießen und ausweichen (Lazer Snake bzw. Homing Missiles von Vorteil). Hier gibt's übrigens noch zwei weitere Extraleben. Anschließend über die Rollbahn nach Westen zurück, beim dritten Ausgang nach Süden und im Gegenurzeigersinn zum Decklift im SO. Sehr großzügiges Zeitlimit, daher eigentlich ohne Probleme zu schaffen.

Level 13 – Military Zone 2

Ziel: Um weiterzukommen, muß man sich einen Body Scan durch Berühren der vier Ring Scans in den jeweiligen Ecken besorgen. Dann unter Zeitlimit zum Decklift.

Weg: In diesem Level prinzipiell alles abräumen. Im NW und im SO (hier direkt im Ring Scan) befinden sich Extraleben. Westlich und östlich des Decklifts benötigt man je sechs Schlüssel. Diese findet man in den Kammern genau nördlich bzw. südlich des Decklifts.

Tip: Schlüssel, First Aid und Credits (15.000!) im Übermaß. Auch das Zeitlimit sollte keine Schwierigkeiten machen. Es ist ziemlich egal, in welcher Reihenfolge man die Ring Scans aktiviert. Wenn

möglich, für den nächsten Level bereits die Homing Missiles kaufen.

Level 14 – Military Zone 3

Ziel: Intex Defense Outpost in Levelmitte zerstören und unter Zeitlimit zum Decklift im SW. Weg + Tip: In diesem Level alles abräumen: fast 35.000 Credits, ein Extraleben im NW, unzählige First Aids, etc. Nehmt Euch vor den fliegenden Minihubschraubern und den tückischen Bodenunebenheiten in acht. Die waag- bzw. senkrechten Bahnen im Boden nur direkt nach den blauen Laserblitzen überqueren. Die zentrale Defense Unit zerstört man schließlich durch Vernichtung der vier blauen Sphären (Homing Missiles nützlich), danach ohne allzu großen Zeitdruck zum Decklift im SW zurückkehren.

Level 15 – Military Zone 4

Ziel: Um den Decklift zum nächsten Level zugänglich zu machen, sind vier Security Vaults notwendig (blaue Kapseln, etwa in den Levelecken). Weg + Tip: Zuerst die beiden Security Vaults im Westen ausschalten, dann jenen im SO, schließlich den im NO. In Richtung SW sowie im mittleren Norden je ein Extraleben. Letztes Terminal im Spiel: Bevor man den letzten Security Vault einsammelt bzw. den Level verläßt (problemloses Zeitlimit), sollte man all seine Bargeldreserven (20.000 Credits sind in diesem Level zu finden) aufbrauchen. Extraleben unnötig (siehe nächster Level, außer man spielt mit seiner letzten Figur), Keys sinnlos. Empfehlenswert: Munition und First Aid (wenn notwendig) sowie maximal aufgerüstete Waffe (Lazer Snake oder Homing Missiles auf maximaler Stufe).

Level 16 – Ground Floor

Ziel: Eingang zum geheimen Alien-Nest finden. Weg + Tip: Vom Ausgangspunkt im NO nach Süden eilen, weiter nach Westen, nach S und schließlich nach Osten. Hier gibt's ganze sechs Extraleben zu holen! Den Kampfhubschraubern wie gehabt ausweichen und mit Munition



halb des reichlichen Zeitlimits von 50 Sekunden nach Norden, den Gang entlang bis zum Decklift. Die Türen sind jedoch etwas stabiler als jene der Civilian Zone; nur ca 7.000 Credits sind einzuheimen.

Level 8 – Science Zone 2

Ziel: Roten Sicherheitsschlüssel finden, dann durch ein explosives Labyrinth zum Decklift im Norden flüchten.

Weg: Zuerst nach Westen durchschlagen, weiter nach NW. Sobald man den roten Schlüssel gefunden hat, gegen den Uhrzeigersinn (S-O-N-W) durch die zuvor verschlossene Feuertür eilen.

Tip: Die weißen Drohnen im Labyrinth müssen zerstört werden, um weiterzukommen. Achtung: Geht in Deckung, wenn diese Dinge explodieren! Die besten Waffen hierfür sind Lazer Snake bzw. die Homing Missiles. Das Zeitlimit

nig Geld, aber viele First Aid Packs.

Level 10 – Science Zone 4

Ziel: Ein leckes Gasventil durch Flammenwerfer-Beschuß schließen, dann zum Decklift.

Weg: Kein Zeitlimit, daher bedächtig spielen. Vom Start aus im Uhrzeigersinn nach Norden bewegen. In einer kleinen Kammer im NO befindet sich das leckere Gasrohr (Berührung tödlich!).

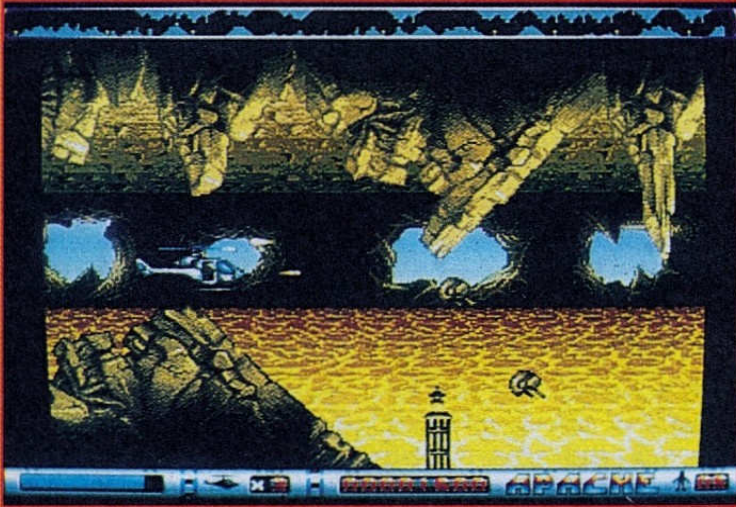
Tip: Da der Flammenwerfer als Waffe an sich nicht herausragend ist, lohnt es nicht, mehr als das schwächste Modell zu kaufen. Im äußersten SO befindet sich ein Extraleben. Vorsicht vor den gepanzerten Schildkröten – diese schießen in alle vier Richtungen gleichzeitig.

Level 11 – Security Passage

Ziel: Decklift im Osten erreichen, bevor Science Block gesprengt wird.

TIPS & TRICKS

DIE SOLIDEN



sparen (auch wenn's in den Fingern juckt). Anschließend über die Brücke im äußersten SO in den letzten Level entfleuchen.

Level 17 - Underground Shaft

Ziel: Tod der Alien-Queen!

Weg + Tip: Schnurstracks nach Norden. Keine Zeit zum Verweilen! Die Löcher im Boden sind Hindernisse, jedoch nicht tödlich. Bei den Abzweigungen zuerst nach links, links, links, dann rechts, rechts, rechts - die anderen Abzweigungen führen in Sackgassen! Das Obermonster dürfte kein Problem darstellen.

So, Mission complete! Wer übrigens optimal spielt, sollte jetzt über ca. 19 Leben und einen Score von 450.000 verfügen...

Tja, das weltweite Dino-Fieber macht eben auch vor dem Amiga keinen Halt! Mit **JURASSIC PARK** haben die steinalten Schuppenechsen endgültig auch unsere Freundin infiziert. Wie Ihr nun diesen „Virus“ am schnellsten in den Griff bekommt, verrät Euch Daniel Bleisteiner:

Der 2D-Teil beschränkt sich mehr oder weniger auf das Aufsammeln von Sicherheitskarten und das Finden der Kinder. Im ersten Level befindet sich der vermißte Junge

nur wenige Schritte Richtung Süden zwischen ein paar Bäumchen. Das Mädels treibt sich hingegen in relativ komplexen Labyrinth der Kanalisation herum. Um dorthin zu gelangen, benötigt Ihr das Werkzeug, das wiederum im Bunker abzustauben ist. Nachdem Ihr den Bunker mittels Terminal geöffnet und das Werkzeug geholt habt, ist es Euch möglich, durch ein mit einem Gitter versehenes Rohr in die Dunkelheit der Kanali-



sation einzutreten. Dort besorgt Ihr Euch zuerst die Sicherheitskarte, die gleich bei der ersten Abzweigung links zu finden ist. Dann geht's weiter nach oben und wieder nach links. Hier entdeckt Ihr eine Kiste, mit der Ihr Euch zurück zum Ausgangspunkt und weiter nach rechts begeben.

Den Kanal, in dem Ihr Euch nun befindet, marschiert Ihr entlang, bis Ihr auf eine Wand stoßt. Weiter geht's nach Norden, anschließend ein kleiner Rechtsturn, bevor Ihr, nach einer Abzweigung links, auf die gesuchte Göre trifft. Sobald sich die Kleine auf die Kiste gesetzt hat, eilt Ihr zurück, um die modrige Abwasserentsorgung endgültig zu verlassen. Wieder an der frischen Luft, entriegelt Ihr mit der gefundenen Sicherheitskarte die Tür und entflucht in den nächsten Level.

In einem weiteren 2D-Abenteuer gilt es, eine große Menge Beeren zu sammeln. Die schmackhaften Waldfrüchte werden benötigt, um sich an einem der beiden Triceratopse nach Süden vorbeizuschmuggeln. Das zweite gehörnte Urvieh ist sogar so nett, für uns eine Wand einzurammen. Freilich müßt Ihr da ein wenig nachhelfen: Bewegt Euch einfach stets an der Mauer entlang, und weicht im richtigen Augenblick dem Angriff des Triceratops aus. Ist die Wand letztendlich zerbröselt, rennt

Terminal öffnen, Sicherheitskarten finden oder mal an ein paar Gesteinsbrocken vorbei seinen Weg nach draußen zu erkunden. Manchmal ist es jedoch auch notwendig, einen Felsblock den Abgrund hinabzustoßen, um dann auf einer Art Treppe in die Tiefe zu gelangen. Als einzig wirklich schwierige Stelle hat sich die Begegnung mit dem Tyrannosaurus erwiesen. Leider existiert für diesen Level kein Code, und so werdet Ihr wohl einige Versuche brauchen (Daniel benötigte ganze 50), um an diesem Riesen vorbeizukommen - wer die folgenden Tips beachtet, hat's dabei allerdings ein wenig leichter: Sobald Ihr Euch auf den Todespfad begeben habt, solltet Ihr nur noch geradewegs Richtung Osten steuern. Jede Zickzack-Bewegung kostet unnötig Zeit. Sprintet also, ohne stehenzubleiben, nach rechts und werft, sobald Ihr die Oberschenkel des T-Rex seht, die ersten drei von insgesamt fünf Leuchtfackeln in Laufrichtung ab. Erscheint der Kopf des Ungetüms, müßt Ihr die vierte Fackel nach links schleudern. Danach geht's in Windeseile weiter nach rechts. Nachdem Ihr einen kleinen Graben passiert habt, wartet Ihr kurz, bis erneut der Schädel des Sauriers im Bild erscheint, und werft dann Euer letztes Geschoß nach links über den Graben. Danach besteht keinerlei Möglichkeit mehr, die Riesenechse aufzuhalten! Nehmt also die Gehwarzen in die Hand und gebt Fersengeld. Sollte Euch der Tyranno trotzdem erwischen, tröstet Euch - wir kennen niemanden, der diesen Trip gleich beim ersten Anlauf lebend überstanden hat.

man so schnell wie möglich nach Süden, um über eine schmale Treppe zu entkommen. Die übrigen 2D-Levels sind recht simpel gestaltet und deswegen auch nicht sonderlich schwer zu meistern. Im Grunde genommen beschränkt sich die Sache meist auf Aktionen wie Türen per

Den weitaus spannenderen Teil des Games stellen die 3D-Welten dar, denn hier gilt es, in Realtime gegen Unmengen von Raptoren anzukämpfen! Klingt allerdings schlimmer, als es ist: Wer ein Leben verliert, beginnt genau an der



Stelle wieder, wo er den Löffel abgegeben hat. Außerdem füllen hier die herumliegenden Munitions- und Energiepacks Euren Vorrat wieder komplett auf. Daher ist es ratsam, nur bei akuten Mangelscheinungen auf diese Packs zurückzugreifen. In einigen Levels ist es jedoch selbst mit den vorhandenen Reserven unmöglich, vernünftig über die Runden zu kommen. Versucht hier am besten, überflüssige Räume erst gar nicht zu betreten. Als besonders haarig stellt sich der letzte Level heraus: Unzureichende Reserven an Energie und Munition sowie läppische drei Leben – die gesamte Karte abzusuchen, ist hier fast nicht zu schaffen! Da es außerdem mehr Erste-Hilfe-Kits als Munition zu finden gibt, empfiehlt es sich, lieber ein paar Treffer mehr zu kassieren und dafür den Gegner mit wenigen Schüssen zu erledigen. Ist Euch trotzdem mal die Munition ausgegangen, hilft nur noch ein rettender Spurt in einen angreiferfreien Raum...

Damit Eure Mannen vom **ANSTOSS** bis zum Schlußpfiff eine gute Figur abgeben, solltet Ihr Euch als erfolgversprechende Nachwuchsmanager un-

bedingt die torthächtigen Tips von Cheftrainer Marus Schmaus reinziehen! Im Mannschaftsauswahlmenü ist es ratsam, einen der ersten sechs Clubs anzuwählen, da diese bereits im europäischen Wettbewerb vertreten sind und somit größere Einnahmen garantieren. Achtet auch darauf, daß Euer Wahlverein über ein ausreichend geräumiges Stadion verfügt – somit spart Ihr schon mal die Ausbaurkosten. Außerdem lohnt es sich immer, eine Scheinmannschaft einzurichten, deren Spitzenstars sich dann quasi zum Billigtarif besorgen lassen. Bei Sponsorenverhandlungen darf ruhig ein wenig gepokert werden. Allerdings sollte man ein Angebot nicht mehr als zweimal in die Höhe trei-

ben! In Eurer Jahreskalkulation empfiehlt es sich, die Jugend mit rund 300.000 DM zu unterstützen – so könnt Ihr schon bald mit starken Nachwuchsspielern rechnen. Eine wichtige Rolle spielt außerdem die medizinische Versorgung. Je höher der Etat, desto schneller genesen Eure verletzten Spieler. Ein Betrag von ca. 500.000 DM ist durchaus angemessen. Auf die Pflege des Stadionrasens sollte besonderer Wert gelegt werden. Ist das Grün in schlechtem Zustand, kann eine harmlose Rückgabe zum Torwart leicht böse Folgen haben. Laßt zu Beginn die Finger von großen ausländischen Stars! Die hohen Ablösesummen sind für Euren noch recht bescheiden gefüllten Geldsäckel untragbar. Davon abgesehen gibt es auf dem Transfermarkt jede Menge gleichwertige Inländer zu günstigeren Preisen. Allerdings sollte man beim gezielten Kauf vereinsfremder Spieler vorsichtig sein – die geforderten Ablösesummen liegen in der Regel über dem Doppelten des normalen

Preises. Die richtige Mannschaftsaufstellung entscheidet fast immer über Sieg oder Niederlage! Bei Auswärtsspielen hat sich die 4-4-2 Aufstellung bestens bewährt. Ist der Gegner etwa gleich stark oder sogar ein wenig stärker, empfiehlt es sich, defensiv zu spielen. Liegt die Mannschaftsstärke hingegen ca. 10 Punkte unter der eigenen, sollte vorsichtig gespielt werden. Allem, was unterhalb der 10-Punkte-Hürde liegt, darf man mit kontrollierter Offensive begegnen. In Heimspielen ist die 4-3-3-Aufstellung anzuraten. Die Taktik gegen deutlich schwächere Vereine heißt gnadenlose Offensive; leichter Unterlegenheit begegnet man mit kontrollierter Offensive. Ist der Gegner gar stärker, so empfiehlt es sich, erst mal vorsichtig zu spielen. Der Einsatz sollte immer auf normal gehalten werden. Bei zu hohem Einsatz steigt das Verletzungsrisiko, und es hagelt zusätzlich schnell gelbe und rote Karten. Von wenig Einsatz profitiert sowieso nur die andere Mannschaft. Die Abseitsfalle sollte in jedem Trainingsplan stehen, jedoch erst ab 10 Punkten im Spiel eingesetzt werden.

Erzielt ein Spieler nicht die gewünschte Leistung, ist verstärktes Einzeltraining (mid. 3) eine Alternative. Vor Pokalspielen ist intensives Elfmetertraining angesagt! Das Einüben bestimmter Spielzüge lohnt nur bei einer etwas spielstärkeren Mannschaft. Gegen schwache Vereine dürft Ihr auch mal an Regeneration denken. Bei schweren Spielen setzt eine hohe Siegesprämie übrigens ungeahnte Kräfte frei.



vors Tor...	Hamburger SC	0:0
...Gewühle im Strafraum...	SC Nürnberg	0:0
...Riesenchance für Schiefelbein!	Eintracht Dor.	0:0
Toooooooooor!	VfB Karlsruhe	0:0
1:0 Schiefelbein	TSV Köln	0:0
	FC Kaiserslaut.	0:0

Jeder Stammtischpolitiker hat seine Patentlösung für die mit der Wiedervereinigung einhergehenden Probleme – das neue Sunflowers-Label kann dagegen mit einer praxisnahen Polit-Simulation aufwarten!

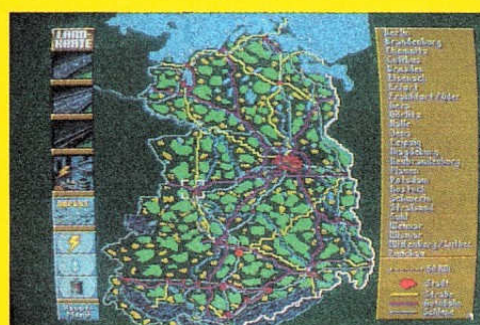
AUFSCHWUNG OST

Deren spielerische Wurzeln reichen bis in die Zeit zurück, als Erich Honecker noch ein seltener, aber gern gesehener Gast in Chile war: Anno „Sim City“ durften wir schon mal mit der Maus eine aus der Vogelperspektive gezeigte (Stadt-) Landschaft zum Blühen bringen, während wir uns über das rucklige Scrolling und den piepsigen Sound amüsierten. So gesehen stößt man hier von den Iconmenüs über die diversen „Katastrophen“ bis zu der Flut an Statistiken vorwiegend auf Altbekanntes. Trotzdem gestaltet sich der wirtschaftliche und gesellschaftliche Aufbau der Ex-DDR in der Zockerpraxis ganz anders als Maxis' Städtebauklassiker. Im Endeffekt geht es darum, durch eine kräftige Steigerung des Bruttosozialprodukts in den fünf neuen Bundesländern sein eigenes Ansehen als Politiker in unermeßliche Höhen zu treiben. Dafür wählt man zunächst unter sieben Szenarios aus, von denen eines der historischen Situati-

on des Jahres 1989 entspricht und ein weiteres nur zum Üben gedacht ist. Bei den anderen steht jeweils eine besondere Problematik (hohe Arbeitslosigkeit, Umweltschäden etc.) im Vordergrund, aber natürlich bekommt man es überall mit den bekannten Finanz-, Verkehrs-, Kultur-, Energie-, Umwelt-, Beschäftigungs- und Kriminalitäts-Problemen zu tun. Zu deren Lösung steht eine zoombare Landkarte bereit, die aus der Nähe betrachtet nun wirklich schwer an eine „Sim City“-Ansiedlung erinnert. Ganz ähnlich verhält es sich mit den Aktionen des Spielers, der per Maus und (Unter-) Menüs Straßen, Fußballplätze, Atomkraftwerke, Mülldeponien, Häfen, Kläranlagen und Polizeistationen errichtet, die Steuern festsetzt, Wälder abholzt, im Fall des Falles Nahrungsmittel importiert oder nach Bodenschätzen sucht. Gelegentlich schrillt auch das Bildtelefon, etwa wenn irgendwo ein Brand ausbricht oder die Krimi-

nalitätsrate in Rostock beunruhigend ansteigt. Dazu wird man fortlaufend über seine Beliebtheit bei den Bürgern im Lande informiert, und schließlich regnet's jeden Monat Statistiken zu allen erdenklichen Themen in übersichtlicher Tabellen- bzw. Diagrammform.

Erstaunlicherweise macht das Gameplay in der Praxis einen wesentlich eigenständigeren Eindruck, als es sich in der Beschreibung anhört. Aufschwung Ost ist doch um einiges komplexer und detailreicher als das bejahrte „Sim City“, selbst wenn man um des flüssigen Handlungsablaufs willen auf etliche Dinge verzichtet hat – beispielsweise spielen weder die politischen Parteien noch die bekannten Treuhand-Probleme eine Rolle. Bei der Präsentation wurden gegenüber der zeitgleich veröffentlichten PC-Version kaum Abstriche gemacht: Manche Icons sehen etwas anders aus, der Amiga rechnet gelegentlich etwas länger, aber sonst wird man ebenso ordentlich bedient wie auf der DOSe. Na, dann schwingen wir uns mal auf! (C. Borgmeier/od)



AUFSCHWUNG OST

(SUNFLOWERS)

AUFSCHWUNGS-SIMULATION

79%

„BESCHWINGEND“

GRAFIK	66%
ANIMATION	59%
MUSIK	54%
SOUND-FX	51%
HANDHABUNG	80%
DAUERSPASS	83%

VARIABLEL

PREIS	DM 79,-
--------------	----------------

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

DER STRATEGISCHE MEILENSTEIN

**JOKER-VERLAG
PRÄSENTIERT:
SONDERHEFT**

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

Nr. 5 STRATEGIE
DIE BESTEN COMPUTERSPIELE ALLER ZEITEN

**FÜR AMIGA, PC
ATARI ST UND C64!**

STRATEGISCH...
130 STRATEGICALS
IM TEST!

TAKTISCH...
JEDE MENGE TIPS,
TRICKS UND
LÖSUNGEN!

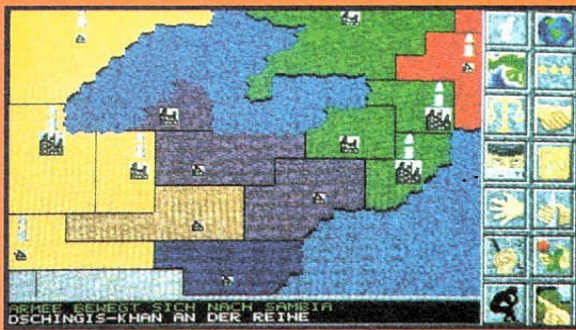
GUT!
ENTSTEHUNGSGESCHICHTEN,
PREVIEWS, NEWS,
INSIDER-INFOS UND
EXCLUSIV-FOTOS!

BATTLE
zu gewinnen!

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



**NUR NOCH KURZE ZEIT
ERHÄLTlich!**



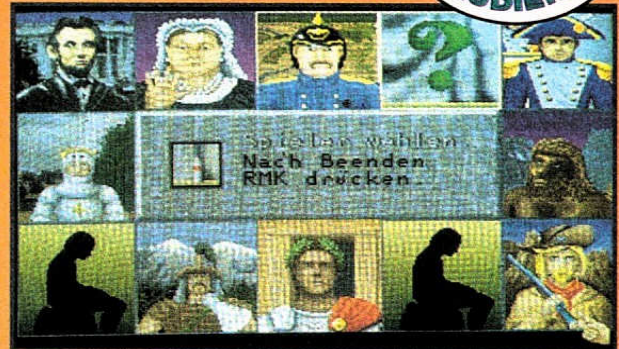
Die Welt in 32...



...und 256 Farben!

STRATAGEM

„Stratagem“ ist ja das englische Wort für „Kriegslist“ – und listig, wie die Strategen von Impressions sind, wollten sie mit ihrem neuesten Digi-Weltkrieg die Welt im Sturm erobern...



Wir drehen wieder an der Rüstungsschraube (A1200)

Ein durchaus verständliches Ansinnen, dem freilich nur begrenzter Erfolg beschieden sein dürfte: Auch wenn die Grundidee des Spiels (eine Art superkomplexes „Risiko“) nicht unbedingt die schlechteste ist, krankt doch das neue Produkt der Impressionisten an einem alten Leiden der Company – handwerklich wurde mal wieder geschludert, was das Zeug hält!

Das ist hier wortwörtlich doppelt schade, denn in der Box findet man neben der Standardausführung für Normal-Amigas auch gleich eine Spezialversion für den A1200. Letztere funktioniert zwar einwandfrei, doch die Normalvariante zeigt bereits beim Laden eine beängstigende Neigung zum Absturz, solange sie nicht von einer Festplatte in den Speicher geschaufelt wird. Und auch während des Games bleibt man hier von Gurus nicht verschont. Beiden Fassungen gemeinsam ist eine Steuerung, die dem Spieler nach guter bzw. schlechter Firmentradition mindestens zweimal so viele Mausklicks abverlangt, als eigentlich nötig wären. Bei Titeln wie „Rules of Engagement 2“ mag das ja noch einen gewissen Sinn machen, hier jedoch ist es nur überflüssig. Und damit wären wir beim Inhalt angelangt:

Für jeden der bis zu fünf menschlichen und/oder verschieden temperamentvollen Digi-Generäle geht es hier um die rundenweise Eroberung der in viele Gebiete aufgeteilten Welt; freilich nicht nur mit einfachen Armeen, sondern ganz nach Wunsch mit Infanterie, Panzern, Marine, usw. Auch werden anfangs nur

einige Länder an die Streithähne vergeben, während der Rest zunächst neutral bleibt. Spezielle Aufgaben gibt es zwar nicht, aber sonst gleicht das Game seinem breitharten Vorbild zumindest auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad schon sehr stark. Profis dürfen allerdings Faktoren wie die Intelligenz der Computergegner verändern oder allerlei wahlfreie Features mit einbeziehen, so daß die vollständige Kriegslist beinahe einer echten Simulation nahekommt – einschließlich Bündnismöglichkeiten, Geheimdienst-Unternehmungen, Revolutionen und Kämpfen, die sich über mehrere Spielrunden hinziehen.

Ja, wer mag, kann seine Sträube sogar auf einem gar nicht mal üblen taktischen Echtzeit-Kampfscreen per Hand ausfechten, und wenn Mutter Erde zu langweilig wird, stehen via Landschafts-Generator unendlich viele weitere Planeten zur Eroberung bereit. Das Game hat also durchaus auch seine Schokoladenseiten; ob die akzeptable Optik oder der verlagsintern umstrittene Soundtrack samt seinen gelegentlichen FX ebenfalls dazugehören, wollen wir gerne Eurem persönlichen Geschmack überlassen. Völlig unumstritten stand in der Redaktion hingegen fest, daß das 1200er-Stratagem zu bevorzugen ist – nicht nur wegen der hier fehlenden Macken, sondern auch wegen der insgesamt etwas gefälligeren Performance. (jn)

STRATAGEM (IMPRESSIONS)		
RISIKO-STRATEGIE		
46%	55%	
„A500“	„A1200“	
44%	GRAFIK	46%
35%	ANIMATION	35%
46%	MUSIK	46%
22%	SOUND-FX	22%
48%	HANDHABUNG	62%
55%	DAUERSPASS	64%
VARIABLE: 5 STUFEN		
PREIS	DM 99,-DM	
SPEICHERBEDARF	1 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	3	JA
HD-INSTALLATION	JA	
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE	
DEUTSCH	KOMPLETT	

Bestellannahme: 02852/91 40-10

Bestellannahme: 02852/91 40-11

Bestellannahme: 02852/91 40-14

Autorisiertes



Commodore

AMIGA Service-Center

TIPS DES MONATS

A 570 CD-ROM für A 500 / A 500Plus	219,-
Der Renner: mit 2 CD's, ca. 600 MB PD-Software	
CD 32-Console, 1 CD mit Oscar u. Diggers	599,-
AMIGA 1200 mit Desktop Dynamite	699,-
Printmanager, Wordworth, DPaint IV, Dennis, Oskar	
8/2 MB-Box A 500 / A 500 Plus	289,-
Port durchgeführt. 3 Spiele: Bad Vibes, ZAP und Delta Run	

AMIGA-Hardware

570 CD-ROM-LW für A 500/A500 Plus o. CD	179,-
AMIGA 500Plus und 1 MB-Karte	339,-
A 600 und 1 MB-Karte	399,-
AMIGA 1200 40 - 130 MB Harddisk*	a. Anfr.
AMIGA 1200 210 MB Harddisk*	1099,-
AMIGA 1200 260 MB Harddisk*	1199,-
AMIGA 1200 345 MB Harddisk*	1299,-
AMIGA 1200 460 MB Harddisk*	a. Anfr.
* Desktop Dynamite beim Kauf eines A 1200 / A 4000	159,-
(Digita Printmanager, Wordworth, DPaint IV, Dennis und Oskar)	
Aktivität-Pack	129,-
(AmiWrite AGA, DPaint AGA, Nigel Mansell AGA)	
AMIGA 2000 2.0 u. 1.3, 2 x 3,5" LW	649,-
AMIGA 4000-30, 4 MB-120 MB	1998,-
AMIGA 4000-40, 6 MB-250 MB	3699,-
A 1942 Monitor für A 1200/A 4000	749,-
Neu: Commodore 1084ST Stereo-Monitor	369,-
Mitsubishi EUM 1491 A	1289,-
IDEK MF 5017 17" spez. für A 1200 / A 4000	1995,-
IDEK MF 5021 A 21" spez. für A 1200 / A 4000	3320,-

AMIGA-Speichererweiterungen

WINNER-Ram - Made in Germany

512 KB RAM-Karte A 500	49,-
512 KB WINNER-Ram A 500, 5 J. Garantie	59,-
1 MB WINNER-RAM A 500Plus	89,-
1 MB WINNER-RAM, Uhr/ Akku A 600	99,-
1,8 MB WINNER-RAM, Uhr/ Akku A 500	199,-
1 MB 68020 Turbokarte 32 Bit-FastRam A 500	349,-
1 MB 68030 Turbokarte 32 Bit-FastRam A 600	499,-
4 MB 68020 Turbokarte 32 Bit-FastRam A 600	699,-
8/2 MB RAM-Karte A 2000-intern	a. Anfr.
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-FastRam mit Uhr	199,-
4.0 MB 32 Bit-F-Ram, Uhr, inkl. Copro.	499,-
8.0 MB 32 Bit-Fast Ram mit Uhr	a. Anfr.
A 1200 Turbosystem 68030/28, 0 MB	399,-
Bis 8 MB aufrüstbar: 1 MB Modul	99,-

AMIGA-Laufwerke

3.5" Promigos-Drive, alle Amiga's extern	109,-
3.5" Laufwerk A 500 / A 500 Plus-intern	99,-
kompl. mit Auswurfaste und Zubehör.	
3.5" Laufwerk A 600 / A 1200-intern	109,-
kompl. mit Auswurfaste und Zubehör.	
3,5" TEAC-Laufwerk A 500/ A 500 Plus-intern	119,-
Superleises Laufwerk mit Auswurfaste und Zubehör.	
3.5" DFO- oder DF1-Laufwerk A 2000-intern	99,-
kompl. mit Einbauanleitung und Zubehör.	
3.5" HD-Laufwerke extern und intern	a. Anfr.

Nützliches Zubehör

Toccata 16 Bit Stereo Audio-Karte A 2-4000	598,-
AS 214-Kit, WB 2.0 m. 4 Disk, dtsh. Handb.	49,-
AS 216Plus-Kit, WB 2.1 m. 5 Disk u. 3 Handb.	99,-
AS 216Plus-Kit, WB 2.1. dtsh. Handbücher	139,-
mit 2.0 ROM u. A 500 / 2000 Umschaltplatine	
AS 217-Kit 3.0 DOS- und ARexx-Handb., Installdisk	a. Anfr.
1.3 ROM mit A 600 Umschaltplatine	a. Anfr.
1.3-2.0-3.0 Umschaltpl. A 600 mit 1.3 u. 3.0 ROM's	149,-
1.3 ROM mit A 500Plus / A 2000 Umschaltplatine	49,-
2.0 ROM mit A 500 / A 2000 Umschaltpl.	49,-
3.0 - 1.3 Umschaltpl. mit 1.3 ROM's, A 1200	129,-
3.0 - 2.0 Umschaltpl. mit 2.0 ROM's A 1200	129,-
3.0 ROM's mit 2-fach Umschaltpl. A 500	a. Anfr.
3.0 ROM's mit 3-fach Umschaltpl. A 500	a. Anfr.
2.0 ROM mit A 500 / 2000 Umschaltplatine	49,-
2-fach Umschaltplatine autom. A 500 / A 2000	29,-
WINNER-Stereo-Sound-Sampler	89,-
Bis 50 KHz, Anschluß für Microphon regelbar. Mit Software	
WINNER-Midi, durchgeführter Bus	69,-
WINNER-Maus Amiga 2 Jahre Garantie	39,-
Super Farben in gelb, blau, pink, grün	
autom. Mouse-Joystick Switchbox	29,-
Sunnyline Trackball-Amiga	69,-
AMIGA Handy-Scanner, durchgef. Druckerport	229,-
100 - 400 DPI einstellbar inklusive Touch-Up-Software	

Sat-TV Anlagen

Stereo-Receiver, Fernbedienung	ab 299,-
Radix 3400 Stereo-Receiver	439,-
Mit Videocrypt-Kartenleser für codierte engl. Programme	
Videocrypt-Decoder	399,-
Smart-Card für z.Z. 14 engl. Astra-Programme	299,-
65er Offsetschüssel mit Philips LNC 1.0 dB	139,-
Philips LNC für 2 Teilnehmer	129,-
Philips LNC mit Box für 4 Teilnehmer	229,-
85er Offsetschüssel mit Motor	399,-

Mit Philips LNC 1.0 dB und manuelle Steuerung.
Für Programme aus Griechenland, Zypern,
Ägypten (3), Marokko, Tunesien, Polen (3),
Ungarn, Serbien, Kroatien, Algerien, Albanien,
Türkei (8), Portugal, Spanien, Italien (2), USA,
sowie Viva, Arte, DW-TV, Euronews
(alle in dtsh.) Super Channel (NBC),
48 Astra-Programme und ca. 100 Radioprogramme.

CD-32 Software

D-Generation, Genesis, Golden Collection, Surf Ninja, Trolls, Pinball Fantasies, Whales Voyage, Winter Super Sports, Zool II, Treasures in the Silver Lake, James Pond, Jurassic Park	je 69,-
---	---------

Genlock, Digitizer usw.

RGB-Splitter und Grabber	195,-
2 Geräte mit allem Zubehör, zur Videobearbeitung	
Y-C-Genlock inkl. Scala 500 Junior	719,-
Sirius-Genlock inkl. Scala 500 Junior	1579,-
Frame Store Echtzeitdigitizer	688,-
Picasso II-2MB bis 1600 x 1280 möglich	698,-
Retina 2 MB 24 Bit- Grafikkarte	678,-
Retina 4 MB 24 Bit- Grafikkarte	879,-
Retina Encoder (Retina Videorec.-Konv.)	198,-

Harddisk A 500 / Plus

210 MB-Contr. RAM-Opt.	648,-
260 MB-Contr. RAM-Opt.	718,-
345 MB-Contr. RAM-Opt.	798,-
460 MB-Contr. RAM-Opt.	1098,-

Harddisk A 2000

210 MB-Contr. RAM-Opt.	598,-
260 MB-Contr. RAM-Opt.	668,-
345 MB-Contr. RAM-Opt.	748,-
460 MB-Contr. RAM-Opt.	1058,-
545 MB-Contr. RAM-Opt.	1349,-

Harddisk A 500 - A 1200-intern

Harddisk-Controller für A 500-intern	149,-
40-66 MB 2,5" HD / a. Anfr. / 84 MB 2,5" HD	450,-
120 MB 2,5 HD / 640,- / 210 MB 2,5" HD	870,-
2,5" HD-Flachkabel, Installdisk und Befestigungsschrauben	29,-
3,5" A 1200HD-Kit: Adapter, alle Kabel, Software usw.	59,-
2.05 ROM spez. für A 600 Aufrüstung in A 600-HD	39,-

Ersatzteil-Service

Kick-ROM 1.3	29,-	Kick-ROM 2.04	39,-
8362 Denise	19,-	8373 Hires Denise	29,-
8520	2 Stck.20,-	Garry 5719	15,-
8375 (8372 1 MB)	39,-	8372 (Hires A 2 MB)	39,-
8364 Paula	29,-	6571 (Keyboard)	15,-
Netz. A 500	79,-	Netzteil A 2000	199,-
C 64 Netzteil	39,-	1541 II Netzteil	39,-
Tastatur A 500	89,-	Tastatur A 2000	169,-
Tastatur A 600	89,-	Tastatur A 3000	189,-
Tastatur A 1200	99,-	Tastatur A 4000	169,-

Mindestbestellwert 50,- DM, plus Versandkosten

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

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

Bestellannahme Salzwedel

Tel. 0 39 01 / 2 41 30
KEIN VERKAUF

Nicht alle Artikel sind zu Versandpreisen in den Shops erhältlich

LIBERATION

Kapelle, bitte einen Tusch, hier kommt das erste Rollenspiel exklusiv für das CD³²! Genau genommen ist die Premiere aber eine Fortsetzung – nämlich die des SF-Abenteurers „Captive“ von anno 1990.

Wie der Vorgänger stammt auch dieses Mindscape-Programm aus der Feder des C64-Actionsspezialisten Tony Crowthers, und wie der Vorgänger wird es wohl den Sprung in die Rolli-Oberliga nicht ganz schaffen – dazu ist allein schon die Sache mit den Speicherständen viel zu unbefriedigend gelöst:

dickes Lob. Ebenso wie die Möglichkeit, nach oben bzw. unten zu schauen, der pompöse Intro-Film oder das fein animierte und texturierte Polygon-Inventar: Autos, Roboter und Menschen. Viele schicke Soundtracks werden von netten FX und toller englischer Sprachausgabe unterstützt – und vermutlich entflucht Euch gleich eine grimmige deutsche Sprachausgabe, wenn Ihr nicht bald erfahrt, worum es hier eigentlich geht...

– der Fernsteuerung von Kampf-Cyborgs. Straßenlabyrinth diverser Städte sind ebenso zu durchmessen wie Gebäude-Verliese; Robot-Polizisten wären per Echtzeit-Ballerei zu bekämpfen, alle unschuldig Gefangenen müssen befreit und sämtliche Beweise für die finstere Verschwörung gesammelt werden. Es gibt also viel zu tun, und die vier Blechkameraden tun's, indem sie mit passenden Keycards verschlossene Türen öffnen, Geräte, Ergänzungs-Chips und nicht zuletzt Wummen samt Munition einsacken (bzw. kaufen) oder aus Passanten und Hydranten, äh, in der Landschaft herumstehenden Compi-Terminals weiterführende Informationen kitzeln.

Tja, unbeschadet der genannten tiefschwarzen Flecken hat das englisch angeleitete Liberation also alles in allem doch wenigstens eine hellgraue Weste an – und ist für CD-Fans somit zweifellos eine nähere Bekanntschaft wert! (jn)

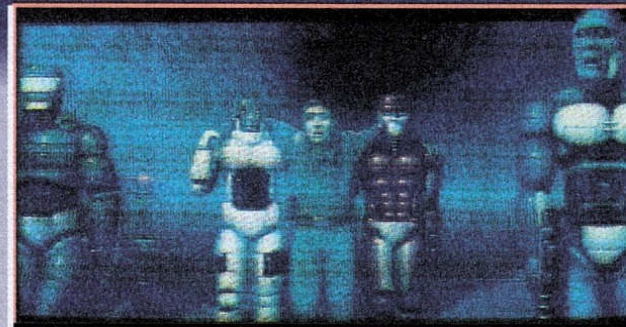
Der batteriegespeiste Dauerspeicher bewahrt nämlich bloß ein File zur Zeit, will man ein anderes Game save, so muß der Befreiungskrieg geopfert werden. Warum also keine Paßcodes? Und warum funktioniert die Joypad-Steuerung so umständlich, daß man ohne Maus bald Knoten in den Fingern hat? Und wie zum Kuckuck konnte sich jemand ein derart abartig kompliziertes Inventory-Handling einfallen lassen?!

schließt an „Captive“ an, wo mit Hilfe von vier ferngesteuerten Droiden die Selbstbefreiung des Spielers aus der Tiefkühlhaft angesagt war. Nunmehr rehabilitiert, stolpert der Held postwendend in den nächsten Schlamassel, denn die Polizei-Robbis von Mutter Erde drehen durch. Der Herstellerkonzern macht sich an eine riesige Vertuschungsaktion, in deren Verlauf gleich noch ein paar unliebsame Mitbürger eingekassiert werden, und unser Ex-Knacki darf wieder seiner Lieblingsbeschäftigung nachgehen

Die Handlung schließt an „Captive“ an, wo mit Hilfe von vier ferngesteuerten Droiden die Selbstbefreiung des Spielers aus der Tiefkühlhaft angesagt war. Nunmehr rehabilitiert, stolpert der Held postwendend in den nächsten Schlamassel, denn die Polizei-Robbis von Mutter Erde drehen durch. Der Herstellerkonzern macht sich an eine riesige Vertuschungsaktion, in deren Verlauf gleich noch ein paar unliebsame Mitbürger eingekassiert werden, und unser Ex-Knacki darf wieder seiner Lieblingsbeschäftigung nachgehen

Doch halt, ehe Ihr nun meint, das Spiel sei ein Totalreinfall, wollen wir flugs von den Schattenseiten zu den Lichtblicken kommen. So mag die kunterbunte Farbgebung der 3D-Umgebung ja Geschmackssache sein, aber die originell und abwechslungsreich gestalteten Dungeon-Wände verdienen allemal ein

der Schattenseiten zu den Lichtblicken kommen. So mag die kunterbunte Farbgebung der 3D-Umgebung ja Geschmackssache sein, aber die originell und abwechslungsreich gestalteten Dungeon-Wände verdienen allemal ein



LIBERATION (MINDSCAPE) SF-ROLLENSPIEL	
64%	
„BUNT“	
GRAFIK	76%
ANIMATION	74%
MUSIK	82%
SOUND-FX	82%
HANDHABUNG	54%
DAUERSPASS	66%
FÜR GEÜBTE	
PREIS	DM 89,-

Kostenlose Software

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

Ein frohes Weihnachtsfest und ein
gutes neues Jahr wünscht Ihnen Ihr
Team vom

Versand 99

SIMULATION / STRATEGIE

1869	V 64,99
AA Ancient Art of War i.t.Skies	A 59,99
A - Train	V 79,99
A - Train Construction Kit	V 36,99
Airbus A 320 America	V 86,99
Aufschwung Ost	V 52,99*
B 17 Flying Fortress	A 64,99
Ballistic Diplomacy	V 33,99
Battle Team (Battle Isle+Data)	V 64,99
Battle Isle Datadisk 2	A 46,99
Battle Isle 2	V 79,99*
Big Sea	A 59,99*
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 79,99*
Dynatech	V 52,99
Elite 2 - Frontier	V 52,99
Elysium	V 64,99
F 17 Challenge	A 24,99
F-19 St. Fighter (ANGEBOT)	A 30,99
Gunship 2000	A 64,99
Hannibal	V 64,99
History Line 1914 - 1918	V 64,99
Hired Guns	A 59,99
Kingmaker	V 64,99*
Mad TV	V 33,99
Mad News	V 64,99*
Overdrive	A 24,99
Penthouse Hot Num. DeLuxe	V 52,99*
Pinball Fantasies (Dreams 2)	A 52,99
Pirates (ANGEBOT)	A 29,99
Pizza Connection	V 79,99*
Prime Mover	A 52,99
Populous 2 Plus	A 64,99
Populous 2 Chall. Data Disk	A 30,99
Projekt Terra	A 59,99*
Scenario	V 58,99*
Sim City & Populous	A 64,99
Sim City Deluxe	A 79,99
Sim City incl. Arch. 1 + Terrain Editor	
Sim Earth	A 79,99
Sim Life	V 79,99*
Special Forces (ANGEBOT)	A 39,99
Steigenberger Hotelmanager	V 46,99
Super Sport Challenge	A 64,99
Syndicate	V 59,99
Transarctica	V 52,99
War in the Gulf	V 64,99
Wing Com. 1 (ANGEBOT)	V 39,99
Zeppelin - Giants of the Sky	V 64,99*

ROLLENSPIELE / ADVENTURES

Bazooka Sue	V 79,99*
Das schwarze Auge (1 MB)	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 59,99
Indiana Jones IV	A 79,99
Innocent until caught	A 64,99*
Ishar 2	V 49,99
Kings Quest 6	V 64,99*
Monkey Island 2	V 79,99
Waxworks	V 59,99
Whale's Voyage	V 59,99

SPIELESAMMLUNGEN

Adventure Collection	A 59,99
(Immortal, Soul Crystal, Spirit of Adventure)	
Dream Team (3er Sammlung)	A 59,99
(Terminator 2, Simpson, WWF Wrestlingmania)	
Excellent Games	A 59,99*
(Archer Mac. L. Pool Billard, James Pond 2, Populous 2, Shuttle)	
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)	
Mega Collection (5er Sam.)	A 46,99
(u.a. Summer Olympiad, Winter Super Sports)	
Megamix	A 59,99
(Agony, Leander, Ork)	
Mixed Collection	A 59,99
(Crime Time, Lords of Doom, Return of Medusa, Rolling Ronny, Sarakon)	
Napoleonics	A 64,99
(Austerlitz, Borodino, Waterloo)	
No. 2 Collection	A 64,99
(Winzer, Space Max, Black Gold)	
Pinball Special Edition	A 59,99
(Pinball Dreams und Fantasies)	
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 46,99
Alien Breed Special Edition	A 24,99
Alien Breed 2	A 46,99*
Apocalypse	A 46,99*
Aquatic Games (ANGEBOT)	A 29,99
Assassin Special Edition	A 24,99*
Bart versus the World	A 46,99
B.C. Kid	A 46,99
Blastar	A 46,99
Bob's Bad Day	A 52,99
Body Blows	A 46,99
Cannon Fodder	A 52,99*
Cardiacc	A 24,99
Chaos Engine	A 46,99
Chuck Rock 2 - Son of Chuck	A 46,99
Cool Spot	A 52,99*
Disposable Hero	A 46,99
Donk	A 46,99
Elfmania	A 59,99*
Global Gladiators	A 46,99
Globdule	A 52,99*
Jurassic Park (Dino Park)	A 52,99*
Krusty's Fun House (Simpsons)	A 46,99*
Lemmings 2 - The Tribbles	A 59,99
Xmas Lemmings	A 33,99*
Lionheart	A 52,99
Mortal Combat	A 52,99*
Oscar	A 46,99
Project X	A 24,99
Qwak	A 27,99
Street Fighter 2	A 52,99
Super Hero	A 59,99*
Superfrog	A 46,99
Terminator 2 - Arcade Game	A 52,99*
Theatre of Death	A 59,99
The Lost Vikings	V 64,99
Traps 'n' Treasures	A 59,99
Uridium 2	A 46,99
Wiz 'n' Liz	A 59,99*
Woodys World	A 46,99
Yo!Joel!	A 52,99
Zero	A 59,99
Zool 2	A 46,99*

SPORT & Sport - Simulation

Anstoss	V 64,99
Bundesliga Manager Prof.2.0	V 64,99
Crazy Sports Football	A 52,99
Eishockey Manager	V 72,99
Formular One Grand Prix	A 72,99
Goal! (v. Dino „Kick off Dini)	A 59,99
Hattrick	V 64,99*
Lothar Matthäus Fußball	V 59,99
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
Bumtime	V 64,99

Chaos Engine	A 46,99
Civilization	V 64,99*
Dynatech	V 52,99
Elfmania	A 46,99*
Elysium	V 64,99*
Hattrick!	V 64,99*
Ishar 2	V 59,99
Jurassic Park (Dino Park)	V 59,99*
Kings Quest 6	A 59,99*
Morph	A 59,99*
Penthouse Hot Num. DeLuxe	V 59,99*
Pinball Fantasies	A 52,99*
Oscar	A 46,99
Sim Life	V 79,99
Soccer Kid	A 59,99*
T. F. X.	A 64,99*
Whale's Voyage	V 59,99
Wing Commander 1	A 59,99*
Zool 2	A 46,99*

AMIGA CD 32

Alien Breed Sp. Edition	A 27,99*
Deep Core	A 46,99
Jurassic Park	A 59,99*
Labyrinth of Time	E 52,99*
Microcosm	A 64,99*
Morph	A 46,99
Pinball Fantasies	A 59,99
Project X (Feb. '94)	A 27,99*
Sensible Soccer	A 52,99*
Sleepwalker	A 52,99
Soccer Kid (Febr. '94)	A 59,99*
T. F. X.	A 64,99*
Trolls	A 52,99
Whales Voyage	V
Zool	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	269,99
inklusive Gary-Adapter	
A 600 auf 2 MB	159,99

Controller

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

Zubehör

Kickstart Umschaltpl. mech.	39,99
Kickstart Umschaltpl. plus	49,99
2.00 Rom	44,99
Siegfried Copy	79,99
Virus-Control 4.0 dtsch. MSPI	69,99
Viruskiller	9,99

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

Weitere Hard- und Softwareangebote auf Anfrage.

Versand 99

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 *gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig (bitte nachfragen). Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen DM 9,50 zuzüglich Zahlkartengebühr (DM 3,-). Softwarebestellungen ab DM 250,- ohne Versandkosten. Bei Vorkasse per Scheck oder Überweisung bitte Spielepreis zzgl. DM 6,50. Überweisungen auf bitte das Konto Nr.: 1217884 bei der Sparkasse Aachen - Eschweiler, BLZ 391 501 00. Lieferung ins Ausland nur per Vorkasse zzgl. DM 30,- (Bitte nur Euroschecks). Fordern Sie noch heute unter Angabe Ihres Computertypen **kostenlos und unverbindlich unsere neueste Preislis**ten an. Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an Joysticks und Hardwarezubehör. **Irrtum und Preisänderungen** vorbehalten. Diese Preislis te ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsaufgabe.

Preishammer

Ambermoon 79,99

Deutsche Version

Body Blows Galactic 46,99

Deutsche Anleitung

F-117 A Nighthawk 64,99

Deutsche Anleitung

Turrican 3 46,99

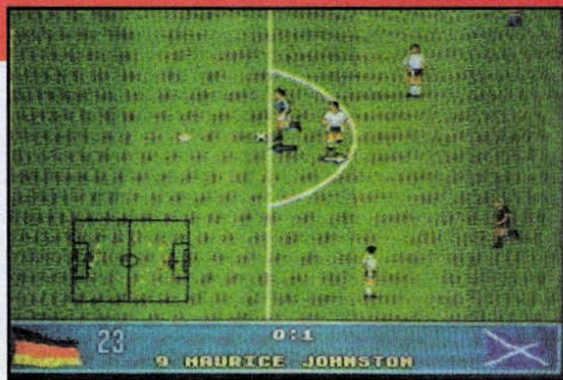
Deutsche Anleitung

Während es mit den „richtigen“ Neuerscheinungen für Com- mos CD-Konsole immer noch recht zäh vorangeht, können wir Euch hier schon wieder vier brandneue CD³²-Versionen von älteren Amiga-Titeln präsentieren!

JOHN BARNES EUROPEAN FOOTBALL

Wie eine gelbe Karte der anderen gleicht Krisalis' eher mittelmäßiges Fußballspiel (also kein American Football!) der vor Jahresfrist erschienenen Diskversion. Bis zu acht Spieler dürfen sich jeweils ein Euro-Nationalteam aussuchen, an Optionen wird außer einstellbaren Wetterverhältnissen und einem Arcademodus herzlich wenig geboten.

Auch die horizontal scrollende Grafik ist nicht so wahnsinnig überzeugend, und die Spielersteuerung funktioniert mehr schlecht als recht. Ebenfalls vom Amiga her bekannt ist die nur aus Fangebrüll bestehende Soundkulisse, was der nur 49,- DM teuren Bolzerei eine Wertung von nur **51 Prozent** einbringt.



ARABIAN NIGHTS

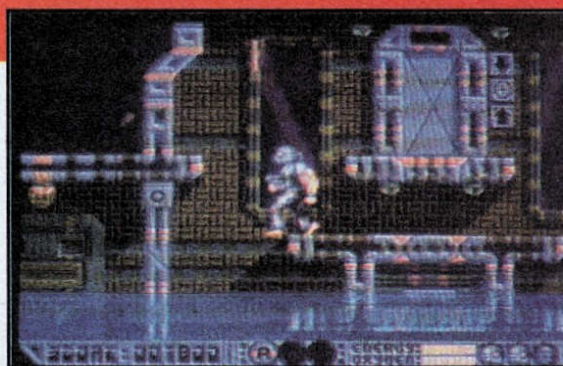
Krisalis kann's aber auch viel besser: Diese geniale Mixtur aus Adventure und Jump & Run entspricht technisch ziemlich genau der feinen Diskversion. Inhaltlich muß der Knirps Sinbad in den multidirektional scrollenden und mit Abgründen gespickten Plattformwelten Gegenstände aller Art aufklauben, mit diversen Waffen hantieren

und letztlich einen weiblichen Sultan (Sultanine?) finden; bei Problemen gibt's Onscreen-Tips in Form von Sinbadschen Geistesblitzen. Wer also eine gelungene Steuerung, orientalische Klänge und gehobenen Spielspaß für schlappe 49 Taler sucht, sollte hier zugreifen – wir spendieren aufmunternde **83 Prozent**.

DEEP CORE

Neun aufreibende Unterwasserlevels erwarten den als Cyborg auftretenden Spieler bei diesen actionreichen Plattformen von Ice. Die gehobene Härte kommt durch massenhaft auftretende Aliens und unmöglich platzierte Sammel-Schlüssel ins Spiel – trotz diverser Waffensysteme

machen die Monsterflut und die verwinkelte Sackgassen-Architektur der trübsinnig wirkenden Levels das Game genauso unfair wie eh und je! Nachdem dafür auch noch satte 69 Tonnen Münzstahl fällig werden, rücken wir zur Strafe bloß **50 Prozent** heraus.



NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP



Gremlins sowieso schon recht hübsche Formel-I-Raserei wurde gegenüber der A1200-Version grafisch und akustisch nochmals aufgeböhrt! Vor dem Start sucht man sein Gefährt in der gewünschten Ausstattung aus, anschließend hat man die freie Wahl zwischen 16 Grand-Prix-Kursen, wobei die mit fetziger Musik und Motorengeul un-

terlegten Strecken aus einer farbenfrohen Mischung von sanft scrollenden Vektor- und Bitmapgrafiken bestehen. Einziges, aber gewichtiges Manko des 59 Ölflecken teuren Rennzirkus ist sein viel zu harmloser Schwierigkeitsgrad. Nach dem Absenken der Zielflagge leuchten daher auf der Anzeigetafel doch wieder „nur“ **70 Prozent** auf. (md)

Das neue Diskettenmagazin

Der Spiele-Klassiker zum unglaublichen Preis

1 /94 Januar/Februar IPV-Verlag

DM 19,80/6S 150,-/str 19,80

PC-SPIELE DISC 1

MS-DOS & Windows
19,80 DM
Diskette im Heft

Indiana Jones

DIE FASSZINIERENDE SUCHE NACH DEM HEILIGEN GRAL

DAS ORIGINAL-ADVENTURE VON LUCASFILM GAMES

Die Spielszene hat ein neues Gesicht: PC-SPIELE-DISC

Zum Spiel: **3AV** BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Nichts eintippen, nur anklicken.

Über 100 Soundeffekte und die original Filmmusik

Detaillierte Grafik und filmgerechte Animation

Indiana Jones und der letzte Kreuzzug

Europa, 1938. Die Bundeslade war nur ein Vorgeschmack auf Indys neues Abenteuer: Die Suche nach dem mächtigsten und wertvollsten Gegenstand unserer Welt – dem heiligen Gral. Böse Buben gibt es mehr als genug: Schläger, Söldner, Spione und Verräter; nicht zu vergessen die Kampfflugzeuge und die töd-

lichen Fallen des Gralstempels. Meistern Sie als Indiana Jones all die gefährlichen Situationen und finden Sie den heiligen Gral, bevor er in falsche Hände gerät!

Die PC-SPIELE-DISC 1 gibt's ab 16.12.93 im Zeitschriftenhandel.

THE CHAOS ENGINE



Der labyrinthische Genremix von den Bitmap Brothers hat es dem 24jährigen **Oliver Hochstatter** aus Neu-Ulm angetan – kein Wunder, wenn ein Spitzenspieler und ein begeisterter Technikfan aufeinandertreffen!

Die Chaos Engine entstand, als irgendwann im letzten Jahrhundert ein gewisser Baron Fortesque mit Raum und Zeit experimentierte. Die Maschine verselbständigte sich, und aus niedlichen Tierchen wurden monströse Ungeheuer, aus unschuldigen Menschen gefährliche Mutanten...

Man hat nun die Wahl, allein oder zu zweit (simultan) auf die Jagd zu gehen, um der Maschine und ihren Kreaturen den Garaus zu machen. Von sechs Söldnern werden zwei bestimmt, die dann den langen Weg durch vier Welten à vier Levels antreten. Auch im One Player Mode spielt man mit zwei Charakteren; dabei übernimmt der Computer die Steuerung eines der beiden Helden. Und das macht er richtig intelligent: Auf Waldlichtungen wird getrennt marschiert, um keine allzu leichte Zielscheibe abzugeben, und in engen, labyrinthartigen Passagen deckt der computergesteuerte Mitspieler seinem Kollegen den Rücken. Jeder Söldner hat natürlich unterschiedliche Eigenschaften hinsichtlich der Waffenausstattung, der Schnelligkeit oder auch der Intelligenz, die wiederum das Verhalten bestimmen.

Auch beim Leveldesign haben die Bitmap Brothers hier kräftig hingelangt. Es gibt abwechslungsreiche Grafiken, die viel Liebe zum Detail erkennen lassen – das fängt bei den Spielersprites an und geht über das Blubbern des Schlammflusses bis



Wer „Gods“ und „Cadaver“ mochte...

hin zum Aufsteigen von Rauch aus den Heizröhren. Die Optik erinnert stark an „Cadaver“ und „Gods“, man erkennt deutlich die Handschrift der Bitmaps. Dasselbe im Spielgeschehen, denn nicht nur bloße Action, sondern auch Tüfteln ist angesagt. Und dennoch liegt hier ein eigenständiges Spiel vor, das voll überzeugen kann:

Wer „Gods“ und „Cadaver“ mochte, wird The Chaos Engine lieben!

Der besondere Reiz liegt in der Vielfalt der Spielfiguren, gepaart mit der Möglichkeit, Schulter an Schulter mit einem menschlichen Partner unzählige Geheimgänge und verborgene Schatzkammern zu erforschen. Auf die Technik ist ebenfalls Verlaß, denn



...wird The Chaos Engine lieben!



DIE AKTION GEHT WEITER!

Wer mitmachen will, braucht uns dazu nur seinen Testbericht (etwa eine Schreibmaschinenseite) über ein maximal zwölf Monate altes Amiga-Spiel seiner Wahl zu schicken. Dazu benötigen wir Eure Bewertung, ein (Paß-) Foto, und auch die Altersangabe solltet Ihr nicht vergessen. Dafür vergessen wir den Rechtsweg und wünschen Euch die richtige Eingebung!

Joker Verlag
„Aktion Lesertest“
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

die Steuerung funktioniert tadellos, wobei Extrawaffen mit der Tastatur aktiviert werden. Musik und Sound-FX unterstreichen das bisher Gesagte, und ein Paßwortsystem fehlt natürlich auch nicht. Einzig und allein das Scrolling ruckelt minimal, was beim Spielen allerdings nicht weiter auffällt. Kurz und sehr gut: ein Hit! Hat jemand etwas anderes erwartet? (Oliver Hochstatter)

THE CHAOS ENGINE (RENEGADE/BITMAP BROS.)

LESERWERTUNG ORIGINALWERTUNG

88% | **85%**

85% GRAFIK **83%**

90% ANIMATION **86%**

84% MUSIK **91%**

85% SOUND-FX **90%**

86% HANDHABUNG **83%**

90% DAUERSPASS **86%**

A3 bestellen unter 089-32909980



ArtNr. 25797 DM 69,85
INDIANAS JONES
 ArtNr. 27147 DM 55,85



ArtNr. 28737 DM 83,85



ArtNr. 27497 DM 69,85



ArtNr. 27437 DM 76,85



ArtNr. 28047 DM 62,85



ArtNr. 29047 DM 49,85

Amiga (1 MB RAM)

ArtNr.	Titel	Preis
26007	1869	d 69,85
30187	1990 - Die 93er Edition	a 39,85
26017	A-Train	d 83,85
25867	Abandoned Places 2	d 69,85
28047	Acces Of The Great War	a 34,85
26167	Airbus A320 Edition Europa	a 69,85
26897	Airbus A320 Edition USA	a 49,85
30197	Alfred Chicken	a 49,85
28277	Allen 3	a 49,85
34077	Allen Breed 2	d 83,85
28227	Ambernoon	d 62,85
27207	Ancient Art Of War In The Skies	d 69,85
25167	Anstoss	a 49,85
26827	Apocalypse	a 62,85
28287	Arabian Nights	a 69,85
30507	ATAC	d 62,85
26337	B-17 Flying Fortress	a 69,85
26347	B.C. Kid	a 39,85
28337	Ballistic Diplomacy	a 49,85
30517	Bart Versus The World	a 73,85
26407	Bat 2	d 73,85
30627	Batman Returns	a 62,85
26457	Battle Isle Data Disk 1	a 41,85
29917	Battle Isle Data Disk 2	a 69,85
29837	Battle Team (Isle + Data 1)	d 83,85
34057	Big Sea	a 69,85
28497	Birds Of Prey	a 49,85
28357	Blastar	a 55,85
30207	Bob	a 30,85
30217	Bob's Bad Day	a 55,85
25667	Body Blows Galactic	a 49,85
26037	Body Blows Galactic	d 62,85
26557	Bundesliga Manager Profess. 2.0	d 69,85
28227	Burntime	d 69,85
25247	Campaign Data	d 63,85
30537	Cannon Fodder	d 41,85
26727	Chaos Engine	a 55,85
30277	Chaos Kolumbus	d 73,85
28267	Chuck Rock 2 - Son Of Chuck	d 49,85
26757	Civilization	d 76,85
26577	Combat Air Patrol	d 62,85
27347	Combat Classics 2 (3er-Samml.)	d 69,85
29907	Conquistador	d 62,85
29967	Conquistador Data Disk	d 39,85
30547	Cool Spot	a 55,85
29067	Cool World	a 69,85
29247	Covert Action	a 76,85
26847	Creepers	a 49,85
26867	Cruise For A Corpse	d 62,85
26887	Curse Of Enchantia	a 83,85
28947	Daily Sports Cover Girl Poker	a 49,85
27017	Darksweed 1.5	d 73,85
28377	Das Schwarze Auge (1 MB)	d 73,85
27067	Delivery Agent	d 39,85
27067	Der Patrizier	d 69,85
30307	Der Schatz im Silbersee	d 83,85
29657	Desert Strike	a 55,85
28477	Die Stedler	d 83,85
25817	Dogfight	a 69,85
30047	Donk	a 49,85
27147	Dune 2 - Battle For Arrakis	a 55,85
27167	Dungeon Master + Chaos S	a 62,85
27177	Dynablaster	a 62,85
27187	Dynatech	d 55,85
25807	Eishockey Manager	d 73,85
30067	Elite 2 - Frontier	d 55,85
27237	Elysium	d 55,85
27307	Eye Of The Beholder 2	d 83,85
27317	F-117A Nighthawk	d 69,85
27317	F-15 Strike Eagle 2	a 69,85

ArtNr.	Titel	Preis
25587	Fallen Empire	d 83,85
27407	Fire And Ice	a 49,85
28517	Flashback	a 62,85
27437	Formula One Grand Prix	a 76,85
27477	Global Effect	a 62,85
25177	Global Gladiators	a 49,85
28067	Global	a 55,85
27497	Gobblins 2	a 69,85
27557	Gunsling 2000	a 69,85
25797	Hannibal	a 69,85
26107	Hattrick!	a 69,85
27677	Hexkuma	d 83,85
27697	History Line 1914-1918	d 83,85
28577	Indiana Jones 3	d 62,85
27777	Indiana Jones 4	d 83,85
27807	Ishtar - Legend Of The Fortress	d 55,85
28527	Ishtar 2 - Messengers Of Doom	d 55,85
25787	Jonathan	d 83,85
26207	Jurassic Park	d 55,85
27867	KGB	d 83,85
27927	King's Quest 6	d 55,85
30327	Kingmaker	d 62,85
28627	Knights Of The Sky	d 76,85
30337	Krusty's Fun House (Simpsons)	a 49,85
27987	Legend Of Kyranida	d 73,85
27997	Legends Of Valour	d 83,85
28027	Leisure Suit Larry 5	d 62,85
28037	Lemmings 1	a 55,85
28077	Lemmings 2 - The Tribes	a 55,85
28047	Links	a 62,85
28107	Lionheart	a 34,85
25907	Lords Of Power (4er-Sammlung)	a 73,85
30367	Lothar Mathias Fußball	d 62,85
28177	Lotus 3 - The Final Challenge	d 49,85
25897	Lotus Compilation (1,2,3)	a 55,85
28197	Mad News	a 31,85
26267	Mad TV	d 69,85
28217	Mad TV	d 69,85
25757	McDonald Land	a 49,85
28317	Mega Lo Mania + First Samurai	a 62,85
28397	Might & Magic 3	d 69,85
28437	Monkey Island 1	d 69,85
28447	Monkey Island 2	d 83,85
25317	Morph	d 49,85
27287	Mortal Combat	a 55,85
25337	Napoleonic	a 69,85
28767	Nicky Boom 2	d 62,85
28497	No Second Prize	a 55,85
28507	No. 2 Collection	d 69,85
27577	One Step Beyond	a 49,85
28787	Overdrive	a 49,85
27297	Penthouse Hot Numbers Deluxe	d 62,85
28587	PGA Tour Golf Plus	a 62,85
28597	Pinball Dreams	a 49,85
28607	Pinball Fantasies	a 49,85
28617	Pinball Fantasies	a 55,85
28617	Pirates!	a 31,85
34097	Pizza Connection	d 83,85
28657	Pools Of Darkness	d 69,85
29137	Populous 1 & Sim City	a 69,85
28667	Populous 2	d 62,85
28697	Populous 2 Challenge Disk	a 31,85
28707	Populous 2 Plus	a 69,85
28717	Powermonger	a 62,85
28727	Powermonger Data Disk	a 31,85
34017	Premier Manager 2	e 49,85
30237	Prime Mover	a 55,85
28847	Rampart	a 62,85
28897	Risky Woods	a 55,85
29047	Sensible Soccer 92/93	a 49,85
29087	Shuttle	d 55,85
29107	Silent Service 2	a 76,85
25007	Sim City Deluxe	a 83,85
29177	Sim Earth	d 83,85



ArtNr. 26557 DM 69,85



ArtNr. 26337 DM 69,85



ArtNr. 25727 DM 63,85



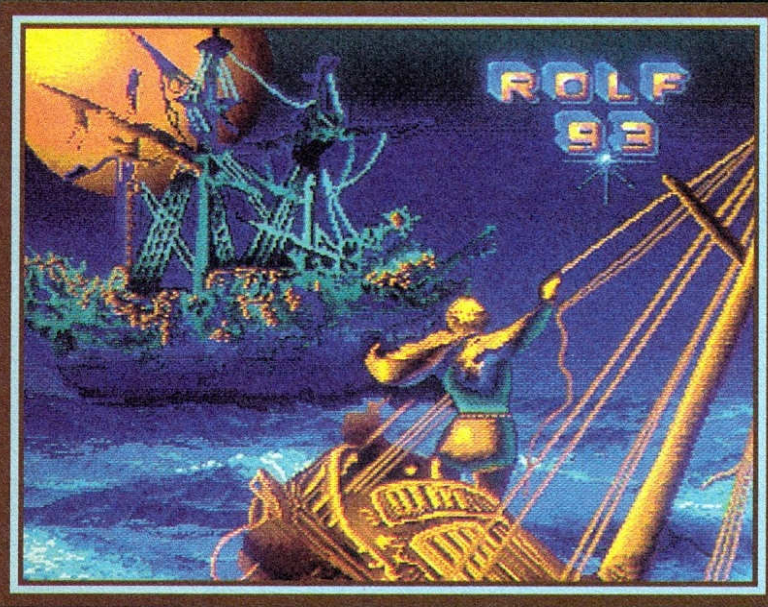
ArtNr. 26727 DM 49,85

Schriftliche Anfragen/Bestellungen an:
A3 Computer GmbH
 Schleißheimer Str.92
 D-85748 Garching
 Tel.:089-32909980
 Fax.:089-32909990
 Abholcenter München:
 M80,Steinstr.3
 Tel.:089-6886846

Druckfehler und Irrtum vorbehalten. Preisänderungen möglich. Inland-Lieferung gegen Nachnahme oder Euroschheck. Versandspesen: bis 2 Spiele 10,50, ab 3 Spiele 17,-
 A/CH/N: nur EC, Preise - 15% + DM 17,-
 e=engl. Version, a=engl. Version mit dt. Anleitung, d=komplett deutsche Version.

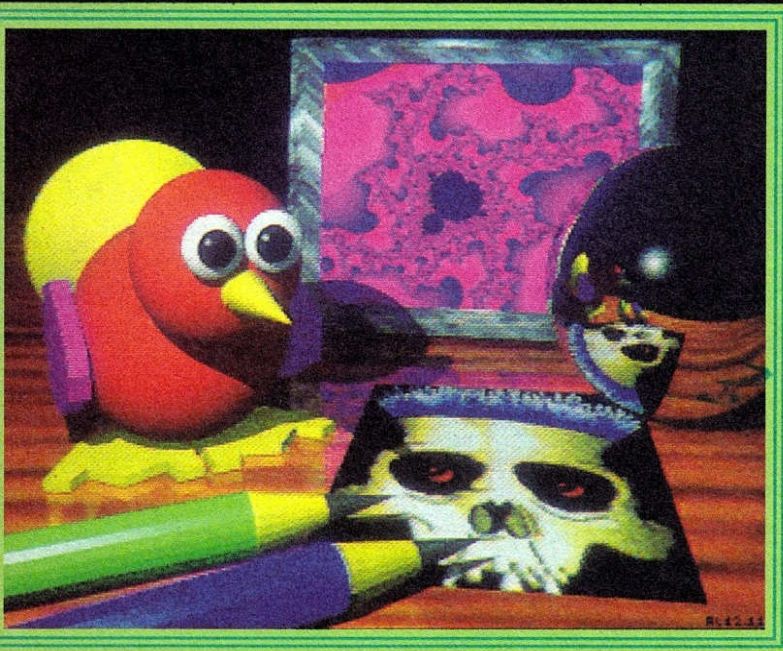


Loken Galerie



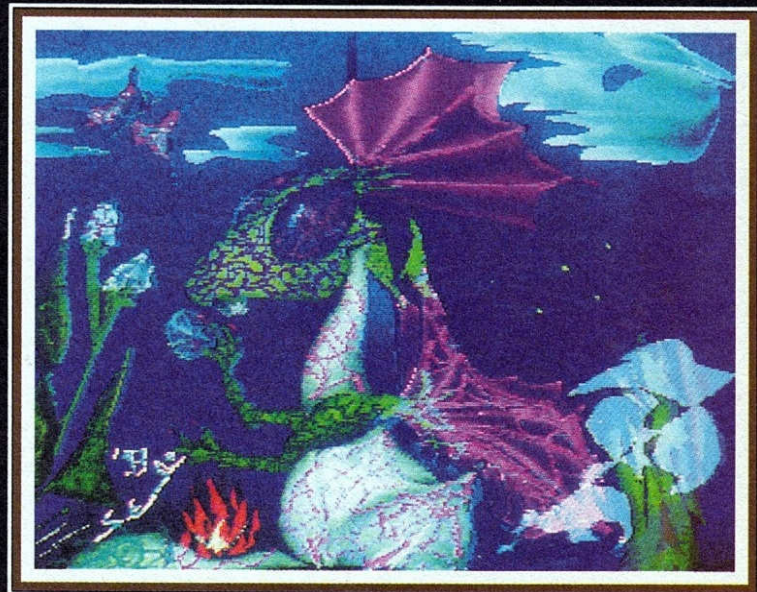
Amiga-Pirat Rolf Hammerschmidt aus Sarstedt hat mal wieder sein Malprogramm geentert und ist damit in See gestochen – und wir haben sein prächtiges Digi-Gemälde für Euch kielgeholt!

Peter Rosellen aus Düsseldorf hat allerlei neue Berufsgruppen unter den Lemmingen entdeckt – hier ein Wähler auf der selbstmörderischen Suche nach einem (leider oft) verschollenen Schatz ...



Kein Wunder, daß der süße Raytracing-Piepmatz große Augen macht – bei dem Landeplatz! Gestartet ist er übrigens in Berlin, wo ihn Andreas Lechelt aus dem Käfig jagte.

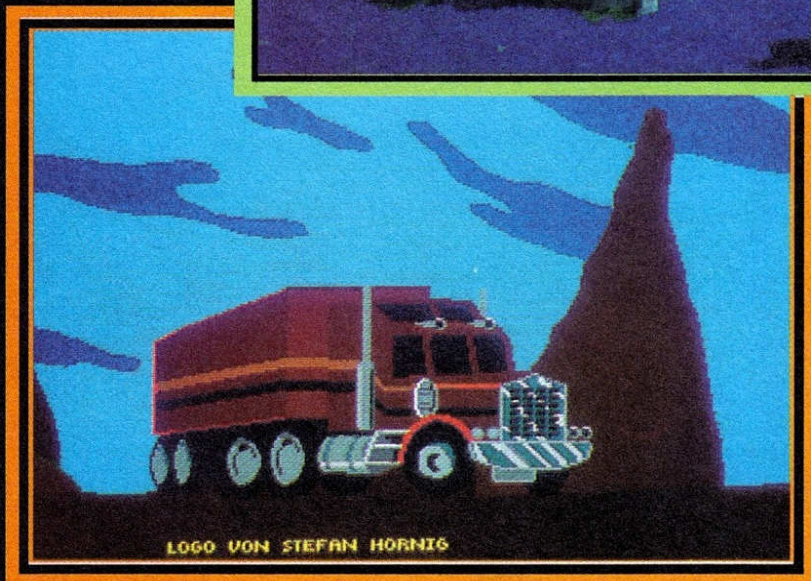
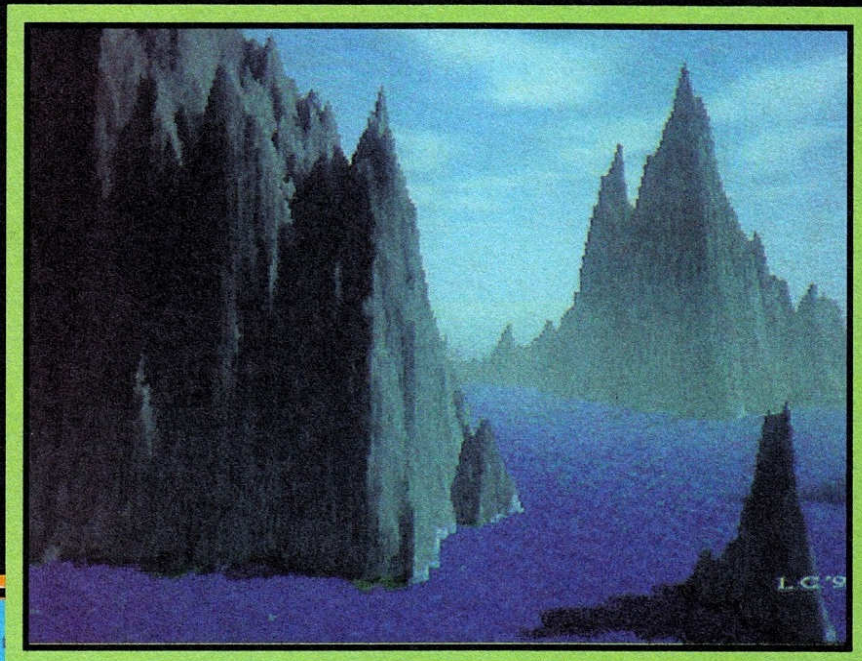
Samuel Enslin aus Vaihingen ging auf Tauchstation und entdeckte dabei dieses herzallerliebste Geschöpf am Meeresgrund. Da kann man nur sagen: Mach's noch einmal, Sam!



... und hier einer, dem Peter Rosellen scheinbar in seiner Düsseldorfer Lieblingsdisco begegnet ist!



Dieses stimmungsvolle Landschaftsbild verdanken wir Sascha Erni aus Lengau in der Schweiz. Wenn das kein Beweis ist, daß auch das trübste Wetter noch seine schönen Seiten hat?!



Der König der Landstraße, das ist heute Stefan Hornig aus Gelsenkirchen. Immerhin tuckerte sein „Truck“ aus dem hohen Norden bis zu uns nach Süddeutschland!

Was habt Ihr Euch fürs neue Jahr an guten Vorsätzen vorgenommen? Mehr Bilder für die Joker Galerie? Schöner Bilder für die Joker Galerie? Hoffentlich, denn auch 1994 soll wieder ein Höhepunkt der Leserkunst werden!

Der Höhepunkt bin ich!

Wer also glaubt, nicht minder tolle Bilder fabrizieren zu können, wie wir sie heute wieder vorstellen, der sollte sich sogleich Stift, Pinsel oder Maus schnappen und mit der Produktion beginnen – vielleicht staunt die Welt dann im nächsten Heft schon über Dein Werk?! Bestaunt werden hier allerdings nur Zeichnungen, Comics oder Computergrafiken (bitte auf Disk), die WIRKLICH SELBSTERDACHT UND SELBSTGEMACHT sind. Fälschungen und geistiger Diebstahl sollen keinesfalls mit einem Abdruck belohnt werden! Alsdann, Rückporto und Absender nicht vergessen, die Joker-Kunstsachverständigen warten unter:

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

IMPRESSUM

WOW **NEU**

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

0190-242631

CompuTel GmbH 12 Sekunden = 1 Gebühreneinheit

NEU

Competition PRO[®]
PC-STICK

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

- Zum direkten Anschluß an IBM oder Kompatible!
- Integrierter Digital/Analog-Wandler!
- Mit 6 Qualitäts-Microschaltern!
- Schnell!
- Robust!
- Präzise!
Ab sofort im Computer-Fachhandel und in Versand- und Kaufhäusern.

DYNAMIC[®]
Dynamics marketing GmbH Hamburg

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

Herausgeber
Michael Labiner (verantw.)

Chefredakteur
Oskar Dzierzynski (od)

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

Freie Mitarbeiter
Carsten Borgmeier
Andrea Knaust

Redaktionsassistentz
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
Reproduktion
Prolit-Studio GmbH
85630 Grasbrunn

Druck & Gesamtherstellung
Druckerei Gerstmayer
A - 3105 St. Pölten

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

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



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

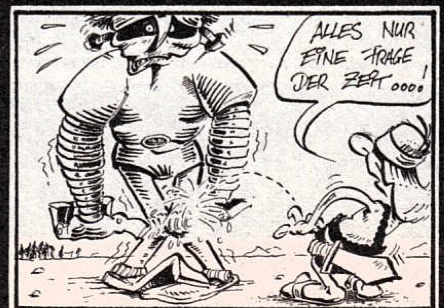
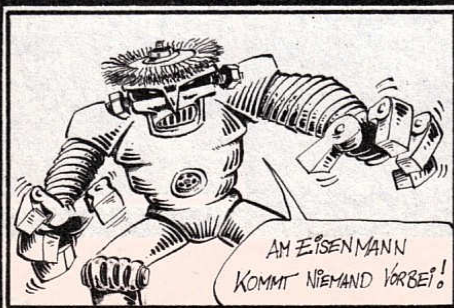
Abonnement
Jahrespreis (10 Ausgaben): DM 63,- / Ausland: DM 75,-. Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit zum Ende des Bezugsjahres möglich). Einzahlungskonto: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

Manuskripte
Manuskripte, Listings und Bauanleitungen werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der 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

KRIEGER



ZEICHNER XVI/93

Wial

Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell
Tel.: (0 81 42) 90 11/80 79/82 73
Telefax: (0 81 42) 5 46 5 4

BESTELLANNAHME: MO. – DO. 9⁰⁰–18⁰⁰, FR. 9⁰⁰–17⁰⁰
 „LAUT LESERUMFRAGE ASM (AKTUELLER SOFTWAREMARKT)
 1991 UND 1992 FIRMA MIT DEM BESTEN SERVICE“

Ladenlokal jetzt in AUGSBURG
Karolinenstraße / Ecke Karlstraße
Mo. – Fr. 9⁰⁰–13⁰⁰ + 13³⁰–18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰–12⁰⁰ Uhr

AMIGA

1869 HANDELSIMULATION KOMPL. DT. 1 MB 85,90
 1990 – DIE 93ER EDITION – POLITSIMUL. KD 1MB 34,90
 ABANDONED PLACES 2 1MB 65,90
 ALFRED CHICKEN DT. ANL. 49,90
 ALIEN 3 DT. ANL. 59,90
 ALIEN BREED 2 DT. ANL. 54,90

ANSTOSS

KOMPL. DT. 1MB A500/PLUS600/2000
69,90

ANCIENT ART OF WAR IN SKIES DT. ANL. 1MB 69,90
 APOCALYPSE DT. ANL. 1MB 49,90
 A-TRAIN 1MB KOMPL. DT. 79,90
 A-TRAIN CONSTRUCTION SET KOMPL. DT. 1MB 45,90
 AUFSCHEUNG OST KOMPL. DT. 1MB 65,90
 BARDS TALE CONSTRUCTION SET 1MB 75,90
BART vs THE WORLD DT. ANLEITUNG 49,90
 BATTLETEAM (BATTLELES & DATA) DT. 1MB 69,90
 BATTLELES DATA DISK NO. 2 DT. ANL. 49,90
 BAZOOKA SUE KOMPL. DT. 1MB * 79,90
 BEAVERS DT. ANL. 65,90
 BLASTER DT. ANL. 1MB 49,90
 BLOB DT. ANL. 59,90
 BOSS BAD BAY DT. ANL. 59,90
 BODY BLOWS DT. ANL. 1MB 49,90
 BODY BLOWS GALACTIC DT. ANL. 1MB 55,90

EISHOCKEY MANAGER

LIM. EDITION INCL. VHS-VIDEO BUNDESLIGA SAISON 92/93

89,90

BRUTAL SPORTS FOOTBALL 1 MB 49,90
 BUNDESLIGA MANAGER PRO 2.0 KOMPL. DT. 1MB 69,90
BURNING RUBBER 54,90
 BURNTIME KOMPL. DT. A500/A2000 49,90
 CAMPAIGN DT. ANL. 1MB 65,90
 CAMPAIGN DATA DISK KOMPL. DT. 1MB 45,90

CANNONFODDER

DT. ANLEITUNG 1MB

59,90

CHAMPIONSHIP MANAGER 93 54,90
 COMBAT AIR PATROL DT. ANL. 1MB 65,90
 COMBAT CLASSICS COMPIL. INCL. TEAM YANKEE / 688 ATTACK SUB / F15 STRIKE EAGLE 2 69,90
COMBAT CLASSICS 2 INCL. PACIFIC ISLANDS / SILENT SERVICE 2/F 19 STEALTH FIGHTER 69,90
 DAS SCHWARZE ALGIE DISK 1MB KOMPL. DT. 79,90
 DEEP CORE DT. ANL. 1MB 49,90
 DELUXE PAINT 4.5 AGA KOMPL. DT. 1MB 199,90

DIE SIEDLER

KOMPL. DST. 1MB

69,90

DISPOSABLE HERO DT. ANLEITUNG 49,90
 DONK – THE SAMURAI DUCK – DT. ANL. 49,90
 DUNE 2 KOMPL. DT. 1MB 59,90
 DYNATECH KOMPL. DT. 59,90

ELITE 2 – FRONTIER

FRONTIER KOMPL. DT. – 1MB

59,90

ELYSIUM KOMPL. DT. 1MB 59,90
 EISHOCKEY MANAGER KOMPL. DT. 1MB 75,90
 EXCELLENT GAMES INCL. POPULOUS 2 / JAMES POND 2 / ARCHER MC LEANS POOL / SHUTTLE 69,90
 EYE OF THE BEHOLDER 2 KOMPL. DT. 1MB 85,90
 F-117A NIGHTHAWK DT. ANL. 1MB 69,90
 FLASH BACK KOMPL. DT. 1MB 65,90

GOBLINS 3

KOMPL. DEUTSCH 1MB

75,90

FURY OF THE FURRIES DT. ANL. 59,90
 GLOBAL GLADIATORS DT. ANL. 1MB 49,90
GLOBOLE DT. ANLEITUNG 1MB 54,90
 GOAL DINO DINIS (KICK OFF 3) DT. ANL. 1MB 59,90
 GOBLINS 2 KOMPL. DT. 1MB 65,90
 HANNIBAL KOMPL. DT. 1MB 75,90
 HIRED GUNS DT. ANL. 65,90
 HISTORY LINE 1914 – 1918 DT. 1MB 79,90
 INDIANA JONES 4 – FATE OF ATL – KOMPL. DT. 1MB 89,90
 INTERNATIONAL SPORTS CHALLENGE DT. ANL. 65,90
 ISHAR 2 DT. ANL. 1MB 54,90
 JOE & MAC: CAVEMAN NINJA DT. ANL. 54,90
 JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL. 59,90
 JONATHAN KOMPL. DT. 1MB 79,90
 JURASSIC PARK DT. ANL. 1MB 59,90
 K240 DT. ANL. 1MB * 55,90
KINGMAKER KOMPL. DT. 1 MB 69,90
KRUSTYS FUN HOUSE DT. ANL. 49,90
 LEGACY OF SORASIL DT. ANL. 1MB * 54,90
 LEGEND OF VALOUR DT. ANL. 1MB 79,90

MORTAL KOMBAT

DT. ANL. 1MB

59,90

LOST TREASURES OF INFOCOM 20 TITEL 109,90
 LOST WIKINGS KOMPL. DT. 1MB 75,90
 LOTHAR MATTHAEUS KOMPL. DT. 1MB 65,90
MAGIC BOY DT. ANLEITUNG 59,90
 MEAN ARENAS 49,90
 MONKEY ISLAND 2 KOMPL. DT. 1MB 79,90

AMIGA

MORPH DT. ANL. 49,90
 NICKI BOOM 2 DT. ANL. 65,90
 NIPPON SAFES DT. ANL. 54,90

PINBALL SPECIAL EDITION

INCL. PINBALL DREAMS & FANTASIES DT. ANL. 1MB

69,90

ONE STEP BEYOND DT. ANL. 54,90
 PATRIZER KOMPL. DT. 1MB 75,90
 PENTHOUSE – HOT NUMBERS – DT. ANL. 39,90
 PENTHOUSE HOT NUMB. DELUXE DT. ANL. 1MB 59,90
 PREMIER MANAGER 2 DT. ANL. 1MB 49,90
 PRIME MOVER DT. ANL. 59,90
PUGSY DT. ANLEITUNG 1 MB * 59,90

TERMINATOR 2

ARCADE GAME – JUDGEMENT DAY – DT. ANL. 1MB

54,90

ROME AD 92 DT. ANL. 75,90
SECOND SAMURAI DT. ANLEITUNG 1 MB * 65,90
 SHADOW WORLD KOMPL. DT. 1MB 65,90
 SIM ANT KOMPL. DT. 1MB 49,90
 SIM LIFE KOMPL. DT. A500/A2000 85,90
 SIMON THE SORCERER KOMPL. DT. 1MB 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. 1MB 65,90

WONDERDOG

DT. ANLEITUNG 1MB

49,90

STARBUCK DT. ANL. 1MB 39,90
 STEIGENBERGER HOTELM. KOMPL. DT. 49,90
SUBURBAN COMMANDO DT. ANLEITUNG 49,90
 SUPERFROG DT. ANL. 1MB 49,90
 SWORD OF HONOUR 55,90

TURRICAN

DT. ANL. 1MB

59,90

SYNDICATE KOMPL. DT. 1MB 65,90
THEATRE OF DEATH DT. ANLEITUNG 1 MB 65,90
 TORNADO DT. HANDS 1MB * 59,90
 TRANSACTICA KOMPL. DT. 1MB 59,90
 TRAPS & TREASURES DT. ANL. 59,90
 TRODDERS DT. ANL. 65,90

X-MAS LEMMINGS

DT. ANLEITUNG 1MB

39,90

URIDIUM II DT. ANL. 1MB 49,90
 WAR IN THE GULF KOMPL. DT. 1MB 75,90
 WHALES VOYAGE DT. ANL. 1MB 75,90
 WHEN TWO WORLDS WAR DT. ANL. 1MB 59,90
 WINTER OLYMPICS DT. ANL. 1MB 59,90
WIZ N LIZ DT. ANLEITUNG DT. ANL 1 MB 59,90
 WOODY'S WORLD DT. ANL. 1MB 39,90
 WORLD LEGEND DT. ANL. 49,90
 YO! JOE! DT. ANL. 59,90

ZOOL 2

DT. ANL. 1 MB

54,90

AMIGA Sonderposten

CHAOS ENGINE DT. ANL. 1MB 39,90
 CHAOS STRIKES BACK 1MB 29,90
 CHUCK ROCK 2 – SON OF CHUCK ROCK – 29,90
 CHUCK YEAGERS 2.0 19,90
 COVER GIRL STRIP POKER 29,90
 COVER ACTION – MICROPROSE – 1MB 29,90
 CREATURES 19,90

DOG FIGHT

– MICROPROSE – 1MB

39,90

CRUISE FOR A CORPS 1 MB 29,90
 CYCLES – MOTORRADRENNEN – 29,90
 DEATH KNIGHTS OF KRYNN KOMPL. DT. 1MB 39,90
 DELUXE STRIP POKER 2 29,90
 DOODLEBUG DT. ANL. 19,90
 DR. DOOMS REVENGE 19,90
 EVELYN HUGHES INT. SOCCER DT. ANL. 19,90
 EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1MB 39,90
 F15 STRIKE EAGLE 2 1MB 29,90
 F17 CHALLENGE DT. ANL. 29,90

ELITE 1

1MB

29,90

F19 STEALTH FIGHTER DT. ANL. 1MB 34,90
 FACE OFF ICEHOCKEY 24,90
 FATE – GATES OF DAWN – KOMPL. DT. 1MB 29,90
 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 – 1MB 34,90
 FUTURE WARS – TIME TRAVELLERS – 29,90
 GEM J 29,90

GOLEF – MICROPROSE – 1MB 29,90
 GRAND PRIX CIRCUIT – ACCOLADE – 24,90
 GUNBOAT – ACCOLADE – 1MB 29,90
 HAGAR – THE HORRIBLE – 24,90
 HARD NOVA 29,90

HARPOON VERS. 1.21 DT. ANL. 1MB 29,90
 HERO QUEST INCL. RETURN OF THE WITCHLORD 19,90
 HILL STREET BLUES 29,90
 HUMANS 1MB 29,90

HUMANS JURASSIC LEVELS STAND ALONE VERS. 29,90
 INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT. 35,90
INDIANAPOLIS 500 29,90
 INVEST KOMPL. DT. 1MB 19,90
 ISHAR 1 1MB 29,90

IT CAME FROM THE DESERT INCL. ANTHEADS 39,90
 JAGUAR XJ220 DT. ANL. 1MB 29,90
 JOHN BARNES SOCCER 29,90
 KICK OFF 2 19,90

KINGS QUEST 1 1 MB 29,90
 LAST NINJA 3 DT. ANL. 29,90
 LEANDER – PSYGNOSIS – 54,90
 LEGEND OF FAERGHAIL KOMPL. DT. 1MB 39,90
 LEGEND OF KYRANDIA KOMPL. DT. 1MB 39,90
LEISURE SUIT LARRY 1 1 MB 29,90

LOOM – LUCASFILM – 1MB 29,90
 LOST DUTCHMAN MINE 19,90
 LOTUS TURBO CHALLENGE 2 19,90
 LOTUS TURBO CHALLENGE 3 1MB 29,90
 LURE OF THE TEMPTRESS KOMPL. DT. 1MB 29,90

GUNSHIP 2000

– MICROPROSE – 1MB

39,90

M1 TANK PLATOON DT. ANL. 1MB 34,90
 MAD TV KOMPL. DT. 1MB 29,90
 MANCHESTER UNITED EUROPE 29,90
 MANJACK MANSION 29,90
 MCDONALD 3 LANE 19,90

MEGATRAVELLER 2 KOMPL. DT. 1MB 29,90
 MICROPROSE SOCCER 29,90
 NIGEL MANSELL RACING DT. ANL. 1MB 29,90
 OBITUS – PSYGNOSIS – 1MB 29,90
 OPERATION STEALTH 34,90

LEMMINGS 2

– THE TRIBES – 1MB

39,90

PACIFIC ISLANDS – TEAM YANKEE 2 – 1MB 29,90
 PANZA KICK BOXING DT. ANL. 29,90
 PARASOL STARS DT. ANL. 1MB 24,90
 Pictionary 29,90
 PIRATES DT. ANL. 29,90
 POOL OF DARKNESS – SSI – 29,90
 POPULOUS 2 DT. ANL. 34,90

POPULOUS INCL. PROMISED LANDS 29,90
POWERMONGER INCL. WW DATA DISK 29,90
 P.P. HAMMER 19,90
 PREMIER MANAGER 1MB 29,90
 PRINCE OF PERSIA 29,90

PUSH OVER 29,90
 QWAK DT. ANL. 29,90
RAILROAD TYCOON DT. ANLEITUNG 1 MB 34,90
 REACH FOR THE SKIES DT. ANL. 1MB 34,90
 RICK DANGEROUS 2 DT. ANL. 29,90
 RINGS OF MEDUSA KOMPL. DT. 1MB 19,90
 ROBOCOOP 3 KOMPL. DT. 1MB 29,90

ROBOSPORTS 1 MB 29,90
 ROCKET RANGER / TV SPORTS FOOTBALL 19,90
 R-TYPE 2 29,90
 RVF HONDA DT. ANL. 29,90

SECRET OF MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT. 1MB 39,90
 SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL. 1MB 34,90
 SHUTTLE 1MB 29,90

AMIGA Sonderposten

STARBYTE COMPILATION

INCL. BLACK GOLD/WINZER/SPIRIT OF ADVENTURE

KOMPL. DT. 1 MB **29,90**

SILENT SERVICE 2 – MICROPROSE – 1MB 34,90
 SILKWORM 19,90
SIM EARTH 1MB 34,90
 SPACE CRUSADE 1MB 29,90
 SPACE QUEST 4 DT. ANL. 1MB – SIERRA – 29,90
 SPECIAL FORCES – MICROPROSE – 1MB 34,90
 STARBYTE SUPERSOCCER KOMPL. DT. 1MB 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

STREETFIGHTER 2

1MB

29,90

TEARAWAY THOMAS 29,90
 TENNIS CUP 2 24,90
 THE FLAGLE 19,90
 THUNDERHAWK AH 73 M DT. ANL. 1MB 29,90
 TITUS THE FOX 24,90
 TROLLS 29,90
 TURRICAN 2 DT. ANL. 24,90
 TV SPORTS BOXING DT. ANL. 29,90
 TV SPORTS FOOTBALL 1MB 12,90

VIRGIN COMPILATION

INCL. DUNE 1/FLORIAN 13/ LURE OF

TEMPTRESS/GHOSTBUSTERS 2 DT. VERS **29,90**

UTOPIA INCL. UTOPIA NEW WORLDS 1MB 29,90
 VROOM INCL. VROOM DATA DISK DT. ANL. 29,90
 WATERLOO DT. ANL. 19,90
 WING COMMANDER 1 1MB 29,90
 WIZ KID 29,90
 WWF WRESTLEMANIA WRESTLING 24,90
 ZAK MCCracken 29,90
 ZOO! DT. ANL. 1MB 29,90
 ZYCONIX 19,90

Abgabe nur so lange der Vorrat reicht!

AMIGA CD 32

ALFRED CHICKEN DT. ANL. 49,90
 D-GENERATION DT. ANL. 49,90
DEEP CORE 54,90
JAMES POND 2 59,90
MEAN ARENAS * 54,90
MORPH 59,90
 PINBALL FANTASIES DT. ANL. 69,90
SENSIBLE SOCCER * 49,90
TROLLS 55,90
WHALES VOYAGE 55,90
 ZOO! DT. ANL. 54,90

AMIGA 1200

ANSTOSS KOMPLETT DEUTSCH 69,90
 BODY BLOWS GALACTIC DT. ANLEITUNG 59,90
 BURNING RUBBER DT. ANLEITUNG 59,90
 BURNTIME KOMPLETT DEUTSCH 69,90
 CHAOS ENGINE DT. ANLEITUNG 49,90
 CIVILIZATION KOMPLETT DEUTSCH * 79,90
 JURASSIC PARK 54,90
 SIM LIFE KOMPL. DEUTSCH 85,90
 T.F.X. TACTICAL FIGHTER EXP. DT. HANDBUCH * 65,90
 ZOO! 2 DT. ANLEITUNG 54,90

Zubehör

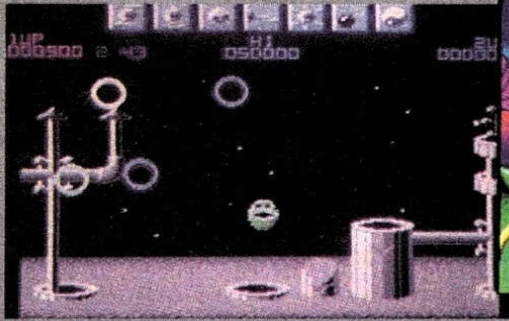
AMIGA ACTION REPLAY 3, A500 199,00
 AMIGA ACTION REPLAY 3, A2000 219,00
 AMIGA MAUS ALFA DATA MK II 29,90
 BOX 80 STÜCK 3,5" DISKETTEN 19,90
 BOX 100 STÜCK 3,5" DISKETTEN 19,90
 GRAVIS GAME PAD 39,90
 JOYSTICK COMPETITION PRO 5000 29,90
 JOYSTICK COMPETITION PRO STAR 39,90
 JOYSTICK COMPETITION PRO MINI 29,90
 JOYSTICK PRO STAR MINI 34,90
 MAUSMATE 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 plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Eurocheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Eurocheck! Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei!

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!



Die Kultkugel und ihr mißbratenes Kind: Wizball & Wizkid



General Jon Hare

Schon seit Jahren versorgt dieses unabhängige Programmiererteam Commodores Spielmaschinen mit hochklassigen Games – wovon das erst kürzlich erschienene „Cannonfodder“ vielleicht eines der besten ist!

Am 64er sind die Engländer durch „Parallax“ und „Wizball“ (beide für Ocean produziert) sowie „MicroProse Soccer“ vielen noch in bester Erinnerung; der Amiga verdankt ihnen mit „Mega lo

Oberzocker im Team, schreibt jedoch bereits seit acht Jahren Anwendungen für unsere „Freundin“, Erwähnt sei ebenfalls noch, daß die Komponisten-Legende Ubik vor längerem zur derzeit

wunsch zum genialen „Kanonenfutter“; arbeitet ihr schon an einer Datadisk?

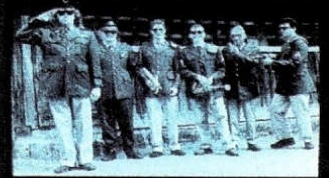
JH: Danke, aber trotzdem muß ich euch enttäuschen, denn zuerst ist mal die ST-Konvertierung dran. Danach

gesehen haben wir allerdings unsere liebe Not mit Commodores CD-Player: Ich würde mich gern mal mit dem Entwickler unterhalten, der für die Savestände nur 1 KB vorgesehen hat, wovon sich ef-

WAS MACHT EIGENTLICH



Joker-Redakteure machen keine Gefangenen: Jon Hare & Max



Das Cannonfodder-Team in Uniform

Mania“ einen ernsthaften „Populous“-Konkurrenten, und „Sensible Soccer“ ließ alle Fußballherzen höher schlagen. Die beiden Gründerväter der seit 1985 existierenden Truppe sind Jon Hare und Chris Yates – wir sprachen mit dem 27jährigen Jon, außerdem soll noch Martyn Lynn kurz zu Wort kommen. Er ist zwar nicht gerade der

zwölfköpfigen Sensible-Crew stieß. Das vernünftige (sensible = vernünftig) Dutzend hat übrigens ein gemeinsames Hobby, für das wir sogar unser Interview 90 Minuten lang unterbrechen mußten: Es lief gerade ein Fußballmatch des Lokalmatadors Norwich im Fernsehen...

?: *Erst mal herzlichen Glück-*

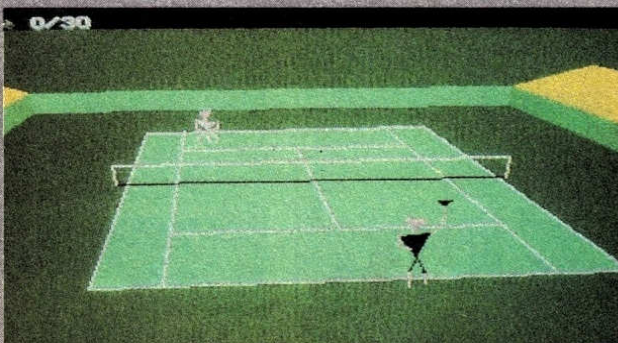
würden wir lieber eine richtige Fortsetzung machen, weil man da einfach mehr Möglichkeiten hat als bei einer reinen Ergänzungsdisk.

?: *Und wie sieht es mit der Umsetzung fürs CD³² aus?*

ML: Die Titelmusik wird von CD sicher noch besser kommen – für den Song bekamen wir ja sogar schon Anfragen von Plattenfirmen. Davon ab-

fektiv sogar bloß ein Viertel nutzen läßt! Bei „Sensible Soccer“ griffen wir deshalb auf ein zusätzlich angeschlossenes Disklaufwerk zurück, aber in Zukunft werden wir uns wohl noch etwas anderes einfallen lassen müssen. Auch die Inkompatibilität der diversen Amigas untereinander ist nervig, denn was am 500er wunderbar funktioniert,

Der Interlace-Flop: International Tennis



Die Götterdämmerung: Mega lo Mania

kann auf dem A4000 die größten Probleme verursachen.

?: Der Titelsong zum Kanonenfutter heißt „War Has Never Been So Much Fun“ – findet ihr wirklich, daß Krieg Spaß machen kann?!

JH: Aber, aber, das war natürlich ironisch gemeint! Und um zu zeigen, wie doof Krieg ist, müssen wir ihn eben auch in seiner ganzen Brutalität vorführen. So sprengen sich etliche der „Cannonfodder“-Soldaten selbst in die Luft, weil sie gegen ein Hindernis wie z.B. eine Mauer schießen, oder eine Kanone ballert die eigenen Leute über den Haufen. Außerdem kriegen alle Gefallenen im Soldatenfriedhof Mohnblumen aufs

wie habt ihr es geschafft, den berühmten Captain Sensible als Musiker für euer Soccergame zu gewinnen?

JH: Tja, er hat selbst hier angerufen, nachdem er den Namen des Spiels irgendwo gelesen hatte. Allerdings haben wir uns später zerstritten, da seine Plattenfirma eine horrenden Gewinnbeteiligung haben wollte; deshalb ist seine Musik auch nur in der Amigaversion enthalten.

?: Apropos Version, für ein englisches Computermagazin habt ihr eine spezielle „Sensible Soccer“-Variante gebastelt, wo man statt des Balls Bomben kicken und das WM-Endspiel von 1966, England gegen Deutschland, nachspielen kann. Wollt ihr solche

sertes „Sensible Soccer“ drin sind. Bei der Gelegenheit kann ich euch verraten, daß wir dafür mit dem Sportjournalisten Mike Hammond zusammengearbeitet haben, der auch für die Sunday Times schreibt; schließlich wollten wir gerade die deutschen Besonderheiten in diesem Sport berücksichtigt wissen.

?: Eine englische Besonderheit ist es, sich nicht für die WM qualifiziert zu haben – ist das ein Problem für euch?

JH: Für uns weniger, aber vielleicht für die englischen Käufer. Ein Grund mehr, die deutsche Fassung besonders gut zu machen!

?: Kennt ihr eigentlich eure lokalen Konkurrenten wie den „Bundesliga Manager Professionell“ oder das neuere „Anstoß“ mit der revolutionären Grafik?

ML: Den „Bundesliga Manager Prof.“, der bei uns ja von U.S. Gold unter dem Titel „The Manager“ vertrieben wird, kennen wir natürlich. Von „Anstoß“ haben wir dagegen bisher noch nichts zu Gesicht bekommen, es würde wohl auch wenig nützen, da keiner von uns deutsch spricht. Was die Grafik betrifft, haben wir vor allem an Amigabesitzer ohne Monitor gedacht und einen extra TV-Modus eingebaut, bei dem die Auflösung nicht ganz so hoch ist wie am Computerscreen.

?: Woran arbeitet ihr sonst? Darf man möglicherweise mit einem „sensiblen“ Golf rech-

nen, da du dem Vernehmen nach ein genauso begeisterter Golfer bist wie Chris Yates?

JH: Volltreffer, gerade eben haben wir damit angefangen! Zur Unterscheidung vom Rest des Genres machen wir alles viel lustiger und zeigen das Geschehen aus der Draufsicht, aber mehr wird nicht verraten.

?: Na gut, dann kommen wir eben zu euren Hobbies. Sind die auch typisch englisch? Also etwa um die Wette Tee schlürfen? Oder wenigstens Tennis...

JH: Hör bloß mit Tennis auf! Seit unserem Flop „International Tennis“ für das mittlerweile untergegangene Palace-Label wollen wir davon für die nächsten Jahrzehnte nichts mehr hören. Nein, ich zupfe gern Gitarre und bin auch zusammen mit Chris in einer Band; dann gucke ich viel fern und liebe die indische Küche. Von Martyn (der sich inzwischen wg. Fußballübertragung verabschiedet hatte) weiß ich, daß er früher selbst Motocross gefahren ist.

?: Worauf führst du den Mißerfolg von „International Tennis“ zurück? Lag's an der wenig berauschenden Vektorgrafik oder dem Interlace-Modus der Amigaversion?

JH: Wer weiß das schon so genau? Auch daß „Wizkid“ gefloppt ist, kann ich mir nicht erklären – vielleicht war's einfach Schicksal!

?: Dann wünschen wir mal, daß euch ähnliche Schicksalsschläge zukünftig erspart bleiben! (mm)

SENSIBLE SOFTWARE ?

Grab – hier in England ist das ein Symbol für die Toten aus dem Zweiten Weltkrieg, was kriegslüsternden Militaristen sicher gar nicht schmecken wird. Und schließlich sind unsere Soldaten nicht weniger knuddelig als die Lemminge, die ja auch oft grausam sterben müssen...

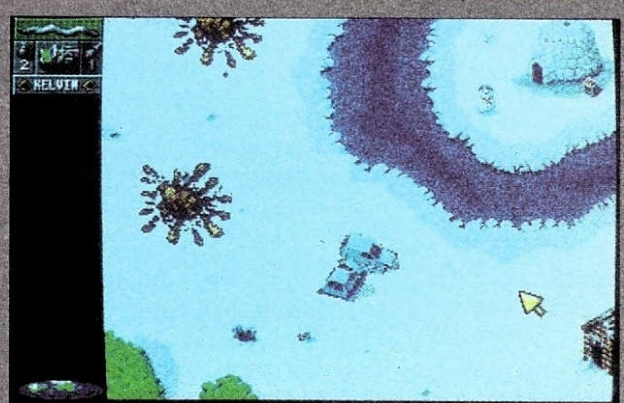
?: Okay, wechseln wir zu einem erfreulicheren Thema –

Scherze auch in euer neues Managergame „Sensible World of Soccer“ einbauen, und werdet ihr damit rechtzeitig zur WM fertig?

JH: Na, zumindest hoffen wir, termingerecht fertig zu werden. Ob Gags reinkommen, ist noch völlig unsicher; fest steht dagegen, daß alle wichtigen Turniere der Welt und im Actionteil ein nochmals verbes-



König Fußball: Sensible Soccer



Der Friedhof der Knuddelsoldaten: Cannonfodder

GLOBDULE

Bei Psygnosis beschloß man, daß „Bob's Bad Day“ nicht das letzte originelle Geschicklichkeitsgame aus Liverpool gewesen sein soll – die Wahl des Helden fiel entsprechend ungewöhnlich aus: ein Schleimklumpen!



Wir bekommen es hier also mit einem glitschigen Etwas zu tun, das nicht von ungefähr an diese Masse in Dosen erinnert, die zum Schrecken aller Mütter oft und gern an kleine Kinder verhökert wird: Schleimbatzen Globdule will unbedingt ein richtiges Spielzeug werden, was dank der mütterfreundlichen Programmierer natürlich nicht so einfach ist. Um ins Spielzeugland eingelassen zu werden, muß der glibbrige Hauptdarsteller sich erst durch etliche Plattformwelten quälen und darin jeweils eine bestimmte Anzahl von Diamanten sammeln...

Wie es seine Spezies so an sich hat, kann Globdule nicht laufen, sondern nur an den Rändern von Mauern, Felsen oder anderem festen Untergrund entlangkriechen und auf Knopfdruck mal einen kurzen Hopsen machen. In kritischen Situationen setzt er zu einem gemeingefährlich aussehenden Drehsprung an, der auch ein gutes Mittel gegen die gelegentlich auftauchenden Flöhe, Bienen, Kühe oder Kuschelsaurier darstellt. Gerade die Dinos erweisen sich als extrem hartnäckig, wenn es darum geht, dem armen Schleimer seine bißchen Energie und in weiterer Folge seine drei Leben zu mopsen. Für zusätzliche Abwechslung sorgen Feuergruben, herabfallende Speere, rutschige Eisoberflächen und tückische Unterwasserebenen. Um Schleimi eine faire Chance zu geben, haben die Psygnosen eine ganze Reihe von Bonusgegenständen auf seinem Weg pla-

ziert: Äpfel, Birnen, Trauben, etliche andere Obstsorten und Sterne frischen nicht nur den Energiehaushalt auf, sondern lassen sich bei entsprechender Sammelwut auch in Extraleben ummünzen. Um die kleinen grauen Schleimzellen ebenfalls zu beschäftigen, gibt es Türen in verschiedenen Farben, die nur mit dem passenden und meist sehr gut versteckten Schlüssel geöffnet werden können. Von Zeit zu Zeit kriecht Globdule auch auf Falltüren zu, die entweder zu unermeßlichen Schätzen oder zu seinem vorzeitigen Ableben führen. Ebenfalls etwas unsichere Sachen sind die vor allem in den späteren, mehrere Bildschirm umfassenden Levels vorhandenen Teleporter, weil man bei ihnen nie so genau weiß, wo die Reise endet.

Ob's Mutti nun paßt oder nicht, die niedlich animierte Grafik ist jedenfalls zucker-

süß gezeichnet und wird butterweich gescrollt, wobei speziell die vielfältigen Bewegungsabläufe der Heldenkugel immer wieder ungläubiges Staunen hervorrufen. Auch akustisch wird fleißig geblubbert und fetzig musiziert, lediglich das Handling des Schleimbeutelers erscheint manchmal etwas hakelig – da es keinerlei Zeitdruck gibt, stört das allerdings kaum. Also kein Meilenschleim, äh, Meilenstein, aber solide Kriech- & Knobel-Kost mit einigen netten Ideen. Und immerhin zieht Globdule eine Schleimspur aus Spielspaß hinter sich her, genug, um sich bei Fans von Actiontüftleien einschleimen zu können... (mic)



GLOBDULE (PSYGNOSIS)

PLATTFORM-SCHLEIM

72%
„GLIBBERIG“

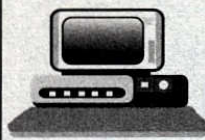


GRAFIK	69%
ANIMATION	78%
MUSIK	72%
SOUND-FX	70%
HANDHABUNG	64%
DAUERSPASS	72%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 69,-DM

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

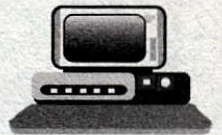


FDS Software

Telefon

0 23 24/5 53 31

TOP SPIELE



PROGRAMM AMIGA PROGRAMM AMIGA PROGRAMM AMIGA

1869 dv 79,95
 A-Train 79,95
 Abandoned Places 2 ml 79,95
 Aces of the Great War 49,95
 Alien 3 da 49,95
 Alien 3 ml 49,95
 Amberstar 59,95

Anstoss dv

79,95

Apidya da 54,95
 Arabian Nights ml 59,95

Airbus A 320 US+da

89,95

B-17 Flying Fortress dv 79,95
 Bane o. t. Cosmic Forge dv 79,95
 Battle Isle - Data Disk dv 79,95
 Battle Isle - Data Disk II dv 45,95
 BC Kid ml 59,95

Ambermoon dv 79,95

Bill's Tomato Game ml 79,95
 Birds of Prey da 79,95
 Blues Brothers da 65,95
 Burntime dv 79,95
 Body Blows ml 49,95

Body Blows Galactic ml

59,95

Bumpy's Arcade Fant + ml 74,95
 Bundesl. Manager. prof. 2.0 dv 79,95

Carl Lewis Challenge + da

39,95

solange der Vorrat reicht

Casino ml 65,95
 Centerbase + dv 74,95
 Champion of Krynn da 74,95
 Championship Manager 65,95
 Chaos Engine ml 59,95

Chuck Rock II

40,00

solange der Vorrat reicht

Centurion Def. of Rom dv 79,95
 Civilization dv 79,95
 Conquestador (1 MB) + dv 79,95
 Cool Cros Twins + ml 65,95
 Crazy Cars 3 ml 65,95
 D-Generation ml 45,95
 Das schwarze Auge dv 89,95
 Dark Queen of Krynn 74,95
 Deep Core da 69,95
 Der Patrizier (1 MB) + dv 79,95
 Die Kathedrale dv 89,95

Dog Fight da

69,95

Donk dv 69,95
 Dr. Brain dv 79,95

Dune II dv

69,95

Dynablaster da

49,95

Goal

59,95

Elite 2 dv

69,95

Europ. Championsh. 92+ 65,95
 Eye o.t. Behold. II (1 MB) dv 89,95
 Eishockey Manager dv 69,95
 F 117 A da vorb.
 Flashback dv 69,95
 Flies Attack o. Earth 84,95
 Fly Harder 74,95

Global Gladiators ml

49,95

Gunship 2000 dv 69,95
 Halls of Montezuma 65,95
 Hannibal dv 69,95
 Harpoon 1.2.1 da 69,95
 Hexuma dv 79,95
 History Line 1914-1918 dv 89,95
 Human Race 65,95
 Ian Botham Cricket 74,95
 Indiana Jones IV dv 89,95
 Interna. Sport Challenge ml 74,95

Ishar 2 dv

69,95

Jaguar XJ 220 (1 MB) ml 65,95
 Jonathan dv 99,95
 KGB dv 79,95
 Kick off 2 da 59,95
 Killerball 65,95
 King's Bounty 74,95
 Kingd. of Engl. 2 (1 MB) 89,95
 Knight of the Sky da 89,95
 Last Ninja 3 ml 65,95
 Legend of Kyrandia dv 79,95
 Legend of Valour dv 79,95

Lemmings 2 da

40,00

Lemmings ml 65,95
 Links 84,95
 Lionheart ml 59,95
 Liverpool ml 65,95
 Loom dv 79,95
 Lord of the Rings dv 79,95

Lothar Mathäus dv

69,95

Lost Vikings dv

79,95

Micro Machins da vorb.
 Might + Magic 3 + dv 79,95
 Monkey Island dv 79,95
 Monkey Island 2 dv 84,95

Morph ml 49,95
 Muds dv 69,95

solange der Vorrat reicht

No. 1 Compilation dv 69,95
 Nova 9 (1 MB) + 79,95
 Paragliding ml 79,95
 Perfect General + dv 84,95
 Pinball Dreams ml 65,95
 Populous 2 da 69,95
 Populous / Sim City 69,95
 Power Hits + da 65,95
 Premier Manager 2 dv 59,95
 Push Over ml 65,95
 Railroad Tycoon dv 89,95
 Ranger Rock vorb.
 Rebel Racers + dv 69,95
 Red Zone ml 39,95
 Rise of the Dragon dv 89,95
 Shodow of the Beast III da 49,95
 Sensible Soccer 92/93 ml 59,95
 Shadowlands + ml 69,95
 Silent Service 2 da 89,95
 Simpsons ml 65,95

Sink or Swim ml

59,95

Soccer Kid dv 69,95
 Space 1889 69,95

Space Hulk da

69,95

Space Q.3 dv 89,95
 Special Forces dv 79,95
 Steel Empire + dv 79,95
 Steve Mc Queen + 65,95
 Street Fighter 2 65,95

Superfrog ml

59,95

Jurassic Park da 69,95

Super Monaco G. P da 65,95
 Syndicate dv 69,95

Terminator 2 ml 65,95
 Tetris 49,95

Theatre of Death da vorb.
 There finest Hour da 79,95

Titus the Fox ml

39,95

Traps'n Treasures dv 69,95
 Trools 69,95
 War in the Golf ml 59,95

Wing Commander dv

69,95

solange der Vorrat reicht
 Wonder Dog ml 59,95
 Yo Joe dv 59,95

Jetzt auch für den Amiga
GAMEPADS wie für Game Boy o. Sega
 nur **29,95**

T-Shirts mit Euren Stars je 39,-
 z.B. Streetfighter 2 Lemmings 2
 James Pond 2 Dream Dog
 Chuck Rock Zool
 Toyjam + Earl Größen M / L / XL

Lösungshefte je 19,50

.....Chaos strikes back
Codename: Iceman
Colonels Bequest (Laura Bow I)
Conquest for Camelot
Dagger of Amon Ra (Laura Bow II)
Die Kathedrale
Dune-Wüstenplanet
Dungeon Master
Eco Quest 1
Eco Quest 1,2
Elvira 1,2
Eye of the Beholder 1,2
Freddy Pharkas
Future Wars
Heart of China
Indiana Jones 3, 4
King's Quest 1, 2, 3, 4, 5, 6
Laura Bow 2
Legend of Kyrandia
Leisure Suit Larry 2, 5
Loom
Manhunter 1, 2
Maniac Mansion
Maniac Mansion 2
(Day of the Tentacle)
Monkey Island 1, 2
Operation Stealth
Police Quest 1, 2, 3
Quest for Glory 1, 2, 3
Return of the Phantom
Rex Nebolar
Space Quest 1, 2, 3, 4, 5
T. I. Files of Sherlock Holmes
The Castle of Dr. Brain
The Colonel's Bequest
The Conquest's of the Longbow
Tips und Tricks
Ultima 6, 7
Ultima Savage Empire
Ultima Underworld
Willy Beamish
Zak McKracken

Lösungshefte je 25,00

.....Ultima 7 Teil 1
Ultima 7 Teil 2
Betrayal at Krondor

AMIGA 1200

1869	dv	69,95	Jurassic Park	dv	69,95
Alien Breed 2	ml	59,95	Jurassic Park	ml	79,95
Anstoss	dv	79,95	Morph	ml	59,95
Air Blasts	dv	79,95	Nigel Mansell	da	96,95
Body Blows Galactic	ml	59,95	Pinball Fantasies	ml	59,95
Burntime	dv	69,95	Sim Life	dv	89,95
Diggers	dv	79,95	Transantarktika	dv	69,95
Dynatech AGA	dv	59,95	Trools	da	49,95
Ishar 2	dv	59,95	Whales Voyage	da	69,95
James Pond II	da	49,95	Zool	da	49,95

dv = deutsche Version
 da = deutsche Anleitung
 ml = mehrsprachig
 * = bei Erscheinung dieser Ausgabe
 noch nicht lieferbar
 vorb. = vorbestellen

Bestellen könnt Ihr telefonisch oder
 per Post:
 Mo - Fr 14 - 20 Uhr
 geliefert wird per Nachnahme
 + 6,- DM oder portofrei per Vorkasse
 (Bar, Scheck)
 Ab 150,- DM portofrei.
 Ab 200,- DM 3% Skonto
 Bestellt am besten noch heute bei

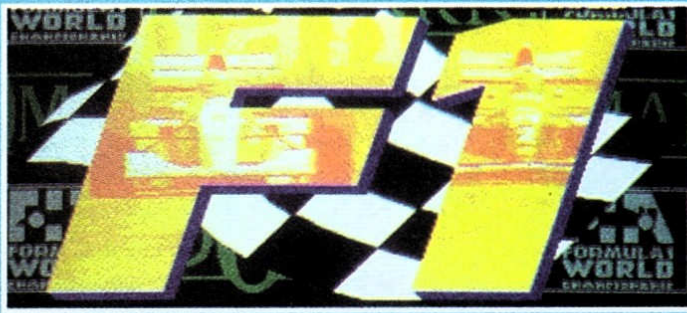
FDS SOFTWARE

Wodantal 37, 45529 Hattingen
 Fax (0 23 24) 2 71 04

jetzt auch in Paderborn
 Frankfurter Weg 58
 33106 Paderborn
 Tel.: 0 52 51/7 57 90 oder 76 09 93
 Fax: 0 52 51/7 61 46
 Mo - Fr 10.00 Uhr - 18.00 Uhr
 Sa 10.00 Uhr - 13.00 Uhr
 Ladenpreise variieren

NEU

NEU



Tu Gutes und sprich nicht darüber: Nach diesem Motto griff sich Domark das gute, alte „Vroom“ von Lankhor, schraubte ein wenig daran herum und präsentiert es uns jetzt als brandneues Autorennspiel.

Lediglich ein diskreter Hinweis auf der Packungsrückseite klärt den Wohnzimmerpiloten darüber auf, daß das Gameplay schon runde zwei Jahre auf dem Buckel hat: Nach der Wahl von Schwierigkeitsgrad, Bereifung und automatischer bzw. manueller

Kupplung, Bereifung und Spoilern vornehmen lassen. Was ist nun so richtig neu an F1? Immerhin genug, um diesen Test zu rechtfertigen: Von den sechs „Vroom“-Strecken ist gerade mal eine übriggeblieben, auch der Splitscreen war anno Lankhor noch nicht



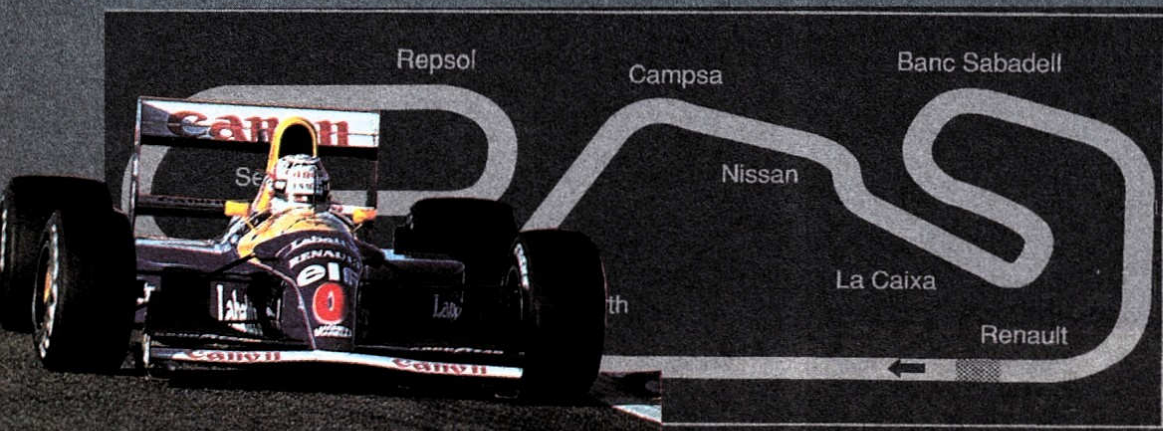
vorhanden, und die Liste der teilnehmenden Fahrer wurde dem aktuellen Formel-I-Stand angepaßt. Außerdem ist das Game (in den drei Solo-Modi) jetzt in

Schaltung darf man auf einem Dutzend Grand-Prix-Kursen gegen 15 Formel-I-Boliden antreten. Im Meisterschaftsmodus wird nach den üblichen WM-Regeln gefahren, daneben gibt's das Training, den Splitscreen mit einem menschlichen oder rechnergesteuerten Gegner sowie den Arcademodus, wo eine bestimmte Zahl von Fahrzeugen überholt werden muß. Unmittelbar vor dem Start und während des Rennens kann man in die Box fahren und dort Änderungen an

einer wahnwitzig schnellen Turbovariante spielbar, bei der man allerdings bloß ununterbrochen im Acker landet. Auch so ist das Tempo der 3D-Grafik nämlich schon derart atemberaubend, daß man es am 1200er sogar künstlich bremsen kann! Erkauft wird die enorme Geschwindigkeit mit verhältnismäßig kargen Landschaften – all die Boxen, Tribünen, Tunnel, Pfeiler etc. bestehen aus schlichten, einfarbigen Polygonen, die Konkurrenz düst ebenfalls recht

farbarm durch die Lande, und die paar Bäume und Häuser machen den Kohl auch nicht mehr fett. Dafür ist das obere Bildschirmdrittel ebenso hübsch wie informativ ausgefallen: Neben einer Übersichtskarte findet man dort Angaben über das gefahrene Tempo, die Rundenzahl, die verstrichene Zeit und den momentan eingenommenen Platz. An der Optik hätte man bei der Überarbeitung ruhig noch ein bißchen feilen dürfen, auch wenn das Tempo darunter vielleicht etwas gelitten hätte. Dasselbe gilt für die nach wie vor fehlende Speicheroption und die nicht hundertprozentig geglückte Kollisionsabfrage. Die Steuerung (Stick oder Maus) der Boliden klappt dafür in der Praxis ohne größere Probleme – wie gesagt, wenn man den unglückseligen Turbomodus ignoriert. Am Sound hat da-

gegen unüberhörbar der Zahn der Zeit genagt, inzwischen klingen Formel-I-Renner am Amiga einfach ganz anders. Unter dem Strich kriegt man hier also solide Raserkost, die in erster Linie durch ihr fulminantes Tempo besticht. Schlecht fährt man damit bestimmt nicht, zumal „Vroom“ ja seinerzeit ein Highlight des Genres war. Wer das Original jedoch bereits besitzt, kann sich das Startgeld für F 1 getrost sparen, sooo aufregend sind die neuen Features nun auch wieder nicht... (mic)



F1
(DOMARK)
FORMEL-I-RASEREI

68%
„PFEILSCHNELL“

GRAFIK	68%
ANIMATION	74%
MUSIK	41%
SOUND-FX	36%
HANDHABUNG	68%
DAUERSPASS	70%

VARIABLE: 4 STUFEN

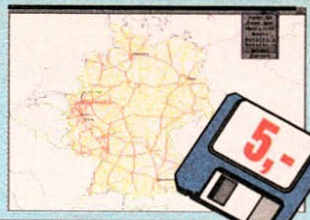
PREIS	DM 69,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

Streckenplaner

Deutsche Anleitung

Nr. 1048

Auf dieses Programm haben Autofahrer lange gewartet. "Amiga Route" ist der ultimative Shareware Streckenplaner und zeigt jedem Autofahrer wo es lang geht. Die Funktionsweise ist einfach: Sie geben Ihren Standort sowie das Fahrtziel an und bekommen nach kurzer Zeit eine Liste aller Autobahnkreuze, Ab- und Auffahrten präsentiert, denen Sie unterwegs begegnen werden. Und wenn Sie noch gute alte Bekannte besuchen möchten, berücksichtigt Auto Route auch einen solchen Umweg. Natürlich wird die Strecke auch grafisch in verschiedenen Vergrößerungsstufen angezeigt. Beliebige Streckenabschnitte lassen sich ausschneiden.



ARKTIS



Katalog gratis!

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!

Deutsche Anleitung

Nr. 5003

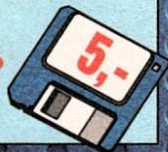


Vokabeltrainer

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!

Deutsche Anleitung

Nr. 1003



Joker Poker

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



Nr. 1004

Think!

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

Deutsche Anleitung

Nr. 1005



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!

Deutsche Anleitung

Nr. 1012



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. Mondphasen, Solaranimationen, Auswertungen, etc. Das Muß für alle Astronomietans. Die Originalversion!

Deutsches Handbuch

Nr. 5001



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!

Deutsches Handbuch

Nr. 5002



Eishockey

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

Deutsche Anleitung

Nr. 1009



- 1001 Telekommando - Das Superspiel von der Telekom mit toller Grafik.
- 1002 SKAT - Sehr spielstark mit guter Darstellung der Spielkarten.
- 1006 Power Packer 2.3 - Packt Ihre Daten bis zu 50% auf Diskette.
- 1007 Etiketten Profi - Bedruckt beliebige Etiketten (z.B. Disklabel, etc.)
- 1013 Schach - Spielstarkes Schachprogramm mit hervorragender Grafik!
- 1015 Giroman 4.1 - Komplette Girokontenverwaltung mit Statistik.
- 1018 Adressverwaltung - Inkl. Adressetikettendruck und Suchfunktionen.
- 1019 Terminplaner - Dieser Kalender erinnert Sie an wichtige Termine!
- 1020 Disk Doktor - Rettet defekte Files und gelöschte Datenbestände.
- 1022 Haushaltsbuch - Frei definierbaren Konten, Statistiken, Ausdruck.
- 1025 LOTTO - Komplette Lottoverwaltung für Samstags- + Mittwochslotto.
- 1030 DA Vinci - Die neueste Version des IFF Grafikmalprogrammes.
- 1035 Seawolf - Suchen Sie die geheimnisumworbene Stadt Atlantis.
- 1037 Backgammon - grafisch gut gelungene Umsetzung des Brettspiels.
- 1044 Elefanten - Retten Sie den Bestand in einem afrik. Nationalpark.

Deutsche Anleitungen

Jedes Low-Cost Programm nur



Amiga Bomber

2 Panzer führen im Grand Canyon eine erbitterte Schlacht. Schußstärke und Winkel müssen exakt stimmen. Jeder Panzer hat ein breites Waffenarsenal: Mörser, Fallbomben,...

Deutsche Anleitung

Nr. 1049



Das Erbe II

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

Deutsche Anleitung

Nr. 1014



Dungeon Flipper

Der fesselnde Flipperspaß für 1-4 Spieler in 2 tückischen Spielstufen. Besiegen Sie den bösen Zauberer! "Dungeon Flipper" wird sie begeistern!

Deutsche Anleitung

Nr. 1008



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!

Deutsche Anleitung

Nr. 1010



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.

Deutsches Handbuch

Nr. 5004



DOOFUS

Der bereits für Weihnachten 92 angekündigte Plattformspaziergang von Prestige hat sich offensichtlich etwas verzögert – aber nun ist das sechsbeinige Heldenteam doch wohlbehalten in der Redaktion angekommen!



Es handelt sich dabei um einen tierlieben Herrn, der seinen Hund in den zwölf horizontal scrollenden, jeweils dreigeteilten Levels Gassi führt. Zwei Dinge bereiten ihm dabei als bald Kopfzerbrechen: Der Köter folgt ihm leicht zeitversetzt, was das richtige Timing an kniffligen Stellen nicht gerade einfach macht; außerdem führt bereits der Feindkontakt des Wauwau zum Verlust eines der fünf Tierhalterleben...

Gelegenheiten dazu ergeben sich reichlich, denn es schwirren jede Menge Insekten, Vögel, radfahrende Wildsäue und wilde Affen in den mit tödlichen Abgründen gespickten Landschaften herum. Zur Verteidigung des Teams wirft der Hundebesitzer mit blauen Kugeln, wobei jeder Treffer Münzen zum Vorschein bringt, für die es in den Shops Bomben, unsichtbar machende Tränke und andere Schutzvorrichtungen gibt. Die meisten Items lassen sich aber auch unterwegs finden, denn ein paar davon sind unbedingt nötig, um die zahlreichen

Fallen (etwa Fangeisen, spitze Pfähle oder Schneelawinen) zu überwinden. Schließlich wurde auch an je zwei Hundehütten pro Abschnitt gedacht, in denen das fleißige Tier unter Zeitdruck Boni aufschnappt.

Die kunterbunte Grafik wirkt ebenso aufmunternd wie die von fröhlichem Bellen begleitete Musik, und auch die Sticksteuerung funktioniert weitgehend problemlos. Das durchdachte Leveldesign dieses keineswegs doofen Jump & Runs wartet jedoch mit einem recht knackigen Schwierigkeitsgrad auf, der nur durch die am Levelende verteilten Paßwörter abgemildert wird – ein Fall für Fans. (ms)



DOOFUS (PRESTIGE)	
PLATTFORM-KLAFFER	
69% „WUFF!“	
GRAFIK	69%
ANIMATION	69%
MUSIK	71%
SOUND-FX	71%
HANDHABUNG	69%
DAUERSPASS	69%
FÜR GEÜBTE	
PREIS	DM 69,-
SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	LEVEL-CODES
DEUTSCH	ANLEITUNG

SUBURBAN COMMANDO

Filmversoftungen aus dem Actionbereich sind zwar stets mit Vorsicht zu genießen, jedoch nicht automatisch ein Totalausfall – aber was sich Alternative Software hier geleistet hat, schlägt dem Hulk den Hogan aus!



Die Story des Streifens läßt praktisch nur eine Umsetzung als Ballerspiel zu: Der Superheld Shep Ramsey hindert einen größenwahnsinnigen Schurken daran, das Universum zu unterjochen, wobei ihm von der einfachen Sachbeschädigung bis zur Körperverletzung mit Todesfolge jedes Mittel recht ist. Ein klarer Fall von Traumrolle für den Wrestling-Star...

Für den Spieler wird die Rolle jedoch bald zum Alptraum, obwohl sich die Mischung aus Ballern, Prügeln, Suchen und Springen zunächst noch ganz interessant anhört. Man verteidigt seine vier Leben hier nämlich sieben Levels lang, indem zunächst mal eine Horizontalsequenz in typischer „R-Type“-Manier absolviert wird. Sobald das feindliche Mutterschiff erreicht ist, wird es geentert, damit man dort laufend und hüpfend eine vorgegebene Anzahl von Bomben zünden kann. Nach einer abschließenden Prügelei an Bord geht's in Los Angeles weiter, wo springend und kletternd die überall verstreuten Raumschiffteile zu bergen sind. Dann verkloppt man noch schnell einen Punker, besteigt

einen Wolkenkratzer, schickt den Obermotz ins Reich der Träume, und das Universum ist gerettet.

Das alles präsentiert sich mit 08/15-Sound und lächerlichen Sprites, die sich vor den ganz passabel gezeichneten und ruckelfrei scrollenden Hintergrundbildern mit der entsetzlich trägen Steuerung abplagen müssen. Aber die Krönung ist das total verpatzte Gamedesign, das



seine Einfallslosigkeit mit fast unspielbar schweren Stellen zu kaschieren sucht – erfolglos... (mic)

SUBURBAN COMMANDO (ALTERNATIVE SOFTWARE)	
ACTION-MIX	
21% „EIN TIEFSCHLAG“	
GRAFIK	50%
ANIMATION	29%
MUSIK	48%
SOUND-FX	44%
HANDHABUNG	22%
DAUERSPASS	18%
VARIABLE: 3 STUFEN	
PREIS	ca. DM 65,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	PASSWÖRTER
DEUTSCH	ANLEITUNG



JURASSIC PARK

Michael Crichtons gleichnamiger Roman war ein Bestseller, Steven Spielbergs Verfilmung der Kintopp-Knüller des Jahres – ist Oceans Versoftung für den 1200er nun der Dino unter den Actiongames? Wohl kaum...

Dabei ist die mehrfach ausgeschlachtete Story immer noch pures Dynamit: Nachdem es Genforschern gelungen war, aus in einer Urzeit-Mücke konserviertem Saurierblut originale Riesenechsen zu klonen, wurde flugs ein Freizeitpark auf einer Insel errichtet, wo die Biester nun Touristenattraktion spielen sollen. Doch gerade als der Paläontologe Alan Grant samt Begleitung zur Besichtigung eintrifft, legt ein Saboteur das Sicherheitssystem lahm – und frisches Besucherfleisch schmeckt bekanntlich am besten!

Drei Leben hat unser Wissenschaftler, von denen er zumindest eines unversehrt durch die acht paßwortgesicherten und jeweils in zwei Abschnitte aufgeteilten Levels retten muß, bevor er das Eiland via Hubschrauber verlassen kann. Im ersten, aus der Vogelperspektive gezeigten Teil darf er zudem die beiden Enkel des Parkgründers John Hammond durch die soft scrollende Grünanlage schleusen. In rätseltechnischer Hinsicht müssen dort z.B. bestimmte Gehege geöffnet oder die Obstvorräte für die Dino-Fütterung entdeckt werden, aber vor allem ist man damit beschäftigt, sich die frei herumlaufenden Echsen mit der Elektrokeule oder guten, alten Bleikugeln vom Leib zu halten. Gegen den riesigen Tyrannosaurus Rex richtet man so allerdings nichts aus, hier hilft nur Bestechung – mit Fersengeld...

Vom Spielerischen her bekommt man es in diesem Abschnitt mit solide gemachter Hausmannskost zu tun; die Grafik ist ganz nett gezeichnet, aber nicht überwältigend, außerdem wird doch merklich langsamer gescrollt, sobald mehrere der Urviecher auf dem Screen herumtollen. Nach dem Erreichen

des Hauptgebäudes geht's in 3D-Optik weiter: Die einzelnen Räume sind nun aus der Sicht des Helden zu sehen und werden in alle Richtungen gedreht. Die verwendete Vektorgrafik wirkt zwar ganz ordentlich, allerdings erreicht sie nicht das Niveau des PC-Gegenstücks, darüber hinaus ruckelt das Scrolling hier auch ein wenig. Ansonsten darf man sich beim Marsch durch die Dino-Dungeons in den Disziplinen Saurier abballern, sabotiertes Sicherheitssystem aktivieren sowie Munition und Verbandskästen aufsammeln bewahren.

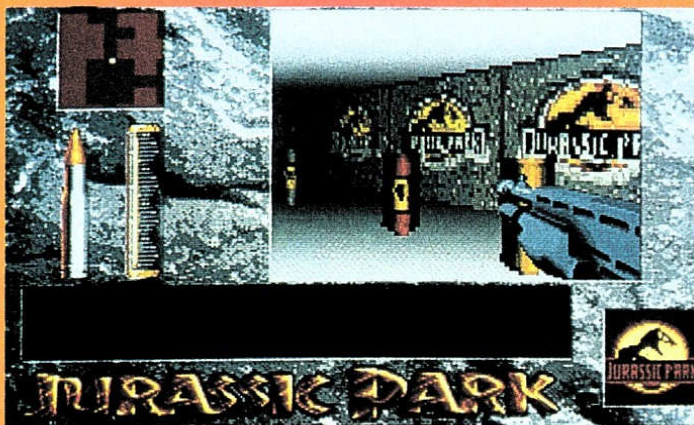
Sieht man mal davon ab, daß einige der Soundeffekte zwischendurch aus unerklärlichen Gründen das Weite suchen, sind die Begleitmusik und die verbliebenen FX durchaus anhörbar. Auch über die Steuerung via Tastatur oder Joystick kann man kein böses Wort sagen; angesichts des happigen Schwierigkeitsgrades wäre das ja auch noch schöner. Trotz al-



ledem ist Jurassic Park keineswegs der große Reißer, den man erwartet hätte: Weder das Gameplay noch die Präsentation sind auf dem neuesten Stand, was gerade bei einem reinen 1200er-Game besonders unangenehm auffällt. Wie mögen da erst die angekün-



digten Versionen für die übrigen Amigas und das CD³² ausfallen? (rf)



A 1200
speziell

JURASSIC PARK

(OCEAN)

DINO-ACTION

65%

„AUSGESTORBEN“



GRAFIK 74%

ANIMATION 66%

MUSIK 68%

SOUND-FX 61%

HANDHABUNG 77%

DAUERSPASS 62%

FÜR GEÜBTE

PREIS DM 79,-

SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	PASSCODES
DEUTSCH	KOMPLETT

SIMON THE SORCERER



Mike Woodroffes Spezialität waren bislang abenteuerliche Blutorgien wie „Elvira“ oder „Waxworks“ – doch auch witzigspritzige Adventures im Stil von „Monkey Island“ sind für den Mann kein Problem!



DOSen-Abenteurer wissen es schon seit drei Monaten: Auf den ersten und auch zweiten Blick könnte man Mikes humorige Märchen-Persiflage ohne weiteres für ein Game von Lucas Arts halten. Doch mag die Präsentation auch bei den Kollegen und der Inhalt bei den Gebrüder Grimm abgespickt sein, gut geklaut ist nun mal immer noch viel besser als schlecht erdacht...

Die Vorgeschichte erzählt vom 12jährigen Simon (benannt nach dem Sohn des Maestros), dem am Geburtstag ein merkwürdiger Hund samt Zauberbuch zuläuft. Unnötig zu sagen, daß der Knabe am nächsten Morgen im Märchenlände aufwacht, wo er in der Hütte des Zauberers Calypso über einen Brief stolpert. Darin steht, daß er, Simon, dazu ausersehen sei, ihn, Calypso, aus den Klauen des bösen Sordid zu retten. Die Aufgabe verlangt es von unserem jungen Weltenwanderer, daß

er erst mal selbst ein Magier wird, weshalb es sich gut trifft, daß in der Kneipe um die Ecke ein paar gelangweilte Spellcaster herumlungern – gegen das Anschleppen von ein paar zauberhaften Items wären sie nämlich nicht abgeneigt, ihn in ihre Zunft aufzunehmen.

Und schon ist das Abenteuer in vollem Gange, wobei wirklich kaum ein Märchen-Klischee von Mr. Woodroffes ätzendem Humor verschont bleibt. Zu den zwerchfellerschütterndsten Szenen gehört dabei sicher die Begegnung mit der „weisen“ Eule, welche in Wahrheit schier überhaupt nix mehr auf die Reihe kriegt. Stark auch die Sequenz, in der sich ein Brückentroll exquisite Wortgefechte mit zwei Ziegen liefert, um schließlich, alte Gewerkschaftslieder absingend, seine Brücke zu sperren und in den Generalstreik zu treten... So weit, so schrill, aber wie hat man nun die technische Transplantation vom PC auf

die „Freundin“ hibekommen? Nun, insgesamt wirklich sehr ordentlich. Zwar braucht man hier anderthalb Megabyte unter der Haube, um das Game von der Festplatte zu spielen, doch verschont auch die Diskversion den Besitzer eines Zweitlaufwerks weitgehend vor Wechseleien. Die bunte 3D-Optik, in der Simon lustig, sauber und annehmbar schnell animiert herumläuft, läßt auf den ersten Blick kaum einen Unterschied zum Original erkennen, und die Point & Click-Steuerung ist sowieso nahezu identisch mit der von „Monkey Island“, funktioniert also bestens. Last but not least wären noch die verschiedenen angenehmen vor sich hindudelnden Musikstücke erwähnenswert, denen man auch nach geraumer Spieldauer noch nicht den Saft abdreht.

Simon the Sorcerer ist also ein Game, wie wir es am Amiga schon viel zu lange nicht mehr hatten – ein rundum gelunge-

nes, herrlich schräges Grafik-adventure mit nicht immer ganz leichten Rätseln. Fazit: Und wenn sie nicht gestorben sind, dann lachen und knobeln sie heute noch... (jn)

SIMON THE SORCERER (ADVENTURESOFT) GRAFIK-ADVENTURE

85%
„ZAUBERHAFT“



GRAFIK	82%
ANIMATION	79%
MUSIK	76%
SOUND-FX	—
HANDHABUNG	84%
DAUERSPASS	86%

FÜR GEÜBTE

PREIS	DM 99,-
SPEICHERBEDARF	1 MB (DISK) 1,5 MB (HD)
DISKS/ZWEITFLOPPY	9 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	NEIN

Monster Island

Eine Legende unter den Fantasy-Rollenspielen per Post

Wer wollte sich noch nicht mal so richtig monsternmäßig aufführen?

Hier ein paar typische Vertreter der Monsterinsel:



Von links nach rechts: Grobling, Nordmann, Purrkatze, Viper, Schlammtreter, Dicknaser, Fettkloß.

Kostenloses Regelheft per Postkarte anfordern bei:
Daydream Productions, Postfach 90 03 15, 81503 München

Anleitung + Probezug
kostenlos!

Ihr Amiga-PD-Partner
alle gängigen
Serien sind lieferbar

Einzeldisk	4,50
ab 10 Disk	4,00
ab 50 Disk	3,50
ab 100 Disk	3,30
ab 200 Disk	3,00
bei Serienabnahme ab.....	1,41

alle Preise incl. 3,5" 2DD-Disk
- Mit Qualitätsgarantie -

Wir kopieren natürlich nur mit Verity.
Alle Disks sind: -100% Virus- und Fehlerfrei
-etikettiert

4 Katalogdisketten

mit ausführlichen
dt. Kurzbeschreibungen
aller Programme

10,-
Leerdisketten 3,5" 2DD
(100% Fehlerfrei !)

bis 99 St.	1,20 DM	1,50 DM
ab 100 St.	1,05 DM	1,40 DM
ab 500 St.	0,95 DM	1,30 DM

AlfaScan 256 Graustufen
298,-
400 dpi für alle Amigas

AlfaColor 898,-
262.000 Farben

DONAU SOFT

Nutzen Sie unseren bequemen
Abo-Service für alle
oder einzelne
PD-Serien.

Festplatten:

AT-Bus 508/120 MB	586,-
AT-Bus 2008/250	543,-
250 MB für A1200	777,-
auch andere Größen lieferbar	857,-
SyQuest 105MB	698,-
Picasso 2MB	677,-
	599,-
	1777,-
	1277,-
	ab 1977,-
	3999,-

Techno Sound
Turbo II

Amiga CD 32	677,-
A 1200	599,-
A1200/160 + 1942	1777,-
A 1200/160	1277,-
A 4000	ab 1977,-
A 4000/40/230.	3999,-

Scala
727,-
MM300

Fordern Sie unseren kostenlosen
Gesamtkatalog an

- Händleranfragen willkommen -

Ihr kompetenter
Ansprechpartner
im Herzen Bayerns

Speichererw.

512 KB/A500	
1 MB/A500 plus	59,-
1 MB/A600	99,-
1/9 MB/A1200	129,-
2/8 MB/A2000	299,-/867,-
	a. A.

Laufwerke:

3,5" intern A500/2000	129,-
3,5" intern A3000	209,-
3,5" extern	149,-

Software:

True Paint (24Bit)	197,-
Ami Write AGA	155,-
TurboPrint prof. 2.0	159,-
Teach Me Amiga.	59,-
Adorage 2.0.	219,-
Diavolo (HD-Backup).	98,-

pelican Press
139,-

Donau-Soft
Maik Hauer
Postfach 1406
86619 Neuburg

Tel.: 08431/49798
0161/2637380
Fax: 08431/49800
BTX: Donau-Soft#

**24 Std.
Schnellversand**

Versandkosten:
Vork. 7,- NN 12,-
Ausland 16,-
Ausland NN 32,-



GOBLINS 3

Zwei von drei Helden wurden in Coktel Visions abenteuerlicher Knobelserie schon verschlissen, weshalb wir es jetzt nach Eva Zwerg nur mehr mit einem Solotüftler zu tun haben – der seine Sache gut macht!

Er heißt Blount, ist Reporter und zumindest vordergründig um ein Interview mit dem Kö-



Echter Vampirzahn

nigshaus seines Fantasy-Reichs bemüht – in Wahrheit stolpert er in den 19 witzig gezeichneten Comic-Landschaften einfach immer nur von einer Katastrophe in die nächste. Weil das in Gesellschaft letztlich doch mehr Spaß macht, wird er dabei in aller Regel entweder von einem Papagei, einer Schlange oder einem Zauberer unterstützt, wobei diese Helfer ebenfalls Befehle des Spielers entgegennehmen. Blount, der sich aus vorge-schichtlichen Gründen ab und an auch in einen Werwolf verwandelt, wird nach der gewohnten Point & Click-Methode durch die seitwärts scrol-lenden und im Vergleich mit den Vorgängern umfangrei-cheren Szenerien gesteuert. Beim Knacken der meist ganz schön harten Rätselnüsse kommt es vorwiegend auf exaktes Timing und das richtige Kombinieren der aufgefundenen Gegenstände an; in verzweifelten Fällen darf man ins-gesamt fünfmal auf eine Jo-



kerfunktion mit der kompletten Levellösung zurückgreifen. Die süß animierte Grafik sieht hinreißend aus und wird zu-sätzlich von allerlei Zwischenbildern und -sequenzen aufgepeppt. Auch die originellen Begleitmelodi-en erweisen sich schnell als wahre Ohrwürmer, und die Maus verrichtet brav ihren Dienst. Unangenehm fällt dagegen das Fehlen einer HD-Installations-möglichkeit auf, außerdem hätten es ruhig ein paar Levels mehr und etwas logischere Rätsel sein dürfen. Doch mit diesen Einschränkungen läßt sich der dritte Goblin empfeh-len, es gab schon unwürdigere Nachfolger... (md)

GOBLINS 3	
(COKTEL VISION)	
KNOBEL-ABENTEUER	
74%	
„TRICKREICH“	
GRAFIK	74%
ANIMATION	78%
MUSIK	74%
SOUND-FX	68%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	72%
FÜR FORTGESCHRITTENE	
PREIS	DM 89,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	6 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

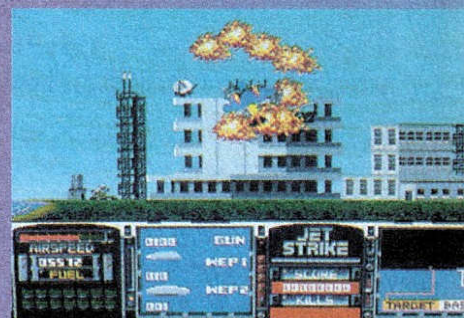
JET STRIKE

Eine Flugsimulation mit 39 verschiedenen Maschinen und über 100 Missionen auf nur zwei Disketten? Von einem ganz neuen Hersteller? Für schlappe 69 Mäuse? Da kann doch irgend etwas nicht stimmen?!



Es stimmt leider so gut wie gar nichts, denn bei den Angaben auf der Packung handelt es sich um einen glasklaren Etikettenschwindel: Das, was die ein oder zwei Piloten hier (abwechselnd) unter Zeitdruck tun können, würde jeder vernünftige Mensch außerhalb der Marketingabteilung von Rasputin Software unter die Rubrik horizontal scrol-lendes Ballgame packen. Statt in der erwarteten 3D-Landschaft fliegt man daher mit begrenztem Spritvorrat an Bord immer stur von rechts nach links. Auf dem Weg zum feindlichen Hauptquartier, das meist fotografiert oder gleich in Schutt und Asche gelegt werden muß, wird man von Fliegern, Raketenwerfern und Flakstellungen belästigt. Aber dafür hat man ja drei (von insgesamt 40) Waffensysteme dabei, außerdem hinterlassen die ausgeschalteten Gegner allerlei Extras wie Munition, Dauerfeuer oder eine besonders massive Panzerung. Ist die Aufgabe erfolgreich abgeschlossen, muß man bloß noch sanft landen, um das Paßwort und eventuell sogar einen Orden zu kassieren.

Während die Grafik noch halbwegs akzeptabel aussieht und der Sound sogar ziemlich gut klingt, ist die Steuerung der Flugzeuge eine hundert-prozentige Katastrophe: Man braucht mindestens sechs Hände, um via Joystick, Feuerknopf und diverse Tasten auf dem Keyboard gleichzeitig zu ballern, seine Kiste in der Luft zu halten und den eigentlichen Auftrag zu erfüllen. Den Programmierern ist damit das Kunststück gelungen, ein Spiel abzuliefern, mit dem absolut niemand etwas Vernünftiges anfangen kann! (mic)



JET STRIKE	
(RASPUTIN)	
BALLER-SIMULATION	
19%	
„MAYDAY!“	
GRAFIK	57%
ANIMATION	62%
MUSIK	74%
SOUND-FX	71%
HANDHABUNG	12%
DAUERSPASS	16%
FÜR BRUCHPILOTEN	
PREIS	DM 69,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	PASSWORTER
DEUTSCH	NEIN

Gelegentlich trudelt ein Game zum Test ein, ohne daß man je zuvor davon gehört oder darüber gelesen hätte – und entpuppt sich als echte Top-Ballerei! So geschehen beim Erstlingswerk der Bloodhouse-Jungs.



Daß die finnischen Programmierer der Demoszene entstammen, merkt man an allen Ecken und Enden: Hier wird ein wahres Feuerwerk an Spezialeffekten abgebrannt! Eine Vorgeschichte hat man sich dafür gespart, aber mal Hand aufs Herz – wer braucht die schon, wenn nur die Action heiß genug tobt?

Prinzipiell handelt es sich beim Sternenstaub um einen „Asteroids“-Klon, wie es sie am PD-Markt haufenweise gibt; freilich nicht in dieser Qualität. Sämtliche Animationen wurden nämlich mit einem Raytracing-Programm bewerkstelligt, so daß Meteoriten und Raumschiffe sehr real rotieren, zoomen oder sich sonstwie bewegen – eine vergleichbare Optik gibt's sonst nur in der Spielhalle! Der Spieler steuert seinen Raumer nun kreuz und quer durch das nicht scrollende Inferno und ballert vorrangig auf Weltraumgestein, das sich bei jedem Treffer teilt und schließlich in Wohlgefallen auflöst; je nach Farbe der Meteoriten sind dazu mehr oder weniger Treffer nötig. Zusätzlich tummeln sich feuerspeiende Feindschiffe, rotierende Spiegel oder messerscharfe Rundklingen am

STARDUST

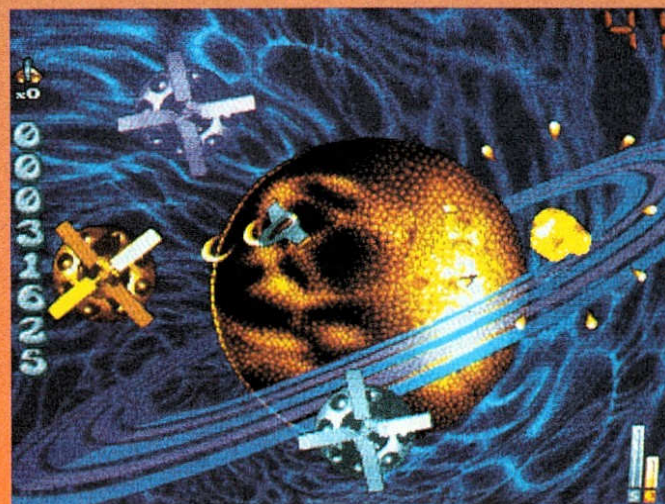
Mega-Asteroids

Screen, die bei Körperkontakt allesamt am Schutzschild nagen. Manche Gegner hinterlassen nach dem Exitus Sammel-Icons für frische Energie, Extraleben, bessere Beschleunigung oder Zusatzbewaffnung wie Dreifachschuß und Zielsuchraketen; die Waffen lassen sich dann in einem Menü einzeln an- oder abstellen.

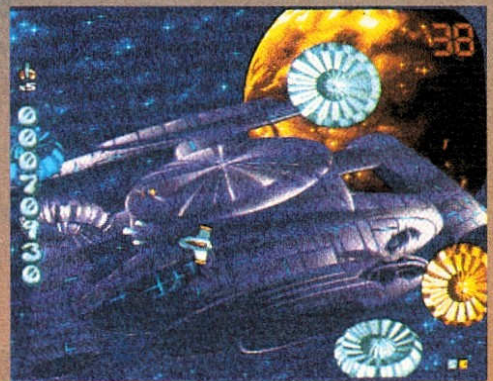
Ganz einfach ist die Räumaktion jedoch nicht, denn der Schwierigkeitsgrad bringt selbst Ballerprofis ins Schwitzen, und ist erst das Zeitlimit verronnen, stürmen Dutzende von Gegnern gleichzeitig den Screen – wer hier überlebt, darf sich wahrlich auf die Schulter klopfen! Insgesamt 30 auf fünf optisch unterschiedliche Welten verteilte Levels gilt es so zu absolvieren, wobei Langeweile erst gar nicht aufkommen kann. Dafür sorgen immer neue, teils recht intelligent agierende Gegner, Oberbosse und Spielszenen. So gelangt man von einer Welt zur nächsten durch spektakuläre 3D-

Warptunnels, in denen kräftig gezoomt wird, während sich Könner zwischendurch an einer Freiwilligen-Mission versuchen und in parallax scrollenden Bonushöhlen mit wunderschön wabbelndem Hintergrund Extraleben sammeln.

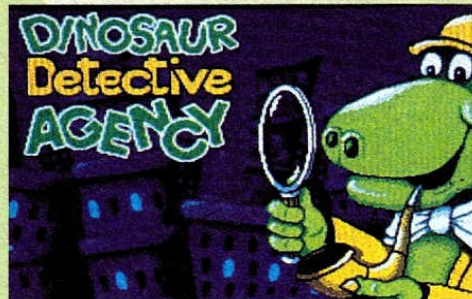
Mag das Spielprinzip also grundsätzlich auch bereits einen kilometerlangen Bart haben, hier stimmen Abwechslung und Technik: Die Animation setzt Maßstäbe, selbst die bunten Hintergrundgrafiken bleiben nicht unbewegt, und die Musikbegleitung entzückt zumindest Techno-Liebhaber – alle anderen dürfen die furiosen Sound-FX pur genießen.



Ein Genuß ist auch das hübsche Intro, zudem fallen die Nachladepausen angenehm kurz aus. Daß Stardust dennoch kein Hitprädikat einheimst, liegt an der abgenudelten Spielidee und der gewöhnungsbedürftigen Rotations-Steuerung, trotzdem darf man hier unbesorgt zuschlagen – schon wegen des erstaunlich günstigen Preises! (rl)



STARDUST (BLOODHOUSE)	
ASTRO-ACTION	
80% „FURIOS“	
GRAFIK	81%
ANIMATION	92%
MUSIK	81%
SOUND-FX	80%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	78%
FÜR GEÜBTE	
PREIS	DM 49,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	LEVELCODES
	HIGHSCORES:
	10 PLÄTZE
DEUTSCH	ANLEITUNG



Die Saurierwelle treibt schon die seltsamsten Blüten: Ganz besonders merkwürdig ist dieses Plattformgame von Alternative Software, bei dem ein solches Urzeitviech hüpfenderweise Detektiv spielt...

Der sprungstarke Sherlock Ness ist Privatschnüffler und muß sein Talent hier anhand von vier verschiedenen Fällen unter Beweis stellen. Nach einer kurzen Einführung in die jeweilige Aufgabe läuft und hüpfert er von links nach rechts durch eine Landschaft voller hinderlicher Hügel, Felsen und Fässer, während ihm das knapp bemessene Zeitlimit im Genick sitzt. Manchmal tau-

chen verschüttete Tunnel auf, wo sich Sherlock dann auch als Ausgräber betätigen darf.

Dazu gibt's natürlich jede Menge Gegner wie z.B. die noch vergleichsweise harmlosen Affen und Fledermäuse – mit seinem Fotoapparat kann sie unser Detektiv vorübergehend ruhigstellen. Außerdem findet er gelegentlich nützliche Extras, Zusatzleben und vor allem Beweisstücke, die ihm erst den Zutritt zum Unterschlupf des jeweiligen Übeltäters ermöglichen.



Sobald er diesen aufgestöbert hat, folgt eine Schlußsequenz, bei der der Spitzbube ebenfalls fotografiert werden muß. Grafik und Sound gehen dabei durchaus in Ordnung, auch die Steuerung ist ganz passabel. Und eine Zeitlang macht es sogar Spaß, für die Dinosaur Detective Agency zu arbeiten, doch spätestens nach dem Abschluß des zweiten Falls wird's langweilig. Dann kennt man nämlich alle vorkommenden Specials (Sprungfedern, Geheimtüren, Schalter etc.), so daß es mit der Abwechslung vorbei ist.

Schade, ein bißchen mehr

Mühe in puncto Leveldesign hätte hier wahre Wunder gewirkt, aber so ist das detektivische Saurierspektakel zum halben Preis halt auch nur ein halbes Vergnügen. (mic)

DINOSAUR DETECTIVE AGENCY
(ALTERNATIVE SOFTWARE)

JUMP & SCHNÜFFEL

54%
„NA, JA...“

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

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS **DM 45,-**

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

Premier Division

Fußballmanager zählen ja in aller Regel auch in digitaler Form zu den Besserverdienenden, da ist eine Budget-Variante nicht die schlechteste Idee – schlecht ist nur, was Zeppelin daraus gemacht hat...

Bis zu vier Vereinskaptäne dürfen hier versuchen, ein englisches Team von der dritten Liga in die oberste Division zu hieven; zwei nationale sowie die üblichen internationalen Pokalwettbewerbe sind ebenfalls mit von der Partie. Ganz nach Briten-tradition gibt es dabei für einen Sieg drei Punkte – das öde Gameplay ist freilich höchstens einen halben wert: Eine Mannschaft umfaßt hier bis zu 18 Kicker, man darf die Aufstellung bestimmen und die

Taktik (4-4-2, 5-3-1 etc.) festlegen. Auch am Eintrittspreis kann geschraubt werden, es gibt einen Transfermarkt, auf Maus-klick abrufbare Spielergebnisse, gelegentlich Meldungen über Verletzungen oder finanzielle Ereignisse, aber das war's auch schon. Selbst grundlegende Genre-Features wie z.B. Werbeeinnahmen und Trainingslager sucht man vergebens, wodurch die Motivation von Anfang an zum Abstieg verurteilt ist. Daran ändert natürlich auch die zweite Spielvariante, bei der nach jedem Spiel nur auf eine (zufäl-

lig ausgewählte) der wenigen Optionen zugegriffen werden darf, nicht das geringste.

Um das Debakel komplett zu machen, ist das Handling fern jeder Logik, die Maussteuerung extrem ungenau und die Präsentation ein schlechter Witz: Nur dürftig gezeichnete Menüs „erfreuen“ das Auge des Betrachters, Animationen gibt es ebensowenig wie Musik, FX oder sonst eine Akustik. Wer hier zugreift, hat also ganz klar am falschen Ort gespart – zwi-

schen Premier Division und Genre-Highlights wie „Anstoß“ oder „Bundesliga Manager Prof.“ liegen ganze Fußballuniversen! (md)

Bristol City

R Osman

Defender	
Skill Rating	6
Fitness Level	94%
Age	26
Matches Played	8
Goals Scored	8
Estimated Value	£362672

Medical Record

Groin Strain
Twisted Ankle
Fractured Arm

Blackburn

Bank: £811478
Bid: £

Interested Teams

Brighton
Grimsby Town
Bristol Rovers

PREMIER DIVISION
(ZEPPELIN)

FUSSBALL-MANAGER

17%
„TABELLENLETZTER“

GRAFIK	21%
ANIMATION	-
MUSIK	-
SOUND-FX	-
HANDHABUNG	33%
DAUERSPASS	21%

FÜR ANFÄNGER

PREIS **DM 29,-**

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

IT CAME FROM THE WEST

Vor drei Jahren machte das mittlerweile untergegangene Cinemaware-Label seinem Namen alle Ehre und brachte ein Adventure auf den Amigascreen, das man heute wohl als interaktiven Katastrophenfilm bezeichnen würde.

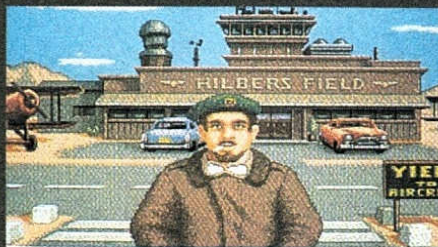


Ironie des Schicksals: Der US-Hersteller, der mit seiner berühmten „TV Sports“-Serie praktisch die heutigen Multimedia-Games vorwegnahm und als einer der ersten Schauspieler vor Videokameras jagte, um die gefilmten Szenen anschließend in seine Spiele einzubauen – ausgerechnet er ging pleite, weil er sich bei dieser Pioniertätigkeit finanziell übernommen hatte! Entsprechend ehrfurchtsvoll wurde anno 89/90 dieser digitale Hollywoodschinken bestaunt, da er mit bisher kaum gekannten Leistungsdaten aufwartete. Stolz drei Disks, ein Speicherbedarf von 1 MB und ein Mega-Intro mit Sprachausgabe waren damals halt noch keineswegs selbstverständlich...

Die in einem kleinen Kaff inmitten der kalifornischen Wüste angesiedelte Handlung orientiert sich an typischen B-Movies der 50er Jahre: Ähnlich wie im Streifen „Formicula“ brechen auch hier mutierte Rieseninsekten in die Idylle des amerikanischen Hinterlandes ein und können nur von einem mutigen Einzelkämpfer gestoppt werden. Nach gewohntem Genre-Klischee versucht der Held zunächst die phantasielosen Behördenvertreter von der Existenz der gefährlichen Biester zu überzeugen, bevor er sich als einsamer Kammerjäger ins erfolgreich aufgespürte Nest der Monsterameisen wagt. Steuerungstechnisch bewältigt man das über ein Menüfenster am unteren Screenrand und eine große Landkarte, auf der man die gewünschten Locations per Feuerknopfdruck anwählt. Dabei wird nicht nur die benötigte Reisezeit realistisch berechnet, auch die Bewohner der Gegend sind bloß zu bestimmten Tages- bzw. Nachtzeiten aktiv. Je nachdem, um wen es sich handelt, kann man dann ein informatives Multiple-choice-Schwätzchen halten, sich die Zukunft vorhersagen las-

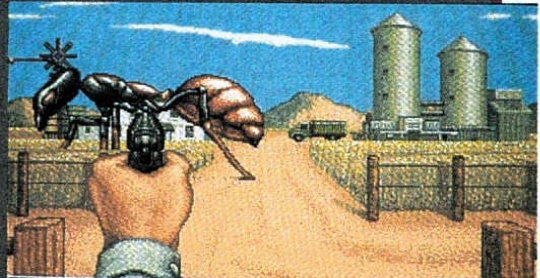
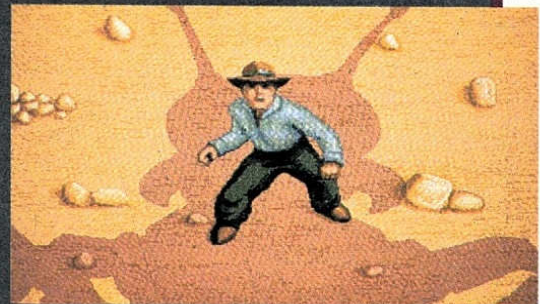
sen, feurige Liebesschwüre austauschen oder gar in eine Messerstecherei verwickelt werden. Zu den eingebauten Actionszenen gehören u. a. die Flucht aus dem örtlichen Krankenhaus, Autorennen und natürlich die Revolver-Duelle mit den gigantischen Krabbelviechern.

Im Zeitalter von „Indy IV“, „Dark Seed“ und Konsorten haut die Präsentation der monströsen Wüstenbewohner den Spieler zwangsläufig nicht mehr so vom Hocker wie ehemals, klar. Aber sehenswert ist das Game auch heute noch, zumal es in puncto Atmosphäre nach wie vor einen der Höhepunkte des Genres darstellt. Das gilt übrigens genauso für die später veröffentlichte Datadisk „Antheads“, daher ist es doppelt schade, daß sich dieses frühe Meisterwerk inzwischen so gut wie nirgends mehr auftreiben läßt. Und noch bedauerlicher ist es, daß der letzte Vorhang für Cinemaware so früh fiel – welch herrliche Schauermär wäre den Leuten wohl erst zum aktuellen Dino-Boom eingefallen?! (ms)



K

KLASSIKER

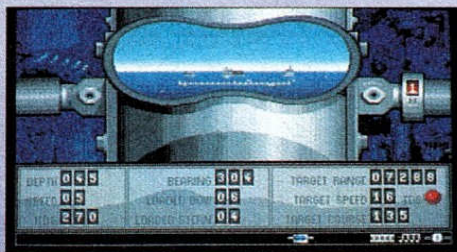


My gun clicked on an empty chamber. If the ant came at me now, I was creature bait. I decided to re-load my pistol... just in case.



ZEITSPIEGEL		
GESTERN		HEUTE
94%		77%
95%	GRAFIK	84%
82%	ANIMATION	71%
94%	MUSIK	80%
86%	SOUND-FX	74%
94%	HANDHABUNG	76%
93%	DAUERSPASS	78%
FÜR FORTGESCHRITTENE		

Die Budget-Bühne



Stille Jagd:

Silent Service II

Runde Räder:
Railroad Tycoon



Asche zu Asche:

Ashes

Sternenstaub zu Sternenstaub:
Space Crusade



Gefahren beim Fahren:

Hard Drivin' 2

Himmlische Kunst:
Blue Angels



Das Buch zum Film ist längst ein alter Hut, und selbst das Buch zum Spiel ist keine Neuigkeit mehr – man denke nur an „Die Kathedrale“. Ob es wohl auch bühnenreife Soft gibt? Logisch, denn auf der Budget-Bühne treten monatlich die großen Games zum kleinen Preis auf!

Für kluge Köpfe

Ein paar Neuaufführungen ganz exquisiter Stücke entstanden beispielsweise dieser Tage wieder unter der Regie von Action 16. Fangen wir mal mit dem klassischen Unterwasser-Drama **Silent Service II** an, das freilich nur auf den gewöhnlichen Amiga-Bühnen (500, 2000, 3000) zu sehen ist. Ob sich der U-Boot-Kapitän über das deutsche Programmheft freuen soll, ist zudem fraglich – die Codeabfrage (Schiffe identifizieren) blieb nämlich englisch! Na ja, dafür sitzt man hier bereits mit einem Eintrittsgeld von 29,- DM in der ersten Reihe; genau wie bei **Railroad Tycoon**, einem der meistgespielten Werke überhaupt. Die mit einem deutschen Begleitbuch gelieferte Aufführung für Eisenbahn-Strategen läuft übrigens auch in altmodischen 1000er-Theatern, nicht jedoch auf neueren Experimentalbühnen wie dem A1200. Ganz im Gegensatz zum politisch brisanten **Ashes** (auch bekannt als „Fallen Empire“), dessen Akteure nur bei 4000ern streiken, in Deutsch vorgestellt werden und gleichfalls bloß 29 Mäuse für den Logenplatz verlangen. Fehlt noch **Space Crusade** in der Budget-Inszenierung von GBH, das dem englischkundigen Zuschauer für 29,- DM eine gelungene Einführung in taktische Weltraumgefechte liefert – freilich bloß in konventionellen Amiga-Universen, also nicht am A1200 und A4000.

Für flinke Finger

Praktisch überall wird der rasanteste Klassiker des Mitmach-Theaters, nämlich **Indianapolis 500**, gegeben. Als Regisseur konnte Hit Squad verpflichtet werden, und die Zuschauer bittet man mit einem Unkostenbeitrag von 39 Mark zur Kasse. Englischkenntnisse sind aber schon erwünscht, was mit **Hard Drivin' 2** auch für die zweite Auto-Oper vom selben Produzenten gilt (hier sollte der A1200-Besucher über Relokick bzw. eine Umschaltplatine verfügen). Wiederum sind 39 Kohlen gefordert, also genau zehn mehr, als Gremlin für die letzten Vorführungen seines Auslauf-Modells **Super Cars** veranschlagt hat. Obwohl diese Boliden vor drei Jahren noch ein wahrer Broadway-Schlager waren, kommen sie auf modernen Bühnen wie dem 1200er und 4000er leider nicht zur Aufführung. Unser letzter Tip für heute ist die Piloten-Tragödie **Blue Angels** – zwar erntete die Kunstflugstaffel bei der Premiere anno 1990 nicht nur Beifall von den Kritikern, doch ist Hit Squads Neuinszenierung zum Dumpingpreis von 29 Märkern allemal sehenswert. Aber bitte nicht vergessen, daß dieses Stück in Englisch gespielt wird. So, damit nähert sich das Januar-Feuilleton unwiderruflich seinem Ende. Doch keine Sorge, im Februar gilt wieder: gleiche Welle, gleiche Stelle! (jn)

Jedes Spiel nur 29.- DM

NUR SO
VORRAT
LANGE
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**

**DER NACKTE
WAHNSINN!**

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.

USER CLUB

Schon vor einiger Zeit haben wir Euch in unserem DFÜ-Special darüber aufgeklärt, was zu beachten ist, wenn Daten auf Reisen gehen – heute ist die dazugehörige Hardware an der Reihe!

Das Arbeitsprinzip der kleinen schwarzen Kästen steckt bereits im Namen: Wer digitale Daten in die Telefonleitung schaufeln will, muß diese zunächst MOdulieren, sprich, in analoge Tonsignale umwandeln. Am Bestimmungsort werden die Impulse vom empfangenden Modem dann wieder DEModuliert, also in den digitalen Urzustand zurückversetzt.

WAS FÜR WAS?

Welches Gerät nun konkret benötigt wird, hängt ganz vom Einsatzzweck ab. So genügt für gelegentliche Stippvisiten in der örtlichen Mailbox meist eines der preisgünstigen 2.400er-Modems; das gilt insbesondere für Großstadtbewohner mit einem entsprechend großen Angebot im telefonischen Nahbereich. Wer öfter mal größere Datenmengen aus der Mailbox saugen will, sollte im Interesse seiner Telefonrechnung bei einem Kästchen mit 9.600 bps zuschlagen. Der Luxus beginnt ungefähr mit 14.400 bps, allerdings holen fleißige (semiprofessionelle) Benutzer die höheren Anschaffungskosten dieser schnellen Geräte über den wesentlich geringeren Einheitenverbrauch bald wieder herein.

ENTSCHEIDUNGSKRITERIEN

Neben der technisch nicht ganz korrekt oft auch als Baudrate bezeichneten Übertragungsgeschwindigkeit, die in Bits pro Sekunde (bps) angegeben wird, sind beim Kauf noch ein paar wichtige Dinge zu beachten: die Fähigkeit zur Fehlerkorrektur,

BASISWISSEN & KAUFBERATUNG: MODEM

Mehr als eine Mode



Für seine Modems bietet TKR auch attraktive Softwarepakete an

Hochgeschwindigkeits-Faxen mit 14.400 bps:
Supra FAXModem V.32bis

die Möglichkeit der Datenkompression sowie der Umfang und die Qualität der mitgelieferten Software, speziell, was deren Handling angeht – das einschlägige Angebot im PD-Bereich ist übrigens gar nicht so übel. Wer gerne Fax(e)n macht oder bekommt, sollte auch mal über ein Faxmodem nachdenken. Mittlerweile warten schon ziemlich viele Modems mit dieser Zusatzfunktion auf; damit es hier keine bösen Überraschungen gibt, müssen die Dinger aber „kompatibel zu Gruppe-3-Geräten“ und bereits mit der passenden Fax-Soft ausgestattet sein.

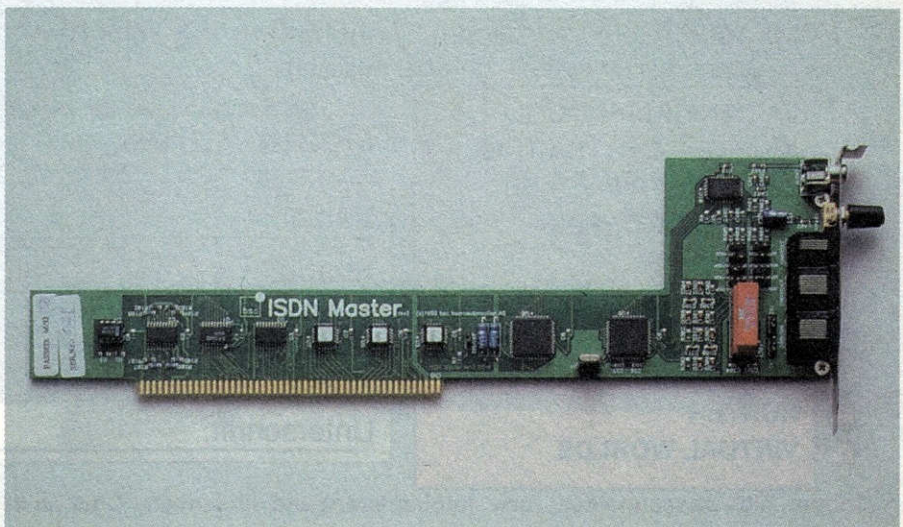
TYPENVIELFALT

Nur der Vollständigkeit halber erwähnt seien die früher recht verbreiteten, mittlerweile jedoch nahezu ausgestorbenen Akustikkoppler. Praktisch dasselbe

Schicksal hat die bloß in „großen“ Amigas (2000er, 3000er, 4000er) einsetzbaren Modemkarten ereilt. Beherrscht wird das Feld also von den externen Modems, die sich an jedem Amiga (oder irgendeinem anderen Computer) problemlos betreiben lassen. Der Anschluß erfolgt dort über die serielle Schnittstelle, auf der postalischen Seite wird die heute allgemein übliche TAE-Dose benötigt. Und wenn wir schon bei der Telekom sind: Nicht postzugelassene Geräte sind zwar merklich billiger, aber mit BZT-Nummer schläft man einfach besser...

Doch mit welchen Kosten ist überhaupt zu rechnen? Nun, die 2.400-bps-Klasse schlägt ungefähr mit 200,- DM zu Buche, die 9.600-bps-Modems sind schon doppelt so teuer, und für 14.400 bps werden mindestens 600,-DM fällig. Ganz exklusiv und besonders teuer sind die so-

Die Zorro-II-Einsteckkarte



M S



nannten ISDN-Karten, bei denen es sich zwar nicht um Modems im technischen Sinn handelt, die von der Funktion her aber dasselbe leisten.

ZAUBERWORT ISDN

Das „Integrated Services Digital Network“ stellt mit seinen 64.000 bps nämlich jedes Highspeed-Modem in den Schatten! Dafür braucht man einen sogenannten ISDN-Basisanschluß von der Telekom (130,- DM) eine Steckkarte wie z.B. die „Zorro-II-Einsteckkarte“ (ca. 1.200,- DM) und einen A2000, A3000 oder A4000 mit Kickstart 2.0 und 1 MB RAM. Außerdem verlangt die Post eine monatliche Grundgebühr von 74,- DM – womit zu diesem finanziell höchst unerquicklichen Thema wohl genügend gesagt wäre... (ms)

Infos & Bezug

TKR
Stadtparkweg 2
D-24106 Kiel
Tel: 0431/337881

SUPRA Deutschland GmbH
Postfach 2154
D-50250 Pulheim
Tel: 02234/98590

M.O.M Computersysteme
Kölner Str. 149
D-40227 Düsseldorf
Tel: 0211/7802225

Frag' die „Freundin“

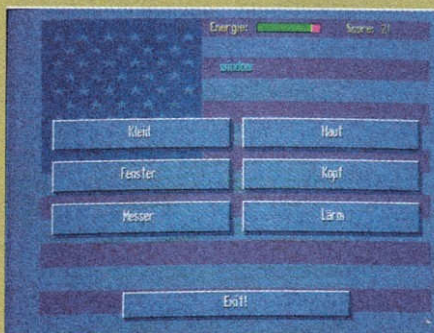
NEUE LERNSOFT VON TMA

Der auf Pauksoft spezialisierte Hersteller Teach me Amiga hat drei Folgen seiner Büffelsérie überarbeitet – wir haben das erweiterte Optionsangebot für Euch einstudiert!

Allen Programmen ist gemeinsam, daß sie auf jedem Amiga mit 1 MB RAM laufen, eine übersichtliche Maus-/Menüsteuerung aufweisen und sich nicht streng am Schulstoff orientieren. Dazu gibt's abschaltbare Musik, einen Bildschirm-schoner und die optionale HD-Installation. Zahlen muß man jeweils 69 Märker, der Update-Service ist für registrierte Kunden kostenlos.

ENGLISCH I PLUS

Der dreiteilige Einsteigerkurs besteht einmal aus zwölf Lektionen Grammatik: Zuerst werden die 1.000 Aufgaben schrittweise erklärt, darauf folgen der Multiple-choice-Test und eine Eintippübung. Darüber hinaus kann man sich 2.300 Vokabeln und 1.000 Redewendungen reinziehen, zum Schluß kommt ein nett gemachtes

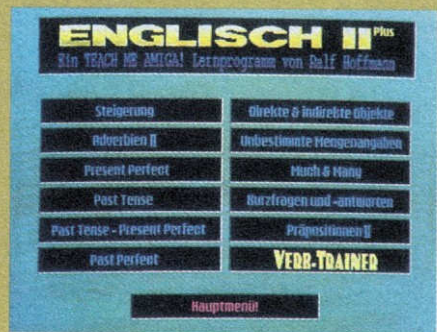


Quiz, wo das eingetrichterte Wissen abgefragt wird. Neu hinzugekommen sind die Sprachausgabe, eine Bonusrunde, bei der die Lücken in einem kurzen Text gestopft werden müssen, und die unbegrenzte Erweiterbarkeit des Wörterbuchs.

ENGLISCH II PLUS

Der Fortsetzungskurs ist genauso aufgebaut, nur daß er selbstverständlich andere Grammatikaufgaben, Vokabeln und Redewendungen enthält. Die Eintippübungen sind ebenfalls etwas anspruchsvoller, weil

USER CLUB



die Vokabeln hier im Satzzusammenhang stehen. Dazu gibt's wieder Sprachausgabe, das editierbare Lexikon und diesmal auch einen an die eigenen Bedürfnisse anpaßbaren Trainer für unregelmäßige Verben.

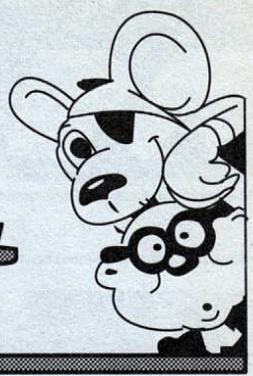
EUROPA PLUS

Bei dieser Digi-Erdkundestunde lassen sich die auf der hübsch gezeichneten Europakarte sichtbaren Länder anklicken, um eine Vielzahl von Infos über Regierungsform, Bevölkerung, wichtige Städte, Flüsse, Religionen, Bodenschätze usw. zu erhalten. Neben der Druckoption existiert nun auch eine Exportfunktion für Texte im ASCII-Code und Grafiken im IFF-Format. Dazu wurden die aktuellen politischen Entwicklungen (Balkankrise, Südtirol-



konflikt...) berücksichtigt und viele der Info-Texte, Diagramme und Karten erweitert. Schließlich und endlich hat man (wie bei den englischen Brüdern) den Bedienungskomfort verbessert, was sich z.B. in kürzeren Ladezeiten, dem abschaltbaren Sound und der flexibleren Auswertung der eigenen Leistungen ausdrückt. (md)

JOYSOFT



MR. NUTZ **

59.90

AUF SCHWUNG OST dt

69.90

MORTAL KOMBAT dt

64.90

TORNADO **

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	
Allen 3 **	54.90
Alien Breed 2 *	54.90
Arnhemmoon dt	89.90
Arnstoss dt	74.90
Battle Isle 2 dt *	89.90
Battletoads *	69.90
Bob's Bad Day **	64.90
Body Blows Galactic *	54.90
Burning Rubber **	69.90
Chr. Kolumbus dt *	89.90
Darlmere **	84.90
Das Schwarze Auge 2 *	89.90
Die Siedler dt	89.90
Eish.Manager Xmas dt	89.90
Elfmania **	59.90
Elite 2 dt	69.90
F 117 A **	79.90
Goblins 3 dt	79.90
Hattrick **	79.90
Hired Guns **	69.90
James Pond 3 **	64.90
Jurassic Park **	64.90
Kingmaker dt *	79.90
Lemmings X-Mas	39.90
Mad News dt	79.90
Matthäus Fußball **	69.90
Mean Arenas **	54.90
Overdrive **	54.90
Penth.Hot N.Deluxe **	59.90
Pinball Spec.Edition *	69.90
Schatz im Silbersee dt *	89.90
Second Samurai	69.90
Simon the Sorcerer dt	79.90
Space Crusade 2 *	69.90
St. Thomas **	79.90
Stardust **	44.90
Troils 2 *	69.90
Turrican 3 **	69.90
Uridium 2 **	54.90
Winter Olympics **	64.90
Wiz'n Liz **	59.90
Zool 2 **	54.90
1200er	
Allen Breed 2 **	64.90
Burning Rubber **	69.90
Burntime dt	79.90
Chaos Engine **	54.90
Civilisation dt	79.90
Diggers **	79.90
Dynatech dt	64.90
lehar 2 dt **	64.90
Jurassic Park **	69.90
Kings Quest 6 *	79.90
Pinball Fantasies	
Sim Life dt	94.90
Star Trek *	79.90
Syndicate dt *	79.90
Transarctica dt	39.90
Wing Commander *	69.90
Wizardry 7 *	89.90
Zool 2 **	54.90

VERSANDANSCHRIFT: DURENER STR: 394 50935 KÖLN TEL:0221/4301047 FAX:0221/4302157 BTX:JOYSOFT#

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 0261 309634

BALD AUCH IN DEINER STADT

HÄNDLERANFAGEN ERWUNSCHT

JETZT NEU CD 32 SPIELE SOFORT NACHFRAGEN

JETZT NEU: CLUEBOOKS USA IMPORT SOFORT NACHFRAGEN

Super Preis

Abandoned Places 2 dt	29.90
Addams Family **	24.90
Amnios (Psychosis)	24.90
Aquatic Games **	39.90
Atomino **	19.90
Austerlitz	19.90
Battlechess 2 **	39.90
Carl Lewis Challenge **	29.90
Celtic Legends dt	19.90
Chaos Engine **	39.90
Chaos Strikes Back **	29.90
Chart Attack **	29.90
Chuck Rock 2 **	34.90
Demoniak	24.90
Deuterios dt	19.90
Dreamland Compil. dt (Transarctica,Ishar,Stormast)	69.90
Eye of Beholder 1 dt	49.90
Fire Zone	19.90
Fist Samurai **	29.90
Flight Simulator 2 **	39.90
Gauntlet 3 **	29.90
Grand Prix Circuit	24.90
Häger	19.90
Hard Nova **	29.90
Heart of China **	39.90
Hero Quest + Data **	29.90
Humans	39.90
Humans Stand Alone	34.90
Indy Jones 3 dt	39.90
Int.Sports Challenge	39.90
Jack N.Golf+Course	29.90
Knight of the Sky **	39.90
Koffer 2	39.90
(Maniac Mansion, Rock'n Roll Circus Attraction)	

Super Preis

Koffer 3	79.90
(Eye o.Beholder, Indi 3, Grand Monster Slam)	
Legend of Kyrandia dt	49.90
Legend of Fairghall dt	39.90
Lords of Power **	89.90
(Railroad Tycoon, Red Baron, Silent S. 2, Perfect General)	
Lotus 3 **	29.90
Lure of Temptress dt	29.90
Maniac Mansion dt	39.90
Matrix Marauders	29.90
Max Compilation	29.90
(Turrican 2, St.Dragon, SWIV)	
MC Donald Land **	29.90
Megatraveller 1 dt	29.90
Microprose Golf **	39.90
Monkey Island 1 dt	49.90
Pacific Island dt	39.90
Parasol Stars **	19.90
Premiere Manager **	39.90
Push Over **	29.90
R-Type	19.90
Railroad Tycoon **	49.90
Raving Mad **	29.90
(Rodlands, Robocod, Mega Twins)	
Robocop 3 **	29.90
Roboport	29.90
Rules o.Engagement	29.90
Sensible Soccer 92/93**	29.90
Silent Service 2 **	49.90
Soccer Star	39.90
Space 1889 **	29.90
Space Quest 1 **	29.90
Space Quest 4 dt	39.90

Super Preis

Special Forces	39.90
Starbyte Compilation (Black Gold, Winzer, Spirit of Adventure)	39.90
Starflight 2	29.90
Steel Empire **	39.90
Stellar 7	29.90
Super Hero Compil.** (Last Ninja 2, Indi 3 Action, Strider 2, James Bond)	29.90
Super Space Invaders**	19.90
Super Tetris	29.90
Switchblade 2 **	19.90
Team Yankee **	29.90
The Manager Compil.dt (Invest, Black Gold, Transworld, Super Soccer)	59.90
TV Sports Football	29.90
Virgin Compilation ** (Dune 1, Lure o.Temptress, Ghostbusters 2, Floor 13)	49.90
Vision dt	29.90
Vroom + Data **	29.90
Waxworks dt	39.90
Wing Commander dt	39.90
Zak Mc Kracken dt	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	

F1 GRAND PRIX 49.90

MAD TV dt 39.90

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

1. n.l. **JOYSOFT**

100 Seiten Software Katalog Gegen 3 DM in Briefmarken für Porto

Teillieferung
 Eilpost, in 24 Std.haben und gelesen
Keine Versandkosten ab einem Rechnungsbetrag von 200 DM
Habt ihr noch Fragen? Dann nutzt unter der Nummer 0221/4301047-49 an

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. ERSATZWÜNSCHE _____

6. _____

7. _____

NAME _____

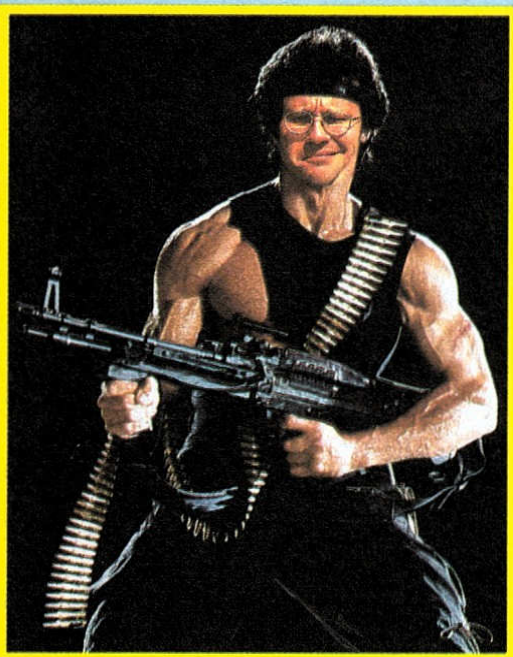
STRASSE _____

PLZ,ORT _____

TELEFON _____

Seid Ihr auch vor der Glotze gegessen, als Anfang Dezember zur besten Sendezeit um 20.15 Uhr im Ersten eine Dokumentation über Computergames namens „Das flackernde Inferno“ lief? Na, dann kennt Ihr Euch jetzt ja aus: Leute wie wir sind vom vielen Baller-Baller schon ganz balla-balla!

Obzwar bereits der Titel der Sendung Böses ahnen ließ, fing der Bericht ja noch relativ harmlos an: Im ersten Drittel der 45 Minuten ging es ein bißchen um Adventures, und selbst wenn „Indy IV“ nur mit einer der im Spiel eher untergeordneten Prügel Szenen präsent war, so durften die Zuseher doch auch der märchenhaften Verwandlung des Helden aus „Legend of Kyrandia“ in einen Pegasus beiwohnen. Ein erstaunlich vernünftiger Psychologe kam zu Wort, und man bekam eine nette Zockerin mittleren Alters zu sehen. Ja, selbst die Kommentatorin schien vordergründig um Ausgewogenheit bemüht, allein ihr penetranter Unterton und die reißerischen Formulierungen (das flackernde Inferno?!) bereiteten den wachsamen Beobachter auf den unausbleiblichen K.O.-Schlag vor – und der kam denn auch, indem der Rest der Reportage ganz überwiegend junge Kids zeigte, die sich anhand möglichst brutaler Actiongames auf den nächsten Weltkrieg vorbereiteten...



Bald war es also jedem Papi klar, daß sich Mami nicht umsonst vor diesen bösen, bösen Computergames ängstigt: Wer andauernd vor der Konsole (ja, zwischenzeitlich war man unbemerkt auf Arcade- und Videogames umgeschwenkt) hockt, um sich stundenlang Blutorgien wie „Mortal Combat“ reinzuziehen, der wird wohl eines Tages seine Schulkameraden mit der Laserkanone vom Pausenhof pusten, keine Frage. Die schönen Szenen vom Beginn reservierte der Kommentar plötzlich für das elitäre Yuppi-Volk, Otto Normalkid hingegen wurde

mal wieder zum tumben Ballerfreak gestempelt. Als Übeltäter hat man eine weltweite Verschwörung geldgeiler Hersteller ausgemacht, und selbst ein Besuch bei Lucas Arts geriet zum Schlag unter die Gürtellinie: Während Programmierer Kalani im Auto gezeigt wurde, jubelte man dem Betrachter immer wieder Zwischenschnitte eines Renngames samt Unfällen und Explosionen unter!

Was mich nun tatsächlich an der Sendung furchtbar aufgeregt hat, das war die hinterhältige, weil unterschwellige Art, in der hier Fakten in ein völlig falsches Licht gerückt wurden. Himmel, nur weil ich gelegentlich eine Raserei am Bildschirm zoche, bin ich trotzdem keine kamikazeartige Bedrohung für den Straßenverkehr! Teufel, es gibt doch nun wirklich so viele verschiedene und so viele wertvolle Games, wie kommen die Leute bei der ARD nur dazu, so zu tun, als wären Baller- und Prügelorgien der Computer letzte Weisheit?! Wieso wurden die durchaus wichtigen und richtigen Erkenntnisse des Psychologen und der Kyrandia-Spielerin stets mit dem nächsten Schnitt wieder ins Gegenteil verkehrt?

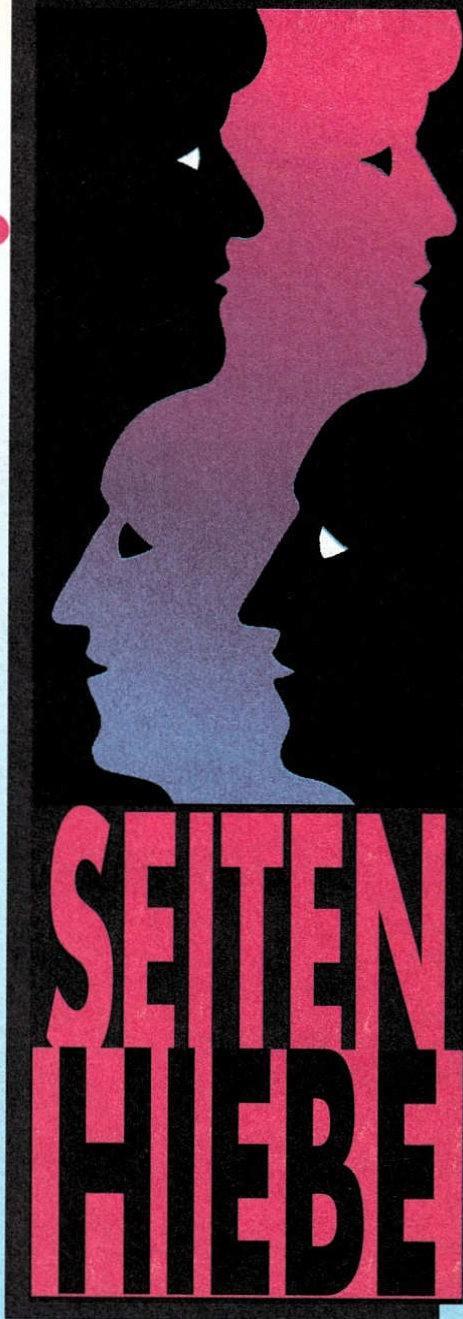
Na, jedenfalls hat die Sendung unser aller Image in der Öffentlichkeit einen Bärendienst erwiesen, soviel steht mal fest. Finden wir uns also damit ab, daß vermutlich Attila der Hunne als Kind „Street Fighter 2“ gespielt hat und daß Frau Meier von nebenan nun mal der bessere Mensch ist – anstatt bei „Elite“ abzuheben, bleibt sie schließlich am Boden der Tatsachen, indem sie ihre Zeit vor der „Lindenstraße“ und dem „Goldenen Blatt“ (nur Lesen macht schlau...) verbringt. Tja, daß die Erde noch existiert, obwohl Richy doch tagtäglich mit Explosiva nur so um sich wirft, kann wohl bloß an den verdammt Programmfehlern liegen!

Aber wer sagt da, daß unsereiner nicht wirklich gemein sein kann? Aus schierer Grausamkeit wäre ich z.B. bereit, den Leuten von der ARD aus eigener Tasche ein Abo des Amiga Jokers zu spendieren – was würden die Typen erschrecken, wenn sie plötzlich bemerkten, wie weit ihre Recherchen sie an der Realität vorbeigeführt haben! Und weil auch Michael ein Computerfreak und damit für jede Greueltat zu haben ist, hat er mich aus lauter Sadismus dazu ermächtigt, **drei verdorbene, widerliche und bluttriefende Vollpreisgames** zu verlosen. Um in den fadenscheinigen Genuß der Teilnahme zu kommen, genügt eine Postkarte, auf der Ihr mir kurz und bündig mitteilt, wie „Das flackernde Inferno“ bei Euch ange-

kommen ist. Mit diabolischem Grinsen, Euer Papa Joe

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

P.S.: Am darauffolgenden Tag entdeckte ich um 20.15 Uhr im WDR eine ähnliche Sendung unter dem Titel „Krieg im Kinderzimmer“. Dieser Beitrag bestand praktisch nur aus verdrehten Tatsachen, verquastem Theorien, Halbwahrheiten und vollkommenem Blödsinn („Mario“ wurde als eines der harmloseren Spiele bezeichnet, „Afterburner“ als hochrealistische Kriegssimulation) und gipfelte in der Behauptung, vieles spreche dafür, daß durch Computerspiele eine Generation von egozentrischen Gewalttätern heranwache! Aber derart unqualifiziertem Müll mehr als ein kurzes P.S. zu widmen, würde ja bedeuten, ihn ernst zu nehmen...



Ergebnisse: 27. Spieltag

Blue Beiß	- FC JOKER	2:1
Indianerbones	- Austerwitz	0:2
Might & Matschig	- Dragonfight	6:0
Wurm. Wolfschreck	- Berlin East/West	0:2
Opafun	- Bummico	4:2
Langohrer SK	- AMS	3:0
Hammerfoot	- Battle Kumpans	2:1
Bodo Tiltners	- Playpower	2:1
Un. Hofftschwer	- Raschmehr	3:1
Maniac Menschen	- Hardball Killers	4:1

Michael meint ja immer, ohne ihn müsse die Welt nach spätestens zehn Minuten auseinanderbrechen – im Auswärtsspiel gegen Blue Beiß hatten wir nun Gelegenheit zu beweisen, daß unser Team auch ohne den gesperrten Boß genügend Biß zeigt...

Die Joker-Tabelle

Mannschaft	Punkte	Tore
1) Maniac Menschen	41:13	65:33
2) Un. Hofftschwer	40:14	71:37
3) Hammerfoot	39:15	69:35
4) Opafun	37:17	68:33
5) Might & Matschig	34:20	56:36
6) Blue Beiß	34:20	54:36
7) FC JOKER	33:21	53:37
8) Berlin East/West	31:23	56:42
9) Bummico	29:25	52:39
10) Battle Kumpans	28:26	47:39
11) Langohrer SK	27:27	42:48
12) Bodo Tiltners	26:28	51:46
13) Raschmehr	25:29	52:48
14) Austerwitz	21:33	41:60
15) Indianerbones	20:34	33:74
16) Playpower	18:36	36:57
17) Wurm. Wolfschreck	16:38	37:60
18) AMS	14:40	26:59
19) Dragonfight	14:40	27:66
20) Hardball Killers	13:41	27:72

...und prompt ging's in die Hose! Dabei lief zunächst noch alles nach Plan, bereits in der 11. Minute lochte Schlimmel den Führungstreffer ein. Dann aber stolperte Freckmann über einen nicht eingeplanten Maulwurf, prellte sich dabei das Ohr läppchen und fiel somit aus. Tja, und der daraus resultierenden personellen Unterlegenheit war die Mannschaft einfach nicht gewachsen, da half selbst der Pausenauftritt der verlagseigenen Golden Girls samt Cheerleaderin Dorli nix. Anders gesagt: Wir gingen 2:1 unter, fielen damit auf der Tabelle zwei Plätze zurück, und was noch schlimmer ist – Michael sieht sich mal wieder voll bestätigt!

Zu allem Unglück hagelte es trotz des auf 75 Prozent heruntergeschraubten Einsatzes wieder gelbe Karten, diesmal für Schlimmel, Brigittchen und Stockbisler (wegen Bildung einer schlimminellen Vereinigung). Die fälligen Gehaltszahlungen ließen das Guthaben auf 76.000 DM schrumpfen, der Schuldenberg gipfelt nach



Das Spielfeld

Gegner

1	2	3	4	5
		Tor		
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30
		Tor		

FC Joker

wie vor bei 300.000 Metern, äh, Märkern, und der nächste Gegner könnte uns durchaus auch daheim ins Schleudern bringen – als Gastgeber hämmerte der Tabellendritte Hammerfoot uns ja schon in der Hinrunde ein kräftiges 3:0 ins Punktekonto. Doch wo Schatten ist, da ist auch Licht – erleuchtet uns also bitte einmal mehr mit der Beantwortung unserer berühmten sieben Fragen des Fußball-Managements:

- 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 nach wie vor leere Transfermarkt erspart uns die dritte Frage.
- 4) Möchtest Du Spieler verkaufen? Wenn ja, welche(n)?

gen aus und klicken das Ergebnis in unseren Fußball-Manager. Der verrät uns, ob unser ruhmreicher Verein ruhmreich ins neue Jahr startet, Ihr erfahrt es dann im nächsten Heft. Außerdem dürft Ihr dort nachlesen, ob Ihr vielleicht zu den Gewinnern der folgenden Neujahrsgaben gehört, die wie immer unter allen Zusendungen verlost werden:

**3 CDs (Turrican Soundtrack)
3 x Joker-Shirt
3 x Joker-Sammelordner**

Okay, unsere Anschrift findet Ihr wie gesagt unten, Eure (leserliche) Adresse würden wir gerne auf der Karte finden, und findig wie Ihr seid, braucht Ihr jetzt nur noch nach dem nächsten Briefkasten zu forschen...

Paarungen: 28. Spieltag

FC JOKER	-	Hammerfoot
Battle Kumpans	-	Opafun
Blue Beiß	-	Maniac Menschen
Berlin East/West	-	Langohrer SK
Austerwitz	-	Bodo Tiltners
Bummico	-	Un. Hofftschwer
Dragonfight	-	Wurm. Wolfschreck
AMS	-	Hardball Killers
Raschmehr	-	Indianerbones
Playpower	-	Might & Matschig

5) Möchtest Du ins Trainingslager? Für 125.000, 200.000, 300.000 oder 500.000 DM?

6) Wie hoch soll der Eintrittspreis (momentan 13,- DM) sein?

7) Willst Du einen Kredit aufnehmen (höchstens 200.000 Mäuse) oder abbezahlen?

Alles weitere läuft wie gehabt: Ihr schickt ein Kärtchen mit Euren Weisheiten an unsere irgendwo auf dieser Seite trickreich versteckte Adresse, wir zählen alle Einsendun-

Joker Verlag
„Kicker Cup“

Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Mannschaftsaufstellung

Nr.	Spieler	Art	letzte Pos.	Stärke	Wert (DM)
1)	Brork	Tor	28	37	180.000
2)	Wunderlich	Tor	-	18	150.000
3)	Schlimmel	Abw	23	47	470.000
4)	Joker	Abw	24	18	190.000
5)	Nettelbeck	Abw	22	29	220.000
6)	Freckmann	Abw	18	v.	60.000
7)	Stockbisler	Mit	14	31	250.000
8)	Ponikwar	Mit	11	6	260.000
9)	Regnet	Mit	-	32	220.000
10)	Celal	Mit	15	22	190.000
11)	Magenauer	Mit	-	32	250.000
12)	M. Labiner	Mit	-	g.	290.000
13)	Dzierzynski	Ang	12	26	140.000
14)	Stein	Ang	3	29	100.000
15)	B. Labiner	Ang	9	20	230.000

BESTELLEN SIE NOCH HEUTE!
TELEFON 02202-22385
TELEFAX 02202-53363

Bestellen können Sie problemlos per Telefon, Telefax oder einfach formlos per Brief oder Postkarte (Absender nicht vergessen). Die Lieferung erfolgt entweder per Nachnahme zuzüglich 10,00 DM oder per Vorkasse (Bar oder Scheck) zuzüglich 4,00 DM. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zuzüglich 15,00 DM möglich (Sorry!). Alle Bestellungen werden grundsätzlich am selben Tag bearbeitet und versandt. Jeder Bestellung liegt unser großer Amiga-Software-Katalog 93 kostenlos bei. Preisänderung, Irrtümer und Lieferung vorbehalten.

Jedes Programm nur
4,90 DM nur
 wenn nicht anders angegeben!

3017 Seeschlacht
 Bringen Sie Ihren Tanker sicher durch die gefährliche Flotte.

3023 Spiel des Wissens
 Denkspiel über versch. Wissensgebiete.

3029 AirAce Spitzenluftkampfspiel.

3031 Disc
 Wer kennt nicht diesen Geldautomat. Tolle originalgetreue Simulation für Ihren Amiga, Sonderspiele, Risikotaste bis hin zum Wettkampf ist alles möglich.

3032 Ball of Pharaoh
 Sie müssen durch Labyrinth zur Grabkammer des Pharaos vordringen, um diesen vor Grabräubern zu retten.

3034 SubAttack
 Gutes Arcade Spiel. Sie müssen von einem U-Boot aus Torpedos auf vorbeiziehende Schiffe abfeuern.

3035 Glücksrad
 Hier dreht sich alles um Glück. Bis zu vier Spieler können gegeneinander antreten und das Glücksrad drehen.

3040 Evil-Tower
 Ein wahnsinniges Abenteuerspiel vollständig in Deutsch. Tolle Grafik, guter Sound & viele dumme Sprüche.

3045 The Simpsons Game
 Tolles Action-Spiel mit Lisa und Bart

3051 Seewolf
 Als U-Boot-Kommandant haben Sie eine Seekarte entdeckt, auf der die Stadt Atlantis aufgezeichnet ist.

3058 Quizmaster 2.0
 Quizspiel für ein bis vier Spieler. Mit 300 Fragen/Antworten, HiScore-Liste, Punktestand, Zeitlimit, Risiko und Frageneditor für eigene Fragen.

3077 Castle of Doom
 Schönes Grafikabenteuer aus dem England des 12. Jahrhunderts zur Zeit Robin Hoods. Mausgesteuerte Bedienung.

3084 BattleShip Schiffe versenken auf amerikanisch. Mit zahlreichen neuen Features.

3085 Skat
 Das wohl beliebteste Kartenspiel in Deutschland. Mit sehr schöner Grafik, kleiner Regelkunde und Spielverwaltung.

3091 Fußballmanager V2.0
 Die wohl beste Fußballmanager-Simulation für den Amiga. Viele neue Features wie z.B. Aufstockung der Liga, Werbepartner oder Stadionausbau.

3104 Bombs from Bagdad
 Vor dem Hintergrund des Kuwait-Konfliktes wird der amerikanische Stützpunkt Dahran mit irakischen Raketen angegriffen.

3108 Star Trek (9,00 DM)
 Ein Stück Film- und Software-Geschichte - die Abenteuer der Enterprise. Als Kommandant müssen Sie 5 Jahre erfolgreich die Klingonen bekämpfen, Planeten erforschen und auch die regelmäßig eintreffenden Orders erledigen.

3114 Galaga 92
 Remake eines TOP-Klassikers.

3119 Abitur
 Tolle Simulation rund um die Schule. Schaffen Sie es das Abitur zu machen?

3133 Chopper II (9,00 DM)
 Zehn waghalsige Piloten jagen im Hubschrauber angreifende Feindverbände.

3142 GrandPrix Simulator
 Die beste Umsetzung eines Autorennspiels! Ihre Aufgabe ist es, nach 10 harten Rennen an der Spitze der Meisterschaft zu stehen. Mit vielen Optionen.

3149 Taxi Driver
 Sie haben die Aufgabe Ihre Fahrgäste sanft nach Hause zu befördern.

3170 Ghost!
 Spannendes Krimi-/Gruselabenteuerspiel mit witzigen Einlagen.

3172 Donkey Kong
 Retten Sie die Freundin die von Donkey Kong entführt wurde.

3178 Save the Trees
 Umweltspiel ebenfalls für Kinder gut geeignet. Beschützen Sie mit Ihrer Kampf-Raupe die Bäume.

3188 Cannibal
 Ein Spitzen-Adventure mit dem recht vielsagendem Namen I was a Cannibal for the FBI. **Sehr empfehlenswert!**

3201 Wonderland
 Farbenfrohes Jump&Run im Wunderland mit fliegenden Bananen, Orangen und Erdbeeren (einsammeln / berühren) und nicht zu freundlichen Kröten, Fröschen und Schlangen. So nebenbei müssen auch noch Platten bunt eingefärbt werden.

3203 Derby
 Fantastische Simulation aus der großen Welt des Galoppsports! Mit Einzelrennen für 1 oder 2 Spieler, Wettspiel (1-4 Spieler), Simulation und Videomodul sowie umfangreicher Dokumentation.

3210 FarWest (12,00 DM)
 Bei dieser spannenden Wirtschaftssimulation können bis zu vier Spieler ihr Glück im "Wilden Westen" des 19. Jahrhunderts versuchen. Dabei kann man als Zocker oder Goldgräber, als Bärenjäger oder Deputy, mit legalen oder illegalen Mitteln in den Wettlauf um die 1.000.000 Statuspunkte gehen.

3212 Lemmingoids 2.0
 Ein weiteres -oids-Game - diesmal mit den putzigen Lemmings. Ein unbedingtes Muß; nicht nur für den Lemmingsfan.

3217 Quelle von Naroth
 Spannendes deutsches Rollenspiel um die magische Quelle von Naroth. Bekannt für ihre Heilkräfte droht sie jetzt zu versiegen und es ist Deine Aufgabe, den Grund dafür herauszufinden.

3222 Telekommando
 Ein packendes und umfangreiches Adventure der Telekom.

3223 The Puggles
 Spitzenmäßiges Hüpfspiel ähnlich wie der Klassiker Hubert nur um einige Längen besser.

3227 Zombie Apocalypse
 Irgendwann in der Zukunft nach dem nuklearen Inferno wird die Welt von mutierten Ungeheuern beherrscht. Du als einer der letzten "normalen" Überlebenden hast nun die schwere und actionreiche Aufgabe, Deine Stadt von allen Killerzombies zu befreien...

3228 Das Erbe TEIL II
 Brandneu bei uns erhältlich der zweite Teil des Umweltabenteuerspiels vom Bundesumweltamt. Titel "Das schmutzige Erbe". **Ab sofort erhältlich!**

1024 Text Plus V3.0N
 Komfortable Textverarbeitung der Extraklasse, umfangreiche Funktionen wie z.B. Fußnotenverwaltung, Serienbrieffunktion, AREXX-Port, ANSI-kompatibel, Funktionstastenbelegung und vieles vieles mehr....

1025 Haushaltsbuch
 Das wohl bekannteste und beste Programm für Ihre Finanzen, viele hilfreiche Funktionen.

1026 Giroman V4.1
 Gute Kontoverwaltung für den Heimbedarf, komplett in deutsch.

1027 Einkommensteuer 93
 Die Vollversion des OASE Einkommensteuerprogramms bei uns nur 10 DM.

1028 Girodrück
 Wie der Name schon sagt, drückt Ihre Überweisungen.

1031 LP, MC und CD Datei
 Spezielles Dateiprogr. für Musik-Fans.

1043 D-Sort Plus
 Diskettenverwaltungsprogramm der Extraklasse, mit umfangreichen Druck-, Sortier- und Filterfunktionen.

1046 Erdkunde
 Gutes Erdkundelernprogramm mit vielen Informationen über die BRD und den neuen Bundesländern.

1110 Wörterbuch
 Elektronisches Wörterbuch (englisch > deutsch). Gibt zu jedem übersetztem Wort auch Nebenbedeutungen und verwandte Begriffe aus.

1122 C64-Emulator
 Die Sensation für den Amiga!

1126 Dope-Intromaker
 Nein Nein dieses Programm hat nichts mit Rauschgift zu tun, vielmehr ist dieses Programm der beste Intromaker den es im FD-Bereich gibt. Das Programmpaket besteht aus mehreren Teilen. Intromaker, ein Cruncher, ein Scrolleditor und ein Soundtracker. Einige Beispiele sind ebenfalls auf der Diskette enthalten.

1130 AmigaAstro
 Lernprogramm aus dem Bereich der Astronomie.

1138 Architektur & Raumgestaltung
 Jetzt haben Sie die Möglichkeit Ihr eigenes Haus oder Wohnung zu entwerfen. Das Programm Raumgestaltung ist gut für Küchen geeignet.

1153 Rechtschreibprüfer

1157 StarAM Plan V1.0
 Sehr komplexes Tabellenkalkulationssystem. 20 verschiedene Diagrammartentypen, Spaltenbreite frei zwischen 9 & 712 Zeichen wählbar, und vieles mehr.

1158 Fakturierung ProFakt
 Das beste Fakturierungsprogramm im FD-Bereich für den Amiga. Verwaltet Kunden- und Lieferantendaten sowie Artikelbestände oder Dienstleistungen. Erstellt Mahnungen, Rechnungen, Lieferscheine. Inklusive Offene Posten-Verwaltung.

1159 ProFibu
 Dialog oder Stapelverarbeitendes Buchungssystem, doppelte Buchführung. Wichtige Informationen oder Daten werden über Bildschirm oder direkt auf Ihrem Drucker ausgegeben.

1163 Businessdisk I
 Diese Diskette enthält mehrere Programme aus dem Bereich Büro und Geschäft. (Textverarbeitung, Terminkalender usw.)

1167 Adressverwaltung
 Komfortable Verwaltung für Adressen, Telefonnummern, usw. Mit Druckfunktion für Adressaufkleber.

1168 Diskmaster III
 Dieses Tool ersetzt fast alle CLI-Befehle durch Mausclick. Grafik ansehen, Sounds und Module anhören ist nun kein Problem mehr.

1177 Geo
 Erdkundelernprogramm mit vielen Informationen und Daten über die Erde.

Inhaber: Gerd Klein
 Jakobstr. 117
 51465 Bergisch Gladbach
 Telefon 02202 / 22385
 Telefax 02202 / 53363
 Kein Ladenlokal, nur Versand!

1179 Workbenchersatz (15 DM)
 Enthält u.a. Textverarbeitung, Kopierprogramm, Diskettenreparaturprogramm, F-Tastenbelegung, Tastaturpasswort-abfrage, und und und ...

1200 Lesson One
 Englisch-Grammatik-Trainer mit folgenden Unterprogrammen: **Lesson One** der Grammatiklehrer schlechthin **Voki-Pauk** zum Vokabeln lernen **Verbi-Pauk** für unregelmäßige Vokabeln und **Grammar-Pauk** um grammatische Regeln zu studieren natürlich mit deutscher Anleitung!

1201 Terminkalender
 Mit dem Terminkalender ist es möglich sich an vorher eingestellte Termine automatisch erinnern zu lassen, welche sich auch regelmäßig wiederholen dürfen (z. B. für Geburtstage oder 14-tägige Clubtreffen usw.). Außerdem können beliebige Notizen gespeichert werden.

1203 Protracker V3.01
 Das TOP-Musik-Erstellungprogramm für den Amiga. Erkennt powergepackte Module! Incl. 3 Module der Spitzenklasse und Backup!

1204 EaglePlayer
 Ein äußerst komplexes Spitzentool mit externen Player-Routinen und externen Programmen. Grafisch hervorragend gestaltet u. a. mit Analyser, Levelmeter, Play-Funktionen usw.

1205 TSMorph
 TSMorph ist ein sehr komplexes Morph-Programm. Tolle Preisleistung!

1206 ABackup
 Profiprogramm für Harddisk-Backups und File-Archivierung. Sehr viele Optionen.

1207 ARestaure
 Super Programm um (versehentlich) gelöschte Dateien zu finden und zu restaurieren.

1208 DiskSalv2 & DiskTest
 DiskSalv2 ist ein astreiner und sehr effizienter Disketten-Doktor mit einfachster Anwendung für alle "Amiga file system devices". DiskTest checkt Disketten in zwei Schritten.

1209 Animpaint
 Tolles Malprogramm mit Animationsmöglichkeit. Zeichnet jeden einzelnen Schritt Ihrer Mausbewegungen auf und spielt sie danach wieder ab. Deutsches Programm mit einigen Beispielen.

1210 DosXS
 DosXS ist ein frei konfigurierbarer Dateimanager in der Art von SID! Unterstützt alle Bildschirmgrößen, optionales Fenster auf der Workbench möglich, mit Sizer, Dir-Cache, Unterstützte Formate: IFF-ILBM, IFF-8SVX, IconCs, PowerPacker-Data, Fonts.

1211 AdressMaster
 Adressenverwaltung mit Serienbrief-, Überweisungsformular-, Umschlag-, und Etikettendruckfunktionen sowie eine Modemwahlfunktion. Sehr gutes Programm!

1212 StarTranslator
 Komplexes Programm zum Übersetzen von englischen Texten! Natürlich integriertem Wörterbuch.

1213 Reorg V2.33
 Sehr guter Disk- (Festplatten) Optimizer!

1214 Wörterbuch PLUS
 Programm um Vokabeln schneller zu lernen!

1215 AmigaBase
 AmigaBase ist eine programmierbare hierarchische Datenbank zur Verwaltung Kassetten, Videos, Adressen, usw. Auch für kompliziertere Aufgaben (z.B. Buchhaltung).

1216 LottoPro
 LottoPro ist eine deutsche Lotteroverwaltung für Lotto am Samstag incl. Gewinnermittlung, Speicher- und Ladefunktionen. (Kleine Spende an uns wenn es geklappt hat. **VIEL Glück!**)

Willkommen beim Joker-Wunschkonzert: Ihr wolltet, daß wir die im letzten Heft erstmals eingeführte Programmseite mit Tips für Computer-Sendungen in Fernsehen und Hörfunk weiterführen – wir gehorchen!



FERNSEHEN

Am Montag, dem **3. Januar**, zeigt **Pro7** von 22.25 bis 0.05 Uhr den französischen Krimi „Deadly Games“: Computerfreak Thomas hat sich seinen kindlichen Glauben an den Weihnachtsmann bewahrt und will ihn durch perfekte Videoüberwachung live erwischen. Aus dem Spiel wird mörderischer Ernst, als statt dessen ein wahnsinniger Killer ins Haus schleicht...

In dem deutschen Thriller „System ohne Schatten“ läßt sich Computerspezialist Victor von der Schauspielerin Juliet und deren undurchsichtigem Bekannten Melo zur Manipulation eines Bankcomputers überreden. Doch als das Trio die Kohle abholen will, tritt eine professionelle Gangsterbande auf den Plan – zu sehen am Freitag, dem **7. Januar**, von 22.45 bis 0.45 Uhr auf **3Sat**.

Für Frühaufsteher zeigt der Satellitensender **Deutsche Welle TV** am Dienstag, dem **11. Januar**, ab 6.30 Uhr die Reportage „Der Glanz von gestern – Was ist aus Silicon Valley geworden?“. Tja, was ist eigentlich wirklich aus Amerikas einstigem Digital-Mekka geworden?

Ebenfalls am **11. Januar** stellt **Südwest 3** von 10.20 bis 10.45 einen elektronischen Verkehrslotsen für Autofahrer vor. „Der Fremdenführer“ heißt dieser Bericht aus der Reihe „Beiträge zur informationstechnischen Grundbildung“.

Beim Wissenschaftsmagazin „EinStein“ geht es am Freitag, dem **14. Januar**, von 15.30 bis 16.15 Uhr auf **Nord 3** um „Die Verfeinerung des Sehens – Von Adleraugen und Tarnkappen“. Gemeint sind Computer, die bei der Erstellung von Satellitenbildern mitwirken.

Am Montag, dem **17. Januar**, verkündet **Deutsche Welle TV** von 18.30 bis 19 Uhr „Visionen aus Stahl und Fleisch – Vom Roboter zum Cyborg“. Wer mehr über die neuesten Errungenschaften der Elektronikindustrie erfahren möchte, braucht allerdings eine Satellitenschüssel.

Und noch mal **Deutsche Welle TV**: Am Montag, dem **24. Januar**, kommt von 18.30 bis 19.00 Uhr die Dokumentation „Schattenjäger“, wo über Computeranimation, Cyberspace und Virtual Reality berichtet wird – so eine Schüssel wäre also wirklich nicht verkehrt...



STÄNDIGE FERNSEHSERIEN

Die Telekollegreihe „Datenverarbeitung“ beschäftigt sich im Januar mit den Themen „Vom Umgang mit Texten“, „Kalkulieren ohne Rechnen“, „Suchen im Archiv“ sowie „Informationsdarstellung und -übertragung“. Sendetermin ist bei **Südwest 3** immer **montags** von 8.30 bis 9.00 Uhr und bei **Bayern 3** ebenfalls **montags**, von 9.00 Uhr bis 9.30 Uhr.

Am Sonntag, dem **16. Januar**, öffnet auf **West 3** mittags um 12.00 Uhr der allmonatliche „Computerclub“.

„Neues... Die ComputerShow“ gibt's wieder am Montag, dem **31. Januar**, von 19.30 bis 20 Uhr auf **3Sat**.



RUNDFUNK

Der **Süddeutsche Rundfunk 2** bringt am Montag, dem **3. Januar**, in der Reihe „S2 extra: Utopien“ die Folge „Wo ich bin, ist mein Büro“. Die Fortsetzung „Ein Wolkenkuckucksheim aus dem Computer“ folgt am Dienstag, dem **4. Januar**. Der dritte Teil heißt „Verrückt nach anderer Wirklichkeit“ und ist am Mittwoch, dem **5. Januar**, zu hören. Sendetermin ist jeweils von 8.30 bis 9.00 Uhr.

„Kinder und Computer“ heißt der Beitrag, den **Hessischer Rundfunk 2** und **Süddeut-**

scher Rundfunk 2 am Mittwoch, dem **26. Januar**, von 17.15 bis 17.30 Uhr ausstrahlen – das Thema ist (gottlob) Lernsoft.

Im Schulfunk bei **WDR 5** geht es am Freitag, dem **28. Januar**, von 9.30 bis 9.45 Uhr um „Wissen von der Bank – Recherchieren in Datenbanken“.



STÄNDIGE RUNDFUNKSERIEN

Montags berichtet ab 14.40 Uhr „Der kleine Computer“ bei **Radio ffn** über Neuigkeiten und bringt Anwendertips.

Ebenfalls **montags** ist auf **Radio Mainwelle** ab 17.40 Uhr die „Computer-Ecke“ zu hören.

Tips, Tricks und Infos bringt „Club-Online“ jeden **Mittwoch** ab 19.20 Uhr auf **NDR 2**.

In „Forschung aktuell“ geht es beim **Deutschlandfunk** jeden **Samstag** von 16.30 bis 17 Uhr um Computer und Kommunikation.

Zweimal im Monat sendet der „Zündfunk“ auf **Bayern 3** **montags** von 16.30 bis 17.00 Uhr das Computer-Magazin „Fatal-Digital“, diesmal am **10. und 31. Januar**.

Jeden vierten Mittwoch im Monat beschäftigt sich die Jugendsendung „Bokay“ bei **Ruhrwelle Radio Bochum** mit Computern, das nächste Mal wieder am **26. Januar** von 14.00 bis 16.00 Uhr.

(Andrea Knaust)

KLEIN ANZEIGEN

Biete Hardware

Verkaufe gebrauchte Leerdisketten, 10 Stück formatiert für 5 DM. 100 % Error-free! Tel.: 02624/6435

Amiga und PC aller Art, Hard- und Software zu Billigstpreisen, neue und gebrauchte Geräte. Erfragt die aktuellen Tagespreise. Tel.: 02624/6435

A 500 + 2 MB RAM + 2. EW + TV-Modulator, Trackball, 2 Joysticks mit Verlängerung, einige Spiele (BMP, A320). Neupreis 1750 DM. Alles für 850 DM. Tel.: 02985/256 ab 14.00 Uhr

Verk. A 500, 1 MB, 2 extr. Laufwerk, 2 Mäuse + Joystick, 6 Originalspiele z.B. EoB 2, Legend of Kyrandia + AJ 2/91-12/93. VB 600 DM. Tel.: 0361/7311254

Amiga und PC aller Art. Hard- und Software zu Billigstpreisen. Neue und gebrauchte Geräte. Erfragt die aktuellen Tagespreise. Tel.: 02624/6435

Verkaufe A 500, 1 MB mit Farbmonitor 1084S und Zubehör für 750 DM. Helge Ruland, Kraehenhardt 14, 51674 Wiehel, Tel.: 02262/97209

Verkaufe gebrauchte Leerdisketten 10 Stück, formatiert für

5 DM, 100 % Error-free! Tel.: 02624/6435

Amiga 500! 1 MB, Monitor 1084, 2. Laufwerk, 5 Originale, Joystick, 50 Disks (leer), Diskbox, nur 700 DM! Tel.: 089/8575616 (Flo)

Verkaufe A 500, Monitor, 1 MB, Zubehör, 9 Originale (Indy 4 + 6 andere Hits), NP 3200 DM, Preis VB. Tel.: 06101/33007 ab 20.30 Uhr

Amiga und PC aller Art, Hard- und Software zu Billigstpreisen, neue und gebrauchte Geräte. Erfragt die aktuellen Tagespreise. Tel.: 02624/6435

Verk. Amiga 600 mit Commodore-Monitor, TV-Modulator und dem Spiel Lemmings 2. Alles wie neu und mit allem Zubehör + Extras für 1000 DM. Tel.: 0521/323590

A500, Farbmonitor 1084 S, 1 MB, 2. Laufwerk, 11 Orig.-Spiele (Turrigan 3, Lotus 3, Magic Pockets), 100 Leerdisketten, 2 Joysticks, VB 1000 DM. 08025/6022

Verkaufe A500 mit Monitor und 1 MB, 300 Disks, Joystick für 600 DM. Tel.: 05661/8250 nach Stefan fragen

Amiga und PC aller Art, Hard- und Software zu Bil-

ligstpreisen, neue und gebrauchte Geräte. Erfragt die aktuellen Tagespreise. Tel.: 02524/6435

Joypad gesucht? Hier ist die Erlösung: Sega "Megafire" Joypad (mit Dauerfeuer) für nur 30 DM. Tel.: 04402/7855 (fragt nach Thomas)

Verkaufe A500 + SCSI2 Con. 105 MB-HD in ext. Gehäuse mit Netzteil, 5 MB RAM (8 MB Option), Battle Isle, Monkey 2, Hook, Becker Text 2 TR. Profi. Tel.: 02273/52499, VB 1000 DM

A500 + 1 MB + 2 LW + 11 Originalspiele + TV-Mod./Abdeckhaube + 2 Joy/Maus, div. Literatur + Programme. Preis VHB 1.100 DM. Tel.: 04121/93193 ab 19.00 Uhr

Amiga 500 zu verkaufen, 1 MB, Maus, Joystick, Disketten, Spiele sowie Turrigan III, Lotus I+II usw., Abdeckhaube, Netzteil, neues Internlaufwerk 1000 % OK, Tel.: 07151/561964 ab 16.30, VP 499,- DM

Verkaufe Amiga 3000, 2 Festplatten, 2 Floppies, Maus, Stick, Tastatur, 8 MB, für 2800 DM. Tel.: 02624/6435

Verkaufe wegen Fehlkaufs neuwertige 120 MB SCSI-Festplatte mit Controller, Oktagon 508, VHB 700 DM. Tel.: 07141/270722

550 DM für meinen A500 + TV Modulator + Mouse + 1 MB + 2. Laufw. + 200 Leerdisketten + 2 Diskboxen + 2 Joysticks + Action R. MK3. Alles OK. Tel.: 02845/32882

Verk. Amiga 500 mit 1 MB + Uhr, Maus, Handbücher, TV-Modul, 1 Joystick, 100 Disketten + 8 Originalspielen z.B. Campaign, Eishockey Manager, Historyline usw., VP 600 DM, NP 1300 DM. Marcel Hellinghausen, Brucherstr. 17, 57584 Scheuerfeld

386/25 MHz PC im Designer-Tower, 70-MB-HDD, 2 Floppies, SVGA-Monitor, DOS 6.0

und Spiele für 3000 DM. Tel.: 02624/6435

Verkaufe Amiga 2000 mit Software, 2 MB RAM, Handb., 10 Leerdisketten, Maus, Joysticks + 2 Originale. Preis nach Vereinbarung. Christian Pfeil, Kl. Warnowdamm 30, 18109 Rostock

Verkaufe A1200 + Monitor, Joystick, Joystickverl., Maus, Soft (orig.), 100 Leerdisketten, Amiga Joker, alles 100 % OK, 6 Monate alt, für nur 1200 DM. Tel.: 03943/22838

Festplatte für A 500 Typ: GVP Serie 2 mit 52 MB Quantum und 2 MB RAM, VB 500 DM, evtl. einzeln. Tel.: 07720/36638

A500, 2.5 MB, Turbok. 68020, Action-Replay 3, Mon. 1084, Festplattencontroller, 400 Disks + 2 Boxen, Modem 2400, 3 Joys und viel Zubehör, VB 1000 DM. Tel.: 0212/273370

Notverkauf! Euch einzeln, 70-40% unter NP: A500 (Rev.8), Kickumschaltung mit 1.3/2.04, TV-Modul, viele Games + Utis, MK-III, X-Copy, Amiga-Intern, MPS1230-Printer, Video Backup-System + Soft auf 9 Tapes, 2 MB-Speichererw., 2 ext. 3.5"-Laufw., viel Paperware, 2. Netzteil, Ersatzteile + Chips, A500 (Rev.6), Nec P22-Printer, MPS1500C-Farbprinter, viel Soft (ca. 3000 Disks) etc. Liste schriftlich anfordern bei: Gero Feuss, In der Runken 8, 28203 Bremen

Verkaufe: Amiga 500, 1 MB, Drucker, CD-ROM-Laufwerk (A-570), 1084 Monitor, Trackball, sowie 5 Originalsp. (Body Blows) für nur 1150 DM. Tel.: 02823/88320 18-19 Uhr

A-500, 1 MB, 200 Disks, 5 Original-Spiele, Maus, Joystick, Mousepad, Boxen. Tel.: 02822/2456

Super! Verkaufe Amiga 500 + 1 MB RAM + Philips CM8833-II (Stereo-Farbmonitor) + Alfa Data Maus + viele Soft, VB 650 DM, auch einzeln zu verkaufen. 06184/4549

A500 + 2 MB + Monitor + 60 MB Harddisk (voll) + 200 Disks, teils bespielt + Originale + Joysticks + Literatur (u.a. AJ 1/90-10/93). Preis VS, auch einzeln, unter Tel.: 06661/5200 od. Fax 06661/71723

Verkaufe A 500 + 1 MB, Drucker, Freezer + Orig. Body Blows, Muds, 50 Leerdisk, Workbench V1.33 + Handbücher für 650 DM (NP 1260 DM). Jens Mattiza, Uranushof 16, 30823 Garbsen

Verkaufe Amiga 500, Monitor 1084 S, 2. Laufw + 200 Leerdisk, Diskbox, 3 Joysticks + 512 KB Speichererw. + ca. 20 AJ + M8N3d+so für 800 DM. Tel.: 02233/72209

Verk. für A 500: RAM-Erweiterungsmodul A501 und TV-Modulator 520 zu je 60 DM od. tausche gegen MK3 bzw. ext. LW. Ruft an 03491442099, Mario ab 16.00

Verkaufe Flickerfixkarte für A2000 von Makro Systems. Kein lästiges Flimmern mehr. Für 150 DM. Ruft an. Tel.: 02852/3281 oder schreibt an Teo Schmid, Am Butengarten 13. 46499 Hamminkeln

Verkaufe A500 mit 2 MB, Kick 1.3 und 2.0 für 500 DM, Drucker Star LC-200 Color für 400 DM. Scanner HT 105 400DPI 65 mit Software für 120 DM, Festplatte 50 MB für 400 DM, 1 Laufwerk 3 1/2 für 50 DM, Personal Monitor Philips CM 8833 450 DM. Data Transfert Switch 30,-. Alles zusammen für 1700 DM. Meldet Euch bei Axel Finck. Tel.: 04723/5156 ab 18.30 Uhr

Verkaufe Amiga 500 mit 1 MB, Monitor 1084S, Literatur und diversen Disketten z.B. Syndicate, Goal, Populous 2 (insgesamt 12 Spiele) für 750 DM. Klaus Oliver, Alsbacherstr. 21, 64342 Sugenheim

Sonderangebot! Verkaufe für Amiga 500 Turbokarte 68030 mit 1 MB bestückt für nur 200 DM, 1/2 Jahr alt. Ruft an unter Tel: 06642222

A 2000D, 3 MB RAM, 2 x 3.5-LW, vollopt. Maus + Joystick, Software + Bücher, 6 Orig. Spiele, 1084S-D2 Farbmonitor, 9-Nadel-Drucker Citizen 120 D, TV-Tuner. Alles: 1600 DM. Christoph Köhler Tel. 07171/76666 (ab 16 Uhr9

Amiga 1200 mit 120 MB Festplatte, Monitor Commodore 1960, Epson-Drucker, 2. Laufwerk, Echtzeituhr, Joystick, Original-Spiele: Indiana Jones 4, Monkey Island II, Larry 2-5 etc. Neupreis: 3800 DM, für 1500 DM (VHB), nur komplett und nur für Selbstabholer! Tel.: 06251/52877

Verkaufe 128 D, Farbmonitor Sanyo CD 3195 C, 3 Joysticks, 1 Maus, 3 Diskettenboxen, viele Spiele auf ca. 50 Disketten sowie Home Word plus, Swift Calc, Geos, Rocky's Boots, Aliens, Legacy of the Ancients, Konami Arcade Collections usw. für 480 DM. Carsten H. Schlechter, Thüringer Allee 7, 53757 St. Augustin, Tel.: 02241/332707

Verkaufe komplett oder einzeln: Amiga 500 für 230 DM + 1 MB für 50 DM + Joystick und Spiele. Tel: 0211/235373

Verkaufe meinen Amiga 500 1 MB + 2 Laufwerke + 2 Mäusen + 2 Joysticks + 2 M Joystickverlängerungen + diversen Originalen, z.B. Chads Engine, Lionheart, Flashback, Alien, Breed '92, Turrican 2 und für weitere Originale gibt's 100 Leerdisketten. Krüger Mirko, Zingster Str.6, 13051 Berlin

Verk. A 500, 1 MB, 2 LW + F-Monitor, Drucker 9 Nad., Computertisch, Maus + 2 Joy. + Zubehör, DM 1000 VB. Sascha Thieme, Tel: 030/4486749 ab 18 Uhr

Verk. A 500 1 MB, HF-Adapter, 50-MB-HD, außerdem Orig.-Spiele: Fire & Ice, Whale's Voyage, Archipelagos für zus. 550 DM, schreibt an M. Hotzel, Neue Str.15, 99834 Herda

Supergünstig! Extra für Computereinsteiger! C 64 mit Flop-

py, 120 Disks, Einsteigerprogrammen, Cartridgemodul und mehr für nur 450 DM. Tel: 0208/896182

Verkaufe Amiga 500, 2,5 MB RAM, Kick 1.3+2.0, 130 MB Segate HD, Hyndai SVGA-Monitor, Multivision 500 Flickerfixer, USRobotics 14.4 HST Modem, Star 9-Nadel-Drucker, 2. Laufwerk, 350 Disks! VB 2000 DM. Tel: 02151/761444 (Bjorn)

Verk. A 1200 mit Maus + Competition pro Joystick + Handbücher und dem Spiel Pinball Fantasies wegen Systemwechsel für nur 390 DM. Tel: 6216771

STOP! Verkaufe A 500 (2,5 MB), Monitor 1084S, 52 MB Harddisk, 2. LW + Zubehör (Text- u. Datenverarb.) + Handbücher + Mouse + 5 Spiele. VB 1350 DM. Tel: 09128/5579.

Verkaufe LC 10 Color-Drucker für Amiga 500, VB 250 DM sowie das Originalspiel Der Patrizier für 45 DM, lasse auch mit mir verhandeln. Tel: 08142/53843

A500, 1 MB mit Uhr, inkl. Betriebssoftware, Anleitungsbücher, mit Maus, sowie Turrican, Red Storm Rising, Aliantor (alles Orig.) für DM 350. Tel: 0711/513640

Verkaufe Amiga 500 mit 1 MB, Monitor 1084S und 10 Originalspielen für 750 DM. Tel: 06257/61112

Suche Hardware

Suche Festplatte für Amiga 500. Tel.: 06028/3742, Fax: 06028/1865, Autotel.: 0161/3603214

Suche Modem mit mind. 9600 bps und Festplatte mit mind. 80 MB für Amiga 500. Schreibt an Andy Merkli, Gundeldingerstr.357, 4053 Basel, Schweiz, Tel: 0613315638

Biete Software

Verk. A-500-Games für je 20 DM: TM Hero Turtles, Lemmings, Menace, Day o.t. Pharaoh, Ranx, Di. Breath, Prison, Berlin 1948, Th. Jaws, T. Colony. Für je 30 DM: Competition, R. o. Medusa, F. o. t. Intruder, W.o. Releyne, K.o.t. Sky, Humans, W. Beamish, USS J. Young 2, W. Commander, Pegasus. Tel.: 03491442099

Biete Originale mit O-Verpackung: Max-Comp. (SWIV, Turri 2, St. Dragon, Nights), F-19, Chuck Rock 2, Elvira 1, Agony, Humans, Dino-Wars, ComP. (Populous 1, Kick Off 2, Pipe-Mania), Power-Up (X-Out, Turri 1, Chase H.Q., Rainbow Isl., Alt. Beast), Chart Attack (Lotus, James P., Venus, Ghoul's Ghost) für je 15 DM. Dragon Breed, Turri 2, Wolfchild, Terminator 2, R-Type, Z-Out für je 10 DM. Dieter Schuhmacher, Unterrother Str. 9, 89294 Oberroth, Tel.: 08333/1043

Nur 1,50 DM je Disk: Bifi-Snackzone, Knax, Karamalz-Cup, Das Erbe II, Dr. Mario, Schach, Telekommando, Europa usw., auch neue Games, alle Fish-PDs, prima spielbare Demos von Pinball-Dreams, Anstoß, Matthäus, Yo! Joe!, Magic Boy, Beavers, Lemmings, Apidya usw. Info Dortmund Tel.: 0231/457959

Zu verkaufen an Meistbietenden: Aus Wettbewerbsgewinn handsigniertes Lemmings 2 Exemplar! Autogramme von DMA Design und Psygnosis z.B. David Jones, Felix Meier, Honegg 89c, CH-3635 Uebeschi, Tel. CH -033 561875

Verkaufe für den Amiga: Ambermoon 75 DM, Agony 20 DM, Master Blazer 15 DM, Z-Out 15 DM. Deutsche Anleitung bei jedem Spiel. Tel.: 02173/50239 (Christian)

Verkaufe meine Spiele, wie z.B. Muds, Neuromancer, Powermonger u. ältere Spiele zu

günstigen Preisen. Habe auch Spiele für SNES. Tel: 05631/60588

Verkaufe den schon lange angekündigten Actionhit Deep Core (NP 80 DM) für 40 DM, Superfrog (NP 89,95 DM) für 35 DM und Elf (NP 80 DM) für 10 DM. Alle Preise zuzüglich Porto. Verhandeln ist möglich. Ruft an, bevor es ein anderer tut. Tel.: 0928/93417 (18-21 Uhr)

Originale für Amiga! Verk. A-Train 65 DM, The Lost Vikings 50 DM, Global Gladiators 40 DM (verhandle). Telefon: 0561/827182 ab 18 Uhr Andreas Hilliger (Kassel)

Original-Games! Monkey Island 35 DM, Indiana Jones IV 45 DM, Die Kathedrale 35 DM, Hook 30 DM, Kaiser 25 DM, Imperium 25 DM. Tel.: 089/8575616 ab 14.00. Fax 089/8561963

Verkaufe Amiga-Originale: East vs West 30 DM, Lin Wu's Challenge 30 DM, Learning English Modern Course Gym 4-6 jeweils 40 DM, Lord of the Rings 30 DM, Space Quest 3 30 DM, King's Quest 3 30 DM, Conquests of Camelot 30 DM, Mad TV 40 DM, Pirates 30 DM, Football Manager 10 DM, Ultima 5 30 DM, Lemmings + X-mas 30 DM, F-15 Strike Eagle 2 40 DM. Tausche auch. Andreas Moser, Kolpingstr. 12, 92260 Ammerthal

Biete Final Copy 2 150 DM, Mega lo Mania/First Samurai, Knights of the Sky, Vikings - Fields of Conquest, Pacific Islands je 40 DM. Amberstar 50 DM, alles 100 % original. Suche Maxon Word, Ami Write. Tel.: 03425/811969 Madeleine verlangen

Verkaufe: BMP 2.0 40 DM, Der Pate 25 DM, The Oath 20 DM, Wild West World 50 DM, Hero's Quest 35 DM, Winter Olympiad + Ski Simulator + Starball + Junks + Around the World in 80 Days + Taly 90 20 DM, Sinbad 10 DM, Football Manager 2 10 DM. Neu!! Turrican 3 40 DM. Für PC: Anstoß

50 DM. Alles Originale. Alle Spiele für 250 DM. Tel.: 0351/4726365

Kaufe und verkaufe günstig neueste Amiga-Soft! Liste bei: M. Dietscheidt, Niederbergheimerstr. 110, 59494 Soest

Verkaufe: Hexuma, Heart of China, Willy Beamish, F-29 Retaliator, Fallen Empire, Knights of the Sky. Alle Originale je 40-50 DM. Tel.: 06104/797301

Verk: Indy 3, Kult, Zak McKracken 30 DM, Monkey Island 1+2, Indiana Jones 4, Loom, Populous, Falcon + Mission Disk 1 50 DM. Alles Originale! Tel.: 0871/73727 od. 73912

Verkaufe: A-Train 50 DM, Eishockey Manager 45 DM, 1990 - 93er Edition 20 DM, English II Plus (Lernsoftware von Teach Me Amiga). Tel.: 04402/7855 (Thomas)

Verkaufe Amiga-Originale! Arabian Nights, Lost Vikings, Chaos Engine, Body Blows und Superfrog zu je 45 DM. Außerdem verkaufe ich auch noch Murders in Space und Football Manager 2 + Expansionkit zu je 20 DM. Alles 100 % OK. Zusätzlich verkaufe ich noch Yo! Joe! für 45 DM. Mike Beuthner, Käthe-Kollwitz-Str. 4, 08223 Falkenstein

Verkaufe Originalspiel! Ich verkaufe Anstoß mit Anleitung, fünf Disketten für den sagenhaften Preis von 65 Märkern. Na, ist das nichts? Tel.: 02303/40164

Biete Amiga-Originale: Chaos Engine 30 DM, Flight of the Intr. 20 DM, Superfrog + Lionheart + Black Crypt je 30 DM, Indy 4 40 DM. Tel.: 05363/4773 (Karsten)

1869 30, Lotus 3 25, Silent Service 30, Shadowlands 20, Pinball Fantasies 25, Wings 30, Award Winners 30, Maus 25, Joystick Comp. Pro 25. Tel.: 06224/12289

Verkaufe Whale's Vo., Dune

MICRO MAGIC

Heiße Spiele - Starke Preise

*** TEL . 02371 - 36330 ***

Mo. - Do. 10 - 18.30 Uhr Fr. 10 - 16.00 Uhr

1869 66,- DV	F-19 Stealth Fight 35,- DH	Pinball Fantasies 54,- DH
1990 93er Edition 36,- DV	Fallen Empire 78,- DV	Pinball Wizard 21,- DH
3D Construct. 2.0 117,- DV	Fire And Ice 48,- DH	Pirates! 32,- DH
A-Train 72,- DV	First Samurai 34,- DH	Pools of Darkness 66,- DV
-Construcion Set 42,- DV	Flashback 60,- DV	Popul.+Promis.Land 39,- DH
A.T.A.C. 66,- DH	Galaxy Force 15,- DH	Populous 2 60,- DH
AA - War i.t.skies 60,- DH	Gateway t.saf.Fron 69,- DV	-Data Disk 30,- DH
Abandoned Places 2 60,- DV	Global Gladiators 50,- DH	Populous 2 Plus 66,- DH
Addams Family 29,- DH	Goal I 55,- DH	Premier Manager 2 68,- EV
Air Land Sea 72,- DH	Gobiilins 60,- DV	Premiera 40,- DH
Air Support 57,- DH	Gobiilins 2 66,- DV	Prime Mover 54,- DH
Air Warrior 75,- DH	Gobiilins 3 66,- DH	Prince of Persia 1 32,- DH
Airbus A 320 66,- DV	Graham Taylor Socc 60,- DH	Project X 27,- DH
Airbus A 320 Amer. 84,- DH	Gravity Force 27,- DH	Prophecy of Shadow 66,- DV
Alfred Chicken 48,- DH	Greatest Comp. 55,- DV	Putty 39,- DH
Alien 3 48,- DH	Gunship 2000 66,- DH	Quivi 18,- DV
Alien Breed 2 48,- DH	Hannibal 66,- DV	Qwak 27,- DH
Alien Breed SE 92 25,- EV	Harlequin 29,- DV	Race Drivin 60,- DH
Ambermoon 78,- DH	Hattrick 66,- DV	Rainbow Collection 27,- DH
Apocalypse 49,- DH	Heart of China 39,- DH	Rampart 60,- DH
Arabian Nights 59,- DV	Heimdall 34,- DV	Raving Mad 54,- DH
A.McLeans Pool Bi 48,- DH	Hexuma 79,- DV	Reach f.t.skies 45,- DH
Assassin Sp.Edit. 27,- DH	Hired Guns 59,- DH	Rebel Racer 49,- DH
Austerlitz 19,- EV	History Line 14-18 66,- DV	Risky Woods 49,- DH
Award Winners 54,- DH	HOI 42,- DH	Road Rash 54,- DH
B 17 Flying Fortr. 66,- DH	Hook 59,- DV	Robocop 3 59,- DH
B.A.T. 2 72,- DV	Human Race Standal 49,- DV	Robosports 66,- DH
Ballistic Dlpoma. 38,- DV	Humans 40,- DH	Rocket Ranger 19,- EV
Bards Tale Constr. 60,- DH	Indiana Jones 3 39,- DV	Rome AD 92 60,- DH
Bart versus World 49,- DH	Indiana Jones 4 79,- DV	Schatz i.Silbersee 78,- DV
Battle Chess 25,- DH	Intern.Open Golf 60,- DH	Secret Monkey Isld 66,- DV
Battle Team 66,- DH	Ishar 66,- DH	Sensi.Soccer 92/93 48,- DH
-Battlesle Data 2 48,- DH	Ishar 2 54,- DV	Shadowworlds 66,- DV
Bazooka Sue 78,- DV	Jack Nicklaus Golf 32,- DH	Shuttle 39,- DH
BC Kid 59,- DH	John Barnes Soccer 25,- DH	Silent Service 2 78,- DH
Beavers 59,- DH		Silkworm 19,- DH
Big Sea 60,- DH		Sim Ant 78,- DV
Bills Tomato Game 59,- DH		Sim City Archit.2 36,- DH
Bitmap Brothers I 54,- DH		Sim City Deluxe 78,- DV
Black Sect 72,- DH		Sim Earth 78,- DH
Blastar 48,- DH		Sim Life 78,- DV
Blob 54,- DH		Simon the Sorcerer 68,- DV
Bobs Bad Day 54,- DH		Sindbad-Thr.o.Falc 19,- DH
Body Blows 48,- DH		Skychase 19,- DH
Body Blows Galact. 48,- DH		Sleepwalker 60,- DH
Budokan 32,- DH		Soccer Kid 59,- DH
Bug Bomber 54,- DH		Space Hulk 66,- DH
Bund.Man.Prof 2.0 66,- DV		Space Legends 66,- DH
Burntime 66,- DV		Space Pilot 89 27,- DH
Campaign 72,- DV		
-Mission Disk 1 42,- DH		
Cannon Fodder 48,- DH		
Cardiacc 27,- DH		
Castles o.Dr.Brain 39,- DV		
Championshh.Man.93 60,- DH		
Chaos Engine 54,- DH		
Cheat'Em up 4.0 32,- DV		
Christoph Kolumbus 72,- DV		
Chuck Rock 39,- DH		
Chuck Rock 2 48,- DH		
Cisco Head 28,- DH		
Civilization 75,- DV		
Combat Air Patrol 59,- DH		
Combat Classics 60,- DH		
Conflict Europe 19,- DH		
Conquestador 66,- DV		
-Data 36,- DV		
Contraptions 72,- DH		
Cool Spot 54,- DH		
Crazy Cars 3 39,- DH		
Crazy Sports Footb 54,- DH		
Cruise f.a.Corpse 59,- DV		
Curse of Enchantia 60,- DH		
D-Generation 42,- DH		
Daily Cov.Girl Pok 29,- DH		

Aufschwung Ost
* 60,- DV

Anstoß
66,- DV

Jonathan 79,- DV
KGB 39,- DH

Kings Quest 6
* 60,- DV

Kingmaker 66,- DV
Kings of Adventure 66,- DH
Krustys Fun House 49,- DH
Legend of Valour 79,- DV
Legends o.Kyrandia 66,- DV
Lemmings 2 54,- DV
Lethal Weapon 66,- DH
Links 33,- DH
Lion Heart 54,- DH
Locomotion 54,- DH
Lord of The Rings 60,- DH
Lords of Power 72,- DV

Turrican 3
48,- DH

Lords of Time 39,- DH

Mortal Kombat
* 54,- DH

Space Quest 1 39,- DH
Space Quest 4 59,- DV
Space Quest 4 DH 39,- DH
Special Forces 39,- EV
Sports Collection 60,- DH
Star Trek 75,- DV
Starbyte N.2 Coll. 66,- DH
Steel Empire 59,- DH
Steigenbg. Hotelm. 48,- DV
Strategy Master 66,- DH
Street Fighter 2 54,- DH
Super Tetris 49,- EV
Superfrog 48,- DH
Syndicate 59,- DV
Tand Buster 27,- DH
Team Yankee 29,- DH
Tearaway Thomas 39,- DH
Terminator 2 29,- DH
Tetris 48,- DH
The Krystal 29,- DH

AMIGA HAMMERPREISE!

Darkmere 72,- DH	The Lost Viking 66,- DV	The Manager 49,- DV
Darkseed 1.5 73,- DV	Lothar Matthäus 59,- DV	The Oath 25,- DH
DSA 71,- DV	Lotus Compil.(1-3) 54,- DH	Theatre of Death 60,- DH
Daughters of Serpe 75,- DV	Lure of Tempress 39,- DV	Their Finest Hour 66,- DH
Death Knig.o.Krynn 66,- DV	M 1 Tank Platoon 32,- DH	-Mission Disk 32,- DH
Delivery Agent 37,- DV	Mad News 66,- DV	Transarctica 54,- DV
Del.Music Cons.2.0 149,- EV	Mad TV 66,- DV	Traps n Treasures 60,- DH
Deluxe P.4.5 AGA 186,- DV	Maelstrom 72,- DV	Triple Action 2 35,- DH
	Magic of Endoria 66,- DV	Triple Action 5 35,- DH
	Manchester United 27,- DH	Trivial Pursuit 32,- DH
	McDonald Land 35,- DH	Trolls 49,- DH
	Mega Collection 48,- DH	Turrican 3 48,- DH
	Megalomania/Samur. 61,- DH	UGH I 29,- DH
	Megamix 60,- DH	Ultima 5 39,- EV
Der Patrizier 66,- DV	Metallix Power 79,- DV	Uridium 2 38,- DH
Desert Strike 60,- DH	Micro.Master Golf 39,- DH	Viking Fields 60,- DH
Deutros 19,- DV	Might and Magic 3 66,- DV	Walker 60,- DH
Die Siedler 78,- DV	Mixed Collection 63,- DH	War in the Gulf 69,- DH
Dogfight 69,- DH	Monkey Island 2 78,- DV	Waterloo 19,- DV
Dragon-S Lair 3 72,- DH	Monopoly 69,- DV	Waxworks 59,- DV
Dream Team Com. 60,- DH	More Lemmings Data 27,- DH	Ween 66,- DV
Dune 2 54,- DV	Morph 49,- DH	Whales Voyage 66,- DV
Dungeon M./Chaos S 60,- DH	Napoleone 66,- DH	Willy Beamish 39,- DH
Dyna Blaster 60,- DH	Nicki Boom 2 59,- DV	Wing Commander 27,- EV
Dynatech 54,- DV	No Second Price 57,- DH	Wing Commander DV 78,- DV
Eishockey Manager 72,- DV	On The Road 60,- DV	Wizkid 60,- DH
Elite 2 54,- DH	One step beyond 48,- DH	Wolfpack 29,- DH
Elysium 66,- DV	Overdrive 49,- DH	Worlds of Legend 49,- EV
Emerald Mine 25,- DH	Pacific Island 60,- DV	WWF Wrestling 29,- DH
Emerald Mine 2 30,- DH	Passing Shot 19,- DH	WWF Wrestling 2 60,- DH
Emerald Mine 3 Pro 25,- DH	Penthouse Hot Numb 36,- DV	Yol Joel 54,- DH
Epic 60,- DH	Penthouse Deluxe 54,- DV	Zool 42,- DH
Erben des Throns 66,- DV	Perfect General 72,- DV	Zool 2 49,- DH
Eye of Beholder 1 36,- DV	-Data Disk 42,- DH	Lösungshefte für Zahlreiche Spiele
Eye of Beholder 2 78,- DV	PGA Tour Golf Plus 60,- DH	
F 17A Nighthawk 66,- DH	-Courses 30,- DH	
F 17 Challenge 28,- DH	Pinball Dreams 48,- DH	

Versandkosten: 8,00 DM, ab 250,00 DM Bestellwert versandkostenfrei. Lieferung gegen NN + 4,00 DM zzgl. Zahlkartengebühr oder Vorkasse; Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 15,00 DM Versandkosten. Es gelten unsere AGB. Änderung und Irrtum vorbehalten. * = bei Drucklegung noch nicht verfügbar.

MICRO MAGIC - Starenweg 2 - 58638 Iserlohn
Tel. 02371-36330 Fax 02371-34503

1+2, DSA, HL14-18, Space Q4, Jonathan, Kick 2 + Data, Monkey 1+2, Indy 4, Battle Isle + Data, Grand Prix, Lotus 3, Hexuma, Larry 5, Gun2. T. 040/5366364 (Daniel)

Riesenauswahl für Amiga, C64 + Master System. Top Hits und Classics! Liste geg. frankierten Rückumschlag (sofort anfordern). Nur Original-Software. H. Neidhardt, Kolpingstr. 10, 95615 Marktredwitz

Originale: Monkey Island 2 45 DM, Sim City u. Populous 50 DM, Mad TV, Steig. Hotelm., Big Business je 35 DM. Tel.: 02173/149474 (Daniel). Alle zus. 160 DM

Wing Comm., Legends of Valour, Amberstar je 30 DM, Ultima 6 20 DM AMOS Creator 45 DM, Compiler 3C je 30 DM zus. 90 DM) - Visionary 50 DM. 05308/2666 (Burkhard)

Biete Originale: 10 DM! Die unendliche Geschichte 2, Starball, Face Off, Artificial Dreams, Seconds Out. 15 DM: Ferrari Formula 1, Strike Force Harrier, Aspar Grand Prix, Hard Drivin'. 20 DM: Soccer Manager Plus. Christian Geupel, Hüttung 20, 95152 Selbitz

Biete neueste Software für Amiga und PC. Call: 08141/16466

Verkaufe Amiga-Originalspiele: DSA (1 MB bzw. 1,5 MB) 40 DM, Formula One Grand Prix 40 DM, Lemmings 35 DM, More Lemmings (Originallemmings erforderlich) 35 DM, Cruise for a Corpse 35 DM, Lotus 2 35 DM, Parasol Stars 40 DM, Loom 30 DM, X-Copy 5.2 mit Modul 35 DM (Cyclone), Französisch-Lernprogramm (Vokabeln Kl. 7) und Masterblazer 10 DM. Verkaufe auch NES mit 5 Games. Ruft mal schnell an: Tel.: 051097172. Versand per Nachnahme. Alles 100 % OK! Alles mit Packung und Anleitung.

WAS? Du suchst neueste Software wie z.B. Burntime zu fairen Preisen? Habe alle da, von An-

stoss bis Zak. Preisliste anfordern bei Holger Duttke, Neumühlenstr. 16, 26316 Varel. Alle Programme 100 %ig Original mit Verpackung und Anleitung u. kompl. dt.

Orig. Amiga-Soft zwischen 15,- und 20,- DM z.B. Silent S. II, Turrigan, Vikings, Great Courts II, Glücksrad, Max Pack (4 Sp.), Comic- u. Movie-Setter, Amiga Joker, ASM, Sonderhefte, Sybex-Buch I usw. Tel.: 07025/2108 (Klaus)

Robocop 3, Originalverpackung, Sicherheitsschlüssel und Robo-Holo-Gramm. Preis 35 DM. Tel.: 07531/34536

Biete Eishockey-Manager, Goal je 40 DM, Chaos Engine 30 DM, Frontier (Elite 2) 50 DM. Tel.: 0208/683570

Original! Neuwertig! Verkaufe: Sim Earth 50 DM, War in the Gulf 35 DM, O. Conraths, Nachtigallweg 82, 57080 Stegen, 0271/385171

Verk: Civilization, Lemmings 2, Wing Commander, Abandoned Places, Bard's Tale Construction Set, Wonderland u.v.m. Tel.: 05861/4279, nach Alex oder Michi fragen!

Biete Verwaltungsprogramm selbstgeschrieben für z.B. CDs, Adressen, Games usw. inkl. top Bildschirmschoner zu Preis von 15 DM auf Disk. 097714985

Verkaufe Amigaspiele, Originale, saugünstig 10-25 DM. Z.B. Zool, Superfrog, Donk, Fire & Ice, Hägar, Alien Breed usw. Günter Meister, Tel.: 09291/6784. Sofort zugreifen!

Achtung! Verk. Orig. Amiga-Soft z.B. Indy 4 39 DM, Jonathan 39 DM uvm. Komplette Liste gg. 2 DM Rückporto: Markus Dietrich, Chlodwigstr. 6, 50321 Brühl

Biete Bundesl.-Man-V2.0 für 50 DM, Bücher: Amiga-Einsteiger + Das Große Amiga 500 Buch je 30 DM. Zusammen 50 DM. Suche Anstoß (alles A-500). H. Hamann, Birkenstr. 8, 17033 Neubrandenburg

Stop! Verkaufe Orig. 1869 30 DM, Jaguar XJ220 DM, Goliaths 25 DM, Sports Masters (4 Spiele) 30 DM, Turbop. 2.0 65 DM, S. Rosenthal, Lustgarten 10, 39317 Parey

Verkaufe für 40-60 DM Shuttle, Fire + Ice, Air Warrior. Alles Originale. Tel.: 06359/87438 ab 15 Uhr

Originale: Der Patrizier 40 DM, Bundesliga Manager Prof. Limited Edition 40 DM, Goal 35 DM, Hill Street Blues 20 DM, Steigenberger Hotelmanager 20 DM, Sim City 15 DM; alle zzgl. 4 DM Porto pro Spiel. Tel.: 06101/83756

Trainerwaker - unendlich Leben, Munition usw. für viele Amiga-Spiele. Komplette Deutsch und einfache Bedienung. Nur 20 DM + 5 DM Porto bei Vorkasse. Otto Frank, Grelckstr. 27, 22529 Hamburg

Biete: Monkey Island 45 DM, MiG-29 30 DM, Flight of the Intruder 30 DM, Zak Mc Kracken 15 DM, Turrigan II 15 DM, 1 MB RAM 30 DM. Suche Alien Breed Edition. Tel.: 08171/8734

Biete aktuellste Software. Tel.: 05731/96596 Michael

Verkaufe Carl Lewis Challenge, Aquatic Games, Ugh, Bill's Tomato Game je 30 DM, Premiere, Shadowlands je 40 DM, Kick ROM 2.0 + Umschaltplatte neu 50 DM. Tel.: 04361/1238

Verkaufe Amiga-Originale: International Karate Plus 15 DM, It came from the Desert 25 DM, Tom and the Ghost 25 DM, alles 100 % in Ordnung. 09931/2971

Biete Soft für A 500. Liste gegen 1,70 Porto. Ute Freyer, Postfach 160309, 44339 Dortmund

Hy Freaks! Ihr kommt nicht weiter bei z.B. Indi 4 oder Star Trek. Dann kann ich Euch helfen. Ich habe über 1000 Lösungen, Tips, Cheats u. Tricks.

Schickt 3 DM (Mengenrabatt schon ab 4 Lösungen) für eine Info-Liste (Systemangabe). Tobias Hiltl, Andechser Str. 8, 92260 Ammerthal/By

Verkaufe Original Games: Manchester U. 15 DM, Circus Attractions 10 DM, Rock Star 5 DM, New Zealand Story 15 DM, James Pond 15 DM, Star Blaze 5 DM, Anarchy 10 DM, The Killing Cloud 10 DM, The Magnetic Scrolls C. 30 DM, Turrigan I u. 2 je 10 DM, Rainbow Island 15 DM. C. Stadler, Ringstr. 20, 84371 Triftern

Verk. A-Orig. Spiele: Eishockey Manager 40 DM, Pr. of Persia 20 DM, Sensible Soccer 40 DM, Zool 20 DM

Chaos Engine, Lotus Esprit, Amos, Exterminator, Jaguar XJ 220, Jim Power, Last Battle, Escape fr. Pl. of Robot Mon., Night Hunter, Double-Dragon 3, Dragon's Lair 3, je 20 DM. Tel.: 0611/843437

Verkaufe Original Civilization für Amiga für 35 DM bzw. tausche gg. Originalversion für A 1200 + höchstens 20 DM. Tel.: 03594/703063 Matthias verlangen!

xxx Software xxx Biete Software für den Amiga 500/1200, PC, SNES u. Sega Mega Drive!! Tel.: 05731/40419

17 Amiga Orig.-Spiele für kompl. 250 DM! Z.B. Eob 1, B. Crypt, Shadowl., Indy 3. 22 Amiga Joker für 100 DM und 7 PC Joker für 30 DM! Tel.: 089/6015430

Verkaufe für A 500 Anstoß 45 DM, Dogfight 40 DM, Bundesliga Manager Prof. und E-Disk und Update 2.0 45 DM, Special Forces 20 DM. Tel.: 05351/2449 Torsten

Neueste Software für Amiga (alle Versionen) und PC. Liste gegen Rückporto bei: Gerd Trauernicht, Hauptstr.12, 27777 Ganderkesee

Verkaufe Sim City Deluxe 40 DM, DSA 1 40 DM, Space Quest 4 35 DM, King's Quest 5

50 DM, Curse of Enchantia 40 DM, Master Blazer 20 DM, alles Originale. Tel: 02131/50484

Super Software für Amiga und PC anzubieten. Top-Konditionen (sehr gute PD und Shareware). Einfach anrufen 0234/9409753

Biete allerneueste und auch ältere Software für Amiga 500 und Amiga 1200. Call: 08141/92958 (Martin)

Oscar, Goal, Micro Machines, Arabian Nights, Entity, Disposable Hero, Lost Vikings, OBK, Beast 3 für je 20 DM zu verkaufen. Originale mit Anleitung. Tel: 02236/44533

Biete neueste und auch ältere Software für A 500 + A 1200. Call: 08141/92958 (Martin) auch Abos!!!

Biete Neueste Software für Amiga 500 und Amiga 1200. Tel: 08141/92958 (Martin) auch Abos!!!

Verk. Amiga-Originale: Wing Commander, Desert Strike, Flashback, Historyline, Arnie u. Cabal für je 10 DM, Delivery Agent 20 DM, Burntime für A 1200. Tel: 07577/7969 Gerd.

Verkaufe Originale! Muds kpl. dtsh. 20 DM, Shadowlands 30 DM, Legend of Faerghail 30 DM, plus 5 DM VK. Peter Geisenhof, Oberdorfstr.5, 55262 Heidesheim

Verk. Amiga-Orig. Je 60 DM Anstoß, His.line, A-Train. Je 35 DM Goal, Lionheart, B. Isle Data 2, Waxworks, Hook. Je 25 DM Sen. Soccer, Space Crusade, Jaguar, American Gladiators. Je 20 DM Mega Sports, First Samurai, Lotus 3, Hero Quest, Starbyte S. Soccer, Megatraveller. Je 15 DM Muds, Tip off, Robin Hood, Apidya, Nitro, Godfather. Je 10 DM Pro P.B. Sim., Arnie, Big Run, Narc, Gauntlet 3, D. Dragon 3, Over the Net. Tel: 0241/554747, nach 14 Uhr. David verlangen.

Steigenb.-B.Isle-Populous-Zool-Hanse-Port: Call-Power-

monger-Conquestador je 28 DM. Rome-Civiliz.-Desert Strike-Pinball Dreams-Pacman-Bund. Manager je 35 DM. Wodetzki Norbert, Starckenburger Str.5, 14163 Berlin, Tel: 030/8135461

Permanent interessiert an aktuellster Software? Dann ruft einfach mal an - 026076845 - Wer tauscht außerdem 5 1/4-Drive gegen 3 1/2-Drive? Amiga - was sonst!

Verkaufe Amiga-Spiele, z.B. Sim Life, Battle Chess II, u.v.m. recht günstig. Bitte schriftlich bei Rudolf Lieb, Neufeldstr.13/II, 82140 Olching

Biete aktuelle Software für Amiga und SNES. Tel: 05221/270097

Verkaufe billig Amiga-Originale 20-60 DM. Video Kid, Leander, Ork, Monkey Island 1+2, Mad TV, Apidya, Populus 2, Wolfchild, Lotus 2, u.v.m. Tel: 07123/92250

Demos zu Stardust, Kolumbus, L.Matthäus, Goal, Burntime, Apidya, PD-Game und vieles mehr je 20 DM. Anstoß 4 DM. Liste anfordern bei G. Schnabel, Feldstr.1, 17509 Hanshagen

Suche Software

Kaufe und tausche Spiele für Amiga CD³². Helmut Wechselberger, Aussergasse 11, A-6474 Jerzens/Österreich. Tel.: 0043/5414/660

Suche Spiele für Amiga 1200, original und 100 % OK. Schickt mir Eure Listen. Gerhard Felkel, Fuchsbergweg 2, 86485 Biberbach

Wer kann mir die Sicherheitskopie der Disk I von Superfrog schicken? Meine ist mir kaputtgegangen. Sebastian Reinecke, Krähenbergweg 33, 29229 Celle

Suche neueste u. ältere Soft aller Art. U.a. Anstoß, Burntime.

THOMAS PFISTER SPIELEVERSAND
TEL.: 0561/577-110 od. 577-510 FAX: 0561/57 64 21

ADVENTURE / ROLLENSPIELE

Amiga		Amiga		Amiga	
Abandoned Places 2	60,- D	Heart of China	39,- H	Rome AD 92	60,- H
Ambermoon	78,- H	Heindall	34,- D	Schatz L'Sibersee	* 78,- D
Arabian Nights	59,- D	Hook	60,- D	Secret Monkey Island	66,- D
B.A.T. 2	72,- D	Indiana Jones 3	39,- D	Shadowworks	66,- D
Bards Tale Constr.	60,- H	Indiana Jones 4	79,- D	Simon the Sorcerer	* 68,- D
Bazooka Sue	78,- D	Ishar	64,- H	Space Hulk	66,- H
Cruise La.Corpse	59,- D	Ishar 2	54,- D	Space Quest 1	39,- H
Curse of Enchantia	60,- H	Jonathan	79,- D	Space Quest 4	59,- D
D-Generation	42,- H	KGB	47,- H	Space Quest 4 DH	39,- H
Darkseed 1.5	73,- D	Kings Quest 6	60,- D	Star Trek	75,- D
DSA	72,- D	Legend of Valour	79,- D	The Kristall	29,- H
Death Knight.Krynn	46,- D	Legends o.Kyrandia	66,- D	Ultima 5	39,- E
Dune 2	54,- D	Lords of Time	39,- H	Waxworks	59,- D
Dungeon M./Chaos 5	60,- H	Lure of Tempress	39,- D	Ween	66,- D
Eye of Beholder 1	36,- D	Magie of Endoria	66,- D	Whales Voyage	66,- D
Eye of Beholder 2	70,- D	Night and Magic 3	66,- D	Willy Beamish	39,- H
Flashback	60,- D	Monkey Island 2	78,- D	Worlds of Legend	49,- E
Goblins	60,- D	Omicron	25,- D		
Goblins 2	66,- D	Pools of Darkness	66,- D		
Goblins 3	66,- H	Prophecy of Shadow	66,- D		

ACTION/ARCADE

Addams Family	29,- H	Galaxy 89	19,- H	Rocket Ranger	19,- E
Agony	28,- H	Gravity Force	27,- H	Siltworm	19,- H
Airball	12,- H	Harlequin	29,- D	Sindbad+Thr.o.Falc	19,- H
Alien 3	48,- H	HOI	42,- H	Streetwalker	60,- H
Alien Breed 2	48,- H	Human Race Standal	49,- D	Srip Sludges	9,- H
Alien Breed SE 92	25,- E	Humans	40,- H	Space Drums	9,- H
Aquaventura	29,- H	Jug	9,- H	Steel Empire	59,- H
Assassin Sp.Edit.	27,- H	Jurassic Park	54,- D	Street Fighter 2	54,- H
Bart versus World	49,- H	Krustys Fun House	49,- H	Super Tetris	49,- E
Battle Bound	12,- H	Lemmings 2	59,- H	Supertrog	48,- H
BC Kid	59,- H	Lion Heart	54,- H	Tagliwood	9,- H
Beavers	39,- H	Locomotion	54,- H	Tank Buster	27,- H
Blastar	48,- H	The Lost Viking	66,- D	Tearsaway Thomas	39,- H
Blob	54,- H	McDonald Land	35,- H	Terminator 2	29,- H
Bobs Bad Day	48,- H	More Lemmings Data	27,- H	Tetris	48,- H
Body Blows	48,- H	Morph	49,- H	The Oath	25,- H
Body Blows Galact.	32,- H	Mortal Combat	54,- H	Theatre of Death	60,- H
Boodkan	54,- H	Nicki Boom 2	59,- D	Traps n Treasures	60,- H
Bug Bomber	48,- H	Nitro	25,- H	Turbo Trax	9,- H
Cannon Fodder	27,- H	One step beyond	18,- H	Turrican 3	48,- H
Cardiaxx	27,- H	Ondislight	19,- H	UGH!	29,- H
Chaos Engine	54,- H	Ork	25,- H	Uridum 2	48,- H
Chuck Rock	39,- H	Pinball Dreams	48,- H	Walker	60,- H
Chuck Rock 2	48,- H	Pinball Fantasies	54,- H	WWF Wrestling 2	60,- H
Cool World	46,- H	Pinball Wizard	21,- H		
Double Dragon 3	25,- H	Popul.+Promis.Land	39,- H		
Dyna Blaster	60,- H	Prince of Persia 1	32,- H		
Elvira Arcade Game	36,- H	Project X	28,- D		
Emerald Mine	25,- H	Putty	39,- H		
Emerald Mine 2 Pro	30,- H	Qwak	27,- H		
Emerald Mine 3 Pro	25,- H	Risky Woods	49,- H		
Excalibur	24,- H	Robocop 3	59,- H		
Fire And Ice	48,- H				
First Samurai	34,- H				

SONSTIGES/ZUBEHÖR

3D Construct. 2.0	117,- D	Goal!	55,- H	Penthouse Hot Numb	36,- D
Anstoss	66,- D	Graham Taylor Succ	60,- H	Penthouse Deluxe	* 54,- D
Apocalypse	49,- H	Greatest Comp.	55,- D	PGA Tour Golf Plus	60,- H
A.McLears Pool Bi	48,- H	Hattrick!	* 66,- D	-Courses	30,- H
Award Winners	54,- H	Intern.Open Golf	60,- H	Premier Manager 2	48,- E
Big Sea	60,- H	Jack Nicklaus Golf	32,- H	Quini	18,- D
Billis Tomato Game	59,- H	John Barnes Soccer	25,- H	Rainbow Collection	27,- H
Bitmap Brothers I	66,- D	Kings of Adventure	46,- H	Raving Mad	54,- H
Bund.Man.Prof.2.0	39,- D	Links	33,- H	Road Rash	54,- H
Championsh.Maa.93	68,- H	Lords of Power	72,- D	Sens.Soccer 92/93	48,- H
Cheats'Em up 4.0	32,- D	Lothar Matthäus	59,- D	Soccer Kid	59,- H
Cisco Heat	22,- H	Lotus Compil.(1-3)	54,- H	Space Legends	66,- H
Crazy Cars 3	54,- H	Manchester United	27,- H	Sports Collection	60,- H
Crazy Sports Footh	29,- H	Mega Collection	48,- H	Starbyte M.2 Coll.	66,- H
Daily Cov.Girl Pok	149,- E	Megalomania/Samur.	61,- H	The Manager	* 49,- D
Del.Music.Coms.2.0	186,- D	Megamix	60,- H	Triple Action 5	35,- H
Deluxe P.A.S.AGA	72,- H	MicroMaster Golf	39,- H	Trivial Pursuit	32,- H
Dragons' Lair 3	60,- H	Mixed Collection	63,- H	Troddlers	48,- H
Dream Team Com.	72,- D	Nick Faldo Golf	78,- D	Yroom	60,- H
Elect.Pool Billard	12,- H	No Second Price	57,- H	-Data Disk	39,- H
Global Gladiators	50,- H	Passing Shot	19,- H	WWF Wrestling	60,- H
				Zero	* 59,- H
				Zool 2	* 49,- H

STRATEGIE/SIMULATION

1869	46,- D	Die Siedler	78,- D	Populus 2	60,- H
1990 93er Edition	36,- D	Dogfight	69,- H	-Data Disk	30,- H
A-Train	72,- D	Dynatech	54,- D	Populus 2 Plus	66,- H
-Construction Set	42,- D	Elite 2	54,- H	Prime Mover	54,- H
AA - War L.Lskies	60,- H	Elite 3	54,- H	Rampart	60,- H
Air Support	57,- H	Elysium	66,- D	Reach L.Lskies	45,- H
Air Warrior	75,- H	Epic	60,- H	Shuttle	39,- H
Airbus A 320	66,- D	Eriken des Throns	66,- D	Silent Service 2	78,- H
Airbus A 320 Amer.	84,- H	F 117A Nighthawk	26,- H	Sim Ant	78,- D
Aufschwung Ost	60,- D	F 17 Challenge	66,- H	Sim City Archt.1	36,- H
Austerlitz	19,- E	F-19 Stealth Fight	35,- H	Sim City Archt.2	36,- H
B I Flying Fortr.	66,- H	Fallen Empire	78,- D	Sim City Deluxe	78,- D
Ballistic Dipoma.	38,- D	Fed.o.Free Traders	19,- H	Sim City Terr.EDIT	36,- H
Battle Chess	25,- H	Flight of Intruder	32,- H	Sim Earth	78,- H
Battle Team	66,- H	Galaxy Force	15,- H	Sim Life	78,- D
-Battlesie Data 2	48,- H	Gunship 2000	66,- H	Skychase	19,- H
Burntime	66,- D	Hannibal	66,- D	Special Forces	39,- E
Campaign	72,- D	Hired Guns	59,- H	Steigenb. Hotelm.	48,- D
-Mission Disk 1	42,- H	History Line 14-18	66,- D	Strategy Master	66,- H
Carrier Command	19,- H	Kingmaker	66,- D	Syndicate	59,- D
Christopher Columbus	72,- D	M I Task Platoon	32,- H	Team Yankee	29,- H
Civilization	75,- D	Mad News	64,- H	Thunderhawk	39,- H
Combat Air Patrol	59,- H	Mad TV	66,- D	Transarctica	54,- D
Conflict Europe	19,- H	Maelstrom	72,- D	Triple Action 2	35,- H
Conquestador	46,- D	Monopoly	69,- D	Viking Fields	60,- H
-Data	36,- D	On The Road	60,- D	War in the Gulf	69,- H
Delivery Agent	37,- D	Overdrive	49,- H	Warhead	25,- H
Der Patziner	46,- D	Perfect General	60,- D	Waterloo	19,- D
Desert Strike	60,- H	-Data Disk	42,- H	Wing Commander	72,- D
Deutros	19,- D	Pirates!	32,- H	Wing Commander DV	78,- D
				Wolfpack	29,- H

Lösungshäfte für zahlreiche Spiele
Händleranfrage erwünscht - Ladenpreise können abweichen

Schriftliche Bestellung und Abholung nach Absprache: Ladungsverkauf in Bielefeld: Infodata Computer, 34131 Kassel, Dormannweg 48 b, Tel. 0561/577-110 od. 577-510

KAMPFREISE!

THOMAS PFISTER • SPIELEVERSAND • DORMANNWEG 48 b • 34131 KASSEL

Listen mit Preisvorschlag an: H. Dutke, Neumühlenstr. 16, 86316 Varel. Nur Originale.

Suche das Neueste vom Neuesten. Biete pro Spiel 20-60 DM. Schickt Eure Listen oder Disks an: Marcus Kopp, Ernst-Fürstenbergstr. 18, 10407 Berlin

Suche aktuelle Amiga-Soft, auch Tausch! Schickt Eure Listen an S. K. Ant Pumpwerk 7, 26441 Jever, Tel.: 04461/5772 Mo-Do 15-16 Uhr.

Suche für Amiga 500 das Spiel Tank Wars. Suche Kalender von Gute Zeiten, Schlechte Zeiten. Zahle sehr gut! Tel.: 09406/3317, Christian Arndt, Erlenweg 25, 93096 Köfering.

Suche Orig. mit Registrierung Real 3D 2.0 bis 500 DM, Superbase 4 AGA bis 200 DM, TV Paint 2.0 (Retuna/Merlin) bis 200 DM. Tel: 0541/17981, Stefan abends

Hi Freaks! Ich suche Spiele, z.B. Drive 1+2, Monkey 2, Tornado, Burntime, Combat Air Patrol. Zahle bis 40 DM, nur 100% Orig. Tel: 05442/8906 (Nils)

Suche für meinen A500 Orig.-Disk A von 1869 und die Setup von HD-Drive A 590. Zahle 10 DM. Schreibt an Jan-Anrdé Schleer, Lobuschstr.4, 22765 Hamburg

Suche für Amiga 500 Demos, PD Anwender, und besonders neue Spiele zwecks Kauf oder Tausch. Alles 100% O.K. Schreibt bitte an Heiko Weyand, Am Wellenhaag 6, 6125 Usingen 4

Suche Historyline und Indiana Jones 4 Adv., nur Originale, möglichst billig. Call: 05361/22096

*** Geld/Zaster *** Hilfe, suche Software aller Art. Schickt Eure Listen (und das schleunigst) an: Ingo Jungheim, Anglerstr.19, 80339 München, Tel: 089/5029100

Tausche Software

Tausche Amiga-Originale. Biete Eishockey Manager, Civilization, Monkey Island 2. Suche Syndicate, B.M.P. 2.0. Stefan Krenn, Linzer Str. 210, A-1140 Wien

Legal Ware (Demos, Intros...). Sonic Flash/MTU. Tel.: 04462/6527 (Holger) Beginners can call, 2!

*** Geld/Zaster *** Hilfe, suche Software aller Art. Schickt Eure Listen (und das schleunigst) an: Ingo Jungheim, Anglerstr.4, 80339 München, Tel: 089/5029100

Tausche (Original) Mega Twins + Anleitung + 4 PD Sp.(100% OK) gegen original Railroad Tycoon (muß 100% OK sein). Mario Günther, Dorfstr.30, 08626 Remtengrün

Tausche B 17 gegen A 320, verkaufe Street Fighter II und Gunship 2000 für je 45 DM. Tel: 05371/58192

Tausche Pirates, Railr. Tycoon, Civilization, Formula One Gr., Eishockey Manager u.a. gegen Turrican 2, Monkey Island 2, Regent, 1869, Graham Taylor's Soccer Ch. Kohnke Gerald, Ida-Kellotat-Str.2b bei Eichen-topf, 14513 Teltow

Tausche the Greatest! Lure o.t. Tempt., Dune, Jimmy W. Snooker gegen Indiana Jones 4! Bitte 100% fehlerfrei und original! Tel: 05926/346

Kontakte

Suche neue Mitglieder für Computerclub. Alter & System egal. Infos gegen Rückporto bei Marcus Gerresheim, Donaust. 9, 46395 Bocholt

Suche Tauschpartner/in für A500. Habe neueste Spiele.

Schickt Liste an Kosta Izalidis, Tilseter Str. 5, 49610 Quakenbrück

Schweiz! Den besten Amiga-Club, den es je gegeben hat, HEADLONG: Viele Services, PD-Serien, monatl. Disk usw. Infos bei: HEADLONG, Hofmatt 74, CH-6332 Hagendorn

*** Geld/Zaster *** Hilfe, suche Software aller Art. Schickt Eure Liste (und das schleunigst) an: Ingo Jungheim, Anglerstr.19, 80339 München, Tel: 089/5029100.

Plan B sucht Coder, Musicians und Grafiker zur Erstellung eigener Demos usw. Bitte Disx mit aussagekräftigen (selbstgemachten) Beispielen an: HMB of Plan B, John Walter, Am Busch 4, 53773 Hennef (100% Antwort). Fast Greetz to all Members of Plan B!

Wir suchen prof. Programmierer, Grafiker, Musiker, Storywriter für prof. Computerspiele. Tel: 0541/17981 Stefan abends

Ver-schiedenes

Verkaufe Amiga Joker-Ausgaben 7/91-10/93 für nur 60 DM. Außerdem zu verkaufen externes 3.5 Zoll Laufwerk für 80 DM. Tel.: 0202/307762

Verkaufe Komplettlösungen, Cheats, Tips zu fast allen Spielen. Super-Preise und Super-Service. Andreas Moser, Kolpingstr. 12, 92260 Ammerthal

Ich mache Musik mit dem Amiga u. Synthis (Semi-Professionel) u. suche Leute für ein MC/CD-Projekt. Infos + Demos an: T. Janak, Eschstr. 21, 63069 Offenbach

Verkaufe AJ 9/90, 12/90, 2/91, 5/91, 7/91, 9/91, 11/91, 12/91, 4/92, 11/92, 4/93, 7/93, 9/93 und Power Play Nr. 8/92. Alle gut erhalten. Mit Poster 5,- DM. Jörg Brettschneider, Otto-Ehrhardt-Str. 17 A, 30823 Garbsen

Verkaufe AJ 1-2/90, 1/91, 1-2/92, 4-12/92, 1-3/93, 5/93, 7/93, 9/93, 10/93. Gut erhalten, ohne Poster. Nur zusammen 115 DM. Tel.: 07727/7647

Verkaufe, tausche A500 mit viel Zubehör gegen Super Nintendo. Tel: Berlin 9722683

Achtung-Achtung! Suche Codes zu Battle Isle (auch Data I+II) und Historyline. Ruft mich einfach an. 05141/53314 18-19 Uhr, nicht mittwochs!

Suche Lösung und Tips von Ashes of Empire und Midwinter II. Lloyd Smith, Elsavastr. 4, 63741 Aschaffenburg

Lösungen: Monkey Island 1+2, Elvira 1+2, Indy 3+4, Goblins 1+2, Heart of China; je Lösung 5 DM. Thomas Gatsche, Sudetenstr. 50, 50354 Hürth (fr. Rückumschl.)

Top-Nebenverdienst! 100 DM tägl. d. leichte, legal u.v. zu Hause durchführbare Tätigkeit! Für jeden mögl.! Infos gg. vorfrankierten Rückumschlag! Sofort durchführbar!! Daus Sebastian, Steinerner Weg 14, 97848 Rechtenbach

Verk. Amiga Joker 11/89 bis 10/93 und alle Sonderhefte in Bestzustand mit allen Postern für kompl. 280 DM, PC Joker 6/91 bis 6/92 30 DM!!!! Tel: 089/ 6015430

Bis zu 100 DM Nebenverdienst täglich! Für jedermann sofort durchführbare, leichte Tätigkeit von zu Hause aus, ganz legal. Info gegen frankierten Rückumschlag an: Rainer David, Giesenkirchnerstr.32, 41238 Mönchengladbach

Suche AJ 11/89, 12/89, 1-3/90, 5/90, 7/90, 10-12/90, 2/91, 5/91 sowie die Sonderhefte "Simulationen" und "Poster und Lösungen". Möglichst gut erhalten und mit Poster. Preis nach Vereinbarung. Jürgen Starke, Tel: 03741/441765, Schinkelstr.13, 08529 Plauen

SPARSCHWEIN-PHONE
0391/5419000

SPARSCHWEIN-FAX
0391/5419004



SPARSCHWEIN

AMIGA CD³² - DIE POWERCONSOLE 659,-

CD Game - Console, Double Speed CD-Drive, 16 Mio. Farben, 14Mhz., 68020 CPU, 16Mbit RAM, Comlot Pad incl. 2 Spielen.

CD³² GAMES

Pinball Fantasies CD / D Generation / ZOO! / James POND II / Alfred Chicksen / Sensible Soccer / Liberator / Morph / Arabian Nights / Sleepwalker / Now that s what I call Games 1+2 / Deep Core / OverKill + Lunar C/ John Barnes Football / Lotus Turbo Trilogie

..... laufend Neuerscheinungen !!!!

AMIGA 1200 585,-

Der Aufsteiger - AMIGA, 68020 CPU 14 MHz., 2MB CHIP-RAM

AMIGA 1200 HDD 120 1098,-

Wie oben, mit 120 Mbyte 2,5 Zoll Festplatte intern,

AMIGA 4000 ab 2250,-

Amiga 4000 /30/4/120 - 2250,- DM

Weitere Modelle auf Anfrage.

Activity Pak 130,-

Dpaint 4 AGA, Amiwrite 1.0 AGA, Nigel Mansell AGA.

Monitor Commodore 1084 S 365,-

14" Color, intern. Stereo Verstärker

Monitor Commodore 1942 685,-

14" Color, 0,28 mm Dotpitch, intern Stereo Verstärker

optimal für A 1200 / A 4000.

AMIGA Workbench 2.1 85,-

Für alle AMIGAS mit Kickstart 2.04.

SUPER NINTENDO 180,-

Grundgerät ab

Weitere Hardware und Games zu Superpreisen! Liste anfordern

Sparschwein Elektronik-Versandhandels GmbH, Magdeburg

Alle Preisangaben in DM, zzgl. Fracht- u. Verpackungspausch.-Lieferung per NN- Angebot freibleibend - Irrtümer vorbehalten - Es gelten unsere AGBs - AMIGA, Commodore und Super Nintendo sind eingetr. Warenzeichen.



kostet

AB SOFORT

Deine private Kleinanzeige in Amiga Joker. Einfach Coupon ausfüllen, Fünf-Mark-Stück oder -Schein beilegen (kein Scheck, keine Briefmarken) und einsenden an:

**Joker Verlag
Kleinanzeigen
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn**

WICHTIG!!

Anzeigen, die auf Raubkopien oder indizierte Spiele schließen lassen, bzw. PLK-Nummern enthalten, werden nicht veröffentlicht!!

Okay Soft

Inh. Herbert Wirsnhofner

Am Graben 2 92557 Weiding

Tel. 09674 -1279 FAX -1294

hotline news -8405

Alien 3	DA	45.90
Ambermoon	DV	66.90
Ancient Art of War...	DA	57.90
Anstoß	DV	65.90
Aufschwung Ost	DV	64.90
B.C. Kid	DA	55.90
Blastar	DA	52.90
Body Blows	DA	47.90
Burntime	DV	63.90
Chaos Engine	DV	49.90
Chuck Rock II	DA	45.90
Desert Strike	DA	55.90
Dogfight	DA	63.90
Eishockey Manager	DV	69.90
Elite II	DA	52.90
F117 A Nighthawk	DA	63.90
Flashback	DV	59.90
Goal (Kick off 3)	DV	52.90
Goblins 3	DV	69.90
Gunship 2000	DV	69.90
Hannibal	DV	64.90
Humans Race	DV	69.90
Indiana Jones IV	DV	77.90
Jurassic Park	DV	59.90
Legend of Kyrandia	DV	59.90
Lemmings II	DA	59.90
Lionheart	DA	54.90
Lost Vikings	DV	69.90
Lothar Matthäus	DV	62.90
Lotus 1-3	DA	64.90
Magic Boy	DA	57.90
Monkey Island 2	DV	77.90
One Step Beyond	DA	40.90
Overdrive	DA	47.90
Simon the Sorcerer	DV	69.90
Soccer Kid	DA	53.90
Space Hulk	DA	60.90
Syndicate	DV	60.90
Tornado	DA	67.90
Turrican 3	DA	61.90
Zool II	DA	53.90

Spätschicht: jeden Mittwoch bis 20:00 Uhr!

Lösungshefte ab 9.90!!

für Amiga CD32:

Alfred Chicken	DA	45.90
Arabien Nights	DA	39.90
D/Generation	DA	45.90
Morph	DA	56.90
Pinball Fantasie	DA	64.90
Zool	DA	52.90

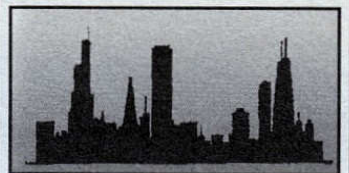
für Amiga 1200:

1869DV	DV	69.90
Anstoß	DV	69.90
Burntime	DV	63.90
James Pond II	DA	49.90
Jurassic Park	DV	64.90
Pinball Fantasies	DV	62.90
Sim Life	DV	31.90
Trolls	DA	46.90
Zool	DA	49.90

kostenlose Komplettliste anfordern!

Stammkunden o. Vorkasse DM 4.90, Nachnahme 7.90

Ausland, Erstlieferung nur Vorkasse DM 12.50



Neueröffnung

City-Software-GmbH

**Windeckstr. 62,
60314 Frankfurt/M.
Tel.: 069/4990653**

Computerspiele-Verkauf für
Amiga + PC.
Im Laden auch zum
Ausprobieren!

Die Siedler	DM	98.-
Zool 2	DM	52.90
Lothar Matthäus	DM	68.-
Ambermoon	DM	99.-
Ishar 2	DM	49.90
Burntime	DM	67.95
Turrican 3	DM	69.-
Amiga CD ³² Konsole	DM	590.-
Arabian Nights CD ³²	DM	35.-
John Barnes CD ³²	DM	29.95
Morph CD ³²	DM	59.90

Restposten

Eye of the Beholder 2	DM	59.-
Special Forces	DM	59.-
Battle Isle 1	DM	49.-
Street Fighter 2	DM	59.-
F15 Strike Eagle 2	DM	59.90
Prince of Persia 1	DM	39.95
Populous + Zusatzdiskette	DM	49.95
Budokan	DM	39.95
Terminator 2	DM	29.95
Wrestle Mania 1	DM	29.95
Trivial Pursuit	DM	39.95
Jack Nicklaus Golf	DM	39.95

Weitere Angebote auf Anfrage.
Preisänderung vorbehalten.

Bei tel. Rückfragen 069/4990653

KLEINANZEIGEN AMIGA COUPON

Bitte veröffentlicht meine private Kleinanzeige in der nächsten erreichbaren Ausgabe, und zwar unter der Rubrik:

- | | |
|--------------------------------------|--------------------------------------|
| <input type="radio"/> Biete Hardware | <input type="radio"/> Suche Software |
| <input type="radio"/> Biete Software | <input type="radio"/> Kontakte |
| <input type="radio"/> Tausch | <input type="radio"/> Verschiedenes |
| <input type="radio"/> Suche Hardware | |

Name, Vorname:

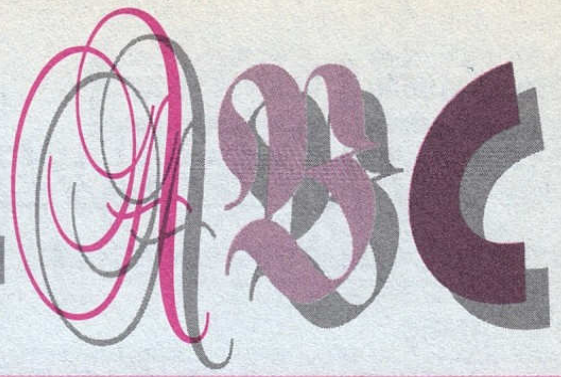
Straße/Nr.:

PLZ/Ort:

Bitte jeden Buchstaben, Wortzwischenraum und jedes Satzzeichen leserlich in die einzelnen Kästchen eintragen!

Datum, Unterschrift

COMPUTER-



Parallelrechner: eine recht neue Entwicklung, bei der mehrere Prozessoren parallelgeschaltet sind, um so gleichzeitig ein Problem bzw. dessen verschiedene Aspekte zu bearbeiten. Hat den Vorteil, daß mit relativ wenig Aufwand hohe Kapazitäten zu erzielen sind, und gilt auch als erster Versuch, die Vernetzungsstruktur des menschlichen Gehirns nachzubilden.

parallele Schnittstelle: eine „Steckdose“ für diverse Peripheriegeräte, die mehrere Daten gleichzeitig übertragen kann – im Gegensatz zur seriellen Schnittstelle, die alle Infos schön gemütlich hintereinander über den Draht schickt.

Parallel-/Seriell-Wandlung: wird manchmal notwendig, wenn Daten aus parallelen Leitungssystemen auf Netze überwechseln sollen, die nur seriell übertragen. Unter anderem sind dabei umfangreiche Pufferspeicher erforderlich.

Parameter: sind nichts anderes als Werte, um bestimmte Eigenschaften festzulegen.

Parenthesen: klingt unheimlich wissenschaftlich, dabei handelt es sich hier bloß um die Klammer als Satzzeichen.

Paritätskontrolle: ein relativ verwickeltes Verfahren, um herauszufinden, ob Daten korrekt übertragen wurden. Da alle digitalen Weisheiten letzten Endes ja auf Nullen und Einsen basieren, kann man, indem man die Einsen addiert, gewissermaßen eine Quersumme von jedem einzelnen Byte ermitteln. Durch Hinzufügen von sogenannten „Prüfbits“ (die nichts mit der eigentlichen Information zu tun haben) wird diese Quersumme nun stets auf einen gera-

den Wert getrimmt. Stellt sich beim Datenempfänger heraus, daß Bytes noch ungerade Quersummen aufweisen, so hat die Datenübertragung offensichtlich nicht einwandfrei funktioniert und sollte besser wiederholt werden. Natürlich klappt die ganze Chose auch mit ungerader Parität, bietet aber so oder so keine Garantie – denn natürlich können sich zwei verschiedene Fehler in ihrer Wirkung auf die Quersumme durchaus aufheben...

Parken: Festplatten sind ja ziemlich empfindliche Apparate, und damit der Schreib-/Lese-Kopf nicht durch Erdbeben, Fußtritte oder dergleichen auf die Platte schrammt und sie beschädigt, wird er bei Nichtgebrauch geparkt. Früher mußte man dazu vor dem Abschalten extra einen Befehl eingeben, moderne Harddisks erledigen das mittlerweile selbständig, sobald der Strom zu strömen aufhört.

Parser: ein sauschlaues Programm, das den grammatikalischen Aufbau von Sätzen analysieren kann. Für Textadventures ist so was natürlich völlig unverzichtbar, und weil die deutsche Sprache in ihrer Struktur viel unhandlicher ist als die englische, war es bis vor wenigen Jahren noch mit enormen Schwierigkeiten verbunden, einen funktionsfähigen Teutonen-Parser zu programmieren.

Partitionen: sind zwei oder mehr voneinander unabhängige Teilbereiche einer Festplatte, die genauso behandelt werden, als ob man mehrere Harddisks hätte. Ursprünglich wurde diese Methode entwickelt, weil frühere Versionen des PC-Betriebssystems

MS-DOS nur relativ kleine HDs verwalten konnten – hatte das gute Stück eine größere Kapazität, mußte es eben aufgeteilt werden. Heutzutage haben Partitionen eher den Sinn von Schubladen, also z.B. eine für Anwendungen und eine für Games.

PASCAL: eine recht verbreitete Programmiersprache, die sich durch besondere Übersichtlichkeit und Systematik auszeichnet (z.B. kennt PASCAL keine Sprungbefehle) und als Nachfolgedialekt von ALGOL angesehen werden kann. Inzwischen weit über 20 Jahre alt, ist das Idiom nach einem noch viel älteren Mathematiker benannt.

Pascal, Blaise: Und hier ist er schon! Der Bursche hat tatsächlich bereits über 350 Winter am Buckel und gilt als einer der Väter von mechanischen Rechenmaschinen. Sein alter Herr war nämlich Steuereintreiber, und der junge Blaise wollte Papi das langwierige Talerzählen erleichtern. Ja, so einen Sohneemann würde Michael sich auch wünschen...

Paßwort: in der englischen Version auch als „password“ bekannt – oder sollte man besser berüchtigt sagen? Jedenfalls hat das Ding den Sinn, harmlose User davon abzuhalten, etwas Bestimmtes zu tun. So muß man oft genug Paßwörter eingeben, um in höhere Levels von Action- oder Knobelgames zu gelangen; auch die wohlbekannte Handbuchabfrage ist dem Sinne nach natürlich ein solcher Paßwortschutz.

patch: ist das englische Wort für „Flicken“. Und genau das ist auch gemeint, denn mit diesem Stückchen Software

werden Löcher, Macken und Bugs zugestopft, von denen sich Spiele wie auch Anwendungen zunehmend häufiger geplagt sehen. Gibt's direkt vom Hersteller und/oder „inoffiziell“ im PD-Pool.

Patentschutz: bzw. „Urheberrecht“. Im Urheberrecht ist die unerlaubte Vervielfältigung von geistigem Eigentum wie etwa Büchern, Filmen oder eben Computerprogrammen unter Strafe gestellt. Wer je beim Verbreiten von Ra...battkopien erwischt wurde, weiß davon ein Liedchen zu singen, gell?

path: heißt zu deutsch schlicht und ergreifend „Pfad“. Z.B. ist „dh0:games“ ein solcher Pfad (wenn auch ein kurzer) und besagt, daß man sich gerade im Verzeichnis „Games“ der Festplatte befindet.

PAUSE: Die schönsten Pausen sind bekanntlich lila, die kürzesten gibt's in der Schule und die nützlichsten am Compi – etwa, um Disketten zu wechseln, den wunden Ballerfinger zu verarzten oder einen Kaffee zu trinken. Wie gut also, daß in viele Programme ein PAUSE-Befehl eingebaut ist.

PC: Nie gehört? Dann aber marsch zurück in Deine Höhle, Alter! Der „Personal Computer“ ist natürlich jener IBM-kompatible Rechner, der unserer „Freundin“ zeitweilig ganz schön das Wasser abzugraben drohte. Aber wißt Ihr auch, daß diese Geräte schon seit über 12 Jahren existieren? Oder ist Euch bekannt, daß es eine Phase gab, in der Maschinen wie Amiga und Atari ST in Abgrenzung zu den Homecomputern (zu denen etwa der C 64 zählt) ebenfalls als PCs bezeichnet wurden? Tja, Joker-Lesen macht schlau!



JUDGMENT DAY

Die wichtigste Seite des Monats

Bestellannahme von 9⁰⁰-18⁰⁰

PREISÄNDERUNG VORBEHALTEN



Tel.: 0773 1/22058 Fax.: 0773 153959 154757

JUDGMENT DAY
PLK.:042352 D
78224 SINGEN

Terminator auf Laserdisc 99

Terminator 2 auf Laserdisc 99

AMIGA			AMIGA			Preishits Amiga			AMIGA 1200-4000 & CD-32	
1869		DV 61 90	shar	DA 69 90	3D Pool	EV 24 90	nicht lieferbar für Amiga 1200 #* für beide #**	CD-32	79 90	
Abandoned Places 2	EV 57 90	shar II	DV 49 90	688 Attack Sub	EV 24 90					
Airbucks	EV 63 90	Jim Power	EV 49 90	Adv.Destructor Simulator	EV 24 90					
Airbus A320-American Edition	EV 79 90	Joe & Mac	DA 49 90	A.F.T. 2	EV 24 90					
Airbus A320-Europe	DA 69 90	John Madden Football	DA 53 90	Alien Breed-Special Edition	EV 24 90					
Airforce Commander	DA 64 90	Jonathan	DV 73 90	Bard's Tale 3	EV 24 90					
Air-Land-Sea	DA 65 90	Jungle Strike**	DA 59 90	Batman-The Movie	EV 24 90					
Air Support	EV 38 90	Jurassic Park	DA 49 90	Battlechess	DA 24 90					
Alfred Chicken	DV 49 90	K.G.B.	DV 39 90	Battlehawks	EV 24 90					
Alien 3	DA 49 90	K240**	DA 59 90	Battle Squadron	EV 24 90					
Ambermoon	DA 66 90	Kingmaker**	DA 69 90	Big Nose the Caveman	EV 24 90					
Another World	DA 53 90	Legend of Kyrandia	DV 49 90	Bubble Bobble	EV 24 90					
Ansloss	DV 71 90	Lemmings Doppelpack	DA 59 90	Budokan	EV 24 90					
Apocalypse**	DA 44 90	Lemmings 2	DA 58 90	California Games II	EV 24 90					
Aquatic Games	DA 52 90	Lethal Weapon	DA 59 90	Celica GT4 Rallye	EV 24 90					
Aventure	DA 54 90	Links	DA 69 90	Centurion	EV 24 90					
Arabian Nights*	EV 48 90	Lonheart	DA 49 90	Chuck Rock	DA 34 90					
Archer McLean Pool Billiard	DA 46 90	Little Devil**	DA 69 90	Cycles	EV 24 90					
Armylite	DA 49 90	loom	EV 34 90	F-16 Combat Pilot	EV 24 90					
Assasin B-Mix**	DA 29 90	Lord of the Rings	DA 58 90	Face Off	EV 24 90					
A.T.A.C.**	DA 59 90	Lost Vikings	DA 58 90	Fistfighter	EV 24 90					
A-Train*	EV 65 90	Lothar Mathias	DA 56 90	Flimbo's Quest	EV 24 90					
A-Train Cons.Kit*	EV 29 90	Lotus-The Final Challenge	DA 47 90	Future Wars	EV 24 90					
Av0B-Harrier Assault	EV 56 90	MI-Tank Platoon	DA 28 90	Gem X	EV 24 90					
B-17 Flying Fortress	DA 61 90	Magic Pockets	DA 49 90	Ghostbusters II	EV 24 90					
Bal 2	DA 71 90	Magician Castle**	DA 59 90	Go for Gold	EV 24 90					
Battle Isle Data Disk 2	DV 40 90	Mc Donald Land	DA 46 90	Gunboat	EV 24 90					
Battle Team	DA 62 90	Mega LoMania+First Samurai	EV 58 90	Heroes Quest	EV 24 90					
Battlechess II	DA 65 90	Monkey Island	DV 65 90	Hill Street Blues	EV 24 90					
Bazooka Sue**	DV 74 90	Monkey Island II	DV 79 90	Honda RVF	EV 24 90					
B.C.Kid	DA 45 90	Morph	DA 43 90	Hudson Hawk	EV 24 90					
Beavers	DA 53 90	Nick Faldo's Golf**	EV 68 90	Imperium	EV 24 90					
Bill's Tomato Game	EV 39 90	Nippon Sales	KA 53 90	InKarate +	EV 24 90					
Birds of Prey	DA 64 90	One Step Beyond	DA 45 90	Iron Lord	EV 24 90					
Bitmap Brothers Collection	DA 49 90	Overdrive	DA 46 90	Jack Nicolas Golf	EV 24 90					
Black Crypt	DA 56 90	Operation Stealth	EV 34 90	Last Ninja 3	EV 24 90					
Blaster	KA 45 90	Pacific Islands	DA 59 90	Lombard RAC Rallye	EV 24 90					
Body Blows	DA 43 90	Pinball Dreams	DA 45 90	Lotus Turbo Challenge 2	EV 24 90					
Brian the Lion**	DA 59 90	Pinball Fantasies	DA 51 90	Manchester United	EV 24 90					
Bub'n'Stix**	DA 59 90	Populous 2+	EV 62 90	Manchester United Europe	EV 24 90					
Bundesliga Manager Prof.2.0	DV 59 90	Premiere	DA 54 90	Maniac Mansion	EV 24 90					
Burntime	DV 62 90	Prime Mover	DA 69 90	Microprose Soccer	DA 24 90					
Bunny Bricks	DA 49 90	Push Over	DA 49 90	New Zealand Story	EV 24 90					
Campaign	DA 61 90	Railroad Tycoon	DA 74 90	Ninja Remix	EV 24 90					
Campaign-Data Disk	DA 39 90	Red Zone	DA 49 90	North & South	EV 24 90					
Castles	DA 58 90	Reach for the Skies	DA 48 90	Oil Imperium	DA 24 90					
Castles-Data Disk	DA 27 90			Oriental Games	DA 24 90					
Chaos-Engine	DA 46 90			Panza Kick Boxing	DA 24 90					
Chuck Rock II	EV 45 90			Pepe Hammer	EV 24 90					
Civilisation	DV 66 90			Pictionary	EV 24 90					
Combat Air Patrol	KA 67 90			Pinball Magic	EV 24 90					
Crazy Cars 3	DA 47 90			Pipemania	EV 24 90					
Creatures	EV 44 90			Pirates	EV 24 90					
Cruise for a Corpse	EV 58 90			Populous Edition	EV 24 90					
Curse of Enchantia	DV 74 90			Prehistoric	EV 24 90					
D/Day	EV 63 90			Prince of Persia	EV 24 90					
Darkmere**	DA 66 90			Project-X Special Edition	EV 24 90					
Darkseed	DV 64 90			RBI 2-Baseball	EV 24 90					
Das Schwarze Auge	EV 68 90			R-Type	EV 24 90					
Der Patrizier	DV 74 90			Rainbow Islands	EV 24 90					
Die Siedler	DV 74 90			Rick Dangerous II	DA 24 90					
Disposable Hero	DA 51 90			Robin Hood-Legend Quest	EV 24 90					
Dogfight	DA 82 90			Saint Dragon	EV 24 90					
Dune	DV 55 90			Shadow of the Beast	EV 24 90					
Dune 2	DV 52 90			S.E.U.C.K.	EV 24 90					
Dungeon Master&Chaos Strikes Back	DV 58 90			Starglider II	DA 24 90					
Dynablast	DA 54 90			Supercars II	DA 24 90					
Dynatech	DV 51 90			Stunt Car Racer	EV 24 90					
Eishockey Manager	DV 67 90			Super Hang On	EV 24 90					
Elimania	DA 54 90			Super Monaco GP	DA 24 90					
Elysium	DV 54 90			Super Space Invaders	EV 24 90					
Entity	DA 59 90			Swiv	DA 24 90					
Epic	DA 59 90			Team Suzuki	EV 24 90					
Eye of the Beholder 2	DV 78 90			Tennis Cup II	EV 24 90					
F-15 Strike Eagle 2	DA 34 90			Terminator II	EV 24 90					
F-17 Challenge	EV 26 90			Testdrive 2	EV 24 90					
F-19 Stealth Fighter	DA 34 90			Thomas-The Tank Engine	EV 24 90					
F-117 A Nighthawk	DA 62 90			Thunderblade	EV 24 90					
Fallen Empire	DV 74 90			Treasure Island Dizzy	EV 24 90					
Fantastic Worlds	EV 68 90			Triple Action Pack 3	EV 24 90					
Fire and Ice	DA 45 90			Triple Action Pack 4	EV 24 90					
Flashback	DV 56 90			Trivial Pursuit	EV 24 90					
Fly Harder	DA 59 90			Turbo Outrun	DA 24 90					
Formula One GP	DA 69 90			Turrican	DA 24 90					
G 2	DA 59 90			Turrican II	DA 24 90					
Global Effect	DA 66 90			Ultimate Golf	EV 24 90					
Global Gladiators	DA 46 90			VideoKid	EV 24 90					
Goal	DA 48 90			WWF Wrestlingmania	EV 24 90					
Goblins*	EV 49 90			Zac McKraken	EV 24 90					
Goblins 2*	EV 64 90			Z-Out	DA 24 90					
Gods	DA 67 90									
Gunship 2000	DA 61 90									
Hannibal	DA 59 90									
Leback	DA 62 90									
Harpoon 1.2.1	DA 69 90									
Head to Head	EV 67 90									
Heroes Quest 2**	EV 59 90									
Hexuma	DV 74 90									
Hired Guns	KA 59 90									
History Line 1914-1918	DV 73 90									
Hook	DA 49 90									
Humans*	EV 48 90									
Humans Race-Data Disk*	EV 45 90									
Humans Race-Stand Alone*	EV 49 90									
Indiana Jones 3/Adventure	DV 39 90									
Indiana Jones 4/Action	DA 49 90									
Indiana Jones 4/Adventure	DV 79 90									
Innocent until Caught**	DV 74 90									

Sonderangebote
solange Vorrat reicht

Ambermoon	74,90
Robocod / 1200	29,90
Gunship 2000	59,90
Dogfight	59,90
F-117 A Nighthawk	59,90
Elite II-Frontier	54,90

* = Auch als deutsche Version erhältlich
**- Bei Drucklegung noch nicht lieferbar

solange Vorrat reicht

Versand in Sicherheitsverpackung zuzüg. 2,-

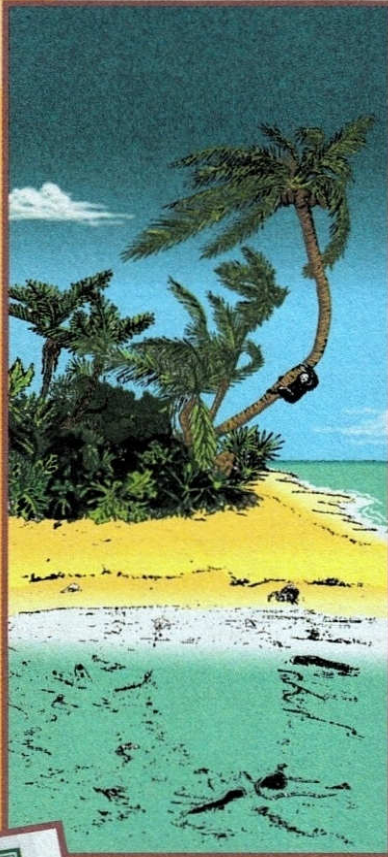
Alle Preise sind Endpreise und verstehen sich inclusiv der gesetzlichen 15 % Mwst

please note:
Umsetzung zwischen Amiga 1200 und AMIGA CD-32 sind sehr wahrscheinlich.

STROMAUSFALL.

Knapp vier Jahre ist es her, daß wir uns das letzte Mal um Postspiele gekümmert haben – kann sich noch jemand an das Special aus dem Februar 1990 erinnern? Höchstens Euer Opa? Dann ist die Zeit ja wahrlich überreif für einen Nachschlag!

Während es seinerzeit hauptsächlich um die Erläuterung des (Post-) Spielprinzips ging, soll dieser Part heute zugunsten der Vorstellung zweier neuer Brief-Zeitverstreibe auf das Nötigste beschränkt bleiben: Nehmen wir also mal an, daß der Postspielanbieter XY ein Game entwickelt hat, das von soundso vielen Zockern gegen Entgelt gespielt wird. Die Teilnehmer bringen nun in regelmäßigen Abständen einen neuen Zug für das von ihnen geführte Königreich, Sternen-Imperium, Wirtschaftsunternehmen oder was auch immer zu Papier und senden ihn an den Anbieter. Der erstellt für jeden Mitwirkenden eine Auswertung (per Hand oder Computer), die wiederum als Basis des nächsten Zuges dient. Tja, und das war eigentlich schon das ganze Geheimnis...



MONSTER ISLAND

Ein Geheimnis, dem bei diesem neuen Angebot von Daydream Productions bis zu 9.000 Monster-Spieler auf den Grund gehen können – etwa 800 tun's in Deutschland bereits, womit dieser (in den USA mit Preisen zugeschüttete) Post-Rolli hierzulande schon nach einem guten halben Jahr Laufzeit zu den Rennern gehört. Kein Wunder, denn er ist witzig, originell und zudem extrem handlich und einsteigerfreundlich: Monster Island ist eine riesige Insel, die sich in unbekannter Länge von West nach Ost erstreckt, und wer sie erkunden möchte, darf sich zunächst sein eigenes, höchstpersönliches Monster als Spielfigur aussuchen. Da kämen etwa Dicknaser oder Fettklöbe in Frage, auch als Grobling oder Purrkatze kann man ins Rennen gehen.

Monster Island

Reiseführer & Regelheft



Daydream Produktions

MONSTER ISLAND

SPRINGS ERLEBNISSE ZWISCHENDURCH

ERGEBNISSE DIESES ZUGES

Die Karte zeigt die Ergebnisse des Zuges. Sie enthält Informationen über die Positionen der Spieler und die Ergebnisse der Kämpfe. Die Karte ist in ein Raster unterteilt, das die verschiedenen Gebiete der Insel darstellt.

LAGER AUFSCHLUSS

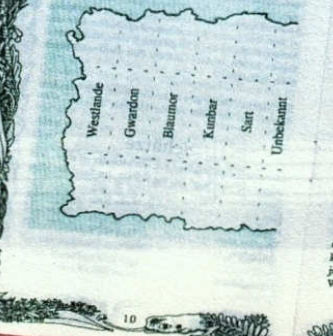
Die Karte zeigt die Ergebnisse des Lageraufschlusses. Sie enthält Informationen über die Positionen der Spieler und die Ergebnisse der Kämpfe.

KARTE VOM WEG DIESES

Die Karte zeigt die Ergebnisse des Weges. Sie enthält Informationen über die Positionen der Spieler und die Ergebnisse der Kämpfe.

Die Weltkarte

Unten ist eine Karte mit dem Westteil der Monsterinsel und ihren Gebieten. Alle Monster werden irgendwo an nach Osten hin immer gefährlicher, aber auch interessanter. Die Insel ist mit einem Raster aus lauter quadratischen Feldern überzogen. In Nord-Süd-Richtung sind es 250 bis 400 Felder. In Ost-West-Richtung sind es 25 bis 50 Felder. Mit jedem Ausdruck erhalten Sie eine genaue Karte mit Gelände, Kreaturen, Pflanzen, Spuren, Wegen, Ein besonders realistisches Detail ist, daß der Boden nicht mit dem Längen- und Breitengrad markiert ist. In dem Sie an Land gespült wurden. Sie können sich anhand der Karte ausrichten, die Sie erhalten, eine Übersichtskarte anfertigen.



In jedem Feld dominiert ein Landschaftstyp. Die Geländeformen des Äquatorialen Pazifik sind hier zu sehen. Die Insel ist Millionen Quadratkilometer groß – ein Monster von 1000 Kilometern Länge.

Kreaturen

Neben den Monstern treten sich auf der Insel Kreaturen und Säugetiere. Sie werden Mengen an Ressourcen für die Spieler zur Verfügung stellen. Die Kreaturen sind in verschiedene Kategorien unterteilt. Jede Art von Kreaturen hat eine Nummer (so wie die Monster eine Rassenummer haben).

Kämpfe

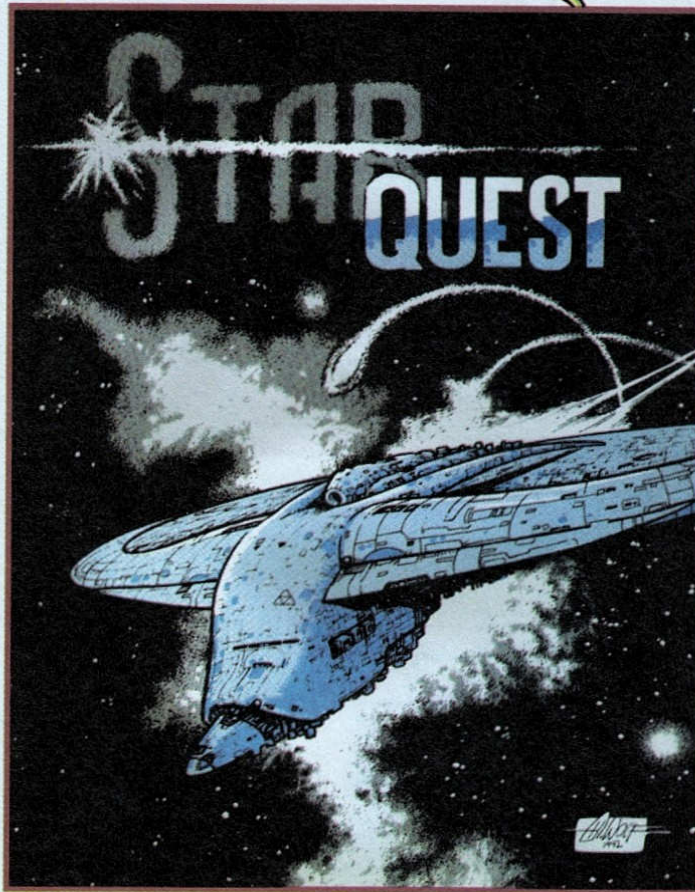
Auf der Monsterinsel kämpfen die Monster gleichermaßen untereinander wie mit den Kreaturen. Die Kämpfe sind jederzeit möglich, sowohl während ihrer Züge als auch zwischen ihren Zügen. Sie können nur gegen Monster und Kreaturen kämpfen, die auf dem gleichen Feld sind. Sie sollten Kämpfen mit überlegenen Gegnern ausweichen. Ihr Monster kann verletzt werden oder sogar sterben! Greifen Sie nur an, wenn Sie wissen, worauf sich Ihr Monster da einläßt. Wenn Ihr Monster sterben sollte, bricht es den Kampf ab und rennt um sein Leben. Auch Kreaturen sind manchmal schlauer als die Spieler. Sie können sie zu rennen. Problem: Sie alle Waffen aus, die Ihr Monster in die Hand bekommt. Für jede Waffe ist etwas Übung nötig. Übung mit einer gewöhnlichen Waffe ist auf jeden Fall besser als Inkompetenz mit einer exotischen Waffe!



Schon an dieser Auswahl ist unschwer zu erkennen, daß auf dem Eiland ein bisweilen recht bissiger Humor regiert, oder?

Als Neuling wird man also ans Westufer der Insel gespült und muß dann selber zusehen, wie's weitergeht. Wechselndes Terrain (z.B. Bambus, Sumpf oder Hügel) bietet unterschiedliche Chancen und Gefahren; allerlei Kreaturen gieren nach dem Hals des Jungmonsters und dienen als nützliche Item-Lieferanten, wenn man sie erschlagen hat. Also nur keine Angst vor großen Tieren, zumal Euer Monster klug genug ist, um ohne ausdrücklichen Befehl wegzurennen, wenn es brenzlich wird. Apropos Befehl: Mit ein paar grundlegenden Anweisungen wie „Reisen“, „Waffentraining“ oder „Suche nach Wissen“ hat man die Insel bereits weitgehend im Griff, während die spezielleren Tätigkeiten sich im Laufe der Zeit von selbst ergeben. So kann man etwa eigene Waffen zusammenbasteln, mit Fundstücken handeln, den Göttern dienen, das Zaubern lernen oder sich gar mit anderen Unholden (deren Adressen man z.B. in der Spieler-Zeitung „Buschtrommel“ findet) zu einer richtigen Party zusammenschließen. Ja, bei weiblichen Monstern ist selbst monströser Nachwuchs nicht ausgeschlossen!

In diesem Sinne bleibt uns neben den Glückwünschen für Mutter und Kind nur noch, auf die (trotz reiner Computermoderation) ganz hervorragenden und wirklich lustigen Auswertungstexte sowie die gute Laserdruck-Qualität zu verweisen. Und weil man verpaßte Züge schließlich problemlos nachholen kann, stellen hier selbst Urlaube, Hitzewellen und Kneipen-Versumpfung kein unüberwindbares Teilnahme-Hindernis dar.



STAR QUEST

Unser zweiter Kandidat wird diesmal ungewöhnlich kurz abgehandelt, denn für Einsteiger ist er keineswegs geeignet, und da schien uns die originelle Monster-Oper nun mal der bessere Schwerpunkt. Wer sich jedoch in der Postspiel-Branche schon etwas auskennt und gerne stundenlang tüfelt bzw. rechnet, um den optimalen Weg zu finden, der ist bei diesem ebenfalls computergesteuerten Game aus gleichem Hause bestens aufgehoben. 700 real existierende Sonnensysteme – nur die Planeten sind natürlich ausgedacht – warten in einem dreidimensionalen Sternenhafen darauf, von Eurem Imperium erobert zu werden. Oder von einem der bis zu hundert anderen „Kosmokraten“...

Dazu müssen natürlich Raumschiffe gebaut und Welten besiedelt werden; Handel und Wandel dürfen ebensowenig zu kurz kommen wie Militärstrategie oder die Forschung. Allein schon die

Planung neuer Kreuzer-Typen, die ja Euren jeweiligen Bedürfnissen möglichst gut entsprechen sollen, ist eine Puzzlelei für sich!

NEUGIERIG GEWORDEN?

Prima, dann könnt Ihr gleich an unserer traditionellen Verlosung teilnehmen. Die Daydreamer haben nämlich für Monster Island 5 x 10 Freizüge (einschl. Anleitung und Aufstellung) und für Star Quest fünf Startpakete (Regelheft, Aufstellung und vier Freizüge) zur Verfügung gestellt. Um mit etwas Glück vielleicht in den Genuß dieser Gratisspenden zu kommen, braucht Ihr lediglich unter dem Kennwort „AJ-Preis-ausschreiben“ ein Postkärtchen an die Jungs zu schreiben, auf dem Ihr ihnen mitteilt, wonach Euch der Sinn steht – schon entscheidet das Los. Letztes Mal entschied es bei uns über die Verfasser der Kennworte „Electronic Arts“ und „Kriegshammer“, aber

diesen Monat sollte Euer Schrieb wie gesagt ausnahmsweise nicht an den Verlach, sondern direkt an die nachstehende Adresse gerichtet sein. Viel Glück! (jn)

Daydream Productions
„AJ-Preis-ausschreiben“
 Postfach 90 03 15
 D-81503 München

Monster Island

Bewertung: Handlich, spaßig, spannend – auch nach längerer Zeit entdeckt man immer wieder etwas Neues. Das ideale Game für Einsteiger und alte Hasen!

Besonderes: Monster Island ist ein Open End-Spiel, zumal die Anbieter ohne weiteres neue Territorien an das östliche Ende der Insel „dranhängen“ können.

Preis: Regelheft und Aufstellung kostenlos, pro Zug 6,- DM (Porto inbegriffen)

Zugrhythmus: 8 Werkzeuge

Bezug: Daydream Productions

Star Quest

Bewertung: Das Spiel für geübte Tüftler und Grübler – je mehr Zeit man investiert, desto mehr Spaß macht es!

Besonderes: Sobald ein der Imperien eine bestimmte Stärke (= Punktezahl) überschreitet, ist das Game zu Ende.

Preis: Regeln 10,- DM, Aufstellung 12,50 DM, pro Zug 12,50 DM (Porto inbegriffen), Startpaket (Regeln, Aufstellung, 4 Züge) 50,- DM

Zugrhythmus: 2 Wochen

Bezug: Daydream Productions

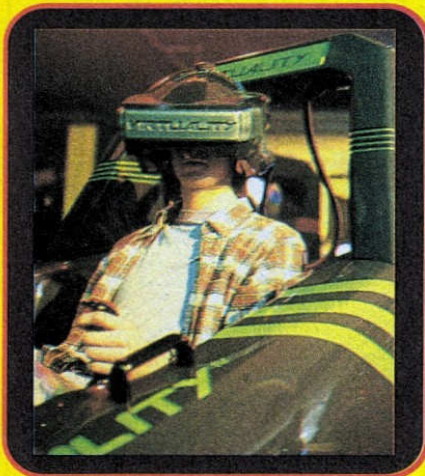
Der Joker - Index

Die fett gekennzeichneten Programme wurden mit einem Hit gekürt

1869	9/92	Simulation	85 %	Delivery Agent	9/93	Simulation	66%	Legend of Kyranida	12/92	Abenteuer	77%	Sink or Swim	5/93	Action	74%
1869 für A1200	3/93	Simulation	86%	Demon Blue	11/92	Geschicklichkeit	39%	Legends of Valour	1/93	Abenteuer	80%	Stackack & Flint	11/92	Geschicklichkeit	39%
1990 - Die 92er Edition	12/92	Simulation	65%	Der Allzeit-Koffer	9/93	Mixtur	mittel	Lemmings 2	3/93	Mixtur	91 %	Sleepwalker	3/93	Geschicklichkeit	74%
1990 - Die 93er Edition	5/93	Simulation	69%	Der Funk-Koffer	9/93	Mixtur	gut	Lemmings X-Mas Pack	2/93	Compilation	super	Sleepwalker für CD32	12/83	Geschicklichkeit	70%
2 Hat 2 Handle	4/92	Compilation	mittel	Der Hit-Koffer	9/93	Mixtur	super	Les Stars	4/93	Compilation	mittel	Soccer Pinball	10/92	Simulation	51%
4 Get it	5/92	Strategie	15%	Der Fluch des Drachens	4/92	Strategie	62%	Lethal Weapon	1/93	Action	74%	Söder	9/92	Strategie	31%
5th Anniversary	4/92	Compilation	mittel	Der Patriarch	7/92	Simulation	85%	Lineker Collection	10/92	Compilation	mittel	Soccer Kid	10/83	Geschicklichkeit	85%
A 320 Airbus (USA Edition)	9/93	Simulation	66%	Desert Strike	5/93	Action	85%	Links	7/92	Sport	68%	Solius	11/93	Geschicklichkeit	58%
Abandoned Places 2	5/93	Abenteuer	66%	D/Generation	9/92	Verschiedenes	81%	Lip's Datadisk	9/92	Verschiedenes	Datadisk	Xun Shu Si	4/92	Action	74%
Action 5	12/92	Compilation	schwach	D/Generation für CD32	12/83	Geschicklichkeit	77%	Lionheart	10/92	Action	88%	Space Crusade	5/92	Verschiedenes	68%
Action Pack	4/92	Compilation	super	Dick Tracy The Gine-Saving Adventure	10/92	Abenteuer	39%	Liverpool	10/92	Sport	50%	Space Gun	4/92	Action	48%
Addicted to Fun	7/92	Compilation	schwach	Die Hard 2	9/92	Action	36%	Locomotion	5/92	Strategie	58%	Space Hulk	11/93	Brettspielumsetzung	44%
Adventure Pack	4/92	Compilation	gut	Die Siedler	12/83	Simulation	91%	Lothar Matthäus	9/93	Sport	87%	Space Legends	9/93	Mixtur	super
Air Bucks	9/92	Simulation	61%	Digital Soccer	4/92	Simulation	26%	Lotus 3	10/92	Sport	85%	Space Max	9/92	Simulation	76%
Air Force Commander	11/93	Strategie	37%	Digital Dungeon	3/93	Abenteuer	15%	Lords of Time	12/92	Abenteuer	45%	Space Quest IV	4/92	Abenteuer	75%
Air Support	11/92	Action	68%	Diggers für A 1200	12/83	Verschiedenes	70%	lore of the Tempress	9/92	Abenteuer	81%	Space Wars/CDTV	5/92	Action	9%
Air Warrior	10/92	Strategie	13%	Diggers für A 1200	12/83	Verschiedenes	70%	lysis	5/92	Verschiedenes	52%	Speed Pack	12/92	Compilation	mittel
Alcatraz	4/92	Action	78%	Dinosaurs for Hire/CDTV	7/92	Verschiedenes	Comic	Mad TV	1/92	Simulation	85 %	SpellFair	1/93	Verschiedenes	18%
Aldaran	7/92	Geschicklichkeit	22%	Discovery	7/92	Simulation	66%	MadDog Williams	4/92	Abenteuer	44%	Spielhülle Pro	7/93	Simulation	9%
Alfred Chicken	11/93	Geschicklichkeit	72%	Dizzy - Prince of the Yaldolk	11/92	Geschicklichkeit	59%	Maelstrom	7/93	Strategie	70%	Sports Collection	12/92	Compilation	gut
Alien 3	3/93	Action	72%	Dizzy's Excellent Adv.	10/92	Compilation	mittel	Magic Ball	11/92	Simulation	37%	Sport's Best	4/92	Compilation	mittel
Alien Breed	1/93	Action	80%	Dogfight	11/93	Simulation	79%	Marbleous	5/93	Geschicklichkeit	66%	Sport Games Hit	4/92	Compilation	schwach
Alien Breed II	12/83	Action	72%	Dojo Dan	10/92	Action	53%	Match of the Day	10/92	Sport	66%	Sports Master	2/93	Compilation	gut
Alien World	5/92	Action	39%	Dominion	12/92	Strategie	52%	McDonald Land	12/92	Geschicklichkeit	68%	Sports Talk	12/92	Compilation	mittel
Alien	9/92	Action	schwach	Donk	11/93	Action	70%	Mega Box	4/92	Compilation	mittel	Sports Top Ten	9/93	Compilation	gut
Amerberoon	11/93	Abenteuer	85%	Doodlebug	12/92	Geschicklichkeit	65%	Mega Collection	9/93	Mixtur	schwach	Spuk	9/92	Abenteuer	33%
Ancient Art of War in the Skies	7/93	Strategie	68%	Double Mind	7/92	Strategie	64%	Mixed Collection	9/93	Mixtur	schwach	Stalingrad	9/92	Strategie	18%
Animation Classics Pack	9/93	Compilation	mittel	Dragon's Lair III	1/93	Geschicklichkeit	42%	Megalotrus	9/92	Simulation	64%	Starbuck	5/93	Action	52%
Anstoss für A 1200	12/83	Sport	91%	Dreadnoughts	2/93	Compilation	mittel	Mega to Mania! First Samurai	7/92	Compilation	gut	Star Pack	12/92	Compilation	gut
Apache Flight	5/92	Action	28%	Dream Team	2/93	Compilation	mittel	Mega Mix	2/93	Compilation	mittel	Star Empire	7/92	Strategie	52%
Aquatic Games	11/92	Sport	81%	Dune	9/92	Strategie	82%	Mega Sports	10/92	Compilation	super	Steve McGeeven	4/92	Action	Neutrit
Aquaventura	7/92	Action	72%	Dune II	5/93	Strategie	80%	Megastraveller 2	12/92	Abenteuer	58%	Stone Age	7/92	Strategie	66%
Arabian Nights	5/93	Action	83%	Dungeon Master & Clash Strikes Back	2/93	Compilation	gut	Metall Gear	12/83	Action	68%	Stop! dan Calippo Fresser	4/92	Verschiedenes	72%
Archer Masters's Pool	11/92	Simulation	83%	Dungeons of Avalon	5/92	Abenteuer	70%	Metalic Power	2/93	Compilation	mittel	Sports Masters	12/92	Compilation	gut
Arma 2000	10/92	Strategie	62%	Dungeons of Avalon II	10/92	Simulation	60%	Mickey's Iggyow Challenge	5/93	Strategie	37%	Streetfighter II	2/93	Action	80%
Arnie	5/92	Action	64%	Dynatrac für A 1200	12/83	Simulation	64%	Micro Machines	10/83	Sport	81%	Striker	9/92	Sport	64%
Arnie 2	11/93	Action	38%	Edd the Duck 2	5/93	Geschicklichkeit	48%	Monkey Island 2	9/92	Abenteuer	87 %	Sturmtruppen	11/92	Action	44%
Ashes of Empire	7/92	Abenteuer	80%	Eishockey Manager	12/83	Simulation	91%	Monopoly	9/93	Brettspielumsetzung	61%	Super All-Stars	2/93	Compilation	schwach
Assassin	12/92	Action	80%	Elite 2 - Frontier	10/83	Strategie	69%	Monster Pack Vol. 2	4/92	Compilation	schwach	Super Cauldron	1/93	Action	78%
Atomonia	9/92	Strategie	34%	Elysium	1/93	Strategie	61%	Morph	9/93	Geschicklichkeit	74%	Superfrog	5/93	Geschicklichkeit	75%
A-Train	2/93	Simulation	77%	Erben des Throns	3/93	Verschiedenes	74%	Morph für A 1200	12/83	Geschicklichkeit	76%	Super Ski 2	5/92	Sport	67%
AV-88 Harrier Assault	2/93	Simulation	52%	Ernte der Sonne CD I	2/93	Sport	52%	Morph für CD32	12/83	Geschicklichkeit	68%	Super Sports Challenge	10/83	Sport	44%
Award Winners	4/92	Compilation	gut	Euro-Soccer	3/93	Action	52%	Morphhead	12/92	Action	65%	Super Tetris	10/83	Strategie	50%
B-17 Flying Fortress	5/93	Simulation	70%	Espana - The Games 92	10/92	Sport	41%	Music Maker/CDTV	10/93	Verschiedenes	überfällig	Swibble-Dibble	3/93	Geschicklichkeit	52%
Ballistic Diplomacy	9/93	Strategie	61%	E.S.S. Mega/CDTV	10/92	Verschiedenes	in Ordnung	Musical CDTV	3/92	Verschiedenes	überfällig	Sword of Honour	9/92	Action	63%
Board's Tale Construction Set	2/93	Abenteuer	82%	Europa Football Champ 92	10/92	Sport	55%	Myth	5/92	Action	69%	Syndicate	9/93	Strategie	79%
Borgon Attack	11/92	Abenteuer	78%	Eye of the Beholder II	5/92	Abenteuer	86 %	Napoleoni	9/93	Sport	77%	Tairi	9/93	Strategie	39%
Bottle Chess/CDTV	10/92	Verschiedenes	in Ordnung	F-117 A Stealth Fighter 2.0	12/83	Simulation	87%	Nick Faldo's Golf	2/93	Sport	62%	Team Yankee/CDTV	10/92	Verschiedenes	in Ordnung
Bottom Isle Data	5/92	Strategie	61%	F17 Challenge	10/83	Sport	57%	Nicky 2	9/93	Action	68%	Tearaway Thomas	12/92	Geschicklichkeit	74%
Bottom Boat CD I	3/93	Strategie	61%	Falcon Collection	2/93	Compilation	super	Nicky Boom	11/92	Action	64%	Ten-Gai	9/92	Strategie	24%
B.C. Kid	10/92	Geschicklichkeit	85 %	Fantastic Voyage/CDTV	10/92	Verschiedenes	überfällig	Nigel Mansell	1/93	Sport	66%	Tennis Cup 2	9/92	Sport	69%
Beast II	10/92	Action	86%	Fantaspak	7/92	Compilation	mittel	Nigel Mansell's W.C. f.A 1200	5/93	Sport	70%	The Addams Family	7/92	Geschicklichkeit	71%
Beastford	12/83	Abenteuer	56%	Fantastic World	12/92	Compilation	super	Nippon Sales Inc.	10/83	Abenteuer	55%	The Adventurers	7/92	Compilation	gut
Beavers	5/93	Geschicklichkeit	62%	Fantasy Hit Collection	2/93	Compilation	gut	No Buddies Land	4/92	Geschicklichkeit	48%	Theatre of Death	11/93	Strategie	60%
Benny Beetle	11/92	Geschicklichkeit	45%	Fighter Duel	1/93	Simulation	39%	No Greater Glory	12/92	Strategie	62%	The Carions	11/92	Geschicklichkeit	71%
Best of the Best	2/93	Sport	72%	Fill Em	9/93	Strategie	66%	No Second Prize	11/92	Sport	61%	The Chaos Engine	2/93	Action	85%
Big 100	2/93	Compilation	mittel	Fire and Ice	12/92	Action	30%	Novo 9	10/92	Action	68%	The Cool Croc Twins	9/92	Geschicklichkeit	71%
Big Box 2	12/92	Compilation	gut	Firecore	7/93	Action	36%	Odyssey	9/93	Abenteuer	46%	The Enforcer	9/92	Action	schwach
Biognose the Covenan	1/93	Geschicklichkeit	34%	Firestorm	9/92	Action	30%	Omar Sharif's Bridge	10/92	Strategie	39%	The Humans	7/92	Action	92 %
Bill's Tomato Game	12/92	Geschicklichkeit	82%	Firestone Country Club	10/92	Verschiedenes	30%	One Step Beyond	10/83	Strategie	69%	The Hutchinsons/CDTV	10/92	Verschiedenes	überfällig
Bitmap Brothers Comp.Vol.1	4/92	Compilation	super	Firesun 2200	5/92	Simulation	30%	Oscar für CD32	12/83	Geschicklichkeit	78%	The Illustrated Wotak Shakespeare/CDTV	10/92	Verschiedenes	sinilos
Bitmap Brothers Comp.Vol.2	2/93	Compilation	super	Flashback	1/93	Abenteuer	86%	Overdrive	11/92	Sport	73%	The Jets	4/92	Geschicklichkeit	48%
Black Crypt	4/92	Abenteuer	83%	Files - Attack on Earth	2/93	Abenteuer	84%	Overkill	10/93	Action	66%	The Keys to Maramon	5/92	Abenteuer	37%
Blades of Steel	4/92	Sport	33%	Floor 13	9/92	Abenteuer	22%	Overtalk für CD32	12/83	Action	72%	The Legend of Ragnarok	7/92	Abenteuer	70%
Blastar	10/83	Action	97%	Fly Harder	3/93	Action	34%	Oyid	12/83	Verschiedenes	70%	The Legend of Robin Hood	10/92	Abenteuer	62%
Blob	10/83	Geschicklichkeit	57%	Frankenstein	2/93	Geschicklichkeit	45%	Paladin	5/92	Simulation	70%	The Last Vikings	7/93	Action	85%
Bob's Bad Day	11/93	Geschicklichkeit	77%	Formule 1 Grand Prix	1/92	Simulation	85%	Palm Springs Open CD I	3/93	Sport	atrainat	The Perfect General	5/92	Strategie	66%
Body Blows Update	7/93	Sport	84%	Game Machine	9/93	Compilation	mittel	Panzer Battles	4/92	Strategie	55%	The Reflex	9/92	Strategie	51%
Body Blows Galactic	12/83	Sport	83%	Game Pack I	7/92	Compilation	gut	Paperboy 2	4/92	Geschicklichkeit	69%	Thomas's Big Race	12/83	Sport	36%
Body Blows Galactic für A 1200	12/83	Sport	84%	Game Pack II	7/92	Compilation	gut	Parangliding Simulation	5/92	Simulation	38%	Thomas the Tank Engine	2/93	Geschicklichkeit	49%
Bonanza Bros.	9/92	Action	42%	Game Pack III	7/92	Compilation	gut	Paramax	10/92	Geschicklichkeit	61%	Tiny Sweaks	10/92	Strategie	64%
Borobudur	7/92	Action	60%	Gateway	3/93	Action	70%	PGA Tournament Disk	5/92	Sport	Datadisk	Taus the Fox	4/92	Geschicklichkeit	78%
Bravo Romeo Delta	9/92	Simulation	60%	Gateway II Savage Frontier	5/92	Abenteuer	54%	Pinball Fantasies	11/92	Simulation	83%	T.N.T. 2	4/92	Compilation	schwach
Brain Challenge	9/93	Brettspielumsetzung	60%	Gez Works	10/83	Strategie	52%	Pinball Fantasies für CD32	12/83	Simulation	83%	Tom Laundry Strategy Football	7/93	Sport	62%
Brain Wars	3/93	Verschiedenes	für Windows	Gem Z	11/92	Action	78%	Piracy on the High Seas	5/93	Abenteuer	53%	Touch Down	10/92	Sport	28%
Brides of Dracula	5/92	Action	39%	German Trucking	9/92	Simulation	58%	Plan 9 from Outer Space	2/92	Abenteuer	83%	Top Banana	4/92	Geschicklichkeit	16%
Bouncing Bill	2/93	Geschicklichkeit	17%	Global Chucks	11/92	Verschiedenes	15%	Police Quest III	7/92	Abenteuer	64%	Top Wrestling	7/92	Sport	60%
Bubble Bobble III	4/92	Geschicklichkeit	80%	Global Effect	9/92	Simulation	72%	Police Quest III	7/92	Abenteuer	64%	Train II	2/93	Simulation	75%
Buck Rogers II	5/92	Abenteuer	64%	Global Gladiators	9/92	Action	63%	Pop of Darkness	9/92	Abenteuer	66%	Transactica	3/93	Abenteuer	77%
Bumpy's Arcade Fantasy	10/92	Geschicklichkeit	41%	Goal	7/93	Sport	87%	Poppy 2	10/92	Verschiedenes	22%	Traps'n'Treasures	7/93	Geschicklichkeit	80%
Bundesl. Man. Prof. Update	1/93	Strategie	89%	Goblins 2	1/93	Strategie	72%	Populus II Data Disk	2/92	Verschiedenes	Data Disk	Treasures of the Savage Frontier	10/92	Abenteuer	53%
Bundesliga Man.Prof. Torzensdisk	12/92	Data-Disk	12%	Golden Oldies Jukebox CD	3/93	Verschiedenes	für Oldies	Populus II Plus	10/93	Compilation	gut	Treble Champions	11/92	Sport	7%
Bunny Bricks	1/93	Geschicklichkeit	12%	Golah	11/92	Strategie	39%	Powerbits	7/92	Compilation	gut	Treble Champions 2	9/93	Sport	7%
Burntime	10/83	Abenteuer	86%	Grandslam Collection	12/92	Compilation	schwach	Playway Ethockey	4/92	Simulation	50%	Triple Action I	9/93	Compilation	mittel
Bushbuck	10/92	Verschiedenes	46%	Graham Taylor's Soccer Challenge	9/92	Sport	80%	Prehistorik/CDTV	10/92	Verschiedenes	in Ordnung	Triple Action II	9/93	Compilation	mittel
Casuar	12/92	Strategie	65%	Gunship 2000	1/93	Simulation	85%	Premier Manager	3/93	Sport	72%	Triple Action III	9/93	Compilation	mittel
Campan	12/92	Simulation	67%	Guy Spy	9/92	Action	58%	Premier Manager 2	11/93	Sport	65%	Triple Action VI	9/93	Compilation	mittel
California Games II	10/92	Sport	68%	Hannibal	7/93	Strategie	78%	Prime Mover	11/93	Sport	41%	Troddlers	12/92	Strategie	70%
Canonfodder	12/83	Strategie	85%	Head to Head	10/92	Compilation	gut	Projekt X	5/92	Action	78%	Trolls für A1200	7/93	Geschicklichkeit	68%
Carnage	3/93	Sport	29%	Hell Run	12/92	Geschicklichkeit	29%	Psyborg	4/92	Geschicklichkeit	81%	Trolls für CD32	12/83	Geschicklichkeit	70%
Casino	7/92	Compilation	miszabel	Hexumo	10/92	Abenteuer	82%	Puty	11/92	Geschicklichkeit	54%	Turrican III	10/93	Action	80%
Castle of Dr. Brain	7/92	Strategie	53%	Hired Guns	11/93	Abenteuer	72%	Push-Over	9/92	Strategie	75%	TV Sports Basketball	9/92	Sport	60%
Castles	4/92														

COIN special

Heute wollen wir Euch in die Spielhalle der Zukunft entführen – die in Basel bereits Vergangenheit ist: Seit letztem November steht hier „Joe's Futureland“, ein waschechtes Virtual Reality-Center!



CRASHKURS: VIRTUAL REALITY

Das Schlagwort ist bekannt, doch was hat man sich in der Praxis unter der „künstlichen Wirklichkeit“ vorzustellen? Nun, wer einmal einen Helm mit eingebauter Spezialbrille auf dem Kopf hatte, weiß, worum es geht: Hier wird der (räumliche)

Eindruck vermittelt, man befände sich mitten in einem Game! Dreht man nämlich den Kopf, liefert die Software die passende Perspektive, so daß der Spieler quasi wirklich um Ecken gucken darf; zudem vermittelt ein Datenhandschuh das Gefühl, Gegenstände aufnehmen zu können. Freilich ist die Technik noch längst nicht ganz ausgereift, doch in Amerika sind Arcade-Maschinen mit Virtual Reality-Technik längst an der Tagesordnung – und jetzt eben auch in der Schweiz...

Letzterer ist ein Raumschlachtensimulator, der im Moment das Nonplusultra der Technik darstellt: Sechs Menschen können hier gemeinsam den Laser in die Hand nehmen, um vor einer Großleinwand den Kampf gegen galaktische Invasoren anzutreten. Ebenfalls toll und bislang einmalig in Europa ist ein F-18 Virtual Reality-Flugsimulator, der von einem Silicon Graphics SGI-Rechner gesteuert wird – nicht umsonst griff auch Stephen Spielberg für seine Filmsaurier in „Jurassic Park“ auf eine dieser Wunderworkstations zurück!

Bewegung auf der Leinwand direkt auf das Kino bzw. den Betrachter übertragen wird. Und falls danach ein bißchen Erholung nötig sein sollte, hat das Spielcenter auch ein paar herkömmliche Arcademaschinen im Angebot. Doch auch hier achten die Betreiber stets darauf, nur das Neueste vom Neuen aufzustellen.

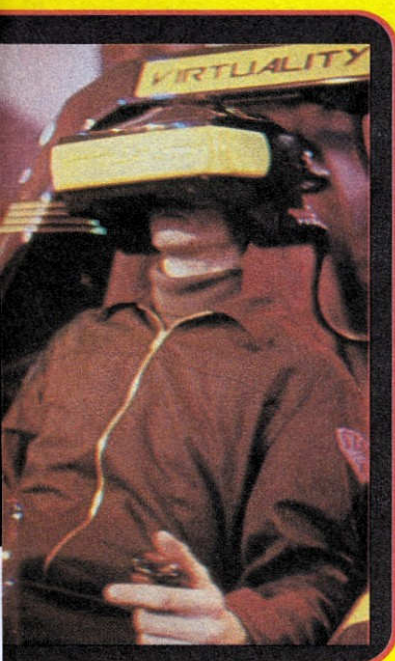
JOE'S FUTURELAND

Die Baseler Spielhalle bietet gegen Klimpergeld auf rund 600 Quadratmetern Zugriff auf sechs der neuesten Cyberspace-Games, wobei sich der Bogen von einer Flugsimulation aus dem Ersten Weltkrieg („Flying Aces“) über Kampfroborer in bester Battletech-Tradition („Evo-rex“) bis hin zum nagelneuen „Galaxian 3“ spannt.

Doch das ist noch längst nicht alles, was in Basel geboten wird. So wartet in Joe's Futureland auch ein hydraulisch gesteuertes Mini-Kino namens SRV, wo man die Filme hautnah miterleben kann (ähnlich wie die irren „Star Tours“ in Euro Disney). Gezeigt werden schnelle Motorradrennen, rasante Fahrten auf der Achterbahn, Verfolgungsjagden oder eine halsbrecherische Bobfahrt durch einen Eiskanal, wobei jede

BASEL IST EINE REISE WERT

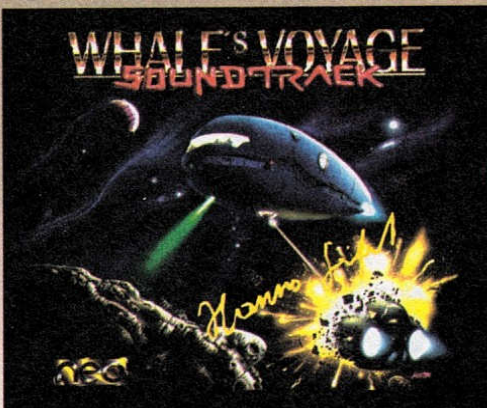
Wer also demnächst einen Ausflug plant – warum nicht nach Basel in die Güterstraße 137? Nur genügend Fränkliis solltet Ihr einstecken haben, denn der Betreiber (die Firma Joe's Video, die normalerweise zusammen mit dem Highlight Filmverleih im harten Kinogeschäft tätig ist) will pro Game zwischen einem und acht SFR sehen. Ist doch vertretbar, wenn man dafür einen Blick in die Zukunft des digitalen Entertainments werfen kann... (mic)



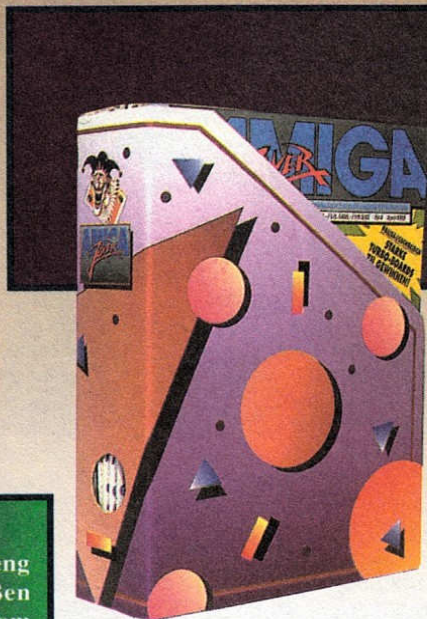
JOKER SHOP



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



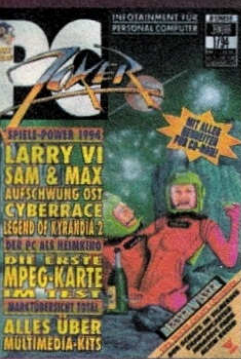
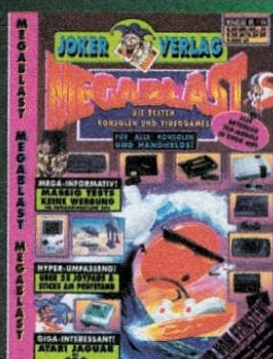
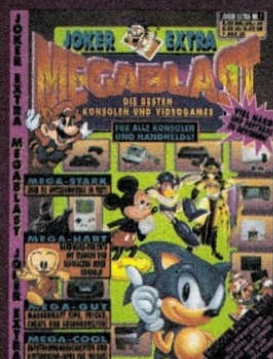
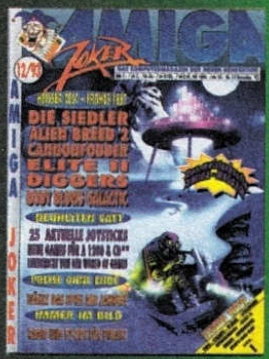
Nr. 90002
Joker-Jogger – Unser Mode-Hammer für zu Hause, Sport oder den Wiener Opernball: neidvolle Blicke aller Geschlechter garantiert! Weiß mit buntem Druck, aus 100% Baumwolle, in den Größen: M, L, XL.
Schon für modische DM 49,-



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

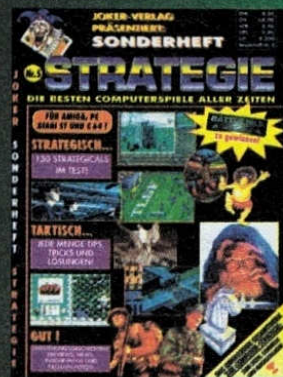


Nr. 100000
 Joker-Sammlung – Jetzt aber
 nicht die fehlenden Hefte nach-
 bestellen, denn viele Ausgaben
 sind bereits vergriffen! Einzig
 noch allein von den im Coupon
 aufgeführten Nummern gibt's
 noch ein paar Exemplare, aber
 wer weiß, wie lange noch?
 Joker's Übliche:
 DM 7,- pro Heft



Nr. 300000
 Horizonsweiterung – Mit
 dem „PC Joker“ wißt Ihr heu-
 te 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 zu-
 dem 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
 gehn wollte, wird mit unserer
 exklusiven Mausmatte glücklich:
 eine vierfarbig bedruckte Zier-
 matte für jeden Computertisch, ein
 Geschenk für jeden Digi-Na-
 r!
 Nur gut abgerollte DM 15,-



Nr. 500004
 Stick-Tuner – Mit diesem innova-
 tiven Gerät und seiner Schubbau-
 zeuge verfügt Euer Knüppel plötz-
 lich über variables Dauerfeuer in
 diversen Modi, eine Zeitlupen-
 funktion sowie einen Freund fürs
 Leben!
 Für actionreiche DM 59,-

Ich bezahle per Nachnahme per Überweisung nach Erhalt der Rechnung
 per Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei). WICHTIG: DM 5,- (Ausland DM 10,-) für Porto dazurechnen.

Ich bestelle: (bitte in die entsprechenden Kästchen die gewünschte Anzahl eintragen)

	Artikelnr.	Artikelbezeichnung	Ausgabe, Größe, Farbe						
Name	100000	Amiga Joker	<input type="checkbox"/> 11/91	<input type="checkbox"/> 12/91	<input type="checkbox"/> 4/92	<input type="checkbox"/> 5/92	<input type="checkbox"/> 7/92	<input type="checkbox"/> 9/92	
			<input type="checkbox"/> 10/92	<input type="checkbox"/> 11/92	<input type="checkbox"/> 12/92	<input type="checkbox"/> 1/93	<input type="checkbox"/> 2/93	<input type="checkbox"/> 3/93	
			<input type="checkbox"/> 4/93	<input type="checkbox"/> 5/93	<input type="checkbox"/> 7/93	<input type="checkbox"/> 9/93	<input type="checkbox"/> 10/93	<input type="checkbox"/> 11/93	
			<input type="checkbox"/> 12/93						
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	
			<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	<input type="checkbox"/> 1/94	
PLZ/Ort	400000	Megablast	<input type="checkbox"/> 1/92	<input type="checkbox"/> 4/93	<input type="checkbox"/> 1/94				
	500001	Cheat Disk	<input type="checkbox"/> Nummer 1	<input type="checkbox"/> Nummer 2					
	500002	Mousepads	<input type="checkbox"/> Stück						
Datum/Unterschrift	500003	Whale's Voyage Exklusiv CD	<input type="checkbox"/> Stück						
	500004	Stick Tuner	<input type="checkbox"/> Stück						
Einfach einsenden an:	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						

WENN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEIDEN WOLLT — KEIN PROBLEM: POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT'S NATÜRLICH

mehr TESTS mehr SPASS

JOKER

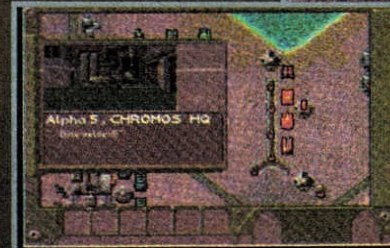
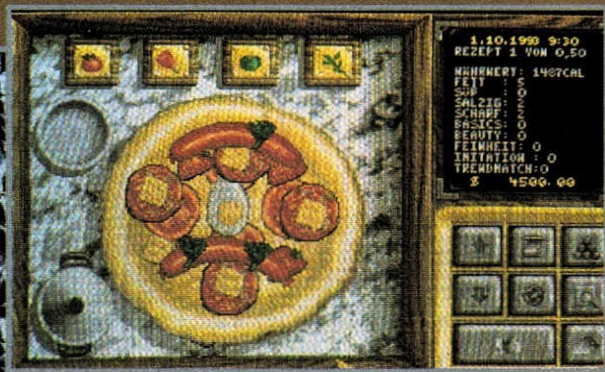


ab 28. Januar

Draußen rieselt der Schnee, und drinnen tropft die Nase, doch das Leben ist trotzdem schön – dafür sorgen Euer Amiga und wir: Auch in der Februar-Ausgabe des Amiga Jokers warten wieder herzerwärmend aktuelle Tests und coole Previews, tafrische Specials, flockige Preisausschreiben und jede Menge Lösungshilfen für eiskalte Winner!

Ein klein wenig lassen wir die Tiefkühl-Katze aber heute schon aus dem Gefrierbeutel: Im nächsten Heft wollen wir u.a. zur **BATTLE ISLE II** reisen, die **PIZZA CONNECTION** in den Ofen schieben und bei **TERESA PERSONALLY** Frau Or-lowski beim Strippen zugucken. Daneben werden wir uns mit **SUPERHERO** Digi-Prügeleien im Eigenbau stricken, mit dem **TORNADO** abheben und mit **ELFMANIA** endlich wieder Action à la Renegade am Monitor präsentieren!

Apropos Renegade: **BITMAP BROTHER TOM WATSON** will uns im Gespräch verraten, was er zur Zeit eigentlich macht, außerdem warten mal wieder **ALLE NEUEN COMPILATIONS** in einem großen Test-Special. Apropos warten: Worauf wartet Ihr noch? Holt Euch flugs ein preisgünstiges Abo samt Gratisdemo und lest als erste, was im Februar auf Eurem Rechner Sache ist – oder seid wenigstens am 28. Januar am Kiosk. Denn Ihr wißt ja: No Joker, no Fun!



BATTLE ISLE
★★ 2 ★★



BEZUGSQUELLEN

- 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
- Rushware**
Bruchweg 128-132
41564 Kaarst
Tel.: 02131/6070
- Wial Versand**
Liegnitzerstraße 13
82194 Gröbenzell
Tel.: 08142/8273

INSERENTENVERZEICHNIS

A3 Computer	83	Judgement Day	119
ABC Soft	65	Magic Bytes	25
ADX Datentechnik	67	Mallander	8,52,53
Arktis	93	Max Design	15
Bachler	28	Media Points	27
Bergler	103	Micro Magic	113
Bits & Bytes	67	No Image	26
Bomico	2, 3, 22, 23	Number One Games Verlag	21
Call & Play	4	Okay Soft	117
City Software	117	Pawlowski	128
Computel	86	Pfister	115
Core Design	39	Rushware	11
CPS Heidak	73	Silver Datentechnik	109
Day Dream Productions	97	Sparschwein	117
Donau Soft	97	Sunflowers	2,3,22,23
Dynamics	86	Teach Me Amiga	19
Esser	30	Turtles Soft	29
FDS	91	Versand 99	79
Fun & Action	127	Vesalia	77
Greenwood Entertainment	33	Wial Versand	87
Gremlin	17		
IPV	81		
Joker Verlag	37,45,49,54,75	Poster:	Interplay
Joysoft	106	Poster:	Joker Verlag

Amiga-Software-Pakete ab 19,-

Bewährtes - Neuheiten - Preissenkungen!

Kinderspiele

Diese Spiele sind besonders für Kinder geeignet, sind jedoch für alle Altersgruppen interessant! SuperSeno, MambaMove, Puzzle, Zaubertafeln, GalacticWorm, Schiebung, Memory, DBurger (Ketchupballerei), Peter's Quest (lustiges Kletter-spiel).

Komplett nur DM 29,00

Lernspiele

Mit diesen Programmen wird Lernen zum Vergnügen! Rechentrainer (Wettrechnen), Länderraten, Quiz-Programm, Stadt-Land-Fluß.

Komplett nur 19,00 DM

Weltraumabenteuer

Aufregende Abenteuer im Weltraum heißt es mit dieser Sammlung zu bestehen! Return to Earth, StarTrek (Enterprise), Xytronic (Weltraumhandels-spiel), Celest, AstroChase.

6 Programme nur 29,00 DM

Brettspiele

Beliebte klassische Brettspiele für Ihren Amiga: Reversi, Backgammon, Dame, Mühle, Hurzel, Schach, Schachdatenbank, Brettspiel-Generator.

6 Programme komplett nur 29,00 DM

Luftabenteuer

Spiele rund ums Fliegen: AirAce (Luftschlacht), Fluglotse, Luftkampf, Glider (Fallschirmspringen), Defense, Blitz (Flugzeugbomber), LunaLander (Mondlandung).

7 Programme nur 29,- DM

Managerspiele



Fußballmanager, Eishockeymanager, Broker (Börsenspiel), Elefanten (Versuchen Sie sich als Manager eines Nationalparks, s. Abb.).

4 Programme nur 25,00 DM

Gesellschaftsspiele

Bekanntes Spiel als Computerspiel: Risk (spielen Sie auf Risiko), Monopol, Halma, Mensch ärgere ..., Skräbel, Glücksrad.

6 Programme nur 39,- DM

Handelsspiele

Sinnvolle Wirtschaftssimulationen: Spekulant, Pythagoras, World Trade, Handel, Imbiß-Manager, Trader.

6 Programme nur 19,00 DM

Sportspiele



Autorennen, Downhill (Skilaufen), Billard (Pool, Karambolage, Dreiband), Derby-Pferderennen, Tischtennis, Eishockey (s. Abb.).

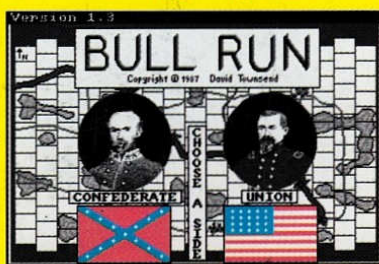
6 Programme nur 39,00 DM

Seeabenteuer

Sealence (U-Boot-Simulation), SeaWolf (1 MB), BattleShip, SubAttack, Seeschlacht.

5 Programme nur 29,00 DM

Strategiespiele



Feldherr, Emporos, Kaiser II, Imperium, Hanse II, BullRun (US-Bürgerkrieg).

6 Programme nur 29,- DM

Kartenspiele

Ein Muß für Kartenspielfans: BlackJack, 17 + 4, Klondike, King's Korner, Videopoker, Skat, Cards.

8 Programme zum Superpreis von 19,00 DM

Klassik-Computerspiele

Echte Spiele-Pioniere in Neuauflage: MissileCommand, Megaball (Breakout-Variante), Pacer (Pac-Man-Variante), Boulder, Hubert (Q-Bert-Variante), Tron, Croak (Frogger-Spiel), DKong (Donkey-Kong-Variante).

8 Programme nur 29,00 DM

Astropack

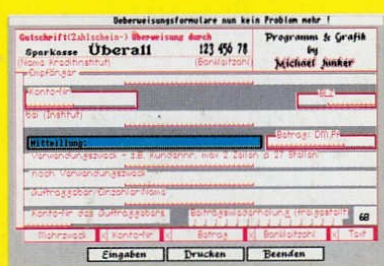
Alles für den Hobby-Astronom: Startlight-Astronomie, Planetarium, Sternbilder, Planeten-Datenbank (über 10.000 Objekte), Space-Archiv, Himmelskörper-Verwaltung.

5 Programme nur 29,- DM!

DTP-Bilder-Sammlung

Über 1000 Kleingrafiken für Ihre Briefköpfe, Vereinszeitungen, Einladungen, Visitenkarten, Speisekarten, usw. nur 29,- DM

Heimbüro



Haushaltsbuch, Girokontoverwaltung, Textverarbeitung, Textverarbeitung mit Adressverwaltung, Briefkopf, Überweisungsdruck (s. Abb.), verschiedene Dateiverwaltungen!

Über 10 Programme nur 39,- DM

Heimdruckerei

Das ideale Paket zum Erstellen von Drucksachen aller Art: Amiga-Fox-PD-DTP-Programm, Printstudio (Universaldruckprog. mit Hardcopy-Funktion), Typographer (Fonteditor der Spitzenklasse), Superprint und Banner (zwei tolle Schriftband-Druckprogramme), Druckertreiber-Maker sowie weitere Tools, Zeichensätze, Kleingrafiken, Druckertreiber etc.

Komplett nur 39,- DM

Heimfinanzen

Programme rund um das private Finanzwesen: Haushaltsgeld-Verwaltung, Fahrzeugkosten, Kreditabrechnung, Finanzverwaltung, Advice-Anlageberater. Jetzt mit Super-Programmhit Steuer 1993 zum Erstellen Ihrer Steuererklärung!

6 Programme 25,00 DM

Hobby Pack

Dieses Paket enthält Verwaltungsprogramme für Hobbyzwecke: Musikdatei für MC's, CD's, LP's, Videoverwaltung, Adressverwaltung, Ligaverwaltung für Ligen aller Art.

4 Programme komplett nur 19,00 DM

Englischpaket

Vokabellernprogramm, Wörterbuch, und Übersetzungsprogramm.

3 Programme nur 19,00 DM

Geopack

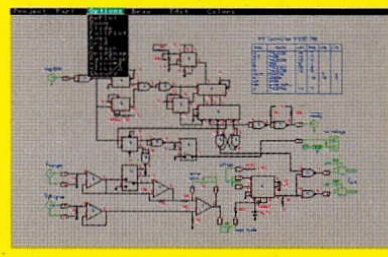
Wordmap, Geo-Quiz und Klima sowie Road-Route (Streckenplaner).

4 Erdkundeprogramme nur 19,00 DM

Labelpack

Druckprogramme für Etiketten aller Art mit Text und Grafik für Disketten, Dias, Adressen, Kassetten usw. nur 19,00 DM

Malen und Gestalten



DaVinci Malprogramm, Freepaint (Malprogramm), mCAD (Mini-CAD-Programm; s. Abb.), Architekt und Raumgestaltung.

5 Programme nur 25,00 DM

Mathepack

Ein Mathelernpaket mit Programmen für alle Altersklassen: MatheASS, Dreisatz, Matrix, Calc, Funktionen, Kurvendiskussion, Gauss, 3-D-Fraktale, Statistik, MatheMAX, ROM, Pro-Calc...

über 12 Programme zusammen nur 29,00 DM

Minibüro

Das kaufmännische Komplettpaket: Tabellenkalkulation, Auftragsverwaltung (Rechnungen, Lager usw.), Finanzbuchhaltung, Businessgrafiken, Jahresbilanz.

Komplett nur 29,00 DM!

Sprachenpaket

Übersetzer, Wörterbuch, Vokabeltrainer und Vokabeldaten in Englisch, Französisch, Italienisch!

Komplett nur 25,00 DM!

Bestellinfo

Bei uns erhalten Sie exklusiv für uns zusammengestellte Programmsammlungen bestehend aus ausgewählten Free-Distributable- und Low-Cost-Programmen. Es handelt sich dabei um Original-Software. Wir liefern alle Programme auf geprüften Qualitätsdisketten. Nach dem Kauf stehen wir Ihnen mit unserem Hotline-Service zur Seite. **Jeder Bestellung liegt unsere Einsteigerdiskette mit Anti-Virus-Programm bei!**

... und so bestellen Sie

Richten Sie Ihre Bestellung formlos per Brief oder Postkarte an die untenstehende Adresse. Sie können selbstverständlich auch bequem und einfach per Telefon oder Telefax bestellen. Sie erreichen unsere Bestellannahme montags bis donnerstags von 9.00 bis 18.00 Uhr und freitags bis 15.00 Uhr. **Versandkosten bei Vorauszahlung (bar oder Scheck) 6,- DM, Nachnahme 10,- DM.** Die Lieferung ins Ausland ist nur gegen Vorauszahlung zzgl. 15,- DM Versandkosten möglich. Irrtum und Fehler vorbehalten. Alle Preisangaben sind unverbindliche Preisempfehlungen.

Patrick Pawlowski

Software-Service

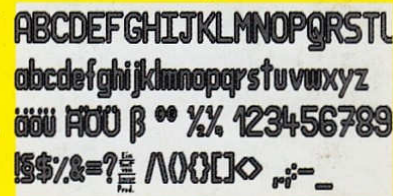
Kiefernweg 7

21789 Wingst

Tel. 04777/8356

Fax 04777/435

Fontpack



Über 150 ausgewählte Zeichensätze für verschiedene Gestaltungszwecke.

Komplett nur 29,00 DM!

Super-Anti-Virus-Kit



Das aktuelle Virenschutzpaket! Virenschutz - ein immer aktuelles Thema. Dieses Paket hilft Ihnen im Kampf gegen "Virenbefall" und bietet entsprechende Vorsorgemaßnahmen. Das Handbuch mit 416 Seiten im stabilen Ringordner bietet Ihnen alles Wissenswerte zum Thema Viren (u. a. Informationen zu ca. 100 wichtigen Viren) sowie Anleitungen zu den zwei randvollen Disketten mit aktuellen Schutzprogrammen und - Utilities. **Dieses Paket stellt eine sichere Investition für jeden Amiga-Besitzer dar und kostet nur 79,00 DM!**

Ausgewählte Programme mit ausführlichen, gedruckten deutschen Anleitungen:

LHA Archivier- und Komprimierprogramm	19,90
SID 2.0 sensationelles Directory-Utility	24,90
Mach III/IV das bekannte Multifunktionsstool	19,90
BattleForce Roboter-Simulation (124 Seiten)	24,90
Spread einfache Tabellenkalkulation	14,90
Moria 3.0 anspruchsvolles Abenteuerspiel	19,90
Imploader Super-Komprimierer	14,90
LHARC/LHA-Panel komfortable Oberfläche	24,90
Liner Notizen übersichtlich verwalten	14,90
DKBTrace Spitzen-Ray-Tracing-Programm	24,90
Copy-Set 3 tolle Kopierprogramme	19,90
MegaD Directory-Utility der neuen Art	19,90
Startrekker Sound-Editor m.Midi-Unterstütz.	14,90
Fish-Katalog I 179-330 - gedruckt	14,90
Fish-Katalog II 331-500 - gedruckt	19,90
Fish-Katalog III 501-780 - gedruckt	19,90
SmartDisk Super-Diskettenmonitor	19,90
DataEasy umfangreiche Dateiverwaltung	14,90
Finster Intuition-Benutzeroberfläche	14,90
Display-Set 3 Grafikanzeiger, alle Formate	19,90
Fraktale-Set drei 2D-/3D-Mandelbrotprogr.	19,90
Hobby-Set Sterne zeigen/Cass.beschriften	14,90
Text-Set Editor/Anzeiger/Tabellensatz etc.	19,90
Scenery faszinierende fraktale Landschaften	14,90
Access! Spitzen-DFU-Programme	19,90
ORT Ray-Tracing leicht gemacht	19,90
DME Editor für Programmierer	14,90
Browser Workbench für Programmierer	14,90
Utilities I ca. 40 Utilities aus allen Bereichen	14,90
Utilities II 40 CLI-Utilities	19,90
Utilities III ConMan / DMouse / RunBack	19,90
Utilities IV vier mächtige Utilities	14,90
Zoom/Formatter komf.Disks archiv./format.	14,90
Menu-Utilities Alles rund um Menüs	14,90
PowerPacker und 5 weitere PP-Utilities	19,90
MRBackup DAS Backup-Programm	19,90
DirMaster schnellste Disketten-Katalogisier.	14,90
Icon-Utilities Editor und Bearbeitungsprogr.	19,90
Spiele-Set 1 Tetrix/Klond./Tiles/Sorry/CanF.	19,90
Spiele-Set 2 WellTrix/Wanderer/SolitaireX	19,90
Spiele-Set 3 2 Disketten - 21 Spiele	19,90
Spiele-Set 4 BullRun/Paran./Larn/IFF2PCS	19,90
Spiele-Set 5 Running + 4 weitere Spiele	19,90
Spiele-Set 6 Mines/Attacks/Paragon/Metro	19,90
DOS-Utilities Einblick in die Amiga-Internas	19,90
Grafik-Pack PictSaver, Marquee, ...	19,90