



# JETZT ABER MULTIMEDIA!

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

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

EUER

*JOKERARCHIV TEAM*

*Diese Ausgabe/Scan wurde bereitgestellt von „GDL“*



4/94

# AMIGA

## JOKER

DAS COMPUTERMAGAZIN DER NEUEN GENERATION

DM 7,- / sfr 7,- / öS 56,- / Lit 8100,- / hfl 9,50 / DR 1200,- / skr 55,- Nr. 4 APRIL '94

**DIESMAL MIT EXTRA HEFT IM HEFT!**  
*Der April Joker*

*Schon im Test*

**DER CLOU!  
BRIAN THE LION  
ELFMANIA  
DARKMERE  
LEGACY OF SORASIL**

*Erste Infos & Bilder*

**HEIMDALL 2  
SKELETON KREW  
DEATH OR GLORY  
HANSE-DIE EXPEDITION**

**HIER KÖNNT IHR ABSAHNEN!**

REISEN, DRUCKER, SPIELE UND SACHPREISE  
FÜR ÜBER

**8.000,- DM**

ZU GEWINNEN!

**KNOW HOW**  
TIPS • CHEATS • PLÄNE • LÖSUNGEN  
DER SCHATZ IM SILBERSEE  
ALIEN BREED 2 • ANSTOSS  
MORTAL KOMBAT  
DER CLOU!  
u.v.a.

AMIGA  
JOKER



# FUN & ACTION SOFTWARE

# Jedes Software-Paket

**NEU** für alle AMIGAS!

**nur 20,-**

**1 MUSIK**  
Nutzen Sie die Sound-Fähigkeiten Ihres Amigas! Dieses Paket enthält einen midi-fähigen Soundeditor sowie ausgesuchte Soundmodule!  
**20,- DM**

**2 DRUCKEN**  
Falls Sie stolzer Besitzer eines Druckers sind, erhalten Sie hiermit hilfreiche Tools dafür. Enthalten sind verschiedene Etikettendruckprogramme (z. B. für Disketten- und Adreßetiketten), ein tolles Midi-DTP-Programm (z. B. passend für unser Schriftenpaket) sowie Printstudio (Universalprogramm).  
**Super! 20,- DM**

**3 ANTIVIRUS-SET**  
Ein Thema, so aktuell wie neu! Schützen Sie Ihre Software vor „Virusbefall“. Diese Sammlung verschiedener Anti-Virus-Programme hilft Ihnen dabei!  
**3 Super-Paketpreis nur 20,- DM**

**16 C=64-Pack**  
A64-Package – ein C64-Emulator der Spitzenklasse für alle Amigas sowie 60(!) lauffähige C-64-Programme auf einer 3,5"-Amiga-Diskette!  
**16 Komplett nur DM 20,-**

**HOT Tip!**

**6 DISK TOOLS**  
Dieses Paket braucht wirklich jeder. Enthalten ist ein komfortables Kopierprogramm, mit dem auch Sicherheitskopien kopierschützter Programme möglich sind. Mit der Diskettenverwaltung bringen Sie Ordnung in Ihre Diskettensammlung. Als Besonderheit enthält das Paket einen Diskdoktor zum Retten defekter Disketten!  
**Super-Paketpreis nur 20,- DM**

**4 SCHRIFTEN**  
Ca. 100 Schriften in verschiedenen Größen enthält dieses tolle Fontpaket! Die Fonts liegen im Amiga-Standardformat vor und können sonst mit nahezu jeder zeichensatzorientierten Software genutzt werden.  
**Paketpreis nur 20,- DM!**

**6 Pakete zur freien Auswahl nur 100,- DM**

**10 SUPER BÜROPAKET**  
Die klassischen und immer noch beliebten Computeranwendungen werden durch diese Sammlung abgedeckt. Enthalten ist ein auch für Anfänger einfach zu bedienendes Textverarbeitungsprogramm sowie eine Universaldatenverwaltung, mit der Sie z.B. Adressen, Videos, CDs etc. verwalten können. Für spezielle Rechenaufgaben steht eine Tabellenkalkulation zur Verfügung.  
**10 Paketpreis nur 20,- DM**

**14 SPIELE 3**  
Clone Collection Nr. 2: zum Thema Lemminge! Olympiade (Olympische Disziplinen mit Lemmingen – offizielle und weniger offizielle), The Real Right Way (eine tolle Umsetzung – hier muß sog. PD-Lingen der Weg geebnet werden!)  
**14 nur 20,- DM**

**13 SPIELE 2**  
Clone Collection Nr. 1: TetrisPro (eine klassische Spielidee in neuer Aufmachung mit Spitzengrafik), Amiga-Mario (bekanntes tetrisähnliches Spiel als Amiga-umsetzung für alle Gameboy-Fans), Interferon (eine weitere Umsetzung), Welltrix (3D-umsetzung) des Klassikers!  
**13 nur 20,- DM**

**11 PROGRAMMIEREN PAKET 1-2**  
Programmieren ist eine der interessantesten Anwendungen. Falls Sie im Begriff sind, eine Programmiersprache für den Amiga zu erlernen, können diese Pakete sehr hilfreich für Sie sein. Denn neben einem Komplettanstieg mit Programmierbeispielen in „C“ erhalten Sie auch einen einfachen C-Compiler, mit dem Sie Ihre ersten Programmierschritten bewältigen können.  
**je Paket nur 20,- DM**  
1) Programmierkurs  
2) C-Compiler und Tools

**15 BASIC-PACK**  
Das BASIC-Programmset für jeden Amiga-Fan: Basic-Compiler mit allem Drum und Dran sowie vielen Programmbeispielen, Befehlsübersichten etc. Auch der AMIGA-BASIC-Fan wird in diesem Paket fündig!  
**15 nur 20,- DM**

**MEMO**  
Am \_\_\_\_\_ habe ich folgende Pakete bei FUN & ACTION, Postfach 105, 21778 Cadenberge, bestellt:  
 1  2  3  4  6  10  
 11  13  14  15  16

...und so einfach bestellen Sie:

Kreuzen Sie Ihre Wunschkpakete einfach an und senden Sie diesen Coupon einfach an untenstehende Adresse! Sie können uns Ihre Bestellung aber auch formlos per Brief mitteilen oder noch einfacher: Rufen Sie uns an! Zahlung per Vorkasse (Scheck oder Bargeld) oder Nachnahme. Wir berechnen keine Porto- und Verpackungskosten. Bei Nachnahme stellen wir lediglich zusätzlich Nachnahmekosten von DM 3, 50 in Rechnung!

**Bestellen Sie noch heute! Wir liefern frei Haus!**

## EIL-BESTELLUNG

Bitte gewünschte Softwarepakete ankreuzen!

- MUSIK
- DRUCKEN
- ANTI-VIRUS
- SCHRIFTEN
- C-64-PACK
- DISK TOOLS
- BASIC-PACK
- SUPER-BÜROPACK
- PROGRAMMIEREN 1
- PROGRAMMIEREN 2
- SPIELE 2
- SPIELE 3

oder ... rufen Sie einfach an!

**04777/8859**

Sie können auch per Fax bestellen!

**Fax 04777/8560**

TIP: passend für Fensterumschlag

**FUN + ACTION**

**SOFTWARE**

Postfach 105  
**21778 Cadenberge**

(Antwort)

**ABSENDER**

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Zahlungswunsch (bitte ankreuzen)  
 per Vorkasse  per Nachnahme (Ausland nur Vorkasse zzgl. 15,- DM Versandkosten)

Wir liefern ausgewählte Public-Domain- bzw. Low-Cost-Software, Irrtum und Fehler vorbehalten

# Schöne Aussichten?

Im letzten Heft konnten wir uns anlässlich eines großen Interviews ja von der neuen Bescheidenheit bei Commodore überzeugen, und was das Angebot an frischer Software für den Amiga betrifft, so wechselt die Sachlage praktisch mit jedem Monat – einmal tauchen so viele Neuerscheinungen auf, daß wir darüber nachdenken müssen, welche Rubriken zur Bewältigung der Flut zu kürzen wären, dann wieder haben wir damit zu kämpfen, das Heft zu füllen. Da ist die Frage nach der Zukunft unserer „Freundin“ natürlich kaum vermeidbar. Wie wird es mit dem Amiga weitergehen, ist auch übermorgen noch mit schicken Spielen für unseren Rechner zu rechnen?

Wenn Ihr mich fragt, lautet die Antwort: auf alle Fälle! Denn wo letztes Jahr um diese Zeit noch die Grabredner des Amigas ihren großen Auftritt hatten, scheint die Welt mittlerweile erkannt zu haben, daß dieser Rechner derzeit als einziger die klaffende Lücke zwischen Konsolen und PCs füllt – ein Amiga kann nun mal viel mehr als nur Spielchen abspulen, ist aber gleichzeitig deutlich umgänglicher zu handhaben als eine MS-DOS und damit nach wie vor der optimale Computer für Einsteiger. Nicht zu vergessen, daß der A1200 auch technisch einiges auf dem Kasten hat und in Verbindung mit dem neuen CD-ROM für eine multimediale Zukunft bestens gerüstet ist.

Ein schlagender Beweis für meine These ist doch der Erfolg des CD<sup>32</sup>, das auch am internationalen Markt weitaus mehr Anerkennung und Bestätigung findet als der direkte Konkurrent namens 3DO. Und das, obwohl hinter dem 3DO allerlei Mega-Konzerne wie Time Warner, AT&T oder Panasonic mit all ihrer finanziellen Macht stehen! Nimmt man jetzt noch das momentan generell rückläufige Geschäft mit den etablierten Cartridge-Konsolen (die Zukunft gehört halt ganz klar der CD) hinzu, dann braucht einem um die Amiga-Familie eigentlich nicht bange zu sein...

Also vielleicht doch schöne Aussichten? Ganz sicher, was die neue Ausgabe des Amiga Joker betrifft, denn neben vielen brandaktuellen Tests und gleich zwei tollen Preisausschreiben warten diesmal wieder deftige Aprilscherze über Euch, uns, Gott und die Welt in einem satirischen Heft im Heft! Viel Spaß damit,

Euer Michael



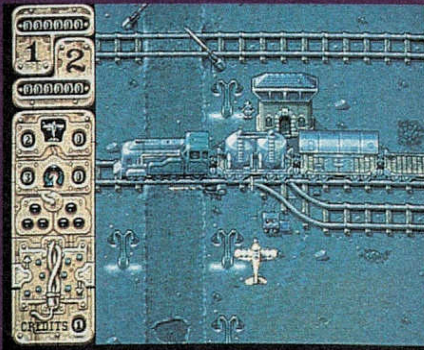


**ELFMANIA**

**GNADENLOS:** Wenn Elfen und andere Fantasy-Wesen sich prügeln, ist Erbarmen fehl am Platze – anders gesagt: Renegades ungewöhnliche Raufbolde aus **ELFMANIA** klettern endlich in die Amiga-Arena! Ring frei für die Außenseiter auf den **Seiten 76/77**



**HEIMDALL II**



**BANSHEE**

**AKTUELL:** Wollt Ihr heute schon erfahren, welche Abenteuer, Actionspektakel und Strategicals morgen am Amiga angesagt sein werden? Dann checkt unsere heißen Previews zu **HEIMDALL II**, **BANSHEE**, **DEATH OR GLORY** oder den modernisierten Klassiker **HANSE – DIE EXPEDITION!** **Seiten 11 – 13**



**DEATH OR GLORY**



**HANSE – DIE EXPEDITION**



**DAS HEFT IM HEFT: APRIL JOKER**

**SPEZIELL:** In dieser Ausgabe könnt Ihr vier tolle Ferienerreisen gewinnen, erfahrt alles über interaktive Audio-CDs und werdet Euch über **DAS HEFT IM HEFT: APRIL JOKER** scheckig lachen – das ist kein Aprilscherz, sondern ein Versprechen! **Seiten 50/51 und 88 bzw. ab Seite 69**

Editorial	3
Betriebsgeheimnis	6
Mixer	7
Borgis Branchengeflüster	8
Preview:	
Titelstory <b>Heimdall II</b>	10
<b>Universe</b>	10
Titelstory <b>Skeleton Crew</b>	11
<b>Banshee</b>	11
Titelstory <b>Death or Glory</b>	12
Titelstory <b>Hanse – Die Expedition</b>	13
Mailbox	22
Krieger-Comic	28
Joker-Comic	36
Special:	
<b>Neue Games für das CD<sup>32</sup></b>	38
Up & Down	40
Crack	42
PD-Box	44
Ruhmeshalle	46
Brork-Comic	46
Demo-Galerie	48
Preisausschreiben:	
Titelstory <b>Der Sommerwettbewerb: Computerferien mit CAMPS</b>	50
Know How	53
Know How Index	68
Das Heft im Heft:	
Titelstory <b>April Joker</b>	69
Aktion Lesertest: <b>Sensible Soccer</b>	75
Joker-Galerie	82
Impressum	84
Interview:	
<b>Was macht Acid Software?</b>	86
Special:	
<b>Interaktive Audio-CDs</b>	88
Joker-Index	94
Klassiker:	
<b>Stunt Car Racer</b>	95
Budget-Bühne	96
User-Club:	
<b>Astro Vision</b>	98
<b>Haushaltsbuch Deluxe</b>	98
<b>Lotto Deluxe</b>	98
<b>Vereinsmanager</b>	98
Preisausschreiben:	
Titelstory <b>Die Sieger Connection</b>	99
Kicker-Cup	100
Seitenhiebe	101
Radio- und TV-Tips für Freaks	102
Kleinanzeigen	104
Computer-ABC	110
Stromausfall:	
<b>Civilization &amp; Erweiterung</b>	112
<b>Die Hanse</b>	113
Coin Op	114
Joker-Shop	116
Vorschau	118
Inserenten	118
Bezugsquellen	118

# Games im Test

## Abenteuer

Darkmere	30
Die Karawane der 7. Dynastie	92
Legacy of Sorasil	90
Liberation (Disk)	20

Titelstory

Titelstory

## Action

Dangerous Streets (Disk)	32
Elfmania	76
Second Samurai für A1200	32

Titelstory

## Geschicklichkeit

Blues Brothers	
Jukebox Adventure	16
Brian the Lion	18
Super Putty für CD <sup>32</sup>	39

Titelstory

## Simulation

Big Sea	78
Gunship 2000 für A1200	34
Twilight 2000	80

## Sport

International Karate + für CD <sup>32</sup>	38
Nick Faldo's Championship Golf für CD <sup>32</sup>	38
Summer Olympix für CD <sup>32</sup>	39

## Strategie

Der Clou!	14
Der Clou! für A1200	15
Moon City	92

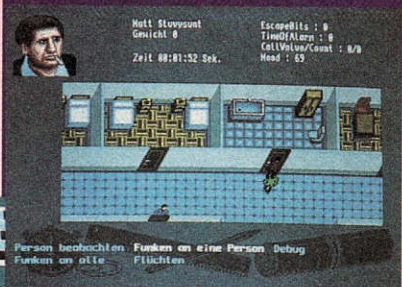
Titelstory

Titelstory

## Verschiedenes

Arcade-Spiele	114
Brettspiele	112
Budget-Spiele	96
Mario is missing	20
PD-Games	46
Trivial Pursuit für CD <sup>32</sup>	39

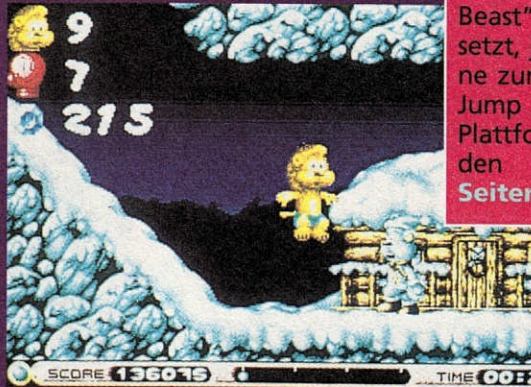
**ORIGINELL:** Eine Verbrecherkarriere minutiös planen, um irgendwann im London der 50er Jahre die Kronjuwelen zu mopsen, wäre das nicht der Clou? Und genau das ist er auch, denn darum geht's in **DER CLOU!**, dem innovativen Geniestreich für den Amiga! Der Test zum Gangster-Fest steht auf den **Seiten 14/15**



DER CLOU!



**LÖWENSTARK:** Mit „Shadow of the Beast“ haben sie sich ein Denkmal gesetzt, jetzt melden sie sich auf der Bühne zurück: **BRIAN THE LION**, das neue Jump & Run von Reflections ist da! Der Plattform-Löwe ist los, und zwar auf den **Seiten 18/19**



BRIAN THE LION



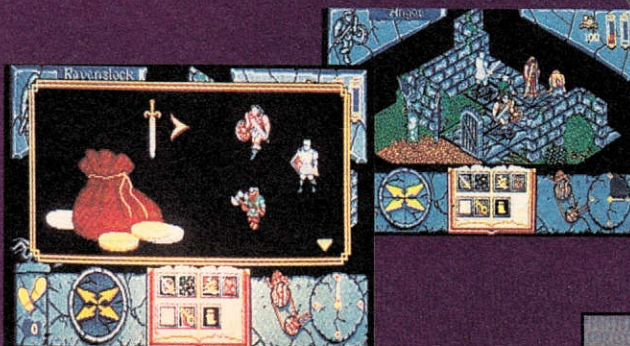
DARKMERE



**ABENTEUERLICH:** Steht Ihr auf Action-adventures, Rollenspiele und isometrische 3D-Perspektive? Dann haben wir zwei Tips für Euch: Schaut doch mal bei **DARKMERE** und dem „Hero Quest“-Nachfolger **LEGACY OF SORASIL** rein! Oder schaut einfach auf die **Seiten 30/31 bzw. 90/91**



LEGACY OF SORASIL



# BETRIEBSGEBHEIMNIS



**Wißt Ihr, wie es ist, tagtäglich mit einem berühmten TV-Star leben zu müssen? Wir auch nicht - aber seit Joes Auftritt in „Schmidteinander“ wissen wir zumindest, wie es ist, wenn jemand sich dafür hält...**

Natürlich klappte uns die Kinnlade in die Kniescheibe, als kürzlich in der bekannten ARD-Show mit Harald Schmidt und Herbert Feuerstein (der übrigens lange Jahre Chefredakteur des satirischen Comics „MAD“ war, wußtet Ihr das eigentlich?) das Poster mit Joker-Joe aus der Februar-Ausgabe zu sehen war. Der gute Herbert hatte wohl eine Ähnlichkeit zwischen seinem bebrillten Partner und unserem bebrillten Redaktions-Rambo erkannt und sich den Gag der Fotomontage aus Joachim und Stallone zu eigen gemacht - indem er das Poster in die Kamera hielt und frech behauptete, es

handle sich womöglich um Harald Schmidt!  
Nun wissen wir zwar alle, daß nicht der Showmaster „unser Mann im Spiele-Dschungel“ ist, sondern Papa Joe, bloß weiß der offensichtlich nicht, daß ihn das alleinige Vorzeigen seines Konterfeis im Fernsehen noch nicht zum Schwarm aller Einschaltquotler macht. Wie sonst wäre es zu erklären, daß wir derweil alle mit Videomitschnitten der Sendung versorgt wurden und sich auf Joachims Schreibtisch mittlerweile die Angebote verschiedenster Drukerie über preisgünstige Autogrammkarten stapeln? Aus dem freundlich grübenden Redakteur von einst ist ein maximal noch huldvoll zuwinkender Promi geworden, das Sekretariat erhielt Anweisung, nur noch Steven Spielberg direkt telefonisch durchzustel-

len, und Sätze wie „Gott, manche der Groupies vor meiner Haustür sind ja recht niedlich, aber müssen die Mädels immer gleich im Dutzend auftauchen?!“ schallen durch die Gänge...  
Wer diese Story jetzt für einen vorgezogenen Aprilscherz hält, hat zwar recht, aber nur teilwei-

se: Alles, was über Poster und Sendung gesagt wurde, stimmt, doch ist Joe natürlich immer noch der gleiche liebenswürdige und bescheidene Kerl, der er immer war! Genau wie die Teststatistik auf dieser Seite natürlich immer noch kein Scherz, sondern bitterster Ernst ist.

<b>Absolute Katastrophe</b>	(00%-10%)	<b>0</b>
<b>Katastrophe</b>	(11%-20%)	<b>0</b>
<b>Total zum Vergessen</b>	(21%-30%)	<b>0</b>
<b>Zum Vergessen</b>	(31%-40%)	<b>1</b>
<b>Muß nicht sein</b>	(41%-50%)	<b>1</b>
<b>Nix Besonderes</b>	(51%-60%)	<b>2</b>
<b>In Ordnung</b>	(61%-70%)	<b>6</b>
<b>Schwer in Ordnung</b>	(71%-80%)	<b>7</b>
<b>Erste Sahne</b>	(81%-90%)	<b>4</b>
<b>Megastark</b>	(91%-100%)	<b>0</b>
<b>Hit-Ausbeute</b>		<b>4</b>
<b>Megahits</b>		<b>0</b>

## Software Versand J. Wimmer

Bestelltelefon und -fax 09293/8165  
Montag-Freitag 10-20, Samstags 9-14 Uhr  
Inastr. 32, D-95180 Berg/Oftr., BTX: Wimmer#

Auszug	500/600 2000	1200/ 4000	CD <sup>32</sup>
Ambermoon	DH 84,-		
Anstoß	DV 71,-	71,-	
Aufschwung Ost	DV 58,-		
Beneath a Steel Sky	DH 71,-		
Body Blows Galactic	DH 52,-	52,-	
Bundesliga Manager Pro. 2.0	DV 71,-		
Burntime	DV 71,-	71,-	
Christoph Kolumbus	DV 78,-		
Civilization	DV 81,-	71,-	
Cool Spot	DH 58,-		
Der Clou	DV 71,-	71,-	
Der Patrizier	DV 71,-		
Der Schatz im Silbersee	DV 84,-	84,-	
Die Siedler	DV 84,-		
Dune 2	DH 58,-		
Elfmania	DH 51,-	51,-	
Elite 2 - Frontier	DV 58,-	64,-	
Gunship 2000	DH 71,-		
Goal!	DH 64,-	64,-	
Jurassic Park	DH 58,-	64,-	
Kingmaker	DV 71,-	64,-	
Kings Quest 6	DV 64,-	64,-	
Labyrinth of Time	EV		
Lemmings 2: The Tribes	DH 64,-	58,-	
Lothar Matthäus Fußball	DV 64,-		
Lotus Trilogy (1-3)	DH 58,-	58,-	
Microcosm	DH	104,-	
Morph	DH 51,-	64,-	51,-
Mortal Combat	DH 58,-		
Mr. Nutz	DH 51,-		
Pinball Fantasies	DH 58,-	58,-	64,-
Pirates! Gold	DH 58,-	64,-	
Pizza Connection	DV 84,-		
Second Samurai	DH 64,-		
Seek & Destroy	FH 38,-	51,-	
Simon the Sorcerer	DV 71,-	84,-	
Soccer Kid	DH 64,-	64,-	
Software Manager	DV 71,-		
Star Trek - 25 Anniversary	EV	71,-	
S.U.B.	DV 58,-		
Syndicate	DV 64,-		
Terricas 3	DH 64,-		
Ultimate Body Blows	DH 64,-	58,-	
Wiz 'n' Liz	DH 64,-		
Zool 2	DH 51,-	51,-	

DH = deutsches Handbuch / DV = komplett deutsche Version / EV = englische Version  
**KONSOLEN-Spiele, aller Systeme, auf Anfrage!**  
Alle Preise in DM! Preisliste gegen 1,- DM Rückporto / inkl. PC-Software-Katalog-Disk gegen 3,- DM Rückporto. Abholung nach Absprache möglich! Versandkosten: Vorkasse 7,- DM / NN 10,- DM + Zahlkartengebühr. Ausland nur gegen Vorkasse + 15,- DM Versandkosten. Bitte kein Geld im Brief senden! Es gelten unsere AGB! Irrtümer und Druckfehler vorbehalten! Mit Veröffentlichung dieser Anzeige verlieren alle Listen- und Angebotspreise ihre Gültigkeit!

Tel. 0391/5419000 Fax. 0391/5419004

## SPARSCHWEIN

<b>AMIGA CD<sup>32</sup> - DIE POWERCONSOLE</b>	<b>595,-</b>
<b>AMIGA CD<sup>32</sup> MPEG Erweiterung</b>	<b>455,-</b>
<b>CD<sup>32</sup> Games - laufend Neuheiten -Tel. erfragen !</b>	<b>ab 45,-</b>
<b>CD<sup>32</sup> Erweiterungsbox</b>	<b>a.A.</b>
FDD und Portierweiterung für AMIGA CD incl. Festplattenoption intern.	
<b>AMIGA 1200</b>	<b>585,-</b>
<b>AMIGA 1200 HDD 120</b>	<b>1085,-</b>
Mit 120 Mbyte 2,5 Zoll Festplatte intern,	
<b>Blizzard 1220/4</b>	<b>475,-</b>
Turbo Memory Board mit Takterverdopplung - 4 MB bestückt mit Uhr	
<b>Blizzard 1230 Turbo Board</b>	<b>475,-</b>
40 Mhz TurboKarte 68030 mit RAM Option + DMA Port für SCSI AddOn.	
<b>FDD 3.5" Amiga extern</b>	<b>105,-</b>
<b>HDD 2.5" 120 MB</b>	<b>525,-</b>
Seagate Festplatte f. A1200/A800 120 MB.	
<b>Monitor Commodore 1084 S</b>	<b>385,-</b>
<b>Monitor Commodore 1942</b>	<b>695,-</b>
<b>Monitor AKF 50 MPRII</b>	<b>795,-</b>
14" Color, 0.28 Doplich, strahlungsarmer Multiscan Monitor nach MPRII	
<b>Aktiv-Lautsprecher-Boxen Paar</b>	<b>75,-</b>
Incl. Steckernetzteil.	
<b>HP Deskjet 520</b>	<b>595,-</b>
NEU! Tintenstrahldrucker B/W, 600 x 300 DPI.	
<b>AMIGA Workbench 2.1</b>	<b>85,-</b>
Für alle AMIGAS mit Kickstart 2.04	
<b>Activity Pak</b>	<b>110,-</b>
Dpaint 4 AGA, Amiwrite 1.0 AGA, Nigel Mansell AGA	
<b>Desktop Dynamite</b>	<b>130,-</b>
Dpaint 4, Digita Wordworth + Printmanager, Dennis, Oskar	

**Sparschwein Elektronik-Versandhandels GmbH, Magdeburg**  
Alle Preise in DM, zzgl. Fracht-u. Verpackungspausch. Lieferung per NN- Angebot freibleibend- Irrtümer vorbehalten - Es gelten unsere AGBs - AMIGA, Commodore, Electronic Design, HP, Hewlett Packard, Blizzard und TKR sind eingetragene Warenzeichen.

## Okay Soft

INH. HERBERT WIRMHOFER  
AM GRABEN 2 92557 WEIDING  
Tel. 09674 -1279 FAX -1294  
hotline news -8405

Alien Breed 2	DA	45.90
Ambermoon	DV	66.90
Anstoß	DV	65.90
Aufschwung Ost	DV	59.90
Battle Isle 2	DV	88.90
B.C. Kid	DV	56.90
Burntime	DV	63.90
Campaign 2	DA	50.90
Cannon Fodder	DA	61.90
Die Siedler	DA	63.90
Dogfight	DA	52.90
Elite	DA	52.90
F1 T 1 A Nighthawk	DV	59.90
Flashback	DV	59.90
Goal (Kick off 3)	DV	52.90
Goblins 3	DV	59.90
Great Courts	DA	59.90
Indiana Jones IV	DV	77.90
Jurassic Park	DV	53.90
Kolumbus	DA	83.90
Lemmings II	DA	59.90
Lost Vikings	DV	63.90
Lotus 1-3	DA	54.90
Monkey Island 2	DV	77.90
Mortal Combat	DA	51.90
Mr. Nutz	DV	50.90
Penthouse Deluxe	DA	61.90
Pizza Connection	DV	74.90
Simon the Sorcerer	DV	63.90
Syndicate	DA	80.90
Tornado	DA	57.90
Turrican 3	DA	81.90
Winter Olympics	DA	59.90
Zool II	DA	53.90

**Lösungshefte ab 9.90!!**  
für Amiga CD32:  
Alfred Chicken DA 45.90  
Arabian Nights 39.90  
Chambers of Shaolin 52.90  
Dangerous Street 25.90  
Labyrinth of Time 45.90  
Morph DA 56.90  
Pinball Fantasies DA 84.90  
Seven Gates of Jambala 52.90  
Town with no Name 55.90

für Amiga 1200:  
Alfred Chicken DA 47.90  
Alien Breed 2 DA 52.90  
Anstoß DA 65.90  
Burntime DV 63.90  
D-Generation DA 39.90  
Dennis DA 80.90  
Jurassic Park DV 58.90  
Pinball Fantasies DV 59.90  
Seek or Destroy DA 39.90  
Sim Life DV 74.90  
Simon the Sorcerer DV 71.90  
Star Trek DA 28.90  
Trolls DA 28.90

**LERNSPROGRAMME**  
Englisch 1 plus V. 2.0 58.00  
Englisch 2 plus V. 2.0 58.00  
Europa plus V. 2.0 58.00  
Französisch 1 plus 50.00  
Französisch 2 plus 50.00  
Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten!  
Stammkunden o. Vorkasse DM 4.90  
Nachnahme DM 7.99  
Ausl.- u. Vorkasse DM 12.50 **24-48 Stunden**  
VERSAND DM 6.50

## STEIG DOCH MAL UM!

Obwohl der A1200 ohnehin recht gut bei der Kundschaft ankommt, bietet ihn Commodore jetzt auch zusammen mit einem Packen Software als günstiges Komplettset namens „Desktop Dynamite“ an.

Es sind insgesamt fünf Programme, die man hier quasi umsonst zum Rechner bekommt: Auf der ersten Seite gehören dazu die Textverarbeitung „Digita Wordworth“, das Drucker-Tool „Digita Print Manager“ und das altbekannte Malpro-

gramm „Deluxe Paint IV“. Die Zocker werden dagegen mit den Geschicklichkeitsspielen „Dennis“ und „Oscar“ bedient – für Um- bzw. Aufsteiger also sechs gute Gründe mehr, der „Freundin“ treu zu bleiben!



## TAUCH DOCH MAL AB!



Wer Psygnosis' blutige Action-Tauchfahrt durch das Körperinnere für das CD<sup>32</sup> in besonders edler Ausführung erleben will,

sollte sich ranhalten: GTI bietet jetzt eine auf 1.000 Stück limitierte Sonderausführung an. Das Game selbst ist dabei zwar identisch, aber dafür liegen der speziell gestalteten Box ein „Microcosm“-T-Shirt und eine Extra-CD mit dem Soundtrack bei. Für 129,- DM und nur solange der Vorrat reicht unter Tel.: 06171/85934

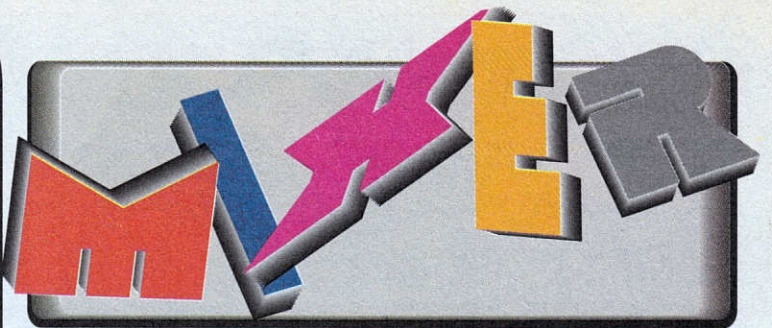
## RUF DOCH MAL AN!

Der Kaarster Distributor Rushware hat zum 1. März ein Telefongewinnspiel gestartet, bei dem die Anrufer nur die aktuelle Nummer eins der Rushware Top 10 angeben müssen – und mit etwas Glück 10.000,- DM abstauben können!

Das ist dann der Fall, wenn der Anrufer den richtigen Titel nennt und der Jackpot in diesem Augenblick genau zehn Riesen enthält. Dazu von uns zwei Tips, die unter Umständen viel Geld wert

sein können: Derzeit belegt „Rebel Assault“ von Lucas Arts den ersten Platz in den Rushware Top 10, und die entscheidende Nummer lautet:

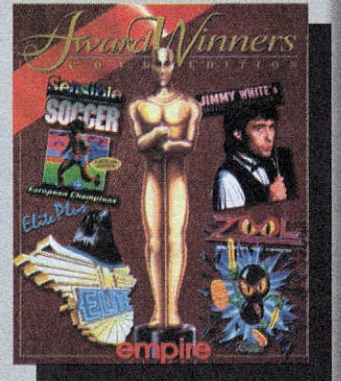
Tel.: 0190/336870



## SCHREIB DOCH MAL WIEDER!

Eine einzelne neue Compilation rechtfertigt zwar noch kein ganzes Special, aber für eine kleine Verlosung ist sie allemal gut: Wir hätten da nämlich fünf Exemplare der tollen „Award Winners Gold Edition“ von Empire anzubieten!

Darin findet man nur spielerische Highlights vom Allerfeinsten, nämlich die „Sensible Soccer 92/93 Edition“, „Jimmy White's Whirlwind Snooker“, „Zool“ und „Elite“. Wer den edlen Pack gewinnen will, braucht uns bloß eine Postkarte zu



schreiben, um an der Verlosung teilzunehmen:

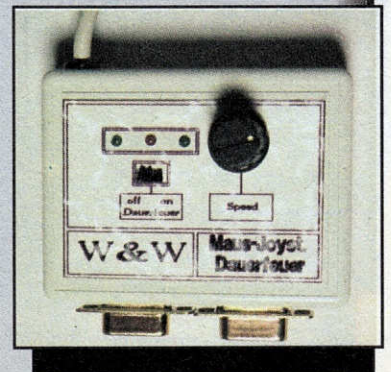
Joker Verlag  
„Award Winners“  
Bretonischer Ring 2  
D-85630 Grasbrunn

## SCHALT DOCH MAL UM!

Den bewährten Stick-Tuner aus unserem Shop kennt Ihr schon – jetzt lernt Ihr etwas Neues vom gleichen Bastler kennen, das wir bei entsprechendem Interesse Eurerseits demnächst vielleicht auch feilbieten wollen!

Die Rede ist von einem Maus-/Joystick-Umschalter, der im Unterschied zu vergleichbaren Geräten ein regelbares Dauerfeuer besitzt, das zudem bei allen angeschlossenen Joysticks, Nage-tieren oder auch Trackballs funktioniert. Außerdem arbeitet die Umschalteneinheit elektronisch, das heißt, ein Druck auf den Feuerknopf bzw. die Maustaste genügt

zum Aktivieren des jeweiligen Steuergeräts. Wenn Euch so was reizen könnte, dann laßt es uns wissen – die Wünsche der Leserbriefschreiber sind uns bekanntlich Befehl!







## JULIAN MACHT DIE RUNDE

JULIAN EGGBRECHT ist für das Wirtschaftsmagazin FORBES! ein moderner Märchenerzähler, der „Hans Christian Andersen der Zukunft“. Und wir dachten immer, er sei der Boß von Factor 5...



Der Märchenonkel: Julian Eggebrecht

Wie die Kollegen in Nadelstreifen wohl auf den vollmundigen Ehrentitel gekommen sind? Vermutlich durch den gelungenen Auftritt Julians bei der TV-Talkshow BOULEVARD BIO, wo es um „Traumwelten“ ging. Daß man mit „Digi-Märchen“ durchaus Geld verdienen kann, zeigt die Entwicklung von Factor 5: Bei der Gründung vor sechs Jahren setzte man rund 100.000 Sternentaler um, inzwischen sind es Millionen!

## PAUL MUSIZIERT AUF KONSOLE

Als Europapremiere führte Commodores Marketingleiterin KAROLA BODE auf der CeBit in Hannover einen Konzertmitschnitt von Ex-Beatle PAUL MCCARTNEY vor – Bild und Ton kamen von einem CD<sup>32</sup> mit MPEG-Modul!

Die Tage des guten alten VHS-Recorders dürften damit wohl endgültig gezählt



Hält große Stücke auf das CD<sup>32</sup>: Paul McCartney

sein, denn alle Beteiligten (inklusive Paul) äußerten sich begeistert über das neue Medium. Übrigens werden nun auch die herkömmlichen Audio-CDs interaktiv, mehr dazu in unserem aktuellen Special.

## DIE KÖNIGIN IST UNHÖFLICH

ROBERTA WILLIAMS, ihres Zeichens Mitherrscherin im Sierra-Reich, ist uns noch was schuldig: Eigentlich hätte „King's Quest VI“ schon vor einem Jahr für den Amiga erscheinen sollen...



Königlich unpünktlich: Roberta Williams

Doch dann entschloß sich Sierra USA plötzlich, keine Umsetzungen mehr zu machen – gottlob war die englische Filiale anderer Ansicht und beauftragte nach einigem Hin und Her schließ-

lich Revolution Software („Beneath a Steel Sky“) mit der Konvertierung. Ein Demo existiert bereits, die Endversion soll angeblich bis zum nächsten Heft testreif sein.

## SAT 1 ÖLT DIE IOYSTICKS

Am Sonntag, dem 27. März, geht's los: Dann läuft auf Sat 1 die erste Folge der neuen Videogameshow „Games World“ mit dem Moderator ROBY ROB und NORMAN ADELSHÜTTE als zusätzlichem Kommentator.



Ziemlich abgedreht: Das Games World-Team

In jeder Sendung gehen sechs Kandidaten an den Start, die zuerst bei „Jurassic Park“, „Sonic 3“ oder „Aladdin“ gegeneinander antreten, der Sieger muß sich dann im edlen Wettkampf mit einem von vier sogenannten Videatoren behaupten. Na, das kann ja heiter werden.

## HUDSON SOFT UNTERSTÜTZT DEN SPORT

Elf neue Werbeträger auf einen Streich hat Hudson Soft („Dynablaster“) aufgetan: die B-Jugend des Willinghuse-

ner Sport Clubs. Was sich der Sponsor vom bienenförmigen Logo auf den Trikots der Nachwuchskicker wohl erwartet?



Jetzt mit Biene: Die Willinghuser Fußballsofties


Nun, laut Marketingleiter ANDREAS VON GLISZCZYNSKI möchte man durch die Aktion in erster Linie verdeutlichen, daß „Computer- und Videospiele vielleicht die schönste Nebensache der Welt sind, andere Freizeitaktivitäten aber nicht vernachlässigt werden sollten“. Recht so!

## DIE SIEDLER AUF ERFOLGSKURS

BEATE SCHWERMER, Marketingchefin von Blue Byte, ist einfach entzückt: Fast 50.000mal haben ihr die Amiganer schon „Die Siedler“ aus den Händen gerissen! Zum Entzücken der Strategen wird deshalb auch eine Umsetzung von „Battle Isle II“ kommen, die für den September vorgesehen ist.



Ab September in Amigavision: Battle Isle II



# BENEATH A STEEL SKY

ICH BIN ROBERT FOSTER,  
DER HELD IN DEM ERSTEN INTERACTIVEN  
COMICABENTEUER DER COMPUTERSPIELGESCHICHTE.  
ICH WERDE DIE GEHEIMNISSE DER STADT  
ENTSCHLÜSSELN UND IHRE BEWOHNER BEFREIEN.  
ICH SCHWÖRE ES!

OH,  
MEIN SOHN,  
ICH FÜRCHTE

ICH  
FÜRCHTE  
SIE SUCHEN  
DICH!

## FEATURING...

REVOLUTIONS INNOVATIVES VIRTUAL THEATRE SYSTEM UND DIE FANTASTISCHEN BILDER DES BEKANNTEN COMICZEIGNERS UND KULTSTARS DAVE GIBBONS MACHEN BENEATH A STEEL SKY ZU EINEM PACKENDEN SCIENCE-FICTION-THRILLER, DER IN EINER DÜSTEREN ZUKUNFTSVISION ANGESIEDELT IST.

ROBERT FOSTER IST EIN UNSCHULDIGER OUTSIDER, DEN ES IN EINE RIESIGE GROSSTADT VERSCHLAGEN HAT. DIE MENSCHEN DIESER STADT WERDEN UNTERDRÜCKT. SIE WOHNEN UND ARBEITEN HOCH OBEN IN FESTUNGSÄHNLICHEN WOLKENKRATZERN... NUR EINIGE WENIGE - KORRUPT, HABGIERIGE UND REICHE PRIVILEGIERTE - LEBEN, ABGESCHIRMT VON ALLEM ELEND, UNTER DER ERDOBERFLÄCHE.

AUF SICH ALLEIN GESTELLT, AUSGESTATTET MIT DER HAUPTPLATINE SEINES ROBOTERS, KÄMPFT FOSTER UM SEIN LEBEN... UND LÜFTET DAS SCHRECKLICHE GEHEIMNIS UM SEINE ENTFÜHRUNG.

This could be the most STUPID thing I have ever done in my LIFE

Get out now - before it's too LATE!

FOSTER!  
MEINE SENSOREN  
MELDEN EINE SICH  
SCHNELL NÄHERNDE  
GERÄUSCHQUELLE!

Virgin

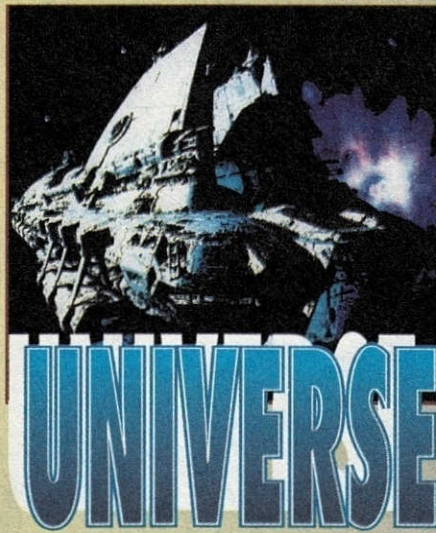


FÜR PC UND AMIGA

# NEUES VON CORE DESIGN:

Die arbeitswütigen Briten starten anscheinend gerade ihre Frühjahrsoffensive: Gegenüber stellen wir den Nachschub für flinke Ballerfinger vor, hier kommen die Abenteuer auf ihre Kosten!

Während man sich beim märchenhaften Vorgänger „Curse of Enchantia“ noch mit einer bösen Hexe ablagen durfte, soll diesmal vor dem Hintergrund eines futuristischen Szenarios gerätselt werden: Klein-Boris spielt ahnungslos mit einer Erfindung seines exzentrischen Onkels herum, als er sich plötzlich in einem Paralleluniversum wiederfindet, das von dem grausamen Neiamises regiert wird. Klare Sache, daß der junge Held nun am



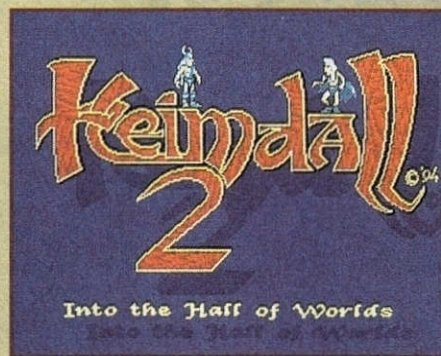
spruchsvoll ausfallen: Das sogenannte S.P.A.C.-System sorgt dafür, daß die dreidimensionalen, gerenderten Grafiken auf allen Amigas 256 Farben haben. Dazu gibt's handgezeichnete und animierte Hintergrundbilder, eingeblendete Infotexte und kleine Arcade-Sequenzen zur Auflockerung; gesteuert wird mit der Maus und über dreißig Icons. Wie die Soundbegleitung dieses aufwendigen Adventures aussieht, wird sich allerdings erst in zwei, drei Monaten bei unserem ausführlichen Test herausstellen.



Sturz des Tyrannen arbeitet – und der Spieler ihm dabei nach Kräften hilft. Bereits die Vorabversion ließ die Schwierigkeit dieser Aufgabe erkennen, denn die Lösung der Puzzles erfordert teilweise eine gehörige Portion Gehirnschmalz! Auch die Präsentation wird relativ an-



Bei der Fortsetzung des actionlastigen Rollenspiels setzt man dagegen wieder auf den bewährten Obermott aus dem ersten Teil – der böse Gott Loki gibt halt auch im Exil keine Ruhe. Deshalb darf Heimdall nun sechs verschiedene Inselwelten nach den vier Einzelteilen eines magischen Amuletts durchsuchen. Auf die tatkräftige Unterstützung seiner alten Mitstreiter muß unser wackerer Wikinger diesmal allerdings verzichten, statt dessen steht ihm eine gewisse Urshua als „virtuelle Be-



steht ganz in der Tradition des Vorgängers, die vielen Kampfsequenzen sind natürlich ebenfalls wieder mit von der Partie. Bei der Benutzerführung bleibt uns zwar die bekannte Maus-/Joysticksteuerung erhalten, der Menüscreen wurde jedoch durch eine Iconleiste ersetzt, die einen schnelleren Zugriff auf die diversen Befehle und das Inventory ermöglichen soll. Auch die Charakterwerte von Wicky und das Skillssystem hat man komplett überarbeitet – ob der fertige Nordland-Rolli dann tatsächlich hält, was der erste Eindruck verspricht, erfährt Ihr höchstwahrscheinlich schon in einer der nächsten Ausgaben. (st)



gleiterin“ zur Seite. Und dieses Sprite läßt sich durch einen simplen Mausklick in die gerade benötigte Person (Heimdall/Urshua) verwandeln. Die aus der isometrischen 3D-Perspektive gezeigte, nett animierte Comicgrafik



# ABENTEUER & ACTION MAL VIER

Die kernigen Engländer haben ja schon so manchen Actionhammer auf den Amiga niedersausen lassen, aber jetzt wollen sie die Dampfhamme auspacken – mit zwei Exklusiv-Ballereien für den A1200 bzw. das CD<sup>32</sup>!

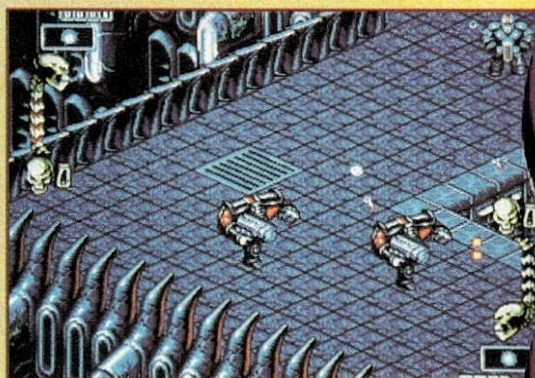
## Skeleton Krew



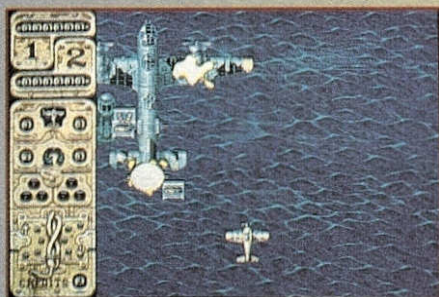
Bereits in wenigen Wochen steht uns Action der etwas anderen Art bevor: Diese Cyborg-Knallerei wird in Iso-3D über die Digitalbühne gehen, und eine solche Grafikperspektive war ja bislang eher die Domäne der Rollenspiele. Das Gameplay selbst dürfte weniger überraschen, sollen doch ein bis zwei Spieler (im Duett sogar gleichzeitig) den Robot-Schergen der üblen DEAD Inc. die Lebensdioden ausknipsen. Der Feldzug führt auf die diversen Planeten eines Sonnensystems, wo man je nach gewähltem Charakter mit unterschiedlichster Bewaffnung gegen all die

bösartigen Maschinen, Bio-Monster und Endgegner antritt. Damit dabei Langeweile erst gar nicht aufkommen kann, haben die Designer auch an allerlei Extras und Bonusräume, Fahrten mit einem Hovercraft, Speedabschnitte oder Unterwasser-Levels gedacht.

Anhand eines Vorabdemos konnten wir uns bereits vom makellosen Acht-Wege-Scrolling der hübschen Landschaften sowie besonders großen und fein animierten Sprites überzeugen; hier stehen die AA-Grafikchips wirklich mal unter Dampf. Dazu kommen noch bewegende bzw. bewegte Zwischensequenzen, die für das CD<sup>32</sup> zusätzlich aufgepeppt werden, außerdem wartet die Amiga-Konsole mit extra CD-Musik auf.



## BANSHEE

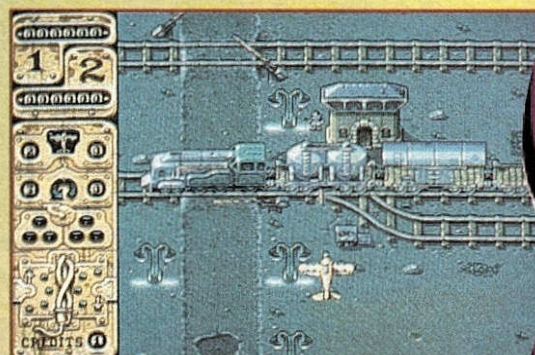


Core Designs zweiter Ballerknaller dürfte rein optisch zur Genre-Elite zählen, denn selten sahen Flinkfinger derart detailreiche Szenarien in einer solchen Farbenpracht – noch dazu mit supersoftem Scrolling, starken FX wie Nebel oder Regen, Tonnen von Gegnern und eindrucksvollen Extrawaffen. Man durchkreuzt die Lande hier vertikal (ein wenig wird auch nach links und rechts gescrollt) mit seinem Raumer, wobei die Feinde

ganz davon abhängen, ob man sich gerade im Weltkrieg, einem Asteroidenfeld oder auf einer Alienbasis befindet. Und mal ehrlich: Aus Schlachtschiffen, Helis, Ufos, Raumschiffen, Panzern, Flakinstallationen, Futuro-Fliegern oder genmanipulierten Obermotzen machen andere Companies doch gleich zwei bis drei Spiele...

Bei so viel Vielfalt kann man der Action-Orgie die wenig originelle Grundidee wohl nachsehen, zumal es derzeit an Ballerstoff ohnehin etwas mangelt und die Spielbarkeit bereits bei unserer Ein-Level-Version begeistern konnte. So waren die Angriffsformationen stets abwechslungsreich und fair, außerdem taucht nicht jeden Tag ein feindliches U-Boot direkt vor der Nase des Spielers auf. Ähnlich wie bei „Skeleton Krew“ dürfen sich CD<sup>32</sup>-Besitzer auf zusätzliche CD-Musik, ein dickes Intro und haufenweise Zwi-

schen-Animationen freuen – wir freuen uns jedenfalls schon auf die Tests in vier bis acht Wochen. (rl)



# Death or Glory

## DAS ERBE VON MORGAN

Zu den Konsolen mag man stehen, wie man will – jedenfalls wurde dort das Genre des Strategie-Rollenspiels erfunden. Und dem will Software 2000 nun auch am Compi zum Siegeszug verhelfen!

**S**trategie-Rollenspiel? Kann man das essen?! Nein, aber man kann sich damit prächtig unterhalten, wie etwa „Warsong“ am Mega Drive eindrucksvoll bewiesen hat. Wer jetzt immer noch keinen Schimmer hat, der stelle sich eine Mischung aus, sagen wir, „Ambermoon“ und „Battle Isle“ vor. In unserem konkreten Fall sieht das so aus:

Der vom weisen König Werthas regierte Fantasy-Staat Morgan ist frei von allen Sorgen bis... ja, bis eines unschönen Tages eine gewaltige Monsterarmee vor den Toren des Reiches auftaucht! Werthas argwöhnt, daß sein unehelicher Sohn Xhor dahintersteckt, das schwarze Schaf der blauen bzw. blaublütigen Familie, welches einst alleine in die Welt hinauszog. Raven, der Sprößling Nummer zwei, ist hingegen von der Unschuld seines Halbbruders überzeugt und macht sich zusammen mit Hofnarr Cerano auf, den verschwundenen Xhor sowie eine Waffe gegen die bösen Feinde zu finden.

In diesem Sinne erforscht man dann die aus 4.096 Quadrat-Feldern bestehende Spielwelt, bandelt mit Generälen und sonstigen

Heerführern an (damit sie der „Party“ beitreten und ihre Truppen für die gerechte Sache streiten lassen) und schlägt sich mit den Bösewichtern. Ist schließlich die gesamte Gegend abgegrast, stehen dem tapferen Prinzen und seinem Narren noch 15 weitere gleich große, aber ungleich schwierigere

Levels bevor. Hier warten auch diverse Zwischenquests, die mit der Hauptaufgabe nur indirekt zusammenhängen, und so tastet man sich halt Stück für Stück an des Rätsels Lösung heran.

Nun aber zur strategischen Seite der Angelegenheit, denn was immer man unterwegs an Streitkräften rekrutiert, gehört fortan zu den eigenen Bataillonen. Sie werden, ganz wie auf Blue Bytes Kampfinself, rundenweise durch das jeweilige Territorium dirigiert, um gegebenenfalls feindlichen Einheiten den Garaus zu machen. In dem Fall folgt eine animierte Kampfsequenz, die jedoch nur zum Anschauen und nicht zum Eingreifen gedacht ist. Deshalb tut der Spieler hier gut daran, vor dem An-



griffsbefehl Dinge wie Truppenstärke, Bewaffnung und dergleichen gewissenhaft zu überprüfen...

Optisch werden schicke Extra-Screens, noch schickere Zwischensequenzen beim Levelwechsel sowie ein netter Hauptbildschirm geboten, der entfernt an die „Ambermoon“-Wildnis erinnert. Dazu hat jeder Abschnitt eine andere Grafik: Mal streunt man durch Wald und Wiese, mal durch eine Burganlage, dann wieder sind unterirdische Dungeons zu knacken. So, und wenn Ihr jetzt noch etwas über die Akustik dieses tollen Hirnzwieblers hören wollt, dann habt Ihr eben Pech gehabt – das müssen wir uns wohl oder übel für den Test im nächsten Heft aufsparen. (jn)



# Hanse



Die alten Fahrenleute unter Euch müßten Ralf Glau maritime Handelssimulation noch kennen – innerlich und äußerlich verjüngt läuft dieser Klassiker demnächst vom Stapel der neuen Ascon-Classic Line!

# DIE EXPEDITION

**B**ereits 1986 schrieb der auf Wirtschaftssimulationen abonnierte Ralf Glau sein Erstlingswerk, mit dem er ungezählte Landratten dazu brachte, sich im Seehandel der Hansezeit zu versuchen, um durch die dabei erwirtschafteten Gewinne den Bürgermeisterposten von Lübeck zu ergattern. Auch die Neuauflage wird in ihren Grundzügen immer noch der altbewährten Route folgen:

Bis zu vier (früher waren es sechs) Spieler handeln und wandeln auf Klabauteermann komm raus, damit aus dem anfänglich ausgeschütteten Bargeld nach einiger Zeit ein imposantes Kaufmannsimperium wird. Sie tun das natürlich um die Wette und in Rundenform, als Betätigungsfeld stehen ihnen Nord- und Ostsee sowie die acht wichtigsten Hafenzentren dieser Regionen offen. Auch die genretypischen Features sind ziemlich vollzählig vertreten, also Schiffsbau und -reparaturen, gekaufte oder angemietete Speicher für die Zwi-

schlenlagerung der verschiedenen Waren, Spekulation an der Börse, Zufallsereignisse wie Stürme auf hoher See und dergleichen mehr. Dazu kommen eher taktisch angelegte Seegefechte mit Piraten bzw. der Konkurrenz und die Belagerung von widerstrebenden Handelsstädten. Da sich das Spiel über fünf Generationen hin erstreckt, darf man auch heiraten, Nachwuchs zeugen und den Erben des väterlichen Betriebs bestimmen.

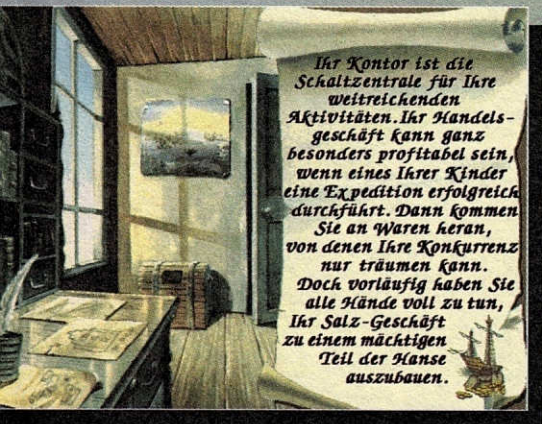
Doch nun endlich zu den angekündigten Neuerungen: Einmal hat man das Game durch ein ausgefeiltes Erziehungssystem aufgepeppt – abhängig vom ausgesuchten Ehepartner haben die lieben Kinderchen bestimmte Eigenschaften, die durch den (anwählbaren) Hauslehrer und die eigenen pädagogischen Entscheidungen beeinflussbar sind. Der tiefere Sinn dahinter? Nun, sobald die Kleinen richtig erzogen und groß genug sind, dürfen sie nun auch Expeditionen zum Entdecken und Erobern neuer Handelsplätze unternehmen. Sie fallen damit zwar als Erben aus, aber erstens gibt's ja (hoffentlich) noch Geschwister, und zweitens macht die wenigstens zeitweise zu erwartende Monopolstellung mit den entsprechenden Gewinnmöglichkeiten diesen Verlust mehr als wett.

Darüber hinaus wurden etliche Details



*„Fliegen Sie gute Kontakte zur lokalen Bank. Ohne Geld läßt sich schlecht Handel treiben. Kommt ein Zeit lerne Geschäftes der Bank „gehört“. Versuchen Sie, die Anteile an Ihrem Unternehmen selbst zu erwerben, sonst könnte es geschehen, daß die Bank eben diese an Ihren argsten Mitbewerber verkauft. Natürlich sind Sie gut beraten, selbst die Finger in den Handelshäusern Ihrer Konkurrenten zu haben ...“*

verbessert (so sind jetzt über 250 Zufallsereignisse vorrätig) und die Grafiken komplett neu gezeichnet. Einen kleinen Eindruck von dem, was dabei die 1200er-Hanseaten erwartet, vermitteln Euch die hier abgedruckten Screenshots; zeitgleich, nur mit ein paar Farben weniger, wird aber auch der Rest der Amigawelt bedient. Dieses wichtige Ereignis der Handelsgeschichte soll übrigens schon in wenigen Wochen stattfinden – wir sind bereits sehr gespannt, welche Figur der verjüngte Genre-Großvater neben seinem „Patrizier“-Enkel machen wird! (md)



*Ihr Kontor ist die Schaltzentrale für Ihre weitreichenden Aktivitäten. Ihr Handelsgeschäft kann ganz besonders profitabel sein, wenn eines Ihrer Kinder eine Expedition erfolgreich durchführt. Dann kommen Sie an Waren heran, von denen Ihre Konkurrenz nur träumen kann. Doch vorläufig haben Sie alle Hände voll zu tun, Ihr Salz-Geschäft zu einem mächtigen Teil der Hanse auszubauen.*



P  
R  
E  
V  
I  
E  
W

# DER CLOW!

London ist immer eine Reise wert, besonders für karrieregeile Langfinger – nur hier sind schließlich die Kronjuwelen abzugreifen! Dann mal nichts wie ab in die A500-Zeitmaschine oder das leistungsstärkere 1200er-Modell, denn bei NEO sucht man noch Meisterdiebe für die 50er Jahre.



Trautes Heim am 500er...



...und in der AGA-Version



Noch'n Köm und'n Bier! (A500)



Jeder Popel fährt'n Opel? (A1200)



Lokaltermin beim potentiellen Opfer (A1200)

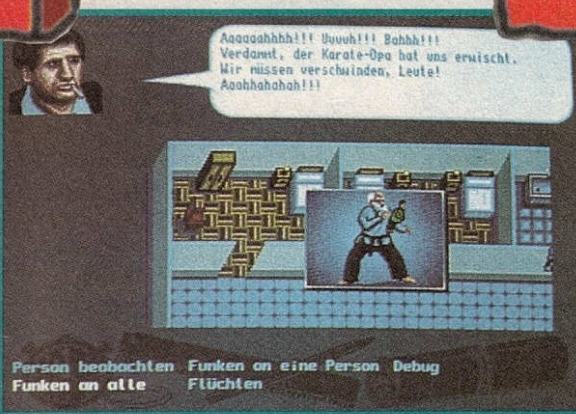
Es kann sich hier also nicht um die Versoftung der gleichnamigen Gaunerkomödie mit Robert Redford und Paul Newman handeln, denn die spielte vor dem Krieg und in Amiland. Dennoch sind Parallelen zum thematisch verwandten Hollywood-Streifen nicht zu übersehen, geht es doch hier wie dort um schwere Jungs, minutiöse Austüftung und trockenen Humor, während die schiere Seele von Charleston, Blues und Swing alle Gehörgänge freipustet.

Doch nun genug der Vorrede, denn Matt Stuvysunt, ein netter Junge vom Lande, trifft jeden Moment in Victoria Station ein, um sich seinen Anteil vom großen Kuchen der Inselmetropole abzuschneiden. Während dieser ersten Spielzüge scheint es, als entfalte sich hier ein wunderbar altmodisches Grafikadventure – da muß erst mal ein Zimmer für den Helden beschafft werden (mit lumpigen drei Pfund in der Tasche ein schier aussichtsloses Unterfangen), da wäre ein hübsches Wäglechen nicht übel (noch viel aussichtsloser), und in den einschlägigen Kneipen kann man mit allerlei interessanten Leuten ein Schwätzchen halten. Geld läßt sich jedoch anscheinend nur auf der schiefen Bahn verdienen, und so macht sich der Einbrecher in spe alsbald ans Ausspähen von Kiosken, Tante-Emma-Läden und reichen Landhäusern...

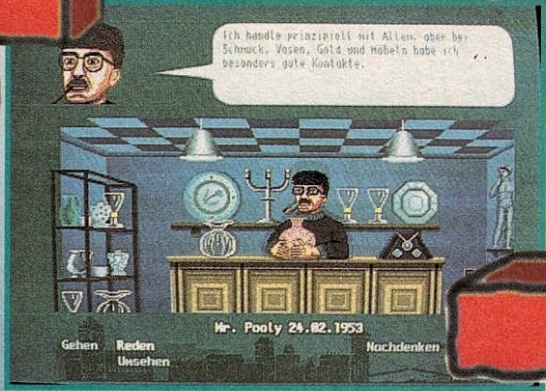
Je nach dem Objekt der Begierde besorgt

man sodann Werkzeug und engagiert bis zu drei fachlich geeignete Kumpel, damit das Fluchtauto gefahren, die Alarmanlage ausgeschaltet oder der Wachmann aus dem Verkehr gezogen werden kann. Kandidaten für solche Jobs hängen zwar unter jedem zweiten Zapfhahn herum, doch sollte man bei der Auswahl mit Bedacht zu Werke gehen: Erstens wäre es schlecht, jemanden einzuladen, für dessen Fähigkeitsprofil man momentan gar keine rechte Verwendung hat, und zweitens gibt es da noch Tanjas Verwandte, die Polizeispitzel – welche sich natürlich besonders bereitwillig anwerben lassen!

Den Löwenanteil der Spielzeit wird man jedoch (zumindest bei den größeren „Dingern“) mit dem Ausbaldowern des Plans vor einem optisch anspruchslosen Automapping-Screen verbringen. Hier können die Gefährten sekundengenau hin- und herdirigiert werden, um diesen Schreibtisch aufzubrechen oder mit jener Tür noch einen Moment zu warten. In Ehren ergraute Altzocker mag das zwar völlig zu Recht an die 64er-Antiquität „They Stole A Million“ erinnern, aber was macht das schon? Schließlich war *das* Teil schon alt, als die Welt noch jung war, und seither gab es nun mal nichts auch nur annähernd Vergleichbares! Derlei Puzzeleien können den Spieler dann jedenfalls wirklich stunden- oder gar tagelang beschäftigen, und wenn schließlich alles auf



**Ninja-Opas in Aktion (A500)**



**Tausche Sore gegen Geld (A1200)**

den Punkt genau stimmt, naht der Moment der Bewährung:  
Als selbstlaufender „Videofilm“ geht der Bruch nun aus der Vogelperspektive über die Bühne, wobei man jederzeit auf jeden Handlungsträger umschalten darf, um ihn zu überwachen. Dazu können die Profi-Knackis der Redaktion auch nur raten, denn bei der anfänglichen Observation mögen durchaus wichtige Details übersehen worden sein, und manchmal hat man ganz einfach bloß Pech, weil vielleicht die Alarmanlage zäher ist als erwartet. Eingreifen kann der Boß vor dem Screen in diesem Stadium zwar nur noch sehr begrenzt, aber wenn die Aktion völlig aus dem Ruder zu laufen droht, läßt sie sich wenigstens mit sofortiger Wirkung abblasen!  
Soweit man Euch nicht auf frischer Tat ertappt, folgt anschließend ebenfalls selbstlaufend die Ermittlungsphase von Inspektor Gludo, dessen Name keineswegs zufällig an seinen Kollegen Clouseau aus Blake Edwards' „Rosaroter Panther“-Filmen erinnert. Hierbei könnte etwa das Fahrzeug identifiziert werden (was eine neue Schleuder erforderlich macht), oder es zieht sich gar ein Indizienring um Herrn Stuvysunt zusammen, der dann im schlimmsten Fall hinter schwedischen Gardinen landet. Doch auch viele positive Spielausgänge sind möglich, denn die Story verzweigt sich unaufhörlich, und wem Mats eigentliches Lebensziel (die

Kronjuwelen) nicht so wichtig ist, der kann z.B. an einem bestimmten Punkt der Geschichte mit einem netten Mädels steigen, um Rosen und Kinder zu zücht(ig)en.  
Bis dahin wird man mit liebenswerten Details förmlich bombardiert: Alle Autos samt ihren Leistungsdaten sind authentisch, die größeren Gebäude findet man in einschlägigen Stadtführern wieder, und teilweise stimmen sogar die Grundrisse. Auch der schräge Humor kommt nicht zu kurz, etwa indem man die Gebeine des alten Karl Marx ausbuddeln und als Kuriosität verscheuern kann. Dazu ist die Maus-/Menüsteuerung hier gleich um Klassen besser geglückt als bei „Whale's Voyage“, aber vor allem stimmt die Atmosphäre von Anfang bis Ende. Das liegt natürlich in erster Linie an der dichten Story von Karam Nada und in zweiter an der tollen Musik – die Optik ist hingegen trotz des schwarzhumorigen Intros und der zusätzlichen Farben und Animationen selbst am 1200er mehr brauchbar als wirklich schön. Davon abgesehen unterscheidet sich der Normal-Clou je nach RAM-Lage maximal durch zwei fehlende Soundtracks vom „Großen Bruder“.  
In der Summe also ein packendes und vor allem originelles Stück Software! Aber tut uns und Euch bitte trotzdem den Gefallen und startet Eure Gangsterkarriere als ehrliche Käufer... (jn)



**Die Kirche vor dem Grabe (A1200)**

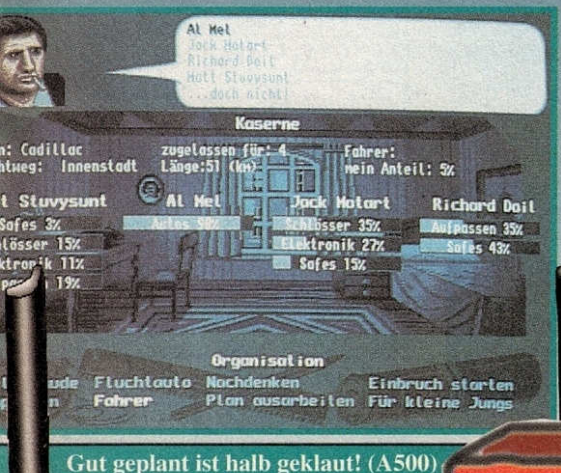
**DER CLOU!**  
(NEO SOFTWARE DESIGN)

**GANOVEN-STRATEGIE**

<b>85%</b> A500	<b>86%</b> A1200
„UMWERFEND!“	
<b>66%</b>	<b>68%</b>
<b>51%</b>	<b>62%</b>
<b>86%</b>	<b>86%</b>
<b>-</b>	<b>-</b>
<b>78%</b>	<b>78%</b>
<b>87%</b>	<b>88%</b>

**FÜR GEÜBTE**

<b>PREIS</b>	<b>DM 99,-</b>
<b>SPEICHERBEDARF</b>	<b>1 MB / 2 MB</b>
<b>DISKS/ZWEITFLOPPY</b>	<b>4 / 5 JA</b>
<b>HD-INSTALLATION</b>	<b>JA</b>
<b>SPEICHERBAR</b>	<b>SPIELSTÄNDE+PLANE</b>
<b>DEUTSCH</b>	<b>KOMPLETT</b>



**Wo steckt der Sparstrumpf? (A500)**





# THE BLUES BROTHERS JUKEBOX ADVENTURE



## Die Rückkehr der blauen Brüder

Vor zwei Jahren schlangen die kultigen Brüder schon mal das Tanzbein auf den Amiga-Plattformen, jetzt hat Titus das musikalische Kintopp-Duo wieder auf den Screen geholt – um in Chicago so richtig die Sau rauszulassen!

Doch bis in die Gangsterstadt ist es ein weiter Weg, und prompt tappen die heiteren Sänger mit den dunklen Sonnenbrillen bei ihrer Anreise in eine Falle: Als sie sich an einer Jukebox ein paar gute Songs reinziehen wollen, müssen sie plötzlich um ihr Leben laufen...

Um Jake und Elwood doch noch rechtzeitig zum großen Auftritt zu verhelfen, kann man nun mit einem von ihnen allein losziehen, zu zweit beide Jungs steuern und sich obendrein eine von zwei Schwierigkeitsstufen aussuchen. Per Joystick oder Tastatur geht's zunächst durch sattgrüne Wälder und Wiesen, später dann in die Tiefen stinkender Abwasserkanäle, durch riesige Lagerhallen und wirre Elektrizitätsanlagen, bis endlich die Außenbezirke der City erreicht sind. Den schrägen Vögeln kommen dabei andauernd gefiederte Kollegen in die Quere, der Untergrund

hält ein paar böse Überraschungen parat, und ab und an senkt auch ein Blitzgenerator die je drei Bardenleben an. Gegen derlei Widrigkeiten setzt sich das Duo stilgerecht mit Schallplatten-Munition zur Wehr, die freilich erst eingesammelt werden muß und dann im Infobalken neben Zeitanzeige, Energie und Heldenleben eingeblendet wird. Auch Extras wie Hyperkraft, temporäre Unverwundbarkeit, Bonusleben und Zeitvorrat erweisen sich als äußerst praktische Hilfsmittel im Überlebenskampf.

Überhaupt geht es hier recht abwechslungsreich zu, denn in den Landschaften voller Trampolinpilzen, Schaltern, Ketten und Sprungfedern muß nicht nur gezielt gehüpft werden, sondern auch gekrabbelt und geklettert – ja, selbst vor dem Ritt auf einer gutmütigen Schlange schreckt ein echter Sangesbruder nicht zurück. Sogar einen taktischen Mo-

ment enthält das Spiel, da bei der Fortbewegung zwischen schnell und langsam umgeschaltet werden kann und im Zweiermodus einer den anderen huckepack nehmen darf. Bei so einem „Blues-Doppel“ kann allerdings nur der oben Sitzende feuern, zudem müssen im Duo-Betrieb natürlich auch beide

Spielfiguren die große Jukebox berühren, welche jeweils das Ende einer Spielstufe markiert. Grafisch kommt die Reise recht gut rüber, vor allem die trickfilmreife Animation bei den kurzen Tanzeinlagen in Spielpausen und die Huckepack-Aktionen sind urkomisch. Aber auch die Feinde ließ man fairerweise zumindest optisch nicht allzu schlecht aussehen. Der flotte Sound war hier wohl Ehrensache, und auch die Steuerung geht in beiden Varianten ordentlich von der Hand, nur die Kollisionsabfrage hätte man sich etwas präziser gewünscht. Wunschlos glücklich werden speziell weniger ge-



Oh, yeah!

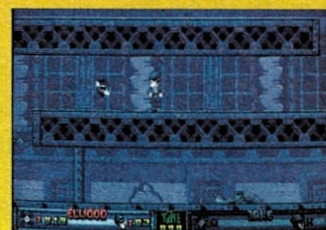


Ran an die Scheibe!

übte Plattform-Hüpfer mit den Paßwörtern sein, womit die neuen Blues Brothers ihren launigen Vorgängern insgesamt nicht nachstehen. (ms)



Nimm's auf die leichte Schulter...



Blauer Bruder, blaue Welt

### THE BLUES BROTHERS JUKEBOX ADVENTURE (TITUS SOFTWARE)

JUMP 'N' BLUES

71%  
„GROOVY“



GRAFIK	72%
ANIMATION	72%
MUSIK	75%
SOUND-FX	70%
HANDHABUNG	66%
DAUERSPASS	72%

VARIABLE: 2 STUFEN

PREIS DM 79,-

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



EMPA Handelsgesellschaft mbH, Postfach 17 21, 49803 Lingen  
Tel.: 05 91 - 4 79 82 Fax: 05 91 - 5 90 99 u. 5 32 36

## VERLOSUNG

Wir verlosen unter allen Einsendern mit dem Stichwort "Amiga 4/94" 10 Computerspiele. Einsendeschluß ist der 30. April 1994.

10 x **Wing Commander I**

## Preisknüller/Neuheiten

**Zeppelin**  
Art.-Nr.: 650116  
KD 79,99 DM

**Alien 3**  
Art.-Nr.: 650046  
DA 49,99 DM

**Turrican 3**  
Art.-Nr.: 650084  
DA 59,99 DM

**Apocalypse**  
Art.-Nr.: 650063  
ML 49,99 DM

**Anstoss**  
650040 A500/3000(KD) 84,99 DM  
650041 A1200/4000(KD) 84,99 DM

**Body Blows Galactic**  
650049 A500/3000(ML) 54,99 DM  
650104 A1200/4000(ML) 59,99 DM

**Lords of Power**  
(Compilation mit Red Baron, Railroad Tycoon, Silent Service 2 + Perfect General! Genial!)  
650078 (KD/DA) 79,99 DM

**Die Siedler**  
Art.-Nr.: 650083  
KD 89,99 DM

**Goal (Kick off 3)**  
Art.-Nr.: 650008  
KD 54,99 DM

**Hattrick**  
650109 A 500 (KD) 79,99 DM  
650111 A1200(KD) 79,99 DM

**Zool 2**  
Art.-Nr.: 650086  
DA 59,99 DM

**Mortal Kombat**  
Art.-Nr.: 650045  
DA 54,99 DM

**Pirates**  
Art.-Nr.: 650017  
DA 32,99 DM

**Kings Quest 6**  
Art.-Nr.: 650117  
KD 79,99 DM

**Paket 1 - Rennspiele**  
Overdrive, Lotus 3, Jaguar XJ 220  
DA 650121 69,99 DM

**Aufschwung Ost**  
Art.-Nr.: 650115  
KD 74,99 DM

**Winter Olympics**  
Art.-Nr.: 650108  
ML 74,99 DM

**Paket 2 - Strategie/Action**  
Cannon Fodder, Wing Commander 1, Pacific Island  
DA 650118 99,99 DM

**TheBlueAndTheGrey**  
Art.-Nr.: 650103  
E 79,99 DM

**Dreamlands**  
(Compilation mit Ishar1, Storm Master + Transarctica!)  
650107 (KD) 69,99 DM

**Paket 3 - Shoot' em up**  
Terminator 2 (The arcade game), Alien Breed 2, Apydia  
DA 650119 89,99 DM

**Dune 2**  
Art.-Nr.: 650011  
KD 54,99 DM

**Burntime**  
Art.-Nr.: 650039  
KD 69,99 DM

**Paket 4 - Genre Mix**  
Sensible Soccer, Starbyte Super Soccer, Assassin Special Edition, Knights of the sky, Woody's World  
DA 650120 99,99 DM

**Gunship 2000**  
Art.-Nr.: 650024  
DA 74,99 DM

**Kolumbus**  
Art.-Nr.: 650097  
KD 84,99 DM

**Pizza Connection**  
Art.-Nr.: 650110  
KD 84,99 DM

**J.C. Great Courts 2**  
Art.-Nr.: 650076  
KD 27,99 DM

**Kingmaker**  
Art.-Nr.: 650101  
KD 79,99 DM

**Eye Of The Beholder 1**  
Art.-Nr.: 650093  
KD 49,99 DM

**Legend Of Faerghail**  
Art.-Nr.: 650095  
KD 49,99 DM

**Death Knights Of Krynn**  
Art.-Nr.: 650092  
KD 49,99 DM

**Monkey Island 1**  
Art.-Nr.: 650091  
KD 49,99 DM

**Elite 2 - Frontier**  
Art.-Nr.: 650087  
DA 74,99 DM

**Zak McKracken**  
Art.-Nr.: 650090  
KD 49,99 DM

**Dogfight**  
Art.-Nr.: 650036  
DA 79,99 DM

**Der Clou**  
Art.-Nr.: 650114  
DA 79,99 DM

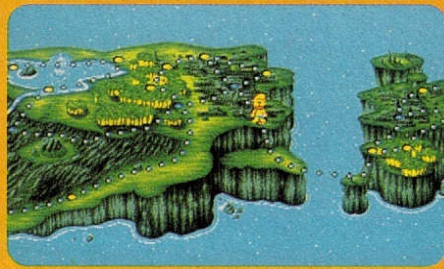
Versand per Nachnahme zuzüglich 9,90 DM oder Versand per Vorkasse zuzüglich 5,-- DM. Ab einem Lieferwert von 150,-- DM liefern wir portofrei, d.h. 5,-- DM für Porto und Verpackung entfallen. Sonderangebote gelten nur solange der Vorrat reicht und sind, wie auch alle anderen Computerspiele, vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Spiele werden natürlich ersetzt. Bei Bestellung erhaltet Ihr unseren 88-seitigen Hauptkatalog, prallgefüllt mit offiziellen Shirts, LP's, CD's, Videos, Computerspielen und mehr, gratis! Bei der Verlosung ist der Rechtsweg ausgeschlossen.

Legende: DA = Deutsche Anleitung KD = komplett Deutsch E = Englisch ML = Multilingual Für die meisten Games wird 1 MB benötigt!

# Der Löwe ist los!

## BRIAN THE LION

Bei der Aufzucht dieses Plattform-Löwen hatten die „biestigen“ Action-Profis von Psygnosis stets ein Ziel vor Augen: Der gesamte Konsolen-Zoo sollte vor ihrem Jump & Run erzittern! Ob der pelzige Held dafür wirklich stark genug ist?



**Kleiner Löwe – große Welt!**

**N**ehmen wir das Fazit ausnahmsweise mal gleich vorweg: Die leckeren Trauben einer neuen Genre-Referenz hingen letztlich dann doch etwas zu hoch, als daß selbst ein renommiertes Programmerteam wie die Amiga-Spezialisten von Reflections („Shadow of the Beast“) sie hätten pflücken können. Vielleicht hat man mit anderthalb Jahren auch zuviel Entwick-

lungszeit investiert, denn trotz zahlreicher Technikkags kennt man die Ideen des Gameplays mittlerweile alle schon von der Konkurrenz – die rotierenden Platt-

formen, zoomenden Übersichtskarten und beeindruckenden 3D-Tunnels wurden zudem nicht wirklich überzeugend ins Spiel integriert, wodurch sie ein wenig aufgesetzt wirken. Aber selbst wenn das originellere Eichhörnchen „Mr. Nutz“ den Plattform-Thron somit immer noch besetzt hält, ist doch auch Brian alles andere als eine zahnlose Stubenkatze...

Für einen ausgewachsenen Leu hält allerdings nur die Anleitung den Helden, am Screen präsentiert er sich dagegen ausgesprochen knuddelig und mit entzückend animierter Mimik (allein dieser treuherzige Augenaufschlag!). Brian startet seine nicht näher begründete Wanderschaft auf einer scrollenden und begehbaren Weltkarte; hier lassen sich die einzelnen Levels nach und nach anwählen, wobei man auch ein Stück zurücklaufen und bereits absolvierte Terrains erneut nach verstecktem Bonusgut oder Levelwarps abgrasen kann – durch unterschiedliche Farbmarkierung der schon besuchten Orte (rot oder blau) gibt das Pro-



**Huch, wie gruselig!**



**Eine der Bonuswelten**



**David gegen Goliath**



**Der Löwensprung**

gramm Tips, inwieweit sich die Umkehr lohnt. Diese Szenarien bestehen aus verlassenem Tempelstädten, dem Dschungel oder Gruselwäldern; man geht bisweilen auch auf Tauchstation oder in eine tolle Ballersequenz. Gerade dieser Ritt durch die Lüfte stellt manch eigenständige Actionorgie locker in den Schatten!

Doch sind die vielen Schauplätze allein noch kein Garant für Abwechslung, denn bis auf die Farbwahl ähneln sich die diversen Landschaften relativ stark. Zudem legen die darin umherfleuchenden Feindvögel, Buschmänner oder Endgegner oft dieselben stereotypen Bewegungsmuster an den Tag und schrecken auch vor unfairen Attacken nicht zurück. Das ist um so tragischer, als Brian es nahezu unbewaffnet mit seinen Widersachern aufnehmen muß. Seine Kopfsprünge und insbesondere die Tatzenhiebe können jedoch allzu leicht zu Einbußen im an sich stattlichen Hitpoint-Vorrat führen, da sich beim Nahkampf der schwächende Körperkontakt nicht immer vermeiden

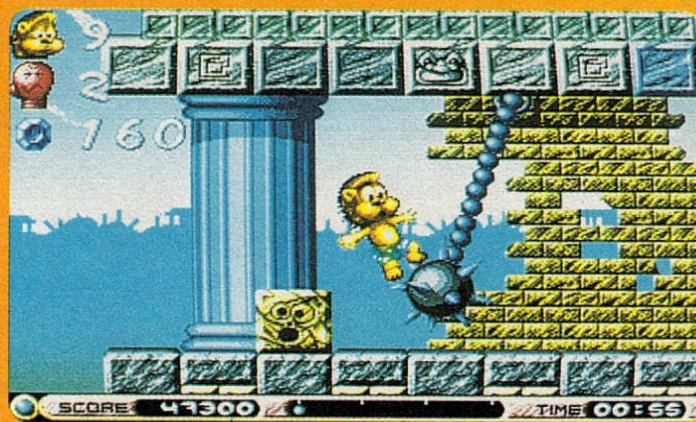
läßt. Gut, daß man bei Lebensverlust bloß ein Stück weit im Level zurückversetzt wird – besser noch, daß sich unser Savannenkater in den versteckten Shops oder durch das Aufsammeln von Bonusgut wenigstens mit mehr Sprung- und Laufkraft sowie einem markerschütternden Brunftbrüller ausstatten kann, der zumindest



**Ein Hecht im Karpfenteich?**



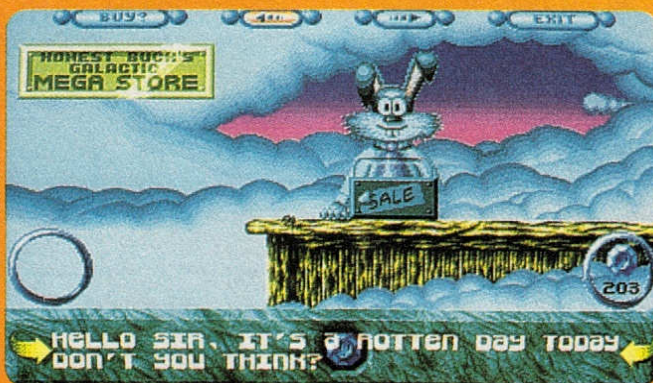
Löwe vs. Eisbär



Abrißarbeiten...

kleinere Feind-Kaliber in die Flucht schlägt. Doch muß hierzu der Feuerknopf einige Sekunden gedrückt bleiben, weshalb diese Option bei dem meist hohen Spieltempo kaum vernünftig einsetzbar ist. Nö, am besten wären halt doch ein paar Waffen gewesen.

Apropos Tempo: Die Programmierer haben eine Art Zeitbonus eingebaut; wer vor Ablauf der Stoppuhr das Levelziel erreicht, hat auf einem Extrascreen drei Bonusabschnitte zur Auswahl. Zwar ist in keinem davon spielerisch die Hölle los, doch bekommt man hier die erwähnten Kabinettstückchen technischer Art zu Gesicht. So rollt die Hintergrund-Grafik mal qua-



Extras heute im Sonderangebot?

si in 3D vorbei, dann drehen sich bildschirmhohe Felsenaufbauten unter dem Spieler weg – vergleichbare Effekte sieht man selbst am Super Nintendo mit seinem speziell dafür konstruierten Customchip nicht alle Tage! Ansonsten warten die ins-

gesamt rund 40 Spielabschnitte allesamt mit hübsch animierten Sprites, viel Farbe und superflottem Scrolling auf; echte Parallax-Optik bleibt allerdings der angekündigten Spezialversion für den 1200er vorbehalten. In Sachen Sound sind aber schon jetzt gefällige Begleitmusik und ordentliche FX zu hören.

Positiv wären noch die verkürzten Ladepausen mit Extraspeicher, die

Routine zur bequemen HD-Installation sowie die unendlichen Continues hervorzuheben, warum allerdings die Steuerung keine zwei Buttons unterstützt, bleibt das Geheimnis der Löwenbändiger von Reflections bzw. Psygnosis. Schade auch, daß nicht an einen etwas komplexeren Levelaufbau, hier und da mal eine hübsche Räteleinlage und natürlich innovativere Extras gedacht wurde – aus dem kleinen Brian hätte ein ganz großes Tier werden können! (rl)

# REFLECTIONS


Reflections zählt neben Factor 5 und Team 17 zu den wohl profiliertesten Programmiererteams für Actionsoftware am Amiga. Kein Wunder, denn bislang haben zwar nur wenige Games diese Softschmiede verlassen, dafür aber ausnahmslos gute: „Awesome“ etwa, „Ballistix“ und natürlich die bekannte „Beast“-Trilogie, deren erster Teil noch heute als optischer Meilenstein gilt. Ähnlich wie Brian the Lion haftet allen diesen Spielen (mit Ausnahme des in jeder Beziehung hervorragenden „Beast 3“) aber der Makel eines nur durchschnittlichen Gameplays an, während die Technik meist neue Maßstäbe setzte.



Die größten Reflections-Hits: Shadow of the Beast 1, 2 und 3

**BRIAN THE LION**  
(PSYGNOSIS)  
JUMP & RUN

**76%**  
„ETWAS ZAHM“



GRAFIK	78%
ANIMATION	86%
MUSIK	78%
SOUND-FX	72%
HANDHABUNG	70%
DAUERSPASS	76%

**VARIABLE: 2 STUFEN**

PREIS	DM 89,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	LEVELCODES
DEUTSCH	ANLEITUNG

# LIBERATION

## Die Freiheit auf Disk

Taataaa: Mit dem „Captive“-Nachfolger liegt uns das erste Game vor, das von der Schilllerscheibe auf Disk (rück-)konvertiert wurde! Nach der Version für das CD<sup>32</sup> nun also die Gegenprobe auf Normal- und AGA-Amigas.

Tatsächlich fällt hier zumindest der größte Kritikpunkt unter den Tisch, haben Mindscape und Tony Crowther doch endlich für vernünftige Save-Möglichkeiten bei ihrem SF-

Rollenspiel gesorgt. Ansonsten geht es freilich nach wie vor um Mordlust bei Polizeidroiden sowie um inhaftierte Unschuldige, die als Sündenböcke erhalten sollen. Und natürlich um den Ex-Knacki aus „Captive“, der mit Hilfe seiner vier ferngesteuerten Robbies einmal mehr für Recht und Ordnung zu sorgen hat.

So steuert man die Blechkumpel also wie gehabt durch diverse städtische 3D-Dungeons, immer auf der Suche nach Keycards, Items und Infos, wobei man letztere entweder aus Rechner-Terminals holt oder anlässlich von Multiple-choice-Gesprächen mit Passanten ergattert. Die Steuerung geriet dabei jedoch ähnlich fragwürdig wie einst am CD<sup>32</sup>: unmögliches In-

ventory, fummelige Unterhaltungen und ein gewöhnungsbedürftiges Echtzeit-Kampfsystem!

Der inkludierten 1200er-Version sieht man die angeblich wesentlich mehr Farben leider überhaupt nicht an (nur beim Tempo lassen sich Unterschiede erkennen), und der Sound klingt schick wie eh und je. Ein nettes Feature für HD-Befreier soll aber nicht unerwähnt bleiben, mit dem man bis zu 71 verschiedene Grafik-Sets für Dun-

geon-Wände in drei Detailstufen installieren kann – bloß, daß es auf normalen „Freundinnen“ ewig und auf 1200ern immer noch stundenlang dauert. Also nach wie vor ein Game, das man schon mögen muß, um es zu mögen... (jn)




Schachbrett-Design...



...und vertrackte Labyrinth

**LIBERATION**  
(MINDSCAPE)  
3D-ROLLENSPIEL

**65%**  
„BUNTBLECH“



GRAFIK	76%
ANIMATION	74%
MUSIK	82%
SOUND-FX	82%
HANDHABUNG	59%
DAUERSPASS	68%

**VARIABLE: 2 STUFEN**

**PREIS** DM 79,-

SPEICHERBEDARF	1,5 MB (OHNE SOUND)
DISKS/ZWEITFLOPPY	5 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	ANLEITUNG

Schildkröten-Kultur

# MARIO IS MISSING!

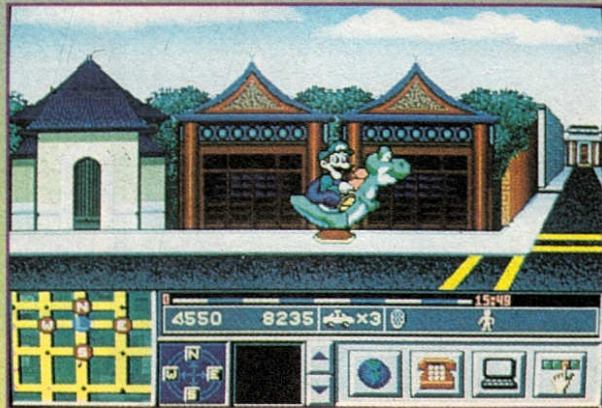
Endlich tritt der berühmte Konsolenklempner mal am Amiga auf! Dürfen wir uns nun auf ein Jump & Run der Spitzenklasse freuen oder auf ein heißes Rennen à la „Mario Kart“? Oder haben wir uns gar zu früh gefreut?!

Genauso ist es leider, denn wie vor einem Jahr am PC ist Mario in diesem Programm nur als Digi-Lehrer unterwegs. Genauer gesagt ist sein Bruder Luigi unterwegs, denn der Titelheld wird bereits im Intro von seinem Erzfeind Bowser entführt. Der will nämlich mit einem Haartrockner die Antarktis einschmelzen und durch seine Koopa-Schildkröten wichtige Kulturgüter auf der ganzen Erde zerstören lassen... Bruder Luigi muß nun also un-

ter Zeitdruck versuchen, die feucht-traurige Umweltkatastrophe zu verhindern, die Koopa-Armee zu stoppen und natürlich Mario zu befreien. Per pedes, Taxi oder auf dem Reitdrachen Yoshi bereist der via Maus und Icons gesteuerte Held die Welt und bringt dem lernbegierigen Spieler dabei haufenweise geographisches und kulturelles Wissen näher. Eine winzige Karte am

unteren Bildrand und die Antworten der Einwohner auf seine drei stets gleichen Fragen helfen Luigi bei der Orientierung in fremden Städten. Außerdem darf er Zeitung lesen, Tele- und Videofon benutzen, diverse Bonussymbole einsacken und alle Sehenswürdigkeiten fotografieren. Die eigentlichen Rettungsaktionen entpuppen sich dann als kleine Quizveranstaltungen mit Fragen aus den Bereichen Kultur & Geographie. Die Grafiken sind zwar von Land zu Land verschieden, aber insgesamt ziemlich zweckmäßig ausgefallen, auch

der fade Sound stört die Konzentration nur unwesentlich. Das alles hätten wir noch verschmerzt, wenn bloß das Gameplay nicht so schrecklich eintönig und so furchtbar lehrreich wäre! (ms)



**MARIO IS MISSING!**  
(MINDSCAPE)  
LERNABENTEUER

**52%**  
„UMBUCHEN!“



GRAFIK	63%
ANIMATION	66%
MUSIK	55%
SOUND-FX	53%
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	46%

**VARIABLE: 10 STUFEN**

**PREIS** DM 89,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	5 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	ANLEITUNG

Ja, wo isser denn nun?

# JETZT GIBT'S WAS AUF DIE NOB

Komplett  
in  
Deutsch

## MR. NUTZ

### Nutz hat's:

- ausgeklügelte 3D-Level
- brillante Grafiken
- über 40 Level
- 5300 Screens
- 16-stufiges butterweiches Parallax-Scrolling und...



...und das...*Schmatz*...sagen  
die Experten:

"...den nun gibt es Mr. Nutz, das beste Amiga-Jump & Run aller Zeiten!"  
PLAY TIME, 91%, Play Time Star

"...ist schlicht das bisher spektakulärste Jump & Run für die 'Freundin'!"  
AMIGA JOKER, Amiga Joker Hit

"Ein geniales Jump & Run wird mit tollen 3D-Levels und Karten-Sequenz zum Meilenstein aufgewertet, der als Klassiker in die Geschichte eingehen wird." AMIGA GAMES, 94%, Amiga Games Award, Spiel des Monats

"...und spickte Mr. Nutz mit dermaßen witzigen, einleuchtenden und motivierenden Spielelementen, daß selbst gestandenen Plattformen die Augen aus den Höhlen hüpfen."  
POWER PLAY, Besonders empfehlenswert



ocean

BOMICO  
ENTERTAINMENT SOFTWARE



Hotline: Mo.-Fr. 15<sup>00</sup>-18<sup>00</sup> Uhr  
BBS Nr.: 06107 - 930 - 222

Zunächst wollten wir die Mailbox im April ja zur „scherzfreien Zone“ erklären, nur damit Ihr seht, wie ernst es uns mit Euren Zuschriften ist. Aber dann haben wir die aktuellen Briefe gelesen, sind in uns gegangen und erst mal drin geblieben. Als wir wieder rauskamen, war die Idee gottlob schon gestorben...

# Leserbriefe

## GIBT ES EIN LEBEN VOR DEM TOD?

Ich frage mich, ob demnächst wohl die große Softwareflut für den 1200er zu erwarten ist – zur Zeit sieht es ja noch ziemlich mager aus. Mir sind etwa 30 Spezialversionen bekannt, und dann gibt es natürlich viele ältere Spiele, aber um die geht's ja gar nicht. Ich hoffe also, daß Ihr mir sagen könnt, ob der A1200 eine wirklich gesicherte Zukunft hat. Wird er lange auf dem Markt bleiben oder in zwei bis drei Jahren zusammen mit Commodore der Vergangenheit angehören und den Friedhof zieren? Anders gefragt: Lohnt sich die Anschaffung des „großen“ Amigas? Wird für die nächsten 50 Jahre ausreichend Software geboten? Oder wäre es besser, sich einen zukunftssicheren PC zuzulegen? grüßelt Martin Krüger aus Brandenburg.

*So schwer es uns fällt, aber die Wahrheit muß ans Licht: Auch wir glauben, daß der Amiga 1200 in 50 Jahren nur noch im Museum zu finden sein wird! Die nächsten 49 Jahre brauchst Du Dir allerdings noch nicht sooo viele Sorgen zu machen, denn es wird unter Garantie noch massig Software für diesen Rechner produziert – zumal der 1200er nach dem Produktionsende von A500, A600 und A2000 ja nun das alleinige Basismodell darstellt.*

## DER TURBO-TIP

Zur Anfrage von Christoph Venetikidis (Mailbox 2/94) bezüglich seiner Blizzard-Turbokarte möchte ich ergänzen, daß er eine deutliche Beschleunigung erzielen dürfte, wenn er die Speichererweiterung entfernt, die vermutlich in seinem Erweiterungsschacht steckt – der Amiga benutzt häufig dieses langsamere RAM zuerst, weshalb der Geschwindigkeitsgewinn gering bleibt. Verwendet man statt dessen nur Chip-RAM und die Memory-Bänke der Blizzard-Karte, dann legt die „Freundin“ erst richtig los! Davon abgesehen würde mich interessieren, ob ich eine theoretische Chance hätte, ein 1200-only-Programm auf meinem A500 Plus zum Laufen zu bringen. Würde die entsprechende Ausrüstung (2 MB Chip-RAM, Festplatte, Turbokarte mit Fast-RAM) so etwas ermöglichen, oder ist die System-Architektur doch zu unterschiedlich? Ich bin nämlich Trekkie-Fan und spekuliere auf „Star Trek – 25th Anniversary“... gesteht Raimund Kreidler aus Niddereschach.

*Zunächst bedanken wir uns in Christophs Namen für den Tip, müssen Dich zur Belohnung aber enttäuschen: Schon weil ein A500 Plus nicht über das AGA-Chipset verfügt, werden die Enterprise und andere 1200er-Spezialisten die Lan-*

*dung auf diesem Rechner verweigern. Wie wär's, wenn Du Deinen Kommandanten um eine Lohnerhöhung zum Umstieg auf das neue Commo-Raumschiff bittest?*

## TURBO-TIP II

Nun habe ich dieses Star-Trek-Game schon zu Weihnachten erworben und war begeistert; Testberichte gab es damals noch nicht. Sogar meine PC-User-Freunde konnten es nicht begreifen: bunt, schnell, witzig! Und das am Amiga 1200??? Ich bedanke mich fürs Kompliment und mußte gestehen, daß meine „Freundin“ per Turbokarte auf 40 MHz getaktet ist. Schön, das kostet 500,- DM extra, aber damit liege ich immer noch sehr günstig bei insgesamt ca. 1.500 Mäusen – während neulich erst einer meiner DOSen-Kumpel 'nen satten Tausender ausgeben mußte, nur um seine Schleuder halbwegs aktuell aufzurüsten. Von den grundsätzlichen Anschaffungskosten ganz zu schweigen... Tja, wenn ein Game für den PC entwickelt wird, ist stets von Super-Grafik, tollem Sound und irrem Tempo die Rede, der Preis für die Hardware wird jedoch schamhaft verschwiegen. Am Amiga hingegen sind Hardware-Erweiterungen derweil billig wie noch nie, und wenn Hersteller wie Interplay dann mal ein paar Anforderun-

gen stellen (denen man wie gesagt mit 'ner lumpigen Turbokarte locker genügen kann), dann wird gleich ein bestenfalls mäßiger Test geschrieben. Stellt Euch mal „Alone in the Dark 2“ am 386er mit 25 MHz und 'nem Single Speed-CD-ROM vor! Würde wahrscheinlich höchstens 50 Prozent kriegen, oder? Und wer kauft's dann? Niemand!

Ich finde also, Ihr solltet fair bleiben. Wenn Ihr Games wie „Star Trek“ „vertestet“, weil sie auf 'nem Normal-1200er elend langsam sind, gibt es für die „Freundin“ wohl wirklich keine Chance mehr. Und Ihr seid schuld! droht Marcel Kusevic aus Kornwestheim.

*Okay, so ganz von der Hand zu weisen ist Deine Argumentation sicher nicht. Andererseits stellt der 486er mittlerweile die PC-Norm dar (über die Hälfte aller weltweiten DOSen sind inzwischen mit diesem Chip ausgerüstet), während Turbokarten am Amiga vergleichsweise ungebräuchlich sind. Insofern hinkt der Vergleich also, zumal sich ein vernünftiger Test doch wohl am User-Standard orientieren sollte. Zudem muß es mit etwas gutem Willen und etwas weniger Faulheit schließlich möglich sein, am 1200er ein passabel schnelles Grafik-Adventure zu programmieren! Falls nämlich nicht, dann sollte Commo in der Tat*





# MAILBOX

und wieviel sie taugt!  
argumentiert Helmut Sauter aus  
Langenargen.

Keine Sorge, wir lassen uns nicht ins Bockshorn jagen: Im Joker wirst Du weiterhin Tests zu neuer CD-Soft finden – bei Exklusivgames ausführlich, bei reinen Umsetzungen etwas kürzer im regelmäßigen Special „Spielspaß hoch 32“. Die komplett neu erarbeiteten Vorstellungen der 32er-Highlights im Megablast solltest Du aber trotzdem nicht verpassen! Sonst müßten wir unsere Haltung nochmals überdenken...

## ZUKUNFTSMUSIK

Hi, Jungs, alles klar? Prima, bei mir nämlich nicht! Gerade wollte ich einen 1200er ordern, als mir zu Ohren kam, es könne vielleicht bald einen A5000 geben. Was soll das nun wieder werden? Ich würde Commodore raten, erst mal ein paar Jahre zu warten, bis der nächste Hardware-Hammer auf den Markt kommt! Oder habe ich da nur irgendwas falsch verstanden? zweifelt Marc Werkhäuser aus Langen an sich.

Vorläufig ist Commodores nächster Highend-Amiga nur in der Gerüchteküche daheim, wo sogar über Kompatibilität zu den zukünftigen PCs und Macs spekuliert wird. Wann, wie und für wieviel Geld das neue Rechengenie zu haben sein wird, ist indessen noch völlig offen – Du kannst aber davon ausgehen, daß der Preisunterschied zum aktuellen 1200er so eklatant sein wird, daß sich Vergleiche von selbst verbieten.

## DER HEIMKEHRER

Ende letzten Jahres habe ich mein AJ-Abo gekündigt, da ich schon länger keine Amiga-Games mehr gekauft hatte und fast nur noch am SNES bzw. an der DOSE spielte. Doch derweil scheint mir, daß sich diese Entscheidung nicht mehr halten

läßt: Einige SNES-Programme (wie z.B. „Desert Strike“) gehen am Amiga wesentlich besser von der Hand, in aller Regel sind die Module teurer, und so weiter! Als nunmehr rekonvertierter Amiga-Zocker habe ich mir sogar einen richtigen Monitor (früher mußte das TV erhalten) sowie 'ne zweite Floppy zugelegt. Außerdem vermehrte sich meine Softsammlung in letzter Zeit wie schon lange nicht mehr um viele neue Amiga-Spiele – es gibt einfach keine günstigere Möglichkeit, qualitativ hochwertige Games einzukaufen, und ich hoffe, daß sich die „Freundin“ noch lange gegen Konsolen und Module behaupten kann.

Davon abgesehen finde ich den AJ übrigens hervorragend gemacht: knallbunt, aber mit Format. Von sämtlichen Computer- und Videospielzeitschriften (ich glaube sie alle zu kennen) gefällt mir Euer Heft mit Abstand am besten!

lobt Dr. Peter Schwarzmann aus Trailsdorf.

Wir kennen zwar nicht alle Leser persönlich (noch nicht einmal die Dottores darunter), können aber jetzt schon sagen, daß Du uns ebenfalls mit am besten gefällt: voller Lob, aber mit Format. Daß der Amiga es mit den Konsolen durchaus aufnehmen kann, haben wir dagegen immer schon gewußt. Gratulation noch zu Monitor und Zweitläufer, wir hoffen bloß, die Krankenkasse ist auch für ein neues Joker-Abo aufgekommen!

## ALTERSNACHWEIS

- 1) Ist Papa Joe von Rambo geklont oder Rambo von Papa Joe?
  - 2) Wie alt sind Joe und Daisy?
  - 3) Wenn Michael schon so alt ist wie im Januar-Editorial, wie alt mag dann erst Brigitta sein?
  - 4) Wird es einen Nachfolger zu „Burntime“ geben? Und was ist mit „Wing Commander II“ am Amiga?
- stellt uns Johannes Wohlgemuth aus Salzburg vor mehrere Alternativen.

**CALL AND PLAY**

0281-31641  
0281-31642

**Versandtelefon:**  
Mo.-Fr. 10 - 18 Uhr

**Faxbestellungen:**  
0281 - 23493

Ladenlokale-Softwarehouse: Ladenpreise variieren !!!

46483 Wesel Auf dem Dudel 8 0281 - 25922

47533 Kleve Gasthausstr. 12 02821 - 14483

47608 Geldern Glockengasse 13 Eröffnung 02.04.94

**Amiga**

A-Train DV 74,95

Aband.Plac.2 DV 59,95

Air Forces-Comander DA 54,95

Alfred Chick. DA 49,95

Alien 3 DA 49,95

Alienbreed 2 DA 46,95

Ambermoon DV 79,95

Anstoss DV 62,95

**Aufschwung Ost** 59,95

Bart versus- the World DA 46,95

Batmann ret. DA 59,95

Battle Team DV 67,95

Battle Isle- Data 2 DV 49,95

Battle Isle 2 DV 79,95

Battletoads DA 54,95

Bazooka Sue DV 79,95

Beneath Steel- Sky DA 74,95

Big Sea DA 59,95

Blob DA 54,95

Body Blows- Galactic DA 49,95

Bobs Bad Day DA 49,95

Bubba'n Stix DA 54,95

Bundesliga- Manger 2.0 DV 64,95

Burntime DV 65,95

CannonFodder DV 49,95

Catch EM DA 49,95

Captive 2 DA 59,95

Champ.Manag DV 59,95

Chaos Engine DA 49,95

Chr. Columbus DV 74,95

Chartbreaker DV 49,95

Combat Air- Patrol DA 59,95

Cool Spot DA 54,95

Cosmic Space- head DV 47,95

Crazy Sports- Football DA 52,95

Curse of Enchantia DV 79,95

Cyberpunch DA 54,95

Cyber Race DA 79,95

Dennis DV 49,95

Daemonsgate DA 79,95

Das Schw. Aug DV 69,95

Deep Core DA 54,95

Der Schatz im- Silbersee DV 79,95

Der Patrizier DV 64,95

Der Clou DV 79,95

Die Siedler DV 79,95

Desert Strike DA 54,95

Doc Malone 59,95

Dog Fight DA 64,95

Doofus DA 49,95

**Dune 2** 49,95

Eish.Manager DV 69,95

Elite 2 DV 52,95

Elfmania DA 49,95

Euro Soccer DA 49,95

Fatal Strokes DA 59,95

**Amiga**

F117 Nighthawk DA 67,95

Formula One- Grand Prix DA 74,95

Fury of the- Furries DA 52,95

Genesia DA 69,95

Globdule DA 54,95

Gobliins 2 oder 3 DV 66,95

Gunship 2000 DA 64,95

Hannibal DV 67,95

Hattrick DV 64,95

Hired Guns DA 59,95

Hist.Line 14-18 DV 69,95

Indy 4 DV 77,95

Innoc.unt.Caugh DA 67,95

Jurassic Park DV 49,95

K 240 DA 54,95

Kingmaker 65 64,95

Kings Quest 6 DV 59,95

Kit Vicious DA 49,95

Krustys Fun- House DA 46,95

Leg.Kyrand. 2 DV 49,95

Lemmings 2 DA 59,95

Lemminge 1 und Sim City DA 64,95

Legacy of- Sorasil DA 49,95

Locomotion DV 54,95

Lollypop DA 59,95

Lothar Mathäus DA 59,95

Lotus Comp.1-3 DA 54,95

MAD News DV 67,95

Maelstorm DV 69,95

Magic Boy DA 49,95

Magic of- Endoria DV 69,95

Micro Machine DA 47,95

Missiles o.Xer. DA 49,95

Monkey Isl.2 DV 74,95

Morph DA 47,95

Mortal Combat DA 49,95

Mr.Nutz 29,95

One Step Beyoun DA 39,95

Oscar DA 44,95

Overdrive DA 49,95

Pinball Spezial- Edition DA 59,95

Project Terra DV 59,95

Pizza Connection DV 74,95

Reunion DA 54,95

Ryder Cup DA 54,95

Second Samurai DA 59,95

Seek&Destroy DA 37,95

Sens. Soccer 92/ DV 49,95

Simon Sorcerer DV 69,95

Skidmarks DA 49,95

Soccer Kid DA 49,95

Space Legends DA 64,95

S. U. B. DV 49,95

Superfrog DV 54,95

Surf Ninja DV 59,95

Syndicate DV 59,95

The Cartoons DA 49,95

Tornado DV 59,95

Turrican 3 EV 47,95

Uridium 2 DA 49,95

When Worlds War DA 69,95

Worlds of Legends DA 59,95

Winter Olympics DA 59,95

Wizn Liz DA 59,95

Zepplin DV 64,95

Zero DA 59,95

Zool 2 DA 49,95

**Amiga 1200**

Allenbreed 2 DA 54,95

Anstoss DV 62,95

Body Blow. Galac. DA 54,95

Burntime DV 69,95

Schatz Silbersee DV 79,95

Ishar 2 DV 59,95

Jurassic Park DV 59,95

Morph DA 59,95

Star Trek EV 74,95

T.F.X DA 49,95

Zool 2 DA 49,95

Black Gold DV 29,95

Budokan DA 29,95

Eye of Behold. 1 DV 39,95

Fate Gates Dawn DV 39,95

Great Courts 2 DA 29,95

Indy 3 Adv. DV 39,95

Invest DV 29,95

Legend Fairghall DV 39,95

Loom DV 39,95

Mad TV DA 39,95

Man.Mansion DV 39,95

Minigolf DA 19,95

Monkey Isl. 1 DV 39,95

Prince Persia 1 DA 29,95

Popul.1 Plus DA 39,95

Sim Ant 49,95

Sim Earth 49,95

Streetfighter 2 DA 39,95

Triv. Pursuit DV 29,95

**WWF 2** 29,95

Zubehör

Ryder Cup DA 54,95

Amiga Laufwerk extern 119,95

ametal DV 49,95

abschaltbar DV 69,95

Amiga/Atari Mouse 29,95

512Ram-Card 49,95

**Amiga CD32**

Game Boy SNES auf Anfrage

Versand KOSTENLOS im Sicherheitskarton

Dies ist nur ein Auszug unserer kostenlosen Versandliste

Innland ab 250,- DM Portofret / Vorkasse 5,50 DM

Nachnahme 9,- DM zzgl. 3,- DM Nachnahmegebühr

DV=Spiel deutsch/DA=deutsche Anleitung/LV.=in Vorbereitung

X= Bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig Irrtümer vorbehalten

1) Von Klonen wissen wir nix, allerdings war Papa Joe seinerzeit Rambos Ausbilder – im 100 m Blödschauen, Freistilbrillen und Absingen von friesischen Seemannsliedern (wo Herr Stallone gnadenlos durchgefallen ist).

2) Joe hat bereits solide 252 Hundejahre auf dem Buckel, während Daisy nach menschlichen Maßstäben erst demnächst auf die Welt kommt – viel Spaß beim Rechnen!

3) Keine Ahnung, Brigitta hofft jedenfalls, eines Tages so alt zu werden, wie Michael heute schon aussieht.

4) Schlechte Papiere: Max Design arbeitet derzeit an einer Tourismus-Simulation, und WC II (fliegt vorläufig noch in den Sternen).

## DER BLUTSTURZ

Ich mag Spiele, in denen es etwas härter zur Sache geht, und deshalb finde ich es kultig, daß Ihr den nicht ganz unkomplizierten „Blood Mode“ für „Mortal Kombat“ abgedruckt habt. Leider ergibt sich dabei ein Problem: Ich besitze nämlich einen Amiga 600 ohne Ziffernblock, und ohne Ziffernblock funktioniert die Sache nicht! Was soll ich bloß machen?

verzweifelt Matthias Dietz aus Igersheim.

Das ist Pech, aber vielleicht weiß ja ein Leser Rat? Wir könnten momentan nur den Griff zur Keuchflasche anraten...

## UMLAUTE AUF ABWEGEN

1) Vor ein paar Tagen habe ich mir „Cannonfodder“ von Virgin gekauft, und das Game selber ist ja auch wirklich spitze – aber die Anleitung! Daß Engländer überhaupt keine Umlaute drucken können, leuchtet mir ja noch irgendwie ein, aber was soll denn beispielsweise so was: „Das Programm wird die Diskette überprüfen und Dich fra-

gen, ob Du den Inhalt der Diskette läschen mächtest.“ Aha...

2) Eure Ein-Gurkenspiel-bekommt-’ne-halbe-Seite-damit-Du-weißt-warum-es-soschlecht-ist-Theorie mag ja nicht völlig ohne Hand und Fuß sein, aber auch wenn mich ein Game noch so sehr angiert und wenn der Preis noch so niedrig sein mag – bevor ich im Joker nicht mindestens einen 80-Prozent-Test gelesen habe, wandert bei mir sowieso kein einziger Schein über den Ladentisch!

3) Warum verlost Ihr nicht mal Eure Demos aus der Demo-Galerie? Oder Ihr könntet Eure Testexemplare verscheuern! Ein Hit-Game, kaum gebraucht, für 20 oder 30 Mäuse? Würde Euren Kassen guttun!

4) Wie bekomme ich eigentlich die Kohle, falls meine Tips zu „Mortal Kombat“ abgedruckt werden? Meine Kontonummer habe ich nämlich nicht angegeben...

5) In „Turrican 4“ sollen die Walker Windeln tragen und Turri mit Milchflaschen ballern? Um Gottes Willen! Oder war das ein verfrühter Aprilscherz?

6) Warum sind Eure Antworten in der Mailbox bissiger und lustiger als in den persönlichen Schrieben?

läßt sich Igor Vucinic aus Rinteln kein Ö für ein Ä vormachen.

1) Gotele, höben äs die Ünglönder mit den Umlauten halt etwas zu gut gemeint – dafür tut man sich hier oft mit dem Tie-Ätsch schwer. Tja, andere Linder, andere Sitten...

2) Recht so! Habt Ihr das auch alle gelesen, Ihr Hersteller und Anzeigenkunden?!

3) Wir mögen zwar leicht bescheuert sein, verscheuern tun wir aber mit voller Absicht weder Spiele noch Demos – dafür machen all die Kaufhäuser, Shops und Versandhändler auch keine Spieletests. Die Rezensionsexemplare werden bei uns nämlich (z.B. zum Überprüfen von Tips) archiviert; was wir doppelt besitzen, wird bei den Charts etc. verlost.

4) In bar, wie sonst?

5) Bezüglich des Baby-Turri-



# Skat Deluxe 2



DM 59,-



CHIBARI & PARTNER

Skat Deluxe 2 ist ein Skatspiel der neuen Generation aus Stefan Ossowski's Schatztruhe. Zwei computergesteuerte Skatbrüder, deren Spielstärke Sie verblüffen wird, stehen Ihnen zur Verfügung. Ob Regelskat, Bierlachs oder Ramsch – dieses Programm beherrscht alle verschiedenen Spielarten.

Besonders hervorzuheben: Skat Deluxe spielt nach den neuesten Regeln der Deutschen Skatordnung. Es stehen Ihnen alle nur erdenklichen Spielmöglichkeiten zur Verfügung, vom „Grand ouvert“ über „Ramsch“ bis zu „Bockrunden“. Dabei können Sie selbst bestimmen, wann eine „Bockrunde“ gespielt wird. Durch viele Optionen ist es Ihnen möglich, die Regeln zu verändern, um so z.B. mit „Kontra“, „Re“ oder mit „Ramsch“ zu spielen. Spielen Sie Skat, wie Sie es an Ihrem Stammtisch gewohnt sind.

Der integrierte Spieleeditor macht es Ihnen möglich, die Karten nach Ihren eigenen Wünschen zu verteilen und das Spiel zu wählen. Sie können so alle Spieltypen trainieren, und dabei jedes Spiel mehrmals durchspielen, um verschiedene taktische Konzepte auszuprobieren. Machen Sie sich fit für Ihren nächsten Skatabend und verblüffen Sie Ihre Skatbrüder durch Ihre neue Spielpraxis. Bestell-Nr. 225

## Drachensteine

Drachensteine ist ein uraltes Spiel, für das Sie strategische Fähigkeiten, ein gutes Gedächtnis und auch ein wenig Glück benötigen. 144 Spielsteine bauen sich vor Ihnen auf, in einer Figur, die als „Drache“ bezeichnet wird. In jedem Zug des Spiels müssen Sie ein gleichartiges Paar von Spielsteinen entfernen, bis der Drache komplett entfernt ist bzw. bis kein weiterer Zug mehr möglich ist. Drachensteine ist ein Spiel mit hohem Suchtfaktor, das Sie lange vor Ihren Amiga fesseln wird. Bestell-Nr. 231

DM 39,-



Versandkosten

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

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

Stefan Ossowski's Schatztruhe  
Gesellschaft für Software mbH

Veronikastraße 33  
45131 Essen

Telefon (0201) 78 87 78

Telefax (0201) 79 84 47



# I WANT YOU

Jetzt anrufen und bestellen: MONTAG - FREITAG: 9.00 - 18.30 UHR

(0 24 03) 2 11 88

Jülicher Straße 53-55 · 52249 Eschweiler



1869.....V	67,99
A - Train.....V	79,99
Alien 3.....A	47,99
Alien Breed 2.....A	47,99
Alien Breed Special Edition.....A	24,99
Ambermoon.....V	79,99
Anstoss.....V	67,99
Assassin Special Edition.....A	24,99
Aufschwung Ost.....V	54,99
Battle Isle Datadisk 2.....A	47,99
Battle Team (Battle Isle+Data).....V	67,99
Body Blows Galactic.....A	47,99
Bundesliga Manager Prof.2.0.....V	67,99
Cannon Fodder.....A	54,99
Chaos Engine.....A	47,99
Christoph Kolumbus.....V	74,99
Civilization.....V	77,99
Combat Air Patrol (C.A.P.).....A	59,99
Combat Classic 2.....V	59,99
(F-19 Stealth Fighter, Pacific Islands, Silent Service 2)	
Cool Spot.....A	54,99
Cosmic Spacehead.....V	47,99
Crazy (Brutal Sports) Football.....A	54,99
Cyberpunk.....A	54,99
Das schwarze Auge (1 MB).....V	74,99
Delivery Agent.....V	35,99
Der Patrizier.....V	67,99
Die Siedler.....V	79,99
Disposable Hero.....A	47,99
Dogfight.....A	67,99
Donk.....A	47,99
Doofus.....A	47,99
Dream Team (3er Sammlung).....A	59,99
(Terminator 2, Simpson, WWF Wrestlingmania)	
Dreamlands.....V	54,99
(Ishar, Storm Master, Transarctica)	
Dune 2.....V	54,99
Dynatech.....V	54,99
Eishockey Manager.....V	74,99
Elite 2 - Frontier.....V	54,99
Elysium.....V	67,99
Exellent Games.....A	59,99
(Archer Mac. L. Pool Billard, James Pond 2, Populous 2, Shuttle)	
Eye of the Beholder 2.....V	79,99
F 17 Challenge.....A	26,99
F-117 A Nighthawk.....A	67,99
F-19 St. Fighter (ANGEBOT).....A	32,99
Fantastic Worlds.....A	74,99
(Realms, Populous, Mega Lo Mania, Wonderlands, Pirates)	
Fighter Bomber.....A	24,99
Flashback.....V	59,99
Formular One Grand Prix.....A	77,99
Fury of the Furies.....A	54,99
Genesis.....E	54,99
Global Gladiators.....A	47,99
Globdule.....A	54,99
Goal! (v. Dino „Kick off, Dini).....A	59,99
Gunship 2000.....A	67,99
Hannibal.....V	67,99
Hired Guns.....A	59,99
History Line 1914 - 1918.....V	67,99
Indiana Jones IV.....A	79,99
Ishar 2.....V	54,99
Jet Strike.....A	67,99
J. Connors Great Courts 2.....A	24,99
Jurassic Park (Dino Park).....V	54,99
Kingmaker.....V	67,99
Krusty's Fun House (Simp.).....A	47,99
Lemmings 2 - The Tribbles.....A	59,99
Xmas Lemmings.....A	35,99
Links.....A	32,99
Lionheart.....A	54,99
Lords of Power.....A	74,99
(Railroad Tycoon, Red Baron, Silent Service 2, The Perfect General)	
Lothar Matthäus Fußball.....V	59,99
Lotus Compilation.....A	54,99
(Lotus 1, 2 und 3)	
Mad TV.....V	35,99
Mega Collection (5er Sam.).....A	47,99
(u.a. Summer Olympiad, Winter Super Sports)	
Megamix.....A	59,99
(Agony, Leander, Ork)	
Micro Machines.....A	47,99
Missiles over Xerion.....A	47,99
Monkey Island 1 (ANGEBOT).....V	35,99
Monkey Island 2.....V	79,99
Morph.....A	47,99
Mortal Combat.....A	54,99
Oscar.....A	47,99
Overdrive.....A	47,99
Penthouse Hot Num. DeLuxe.....V	54,99
Pinball Special Edition.....A	59,99
(Pinball Dreams and Pinball Fantasies)	
Populous 2 Plus.....A	67,99
Prime Mover.....A	54,99
Qwak.....A	26,99
Second Samurai.....A	59,99
Seek & Destroy.....A	35,99
Sim City & Populous.....A	67,99
Sim City Deluxe.....A	79,99
(Sim City incl. Arch. 1 + Terrain Editor)	
Sim Earth.....A	79,99
Sim Life.....V	79,99
Simon the Sorcerer.....V	67,99
Skidmarks.....A	47,99
Soccer Kid.....A	59,99
Software Manager.....V	67,99

Space Legends.....A	67,99
(Elite, Megatraveller, Wing Commander 1)	
Stardust.....A	35,99
Steigenberger Hotelmanager.....V	47,99
Street Fighter 2.....A	28,99
Super Sport Challenge.....A	67,99
Superfrog.....A	47,99
Syndicate.....V	59,99
Terminator 2 - Arcade Game.....A	54,99
The Greatest.....A	54,99
(Dune, Jimmy White Snooker, Lure of Temptress)	
The Lost Vikings.....V	67,99
The Manager.....A	47,99
(Black Gold, Invest, Starbyte S. Soccer, Transworld)	
Theatre of Death.....A	59,99
Tornado.....A	67,99
Transarctica.....V	54,99
Traps 'n' Treasures.....A	59,99
Turrican 3.....E	46,99
Turrican 3.....A	59,99
Uridium 2.....A	47,99
War in the Gulf.....V	67,99
Wing Com. 1 (ANGEBOT).....V	39,99
Winter Olympics.....A	59,99
Wiz 'n' Liz.....A	59,99
Yo!Joel.....A	54,99
Zool 2.....A	47,99

<b>AMIGA 1200 / 4000</b>	
Alien Breed 2.....A	54,99
Anstoss.....V	67,99
Body Blows Galactic.....A	54,99
Burning Rubber.....A	59,99
Burntime.....V	67,99
Chaos Engine.....A	47,99
D-Generation.....A	35,99
Dynatech.....V	54,99
Ishar 2.....V	54,99
Jurassic Park (Dino Park).....V	59,99
Oscar.....A	47,99
Penthouse Hot Num. DeLuxe.....V	59,99
Pinball Fantasies.....A	54,99
Sim Life.....V	79,99
Simon the Sorcerer.....V	79,99
Soccer Kid.....A	59,99
Star Trek - 25th Anniversary.....E	67,99
Zool 2.....A	47,99

<b>AMIGA CD 32</b>	
Arabian Nights.....A	47,99
Deep Core.....A	47,99
Labyrinth of Time.....E	54,99
Liberation - Captive 2.....E	59,99
Lotus Trilogie.....A	54,99
Mean Arenas.....A	47,99
Microcosm.....A	99,99
Morph.....A	47,99
Pinball Fantasies.....A	59,99
Pirates Gold.....A	59,99
Seek & Destroy.....A	47,99
Sensible Soccer.....A	47,99
Sleepwalker.....A	54,99
Trolls.....A	54,99
Whales Voyage.....V	54,99
Zool.....A	54,99

<b>JOYSTICKS COMPETITION PRO</b>	
Mini,schwarz,inkl. 3,5" Disk.Box	24,99
Mini,transparent,inkl. 3,5" Box	29,99
Mini,Sp. 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

<b>HARDWARE</b>	
<b>Diskettenlaufwerke</b>	
A - 500 intern.....	139,99
A - 2000 intern.....	139,99
Teac oder Sony extern.....	139,99

<b>SPEICHERERWEITERUNGEN</b>	
512 KB mit Uhr, abschaltbar.....	62,99
A 600 auf 2 MB.....	159,99

<b>FESTPLATTEN ALPHA POWER</b>	
170 MB, extern + Controller.....	699,99
210 MB, extern + Controller.....	729,99

<b>ZUBEHÖR</b>	
Kickstart Umschaltp. mech.....	39,99
Kickstart Umschaltp. plus.....	49,99
2,00 Rom.....	44,99
Siegfried Copy.....	79,99
Siegfried Antivirus Tools.....V	59,99

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

VERSAND 99 GmbH, Montag-Freitag: 9.00 - 18.30 UHR

## SERVICE-LINE

Fordern Sie noch heute unter Angaben Ihres Computertypen **kostenlos und unverbindlich** unsere neuesten Preislisten an. Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an **Joysticks und Hardwarezubehör**.

Tel. (0 24 03) 2 11 88 · Fax (0 24 03) 3 53 51

# MAILBOX

cans hat Julian Eggebrecht bloß mal ein bißchen laut nachgedacht - abwarten und Milupa trinken!

6) Vielleicht sind in den persönlichen Schrieben die Probleme ernster, vielleicht hat uns der Zahnarzt zuviel Biß verboten. Wer weiß?

## JOKERANER IN FER- NEN LÄNDERN, TEIL 37

Hi there, Euer Abonnent aus Nigeria meldet sich zu Wort! Ist Euch eigentlich schon mal bewusst geworden, daß „Ausländer“ ja auch in Deutschland leben könnten? Vermutlich nicht, wie sonst wäre Eure häufig gebrauchte Formel mit den „Ausländern“ und den „Internationalen Antwortscheinen“ zu erklären? Also, laßt den Satz bitte fallen oder wandelt ihn so ab, daß er den korrekten Sachverhalt trifft!

Davon abgesehen läßt Euer Druckbild manchmal zu wünschen übrig. Beim „Star Trek“-Test beispielsweise ist der Text größtenteils so verwischt, daß man das Heft am liebsten umtauschen möchte. Und schließlich noch eine Anmerkung zum Februar-Editorial: Ich finde, daß Michael viel zu langfristig und unökonomisch denkt, wenn er die Schillergames im AJ testen läßt. Wer kann jetzt schon sagen, ob und wann das CD<sup>32</sup> einmal zu anderen (echten) Amigas kompatibel sein wird? Zudem käme Euer Boß an viel mehr Moos, wenn sich 32er-User zwei Mags (AJ und MB) kaufen müßten. Ach ja, und noch eine Frage: Sind Eure Spieledemos eigentlich zum Kopieren freigegeben? schreibt Björn Oleson aus Lagos in Nigeria.

Also, rein postalisch betrachtet, sind Ausländer im Inland nunmal keine Ausländer - so wie Du in Nigeria kein Inländer bist. Alles klar? Ein „verwischtes“ Druckbild läßt übrigens auf eines der seltenen Fehlexemplare schließen, die tatsächlich zum Umtausch berechtigen (damit wir die Teile dereinst für sünd-

teures Geld an Sammler verhökern können!). Und was die Spiele für das CD<sup>32</sup> betrifft, so können wir Dir jetzt schon sagen, daß sie zum A1200 mit CD-ROM kompatibel sein werden. Last but not least sind die Demos in der Regel durchaus zum Kopieren freigegeben, falls Du unsere Abo-Demos meinst. P.S.: War ja alles schön und gut, aber wie isses nun eigentlich so in Nigeria?!

## BULLENBLECH

In der Budget-Bühne vom März habt Ihr folgende Bildunterschrift zu „Robocop 3“ gedruckt: „Das Spiel zum Film, den es (noch) nicht gibt“! Nun, als eingefleischter Action-Fan muß ich Euch jetzt natürlich herzlich zurufen: „Aber sicher gibt es den Streifen schon!“. Ich habe ihn nämlich bereits letzten Oktober in einem kanadischen Kino gesehen - und Ihr dürft Euch auf den wahrscheinlich actionreichsten Film aller Zeiten freuen. Ich hoffe nur, daß er zum hiesigen Kinostart im Sommer nicht geschnitten wird... hofft (wie gesagt) Mario Addicks aus Wardenburg.

Wir hoffen mit Dir auf schnittfreies Bullenblech, freuen uns mit dem Rest der Welt auf den Actionstreifen und erklären hiermit feierlich, daß die Bildunterschrift hätte lauten müssen: „...zum Film, den es in Deutschland (noch) nicht gibt, den aber Mario Addicks aus Wardenburg bereits letzten Oktober in einem kanadischen Kino gesehen hat!“ Besser?

## WIENER SCHMÄH

Neulich kaufte ich mir „Burntime“, doch leider waren zwei der drei Disks völlig hinüber. Also alles wieder zurück in die Schachtel und zum Umtausch ins Geschäft. Der Verkäufer war denn auch gutwillig, mußte ein neues Exemplar allerdings bestellen. Nun gut, in zwei Tagen sollte es da sein - ich also pünktlich wieder in den Laden,

und siehe da: Der Mann war gerade schwer damit beschäftigt, das für mich bestellte neue „Burntime“ zu kopieren!

Sodann holte er die defekte Version hervor und versuchte voller Fachwissen, das neue „Burntime“ auf die (physisch kaputten) alten Disks zu schreiben, was nicht gerade von Erfolg gekrönt war. Nun übereignete er mir nicht etwa das neue „Burntime“, sondern tauschte stattdessen lediglich die beiden immer noch defekten Disks gegen die entsprechenden der funktionsfähigen Packung aus, während das anfänglich kopierte „Burntime“ in eine der Schubladen wanderte, die bereits voller anderer Disketten war. Darauf angesprochen, meinte er, daß er doch sehr entgegenkommend sei, schließlich könne er das Teil auch einschicken, was dann drei Wochen dauern würde.

Mag ja sein, aber dennoch fühle ich mich verarscht: Da kaufe ich mir nun ganz bewußt Originale, und dieser Kerl kopiert einfach wild drauflos! Hätte seine „Reparatur“ bei einer physisch intakten Diskette funktioniert, so hätte der nächste Kunde sie vermutlich untergeschoben bekommen. Der bezahlt aber auch nicht mit kopiertem Geld, sondern mit echtem! Ist es denn wirklich so, daß ein Händler kaputte Games einsenden muß (statt sie erst mal umzutauschen)? Hat er wirklich das Recht (wie dieser hier schließlich noch behauptete), Disketten zu „reparieren“? Wäre ich ein Softwarehersteller, würde ich bestimmt nicht wollen, daß jeder Verkäufer an mit meinem Namen versehenen Disks herummanipuliert!

Um die Rechtslage hier genau festzustellen, müßte wohl ein Gericht bemüht werden: Einerseits bleibt Raubkopie zwar Raubkopie, auch wenn sie auf Disks, die ehemals das Original enthielten, kopiert wurde. Andererseits waren es ursprünglich offenbar ja Originaldisks, und nun sind es wieder welche. Kurz und gut, auch wir finden den

Vorgang etwas befremdlich und ziemlich unprofessionell, doch wenn Du dadurch jetzt zum Original-Preis ein funktionstüchtiges „Burntime“ auf Original-Scheiben samt Original-Box und -Anleitung genießen kannst, dann sollte man wohl die Kirche im Dorf lassen und ein bis zwei originale Hühneraugen zudrücken, oder? Schließlich wird am Compi ja nur deshalb soviel kopiert, weil das hier (im Gegensatz zum Geld) völlig ohne Qualitätsverlust vonstattengeht.

## DER PLAGIATOR-TERMINATOR

1) Wie heißt es doch so schön in Euren Anforderungen zur Joker-Galerie: „...ausschließlich selbstausgedachte und selbstgemachte Bilder!“ Doch zu meinem Erschrecken erblickte in der letzten Nummer dieses Dino-Bild – angeblich von einem gewissen Maik David aus Ritterhude. Als echtem Amiganer ist mir sofort aufgefallen, daß sowohl die Saurier als auch Hintergrund und Bäume der Beispieldiskette von „D-Paint III“ entnommen sind. Wie konnte Euch so ein grober Fehler unterlaufen?

2) Woher könnte ich eine Liste aller indizierten Computer-games bekommen?

3) Was für ein Sonderheft habt Ihr als nächstes geplant?

4) Wann gibt es endlich die Joker-Gesichtscreme im Shop? forscht Saurologe Kamil Barndt aus Berlin.

1) Wir haben Deine Anschuldigungen überprüft, und tatsächlich: Maik David hat seinen „Jurassic Park“ aus zusammengemopsten Einzelteilen (neu) komponiert. Wir entschuldigen uns also für den „groben“ Fehler, nicht jede einzelne Demo-ClipArt- und PD-Diskette im Kopf zu haben, geben die Rüge jedoch trotzdem an den „Fälscher“ weiter – buuuuh!

2) Natürlich von der BPS bzw. der Redaktion des „Jugend Medien Schutz-Report“ unter der Telefonnummer: 02 28/22 20 41.

# Award Winners

G O L D E D I T I O N

Vier Hervorragende Klassiker, zu einem hervorragenden Preis!!

Sensible SOCCER



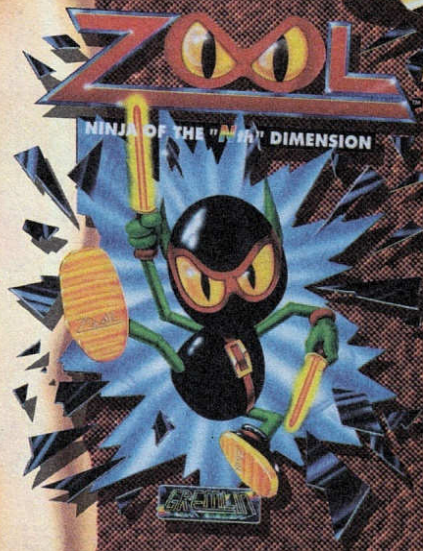
92/93 SEASON-EDITION

European Champions

JIMMY WHITE'S WHIRLWIND snooker



Elite Plus



Jimmy White's Whirlwind Snooker © 1991 Vaprio Games Ltd.  
Zool © 1992 Gremity Graphics Software Ltd.  
Sensible Soccer © 1992 Sensible Software. Published by Renegade.  
Elite © 1993 Sells & Braben.  
Elite plus programming © Chris Sawyer.  
\*Elite ersetzt Elite Plus auf dem Amiga

SENSIBLE SOCCER

Anspruchvollste Kicker sind vollauf zufrieden!

Powerplay

JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER

„In Sachen Spielbarkeit hätte diese Simulation bestimmt 147 verdient!“

PC Games

ELITE-ELITE Plus

In dem Klassiker findet man alles, was einem Spielertreak Spaß macht: ein paar Quadratmeilen Weltraum, eine Prise Handel und viel, viel Action.

Powerplay

ZOOL

„Spritzig, schnell und mit jeder Menge Spielspaß!“

Amiga Games

empire  
S O F T W A R E

# MAILBOX

3) Sorry, ist vorläufig noch Top Secret.

4) Bald, sehr bald! Momentan arbeiten wir aber noch am Joker-Reinweicher („Damit waschen Streetfighter ihre T-Shirts!“), dem Joker-Bauchtrainer („Ich bin der Joker – früher war ich Deutschlands dickstes Verlagsmaskottchen...“) und der Brork-WC-Spülung („Diese Keule spült jeden Wing Commander in den Gully!“).

## TIEFENBACH IST ÜBERALL

Karsten Engelke aus der März-Mailbox hat recht: Tiefenbach hat wirklich nicht die Postleitzahl 22339! Andererseits ist sich die Post offenbar auch nicht darüber im klaren, welche Nummer dem

lauschigen Weiler anhängt – hier die diversen postalischen Vorschläge: Tiefenbach bei 76684 Östringen, Tiefenbach bei 74564 Crailsheim, Tiefenbach bei 91177 Thalmässing, 88422 Tiefenbach (Federsee), Tiefenbach bei 74831 Gundelsheim, 55471 Tiefenbach am Hunsrück, Tiefenbach bei 89257 Illertissen, 84184 Tiefenbach im Kreis Landshut, 93464 Tiefenbach, 67752 Tiefenbach bei Oberweiler, 94113 Tiefenbach im Kreis Passau und Tiefenbach bei 35619 Braunfels!

Sehr verwirrend, aber ich hab's rausgekriegt! Wenn man nämlich alles zusammenzählt und den Durchschnitt errechnet, kommt man auf 77930,6923 – und das muß dann ja wohl die richtige Postleitzahl sein... behauptet Michael Hochkirch aus Geisenfeld.

Durch die ständige Präsenz in unserem Heft hat es Tiefenbach natürlich zu Ruhm gebracht – klar, daß jetzt jedes Kaff sein eigenes Tiefenbach haben will! Dem können wir bloß noch einen Schokoriegel vorschreiben, indem wir ab sofort nur noch über Geisenfeld herziehen: Wie viele Geißen habt Ihr denn so in Eurem Feld? Oder hat jedes Zicklein ein eigenes Feld? Vielleicht gar mit einer eigenen Postleitzahl...?!

## INLÄNDER, AUSLÄNDER, GEISENFELDER!

Ob aus Nigeria oder Tiefenbach, jeder Brief ist uns willkommen! Ob Lob, Anregungen, Vorschläge, Kritik oder Fragen, wir beantworten alles – sei es in

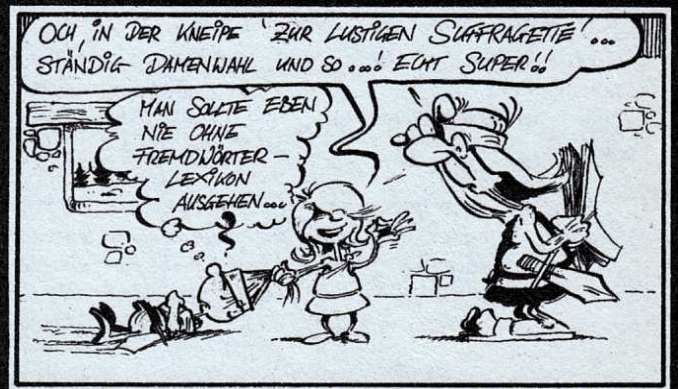
einem persönlichen Schreiben, wofür allerdings RÜCKPORTO (In- oder Ausländer, die ihre Antwort gerne ins Ausland hätten, verwenden bitte Internationale Antwortscheine. Jetzt zufrieden, Björn?) erforderlich ist; sei es demnächst öffentlich auf diesen Seiten. Werft also Eure Bleistifte an, spitzt den Drucker oder meißelt Eure Nachricht in eine Steinplatte, wichtig ist nur, daß wir den Absender lesen können und der Postler folgende Adresse zu sehen kriegt:

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

# KRIEGER



ZEICHNER XVIII 94



# DER ABO-AUFSCHWUNG

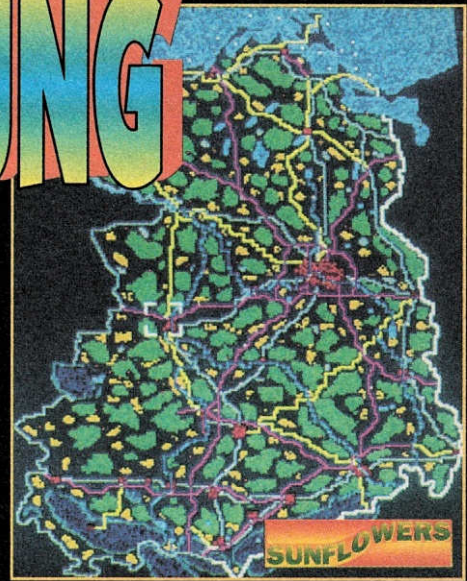
Wer sich jetzt zu einem Abo aufschwingt, dem steht Großes bevor: ein satter Preisvorteil, ein beachtlicher Zeitvorsprung und das beachtlich satte, weil voll spielbare Demo der sagenhaften Polit-Simulation „Aufschwung Ost“ von Sunflowers!

Ob Wessi, Ossi oder gar Nordi bzw. Südi – diese Vorteile sollte sich kein Amiga-Fan entgehen lassen: Alle 10 Ausgaben eines Joker-Jahres zum Preis von 9, also für völkervereinende 63,- DM (Ausland: 75,- DM). Das Kultmagazin wird Euch fortan wettersicher und umweltfreundlich verpackt vom Postboten an die Haustür geliefert, meist noch ehe der Kiosk Wind davon bekommt. Und last but not least erhält jeder Neuabonnent diese Spitzenprämie:

Unser Geschenk-Demo der wirklichkeitsnahen Polit- und Wirtschaftssimulation AUFSCHWUNG OST des deutschen Labels Sunflowers enthält eines der sieben Szenarien aus der Vollversion mit fast allen Funktionen – die Dauer einer Session

wurde auf 18 Spielmonate beschränkt, und auf eine Speicheroption müßt Ihr verzichten. Optisch, akustisch oder gar spielerisch sind hingegen kaum Abstriche gegenüber der Verkaufsfassung zu machen!

Der „Aufschwung Ost“ ist allerdings nur diesen Monat angesagt, was zwar (hoffentlich) nicht der Realität entspricht, aber dennoch eine Tatsache ist – Eile ist also geboten. Doch wartet dann bei jeder Abo-Verlängerung ein neues Top-Demo auf Euch!



**IM OSTEN VIEL NEUES:  
EIN VOLL SPIELBARES DEMO  
DER HISTORISCHEN POLIT- UND  
WIRTSCHAFTS-SIMULATION  
„AUFSCHWUNG OST“ FÜR  
JEDEN NEUABONNENTEN!**

Name & Vorname \_\_\_\_\_

Straße / Hausnummer \_\_\_\_\_

PLZ / Wohnort \_\_\_\_\_

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

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Joker Verlag, 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

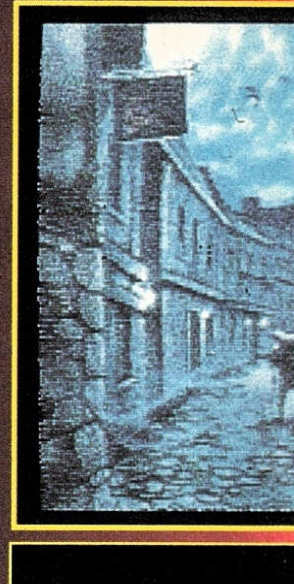
**BITTE GEBEN SIE BEI ZAHLUNGEN ODER KORRESPONDENZ IMMER IHRE KUNDENUMMER AN!**

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

# DARKMERE

**S**elbst die Veteranen in der Redaktion können sich nicht mehr genau erinnern, wann Core Design dieses Actionadventure zum ersten Mal angekündigt hat – durch die endlos lange Produktionszeit ist das Spiel aber auch schier endlos umfangreich geraten!



**E**rstaunlich, aber wahr: Das Fantasy-Abenteuer ist in drei Kapitel eingeteilt, in denen jeweils ungefähr 150 Lokalitäten zu besuchen sind. Die bildweise umgeschalteten und aus der isometrischen 3D-Perspektive gezeigten Grafiken erinnern dabei massiv an Renegades Klassiker „Cadaver“, inhaltlich geht Darkmere jedoch durchaus eigene Wege. Das fängt bereits mit dem hübschen Intro an, das weit-schweifig erläutert, wie es der Elf Gildorn zum Herrscher der (Menschen-) Stadt Darkmere gebracht hat. Das unerklärliche Verschwinden seiner Gattin vermieste ihm allerdings bald die Lust am Regieren, so daß sich in Darkmere allerlei Gesindel vom Ork bis zum Drachen breitmachen konnte. Das wiederum paßte der eingesessenen Bürgerschaft nicht, die daher scharenweise aufs Land flüchtete. Um der Stadt wieder die alte Lebensqualität zu beschern, macht sich Gildorns Sohn Ebryn nun auf die Suche nach dem Magier Malthan, der ihm dabei helfen soll, den Abscham zu verscheuchen. Zu Beginn der Mission dirigiert man den

mit einem Zauberschwert ausgerüsteten Ebryn durch die düsteren, aber sehr detailreichen Gassen und Häuser von Darkmere, später stehen auch immer wieder kurze Ausflüge in die landschaftlich reizvolle Umgebung auf dem Programm. Gesteuert wird mit dem Joystick, ein kurzer Druck auf den Feuerknopf führt dabei in ein umfangreiches Auswahlmeneü, wo man z.B. die mitgeführten Gegenstände begutachten oder die gerade besuchte Örtlichkeit durchsuchen kann. Als sehr angenehm erweist sich hier die automatische Auflistung sämtlicher Inventory-Objekte, welche in der aktuellen Szene anwendbar sind. Besitzt man etwa den passenden Schlüssel zu einer der herumstehenden Truhen, so läßt er sich ohne langes Rumprobieren benutzen. Außerdem wird in Darkmere oft und gern mit Hilfe von Stichwortlisten geplaudert; dazu muß man sich nur der betreffenden Person auf Schrittweite nähern, damit deren Portrait in der unteren Bildhälfte erscheint. Wenn man das gleich mal bei dem Torwächter im ersten Bild probiert, stellt sich heraus,



Ja, sauft euch nur ins Koma!

daß zum Verlassen der Stadt ein Paßwort nötig ist. So was gibt's hier allerdings nicht geschenkt, statt dessen darf man sich wegen der paar Buchstaben in dem weitverzweigten Kaff stundenlang die Hacken ablaufen...

Immerhin erleichtern überall angebrachte Straßenschilder dem Wanderer die Orientierung, zudem zeigen ihm Richtungspfeile am Bildrand alle gangbaren Wege an. Zur atmosphärischen Untermalung flackern alte Laternen im Wind, verstreute Knochen künden von längst verblichenen Helden, und allerorten stößt man auf (zum Teil animierte) Figuren wie Händler, Bettler oder Söldner, die ausnahmslos einer eingehenden Befragung unterzogen werden sollten – besonders informativ ist ein Besuch in der Kneipe, wo jede Menge Quartalssäufer herumlungern. Aber auch ein ortskundiger Schmied, der Besitzer des Waffenladens sowie ein Alchimist, der für

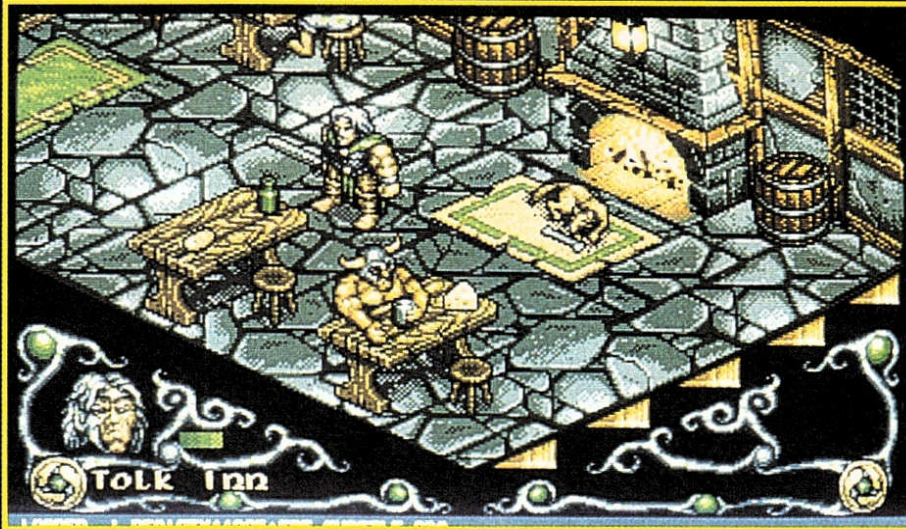
Haste mal 'ne Mark für mich?



ORK: TOTAL 000290 BZG 000190 PART: TOTAL 000290 BZG 000190  
 ROOM 121 : CHANGE TOUR 009+52 SECONDS  
 ORK: TOTAL 000178 BZG 000104 PART: TOTAL 000290 BZG 000190  
 ROOM 122 : CHANGE TOUR 007+50 SECONDS



Noch so ein Gossenhauer



Schlafende Hunde soll man nicht wecken?



bestimmte Zaubertänke einfach alles tun würde, sind ein Schwätzchen wert. Auf diese Weise erfährt man nach und nach, daß eine alte Frau bezüglich des Paßwortes ein gewichtiges Wörtchen mitzureden hat. Leider ist ausgerechnet diese Seniorin spurlos verschwunden, ihr Haus verammelt, und nur der Schmied weiß, wo man den Schlüssel dafür findet. Als Gegenleistung verlangt er fünf Eisenbarren der Art, wie sie manchmal in verlassenen Häusern vor sich hin rosten.

Nun sind aber die meisten der teils mehrstöckigen Gebäude ebenfalls verschlossen, ergo darf man bei seinem Stadtbummel nicht davor zurückscheuen, sämtliche Gossen genauestens zu inspizieren: Neben Schlüsseln, auf denen praktischerweise fast immer die dazugehörige Adresse eingraviert ist, entdeckt man dort z.B. Nahrungsmittel, die den lädierten Gesundheitszustand von Ebryn nach einem

Kampf wieder auffrischen. Auch Zaubertänke bringen verbrauchte Energie sofort zurück, und das Geld liegt in Darkmere buchstäblich auf der Straße. Allerdings sollte man die Lebensmittel und Heiltränke vor dem Genuß gründlich untersuchen, denn etliche davon sind verdorben oder gar vergiftet. Und weil sich im Lauf der Zeit allmählich ein riesiger Berg von gehamsterten Gegenständen ansammelt, wäre es auch nicht verkehrt, den magischen Beutel zu finden, der seinem Besitzer zu unbegrenzter Tragkraft verhilft.

Natürlich halten sich in der Stadt auch allerlei Übeltäter verborgen, wobei man es wie gesagt meist mit Orks oder Drachen zu tun bekommt. Hier schlägt dann die Stunde des magischen Schwertes, welches bevorstehenden Ärger schon im voraus ankündigt. Die Zusammenstöße mit den Ungeheuern werden in Echtzeit durch fleißiges Betrommeln des Feuerknopfes bei gleichzeitigem Positionswechsel von Ebryn ausgefochten. Sinkt die feindliche Energiesäule endlich auf Null, löst sich der Unhold in Rauch auf und läßt (manchmal) einige Gegenstände zurück. Droht das Gegenteil, hilft nur noch die Flucht in ein anderes Bild oder ein gespeicherter Spielstand.

An der stimmigen Präsentation mit gesampeltem Digi-Sound, detailverliebten Grafiken und der präzisen Joysticksteuerung gibt's außer dem gelegentlich etwas kleinen Bildausschnitt wenig auszusetzen – richtig genießen können sie wegen der nervigen Nachladezeiten von Disk allerdings bloß Festplattenbesitzer. Warum es trotzdem nicht zu einem Hit gereicht hat? Nun, dazu hätte es schon noch ein bißchen mehr Abwechslung beim Gameplay und die eine oder andere revolutionäre Neuerung gebraucht. Auch wenn sich das neue

Core-Abenteuer in puncto Umfang und Komplexität vor niemandem zu verstecken braucht! (md)



## DARKMERE (CORE DESIGN)

### ISO-ADVENTURE

**80%**

„STIMMUNGSVOLL“



<b>GRAFIK</b>	<b>79%</b>
<b>ANIMATION</b>	<b>74%</b>
<b>MUSIK</b>	<b>78%</b>
<b>SOUND-FX</b>	<b>72%</b>
<b>HANDHABUNG</b>	<b>80%</b>
<b>DAUERSPASS</b>	<b>82%</b>

### FÜR FORTGESCHRITTENE

<b>PREIS</b>	<b>DM 99,-</b>
<b>SPEICHERBEDARF</b>	<b>1 MB</b>
<b>DISKS/ZWEITFLOPPY</b>	<b>4 NEIN</b>
<b>HD-INSTALLATION</b>	<b>JA</b>
<b>SPEICHERBAR</b>	<b>SPIELSTÄNDE</b>
<b>DEUTSCH</b>	<b>KOMPLETT</b>

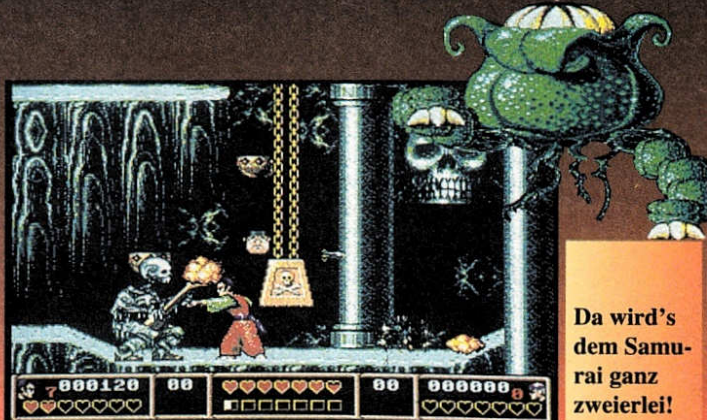


# Second Samurai

Vor zwei Monaten eroberte der Plattform-Samurai den Amiga in der Standardversion, allerdings nicht ganz ohne Macken. Waren acht Wochen genug, um die Mängel in der Spezialfassung für den 1200er auszumerzen?

Im Vertrauen auf Euer Gedächtnis schenken wir uns die dämonische Vorgeschichte diesmal und stürzen uns gleich auf das opulente Optionsmenü: Zur Auswahl stehen vier Schwierigkeitsgrade, die Anzahl der Kriegerleben (3, 5 oder 7) sowie Ein- und Zweispielmodus, wobei das menschliche Duo sowohl mit- als auch gegeneinander kämpfen, sprich, um die Extras streiten kann. Nach dem Abschluß dieser Vorarbeiten darf man seine Samuraikünste in drei verschie-

denen Welten à zehn Levels unter Beweis stellen. Und weil die Reise durch mehrere Zeitzonen führt, muß sich der Held der blechernen Besatzung einer Raumstation ebenso erwehren wie feuriger Fantasy-Lindwürmer. Das tut er zunächst nur mit Fausthieben und Fußtritten, aber im Lauf der Zeit erwirbt er sich dadurch ein



Da wird's dem Samurai ganz zweierlei!

imposantes Arsenal an Schwertern, Dolchen und Zauberbüchern. Auch die gängigen Extras für mehr Energie oder Leben sind vorhanden – und dazu gelegentliche Bonusrunden, in denen man z.B. auch mal ein bißchen ballern kann. Auf Überraschungen stößt man hingegen kaum, dafür ist das Leveldesign einfach zu konventionell.

Leider beschränken sich die erkennbaren Veränderungen auf das nun etwas bessere Parallax-Scrolling. Mehr als ärgerlich ist, daß eine angeschlossene Maus nach wie vor den Optionsscreen

stört und daß immer noch keine Festplatten oder Zweitfloppies unterstützt werden. Wenn sich ein Hersteller so wenig um die Interessen der Spieler schert, ist das schon zwei Prozent Abzug wert! (ms)



## SECOND SAMURAI (PSYGNOSIS)

PLATTFORM-ACTION

71%



„KAMPFBETONT“

GRAFIK	75%
ANIMATION	77%
MUSIK	75%
SOUND-FX	80%
HANDHABUNG	67%
DAUERSPASS	67%

VARIABLE: 4 STUFEN

PREIS DM 89,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	LEVELCODES
DEUTSCH	ANLEITUNG

# DANGEROUS STREETS

Nach „Liberation“ haben nun auch Flairs Gossenbauer den Weg von der Schillerscheibe zurück zur Diskette gefunden – doch was am CD<sup>32</sup> nicht gefallen konnte, gefällt am A1200 noch viel weniger!

Daher fragt man sich, warum sich der Hersteller die Mühe der Konvertierung überhaupt gemacht hat: Auf Commodore Multimedia-Konsole waren die schwächlichen Prügelknaben

wenigstens noch konkurrenzlos und hatten damit eine gewisse Existenzberechtigung – am AGA-Rechner beziehen sie obendrein noch von allerlei Genre-Highlights wie „Mortal Kombat“, „Street Fighter II“ oder „Body Blows Galactic“ Dresche... Zugute halten muß man den Programmierern, daß sie die po-

sitiven Eigenschaften der CD-Version wie Practice- und Tournament-Spielmodi, acht anwählbare Recken und hübsche Downtown- bzw. Urwaldszenarien nahezu verlustfrei auf den A1200 hinüberretten konnten. Aber was hilft's, wenn die tumben Kämpfer auch hier gerade mal zwei bis drei Schlag- oder Trittvarianten und etwa genauso viele Animationsphasen kennen? Schlimmer noch, die Steuerung via Joystick und einen Feuerknopf ist quasi jenseits von Gut und Böse – dabei war schon am Joypad mit seinen sechs Buttons ein gezielter Schlagabtausch unmöglich. Das Gameplay ist also trotz des regulierbaren Spieltempos eine glatte Katastrophe. So etwas wie Spaß kommt höchstens im Kampf Mann gegen Mann auf, während sich Solofighter mit dümmlich agierenden Computergegnern herumplagen müssen und spätestens nach fünf Minuten das Handtuch werfen. Laßt Euch um Gottes Willen

von der unbestritten ansprechenden Präsentation mit toller Grafik und feinem Sound nicht täuschen, Dangerous Streets ist auch und gerade am 1200er ein absoluter Tiefschlag! (rl)



## DANGEROUS STREETS (FLAIR)

PRÜGEL-ACTION

32%



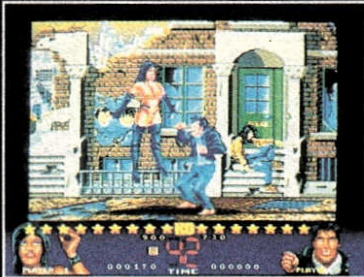
„K.O.“

GRAFIK	82%
ANIMATION	66%
MUSIK	71%
SOUND-FX	71%
HANDHABUNG	27%
DAUERSPASS	29%

VARIABLE: 3 STUFEN

PREIS DM 79,-

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



So schön und doch so schlecht...

# UND WENN SIE ETWAS KALTES WOLLEN...

## Raum & Design

Eiskalt kalkuliert: Die perfekte Inneneinrichtungssoftware mit 2-D und 3-D Ansicht. Supergünstig! Ihre privaten Wohnräume lassen sich perfekt gestalten (Stühle, Tische, Dusche, Fenster, Steckdosen, etc.) Inkl. 3-D Kamerafahrt



## Streckenplaner

"Amiga Route" ist der ultimative Shareware Streckenplaner und zeigt jedem Autofahrer wo es lang geht. Sie geben Ihren Standort sowie das Fahrtziel an und bekommen nach kurzer Zeit eine Fahrtstrecke inkl. grafischer Darstellung mit Zoom! (ab Workbench 2.0)



## Amiga Bomber

2 Panzer führen im Grand Canyon eine erbitterte Schlacht. Schußstärke und Winkel müssen exakt stimmen. Jeder Panzer hat ein breites Waffenarsenal, was nach jeder Schlacht neu aufgefüllt werden muß: Mörser, Fallbomben, 5-Megatonnen,...



## ARKTIS



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

**(02547)1303**

## Disk Expander TurboCalc 2.0

Verdoppelt die Kapazität Ihrer Festplatte! Absolute Datensicherheit. Test AMIGA Special 11/93 "sehr gut".  
Die beste Tabellenkalkulation auf dem AMIGA. Test AMIGA Magazin 12/93 "sehr gut". Amiga Plus Award 93!

69,-  
149,-

## Eishockey

"Karamalz Cup" ist das rasante Eishockeyspiel mit fantastischer 3-D Grafik, spannenden Torszenen, handfesten Schlägereien, Turniere, etc. Realistische Soundeffekte und viel Aktion machen dieses Spiel zum atemberaubenden Tophit!



## Eiskalte Low Cost Softwarehits

Exklusiv ausgewählte Softwareperlen mit überwiegend deutschen Anleitungen auf Diskette. Natürlich 100% auf Fehler und Viren getestet! Sämtliche Programme laufen auch auf AMIGA 600, 1200, 4000, etc. und lassen sich kinderleicht starten. Der Tip nicht nur für Einsteiger!

- |   |   |
|---|---|
| 1001 <b>Telekommando</b> - Telekomadventure           | 1037 <b>Backgammon</b> - perfekte Umsetzung           |
| 1002 <b>SKAT</b> - Spielstark mit guter Grafik        | 1038 <b>Doppeldecker Mission</b> - Ballersgame        |
| 1003 <b>Vokabeltrainer</b> - Der Englischmeister      | 1039 <b>Taxi</b> - Streß im knallharten Taxi-Alltag   |
| 1004 <b>Joker Poker</b> - Geldspielautomat            | 1040 <b>Future War</b> - Weltraum-Handelsspiel        |
| 1005 <b>Think!</b> - Labyrinthspiel mit der Murrel    | 1041 <b>Donkey Kong</b> - Spielhallenklassiker        |
| 1006 <b>Power Packer</b> - Spart bis 50% Platz        | 1042 <b>Fighting Warriors</b> - Karate-Action         |
| 1007 <b>Etiketten Profi</b> - für Etiketten aller Art | 1043 <b>Euphorion</b> - Aufräumen in der Galaxis      |
| 1008 <b>Dungeon Flipper</b> - Flipperspaß total       | 1044 <b>Elefanten</b> - Retten Sie die Elefanten      |
| 1009 <b>Eishockey</b> - Torszenen, Schlägereien,...   | 1045 <b>FarWest</b> - Top-Wirtschaftssimulation       |
| 1010 <b>Minigolf</b> - Mit 16 raffinierten Bahnen     | 1046 <b>OXYD</b> - Das knifflige Suchtspiel           |
| 1011 <b>Das Erbe</b> - Das tolle Umweltspiel          | 1047 <b>Snack Zone</b> - Bifi-Spiel mit BiB           |
| 1012 <b>TextPlus V3.0</b> - Gute Textverarbeitung     | 1048 <b>AMIGA ROUTE</b> - Toller Streckenplaner       |
| 1013 <b>Schach</b> - Spielstark mit guter Grafik      | 1049 <b>Amiga Bomber</b> - Panzerschlacht total       |
| 1014 <b>Das Erbe II</b> - Die Super-Fortsetzung !!!   | 1050 <b>Rechtschreibprüfer</b> - Tippfehler adel!     |
| 1015 <b>Giroman</b> - Girokontoverw. + Grafik         | 1051 <b>Rings of Zorn</b> - Kniffliges Strategiespiel |
| 1016 <b>Architekt</b> - Richtet Ihre Wohnung ein      | 1052 <b>Kassabuch</b> - Verwaltet Kontoauszüge        |
| 1017 <b>ProFAKT</b> - Rechnungen, Kunden, Mah.        | 1053 <b>Orbit 3-D</b> - Schlacht im 3-D Weltraum      |
| 1018 <b>Adressverwaltung</b> - Mit Etikettendruck     | 1054 <b>Carb 2.0</b> - Brandheißes Autorennen         |
| 1019 <b>Terminkalender</b> - Automat. Erinnerung      | 1055 <b>Light Cycle 3-D</b> - Tron läßt grüßen        |
| 1020 <b>DiskDoktor</b> - Rettet defekte Disketten     | 1056 <b>Astro Chase</b> - Vector-Grafik Ballerei      |
| 1021 <b>Star Translator</b> - Übersetzt eng. Texte.   | 1057 <b>Air Ace</b> - Spannendes Luftduell            |
| 1022 <b>Haushaltsbuch</b> - Frei definierb. Konten    | 1058 <b>Ball of Pharao</b> - Fesselndes Game          |
| 1023 <b>Fußballmanager V2.0</b> - Tolle Grafik        | 1059 <b>Lemmingoids 2</b> - Makabrer Ballerspaß       |
| 1024 <b>ABITUR</b> - Tolle Simulation einer Schule    | 1060 <b>LP, CD, MC Datei</b> - Musikverwaltung        |
| 1025 <b>LOTTO</b> - Macht Sie vielleicht reicher...   | 1061 <b>Protracker 3.01</b> - Super Musiksoftware     |
| 1026 <b>Zombie Apocalypse</b> - Ballerspaß pur!       | 1062 <b>ABackup</b> - Sichert Ihre Festplatte!        |
| 1027 <b>CHOPPER II</b> - Fesselnder Luftkampf         | 1063 <b>ARestaura</b> - Rettet gelöschte Dateien      |
| 1028 <b>BattleShip</b> - Schiffe versenken            | 1064 <b>Calippo Fresser</b> - Lagense Werbispiel      |
| 1029 <b>Wörterbuch</b> - Englisch/Deutsch             | 1065 <b>Eagle Player</b> - Guter Soundplayer          |
| 1030 <b>DA Vinci</b> - Eines der besten Malprog.      | 1066 <b>Castle of Doom</b> - Grafikadventure          |
| 1031 <b>Berufswahl</b> - Ernsthafter Berufstest       |   |
| 1032 <b>TSMorph</b> - Komplexes Morph Progr.          |   |
| 1033 <b>SubAttack</b> - U-Boot Ballersgame            |   |
| 1034 <b>Glücksrad</b> - Fast wie im Fernsehen         |   |
| 1035 <b>Die Simpsons</b> - Lisa und Bart in Action    |   |
| 1036 <b>Seawolf</b> - Auf der Suche nach Atlantis     |   |

## Software

- |                             |         |
|-----------------------------|---------|
| <b>Der Streckenplaner</b>   | 69,-    |
| <b>Diavolo Backup</b>       | 98,-    |
| <b>Dir Opus 4 dt</b>        | 119,-   |
| <b>Finalbase</b>            | 79,-    |
| <b>Final Copy II</b>        | 179,-   |
| <b>Final Writer</b>         | 329,-   |
| <b>Haushaltsbuch del.</b>   | 99,-    |
| <b>Siegfried Copy</b>       | 69,-    |
| <b>Siegfried Antivirus</b>  | 79,-    |
| <b>SteuerFuchs '93 Pro</b>  | 89,-    |
| <b>Studio (für HP-Dru.)</b> | 99,-    |
| <b>Teach me AMIGA</b>       | ab 59,- |
| <b>TechnoSoundTurb. II</b>  | 149,-   |
| <b>Video Control</b>        | 59,-    |

## 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!



## Textverarbeitung

Mit diesem tollen Programm können Sie problemlos Ihre privaten Briefe schreiben. Eine Vielzahl nützlicher Hilfen stehen Ihnen hierbei zur Verfügung. 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 handelsüblichen Drucker perfekt ausdrucken. Der Tip für alle Heimanwender!



## Dungeon Flipper

Der fesselnde Flipperspaß für 1-4 Spieler in 2 tückischen Spielstufen. Besiegen Sie den bösen Zauberer! Bonusrunden! Extrabälle! Und einige Überraschungen... "Dungeon Flipper" wird Sie stundenlang begeistern!



## Jedes Low-Cost Programm nur



## Cool

Das erste Megapaket aus unserer neuen "Cool 7" Reihe zum eiskalten ARKTIS-Preis!

Sieben professionell programmierte Werbespiele bekannter Firmen inklusive einsteigergerichtetem 50-seitigen deutschen Handbuch in einem Paket. Ob Sie nun bei "Energie Manager" eine Restaurantkette eröffnen müssen, das Geheimnis von "V.L." lösen, Ihr Haus umweltfreundlich renovieren, einen Nationalpark errichten oder aber den "Karamalz Cup" gewinnen.

Diese sieben Spiele bieten Unterhaltung pur für viele viele Stunden zum fairen Preis! Lauffähig auf allen AMIGA!

Nr. C-1

## ARKTIS Hardware

**Umschaltplatte deluxe** 79,-  
von 1.3 auf 2.0 inkl. ROM 2.04. Kinderleichter Einbau OHNE LÖTEN! Schon können Sie die neue Software nutzen!

## CD - ROMs

**Fred Fish CD (Original)** 59,-  
**Saar/Amok CD** 49,-

Werbespiele I

**Energie Manager**  
**Telekommando**  
**Karamalz Cup**  
**Das Erbe 1**  
**Das Erbe 2**  
**Elefanten**  
**V.L.**

Die genialsten Werbespiele in einem Paket mit 50 Handbuch!

49,-

# GUNSHIP 2000

Eigentlich: Gunship 1200

Wenn eines der besten Amigaspiele überhaupt nach fast anderthalb Jahren endlich den Fähigkeiten eines A1200 bzw. CD<sup>32</sup> angeglichen wird, ist das schon einen neuen Kompletttest wert – Start frei für den Edelflug!

Am CD<sup>32</sup> wird der MicroProse-Heli erst in einigen Wochen abheben, hier müßt Ihr Euch mit den ersten Eindrücken unserer Vorabversion begnügen. Die AGA-Fassung rotiert zwar schon demnächst in den Geschäften, doch ist seit dem Januar 1993 viel Wasser die Isar hinabgelaufen, haken wir zunächst also nochmals Grundsätzliches ab:

Sieben Hubschrauber (darunter natürlich auch der klassische Apache AH-64 des nicht minder klassischen Vorfliegers „Gunship“) sollen in Trainings- und Einzelmissionen die Einsatzgebiete Persischer Golf und Zentraleuropa von vorgegebenen Primär- bzw. Sekundärzielen säubern. Falls der Pilot trotz des knapp gesteckten Zeitlimits den Feind nebenbei noch zusätzlich schwächen kann, schlägt sich das bei der Punktwertung und eventuellen Ordensvergabe natürlich nieder. Hat man erst eine gewisse Anzahl von Aufträgen erfolgreich absolviert, darf das Kommando über ein ganzes Hubschrauber-geschwader übernommen werden, wobei bis zu vier weitere Helis befehligt und beobachtet werden können. Außerdem gibt's Spezialkommandos wie Aufklärung, Patrouille etc. sowie Kampagnen aus zahllosen

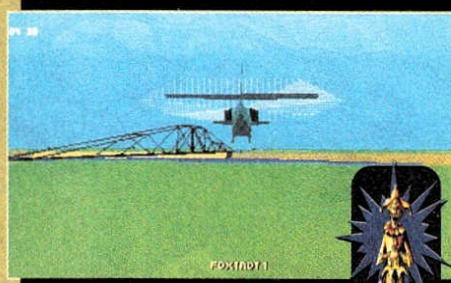


Einzeleinsätzen; hier beeinflusst der Erfolg jeder Mission die Verfügbarkeit von Mensch und Material in der nächsten. Die Wahl der Waffen ist eine Selbstverständlichkeit, ebenso Standardfeatures wie Feindintelligenz, wechselndes Flugverhalten und Wetter oder die verschiedenen Perspektiven, unter denen das Ge-

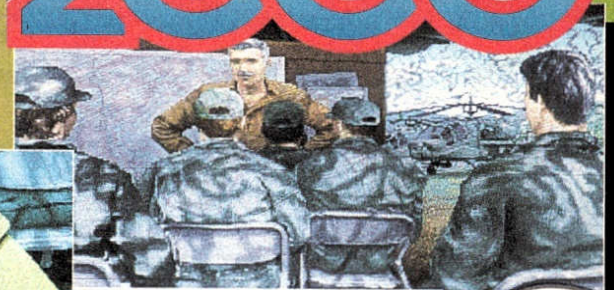


Durch die Wüste...

schehen betrachtet werden kann. Daran hat sich freilich mit der neuen Version nichts geändert, wie die Retuschen überhaupt recht dezent ausgefallen sind: Die Zwischengrafiken zeigen neuerdings volle 256 Farben, und die 3D-Vektorlandschaften sind noch einen Tick detailreicher geworden, als sie es anno Amiga 500 schon waren. Der Sound ist kernig wie eh und je, und die Steuerung via Analog-Stick sehr präzise, während man mit einem Digital-Knüppel im Cockpit ein wenig mit dem Handling zu kämpfen hat. Doch das war seinerzeit ja auch nicht anders, genau wie sich das Teil schon bei der



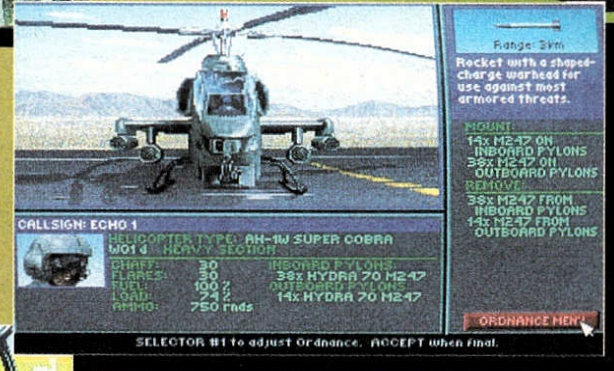
Im Tiefflug zum Angriff



MISSION ORDERS

Planung ist der halbe Sieg

A 1200  
speziell



SELECTOR #1 to adjust Ordnance, ACCEPT when final.

Erstveröffentlichung auch ohne Turbokarte angenehm flott gespielt hat.

Grafik, Sound und Spielbarkeit der CD-Version schienen uns identisch zu werden, was jedoch mit der dem dicken und wichtigen Handbuch beiliegenden Tastaturschablone geschieht, stand bei Redaktions-schluß noch nicht fest – die Belegung des Joypads war

jedenfalls nicht ganz ideal geraten, soll bis zur Veröffentlichung aber noch überarbeitet werden. Fest stand und steht indessen, daß das neue 1200er-Gunship in puncto Spielspaß trotz der relativ dezenten Überarbeitung immer noch ganz vorne mitfliegt. Auch wenn sich Besitzer des Urmodells die Investition eigentlich sparen können... (mic)

## GUNSHIP 2000

(MICROPROSE)

### HELI-SIMULATION

85%

„EIN HÖHENFLUG“



GRAFIK 88%

ANIMATION 82%

MUSIK 72%

SOUND-FX 79%

HANDHABUNG 82%

DAUERSPASS 86%

### VARIABEL

PREIS DM 99,-

SPEICHERBEDARF 2 MB

DISKS/ZWEITFLOPPY 5 NEIN

HD-INSTALLATION ERFORDERLICH

SPEICHERBAR ROSTER

DEUTSCH ANLEITUNG



# TOP-SOFTWARE

## ANWENDER-PROGRAMME

- 0003 D-SORT III Diskettenverwaltung
- 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 FESTPLATTEN-BACKUP-PROGRAMME
- 0047 GIROMAN V3.20 Girokontoverwaltung
- 0060 DATAMADE eine komfortable Adressenverwaltung und DaBa, die modular aufgebaute Datenbank für Daten aller Art
- 0068 TURBO-IMPLODER V3.1 ein super Daten-cruncher!
- 0069 DFÜ-PROGRAMME 8 Amiga-DFÜ-Prgr.
- 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 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 Hilfsprgr. 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- Datenverwaltg. der Fish-Ser.
- 1137 TEXT PLUS - Textverarbeitung
- 1150 SUPERPLAY -Soundplayer,ZERO-VIRUS Anti-Virus-Programm, Tic Tac Toe -Spiel
- 1168 STAR AM PLAN - elektronische Tabellenkalkulation
- 1192 TOOLS 2.0 - hilfreiche 2.0-Utilities
- 1200 AMIGA-BÜCHER- und Filmverwaltungsprogramm
- 1202 ARGUS COPY - Kopierprogramm
- 1203 VORTEX - konvertiert ASCII-Files zwischen C64, Amiga und IBM-kompatible
- 1231 MENÜMAKER-u. Festplatten-Programm
- 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. A.Lock, Boot Pic, LHA
- 1249 ANUBIS- ein komplettes Mailbox-System
- 1250 V2.0-TOOLS- UND ANWENDER-PAKET

- 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

jede Disk nur DM 5,-

Bitte fordern Sie unser kostenloses AMIGA-GESAMT-INFO an!

- 1268 SCHALTKREIS-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-Prgr.
- 0120 LABELPAINT Etikettendruck
- 1113 VIDEO-LABEL-MASTER
- 1228 DRUCKERTREIBER-DISK für ca. 100 Druckertypen
- 1251 AMIGA FOX- ein sehr gutes AMIGA-DTP-PROGRAMM komplett in deutsch

### ANTI-VIRUS

- 0004 VIRUS-CONTROL V1.3 erkennt auch Linkviren, deutsch
- 0111 LAMER SCANNER mit deutscher Anleitung.
- 0112 ZERO VIRUS III neueste Version des bekannt guten Virenkillers
- 1156 6 ANTI-VIRUS-PROGRAMME
- 1177 VIRUS CHECKER V2.2, VECTOR DETECTOR, CLICK
- 1270 VIRUS Z erkennt über 300 versch. Viren

- STEUER 1993 jetzt als Shareware bei uns nur ..... 10,- DM
- FONTS-PAKET randvoll mit vielen Schriftarten 10 Disk ..... 39,- DM
- DTP-BILDER-PAKET randvoll mit Grafiken 10 Disk ..... 39,- DM
- ÜBERSETZE übersetzt englische Texte ins Deutsche ..... 27,- DM
- AMIGA - DER EINSTIEG das unentbehrliche Nachschlagewerk! Geballte Informationen, Tips & Tricks + 2 Disk ..... 49,- DM
- X-COPY PROFESSIONEL TOOLS neueste Version mit Hardware-Zusatz, kopiert fast jede geschützte Software ..... 75,- DM
- DSORT-PRO Diskettenverwaltung mit Etikettendruck u. Listen ..... 19,- DM
- BRIEFKOPF zum Erstellen von Briefköpfen mit Serienbrieffunktion ..... 19,- DM
- VIDEOPRO professionelle Videoverwaltung mit Druckoptionen .. 29,- DM
- ADVICE 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, 1MB-Sp. ... 29,- DM
- THERAPEUT eine tolle Psychotherapeuten-Simulation ..... 19,- DM
- UNIDEPOT universelle Vermögensverwaltung für Kapitalanlagen .. 19,- DM
- IFF-MUSIK-PAKET mit über 800 Instrumenten + Musikprogramm 69,- DM
- UTILITY-PAKET viele nützliche Programme für den Amiga ..... 29,- DM
- EINSTEIGER-PAKET das Startpaket für Amiga-Einsteiger ..... 39,- DM
- ANWENDER-PAKET I Schreibmaschinen-Kurs, Terminplaner .... 19,- DM
- ANWENDER-PAKET II noch einmal viele tolle Anwender-Prgr. . 25,- DM
- SUPERGAMES I voll mit tollen Amiga-Spielen, insgesamt 7 Disk . 35,- DM

# SPIEL- SPANNUNG- UNTERHALTUNG

- Bestell-Nr. 1125 TREASURE SEARCH, Missile-C 2 Action-Games
- 0002 RETURN TO EARTH Weltraumsimulation
- 0005 TETRIS 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 Skat-Spiel-Simulation
- 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 Geschicklichkeitssp.
- 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 AMOEBA - Invaders abwehren
- 1216 RUBICS CUBE - löst den Würfel
- 1217 LAMATRON - tolles Schießspiel
- 1241 BACKGAMMON tolle Amiga-Umsetzung
- 1242 EMPOROS u. GROSSKAPITALIST 2 Handelssimulationen
- 1243 MAD-FACTORY und Q-BALL 2 Geschicklichkeitsspiele

- 0056 MIAM MAN und ROLLER BALL zwei Geschicklichkeitsspiele
- 0057 H-BALL sehr gute Breakout-Spielvariante
- 0063 SYS 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 Boulderdash-Variante mit Trainer- und Leveleditor
- 0092 BÖRSE spiegelt in vereinfachter Form die Vorgänge an der Börse wieder!
- 0094 SKRABEL 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 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, FAMILY-SOL und AMIGA-TRATION 5 tolle Spiele
- 1105 TRON und PHARAO 2 Strategiespiele
- 1111 SPACE-POKER, MANTA-WITZE, CassCalc
- 1123 6 QUIZ- und DENKSPIELE
- 1124 SPACEWAR, RUNNING, HEADGAME, DOWNHILL-4 tolle Spiele
- 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 MEGEVERSI 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 / 3.0 lauffähig
- laufende Qualitätskontrolle
- schnellste Lieferung direkt ab Lager

# TOP-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
- 32 BIT-TURBOKARTE 68020 für A500/2000 bis 4 MB aufrüstb. ... 249,- DM
- 60 MB-FESTPLATTE für A600/A1200 intern, komplett einbauf. ... 379,- DM
- KICKSTART-UMSCHALTPLATINE 3-fach (3xROM) ..... 59,- DM
- KICKSTART-UMSCHALT-PL. 2-fach inklusive ROM V1.3 ..... 79,- DM
- NEU! A1200 UMSCHALT-PL. auf Kickstart V1.3 kompl. mit ROM's 139,- DM
- KICKSTART-ROM V1.3.....49,- DM KICKSTART-ROM V2.0x ... 59,- DM

### LEERDISKETTEN 3,5" MF 2DD für Amiga

- 10 Stück DM ..... 7,70
- 100 Stück DM ..... 75,00
- 50 Stück DM ..... 38,00
- 400 Stück DM ..... 296,00

NEU! JETZT AUCH PC-PD-SHAREWARE LIEFERBAR!

TEL. 0 52 31 / 97 03 0  
FAX 0 52 31 / 97 03 33

NEU! AUDIO-SYSTEM 0 52 31/970 311

rund um die Uhr

ABC-SOFT Lange Str.84  
D- 32756 Detmold

Unsere Versandkosten: NN 9,50 DM - Vorkasse (bar, Scheck) 6,-DM - Ausland nur Vorkasse 15,-DM

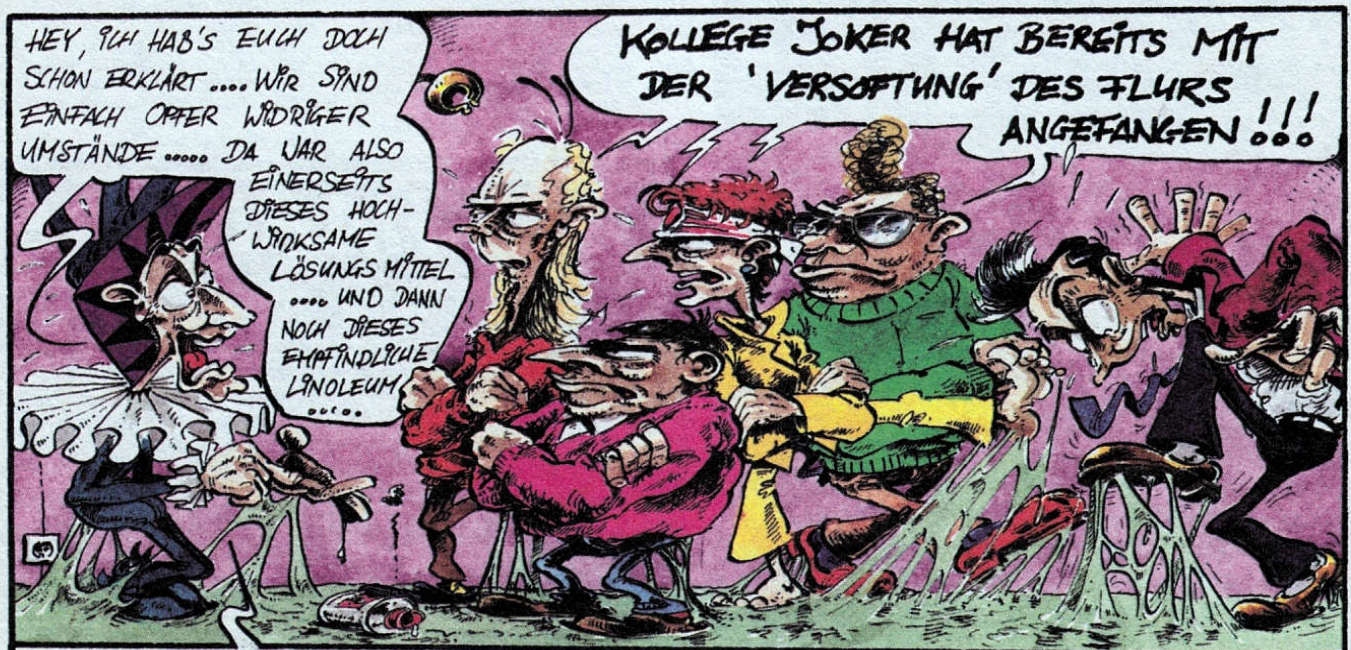
# The unbelievable AMIGA Joker



ACH! SIEH' DA! HIER HÄNGT IHR ALLE RUM! KAUM SUCHT MAN EINE STUNDE NACH SEINEN BEDIENTENEN — SCHON FINDET MAN WELCHE ..... DAMEN UND HERREN: ES GIBT ARBEIT !!!



"PRODUCT-PLACEMENT" HEISST DAS ZAUBERWORT. ERGO BRAUCHT AUCH DER JOKER-VERLAG SEINE ADAÄQUATE WERBEFLÄCHE: DIE VERSOFTUNG DES VERLAGES ALS SIMULATIONS-GAME !!!  
 DA SEID IHR PLATT WAS!?! GENIALE IDEE, HM!?! ALSO: SCHWINGET EURE Ä.....  
 Ä...äh...ARG!!



HEY, ICH HAB'S EUCH DOCH SCHON ERKLÄRT .... WIR SIND EINFACH ODER WIDRIGER UMSTÄNDE ..... DA WAR ALSO EINERSEIT'S DIESES HOCH-WIRKSAME LÖSUNGS MITTEL .... UND DANN NOCH DIESES EMPFINDLICHE LINOLEUM .....  
 KOLLEGE JOKER HAT BEREITS MIT DER 'VERSOFTUNG' DES FLURS ANGEFANGEN !!!

ÜBRIGENS MICHAEL: DU SOLLTEST DIR EINE BEQUEME STELLUNG SUCHEN — DAS ZEUG HIER HÄRTET BINNEN SEKUNDEN AUS ..... !!!

# COMPUTER Vesalia

Industriestraße 25  
46 499 Hamminkeln

Versandzentrale  
Hamminkeln kein  
Verkauf!

Fax: 02852 / 1802

Bestellannahme: 02852 / 9140-10

Bestellannahme: 02852 / 9140-11

Bestellannahme: 02852 / 9140-14

Autorisiertes  
Commodore **AMIGA**  
SERVICE-CENTER

## AMIGA - Hardware

A 570 CD-ROM-LW 4 CD's	199,-
AMIGA CD32-Console inkl.2CD's /4 Spiele	619,-
CD32-MPEG-Modul (Video-CD's a.Anfr.)	479,-
Neu CD-32-externe-Box	495,-
3,5LW u. AT-Bus-Contr., Uhr/Akku, serieller u. paralleler Port, Video-Port (RGB analog /digital) Anschluß f. 3 ext. LW	
AMIGA 1200 *	599,-
AMIGA 1200 mit 1,76 MB-HD-Laufwerk	699,-
* Desktop Dynamite	149,-
beim Kauf eines AMIGA 1200 oder AMIGA 4000 (Wordworth, Deluxe-Paint IV, Print-Manager, Oskar u. Dennis)	
AMIGA 1200 20 MB Harddisk*	729,-
AMIGA 1200 40-210 MB Harddisk* a. Anfr.	
AMIGA 1200 260 MB Harddisk*	1199,-
AMIGA 1200 340 MB Harddisk*	1299,-
AMIGA 1200 450 MB Harddisk*	1499,-
AMIGA 2000 mit WB 2.1	549,-
AMIGA 4000-30 4 MB o. HD*	1899,-
AMIGA 4000-30 4 MB 260 HD*	2399,-
AMIGA 4000 LC 40 o. HD*	3198,-
AMIGA 4000 LC 40 260 MB HD*	3698,-
AMIGA 4000-40 6 MB o. HD*	3498,-
AMIGA 4000-40 6 MB 260 MB HD*	3999,-
AMIGA 4000- Tower	3999,-
AMIGA 4000- Tower 345 MB HD*	4599,-
Syquest SQ 3105 105 MB A 2/3/4000-int	549,-
Medium 44 MB, 88MB, 105 MB	129,-/189,-/129,-
Mitsumi CD-ROM inkl. Contr. A 2/3/4000	549,-
Double Speed-Laufwerk unterstützt auch Foto-CD's	
A 1942 Monitor für A 1200/A 4000	799,-
AKF 50 Monitor (0,28mm,MPRII)A1200/A4000	749,-
AKF 52 Monitor für A 1200 / A4000	649,-
Multiscan-Monitor f. A 1200/A 4000	699,-
A 1084 S(T) / 1085 S Monitor	399,-/389,-
MPS 1270 A Tintenstrahldrucker	339,-
IDEKMF 5017 für A1200/A4000	1939,-
IDEKMF 5021 für A1200/A4000	3320,-

## ACORN- Archimedes -Hardware

alles deutsche Versionen

A 3010 (250 CPU) 2 MB RAM	999,-
A 4000 16MHz 80 MB Harddisk	1999,-
A 5000 25 MHz 80 MB Harddisk	2999,-
AKF 52 Multiscan Monitor	649,-
AKF 50 Multiscan Hi-Res Monitor	749,-

## AMIGA -Speichererweiterungen

512 KB RAM-Karte Uhr/ Akku A 500	49,-
512KB WINNER-RAM Uhr/Akku A500,5J.G	59,-
1 MB WINNER-RAM A 500 Plus	79,-
1 MB WINNER-RAM Uhr/Akku A 600	89,-
1 MB A 600 (A 601 org. Commodore)	99,-
1,8 MB WINNER-RAM Uhr/Akku A 500, 2J.Gar	199,-
8/2 MB WINNER-RAM-Box A 500/Plus	289,-
durchgef. Bus inkl. 3 Spiele: ZAP/Delta Run/Bad Vibes	
8/2 MB RAM- Karte mit AT-Contr.A 2000	329,-

## 32 Bit-Fast-RAM Karten

0 MB 32 Bit-Fast-RAM,Uhr/Akku, Copro-Sockel	129,-
1 MB 32 Bit-Fast-RAM,Uhr/Akku, Copro-Sockel	199,-
4 MB 32 Bit-Fast-RAM,Uhr/Akku, Copro-Sockel	449,-
8 MB 32 Bit-Fast-RAM,Uhr/Akku, Copro-Sockel a.Anfr.	
Diese internen A 1200-Erweiterungen unterstützen die Coprozessoren 68881 (14 MHz) u. 68882 (25 u.50 MHz)	
4 MB Turbo-RAM Blizzard (28MHz), Uhr/Akku	479,-
mit Uhr/Akku und Co - Pro - Sockel ( bis 40 MHz)	

## AMIGA-Laufwerke

HD-Laufwerk(880 KB/1,76MB) f.a. Amigas ext.	259,-
HD-Laufwerk (880 KB/1,76MB) f.a. Amigas int.	229,-
Einsetzbar in alle AMIGA ab ROM 2.0 x	
Promigos-Drive, f. alle Amiga's - extern	109,-
durchgeführter Bus, abschaltbar	
WINNER-Drive, f. alle Amiga's -extern	129,-
durchgeführter Bus, abschaltbar 1J.Garantie	
Color-Drive, f. alle Amiga's-extern	119,-
Lieferbar in rot, schwarz,blau, weiß, gelb, pink, grün	
Laufwerk A 500/ A500Plus-intern	99,-
kompl. mit Auswurfaste und Zubehör	
Laufwerk A 600/ A1200-intern	99,-
Laufwerk A 2000 - intern	99,-

## Genlock, Digitizer u.s.w.

Video Grabber und Splitter mit Software	195,-
Pal - Genlock / Y-C Genlock	529,-/719,-
Sirius - Genlock	1498,-
Video Konverter	348,-
Frame Machine mit FM-Prism 24	1398,-
V-Lab - extern, par, A 500/ 600/ 1200	559,-
V-Lab - intern A2000/3000/4000	549,-
Retina 4 MB - Grafikkarte	798,-
Retina BLT Z 3 4 MB 24 Bit Grafikkarte	969,-
Retina Encoder (Retina Videorec.-Konv.)	198,-
AirLink Infrarot-Fernbedienungsemulator	149,-
Toccat 16 Bit Audioboard	598,-

## CD -32 Software

Alfred Chicken	56,-	Arabian Nights	46,-
Castles II	69,-	D / Generation	49,-
Deep Core	69,-	James Pond 2	69,-
John Barnes Football	39,-	Jurassic Park	89,-
Lord of the Rings	89,-	Lotus Trilogy	69,-
Morph	59,-	Nigel Mansell	64,-
Now Thats What I Call Games 1 u. 2. (je 100 Spiele)	49,-		
Overkill / Lunar C	59,-	Pinball Fantasies	79,-
Sensible Soccer	56,-	Sleepwalker	89,-
Whales Voyage	59,-	Zool	65,-
Trolls	69,-	Utopia	75,-
Prey	69,-	Pirates Gold	79,-
Dangerous Streets	69,-	Labyrinth of Time	69,-
Chambers of Shaolin	69,-	Liberation	74,-
Seven Gates of Jambala	69,-	Seek & Destroy	69,-
Games & Goodies	59,-	Microcosm	99,-
Video-CD's:	a. Anfr.	Fly Harder	49,-

## PCMCIA - HD A600 / A 1200 - extern

60 MB AT- Harddisk für PCMCIA-Slot	499,-
250 MB AT-Harddisk für PCMCIA-Slot	699,-
installiert mit WB 2.1 (A 600) oder WB 3.0 (A 1200)	

## TIPS DES MONATS

A 570 CD-Rom f. A 500 / A500 Plus, 1 CD	149,-
A 570 SCSI-Controller	149,-
SCSI-Harddisk-Gehäuse mit Netzteil	179,-
A 2000 mit Workbench 2.1	549,-
AMIGA 4000 - 30 4 MB ohne Harddisk	1899,-
AMIGA 4000 - 40 6 MB ohne Harddisk	3498,-

## Nützliches Zubehör

100 Stück 2DD "Precision" Markendisketten	79,-
100 Stück 2HD "Precision" Markendisketten	129,-
AS 216: WB2.1 mit 5 Disk, dtsh.Handbücher	79,-
AS 216-Plus,zusätzl.2.0 ROM u.Umschaltplatine	129,-
AS 217: Zusätzl. Handbücher für A 1200	49,-
3.0 Install Disk, Harddisk-, ARexx-und Amiga DOS-Handbuch	
A 600 Umschaltplatine mit 1.3 ROM	59,-
A 500 (+) / A 2000 Umschaltplatine mit 1.3 ROM	59,-
Umschaltplatine mit 2.0,WB-HB u. WB-Disk	66,-
WINNER-Stereo-Sound-Sampler	89,-
bis 50 KHz, Microphoneanschluss regelbar, inkl. Software	
WINNER-Midi, durchgeführter Bus	69,-
WINNER - Maus AMIGA, 2 Jahre Garantie	39,-
in weiß, gelb, schwarz, rot, rot-transparent	
autom. Mouse-Joystick Switchbox	39,-
Sunnyline Trackball -Amiga	69,-
AMIGA Handy-Scanner	249,-
durchgeführter Druckerport, 100 - 400 DPI einstellbar	

## Harddisk A 500/A 500Plus A1000/A2000/A4000

SCSI-Contr.-Ram-Opt	299,-	SCSI-Contr.-RAM-Opt	249,-
A570-CD-SCSI-Contr.	149,-	AT-Contr.Amiga 1000	159,-
AT-Contr.-RAM Opt	179,-	AT-CD-ROM-Contr.	169,-
AT-Contr.RAM/ROM	199,-	AT-Contr.-RAM-Opt	149,-

## AT-Harddisk inkl. Controller und WB 21 installiert

260 MB-HD mit Contr.	699,-	260 MB-HD mit Contr.	649,-
345 MB-HD mit Contr.	798,-	345 MB-HD mit Contr.	748,-
450 MB-HD mit Contr.	1098,-	450 MB-HD mit Contr.	1058,-
540 MB-mit Contr.	1388,-	540 MB-HD mit Contr.	1348,-
SCSI-Harddisk für alle AMIGA's		a. Anfr.	

## Harddisk A 500 - A 1200 -intern

Harddisk-Controller für A 500-intern	149,-
20 MB Harddisk	129,-
40 MB Harddisk	279,-
64 MB Harddisk	389,-
84 MB Harddisk	479,-
120 MB Harddisk	589,-
250 MB Harddisk	799,-
2,5 Kabel, Installdisketten u. Anleitung	39,-
2,5 - 3,5 Adapter- u. Stromkabel, Install-Software.	69,-
2,05 ROM spez. für A 600 Aufrüstung in A 600-HD	29,-

## 32 Bit-Turbo-Karten A 1200

0 MB 32 Bit 68030/28 Turbo -Board	399,-
1 MB Modul / 4 MHz Modul	99,-/299,-
0 MB 32 Bit 40 MHz Blizzard 1230 Turbo Board	479,-
4 MB 32 Bit SIMM Modul	329,-
SCSI-Kit für Blizzard 1230 Turbo Board	249,-
Coprozessor 14/20/33/50 MHz	29,-/99,-/149,-/249,-

## Controller u. Harddisk: A 500 - A 4000

SCSI-Contr. 8 MB-RAM Opt. für A 2 /A3 /A4000	269,-
Mit Treiber für Kodak-Foto-CD's CDTV/A570/CD32 Software	
Fastlane Z3 SCSI-II-DMA-Controller f. A 4000	779,-
7 MB/s mit z.B. Seagate ST 11950N, inkl. Software f. CD-ROM	

Irrtümer und Preisänderungen  
vorbehalten!

### Vesalia-Shop-Duisburg

Dr. Wilhelm Roelen Str.386  
Tel.: 0203 / 495797

Nachnahme-Versand mit Post oder  
UPS ab 10,- DM.  
Großgeräte nach Gewicht.  
Ausland: Vorkasse

### Vesalia-Shop-Salzwedel

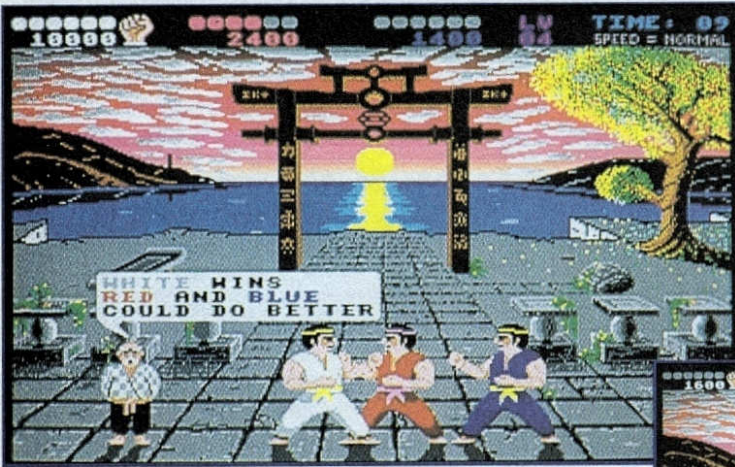
Tel.: 03901 / 24130  
Kein Verkauf

Nicht alle Artikel sind zu Versandpreisen in den Shops erhältlich

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

Neulich hat der Frühlingswind ein Quintett älterer Titel als brandneue Umsetzungen für das CD<sup>32</sup> in die Redaktion geweht – mal sehen, wo stürmischer CD-Spaß und wo nur ein laues Lüftchen geboten wird...

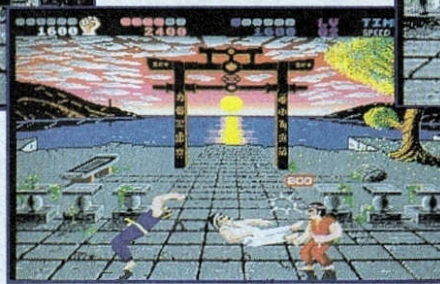
### INTERNATIONAL KARATE +



Kaum zu glauben: Trotz seines beachtlichen Alters von bald acht Jahren ist Archer MacLeans Fernost-Klassiker die erste wirklich spielbare Prügelorgie am CD<sup>32</sup>! Dabei hat man sich bei System 3 mit der Umsetzung nun wahrlich

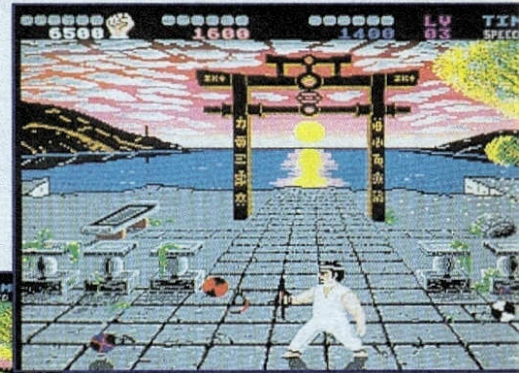
nicht übernommen, denn gegenüber dem Original sind keinerlei Neuerungen oder gar Verbesserungen zu entdecken. Nach wie vor läßt man also allein oder zu zweit

im Kampf gegen die Computergegner Hand- und Fußkanten sprechen – luxuriöse Features wie unterschiedliche Szenarien (man fightet stets vor einem idyllischen Sonnenuntergang) oder Charakterauswahl (man tritt immer mit demselben Karateka an) sucht man



vergeblich. Und dennoch sind die Anima-

tionen immer noch toll, die Soundkulisse ist immer noch



gut und das Gameplay immer noch gnadenlos fesselnd. Okay, die Steuerung hätte man sicher besser auf das Joypad übertragen können, aber trotzdem reicht es auch heute noch für erstaunliche **70 Prozent**.

### NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF

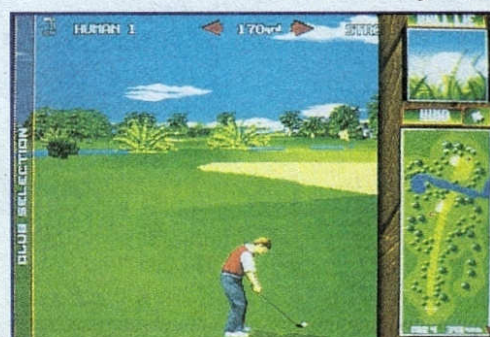
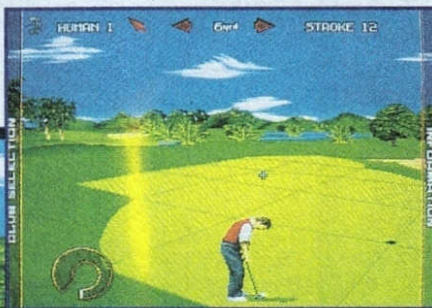
Nobelsportler dürfen im Clubhaus ein Faß Champagner aufmachen, denn dies ist das erste Golfgame auf Schilllerscheibe! Dem Anlaß entsprechend hat man bei Grand Slam den Oldie denn auch kräftig aufgemotzt: Die gefällige Musik tönt nun di-

rekt von CD, der Caddie gibt Kommentare in glasklarer Sprachausgabe, und die Grafik glänzt mit 256 Farben und erstaunlich lebensecht wirkenden Animationen. Damit nicht genug, auch die anno Disk nicht immer

überzeugende Handhabung wurde verbessert – am Parcours kommt man mit dem Joypad (auf Wunsch auch mit der Maus) prächtig zurecht,

einzig das Putten ist wegen des grobmaschigen Gitternetzes etwas gewöhnungsbedürftig.

Ansonsten darf man sich auf die gewohnten Features freuen, sprich, die Teilnahme von bis zu vier Spielern an verschiedenen Turnier- und Strokeplay-Modi, Trainingsoption und unterschiedliche Wind- und Wetterverhältnisse. Daß sich der CD-Faldo mit nur zwei Golfplätzen begnügen muß, drückt zwar ein wenig auf die Motivation, doch zählt dieses Spiel dennoch (nicht zuletzt wegen der fehlenden Konkurrenz) zu den Highlights am CD<sup>32</sup>. Anders gesagt: **80 Prozent**.





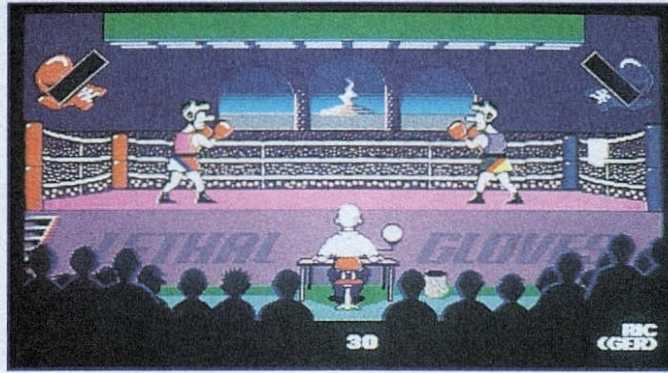
## SUMMER OLYMPIX

Unser zweiter Sportler hat wohl einen Dopingskandal hinter sich, denn Flairs Sommerolympiade wurde ursprünglich von Linel unter dem Titel „Reach out for the Gold“ veröffentlicht. Aneinanderhalbe Jahre später dürfen sich bis zu vier Athleten nun auch auf CD für eine Nation entscheiden, um sodann (nacheinander) Geschick, Ausdauer und gutes Timing in acht sehr verschiedenen Disziplinen zu beweisen: 100 m Sprint etwa,

Bogenschießen, Boxen, Kanufahren oder Speerwurf. Frei wählbar sind die Events dabei lei-

der nicht, entweder startet man direkt in den Wettkampf oder trainiert eine per Zufallsgenerator ausgewählte Sportart.

Die Grafik war und ist in witzigem Comic-Stil gehalten, was ernsthaften Medaillenanwärtern vielleicht einen Tick zu kindisch sein mag, zudem merkt man der Präsentation mittlerweile das Alter an – trotz einiger 3D-Effekte und superflotten Scrollings kann die Optik kaum überzeugen, und die Soundkulisse ist ungeachtet der CD-Musik im Titel recht ärmlich. Alles in allem also nicht gerade eine Top-Konvertierung, aber eine brauchbare Digi-Olympiade mit soliden **69 Prozent**.



## SUPER PUTTY



Auch bei der Umsetzung dieses launigen Plattform-Hüpficals hat sich System 3 nicht die Mühe gemacht, bis auf das

neue „Super“ im Titel irgend etwas zu verändern: Grafik, Sound und Steuerung sind mit der ursprünglichen Amiga-

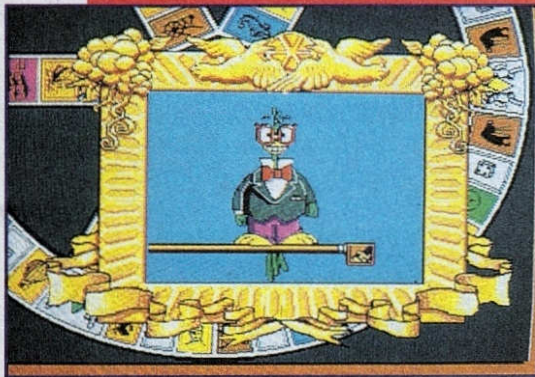
Version hundertprozentig identisch. Bei der Auswahl bewiesen die Engländer aber auch hier wieder ein glückliches Händchen...

Ja, der Kaugummi-Held sorgt auch am CD<sup>32</sup> für viel Hurra, macht er doch auch gänzlich unbewaffnet eine gute Figur – dank seines flexiblen Körperbaus kann sich Putty flach auf den Boden kneten, um sich an Gegnern vorbeizumogeln, sich weit hinauf zu höhergelegenen Plattformen dehnen und noch allerlei kautschuktypische Tricks zum besten geben.



Für die korrekte Anwendung dieser vielfältigen Fähigkeiten ist neben Geschick auch ein kluges Köpfchen von Nutzen, weshalb sich dieses Jump & Run wirklich prima spielt. Trotzdem muß die Faulheit der Konvertierer mit einem kleinen Punktabzug geahndet werden, geben wir also mal **74 Prozent**.

## TRIVIAL PURSUIT



Zum guten Schluß nochmals eine etwas aufwendigere Versilberung. Domark hat die Versoffung des bekannten Fra-

Bildchen begleitet, viele und teilweise sehr witzige Animationen wollen bewundert werden, zudem ertönen die Fragen

jetzt in richtiger Sprachausgabe. Dummerweise ist alles komplett in Englisch gehalten, was in erweitertem Sinne auch für den Fragenkatalog gilt – ob deutsche Quizzkandidaten an den oft recht spezifisch britischen Aufgaben viel Freude haben, darf also bezweifelt werden.

Wer hier schon das Handtuch wirft, braucht sich auch nicht über das mißratene Handling

zu ärgern: Die unzähligen Kommentare und Hilfestellungen des an sich ja sehr unterhaltsamen Papageien-Moderators Russel lassen sich nicht abrechnen, man muß den bereits bekannten Wortschwall immer wieder neu über sich ergehen lassen. Und weil das unbestritten lehrreiche und nett gemachte Spiel trotz aller Mühen des Herstellers in geselliger Wohnzimmertrunde ohnehin immer noch am meisten Spaß macht, sollten hier **68 Prozent** genügen. (rl)





**Was für eine Schinderei am ersten Wochenende mit Frühlingswetter! Erst mußten wir stundenlang im Biergarten Maßkrüge zählen und dann auch noch Eure Postkarten – tunlichst nicht doppelt und dreifach. Schließlich ging es diesmal nicht nur um aktuelle Charts...**

...sondern auch darum, wie wir zukünftig die neuen 1200er-Leserhits im Up & Down unterbringen sollen. Hiermit verkünden wir also im Namen des Amiga-Volkes Euer Urteil: Erstens werden die Top-Seller auf die Hälfte reduziert, zweitens kommt bei den Personal Favorites bloß noch je ein Joker aner zu Wort. Und wo wir schon mal so schön beim Renovieren waren, haben wir die bisher von Leisuresoft gelieferten Verkaufs-Charts gleich noch auf eine breitere Basis gestellt, indem wir jetzt wieder (wie in den guten alten Zeiten) persönlich bei Einzel-, Versand- und sonstigen Händlern anklöngeln.

Soweit also die grundsätzlichen Neuerungen, ansonsten zeigt sich der April recht beständig und unlaunisch: Nur „Ambermoon“, dem Super-Rollenspiel

von Thalion, gelang verdien-termaßen der Sprung in die Software-Oberliga. Selbst an der Verkaufsfrent herrschte trotz des Durchbruchs von „Christoph Kolumbus“ eher Windstille, dafür besiedeln Blue Bytes „Siedler“ bereits den siebten Platz unter den zehn erfolgreichsten Games der letzten zwölf Monate. Auch im Wettbewerb der tollsten Sportspiele ist Deutschland ganz vorne dabei, und das ohne den goldigen Wasi, aber mit Progis Marke Software 2000 und Ascon. Ob der Siegeszug deutscher Spieleschmieden (neben der Produktqualität) wohl auch damit zusammenhängt, daß es viele Leute gerade bei komplexeren Games leid sind, ständig das Englisch-Lexikon neben dem Rechner liegen zu haben? Gut möglich, deshalb verleihen wir Softgold jetzt

einfach mal 'nen Oskar für ihre in aller Regel erstklassigen Übersetzungen. Oskar, würdest Du bitte mal kurz kommen...? Wie-har-har! Doch nun zum Ernst des Lebens, denn jedermann und jedefrau hat mal wieder die reichhaltige Chance, eines von drei hervorragenden Beispielen nationaler wie internationaler Unterhaltungssoftware zu gewinnen! Als da wären:

**1 x Goal!**

**1 x Dune 2**

**1 x Eishockey Manager**

Wer also Unterhalt zahlen muß, Hape Kerkeling nicht mehr witzisch findet oder sonstwie einen unausgeglichene Lachgas-Haushalt führt, der sollte uns auf einem Kärtchen seine aktuellen Top-Games mitteilen, damit wir

auch im Mai wieder den Biergarten zum Sauf... äh, Zählen heimsuchen können. In diesem Zusammenhang sei daran erinnert, daß Ihr bitte die 1200er-Versionen extra kennzeichnen möchtet (gell, das möchtet Ihr doch?) und auch einen Absender in Schönschrift nicht vergebßt. Geschickterweise würde sich hier Euer eigener empfehlen, wohingegen Ihr *unsere* Adresse als Anschrift benutzen solltet – sonst kommt der Briefträger möglicherweise durcheinander. So, fehlen nur noch Euer Favorit im Gewinnfall, 'ne Briefmarke und ein gut gezielter Weitwurf in einen der allgegenwärtigen gelben Schlitzte. Weidmanns Beil!

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

# UP & DOWN

## DIE SPORTS-KANONEN



1. ANSTOSS	91%
2. EISHOCKEY MANAGER	91%
3. JAGUAR XJ 220	89%
4. GOAL!	87%
5. LOTHAR MATTHÄUS	87%
6. LOTUS 3	85%
7. BODY BLOWS GAL. (1200)	84%
8. BODY BLOWS GALACTIC	83%
9. SENSIBLE SOCCER 92/93	83%
10. MICRO MACHINES	81%

## DIE GROSSEN 10



1. (1) BUNDESLIGA MAN. PROF.	36
2. (2) INDIANA JONES IV	36
3. (3) WING COMMANDER	20
4. (4) EISHOCKEY MANAGER	19
5. (6) ANSTOSS	13
6. (5) MONKEY ISLAND II	12
7. (-) DIE SIEDLER	4
8. (8) GOAL!	3
9. (9) MONKEY ISLAND	2
10. (10) CHAOS ENGINE	2

## TOP SELLER DES JAHRES



1. (6) DIE SIEDLER	
2. (1) WING COMMANDER	
3. (2) ANSTOSS	
4. (3) LEMMINGS 2	
5. (4) EISHOCKEY MANAGER	
6. (8) SYNDICATE	
7. (10) ELITE II	
8. (7) STREET FIGHTER 2	
9. (9) GOAL!	
10. (-) MORTAL KOMBAT	

# PERSONAL FAVORITES

Steffen

1. AMBERMOON
2. CANNONFODDER
3. DIE SIEDLER
4. ANSTOSS
5. SKIDMARKS



# TOP TWENTY



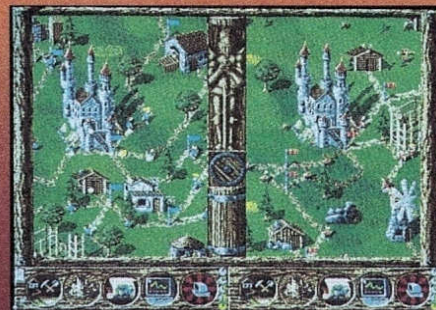
1. (1) ANSTOSS
2. (13) DIE SIEDLER
3. (3) BUNDESLIGA MANAGER PROF.
4. (4) INDIANA JONES IV
5. (2) WING COMMANDER
6. (8) SYNDICATE
7. (6) SENSIBLE SOCCER
8. (11) PINBALL FANTASIES
9. (7) GOAL!
10. (5) EISHOCKEY MANAGER
11. (12) BURNTIME
12. (9) CIVILIZATION
13. (14) TURRICAN 3
14. (19) MAD TV
15. (15) MONKEY ISLAND II
16. (10) ELITE II
17. (20) LEMMINGS 2
18. (16) DUNE II
19. (-) AMBERMOON
20. (18) HISTORYLINE

# TOP TEN: A1200



1. BODY BLOWS GALACTIC
2. ANSTOSS
3. ALIEN BREED 2
4. SIMON THE SORCERER
5. CHAOS ENGINE
6. OSCAR
7. BURNTIME
8. ZOOL
9. PINBALL FANTASIES
10. JURASSIC PARK

# TOP SELLER



1. (1) DIE SIEDLER
2. (2) MORTAL KOMBAT
3. (-) CHRISTOPH KOLUMBUS
4. (7) CANNONFODDER
5. (-) ASSASSIN SPECIAL EDITION
6. (3) ANSTOSS
7. (9) ELITE II
8. (-) WINTER OLYMPICS
9. (12) AMBERMOON
10. (-) SKIDMARKS



# CRACK

**Kaum versprochen, schon verbrochen: Heute bringt Dr. Freak den zweiten Teil seines Berichts von der großen Cracker-Fete namens „Rainbow Party“ – live aus der Heinsberger Disko „Chez Renzo“!**

Sobald endlich alle glücklich drin waren, die rein wollten, hielten die Organisatoren des Spektakels ihre Begrüßungsrede. Kurz nach neun Uhr gab's dann zum Aufwärmen einen höllisch lauten Auftritt der Tekkno-Gruppe „Steve“, bei dem einige Freaks sogar die Bühne stürmten, um dort zum Maschinentakt



mitzuhopsen. Im Anschluß flimmerte das „Radwar Complete“-Video über die Leinwand, ein Zusammenschnitt der Party-Höhepunkte aus den Jahren 1988 bis 1992. Dieser selbstverständlich per Amiga und Genlock betitelten Reise in die Vergangenheit folgte eine Vorführung des (auch) für seine Videoanimationen berühmten TOBIAS RICHTER („Space Wars“, „Demo Reel 1993“).

Gegen 22.30 Uhr war eine Kung Fu-Show angesagt, bei der zuerst die Kämpfer aus „Mortal Kombat“ und „Street Fighter 2“ ihren Auftritt hatten – dann wurde die Leinwand hochgezogen, und in einem Tumult aus Nebelschwaden, Musik und Kampfgeschrei inszenierte der deutsche Meister MARKUS KARDUCK (Verein Shaolin Combat) seinen Live-Act. Davon konnten sich die mittlerweile etwa 600 bis 650 Partygäste anschließend bei einem Neue Deutsche Welle-Special erholen. Obwohl Karaoke eigentlich erst später vorgesehen war, grölten fast alle mit, als aus den Boxen „Flieger grüß mir die Sonne“ oder „Ich will Spaß“ dröhnte.

Sogar einige der englischen Besucher (etwa der ehemalige UBI Softler LEO GREVE, HOT TUNA von PARADOX und THE DREAM TEAM) gaben hier ihr Bestes. Musische Menschen entfernten die Ohrenstöpsel dennoch erst wieder, als die Demo-Competition für den C64 startete. Die Beiträge waren übrigens gar nicht übel, auch wenn der „Brotkasten“ nun wahrlich kein Präsentationswunder ist. Gewinner wurde die Gruppe PADUA, die dafür ein Sega Mega Drive samt Software abschleppen konnte.

Als nächstes durfte ganz offiziell gesungen werden: IRATA/TRSI gab „99 Luftballons“ zum besten, MWS/RADWAR sangen „Hurra, die Schule



brennt“ und zusammen mit ZAZ von THE WANDERER den Falco-Hit „Der Kommissar“. Besonders gut kamen beim Publikum die großzügigen Textänderungen an, die sich manche Interpreten zu der Schmalznummer „Verdammt, ich lieb dich“ einfallen ließen. Unabhängig von irgendwelchen Soundnoten konnten sich dann alle Meistersinger eins der Games (u.a. „Turrican 3“, „Doofus“ und „Rebel Assault“) aussuchen, welche die Sponsoren SOFTGOLD, RAINBOW ARTS, PRESTIGE, LUCAS ARTS und SEMICOMP gestiftet hatten. Weiter ging's mit der Demo-Competition für Amiga und PC: Gold ging hier an BLACK TECH, die Silbermedaille verdiente sich TRSI, und Bron-

ze erhielten CYBEX. Weil gerade kein Edelmetall zur Hand war, beschenkte man die Leute mit einem 486er-PC, großzügigen Softwarepaketen und diversen Spielkonsolen – darüber hinaus wurden an diesem Abend ein CD<sup>32</sup>, mehrere Flaschen Sekt sowie allerlei Zeitschriftenabos unter Partyvolk gestreut.

Etwa ab halb vier Uhr morgens war auch der gesellige Teil des Abends gelaufen, dann regierte das fröhliche Chaos mit Bierglasnahwerfen, kleinen Quizeinlagen etc., bis es um 7.30 Uhr Katerfrühstück gab. Dabei tauchte auch Freiherr von Gravenreuth wieder aus der Versenkung auf und teilte sich mit den rund 130 Übriggebliebenen friedlich Kaffee, Sekt und Brötchen. Bleibt nur noch, den Organisatoren zu der gelungenen Veranstaltung zu gratulieren und Euch für das nächste Mal ein Interview mit einem bekannten Szeneaussteiger zu versprechen. Bis dahin, Euer

## DR. FREAK

### DIE GÄSTELISTE

Im Getümmel gesichtet wurden unter anderem folgende...

**Szenegruppen:** RADWAR, FAIRLIGHT, SPREAD-POINT, TRSI, ALPHA FLIGHT, GENESIS PROJECT, MZP, FLASH CRACKING GROUP, FAC, PARADOX, THE DREAM TEAM, SCOPEX, RAZOR 1911, STRIKE FORCE & MOVERS, VISION, ROMKIDS, LEGEND, F4G, THE SINNERS, PBA.

**Vertreter der Softwarehäuser:** PRESTIGE, FACTOR 5, RAINBOW ARTS, STARBYTE, LUCAS ARTS, GERMAN DESIGN GROUP, SYSTEM 3, GREMLIN, CACHET.

**Programmierer:** MANFRED TRENZ, WILLI BÄCKER, IVO HERTZEG, OLIVER STILLER.

# 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

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!

## Jede Disk nur 5,50 DM

### Spiele, Spaß und Erlebnisse

- 001 Amos Paint Sehr aufwendiges Malprogramm mit kompletter Icon-Steuerung.  
 002 DPaint Praxis Ausführlicher Kurs zur Arbeit mit DPaint: Wie entsteht eine Grafik?  
 003 Malkurs Erlernen Sie, wie man professionelle Logos und Hintergründe entwirft.  
 004 Sprite Maker Kreieren Sie kinderleicht Ihre Traumsprites für Ihre Spiele usw...!  
 005 AREXX Mit zahlreichen Tools, Schnittstellen, Libs und Hilfen.  
 210 Adress Master Mit Serienbrief-, Umschlag-/Etiketten-, Überweisungsdruck. 10,- DM  
 211 Amiga Base Verwaltet Videos, Adressen, schreibt Rechnungen usw...! 10,- DM  
 006 Amiga Test Testet Speichermedien (Disk, Platte), ob technische Defekte vorliegen.  
 007 Astronomie Berechnet und stellt grafisch genaue Sternkarte zu jedem Datum dar.  
 212 Comp. Lexikon Mit allen denkbaren Computerfachbegriffen für den Einsteiger. 10,- DM  
 008 Cross Errechnet komplexe Kreuzworträtsel mit eigenen Wörtern. SUPER!!!  
 009 Data Easy Datenverwaltung zur Verwaltung aller denkbaren Sachen.  
 010 Deluxe Copy Workbenchkopierprogramm. Kopieren und Arbeiten gleichzeitig möglich.  
 401 DF-Paket 4 Disks randvoll mit Top Programmen. (Terminus, Fax, Term...) 20,- DM  
 213 Disk Key Spitzen Diskmonitor zum Erforschen v. Disketten und K.schutz! 10,- DM  
 011 Journal Maker Problemloses erstellen von Magazinen für jedermann.  
 214 Dos Acces Universalprogramm ähnlich Dir Opus. Ein Wahnsinnsteil!!! 10,- DM  
 012 Ed Word Eine schnelle Textverarbeitung. Ideal auch als Texteditor für Coder.  
 013 Exotic Ripper Der High-End-Profi-Ripper für alle Soundmodule und Diskripper.  
 014 HD/Disk-Menü Eigene musik- und scrolltextuntermalte Menüs in null-komma-nix gemacht.  
 015 Icon Disk Randvoll mit neuen, teilweise animierten Icons für die Workbench.  
 016 Juke Box Erstellen Sie Musikdisks mit tollen Menüs und vielen Sound-Einstellungen.  
 215 Lotto Pro 6 aus 49, VEW-Systeme, Vollsysteme, Gewinnverwaltung...! 10,- DM  
 216 Label Maker Beschriftet 3,5"-Disks mit Text und Grafik. Arbeitet nach WYSIWYG! 10,- DM  
 017 Main Actor Erstellt komfortabel Animationen bis 16,7 Mio. Farben. Bedienerfreundlich.  
 018 Mega Mon Riesen Maschinensprachemonitor mit sehr vielen Funktionen.  
 019 Magic Menü Pull-down-Menügenerator für eigene Programme von der WB abrufbar.  
 020 Messenger Textnachrichten im Bootblock schreiben oder lesen.  
 021 M-More Elegantes Anzeigen, Scrollen und Ausdrucken von beliebigen Texten.  
 022 Musik Man II Verwaltung, Druck und Sortierung von LP's, CD's und MC's!  
 023 Objekt Editor Erstellt 3D-Farbobjekte für IFF-Bilder, Programmierer und Demos.  
 217 Pro Tracker 2.95 DER Musikeditor mit neuen Funktionen und jetzt für ALLE Amigas. 10,- DM  
 218 Packer-Pack Power P., Titanic P. (packt auch überlange Files) und T.Imploder. 10,- DM  
 305 Quadra Comp. Profi-Musiktracker kompl. icongesteuert. Sehr einfache Bedienung. 15,- DM  
 306 Run It Erhöht die Kompatibilität vieler PRG auf A600, A1200, A4000! 15,- DM  
 219 Scramble Deluxe Verschlüsselt jedes Programm mit Ihrem Passwort. 10,- DM  
 307 Giga Übersetzer Englisch-Übersetzungs-Paket mit ca. 30.000 Vokabeln. 3 Disks 15,- DM  
 024 Super Dashboard Zeigt Speicherdiagramme und alle Amiga-Funktionen und Gesch.  
 025 Top Timer Terminkalender mit toller Grafikführung für Privat- und Geschäftsleute.  
 026 Turbo Title Zum problemlosen Untertiteln von Videofilmen. Mit Zeitplan.  
 220 Vario Datei Universaldatei für alle Zwecke. Für Vereine, Videos, Sammlungen... 10,- DM  
 221 3D Demo Wahnsinnswelt der 3D-Vektorgrafik in Echtzeit. 2 Disks 10,- DM  
 308 Alpha & Omega Trickfilm in der U-Bahn und auf Flugzeugträger. 3 Disks 15,- DM  
 027 Chip Shop 26 mit dem Chip erzeugte perfekte Lieder. Plus 3 Gratisdemos!!!  
 028 D.A.N.E. Komplexes Megademo von Kefrens mit Musik und Grafik zum Weinen.  
 222 Demo-Coll. 1 5 Top Demos wie Terminal Fuckup von Sanity oder D. v. Alcatraz! 10,- DM  
 223 Demo-Coll. 2 6 Demos von den berühmtesten Gruppen wie Animators, Scoopex! 10,- DM  
 224 Demo-Coll. 3 Anarchy Demo, Splash II, Virtual Dreams I und 3 weitere Demos! 10,- DM  
 029 Exodus Riesen Vektor-Vogel fliegen durch Berge. Mit sehr schönen Bildern.  
 030 Flower Power Anarchy entführt in eine Futurestadt aus Vektorgrafik und vielen Effekten.  
 031 Fr. Revenge Menschen werden mit Motorsägen zerstört usw.! Ab 18!  
 225 Freedoom Eines der besten Megademos mit dutzenden Erlebnissen. 2 Disks 10,- DM  
 032 Irak Demo Saddam Hussein gegen USA im lustigen Panzertrickfilm.  
 226 Lemmings Horror Lemmings werden auf der Bühne blutig zerhackt. Ab 18! 10,- DM  
 033 Multi Megamix III Musikmix aus aktuellen Pop-Hits. 10 Minuten lang. Mit super Grafik.  
 402 Oddyssey Bester Amiga-Trickfilm im Weltraum. 45 Min. Spielzeit!!! 5 Disks 20,- DM  
 034 Peace of Mind Film (5 Min.) mit Raumschiff Enterprise und weiteren Animationen. 10,- DM  
 035 Protracker Musik 7 besonders gute Musikstücke (30 Min.) zum Anhören oder Benutzen.  
 309 Skizzo Demo II Wilder Techno-Mix mit riesem Grafikfeuerwerk. 4 Disks, 20 Min.! 15,- DM  
 036 Sound Book Brisante Musikern mit sehr viel Action. Tolles Menüdesign. Einfach Spitze!  
 403 Speed High-Tech-Musik-Video-Clip mit Tunnelfahrten, Anim...! 4 Disks 20,- DM  
 036 Substance 30 Min. Kamerafahrt durch Computerraum, Juggler, Fraktalberechnung...!  
 037 The End 13 Lieder bieten 1 Stunde Musikpower für jeden Geschmack.  
 038 Trickfilme 3 traumhafte, bunte Trickfilme mit Comifiguren für Kinder.  
 039 Virtual Dr. II Dieses Traumdemo werden Sie so schnell nicht vergessen. WAHNSINN!

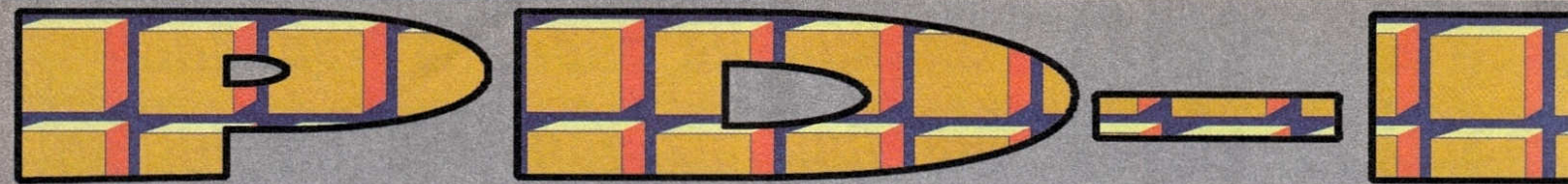
- 050 New Lemmings 25 komplett neue Levels stehen zur Auswahl. Viele neue Funktionen.  
 051 Lemmingoids Vom Himmel fallende Lemmings werden gnadenlos abgeballert.  
 200 Lemm. Olympiade 100m-Lauf, Speerwurf, Skateboard, Schwimmen... 2 Disks 10,- DM  
 052 Operation Lemm. Blutiges Jump'n'Run-Spiel mit Wahnsinnsgrafik. Nur für Erwachsene!  
 053 Brettspiele I Mühle und Dame mit ansprechender Grafik.  
 300 Brettspiele II Gammon, Monopoly, Schach, TicTacToe und YaZee! 15,- DM  
 054 Mensch ärgere... ...Dich nicht ist die perfekte Computerumsetzung des bekannten Spiels.  
 055 Scräbel Top Umsetzung mit fast 10.000 Wörtern. Eigene Wörter einbaubar.  
 056 5 mal 5 Originalspiel der Sat1-TV-Show. Mit sehr schöner Grafik.  
 201 Laser Schach Ein Schach ganz besonderer Art. Mit Top Soundeffekten! 10,- DM  
 057 Calippo Fresser Das bekannte Langnese-Game mit eiskalten Action/Geschick-Spielen.  
 058 Punica Spiel Abenteuerspiel: Harry Hopp zwischen Räubern, Labyrinthen und, und...  
 059 Snack Zone Riesen Abenteueradventure auf der Suche nach der BI-Fi-Produktion.  
 060 Karamalz Cup Eishockey für 1-4 Spieler. Top Grafik!!! Länderauswahl mit Hymnen.  
 061 VL - Das Spiel Erleben Sie in Traumgrafik ein Suchabenteuer der Spitzenklasse.  
 062 Elefanten Originalspiel herausgegeben vom WWF: Grafik-Dschungel-Abenteuer.  
 063 Aztec Challenge Die Umsetzung vom C64: 7 Abenteuer-Geschicklichkeits-Missionen.  
 064 Battle Cars II Verfolgungsjagd in Echtzeit-3D-Vektorgrafikstadt. Sehr realistisch.  
 065 Blocks Denkspiel: Ordnen von farbigen Bausteinen. Mit Leveleditor.  
 066 Bomb Pac Ein PacMan-Spiel mit Bombenlegen, Falltüren und div. Extrafunktionen.  
 207 Conquest & Dom. Grafikstrategiespiel um Geld, Macht und Krieg.  
 062 Cracken kostet... Grafikabenteuer für Pseudo-Cracker. 2 Disks 10,- DM  
 068 Das Erbe II Nachfolger des tollen Umweltspiels vom Bundesumweltministerium.  
 203 Dr. Mario Das bekannte tetrisähnliche Superspiel mit Pillen. 10,- DM  
 069 Dragon Tiles Ähnlich dem bekannten Spiel Shanghai, nur mit besserer Grafik.  
 070 Exxon Kniffliges Denkspiel mit verschiebbaren Symbolsteinen.  
 071 Hacker II Dringen Sie in geheime Computer ein. Top Hit vom C64!  
 072 Megaball Wahnsinns-Breakout-Spiel mit brillanter Grafik und perfektem Sound.  
 073 Paratroid II Die Top Umsetzung: Klassiker vom C64: Roboter im Raumschiff.  
 074 Popeye Tolle C64-Konvertierung. Brisantes Jump'n'Run-Game.  
 204 Riskant Original RTL-Gameshow mit über 3000 Antworten. 10,- DM  
 075 Sky Chase Action-Flugzeug-Ballerei für 1-4 Spieler. Top Aufmachung!!!  
 076 Slot Cars 1-4 Spieler fahren durch ein Labyrinth, doch einer überlebt nur.  
 077 STAX Tetrisähnliches Ordnen nach Mustern. Sehr lustige Musik.  
 078 Super Pacman'92 Traumvariante mit riesen Spielfeld und digitalisierten Stimmen.  
 079 Super Puzzle Lustige Bilder in 20 bis 40 Teile zerlegt bieten tollen Spaß für alle.  
 080 Super Tron Mit Hindernisblöcken, die alle verschiedene Effekte auslösen.  
 205 Tetris Pro Das beste Tetris, was es für den Amiga zur Zeit gibt!!! 10,- DM  
 081 Die Simpsons Mit Originalstimmen und vielen Geschicklichkeitsspielen.  
 082 Tonga Lustiges Jump'n'Run-Game in der Steinzeit. Gut für Kinder geeignet.  
 083 Top Secret 5 geheime Missionen sind zu erfüllen. Sehr lustig und prima für Kinder.  
 084 Ultima Das phantastische Spiel, was sich jahrelang auf dem C64 bewährt hat.  
 085 Willi Wurm Mit Profigrafik und viel Action. Lustiges Wurmspiel für 1-2 Spieler.  
 086 Wonderland Kinderspiel ähnlich Super Mario mit sagenhaft brillanter Grafik.  
 301 Game-Pack 1 Nebula (Action), Cardory (Memory), 5.Kolonie (Krieg), Beast 15,- DM  
 302 Game-Pack 2 Extreme Viol. (Blutiges Kriegsspiel), Universal C. (Strategie) 15,- DM  
 303 Game-Pack 3 Blaster (Action-Ballerspiel), Schlumpfiagd (blutig, brutal) 15,- DM  
 400 Porno Poker Mit Animationen und echten Stimmen. Ab 18! 2 Disks 20,- DM  
 304 Sex Tetris Das bekannte Spiel mit näckischen Hintergrundbildern. Ab 18! 15,- DM  
 206 Total Fire Hubschrauberkampf im totalen Krieg. Rambo/Green Beret-Mix! 10,- DM  
 087 Action News 2 Deutsches Spitzenmagazin mit Bildern, News, interessanten Berichten.  
 088 Aif Disk Erleben, sehen und hören Sie den lustigen Aif wie im Fernsehen.  
 207 Cindy Perfekte, hochauflösende 100%-Erotikfotos von Cindy. 10,- DM  
 089 Garfield Show Viele lustige, bunte Bilder des kleinen Helden.  
 090 Master Pieces 17 Profilbilder mit Musik und einem tollen Menü von Kefrens.  
 091 Military Show Heiße Fotos von Panzern, Flugzeugen und Hubschraubern.  
 092 NASA Show Brillante Fotos aus dem Weltraum in 4096 Farben.  
 093 Op. Täuschungen Sie werden die Verdrehtheit der Bilder nicht verstehen können.  
 208 Porno Puzzle Zahlreiche Bilder zum Zusammenpuzzeln. Ab 18! 10,- DM  
 209 Reality Show Exklusivfotos von Rettungseinsätzen, Unfällen und Bränden. 10,- DM

 **Mallander Computersoftware**  
 Römerstr. 29 46395 Bocholt  
 Tel. 02871 / 1851 15  
 Fax 02871 / 1861 50

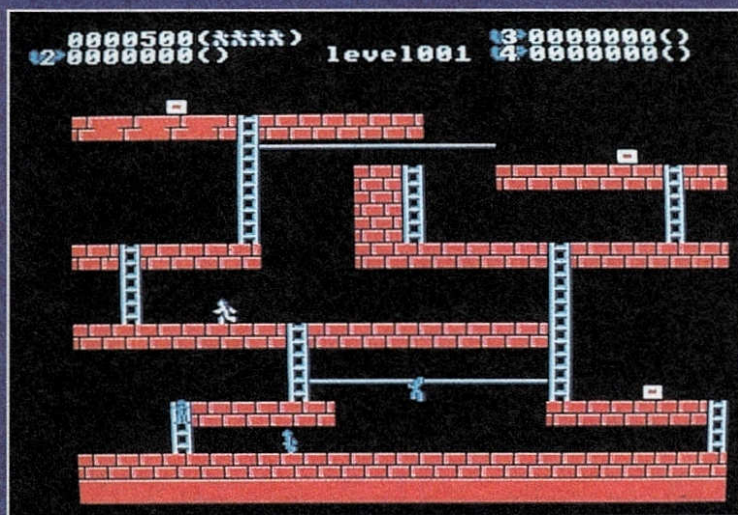
Rufen sie uns einfach an und geben Sie die Bestellnummern durch. Sie können auch schriftlich per Post/Fax bestellen.  
**Mindestbestellwert: 10,- DM**  
 Versandkosten:  
 Inland Vorkasse: 5,- DM  
 Inland Nachnahme: 8,- DM  
 Ausland NUR Vorkasse: 15,- DM

**Sofortbestellung**  
 02871 / 1851 15  
 24-Stunden-Lieferservice bis direkt vor Ihrer Haustür!

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



Jump & Run wie anno dunnemals: Numpy



Noch mal Plattform-Nostalgie: Minerunner



Energisches Management: Energiemanager

Der April weiß ja schon traditionell nicht, was er will, und auch wir konnten uns diesen Monat nicht recht zwischen der Nordlicht- und der FJK-Serie entscheiden. Kein Beinbruch, dann nehmen wir halt die neuen Ausgaben beider PD-Veteranen unter die Lupe!

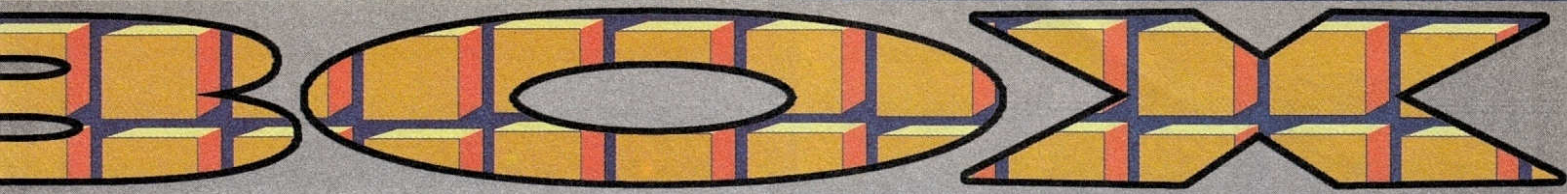
Der Eröffnungstanz ist heute für die Scheibe mit der Nummer FJK 24/3 reserviert, und zwar mit einem nostalgischen Plattform-Tango: Die schlichte Klötzchen-Optik von **Numpy** läßt Erinnerungen an längst vergangene Tage mit „Manic Miner“ oder „Jet Set Willy“ vor dem 64er wach werden. Es gilt, in einem von Ungeziefer versuchten Haus allerlei Münzen aufzusammeln, wobei pixelgenaue Sprünge gefragt sind. Auch sonst ist das Gameplay mit den hinterhältig plazierten Gegnern mehr schwierig als originell, dennoch kann man dem Spiel eine gewisse Faszination nicht absprechen. Ob es wohl an den musikalischen Ohrwürmern, der ordentlichen Spielbarkeit oder doch nur dem verklärten Blick des nicht mehr soo jungen Testers liegt?

Auch auf der FJK 24/4 fühlt sich der Plattform-Senior auf Anhieb heimisch, denn hinter **Minerunner** verbirgt sich eine 1:1-Konvertierung des steinalten Epyx-Hits „Loderunner“. Und vor zehn Jahren war die Spielwelt halt noch überschaubar: Auf der Flucht vor blauen Bösewichtern bzw. auf der Suche nach weißen Schatzkisten geht es durch allerlei Backstein-Gebäude voller mit Leitern verbundener Stockwerke. Dabei kann man seinen intelligent agierenden Widersachern eine Grube graben (um dann über den Kopf des hilflos darin zapelnden Gegners zu flüchten), aber auch selbst hineinfallen, wenn man nicht aufpaßt. Wer dabei kein strategisches Fein-

gefühl beweist und etwa die falsche Leiter oder sprengsichere Wege zur falschen Zeit benutzt, ist in den höheren Original-Levels sofort verloren und sollte sich an den einfacheren Varianten versuchen, die die Programmierer zusätzlich beigepackt haben. Suchtcharakter hat das Game jedenfalls trotz seiner Mager-Präsentation, also unbedingt mal reinlaufen!

Auf der FJK 24/5 treffen wir auf einen weiteren Vertreter der immer populärer werdenden Werbegames. Und natürlich bezweckt das Bundesministerium für Wirtschaft mit dem **Energiemanager** nur Gutes: Eine Restaurantkette soll aufgebaut werden, aber bitte energiesparend und umweltschonend. Bis zu vier Gastronomen (deren Steuerung auf Wunsch auch der Rechner übernimmt) dürfen sich für deutsches, italienisches oder Fastfood-Essen entscheiden und Name, Logo sowie Standort ihres ersten Gasthauses bestimmen, ehe sie am Hauptscreen landen. Hier warten u.a. Bank, Einrichtungshaus, Werbeagentur und Grundstücksmakler auf Besuch, gebaut, spekuliert und schließlich abgerechnet wird rundenweise. Und weil diese Wirtschaftssimulation im wahrsten Sinne des Wortes mit astreiner Präsentation, gelungener Maussteuerung, Speicheroption und weiteren Profi-Features aufwartet, können wir diese Kneipen wirklich nur weiterempfehlen.

Damit schließen wir das Kapitel FJK und lassen das Nordlicht



leuchten. Auf der **Spiele 17/5** blinkt uns eine geglückte Mischung aus Baller-Action und „Boulder Dash“ entgegen: Der Raumer **Mine Trasher** soll eine lange verlassene und inzwischen von fiesen Aliens besiedelte Minenkolonie auf dem Planeten Xtrom wieder auf Vordermann bringen. Da werden die Biester also mit dem Laser geröstet, vor allem aber Edelsteine aufgesammelt, die meist zwischen Geröll eingeklemmt sind. Da diese Felsblöcke den Gesetzen der Schwerkraft gehorchen, erfordert die Aufgabe Überlegung und Timing, zumal Features wie Energietore oder Teleporter die Schürfarbeiten nicht unbedingt erleichtern. Unterdessen sorgt die soft scrollende Parallax-Grafik für optischen Genuß, Highscores und Spielstand können gespeichert werden – die miese Akustik fällt somit kaum ins Gewicht.

Weiter zu den Puzzle-Plattformen auf der **Spiele 17/10**, wobei der Name **Mister & Missis** schon andeutet, daß der Spieler hier abwechselnd die Steuerung von Mann und Frau übernimmt: Mit dem Ziel, die zunächst getrennten Liebenden gemeinsam durch das Tor zum nächsten Level zu führen, kann jederzeit zwischen den Charakteren gewechselt werden. Unsere Turteltäubchen haben viele Gegner, aber auch Käfige und andere Landschaftshindernisse zu überwinden, die allesamt bei Kontakt am Energievorrat zehren, der freilich auch so schon (langsamer) verrinnt. Da Er und Sie unterschiedliche Fähigkeiten haben (er benutzt z.B. Glühbirnen, sie öffnet Türen), ist Teamwork wichtig; trifft man auf einen Teddybären, tauschen die beiden Helden die Plätze, während andere Extras Punkteboni oder Zusatzleben versprechen. Obwohl das Programm schon einige Monate am Buckel hat und Grafik bzw. Sound kaum

überzeugen können, läßt sich der Fun-Faktor des ausgefuchsten Gameplays schon fast mit „Lemmings“ vergleichen!

Mit der **Spiele 18/1** sollen zum Schluß noch die Actionfreaks zu ihrem Recht kommen. Hier handelt es sich um die Amiga-Konvertierung eines der wenigen Module, die zwischen 1983 und 1985 für den C64 veröffentlicht wurden: **Gorf**. Das ist eine aufgepeppte Mischung aus „Space Invaders“ und „Galaxians“ mit Elementen anderer Ballerklassiker; je nach Level fallen die Angriffsformationen der Aliens also sehr unterschiedlich aus. Allerdings kommt das Böse stets von oben, während der Spieler mit seinem laserbewehrten Raumer tapfer den unteren Bildrand verteidigt, bis sämtliche Gegner vom Screen getilgt sind. Die sauber ausgeführte Umsetzung spielt sich sehr abwechslungsreich, es spricht also nichts gegen eine nähere Bekanntschaft.

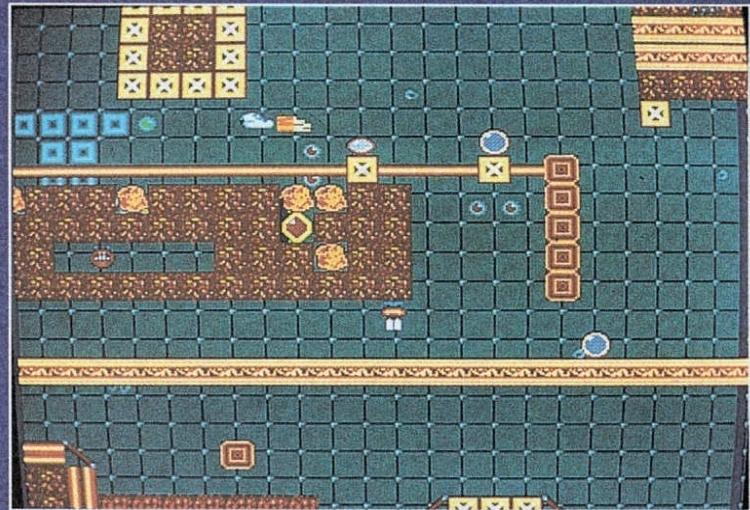
So, wäre nur noch die Beschaffungsfrage zu klären: Pro FJK-Scheibe sind 3,80 DM zu berappen, das Komplettpaket mit 11 Disketten gibt's für 33 Märker, und die Bestelladresse lautet:

**K & K Soft**  
**Franz-Josef Kechler**  
**Im Doppelbrett 41**  
**67112 Mutterstadt**  
**Tel.: 06234/1465**

Für Nordlichter schlägt die Solodisk mit drei Mäusen zu Buche, nämlich bei:

**Gaby & Udo Drüke**  
**Alter Fischerspfad 10**  
**26506 Norden**  
**Tel.: 04931/167222**

Hüben wie drüben fallen zusätzliche Portokosten in Höhe von vier bis sechs Märkern an. (rl)



Boulder Dash im Weltraum: Mine Trasher



Liebe macht Spaß: Mister & Missis



Alles Böse kommt von oben: Gorf

**3x**  
**Vollpreis-Spaß**  
**für nur 19,90**  
**DM pro Spiel**

**Hunter**

**19,90 DM**

**Chambers of Shaolin**

**19,90 DM**

**Mercenary**

**19,90 DM**

Bestellungen nur gegen Nachnahme  
 oder Vorkasse (+ 5,- DM Porto bzw.  
 10,- DM vom Ausland) bei:

**MANFRED BERGLER**  
**HARDWARE-SOFTWARE**  
**Fodermayrstraße 24**  
**80993 München**  
**Fax: 089/140 16 24**



# Ruhmeshalle

## Seitenhiebe

### Up & Down

Für Eure Hitlisten spendieren wir heute drei Aprilscherze – ätsch, reingefallen, denn wie immer gibt's drei hübsche Spielchen. Zwecks Amerika-Entdeckung segelt mit Christoph Kolumbus übers große Gewässer

*Thomas Köhre, Leipzig*  
 Bei Fantastic Dizzy hilft dem Eierkopf bei der Suche nach Freundin Daisy

*Fabian Mast, Barsinghausen*  
 Und mit Nigel Mansell's W.C. fürs CD<sup>32</sup> gewinnt den digitalen Grand Prix

*Christian Meyer, Bremen*

### Stromausfall

Mit Engeln und Dämonen beschäftigt sich im Rolli Angeli

*Ralf Schrader, Boffzen*

Beim Stratego-Brett Block Breaker strapaziert seine kleinen grauen Zellen

*Torsten Nenno, Stennweiler*

Television hattet Ihr liebenswerterweise auf die Kärtchen geschrieben, und genau das wollten wir auch lesen. Also schicken wir die drei liebenswerten Games an die hoffentlich genauso liebenswerten Glückspilze

*Alexander Hochbaum, Nürnberg*  
*Michael Rock, Oestrich-Winkel*  
*Thorsten Mauß, Zweibrücken*

### Kicker Cup

Laut Sepp Herberger ist der Ball rund, und auch die folgenden Souvenirs sind eine runde Sache. Mit F-117A düst durch die Lüfte

*Thomas Wendlandt, Dortmund*  
 Mit der Joker-Watch am Handgelenk wissen immer, was die Uhr geschlagen hat

*Thomas Roigk, Hohenleipisch*

*Tobias Hittl, Ammerthal*

*Florian Weiß, Neufahrn*

Im flotten Joker-Jogger joggen deutlich flotter

*Markus Lange, Hagen*

*Igor Vucinic, Rinteln*

*Andy Schüler, Duisburg*

## Jurassic Competition

Das nette kleine Monster, das sich nicht im Jurassic Park tummelt, war natürlich der Stegofantus. Je einmal Jurassic Park plus Pin und Poster haben sich redlich verdient

*Thomas Magnus, Geisenheim*  
*Andreas Keiber, Siegen*  
*Michael Hajnal, Bensheim*  
*Michael Storzer, Altfeld*  
*Kai-Uwe Obel, Dachsenhausen*  
*André Jäsche, Berlin*

*Roy Folta, Goslar*  
*Stefan Geis, Bottrop*  
*Thomas Lempa, Edenkoben*  
*Frank Schneider, Wintersdorf*  
*Jan Prager, Berlin*

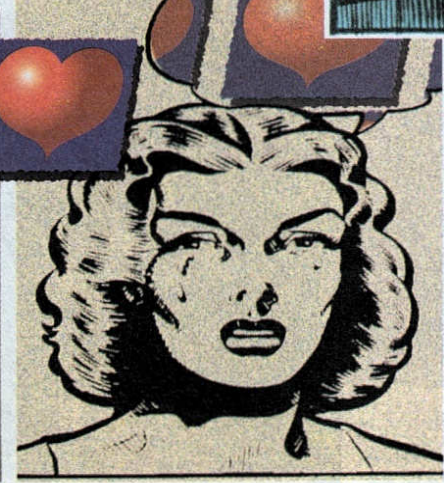
*Garwin Pichler, Pullach*  
*Peter Erhardt, Stuttgart*  
*Ulrich Buhr, Siegburg*  
*Florian Niebergall, Berlin*

*Jörn Seidel, Herne*  
*Dennis Reber, Tamm*  
*Holger Griebeling, Reutlingen*  
*René Ritter, Jena*  
*Pascal Bejma, Braunschweig*

Damit ist die Gewinnschüttung für heute beendet, allen Gewinnern wünschen wir einen Heidenspaß mit den Preisen!



# Frühlingsgefühle



**Warum sind alle diese Frauen unglücklich? Erleben Sie das Sexsymbol des zweiten Jahrtausends live, nackt im nächsten Heft!**



**JETZT NOCH BESSER!  
NOCH KOMPETENTER!  
NOCH AKTUELLER!**

B 12623 E

INFOTAINMENT FÜR

B 12623 E

INFOTAINMENT FÜR  
PERSONAL COMPUTER

B 12623 E

INFOTAINMENT FÜR  
PERSONAL COMPUTER

B 12623 E

APRIL  
4/94

DM 7,- / oS 56,-  
sfr 7,- / hfl 9,50  
Lit 8000/DR 1.200

JOKER  
VERLAG

# JOKER

## TESTS, TESTS, TESTS!

- X WIZARD
- X IN EXTREMIS
- X ARCHON ULTRA
- X MORTAL KOMBAT
- X PIZZA CONNECTION
- X BENEATH A STEEL SKY
- X UNNECESSARY ROUGHNESS

## INFOS & UNTERHALTUNG

MORPHING-EFFEKTE FÜR WENIG GELD  
TOLLE DEMOS AM PC  
ABGEDREHTE APRIL-GAGS  
KAMPF GEGEN PROFI-CRACKER

## IN DIESER AUSGABE:

PREISE IM GESAMTWERT VON

**9.000,- DM**

ZU GEWINNEN!

**BESCHWISSER**

TIPS-TRICKS-CHEATS-LÖSUNGEN  
STAR TREK: JUDGEMENT RITES  
ALONE IN THE DARK 2  
ANSTOSS - ZEPPELIN  
MORTAL KOMBAT  
SILVERBALL  
u.v.a.

**JEDEN MONAT NEU AM KIOSK**



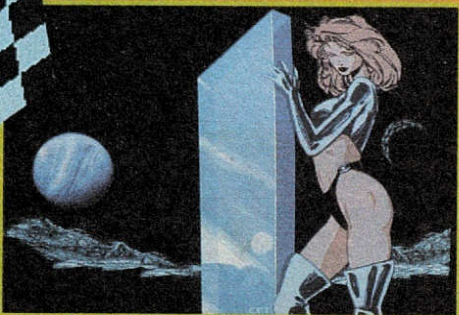
# DEMO Galerie

## VACTRO II

Die Angels leiten ihr Werk wieder ganz anders ein, nämlich indem der Gruppenname auf den Screen torkelt und flott herumgewirbelt wird. Und schon geht's los: Zunächst erscheint eine strenge Maid in Strapsen, dann mutiert ein Vektorobjekt vor sich hin, Fraktaldots vollführen wilde Zooms und Rotationen, anschließend schmückt wieder eine coole Schönheit 32farbig den Monitor. Jetzt steht der Flug durch einen Dot-Tunnel an, in der Folge dürfen wir einen Schachbrettwürfel samt Lichtquelle bewundern, ehe sich die dritte Lady aus Einzellinien zusammensetzt und in ebensolche wieder auflöst.

Nach einem rot-weißen Rubberball lauert ein bedrohlicher Drache – kein Wunder, daß ein Läufer sofort die Flucht über ein rotierendes Gitter ergreift. Nun zoomt ein Delphin herein und gleich wieder hinaus, weitere Rubberballs spielen mit dem Gruppennamen Ringelreihen, und ein böser Gitterwürfel kerkert ein armes Vektorobjekt ein. Es folgt noch ein erfrischendes Duschbad für eine Nackte, und schon scrolen die Credits und Greetings neben einem Mädchenprofil im Comicstil daher. Daß bei so viel schönen, sanften Frauen auch die Musik schön und sanft ist, versteht sich wohl von selbst...

VACTRO  
2



Auf März reimt sich Schmerz, auf April etwa Overkill – aber was reimt sich auf: Nur keine Frühjahrsmüdigkeit vorschützen, hier kommen wieder vier tolle Demos? Okay, dann eben eine keim..., äh, reimfreie Einleitung...



## SEVEN SEAS

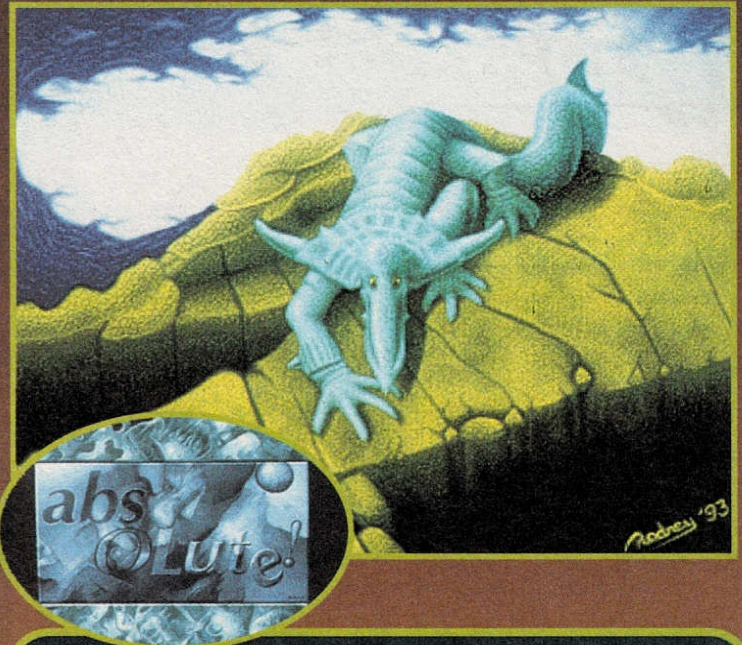
Die Jungs von Andromeda haben ihrem guten Namen wieder alle Ehre gemacht, diesmal mit einer absolut coolen Slideshow. Was da so an starken Grafiken das Auge des Betrachters erfreut, kann sich weiß Gott sehen lassen – sowohl was die Umsetzung eigener Ideen betrifft, als auch was in Anlehnung an den bekannten Künstler Mark Harrison entstanden ist. Der thematische Schwerpunkt liegt somit auf Fantasy-Motiven, und zwar derart ausgefeilt, daß man sie demnächst wirklich gerne in einem professionellen Rol-

lenspiel oder Adventure wiedersehen würde: Von der beeindruckenden Landschaft, über die eingangs sanft gescrollt wird, bis zu den verschiedenen Charakteren (z.B. eine Kämpferin, ein Flötenspieler und ein Pfeifenraucher) wartet eine Augenweide nach der anderen! Ein sehr realistisch gepixelter Chinese beweist, daß auch Gegenwarts-motive kein Problem für die Andromedaner sind; die durchgehend dramatische Musik beweist Stil nach Noten. Wirklich rundum gelungen, das Teil!

## 5 to 12

Der Raytracing-Wecker von Syndicate zeigt fünf vor zwölf, höchste Zeit, sich ihr Demo reinzuziehen! Damit auch jeder weiß, wie wo was tickt, gewährt die Gruppe einen höchst informativen Einblick in das Innenleben der Uhr – mit tollem Lupeneffekt und geteiltem Screen. Anschließend tummeln sich Unmengen von Bobs am Screen, und Raytracing-Smilies grinsen fröhlich ins Zimmer. Jetzt trifft ein nicht minder witziger Nagelb(r)ett-Effekt den Nagel auf den Kopf, dann

gibt's für „Akira“-Fans ein Wiedersehen mit Miako. Stilgerecht asiatisch geht es weiter, wenn man sich unter dem Schutz der Samuraischwerter von Syndicate auf eine Rundfahrt über Dotlandschaften begibt. Mittlerweile sind die Zeiger auf der bereits erwähnten Uhr um fünf Minuten vorgeückt, und mit den hereinscrollenden (geloopen) Credits dämmert der Abschied von diesem stimmungsvollen, mit rhythmischer Musik unterlegten Demo herauf.



## CLAIRVOYANCE

Die ungarische Gruppe Absolute! leitet ihre AGA-Show zwar konventionell mit Gruppennamen und Demotitel ein, überrascht dann aber mit einem kleinen Digifilmchen, das einen explosiven Crash im Autorennen zeigt. Nachdem auch die Credits abgehakt sind, dreht sich ein Vektorobjekt um die eigene Achse und weicht bald darauf einem Dot-Würfel, der allerlei originelle Transformationen durchläuft. Eine

äußerst phantasievoll gezeichnete Echse überwacht sodann starren Auges den knallbunten Scroller unter sich, ehe ein Würfel seine vier besonders schönen Seiten zeigt, indem er rotiert. Reingezoomte Grüße bilden bei ihrem Verschwinden ein farbiges Fenster, in welchem zum Abschluß ein Schriftzug ein Bad nehmen darf. All das wird von angemessen flotten Pianoklängen begleitet.

## GREIF ZU!

Natürlich kann, darf und soll sich auch jeder selbst ein Bild von den heute vorgestellten Demos machen – einfach, indem er/sie in der Tabelle die Preise, Bezugsadressen und Anforderungen der einzelnen Werke abcheckt. Have Fun! (ms)

Titel	lauffähig auf	Preis Lieferumfang	Bezug
Vactro II	allen Amigas	1 DM + 1 Leerdisk + frank. Rückumschlag 1 Disk	Malik Aziz, Meischenfeld 102 52076 Aachen
Seven Seas	allen Amigas	1 DM + 2 Leerdisk + frank. Rückumschlag 2 Disks	Malik Aziz, Meischenfeld 102 52076 Aachen
5 to 12	Amigas mit 1 MB Chipmem	2 DM + Porto 1 Disk	Nordlicht – Amiga PD Service Alter Fischerpfad 10 26506 Norden
Clairvoyance	Amiga 1200 + 4000	5 DM + 6,50 Porto 1 Disk	SCP Computer Shop Thorsten Will Emsring 20 44628 Herne

# Der Sommerwettbewerb:

## SPASS & LERNEN



Kurz und gut, hier werden neben allerlei nützlichen und netten Kleinigkeiten auch vier touristische

Leckerbissen mit digitalem Hintergrund verlost, die sonst eine ganze Stange Geld kosten würden: Ferien in den tollen Computercamps von CAMPS! Was Euch da alles an Sommer, Sonne, Bits & Bytes erwartet, wollen wir jetzt ein wenig ausführlicher erzählen:

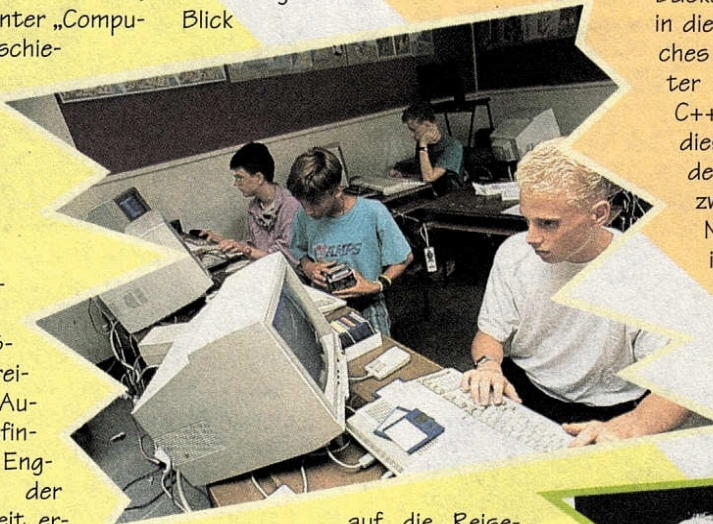
Runde zehn Jahre ist es nun her, daß der namhafte Jugendreiseveranstalter CAMPS die Idee der amerikanischen Campferien nach Deutschland brachte; damals firmierte er noch unter „Compu-Camp“. Kurse für die verschiedenste Soft- und Hardware gehörten dabei von Anfang an zum Programm, im Lauf der Zeit wurde dann auch immer mehr für die Sport- und Sprachbegeisterten getan, und seit 1991 organisiert man sogar den Schüleraustausch mit US-High-Schools. Die Hauptreisezeit ist dabei Juli und August, die Feriencamps befinden sich in Deutschland, England, Frankreich und der Schweiz. Je nach Örtlichkeit erfolgt die Unterbringung in Landschulheimen, Internaten und Chalets, aber auch mal in ei-

nem alten Schloß, wobei in der Regel die Wahl zwischen Einzel-, Doppel- und Vierbettzimmern besteht. Bei allen Kursen und sonstigen Freizeitaktivitäten werden die Teilnehmer nach dem Alter (6 bis 9 bzw. 10 bis 14 und 15 bis 18 Jahre) und ihren Vorkenntnissen zusammengestellt, so daß man hier durchaus Freunde bzw. Freundinnen aus Fleisch und Blut fürs Leben finden kann. Wer noch mehr Einzelheiten erfahren will, der fordert einfach bei der nachstehenden Adresse den Katalog über die CAMPS-Reisen an... Wir dagegen werfen jetzt mal einen genaueren Blick

Wohin man auch in den Urlaub fährt, meist bleibt die „Freundin“ daheim. Doch auf die Gewinner dieses Mega-Preisausschreibens wartet sie am Ferienziel – in einer lauschigen Umgebung, zusammen mit jeder Menge Spaß, Entertainment und Lernfreuden!



gelegene Bademöglichkeiten und natürlich einen standesgemäßen Park zu bieten. Dazu kann man bogenschießen, Basket- und Baseball spielen, Ausflüge in die Umgebung machen und noch etliches mehr. In digitaler Hinsicht sind unter anderem Kurse für Amos-Basic, C++ sowie Assembler zu vermelden – diese Möglichkeiten teilt Schloß Buldern auch mit St. Peter-Ording, dem zweiten Gewinnercamp. Dieses Nordsee-Heilbad liegt auf der Halbinsel Eiderstedt an der Westküste Schleswig-Holsteins, die „Campinos“ residieren in einem Internat inmitten eines großen Parks. Neben dem obligaten Sport- und Freizeitangebot locken dort



auf die Reiseziele, an denen die glücklichen Gewinner dieser Veranstaltung ein paar schöne Tage im Sommer verleben dürfen. Zur Wahl steht einmal das Schloß Buldern, das sich im nordrhein-westfälischen Dülmen (Nähe Münster) befindet. Trotz seiner wahrhaft hochherrschaftlichen Anlage hat das feudale Gemäuer auch eine eigene Disco, ein Kino, eine Skatearena, nahe-



lokale Highlights wie Strandsegeln, Windsurfen oder Lenkdrachen-Seminare, wobei auch hier (wie in allen Camps) erfahrene Cracks in den jeweiligen Disziplinen als



# Computerferien mit CAMPS

Betreuer zur Verfügung stehen: Bundesliga-Baseballer, der deutsche Meister im Lenkdrachenfliegen und so weiter.

Wer es weiß, braucht nur ein ausreichend frankiertes Kärtchen und ein wenig Glück bei der Verlosung, schon steht dem Ferienspaß nichts mehr im Wege – im Falle eines Haupt-

treffers klärt der Veranstalter alle Einzelheiten wie Termin etc. mit dem glücklichen Gewinner persönlich ab. Wir drücken Euch jedenfalls fest die Daumen, denn der Rechtsweg ist ausgeschlossen, dasselbe gilt für die Mitarbeiter von CAMPS und die des Joker Verlags. Der Einsendeschluß ist am 15.4.1993, die Adresse für Eure Antwortkarte (und auch eventuelle Katalogbestellungen) lautet:

**CAMPS GmbH**  
**„Amiga-Camps**  
**Competition“**  
 Hafenstr. 28  
 D-22880 Wedel  
 Tel.: 0 41 03/1 79 75

So, bevor wir Euch endgültig in der Vorfreude auf einen ungewöhnlich schönen Urlaub und ein paar andere ungewöhnlich schöne Preise schwelgen lassen, müssen leider erst ein paar Formalitäten erledigt sein – vor allem natürlich die

## PREISFRAGE:

### PREISE, DIE SICH SEHEN LASSEN KÖNNEN!

**2 x je zwei Wochen Aufenthalt**  
 im Camp Schloß Buldern oder St. Peter Ording für eine Person inkl. eines Kurses nach Wahl im Gesamtwert von je **1790,- DM**

**2 x je eine Woche Aufenthalt**  
 im Camp Schloß Buldern oder St. Peter Ording für eine Person inkl. eines Kurses nach Wahl im Gesamtwert von je **895,- DM**

**6 x je eine CAMPS-Telefonkarte**  
 im Sammlerwert von **80,- DM**

**5 x je ein CAMPS-Rucksack**

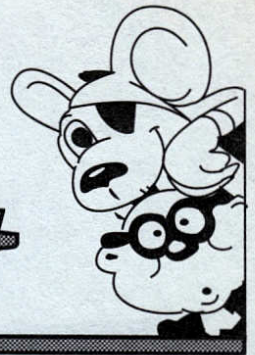
**10 x je ein CAMPS-T-Shirt**



**WIE HEISST DAS „FERIEN-CAMP“ DES US-PRÄSIDENTEN?**



# Joysoft



**DARK  
MERE** \*\*

**84.90**

**BRIAN  
THE LION** \*\*

**64.90**

**LEGACY OF  
SORASIL** \*\*

**59.90**

**DER  
CLOU** dt

**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 1.  
IM VERSAND KANNST DU  
DEIN PROGRAMM  
VORBESTELLEN. DANN  
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:  
9 DM  
ab einem RECHNUNGSWERT  
von 200 DM:  
keine Mark  
EILPOST: 8 DM + 9 DM  
UPS: 6 DM + 9 DM  
VORKASSE (Scheck): 4 DM  
AUSLAND (Postbank): 15 DM**

**AMIGA 500-3000**

Apocalypse **	54.90
Battle Isle 2 dt *	89.90
Battletoads *	69.90
Beastmaster **/	74.90
Big Sea dt (Starbyte)	69.90
Brutal Sport Football *	79.90
Captiv 2 / Liberation	69.90
Chartbreaker dt	69.90
Chr. Kolombus dt	89.90
Cyberspace dt	84.90
Dangerous Streets **/	69.90
Die Siedler dt	89.90
Elfmania **	59.90
Fatal Strokes **	79.90
Football Crazy **/	69.90
Gateway *	84.90
Hatrick dt	79.90
Heroes Quest 2 **	59.90
Innocent Until Caught **	79.90
K 240 **/	59.90
King's Quest 6 dt	79.90
Legend o.Kyrandia 2 dt	79.90
Mad Burger *	79.90
Mad News dt	79.90
Magic of Endoria dt	84.90
Metalic Power **/	99.90
Mr. Nutz **	59.90
Outlander **/	79.90
Pizza Connection dt	89.90
Puggsy **	69.90
Quaterpole *	69.90
Ryders Cup **	69.90
S.U.B. dt	64.90
Schatz im Silbersee dt	89.90
Schwarzes Auge 2 dt	89.90
Seal Team **/	79.90
Skidmarks **	54.90
Software Manager dt	84.90
Space Crusade 2 *	69.90
Spaceward HO! dt *	84.90
St. Thomas **	79.90
Summer Olympics **/	69.90
U.F.O (Microprose) **/	79.90
Winter Super Sports	59.90
Zeppelin dt	79.90
<b>1200er</b>	
Civilisation dt	79.90
Ch.Kolumbus dt *	89.90
Der Clou dt	79.90
Hatrick dt	79.90
Ishar 2 dt	69.90
King's Quest 6 dt	79.90
Pinball Fantasies **	64.90
Ryders Cup **	69.90
Second Samurai **	69.90
Sim Life dt	94.90
Star Trek	79.90
Syndicate dt *	79.90
T.F.X. **	89.90
Twilight 2000 dt	79.90
Wing Commander *	69.90
Wizardry 7 *	89.90

**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:  
CLUEBOOKS  
USA IMPORT  
SOFORT-NACHFRAGEN**

**JETZT NEU  
CD 32  
SPIELE  
SOFORT-NACHFRAGEN**

**Super Preis**

A-Train	49.90
Amnioe (Paygnosis)	14.90
B.A.T. 2 dt	39.90
Baby Jo **	19.90
Chaos Engine **	39.90
Chuck Rock 2 **	34.90
Curse of Enchantia	39.90
Deluxe Paint 3 **	39.90
Discov.of Kolumbus dt	29.90
Dragon Wars (US)	24.90
Dragons Lair 3 **	29.90
Fantastic Worlds **	49.90
(Megalomania, Populus, Pirates, Realms, Wonderland)	
Flight Simulator 2 **	29.90
Great Courts 2 **	29.90
Heart of China **	29.90
Hexuma dt	39.90
Humans Stand Alone **	39.90
Intern.Sport Challenge	29.90
Lemmings 2	49.90
Lemmings Xmas **	44.90
Lords of Doom **	19.90
Mad TV dt	39.90
Mercenary 3 **	29.90
Midwinter 2 **	29.90
Monkey Island 1 dt	49.90
Parasol Stars **	19.90
Piracy of the High Seas	29.90
Populous 2 & Data **	29.90
Premiere Manager **	34.90
Project X **	29.90
Push Over **	29.90
Quest for Glory 1 **	39.90
R-Type 1	19.90
R-Type 2	19.90

**Super Preis**

Railroad Tycoon **	49.90
Raving Mad **	29.90
(Rodlands, Robocod, Mega Twins)	
Rings of Medusa 1 **	19.90
Robocod 3 **	29.90
Rules of Engagement	19.90
Sabre Team **	19.90
Sarakon **	19.90
Silent Service 2 **	49.90
Sim Ant dt	49.90
Sim Earth dt	49.90
Soccer Stars	39.90
Space 1889 **	19.90
Space Max dt	29.90
Space Quest 4 dt	39.90
Spirit of Adventure **	19.90
Starbyte Sup.Soccer dt	19.90
Starflight 2	29.90
Stellar 7	19.90
Strategie Master **	39.90
(Hunter, Spirit o.Excalibur, Chessplayer 2150, Populus)	
Streetfighter 2	29.90
Switchbalde 2 **	14.90
Tennis Cup 2 **	19.90
Transarctica dt 1200er	29.90
Trivial Pursuit dt	34.90
Ultima 5	29.90
Virtual Worlds **	19.90
Vroom & Data **	29.90
Ween-the Prophecy dt	29.90
Wing Commander dt	39.90
Yol Jol **	39.90
Zool 1 **	39.90
Zool 2 **	49.90

**CD 32**

<b>CD 32</b>	
Alien Breed Sp. Edition*	34.90
Chambers of Shaolin **	69.90
Dangerous Streets **	69.90
Deep Core **	59.90
Der Clou dt *	79.90
Elite 2 dt *	69.90
F 1 Grand Prix **/	79.90
Gunship 2000 **/	79.90
Here with the Clues *	69.90
Jurassic Park *	69.90
Legacy of Sorasil *	64.90
Liberation-Captiv 2 **	69.90
Mean Arenas **	59.90
Microcosm	99.90
Pinball Fantasies **	69.90
Pirates Gold **	79.90
Ryders Cup **/	69.90
Seek & Destroy **	54.90
Sensible Soccer **	59.90
Seven Gates o.Jambala	69.90
T.F.X. *	84.90
Trolls **	64.90
Urlicum 2 **/	64.90
Winter Super Sport *	69.90
Zool **	59.90

**\*\* 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**

**GOBLIINS 1 \*\* 39.90**

**SPACE HULK \*\* 49.90**

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

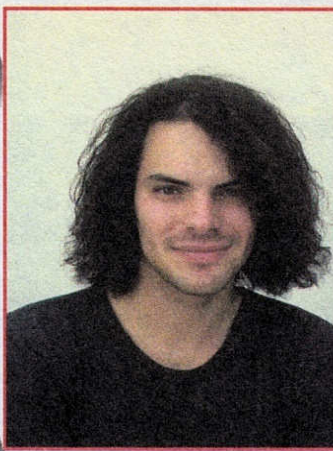
a.l.4.94 **Joysoft**

100 Seiten Software Katalog Gegen 3 DM in Briefmarken für Porto

1.	<input type="radio"/> Teillieferung <input type="radio"/> Eilpost, in 24 Std.haben und genießen Keine Versandkosten ab einem Rechnungsbetrag von 200 DM Habt ihr noch Fragen? Dann ruft unter der Nummer 0221/4301047-49 an
2.	
3.	
4.	
5. <small>ERSATZWÜNSCHE</small>	
6.	
7.	

<b>NAME</b>
<b>STRASSE</b>
<b>PLZ,ORT</b>
<b>TELEFON</b>

\*Vorankündigung, \*\* dt. Anleitung, Sicherheitstvp.2.50, IRRTUMER-PREISÄNDERUNGEN BLEIBEN UNS VORBEHALTEN



# INHALT

## Gelöst:

Der Schatz im Silbersee

## Karten zu:

Alien Breed 2

## Tips und Cheats zu:

Anstoß  
Assassin Special Edition  
B.A.T. 2  
Bubba 'n' Stix  
Cannonfodder  
Cyberpunks  
Der Clou!  
Missiles Over Xerion  
Mortal Kombat  
Ork  
Oxyd Magnum  
Second Samurai  
Space Hulk

## Freezer-Adressen zu:

Assassin Special Edition  
Blob  
Donk  
Ishar 2

Brot soll ja angeblich recht schwer zu verdienen sein – welch ein Glück für Euch, daß es bei uns nur leichte Deutschmark zu verdienen gibt! Wollt Ihr wissen, wie Ihr an den Zaster rankommt – nichts einfacher als das: Knobelt das Neueste zum Thema Tips, Tricks, Cheats, Lösungen, Karten usw. aus, bannt, wenn möglich, längere Texte im PC-ASCII-Format, computergezeichnete Karten im IFF- oder PCX-Format, auf Diskette und schickt (oder faxt) das ganze Zeug an untenstehende Adresse. Wir werden Eure Beiträge dann mit Freudentränen in den Augen auf Herz und Nieren überprüfen und schließlich entscheiden, ob sie aktuell und interessant genug für eine Veröffentlichung auf diesen heiligen Seiten sind. Wenn ja, stecken wir Euch, je nach Aktualität und Umfang Eurer Machwerke, bis zu **300 gebügelte und gestärkte Märker** aus Michaels Geldspeicher in die Tasche. Und da bei uns die Letzten sicher nicht die Ersten sein werden, raten wir Euch, Eure Geistesergüsse möglichst schon gestern an folgende Adresse zu schicken:

Joker Verlag  
„Know How“  
Bretonischer Ring 2  
85630 Grasbrunn  
089/460 49 77

Damit niemand behaupten kann, im Know Kow würde man nichts fürs Leben lernen: Ein wissenschaftliches Team des ethnologischen Instituts München entdeckte letzten Monat bei einer Expedition in weitgehend unbekannte Regionen des Regenwalds von Neuguinea die Lirpa-Lirpa, einen kleinen Volksstamm, deren Kinder zur Verwunderung der hochtechnisierten westlichen Beobachter an einem äußerst schnellen, aus pflanzlichem und tierischem Material aufgebauten Computer spielten! Tja, Not macht eben erfinderisch...

## HILFE!! FRAGEN?!

In der Nacht, wenn der **Ambermoon** seine zwielfichtige Bahn durch das Dunkel des sternklaren Himmels zieht und alle Helden auf ihren gefährlichen Missionen mit den grausamsten Monstern zu kämpfen haben, versuchen Patrick Ilmer und seine Abenteuerkumpane in der Gruft von Newlake verzweifelt, mit Shandra zu sprechen – doch selbst der Bergkristall brachte bislang keinen Ton aus ihr hervor! Tja, und auch die Sache mit dem Dämonenschlaf-Rezept bereitet der ratlosen Party das eine oder andere Kopfzerbrechen, denn wider Erwarten läßt sich die Tür in der Bibliothek von Newlake weder mit roher Gewalt noch durch gutes Zureden entriegeln. Last but not least sinnieren die Partymitglieder schon seit geraumer Zeit über die Aufgabe des Sansries Schlüssels nach – bis dato jedoch ohne große Erleuchtung! Wer den Jungs also mal ein kleines Nachhilfestündlein angedeihen lassen will, soll sich bloß keinen Zwang antun.

Wer als **Simon the Sorcerer** unbedingt Zauberer werden will, muß beim geldgierigen Zaubermeister, quasi als Lehrgeld, ganze dreißig Goldstücke ablöhnen. Zwanzig die-

ser goldigen Stücke lassen sich ja dem Schmied aus dem Kreuz leiern, wo man jedoch die anderen zehn güldenen Talerchen auftreibt, ist einem kleinen, verstörten Zauberlehrling ein absolutes Rätsel. Wer hilft dem Aushilfsmagier bei der Finanzierung seiner Lehre?

Will man in **Jurassic Park** dem bösen T-Rex entfliehen, so muß man ja bekanntlich die Beine in die Hand nehmen und dem hungrigen Verfolger immer wieder eine Fackel vor die schuppigen Füße knallen, bis man schließlich das Ölfaß in den Graben stoßen und im richtigen Moment die Brühe in Brand stecken kann. Angeblich sollte das so entfachte Freudenfeuer den König der Dinos abschrecken, nur leider scheint das, wie uns von einem verzweifelt Amiganer berichtet wurde, nicht auf alle Exemplare des T-Rex zuzutreffen! Wer bereits mit ähnlich feuerfesten Urzeitechsen fertig geworden ist, sollte nicht lange herumfackeln und uns seine Fluchtmethode schnellstmöglich mitteilen.

Das ewige Flehen muß ein Ende haben! Drum gebt Eurem Megaherzchen mal einen kräftigen Turbostöß und befreit

durch eine erlösende Antwort Eure im Irrgarten der Bits und Bytes verlorengegangenen Kampfgenossen von ihren quälenden Problemen. Legt Eure wegweisenden Geistesblitze also schleunigst in Wort und Bild nieder, stopft sie in einen Briefumschlag, verseht das Ganze mit unserer Adresse sowie dem Kennwort **Fragen** und ab damit in diese kleinen gelben Kästen! Neben Lobpreisungen und Dankeschreiben Eurer Zockerfreunde heimst Ihr damit, bei Veröffentlichung, obendrein noch einen nicht allzu geringen finanziellen Obelix von uns ein! Solltet Ihr jedoch eher selbst in irgendwelchen naßkalten Kerkern oder fiesen Levels am Versauern sein, dann zögert nicht länger – schreibt uns Euer Leid! Oder greift zum Telefonhörer und nutzt die Gunst der Joker-Redakteure, die Euch einmal pro Woche ihr allerpersönlichstes Ohr leihen, wenn es wieder heißt...

## HOTLINE

VON 16.00 BIS 19.00 UHR  
UNTER FOLGENDEN  
RUFNUMMERN:

089/46 38 23  
ODER  
089/460 58 22

# TIPS & TRICKS

## DIE SOLIDEN

Wer seine Mannschaft für den Meisterschafts-**Anstoß** in Schwung bringen will, muß auch in Sachen Trainingstheorie fit wie ein Fußballschuh sein und deswegen fleißig für die Prüfungen der Trainerseminare büffeln – oder zumindest Michael Riedels Prüfungsfragenkatalog als Spickzettel zur Hand haben...

### Seminar 1:

Welche Mannschaft wurde 1990 Fußball-Weltmeister? – Deutschland  
Wie lautet der Slogan, mit dem Nationalspieler gegen Drogen eintreten? – Keine Macht den Drogen!

Wie lautet der vollständige Vereinsname der Schalker Knappen? – FC Schalke 04

In welchem Jahr gewann der Hamburger SV den Europapokal der Landesmeister gegen Juventus Turin? – 1983

Wer schoß das einzige Tor beim Ländervergleich zwischen der BRD und der DDR? – Jürgen Sparwasser  
Welches Team führt die ewige Tabelle nach 30 Jahren Bundesliga an? – FC Bayern München

In welchem italienischen Club spielte Diego Maradonna? – SSC Neapel  
Wie viele ausländische Spieler dürfen derzeit gleichzeitig in einem Team spielen? – Drei

Wie wird das finale Hallenturnier in der Winterpause bezeichnet? – Hallen Masters

Welche Maßnahme dient im Training besonders der Verletzungsvorbeugung? – Aufwärmen

Welches sind die Vereinsfarben von Borussia Dortmund? – Schwarz/Gelb  
Welcher Spieler wechselte 1993 für 9,3 Millionen DM von Lazio Rom zu Borussia Dortmund? – K.H.Riedle

Bei welchem deutschen Club spielte Pierre Littbarski in den letzten Jahren? – 1. FC Köln

Mit welcher Aktion weist der Linienrichter auf ein Abseits hin? – Seine Fahne heben

Welcher ostdeutsche Verein qualifizierte sich nach der Wende direkt für die 1. Bundesliga? – FC Hansa Rostock

Ein Auswechselspieler kommt ohne Aufforderung des Schiedsrichters auf den Platz. Wie kann der Schiedsrichter entscheiden? – Gelbe Karte

### Seminar 2:

Der Abschlag des Balls vom Torwart aus der Hand findet direkt den Weg ins gegnerische Tor. Entscheidung? – Tor

Wie viele Teams spielen in der Saison 93/94 in der 2. Bundesliga? – 20  
In welchem Jahr erreichte die Fußball-Bundesliga mit durchschnittlich 27.052 Zuschauern pro Spiel den besten Schnitt? – 1964/65  
Wie lange dauert die offizielle Spiel-

zeit bis zur Halbzeitpause? – 45 Minuten

Ewald Liens spielte früher sehr erfolgreich bei Borussia M'Gladbach und Arminia Bielefeld. Welchen Club trainiert er in der Saison 93/94? – MSV Duisburg

Welcher „Wikinger“ verhalf Borussia M'Gladbach in den 70er Jahren zu Meisterehren und UEFA-Cup? – Allan Simonsen

Durch wie viele Halbzeiten wird eine Bundesligapartie unterbrochen? – Eine

Der Schiedsrichter fälscht einen Schuß ab, der zum Torerfolg führt. Entscheidung? – Reguläres Tor

Wer gilt als der erfolgreichste Vereinstrainer der Welt? – Udo Lattek

Wer schoß das 1:0 für Deutschland im WM-Finale 1990 gegen Argentinien? – Andreas Brehme

Wer ist der Deutsche Rekord-Fußball-Meister? – FC Bayern München  
Welche Mannschaft wurde 1992 Europameister in Schweden? – Dänemark

Welcher Verein schoß in der Saison 1971/72 101 Tore (Bundesligarekord)? – FC Bayern München

Welcher Spieler absolvierte die meisten Spiele in Folge (Bundesligarekord)? – Sepp Maier

Die Spielsperre nach einer Gelb-/Rot-Karte dauert wie lange? – 1 Spiel

Welcher Spieler hält mit 40 Toren in einer Saison den Rekord als erfolgreichster Torjäger? – Gerd Müller

In welcher Saison hagelte es einen neuen Negativrekord bei den Platzverweisen (insgesamt 76/davon 40 gelbe/rote Karten)? – 1991/92

### Seminar 3:

Welche Mannschaft wurde in der Saison 92/93 Deutscher Meister? – Werder Bremen

Wo liegt der Aktionsraum der Linienrichter? – Entlang der Seitenlinie  
Was versteht man im Fußball unter der Abkürzung „WM“? – Weltmeisterschaft

Wie heißt der belgische Meister der Saison 92/93? – RSC Anderlecht

Welcher Torwart blieb am längsten ohne Gegentreffer (641 Minuten/Bundesligarekord)? – Oliver Reck

Wie lautet der Stadionname von Schalke 04? – Parkstadion

Wer prägte den Anspruch „Der Ball ist rund!?!“? – Sepp Herberger

Wie viele Tore erzielte Tosmania 1900 Berlin in der Saison 1965/66? – 15 Tore

Welcher deutsche Spieler gewann die spanische Meisterschaft mit dem FC Barcelona, Real Madrid und Atletico Madrid? – Bernd Schuster  
Welches Foulspiel muß ab der Saison 93/94 mit der roten Karte geahndet

werden? – Grätschen von hinten  
Welcher englische Profi wurde mit dem HSV Deutscher Meister? – Kevin Kegan

Welche Trikotfarbe trugen bis zu Saison 93/94 das Schiedsrichter- und Linienrichtergespann? – Schwarz  
Wie werden allgemein randalierende „Fußballfans“ bezeichnet? – Hooligans

Da Franz Beckenbauer keine DFB-Fußball-Lehrer-Lizenz besitzt, leitete er die Nationalmannschaft offiziell als? – Team-Chef

Welcher Spieler zeichnet für das 25.000. Bundesligator verantwortlich? – Frank Mill

Wie lange spielte Bernd Schuster in Spanien? – 13 Jahre

Welche Kartenfarbe signalisiert einen Platzverweis? – Rot

Wer wurde in der Saison 1991/92 Torschützenkönig? – Fritz Walter

Welches Land gilt als Mutterland des Fußballs? – England

### Seminar 4:

Welches Ziel hat ein Zirkeltraining? – Verbesserung der Kondition

In welcher Stadt wurde in der Saison 92/93 das Finale im Europapokal der Landesmeister ausgetragen? – München

Werder Bremen hatte in der Saison 1987/88 die wenigsten Gegentore kassiert (Bundesligarekord). Wie viele? – 22 Gegentreffer

Welche Trainerlizenz benötigt der Trainer der 1. und 2. Bundesliga? – Fußball-Lehrer-Schein des DFB

Welchen Abstand muß eine Mauer beim Freistoß mindestens einhalten? – 9,15

Welcher Verein in der 1. Bundesliga (Saison 93/94) besitzt das Stadion mit dem größten Fassungsvermögen? – VfB Leipzig

In welchem Abstand finden die Fußball-Weltmeisterschaften statt? – Alle 4 Jahre

In welchen Abständen muß ein Trainer seine Lizenz auffrischen? – Alle 3 Jahre

Welche Entscheidung erfolgt nach einer Notbremse im Strafraum? – Elfmeter und rote Karte

Darf ein Elfmeter aus dem Stand ausgeführt werden? – Nein

In welcher Stadt hat der DFB seinen Hauptsitz? – Frankfurt a. Main

Ein Spieler schießt den Ball beim Abstoß direkt ins eigene Tor. Entscheidung? – Wiederholung des Torabstoßes

Wer ist bis 1993 mit zusammen 365 Toren Torschützenkönig der Liga? – Gerd Müller

Wieviel Spieler eines Teams müssen auf dem Platz sein, um ein Spiel zu beginnen bzw. ordnungsgemäß zu beenden? – 7 Spieler

Welcher Spieler war für seine „Bananenflanken“ berühmt? – Manfred Kalz

Welches Maskottchen hat der 1. FC Köln? – Geißbock  
In welcher Saison nahm die Bundesliga den Spielbetrieb auf? – 1962/63  
Wie unterscheidet sich der Mannschaftskapitän äußerlich von den übrigen Spielern seiner Mannschaft?

– Kapitänbinde am linken Oberarm

### Seminar 5:

Was folgt nach 90 Minuten in einem DFB-Pokalspiel, wenn es zwischen den beiden Mannschaften unentschieden steht? – Verlängerung  
Gegen welchen Verein erlitt der FC Bayern München seine bisher höchste Heimmiederlage? – Gegen den FC Schalke 04 mit 0:7

Seit wann werden Fußball-Weltmeisterschaften ausgetragen? – 1930  
Welches Datum war der Anpfiff der 1. Fußball-Bundesliga? – 24. August 1963

Mit wieviel Clubs startete die Fußball-Bundesliga 1963? – 16 Vereine

Bei welchem Verein spielte Anthony Yeboah vor seiner Zeit bei Eintracht Frankfurt? – 1. FC Saarbrücken

Wie lange ist die Nachspielzeit bei Pokalspielen, in denen es nach der regulären Spielzeit unentschieden steht? – Zweimal 15 Minuten

In welchem Jahr fiel das „Tor von Wembley“? – 1966

Wie signalisiert der Schiedsrichter einen „indirekten“ Freistoß? – Heben des linken Arms

Welcher Trainer einer Bundesligamannschaft arbeitet bisher in ungekündigter Stellung? – Otto Rehgagel

Welche Mannschaft bleibt 964 Minuten lang (Negativrekord) ohne Torerfolg? – 1. FC Saarbrücken

Wie viele Spieltage umfaßt eine Bundesligasaison? – 34

Wie viele Spieler dürfen während eines Pflichtspiels ausgewechselt werden? – 2

In welchem Jahr wurde Deutschland Europameister? – 1980

In welchem Jahr wurde der große Skandal (Bestechungsgelder) der Bundesligageschichte aufgedeckt? – 1971

Welcher Fußballer wurde 1990 „Weltfußballer des Jahres“? – Lothar Matthäus

Wer entscheidet ob bzw. über die Länge der Nachspielzeit? – Der Schiedsrichter

### Seminar 6:

Welcher Club in der 1. Bundesliga (Saison 93/94) besitzt das Stadion mit dem kleinsten Fassungsvermögen? – SC Freiburg

Wie wird der Rekord-Europapokalsieger Real Madrid betitelt? – Die Königlichen

Welcher Verein war in den Jahren 1972, 1973, 1974 Deutscher Meister? – FC Bayern München

Wie lautet der Stadionname von Schalke 04? – Parkstadion

Wer prägte den Ausspruch „Der Ball ist rund!?!“? – Sepp Herberger

Wie werden die Spieler des 1. FC Kaiserslautern noch genannt? – Die roten Teufel

Welche Maßnahme dient im Training besonders der Verletzungsvorbeugung? – Aufwärmen

Welche Vereinsfarben hat der SV Werder Bremen? – Grün/Weiß  
Bei welchem Verein war Otto Rehgagel als Trainer tätig, bevor er nach Bremen wechselte? – Fortuna Düsseldorf

Welcher Spieler bestritt bislang die meisten Bundesligaspiele? – K.-H. Körbel

Kann ein Schiedsrichter ohne Karten einen Feldverweis anordnen? – Ja

Welche Vereinsfarben hat Schalke 04? – Blau/Weiß

Welche Mannschaft wird häufig auch als „Fohlenelf“ bezeichnet? – Borussia M'Gladbach

Wie heißt der belgische Meister der Saison 92/93? – RSC Anderlecht

Welcher deutsche Verein gewann als erster einen europäischen Titel? – Borussia Dortmund

Wie viele Linienrichter werden in einem Spiel eingesetzt? – Zwei

Wie teuer war 1963 durchschnittlich eine Stehplatzeintrittskarte? – 3 DM

In der Saison 1977/78 spielte M'Gladbach gegen Dortmund. Wie lautete das Ergebnis? – 12:0

**Seminar 7:** Welcher deutsche Verein gewann als erster einen europäischen Titel? – Borussia Dortmund

Wer war der „Mann mit der Mütze“? – Helmut Schön

Welche Mannschaft gewann in der englischen Liga (Saison 92/93) die Meisterschaft? – Manchester United

Wie heißt der Bundestrainer, der mit Deutschland 1990 Weltmeister in Italien wurde? – Franz Beckenbauer

Wie heißt der Trainer von Werder Bremen? – Otto Rehhagel

Wie heißt der Manager von Bayern München? – Uli Hoeneß

Wie viele Tore schoß Torjäger Gerd Müller in der Saison 1971/72? – 40 Tore

Wie viele Trainer wurden in der Saison 1992/93 vorzeitig entlassen? – Neun

Wie viele Mannschaften qualifizieren sich in der 1. Bundesliga für den UEFA-Cup? – Vier

Mit welchem Oberbegriff werden die modernen Sportgetränke bezeichnet? – Elektrolytgetränke

Mit welchem Stimmverhältnis wurde die Einführung der Fußball-Bundesliga beim historischen Bundesliga des DFB beschlossen? – 103:26

Wo findet das Endspiel um den Deutschen Fußball-Pokal (DFB-Pokal) statt? – Berlin

Welchen Betrag erhielten die „Helden von Bern“ als Prämie? – 1.000 DM

Gegen welche Mannschaft verlor Borussia Dortmund in der Saison 92/93 das Endspiel um den UEFA-Cup-Pokal? – Juventus Turin

Welche Nation ist bei der WM 1994 automatisch qualifiziert? – USA

Nenne die Abkürzung für den europäischen Fußballverband? – UEFA

Unter welchem Trainer errang der 1.FC Köln das Double (DFB-Pokalsieg und Meisterschaft) im gleichen Jahr? – Hannes Weisweiler

Wie hoch durften die offiziellen monatlichen Bezüge der Spieler (inkl. Prämien) 1963/64 sein? – 1.200 DM

**Seminar 8:** Wie oft war der FC Bayern München in 30 Jahren Bundesliga schon Tabellenführer? – 333 mal

Welche Person ist für Spielertrans-

fers und finanzielle Aufgaben verantwortlich? – Manager

Wie lange dauert ein reguläres Pflichtspiel in der Fußball-Bundesliga? – 90 Minuten

Michael Rummenige verließ Borussia Dortmund 1993 und wechselte nach? – Japan

Wenn der Schiedsrichter im laufenden Spiel pfeift, bedeutet dies? – Spielunterbrechung

Welches Team sicherte 1986 in Frankreich in der Saison 92/93 den Pokalsieg? – Paris St. Germain

Wie heißt der Bundestrainer, der mit Deutschland 1990 Weltmeister in Italien wurde? – Franz Beckenbauer

In welchem Jahr wurde Berti Vogts Weltmeister? – 1974

In welcher Saison wurde der niedrigste Toreschnitt pro Spiel (2,52) erreicht? – 1968/1969

Wie signalisiert der Schiedsrichter einen „indirekten“ Freistoß? – Heben des linken Armes

Wie viele Schritte darf ein Torwart mit dem Ball in der Hand machen? – Vier

Was überprüfen die Linienrichter bei der Einwechslung eines neuen Spielers? – Zustand und Länge der Stollen

Welches Team gewann den DFB-Pokal in der Saison 92/93? – Bayer Leverkusen

Damit Ihr in *Der Clou!* als kleine Ganoven mal ganz groß rauskommt, müßt Ihr zum einen über eine perfekt abgestimmte Mannschaft verfügen und zum anderen bestens über diverse Örtlichkeiten und lohnende Objekte Bescheid wissen. Um Euch die Auswahl der Bandenmitglieder sowie die Planung der Raubzüge etwas zu erleichtern, hat Panzerknackerkönig Marcel Smuz neben allen als Komplizen in Frage kommenden Personen auch schon die wichtigsten Fischzüge für Euch ausgekundschaftet.

**DIE PERSONEN:**

**Paul O Conner:** Er ist 20 bis 25 Jahre alt, groß, lebenslustig und scheint ein gutes Leben zu führen. Paul kann sehr gut mit Autos umgehen. Er hat ein paar Schlägereien hinter sich und etwas Erfahrung mit Schlössern.

**Marc Smith:** Er ist ca. 40 Jahre alt, unportlich, aber gebildet und intelligent. Sein Leben sind die Autos. Er kennt sie alle!

**Frank Meier:** Er ist ca. 50 bis 55 Jahre alt und sehr schlank. Zu seinen Stärken zählen Intelligenz und Geschicklichkeit. Er ist der Richtige, wenn es um Sprengstoff und Kampf geht. Wenn er zuschlägt, landen die meisten im Krankenhaus. Er hat sehr viel Erfahrung, da er schon bei sehr vielen Coups Schmiere gestanden hat.

**Herbert Briggs:** Er ist nett, gesellig und gemütlich. Ab und zu ißt er etwas mehr. Wenn es um Schlösser geht, ist er einer der Besten. Auch mit Sprengstoff hat er viel Erfahrung.

**Tony Allen:** Er ist ca. 30 Jahre alt und sehr dünn. Allen ist einer, der weiß, was er will. Seine Stärke ist die

Elektronik. Mit Schlössern hat er aber auch seine Erfahrung.

**Margret Allen:** Sie ist jung und schön. Margret ist sehr hilfsbereit und witzig.

**Mathew Black:** Er ist ca. 50 Jahre alt und sehr liebenswert. Seine Kleidung macht ihn zu einem Gesellschaftsmitglied der höheren Schicht. Die Safes sind sein Zuhause, aber auch in Sachen Elektronik weiß er bestens Bescheid.

**Miguel Garcia:** Er ist ca. 50 Jahre alt, intelligent, unterhaltsam und sehr zuverlässig. Schlösser, Kampf und Autos sind sein Einsatzgebiet. Wenn es um die Polizei geht, hat er eine gute Nase. Er riecht sie schon zehn Meilen gegen den Wind!

**Mike Seeger:** Er ist ca. 30 Jahre alt und sehr fit. Von Elektronik und auch von Schlössern versteht er viel. Als Aufpasser bei einem Einbruch hat er sich ebenfalls bewährt.

**Albert Liet:** Er ist ca. 30 Jahre alt, intelligent und geschickt. Seit dem 2. Weltkrieg weiß er, was Sprengstoff ist – er hat damals ein paar Brücken gesprengt. Albert hat einiges im Kopf, wenn es ums Kämpfen und um Autos geht.

**Mohammed Abdula:** Er zählt ca. 40 Lenze und ist, wie der Vorname schon sagt, ein Boxer.

**Serge Fontane:** Er ist ca. 35 Jahre alt, groß und kräftig. Er ist durchschnittlich intelligent und sehr aggressiv. Außerdem ist er Boxer und ein Auto-Kenner.

**Frank Maloya:** Er ist ca. 40 Jahre alt, groß und eher schlank. Er ist schlau und kann seine Gedanken sehr gut verstecken. Sein Interesse gilt den Autos. Durch seinen indianischen Ursprung kann er eine Gefahrensituation sehr gut einschätzen. Er ist als Schmiere-Steher sehr geeignet.

**Neil Grey:** Er ist in etwa 20 Jahre alt, ruhig und selbstsicher. Er versteht sich auf Schlösser und Elektronik.

**Mark Hart:** Er ist annähernd 30 Jahre und eher schlank. Mark ist eine Intelligenzbestie. Körperlich ist er o.k., weil er den schwarzen Gürtel in der koreanischen Selbstverteidigungskunst HAP KI DO besitzt. Das Knacken von Schlössern gehört zu seinen Baby-Aufgaben.

**Jim Danner:** Er ist alt und besitzt blaues Blut.

**Robert Bull:** Er ist ca. 20 bis 25 Jahre, freundlich und hilfsbereit. Trotzdem bleibt der Mensch ein Geheimnis. Von Autos, Schlössern und Elektronik versteht er einiges.

**Thomas Groul:** Er ist etwa 20 Jahre und hochintelligent. Er hat noch nie gearbeitet, besitzt aber trotzdem Geld. Erfahrung mit Schlitten und mit Kampf prägen seine Persönlichkeit.

**Helen Parker:** Sie ist ca. 30 bis 35 Jahre alt, zählt zu den Erfolgsmenschen, ist sehr reizend und fair.

**Dan Stanford:** Er ist ein Mensch, der für und mit seinem Beruf lebt. Der Dienst dauert für ihn 24 Stunden am Tag. Außerdem ist er sehr intelligent und agil.

**John Gludo:** Das ist der Herr In-

spektor höchstpersönlich. Er ist sehr tollpatschig und soll sehr wahrscheinlich Inspektor Columbo verkörpern.

**Miles Chickenwing:** Dieser Herr ist Seine Majestät, der Polizeichef. Er ist immer gestreift und etwas dick. Man sollte aber seine Aufgaben nicht unterschätzen.

**Mary Bolton:** Eine Frau, die sich unter Männern durchsetzen kann. Sie ist sehr klug und nett.

**Eric Pooly:** Er ist ca. 42 Jahre alt und Brillenträger. Durch seine Brille sieht er sehr intelligent aus. Eine geheimnisvolle Person.

**Prof. Emil Schmitt:** Einige Jahre Professor. Deutlich an seiner Gestalt erkennbar. Er ist einer der besten Sprengstoffexperten.

**Elisabeth Schmitt:** Die Frau von Professor Schmitt. Sie ist sehr zurückhaltend, aber intelligent. Sie hat ihre Lebenserfahrung. Dank ihres Mannes hat sie viel über Safes und Sprengstoff gelernt.

**Margret Briggs:** Das ist also die Frau von Herbie. Sie paßt zu ihm. Sie hat nicht unbedingt viel auf dem Kasten, aber auch nicht gerade wenig. Man sollte sie nicht überschätzen. Sie kennt sich mit Safes und Schlössern aus und kennt von den meisten Modellen Stärken sowie Schwächen.

**Peter Brook:** Brook hat viel erlebt. Er ist zwar etwas ungeduldig, aber intelligent und stark. Er behält Ruhe in sehr vielen Situationen. Er ist Spezialist im Bereich der Elektronik. Über Autofahren denkt er, daß man es kann oder nicht kann. Man sollte sich aber nur auf seine Fähigkeiten im Elektronik-Bereich verlassen.

**Samuel Rosenblatt:** Er kann sehr viel – nahezu alles! Im Leben zieht er sich zurück, ist aber sehr intelligent.

**Lucas Grull:** Er soll ein Soldat sein, ist aber sehr unzuverlässig. Behauptet, der beste Autofahrer und Kämpfer zu sein. Sehr eingebil-det.

**Ken Addison:** Das ist ein Mann! Ehre und Disziplin sind sein Gebot. Ein Mann wie Worf.

**Jiri Poulin:** Er ist ca. 35 bis 40 Jahre alt und kräftig. Seine Hände sind die eines Handwerkers. Er ist ein vielschichtiger Mensch – Wahrsagen ist seine Spezialität. Erfahrung im Kampf hat der Gute auch, und daß er Auto fahren kann, ist ganz selbstverständlich.

**Garry Stevenson:** Er ist ca. 30 Jahre alt und ein Durchschnittstyp. Bei Schlössern und Tresoren ist er ziemlich der Beste, und selbst als Aufpasser hat er sich schon bewährt.

**Al Mel:** Er bezeichnet sich als Scheich, ist vielleicht jedoch ein Bulle! Wenn's um Autos geht, ist er Spezialist.

**Jack Motart:** Dieser Typ ist ein Künstler. Er versteht von jeder Sache etwas: von Schlössern, Elektronik und Safes. Am besten ist der Gute jedoch in der Musik.

**Kevin Smith:** Er ist irgendwie abgenutzt. Mit dem Alkohol hat er sehr große Probleme. Von Elektronik weiß er viel. Unter der Motorhaube von Autos ist er quasi daheim.



# TIPS & TRICKS

## DIE SOLIDEN

**Mike Kahn:** Kahn hat sehr gute Abwehrkräfte und ist erfahren. Für sein Alter ist er kräftig und in Form.

**Frank De Silva:** Er ist sehr selbstsicher. Er weiß viel, er kann viel, da er sehr viel unterwegs ist. Am liebsten ist er an Orten, wo die Fäuste fliegen. Er hat aber auch Erfahrung mit Schlössern.

**Justin White:** Sie ist cool, hübsch und intelligent. Sie kennt sich mit Autos aus, was für eine Frau eher ungewöhnlich ist.

**John O Keef:** Er ist ca. 40 Jahre alt, eher ruhig, sehr vertrauensvoll und vertrauenswürdig. Ein Handwerker, wie er im Buche steht. Mit Elektronik und Schlössern kennt sich John aus, bei den guten alten Safes muß er leider passen.

**Luthmilla Nervesaw:** Sie ist nicht aus Großbritannien, aber sehr geheimnisvoll. Als Aufpasser ist sie einsame Klasse.

**Thomas Smith:** Er ist ein Erfolgsmensch. Servieren & Kassieren sind sein Spezialgebiet.

**Ben Riggley:** Er besitzt ein Hotel und ist ein guter Geschäftsmann.

**Richard Doil:** Er ist witzig und sehr ansprechend. Bier gehört zu seinen Spezialitäten.

**Sabien Pardo:** Süß, cool, perfekt und und und...

**Red Standson:** Ein Gesetzesvertreter.

**Pater James:** Ein Geistlicher, der für den lieben Gott alles tut.

### DIE ORTE:

**Holland Street:** Am Ende der Straße befindet sich das Ugley Dog Hotel. Ein weiteres Highlight dieser Straße ist das Fat Man's Pub – eine Kneipe in traditionellem Stil. Außerdem befinden sich hier noch zwei kleinere Läden.

**Cars & Vans, Wellington Road:** Auf dem Gelände dieses Autohändlers gibt's einen Parkplatz mit recht brauchbaren Wagen sowie eine Werkstatt. Im vorderen Bereich befindet sich ein Haus, in dem das Büro sowie einige Wohnungen untergebracht sind.

**Watling Street:** Das Highlight dieser Straße ist bestimmt das „Walrus & the Yellow Shades“, eine Bar, die sehr vielversprechend ist. Hier befinden sich auch noch ein Kunst- oder Antiquitätenladen sowie ein Werkzeugladen. Eine Polizeistation rundet die Gegend ab.

**Hotelzimmer:** Ein ordentliches Zimmer mit einem Telefon (wichtig!).

**Ugley Dog Hotel:** Eines der besten Hotels, weil das Personal höflich und nicht aufdringlich ist.

**Fat Man's Pub:** Ein Pub, wo man viele Kontakte knüpfen kann.

**Cars & Vans Büro:** Das Büro des Autohändlers. Es ist sehr eng.

**Werkzeughändler:** Einer der besten Werkzeugläden. Hier bekommt man fast alles.

**Polizeistation:** Eine sehr außergewöhnliche Polizeistation.

**Kiosk, Fulham:** Dieser Kiosk wird von einem alten Mann geführt. Bei einem Überfall bekommt man höchstens das Geld aus der Kasse, Zeitungen und ähnlichen Kram.

**Beobachtungsplan:**  
05:00 Besitzer kommt  
06:00 Zeitungen werden geliefert  
06:03 Erster Kunde kommt  
12:00 Besitzer läßt sich Pizza kommen  
14:23 Es regnet

16:10 Alle Ausgaben der Times sind verkauft  
18:00 Besitzer schließt ab und verläßt Trafik

19:00 Nichts Besonderes  
02:20 Polizeistreife kommt

**Tante-Emma-Laden, South East, Waterloo:** Der Laden liegt in einer feinen Gegend. Das bedeutet, daß man hier von Zeit zur Zeit viel Geld holen kann. Gut für einen schnellen Bruch geeignet.

**Beobachtungsplan:**  
05:30 Besitzerin kommt  
06:00 Zusteller bringt frisches Obst  
06:30 Zusteller bringen andere Lebensmittel

07:30 Angestellte kommt  
08:00 Erste Kunden kommen  
12:00 Mittagspause

14:00 Geschäft wird wieder geöffnet  
15:50 Bobby macht Routinegang  
18:00 Geschäft wird geschlossen

22:22 Polizeistreife kommt  
**Juwelier, Oxford Street:** Der Juwelier hat eine sehr große Auswahl an Gold, Uhren etc. In der Auslage liegt eine Cartier mit Goldgehäuse. Holt sie Euch!

**Beobachtungsplan:**  
07:30 Besitzer kommt  
08:00 Geschäft wird geöffnet  
09:30 Streunender Kötter pinkelt an Laterne  
12:00 Mittagspause. Besitzer verläßt Geschäft

13:30 Polizeistreife kommt  
15:00 Geschäft wird wieder geöffnet  
15:30 Putzfrau reinigt Schaufenster

17:59 Besitzer aktiviert Alarmanlage  
18:00 Geschäft wird geschlossen  
20:20 Polizeistreife kommt

22:20 Zwei Betrunkene wanken vorbei  
23:30 Wach- und Schließgesellschaft kommt

02:00 Bewohner des Nachbarhauses kommt heim

04:20 Wach- und Schließgesellschaft kommt

**Old Curiosity Shop, Kensington Church Str.:** Hier findet man alte und wertvolle Sachen.

**Beobachtungsplan:**



AMIGA 1200		AMIGA CD-32	
1869	DV 64,90	7 Gates of Jambala	EV 59,90
Airbucks	EV 64,90	Alfred Chicken	DA 59,90
Alien Breed II	DA 54,90	Arabian Nights	DA 47,90
Alfred Chicken	DA 49,90	Castles II	EV 64,90
Anstoss	DV 67,90	Chambers of Shaolin	EV 59,90
Body Blows Galactic	DA 54,90	D-Generation	DA 49,90
Burning Rubber	DA 59,90	Dangerous Streets	DA 59,90
Burntime	DV 67,90	Deep Core	DA 47,90
Chaos-Engine	DA 47,90	Dennis	DA 54,90
D-Generation	DA 35,90	Fireforce	EV 59,90
Dennis	DA 49,90	Int.Karate +	EV 49,90
Diggers	DA 69,90	John Barnes Football	EV 49,90
Donk	DA 49,90	Labyrinth of Time	EV 54,90
Dynatech	DV 54,90	Lemmings + Mouse	DA 64,90
Global Domination	DA 59,90	Liberation	EV 59,90
Int. Golf Champ.	DA 54,90	Lotus Trilogie	DA 64,90
Ishar	DA 59,90	Mean Arenas	DA 47,90
Ishar II	DV 54,90	Morph	DA 47,90
Jurassic Park	DA 59,90	Nick Faldo Golf	DA 69,90
Morph	DA 59,90	Nigel Mansell	DA 64,90
Nigel Mansell	DA 64,90	Now what I call games	DA 59,90
Oskar	DA 47,90	Now what I call games II	DA 59,90
Overkill	DA 49,90	Overkill / Lunar C	DA 54,90
Penthouse Hot Num.	DV 59,90	Pinball Fantasies	DA 59,90
Pinball Fantasies	DA 54,90	Pirates Gold	DA 59,90
Robocod	DA 29,90	Psycho Killer	EV 64,90
Seek & Destroy	DA 49,90	Prey	EV 64,90
Second Samurai	DA 64,90	Robocod	DA 59,90
Sim Life	DV 79,90	Seek & Destroy	DA 47,90
Simon the Sorcerer	DV 79,90	Sensible Soccer	DA 47,90
Skidmarks	DA 54,90	Sim City	EV 64,90
Sleepwalker	DA 59,90	Sleepwalker	DA 54,90
Soccer Kid	DA 59,90	Summer Olympics	DA 49,90
Star Trek	EV 67,90	Super Putty	EV 49,90
Strategem	EV 64,90	Town with no name	EV 64,90
Transarctica	DA 64,90	Trivial Pursuit	EV 69,90
Trolls	DA 29,90	Trolls	DA 54,90
Whales Voyage	DV 59,90	Whales' Voyage	DV 54,90
When two worlds war	DA 55,90	Zool	DA 54,90
Zool	DA 47,90		
<b>Amiga 1200 Hardware</b>		<b>CD-32 Hardware +MPEG</b>	
Amiga 1200*	649,90	AMIGA CD-32*	659,90
*folgende Hardware nur gegen Vorkasse zuzüg.		MPEG-Module*	459,90
30,- Versandkosten		Mouse f. CD-32	39,90
		Tastatur " "	149,90
<b>Veröffentlichungstermine</b>		<b>MPEG Filme und Musikvideos</b>	
<b>AMIGA 1200</b>		Black Rain EV (ab 18J.)	49,90
Civilization	En.Feb.	Star Trek EV	49,90
Der Schatz im Silbersee	En.Feb.	Andrew Lloyd Webber	49,90
Elfmania	Mit.Feb.	Joy of Sex EV (ab 18J.)	79,90
Elysium	En.Feb.	Bon Jovi-Keep the Faith	49,90
Hattrick	Mit.Feb.	Top Gun EV	49,90
King's Quest	Mit.Feb.	Nackte Kanone 2 EV	49,90
T.F.X.	März	Tri no world order EV	49,90
Zool II	En.Feb.	Alle Angaben ohne Gewähr	



Terminator II auf L. d. 99,-

**AMIGA** Es wurde Zeit für etwas völlig Neues

# JUDGMENT DAY

Die wichtigste Seite des Monats

Bestellannahme von 9<sup>00</sup>-18<sup>00</sup>  
Inh. M. Böcker  
PREISÄNDERUNG VORBEHALTEN



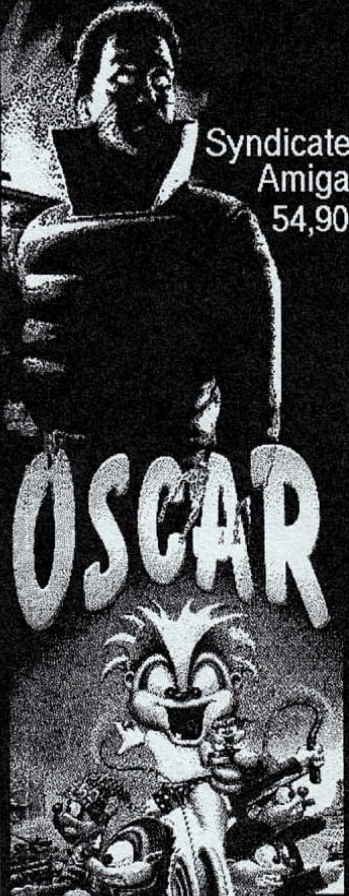
Terminator II auf L. d. 99,-

Der Versand erfolgt per Nachnahme o. per Vorkasse ab 9,- + Nachnahme u. + Zahlkartengebühr

TEL.: 07731/12248  
JUDGMENT DAY  
Hauptstr. 2  
78224 SINGEN

FAX.: 07731  
/54757

Titel	AMIGA	Titel	AMIGA	Preis	Preishits Amiga
1869	DV 65,90	Head to Head	EV 67,90	3D Pool	EV 29,90
Abandoned Places 2	EV 57,90	Heroes Quest 2**	EV 59,90	688 Attack Sub	EV 29,90
Airbucks	EV 63,90	Hexuma	DV 74,90	Adv. Destroyer Simulator	EV 29,90
Airbus A320 - American Edition	EV 79,90	Hired Guns	DV 59,90	Alien Breed - Special Edition	EV 29,90
Airbus A320 - Europe	DA 69,90	History Line 1914-1918	DA 67,90	Bard's Tale 3	DA 29,90
Airforce Commander	DA 64,90	Hook	DA 49,90	Batman - The Movie	EV 29,90
Air-Land-Sea	DA 65,90	Humans*	EV 48,90	Battlechess	DA 29,90
Air Support	EV 38,90	Humans Race - Data Disk *	EV 45,90	Battlehawks	EV 29,90
Alfred Chicken	DV 49,90	Humans Race - Stand Alone *	EV 49,90	Battle Squadron	DA 29,90
Alien 3	DA 47,90	Indiana Jones 3/Adventure	DV 39,90	Big Nose the Caveman	EV 29,90
Alien Breed II	DA 47,90	Indiana Jones 4/Action	DA 49,90	Bubble Bobble	EV 29,90
Ambermoon	DV 79,90	Indiana Jones 4/Adventure	DV 79,90	Budokan	EV 29,90
Anstoss	DV 67,90	Innocent until Caught **	DV 74,90	California Games II	EV 29,90
Apocalypse **	DA 44,90	Ishar II	DV 53,90	Celica GT4 Rally	EV 29,90
Aquatic Games	DA 52,90	Jet Strike	DA 59,90	Centurion	EV 29,90
Aquaventure	DA 54,90	Jim Power	EV 49,90	Cycles	EV 29,90
Arabian Nights *	EV 48,90	Joe & Mac	DA 49,90	F-16 Combat Pilot	EV 29,90
Archer McLean Pool Billiard	DA 46,90	John Madden Football	DA 53,90	Face Off	EV 29,90
Armalyte	DA 49,90	Jonathan	DV 73,90	Fistfighter	EV 29,90
Assasin "B-Mix"	DA 29,90	Jungle Strike**	DA 59,90	Flimbo's Quest	EV 29,90
A.T.A.C. **	DA 59,90	Jurassic Park	EV 49,90	Future Wars	EV 29,90
A-Train	DV 74,90	K.G.B.	EV 39,90	Gem X	EV 29,90
A-Train Cons.Kit *	EV 29,90	K240 **	DA 59,90	Go for Gold	DA 29,90
Av8B - Harrier Assault	EV 56,90	Kingmaker	DA 67,90	Gunboat	EV 29,90
Aufschwung Ost	DV 54,90	Legend of Kyrandia	DV 49,90	Heroes Quest	EV 29,90
B-17 Flying Fortress	DA 61,90	Lemmings Doppelpack	DA 59,90	Hill Street Blues	EV 29,90
Bart vs the World	DA 49,90	Lemmings 2	DA 59,90	Honda RVF	EV 29,90
Bat 2	DA 71,90	Lethal Weapon	DA 59,90	Hudson Hawk	EV 29,90
Battle Isle Data Disk 2	DV 45,90	Links	DA 29,90	Jack Niclas Golf	EV 29,90
Battle Team	DA 66,90	Lionheart	DA 51,90	Last Ninja 3	EV 29,90
Battlechess II	DA 55,90	Little Devil **	DA 69,90	Lombard RAC Rally	EV 29,90
Bazoooka Sue **	DV 74,90	Loom	EV 34,90	Lotus Turbo Challenge 2	EV 29,90
Beavers	DA 53,90	Lords of Power	DA 74,90	Manchester United	EV 29,90
Bill's Tomato Game	EV 39,90	Lord of the Rings	DA 54,90	Manchester United Europe	EV 29,90
Birds of Prey	DA 64,90	Lost Vikings	DV 65,90	Maniac Mansion	EV 29,90
Bitmap Brothers Collection	DA 49,90	Lothar Mathäus	DA 58,90	Microprose Soccer	DA 29,90
Black Crypt	EV 56,90	Lotus - The Final Challenge	DA 47,90	New Zealand Story	EV 29,90
Blastar	DV 45,90	Lotus Trilogie	DA 54,90	Ninja Remix	EV 29,90
Body Blows	DA 43,90	M1 - Tank Platoon	DA 28,90	North & South	EV 29,90
Body Blows Galactic	DA 47,90	Magic Pockets	DA 49,90	Oriental Games	DA 29,90
Brian the Lion**	DA 59,90	Magician Castle **	DA 59,90	Panza Kick Boxing	DA 29,90
Bubb'n Six	DA 59,90	Mc Donald Land	DA 46,90	Pinball Magic	EV 29,90
Bundesliga Manager Prof.2.0	DV 63,90	Mega LoMania+First Samurai	EV 58,90	Pipemania	DA 29,90
Burntime	DV 62,90	Micro Machines	DA 47,90	Pirates	DA 29,90
Bunny Bricks	DA 49,90	Monkey Island	DV 49,90	Populous Edition	EV 29,90
Campaign	DA 61,90	Monkey Island II	DV 79,90	Prince of Persia	EV 29,90
Campaign - Data Disk	DA 39,90	Morph	DA 46,90	Project-X Special Edition	EV 29,90
Campaign II	DA 69,90	Mortal Combat	DA 54,90	EBI 2 - Baseball	EV 29,90
Cannon Fodder	DA 64,90	Nick Faldo's Golf *	EV 68,90	Rainbow Islands	EV 29,90
Chaos - Engine	DA 47,90	Nippon Sales	KA 53,90	Rick Dangerous II	DA 29,90
Chuck Rock II	EV 45,90	One Step Beyond	DA 45,90	Robin Hood - Legend Quest	EV 29,90
Civilisation	DV 72,90	Overdrive	DA 46,90	Saint Dragon	EV 29,90
Combat Air Patrol	DA 59,90	Operation Stealth	EV 34,90	Starglider II	DA 29,90
Cool Spot	DA 47,90	Oxyd Magnum	EV 49,90	Supercars II	DA 29,90
Cosmic Spacehead	DA 54,90	Oskar	DA 47,90	Stunt Car Racer	EV 29,90
Crazy Sports Football	DA 54,90	Populous 2+	DA 64,90	Super Hang On	EV 29,90
Crazy Cars 3	DA 29,90	Penhouse House Hot Numbers Deluxe	DA 54,90	Super Monaco GP	DA 29,90
Creatures	EV 44,90	Pinball Compilation (Pinball Dreams+Fan)	DA 59,90	Super Space Invaders	EV 29,90
Cristoph Kolumbus	DV 74,90	Premiere	DA 54,90	Swiv	DA 29,90
Cruise for a Corpse	EV 58,90	Prime Mover	DA 54,90	Tennis Cup II	EV 29,90
Curse of Enchantia	DV 74,90	Push Over	DA 29,90	Terminator II	EV 29,90
Cyberpunks	DA 54,90	Railroad Tycoon	DA 74,90	Testdrive 2	EV 29,90
D/Day	EV 63,90	Red Zone	DA 49,90	Thomas - The Tank Engine	EV 29,90
Darkmere **	DA 68,90	Reach for the Skies	DA 48,90	Thunderblade	EV 29,90
Das Schwarze Auge	DV 72,90	Risky Woods	DA 50,90	Triple Action Pack 3	EV 29,90
Dennis	DA 49,90	Road Rash	DA 53,90	Triple Action Pack 4	EV 29,90
Der Patrizier	DV 67,90	Robocop 3	DA 59,90	Trivial Pursuit	EV 29,90
Die Siedler	DV 79,90	Rome A.D.	DA 59,90	Turbo Outrun	DA 29,90
Disposable Hero	DA 47,90	Sabre Team	DA 49,90	Turrican	DA 29,90
Dogfight	DA 64,90	Sensible Soccer 92/93	DA 45,90	Turrican II	DA 29,90
Donk	DA 47,90	Silent Service 2	DA 69,90	VideoKid	EV 29,90
Dreamlands	DA 54,90	Silly Putty	DA 29,90	WWF Wrestlemania	EV 29,90
Dune 2	DV 54,90	Sim Ant	DV 76,90	Zac McKraken	EV 29,90
Dungeon Master & Chaos Strikes Back	DV 58,90	Sim City + Populous *	EV 51,90	Z-Out	DA 29,90
Dynablastar	DA 54,90	Sim City Deluxe	DV 74,90		
Dynatech	DV 54,90	Sim Earth	DV 78,90		
Eishockey Manager	DV 69,90	Sim Life	DV 72,90		
Elmania	DA 54,90	Simon the Sorcerer	DV 67,90		
Elite II	DV 64,90	Sink or Swim	EV 39,90		
Elysium	DA 62,90	Skidmarks	DA 49,90		
Epic	DA 59,90	Soccer Kid	DA 59,90		
Eye of the Beholder 2	DV 59,90	Space Hulk	DA 58,90		
F-15 Strike Eagle 2	DA 34,90	Space Legends	DA 64,90		
F-17 Challenge	EV 26,90	Special Forces	DA 74,90		
F-19 Stealth Fighter	DA 32,90	Stardust	DA 35,90		
F-117 A Nighthawk	DA 64,90	Strategem	DA 69,90		
F1	DA 54,90	Street Fighter II	DA 29,90		
Fatman	DA 49,90	Suburban Commando	DA 49,90		
Fallen Empire	DV 74,90	Super Frog	DA 46,90		
Fantastic Adv. Dizzy	DA 49,90	Syndicate	DV 59,90		
Fantastic Worlds	DA 74,90	Terminator II	DA 54,90		
Fire and Ice	DA 45,90	Tornado	DA 67,90		
Flashback	DV 58,90	Traps n Treasures	DA 59,90		
Fly Harder	DA 59,90	Trolls	DA 43,90		
Formula One GP	DA 72,90	Turrican 3	EV 47,90		
Fury of Furries	DA 54,90	Uridium 2	DA 47,90		
G2	DA 58,90	Walker	DA 49,90		
Genesis	DA 54,90	War in the Gulf	DV 67,90		
Global Domination	DA 59,90	Winter Olympics	DA 59,90		
Globule	DA 54,90	Wing Commander	DV 39,90		
Global Effect	DA 58,90	Wizardry**	DV 79,90		
Global Gladiators	DA 47,90	Wiz'n Liz	DA 59,90		
Goal	DA 52,90	Whales' Voyage	DV 59,90		
Goblins *	EV 49,90	Wiz Kid	DA 49,90		
Goblins 2 *	EV 64,90	World Legend	DA 48,90		
Goblins 3 *	DA 69,90	Wonderdog	DA 49,90		
Gunship 2000	DA 64,90	Yoe Joe	DA 53,90		
Hannibal	DA 64,90	Zool	DA 41,90		
Hatrick **	DA 62,90	Zool II	DA 47,90		



Oscar 500 / 1200 / CD - 32  
42,90 / 45,90 / 49,90



Trolls 500 / 1200 / CD - 32  
29,90 / 29,90 / 49,90



Amiga CD - 32 659,-  
incl. Wing Commander,  
Diggers, Oskar,  
Dangerous Streets.

solange Vorrat reicht

- Sonderangebote** solange Vorrat reicht
- Trolls Amiga 1200 29,90
  - Robocod Amiga 1200 29,90
  - Arabian Nights CD32 39,90
  - Syndicate DV 54,90
  - Elite II DV 54,90
  - Die Siedler 74,90

\* = deutsche Version gegen Aufpreis  
\*\* = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar

Versand in Sicherheitsverpackung zuzüg. 2,-

**Euer Judgment Day Team wünscht euch frohe Ostern !!!!!!!**  
Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen.

# TIPS & TRICKS

## DIE SOLIDEN

08:00 Besitzer schließt auf  
 09:10 Penner sitzt vor dem Schaufenster  
 09:20 Besitzer vertreibt Penner  
 12:00 Mittagspause. Besitzer verläßt Geschäft  
 14:00 Geschäft wird geöffnet  
 15:00 Kunden kommen und gehen  
 18:00 Geschäft wird geschlossen  
 20:40 Polizeistreife kommt  
 04:00 Wach- und Schließgesellschaft kommt  
**Pink Villa, Limehouse:** Das ist der Treffpunkt eines Transvestitenvereines, der schon seit 1748 existiert. Man kann sich vorstellen, daß die Kassen nach jedem Treffen klingeln.  
**Beobachtungsplan:**  
 06:00 Reinigungsdienst kommt  
 07:00 Reinigungsdienst geht  
 10:00 Vereinslokal wird geöffnet  
 11:00 Mitglieder kommen  
 14:00 Kommen und Gehen der Mitglieder  
 19:00 Inspektor von Scotland Yard tritt ein (was will der denn dort???)  
 21:30 Dame, ähnlich Inspektor, verläßt Lokal!  
 02:00 Letzte Mitglieder verlassen Lokal  
 03:30 Polizeistreife kommt  
**Seniorenheim, Maida Vale:** Ein sehr exklusives Heim, in dem es nichts zu holen gibt.  
**Beobachtungsplan:**  
 08:00 Frühstück im Speisesaal  
 09:00 Besucher kommen  
 12:00 Mittagessen im Speisesaal  
 13:30 Krankenwagen fährt vor  
 13:40 Krankenwagen fährt ab  
 16:30 Leichenwagen fährt vor  
 16:40 Leichenwagen fährt ab  
 18:00 Abendessen im Speisesaal  
 19:00 Schlafenszeit. Lichter aus  
 20:00 Eingangstür wird abgesperrt  
 21:00 Pflegepersonal für Nachtschicht trifft ein  
 22:00 Alles ist ruhig  
 04:30 Polizeistreife kommt  
**Highgate, Highgate Cemetery:** Ein Friedhof, auf dem man die Überreste von Karl Marx findet. Grab von Karl Marx, Highgate Cemetery: Das Grab des Denkers.  
**Beobachtungsplan:**  
 08:00 Friedhof wird geöffnet  
 09:00 Beginn der Führung durch Friedhof  
 11:30 Historikerdelegation aus der Sowjetunion kommt  
 14:00 Kommunisten legen Kranz nieder  
 19:00 Friedhof wird geschlossen  
 20:00 Nachtwächter macht ersten Rundgang  
 23:00 Zweiter Rundgang der Nachtwache  
 02:00 Dritter Rundgang der Nachtwache  
 04:40 Katze macht Häufchen vorm

Grab  
 04:50 Polizistreife kommt  
 05:00 Letzter Rundgang der Nachtwache  
**Villa, Lillie Road, Chelsea:** Eine Villa mit viel Inhalt.  
**Beobachtungsplan:**  
 05:40 Zeitungsjunge bringt Times  
 06:10 Milchmann kommt  
 06:30 Müllabfuhr kommt  
 07:20 Licht geht an  
 07:50 Garagentor wird geöffnet  
 07:51 Besitzer verläßt Villa  
 07:53 Geliebter der Ehefrau kommt  
 12:00 Butler (Geoffrey) läutet zum Lunch  
 13:00 Gärtner beginnt, Hecke zu schneiden  
 15:59 Geliebter verläßt Villa (was hat er die ganze Zeit gemacht???)  
 16:00 Ehemann kommt von Arbeit zurück  
 18:00 Butler (Geoffrey) läutet zum Dinner  
 22:30 Licht geht aus  
 03:30 Polizeistreife kommt  
**Kenwood House, Hampstead Lane:** Ein Landhaus. In Inneren befinden sich viele Meisterwerke, die nur darauf warten, geklaut zu werden.  
**Beobachtungsplan:**  
 08:00 Öffnung des Gebäudes  
 09:00 Bus mit japanischen Touristen trifft ein  
 09:30 Beginn der Führung  
 09:40 Japanischer Tourist verirrt sich  
 10:00 Sicherheitspersonal macht Rundgang  
 12:00 Personal macht Mittagspause  
 13:00 Weiterhin keine Spur vom verirrteten Japaner  
 18:00 Letzte Führung wird beendet  
 18:55 Nachtwächter kommen  
 19:00 Schließung des Gebäudes  
 19:20 Suche nach Japaner ergebnislos abgebrochen  
 20:00 Nachtwächter machen Rundgang  
 22:00 Erneuter Rundgang der Wächter  
 22:22 Verirrter Japaner wird gefunden  
 00:10 Straßenkötter beginnt zu heulen  
 02:00 Neuerlicher Rundgang der Wächter  
 04:00 Letzter Rundgang der Nachtwächter  
 06:00 Personalwechsel  
 06:04 Nachtwächter verlassen Gebäude  
**Ham House, Richmond:** Im Ham House lassen sich sehr viele wertvolle Gemälde abstauben.  
**Beobachtungsplan:**  
 07:00 Reinigungsdienst kommt  
 07:40 Reinigungsdienst geht  
 08:00 Gebäude wird geöffnet  
 10:00 Beginn der Führungen  
 10:20 Herabfallender Kronleuchter verletzt alten, reaktionsschwachen Besucher

10:40 Rettungsfahrzeug trifft ein  
 10:50 Rettungsfahrzeug fährt ab  
 10:51 Rettungsfahrzeug überfährt Passanten  
 10:52 Rettungsfahrzeug nimmt Passanten mit  
 12:00 Ein Teil des Personals macht Mittagspause  
 14:00 Alarmanlage wird erprobt  
 18:00 Letzte Führung wird beendet  
 18:50 Nachtwächter kommen  
 20:00 Gebäude wird geschlossen  
 21:40 Nachtwächter machen Rundgang  
 00:00 Geist von Herzogin Lauderdale erscheint  
 01:30 Erneuter Rundgang der Nachtwächter  
 06:00 Personalwechsel  
**Osterly Park House, Isleworth:** Ebenfalls ein Landhaus, aber mit noch mehr Gemälden, die darauf warten, regelrecht von den Wänden gerissen zu werden.  
**Beobachtungsplan:**  
 08:00 Gebäude wird geöffnet  
 08:10 Die ersten Besucher kommen  
 09:20 Gärtner kommen  
 10:00 Hecken werden geschnitten  
 10:20 Gärtner stürzt von Leiter  
 11:00 Parkwächter macht Rundgang  
 12:00 Mittagspause der Gärtner  
 13:00 Mittagspause des Parkwächters  
 16:00 Nichts Besonderes  
 17:50 Nachtwächter kommen  
 18:00 Gebäude wird geschlossen  
 20:00 Rundgang der Nachtwächter  
 21:00 Polizeistreife kommt  
 23:00 Erneuter Rundgang der Nachtwächter  
 00:00 Geisterstunde beginnt  
 00:40 Verdächtiges Geräusch aus Gebäude  
 01:00 Geisterstunde ist beendet  
 01:30 Neuerlicher Rundgang der Nachtwächter  
 03:00 Letzter Rundgang der Nachtwächter  
 06:00 Personal wird gewechselt  
**Suterby's, Bond Street:** Um hier einzubrechen, braucht's einen Fensterputzer.  
**Beobachtungsplan:**  
 06:00 Austausch der Wachen  
 07:00 Reinigungsdienst trifft ein  
 07:02 Putzfrau trifft verspätet ein  
 09:00 Auktionshaus wird geöffnet  
 10:30 Erste Versteigerung findet statt  
 13:30 Zweite Versteigerung findet statt  
 14:00 Austausch der Wachen  
 15:40 Wachpersonal faßt Dieb  
 15:50 Polizei trifft ein  
 15:52 Polizei nimmt Verhaftung vor  
 15:54 Polizei fährt ab  
 16:30 Auktionshaus wird geschlossen  
 19:00 Wachpersonal macht Rundgang  
 22:00 Nachtwächter kommen  
 00:00 Nachtwächter machen Rundgang  
 03:30 Polizeistreife kommt  
**Chiswick House, Turnham Green:** Ein Gebäude wie ein römischer Tempel. Dort befinden sich zahlreiche Gemälde, Statuen und Vasen, die unbezahlbar sind.  
**Beobachtungsplan:**  
 09:00 Reinigungspersonal trifft ein

09:30 Maurer kommen  
 09:34 Maurer beginnen mit Sanierung  
 10:00 Gebäude wird geöffnet  
 10:20 Reinigungspersonal verläßt Gebäude  
 11:00 Erste Führung beginnt  
 11:02 Ein Besucher kommt zu spät zur Führung  
 11:04 Besucher geht verärgert weg  
 12:00 Gebäude wird geschlossen  
 16:00 Gebäude wird wieder geöffnet  
 17:00 Maurer verlassen Gebäude  
 18:00 Letzte Führung wird beendet  
 18:02 Nachtwächter kommen  
 18:06 Gebäude wird geschlossen  
 21:30 Rundgang der Nachtwächter  
 23:30 Neuerlicher Rundgang der Nachtwächter  
 01:40 Es beginnt zu regnen  
 03:00 Letzter Rundgang der Nachtwächter  
 05:58 Personalwechsel  
 05:59 Nachtwächter verlassen Gebäude  
**British Museum, Great Russel Street:** In diesem Museum befinden sich der Stein von Rosetta und zwei der vier Originale der Magna Charta. Das muß man einfach haben.  
**Beobachtungsplan:**  
 08:00 Reinigungsdienst trifft ein  
 08:20 Wachpersonal macht Rundgang  
 10:00 Museum wird geöffnet  
 10:01 Die ersten Besucher kommen  
 10:20 Lehrer mit Schülergruppe besucht Museum  
 10:30 Lästiger Schüler löst Alarmanlage aus  
 10:32 Lehrer mit Schülergruppe wird des Hauses verwiesen  
 11:00 Sanierungsarbeiten werden begonnen  
 13:36 Polizeistreife kommt  
 14:00 Wachpersonal macht Rundgang  
 15:50 Es beginnt zu regnen  
 17:00 Gebäude wird geschlossen  
 17:01 Wachpersonal wird verstärkt  
 19:10 Rundgang eines Nachtwächters  
 20:10 Pizzawagen hält vor Haupteingang  
 20:11 Pizzawagen fährt ab  
 23:30 Rundgang der Wachen  
 01:40 Polizeistreife kommt  
 03:40 Letzter Rundgang der Wachen  
 06:00 Nebel zieht auf  
**Natural Museum, Cromwell Road:** Hier vermodern nur Saurier, Insekten, Mineralien. Wer jedoch einen Abnehmer finden kann, scheffelt auch mit diesem Zeug Kohle – sonst: Finger weg!  
**Beobachtungsplan:**  
 07:40 Verkehrsstau in der Cromwell Road  
 08:00 Die Wachen werden ausgetauscht  
 10:00 Museum wird geöffnet  
 11:30 Kommen und Gehen der Besucher  
 14:00 Nichts Besonderes  
 18:00 Museum wird geschlossen  
 20:00 Personalwechsel  
 21:30 Rundgang der Nachtwache  
 23:00 Nichts Besonderes  
 02:20 Nichts Besonderes  
 03:30 Polizeistreife kommt

04:50 Rundgang der Nachtwache  
**National Gallery, Trafalgar Square:** Ein ganz normales Museum mit wertvollen und weniger wertvollen Gegenständen.

**Beobachtungsplan:**

07:59 Austausch der Wachen  
08:00 Reinigungspersonal beginnt mit Arbeit  
09:59 Besucher drängen sich vor Gebäude  
10:00 Galerie wird geöffnet  
12:00 Kein großer Besucherandrang  
14:00 Starker Besucherandrang  
16:00 Nichts Besonderes  
18:00 Gebäude wird geschlossen  
20:00 Personalwechsel  
21:10 Rundgang der Wachen  
23:50 Polizeistreife kommt  
02:20 Alles ist ruhig  
03:10 Rundgang eines Nachtwächters

04:30 Alles ist ruhig  
**Victoria & Albert Museum, South Kensington:** Ein Museum mit sehr wertvollen Gegenständen aus der viktorianischen Zeit.

**Beobachtungsplan:**

07:00 Reinigungsarbeiten beginnen  
08:00 Schichtwechsel der Wachen  
10:00 Museum wird geöffnet  
11:30 Historikerdelegation aus der Sowjetunion trifft ein  
13:00 Nichts Besonderes  
13:30 Historikerdelegation reist ab  
15:15 Kommen und Gehen der Besucher  
18:00 Museum wird geschlossen  
20:00 Austausch der Wachen  
21:30 Erster Rundgang der Nachtwache  
23:30 Zweiter Rundgang der Nachtwache  
01:30 Dritter Rundgang der Nachtwache  
03:20 Polizeistreife kommt  
04:10 Letzter Rundgang der Nachtwache  
06:00 Nichts Besonderes

**Bank of England, City of London:** Das Ziel jedes Bankräubers. Tausende von Alarmanlagen, weil im Safe sehr viele Goldbarren herumliegen. Eine Aufgabe für absolute Profis.

**Beobachtungsplan:**

06:00 Gebäudereinigungspersonal trifft ein  
06:30 Polizeistreife kommt  
07:40 Geldtransporter fährt vor  
07:50 Geldtransporter fährt ab  
07:59 Austausch der Sicherheitsbeamten  
08:01 Zwei Sicherheitsbeamte stellen sich vor den Haupteingang  
09:00 Bank wird geöffnet  
10:30 Polizeistreife kommt  
12:00 Bank wird geschlossen  
13:30 Nichts Besonderes  
16:00 Bank wird geöffnet  
17:20 Geldtransporter fährt vor  
17:30 Geldtransporter fährt ab  
18:20 Polizeistreife kommt  
18:30 Bank wird geschlossen  
20:00 Austausch der Sicherheitsbeamten  
22:20 Polizeistreife kommt  
01:30 Nachtwächter macht Rundgang um Gebäude  
03:40 Penner setzt sich auf Stufen des Einganges

04:20 Polizeistreife vertreibt Penner  
04:40 Alles ist ruhig  
**Tower of London, City of London:** Hier befinden sich die Kronjuwelen und die Imperial State Crown. Wieder mal nur für Profis geeignet.

**Beobachtungsplan:**

06:00 Beefeaters (Wächter) marschieren auf  
07:00 Beefeaters machen Rundgang  
08:30 Touristen füttern Raben vor Tower  
09:00 Erste Führung durch den Tower beginnt  
09:30 Polizeistreife kommt  
10:00 Beefeaters machen Rundgang  
11:30 Kommen und Gehen von Besuchern  
14:40 Zweite Führung durch den Tower beginnt  
16:00 Beefeaters machen Rundgang  
18:00 Tower wird geschlossen  
18:01 Nachtwächter kommen  
19:10 Polizeistreife kommt  
20:20 Beefeaters machen Rundgang  
23:30 Kein besonderer Vorfall  
02:40 Beefeaters weisen alten Penner vom Gelände  
04:33 Polizeistreife kommt  
04:40 Alles ist ruhig

**Walrus & the Yellow Shades:** Ein Lokal zum Knüpfen von neuen Kontakten.

**Mrs. Parker:** Bei ihr stehen hochwertige Statuen. Die Kundschaft hat wohl zuviel Geld.

**Mr. Maloya:** Dieser Mann verdient seine Brötchen mit dem Verkauf von Lederwaren. Sein Geschäft sieht jedenfalls so aus. Ob er noch etwas anderes macht?

**Mr. Pooly:** Ein sehr seriöser Herr, der sehr wahrscheinlich seine Ware aus illegalen Kreisen bezieht. Hier kann man seine geklauten Objekte verschachern.

**Victoria Station:** Das ist Londons berühmtester Bahnhof.

**Lisson Grove 17:** Eine nette Wohngegend.

**Sabien Pardo:** Cool.

In der letzten Ausgabe wiesen Euch zwei fähige **Cannonfodder**-Spezialisten den Weg durch die ersten sieben Missionen – Bert Eberhardt wird Euch nun die Missionen acht bis zwölf näherbringen:

**Mission 8 1/4:** Zuerst ein paar Sekunden warten (in dieser Zeit killt sich ein Bazookamann), bevor man in einer Blitzaktion zum Strand vordringt. Dort erst den Bazookamann, dann die Häuser vernichten. Nun kann man sich in aller Ruhe die übrigen Feinde vornehmen. Anmerkung: Da die Situation am Strand recht brennend ist, sind Verluste normal. Vorsicht mit feindlicher Guerilla! Am besten aus der Distanz vernichten.

**Mission 8 2/4:** Sofort den Bazookamann auf dem Bunker ausschalten und mit allen Männern hinter dem Haus rechts oben in Deckung gehen. Nun einen Mann aus dem Trupp mit allen Waffen ausrüsten und das Gebiet von außen (im umgekehrten Uhrzeigersinn) umgehen. Die daraufhin erscheinenden Bazookatypen töten und das Gebiet um die Kanone

herum säubern. Schließlich in die Kanone einsteigen und den Rest erledigen.

**Mission 8 3/4:** In dieser Phase ist keine besondere Taktik nötig.

**Mission 8 4/4:** Erst das obere Plateau reinigen, dann in den Jeep steigen und nach rechts unten in den Fluß fahren. Den sinkenden Wagen so schnell wie möglich verlassen und den Rest erledigen.

**Mission 9 1/2:** Hier sollte man die Feinde mit ihren eigenen Waffen schlagen. In den Jeep einsteigen und immer um die Insel herumfahren (bei der Gelegenheit kräftig Söldner überfahren). Früher oder später zerballern die Kanonen fast alle Häuser und manchmal auch sich selbst (wenn man dicht genug an ihnen vorbeifährt). Die übrigen könnt Ihr Euch zu Fuß vornehmen.

**Mission 8 2/2:** Herumliegende Munition einsammeln und auf die kleine Insel im Nordosten schwimmen. Hier den ersten Geschützturm mit der Bazooka zerstören, dann sofort zur rechts gelegenen Landzunge und den zweiten Geschützturm mit einer Granate vernichten (diese Stelle ist recht schwer zu schaffen). Anschließend Munition holen, zur etwas größeren Insel schwimmen, um den Geschützturm im Nordwesten und danach den im Westen mit der Bazooka zu zerstören. Jetzt in den eigenen Turm einsteigen und den Rest wegblasen. Danach auf die Insel im Süden schwimmen, die sichtbaren Geschütztürme mit den letzten Bazookaschüssen ausschalten und ganz links außen (damit man unbemerkt an den Türmen vorbeikommt) zum untersten Landstück schwimmen. Dort nach rechts marschieren und dabei die restlichen Türme mit Granaten sprengen.

**Mission 10 1/5:** In dieser Phase heißt das Zauberwort Schnelligkeit. Zieht mit zwei Männern los und zerstört so schnell wie möglich die gegnerischen Gebäude. Achtung! Vergeßt die beiden Männer rechts unten nicht!

**Mission 10 2/5:** Sofort aus dem Staub machen! Am besten stellt Ihr Eure Männer hinter der Brücke ab. Schickt lieber nur Ein-Mann-Trupps los (werden sonst zu schnell getroffen). Knöpft Euch die andere Seite der Schlucht von drüben vor!

**Mission 10 3/5:** Keine besondere Taktik nötig.

**Mission 10 4/5:** Werft Euch zuerst mit dem gesamten Trupp hinter dem rechten Stahlbunker in Deckung. Tja, und nun heißt es, mit einem einzigen Mann sämtliche Gebäude zu sprengen!

**Mission 10 5/5:** Zuerst die Kanone, die auf Euch zielt, vernichten, bevor Ihr so schnell wie möglich zum Panzer (rechts oben) flitzt und einsteigt. Der Rest dürfte kein Problem mehr sein.

**Mission 11 1/3:** Keine besondere Taktik nötig.

**Mission 11 2/3:** Die ersten beiden Männer als Selbstmordkommando losschicken, um in erster Linie die

Geschütztürme, die sich in der Nähe des Panzers befinden, zu vernichten. Nun zum Panzer durchkämpfen, das Gebiet säubern und anschließend einen Teil des Schutzwalls, in dem sich der Eingeborene befindet, zerstören – dieser läuft, so Ihr ihn nicht zufällig umgarnet habt, zurück in sein Haus.

**Mission 11 3/3:** Schnappt Euch den Hubschrauber und fliegt zu den feindlichen Kanonen. Am einfachsten lassen sich diese in Trümmer legen, wenn Ihr sie, durch ein Waldstück geschützt, mit Granaten bombardiert.

**Mission 12 1/6:** Schnell in die rechte untere Ecke flitzen und den Panzer schnappen. Das Auto schaltet Ihr mit einem gezielten Bazookaschuß vor den Bug des Fahrzeugs aus. Mit dem Panzer sollte es dann ein leichtes sein, den Rest zu zerbröseln.

**Mission 12 2/6:** Ab in den Panzer und alles wegpusten. Danach mit einem Mann ins Wasser springen und die Barrikade, die vom Bazookamann zerstört wird, von schräg rechts anschwimmen. Die Mission gilt als erledigt, sobald Ihr alle Gegner gekillt habt, ohne daß von unten neue Feinde nachrücken konnten.

**Mission 12 3/6:** Zum Hubschrauber (rechts oben) vorkämpfen und nach rechts unten fliegen. Sprengt die Kanone und die Waldhütte (unbedingt notwendig, da Ihr sonst zu viele Söldner zu bekämpfen habt), bevor Ihr nach links unten düst, um dort auf der Lichtung neben dem Panzer zu landen. Steigt um in das Kettenfahrzeug und schickt den Rest zur Hölle.

**Mission 12 4/6:** Zum Hubschrauber vorkämpfen und mit ihm nach rechts oben tuckern (Platz zwischen den Schneemännern). Unter dem rechten Schneemann findet sich eine kugelsichere Weste. Zum Panzer durchschlagen (links) und sofort die Kanone (links oben) abknallen. Der Rest ist einfach (Achtung! Niemand darf überleben!).

**Mission 12 5/6:** Sofort die Kanonen (links oben, links unten) eliminieren. Danach in einer Blitzaktion zum Geschützturm vorkämpfen und so schnell wie möglich den Panzer in die Luft jagen. Schließlich alle Gegner um den Präsidenten vernichten, den Hubschrauber holen, Präsi einladen und ihn zum Sanitäts-Zelt (links unten) bringen.

**Mission 12 6/6:** Zuerst das ganze Team ins seichte Wasser stellen (am rechten Rand der Insel). Mit einem Zweierteam sofort zum noch nicht gestarteten Hubschrauber (rechts) flitzen und selbigen vernichten (die Leute im Wasser geben dabei Rückendeckung). Zerstört ein paar der feindlichen Kanonen, bevor Ihr in die eigene klettert und damit alle feindlichen Gebäude, außer der Fabrik, in Schutt und Asche legt. Feuert jetzt so lange knapp über die Tür der Fabrik, bis diese endlich nachgibt. Dann noch schnell die restlichen Soldaten töten, und das war's auch schon!

# CHEATS

## DIE TRICKREICHEN

Ihr von der endlosen Tasten-drückerei, die bislang erforderlich war, um bei **Mortal Combat** den roten Lebenssaft über den Screen spritzen zu sehen (AJ 2/94), schon dicke Wasserblasen an den zarten Fingerkuppen? Dann ist für Eure stark lädierten Gichtkrallen jetzt, dank Andreas Müller, Schonung angesagt: Sobald Ihr vom Programm vor die Wahl zwischen Spielstart und Optionsmenü gestellt werdet, müßt Ihr nur noch CHEAT eingeben, die Return-Taste drücken, DULLARD einhacken, Return betätigen und gleich noch mal DULLARD tippen, gefolgt von der Return-Taste – das ist alles! Auf dem Bildschirm erscheint daraufhin ein weiterer Menüpunkt, der den wohlklingenden Namen „CHEAT MODE“ trägt und auch dem schmalbrüstigsten Freizeitraufbold neben gewünschter Aktivierung des Blut-Cheats alles, was die Knochenbrecherei einfacher gestaltet, zu bieten hat. Na, dann mal Hals- und Kieferbruch!

Wie im Testbericht zu **Missiles over Xerion** (AJ 3/94) erwähnt, läßt sich ein Großteil der Features des Trainermodes erst nach Eingabe eines Paßworts nutzen. Dümmlischerweise erhält man dieses erst, nachdem man bereits alle Levels gemeistert hat und eigentlich ja gar keine Trainerunterstützung mehr benötigt! Um diesem beklagenswerten Mißstand ein Ende zu bereiten, warfen wir uns in Sack und Asche und rutschten bei den Programmierern so lange bittend und flehend auf dem Fußboden herum, bis diese schließlich ein Einsehen mit uns armen Joker-Redakteuren zeigten und den mysteriösen Code rüberwachsen ließen. Hier also die Rettung aller gescheiterten Städteverteidiger: Das Paßwort lautet TRAI-

NERON – da soll noch einer sagen, wir würden nicht alles für unsere Leser tun...

Wer wissen will, wo in **Bubba 'n' Stix** das Stöckchen hängt, sollte sich mal die von Andreas Meyer ausgeknobelten Stage-Codes vorknöpfen:  
 Stage 2: 16QTJQ7GLZ  
 Stage 3: ?FVN4QRCXM  
 Stage 4: R9CGRB8XXG  
 Stage 5: P!!77GS3DP

Und weil wir gerade beim Thema Levelcodes sind, schieben wir auch gleich noch Heinz Biskups Codes zu **Cyberpunks** nach:  
 Level 2: 471174  
 Level 3: 159361  
 Level 4: 066990  
 Level 5: 135642

Hiermit überreichen wir Simon Ohlsen feierlich den Samurai-Zahnstocher in Gold für die schnellste Durchquerung der **Second Samurai**-Levels – alle zweiten Sieger erhalten als Trostpreis seine Levelcodes:  
 Level 2: BOIWNTID  
 Level 3: NWKOWWDR  
 Level 4: JDFRQMK6  
 Level 5: WL4VHQQP  
 Level 6: 64GXSLB6  
 Level 7: 5ION23JG  
 Level 8: VC2J53KM  
 Level 9: E2SJE0ZW

Den letzten Beitrag unserer Reihe „Codes bis zum Abwinken“ liefert Holger Lange, der seine maugesteuerte Murnel sicher durch die 100 Welten von **Oxyd Magnum** gesteuert hat (siehe Tabelle).

Ob die Programmierer mit der Taufe der **Cyberpunks** auf die dümmlichen Namen Bee, Gee und Raa ihre Vorliebe für Kastraten-Bands zeigen wollten, wird wohl für immer ihr Geheimnis bleiben, daß jedoch die Anfangsbuchstaben der

## Oxyd magnum

81: 1231 5524	PRIMITIVELAND	51: 1712 9395	BIG LABYRINTH
82: 9824 2163	OUT THE DOOR	52: 7837 8689	DEFECTIVE DOORS
83: 8969 3796	HOVER ROOM	53: 2332 6211	WOODEN PONTOON
84: 1234 3596	CRACKS	54: 9562 6932	GOLF
85: 9325 5867	SWAMP OF BALLS	55: 6816 5383	PULLER PATH
86: 8765 9199	TRY IT AGAIN!	56: 8672 9336	BILLIARD
87: 9654 9204	JAW	57: 6419 4675	FLY BY LIGHT
88: 3122 2519	LAND OF THE DOORS	58: 8622 3230	LIGHT & DOORS
89: 6334 3665	WHAT'S THAT?!	59: 6481 1274	WORK OR THINK!
10: 4822 2617	MEDITATIONSLANDSCHAFT	60: 8841 1666	MEDITATIONSLANDSCHAFT
11: 4459 8444	WARBLES & MOUNTAINS	61: 8799 3986	WATER WHEELS
12: 3578 7325	LASER ROOM	62: 9186 9662	KILLING DOORS
13: 6809 9940	MOVING PUZZLES	63: 9826 2957	THE HUNT
14: 8881 5926	BLACK OR WHITE	64: 8333 3677	THE RED ROOM
15: 1323 6967	WHERE IS IT?	65: 8988 2818	SEED MAILING
16: 2462 9215	PULL ME!	66: 7556 2882	DEMOLITION PARTY
17: 4934 4163	SLIDE	67: 3648 5136	LAND OF THE BOMBS
18: 1187 6228	WHO'S THAT BALL?	68: 5698 8318	NO MONEY – NO FUN
19: 6567 8965	FLIPPER	69: 1535 2871	LAND OF THE RED MOSES
20: 2776 3196	MEDITATIONSLANDSCHAFT	70: 8887 9866	MEDITATIONSLANDSCHAFT
21: 3812 4217	LASER ROOM II	71: 4244 7856	LAND OF THE RIVER W.
22: 7822 8598	SWAMPLAND	72: 2762 3783	TINMAN
23: 6587 8799	BLACK HOLES	73: 6721 4817	SWAMP & HILLS
24: 2852 7223	SNOWLAND	74: 6383 8940	THE LONG JUMP
25: 8608 2806	BEACONS ON ICE	75: 5914 7171	BLACK LAND
26: 9425 4986	ONEMAYS	76: 4768 2221	LAND OF THE BROKEN P.
27: 8651 8668	HOVER DOORS	77: 2689 3418	POST OFFICE
28: 8699 3842	LAND OF IMPULSES	78: 1167 6687	SENSOR FIELDS
29: 9849 3681	YIN-YANG	79: 6942 1493	INVISIBLE DEATH
30: 8449 6947	MEDITATIONSLANDSCHAFT	80: 5863 2123	MEDITATIONSLANDSCHAFT
31: 6288 7948	HOOPERBALLS	81: 1718 9650	PUSHIT!
32: 6452 6776	BODYGUARD	82: 5311 3536	PULLER MAILING
33: 5846 8944	FOLLOW THE LIGHT	83: 4764 8135	GRAMARY
34: 1421 3476	PLUS & MINUS	84: 8697 9928	TURNSTILES
35: 7623 1232	CURLING	85: 6591 4917	THE WALL
36: 2733 3386	LIGHT PASSENGERS	86: 1851 4120	SWAMPY ISLANDS
37: 1868 4278	TILT	87: 9628 4636	STEEPLE CHASE
38: 8329 8891	THE HIDDEN HOLE	88: 1655 8885	WOODLAND
39: 9945 4196	TENNIS	89: 1756 1768	WIRRROR HOUSE
40: 4196 1156	MEDITATIONSLANDSCHAFT	90: 3449 3724	MEDITATIONSLANDSCHAFT
41: 7658 8783	LIGHT PASSENGERS II	91: 9989 8913	CLAUSTROPHOBIA
42: 8524 5124	BELT DRIVEN DOORS	92: 5758 7967	ISOLATION
43: 5287 6649	AMMUNITION DEPOT	93: 8811 8454	SHOGUN ISLAND
44: 5831 8289	ONLY BLACK	94: 4528 9582	SMITHY
45: 5789 9374	LAND OF THE FALLING	95: 4852 9617	FREE ME!
46: 1383 4195	CATCH THE KEY!	96: 7885 9932	HALL OF WIRRRORS
47: 9616 9827	WATERSKI	97: 4313 4777	COIN IT!
48: 8986 2821	TRAP	98: 2886 1737	FIVE MINUTES
49: 9949 8654	THE MAGNETIC LAND	99: 7923 1845	TWIN ISLANDS
50: 3928 4938	MEDITATIONSLANDSCHAFT	100: 8278 5689	THE END

drei Kindergartenrambos, also B, G und R, zusammen mit dem linken Mousebutton und dem Feuerknopf des Joysticks gedrückt, einen Cheatmode aktivieren, hat uns Stefan Janak verraten. Wer diese Kombination an beliebiger Stelle im Spiel ausführt, wird nicht nur durch ein kurzes Flimmern des Bildschirmhintergrunds überrascht, sondern darf sich obendrein über folgende mit hilfreichen Funktionen belegte Tasten freuen:

- F1 bis F5: Wählt eine Mission aus.
- 1 bis 4: Wählt ein Deck aus.
- A: Ruft den automatischen Wachposten auf den Plan.
- S: Aktiviert einen Schutzschild.
- D: Verschafft den drei Knirpsen einen Roboter.
- Z, X, C: Selektiert eine Waffe.
- Linke Shift-Taste: Eine kleine

Bombe „säubert“ die Umgebung.

Da in der überarbeiteten Version **Assassin Special Edition** die Waldsequenz buchstäblich abgesägt wurde, ist mit ihr auch der in der ursprünglichen Fassung eingebaute Cheat dem gnadenlosen Rotstift der Programmierer zum Opfer gefallen. Den Jungs von Team 17 war allerdings klar, daß Assassin ohne Cheat wie Amiga ohne Joker sein würde, und so haben sie, wie Thomas Biehl uns gesteckt hat, in weiser Einsicht kurzerhand für Ersatz gesorgt: Wer seinen Helden ohne Zeitdruck und Lebenverlust durch die vier äußerst geräumigen Zonen steuern will, sollte einfach mittels Taste P in den Pausenmodus schalten, ANOTHERCHEATMODE einhacken, und schon ist die Sache geritzt!

# ANTWORTEN

## DIE HEISSERSEHNTEN

Wie Sebastian Wunderlich in **Ork** (Frage aus 1/94) endlich seinen Vogel bekommt, beschreibt Holger Kiesel:

Da entgegen Sebastians Ausführungen ganz rechts nicht mal eine Feder, geschweige denn ein ganzer Piepmatz zu finden ist, kann es sich eigentlich nur um den gefiederten Kerl ganz links handeln. Um diesen aus seinem Käfig zu befreien, muß man sich zuvor den Schlüssel, der etwas weiter oben hinter einer horizontalen Energiebarriere vor sich hin rostet, greifen. Der Schalter, mit dem sich die Barriere deaktivieren läßt, befindet sich noch eine Stufe weiter oben, vor einem Wandmonster. Leider läßt er sich nur mittels Diamant aktivieren! Dieser ist wiederum wie folgt zu erreichen: Ganz links, am Wandmonster vorbei, steht eine Startrampe. Dort muß nach oben geflogen werden, um im dahinterliegenden Graben den gesuchten Edelstein abzuzocken. Sobald mit dem Schalter die Energiebarriere außer Betrieb gesetzt wurde, schnappt man sich den Schlüssel und legt ihn vor dem Vogel ab. Dieser flattert glücklich davon, um kurz darauf mit einem sehr wichtigen Gegenstand wiederzukehren...

Sascha „Sabathius“ Itzeck, seines Zeichens hochdekorierter **Space Hulk**-Terminator, zeigt Michael, wie man die Mission „Beneful Icon Offoe“ zur Zufriedenheit aller Beteiligten beendet:

Bei der Einsatzbesprechung ist Michael anscheinend ein wichtiger Punkt zur Erfüllung seines Auftrags entgangen! Denn zusätzlich zu allen bereits erledigten Arbeiten gilt es, kurz vor der Teleporterzone ein kleines,

aber wichtiges Feld zu verteidigen. Dabei solltest Du möglichst vielen „Genestealern“ das Lebenslicht ausknipsen. Nimm Dich jedoch bei Deiner „Säuberungsaktion“ besonders vor Angreifern aus dem unteren Bereich des Hulks in acht: Diese müssen leider nur eine verdammt kurze Wegstrecke in Deinem Waffenbereich zurücklegen, um Dir schließlich einen recht unangenehmen Tod zu bereiten! Hast Du trotz aller Widrigkeiten eine recht hohe Anzahl an Feinden zur Hölle geschickt, solltest Du möglichst schnell in die Teleporterzone flüchten, die Schotten hinter Dir schließen und Dich in die Mitte der Zone stellen – das gesuchte Objekt muß dabei selbstverfänglich in Deinem Besitz sein. Wenn Du alles beachtet hast, ist die Mission hiermit beendet. Möge Deine Suche nach Captain Lithonius von Erfolg gekrönt sein. Doch denke an die Worte des Imperators: Sei auf der Hut!

Wie der in **B.A.T 2** geplante Raubüberfall auf die Bank von Massiglia zum reinsten Kindergeburtstag ausartet, verrät Euch Thomas Kempe:

Besorgt Euch als allererstes in der Bar neben dem Optiker (Zone TA1) die Datenbank, denn sie beschreibt Euch die Vorgehensweise beim Einbruch: Um die Außenmauer der Bank zu knacken, benötigt Ihr zwei bis drei Flaschen Ditroxyl. Dieses Zeug läßt sich für ein paar Kröten in der Apotheke, gleich neben dem Optiker, erstehen. Damit Ihr auch die Infrarotstrahlen der Alarmanlage erkennen könnt, müßt Ihr beim Optiker einen Kontaktlinsen-Codierer bestellen – gebt dem Brillenschmied einfach Eure Datenbank und laßt ihn den

Rest erledigen. Eine weitere Hürde auf dem Weg zum Tresor stellt eine Stimmenerkennungsanlage dar. Um die Elektronik des Systems zu überlisten, solltet Ihr im Elektrogeschäft des Touristensektors einen vokalen Resitator samt Band kaufen. Fliegt mit diesem Ding zur Massiglia-Bank, vereinbart einen Termin mit Julius Massiglia und aktiviert, bevor Ihr sein Büro betretet, den vokalen Resitator durch Einlegen des Bandes und Einschalten des Geräts. Die Stimme, die Ihr somit aufgenommen habt, muß schließlich nur noch vor dem Stimmenerkennungs-system abgespielt werden, und schon steht Ihr vor dem Tresor, der sich nach Behandlung mit ein paar Spritzern Ditroxyl problemlos öffnen läßt.

Daß es bei **Cannonfoder** nicht nur ums Überleben, sondern auch ums Überlegen geht, hat Andre anscheinend leider noch nicht begriffen, denn sonst hätte er Mission 19 sowie Mission 24, Phase 6, auch ohne Bernd Steinbruchs Hilfe auf folgende Art gemeistert:

Die drei großen Kreise, die es in diesen Missionen gibt, sind, wie man eigentlich hätte vermuten können, nicht nur zur Zierde da! Rückt also mit der gesamten Einheit nach Südwesten vor und plaziert ein bis zwei Soldaten in den Kreis vor dem Bunker. Dann zurück nach Norden und weiter bis zum Jeep. Dieser wird wie gewohnt weggeblasen, bevor Ihr auch in den zweiten Kreis ein bis zwei Männer beordert. Mit der restlichen Truppe geht's anschließend zum letzten Bunker. Dort wird einfach über den Kreis gelaufen, und oh, welch große Überraschung: Der Heli in der Mitte erhebt sich in die Lüfte und schwebt zur gerade aktivierten Teilgruppe. Steigt mit Euren Leuten in den Hubschrauber und erledigt den Rest aus der Luft.

# FREEZER ECKE

## Assassin Special Edition:

Die Anzahl der Leben Eures Helden könnt Ihr über Adresse C05C5E manipulieren. Wer gerne ein paar Sternchen mehr auf seinem Konto hätte, sollte sich doch mal Adresse C05E56 zu Gemüte führen. Timing-Probleme lassen sich durch Adresse C06028 (Minuten) und C06029 (Sekunden) aus der Welt schaffen. Ein paar zusätzliche Waffen könnt Ihr Euch durch folgende Adressen besorgen:

Robowalkers: C087C8  
Proxim Mines: C087C9  
Heat Seekers: C087CA  
Flame Path: C087CB  
Fire Storm: C087CC  
Star Burst: C087CD

Die Power des Pulsasers läßt sich mittels Adresse C07AF9 in die Höhe schrauben.

**Donk:** Wer gerne ein paar Leben mehr hätte, sollte sich mal Adresse C156F5 vorknöpfen. Die Gems findet Ihr in C156F1. Der Wert der Shields steckt in Adresse C15777, die Anzahl der Bombs in C15779. Jump könnt Ihr mittels C1577B ändern, Float steht in C1577D.

**Blob:** Energietechnische Probleme lassen sich durch Adresse 152C7F beseitigen, Leben in Hülle und Fülle könnt Ihr Euch in Adresse C11F8F schreiben. Die Zeit arbeitet für Euch, wenn Ihr sie regelmäßig über Adresse 1DC9D7 manipuliert; wer hingegen lieber einen neuen Highscore erzielen will, kann sich die dazu fehlenden Punkte über Adresse C11F9A selbst verpassen.

**Ishar 2:** Wie man aus schlafenden Abenteurern stahlharte Superhelden zaubern kann? Na, mit folgenden Adressen:

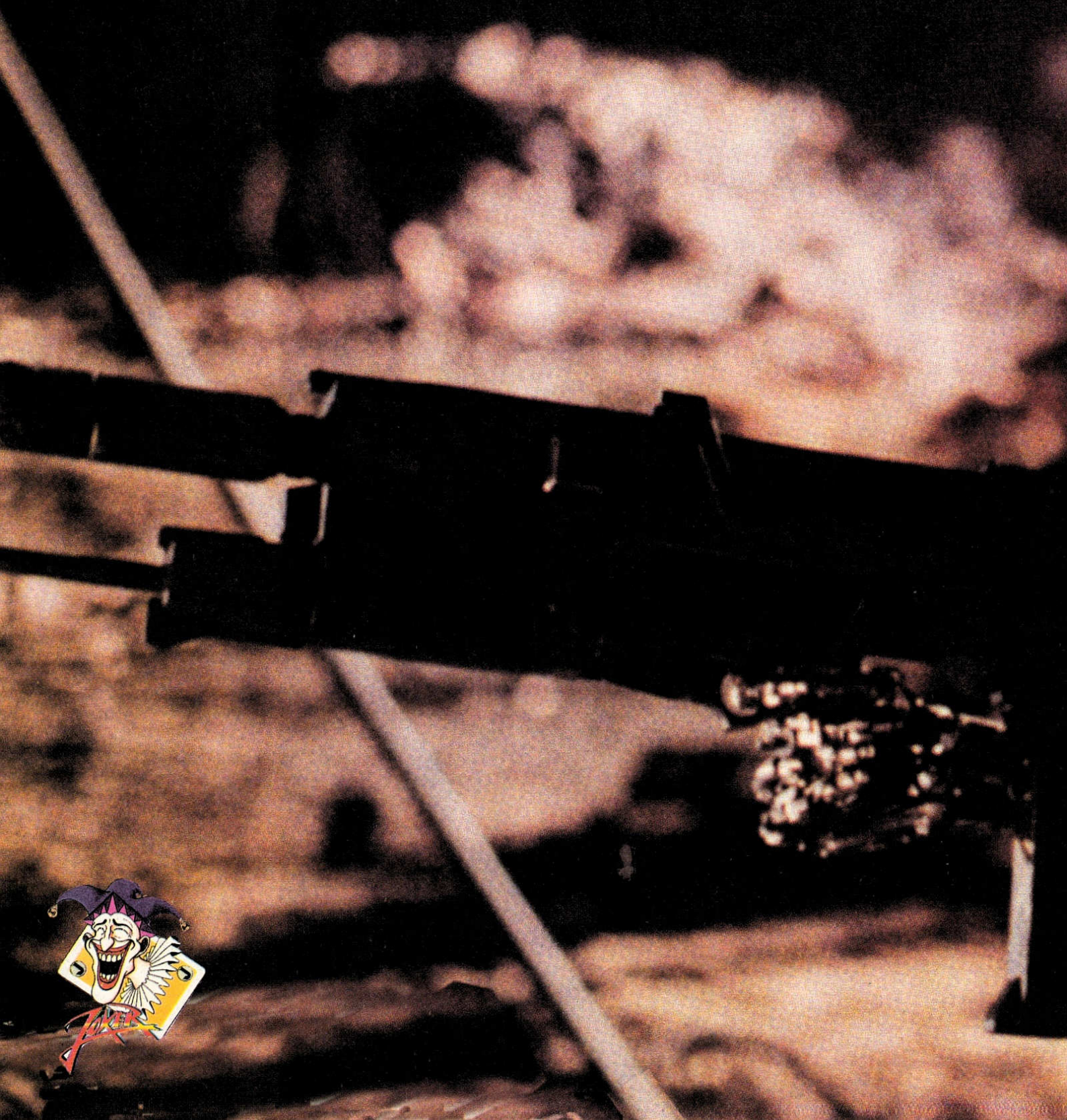
	Geist	Körper	Vitalität
Charakter 1:	C1881E	C18826	C1868D
Charakter 2:	C1881F	C18827	C1868F
Charakter 3:	C18820	C18828	C18691
Charakter 4:	C18821	C18829	C18693
Charakter 5:	C18822	C1882A	C18695

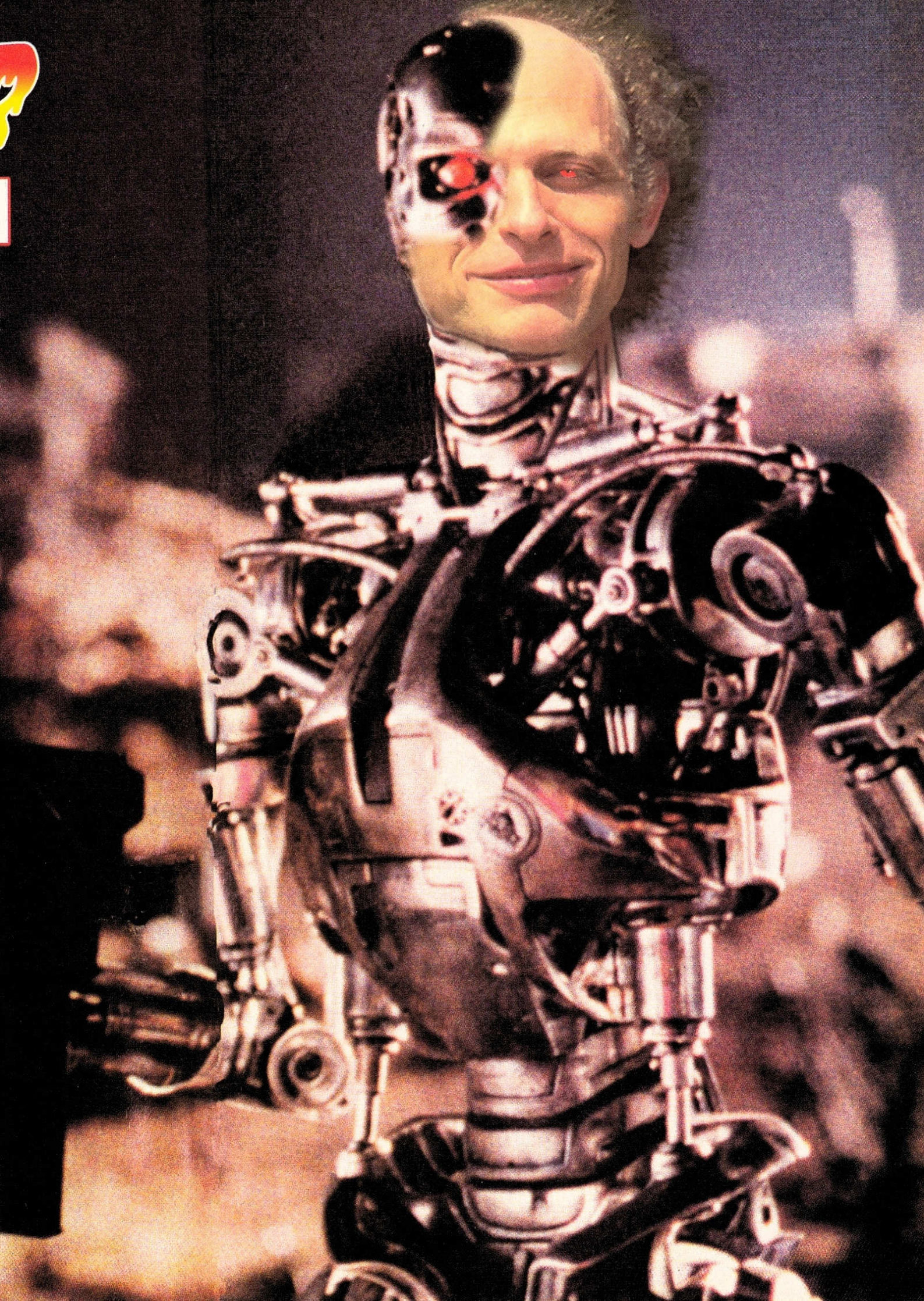
Die Anzahl der Pfeile findet Ihr in Adresse C1A54A.

Dank, Dank und abermals Dank geht diesmal an Lars Knüppelholz, Peter Fischer, Martin Richter sowie Rayk Zimmermann.

# DER OSKARMINATOR

## DIE GEISSEL VON GRASBRUNNEN











# KARTEN

## ALIEN BREED 2

Diese exzellenten Karten zum zweiten Teil der Alienbrut hat uns großzügigerweise **Rolf Hammerschmidt** gestiftet. Unsere ergebensten Kratzfüße, Rolf!

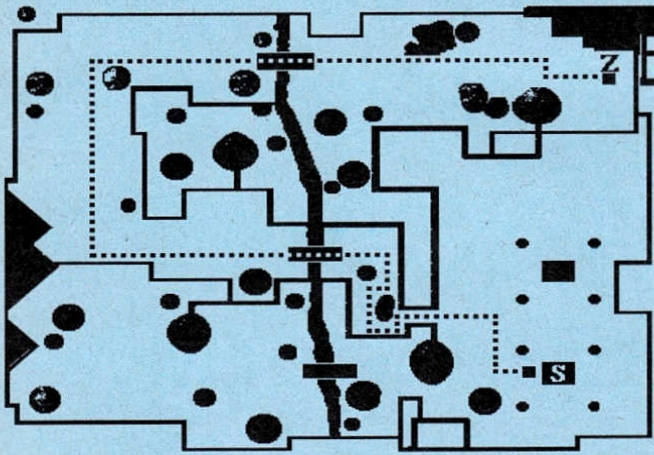
### ALLE LEVELKARTEN ZU TEAM 17`S

### "ALIEN BREED II" FÜR ALLE AMIGAS

#### BEDEUTUNG DER ABKÜRZUNGEN:

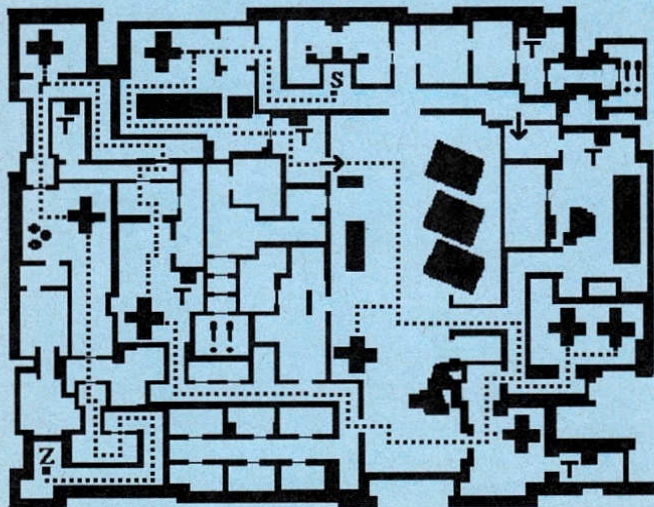
- E = EXTRALIFE
- Z = ZIEL-LIFT
- S = START-LIFT
- T = COMPUTER-TERMINAL
- !! = BESUCHENSWERTER RAUM
- ↔ = EINWEG-TÜREN

### LEVEL EINS



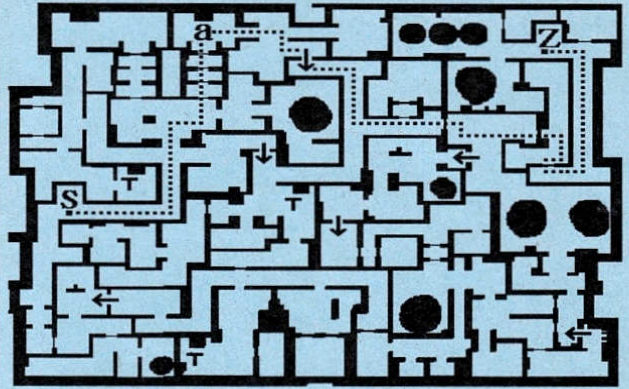
### LEVEL ZWEI

+ = DIESE  
DINGER  
ABSCHIEßEN



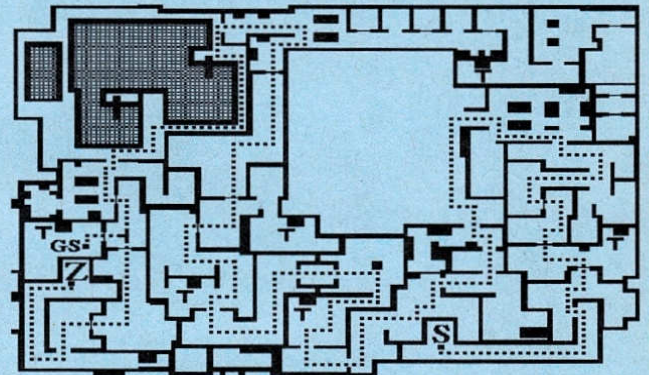
### LEVEL DREI

a =  
TERMINAL 1

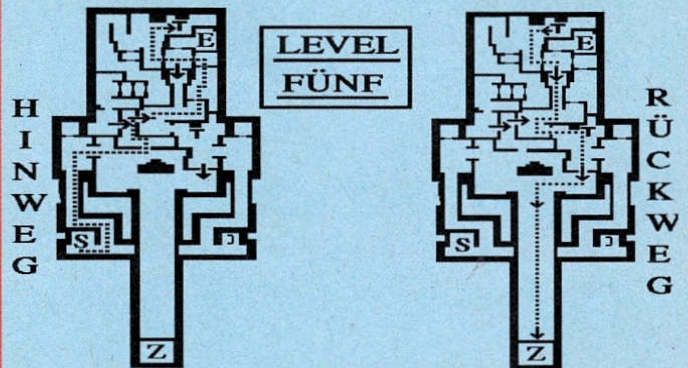


### LEVEL VIER

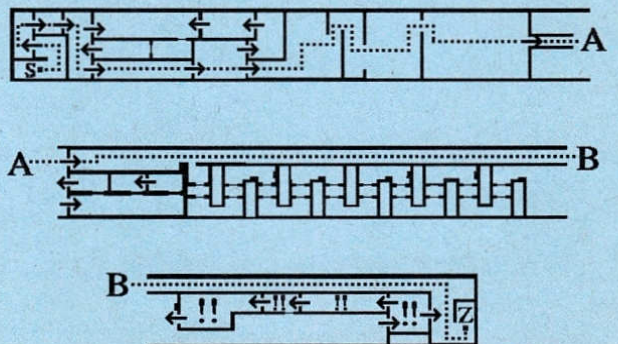
GS = GOLD-  
SCHLÜSSEL



### LEVEL FÜNF



### LEVEL SECHS



0 28 71 / 86 31  
18 30 88  
18 06 37 . 18 54 43  
FAX 0 28 71 / 86 31

**Bachler**  
Computersoftware

## Amiga 1200

Alien Breed 2 /dt	53.95
<b>Anstoß /dt</b>	<b>67.95</b>
Body Blows Galactic /dt	52.95
Chaos Engine /dt	46.95
<b>Der Clou /dt</b>	<b>67.95</b>
Jurassic Park /dt	64.95
Naughty Ones /dt	47.95
Pinball Fantasies /dt	53.95
Rise of the Robots /dt	V.mö.
<b>Second Samurai /dt</b>	<b>58.95</b>
<b>Seek &amp; Destroy /dt</b>	<b>38.95</b>
<b>Simon the Sorcerer /dt</b>	<b>85.95</b>
<b>Star Trek</b>	<b>53.95</b>
T.F.X. /dt	V.mö.
Zool /dt	46.95

## CD<sup>32</sup>

Alien Breed & Qwak /dt	45.95
<b>Castles 2</b>	<b>53.95</b>
Chambers of shaolin /dt	54.95
Dangerous Streets /dt	58.95
<b>Der Clou /dt</b>	<b>67.95</b>
<b>Disposable Hero /dt</b>	<b>53.95</b>
Labyrinth of Time	46.95
Liberation /dt	54.95
Lotus 1-3 Compilation /dt	58.95
<b>Microcosm /dt</b>	<b>94.95</b>
Overkill & Lunar C /dt	53.95
Pinball Fantasies /dt	53.95
<b>Pirates ! Gold /dt</b>	<b>58.95</b>
<b>Prey</b>	<b>V.mö.</b>
Project X & F 17 Chall. /dt	45.95
<b>Seek &amp; Destroy /dt</b>	<b>47.95</b>
Sensible Soccer '93 /dt	46.95
T.F.X. /dt	V.mö.
Trolls /dt	53.95
Whale's Voyage /dt	53.95
Zool /dt	53.95

## MEGA-HITS

<b>Ambermoon /dt</b>	<b>73.—</b>
<b>Christoph Kolumbus /dt</b>	<b>74.—</b>
<b>Der Clou /dt</b>	<b>68.—</b>
<b>Die Siedler /dt</b>	<b>79.—</b>
<b>Elite 2 /dt</b>	<b>54.—</b>
<b>Mortal Kombat /dt</b>	<b>52.—</b>
<b>Mr. Nutz /dt</b>	<b>49.—</b>
<b>Pizza Connection /dt</b>	<b>79.—</b>

**Amiga**  
DM

A-Train /dt	85.95
Alien Breed 2 /dt	46.95
<b>Ambermoon /dt</b>	<b>72.95</b>
Anstoß /dt	67.95
<b>Aufschwung Ost /dt</b>	<b>59.95</b>
B17 Flying Fortress /dt	67.95
Battle Isle + Data Disk /dt	66.95
Battle Isle Data Disk. 2 /dt	47.95
<b>Beneath a Steel Sky /dt</b>	<b>59.95</b>
Big Sea /dt	51.95
Body Blows Galactic /dt	48.95
<b>Brian the Lion /dt</b>	<b>58.95</b>
Bubba 'n' Stix /dt	47.95
Bundesliga Manager Professional /dt	66.95
Burntime /dt	68.95
Campaign 2 /dt	71.95
<b>Cannon Fodder /dt</b>	<b>51.95</b>
Chaos Engine /dt	47.95
<b>Christoph Kolumbus /dt</b>	<b>73.95</b>
Civilization /dt	78.95
<b>Cool Spot /dt</b>	<b>53.95</b>
Das Schwarze Auge /dt	73.95
<b>Der Clou /dt</b>	<b>67.95</b>
Der Schatz im Silbersee /dt	79.95
<b>Die Siedler /dt</b>	<b>79.95</b>
Disposable Hero /dt	46.95
Dogfight /dt	67.95
Dune 2 /dt	52.95
<b>Elfmania /dt</b>	<b>54.95</b>
<b>Elite 2 - Frontier /dt</b>	<b>53.95</b>
F-117A Stealth Fighter 2.0 /dt	67.95
Formula 1 Grand Prix /dt	78.95
Goal ! /dt	52.95
Goblins 3 /dt	71.95
<b>Gunship 2000 /dt</b>	<b>67.95</b>
Historyline 1914-1918 /dt	69.95
Kings Table /dt	53.95
Liberation /dt	54.95
Lothar Matthäus /dt	64.95
Lotus 1-3 Compilation /dt	58.95
Magic of Endoria /dt	69.95
<b>Mortal Kombat /dt</b>	<b>51.95</b>
<b>Mr. Nutz /dt</b>	<b>49.95</b>
Naughty Ones /dt	47.95
Pinball Dreams & Fantasies /dt	59.95
<b>Pizza Connection /dt</b>	<b>79.95</b>
Puggsy /dt	58.95
<b>Second Samurai /dt</b>	<b>58.95</b>
Sensible Soccer '93 /dt	47.95
<b>Simon the Sorcerer /dt</b>	<b>71.95</b>
Skidmarks /dt	47.95
Software Manager /dt	V.mö.
Syndicate /dt	61.95
Syndicate Mission Disk. /dt	V.mö.
<b>Tornado /dt</b>	<b>59.95</b>
Turrican 3	46.95
Uridium 2 /dt	47.95
Winter Olympics '94 /dt	63.95
Wiz 'n' Liz /dt	58.95
Zool /dt	46.95

V.mö. = Vorbestellung möglich • dt. = Deutsche Anleitung oder Version

## ZUBEHÖR

1 MB-Erweiterung für Amiga 500	49.95
2. Laufwerk 3,5"	139.—
Grvis Game Pad	33.95

## Sonderangebote

Alien Breed Special Edition	21.95	Pirates ! /dt	24.95
Assassin Special Edition /dt	20.95	Project-X /dt	23.95
F-15 Strike Eagle 2 /dt	29.95	Railroad Tycoon /dt	29.95
F-16 Falcon /dt	25.95	Secret of Monkey Island /dt	36.95
F-16 Falcon Mission Disk 1 o. 2	21.95	Silent Service /dt	29.95
F-19 Stealth Fighter /dt	32.95	Sim Ant /dt	35.95
F-29 Retaliator /dt	28.95	Sim Earth /dt	35.95
Fighter Bomber /dt	21.95	Street Fighter 2 /dt	26.95
Indiana Jones 3 /dt	36.95	Turrican 1 oder 2 /dt	14.95
Indianapolis 500 /dt	28.95	WWF European Rampage Tour	21.95
M1 Tank Platoon /dt	29.95	Wing Commander /dt	39.95
Mad TV /dt	36.95	Wrestle Mania	21.95
North & South	21.95	Zool /dt	23.95

**So**

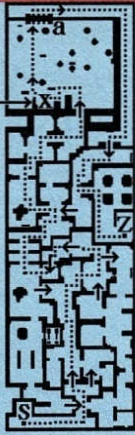
**können Sie gleich bestellen:**

Einfach bei uns anrufen und Ihre Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Ihren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+9,- DM) oder per Vorkasse (+ 4,- DM). Ab 150,- DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

Postfach 1113 • 46361 Bocholt • Blücherstraße 24 • 46397 Bocholt

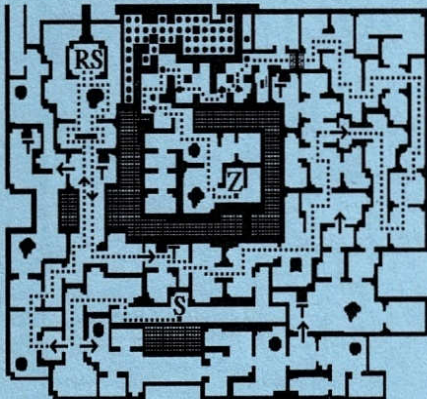
**VORSICHT**  
TÖDLICHE  
LASER-  
KANONE!!!

AUF  
BUTTON "x"  
SCHIEßEN  
ÖFFNET  
SCHOTT "a"



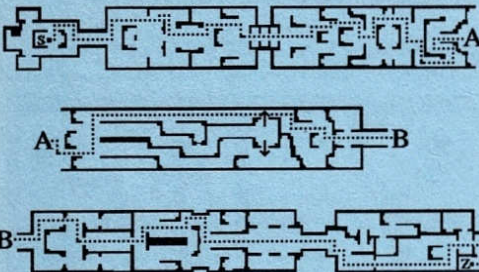
S  
I  
E  
B  
E  
N  
L  
E  
V  
E  
L

## LEVEL ACHT

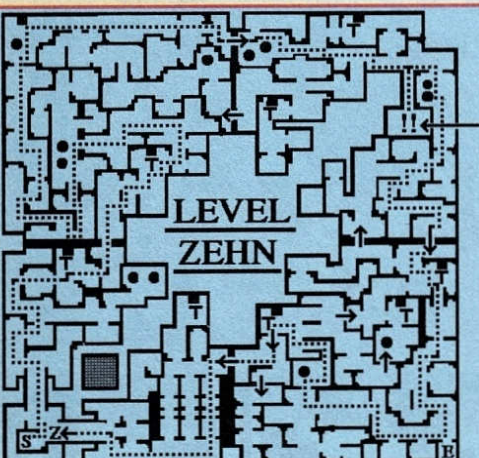


RS=ROTE SCHLÜSSELKARTE

## LEVEL NEUN



## LEVEL ZEHN

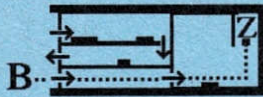
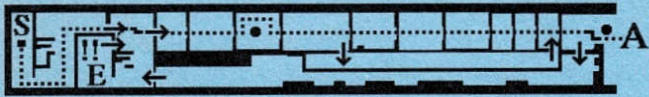


KAMMER MIT LECKEM GASVENTIL

# KARTEN

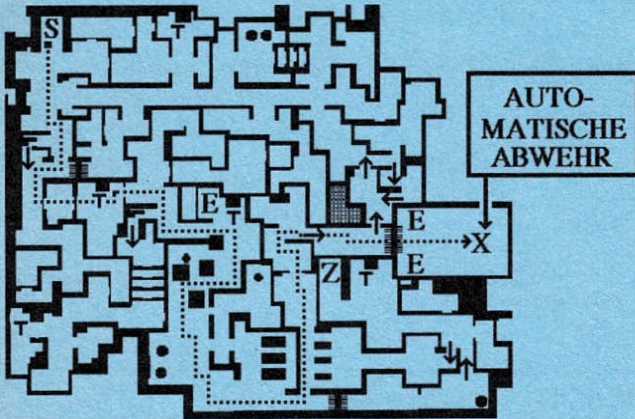
## ALIEN BREED 2

### LEVEL ELF



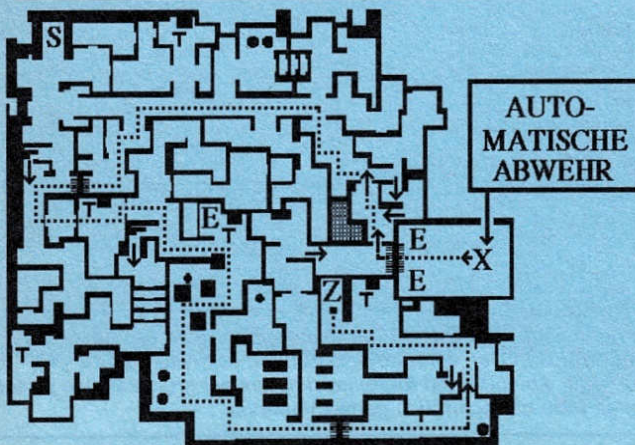
### LEVEL ZWÖLF

a: weg zur automatischen abwehr

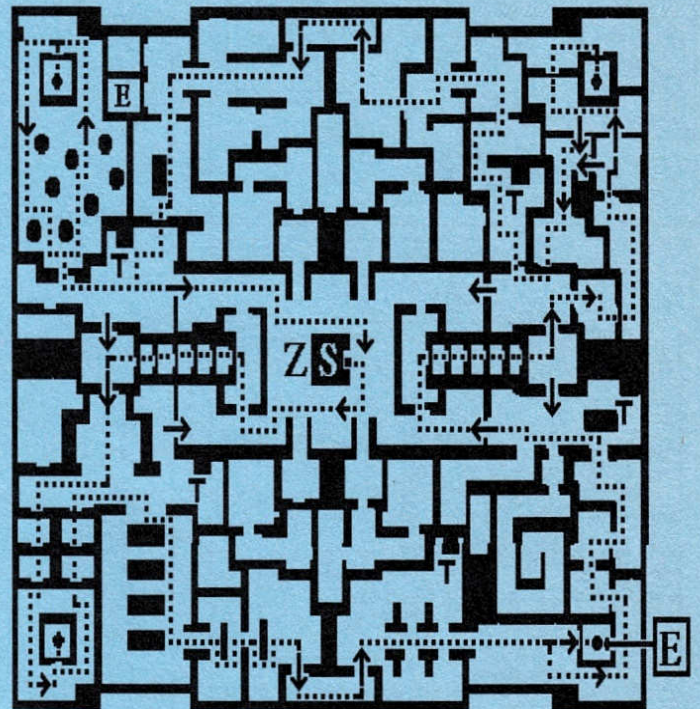


### LEVEL ZWÖLF

b: weg von automatik-abwehr zum ziel-lift

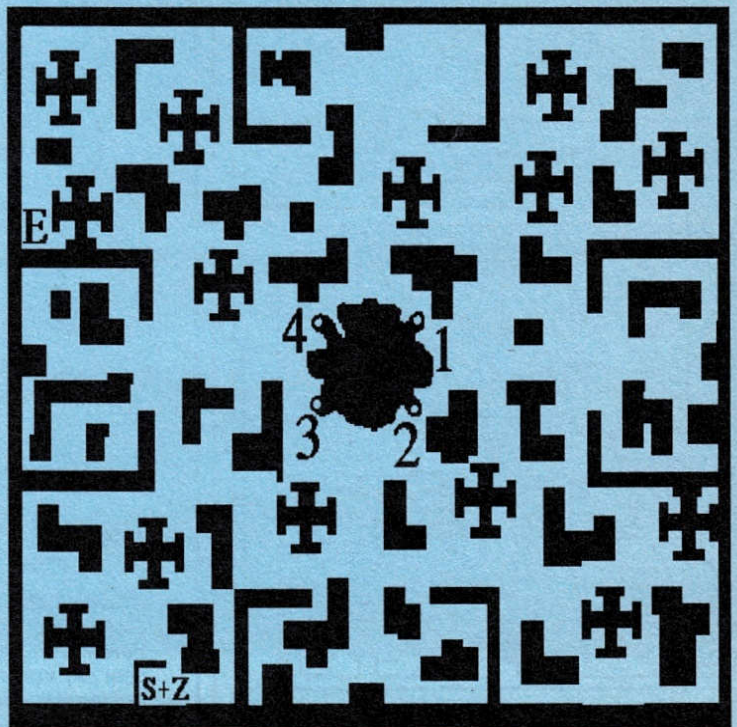


### LEVEL DREIZEHN



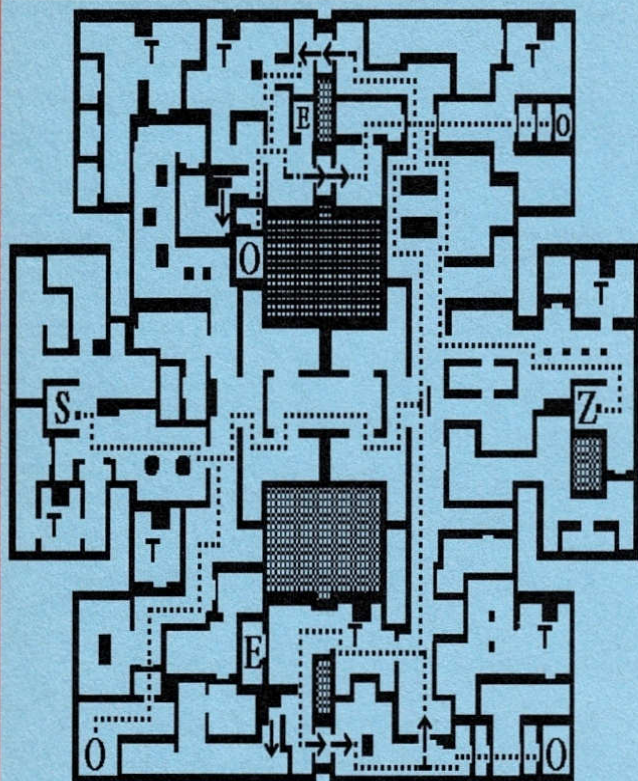
### LEVEL VIERZEHN

KUGELN 1-4 ABSCHIEßEN!!!



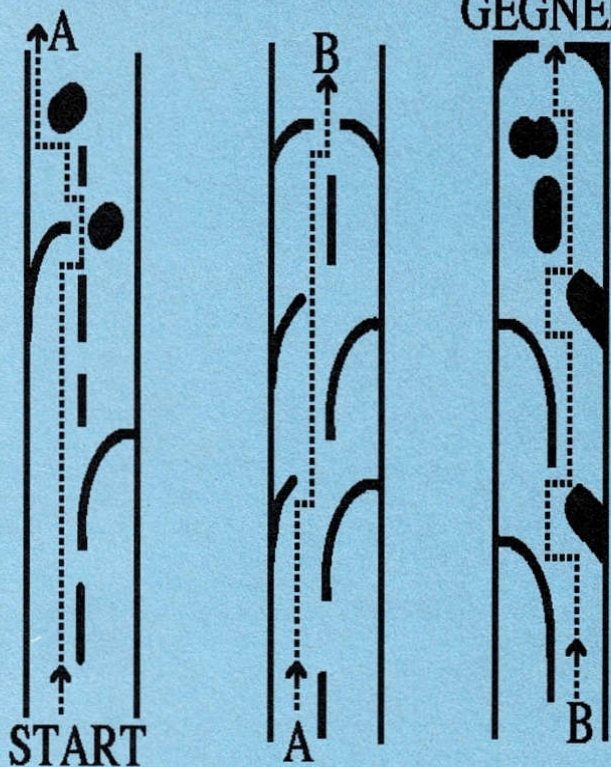
## LEVEL FÜNFZEHN

O = BLAUE ORBS

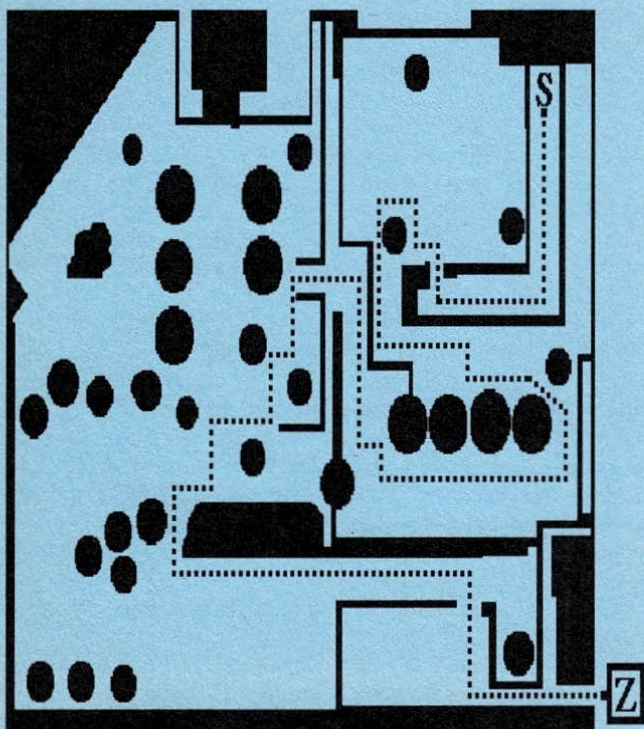


## LEVEL SIEBZEHN

END-  
GEGNER



## LEVEL SECHSZEHN



*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

# LÖSUNG

## DER SCHATZ IM SILBERSEE

Tja, daß nicht alles Silber ist, was glänzt, ist ja allgemein bekannt – Simone Niederreiner wird jedoch mit ihrer Komplettlösung beweisen, daß außerdem auch nicht alles, was im Silbersee liegt, glänzt, oder so...

### Kapitel 1

Old Firehand befindet sich an Deck eines Schiffes, als ein Tramp zwar nicht gerade die Katze aus dem Sack, dafür aber zumindest mal den Panther aus der Kiste läßt. Glücklicherweise ist dabei ein Stück Holz abgefallen, das wir uns umgehend unter den Nagel reißen. Mit diesem gefährlichen Schlagholz bewaffnet, begeben wir uns unterhalb der Kiste rechts in Position und braten der schwarzen Miezkatze ordentlich eins über, woraufhin diese ins Wasser stürzt und erschossen wird. Nachdem wir das Brett wieder an uns genommen haben, werden wir von Tante Droll und Mister Patterson in die Bar eingeladen. Der hinterlistige Colonel, der die Szene aufmerksam verfolgt hat, würde nur zu gerne wissen, was Tantchen und Patterson uns dort zu flüstern haben, und schickt uns deswegen den Schiffsjungen zum Spionieren hinterher. Um den Lauschangriff abzuwehren, krallen wir uns die Tasse von der Theke, füllen sie mit einem guten Schluck Tinte aus dem Tintenfaß auf dem Tresen und schütten die dunkle Brühe in den Putzeimer. Somit ist der Schiffsbengel erst mal beschäftigt, und wir können ungehindert ein kleines Schwätzchen halten. Mr. Patterson vertraut uns gegen Ende des Gesprächs ein wertvolles Messer zur Aufbewahrung an. Wir stopfen den edlen Rippenkitzler in unsere Tasche, verlassen die Bar, stiefeln auf dem Vordeck nach oben und nehmen den Eimer hinten in der Ecke in Gewahrsam; danach eilen wir flotten Schrittes in Kabine

Nummer drei. Der Schrank im Zimmer ist fast leer, nur eine Hutschachtel staubt vor sich hin, darin liegt – o Wunder – ein Hut mitsamt Schleier. Richten wir unser Augenmerk also lieber mal auf wichtigere Dinge, z. B. den herumstehenden Krug. Er ist bis zum Rand mit Wasser gefüllt, welches wir, weil uns gerade nix Besseres einfällt, in unseren Eimer kippen.

Als wir den Raum wieder verlassen möchten, kommt die Besitzerin und fragt erbost, was hier gespielt werde, aber mit der Erklärung, daß alles einem guten Zweck diene, gibt sie sich zufrieden und läßt uns zu Kabine Nummer zwei gehen. Dort wohnt Tante Droll, den wir überreden müssen, den Hut zur Tarnung aufzusetzen und so die Banditen abzulenken. Nachdem die Wache weg ist, kriecht Old Firehand in die Kiste, wird aber prompt erwischt und niedergeschlagen. Als er wieder zu sich kommt, fehlt das Messer, aber Tante Droll hat den Colonel gefangenommen und bringt den Bösewicht zum Kapitän. Jetzt rennt der Maschinist aus der Tür und hechtet mit dem Ausruf „Wir sinken!“ ins Wasser. Das Faß in der Ecke wird noch schnell einkassiert, dann wird der Maschinenraum untersucht. Rechts in der Ecke liegt ein Kohleschieber, damit können wir die untere Feuerluke öffnen und das Feuer mit dem vollen Wassereimer löschen. Benutzt man nun das Faß an der oberen Luke, findet man darin das Messer, in einen Lappen eingewickelt. Flugs verbindet man den Lumpen mit dem Holzstück der Pantherkiste und stopft damit das Loch. Die Gefahr ist gebannt und das erste Kapitel somit beendet.

### Kapitel 2

Nachdem Tante Droll gefangenommen wurde, stehen wir wieder am Flußufer. In der

Bildmitte warten ein paar Kieselsteine auf uns, auch das Schilf findet unseren Gefallen, deshalb kassieren wir beides ein. Ein Bild nach rechts schnarchen die bösen Jungs, nur ein einsames Männeken bewacht den gefangenen Freund. Dieses wird durch einen geworfenen Kiesel abgelenkt, was uns auch noch die Waschbärmütze einbringt. Der Tante können wir noch nicht helfen, deshalb gehen wir ein Bild nach links, überqueren die Kreuzung und latschen nach links ins nächste Bild. Unserem Argusauge entgeht nicht, daß im Gebüsch ein Messer vor sich hin rostet, das wir uns natürlich sofort schnappen und damit nach links weiterlaufen. Sobald wir die Lichtung betreten, kommt ein Mann aus dem Zelt und erklärt nach längerer Debatte, daß er unbedingt eine Karte brauche, sonst finde er nicht aus dem Wald heraus. Mit dem Versprechen, ihm eine zu besorgen, verlassen wir die Lichtung und stiefeln zurück zur Kreuzung.

Diesmal geht's nach unten, wo im nächsten Bild eine Holzhütte steht. Die aufgehängte Wäsche wandert sofort in unsere Taschen, anschließend wird der Hund mit der Bibernütze beschäftigt und das Haus durch die Hundehütte betreten. Die Flasche Whiskey kommt uns gerade recht, trinken sollte man ihn allerdings nicht, denn nach drei Schluck ist unser Held bereits am Ende. Unter dem Bett gammelt noch ein Koffer rum, der auch gleich die Wäsche aufnehmen kann, nur schließen läßt er sich nicht. Also gehen wir zurück zur Lichtung und tauschen den Schnaps beim Händler gegen einen Gürtel ein, den wir sogleich um den Koffer schnallen. Wieder in der Hütte, kann man sich nun den Dachboden vornehmen, die Dachluke muß dazu nur mit dem Koffer benutzt werden. Das Brot, das in einer Schachtel vor sich hin schimmelt, wird ebenso eingesackt wie der Beutel und der Axtstiel. Rechts im Schrank liegt außerdem noch eine Karte, aber der alte Tölpel stellt sich so dusslig an, daß das gute Stück unter den Schrank rutscht. Deshalb hangeln wir uns einen Stock tiefer und

wühlen etwas in der Asche des Kamins, dort liegt nämlich ein Schürhaken, und damit kommt man an die Karte. Bevor wir das traute Heim verlassen, schnappen wir uns noch den Vogelkäfig.

Wieder an der frischen Luft, benutzt man das Messer am Schilf und bekommt einige nette Stäbe, um damit den Käfig zu reparieren. Auch das Brot muß noch mit dem Vogelgefängnis benutzt werden, und schon kann man das gute Stück an die Leine hängen. Als bald kommt ein Piepmatz geflogen und fängt sich selber in der Falle. Nachdem der Käfig wieder abgenommen wurde, geht die Reise zurück zur Lichtung, um dem Händler im Tausch gegen einige Knallfrösche die Karte unterzujubeln. Die Knaller wandern sofort in den Beutel, und erst jetzt marschiert man an der Kreuzung nach oben und gelangt so zurück zum Flußufer. Hier wird der Beutel mit dem Vogel verwendet, woraufhin dieser die Sprengsätze ins Feuer wirft. Tante Droll ist jetzt zwar befreit, aber die bösen Buben fackeln gleich darauf eine Hütte ab und entfliehen im Kanu. In der Asche des Gebäudes liegt noch eine Axtklinge herum, die wir sofort mit dem Stiel verwenden. Um uns aus dem Steg ein Brett herauszuhebeln, benutzen wir das Brecheisen, das Holz kann man nun als Brücke zu den Baumstämmen benutzen. Die Stricke können unseren Axtschlägen nicht widerstehen, auch das Holzbrett fällt mit einem Streich, und so schwimmen die Stämme flußabwärts und können von den beiden Helden als Brücke zum anderen Ufer benutzt werden.

### Kapitel 3

Der Mann am Tor macht zwar anfänglich noch Mucken, aber sobald man ihm erklärt, daß man mit der Hausherrin verabredet sei, und man sich noch identifiziert, wird man eingelassen. Der Weg führt uns sogleich hinters Haus, wo ein Eimer auf uns wartet, außerdem liegen an der Seite des Hauses einige Holzstücke, die wir auch nicht verschmähen. Wieder auf dem Hof, füllt man den

Eimer mit Wasser und betritt das Haus. Die Musketen an der Wand lachen uns gleich an, deshalb werden sie einkassiert. Einen Stock höher liegt das Kinderzimmer. Hier findet man verschiedene Dinge, aber nur der Papierdrache, das Schriftstück, die Wollsocken und der Handschuh sind wichtig. In der Küche im Erdgeschoß ist der Ofen eine Untersuchung wert, da man sich aber die Finger verbrennt, sollte man mit dem Handschuh die Klappe öffnen und das Brot an sich nehmen. Auch die Schlüssel auf dem Tisch, die Tasse, die Schachtel und das Messer kommen uns gelegen. Rechts geht's in den Keller, dort lagern noch jede Menge Kartoffeln, die wir an uns nehmen und ins Faß legen. Sofort erwacht der Lagerarbeiter in Old Firehand, und er packt das ganze Gemüse ins Faß, hinter der Kiste verbirgt sich nämlich eine geheime Kammer. Dort lagert der Hausherr seinen Schnaps und Streichhölzer. Das Wasser im Eimer füllen wir in die Öltonne, aber das Öl läßt sich trotzdem noch nicht abschöpfen. Erst nachdem wir noch zweimal Wasser nachgefüllt haben, können wir das Öl in der Tasse mitnehmen.

Bevor wir dem Keller Lebewohl sagen, greifen wir uns noch die Schaufel in der Ecke und kehren zurück ins Wohnzimmer. Holzstücke und das Papier landen im Kamin, anschließend geht's zurück in den Hof. Abermals wird der Eimer mit Wasser gefüllt, nur wird diesmal die Mauer einer Untersuchung unterzogen. Mit der Leiter erklimmen wir die Wehrmauer und lösen den Spachtel aus dem Zement, dazu braucht's nur etwas vom feuchten Element. Zurück im Hof, biegen wir um die Ecke und öffnen das Brot mit einem Doppelklick der Maus. Darin findet sich der Schlüssel für die Tür. Auf dem Dach wird die Handwinde mit dem Öl aus der Tasse geschmiert und herabgelassen. Da im Moment nicht mehr zu tun ist, geht's wieder hinab und hinter das Haus. Der Mist stört den Helden, deshalb wird er mit der Schaufel umgegraben. Mit jeweils einem Doppelklick auf die Flasche und den Drachen

bekommt man ein genügend langes Seil, um in die Höhle zu klettern. Die Spitzhacke am Ufer ist so gut wie einkassiert, und auch der Salpeter klebt nicht länger an der Wand, sondern wird mit dem Spachtel abgekratzt. Wieder im Hinterhof, verwendet man die Hacke mit der Schaufel und buddelt den hintersten Pfahl aus dem Boden.

Jetzt geht es zurück ins Wohnzimmer, dort ist inzwischen der Kronleuchter gelandet. Dieser wird sofort geplündert: Kerzen und Kerzenhalter wandern in unser Inventory. Die einzelne Kerze läßt sich mit dem Streichholz entzünden, erst damit kann der Trapper den Kamin in Gang bringen. Die entstandene Holzkohle wird mit dem Schwefel aus der Schachtel und dem Salpeter in die leere Teigschüssel gepackt und mit dem Spachtel zerkleinert. Die Kanone auf dem Dach lechzt nach Futter, also wird das Pulver reingelegt, eine Kanonenkugel als Nachtsicht hinterhergeschoben, die aufgewirbelten Socken als Lunte mißbraucht und die Kerze, mit Schutzglas bitte, neben den Böller gestellt. Nachdem Old Firehand zurück im Hof ist, läuft der Rest automatisch ab, und wir kommen zu...

#### Kapitel 4

Winnetou wartet geduldig im Steinbruch, bis wir den Geröllhaufen untersucht und das Seil einkassiert haben. Dann betreten wir die Mine. Links unten im Bild liegt etwas Sand herum, ein Bild nach rechts findet sich in der Hütte ein Breicheisen und links daneben eine Fackel. Aber Old Firehand hat leider keinen Feuerstein zur Hand. Na, zum Glück ist Winnetou nicht ganz so unvorbereitet und entzündet auf Anfrage das Holz, das wir auch gleich dazu benutzen sollten, die Hütte auszuleuchten. Hier lungert nämlich noch ein Flaschenzug herum, der, in Verbindung mit Seil und Balken, ein prima Werkzeug zum Anheben der Lore abgibt. Steht das gute Stück erst mal auf den Schienen, genügt noch ein leichter Druck, und es donnert gegen die Mauer im nächsten Bild. Hier entwendet Old Fire-

hand eine Dynamitstange, um damit den Schutthaufen am Mineneingang wegzusprennen, entzündet wird der Knallkörper übrigens mit der Fackel. Bevor wir den freigelegten Eingang untersuchen, wird der Sack mitgenommen, der zu Winnetous Füßen liegt, der Sand rieselt auch schon durch unsere Taschen, deshalb wandert er sofort in den Beutel. Die Tür im zweiten Eingang ist noch verschlossen, aber nachdem der Westmann einen Blick darauf geworfen hat, bekommt er von Winnetou die Übersetzung geliefert. Auch der Boden ist eine Untersuchung wert, verbergen sich doch drei Druckplatten unter dem Sand. Mit vereinten Kräften gelingt es den beiden Helden, einen Balken auf die dritte Platte zu stellen, die leeren Felder benutzen sie selber, und schon öffnet sich der Samsam. Der folgende Raum ist momentan noch nutzlos, deshalb entern die beiden sofort die nächste Kammer. Eine Zeichnung an der Wand verrät Old Firehand, in welcher Reihenfolge er die Platten betreten muß, damit sich ein Mechanismus aus dem Boden schiebt. Der kleine Pfeil in der Säule muß nach unten zeigen, erst dann kommt im Raum mit dem Totempfahl ein Seil herunter, was uns aber immer noch nicht weiterhilft. Die Statuen rechts und links enthalten nichts als feinen Sand, den wir sofort in die kleinen Öffnungen in der Wand gießen. Auch die Statuen werden eingesteckt, dazu muß man allerdings den Sack als Ersatz zurücklassen. Jetzt kann man die Säulen erklimmen und zwei Eisenteile mitnehmen, die man sofort zusammensetzen sollte, um einen großen Schraubenschlüssel zu erhalten. Die kleine Pyramide unter dem Adler erweckt auch noch unsere Neugier, verbergen sich in der kleinen Öffnung doch zwei tolle Sicheln, die sich hervorragend zum Klettern eignen. So ausgerüstet, kann der Trapper den Totempfahl erklimmen und das Seil befestigen. Wieder am Boden, werden die Schrauben mit dem Werkzeug gelöst, der Mechanismus im Nebenraum erneut betätigt, und schon öffnet sich der Weg

in eine überflutete Höhle. Die kleine Statue ist als Steighilfe recht praktisch, damit kann Old Firehand den Kopf an der Kette ziehen und so das Wasser ablaufen lassen. Einen Stock tiefer lassen wir die Fliesen an der Wand mitgehen, die beiden Statuen werden zusammengefügt und dienen als Brücke über den Abgrund. Die Tür im nächsten Raum will partout nicht offen bleiben, erst nachdem unser indianischer Freund sie aufhält, läßt sie sich durch Einklemmen der Fliesen in dieser Stellung arretieren. Tata! Letztendlich sind wir also doch noch in der Schatzkammer gelandet. Jedoch währt die Freude darüber nicht allzu lange, denn sofort nach Betreten werden wir von den Räubern überfallen und dazu gezwungen, den schönen Schatz rauszurücken. Tja, da leider inzwischen auch die Tür wieder ins Schloß gefallen ist, sitzen wir schließlich nahezu ausweglos in der Falle. Doch kein Problem für Super-Firehand: Ohne Zögern reißen wir den Tomahawk von der Wand und hacken damit dem Totempfahl die Nase ab.

Mit dem Holzzinken in der Tasche durchwühlen wir jetzt schnell noch die herumstehende Kiste und packen die dabei entdeckte Kurbel und das Steigeisen in unser Inventory. Durch den alten Holznase-in-die-Tür-stecken-Trick entkommen wir sodann doch noch aus dem uns zugebauten Kerker und wandern zurück in die Statuenkammer. Der Zeiger hier muß nach unten gebracht werden, damit der schwere Totempfahl wieder auf dem Boden ruht. Sobald dies erledigt ist, sprinten wir pfeilschnell nach draußen zur Felswand. Dort schnallt sich Old Firehand die Steigeisen an die Hufe und erklimmt das Felsplateau. Auf der felsigen Hochebene angekommen, sticht uns sofort eine Winde ins Prärieauge. Na, da woll'n wir doch gleich mal sehen, was passiert, wenn so ein alter Westernhaudegen an der Kurbel dreht: Aha, unter dem See öffnet sich ein großes Loch, das den Colonel samt Schatz verschlingt – so ein Pech aber auch!







**4/94**

# APRIL

# JOKER

**DAS KAPUTTE MAGAZIN DER NEUEN GENERATION**

DM 12.000 / sfr 0,50 / Lit 2.800,741 / Tasmanische Taler: 8476935,- / Nr. 4 APRIL '94

**ENDLICH AM AMIGA!**

**STREIK  
COMMANDER  
BPS-  
THE GAME**

**DIE MASSEN-MESSE!**

**LIVEBERICHT VOM  
FLOHMARKT  
TIEFENBACH**

**NUR IN DIESEM HEFT!**

**WIEDER  
KEIN  
GRATIS-DEMO**

**KEINE BILDER, NULL INFOS!**

**ULTIMA  
UNDERWORLD:  
DIE GULLY-GNOME**

**SIN CITY 3000:  
DATADISK  
BABYLON**

**DIE NR.1**  
DAS MEISTGELESENE AMIGA-MAGAZIN  
IN TIEFENBACH

**WIR FORDEREN  
KAMPF-HAMSTER!**



**KLAU KLAU**  
RIPS • RAPS • RADIESCHEN  
KÜHLSCHRANK ODER FREEZER?  
CDs ZUM SELBERSCHNITZEN  
FALSCHGELD MIT D-PAINT  
U.V.A.  
!

A  
P  
R  
I  
L  
  
J  
O  
K  
E  
R

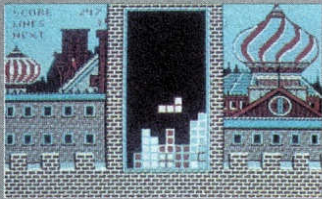
# BROCKIS



# BETTGEFLÜSTER

## VOM WINDE GEBLAHT

Nachdem RATTIG SOFTWARE aus Kostengründen ja nun auf eine Versoftung der „Perry Rhodan“-Romane verzichtet, wollen sich die Mannen um GUIDO SCHENKEL jetzt ein anderes Werk der Weltliteratur vorknöpfen!



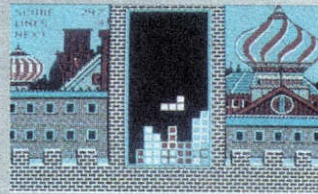
Im Gespräch ist die Umsetzung von VOM WINDE VERWEHT, das am Computer eine Steinchentüftelei im Stil von

„Tetris“ werden soll. Als Rhett Buttler wird der Spieler dabei die von einem Drogenbaron entführte Scarlet O'Hara befreien müssen, was GUIDO SCHENKEL nach eigenen Angaben einfiel, als er „mal furchtbar Bauchweh“ hatte. Ja, der Mann hat Ideen!

## DIE NYMPHOMANIN

Bei einer Pressevorführung im Frankfurter Rotlichtviertel stellte THERESA ORALSKI ein völlig neues, innovatives Spielkonzept vor: Der Zocker soll die entführte Nymphe Nimmersatt aus den Händen eines Drogenbarons befreien!

Die Jagd wird in einem Striplokal beginnen und durch di-



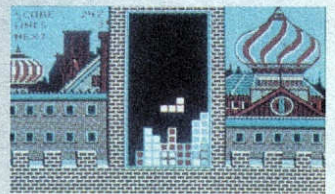
verse Pornoschuppen führen, bis sich am Ende herausstellt, daß Nimmersatt erstens eine Prinzessin ist und zweitens freiwillig mit dem potenten Drogenbaron (in Wahrheit der Prinz von Zamunda) durchgebrannt ist. Am Screen präsentiert sich das alles als Steinchentüftelei im Stil von „Tetris“, man darf also wirklich gespannt sein.

## DER DURCHBRUCH

Bei der GFEG (Gewerkschaft Für Enttäuschte

Gambler) hat man in einem offenen Brief an alle Redaktionen die Einfallslosigkeit der Hersteller gerügt – und will nun selbst Abhilfe schaffen!

„Jemand muß den Leuten doch mal zeigen, daß auch originelle Spiele machbar sind!“ erklärte der GFEG-Vorstand A. SCONE in seinem aufrüttelnden Statement und legte sein Konzept für ein eigenes Spiel vor: In einer Steinchentüftelei im Stil von „Tetris“ soll man seine von einem Drogenbaron entführte Freundin befreien. Na also, es geht doch auch anders!



## Live von der CEBIT:

Alle Wochen wieder pilgern die Freaks aus Tiefenbach und den umliegenden Dörfern zu Ingos Garage, um ein Schnäppchen zu machen – wir waren exklusiv für Euch dabei!

Die beste Nachricht des aktuellen Flohmarktes: Commodore ist wieder groß im Kommen! Während auf anderen Shows wie der amerikanischen CES

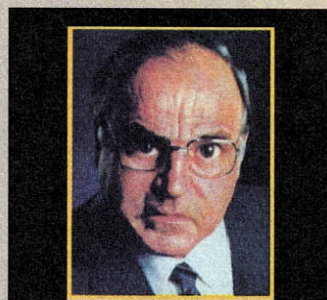


Wie immer gut besucht: die Tiefenbacher Messe-Garage

## CompuEntertainment bei Ingo in Tiefenbach

oder der Londoner ECTS vielfach Konsolen und PCs die Nase vorne haben, ist in Ingos Tiefenbacher Garage die Welt für uns Amiganer bereits wieder in Ordnung – zwischen alten Fahrrädern und einer modrigen Werkbank haben wir nicht nur eine noch fast funktionstüchtige Datasette für den 64er entdeckt, sondern auch einen ganzen Schwung von Raubkopien für den Amiga! Viele davon laufen möglicherweise sogar am 1200er...

So war das bereits etwas ältere **Defender of the Clown** zu bestaunen, wo Cinemabären den Spieler zum Direktor einer ausgeflippten Freakshow macht. Auch inhaltlich aktuell dagegen die Polit-Simulation **Abschwung West** von Flowerpower. In der Rolle des Bundeskanzlers Helmut Hohl sind hier allerlei Krisen auszusitzen und Wahlen zu verlieren, wobei kleine Actioneinlagen (z.B. der Fett-



**Wahlbeteiligung:** 0%  
**Stimmen:** keine  
**Charisma:** negativ  
**Popularität:** unter aller Sau

**Abschwung West: Der Realo unter den Polit-Simulationen**

näpfchen-Wettlauf) für Abwechslung sorgen. Last but not least dürfte auch das Adventure **Tentacle of the Day** von Locus Arts viele Freunde am Amiga finden, ist die lange erwartete PC-Konvertierung mit 48 Disketten doch selbst auf einem

A5000 schon recht gut spielbar.

Kurzum, wir freuen uns bereits auf die nächste Show in Tiefenbach, wenn die Mutter des Veranstalters wieder Kaffee und Kuchen kredenzt und wir vielleicht wieder einen alten Transistorradio für 'nen Heiermann abgreifen können! (ml)



**Endlich am Amiga: Tentacle of the Day von Locus Arts**

# STREIK COMMANDER

Bei Gore Design hat man nun das Unmögliche möglich gemacht und Origins PC-Hit auf den Amiga konvertiert: Ein abgehalfterter Kommandant der Bundeswehr als Streikbrecher in geheimer Mission!

Für den deutschen Markt wurde die Story also leicht abgeändert, es geht um einen kalten Krieger vom Bund, der eine neue Lebensaufgabe sucht.

Die findet er, als er beim zuständigen Kanzler (der rüde Volker) vorpricht, um neue Waffen wie einen Leopold-Panzer, den Jägermeister 90 oder eine Kompanie von Kampfhamstern zu erhalten – zur Ankurbelung der Wirtschaft schickt man seine Truppe inkognito als Streikbrecher in deutsche Krisengebiete vom Ruhrpott bis Grasbrunn... Am Bewaffnungsscreen werden die

Jungs zunächst mit vergifteten Streikplakaten, Wasserpistolen mit Blausäure oder einem Mutterverdienstkreuz mit eingebauter Selbstschußanlage ausgerüstet und dann in eines der Szenarien (Metaller, ÖTV, Stahlhüttenwerke etc.) eingeschleust. In Echtzeit dirigiert man die bis zu 400 Soldaten nun einen nach dem anderen zu Fuß (Sparmaßnahmen!) über eine maßstabsgetreue Deutschlandkarte (1:1) zum Einsatzort. Wer dabei keine falschen Abzweigungen nimmt und wegen der zu erwartenden Verluste die Autobahnen meidet, ist kaum vier Wochen später am Ziel und darf nach Herzenslust Demonstranten infiltrieren, Lichterketten löschen und unbelehrbare Arbeiter ums Eck bringen, was jedes Soldatenherz im Marschtakt schlagen läßt!

Die zackig animierte Grafik weiß ebenso zu begeistern wie der stramme Sound mit der stilvoll verzackten Nationalhymne, die Maus wagt kei-

nen Befehl zu verweigern – ja, für dieses Spiel haben sich die wackelnden Kameraden von Gore Design glatt einen Orden verdient! (ml)



Aus Gründen der Aktualität mußten wir den Test hier abbrechen, schade eigentlich.

**STREIK COMMANDER**  
(GORE DESIGN)

**KONFLIKTSIMULATION**

**99,9%**  
„HABT ACHT!“

**GRAFIK** 81%  
**ANIMATION** 88%  
**MUSIK** 100%  
**SOUND-FX** 81%  
**HANDHABUNG** 100%  
**DAUERSPASS** 100%

**FÜR UNTEROFFIZIERE**

**PREIS** DER HALBE SOLD

SPEICHERBEDARF	1 MB (MEGABUNKER)
DISKS/ZWEITFLOPPY	87 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

# BPS The Game

Nach dem Bundesumweltamt und seinem „Das schmutzige Erbe“ macht nun auch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften mit einem eigenen Game für ihre Arbeit Reklame!

Hier dürfen nun endlich auch mal wir Zocker die Schere aus dem Kopf und in die Hand nehmen, um Deutschland in verschiedenen Spielabschnitten von verrohendem Schmutz zu säubern: Bis zu 12 Leute können mitmachen und in Konkurrenz zu den Kollegen ein Mitglied der BPS-Jury steuern.

Zunächst kriegt man in einer kleinen Animationssequenz einen Film oder ein Computergame voller Sex und/oder Gewalt zu sehen, dann muß jeder seinen Juroren (alle zwischen 89 und 92 Jahren alt) durch heftiges Stickrütteln in helle Aufregung versetzen – wer als erster einen Herzinfarkt be-

kommt, darf zunächst auf die Intensivstation und dann entscheiden, was im folgenden Level geschehen soll. Hier hat man nun die Wahl zwischen dem Schneiden, einer Indizierung oder der öffentlichen Verbrennung des Schunds. Je nachdem, wie man sich dabei anstellt (wurde Film bzw. Spiel auch wirklich bis zur Unkenntlichkeit entstellt? War „Bussy Bär“ nicht doch zu brutal, um mit einer simplen Indizierung davonzukommen?

Ist der Autor auch wirklich mitverbrannt?), gibt es sogenannte Zensur-Punkte. Am Ende siegt der Greis mit dem besten Score und darf zur Belohnung in einer netten Digi-Sequenz beim nächsten Krankenhausbesuch eine Nonne auspeitschen.

Grafisch und akustisch kann das Game vor allem bei den gelungenen Infarkt-Animationen und -Soundeffekten überzeugen, spielerisch ist besonders in der Gruppe viel Hallo

angesagt. Einziger Nachteil: Wegen der teilweise doch recht deftigen Szenen hat die BPS das Programm erst ab 18 Jahren freigegeben... (ml)



Mach mir das tapfere Schneiderlein!

**BPS - THE GAME**  
(BONN SOFTWARE)

**INDEX-AKTSCHN**

**78%**  
„GEILL!“

**GRAFIK** 72%  
**ANIMATION** 90%  
**MUSIK** 54%  
**SOUND-FX** 90%  
**HANDHABUNG** 74%  
**DAUERSPASS** 81%

**FÜR SADO-MASOCHISTEN**

**PREIS** DM19,90

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NONNEN
DEUTSCH	KOMPLETT



# AKTION LOOSERTEST BENEATH A STEEL SKY

Der 3jährige **Bobo Förster** aus Tief-Tiefenbach an der Tiefe hat seine ganz eigenen Ansichten zu Virgins SF-Adventure – aber wir lassen jede Meinung gelten!

Nach dem enttäuschenden „Lure of the Temptress“ haben die Engländer schon wieder ein Abenteuer erfunden, das noch tiefer in die Hose gegangen ist!

Sie haben selber eingesehen, daß ihr Fantasy Szenario und das virtuelle Systemtheater nix taugen. Darum haben sie die Geschichte diesmal von einem Comiczeichner zeichnen lassen, den ich nicht kenne. Es ist ihm überhaupt nicht gut geglückt, doch es ist trotzdem sehr spannend, weil der Held Robert mit seinem Robbi die ganze Zeit durch eine total komische Stadt läuft – da muß er überall

Wächter austricksen und herausfinden, wer er überhaupt ist und warum ihn die anderen entführt haben.

Noch schlimmer als die Handlung sind die unheimlichen Bilder und die gruselige Musik: Man kriegt richtig Angst, weil die Bösen alle so gemein aussehen und die ganze Gegend furchtbar gefährlich ist. Bei der Steuerung ist ihnen auch nichts eingefallen, man macht alles einfach mit der Maus. Und das Schlimmste

ist, daß man so ewig braucht, bis man weiß, wer der Robert ist, obwohl sie das genauso gut schon im Intro sagen hätten können. Es ist also kein schönes Abenteuer, aber Ihr könnt es trotzdem kaufen, weil die Abenteuer von Lucas auch nicht besser sind. (Bobo Förster)



Der doofe Robert und sein doofer Roboter

## BENEATH A STEEL SKY (VIRGIN/REVOLUTION)

LESERWERTUNG	ORIGINALWERTUNG
<b>87%</b>	<b>87%</b>
<b>84%</b>	<b>GRAFIK 84%</b>
<b>81%</b>	<b>ANIMATION 81%</b>
<b>71%</b>	<b>MUSIK 71%</b>
<b>73%</b>	<b>SOUND-FX 73%</b>
<b>88%</b>	<b>HANDHABUNG 78%</b>
<b>88%</b>	<b>DAUERSPASS 88%</b>

### DIE AKTION GEHT WEITER!

Mitmachen darf nur, wer uns einen mit verbundenen Augen handgeschriebenen Test (200 Seiten in Schönschrift!) zu einem maximal 15 Minuten alten Amigaspield schickt. Um Eure Bewertung, Euer Alter und das Paßfoto kümmern wir uns, Ihr müßt bloß das getestete Game beilegen.

Wie doch die Zeit vergeht: Es kommt einem vor wie gestern, dabei ist es tatsächlich schon einen ganzen Monat her, seit das **Psygnosis-Game ein neues Genre praktisch im Alleingang erschaffen hat!**

# MICROCOSM

Blenden wir zurück ins Frühjahr 1994: Wer hätte damals schon geahnt, daß sich dieses Meilenschwein zu dem entwickeln könnte, was es heute immer noch ist – das einzige Game am CD<sup>32</sup> gleichen Namens! Also, das hättet Ihr doch nie gedacht, oder? Hä? Jetzt mal ehrlich! Weil, wir haben's uns natürlich schon gedacht, aber wir sind ja auch Redakteure und von daher be-

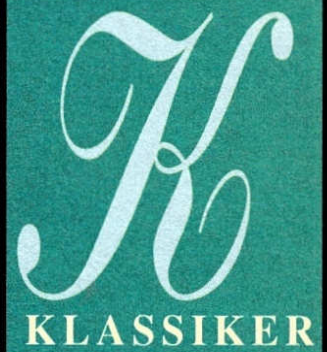
sonders schlau. Ihr dagegen seid bloß Leser, hättet es Euch also gar nicht denken können, gell?

Na, jedenfalls mußte man das ungewohnte Spielprinzip und die vielen neuen, mit dem bisher Dagewesenen kaum vergleichbaren Features einfach selbst erlebt haben, um auch nur den leisesten Schimmer zu haben, welche Umwälzungen sich hier ankündigten.

Und wir hatten es damals schon erlebt. Als erste, genau. Also quasi sofort, direkt, live!

Sagten wir schon, daß wir Redakteure sind, so richtig tolle? Egal, wir sind Klassiker und damit basta. Oder habe ich da jetzt etwas durcheinander gebracht?

Schön, kommen wir zum Schluß nochmal zurück auf Microcosm. Worum es in dem Spiel genau geht, ist mir jetzt im Moment zwar entfallen, aber es war wohl irgendwas mit einer Blutplasmabahn oder einem U-Boot oder Vampiren oder Onkel Toms Hütte oder so ähnlich. Ist ja auch vollkommen schnuppe, weil, wenn wir als Redakteure (!) Euch sagen, daß das Teil ein Klassiker ist, dann muß es ja wohl so sein, ne? Fazit: Microcosm ist ein Klassiker! Abschließend sollte höchstens



noch angemerkt werden, daß wir als Redakteure... (Ich, Redakteur)

## ZEITSPIEGEL

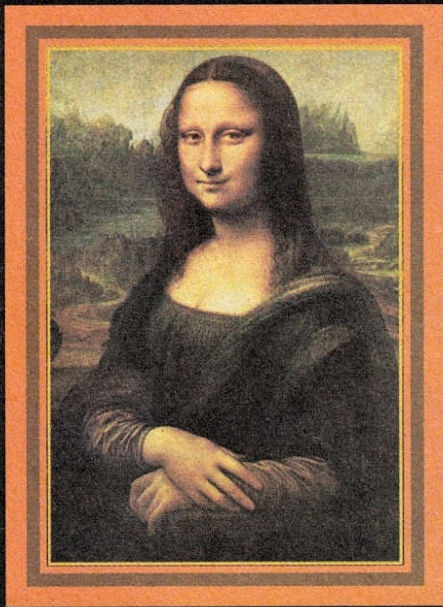
GESTERN	HEUTE
<b>66%</b>	<b>96%</b>
<b>86%</b>	<b>AUSSEHEN 100%</b>
<b>83%</b>	<b>KOMPETENZ 100%</b>
<b>86%</b>	<b>GEHÖR 92%</b>
<b>81%</b>	<b>HUMOR 100%</b>
<b>62%</b>	<b>BILDUNG 100%</b>
<b>57%</b>	<b>CHARME 100%</b>

**FÜR REDAKTEURE**



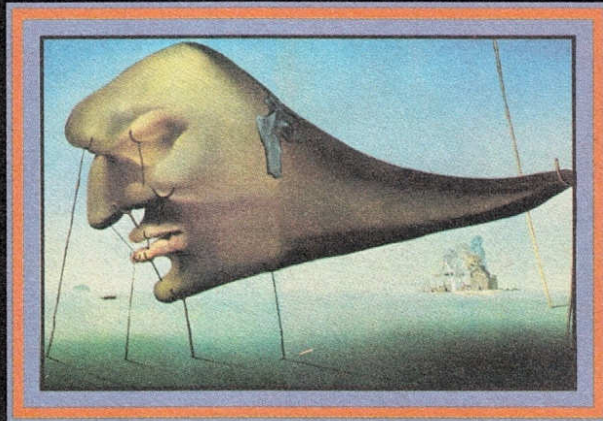
Ein klassischer Redakteur beim Test – vielleicht sogar von Microcosm?!

# Joker Galerie



Die häßliche Braut mit dem schiefen Lächeln und den ätzenden Klamotten hat Leonardo Dave Inci aus Louvre in Paris mit einem Raytracing-Programm erstellt. Super, Leo!

Keine Ahnung, was Pablo Pic („Asso“) aus Louvre in Paris zusammengekritzelt hat – aber der Müll ist wenigstens sicher nicht geklaut. Echt toll, Pablo!

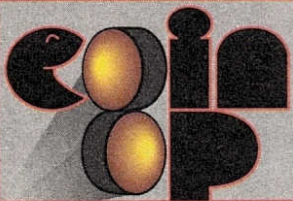


Echt goil, was Salvadore Dalli aus Louvre in Paris hier aus dem 1200er gekitzelt hat – nächstes Mal nimmste aber alle 256 Farben, Sal!

Heute stellen wir Euch wieder drei ausschließlich selbst ausgedachte und selbst gemachte Bilder von drei ausschließlich selbst gemachten und selbst ausgelachten Lesern vor!

**ELENDE BETRÜGER!**

Wie oft muß man es Euch eigentlich noch sagen, daß hier AUSSCHLIESSLICH SELBST AUSGEDACHTE UND SELBST GEMACHTE Bilder veröffentlicht werden? Weil Ihr immer wieder versucht, uns Fälschungen unterzujubeln, können ab sofort nur noch Werke mit notariell beglaubigten Expertisen eines Kunstsachverständigen oder Museums akzeptiert werden – das Paket mit den Urkunden schickt Ihr (samt 2000 Mark Rückporto, Ausländer reiten auf Internationalen Antwortschweinen) an unsere Adresse, aber ein bißchen pronto!



Willkommen zur anerkannt überflüssigsten Rubrik im Joker! Denn wer trägt sein Geld schon in die Spielhalle, wenn er einen Amiga hat? Na, wir natürlich – weil's uns nix kostet...

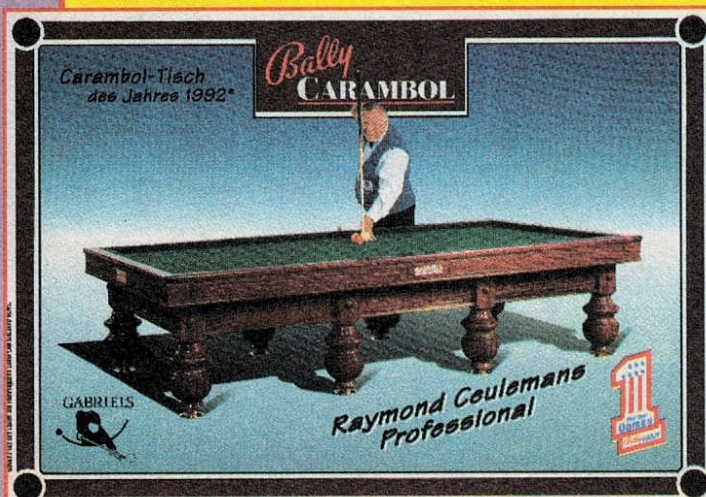
## CARAMBOL

Und wie wir da mal wieder auf Eure bzw. Firmenkosten unsere teure Arbeitszeit verplempert haben, ist uns eine echte Innovation untergekommen! Gerade die Jüngeren unter Euch dürfen sich freuen, denn im Unterschied zu

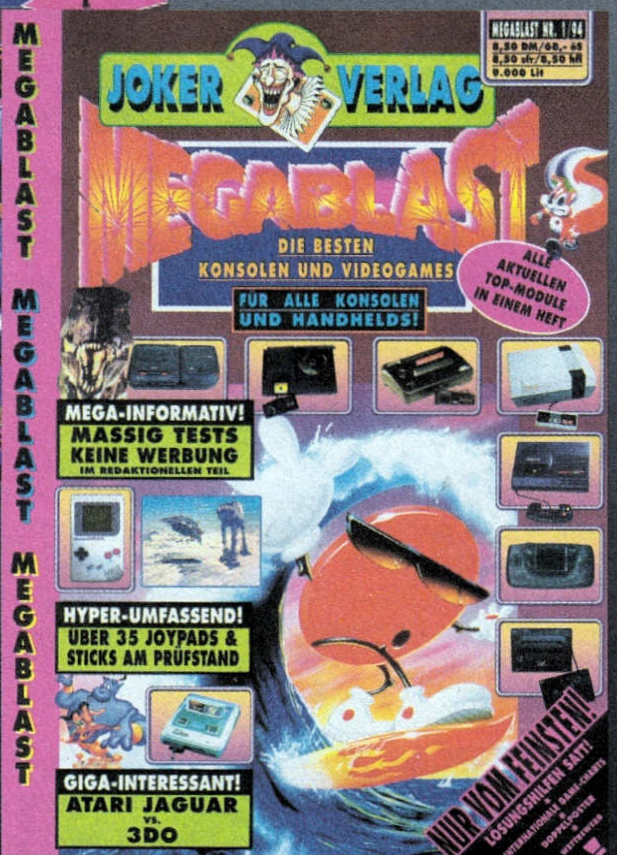
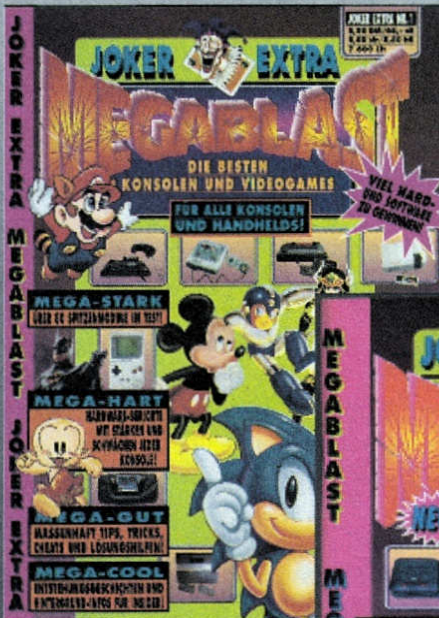
den gängigen Arcade-Automaten ist das von Raymond Ceulemans entwickelte **Carambol** nicht nur für den Spielhallenbetrieb geeignet, sondern läßt sich auch problemlos zu Hause installieren. Man muß dafür nur ein Eckchen in der Größe 570 x 430 cm reservieren und vor der Aufstellung den Perserteppich entfernen, weil das 1050 kg schwere

Gerät sonst leicht Abdrücke hinterläßt. Doch worum geht's nun überhaupt? Wie bei allen bahnbrechenden Neuerungen ist das von der sonst gewohnten Zockerkost stark abweichende Gameplay gar nicht so einfach zu beschreiben. Im Vordergrund steht dabei eindeutig die Action, obwohl auch gewisse strategische Elemente nicht zu leugnen sind. Die grüne, völlig glatte Spielfläche befindet sich auf der Oberseite des irgendwie an einen Tisch erinnernden Apparates. Mit Hilfe eines Joystick-ähnlichen, aber viel längeren Steuerungsgerätes verschiebt man darauf nun die drei kugelrunden Spielfiguren, die sich nur durch ihre Farbe unterscheiden. In den relativ komplizierten Regeln ist auch festgelegt, wann der zweite Spieler drankommt, gegen das Gerät selbst kann man leider nur im Trainingsmodus antreten – hier sollte der Hersteller Bally Wulff vielleicht noch mal über eine Verbesserung nachdenken.

Im übrigen ist aber jedes erdenkliche Feature vorhanden, also vier Beine und eine eingebaute Heizung. Für gesellige Zocker ist **Carambol** damit wortwörtlich wärmstens zu empfehlen! So, dürfen wir jetzt nächsten Monat wieder hin? Biitte!!! (od)



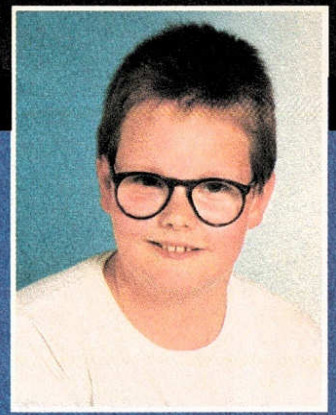
# DER JOKER UNTER DEN KONSOLEN-MAGS!



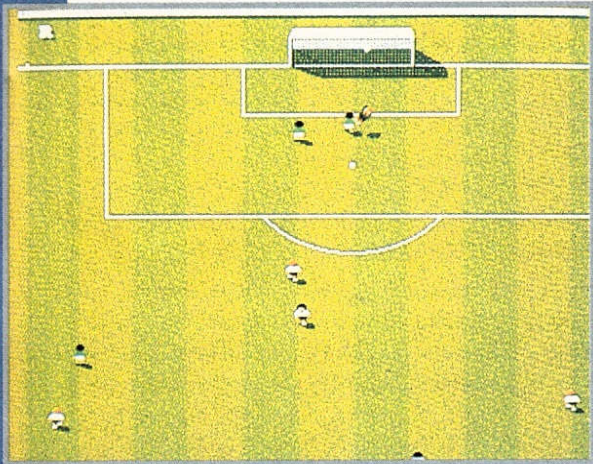
**DIE GANZ NEUE AUSGABE  
AB 30. MÄRZ AM KIOSK!**

# AKTION LESERTEST

## SENSIBLE SOCCER



Es ist ganz allein unsere Schuld, daß der bahnbrechende Lesertest des 14jährigen **Markus Riese** aus Delligsen erst jetzt das Licht der Öffentlichkeit erblickt – deshalb kommt heute ausnahmsweise ein etwas älteres Game dran!

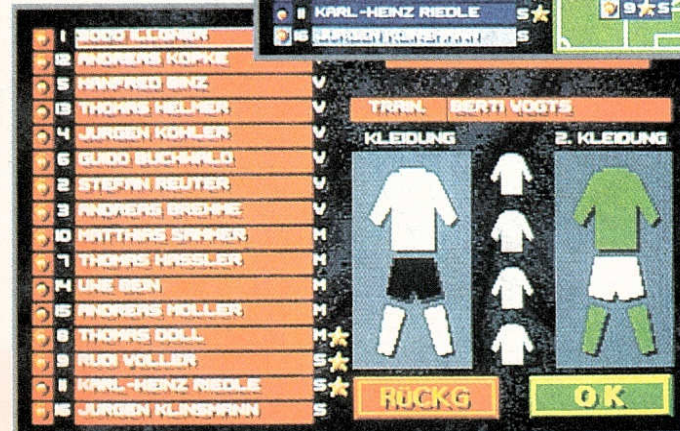


Genau! Und zufälligerweise erschien im September 92 so ein Spiel. Gleich mal vorweg: In puncto Handhabbarkeit und Spielbarkeit ist dieses Sensibelchen nicht zu schlagen. Da kommt auch kein „Dino

ten Managerteil begleiten lassen – von Cup über Liga bis zu den Einstellungen (zweimal drei oder zweimal zehn Minuten Spielzeit, Trikots und Spieler bearbeiten, Aufstellungen ändern, Mannschaften für Cup und Liga festlegen usw.). Viele Einstellungen sollte der „Bundesliga Manager Professional“-Fan aber nicht erwarten – nur den nötigsten Krimskrams. Sobald jedoch die Ankündigung des nächsten Spiels erscheint (grauer Hintergrund, zu sehen sind zwei Spieler mit den jeweiligen Trikots und die beiden Vereinsnamen), sollte man erwägen, die Lautstärke um mindestens 50 Prozent zu erhöhen: Während des Spiels ist ein toller Sound angesagt (Torjubel, Schlachtrufe, Anfeuerungen, ein vernehmbares „Oooh“ nach fast jeder vergebenen Chance und nach Fouls usw.)! Sehenswert ist auch, daß z.B. bei Auswechslungen oder bei taktischen Umstellungen die Bank zu sehen ist und daß sich der Trainer erhebt (oh, preiset mit mir dies seltene Glück). Trotzdem bleibt der „Vorgänger“ dran: Weder Radar, Abseits, Windoption noch Vier-Spieler-Modus sind beim Sensible-Game vorhanden. Bleibt nur noch zu sagen, daß es seit Januar 93 eine neuere Version gibt, die sich „92/93 Season Edition“ nennt. End-

In der inoffiziellen Amiga-Liga liegt ein Spiel ganz vorn: „Kick Off 2“. Und auch der erste Teil ist sicher in den Top 20 vorzufinden – aber was würde passieren, wenn eine unauffällige „Kick Off“-Kopie entstehen und wenn diese Kopie teilweise verbessert würde? Tja, und wenn das Game gar nicht „Kick Off 3“ heißen und von Anco stammen würde? Dann würde es einen heißen Titelfavoriten geben, oder?

no Dini's Goal – Kick Off 3“ heran. Allerdings ist es im Managerteil, soweit man die wenigen Einstellmöglichkeiten so nennen kann, ratsam, die Lautstärke auf Null zu reduzieren. Wer dies nicht tut, muß sich eben von einer miesen Musik durch den gesam-



### DIE AKTION GEHT WEITER!

Auch Ihr könnt Euch beteiligen: Schickt uns dazu einen Testbericht (etwa eine Schreibmaschinenseite) über ein maximal zwölf Monate altes Amigaspiel inklusive (Paß-) Foto und vermerkt dazu Eure Bewertung sowie Euer Alter. Vielleicht sollten wir auch noch mal klarstellen, daß Ihr notenmäßig nicht mit uns übereinstimmen müßt – den Rechtsweg schließen wir aber trotzdem aus.

Joker Verlag  
„Aktion Lesertest“  
Bretonischer Ring 2  
D-85630 Grasbrunn

lich sind dabei, im Gegensatz zum ersten Teil, gelbe und rote Karten vorhanden, und auch die Rückpaßregel und aktuelle Daten der nun 100 europäischen Clubs sind vorzufinden. Diese neue Version kostet wie die alte 69 dicke Ostereier zu je einer Mark. Dino Dini wird seine Kollegen bereits mit den vier As bekanntgemacht haben: Also – Achtung, Anco, aufgepaßt! (Marcus Riese)

### SENSIBLE SOCCER (SENSIBLE/RENEGADE)

LESERWERTUNG	ORIGINALWERTUNG
<b>81%</b>	<b>81%</b>
65%	GRAFIK 52%
72%	ANIMATION 72%
39%	MUSIK 55%
91%	SOUND-FX 89%
91%	HANDHABUNG 87%
74%	DAUERSPASS 83%





# ELFMANIA

Vergeßt „Mortal Kombat“ mit und ohne Blut. Vergeßt auch die aktuellen Lokalmatadoren „Street Fighter 2“ und „Body Blows Galactic“, denn Renegades neues Prügelspiel verweist sie alle auf die Plätze – und erscheint exklusiv für den Amiga!



Kampf auf hoher See



Wasser ist doch zum Waschen da?!



Nicht mehr und nicht weniger als die beste Amiga-Prügelei aller Zeiten sollte dabei herauskommen, als sich die finnischen Entwickler von Terramarque (für dieses Projekt entgegen anderslautenden Gerüchten bzw. den schlampigen Recherchen weniger genauer Kollegen übrigens ohne den legendären Kultcoder Stavros Fasoulas) zusammenfanden, um Elfmania zu programmieren. Und das dürfte auch gelungen sein – zumindest, wenn man etwas für originelle Fantasy-Recken übrig und seine Seele nicht gänzlich dem Blut- rausch verschrieben hat...

Laut Vorgeschichte handelt es sich hier um den mehr oder weniger friedlichen Wettstreit von Elfen, wodurch auch das Gameplay geprägt ist: Nicht Brutalität war den Herstellern wichtig, sondern ausgefuchste Spielbarkeit im Stil eines Klassikers wie Archer MacLeans „IK+“. Dementsprechend setzen auch die computer-gesteuerten Spitzohren weniger auf die genretypischen Fatality-Moves, statt dessen stellen sie sich sehr intelligent auf die Taktiken des Spielers ein. Im Kampf um

die Krone des Fantasyreichs Elfmania darf denn auch kein Gegner getötet werden, vielmehr soll man nacheinander die Elfen dieser Welt in aller Freundschaft ihrer Balkenenergie berauben und so auf die Matte schicken. Eine ungewohnte Rolle spielt hierbei das liebe Geld, denn bereits im Ring fallen den Kontrahenten bei einem Treffer schon mal Münzen aus der Tasche, die sich während des Fights als Waffe verwenden lassen und danach in einer Extrarunde eingesammelt werden dürfen, um vielleicht sogar gestärkt in den nächsten Kampf gehen zu können.

Ungewöhnlich ist auch die Tournee selbst ausgefallen, zu der man hier wahlweise mit Eiself, Waldelf oder einer Piratenelfin (wobei sich alle Charaktere stark unterscheiden, was Stärke und Geschwindigkeit angeht) startet. Denn anstatt bloß von Austragungsort zu Austragungsort zu reisen, muß man eine Partie „Tic-Tac-Toe“ für sich entscheiden, wodurch die Gegner alle (kostenpflichtigen) Reisepläne wortwörtlich noch durchkreuzen können. Von ihnen gibt es übrigens drei Sorten, die man eingangs *nicht* für sich selbst reklamieren kann: einen orientalisch angehauchten Wächter, einen Scharfrichter mit



Her mit der Elfenkrone!



**KURZINTERVIEW MIT DEM TERRAMARQUE-SPRACHROHR: ILARI KUITTINEN**

?: Wir dachten immer, Ihr Finnen wärt ein besonders trinkfestes Völkchen – daher die Vorliebe für Prügeleien?

IK: Finnen trinken viel, das ist wahr. Aber wir sind auch relativ ruhige Zeitgenossen mit einer Abscheu gegenüber Gewalt. Daher die Idee zu einem Prügelspiel mit schlagendem Witz.

?: Nun, das ist euch ja gelungen. Worauf seid ihr bei „Elfmania“ noch besonders stolz?

IK: Daß es wirklich Pixel für Pixel mit „Deluxe Paint“ gemalt ist – solche Handarbeit findest du im Zeitalter der Scanner immer seltener!

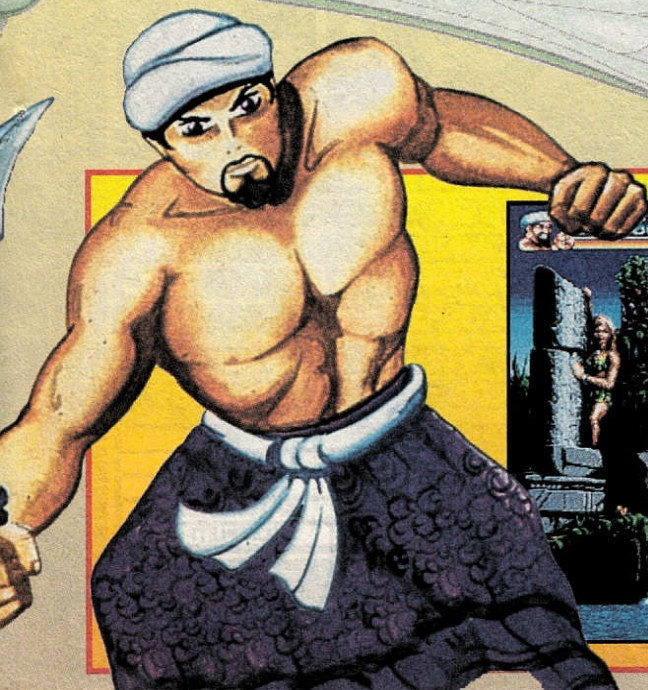
?: Elfen sieht man in diesem Zeitalter und Genre auch nicht unbedingt häufig?!

Sumo-Touch und den fetten König. Dabei sind selbstnuschelnd auch Duelle gegen einen Freund möglich, der Sieger darf, wenn er mag, dann solo weitermachen. Die sechs Arenen von Elfmania sind stets größer als ein Bildschirm und scrollen perfekt in verschiedenen Parallax-Ebenen (besonders beeindruckend: der Kampf auf einem schwankenden Schiff), drei weitere mit drei zusätzlichen Kämpfern sind bereits für eine Szenariodisk geplant – am CD<sup>32</sup> sollen später alle neun Hintergründe vertreten sein. Der optische Eindruck ist schier überwältigend, selten sah man derart große Kämpfer vor derart schön gezeichneten Kulissen derart flüssig agieren! Am schönsten aber ist, daß diese Prachtgrafik auf jedem Amiga zu bewundern ist, auch wenn viele eine solche Qualität bestenfalls vom AGA-Modus erwarten würden, zumal das Game ja zunächst ausschließlich für den A1200 angekündigt war. Die Steuerung ermöglicht vielfältige Bewegungsabläufe, ist aber dennoch intuitiv zu beherrschen; der Sound wartet mit ebenso abwechslungsreicher wie astreiner Musik und herrlichen Effekten auf: Man hört die Elfenknochen förmlich knirschen. Kurzum, Elfmania sollte in keiner Samm-

Herr Sumo und der Schwertmeister



lung fehlen, selbst wenn die aktuelle Prügelwelle bereits wieder abebbt. Denn erstens hat das Game doch allerlei neue Features in petto, zweitens ist es durchdacht gestaltet, und drittens kann man damit als Amiganer endlich wieder den Neid der Konsoleros heraufbeschwören. Die Hardware wird hier also wirklich ausgereizt, schade bloß, daß witzige(re) Special Moves und Bonussequenzen fehlen. Aber welche Elfe ist schon perfekt? (mm)



IK: Ja, aber in Rollenspielen. In Wahrheit gefiel uns zunächst einfach bloß der Name, dann haben wir die Sache eben konsequent durchgezogen.

?: Wie alt sind Leute, denen es ein Name wie „Elfmania“ so angetan hat?

IK: Unser Nesthäkchen ist der Musiker, er war 16, als er anfang, dieses Jahr wird er 18. Unser Senior zählt 22 Lenze.

?: Letzte Frage – hat man im Land der Mitternachtssonne eigentlich besonders viel Zeit für Computergames?

IK: Also, wir sind hier ja nicht in Lappland. Heute ging die Sonne z.B. um 9 Uhr auf und um 7 Uhr abends unter, ich möchte wetten, bei euch war es nicht so schön. Und solange es so tolle Games wie meine Favoriten „Sensible Soccer“, „Speedball 2“ und natürlich „Elfmania“ gibt, scheint die Sonne ohnehin überall Tag und Nacht...

**ELFMANIA**

(TERRAMARQUE/RENEGADE)

**FANTASY-PRÜGELEI**

**85%**

„VOLLTREFFER!“



GRAFIK	85%
ANIMATION	86%
MUSIK	82%
SOUND-FX	82%
HANDHABUNG	80%
DAUERSPASS	85%

**FÜR GEÜBTE**

PREIS	DM 89,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	HIGHSCORES
DEUTSCH	ANLEITUNG

King Kong tritt zu



## Mehr Meer?

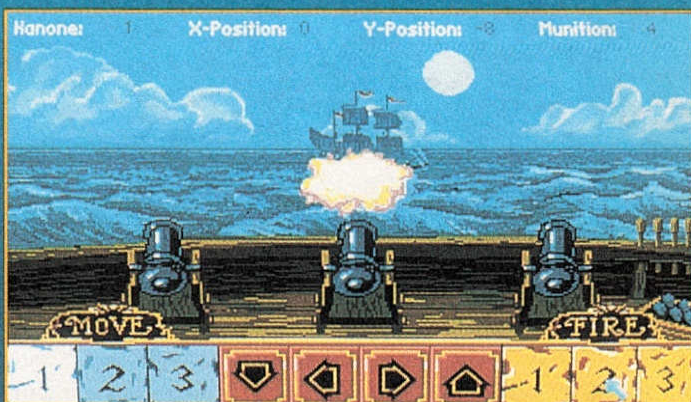
Aber auch Elemente von „Hanse“ und „Der Patrizier“ erkennt man in dieser Mischung aus Wirtschafts- und Militärfeldzug wieder. Das Geschehen ist in einem mittelalterlichen Fantasyszenario angesiedelt, die Probleme des Landesfürsten muten dabei jedoch recht modern an: Seine Arbeitssklaven haben plötzlich ihr gewerkschaftliches Erweckungserlebnis und stellen grauenhafte finanzielle Forderungen, obwohl in der fürstlichen Portokasse gnadenlos Ebbe herrscht. Folglich ist die Fortführung der Wirtschaftspolitik mit anderen Mitteln gefragt – konkret soll der Spieler einen Rundumkrieg anzetteln, bei dem er drei vom Rechner ausgesuchte Städte erobern und einen seiner ebenfalls drei (menschlich oder elektronisch gesteuerten) Gegner auf die harte Tour entzweigen muß.

Für derartige Vorhaben ist ein stehendes Heer bekanntlich Voraussetzung, doch benötigt man zum Anheuern der Musketiere, Bogenschützen, Leibwächter und

Söldner nun mal Geld. Vor dem Handel kommt somit der Handel, und zwar mit fünf verschiedenen Warengruppen. Die Kaffeebohnen, Bananen etc. stammen von zuvor angelegten Plantagen, an den (Kauf-) Mann gebracht werden sie auf monatlich wechselnden Handelsplätzen, wo man sie mit der eigenen Flotte hinschippert. Als ob man mit all dem noch nicht genügend beschäftigt wäre, sind gelegentlich auch kleine Überfälle auf die Farmen der Nachbarn angesagt, die Konkurrenz schläft ebenfalls nicht, und zudem treiben sich auf dem Meer böse Piraten herum. Die sich daraus ergebenden Land- und Seeschlachten stellen denn auch eher die Regel als die Ausnahme dar, darüber hinaus testen eingebaute Zufallsereignisse die Reaktionsfähigkeit des Spielers – etwa, wenn man mitten auf hoher See ein günstiges Sonderangebot erhält.

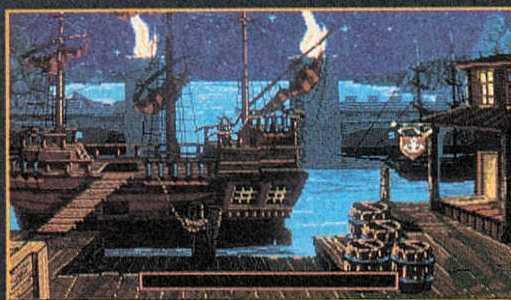
Je länger man Big Sea spielt, um so stärker wird der Eindruck, daß das Game unter mächtigem Zeitdruck entstanden sein muß. So sind die Grafiken von höchst unterschiedlicher Qualität, einige sehen hervorragend aus, andere wieder ausgesprochen mäßig. Auch der Sound donnert erst gewaltig los, um dann im nächsten Menü plötzlich traurig vor sich hin zu dümpeln. Das Nagerhandlung ist dagegen die meiste Zeit einwandfrei, nur bei den Kanonenduellen mit den Piraten wird's etwas

Totgesagte leben länger: Nach langer Funkstille wollen die Bochumer Spieldesigner von Starbyte nun mit einer strategischen Handels- und Konfliktsimulation an große Erfolge wie „Rings of Medusa“ anknüpfen.

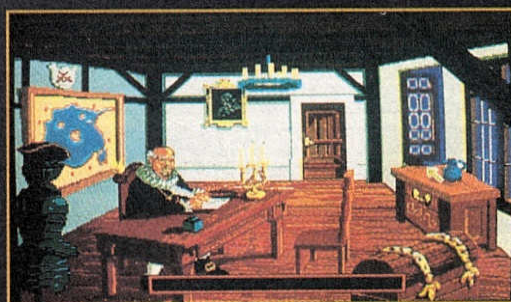


Eine Seeschlacht

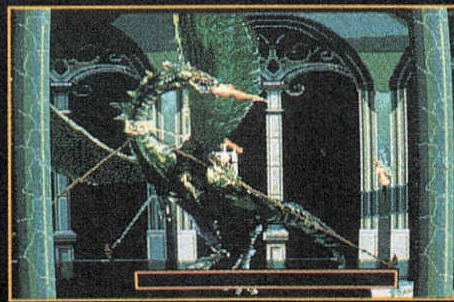
umständlich. Dasselbe durchwachsene Lied könnte man auch in bezug auf das gesamte Spielkonzept anstimmen, das aus tausenderlei Einzelementen besteht, die dann aber nicht richtig zusammengefügt wurden. Kleines Beispiel gefällig? Nun, die Seeschlachten werden in einer kleinen Actionsequenz ausgetragen, während man an Land in derselben Situation bloß endlose Zahlenkolonnen betrachten darf... Diese Schwächen degradieren Big Sea zwar noch nicht zum Dorfzümpel, aber wer z.B. „Kolumbus“ kennt, der weiß, wie eine handelsstrategische Seefahrer-Simulation wirklich auszusehen hat! (mic)



Nachts am Hafen



Der beamtete Hüter der Landkarte



Das feurige „Fürsten-Taxi“

### BIG SEA (STARBYTE)

#### HANDEL & HANDEL

**65%**  
„DURCHWACHSEN“



<b>GRAFIK</b>	<b>66%</b>
<b>ANIMATION</b>	<b>60%</b>
<b>MUSIK</b>	<b>68%</b>
<b>SOUND-FX</b>	<b>64%</b>
<b>HANDHABUNG</b>	<b>66%</b>
<b>DAUERSPASS</b>	<b>63%</b>

#### VARIABLE: 3 STUFEN

**PREIS** **DM 89,-**

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4   JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

Wir verkaufen ausschließlich Originalware in A-Qualität!



# On-line Service

**BESTELL-TELEFON:**  
**0211-633 006**  
**Mo.-Fr.: 10.00 - 19.00**

## A500/600/2000

Airbus A320 USA Edit.	DM 69,90
Airbus A320 Europa Edit.	DM 69,90
Alien3	DM 54,90
Alien Breed 2	DM 54,90
Ambermoon	DM 94,90
Anstoss	DM 79,90
Aufschwung Ost	DM 63,90
B-17 Flying Fortress	DM 79,90
Bart vs. the World	DM 54,90
Battle Isle 2	DM 54,90
Big Sea	DM 69,90
Body Blows Galactic	DM 54,90
Bundesliga Prof. 2.0	DM 79,90
Burntime	DM 79,90
Campaign 2	DM 79,90
Cannon Fodder	DM 63,90
Christoph Kolumbus	DM 84,90
Civilization	DM 69,90
Combat Air Patrol	DM 63,90
Cool Spot	DM 63,90
Crazy Sports Football	DM 63,90
Das Schwarze Auge	DM 84,90
Der Patrizier	DM 79,90
Der Schatz im Silbersee	DM 94,90
Die Siedler	DM 94,90
Dogfight	DM 79,90
Dune 2	DM 63,90
Dynatech	DM 63,90
Eishockeymanager	DM 84,90

Hannibal	DM 79,90
Hattrick	DM 79,90
Hired Guns	DM 69,90
History Line 1914-1918	DM 79,90
Indy 4 Adventure	DM 94,90
Ishar 2	DM 63,90
Jonathan	DM 94,90
Jurassic Park	DM 63,90
Kingmaker	DM 79,90
Legend of Kyrandia	DM 84,90
Lemmings 2	DM 69,90
Lothar Matthäus	DM 69,90
Mad News	DM 79,90
Micro Machines	DM 54,90
Morph	DM 54,90
Nigel Mansell's Champion	DM 63,90
No Second Price	DM 63,90
Oscar	DM 54,90
Overdrive	DM 29,90
Penthouse Deluxe	DM 63,90
Pinball Fantasies	DM 63,90
Prime Mover	DM 63,90
Reach for the Skies	DM 63,90
Sensible Soccer	DM 54,90
Shadow of the Beast 3	DM 79,90
Simon the Sorcerer	DM 79,90
Space Hulk	DM 74,90
Space Quest 4	DM 84,90
Street Fighter 2	DM 33,90
Syndicate	DM 69,90
The Chaos Engine	DM 54,90
The Lost Vikings	DM 79,90
Theatre of Death	DM 79,90
Tornado	DM 79,90
Traps 'n Treasure	DM 69,90
Turrican 3	DM 54,90
Uridium 2	DM 54,90
Winter Olympics	DM 69,90
Zeppelin	DM 79,90
Zool 2	DM 54,90

## Amiga 1200/4000

Alien Breed 2	DM 63,90
Anstoss	DM 79,90
Body Blows Galactic	DM 63,90
Burntime	DM 79,90
Der Schatz im Silbersee	DM 94,90
Dynatech	DM 63,90
Elysium	DM 79,90
Hattrick	DM 79,90
Ishar 2	DM 63,90
Jurassic Park	DM 69,90
Morph	DM 69,90
Penthouse Deluxe	DM 69,90

Pinball Fantasies	DM 63,90
Robocod	DM 54,90
Sim Life	DM 94,90
Simon the Sorcerer	DM 94,90
Soccer Kid	DM 79,90
Star Trek	DM 79,90
T.F.X.	DM 79,90
Whales's Voyage	DM 69,90
Zool 2	DM 54,90

## Amiga CD 32

Alien Breed Special Edition	DM 34,90
Fire Force	DM 63,90
Jurassic Park	DM 69,90
Microcosm	DM 79,90
Pinball Fantasies	DM 69,90
Project X	DM 34,90
Seek & Destroy	DM 54,90
Sensible Soccer	DM 54,90
Sleepwalker	DM 63,90
Soccer Kid	DM 69,90
T.F.X.	DM 79,90
Zool	DM 63,90
Pirates Gold	DM 69,90

## Hardware

### M-Tec Turbosysteme

68020i f. A500 ohne RAM	DM 249,00
68030 für A500 mit	
1MB 32-Bit FASTRAM	DM 449,00
68030 für A500 mit	
4MB 32-Bit FASTRAM	DM 699,00
68030/28 o.RAM für A1200	
mit MMU 28 MHz Copro	DM 399,00
1MB 32-Bit FASTRAM für 68020i	
und 68030/28	DM 99,00
4MB 32-Bit FASTRAM für 68020i	
und 68030/28	DM 379,00

### Coprozessoren für

#### Turboarten 68020/68030:

20 MHz	DM 99,00
25 MHz	DM 199,00
33 MHz	DM 248,00
40 MHz	DM 299,00

#### Speichererweiterungen

512 KB mit Uhr für A500	DM 59,00
1 MB m. Uhr f. A600	DM 99,00
1 MB m. Uhr f. A500+	DM 82,00
1,8 MB m. Uhr f. A500	DM 199,00
2 MB mit Uhr f. A500	DM 219,00
2 MB PCMCIA	
für A600/1200	DM 299,00
M-Tec 1 MB 32-Bit FASTRAM	
mit Uhr für A1200	DM 149,00

M-Tec 4 MB 32-Bit FASTRAM	
mit Uhr u. Copro f. A1200	DM 499,00
<b>Festplatten/Laufwerke</b>	
210 MB 3,5" f. A500/2000 + Contr.	
und 8 MB RAM-Option	DM 649,00
210 MB 3,5" f. A600/1200 extern	
incl. PCMCIA Controller	DM 649,00
Floppylaufwerk 3,5" Dual Speed	
für HD-Disketten extern	DM 269,00
Floppylaufwerk 3,5" Dual Speed	
für HD-Disketten intern	DM 219,00
Floppylaufwerk 3,5" 880 KB	
extern für A500/2000	DM 119,00
Floppylaufwerk 3,5" 880 KB	
intern für A500	DM 99,00
Floppylaufwerk 3,5" 880 KB	
intern für A2000	DM 125,00

#### Diverses:

Competition PRO Mini mit	
Diskettenbox	DM 29,90
Competition STAR Mini	
mit Diskettenbox	DM 35,90
Gravis Gamepad	DM 39,90
Mindsape Powerplayers	DM 9,90
Mega Maus MK-2	DM 29,90
Kickstart Umschaltplatine	
f. A500 incl. Kickstart 3.0	DM 199,00
Kickstart Umschaltplatine	
für A500 1.3-2.0	DM 29,00
MIDI-Interface Profi-Line	DM 89,00
Schnittstellen-Chip CIA8520	DM 19,00
Disketten 2DD 3,5"/720 KB	
10er Box	DM 7,90

## TARGA Marken-PCs

Targa 386 DX 40	DM 2299,00
Targa 486 DLC 33	DM 2498,00
Targa 486 DX 33	DM 2999,00
Targa 486 DX 66	DM 3499,00

Finanzkauf möglich!

**Nicht lange warten,  
sofort bestellen.**

**Nutzen Sie die zeit-  
gemäßen Finanzierungs-  
angebote von On-Line.  
Die Finanzierung erfolgt  
über die Hausbank,  
der effektive Jahreszins  
beträgt immer 12,9%.**

Solange der Vorrat reicht.  
Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

**Werden Sie jetzt  
On-Line Vertrags-  
händler in Ihrer Stadt!  
Wir suchen ab sofort  
Vertragshändler mit  
Gebietsschutz zu  
Top-Konditionen!  
Gewinnen auch Sie mit  
On-Line.**

**On-Line Info unter:  
Tel. 0211-633006**

Elite 2 - Frontier	DM 63,90
Elysium	DM 79,90
Eye of the Beholder 2	DM 94,90
Formula One Grand Prix	DM 89,90
Goal	DM 69,90
Goblins 3	DM 79,90
Gunship 2000	DM 79,90

**Wir akzeptieren American  
Express, Eurocard und Visa!**

# Hard- und Software für alle Amiga

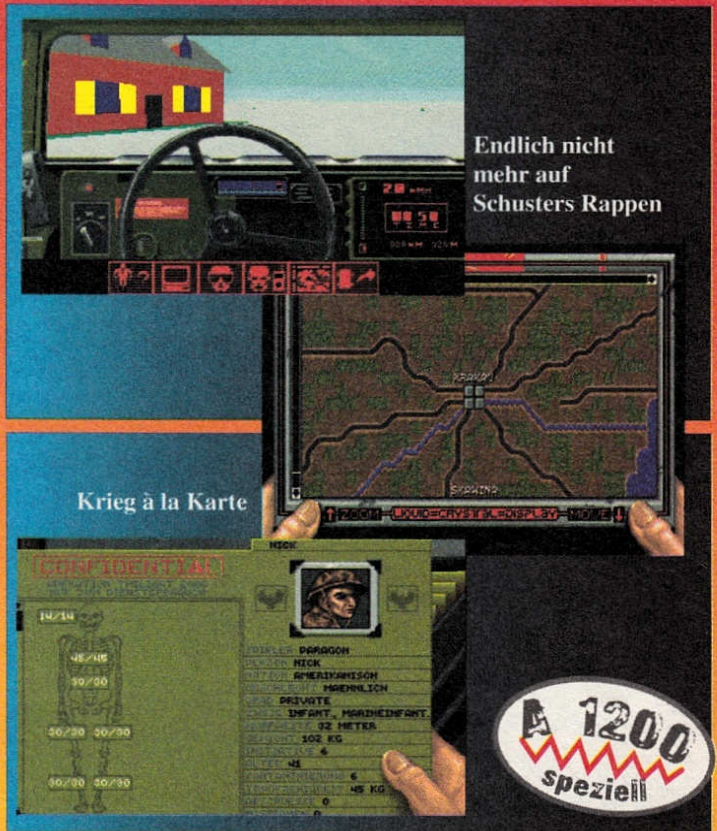
On-Line Service ist eine Division der SOFT & SOUND Software GmbH, Rethelstr. 130, 40 237 Düsseldorf

# TWILIGHT 2000

Noch ist Polen nicht verloren!



Das hübsche Hauptquartier



Endlich nicht mehr auf Schusters Rappen

Krieg à la Karte

Über den PC ist Empires taktische Panzersimulation mit den Action- und Rollenspielelementen schon vor einem halben Jahr gewalzt, jetzt wurde die Kriegsfrente endlich auch auf den Amiga verlegt.

Gekämpft wird hier um das vom Dritten Weltkrieg verwüstete Polen des Jahres 2000, wo marodierende Banden unter dem Befehl von Baron Czarny das Volk in Angst und Schrecken versetzen. Der Befehl an den General vor dem Monitor kann damit nur lauten, mit seinen 20 Männern für Ruhe im Land zu sorgen – was wohl bloß über Czarnys Leiche machbar ist...

Zunächst biegt man sich seine Truppe mittels umfangreicher Charaktergenerierung zurecht, dann werden Vierergruppen zusammengestellt, was auf Wunsch alles auch der Rechner allein erledigt. Im schön gezeichneten Krakauer Hauptquartier sind nun allerlei Ausrüstungsgegenstände (Schutzwesten, Nachtsichtgeräte, Schneeschuhe etc.) zu haben, und die Waffenkammer hält ein reiches Sortiment an Schießprügeln parat: Von der einfachen Pistole bis zum schweren Raketenwerfer gibt's hier alles, was das Militaristenherz begehrt. Jetzt kann man sich am Funkgerät seinen Auftrag holen, meist besteht er darin, Gebiete zu erobern, Marodeure zu bekämpfen oder Versorgungsgüter für Städte zu organisieren.

Auch wenn die Viererbande der Mission entsprechend zusammengestellt wurde, tragt sie anfangs in Ermangelung eines Fahrzeuges per pedes durch das isometrische Polen; gesteuert wird mit Richtungsfeilen und Iconleiste. Zwecks Vermeidung längerer Gewaltmärsche wird die


dreifach zoombare Übersichtskarte aufgerufen, wo ein simpler Klick ohne Umschweife zum gewünschten Zielort führt. Sobald der Feind in Sicht kommt, kann man sich entweder zum rundenweisen Kampf mittels anwählbarer Befehle stellen oder die Dreckarbeit komplett dem Amiga überlassen. Getötete Gegner hinterlassen oft nützliche Gegenstände, die natürlich sofort eingesackt werden, zumal ohnehin meist akuter Munitions- und Treibstoffmangel herrscht. Verwundungen in den eigenen Reihen machen eine Rast erforderlich, Futter findet, wer danach sucht, und ein Geigerzähler warnt vor radioaktiv verseuchtem Gelände. Als Belohnung für erfüllte Aufträge gibt's dann nach und nach acht verschiedene Fahrzeuge vom mickrigen Jeep bis zum schweren Panzer. Bei zukünftigen Missionen kann man so durch eine detailreiche und im Stil von „War in the Gulf“ gehaltene 3D-Vektorlandschaft fahren und die Horden des Barons in Echtzeit unter Beschuß nehmen.

Gesteuert wird mit einer Mischung aus Maus-, Stick- und Tastaturbefehlen, was nach

kurzer Eingewöhnung ganz gut klappt; auch an eine martialische Klangkulisse wurde gedacht. Die Iso-Landschaften sehen zwar etwas kahl aus und sind auch nur mäßig animiert, dennoch ist dieser simulierte Krieg nicht von Pappe. Unsere Bilder des komplexen Spiels stammen übrigens von der Version für den A1200, aber auch Normal-Krieger sollen demnächst bedient werden. (md)

**TWILIGHT 2000**  
(EMPIRE)  
**KRIEGS-SIMULATION**

**70%**  
„KOMPLEX“



<b>GRAFIK</b>	74%
<b>ANIMATION</b>	64%
<b>MUSIK</b>	62%
<b>SOUND-FX</b>	66%
<b>HANDHABUNG</b>	68%
<b>DAUERSPASS</b>	72%

**FÜR FORTGESCHRITTENE**

<b>PREIS</b>	<b>DM 99,-</b>
<b>SPEICHERBEDARF</b>	<b>2 MB</b>
<b>DISKS/ZWEITFLOPPY</b>	<b>5 JA</b>
<b>HD-INSTALLATION</b>	<b>JA</b>
<b>SPEICHERBAR DEUTSCH</b>	<b>SPIELSTÄNDE KOMPLETT</b>



In der Kleiderkammer

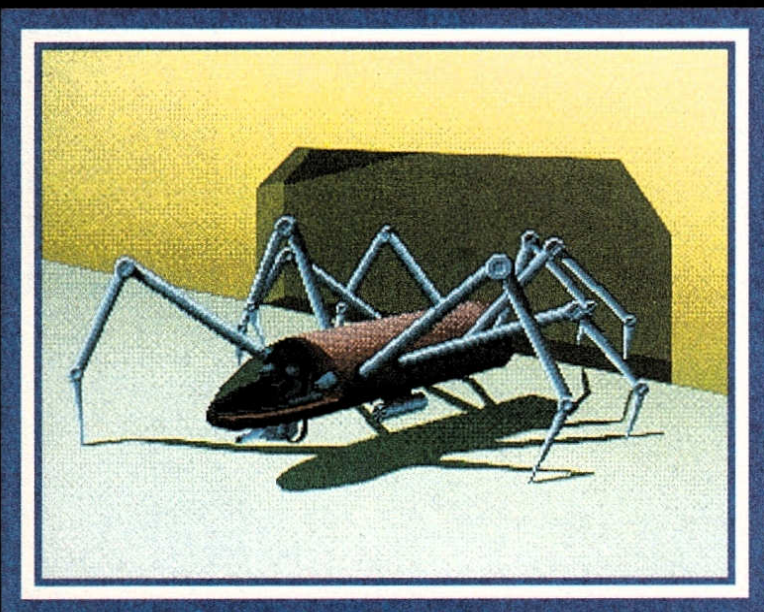
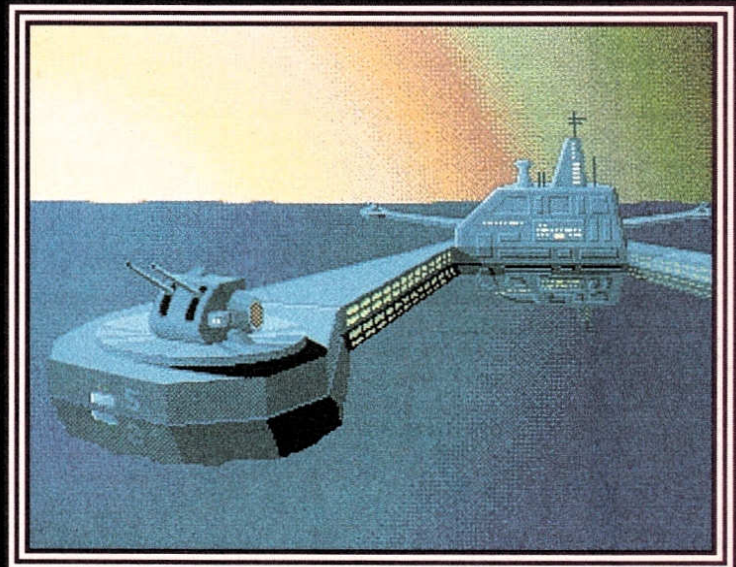


# Joker Galerie



„Gleich bin ich fertig“ heißt dieses Werk von Olaf Bathke aus Tönning. Raumschiff und Planet verdanken ihre Existenz „Reflections 1.6“, während die himmlische Malerin selbst und der Hintergrund mit „DPaint IV“ gemalt wurden.

Auch diese interstellare Festung namens „Midgard“ wurde auf dem Rechner von Jens Illigen gebaut – nur welchem?!



Obwohl es hier besonders interessant gewesen wäre, hat uns Jens Illigen aus Euskirchen leider nicht verraten, wie sein „Sleipnir“ entstanden ist – aber gelungen ist er ihm jedenfalls sehr gut!

Diesen wahnsinnig süßen „Goonie“ hat uns Samuel Enslin aus Vaihingen anvertraut. Wir versprechen hoch und heilig, daß er es gut bei uns haben wird! Wenn wir bloß wüßten, was das Tierchen frißt...





Im Unterschied zu Marko Grau aus Triptis haben wir eine anständige Hundedame in der Redaktion und keinen Kater mit Kater: Also werden wir trotz dieses tollen Werbe-spruchs unseren Whiskey weiterhin gezwungenermaßen selber saufen...

Im März, im März, da verliert der Bauer sein Herz... oder so ähnlich. Wir dagegen haben die Landwirtschaft aufgegeben und somit auch weiterhin ein Herz für aufstrebende Künstler und ihre feinsinnigen Bewunderer!

**Schluß mit der Geheimniskrämerei**

Der coole Adnan Karic aus dem coolen Herne hat sein Werk „Cool Joker“ betitelt und uns coolerweise auch die technischen Infos zukommen lassen: DPaint IV, 32 Farben, Format 320 x 256.

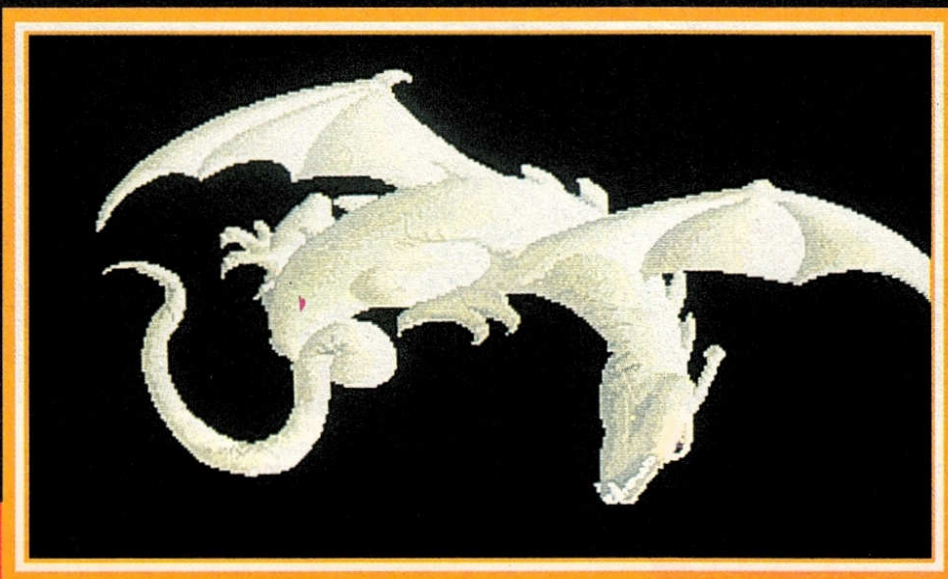


So richtig ist unser Wunsch nach Aufklärung bisher noch nicht zu Euch durchgedrungen, deshalb nochmals: Wir würden in Zukunft von Euch auch gerne wissen, mit welcher Technik Ihr Euer Werk fabriziert habt, also z.B. mit welchem Amiga und welchem Malprogramm. Bitte, danke. Ansonsten könnt Ihr natürlich jedes beliebige Anstreicherwerkzeug vom Buntstift bis zum Rasierpinsel verwenden – nur

**SELBSTERDACHT UND**

**SELBSTGEMACHT** muß Euer Kunstwerk unbedingt sein. Und Rückporto solltet Ihr auch dazupacken, falls Ihr Euer Baby wiedersehen wollt; außerdem freut sich jeder Postbote wie ein Tier, wenn er folgende Adresse auf dem Umschlag liest:

Man sieht es dem reizenden Drachen im dezenten Amiga-Beige zunächst gar nicht an, aber er stammt tatsächlich aus Oberentfelden in der Schweiz. Sein Herr und Meister selbstverständlich auch – und der heißt Daniel Werfeli.



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



# Media Point

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

## Berlins neue Dimension für Games und Zubehör

### Games

Aces Of The Pacific *	79,95
Airbus A320	ab 79,95
Ambermoon	79,95
Anstoss	69,95
Apocalypse *	49,95
Aufschwung Ost	69,95
Battle Isle 2 *	89,95
<b>Big Sea *</b>	<b>69,95</b>
Bob's Bad Day *	69,95
Body Blows Galactic	59,95
Brian The Lion *	69,95
Burning Rubber *	59,95
Burntime	79,95
Campaign 2	79,95
Cannon Fodder	59,95
Caribbean Desaster *	79,95
Dune 2	59,95
<b>Der Clou *</b>	<b>79,95</b>
Der Patrizier	69,95
Der Schatz im Silbersee *	89,95
Die Höhlenwelt *	79,95
Die Siedler	89,95
Dogfight	69,95
Dungeon Master 2 *	79,95
<b>Elfmania *</b>	<b>59,95</b>
<b>Elisabeth *</b>	<b>69,95</b>
Elite 2	59,95
Empire Deluxe *	79,95
Goblins 3	79,95
Grand Prix	79,95
GunsHIP 2000	69,95
<b>Hattrick *</b>	<b>69,95</b>
Hired Guns	65,95
History Line	79,95
Innocent Until Caught *	79,95
Jurassic Park	59,95
K 240 *	59,95
Kings Quest 6 *	69,95
Kolumbus	79,95
Legend Of Sorasil *	59,95
Liberation (Captive 2)	69,95
Lollypop *	69,95
Lost Vikings	69,95
Lothar Matthäus	69,95
<b>Mad Burger *</b>	<b>79,95</b>
<b>Mad News *</b>	<b>79,95</b>
Maelstrom *	89,95
Missiles Over Xerion	49,95
Mortal Kombat	59,95
Mr. Nutz *	69,95
Nascar *	69,95
Pirates Gold *	89,95
<b>Pizza Connection *</b>	<b>89,95</b>
Quarter Pole *	69,95
Return Of Medusa Gold *	79,95
Robinsons Requiem *	69,95
Second Samurai	69,95
Seek & Destroy	49,95
Shadow Of The Comet *	85,95
Simon The Sorcerer	79,95
Skidmarks *	59,95
Software Manager *	79,95
Star Trek *	89,95
<b>Sternenschweif (DSA 2) *</b>	<b>79,95</b>
Syndicate	69,95
Syndicate Data Disk *	39,95
T.F.X. *	89,95
Tomado	69,95
Turrican 3	69,95
Uridium 2	49,95
Winter Olympics	69,95
<b>Zeppelin *</b>	<b>79,95</b>
Zero *	69,95

### Games speziell für A1200

Anstoss	69,95
Burntime	79,95
<b>Der Clou *</b>	<b>79,95</b>
Elfmania *	59,95
Kings Quest 6 *	69,95
<b>Second Samurai</b>	<b>79,95</b>
Sim Life	89,95
Simon The Sorcerer	79,95
T.F.X. *	89,95
Twilight 2000	89,95

### Amiga CD 32

Amiga CD 32 (Amiga-Konsole mit CD-ROM) 699,-  
Software-Titel auf Anfrage, da Konsole brandneu!

### Joysticks

Advanced Gravis Game Pad	49,95
<b>Advanced Gravis Joystick</b>	<b>59,95</b>
Competition Pro Mini black	24,95
Competition Pro Mini clear	29,95
<b>Competition Pro Mini Spezial</b>	<b>29,95</b>
Competition Pro Mini Star	35,95
Quickjoy I	7,95
Quickjoy Supercharger	19,95

### Bestellannahme

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

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

### Preishits (solange Vorrat reicht!)

1943	29,95
5th Gear	9,95
Arcanoid 2	19,95
<b>Archipelagos</b>	<b>9,95</b>
Battle Chess	29,95
Battlehawks 1942	39,95
Budokan	29,95
California Games 2	29,95
Chuck Rock 2	29,95
<b>Death Knights Of Krynn</b>	<b>39,95</b>
Emlyn Hughes International Soccer	29,95
F-15 Strike Eagle 2	49,95
F-17 Challenge	29,95
F-19 Stealth Fighter	39,95
Falcon	29,95
Falcon Mission Disk 1	29,95
Falcon Mission Disk 2	29,95
Flames Of Freedom	49,95
Go For Gold	29,95
Great Courts 2	29,95
Hard Drivin' 2	29,95
Hunt For Red October 1, 2	je 19,95
Immortal	39,95
<b>Indiana Jones 3 Adventure</b>	<b>39,95</b>
Indianapolis 500	39,95
Jack Nicklaus Golf	39,95
KGB	39,95
Kings Quest 4	49,95
Legend Of Ferghail	39,95
Loom	39,95
M1 Tank Platoon	39,95
<b>Mad TV</b>	<b>39,95</b>
Manchester United	39,95
Maniac Mansion	39,95
Mig 29	39,95
<b>Monkey Island 1</b>	<b>39,95</b>
North & South	29,95
Operation Harrier	29,95
Operation Stealth	39,95
Pirates	29,95
Populous & Promised Lands	39,95
Prince Of Persia	39,95
Quest For Glory 1	49,95
<b>Railroad Tycoon</b>	<b>39,95</b>
Reach For The Skies	39,95
Rick Dangerous 2	29,95
R-Type 2	29,95
Sensible Soccer 92 / 93	49,95
Shadowlands	29,95
Silent Service 2	39,95
<b>Sim Ant</b>	<b>49,95</b>
<b>Sim Earth</b>	<b>49,95</b>
<b>Sim Life</b>	<b>49,95</b>
Starglider 2	29,95
Streetfighter 2	39,95
Stunt Car Racer	29,95
Super Space Invaders	29,95
Team Yankee	19,95
<b>Terminator 2</b>	<b>29,95</b>
Trivial Pursuit	39,95
Turrican 1, 2	je 19,95
Ultima 5	19,95
<b>Wing Commander (dt.)</b>	<b>39,95</b>
WWF 2	29,95
WWF Wrestlemania	29,95
Zak Mac Kracken	39,95

### Computer

<b>Amiga 1200</b>	<b>699,-</b>
Aufpreis für interne 130 MB Festplatte	699,-
Aufpreis für interne 210 MB Festplatte	999,-

### Zubehör

512 kB RAM-Erweiterung mit Uhr für A500	59,95
externe 3,5"-Diskettenstation	129,-
<b>CD-ROM für A500, A500+</b>	<b>249,-</b>
Kickstart-Umschaltplatte	ab 39,95
Maus für alle Amigas	39,95
Scartkabel (Amiga an TV mit Scart-Buchse)	25,95
Speichererweiterung auf 2 MB für A500+	89,95
Staubschutzhäube für A500, A500+	19,95
Staubschutzhäube für Monitor	39,95
<b>ext. 130 MB-Festplatte für A500, A500+</b>	<b>599,-</b>
Andere Größen auf Anfrage!	

### Disketten

3,5" MF 2DD	ab 7,50
-------------	---------

\* 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!

### Laden- & Versandanschrift

Media Point Vertriebs GmbH  
Jonasstraße 28  
12053 Berlin (Neukölln)

# MULTIMEDIA SOFT

Neusser Straße 628, 50737 Köln

Tel. 0221-740 52 02, Fax 0221-740 52 04

Battle Isle 2, DV	89,-	Maelstorm, DV	79,-
Black Sect	78,-	Pizza Connection, DV	89,-
Christoph Kolumbus, DV	79,-	Twilight 2000, DV	69,-
Darkmare, DV	79,-	Die Siedler, DV	89,-
Der Schatz im Silbersee, DV	89,-	Body Blows Galactic	59,-
Kings Quest 6, DV	69,-	Mortal Kombat	59,-
Mad News, DV	69,-	Tornado, DV	85,-
Microcosm CD <sup>32</sup>	89,-		

### Ladenlokal + Versand

### Software - Hardware und Service

### Aktuelle Neuheiten sowie gebrauchte Software

**Jetzt neu:** Alpenstr. 11  
50825 Köln  
Tel. 0221/5505303

**und ab April:** Bonner Str. 37  
50677 Köln  
evtl. Tel. erfragen

# IMPRESSUM

### Herausgeber

Michael Labiner (verantwort.)

### Druck & Gesamtherstellung

Druckerei Gerstmaier  
A-3105 St. Pölten

### Chefredakteur

Oskar Dzierzynski (od)

### Vertrieb

Verlagsunion, 65203 Wiesbaden für Inland  
(Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz, Schweden, Niederlande, Italien und Griechenland

### Redaktion

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

### Aktuelle Auflage (IV/93)

Verbreitung: 98.575

### Erscheinungsweise

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

### Freie Mitarbeiter

Carsten Borgmeier  
Andrea Knaust  
Manuel Semino

### 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

### Joker Shop

Christine Rothmeier  
Gabi Rieß

### 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.

### Abo-Verwaltung

Christine Rothmeier

### Layout

Prolit Studio GmbH

### Fotografie

Oskar Dzierzynski  
Richard Löwenstein  
Monika Stoschek  
Manfred Duy

### Comic

Werner Regnet  
Oliver Wunderlich

### 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.

### Titel

Celal Kandemiroglu

### Anzeigenbetreuung

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

### Anzeigenverwaltung

Regine Nellissen  
Tel.: 089/4605822

### Produktionsleitung

Brigitta Labiner

### Verlag und Redaktion

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

### Reproduktion

Prolit-Studio GmbH  
85630 Grasbrunn

# Ein paar hätten wir noch...

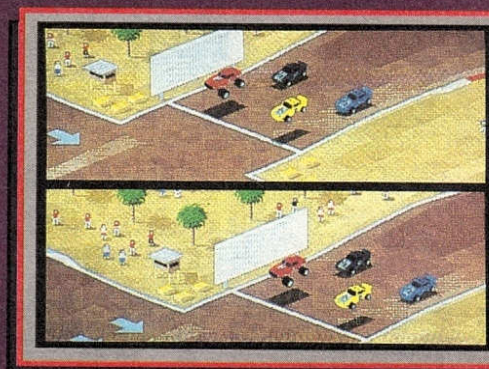
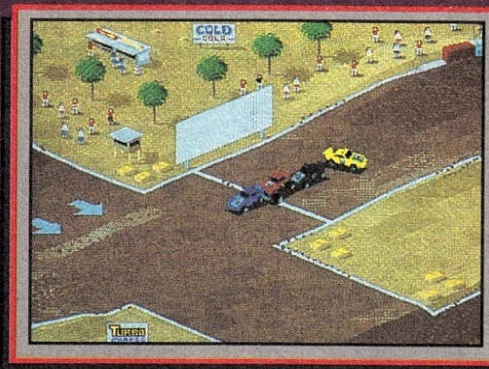
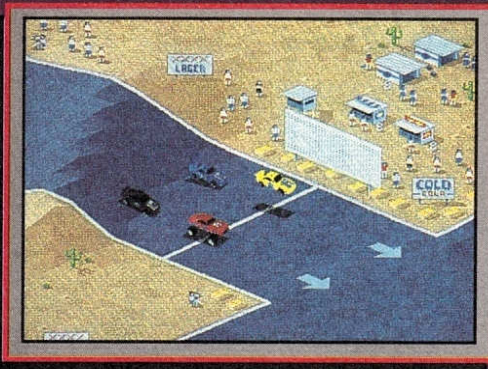


## Zugreifen...

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

**Joker Verlag  
„Joker Shop“  
Bretonischer Ring 2  
85630 Grasbrunn**

Bestellungen sind entweder als Nachnahme (nur Inland!) oder per Vorkasse (Geld bzw. Scheck liegt bei!) möglich. Der Amiga Joker kostet 7,- DM. Bei Vorkasse bitte 5,- DM auf die Gesamtbestellung (Ausland 10,- DM) fürs Porto dazurechnen, bei Nachnahme kassiert der Postbote den Gesamtbetrag inklusive Gebühren.

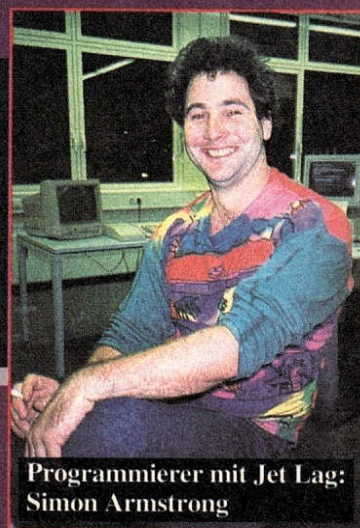


Das Spiel von ganz unten, das ganz nach oben kam: Skidmarks

Es gelingt nicht allzu vielen Newcomern, gleich ihr Erstlingswerk in den englischen Charts zu plazieren – aber unsere Shooting Stars aus Neuseeland haben es gerade eben mit „Skidmarks“ geschafft!



## WAS MACHT EIGENTLICH



Programmierer mit Jet Lag: Simon Armstrong

Obwohl die Inselgruppe „down under“ mit ihrem subtropischen Klima unserer Zeit zwölf Stunden hinterherhinkt, traf Simon Armstrong von Acid Software eine Woche früher als geplant bei uns ein. Dadurch kam er zu dem seltenen Vergnügen, einen Redakteur mitten in der Arbeit zu erwischen – und wir durften im Gegenzug einen sichtlich vom Jet Lag gezeichneten Programmierer bewundern, der die Zeitverschiebung durch einen zuvor eingeschobenen Kurzbesuch des Kölner Karnevals bekämpfen wollte...

?: Aber hallo, ist etwa mein Terminkalender stehengeblieben?!

SA: Nö, da war ich ausnahmsweise mal der Zeit voraus. Obwohl mir sonst jede Form von Streß absolut zuwider ist, ich bin mehr fürs Relaxen!

?: Genau wie wir. Nur so ein hübsches Longshirt haben wir nicht, ist das selbstgehäkelt?

SA: Das nicht, aber ich stehe halt auf psychedelische Sa-

chen. Vor kurzem hatte ich sogar noch die passende Afro-Frisur dazu, aber in der Hitze bei uns wird das auf Dauer einfach lästig.

?: Damit paßt du eigentlich gar nicht ins Klischee des typischen Neuseeländers. Stimmen denn die Vorurteile über die britische Prägung und die vielen Schafe in deinem Land?

SA: Vollkommen! Allerdings sollte man dazu noch wissen, daß fast ein Drittel der Neuseeländer Auckländer sind, also in unserer größten Stadt leben. Ich wohne dagegen im Hinterland und will vielleicht mal auf eine Insel auswandern, weil da das Wetter besser ist.

?: Hoffentlich steigst du dann nicht zugleich aus dem Computerbusiness aus! Wie hat das überhaupt bei dir angefangen, du schreibst deine Programme ja überwiegend in „Blitz Basic“?

SA: Nachdem ich ein paar meiner 27 Jahre mit dem Studium der Mathematik verbracht hatte, habe ich mich vor

drei Jahren mit den Basic-Jungs zusammengetan. Eins meiner ersten Werke war dann ein Programm zum Färben von Holzhäusern.

?: Holzhäuser? Färben?!

SA: Ja, Holzhäuser stellen in Neuseeland praktisch die Regel dar. Die Dinger muß man alle vier bis fünf Jahre neu anmalen, weil der Lack abblättert. Und hier kommt mein Programm ins Spiel: Durch einen simplen Mausklick lassen sich die einzelnen Flächen der Hütte komplett umfärben, damit man gleich merkt, ob es dem Kunden so gefällt. Die Geschichte kam so gut an, daß ich immer noch daran weiterarbeite und Verbesserungen einbaue!

?: Und wie sieht es mit Spielen aus?

SA: Wir sitzen gerade an „Skidmarks 1.1“, wo wir die Zahl der Autos und Strecken auf 8 bzw. 24 verdoppeln wollen. Außerdem möchten wir die Steuerung verbessern, animierte Zuschauer und andere Gags einbauen. Die geplan-

te Formel-1-Zusatzdisk wird wahrscheinlich auch gleich inklusive sein.

?: Müssen die alten „Skidmarks“-Besitzer dann auch die neue Version kaufen?

SA: Kein Gedanke, wir haben ja schon auf der Registrationskarte angedroht, daß die Leute dann Updates bekommen – bis Anfang Mai sollten wir fertig sein.

?: Eure Raserei war ja überall recht erfolgreich, in England hat sie es gar bis auf Platz 3 der Software-Charts geschafft?

SA: Stimmt, dort und in Frankreich verkauft sich das Game gut, 14.000 Stück davon sind wir allein im Vereinigten Königreich losgeworden. Nur in Deutschland sieht es leider weniger toll aus...

?: An unserem Test lag's nicht, wir fanden das Game auch duftete. Wollt Ihr Eure Spiele in Zukunft weiterhin mit „Blitz Basic 2“ schreiben?

**SA:** Ja, „Blitz 2“ braucht gar nicht soviel Platz, ist dafür aber ziemlich schnell. Im Moment entsteht damit bei uns gerade das erste Hallenfußballspiel, das wahrscheinlich auf einer Compilation erscheinen wird.

**?:** Gab es nicht schon bei „MicroProse Soccer“ einen Platz in der Halle?

**SA:** Ganz recht, Herr Lehrer, aber wir werden das Spielprinzip noch weiter ausbauen!

**?:** Vielleicht sollten wir schnell mal ein unverfängliches Thema dazwischenchieben – wie heißt dein aktu-

**?:** Aber Computer sind doch beliebt, oder? Von Euren australischen Nachbarn hört man, daß sie mehr Rechner pro Kopf haben als hier in Deutschland, und das CD<sup>32</sup> soll sich dort ebenfalls sehr gut verkaufen?

**SA:** Exakte Zahlen habe ich leider nicht parat, aber es ist eine gute Gelegenheit, mich mal wieder über die bösen Softwarepiraten zu beschweren. Die sind nämlich schuld daran, wenn immer mehr Spielehersteller zu den japanischen Konsolen abwandern! Auch wir selbst haben das

**SA:** Klar, wir sind nämlich alle große Freunde der „Freundin“, meine Freundin aus Fleisch und Blut ist schon ganz sauer, weil ich täglich fast 15 Stunden vor der Kiste sitze. Aber ich muß schließlich das Geld für die Telefonrechnung verdienen. Und die ist gar nicht so niedrig, nachdem ich so nebenbei auch noch alles Geschäftliche für Acid und die Kollegen von Vision Software regle.

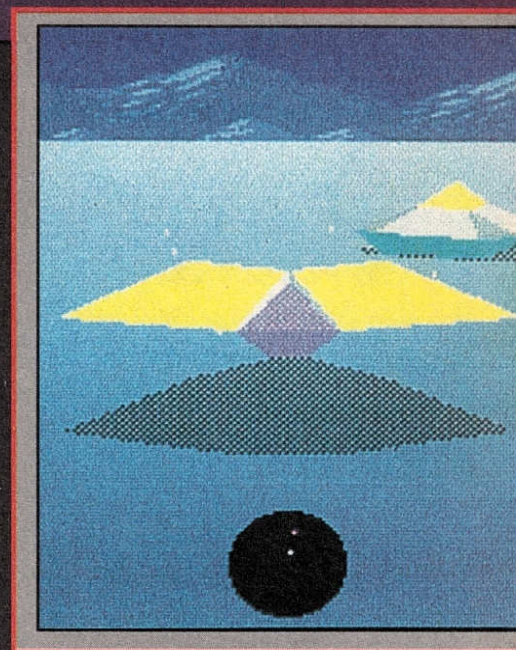
**?:** Von Vision haben wir ja gerade „Seek & Destroy“ getestet, seid ihr mit den Jungs denn enger verbandelt?

**SA:** Das kann man so sehen, wir teilen uns ja

ein gemeinsames Büro. Daher weiß ich auch, daß die Burschen auf die brasilianische Deathmetal-Gruppe Sepultura abfahren und zur Zeit an einem 3D-Battletech mit dem Arbeitstitel „Robotwars“ werkeln. Nicht zu vergessen, daß Rodney Smith von Vision für alle „Skidmarks“-Grafiken verantwortlich ist.

**?:** Dann verrät uns zum Schluß doch noch was über Euer nächstes Spiel!

**SA:** Das Game stammt vom „Blitz Basic“-Erfinder Mark Sibly und wird „Guardian“ heißen. Es geht ein bißchen in die Richtung von „Starglider“, bietet aber mehr Action à la „Defender“. Auf keinen Fall



**Guardian**

wird man dabei aber an eine feste Flugbahn gebunden sein wie bei „Starwing“ am Super Nintendo. Momentan sind wir noch dabei, alle möglichen Specials in das Game reinzupumpen, z.B. wird es in den höheren Levels nette Warps geben.

**?:** Und die technische Seite?

**SA:** Damit die Vektorgrafik ordentlich abgeht, werden wir nur Assemblerrountinen benutzen; außerdem soll alles in 256 Farben gepinselt werden, so daß wir das Game wahrscheinlich bloß für den A1200 herausbringen können.

**?:** Wir sind schon sehr gespannt darauf – und bedanken uns herzlich für das nette Gespräch! (mm)

# ACID SOFTWARE ?

elles Lieblingsspiel?

**SA:** Laß mich überlegen, könnte das „Skidmarks“ sein? Ja, genau!

**?:** Wie steht's mit anderen Freizeitaktivitäten? Gehst du gern ins Kino?

**SA:** Klar, ich mag alle Filme unseres genialen Regisseurs Peter Jackson; jeden seiner Streifen habe ich gesehen. Aber leider sterben die Kinos in meiner Heimat, weil die Leute sich nur noch Videos reinziehen.

schon mal angekündigt, und wenn es so weitergeht, werden wir diese Drohung tatsächlich wahr machen müssen. Es ist mir übrigens schon öfter zu Ohren gekommen, daß unsere Raubkopierer recht eng mit ihren deutschen Kollegen zusammenarbeiten, also staucht Eure Cracker mal richtig zusammen!

**?:** Yes, Sir! Wäre auch wirklich zu schade, wenn ihr euch schon wieder vom Amiga zurückziehen müßtet!



Das nächste „Säure-Attentat“: Guardian

Gestern noch ein Schlagwort, heute schon fast Gegenwart: Multimedia. Hier kommt der neueste Beweis für das Zusammenwachsen der verschiedenen Arten elektronischer Unterhaltung – die Audio-CD zum Eingreifen!

## Musik zum Mitmachen: Interaktive Audio-CDs

Etwas schönere Grafik, ein bißchen mehr Musik – darin erschöpfte sich bisher in aller Regel der Vorteil eines CD-Spiels gegenüber der herkömmlichen Diskversion. Das gilt übrigens nicht nur für Umsetzungen, denn auch die echten Eigenentwicklungen fielen zum größten Teil eher enttäuschend aus, ganz egal, ob sie nun für CD<sup>32</sup>, CD-ROM am PC oder Mega-CD herauskamen. Doch langsam, aber sicher tauchen ein paar Silberlinge mit wirklich innovativem Inhalt auf; hier wollen wir uns mal eine neue Generation von Audio-CDs anschauen. Die Scheiben haben nämlich mehr zu bieten als nur einige beliebige eingestreute Videoschnipsel! Das meiste davon ist derzeit zwar bloß am Apple Macintosh und in Einzelfällen auch für den PC oder das CD-I erhältlich, aber Konvertierungen für alle übrigen Silberschleudern einschließlich des CD<sup>32</sup> dürften bereits in wenigen Monaten die Regale der Händler füllen.

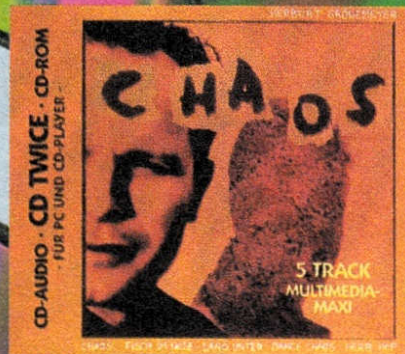
Das vielleicht interessanteste Projekt ist dabei Peter Gabriels CD „Xplora 1“, die Filmsequenzen und Videoclips von rund zwei Stunden Länge enthält. Dazu gehört auch ein mausgesteuerter Rundgang durch Gabriels Realworld-Studio, der mit seinen „Gehäuräumen“ und den eingestreuten Mini-Rätseln fast schon ein kleines Adventure darstellt. So richtig interaktiv wird's dann aber, wenn man mit Hilfe von vier Schieberegler den Song „Digging in the Dirt“ nach eigenem Gusto neu abmischen kann. Auf die Spitze getrieben hat diese Hörerbeteiligung Gabriels US-Kollege Todd Rundgren auf der CD-I-Fassung von „No World Order“. Grob formuliert, befinden sich auf dieser CD rund 1.000 Musikpartikel von wenigen Sekunden Länge, die sich durch das Festlegen bestimmter Parameter (Tempo, Stilrichtung etc.) zu insgesamt einer Million theoretisch denkbarer Songs kombinieren lassen. Etwas für den besonderen Geschmack ist der interaktive Spielfilm „Freak Show“ von den Residents, bei dem man nach Belieben durch ein altmodisches Gruselkabinett spazieren und sogar in den Privatgemächern

der dort beschäftigten „Monster“ herumschnüffeln darf. Vergleichsweise konventionell ist demgegenüber Herbert Grönemeyers „Chaos“-CD ausgefallen: Das Multimediale daran sind eigentlich bloß die am Screen erscheinenden Liedtexte samt Herbies Lebenslauf und kurzen Videoclips, die in einem briefmarkengroßen Grafikenster ablaufen.

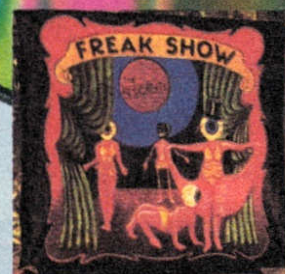
Daneben beschäftigen sich auch David Bowie, BAP, INXS, Icehouse, Billy Idol, Kris Kross und einige andere Künstler mit dem neuen Medium – die Ergebnisse sind in Amerika zum Teil schon erschienen, aber bislang ganz überwiegend nur für den Mac. Sobald die interaktive Audio-Welle das CD<sup>32</sup> erreicht hat und das Softwareangebot auch hierzulande einigermaßen zufriedenstellend ist, werden wir Euch darüber selbstverständlich auf dem laufenden halten! (od)



Die „Multimedia-Fassung“ von Peter Gabriel



Die „interpassive“ Grönemeyer-CD



Bei der Freak Show der Residents lacht auch der Computerfreak



# Legacy of SORASSI



Die wichtigsten Grundelemente des Vorgängers blieben uns jedenfalls erhalten: Wieder dürfen bis zu vier Spieler jeweils einen Helden übernehmen und diesen rundenweise durch eine isometrische 3D-Landschaft lotsen. Im Gegensatz zu dem auf sportlichen Wettstreit hin angelegten „Hero Quest“ ist neuerdings jedoch Teamwork gefragt, wenn es auf die Suche nach dem Ursprung einer furchtbaren Seuche geht. Betroffen ist das Land Rhia, wodurch dort jetzt die Flüsse

Vor knapp drei Jahren konnte Gremlins allzu brave Versoftung des populären Brett-Rollis „Hero Quest“ nur höflichen Applaus bei den digitalen Dungeonschleichern ernten – ob der Nachfolger nun für Begeisterungstürme gut ist?

einen irgendwo im Gemäuer verborgenen Knochenschlüssel und den sogenannten Ring der Elemente findet. Folglich muß man die höchst verwinkelte, aus unzähligen Räumen bestehende Burg



Das Schloß und seine Bewohner

verdorren, die Ernte verendet und das Vieh austrocknet – oder so ähnlich. Um Flüssen, Vieh und Ernte wieder auf die Sprünge zu helfen, müssen in neun voneinander unabhängigen Kapiteln zwei Talismane gefunden werden, nämlich ein Amulett und ein Orakelstein. Nach Ablauf des netten Intros wird aus den acht zur Wahl stehenden Kämpfern, Zwergen, Magiern etc. also ein (maxi-

mal) vierköpfiger Stoßtrupp zusammengestellt und durch das Verteilen zusätzlicher Stärkepunkte in fünf verschiedenen Bereichen individuell aufgepeppt. Abweichend von der üblichen Norm kann man in der Folge seine Party zwischen den einzelnen Kapiteln wieder völlig neu zusammenstellen – erst in dieser Übergangsphase werden auch eventuelle Verbesserungen der Charakterwerte wirksam, und das Abspeichern des Spielstands ist ebenfalls nur am Ende einer Mission zugelassen. Wer sich die Sache noch weiter (stark) erschweren will, braucht sein Glück bloß mit einem Solokämpfer zu versuchen...

Sobald alle Voreinstellungen vorgenommen wurden, wählt man auf der von oben gezeigten Landkarte einen der neun Einsatzorte aus. Bei Bedarf kann man zuvor auch noch eins der drei angezeigten Warenhäuser besuchen, um nützliche Gegenstände vom Säbel bis zum Gesundheitstrank zu kaufen oder zu verkaufen. Der Auftrag Nummer eins führt dann in ein weitverzweigtes Vampirschloß, wo sich auch der Eingang zum ersten Etappenziel befindet, den Grabhügel von Yaserat. Dort hin gelangt man aber nur, wenn man außer dem richtigen Tor auch



Wer sucht, der findet!

Meter für Meter nach Geheimtüren, versteckten Gegenständen und Goldschätzen durchforsten. Alle naselang stolpert man dabei über Fallen wie plötzlich aus dem Boden schießende Speere, so daß wirklich jeder einzelne Schritt wohlüberlegt sein will. Einmal entdeckte Fallen können mit dem (hoffentlich) mitgeführten Werkzeug entschärft werden, das in der Regel der Zwerg „Grimbeard“ im Gepäck hat – gehört der Kleine aber gar nicht zur Party, muß man es erst in den Warenhäusern erstehen. Gesteuert werden die Jungs nacheinander und rundenweise via Maus und die



Monster machen müde Magier munter!

am unteren Bildrand angebrachten Icons bzw. Richtungspfeile. Jedem Mitglied der Gruppe steht pro Runde eine bestimmte Zahl von Bewegungs- und Aktionspunkten zum Suchen, Zaubern, Kämpfen usw. zur Verfügung; haben alle ihr Kontingent verpraßt, sind die zufällig gerade in der Gegend weilenden Monster dran. Als besonderer Service läßt sich das rechte Nagerohr mit einem beliebigen, häufig gebrauchten Befehl belegen, außerdem sorgt die jederzeit einblendbare Karte mit Automappingfunktion für Übersicht, und eine süße, kleine Maus zeigt ständig die verrinnende Zeit an. Auf einen extra Kampfscreen hat man allerdings verzichtet, die erspähten Skelette, Vampire oder Mumien werden gleich an Ort und Stelle mit den berufsspezifischen Waffen der Helden oder einem der insgesamt 20 Zaubersprüche beharkt. Ist die Gegend wieder monsterfrei, sucht man in der näheren Umgebung nach interessanten Objekten. Dies nimmt meist sogar mehrere Spielrunden in Anspruch, denn die einzelnen Forschungsaktionen erfassen immer nur einen sehr begrenzten räumlichen Ausschnitt. Trotzdem sollte hier niemand wegen einer kurzfristigen Zeitersparnis schludern, denn praktisch sämtliche Räume enthalten neben vielen bösen Ungeheuern auch diverse Geheimausgänge, Fallen und Verstecke. Alle entdeckten Kisten und Geld-

Geheimtüren automatisch kartographiert. Kommen wir zur Manöverkritik: Da man zwischen seinen Leuten nicht nach Belieben hin- und herwechseln kann, stehen sich die Kerle des öfteren gegenseitig im Weg. Ein weiteres Manko ist die etwas unübersichtliche Optik –

Weil auch die Atmosphäre des Spiels nichts zu wünschen übrig läßt, übersehen wir mal gnädig die kleinen Schwächen und die nicht wesentlich veränderte Grafik: Sorasil ist eine Reise wert. (md)



Was man hat, das hat man!



Wir basteln uns einen Barbaren



Klappe zu, Held tot...

verstecke werden natürlich gnadenlos geplündert, die aufgespürten Fallen und

durch den isometrischen Blickwinkel bleiben die in Wandnähe plazierten Fallen oder Ungeheuer nahezu unsichtbar. Erschwert wird das Heldenleben in Sorasil auch durch das seltene Vorkommen der Heiltränke, die man unbedingt für das Auffrischen der Zauber- bzw. Lebensenergie benötigt. Die schwächlichen Monster sind zwar meist eher Opfer als Gegner, aber sie ersetzen ihre mangelnde Klasse eben durch pure Masse; zudem lassen sich im Kampf gefallene Recken nicht wiederbeleben, so daß man sie bei späteren Aufgaben oft schmerzlich vermißt.

Auf der Habenseite verbucht das Vermächtnis von Sorasil die völlig problemlose Maussteuerung, einen sehr melodiosen Klangteppich sowie das gegenüber dem Vorgänger sinnvoll weiterentwickelte Gesamtkonzept.

## THE LEGACY OF SORASIL (GREMLIN)

ISO-ROLLENSPIEL

72%

„WÜRDIGER ERBE“



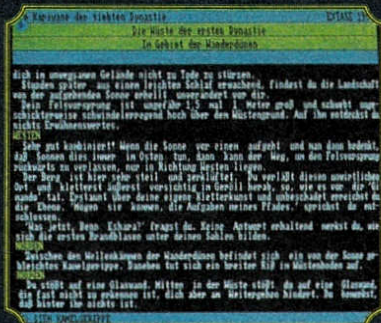
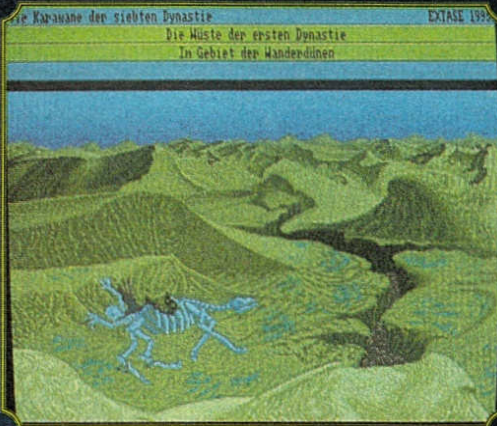
GRAFIK	72%
ANIMATION	69%
MUSIK	74%
SOUND-FX	72%
HANDHABUNG	70%
DAUERSPASS	74%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 69,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT





**Z**ur Sicherheit noch mal ein prüfender Blick auf den Kalender: Ja, wir schreiben wirklich 1994, und dies ist wirklich ein Text-/Grafikadventure – exakt so, wie man es von früher kennt!

Obwohl das Abenteuer von Spacecom über den Sharewarehandel vertrieben wird, mußten wir diesem Ausnahmephänomen aus nostalgischen Gründen einfach einen „richtigen“ Test widmen. Dafür spricht auch seine erstaunliche Komplexität, während man sich von der Präsentation am besten gar nichts erwartet: 40 eher schlichte Alibi-Bildchen lockern die Textwüste auf, gesteuert wird komplett per Tastatur, und den „Begleitsound“

Das waren noch Zeiten...

hat man auf eine Extra-CD gepackt, welche der Vollversion des Games beiliegt. Man schlüpft hier in den Kaffan des Wüstensohnes Yurk Tar, der für sein Völkchen eine neue Heimat sucht – als Finderlohn winkt die Ernennung zum Scheich. Nacheinander sind fünf Welten zu durchqueren: die Wüste, das Kaugummiland, die „Casa Extasa“, ein Jahrmarkt und das Bananenland. Mit Hilfe des Parsers, der 110 Verben (plus 450 Synonyme) versteht, wandert man durch die Gegend, untersucht alle Lokalitäten, quatscht die Leute an und versucht, den nur vier Gegenstände fassen-

den Rucksack sinnvoll zu füllen. Jede Handlung wird vom Rechner mit einer witzigen Reaktion quittiert – darüber sollte man das Abspeichern nicht vergessen, denn wegen der vielen Abgründe, Räuber und wilden Tiere kann jeder falsche Schritt der letzte sein. Die in epischer Breite erzählte Geschichte hat eine stimmige Atmosphäre und spannende Rätsel zu bieten, doch wer nicht zu den altgedienten Textadventurern gehört, dürfte trotzdem einen Kulturschock erleiden. Aber zum Reinschnuppern gibt's ja die preiswerte Sharewareversion. (md)

**DIE KARAWANE DER 7. DYNASTIE (SPACECOM)**

**TEXT-/GRAFIKADVENTURE**

**51%** „NOSTALGISCH“

GRAFIK	28%
ANIMATION	-
MUSIK	-
SOUND-FX	-
HANDHABUNG	46%
DAUERSPASS	58%

**FÜR FORTGESCHRITTENE**

**PREIS DM 39,-**

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

# MOON CITY

**D**ie jüngste Ausgabe des Diskmags „Amigo!“ enthält u.a. dieses SF-Strategical, bei dem Wirtschaftssimulanten und Militärtaktiker gleichermaßen auf ihre Kosten kommen sollen. Wir haben's nachgeprüft.

Vier Konzerne unter menschlicher oder digitaler Führung buddeln auf dem Mond nach Erz, das dann in Strom umgewandelt wird, den ein Energiesender zur Erde beamtet. Für die Infrastruktur sorgen zwölf Siedlungsmodule, zu denen etwa eine Fabrik gehört, in der sich acht Fahrzeugtypen mit unterschiedlicher Bewaffnung, Panzerung und Ladekapazität produzieren lassen. Weil das oberste Spielziel lautet, die drei Konkurrenzfirmen dem Kraterboden gleichzumachen, fal-

len aber auch reichlich Aufträge für die Rüstungsindustrie ab. Wer den Kollegen nicht nur mit Raketen und Lasern einheizen will, kann dazu Spione, Söldner oder Saboteure anheuern – der eigene Werkschutz soll vor derartigen Attentaten schützen. Das nötige Kleingeld für all diese Aktionen erhält man durch den Energietransfer, Steuern und Mietinnahmen. Leider ist das Arbeitsleben in der Mondstadt längst nicht so toll, wie es sich in der Beschreibung anhört: Abgesehen von gelegentlichen Sound-FX bleibt der Lautsprecher stumm, die wenigen Menügrafiken bieten gehobenes PD-Niveau, und durch die zumindest bei unse-

rem Testmuster recht häufigen Systemabstürze hat man auch an der komfortablen Maussteuerung nicht allzu lang Freude. Wer sich deswegen mit dem ebenfalls in dieser Ausgabe enthaltenen Geschicklichkeitsgame „Gamma Zone“ trösten will, erlebt die nächste Enttäuschung – das engherzige Zeitlimit macht den „Gauntlet“-Verschnitt fast unspielbar. Was spricht also für die Scheibe? Nur der angemessen niedrige Preis... (st)



**MOON CITY (CT-VERLAG)**

**SF-STRATEGIE**

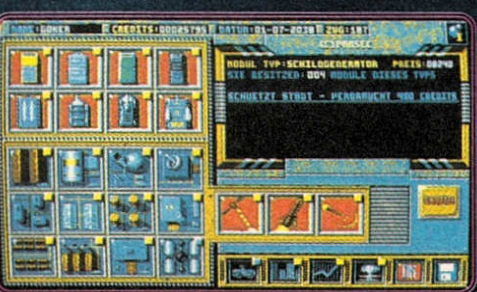
**45%** „BILLIG“

GRAFIK	44%
ANIMATION	39%
MUSIK	-
SOUND-FX	40%
HANDHABUNG	65%
DAUERSPASS	44%

**FÜR ANFÄNGER**

**PREIS DM 19,80**

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	3 SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

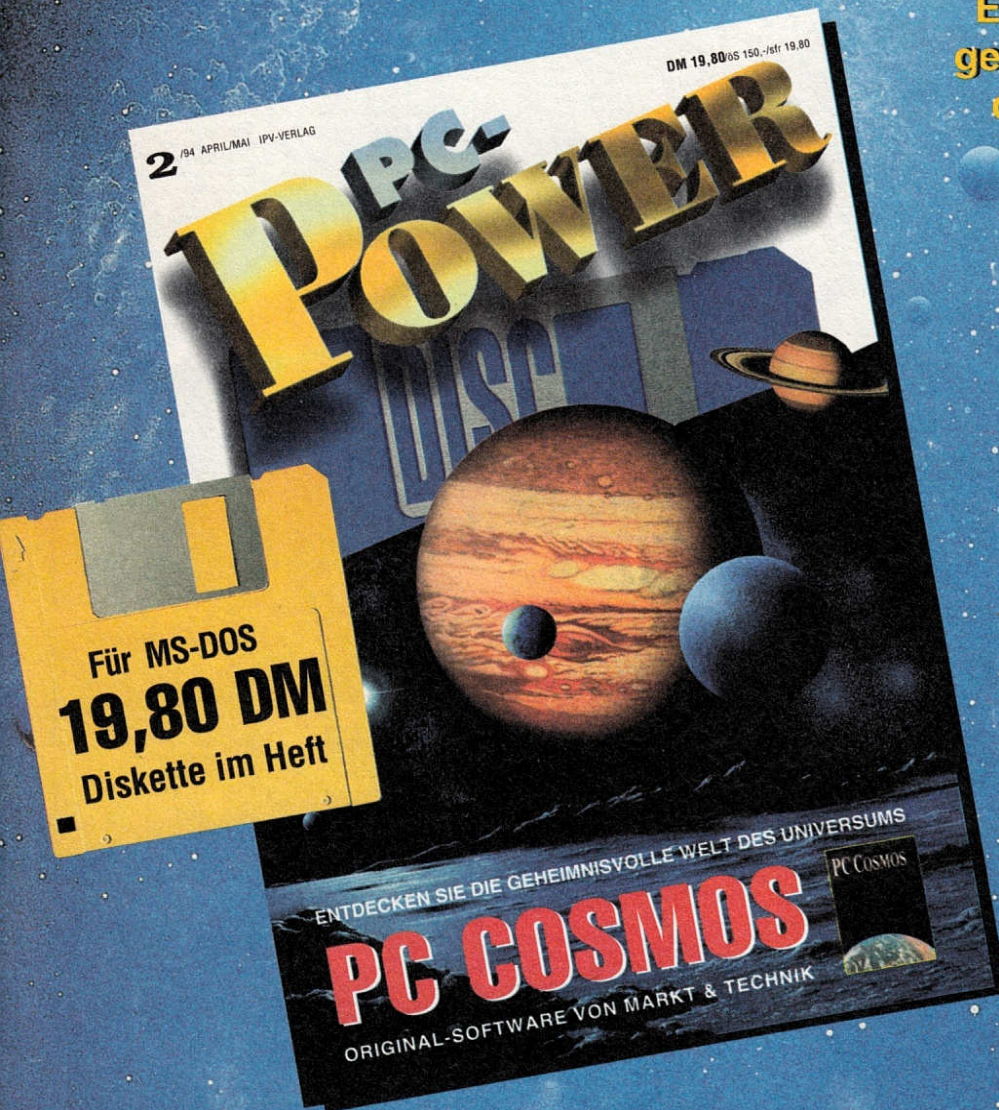


# Das neue PC-POWER-DISC-Magazin

PC Cosmos -  
Entdecken Sie die  
geheimnisvolle Welt  
des Universums

In Zusammenarbeit mit

PC Windows



Für MS-DOS  
**19,80 DM**  
Diskette im Heft



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

## PC Cosmos - das Universum im Computer!

PC Cosmos ist ein phantastisches Planetarium, das den Kosmos realistisch auf den Bildschirm zaubert. Legen Sie das Datum, die Zeit und den Ort fest, von wo aus Sie den Sternenhimmel betrachten möchten. Wählen Sie den Standort aus mehr als 1100 Städten auf der ganzen Erde. Beobachten Sie Sonne, Mond, Planeten und Sterne. Erfahren Sie per Mausklick von mehr als 10.000 Sternenobjekten Name, Größe, Entfernung, Auf- und Untergangszeiten und vieles mehr. Betrachten Sie Galaxien und Sternnebel von NASA-Raumsonden in Fotoqualität. Simulieren Sie Sonnen- bzw. Mondfinsternisse oder beobachten Sie die Planeten in ihrem Lauf.

Die PC-POWER-DISC 2 gibt es ab **16.03.1994** im Zeitschriftenhandel.

Die MS-DOS-Version ist voll updatefähig auf die Windows-Version.

## Maniac Mansion - die total verrückte Horrorstory!

Seit vor zwanzig Jahren ein Meteor in den Vorgarten des »Maniac Mansion« gekracht ist, passieren dort seltsame Dinge: Lila Tentakel hüpfen frei durch die Gegend. In der Küche hängt eine Kettensäge. Unter der Dusche sitzt die Mumie von Dr. Freds Cousin Ted, und zu guter Letzt ist Dein Schwarm Sandy in Dr. Freds Klauen geraten. Also mach Dich bereit für die spannendste, gefährlichste und albernste Rettungsaktion Deines Lebens.

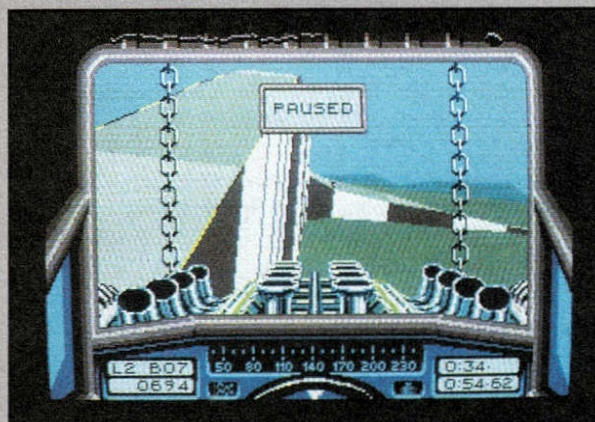
»Maniac Mansion« ist vollständig in deutsch geschrieben, überzeugt durch exzellente Grafik und besitzt einen hervorragenden Interpreter, der intelligente Dialoge geradezu herausfordert.

Die PC-SPIELE-DISC 2 gibt es ab sofort im Zeitschriftenhandel.



Der überhaupt recht scheue Programmierer Geoff Crammond liefert nur alle Jubeljahre mal ein neues Spiel ab, das er zumeist gemeinsam mit seiner Familie entwickelt hat – aber die Ergebnisse sprechen für sich!

# STUNT CAR RACER

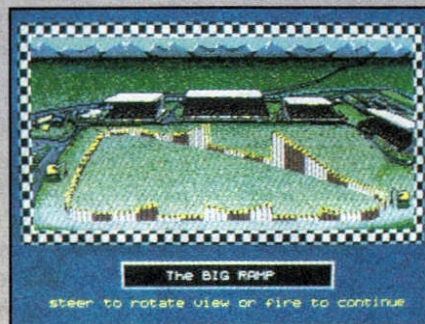
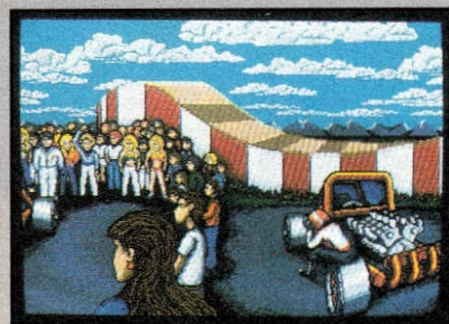


**2**Im Jahr 1986 eröffnete Geoff dem digitalen Rennsport eine neue Dimension des Realismus, als er am C 64 „Revs“ und später dann dessen Nachfolger „Revs Plus“ für das mittlerweile untergegangene Firebird-Label schrieb. Auch in der Folge verließen ausschließlich flotte Autorasereien seine Software-Werkstatt; zuletzt das 1992 erschienene „Formula 1 Grand Prix“ (das übrigens noch bis zum Ende dieses Jahres eine Fortsetzung bekommen soll). Unser heutiger Klassiker wurde dagegen 1989 bei Micro Style veröffentlicht – seine Qualitäten erkennt man schon daran, daß sich dieses Game damals bei uns in einem großen Vergleichstest gegen so erlauchte Konkurrenten wie „Turbo Out Run“, „Chase H.Q.“, „Power Drift“ und „Hard Drivin“ durchsetzen konnte und folgerichtig zum Sieger des „Joker Grand Prix“ gekürt wurde. Das Spielprinzip läßt sich am besten als futuristische Achterbahn beschreiben, bei der man die Gleise weggelassen und statt dessen noch einige Ram-

pen eingebaut hat. Beides treibt den Adrenalinspiegel in ungeahnte Höhen, denn wer hier aus der Kurve fliegt oder zu kurz springt, kann bis zu 200 Meter in die Tiefe stürzen. Acht solcher Strecken mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad sind vorrätig; befahren werden sie mit speziellen Stunt Cars, die kleine Zusammen-

stöße bei 50 mph wie nichts wegstecken und aus dem Stand in zwei Sekunden 60 mph erreichen – nicht ganz unschuldig an diesen unglaublichen Fahrleistungen ist der zusätzlich zu den normalen Spritsorten (aber leider bloß begrenzt) vorhandene „Nitro-Boost“. Wer gegen den Rechner antreten will, bekommt es nacheinander mit insgesamt elf verschiedenen begabten Digi-Piloten zu tun, ein Zweitmensch darf direkt nur per Nullmodem mitmischen. Dafür kann man eine Liga mit maximal acht menschlichen Teilnehmern eröffnen, die sich dann durch vier Divisionen kämpfen dürfen. Hat man das Spiel geschafft, geht die Raselei als „Super League“ noch mal von vorn los, was zusammen mit der Speicheroption für alle Strecken und der Highscoreliste die Motivation schier endlos aufrechterhält.

Einfach mal losbrausen und sehen, was sich hinter der nächsten Kurve versteckt, ist hier kinderleicht, das perfekte Beherrschen der Steuerung setzt jedoch viel Übung voraus. Das gilt um



# K

## KLASSIKER

so mehr, als Beschädigungen nach einem Etappensieg auch in den nächsten Rennen erhalten bleiben, was sich im Lauf der Zeit natürlich summiert. Die Vektorgrafik mag zwar nicht so wahnsinnig detailreich sein, aber flott ist sie, auf dem 1200er sogar ganz besonders. Die Soundeffekte sind mitten aus dem prallen Rennfahrerleben gegriffen, und bei so schönen Motor- bzw. Crashgeräuschen hört man auch über die fehlende Musikbegleitung gerne hinweg.

Kurzum, es lohnt sich durchaus, den Gebrauchtmarkt nach Stunt Car Racer zu durchforsten, denn was die adrenalinsteigernde Wirkung angeht, kann es dieser Klassiker noch mit den meisten jüngeren Kollegen aufnehmen! (mm)



ZEITSPIEGEL		
GESTERN		HEUTE
80%		74%
79%	GRAFIK	68%
81%	ANIMATION	72%
-	MUSIK	-
58%	SOUND-FX	55%
89%	HANDHABUNG	80%
94%	DAUERSPASS	79%
<b>FÜR GEÜBTE</b>		

# Die Budget-Bühne

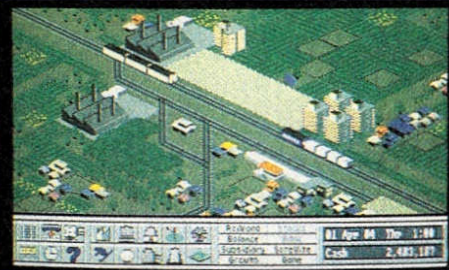


Staubsauger im Weltraum:

Space Quest I

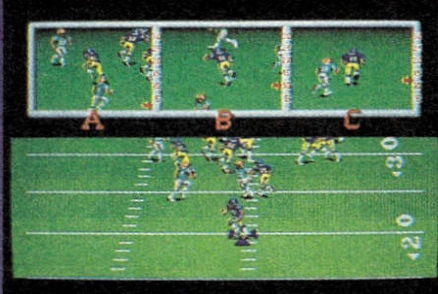
Ganz schön zugig:

A-Train



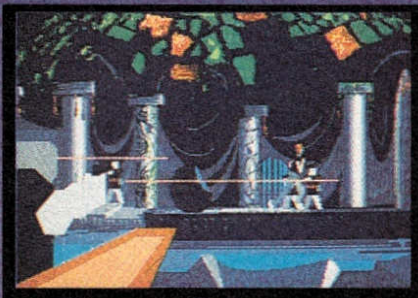
Wer will ihm ans Leder:

John Madden Football



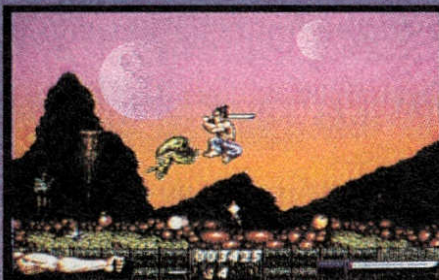
Andere Welten, andere Sitten:

Another World



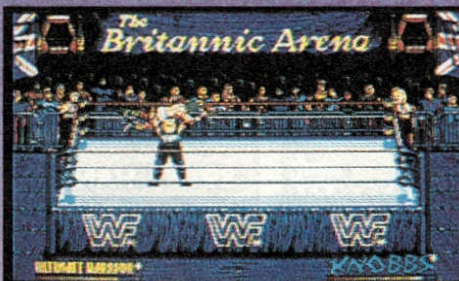
Die letzten werden die ersten sein:

First Samurai



Die Herren der Ringe:

WWF – European Rampage



Letztes Mal haben wir Euch ja versprochen, daß diesen Monat nicht gereimt wird, wenn Ihr schön brav seid. Und zweifellos seid Ihr das gewesen, denn auf April können wir uns beim besten Willen keinen Reim machen! Ganz schön ungereimte Einleitung, was?

## Für kluge Köpfe

Doch unsere heutige Auswahl an großer Soft für den kleinen Geldbeutel ist dennoch ein Gedicht! Das fängt schon damit an, daß derzeit die alten Knaller der amerikanischen Adventureschmiede Sierra bei Kixx XL in preiswerten Neuauflagen ein Comeback feiern. Da wäre natürlich zuallererst die Schwerenöter-Legende **Leisure Suit Larry I** zu nennen, dann **Space Quest I**, der Beginn der futuristischen Saubermann-Saga um Roger Wilco, und schließlich das digitale Miami Vice namens **Police Quest I**. Bei letzterem handelt es sich um die modernisierte Variante, welche zwei Floppies oder eine Festplatte verlangt und auf Ur-Amigas kaum schneller läuft als eine Rennschnecke. Ansonsten wird aber allüberall deutsch angeleitete Original-Soft geboten, die mit 49 Mäusen gewiß nicht überbezahlt ist – Dirty Larry läßt sogar schon für 39 Taler die Hosen runter! Wichtig wäre noch, daß die Games auf „großen“ Freundinnen (A2000 bis A4000) Probleme verursachen können, und schon sind wir bei einem ganz anderen Programm angelangt, dem zumindest auf Zwo- und Dreitausendern ebenfalls keine Laufgarantie attestiert werden kann: **A-Train**, Hit Squads verbilligte Modelleisenbahn Marke Maxis. Wer die Züge übrigens in schönster Hires-Pracht ziehen lassen will, der benötigt mindestens anderthalb Megabyte RAM, ansonsten genügen 1 MB, 49 Märker und solide Englischkenntnisse.

## Für flinke Finger

Englisch ist auch bei **John Madden Football** gefragt, aber das dürfte niemand vor diesem sportlichen Meilenstein abschrecken; lediglich Besitzer eines 2000ers oder 3000ers sollten vor dem Homerun einen Probelauf starten. Dafür kostet das steile Teil bei Hit Squad auch bloß 39 (Leder-) Eier, genau wie **Another World** von Kixx XL. Das furiose Actionadventure mit der seinerzeit revolutionär animierten Polygon-Optik macht zudem höchstens auf 4000ern Ärger und wird auch noch deutsch angeleitet. Ebenfalls mit deutschem Waffenschein (aber für zehn Mark weniger) prügelt sich der **First Samurai** in UBI Softs Neuauflage des Beinahe-Hits von anno 92. Er könnte auf Drei- und Viertausendern allerdings Schlaghemmung haben, während **WWF – European Rampage** eher bei Zwo- und Dreitausendern zum Streik neigt. Ansonsten reden die Jungs um Hulk Hogan zumindest in der Anleitung deutsch und verlangen dank Soft Price bloß 29 Beifallsstürme für ihren (mittelprächtigen) Auftritt auf Eurem Rechner. So, das war's mal wieder mit der aktuellen Sparsoft, den Rest vom April macht jeder, was er will. Weia, jetzt haben wir doch noch gereimt – sehen wir uns hier trotzdem in vier Wochen wieder? (jn)

# Jedes Spiel nur 29.- DM

NUR SO  
VORRAT  
LANGE  
REICHT!

**CHUCK ROCK 2**

**NEU**

**KGB**

**NEU**

**THE HUMAN RACE**

**NEU**

**JACK NICKLAUS' GOLF**

**KICK OFF & EXTRA TIME**

**DELUXE STRIP POKER**

**COLOSSUS CHESS**

**BLOODWYCH**

**T.V. SPORTS FOOTBALL**

**VIRTUAL WORLDS**



## BESTELLCOUPON

**Vorkasse** (Geld bzw. Scheck liegt bei!)  
bitte plus 5.-DM für Porto! (+ 10.- DM Ausland)

**Nachnahme** (Bezahlung beim Postboten)  
nur im Inland möglich

- CHUCK ROCK 2
- KGB
- THE HUMAN RACE
- JACK NICKLAUS' GOLF
- KICK OFF & EXTRA TIME
- DELUXE STRIP POKER
- COLOSSUS CHESS
- BLOODWYCH
- T.V. SPORTS FOOTBALL
- VIRTUAL WORLDS

### Meine Adresse

Name: \_\_\_\_\_  
Straße: \_\_\_\_\_  
Plz/Ort: \_\_\_\_\_  
Datum/ \_\_\_\_\_  
Unterschrift: \_\_\_\_\_

### Bestelladresse

Hardware-Software  
und noch mehr  
**MANFRED  
BERGLER**  
Fodermayrstraße 24  
80993 München  
Fax: 089/140 16 24

Coupon bitte ausschneiden (bzw. fotokopieren) und einsenden. Oder an 089/1401624 faxen.  
ACHTUNG : Bitte mögl. zusätzlich die neue (5-stellige) Postleitzahl angeben!

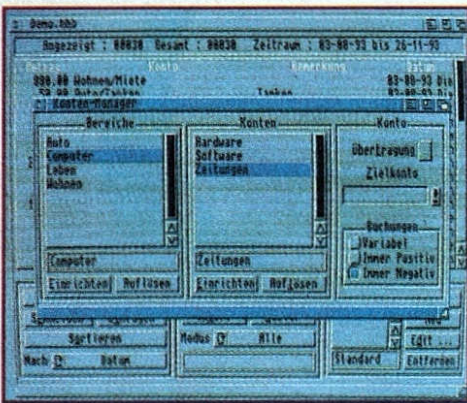
## Tools für Buchmacher und Wundergläubige

**Spiele sind bekanntlich nicht billig, also stellen wir hier mal vier Programme vor, mit denen sich die sauer verdiente Kohle sparen und vielleicht sogar neue verdienen läßt!**

### HAUSHALTSBUCH DELUXE

Hinter der fast beliebig an die eigenen Bedürfnisse anpaßbaren Benutzeroberfläche verbirgt sich ein fle-

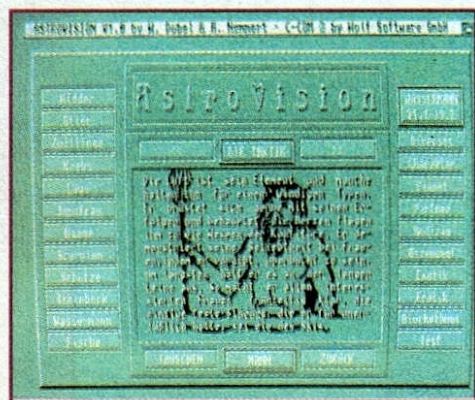
xibles Tool zum Erfassen und Verwalten sämtlicher Einnahmen und Ausgaben. Für die statistische Auswertung der monatlichen Taschengeldströme ist es fast zu schade, denn der digitale Finanzexperte überwacht eine unbegrenzte Zahl von frei definierbaren Konten und schreckt nicht mal vor der doppelten Buchführung zurück. Auch ein Kontenmanager sowie diverse Sortier- und Druckoptionen wurden integriert, trotzdem muß man kein Buchhalter sein, um mit der Bedienung zurechtzukommen.



### ASTRO VISION

Sag mir dein Geburtsdatum, und ich verrate dir dein Sternzeichen – wer noch

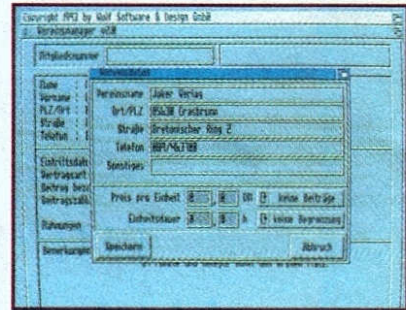
mehr darüber wissen will, was die Planetenkonstellationen in gesundheitlicher, erotischer oder geschäftlicher Hinsicht für ihn bereithalten, bekommt hier die entsprechenden (natürlich unverbindlichen) Hinweise. Neben dem gewohnten Horoskop ist auch die chinesische Variante vorrätig, dazu darf man sich einem Persönlichkeitstest unterziehen, seinen Biorhythmus beäugen und astro-psychologische Tips für alle Lebenslagen in Empfang nehmen.



### VEREINSMANAGER

Nicht minder (semi-) professionell geht es bei dieser Arbeitshilfe für engagierte Vereinsmitglieder zu. Auf komfortable Weise lassen sich die Daten von bis zu zehn Millionen Mitgliedern erfassen, bearbeiten und auswerten – egal, ob es nun um das Erheben der Beiträge oder die Erstellung von Verträgen, Mahnungen, Rechnungen, Mitgliedsausweisen oder Buchungsbelegen geht. Außerdem kann man jederzeit die

Finanzlage des Vereins überprüfen, so daß Zahlungsrückstände und notwendige Beitragserhöhungen rechtzeitig bekanntwerden. Natürlich gibt's auch hier die obligaten Statistik- und Druckfunktionen.



### LOTTO DELUXE

Hat's immer noch nicht geklappt mit dem Sechser im Lotto? Dann solltet Ihr es vielleicht mal auf die wissenschaftliche Tour probieren: Hier sind nicht nur alle Ziehungen seit 1955 archiviert, man kann sich vom Programm auch konkrete Vorschläge für den nächsten Samstag bzw. Mittwoch machen lassen. Es berücksichtigt dabei die unterschiedlichsten Kriterien wie Ziehungshäufigkeit, bestimmte Zahlenkombinationen etc. und kennt auch die Geheimnisse von VEW- und Vollsystem. Dazu erteilt es bereitwillig statistische Auskünfte und ermittelt auf Wunsch gleich die anfallenden Kosten für jeden (System-) Tip. Allen Programmen gemeinsam ist ihre spröde Präsentation und die zweckmäßige Maus-/Menüsteuerung; alle laufen auf allen Amigas – nur das Haushaltsbuch verlangt das neue Betriebssystem OS 2.04 und 1 MB Speicher. (st)



### Haushaltsbuch Deluxe

Semiprofessionelles Programm für den Heim-Buchhalter.

**Preis:** ca. 99,- DM

### Vereinsmanager

Leistungsfähiges Verwaltungsprogramm für Vereine.

**Preis:** ca. 79,- DM

### Astro Vision

Digi-Horoskop für Sternengläubige.

**Preis:** ca. 79,- DM

### Lotto Deluxe

Statistik-Tool für Glücksspieler.

**Preis:** ca. 49,- DM

**Hersteller:** Oase

# DIE

Den Test der „Pizza Connection“ haben wir Euch schon vor zwei Monaten serviert – als Desert gibt's heute ein leckeres Preisausschreiben zum kulinarischen Meisterwerk aus der Digi-Küche von Software 2000!

# SIEGER-CONNECTION

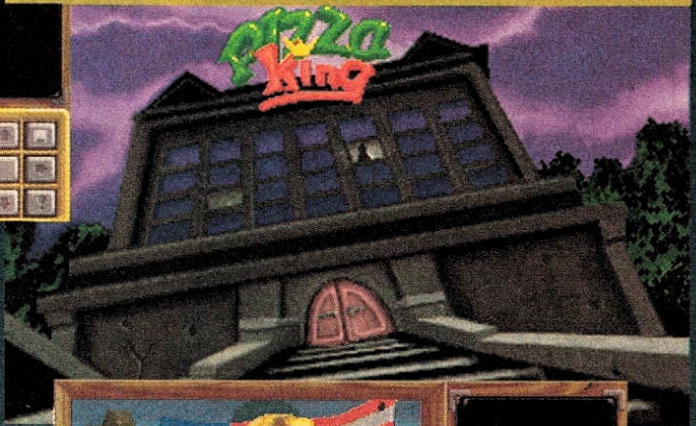
## Salamfaktik mit Druck

Sollen wir Euch als kleinen Appetizer die einzelnen Features dieses Gourmettempels unter den Wirtschaftssimulationen nochmals aufzählen? Ach was, beim Lesen dieser telefonbuchstarken Liste würdet Ihr womöglich verhungern! Als Alternative könnten wir Euch auch das Rezept unserer Eigenkreation „Joker Pizza“ anbieten – aber ob Euer Magen stark genug ist? Also reden wir besser nicht mehr länger um den heißen Teig herum, sondern stürzen uns gleich voller Heißhunger auf die Speisekarte mit den von führenden Chefköchen empfohlenen Gewinnen:

Mit Druck auf den ersten Platz gebeamt haben die edlen Spender bei Software 2000 den „HP DeskJet Portable“, einen eben-



so leistungsfähigen wie (dank Akku und Schulterriemen) leicht transportablen Drucker. Die Plätze zwei und drei hält jeweils ein bunt behildertes Kochbuch der italienischen Küche besetzt, damit Ihr nicht immer bloß auf simulierte Leckereien angewiesen seid. Dazu sind naheliegenderweise auch einige Exemplare des Spiels selbst zu gewinnen – all das setzt aber natürlich voraus, daß Ihr erstmal unsere geschmackvolle Preisfrage richtig beantwortet...



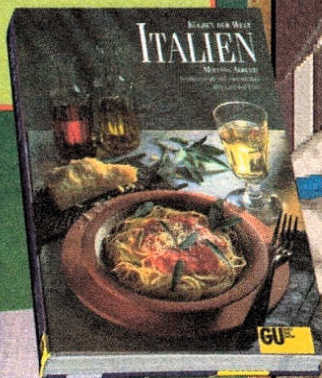
## Die Gewinn-Karte

## Die Preisfrage

**ZWEI BESTANDTEILE FINDET MAN AUF JEDER PIZZA, UND ZWAR...**

- A) TOMATEN
- B) KÄSE
- C) CHAMPIGNONS

Die beiden richtigen Buchstaben kritzelt Ihr möglichst leserlich auf eine Postkarte, die uns bis zum 15.4.1994 erreicht haben muß, denn dann ist Sperrstunde, auch Einsendeschluß genannt. Von vornherein Lokalverbot haben allerdings der Rechtsweg, die Mitarbeiter von Software 2000 sowie die des Joker Verlags. Allen anderen Pizzabäckern wünschen wir dagegen viel Glück, immer runde Fladen und stets zufriedene Kundschaft!



1. Preis:  
Ein mobiler Drucker  
„HP DeskJet Portable“
2. + 3. Preis:  
Je ein Italienisch-Kochbuch
4. – 10. Preis:  
Je einmal „Pizza Connection“

Joker Verlag  
„Sieger Connection“  
Bretonischer Ring 2  
D-85630 Grasbrunn



## Ergebnisse: 30. Spieltag

FC JOKER	- Un. Hofftschwer	1:2
Blue Beiß	- Opafun	3:0
Raschmehr	- Might & Matschig	3:1
Hammerfoot	- Maniac Menschen	2:1
Battle Kumpans	- Indianerbones	7:0
Dragonfight	- Hardball Killers	0:2
Austerwitz	- Wurm. Wolfschreck	1:1
Bummico	- Bodo Tiltners	2:0
Berlin East/West	- AMS	3:0
Playpower	- Langohrer SK	2:1

In Lillehammer gab's Silber, Gold und Bronze, im Grasbrunner Schorsch-Gedächtnis-Stadion leider nur lange Gesichter: Über 7.000 Fans mußten mitansehen, wie der FC Joker auf Heimerde den Kickern von Hofftschwer unterlag...

## Die Joker-Tabelle

Mannschaft	Punkte	Tore
1) Un. Hofftschwer	44:16	78:43
2) Maniac Menschen	43:17	72:37
3) Hammerfoot	42:18	72:40
4) Opafun	39:21	70:39
5) Blue Beiß	39:21	60:37
6) Might & Matschig	38:22	65:42
7) Berlin East/West	37:23	66:43
8) Bummico	35:25	61:41
9) FC JOKER	35:25	63:51
10) Battle Kumpans	32:28	58:43
11) Raschmehr	31:29	60:51
12) Langohrer SK	29:31	44:54
13) Bodo Tiltners	28:32	54:51
14) Austerwitz	22:38	45:69
15) Wurm. Wolfschreck	21:39	44:65
16) Playpower	20:40	40:62
17) Indianerbones	20:40	35:88
18) AMS	16:44	30:68
19) Hardball Killers	15:45	30:79
20) Dragonfight	14:46	30:73

Tja, wenn man gleich in den ersten zehn Minuten (also während das halbe Team noch am Radio hängt und Olympia-News hört) zwei Dinger reingesammelt bekommt, dann ist der Rückstand halt nur schwer wieder aufzuholen. Und so gelang uns trotz drückender Feldüberlegenheit während der restlichen Spielzeit erst zwei Minuten vor Torschluß der Torschuß zum 1:2-Endergebnis. Danken wir also Max, der mit seinem Riechorgan direkt in eine Gewaltbombe des Gegners rannte und das Leder auf diese Weise zwischen die Pfosten zischen ließ. Hätte Mäxchen das daraufhin reichlich fließende Nasenblut nicht ausgerechnet auf den Schiri getropft, wären uns zudem drei gelbe Karten erspart geblieben - eine für den Bluter und je eine weitere für Brork und Schlimmel, weil sie dem Schwarzen auf russisch zuprosteten: „Nas-Troffje“!

All dies begab sich unter dem von Euch gewünschten Einsatz von 100 Prozent und kostete die Zuschauer 14,- DM Eintritt. Infolgedessen können wir jetzt über 94.000 Konto-Mäuse verfügen, denen jedoch nach wie vor 250.000 Kredit-Haie das Leben



schwer machen. Nicht ganz so schwer fällt uns hoffentlich der Sieg im nächsten Auswärtsspiel gegen die Indianerbones, doch solltet Ihr zur Sicherheit trotzdem einen Blick auf unsere sieben Nasen, äh, Fragen werfen:

- 1) Wieviel Einsatz sollen wir im kommenden Spiel zeigen (0%, 25%, 50%, 75%, 100%)?
- 2) Welche Spieler möchtest Du auf welche Position stellen? Pro Quadrat bitte nur einer!
- 3) Ist der Transfermarkt leer, fällt das Kickerkaufen schwer...
- 4) Möchtest Du Spieler verkaufen? Wenn ja, welche(n)?
- 5) Möchtest Du ins Trainingslager? Für 125.000, 200.000, 300.000 oder 500.000 DM?
- 6) Der Eintritt interessiert diesmal nur Winnetous rote Brüder.
- 7) Willst Du einen Kredit aufnehmen (höchstens 250.000 weitere Credits) oder abbezahlen?

## Paarungen: 31. Spieltag

Indianerbones	- FC JOKER
AMS	- Dragonfight
Bodo Tiltners	- Battle Kumpans
Wurm. Wolfschreck	- Raschmehr
Maniac Menschen	- Berlin East/West
Opafun	- Hammerfoot
Might & Matschig	- Bummico
Hardball Killers	- Playpower
Langohrer SK	- Austerwitz
Un. Hofftschwer	- Blue Beiß

Alles klar wie Nasenschleim? Dann mal her mit Euren Antworten, wir zählen die gesammelten Kärtchen wie gehabt aus, verfüttern die Ergebnisse an unseren Fußball-

## Das Spielfeld

Gegner				
1	2	3 Tor	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28 Tor	29	30

FC Joker

Manager und informieren Euch im nächsten Heft über die hoffentlich mal wieder positiven Resultate. Auf jeden Fall positiv sind folgende Schnäppchen, die wir Euch jetzt unter die Nase reiben, um sie anschließend unter allen Einsendern zu verlosen:

**1 x Goal!**  
**3 x Joker-Watch**  
**3 x Joker-Jogger**

Um vielleicht zu den Siegern zu gehören, solltet Ihr Euch jetzt noch einen lesbaren Absender aus der Nase ziehen und auf die Karte malen, dann geht's immer der Nase nach, bis Ihr vor einem Briefkasten steht. Dort werft Ihr den Wisch hinein, allerdings nicht, ohne ihn vorher mit folgender Anschrift zu verzieren:

**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	-	20	150.000
3)	Schlimmel	Abw	23	48	470.000
4)	Joker	Abw	22	16	190.000
5)	Nettelbeck	Abw	19	29	220.000
6)	Freckmann	Abw	-	10	60.000
7)	Stockbisler	Mit	16	35	250.000
8)	Ponikwar	Mit	12	9	260.000
9)	Regnet	Mit	-	36	220.000
10)	Celal	Mit	15	19	190.000
11)	Magenauer	Mit	13	32	250.000
12)	M. Labiner	Mit	-	g.	290.000
13)	Dzierzynski	Ang	3	22	140.000
14)	Stein	Ang	7	28	100.000
15)	B. Labiner	Ang	9	20	230.000

**Bislang seid Ihr hier immer relativ glimpflich weggekommen, denn die Seitenhiebe haben ja meistens andere abgekriegt – stimmt's oder habe ich recht? Aber Abwechslung muß schließlich sein, weshalb wir das heute mal ändern wollen...**

Doch, doch, Ihr habt ganz richtig gelesen, heute packen wir mal die große Peitsche aus, machen eine zünftige Publikumsbeschimpfung und klatschen Euch all das vor die Füße, was uns schon lange ärgert! Bevor jetzt einige deswegen gleich in Tränen ausbrechen – am Ende gibt's zum Trost auch noch ein bißchen Zuckerbrot. Aber zuerst lassen wir es mal anständig knallen:

Hieb Nummer eins geht an alle „Ärzte“. Auch ohne akademische Ausbildung haben viele von Euch nämlich diese typische Doktorschrift – und wir die überaus undankbare Aufgabe, die Hieroglyphen dann zu entziffern. Unter tränenersticktem Absingen der altbekannten Weise „Ich weiß nicht, was soll es bedeuten...“ versuchen wir herauszufinden, was uns der geschätzte Verfasser des Briefes wohl sagen wollte. In der Ruhmeshalle beispielsweise würden mitunter ganz andere Namen auftauchen, wenn... ja, wenn



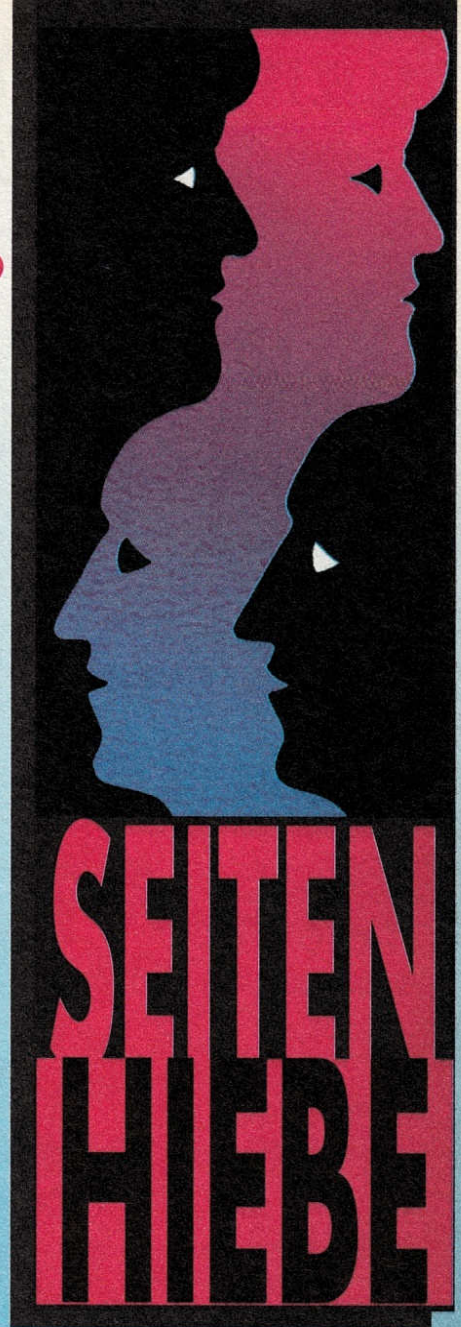
wir diese Namen hätten lesen können. Das entsprechende Kärtchen landet dann natürlich wieder auf dem großen Haufen der Pechvögel. Und falls Ihr auf den Kleinanzeigen-Coupons undeutlich schreibt, werden betäublicher Weise halt gelegentlich falsche Angaben veröffentlicht. Es ist also durchaus auch in Eurem ureigenen Interesse, wenn Ihr Euch etwas mehr Mühe mit Eurer Klaue gebt!

Das war der erste Streich, der zweite folgt sogleich, und der (be-) trifft die „Kopierer“: Wenn wir in der Joker Galerie auf „ausschließlich selbstausgedachten und selbstgemachten“ Bildern bestehen, so geschieht das keineswegs aus Jux und Tollerei. Es ist zwar nicht allzu schwierig, irgendwas irgendwo einfach

abzupinseln – aber wenn der wahre Urheber des Werks das mitkriegt (was schon ein paarmal vorgekommen ist), bedeutet das sowohl für uns als auch für den Dieb geistigen Eigentums eine Menge Ärger. Dasselbe in Blaßlila gilt für Leute, die uns Sachen für das Know How einschicken, welche sie aus der Anleitung bzw. anderen Heften abgeschrieben oder schlichtweg kopiert haben. Der arme Werner verbringt einen Gutteil seiner Zeit nur damit, solche „Doppelmeldungen“ aufzuspüren, statt sein junges Leben sinnvollerem Dingen zu widmen. Deshalb solltet Ihr lieber Eure eigene Phantasie spielen lassen, wodurch allen Beteiligten unnötiger Trouble und überflüssige, weil längst bekannte Tips erspart bleiben, okay?

Seitenhieb Nummer drei geht an die „Sparer“: Sparen ist an sich 'ne gute Sache, aber wenn es um Papier und Porto für unsere diversen Preisausschreiben geht, bringt es weniger. Die Gewinnchancen sinken nämlich drastisch, wenn Ihr die Antworten zu mehreren Wettbewerben auf einem Blatt vereint und uns den Schrieb meinetwegen unter dem Stichwort „Up & Down“ schickt – denn dort, und nur dort, landet er dann. Aber auch die gefürchteten Kombinationspakete à la Leserbrief & Galeriebild & Know How-Tip verlängern unsere Reaktionszeit ungemein, der Behördenweg von Abteilung zu Abteilung ist schließlich ein langer und steiniger. Wer unbedingt sparen will, der steckt einzelne Zettel (unbedingt alle mit Absender versehen!) zu den einzelnen Wettbewerben (und sonst nix!) in einen mit dem Stichwort „Preisausschreiben“ versehenen Umschlag. Alles klaro?

So, jetzt habt Ihr genug gelitten, und als Trostpflaster wird augenblicklich das Zuckerbrot serviert: Im Grunde seid Ihr schwer in Ordnung! Ja, doch, wir sind eigentlich vollauf zufrieden mit unseren Lesern. Und deswegen haben wir mit dieser Ausgabe nicht nur alle möglichen, auf Euren Wünschen basierenden Renovierungen im Heft (z.B. Cover, Inhaltsverzeichnis, mehr Doppelseiten und Bildunterschriften etc.) vorgenommen – deshalb gibt's zum Lob auch noch was Herzhaftes, nämlich **drei überaus bekömmliche Games, die wir unter allen Einsendern verlosen**. Unter allen? Meine Güte, wenn Vergeßlichkeit reich machen würde, bräuchte ich nie wieder Seitenhiebe zu schreiben. Die obligate Frage hätte ich ums Haar verschwitz, dabei



habe ich mir diesmal doch extra eine besonders tückische aus der emanzipierten Frauenseele gerungen! Also, im vorigen Jahrhundert gab's mal einen Philosophen, der den Chauvi-Spruch „Wenn du zum Weibe gehst, vergiß die Peitsche nicht!“ aufgebracht hat. Wie hieß der Autor dieser seltsamen Bedienungsanleitung? Drei Namen sind im Angebot:

- a) Friedrich von Schiller
- b) Fritz the Cat
- c) Friedrich Nietzsche

Ich harre ungeduldig Eurer in Schönschrift verfaßten Antworten! Bis die hier eintrudeln, werde ich ausgiebig einkaufen – Lederfett für die Peitsche und zentnerweise Zucker fürs Brot...

Eure Waltraud

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

# RADIO- UND TV-TIPS FÜR FREAKS:

## April



FERNSEHEN

Am Sonntag, dem **17. April**, ist auf **West 3** von 12.00 bis 12.45 Uhr wieder einmal der „Computerclub“ mit aktuellen Beiträgen aus der Welt der Bits & Bytes zu sehen.

Auch die **ZDF**-Serie „WISO“ hat erneut genügend einschlägige Tips zusammengetragen, um sie den Computerbesitzern unter den Zuschauern am Donnerstag, dem **21. April**, von 21.15 bis 21.45 Uhr zu zeigen.



STÄNDIGE FERNSEHSERIEN

Jeden **Samstag** bringt **RTL Plus** von 7.45 bis 8.15 Uhr in „Comix“ Neuigkeiten zu Comics, Computerspielen und Kino.

„Neues... Die ComputerShow“ gibt's das nächste Mal am Montag, dem **25. April**, von 19.30 bis 20.00 auf **3 Sat** zu sehen. Die Wiederholung läuft am darauffolgenden Dienstag von 13.45 bis 14.15 Uhr.

Jeden **Mittwoch** pünktlich um 21.15 Uhr geht bei **RTL** „Sea-Quest DSV“ auf Tauchfahrt, die SF-Serie mit Roy Scheider, den tollen Amiga-Effekten und der bescheidenen Handlung.

Seit einiger Zeit gibt es jeden **Sonntag** auf **RTL 2** von 12.45 bis 13.15 „Playtime TV“, eine

Show um Video- und Computerspiele. Vor rund 120 Studiogästen ringen dabei zwei Mannschaften um irre Preise wie Abos und T-Shirts des Sponsors.

Eine neue Videogameshow bringt **Sat 1** von nun an immer **sonntags** von 10.00 bis 10.30 Uhr auf die Mattscheibe. Bei „Games World“ kämpfen zuerst sechs Kandidaten per Joystick gegeneinander, der Sieger muß sich dann mit einem von vier sogenannten Videatoren messen. Achtung: Die Folge am **3. April** beginnt ausnahmsweise schon um 8.35 Uhr.



RUNDFUNK

Ein rundes Dutzend Informatiker, Hacker und sonstiger Computerfreaks aus Hamburg hat die Audio-Reality entdeckt – eine nur durch Telefonanrufe erzeugte, künstliche Wirklichkeit. Was es damit konkret auf sich hat, wird am Dienstag, dem **5. April**, auf **WDR 5** von 15.05 bis 15.20 Uhr in der Sendung „Reisen mit dem Ohr – Künstliche Hör-Welten“ enthüllt.

In dem Beitrag „Der gesplante Intellekt – Simulation und Wirklichkeit“ geht es um die spezielle Fähigkeit des elektronischen Rechenknechts, täuschend echte Wirklichkeitsmodelle zu erzeugen – ob da-

mit wohl Rollenspiele gemeint sind? Wer es genau wissen will, erfährt es bei **WDR 5** am Mittwoch, dem **6. April**, von 9.30 bis 9.45 Uhr. Oder in der Wiederholung am Donnerstag, dem 14. April, um 15.45 Uhr.

Die dunkle Seite des digitalen Fortschritts unter dem Gesichtspunkt des Datenschutzes beleuchtet der Beitrag „Neugier genügt – Strichcode-Menschen“, den **WDR 5** am Donnerstag, dem **7. April**, von 14.30 bis 15.00 Uhr ausstrahlt. Wiederholt wird am Sonntag, 10. April, von 11.05 bis 11.35 Uhr.

„Acht Mark kostet die Welt“ behauptet **WDR 5** am Freitag, dem **8. April**, zwischen 9.30 und 9.45 Uhr. Genau acht Märker beträgt nämlich die monatliche Grundgebühr für Datex-J, den erfolgreichen Nachfolger des nur noch dahindämmernden Btx-Systems. Allerdings fallen dazu oft noch saftige „Verbindungsentgelte“ oder „Anbietervergütungen“ an, so daß die Weltreise im Wohnzimmer zum PD-Tarif letztlich doch meist eine Illusion bleibt. Auch hier gibt's eine Wiederholung, und zwar am Dienstag, dem 12. April, von 15.05 bis 15.20 Uhr.



STÄNDIGE RUNDFUNKSERIEN

„Der kleine Computer“ bringt immer **montags** ab 14.40 Uhr

auf **Radio ffn** hilfreiche Tips für Computerbesitzer.

Ebenfalls jeden **Montag** öffnet bei **Radio Mainwelle Bayreuth** um 17.40 Uhr die „Computer-Ecke“.

Zweimal monatlich **montags**, jeweils 16.30 bis 17.00 Uhr, sendet **Bayern 2** „Fatal-Digital“, das Computermagazin des Jugendprogramms „Zündfunk“.

Jeden **Samstag** von 16.30 bis 17.00 Uhr geht es bei der Sendereihe „Forschung aktuell“ vom **Deutschlandfunk** speziell um die Themen Computer und Kommunikation.

„Computer-on-line“ mit Wissenswertem aus der Computerwelt gibt es jeden zweiten **Montag** im Monat bei **NDR 4**, diesmal am **11. April** von 15.05 bis 15.35 Uhr. Einzelne Beiträge dieser Sendung sind jeden **Mittwoch** ab 19 Uhr unter dem Titel „Club Online“ auf **NDR 2** zu hören.

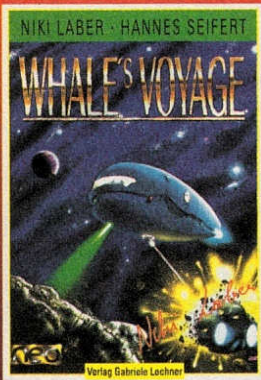
Jeden vierten **Mittwoch** im Monat bringt **Ruhrwelle Bochum** die „Computer Corner“ von und mit Andreas Vohwinkel. Am **27. April** werden unter dem Titel „Alles nur eine Formsache...“ Programme für die Steuererklärung, zur Datenerfassung sowie für die eigenständige Formularerstellung vorgestellt und unter den Hörern verlost. Die Sendezeit ist von 15.30 bis 16.00 Uhr. (Andrea Knaust)

**EXKLUSIV**

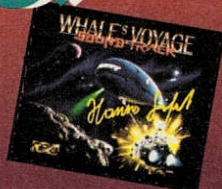
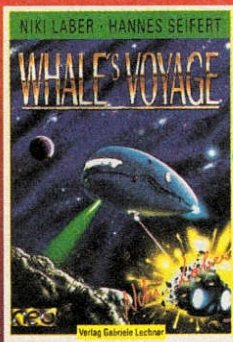
**HABEN, WAS KEIN  
ANDERER HAT!**

**NEU**

**3 WAHNSINNS-NEUHEITEN IM JOKER-SHOP**



Das vom Autor handsignierte  
**WHALE'S VOYAGE-BUCH**  
ist nicht nur eine Komplettlösung  
zum Spiel, sondern vor allem ein  
echtes Rollenspiel zum Mitmachen!  
Komplett: nur abenteuerliche 39,- DM



Exklusivität im **DOPPELPAK!**  
**WHALE'S VOYAGE-BUCH & CD**  
kommen vom Autor bzw. Komponisten  
handsigniert zu Euch, um Augen und Ohren  
gleichzeitig zu verwöhnen!  
Der Komplettpreis: verbilligte 50,- DM



Das haut den stärksten Robot um:  
**TURRICAN-CD**  
16 Mega-Tracks von Chris Hülsbeck  
in einer vom Meister persönlich  
handsignierten Sonderauflage!  
Kostenpunkt: nur musikalische 31,- DM

**BESTELLDRESSE: Joker Verlag · „JOKER SHOP“ · Bretonischer Ring 2 · 85630 Grasbrunn**

(Nachnahmesendung ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 5,- DM Postgebühren im Inland bzw. 10,- DM für  
Auslandsbestellungen dazuschlagen.)

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



**insider**

DAS HANDELSMAGAZIN DER COMPUTER- UND VIDEO-SPIELINDUSTRIE

Gegen  
Gewerbenachweis  
gratis!

Nur im  
ABO erhältlich!

Endlich auch in Deutsch-  
land, aus Deutschland  
und für Deutschland: Jen-  
den Monat die wichti-  
gen 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 Softwarekonzern-  
en, Ankündigungen, Vorstellungen, Inter-  
views, 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 for-  
dern Sie Unterlagen sowie – gegen Gewer-  
benachweis – Ihr Gratis-Abonnement an:

**Joker Verlag  
Bretonischer Ring 2  
85630 Grasbrunn**

**insider ABO-COUPON**

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

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

Kontoinhaber: \_\_\_\_\_

Konto-Nr.: \_\_\_\_\_

Geldinstitut: \_\_\_\_\_

Bankleitzahl: \_\_\_\_\_

per Vorkasse:  
Scheck oder Bargeld liegt bei:

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

Name / Vorname \_\_\_\_\_

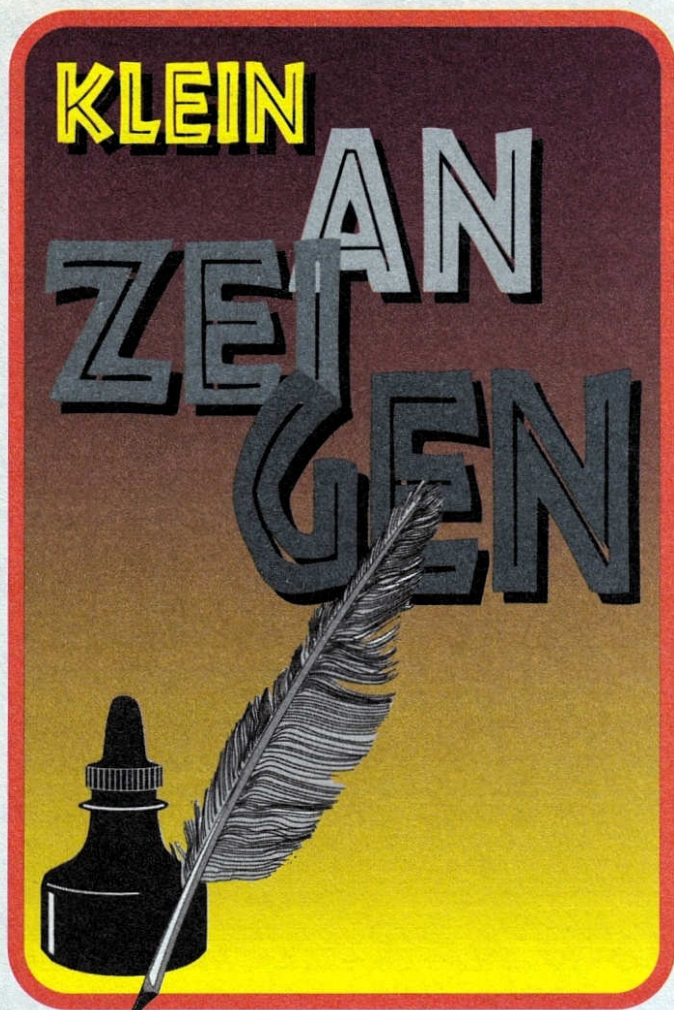
Straße / Hausnummer \_\_\_\_\_

PLZ / Wohnort \_\_\_\_\_

Datum / 1. Unterschrift \_\_\_\_\_

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

Datum / 2. Unterschrift \_\_\_\_\_



**Biete Hardware**

Verk. A500 2,5 MB RAM, Turbok. 68020, Mon. 1084, 100 MB HD, Freezer MK 3, VB 1600 DM. Tel.: 0941/447424

A1200, 3 MB, + Turbokarte (8 Mips) + 66 MB Harddisk + Maus + Alien Breed 2 AGA + Ishar 2 AGA. VP 1300 DM. Tel.: 0340/822478 ab 20 Uhr (Selbstabholer).

A500, 30 Originalspiele, Leerdisketten, Joysticks, Mouse, Zweitlaufwerk, 2,5 MB, Monitor, 500 DM Verhandlungsbasis, Micky-Maus-Taschenbücher und Hefte 0,50 bis 2 DM. Buss Christian, Von-Bodelschwingh-Str. 11, 51061 Köln.

\*Systemauflösung A500\* Ersatzteile, Software, Literatur, Zubehör günstig zu verkaufen. Liste gegen fr. Rückumschl. bei M. Liebscher, Dorfstr.39c, 01762 Luchau.

A500 (1 MB), Monitor 1084S, Joystick, A320, A-Train, Anstoß, Patrizier, Goal, No.1 Col.; NP 2000 DM. Gebote an: Herr Andres, Hauptstr.27, 66879 Reichenbach-Steegen.

Amiga 500, Workb. 1.3 + 2.0, ca.60 Disketten, Farbmonitor 1084S, Farbdrucker Seikosha SL 95, 256-Graustufen-Scanner, Deluxe Paint IV AGA, auch Einzelverk. 1600 DM. Tel.: 02742/71137

Verkaufe Amiga Dekto Video zum Bearbeiten von Amateur-Videos zum Preis von 300 DM, 68020 Turbok. 100 DM, HF-M Amiga 520 50 DM. T. Raschke, Bruno-Beye-Ring 32, 39130 Magdeburg.

Verkaufe Amiga 600 + Abdeckhaube für 350 DM. J.Zarmer, Melniker Str. 2, 16515 Oranienburg oder Tel.: 0172/3066909.

Topangeb. 1200 Amiga 85 HD Festplatte, Zweitlaufwerk, Philips Farbmon., Orig.-Spiele: Anstoß, Siedler, Alien Breed 2, Oscar, u.v.m.; Garantie, nur 1600 DM. Tel: 0521/412700

Verk. Amiga 1200 mit Monitor, 2. Laufwerk, Joystick und 16 Spielen, z.B. Indy 4, Wing C., Ultima 6, Monkey 1, Beholder 2 für 1200 DM. Tel.: 06184/1530 (Bastian).

Verkaufe Farbdrucker (Commodore MPS 1550 C) mit Handbuch, Farbbandkassette und 500 Blatt; mind. 200 DM. Tel.: 0365/7107084, außer Dienstag, 16-19 Uhr, Andre.

Freezer: Action-Cartridge-Super 4 mit X-CopyPro für A500. Nur 80 DM. Andreas Klawikowski, Biesenstr.11, 47137 Duisburg - Tel.: 0203/447932

A2000, 2,5 MB RAM + Turbokarte 68030 + 25 MHz + 120 MB HD + 2. LW intern + RGD Monitor + Maus + Joy + viel Soft, nur Orig.; VB 2900 DM. Tel.: 04491/2760 von 14-20 Uhr.

Amiga 500, Monitor, 2,5 MB RAM, 52 MB Festpl., Turbokarte, Mouse, Joyst., Software und Lit. + 8 Spiele (z.B. Siedler); VHB 1400 DM. Tel.: 06131/72897

Amiga 500 + 4 MB + 1084S + 52 MB Festplatte + Farbdrucker (Star-LC 10) + 2. Laufwerk + Maus + Joystick + AC + Megasoft + Handbücher + WB 2,01 + 1,3; VB 1300 DM. Tel.: 07308/5942

Verk. Amiga 2000, Monitor, 4 Laufwerke, Festplatte, PC-Emulatorkarte, Farbdrucker und Software (auch einzeln) VB 1500 DM. Tel.: 0611/309622 (Torben)

Biete A500 mit 1 MB + SW-Scanner + 9-Nadel-Drucker + Zweitlaufwerk + 2 Joysticks für 450 DM. Tel.: 030/5895047

Verkaufe A500, Farbmonitor, 1 MB RAM, 2. Laufwerk, ca. 100 Leerdisketten, ca. 20 Amiga-Magazinhefte, Bücher, Kick 1.2/2.0 und Anwendg. für 650 DM. Tel.: 04462/5986

Modem US Robotics Courier HST withn ASL, 14400 Baud, V32, MNP 1-5, eckige LED 430 DM. Tel.: 05322/53473

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Verk. 1 Jahr alten A600 1 MB RAM + TV-MOD + Mouse + Pad + Joystick + 2 Boxen mit 160 Disks + 85 MB Festplatte + Zubehör + 5 AJ + 5 AG-Hefte für 450 DM. Tel.: 02131/547104 (Gregor)

Verk. A2000D + 7 MB RAM + 80 HD, AT-Karte 2286 + 5,25" HD CW + 2. LW + Flickerfixer + Kick 1.3/2.0 + 68030 Turbokarte!!! VB 3900 DM; Tel.: 030/3125187

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Speichererweiterung Amiga 1000 - 2 MB Box umschaltbar - Autoconfig. und Action-Replay AK3 billig 2. Verk. in 65719 Hofheim. Tel.: 06192/36070 abends

Verkaufe Amiga 500 inkl. 1,5 MB Erweiterung + 13 Original-Games inkl. Lösungen + Monitor + externes Laufwerk + 2 Mäuse + Joystick. VP 1000 DM. Tel.: 069/463442

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Verk. Amiga 4000 040 10 MB, 360-460 MB Festplatte, Scan-Doubler, 400 DP/Maus, Genitizer, 2. Laufwerk, Software, Zubehör NP 7500 DM VB 4000 DM. Tel.: 0541/17981 Stefan ab 21 Uhr

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Verk. A500 1 MB, 14 MHz und Farbmonitor 8833, div. Zubehör für 700 DM, an: D. Eichler, Zeitzer Str.19, 06724 Oelsen

Verkaufe Amiga 1200 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Biete Amiga Action Replay MK3, 100% o.k. mit Anleitung! VB 120 DM; Tel.: 02624/4117 ab 14 Uhr.

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Verkaufe Amiga 1200 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Verkaufe Leerdisketten, 10 Stück 5 DM. Tel.: 02624/6435

Verkaufe Amiga 500, KS 1.2, 4 Jahre 3 Monate alt VP 130 DM inkl. Porto. Peter Engel, Goethestr.8,96465 Neustadt, Tel.: 09568/4152

Verkaufe Kopierstationen für Super Nintendo und Sega Megadrive!!! Tel.: 05731/40419

Verkaufe Amiga 600 mit 2 MB, externes Laufwerk, Mouse, 2 Joysticks, Software (Abstoß, Kolumbus, Indiana Jones 4, Eishockey

Manager u.v.m.) für zus. 750 DM. Arndt Silvio, Kurt Wüsteneck Str.15a, 06132 Halle/Saale

Verkaufe 2,0 MB Speichererweiterung für A500 NP 222 DM für 150 DM, 1/2 Jahr alt! Tel.: 093913764 nach Alex fragen.

Verkaufe A500 + Monitor + 2. Laufwerk zus. 300 DM. Leerdisketten 100% OK 0.70 DM. Diskettenbox 5 DM. Joypad 40 DM. 5 DM Vers.; Tel.: 069/6661504 (Robert).

Verkaufe Amiga 500, 1 MB mit Uhr, Atonce-Classic (AT-Emulator), VHB 170 DM. Tel.: 07231/55367 16 Uhr

Verkaufe Sega CD III + Thunderhawk, VB 450 DM, oder tausche gegen Amiga CD32. Tel.: 05351/40388, Reinhold Wöhler, Chemnitzer Str.30, 38350 Helmstedt.

Verkaufe A2000, 1 MB, 2. Laufwerk, KS 2.0 und Zubehör für 450 DM. Wer ihn kauft, bekommt noch meinen Atari 800 XL gratis dazu. Schreibt an Lutz Patrick, Ortsstr.15, 88433 Altheim.

Verk. A2000 mit Highscreen Stereo Farbmonitor, 3 MB Fast-RAM, 2. LW (3,5"), Turboboard (28 MHz), 2 Fp (1 Amiga/1 PC) je 31 MB, NEC 24-Nadel-Drucker (Amiga/PC), Scanner s/w, Tastatur, optische Maus, 3 Joysticks, 1 Joypad, PC-Emulator (intel 8088-Prozessor), 1 LW (5,25"), MS-DOS 3.3 (deutsch), viel Literatur, 12 Originalspiele, 10 PD-Disks, uvm.; NP 8064 DM, bei mir nur 3100 DM. Tel.: 030/6261186 (ab 16 Uhr).

Verk. A500, 1 MB, Joystick, 6 Originale, ca. 50 Disks, Amiga Jokers, ASMs f. 200 DM. Michael Kähler, Mittelstr.24, 04617 Kriebitzsch.

Verk. Amiga 2000D 1 Jahr alt, 3 MB RAM, 2. Laufw., Kick 1.3 + 2.0, Maus, Joyst., 3 Diskboxen, VGA Karte, viel Softw. + Literatur, Preis 650 DM. Tel.: 02271/51245 ab 17 Uhr.

## Suche Hardware

Suche günstige Speichererweiterungen sowie Festplatten für A600. Liste an J. Gölzenlaucher,

Drosselweg 33, 64753 Brombachtal

Suche Amiga 500 für 100 DM (muß 100%ig o.k. sein). Tel.: 03546/4045 (Tilman)

Suche defekte Hardware aller Art z.B. Computer, Festplatten, Controller u.s.w.; schickt Eure Sachen an Uwe Kremer, Hergesbergerweg 1, 53940 Hellenthal-Losheim.

Suche günstige Festplatte (bis 400 DM), extern oder intern, möglichst mit RAM-Erweiterung für den Amiga 500. Angebote bitte schriftl./tel.; Kraus Ralf, Oberburger Str.11, 63853 Moemlingen, Tel.: 06022/38565.

Suche Amiga 500 plus od. Platine 1 Meg. Chip. Angebot an Christian Langer, Robert-Blum-Str.12 b, 07407 Rudolstadt

## Biete Software

Biete aktuellste Software. Tel.: 05731/96596 Michael

Neueste Demos, Intros, Mags, etc... zum Selbstkostenpreis! Einfach kostenlose Liste anfordern... 04462/1575 (Holger), auch Swapp (0-3 Dayz only! Onl. legal)

Originale: Amiga Office (Tabellekalk. + Chart + Textverarb. und mehr) 100 DM, Robin Hood 20 DM, Gateway u. Treasures of Sav. Fron. je 30 DM. Tel.: 05021/5619 Stefan

Originale: DSA 50 DM, Eye of t. Beholder II 50 DM, Champ. of Krynyn 30 DM, Bards Tale 3 30 DM, Pools of Darkn. 30 DM, Wizardry VI 30 DM. Tel.: 05021/5619 Stefan

Verk. Amiga-Originale! Eye of the Beholder 1 kpl.dt., Might and Magic III kpl. dt., Chaos Strikes Back kpl.dt., Thunderhawk AH-73M kpl. dt., Legend dt. Anl., Fire and Ice dt. Anl., The Immortal dt. Anl.; jedes Spiel 30 DM. Drei Spiele 80 DM. Alle Spiele zusammen 130 DM. Alle Preise zuzüglich Versandkosten. Tel.: (02932)51386

Orig.: Dune 2, Sim Earth je 40 DM; Genghis Khan, Kingmaker je 35 DM; Third Reich, Romance of 3 Kingdoms je 30 DM; Space Crusade 1, Mega lo Mania je 25 DM. Tel.: 0201/771225

# \*MICRO MAGIC\*

Heiße Spiele - Starke Preise  
 \*\*\* TEL. 0 23 71 - 3 63 30 \*\*\*  
 Mo. - Do. 10 - 18.30 Uhr Fr. 10 - 16.00 Uhr

AMIGA		AMIGA		AMIGA	
1869	66,- DV	F 117A Nighthawk	66,- DH	Pinball Wizard	21,- DH
1990 93er Edition	36,- DV	F 17 Challenge	28,- DH	Pirates!	32,- DH
3D Construct. 2.0	117,- DV	F-19 Stealth Fight	35,- DH	Pizza Connection	79,- DV
A-Train	72,- DV	Fallen Empire	78,- DV	Pools of Darkn.DV	39,- DV
-Construction Set	42,- DV	Fed.o.Free Traders	19,- DH	Popul.+Promis.Land	39,- DH
AA - War i.L.skies	60,- DH	Fire And Ice	48,- DH	Premier Manager 2	48,- DV
Addams Family	29,- DH	First Samurai	34,- DH	Prime Mover	54,- DH
Air Warrior	75,- DH	Flashback	60,- DV		
Airball	12,- DH	Flight of Intruder	32,- DH		
Airbus A 320	66,- DV	Fury o.the Furies	54,- DH		
Airbus A 320 Amer.	84,- DH	Galaxy 89	19,- DH		
Alien 3	48,- DH	Galaxy Force	15,- DH		
Alien Breed 2	48,- DH	Gateway 1.saf.Fron	89,- DV		
Alien Breed SE 92	25,- EV	Genesis	54,- EV		
Ambermoon	78,- DH	Global Gladiators	50,- DH		
Apocalypse	49,- DH	GlobDule	54,- DH		
Arabian Nights	59,- DV	Goal	55,- DH		
A.McLeans Pool Bi	48,- DH	Goblins	60,- DV		
Assassin Sp.Edit.	27,- DH	Goblins 2	66,- DV		

### Anstoss 66,- DV

Austerlitz	19,- EV	Goblins 3	66,- DH
B 17 Flying Fortr.	66,- DH	Greatest Comp.	55,- DV
B.A.T. 2	72,- DV	Gunship 2000	66,- DH
Bards Tale Constr.	60,- DH	Hannibal	66,- DV
Battle Isle 2	78,- DV	Hattrick!	66,- DV
Battle Team	66,- DH	Heart of China	39,- DH
-Battlisle Data 2	48,- DH	Hired Guns	59,- DH
BC Kid	59,- DH	History Line 14-18	66,- DV
Big Sea	60,- DH	HOI	42,- DH
Bitmap Brothers 1	54,- DH	Human Race Standal	66,- DV
Blast 3	48,- DH	Humans	40,- DH
Body Blows	48,- DH	Indiana Jones 3	39,- DV
Body Blows Galact.	48,- DH	Indiana Jones 4	79,- DV
Budokan	32,- DH	Innocent un.caught	66,- DH
Bund.Man.Prof 2.0	66,- DV	Intern.Open Golf	60,- DH
Burntime	66,- DV	Ishar	66,- DV
Campaign	72,- DV	Ishar 2	54,- DV
-Mission Disk 1	42,- DH	Jack Nicklaus Golf	32,- DH
Cardixxx	27,- DH	John Barnes Soccer	25,- DH
Caribbean Desaster	67,- DV	Jonathan	79,- DV
Carrier Command	19,- DH	Jurassic Park	54,- DV
Castles o.Br.Brain	39,- DV	Kingmaker	66,- DV
Championsh.Mn.93	60,- DH	Kings Quest 6	60,- DV
Chaos Engine	54,- DH		
Christoph Kolumbus	72,- DV		
Chuck Rock	39,- DH		
Chuck Rock 2	48,- DH		

### Die Siedler 78,- DV

Krustys Fun House	49,- DH
Legend of Valour	79,- DV
Legends o.Kyrandia	66,- DV
Lemmings 2	59,- DH
Links	33,- DH
Lion Heart	54,- DH
Lords of Power	72,- DV
The Lost Viking	66,- DV
Lothar Matthäus	59,- DV
Lotus Compil.(1-3)	54,- DH
Lure of Tempress	39,- DV
M 1 Tank Platoon	32,- DH
Mad News	66,- DV
Mad TV	39,- DV
Magic of Endoria	66,- DV
McDonald Land	25,- DV
Missiles ov.Xerion	49,- DH
Monkey Island 2	78,- DV
Morph	49,- DH
Mortal Kombat	54,- DH
Mr. Nutz	49,- DH
Napoleonic	66,- DV
No Second Price	57,- DH

### Cannon Fodder 54,- DH

On The Road	60,- DV
One step beyond	48,- DH
Onslaught	19,- DH
Overdrive	49,- DH
Pacific Island	60,- DV
Parasol Stars	29,- DH
Passing Shot	19,- DH
Penthouse Hot Numb	36,- DV
Penthouse Deluxe	54,- DV
Pinball Dreams	48,- DH
Pinball Fantasies	54,- DH

### Mr. Nutz \* 49,- DH

## AMIGA HAMMERPREISE!

Elite 2	54,- DH	On The Road	60,- DV	Project X	32,- DH
Elvira Arcade Game	36,- DH	One step beyond	48,- DH	Seek & Destroy	51,- DH
Elysium	66,- DV	Onslaught	19,- DH	Sensible Soccer	51,- DH
Emerald Mine	25,- DH	Overdrive	49,- DH	Soccer Kid	63,- DH
Emerald Mine 2	60,- DV	Pacific Island	60,- DV	Soccer Manager	67,- DV
Emerald Mine 3 Pro	25,- DH	Parasol Stars	29,- DH	Steel Empire	75,- DV
Epic	60,- DH	Passing Shot	19,- DH	Steigenbg. Hotelm.	48,- DV
Erben des Throns	66,- DV	Penthouse Hot Numb	36,- DV	Street Fighter 2	32,- DH
Excellent Games	60,- DH	Penthouse Deluxe	54,- DV	Superfrog	48,- DH
Eye of Beholder 1	39,- DV	Pinball Dreams	48,- DH	Tearaway Thomas	59,- DH
Eye of Beholder 2	78,- DV	Pinball Fantasies	54,- DH	Terminator 2	29,- DH

## Amiga CD 32

Alien Breed SE	* 32,- DH	Pinball Fantasies	63,- DH	Project X	* 32,- DH
Deep Core	51,- DH			Seek & Destroy	51,- DH
Der Clou	* 69,- DV			Sensible Soccer	* 51,- DH
Elite 2 Frontier	* 63,- DV			Soccer Kid	63,- DH
Fire Force	57,- DH			Trolls	57,- DH
Jurassic Park	* 63,- DH			Whales Voyage	57,- DH
Microcosm	* 69,- DH			Zool	57,- DH

## Amiga 1200

1869	69,- DV	Hattrick	* 69,- DV	Soccer Kid	63,- DH
Alien Breed 2	57,- DH	Ishar	63,- DV	Star Trek	75,- DV
Anstoss	69,- DV	Jurassic Park	* 63,- DH	Trolls	57,- DV
Body Blows Galac.	57,- DH	Kings Quest 6	* 63,- DV	Whales Voyage	63,- DH
Burntime	69,- DV	Morph	* 63,- DH	Zool	51,- DH
Chaos Engine	51,- DH	Penthouse Deluxe	63,- DH	Zool 2	* 51,- DH
Civilization	* 89,- DV				
Der Clou	* 69,- DV				
Elfmania	* 51,- 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. 0 23 71-3 63 30 Fax 0 23 71-3 45 03

Verk. f. je 40 DM: Waxworks, Lemm.2, Wing Com.; f. je 35 DM: Lionh., Pin.Fant., Plan 9, Monkey I., Bane of ..., Indy 3, Transark., Aband. Places. Tel.: 034364/52747 (Mario).

Amiga-Originale z.B. Indy 4, Lost Vikings, Eish. Manager u.v.m.! Liste gegen 1 DM Rückporto anfordern bei Sebastian Deuser, Wingertstr.37, 65203 Wiesbaden.

Verkaufe Amiga-Originale: Die Siedler 60 DM, Eishockey Manager, Syndicate, Indy 4, Civilisation, Pinball Dreams + Pinball Fantasies je 50 DM, Bundesliga Manager + Zusatzdisketten 45 DM, Mad TV 35 DM, Midwinter 2 28 DM, F15 II 25 DM, Thunderhawk 22 DM. Tel.: 030/4716601 (Lars)

Verkaufe Immortal, Super Monaco G.P. je 20 DM, Conquest o. Camelot, Premiere, Assassin, Calif. Games II, Ween je 30 DM, Elvira II, Die Kathedrale je 40 DM, Monitor für Amiga originalverpackt für 250 DM. Tel.: 04361/1238

Verkaufe: Muds 20 DM, Shadowlands 30 DM, Legend of Faerghail 30 DM, Wing Commander 30 DM plus 5 DM Versandkosten, alle zusammen 100 DM + 5 DM. Geisenhof Peter, Oberdorfstr.5, 55262 Heidersheim

8 Spiele zu einem Preis, nämlich: Heimdall, Zarathustra, Gremlins 2, C.Blood, 5th Gear, Flight Path 737, TRNIA Quiz u. Das Magazin nur 50 DM. Tel.: 07031/807042

Biete C64-Orig. je 25 DM: Comp. Party Time (4 Games), Platinum (5 Games); 4 DM: Western Games, Vamp. Emp., Sperial, Tanium, Infiltrator 2, Circus At.; für Amiga 20 DM: Big Run. Prechtl Danilo, Amtsstr.6, 09496 Marienberg/SA

Epic 30 DM, Came from the Desert + Antheds 35 DM, Zool 20 DM, Grand Prix 30 DM, Humans (englisch) 20 DM; alle Spiele 100 % o.k.. Tel.: 0421/272181

Löse meine Spielesammlung wegen Systemwechsels zu guten Konditionen auf. Info bei Christian Ruff, Fröbelgasse 34/21, A-8020 Graz.

Verkaufe Amiga-Originale: Celtic Legends 15 DM, Human Race 30 DM, Populous 1 20 DM, Syndicate 40 DM, alle zus. für 100 DM.

H. Krabbes, Nordring 11, 06766 Wolfen.

A1200-Superangebot: Desktop Dynamite (DPaint IV AGA, Digita Wordsworth, Dennis, Oscar) 120 DM, Simon the Sorcerer 60 DM, Elite 2 50 DM zus. 200 DM. Tel.: 03437/5386

Verkaufe Original mit O-Verpackung! The Lost Treasure of Infocom., 20 Textadventure-Spiele in engl. für Amiga für 70 DM. Tel.: 05404/6386

Verkaufe A500-Spiele: Space Crusade 30 DM, Hero Quest 20 DM (Brettspielumsetzung), Return of the Lord 20 DM, zusammen 40 DM, Historyline 40 DM, Dune 40 DM. Tel.: 06636/413

Verkaufe: Hexuma + Hintbook, Bundesliga Manager Prof. 2.0, Powermonger, Kathedrale, Heart of China; außerdem: AJ-Hefte 18 Stck.; Tel.: 09905/1413

A1200: Simon the Sorcerer 45 DM, Anstoß 40 DM. A500: Battle Isle + Datadisk 35 DM, Ultima 6 dt. Handbuch 30 DM, Datadisk Populous 2 25 DM. Telefon: 09461/1293

Verkaufe oder tausche: Lemmings Data & X-Mas, Lemmings 2. Apidya, Pushover, Fire&Ice, Monkey 1+2, Pinball Fan., Bund. Man. Pro. Lim. Edition. Angebote an: Schnur Severin, Bahnhofstr.1/3, 73092 Heiningen.

Verk. 1869, Wing Commander, Historyline, Hannibal je 40 DM, Battle Isle + Data 1 50 DM, Return of Medusa 30 DM, Sim City Architecture 1 20 DM. Tel.: 07054/2568

Verkaufe Originale für Amiga 500. Liste gegen 1 DM Rückporto. Th. Grotehusmann, Munscheidstr. 28, 45529 Hattingen.

Verkaufe Originale für den Amiga 500. 1869 35 DM, Indiana Jones 4, Monkey Island 1+2 je 39 DM, The Lost Vikings 34 DM, Street Fighter 2 17 DM, Martin Holger, Forstweg 6, 63128 Dietzenbach.

Verk. Originale: Alcatraz 10 DM u. Chaos Engine 25 DM. Ruft an: 06074/24957 (Holger), es gibt noch mehr Spiele.

Originale: Burntime, Historyline, Eishockey Manager, Pinball Special Edition jeweils 40 DM + 10

DM Porto/NN. M. Neff, Berliner Str. 36, 45145 Essen

Biete aktuellste Software (habe auch 1200er und PC). Tel.: 05731/96596 Michael

Verk. Orig. Amiga-Games 100% o.k., Preise von 20 DM bis 40 DM. Z.B.: Oil Imperium 20 DM, Video Kid 30 DM, viele Compilations. Liste gegen 1 DM Rückporto bei: Mayer Niels, Am Dresselbach 3, 71522 Backnang/S.

Biete Lotus Pack, Formula 1 GP, Burntime (je 50 DM), No Second Prize, Pinball Fantasies, Zool, AGA (je 40 DM), Lionheart, Chaos Engine, Sim City/Populous Pack (je 30 DM), 4D Sports Drivin, Turrigan 2 (je 20 DM), Cadaver (10 DM). Alles Originale! Tel.: 0381/1202297 bei 2 Games kostenl. Apache!

S. Forces 20 DM, NAM 15 DM, Chaos E. 25 DM, Body B. 25 DM, Street F. 2 30 DM, Projekt X 20 DM, Awesome 20 DM zus. 120 DM. Tel.: 06223/892724 über Mittag oder ab 18 Uhr.

Verkaufe Originale: Elvira 1 für 20 DM und Flashback für 50 DM oder tausche beide gegen Die Siedler (alles kpl. dt.). Tel.: 03464611120

Verkaufe die Topgames: (5 Lt) D/Generation, Humans, Crystals of Arborea, Silent Service II und Die Kathedrale zu je 35 DM (Porto schon inbegriffen). Zusammen nur 160 DM + 5 Demos (Bills Tomato Game, Punica, B/F und Apidya Lemmings Christmas Demo). T. Hiltl, Andechser Str. 8, 92260 Ammerthal, Telefon: 09628/735 (Tobi).

Verkaufe Anstoß, Die Siedler je 45 DM, Goal! 25 DM, Dynatech 10 DM. Tel.: 0208/683570 (nach Martin fragen).

!!!STOP!!! Hexuma 35 DM, Turrigan 3 35 DM, Wolfgang Will, Gladbacher Str.94, 40219 Düsseldorf.

!!Achtung!! Verk. orig. Amiga-Spiele: Fort Apache 40 DM, Manhunter New York 40 DM, AH-73 Thunderhawk 50 DM, Epic 50 DM. Alle Spiele 100 % o.k. Schieder Klaus, Talkenthaner Weg 5, 92256 Hahnauach.

Verschleudere für 40 DM: Indy 4 (o. Ver.). Für 30 DM: Superfrog u.

Desert Strike. Für 20 DM: Special Forces, Zool u. MiG-29. Tel.: 07904/8744. Fragt nach Steffen.

Verkaufe alle meine Spiele, alles Originale komplett, je Spiel 10-20 DM; z.B.: Turrigan 3, Syndicate, Elite 2, Desert Strike, etc.; Tel.: 089/6903405 abends

Verkaufe günstig neueste Amiga- & PC-Software z.B.: Doom, Alone in the Dark 2, Sim City 2000; Liste gegen 5 DM bei B. Schüller, Lesumerstr.13, 27721 Ritterhude

Nordlicht - 1200Mix - die PD-Serie für den A1200. Z. Zt. 150 Disks über 400 Amiga-Demos vorrätig. Ab 2 DM. G. + U. Druke, Alter Fischerspfad 10, 26506 Norden

Original-Amiga-Spiele für 30 DM: Die Siedler, Hannibal, Ambergmoon, Kolumbus, Dune 2, Kingmaker, Hexuma, Ishar 1+2, Schwarze Auge, Simon (A1200), Lost Vikings. Tel.: 0211/343580

PD-Software/Shareware, Anwendungen/Spiele/Lernprogramme. Liste gegen 2 DM Rückporto an J. Gölzenleuchter, Drosselweg 33, 64753 Brombachtal.

Verk.: CDTV-CDs T.Yankee, Turrigan II, Lemmings, 17 Bit Coll., St. d. Löwen, Strip Poker (ab 18 Jahren) Demo Coll. je 50 DM. Tel.: 03771/26661

Buck Rogers I, Champions of Krynn, Dragons of Flame, Heroes of the Lance, Ghouls 'n' Ghosts insgesamt für 80 DM. Karabag Özkan, Ziegelstr.12 D, 33824 Werther

Über 30 Amiga-Originale + Sega-Master-Sys. (Konsole + Soft) sowie C64-Originale suchen ein neues Zuhause. Liste gegen frankierten Rückumschlag an: Neidhardt H., Kolpingstr.10, 95615 Marktrechwitz

Achtung! Verkaufe Amiga-Originale: Hexuma 30 DM, Jonathan 30 DM, Populous 2 25 DM, Silent Service 2 25 DM, Cannonfodder 30 DM. Tel.: 0231/141796 Oliver

Verk. für A500: Monkey Island 1+2, Centurion, Jonathan, Desert Strike, Goblins 2, 1869, Indy 4. Für A1200: Body Blows Gl. Alles Orig.; Tel.: 06703/1805

Demos! Soundmodule! PD-Soft! Neues und Älteres; auch Werbe-

spiele (Das Erbe I+II). Liste und Kostprobe für 2 DM bei: J.Höving, R.-Bosch-Ring 23, 49584 Fürstenu

Verk. Amiga-Originale: W.Gretzky Hockey 2 25 DM, Anstoß 60 DM, Eishockey Manager 45 DM, Combat Air Patrol 60 DM, Wing Commander 2 50 DM. Tel.: 0203/664621

Verkaufe die neuesten und besten Szene-Demos zu günstigen Preisen! Schickt mir 20 Disks und 30 DM, dann bekommt Ihr das Beste, was auf Demos herauskommt in einem Monat! Schreibt an: I.Eichner, Dahlienweg 3, 48282 Emsdetten

STOP! Verkaufe Amiga-Originale: Skidmarks 35 DM, Civilization 35 DM, 1869 30 DM, Body Blows 25 DM, Assassin Special Edition 15 DM, Battle Isle Data-Disk I+II je 15 DM, Centurion 10 DM, Iron Lord 10 DM. Wer alles zusammen kauft, zahlt nur 140 DM und bekommt ein weiteres Original kostenlos und zahlt kein Porto! Tel.: 06237/8438 (Stephan).

Verkaufe Originale für 5 DM bis 40 DM. Liste gegen 1 DM in Briefmarken bei Peter Engel, Goethestr.8, 96465 Neustadt

Verkaufe folgende Spiele: Burntime A1200 und Ambermoon je 50 DM sowie Dogfight und Ishar 2 für je 40 DM. Tel.: 030/4827626

Biete Software für Amiga (500/1200) & PC!! Tel.: 05731/40419. Biete ebenfalls diverse Game Boy-Module !!

Löse meine Softwaresammlung auf!! Biete diverse Software für Amiga (500/1200), PC, SNES und

Game Boy. Tel.: 05731/40419

Biete diverse Spiele für SNES und SMD!! Tel.: 05731/40419

Verkaufe Snackzone-Bifi, Kanx, Backstage, Karamalz-Cup, das Erbe II, Dr. Mario, Schach, Telekommando II, Europa, u.v.a.; spielbare Demos von Second Samurai, Pizza Connection, Pinball Dreams, L. Matthäus, Oryland, Alien III usw. je 2 DM, Dortmund Telefon: 0213/457959

Verk. Orig.: Titus the Fox, 3D Construction Kit + Video, Battle Master je 20 DM, Traders, Gladiator, Football Manager 2 + Exp. Kit, Hudson Hawk, Window Wizard, Hägar je 10 DM oder alles zusammen nur 100 DM. Matthias Habel, Gustav-Metz-Str. 24, 14772 Brandenburg

Biete neuwertige Software wie z.B.: A-Train + Constr. Set (65 DM), Ashes of Empire und Sim Earth für 59 DM, Dune 2 und Syndicate für 45 DM, PGA Tour G., Blue Max, F-15 II, Bundesliga Man. Prof., Midwinter II und Premiere für je 40 DM, Traders, Storm Master, Blood Money, Betrayal, Midwinter I, Sim City, James Pond, Dino Wars, Powermonger, Gods, Supremacy, Hill Street Blues und Shock Wave je 30 DM, Elite II (37 DM), Das Haus, UMS I, Wild Streets, Kick Off 2, Battle Chess, Hydra für je 25 DM, Chips Challenge & Galactic Empire, Revelation, Globulus & Damocles je 19 DM, Paris Dakar 90 & Virus je 7 DM, Speichererweiterung auf 2,0 MB nur 50 DM. Jetzt bestellen: 06461/3273 (Jan), Tauschangebote erwünscht. Preise zzgl. nur 3 DM Portoanteil. Ab 3 Spielen 10%. Jan Arts, Nikolauskirchstr.5, 35216 Biedenkopf.

Verkaufe Super Monaco GP 20 DM, Premiere, Indy 3, Chips Challenge, Hook je 30 DM, Fate Gates of Dawn 40 DM. Tel.: 04361/1238

Biete Originale: z.B. First Samurai, 1869, Pinball Dreams, Black Crypt, Super Monaco GP, Indy 500, Heart of China, diverse Spielesammlungen u. mehr. Tel.: 05902/5494

Biete Orig. Plan 9, Colonels Beq., Megalo., Heroquest+ Return, Cabal, Larry 3 (engl.), Captive, Cytrom, Quest f. Glory-Comp. (Bat, Cadav...) jedes 30 DM. Tel.: 0335/62408

Original-Games: Hexuma, Lotus 3 (gegen Gebot), Amos + Compiler (gegen Gebot), Game Boy mit Tetris, Super Mario Land u. 3 anderen Games f. 100 DM. Tel.: 0234/474833

Ambermoon 50 DM, Humans 40 DM, Pinball Dreams u. Fantasies je 30 DM, Game Boy mit Tiny Toon u. Kirby 170 DM, alles originalverpackt m. Handbuch. Tel.: 0371/900024 ab 18 Uhr (Ralf)

Verkaufe zu je 35 DM: Chaos Engine, Chuck Rock 2, Body Blows, BMP 2.0 + Data, Lemmings 2, Wing Commander, Dyna Blaster + 4-Spieler-Adap., Populous 2, Whale's Voyage AGA, Kick Off 2 + Data, Lionheart, Desert Strike. Außerdem: Turrican 1 20 DM, Turrican 3 45 DM, Opus 4 AGA (Festplattenorganisationsprogramm) 60 DM. Ruft an: 0405366364 (Daniel).

SCHNICKSchnack, das super DiskMag für den Amiga. Aktuelle Tests, News und vieles mehr! Für

3 DM in bar/Scheck (keine Briefmarken) erhaltet Ihr es! Meldet Euch bei: Tim Peters, Gartenstr.6, 26409 Wittmund. Noch Fragen? Ruft an: 04462/6189

Software für Amiga, PC, SNES und Mega Drive extrem günstig. Liste gegen 2 DM Rückporto bei: G. Trauernicht, Hauptstr.12, 27777 Ganderkesee

Verk.: Indy 4, Monkey 2, Loom, Heimdall, John Madden Football u. Indianapolis 500. Alles in Dt. zu billigen Preisen. Markus Kreuzpointner, Tel.: 08025/8209

Verkaufe Originale: Soccer Kid, Yo! Joe!, Arab. Nights, Alien 3, Lost Vikings, Jim Power, Alien Breed Sp., Chaos Engine, Assassin, Walker. Alles zusammen 199 + Porto. Klan Jörg, Wassergasse 4a, 65597 Kirberg, Tel.: 06438/1830

Verkaufe Amiga-Originale zu Top-Preisen: Syndicate, Eishockey Manager je 40 DM; Cannonfodder, Turrican 3, Goal! je 30 DM. Tel.: 07231/55367 ab 16 Uhr

Verk. Bundesliga Manager Prof., F.o.t. Intruder, Gem X, Chuck Rock 2, M1 Tank Platoon, Midwinter 2, Lotus 3 für je 25 DM zusammen 150 DM. Tel.: 07231/27313

Div. Spiele günstig zu verkaufen, z.B. Patrizier, RRTSSI, Dune 1+2, Civilization, Snokker, Pirates, Hannibal, Turn It ab 25 DM; evtl. Tausch gegen PC. Tel.: 04192/6872

Spiele Verk.: Arabian Nights 50 DM, Fire + Ice 30 DM, Alien Breed Ed. Sp. Ed. 30 DM, Chrono Quest I 25 DM, Battle Valley 15 DM, The

**Mayer Elektronik**  
**Alfons-Keever-Str.29**  
**52388 Nörvenich**  
**Tel/FAX 02235/ 75786**

Telefonische Bestellannahme Dienstag u. Donnerstag von 16:30-18:30, Freitags von 15:00-18:30 Uhr und Samstags von 12:00-14:00 Uhr. Faxbestellung rund um die Uhr. Bitte immer Computertyp angeben. Mindestbestellwert 80.--DM. Versandkosten: Nachnahme + 9,00 DM. - Preisänderung und Irrtum vorbehalten-

**AMIGA**

ALIEN BREED II	54,90**
ALIEN BREED II 1200	62,90**
ALIENS 3	54,90**
ANSTOSS	74,90Dt
ARABIEN NIGHTS	55,90**
AUFSCHEWUNG OST	72,90Dt
BIG SEE	69,90Dt
BUND.MANAGER PRO	72,90Dt
BURNTIME	74,90Dt
CANNONFOODER	58,90**
CHAOS ENGINE	39,90**
CHAOS ENGINE 1200	49,90**
CHARTBREAKER	69,90Dt
CHART ATTACK	29,90
CHRISTOPH COLUMBUS	89,90Dt
CHUCK ROCK II	35,90**
CYBERPUNK	54,90**
D-DAY	44,90**
DER CLOU	74,90Dt
DUNE II	59,90Dt
EISHOCKEY MAN.	77,90Dt

ELFMANIA	64,90**
ELITE II	59,90Dt
EYE OF BEHOLDER	44,90Dt
EYE OF BEHOLDER II	69,90Dt
FIRST SAMURAI	34,90**
GOBLINS III	76,90Dt
JURRASIC PARK	62,90**
JURRASIC PARK 1200	72,90**
KINGS QUEST V	39,90**
LINKS	45,90**
LOTUS 1-2-3	49,90**
MAD NEWS	74,90Dt
MONKEY ISLAND	48,90Dt
MONKEY ISLAND II	94,90Dt
TORNADO	74,90**
TURRICAN III	58,90
UTOPIA II	54,90**
ZEPPELIN	75,00Dt
ZOOL II	44,90**
ZOOL II 1200	56,90**
1869	65,90Dt

**Sonderposten**

ANOTHER WORLD	29,90**
ARNIE II	29,90
ATOMINO	24,90**
AUSTERLITZ	24,90
BABY JO	24,90
BLACK GOLD	24,90Dt
BLACK CRYPT	32,90
BLUES BROTHERS	29,90**
CRAZY CARS III	29,90**
CURSE OF PRA	24,90
DEMONIAK	24,90
DENARIS	24,90**
DRAGON STRIKE	29,90**
EUROP. CHAMPIONCHIP	29,90**
FLIGHT SIM II	29,90**
GAZZER II	24,90
G-LOC	24,90
GREAT COURTS II	29,90**
INTERFACE	24,90
INVEST	24,90
LEMMINGS II	59,90

LORDS OF DOOM	24,90**
MEGAFORTRESS	27,90
MEGALOMANIA	24,90
MICROPROSE GOLF	24,90**
MINIGOLF PLUS	24,90**
NIGHTSCHIIFT	24,90**
POWERDRIFT	24,90**
R-TYPE	24,90
R-TYPE II	24,90
TURRICAN I	24,90**
TURRICAN II	24,90**
TURTLES II	29,90
SARAKON	24,90**
SPHERICAL	19,90
SUPERSWEEK	24,90**
SUPERCARS II	24,90**
SWITCHGLADE II	24,90**
WELLTRIS	29,90
WWF WRESTLING	29,90**
XENOMORPH	24,90
4D SPORTS BOXING	29,90**

**SONSTIGES**

MOUSETECHNOS PLUS	29,95
COMPETITION PROSTAR	36,90
LÖSUNGSHILFEN	
AMBERMOON	19,95Dt
BETRAYALAT KRONDER	19,95Dt
BLUE FORCE	19,95Dt
CAMP OF XANTH	19,95Dt
DAY OF TENTACLE	22,95Dt
GABRIEL NIGHT	19,95Dt
GOBLINS II	19,95Dt
GOBLINS III	19,95Dt
INCAR II	19,95Dt
ISHAR	19,95Dt
KINGS QUEST VI	19,95Dt
LANDS OF LORE	19,95Dt
LARRY VI	19,95Dt
LEGEND OF KYRANDIA II	19,95Dt
LOST IN TIME	19,95Dt
** = DEUTSCHE ANLEITUNG	
DI= KOMPLETT DEUTSCH	
PC SOFTWARE AUF ANFRAGE	



Kristal 20 DM, Populous I 15 DM.  
Write: Krieg Alexander, Volk-  
sdorfer Damm 16a, 22359 Ham-  
burg

Verkaufe Space Quest 2+4 20  
bzw. 50 DM, Police Quest 1 40  
DM, Humans 35 DM, Kyrandia 40  
DM, Larry 2 30 DM, Goblins 3 50  
DM, KGB 50 DM. Tel.:  
03723/42230

Software für Amiga + C 128/64 +  
PC. Riesenauswahl! Ab 1,10/0,65  
inkl. Disk. Video Backup-System:  
Lädt und speichert 200 MB pro  
240er Tape. Für alle Amigas + Re-  
corder: 59 DM, Soft auch auf VHS  
lieferbar. Suche ebenso Tausch-  
partner dafür. Weitere Hardware  
und Originale abzugeben. Gratis-  
Disk + Liste + Infos gegen 2 DM  
RP anfordern bei: J. Weissgerber,  
Postfach 1250, 01741 Dippoldis-  
walde.

Monkey Island 1 inkl. Lösungs-  
buch 40 DM plus 5 DM Porto.  
Tel.: 0221/175419

Verk. O. Flying Fortress 50 DM,  
Lords of Power Spiels., Silence  
Service 2, Red Baron, Railroad  
Tycoon, The Perfect General 60  
DM. Tel.: 04141/86166 ab 18 Uhr.

Verk. folgende Originale: It Came  
from the Desert 20 DM, BMP Li-  
mited Edition 40 DM, Desert Stri-  
ke 30 DM, Cannonfodder 40 DM,  
Plan 9 20 DM. Tel.: 06063/57522  
(Sascha) ab 18 Uhr.

Verkaufe Amiga-Originale: Paci-  
fic Islands, Troddlers je 30 DM,  
1869 35 DM, Space Max 20 DM.  
Tel.: 02159/80350 (Andre).

Tornado, Chaos Engine, Flashb-  
ack, Originale! 115 DM. Horst  
Mathew, Tel.: 0211/757684.

Verkaufe Wetten, daß, Rodeo Ga-  
mes (super Grafik), Body Blows  
und Fight Bomber, alles Originale  
mit Spielanleitung für den A500 zu  
jeweils 20 DM. Ruft an bei: Tel.:  
089/8121410 ab 16 Uhr Martin.

Biete aktuellste Software! Tel.:  
05731/96596 Michael

## Suche Software

STOP! Suche: Lure of the Temp-  
tress, Simon the Sorcerer u. Star-

dust. Wolfgang Will, Gladba-  
cherstr.94, 40219 Düsseldorf

Suche Millenium 2.2, 100%  
o.k., nur Original mit dt. An-  
leitung für A2000! Dringend!!  
Tel.: 04181/98603 (Jan) öfter  
versuchen!

Suche für Amiga 2000 Ori-  
ginale! Die Ralf Glau Edition,  
Delivery Agent, Oil Imperium.  
Angebote an: Udo Hoffmann,  
Ostheim 21, 09127 Chemnitz

Dingend! Suche für Amiga 600  
Anstoß! Möglichst billig!  
Spies Emmerich, Alpeltal 13,  
A-2828 Kirchberg

Suche für den A1200 Goal,  
Turrigan 3, Goblins 3, Nicky 2,  
Arabian Nights, Pizza Connec-  
tion, Burntime! Alle nur in Dt.  
u. Originale! Telefon:  
09281/94905

Hilfe! Suche für Amiga 500  
Spiele, Strategiespiele, Kriegs-  
simulationen, Handelsspiele,  
Managerspiele. Listen an  
Volkman Markus, Zieten-  
str.56, 40476 Düsseldorf

Suche für den Amiga 500 Indy  
4 35 DM, Flashback 30 DM  
und Indy 3 20 DM, nur 100%  
Original und o.k.. Tel.:  
04822/1204

Suche billig: Soccer Kid, Si-  
mon the Sorcerer, Ishar 2, Jo-  
nathan, Cannonfodder, Flashb-  
ack, Indiana Jones 4, Chuck  
Rock 2, Desert Strike, Wing  
Com., Street Fighter 2. Eggers-  
gluß Maik, Dorfstr. 16, 19246  
Boissow

Suche Olympiaden von Epyx  
und Megasports von U.S. Gold  
und alles was mit Olympiaden  
zu tun hat, für Amiga 500. Al-  
so los, schreibt an Schlömer  
Stefan, Rüttenscheiderstr.295,  
45131 Essen, oder ruft an  
0201/425557

Suche Bloodwich Datadisk!  
Ruft an! Tel.: 0841/42797; oder  
schreibt an thomas Taubmann,  
Alban-Berg-Str. 3, 85057 In-  
golstadt. Zahle bis zu 20 DM.

Suche für Atari 2600: Battle  
Zone, Fathom, Sky Jinks, De-  
ath Star Battle, Moonsweeper,  
Plaqueattack und Popeye. Zah-  
le gut. Tel.: 07543/1230 (Hel-  
mut).

## Tausche Software

Tausche o. verk. Dune I+II, Space  
Quest IV, Dragons Lair III, Hägar,  
Simon the Sorcerer, Lost Vikings,  
Venus. Suche: Jurassic Park, Cäsar  
(Original 100% o.k.). Tel.:  
069/315468

Tausche Anstoß geg. Die Siedler;  
Ultima 6 geg. BC Kid; Human  
Race geg. Fire and Ice; Soccer Kid  
geg. Turrigan 3. Tel.: 05926/346  
(100% Original und i.O.)

Tausche neue und alte Amiga-De-  
mos. Verkaufe auch Originale,  
z.B. Monkey Island 40 DM.  
Schreibt an Th. Rump, Am Alten  
Postweg 25, 31515 Wunstorf,  
100% Antwort

Achtung! Biete Campaign II (neu)  
gegen Theatre of death und Syndi-  
cate gegen z.B. Mr Nutz. Suche  
auch Firepower! Verkaufe viele  
Originale. Interesse auch an Kon-  
solengames (alles)! Tel.:  
06482/1310

Tausche Crazy Sports Football  
und MUDS gegen Legend of  
Valour oder Bat 2. Tel.:  
02225/14622 bitte erst ab 19 Uhr  
anrufen.

Tausche Amiga-Software gegen  
Action Replay + Handbuch oder  
TV-Anschluß. Verkaufe auch  
Software ab 15 DM. Ruft an oder  
schreibt R. Schneider, Habicht-  
str.33, 68309 Mannheim, Tel.:  
0621/734971

Tausche mein ca. 2 Monate altes  
SNES mit 2 Joypads u. 4 Games  
(Tiny Toons, F- Zero, Road Run-  
ner, Wing Commander) gegen  
A1200 od. 495 DM. Tel.:  
09364/4786

Tausche Hudson Hawk, Internati-  
onal Karate, Nitro, North and  
South, Kick Off 2, Team Yankee,  
War Zone, Combat Pilot, F-16 ge-  
gen Powermonger, Battle Isle, Du-  
ne I+II, Hannibal, Transarctica,  
Burntime, Syndicate; 100% o.k.  
Tel.: 064/813930, Rey Silvan,  
Hermenweg 4, CH-5040 Schoeff-  
land

BM Prof., Shadow-Beast, Vikings,  
Sim City, Archi 1, Chaos Engine,  
Sim Ant 25 DM gegen Anstoß,  
Chaos Engine 1200, Civilization

1200, Sub und anderes auch mög-  
lich. Tel.: 05128/5986

## Kontakte

If you wanna swap hot demos  
(AGA-stuff, too), then write fast  
to: Lars Rübiger, Scharfenberger-  
str.40a, 01139 Dresden.—No Be-  
ginners, please—

CD32-Besitzer aufgepaßt! Der er-  
ste CD-Club ist da! Wir suchen  
Mitglieder in NRW! Infos gegen  
Rückporto bei: Ralf Kahlert, Ost-  
wall 38, 46282 Dorsten

Wir suchen Top-Programmierer  
(C, C++), Grafiker, Musiker u.  
Storywriter. Tel.: 0541/17981 Ste-  
fan abends 20-21 Uhr

Suche Pascal-Programmierer!!  
Zwecks Austausch von Wissen  
und eventuelle Programmentwick-  
lung im Team (toll, ein anderer  
macht's!). Meldet Euch bei: Tim  
Peters, Gartenstr.6, 26409 Witt-  
mund oder ruft an: 04462/6189.  
Suche außerdem nützliche Units  
und Module!

Suche Tauschpartner für PC-Soft  
(Modul-Disks, Demos, Anwender-  
Soft). Schreibt an: Baumann Arne,  
Osterfeld 9, 24879 Idstedt

Analand-Saga: Suche Bd.III "Die  
sieben Schlangen" und Bd.IV "Die  
Krone der Könige" (Thienemann-  
Verlag). Tel.: 02203/12130 od.  
Fax: 02203/16685.

Cosmic Challenge - ein Postspiel  
um Strategie, Diplomatie und  
Macht, interessiert? Rückum-  
schlag + 4 DM für Regel an: C.  
Geisler, Hauptstr.42, 21775 Ihlien-  
worth.

Verkaufe Sega CD III + Thunder-  
hawk VB 450 DM oder Tausch  
gegen Amiga CD32. Tel.:  
05351/40388, Reinhold Wöhler,  
Chemnitz Str.30, 38350 Helm-  
stedt.

## Ver- schiedenes

Verkaufe: Aj 2/91, 3/91, 5.12/91,  
bis auf 3/92 gesamt 1992, 1-  
12/93+ Solo Adventure + Postern,  
möglichst kompl. Abnahme, gut

erhalten, VHB 160 DM. Tel.: 02131/510212

Wer hilft? Monkey Island 2 Disk 2 und Jimmy White's Snooker defekt! Suche Sicherheitskopien (Amiga 500). Tel.: 0711/524016

Suche Amiga Joker-Hefte + Amiga Play + Playtime ab 11/90 bis 3/93, zahle 2 DM/Stück + Porto. Werner Müller, Ilgenweg 7, 74523 Schwäbisch Hall

Suche Amiga Joker 11/89-2/92. Tel.: 030/5881550

Mit Trainermaker kannst Du in fast allen Amigagames unendl. Leben, Munition, usw. machen. Kompl. deutsch, läuft auf jedem Amiga ab Kick 1.3, 10 DM Vorkasse. Frank Otto, Grellckstr.27, 22529 Hamburg.

Über 60 Mags wie ASM, Amiga Special, Amiga Kickstar uva. Neuwertig, zus. 100 DM + Porto, evtl. einzeln oder Tausch mit orig. Soft. Tel.: 06223/892724 ab 18 Uhr

Hi, Leute! Probleme bei Games, nä, bei mir nicht. Ausführliche Li-

ste mit mehr als 200 Lösungen gegen 3 DM Rückporto. (Systemangabe, da auf Disk). Sofortangebot: Pro Lösung nur 4 DM (+ Porto 3 DM), ab 5 Lösungen gibt's eine gratis!!! Indy IV, Transarctica, DSA, Flashback, Eye of the Beholder II; Monkey I oder II, Dark Seed, D/Generation, Cadaver I oder II, Elvira I oder II, Loom, Larry V, Space Quest I-IV und Codename Iceman. Noch heute bestellen und schon morgen lösen. T. Hiltl, Andechser Str.8, 92260 Ammerthal

Biete Amiga Joker 4/90, 7/90, 9/90, 1/91, 4/91, 7-12/91 und das gesamte Jahr 92, je 10 DM. Tel.: 02234/64094

Suche Powertips, zahle 3 DM für jeden, den ich noch nicht habe. Schickt sie mit adressierten Rückumschlag an Silke Kettwig, Postfach 1611, 46397 Bocholt

Demos! PD! Sound-/Grafikmodule! Neueste Demos und PD-/Werbespiele (auch AGA-P/CTV-RES!). Liste + Kostpr. für 2 DM bei: J. Höving, Robert-Bosch-Ring 23, 49584 Fürstenau

Verkaufe Joker-Hefte ab 9/91 für 4 DM zzgl. Porto. Peter Engel, Goethestr.8, 96465 Neustadt

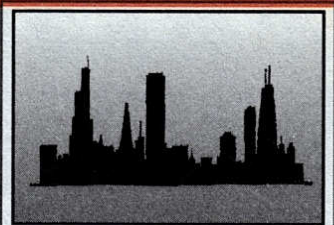
Biete Leerdisk 10 Stück 5 DM. Tel.: 089/6884046

Verkaufe AJ 12/91-2/94 sowie Sonderheft Adventures und Rollenspiele, ASM 9/91, 10/91, 5/91, Play Time 6/91-1/92 sowie Erstausgabe. Markus K. Tel.: 08025/8209

Verk. AJ 11/89-9/90 je 13 DM, 10/90-10/93 je 7 DM, Sonderhefte 1,2,3,4 je 9 DM, Extraheft 1 8 DM. Schmit Franz Bernd, Münsterstr.116, 33428 Harsewinkel

Hilfe? Hier kommt sie: Ich habe Komplettlösungen, Cheats und Tips zu allen Amiga-Games. Superbillig und Superservice. Einfach Liste anfordern: Moser Andreas, Kolpingstr.12, 92260 Ammerthal

--\* Dallas\*-- VT-Schutz Support, Amnet, Fido, Zerberus, Fras 1200-21600 BPS, HST, V328. ++49(0)711/588146



**Neueröffnung**  
**City-Software-GmbH**  
 Windeckstr. 62,  
 60314 Frankfurt/M.  
 Tel.: 069/4990653  
 Computerspiele-Verkauf für  
 Amiga + PC.  
 Im Laden auch zum  
 Ausprobieren!

Amiga	
Ambermoon	DM 99,90
Anstöß	DM 79,90
Desert Strike	DM 65,90
Elysium	DM 84,90
Frontier Elite II	DM 79,90
Jurassic Park	DM 39,90
Kolumbus	DM 89,90
Lotus III	DM 39,90
Mortal Kombat	DM 69,90
Simon the Sorcerer	DM 79,90
Stardust	DM 25,—
Syndicate	DM 79,—
Turrican III	DM 74,90
Amiga CD <sup>32</sup>	
Arabian Nights	DM 35,—
Deep Core	DM 55,—
Dennis	DM 45,—
Fireforce	DM 65,—
John Barnes Football	DM 34,—
Mikrocosm	DM 75,—
Prey	DM 65,—
Seek & Destroy	DM 55,—

Jetzt neu: Ab sofort reinigen wir Ihren Monitor, Drucker, Tastatur, Homecomputer, PC etc. von innen und außen und führen Reparaturen durch. Fordern Sie ein Angebot bei uns an.

Und weitere Angebote auf Anfrage.  
 Bei tel. Rückfragen 069/4990653



**kostet**

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!!

**KLEINANZEIGEN AMIGA**  
**COUPON**

Bitte veröffentlicht meine private Kleinanzeige in der nächsten erreichbaren Ausgabe, und zwar unter der Rubrik:

Biete Hardware                       Suche Software  
 Biete Software                         Kontakte  
 Tausch                                       Verschiedenes  
 Suche Hardware

Name, Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Bitte jeden Buchstaben, Wortzwischenraum und jedes Satzzeichen leserlich in die einzelnen Kästchen eintragen!

Datum, Unterschrift

# COMPUTER-



**Pin-kompatibel:** Wenn Ihr z.B. die Maus vom Hersteller XY ohne weitere Umstände gegen die von YZ austauschen könnt (weil die Schnittstellen nämlich genormt sind), dann spricht man von Pin-Kompatibilität.

**Pink:** Seid Ihr bereit für einen kleinen Blick in die Digi-Zukunft? Okay, bei IBM hat man sich mit Apple und Motorola zusammengetan, um einen neuen Prozessor namens PowerPC zu entwickeln, der ähnlich wie der Pentium-Chip von Intel über etwa 3 Millionen Transistoren verfügen, als RISC-Prozessor jedoch deutlich schneller arbeiten soll und für den Einsatz in Workstations gedacht ist. Unbeschadet seiner Kompatibilität zu einigen schon existierenden Betriebssystemen wird derzeit extra für den PowerPC ein neues System entwickelt, das sich PowerOpen nennt – all der Segen ist angeblich noch in diesem Jahr marktreif! Und dieses Betriebssystem läuft bis zur endgültigen Veröffentlichung eben unter dem Codenamen „Pink“.

**Pinsel:** nennt man den Mauszeiger bei der Arbeit mit einem Grafik- bzw. Malprogramm. Und genau die Funktion eines echten Pinsels hat er dann ja auch, oftmals freilich erweitert um Optionen, die eben nur am Bildschirm möglich sind (Erstellung von Bildausschnitten, deren Verschiebung usw.).

**Pipeline:** Mal abgesehen von dem Rohr, das Öl für Fresso und Schnell durch die Pampa pumpt, könnte es sich z.B. um eine Programmreihe handeln, bei der jeweils die Ergebnisse des vorher abgehandelten Programms als Eingabedaten des nachfolgenden verwendet werden. Oder es ist eine spezielle

Form von Multitasking gemeint, die das gleichzeitige Abarbeiten mehrerer Befehle erlaubt. Dabei führt der Prozessor eine Anweisung aus, während die zweite Order gerade decodiert und eine dritte geladen wird.

**PIPO/PISO:** Der erste Begriff wäre die Abkürzung für „parallel in, parallel out“ – gemeint ist eine Schnittstelle, die im Empfang parallel arbeitet und die Daten auch parallel weitergibt. Wenn dagegen von „parallel in, serial out“ die Rede ist, dann wandelt die fragliche Schnittstelle parallele Datenströme in serielle um. Na, ist das nicht praktisch?

**Pirat-Copy:** ist das englische Wort für eine Raubkopie. Aber von so was habt Ihr ja bestimmt noch niieeee gehört, oder?!

**Pit:** Die Stelle einer CD, an der eine einzelne Information in die Trägerschicht (meist Alu) eingebrannt ist, bezeichnet man als Pit, dem englischen Wort für Grube – im Gegensatz zu den ausgesparten Stellen, die als „Land“ bezeichnet werden. Jeder Wechsel von Pit zu Land (und umgekehrt) wird beim Abtasten als 1 interpretiert, während kein Wechsel die 0 ergibt. Letzten Endes also nichts weiter als das vom Compi her bekannte binäre System.

**Pixel:** liest sich zwar schön flüssig, ist aber trotzdem ein verkürztes Kunstwort aus „Picture“ und „Element“. Wer's unbedingt in Deutsch haben will, kann auch „Bildpunkt“ sagen, gemeint sind in jedem Fall die kleinsten am Bildschirm darstellbaren Grafik-Einheiten. Soweit die Software hohe Auflösungen unterstützt und die Hardware (speziell der Monitor) damit zurechtkommt, können das

durchaus bis zu einer Million Stück sein.

**PKZIP:** ist ein am PC recht bekanntes Komprimierungsprogramm. Beim Zocker noch bekannter ist freilich das Gegenstück PKUNZIP, mit dem die Daten bei der Installation wieder entzerrt werden.

**PL/1:** ist eine nicht mehr ganz frische Programmiersprache, die anno 67 von IBM entwickelt wurde und für den Großrechner-Einsatz sowohl im kaufmännischen wie im mathematischen Bereich gedacht war (weil sie Elemente von ALGOL, COBOL und FORTRAN umfaßt). PL/1 gilt als ziemlich schwer zu erlernen, hat aber immerhin einen Abkömmling namens PL/M hervorgebracht, der auf Mikrocomputern (also z.B. PCs) Anwendung findet.

**Plane:** Nein, damit ist nicht das Laken gemeint, mit dem Doc Holliday und Billy the Kid ihre Wagen behängten – statt dessen handelt es sich hier um das englische Wort für Ebene. Im digitaltechnischen Sinne werden damit die einzelnen Speichersegmente von PC-Grafikkarten bezeichnet.

**Plankalkül:** war – Kapelle, bitte einen Tusch – die erste Programmiersprache der Welt! Sie wurde anno 45 von Papa Zuse entwickelt, zu Papier gebracht und niemals in der Praxis angewendet, doch der alte Zausel, äh, Zuse wurde trotzdem ein berühmter Honorarprofessor an der Uni Göttingen. Ein Honorarprofessor ist übrigens einer, der kein Honorar bekommt, sondern ganz honorig nur wegen der Ehre seine Vorlesungen hält. Also so was ähnliches wie'n Redakteur bei Michael...

**Planspiel:** Firmen schulen ihre Mitarbeiter nicht selten mit Progis, wo ein Digi-Unternehmen durch korrekte Entscheidungsfindung reich gemacht werden soll. Und was für die einen ein Planspiel ist, ist für unsereins halt eine stinknormale Wirtschaftssimulation.

**Plasmabildschirm:** Bildschirm, der zwischen zwei Glasplatten ein Neon-Argon-Gemisch enthält. Mittels eines stromführenden Drahtgitters läßt sich das Zeug punktförmig zum Leuchten anregen und bietet flimmerfreie Bilder bei geringem Gewicht und superflacher Bauweise. Dummerweise frißt diese Methode ziemlich viel Energie und eignet sich zudem nur für monochrome Monitore. Ah, deshalb sind die Batterien am Game Boy immer so schnell alle!

**Platine:** Zunächst mal heißt die Platine deshalb Platine, weil sie ziemlich platt ist – har-har! Schmerz beiseite, denn solche Platten aus nichtleitendem (Plastik-)Material, auf denen Chips, Steckplätze, Leiterbahnen und sonstige Bewohner der elektronischen Dungeons untergebracht sind, finden sich schließlich in jedem Compi.

**PLATO:** eigentlich ein oller Grieche (zwar berühmt, aber nicht reich), großgeschrieben allerdings eine von vielen unbekanntenen Programmiersprachen. PLATO wurde vor etwa 30 Jahren an der Uni Illinois entwickelt und war für den Einsatz im Zusammenhang mit computergestütztem Unterricht gedacht.

**Platte:** sagt man oft und gerne kurz zu einer Festplatte. Falls nicht eine Schallplatte oder Opis fehlender Haarschmuck gemeint ist...



# STROMAUSFALL!

Alles anschnallen, denn heute brettern wir durch die Weltgeschichte! Die Brettspiele des Monats entführen uns nämlich sowohl in die Antike als auch ins Mittelalter und können beide mit neuzeitlichen Digital-Gegenständen aufwarten!



Runde die kulturelle, wissenschaftliche und politische Entwicklung seines Stammes zu dirigieren hat – mit dem ökonomischen Unterfütter eines kärtchengesteuerten Handelssystems, versteht sich. Wer genügend Reichtümer angehäuft hat, kann nämlich Erfindungen „kaufen“, die ihm wiederum bestimmte Vorteile gegenüber der Konkurrenz verschaffen und weitere Entdeckungen verbilligen oder überhaupt erst ermöglichen. Tja, und wer zuerst genügend Punkte beisammen hat (die man durch Fortschritt, Warenlager und Volksmassen sammelt), der hat gewonnen.

Die Extra-Box erweitert nun das Spielfeld aus stabiler Pappgelegen Westen und führt mit den Galliern bzw. Spaniern zwei neue Völker ein, wodurch sich die Gesamtzahl der möglichen Präsidenten auf acht erhöht. Infolgedessen sind jetzt andere Startkombinationen machbar, einige zusätzli-

## CIVILIZATION & ERWEITERUNG

Fangen wir gleich mal mit jenem Klassiker an, der schon Sid Meier als Vorlage diente und seit bald sechs Jahren in der deutschen Version zu haben ist. Die Greise unter Euch mögen sich zwar noch an den Civilization-Stromausfall in unserer Erstausgabe erinnern, aber erstens kann man tolle Games wie dieses ja ruhig in jedem Jahrzehnt einmal vorstellen, und zweitens gibt es mittlerweile die Westeuropa-Erweiterung. Diesen Namen darf man ruhig

wörtlich nehmen, denn ohne die Basis-Box ist das gute Stück ziemlich wertlos – deshalb folgt nun ein kleiner Crash-Kurs ins grundsätzliche Spielprinzip: Man stelle sich eine nach „Risiko“-Art in kleine Gebiete unterteilte Landkarte des östlichen Mittelmeerraums vor, auf der zwei bis sieben frühgeschichtliche Völker (Babylonier, Assyrer, Ägypter usw.) um die Vorherrschaft ringen. Ja, eigentlich ringen sie bloß um Platz zum Leben, vertragen die Ländereien doch keine allzu hohe Bevölkerungsdichte. Was mit dem damaligen Stand des Ackerbaus zusammenhängt...

Zunächst wird also möglichst viel freies Territorium mit den



eigenen Pappchips besetzt, um dann zum intensiven Wachstum (Städtebau) überzugehen und/oder beim Nachbarn einzufallen. Der eigentliche Clou ist aber, daß man Runde um

che Handelsgüter liegen in Kartenform bei, und diverse Verbesserungen am (ursprünglich nicht immer ganz leicht-verdaulichen) Regelwerk sorgen für Spielspaß ohne Reue!



## DIE HANSE

Bereuen wird auch nicht, wer ein oder zwei Jahrtausende überspringt, um im 14. Jahrhundert wieder mitzumischen. Der vermutlich letzte Stapellauf des in schwerer See gesunkenen Laurin-Verlags bietet nämlich spannende Handels-Schipperei für drei bis sechs Kapitäne – und auch hier sind die Parallelen zum gleichnamigen Digital-Klassiker von Ralf Glau nicht zu übersehen.

Auf einem hübsch bedruckten Brett (Nord- und Ostsee im Sechseck-Muster) lenkt man seine Koggen von Lübeck ausgehend und mit Salz beladen nach London, Bergen, Nowgorod und in andere Hanse-Häfen, um das „weiße Gold“ in begehrte Güter wie Getreide, Stockfisch oder Erz einzutauschen. Welche Waren nun der einzelne genau begehrt, hängt davon ab, welche Speicher-Karte ihm anfangs zufällig zuteilt wurde – jedes Lager-

haus faßt nämlich sechs Einheiten in genau festgelegter Sortenkombination. Ah, dann siegt also der, der seinen Schuppen zuerst korrekt gefüllt hat? Mit Tanten und mitnichten, denn in dem Moment ist die Partie zwar zu Ende, der Gewinner indessen wird anders ermittelt: Die Waren-Chips sind auf ihrer Rückseite mit geheimen Wertpunkten ausgestattet, welche nunmehr zusammengezählt und durch diverse potentielle Boni aufgepolstert werden. Tja, und der Punktekönig ist dann derjenige, welcher...

Besonders interessant fanden wir, daß man sein eigenes Schiffelein immer nur zur Hälfte besitzt und gleichzeitig zu 50 Prozent am Kutter des linken Nachbarn beteiligt ist. Dieses damals als „Compagnie“ bekannte und durchaus übliche Verfahren, um die Verlustrisiken durch Sturm und Piraten zu mindern, führt nun am Brett dazu, daß jeder Kapitän nicht nur den eigenen Seelenverkäufer, sondern auch den des Compagnons ziehen darf. Oh-

ne einen gewissen Willen zur Zusammenarbeit wird man also nicht weit kommen, wenn gleich sich diese Verstrickungen in zugespitzten Situationen natürlich auch prima zur Sabotage nutzen lassen.

Damit wäre wohl nur noch das handliche System gezielt einsetzbarer Ereigniskarten zu nennen, das von Windstärken (für die Zugreichweite der Schiffe verantwortlich) über Hafengebarden bis hin zu den Kaperfahrten der Freibeuter alle Wechselfälle des feuchten Elements simuliert, um unter Beachtung der gewohnt gediegenen Ausstattung und des gelungenen Regelwerks ein Urteil fällen zu können: Die Hanse gehört in jeden Zocker-Hafen!

## WAS KOSTET DIE WELT?

Sie kostet null Komma nix, falls Ihr bei unserer traditionellen Verlosung eines der beiden Rezensionsexemplare (also Die Hanse bzw. Civilization

im kompletten Doppelpack) gewinnt! Grundvoraussetzung ist, daß Ihr uns auf einem Kärtchen mitteilt, welches Volk die berühmten Pyramiden von Giseh baute bzw. auf welchem Rechner das Computergame „Hanse“ zuerst erschien. Letztes Mal war in diesem Zusammenhang nach Wim Wenders sowie nach Titeln wie „Malefiz“ oder „Halma“ gefragt. Dann also Mast- und Segelbruch, und vergeßt bitte weder Euren (lesbaren) Absender noch unsere Adresse! (jn)

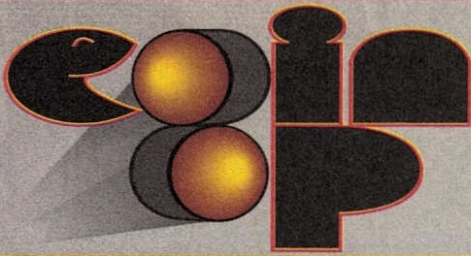
**Joker Verlag**  
**„Stromausfall“**  
**Bretonischer Ring 2**  
**D-85630 Grasbrunn**

## Civilization

**Spielmaterial:** 74%  
**Spielregeln:** 70%  
**Spielreiz:** 83%  
**Besonderes:** Civilization ist abendfüllend – ein paar Stündchen sollte man sich schon nehmen!  
**Schwierigkeit:** Für Geübte  
**Preis:**  
 ca. 75,- DM (Basisspiel),  
 ca. 39,- DM (Erweiterung)  
**Bezug:** Welt der Spiele  
 Am Martinszehnten 5  
 60437 Frankfurt

## Die Hanse

**Spielmaterial:** 83%  
**Spielregeln:** 85%  
**Spielreiz:** 84%  
**Besonderes:** Beeilung ist angesagt – wer weiß, wie lange es das Teil noch gibt!?!  
**Schwierigkeit:**  
 Für Fortgeschrittene  
**Preis:** ca. 59,- DM  
**Bezug:** Games In  
 Karlstr. 43  
 80333 München



Gestern noch auf der IMA, heute schon im Joker: Voller Stolz präsentieren wir Euch den Kampf der Prügelgiganten – und als zusätzliches Bonbon werfen wir anschließend noch einen Blick auf zwei neue Flipper!

## SUPER STREET FIGHTER II



Wie der Untertitel „The New Challengers“ bereits andeutet, hat sich am herrlich destruktiven Spielprinzip wenig geändert, die entscheidende Neuerung stellen vielmehr vier frisch auf die Straße gesetzte Raufbolde dar: T. Hawk, der hünenhafte Indianer

mexikanischer Abstammung, die militante englische Lady Cammy, der asiatische Kung Fu-Kämpfer Fei Long und der jamaikanische Kickboxer Dee Jay. Lobenswerterweise spendierte Capcom nicht nur den Neuzugängen jeweils einen individuellen Satz von Spezialschlägen, sondern stattete auch die altgedienten Recken mit zusätzlichen Killertechniken aus.

Ansonsten darf man seine Jungs und Mädels ganz wie gewohnt turniermäßig um den halben Globus jagen, um den Gegnern an den schönsten Plätzen dieser Erde per Sechs-Button-Steuerung Saures zu geben. Die Comicgrafik ist kunterbunt und tadellos

animiert wie eh und je, zudem ruft das neuerdings verwendete QSound-System einen derart räumlichen Eindruck hervor, daß man allein schon vom Zuhören heiße Ohren bekommt! Eine originelle Variante der neuen Kloppelei stellt die „Tournament Battle“-Version dar, bei der sich bis zu acht Leute gleichzeitig in einem großen Turnier verprügeln können – wenn der Spielhallenbesitzer bereit ist, die erforderlichen vier Monitore zu installieren...

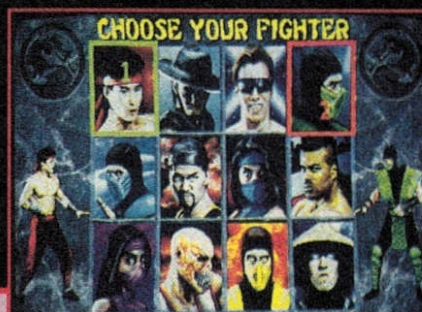


## MORTAL KOMBAT II



Nicht nur das schlagkräftige Spielprinzip verbindet den „tödlichen Kampf“ mit Capcoms Straßenjungs, auch den in Hartgeld meßbaren Erfolg und die zahlreichen Computerumsetzungen ihrer Vorgänger haben die beiden gemeinsam. Der augenfälligste Unterschied ist natürlich, daß die zwölf Akteure hier digitalisiert sind statt gezeichnet. Und das ist Midway beim Nachfolger noch besser gelungen, zudem agieren die jetzt täuschend lebens echt wirkenden Herren und (zwei) Damen vor noch hübscher gemalten Hintergründen. Ein Schuft, wer den reichlich fließenden Blutströmen des Originals nachtrauert, denn im

Sinne der weltweiten Abrüstung hat man diesmal ein paar der roten Pixels eingespart. Davon abgesehen halten sich die Änderungen aber in engen Grenzen: Das Böse schlechthin hört nun auf den Namen Shao Kan, der geläuterte Obermottz Shang Tsung kämpft neuerdings zusammen mit anderen Altstars wie Johnny Cage oder Scorpion auf der Seite des Guten.



Selbstverständlich können die Fans auch weiterhin auf die gewohnten Spezialattacken und Geheimwaffen, die bewährte Steuerung und den martialischen Sound bauen. So richtig neue Features hat das neue Mortal Kombat also nicht zu bieten, aber für einen würdigen und kampfstarken Nachfolger reicht's allemal.



## VIRTUA FIGHTER

Daß auch im gut besuchten Prügelgenre noch Platz für Innovationen ist, beweist Sega mit dieser Rauferei, deren Titel nicht von ungefähr an das Autorennen „Virtua Racing“ aus demselben Hause erinnert. Sowohl die Darsteller als auch ihre Bühne sind aus gefüllten Polygonen zusammengesetzt, denen der eingebaute 32-Bit-Prozessor mächtig auf die Sprünge hilft! Außer-

kämpft vielmehr in einem 3D-Ring, der sich nach Herzenslust dehnt, wendet oder blitzschnell zoomt wird. Die verwendeten Schlagtechniken stellen eine Mischung aus Karate- und Wrestling-Attacken dar, wobei selbstverständlich jeder virtuelle Fighter über seine speziellen Tricks verfügt.

Neben der ungemein flotten und detailreichen Grafik (bis zu 180.000 Polygone pro Sekunde) kann auch der Hintergrundsound voll und ganz überzeugen, denn von Dancefloor-Rhythmen bis zu orientalisch angehauchten Klängen ist alles drin. Das Tüpfelchen auf dem i bildet schließlich die gelungene Steuerung, welche den Sega-Recken endgültig die Spitzenposition unter den drei vorgestellten Digi-Balgereien sichert. Wo bleibt die Umsetzung?!



## STAR TREK - THE NEXT GENERATION



Drei Kugeln und eine schräge Ebene mit vielen bunt blinkenden Bumpers, dazu die eine oder andere Schikane – das genügt schon längst nicht mehr für einen Flipper, der auf sich hält. Heutige Modelle besitzen zumindest ein paar Mikrochips, aber besser noch eine Vorgeschichte und vielleicht sogar so etwas wie einen Handlungsablauf... Das beste Beispiel dafür

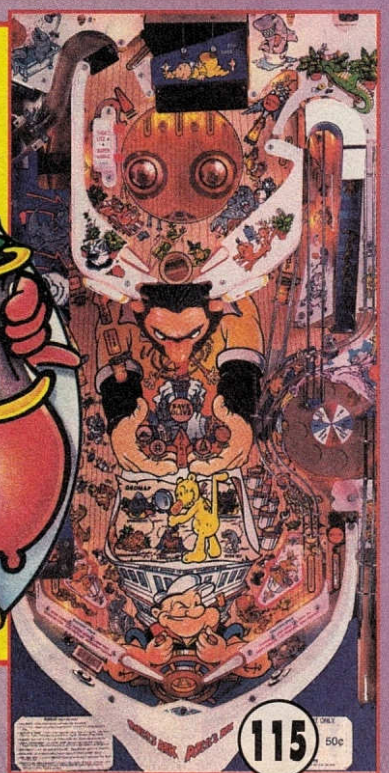
ist die Enterprise-Kugelei von Williams, die wahre Soundorgien mit einem originellen Gamedesign und jeder Menge Spielwitz verbindet. Die hervorragend geglückte Verflipperung der Weltraumabenteuer von Captain Jean-Luc Picard und seiner Crew kann u.a. mit Mini-Raumgleitern aufwarten, die alle eine bestimmte Funktion haben. Darüber hinaus repräsentieren die Kugelbahnen verschiedene Dimensionen, und ein Dis-

play informiert den Spieler über die zu absolvierenden Missionen wie die Erforschung des Universums oder das Unschädlichmachen eines Asteroidenfeldes – in der Praxis durch einen Multiball-Hagel dargestellt. Auch gängige Features wie ein Jackpot oder Bonusrunden fehlen nicht, was den Star Trek-Flipper in der Summe zum spannendsten aller münzbetriebenen Raumschiffe in dieser Ecke der Galaxis macht!

## POPEYE SAVES THE EARTH

Nahezu dasselbe, allerdings in Spinatgrün, gilt für die kugeligen Abenteuer des muskulösesten Vegetariers der Welt: Der Matrose mit der Pfeife muß bedrohte Tierarten retten und seine geliebte Olivia den Klauen des bösen Bluto entreißen. Dabei gibt's auch hier wieder ein Display, das sehr gut in die Pinball-Action integriert wurde, sowie allerlei Bonusrampen, -räder oder -kammern und

dazu als besonderes Highlight eine separate Miniatur-Spielfläche mit eigenen Paddles. Damit ist der mit hinreißenden Comiczeichnungen verzierte Bally-Flipper die ideale Wahl für Leute, die glauben, daß die Zukunft ruhig noch ein bißchen warten kann... (Manuel Semino)





# JOKER SHOP

**NEU!**

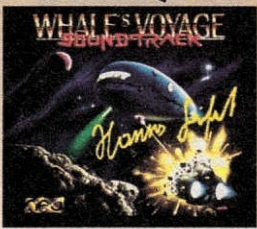
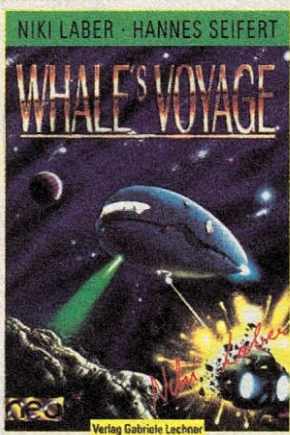


Nr. 700001  
 Exklusiv-CD – die Sensation ist perfekt: Ab sofort ist „Turrican“, die neue Mega-CD des Soundmagiers Chris Hülsbeck, für Joker-Leser als handsignierte Sonderausgabe erhältlich. Holt Euch die exklusive Sammler-Scheibe mit den 16 Spitzentracks! Für klingvolle DM 31,-



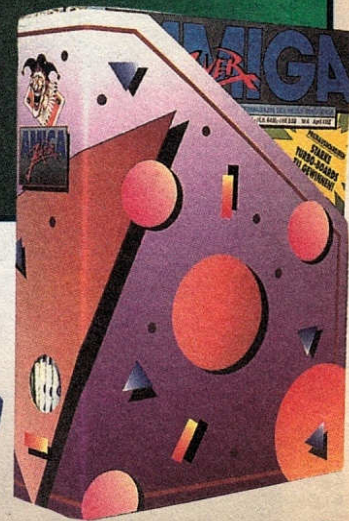
Nr. 900005  
 Disketten-Aufkleber – Wer eine hübsche Softwareausammlung haben will, hat ein Problem: Game-Disks sehen ja ganz nett aus, aber was macht man mit den Raubkop... äh, Sicherheitskopien? Die Lösung ist vierfarbig mit dem Joker-Logo bedruckt, sieht tierisch scharf aus, paßt auf jede 3,5-Zoll-Diskette und läßt sich auch noch prima beschriften! Für gut haftende DM 4,- pro Bogen (acht Sticker)

**NEU!**



Nr. 50003  
 Exklusiv-Edition – Nur bei uns und nur in streng limitierter Auflage gibt's den heißen Sound von „Whale's Voyage“ auf CD und ein passendes Rollenspiel-Buch samt Komplettlösung; beides vom Komponisten bzw. Autor handsigniert! CD: DM 15,- Buch: DM 39,- CD & Buch: DM 50,-

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. 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,-

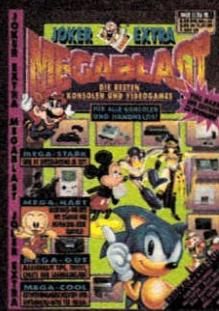
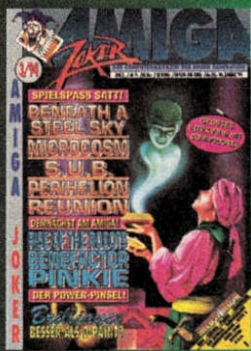


**NEU:**  
 JETZT NUR NOCH  
 39,- DM

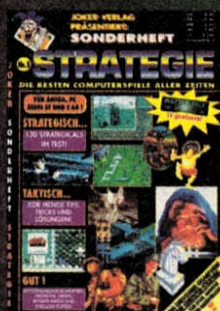


Nr. 90003  
 Zeitgeist – Kein Geist ist die topexklusive Joker-Watch, kurz „Jotch“ genannt. Mit diesem Zeiteisen seid Ihr Eurer Zeit voraus, denn die Uhr gibt es garantiert nur für Joker-Leser!!! Erhältlich in den zeitlosen Farben Schwarz oder Weiß für zeitlos günstige DM 39,- pro Uhr

Nr. 100000  
 Joker-Sammlung – Jetzt aber flott die fehlenden Hefte nachbestellen, denn viele Ausgaben sind bereits vergriffen! Einzig und allein von dem im Coupon aufgeführten Nummern gibt's noch ein paar Exemplare, aber wer weiß, wie lange noch? Für's Übliche: DM 7,- pro Heft



Nr. 200000/400000  
 Spezialitäten – Unsere Sonderhefte sind wirklich etwas ganz Spezielles! „Strategie“ und „Adventures“ bieten jeweils über 80 Tests der besten Spiele samt Previews, News, Infos und Lösungshilfen. Dasselbe in Konsole gilt für „Megablast“, wo zudem alle drei Monate die neueste Hardware ausführlich vorgestellt wird! Speziell günstig für DM 8,50 pro Heft



Nr. 300000  
 Horizonterweiterung – Mit dem „PC Joker“ wißt Ihr heute schon, welche Games Euch morgen am Amiga erwarten, lernt Soft- und Hardware für den PC kennen und bekommt überhaupt jede Menge bestes Computer-Entertainment im gewohnten Joker-Stil. Muß man haben! Für die gewohnten DM 7,- pro Heft

Nr. 500002  
 Mousepad – Wer dem Joker schon immer mal übers Maul fahren wollte, wird mit unserer exklusiven Mausmatte glücklich: Eine vierfarbig bedruckte Zierde für jeden Computertisch, ein Vergnügen für jeden Digi-Nager! Für gut abgerollte DM 15,-



Nr. 500004  
 Stick-Tuner – Mit diesem innovativen Gerät und seiner Schußanzeige verfügt Euer Knüppel plötzlich über variables Dauerfeuer in diversen Modi, eine 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"/> 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	
		<input type="checkbox"/> 1/94	<input type="checkbox"/> 2/94	<input type="checkbox"/> 3/94				
Straße/Hausnr.	200000 Sonderheft	<input type="checkbox"/> Adventures		<input type="checkbox"/> Strategie				
	300000 PC Joker	<input type="checkbox"/> 6/92	<input type="checkbox"/> 1/93	<input type="checkbox"/> 2/93	<input type="checkbox"/> 3/93	<input type="checkbox"/> 4/93	<input type="checkbox"/> 6/93	
PLZ/Ort		<input type="checkbox"/> 8/93	<input type="checkbox"/> 9/93	<input type="checkbox"/> 10/93	<input type="checkbox"/> 11/93	<input type="checkbox"/> 12/93	<input type="checkbox"/> 1/94	
		<input type="checkbox"/> 2/94	<input type="checkbox"/> 3/94	<input type="checkbox"/> 4/94				
Datum/Unterschrift	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				
Einfach einsenden an:	500002 Mousepads	<input type="checkbox"/> Stück						
	50003 Whale's Voyage Exklusiv	<input type="checkbox"/> CD	<input type="checkbox"/> Buch	<input type="checkbox"/> CD & Buch				
	500004 Stick Tuner	<input type="checkbox"/> Stück						
	700001 Turrigan Exklusiv-CD	<input type="checkbox"/> Stück						
	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						

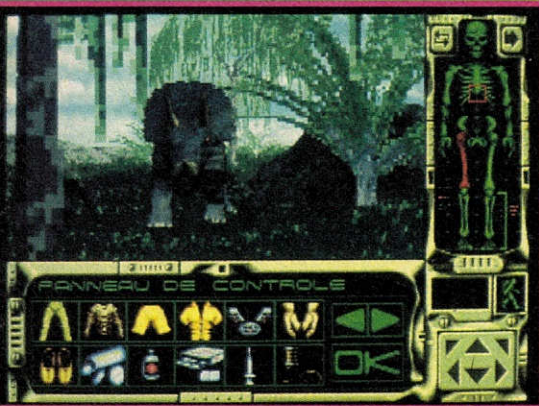
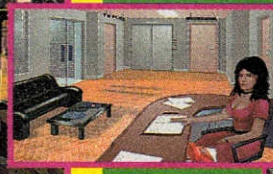
WENN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEIDEN WOLLT – KEIN PROBLEM: POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT'S NATÜRLICH

# UNSER *Mai* LENSTEIN ROLLT AN: am 29. April!

Klar, daß wir Euch im Wonnemonat Mai mit besonders wonnigen Tests und Previews verwöhnen wollen, es wird wieder ein warmer Preisregen in Form von tollen Wettbewerben auf Euch niedergehen, informative Specials bringen Sonne ins Leben, und von A bis Z geprüfte Tips & Lösungen (z.B. für „Darkmere“ oder „Brian the Lion“) sollen Euch zu einem gelungenen Start in den Spiele-Frühling verhelfen!

Hier ein kleiner Auszug dessen, was wir bereits in unseren *Mailenstein* eingemeißelt haben: Tests zum Rock-Management mit **CHARTBREAKER**, zur SF-Strategie von **K 240**, zum für den 1200er extrem aufgeböhrten Klassiker **CIVILIZATION**, zum neuen Fußballmanager **HATTRICK!**, zur lange erwarteten PC-Konvertierung von **KING'S QUEST 6** sowie zu **ROBINSON'S REQUIEM**, dem Adventure mit der Mega-Grafik. Dazu ein harter Vergleich der neuen **TURBOKARTEN FÜR DEN A1200** plus eine ausführliche Vorstellung des ersehntesten Hardwareteils überhaupt: **DAS NEUE CD-ROM FÜR DEN AMIGA!**

Damit sollte es beschlossene Sache sein, daß wir uns ab 29. April am Kiosk wiedersehen – falls nicht, habt Ihr vermutlich ein Äbo, stimmt's? In diesem Fall hättet Ihr auch einen Preisvorteil sowie ein irres Gratsdemo, außerdem würden wir Euch den *Mailenstein* direkt vor die Haustüre rollen, noch ehe ihn der Kioskbesitzer an den Kopf kriegt!



## BEZUGSQUELLEN

**Bachler Computersoftware**  
Blücherstraße 24  
Postfach 1113  
46397 Bocholt  
Tel.: 02871/183088

**Bomico**  
Am Südpark 12  
65451 Kelsterbach  
Tel.: 06107/76060

**Galaxy**  
Plinganserstraße 26  
81369 München  
Tel.: 089/7605151

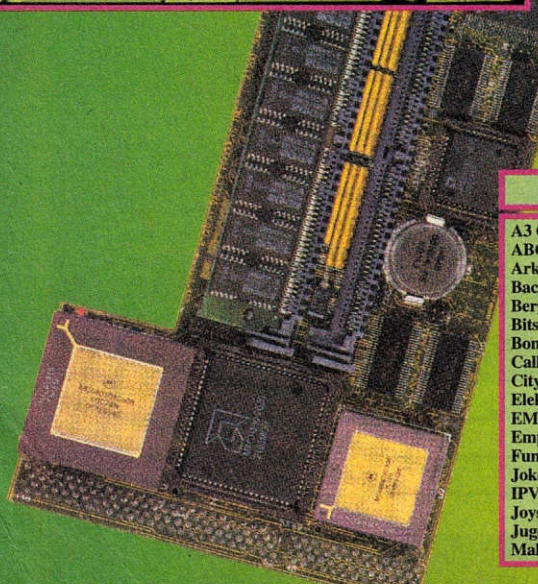
**Joysoft**  
Gottesweg 157  
50939 Köln  
Tel.: 0221/4301047

**Rushware**  
Bruchweg 128-132  
41564 Kaarst  
Tel.: 02131/6070

**Wial Versand**  
Liegnitzerstraße 13  
82194 Gröbenzell  
Tel.: 08142/8273

## INSERENTENVERZEICHNIS

A3 Computer	81	Media Points	84
ABC Soft	35	Micro Magic	105
Arktis	33	Multimedia Soft	84
Bachler	63	Ocean	21
Bergler	46,97	Okay Soft	6
Bits & Bytes	65	Online	79
Bomico	21	Ossowski	25
Call & Play	24	Pawlowski	119
City Software	109	Pflister	89
Elektrogerätehandel	107	Silver Datentechnik	120
EMP	17	Softsale	23
Empire Software	27	Sparschwein	6
Fun & Action	2	Versand 99	26
Joker Verlag	29,47,74,85,103	Vesalia	37
IPV	93	Virgin	9
Joysoft	52	Wial Versand	111
Jugment Day	56,57	Wimmer	6
Mallander	43	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! Supersenso, MambaMove, Puzzle, Zauberflächen, 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 Spielideen 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.).

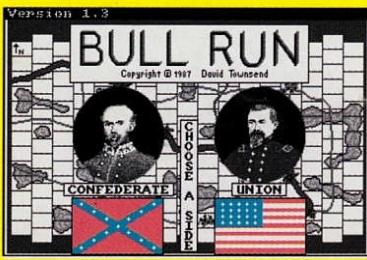
6 Programme nur 39,00 DM

## Seabenteuer

Sealance (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), Paccer (Pac-Man-Variante), Boulder, Hubert (Q-Bert-Variante), Tron, Croak (Frogger-Spiel), DKong (Donkey-Kong-Variante).

8 Programme nur 29,00 DM

## Astropack

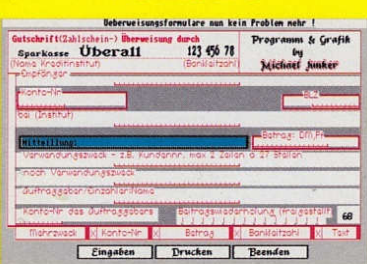
Alles für den Hobby-Astronom: Startlight-Astronomie, Planetarium, Sternbilder, Planeten-Datenbank (über 10.000 Objekte), Space-Archiv, Himmelskörper-Verwaltung.

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-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-Programm mit 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

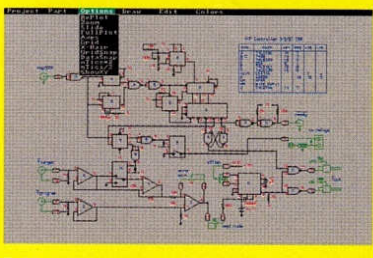
Wordmap, Geo-Quiz und Klima sowie Road-Route (Streckenplaner).

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 Mathelemppaket 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

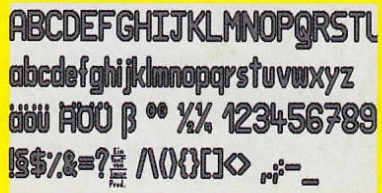
Bei uns erhalten Sie exklusiv für uns zusammengestellte Programmsammlungen bestehend aus ausgewählten Free-Distributable- und Low-Cost-Programmen. Es handelt sich dabei um Original-Software. Wir liefern alle Programme auf geprüften Qualitätsdisketten. Nach dem Kauf stehen wir Ihnen mit unserem Hotline-Service 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 "Virenbesall" und bietet entsprechende Vorsorgemaßnahmen. Das Handbuch mit 416 Seiten im stabilen Ringorder 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
- Imploder 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
- Fenster Intuition-Benutzeroberfläche 14,90
- Display-Set 3 Grafikanzeiger, alle Formate 19,90
- Fraktale-Set drei 2D-/3D-Mandelbrotprog. 19,90
- Hobby-Set Sterne zeigen/Cass.beschriftet 14,90
- Text-Set Editor/Anzeiger/Tabellensatz etc. 19,90
- Scenery faszinierende fraktale Landschaften 14,90
- Access! Spitzen-DFU-Programm 19,90
- ORT Ray-Tracing leicht gemacht 19,90
- DME Editor für Programmierer 14,90
- Browser Workbook 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 Archiver 14,90
- Zoom/Formatter komf. Disks archiv./format. 14,90
- Menü-Utilities Alles rund um Menüs 14,90
- PowerPacker und 5 weitere PP-Utilities 19,90
- MRBackpack DAS Backup-Programm 19,90
- DirMaster schnellste Disketten-Katalogisier. 14,90
- Icon-Utilities Editor und Bearbeitungsprog. 19,90
- Spiele-Set 1 Tatrix/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