



AMIGA JOKER

4/91

DAS COMPUTER-MAGAZIN DER NEUEN

NEU!
TOLLES POSTSPIEL
PLUS IRRE
PREISAUSSCHREIBEN!

Back to the Future 3
JOHATHAN
SWIV
ANTARES
CYBERCON 3
U.V.A.

DIE SPINNEN KOMMEN!
ARACHNOPHOBIA

FÜR AUFSTEIGER:

BODEGA BAY
ERWEITERUNGS-
KONSOLE

ENDLICH AM AMIGA!

Railroad
Tycoon

NICHT VERSÄUMEN:
COMPILATION
SPECIAL
&
APRIL-GAGS



KNOW HOW
TIPS * PLÄNE * LÖSUNGEN
NINJA-SPECIAL * LEMMINGS
TURRICAN 2 * SPEEDBALL 2
U.V.A.
NEU: MIT
INDEX

A
M
I
G
A
J
O
K
E
R
A
M
I
G
A
J
O
K
E
R



BONICO WEI SOFTWARE PARTNER **SERVICELINE**

Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt! Tel.: 0 61 07 / 6 20 67

Vertrieb: BONICO WEI SOFTWARE PARTNER

Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach



Schriftliche Informationen nur gegen Rückporto

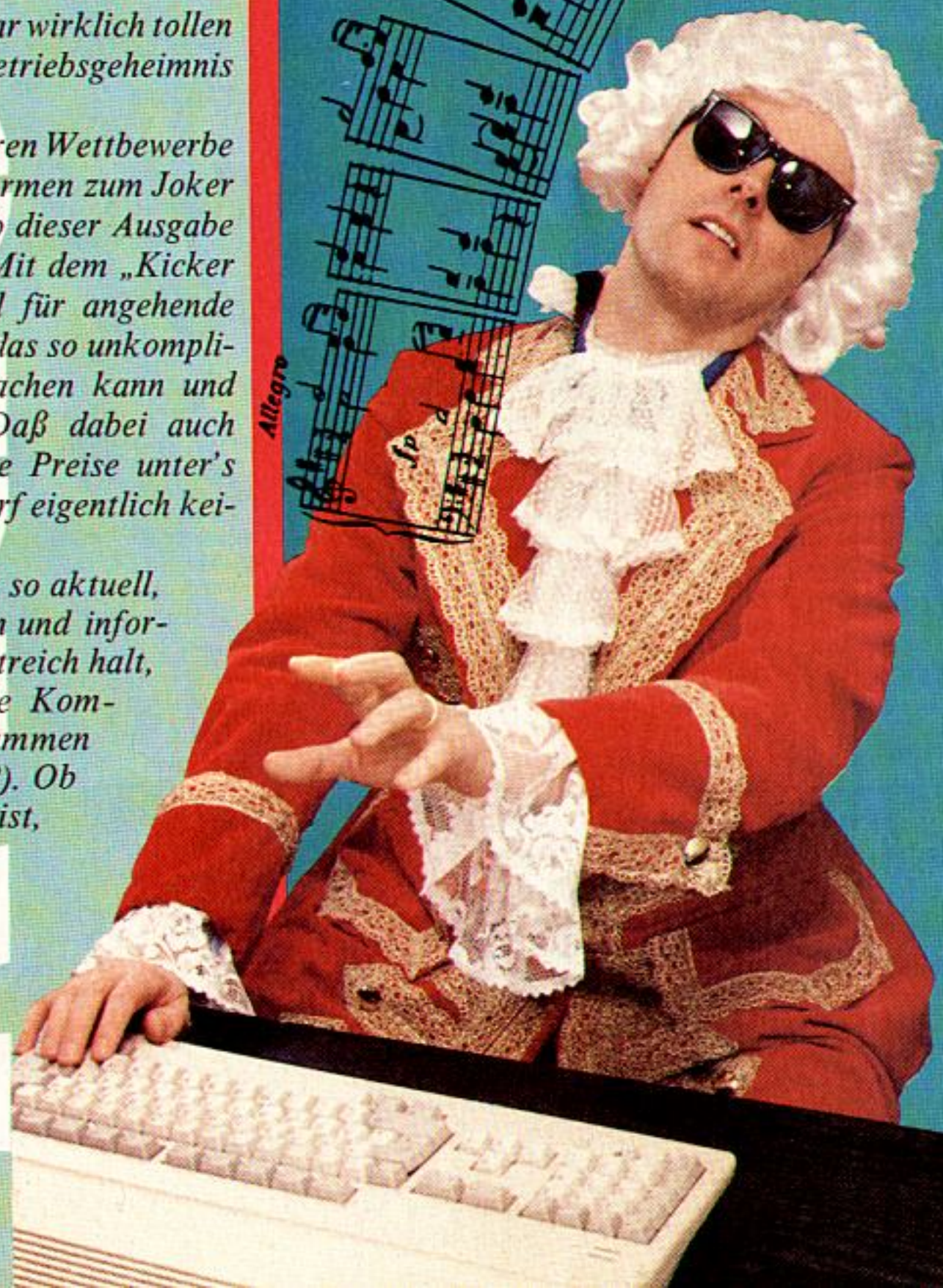
Rock me Amadeus!

Hier die gute Nachricht für alle Liebhaber klassischer Musik: Anlässlich des Mozart-Jahres lassen auch wir uns nicht lumpen und bringen diesmal ein mehrseitiges Special unter dem Motto „Was, wenn Mozart einen Amiga gehabt hätte?“. Und jetzt die nicht so gute Nachricht: April, April – Amadeus ist uns vollkommen schnurz, und ob er einen Amiga gehabt hat, erst recht! Wer nun meint, daß wir es bei einem derart bescheidenen Aprilscherz bewenden lassen, der kennt uns aber schlecht: Einer leider völlig unbekanntem Tradition folgend, haben wir drei „getürkte“ Tests zwanglos über das Heft verteilt, die ohne jeden Zweifel für angemessene Erheiterung sorgen dürften. Damit es zumindest für die Glückspilze unter Euch darüberhinaus noch etwas zu lachen gibt, ist die Aktion mit einem Preisausschreiben gekoppelt. Wer unsere Mogelpackungen erkennt (sollte nun echt nicht schwierig sein...) und uns die entsprechenden Titel nennen kann, ist bei der Verlosung von ein paar wirklich tollen Gewinnen dabei. Mehr darüber im Betriebsgeheimnis – und das ist kein Aprilscherz!

Apropos gewinnen: Bekanntlich gehören Wettbewerbe in den unmöglichsten Erscheinungsformen zum Joker wie eine Perücke zu Mozart, aber ab dieser Ausgabe setzen wir sogar noch einen drauf. Mit dem „Kicker Cup“ haben wir ein irres Postspiel für angehende Fußballmanager ins Leben gerufen, das so unkompliziert ist, daß wirklich jeder mitmachen kann und trotzdem einen Heidenspaß hat! Daß dabei auch Monat für Monat ein paar hübsche Preise unter's Managervolk gebracht werden, bedarf eigentlich keiner Erwähnung...

Und der Rest des Hefts? Nun, der ist so aktuell, bunt, spannend, genial, unterhaltsam und informativ wie immer. Ein wahrer Geniestreich halt, mindestens so beeindruckend wie alle Kompositionen dieses Herrn Mozart zusammen (wo bleibt eigentlich das Joker-Jahr?). Ob das jetzt auch wieder ein Aprilscherz ist, findet Ihr am besten beim Lesen heraus – und dabei wünsche ich Euch wie immer tonnenweise Spaß!

Euer Wolfgang
Amadeus Michael

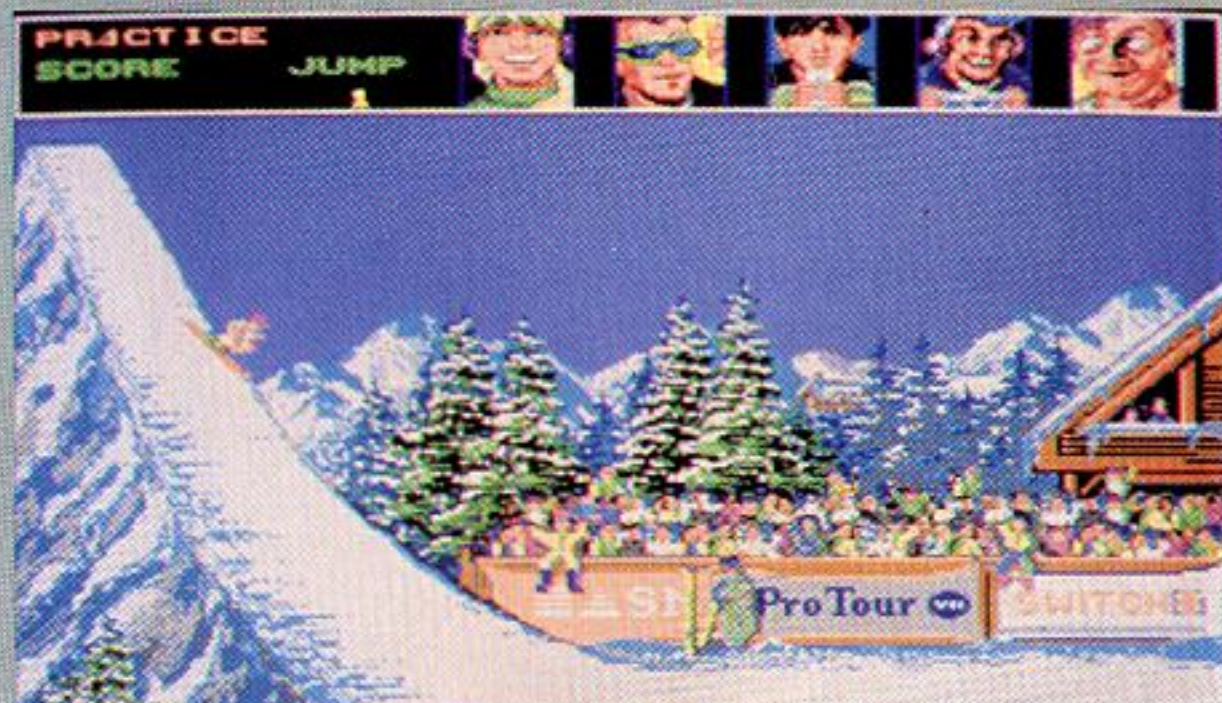


Editorial	3
Betriebsgeheimnis	6
Mixer	7
Preview:	
Neues von Palace	8
Arachnophobia	10
Mailbox	20
Crack!	38
Story:	45
Irre Stilblüten aus der Werbung	
Ruhmeshalle	48
PD-Box	54
Joker-Comic	56
Joker-Galerie	58
Up & Down	60
Rockus-Comic	60
Interview:	64
Ein Gespräch mit Chris Földing-Hornschuh	
Kleinanzeigen	65
Girl-Seite	69
Impressum	74
Computer-ABC	75
Joker-Index	76
Special:	77
9 neue Compilations	
Preisausschreiben:	86
Die Electronic Arts Winterspiele	
Know How	87
Know How Index	96
Postspiel:	98
Der Kicker-Cup	
Brork-Comic	100
Klassiker:	101
Barbarian	
User-Club:	
Lernsoftware von Ingenio	102
Bodega Bay	
Erweiterungskonsole	103
Stromausfall:	104
1853	
Spacelords	
Coin Op	106
Joker-Shop	108
Vorschau	110
Inserenten	110
Bezugsquellen	110



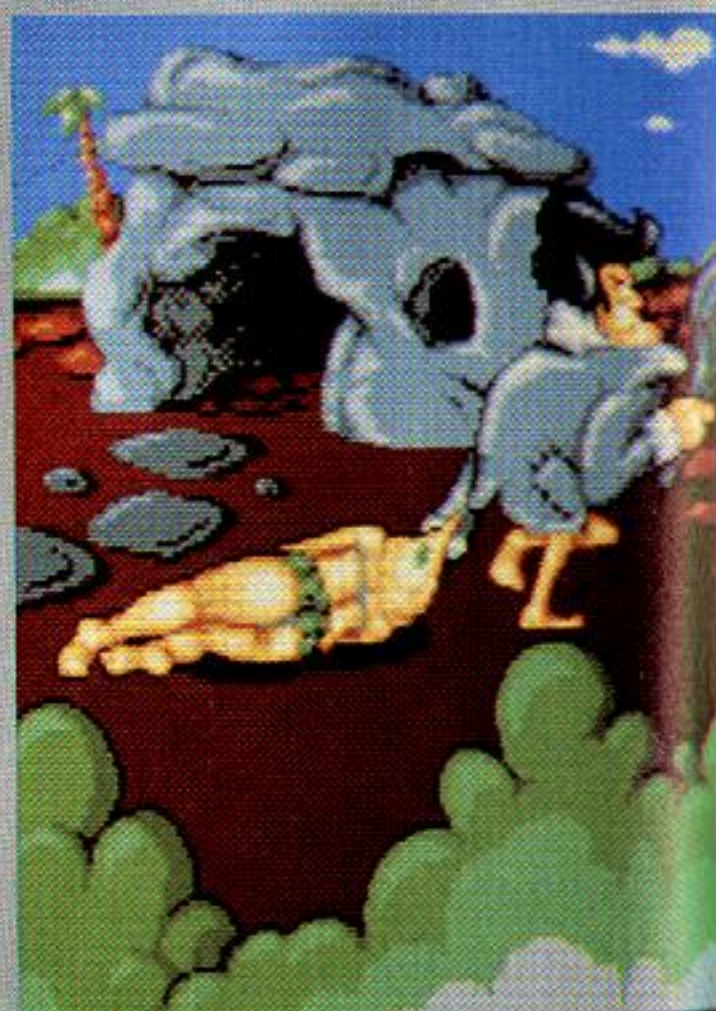
Ohne Sport gibt's Mord! Um das zu vermeiden, solltet Ihr Euch mal die Tests zu „Ski or Die“ und „Super Monaco GP“ reinziehen. Abfahrt und volle Fahrt auf den Seiten 32 und 61

Und wieder jede Menge Neuheiten: Postspielvergnügen mit dem „Kicker-Cup“, ein übersichtlicher „Know How Index“ und das „Up & Down“ endlich in Farbe! Nachzuprüfen auf den Seiten 60, 96 und 98



Harte Action & heiße Grafik – das war schon immer eine vielversprechende Kombination! Wir haben Euch diesmal zwei Games anzubieten, die sehr viel versprechen, aber noch mehr halten: „SWIV“ und „Chuck Rock“. Von der Zukunft in die Steinzeit auf den Seiten 16 und 41

Strategen kommen in diesem Heft wirklich voll auf ihre Kosten: Satte fünf Konfliktsimulationen sind diesmal vertreten! Zum Aufwärmen empfehlen wir einen Blick auf „NAM“ und „UMS II“; zu finden auf den Seiten 18 und 44



Frisch von der Kinoleinwand auf den Monitor: Martys letzte Zeitreise in „Back to the Future III“ und die Invasion der Killer-Spinnen mit „Arachnophobia“ – einmal als fixfertiger Exklusiv-Test, einmal als fixes Exklusiv-Preview! Movietime auf den Seiten 10 und 14

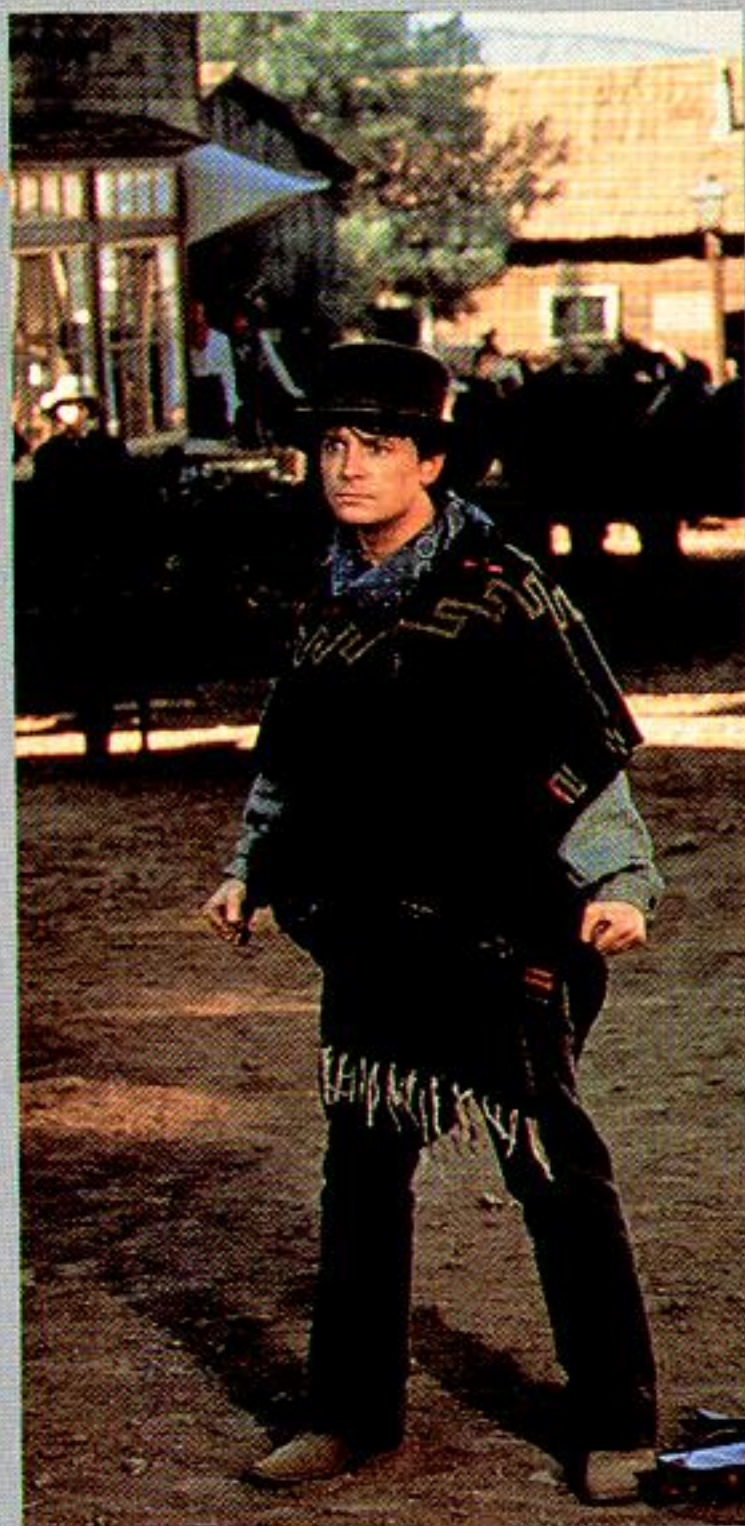
Im User-Club haben wir (unter anderem) ein besonderes Schmankerl für Euch: Mit der „Bodega Bay Erweiterungskonsolle“ macht Ihr aus Eurem 500er einen vollwertigen Amiga 2000! Aufsteiger treffen sich auf Seite 103

Alles schön und gut, aber was gibt's zu gewinnen? Massenhaft!!! Beispielsweise bei unserem witzigen „Aprilscherz-Rätsel“ oder den „Electronic Arts Winterspielen“. Preise ohne Ende auf den Seiten 6 und 86

Darauf haben wir lange warten müssen: Eines der besten Computerspiele aller Zeiten liegt endlich auch in der Amigaversion vor! Die Rede ist natürlich von „Railroad Tycoon“ – wer mitreden will, heizt den Kessel an und dampft auf die Seiten 62/63



Für Abenteurer kommt's in nächster Zeit besonders dick: Entweder mit dem aufwendigen Grafik-Adventure „Jonathan“, dem umfangreichen Rollenspiel „Antares“ oder als komplexes Vektor-Game mit „Cybercon III“. Horror, fremde Welten und fiese Roboter erwarten Euch auf den Seiten 12/13, 30/31 und 50/51



Games im Test

Abenteuer

Antares	30
Bane of Cosmic Forge	72
Cybercon III	50
Heart of the Dragon	80
Jonathan	12
Larry VI	35
Projekt Prometheus	70

Action

Back to the Future III	14
Crime Wave	42
Hunt for Red October	49
Insects in Space	84
Orbit 2000	28
Pork's Blood	71
SWIV	16
Warlock – The Avenger	34

Geschicklichkeit

Chuck Rock	41
Little Puff in Dragonland	28
Locomotion	52
Lupo Alberto	85
Spaceball	33
Tecnoball	70

Simulation

Ancient Battles	36
Genghis Khan	43
'NAM	18
Railroad Tycoon	62
UMS II	44
Warlords	81

Sport

Ski or Die	32
Super Grand Prix	85
Super Monaco GP	61

Strategie

Backgammon	42
Cybexion	52
Revelation!	82
Think Twice	80
Swap	36

Verschiedenes

Compilations	77
Fruit Machine	84
PD-Games	54
Workbench	82



Betriebsgeheimnis

Diesmal macht das Betriebsgeheimnis seinem Namen alle Ehre: Wer nämlich den Betrieb am Laufen hält, indem er an unserem Aprilscherz-Rätsel teilnimmt, erfährt hier das Geheimnis, was es dabei alles zu gewinnen gibt!

Wie die Sache funktioniert, hat Euch ja unser Reserve-Mozart schon verklickert: Einfach die Titel jener drei

Games, deren Tests Euch völlig zu Recht etwas spannend vorkommen, auf eine Postkarte malen, und ab mit dem Ding an untenstehende Adresse. Und kommt uns ja nicht damit, daß die Fälschungen nicht von den echten Tests zu unterscheiden sind – das wäre eine Beleidigung für uns und Euch! So, nun aber endlich zum Lohn der Mühe:



ABSOLUTE KATASTROPHEN	(00% - 19%) = 3
ZUM VERGESSEN	(20% - 39%) = 3
NIX BESONDERES	(40% - 59%) = 8
IN ORDNUNG	(60% - 79%) = 12
ERSTE SAHNE	(80% - 100%) = 8
HIT-AUSBEUTE	= 6

Wer alle drei Antworten richtig erraten hat, gewinnt auch drei ganz tolle Preise – zumindest, wenn er auf den ersten Platz ausgelost wird. Vom zweiten bis zum zehnten Rang hat sich die Sache auch noch gelohnt, Soft kann man ja schließlich nie genug haben. Ab Platz 11 wird's dann irgendwie kritisch...

Wer sich nun gar nicht vorstellen kann, was er mit so einem Pappzinken anfangen soll, der betrachte nur mal unser „Gruppenbild mit Nase“: So manch einer sieht mit einem solchen Teil nämlich viel besser aus als ohne – stimmt's? Wer sich hingegen um unsere Teststatistik sorgt, den können wir beruhigen: Selbstverständlich wurden die Mogel-Tests hier nicht berücksichtigt. Und wer schon längst seine Karte losgeschickt hätte, wenn er nur wüßte wohin, dem sagen wir jetzt endlich, wo's langgeht:

1. Platz: 3 Jahre lang den Amiga Joker kostenlos frei Haus
- 3 Spitzen-Games
- 3 Artikel aus dem Shop nach Wahl
2. - 10. Platz: 1 Spitzen-Game
11. - 20. Platz: 1 Pappnase

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

VERSANDSERVICE SCHNEIDER & HAMANN

Reichsstr. 50 / 1000 Berlin 19 / Tel. (0 30) 3 04 31 56

Versandtelefon Mo/Mi 17.00-19.00 Die/Do 19.00-20.00 Fr 15.00-17.00 · Service 24 h · Anrufbeantworter

Amiga Software	DM	DM	DM
A 10 Tank Killer	84,90	Murder dt.	59,90
Apprentice dt.	54,90	Nightshift dt.	59,90
Awesome mit T-Shirt dt.	79,90	Ninja Remix dt.	72,90
B.A.T. dt.	74,90	Obitus mit T-Shirt dt.	78,90
Battlestorm dt.	62,90	On the Road dt.	69,90
Betrayal dt.	72,90	Dops Up dt.	59,90
Big Business dt.*	52,90	Operation Stealth dt.	64,90
Billy the Kid dt.	64,90	Pang dt.	59,90
Buck Rogers	74,90	Panza Kick Boxing	74,90
Cadaver dt.	62,90		
Car Vap dt.	62,90		
Castle Master dt.	64,90		
Challengers (Sammlung)	74,90		
Chaos Strikes Back dt.	59,90		
Chip Challenge dt.*	59,90		
Colonels Bequest (1 MB)	89,90		
Conquest of Camelot (1 MB)	89,90		
Curse of the Azure Bonds	74,90		
Dragon Breed dt.	62,90		
Dragon Wars dt.	69,90		
Dragonflight dt.	74,90		
Drakken dt.	69,90		
Duck Tales dt.	62,90		
Elvira dt. (1 MB)	74,90		
Exterminator	69,90		
Eye of the Beholder*	74,90		
F-16 Falcon dt.	69,90		
F-19 Stealth Fighter dt.	69,90		
Fate-Gates to Dawn dt.*	69,90		
First Year 1 (Sammlung)	54,90		
Great Courts 2 dt.	69,90		
Gunboat dt.*	62,90		
Highlights (Sammlung)	69,90		
Immortal dt. (1 MB)	69,90		
Indiana Jones Adv. dt.	69,90		
Insects in Space dt.	59,90		
Invest dt.	59,90		

GRATIS ÜBERRASCHUNG
liegt jeder Bestellung bei vom 01.04.-10.05.91

- TOP TEN**
1. Monkey Island (-)
 2. Cadaver (1)
 3. Kick Off 2 (3)
 4. Wrath of t. Demon (-)
 5. Pirates (5)
 6. Powermonger (2)
 7. Loom (6)
 8. Elvira (10)
 9. F-16 Falcom (-)
 10. Lemmings (-)

Versandkostenfrei
für Selbstabholer
nur nach Vereinbarung
(kein Laden)

James Pond dt.	57,90
Kick Off 2 dt.	59,90
Killing Game Show dt.	59,90
Klax dt.	49,90
Legend of Faerghall dt.	74,90
Leisure Suit Larry 3 (1 MB)	89,90
Lemmings dt.	59,90
Loom dt.	74,90
Loopz	59,90
Lotus Esprit Turbo Ch. dt.	62,90
M.U.D.S. dt.	69,90
M1 Tank Platoon dt.	72,90
Maniac Mansion dt.	69,90
Maupiti Island dt.	69,90
Milestones (Sammlung) dt.	64,90

Pirates dt.	59,90
Platinum dt. (Sammlung)	59,90
Plotting dt.	59,90
Populous dt.	69,90
Ports of Call dt.	57,90
Powermonger dt.	74,90
Prehistoric Thale dt.*	54,90
Secret of Monkey Isl. dt.*	74,90
Shuffle dt.	54,90
Sim City dt.	74,90
Spindizzy Worlds dt.	62,90
Stadt der Löwen dt.	89,90
Stratego dt.	62,90
Torvak the Warrior dt.	62,90
Turrican 2 dt.*	54,90
Ultima 5	72,90
Wheels of Fire (Sammlung)	74,90
Wrath of the Demon dt.	64,90
X-Copy incl. Hardware	59,90
Z-out dt.	54,90
Zak McKracken dt.	69,90

Gratis-Zugabe
Ein Game nach unserer Wahl
beim Kauf von 10 verschiedenen Titeln vom 1. 4.-10. 5. 91

RESTPOSTEN solange Vorrat je 49,90	
All time Favourite (Samml.) - Flight Com. (Samml.) - Guild of Thieves - Intern. Soccer - Pipemania - Shopun - Space Ace - Venus - Ultima 3 - Waterloo - Xenon 2 - Zoom - Paperboy - Powerpack (Samml.) Mortville	
Speichererweiterung A500 auf 1 MB intern. incl. Uhr	139,00
VERTRAUEN zahlt sich aus!	
Restpostenpaket 1	175,00
10 verschiedene Original-Games nach unserer Wahl	

Achtung: Versand nur noch im Sicherheitskarton - Vorkasse + 5,50 DM / Ausland nur Vorkasse + 10,00 DM
Nachnahme + 7,50 DM - Preisliste gegen 1 DM in Briefmarken - wird bei Kauf verrechnet - System angeben!
dt. - deutsche Anleitung * - bei Druck noch nicht lieferbar Irrtum & Preisänderung vorbehalten

Zillesoft

Titel	Preis	Titel	Preis	Titel	Preis
Adv. Tactical Fighter II	68,90	Great Courts 2	68,90	Puzznik	68,90
Badlands	58,90	Hard Drivin II	68,90	Red Storm Rising	63,90
Battle Command	68,90	Invest	64,90	Rick Dangerous 2	63,90
Battlestorm	68,90	Ishido	68,90	Rogue Trooper	68,90
Betrayal	78,90	James Pond	68,90	Secr. of Monkey Isl. dt. I	94,90
Big Business	58,90	Lemmings	63,90	Sim City	78,90
Billy the Kid	68,90	Loopz	58,90	Simulcra	63,90
Buck Rogers - Deutsch	98,90	Lords of Doom	68,90	Speedball II	68,90
Cadaver	68,90	Lotus Esprit Turbo Chall.	68,90	Spindizzy Worlds	68,90
Car-Vap	68,90	M.U.D.S.	68,90	Super Skweek	58,90
Challengers	78,90	M1 Tank Platoon	78,90	Team Suzuki	63,90
Chase H.Q.	63,90	Masterblazer	78,90	Team Yankee	78,90
Chess Simulation	68,90	Might and Magic II	78,90	The Immortal (1 MB)	68,90
Dinowars	58,90	On the Road	68,90	Tower Fra	78,90
Dragon Breed	68,90	Operation Stealth	68,90	Transworld	68,90
Duck Tales	68,90	Pang	68,90	Ultima V	73,90
Elvira	73,90	Panza Kick Boxing	78,90	Wonderland (1MB od.512K)	76,90
Epyx Sporting Gold	63,90	Paradroid 90	68,90	Z-Out	63,90
F-16 Falcon Miss. Disk II	58,90	Pool of Radiance (1 MB)	68,90	X-Copy, incl. Hardw.	63,00
F-19 Stealth Fighter	78,90	Powermonger	78,90	Ami RAM+Uhr+Dragons Lair	228,00
Gelsha	68,90	Powerpack	68,90	Ami RAM+Dungeon Master	211,50

NEU! CHANNEL VIDEODAT Decoder VD 2000 - für Amiga DM 359,-

Daten aus dem Fernsehen für Ihren Amiga (PC, Atari ST). Laden Sie Shareware, Computergrafiken, Demos (Anwender- und Spielesoftware), Börsen-, Zeitungsnachrichten, aktuelle Angebote direkt aus dem TV in Ihr Computersystem. Die Daten werden über „PRO 7“ ausgestrahlt. Nähere Informationen gegen Einsendung von DM 2,- in Briefmarken.

Suchen Sie Game-Boy-Spiele? Kein Problem. Wir haben derzeit 50 verschiedene Spiele auf Lager, weitere 40-50 Ankündigungen werden erwartet. Hier einige Beispiele:

Batman	DM 72,95	King of Zoo	DM 48,95	Nemesis	DM 63,95
Ishido	DM 44,95	Ninja Boy	DM 63,95	Tennis	DM 44,95

Einige Titel waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar. Sie können sich die neuesten Titel jedoch reservieren lassen. Auslieferung erfolgt nach Bestelldatum. Fordern Sie noch heute unsere kostenlose Preisliste Ami an! Versand per NN + 8,- oder Vorkasse + 5,- auf unser Konto PGAm Essen, 402835-433. Ab DM 150,- Bestellwert versandkostenfrei. Kein Ladenverkauf, nur Versand! 24-Std.-Bestellannahme (Anrufbeantworter) 0 28 43 / 8 01 87 - FAX 0 28 41 / 2 27 78

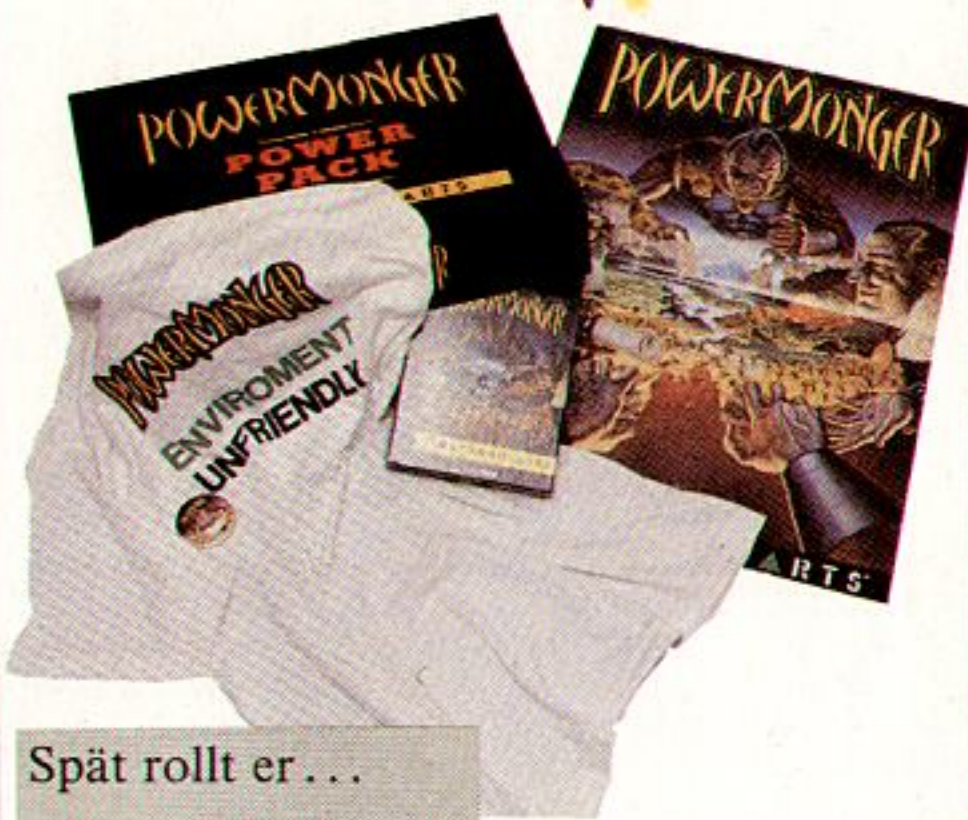
Norbert Zielinski
Alpener Str. 67a, 4134 Rheinberg 1

Messezeit

Erinnert Ihr Euch noch? Vor zwei, drei Jahren gab's auch schon Amiga-Messen – in Amerika. Wer heuer hingegen sämtliche „amigahaltigen“ Veranstaltungen in der näheren Umgebung besuchen will, der legt sich am besten gleich ein Jahresticket der Bundesbahn zu!

Damit Ihr bei dem Messerummel den Überblick nicht verliert, haben wir Euch hier mal die wichtigsten Termine aufgelistet:

Vom 25. bis 28. April findet die **Amiga '91 Berlin** auf dem Messegelände der AMK statt (am 25. nur für Fachbesucher!). Der Wiener Messepalast öffnet dann vom 10. bis 13. Oktober seine Tore für die **Amiga World**. Voraussichtlich in der Zeit vom 31. Oktober bis zum 3. November gibt's auch wieder eine **Amiga '91** in Köln (der Termin könnte sich aber eventuell verschieben). Schließlich und endlich noch die **Hobby + Electronik** in Stuttgart: Vom 7. bis 10. November wird es dort unter anderem auch für Amiga-Freaks einiges Interessantes zu sehen geben. Na, dann verlaßt Euch mal nicht auf diesen vielen Messen...



Spät rollt er...

... doch er rollt! Gemeint ist „Rolling Ronny“, den wir schon im Februarheft getestet haben, der aber immer noch nicht in den Geschäften aufgetaucht ist. Und ein bißchen wird's wohl auch noch dauern.

Des Rätsels Lösung: Hersteller Starbyte hat sich entschlossen, das Spiel noch um einige Level zu erweitern und es dann für mehrere Systeme (möglicherweise auch Konsolen) gleichzeitig herauszubringen. Tja, und das braucht halt seine Zeit! Aber so gegen Ende September soll's dann wirklich soweit sein – hoffen wir das Beste!

Byte-Brötchen

Habt Ihr den Artikel „Quo vadis 64“ im letzten Heft gelesen? Nun, anscheinend haben das sogar eine ganze Menge Leute getan – und sich gefragt, was es denn wohl mit den dort erwähnten Cartridges für den guten alten „Brotkasten“ auf sich hat.

Genauer gesagt, sie haben uns danach gefragt. Deshalb zeigen wir Euch hier mal ein

Zugabe

Preisausschreiben sind im Joker eine Selbstverständlichkeit, daß die Gewinner anschließend ihre Preise auch kriegen (gelegentlich zwar mit etwas Verspätung...), sowieso. Aber daß sie sogar mehr bekommen, als sie gewonnen haben, ist schon nicht mehr ganz so selbstverständlich!

So geschehen bei unserem „Silvesterfeuerwerk“: Eigentlich wollte der HAMO-Versand nur je drei „Powermonger“, „M1 Tank Platoon“ und „Buck Rogers“ spendieren. Was dann tatsächlich bei uns eintrudelte, waren drei riesige „Powermonger Power Packs“ mit Spiel, T-Shirt, Poster und Button, sowie eine ähnliche Ausstattung zu den anderen Games! Soviel Großzügigkeit muß auch mal lobend erwähnt werden, oder? Da könnten sich die Veranstalter des Samstaglotos noch eine Scheibe abschneiden...

paar von den Dingen, damit Ihr auch sehen könnt, daß die Teile gar nicht so ohne sind. Über mangelnde Aktualität kann man dabei jedenfalls nicht meckern – abgebildet sind Module von Ocean, und zwar „Shadow of the Beast“, „Robocop 2“ und „Chase H.Q. II“. Aber deswegen müßt Ihr natürlich Euren Amiga nicht gleich wegschmeißen, der kann schließlich auch ohne Cartridges noch um einiges mehr...



Der Hofbericht: Neues



Complex

Dieses Game wird uns in die wundervolle Welt des Jahres 2061 entführen: Kriminelle Gangs beherrschen das Geschehen, deren Methoden von Tag zu Tag rücksichtsloser werden. Nur die bestausgebildetsten Polizisten, die auch ständig weiter

im Trainingskomplex üben, haben überhaupt eine Chance, es mit den Ganoven aufzunehmen...

Complex ist ein comicartig aufgemachtes Ballerspiel mit vielen, vielen Plattformen. Die fünf riesigen Level sind grafisch sehr abwechslungsreich gestaltet, einer spielt beispielsweise vor dem Hintergrund einer Industrieregion mit zahlreichen



Rohren und Maschinen, ein anderer inmitten einer idyllischen Blumenlandschaft. Gegnermäßig wird ein buntes Panoptikum von Skinheads, gemeinen Gangstern, mutierten Schildkröten und anderen Monstern aufgeboten. Der Held kämpft sich kletternd, hüpfend und hangelnd durch die verschiedenen Szenerien und schießt dabei auf alles, was sich be-

wegt – ausgenommen kleine Mädchen, Fensterputzer und Frauen mit Einkaufswagen, denn wer sich bei Complex an unschuldigen Bürgern vergreift, kriegt Punkte abgezogen! Außer diesem lobenswerten Feature gibt's hier noch was Positives zu vermelden: Erscheinen wird das Spiel wahrscheinlich bereits im August '91.

Arborea Crystals of

Unter Palace' Fittichen arbeitet derzeit die französische Spieleschmiede Silmarils („Colorado“) an ihrem neuen Projekt. Es soll eine Mischung aus Strategie- und Rollenspiel werden, die in einer 3D-Abenteuerwelt angesiedelt ist.

Die vier magischen Kristalle von Arborea, die ihrem Besitzer unvorstellbare Macht verleihen, sind tragischer-

weise verschwunden. Der bitterböse Finsterling Margoth interessiert sich sehr für die Klunker, denn mit ihrer Hilfe könnte er endlich Tod und Verderben über das Land bringen! Damit sein Herzenswunsch nicht in Erfüllung geht, macht sich der Spieler in der Rolle des Prinzen Jarel zusammen mit sechs Helfern auf die Suche nach den Steinchen.

Wie bei Rollenspielen so üblich, wird die Gruppe des öfteren angegriffen und muß sich mit Schwertern und Zaubersprüchen zur Wehr setzen. Wesentlich

aufregender ist da schon, daß die Welt von Arborea laut Silmarils aus 16.000 bis 20.000 Orten bestehen soll, die sich zudem auch noch aus verschiedenen Blickwinkeln betrachten lassen! Außerdem kriegt man hier nicht bloß einen kleinen Bildausschnitt in einem Grafikenster serviert, sondern bekommt ein riesiges Bild zu sehen.

Zur Auflockerung wurden zwei zusätzliche Sequenzen in das Spiel integriert: Sobald die Helden in einen Kampf geraten, wird der Screen umgeschaltet, und

man muß seine Figuren auf einem schachbrettartigen Feld bewegen. Die zweite Sequenz wird aktiviert, wenn man die Eigenschaften eines Charakters verbessern will; dann läuft ein Quiz ab, in dem Fragen aus dem Fantasybereich beantwortet werden sollen. Wer vorsichtshalber seine diesbezüglichen Kenntnisse vorher nochmal auffrischen will (vielleicht mit Tolkiens Büchern?), sollte sich beeilen: Das Game kommt angeblich bereits in allernächster Zukunft heraus, möglicherweise schon im April.



aus dem Hause Palace

Nach dem wenig berauschenden „Voodoo Nightmare“ hörte man längere Zeit nichts mehr von dem englischen Königs... äh, Softwarehaus. Doch jetzt wurden gleich vier neue Spiele angekündigt – wir durften schon mal einen vorsichtigen Blick riskieren!



Hostile Breed

Dieses Shoot 'em up soll dem Spieler nicht nur schnelle Reaktionen, sondern auch strategisches Denkvermögen abverlangen: Durch ein Erdbeben auf dem Planeten „Genaro 5“ sind Risse in den Wänden der örtlichen Forschungsstation entstanden. Das haben die

(widerwärtigen und *sehr* gefährlichen) Planetenbewohner sofort ausgenutzt und sind in die Station eingedrungen. Wer darf jetzt wohl die ansässigen Arbeitnehmer vor dem Untergang bewahren? Na? Genau! Im Gegensatz zu den meisten Ballerspielen muß man die Level hier nicht hintereinander abspulen, sondern kann die Raumsektoren der Forschungsstation ganz nach

Belieben aufsuchen – das Problem ist vielmehr, daß man eigentlich an -zig Orten zugleich sein müßte! Die Eindringlinge kümmern sich nämlich herzlich wenig darum, ob der Spieler zufällig gerade in der Nähe ist, sie richten einfach überall Zerstörungen an. Es bleibt also nichts anderes übrig, als immer schnell dorthin zu flitzen, wo die Situation gerade am brenzligsten ist...

Extrawaffen wird es natürlich in reicher Auswahl geben, zusätzlich kann man die Verteidigungsanlagen der Station aktivieren. Die Raumsektoren verfügen allesamt über feinstes Zwei-Wege-Parallax-Scrolling, die Grafiken hat Jo Walker verbrochen, der auch „Barbarian II“ illustriert hat. Voraussichtlicher Erscheinungstermin des Spiels: September '91.

Demoniak

Auch wenn Demoniak bei uns heute das Schlußlicht bildet, für Palace ist es ein Anfang, und zwar der neuen Adventure-Reihe „Pure Fiction“. Demoniak ist ein Bösewicht aus einer fernen

Welt, der unser Universum erobern möchte. Dazu zaubert er ein riesiges Loch in den Sternenhimmel, das der Spieler natürlich wieder schließen muß. Zum Lochschließen braucht man eine magische Bombe, die dummerweise in drei Teile zersprungen ist, die jetzt irgendwo verstreut herumliegen.

Das Ganze wird ein Text/Grafikadventure im klassischen Sinn: Man sieht seitweise (englischen) Text, dann folgt wieder ein Bild usw.. Die Eingaben erfolgen per Tastatur, wobei der Parser so gut sein soll, daß er beinahe alles versteht, was man ihm sagt. Es gibt insgesamt 50 Charaktere (!), in deren Rolle man während

des Spiels schlüpfen kann und muß. Die Handlung erlebt man dann jeweils aus der Sicht des gerade ausgewählten Charakters. Und schließlich noch die letzte gute Nachricht des Tages: Auch dieses Game soll schon innerhalb der nächsten zwei, drei Stunden erscheinen! (C. Borgmeier)



Preview:

ARACHNOPHOBIA

Auch wenn so mancher sich vor ihnen ekelt, im Grunde genommen sind die meisten Spinnen völlig harmlos. Aber eben nicht alle – vor allem dann nicht, wenn Steven Spielberg sie auf die

Wer den gleichnamigen Erfolgsfilm gesehen hat, dem dürfte seither beim bloßen Anblick dieser Tierchen schon der Angstschweiß auf der Stirn stehen: Auf der Kinoleinwand überfallen die Biester nämlich ganze Städte und killen die hilflosen Einwohner gleich scharenweise. Disney Software („Dick Tracy“, „Duck Tales“) hat sich der Gliederfüßler angenommen und schickt das Getier jetzt in einem Actiongame auf den Screen...

Zu Anfang jedes Levels ist ein Stadtplan zu sehen, auf dem der Spieler sein Auto zum Einsatzort steuert. Dann wechselt das Szenario, und man findet

sich in dem jeweiligen Wohnhaus, Schulgebäude oder Lagerschuppen wieder. Die Gebäude haben in der Regel mehrere Stockwerke, manche sind darüberhinaus auch noch unterkellert. Im Inneren klettern und flüchten jedenfalls überall Spinnen herum, von denen einige nahezu ungefährlich sind (erst nach drei Berührungen ist der Held tot), wogegen bei anderen bereits ein Biß genügt, um die Kammerjägermission vorzeitig zu beenden. Kinobesucher ahnen sicher schon, daß es sich bei der letzteren Sorte nur um die hochgiftigen Amazonas-Krabbler handeln kann, denn die

Menschheit losgelassen hat!

haben schließlich diese verhängnisvolle Entwicklung überhaupt erst ausgelöst. Daher müssen in jeder Stadt sämtliche südamerikanischen Spinnen vernichtet werden, erst dann ist der entsprechende Spielabschnitt gemeistert.

Selbstverständlich steht unser Kammerjäger seinen bissigen Gegnern nicht wehrlos gegenüber, er hat sogar eine ganze Reihe von Gerätschaften zur Verfügung, die ihm bei der Bewältigung seiner verantwortungsvollen Aufgabe helfen: Im einfachsten Fall versprüht man schlichtes Insektenspray, um seine Feinde in den Spinnenhimmel zu schicken; bei besonders vielen Untieren in einem Raum lohnt sich auch schon mal der Einsatz einer kleinen Bombe; last not least kann man mit (vorher eingesammelten) Streichhölzern ein wärmendes Feuerchen entfachen, um die Biester damit abzufackeln. Zur Grundausstattung gehört schließlich noch ein chicer HighTech-Apparat, der zum Aufspüren der lebenswerten Tiere dient. Soweit man es bis jetzt beurteilen kann, macht Arachnophobia einen recht ansprechenden Eindruck, besonders die Grafiken lassen auf einiges hoffen. Ob das Game auch vom Spielerischen her überzeugen kann, werden wir Anfang Mai erfahren, dann soll es nämlich auf den Markt kommen. Vorausgesetzt, die Programmierer werden zwischenzeitlich nicht von ihren eigenen Spinnen verspeist... (C. Borgmeier)



WRECKERS



Audiogenic

BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu BOMICO – Spielen?
Möchten Sie Tips zum Spielabau?
Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr.
Ein Anruf genügt!
Tel. 06107/62067
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.

Vertrieb: BOMICO, Gewerbegebiet Süd, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach

JONATHAN

Der Amiga Joker meint:
Jonathan ist Computer-Entertainment der Spitzenklasse!



Fast eineinhalb Jahre mußten die Freunde anspruchsvoller Computer-Unterhaltung auf den Nachfolger zu „Stadt der Löwen“ warten. Aber manchmal zahlt sich Geduld eben aus: Das neueste „Artventure“ aus deutschen Landen ist eine Klasse für sich!

Im Jahre 1988 machte sich eine kleine aber feine Truppe namens PM-Entertainment auf, die Amiga-Welt zu erobern. Was mit „Holiday Maker“ begann, steigerte sich über das Asien-Adventure „Stadt der Löwen“ zu einem vorläufigen, aber furiosen Höhepunkt: Mit Jonathan haben die Mannen um den Autor und Grafiker Chris Földing-Hornschuh ein typisches „Noch-Game“ abgeliefert – *noch* schöner, *noch* umfangreicher und vor allem *noch* spielbarer! Gesteuert wird wie eh und je über ein ausgefeiltes Maus/Icon-System, aber man hat sich die Kritik an den Vorgängern zu Herzen genommen und diesmal ein Abenteuer auf die Beine gestellt, das sich in Sachen Komplexität vor einem Adventure mit Parser keinesfalls mehr zu verstecken braucht. Und damit auch ja keine Mißverständnisse aufkommen, hören die Jungs fortan nicht mehr auf PM-Entertainment, sondern haben

sich den beziehungsreichen Namen „Phoenics“ verpaßt...

Auch beim Szenario ist man einen Schritt weitergegangen: Handelten die früheren Werke noch vor vergleichsweise „normalen“ Kulissen wie der USA oder Singapore, so spielt Jonathan in einer weitaus exotischeren Umgebung – einer süddeutschen Kleinstadt namens Kronstadt! Exotisch nicht nur deshalb, weil das Örtchen unschwer als Memmingen (die Heimat der Programmierer) zu identifizieren ist, sondern natürlich vor allem, weil eine böse Macht aus ferner Vergangenheit die Menschen dort in ihren Bann geschlagen hat. Ein unbescholtener Lehrer vergeht sich an einer Schülerin und versucht sie zu töten, Finanzbeamte kämpfen Seite an Seite mit einer Rockerbande gegen die Polizei, und der Rest der Einheimischen begeht Selbstmord oder leidet

zumindest unter furchtbaren Kopfschmerzen. Der einzige, der das Städtchen (und in weiterer Folge natürlich die Welt) vor dem Untergang bewahren kann, ist Jonathan – ein junger Mann, der seit seinem 15ten Lebensjahr im Rollstuhl sitzt. Der arme Kerl wird von visionären Alpträumen geplagt, die recht drastisch verdeutlichen, daß ihm in dieser Tragödie eine ganz besondere Rolle zufällt. Aber mit Hilfe seiner Freunde, eines Zauberbuches, zehn Tagen Zeit und einem gewitzten Zocker vor dem Monitor wird sich das Schlimmste wohl vermeiden lassen...

Im Gegensatz zu vielen anderen Adventures kann der Spieler hier kaum jemals „hängenbleiben“ und steht auch nicht ständig unter Zugzwang: Die Story entwickelt sich praktisch ganz von selbst, allerdings je nach den eingegebenen Aktionen immer etwas anders. Auf einem wahrlich reichhaltigen Icon-Screen werden sowohl der Titelheld, als auch seine bis zu 12 Freunde befehligt. Jonathans Kumpel führen dabei ihr eigenes Leben und befinden sich meist an ganz verschiedenen Örtlichkeiten – alleine in Kronstadt sind das schon 30, in der näheren Umgebung kommen nochmal 20 weitere dazu. Um die Clique zu erreichen, kann man telefonieren (über 200 aktive Telefonnummern!), um sich über den aktuellen Stand der Dinge zu informieren, ist es nützlich, in die Zeitung oder den Fernseher zu gucken. Natürlich werden auch hier verschiedene Dinge untersucht, geöffnet, gesammelt oder angewendet, aber wer den finalen Showdown mit dem Bösen siegreich überstehen will, muß sich auch um Jonathans magische Fähigkeiten kümmern: Wie bei einem Fantasy-Rollenspiel gibt es die unterschiedlichsten Zaubersprüche, z.B. für das Erlangen übermenschlicher Kräfte oder vorübergehende Unsichtbarkeit. Manche dieser Hexereien dürfen mehrmals, andere nur einmal eingesetzt werden. Last not least kann (endlich) der Spielstand jederzeit auf einer Extradisk gesaved werden.

Die Handhabung ist also ebenso simpel wie vielseitig, die Story ist stimmungsvoll und steckt voller verzwickter Rätsel (was hat es mit den seltsamen Schriftzeichen auf sich, was mit den keltischen Liedern?), und die deutschen Bildschirmtexte lesen sich fast so packend wie ein Buch von Stephen King. Aber was darf man sich von der Präsentation erwarten? Nun, nur das Feinste: Zu sehen gibt es etliche bildschirmfüllende Grafiken in der gewohnt beeindruckenden Földing-Perfektion, sowie jede Menge hübsch animierter Digi-Bilder (z.B. wenn man

die TV-Option anklickt – außer es wäre bereits tiefste Nacht und somit Sendeschluß...). Um eine Stimmung zwischen Realismus und Horror zu erzeugen, hat Chris seine gezeichneten Bilder diesmal so gestaltet, daß sie von digitalisierten Fotos nicht zu unterscheiden sind – ob einem das gefällt, bleibt Geschmackssache, auf alle Fälle ist die Technik beeindruckend und trägt viel zur individuellen Atmosphäre des Games bei. Aus dem gleichen Grund wurden die meisten der zahlreichen Sound-FX tatsächlich digitalisiert, der düstere Titel-Soundtrack im Stil von John Carpenter ist allerdings eine Eigenkomposition.

Daß Jonathan uns rundum begeistert hat, dürfte Euch ja schon aufgefallen sein, hier nochmal ein paar trockene Facts, die verdeutlichen, warum das so ist: Auf den fünf Disketten erwarten Euch nicht nur ca. fünf Megabyte Grafik-Power, sondern ein Game, das schier unendlichen Spielspaß verspricht. Selbst ein gewiefter Adventure-Profi bekommt bei einem Durchgang nämlich maximal 75 Prozent des Spiels zu sehen – es lohnt also durchaus, das Programm mehrmals zu lösen, da die verschiedensten Wege zum Ziel führen. Und wenn wir Euch jetzt noch verraten, daß man hier selbst mit einer Komplettlösung zumindest 16 Stunden beschäftigt ist, dann wird der eine oder andere wahrscheinlich gleich den nächsten Shop stürmen wollen, um ein Exemplar zu ergattern. Nur leider: Vor Mai wird Jonathan wohl nicht in den Geschäften auftauchen. (ml)



Scheißjob, hatte sie noch am Morgen gedacht, als sie gegen 5.30 Uhr zum Sender fuhr. Natürlich war sie neidisch auf Wolfi gewesen, der daheim noch einige Zeit schlafen konnte, da er erst um acht Uhr zur Uni mußte. Doch jetzt als sie ihre Pause antrat, schien die Sonne über Kronstadt. Weißblauer Himmel oder Königswetter für die Bayern.



Aus war die Nacht der größten Gefahr gekommen. Die Stadt geriet über die Beschlüsse, die heute, Versammlung und selbst die unheimliche Szene, die die Dritte spielte. Die Quelle des Lebens und des Todes. Durch den Messer in Leontes, in das die Platte ihre gebrechlichen Glieder tauchen. Wenn ein Fäulnis einen Körper füllte, war er die An-



Jonathan
Grafik: 92%
Sound: 78%
Handhabung: 94%
Spielidee: 90%
Dauerspaß: 88%
Preis/Leistung: 85%
Red. Urteil: 90%
Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 99,- DM
Hersteller: Phoenix
Bezug: Software 2000



Spezialität: Umfangreiches deutsches Handbuch, kein Kopierschutz, auf Harddisk installierbar. Die Verkaufsversion wird (wahrscheinlich) IMB benötigen und mit Gimmicks in der Box ausgeliefert.



Wenige Minuten später kam Becker in das Arbeitszimmer zurück. Das Mädchen stand splinternackt vor dem Schreibtisch. Er sah sie an, ihren jungen Körper und die weißen Streifen, die der Bikini im Sommer hinterlassen hatte. Ihre Figur hatte die makellose Form eines Stundenglasses, und sie wußte genau, wie sie ihn zur Geltung bringen mußte. "Davon haben sie doch jede Stunde geträumt", flüsterte sie.



BACK TO THE FUTURE III

Eifrige Kinobesucher haben einen Vorteil: Sie wissen immer schon ein paar Monate vorher, welche Games demnächst erscheinen werden! Ob sie dann aber auch was taugen, erfährt man erst bei uns...



Marty, der furchtlose Tellerwerfer



Ab in den Himmel für Pappkameraden!



Doc auf dem Weg zu Clara

Der Amiga Joker meint:
Back to the Future III hat Seltenheitswert: eine wirklich gelungene Filmumsetzung!

Daß Doc und Marty auch bei ihrer (angeblich) letzten Zeitreise wieder auf dem Amiga vorbeischaun, war ja wohl klar; die Frage lautete eigentlich nur, wie sie sich dabei anstellen würden – so wie beim letzten Mal, oder vielleicht doch etwas besser? Um es gleich vorwegzunehmen: Was das Spiel betrifft, wurden die beiden gottlob *nicht* von der Vergangenheit eingeholt, zwischen dem enttäuschenden zweiten Teil und der aktuellen Fortsetzung liegen Lichtjahre! Das Game besteht diesmal aus vier unterschiedlichen Leveln, die natür-

lich alle wieder an einzelne Filmszenen anknüpfen. Zunächst muß Doc versuchen, mit seinem Pferd die Kutsche von Clara Clayton einzuholen, bevor diese in den Abgrund stürzt, weil ihre



Gäule durchgegangen sind. Ganz ähnlich wie im ersten Abschnitt von „Wrath of the Demon“ geht es anfangs nur darum, auftauchende Hindernisse, wie Felsbrocken, Tomahawks und Holzkisten wegzuballern oder ihnen durch Ducken bzw. Überspringen aus-

zuweichen. Nach einer Weile wird von der Seitenansicht in die Vogelperspektive umgeschaltet, und Doc muß sich galoppierend und schießend einen Weg durch miteinander kämpfende Indianer- und Kavallerieverbände bahnen. Dieser Perspektivenwechsel wiederholt sich dann noch einige Male, bis die arme Clara endlich gerettet ist. Der zweite Level ist wesentlich simpler gestrickt, hier soll man einfach in einer Schießbude möglichst viele Enten und Papp-Gangster erledigen. Weiter geht's mit Frisbee-Werfen, sechs böse Jungs warten in Level 3 darauf, von Marty's runden (Porzellan-) Scheiben getroffen zu werden. Die praktischen Tellerchen braucht man auch im letzten Spielabschnitt, nämlich zur Abwehr störender Gegner, während Doc und Marty sich bemühen, mit Hilfe einer Lokomotive ihren DeLorean auf Zeitreisegeschwindigkeit zu bringen.

Wie gesagt hat der dritte Teil gegenüber dem zweiten deutlich zugelegt, und das praktisch in jeder Hinsicht: Die Grafik ist schön wildwestmäßig gezeichnet, das Scrolling ruckelt kaum, und es gibt viele hübsche Zwischenbilder. Der Sound bietet Musik plus FX und geht insgesamt in Richtung „Spiel mir das Lied für eine Handvoll Dollar mehr“; auch die Joysticksteuerung darf ruhig so bleiben, wie sie ist. Sicher, der Schwierigkeitsgrad ist relativ happig, er steigert sich langsam von schwer bis sehr schwer, aber schließlich darf man die Level zwei und drei in einem Trainingsmodus vorher üben. Blicke als Fazit festzuhalten, daß Doc und Marty jetzt endlich auch in der Computerversion auf der Höhe ihrer Zeit sind! (od)



Back to the Future III

Grafik:	79%
Sound:	71%
Handhabung:	72%
Spielidee:	60%
Dauerspaß:	79%
Preis/Leistung:	75%
Red. Urteil:	78%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 79,- DM
Hersteller: Image Works
Bezug: Korona Soft

Spezialität: Drei Disketten, Zweitlaufwerk wird nicht unterstützt. Die Highscores werden leider nicht gesaved.

BEVOR SIE SICH IN NEUE ABENTEUER STÜRZEN...

EDITION VOLT

SOFTWARE 2000



Edition

Ab sofort
überall erhältlich...

Ballerorgien gibt's bekanntlich viele, aber nur sehr wenige können den Action-Freak wirklich zur Extase treiben. „Silkworm“ war so ein Fall, und Storms neues Game fällt ebenfalls in diese Kategorie!

**Der Amiga Joker meint:
SWIV ist ein Ballerspiel
zum Verlieben!**

Der Vergleich mit der alt-
chrwürdigen Seidenraupe
drängt sich förmlich auf,
denn bei SWIV handelt es



Gegner gibt's hier wahrlich nicht wenige!



Eine Spur im Kornfeld...



Begegnung der wüsten Art

sich um einen inoffiziellen
Nachfolger des Action-
Klassikers. Aber ob nun
„Silkworm IV“ oder SWIV
(habt Ihr die Namensver-
wandschaft bemerkt?), hier
wartet ein Shoot 'em up der
Sonderklasse:
Bis zu zwei Spieler dürfen
gleichzeitig um die Wette
ballern, der eine per Hubschrauber, der andere im
Jeep. Geschossen wird mal
wieder auf alles, was sich
bewegt, und das pausenlos –
es gibt nämlich nur einen
einzigsten Level! Der ist dafür
riesig, er enthält 15 sehr
verschiedene Hintergrundgra-
fiken, die während des
Spiels ständig nachgeladen
werden. Dadurch kann man
sich (theoretisch) nonstop
von unten nach oben durch-
ballern – bei insgesamt 106
Screens dauert das etwa 40
Minuten! Das Scrolling hält
nur kurz an, wenn ein be-
sonders dicker Gegner er-
scheint, der sich nicht mit
zwei, drei Schüssen wegput-
zen läßt. Sobald das Hinder-
nis dann beseitigt ist, wird
automatisch weitergescrollt.
Feinde gibt es hier genug,
und zwar nicht gerade
harmlose: Hubschrauber
kommen immer gleich in
ganzen Verbänden ange-
schwirrt, während man zur
selben Zeit meist auch noch
vom Boden aus angegriffen
wird. Unter anderem machen
dem Spieler Panzer, Flaks,
fliegende Festungen und
allerlei futuristisches Kriegs-
gerät das Leben schwer.
Auf der anderen Seite fehlen
selbstverständlich auch die
obligaten Extras nicht: so
mancher Gegner hinterläßt
Schutzschilder, Schnell- bzw.
Mehrfachschüsse und Ähnliches.
Je nachdem, ob man mit
dem Heli oder dem Jeep
unterwegs ist, spielt sich das
Game etwas anders: Der
Hubschrauber kann nur
nach vorne schießen, dafür
ist ihm die Geländebeschaf-
fenheit egal. Der Jeep muß
dagegen nicht nur den Fein-
den, sondern auch herum-
stehenden Bäumen und Ge-

bäuden ausweichen, zum
Ausgleich kann er aber in
sämtliche Richtungen feu-
ern. Schwimmen kann er al-
lerdings nicht, deshalb be-
kommt der Jeep-Spieler
vorübergehend ein Kano-
nenboot, sobald er ein Ge-
wässer durchqueren muß.
Die Grafik ist detailliert und
huscht fast ruckfrei über den
Schirm; ein, zwei Farben
mehr hätten es freilich schön
sein dürfen. Zum Ausgleich
werden ein paar ungewöh-
liche Features geboten; bei-
spielsweise erzeugt der Jeep
Spurrillen, wenn er durch
ein Kornfeld fährt. Oder:
Begegnet man einem Zug
und zerstört die Lok, wer-
den die restlichen Waggons
langsamer und bleiben
schließlich stehen. Der
Sound ist fetzig (vor allem
was die Effekte angeht), und
die Spielbarkeit wirklich
über alle Zweifel erhaben –
dafür sorgen eine durch-
dachte Steuerung und ein
„intelligenter“ Schwierig-
keitsgrad, der sich der jewei-
ligen Spielsituation anpaßt.
Fazit: SWIV ist vielleicht
kein Meilenstein der Soft-
waregeschichte, aber ein be-
sonders dicker Kilometer-
kiesel! (C. Borgmeier)



SWIV

Grafik:	82%
Sound:	74%
Handhabung:	82%
Spielidee:	70%
Dauerspaß:	88%
Preis/Leistung:	80%
Red. Urteil:	86%
Für Fortgeschrittene	
Preis:	ca. 84,- DM
Hersteller:	Storm
Bezug:	Korona Soft

Spezialität: Highscoreliste
und Abschuß-Statistik nach
Spielende. Poster und An-
stecknadel als Packungsbeilage.

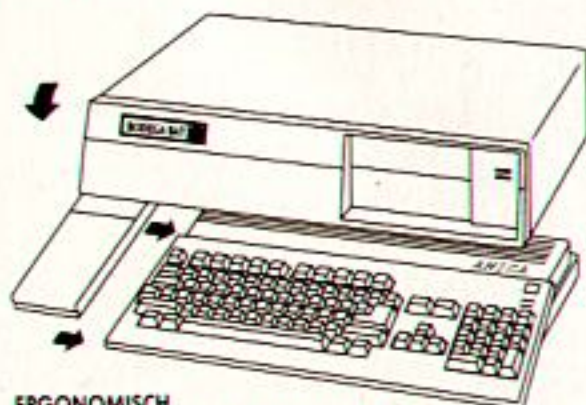


MIT DEM RICHTIGEN WERKZEUG SPRENGEN SIE DIE GRENZEN IHRES AMIGA 500!

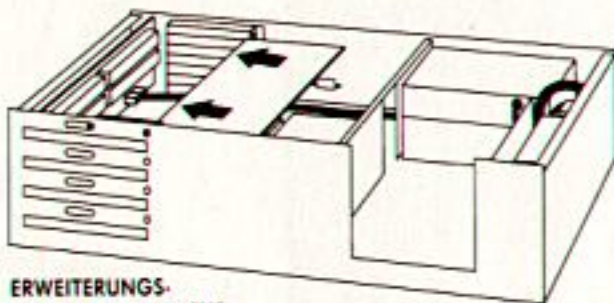


BODEGA BAY™ **MODULAR EXPANSION CONSOLE**

Endlich können Sie die für den A2000 verfügbaren Steckkarten mit Ihrem A500 nutzen.



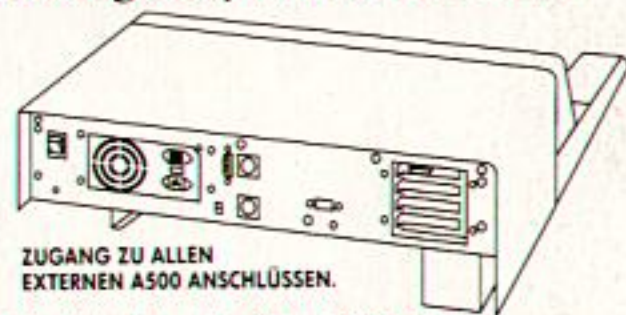
ERGONOMISCH
DESIGNED UND LEICHT ZU INSTALLIEREN.



ERWEITERUNGS-
KARTEN BIETEN MEHR
LEISTUNGSFÄHIGKEIT.

Mit Bodega Bay erweitern Sie den Amiga 500 mit 4 A2000 kompatiblen 100 - Pin Steckplätzen und 3 überlagerten IBM XT/AT Steckplätzen zum Einbau eines Bridge Board. Zudem haben Sie Platz für 3 interne Laufwerke. Also, keine

Angst wenn Sie aus Ihrem A500 herauswachsen. Mit Bodega Bay wachsen Sie mit.



ZUGANG ZU ALLEN
EXTERNEN A500 ANSCHLÜSSEN.

Ohne Festplatten, Monitor und Computer.

ETS EUROPEAN
TRADE
SUPPORT

Tel.: 08124 / 76 77
FAX.: 08124 / 88 54
ETS, der Distributor
für California Access



Wer da glaubt, der Vietnamkrieg sei ein rein amerikanisches Trauma, der irrt: Nach dem futuristischen „Imperium“ betreibt der Engländer Matthew Stibbe nun Vergangenheitsbewältigung...

Der Amiga Joker meint:
Ganz klar die bisher seriöseste Aufbereitung des Vietnamkonflikts!

Wie man es von einem guten Strategiespiel erwarten darf.

nimmt es 'NAM mit der Geschichte recht genau: Nicht der Gewinn eines schier aussichtslosen Krieges ist hier vordringliches Ziel (wenngleich möglich), Südvietnam zu halten, ist schon schwer genug! Dabei darf

man zu verschiedenen Zeiten ins Geschehen einsteigen, entweder zu Beginn der Auseinandersetzung unter Präsident Johnson (1964), oder mittendrin, während der Nixon-Regierung (1968). Darüber hinaus stehen noch drei ganz spezielle Szenarien zur Verfügung, nämlich die Tet-Offensive der Nordvietnamesen (1968), ein kleineres Scharmützel am Khe-Sanh-Plateau und der amerikanische Rückzug (1975).

Die Simulation setzt sich stets aus zwei Elementen zusammen. Einmal darf man in die Haut des US-Präsidenten schlüpfen, um grundsätzliche Entscheidungen zu fällen: Truppenverstärkung oder Rückzug? Wirtschaftshilfe für Südvietnam? Verteilung der Gelder für spezielle Aufgaben? Diese und ähnliche Fragen sollten geklärt werden, ehe man sich dem militärstrategischen Teil der Sache zuwendet. Als Oberkommandierender der Streitkräfte bekommt man dann eine (in vier Militärbezirke unterteilte) Landkarte Südvietnams zu sehen, auf der die Brigaden und Divisionen per Mausklick ihre Marschbefehle erhalten. Die Standorte der Nordvietnamesen und des Vietcong sind allerdings fast immer unbekannt, wie es sich für Dschungelkämpfer gehört. Nur gelegentlich erscheint eine feindliche Einheit auf der Karte – sei es, daß sie gerade von der Luftüberwachung ausgemacht wurde oder in direkte Gefechte mit den eigenen Truppen verwickelt ist.

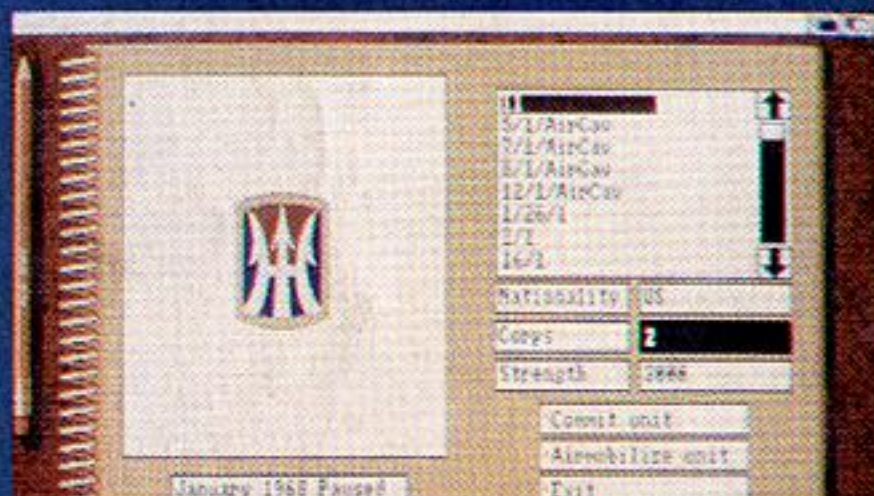
Sind alle Order ausgegeben, wird die „Uhr“ des Spiels in Gang gesetzt, wobei der Modus variabel ist: von ca. 30 Sekunden bis zu etwa 15 Minuten Echtzeit pro simuliertem Monat. Die Simulation ist also nicht in Runden unterteilt; möchte man auf neue Entwicklungen reagieren, darf der Ablauf jederzeit gestoppt werden. Auch

der Präsidenten-Modus ist nach Belieben verfügbar, falls Entscheidungen korrigiert werden müssen. Wer den Erfolg seiner Operationen verfolgen möchte, kann dies auf allerlei Tabellen tun, die sich fortlaufend aktualisieren – eigene und gegnerische Verluste sind ebenso aufgelistet wie Daten über die Stabilität der südvietnamesischen Regierung oder den Rückhalt des amerikanischen Präsidenten bei seinem Volk.

Die vollständig maugesteuerte Benutzerführung macht den Umgang mit 'NAM zu einer wahren Freude, auch grafisch präsentiert sich das Programm für Strategiespielverhältnisse recht ansehnlich. Im Intro ertönt ein flotter Marsch, und während der Aktionen sind allerlei FX zu hören. Also ein rundum gelungenes Strategic? Im Prinzip ja, allerdings wird hier wirklich gnadenlose Detailtreue betrieben: Wer sich nicht daran stört, daß man auch hochgiftige Entlaubungsmittel („Agent Orange“) ohne Rücksicht auf Folgeschäden „sinnvoll“ einsetzen soll, wird mit 'NAM sicher glücklich werden. (jn)



Was nun, Mr. President?



Neues aus der Morgenzeitung



'NAM	
Grafik:	61%
Sound:	58%
Handhabung:	83%
Spielidee:	81%
Dauerspaß:	82%
Preis/Leistung:	75%
Red. Urteil:	80%
Für Fortgeschrittene	
Preis:	ca. 99,- DM
Hersteller:	Domark
Bezug:	Bomico
Spezialität: Mit in der Box: Deutsches Handbuch samt Hintergrundinfos, sowie zwei große Poster.	



Hangstein 16a · D-4920 Lemgo
Tel. 05261/68475 Fax 05261/68229

Fachversand für AMIGA Hard- und Software — Public Domain — Shareware

Über 5.500 PD-Disks aus ca. 150 Serien zur Zeit lieferbar!

z.B. Fred Fish, Kickstart, Tarfun, ACS, RPD, Chiron, Faug, R.H.S., Auge, Tornado, Pornoschow, Cactus, TBAG, Panorama, Safe

2.10 DM je 3,5" PD-DISK bei Abnahme von 100 Stück

2.20 DM bei Abnahme von 1 - 99 Stück

Preise inkl. 3,5"-Disk / - inkl. Etiketten / - mit doppeltem -Verify- auf 1a NoName-Disks kopiert.

● **BITTE KOSTENLOSES INFO ANFORDERN!** ●

ABO-MÖGLICHKEIT

auf Neuerscheinungen aller oder nur bestimmter Serien!

3 DEUTSCHE KATALOGDISKS 10.- DM
(Scheck, Briefmarken oder bar) zzgl. 2.50 DM Porto.

SPIELE-PAKET I + II je 40.- DM
30 bzw. 11 PD-Spiele auf 10 Disks

EINSTEIGER-PAKET 40.- DM
für Amiga-Anfänger mit CLI-Hilfen, Infos, Demos usw. auf 10 Disks

SUPER-PAKET 15 Disks 55.- DM
bestehend aus Textverarbeitung, CAD, Haushaltsprogramm, Anti-Virus-Disk mit 15 Viruskillern, Spiele und nützlichen Utilities.

DELUXE-BENCH 29.90 DM

Eine Superdisk!!! Endlich komfortables Arbeiten mit dem Amiga CLI! 1,3 MB der besten AMIGA-Arbeitshilfen in kompaktiertem Format. Bereits beim Booten wird die neueste Version von VirusX, die resistenteste Ramdisk (VDO) und ein Anti-Guru-Programm im System installiert. Weitere Utilities: 3 schnelle Kopierprogramme für bis zu 4 Laufwerke, Boot-Intro-Maker, Mausbeschleuniger, Textverarbeitung, Bildschirmschoner, ein- + ausschalten des Audio-Filters, Packer/Entpacker mit Maussteuerung, Utili-Master z. Ausführen aller CLI-Befehle per Mousclick usw.

UNSERE ABC-SOFT-SERIE ENTHÄLT NUR AUSGEWÄHLTE SPITZENPROGRAMME!

- | | | | | | |
|--|---------|---|---------|--|---------|
| 1 Videodatei und Etikettendruck, deutsch | DM 5.- | 24 Resetfeste Ramdisk für Kickstart V1.2 + 1.3 | DM 5.- | 45 Perfect English Vokabeltrainer komplett in deutsch | DM 5.- |
| 2 Return to Earth, die Weltraum-Handels-Simulation | DM 5.- | 25 Anti-Virus-Disk mit 15! Viruskillern | DM 5.- | 46 Lucky Loser Geldspielautomat komplett in deutsch | DM 5.- |
| 3 D-Sort III, Diskettenverwaltungsprogramm in deutsch | DM 5.- | 26 NoFastMem, resetfest, schaltet ihre Speichererweiterung, resetfest ab! Wichtig bei vielen Spielen! | DM 5.- | 47 GiroMan V3.20, Girokontoverwaltung komplett in deutsch | DM 5.- |
| 4 Virus-Control V 1.3 erkennt auch Linkviren, deutsch | DM 5.- | 27 Star-Trek Version von T. Richter 2 Disks | DM 10.- | 48 Pamehta ein Super-Adventure-Spiel komplett in deutsch | DM 5.- |
| 5 Tetrix, der Spielhallenhit | DM 5.- | 28 Quickmenu zum Erstellen von Workbenchmenüs, deutsch | DM 5.- | 49 Schicksal? religiöse Bilder und Texte mit Musik | DM 5.- |
| 6 New-Tek-Sound Grafik- und Animationsdemo! Hier zeigt der Amiga, was in ihm steckt! 2 Disks | DM 10.- | 29 Pacman Umsetzung des Spielhallenhits | DM 5.- | 50 Der Lehrsatz des Pythagoras in Bild, Text und Animation anschaulich erläutert, benötigt 1 MB | DM 5.- |
| 7 Aktien eine Aktienverwaltung in deutsch | DM 5.- | 30 Soundtracker-Supersounds und Intros. Fertige phantastische Musikstücke auf 5 Disketten | DM 25.- | 51 Kart, Go-Kart-Rennen für 2 Spieler, deutsch | DM 5.- |
| 8 Haushaltsbuchführung komplett in deutsch | DM 5.- | 31 Diskey Diskettenmonitor mit deutsch. Anltg. | DM 5.- | 52 Car, Autorennspiel | DM 5.- |
| 9 Blizzard ein Super-Ballerspiel | DM 5.- | 32 Skat sehr gute deutsche Skatspielsimulation | DM 5.- | 53 SlotCars, noch einmal, aber diesmal mit Feuerkraft | DM 5.- |
| 10 Star-Trek erleben Sie die Abenteuer des Raumschiffs Enterprise! Benötigt 1 MB-Speicher 3 Disks | DM 15.- | 33 Animations 8 Disketten mit Super-Animationen, 1 MB erforderlich | DM 40.- | 54 Super-Griddler, Geschicklichkeitsspiel | DM 5.- |
| 11 Power-Packer V2.3b Spitzendaten-cruncher | DM 5.- | 34 Labelprint V3.0. Etikettendruckprogramm für 3,5" und 5,25"-Disketten, deutscher Anleitung | DM 5.- | 55 M.E.D., soundtrackerähnlicher Musikeditor, sehr gut mit deutscher Anleitung | DM 5.- |
| 12 DME-Editor in deutsch konfiguriert! | DM 5.- | 35 Monopoly, deutsch | DM 5.- | 56 MiamiMan und Roller Ball, zwei hübsche Geschicklichkeitsspiele mit deutscher Anleitung | DM 5.- |
| 13 The Ultimate Game Editor V2.5 zum Verändern von z.B. Interceptor, Ports of Call, Bards Tale, in deutsch | DM 5.- | 36 PCQ-Pascal-Compiler-Paket mit deutscher Anleitung | DM 5.- | 57 H-Ball, sehr gute Breakout-Spielvariante | DM 5.- |
| 14 Xytronic intergalaktisches Handelssimulation, deutsch | DM 5.- | 37 Tunnel-Vision - Finden Sie Ihren Weg aus dem Labyrinth | DM 5.- | 58 Biorhythmus-Berechnung mit grafischer Darstellung deutsch | DM 5.- |
| 15 Zatur ein Denkspiel mit deutscher Sprachausg. | DM 5.- | 38 China-Challenge, Shanghai-ähnliches Spiel deutsche Anleitung | DM 5.- | 59 Muraglia (Breakout-Spiel mit sehr gutem Sound) und Biscione (s. gute Variante des Wurm-Spiels) | DM 5.- |
| 16 Diashow mit hübschen Girls auf 2 Disks. Nur mit Altersnachweis ab 18 Jahren | DM 10.- | 39 Deluxe-Hamburger, ein Ballerspiel mit Ketchupflasche | DM 10.- | 60 Datamade, eine komfortable Adressenverwaltung und DaBa, die modular aufgebaute Datenbank für Daten aller Art, beide Programme komplett in deutsch | DM 5.- |
| 17 Sonix-Sound-Paket 8 Disketten mit fertigen Sounds inklusive Sonix-Player | DM 40.- | 40 Copy-Disk 4 sehr gute Amiga-Kopierprogr. | DM 5.- | 61 Erotik-Bilder in HAM-Qualität, ab 18 J. 8 Disks | DM 40.- |
| 18 MS-Text, gute deutsche Textverarbeitung | DM 5.- | 41 DFÜ-Terminal-Disk enthält Acces V1.4, AZComm, Comm | DM 5.- | 62 Erotik-Animations, Film-ähnlich, nur gegen Altersnachweis ab 18 J. Benötigt 1 MB Speicher | DM 40.- |
| 19 Paranoid, sehr gutes Breakout-Spiel | DM 5.- | 42 Super-Liga eine Fußball-Bundesliga-Verwaltung komplett in deutsch | DM 5.- | 63 SYS, Virusjagd durch über 50 Spiele-Levels | DM 5.- |
| 20 Risk, Umsetzg. Brettspiel Risiko, deutsch | DM 5.- | 43 RollOn und Pyramide, zwei Strategie-Spiele mit deutscher Anleitung | DM 5.- | 64 Drip-Game, s. gutes Geschicklichkeitsspiel | DM 5.- |
| 21 DBW-Render V2.0, Ray-Tracing-Programm mit deutscher Anleitung | DM 10.- | 44 Festplatten-Backup-Programme zur Sicherung Ihrer Daten (MRBackup V2.4, KwikBackup und SD-Backup) | DM 5.- | | |
| 22 Billard sehr schöne Billardsimulation | DM 5.- | | | | |
| 23 Werner-Game das Flaschbier-Spiel | DM 5.- | | | | |

● AMIGA-SPIELE-PREISKÜLLER ●

688 Attack Submarine ... D 62,90	Kick Off 2 ... D 59,90	Tactical Fighter II ... D 64,90
Anarchy ... D 64,90	Legend of Faerghall ... D 64,90	Tennis Cup ... D 64,90
Arctic Fox ... D 29,90	Life & Death ... D 64,90	Their Finest Hour ... D 74,90
Apprentice ... D 54,90	Loom ... D 74,90	The Viking Child ... D 64,90
B.A.T. ... D 89,90	Magik Fly ... D 64,90	Tie Break ... D 69,90
Battle Chess ... D 49,90	Maniac Mansion ... D 64,90	Titan ... D 64,90
Boulderdash Constr. Kit ... D 29,90	Masterblazer ... D 64,90	Treasure Trap ... D 64,90
Buck Rogers - C. to D. ... D 74,90	M.U.D.S. ... D 64,90	Turrican ... D 64,90
Budakan ... D 64,90	Milestone Compilation ... D 54,90	Typhoon Thompson ... D 64,90
Carzmen Santiago ... D 69,90	Navy Moves ... D 64,90	Ultima V ... D 74,90
Chess Champion 2175 ... D 74,90	Neurodancer ... D 64,90	Unreal ... D 74,90
Chuck Yeager's AF2 2.0 ... D 64,90	Night Hunter ... D 64,90	Viking Child 2 ... D 64,90
Days of Thunder ... D 64,90	Operation Spruance ... D 74,90	West Phaser ... D 74,90
Dragon Flight ... D 74,90	Panza Kick Boxing ... D 74,90	Wonderland ... D 74,90
Dragon Strike ... D 74,90	Pharaoh ... D 64,90	Xiphos ... D 64,90
Dragon Wars ... D 64,90	Pirball Magic ... D 64,90	Zak McKracken ... D 64,90
Dragons Lair ... D 89,90	Player Manager ... D 54,90	Zombi ... D 64,90
Drakken ... D 69,90	Populous ... D 64,90	
East vs West ... D 64,90	Powermonger ... D 74,90	
Extase ... D 54,90	Prince of Persia ... D 64,90	
F-16 Combat Pilot ... D 64,90	Projectyle ... D 64,90	
Final Countdown ... D 64,90	Puffy's Saga ... D 64,90	
Flight Simulator II ... D 99,90	Red Lightning ... D 74,90	
Flood ... D 64,90	Shadow of the Beast II ... a.A.	
Grand Overst Skat ... D 49,90	Secret of the Silver B. ... 64,90	
Grand Prix Circuit ... D 74,90	Sherman M4 Tank ... D 64,90	
Harley Davidson ... D 64,90	Shinobi ... D 54,90	
Heroes of the Lance ... D 64,90	Shufflepuck Cafe ... D 59,90	
Hound of Shadow ... D 64,90	Silent Service II ... a.A.	
Imperium ... D 84,90	Sir Fred ... D 64,90	
Impossible Mission II ... D 29,90	Space Rogue ... D 74,90	
Indianapolis 500 ... D 64,90	Star Flight ... D 64,90	
It came f. the Desert ... D 75,90	Storm Across Europe ... D 74,90	
Jetsons ... D 64,90	Storm Sweep ... D 54,90	
Khalan ... D 64,90	Sword of Aragon ... D 74,90	

* D deutsch oder deutsche Anleitung. Andere Spiele und Systeme auf Anfrage.
* Einige Spiele bei Drucklegung noch nicht lieferbar.

PC Handler

konvertiert MS-DOS- und Atari-Dateien ins Amiga-Format und umgekehrt. Dies betrifft sämtliche DOS-Kommandos. Geeignet für 5,25" und 3,5" Disketten. PC-Karte und PC-Laufwerk nicht erforderlich! Konvertiert auch Zeichensätze + IFF-Grafiken! **DM 69.-**

Übersetze ein Programm, das Ihnen englische Wörter und Texte (z.B. Anleitungen) ins Deutsche übersetzt. Inklusive erweiterbarem Wörterbuch **DM 29.-**

Der Einstieg 380 Seiten geballte Informationen, Tips und Tricks rund um den Amiga, inklusive 2 begleitende Disketten mit hilfreichen Programmen!
Der Hit für Amiga-Einsteiger! **DM 49.-**

Oktalyzer Dieses Programm setzt im Bereich Musik neue Maßstäbe. Es ist MIDI-fähig und besitzt eine Option zum Sampeln, wobei die Samples in allen möglichen Variationen manipuliert werden können. Sensationell ist die Fähigkeit, **echte 8 Stimmen** gleichzeitig wiedergeben zu können. **DM 99.-**

IFF-Sample-Paket
Über 1.000 Samples (Instrumente) in phantastischer Qualität! Verwendbar für alle gängigen Soundprogramme (z.B. Soundtracker, Oktalyzer, Med). Gratis dazu ein PD-Soundprogramm! **Insgesamt 10 Disketten.** **DM 79.-**

MultiTerm Deluxe V 2.1
macht ihren Amiga BTX-fähig. Postzugelassener Software-Decoder mit deutscher Anleitung im Ringbuchordner! **DM 109.-**

Interface zum direkten Anschluß an BTX-Anschlußbox der Post (D-BT 03) **DM 89.-**

LEERDISKETTEN neutral · 3,5" NN MF 2DD 135 TPI inkl. Aufkleber 10 St. **DM 9.90** 50 St. **DM 47.50** 100 St. **DM 89.-** 500 St. **DM 435.-**
Größere Mengen a. A.

LAUFWERKE

- 3,5" Laufwerk intern mit Einbausatz für A2000 **DM 139.-**
- 3,5" Laufwerk extern, durchgeführter Bus, abschaltbar, amigafarbenes Gehäuse **DM 169.-**
- wie vor - jedoch NEC 1037a **DM 199.-**
- 512 KB-Erweiterung mit Uhr, abschaltbar **DM 98.-**

- 5,25" Laufwerk extern, abschaltbar - durchgeführter Bus, 40/80 Track umschaltbar **DM 229.-**
- 8 MB-Karte für A 2000, 2 MB bestückt **DM 549.-**

FARBÄNDER

- Star LC 10 **DM 9.90**
- Star LC 24/10 **DM 14.50**

- NEC P6/P7 plus **DM 14.95**
- Epson LQ 550/800/850 **DM 11.95**

KICKSTART - UMSCHALTPLATINEN

für 3 Betriebssysteme **DM 55.-** / U.-Platine inkl. Kickstart V 1.3 **DM 98.-** / Kickstart-ROM V 1.3 **DM 59.-**

Unsere Versandkosten: NN 8.- DM / Vorkasse 5.- DM / ab 5 kg nach Gewicht / Ausland nur vorkasse + 15.- DM / Skandin. 30.- DM



Hier kommen jene Seiten des Hefts, wo wir auf Aprilscherze aller Art getrost verzichten können. Wozu auch – Eure Briefe sind normalerweise schon lustig genug, und unsere Antworten sind bekanntlich eh ein Witz...!

Altersvorsorge

Bisher habe ich Michael immer für einen soliden, fürsorglichen und an die Zukunft denkenden Mann gehalten, aber was ich in der letzten Mailbox las, überzeugte mich vom ganzen Gegenteil. Ist dieser Kerl total verrückt? Er heiratet eine acht Jahre jüngere Frau! Weiß er, was das bedeutet? Männer sterben im Durchschnitt fünf Jahre früher als Frauen! Mal angenommen Michael steht mit 78 Jahren seinem Schöpfer gegenüber. Das würde bedeuten, daß Brigitta mit 70 Jahren allein dasteht, und das noch für ungefähr 13 Jahre!!! Hat jemand aus der Redaktion eine Ahnung, was das heißt? 13 Jahre mit einer mickrigen Witwenrente und ohne Zuschüsse aus der Zahnpastaindustrie über die Runden zu kommen. Denn mit dem Perlweißlächeln ist mit 70 Jahren nämlich Essig. Tja Michi, da kommst Du ins Grübeln, wa? Aber keine Sorge, ich habe die Lösung für Euer Problem, und weil ich so sozial bin, erzähl ich sie Euch: Brigitta wartet noch ein Jahr und sechs Mo-

nate, dann bin ich 18 und heirate sie. Sie ist dann ca. 24 Jahre, was bedeutet, wenn ich mit 78 Jahren in den Sack haue, ist sie schon ein Jahr bei Michi und dem lieben Gott. Ich mach mir dann noch ein Jahr lang ein schönes Leben mit Uschi und dem Geld der Zahnpastawerbung von Brigitta, was ich natürlich gewinnbringend angelegt habe. So ist jeder zufrieden, nur Michael müßte sich nach was Älterem umsehen.

Also, was haltet Ihr davon? Sollte ich in die Mailbox kommen, so könnten wir Leser gemeinsam Brigittas Zukunft verplanen oder wenigstens darüber diskutieren...

schlägt uns Andreas Kopp aus Seelze vor

Wir haben nachgerechnet, herausgefunden, daß Deine mathematische Logik nicht zu bestreiten ist, und die Angelegenheit unverzüglich unserem Greis... äh, Chef vorgelegt. Zuerst wollte er sich aus der Sache herausmogeln, indem er auf seinen täglichen Konsum von einem Pfund Knoblauchpillen sowie je zwei Liter Doppelherz und

Tai Ging Seng (oder wie das Zeug heißt) verwiesen hat. Aber nix da – statistische Gesetzmäßigkeiten sind unumstößlich! Also läßt er Dir Folgendes ausrichten: Sobald er mit 78 abgenippelt ist, überläßt Michael Dir Brigitta, die sich dann sicher über einen jugendlichen Lover von schlappen 64 Lenzen freut. Uschi könntest Du derweil ja schon mal als Geliebte vormerken...?

Chauvi-Verein

Es führt kein Weg daran vorbei, irgendwann muß Euch doch irgendeiner einmal den Spiegel vorhalten! Also stellt Euch auf, Guido Kleinhubbert, alias Dr. Moral, wird diese unerfreuliche Aufgabe jetzt übernehmen. Na?! Wen seht Ihr?! Ganz genau: Sexisten und Chauvinisten wie aus dem Bilderbuch! Also ehrlich: Wenn ich nicht als männliches Geschöpf auf die Welt gekommen wäre, würde ich mich in meiner Würde als Frau ziemlich angegriffen fühlen. Nehmen wir nur einmal die letzte Ausgabe: Seite 6, Betriebsgeheimnis. Die Vor-

stellung Eurer neuen Mitarbeiterin Uschi beschränkt sich darauf, ihre weiblichen Vorzüge in den Vordergrund zu rücken. Es ist die Rede von Eurer bezaubernden Mitarbeiterin, die süße 20 Lenze jung ist, sexy daherredet, schmale Schultern hat und Brigitta demnächst in Sachen Liebesbriefe Konkurrenz machen wird. Oder Seite 20 bis 26: Daß eine mit sexistischen Strukturen durchzogene Zeitung selbstverständlich Gleichgesinnte anlockt, dokumentiert Eure Mailbox. Jeder zweite Leser läßt eine Bemerkung über Brigitta los! Dann Seite 51, Girlseite: Hier finden die eben angesprochenen Leser endlich das, wonach sie sich so verzehren. Die Redaktion tischt ihnen Brigitta auf und mißbraucht die Girl-Seite dazu, ein Foto von ihr abzu drucken, auf dem sie besonders lasziv-leidenschaftlich dreinschaut. Ihr macht also eine Seite für Mädchen (alles nur Tarnung) und druckt auf derselben ein Bild ab, das sich eindeutig an die männlichen Leser richtet – Chauvinismus in Perfektion!

Mit einem Wort: Euch ist

nicht mehr zu helfen, Ihr seid moralisch verdarbt... und zwar ganz und gar... nein, ich will nichts hören, Euren Kommentar könnt Ihr Euch sparen... ach, übrigens: Schiebt mir doch mal die Adresse von dieser süßen Uschi-Maus rüber, Kumpels!!
moralisiert Guido Kleinhubbert aus Mettingen

Hat man da noch Worte? Uns des Chauvinismus zu bezichtigen! Uns, die wir unermüdlich für das Recht der Frauen vor, hinter, unter und neben dem Bildschirm kämpfen? Uns, die wir uns zwei mal in der Woche den Kaffee selber kochen (Samstag und Sonntag!)? Uns, die wir unlängst erst von Alice Schwarzer die „Goldene Kastrationsschere am Band“ verliehen bekommen haben? Uns, die wir niemals die Adresse einer geschätzten Mitarbeiterin preisgeben würden – es sei denn, Du läßt blitzartig nen Hunni rüberwachsen, Alter...

Plagiat!

Verdrückt Euch lieber in Eure Hundehütte, denn jetzt kommt bitterböse (jaja) Kritik: Nachdem ich als treuer Leser mal wieder Euer hübsches Käseblatt vernascht habe, fiel mir besonders ein Brief in der Mehlbox auf. Es war das Computerlexikon von Marcus Rudolph. Irgendwie erinnerte es mich an etwas aus vergangenen Zeiten...

Als ich daraufhin meine Heft-Sammlungen durchblätterte, entdeckte ich in einer älteren Ausgabe des Magazins mit den drei Buchstaben bei den Leserbriefen ein Computerlexikon, das (und jetzt haltet Euch fest, sonst fetzt es Euch vom Hocker) die gleichen Begriffe und Definitionen enthielt, wie das aus Eurer Februarausgabe! Also, ich finde es eine Unverschämtheit, mit Werken von anderen Leuten protzen zu wollen – ich weiß zwar nicht, ob Du, Marcus, das Lexikon

damals auch schon geschrieben hast, aber selbst wenn, hättest Du Dir schonmal etwas Neues einfallen lassen können!

Ich schlage vor, Ihr laßt ab jetzt alle Einsendungen von einem Expertenteam untersuchen

rät uns freundschaftlich Alexis Wollny

Wir haben Deine Vorwürfe nachgeprüft und... festgestellt, daß Du völlig Recht hast! Daher ergeht hiermit eine Rüge an Marcus: Findest Du nicht auch, daß Du Dir mit der Einsendung des abgekupferten Lexikons ein ziemliches Armutzeugnis ausgestellt hast? Na, jeder wie er meint. Auf ein Expertenteam zur Überprüfung von Leserbriefen werden wir trotzdem auch weiterhin verzichten. Erstens ist uns der Aufwand für ein paar phantasielose Nachahmer zu groß. Und zweitens ist unser Vertrauen in die Menschheit im allgemeinen und unsere Leser im besonderen nicht so leicht zu erschüttern...

Medien & Gewalt

Nachdem ich Eure März-Ausgabe gelesen habe, frage ich mich, ob wir Amigianer wirklich so kriegsgeil sind, wie es die Medien beschreiben. Ich weiß zwar, daß es nicht so ist, aber wir werden zur Zeit ziemlich durch den Kakao gezogen.

Z.B. Tele 5, Anfang Februar: Gezeigt wurde North Sea Inferno und natürlich die Szene, wo ein Araber, von zwei Schüssen zerfetzt, zu Boden sinkt. Die Tatsache, daß das Spiel schon vor der Golfkrise in unsere Disk-Stations einrastete, wurde doch glatt übersehen, so'n Pech!

Z.B. RTL+, vor kurzem: Kleiner Besuch in der Spielhalle, kurze Zusammenfassung – BOOM, CRASH, BAZOOOONG, hey, hey, kaputt eh?! Irgendein Depp, es war offensichtlich, daß selbst Eure Kaffeemaschine einen höheren IQ besitzt, wurde zum Thema Golf-

FUNSOFT

Hardware · Software · Zubehör

(02162) 12363

Name	Amiga	MS-DOS	St.	Name	Amiga	MS-DOS	St.
A 10 Tankkiller	74,90	88,90	—	Lemmings	59,90	68,90	59,90
Aprentica	54,90	—	—	Legend of Faerghall	65,90	72,90	65,90
A-Mos	99,00	—	—	Leisure suit Larry 3	85,90	99,90	85,90
Airline Transport Pilot	—	99,00	—	Loom	70,90	70,90	70,90
Alcatraz	69,90	79,90	69,90	Lost Patrol	59,90	—	—
Billy the Kid	69,90	79,90	69,90	Light Quest	64,90	69,90	64,90
Blue Max	—	79,90	—	Links	—	89,90	—
Back Rogers	69,90	69,90	—	Loops	57,90	—	57,90
B.A.T.	79,90	77,90	79,90	Lord of the Rings	—	89,90	—
Bards Tale 3	69,90	74,90	—	Lost patrol	59,90	74,90	59,90
Battle Command	69,90	—	69,90	MIG 29 Fulcrum	89,90	89,90	89,90
Betrayal	74,90	84,90	75,90	M.U.D.S.	69,90	75,90	—
Big Business	56,90	64,90	56,90	M.U.L.E. DELUXE	79,90	—	—
Budokan	65,90	64,90	—	Nam	79,90	89,90	79,90
Bundesliga Manager	59,90	59,90	59,90	NARC	65,90	—	—
Crown	65,90	72,90	65,90	Operation Stealth	59,90	76,90	59,90
Cadaver	62,90	—	62,90	Pang	65,90	69,90	65,90
Codename Iceman	68,90	74,90	—	Passo Kick Boxing	72,90	—	71,90
Colonels Bequest	89,90	89,90	—	Pool of Radiance	—	—	65,90
Conquest of Camelot	90,90	99,90	—	Populous	65,90	65,90	65,90
Corporation	63,90	—	—	Port of call	—	79,90	—
Cervette	73,90	—	—	Powermonger	64,90	89,90	64,90
Cricket Captain	69,90	—	69,90	Railroad Tycoon	79,90	85,90	—
Car Vap	68,90	—	68,90	Reederei	49,90	59,90	41,90
Chace HQ 2	68,90	—	65,90	Rick Dangerous 2	59,90	—	59,90
Countdown	—	79,90	—	Rings of Medusa	65,90	65,90	59,90
Crimewave	69,90	79,90	69,90	Silm Earth	89,90	89,90	89,90
Das Boot	—	79,90	—	Silent Service 2	—	79,90	—
Die Hard	64,90	65,90	64,90	Space Quest 4	87,90	87,90	—
Dino Wars	53,90	60,90	53,90	Star Control	—	72,90	—
Dragon wars	68,90	79,90	—	Stromerik SU 25	—	71,90	—
Dragonflight	65,90	—	65,90	Stratego	—	74,90	63,90
Dick Tracy	65,90	69,90	65,90	Speedball 2	69,90	—	—
Elvira	79,90	99,90	79,90	Spielend lernen - 6 Jahre	59,90	—	—
Elite Gold (VGA 256)	—	84,90	—	Spindizzy World	64,90	—	—
EPIC	89,90	79,90	—	Stellar 7 (VGA)	—	99,90	—
Eye of the Beholder	89,90	89,90	—	Team Yankee	75,90	79,90	75,90
F 19 Stealth Fighter	69,90	85,90	69,90	The Second World	53,90	60,90	53,90
Fatal Heritage	65,90	—	—	The Secret of Monkey Island	65,90	69,90	65,90
Final Battle	62,90	—	62,90	Their finest Hour	69,90	69,90	70,90
Fire & Forget 2	62,90	63,90	63,90	Thunderstrike	65,90	75,90	65,90
Flight of the Intruder	—	89,90	—	Titano	59,90	48,90	—
Football Manager	49,90	54,90	55,90	Transworld	64,90	73,90	64,90
F 16 Falcon	75,90	90,90	75,90	Team Suzuki	65,90	—	65,90
Galactic Empire	79,90	89,90	79,90	Traders	69,90	74,90	—
Genghis Khan	89,90	89,90	—	UMS 2	63,90	—	—
Great Courts 2	63,90	69,90	69,90	Ultima 5	70,90	79,90	70,90
Hard Drivin 2	64,90	—	69,90	Ultima 6	—	79,90	—
Harpoon	87,90	—	—	Wings	72,90	79,90	—
Hard Nova	—	79,90	—	Wings of Death	67,90	—	67,90
Immortal	64,90	—	64,90	Wonderland	69,90	79,90	—
Inter. Soccer Challenge	59,90	64,90	—	Warlords	—	74,90	—
Invest	58,90	—	58,90	Wayne Gretzky 2	74,90	79,90	—
Isido	62,90	72,90	62,90				
Kick off	58,90	68,90	59,90				
Kings Bounty	—	70,90	—				
Kings Quest 4	84,90	84,90	74,90				
Kings Quest 5	84,90	84,90	—				

Spirit of Excalibur
Warlock

DM 79,00
DM 63,90

Natürlich haben wir noch viel mehr zu bieten als in dieser Anzeige steht. Jeden Tag »Neuerscheinungen« zu absoluten Krüllerpreisen. Rufen Sie uns an!

Hardware (kl. Auszug)

3.5 ext. Markenlaufw. Amiga durchgef. Bus, abschaltbar 179,-

4.25 ext. Markenlaufw. Amiga durchgef. Bus, abschaltbar 247,-

512 KB A500, abschaltbar, Megabit, Akku-Uhr 139,-

Soundblaster (dt. Handbuch, neueste Version) 339,-

Adlib Soundcard incl. Compose Kit 289,-, Roland LAPC-1, die ultimative Soundcard 1188,-

Konsolen: Game boy Komplettpaket m. Spiel 159,- Sega Megadrive off. deut. Vers. und Importgeräte akt. Tagespreise, PC-Engine, Game Gear, Super Famicom o. A. Alle Spiele für o.p. Konsolen vorrätig zu Superpreisen.

Versand: Vorkasse + DM 5,-/Nachnahme + DM 8,-/Ausland nur Vorkasse + DM 15,-

Bestellung: Tel. (02162) 12363, 13.00 - 20.00 Uhr Fax. (02162) 350167

Funsoft W. Lennartz

Hermannstr. 11, 4060 Viersen 1
und Hagewinkel 73, 4156 Willich 4

Für Druckfehler keine Haftung, Preisänderungen vorbehalten. Preisliste DM 1,60 in Briefmarken.

**COMPETITION
PRO STAR
DM 29.95**

Ext. 3.5" LAUFWERK DM 175.-
Ext. 5.25" LAUFWERK DM 189.-
Speichererw. 512k/Uhr DM 99.-
elect. Bootselector DM 45.-
Kickstart 1.3 ROM DM 54.-
Kickstart Umschalter DM 49.-

4-D Sports Boxing	81.00	Pang	88.00
Alcatraz	88.00	Panza Kickboxing	81.00
Antares	89.00	Populus	85.00
Billy the Kid	83.00	Powermonger	81.00
Blue Max War Ace	89.00	Project Prometheus	80.00
Car Vup	88.00	Predator 2	73.00
Celica GT Rally	85.00	Railroad Tycoon	97.00
Crown	81.00	Rat Pack	73.00
Cruise for Corps	85.00	Red Phoenix	85.00
Das BOOT	90.00	Rubicon	73.00
Duck Tales	73.00	Secret Silver Blades	81.00
Elvira	81.00	SimEarth	99.00
Epic	88.00	Spirit of Excalibur	73.00
Eye of Beholder	97.00	Team Yankee	77.00
Godfather	73.00	The Light Corridor	81.00
Great Courts 2	73.00	Total Recall	88.00
Hard Driving 2	83.00	Turrican 2	85.00
Indy 500 Race	73.00	Wing Commander	85.00
LEMMINGS	89.00	Wolfpack	85.00
Loopz	53.00	X-Out	85.00
MIG-29 FULCRUM	89.00	Z-Out	85.00
Nitro	85.00	Zarathustra	73.00

**GAME BOY
NUR 159,-**

Delta PD

Schwalbacherstr. 61
6200 WIESBADEN
Tel. 0611 - 379189
FAX 0611 - 39818

Hallo Spielefreak...
das hier ist nur ein kleiner
Auszug aus unserem gesamten
Spiele-Sortiment. Wir bekommen
alles, was neu auf den Markt
kommt, als erste... Sie auch,
wenn Sie rechtzeitig bestellen...

Wir liefern NUR mit UPS!!!
Versandkosten:
NACHNAHME DM 10.-
VORAUSKASSE DM 5.-
Preisänderungen, Irrtümer
und Teillieferung vorbehalten!
Drucklegung: 04.03.1991

krieg befragt. Also wenn ich mich richtig erinnere, dann wollte der Befragte Saddam H. selbst umbringen oder sowas! Fragte er doch ganz cool, ob's so ein Game wirklich gibt!!! Ihr werdet Euch vielleicht fragen, was das mit dem Amiga zu tun hat. Ich kenne jetzt schon zwei Leute, die sich keinen Amiga kaufen dürfen, weil die Eltern gesagt haben: „Jaja! Dann holst Du Dir Spiele nach Haus, wo man Menschen abknallt und so!! Tu lieber was für die Schule!“. Was tun, wie rettet man ein angeschlagenes Image? fragt sich Markus Chevalier aus Aachen

rem 64er und spielten Barbarian. Plötzlich kommt die Mutter rein und fängt an zu schimpfen („Das Spiel ist abscheulich!“ usw.) Aber der Hammer kommt noch: Die Jungs hatten das Spiel nämlich als Raubkopie, ich hab's genau gesehen! Das wirft jetzt zwei Fragen auf: a) Denken die wirklich, jugendliche Computer-Freaks hätten nichts Besseres vor, als Raubkopien von indizierten Spielen zu benutzen? b) Müssen wir uns das von Papi Staat (BPS) gefallen lassen? Wenn nein, dann rufe ich hiermit zum Streik auf!

4. Wie wäre es mit einem Sonderheft nur mit Brork und dem Joker? meldet sich Gordon Reißmann aus Köln zu Wort

Im Zusammenhang mit der Golfkrise gab es in den letzten Wochen eine wahre Flut von Artikeln und Sendungen über Gewalt in Computergames. An sich gäbe es da nichts dagegen einzuwenden (siehe Girl-Seite im letzten Heft), nur mußten auch wir feststellen, daß die Berichterstattung durchgehend einseitig tendenziös war und noch dazu von wahrlich himmelschreiender Unwissenheit der Autoren und Moderatoren zeugte. Mit einem Wort, wir sind ganz Deiner Meinung: Es ist eine Schande, wie ein wichtiger Teil der heutigen Jugendkultur (und das sind Computerspiele!) von einer Handvoll Leuten in Mißkredit gebracht wird, die offensichtlich ihren Beruf verfehlt haben. Ein Journalist, der nicht weiß, worüber er berichtet, ist schlimm - ein Journalist, der sich nicht mal die Mühe macht, zu recherchieren, ist untragbar!!!

1. Na, endlich!
2. Im Mixer findest Du diesmal alle wichtigen Messe-Termine, auch den von der Amiga 91 in Köln.
3. Was sich manche Leute beim Fernsehen so denken, zählt bekanntlich zu den letzten großen Rätseln des Universums. Und was die BPS betrifft: Da kannst Du lange streiken...
4. Ein eigenes Heft für Brork und Joker? Gütiger Himmel - hör bloß auf, uns die Jungs noch rebellischer zu machen, als sie ohnehin schon sind!

Original-Guru

Ich kann mir zwar denken, daß Euch die Raubkopierer-Diskussion schön langsam auf den Keks geht, aber so geht's nicht weiter. Bis vor zirka einem Jahr war ich fleißig am Kopieren, Tauschen und so weiter. Aber dann, als ich meine ersten Kohlen verdiente, sagte ich mir: okay, werd mal solide und kauf Originale! Das tat ich dann auch und erfreute mich meiner neuerrungenen Legalität. So weit, so gut, aber jetzt muß ich gestehen, ich sehe es nicht mehr ein. Da kauft man sich für teures Geld Originale, und alles wimmelt nur so von Bugs, Gurus und Fehlern!

Index-Schelte

1. Der Joker ist perfekt, Ihr braucht also nix mehr zu ändern!
2. Neulich hat man mir gesagt, daß die Amiga 91 in Berlin stattfindet. Heißt das, daß es keine Amiga-Messe mehr in Köln gibt?
3. Vor kurzem lief ein Bericht über indizierte Computerspiele im Fernsehen. Da saßen zwei Kids vor ih-

**bits + bytes
SOFTWARE**

Amiga 2000 Filecard
40 MB SCSI II
1198,- DM

Deluxe Sound 228,- DM	Team Suzuki	72,90 DM
2. Laufwerk 3.5" durchgef. Bus 189,- DM	Speedball 2	77,90 DM
Reismaus 89,- DM Hi-Res Maus 280 dpi 99,- DM	Prehistoric Tale	62,90 DM
Speichererweiterung A500 auf 1 MB abschaltbar incl. Uhr ab 109,- DM	Dragon Wars	79,90 DM
Speichererweiterung für A2000 2 MB/8 MB ab 398,- DM	Harpoon	89,90 DM
	Monkey Island	89,90 DM
	Final Whistle	39,90 DM
	Romance of three Kingdoms	124,90 DM
	Fantasy World Dizzy	29,90 DM
	Rock Star a. m. H.	19,90 DM
	Chess Simulator	79,90 DM
	Animation Studio	299,00 DM

Irrtum und Preisänderung vorbehalten. Lieferung per Nachnahme

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

Was denken sich die Softwarefirmen eigentlich? Ich leg da knapp 100 Steine hin und bekomme (rein programmiertechnischen) Müll! So geht's net!! Da wundern sich die Leute, wenn kopiert wird, bringen aber gleichzeitig die ehrlichen Käufer zur Weißglut, weil die geknackten Versionen besser laufen als die Originale... beschwert sich Björn aus Neckargemünd

Daß mal das eine oder andere Original einen Fehler hat (könnte ja auch z.B. ein Transport- oder Materialschaden sein) stimmt sicher, aber Raubkopien sind da in der Regel noch viel schlimmer. Und letztlich ist ja so ein Original wie ein Kühlschrank - wenn das Teil nicht läuft, wird es eben umgetauscht. Na, wenigstens meistens...

Acht kleine Stickerlein

Loben brauche ich Euch ja, glaube ich, nicht (oder vielleicht doch, da Ihr ein soooo trauriges Leben führt?), aber:

1. Der Joker-Shop (könnt Ihr's noch hören bzw. lesen?) ist wirklich toll, denn: Jeder kann einen Kaugummi-automat, der da steht, wo man ihn braucht, gebrauchen - anders wäre das bei einem Essiggurkenautomat, der nie da steht, wo man ihn braucht.
2. Laßt doch Brigitta wieder lächeln. Dieser „Jetzt lächle ich extra nicht mehr“-Flunsch ist auch nix!
3. Nennt ihre Seite doch Boy-Seite, vielleicht werden dann Mädchen-Themen gedruckt (Hallo Bubels! Wie schminke ich meinen Amiga richtig?)
4. Brigitta, nimm's mir nicht übel! Bitte...
5. Wann testet Ihr das werbemäßig angekündigte Vroom? Ich wette einen Joker-Sticker: in dieser Ausgabe...
6. Danke für den Sticker!
7. Gibt es eine spielstarke

Kartenspielsammlung (außer „Heul Book of Games“)? Wenn ja, bekommt Ihr Euren Sticker nicht zurück, wenn nein, auch nicht...

8. Danke für den Sticker!
9. Richtet doch mal ein Spendenkonto für Tiefenbach ein! Gute Idee? Das macht sechs Sticker!
10. Nein, nicht danke für den Sticker, denn $1 + 6 = 7$, wo krieg ich jetzt den achten Sticker her?
11. Was ist $1 + 6 + 1$? Richtig: acht!
12. Danke für den achten Sticker! Tut mir leid, daß Ihr jetzt an Eurem Shop zugrunde gegangen seid, aber Euch bleibt ja noch das Porto... tröstet uns Björn Lipski aus Waldbüttelbrunn

Wie wär's mit einem Essiggummi-automat, den man überall da braucht, wo er gerade steht? Wie wär's mit einem Boy-Sonderheft zum Thema „Wir stricken uns ein Zweitlaufwerk“? Wie wär's mit einem Test von „Vroom“ in der nächsten Ausgabe? Wie wär's mit „Hoyle Book of Games II“ (vorläufig allerdings nur für PC erhältlich)? Wie wär's mit einem Spendenkonto für gestreßte Leserbrief-Beantworter? Wie wär's mit ein bißchen Nachhilfeunterricht in Mathematik? Wie wär's, wenn Du alle acht Sticker zahlst, und wir uns von der Kohle ein Ferienhaus in Monaco kaufen? Na, wie wär's...?

Hicks!

Es ist amtlich, ich habe Euch geschrieben! Tja, aber warum nur? Ahja, damit Ihr mir antwortet und ich mein neues Feuerzeug ausprobieren kann. Ähhh, ich meine natürlich meinen neuen Glasrahmen, ja, genau... Wie jeder andere habe auch ich einen Vorschlag. Wie wär's mit (tätertätä) AMIGA JOKER BIER!! Ich meine, ich persöhnlich (hick) dringe ja nisch fiell, aber... (sülz, laber, zensiert).

INTERNATIONAL

Computer Software-Vertrieb
E. HEIDMÜLLER

Telefon 02 21 / 60 44 93,



SOFTWARE KÖLN

Heidenrichstr. 10,
5000 Köln 80

Telefax: 02 21 / 60 90 03

AMIGA

A-10 Tank Killer	79,90
Atomic Robokid dt.	55,00
Battle Command dt.	57,00
Baw of the Cosmic Forge	89,00
B.A.T. dt.	70,00
Chessmaster 2100	65,00
Challengers dt.	64,00
Car Vup dt.	57,00
Chase HQ 2 dt.	54,00
Chaos Strike Back dt.	58,00
Dragon Wars dt.	63,00
F 19 Stealth Fighter dt.	67,00
Flight of the Int. *	74,00
Full Blast	68,00
Great Courts dt.	63,00
Harpoon dt.	68,00
Indianapolis 500 dt.	63,00
Kings Quest 4	84,00
Lemmings dt.	57,00
M 1 Tank Platoon dt.	70,00
Mig 29 Fulcrum dt.	70,00
Loom dt.	68,00
M.U.D.S. dt.	64,00
Midwinter dt.	63,00
Maupiti Island dt.	60,00
Narc dt.	58,00
On the Road dt.	65,00
Ooops Up dt.	57,00
Panza Kick Boxing dt.	65,00
Puzznik dt.	53,00
Powerpack dt.	62,00
Powermonger dt.	66,00
Sidmon 2 dt.	99,90
Speedball 2 dt.	62,00
Secret of Monkey Isl. dt.	63,00
Team Suzuki dt.	56,00
Tower FRA dt.	a. A.
Their Finest Hour dt.	68,00
Tom and the Ghost dt.	63,00
Turrican 2 dt.	54,00
Ultima 5	70,00
UMS 2	69,00
Wonderland 1 MB *	71,00
Wings dt.	73,00
Wrath of Demon dt.	a. A.
Wolfpack dt.	72,00
Wild West World dt.	83,00
Wingkommander 1 MB *	66,00

Dies ist ein Auszug aus unserem Angebot. Weitere Spiele auf Anfrage.

Angebot des Monats
Amiga Mouse 49,90

UNSERE SOFT- UND HARDWAREPREISE SIND HART KALKULIERT
Weitere Neuerscheinungen täglich!
Bitte nachfragen!
Bei Nachlieferung übernehmen wir die Portokosten der zweiten Sendung

Sind Sie Grafiker oder Programmierer?
Haben Sie ein Spiel programmiert?
Wenden Sie sich vertrauensvoll an uns!

Auszug aus unserem Hardwareangebot

Hardwarepreise neu kalkuliert!

Das neue Supra A500 XP Hard Disk RAM System

Dieses neue System ist nicht nur eine neue Hard Disk, sondern erweiterungsfähige Speichererweiterung und Festplatte in einem.

- ★★ Micro Power Drive
- ★★ Autoboostender SCSI Controller
- ★★ Autoboost ist abschaltbar
- ★★ Abschaltbare Hard Drive
- ★★ Durchgeschliffener Expansionsport
- ★★ Ram Test-Mode
- ★★ Speichererweiterung auf bis 8 MB erweiterbar
- ★★ Alleinige Nutzung der Speichererweiterung bei abgeschalteter Hard Drive usw.

Wir bieten Ihnen dieses System mit 40 MB Hard Drive und 512 KB an.

Barpreis 1298,-

Das gleiche System mit 20 MB 1149,-

Speichererweiterungen, Harddrives & Controller Interfaces

Supra A1000 30 MB Hard Drive	1374,90
Supra A1000 40 MB Hard Disk	1449,90
Supra A1000 80 MB Hard Drive SCSI Quantum	2299,90
Supra A2000 40 MB Hard Drive SCSI Quantum	1148,90
Supra A2000 80 MB Hard Drive SCSI Quantum	1748,90
Supra A2000 105 MB Hard Drive SCSI Quantum	1948,90
Supra Ram 8 MB bestückt mit 0 MB	339,90
Supra Ram 8 MB bestückt mit 2 MB	489,90
Supra SCSI Wordsync Controller	285,90
Speichererweiterung Microbotics 8 UP 2-8 MB	479,90
A500 Speichererweiterung	120,-
A500 30 MB Supra SCSI	1249,90
A500 40 MB Quantum 11 ms SCSI	1449,90
A500 80 MB Quantum 11 ms SCSI	1989,90
A500 105 MB Quantum 11 ms SCSI	2148,90
A500 Supra Syquest mit Controller und Cart. extern	2449,90
A500 Supra Syquest mit Cart. und Wordsync Contr. int.	1948,90
A500 Syquest 44 MB intern mit Cart., kein Contr. int.	1899,90
A500 SCSI Controller	379,90
A500 XP SCSI Kit (ohne Hard Drive)	548,90
A500 Speichererweiterung auf 1 MB inkl. Spiel	169,90
A500 2 MB Memory für Supra Hard Drive	549,90
A500 Trump Card	599,90
A500 Starboard II 2 MB bestückt 0 KB	669,90
A500 Meta4Ram (Speichererweiterung)	449,90
A500 Baseboard 512KB bis 4 MB bestückbar	299,90
Laufwerk für Amiga extern	169,90
Laufwerk für Amiga extern mit 4 Spielen	199,-

Modems und Zubehör für den AMIGA

US Robotics Dual Standard V 324/14.400	2319,90
US Robotics 14.400	1489,90

* Die Inbetriebnahme der aufgeführten Modems am DBP, Telecom-Netz ist unter Strafandrohung verboten!

Mouse Master	75,90	Super Card	198,90
Die Cordless Infrarotmaus	215,90	Mouse Pads	9,90
Amiga Mouse	59,90	Trackball	99,90

* Alle angegebenen Preise sind Barzahlungspreise zzgl. Porto und Verpackung

Versand per NN UPS 10,- DM, Post 9,- DM
Unsere aktuelle Preisliste erhalten Sie gegen einen frankierten Rückumschlag

24 Std. Bestellannahme (Anrufbeantworter)

Preisänderungen vorbehalten.

Weitere Neuerscheinungen vorrätig! Bitte nachfragen!

Computer Softwarevertrieb

Mo. - Fr. 10.00 - 18.30 Uhr

Hotline I: 02 21 / 60 44 93, Hotline II: 02 21 / 60 44 96, Telefax: 02 21 / 60 90 03

Besonderer Service: UPS - AIR Innerhalb von 24 Stunden

Kommen wir zum Höhepunkt, hier meine Fragen:

1. Was ist mit Test Drive III, wo bleibt das Game?
2. Wo ist der Test über Hard Drivin II?
3. Wie kommt es, daß Michael und Brigitta denselben Nachnamen haben? Sind sie irgendwie miteinander verwandt? Hoho... säuft... ähh, meint Dirk Müller aus Köln

Prima, daß Du uns endlich geschrieben hast – unser Vorrat an Papierfliegern war schon fast alle! Deine Idee mit dem Joker-Bier ist aber leider nicht so toll, unsereins trinkt nur Champagner (und zwar ausschließlich aus Damenschuhen, man weiß schließlich, was sich gehört!). Zum Trost beantworten wir aber Deine Fragen:

1. Am PC läuft „Test Drive III“ schon sehr gut, sobald es sich dort ausgetestet hat, läuft's (hoffentlich) auch zum Amiga.
2. Es muß heißen „wo war der Test zu „Hard Drivin II““. Dann lautet die Antwort „in der Märzangabe, lieber Dirk“.
3. Das mit den Nachnamen ist wirklich ein schier unglaublicher Zufall! Was, Deine Eltern heißen auch beide Müller?! Echt, alle beide? Hoho...

Müllbeseitigung

Als ich gerade mal so einen der letzten Jokers durchgeblättert habe, da lese ich Eure Schlußbotschaft:

...die Adresse, an die Ihr Euer Lob schicken könnt (Kritik bitte an die örtliche Müllabfuhr adressieren)... Also bitte: Ihr seid die besten, die superaffenstarken, die supergeilen, die affentintengeilen, die verrücktesten, die haudraufbesten, die... Reicht das? Nein? Bitte, hier noch mehr!
Die Tests sind geil, das Editorial ist geil, das...

Immer noch nicht genug? Wie Ihr wollt:

Alles ist geil, alles ist supergeil, alles ist affensupergeil,

alles ist haudrauffensupergeil, alles ist suppenhaudrauffensupergeil, alles...
So, das reicht!! Aber:

Die PD-Box ist kotz, würg, uhaawürg, brechuhaawürg, ver...
Oh, mein Gott!! Ich vergaß, den Brief zur Mülldeponie zu bringen. Tut mir leid, die Sache mit der PD-Box! Würgebar leid...
schmeichelt Alexander Bitorf aus Ratingen

Mach Dir nix draus, das nächste Mal schmeißt Du negative Bemerkungen einfach in den Abfall – wir haben eingesehen, daß das Gedrängel an der Mülldeponie sonst überhand nehmen würde. Na, ist das ein superturboaffentintengeiler Vorschlag, oder was?

Hallo Joker!

Ich bin seit einigen Monaten überzeugter Leser Eurer Zeitung. Ich besitze zwar einen Atari STE (na, na, nicht gleich mit Tomaten schmeißen, so sehr unterscheidet er sich ja auch nicht von Eurer Freundin), aber Eure Zeitung ist eindeutig die geilste. Natürlich las ich auch schon Eure Konkurrenz, die ja auch in Ordnung ist, aber der Joker ist halt erste Sahnne! Aber nun schnell zu meinen Fragen:

1. Warum macht Ihr das Know How nicht ein bißchen größer?
2. In der Ausgabe 12/90 bekam die Grafik von Powermonger 92%, die eindeutig bessere Grafik von Maupiti Island hingegen bekam nur 90%. Was soll das?
3. In AJ 1/91 stand geschrieben, daß das nächste Heft am 25. Januar zu haben sei. Als ich am 26.1. in den Laden ging, um mir das Ding zu holen, hatten die es noch nicht. Wie kommt das? erkundigt sich Frank Kirshen aus Falkenbach

Mal ganz ohne Jux: Daß Du den Amiga Joker auch als ST-Besitzer gerne liest, ist für uns ein sehr schönes Kompliment.

Daher auch Antworten in ungewohnter Ernsthaftigkeit...

1. Wir finden das Know How eigentlich recht umfangreich. Dennoch gibt es extra für Dich (und ein paartausend andere Leutchen) ab 26. April unser Sonderheft „Poster & Lösungen“. Das solltest Du Dir auf gar keinen Fall entgehen lassen!

2. Im Grafik-Urteil werden natürlich auch die Animationen benotet. Und die wirklich wunderschönen Bilder in Lankhorns Detektivspielchen sind nunmal nur sehr spärlich animiert – ganz im Gegensatz zu Bullfrogs Denksportaufgabe.

3. Entweder war das Heft bereits ausverkauft, oder der Besitzer Deines Kiosks hat das Einräumen verpennt, oder sein Grossist hat geschlampt, oder...

Fragenkatalog

Mich zu Tode schämend, muß ich gestehen, daß ich vor langer, langer Zeit eine andere Computerzeitschrift bezog. Ich war von ihr hell auf begeistert, bis eines Tages bei meinem Händler eine neue Zeitung lag, die vorher nicht da war. Nanu, dachte ich mir, blätterte sie kurz durch und kaufte sie. Seither bin ich süchtig – warum wird der Joker eigentlich nicht als jugendgefährdend eingestuft und verboten? Nun aber schnell zu meinen Fragen:

1. Wann findet die nächste Messe in Tiefenbach statt?
2. Warum schickt Ihr Leuten wie W. Elwing (AJ 3/91) nicht zur Strafe ein Hochglanzposter von Tiefenbach?
3. Wie ist Uschis Privatnummer/Adresse?
4. Ist sie noch zu haben? Wenn nicht, wo wohnt der Kerl (arrgh!)?
5. Könnt Ihr mir nicht ein Poster von ihr schicken (Geld spielt keine Rolle)?
6. Wie geht es Brork (sehr sümpatisch)?
7. Wie geht es Hilmar, seit Brork bei ihm war (erbitte

Krankenhausadresse)?

8. Warum erscheint der Joker immer erst später als andere Compu-Zeitschriften?

9. Wieviele seid Ihr eigentlich in der Redaktion?

10. Warum habt Ihr nur so plötzlich Brigittas Foto auf der Girl-Seite geändert (kicher)?

11. Seid Ihr überhaupt überlebensfähig ohne Zahnpastasponsor?

fragt und fragt und fragt Christian Kobzik aus Bispedode

Tatsächlich fallen wir nur deshalb nicht unter das Betäubungsmittelgesetz, weil man das Heft weder schnupfen kann, noch paßt es in eine handelsübliche Spritze – so ein Glück, was? Zu Deinen Fragen:

1. In Tiefenbach gibt's jeden Sonntag eine Messe – in der Dorfkirche!

2. Brork hat gesagt, das kleine Kaff füllt einfach keinen Poster aus. Was soll man da machen?

3. Wir haben es doch vor ein paar Briefen schon dem Guido verklickert: Ohne Cash keine Adräsche. (Wenn Michael das liest, wird er verrückt – versprecht mir, daß Ihr den Blödsinn nicht ernst nehmt!)

4. Uschi ist zur Zeit mit dem Münchner Meister im Schwergewicht verbandelt. Willst Du WIRKLICH wissen, wo er wohnt?

5. Im Moment sind leider sämtliche Uschi-Poster vergriffen. Wie wär's mit einer Fototapete mit Oskar drauf?

6. Danke, Brork geht's bestens.

7. Seit Brork weg ist, befindet sich auch Hilmar wieder am Wege der Besserung.

8. Keine Ahnung. Daß der Joker später als die Konkurrenz erscheinen würde, wäre uns neu. Sicher, manche Magazine schreiben z.B. auf ihre Aprilausgabe (Erscheinungstag 6. April, oder so) ganz einfach Mai drauf. Da wollen wir aber nicht mitspielen, der Joker ist auch so der aktuellste – oder etwa nicht?

9. Wenn Max ausnahmsweise mal nicht auf Achse ist, sind

wir zu sechst in unserer Hundehütte.

10. Ach, ist da jetzt ein anderes Foto? Muß mit den Sponsoren aus der Zahnpasta-Branche zusammenhängen...

11. Nie und nimmer!

Angeklagt!

Wie läuft's denn so? Ich schätze, es wird nicht mehr sehr lange gut mit Euch laufen, denn ich werde Euch leider verklagen müssen:

1. Ich schrieb Euch einen Brief, auf dessen Antwort ich vergeblich wartete. Zwei Tage danach traf nämlich der neue Joker bei mir ein, und da stand doch glatt etwas von Rückporto. Nachdem ich meinen Brief aber am 19.12.90. (noch vor Erscheinen des besagten Hefes) in das Faxgerät gesteckt hatte, verurteile ich hiermit die Joker-Redaktion, dem Geschädigten einen Antwortbrief gratis zu schreiben.

Anklagepunkt Nummer 2: Der Joker-Verlag wird angeklagt, dem Leser Ingo Nehls einen riesigen Schock versetzt zu haben. Der Grund liegt in AJ 3/91 auf Seite 6. Na Uschi, wie geht's? Schweinerei, allein der Gedanke an Uschi hat mich schon wieder umkippen lassen. Wenn Ihr vorhabt, noch so eine hübsche Frau bei Euch einzustellen, schreibt es bitte auf die Titelseite. Dann bin ich gewarnt und kann mich auf alles vorbereiten. Ach ja übrigens, damit Brigitta keine

Minderwertigkeitskomplexe bekommt: Du siehst natürlich auch gut aus - ich finde es auch gut, daß endlich ein anderes Bild von Dir auf der Girl-Seite ist, ich hatte schon den Eindruck, daß Du kamerascheu wärst. Nun noch ein paar Vorschläge, Kritik und Fragen:

1. Der Cheat zu Starglider 2 scheint Humbug zu sein, er klappt bei mir nicht.

2. Die Girl-Seite muß umbenannt werden. Aber bitte helft Brigitta beim Nachdenken, denn es könnte ih-

rem Köpfchen was passieren.

3. Ihr müßt dringend eine zweite Kaffeemaschine kaufen, damit Ihr jetzt endlich zwei Frauen zum Kaffeekochen schicken könnt.

4. Sonderheft!!! Inhalt: nur Bilder von Brigitta und Uschi!

5. Gibt es keine Computermesse in Hamburg?

6. Wenn doch, dann DARF da der Joker nicht fehlen.

7. Sonst ist am Joker alles in Ordnung.

8. Besucht mich mal!

9. Denkt an 5.

10. Up & Down: Wings sollte zum Spiel des Jahrhunderts gekürt werden. Dauerpaß: 200%

11. Mein Hund würde Eure Daisy liebend gerne einmal kennenlernen. So, wie ich Euch...

12. Viele Grüße an alle!

13. Ich glaub, ich mach jetzt Schluß!

14. Letter over...

so lautet die Anklage Joker gegen Ingo Nehls, Bargteheide

Der Angeklagte bekennt sich in allen Punkten NICHT schuldig. Zum ersten Anklagepunkt: Falls Du nicht vergessen hast, einen Absender drauf zu malen, wurde Dein Brief zwischenzeitlich längst beantwortet.

Zum zweiten Anklagepunkt: Ein emotionaler Schock bei Uschis Anblick ist zwar verständlich, es scheint sich hier jedoch um ein medizinisches Problem zu handeln. Vielleicht hilft in Deinem Fall ja die berühmte Playboy-Diät (zum Frühstück ein Mädels angucken, mittags zwei und abends mit einer von den dreien ins... äh, Kino, zum Beispiel)?

Zum dritten Anklagepunkt: Der Cheat zu „Starglider 2“ funktioniert prima, was hast Du eigentlich?

Die Klage ist somit abgewiesen, der Kläger wird zu folgender Wiedergutmachung verurteilt:

1. Er besucht die Amiga 91 in Köln, weil es in Hamburg keine Veranstaltung gibt, auf der der Beklagte zugegen wäre.

BOMICO

IHR SOFTWARE PARTNER

BOMICO-NEWS

Wußten Sie,

daß es „SIM EARTH“ jetzt auf PC in Deutschland gibt? Mit einer kompletten deutschen 125-seitigen Anleitung. Kreieren Sie Ihren eigenen Planeten und berücksichtigen Sie geologische, ökologische, geographische, biologische und soziologische Aspekte. Und wenn Ihnen dieses alles zu „logisch“ ist, dann freuen Sie sich auf viele Stunden Spiel & Spaß. Mit einem der umfangreichsten Computerspiele, das je programmiert wurde...

... daß es der Höhepunkt einer jeden Fliegerkarriere ist, ein in Ost und West gerühmtes russisches Kampfflugzeug zu steuern? Steigen Sie ein in den „MIG 29 FULCRUM“ und lernen Sie mit Hilfe einer 60-seitigen deutschen Anleitung sämtliche Fliegertricks für spannende Missionen in aller Welt. Und als weiteres Highlight wird ein großer, umfangreicher Bildband über den MIG 29 mitgeliefert. Mit vielen Informationen und technischen Daten über den russischen Flieger.

Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit!

Deshalb achten Sie darauf:

Alle BOMICO-Spiele haben einen original BOMICO-Aufkleber!

Bei Grauimporten finden Sie diese Vorteile nicht!

2. Er läßt sich selbst einen neuen Namen für die Girl-Seite einfallen.
 3. Er versorgt den Beklagten lebenslang mit Kaffeemaschinen.
 4. Er erklärt (persönlich) unserem Herrn Brork, warum Brigitta und Uschi ein Sonderheft bekommen sollen, Brork aber nicht.
 4. Er behält um Gottes Willen seinen Köter daheim - einer ist mehr als genug!
- So, das haste nu' davon...!

Maulheld

Eure Zeitung wird immer schlechter! Das war sie zwar immer schon, aber seit ich Eure naiven Vergleiche zwischen verschiedenen Spielen gelesen habe, kann ich nur noch lachen. Da werft Ihr die Grafik und Steuerung von Saint Dragon mit der von R-Type in einen Topf - wie unspielbar Saint Dragon durch sein Ruckel-Scrolling wird, brauche ich

wohl niemandem zu sagen, der sich mit dem Game schon rumgeärgert hat! Oder Euer Vergleich zwischen Puzznic und Loopz, die untereinander gleich sein sollen und dann auch noch Tetris ähneln. Ich verzichte darauf, Euch hier zu zitieren, das wäre wohl zu peinlich. Wer bei Euch die Spieltests schreibt, ist mir sch...egal, aber in Eurem eigenen Interesse würde ich daran schleunigst etwas ändern. Ihr werdet nur noch ungläubwürdiger, als Ihr es schon seid! Das bezieht sich nicht nur auf Vergleiche, sondern primär auf Eure amateurhaften Tests. Der Verdacht, daß Ihr bestimmte Firmen bevorzugt, hat sich nicht nur bei mir gefestigt!!! Am Ende meines Briefes, der übrigens nicht für die alberne Mailbox gedacht ist, noch eine kleine Bemerkung zu Dr. Freak: Wer keine Ahnung hat, soll das Maul halten, er würde nur zum LAMER abgestempelt!

meint jedenfalls ein gewisser Dr.Dude aus Wuppertal

Wir haben uns die Freiheit genommen, Deine Meinung trotzdem in unserer „albernen Mailbox“ abzudrucken - verzeih uns bitte, aber derart harte Worte dürfen und sollen nicht ungehört verhallen. Hart, aber ziemlich daneben, möchte man allerdings meinen. Warum sollte man ein horizontal scrollendes Ballerspiel wie „Saint Dragon“ nicht mit seinem offensichtlichen Vorbild vergleichen dürfen? Warum sollte man zwei gelungene Knocheleien nicht einander gegenüberstellen? Schade, daß Du uns nicht wirklich zitiert hast, denn dann würde jeder sofort merken, daß Du den Test halt nicht so richtig kapiert hast (wofür steht eigentlich das „Doktor“ in Deinem Pseudonym?). Die Unterstellung, wir würden bestimmte Firmen bevorzugen, ist zwar eine glatte Unverschämtheit, aber was kann man von jemandem er-

warten, dessen Heldentum sich im anonymen Versenden als Kritik getarnter Beleidigungen erschöpft? Mit Deinen eigenen Worten: Wer keine Ahnung hat, soll...

Genug...

...ist nie genügend. Deshalb und aus tausend anderen Gründen würden wir gern auch DEINE Meinung erfahren. Wer uns schreibt, findet seine Stellungnahme entweder hier in der Mailbox wieder, oder er bekommt persönliche Antwort - allerdings nur, wenn ausreichend RÜCKPORTO (Ausländer verwenden Internationale Antwortscheine) beiliegt! Also haltet mit Euren Anregungen, Fragen und Beschwerden nicht hinter'm Berg, sondern schreibt noch heute an:

Joker Verlag
Mailbox
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

SOFTPOWER

Der Name für Computersoftware!

NEU!

TÄGLICH
NEUHEITEN!

7x in Berlin!

Schauen Sie sich die Software an, bevor Sie sich entscheiden!

SoftPower Filialen

Wedding - Schwedenstraße 18c
Spandau - Schönwalder Str. 65
Moabit - Stromstraße 55

SoftPower Stationen

Neukölln - Lahnstraße 94
Weißensee - Streustraße 69
Mariendorf - Mariendorfer Damm 51
Charlottenburg - Wundtstraße 58/60

NEUHEITEN - SERVICE
030/492 20 56 - 10.00-18.30

VERSAND - SERVICE
030/375 60 13 - 10.00-18.30

Versand-Service

- 1 Jahr Garantie auf jedes Spiel!
- Versand erfolgt in Sicherheitsverpackung!
- Sämtliche Preise sind "Inklusiv-Preise"!

Keine Mehrkosten durch Porto und Verpackung!

CHAOS

STRIKES BACK 49,-

WATERLOO 29,-

X-COPY

Professional V3.3 75,-

Knüller!

SoftPower

Schönwalder Str. 65
D-1000 Berlin 20

SoftPower Filiale

HANNOVER

Wir führen Software, Public Domain und Zubehör, für
• Amiga • Atari • C-64 • PC •

Hildesheimer Str. 118
3000 Hannover 1
Tel.: 0511/809 44 84

NEU NEU NEU NEU
SoftPower Station

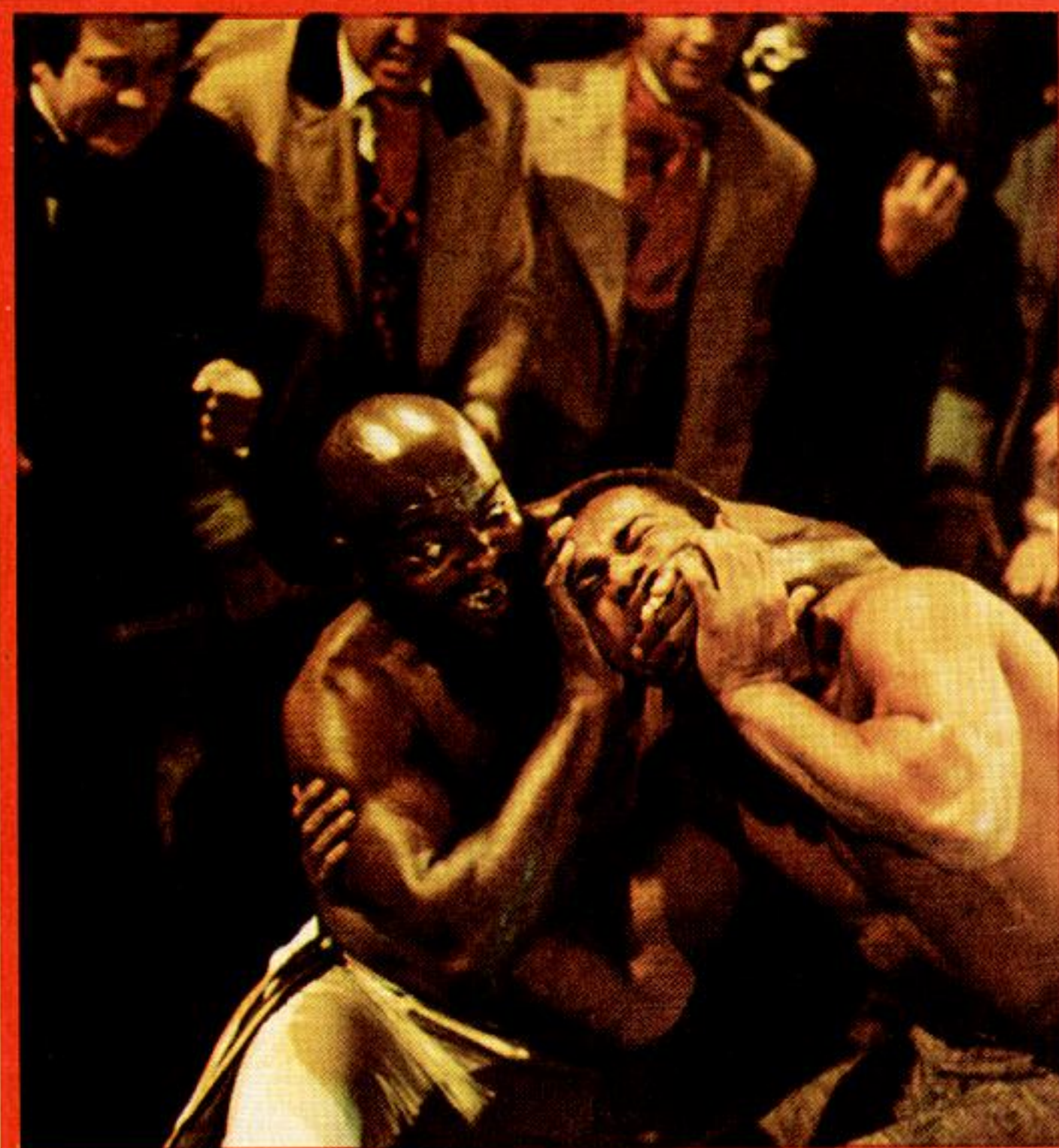
HANNOVER

Burgdorfer Str. 48
3160 Lehrte
Tel.: 05132/41 12

ABONNEMENTEN SIND FRIEDLIEBEND!

Wer nicht in die Verlegenheit kommen will, sich um den neuesten Amiga Joker prügeln zu müssen, der kommt um ein Abo nicht herum! Nur so erhält man sein Exemplar garantiert kampflos vom Postboten...

Vor kurzem erreichte uns folgende Schreckensmeldung: Skrupellose Kiosk-Besitzer lassen verzweifelte Leser um die letzten Exemplare des Jokers kämpfen! Wer noch ein Heft erhalten will, ehe es mal wieder vergriffen ist, muß zum Duell mit einem anderen Interessenten antreten - nur damit die Zeitschriftenverkäufer auf den Ausgang des unappetitlichen Spektakels Wetten abschließen können!!! Laßt Euch nicht für diese moderne Form des Hahnenkampfes mißbrauchen, bestellt noch heute Euer Abo! Für nur 60,- DM (Ausland: 72,- DM) erspart Ihr Euch ein Jahr lang (10 Ausgaben) die blauen Flecken und bekommt Euren Joker frei Haus. Falls Ihr schon ein Abo habt, dann rettet Eure Freunde, indem Ihr sie als Abonnenten werbt! Als Belohnung winkt ein Vollpreis-Game - der neue Abonnent braucht nur Name und Adresse des Werbers auf seiner Bestellung zu vermerken...



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

Name & Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Wohnort

Datum/Unterschrift (bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich bestelle incl. Ausgabe: ____ / ____

Ich bezahle durch Bankabbuchung:

Kontoinhaber: _____

Konto-Nr.: _____

Geldinstitut: _____

Bankleitzahl: _____

Ich bezahle per Vorkasse:
(Scheck liegt bei)

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

Wenn Ihr das schöne Heft nicht zerschneiden wollt, kein Problem: Postkarte mit den entsprechenden Daten tut's natürlich auch!

Die Softwarebranche sollte wirklich mal ernsthaft über eine Qualitätskontrolle für ihre Spiele nachdenken! Dann blieben uns Krücken wie diese eines Tages vielleicht erspart...

Heutzutage einen Methusalem unter den Computerspielen abzukupfern, ist schon schlimm – was man hier daraus gemacht hat, ist eine Katastrophe: Das gute, alte „Galaxy“ sah selbst auf dem 64er besser aus, ja sogar die Version auf meinem allerersten Taschenrechner war noch um einiges aufregender als dieser müde Abklatsch! Dabei ist das Spielprinzip dermaßen simpel, daß man eigentlich nichts falsch machen kann: Ein Raumschiff, das sich nur am unteren Screenrand hin- und herbewegen läßt, ballert auf eine Horde Aliens – das war's auch schon. Gut, ab und an löst sich mal ein Gegner aus dem Verband und schießt zurück, während er langsam nach unten trudelt. Als Zugabe wurde noch eine Art Meteoriten-Ausweich-Unterspiel mit reingepackt, das selbst die Intelligenz eines Dreijährigen beleidigen würde.

Wer so ein „hochkomplexes“ Game nicht einigermaßen hinkriegt, stellt sich damit selbst ein Armutszugnis aus. Aber Byte Back ist schließlich ein Low-Budget-Produzent, das scheint man als Persilschein für den allergrößten Mist aufzufassen – Orbit 2000 ist ungefähr so spielbar wie eine Dose Katzenfutter! Die Außerirdischen bewegen sich völlig wirr über den Bildschirm, die Grafik ist unter aller Kanone (wofür sollen eigentlich die Anzeigen am Screenrand gut sein?), der Sound eine Tortur für die Ohren, und die Steuerung zäh wie Kaugummi. Man sollte die Programmierer dazu verurteilen, daß sie ihren Schrott zwei Wochen lang selber spielen müssen – Kerker wäre einfach zu milde... (mm)

ORBIT 2000



Orbit 2000

Grafik:	11%
Sound:	15%
Handhabung:	18%
Spielidee:	5%
Dauerspaß:	9%
Preis/Leistung:	12%
Red. Urteil:	9%

Für Anfänger
Preis: ca. 29,- DM
Hersteller: Byte Back
Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Kurze englische Anleitung, Highscores werden nicht gesaved.



Little Puff in Dragonland

Grafik:	69%
Sound:	61%
Handhabung:	73%
Spielidee:	67%
Dauerspaß:	66%
Preis/Leistung:	88%
Red. Urteil:	65%

Für Experten
Preis: ca. 29,- DM
Hersteller: Code Masters
Bezug: Joysoft

Spezialität: Kurze englische Anleitung mit nützlichen Tips.



LITTLE PUFF IN DRAGONLAND

Kompliment an die Code Masters: Sie beweisen, daß Billigspiele nicht unbedingt billige Spiele sein müssen! Oft genug soll einem ja bloß die sauer erschnorrte Kohle aus der Tasche gezogen werden...

Hier geht's natürlich nicht um den Arbeitsplatz des „ältesten Gewerbes der Welt“, sondern um einen hinreißenden kleinen Drachen, der ja nix dafür kann, daß sein Name für deutsche Ohren etwas befremdlich klingt. Daß er jetzt in der Klemme steckt, ist allerdings allein seine Schuld: Hätte er mal auf Mami gehört, die ihm verboten hat, zu weit vom Haus wegzugehen! Die Quittung erhält Puff nun von einem bösen Zöllner, der ihn nicht mehr über die Grenze zurückläßt – unser Lindwürmchen hat nämlich seinen Paß daheim vergessen. Um an einen Ersatzausweis zu kommen, müssen vier Briefumschläge gefunden werden, die gut versteckt im Drachenland herumliegen. Außerdem gibt es dort viele üble und gefährliche Spießgesellen, aber auch nützliche Sachen wie Zaubersprüche, Luftpumpen, Revolver und Futter zum Aufsammeln. Der Held kann aber nur drei Gegenstände auf einmal tragen...

Wie schon bei den „Dizzy“-Spielen darf man auch hier eine relativ komplexe Welt erkunden, die Reise führt übers Wasser und durch den Untergrund. Unterwegs sind allerlei Rätsel zu knacken, außerdem sollte man sich vor den zahlreichen Gegnern in Acht nehmen – klein Puffi hat nämlich nur ein einziges Leben zu verlieren. Grafik, Sound und Handhabung sind für Low Budget-Verhältnisse sehr ordentlich, auch wenn zwischen den Screens bloß umgeschaltet wird. Der Schwierigkeitsgrad ist allerdings gewaltig, die Spiele mit dem flotten Ei waren deutlich einfacher zu bewältigen! (mm)

COMING SOON...

BACK TO THE FUTURE III

III PART III



... für Commodore 64, Amiga,
Atari ST und MS-DOS!

United Software
Das relevante Programm

ANTARES

„Abenteuer, Handel, Kampf, Kochen, Hypnose...“ – mysteriöser kann man ein Game eigentlich gar nicht mehr ankündigen. Was tatsächlich so alles in Bomicos erstem eigenen Rollenspiel steckt, erfahrt Ihr exklusiv bei uns!

Der Amiga Joker meint:

Antares – heute noch ein klassisches Rollenspiel, morgen bereits ein Rollenspiel-Klassiker!

Normalerweise vertreibt die Frankfurter Firma ja die Spiele anderer Hersteller, Eigenproduktionen sind für Bomico noch Neuland. Und mit ihren geheimnisvoll gestalteten Anzeigen haben uns die Leutchen ganz schön neugierig gemacht – vermutlich nicht nur uns. Vorab sei schon mal soviel verraten: Antares ist eines der besten Erstlingswerke, das uns je unter die Finger gekommen ist!

Bei diesem Rollenspiel stolpert man ausnahmsweise nicht durch die finsternen Dungeons vermoderter Geister Schlösser, sondern erkundet ferne, zukünftige Welten: Im Jahre 2280 war ein Forschungstrupp ins All aufgebrochen, um sich dort mal ganz zwanglos umzusehen. Einige Jahre später brach der Funkkontakt zu den Weltraumbummeln plötzlich ab, also rüstete man eine zweite Mission aus und schickte den verlorenen Seelen die Auriga hinterher. Als Spieler befindet man sich nun an Bord dieses Rettungsschiffs. Während die Auriga gerade im Sauseschritt durch das Sternensystem Antares düst, kommt ein Notruf herein, und von da an überstürzen sich die Ereignisse: Wenige Augenblicke später wird der Kahn von einer fremden Raumstation in Brand geschossen, erleidet Schiffbruch und landet keine hundert Meter entfernt von der Stelle, wo die Funksignale geortet wurden. Was hatte der geheimnisvolle Hilferuf zu bedeuten? Wer hat ihn gesendet? Und vor allem: Wie kommt man hier wieder weg?

Der erste Schritt zur Antwort auf all diese Fragen besteht natürlich im Zusammenstellen einer schlagkräftigen Abenteurergruppe – ein paar fähige Leutchen haben den Absturz schließlich überlebt. Man kann hier sogar bis zu drei Partys mit je fünf Mitgliedern erschaffen und auf Disk abspeichern. Dazu stehen zwölf Charaktere zur Wahl, die Skala reicht dabei vom bläulich schillernden Androiden über Roboter mit Darth Vader-Gesicht bis hin zu einer ebenso kühlen wie blon-



den Dame. Kraft, Glück, IQ, Geschicklichkeit, Kreativität, Kampftechnik, Medizin-, Koch- und Sprachkenntnisse, PSI-Kräfte – die Liste mit den Charaktereigenschaften ist schier endlos! Auf alle Fälle sollte man einen Sprachroboter mit auf die Reise nehmen, denn dummerweise sprechen einige Bewohner dieser unwirtlichen Gegend nur ein unverständliches Kauderwelsch. Freund Robbi hat damit aber keinerlei Probleme, er versteht selbst die ausgefallensten Weltraumdialekte und übersetzt sie selbstverständlich auch für seine Kumpel.

Per Maus und 13 Icons steuert man sodann seine Gruppe durchs weite Abenteuerland, das übrigens immer aus der Sicht der Party zu sehen ist. Man läßt seine Gefährten essen, schlafen, Gegenstände untersuchen und natürlich kämpfen, immer wieder kämpfen! Grundsätzlich bestehen dabei zwei Möglichkeiten: entweder entschließt man sich, mit roher Gewalt vorzugehen, oder man wählt den etwas feineren Weg und rückt seinen Widersachern mit PSI-Kräften auf den runzligen Leib. Gelegenheiten dazu gibt' reichlich, es ist wirklich kaum zu glauben, wieviele Gegner sich in dieser abgelegenen Ecke des Weltalls herumtreiben! Und davon ist einer scheußlicher als der andere – bissige Sandwür-

mer kommen angekrochen, und riesige Fantasymonster wollen unseren Helden ans Leder. Die Kämpfe werden hier allerdings nicht (wie z. B. bei „Dragonflight“) in einer Actionsequenz präsentiert, in Antares geht es stattdessen eher klassisch zu. Im Klartext bedeutet das, daß man nur Mitteilungen zu lesen kriegt, etwa „Brok schlägt den Sandwurm und verletzt ihn schwer“ oder irgendetwas in der Art. Für besiegte Gegner gibt's natürlich Erfahrungspunkte, und ab und an hinterläßt so ein verröchelndes Monster auch ein paar Goldmünzen. Das erbeutete Geld sollte nach Möglichkeit zum Kauf nützlicher Gegenstände verwendet werden, bessere Waffen oder Arzneimittel kann man schließ-



lich immer gebrauchen. Überhaupt ist es wichtig, sich ständig um das Wohlergehen seiner Leidensgenossen zu kümmern. Sobald einer von ihnen trotz aller Fürsorge dahinscheidet, wird sein Portraitbild durch einen Totenkopf ersetzt. Das kann, muß aber noch nicht aller Tage Abend sein: Wenn man nämlich tote Helden zurück zur Landefähre schafft, kann man sie dort wiederbeleben. Schon sehr praktisch, sowas...

Trotz der futuristischen Thematik handelt es sich bei Antares also um ein Rollenspiel nach klassischem Muster. Und das Beste: Was die Komplexität angeht, steckt es bekannte Vorbilder wie „Bard's Tale“ locker in die Tasche! Dazu muß man sich vor Augen halten, daß dieses Spiel nicht weniger als vier Disketten umfaßt, man dabei aber auf Actionsequenzen und aufwendige Grafiken verzichtet hat. Logische Folge: Viel, viel Speicherplatz für eine ausgedehnte Abenteuerlandschaft und eine Unzahl von Personen, denen man begegnen kann!

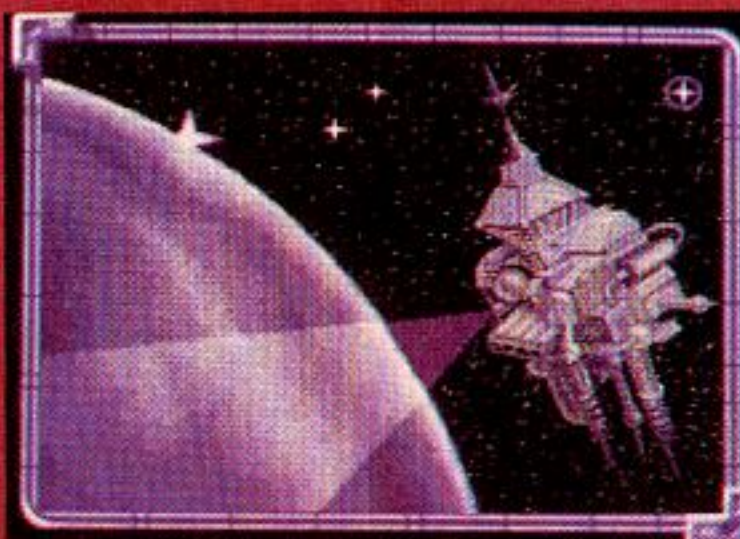
Wer also Wert auf Spieltiefe legt und auch gerne Karten zeichnet, der kommt hier voll und ganz auf seine Kosten. Wessen Herz hingegen für megamäßige Präsentation schlägt, der wird mit Antares vielleicht nicht ganz so glücklich werden: Die Grafik ist nicht gerade spektakulär, vor allem das Sichtfenster ist arg klein ausgefallen. Dafür hört sich der Sound recht ordentlich an, auch wenn er nicht immer zur geheimnisvollen Atmosphäre des Games paßt. Aber das sind nun wirklich Mankos, die man einem umfangreichen und komplexen Rollenspiel wie diesem gerne nachsieht. Habe ich eigentlich schon erwähnt, daß Antares eines der besten Erstlingswerke ist, das uns je unter die Finger gekommen ist? (C. Borgmeier)



Antares

Grafik:	68%
Sound:	73%
Handhabung:	81%
Spielidee:	74%
Dauerspaß:	84%
Preis/Leistung:	75%
Red. Urteil:	82%
Für Fortgeschrittene	
Preis:	ca. 89,- DM
Hersteller:	Bomico
Bezug:	Joysoft

Spezialität: Vier Disketten, komplett in deutsch. Spielstände abspeicherbar, HD-Installation möglich, Wechslei hält sich in Grenzen.



Zwar ist die weiße Pracht bereits einem warmen Frühlingslüftchen gewichen, aber für ein zünftiges Wintersportspektakel mit verschiedenen Disziplinen ist es ja nie zu spät. Besonders, wenn es dabei so lustig zugeht wie hier!

Der Amiga Joker meint:
Ski or Die – ein wirklich
spaßiger Mehrkampf,
wie es leider viel zu we-
nige gibt!

PC- und C 64-Besitzer haben schon vor einiger Zeit Bekanntschaft mit diesem originellen und humorvollen Game gemacht, jetzt funktioniert Electronic Arts endlich auch unsere „Freundin“ zum Skihaserl um. Feinster Pulverschnee für bis zu sechs Spieler steht zur Verfügung, aber zunächst einmal wird bestimmt, ob man die fünf Disziplinen einzeln trainieren möchte, oder sich gleich ins Wett-

kampfgetümmel stürzt. Todesverachtend entscheiden wir uns für letzteres... Zum Aufwärmen gibt's erstmal eine kleine Schneeballschlacht: Die Gegner (Eskimos, Kids mit Punkerfrisuren, etc.) pirschen sich von allen Seiten heran und lassen ihr feuchtes Bombardement auf den Spieler los, der seinerseits mittels Joystick und Fadenkreuz zurückschlägt. Mit etwas Übung erwischt man dabei nicht nur die Angreifer, sondern auch Bonussymbole, die für neue Schneebälle, kurzfristiges Dauerfeuer oder ähnliche Hilfen sorgen. Sind hier die Animationen schon recht witzig, so setzt die

nächste Disziplin in Sachen Humor noch einen drauf: Wie der Bildschirmathlet beim Abfahrtslauf die Skier in die Höhe reißt, sobald er einen der zahlreichen Abgründe überspringen will, ist schon zum Brüllen komisch! Wer allerdings nur vor sich hingackert, wird die Ziellinie kaum unbeschadet erreichen – die schnelle Fahrt durch die baumreiche und enge Schneise verlangt schon ein bißchen Geschick am Stick!

Weiter stehen am Programm: Per Snowboard eine 3D-Bobbahn herunterrasen und dabei möglichst viele halsbrecherische Kunststückchen vollführen; auf Trick-

skiern die Punkterichter beim Sprung über eine Schanze beeindruckt; und schließlich auf einem Gummireifen talwärts schlittern. Die letzte Disziplin erinnert naturgemäß ein wenig an „Toobin“, auch hier ist man zu zweit unterwegs und sammelt diverse Waffen und Bonusgegenstände auf, mit denen man versucht, den Kontrahenten zu behindern. Besonders wenn ein menschlicher Gegenspieler zur Hand ist, macht die Rutschpartie tierisch Laune.

Daß nur bei der Gummireifen-Hatz an einen Simultanmodus für zwei Spieler gedacht wurde, ist denn auch der herbste Kritikpunkt, den wir an dieser amüsanten Mischung aus Sport- und Geschicklichkeitsspiel gefunden haben. Sich auch noch am leicht ruckeligen Scrolling beim Abfahrtslauf oder der Tatsache, daß die Snowboard-Sequenz auf Dauer ein bißchen eintönig wird, zu stören, wäre kleinlich. Alles in allem bietet Ski or Die nämlich hübsche Grafik, guten Sound von Meister Rob Hubbard, eine ausgefuchste Steuerung und jede Menge Spaß für „Schneebeißer“ – auch im Frühling!

(Carsten Borgmeier)



Ski or Die

Grafik:	72%
Sound:	72%
Handhabung:	74%
Spielidee:	75%
Dauerspaß:	77%
Preis/Leistung:	70%
Red. Urteil:	75%

Für Anfänger
Preis: ca. 89,- DM
Hersteller: Electronic Arts
Bezug: Rushware

Spezialität: Kopierschutzabfrage aus der Anleitung. Getrennte Highscores für jede Disziplin – werden gesaved, können aber auf Tastendruck auch wieder gelöscht werden.

Spaceball

Bällchen wechsele dich

Immer mal was Neues: Hier und heute wollen wir ein gelungenes Spielchen vorstellen, das bislang noch keinen Vertrieb gefunden hat. Das könnte sich jedoch blitzartig ändern...

Die beiden Newcomer Oliver Pankotsch und Carsten Avenhaus haben nämlich eine Steinerei abgeliefert, die Strategie mit adrenalintreibender Geschwindigkeit verbindet. Auf dem Bildschirm findet sich dabei mehr oder weniger das übliche: Bunte Steine und Mauern, verschiebbare Hindernisse, todbringende Felder, Gegner, Speed Ups, und natürlich ein auf und ab hüpfender Ball. Dieser soll nun alle bunten Klötzchen durch Berührung abräumen, muß dafür aber dieselbe Farbe aufweisen wie der angepeilte Stein - vertrackt über den Screen verteilte Farbhebel kolorieren den Hüpfen, sobald er sie antickt. Mit ei-

nem Druck auf den Feuerknopf läßt sich der Spaceball für ein paar Sekunden beschleunigen; die erforderliche Energie ist aber schnell verbraucht.

All diese Zutaten und noch einige mehr werden nach und nach eingeführt, jedoch schon die ersten der insgesamt 150 abwechslungsreichen Level sind hammerhart (aber fair) und nur mit äußerster Konzentration zu

meistern. Ein einziges Leben steht zur Verfügung, und das gnadenlose Zeitlimit bestraft jeden Fehler!

Die grafische Präsentation liegt allerdings nur auf gehobenem PD-Niveau, gleiches gilt für den Sound (Titelmelodie und „Plingplong“). Dafür funktioniert die Steuerung glatt und sauber, so daß das Teil immer spielbar bleibt. Auch der integrierte Leveleditor zum Er-

stellen eigener Labyrinth ist eine feine Sache - hoffen wir also, daß dieses motivierende Game bald in den Regalen der Händler zu finden ist! (jn)



Spaceball

Grafik:	38%
Sound:	39%
Handhabung:	76%
Spielidee:	68%
Dauerspaß:	72%
Red. Urteil:	69%

Für Fortgeschrittene

Preis: noch offen

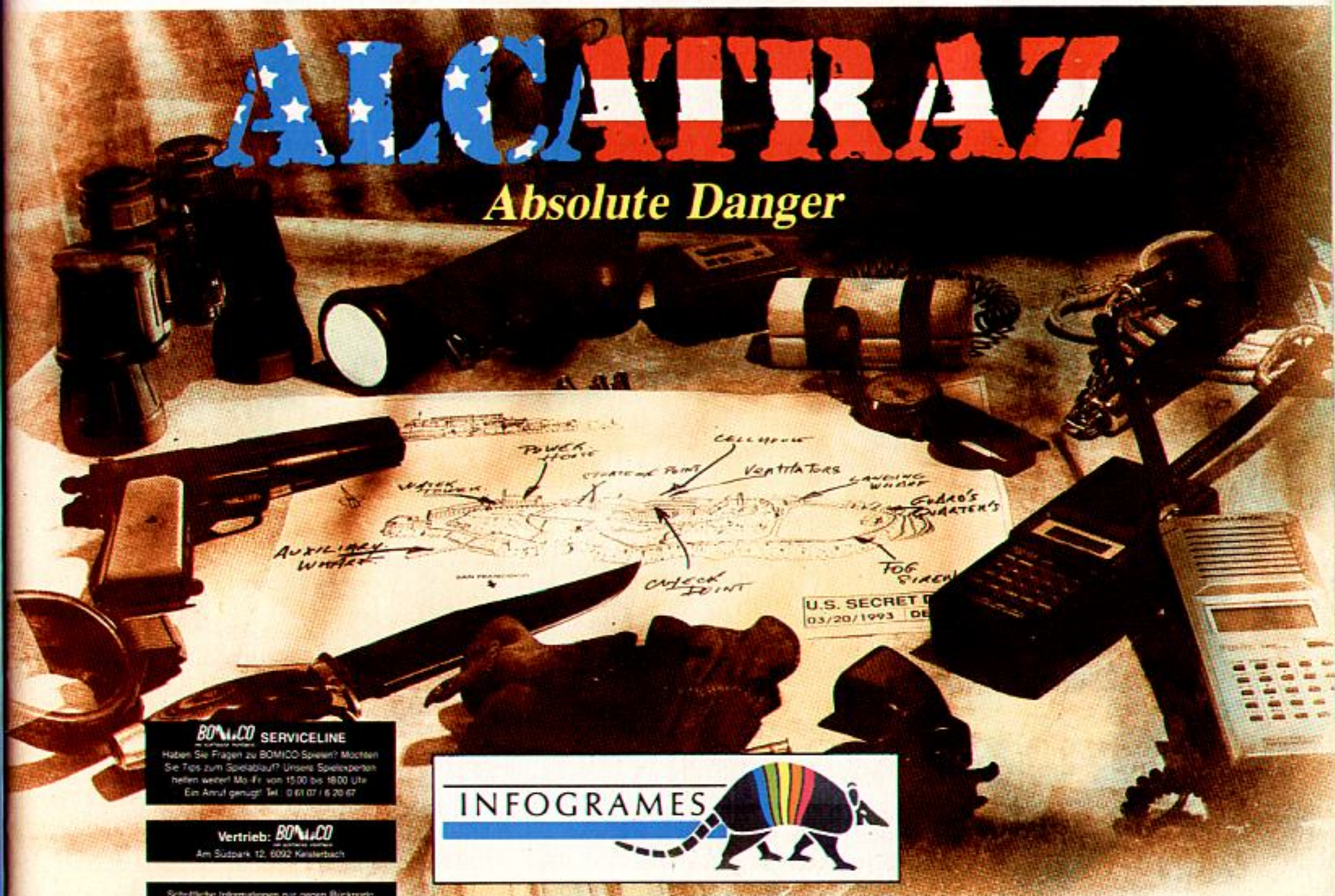
Hersteller: Pankotsch und Avenhaus

Bezug: noch offen

Spezialität: Spielstände und Highscores können gesaved werden, Pause-Funktion.

ALCANTRAZZ

Absolute Danger



BONICO SERVICELINE

Haben Sie Fragen zu BOMCO Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15:00 bis 18:00 Uhr. Ein Anruf genügt! Tel.: 0 61 07 / 6 20 67

Vertrieb: **BONICO**

Am Südbank 12, 6092 Kriesterbach

Schriftliche Informationen nur gegen Rückporto

INFOGRAMMES





RICHARTZ

Computer-Fachversand
Postfach 1308, 4054 Nettetal 1
(021 53) Tel: 37 36 Fax: 8 93 29

TITEL	Gen	AMIGA	MS-DOS
688 Attack Submarine	Sim	62,50	72,50
A10 Tank Killer	Sim	84,50	89,50
A-MOS	Anw	99,99	—
Advanced Tactical Fighter 2	Sim	69,50	69,50
Back to the Future 2	Act	64,50	64,50
Base of the Cosmic Forge	Rol	89,50	89,50
Blockout	Act	64,50	64,50
Buck Rogers	Rol	69,50	72,50
Budokan	Act	62,50	69,50
Castle Master	Adv	59,50	59,50
Champions of Krynn	Rol	66,50	74,50
Chaos Strikes Back	Rol	64,50	—
Colonel's Bequest	Adv	84,50	84,50
Crimewatch	Act	—	79,50
Curse of Azure Bonds	Rol	72,50	74,50
Dragon Wars	Adv	67,50	69,50
Duck Tales	Adv	64,50	64,50
Elvira, Mistress	Adv	74,50	97,50
F-19 Stealth Fighter	Sim	71,50	84,50
Flight of the Intruder	Sim	89,50	89,50
Gothia	Adv	72,50	79,50
Grenins 2	Act	64,50	—
Imperium	Str	64,50	74,50
Insects in Space	Act	64,50	—
Ishido	Gen	64,50	74,50
Kick Off 2 - The Final Whistle	Too	39,50	—
Kings Quest 4	Boo	89,50	89,50
Klax	Str	49,50	54,50
Leisure Suit Larry 3	Adv	89,50	84,50
Lemmings	Act	59,50	69,50
Lords of Dom	Adv	64,50	69,50
M.U.D.S.	Act	67,50	74,50
Masterblazer	Act	69,50	—
MIG 29 Falcon	Sim	79,50	86,50
Night and Magic 2	Rol	64,50	71,50
NAM '75	Str	79,50	—
North and South	Str	59,50	69,50
On the Road	Sim	72,50	69,50
Operation Stealth	Act	64,50	74,50
Parza Kick Boxing	Act	72,50	79,50
Praxis	Str	64,50	59,50
Police Quest 2	Adv	—	89,50
Populous	Rol	64,50	64,50
Powermonger	Sim	69,50	79,50
Roadwar Tycoon	Sim	89,50	84,50
Ranx	Act	69,50	69,50
Revelation	Act	49,50	72,50
Romance of the 3 Kingdoms	Str	109,50	109,50
Savage Empire	Rol	—	79,50
Secret of Monkey Island	Adv	79,50	74,50
Shanghai 2	Str	—	79,50
Sherran M4	Sim	67,50	70,50
Sim City	Sim	69,50	64,50
Sim Earth	Sim	99,50	109,50
Ski or Die	Sim	—	64,50
Space Quest 3	Adv	89,50	84,50
Spindizzy World	Act	62,50	—
Stormlord	Act	49,50	64,50
Sword of Samurai	Act	72,50	—
Team Suzuki	Sim	59,50	—
Team Yankee	Sim	79,50	82,50
Tie Break	Sim	62,50	71,50
Trans World	Sim	69,50	74,50
TV Sports Basketball	Sim	69,50	79,50
Ultima 6	Rol	89,50	89,50
Wall Street Editor	Sim	39,50	36,50
Warlock The Avenger	Gen	65,50	—
Warlords	Adv	—	69,50
Wing Commander	Sim	79,50	79,50
Wings	Sim	74,50	—
Wolfpack	Sim	79,50	84,50
Wonderland	Adv	72,50	89,50
X-Copy - Hardware	Anw	58,50	—
Zack Mcracken	Adv	64,50	64,50

Elektr. Bootselektor, ohne Lötens	59,50
Kick-Umschalter, inkl. Kickstart	89,50
3,5" Amiga Drive, extern, Bus	189,50
5,25"-Laufwerk, extern, Bus	279,50
512 KB Ram-Erw., Amiga 500, mit Uhr	129,50
Mäuse, für alle Computer, ab	69,50
Soundblaster, Soundkarte	369,00
AdLib-Soundkarte, inkl. Composer	297,50
GameBoy, inkl. TETRIS	159,50

AMIGA-PD-PAKET-1

Spiele (Trucking, Pipeline etc.) und Tools (AmigaFOX, A.R.P.Wb1.3 etc.) das ideale Paket für Einsteiger und Profis!
10 Disketten, MF2DD, randvoll DM 39,50 (inkl. Porto und Verpackung)

Einige der Programme sind z. Zt. erst angekündigt. Dies ist nur ein Auszug aus meinem Angebot!
24-Std.-Bestellannahme (Anrufbeantworter)
DM 2,- (Briefmarken) für Gesamt-Preisliste
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!
NN-Versand Inland +7,-/Ausland VK +10,-

Tel. 0 21 53-37 36

Lang, lang ist's her, da machte auf dem C 64 ein Spiel namens „Druid“ Furore. Jetzt, mit kaum dreijähriger Verspätung, hat der kämpferische Magier den Weg zum Amiga gefunden . . .

Gerechterweise muß man allerdings sagen, daß Millennium hier nicht bloß eine normale Umsetzung abgeliefert hat, sondern gleich noch die Fortsetzung mit dazu: Zu Beginn taucht vor einer unheimlich dahinscrollenden Landschaft ein Magier mit erhobenem Zauberstab auf. Dirigiert man sein Stöckchen zu dem kleinen Schloß im Hintergrund, startet das Game mit den alten „Druid“-Leveln; richtet man es dagegen auf das größere Schloß, geht's direkt zum neuen Teil, eben Warlock - The Avenger. Im Grunde genommen erinnert das Game stark an „Gauntlet“, nur daß die Sprites erheblich größer

sind. Man steuert den Hexenmeister auf dem Screen in alle Himmelsrichtungen und bombardiert dabei die Gegner mit Zaubersprüchen in Form von Blitzen und allerlei sonderbaren Symbolen. Zahlreiche Feinde stellen sich der gerechten Sache in den Weg; beispielsweise Käfer, Skelette, Schlangen, Gespenster und kleine Teufel. Die Zaubersprüche halten aber nicht besonders lange vor, weshalb man immer nach kleinen Schatztruhen Ausschau halten sollte, die in den labyrinthischen Landschaften herumliegen. Postiert man seinen Helden vor so einer Kiste, wechselt das Szenario, und man darf sich bei den angebotenen

Extras bedienen. Wer unter Energiemangel leidet, kann auf Pentagramm-Feldern nachtanken; und in besonders brenzligen Situationen ist es auch mal angebracht, einen kleinen Helfer namens Golem zu aktivieren. Hat man sich dann brav und tapfer bis zum Ende durchgezaubert, erscheint der Oberschurke Acamantor, um sich mit unserem Hexenrich zu duellieren. Wenn man es alleine spielt, ist Warlock tierisch schwer, vor allem, weil man zwischen den verschiedenen Zaubersprüchen mit den Funktionstasten hin- und herschalten muß. Einfacher wird's, wenn man zu zweit auf Monsterjagd geht (der Kollege kontrolliert dabei Freund Golem), da kommt dann auch echter Spielspaß auf. Die Präsentation der (acht) neuen Level ist recht ordentlich ausgefallen, alles ist schön farbenprächtig und detailliert gezeichnet. Der alte Teil (ebenfalls acht Level) sieht im Vergleich dazu wirklich alt aus - eine ziemlich grobkörnige Angelegenheit. Aber den Nostalgiker freut's, und der Neumagier bekommt gleich zwei Herausforderungen für's Geld. (C. Borgmeier)



Der alte Warlock...



... und der neue Warlock.



Warlock - The Avenger

Grafik:	62%
Sound:	56%
Handhabung:	46%
Spielidee:	51%
Dauerspaß:	64%
Preis/Leistung:	58%
Red. Urteil:	60%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 79,- DM	
Hersteller: Millennium	
Bezug: Korona Soft	

Spezialität: Der Packung liegt ein versiegeltes Hint-Büchlein bei.

LARRY VII - Late Ladies like Love & Lust

Noch nie mußten wir so lange auf ein neues Abenteuer mit dem alten Schwerenöter warten! Aber das Ausharren hat sich gelohnt: Diesmal ist alles anders – ganz, ganz anders...

Der Amiga Joker meint: Larry VI bringt frischen Schwung in morsche Knochen!

Fast könnte man hier von einer Wiederauferstehung sprechen, denn am Ende des letzten Teils sah es ja ganz danach aus, als würde sich Mr. Laffer nun endgültig zur Ruhe setzen. Aber trotz Gicht und Arterienverkalkung ist unser Larry nunmal ein zäher Bursche, der selbst im Altersheim nicht von amourösen Verwicklungen verschont bleibt!

Das Spiel beginnt im Aufenthaltsraum des „St. Mary Home for the Aged“, wohin sich Larry am Schluß von Teil V zurückgezogen hatte, um fortan nur noch der Briefmarkenzucht zu fröhnen. Aber es kann der Frömmste nicht in Frieden fröhnen, wenn es der liebessollen Nachbarin nicht gefällt! In unserem Fall heißt sie Lydia und bewohnt das Zimmer direkt neben dem in die Jahre gekommenen Herzensbrecher. Lydia ist zwar schon weit über 80, aber noch sehr rüstig, und hat es

daher spielend geschafft, den bereits etwas senilen Helden vom Pfad der Tugend wieder wegzulocken. Aber jetzt ist Lydia verschwunden, und niemand weiß, wo sie stecken könnte. Auf's tiefste beunruhigt, begibt sich Larry in die Kemetate seiner Angebeteten und macht eine schreckliche Entdeckung: Alle Spitzendeckchen sind heillos zerwühlt, und auf dem Nachtkästchen liegt wie eine stumme Anklage ihr Gebiß, ohne das sie freiwillig nie das Haus verlassen hätte – eine Entführung!

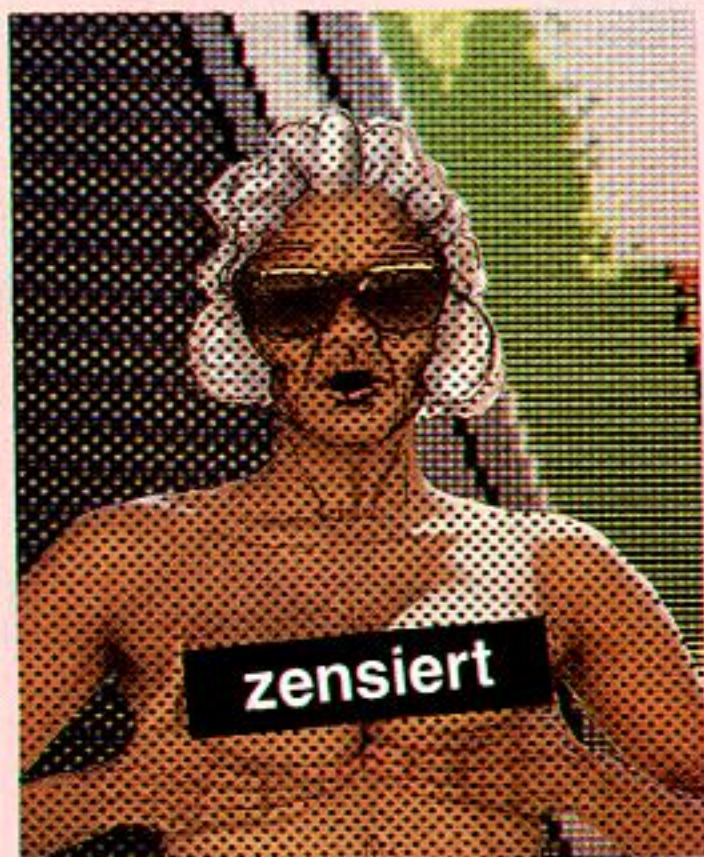
Auf den ersten Blick scheint es hier einfach darum zu gehen, herauszufinden, wo die arme Lydia abgeblieben ist. Aber Al Lowe wäre nicht Larry Laffer, wenn es damit sein Bewenden hätte: Bei seinen Nachforschungen findet man schon bald heraus, daß Lydia mit einem namhaften Hersteller von Rheumadecken und Gummistrümpfen gemeinsame Sache macht, der die ganze Entführung nur inszenieren ließ, um die Öffentlichkeit von der bevorstehenden „Doppelherz-Woche“ abzu-

lenken! Mehr sei nicht ver-raten, aber Ihr merkt schon, daß es diesmal noch um eini-

ges härter zur Sache geht als sonst...

Das trifft leider auch auf Grafik und Sound zu: Technisch hat sich zwar kaum etwas verändert, z.B. bewegen sich die Sprites nach wie vor auf gehobenem C 64-Niveau, aber was es da zu sehen gibt, sprengt eindeutig die Grenzen des guten Geschmacks! Trauriger Höhepunkt ist die Liebesszene auf der Intensivstation – hier werden alle Stadien körperlichen Verfalls in detailverliebten Großaufnahmen gezeigt, ekelhafter geht's wirklich nicht mehr. Dasselbe gilt für den Sound, schwülstige Walzermusik mischt sich mit ordinärstem Geräusch und Geächze.

Trotz der kleinen Mankos macht das Spiel aber durchaus Laune, rüstige Fans dürfen also blind zuschlagen – alle anderen sollten vielleicht lieber auf Larry VII warten, wo uns laut Hersteller „heißer Friedhofs-Sex, wie ihn die Welt noch nicht gesehen hat“ ins Haus steht. (od)



Jaaa!



Eine der ansprechenderen Grafiken



Larry VI

Grafik:	65%
Sound:	53%
Handhabung:	72%
Spielidee:	88%
Dauerspaß:	83%
Preis/Leistung:	66%
Red. Urteil:	76%

Für Schwerhörige
Preis: ca. 1.119,- DM
Hersteller: Terra Off-Line
Bezug: Senior Soft

Spezialität: Zwölf Disketten, die aber kaum gewechselt werden müssen, dem Spiel liegt eine Familienpackung Knoblauchpillen bei.

Ancient Battles

Geschichten aus der Geschichte



Da kämpfen sie, unsere digitalen Zinnsoldaten...

Der Titel sagt schon (fast) alles: Historische Schlachten dürfen hier simuliert werden, wobei „historisch“ durchaus ernstzunehmen ist – Hannibal, die Hunnen und so weiter...

Fünf fixfertige Szenarios sind auf der Disk, zudem lassen sich mit Hilfe eines sehr komfortablen Editors auch eigene Schlachten entwerfen. Das Prinzip ist aber immer dasselbe: Jede Einheit verfügt über eine bestimmte Anzahl von Punkten, die ihre Kampfstärke bezeichnet. Anfangs hängt dieser Wert im wesentlichen von der Ausrüstung und Ausbildung des jeweiligen Truppenteils ab, im weiteren Verlauf spielen dann auch Faktoren wie Müdigkeit und erlittene Verletzungen eine Rolle. Wenn man also in etwa gleichgewichtige Armeen verwendet, gewinnt stets der Spieler mit der besseren Taktik (bzw. der Amiga: alle Kombinationen von Mensch und Computer sind möglich).

Die Kämpfe laufen nach folgendem Schema ab: Zuerst überprüft der Rechner die Sichtverhältnisse, da einige Einheiten ja z.B. hinter einem Waldstück verborgen sein könnten. Anschließend erteilt jeder Spieler seine Befehle für diesen Zug (Bewegen, Angreifen, etc.). Sobald alle Order ausgeführt wurden, rechnet der Amiga aus,

wieviele Speere ins Ziel gelangt sind, wieviel Mann gegen-Mann-Kämpfe jede Seite für sich entscheiden konnte, usw.. Dann geht mit dem nächsten Zug wieder alles von vorne los – bis zum bitteren Ende.

Die Grafik ist recht bunt, und die Sprites sind groß; das Scrolling ruckelt allerdings fürchterlich. Sound gibt's keinen, dafür aber eine problemlos zu bedienende Maussteuerung. Computerstrategen und Historiker dürfen also getrost mal einen Blick riskieren.

(Hugh Myashirov)



Ancient Battles

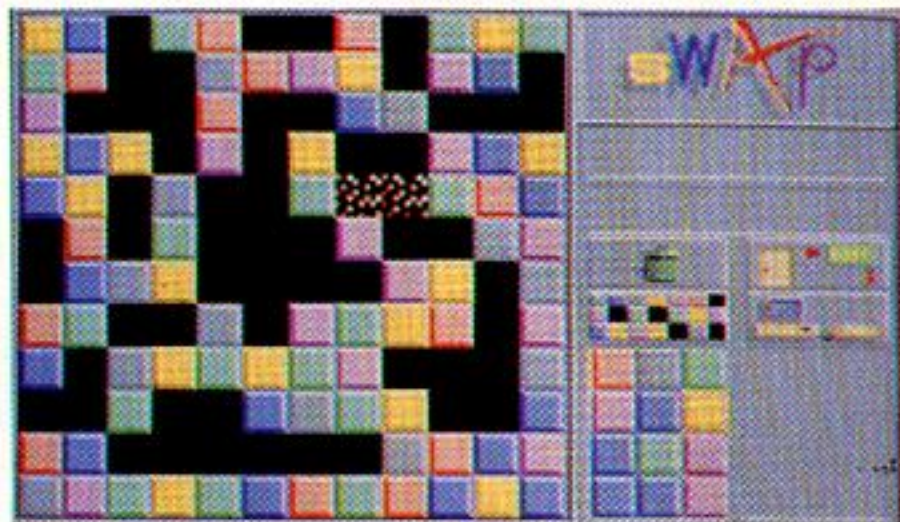
Grafik:	50%
Handhabung:	74%
Spielidee:	61%
Dauerspaß:	68%
Preis/Leistung:	67%
Red. Urteil:	68%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 74,- DM
Hersteller: CCS
Bezug: World of Wonders

Spezialität: Save-Option, Demomodus, ausführliche Anleitung mit historischen Background-Infos.

Swap

Klein aber Stein



Swap: Fade Optik – ordentliches Spiel

Ein Monat ohne eine neue Steinchen-Tüftelei ist ein verlorener Monat – so oder ähnlich sehen das jedenfalls die Softwarehersteller. Diesmal möchte Microids ein kleines Stück vom großen Knobelkuchen...

Das Spielprinzip ist mal wieder von ergreifender Schlichtheit, aber das gehört in diesem Genre ja fast schon zum guten Ton: Es gilt, ein aus vielen bunten Steinen zusammengesetztes Mosaik vollständig abzutragen. Durch Anklicken beliebiger über- oder nebeneinander liegender Steinpaare bringt man selbige dazu, die Plätze zu tauschen. Wenn durch diese Tauschaktion zwei gleichfarbige Steine nebeneinander zu liegen kommen, verschwinden sie vom Screen – fertig!

Freilich: Geht man die Sache allzu sorglos an, bleiben am Schluß einzelne Brocken übrig, die sich beim besten Willen nicht mehr entfernen lassen. Es sei denn, man greift auf Hilfssteinchen zurück, die in begrenzter Anzahl zur Verfügung stehen und dem voreiligen Abbruchunternehmer meist doch noch den Weg in den nächsten Level ebnen. Mit dieser (abschaltbaren) Option wird die Lösung allerdings beinahe zum Kinderspiel! An Swap sollten sich daher nur charakterlich gefestigte Personen wagen, die

es fertigbringen, diese motivationskillende Möglichkeit einfach zu ignorieren...

Was wird sonst noch geboten? Eine Vielzahl weiterer Optionen und Einstellmöglichkeiten (von unterschiedlich geformten Steinen über die Farbwahl bis zur Zurrücknahme ist praktisch alles möglich), eine mit Ach und Krach als zweckmäßig zu bezeichnende Grafik, nett gemachte Soundeffekte und eine ausgezeichnete Handhabung. Kein Knobel-Hit, aber solider Tüftelspaß für Leute mit Selbstbeherrschung. (Manuel Semino)



Swap

Grafik:	19%
Sound:	42%
Handhabung:	78%
Spielidee:	50%
Dauerspaß:	61%
Preis/Leistung:	50%
Red. Urteil:	57%

Variabel
Preis: ca. 69,- DM
Hersteller: Microids
Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Handbuchabfrage, Spielstände können abgespeichert werden, Steuerung komplett per Maus.

Wichtige Mitteilung:

Bei uns werden die Preise nicht geschätzt, sondern knallhart kalkuliert. Deshalb vertrauen uns mehr als 5000 Kunden.
Telefon. Bestellung: 8.00 - 24.00 Uhr (kein Anrufbeantworter)

07 11 / 8 56 85 34

PROGRAMM	AMIGA	ATARI	PROGRAMM	AMIGA	ATARI
688 Attack Sub	64,95	—	Immortal **	69,95	69,95
A 10 Tank Killer **	79,95	—	Imperium	67,95	67,95
Accolade in Action **	74,95	—	Indianapolis 500 **	—	—
Action Fighter	64,95	64,95	Indiana Jones Adv.	69,95	69,95
Adidas Championship **	59,95	—	Invest **	69,95	69,95
Alcatraz **	64,95	64,95	Iron Lord	69,95	69,95
Alpha Waves **	59,95	59,95	Ishido **	—	—
Apprentice **	56,95	56,95	Island of lost Hope	—	—
Astro Marine Corps **	54,95	54,95	It came from the Desert *	72,95	—
Atomino **	a.A.	a.A.	ICFTD-ANTHEADS *	41,95	—
Atomix **	54,95	39,95	Jack Nicklaus Golf	49,95	49,95
Awesome (m. T-Shirt) **	79,95	—	James Pond **	—	—
B.A.T. **	89,95	79,95	Judge Dredd **	51,95	51,95
Back to the Future II **	64,95	64,95	Khalaa	—	—
Bad Blood **	a.A.	—	Kick Off II	—	—
Bad Lands **	59,95	59,95	Kind of Magic I **	—	—
Bards Tale II	64,95	—	Kind of Magic II **	—	—
Bar Games **	a.A.	a.A.	Kings Bounty **	—	—
Battle Master **	74,95	69,95	Kings Quest IV *	88,95	74,95
Battle Storm **	64,95	—	Klax	44,95	48,95
Beam **	69,95	54,95	Knights of Crystalion	74,95	—
Betrayal **	72,95	72,95	Knights of Legend	74,95	—
Big Bang **	39,95	39,95	Leavin Terram **	67,95	—
Big Business **	58,95	58,95	Legend of Faerghail	69,95	—
Billy the Kid **	59,95	59,95	Legend of the Lost **	59,95	—
Blockout	64,95	64,95	Leisure Suit Larry II *	74,95	—
Börsenfieber **	64,95	69,95	Leisure Suit Larry III *	74,95	—
Bomber **	74,95	74,95	Lemmings **	69,95	69,95
Bomber Mission **	44,95	44,95	Letrix	—	—
Brainblaster **	54,95	54,95	Life & Death **	59,95	59,95
Buck Rogers engl. **	74,95	—	Light Corridor **	59,95	59,95
Buck Rogers dtsh. **	94,95	—	LOGO	74,95	—
Budokan	69,95	—	Loom	74,95	—
Bundesliga Manager	54,95	54,95	Loopz **	49,95	49,95
Cabal	69,95	—	Lord of the Ring **	—	—
Cadaver	69,95	—	Lords of Doom	64,95	64,95
Captive **	67,95	67,95			
Car Vup **	69,95	69,95			
Castle Master **	69,95	69,95			
Chambers of Shaolin	69,95	54,95			
Champions of Krynn *	69,95	—			
Champions of RAJ **	62,95	59,95			
Championshiprun **	64,95	64,95			
Chaos Strikes Back **	62,95	—			
Chase HQ II **	59,95	59,95			
Chess Simulator	64,95	64,95			
Chuck Yeager 2.0 **	69,95	69,95			
Codename Iceman *	89,95	89,95			
Colonels Bequest *	89,95	89,95			
Colony	74,95	—			
Combo Racer	59,95	64,95			
Conquest of Camelot *	89,95	89,95			
Cougar Force **	a.A.	a.A.			
Crime Time **	55,95	55,95			
Crown **	57,95	57,95			
Curse o.t. Azure Bonds **	77,95	—			
Daily Double Horse Race **	54,95	54,95			
Damocles	64,95	64,95			
Das Stundenglas **	72,95	72,95			
Day of the Pharaoh	69,95	69,95			
Days of Thunder **	69,95	69,95			
Death Trap **	68,95	68,95			
Der Spion d. mich liebte **	62,95	—			
Dick Tracy **	62,95	58,95			
Die Unendl. Geschichte II **	—	—			
Dino Wars **	40,95	40,95			
Domination **	54,95	54,95			
Dragon Wars **	—	—			
Dragonflight **	73,95	73,95			
Dragons Breath **	72,95	72,95			
Dragon Breed **	64,95	64,95			
Dragons of Flame	64,95	64,95			
Drakken	64,95	64,95			
Dungeon Master *	64,95	64,95			
Ecco Phantoms **	69,95	69,95			
Elvira Mistress o.t. Dark **	72,95	72,95			
Emilyn Hughes Soccer	69,95	69,95			
Epic **	69,95	69,95			
Epyx Sporting Gold **	59,95	59,95			
Exterminator **	59,95	59,95			
F-16 Falcon	74,95	74,95			
F-16 Falcon Miss. Disk **	54,95	54,95			
F-16 Falcon Miss. D. II **	59,95	59,95			
F-19 Stealth Fighter **	74,95	74,95			
F-29 Retaliator	69,95	69,95			
Fatal Heritage **	69,95	69,95			
Federation Quest B.S.S.	64,95	64,95			
Final Battle **	64,95	64,95			
Final Command **	68,95	68,95			
Finale **	59,95	59,95			
Final Whistle **	64,95	64,95			
Fimbos Quest **	64,95	64,95			
Flip it and Magnose **	47,95	47,95			
Flood	69,95	69,95			
Full Metall Planet	59,95	59,95			
Full Blast **	74,95	74,95			
Future Basketball **	64,95	64,95			
Galactic Empire **	69,95	69,95			
Gazza Super Soccer 2 **	62,95	62,95			
Geisha **	64,95	64,95			
Genghis Khan	64,95	64,95			
Ghostbusters II	64,95	64,95			
Gold of the Americas	69,95	69,95			
Gold of the Aztecs **	64,95	64,95			
Great Courts Tennis 2 **	68,95	68,95			
Gremlins II **	62,95	49,95			
Gunboat **	64,95	64,95			
Gunship **	59,95	59,95			
Hard Drivin 2 **	58,95	58,95			
Heroes Quest *	67,95	67,95			
Hillstar **	69,95	64,95			
Hot Rod **	64,95	64,95			
Imperial	67,95	67,95			
Indiana Jones Adv.	69,95	69,95			
Invest **	69,95	69,95			
Iron Lord	69,95	69,95			
Ishido **	—	—			
Island of lost Hope	—	—			
It came from the Desert *	72,95	—			
ICFTD-ANTHEADS *	41,95	—			
Jack Nicklaus Golf	49,95	49,95			
James Pond **	—	—			
Judge Dredd **	51,95	51,95			
Khalaa	—	—			
Kick Off II	—	—			
Kind of Magic I **	—	—			
Kind of Magic II **	—	—			
Kings Bounty **	—	—			
Kings Quest IV *	88,95	74,95			
Klax	44,95	48,95			
Knights of Crystalion	74,95	—			
Knights of Legend	74,95	—			
Leavin Terram **	67,95	—			
Legend of Faerghail	69,95	—			
Legend of the Lost **	59,95	—			
Leisure Suit Larry II *	74,95	—			
Leisure Suit Larry III *	74,95	—			
Lemmings **	69,95	69,95			
Letrix	—	—			
Life & Death **	59,95	59,95			
Light Corridor **	59,95	59,95			
LOGO	74,95	—			
Loom	74,95	—			
Loopz **	49,95	49,95			
Lord of the Ring **	—	—			
Lords of Doom	64,95	64,95			
Lords of War **	49,95	—			
Lost Patrol	58,95	58,95			
Lotus Esprit Turbo **	74,95	74,95			
M-1 Tank Platoon **	74,95	74,95			
Mad Professor Mariarti **	54,95	54,95			
Mad Fly **	72,95	72,95			
Manchester United	69,95	69,95			
Maniac Mansion	69,95	69,95			
Masterblazer **	64,95	64,95			
Maupiti Island **	64,95	64,95			
Mean Streets **	64,95	64,95			
Metal Masters **	69,95	69,95			
Midnight Resistance **	69,95	69,95			
Midwinter	69,95	69,95			
Mig 29 Fulcrum **	72,95	72,95			
Might & Magic II **	89,95	89,95			
Monkey Island **	69,95	69,95			
Monty Python **	69,95	69,95			
M.U.D.S. *	69,95	69,95			
Murder **	64,95	64,95			
Murder in Space **	64,95	64,95			
Mystical **	69,95	69,95			
NAM - Vietnam **	62,95	62,95			
Narc **	64,95	64,95			
Neuromancer **	64,95	64,95			
Nightbreed I **	64,95	64,95			
Nightbreed II **	64,95	64,95			
Nightshift **	64,95	64,95			
Ninja Remix **	59,95	59,95			
Nitro **	54,95	54,95			
Obitus m. T-Shirt **	—	—			
Oil Imperium	69,95	69,95			
Omicron Conspiracy **	64,95	64,95			
On the Road **	64,95	64,95			
Operation Stealth **	64,95	64,95			
Pang **	64,95	64,95			
Panza Kick Boxing **	74,95	74,95			
Paradroid 90 **	64,95	64,95			
Pirates	69,95	69,95			
Platinum **	57,95	57,95			
Plotting **	69,95	69,95			
Police Quest I	87,95	64,95			
Police Quest II *	87,95	69,95			
PGA Golf Tour **	a.A.	a.A.			
Pool of Radiance **	68,95	68,95			
Populous	68,95	68,95			
Populous New Land	44,95	44,95			
Power Monger **	74,95	74,95			
Prince of Persia **	69,95	69,95			
Projectyle **	68,95	68,95			
Project Prometheus **	a.A.	a.A.			
Puffys Saga **	69,95	59,95			
Puzznik **	64,95	64,95			
RA **	54,95	54,95			
Railroad Tycoon **	a.A.	—			
Rainbow Island	59,95	49,95			
Reach for the Skies **	a.A.	a.A.			
Red Lightning **	74,95	74,95			
Red Phoenix Rises **	a.A.	a.A.			

Top Five by FUNNY SOFTWARE

1. Monkey Island
2. Lemmings
3. Power Monger
4. Lotus Esprit
5. Great Courts 2

Spätestens jetzt kriegen wir Euch ...

*GAMES*NEU*GAMES*NEU*GAMES*

THE BEST OF SHOPPING

IM WILDEN SÜDEN

seit 1. März 1991

NEU*GAMES*NEU*GAMES*NEU*GAMES*NEU

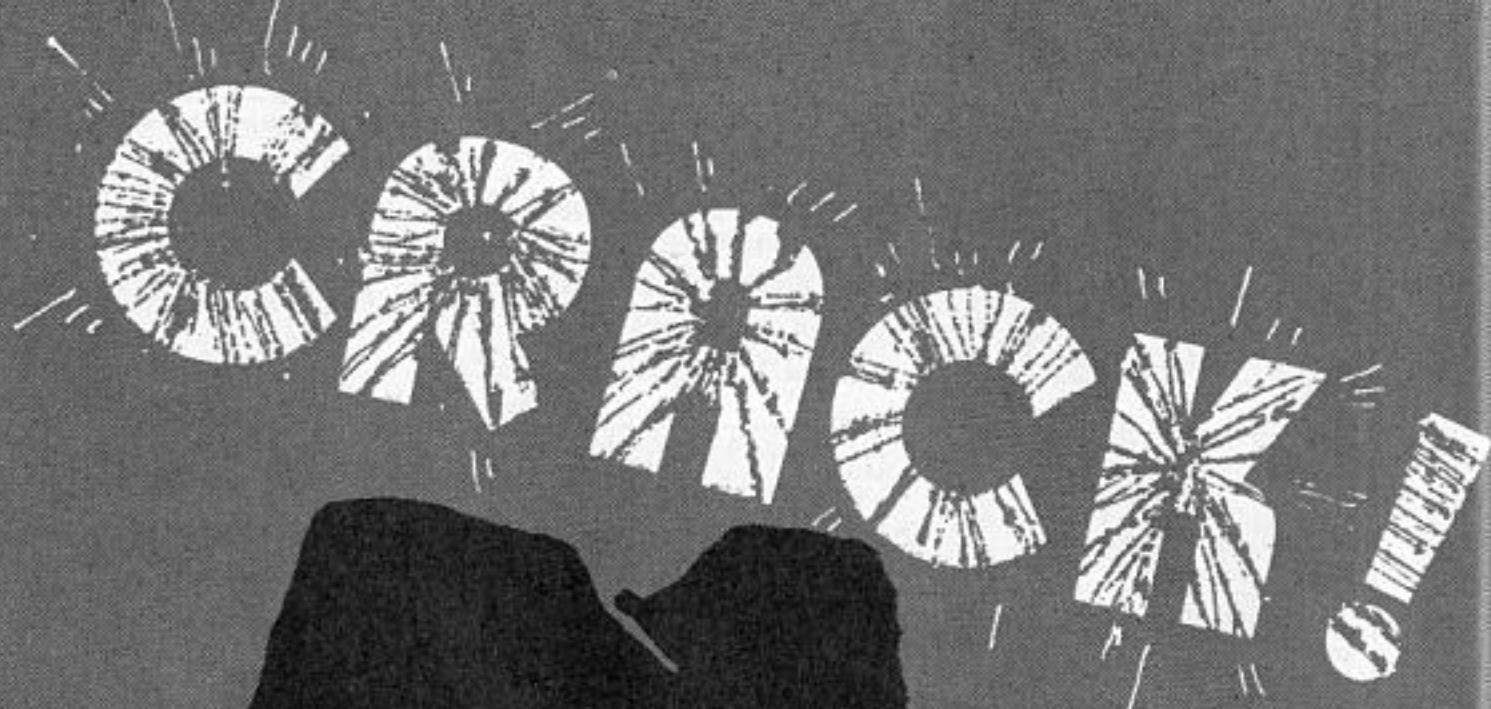
FUNNY SOFTWARE HECK & PARTNER

Grazer Str. 34 * 7000 Stuttgart-Feuerbach
TEL. 07 11 / 8 56 85 34-85 03 25
VERSAND + LADEN

PROGRAMM	AMIGA	ATARI	PROGRAMM	AMIGA	ATARI
Red Storm Rising **	63,95	59,95	Tom & the Ghost **	69,95	69,95
Resolution 101	64,95	64,95	Total Recall **	62,95	62,95
Rick Dangerous II **	59,95	59,95	Tournament Golf **	64,95	54,95
Rings of Medusa	64,95	64,95	Tower of Babel	64,95	64,95
Riders of Rohan **	62,95	58,95	Tower FRA **	74,95	—
Robocop II **	62,95	62,95	Toyota Celica **	59,95	59,95
Rogue Trooper **	59,95	59,95	Transatlantic **	a.A.	—
Romance o.t. three Kingd. **	98,95	—	Transworld **	62,95	62,95
RVF Honda	59,95	59,95	Treasure Trap	69,95	64,95
S.C.I. **	59,95	59,95	Tusker **	64,95	59,95
Saint Dragon **	64,95	64,95	Turrican	54,95	54,95
Sarakon **	62,95	62,95	TV Sports Basket Ball **	74,95	—
Satan **	54,95	54,95	Typhoon of Steel **	74,95	—
Second World **	54,95	49,95	Ultima V	74,95	74,95
Secret of Silv. Blades **	69,95	69,95	UMS II **	72,95	68,95
Shadow of the Beast II	82,95	89,95	UN Squadron **	59,95	56,95
Sherman M 4	65,95	69,95	Unreal	74,95	—
Shufflepuck Cafe	64,95	64,95	USS John Young	54,95	—
Sim City	68,95	68,95	Vaxine **	59,95	59,95
Sim City Terrain Ed.	39,95	39,95	Venus the Flytrap	51,95	51,95
Simulcra **	62,95	62,95	Viking Child II **	69,95	69,95
Space Quest III *	84,95	79,95	Voodoo Nightmare **	64,95	64,95
Speedball II **	64,95	64,95	Voyager	69,95	54,95
Spindizzy Worlds **	64,95	64,95	Vroom	64,95	64,95
Spirit of Excalibur **	74,95	—	Weltris **	64,95	—
Starflight	69,95	69,95	Wheels of Fire **	72,95	72,95
Stratego **	a.A.	a.A.	Wild West World **	84,95	—
Street Rod	54,95	a.A.	Wing Commander **	a.A.	a.A.
S.T.U.N. Runner **	59,95	59,95	Wings	72,95	54,95
Subuteo **	69,95	69,95	Wings of Death **</		



IN-SZENE



Cracker zählen vermutlich nicht zu den beliebtesten Kunden der Bundespost, aber ganz sicher zu den fleißigsten – seit „Phreaking“ groß in Mode ist, sind astronomische Telefonrechnungen an der Tagesordnung. Alles über den aktuellen „Szene-Sport“ im heutigen Report von Dr. Freak!

Wenige Menschen haben ein so intimes Verhältnis zum Telefonieren wie die Leute aus der Szene. Allerdings benutzen sie dafür nur in den seltensten Fällen etwas derart Altmodisches wie einen herkömmlichen Fernsprechapparat, sondern bedienen sich modernster Technik – „Modem“ heißt das Zauberwort für den Freak von Welt. Bis vor ein paar Jahren war dieser verhältnismäßig teure Spaß noch der reichen Upper Class unter den Crackern vorbehalten, heutzutage ist der Besitz einer solchen Wundermaschine schon fast ein Muß. Das liegt vor allem an den stark gesunkenen Preisen, denn gute (= schnelle) Geräte sind bei uns mittlerweile für ca. 1.300,- DM zu haben, in den USA sogar schon für unter 1.000,- DM. Außer Geld braucht man aber nach wie vor auch noch eine Menge Zeit – und Nerven!

Wer für seine Aktivitäten nämlich fremde Kreditkarten in Anspruch nimmt, kommt zwar recht preisgünstig weg, muß neben dem zeitaufwendigen Handling aber auch die Tatsache in Kauf nehmen, daß er sich gleich in dreifacher Hinsicht strafbar macht: 1) Die Post hat etwas dagegen, wenn man nicht ihre offiziell zugelassenen (aber langsameren) Modems benutzt. 2) Das Ur-

heberrechtsgesetz ist sauer, weil die Freaks keine Liebesgrüße durch die Leitungen schicken, sondern Raubkopien. 3) Der rechtmäßige Besitzer der Kreditkarte wird von den unerwartet hohen Abbuchungen auch nicht gerade erbaut sein. Aber wer meint, unbedingt dazugehören zu müssen, setzt sich über derlei rechtliche und moralische Bedenken einfach hinweg – ihn plagt eher die Sorge, ob sein letzte Woche gekauftes Gerät überhaupt noch zeitgemäß oder bereits schon wieder veraltet ist! Denn mit einem 2.400 Baud Modem darf man bei den „besseren“ Boards (von denen es in Deutschland etwa 20 bis 30 Stück gibt) gar nicht mehr rein – der Kasten sollte schon mindestens 9.600 Baud auf die Beine stellen und nach Möglichkeit von „US Robotics“ stammen (das USR 14.4 HST ist heute der Standard).

Was für die Modems gilt, trifft natürlich auch für die benötigte Software und die Boards zu: Alles muß vom Feinsten sein, was gestern Stand der Technik war, ist morgen schon wieder ein alter Hut. So verwenden die Cracker zum Packen ihrer Programme praktisch nichts anderes mehr als „DMS“ und „LHARC“, während etwa im PD-Bereich durchaus noch ältere Vertreter, wie

„ARC“ oder „ZOO“ zum Einsatz kommen. Auch bei den Boards läßt sich eine zunehmende Professionalisierung beobachten: Zum Beispiel verfügt „Central Europe“, das wohl am besten ausgestattete Board Deutschlands, über drei eigene Leitungen nur für den Amiga – in Amerika gibt es sogar eins mit 72 Leitungen, allerdings auf einem Großrechner. Außerdem geht der Trend in Richtung Systemvermischung (vor allem tauchen ständig mehr PC-Games auf) und Vernetzung der einzelnen Boards untereinander, um sich wechselseitig immer auf dem aktuellsten Stand zu halten.

Otto Normalfreak hat es also immer schwerer, denn wer sich den Unterhalt für ein eigenes Board aus Zeit- oder Geldgründen nicht leisten kann, muß sich an die Spielregeln der Boardbesitzer halten. Und dabei geht es vornehmlich um die Tauschquote: Ist diese z.B. eins zu eins, so heißt das, man muß für jedes Game, das man sich runterholt, gleichzeitig ein neues draufladen – wohl-gemerkt ein *neues*, also keines, das vorher schon drauf war! Bei wiederholten Verstößen gegen diese Regel ist man sehr schnell aus dem Geschäft... Daß die Angelegenheit kein reines Honiglecken ist, läßt sich auch daran ablesen, daß die eif-

rigsten „Uploader“ gut und gerne zehn Stunden pro Tag vor ihrem Modem sitzen und so im Laufe eines Jahres um die 1000 MB Richtung Board schicken. Da ein Spiel in gepackter Form etwa 350 KB umfaßt, entspricht das fast 3000 Games! Kein Wunder, wenn viele Softwarehersteller bei solchen Zahlen Schüttelfrost bekommen, zumal die Polizei dieser Entwicklung im Moment noch relativ hilflos gegenübersteht. Das wird sich zwar mit Sicherheit in nächster Zukunft ändern, aber wer weiß, was der Szene bis dahin schon wieder eingefallen ist? Nun, was es auch sein mag, wir halten Euch auch weiterhin am laufenden!

Euer

DR. FREAK

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

Wial

Versand Service

WIAL-VERSAND SERVICE

Andreas Albert + Partner

Liegnitzerstraße 13

8038 Gröbenzell

Telefon 08142/8273

08142/53912 und 08142/8274

AMIGA Programme

688 ATTACK SUB DT. 79,90
 A10 TANK KILLER 1MB 69,90
 ADV. DESTROYER SIMULATOR 65,90
 ALCATRAZ DT. * 109,90
 AMOS GAME CREATOR 75,90
 AWESOME DT. 89,90
 BANE OF COSMIC FORGE 1 MB 75,90
 B A T DT. 65,90
 BATTLECHESS 2 DT. * 59,90
 BATTLECOMMAND DT. 69,90
 BATTLESTORM 54,90
 BETRAYAL DT. * 65,90
 BIG BUSINESS DT. * 65,90
 BILLARD 30 * 65,90
 BILLY BOULDER 59,90
 BILLY THE KID DT. 72,90
 BLUE MAX 1 MB * 72,90
 BUCK ROGERS 1 MB 65,90
 BUDDOKAN DT. 54,90
 BUNDESLIGA MANAGER DT. 65,90
 CADAVER DT. 59,90
 CAR VUP DT. 59,90
 CELICA GT 4 RALLEY DT. 72,90
 CENTURY DT. * 69,90
 CHALLENGERS COMPILATION DT. 59,90
 CHAMPIONS OF KRYNN DT. 1 MB 59,90
 CHAOS STRIKES BACK 1 MB 59,90
 CHASE HQ 2 DT. 59,90
 CHESS SIMULATOR 59,90
 CHIPS CHALLENGE * 89,90
 CODENAME ICEMAN 1 MB 89,90
 COLONELS BEQUEST 1 MB 89,90
 CONQUEST OF CAMELOT 1 MB 59,90
 CRIME TIME DT. 59,90
 CRIME WAVE DT. 89,90
 CROWN KOMPLETT DT. * 59,90
 CURSE OF THE AZURE BONDS DT. 1 MB 59,90
 DAY OF THUNDER DT. 54,90
 DINOWARS DT. 59,90
 DRAGON BREED DT. 72,90
 DRAGON FLIGHT DT. 85,90
 DRAGON WARS DT. 65,90
 DUNGEON MASTER DT. 1 MB 64,90
 DYNAMIC DEBUGGER * 65,90
 ELITE DT. 13,90
 ELVIRA DT. 1 MB 13,90
 ELVIRA LÖSUNG DT. 84,90
 EMLYN HUGES INT. SOCCER DT. 54,90
 ENCHANTED LAND * 59,90
 EPIC * 59,90
 E SWAT DT. 59,90
 EXTASE DT. 59,90
 EXTERMINATOR DT. 61,90
 F-16 COMBAT PILOT DT. 72,90
 F-16 FALCON DT. 1 MB 54,90
 F-16 MISSION DISK 1 DT. 54,90
 F-16 MISSION DISK 2 DT. 69,90
 F-19 STEALTH FIGHTER DT. 64,90
 F-29 RETALIATOR 65,90
 FINAL COMMAND DT. 59,90
 FIRE AND FORGET 2 DT. 75,90
 FLIGHT OF THE INTRUDER DT. * 59,90
 FLIP IT & MAGNOSE 65,90
 FLOOD DT. 72,90
 FULL BLAST COMPILATION 59,90
 FUTURE BASKETBALL DT. 74,90
 GALACTIC EMPIRE DT. * 85,90
 GEISHA DT. 39,90
 GEM X * 65,90
 GOLDEN AXE DT. 65,90
 GREAT COURT 2 DT. 59,90
 HARD DRIVEN 72,90
 HARPOON DT. 1 MB 69,90
 HEROES COMPILATION 72,90
 HOLLYWOOD COLLECTION 65,90
 HORROR ZOMBIES DT. * 65,90
 IMMORTAL DT. 1 MB 65,90
 IMPERIUM DT. 65,90
 INDIANA JONES 3 ADV. DT. 65,90
 INDIANAPOLIS 500 DT. 65,90
 INVEST DT. 65,90
 ISHIDO DT. 74,90
 IT CAME FROM THE DESERT DT. 1 MB 65,90
 JAMES POND 65,90
 JUPITERS MASTER DRIVE DT. 59,90
 KICK OFF 2 DT. 35,90
 KICK OFF FINAL WHISTLE DT. 54,90
 KILLING GAME SHOW DT. 99,90
 KINGS QUEST TRIPLE PACK 1 MB 89,90
 KINGS QUEST 4 1 MB 49,90
 KLAX 119,90
 LARRY TRIPLE PACK 1 MB 65,90
 LEGEND OF FAIRGAIL DT. 85,90
 LEISURE SUIT LARRY 3 1 MB 59,90
 LEMMINGS 59,90
 LETTRIX DT. 65,90
 LIGHT CORRIDOR DT. 59,90
 LINE OF FIRE 54,90
 LIN WUHS CHALLENGE DT. 69,90
 LOOM DT. 65,90

AMIGA Programme

LOOPZ DT. 59,90
 LORDS OF DOOM DT. 65,90
 LORDS OF THE RISING SUN DT. 72,90
 LOST PATROL DT. 59,90
 LOTUS TURBO CHALLENGE DT. 59,90
 M1 TANK PLATOON DT. 72,90
 MAGIC FLY DT. 65,90
 MANCHESTER UNITED DT. 59,90
 MANIAC MANSION DT. 89,90
 MANIX 72,90
 MASTERBLAZER DT. 65,90
 MAUPITI ISLANDS DT. 64,90
 MEAN STREETS DT. 69,90
 MIDWINTER DT. 65,90
 MIDNIGHT RESISTANCE DT. 59,90
 MIG 29 FULCRUM DT. 72,90
 MIGHT + MAGIC 2 72,90
 MOONBLASTER DT. 65,90
 M.U.D.S. DT. 54,90
 MYSTICAL 65,90
 NAM "VIETNAM" DT. * 59,90
 N.A.R.C. DT. 59,90
 NAVY SEALS DT. * 59,90
 NEUROMANCER DT. 1 MB 72,90
 NIGHT BREED DT. 69,90
 NIGHTHUNTER DT. 59,90
 NIGHTSHIFT DT. 59,90
 NINJA REMIX DT. 59,90
 NITRO DT. 59,90
 NEW YORK WARRIORS 89,90
 NINE LIVES * 89,90
 OBITUS INCL. T-SHIRT 89,90
 OIL IMPERIUM DT. 59,90
 ON THE ROAD KOMPL. DT. 59,90
 OOPS UP DT. 59,90
 OPERATION COMBAT 74,90
 OPERATION SPRUANCE DT. 59,90
 OPERATION STEALTH DT. 11,90
 OPERATION STEALTH LÖSUNG DT. 59,90
 OVER THE NET DT. 72,90
 PANG DT. 69,90
 PANZA KICK BOXING DT. 59,90
 PARADROID 90 DT. 65,90
 PGA TOUR GOLF DT. * 49,90
 PINBALL MAGIC DT. 65,90
 PIRATES DT. 49,90
 PLAYER MANAGER DT. 59,90
 PLOTTING DT. 89,90
 POLICE QUEST 2 1 MB 59,90
 POOL OF RADIANCE DT. 1 MB 84,90
 POPULUS DT. 35,90
 POPULUS DATA DISK DT. 59,90
 PORTS OF CALL DT. 65,90
 POWERBOAT 65,90
 POWERMONGER DT. 65,90
 POWERMONGER DATA DISK DT. * 39,90
 POWERPACK COMPILATION 65,90
 PUZZNIK DT. 59,90
 PYRAMAX * 54,90
 RA DT. 54,90
 RAINBOW ISLAND DT. 59,90
 RED STORM RISING DT. 85,90
 RICK DANGEROUS 2 59,90
 RINGS OF MEDUSA DT. 59,90
 ROBOCOOP 2 DT. 59,90
 ROGUE TROOPER 59,90
 SAINT DRAGON DT. 54,90
 SECOND WORLD 78,90
 SECRET OF MONKEY ISLAND DT. 59,90
 SEGA MASTER MIX DT. 75,90
 SHADOW OF THE BEAST 2 incl. SHIRT DT. 39,90
 SIM CITY TERRAIN EDITOR 85,90
 SOCCERMANIA DT. 65,90
 SPEEDBALL 2 DT. 59,90
 SPIDERMAN DT. 59,90
 SPINDIZZY WORLDS DT. 75,90
 SPIRIT OF EXCALIBUR 65,90
 STAR CONTROL 65,90
 STARFLIGHT DT. 59,90
 STREET HOCKEY 65,90
 SUPER OFF ROAD RACER DT. 54,90
 SUPER SKWEEK 89,90
 SUPREMACY 65,90
 SWORD OF THE SAMURAI DT. * 65,90
 TACTICAL FIGHTER 2 DT. 59,90
 TEAM SUZUKI DT. 65,90
 TEAM YANKEE DT. 65,90
 TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 63,90
 TESTDRIVE 2 35,90
 TESTDRIVE 2 SCENERYS JE 59,90
 THALION FIRST YEAR COMPI. 39,90
 THE POWER * 69,90
 THEIR FINEST HOUR DT. 69,90
 THYPHOON OF STEEL 1 MB 85,90
 TIE BREAK DT. 79,90
 TIME WARP - DRAGONS LAIR 2 65,90
 TOM AND THE GHOST DT. 65,90
 TOOKI DT. * 59,90
 TORVAK - THE WARRIOR * 59,90
 TOTAL RECALL DT. 65,90
 TOURNAMENT GOLF 65,90

AMIGA Programme

TOWER FRA DT. 1 MB 69,90
 TRANSWORLD DT. 65,90
 TREASURE TRAP 59,90
 TV SPORTS BASKETBALL DT. 74,90
 TURRICANE DT. 54,90
 TURRICANE 2 DT. * 54,90
 ULTIMA 5 79,90
 ULTIMATE RIDE 59,90
 UNENDLICHE GESCHICHTE 2 DT. 65,90
 UNLIMITED GOLF (JACK NICLAS) 1 MB 72,90
 UN SQUADRON 59,90
 VAXINE DT. 65,90
 VODOO NIGHTMARE DT. 64,90
 VROOM 69,90
 WAR GAME CONSTRUCTION SET 1.5 MB 89,90
 WARHEAD 59,90
 WARJEEP * 69,90
 WARLORDS * 54,90
 WELLTRIS DT. 69,90
 WILD WEST WORLD DT. 85,90
 WINGS DT. 1 MB 74,90
 WINGS OF DEATH DT. 59,90
 WINGS OF FURY 59,90
 WOLFPACK DT. 1 MB 74,90
 WONDERLAND 1 MB * 59,90
 WORLD CHAMPIONSHIP BOXING * 49,90
 WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER 59,90
 XIPHOS 59,90
 ZAK MC KRACKEN DT. 64,90
 ZARATHRUSTRA * 59,90
 Z OUT DT. 54,90

AMIGA ZUBEHÖR

4 PLAYER ADAPTER 24,90
 AMIGA ACTION REPLAY 189,00
 ELEKTRONISCHER BOOT-SELECTOR 39,90
 INTERNES LAUFWERK A 500 3.5" 159,90
 INTERNES LAUFWERK A 2000 3.5" 149,90
 JOYSTICK COMPETITION PRO 5000 29,90
 JOYSTICK COMPETITION PRO STAR 39,90
 JOYSTICK GRAVIS SCHWARZ 79,90
 JOYSTICK GRAVIS TRANSPARENT 64,90
 MIDI CONNECTOR 79,90
 MOUSE/JOYSTICK VERLÄNGERUNG 9,90
 PARALLEL PORT ERWEITERUNG 179,90
 SYNCRO EXPRESS 2 99,00
 X-COPY 2 inkl. Hardware 59,90
 X-COPY 2 PROFESSIONAL inkl. Hardware 74,90

Diskettenlaufwerke

3.5" FLOPPY EXTERN A500-A2000, ABSCHALTBAR, 880 KB, EXTREM LEISE, SUPERSLIMLINE 25 MM HOCH KOMPLETT ANSCHLUSSFERTIG 169,90

5.25" FLOPPY EXTERN A500-A2000, ABSCHALTBAR, 40/80 TRACKS, KOMPLETT ANSCHLUSSFERTIG 209,90

Speichererweiterungen

512 KB RAM ERWEITERUNG A500 ZUM EINSTECKEN, ABSCHALTBAR, 4 MEGA-BIT CHIPS, AKKU-UHR 89,90

1,8 MEGABYTE RAM CARD AMIGA 500, INTERN, MIT 512 KB BESTÜCKT, UHR 249,90

2,0 MEGABYTE RAM CARD AMIGA 500, INTERN, MIT 512 KB BESTÜCKT, UHR 289,90

6,0 MEGABYTE RAM CARD AMIGA 2000, INTERN, MIT 2 MB BESTÜCKT 499,00

Harddisk

HARDDISK STATIONEN FÜR AMIGA 500
 30 MBYTE 1098,00
 40 MBYTE NEC 1288,00
 50 MBYTE 1358,00
 60 MBYTE 1498,00

AUTOBOOT-FILECARD FÜR AMIGA 2000
 30 MBYTE 898,00
 49 MBYTE 1098,00
 40 MBYTE SCSI 1298,00
 60 MBYTE SCSI 1398,00
 83 MBYTE SCSI 1498,00
 ALLE HARDDISKS UND FILECARDS WERDEN KOMPLETT ANSCHLUSSFERTIG UND MIT AUTOBOOT A.L.F. 2 TREIBER AUSGELIEFERT.

Scanner

REIS HANDY SCANNER TYP 2, 200 DPI, SW, 64 MM 469,00
 REIS HANDY SCANNER TYP 10, 400 DPI, SW, 105 MM 859,00
 REIS HANDY SCANNER TYP 6 COLOR, 4096 FARBEN, 64 MM 1498,00
 REIS PERSONAL A4 SCANNER, 200 DPI, 4 GRAUSTUFEN 1498,00

LEERDISKETTEN

3.5" 2DD NoName 10er 9,90
 3.5" 2HD NoName 10er 19,90
 5.25" 2DD NoName 10er 5,90
 5.25" 2HD NoName 10er 12,90
 PREISE AB 250 STCK. ERFRAGEN!

MÄUSE

GOLDEN IMAGE MOUSE INCL. PAD 59,90
 MOUSE SET HAUS/HALTER/PAD 19,90
 MAUSMATTE 6,90

DISKETTENBOXEN

BOX 80 STCK 3.5" DISKETTEN 19,90
 BOX 100 STCK 5.25" DISKETTEN 19,90

NINTENDO GAMEBOY (TM)

GAMEBOY INCL. :
 - KOPFHÖRER
 - DIALOGKABEL
 - UND SPIEL TETRIS 159,90
 BATTERIESET MIT NETZTEIL 65,90
 SPIELMODULE AB 44,90

PREISHITS AMIGA

AFTERBURNER 24,90
 ADVANCED FRUIT MACHINE SIM. 24,90
 ARKANOID REV. OF DOH 24,90
 AXELS MAGIC HAMMER 24,90
 BARTS TALE 2 29,90
 BATMAN THE CRUSADER 24,90
 BLASTEROIDS 24,90
 CONFLICT 17,90
 DATAFORM 24,90
 DOUBLE DRAGON 24,90
 DYNAMITE DUX 19,90
 FANTASY WORLD DIZZY 19,90
 FAST FOOD 24,90
 FERRARI FORMULA 1 24,90
 FLY FIGHTER 24,90
 GAUNTLET 2 19,90
 GFL BASEBALL 19,90
 GFL FOOTBALL 29,90
 GRAND PRIX CIRCUIT 29,90
 HOUND OF SHADOW 29,90
 IMPACT 17,90
 IMPOSSIBLE MISSION 2 24,90
 INTERCEPTOR 29,90
 LAST NINJA 2 24,90
 LITTLE COMPUTER PEOPLE 24,90
 MICROPROSE SOCCER 24,90
 MIG 29 CODEMASTERS 24,90
 MOONWALKER 29,90
 RVF HONDA 24,90
 QUARTZ 37,90
 QUATTRO ARCADE COMPILATION 37,90
 QUATTRO SPORTS COMPILATION 17,90
 ROCK STAR 17,90
 SIDEWINDER 2 24,90
 SILKWORM 39,90
 SIM CITY DT. KURZANL. 24,90
 STORMLORD 24,90
 SUPER GRAND PRIX 24,90
 SUPER HANG ON 24,90
 THUNDERBLADE 24,90
 TURBO OUTRUN 29,90
 WIZBALL 24,90
 WORLD CLASS LEADERBOARD 29,90
 XENON 24,90
 ZANY GOLF 29,90

Abgabe nur solange der Vorrat reicht!

SONSTIGES

KIND WORDS 2 TEXTVERARBEITUNG DT. 109,90
 INFOFILE DATENBANK DT. 109,90
 OKTALYZER DT. MUSIK EDITOR 79,90
 DE LUXE VIEW -VIDEO DIGITIZER- 349,00

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR * Irrtum vorbehalten * Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben. *
 Versandkosten: Nachnahme plus 7,00 DM Vorkasse plus 5,50 DM * Ausland Euroscheck plus 10,00 DM



Joysoft

Cybercom 3
*/**

Amiga 58.90

Super Monaco Grand Prix */**

Amiga 58.90

UMS II **
(1 MB)

Amiga 79.90

Railroad Tycoon */**

Amiga 77.90

Bane of the Cosmic Forge (1MB)

Amiga 98.90

Stratego
*/**

Amiga 58.90

- AMIGA
- Adv. Destroyer Sim** 73.90
 - Alcatraz */** 64.90
 - Antaris */** 74.90
 - Atomino */** 57.90
 - B.A.T. ** 73.90
 - Baba Yaga */** 43.90
 - Back to Future III * 58.90
 - Bandit Kings */** ... 86.90
 - Battle Isle */** 64.90
 - Battlestorm * 58.90
 - Betrayal ** 69.90
 - Billy the Kid ** ... 61.90
 - Buck Rogers */** .. 86.90
 - Cadaver ** 68.90
 - Chaos Str. Back ** 64.90
 - Chase H.Q. 2 */** .. 64.90
 - Chessmaster 2100 74.90
 - Chip Challenge ** 59.90
 - Crown ** 59.90
 - Dragon Wars ** .. 64.90
 - Duck Tales ** 67.90

- AMIGA
- M.U.D.S. ** 64.90
 - Metal Masters */** . 61.90
 - Mig 29 ** 86.90
 - Monkey Island ** .. 84.90
 - N.A.R.C. 58.90
 - Nam */** 72.00
 - Navy Seals */** .. 64.90
 - Nine Lives * 46.90
 - Ninja Remix ** ... 58.90
 - Panza Kick Box. ** 73.90
 - Pop Up ** 54.90
 - Prehistoric Tale ** 49.90
 - Proj. Prometheus . 69.90
 - Puzznic ** 64.90
 - Robocop II ** 58.90
 - Ski or Die */** 64.90
 - Speedball II ** ... 68.90
 - Team Suzuki 58.90
 - Teenage Mut.H.T.** 69.90
 - Thalion 1st Year ** 54.90
 - Total Recall ** ... 58.90

PGA Tour Golf */**

Amiga 64.90

Rings of Medusa II
*/**

Amiga 69.90

Sim City & Populous Doppel-pack */**

Amiga 72.00

Jonathan
*/**

Amiga 89.90

Bard's Tale III */**

Amiga 64.90

Eye of the Beholder
*/**

Amiga 74.90

Über 1100 Musikvideos und 350 Spielfilme zur Auswahl! Interessiert? - Fordern Sie heute noch unverbindlich unsere kostenlose Videopreislste an!

- AMIGA
- Elvira ** (1MB) 74.90
 - Fantasy W. Dizzy .. 19.90
 - Flight of Intruder * 79.90
 - Gr. Courts 2 ** (1MB) 64.90
 - Ghengis Khan */** 86.90
 - Hard Drivin II ** ... 61.90
 - Harpoon ** (1MB) 79.90
 - Hill Street Blues */** 64.90
 - Hunt for R. Octob.2 64.90
 - Jupiter's M. Drive ** 64.90
 - Lemmings ** 58.90
 - Line of Fire * 59.90
 - Lotus T. Esprit ** .. 64.90

- AMIGA
- Tower Fra ** (1MB) 69.90
 - Turrican II ** 59.90
 - Ultimate Ride ** ... 58.90
 - Warlords * 64.90
 - Warriors of Dark. */** 73.90
 - Wonderland *(1MB) 70.90

- ZUBEHÖR
- 1MB Speichererweiterung (für A500) 94.90
 - Ext. 3.5" Laufwerk 169.00
 - 3.5" Disk NN (10er-Pack) 135 tpi, DD .. 14.90

KÖLN 41
Gottesweg 157
Tel. 02 21 / 44 30 56

KÖLN 1
Mathiasstr. 24-26
Tel. 02 21 / 23 95 26

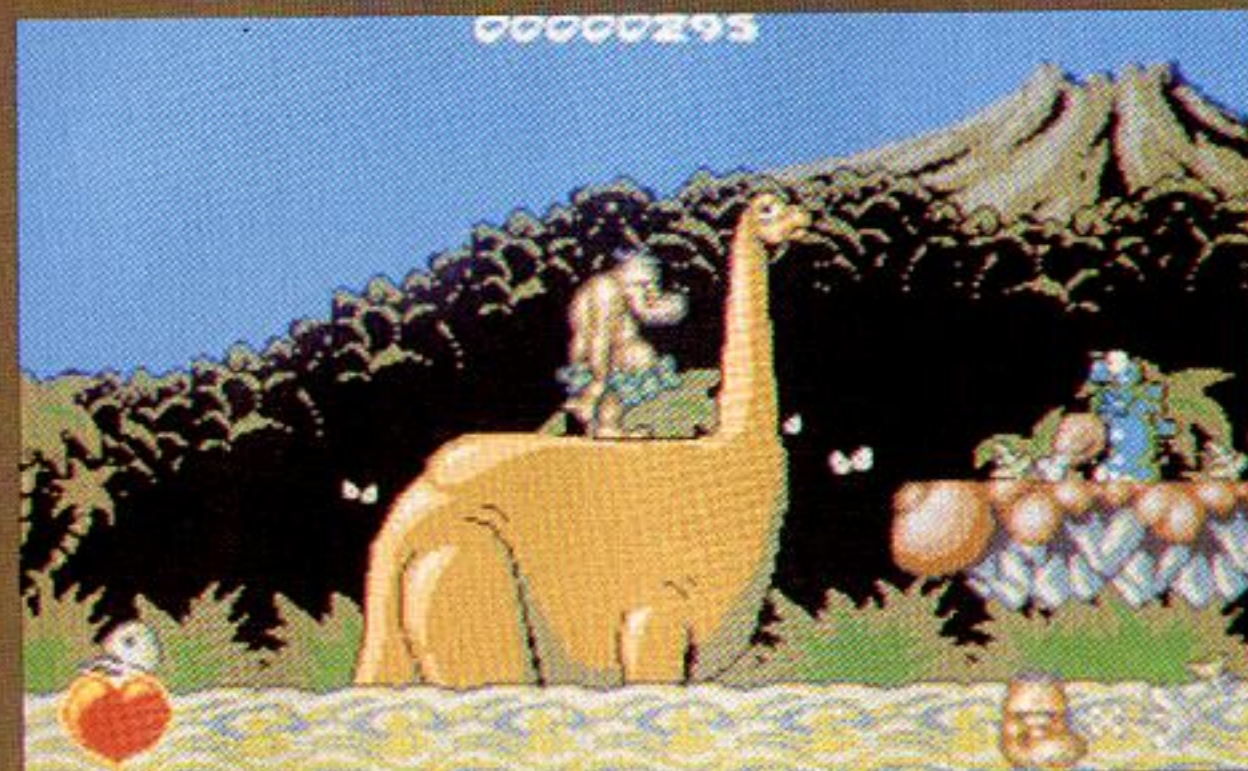
BONN
Münsterstr. 18
Tel. 02 28 / 65 97 26

DÜSSELDORF 1
Pempelforter Str. 47
Tel. 02 11 / 36 44 45

Irtum und Preisänderungen vorbehalten. Mit Sternchen (*) gekennzeichnete Artikel waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar, werden jedoch in Kürze erwartet (** = deutsche Anleitung). Wir halten ständig EINIGE TAUSEND PROGRAMME für Sie vorrätig und können Ihnen darum meist schon am gleichen Tag das gewünschte Programm zusenden. Bestellannahme rund um die Uhr. Wir liefern per Nachnahme, Eilpost-Service und Sicherheitsverpackung auf Wunsch.

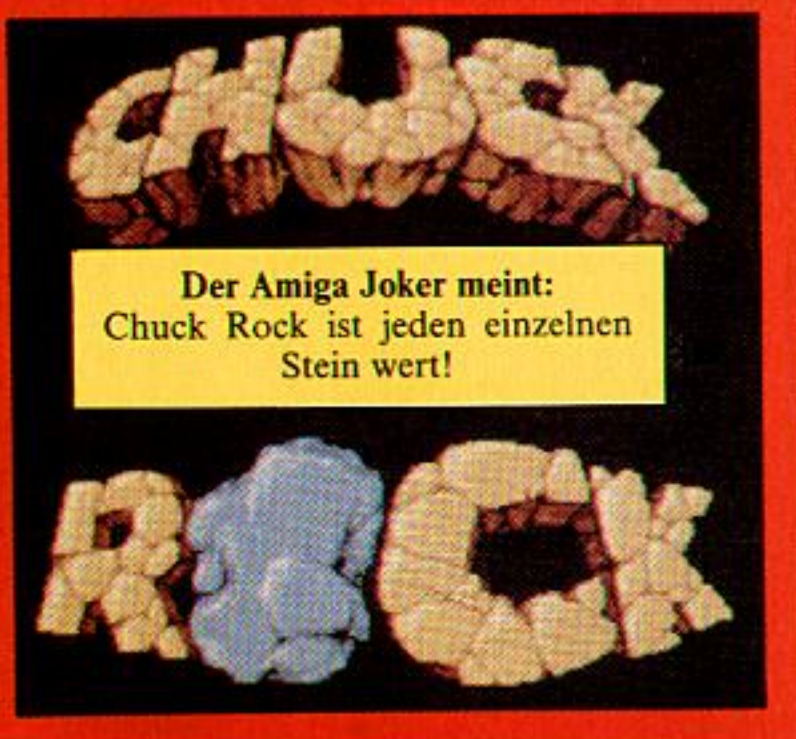
Unseren BLITZVERSAND erreichen Sie unter
02 21 - 44 30 56

Bei Core Design hat man zwar noch nicht besonders viele Spiele produziert, aber praktisch ausnahmslos gute. Und die Erfolgsserie reißt nicht ab: Auch ihr neuestes Game ist exzellent spielbar und ausgesprochen hübsch anzusehen!



Chuck Rock ist ein Neandertaler wie du und ich, der am liebsten in seiner Wohnhöhle vor der (Steinzeit-) Glotze hockt. Amigas gab es damals halt noch nicht, aber Freundinnen hatten die Leute natürlich schon – in Chucks Fall hört sie auf den hübschen Namen Ophelia. Wie bei einem Computerspiel nicht anders zu erwarten, hat Chuck momentan ziemlich Ärger mit seiner besseren Hälfte, sie wurde ihm nämlich gerade von einem üblen Schurken geklaut. Also schlüpft er eilends in seinen Lendenschurz und macht sich auf die Suche... Die Wiederbeschaffung der schnuckeligen Braut kostet Chuck eine Menge Zeit, Nerven und Steine. Fünf riesige (und in Zonen unterteilte) Plattformlevel voller urzeitlicher Gegner in allen Farben, Formen und Größen muß er dazu durchhüpfen, -laufen und -schwimmen. Anfangs kann man zur Verteidigung der drei Bildschirmleben

nur Chucks imposanten Körper einsetzen: Ein Druck auf den Feuerknopf versetzt seinen Bierbauch in tödliche Schwingungen, bei denen selbst die grimmigsten Saurier sofort klein beigeben. Später greift unser Held dann auf etwas modernere Waffen zurück – er wirft mit Steinen. Die praktischen Kiesel dienen auch zum Erklettern von Anhöhen und als Schutz gegen Steinschlag; allerdings kann Chuck nicht mehr so schnell rennen und so hoch springen, wenn er einen Felsbrocken mit sich herumschleppt. Die Level haben jeweils eine andere Thematik, erst geht's durch eine Dschungellandschaft, im nächsten Abschnitt sind dann finstere Höhlen dran, im dritten wird geschwommen bzw. getaucht und so weiter. Die Gestalten, denen man auf seinem Marsch durch die Steinzeit begegnet, sind nicht nur originell gezeichnet, sie sorgen auch sonst des öfteren für Überras-



Der Amiga Joker meint: Chuck Rock ist jeden einzelnen Stein wert!

schungen. So gibt es Krokodile, die sich als Wippe benutzen lassen, Dinosaurier, die als Fährschiffe dienen, und Schlangen, die sich als Notbrücken über gefährliche Abgründe zur Verfügung stellen. Auch wenn Chuck Rock letzten Endes nur ein ganz normales Plattformgame ist, wird man das Gefühl nicht los, hier vor einem der witzigsten Spiele seit der Prähistorik zu sitzen. Die Animationen sind einfach hinreißend, es gibt immer wieder köstliche Höhlenmalereien zu sehen, und ständig trifft man auf die seltsamsten Wesen. Auch die technische Umsetzung ist rundum gelungen: Trotz der aufwendigen Grafik wird perfekt gescrollt – in alle Himmelsrichtungen! Außerdem gibt's ein Mega-Intro in Trickfilmqualität, erstklassigen Sound (Musik und Effekte), ein durchdachtes Leveldesign, viel zu sammeln und sehenswerte Schlußmonster. Zusammen mit der gnadenlos guten Spielbarkeit ist das deutlich mehr, als die meisten neuzeitlichen Games zu bieten haben... (mm)



Chuck Rock	
Grafik:	89%
Sound:	86%
Handhabung:	85%
Spielidee:	77%
Dauerspaß:	87%
Preis/Leistung:	82%
Red. Urteil:	87%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 84,- DM	
Hersteller: Core Design	
Bezug: Korona Soft	



Spezialität: Deutsche Anleitung, die Highscores werden gesaved, Zweitlaufwerk wird nicht unterstützt.

Crime Wave

Haltet Euch fest: Ein Verbrechersyndikat tyrannisiert die Welt – ganze Städte befinden sich in der Gewalt der Gangster! Und jetzt haben sie auch noch die Tochter des Präsidenten entführt!!

Genauso atemberaubend wie diese ungemein originelle Hintergrundstory ist auch das Spiel selbst: Es geht natürlich mal wieder darum, massenweise Sprites abzumurksen. Die lösen sich hier aber nicht einfach in Luft auf, wenn sie getroffen werden, nein, es zerfällt sie gleich in sämtliche anatomischen Einzelteile! Unser Menschheitsretter vom Dienst bedient sich nämlich bei seiner anspruchsvollen Tätigkeit höchst effektiver Waffen: MG, Raketenwerfer und Kugeldruckgewehr (besonders wirksam, da mit 360°-Rundumwirkung ausgestattet). Tja, was soll man noch mehr dazu sagen? Ziel

des Spiels ist einfach, durch all die horizontal scrollenden (bzw. ruckelnden) Level zu laufen und möglichst viele Angreifer niederzumachen, um am Ende schließlich das entführte Mädchen zu befreien. Es gibt viele Extras (Munition, Energie, Leben), noch viel mehr Gegner, aber recht wenig Spiel Spaß.

Crime Wave ist ein 08/15-Ballerspiel, dessen einzige Besonderheit seine geradezu

unglaubliche Brutalität ist. Der Sound ist dürftig, die Hintergrundgrafiken sehen tierisch unscharf aus und die Sprites schleichen wie Schlafwandler durch die Gegend – lediglich der Vorspann macht halbwegs was her. Die Spielbarkeit ginge zwar dank umfangreicher Ein- und Umstellmöglichkeiten einigermaßen in Ordnung, aber das nützt auch nicht mehr viel: Spätestens nach ein paar Durchgängen

Magere Metzelkost

schläft hier selbst der hartgesottenste Freizeit-Rambo vor Langeweile ein.
(C. Borgmeier)



Crime Wave

Grafik:	46%
Sound:	39%
Handhabung:	54%
Spielidee:	28%
Dauerspaß:	38%
Preis/Leistung:	38%
Red. Urteil:	41%

Variabel

Preis: ca. 79,- DM

Hersteller: Access/U.S. Gold

Bezug: Korona Soft

Spezialität: Zwei Disks (wenig Wechselei, aber viel Laderei), Handbuchabfrage, die Highscores werden gesaved.



Backgammon

„Wer heute nicht Backgammon spielen kann, zählt zu den Außenseitern“ – behauptet hier jedenfalls der Packungsaufdruck. Puh, da habe ich ja nochmal Glück gehabt...

...zählt doch dieses schöne Brettspiel zu den wenigen „Sportarten“, mit denen ich sogar Turnierfahrung habe. Daher fühle ich mich also durchaus qualifiziert, die Spielstärke des Programms zu beurteilen – auf einer halben Seite auch noch die Regeln zu erklären, überfordert allerdings meine Fähigkeiten. Macht aber nix: Wer nicht Backgammon spielt, hat erstens vermutlich gar nicht bis hierher gelesen, findet zweitens die Regelerläuterung in der Anleitung und ist drittens angeblich eh ein Außenseiter...

Insider werden an dieser Versoftung indessen wenig Freude haben: Selbst auf der



höchsten Stufe (9) spielt das Programm absolut erbärmlich! Die Programmierer scheinen nicht den geringsten Schimmer von der Logik dieses Spiels zu haben, von einem sinnvollen Einsatz des Verdopplungswürfels möchte ich gar nicht erst anfangen. Was hilft es da, daß die Grafik hübsch übersichtlich ausgefallen ist? Wem nützen die vielen Op-

tionen wie Zugrücknahme, Replay oder Help-Funktion? Was bringt's, daß bequem mit der Maus gesteuert wird, und der Rechner sich nicht viel (vermutlich eher viel zu wenig) Zeit zum Nachdenken nimmt? Nichts, aber dafür macht es auch nichts, daß der Sound während des Titelschlechts und während des Spiels nicht vorhanden ist –

Insider-Flop

das Teil kauft ohnehin kein vernünftiger Mensch! (ml)



Backgammon

Grafik:	50%
Sound:	14%
Handhabung:	77%
Spielidee:	28%
Dauerspaß:	25%
Preis/Leistung:	17%
Red. Urteil:	28%

Variabel

Preis: ca. 69,- DM

Hersteller: Magic Soft

Bezug: Software 2000

Spezialität: Wer glaubt, der Computer würde schummeln, braucht sich nicht auf den Zufallsgenerator zu verlassen, sondern kann die Augenzahl mit echten Würfeln bestimmen und dann selbst eingeben.

Der Amiga Joker meint:
Genghis Khan ist komplexe Vollwertnahrung für Strategic-Puristen!

Das japanische Label Koei hat sich auf höchst komplexe Strategiespiele mit historischem Hintergrund spezialisiert. In Japan und Amerika ist man damit sehr erfolgreich, dank Infogrames kommen nun auch deutsche Freizeit-Feldherren auf ihre Kosten.

Die richtige Vorbereitung ist bekanntlich schon der halbe Sieg, folglich bestimmt man zunächst den Schwierigkeitsgrad (fünf Stufen), wählt eine Mission aus und legt die Charaktereigenschaften des Helden (Planungsfähigkeit, Überzeugungskraft...) näher fest. Anschließend darf man entweder die Mongolei oder gleich die ganze Welt erobern, wobei im letzteren

Fall noch bis zu drei weitere Computerstrategen mitmischen können.

Was sich hier mit Hilfe der Maus, einiger Tastaturkommandos und diverser Menüs alles anstellen läßt, ist enorm: Der beinahe allmächtige Genghis Khan darf unter anderem die Steuern erhöhen, Gouverneure einsetzen/absetzen/umbringen, Soldaten rekrutieren, Diplomaten und Spione aussenden, Attentate inszenieren, einen Thronfolger zeugen und natürlich andere

Länder angreifen (pro Runde können drei Befehle erteilt werden). Für die Kämpfe wird von der Kartenansicht zu einer „Bienenwabengrafik“ umgeschaltet, das Ergebnis rechnet dann der Computer aus. Zudem beeinflussen zufällig auftretende Ereignisse den Spielverlauf; da gibt es Seuchen, Stürme, Kältewellen, Aufstände und vieles mehr. Auf spektakuläre Grafik, umfangreiche Sounduntermalung und eingestreute Actionszenen wurde hier

völlig verzichtet; stattdessen gibt's Strategie pur – die aber mit allen Schikanen! (C. Borgmeier)



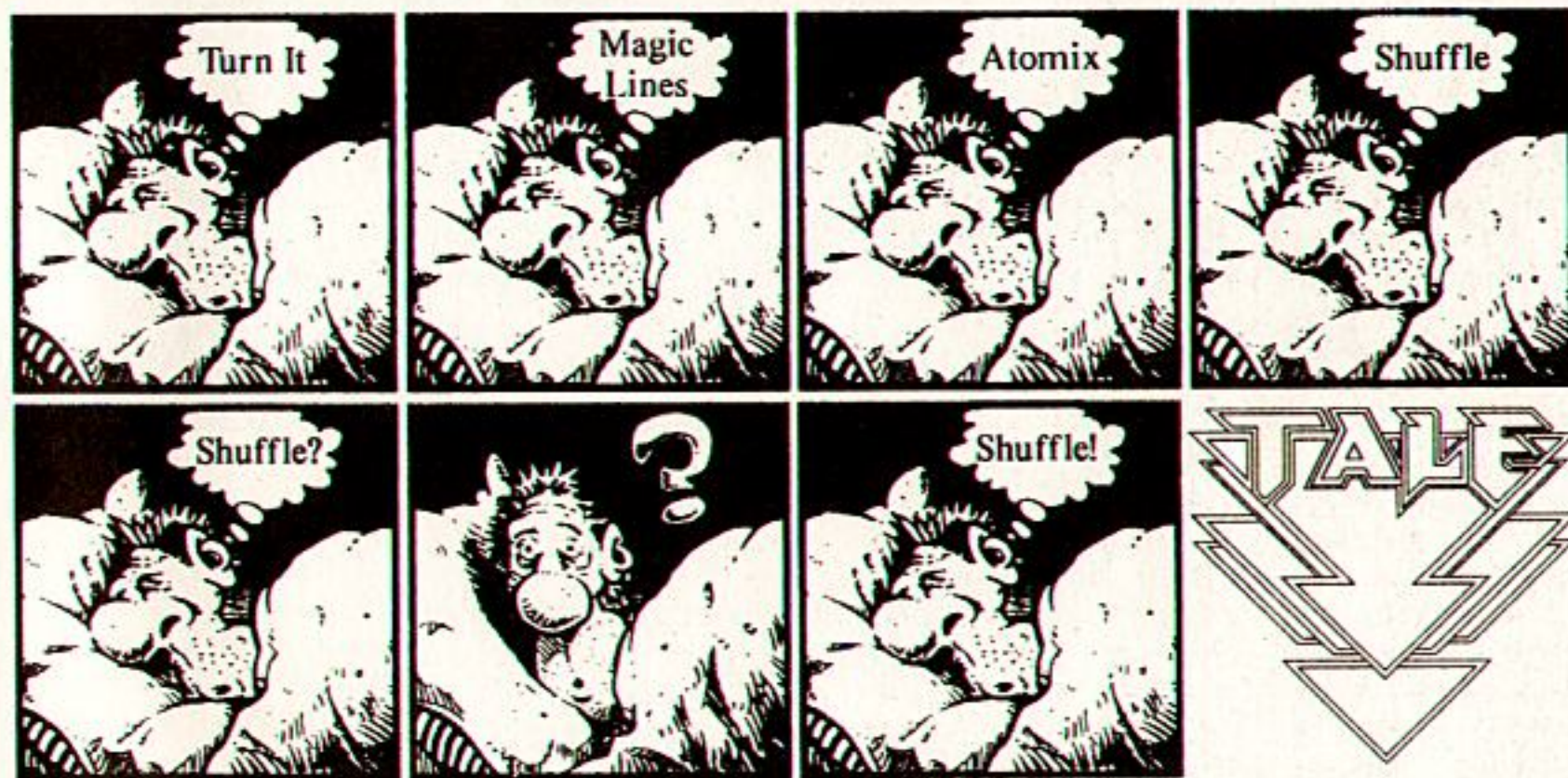
Genghis Khan

Grafik:	38%
Sound:	33%
Handhabung:	76%
Spielidee:	72%
Dauerspaß:	81%
Preis/Leistung:	68%
Red. Urteil:	79%

Variabel

Preis: ca. 119,- DM
Hersteller: Koei/Infogrames
Bezug: Bomico

Spezialität: Zwei Disks, mindestens 1MB, Spielstände speicherbar, deutsche Anleitung (95 Seiten plus Szenario-Karte!).



SHUFFLE ist das neue Spiel von TALE Software. Es wird Ihnen genau wie die anderen TALE-Spiele so manche schlaflose Nacht bereiten. SHUFFLE – ein Spiel für ausgeschlafene, clevere, spielfreudige, hellwache Strategen. Stellen Sie sich der Herausforderung, spielen Sie doch mal SHUFFLE, die neue Denkspiel-Dimension.

Vertrieb:
RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128-132 · D-4044 Kaarst 2
Mitvertrieb: Ⓐ Karasoft, Darius Ⓑ Thali AG

RUSHWARE
Online with the trend

Hersteller:
TALE-Software, Nordstraße 1
5010 Bergheim, Telefon 022 71/638 88

UNIVERSAL MILITARY SIMULATOR II

Lange Zeit galt Rainbirds UMS als die komplexeste Konfliktsimulation überhaupt. Jetzt werden die Strategen wohl umdenken müssen – in puncto Umfang sprengt der Nachfolger alle bisher gekannten Maßstäbe!

**Der Amiga Joker meint:
UMS II – strategischer
geht's nicht!**

Zunächst hat der Feldherr nur die Wahl, ob er auf den Spuren Alexanders des Großen wandeln möchte, oder lieber die Napoleonischen Kriege neu aufleben läßt – wie schon beim Vorgänger sollen später weitere Szenariodisks und ein Editor zum Erstellen individueller Schlachten folgen. Aber zu tun gibt's auch jetzt schon genug: Allein in der Alexander-Variante sind bereits 17 Nationen beteiligt, von denen jede individuell gesteuert wird!

Bis zu 17 Bildschirm-Generäle dürfen also antreten; da aber vor einem Monitor meist nicht so viele Platz haben, übernimmt der Computer die fehlenden Streithansel. Die Auseinandersetzungen finden auf einer riesigen Landkarte statt, die in vier Zoomstufen betrachtet werden kann und auf Wunsch über Straßen, Orte, Temperaturverhältnisse oder Wetterbedingungen informiert. Zudem läßt sich über ein besonderes Menü (das Master Control Panel) wirklich alles und jedes einstellen und abspeichern: der Schaden, den mangelnde Erfahrung anrichtet, der erhöhte Kräfteverschleiß bei miesem Wetter, die Kosten für die Produktivitätssteigerung einer Nation, die Sichtweite der Einheiten, und natürlich die Dauer einer Kampfrunde in (simulierten) Tagen. All das ist aber nur ein ganz, ganz kleiner Auszug der vorhandenen Möglichkeiten...

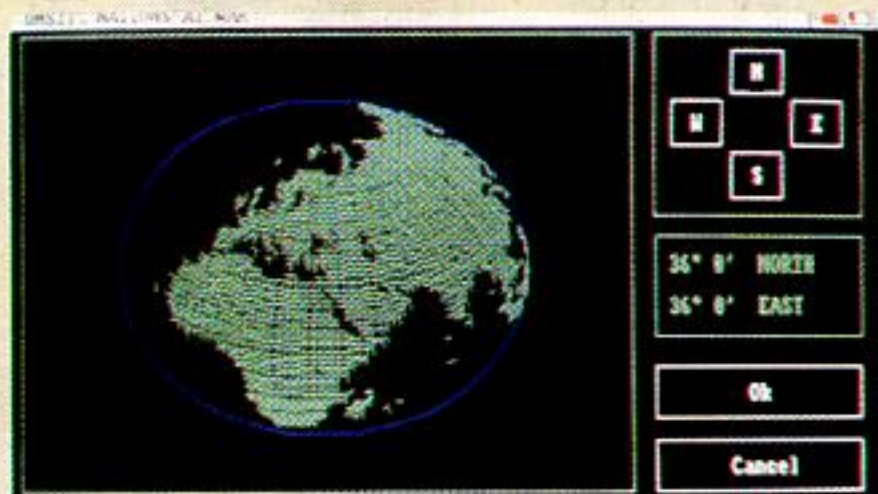
Während des eigentlichen Spiels wollen diplomatische Beziehungen ebenso be-

dacht und gesteuert werden, wie die Kapazität der Hafenanlagen oder der Aufbau neuer Armeen. Die meisten Aktionen verschlingen sogenannte Produktions- bzw. Rekrutierungspunkte, die nur begrenzt zur Verfügung stehen, jedoch durch Investitionen „nachgetankt“ werden können. Bei der Befehlsvergabe an das Militär kramt man dann entweder in einem umfangreichen Auswahlmenü, oder klickt direkt das Armeeicon

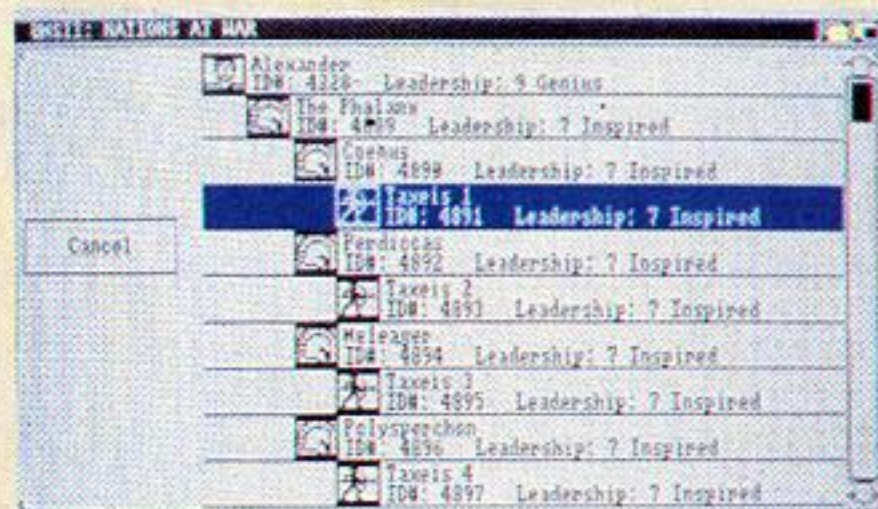
auf der Karte – beide Möglichkeiten hätten allerdings getrost etwas übersichtlicher ausfallen dürfen. Sobald der Amiga an der Reihe ist, seine Züge festzulegen, ermittelt er praktischerweise auch gleich die Kampfergebnisse. Weniger praktisch ist, daß derlei Aktionen den Rechner schon mal zehn bis zwanzig Minuten lahmlegen! Und obwohl nur strategische Blöckchengrafik angesagt ist, dauert auch hier der Aufbau eine kleine

Ewigkeit. Was es dann letztendlich zu sehen gibt, wirkt gelegentlich etwas undeutlich, sieht aber immer noch erheblich besser aus, als dies beim Vorgänger der Fall war. Sound ist während des Spiels gar nicht vorhanden, weshalb wir auf eine Bewertung verzichtet haben. Bleibt noch festzuhalten, daß die Maussteuerung im wesentlichen recht ordentlich funktioniert.

Dank seiner unglaublichen Komplexität dürfte UMS II zwar die ultimative Offenbarung für Hardcore-Strategen darstellen, allerdings spielt sich das Teil schon extrem zäh. Was für geduldige Militärgeschichtler ein gefundenes Fressen ist, sollte vom Freizeitzecker vor dem Kauf erstmal angetestet werden – sicher ist sicher! (jn)



Die Welt von oben



Universal Military Simulator II

Grafik:	38%
Handhabung:	59%
Spielidee:	77%
Dauerspaß:	74%
Preis/Leistung:	69%
Red. Urteil:	71%

Für Experten

Preis: ca. 99,- DM
Hersteller: Rainbird
Bezug: Joysoft

Spezialität: Drei Disks, IMB erforderlich. Da das (deutsche) Handbuch für verschiedene Systeme gedacht ist, können gelegentliche Verwirrungen nicht ganz ausgeschlossen werden...

Vorsicht Stolperschwein:

Irrä Stielplüten aus die Werbbunk raus! der! Werbung! wei oh wei

Das Leben ist schön, manchmal ist es sogar lustig, und oft gerade dann, wenn man es am wenigsten erwartet. Oder hättet Ihr gedacht, daß auch knochentrockene Annoncen sehr, sehr witzig sein können? Besonders die eher unfreiwillige Komik hat es uns angetan...

Was jetzt kommt, ist nicht etwa wieder einer unserer gefürchteten Aprilscherze, sondern unser bitterer Max... äh, Ernst! Wer nämlich allmonatlich die Anzeigen der diversen Software-Versender in den einschlägigen Magazinen studiert, wird sich oft ein herzhaftes Schmunzeln nicht verkneifen können. Viele der Wortverdrehungen und Druckfehler sind so kurios, daß wir sie unbedingt einmal für die Nachwelt festhalten mußten!

So scheinen manche Angebote doch arg am Bedarf vorbeizuschlittern, denn wer kauft schon „Datastrom“ für teures Geld? Ja, „Datastorm“ vielleicht, aber den Datastrom gibt's doch viel billiger aus der Steckdose! Anderen Händlern wiederum ist scheinbar der Nachtschiff auf den Magen geschlagen, jedenfalls behaupten sie: „It came from the dessert“. Besonders hakelig wird's bei Eigennamen. Beispielsweise möchte uns da jemand „BSS Jane Seynow“ verkaufen, verrät uns aber nicht, warum die gute Jane „No“ sagt. Dabei war's eigentlich „More“, wenn ich mich recht entsinne. Oder nehmen wir „Chuck Yeager“: Er wird flugs in „Jaeger“ umgetauft. Na, vielleicht gibt der Mann

in seiner Flugschule ja wirklich Forst-Unterricht?

Ein besonders beliebtes Verfummelungsobjekt ist „Legend of Faerghail“. Da liest man von „Legends“ (ist noch harmlos), „Fairghail“ oder gar „Fairgail“. Joi, das ist ja schon fast nicht mehr jugendfrei! Auch „Khalaan“ sorgt für Heiterkeit. Hier sind die tollsten Sachen zu finden, „Khaalan“ etwa oder auch „Kalhaan“ – eigentlich fehlt nur „Karl Hahn“... An einer anderen Stelle wird uns des „Colonel's Request“ angetragen. Ich muß schon sagen: Ein echter Colonel bittet nicht, er befiehlt! Ziemlich respektlos ist auch „Bart's Tale“. Mag ja sein, daß das Game mittlerweile 'nen Bart hat, aber muß man das so deutlich sagen? Kriminalistische Rätsel gibt „Killing Came Show“ auf. Was will uns der Mörder damit sagen? Kam er nun schon, oder kommt er erst, oder wie oder was? Recht gewalttätig kommt auch eine Firma mit „Revolution 101“ daher. Meine Güte, so viele noch?! Wirklich gelungen sind die „Drachen von Lars“. Ja, er ist ein echter Satansbraten, dieser Lars! Fast schon als böswillige Täuschung muß man dagegen „Toyottas“ betrachten, denn wer da glaubt, hier könne man

für'n knappen Hunni ein Exemplar der bekannten japanischen Automarke erstehen, hat sich böse geschnitten. Nun, es ist eben doch nicht alles möglich! Ganz knapp am Trend vorbeigeschrammt sind einige Inserenten, die offensichtlich ins Kosmetikgeschäft eingestiegen sind und nun „Space Rouge“ im Sortiment führen. Andererseits – warum nicht? Wer weiß schon, was uns in der Zukunft wirklich erwartet? Sehr hintersinnig überraschte uns ein Anbieter mit der „Football Manager WC Edition“. Oh, oh, da verkneifen wir uns lieber jeden Kommentar!

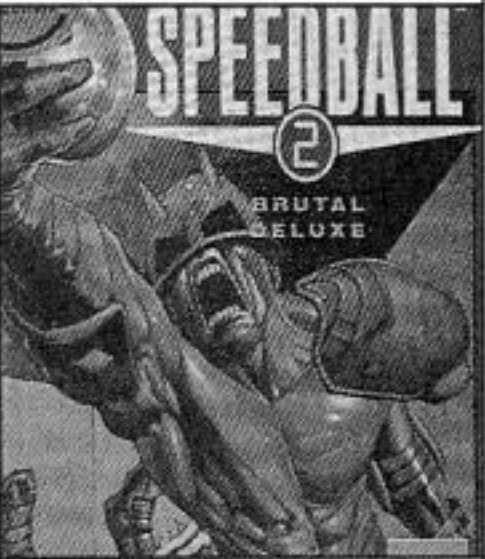
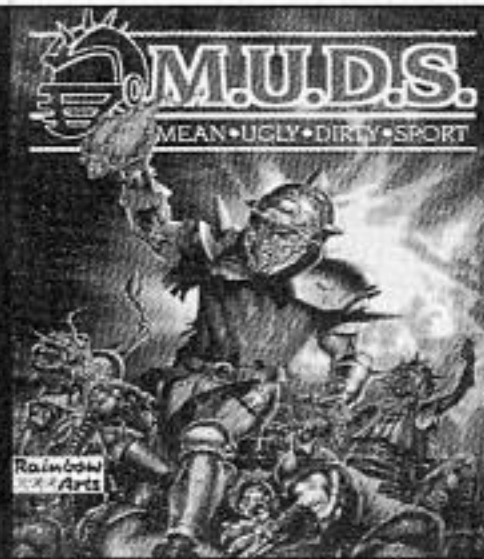
Zum krönenden Abschluß wollen wir Euch noch einen Blick in unsere geheime Giftküche gestatten und ein paar kuriose Formulierungen vorstellen, die nie das Licht der Öffentlichkeit erblickten – weil unser Korrektor sie mit gnadenlosem Federstrich ausmerzte. Zum Beispiel tauchte jüngst ein „Warhat“ auf. Oskar ist der Überzeugung, hier müsse es sich um den Hut von Rambo handeln... Ein Teil namens „Couvert Action“ haben wir Euch ebenfalls erspart, wie actionreich kann ein Briefumschlag schon sein? Ganz besonders haben wir uns über „Düster 07“ gefreut. Düster aber wahr! Oder,

was sagt Ihr zu „Escape from the PLOFTR-Monsters“? Das müssen wirklich schlimme Viecher sein! Hefrige Lacher brachte auch „Cockstar ate my hamster“; auf die wörtliche Übersetzung wollen wir aber aus Rücksicht auf die BPS doch lieber verzichten. Einen ausgesprochen freundlichen Offizier haben wir dann mit dem „Wink Commander“ kennengelernt – ach wären doch nur alle Komissköpfe so harmlos! Und was würdet Ihr hinter einem Game namens „Matz“ vermuten? Klingt nach Hundenahrung, gemeint war aber trotzdem „M.U.D.S.“. Eine eher schmerzhaft Angelegenheit dürfte hingegen „Panzer Kick Boxing“ gewesen sein. Kein Wunder, daß diese Sportart bis heute noch kaum Anhänger gefunden hat. Nicht ganz so unsinnig, aber dennoch falsch war „Course of the Azure Bonds“. Da erhebt sich mal wieder die Frage: Ja, wo laufen sie denn hin?

Gut, das soll's gewesen sein. Ehe man uns vorwerfen könnte, daß wir wieder zuviel quasseln, verabschieden wir uns mit einem herzhaften „Tower of Babel“... (jn)

**COMPUTERSHOP
OF THE 90'S**

WORLD OF WONDERS



4D-Sports Boxing	dt. 79,90
688 Attack Sub	dt. 69,90
A-10 Tank Killer	dt. 85,90
Adv. Destroyer Sim	dt. 76,90
Alcatraz	dt. 69,90
Alpha Waves	dt. 69,90
Altered Destiny	dt. 69,90
Awesome	dt. 80,90
Backgammon	dt. 53,90
Back to the Future 3	dt. 64,90
Back to the Golden Age	dt. 64,90
Badlands	dt. 64,90
Bards Tale 3	dt. 69,90
B.A.T.	kompl. dt. 76,90
Battle Command	kompl. dt. 69,90
Battle Isle	dt. 69,90
Battlestorm	dt. 64,90
Betrayal	dt. a.A.
Big Business	kompl. dt. 59,90
Billy the Kid	dt. 69,90
Bomber Bob	dt. 29,90
Brainblasters	dt. 69,90
Buck Rogers Engl.	dt. 76,90
Buck Rogers	kompl. dt. 89,90
Cadaver	kompl. dt. 69,90
Captive	dt. 64,90
Carthage	dt. 64,90
Car Vup	dt. 64,90
Champion of Ray	dt. 69,90
Chaos strikes back	dt. 69,90
Chase HQ 2	dt. 64,90
Chessmaster 2100	dt. 74,90
Chips Challenge	dt. 64,90
Chuck Yeagers V.2.	dt. 69,90
Corporation	dt. 64,90
Corporation Mission Disk	dt. 42,90
Crime Time	kompl. dt. 64,90
Crimewave	dt. 64,90
Crown	dt. 64,90
Cruise for a Corpse	dt. 64,90
Curse of L. Azure Bonds	dt. 74,90
Death Trap	dt. 69,90
Dick Tracy	dt. 69,90
Dragonbreed	dt. 64,90
Dragonstrike	dt. 74,90
Dragon Wars	kompl. dt. 69,90
Duck Tales	dt. 69,90
Elvira-Mistress	kompl. dt. 80,90
Epic	dt. 69,90
E-Swat	dt. 64,90
European Superleague	dt. 64,90
Exterminator	dt. 69,90
Fantasy World Dizzy	dt. 19,90

Fate-Gates of Dawn	dt. a.A.
Feudal Lords	dt. 64,90
Final Battle	dt. 64,90
Final Whistle	dt. 39,90
Flip it & Magnose	dt. 66,90
Galactic Empire	kompl. dt. 79,90
Gazza 2	dt. 69,90
Geisha	kompl. dt. 69,90
Gem X	dt. 39,90
Golden Axe	dt. 64,90
Great Courts 2	dt. 69,90
Gremlins 2	dt. 64,90
Gunboat	dt. 69,90
Hard Drivin 2	dt. 69,90
Harpoon	dt. 80,90
Hill Street Blues	dt. 69,90
Horror Zombies	dt. 64,90
Hunt for Red October 2	dt. 69,90
Indianapolis 500	dt. 69,90
Insect in Space	dt. 64,90
Invest	kompl. dt. 59,90
Ishido	dt. 69,90
Jack Niklas Golf	dt. 74,90
James Pond	dt. 64,90
Judge Dredd	dt. 53,90
Jupiters Masterdrive	dt. 69,90
Killing Cloud	dt. 69,90
Knights of Legend	dt. 79,90
Legend of Billy Boulder	dt. 64,90
Lemmings	dt. 64,90
Lettrix	dt. 64,90
Light Corridor	dt. 64,90
Line of Fire	dt. 64,90
Loopz	dt. 59,90
Lupo Alberto	dt. 69,90
M1 Tank Platoon	dt. 76,90
Magic Fly	dt. 69,90
Masterblazer	dt. 69,90
Maupiti Island	kompl. dt. 69,90
Mig 29 Fulcrum	dt. 80,90
Mighty Bomb Jack	dt. 69,90
M.U.D.S.	kompl. dt. 69,90
Mystical	dt. 69,90
NAM (Vietnam)	dt. 79,90
Narc	dt. 64,90
Navy Seals	dt. 69,90
Nightshift	dt. 57,90
Ninja Remix	dt. 64,90
Nitro	dt. 64,90
Obitus	dt. 80,90
On the Road	kompl. dt. 69,90
Operation Com-Bat	dt. 64,90
Operation Stealth	kompl. dt. 64,90

Pang	dt. 64,90
Panza Kick Boxing	dt. 76,90
Paradroid 90	dt. 64,90
Pool of Radiance	dt. 69,90
Pop Up	dt. 54,90
Powermonger	dt. 76,90
Powermonger Data Disk	dt. 44,90
Prehistoric Tale	dt. 59,90
Puzznic	dt. 64,90
Ranx	dt. 69,90
Revelation	dt. 54,90
Rick Dangerous 2	dt. 64,90
Riders of Rohan	dt. 69,90
Robocop 2	dt. 64,90
Rogue Trooper	dt. 69,90
Rolling Ronny	dt. a.A.
Saint Dragon	dt. 66,90
Secret of Monkey Isl.	kompl. dt. 76,90
Shuffle	dt. 59,90
Simulcra	dt. 64,90
Ski or Die	dt. 69,90
Sly Spy	dt. 64,90
Speedball 2	dt. 69,90
Spindizzy Worlds	dt. 64,90
Stratego	dt. 64,90
Strider 2	dt. 64,90
Stun-Runner	dt. 64,90
Subbuteo	dt. 64,90
Super Skweek	dt. 59,90
Supremacy	dt. 74,90
Swiv	dt. a.A.
Team Suzuki	dt. 64,90
Team Yankee	dt. 80,90
The Immortal	kompl. dt. 69,90
Think Twice	dt. 53,90
Toki	dt. 69,90
Torvak - The Warrior	dt. 64,90
Total Recall	dt. 64,90
Tournament Golf	dt. 64,90
Tower FRA	dt. 69,90
Toyota Celica	dt. 64,90
Transworld	kompl. dt. 69,90
Turrican 2	dt. 64,90
Ultima 5	dt. 74,90
U.M.S. 2	dt. a.A.
Unendliche Geschichte 2	dt. 69,90
Vroom	dt. 69,90
Warlock - The Avenger	dt. 64,90
Wolfpack	dt. 80,90
Wonderland	dt. 74,90
Wrath of the Demon	dt. 74,90
Zarathrusta	dt. 64,90

Sonderangebote	
Atomix	dt. 39,90
Battlemaster	dt. 46,90
BSS Jane Seymour	dt. 39,90
Cloud Kingdoms	dt. 34,90
Colonels Bequest	dt. 66,90
Combo Racer	dt. 39,90
Conquest of Camelot	dt. 66,90
Crackdown	dt. 39,90
Dynasty Wars	dt. 39,90
Fimbos Quest	dt. 39,90
Impossamole	dt. 29,90
Manhunter 2	dt. 59,90
Manix	dt. 39,90
Police Quest	dt. 39,90
Police Quest 2	dt. 65,90
Powerboat USA	dt. 39,90

Bestellungen ab
90,00 DM
Versandkosten frei!

Kostenlos aktuelle
Preisliste anfordern!
System angeben!

Express Service
7,00 DM Aufpreis

Sicherheitskarton
3,00 DM Aufpreis

Andere Spiele, die Sie
in diesem Heft finden,
auf Anfrage

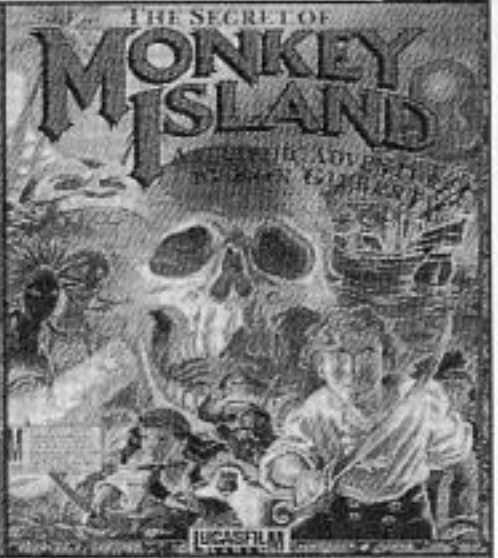
Für Druckfehler
keine Haftung

W.o.W. Berlin	W.o.W. Frankfurt	W.o.W. Hamburg	W.o.W. Solingen
Versand	Versand & Laden	Versand	Versand
Bernd freut sich auf Ihren Anruf	Marktplatz 29 6231 Schwalbach	Denis berät Sie gerne	Chris ist für Sie da
Tel: 0 30 / 3 24 63 26	Tel: 0 61 96 / 32 76	Tel: 0 40 / 6 48 13 08	Tel: 02 12 / 20 13 98
Mo-Fr: 17 - 21 Uhr	Mo-Fr: 9 - 13 Uhr 14 - 19 Uhr Sa: 9 - 14 Uhr	Mo-Fr: 17 - 21 Uhr Sa: 15 - 20 Uhr	Mo-Fr: 17 - 21 Uhr Sa: 9 - 14 Uhr



WORLD OF WONDERS

COMPUTERSHOP
OF THE 90's



Brett- und Rollenspiele! NUR FÜR ÖSTERREICH

Gesamtes Programm D&D + AD&D	135 - 390 ÖS
Mers	dt. 135 - 450 ÖS
Merp	engl. 135 - 450 ÖS
Rulemaster	engl. 140 - 860 ÖS
Shadow World	engl. 140 - 860 ÖS
Das schwarze Auge	dt. 135 - 430 ÖS
Midgard	dt. 135 - 440 ÖS
Sturmbringer	dt. 520 ÖS
Sternengarde	dt. 390 ÖS
Söhne des Lichts	dt. 145 - 440 ÖS

Zinnfiguren!

Ralphatar	23 - 1060 ÖS
Middle Earth	23 - 1060 ÖS
Marauder	23 - 1060 ÖS
Fantasy Army	23 - 1060 ÖS
Denizen	23 - 1060 ÖS
Advanced Dungeon & Dragon	23 - 1060 ÖS

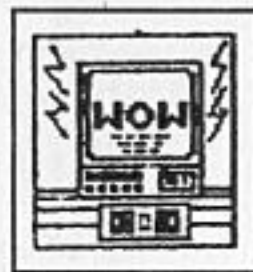
Brettspiele (Fantasy)

Zivilisation	dt. 605 ÖS
Ascalion	dt. 490 ÖS
Drachenlanze	dt. 710 ÖS
Axis & Allies	dt. 980 ÖS
Shogun	dt. 980 ÖS
Buck Rogers	dt. 970 ÖS
Dragonrider of Perm	dt. 490 ÖS
Elfquest	dt. 490 ÖS
Sanctuary	dt. 490 ÖS
König Arthus	dt. 610 ÖS
Camelot	dt. 610 ÖS
Drachenhorst	dt. 590 ÖS
Talisman	engl. 520 ÖS
Talisman	dt. 440 ÖS

World of Wonders Top - Ten!

- | | |
|----------------------|-----------------------|
| 1. Lemmings | 6. Speedball 2 |
| 2. M.U.D.S. | 7. Dragon Wars |
| 3. Elvira | 8. Wrath of the Demon |
| 4. Panza Kick Boxing | 9. Chaos Strikes Back |
| 5. Turrigan 2 | 10. Final Whistle |

Videopreisliste Nr. 6!



- alle Neuheiten auf einer 3-Std.-Cassette
- z.B. M.U.D.S., Powermonger, Robocop 2 ... u.v.a.

Videopreisliste Nr. 6 für nur: 19,90 DM

- Versandkosten
- Nachnahme: 7,00 DM
- Vorkasse: 5,00 DM
- **Abonnement telefonisch erfragen**
- Copyright, Idee und alle Rechte bei W.o.W.

Lösungsbücher!

688 Attack Submarine	29,90	L. Suit Larry 1, 2, 3 dt.	je 29,90
Bard's Tale 1, 2, 3	je 29,90	Legend of Fairhail dt.	29,90
Buck Rogers	29,90	Loom dt.	29,90
Cadaver dt.	29,90	Manhunter 1, 2 dt.	je 29,90
Champions of Krynn dt.	29,90	Maniac Mansion dt.	29,90
Codename Iceman dt.	29,90	Mars Saga	29,90
Colonel Bequest dt.	29,90	Might & Magic 2	29,90
Conquest of Camelot dt.	29,90	Neuromancer	29,90
Crime Time dt.	29,90	Operation Stealth dt.	29,90
Curse of the Azure Bonds	29,90	Police Quest 1, 2 dt.	je 29,90
Death Lord	29,90	Pool of Radiance	29,90
Dragon Wars	29,90	Sentinel Worlds	29,90
Dungeonmaster dt.	29,90	Space Quest 1, 2, 3 dt.	je 29,90
Faery Tale Adventure	29,90	Swords of Twilight	29,90
Fatal Heritage dt.	29,90	Ultima 3, 4, 5, 6 dt.	je 29,90
Future Wars dt.	29,90	Wasteland	29,90
Goldrush dt.	29,90	Zack McCracken dt.	29,90
Heroes of the Lance	29,90		
Heroes Quest dt.	29,90		
Hillsfar	29,90		
Indiana Jones Adventure dt.	29,90		
Keef the Thief	29,90		
Kings Quest 1, 2, 3, 4 dt.	je 29,90		

Inhaber: Jörg Eckhardt
Druckfehler + Änderungen vorbehalten

W.o.W. Stuttgart	W.o.W. A - Wien	W.o.W. Würzburg
Versand & Laden	Versand & Laden	Versand
Teckstr. 20 7730 Schwenningen	Leibnizgasse 32 A-1100 Wien	Sprechen Sie mit Thorsten
Tel: 0 77 20 / 6 23 91	Tel: 02 22 / 6 04 37 66	Tel: 0 60 29 / 71 92
Mo-Fr: 17 - 21 Uhr Sa: 9 - 14 Uhr	Mo-Fr: 9 - 12 Uhr 15 - 18 Uhr Sa: 9 - 12 Uhr	Mo-Fr: 15 - 19 Uhr Sa: 9 - 14 Uhr

Up & Down

Das Grafikwunder Dragons Lair 2 geht an:
Christian Kopp, Mittenaar
 Das Stundenglas bekommt:
Udo Böhm-Dores, Rottenburg
 Mit Battle Command legt los:
Sören Schönfeld, Geesthacht
 Je drei Bögen Disksticker erhalten:
Volker Schapheer, Seevetal
Fabian Haidekker, Leipzig
Oliver Lorek, Kernen

Stromausfall

Das satirische Touristennepp gebührt:
Holger Bogdahn, Tutzing
 Buck Rogers gewinnt:
Christian Mehlstäuble, München

In oder Out

Je ein scharfes Amiga-Game gewinnen:
Dirk Janßen, Kleve
Stefanie Schubert, Berlin
Jürgen Buschmann, Münster-Handorf
Markus Drechsler, Wien
Michael Jakob, Heusweiler
Lars Metz, Tellingstedt
Ralph Oechsle, WN-Bittenfeld
Lars Ripper, Reichelsheim
Josef P. Wurzinger, Wien

Tom Tenggara, Esslingen-Zell

Wanted - Wild West

Beginnen wir gleich mit dem Hauptgewinn, das Wochenende bei den Karl-May-Festspielen, sowie einmal Wild West World und Century gewinnt:
Sven Mayer, Valwig
 In die Kategorie 2. bis 20. Platz (je einmal Wild West World und Century) fallen:
K. Moyk, Bad Nauheim
Tobias Eichinger, Regen
Patrick Reichert, Reinheim
Dennis Rethage, Kamen
Burak Kurtulus, Lübeck
Alexander Kellner, Eggolsheim
Jerome Albat, Ilmenau
Tobias Reichardt, Duderstadt
Thorsten Mingeback, Elz
Sven Bauer, Erlenbach
Eric Friedmann, Zürich
Sven Stross, Heilbronn
Gunnar Sander, Hattingen
Holger Stark, Sigmaringen
Markus Hege, Maulburg
Sascha Janassek, Hannover
Burkhard Bublitz, Lübeck
Harald Eckle, Bibertal-Bühl
Michael Hoffmann, Düsseldorf
 Und ebenfalls nicht leer, sondern mit je 1x Century gehen aus:

Ruhmeshalle

Marc Telgheder, Hameln
O. Thom, Frankfurt
Gordon Wendelborn, Bad Doberan
Martin Kern, Karpfshofen
Hans-Josef Nevels, Aachen
Marc Sattelberger, Nürnberg
Kai Sucher, Rosdorf
Andrea Vollmer, Sinzheim
Rouven Syring, Haßloch
Thomas Mehlhorn, Homburg
Stefan Sulzer, Duisburg
Kevin Werdelmann, Bochum
Silvester Ersek, Frankfurt
Sebastian Kappler, Taunusstein-Wehen
Gerhard Lemmermeyer, Unterwilflingen
Michael Möller, Dinklage
Frank Wolber, Köln
Markus Herterich, Hirschaid
Ulrike Förster, Fürth-Stadeln
Stefan Reich, Nürnberg
Karel Kantor, Ketsch
Frank Fees, Bottrop
Timo Gärtner, Lambrecht
Klaus-Dieter Peil, Oberhausen
Detlef Hoffmann, Kindelbrück
Lars Wilke, Zavelstein

Bettina Zirolies, Halle/Westf.
Adrian Kroll, Rheda-Wiedenbrück
Tim Gebhardt, Kierspe
Oliver Beer, Neuss
Detlef Schumann, Regensburg
Marek Zdziebko, Leverkusen
Rainer Mauch, Frittlingen
Dirk Blümer, Düsseldorf
Clemens Agne, Roxheim
Benjamin Drescher, Bremen
Stefan Klemm, Darmstadt
Matthias Sinjen, Schnakenbek
Wolfgang Mollenhauer, Braunschweig
Andreas Michels, Duisburg
 Es läuft noch...

die Elvira-Horrorshow, und zwar bis zum 30.3.91. Überlichtschnelle Vampire haben also noch zirka eine Nacht lang Zeit, zu überlegen, welches Gewürz sie nicht riechen können, und uns die richtige Antwort auf einem Kärtchen zu schicken. Wir drücken Euch jedenfalls all unsere Klauen...

„Four Systems Computersoftware“

Telefon: 05 31 / 79 72 91

Autorstraße 23 · 3300 Braunschweig

Fax: 05 31 / 79 82 71

Programmname	Preis	Programmname	Preis	Programmname	Bemerk.	Preis	Programmname	Preis
16 Bit Hit Machine	72,-	Dino Wars	63,-	Micky und der verrückte Zoo		79,-	Team Suzuki	72,-
4 D-Sports Boxing	80,-	Donald und das magische Alphabet	79,-	Mig 29 Fulcrum		109,-	Team Yankee	90,-
4 D-Sports Driving	80,-	Dragon Wars	80,-	Mighty Bombjack		79,-	Teenage Mutant Hero Turtles	79,-
A-10 Tank Killer	99,-	Drakken	90,-	New York Warriors		63,-	The Fool's Errand	90,-
Accolade in Action	90,-	Duck Tales	79,-	Nightshift		63,-	The Powerpack	80,-
Adv. Destroyer Sim. ADS	90,-	Eco Phantoma	80,-	Obitus (mit T-Shirt)		99,-	Tom and the Ghost	80,-
Adv. Tactical Fighter II	80,-	Elvira - Mistress o. t. Dark	90,-	Ornicron Conspiracy		79,-	Torvak the Warrior	79,-
Air Supply	40,-	Emlyn Hughes Int. Soccer	79,-	Doops Up		63,-	Tower Fra	90,-
Alpha Waves	79,-	Epidemic	63,-	Operation Stealth		80,-	Track Suit Manager II	80,-
Altered Destiny	79,-	European Soccer Challenge	18,-	Orcas		63,-	Tracon II	109,-
Animation Studio	279,-	European Superleague	72,-	Pang		80,-	Transworld	80,-
B.A.T.	90,-	F-19 Stealth Fighter	90,-	Panza Kick Boxing		90,-	Ultima V	90,-
Badlands	72,-	F-29 Retaliator	79,-	Pick 'n' Pile		80,-	Ultimate Ride	80,-
Batman the Movie	79,-	Fire	80,-	Platinum		72,-	Unendliche Geschichte II	80,-
Battle Command	80,-	First Year Vol. 1	69,-	Powermonger		90,-	Universal Military Sim. II	90,-
Battle Isle	80,-	Full Blast	90,-	Powerslide		72,-	Viking Child II	80,-
Battlestorm	79,-	Gazza II	72,-	Premier Collection II		36,-	Warlord	80,-
Beach Volley	79,-	Geisha	80,-	Quadrel		80,-	Wild West World	109,-
Betrayal	90,-	Goofy u. d. phant. Schnellzug	79,-	Riders of Rohan		79,-	Winter Olympiad	18,-
Big Business	63,-	Great Courts II	80,-	Scenery Disk 12 New England		45,-	Wolfpack	90,-
Bomber Bob	27,-	Halls of Montezuma	80,-	Scrabble Deluxe		63,-	Wonderland (1 MB)	90,-
Botics	59,-	Hard Drivin II	79,-	Second World		63,-	World Champ. Boxing Manager	63,-
Brain Blasters	63,-	Horror Zombies from the Crypt	79,-	Secret of the Monkey Island		109,-	Wrath of Demon	80,-
Buck Rogers	109,-	Hunt for Red October II	80,-	Sim City		90,-	Z-Out	63,-
Cabal	79,-	Invest	69,-	Sim City Terrain Editor		45,-		
Carthage	72,-	Ishido	79,-	Simulcra		72,-		
Celica GT Rally	72,-	Jupiter	80,-	Soccer Mania		72,-		
Century	72,-	Jupiter's Master Drive	80,-	Special Pack 1		45,-		
Challengers	90,-	Klax	59,-	Special Pack 2		45,-		
Chessmaster 2100	90,-	Knights of Legend	90,-	Special Pack 3		45,-		
Chuck Yeager's AFT V 2.0	80,-	Lemmings	72,-	Special Pack 8		45,-		
Codename Iceman	119,-	Line of Fire	72,-	Special Pack 9		45,-		
Colorado	27,-	Loopz	63,-	Speedboat Assassins		18,-		
Corporation Mission Disk Vol. 1	45,-	Lupo Alberto	80,-	Sporting Gold from Epyx		72,-		
Creature	63,-	M-1 Tank Platoon	90,-	Star Control		79,-		
Crime does not pay	79,-	M.U.D.S.	80,-	Starlord		80,-		
Damocles Mission Disk 1	30,-	Masterblazer	80,-	Super Off Road Racer		80,-		
Deluxe Paint III	249,-	Match Pairs	63,-	Super Skweek		63,-		
Design 3D	229,-	Maupiti Island	80,-	Supremacy		90,-		
Dick Tracy	79,-	Mean Streets	79,-	Sword of Samurai		90,-		

Sie können telefonisch unter 05 31 / 79 72 91 (Anrufbeantworter), per Post oder über unsere Telefaxnummer 05 31 / 79 82 71 bestellen. Die Ware wird dann entweder per Nachnahme (+7,- DM) oder Vorkasse (+5,- DM) verschickt. Die Zahlungsart und den Computertyp bitte bei der Bestellung angeben. Ab 140,- DM Bestellwert ist der Versand kostenfrei. Natürlich haben wir auch einen Gesamtkatalog für Sie bereit, der ständig aktualisiert wird und auch andere Produkte außer Amiga enthält.

The Hunt for Red October

Nein, das ist kein Irrtum: 1987 gab's auch schon mal ein Game namens „Jagd auf Roter Oktober“. Aber während damals die Simulationsfans bedient wurden, hat Grandslam anlässlich des Kinofilms jetzt ein Actionspiel über die Flucht des russischen Atom-U-Boots nachgeliefert.

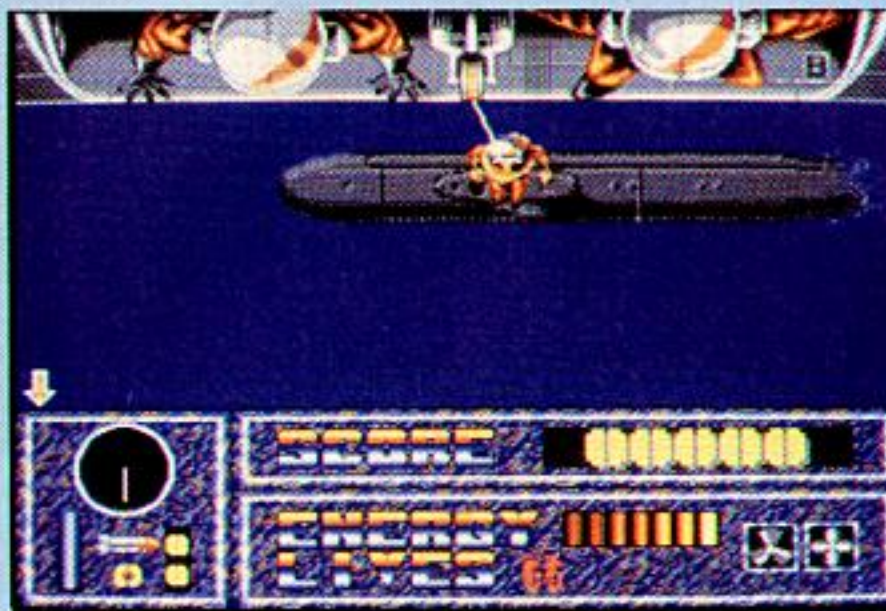
Dies dürfte wahrscheinlich das einzige U-Boot-Spiel sein, das nicht unter Wasser, sondern ganz gegen alle maritimen Gewohnheiten mitten in der Luft beginnt. Als erstes muß man nämlich den amerikanischen Helden Jack Ryan von einem Hubschrauber abseilen. Nach diesem luftigen (und spielerisch ebenso unergiebigem wie kurzen) Einstieg geht's im zweiten Level dann mit altvertrauter Seemannskost weiter: Der Spieler soll die Roter Oktober von links nach rechts über den Screen steuern und dabei auf alles ballern, was auch nur entfernt an einen Gegner erinnert. Oben schwimmen Eisberge, unten ragen gefährliche Felszacken vom Meeresgrund empor, dazwischen tummeln sich feindliche U-Boote, ferngelenkte Raketen und Extrasymbole für mehr/bessere Waffen, Schutzschilder etc.. Am besten läßt sich dieser Abschnitt als eine Art „Unterwasser-R-Type“ charakterisieren. Man hat hier übrigens die Wahl zwischen zwei Steuerungsmodi, wovon der eine ein bißchen schneller, der andere langsamer, aber dafür präziser arbeitet. Im dritten Level ist wieder etwas mehr Feingefühl gefragt, ein Miniatur-U-Boot muß an die Roter Oktober andockt werden. Ist dies geschafft, darf man sich ein Duell mit der sowjetischen Flotte liefern, die natürlich alles einsetzt, was sich die ruhmreichen sozialistischen Ingenieure so an moderner Waffentechnik ausgedacht haben – noch gefährlichere Zielsuchraketen, Wasserbomben und so weiter. Im letzten Abschnitt erwartet den Seemann schließlich noch eine besondere Über-

raschung, über die hier aber fairerweise nichts verraten werden soll.

The Hunt for Red October ist ein routiniertes Actionspielchen, das allerdings in keinem Punkt wirklich hundertprozentig überzeugen

kann. Die Musik ist wunderbar atmosphärisch, die Effekte sind dafür umso trockener. Bei der Grafik sieht's genauso aus: ein beeindruckender Zomeffekt im ersten Level, astreines Scrolling in den Ballerse-

quenzen, aber die verschiedenen (Zwischen-) Kartenscreens lassen sich bestenfalls als „übersichtlich“ bezeichnen. Dasselbe gilt auch für die Steuerung, sie ist ziemlich gewöhnungsbedürftig und hat so ihre Macken, aber richtig schlecht ist sie auf der anderen Seite auch wieder nicht. Wen wundert's da, daß die Anleitung zwar lobenswerterweise in Deutsch geschrieben ist, es darin aber von Fehlern nur so wimmelt? Alles in allem also viel Mittelmaß ohne nennenswerte Höhen und Tiefen. Zum Schluß sei noch der Hinweis gestattet, daß nur sturmerprobte Kapitanos auf der Roter Oktober anheuern sollten, denn unerfahrene Schiffsjungen dürften hier wegen des knackigen Schwierigkeitsgrades sehr schnell ein feuchtes Grab finden... (mm)



Your mission is to deliver Jack Ryan to the conning tower of the USS Dallas. But be quick because fuel is running out.



Ein Hauch von „R-Type“ ...



The Hunt for Red October

Grafik:	64%
Sound:	69%
Handhabung:	59%
Spielidee:	50%
Dauerspaß:	56%
Preis/Leistung:	57%
Red. Urteil:	56%
Für Experten	
Preis:	ca. 79,- DM
Hersteller:	Grandslam
Bezug:	Leisuresoft

Spezialität: Sehr merkwürdig: In die Highscoreliste kommt man selbst mit 10.000 Punkten nicht rein, obwohl nur 100 erforderlich wären!

CYBERCON 3

Was ist eigentlich das definitive 3D-Vektorgrafik-Game? Vielleicht „Carrier Command“? Oder der gute alte „Starglider II“? Alles Schnee von vorgestern – die Jungs von Assembly Line haben eindrucksvoll bewiesen, daß es noch ein ganzes Stück definitiver geht...!

Der Amiga Joker meint:
Cybercon III ist zur Zeit das ultimative 3D-Adventure!

Sicher, von den Programmierern solcher Hits wie „Pipe Mania“ oder „Interphase“ darf man schon ein bißchen was erwarten, aber was die Truppe hier im Auftrag von U.S. Gold abgeliefert hat, setzt wirklich und wahrhaftig neue Maßstäbe: In Cybercon III wollen rund 400 Räume erkundet werden (die sich auch tatsächlich alle voneinander unterscheiden!), 140 Gegenstände liegen darin verstreut, dann gibt es natürlich zahllose Gegner und Rätsel, eine Unmenge an gesampeltem Sound und – ach, man weiß gar nicht so recht, wo man mit dem Beschreiben anfangen soll! Naja, am besten, wir knöpfen uns als erstes mal die Story vor:

Cybercon III hat nichts mit einem dritten Teil oder so zu tun, sondern ist der Name eines Ultrasuperduper-Computers. Der Maschine war ursprünglich die Aufgabe zugeordnet, durch die Kontrolle sämtlicher Waffenvorräte der Erde einen dauerhaften Frieden zu sichern. Aber erstens kommt es anders, und zweitens als man denkt: Irgendwo in diesem hypermodernen Hightech-Kasten war leider eine Schraube locker – das Superding drehte plötzlich durch, ja es entwickelte sogar einen richtiggehenden Verfolgungswahn und machte sich daran, die Menschheit zu vernichten. Schöner Beschützer, kann man da nur sagen... Es kommt, wie's kommen muß, einige Jahrzehnte später ist die Menschheit auf eine Handvoll Überlebender zusammengeschrumpft, die sich in abgelegene Regionen außerhalb der Reichweite der Cybercon-Sensoren verdrückt hat. Und was machen die da? Sie wählen einen Freiwilligen aus, der (selbstverständlich bestens ausgerü-

stet mit Schutzanzug und sonstigem Überlebens-Equipment) in das Allerheiligste eindringen und dem fehlgeleiteten Elektronenhirn den finalen Rettungsschuß verpassen soll. Eine ebenso verdienstvolle wie schwierige Aufgabe, denn jetzt kommen natürlich die eingangs erwähnten 400 Räume ins Spiel: Die muß unser Einzelkämpfer erforschen und dabei die vier Teile des Masterkeys finden, der ihm den Zugang zum Cyberconschen Stammhirn ermöglicht. So ganz nebenbei darf er sich auch noch mit allerlei automatischen Abwehrrobotern herumschlagen, komplizierteste Rätsel lösen und diverse Objekte einsammeln. Zu allem Überfluß hat Onkel Cybercon eine ganz besonders fiese Geheimwaffe in petto: Tief im Inneren seines Schutzbunkers wandelt ein direkt von ihm kontrollierter Droid durch die Gänge, der „Annihilator“. Diese mysteriöse Gestalt ist tausendmal intelligenter als ein Mensch und hat nur eine Aufgabe – jeden Eindringling aufzuspüren und sogleich zu vernichten!

Der Cybercon-Komplex macht auch im Spiel selbst einen höchst imposanten Eindruck: Er besteht aus gigantischen Hallen, tiefen Aufzugschächten und vielstöckigen Türmen, die durch Laufgänge miteinander verbunden sind. Manche der Ansichten wirken derart realistisch, daß einem davon richtig schwindlig wird! Apropos Realismus: Alle zu sehenden Gegenstände liegen nicht bloß zur Zierde herum, sondern sind auch tatsächlich benutzbar. Eine spezielle Rolle fällt dabei dem „Sonic Key“ zu, mit dessen Hilfe sich Aufzüge, Brücken und andere Objekte (nach einem Symbol-System) aktivieren lassen. Der Schutzanzug wiederum entpuppt sich bei näherem Hinschauen als multifunktionales Verteidigungsinstrument – unter anderem enthält er Feind-Sensoren, Waffen und eine Einrichtung zur Selbstrepa-

ratur, falls er beschädigt werden sollte. Die herumdüsenden Abwehrroboter arbeiten (mit Ausnahme des Annihilators) alle automatisch; die Auswahl reicht von ziemlich primitiven Modellen, die nur auf fremde Bewegungen reagieren (den „Cyberwheels“) bis hin zu ausgesprochen schlauen Exemplaren, die Eindringlinge selbständig suchen und verfolgen (den „Engelsrobotern“). Wenn man sie besiegt, hinterlassen sie zum Dank nützliche Extras, wie Zusatzenergie, „Force Field Generatoren“ und Schlüsselteile.

Es gäbe noch viel mehr über dieses Game zu erzählen, z.B. gibt es raffinierte Überwachungskameras, mit denen sich das Geschehen an anderen Stellen des Cybercon-Komplexes beobachten läßt und noch etliche Feinheiten mehr. Aber Ihr habt wohl ohnehin längst gemerkt, daß Cybercon III eines der faszinierendsten 3D-Adventures ist, die jemals das fahle Licht eines Computerbildschirms erblickt haben! Die Grafik ist überwältigend realistisch – man kann sich so richtig schön in dem verwirrenden Geflecht von Gängen, Türmen und Hallen verlieren. Darüberhinaus paßt die hervorragende Sounduntermalung jederzeit zum Geschehen, und auch die Steuerung läßt kaum Wünsche offen. Der Clou aber sind die geschickt verteilten Knobel- und Ballerelemente – sie sorgen nämlich dafür, daß die Motivation eine kleine Ewigkeit auf Hochtouren läuft!

Wer also auf komplexe Spiele mit spannungsgeladener Atmosphäre steht (und wer tut das nicht?), der liegt bei Cybercon III goldrichtig. Hier warten tolle Grafiken, hervorragender Sound und schier endloser Spielspaß. Anders gesagt: Hier wartet ein echtes Meisterwerk! (Kate Dixon)

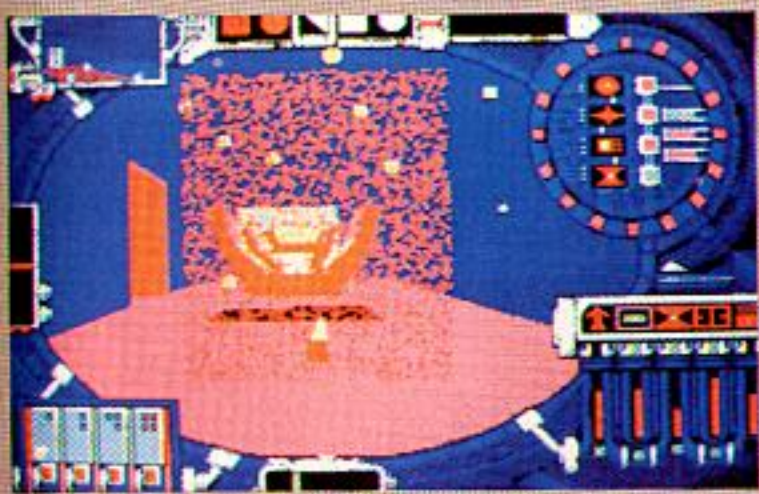


Cybercon III

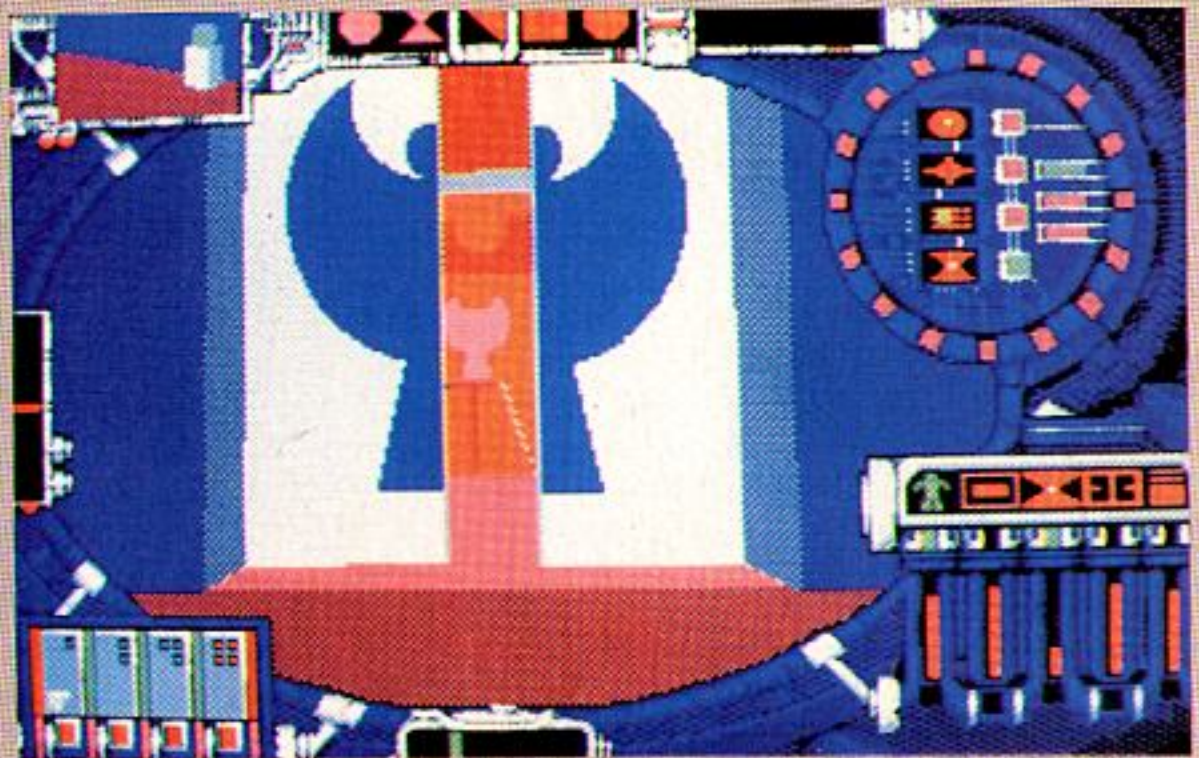
Grafik:	84%
Sound:	85%
Handhabung:	89%
Spielidee:	81%
Dauerspaß:	92%
Preis/Leistung:	88%
Red. Urteil:	89%
Variabel	
Preis: ca. 79,- DM	
Hersteller: U.S. Gold	
Bezug: Korona Soft	



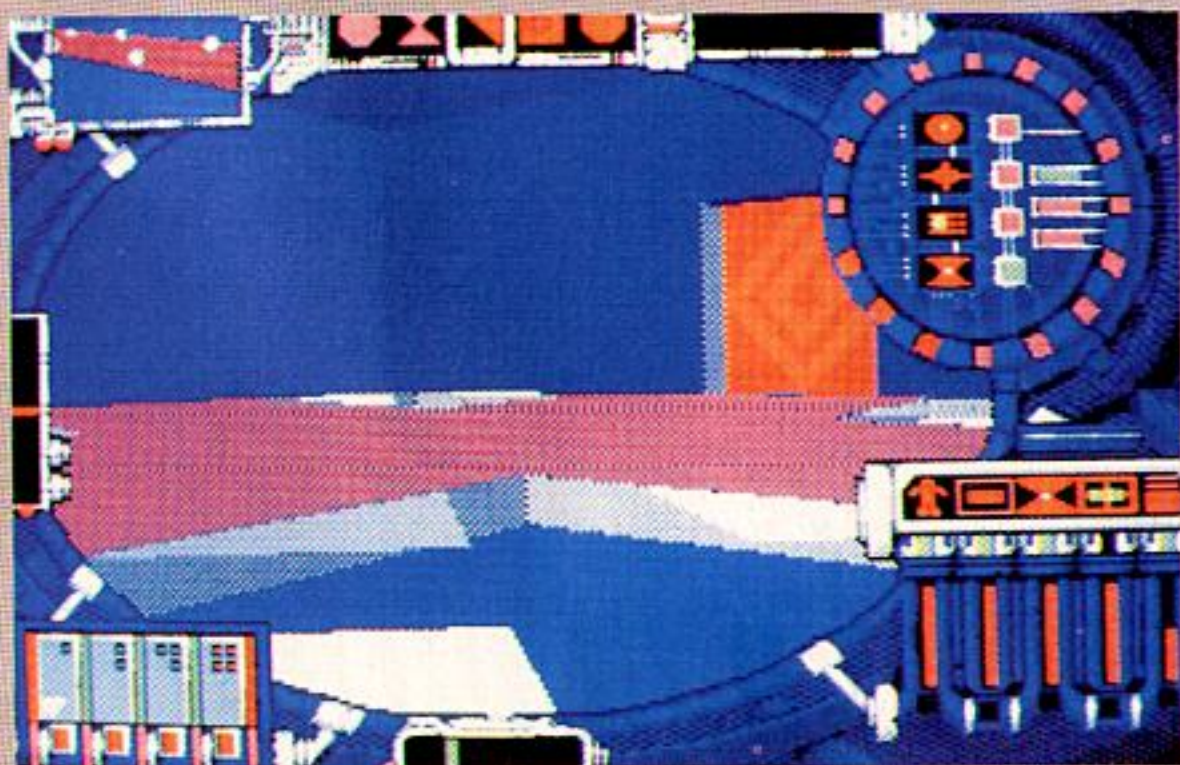
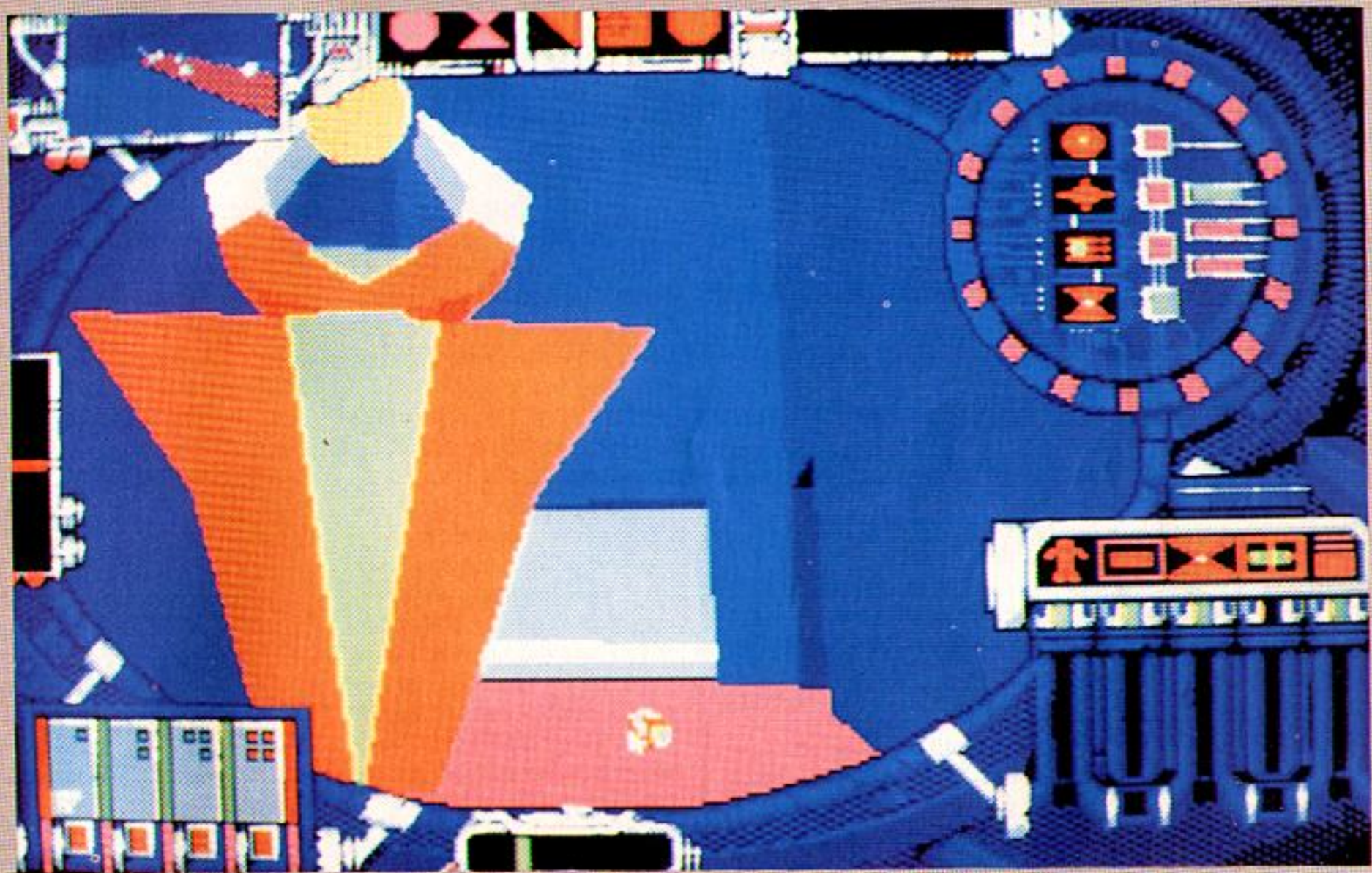
Spezialität: Deutsche Anleitung, Spielstände können selbstverständlich abgesaved werden.



Verwirrende Gänge...



Wo geht's bitte zur Schaltzentrale?



Rätselhafte Objekte...

Riesige Hallen...

Cyberxion

Steinchen-Tüfteleien sind ja nun wahrlich nichts Neues mehr – daß ein bekannter PD-Anbieter wie Rainer Wolf jetzt ein solches Game als Vollpreis-Soft herausbringt, allerdings schon...

Das Prinzip ist einfach: Verschiedenartige Klötzchen können seitwärts verschoben werden, fallen aber nach unten, wenn sie nicht durch Plattformen oder andere Klötzchen daran gehindert werden (und da bleiben sie auch). Berühren sich zwei oder mehr gleiche Steine mit ihren Seitenflächen, so verschwinden sie. Das ist natürlich auch der Sinn der Übung, der Screen soll in einer begrenzten Zeitspanne leergeräumt werden. Hat man sich in der Eile verfummt, dürfen eventuell übriggebliebene „Einzelstücke“ durch Bomben zerstört werden – diese Rettung ist jedoch nur dreimal erlaubt. Wer sich einen Level verbaut hat, aber über genügend Zeit verfügt, kann noch einmal neu beginnen, doch sollte auch diese Option nicht überstrapaziert werden, denn sie funktioniert insgesamt nur zweimal.

An die technische Umsetzung der digitalen Verschieberei darf man keine übermäßigen Erwartungen stellen: Das Auge hat sich mit schlichter Zweck-Grafik zu begnügen, das Ohr wird mit den paar FX auch nicht ge-

rade verwöhnt, und die empfindsamen Fingerspitzen müssen sich an eine etwas ungenaue Joysticksteuerung gewöhnen. Die Probleme sind zwar schön knifflig, allerdings könnte sich der Schwierigkeitsgrad etwas kontinuierlicher steigern. Das sehr ähnliche „Puzznic“ macht da einen wesentlich ausgereifteren Eindruck, aber was soll's? Anschauen kann ja nicht schaden... (jn)



Cyberxion

Grafik:	38%
Sound:	30%
Handhabung:	59%
Spielidee:	68%
Dauerspaß:	61%
Preis/Leistung:	65%
Red. Urteil:	58%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 59,- DM
Hersteller: Rainer Wolf Software
Bezug: Rainer Wolf Software

Spezialität: Über 100 Level mit Paßwort-System, Highscores werden gespeichert, Vier-Spieler-Option (nacheinander, versteht sich).

Und wieder zwei weniger...



Raritätensammler aufgepaßt: Wo Byte Back hinbeißt, da bleibt kein User-Auge trocken! Bei den Produkten des englischen Billiglabels kann man sich fast sicher sein, daß man zu einem vergleichsweise günstigen Preis ein konkurrenzlos schlechtes Spiel erwirbt...

Auch Locomotion ist ganz der Tradition des Hauses verhaftet: Auf dem zweigeteilten Screen ist oben eine Gleisanlage aus der Vogelperspektive zu sehen, unten dasselbe nochmal, aber diesmal in der Seitenansicht. Unsere Aufgabe besteht nun darin, eine kleine Dampflok heil ans Ziel zu bringen, indem wir sie mit dem Joystick von links nach rechts über den Bildschirm steuern. Während der Fahrt begegnet man anderen Loks, Panzern (!) und Güterwagons, denen es auszuweichen gilt; feindliche Flugzeuge können mit gut gezielten Dampfplöckchen erledigt werden. Nach jedem Level kommt eine Bonusstange, in der man ebenfalls Flieger per Dampfwolke vom Himmel holen muß – einziger Unterschied: es gibt keine störende Hintergrundgrafik...

Nicht nur das Spielprinzip ist megasimpel ausgefallen, auch alle übrigen Leistungsmerkmale des Games lassen an Schlichtheit nichts zu wünschen übrig. Wer das erste Bild gesehen hat, kennt bereits neunzig Prozent der

Pffff!

gesamten Grafik, und wer die ersten drei Soundeffekte gehört hat, ist auf die restlichen zwei bestimmt nicht mehr neugierig. Steuerungstechnisch kann man bei Schienenfahrzeugen gottlob nicht viel verkehrt machen, programmiertechnisch leider schon: Die Gegner tauchen manchmal aus dem Nichts auf oder verschwinden auf ebenso geheimnisvolle Weise; zudem strotzte unser Testexemplar vor Grafikfehlern. Wie schon gesagt: Für Sammler von Kuriositäten ist Locomotion ein absolutes Muß! (od)



Locomotion

Grafik:	31%
Sound:	26%
Handhabung:	55%
Spielidee:	33%
Dauerspaß:	15%
Preis/Leistung:	22%
Red. Urteil:	18%

Für Anfänger
Preis: ca. 29,- DM
Hersteller: Byte Back
Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Highscores werden nicht gesaved, 28zeilige englische Anleitung.

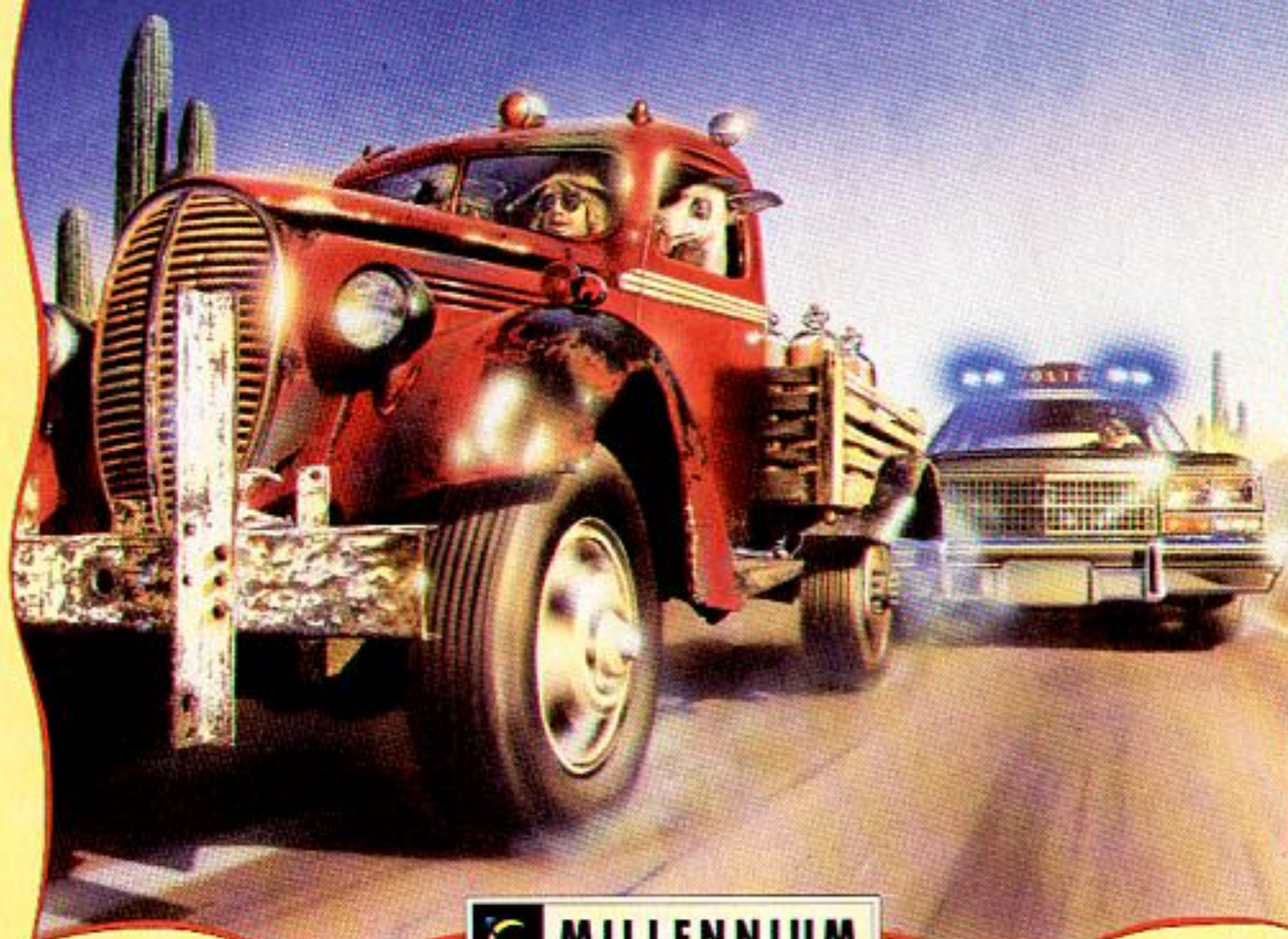
Locomotion

AMIGA
JOKER

MILLENNIUM PRESENTS

MOONSHINE Racers

JOIN IKE & BILLY-JOE IN THIS ACTION PACKED CHASE THRILLER

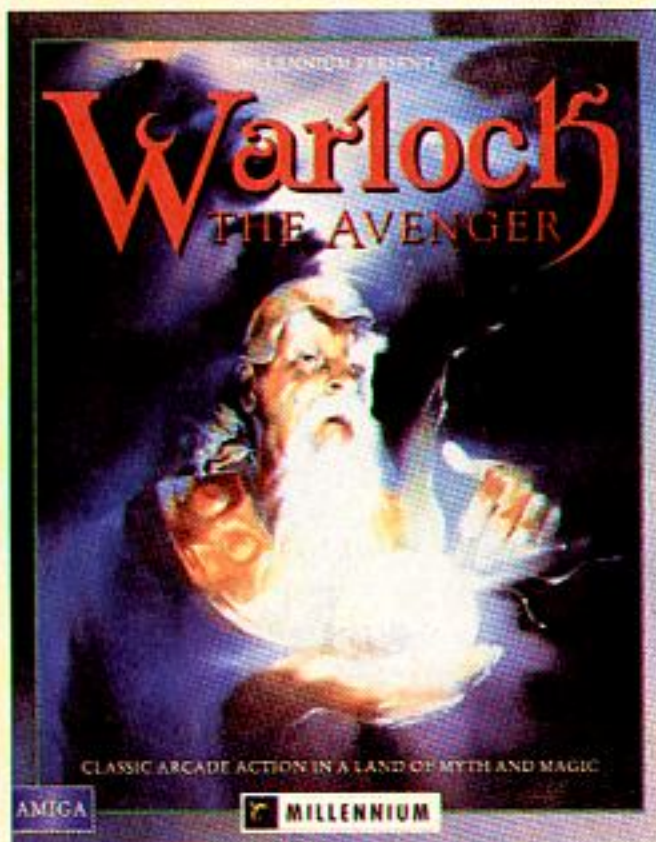


MILLENNIUM

Ike und Billy-Joe sind zwei Jungs aus den Südstaaten Amerikas, die sich nebenbei ein paar extra Kröten verdienen, indem sie für den alten Tucker illegalen Whiskey liefern. Aber sie haben nicht mit dem Fetten Sam gerechnet, dem Sheriff, der alles daran setzt, um die Beiden ins Kittchen zu bringen.

- Stattet Euren Ofen mit Turbos, Superladern und neuen Pneus aus!
- Überholt Eure Rivalen und schaltet auf "Mondschein", um die andern Typen abzuhängen.
- Studiert die Karte, um Straßensperren und Radarfallen aus dem Weg zu gehen.
- Schaltet Euch auf Sheriff Sams Wellenlänge ein, um abzuhören, was er im Schilde führt.
- Genießt diese rasant rollende Renn-Action in den großen Weiten von Tennessee!

Amiga
Atari ST and STE
IBM PC

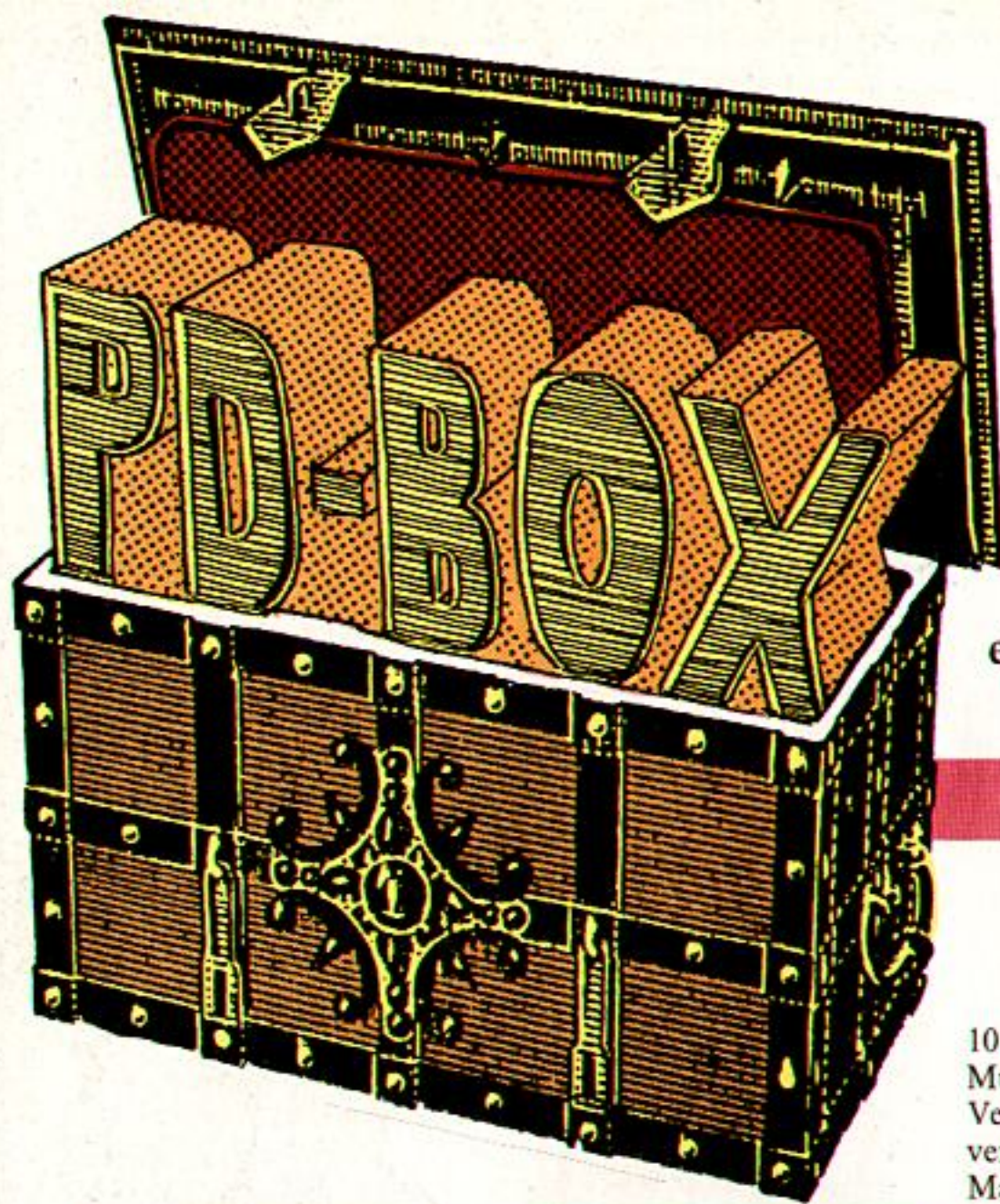


Horror Zombies from the Crypt

Amiga
Atari ST and STE
IBM PC

Warlock the Avenger

Amiga
Atari ST and STE
C64 disk and cassette



Nun wird es ja langsam Frühling, die Blümchen sprießen, und die Bächlein murmeln – mit einem Wort: höchste Zeit, der PD-Box mal wieder eine Frischzellenkur zu verpassen. Und was könnte da besser geeignet sein, als eine noch völlig „jungfräuliche“ Serie?

Das gute Stück nennt sich Terry PD und besteht aus mittlerweile weit über 100 Disketten: Bunt gemixt findet man hier Games, Utilities, Demos und spielbare Vorabversionen professioneller Programme. Uns interessieren natürlich vorwiegend gute und neue Spiele, beispielsweise **False Bike** auf Terry 7. Es handelt sich dabei um eine „Tron“-Variante, man muß also per Krad eine Spur über den Screen ziehen, die sich nicht kreuzen und auch nicht mit den Wänden der teils labyrinthisch gestalteten Level in Berührung kommen darf. Zur Erleichterung steht eine begrenzte Anzahl von Sprüngen zur Verfügung, und auch die Zeit, in der man den Parcours zu absolvieren hat, ist variabel. Grafisch zwar ziemlich schlicht gemacht, bietet das Game dank der exakten Joystick-Steuerung doch eine ganze Menge Spaß – speicherbare Highscores inklusive.

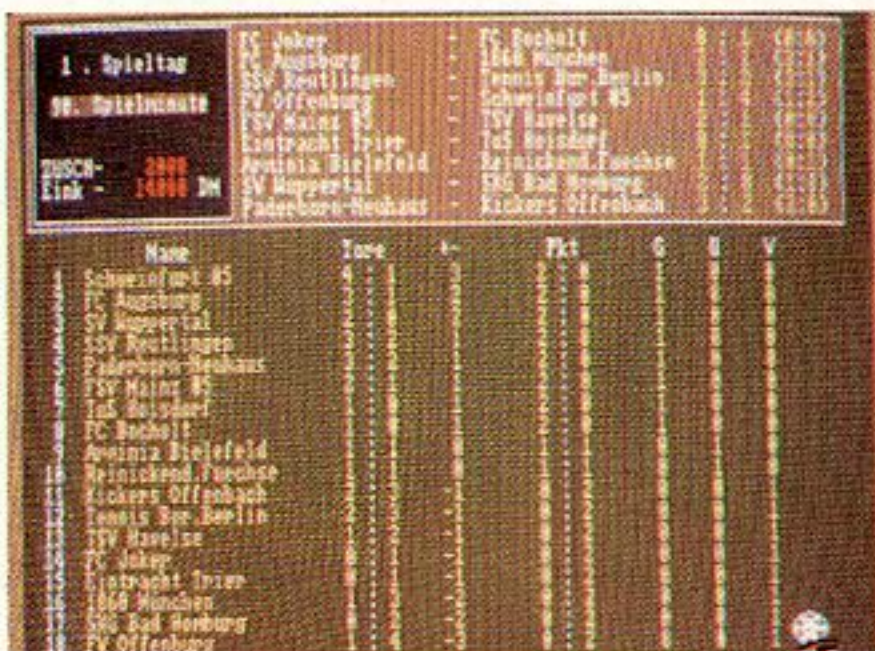
Direkt nebenan, auf Terry 8, wartet mit **Bionix II** eine völlig andere Herausforderung: ein vertikal scrollen-

des Ballerspiel mit für PD-Verhältnisse geradezu gigantischer Grafik und bewundernswerter Sprachausgabe im Intro. Man steuert einen Flieger über eine sehr naturgetreue Landschaft voller Pflanzen, Straßen, Autos, Ampeln und Seen. Mit affenartiger Geschwindigkeit huschen derweil ganze Horden von Gegnern über den Schirm, allesamt schön gezeichnet und sauber animiert. Das Gameplay ist leider nicht so perfekt geraten: Unendliche Leben machen die Sache ziemlich einfach, zumal es eine bestimmte Position gibt, in der man bei eingeschaltetem Dauerfeuer fast nie getroffen wird. Wer aber auf diese Möglichkeit verzichtet, wird an **Bionix II** seine helle Freude haben!

Nach soviel Action wird's jetzt strategisch: Verteilt auf Terry 14 und Terry 15 findet sich die mittelalterliche Handelssimulation **Kaiser II**. Sicher, das Teil ist nicht unbedingt das Neueste vom Neuen, aber immer noch gut. Der angehende Großkapitalist beginnt mit knapp

10.000 Talern und einer Mühle; geschicktes Ein- und Verkaufen auf dem Bazar vermehrt das Startkapital. Man darf aber auch in Bo-

denspekulation machen oder sich weitere gewinnbringende Objekte zulegen (z.B. Lagerhäuser); die benötigten Arbeitskräfte sind

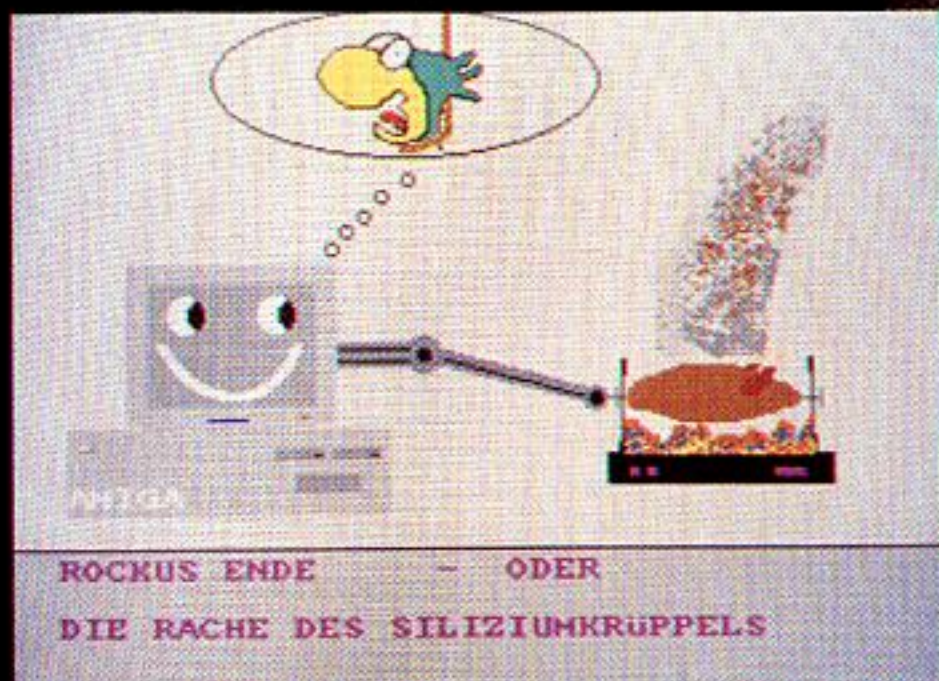


Bei The Final regiert mal wieder König Fußball



Bionix II ist grafisch absolut auf Profi-Niveau!

Inzwischen ist es schon eine liebgewonnene Tradition, daß die Galerie im Doppelpack daherkommt – angesichts der ständig steigenden Zahl von Einsendungen kämen wir sonst mit dem Abdrucken ja auch kaum noch nach! Alsdann, Bühne frei für die heutige Kunstvorstellung...



Christian Niebur aus Reutlingen hat der Rockus-Comic im Februarheft anscheinend keine Ruhe gelassen...



Udo Drüke aus Norden hat's mit seinen „Robotkäfern“ zum dritten Mal in unsere Galerie geschafft – Rekord!

RAMBO 7



„Rambo 7“ von Oliver Bernt aus Hamburg – ziemlich zart gebaut der Knabe, findet Ihr nicht auch?



Wo kriegt Franky Master aus Frankfurt bloß die Modelle für seine Bilder her?

Und wieder mal...

...heißt es, alle Schubladen, Kommoden und Wandschränke nach verborgenen Kunstschätzen zu durchsuchen und selbige postwendend an uns zu schicken.

Denn wenn die Zukunft auch ungewiß ist, soviel steht schon mal fest: Auch im nächsten Monat wird es selbstverständlich eine Joker Galerie geben! Damit

vielleicht auch Dein Bild / Comic / Gedicht / Roman dabei ist, wenn es wieder darum geht, die Augen der Leser mit Selbstgestricktem zu erfreuen, solltest Du Dein Werk (möglichst noch

gestern!) an folgende Adresse senden:

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

„Sehr geehrter Leser! Sie sind soeben im Begriff, sich die einzig ernstzunehmende Seite des gesamten Jokers zu Gemüte zu führen. Insbesondere unter Berücksichtigung der Tatsache, daß wir den Monat April schreiben...“

Lesercharts



1. (1) PIRATES!
2. (3) POWER-MONGER
3. (2) KICK OFF 2
4. (10) SECRET OF MONKEY ISLAND
5. (6) SIM CITY
6. (7) LOOM
7. (4) INDIANA JONES (ADV.)
8. (5) NORTH & SOUTH
9. (8) POPULOUS
10. (-) ELVIRA

Verkaufscharts



1. (5) F-19 STEALTH FIGHTER
2. (-) LEMMINGS
3. (-) GREAT COURTS 2
4. (1) TRANSWORLD
5. (3) POWERMONGER
6. (-) MIG-29 FULCRUM
7. (2) MI TANK PLATOON
8. (4) ELVIRA
9. (-) TEAM YANKEE
10. (-) SECRET OF MONKEY ISLAND

Sorry, die restlichen 84 Zeilen der Einleitung unseres Gastdozenten Herrn Prof. Dr. Zirnbrösel mußten wir leider aus Platzgründen unter den Tisch fallen lassen. Aber das Wesentliche ist ja auch schon gesagt, deshalb also nun zu den harten Tatsachen: Völlig unakade-

Redaktionscharts



1. RAILROAD TYCOON
2. JONATHAN
3. CHUCK ROCK
4. CYBERCON III
5. SWIV
6. BANE OF THE COSMIC FORGE
7. ANTARES
8. 'NAM
9. BACK TO THE FUTURE III
10. SKI OR DIE

Redaktions-Flops

1. FRUIT MACHINE
2. ORBIT 2000
3. LOCOMOTION
4. THINK TWICE
5. BACKGAMMON

Leser-Flops

1. PROSOCCER 2190
2. DAS HAUS
3. DAS MAGAZIN
4. MATCH PAIRS
5. NUCLEAR WAR

UP

misch und mit Strichliste haben wir wieder getreulich Eure Tops und Hopps notiert, die üblichen Wetten abgeschlossen und jeden Morgen die allerneueste Entwicklung mit banger Spannung verfolgt. Wird „Pirates!“ den Ehrenplatz halten können? Dann muß Oskar nämlich 'n Bier ausgeben...

Na also, Ossi darf löhnen. „Powermonger“ steht in Euren Charts mittlerweile fast ganz oben, „Populous“ dagegen fast ganz unten. Wieder einmal bewahrheitet sich, was bereits unsere Großeltern wußten: Es braucht schon ein Bullfrog-Game, um ein Bullfrog-Game zu stürzen! Ansonsten hat „Monkey Island“ noch einen verdienten Sprung nach oben gemacht, und „Elvira“ klopft ganz zaghaft an die Kellertür.

Bei den Leser-Flops seid Ihr wohl zornig gewesen, daß „Prosoccer“ das letzte Mal nicht dabei war, jedenfalls habt Ihr's diesen Monat gleich an die Spitze der Shitparade katapultiert. Rührend, soviel Treue. Desweiteren zählt nun auch „Match Pairs“ höchst offiziell zum beliebtesten Software-Müll - Glückwunsch allseits!

In den Verkaufscharts ist ein heftiges Frühjahrslüftchen tätig gewesen - kein Stein liegt mehr auf dem anderen!

Und die Hälfte der Titel ist sowieso neu: Ganz besonders fallen da die Lemmings und „Great Courts II“ ins Auge; verdientermaßen, wie wir meinen. Was unsere eigenen Lieblinge und Brechmittel angeht, wollen wir uns (bescheiden wie wir sind) eines Kommentars enthalten, um Euch ein ganz unbeeinflusstes Studium zu ermöglichen...

Kommen wir zum gemütlichen Teil: Es werden verlost

1 x Harpoon

1 x Team Suzuki

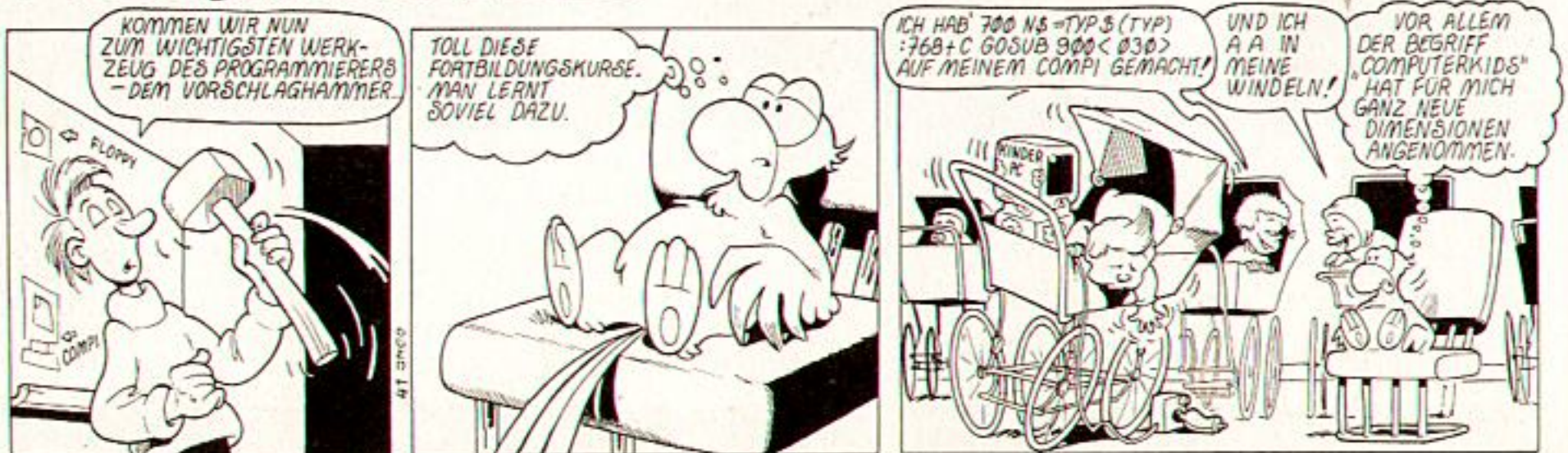
1 x Masterblazer

und außerdem drei chice Sammelordner. Natürlich müßt Ihr dafür auch etwas tun - schreibt uns Eure persönlichen Hits und Flops auf einer Postkarte! Absender, Gewinnwunsch und Adresse nicht vergessen, letztere lautet:

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

DOWN

ROCKUS



In der Spielhalle sorgte Segas Rennspektakel für erhebliches

Aufsehen:
Supergrafik
gepaart mit
enormem Tempo
war angesagt.
Keine einfache
Aufgabe,
das Teil
ordentlich für

den Amiga umzusetzen – U.S. Gold hat es trotzdem geschafft!



**Der Amiga Joker meint:
Schnell – schneller – Su-
per Monaco Grand Prix!**

Wie nicht anders zu vermuten, dreht sich hier alles um das berühmte Formel 1 Rennen im ebenso berühmten Fürstentum. Daher gibt's bei der „Handlung“ auch kaum Überraschungen: Zunächst darf man sich zwischen Joystick und Maus entscheiden (plus deren jeweilige Sensitivität), dann macht man sich über das Getriebe her (Automatik, Viergang, Siebengang), wodurch gleichzeitig die PS-Stärke des Motors festgelegt wird – wer viel schaltet, kriegt auch mehr Pferdchen. Anschließend dreht man einsam seine Qualifikationsrunde, und schon steht man vor der Startampel. Natürlich genau auf dem Platz, den man in der Quali herausfahren konnte... Auf den diversen Strecken geht's dann recht realistisch zu: Ein einziger Crash genügt, um aus Bahn, Spiel und Rennen zu fliegen! We-

niger wirklichkeitsnah ist, daß der Computer eine (wechselnde) „Mindestposition“ vorgibt, die es wenigstens zu halten gilt – wer das nicht schafft, darf sich ebenfalls vom aktuellen Geschehen verabschieden. Realismus hin oder her, für Spannung sorgt das Feature allemal! Ansonsten herrschen richtig professionelle Verhältnisse: alle wichtigen Zeiten und die momentane Position werden eingeblendet, dazu stehen Tacho, Drehzahlmesser und ein überbreiter Rückspiegel zur Verfügung. Irgendwelche netten Extras wie Zeitlupenwiederholungen oder verschiedene (Kamera-) Ansichten sucht man zwar vergeblich, aber das, worauf es letztlich ankommt, wird in vorbildlicher Weise geboten: Die Computergegner schenken einem nichts, das Lenken und Schalten klappt vorzüglich, und vor allem ist das Game schnell, ja sogar wahnsinnig schnell! Tja, es zahlt sich eben aus, mit Konvertierungen erfahrene Leute zu beauftragen, und

mit dem ZZKJ-Team hat U.S. Gold einen echten Glücksgriff getan – schließlich haben die Jungs schon bei „Super Hang On“ und „Power Drift“ gezeigt, was sie können. Aber zurück zum eigentlichen Thema: Die Grafik ist nicht nur flott, sondern auch hübsch anzusehen, vom Tunnel bis zum Meeresausblick ist alles vorhanden; unterschiedliche Witterungsverhältnisse inklusive. Die Detailfreude ist beeindruckend, der Zoomeffekt geradezu fantastisch, und auch die diversen Zwischen-, Karten- und Game Over-Screens sind recht ansprechend ausgefallen. Der Sound kommt dagegen etwas hausbacken daher; die üblichen Effekte halt und ein paar unaufdringlich dahindüdelnde Musikstücke. Super Monaco Grand Prix bietet also gehobenen Standard – aber letztlich eben doch nur Standard. Es gibt keinen Zwei-Spieler-Modus, man darf sein Auto nicht aufrüsten, ja, noch nicht einmal Boxenstops oder Rei-

fenwechsel sind möglich. Schade, denn mit ein paar Optionen mehr wäre die Motivation auf lange Zeit gesichert gewesen. Was bleibt, ist ein überdurchschnittliches Rennspielchen, an dem zumindest Leute mit Benzin im Blut viel Freude haben dürften. (mm)



Super Monaco Grand Prix

Grafik:	86%
Sound:	61%
Handhabung:	79%
Spielidee:	34%
Dauerspaß:	75%
Preis/Leistung:	71%
Red. Urteil:	75%
Für Fortgeschrittene	
Preis:	ca. 79,- DM
Hersteller:	U.S. Gold
Bezug:	Korona Soft

Spezialität: Deutsche Anleitung, Highscoreliste mit Fahrzeiten.



Railroad Tycoon

Seit „Pirates!“ haben wir nicht mehr so sehnsüchtig auf eine Amiga-Umsetzung gewartet – jetzt hatten die Konvertierungsgötter ein Einsehen und ließen Sid Meiers Digi-Lok endlich auf unserer „Freundin“ vorfahren!

Der Amiga Joker meint:
Railroad Tycoon – auch am Amiga schon jetzt eine Legende!

Ein Problem bei dieser Mischung aus „Sim City“, Modelleisenbahn, Handels- und Wirtschaftssimulation ist, daß sich die Sache in der Beschreibung wesentlich trockener anhört, als sie tatsächlich ist. Im Prinzip geht es hier „nur“ darum, ein möglichst großes Schienen-Imperium aufzubauen, wobei neben den technischen vor allem auch die wirtschaftlichen Gesichtspunkte bedacht sein wollen. In ver-

Fast wie Sim City...



einen bescheidenen Gewinn erzielt, sollte man sein Bares gleich in zusätzliche Strecken, Stationen, Züge, usw. investieren. Dabei ist allerdings eine gehörige Portion Flexibilität von Nöten, denn die Zeit bleibt hier nicht stehen, und im Lauf der Jahre ändern sich natürlich auch die Bedürfnisse... Weil dieses Programm wesentlich mehr Einstellmöglichkeiten und Optionen enthält als sich hier aufzählen läßt, wollen wir uns auf ein paar der wichtigsten Features beschränken: Es gibt vier verschiedene Gebiete bzw. Startepochen (Großbritannien 1828, Europa 1900 und zwei in Amerika um 1830 oder 1866), sowie vier Schwierigkeitsgrade, man kann sich einen Streckenplan in allen nur denkbaren Farben und Formen erstellen lassen, ein Tagebuch führen oder seinen Makler anrufen, um Aktien zu kaufen. Wer

schiedenen Landkartenmodi (mit Zoom-Funktion) kann man seinen Bautrieb nach Herzenslust ausleben und Bahnhöfe, Industrieanlagen, Weingüter, Tunnels, Brücken und natürlich kilometerlange Gleisstrecken errichten. Dabei müssen tausenderlei Dinge berücksichtigt werden, beispielsweise, ob man in gebirgigen Gegenden lieber mit Kurven, Tunnels oder Brücken arbeitet (am besten erstmal einen Ingenieur zur Geländeerforschung hinschicken...).

Bis hierher wär's ja einfach nur eine Art „Sim City“ für Eisenbahner, aber die richtigen Feinheiten kommen schließlich erst! So macht es beispielsweise wenig Sinn, einen Personenzug mit zehn Waggons zwischen Hinter- und Vordertupfung verkehren zu las-

sen – oder gar einen Güterzug! Hat man hingegen die Gesetze der freien Marktwirtschaft beachtet und endlich





ein echter Meilenstein – in Sachen Komplexität, Spielspaß und Suchtfaktor steht es Klassikern wie „Pirates!“, „Sim City“ oder „Populous“ um keinen Millimeter nach. Wer nicht ausschließlich auf Ballerspiele fixiert ist, muß hier einfach zuschlagen! (mm)

mit einer Lok einen neuen Geschwindigkeitsrekord aufstellt, darf bei Champagner eine zünftige Taufe veranstalten, auf der anderen Seite kann man bei einem Zugunglück finanziell einen bösen Einbruch erleben. Außerdem wird dem Eisenbahner (ähnlich wie bei „Pirates“) am Ende einer Sitzung ein Rang zugeordnet; die Liste reicht vom Schornsteinfeger bis zum Präsidenten. Bei alledem darf und soll man aber die drei Computergegner nicht vergessen, mit denen man herrliche Preiskriege führen kann, und die, sofern man die höchste Schwierigkeitsstufe wählt, kein Mittel unversucht lassen, um einen zu ruinieren!

Bei so einem Prachtstück von Spiel sieht man schon mal darüber hinweg, daß die Grafik nicht gerade sensationell ist (praktisch 1:1 zur PC-Version), und der Sound keinesfalls ein orchestrales Erlebnis. Gesteuert wird mit Maus (über Pulldown-Menüs) und Tastatur; das klappt auch vorzüglich, noch besser wäre es freilich gewesen, sämtliche Funktionen auf den kleinen Nager zu legen. Ein weiterer Kritikpunkt ist das Fehlen einer Mehr-Spieler-Option: Die Computergegner agieren zwar excellent, aber menschliche Widersacher sind halt doch die größere Herausforderung. Nichtsdestotrotz ist Railroad Tycoon



Railroad Tycoon

Grafik:	68%
Sound:	59%
Handhabung:	85%
Spielidee:	92%
Dauerspaß:	94%
Preis/Leistung:	80%
Red. Urteil:	90%

Variabel

Preis: ca. 99,- DM

Hersteller: Microprose

Bezug: Korona Soft



Spezialität: 1MB erforderlich, zwei Disks (die man gelegentlich wechseln muß), Save-Option. Deutsche Anleitung mit über 180 Seiten.

LUPO ALBERTO

Der brandneue Comic von Lupo Alberto ist da! Greif zu!



- ★ Führen Sie Lupo Alberto und Marta auf die Suche nach Ihrer verlorenen Liebe!
- ★ Viel Action für 1 bis 2 Spieler in diesem wahnsinnigen Plattformspiel.
- ★ 180 Screens randvoll mit comicartigen Grafiken, lustigen Charakteren, Extras und vielen Überraschungen.
- ★ C64 Kassette / Diskette, AMIGA

THE VIDEO GAME

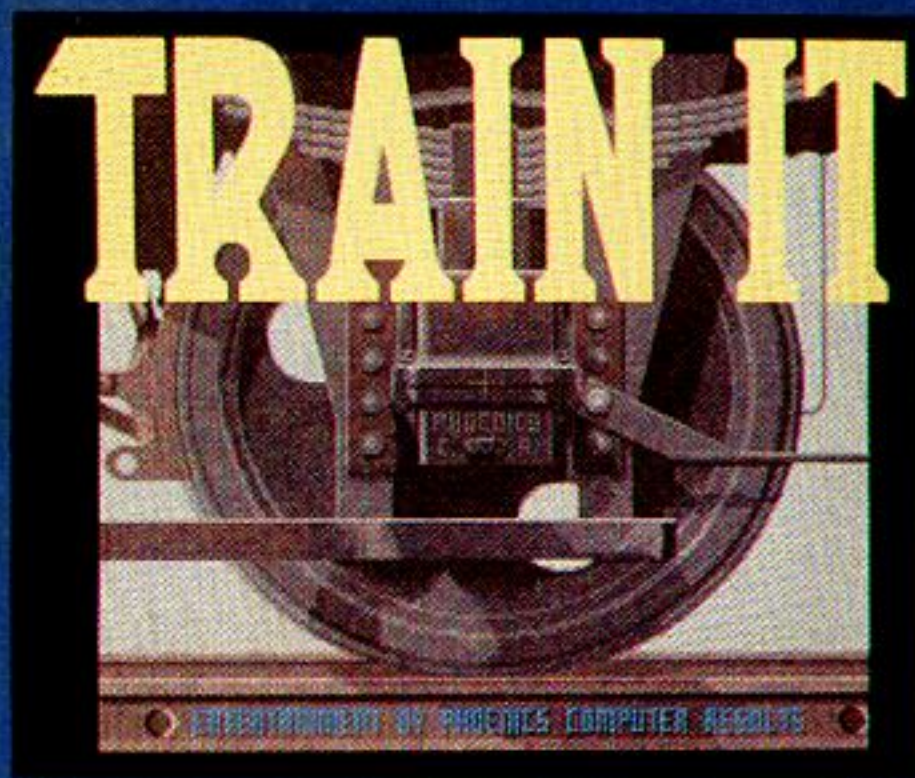
RUSHWARE Microhandels-Gesellschaft mbH
Bruchweg 128 - 132 - D-4044 Kaarst 2 - Telefon 02101/6070
Mitvertrieb: (A) Karasoft, Danus (CH) Thali AG



Nur das optische Ergebnis zählt!

Ein Gespräch mit
Chris Földing-Hornschuh

Seine Grafiken zählen zum Feinsten, was man auf Amiga-Monitoren finden kann, die Stories seiner Artventures haben Bestseller-Qualitäten – Chris ist ein echtes Allroundtalent! Wir wollten von ihm wissen, was er macht, wie er's macht, und warum er's macht...



Wenn uns ein Mann wie Chris Földing-Hornschuh in der Redaktion besucht, um top-exklusiv sein neuestes Game zu präsentieren, kann man ihn natürlich nicht ziehen lassen, ohne ein paar Fragen zu stellen. Und wenn er dann noch allererste Bilder und Infos zu seinem nächsten Projekt daläßt, schon überhaupt!

AJ: Chris, seit „Holiday Maker“ hast Du mit PM-Entertainment praktisch nur Hits abgeliefert, da drängt sich natürlich die Frage auf, warum „Jonathan“ jetzt unter dem Label Phoenix veröffentlicht wird.

CF: Nun, mein Kollege Markus Frisch wird PM-Entertainment weiterführen, für mich war es einfach mal wieder an der Zeit, etwas Neues anzufangen. Übrigens arbeite ich mit Markus auch jetzt noch gelegentlich zusammen.

AJ: Aber Du bleibst uns Amiganern doch erhalten – oder hast Du etwa vor, zu den Konsolen abzuwandern?

CF: Nein, da habe ich auch gar kein Angebot. Grundsätzlich bin ich aber nicht gegen Konsolen, würde jedoch immer den Amiga vorziehen.

AJ: Bleiben wir noch einen Moment bei „Jonathan“. Die Bilder sehen hier ja alle so aus, als wären sie digitalisiert

– ein Effekt, den andere Computergrafiker tunlichst vermeiden. Hast Du es Dir da etwa nur leicht gemacht?

CF: Nein, nein, das genaue Gegenteil ist der Fall! Um den Bildern dieses „Digi-Flair“ zu verpassen, mußte ich völlig neue Techniken anwenden, was mich pro Grafik ungefähr eine Woche voller Schweiß und Tränen gekostet hat. Ich verstehe auch gar nicht, warum man am Computer immer darauf besteht, daß die Zeichentechnik zu erkennen ist – beim Film würde doch jeder Special Effekt durchfallen, der nicht echt wirkt! Nur das optische Ergebnis zählt, und in dieser Hinsicht scheint mir die Computer-Unterhaltung noch ein bißchen rückständig zu sein...

AJ: Interessanter Gedanke. Noch ein Wort zur Story – irgendwie erinnert sie ein wenig an die Bücher von Stephen King. Hast Du Dich vom Großmeister des Horrors inspirieren lassen?

CF: Kann schon sein, daß mir beim Schreiben Elemente von Kings „Es“ im Kopf herumgespukt sind, aber so direkt inspirieren? Eher nein, aber der Vergleich ehrt mich!

AJ: Und wir fühlen uns geehrt, daß wir als erste etwas über Dein nächstes Projekt zu hören bekommen – erzähl

uns doch mal ein bißchen darüber.

CF: Das Spiel heißt „Train It“ und ist eine sehr, sehr komplexe Eisenbahn-Simulation mit rasanten Animationen und schier unendlich vielen Menüs. Man muß Strecken, Fahrpläne und natürlich die Züge selbst zusammensetzen, die Bedürfnisse der umliegenden Ortschaften beachten, Weichen und Signale überwachen, Personalpolitik betreiben, Reparaturen ausführen, das Materiallager am laufenden halten und und und!

AJ: Klingt wie ein besonders komplexes „Sim City“ für Eisenbahner?

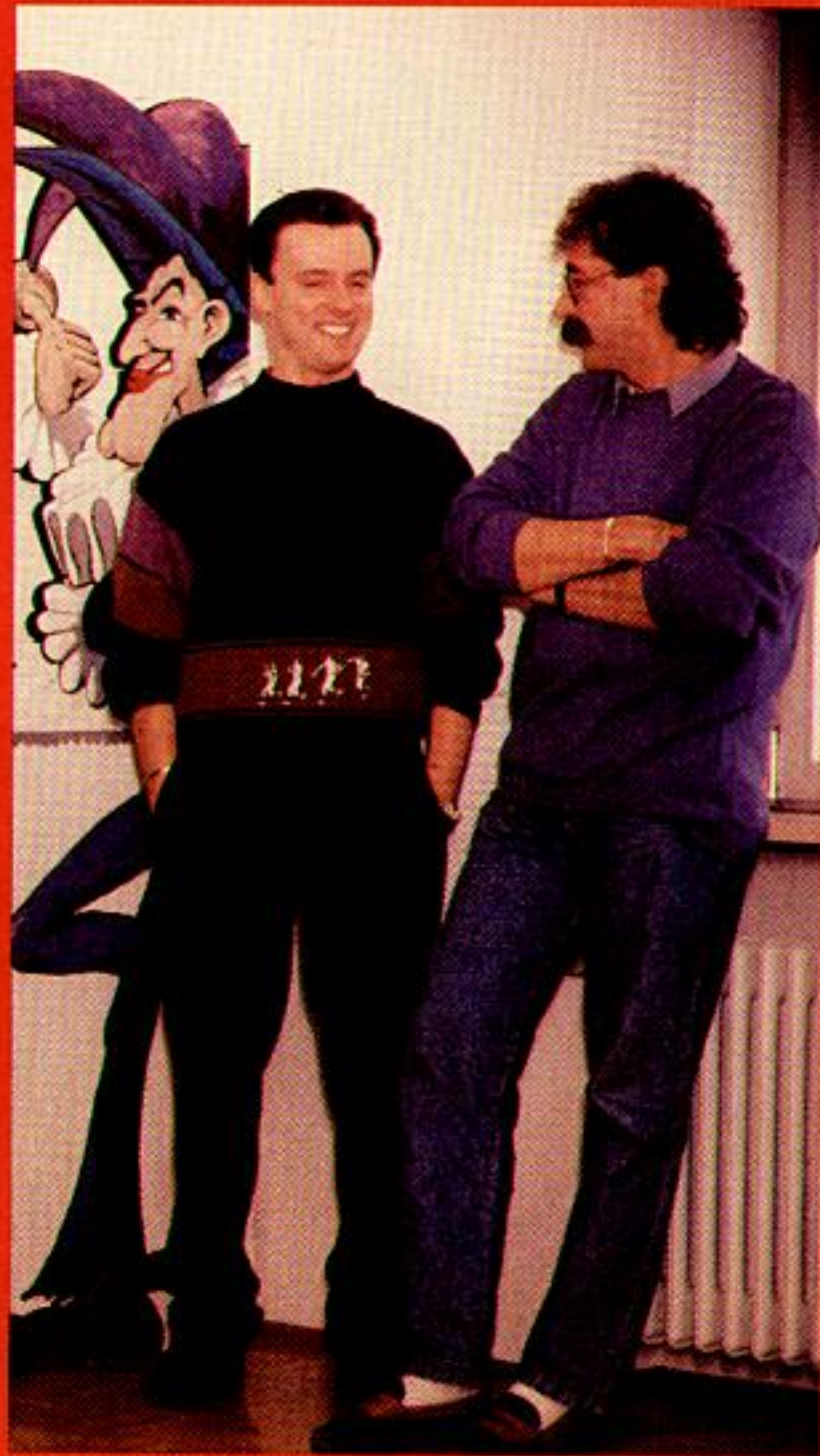
CF: Wenn man den Vergleich überhaupt verwenden

will, dann fängt „Train It“ da an, wo „Sim City“ aufhört...

AJ: Abschließend noch ein Wort zur Grafik dieses Alptraums eines Bundesbahnangestellten?

CF: In den Animationssequenzen werden wir Vektor-Objekte durch eine gezeichnete Landschaft fahren lassen, das Ergebnis soll dann so richtig „spielfilmmäßig“ aussehen.

AJ: Jetzt hör aber auf, sonst fangen wir vor lauter Gier noch zu sabbern an! Ehe das passiert, verabschieden wir uns lieber und bedanken uns herzlich für das interessante Gespräch. Mach weiter so tolle Spiele und komm uns recht bald wieder besuchen! (ml)



KLEIN anzeigen

Suche Hardware

Suche gebrauchte preisgünstige Floppy 1541 II für Commodore C64. Rene Rudminat, H.-Matern Str. 4, O-6902 Jena

Ich suche einen defekten AMIGA 500. Alles nähere bitte telefonisch an Joachim! (Nur Angebote bis 100 DM) Joachim Franz, Heinrich-Wich-Gasse 1, 8500 Nürnberg 60.

Suche Amiga 500 ohne jegliches Zubehör. Zahle bis 450 DM! Top Zustand bitte! Gerd Gorenc, Kniebisstr. 30, 7605 Bad Griesbach. Tel: 07806/456. Just do it!

Suche A500 mit Spielen. Biete ohne Festplatte und Monitor bis zu 650 DM. Georg Schau, Vogelsang 1, 2408 Tdf. Strand, Tel: 04503/3183.

Suche billige Speichererweiterung (512 KB). Zahle 30-40 DM, weil ich armer Schüler bin. Mark Behrends, Parkstr. 5, 2872 Hude.

Suche für meinen A500 funktionierende Speichererweiterung auf 1MB, abschaltbar. Zahle 65 DM VB. Matthias Sils, Berge 29, W-4448 Emsbüren.

Suche möglichst billige Speichererweiterung auf 1MB für den Amiga 500. Übernehme Porto. Preis nach Vereinbarung. Write to: Martin Funda, Auf der Heide 43, 2806 Oyten-Sagehorn, or call: 04207/4726.

Suche Computer Schrott aller Art (möglichst gratis). Egal ob PC, A1000, VC oder einfach nur Floppies, Drucker und so. Schickt Euren Kram an: Stefan Braun, Mozartstr. 109, 4020 Mettmann.

Wer verkauft mir günstig oder schenkt mir C64 oder Amiga? Bitte, wenn möglich mit Floppy oder Datensette. Angebote bitte schnell an: Marko Sassarra, Dorfstr. 19, O-3561 Benkendorf.

Wer verkauft A500, mit allem drum und dran? Der Preis 100 DM, mehr hab ich jetzt nicht! Ich würde mich sehr doll freuen. Rebecca Heinicke, Lesser-Ury-Weg 19, 1000 Berlin 21.

Suche Amiga 500 mit Zubehör! An-

gebote an: D. Schwanzar, Toquard 6, 2944 Wittmund 1, Tel: 04467/551.

Wer schenkt einem sehr, sehr armen Schüler ein zweites Diskettenlaufwerk (DF1). Porto übernehme ich: Thomas Köberlein, Im Eickenhain 134a, 5561 Bengel, Tel: 06532/3080.

Suche Amiga 500 mit Software. Nur 100% o.k. Kann bis 500 DM bieten. Wenn mit Monitor, auch 800 DM. Daniel Wolf, Tel: 030/3492053.

Suche Festplatte für Amiga 500! (Kickstart 1.3, Workbench 1.2) Muß 100% o.k. sein! Zahle bis zu 200 DM. Tel: 08553/477 nur Freitags von 14.15 bis 14.40 Uhr.

Suche dringendst Disk-Codier-Modul. Zahle 45 bis 50 DM. Angebote mit der Erläuterung der Funktion bitte an: Stefan Kampmann, Boerestr. 16a, 8500 Nbg. 50, Tel: 0911/831694.

Wer schenkt einem Schüler einen noch funktionierenden Amiga (wenn möglich mit Monitor)? Zahle bis zu 60 DM! Übernehme Porto. Schickt Eure Freundinnen an: Micheler Thimo, Horazstr. 25a, 39100 Bozen, ITALY.

Schüler aus Sachsen sucht preiswerten, gut erhaltenen Amiga 500 oder auch PC mit möglichst viel Zubehör. Gegebenenfalls erfolgt auch Abholung. Angebote an: P.-A. Badstübner, Schnellerstr. 30, O-9437 Bermsgrün.

Hallo Leute! Ich suche einen Amiga 500 New Art mit Kickstart 1.3 und dem Big Agnus Coprozessor. Nehme aber auch normale Amigas 500 mit diesen Voraussetzungen. Write to: Michael Becker, NRW. Str. 48, 5469 Windhagen, or call: 02645/2628. Bitte angeben, was nicht funktioniert!

Suche dringend ein Modem, ungefähr 9600 Baud oder mehr mögl. billig, weil ich noch ein Schüler bin. Angebote an: Duong Kiem Due, Peterstr. 31, CH-3186 Düringen, Schweiz, Tel: 037/431001.

Suche A 2000 (eventuell mit Festplatte), gut erhalten, nicht zu teuer! (1500 DM). Call: 08133/1261, Matthias Otto, Eggentalerstr. 22, 8048 Haimhausen.

Biete Hardware

Verkaufe Drucker LQ 400 (600 DM) und etwa 100 Leerdiskets (160 DM), ein 5,25 Laufwerk (200 DM). Call: 07309/6227 (Bernhard).

Amiga 2000-C 3 MB (1 MB Chipram), 2 LW, Kickstartumschaltplatine 1.2/1.3, 30 MB-Autoboot-Filecard (ALF), Stereo-Farbmonitor, TV-Tuner, Originalsoft (z.B. TURBOPRINT PROF., SIDMON, D-PAINT III, ELITE, DUNGEON MASTER, FALCON etc.), ca. 200 PD-Diskets in 4 POSSO-Boxen u. 2 Mäuse/Joysticks u. Literatur u. viel Zubehör u. def. 40 MB-Festplatte, NP über 8.000 DM für 4.700 zu verkaufen. Tel: 07457/3060, Uwe (rufe zurück!).

Verkaufe Amiga 500 mit Netzteil, Maus und Monitorkabel. Kostenlos liegen noch ein paar Originale bei. Alles 100% o.k., da vor kurzem Check vom Profi. VB so um die 600 DM. Schreibt doch einfach mal an: Andreas Wittmann, Laubensberg 59, 7312 Kirchheim/Teck.

Kickstart 2.0 für alle Amigas auf 8 27512 er Eproms ab 140 DM, Codiermodule für Amigas mit externem Laufwerk 40 DM, Action Replay Modul Vers. 1.5 für 130 DM, Umbausatz 500 (Black Edition) von Miky Wengatz mit vielen Extras, umstandshalber 50% billiger abzugeben. Biete und suche andere Hard & Software. Liste an/von Siegfried Moersch, Postfach 1465, 8130 Starnberg.

Achtung! Verkaufe Amiga 500 u. Speichererweiterung für 600 DM, Tel: 02205/82855, ab 18.00 Uhr!

Verkaufe funktionstüchtiges A 500 Netzteil für 50 DM u. Versandkosten. Schreibt an: Marco Seiffert, Breslauerstr. 27a, 4049 Rommerrkirchen 1, Tel: 02183/6207.

Verkaufe Komplettsystem A 1000, Farbmonitor, 2. Laufwerk, Drucker, TV-Tuner, viel Zubehör (Software, Bücher, Zeitschriften etc.). VB: 2150 DM. Tel: 06073/3901.

Disk-Codierer für externes Laufwerk. Diskette kann ohne Codierer nicht mehr geladen werden!! 40 DM! T. Münch, Börsenstr. 55, 5650 Solingen 1.

Biete für C64 Tiny-Eprommer, 2 Eproms 2764 (je 8K), Modulgehäuse, Duo-Epromkarte von Rex. Neupreis 95 DM. Für VB 70 DM inklusive Porto. Alles 100%ig o.k.! Wegen Systemwechsel. L. Heidenreich, An der Malxe 14, O-7570 Forst.

Disk-Codierer für alle Amigas und LED. 100% Schutz, codierte Disk ohne Modul nicht mehr ladbar! la Qualität: 50 DM. Bestellungen an: W. Naumann, Südtirolerstr. 2, 8805

Feuchtwangen, Tel: 09852/9893.

Ich will meine leicht kaputten Joysticks loswerden und biete sie deshalb für 5 DM/Stck (3 Stck. für 12 DM) an u. Porto, z.B: Competition Pro u. Transp, Quickshot 2 Turbo. Tel: 04765/1075.

Verkaufe neue nicht gebrauchte Speichererweiterung für A 500 auf 1 MB für nur 150 DM. Michael Hildebrandt, Oderstr. 75, 7730 VS-Villingen, Tel: 07721/72251.

Verkaufe A 500, Kick 2.0, Monitor 1084, 2 Joysticks und 3 Spiele für 1.500 DM. Dan Plasu, Auf den Beeten 12, 7403 Ammerbuch 4.

Verkaufe wegen Systemwechsel billig: 10 Verbatim Verex, 5,25 Zoll Disketten (2S/2D) u. Diskettenlocher für 10 DM. Stefan Klemm, Händelstr. 45, 6100 Darmstadt 23, Tel: 06150/83686.

Supergünstig! Verkaufe Disketten für 1,50 DM pro Stck, ab 50 Disks nur 1,40 DM (alles per Nachnahme) P.S. mit Diskettenaufklebern! Paketgebühr müßt Ihr bezahlen. Schreibt an: H. Weppner, Düppelstr. 23, 1000 Berlin 23.

C 128, Floppy 1571, Seikosha Drucker, Commodore Greenmonitor mit 40/80 Z.Schalter, Abdeckhaube für 800 DM. Tel: 0261/23913 (Koblenz) Michael.

Verkaufe C64-2 u. Floppy 1541-2 u. Final Cartridge 3 u. Resetschalter u. 2 Diskettenboxen u. 2 Joysticks u. Disklocher u. 9 Games u. 5 Golden Disk u. Handbücher. Alles 5 Monate alt. Für 350 DM. Ruft an! Tel: 02521/14200, Lippborgerstr. 3 (Carlo).

Verkaufe meinen Commodore 64 II mit Floppy 1541 II, Datensette und einem Joystick (alles neu und noch mit Garantie). Dazu noch ein paar Original-Games und auch noch PDs. Bitte schriftlich an Karsten Meckel, Buergeraue 5, O-5800 Gotha/Thuer.

Verkaufe 24 Nadel-Drucker Seikosha SL-80 IP (nur 6 Monate alt) für 350 DM, 16 KB Puffer, 53 Zeilen/Minute, Einzelblatteinzug usw. Helge Bruhn, Am Südersoll 29, 2448 Burg a.F.

Verkaufe CPC 464, Farbmonitor, DDI-1 Floppy, CPC-Mag (2 Jahrgänge), 20 Orig., 32 Disks. Alles 100%ig o.k. Höchstgebote an: D. Distelrath, Kemptenerstr. 48, 7900 Ulm 11. Nur schriftliche Angebote!

C-64 II, Floppy, Drucker, Datensette, Hardcopy und Speechmodul, Resetschalter, Lightpen, 2 Boxen, 9 Orig. Disks, 24 Orig. Kassetten, 165 Disketten, Mini-Box, Druckerständer, Handbücher, Leer-Kassetten 850 DM, VB. O. Berndt, Ottensweide 14, 2102 HH 93, Tel: 040/7547688.

512 K 159,-

Speichererw. 512 K f. A500, akkugep. Uhr, abschaltb., 100% komp., nur Einstecken & Läuft!

Gameplayadapter 39,-

Hardwaremäßig werden zusätzl. 2 Joystickports an der Parallelschnittstelle erzeugt, nur für Prog., die Parallelport automat. abfr., o. Sw.

A 2000 66 MB 988,-

NEC Autobootfilecard, 18-20 ms, 440 KB/s, kompl. form., steckf. auch FFS/PC/AT, w.v. 41 MB 885,-

Software ???,-

Wir führen alle aktuellen Games für den Amiga, abgesehen davon noch über 11.000 weitere Electronic-, Hard- & Softwareartikel im Laden.

JOYMO 49,-

Joystick/Mouseumschalter im superkleinen SUB-D Geh., voll electr., keine Spannungsp. 100% komp., Eigenentw. verhindert ausgeleierte Stecker ...

Amegas Stereo Speaker System

2 schwarze Lausprecherboxen, 4 eingeb. Lsp., Lautstärke regelbar, abschaltbar, ext. Stromversorgung, für alle Amigas mit Chinchausgängen, für alle Besitzer von Multisyncs ohne Ton, nur Monomonitor... **exklusiv bei AHS!!**

95,-

AHS-GmbH
Laden: Schirngasse 3-5,
Postfach 100248
6360 Friedberg 1,
Telefon 0 60 31-6 19 50

REIN
Elektronik

AHS

Ladenverkauf + Versand: UPS- o. Postnachnahme + Vk-Anteil, Scheck + 7,-, Barvorkasse per Ebf. frei

Verkaufe A 500 mit min. Defekt 500 DM. Meine Adresse: Michel Ih-ring, Talweg 9, 7043 Grafenau-II, Tel: 07033/44711.

Nordic Power wegen Doppelschenkung für 120 DM abzugeben. Schreibt an: Sascha Mrowka, Ulmenstr. 66, W-2890 Nordenham.

3-Fach Steckplatz für Diskettenlaufwerke (im Gehäuse) für 40 DM u. Mouse-Joystick Umschalter für 30 DM. Beide kaum gebraucht! 100% o.k. Verkäufe außerdem: Karting Grand Prix, Taekwondo (je 15 DM), It's a Kind of magic (4 Games für nur 40 DM), Hybris (35 DM) und Amiga Disk 1 (mit Anl. 15 DM), übernehme Porto und Verpackung!! Tel: 09233/8464.

Kaum gebrauchten 9-Nadel Drucker Seikosha SP-1000. Angebote bitte schriftlich. Ich melde mich!! T. Rad, Schmiedgasse 3, 6991 Igersh. Bernsf.

Achtung! Dringend!! Achtung, verkaufe Amiga 500, 1 MB, Monitor, Joysticks u. Originalsoft (auch einzeln). Preis VB, Tel: 0871/78783 ab 18.00 Uhr (Franz verlangen).

Verkaufe 5,25 Zoll-Laufwerk, extern, 40/80 Tracks, 100%ig o.k., 130 DM u. 700 5,25-Zoll-Disks gebraucht, 210 DM. Tel: 040/6937593, ab 15.00 Uhr.

Hey! I'm gonna sell my TV (37 cm, 30 Programms, IR Remote Control) and the A 520 TV Video Adapter for the Amiga. If you wanna have this, call: 210183380! Hi to Milshake of Kefrens!

Verkaufe Speichererweiterung für A 500 für 100 DM und ein Floppy Drive 3,5 Zoll: 180 DM, beides ohne Versandkosten. Bitte ruft mich ab 14.00 Uhr an unter Tel: 07452/77652 (nach Sascha fragen)!

Verkaufe Quickbyte V Eprombrenner für 180 DM. Schreibt an: Thomas Lengg, Schwimmbadstr. 8, 8216 Reit im Winkel.

Verkaufe A 500, 2,5 MB, Kick 1.3, Bootselector, Fat Agnus 8372 A, Joystick: 1.550 DM. Tel: 02309/2712, Mark Losch, Kanonenstr. 69, 4355 Waltrop.

Verkaufe Amiga 500 in sehr gutem Zustand, da wenig benutzt und neu! Dazu Monitor, Tastatur, Netzgerät, Maus, diverse Joysticks, viele Bücher und Dokumentationen. Mit vielen Spielen, Anwenderprogrammen, Disks und Box! Phone: Zürich/CH 7482035! P. Klees, Alte Landstr. 27, CH-8955 Oetwil A.P.L.

Verkaufe A 500 für 500 DM u. X-Out, James Pond, Z-Out, Switchblade (je 45 DM). Alles 100% o.k. Call: 08133/1261 (Matthias).

Suche Software

Hey Freaks! Wollt Ihr einen Software-armen spielhungrigen AMIGA-Freak unterstützen? Dann schickt mir Eure Listen. Ich kann sicher etwas brauchen. Schreibt an: Reinold Jürgen, Adea-Christeng.

2/c/38, 1100 Wien/Österreich.

Suche zuverlässigen Tauschpartner für PD-Soft, Demos und Demo-Intro-Lettermakers. Bitte schreibt an: Maik Müller, Brunnenweg 8, 6400 Fulda-Lehnerz. (100% Rückantwort).

Suche Monty Pythons (Original) und gut erhaltene Spiele. Zahle bis 25 DM oder tausche gegen Spy VS Spy (Original). Heiko Kremer, Berchemallee 330, 5820 Gevelsberg, Tel: 02332/62046. P.S. Ruft bitte zwischen 17.00 und 18.00 Uhr an!

Suche World Championship Wrestling (von Epyx), Back to the Future 2, Die Hard und die Codeliste zu Indy III Action! Ruft mich an, ich zahle gut! Amiga CH, Tel: 061/492938, Christoph. Bis dann!

Suche Dungeon Master! Wenn möglich 15 bis 25 DM. Schreibt an: Tobias Dranijon, Zeppelinring 143, 2300 Kiel 14.

Suche Originale für meinen A 500. Nach Möglichkeit bitte vollständig und mit deutscher Anleitung. Bevorzuge Action-, Strategiespiele (z.B. North and South, Rings of Medusa, Powermonger), aber auch andere (z.B. Attack Sub). Ruft an unter 04551/83552, ab 17.00 Uhr oder schreibt an: Marten Popp, Schlesienstr. 5, 2360 Bad Segeberg.

Suche Roadwar 2000 und Roadwar Europe, irgendwer hat diese alten Edel-Scheiben sicher noch auf Lager. Schreibt an: Martin Knoblauch, Rosenheimerstr. 7, CH-9000 St.Galles.

Suche Pirates! Möglichst billig (Original), bin auch bereit gegen Iron Lord zu tauschen. Tel: 02898/497, Daniel Oyen, Töpferweg 3, 4176 Sonsbeck.

Suche alle Amiga Originalprogramme, die nicht älter als ein Jahr sind. Zahle gut! Sendet Listen an: Werner Kraus, Kraiberg 45, 8074 Gaimersheim, Tel: 08458/2733, nach 18.00 Uhr. 100% Antwort!

Suche alle Amiga Originalprogramme, die nicht älter als ein Jahr sind. Zahle gut! Sendet Listen an: Rudolf Geier, Beilingrieserstr. 95, 8070 Ingolstadt, Tel: 0841/59586, ab 19.00 Uhr!

Suche Original-Spiele für Amiga 500, nur mit dt. Anleitung, Fugger, Hanse, Midwinter, Sim City 1MB. Angebot und Liste bitte an: Hermann Korn, Gienathstr. 41, 6761 Imsbach, Tel: 06302/2093, nach 18.00 Uhr.

Verzweifelt suche ich das Game "The Wrath of Nikademus" oder andere Adventures oder Rollenspiele. Listen und Briefe bitte an: Steiner Christian, Heidestr. 22a, 4600 Wels, Österreich.

Suche Originale für meinen A 2000, möglichst billig! Verfüge leider noch über kein Tauschmaterial. Dringendst gesucht wird: "The Wrath of Nikademus!". Listen oder Briefe an: Steiner Christian, Birkenb. 6/5/5, 4600 Wels, Österreich.

Legale Demogruppe sucht noch coole Leute, die mitmachen wollen, z.B. Coders, Spreaders, GFX-Ar-

tists, Sound Wizzards, Swappers... No Lamers, only legal Guys! Write with disc to: Andre Gerke, Auf der Woof 3, 5768 Sundern 9.

Game Boy Wer will seine Game Boy Module loswerden? Angebote an: Oliver Plink, Im Kirchenöschle 6, 7904 Erbach 2. Nur billige Angebote gefragt!

Neueinsteiger sucht orig. Software mit dt. Anleitung für den A 500. Brauche auch ein Nullmodemkabel. Matthias Kurze, Friedenstr. 12, FA 35/273, O-6822 Schwarza.

Suche Demos Alles mögliche an Grafik/Animationen, Sounds usw., sowie auch Games und PD-Programme. Nur Tausch! R. Fischer, Herrenhausstr. 2, 6501 Saulheim 2.

Kindoms of England! Wenn möglich mit Verpackung und Anleitung. Biete 35 DM. Schreibt an: Wolfgang Fischer, Waldstraße 13, 3553 Cölbe-Reddehausen, oder ruft an: 04627/8771.

Ich suche dringend A 500 Games (nur Originale), suche von Actiongame bis Strategiespiel alles, was Ihr habt, zu einem möglichst billigen Preis. Schickt Eure Listen bitte an: Andreas Hövermann, Sachsenweg 8, 3420 Herzberg 5. Tel: 05521/1497 von Mo-Fr ab 15.00 Uhr.

Suche Originale mit Verpackung, deutsch, Maniac Mansion, Zak Mc Kracken, Indiana Jones (ADV), Loom u. Monkey Island. Nur 100% o.k.! Zahle pro Game 30 DM. U. Drüke, Alter Fischerspfad 10, 2980 Norden, Tel: 04931/167222, ab 15.00 Uhr.

Suche Originale für Amiga 500, 3,5 Zoll, Fugger, Jean d'Arc, Kaiser, Nuclear Wars, Armada sowie Informationen über Railroad Tycoon und Defender Of Rome. Angebote bitte nur schriftlich an: Markus Schmitt, Breslauer Str. 13, 4320 Hattingen.

Suche billig PD-Ware, aus deutschen Serien. Angebote an Ralf Zimmermann, Beckerstr. 26, 9048 Chemnitz.

Hilfe! Wer besorgt mir die beiden Lucasfilm Adventures Maniac Mansion und Zak McKracken (org. verp. dt. Anleitung, komplett deutsch)? Zahle bis 40 DM für ein Adventure. Schreibt an: Sven Krajewski, Louise-Schroeder-Str. 50, 2850 Bremerhaven, 100% Antwort!

Suche Amiga Originale ohne Ende! z.B.: Unreal, Full Blast, The Second World, Great Courts II, Lost Patrol, Imperium, M1 Tank Platoon usw. Kaufe auch ganze Sammlungen! (Keine Anrufe)! Schreibt an: Jan Arts, Nikolaus-Kirchstr. 5, 3560 Biedenkopf.

Begeisterter Amigianer sucht möglichst vollständige Originale (speziell: S.E.U.C.K., Stormlord, Auf d.Suche n.d.Vogel d.Zeit, Turrican). Tausche auch! Kontaktgesuche an: 02421/55491 (Stephan) oder St. Funke, Trift 18, 5160 Düren.

Suche Wings of Fury für 30 DM. Nur Original! An: Markus

Poerschke, Im Fuggerle 6, 7070 Schwäb Gmünd.

Suche Space Quest I u. II, Police Quest I, Zak McKracken und Maniac Mansion. Tausche gegen andere Spiele oder kaufe! An: Friedrich Gregor, Ritterstr. 9, 6660 Zweibrücken, Tel: 06332/72485.

Suche Adventures und Rollenspiele (nur in dt. u. mit Anleitung, z.B. Die Erbschaft (Deja Vu) für Amiga 500. Schreibt an: Gabriela Gosziniak, Immen Koppel 14, 2000 Hamburg 63.

Biete Software

Kostenlos ist nur diese Anzeige, aber nicht diese Originale: Unreal, Space Q. III, Larry III, A Kind of Magic (Samml.), Chambers of Shaolin, Space Harrier II, Kult, Dragon Spirit. Wer trotzdem noch anrufen will, fragt unter 02421/55491 nach mir (Stephan). Hear you!

Habe neue Software für billige Preise: Duong Kiem Due, Peterstr. 31, 3186 Düringen, Schweiz, Tel: 037/431001.

Verkaufe Legend of Faerghail (Original) für 50 DM. Auch Literatur von Data Becker: C für Anfänger 25 DM, Amiga Basic 40 DM und Amiga 500 für Einsteiger 25 DM. Tel: 0441/47974.

Verkaufe drei Original-Games: Combo Racer, Dr. Doom's Revenge und Pinball Magic, nur zusammen, für nur 70 DM zzgl. NN-Gebühr. Angebote an: U. Drüke, Alter Fischerspfad 10, 2980 Norden, Tel: 04931/167222, ab 15.00 Uhr.

Verkaufe oder tausche Original Powermonger gegen 60 DM oder Kick Off 2! Tel: 02134/34115 (Ralf).

Amiga Schweiz Wir verkaufen topaktuelle Amiga-Software zu Super Preisen! Liste gegen Rückporto bei Marcel Schuwig, Elfenastr. 15, 6005 Luzern, Schweiz.

Amiga Soft Originale mit Anleitung, Stormlord für 20 DM, Denaris, My Funny Maze für 40 DM. Tel: 05138/8429.

Verkaufe Powermonger (Original) für 50 DM. Tel: 02222/3312.

Biete neuste Amiga u. PC Software zu Spitzen Preisen! Info anfordern bei: N. Lelink, BP 27, 3801 Schiff-lange, Luxembourg. 100% Antwort!

Verkaufe Originale mit Verpackung, Anleitung und evtl. Zubehör, 100% o.k.: Asterix im Morgenland, California Games, Kick Off, Powerplay-Game of the Gods, Zak McKracken, Jinster, TV Sports Football. Preise zwischen 20 und 45 DM. Christian Gines, Habichtstr. 86, 4750 Unna.

Biete Software für den Amiga! Tel: 05731/3925 (14.00 - 17.00 Uhr) und 05732/74111 (24 Std.)

Verkaufe Loom 45 DM, Bundesliga Manager 30 DM, Maniac Mansion 40 DM, Drakkhen 40 DM, Murders in Venedig 30 DM, Imperium 40 DM, Circus Attractions 30 DM



und der Superhit Typhoon Thompson für nur 30 DM. Ruft 02222/5931 an, bevor es vergriffen ist! (Marco).

Original Games abzugeben: Zak McKracken 30 DM, Pink Panther 20 DM, Trivial Trore & Flight Path 737 je 10 DM. Suche Secret of Monkey Island, Indy 3 (Adv.), Maniac Mansion u.ä. Evtl auch Tausch. Ulrich Hecht, Irlwienstr. 15, 8480 Weiden.

Wegen Doppelschenkung verkaufe ich das Amiga Original Blue Angels auf englisch mit deutscher Anleitung. Preis ungefähr um 35 bis 45 DM, wir können aber auch noch einmal darüber reden. Bitte schreiben oder anrufen (ab 18.00 Uhr). Otto Huthmann, Buschstraße 11, 4005 Meerbusch 1, Tel. 02159/7754.

Biete neueste und billigste Software für Amiga, St und PC in der Schweiz. Call: 034/221556.

Biete Software: Space Ace mit Handbuch (Original). Wegen Doppelschenkung für 35 DM oder Tausch gegen Cadaver, Loom (dt.). Angebote an: Sören Kongehl, Holzhauserstr. 16, O-3592 Bismark.

Verkaufe UBI-Softs Unreal für 50 Fr.! Tausche auch gegen Wings oder Flood. Tel: 01/8605689 (Schweiz).

Verkaufe komplette Spielesammlung für Amiga (ca. 100 Originale). z.B. Beast II, Venus, F-19 Stealth Fighter, usw. Tausche auch gegen z.B. Populous, Saint Dragon. Tel: 08105/5337. Fragt nach Silvan.

CH-Schweiz-CH Neueste und alte Soft zu Super-Preisen! Alles 100%ige Ware! Ruft sofort an! Tel: 054/218249.

Super Angebot für alle Amiga Freaks. Verkaufe wegen Systemaufgabe Space Ace 50 DM, Dragonflight (deutsch) 40 DM, Dungeonmaster (deutsch 1 Meg.) 50 DM, The Running Man 20 DM und World Cup 90 für 10 DM. Oder alles zusammen für 200 DM. Alles Originale. Alle Games kaum gespielt und gut erhalten. Ruft ab 19.00 Uhr unter 06624/8404 an. Fragt nach Andre.

Verkaufe Original Amiga Spiele (ca. 70), z.B. 50 DM: Future Basketball, Lotus Turbo Esprit Challenge, Wings of Death, uva. z.B. 40 DM: Snowstrike, Atomix, E-Motion, Larry I, uva. 30 DM: Deluxe Strip Poker, Beach Volley, Grand Prix Master, Deflektor, uva. M.

Schlitt, Ritterhuderstr. 51, 2800 Bremen, Tel: 0421/617837.

Verkaufe Originale Power Monger 60 DM, Starflight 35 DM, Balance of Power 25 DM und Purple Saturn Day 20 DM. Suche auch Tauschpartner! Schreibt an: Michael Hoffmann, Josef-Ponten Str. 30, 4000 Düsseldorf 13.

Verkaufe Originale für Amiga mit deutscher Anleitung. Pirates 40 DM, Dragons Breath 45 DM, It c.f.t. Desert 45 DM, Space Harrier 30 DM. Alle zusammen 145 DM. Tel: 0851/83231, fragt nach Christian.

Amiga Atari MS-Dos! Neueste Games und viele deutsche Anleitungen superschnell und günstig abzugeben. Kontakte in der BRD, Schweiz und Italien gesucht. Umfangreiche Gratisliste auf Disk anfordern! Bei Amiga-Usergroup, A8011 Graz, Postfach 612, Austria.

UK und USA Software für Amiga. Keine Raubkopien! U.a. Battle Command, M1 Tank, F19, A10-Tank-Killer, B.A.T., Infos bei IST, P.O.Box 010417, 7920 Heidenheim.

Verkaufe Dragon Strike (Original) für 60 DM mit Anl.u.Verp., NP 99 DM, Markus Packelbusch, Schützenstr. 16, 3320 Thiede, SZ.

Amiga Original Software: Stars-Digis (Erotika), z.B. Steffi Graf, Sandra, Madonna, Priscilla Presley, kostenlos: Liste gegen Rückumschlag bei I. Galesic, Ihmlingstr. 52, PF 500411, 7000 Stuttgart 50.

Verkaufe Amiga-Bücher. Tel: 06224/3841. Nach 19.30! (Adrian) **Verkaufe Original Codesystem** u. 1.1 (zum Codieren von Disks) zum Preis von 55 DM. Call: 07309/6227. (Bernard)

Biete billige Amiga Software! Gratisliste anfordern. Rückantwort ist gewiß! Uwe Korn, Postfach 441, 3000 Hannover 61.

Biete Flood, Red Storm Rising, Dragons Breath und Edition One (mit Silkworm, Double Dragon, Xenon und Gemini Wing). Angebote an: W. Steinhagen, Finnländische Str. 17, O-1071 Berlin.

Verkaufe Amiga Originale. Kings Quest I u. III je 40 DM und Harrier Combat Simulator, Prison je 30 DM, Tel: 0231/779899, Marcel Steger, Singerhoffstr. 33, 4600 Dortmund 50

Verkaufe oder tausche folgende Amiga-Original-Spiele: Archipelagos 35 DM, Blue Angel 69 30 DM, Forgotten Worlds 40 DM, Power

Drift 40 DM, Safari Guns 40 DM, Tiger Road 35 DM, Zynaps 30 DM. Alles 100% neuwertig, mit Anleitung und Verpackung! Tausche gegen: Klax, Rainbow Island, Pirates, Loom etc. Ruft an: 02241/103351 und verlangt Jörg Steinmüller.

Verkaufe 3 Amiga Originale. Bundesliga Manager, Carrier Command, Daley Thompsons Olympic Challenge (35 DM pro Spiel). Schreibt an: Markus Hövelmeyer, Teutohang 86, 4530 Ibbenbüren 1, oder ruft an: 05451/15679, ab 14.00 bis 17.30 Uhr.

Verkaufe Xenon II-Megablast für 45 DM, Batman-The Movie für 40 DM, Indiana Jones für 45 DM, Operation Neptune für 20 DM und die Amiga Fun 1 für 10 DM. Tel: 02842/70282. Mo-Do ab 15.00 Uhr.

Verkaufe das Super-Game Elite, sowie deutsche Anleitung. Preis 20 DM. G. Stautke, Am Lohberg 15, 4925 Kalletal. Tel: 05264/5130.

Verkaufe Originale Shadow o.t. Beast, Sidmon Professional Midi (beide unbenutzt, da Doppelschenkung), Untouchables für je 50 DM. Bards Tale I und Safari Guns je 20-30 DM. Alle Games mit Verpackung ect. Schreibt schnell an: D. Duwe, Angerstr. 44, W-3406 Bovenden 1, oder ruft an: 05593/1420, Denis verlangen. Alles garantiert Hitgames und 100%ig error-free!

Verkaufe für nur schlappe 80 DM folgende Original-Spiele incl. Anleitung: Wicked, Adventure Construction Set, Space Harrier, Live and Let Die, Battleships, Beyond the Ice Palace, Starray, Atax, Deep Space, Soccer Manager Plus, Buggy Boy und She Fox. Ich würde auch alle Spiele gegen Loom u. Anleitung (Original) tauschen! Schreibt an: Christian Schulze, Stolpstr. 15, 3300 Braunschweig. Tel: 0531/65902.

Verkaufe Amiga Originale: Stadt der Löwen 50 DM, Jet 40 DM, Holiday Maker/Blue Angel 69 je 30 DM, Cyber World/Test Drive je 20 DM, Arcticfox 10 DM. Auch zu tauschen gegen: Xenon II, X-Out, Unreal, Drakken, Dragonflight. Interessenten an: Hans Bernhard, Sonnenrain 1, CH-4800 Zofingen, Schweiz. Tel: 0/62516404.

Amiga Originale zu verkaufen: Monkey Islands 50 DM, Indy Adv, Transworld, Zak McKracken dt, It came from the desert, Pirates je 40 DM, Hillsfar 35 DM, Corruption, Turn it je 30 DM, Blood Money,

Xenophobe je 25 DM, Zany Golf, TD 2 European Ch. je 20 DM, Blasteroids, Gauntlet 2 je 15 DM. Eventuell auch Tausch. Tel: 0208/760124.

Verkaufe Originale Invest 50 DM, Neuromancer 40 DM, Falcon Mission Disk I 30 DM. Richard Lassmann, Ob. Lichtenplatzer Str. 237, 5600 Wuppertal 2, Tel: 0202/558314 ab 17.00 Uhr.

Verkaufe Welltris 45 DM, Klax 35 DM, Knights of the Crystallion 40 DM, Prison 10 DM und Mike the Magic Dragon 10 DM. Alle super in Ordnung. Call: 05423/8433 (Stefan).

Verkaufe das Super-Spiel Power Monger. Original verpackt u. Anleitung für nur 55 DM. Schnell zugreifen. Tel: 02872/3669.

Any Magic Original 60 DM. Thomas Becker, Dülmenerstr. 5a, 4270 Dorsten 11.

Wir verkaufen Top Amiga Software zu günstigen Preisen! Schreibt an: Andreas Kolbe, Tannenweg 14, 6251 Hahnstätten.

Strider, Black Tiger, Forgotten Worlds und Ghouls'n Ghosts zusammen für nur 659 Schillinge. Tel: 06434/3940, bitte nur am Wochenende und nur in Österreich.

Verkaufe Original Spiele für Amiga: Wings 50 DM, Invest 30 DM, Italy 1990 30 DM, Kick Off 10 DM, Stefan Kuhmann, Mühlstr. 21, 6907 Nussloch, Tel: 06224/13603.

Verkaufe das Game Emlyn Hughes International Soccer für 50 DM u. Versandkosten. Marco Seiffert, Breslauer Str. 27a, 4049 Rommerskirchen 1, Tel: 02183/6207.

Verkaufe alte Amiga Originale, z.B. Amgeyas, The Eye, Phobia, Space Station, etc. Tausche auch gegen AJ 11/89. Stephan Schnitzler, Titzgarten 14, 5166 Kreuzau. Tel: 02427/1693.

Verkaufe Amiga Original-Soft: Kick Off I, Skidoo, Raffles, Lizenz zum Töten, Hostages, Loom, Indy III, Kings Quest I u. III, Conquest of Camelot, Oliver & Co. Tel: 08052/1435, Brigitte Klein.

Verkaufe Amiga Originale: Drakken 40 DM, Larry III 50 DM, Blood Money, Xenomorph 35 DM, Bloodwych 20 DM, Thunder Blade 10 DM, Millennium 2.2 30 DM, Dino Wars 35 DM, Champions of Krynn 40 DM. Ruft an unter 08681/9744 (Konsti).

Die besten Games für Ihren AMIGA:

Alle Spiele, die hier im Amiga Joker neu vorgestellt und gut bewertet werden.

Und alle die Spiele, die Ihnen von unseren Kollegen auch angeboten werden.

Fordern Sie schnell Ihre Gratis-Amiga-Liste an - aber bitte, bevor Sie woanders bestellen:

Es könnte Ihnen ja passieren, daß Sie 1. ordentlich sparen und daß Sie 2. Ihre Spiele schneller bekommen!

Wir sind der Händler mit ca. 8.000 zufriedener Amiga-Spielern:
FUNASTIC ComputerWare Fachversand GmbH,
D - 8000 München 5, Müllerstr. 44 (kein Laden), Postbox 14 02 09
Telefon 089 - 260 95 93, Fax 089 - 268 138

FUNASTIC ComputerWare

Verkaufe Amiga Originale: F-29 Retaliator, TV Sports Basketball, Klax, Dungeon Master, Great Courts, Rock'n Roll, The Games - Summer Edition und Populous. Tel: 02721/20177 (Jan).

Verkaufe Warlocks Quest für 15 DM und Sim City (1MB) für 40 DM. Oder tausche diese Games gegen ein Ultima-Game, Pool of Radiance oder Champions of Krynn. Ruft an: 0221/5994231 oder schreibt an: Alexander Hermesdorf, Longricherstr. 410, 5000 Köln 60.

Verkaufe oder tausche The Plague, Harrier Combat Simulator, Operation Stealth (deutsch). Suche Codename Iceman, Loom, Conquest of Camelot. Michael Witte, Im Winkel 7, 4512 Wallenhorst, Tel: 05407/7662.

Verkaufe Amiga Originale: Batman - The Movie, Battle Squadron, Sherman M4, F-29 Retaliator, 688 Attack Sub, alle mit Verpackung und Anleitung (30 bis 40 DM), Tel: 05835/556 (Thorsten).

Verkaufe oder tausche Amiga Originale. Kings Quest II, Test Drive I, Mini Golf Plus, Xenophobe uva. per NN, pro Stck. 40 DM, Power Play Hefte 1990 und einige ASM, pro Stck 5 DM. Bitte ruft ab 19.00 Uhr an. Tel: 02822/52415.

Verkaufe Originale! Operation Stealth (dt.) 50 DM, Lizenz zum Töten 25 DM (ohne Anl.) Beide Spiele mit Originalverpackung! Tel: 06339/281. (Steffen verlangen).

Verkaufe aus Systemauflösung Original-Software z.T. 30% des KP. Datamat plus, GFA Basic, Kind Works, Video Scape 3D, Roger Rabbit, Dragons Lair, Jungle Book, Ninja, Falcon, Wizball, Hybris, Emanuelle, Fish, Balance of Power, Batman, Sim City, Mickey Mouse, Better Dead than Alien uva. Tel: 02174/39323 (Robin).

Verkaufe Amiga Originale, Larry II, Space Quest III, Kings Quest I bis III, Manhunter New York, Goldrush, Heroes Quest, Space Quest I, Kult, Time, Shogun, Journey, Bozuma, Berlin 1948, Operation Stealth, Final Battle uvm. Liste anfordern bei N. Schlüter, Schulstr. 13, 8751 Stockstadt/Main. Tel: 06027/2392 ab 17.00 Uhr. Preise zwischen 10 und 50 DM.

Tausche Software

Tausche Monkey Island gegen Indy III (Adv.) und Triad (Vol.1) oder gegen Rick Dangerous II. Tel: 02129/50246 (Florian).

Tausche das Original-Spiel Flood gegen Mission Disk oder Power Monger. Nach Bedarf kann ich noch ein paar Codes beilegen. (Nur Originale!) Tel: 09621/63649. (Christian).

Tausche/Verkaufe Chambers of Shaolin 30 DM, Shooting Stars I 25 DM, Running Man 25 DM, Ludicrous 22 DM, Airborne Ranger 33 DM, Kick Off II 35 DM. Tausche auch 2 bis 3 Games gegen Larry III,

Colonels Bequest, Codename: Ice Man oder Conquest of Camelot. Ruft schnell an: 0711/7156548 (Markus), bitte erst von 16.00 bis 19.00 Uhr.

Ich tausche oder verkaufe Original-Spiele für Amiga 500. Die Spiele heißen: Stormlord für 15 DM und Bobo für 10 DM, Football Manager I für 10 DM. Die Spiele, die ich gerne hätte, heißen: Indy III, Flugsimulator II, Starball, Jinks, Grand Monster Slam! Anruf genügt! Tel: 06391/2767. Kai Nunold.

Wer tauscht Amiga Originale gegen C64 Originale, alle mit Anl. u. Verp. z.B. Manchester Utd., Rainbow Islands, Weird Dreams usw. Sven Grabenschweiger, Ketterstr. 15, 7053 Kernen. Bitte keine Betrüger! BRD!

Tausche Jumping Jackson, Gunship und Indy (Adv.) gegen Populous, Loom, F-16 Falcon, Larry III... (nur Originale). Schreibt an: Christian Meyer, Katzenboden 281, CH-7231 Pragg-Jenaz (Schweiz).

Tausche oder verkaufe Police Quest II für 65 DM oder tausche gegen Larry III, Codename: Ice Man, Tel: 0711/7156548. (Markus).

Tausche Eml. Hughes Soccer, Legend of Faerghail (kompl. deutsch), beides Originale, 100% o.k. gegen Rings of Medusa, F-16, F-19. Christian Wendt, Hoppengartner Str. 8, O-1272 Neuenhagen.

Tausche Rocket Ranger und Lettrix (Originale) gegen Dino Wars oder Second World! Christoph Stankowic, Talstraße 17, 8440 Straubing.

Tausche Amiga Originale Habe: Their Finest Hour, 688 Attack Sub, Champions of Krynn, North & South. Suche: TV Sports Football. Angebote an: Frank Benisch, Am Sandberg 6, 3300 Braunschweig.

Tausche Soccer King gegen Ghostbusters II, oder Indiana Jones 3 gegen Beverly Hills Cop, Temple of the Enlightened Souls (mit F2 eingebauten Schlaggeräuschen) gegen Wild Streets, World Cup 90 gegen Shadow Warrior, Typhoon gegen TV Sports Basketball! Bitte mit Anleitung, schreibt an: Kevin Wagner, Peter-Henlein-Str. 12, 8418 Teublitz.

Wer tauscht sein Rocket Ranger Original gegen mein Personal Nightmare (Horrorsoft)? Tausche auch P.N. gegen ein anderes Spiel. Tel: 069/854161 (Robert).

Achtung! Tausche Unreal und Shufflepuck Cafe (Originalverpackt m. Poster) gegen Transworld und Chase H.Q. II (verkaufe auch). Call: 040/6010043. (Ronny)

Tausche Paris Dakar oder Tonf und Jerry gegen Conqueror oder Cabal. Schreibt an: Thomas Schurr, Gartenstraße 5, 7901 Breitingen.

Tausche LBM PC Version, Intern. Soccer Chall. und Legend of Faerghail (beide Games unbenutzt und dt.) gegen Original Amigasoft, z.B. Rings of Medusa, Monkey Island o.ä. Adventure bevorzugt. Schreibt an: Frank Kutz, Hanns-Eisler-Str. 32, O-2400 Wismar.

Tausche Loom gegen Their Finest Hour, Dragons Breath gegen Monkey Island, The Plague gegen Red Storm Rising und Full Metall Planete gegen Venus. Der Erste, der ein Spiel tauscht, bekommt Startrash geschenkt. Alles nur Originale! Tel: 09664/1624. (Matthias).

Tausche Power Monger gegen Elvira oder Monkey Island. Tel: 09664/1624 ab 18.00 Uhr (Matthias).

Verschiedenes

Suche C-64 Emulator für A 500. Schreibt bitte an: Thomas Seeland, Kettler Str. 20, 4200 Oberhausen 12.

Suche dringendst Amiga Joker 11/89, zahle 20 DM !!! Suche auch Tauschpartner. Rainer Wilhelm, Am Soutyhof 17, 6630 Saarlouis 3.

Verschenke Schwarzes Auge, Rollenspielheft 11 an den, der mir eines der folgenden Sachen abkauft: Soloabenteuer 5, 14, 16, 19 oder Band 6 für 3 bis 5 Helden. Verkaufe außerdem die Boxen: Regeln I u. II, Havena, Abenteuer Box. Näheres schriftlich bei: Sch. Krug, Burghain 8, 6305 Beuern.

Suche dringend Anleitung zu: F-19 Stealth Fighter, da ich meine Anleitung verloren habe. Zahle ca. 50 ÖS/7.50 DM. Schickt es bitte an: Bernd Fedriko, Schulgasse 7, 2020 Hollabrunn, Österreich. Porto übernehme ich.

Wer weiß die Komplettlösung zu Das Studenglas? Schreibt an: Bianca Jahn, Bornhagenweg 55, 1000 Berlin 49.

Kaufe, verkaufe und tausche Anleitungen (nur Originale). Suche außerdem Spielezubehör. (z.B. Poster, Aufkleber, Verpackungen u.ä.). Tel: 0208/870227. (Thorsten).

Hilfe, wer kann mir möglichst kostenlos die Anleitung zu Bundesliga Manager zuschicken? Schreibt an: Michael Schäfer, Riegelackerstr. 13, W-7250 Leonberg 7.

Suche die Amiga Joker Hefte Nr. 11/89 u. 3/90. Zahle für jedes Heft 8 DM, ohne Poster 6 DM. Marco Seiffert, Breslauer Str. 27a, 4049 Rommerskirchen 1.

Spielst du gerne? Bist Du ein Freund von SF? Dann informiere Dich über Meteor 4, das SF-Briefspiel! Schreibt an: Alexander Teppaß, Steinstraße 3, 4240 Emmerich.

Verkaufe Indy III Adv. Auflösung und Karten für 6 DM (Portokosten enthalten)! Betrag bitte auf das Konto 213-974., bei der Sparkasse Saarbrücken, BLZ 59050101 überweisen. Nach Geldeingang sende ich die Auflösung sofort zu. Ulli Hartmann, Heinrichstr. 25, 6601 Klarenthal.

Suche defekte Hardware und Zubehör, übernehme nur Porto. Suche außerdem Tauschpartner und Cheats, Tips und Anleitungen. Listen und Angebote an: Michael Jakob, Lummerschiederstr. 90, 6601 Heusweiler 1.

Kontakte

Interessiert an allerneuester und billigster Software für den Amiga? Für Infos, schreibt an: F. Wensing, PF 108535, W-4426 Vreden.

Suche Tauschpartner für neue und alte Amiga Games, Programme, Flugsimulations. Schreibt an: Bernd Fedirko, Schulgasse 7, 2020 Hollabrunn, Österreich.

Suchen Kontakte im Raum Hannover. Möglichst Anfänger. Tel: 05138/8429 (Jens).

Sucht Ihr Kontakte? Wollt Ihr Erfahrungsaustausch? Dann seid Ihr bei uns genau richtig! Wir suchen noch Mitglieder (Einsteiger und Profis). Meldet Euch bei: Amiga-Club, Black Knights, Tom-Brook-Str. 9, 2960 Aurich 1 oder BTX: 04947776.

Suche Tauschpartner für Amiga Soft. Keine Tauschpartner für einmal! Liste an: Philipp Pönninghaus, Kurt-Schuhmacher-Ring 43, 6072 Dreieich.

Suche Tauschpartner für PD und Demo. Bin Anfänger! Habe daher nur 65 PDs und 68 Demos oder Dia Shows. Schreibt mir bitte mit Liste und Rückporto (1 DM) für meine Liste. Frank Buggisch, Stralsundstr. 35, 3300 Braunschweig.

Suche Kontakte zum Tausch von neuester Software! Ruft bei Martin an: 06381/40041 (18.00-21.00 Uhr). Fast!

Wer hilft Amiga-Anfänger? Suche Erfahrungsaustausch und Software! Interesse: Grafik und Animation. Holger Hohmann, Amrastr. 57, O-5900 Eisenach.

Suche zuverlässigen Tauschpartner für Amiga Soft. Seid Ihr Tauschpartner für nicht nur einmal, aus dem Raum Nürnberg, dann ruft mich an: Michael Gerl, Tel: 0911/451530.

Suche zuverlässigen Tauschpartner für Amiga. Call: 02206/3618. (Zoltan).

Yo, Dudes! Suche dringend Tauschpartner (only Amiga). Ruft doch einfach mal an: 07134/8823.

Suchen Mitglieder für Amiga Club. Vorläufig nur Baden-Württemberg. Ruft an: 07709/495 (Holger) oder 07709/295 (Alexander).

Stop! Wer mir das beste Demo schickt, bekommt ein Original nach Wahl! 100% ehrlich! Marco Decker, Zehnhoffstr. 1, 5303 Bornheim 1.

Kostenlos

ist Deine PRIVATE Kleinanzeige in Amiga Joker. Einfach Postkarte zur Hand nehmen. UNBEDINGT ANZEIGENRUBRIK, ADRESSE und MAXIMAL 5 ZEILEN langen ANZEIGENTEXT draufschreiben und ab damit zur Post. NICHT VERÖFFENTLICHT werden Texte mit PLK-NUMMERN und solche, die auf RAUBKOPIEN oder BETRUG schließen lassen. Na denn, bis zum nächsten Mal!



HALLO MÄDELS!



GIRL

Es ist schon ein Kreuz mit dieser Seite: Was immer ich schreibe, stets findet sich jemand, der etwas daran auszusetzen hat. Na schön, dann halte ich mich diesmal eben zurück und lasse stattdessen Euch zu Wort kommen...

Zu kaum einer anderen Rubrik im Heft trudeln täglich so viele und vor allem so unterschiedliche Meinungen bei uns ein, wie zur Girl-Seite. Heute habe ich mir mal drei besonders interessante Beiträge herausgepickt, die ich kommentarlos zur Diskussion stellen möchte. Der Gerechtigkeit halber soll natürlich auch ein Mann zu Wort kommen, den Anfang macht aber kurz und einprägsam Gabi Herzog aus Stuttgart:

Ich wollte Dir nur mal mitteilen, daß es auch andere Frauen gibt, die keine Angst haben, daß ein Computer sie beißen könnte. Was mich aber immer wieder stört, ist, daß Ihr den Amiga dauernd als „Freundin“ bezeichnet. Das mag zwar richtig übersetzt sein, aber unser Amiga ist männlich – ich weiß es genau! Im übrigen hoffe ich, Du stehst weiterhin Deine Frau und verteidigst Dich tapfer gegen die widerlichen Leserbriefschreiberlinge, die die Girl-Seite aus dem Heft haben wollen!

Die zweite Meinung des Tages kommt von Gabi Drücke aus Norden, deren Gatte Udo den Fans der Joker-Galerie bereits als Künstler ein Begriff sein dürfte. Sie bezieht sich weitgehend auf meinen Artikel in der Februar-Ausgabe:

Du bist mit Deinen jungen Jahren schon ein ausgebufftes Biest, wenn Du es schaffst, mich, eine 31jährige Hausfrau in Wut zu bringen: Ich bin diese ewige emanzipierte Scheiße einfach leid! Ich kann zwar verstehen, wenn Du alles versuchst, die Weiblichkeit aus ihrem Un-

tergrund zu holen, damit sie sich in der Computerwelt behauptet, aber das auch noch auf die Computerspiele zu übertragen, darf doch nicht Dein Ernst sein. Wenn Du so scharf darauf bist, mit weiblichen Hauptdarstellern zu spielen, dann stell Dir das kleine Männchen (ob es ballet oder rennt) doch einfach mit wackelndem Busen vor – sehr geschmackvoll, aber jedem das Seine. Du benutzt das Wort Chauvinismus, aber ist es nicht genau das, was Du verkörperst?

Was mir bei Deinen Aussagen Sorge bereitet: Hast Du etwa vor, bei den jungen Mädchen oder auch Frauen die weiblichen Listigkeiten und Waffen im Keim zu ersticken und aufmuckende Emanzen aus ihnen zu machen? Glaubst Du, daß es den Jungen in ihrem Alter dann noch Spaß macht, sich mit solchen Mädchen auseinanderzusetzen? Sie werden im Laufe ihres Lebens alle ihre eigenen Erfahrungen machen, da spielt es keine Rolle, ob der Held eines Computergames nun männlich oder weiblich ist. Dieses Thema gehört ebenso wenig in ein Computermagazin wie Religionsansichten! Puh, harter Tobak. Und falls es noch eines Beweises bedurft hätte, daß Männer und Frauen manchmal sogar einer Meinung sein können, so liefert ihn jetzt Rainer Wekwerth aus Ostfildern:

Ich möchte nicht behaupten, daß Deine Girl-Seite überflüssig ist, aber ich glaube, daß sie oft das Gegenteil von dem bewirkt, was sie eigentlich soll – die Seite wirkt auf mich wie ein Naturschutzpark für computerbegeisterte

Frauen. Es ist selbstverständlich, daß es keine Unterschiede zwischen männlichen und weiblichen Freaks gibt, diese Seite aber läßt den Eindruck entstehen, daß es nicht so ist. Falls Du jetzt behauptest, Frauen am Computer würden belächelt, so könntest Du doch Abhilfe schaffen: Anstatt immer die gleichen Phrasen gegen Männer zu dreschen, solltest Du als vollwertiges Redaktionsmitglied Games testen. Eure Redaktion erweckt nämlich den Eindruck, als wäre eine Frau nur für die Spielwiese „Girl-Seite“ zu gebrauchen!

Noch etwas: Bitte hört auf, immer von unserer „Freundin“ zu sprechen, wenn Ihr den Amiga meint. Ich habe schon eine Freundin, die selb-

ständig denkt und nicht resetfähig ist...

Da soll nochmal einer sagen, ich würde keine Kritik vertragen! Aber genug ist genug, kommen wir lieber zur Verlosung von drei topaktuellen Games: Schreibt mir auf einem Kärtchen, wie Ihr die Sache seht – ist der Amiga nun die „Freundin“ oder nicht? Hier nochmal unsere Adresse:

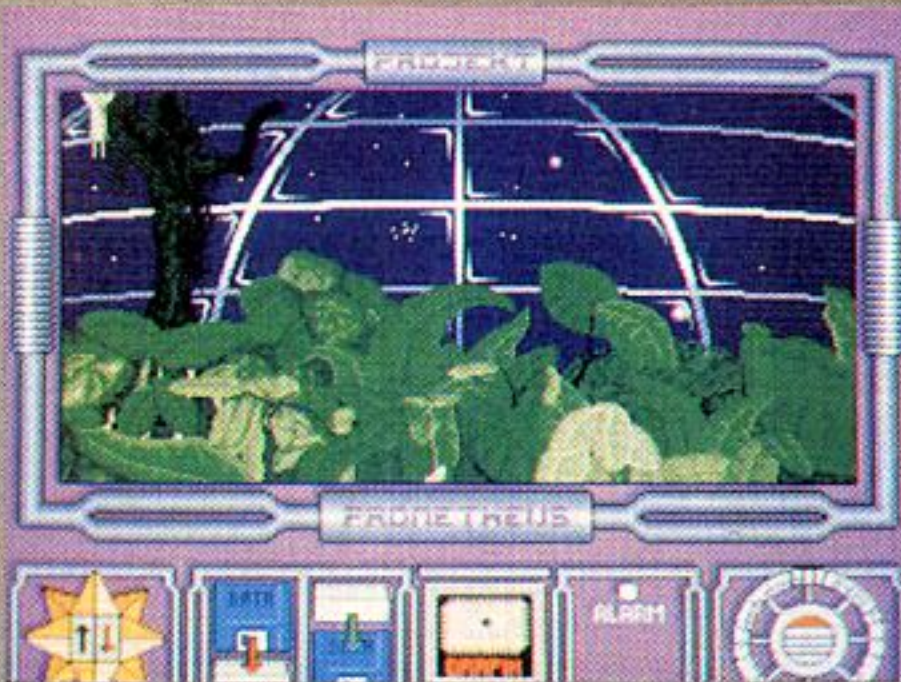
**Joker Verlag
Girl-Seite
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar**

Ich bin schon sehr gespannt auf Eure Reaktionen zum heutigen Meinungsaustausch!

Eure Brigitta



Projekt Prometheus



Wer auf Textadventures steht, wird heutzutage nur noch selten fündig – wenn's noch dazu ein deutsches sein soll, sieht es ganz düster aus. Aber Bomico hat jetzt wieder ein Lichtlein in der Finsternis entzündet...

Leider ist im Jahre 2012 ein Kernkraftwerk explodiert. Leider ist der Radioaktivität nicht beizukommen, da die Rohstoffe für die „Anti-Strahlung“ fehlen, also muß ein Raumschiff den KrempeL holen. Leider ist die Besatzung unterwegs an einer kosmischen Seuche gestorben; immerhin konnten die Frachträume noch gefüllt werden. Leider ist der einzige Überlebende aber ein ganz gewöhnlicher Reporter ohne Raumschiff-Führerschein...

Gar nicht „leider“ ist, daß unser Schreiberling bei seinen Bemühungen, den Erzfrachter wieder heimzubringen, auf allerlei knifflige Probleme stößt (z.B. eine bakterienverseuchte Kommandokonsole oder einen widerspenstigen Bordcomputer). Die Rätsel sind schwierig aber lösbar, wirken manchmal jedoch etwas an den Haaren herbeigezogen. Dafür sind die Texte oft witzig, und auch mit dem Parser läßt sich's leben. Zwar besteht er hin und wieder auf ganz speziellen Formulierungen, aber man weiß

es ja: deutsche Sprache, schwere Sprache!

Der Held wird per Keyboard auf den richtigen Weg getippt, wobei viele Standardbefehle auf einzelne Tasten gelegt wurden (die paar Icons und Anzeigen am Screen dienen hauptsächlich der Übersichtlichkeit). Im Vorspann bekommt man ein kleines Musikstück zu hören, ansonsten herrscht die Stille des Weltraums. Grafisch ist auch nicht gerade der Bär los, man merkt den Bildern ihren „Beilagecharakter“ manchmal recht deutlich an. Unterm Strich: Nichts Weltbewegendes, aber solide Abenteuerkost. (jn)



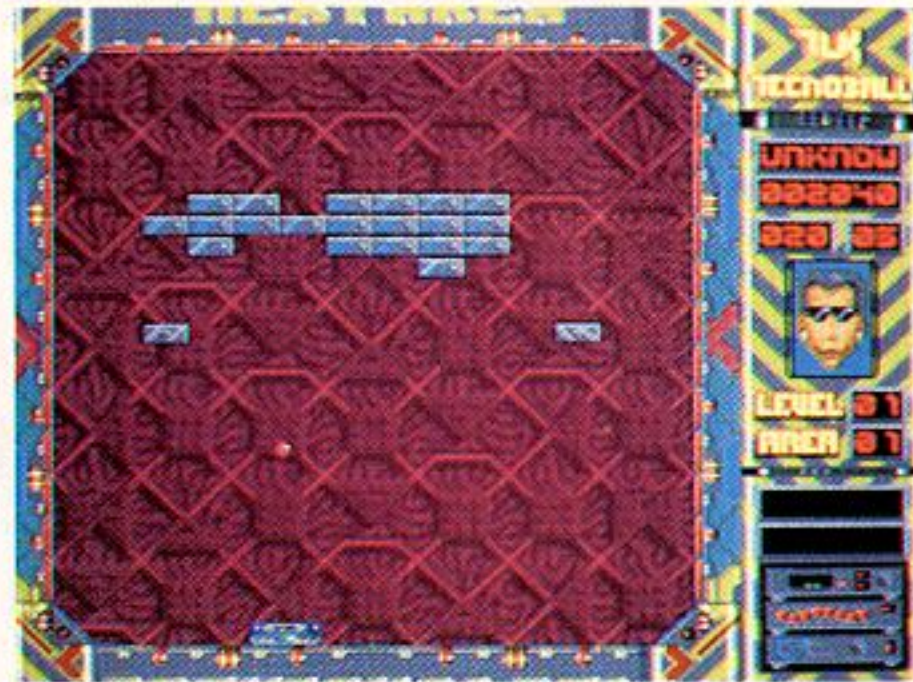
Projekt Prometheus

Grafik:	49%
Sound:	22%
Handhabung:	68%
Spielidee:	66%
Dauerspaß:	68%
Preis/Leistung:	60%
Red. Urteil:	66%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,- DM
Hersteller: Extase
Bezug: Bomico

Spezialität: Zwei Disketten, Save/Load-Funktion, komplett in deutsch.

Tecnoball



Man sollte es nicht für möglich halten: Nachdem mit „Thunder & Lightning“ das uralte Breakout-Thema bereits in der Spielhalle kein Bein mehr auf den Boden bekommen hat, sind jetzt wir Amigianer dran...

Es geht natürlich genau darum, worum es bei „Arkanoid“ und Konsorten schon immer ging: Mit Hilfe eines Paddels am unteren Screenrand muß man einen hin- und hersausenden Ball zurückspielen und auf diese Weise die aufgebauten Steininformationen abtragen. Aber wenigstens bei den Extras haben sich die Programmierer ein bißchen was Neues einfallen lassen: Neben den altbekannten Klebebällen, größeren Paddels und Laserkanonen gibt's hier auch Magneten, effektivere Bälle und zusätzliche Paddels für die übrigen Banden. Die Extras tauchen auch nicht mehr wie früher automatisch auf, sobald man bestimmte Steinchen zerstört hat; stattdessen kann man sie nach jedem geschafften Spielabschnitt in einem Shop für den nächsten Level „vorbestellen“. Schließlich muß man bei Tecnoball auch nicht allzulange auf die Zweikämpfe mit diversen Zwischen- und Endmonstern warten – sie kommen alle paar Level daher. Grafisch und soundmäßig

ist das Game gut gelungen: Ansehnliche Hintergründe, überzeugende Animationen und beachtliche Musikstücke erwarten den „Steinbeißer“. Ja, die Steuerung ist sogar ganz vorzüglich, aber was hilft's? Die Idee ist halt schon so ausgepreßt wie eine runzlige Zitrone, auch ein paar Zusatzfeatures machen aus dem Steinchenveteranen kein neues Spiel mehr. Vor vielen, vielen Jahren wäre Tecnoball wahrscheinlich ein Hit geworden, aber heutzutage kriegt man nur noch das große Gähnen...

(Manuel Semino)



Tecnoball

Grafik:	66%
Sound:	68%
Handhabung:	85%
Spielidee:	7%
Dauerspaß:	36%
Red. Urteil:	41%

Für Anfänger
Preis: noch offen
Hersteller: TKL
Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Pause-Modus, Musik aus/an. Per Space-Taste kann man den Screen „shaken“ wie einen Flipper.

PORK'S BLOOD

Psychosis-Games sind immer wieder für eine Überraschung gut, ist es doch immer wieder überraschend, wie gut sie sind! Und wie gut ist das neueste Game der Liverpooleser Company? Laßt Euch überraschen...

Der Amiga Joker meint:
Pork's Blood: Aliens schlachten wie immer - dabei aber angezogen wie noch nie!



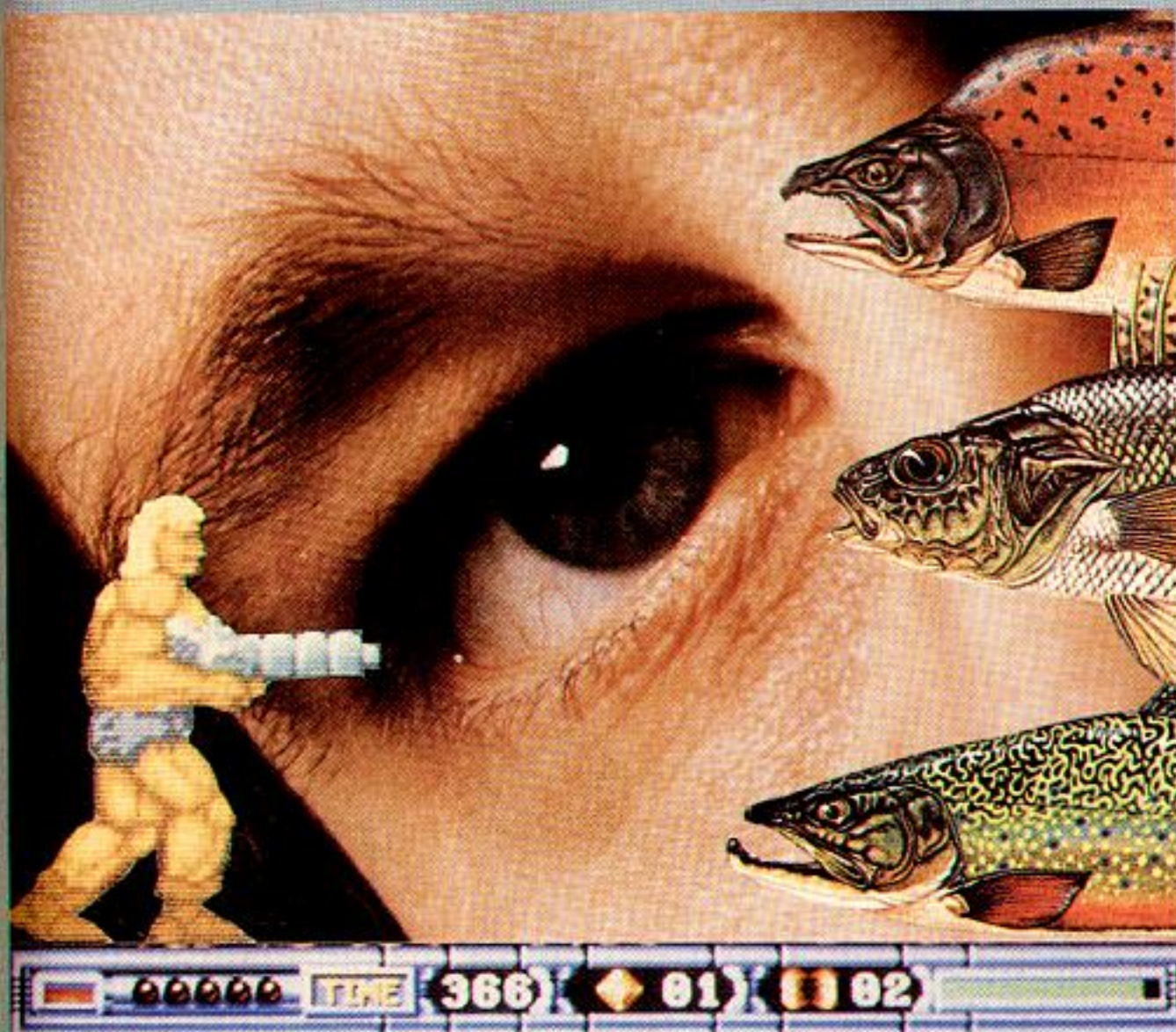
Von Psychosis bekleidet - von allen beneidet!

Das erste, was einem beim Öffnen der überdimensionalen Box in die gierigen Hände fällt, ist die neue Sommerkollektion von Psychosis: Fünf T-Shirts (schwarz), zwei Sweater (schwarz), ein Jogging-Anzug (schwarz) und noch drei Paar Schuhe (schwarz) - alles farblich hervorragend aufeinander abgestimmt. Aber halten wir uns nicht zu lange mit den Textilien auf, denn wer die Schachtel ganz genau durchsucht, wird auch diesmal wieder eine kleine Dreingabe zwischen all den Klamotten entdecken - ein Spiel!

Lobenswerterweise ist man endlich mal von der üblichen Vorgeschichte (eine böse Macht bedroht die Welt, weshalb eine Prinzessin gerettet werden muß) abgekommen und hat sich etwas völlig Neues einfallen lassen: Zwei böse Mächte bedrohen die Welt, weshalb vier Prinzessinnen gerettet werden müssen! Dieser Revolution in Sachen Hintergrundstory steht allerdings nur die übliche Weltraum-Kost beim Intro gegenüber - wenn man mal davon absieht, daß der Vorspann jetzt bereits acht der neun enthaltenen Dis-

ketten belegt. Das ist aber kein Grund zur Verzweiflung, denn Pork's Blood hat neben spektakulärer Grafik einen nicht minder spektakulären Spielablauf zu bieten: Im ersten Level wird von links nach rechts geballert, im zweiten dann von rechts nach links! Es folgt eine kurze Zwischensequenz, in die man zwar nicht direkt eingreifen kann, aber per Zufallsgenerator hilfreiche Extras wie Smartbombs, Cleverbombs oder (wenn man Pech hat) auch nur Doofbombs erhält. Zudem lassen sich durch Handauflegen am Monitor noch die schönsten Streuschüsse, Schußstreuer oder sogar Salz- und Pfefferstreuer ergattern! All das ist auch bitter nötig, denn am Ende jedes 245sten Levels lauert ein Schlußmonster, das es in sich hat: Viele der Viecher füllen so zwischen 12 und 17 Screens - man sieht also immer nur Ausschnitte des Untiers, beispielsweise eine Augenbraue oder das Nasenloch. Diese Details sind dann allerdings stets liebevoll ausgearbeitet und ansprechend animiert...

Nun ist zwar die Grafik eine Augenweide, das Scrolling so weich wie ein Babyhintern und der Sound noch um einiges orchestraler als ein Philharmonieorchester, aber die Handhabung läßt halt arg zu wünschen übrig: Besonders den Schlußmonstern ist kaum beizukommen, da das eigene Raumschiff beim besten Willen keinen Platz mehr am Bildschirm hat. Das interessiert uns aber letztlich einen feuchten Kehricht - schließlich sind da noch die hübschen Klamotten sowie die drei Päckchen Zigaretten, die uns Psychosis zugeschoben hat. Es kann daher nur ein Fazit geben: Pork's Blood ist ein Hit, wie er in keinem Buche steht! (od/ml)



Ist das nun eine Grafik, oder nicht?



Pork's Blood

Grafik:	148%
Sound:	112%
Handhabung:	4%
Spielidee:	2879%
Dauerspaß:	8999%
Preis/Leistung:	845903%
Red. Urteil:	13480986443334%
Für Unbekleidete	
Preis:	ca. 12.000 Tasmanische Drachmen
Hersteller:	Psychosis
Bezug:	C & A



Spezialität: Um wenigstens irgendeinen Zusammenhang mit dem Titel herzustellen, wird das Game mit einer Zweiliterflasche ranzigem Schweineblut geliefert.



BANE OF THE COSMIC FORGE

Die Jungs von Sir-Tech haben ihr Herz für abenteuerlustige Amigianer entdeckt und in Windeseile ihr neues PC-Rollenspiel umgesetzt. Mag ja sein, daß dabei die Grafik etwas zu kurz gekommen ist, aber mit der Nachtruhe dürfte es vorerst trotzdem vorbei sein...

Der Amiga Joker meint:
Bane of the Cosmic Forge garantiert schlaflose Nächte!

Im sechsten Teil der hierzu-lande relativ unbekannteren „Wizardry“-Serie gilt es, eine Art magischen Bleistift aufzutreiben – den „Cosmic Forge“. Alles, was mit diesem Gerät niedergeschrieben wird, geschieht auch in Wirklichkeit! Was liegt näher, als sich in den verlassenen Adelssitz zu wagen, in dem das Teil vermutet wird? Zunächst muß man sich aber eine sechsköpfige Party zusammenstellen: Elf Rassen stehen zur Auswahl, die 14 verschiedene Berufe erlernen können. Die Charakterwerte verteilen sich fest nach Rasse, Geschlecht und Beruf; meist hat man aber noch ein paar Bonuspunkte zur Verfügung. Im nächsten

Zug werden Skill Points für besondere Fertigkeiten vergeben. Die magische Zunft (Alchemist, Mage, Priest und Psionic) hat pro Zauberkünstler anfänglich zwei einfache Sprüche zur Wahl, im Spielverlauf können bis zu 77 weitere erlernt werden, die sich in sechs Bereiche unterteilen. Übrigens können fast alle Charaktere ein bißchen zaubern, und selbstverständlich kostet jede Anwendung eine bestimmte Menge an magischer Kraft.

Das Spiel beginnt im Erdgeschoß des verruchten Gemäuers, man kann sich über die zahlreichen Treppen nach oben und unten vorarbeiten. Gesteuert werden die Mannen (manchmal etwas umständlich) per Maus und Menüs, die Tastatur kommt nur selten zum Einsatz. Das Abenteuer wird in einem relativ großen Sichtfenster

präsentiert, am oberen Screenrand gibt es noch einige Icons, die je nach dem erreichten Fortschritt aktiviert werden (z.B. ein Kompaß). Trifft man auf ein paar der zahlreich vorhandenen Monster, wird nach dem „Bard's Tale“ Prinzip gekämpft, allerdings ausgefeilter und komplexer. Erschlagene Feinde bringen Gold und Erfahrung, begegnet die Party einem Non-Player-Charakter (NPC), geht aber Reden vor Kämpfen. Und wenn z.B. eine Tür geöffnet werden soll, steht sogar ein kleiner Geschicklichkeitstest am Programm!

Da man ständig durch 3D-Dungeons stolpert, erinnert die Grafik natürlich an „Dungeon Master“, nur leider wurde sie original vom PC (EGA) rübergezogen – trotz der (ruckelig) animierten Monster darf man also keine Offenbarungen erwarten. Auch die Sound-FX sind kaum der Rede wert, und dennoch erzeugt das Game eine unheimlich fesselnde Atmosphäre! Vielleicht liegt's ja an den stimmungsvollen Screentexten? Allerdings wird dem Spieler hier einiges an Englischkenntnissen abverlangt, mit dem dicken (ebenfalls englischen) Handbuch tut man

sich gottlob etwas leichter. Wer die Geduld aufbringt, sich in ein komplexes Programm einzuarbeiten, findet in Bane of the Cosmic Forge ein rundum fesselndes Rollenspiel mit vielen harten Rätselnüssen. Daß man auch noch den Schwierigkeitsgrad selbst bestimmen darf, macht den Hit perfekt! (jn)



Bane of the Cosmic Forge

Grafik:	61%
Sound:	33%
Handhabung:	69%
Spielidee:	79%
Dauerspaß:	88%
Preis/Leistung:	75%
Red. Urteil:	85%

Variabel
Preis: ca. 109,- DM
Hersteller: Sir-Tech
Bezug: Frank Heidak



HIT

Spezialität: 5 Disketten, kein Kopierschutz, auf Harddisk installierbar, 1 MB erforderlich. Mitgelieferte Charakterkarten, um Merkmale der Partymitglieder zu notieren.

JOKER 19 1	M-HOBBIT THIEF LVL 1	KNOX EXP MCS	NOME 75 1
STR 8 INT 12 PIE 6 VIT 9 DEX 18 SPD 12 PER 13 KAR 3	HP 3/3 STM 88% CND GP 9 CC 21/112	PHYSICAL	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		SCOUTING 0 ORATORY 0 LEGERDEMAIN 0 SKULDBUGGERY 13 NIKJUTSU 0	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		SKILL POINTS 0	

SOFTWARE CORNER

VERKAUF - VERLEIH - SERVICE

ÜBRIGENS:
WIR
VERLEIHEN
SOFTWARE

ab DM 5,- pro Tag

FÜR DIE SYSTEME: AMIGA · ATARI ST · C 64 · IBM · GAME BOY · SEGA
Ständig die neueste Software auf Lager.
3000 verschiedene Titel warten auf Sie.

AUGARTEN-
STRASSE 6
6800 MANNHEIM 1
TELEFON
06 21 · 40 23 87
TELEFAX
06 21 · 44 47 73
ÖFFNUNGSZEITEN:
MO · DI · DO · FR
9.30 - 13.00
und 15.00 - 22.00
MITTWOCH
GESCHLOSSEN
SAMSTAG
10.00 - 22.00

Disketten 3 1/2" 2 DD
Made in West-Germany
50 Stück nur **DM 66,60**

Speichererweiterung
Amiga 512 KB mit Uhr
für nur **DM 119,95**

Sonderverkaufsaktion - 500 verschiedene Titel ab **DM 9,95**
Bitte fordern Sie unsere Liste an (2,- DM Porto beilegen)

Public Domain Disketten folgender Serien für Amiga!
Antares - Bavarian - Kickstart
Wir garantieren für Virenfreiheit unserer PD
Preise: 1 - 10 Stück **DM 3,50** 11 - 50 Stück **DM 3,00**
51 - 100 Stück **DM 2,50** 101 - 200 Stück **DM 2,20**

Ist Ihnen Ihre Freundin (Amiga) in Grau zu trist?
Wir verleihen Ihrer Freundin ein neues Farbkleid!
Bitte erfragen Sie die Konditionen.
(auch für Monitore, Drucker etc.)

WIR KAUFEN GEBRAUCHTE SOFTWARE FÜR FOLGENDE SYSTEME:
Amiga - Atari ST - IBM PC - C64 - Sega Megadrive - PC Engine - Game Boy - Neo Geo - Lynx

FRANCHISE PARTNER GESUCHT

Die Amiga-Sensation - in letzter Sekunde - Die Amiga Sensation
Genießen auch Sie den Original Dragons Lair Spielautomaten bei sich zu Hause. Wir haben eine begrenzte Stückzahl Dragons Lair Laser Disc aus den Spielautomaten erhalten und ein Interface mit Steuersoftware für den Amiga 500 entwickelt, mit dem Sie in Verbindung mit einem Laser Disc Player diesen Spielballen-Megahit spielen können. Kein Unterschied zum Original. Das Interface mit Software und Laser Disc kostet DM 180,-. Einen geeigneten Laser Disc Player erhalten Sie ab DM 700,- im Fachhandel. Für unser Angebot sind in Kürze auch Space Ace und Afterburner erhältlich.
Stop - aus Original Dragons Lair Spielautomaten - Stop

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

Computerferien 1991

Das Computercamp im Schwarzwald mit dem großen Computerkurs-, Sport- und Freizeitangebot

Kinder und Jugendliche lernen spielend Programmieren

BASIC
Diskette-Video
GFA-BASIC * Projekte
PC - MS-DOS - Assembler
C-Programmierung * Pascal
Computercamp Freiburg
Commodore C 64 und C 128
Schnepper CPC 8128
Personal Computer
ATARI ST-Serie
AMIGA

BMX
Fußball * Baseball
Skateboard * Finken
Bumerang * Mountain Bike
AmericanSports * Freizeitsport
Computercamp Freiburg
Schwarzwald-Rundflug * Elze
Kino * Baden * Volleyball
Sommerdelikatessen
Erntedankfest
Tennis

Weitere Computercamps im Sommer 1991
* Dresden * Thüringer Wald * Ostsee *

Sofort kostenlosen Prospekt anfordern

Freiburg * Berlin * Freiburg
COMPUTER WORLD
Computer World EDV-Ausbildung & Computer-Service GmbH
W. 1800 Freiburg, Herford 62 B, Tel. 0361-44775

LIFETIMES ON THE ROAD

Nach WALL STREET WIZARD liegt mit ON THE ROAD endlich die nächste Wirtschaftssimulation aus dem Hause LIFETIMES vor. Nehmen Sie teil am Speditionsgeschäft der 90'er Jahre in Europa. Telefon, Funkgerät und Computer stehen in Ihrem Büro bereit. Ihre Traum-Trucks ordern Sie nach Wahl. - Und los geht's! Nicht der größte und schönste Truck, sondern wirtschaftliches Handeln, eine ausgeklügelte Strategie und ein Gespür für lukrative Aufträge werden Sie zum "TRUCKER DES JAHRES" machen!



Erhältlich für Atari ST (SW & Color, DS-Disk), Amiga, PC (CGA-, EGA-, Hercules - Grafik, wahlweise 3.5", oder 5.25", Maus erforderlich). Jeweils ab 512 KB RAM.

Erhältlich im gut sortierten Fachhandel, unverbindl. Preisempfehlung **DM 89,95** oder bei EXPERT-SOFTWARE, J.Walkowiak, Pestalozzistraße 6, 4350 Recklinghausen; zuzüglich DM 6,00 Versandkosten.

... kostenloser Katalog auf Anfrage ... Händleranfragen erwünscht ...

TELEFON: 023 61 / 3 62 67 TELEFAX: 023 61 / 66 37 44 BTX: 02361373214 MAILBOX: 023 61 / 37 32 14

THE SOFTWARE MANIACS »HOTLINE«

..... DIE SPEZIALISTEN 030/6944862

	PC	Amiga	ST		PC	Amiga	ST
Amiga Speicherweiterung	-	99,95	-	Elvira	89,95	70,95	70,95
A-10 Tank Killer	84,95	79,95	79,95*	Epic	69,95*	69,95*	69,95*
Antares	69,95*	69,95*	69,95*	Eye of the Beholder	69,95*	69,95*	69,95*
Bane of Cosmic Forge	a.A.	a.A.	-	Fate - Gates of Dawn	72,95*	64,95*	64,95*
Bard's Tale 3	69,95	69,95*	-	Flight of the Intruder	84,95	a.A.	a.A.
B.A.T.	72,95*	70,95	82,95	Genghis Khan	84,95*	79,95	-
Battle Command	-	59,95	59,95	Great Courts 2	69,95*	64,95	64,95*
Betrayal	70,95*	70,95*	70,95*	Hard Driving 2	74,95	64,95	64,95
Buck Rogers	69,95	69,95	-	Heroes Quest 1	89,95	84,95	84,95
Cadaver	69,95*	64,95	64,95	Imperium	72,95	64,95	64,95
Champions of Krynn	66,95	64,95	68,95*	Indianapolis 500	64,95	64,95	-
Chaos Strikes Back	-	62,95	62,95	Ishido	72,95	62,95	-
Curse of Azure Bonds	59,95	68,95	70,95*	It Came from Desert	78,95	68,95	68,95*
Death Knights of Krynn	74,95*	a.A.	-	Lemmings	a.A.	57,95	57,95*
Dragonflight-Special Ed.	-	68,95	68,95	Legend of Fairhail	72,95	64,95	64,95
Dragon Wars	69,95	64,95	-	Masterblazer	64,95*	54,95	64,95*
Dungeonmaster	94,95*	62,95	62,95	MI Tank Platoon	84,95	69,95	69,95

...Wir bieten an... ..Service + Fachberatung...

! Neu im Programm

Game Boy * Lynx * Mega Drive * Master System

	PC	Amiga	ST		PC	Amiga	ST
Midwinter 2	a.A.	69,95*	69,95*	Sim City	69,95	69,95	69,95
MIG 29 Fulcrum	84,95	79,95	79,95*	SimCity Architecture 102	39,95	39,95*	39,95*
Monkey Island (dt.)	72,95	65,95*	65,95*	Sim Farth	89,95	a.A.	a.A.
M.U.D.S.	74,95	64,95	64,95*	Speedball 2	71,95*	65,95	65,95
Neuromancer	64,95	62,95	-	Their Finest Hour 1	69,95	69,95	69,95
NAM 1965-75	84,95*	69,95*	69,95*	Transworld	69,95	65,95	65,95
Nightshift	52,95	52,95	52,95*	Tower FRA	69,95*	69,95	69,95*
On the Road	67,95*	64,95	64,95	Tunnels & Troils	72,95	a.A.	-
PGA Tour Golf	65,95	65,95*	65,95*	Turrican 2	-	57,95	57,95*
Pirates	59,95	61,95	61,95	TV Sports Baseball	70,95*	70,95*	70,95*
Pool of Radiance	64,95	64,95	64,95*	Ultima 5	71,95	70,95	70,95
Powermonger	72,95*	68,95	68,95	Ultima 6	79,95	79,95*	-
Powermonger - Data Disk	-	39,95*	39,95*	Warlords	69,95	69,95*	-
Railroad Tycoon	79,95	79,95*	79,95*	Wing Commander	80,95	80,95*	-
Rings of Medusa 2	a.A.	a.A.	a.A.	Wolfpack	84,95	72,95	72,95
Secret of Silver Blades	65,95	65,95*	65,95*	Wonderland	84,95	70,95*	70,95*
Silent Service 2	82,95	82,95*	82,95*	World Champion Soccer	69,95*	55,95	55,95

!!!! Von Spielern !!!! ..!!!! Für Spieler ..!!!!

Der Versand erfolgt per Nachnahme. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Preisgarantie des Monats ist gültig, solange der Vorrat reicht. Bis 700 DM Bestellwert berechnen wir 8 DM Versandkosten, bis 400 DM 4 DM, darüber ist der ganze Spielwert umsonst. Unsere Hotline ist 24 Std. täglich und 7 Tage die Woche für Sie geschaltet. Live erreicht ihr uns Montag, Donnerstag, Freitag 14 bis 21.00 Uhr und sowie Übertrag, Samstag 17 bis 21.00 Uhr. Quitt. Nach der Warenabgabe, verschiebt sich auch außerhalb der Zeiten oder am Wochenende. Mit Seriennummern gekennzeichnete Games waren bei Anwesenheit (72.02.) noch nicht lieferbar, sind aber inzwischen meistens erhältlich. Seid ihr zufällig in Berlin, könnt ihr die Games auch (bitte anrufen) selbst abholen. Inhaber: Goupi, Jüding, Pils GbR

Impressum

Herausgeber
Michael Labiner (verantw.)
Chefredakteur
Michael Labiner
Stellv. Chefredakteur
Oskar Dzierzynski

Redaktion
Oskar Dzierzynski (od)
Werner Hiersekorn (wh)
Brigitta Labiner (bl)
Michael Labiner (ml)
Max Magenauer (mm)
Joachim Nettelbeck (jn)

Freie Mitarbeiter
Rainer Babiak
Carsten Borgmeier
Kate Dixon
Hugh Myashirov
Hans-Werner Raabe
Stephan Rock
Thomas-Rossacher
Manuel Semino

Redaktionsassistentin
Uschi Freckmann
Brigitta Labiner

Art Director
Oliver Wunderlich

Layout
Oliver Wunderlich

Fotografie
Oskar Dzierzynski

Comic
Werner Regnet

Ingo Stein
Oliver Wunderlich

Titel
Celâl Kandemiroğlu

Anzeigenbetreuung
Carsten Borgmeier
(Einzelhandel)

Satz
Fa. Der Satz GmbH,
8000 München 70

Reproduktion
KWM-Werbung Rieß,
8000 München 70

Druck u. Gesamtherstellung
Leykam Universitäts-
buchdruckerei Ges.m.b.H
A-8054 Graz

Vertrieb
Verlagsunion, 6200 Wiesbaden für In-
land (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

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

Abonnement
Jahrespreis (10 Ausgaben): DM 60,-
Ausland: DM 72,- Bestellungen bitte
über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit möglich). Einzahlungskonto: Postgiroamt München, Kto. Nr. 444714-806, BLZ 700 100 80.

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 Angabe von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

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

Verlag und Redaktion
Joker Verlag Inh. Michael Labiner,
Untere Parkstraße 67, D-8013 Haar.
Tel. Verlag: (089) 463700
Tel. Redaktion: (089) 463823/4605822
Telefax: (089) 4604977

A 500 512 K 159,- 512 K Erw., abschaltbar, akkugep. Quarzuhr, dtsh. Anl., eig. Herst. 1 Jahr Garantie, ab Lager	JOYMO 49,- electr. Joystick/Maus Umschalter, Steuerleitungen werden voll electr. TTL-8520 komp. umgeschaltet, bes. kleines Gehäuse, kpl. SMD-Technik im Gehäuse, keine Spannungsp.	A 2000 66 MB 988,- NEC Autobootfilecard, Autopark 16-20 ms, 440 KB/s, komp. form., auch FFS partitionierbar MS-DOS, eig. Herstellung	ASSS 95,- 2 Stereoboxen, eingeb. Verstärker, Lautstärke regelbar, absch. ext. Stromvers., speziell für alle Multi-syncuser	A 2000 Erw. 398,- Speichererw. bis 8 MB, autoconfig., abschaltbar, 2 MB best. 648,- Rampreise tel.
---	--	--	--	--

Ramerweiterung f. A 3000 (514403 Zick/Zack) Geh. 70 ns lieferbar. Ramerweiterung f. A 590 HDD lieferbar! Rampreise: Tagespreise! Fujitsu DL 1100 Color + Monochr. lieferbar!

Laden: UPS-NN o. Postn. + Vk-Anteil, über 10.000 versch. Electronic-, Hard- & Softwareteile lagermäßig

AHS-GmbH
Laden: Schirngasse 3-5,
Postfach 100248
6360 Friedberg 1,
Telefon 0 60 31 - 6 19 50

REIN
Elektronik

AHS

COMPUTER ABC

Dialekt: Computer-Chinesen verstehen darunter die einzelnen Abarten einer Programmiersprache (z.B. Basic - Amiga-Basic).

Diagnoseprogramm: Erstmals installiert, prüft es beim Einschalten den fehlerfreien Zustand des Systems und erkennt auch während der Benutzung auftretende Fehler. Bei vielen Betriebssystemen (z.B. DOS) ist so ein praktisches Programm von Haus aus eingebaut.

Dialogführung: Form der Benutzerführung nach dem Frage-Antwort-Schema („Do you want to play again? Yes/No“).

Dienstprogramm: das umständliche deutsche Wort für den gängigen Begriff „utility“. Gemeint sind kleine Programme (z.B. Kopier- oder Formatierprogramme), die das Zusammenleben mit dem Computer erleichtern.

digital: ziffernmäßige Darstellung eines Wertes, im Unterschied zur analogen Darstellung (Zeiger, etc.).

digitalisieren: das Umsetzen beliebiger Werte in digitale Werte, auf daß sie der Computer verarbeiten kann (z.B. Bildpunkte, Töne, etc.).

Digitalisiergerät: Man muß ja nicht immer „Scanner“ sagen...

Digitalrechner: Tja, nicht alle Computer sind Digitalrechner, es gibt auch andere, nämlich die Analog- und die Hybridrechner (letztere sind eine Mischform, bei der die interne Zeichendarstellung teilweise analog und teilweise digital erfolgt).

Digitizer: das Gerät zum Umsetzen beliebiger Werte in digitale Werte, auf daß...

DIP-Schalter: DIP ist die Abkürzung für „Dual Inline

Package“ und bedeutet einbaufertiges elektronisches Bauteil. In diesem Fall ist eine Reihe kleiner Schalter gemeint, die man häufig in Peripheriegeräten (z.B. Druckern) findet. Damit kann die Voreinstellung der Geräte geändert werden, um sie an den verwendeten Computer anzupassen.

Directory: Was „Inhaltsverzeichnis“ auf englisch heißt, weiß doch wohl jeder!

Direktzugriffsspeicher: „Random Access Memory“, kurz auch RAM genannt. Also jener Speicherplatz im Rechner, der immer wieder mit neuen Daten (z.B. beim Einlesen einer Disk) gefüllt werden kann und beim Ausschalten des Computers automatisch geleert wird.

Disassembler: ein Programm, mit dem man ein in die Maschinensprache übersetztes Programm wieder zurückübersetzen kann, um z.B. dessen Aufbau besser zu verstehen.

Disk Operating System: Jetzt wissen wir endlich, was sich hinter dem geheimnisvollen „DOS“ verbirgt!

Diskette: kaum zu glauben - eine Magnetplatte zur Speicherung von Daten!

Display: Sammelbegriff für alle Formen der optischen Anzeige, außer den üblichen Bildschirmen sind das z.B. auch LCD-Anzeigen.

DMA: Abkürzung für „Direct Memory Access“, auf deutsch „direkter Speicherzugriff“. Spielt bei der Übertragung von Daten eine Rolle, „direkt“ bedeutet hier soviel wie „unter Umgehung der CPU“. Die Daten werden dabei von der Quelle unmittelbar ans Ziel transportiert, gesteuert wird die ganze Angelegenheit durch

einen sogenannten DMA-Controller.

Doppeldiskettenlaufwerk: Gut für Euch, wenn Ihr eins habt!

Dongle: Diese Form des Kopierschutzes ist Euch vielleicht auch schon mal untergekommen - es handelt sich dabei um ein kleines Hardware-Modul, das (meist) in den seriellen oder den Joystick-Port des Computers gesteckt werden muß, damit das dazugehörige Programm läuft.

DOS: hatten wir schon...

Dot: anderes Wort für Pixel, also ein Grafik-Punkt.

Double Density: auf deutsch „doppelte (Aufzeichnungs-) Dichte“; die sogenannten DD-Disketten haben genau die doppelte Aufzeichnungsdichte von SD-Disketten („Single Density“), man bringt also doppelt so viele Bits darauf unter. Desweiteren gibt es HD-Disketten („High Density“) mit vierfacher Aufzeichnungsdichte, was logischerweise zwei DD-Disks entspricht - noch Fragen?

double sided: „doppelseitig“ - steht sowas auf einer Diskette drauf, kann man beide Seiten benutzen (beschreiben & lesen). Da man das aber eigentlich immer kann, meint der Begriff heutzutage eher, daß beide Disketten-seiten auf mögliche Fehler überprüft wurden.

3D-Grafik: Was das ist, wißt Ihr eh, aber kennt Ihr auch den Unterschied zwischen „echter“ und „unechter“ 3D-Grafik? Der besteht einfach darin, daß bei unechtem 3D zwar auch alles dreidimensional dargestellt wird, aber die Größenverhältnisse nicht korrekt wiedergegeben werden. Bei echtem 3D

ist alles echt, also wirklich ganz, ganz echt!

Drive: OK, man kann auch einfach Laufwerk sagen...

drop in: Wenn plötzlich ein Zeichen am Screen auftaucht, das da gar nicht hingehört, spricht der Fachmann von einem drop in.

drop out: Der umgekehrte Fall - wenn also plötzlich und unerwartet ein Zeichen fehlt.

Drucker: Cool, wie wir nunmal sind, sagen wir auch gerne „printer“ zu unseren Nadel-, Thermo-, Schreibrad-, Kugelkopf-, Tintenstrahl- oder gar Laserdruckern.

Druckertreiber: So nennt man Programme, durch die ein Drucker an einen bestimmten Computer oder ein Programm (vor allem Textverarbeitungen) angepaßt werden soll. Oft treiben sie allerdings bloß ihren Benutzer zum Wahnsinn...

dual: dasselbe wie „binär“, also auf der Zahl 2 basierend.

Dummy: Da dies ein englischer Ausdruck ist, bedeutet er keineswegs das, was Ihr jetzt vielleicht glaubt, sondern „Atrappe, Platzhalter, bedeutungslose Leer- oder Füllzeichen“.

Duplexbetrieb: Wenn in einer Leitung die Daten gleichzeitig in beiden Richtungen übertragen werden, dann liegt genau sowas vor.

Durchlaufzeit: die Zeit, die ein Programm vom Start bis zum Ende benötigt. Selbige ist nur in Einzelfällen zu ermitteln, da z.B. ein Rollenspiel-Einsteiger sehr viel länger an „Legend of Faerghail“ knabbern dürfte, als ein ausgefuchster Dungeon Master...

Der Joker-Index - Alle Tests auf einen Blick!

Die fett gedruckten Programme wurden mit einem Hit gekürt.

Titel	Ausgabe	Seite	Rubrik	Titel	Ausgabe	Seite	Rubrik	Titel	Ausgabe	Seite	Rubrik	Titel	Ausgabe	Seite	Rubrik
1st Person Pinball	2/90	23	Geschicklichkeit	Exterminator	3/91	83	Action	Lost Patrol	10/90	48	Verschiedenes	Siders	2/91	44	Geschicklichkeit
3001 O'Connors Fight	7/90	82	Strategie	F-19 Stealth Fighter	10/90	10	Simulation	Lotus Turbo Challenge	11/90	27	Sports	Siding	4/90	86	Strategie
588 Attack Sub	5/90	49	Simulation	F-29 Retaliator	5/90	12	Simulation	M1 Tank Platoon	12/90	52	Simulation	Sly Spy	1/91	82	Action
9 Lives	3/91	85	Geschicklichkeit	Faces	2/91	64	Strategie	Mag 4	12/90	96	Compilation	Snowstrike	12/90	78	Action
A-10 Tank Killer	1/91	23	Simulation	Falcon Mission Disk 2	11/90	42	Simulation	Mag Fly	12/90	70	Action	Soccer Mania	2/91	99	Compilation
A Prehistoric Tale	3/91	14	Geschicklichkeit	Fantasy World Dizzy	3/91	61	Geschicklichkeit	Mag Seven	4/90	80	Compilation	Soldier 2000	4/90	51	Action
Addas Championship Football	9/90	53	Sport	Fatal Heritage	10/90	41	Abenteuer	Magnum 4	12/90	97	Compilation	Sonic Boom	7/90	81	Action
Advanced Destroyer Simulator	3/91	30	Simulation	Fate - Gates of Dawn	3/91	34	Abenteuer	Manchester United	4/90	47	Sport	Sophia	1/91	80	Action
Adventures	4/90	81	Compilation	Federation Quest I	4/90	18	Abenteuer	Manhunter 2 - San Francisco	9/90	55	Abenteuer	Space Harrier I	4/90	42	Action
After the War	4/90	34	Action	Final Battle	12/90	50	Abenteuer	Manic Miner	5/90	83	Geschicklichkeit	Space Harrier II	4/90	42	Action
Air Supply	12/90	60	Action	Final Command	7/90	61	Abenteuer	Manix	12/90	58	Geschicklichkeit	Space Rogue	5/90	28	Verschiedenes
Aladin's Magic Lamp	7/90	86	Action	Final Conflict	1/91	60	Strategie	Masterblaster	12/90	34	Verschiedenes	Speedball II	3/91	41	Sport
All Dogs go to Heaven	9/90	45	Geschicklichkeit	Final Countdown	4/90	45	Geschicklichkeit	Mastermix	2/91	96	Compilation	Spell Bound	12/90	31	Geschicklichkeit
All time favourites	12/90	95	Compilation	Finale	2/91	86	Compilation	Master Sound	7/90	67	Anwendung	Spellfire the Sorcerer	2/91	78	Geschicklichkeit
Alpha Waves	2/91	56	Verschiedenes	Fire	4/90	50	Action	Match Pairs	2/91	82	Strategie	Spider Man	1/91	44	Geschicklichkeit
Amos	10/90	68	Anwendung	Fire & Brimstone	10/90	86	Geschicklichkeit	Matrix Marauders	10/90	28	Sport	Spindizzy Worlds	1/91	18	Geschicklichkeit
Anarchy	10/90	28	Action	Fire & Forget II	12/90	36	Action	Maupiti Island	12/90	27	Abenteuer	Spy vs. Spy I-II	4/90	52	Strategie
Antago	7/90	35	Strategie	First Contact	5/90	34	Action	Mean Streets	12/90	54	Abenteuer	Spy who loved me	11/90	10	Action
Antheads	7/90	15	Abenteuer	Flimbo's Quest	10/90	56	Geschicklichkeit	Microbatte & Fullspeed	11/90	82	Verschiedenes	Starblade	9/90	41	Abenteuer
Apprentice	9/90	61	Geschicklichkeit	Flip It & Magnose	1/91	60	Strategie	Midnight Resistance	10/90	34	Action	Star Control	2/91	80	Strategie
Aquanaut	4/90	85	Action	Flood	10/90	56	Geschicklichkeit	Midwinter	5/90	46	Verschiedenes	Storm across Europe	10/90	86	Strategie
Astale	7/90	28	Verschiedenes	Fly Fighter	11/90	74	Action	MG-29 Fulcrum	2/91	60	Simulation	Street Rod	11/90	41	Verschiedenes
Astro Marine Corps	9/90	86	Action	Football Man. World Cup Ed.	9/90	52	Sport	Night & Magic II	5/90	56	Rollenspiel	Strider II	1/91	52	Action
ATF II	1/91	44	Action	Fried	4/90	44	Geschicklichkeit	Mighty Bomb Jack	3/91	16	Geschicklichkeit	St. Thomas	7/90	44	Strategie
Atomic Robo-Kid	12/90	56	Action	Future Basketball	11/90	52	Sport	Mind Games	2/91	99	Compilation	Stundenglas	11/90	44	Abenteuer
Atomix	4/90	48	Strategie	Future Bike	11/90	83	Action	Mindroll	9/90	86	Geschicklichkeit	S.T.U.N. Runner	2/91	70	Action
Atomino	12/90	29	Strategie	Future Classics	11/90	75	Compilation	Mixed-Up Mother Goose	3/91	36	Abenteuer	Subbyte	12/90	79	Verschiedenes
Awesoms	1/91	41	Action	Future Dreams	4/90	80	Compilation	Monkey Island	1/91	30	Abenteuer	Sunny Shine o.t. funny Side	9/90	49	Abenteuer
Back to the Future II	9/90	16	Geschicklichkeit	Galactic Empire	3/91	32	Abenteuer	Monty Python's Mnt	12/90	34	Action	Super Off Road	1/91	70	Sport
Badlands Paradise	3/91	61	Action	Gazza II	3/91	44	Sport	Moonblaster	4/90	82	Geschicklichkeit	Super Skweek	1/91	72	Geschicklichkeit
Bar Games	12/90	69	Verschiedenes	Geisha	1/91	64	Abenteuer	Mr. Do Run Run	11/90	86	Geschicklichkeit	Supremacy	12/90	80	Strategie
Barney Bear goes to school	5/90	82	Verschiedenes	Gem Stone Legend	3/91	53	Action	M.U.D.S.	2/91	42	Sport	Switchblade	2/90	28	Geschicklichkeit
B.A.T.	11/90	34	Abenteuer	GEM X	3/91	28	Strategie	Murder	10/90	27	Verschiedenes	Sword of Aragon	9/90	54	Strategie
Battle Command	11/90	14	Simulation	Gettysburg	3/91	85	Strategie	Murders in Space	1/91	69	Abenteuer	Team Suzuki	3/91	27	Sport
Battlemaster	11/90	30	Abenteuer	Ghosts n' Goblins	9/90	44	Action	Mystical	2/91	70	Geschicklichkeit	Team Yankee	12/90	30	Simulation
Battle Storm	3/91	17	Action	Giants	4/90	79	Compilation	NARC	2/91	41	Action	Teenage Mutant Hero Turtles	2/91	80	Action
Betrayal	1/91	16	Strategie	Gi'n & Cabbage King	5/90	84	Verschiedenes	Narzo Police	1/91	53	Action	Teenage Mutant Ninja Turtles	4/90	34	Action
Big Business	12/90	16	Simulation	Globus	12/90	60	Geschicklichkeit	Necronom	5/90	33	Action	Tennis Cup	5/90	64	Sport
Black Tiger	5/90	61	Action	Golden Axe	1/91	52	Action	Neuroancer	10/90	46	Abenteuer	Terran Envoy	2/91	56	Abenteuer
Blue Angels	7/90	27	Simulation	Gold of the Aztecs	11/90	49	Action	New York Warriors	7/90	16	Action	T.F.M.X.	4/90	67	Anwendung
Bomber Bob	11/90	28	Action	Gold of the Realm	5/90	62	Abenteuer	Nightbreed	11/90	33	Abenteuer	The Final Whistle	3/91	54	Sport
Bubble Plus	7/90	80	Geschicklichkeit	Grand National	4/90	44	Sport	Nightbreed	11/90	32	Action	The Fool's Errand	2/91	76	Verschiedenes
Buck Rogers	2/91	71	Abenteuer	Gravity	7/90	54	Verschiedenes	Nightbreed	12/90	82	Geschicklichkeit	The Immortal	12/90	79	Abenteuer
Budokan	5/90	83	Sport	Great Courts 2	12/90	18	Sport	Nighthunter	12/90	82	Geschicklichkeit	The Jetsons	4/90	49	Abenteuer
Cadaver	12/90	41	Abenteuer	Gremlins 2	11/90	16	Action	Night Shift	1/91	34	Geschicklichkeit	The Plague	9/90	34	Action
Captive	12/90	28	Rollenspiel	Guardian Angel	11/90	52	Action	Ninja Remix	2/91	18	Action	The Power	3/91	36	Strategie
Carmen San Diego	9/90	61	Verschiedenes	Hammerlist	9/90	45	Abenteuer	Ninja Spirit	7/90	46	Action	The Punisher	10/90	42	Action
Carthage	2/91	69	Strategie	Hardball II	10/90	84	Sport	Nitro	1/91	58	Sport	The Sword & the Rose	2/91	64	Action
Car-Vuo	2/91	15	Geschicklichkeit	Hard Drivin' II	3/91	10	Simulation	Nitro Boost Challenge	4/90	86	Geschicklichkeit	The third Courier	7/90	48	Rollenspiel
Castle Master	7/90	36	Abenteuer	Harley Davidson	10/90	85	Sport	No Exit	1/91	72	Action	The Toyotas	7/90	84	Geschicklichkeit
Century	11/90	60	Geschicklichkeit	Harpoon	3/91	52	Simulation	Nuclear War	4/90	41	Strategie	Their finest Hour	7/90	55	Simulation
Challengers	2/91	96	Compilation	Heavy Metal	9/90	87	Action	Osiris	2/91	10	Abenteuer	Theme Park Mystery	7/90	9	Verschiedenes
Champions of Krynn	9/90	36	Rollenspiel	Hellraider	4/90	50	Action	Omega	4/90	61	Verschiedenes	Thrill Time Platinum	4/90	81	Compilation
Chaos Strike Back	2/91	49	Abenteuer	Hero's Quest	9/90	42	Abenteuer	Onion Conspiracy	2/91	30	Abenteuer	Thunderstrike	10/90	83	Sport
Chase H.Q. II	1/91	12	Action	Heroes	12/90	95	Compilation	On the Road	2/91	50	Simulation	Tie Break	4/90	35	Sport
Chinese Chess	9/90	82	Strategie	Highlights	4/90	80	Compilation	Opops Up	10/90	36	Geschicklichkeit	Time Machine	10/90	18	Geschicklichkeit
Chip's Quest II	1/91	43	Verschiedenes	Highway Patrol II	4/90	43	Geschicklichkeit	Operation Com. Bat	3/91	44	Strategie	Time Race	1/91	56	Strategie
Chrono Challenge	7/90	53	Abenteuer	Hollywood Collection	12/90	96	Compilation	Operation Stealth	10/90	13	Abenteuer	Time Soldier	9/90	54	Action
Cloud Kingdoms	5/90	80	Geschicklichkeit	Hong Kong Phooey	2/91	82	Geschicklichkeit	Oriental Games	11/90	82	Sport	TNT	12/90	97	Compilation
Codename: Iceman	10/90	51	Abenteuer	Horror Zombies	2/91	43	Action	Overrun	11/90	88	Strategie	Tom and the Ghost	10/90	82	Geschicklichkeit
Codesystem	10/90	66	Anwendung	Hot Rod	7/90	56	Sport	P 47	4/90	87	Action	Torak the Warrior	12/90	14	Action
Colonel's Bequest	10/90	52	Abenteuer	Hound of Shadow	4/90	64	Abenteuer	Pang	2/91	72	Geschicklichkeit	Total Recall	2/91	12	Action
Colony	5/90	81	Abenteuer	Hoyle Book of Games	4/90	48	Verschiedenes	Panza Kick Boxing	1/91	28	Sport	Tournament Golf	2/91	31	Sport
Colorado	5/90	36	Abenteuer	Impossimole	7/90	82	Geschicklichkeit	Paratroop 90	11/90	54	Geschicklichkeit	Tower FRA	1/91	54	Simulation
Colons	7/90	81	Strategie	In Action	2/91	98	Compilation	Paris Dakar 90	5/90	55	Sport	Tower of Babel	7/90	79	Strategie
Combo Racer	4/90	36	Sport	Indianapolis 500	12/90	77	Sport	Pick'n Pile	12/90	52	Strategie	Toyota Ceica GT Rally	1/91	42	Sport
Computer Scrabble	3/91	70	Verschiedenes	Infection	4/90	14	Verschiedenes	Plantes!	7/90	45	Abenteuer	Transworld	1/91	62	Simulation
Conquests of Camelot	10/90	51	Abenteuer	Inspector Griffu	10/90	80	Abenteuer	Platinum	2/91	99	Compilation	Treasure Island Dizzy	4/90	84	Geschicklichkeit
Corporation	11/90	12	Abenteuer	Intact	7/90	42	Action	Platinum Top 4	2/91	99	Compilation	Treasure Trap	9/90	81	Abenteuer
Corporation Mission Disk	2/91	72	Abenteuer	International 3D-Tennis	9/90	18	Sport	Player Manager	5/90	79	Sport	Trud I 4	9/90	79	Compilation
Cougar Force	2/91	62	Action	International Arcade Action	12/90	96	Compilation	Pletting	11/90	65	Strategie	Trud II	4/90	79	Compilation
Count Duckula	12/90	42	Geschicklichkeit	International Soccer Challenge	12/90	42	Sport	Police Quest II	10/90	50	Abenteuer	Tripelack	4/90	80	Compilation
Crack Down	7/90	52	Action	International Wrestling	7/90	56	Sport	Pool of Radiance	11/90	56	Abenteuer	True Trick	5/90	47	Strategie
Cricketer Captain	12/90	78	Sport	Intrigue	3/91	82	Strategie	Pop Up	3/91	16	Geschicklichkeit	Turbopoint Prot.	5/90	66	Anwendung
Crime Time	1/91	56	Abenteuer	Invest	10/90	12	Simulation	Powerboat USA	10/90	85	Simulation	Turrican	5/90	16	Action
Crossbow	5/90	82	Abenteuer	Ishido	12/90	52	Strategie	Powermonger	12/90	12	Strategie	Turrican II	3/91	12	Action
Crown	2/91	44	Verschiedenes	Island of lost Hope	7/90	50	Abenteuer	Power up	12/90	97	Compilation	Tuskar	10/90	84	Geschicklichkeit
Curse of the Azure Bonds	1/91	78	Rollenspiel	Italia 1990	5/90	62	Sport	Premier Collection II	4/90	79	Compilation	TV Sports Basketball	4/90	12	Sport
Cyberball	9/90	82	Sport	Italia 90	7/90	10	Sport	Premier Collection III	4/90	81	Compilation	Ultima of Steel	3/91	84	Strategie
Damocles	9/90	12	Verschiedenes	Italy 90	9/90	52	Sport	Professor Moriarty	11/90	66	Geschicklichkeit	Ultima V	1/91	36	Rollenspiel
Damocles Mission Disk	2/91	72	Verschiedenes	Ivanhoe	9/90	63	Action	Projectyle	9/90	83	Sport	Ultimats Ride	2/91	63	Sport
Dan Dare III	7/90	61	Action	Jack Nicklaus' Unlimited Golf	2/91	54	Sport	Proseccer 2190	12/90	56	Sport	U.N. Squadron	12/90	36	Action
Darius Plus	1/90	58	Action	James Pond	1/91	82	Geschicklichkeit	Pursuit to Earth	4/90	82	Action	Unreal	9/90	14	Action
Dark Century	9/90	84	Action	Jockey Wilson's Darts	11/90	64	Sport	Puzznic	2/91	81	Strategie	U.S.S. John Young	4/90	46	Simulation
Das Haus	9/90	83	Simulation	Judge Dredd	3/91	42	Action	Quattro Sports	2/91	99	Compilation	Vaxine	11/90	64	Geschicklichkeit
Das Magazin	7/90	84	Simulation	Jumping Jack Son	7/90	34	Geschicklichkeit	Quicksilver Pinball	3/91	82	Simulation	Vektor Championship Run	2/91	83	Sport
Days of Thunder	11/90	55	Sport	Jupiter's Masterdrive	1/91	58	Sport	Ra	10/90	26	Strategie	Venus	4/90	11	Action
Death Trap	1/91	55	Geschicklichkeit	Khalazn	7/90	18	Strategie	Rais	11/90	26	Action	Viking Child	11/90	87	Action
Defender II	3/91	60	Action	Kick Off 2	9/90	52	Sport	Red Storm Rising	10/90	44	Simulation	Viruscope	10		

Und noch'n Paar....

9 NEUE COMPILATIONS

Langsam aber sicher wird's zur Gewohnheit, daß wir Euch alle zwei Monate die neuesten Spielesammlungen vorstellen. Gut, stürzen wir uns also wiederum ins preiswerte Sammlungsvergnügen...



Powerstyx für Joystickakrobaten



Strategie vom Feinsten: North & South



Clever & Smart: Für Leute mit schrägem Humor...



Wie die Teenage Queen wohl so ganz ohne aussieht?

Goldrush

Ein wahrhaft goldiger Sampler, den Micropartner da zusammengetragen hat: Zum einen enthält er Crystal Hammer, einen der besten „Arkanoid“ Clones überhaupt; zum anderen findet man darauf weitere neun (!) Games, von denen zwar kein einziges Softwaregeschichte geschrieben hat, die aber die geforderten 4,90 DM pro Stück allemal wert sind! Darunter gibt's Perlen wie Powerstyx (wohl die gelungenste „Quix“ Variante für

den Amiga), Eskimo Games (eiskalter Sport witzig präsentiert) und Clever & Smart (mindestens so seltsam wie der Comic...). Ferner wirken mit: ein passables Kartenspiel namens Little Dragon, die mäßigen Ballerspielchen Spinworld und Skyblaster, sowie Final Mission (Jump & Run), Triple X (labyrinthischer Denksport) und Vampire's Empire (Jump & Run). Alles in allem eher Masse statt Klasse, aber für schlappe 49,- DM ein Angebot, das man sich nicht entgehen lassen sollte!

High Energy

Unser nächster Kandidat ist mit 99,- DM zwar gleich doppelt so teuer wie der erste, dafür hat man hier auch ein paar ausgezeichnete Spiele reingepackt. Da wäre z.B. das superbe Strategiespiel North & South, das selbst eingefleischte Nichtstrategen vor den Monitor lockt, dann das knallharte

Geiseldrama Hostages und das bunte Spiele-Allerlei Tim und Struppi auf dem Mond. Pokerfreunde mit einer Vorliebe für weibliche Unterwäsche kommen bei der Teenage Queen auf ihre Kosten, und schließlich findet sich hier auch noch der Totalflop Fire and Forget. Also überwiegend Gutes, was Infogrames da zu einem flotten Fünferpack zusammengeschürt hat!



Larry forever!

Larry Tripple Pack

Keine Frage: Wer Larry Laffer nicht kennt, hat das halbe Leben verpennt! Zum Aufwachen sei den Freunden zynisch-amouröser Adven-

tures dieser Sampler mit allen drei Bildschirmabenteuern des digitalen Schwere-noters ans Herz gelegt. „Leisure Suit Larry I - III“ für insgesamt knapp 160 Märker - Sierra-Fan was willst Du mehr?



7 Gates of Jambala für flotte Hüpfen



Karate vom Feinsten: Chambers of Shaolin

Thalion 1st Year

Kommen wir zu Joystick-akrobatik aus deutschen Landen: Das Ballerspielchen Warp ist zwar eher zum Vergessen, und auch Leavin' Teramis bietet nur durchschnittliche Action-Kost, aber die beiden anderen Spiele aus Thalions „früher Periode“ können sich auch

heute noch sehen lassen. 7 Gates of Jambala ist ein putziges Plattformgame, und das Karatespiel Chambers of Shaolin zählt sogar zum Besten, was man auf diesem Sektor finden kann - seinerzeit wurde der digitale Kampfsport auch mit einem Joker-Hit gekürt! Die Sammlung ist schon etwas länger erhältlich und verspricht solides Mittelmaß für vernünftige 74,- DM.



Skidz für Skater & Radler



Super Cars: Einfach der Hit unter den Autorennen!

16 Bit Hit Machine

Wer rasante Rasereien liebt, dem sei diese Zusammenstellung von Gremlin empfohlen - allein schon Super Cars rechtfertigt hier das erbarmungslose Zuschlagen! Der Rest ist aber auch nicht ohne: Skidz variiert das hek-

tische Thema mit Fahrrad- bzw. Skateboardaction, Switchblade läßt die Herzen der Plattform-Freunde höherschlagen, und selbst Axel's Magic Hammer, der schwächste Titel in dieser Sammlung, ist noch recht nett zu spielen. Für 79,- DM bietet die Hitmaschine Soft ohne: Skidz variiert das hek-

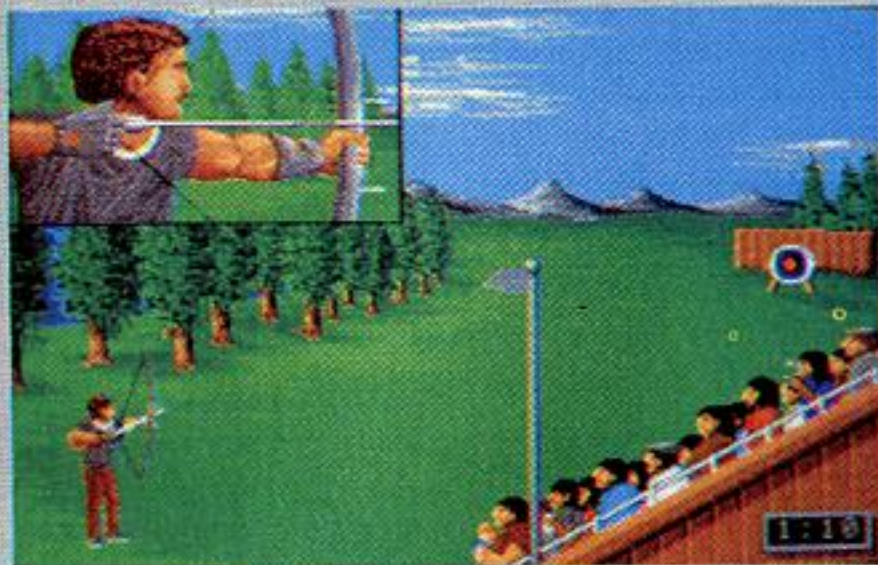


Beach Volley für Strandsportler

Sports Compilation

Wie der Name schon sagt, kommen bei Oceans neuestem Streich die Sportfans zu ihrem Recht. Vorneweg wäre da der Kiwi-Klassiker New Zealand Story zu nennen, knapp gefolgt vom ebenfalls hervorragenden Beach Volley. Nicht ganz so

toll ist „Adidas Championship Football“, die Kickerei kommt über gesundes Mittelmaß nicht hinaus. Wer sich hingegen einmal an Daley Thompson's Challenge festgebissen hat, ist auch nicht mehr so schnell von seinem Joystick loszueisen! Fazit: Viel Sport, aber auch viel Geld, nämlich 99,- DM.

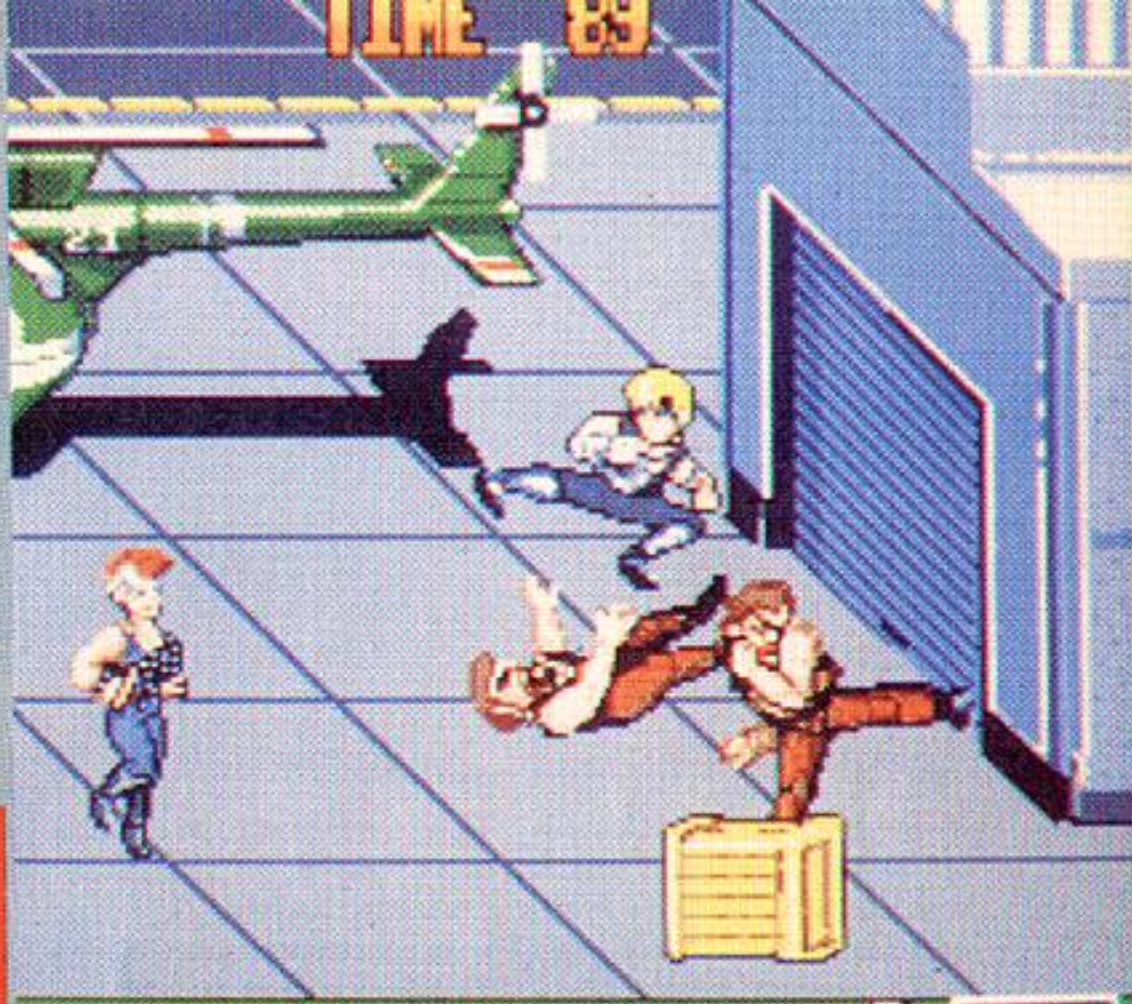


Summer Edition: Sport deluxe

Epyx Sporting Gold

Weniger gelungen ist leider das, was Epyx zum selben Thema abgeliefert hat. Von den drei Games kann lediglich die Summer Edition voll überzeugen, die beiden übrigen fallen dagegen deutlich ab. Winter Edition ist ein ausgezeichnetes Beispiel da-

für, wie eine Amigaumsetzung nicht aussehen sollte (bescheidene Grafik, endlose Ladezeiten, etc.), und bei California Games haben ebenfalls die ST- bzw. C 64-Versionen die Nase vorn. Trotzdem reicht es gerade mal für die Durchschnittsnote, man kann die geforderten 79 Steine aber auch besser anlegen.



So machen Prügel Spaß: Double Dragon II



Die Ninja Warriors im Einsatz



Hammerfist ist Action satt!

Coin Op Hits II

Die vorletzte Neuauflage für heute stammt von U.S. Gold, hier steht Action in allen (Prügel-) Varianten auf dem Programm: Bei Ghoul's'n Ghosts kriegen diverse Monster eins auf's Haupt, bei Vigilante werden Gangster verdroschen, in Dynasty Wars zieht man zu

Pferde in den Kampf, Ninja Spirit bietet (verunglückte) Ninja-Action, und mit Hammerfist geht es dann nochmal so richtig futuristisch zur Sache. Zwar würde man für keines dieser Spiele unbedingt seinen letzten Joystick versetzen, aber alle zusammen bieten durchaus genügend Prügel, um den Preis von 89,- DM zu rechtfertigen.

Fists of Fury

Den krönenden Abschluß findet unsere Sammelwut in Virgin's brandneuem Sampler: Hier wird sogar durchgehend geprügelt, und zwar mit Saft und Kraft! Da wäre einmal Double Dragon II mit riesigen Sprites und ausgezeichneter Spielbarkeit, dann Ninja Warriors, eine vorzügliche Umsetzung der gleichnamigen Arcade-Maschine, sowie Dynamite

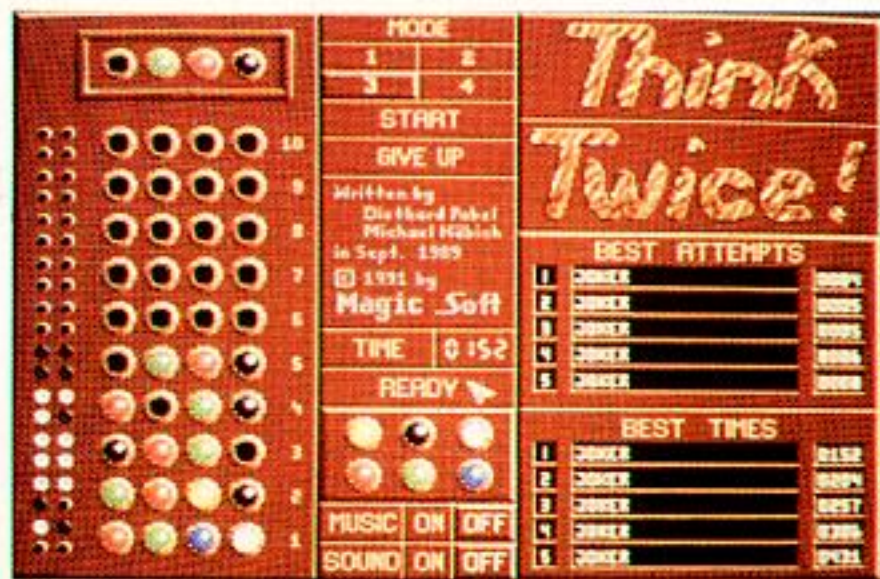
Düx, wo zwei lustige Comic-Enten die Fäuste fliegen lassen. Einzig Shinobi kann mit dem hohen Qualitätsstandard nicht ganz mithalten, aber dank der unkomplizierten Steuerung werden zumindest Einsteiger an der Asien-Klopperei (eine Zeitlang) Freude haben. Wer also gerne zuschlägt, das aber möglichst ohne Nasenbluten, der sollte hier zuschlagen: 79,- DM sind ein fairer Preis für soviel Action!

Damit hätten wir's wieder mal geschafft, bleibt bloß noch das Resümee: Viel Gutes, teilweise sogar Hervorragendes, und nur ganz wenig (Mittel-) Mäßiges - da

kann man sich doch wirklich nicht beschweren! Also dann tschüß bis zu unserer nächsten Sammelaktion, in zwei Monaten oder so... (mm/od)

TITEL	GOLDRUSH	HIGH ENERGY	LARRY TRIPPLE PACK	THALION 1st YEAR	16 BIT HIT MACHINE	SPORTS COMPILATION	EPYX SPORTING GOLD	COIN UP HITS II	FISTS OF FURY
Bewertung	Gut	Gut	Super	Mittel	Gut	Gut	Mittel	Gut	Gut
Anzahl d. Spiele	10	5	3	4	4	4	3	5	4
Preis	49,- DM	99,- DM	159,- DM	74,- DM	79,- DM	99,- DM	79,- DM	89,- DM	79,- DM
Hersteller	Micropartner	Infogrames	Sierra On-Line	Thalion	Gremlin	Ocean	Epyx	U.S. Gold	Virgin
Bezug	Magic Bytes	Bomico	Leisuresoft	Korona Soft	Korona Soft	Bomico	Korona Soft	Korona Soft	Leisuresoft

Ich kombiniere...



Mastermind auf dem Computer – hat man denn sowas schon gesehen? Ja, doch, eigentlich schon. Wenn man sich's genauer überlegt, sogar ziemlich oft...

Angeblich saßen bereits die Weisen des Altertums nächstelang vor diesem (Brett-) Spiel und ließen gemeinsam die Köpfe rauchen. Heutzutage verzichtet man auf das Brett und setzt sich lieber vor seinen Amiga, aber am nervenzerfetzenden Spielprinzip hat sich deshalb natürlich nichts geändert: Es gibt eine Reihe freier Steckplätze (hier sind es vier) und eine bestimmte Anzahl farbiger Kugeln/Klötzchen/Plättchen (hier: sechs), die

tage verzichtet man auf das Brett und setzt sich lieber vor seinen Amiga, aber am nervenzerfetzenden Spielprinzip hat sich deshalb natürlich nichts geändert: Es gibt eine Reihe freier Steckplätze (hier sind es vier) und eine bestimmte Anzahl farbiger Kugeln/Klötzchen/Plättchen (hier: sechs), die

THINK TWICE

HEART OF THE DRAGON

Hey, eine neue Mixtur aus Action und Adventure! Ich habe mich geradezu darum gerissen, dieses Game testen zu dürfen – nächstesmal bin ich schlauer...

In Heart of the Dragon geht es um die Abenteuer von Master Chi und Tommy Lee bei ihrem Kampf gegen das

Böse in der Welt. Während Tommy Lee als stahlharter Muskelmacho der Mann für's Grobe ist, hat sich sein Freund Chi eher auf Zaubern, etc. spezialisiert – wie es sich für einen asiatischen Weisen auch geziemt. Und so zieht das ungleiche Paar halt durch düstere Wälder, ganz düstere Höhlen und



Der Kampfscreen in seiner ganzen Schönheit

man darauf verteilen soll. Vor jeder Runde wird eine neue Farbkombination festgelegt, die der Spieler durch logisches Nachdenken herausfinden muß. Pro Runde hat man dafür zehn Versuche, nach jedem wird angezeigt, wieviele Farben man bereits erraten hat und wieviele davon auch am richtigen Platz sind.

Um das Ganze etwas abwechslungsreicher zu gestalten, wurden bei Think Twice vier verschiedene Spielmodi geschaffen: Beim ersten bestehen die Kombinationen immer aus vier der vorhandenen sechs Farben. Beim zweiten können manche Farben auch doppelt auftauchen, beim dritten läßt der Computer unter Umständen einen Platz einfach frei. Bei Modus Nr. 4 können die Kombinationen schließlich sowohl doppelte Farben als auch mehrere freie Steckplätze enthalten. Die Grafik ist trist aber zweckmäßig, gegen den nervigen Sound hilft die Abschaltfunktion. Die Hand-

habung per Maus klappt einwandfrei, auch im übrigen arbeitet das Programm völlig korrekt. Nur: Mastermind-Spiele gibt es halt schon in tausend PD-Varianten, und da bekommt man genau dasselbe für einen Bruchteil des Preises... (C. Borgmeier)



Think Twice

Grafik:	22%
Sound:	29%
Handhabung:	72%
Spielidee:	19%
Dauerspaß:	35%
Preis/Leistung:	11%
Red. Urteil:	26%

Für Anfänger

Preis: ca. 59,- DM
Hersteller: Magic Soft
Bezug: Software 2000

Spezialität: Deutsche Anleitung, Highscores werden nicht gesaved.

noch viel düstere Burgen und Ruinenstädte, um Prinzessinnen zu retten, (simple) Rätsel zu lösen und allerlei Gegenstände aufzusammeln. Sobald Dick und Doof einer Monster-Patrouille begegnen, können sie entweder flüchten, einen Bestechungsversuch wagen oder sich zum Kampf stellen. Das war's auch schon – mehr ist den Programmierern leider nicht eingefallen.

Die Grafik ist einfach zum Davonlaufen: Lediglich bei den Kampfsequenzen wird ein einigermaßen brauchbares Bild präsentiert, während man sich den Rest der Zeit viermal dasselbe im Miniaturformat anschauen darf (zur Auflockerung bekommt man noch ein ebenso großes wie sinnloses Richtungskreuz zu sehen). Die kämpfenden Sprites sind dann zwar recht stattlich, dafür aber lächerlich animiert, und die Joysticksteuerung ist zäher als Ahornsirup. Und der Sound? Nun, schätzungsweise vier-

einhalb digitalisierte Töne, die praktisch ständig wiederholt werden! Blicke noch der Spielwitz – ich sag Euch, was davon zu halten ist, sobald ich ihn erstmal gefunden habe... (Manuel Semino)



Heart of the Dragon

Grafik:	33%
Sound:	21%
Handhabung:	38%
Spielidee:	34%
Dauerspaß:	29%
Preis/Leistung:	28%
Red. Urteil:	30%

Für Anfänger

Preis: ca. 79,- DM
Hersteller: Avatar Consulting
Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Handbuchabfrage, Zwei-Spieler-Option, Demo-Modus.

WARLORDS

Wer an Australien denkt, der denkt an
Kontinent nur selten von sich reden.
der Strategic Studies Group
Oder etwa



Känguruhs – softwaremäßig macht der
Aber durch die digitale Völkerschlacht
wird das jetzt alles anders!
doch nicht?

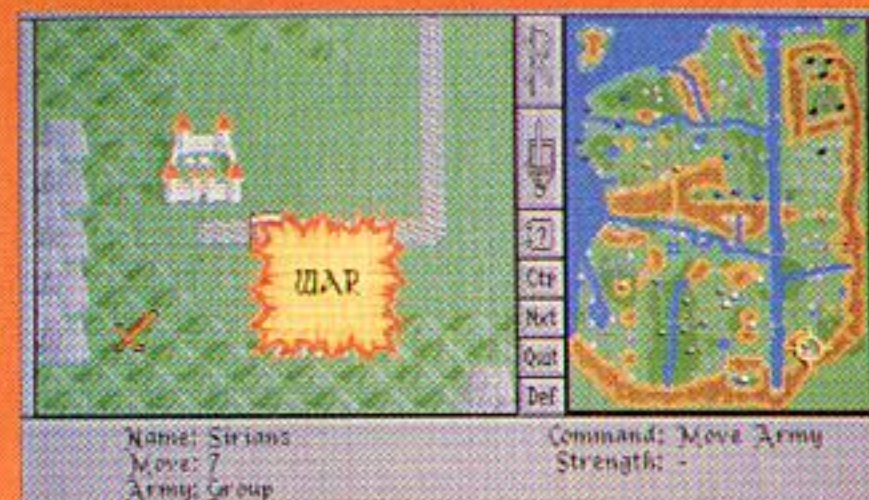
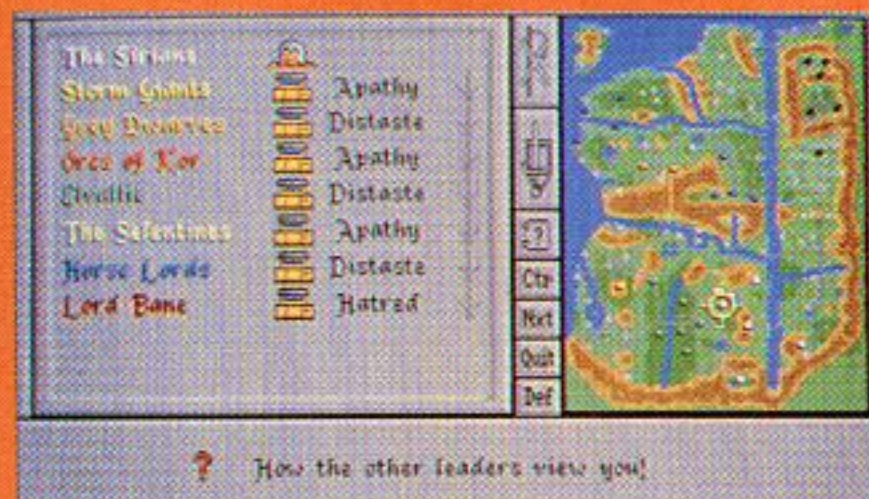
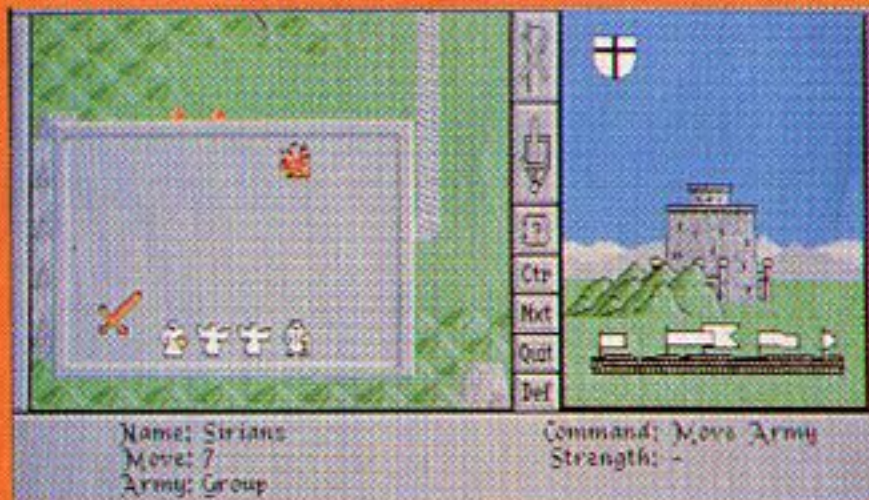
Wie der Firmenname schon vermuten läßt, kommt hier ein Strategical reinsten Wassers auf uns zu: Im Fantasyland Illuria tummeln sich acht verschiedene Völker; Zwerge etwa, Orks, Elfen und dergleichen mehr. Bis zu acht Mitspieler dürfen sich nun ihren Lieblingsverein herauspicken und fortan versuchen, die Vorherrschaft im Ländle zu erringen (fehlende Kontrahenten übernimmt der Computer). Die Grundausstattung besteht aus einer Stadt, ein bißchen Geld und einem besonders rauflustigen Burschen als Vorstreiter.

Das Gerangel nimmt dann im Rundenturnus seinen Lauf, man stellt Armeen auf und erobert Städte, auf daß die Einnahmen fließen. Geplant werden die Feldzüge auf einem strategischen Übersichtsplan, bzw. einer taktischen Bewegungskarte. Eingenommene Städte produzieren immer neue und verschiedenartige Armeen – Infanteristen und Reiter können ebenso angeheuert werden wie fliegende Gäule oder Marineeinheiten; gelegentlich bitten auch ein paar Untote oder Dämonen um Aufnahme in die glorreichen Streitkräfte. Alle diese Prügelknaben wollen natürlich finanziert sein, was weitere (lukrative) Eroberungen nötig macht. Auf diese Weise sind die vielen anfänglich neutralen Ortschaften rasch vergeben, danach geht's ans Eingemachte. Jeder ist zwar grundsätzlich der Feind eines jeden, doch werden die Aktionen der Computergegner durch ein abgestuftes Netzwerk unterschiedlich schlechter Bezie-

hungen gesteuert: Wer von seinem Nachbarn gehaßt wird, darf sich auf einiges gefaßt machen; steht das Barometer dagegen auf Gleichgültigkeit, kann man sich vorerst anderen „Kollegen“ zuwenden. Gewürzt wird die Suppe durch besondere Items oder Schätze, die es in Tempeln oder alten Ruinen aufzustöbern gilt. Wer bei Warlords der große Sieger sein möchte, muß ebenso sehr auf das ökonomische Gleichgewicht wie

auf die militärische Stärke achten, er muß strategisch wie auch diplomatisch richtige Entscheidungen fällen. Klingt gut, was? Die traurige Wahrheit ist jedoch, daß das Spiel nicht wirklich zu fesseln vermag, es erreicht bei weitem nicht die Komplexität und Faszination des (in mancher Hinsicht ähnlichen) Uralt-Schinkens „Empire“. Die Maussteuerung mit Hilfe von Icons und Me-

nüs wirkt gelegentlich unständig und schlecht durchdacht, etwa bei der Befehlsvergabe an die Armeen. Auch in puncto Grafik und Sound haben die Programmierer auf Sparflamme gekocht: Was sich am Screen tut, ist alles andere als be rauschend, und aus den Boxen kommen nur ein paar dürftige FX bzw. eine Vorspannmelodie, die sich alle fünf Sekunden wiederholt. Die bescheidene Präsentation könnte man einem Strategiegame nachsehen, eine unausgewogene Handhabung und mangelnder Spielreiz sind jedoch auch und gerade in diesem Genre unverzeihlich. Schade, aber vielleicht hat ja das nächste Känguruh etwas Aufregenderes im Brustbeutel? (jn)



Warlords

Grafik:	51%
Sound:	28%
Handhabung:	59%
Spielidee:	69%
Dauerspaß:	55%
Preis/Leistung:	57%
Red. Urteil:	53%

Variabel

Preis: ca. 69,-DM
Hersteller: SSG
Bezug: World of Wonders

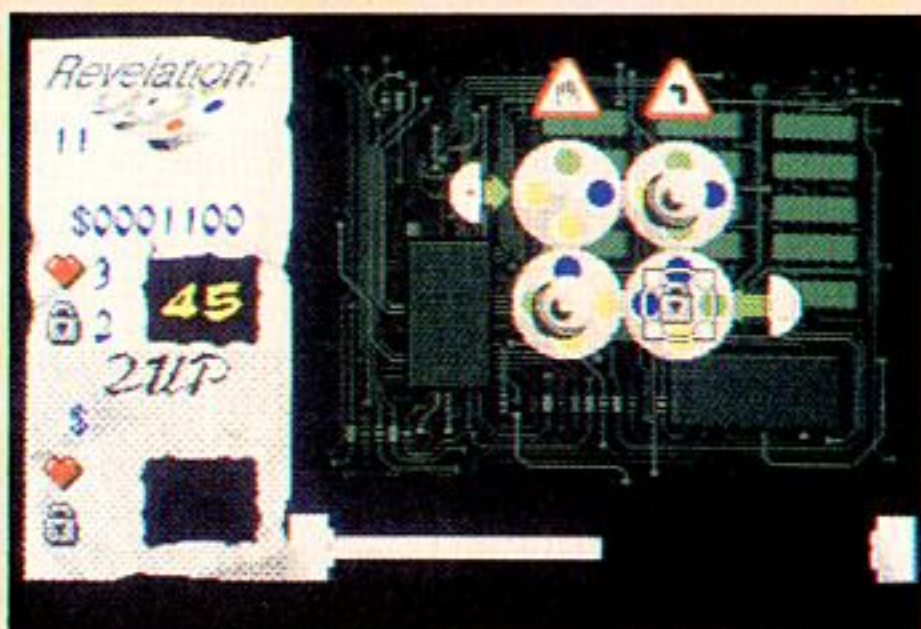
Spezialität: Zwei Disketten, 1 MB erforderlich, einstellbarer Schwierigkeitsgrad. Englischsprachiges Handbuch plus Übersichtskarte.

Safeknackern als Knobelspiel? Eigentlich ein Wunder, daß bisher noch keiner auf diese naheliegende Idee gekommen ist! Also Leute, setzt die Strumpfmasken auf, haltet die Nachschlüssel bereit und folgt mir unauffällig...

Wer hat schon mal einen fremden Tresor ohne Einwilligung des rechtmäßigen Besitzers geöffnet? Keiner? Gut, dann erkläre ich am besten erstmal, wie das geht: In aller Regel werden diese stählernen Wundertüten durch einen Schließmechanismus geschützt, der sich nur durch die Eingabe einer bestimmten Zahlenkombination öffnen läßt. Dazu dienen die Rädchen an der Tür: wenn man sie in die richtige Position bringt, geben sie einen Sperrstift frei, der dann wiederum den eigentlichen Verschuß öffnet – und schon ist man um ein vergammeltes Briefmarkenalbum reicher!

Bei Revelation! befinden sich nun keine Zahlen auf

Tresorchen öffne dich!



Alles eine Sache der richtigen Kombination!

den Rädchen, sondern Farbpunkte, und anstelle der Sperrstifte verrichten hier bunte Pfeile ihren Dienst, das Prinzip ist aber (fast) das gleiche. Hauptunterschied: Die meisten Rädchen können nicht direkt gedreht werden, sondern nur über andere „Steuerräder“. Das mag sich kompliziert anhören, ist es aber keineswegs, und genau da liegt

auch das Problem: Sobald man mal weiß, wie's geht, fällt die Lösung der einzelnen Level nicht mehr besonders schwer. Schade, denn das Game kommt grafisch und besonders soundmäßig sehr ordentlich daher, bietet stolze 88 Level plus Bonusabschnitte, originelle Extras, einen motivationsfördernden Zwei-Spieler-Modus und vor allem mal eine

wirklich originelle Spielidee. Aber so leicht darf man es Safeknackern einfach nicht machen... (od)



Revelation!

Grafik:	56%
Sound:	71%
Handhabung:	81%
Spielidee:	83%
Dauerspaß:	64%
Preis/Leistung:	70%
Red. Urteil:	66%

Für Anfänger
Preis: ca. 64,- DM
Hersteller: Krisalis
Bezug: Bomico

Spezialität: Joystick- oder Tastatursteuerung, Levelcodes, Highscores werden nicht gesaved.

Je höher die Erwartungen geschraubt sind, umso größer ist nachher oft die Enttäuschung. Das beste Beispiel: Commodores Einstand als Spielehersteller!

Was verlangt man von einem gelungenen Game? Im Prinzip nicht viel mehr, als daß es inhaltlich und technisch einigermaßen überzeugend gemacht ist – wenn es dann noch eine originelle Spielidee hat, ist ihm der Hit schon fast sicher. Bei Workbench ist dagegen wirklich alles schiefgelaufen, was überhaupt nur schieflaufen kann...

Das geht schon mal damit los, daß sich weder aus dem Game selbst, noch aus der mitgelieferten Anleitung klar erkennen läßt, was die ganze Chose nun eigentlich genau soll. Auch die im Spiel enthaltenen Demos, die alle höchst merkwürdige Namen tragen (z.B. „Dots“, „Spots“ usw.), bringen kaum Licht ins Dunkel. Wer

sich von all dem noch nicht hat abschrecken lassen, wird endgültig zur Verzweiflung getrieben, wenn er versucht, sich mal einen der (einzeln anwählbaren) Level näher anzuschauen: Bei vielen passiert praktisch überhaupt nichts, außer daß ein leeres (!) Grafikfenster auf dem Screen erscheint. Bei anderen landet man nur in immer weiteren Untermenüs oder stößt auf so lächerliche

Gimmicks wie einen Taschenrechner oder Uhren in verschiedenen Ausführungen – die noch dazu falsch gehen!

Die technische Umsetzung ist ebenfalls katastrophal: Die Grafik kommt mit vier Farben aus, der Sound besteht ausschließlich aus einer roboterhaft klingenden Sprachausgabe, und die Maus-Steuerung gibt dem Ganzen dann den Rest – ein

einziges wüstes Herumgeklicke. Fazit: Workbench ist ein Reinfall, und zwar auf der ganzen Linie! (od)

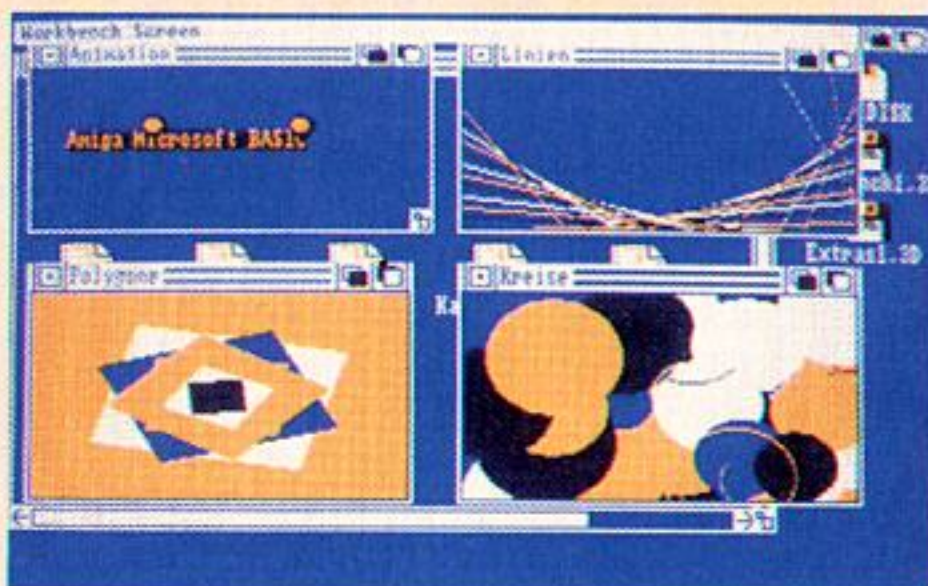


Workbench

Grafik:	5%
Sound:	8%
Handhabung:	2%
Spielidee:	1%
Dauerspaß:	1%
Preis/Leistung:	2%
Red. Urteil:	3%

Für Farbenblinde
Preis: ca. 950,- DM
Hersteller: Commodore
Bezug: Commodore

Spezialität: Der Packung liegt ein Amiga bei, der angegebene Preis bezieht sich auf die Ausführung mit dem 500er.



Ein Game wie kein anderes...

X-POWER

PROFESSIONAL

DAS UNMÖGLICHE IST JETZT PERFEKT

AMIGA SUPER CARTRIDGE

AMIGA 500 UND 2000

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

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

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

Ab Mitte November in ausgewählten Fachgeschäften und Warenhäusern
Distributoren: Kushware, Leisure-Soft, Data & Electronics, Alcontini, Karasoft, Watzdorf, Intercomp, Chara Data, Cat & Korsch, Bus Plus, Pulsar US

INFO-HOTLINE: 0 22 73 / 27 20

INSECTS IN SPACE FRUIT MACHINE



Helena, oh Helena, der böse, böse Weps ist da!



Mein Gott, ist das aufregend...

BZZZZ... wer den Titelsound von Hewsons neuem Kammerjägerspielchen hört, könnte glatt meinen, ein Bienschwarm hätte sich im Monitor eingenistet! Rein akustisch ist das Game überhaupt sehr überzeugend...

Vom Spielprinzip kann man das leider nicht so recht behaupten, denn das hat man seit „Defender“ schon 8274 Mal gesehen! Es wurde lediglich das Drumherum ein bißchen aufgepeppt und eine neue Hintergrundstory dazugedichtet: Killerinsekten haben die Erde überfallen und alle Menschen totgestochen, jedenfalls bis auf ein paar Babys. Deren Hilfschreie sind bis zum Götterhimmel emporgedrungen und haben dort die vollbusige Fee St. Helena alarmiert. Die Gute eilt auch prompt herbei und müht sich nun ab, um die kleinen Hosenscheißer zu retten.

Helenechen kann in allen Richtungen fliegen, Laserblitze mit ihren Augen verschießen, sich durch die Gegend teleportieren und natürlich Säuglinge herum-schleppen. Auf dem Screen befinden sich hier gleich zwei Landschaften – eine oben und eine unten. In beiden hocken Babys herum und warten darauf, von den Insekten gekidnappt zu werden. Ganz oben auf dem Bildschirm findet man schließlich noch eine Art

Radar, mit dem sich das Geschehen in seiner Gesamtheit überblicken läßt.

Das Scrolling in mehreren Ebenen ist prima, aber sonst wird grafisch nur wenig geboten, vor allem unterscheiden sich die Level kaum voneinander. Gut gelungen ist hingegen die Joysticksteuerung, sie reagiert ausgesprochen schnell und präzise. Wer sich also noch nicht an „Defender“ sattgespielt hat, kann ja mal einen Versuch mit der göttlichen Insektentöterin wagen.

(C. Borgmeier)



Insects in Space

Grafik:	51%
Sound:	72%
Handhabung:	73%
Spielidee:	21%
Dauerspaß:	55%
Preis/Leistung:	56%
Red. Urteil:	55%

Für Anfänger

Preis: ca. 79,- DM

Hersteller: Hewson

Bezug: Korona Soft

Spezialität: Highscores werden nicht gesaved, zum Trost gibt's einen Pause-Modus und ein Poster in der Box.

Was macht eine Softwarefirma, wenn die Ideen knapp werden? Antwort: meistens ein Ballerspiel. Und wenn ihr wirklich rein gar nichts mehr einfällt? Dann wird halt eine Slotmaschine umgesetzt...

So alt kann ich gar nicht werden, daß ich irgendwann mal verstehe, was eigentlich der Witz an einem Glücksspielautomaten sein soll, bei dem es überhaupt nichts zu gewinnen gibt: Man hat keinen wirklichen Einfluß auf das Spielergebnis, denn sonst wär's ja kein Glücksspiel mehr; man kann andererseits soviel Glück haben, wie man will – und kriegt trotzdem keine müde Mark dafür. Natürlich wird auch bei anderen (Computer-) Games der Highscore am Ende nicht in bar ausbezahlt, aber dafür hat man zumindest vorher seinen Spaß gehabt. Davon kann aber gerade hier nun beim besten Willen keine Rede sein!

Fruit Machine ist ein stinknormaler Spielautomat, wie er in jeder Bahnhofshalle rumsteht, nur vielleicht (noch) ein bißchen unübersichtlicher gestaltet. Zusätzliche Features, die die Sache wenigstens etwas interessanter machen könnten, sucht man vergeblich. Ja, selbst die technische Umsetzung ist ein Graus: Daß die Grafik nur aus einem einzigen Screen besteht, wäre ja noch

zu verschmerzen; daß es kaum Animationen gibt, schon weniger, und daß der Sound so klingt, als ob der Lautsprecher gerade seinen Geist aufgeben würde, ist bereits eine glatte Unverschämtheit. Aber, daß alle Eingaben umständlich per Tastatur erfolgen müssen, und der Kasten dann noch eine halbe Ewigkeit braucht, bis er sie verarbeitet hat, ist schlichtweg eine programmiertechnische Bankrotterklärung! Das Game kostet zwar nur knappe 30,- DM, wert ist es aber nicht mal das Schwarze unterm Fingernagel... (od)



Fruit Machine

Grafik:	22%
Sound:	5%
Handhabung:	17%
Spielidee:	4%
Dauerspaß:	2%
Preis/Leistung:	1%
Red. Urteil:	3%

Für Anfänger

Preis: ca. 29,- DM

Hersteller: Byte Back

Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Toll: Selbst die englische Kurzanleitung ist noch unvollständig!

LUPO ALBERTO

SUPER GRAND PRIX



Im Hopsen ist Lupo jedenfalls Wolfmeister...



In Italien treibt ein Comic-Wolf namens Lupo sein Unwesen. Nun könnte uns das völlig Schnuppe sein, wenn da nicht ein Plattformgame gleichen Namens in der Redaktion eingetrudelt wäre...

Über den tieferen Sinn der Sache streiten sich die Geister: Während der Pakkungsaufdruck behauptet, Lupo und Marta (ein befreundetes Huhn) seien „auf der Suche nach ihrer verbotenen Liebe“, meint die (dt.) Anleitung sehr viel nüchterner, wir sollen die beiden halt retten, indem wir sie innerhalb eines Zeitlimits durch zehn verschiedene Level führen. So oder so, der Ablauf folgt bekannten Vorbildern – Plattform rauf, Plattform runter, Boni einsammeln und Gegner niedermachen. Letzteres geschieht durch einen Sprung auf deren Kopf; ein zweiter Hopsen macht der Ente oder dem Hasen endgültig den Garaus, was gelegentlich Sonderpunkte oder ein Extra einbringt. Wer unterwegs beispielsweise einen Boxhandschuh aufgabelt, darf den Widersachern auch per Feuerknopf zu Leibe rücken – recht praktisch, zumal Lupo nur drei Leben zu vergeben hat.

Das Abenteuer kann wahlweise auch mit Marta oder, in der Zwei-Spieler-Variante, mit beiden gleichzeitig bestanden werden. Wer möch-

te, darf sich dabei einen flotten „Lupo-Beat“ anhören, der aber bald langweilig wird (immerhin neigen die Füße zum Mitwippen...). Die Grafik ist zwar manchmal ganz witzig, meist aber kindisch und eintönig. Über die Steuerung hingegen kann man nicht meckern: Unser Lupo ist wahrlich ein „flotter Hüpfen“. Trotzdem – „Fantasy World Dizzy“ etwa bietet für erheblich weniger Geld weit bessere Grafik, viel originellere Gegner und wesentlich mehr Spaß! (jn)



Lupo Alberto

Grafik:	55%
Sound:	57%
Handhabung:	71%
Spielidee:	36%
Dauerspaß:	49%
Preis/Leistung:	38%
Red. Urteil:	50%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,- DM
Hersteller: Idea
Bezug: Rushware

Spezialität: Highscoreliste, Pause- und Escape-Funktion. Vorsicht: Mit Dauerfeuer spielt die Steuerung verrückt!

Hinter dem eher nichtssagenden Titel verbirgt sich schlicht und ergreifend eine „Super Sprint“-Variante – davon gibt's zwar schon etliche, aber noch keine zu einem so günstigen Preis!

Von Codemasters, Englands großem Spezialisten in Sachen Billigspiele, hat man schon viel Gutes gesehen (z.B. den „BMX Simulator“ und die „Dizzy“-Serie), allerdings auch jede Menge Schrott, wie etwa „Guardian Angel“. Super Grand Prix gehört eindeutig zu den besseren Vertretern, aber nicht nur deshalb erinnert es stark an den „BMX Simulator“: In beiden Fällen sieht man einen Rundkurs von oben, auf dem mehrere Fahrzeuge miteinander um die Wette rasen. Mit dem kleinen Unterschied, daß hier alle Vehikel motorisiert sind – es gibt Formel I Flitzer, Motorräder, Panzer, Go Karts, Polizeiautos und noch so einiges mehr. Gefahren wird auf verzwickten angelegten Rennstrecken, die natürlich allerlei Hindernisse, wie z.B. Öllachen enthalten. Ein bis vier Spieler können mitmachen, außerdem darf man sich aussuchen, ob zwei, vier oder sechs Fahrzeuge auf dem Screen zu sehen sein sollen, und wieviele Runden pro Rennen absolviert werden müssen (3 – 5).

Der Sound ist mittelprächtig bis ordentlich, die Grafik

etwas simpel, aber (bis auf ein paar Schnitzer wie durchsichtige Tunnels) noch akzeptabel. Besonders gefallen hat uns, daß man sich nach dem Lauf ein Replay zeigen lassen kann; weniger schön fanden wir es, daß man die Rennen ohne technische Infos überstehen muß – von einer „Damage-Anzeige“ mal abgesehen. Aber die tadellose Steuerung und der hochanständige Preis machen Super Grand Prix trotzdem zu einer lohnenswerten Anschaffung! (mm)



Super Grand Prix

Grafik:	46%
Sound:	61%
Handhabung:	64%
Spielidee:	26%
Dauerspaß:	66%
Preis/Leistung:	80%
Red. Urteil:	64%

Variabel
Preis: ca. 29,- DM
Hersteller: Codemasters
Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Keine Highscores, bei mehr als zwei Piloten kommt die Tastatur ins Spiel.

Die Electronic Arts Winterspiele

Kratzt den letzten Schnee zusammen, Leute! Schnappt Euch die leckeren weißen Krümel, solange es noch welche gibt – jedes einzelne Flöckchen wird gebraucht. Electronic Arts hat nämlich rechtzeitig zum Frühlingsanfang ein Herz für den Wintersport entdeckt...

Erst wollte er nicht so richtig kommen, dann war er plötzlich da und jetzt haut er wahrscheinlich bald endgültig ab: Die Rede ist vom Schnee, der uns monatelang gequält hat, auf den Straßen und in den Abendnachrichten, der Arm und Reich gleichermaßen beriebelt hat, die Berghänge und die Windschutzscheiben – aber wie lange noch? „Ski or Die“ ist das Motto, obwohl „Ski or Surf“ angesichts der fortgeschrittenen Jahreszeit wohl etwas besser gepaßt hätte. Nichtsdestotrotz – bei Electronic Arts hat man gerade ein fulminantes (Winter-) Sportspiel für den Amiga umgesetzt, und solche Ereignisse dürfen natürlich nicht ungefeiert vorüberziehen! Aus diesem und keinem anderen Grunde verlosen wir heute mal wieder

viele schöne Sachen, von denen sich die meisten übrigens auch im Sommer ganz prächtig verwenden lassen. Apropos Sommer, apropos „Ski or Surf“: Als erstes gäbe es da mal ein wunderhübsches Snowboard, damit endlich „Ski and Surf“ angesagt ist! Außerdem... ach was, hier ist gleich die komplette Liste:

1. Platz

Ein Snowboard
Ein Ski-Bag
Ein Electronic Arts-Spiel nach Wahl

2. bis 10. Platz

Ein Ski-Bag
Ein Electronic Arts-Spiel nach Wahl

11. bis 20. Platz

Ein Electronic Arts T-Shirt

Wie immer haben die Verlosungsgötter eine fürchterlich schwere Frage vor diese schönen Preise gesetzt, und die lautet folgendermaßen:

Für welche Computersysteme war das Game „Ski or Die“ bisher bereits erhältlich?

Kleiner Tip: Apple ist nicht dabei – den Rest müßt Ihr schon selbst rausfinden! Die richtige Antwort schreibt Ihr auf eine Postkarte mit dem Stichwort „Electronic Arts Winterspiele“, und dazu unbedingt auch den Titel des Games, das ihr im Fall des Falles haben wollt. Wenn uns das Kärtchen dann noch bis spätestens 20.4.1991 erreicht, kann praktisch nichts mehr schiefgehen. Es sei denn, Ihr heißt zufällig Rechtsweg, dann seid Ihr nämlich ausgeschlossen...

Joker Verlag
„Electronic Arts Winterspiele“
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar



KNOW HOW

Hallihallo, da sind wir wieder – und diesmal haben wir eine tolle Neuerung anzubieten: unseren Know How-Index, den wir zwar nicht jede Ausgabe, aber auf alle Fälle zwei-, dreimal im Jahr aktualisieren werden! Hoffentlich wißt Ihr das auch zu schätzen...

Gelöst	Haufenweise Tips zu:		
Last Ninja 2 Ninja Remix	Anarchy Awesome Battle Command Bloodwych Cadaver Car-Vup Chaos Strikes Back Chip's Challenge Der Spion, der mich liebte Eliminator F-19 Stealth Fighter	Gremlins 2 Impact Indianapolis 500 Killing Game Show Lemmings Licence to Kill Lotus Esprit Turbo Powermonger Rick Dangerous Robocop 2 Saint Dragon	Silkworm Speedball 2 Spherical Teenage Mutant Turtles Test Drive 2 Treasure Island Dizzy Turbo Out Run Turrican 2 Unendliche Geschichte 2 Wild West World Wings of Death

Nun noch unser obligatorischer Aufruf: Leute, schickt uns all Euer Zeug (Tips, Cheats, Lösungen, Karten, etc.) am besten noch heute – jeder veröffentlichte Beitrag

wird nämlich mit 20 bis 100 Märkern honoriert, je nachdem, ob es sich um einen Tip oder eine umfangreiche Lösung handelt. Auch Fragen und Antworten werden ger-

ne entgegengenommen (bitte das Kennwort „Fragen“ am Umschlag vermerken), sofern sie an folgende Adresse gerichtet sind:

Joker Verlag
Know How
Untere Parkstr. 67
D - 8013 Haar

Hilfe! Fragen?!

Waschkorbweise gehen verzweifelte Hilferufe bei uns ein – das meiste sind allerdings Fragen, die bereits vor mehreren Ausgaben abgehandelt wurden – zu diesem Zweck gibt's nun endlich einen Index, damit Ihr die gesuchten Cheats auch finden könnt. Wir gehen's jetzt aber trotzdem an:

Was muß ich tun, um bei **Wild West World** der angesehenste Bürger zu werden? Wie kann man Getreide anpflanzen? Bei mir klappt es irgendwie nicht!

Peter möchte wissen, wie man bei **Torvak the Warrior** vom 2. in den 3. Level kommt. Außerdem sucht er (und wir auch!) Cheats zu **Torvak** und **Ninja Remix**!

Eine Frage zu **Apprentice** kommt von Werner. Er weiß nicht, wie man in Level 17 den Drachen besiegt und den Durchgang dahinter freibekommt. Wer kann helfen?

Und schon wieder **The Third Courier**: Diesmal hat Stefan folgende Probleme: Wo ist das Opern-Cafe? Wie trifft man Leute im Ax-Bax?

Wieviele verschiedene Street-Vendors gibt es? Welche wichtige Adressen gibt es in Ost-Berlin (außer Hildegards und der russischen Botschaft)? Wie kann man Leute verfolgen? Sollten noch mehr Fragen auftauchen, könnten wir eine Lösung drucken – wollt Ihr das?

Trotz Lösung noch einige kleine Unklarheiten bei **Elvira**: Wo ist die Zutat Absinth versteckt? Thomas benötigt sie dringend für seinen Zauberspruch Palmlicht. Achja, auch Sascha sucht noch Zutaten, nämlich: Efeu, Drachenblut, Seerose und den virginischen Zauberstrauch. Und wo um Himmel's Willen ist der Blutegel? Wer weiß Rat?

Peter hat ein großes Problem bei **Nightbreed**: Der Messerwerfer schickt ihn immer wieder in die Arme der Polizei zurück, und das, obwohl er nach der Flucht vom Friedhof ja schonmal gefangen war.

Dicky Flaschbier möchte gerne wissen, wo er den zweiten Hebel bei **Wrath of**

the Demon finden kann.

Gauldregon's Domain: Torsten interessiert sich brennend dafür, wozu man das Leg Mail im Elfenwald braucht. Was bringt es denn, wenn man es trägt? Außerdem will er wissen, wie man diesen Typ im Assassins Wald zur Strecke bringt. Wie man den Safe bei **Op. Stealth** knackt, wäre auch interessant. Er hat schon alles probiert...

Erhard hat Schwierigkeiten bei **Budokan**. Wie schafft man nur den Ninja in Runde 10 und 11? Und wie kommt man danach weiter? Auch **Superwonderboy** macht Probleme: Der Drache in Runde 11 ist ebenfalls nicht kleinzukriegen!

Wie man bei **Asterix Op. Hinkelstein** die Römer in ihrem Lager austrickst, möchte Marco gerne wissen. Auch weiß er nicht, wo man die Lorbeeren findet, und welche Zutaten man für den Zaubertrank benötigt.

Alexander sucht Tips zu **Lords of Doom**. Er bekommt nämlich den Tresor im er-

sten Stock des Hauses nicht auf und hat auch keine Ahnung, wie man die Mumie (Kino) besiegen kann.

Wo muß Murat bei **Moonwalker** hingehen, wenn er im 2. Level alles erledigt hat und in den nächsten Level will?

Und noch ein Problem bei **Cadaver** hat Jean. Im zweiten Level, nachdem er die Teleporter durchs Loch fallen ließ, erscheint ein Hinweis, daß noch etwas zu erledigen wäre. Was denn bloß? In der Kornkammer ist noch ein dritter Raum, den man mit dem Karte-Zauberspruch zu sehen bekommt. Wie kommt man da hinein?

Stephan kommt bei **Narco Police** nicht weiter, weil ihm zwei Gegner hinter einer Barrikade den Weg versperren. Was muß er tun?

So, das war's mal wieder – ach ja, wer noch Probleme bei **Dragonflight** hat, möge sich noch etwas gedulden, die Lösung drucken wir nämlich in unserem nächsten Sonderheft (erscheint am 26. 4.). Also: Haltet durch!

Die Heißeersehnten

Antworten

Ben Wiedemann aus Berlin weiß die Antwort zu **Licence to kill** aus AJ 1/91: Geht rasch nach unten und zerstört den Jeep. Nun tastet Euch Schritt für Schritt nach vorn, um plötzlichen Angriffen ausweichen zu können. Immer auf die Munition achten!

Die Frage zu **Wild West World** kann Alexander Eckert aus Erkrath beantworten. Diese Option dient zum Einstellen der Produktivität der Angestellten. Dazu muß man den Mauszeiger über ein Feld bewegen, das von einem Angestellten belegt ist (Farmer = Getreidesack, Cowboy = Hörner, Jäger = Fell, Bergarbeiter und Scouts werden nicht extra angezeigt). Nun drückt man einfach den rechten Mausknopf, und das Fenster mit den Einstellungen „Lagern“ und „Produzieren“ erscheint. Besonders wichtig ist die Einstellung beim Farmer, der bei „Produzieren“ aussät und bei „Lagern“ erntet.

Wie man den Energie-Gremlin bei **Gremlins 2** besiegt, erklären uns Matthias und Patrick aus der Schweiz: Im 4. Level muß man den Gremlin nämlich mit einem Telefon bewerfen. Nun ist der Lift offen, und man kann in den nächsten Level.

Das Problem mit **Cadaver** aus AJ 3/91 kann Thomas Skowronek aus Buxtehude lösen: Bei der rotierenden Scheibe stellt man sich an den linken Rand und betätigt beim Vorbeikommen den Schalter. Nun braucht man beim nächsten Mal, wenn man wieder ganz am linken Rand steht, nur nach links zu gehen, sobald die Scheibe links unten ist. Alles klar?

Wie man bei **Awesome** nach der ersten Station weiter-

kommt, schreibt uns Andreas Müller aus Wunstorf: Zuerst trägt man sich im Handelscomputer ein (Log on Trading Computer), dann verkauft man erst seine Discs, anschließend die Fracht. Jetzt aktiviert man „Contact“ und nimmt einen Auftrag an (wenn mögl.). Waffen kaufen, den Handelsschirm verlassen, „Log on Navcom“ anklicken und sich einen Planeten aussuchen. Nun das Symbol für den „simulierten Planetenorbit“ anklicken, und solange den Stick nach links und rechts bewegen, bis sich der gewählte Zielplanet dem kleinen blauen Planeten (unserem) auf ein Minimum nähert. Nach einem Knopfdruck auf „Stay“ gehen, mit dem Zeiger den Zielplaneten anklicken und - fertig!

Von Meiko Heemeier kommen die Antworten zu **Rick Dangerous**. Das erste Problem löst man, indem man den tiefen Stein überspringt und zu dem Stein auf der linken Bildschirmseite geht. In den Schlitz dort steckt man den Stab hinein (Stick nach links und Feuer), und schon ist der Durchgang frei. Lösung Nummer 2: Man darf die zweite Insel nur überspringen. Bleibt man auf ihr stehen, hat man keine Chance! Auf der ersten Insel hinlegen und nach vorne kriechen. Ist der Speer über uns hinweggeflogen, muß man schnell und ohne Pause bis zur letzten Insel springen. Pooky gibt man in der Hall of Fame ein!

Wofür man den Permit bei **Bloodwych** braucht, schildert uns Peter Herzog aus Königsbrunn: Man kann damit nämlich von Zendick das Ace of Swords kaufen, das in Verbindung mit den Chaos Gloves die beste Waffe ist.

SEGA® MEGA DRIVE - Module für die japanische Konsole

Megadrive RGB + PAL, Kabel	299,90	Fire Shark	119,90	Rastan Saga 2	119,90
Joypad, Netzteil (ohne FTZ)	49,90	Forgotten Worlds	119,90	Revenge of Shinobi	119,90
Extra Joypad	49,90	Gain Ground	119,90	Ringside Angel	129,90
Arcade Power Stick	149,90	Ghost Busters	119,90	Same Same Same	129,90
Japan USA Adapter	49,90	Ghouls'n Ghosts	129,90	Shadow Dancer	139,90
Afterburner	119,90	Golden Axe	119,90	Soko Ban	94,90
Air Diver	94,90	Granada	119,90	Sorceriam (jap.)	129,90
Alex Kidd	99,90	Hard Drive	139,90	Space Harrier 2	119,90
Altered Beast	79,90	Hellfire	119,90	Space Invaders '90	119,90
American Football	139,90	Herzog zwei	119,90	Strider (8 MB)	139,90
Am. Palmer Golf	119,90	Hurricane	94,90	Super Hang On	119,90
Arrowflash	119,90	Insector X	94,90	Sup. L. Baseball	119,90
Atomic Robokid	139,90	Ishido	129,90	Super Masters Golf	109,90
Aztl	119,90	Junction	119,90	Super Monaco GP	109,90
Basketball	119,90	Klax	119,90	Super Thunder Blade	119,90
Batman	109,90	Last Battle	119,90	Super Wonderboy 3	139,90
Budokan	129,90	Magical Hat	139,90	Sword of Vermil	139,90
Burning Force	119,90	Mickey Mouse	119,90	Talsjin	94,90
Columns	109,90	Moon Walker	119,90	Thunderforce 2	119,90
Curse	94,90	Mystic Defender	119,90	Thunderforce 3	119,90
Cyber Ball	119,90	New Zealand Story	94,90	Tuxton	119,90
Dick Tracy	129,90	Oasmitokun	79,90	Twin Hawk	119,90
Dynasty Duke	119,90	Phant. Star 2	129,90	Whip Rush	94,90
Elemental Master	139,90	Phant. Star 3 (jap.)	129,90	World Cup Italia '90	94,90
E-Swat	119,90	Phelios	109,90	X.D.R.	119,90
Fat Man	119,90	Populous	129,90	Zany Golf	129,90
Final Blow	119,90	Rainbow Islands	129,90	Zoom	94,90
		Rambo 3	94,90		

Nintendo® GAME BOY

Game Boy, Tetrax, Ohrhörer, Dialogkabel + Batt.	158,00	Final Fantasy Legend	84,90	Dix	49,90
Aktivboxen pro Paar	59,90	Fist O' T North Star	69,90	Shanghai	69,90
Nintendo Light Boy	79,90	Filipull	69,90	Side Pocket Billard	69,90
Nintendo Akkupack	79,90	Formula 1 Race	69,90	Skate Or Die	74,90
		Gargoyles Quest	52,90	Soko Ban (Boxset)	69,90
		Golf	49,90	Solar Striker	49,90
		Hyper Lode Runner	69,90	Space Invaders	49,90
		Ishido	69,90	Spider Man	49,90
		King of the Zoo	52,90	Super Mario Land	49,90
		Kung Fu Master	69,90	T. Mutant N. Turtles	69,90
		Kwirk	49,90	Toskun Maru	69,90
		Lock'n Chase	69,90	Tennis	49,90
		Lock'n Mania	69,90	Ultraman	69,90
		Moto Cross Maniacs	69,90	Wizards and Warriors	49,90
		Nemesis	69,90	Wrestling	69,90
		Ninja Adventure	69,90		
		Pinball Gators Rev	49,90		
		Pipe Dream	69,90		
		Power Racer	69,90		
		Puzznic	69,90		
		Puzzle Road	69,90		
		Quarth	69,90		

SIERRA® MEGAPACKS

Spieler mit Lösung und deutscher Bedienungsanleitung

Programmname	AMIGA	IBM-PC	ST
Codename Iceman	119,90	134,90	119,90
Colonel's Bequest The	129,90	134,90	129,90
Conquests of Camelot	119,90	134,90	119,90
King's Quest 4	129,90	119,90	99,90
King's Quest 5	—	119,90	—
King's Quest 4 und 5	—	219,90	—
Leisure Suit Larry 1	84,90	84,90	64,90
Leisure Suit Larry 2	99,90	99,90	99,90
Leisure Suit Larry 3	119,90	134,90	119,90
Leisure Suit Larry 1, 2 und 3	149,90	149,90	—
Manhunter 1 - New York	99,90	99,90	99,90
Manhunter 2 - San Francisco	109,90	109,90	109,90
Manhunter 1 und 2	179,90	179,90	179,90
Police Quest 1	84,90	84,90	84,90
Police Quest 2	129,90	84,90	89,90
Police Quest 1 und 2	179,90	149,90	149,90
Quest For Glory 2	—	119,90	—
Space Quest 1	89,90	89,90	79,90
Space Quest 2	89,90	99,90	84,90
Space Quest 3	99,90	109,90	99,90

Public Domain Classics - Amiga

Spieler	Preis	Sequencer	Preis
Ahoy	10,00	Tipps	10,00
Atlantis	10,00		
Billard	10,00		
Broker	10,00		
Chess 2.0	10,00		
Death The	10,00		
DODS	10,00		
Dragons Cave	10,00		
Dungeon Krampler	10,00		
Firepower Editor	10,00		
Flaschbier	10,00		
Glücksrad Des	10,00		
Goldhater	10,00		
Jump and Run	10,00		
Mad Factory	10,00		
Marble Slide	10,00		
Neon Base	10,00		
Panetta	10,00		
Paranoids	10,00		
Peters Quest	10,00		
Populous 2	10,00		
Quelmaster	10,00		
Roll On	10,00		
Sense Pro	10,00		
Star Trek Quiz	10,00		
Steinschlag	10,00		
Storage	10,00		
Superpac	10,00		
Tennis (1 MB)	10,00		
Tiles	10,00		
Towers	10,00		
Tricky	10,00		
Trucking	10,00		
Turn Tilt	10,00		
Willy's Quest	10,00		
Zerg	10,00		

Zubehör

Memostar Speichererweiterung AM 229,00	512 KB für A 500, abschaltb., mit Uhr, Megabit-Chips
No-Name Speicher 512 KB, Uhr AM	129,00
Disk-Drives Amiga — extern, abschaltbar	
3,5 Zoll	249,00
5,25 Zoll	299,00
Druckerkabel Centronics	1,8m 29,90
Drucker-Umschaltbox 2-fach	89,90
Parallel-Kabel 25-pol. subD	1,8 m 29,90
Monitorverlängerung 9-polig subD	2 m 9,90
Maus-Komplettpaket GM-6	PC 79,90
Maus-Komplettpaket GMF-302	PC 149,00
Maus-Joystickverlängerung digital	2 m 9,90
Mausmatte	9,90
Scanner-Komplettpaket GENISCAN 4500	PC 349,00
VGA-Karte OPTIMA - mit 512 KB RAM	PC 299,00
Disketten Double Density: (die Preiswerten)	
3,5" 10 St.	13,90
5,25" 10 St.	5,90
Leerdisketten High Density: (super sicher!)	
3,5" 10 St.	34,90
5,25" 10 St.	19,90
Soundkarten für PC mit 1 deutscher Anleitung	
Ad Lib Karte Solo 11-stimmig	PC 299,00
Ad Lib Karte mit Composer Software	PC 379,00
Ad Lib Composer Software (engl.)	PC 179,00
Sound Blaster Karte 24-stimmig	PC 399,00
Sound Blaster MIDI-Interface	PC 119,00
Aktivboxen für Soundkarten	pro Paar 59,90

ANWENDER und LERNSOFTWARE

Programm	Preis
Ability Plus	dt. 199,90
Formular Manager Plus	dt. 349,00
Context Pro	dt. 199,00
De Luxe Paint 2 anh.	dt. 399,00
Korrekt	dt. 99,90
Menü Plus Festpl. Verw.	dt. 99,90
MS Word 5.0	dt. 1.299,00
MS Word für Windows	dt. 1.499,00
MS Windows 3.0	dt. 499,00
MS Quicbasic	dt. 299,00
Newsdesk Professional	e. 298,00
PC-Glebe (Dateibank)	dt. 179,90
Timeworks Desktop Publ.	e. 498,00
Top-Tec Dia-Verwaltung	dt. 129,00
3 D-Draw	dt. 199,00
Amiga	
CLI-Mate	dt. 69,00
De Luxe Paint 1	e. 49,90
De Luxe Paint 3	dt. 249,00
De Luxe Paint 2	dt. 199,00
De Luxe Video 3	dt. 299,00
Dev Pak Assembler 2.0	dt. 139,00
Digit View Gold 4.0	dt. 349,90
Digit Paint 3	dt. 179,90
Diskman	dt. 69,90
DOS-Manager	dt. 69,90
Lotto	dt. 49,90
Optalyzer	dt. 99,90
Pagesetter 2	dt. 199,90
PC-Handler	dt. 69,90
Professional Draw	dt. 247,90
Professional Page	dt. 497,90
TFMX Workshop	dt. 129,90
Turbo Print 2	dt. 87,90
Turbo Print Prof.	dt. 179,90
X-Copy 2 - Hardware	dt. 69,90
X-Copy Prof. - Hardware	dt. 99,90
Lernsoftware von M & T	dt. 44,90
Deutsch / Englisch / Erdkunde 1, 2 / Mathematik 1, 2, 3 / Physik	

COMPUTER-PROGRAMM-SERVICE

Frank Heidak

Franzstraße 7 · 5000 Köln 41



Die Soliden...

Tips und Tricks

Absolute Profitips zu **F-19 Stealth Fighter** gefällig? Dank Munich Bronx null Problemo:

Waffenwahl: Sidewinders und Mavericks kommen immer gut! Ausnahmen: Rollbahnen oder noch Stabileres schrottet man besser mit ISC B-1's oder CBU's. Die Kanone ist für fast alles brauchbar, z.B. Depots.

Taktik: Nach dem alten Pilotspruch: Fly low, hit hard! Also möglichst tief unter dem Radar bleiben, und sich versichern, ob man den Gegnern auch wirklich den Rest gegeben hat. Immer Extra-Sprit einplanen! SAM-Stationen und feindliche Flugzeuge wenn möglich vernichten (stören sonst nur). Um die meisten Punkte einzuheimsen, empfiehlt es sich, Central Europe (viele Ziele), Conventional War, Strike Missions (Flieger kommen sowieso), Elite Opponents und Realistic Landings zu wählen. Zusätzlich zerstörte Ziele geben Extrapunkte! Die hoch begehrte Congressional Medal of Honour gibt's erst ab 1200 Punkten und absolut erfolgreich beendeter Mission.

Kleiner Flugakrobatik-Trick: Auf dem Kopf fliegen, Motor ausschalten, im HUD auf minus (!) 10 Grad gehen, und schon fliegt es sich sorglos, ohne die Umwelt mit Kerosin zu verpe-

sten (Speed ca. 125, Höhe konstant!).

Battle Command

Die besten Waffen:

Scout Car: Bullets

Normal Tanks: Shells

Laser Tank: Laser Bolts

Artillery Tank: Rockets

Missile Tanks und Fighter

Planes: Surface to Air Infra

Red Missiles

Apache: Surface to Air Radar Missiles

Alles andere: Bullets oder Surface to Surface Infra Red Missiles

Tips: Immer in Bewegung bleiben, solange noch Feinde auf dem Radar sind. Alles was fliegt, sofort unter Beschuss nehmen (Luftangriffe sind gefährlich!). Bei feindlichen Stellungen mit gegnerischer Übermacht evtl. auch mal zurückziehen oder gar umgehen (zweiter Versuch). Auf Straßen kommt man schneller vorwärts, hier lauern jedoch jede Menge Gegner, und es geht durch "bewohntes Gebiet". Ein kurzer Blick auf die Karte kann alle paar Minuten nicht schaden! In unübersichtlichen Situationen auf Außenansicht schalten. Berge und andere Hindernisse zwischen sich und den Gegner bringen und möglichst auf Distanz bleiben. Immer darauf achten, ein paar Waffen in Reserve zu haben!

Licht in unsere dunkle Hundehütte brachten Max und seine Kumpels mit den er-

sten Tips zu **Speedball 2!** Es sei ihnen gedankt...

Als Teammanager sollte man bei seinen Jungs vor allem auf Intelligence, Attack und Aggression Wert legen. In der zweiten Liga kann man auf Starspieler getrost verzichten (Ausnahme: Torwart). In der ersten hingegen bläst einem der Wind schon eiskalt ins Gesicht! So viele Starspieler wie möglich anschaffen! Besonders zu empfehlen sind JAMS (Centreforward) und COOPER (Torwart).

Zum Ligaspiel: Gewinnen ist nicht alles! Denn für 10 Matchpoints erhält man einen Ligapunkt. Also, egal ob die Lage aussichtslos erscheint oder man eh schon haushoch führt, Punktemachen ist angesagt! Spielt man selbst, sollte man seiner Mannschaft möglichst viel Attack, Speed, Intelligence und Stamina spendieren. Bei einem defensiven Gegner alles in den Angriff, bei einem offensiven alles in die Verteidigung investieren. Nicht alle Kohle vor Spielen gegen harte Nüsse ausgeben, da die Jungs auch bei einem Sieg viel einstecken müssen. Lieber alle Knete vor Spielen gegen schwache Gegner investieren; hier gibt's dann mehr Geld und Bonus vor die Nase! Ein Starspieler ist in solchen Fällen gut zu gebrauchen (besonders im Angriff). Allgemeine Tips: Angeschrittene Bälle sitzen öfter! Besonders mit Starplayer und gegen miese Mannschaften. Sooft wie möglich den Punktevervielfacher anschießen. Der Energiebounce läßt den Ball sogar durch Gegner dringen (auch Torwart!). Die Seitenziele (Pitchtargets) können ein evtl. verlorenes Spiel noch rausreißen!

Nach den grundsätzlichen Tips in der 1/91 jetzt die ersten special Tricks zum Spiel der Spiele **Powermon-**

ger: Wie kommt man an möglichst viele Rekruten heran? Heiko Rödelspe weiß es: Man schließt eine Allianz mit einem Gegner, begibt

sich in eine große Stadt des Verbündeten und rafft dort alles Eßbare zusammen (Hauptmann auf aggressiv und Essen holen). Dies wiederholt man solange, bis die Einwohner nicht mehr genug Nahrung heranschaffen können. Die vom Hunger geplagten Stadtbewohner werden bald rebellieren und nach einiger Zeit zu uns überlaufen!! Und schon haben wir ein paar Rekruten mehr! Übrigens, der Gag läßt sich bei jeder Stadt des Verbündeten wiederholen...

Schneller zum Erfolg kommt man auch mit den Tricks von Soulman und Digga Nigga:

Alle Inseln erobern?? Nicht nötig! Von links oben nach rechts unten tut's auch! Wählt dabei immer den Weg des geringsten Widerstands (einige Inseln am Anfang sind wahre Hämmer!). Der Vogel kann übrigens auch ins Jenseits geschickt werden - Pfeil und Bogen und ein wenig Geschick, und futsch ist die Brieftaube!

Wie die beste Bewaffnung bei **Awesome** aussieht, verraten sie Euch auch:

Sonic Mining Laser (Crystals)

Shield Replenisher (Gegner)

Peripheral Guns (allgemein)

Radial Disrupter (Schiff in Not)

Wide-Beam Plasma Cannon (allgemein)

Flame Thrower (allgemein)

Mortar Bolts (Zielsuchraketen)

Außerdem ist es beim Kampf im Weltall oft besser, rückwärts zu fliegen oder unregelmäßig zu kreisen.

Alles soll optimal sein, so natürlich auch die Karre bei **Indianapolis 500**. Wie man's macht, schreibt uns Andreas Unger.

Man nehme den Flitzer Lola/Buick und stelle alles so ein:

Gear: 8,13 - 5,22 - 3,57 - 3,50

Wings: vorne: 4 drüber, hinten: 5 drüber

Stagger: kein Unterschied
Rubber: rechts vorne: hart,

1-Spieler codes

2-Spieler codes

FUN		TRICKY	TAXING	MAYHEM		
1)	XXXXXXXXXX	HBANLMFPDV	ONICEKLNFS	NHMFHFALHV	1)	JAJHLDIBMO
2)	IJHLDHBCCU	CMOLMFNQDK	FIBIJLMOFL	HMFHFINMHD	2)	IJHLDKJCMJ
3)	NHLDHBADCR	BAKHLLMBEL	IBANLMFPFY	MFHFAJLNHX	3)	NHLDKJADMW
4)	HLDHBINECK	MKHNLICCEX	BINLMFIQFR	FHFIJLMOHQ	4)	HLDIJINEMN
5)	LDHBAJLFCT	OJNLICADES	FAJHLDHBTG	HFANLMFPHN	5)	LDIJAJLFMW
6)	DHBIJLLGCM	HLDMCMOEEEX	IJHLDHFCGM	FINLMFHQHW	6)	DIJIJLLGMP
7)	HBANLLDHCJ	LLICAJMFEQ	NHLDHFADGJ	FAJHLDIBIW	7)	IJANLLDHMM
8)	BINLLDHICS	DIBIJMLGEQ	HLDHFINEGS	IJHLDIFCIP	8)	JINLLDIIMV
9)	BAJHMDHJCV	IBANLLDHEM	LDHFAJLFLG	NHLDIFADIM	9)	JAJHMDIJMX
10)	IJHMDHBKCN	BINLLDIEEV	DHFIJLLGGU	HLDIFINEIV	10)	IJHMDIJKMQ
11)	NHMDHBALCK	BAJHMDIJEX	HFANLLDHGR	LDIFAJLFIO	11)	NHMDIJALMN
12)	HMDHBMNCT	IJHMDIBKEQ	FINLLDHIGK	DIFIJLLGIX	12)	HMDIJINMMW
13)	MDHBAJLNCM	NHMDIBALEN	FAJHMDHJGM	IFANLLDHIV	13)	MDIJAJLNMP
14)	DHBIJLMOCV	HMDIBINMEW	IJHMDHFKGV	FINLLDIIIN	14)	DIJIJLMOMY
15)	HBANLMDPCS	MDIBAJLNPEP	NHMDHFALGS	FAJHMDIJIP	15)	IJANLMDPMV
16)	BINLMDHQCL	DIBIJLMOEY	HMDHFINMGL	IJHMDIFKIY	16)	JINLMDIQMO
17)	BAJHLFHBDO	IBANLMDPEV	MDHFAJLNGU	NHMDIFALIN	17)	JAJHLFIBNR
18)	IJHLFHBDCDX	BINLMDIQEO	DHFIJLMOGN	HMDIFINMIO	18)	IJHLFIJCNK
19)	NHLFHBADDU	BAJHLFIBFR	HFANLMDPGK	MDIFAJLNIX	19)	NXLFIJADNX
20)	HLFHBINEDN	IJHLFIBCFK	FINLMDHQGT	DIFIJLMOIQ	20)	HLFIJINENQ
21)	LFHBAJLFDW	NXLFIJADFX	FAJHLFHBHW	IFANLMDPIN		
22)	PHBIJLLGDP	HLFIBINEFQ	IJHLFHFCHP	FINLMDIQIW		
23)	HBANLLFHDM	LFIBAJLFFJ	NHLFHFADHM	FAJHLFIBJJ		
24)	BINLLFHIDN	FIBIJLLGFS	HLFHFINEHV	IJHLFIFCJS		
25)	BAJHMFHJDX	IBANLLFHFP	LFHFAJLFHO	NHLFIFADJP		
26)	IJHMFHBKDQ	BINLLFIIFY	FHFIJLLGHX	HLFIFINEJY		
27)	NHMFHBALDN	CEKHMNIJFY	HFANLLFHUU	LFIFAJLFJR		
28)	HMFHBINMDW	IJHMFIBKFT	FINLLFHIHN	FIFIJLLGJK		
29)	MFHBAJLNDP	NHMFIBALFQ	FAJHMFHJHP	IFANLLFHJX		
30)	FHBIJLMODY	HMFIBINMFJ	IJHMFHFKEY	FINLLFIIJQ		

rechts hinten: mittel, links vorne und hinten: weich
Cambers: rechts vorne: -,50; rechts hinten: +,25; links vorne: +,25; links hinten: +,1

Pressure: alle gleich, nämlich 25

Shocks: alle ganz runter
Levers on dash: beide ganz nach vorne

Ist Lemmings das beste Spiel aller Zeiten? Schwierige Frage, fest steht, daß wir noch nie (niemals) so viele Einsendungen zu einem Spiel hatten wie dazu. Dan-

ke also Euch allen - der Erste war trotzdem Gregor, und seine Codes haben wir deshalb auch abgedruckt. Jede Menge strategische Tips dazu liefert Euch Martin Müller aus Erlangen:

1. Zu Beginn eines neuen Levels immer erst die Pausenfunktion einschalten und sich alles genau überlegen.
2. Lemmings ändern ihre Laufrichtung auch ohne Blocker oder Hindernis, wenn:

a) sie sich beim Brückenbauen den Kopf stoßen
b) sie beim Graben auf ein

Hindernis treffen.

Man kombiniert also: Erst lassen wir unseren Liebling ein kurzes Stück graben (diagonal oder vertikal), dann baut der Gräber ein Brückchen, schon dreht er um.

3. Blocker muß man nicht sprengen! Wenn man ihnen den Boden unter den Füßen weggräbt, fallen sie erst und marschieren dann wieder weiter

4. Muß eine lange Brücke gebaut werden, darauf achten, daß die nachfolgenden Lemmings nicht zu tief stür-

zen (womöglich gar ins Verderben), also:

a) eine zweite Brücke darunter bauen

b) die nachfolgenden Lemmings die Brücke kaputtgraben lassen (kann leicht wieder repariert werden).

5. Je enger die Lemmings im Pulk laufen, umso weniger werden von den Fallen erwischt. In solchen Fällen sehr enge Blocker stellen.

6. Das Anwählen der Icons mit den Cursortasten ist einiges schneller und daher in kritischen Situationen zu empfehlen.

PRÜFEN UND ENTSCHEIDEN * PRÜFEN UND ENTSCHEIDEN * PRÜFEN UND ENTSCHEIDEN *

WAS SIE WISSEN SOLLTEN...

DECOM

COMPUTER+VIDEOGAMES

...LIEFERT NICHT NUR AUS.
Es informiert Sie H.Degwitz

DECOM
PESTALOZZI WEG 40
D-5064 RÖSRATH 1

TEL 02205 / 6624

AMIGA	GENRE	VK
MAGIC JUMPER	KD STR	39.90 DM
MASTER BLAZER	DA SPO	89.90 DM
MEDIEVAL MACHINE	KD GES	49.90 DM
MONKEY ISLAND	KD ADV	84.90 DM
M.U.D.S.	KD SPO	89.90 DM
OVER THE NET	DA SPO	84.90 DM
PANZA KICK BOXING	DA SPO	72.90 DM
RICK DANGEROUS 2	DA ACT	84.90 DM
SECOND WORLD	KD STR	59.90 DM
SIMULGRA	DA ACT	84.90 DM
SPEEDBALL 2	DA SPO	89.90 DM
STAR CONTROL	DA SIM	89.90 DM
STRIDER 2	DA ACT	89.90 DM
SUPER OFF ROAD RACER	-- ACT	89.90 DM
TEAM YANKEE	DA SIM	72.90 DM
TOWER FRA	KD SIM	72.90 DM
TRANSWORLD	KD SIM	89.90 DM
ULTIMA V	DA ADV	72.90 DM
WAR JEEP	DA SIM	84.90 DM
WHITE DEATH	DA SIM	74.90 DM

AMIGA	GENRE	VK
A-10 TANK KILLER	-- SIM	79.90 DM
ACCOLADE IN ACTION	DA SAM	72.90 DM
BURN OUT	DA SAM	64.90 DM
BADLANDS	DA ACT	59.90 DM
BATTLE COMMAND	DA SIM	59.90 DM
B.A.T	DA ADV	74.90 DM
CAPTIVE	DA STR	89.90 DM
CURSE OF AZURE...	-- ADV	74.90 DM
CHASE HQ II	DA SIM	59.90 DM
DIE UNENDLICHE GESCH.	DA ACT	89.90 DM
FLIP IT & MAGNOSE	DA ACT	54.90 DM
GREAT COURTS II	DA SPO	84.90 DM
HOLLYWOOD COLLECT.	DA SAM	79.90 DM
IMMORTAL (1 MB)	DA ADV	89.90 DM
INDIANAPOLIS 500	DA SIM	89.90 DM
ISHIDO	DA STR	89.90 DM
LEGEND OF BILLY	DA ACT	64.90 DM
LOTUS TURBO CHALLENGE	DA SIM	89.90 DM
LOOPZ	DA STR	89.90 DM
M1-TANK PLATOON	DA SIM	72.90 DM

TEL: 02205 / 6624 * TESTEN SIE UNSERE SERVICE-LEISTUNG! * TEL: 02205 / 6624

Last Ninja II

Heute ist der internationale Ninja-Tag – was, das wußtet Ihr gar nicht? Na, dann wird's ja höchste Zeit, daß Ihr es endlich erfahrt. Und der Beweis liegt vor Euch: Wir holen aus zum großen Doppelschlag, beginnen wollen wir mit der Lösung zu Last Ninja II von Thomas Pecht aus Haßfurt.

Level 1: Central Park

- Das blinkende Dreieck mit der Faust zerschlagen (Wachmann vermöbeln, nicht vergessen...)
- Schlüssel mitnehmen und im Startbild in die Grube springen (auaaa!)
- Die Türe mit dem Schlüssel öffnen (niederknien)
- Hamburger mitnehmen
- Im Damen-WC den halben Nunchaku aufheben (sind das Manieren!)
- siehe oben
- Im Mülleimer sind Wurfsterne
- Schriftrolle nehmen und Waffen einstecken. Dann ans Gitter laufen!
- Stab mitnehmen

- Auf der Insel mit dem Stab das Boot abstoßen. (Viel Spaß mit den Bienen im vorherigen Bild...)

- Mit zwei Salti über das Boot ans andere Ufer springen (richtiges Timing!!)

Level 2: The Street

- Ampel bei grün überqueren
- Tür mit Fußtritt öffnen
- Schwert mitnehmen
- Ampel bei rot überqueren (sonst: Bruuuuumm...matsch)
- Hamburger mitgehen lassen
- Molotow Cocktail mitnehmen
- Im gestreiften Zelt unbewaffnet den Schlüssel nehmen
- Mit dem Schlüssel den Schachtdeckel abheben.

Level 3: The Sewers

- Schlüssel mitnehmen
- Vorsicht: Spinnen!!! (igitigitt...)
- Gitter mit Schlüssel öffnen
- Mit einem Salto über die Ratten springen

- Molotow Cocktail an die Fackel halten, bis er sich entzündet

- Das Krokodil mit dem Cocktail bewerfen

Level 4: The Basement

- Leiter unbewaffnet hinaufklettern
- Karte mitnehmen
- Fleisch mitnehmen
- Die Schienen überspringen und den Hamburger mitnehmen
- Fleisch am Reagenzglas vergiften
- Dem Schoßhündchen das Fleisch geben
- Die Karte in den Schlitz stecken und den Aufzug betreten

Level 5: The Office

- Vom Compi (Amiga 4000?) die vierstellige Nummer notieren
- Knopf auf dem Schreibtisch drücken
- Ganz dicht am Ventilator vorbeilaufen
- Rechts oben aus dem Bild springen

Level 6: The Mansion

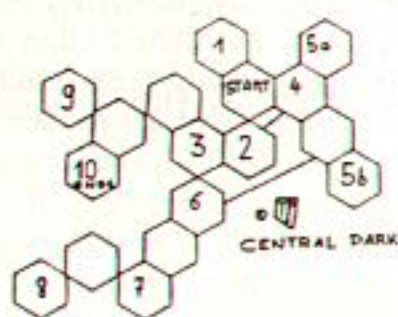
- Übers Dachfenster stellen

und einen Salto aufs Dach machen, dann fällt man in den nächsten Raum hinunter.

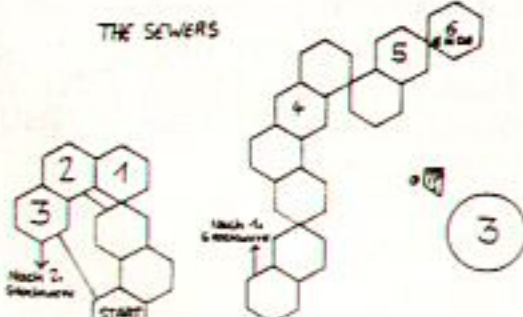
- Kordel mitnehmen
- Mit der Kordel die Tür hinten betreten
- Das Gitter berühren, damit der Alarm nicht ausgelöst wird
- Hinter der Pflanze ist eine Geheimtür
- Ans Kamingitter fassen
- Nicht (!) unterm Strahl vorbeigehen, sondern unter dem Kessel am unteren Bildschirmrand durchgehen

Level 7: The final Battle

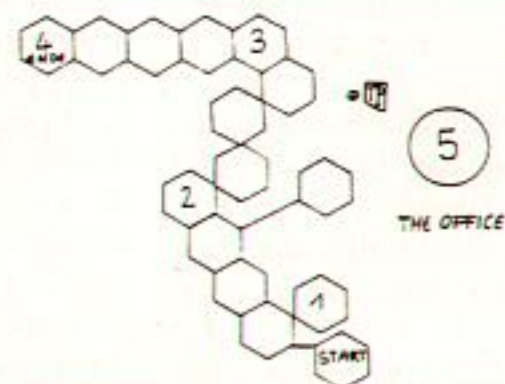
- An den roten Wandteppich fassen und am Safe die Kombination aus The Office eingeben. Die Kugel herausnehmen und anschließend Kunitoki umgehen (!) und alle Kerzen anzünden. Jetzt Kunitoki im Stern niederschlagen und die Kugel im Safe deponieren... Das war's auch schon – zur Erleichterung gibt's noch ein paar Karten dazu.



1



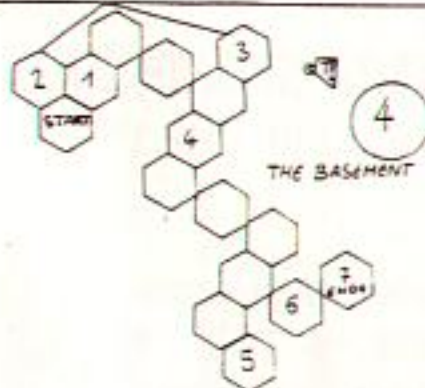
3



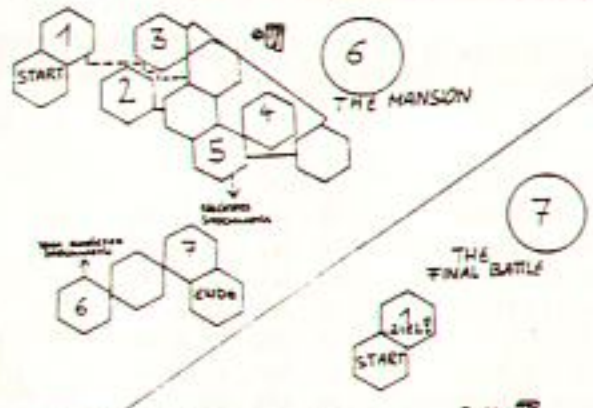
5



2



4



7

Ninja Remix

Die zweite Lösung des Tages stammt von Björn und Patrick Gronych aus Braunschweig, und auch sie haben einige Karten mitgeliefert.

1. Phase

- Das Schwert mitnehmen
- Sack mitnehmen

- Den Schlüssel einstecken
- Die Chakus mitgehen lassen
- Die Rauchbomben auf jeden Fall nehmen
- Den Apfel aufsammeln
- Wurfsterne nehmen
- Den Drachen mit einer

Rauchbombe bewerfen

The Wilderness

- Die Klaue mitnehmen
- Unbewaffnet mit der Klaue rechts neben dem Stein die Felswand hochklettern.
- Den Apfel mitnehmen

- Mit Hilfe der Klaue rückwärts wieder runterklettern.
 - Hier bekommt man den Feueranzug
 - Handschuh mitnehmen
- ### The Palace Garden
- Das Amulett nehmen
 - Die Rose mit Hilfe des

Handschuhs einsacken.
3. Das Amulett in die Schüssel legen (unbewaffnet niederknien)

The Dungeon

Nach zwei Bildern stürzt man in ein Loch und kommt so in den Dungeon.

1. Das Seil einstecken
2. Den Apfel nehmen
3. Mit dem Seil die Felswand

hochklettern (unbewaffnet an die Wand springen)

The Palace

1. Die erste Tür mit dem Schlüssel öffnen (Joystick rechts quer hoch)
2. An der Statue wie auf der Zeichnung vorbeigehen (immer den Pfeilen folgen).
3. Den Feueranzug wieder mitnehmen.

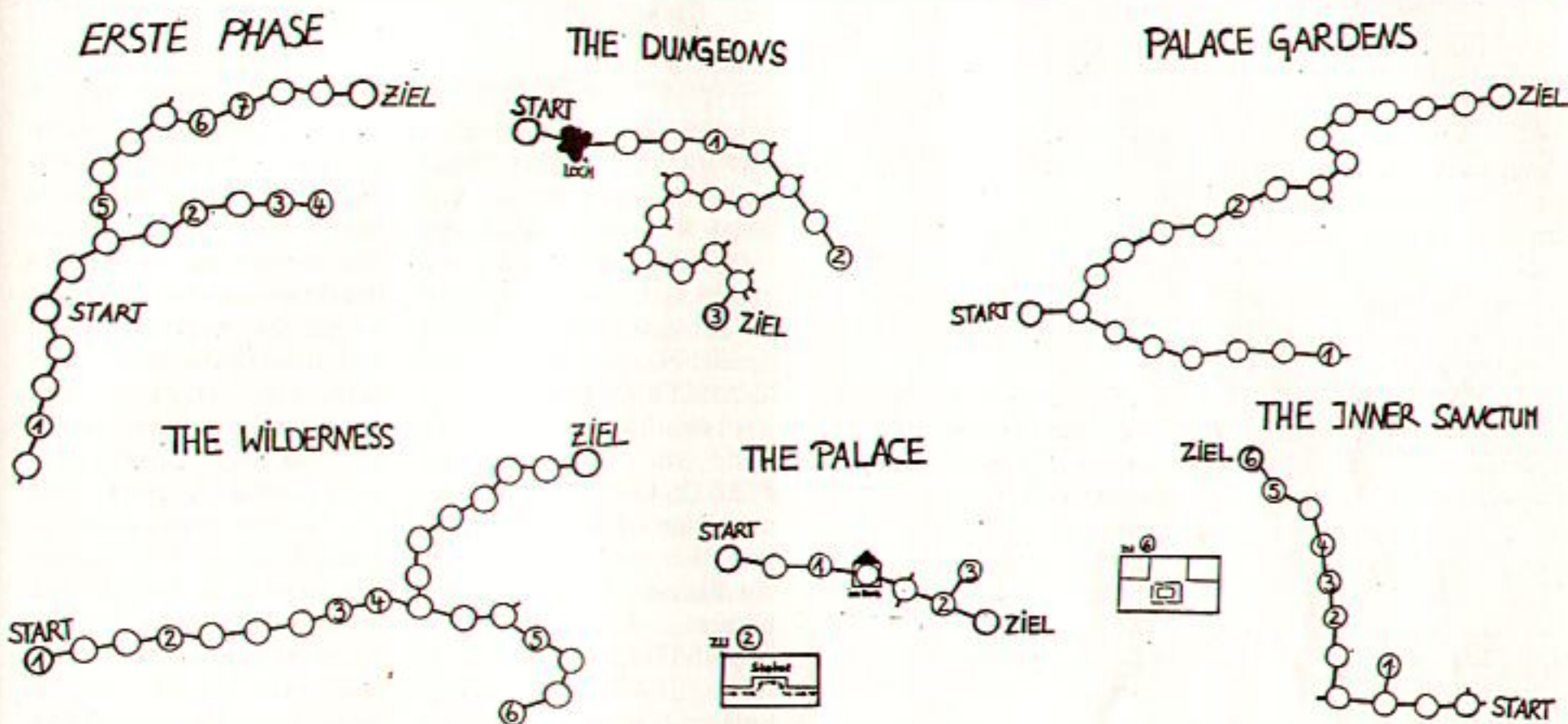
The Inner Sanctum

1. Die Flasche mit dem Schlafmittel einstecken
2. Die Rose in die Vase mit dem Korken stecken
3. Den Hund mit dem Schlafmittel bewerfen
4. Hier muß man so nah wie möglich zu dem „Fleck“ gehen und sich dort hinknien.
5. Tja, der Kampf gegen den

Oberschurken bleibt uns nicht erspart.

6. Hier kann man nun zeigen, ob man ein Joystickexperte ist – die Linien (siehe auch Zeichnung) dürfen jedenfalls nicht berührt werden.

So, nach getaner Arbeit dürfen wir uns dann gemeinsam auf Last Ninja III freuen...



02162 / 12073



02162 / 12073

Software	Amiga	PC	ST
688 Attack Submarine	Sim 59,50	72,50	-
A 10 Tank Killer	Sim 84,50	89,50	89,50
Action Station	Sim 74,50	99,50	-
Advanced Destroyer Sim.	Sim 69,50	69,50	-
Advanced Tact. Fighter 2	Sim 69,50	69,50	69,50
Altered Destiny	Adv 67,50	74,50	-
B.A.T.	-	-	89,50
Back to the Future 2	Act 64,50	64,50	64,50
Backgammon	Ges 54,50	-	-
Badlands	Act 59,50	-	59,50
Badlands Pete	Act 64,50	-	-
Base of the Cosmic Forge	Act 84,50	-	-
Bards Tale 2	Rol 64,50	58,50	-
Bards Tale 3	Rol 74,50	74,50	-
Battle Command	Act 64,50	-	64,50
Battle Squadron	Act 64,50	-	-
Battlemaster	Str 74,50	-	64,50
Battlestorm	Act 64,50	-	-
Betrayal	Adv 74,50	-	-
Blockout	Act 64,50	64,50	-
Boxing Manager	Sim 54,50	-	54,50
BSS Jane Seymour	Act 59,50	-	59,50
Buck Rogers	Rol 69,50	-	-
Bundesliga Manager	Sim 49,50	59,50	49,50
Cadaver	Adv 64,50	-	64,50
Car Vap	Sim 59,50	-	64,50
Celica GT 4 Rally	Sim 69,50	-	69,50
Challengers	Sim 79,50	79,50	79,50
Champions of Kryss	Rol 64,50	74,50	69,50
Chaos Strikes Back	Rol 64,50	-	64,50
mit dt. Anleitung und Lösung	79,50	-	-
Chase HQ 2	Act 64,50	-	64,50
Chips Challenge	Act 59,50	-	59,50
Codename Iceman	Adv 64,50	64,50	69,50
Comic Setter	99,50	-	-
Conflict	Str 19,50	-	19,50
Conquest of Camelot	Adv 84,50	89,50	89,50
Count Duckula	Adv 32,50	-	34,50
Crimewave	Act 59,50	74,50	59,50
Crown	Act 59,50	69,50	59,50
Curse of the Azure Bonds	Rol 69,50	74,50	69,50
Curse of Ra	Adv 54,50	59,50	54,50
Damocles	Act 64,50	-	59,50
Das Stundenglas	Adv 74,50	74,50	-
Dick Tracy	Act 62,50	-	69,50
Dinowars	Act 57,50	57,50	-
Dragon Breed	Act 64,50	-	64,50
Dragon Wars	Adv 64,50	69,50	-
Dragonflight	Rol 74,50	74,50	74,50
Dragons Breath	Adv 72,50	72,50	72,50
Duchings Khan	Sim 84,50	89,50	-
Duck Tales	Adv 64,50	64,50	-
Dungeon Master	Rol 64,50	-	64,50
Elvira Mistress	Adv 74,50	97,50	74,50
F 16 Combat Pilot	Sim 59,50	69,50	59,50
F 16 Falcon	Sim 74,50	89,50	74,50
F 16 Falcon Mission Disk	Top 49,50	-	53,50
F 16 Falcon Mission Disk 2	Top 49,50	-	49,50

Software	Amiga	PC	ST
F 19 Stealth Fighter	Sim 69,50	84,50	69,50
Fatal Heritage	Adv 69,50	-	-
Feudal Lords	Str 64,50	-	-
Final Battle	Str 54,50	-	64,50
Fist of Fury	Sam 69,50	-	69,50
Flight of the Intruder	Sim x.A.	89,50	x.A.
Fight Simulator 2	Sim 99,50	149,50	-
Flood	Act 64,50	-	64,50
Gettysburg	Str 64,50	79,50	-
Gold of the Aztecs	Adv 64,50	-	64,50
Golden Axe	Adv 64,50	-	64,50
Great Courts 2	Sim 64,50	-	-
Harpoon	Str 79,50	-	-
Heroes Quest	Adv 89,50	89,50	89,50
Holiday Maker	Adv 74,50	-	-
Horror Zombies	Act 64,50	-	64,50
Hunt for the Red October	Sim 64,50	-	-
Imperium	Str 64,50	74,50	64,50
Indiana Jones Adventure	Adv 64,50	69,50	64,50
Indianapolis 500	Sim 64,50	64,50	-
Invest	Sim 57,50	-	58,50
Ishoo	Ges 64,50	74,50	-
It came from the Desert	Adv 69,50	-	-
James Pond	Act 54,50	-	54,50
Kaiser	Sim 99,50	-	99,50
Kick off 2	Sim 57,50	-	57,50
The Final Whistle	Top 39,50	-	-
Klax	49,50	54,50	49,50
Larry Trubble Pack	Adv 119,50	119,50	119,50
Legend of Faerghal	Rol 64,50	69,50	64,50
Lemmings	Act 59,50	x.A.	x.A.
LHX Attack Chopper	Sim x.A.	99,50	-
Line of Fire	Act 59,50	-	59,50
Loom	Adv 69,50	69,50	69,50
Lords of Doom	Adv 64,50	69,50	64,50
Lost Patrol	Act 59,50	69,50	59,50
Lotus Esprit Turbo Chall.	Sim 64,50	-	64,50
M 1 Tank Platoon	Sim 84,50	84,50	84,50
M.U.D.S.	Act 67,50	74,50	-
Masterblazer	Act 67,50	-	67,50
Master Sound - Hardware	See 139,50	-	-
Mega Mighty Intro Designer	Grf 34,50	-	-
Midwinter	Str 64,50	69,50	64,50
MIG 29 Falcon dt.	Sim 89,50	89,50	89,50
Murder	Adv 69,50	74,50	52,50
Mystical	Act 69,50	69,50	69,50
NARC	Act 59,50	-	-
Nightshift	Act 54,50	54,50	-
Nuclear War	Str 58,50	69,50	-
Dil Imperium	Str 49,50	49,50	49,50
On the Road	Sim 89,50	89,50	89,50
Operation Stealth	Adv 64,50	74,50	64,50
Over the Net	Sim 64,50	-	-
Panzer Kick Boxing	Sim 89,50	74,50	69,50
Paradise 90	Act 59,50	-	59,50
Pirates	Str 84,50	99,50	84,50
Player Manager	Sim 49,50	-	49,50
Plotting	Str 59,50	-	59,50

Software	Amiga	PC	ST
Police Quest 2	Adv 89,50	89,50	89,50
Pool of Radiance	Rol 64,50	64,50	64,50
Populous	Rol 64,50	64,50	64,50
Prehistoric Tale	Act 54,50	-	-
Prince of Persia	Adv 64,50	64,50	64,50
Puzzle	Str 59,50	-	59,50
Quadril	Str 64,50	64,50	-
Rainbow Island	Ges 59,50	-	49,50
Ranx	Act 69,50	69,50	64,50
Revelation	Ges 49,50	59,50	49,50
Rick Dangerous 2	Act 59,50	64,50	59,50
Romance of the 3 Kingdoms	Str 109,50	109,50	-
Second World	Sim 59,50	59,50	59,50
Secret of the Monkey Island	Adv 79,50	89,50	x.A.
Secret of the Silver Blades	Rol 64,50	64,50	64,50
Sim City	Str 69,50	64,50	69,50
Sim Earth	Sim x.A.	94,50	-
Snowstrike	Act 64,50	64,50	64,50
Speedball 2	Act 64,50	-	64,50
Spirit of Excalibur	Adv 74,50	-	-
Star Control	Act 69,50	74,50	-
Supremacy	Str 74,50	-	74,50
Team Suzuki	Sim 59,50	-	59,50
Team Yankee	Sim 74,50	84,50	74,50
Teen. Mutant Hero Turtles	Act 64,50	79,50	64,50
Their Finest Hour	Sim 69,50	69,50	69,50
Think Twice	Str 49,50	-	-
Tom and the Ghost	Act 64,50	-	64,50
Tower FRA	Sim 72,50	-	-
Trass World	Sim 69,50	74,50	69,50
Turrican	Act 49,50	-	54,50
Turrican 2	Act 59,50	-	59,50
Ultima 5	Rol 69,50	79,50	69,50
Univ. Military Sim. 2	Str 69,50	79,50	69,50
Unreal	Adv 89,50	-	-
Warlock the Avenger	Act 59,50	-	59,50
Warlords	Adv -	69,50	-
Welltris	Str 64,50	69,50	64,50
Wild West World	Sim 89,50	-	-
Wings	Sim 74,50	-	-
Wings of the Death	Act 64,50	-	64,50
Wings of Fury	59,50	74,50	64,50
Wolfpack	Sim 74,50	84,50	-
X-Copy + Hardware	Atw 58,50	-	-
X-Copy Professional	Cop 79,50	-	-
X-Out	Act 51,50	-	51,50
Xiphos	Act 64,50	-	64,50
Z-Oud	Act 59,50	-	59,50
Zyland	Act -	59,50	-

Hardware	Preis
0,5 MB Speichererweiterung für Amiga 500	-
Megabit-Technologie, alle Bauteile gesockelt, mit Akku-Uhr, vergoldete Kontakte natürlich abschaltbar	129,-
2 MB interne Speichererweiterung für Amiga 2000	589,-
3,5 Markendrive für Amiga extern, bus, abschaltbar	189,-
5,25 ext. Markendrive für Amiga 40/80 bus, abschaltbar	249,-
3,5 Einbaulwerk für Amiga 2000	159,-
3,5 Einbaulwerk für Amiga 500	169,-
5,25 Einbaulwerk für Amiga 2000 als df1	249,-
5,25 Einbaulwerk für Amiga 2000 als df2	348,-
Elektr. Bootselektor, Einbau ohne Löten	59,-
Mäuse für alle Amiga/Atari/Xt/At - Reissware -	77,-
High Resolution Maus für Amiga/St incl. Mauspad	69,-
Optical Maus für Amiga/St (für PC DM 129,-)	119,-
80 MB SCSI Festplatte für Amiga 500	1598,-
80 MB Filecard für Amiga 2000	1498,-
Festplatten, Monitore, Drucker etc. - Wir beraten Sie gerne!	-
Zubehör	-
Gravis - der justierbare Joystick	89,50
Gravis-Mousestick ersetzt zusätzlich noch die Maus	189,-
Competition PRO STAR für alle AMIGA ST 64er	39,-
BTX Interfaces für AMIGA an DBT 03	99,-
Komplettlösungen für viele Games ständig am Lager.	-
Versandbedingungen:	-
Bei Vorkasse + DM 5,00, bei Nachnahme + DM 7,00.	-
Ausland nur Vorkasse.	-
EC-Scheck + DM 12,00.	-
Bestellungen telefonisch:	-
HOTLINE Mo - Fr. 9 - 11 & 14 - 19 Uhr	-
Tel.: 02162/12073 - Anrufbeantw. 24 Std.	-
Fax: 02162/12074	-
Bestellungen schriftlich:	-
HAMO K. Rösge, Röhserstr. 235, 4050 Viersen 1	-
Preislisten gegen DM 1,60 in Briefmarken.	-

Komplettlösungen / Sonderangebote bitte nachfragen!
Einige Programme waren bei Drucklegung dieser Anzeige noch nicht lieferbar.
Andere Neuheiten fanden hier vielleicht keinen Platz mehr.
Aktuelle Infos über unseren Telefonservice.
SPECIAL OFFER
Lemmings benötigt im 2-Spieler Mode zwei Mäuse bei HAMO Lemmings plus High Resolution Maus 119,80

Computersoftware

Steffen Müller
8933 LagerlechfeldRichthofenstr. 159
Tel: 082 32 / 64 09

TITEL	AMIGA	ATARI	TITEL	AMIGA	ATARI
688 Attack Sup dt.	64,00		Might & Magic 2	69,80	
A-10 Tank Killer (1 MB)	78,50	78,50	Mighty Bombjack dt.	57,00	52,00
Accolade in Action dt. (4 Sp.)	69,90		Mind Games (3 Spiele) dt.	57,00	57,00
Adidas Championship dt.	57,00	57,00	Monkey Island kpl. dt.	88,90	88,90
Adventures dt. (4 Spiele)	58,00	58,00	M.U.D.S. dt.	64,90	64,90
Air Supply	42,90	42,90	Murder dt.	61,80	61,80
Alcatraz dt.	59,50	59,50	Murder in Space dt.	57,00	57,00
Alpha Waves dt.	57,00	57,00	Mystical dt.	59,50	59,50
Amazing Spiderman dt.	57,50	57,50	Nam „Vietnam“ dt.	67,50	67,50
Anarchy dt.	48,90	48,90	Narc dt.	56,00	56,00
Atomic Robo-Kid dt.	59,50	59,50	Navy Seals dt.	58,00	58,00
Awesome (mit T-Shirt) dt.	74,00		Ninja Remix dt.	69,50	69,50
Baba Yaga dt.	44,00	44,00	Nitro dt.	58,90	
Back to the Future 2 dt.	58,50	58,50	No Exit dt.	46,00	46,00
Badlands dt.	56,00	56,00	Oil Imperium kpl. dt.	54,80	54,80
B.A.T. komplett deutsch	76,00	88,00	Obitrus (mit T-Shirt) dt.	78,90	78,90
Battle Command dt.	58,00	58,00	Omicron Conspiracy kpl. dt.	61,00	61,00
Battle Hawks 1942	58,90	58,90	On the Road kpl. dt.	62,00	62,00
Battle Master dt.	66,00	66,00	Operation Hammer dt.	57,50	57,50
Battle Storm dt.	59,50	59,50	Operation Stealth kpl. dt.	62,50	62,50
Battlechess dt.	63,90	63,90	Pang dt.	59,50	59,50
Betrayal dt.	69,50	69,50	Panza Kick Boxing dt.	72,50	
Big Bang dt.	40,00	40,00	Paradroid 90 dt.	59,50	59,50
Big Business dt.	54,50	54,50	Party Time dt. (4 Spiele)	57,50	
Billard 3 D dt.	59,50	59,50	Pirates dt.	58,00	58,00
Billy the Kid dt.	59,90	59,90	Platinum dt.	58,90	58,90
Blitzkrieg Ardennen	74,50		Plotting dt.	59,50	59,50
Blitzkrieg May 1940	63,90	63,90	Pop Up dt.	46,50	46,50
Buck Rogers (1 MB)	72,50		Populous dt.	64,90	64,90
Bundesliga Manager dt.	53,90	53,90	Ports of Call kpl. dt.	57,50	
Botics dt.	47,50	47,50	Power Box dt. (3 Spiele)	49,50	
Cadaver dt.	65,50	65,50	Powermonger dt.	69,50	69,50
Carthage dt.	59,80		Projectyle dt.	67,90	
Car Vup dt.	59,50	59,50	Puzzle dt.	59,00	59,00
Castle Master dt.	58,00	58,00	RA dt.	54,80	54,80
Celica GT Rally dt.	58,00	58,00	Rainbow Island dt.	57,50	57,50
Challengers (5 Sp.) dt. Ani.	72,50	72,50	Red Storm Rising dt.	59,80	59,80
Chaos Strikes Back (1 MB) dt.	57,00	59,50	Reederei dt.	51,50	51,50
Chase HQ 2 dt.	59,90	59,90	Rick Dangerous 2 dt.	57,00	57,00
Chess Simulation dt.	59,00	59,00	Riders of Rohan dt.	59,80	59,80
Chronoquest 2	67,50	67,00	Rings of Medusa dt.	59,00	59,00
Cloud Kingdoms	58,90	58,90	Robocop 2 dt.	57,00	57,00
Codename Iceman	88,00	88,00	Rogue Trooper dt.	58,00	58,00
Conquest of Camelot dt.	84,00	84,00	RVF Honda dt.	57,00	57,00
Corporation dt.	59,80	59,80	Saint Dragon dt.	59,80	59,80
Cougar Force dt.	49,90	49,90	Sarakon dt.	57,00	57,00
Crime does not pay dt.	59,50	59,50	Secret of Silver Blades	66,50	
Crime Time dt.	56,00	56,00	Sega Master Mix dt. (5 Sp.)	57,50	57,50
Crown dt.	56,00	56,00	Search for the King dt.	59,80	
Damocles dt.	59,50	59,50	Second World kpl. dt.	52,00	52,00
Dick Tracy dt.	59,90	59,90	Sim City dt.	67,00	67,00
Dinosaurs dt.	51,90	51,90	Simulacra dt.	58,00	58,00
Domination dt.	56,50	56,50	Shadow o. t. Beast 2 (T-Shirt)	77,00	
Dragon Breed	59,80	59,80	Shadow Warriors dt.	57,00	51,50
Dragonflight dt.	69,80	69,80	Shock Wave	59,50	
Dragon Wars kpl. dt.	64,90		Silent Service dt.	58,00	58,00
Dragon's Breath dt.	69,50		Snowstrike dt.	59,80	
Dragon's Lair 2 dt.	99,90		Soccer Manager Plus dt.	39,00	39,00
Dragon Strike	74,00		Soccer Mania dt.	57,50	57,50
Duck Tales dt.	59,90	59,90	Speedball 2 dt.	59,80	59,80
Dungeon Master (1 MB) dt.	59,90	59,90	Spellbound dt.	48,50	48,50
Elvira-Mistr. o. t. Dark (DV)	69,00	69,00	Spondizzy Worlds dt.	59,80	59,80
Emlyn Hughes Int. Soccer dt.	56,50	56,50	Sporting Gold fr. Epyx dt.	57,00	57,00
Epic dt.	59,50	59,50	Spy Who Loved Me dt.	47,50	47,50
Escape fr. Pl. of t.R. Monster	46,00	46,00	Stratego dt.	59,80	
Exile dt.	59,50	59,50	Strider 2	57,50	57,50
Ezdeminator dt.	57,00	57,00	Stryx dt. Anleitung	48,00	48,00
Fatal Heritage kpl. dt.	67,90	67,90	Stunt Car Racer dt.	57,50	57,50
F-16 Combat Pilot dt.	65,50		Supreme-Challenge (5 Sp.) dt.	59,90	
F-16 Falcon dt.	69,50	62,50	Sword of the Samurai dt.	69,50	69,50
F-19 Stealth Fighter dt.	68,50	68,50	Team Suzuki dt.	58,00	58,00
F-29 Retaliator dt.	57,00	57,00	Team Yankee kpl. dt.	69,50	69,50
Final Battle dt.	59,90	59,90	Teenage Mutant Hero Turtles dt.	59,50	59,50
Final Conflict dt. Ani.	62,50	62,50	Their Finest Hour (B of B) dt.	69,50	69,50
Finale (5 Spiele) dt.	57,00	57,00	Tie Break dt.	59,50	59,50
Fire & Forget 2 dt.	59,90	59,90	Time Machine dt.	59,80	59,80
First Year Vol. 1 dt. (4 Sp.)	54,80	54,80	Time Soldier	62,90	62,90
Fimbos Quest dt.	46,50	46,50	Time Warp-Dragon's Lair 2 dt.	76,00	76,00
Football Simulation dt.	46,00	46,00	Total Recall dt.	59,80	59,80
Full Blast (6 Spiele) dt.	72,50	72,50	Tournament Golf dt.	59,50	59,50
Full Metal Planet dt.	64,90	64,90	Trans World dt.	59,50	59,50
Future Basketball dt.	59,80	59,80	Turrican II dt. Anleitung	59,50	
Future Wars dt.	58,00	58,00	TV Sports Basketball dt.	67,50	
Galactic Empire kpl. dt.	67,00	67,00	UMS 2 dt.	69,50	69,50
Gazza 2 dt.	57,50	57,50	Unendliche Geschichte 2 dt.	68,50	
Geisha dt.	59,00	59,00	Unreal dt.	74,50	
Genghis Khan dt.	78,50		USS John Young Spezial dt.	48,50	48,50
Gumbo dt.	59,80		Vaccine dt.	57,50	57,50
Gunship dt.	59,80	59,80	Viking Child 2	65,80	
Hard Drivin II dt.	58,00	58,00	Voodoo Nightmare dt.	59,50	59,50
Harpoon dt.	72,50		Warhead dt.	59,80	59,80
High Energy dt. (5 Spiele)	68,50		Weltreis dt.	57,00	57,00
Horror Zombies F.T. Crypt dt.	59,80	59,80	West Phaser	88,00	
Imperium dt.	65,90	65,90	Wild West World kpl. dt.	82,50	
Indiana Jones kpl. dt.	64,90	64,90	Wings (1 MB od. 512 KB) dt.	69,80	
Insects in Space dt.	58,00	58,00	Wings of Death dt.	59,50	59,50
International 3 D Tennis	59,80	59,80	World Champ. Boxing dt.	47,50	47,50
Internat. Soccer Chall. dt.	57,00	57,00	World Champ. -Ship Soccer dt.	59,50	
Invest dt.	53,00	53,00	Wolfpack dt. (1 MB)	69,80	69,80
Ishido dt.	59,80		Wonderland kpl. dt. (1 MB)	72,50	72,50
It came fr. the Desert (1 MB) dt.	69,80	62,00	Wrath of Demon dt.	63,00	63,00
James Pond Unterw. Agent dt.	57,50	57,50			
Khalaan kpl. dt.	64,50	64,50			
Kick Off 2 dt.	53,50	53,50			
Killing Game Show dt.	56,50	56,50			
King's Quest 4 dt.	83,00	85,00			
Klas dt.	46,00	46,00			
Leisure Suit Larry 3	82,00	82,00			
Lemmings dt.	57,00	57,00			
Letrix kpl. dt.	57,00	57,00			
Light Corridor dt.	57,00	57,00			
Lin Wu's Challenge dt.	52,00	52,00			
Logo dt.	59,00	59,00			
Loom komplett deutsch	71,50	71,50			
Loop dt.	49,50	49,50			
Lords of Doom dt.	59,50	59,50			
Lost Patrol kpl. dt.	57,00	57,00			
Lotus Esprit Turbo Challenge	59,50	59,50			
M-1 Tank Platoon dt.	68,50	68,50			
Maniac Mansion dt.	64,50	64,50			
Maupiti Island dt.	59,50	59,50			
Mean Streets kpl. dt.	59,80	59,80			
Midwinter dt.	61,50	61,50			
Midnight Resistance dt.	57,00	57,00			
MIG 29 Fulcrum dt.	78,50	78,50			

VERSANDKOSTEN: Vorkasse 3,50 Post-Nachnahme 6,50 Ausland Vorkasse 9,00

Ab 4 Spielen Versandkosten frei!

Bestellzeiten: Tel: 082 32 / 64 09 Montag-Samstag 9-21 Uhr 24 Std. Anrufbeantworter
Bestellungen bis 15 Uhr werden am selben Tag ausgeliefert!Auf Wunsch werden die Spiele für 2,50 je Spiel vor dem Versand getestet!
Defekte Spiele werden gratis umgetauscht!

Bitte kostenlose Preisliste anfordern (Amiga, Atari, C-64, PC, Lynx, Gameboy)

Wer braucht einen Cheat zu Turrican 2? Kein Problem: Axel Degwitz kann helfen. Wenn das Titel-Bild erscheint, drückt man die SPACE-Taste, so gelangt man in das Music Menu. Jetzt tippt man nacheinander die Tasten 1, dann 4, 2 und zweimal ESC, und der Cheat ist aktiviert. Mit unendlich vielen Leben ist die Sache schon einfacher...

Munich Bronx unterstützt uns mit einem heißen Cheat zu Lotus Esprit Turbo Challenge. Wer hier nämlich weiterkommen will, auch wenn er sich nicht qualifiziert hätte, der gebe für den ersten Spieler-Namen IN A BIG COUNTRY (Achtung: Y = Z - wer hätte es gedacht), und für den zweiten FIELDS OF FIRE ein. Nun darf man immer weiterfahren. Wer dagegen lieber in ein kleines Ballerunterspiel kommt, der sollte mal MONSTERS (für Player 1) oder SEVENTEEN (für Spieler 2) probieren. Vielen Dank!

Weiter geht's mit einem Beitrag von Gregor Mechtersheimer zu der Schildkröten-Orgie Teenage Mutant Hero Turtles. Wer hier nämlich unzerstörbar sein will, der tippt bei der Codeabfrage die Zahlen 8859 und 1506 ein, und dann den gefragten Code (!). Wenn man hinterher auf die Help-Taste drückt, kann einen doch fast nichts mehr erschüttern...

Auch zu Chaos Strikes Back hat Greg einen Tip auf Lager, der sich gewaschen hat. Steht Ihr vor einem Drachen, der nicht um die Burg verrecken will? Dann zaubert doch mal den Spruch MON ZO GOR SAR und drückt die ESC-Taste und dann die linke (!) ALT-Taste. Wenn man nun LORD LIBRASULUS SMITHES THEE DOWN eingibt, ist das Vieh ganz plötzlich tot, meist (oder manchmal) findet man sogar noch ein Firestaff, und die Gruppe ist unverwundbar. Na, das sollte mal helfen!

Von Andre Minner aus Berlin stammt der Cheat zu Car Vup - heißen Dank! Gibt man hier in der Highscoreliste PUSSYCAT (zur Sicherheit schreiben wir's halt immer dazu: evtl. engl. Tastaturbelegung beachten - Y = Z) ein, so erhält man volle 9 Leben. ARNIECAR hingegen verhilft uns zu schlappen 1.000.000 Punkten, was ja auch nicht zu verachten ist.

Kommen wir nun zu Saint Dragon, denn auch hier haben wir ein paar nützliche Säckelchen erhalten. Eddie Tropea hat uns in der Redaktion angerufen, um uns Folgendes zu verraten: Erstmals drückt man beim Laden gleichzeitig den Feuerknopf am Joystick und die Mausbuttons. Habt Ihr gemacht? Gut, dann aufgepaßt, denn nun wird's etwas kompliziert. Wie jeder weiß, lädt das Spiel von Zeit zu Zeit nach - wenn man in solch einem Moment in den Pausenmodus geht, dann wartet, bis der Rechner aufgehört hat zu laden, die Diskette aus dem Laufwerk nimmt und die Pause wieder verläßt, kann man... erstmal natürlich weiterspielen. Die Diskette stecken wir jedenfalls keinen Moment früher, als bis der Compi es verlangt, wieder in den Schacht. Der Clou an der Geschichte ist nun, daß, wenn man ins Gras beißt, man dort wieder anfangen kann, wo man die Diskette aus dem Laufwerk entfernt hat. Ähh, ist das einigermaßen verständlich? Im Klartext heißt das, daß man diese Chose natürlich am besten beim letzten Nachladen vor dem Endgegner oder vor anderen schwierigen Stellen inszeniert, das erspart einem unnötige Wutausbrüche. Eine andere interessante Neuigkeit zu dem heiligen Drachen brachte das Kärtchen von Andrei Dirheimer aus Stuttgart, da stand nämlich drauf, daß das Eintippen des schlichten Wörtchens JA irgendwann mitten im Spiel das zeitweise lästige Feuerknopf-Drücken überflüssig macht. Unser Held ballert dann völ-

lig selbständig (und unaufhörlich – ist ja klar).

Was haben wir noch Hübsches? Ach ja, 'nen Cheat zu **Der Spion, der mich liebte**. Hier gibt man an beliebiger Stelle **MISS MONEYPENNY** (wie immer: evtl. $Y = Z$) ein, und ergattert dadurch unendlich viele Leben. Sehr viel leichter wird's dadurch zwar nicht, aber immerhin...

Und noch eine Kleinigkeit zu **The Killing Game Show** gefällig? Bittesehr: Wer in der Get-Ready-Sequenz die **HELP**-Taste drückt, erhält eine gar praktische Übersichtskarte des Levels. Ist doch auch was wert, oder?

Von Yildirim Biyikli aus Hattingen kommt ein goiler Tip zu **Wings of Death**. Wer hier im Hauptmenü das schöne Wort **SPELLBINDER** eintippt, darf sich an einem kurzen Aufflackern des Bildschirms erfreuen... Nein, das ist natürlich nicht alles, aber immerhin das Zeichen dafür, das der Cheat aktiviert ist. Geht man nun sofort auf „Start Game“, kann man seinen Level nämlich bestimmen. Außerdem lassen sich mit den F-Tasten die schönsten Waffen auswählen.

Eine witzige Kleinigkeit zu **Treasure Island Dizzy** verrät uns Uwe Klein aus Frankenthal. Tippt man hier ganz am Anfang im ersten Bild (und **NUR** am Anfang im ersten Bild) **ICANFLY** (und zwar ohne Abstände; $Y = Z$) ein, so... laßt Euch überraschen. Uwe jedenfalls wünscht guten Flug!

Wer bei **Robocop 2** schneller an sein wohlverdientes Extraleben kommen möchte, der gehe wie von Cliff Spencer aus Wilhelmshaven beschrieben vor:

Stoppt man nämlich genau an der Stelle, wo eine Geisel gerade nicht mehr sichtbar ist, und geht wieder zurück, so finden sich dort (oh wunderbare Vermehrung) auf einmal zwei Geiseln. Dies kann im übrigen bis zu sechsmal pro Geisel funktionieren – scheint ein Programmfehler zu sein.

Zwei Paßwörter zu **Die unendliche Geschichte 2** liefert uns Michael Bootz aus Surheim. Sie lauten: **PHZANLO** und **QCFDQGB**

Und weil wir gerade dabei sind, hier noch die restlichen Codes zu **Chip's Challenge** als Ergänzung zu den in **AJ 3/91** abgedruckten. Diese hier gelten also ab Level 90:

OLLM,	JPQG,	DTMI,
REKF,	EWCS,	BIFQ,
WVHY,	IOCS,	TKWD,
XUVU,	QJXR,	RPIR,
VDDU,	PTAC,	KWNL,
YNEG,	NXYB,	ECRE,
LIOC,	KZQR,	XBAO,
KRQJ,	NJLA,	PTAS,
JWNL,	EGRW,	HXMF,
FPZT,	OSCW,	PHTY,
FLXP,	BPYS,	SJUM,
YKZE,	TASX,	MYRT,
QRLD,	JMWZ,	FTLA,
HEAN,	XHIZ,	FIRD,
ZYFA,	TIGG,	XPPH,
LYWO,	LUZL,	HPPX,
LUJT,	VLHH,	SJUK,
MCJE,	UCRY,	OKOR,
GVMXQ		

So, nun noch schnell einige Codes zu den Low-Budget-Games **Impact** und **Eliminator**. Sie stammen von Jan Krieg aus Lyss:

Impact:
11: GOLD
21: FISH
31: WALL
41: PLUS
51: HEAD
61: FORK
71: ROAD
81: USER

Eliminator:
AMOEB
BLOOP
CHEENI
DOINOK
ENIGMA
FLIPME
GEEGEE
HANDEL
ICICLE
JAMMIN
KIHONG
LAPDOG
MIKADO

Die Levelcodes zu **Anarchy** schickte uns Bernhard Hidding aus Wuppertal. Dankeschön! Sie lauten:

5400,	0101,	3901,	2602,
9902,	4303,	9003,	6904,
3305,	9305,	3406,	0407,
6407,	2008,	7408,	4709,
3810,	0511,	6811,	3212,
0213,	8213,	5014,	1015,
8215,	5116,	0117,	7017,
5518,	2819,	9919,	7320,
2521,	0622,	3722,	1223,
4523,	4124,	1825,	1926,
9726,	5927,	0528	

Und damit machen wir Schluß für heute. Viel Spaß beim Mogeln!

Die Klassischen

Spherical: Wer im Titelscreen **BLADERUNNER** eingibt, kann hinterher mit den Cursortasten die einzelnen Level anwählen. Und weil's grad so schön paßt, wiederholen wir hier auch gleich noch die Paßwörter aus **AJ 11/89**. Sie lauten nämlich:

1-Spieler-Modus:
RADAGAST, YARMAK, ORCSLAYER, SKYFIRE MIRGAL

2-Spieler-Modus:
GHANIMA, GLIEP, MOURNBLADE, JADAWIN, GUMBACHACHMAL

Turbo Out Run: Letzten Monat hatten wir einen Tip zu **Out Run**, heute ist der Turbo dran. Wer hier 10.000 Pünktchen ergattern möchte, der gehe erstmal in den Pausenmodus und drücke dann gleichzeitig **F3**, sowie

den Joystick nach oben.

Silkworm: Wer hier unendlich viele Leben haben möchte, tippt im Menü, wo man die Steuerung einstellen kann, **SCRAP 28** ein (Abstand nicht vergessen). Das sollte genügen (und auch die Frage aus **3/91** beantworten).

Test Drive 2: Peinlich, peinlich – spät, aber besser als nie haben wir einen Fehler in **AJ 12/90** entdeckt. Hier kommt die Korrektur: Um eine nette Überraschung zu erleben, sollte man im 2. Abschnitt **BRULE** eintippen (und nicht **BRUCE** – sorry).

Wir bedanken uns herzlich bei Soulman, Philipp Frenkel und Thomas Gallati!

erst testen

alle Hits im
Spielemarkt

täglich
Neuheiten

POWER SOFT

attraktive
Sonderangebote

Neu: jetzt Kolonnenstraße 33
1000 Berlin 62
+
Kaiser-Friedrich-Str. 104
1000 Berlin 10

dann kaufen

Versandservice
und Zentrale: Telefon 030/7827119
Versandadresse: Wittenauer Str. 7
1000 Berlin 26

Mailbox: 030/391021 - 24

KNOW HOW INDEX

Alle Tips auf einen Blick

Titel	Ausgabe	Rubrik	Titel	Ausgabe	Rubrik	Titel	Ausgabe	Rubrik	Titel	Ausgabe	Rubrik
Afterburner	1/91	Cheat	E-Motion	10/90	Cheat	Legend of Faerghail	12/90	Karten	Rock'n'Roll	7/90	Tip
After the War	5/90	Code	Exolon	1/90	Cheat	Legend of Faerghail	12/90	Tip	Roller Coaster Rumbler	3/90	Codes
After the War	7/90	Cheat	Extase	3/91	Codes	Legend of Faerghail	1/91	Karten	Rotor	5/90	Codes
Antheads	7/90	Lösung	Eye of Horus	7/90	Cheat	Legend of Faerghail	2/91	Karten	Running Man	1/90	Cheat
APB	1/91	Cheat	Faery Tale Adventure	2/90	Tip	Legend of the Lost	3/91	Codes	Sarakon	2/91	Codes
Apprentice	12/90	Codes	Falcon	11/89	Cheat	Leisure Suit Larry 2	2/90	Lösung	Satan	11/90	Cheat
Asterix Operation Hinkelstein	3/90	Cheat	Falcon	11/90	Tip/Cheat	Lemmings	2/91	Codes	Savage	1/90	Codes
Asterix Operation Hinkelstein	11/90	Cheat	Fantasy World Dizzy	3/91	Lösg./Kart.	Leonardo	12/89	Cheat	Shadow of the Beast 1	12/89	Lös./Kart.
Astro Marine Corps	9/90	Codes	Fatal Heritage	1/91	Tip	Lettrix	1/91	Codes	Shadow of the Beast 1	1/90	Cheat
Atomic Robo-Kid	3/91	Cheat	Fatal Heritage	3/91	Lösung	Light Corridor	1/91	Codes	Shadow of the Beast 2	10/90	Cheat
Axels Magic Hammer	7/90	Tip	Federation Quest	11/90	Codes	Logo	10/90	Codes	Shadow of the Beast 2	12/90	Lösung
Baal	1/90	Cheat	Fighter Bomber	4/90	Tip/Cheat	Logo	11/90	Codes	Shadow Warrior	12/90	Cheat
Back to the Future 2	11/90	Cheat	Fighter Bomber	5/90	Tip	Loopz	2/91	Codes	Shinobi	4/90	Tip
Bad Company	5/90	Tip	Flood	10/90	Codes	Lords of the Rising Sun	12/89	Tip	Shinobi	9/90	Cheat
Bar Games	12/90	Tip	Forgotten Worlds	1/90	Cheat	Magazin	11/90	Codes	Shufflepuck Cafe	2/90	Tip
Barbarian	3/91	Cheat	Frostbyte	1/90	Tip	Magic Marble	3/90	Codes	Silkworm	1/90	Cheat
Batman	2/90	Cheat	Fugger	1/90	Tip	Maniac Mansion	3/90	Lösung	Sim City	11/89	Tip
Batman	9/90	Tip	Future Wars	3/90	Lösung	Maniac Mansion	7/90	Tip	Sim City	3/90	Cheat/Tip
Battle Squadron	2/90	Cheat	Future Wars	4/90	Lösg./Kart.	Maniac Mansion	10/90	Tip	Skidz	11/90	Cheat
Battle Squadron	7/90	Cheat	Gemini Wing	2/90	Tip	Maniac Mansion	1/91	Tip	Sly Spy	3/91	Cheat
Battle Squadron	12/90	Cheat	Ghostbusters 2	9/90	Listing	Manix	2/91	Codes	Space Ace	2/90	Cheat/Lösg
Beach Volley	12/89	Tip	Ghostbusters 2	10/90	Listing	Marble Madness	9/90	Tip	Space Quest 3	1/90	Lösung
Beach Volley	3/90	Cheat	Ghostbusters 2	2/91	Tip	Mean Streets	3/91	Tip	Space Quest 3	2/90	Lösung
Beverly Hills Cop	7/90	Cheat	Ghouls'n'Ghosts	3/90	Cheat	Midnight Resistance	1/91	Cheat	Space Harrier	5/90	Cheat
Black Tiger	9/90	Cheat	Globulus	12/90	Codes	Midwinter	9/90	Lösung	Spell Bound	12/90	Codes
Blood Money	1/90	Cheat	Globulus	1/91	Codes	Monty Python	12/90	Cheat	Spherical	11/89	Codes
Bloodwych	11/89	Karten	Globulus	2/91	Codes	Narco Police	2/91	Cheat	Stadt der Löwen	1/91	Tip
Bloodwych	12/89	Karten	Golden Axe	3/91	Tip	Navy Moves	7/90	Tip	Starflight	5/90	Tip
Bloodwych	1/90	Karten	Graffiti Force	12/89	Cheat	Nebulus	2/90	Cheat	Starflight	11/90	Tip
Bloodwych	2/90	Karten	Grand Monster Slam	3/91	Cheat	Never Mind	3/90	Codes	Starglider 2	2/90	Cheat
Bloodwych	3/90	Karten	Great Courts	3/90	Tip	New Zealand Story	2/90	Tip	Starglider 2	1/91	Cheat
Bloodwych	4/90	Karten	Great Courts	4/90	Tip	Night Hunter	12/90	Codes	Stormlord	4/90	Cheat
Bloodwych	7/90	Tip	Great Courts	7/90	Tip	Night Shift	2/91	Codes	Strider	3/90	Cheat
Bloodwych	9/90	Tip	Great Courts	12/90	Tip	Ninja Spirit	9/90	Cheat	Strider	7/90	Cheat
Budokan	7/90	Tip	Great Giana Sisters	10/90	Cheat	Ninja Warriors	4/90	Tip	Stryx	7/90	Cheat
Bundesliga Manager	2/90	Tip	Great Giana Sisters	12/90	Tip	Ninja Warriors	7/90	Cheat	Stunt Car Racer	3/90	Tip
Bundesliga Manager	3/90	Tip	Gremlins 2	1/91	Cheat	Nitro	2/91	Cheat	Stunt Car Racer	4/90	Tip
Cabal	3/90	Tip	Gunship	3/90	Tip	North & South	2/90	Tip	Super Cars	5/90	Cheat/Tip
Cabal	5/90	Tip	Hammerfist	11/90	Cheat	North Sea Inferno	4/90	Lösg./Kart.	Super Hang On	2/91	Cheat
Cabal	9/90	heat	Hanse	1/90	Tip	Nuclear Wars	5/90	Tip	Super Hang On	3/91	Tip
Cadaver	1/91	Lösung	Hard Drivin'	4/90	Cheat	Obitus	3/91	Karten	Super Off Road Racer	2/91	Cheat
Cadaver	2/91	Lösung	Hard'n'Heavy	2/90	Tip	Oil Imperium	1/90	Tip	Supremacy	12/90	Tip
Cadaver	3/91	Lösg./Tip	Hard'n'Heavy	10/90	Cheat	Operation Stealth	11/90	Lösung	Sword of Sodan	2/90	Cheat
Carrier Command	2/90	Cheat	H.A.T.E.	3/90	Cheat	Operation Stealth	2/91	Tip	Take 'em out	7/90	Tip
Castle Master	9/90	Kart./Tip	Heroes of the Lance	1/90	Tip	Operation Thunderbolt	4/90	Tip	Tennis Cup	7/90	Tip
Castle Master	10/90	Tip	Hero's Quest	9/90	Lösung	Operation Thunderbolt	5/90	Cheat	Test Drive 2	12/90	Cheat
Chambers of Shaolin	3/90	Tip	Hollywood Poker Pro	2/90	Cheat	Operation Thunderbolt	7/90	Cheat	Third Courier	1/91	Tip
Champions of Krynn	9/90	Tip	Horror Zombies	3/91	Codes	Operation Thunderbolt	9/90	Cheat	Third Courier	2/91	Tip
Chase H.Q. 1	4/90	Cheat	Hound of Shadow	5/90	Tip	Out Run	2/91	Cheat	Thunderbirds	3/90	Codes
Chase H.Q. 2	1/91	Tip	Hybris	2/91	Cheat	P-47	4/90	Cheat	Thunderblade	1/90	Cheat
Chase H.Q. 2	2/91	Cheat	Immortal	1/91	Codes	Panza Kick Boxing	2/91	Tip	Time	5/90	Lösung
Chase H.Q. 2	3/91	Cheat	Imperium	1/91	Tip	Pinball Magic	5/90	Cheat	Time Machine	3/91	Cheat
Chicago 90	5/90	Tip	Impossamole	10/90	Cheat	Pipe Mania	4/90	Codes	Toyota Celica GT	3/91	Cheat
Chip's Challenge	3/91	Codes	In 80 Tagen um die Welt	3/90	Tip	Pipe Mania	5/90	Codes	Transworld	1/91	Tip
Clown-O-Mania	3/90	Cheat	Indiana Jones 3	1/90	Lösung	Pirates!	9/90	Tip	Treasure Island Dizzy	1/91	Tip
Colonel's Bequest	10/90	Lösung	Indiana Jones 3	2/90	Tip	Plague	9/90	Cheat	Treasure Island Dizzy	2/91	Lösung
Conquests of Camelot	10/90	Lösung	Indiana Jones 3	3/90	Tip	Plague	1/91	Tip	Turn it	4/90	Codes
Crack Down	7/90	Tip	Indiana Jones 3	11/90	Tip	Platoon	12/89	Cheat	Turrican	9/90	Cheat
Cyberoid 2	3/90	Cheat	Indiana Jones 3	12/90	Tip	Player Manager	7/90	Tip	Turrican	12/90	Tip
Danger Freak	7/90	Tip	Indiana Jones 3	1/91	Tip	Player Manager	9/90	Tip	TV Sports Basketball	5/90	Tip
Day of the Pharaoh	3/90	Tip	Indiana Jones 3	3/91	Tip	Police Quest 1	2/90	Tip	TV Sports Basketball	7/90	Tip
Day of the Viper	3/91	Tip	Indiana Jones Action	7/90	Cheat	Police Quest 2	10/90	Lösung	Twinworld	4/90	Tip
Defender 2	3/91	Cheat/Codes	Inspektor Griffu	12/90	Lösung	Pool of Radiance	11/90	Tip	Twinworld	10/90	Tip
Deja Vu 2	11/89	Lösung	Interceptor	1/90	Tip	Ports of Call	2/90	Tip	Unreal	12/90	Cheat
Deja Vu 2	12/89	Lösung	Interceptor	12/90	Cheat	Power Drift	3/90	Tip	Untouchables	5/90	Cheat
Der Spion, der mich liebte	3/91	Tip	Interceptor	1/91	Tip	Powermonger	1/91	Tip	Venus	10/90	Cheat/Codes
Dogs of War	2/90	Tip	International Karate Plus	11/90	Cheat	Prince of Persia	3/91	Cheat	Vermier	2/90	Tip
Dogs of War	3/90	Cheat	Interphase	12/90	Cheat	Puzznic	3/91	Tip	Vigilante	11/89	Cheat
Double Dragon 2	4/90	Tip	Invest	12/90	Tip	Ra	11/90	Codes	Viking Child	11/90	Codes
Dragon Breed	1/91	Cheat	Iron Lord	4/90	Tip	Ra	12/90	Codes	Weird Dreams	4/90	Tip
Dragonflight	12/90	Tip	Iron Lord	5/90	Lösung	Rainbow Islands	4/90	Tip	Weird Dreams	5/90	Cheat
Dragonflight	1/91	Tip	Iron Lord	9/90	Tip	Rainbow Islands	11/90	Tip	Wild Streets	7/90	Listing
Dragonflight	2/91	Tip	Iron Lord	12/90	Tip	Rainbow Islands	12/90	Cheat	Wild West World	2/91	Tip
Dragonflight	3/91	Tip	It Came from the Desert	2/90	Tip	Rainbow Islands	1/91	Cheat	Wings	12/90	Tip
Dragon Ninja	7/90	Cheat	It Came from the Desert	3/90	Tip	Red Storm Rising	11/90	Tip	Wings	3/91	Tip
Dragon's Lair	3/91	Cheat	Ivanhoe	10/90	Cheat	Resolution 101	9/90	Listing	Wings of Fury	11/90	Cheat
Dragon's Lair 2 Escape	5/90	Lösung	James Pond	1/91	Cheat/Tip	Resolution 101	11/90	Cheat	Wings of Fury	12/90	Cheat
Dragon's Lair 2 Escape	7/90	Tip	Jumping Jackson	7/90	Codes	Retaliator	12/90	Cheat	Wings of Fury	3/91	Tip
Dragon's Lair 2 Timewarp	2/91	Cheat/Lösg.	Kaiser	4/90	Tip	Return of the Jedi	2/90	Cheat	Wizball	1/90	Cheat
Dragon Spirit	7/90	Tip	Kaiser	5/90	Cheat	Rick Dangerous 1	2/90	Cheat	Wonderboy in Monsterland	3/90	Tip
Drakkhen	4/90	Tip	Katakis	2/91	Cheat	Rick Dangerous 1	1/91	Tip	Wonderboy in Monsterland	7/90	Cheat
Drakkhen	5/90	Lösg./Kart.	Kick Off 1	1/90	Tip	Rick Dangerous 2	1/91	Cheat	Wrath of the Demon	2/91	Tip
Dungeon Master	12/90	Tip	Kick Off Expansion	3/90	Tip	Rings of Medusa	4/90	Cheat	Xenomorph	7/90	Karten
Dynasty Wars	11/90	Cheat	Kingdoms of England	12/89	Tip	Rings of Medusa	4/90	Lösung	Xenon 2	1/90	Tip
Dyter 07	5/90	Cheat	Klax	9/90	Cheat	Robocop	12/89	Cheat	X-Out	11/90	Cheat
Eliminator	1/90	Codes	Kreuz As Poker	4/90	Cheat	Roadblasters	11/90	Cheat	Xybots	1/90	Cheat
Elvira	2/91	Lösg./Tip	Last Ninja 2	3/91	Tip	Rock'n'Roll	2/90	Tip	Zak McKracken	1/91	Tip
Emlyn Hughes Intern. Soccer	1/91	Tip	LED Storm	1/90	Cheat	Rock'n'Roll	3/90	Cheat	Zombi	5/90	Lösung
Emmanuelle	10/90	Tip	Legend of Faerghail	11/90	Lösg.Kart.	Rock'n'Roll	5/90	Tip	Z-Out	2/91	Cheat

POSTER?

KLAR, ABER SCHÖN GROSS UND NICHT BLOSS ZWEI ODER DREI!

LÖSUNGEN?

UNBEDINGT, ABER TOPAKTUELL UND AUSFÜHRLICH SOLLEN SIE SEIN!

SONDERHEFT?

LOGO, ABER ZU EINEM VERNÜNFTIGEN PREIS!

NULL PROBLEMO:

WENN WIR EIN SONDERHEFT MACHEN, DANN ABER RICHTIG!

NACH „SIMULATIONEN“ KOMMT JETZT DER GROSSE DOPPELSCHLAG:

„**POSTER & LÖSUNGEN**“ BRINGT 10 RIESENPOSTER IM DIN A 2-KÖNIGSFORMAT

UND GEPRÜFTE KOMPLETTLÖSUNGEN MIT PLÄNEN ZU ÜBER 10 AKTUELLEN

SPIELHÄMMERN WIE MONKEY ISLAND, BUCK ROGERS, DRAGONFLIGHT,

UND DAS ALLES FÜR SAGE UND SCHREIBE

NUR

6,- DM

FÜR ALLE
SYSTEME!

AB 26. APRIL
AM KIOSK

**Sensation! Welturaufführung! Unglaublich! Nie dagewesen! Der Hammer des Monats!
Wahnsinn! Worum es überhaupt geht? Der Joker präsentiert: Das Fußballmanager-
Postspiel!!**



Dies ist ein Game, bei dem Ihr alle mitmachen könnt – alles, was man dazu braucht, ist eine Postkarte! Und so funktioniert die Sache: Wir haben für Euch eine völlig neue Bundesliga mit 20 Mannschaften entworfen. Natürlich können wir noch keine Tabelle präsentieren, aber eine Liste mit den ungefähren Kräfteverhältnissen wollen wir Euch nicht vorenthalten (siehe Joker-Liga). Euer Club ist natürlich der FC JOKER, die anderen Teams sind die Konkurrenz – auch wenn Euch so mancher Name merkwürdig vertraut vorkommen mag. Um möglichen Beschwerden vorzubeugen, sei an dieser Stelle ehrenwörtlich versichert, daß die Aufstellung ein reines und ausschließliches Zufallsprodukt ist. Wie im richtigen Leben muß nun der FC JOKER jeden

Monat eine Begegnung möglichst siegreich überstehen, mal auswärts, mal daheim im Haarer Olympiastadion. Eure Aufgabe ist es, die nachstehenden Fragen zu beantworten und per Postkarte an uns zu übermitteln. Wir werten die Karten aus (demokratische Mehrheitsentscheidung!) und verfüttern das Ergebnis an den Computer. Der errechnet dann mit Hilfe des „Bundesliga-Managers“ die Resultate, und in der nächsten Ausgabe erfahrt Ihr brandheiß die Ergebnisse! Euer Manager-Vertrag läuft vorerst über eine halbe Saison; wenn Ihr es bis dahin schafft, den Club mindestens auf Platz drei zu hieven, winkt eine besondere Überraschung als Belohnung. Das gilt natürlich vor allem dann, wenn Ihr „Herbstmeister“ werden solltet! Unabhängig davon

verlosen wir aber unter allen Einsendern jedesmal ein Game sowie ein paar hübsche Trostpreise. Alles bounty? Gut, dann führt Euch die bevorstehenden Entscheidungen mal in aller Ruhe zu Gemüte:

1) Wieviel Einsatz soll die Mannschaft zeigen (0%, 25%, 50%, 75%, 100%)?

Hundert Prozent wollt Ihr haben? Aber bitte, kein Problem! Nur: das Verletzungsrisiko steigt, gelbe und gar rote Karten sind nicht unwahrscheinlich. Vielleicht sollte man die 100% doch besser für wichtige Spiele aufheben...?

2) Welche Spieler willst Du aufstellen? Auf welche Position?

Der erste Teil der Frage ist ja ziemlich klar, wenn Ihr auch feststellen werdet, daß momentan die Auswahl nicht gerade groß ist – um es höf-

lich zu sagen. Für die Ermittlung der Position haben wir das Spielfeld in 30 Kästchen aufgeteilt (siehe rechte Seite). Im Feld 28 steht unser eigenes Tor, im Quadrat 3 das des jeweiligen Gegners. Ihr dürft nun die Joker-Mannschaft nach Belieben aufstellen; einzige Bedingung: Pro Feld nur ein Mann!

3) Möchtest Du Spieler kaufen? Wenn ja, welche?

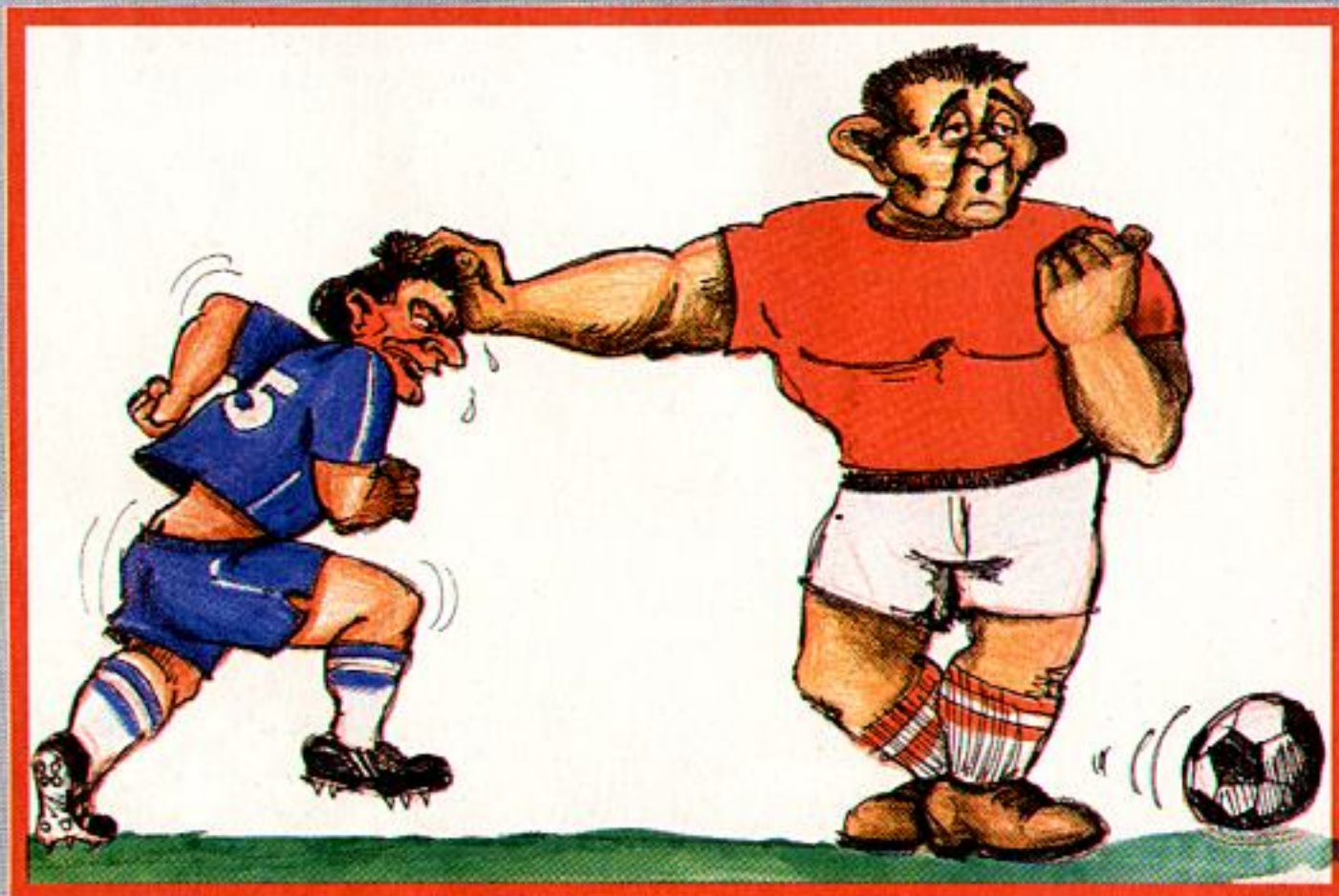
Nun, das wäre eine Sache, die sich doch recht dringend empfehlen würde – aber es liegt alles allein bei Euch! Kaufen kann man natürlich nur solche Spieler, die im aktuellen Transfermarkt vertreten sind (siehe Tabelle), und zwar zum angegebenen Preis. Natürlich darf man sich auch mehrere auf einmal zulegen, das ist nur eine Frage der Barschaft. Sollte letztere nicht ausreichen, so hilft ein Bankkredit weiter (siehe Frage 7).

4) Möchtest Du Spieler verkaufen? Wenn ja, welche?

Das steht im Augenblick wohl kaum zur Debatte. Falls Ihr aber darauf besteht, findet Ihr in der Mannschaftsaufstellung einen ungefähren Marktpreis. Jedoch: Es ist nicht gesagt, daß dieser Preis tatsächlich erlöst wird, wie auch ungewiß ist, ob der betreffende Kollege überhaupt verkauft werden kann.

5) Möchtest Du ins Trainingslager fahren? Wenn ja, für 125.000 DM, 200.000 DM, 300.000 DM oder 500.000 DM?

Das Lager kann jederzeit besucht werden, aber hier empfiehlt sich doch eher die Anfangsphase der Saison.



Der Erfolg ist natürlich vom Preis abhängig, aber leider auch nicht unerheblich vom Zufall...

6) Wie hoch sollen die durchschnittlichen Eintrittspreise sein (zur Zeit 10 DM)?

Diese Frage interessiert uns natürlich nur bei Heimspielen, also z.B. in dieser Runde. Den Geldgeiern unter uns sei gesagt, daß wilde Preiserhöhungen eine heikle

Sache sind - womöglich kommt dann kein Schwein!
7) Möchtest Du einen Kredit aufnehmen? Wenn ja, wieviel?

Ein Kredit ist eine zweischneidige Geschichte: Sicher nicht schlecht, wenn man auf diese Weise einen guten Spieler günstig erstehen kann, für den man an sich nicht genug Kohle hätte - aber nix ist umsonst, ein

Kredit schon gar nicht! Im übrigen haben wir die mögliche Gesamtverschuldung auf 500.000 DM begrenzt.

Noch ein paar allgemeine Infos gefällig, bevor wir uns den Tabellen zuwenden? Bitte sehr: Euer Kontostand liegt laut dem letzten Bankauszug bei genau 500.000 DM! Pro Spiel müßt Ihr zur Zeit insgesamt etwa 17.000

DM Gehälter auszahlen. Bei einem durchschnittlichen Eintrittspreis von 10,- DM werden ca. 3.300 Zuschauer benötigt, um auf die Kosten zu kommen (das Stadion faßt 15.000), da mit einem Heimspiel ja gleichzeitig das nächste Auswärtsspiel mitfinanziert werden muß. Merke: Je mehr Siege, desto mehr Zuschauer, desto mehr Kohle...

Mannschaftsaufstellung

Nr.	Spieler	Art	Stärke	Wert
1	Brork	Tor	23	180.000 DM
2	Wunderlich	Tor	20	150.000 DM
3	Joker	Abw	24	190.000 DM
4	Nettelbeck	Abw	27	220.000 DM
5	Freckmann	Abw	11	60.000 DM
6	Regnet	Mit	27	220.000 DM
7	Celal	Mit	24	190.000 DM
8	Magenauer	Mit	30	250.000 DM
9	M. Labiner	Mit	33	290.000 DM
10	Dzierzynski	Ang	33	140.000 DM
11	Stein	Ang	15	100.000 DM
12	B. Labiner	Ang	28	230.000 DM

Das Spielfeld

Gegner

		Tor		
1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30
		Tor		

Transfermarkt

Spieler	Art	Stärke	Ablösesumme
Bröselmair	Abw	28	316.000 DM
Hirnbeiß	Mit	52	514.000 DM
Hundshammer	Abw	78	961.000 DM
Rummelstoß	Tor	88	876.000 DM

FC Joker

Die Joker-Liga

Mannschaft	Stärke	Mannschaft	Stärke
VfB United Hofftschwer	39	FC JOKER	25
Kickers Opafun	39	Wurmatia Wolfschreck	23
Spvgg Bummico	35	FC AMS	23
TSV Maniac Menschen	35	Berlin East/West	22
Arminia Hammerfoot	35	Langohrer SK	22
Hertha Blue Beiß	32	FC Austerwitz	19
FSV Might & Matschig	29	SV Playpower	17
BVL Raschmehr	28	MSV Dragonfight	15
Bodo Tiltners SC	26	MTV Indianerbones	11
KSV Battle Kumpans	26	Hardball Killers	10

Paarungen: 1. Spieltag

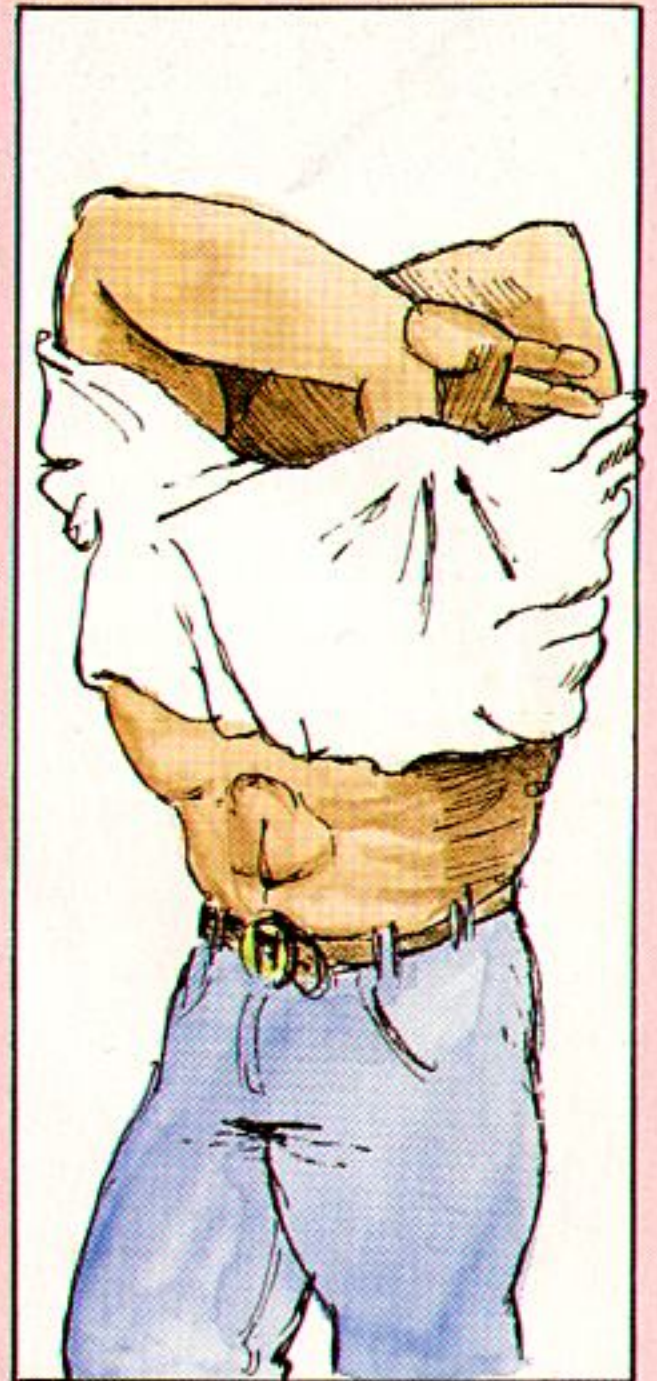
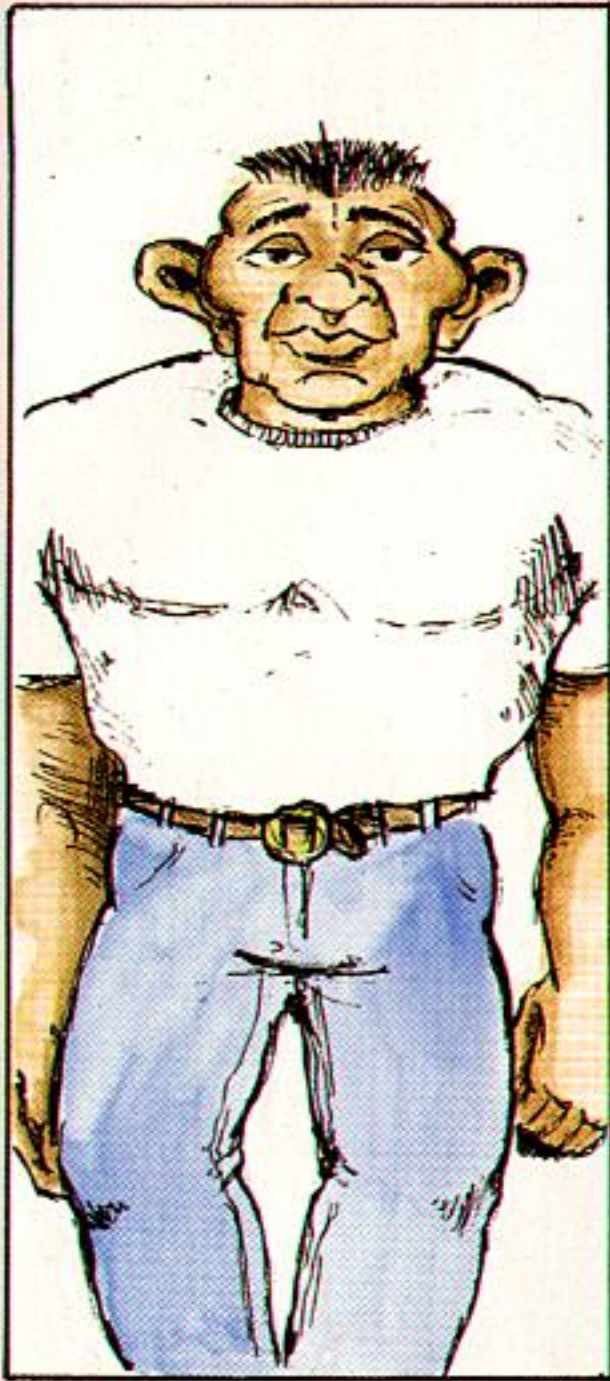
FC Joker	-	Dragonfight
Bummico	-	Austerwitz
Maniac Menschen	-	Raschmehr
Battle Kumpans	-	Playpower
Bodo Tiltners	-	Might & Matschig
Indianerbones	-	Wurm. Wolfschreck
Un. Hofftschwer	-	Langohrer SK
Opafun	-	Hardball Killers
Hammerfoot	-	AMS
Blue Beiß	-	Berlin East/West

Tja, dann wollen wir Euch mal viel Glück mit dem FC JOKER wünschen! Unter den Einsendern verlosen wir

- 1 x Invest
- 3 x Joker-Shirt
- 3 x Sammelordner

Also, Postkarte ausfüllen, Absender nicht vergessen, und ab damit an:

Joker Verlag
Kicker-Cup
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar



GLAUBT BITTE NICHT,
DAß ICH VON SINNEN BIN,
ABER ES GIBT LEIDER
ZUR ZEIT KEIN BES-
SERES MATERIAL ALS
BRORK ODER THOMAS
GOTTSCHALK...

KLASSIKER: BARBARIAN

Heute zählt Psygnosis zu den Top-Stars der Softwarebranche, vor vier Jahren waren die Jungs aus Liverpool noch waschechte Nobodies. Das änderte sich allerdings schlagartig mit der Veröffentlichung dieses Hack & Slay Spektakels – ein Game, das Maßstäbe für ein ganzes Genre setzte!

Ähnlich wie Cinemawares „Defender of the Crown“ war auch Barbarian ein Programm, das 1987 noch auf keinem anderen Computer als dem Amiga denkbar gewesen wäre. Genau wie die amerikanischen Ritterspiele erreichte der englische Barbar daher binnen weniger Wochen Kultstatus: So schöne Sprites und so witzige Animationen hatte die Welt bisher noch nicht gesehen! Daß sich das Spielprinzip auf eher schlichtgeistiges Abschlagen diverser Monster beschränkte, daß es nur einen Lösungsweg gab und daß der gesamte Abwechslungsreichtum des Spiels darin bestand, zu entscheiden, ob man nun lieber mit dem Schwert kämpfte oder einen der wertvollen Pfeile opferte – all das tat dem Erfolg keinen Abbruch. Einzig die gewöhnungsbedürftige Maus/Icon-Steuerung haben eingefleischte Action-Fans dem Game übelgenommen, aber damals war ein Amiga-Programm ohne Maussteuerung halt noch fast unvorstellbar...

Barbarian entführt den Spieler in eine düstere Welt voller Werwölfe, Höhlenmenschen, Magier und anderer (zum Teil unerreicht origineller) Widersacher, deren dichte Atmosphäre auch heute noch nichts von ihrem Reiz verloren hat. Die Aufgabe besteht darin, den lendenbeschürzten Helden über mit Fallen gespickte Plattformen bis zum Oberbösewicht zu führen, selbigen zu killen und dann schleunigst wieder an den Startpunkt zurückzukehren, ehe ein Vulkanausbruch die gesamte Gegend einäschert. Die lange Reise, deren vielfältige Gefahren meist nur nach dem Prinzip „Versuch & Irrtum“ bewältigt werden können, muß mit schlappen vier Bildschirmleben gemeistert werden; anstatt eines Scores wird nach dem Game Over angezeigt, wieviel Prozent des Spiels gelöst wurden. Erfolgreiche Barbaren dürfen nach Erledigung des Auftrags eines der schönsten Schlußbilder der Softwaregeschichte genießen!

Trotz des schwachen Sounds, der sich auf ein paar FX beschränkte, und der dürftigen Kollisionsabfrage (gelegent-

lich schwebt der Held mehr über Stufen, als daß er auf ihnen geht!) hatte das Game etliche Besonderheiten zu bieten, die alle Mankos locker wettmachen: Alleine die Animationen, wenn der Muskelmann gegen ein Hindernis läuft oder händeringend die Flucht ergreift, sind immer wieder für einen Lacher gut! Oder die Monster – nicht nur, daß sie oft aussehen wie eine Horrorausgabe von Alice im Wunderland, sie sterben auch so eindrucksvoll, wie in keinem vergleichbaren Spiel davor oder danach! Und schließlich begründete Barbarian die von Psygnosis lange Zeit liebevoll gepflegte Tradition der aufwendigen Doppel-Intros.

Wie stilbildend das Game wirkte, mag man daran ermesen, daß Psygnosis

mit „Obliterator“ nur ein Jahr später ein Eigenplagiat im SF-Milieu herausbrachte, und Palace sich den barbarischen Namen für ein (indiziertes) Kampfspielchen unter den Nagel gerissen hat. Eines steht jedenfalls fest: Für viele ist Barbarian auch heute noch *das* Hack & Slay Game schlechthin! (ml)

Zeitspiegel: Gestern – Heute

Grafik:	96% – 86%
Sound:	48% – 31%
Handhabung:	44% – 42%
Spielidee:	57% – 33%
Dauerspaß:	85% – 78%
Gesamteindruck:	88% – 75%
Für Fortgeschrittene	



USER-CLUB: Der digitale Lehrer

Heute wollen wir Euch mal etwas ganz anderes vorstellen: Soft zum Büffeln aus dem Hause Ingenio! Ehe Ihr nun mit Eiern und Tomaten schmeißt – vielleicht macht ja das Pauken mit der „Freundin“ richtig Spaß?

So etwa 30 Programme sind bis jetzt erhältlich, die sich mit wenigen Ausnahmen auf Sprachen konzentrieren: Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch, Italienisch und Latein darf gebüffelt werden und zwar in verschiedenen Schwierigkeitsstufen oder für besondere Zwecke (z.B. „Commercial English“). Der deutsche

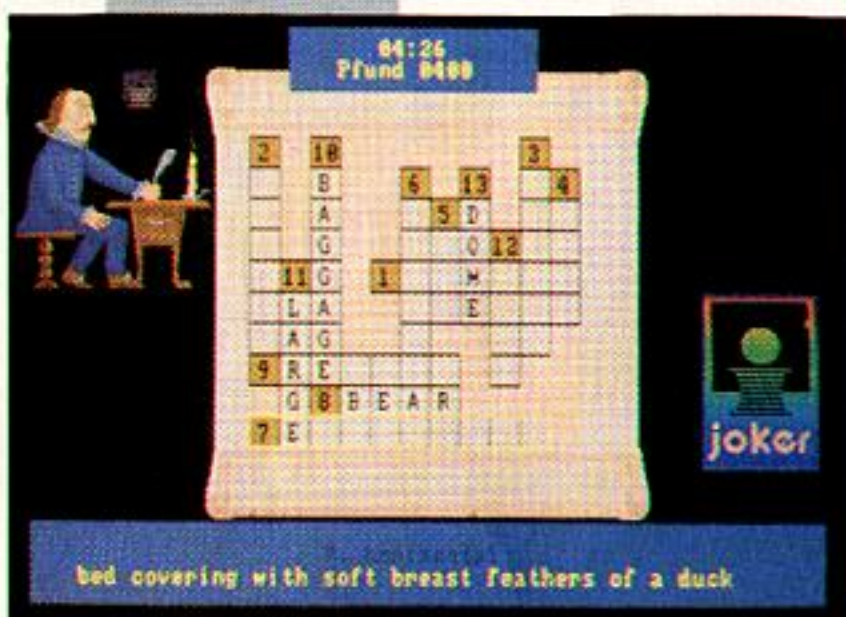
Vokabeln pauken einmal anders!

blem: Es braucht nur der entsprechende Menüpunkt angeklickt zu werden, und schon geht das Programm den (vorher ausgewählten) Text mit Euch durch. Eure Aufgabe ist es nun, Wörter, Kommata oder auch nur einzelne Buchstaben in einem Eingabefeld richtig hinzuschreiben. Bei Fehlern werdet Ihr auf die kritische Stelle hingewiesen und

gramme sind ganz ähnlich aufgebaut, mit einer recht originellen Ausnahme: dem Wortschatztrainer. Hier müßt Ihr nämlich Kreuzworträtsel lösen, was ja oft schon in der Muttersprache nicht so einfach ist! Ein vereinsamtes Softwarepäckchen befaßt sich auch mit Mathematik. Hier geht es darum, Beispiele durchzurechnen, sich mit Klammerregeln und Division herumzuschlagen, Rechenkettens zu lösen und dergleichen mehr – je nach Wunsch in zwei Schwierigkeitsstufen. Wir wollen aber nicht verschweigen, daß die Handhabung etwas unflexibel ausgefallen ist: Wer als Ergebnis z.B. „19 Meter“ oder „19 m“ statt „19m“ eingibt, wird keine Erfolge verbuchen können...

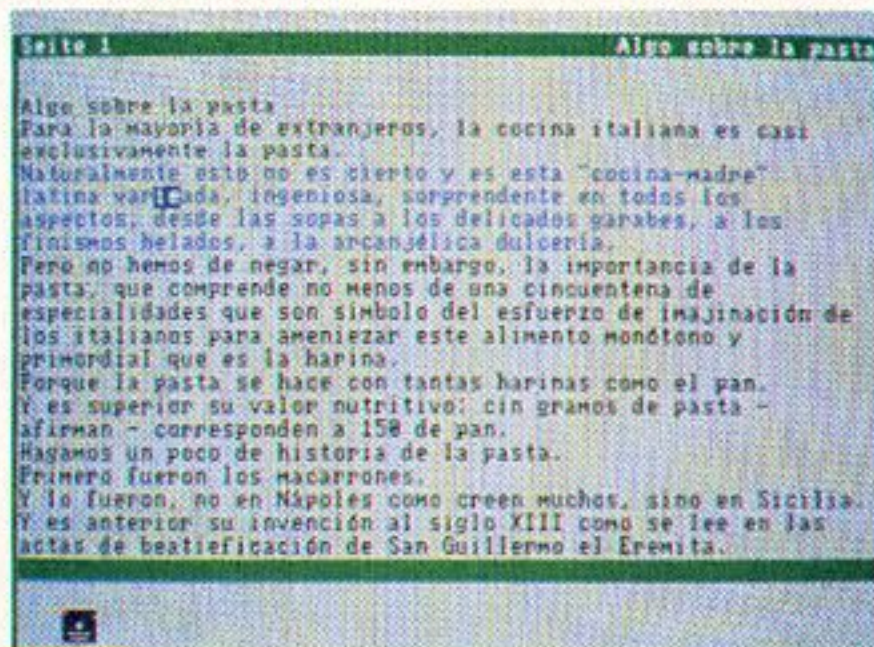
Von dieser Ausnahme abgesehen, lassen sich alle Programme einfach und exakt mit Maus und Tastatur steuern, auch die deutschen Handbücher gehen in Ordnung. Grafisch darf man na-

gewiß hervorragend, aber *lernen* muß man ja immer selbst, das nimmt einem kein Compi der Welt ab. Fest steht, daß so manche Schulstunde vor dem Monitor mehr Früchte tragen könnte, würden die Programme deutlich machen, *warum* eine Problemstellung so und nicht anders zu lösen ist. Fraglich ist natürlich auch, ob Ihr tatsächlich die Probleme wiederfindet, mit denen Ihr nun gerade in der Schule bombardiert werdet – aber zum selbständigen Lernen oder vertiefenden Training ist Ingenios digitaler Unterricht allemal eine gute Sache (der eingangs erwähnte Spaß bleibt allerdings Geschmackssache). Zum Schluß noch ein kleiner Ausblick: Ab März soll Sprachsoftware herauskommen, die sich jeweils nur mit ganz bestimmten Fehlerarten befaßt, also besser auf Eure persönlichen Bedürfnisse zugeschnitten ist. Sofern Ihr bis dahin überhaupt noch Fehler macht... (jn)



Rechtschreibtrainer beispielsweise ist in drei Versionen zu bekommen – in den Tiefen der Diskette lagert dann jeweils eine ganze Reihe von Texten, die der Computer zu Übungszwecken verunstaltet. Ihr steht mit der Kommasetzung auf Kriegsfuß? Die Groß- und Kleinschreibung macht Euch mehr Ärger als jedes Monster in Lord Chaos' Dungeons? Alles kein Pro-

blemt die Sache berichtigen; der Schnitzer wird aber trotzdem gezählt. Am Schluß folgt die große Abrechnung, und der Amiga läßt verlautbaren, wie stolz er auf Euch ist – falls Ihr mutig genug wart, den Menüpunkt „Beurteilung“ anzuklicken. Wer einen Drucker hat, kann sich sogar ein Fehlerprotokoll erstellen lassen. Die fremdsprachlichen Pro-



Die Optik ist so trocken wie der Stoff...

türlich kein „Shadow of the Beast“ erwarten, und zu hören gibt's auch nur ein gelegentliches Piepsen. Viel wichtiger ist aber die Frage, ob die Teile nun tatsächlich zum Lernen geeignet sind. Nun, zum *Feststellen des Wissensstandes* taugen sie

Erhältlich für 59,- DM bis 99,- DM (Ausnahme: der Rechentrainer kostet 169,- DM) im Handel oder direkt bei:

United Software
Postfach 2351
4835 Rietberg 2

Bodega Bay Erweiterungskonsole

Gehört Ihr auch zu jenen Besitzern eines Amiga 500, die insgeheim mit einem 2000er liebäugeln? Ja, die „große Schwester“ hat schon ihre Reize – aber muß man sich deswegen unbedingt von der kleinen trennen? Man muß nicht!

Die Alternative zur Schrottpresse nennt sich Bodega Bay und ist im Prinzip erstmal nichts anderes als ein großer amigafarbener Metallkasten. Gereift ist er unter der südlichen Sonne Kaliforniens, was sich schon am Firmennamen des Herstellers unschwer erkennen läßt. Der heißt nämlich California Access, das ist eine Schwesterfirma von California Dreams. Die kalifornischen Träumer wiederum beschäftigen sich vornehmlich mit Computerspielen, einer ihrer bekanntesten Träume ist „Street Rod“, das Autorennen der etwas anderen Art. Alte Bekannte also...

Aber zurück zu unserem Metallkästchen. Nimmt man das gute Stück in die eine Hand, den Amiga 500 in die andere, und fügt dann beide sorgfältig (und eigentlich völlig problemlos) zusammen – was kommt dabei heraus? Fast ein Amiga 2000! Das läßt sich natürlich auch ein bißchen exakter formulieren: Die Bodega Bay ist eine Erweiterungskonsole für den 500er, die über dessen Expansionport auf der linken Seite angeschlossen wird. Sie bietet einmal Platz für zwei zusätzliche 5.25" Laufwerke (mit Adapter auch 3.5") und eine handelsübliche Festplatte, zum anderen für bis zu vier

Steckkarten, von denen maximal drei auch „PC-Karten“ sein dürfen. Feine Säckelchen wie diverse RAM-Erweiterungen, Bridge-Boards oder Flicker-Fixer bleiben somit nicht länger A 2000-Besitzern vorbehalten. Darüberhinaus können die ganz normalen Ports auf der Rückseite des Rechners nach wie vor benutzt werden, beispielsweise für weitere externe Laufwerke. Auch der Steckschacht an der Unterseite kann weiterhin mit einer internen Speichererweiterung bestückt werden.

Die große weite Welt der PC-Programme steht mit der Bodega Bay nun also auch den 500er-Freaks of-

fen, Speicherplatzprobleme sind ebenfalls Schnee von gestern – immer vorausgesetzt, daß man die entsprechenden Steckkarten einbaut, versteht sich. Im praktischen Betrieb sind uns denn auch keinerlei Probleme untergekommen, da die Bodega Bay selbstverständlich ihr eigenes Netzteil mitbringt (der schwächliche Trafo des 500ers wäre der Aufgabe auch kaum gewachsen). Etwas störend fanden wir lediglich, daß man nach dem Zusammenbau nur noch sehr schwer an die Joystick- und Mausports herankommt, was gerade im „Spielbetrieb“ recht lästig werden kann. Aber schließlich gibt es im Elektronik-

Fachhandel ja Verlängerungskabel, mit denen sich diese Anschlüsse nach außen führen lassen.

Praktisch ist das Teil also unbestritten, stabil verarbeitet ist es auch, und gut aussehen tut so ein aufgerüsteter 500er obendrein. Wer sich nun sorgt, daß er mit dem Umbau seiner heißgeliebten „Freundin“ irgendwie wehtun könnte, den können wir beruhigen: Schwierigkeiten mit der Garantie gibt es schonmal keine, weil man den Amiga ja gar nicht öffnet, sondern nur etwas daran anschließt. Zudem verhandelt der Vertreiber gerade mit Commodore über eine technische „Unbedenklichkeitsbescheinigung“ für den europäischen Markt. Blicke nur noch die Frage nach dem Preis. Nun, billig ist das Vergnügen nicht, die Umrüstung schlägt mit ca. 850,- DM zu Buche. Andererseits kostet ein „echter“ 2000er schließlich doch noch ein paar Mark mehr... Wer jetzt neugierig geworden ist, wende sich bezüglich weiterer Infos bitte direkt an den deutschen Vertrieb:

ETS
Kanzleiweg 6
D-8011 Hohenlinden
Tel.: 08124-8854

Dort kann man das Gerät auch bestellen, ansonsten findet man die Bodega Bay im gutsortierten Fachhandel. (od)





STROMAUSFALL

Sind wir das letzte Mal noch rund um die Erde und hinaus ins Weltall gedüst, so steht heute mal eine kleine Zeitreise am Programm: vom 19. Jahrhundert direkt ins 5. Jahrtausend – und das alles ohne Strom!

1853

Mag das chinesische Horoskop auch steif und fest behaupten, wir hätten gerade das Jahr der Ziege – spielerisch gesehen ist 1991 eindeutig das Jahr der Eisenbahn! Der Beweis in Stichworten: „Railroad Tycoon“ gibt's jetzt endlich auch am Amiga, voraussichtlich im Herbst wird „Train it“ von Phoenix Entertainment erscheinen, und sogar im heutigen Stromausfall beschäftigen wir uns als erstes mit den guten alten Dampfzügen. Klaro, E-Loks laufen nunmal nicht ohne Strom...

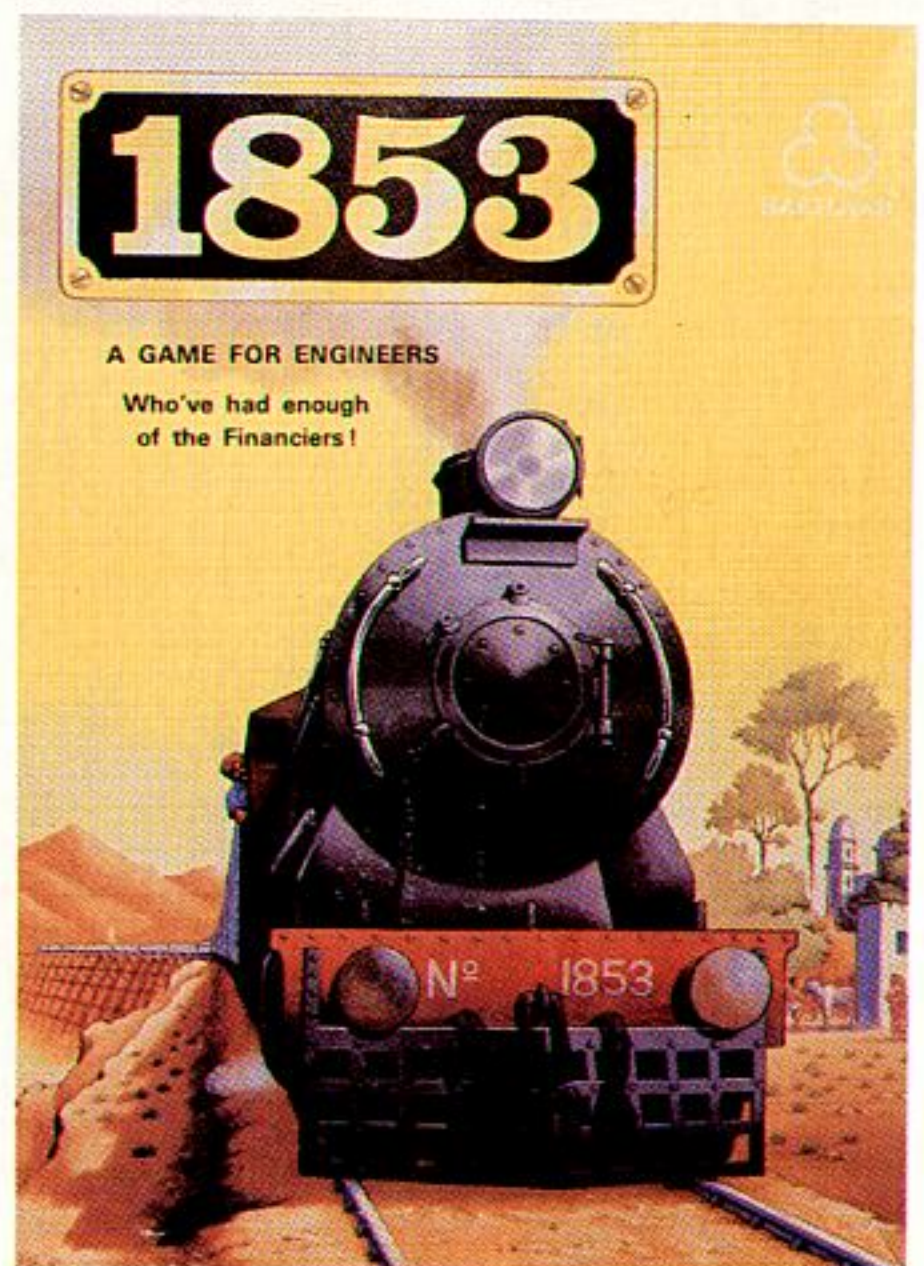
Was machen drei bis sechs Leute, die gerade nichts Besonderes zu tun haben, aber ungefähr fünf, sechs Stunden Zeit? Na, zum Beispiel könnten sie gemeinsam das Eisenbahnnetz im kolonialen Indien errichten! Das geht dann so: Zuerst wird mal ein bißchen vorbereitet, also der Spielplan (Landkarte von Indien) aufgebaut, die Bank eröffnet, das Startkapital verteilt, usw.. Dann überlegt sich jeder Teilnehmer, welche Bahnstrecke er gerne errichten würde und gibt dafür ein Gebot ab. Für dieses Gebot erhält er ein Vorkaufsrecht auf die Aktien der Gesell-

schaft, die in dem jeweiligen Gebiet aktiv werden soll (es gibt insgesamt acht regional tätige Gesellschaften, wie z.B. die „Great Indian Peninsula Railway“). Auf diese Eröffnungsprozedur folgt die erste Aktienrunde: Hier werden zum einen natürlich Aktien gekauft und verkauft, desweiteren bekommt jetzt aber auch jede beteiligte Gesellschaft einen Direktor (das ist einfach der Spieler, der die meisten Anteile der Company besitzt). In der sich nun anschließenden Betriebsrunde muß der Direktor Gleise bauen, Loks einkaufen und betreiben, den Erlös für die erledigten Fahrten einstreichen – mit einem Wort, er soll seine Gesellschaft möglichst gewinnbringend leiten und lenken. Die Stunde der Wahrheit schlägt dann in der nächsten Aktienrunde: Je nachdem wie ihr Direktor gewirtschaftet hat, steigen oder fallen die Kurse einer Company, was natürlich zu entsprechenden Käufen bzw. Verkäufen der übrigen Anteilsinhaber führt. Dann geht's in die nächste Betriebsrunde, nach der wieder eine Aktienrunde kommt und so weiter und so fort. Das Spiel ist zu Ende, sobald der Bank das Geld ausgeht, oder wenn der Kurs einer Aktie die magische Grenze von 400 Indien-Dol-

lar erreicht hat. Nun zählt jeder Spieler zusammen, was er an Bargeld und Aktien besitzt, und (oh, Überraschung) der Reichste gewinnt!

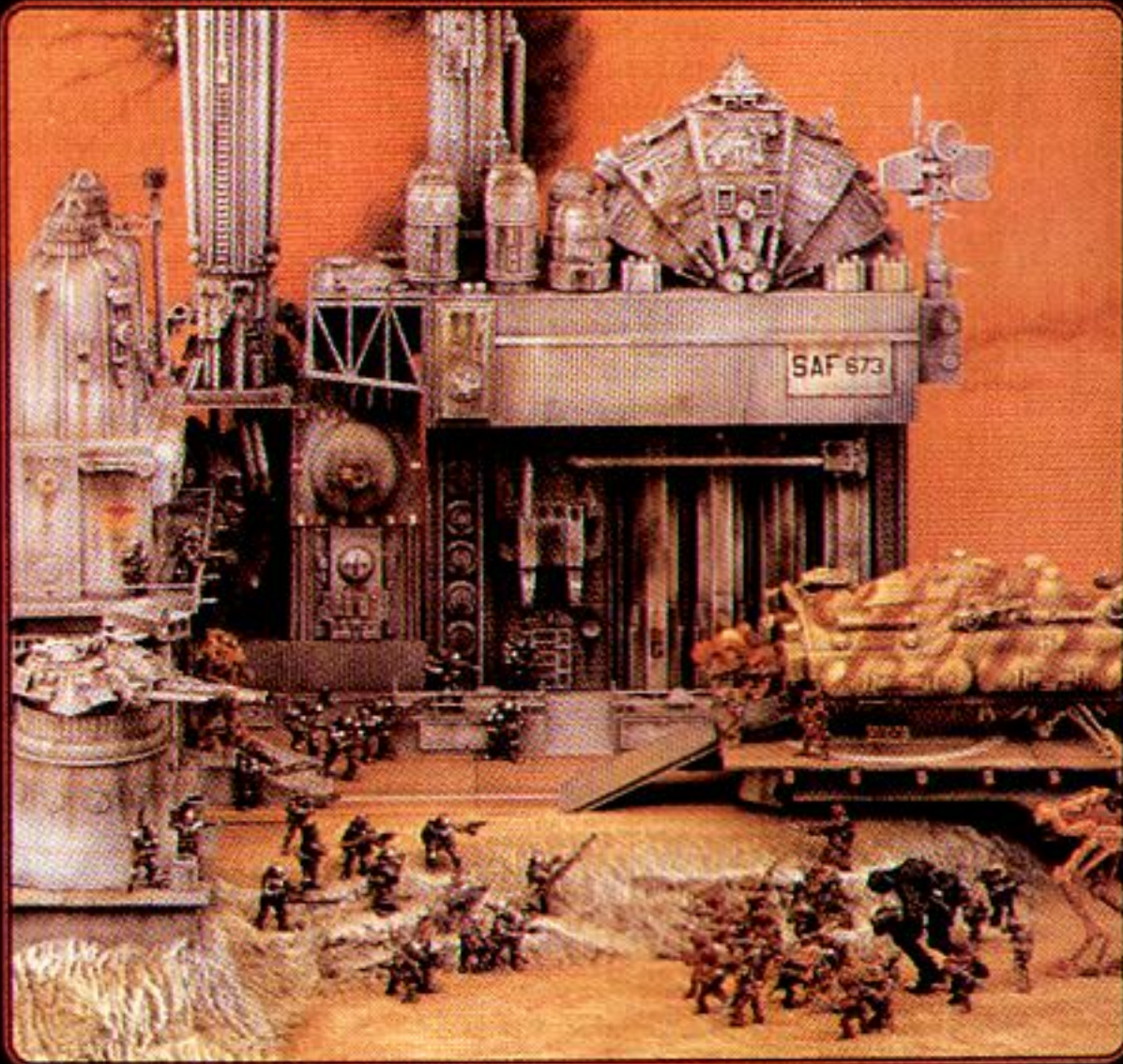
Was hier nur überblicksweise dargestellt wurde, erweist sich in der Praxis als relativ kompliziert. Man kommt nicht umhin, die Anleitung genauestens zu studieren, jeden einzelnen Schritt sorgfältig zu planen und immer wieder in diversen Tabellen

nachzuschlagen. Schmalspurstrategen haben hier also nichts verloren, denn bei 1853 handelt es sich fast schon um eine dreiviertelte Wirtschaftssimulation. Eine ziemlich harte Nuß ist auch die Anleitung – viele Querverweise, trocken formuliert und kaum Beispiele. Das mitgelieferte Material bietet den üblichen „Pappe & Elaste“ Standard, was bei dem happigen Preis schon etwas dürftig ist.



SPACELORDS

TABLETOP REGELN



HOBBY PRODUCTS

Spacelords

Vom Dampfroß-Zeitalter düsen wir jetzt direkt in die ferne Zukunft, und dort feiern wir erstmal Premiere:

Spacelords ist nämlich das allererste deutschsprachige SF-Tabletopgame! Falls Euch der Ausdruck „Tabletop“ nichts sagt – das sind jene Spiele, bei denen man eine Unzahl kunstvoll bemalter Zinnfiguren durch ebene Geländeformationen jagt, wo sie sich dann gegenseitig niedermetzeln dürfen. Wer nun allerdings meint, das ganze Zinnzeugs wäre hier bereits im Lieferumfang enthalten, der irrt

gewaltig: sämtliche Figuren müssen extra gekauft und eigenhändig bemalt werden! Die Grundausrüstung von Spacelords besteht lediglich aus einem Loseblattordner, der die Spielregeln, einige vorgefertigte Szenarien, ein paar Kapitel über den „historischen“ Hintergrund und das Bemalen der Miniaturen, sowie verschiedene Tabellen enthält.

Gespielt wird auch hier in Runden, wieviele das sind, hängt von der jeweiligen Siegbedingung des gerade benutzten Szenarios ab. Die Runden bestehen aus fünf Phasen: Mutantenphase, erste Feuerphase, Bewegungsphase, zweite Feuerphase, Nahkampfphase. Was um alles in der Welt ist eine Mutantenphase? Nun, Mu-

tanten sind ja bekanntlich Wesen, die sich von der normalen Bevölkerung durch ihre besonderen Fähigkeiten unterscheiden, z.B. beherrschen hier einige die Telepathie, andere können sich

selbst jederzeit überallhin teleportieren, usw.. Weil Mutanten also zu recht ungewöhnlichen Aktionen neigen, hat man ihnen praktischerweise ihre eigene Phase spendiert. Alle übrigen Phasen sind mehr oder weniger selbsterklärend, man sollte dabei nur beachten, daß hier wirklich jedes Aktiönchen ausführlichst geregelt ist. So muß beispielsweise bei einer Bewegung das Gelände, die eingeschlagene Richtung, eventuell vorhandener Wind, erlittene Beschädigungen und einiges mehr berücksichtigt werden.

Zum Spielmaterial gibt's nicht viel zu sagen, es ist halt ein (stabiler) Loseblattordner; die Regeln sind sehr klar, übersichtlich und eingängig formuliert. Sandkasten-Generäle mit viel Zeit und handwerklichem Geschick dürfen sich also bedenkenlos ins Schlachtengetümmel stürzen.

Bleibt noch die obligate Verlosung unserer Rezensions-exemplare. Wer eines davon haben möchte, beantworte bitte eine der folgenden Fragen: Welche Kolonialmacht entsandte die Ingenieure, die damals *wirklich* das indische Eisenbahnnetz aufgebaut haben? Welcher (toten) Sprache entstammt der Ausdruck Mutant? Die Antworten vom letzten Mal sind „Orbit“ und „Ceylon“. Dann mal wieder viel Glück! (od)

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

1853

Spielmaterial: 61%
Spielregeln: 45%
Spielreiz: 76%
Besonderes: Spiel ist komplett in englisch, eine deutsche Übersetzung der Anleitung liegt aber bei.
Schwierigkeit: Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 129,- DM
Bezug: Playsoft
Teichweg 6
3550 Marburg
Tel.: 06421/48 19 72

Spacelords

Spielmaterial: 57%
Spielregeln: 87%
Spielreiz: 82%
Besonderes: Nochmals – kein Spiel für Zwischendurch, eher eine Lebenseinstellung...
Schwierigkeit: Für Experten
Preis: ca. 59,- DM
Bezug: Games In
Briener Str. 54
8000 München 2
Tel.: 089/5 23 46 66

Wieviel macht zwei mal zwei plus zwei mal drei? Na, vier natürlich – zumindest nach dem kleinen Arcade-Einmaleins. Im Klartext: Diesmal stellen wir Euch vier brandneue Automaten vor, zwei mit Zwei-Spieler-Modus und zwei mit Drei-Spieler-Modus!



Growl – schlappe Prügel-Arie für militante Tierschützer.

Getreu unserem Motto „Das Beste kommt zum Schluß“ eröffnen wir den Reigen mit einem schlichtgeistigen Prügelspielchen von Taito: In **Growl** sollen ein bis zwei schlagkräftige Ranger ganze Horden von gemeinen Wilderern aufmischen. In blockiger Grafik und schwach animiert quälen die Bösewichte allerlei Viecher wie Löwen, Adler und Antilopen. Sobald der Held eingreift, danken ihm die Tiere ihre Rettung durch tatkräftige Unterstützung. Dabei wäre das gar nicht mal nötig, denn Gegner

gibt's zwar viele, aber meist stehen sie nur dumm herum und warten darauf, vermöbelt zu werden.

Nicht nur Sound, Grafik und Gameplay sind eher unterdurchschnittlich, selbst das Level-Design ist ermüdend einfallslos – praktisch überall sieht es gleich aus. Zwar wird multidirektional gescrollt und problemlos gesteuert, auch kann man exekutierten Wilddieben die Waffen abnehmen und in Bonusstages Punkte sammeln, bloß es hilft halt alles nix: **Growl** spielt sich so langweilig, daß selbst der

militanteste Tierschützer lieber auf ein Bierchen geht... Ganz anders die neue Platine von Data East: **Caveman Ninja** ist ein originelles Jump & Run Game für ein bis zwei Höhlenmenschen. Als solcher macht man sich auf den Weg durch liebevoll gestaltete Steinzeitlandschaften voller Plattformen, um die entführten Frauen seines Stammes wieder ranzuschaffen. Sowohl der Spielablauf als auch die kunterbunte Comic-Grafik erinnern stark an den Arcade-Klassiker „Toki“ (dessen Amiga-Umsetzung von Ocean in Kürze vorliegen sollte). Während der Rettungstournee bekommt man es mit Urzeit-Echsen in allen Formen und Größen zu tun (auf manchen kann man sogar reiten), schmeißt mit Knochen nach witzigen Gegnern wie Höhlenmenschen in Flugmaschinen, wird des öfteren wortwörtlich plattgedrückt und findet allerlei Extras; beispielsweise eine Tabaskoflasche, die aus dem Neandertaler einen echten Feuerspucker macht!

So schön die Präsentation auch ist, und so lustig die Gags auch sein mögen, ein bißchen was haben wir auch

hier zu meckern: Zum einen könnte die Steuerung etwas exakter sein, zum anderen quittieren die Feinde bezogene Prügel mit Meldungen wie „Poing!“ oder „Whamm!!!“ – wofür soll das eigentlich gut sein? Andererseits darf man bei einem ansonsten wirklich gelungenen Game auch nicht überkritisch sein...

Kommen wir zum ersten Drei-Spieler-Gerät des Tages, nämlich Ataris Mega-Klopperei **Pit-Fighter**. „Mega“ weniger wegen der Qualität des Spiels, die ist nicht so aufregend, sondern wegen einer noch nie dagewesenen Besonderheit: Bei **Pit-Fighter** schlagen keine gezeichneten Männchen aufeinander ein, stattdessen gibt es ausschließlich animierte Digi-Bilder zu sehen! Diese Technik ist zwar ebenso neu wie aufwendig, dürfte sich jedoch kaum durchsetzen – irgendwie macht der digitalisierte Kampfsport einen reichlich verwaschenen Eindruck. Hinzu kommt, daß die Animationen ziemlich eckig ausgefallen sind, und auch die Sounduntermalung (ebenfalls digitalisierte Kampf- und Schmerzensschreie) ist nicht gerade ein Heuler.



Caveman Ninja bringt Schwung in die Steinzeit!



Caveman Ninja – her mit den kleinen Neandertalerinnen!

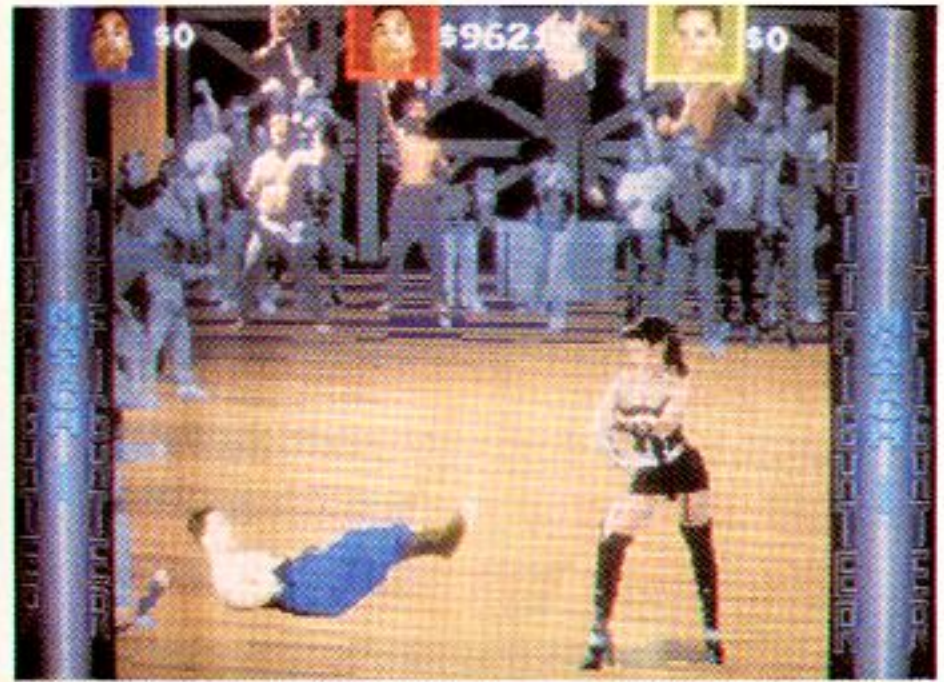
CON-OP

Über mangelnde Schlagvarianten kann man sich hingegen nicht beklagen, dank zweier Knöpfe und einem Stick sind die unterschiedlichsten Sprünge, Hiebe und Griffe möglich. Als Kämpfer stehen ein Catcher, ein Kickboxer und ein Karateka bereit, um sich mit teilweise recht originellen Gegnern zu duellieren. Jeder Fighter hat eine etwas andere Technik drauf, sollten mehrere Spieler gleichzeitig antreten, wird nicht gegeneinander sondern miteinander gerangelt. Als besonderer Gag greifen auch manchmal Zuschauer in den Kampf ein, außerdem kann man herumstehende Kisten und Stühle als Waffen verwenden. Dennoch ist **Pit-Fighter** nur für echte Fans des Genres empfehlenswert, uns kam die Prügelei auf Dauer ein bißchen eintönig vor. So, jetzt aber zum absoluten Höhepunkt unseres heutigen Spielhallen-Ausflugs: Das geradezu monströs große Standgerät **Laser Ghost** bietet bis zu drei Baller-Fans Spielspaß ohne Wenn und Aber! Hier hat sich der Arcade-Gigant Sega förmlich

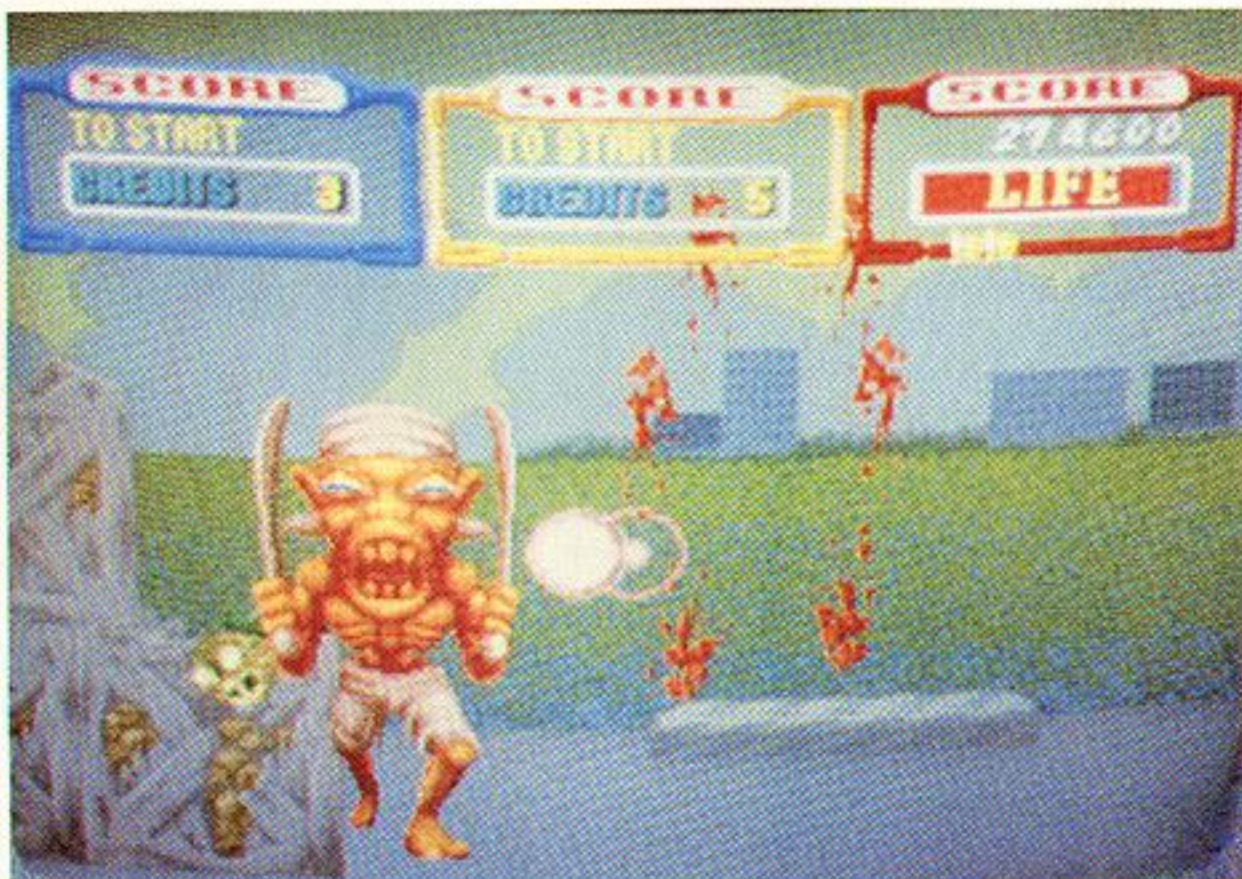
selbst übertroffen, denn **Laser Ghost** ist im Grunde nur eine Weiterentwicklung des bereits etwas älteren „Alien Storm“. Der Witz dabei: Man nimmt hinter einem MG Platz, dessen Head-Up-Display doch tatsächlich eine richtige Laser-Zielvorrichtung zu bieten hat! Im Intro muß man miterleben, wie einem wiederum die Freundin entführt wird, und zwar von einem Dämon. Also hetzt man seinem Mädels hinterher, die wilde Jagd führt durch eine geisterverseuchte Stadt, die mal rauf, mal runter, links, rechts oder in die Tiefe gescrollt wird. Soundtechnisch gibt's zwar nur das übliche „bum bum“, aber die Grafik ist eine Wucht: Ob Frankensteins Monster, Horror-Krokodile, bissige Killer-Porsches oder tortenschmeißende Gespenster-Butler - hier ist man vor nichts und niemandem sicher. Manche der 3D-Effekte sind dabei schlichtweg genial, die Steuerung mit der Laser-Knarre ist über jeden Zweifel erhaben, und überhaupt macht die Ballerorgie (bei der man übrigens auch

die Backgrounds in Schutt und Asche legen kann) einfach tierisch Laune. Freilich darf man sich vom Gameplay keinen geistigen Höhenflug erwarten, es gibt einen normalen Feuerknopf sowie einen für eine Art Smartbomb (sowas wie ein Geister-Staubsauger), dazu tauchen manchmal Päckchen mit frischer Lebensenergie auf - das war's denn auch schon. Leider umfaßt

die digitale Geisterbahn nur sechs Level, der ganze Zauber ist also selbst für Solisten spätestens nach fünf bis zehn Continues vorüber. Allerdings will man in einer Spielhalle ja ohnehin keine Wurzeln schlagen, hier liegt die Würze halt wirklich in der Kürze! Apropos Kürze & Würze: Nächsten Monat hören wir wieder voneinander - und tschüß! (ml)



Digitalisierter Kampfsport mit Pit-Fighter



Laser Ghost ist garantiert das Lieblingsgame der Ghostbusters...



Laser Ghost - da lacht das Baller-Herz!

JOKER SHOP



Nr.01
 Joker-Shirt – Aus 100% Baumwolle, blütenweiß und bunt bedruckt: Unsere Exklusiv-Shirts in prima Qualität! Bitte Größe nicht vergessen (S,M,L,XL). Nur DM 19,90



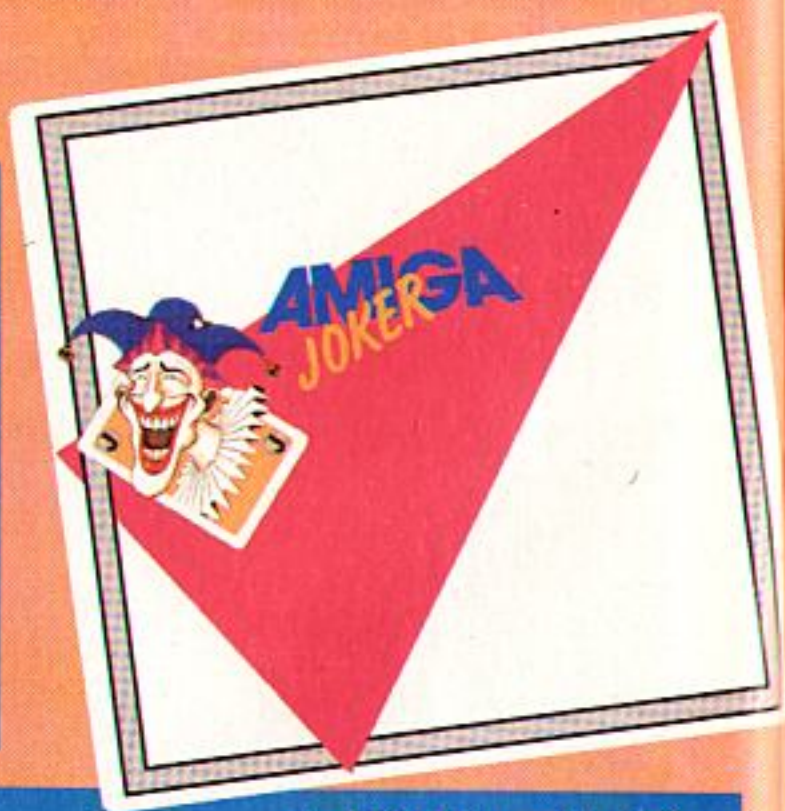
Nr.02
 Joker-Jogger – Unser Mode-Hammer für Zuhause, Sport oder den Wiener Opernball: neidvolle Blicke aller Geschlechter garantiert! Weiß mit buntem Druck, 50/50%, in den Größen: S,M,L,XL. Schon für modische DM 49,-



Nr.03
 Joker-Sammlung – Höchste Schwebbahn, daß Du endlich die fehlenden Hefte nachbestellst: Die Ausgaben 11/89, 12/89, 1/90 und 3/90 sind bereits vergriffen und werden am Schwarzmarkt zu Höchstpreisen gehandelt! Von den anderen Ausgaben haben wir noch ein paar Exemplare – schnell zugreifen, so lange der Vorrat reicht! Für die üblichen DM 6,50 pro Heft

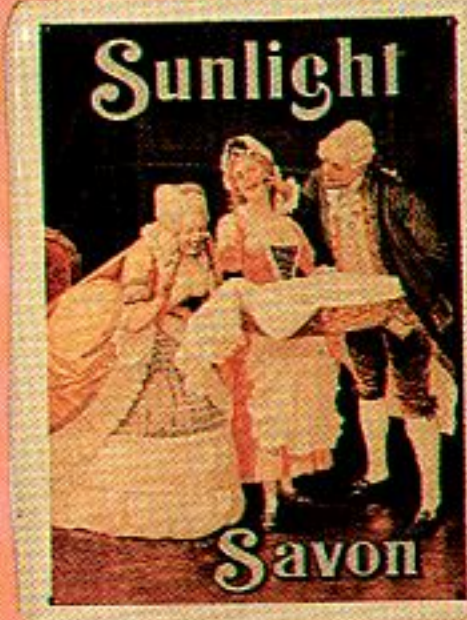


Nr.04
 Sammelordner – Der absolute Schönheitskönig unter den Sammelordnern: aus stabilem Karton, rundum im Designer-Look bedruckt! Außerdem hat er ein Griffloch und Platz für sämtliche 10 Ausgaben eines Jahrgangs. Die einzige Art, seine Joker-Sammlung stilgerecht aufzubewahren... Ordnung mit Stil für gut angelegte DM 15,-



Nr.05
 Disketten-Aufkleber – Wer eine hübsche Softwaresammlung haben will, hat ein Problem: Game-Disks sehen ja ganz nett aus, aber was macht man mit den Raubkop... äh, Sicherheitskopien? Die Lösung ist vierfarbig mit dem Joker-Logo bedruckt, sieht tierisch scharf aus, paßt auf jede 3.5 Zoll-Diskette und läßt sich auch noch prima beschriften! Für gut haftende DM 4,- pro Bogen (acht Sticker)

Geld regiert die Welt – das weiß schließlich jedes Kind. Und damit Ihr auch die Möglichkeit habt, ein bißchen beim Weltmanagement mitzumischen, gibt's unseren Shop. Hier bestimmt alleine Ihr, wofür Ihr Eure Kohle ausgeben wollt. Und das Beste: Unsere topexklusiven Joker-Artikel kosten nun wirklich nicht die Welt...!



Nr.06
Werbeshilder – Da die nostalgischen Blechschilder bei Euch so gut angekommen sind, haben wir uns umgeschaut und ganz **NEUE MOTIVE** aufgetan! Und zwar „Opel“, „Schultheiss Bock“, „Casino de Paris“ und „Sunlight“.
 Für lächerliche DM 24,- je Schild



Nr.07
Solarrechner-Diskette – Weiß man ja: Es gibt solche Disks und solche. Diese ist allerdings eine ganz andere! Nämlich ein starker Taschenrechner mit vielen Funktionen. Keine Batterien, kein Strom, ein bißchen Sonne genügt, und schon weiß man, was die Wurzel aus 8679,43 ist.
 Ausgerechnet für DM 19,-



Nr.08
Kaugummiautomat – Die unabdingbare Apparatur für Leckermäuler gibt es jetzt mit aufgepepptem Design und wahlweise in den Farben schwarz oder weiß. Und das Beste: Neuer Look, aber alter Preis!
 Für standhafte DM 19,-



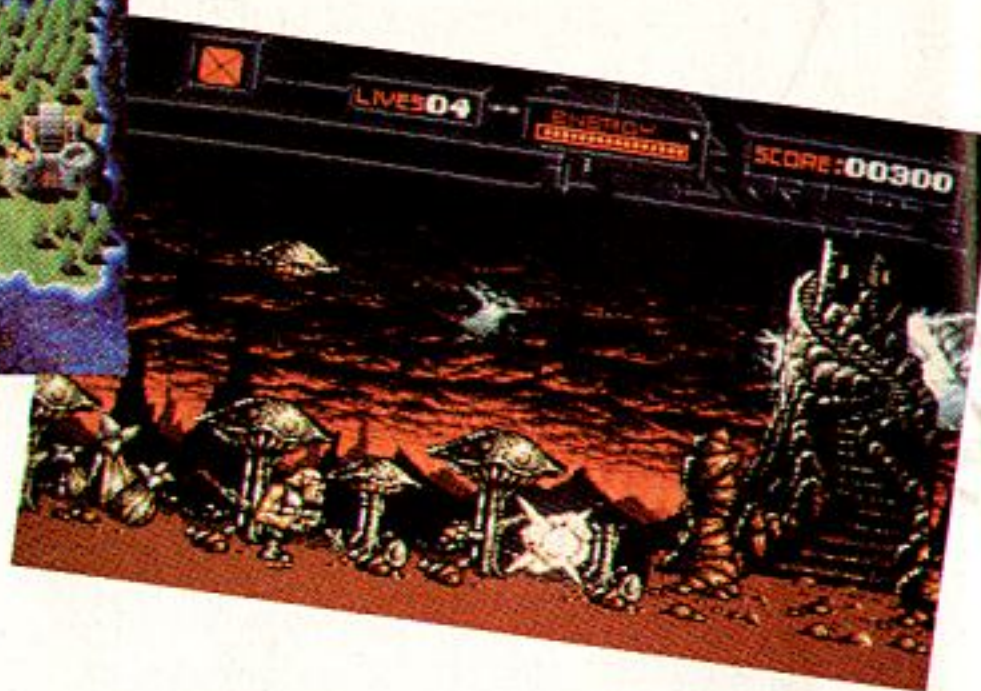
Nr.09
Mini-Basketball – Ein kleines Tischfußball hatten wir schon, ein Billard auch. Aber dieses tolle Basketball-Spiel, wo ein Kunststoffbällchen mittels Tasten in den Korb bugsiert werden muß, ist mindestens so originell wie unterhaltsam!
 Für treffsichere DM 33,-

Gar keine Frage, ich will die Welt regieren! Und da ich einsehe, daß man nunmal klein anfangen muß, sehe ich auch ein, daß der beste und kleinste Anfang der ist, erstmal etwas bei Euch zu bestellen. Aber wie geht das vor sich?
 Ganz einfach: Schreibt die Nummer UND die Bezeichnung des oder der ge-

wünschten Artikel auf eine Postkarte und gebt die Zahlungsweise mit an (entweder Nachnahme oder Vorauskasse, also beigelegter Scheck bzw. Bargeld). Jetzt schickt die ganze Chose an:

Joker Verlag
„Joker Shop“
 Untere Parkstraße 67
 D-8013 Haar

WICHTIG: Bei Vorauskasse bitte DM 3,- für's Porto dazurechnen, bei Nachnahme nicht – da wird einfach alles beim Postboten bezahlt. Nachnahme-Bestellungen sind aber nur im Inland möglich! Ach ja: Egal, wie Ihr bestellt oder zahlt, die Mehrwertsteuer ist bei allen Preisen schon dabei.



Unser Frühjahrskonzert
findet am
26. April statt!



Unter der Leitung von Maestro
 Wolfgang Amadeus Michael musizieren
 die Joker-Philharmoniker wieder
 an jedem besseren Kiosk...!

Der neue AMIGA JOKER bringt Spaß nach
 Noten: Previews, die locker das Hohe C
 erreichen, Hardrock-Tests, wie sie harder
 nicht sein können, Klassisches mit dem Klas-
 siker sowie Cheats & Lösungen für alle, die
 Probleme beim Spielen ihrer Partituren ha-
 ben!

Egal, ob Ihr musikalische Genies, geniale
 Musiker oder schon halb taub seid – sichert
 Euch am 26. April Euren Platz am Kiosk! Die
 allerbesten Sitze gibt es natürlich auf Vorbe-
 stellung, kurz Abo genannt...

Bezugsquellen

AHS Schirngasse 3-5 6360 Friedberg 1 Tel.: 06031/61950	Funny-Software Grazerstr. 34 7000 Stuttgart 30 Tel.: 0711/8568534	Korona Soft Postfach 3115 4830 Gütersloh 1 Tel.: 05241/1828	Softpower Schwedenstr. 18 1000 Berlin 65 Tel.: 030/4922056
Bomico Am Südpark 12 6092 Kelsterbach Tel.: 06107/76060	Fantastic Müllerstr. 44 8000 München 5 Postfach 140209 Tel.: 089/2609593	Leisuresoft Industriestr. 23 4709 Bergkamen-Rünthe Tel.: 02389/780-0	Software 2000 Lübecker Str. 10 2320 Plön Tel.: 04522/1379
Demonware Strahlenberger Str. 125a 6050 Offenbach Tel.: 069/8004799	International Software Postfach 830110 5000 Köln 80 Tel.: 0221/604493/96	Magic Bytes Postfach 2144 D 4830 Gütersloh Tel.: 05241/1834	Wial Versand Liegnitzerstr. 13 8038 Gröbenzell Tel.: 08142/8273
Frank Heidak Franzstr. 7 5000 Köln 41 Tel.: 0221/407447	Joysoft Gottesweg 157 5000 Köln 41 Tel.: 0221/443056	Rushware Bruchweg 128-132 4044 Kaarst 2 Tel.: 02101/6070	World of Wonders Höhenstr. 31 6231 Schwalbach Tel.: 06196/82467

DAS PROGRAMM

Da auf unseren Konzerten
 ausschließlich topaktuelle
 Stücke gespielt werden,
 gibt's auch diesmal nur ei-
 nen kleinen Vorgeschmack.
 Beispielsweise hätten wir da
Rubicon, den neuesten Bal-
 ler-Song von Hewson. Eine
 Komposition aus 32 Farben
 und feinstem Parallax-
 Scrolling!

Wer mehr auf Evergreens
 steht, darf sich auf neue
 Amiga-Remixes großer Hits
 von Electronic Arts freuen:
Bard's Tale III und **PGA
 Tour Golf** kommen endlich
 zur Aufführung!

Mit **F-15 Strike Eagle II** hat
 auch MicroProse einen Ol-
 die but Goldie brandneu für
 den Amiga aufgelegt!

Einen absoluten Newcomer
 schickt hingegen Mirrorsoft
 mit **Mega-lo-Mania** auf die
 Bühne. Vertrackte Strate-
 gie, kombiniert mit starker
 Grafik und fetzigem Sound
 sollen Hitqualität garantie-
 ren!

Wer es hingegen ganz klas-
 sisch mag, der darf mal bei

Megaphoenix reinhorchen:
 Ein Arcade-Oldie in ultra-
 moderner Aufmachung!



Dazu kommen noch unzäh-
 lige weitere Test-Arien,
Dr.Freaks berühmtes Solo,
 die Spielhallen-Oper na-
 mens **Coin Op**, ein Maxi-
 Bericht über heiße Software-
 entwicklungen für CD-TV,
 massenhaft Preisausschrei-
 ben und und und...!

Inserentenverzeichnis

ABC Soft	19	Joysoft	40
AHS	65, 74	Lifetimes	74
Audiogenic	11	Magic Bytes	111
Bits & Bytes	22	Mirrorsoft	29
Bomico	2, 11, 25, 33, 112	Ocean	2
CPS Heidak	88, 89	Powersoft	95
Computerworld	74	Rainbow Arts	57
Data & Electronics	83	Richartz	34
Decom	91	Rushware	43, 57, 63
Delta PD	22	Schneider	6
Domark	112	Softpower	26
ETS	17	Software 2000	15
Four Systems	48	Software Corner	73
Fun Soft	21	Software Maniacs	74
Funny-Software	37	Steffen Müller	94
Fantastic	67	Tale Software	43
Hamo Versand	93	United Software	15, 29, 53, 111
Idea Software	63	U.S. Gold	53
Infogrames	33	Wial Versand	39
International Soft	23	World of Wonders	46, 47
Joker Verlag	27, 97	Zille Software	6

MAILORDER

Einfach Postkarte an:
MAGIC BYTES
 Verlag R. Kleingräber
 Postfach 2144 C
 D-4830 Gütersloh 1
 Oder 24-Stunden-Telefonline
05241-1834

(Versand per Nachnahme + 5,-DM Versandkosten. Ab 50,-DM versandkostenfrei. Umtauschgarantie: Kostenfreie Ersatzlieferung; bitte innerhalb 8 Tagen frei zurücksenden).



Einfach irre diese Preise!

Alle Preisangaben in DM

«BIG BUSINESS

Big Business ist eine humorvolle Unternehmenssimulation mit eindeutig spielerischem Charakter. Seien Sie Ihr eigener Chef! Entscheiden Sie selbst über den Etat für Werbung, Forschung, Investitionen usw. Planen Sie selbst die günstigsten Produktionsbedingungen, werden Sie tätig gegen Industriespione usw. Hervorragende, z.T. animierte Grafik im Comic-Stil.

BIG BUSINESS



ASM HIT

AMIGA, Atari ST 69,95
 PC 3,5 + 5,25 79,95

U.S.S. JOHN YOUNG

Kriegsschiff-Simulation im persischen Golf im Jahre 1995. Konfrontationen zwischen Iran, Irak und den USA. Konvoischutz, U-Boot-Jagd, Flugzeug-Angriffe, Abschluß von Tankern, Ölplattformen und Kriegsschiffen.

U.S.S. JOHN YOUNG

A NAVAL WARSHIP SIMULATION



Special Edition

AMIGA, Atari ST 59,95
 C64 Disk 29,95
 C64 Cass 19,95
 PC 3,5 + 5,25 79,95



KIND OF MAGIC 3

AMIGA 79,95
 C64 Disk 49,95
 C64 Cass 39,95

DINOWARS



NEU

AMIGA JOKER HIT

AMIGA, Atari ST 69,95
 C64 Disk 29,95
 C64 Cass 19,95
 PC 3,5 + 5,25 79,95

THE SECOND WORLD

NEU

THE SECOND WORLD

Erstklassiges und aufwendiges Strategiespiel um Macht, Wirtschaft und Politik in der Zukunft. Im Jahre 2030 brach der Kontakt zu den Siedlern eines Planeten ab und Du mußt das Siedlervolk in der Behauptung gegen fremde Mächte wirtschaftlich und politisch führen.

Kind of Magic 3

Eine brandneue Super-Spielesammlung mit vier erstklassigen Spielen.
 NORTH SEA INFERNO: Terroristen haben auf einer Bohrinself eine Atombombe gelegt.
 CYBER WORLD: Du bist berufen, in einer düsteren Zukunftswelt Verräter zu jagen.
 DOMINATION: Erobern Sie das Hauptquartier Ihres Gegners mit 4 Kampfrobotern.
 BLUE ANGEL 69: Bezaubernde Engel führen Sie durch das Labyrinth Ihrer Gefühle.

ASM HIT

AMIGA, Atari ST 69,95
 C64 Disk 29,95
 PC 3,5 + 5,25 79,95



MAGIC BYTES

Big Business AMIGA

The Second World AMIGA

Dinowars AMIGA



Kind of Magic 3 (Z.B.: North Sea Inferno) AMIGA



U.S.S. John Young AMIGA



'NAM

★ 1965 - 1975 ★



Vietnam war für die Vereinigten Staaten eine kostspielige Katastrophe

Könnten Sie – bei Verwendung derselben Ressourcen – die Geschichte nochmals schreiben und den Krieg gewinnen, den Amerika verloren hat ?

Als Präsident müssen Sie Ihre militärischen Ziele gegen die öffentliche Meinung in Ihrem Land abwägen. Die Entscheidung, ob Sie ein Habicht oder eine Taube sind, liegt bei Ihnen. . . .

Ihr Ziel: erreichen Sie, was den Amerikanern nicht gelungen ist – verhindern Sie, daß Südvietnam den südvietnamesischen Guerillas zufällt

“ 'Nam ist das Ergebnis von vier Jahren umfangreicher Forschungsarbeiten durch Matthew Stibbe, dem Verfasser des mit großem Beifall begrüßten Imperiums”

“ 'Nam ist unglaublich genau... (und) gilt ganz sicher als eines der besten Kriegsspiele seit Jahren.” CU Amiga Screenstar 90%

Programmed and designed by: Matthew Stibbe
© 1991 Domark Software Ltd. © 1991 Artwork & Packaging Domark Software Ltd.
Veröffentlicht von Domark Software Ltd. Vertrieb: BOMICO, Gerwerbegebiet Süd, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach, Frankfurt. Tel: (06107) 62067
Erhältlich für: Atari ST, Amiga, IBM PC 3.5" & 5.25" & Apple Macintosh Amiga Bildschirm Fotos

BOMICO Serviceline
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach

Bomico Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spiel-Experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr.
Ein Anruf genügt:
Tel. (06107) 62067.
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.



A
M
I
G
A

J
O
K
E
R

A
M
I
G
A

J
O
K
E
R