



AMIGA

JOKER

1/93

DAS COMPUTERMAGAZIN DER NEUEN GENERATION

DM 7,- / sfr. 7,- / ös 56,- / Lit. 6900,- / hfl 9,50 / DR 1200,- Nr.1 Januar 1993

SPIEL-POWER 1993

**FLASHBACK
VOM EUROPEAN BAMPAGE
DRAGONS LAIR 3
LIONHEART**

ENDLICH AM AMIGA!

**WING COMMANDER
GUNSHIP 2000
INDIANA JONES IV**

FÜR AUFSTEIGER

**WAS LÄUFT AM
A 1200?**

FÜR UMSTEIGER

**ALLES ÜBER
DAS CD-I**

FÜR STÜBENHOCKER

**LIVE VON DER
WORLD OF
COMMODORE**

**DERZEIT DEUTSCHLANDS
MEISTGEKAUFTE
AMIGA-ZEITSCHRIFT**

AMIGA
JOKER



KNOW HOW!
TIPS • CHEATS • PLANE • LOSUNGEN
ASSASSIN • B.C. KID • ZOO
INDY IV ACTION • MOTORHEAD
TEARAWAY THOMAS
HISTORYLINE
U.V.A.

Mega-Bit-8 II Kickstartumschaltplatine 3-fach

Mit dieser neu entwickelten KSU können Sie u.a. die neue Kickstart 2.04 betreiben.
Mit der Mega-Bit-8 II haben Sie die Möglichkeit, 3 verschiedene KickstartROMs z.B. Kickstart 1.2, 1.3 und 2.04 (siehe Upgrade-Kit 2.1 light) gleichzeitig zu betreiben. Oder aber Sie nutzen die Mega-Bit-8 II voreinstur nur mit Ihrer vorhandenen Kickstart und zusätzlich mit der neuen Kickstart 2.04. Den 3. Platz lassen sie frei und bestücken ihn später z.B. mit Kickstart 3.0.
Die Mega-Bit-8 II wurde so konzipiert, daß sie in allen A500/A500+/A2000/ A2500'er problemlos eingesetzt werden kann (leichter Einbau/kein Löten/alles steckbar).



59,-

KickstartROM 2.04 99,-

Workbench 2.x Tools

Brandaktuelle Tools und Hilfen speziell für die neue Workbench 2.x. U.a. ToolManager (eigene Workbenchmenüs), Fensterverwaltung, Speicheranzeige, Booten aus der Ram-Disk, ScreenBanker, AutoCl, Power Snap, Screensaver, MouseBlanker, NoClick, fBlanker, AddMenu usw. usw.

2 Disketten inkl. Handbuch für nur 15,-



Deutsche Anleitung DeluxePaint IV

Eine Einführung mit Tips und Tricks rund um die aktuelle Version inkl. Demo und Beispieldiskette für

15,-

Paketpreis LIGHT

Upgrade Kit 2.1 light inkl. Kickstartumschaltplatine Mega-Bit-8 II 3-fach komplett für nur

179,-

Brandaktuell Upgrade Kit 2.1 light

bestehend aus KickstartROM 2.04 mit Workbench 2.1 Disketten und deutscher Dokumentation.

Achtung dieses Kit ist nur kurzzeitig und in begrenzten Stückzahlen lieferbar.

Upgrade Kit 2.1 light für nur

129,-

Versandkosten

Bei Vorkasse 4,-
Bei Nachnahme 8,-
Ausland nur Vorkasse 17,-

Bitte fordern Sie unbedingt unsere kostenlose Programm-Info an.

DTP-Bilder Pak

Erstklassige Bilder und Grafiken aus allen Bereichen. Ideal für die Illustration von Schüler- und Vereinszeitschriften, Logos, Briefköpfen, Visitenkarten usw. Komfortable Auswahl- und Selektiermöglichkeit über die mitgelieferte Datenbank.

16 Disketten (inkl. Datenbank) mit einigen tausend Bildern für nur 79,-



20.000

Public Domain Disketten aus über 100 verschiedenen Serien

werden Sie hier vergänglich suchen. Unsere Serie wurde unter dem Motto »Klasse statt Masse« zusammengestellt. Bei uns finden Sie nur ausgesuchte Top-Programme aus dem gesamten PD-Bereich. Jede Diskette aus unserer PD-Serie kostet 8,50 inkl. einer ausführlichen gedruckten deutschen Anleitung. Bitte fordern Sie unbedingt unsere kostenlose Prg.-Info an.



Briefkopf II

Mit diesem Programm können Sie auf komfortable Art Briefe mit Ihrem eigenen individuellem Briefkopf versehen. Über die komfortable Funktion »Laden Grafiken« können Sie Ihren Briefkopf individuell grafisch gestalten. Vorgefertigte Musterbriefköpfe und viele schöne Grafiken sowie eine Adress-Datenbank sind vorhanden. Viele Variationsmöglichkeiten und einfachste Bedienung zeichnen dieses Prg. aus. Zusätzlich erhalten Sie 75 fertige Musterbriefe für alle Gelegenheiten. Z.B. verschiedene Versicherungs- und Vertragskündigungen, Bewerbungen, Glückwünsche und Einladungen, private und geschäftliche Korrespondenz, KIZ-Kaufverträge, Vollmachten, Vertragsrücktritte, Schadensanzeigen usw. usw.

39,-

R-H-S Soft und Hardware

Reiner Hobbold Westerhuesweg 21 4285 Raesfeld
Telefon (02865) 63 43 FAX (02865) 68 90 BTX Hobbold#

ICH KENNE DICH!



EDITORIAL

Ja, genau Du bist gemeint — Du, der Du Dich gerade fragst, woher ein Kerl, der Dir im Leben noch nie persönlich begegnet ist, die Frechheit nimmt, sowas zu behaupten. Also, erstens war Frechheit schon von jeher einer meiner hervorstechendsten Charakterzüge (fragt mal meine Mutter!), und zweitens liegt mir zwischenzeitlich die Auswertung unserer großen Leserbefragung vom November vor!

Demnach bist Du mit 98-prozentiger Wahrscheinlichkeit ein Junge, so zwischen 14 und 19 Jahren jung (47 Prozent), wohnst in einer Kleinstadt (50 Prozent) in den alten Bundesländern (86 Prozent) und hast seit etwa zwei Jahren einen Amiga 500 (84 Prozent) samt Zweitlaufwerk (72 Prozent) und IMB-Erweiterung (71 Prozent) daheim herumstehen. Du verwendest den Rechner ganz überwiegend zum Spielen (95 Prozent), Deine Lieblingsgenres sind Action bzw. Grafikadventures (jeweils etwa 53 Prozent), und Du würdest Dich als fortgeschrittenen Computer-Freak (61 Prozent) charakterisieren. Na, kenne ich Dich nun, oder was? Wie bitte, Du bist ein Mädchen (2 Prozent) vom Lande (22 Prozent), das mit Begeisterung Lernsoftware (2,2 Prozent) auf seinem CDTV (1 Prozent) laufen läßt? Mir

doch egal, denn dann gehörst Du bestimmt auch zu jener undankbaren Minderheit von 0,6 Prozent, die sich den Joker immer nur ausleiht, anstatt jährlich acht bis zehn Ausgaben zu kaufen, wie das immerhin sympathische 88 Prozent von Euch tun... Jetzt aber genug der Statistik, wer mehr darüber erfahren will, der blättere zum Betriebsgeheimnis. Stattdessen möchte ich hier noch kurz auf eine andere Erkenntnis über Euch eingehen: Bezüglich der letzten beiden Ausgaben haben sich die Beschwerden über den Mangel an echten Spitzengames gemehrt; außerdem fanden die neuen Hit-Logos keinen rechten Anklang. Tja, leider liegt die Qualität der Testsoftware halt nicht in unserer Macht, die Gestaltung der Logos hingegen schon — also haben wir nochmal kräftig an Hit und Megahit gefeilt. Das Beste daran jedoch ist, daß Ihr Euch beide Trophäen in dieser Nummer sozusagen in Aktion anschauen dürft, wodurch ja praktisch zwei Fliegen mit einer Klappe geschlagen wurden!

Viel Spaß mit diesem erfreulichen Start ins neue Jahr und ein wundervoll verspieltes 1993 wünscht Euch zu 100 Prozent,

Euer Michael



CD - I

DRAGON'S LAIR III



MULTI & MEDIA: Commodores CDTV ist tot, es lebe das CD-I von Philips! Oder ist das neue Multimedia-Genie etwa auch ein Problemkind? Alles über den Schillerscheiben-Schlucker der zweiten Generation auf den
Seiten 116/117

GRAFIK & GAMEPLAY: „Flashback“, „Dragon's Lair 3“ und „Legends of Valour“ setzen allesamt auf Power-Präsentation — doch wo steckt auch ein Power-Spiel dahinter? Sollt Ihr erfahren, und zwar auf den
Seiten 12, 76 und 84/85

REDE & ANTWORT: Was macht eigentlich Ralf Glau? So lautete die Frage, als wir uns mit Deutschlands berühmtestem Wirtschaftsstrategen zum Interview trafen. Was der Hansse-Macher zu sagen hatte, steht auf den
Seiten 56/57

BANGEN & HOFFEN: Die Zeit des Bangens ist vorüber, denn „Indiana Jones IV“, „Wing Commander“, „Dark Seed“ und „Gunship 2000“ liegen endlich in Amigaformat vor! Wo sich die Hoffnungen erfüllt haben, steht auf den
Seiten 30/31, 42/43, 49 und 72

LIONHEART



Editorial	3
Betriebsgeheimnis	6
Mixer	7
Preview:	8
Impulse	
Deep Core	
Desert Strike	
Newsflash:	10
Maniac Mansion 2	
Mailbox	20
Messebericht:	36
World of Commodore	
PD-Box	38
Crack	40
Preisausschreiben:	50
Die Dynatech-Competition	
Up & Down	52
Interview:	56
Was macht eigentlich Ralf Glau?	
Impressum	58
Krieger-Comic	58
Know How	59
Know How Index	70
Special:	78
Spiele für den A1200	
Demo-Galerie	80
Joker-Galerie	88
Ruhmeshalle	90
Brork-Comic	90
Seitenhiebe	91
Computer-ABC	92
Joker-Comic	94
Budget-Bühne	96
Klassiker:	105
Turrican	
Kicker-Cup	106
Joker-Index	108
Kleinanzeigen	109
Special:	116
Das CD-I System	
User-Club	118
Viruscope 2	
Video & CD Archiv	
Stromausfall:	120
Pizza Krieg	
Dark Sun	
Coin Op	122
Joker-Shop	124
Vorschau	126
Inserenten	126
Bezugsquellen	126

BETRIEBSBEHEIMNIS

Wegen der Box mit den Bewertungsergebnissen war diese Seite ja schon immer eine beliebte Spielwiese für Statistiker — aber diesmal kommt's wirklich knüppeldick!

Heute wollen wir nämlich zusätzlich die durch die Leserumfrage gewonnenen Erkenntnisse über Euch und Eure Kollegen mit Euch teilen. Oder zumindest jene Facts weitergeben, die Michael noch nicht in seinem Editorial ausgeplaudert hat...

■ **Leserprofil:** Etwa 64 Prozent der Joker-Fans sind zwischen 10 und 20 Jahren alt, 26 Prozent zwischen 20 und 30, und immerhin 8 Prozent noch zwischen 30 und 40, während die ganz jungen mit knapp 2 Prozentchen kaum ins Gewicht fallen. Daß nur zirka jeder fünfte von Euch in einer Großstadt wohnt, fanden wir fast so verwunderlich wie die Tatsache, daß Computer-Neulinge mit 18 Prozent das Magazin praktisch

ebenso gerne lesen wie Profis mit 19 Prozent. Als Programmierer haben sich gerade mal 1 Prozent aller Befragten ausgewiesen, doch erstaunliche 75 Prozent lassen gelegentlich auch mal eine Anwendung laufen.

■ **Hardwarebestand:** Daß der 500er das eine und das CDTV das andere Ende der Fahnenstange markieren, wißt Ihr schon von Michael. Aber hätte Ihr auch gewußt, daß nahezu jeder zweite von Euch (45 Prozent) einen Drucker besitzt?

Oder daß bereits 19 Prozent mit Festplatte ausgestattet sind und weitere 28 Prozent diese Anschaffung ins Auge gefaßt haben? Einen Freezer haben hingegen nur 9 Prozent von Euch, eine Turbokarte lediglich 5 Prozent, und mit einem Modem werkeln bloß 1,8 Prozent. Übrigens liebte ich etwa jeder zehnte mit einem 1200er, während Konsolen kaum jemand interessieren — mit Ausnahme des Gameboys; 19 Prozent nennen den Spieleknirps ihr eigen.

■ **Vorlieben & Gewohnheiten:** Ein Drittel von Euch gibt bis zu 30 Mark im Monat für Software aus, 40 Prozent sogar bis zu 80 Mäusen (mit 64 Prozent ganz überwiegend im Versandhandel). Da nimmt es nicht Wunder, daß sich satte 82 Prozent Anzeigen über Spiele sehr genau ansehen, zumal ja 44 Prozent noch zwischen 10 und 20 Steine monatlich für Zeitschriften reserviert haben. Ebensoviele besorgen sich unsere Sonderhefte, und der AJ wird von 65 Prozent komplett durchgeackert — nur 6 Prozent lesen weniger als die Hälfte. Klar, finden doch zwischen 81 und 85 Prozent von Euch das Heft absolut aktuell, unterhaltsam, verständlich und informativ; für absolut preiswert halten es dagegen nur 24 Prozent (na, wenigstens konnten sich 68 Prozent zu „einigermaßen preiswert“ durchringen). Ob wohl deshalb 28 Prozent von Euch keinen mitlesen lassen?

Absolute Katastrophe	(00%-10%)	1
Katastrophe	(11%-20%)	2
Total zum Vergessen	(21%-30%)	0
Zum Vergessen	(31%-40%)	2
Muß nicht sein	(41%-50%)	1
Nix Besonderes	(51%-60%)	5
In Ordnung	(61%-70%)	7
Schwer in Ordnung	(71%-80%)	6
Erste Sahne	(81%-90%)	6
Megastark	(91%-100%)	1
Hit-Ausbeute		5
Megahits		1

3 Diskettenzeitungen mit Pfiff

Falls Ihr Lieblingsspielzeug an Ihrem Gerät nicht verfügbar sein sollte, erfahren Sie unter der Rufnummer 0611/2080 die nächstgelegene Verkaufsstelle! Hier Plusus ist Ihnen gerne weiter!

Amiga Classic Nr. 8:
ÜbersetzE / Master Virus Killer 2.2

ab 08.01.1993

Amiga Fantastic Nr. 2:
Mou Mou / PPrint DTP jr. / ClipArts /
Poker Professional / DiskED

ab 15.01.1993

Oase Amiga Software Nr. 6:
17 + 4 / Platine Deluxe / AnimPaint /
Steuer 1991

Jetzt im Handel

Jetzt im gut sortierten Zeitschriftenhandel!

Intersoft GbR, Nehlstr. 76, 4200 Oberhausen 1, Tel.: 0208/24035, Fax: 0208/809015

NINJA-LOLLY

In „Zool“ hüpfen eine kleine Ninja-Ameise durch ein riesiges Zuckerbäcker-Paradies — soviel wußten wir auch bisher schon, aber kürzlich erfuhren wir noch ein paar interessante Details!

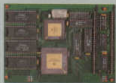
Bei den behüpften Lollies handelt es sich nämlich keineswegs um Allerwelts-Lutscher, sondern um die guten „Chupa Chups“. Als alte Nichtengländer dürfte Euch

das wenig sagen, aber auf der Insel sind die Dinger bekannter als normaler Zucker. Immerhin hat Salvatore Dali das Einwickelpapier dafür entworfen — seid also schön vorsichtig, wenn Ihr den jeder „Zool“-Packung beiliegenden Gratis-Lolly auswickelt! Und freut Euch schon mal auf den „Zool Chupa Chup“, der in diesem Jahr die Süßwarenläden erobern soll. Die Geschmacksrichtung steht noch nicht fest, hoffentlich ist's nicht Ameisensäure...



FEUER-KNÜPPEL

Vier Feuerknöpfe samt Autofire in zwei Stufen — und der „Delta Ray“ wird nicht mal rot dabei! Nein, der neueste Joystick von Logic 3 ist tiefblau, kostet ungefähr 40 Buttons und ist demnächst im gutsortierten Knüppel-Handel erhältlich. Anschauen, anfassen, antesten und anschließend vielleicht abheben...



ÖKO-TURBO

Ein äußerst flotter Beitrag zum Umweltschutz kommt von der Cover-tronic GmbH aus Westfalen: eine Turbo-karte für den A500, die vorwiegend aus gebrauchten Bauteilen besteht!

Die Taktfrequenz von 14 MHz, ein mathematischer Co-processor und 128 KB Cache-Speicher bringen, abhängig vom jeweiligen Spiel, etwa eine Verdoppelung der Arbeitsgeschwindigkeit des 500ers. Dafür wird man 399 grüne Punkte los, bzw. 549, wenn es 512 KB Speicher sein sollen. Damit man in jeder Hinsicht beruhigt sein kann, gibt's 24 Monate Garantie, zudem entsorgt der Hersteller seine Produkte bereits jetzt (kostenlos!) nach der 1994 in Kraft tretenden Elektronikschrott-Verordnung. Info und Bezug:

Cover-tronic GmbH

Adam Opel-Straße 11
W-4798 Haaren/Westfalen
Tel: 02957/1532
Fax: 02957/1522

KAMPF-KRÖTEN

Buchstäblich bis zum letzten Tag vor Redaktionsschluss haben wir gezittert, ob die „Battleloads“ nun noch rechtzeitig kommen oder nicht. Und warum die ganze Zitterpartie? Weil die „Turtles“-Mutanten anscheinend lieber in den Büros von Mindscape herumturteln, als sich mit dem gebotenen Tempo Richtung Haarer Hundehütte in Bewegung zu setzen...

MAILBOX 2000

Software 2000 hat jetzt eine eigene Mailbox, die rund um die Uhr unter der Nummer 04521/80 04 47 erreichbar ist. Mit einer Übertragungsrate von 2.400 bis 14.400 Baud werden diverse Infos, PD-Demos von Spielen, Tips & Tricks sowie ein Update Service angeboten. Wir wünschen allzeit gute Verbindung!

SELBSTMORD-DEMO

So eilig es die kleinen „Lemmings“ immer haben, wenn der Abgrund lockt — mit dem Nachfolger zu ihrem grandiosen Debüt lassen sie sich über Gebühr Zeit. Aber zumindest haben sie für ein kleines Trostpflaster gesorgt...

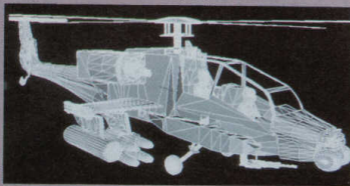
Im Februar soll's ja nun endlich wirklich soweit sein; bis dahin können sich alle Ungeduldigen und -gläubigen mit einem spielbaren Demo trösten, das für 6 Wühler (bar oder in Briefmarken) einen prima Vorgeschmack auf die kommenden Genüsse bietet. Bestelladresse:

Selling Points GmbH
Alliance Division
„The Tribes“
Verler Str. 1
4830 Gütersloh



Bei Electronic Arts regiert derzeit die nackte Gewalt: Schon beim Motorrad-Spektakel „Road Rash“ hatte das Faustrecht Vorfahrt, aber richtig grob wird's erst jetzt – wenn die „Operation Wüstensturm“ am Amiga anläuft...

DESERT STRIKE



Mega Driver wissen bereits, was Sache ist, denn auf der Sega-Konsole sorgt die beinharte Mischung aus Action und Si-

ten ist alles da. Desweiteren gibt's eine ausfahrbare Leiter, um gestrandete Kollegen während des Fluges an Bord hieven



mulation seit einem halben Jahr für Aufsehen. Grund dafür ist das heikle Kuwait-Szenario in Tateinheit mit der realistischen Darstellung am Bildschirm: Da wird auf Soldaten geballert, Panzer explodieren, Gefängnisse gehen in Flammen auf – kein Wunder, daß die Elektro-Künstler ihr Modul in Deutschland gar nicht erst offiziell anbieten, denn das Einschreiten unserer fürsorglichen BPS wäre angesichts solch „gewaltiger“ Tatsachen wohl vorprogrammiert...

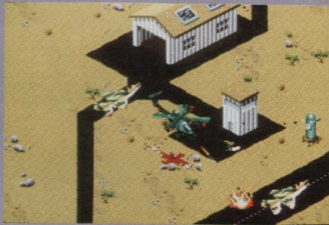
Auf den teutonischen Amiga-Markt kann und will E.A. jedoch keinesfalls verzichten, folgerichtig wird das Gameplay für diese Version etwas entschärft. Nichtsdestotrotz darf der Spieler mit einem Apache-Helikopter die weiten Wüsten Kuwaits heimsuchen, wobei das Feindgebiet aus der Schräg-von-oben-Perspektive zu sehen ist. An Missionen steht etwa die Befreiung amerikanischer Kriegsgefangener an, Rüstungsfabriken sollen eingeschert und gegnerische Offiziere entführt werden. Zur Durchführung der Aufträge stehen reichlich Feuerwerkskörper zur Verfügung, vom simplen MG bis hin zu „Hydra“- oder „Hellfire“-Rake-

Feine Zusatzfeatures wie ausführliche Einsatzbesprechungen oder stets abrufbare Geländekarten machen die Konsolenfassung zum Leckerbissen, fragt sich bloß, ob das Teil am Amiga ebenso vielversprechend aussieht? Nun, abgesehen von einem leicht gekürzten Intro verspricht der englische Spiele-Gigant eine technisch einwandfreie Adaption, freut Euch also auf viel Grafik, softes Scrolling, tonnenweise Soundeffekte und flüssig animierte Gegner. Probleme könnte es höchstens mit der Steuerung geben, schließlich werden die drei Feuerknöpfe des Sega-Pads exzessiv genutzt – für unsere „Freundin“ wird man sich da wohl etwas anderes einfällen lassen müssen.



zu können, und einen Fanghaken, der gleiches mit den am Boden liegenden Munitionskisten und Treibstoffkanistern ermöglicht. Ihr merkt schon, bei Desert Strike geht neben der Action vor allem auch Realismus großgeschrieben – ja, sogar ein wenig taktische Planung ist vonnöten.

Wenn man moralische bzw. geschmackliche Bedenken mal beiseite läßt, hätte Desert Strike also durchaus das Zeug, im neuen Jahr zu einer der ersten Zugnummern zu avancieren. Ob's letztlich klappt, erfährt Ihr im Test in der nächsten oder spätestens übernächsten Ausgabe. (ri)



P
R
E
V
I
E
W

Games im Test

Abenteuer

Dark Seed	49
Flashback	12
Indiana Jones IV	30
Legends of Valour	84

Action

Alien Breed Special Edition	48
Cool World	48
Dalek Attack	82
Joe & Mac: Caveman Ninja	83
Indy IV — The Action Game	71
Lethal Weapon	28
Lionheart	16
Super Cauldron	34
Wing Commander	42

Geschicklichkeit

Bignose the Caveman	102
Bunny Bricks	104
Dragon's Lair 3	76
Trolls	47

Simulation

D-Day	46
Fighter Duel	98
Gunship 2000	72
Reflexity	104

Sport

Nigel Mansell's W.C.	44
Sensible Soccer	97
WWF European Rampage	14

Strategie

Bundesliga Manager	
Prof. Update	97
Erben des Throns	73
Gobliins 2	100
World Hockey League Manager	98
World Rugby	102
Zozoom	82

Verschiedenes

Arcade-Spiele	122
Brettspiele	120
Budget-Spiele	96
PD-Games	38
Spelling Fair	74



MORGEN & ÜBERMORGEN: Wie wird der Konsolen-Hammer „Desert Strike“ am Amiga aussehen? Was hat Prestige an neuen Action-Knallern in petto? Wird „Maniac Mansion 2“ auch für unsereins umgesetzt? Erste Infos, erste Bilder auf den
Seiten 8, 9 und 10

JUMP & RUN: Mit „Lionheart“, „Super Cauldron“, „Trolls“ und „Joe & Mac“: Caveman Ninja“ kämpfen in dieser Ausgabe vier vielversprechende Kandidaten um die Plattform-Krone — wer das Rennen macht, erfahrt ihr auf den
Seiten 16/17, 34, 47 und 83



INDIANA JONES IV

NOMEN & OMEN: „WWF European Rampage“, „Lethal Weapon“ und „Cool World“ sind Namen, die jeder schonmal gehört hat — aber wird man auch über die Spiele sprechen? Wir haben zumindest über sie geschrieben, und zwar auf den
Seiten 14, 28 und 48

MESSE & MASSE: Konnte die World of Commodore Frankfurt als neues Amiga-Mekka etablieren? War der 1200er der Messe-Renner? Und was läuft überhaupt auf der aktuellen „Mega-Freundin“? Wer's wissen will, blättert auf die
Seiten 36/37 und 78/79



WWF EUROPEAN RAMPAGE

Mit „Catch' Em“ und „Sword of Honour“ konnte die junge deutsche Spieleschmiede bereits respektable Achtungserfolge verbuchen, doch war das freilich erst der Anfang — jetzt holt Prestige Software zum großen Action-Doppelschlag aus!

NEUES VON PRESTIGE



Impulse

Impulse

Im Moment schrauben die rührigen Männer um Walter Konrad gerade an den letzten Bits & Bytes eines neuen Horizontalscrollers, der im Frühling selbst Elite-Knallerien wie „Apidy“ und Co. das Fürchten lehren soll. Große Worte, aber wenig dahinter? Wohl kaum, denn jeder einzelne der insgesamt sechs Level ist satte 25 Screens lang — und daß sich bis zu 64 Objekte gleichzeitig ruckelfrei auf der Mattscheibe tummeln, sieht man ja nun auch nicht alle Tage. Vor dem Ausgang jedes Abschnitts lauern Endgegner der bildschirmfüllenden Sorte, nur gut, daß zwei verschiedene Kampfflieger zur Verfügung stehen, die sich im Extrawaffenshop standesgemäß mit Dutzenden von Wummen aufrüsten lassen.

Daß die Spielidee keinen Pokal für Originalität gewinnen dürfte, weiß man bei Prestige genau — umso mehr Augenmerk wird auf durchgestyltes Gameplay und eine beeindruckende Präsentation gelegt: Vor allem die Grafik soll durch megabunte Backgrounds in 32 Farben, softes Scrolling und hübsch animierte Gegner überzeugen, zudem werden zehn verschiedene Musikstücke um die Gunst der Sound-Freaks. Es spricht also einiges dafür, daß Impulse dem betagten Ballergenre tatsächlich ein paar neue Impulse einhauchen könnte...



Impulse

Deep Core

Das zweite Action-As im Ärmel der Company macht auf Anhieb ebenfalls einen recht impulsiven Eindruck, haut jedoch eher in die „Turrican“-Kerbe. Es gilt, mit einem schwerbewaffneten Recken über Unterwasser-Plattformen zu düsen und diverse Aliens zu behar-

nächlich wieder besonders imposant ausfallen werden.

Technisch darf man sich schonmal auf geradezu cremiges Acht-Wege-Scrolling einstellen; viel Grafik und aufwendige Animationen sollen das scharfe Auge des Alien-Jägers bei Laune halten,



Deep Core

ken, die sich am Meeresgrund eingemietet haben. Die neun Level lange Jagd verspricht ein hohes Maß an Abwech-

slung, denn zum einen gibt es viele versteckte Passagen und Geheimabschnitte zu entdecken, zum anderen präsentiert sich das Kanonensfutter in vielerlei unterschiedlichen Varianten — wobei die Obermotze

während die Ohren der Musikunterhaltung samt Sound-FX (z.B. plätscherndes Wasser) lauschen. Eine der drei Disketten ist übrigens für das Mega-Intro reserviert, entsprechend unterhaltsam dürfte der Vorspann hier ausfallen. Auch ein praktisches Paßwortsystem haben uns die Programmierer versprochen — Grund genug, Euch einen praktischen Test dieses prestigeträchtigen Jump & Shoots für eine der nächsten Ausgaben zu versprechen. (1)



Deep Core

Von all den Programmen, die Computergeschichte geschrieben haben, ist Lucas Arts' 1987 erschienenes Debut-Adventure vielleicht das verrückteste. Und es steht kaum zu befürchten, daß der Nachfolger wesentlich vernünftiger wird...

Maniac Mansion?

DAY OF THE TENTACLE

Die schlechte Nachricht zuerst: Lucas Arts zielt sich vorläufig noch, uns auch eine Amigaversion zu versprechen und kündigt bis dato lediglich an, daß die Fortsetzung al-

Fred ein Comeback feiert; und natürlich spielt sein treues Tentakel ebenfalls mit – genauer gesagt, sind es diesmal sogar ganz viele, die a) mutiert sind und b) im Auftrag ihres Chefs die Welt erobern sol-

len. Das gilt es zu verhindern, trotz der nostalgischen Gefühle, die so manchen Abenteuer-Veteran beim Anblick der liebenswerten Schleimwürmer beschleichen mögen. Ähnliches gilt für die Helden-Auswahl, sie besteht aus drei wahlweise verfügbaren Figuren mit außergewöhnlich hohem Identifikationswert: Hoagie ist als Roadie bei einer Heavy Metal-Band beschäftigt und der Schrecken aller Schwiegermütter, Laverne ist ein leicht abgedrehter Medizinstudent, und Bernard könnte schließlich fast als normal durchgehen – wenn er nicht mit Leib und Seele Computerfreak wäre...

Genauer über die Story dieses gruselig-witzigen SF-Adventures ließ man sich bisher nicht entlocken, fest steht nur, daß uns dabei der programmierte Wahnsinn mit allerlei Zeitmaschinen, explodierenden Zigarren etc. erwartet. Für die Erstellung wurde erneut auf das bewährte SCUMM-System zurückgegriffen, die passenden Flötentöne steuert das bekannte iMUSE-Soundsystem bei. Unter den menschlichen Mitarbeitern sind Tim Delacruz und Dave Grossman eine Extra-Erwähnung wert, da sie sich schon die Dialoge für die beiden „Monkey Island“-Teile aus den Fingern gesaugt haben. Überhaupt fallen die starken grafischen und steuerungsmäßigen Anleihen bei der zweiten Affeninsel auf, etwa das „gegenständliche“ Inventory.

Tja, bliebe bloß noch die Frage nach dem Erscheinungstermin, aber da müssen wir in diesem Fall leider passen. Man kann nur beten und hoffen... (od)



ler Fortsetzungen in diesem Frühjahr für den PC herauskommen soll. Die bessere Nachricht: Bei „Indy 4“ war's ja nun ganz ähnlich, lange Zeit behauptete Dr. Jones, er würde unsere „Freundin“ diesmal einfach links liegen lassen – und letztlich hat er doch noch die Kurve gekriegt. Und die wirklich gute Nachricht: Man kann sich des Eindrucks nicht erwehren, als hätten Georg Lucas' Mannen hier wirklich was besonders Leckeres auf der Pfanne!

Wie's aussieht, stellt Maniac Mansion 2 eine Kombination aus dem Vorgänger und den besten Elementen der übrigen Erfolgstitel der Company dar. Seine zahlreichen Fans werden sich sicher darüber freuen, daß der schnellige Dr.



Stefan Ludwig

Im Jockenlehen 14
W-7530 Pforzheim 12

Tel 07 23 1 76 54 57
Fax 07 23 1 76 54 58

Hardware

Enterfay

Software

NEU NEU NEU NEU NEU

HABEN SIE SICH SCHON GEDANKEN DARÜBER GEMACHT, WAS MIT IHREN ALTEN COMPUTERTEILEN PASSIERT??

N E I N !? WIR SCHON !! R E C Y C L I N G IST DIE ALTERNATIVE DES WEGWERFENS.

ENTERFAY HAT IN ZUSAMMENARBEIT MIT EINEM NAMHAFTEN RECYCLING-SPEZIALISTEN EIN KONZEPT AUSGEARBEITET. DIESES SYSTEM GEWÄHRLEISTET:

- 100% FUNKTIONIERENDE RECYCLING PRODUKTE.
- 100% AUSTAUSCH EINES TEILES WELCHES WIDERERWARTEN NICHT FUNKTIONIEREN SOLLTE.
- 100% GARANTIE AUF DAS GEKAUFTE TEIL.
- 100% VERWENDUNG VON RECYCLTEN BAUTEILEN AUF DER PLATINE.
- 100% AUSGEREIFTE TECHNIK.

WIE SIE SEHEN, LIEGT ES AN IHNEN NICHT NUR VOM UMWELTSCHUTZ ZU SPRECHEN, SONDERN DIESEN AUCH AKTIV MITZUMACHEN. WIR BIETEN IHNEN FOLGENDE PRODUKTE AUS UNSEREM RECYCLINGPROGRAMM AN:

AMIGA 500

512 KB Speichererweiterung intern ohne Uhr	DM 47,--
512 KB Speichererweiterung intern mit Uhr	DM 55,--
1,5 MB Speichererweiterung intern mit Uhr	DM 109,--
2,0 MB Speichererweiterung intern mit Uhr	DM 219,--
4,0 MB Speichererweiterung intern mit Uhr	DM 259,--

Amiga 500 plus

1,0 MB Speichererweiterung intern mit Uhr	DM 65,--
-------------------------------------------	----------

Amiga 2000

8,0 MB Speichererweiterung mit 2,0 MB bestückt	DM 279,--
8,0 MB Speichererweiterung mit 4,0 MB bestückt erweiterbar mit SIPP-Modulen	DM 379,--
8,0 MB Speichererweiterung mit 8,0 MB bestückt	DM 549,--
68020 Turbokarte mit 128KB Cache	DM 549,--

Wie Sie sehen, haben wir durch unser RECYCLING-Konzept Preise die Sie freuen!

Der Versand erfolgt per Nachname zusätzlich Versandkostenanteil zu unseren allgemeinen Geschäftsbedingungen welche wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Alle Preise beinhalten die Mehrwertsteuer.
Alle genannten Namen sind Warenzeichen der jeweiligen Inhaber.

Änderungen der Ausstattung im Rahmen des technischen Fortschrittes behalten wir uns vor.



kulare Zeldliche haben, um als gewöhnliche Zweibeiner durchzugehen. Daß die Finschleicher ihrerseits schon entdeckt haben, daß er sie entdeckt hat, entdeckt unser Entdecker jedoch leider zu spät. Der Rest ist die übliche Alien-Routine: Held einfangen, entführen, einsperren...

Ein, zwei Verwicklungen später wacht Conrad fern der Heimat in einer Urwald-Welt auf und sieht sich mit lauter Leuten konfrontiert, die ihm

an deren sagenhaft flüssigen Animationen sich die Programmierer von Delphine so richtig ausgetobt haben: Conny läuft, springt, stolpert und fällt absolut realistisch, man sieht die verbrauchten Patronenhülsen davonfliegen und kleine Explosionen bei Mauer-Einschüssen — schöner geht's kaum noch! Ebenfalls vom Feinsten sind die stimmungsvolle Musikbegleitung und die gewaltigen FX. Um mit der Stück-Steuerung gut zurecht zu kommen,

FLASHBACK



Der Vorgänger „Another World“ brachte es auf Anhieb zum Klassiker, wenn auch zu einem umstrittenen. Sein Nachfolger hat aber das Zeug, selbst die schärfsten Kritiker des ersten Teils zu überzeugen!

Wiedermal haben sich Aliens klammheimlich auf der Erde eingeschlichen, wiedermal ist ihnen jemand auf die Schliche gekommen. Diesmal war's der

Physiker Conrad B. Hart — mit analytisch gescheutem Blick hat er entdeckt, daß die äußerlich recht menschlichen Wesen eine viel zu hohe mole-

nach dem Leben trachten. Was er zu diesem Zeitpunkt noch nicht weiß, ist, daß es sich bei diesem Urwald um den ersten von insgesamt fünf riesigen Levels handelt, die mit filmartigen Zwischensequenzen untereinander verbunden sind. Nach dem Waldspaziergang steht eine lebensgefährliche TV-Show am Programm, die leicht an den (indizierten) Schwarzenegger-Film „Standing Man“ erinnert. Desweiteren soll man aus dem Gefängnis fliehen, in einer futuristischen Stadt überleben und schließlich zurück zur Erde finden.

Wie seinerzeit bei der anderen Welt muß der Held gut springen, laufen, schießen und knobeln können; darüberhinaus kann er klettern, Purzelbäume schlagen und sogar Gegenstände benutzen — z.B. Steine, um damit Schalter zu zübeln. In bescheidenem Umfang darf auch gejagtscht werden, aber der Schwerpunkt dieser abenteuerlichen Mischung aus „Another World“, „Prince of Persia“ und „Impossible Mission“ liegt eindeutig beim überlegten Ballern und schnellen Tüfeln. Dabei ist der Schwierigkeitsgrad selbst auf der niedrigsten Stufe recht knackig, denn der Alien-Planet enthält ungeheuer viele Fahrstühle, Elektrofelder, Selbstschußanlagen, Monster, Roboter und sonstige Menschenjäger.

Die atmosphärischen Hintergründe bestehen aus Bitmap-Grafiken, die herumlaufenden Figuren dagegen aus Vektoren,

braucht man zwar ein wenig Übung, besser als der Keyboard-Betrieb klappt sie jedoch allemal. Ein paar Dinge sind allerdings ausschließlich über die Tastatur zugänglich, z.B. das Inventory und die auswählbaren Bildschirmansichten.

So, mehr gibt's zu Flashback eigentlich nicht zu sagen. Außer vielleicht: Holt Euch das Ding, es lohnt sich! (mm)



FLASHBACK (DELPHINE/U.S. GOLD)	
ACTION - ADVENTURE	
86%	„wow“
GRAFIK	82%
ANIMATION	90%
MUSIK	77%
SOUND-FX	84%
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	88%
VARIABLE: 3 STUFEN	
PREIS	DM 79,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4 NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPIECHERBAR	SPIELT / PASSW.
DEUTSCH	ANLEITUNG



GUNSHIPTM 2000

Die Rennschlacht spielt sich jetzt auch auf dem Amiga ab



MICRO PROSE[®]
Seriously Fun Software



MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD. UK. Tel: +44 (0)666 504 326.



Fast ein Jahr ist es nun wieder her, daß uns Ocean mit dem ersten halbwegs spielbaren Wrestling-Game für den Amiga überraschte. Jetzt betritt der Nachfolger die Arena — und kassiert leise, aber vernehmbare Buhrufe...

Jeder weiß, daß Wrestling in Wirklichkeit ein abgekartetes Spiel ist. Am Computer ist dem jedoch nicht so, hier hängen Sieg und Niederlage tatsächlich von den Fähigkeiten der Teilnehmer bzw. der Leute, die sie per Stick oder Keyboard durch den Ring jagen, ab. Leider ist nun auch Oceans Europa-Tournee im Grunde wieder auf einen einzigen Spieler zugeschnitten, der sich zwar mit einem menschlichen Kollegen bei der Kloppelei abwechseln und im Training auch gegen ihn antreten kann, doch echte Team-Arbeit ist halt nicht drin. Ganz zu schweigen von einem Vier-spieler-Modus (Tag-Team), der gerade bei diesem Show-Sport sehr reizvoll gewesen wäre.

Na, immerhin stehen jetzt vier statt drei Muskelberge zur Auswahl: Hulk Hogan, der Ultimatte Warrior, der „Macho Man“ Randy Savage und Bret „Hitman“ Hart. Die werden im Vorspann gleich mit SW-Portrait und den wichtigsten Leistungsdaten vorgestellt, also Größe, Gewicht, Geburtsort, bevorzugter Schlag zum Fertigmachen und Lieblings-spruch. Die böse Gegenseite bietet ebenfalls lauter First-class-Killer auf, unter anderem die Legion of Doom, Money Inc. und den Million Dollar

WWF EUROPEAN RAMPAGE

TOUR



Man. Sobald man sich für seine(n) Leib- und Magen-Schläger entschieden hat, erscheint ein Fernsehansager und kündigt den ersten Fight an.

Wenn's dann endlich richtig losgeht, fallen einem aber zunächst die Dinge auf, die es jetzt nicht mehr gibt: Die Schimpfstriden am Anfang wurden gestrichen, die „Special-Moves“ fehlen ebenso wie die lästige Joystick-Rituelerei. Die Steuerung ist dafür

vielfältiger in ihren Möglichkeiten geworden, was sie allerdings auch wesentlich komplizierter macht. Bezeichnenderweise besteht daher ein Großteil der Anleitung aus Erklärungen über das richtige



Arm-verdrehen, vonden-Seitenherunterhüpfen, Parzelschlägen, zur-Seite-schlagen, Arm-verdrehen etc. Auch die Gegner sind hinsichtlich Stärken, Schwächen

und der von ihnen verfolgten Taktik nun etwas individueller ausgestaltet, vor allem aber sind sie deutlich schwerer zu besiegen. Ansonsten gibt's die gewohnten Energiebalken, die ausführende Hand auf dem Screen und zwei Credits für die Revanche nach einer Niederlage; bloß das beigelegte Video sucht man diesmal vergeblich.

Grafisch hat sich die Geschichte eindeutig zum Schlechteren entwickelt, die Sprites sind kleiner als früher, und auf Scrolling wurde komplett verzichtet. Die Kampf-FX sind dünn wie eh und je, dafür kommt die Musikbegleitung von Titel- und Auswahl-screens recht knackig rüber. Zur Handhabung ist noch nachzutragen, daß die Disks vor jedem Kampf gewechselt werden müssen. Insgesamt haben sich die Programmierer hier also nicht gerade mit Ruhm bekleckert, denn von einem Nachfolger erwartet man normalerweise eigentlich eine Verbesserung — und keine Verschlechterung, mag sie noch so unscheinbar sein! (mm)

WWF EUROPEAN RAMPAGE (OCEAN)

WRESTLING - SIMULATION

58%
„ENTZAUSERND“



GRAFIK	57%
ANIMATION	50%
MUSIK	71%
SOUND-FX	50%
HANDHABUNG	58%
DAUERSPASS	60%

FÜR KÖNNER

PREIS	DM 79,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEIFLOPPY	2 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	NEIN

1869

JETZT NEU !!
256 Farb-Version
für Amiga 1200 & 4000



Erhältlich für
MS-DOS VGA
und Amiga



Erleben Sie eine bewegte Epoche, eine Zeit der großen politischen und wirtschaftlichen Umbrücke und der Flucht aus den finsternen Metropolen des alten Kontinents in die Hoffnung auf ein besseres Leben in der Neuen Welt und natürlich die Zeit der großen Klipper und Ihres Überlebenskampfes gegen die aufkommende Dampfschifffahrt.

Distributoren für den Fachhandel:
United Software GmbH, Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2, Tel: 05244 4080
Profisoft GmbH, Heinrich-Laswitzer Str. 33, 4500 Osnabrück, Tel: 0541 122065
Leisuresoft GmbH, Robert-Bosch-Str. 1, 4703 Boenen, Tel: 02383 690
News Software GmbH, Birkenstr. 42, 4000 Düsseldorf 1, Tel: 0211 676201
Kingsoft GmbH, Gruener Weg 29, 5100 Aachen, Tel: 0241 152051

MAX DESIGN Entertainment Software, A-8972 Ramsau, Leiten 314



meisten Abgründe haben eine absolut tödliche Wirkung auf die drei Bildschirmleben der menschlichen Großkatze. Gut, daß an Continues nicht gespart wurde, schließlich wimmelt es in diesem Spiel nur so von kleinen Gemeinheiten und Stellen, die man nur mit Nachdenken und/oder gehobener Joystick-Artistik meistert: nachfedernde Plattformen et-



len. Kommen wir daher zum Eingemachten:

Lionheart ist der Spitzname eines gewissen Herrn Valdyn, der anatomisch halb Mensch, halb Raubkatze und von Beruf Herumtreiber ist. Außerdem ist er gerade ziemlich verärgert, weil so ein Wicht von unterbösem Oberspreite ein heiliges Artefakt geklaut und darüberhinaus auch noch seine Freundin versteinert hat. Tja, damit wartet ein hübsches Arbeitspensum auf unseren Katzenmenschen! Neben dem verschwundenen Artefakt muß er ein Amulett zum Einsteuern der Angebeteten suchen, und zum Schluß steht natürlich das obligate Show-down gegen den bösen Ober an. Doch sind das nur die Highlights der Löwenherz-Tour, die eigentliche Hauptarbeit besteht darin, dem ebenso riesigen wie tückischen Plattform-Dschungel mit heiler Haut bzw. heilem Fell zu entkommen. Und das ist selbst auf der leichteren der beiden Schwierigkeitsstufen nicht einfach, denn einige der zahlreichen Gegner vertragen tierisch viele Treffer, und die

wa, solche, die sich plötzlich drehen, oder unheimlich schmale, die pixelgenaues Springen erfordern — man darf schon fleißig üben, wenn man hier eine Überlebenschance haben will!

Ein blühendes Übung verlangt auch die Steuerung, aber sobald die Eingewöhnungsphase abgeschlossen ist, beginnt man, ihre Qualitäten wirklich zu schätzen. Der Held kann laufen, springen, klettern, sich an Lianen etc. entlanghängeln, Fußtritte austeilen und mit dem Schwert in alle Richtungen schlagen — es werden sogar Sticks mit (echten) zwei Feuerknöpfen unterstützt, wobei dann der eine zum Sprin-

Werft Eure Konsolen weg, Leute: Wer wirklich mal tobende Action auf dem Screen erleben will, braucht einen Amiga — und dieses Spiel! Warum das so ist, erfahrt Ihr in unserem topexklusiven Testbericht.



Was die Jungs aus Gütersloh hier auf die Beine gestellt haben, braucht keinen internationalen Vergleich zu scheuen — im Gegenteil, selbst Highlights wie „Turrican II“ oder „Beast III“ verlieren erkennbar an Glanz, wenn man sie im Licht dieses Action-Hammers betrachtet. Tatsache ist nämlich, daß Thalion sich aus dem Metzler-Geschäft komplett zurückziehen möchte, weshalb die Programmierer zum Abschied nochmal alle Register ihres Könnens gezogen haben, um ein Game zu schaffen, das wirklich den derzeitigen Stand der Technik in punkto Amiga-Action repräsentiert. Tatsache ist weiterhin, daß ihnen das so gut gelungen ist, daß der Abschied nun erst recht schwer fällt...

So wird beispielsweise während des Spiels zwischen Halbbreite- und anderen Grafikmodi hin- und hergeschaltet,

das multidirektionale Parallaxscrolling arbeitet nicht nur mit Farbverläufen, sondern erzeugt auch richtige 3D-Effekte, und wer das Programm mit Turbokarte laufen läßt, kommt in den Genuß zusätzlicher (Explosions-) Effekte. Eine Installationsmöglichkeit auf Festplatte ist da quasi selbstverständlich, aber man hat auch die Sparefrohs ohne Zweitlaufwerk nicht vergessen und ihnen zuliebe die einzelnen Level so intelligent auf den Disks verteilt, daß sich die Wechserei in engen Grenzen hält. Ob die endgültige Verkaufsversion drei oder vier Disketten umfassen wird, war zum Redaktionsschluß noch unklar; auch die Sound-FX lagen bei unserem Testmuster noch nicht in ihrer endgültigen Form vor, weshalb wir auf eine Bewertung dieses Punktes kurzerhand verzichtet haben. Daß das Game ein tolles Intro enthält, steht dagegen ebenso felsenfest wie seine satten 14 Level, die sich auf acht verschiedene Grafikwelten vertei-



LIONHEART

gen und der andere zum Schlagen dient. Überhaupt entdeckt man immer mehr nette Sachen, je länger man mit dem Kampf-Kater unterwegs ist. Etwa Geheimräume, ja, komplette Höhlensysteme, die sich plötzlich unter dem eifrig betratpelten Boden auflun-

mehr Energie. Vom Abwechslungsreichtum der Grafik könnt Ihr Euch anhand der abgebildeten Bilder leicht selbst ein Bild machen — daß zudem all die Spinnen, Echsen, Riesen und sonstigen (Fantasy-) Monster genauso hervorragend animiert sind wie der katzenhafte Hauptdarsteller, müßt Ihr uns einfach glauben. Außerdem erklingt in jeder der acht Welten eine andere Begleitmusik, so daß auch akustisch so schnell keine Langeweile aufkommt. Vor allem aber bietet Lionheart mit seiner Mischung aus Jump &

würden uns lieber die Hand abhacken lassen als zu riskieren, daß wir zukünftig auf Sahnestückchen vom Schlege eines Lionheart verzichten müssen... (C. Borgmeier)

Run, knackigen

Swertkämpfen und kleinen Knobel-Einlagen spielerisch ständig neue Herausforderungen. Auf zwei Dinge wurde dagegen bewußt verzichtet: Einmal auf ein Zeitlimit, damit man sich in Ruhe durch die ganzen Höhlen, Urwälder, Türme, Vulkane und das Luftschloß am Ende kämpfen kann; zum anderen auf einen Kopierschutz, weil Thalion das Bewußtsein bezüglich Raubkopien ein bißchen schärfen will. Sollte es gelingen, überlegt sich die Firma den Ausstieg aus dem Genre vielleicht nochmal — es liegt also in Eurer Hand!

Wenn Ihr uns fragt: Wir

LIONHEART (THALION)

PLATTFORM - ACTION

88%

„LOWMARK“



GRAFIK	89%
ANIMATION	89%
MUSIK	82%
HANDHABUNG	82%
DAUERSPASS	87%

VARIABLE: 2 STUFEN

PREIS	DM 84,-
SPICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3/4 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG



Oder verborgene Mauervorsprünge, auf denen man unerwarteterweise landet, wenn der Held an bestimmten Stellen scheinbar ins Nichts springt. Selbstverständlich sind auch Extras mit von der Partie, genauer gesagt, (drei) Schwerter mit noch durchschlagenderer Wirkung, Zusatzleben und Kristalle für



Die Silvesterraketen sind gezündet, der Weihnachtsbaum liegt am Kompost und ein Stapel brennender Leserbriefe wärmt unser Häufchen frirender Redakteure. In dürren Worten: Es ist mal wieder Januar. Außerdem ist's mal wieder Zeit für eine neue Mailbox, weshalb wir ein paar Zuschriften vor dem Feuer gerettet haben...

Leserbriefe

MAILBOX

SELBSTZENSUR

In der Dezember-Nummer Ihres Magazins findet sich ein Bericht zum Computerspiel „Waxworks“. Die auf dieser Seite abgebildeten Fotos haben mich sehr entsetzt! Ihre Zeitschrift wendet sich vor allem an Kinder und Jugendliche, und auch mein zehnjähriger Sohn hat sie abonniert.

Ich nehme an, daß Sie von der Industrie abhängig sind, so daß es eine Utopie wäre, darauf zu hoffen, Sie könnten sich dafür einsetzen, daß solche „Spiele“ auch für Erwachsene verboten werden. Ich habe keine Lust, den Joker erst einmal zu überprüfen, bevor ich ihn an meinen Sohn weitergeben kann. Andererseits möchte er nicht, daß ich das Abo kündige, was allerdings die logische Konsequenz wäre. Und so bleibt mir nur zu hoffen, daß Ihre Redakteure in Zukunft sensibler mit dem Fotomaterial umgehen. Sorgt sich Eveline Henle aus Köln.

Ein ernsthaftes Anliegen erfordert eine ernsthafte Antwort: So sehr wir bei manchen Spielen die Bedenken besorgter Eltern nachvollziehen können, so wenig können wir da tun. Und zwar keinesfalls, weil wir von der Softwareindustrie abhängig wären, dem ist nämlich nicht so. Vielmehr empfinden wir es als unsere journalistische Pflicht, ALLE Neuheiten in Wort und Bild zu besprechen,

eine pädagogische Selektion im engeren Sinn kommt der Presse nicht zu — dafür gibt es die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften in Bonn, die bedenkliche Programme indiziert. Ein Schicksal, dem in Kürze wohl auch „Waxworks“ anheimfallen dürfte...

MEGA-AMIGA

1) In einem englischen Diskettenmagazin wurde kürzlich behauptet, es gäbe einen Mega Drive-Emulator für den Amiga. Ist sowas technisch überhaupt machbar? Und würde ein solches Teil nicht zu juristischen Schritten von Sega führen?

2) Bei den neuen Amigas hat Commodore ja den Datendurchsatz deutlich beschleunigt und damit die besseren Grafikfähigkeiten erst möglich gemacht. Warum aber wurde die Soundabteilung nicht erweitert?

3) Warum hat der 1200er wieder nur ein 880 KB-Laufwerk? Für viele Spiele wäre doch eine HD-Floppy wirklich nicht schlecht!

4) Wird der A600 auch bald mit dem AA-Chipset ausgerüstet?

5) Und ist die „Kraft Spiel“ wirklich am Ende? beendete Egon Pramstrahler aus Kastelruth in Italien seinen Brief.

1) Zwar gibt es derzeit Geräte wie etwa das „Magic Drive“, mit denen Konsolensoftware auf Diskette gezogen werden kann — doch sind diese Versionen dann

keineswegs am Amiga lauffähig! Wäre es anders, würde Sega wohl tatsächlich vor den Kadi ziehen.

2) Commodore-Pressesprecher Joost erklärte uns auf der Frankfurter Messe, daß eine Verbesserung der Soundfähigkeiten halt nicht so vordringlich erschien.

3) Darauf wußte auch Herr Joost keine befriedigende Antwort.

4) Wird er leider nicht.

5) Nö, der Markt und Technik-Verlag insgesamt steckt in finanziellen Schwierigkeiten, die Kraft Spiel hingegen ist nach wie vor das meistverkaufte Multiformat-Spielmagazin. Soviel zum Thema „Seid nett zu Euren Nachbarn“...

MODELLSALAT...

Ich bin ein ziemlich unerfahrener Einsteiger und wechsle derzeit von den Konsolen zum Amiga. Können Sie mir sagen, welches Modell empfehlenswert ist, damit man auch für die Zukunft gerüstet bleibt? In der Novembernummer habe ich zwar über A1200 und A4000 berichtet, doch unter einem A500, A600 oder A2000 kann ich mir immer noch nichts vorstellen. Laut Eurem Artikel läuft etwa die Hälfte aller Spiele auf dem 1200er, aber wie erfährt man, welche das sind? Und wie wird das in Zukunft aussehen?

damit schlägt sich Carl Philipp v. Staden aus Amorbach herum.

Ah, ein Bekehrter — willkommen! Um in eine gesicherte Zucker-Zukunft zu blicken, empfehlen wir Dir als Ne-Amigianer, alles andere einfach zu vergessen und gleich die goldene Mitte zu wählen: den A1200. Warum sonst hätten wir extra für Dich ein ausführliches Special über Gegenwart und Zukunft dieses Rechners in just diese Ausgabe gepackt?

...UND 1200ER-DRESSING

Ich habe vor, mir demnächst einen A1200 anzuschaffen, deshalb interessiert mich die Kompatibilität zu älteren Spielen. Nun habe ich in einem anderen Magazin gelesen, daß man die neuen AA-Chips dazu veranlassen kann, sich wie die betagteren ECS-Chips zu verhalten. Erreicht man damit einen höheren Wert als 50 Prozent an lauffähigen Programmen? Weiterhin las ich, daß alle 3000er-kompatiblen Spiele uneingeschränkt auch am A1200 laufen. Können Sie das bestätigen?

Wie wir's, wenn Sie eine Liste der besten Spiele erstellen, die mit den neuen Amigas funktionieren? Und werdet Ihr diesen Punkt in Zukunft berücksichtigen?

bangt Edmund Langwald aus Mainz

Auch Dich entbehrt ein Blick in unser Special aller Sorgen, mit einer Einschränkung: Zwar ist es sehr wahrscheinlich, daß ein Game, das am 3000er läuft, dies auch am A1200 tut, doch wegen der neuen Chips keineswegs selbstverständlich. Sollte das Teil hingegen am A4000 lauffähig sein, halten wir auch für den A1200 so gut wie jede Wette...

TAUSCH-RAUSCH

Könnten Sie bei Commodore nicht mal nachfragen, ob die Jungs in Basel auf den 1200er eine Umtauschaktion ähnlich der mit dem CDTV planen? Ich kenne jede Menge Leute, die sofort mitmachen würden! Alle wären dann für die Zukunft gut gerüstet, der Amiga behielt seinen Spielthron, die PCs mutierten wieder zu Bürohengsten, und Ataris Falcon hätte nichts zu lachen. Und wo wir gerade dabei sind — macht doch bitte einen Kom-

5) Warum beantwortet nie Papa Joe meine Leserbriefe, wo ich doch sein größter Fan bin?

6) Wem gehört Daisy? Hoppe! Sie ist immer vor Eurer Bude rum? Oder gibt es sie am Ende gar nicht?

7) Wenn ich mir ein Adventure ausgedacht habe, aber Programmieren, Grafik und dergleichen für mich ein Buch mit sieben Siegeln ist, an wen könnte ich mich wenden?

8) Ist das 3D Construction Kit ein Adventuremaker? Und darf man mit Adventuremakern gebastelte Games vermarkten?

lächelt uns Till Weingärtner aus Berlin.

1) Danke für die Blumen!
2) Wenn Du während des Spiels nachschauen willst, dann schau gefälligst ins Know-How!
3) Immer her mit den kleinen Fröschen...

4) Keine Ahnung. Warum machst Du keine eigene PD-Serie?

5) Vielleicht aus Altersschwäche?

6) Natürlich gibt es Daisy — in diesem Moment frißt sie Joes Mittagessen (belegte Brote, schön weich wegen der dritten Zähne...) weg! Und gehören tu sie immer dem, der gerade etwas Eßbares hat.

7) An eine Schule mit Computerkursen, denn schließlich ist ein Adventure ohne Programmierung, Grafik und dergleichen bestenfalls eine Kurzgeschichte.

8) Mit dem „3D Construction Kit“ kann man auch (Vektor-) Adventures à la „Castle Master“ machen, wobei die Rechte dann bei Dir liegen. Allerdings muß, wie bei den meisten Adventuremakern, im Endprodukt ein Hinweis auf das Programm enthalten sein.

geht und den Joker kauft. Viele Leute denken, das wäre ein Comic-Hefchen, weil es so schön (?) bunt ist. Schreib mir jetzt ja nicht, ich soll mir ein Abo besorgen! Dann müßte ich mich nämlich auch noch vor dem Postler in Grund und Boden blamieren. Trotzdem: Ich werde weiterhin die qualvolle Scham über mich ergehen lassen, da Eure Spielereien wirklich einmalig gelungen sind und die Seite von Dr. Freak nicht mehr wegzudenken ist.

teilt uns der heroische UFO/Leprosy aus Steyr in Österreich mit.

Warum hältst Du SF- und Fantasy-Motive für kitschig? Woher weißt Du, daß Dein Postbote keine Comics mag? Und selbst wenn, weshalb solltest Du Dich genieren? Mehr Selbstbewußtsein, UFO! Apropos: Was würde Dein Postbote wohl zu Deinem ungeheuer stillvollen Pseudonym sagen?

DR. FREAK GEÜTET?

Ich weiß es! Ich weiß alles! Ich weiß Deinen Namen, Deine Adresse, Deine Telefonnummer und Deine Schuhgröße! Also, ex-anonymer Dr. Freak: Ab morgen weiß absolut jeder in der Szene über Dich Bescheid! Es sei denn, Du fummelst noch heute ein paar brandneue Games in den Briefkasten und malst gefälligst meine Anschrift drauf! Ach ja, ein Abo wäre auch ganz nett...

Wenn Du also nicht willst, daß Du wegen Bombendrohungen usw. nicht mehr schlafen kannst, dann solltest Du Dir diesen Brief zu Herzen nehmen!

zeigt sich Patrick Braunsberger (auch aus Steyr) mit seinem UFO-logischen Kollegen höchst uneinig.

Weia, jetzt hat Doc aber Angst! Und wenn er Angst hat, wird er aggressiv. Und wenn er aggressiv wird, holt er sich Unterstützung — z.B. bei Brok! Und wenn Brok jemand unterstützt, dann nur mit Keule. Ob es wirklich eine gute Idee war, Deine An-

COVER-SCHOCK

Die Poster im Amiga Joker sind wirklich zum Kotzen, und zwar weil sie furchtbar kitschig sind. Mit der Titelseite ist das nicht anders — man muß sich ja richtig schämen, wenn man zum Kiosk



AMIGA * AMIGA * AMIGA * AMIGA

	AM	PC	5T
1889 Jhr	74,95	89,95	---
Ambrosius Jhr	79,95	85,95	79,95
B.A. 1, 2, 3 Jhr	84,95	84,95	84,95
B.C. 1 und 2 Jhr	14,95	---	---
Battle wie Alt	74,95	89,95	---
Battle wie Data Disk Alt	44,95	44,95	---
Bill's Toronto Game Jhr	64,95	---	V.m.b.
Black Crypt Alt	58,95	---	---
Bundesliga Max. Prof. Jhr	59,95	69,95	69,95
Bundesliga Max. Prof. Limited Edition Jhr	79,95	---	---
Campus Jhr	64,95	79,95	---
Civilization Jhr	79,95	94,95	---
Curse of Enochian Jhr	89,95	89,95	---
Das Schwarze Auge Jhr	74,95	84,95	V.m.b.
Der Feind Jhr	74,95	89,95	74,95
Dungeons Master & Chaos Strikes Back Jhr	59,95	---	---
Dynis Blaster Jhr	49,95	74,95	---
Dynwetch Alt	39,95	69,95	---
Echo Jhr	59,95	---	59,95
Elvira 2 Jhr	64,95	79,95	74,95
Epic Jhr	64,95	74,95	69,95
Eye of the Beholder 2 Jhr	89,95	89,95	---
F 16 Falcon	24,95	---	---
F 16 Falcon Mission 1 & 2 Jhr	24,95	---	---
Fire and Ice Jhr	58,95	---	54,95
Football Crazy Challenge Jhr	74,95	---	---
Goblins 2 Jhr	74,95	84,94	V.m.b.
Graham's English Soccer Challenge Jhr	58,95	---	69,95
Guerra 2000 Jhr	79,95	84,95	---
Heaven Jhr	89,95	89,95	---
Honorline 1814 1918 Jhr	84,95	84,95	---
Hook Jhr	59,95	69,95	59,95
Hotelmanager Jhr	54,95	59,95	---
Indiana Jones 4. The Action Game Jhr	89,95	89,95	---
Indiana Jones 4. The Action Game Alt	59,95	59,95	59,95
Jaguar NUZZO Jhr	59,95	---	V.m.b.
John Madden Football Jhr	58,95	---	---
Legend of Grendel Jhr	69,95	---	---
Legend of Valour Alt	74,95	74,95	74,95
Lemmings Jhr	39,95	44,95	49,95
Lemmings Data Disk Alt	34,95	---	44,95
Lethal Weapon 2 Jhr	54,95	69,95	44,95
Lithus Jhr	59,95	---	59,95
Mad TV Jhr	74,95	89,95	V.m.b.
Nike Missile's World Championship Jhr	59,95	---	---
Probal Dreams Jhr	59,95	V.m.b.	---
Probal Fantasies Jhr	59,95	---	---
Primates Alt	56,95	54,95	39,95
Primates Jhr	59,95	---	---
Rainbow Typoon Alt	79,95	89,95	79,95
Red Baron Jhr	74,95	79,95	---
Road Rash Jhr	59,95	---	---
Secret of Monkey Island Jhr	74,95	89,95	74,95
Secret of Monkey Island 2 Jhr	59,95	89,95	---
Sensible Soccer 2023 New Version! Alt	59,95	---	59,95
Shadow of the Beast 3 Jhr	59,95	---	---
Siert Service 2 Jhr	79,95	79,95	79,95
Silly Puffy Alt	54,95	---	---
Sim Ant Jhr	89,95	89,95	---
Sim City & Population Jhr	74,95	74,95	74,95
Space Shuttle Jhr	59,95	---	---
Special Forces Jhr	79,95	89,95	74,95
Street Fighters 2 Jhr	59,95	69,95	39,95
The Humans Jhr	59,95	---	V.m.b.
Their finest hour Jhr	74,95	74,95	---
Their finest hour 2 Jhr	29,95	---	---
Turkman Jhr	24,95	---	24,95
Turkman 2 Jhr	24,95	---	24,95
Ultima 3 Jhr	89,95	64,95	39,95
Ween Jhr	74,95	84,95	---
Wing Commander Jhr	89,95	64,95	---
Wrestle Maria 2 Jhr	59,95	69,95	59,95
Wrestle Maria 2 Jhr	59,95	69,95	59,95
Zool Jhr	59,95	---	V.m.b.

- 1 MB-Erweiterung für Amiga (abschaltbar & Uhr & schnelle Speicherschips) ... 49,-
- 2 Laufwerk 3.5" für Amiga ... 139,-
- Das Lucasfilm-Buchlet ... 29,80
- Das Lucasfilm-Buch 2 Jhr ... 29,80

Bestellungen könnt Ihr telefonisch durchgeben oder per Post schicken.
Der Versand erfolgt per Nachnahme (+5,- DM) oder portofrei per Vorkasse (bar, Scheck).
Ab 100,- DM Bestellwert wird portofrei geliefert.
Fordert noch heute unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an!

ANDREAS BACHLER
COMPUTERSOFTWARE
Blücherstraße 24 • Postfach 113 • D-4290 Bocholt
Tel.: 02871/183088, 180637 • Fax: 02871/8631

schrift preiszugeben? Sobald der Gips wieder runter ist, kannst Du es uns ja schreiben...

WRESTLEMANIA

- 1) Wenn man den Amiga einschaltet, erscheinen eine Hand, eine Diskette und eine Zahl. Diese Zahl lautet entweder 1.2 oder 1.3. Was bedeutet das, und wo liegt der Unterschied?
- 2) Da ich ein absoluter Catcher-Fan bin, war ich sehr gespannt auf die Tests zu „WWF Wrestlemania“ und „Top Wrestling“. Doch leider sind beide Spiele jämmerlich. Jetzt warte ich auf „WWF European Rampage“ von Ocean. Aber wo bleibt es?
- 3) Auf dem Super NES gibt es „WWF Super Wrestlemania“. Er scheint das auch für den Amiga? Und sind überhaupt gute Wrestling-Games in absehbarer Zeit zu erwarten?
- 4) Ich habe Euch jetzt schon dreimal geschrieben, bin aber nie abgedruckt worden und habe auch nie eine Antwort erhalten. Warum? grüßelt mit uns Mario van Ackeren aus Goch.

- 1) Die Zahl gibt die Versionsnummer Deines Betriebssystemes (Kickstart) an, wobei ältere 500er Kick 1.2 intus haben, während der neue A1200 bereits bei Kick 3.0 angelangt ist.
- 2) „WWF European Rampage“ ist ja nun da, aber leider auch nicht so das Gelbe. Ob da die angekündigte 256-Farben-Version überhaupt noch folgen wird?
- 3) Von einer Super NES-Umsetzung war bisher nicht die Rede, doch ist aufgrund der Popularität dieses „Sports“

wohl noch mit allerlei Wrestling Games zu rechnen.

4) Jetzt hast Du's ja geschafft. Und falls Du bisher keine Antwort erhalten hast, könnte es vielleicht daran liegen, daß Du am Rückporto gespart hast.

GRUNDLAGEN-FORSCHUNG

Wie aus meiner Anschrift zu erkennen ist, stamme ich aus den neuen Bundesländern. Unser Problem liegt nun darin, daß zwar viele Leute sich einen Rechner zulegen, aber nicht mit der Computertechnik großgeworden sind. Deshalb fehlen viele Voraussetzungen in Bezug auf Hard- und Software. Ich wünsche mir deshalb mehr Informationen von Euch (Grundkurse, Anleitung zum Programmieren usw.). Mehr Oldies und Anwendersoft wären auch nicht schlecht... Euer Preis ist schon in Ordnung, wengleich sich unserins natürlich immer über geringere Kosten freut. An der Übersichtlichkeit würde ich allerdings noch einiges ändern, damit man schneller und sicherer die verschiedenen Themen, Tests und Tips findet. Beispielsweise gefällt mir die Aufteilung im Know How schon recht gut (die Listigen, die Soldaten usw.), aber es wäre genial, wenn man die entsprechenden Seiten herausheinden könnte. Als letztes hätte ich gern gewußt, ob es im Raum Rostock vielleicht einen Amiga-Club gibt. Mir ist allerdings unbekannt.

So schwer es uns fällt, Dir das zu sagen: Um den Um-

gang mit dem Computer oder gar Programmieren zu lernen, ist der Joker vielleicht nicht gerade das optimale Medium — wie wäre es mit Fachbüchern oder einem Kurs in der Volkshochschule? Und wenn Du es für genial hältst, Seiten aus dem Know How auszuschneiden, dann mach das doch einfach. Immerhin können wir Dir aber bei der Suche nach Clubgenossen helfen, und zwar mit einer Kleinanzeige. Kostet nix, und der geniale Coupon ist sogar extra zum Ausschneiden gedacht...

DER WITZBOLD

- 1) Wenn ich meinen Nachbarn mit der AX zerhacke und seine Stücke dann in eine Diskettenbox lege, ist das dann immer noch eine Diskettenbox?
- 2) Wenn ich von einem Original eine Sicherheitskopie anfertige, diese außer Haus ganz zufällig verliere und mein Freund sie ebenso zufällig findet — wäre das dann eine Raubkopie?
- 3) Wann erscheint eigentlich „Moonstone 2“?
- 4) Kürzlich habe ich meinen Amiga mit der Stereo-Anlage angeschlossen. Wenn ich jetzt auf der Stereo eine CD abspiele, ertönt die Musik aber immer noch aus den Boxen anstatt aus dem Monitor. Was könnte ich bloß falsch gemacht haben? will uns der humorige Thomas Kämpf aus Blumenstein in der Schweiz foppen.

- 1) Ja, die Diskettenbox bleibt eine Diskettenbox — aber ist der Nachbar dann immer noch ein Nachbar?
- 2) Rein zufällig wäre es eine Raubkopie, ja. Na, so ein Zu-

fall aber auch!
3) In Deutschland wohl erst, wenn die BPS geschlossen in Rente gegangen ist.
4) Kürzlich haben wir einen Leserbrief aus Blumenstein in den Kamin geworfen, sind aber immer noch so dümmel. Fragen beantworten. Was könnten wir bloß falsch gemacht haben?

MEHR BRENNSTOFF!

Tja Leute, auch im Februar ist's kalt — und die Leserbriefe werden langsam knapp! Womit sollten wir wohl heizen, wenn Ihr uns nicht weiterhin mit Lob, Kritik, Fragen und Anregungen auf brennbaren Unterlagen wie etwa Papier oder Holz-scheite versorgt? Und laßt Euch bloß nicht einfallen, RÜCKPORTO (Ausländer verwenden Internationale Antwortscheine) beizulegen, sonst müßten wir ja persönlich antworten! Auf gar keinen Fall dürft Ihr Dinge von allgemeinem Interesse schreiben, weil wir das dann demnächst auf diesen Seiten drucken würden (ist irgendetwas zwanghaft...) und somit wertvoller Brennstoff verlorengelänge!!! Also, laßt uns nicht frieren, sondern schickt Eure Briefe, Postkarten und beschrifteten Heizölkanister möglichst noch heute an:

Joker Verlag
„Mailbox“
Untere Parkstr. 67
D-80113 Haar

A 2000 65 MB 77,-
NEC-Autobootkarte, 4pl.
formatiert in 16, bootet mit MS
1.2, 1.3, bis 2.0, Autopark, FFS,
MS-DOS

NEU! bis 44,-
COMPETITION PRO JOYSTICKS!
Mini Serie in der: 10er Diskset CP
grün, Mensch, Luxusmodell

A 500 52 MB 849,-
Autobootkarte, SCSI-Quantum
(105 MB nur 1049,-) 2 MB Ram
+199,-, auch andere HDDs am
Lager

NEC 1037A 195,-
8x1, 3.5" Link, absehbarer,
Metallgeh. angrün, orig.
Heist, 100% comp, sehr leise,
Original, Preisungmp!

3.5" Doppelaufwerk 277,-
einzel, absehbar, extrem
komp, orig. Heist mit Garantie,
Sonderkarte, Preisungmp

NEU! 1 Amegas Stereo Speaker System I, exklusiv, für alle Amigas. 99,-
2 Boxen einzelne Volumeneig., extra schaltbarer Bassampfiker
& Soundweizer, 2 B. I., Actiongames, Vorleistung in Ausg. CA62 I,
mit Netzteil, erst mit noch mehr Power!
Nullmodemkabel, 2m, vier, Amiga 20, 5m 39,- 10m nur noch 49,-
Gameplayadapter, nur Hande, 2 zusätzl. Joysticksports am Parallel 29,-
Sonderpreis: evd. 3.5" Amigafile, absehbar, Metzgerh. n. Gar. 159,-
Memorierschaltba 3.5" 15 x 9 pol. mechanisch, z.B. Amiga-VGA-K 79,-
Sonderpreis: 3.5" 200 NN Disk, 100% Error Free Staffepreise ab 100 Stück 79,-
21 MB 3.5" Harddisk, div. Herst. (30 MB RLL, ev. G. Gar.) nur 199,-
Omni Controller 5520/5527 + Seagate ST 11M + H am Lager
Macrosystem Autobootkarte + CI-Adapter auch noch so Lager lieferbar
TU-Modulator A 520 Card, Commodore 74,-

Abdeckhauben, Lederimitation, silberfarben, abwaschbar, formstabil, Auszug:
Amiga 500, 500+ 22,- **Amiga 3000 Tast.** 24,-
A 2080 Tast. 22,- **A 1081/445, CM 5833, + 14" Mon.** 45,-
Fujitsu Dr. 9001/100 42,- **Steil LC 20.24-200, 24-10.** 35,-
Amiga 600, 600 HD. 22,- **Epson LQ 870, 1170 je** 39,-
A 3030 + Mon. 79,- **A 3000 Solo ohne Monitor** 45,-
HP-Deckel o. Canon Bubblejet 43,- **Amiga 1200 (A 4000 A.)** 29,-

AHS-Amegas
Hard- & Software Vertrieb
Laden+Versand: Schlingasse 3-5,
direkt gegenüber C&A, Pl. 100 248
6360 Friedberg, Tel. 930 31-6 19 50

AHS

Beachten Sie unser Ladengeschäft: + 12.686 verz. Teils aus dem Electronic, HAS und Amigabereich Amigastile gegen Rückumschlag
Bei Bedarf: 24h Überholservice bei Lagerware, auch Gefahre...Gemeins. Versand: UPS-/Post-NV-entst. Scheck +7, ausser von Yorkhaus



**NUR JETZT:
EIN VOLL SPIEL-
BARES DEMO
VON „SUPER
CAULDRON“ PLUS
ABO-LOTTO!!!**

HOL DIR DEN ABO-KESSEL!

Jetzt zu abonnieren bringt einen ganzen Kessel voller Vorteile: Man kann erstens jeden Monat ein Top-Game gewinnen, bekommt seine Hefte zweitens schneller, drittens preisgünstiger und viertens ein spielbares Demo von Titus' neuem Action-Hexenkessel „Super Cauldrön“ obendrein!

Wollt Ihr den Joker zukünftig schön wetterfest verpackt und druckfrisch an die Haustüre geliefert bekommen? Wollt Ihr anstatt der üblichen 70,— DM für alle 10 Ausgaben eines Jahres nur den Preis von 9, also 63,— DM (Ausland: 75,— DM) bezahlen? Wollt Ihr im Abo-Lotto jeden Monat vollautomatisch an der Verlosung von drei brandneuen Vollpreisgames teilnehmen? Und wollt Ihr kostenlos diese Super-Prämie einsacken:

Auf Neuabonnenten wartet diesmal SUPER CAULDRON, Titus' verhext guter Amiga-Nachfolger der Jump & Run-Klassiker „Cauldrön“ und „Cauldrön Strikes Back“ aus sechzig 64er-Tagen. Von den vier abwechslungsreichen Welten, die die kleine Hexe Mizra in der Verkaufsversion durchhüpfen muß, steht Euch in diesem spielbaren Demo eine offen — also fast ein Viertel des Games! Selbstverständlich samt aller Gegner, Extras, Zusatzwaffen...

Na, wollt Ihr nun den Abo-Kessel oder was? Klar wollt Ihr! Schnell den Coupon ausfüllen (das Angebot gilt nämlich nur im Februar), ab damit in den Briefkasten, und Ihr seid five dabei!

Name & Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ / Wohnort

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

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Joker Verlag, Untere Parkstraße 67, 8013 Haar, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift

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

ICH BEZAHLE DURCH BANKABBUCHUNG

KONTONHABER: _____

KONTO - NUMMER: _____

GELDINSTITUT: _____

BANKLEITZAHL: _____

ICH BEZAHLE PER VORKASSE (SCHECK LIEGT BEI)

ICH BEZAHLE NACH RECHNUNGSERHALT DURCH: _____

ÜBERWEISUNG AUF POSTGIROKONTO:

NR.: 444 714 - 806 BLZ 70010080

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

Bitte einsenden an:
JOKER Verlag • Abo - Verwaltung
Untere Parkstraße 67 • D - 8013 Haar bei München

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

LETHAL WEAPON

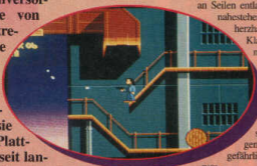
Tödlich
oder
mörderisch?

Obwohl mit „Cool World“ in diesem Heft schon wieder ein Negativ-Beispiel für die Filmversoffungs-Künste von Ocean vertreten ist — die Jungs können auch anders: Aus dieser Lizenz haben sie ihr bestes Plattform-Game seit langem gestrickt!

Vielleicht liegt's daran, daß hier nicht bloß ein Film, sondern gleich die komplette Movie-Trilogie mit Mel Gibson und Danny Glover in Bytes verwandelt wurde. Passenderweise stellt auch das Game selbst sowas wie eine Zusammenfassung mehrerer Ocean-Titel dar: Viel Jump & Run à la „The Addams Family“, düstere Fabrik-Atmosphäre wie bei „Batman“, knallharte Schußwechsel im Stil des „Robocop 3“-Vorgängers (hüstel...), Kletter-Einlagen, die stark an „Hudson Hawk“ erinnern — dazu noch eine kleine

Anleihe bei der „Killing Game Show“ von Pygnosis und deren berühmtem Steigwasser-Effekt.

Zuerst sucht man sich im Polizeihauptquartier das Männ-



chen seiner Wahl aus, was wegen deren Winzigkeit aber grafisch (und spielerisch) kaum einen Unterschied macht. Anschließend muß man sich für eine von drei Missionen ent-

scheiden, wer sie alle geschafft hat, bekommt dann das Paßwort für die vierte und letzte. Zunächst gilt es, die Flucht einer Gangsterbande zu verhindern, die sich in den Hafendocks rumtreibt. Mit begrenztem, aber ergänzbarem Munitionsvorrat für

die Bleispritze, drei Bildschirme und der Lizenz zum Schwimmen im Hafenteich (Vorsicht Haie!) ausgestattet, tummt man über bewegliche Plattformen, hangelt sich an Seilen entlang und verpaßt nahestehenden Gegnern herzhafte Fußtritte.

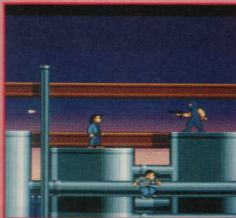
Klar, Extras für mehr Munition, Schußkraft oder Lebensenergie gibt's auch, bloß sind sie entweder gut versteckt oder hängen an besonders gefährlichen Ecken rum...

Die zweite Mission ist noch härter, dort wollen Ter-

roristen die Stadt in die Luft jagen, weshalb wir sie nun durch die Abwasserkanäle jagen. Die Brüder haben sich mit einem ganzen Arsenal von Raketen- und Flammenwerfern eingedeckt, zudem explodieren des öfteren Ölfässer, und vom Schwimmen in der Giftbrühe ist aus gesundheitlichen Gründen dringend abzuraten. Der dritte Akt spielt in einer alten Fabrik, aus der eine Geisel befreit werden muß. Hier fallen Ninjas in rauen Scharen von der Decke, die Bombenleger arbeiten im Akkord, gelegentlich gibt der Boden unter den Heldenfüßen nach, und sogar das lustige Fläcker-Häupten aus dem Uralt-Klassiker „Donkey Kong“ feiert fröhlich Wiederauferstehung.

Der Inhalt der vierten Mission bleibt unser Geheimnis, dafür verraten wir Euch großzügigerweise, daß bei

Lethal Weapon die Stick-Steuerung reibungslos klappt, der Begleitsound teilweise Ohrwurmqualität besitzt und die gut animierte, jedoch wenig farbenfrohe Grafik sich flüssig und sehr flott bewegt. Zu bemängeln wäre allenfalls der hohe Schwierigkeitsgrad, die geringe Auswahl an Extras, das Fehlen von Continues und der obligate NTSC-Streifen. Aber was bedeutet das schon, wenn man endlich mal wieder ein Spiel bekommt, bei dem auch ohne Festplatte und Turbokarte so richtig die Post abgeht?! (mm)



LETHAL WEAPON (OCEAN)

PLATTFORM - ACTION

74%
„PRIMA“



GRAFIK	61%
ANIMATION	70%
MUSIK	80%
SOUND-FX	72%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	76%

FÜR KÖNNER

PREIS	DM 69,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	NEIN

ACHTUNG!

Erhöhung des ges.
Mehrwertsteuer-
anteils ab 1.1. 1993
um 1%.

Vesalia

SHOPS

Duisburg - Walsum
Dr. Wilhelm Roeten Str.386
Tel.: 0203 / 495797

Neuß, Meerhof 17
Tel.: 02131 / 275751

COMPUTER

AMIGA - Hardware

AMIGA 500 Plus und 1 MB - Ram - Karte	799,-
AMIGA 600 und 1 MB - Ram - Karte	699,-
AMIGA 600 - 40 MB-HD u. 1 MB - Ram - Karte	1096,-
PHILIPS CM 8833 II Stereo- Farbmonitor	429,-
AMIGA 1200	896,-
AMIGA 2000 2x3,5" LW u. 82MB - Karte	1448,-
AMIGA 3000	ab 2398,-
AMIGA 4000 incl. 40 MB - HD	2699,-
AMIGA 4000 incl. 120 MB - HD	3999,-
14" SVGA-PHILIPS-1410 Mon. MPR-II	798,-
<small>1024 x 768, 0,25mm, 2 Jahre Garantie</small>	

AMIGA - Speichererweiterungen

WINNER - RAM - Made in Germany
5 Jahre Garantie

512 KB - WINNER-Ram A 500 - intern abschaltbar, mit Uhr/Aku, Megabittechnik	59,-
1,0 MB - WINNER-Ram A 500Plus - int.	95,-
1,0 MB - RAM A 500 - Plus - intern	79,-
1,0 MB - RAM - Karte A 600 - intern	149,-
2,0 MB Memory Card A 600 - extern	469,-
4,0 MB Memory Card A 600 - extern	599,-
1,0 MB - WINNER-Ram A500 - intern komp. 2,3 MB, abschaltbar, mit Uhr/Aku, Megabittechnik	199,-
2,0 MB - WINNER - Ram A 500 - intern komp. 2,5 MB, Mit CPU - Adapter für 1,0 MB Chip- u. 1,5 MB Fast - Ram	245,-
8/2 MB - WINNER - Rambox A 500/500 Plus - extern	350,-
Aufrüstung um weitere 2 MB	135,-
8/2 MB - RAM - Box A 1000 - extern	499,-
8/2 MB - WINNER-Ram A 2000 - intern	278,-
Aufrüstung um weitere 2 MB	135,-

AMIGA - Laufwerke

3,5" Promigos - Drive - extern abschaltbar, Kunststoffgehäuse, Bus bis DF-3	100,-
3,5" WINNER - Drive - extern abschaltbar, Metallgehäuse, Mit Turbo - Copy.	126,-
3,5" Laufwerk A 500 - intern komp. mit org. Auswurfaste und Zubehör	110,-
3,5" Laufwerk A 2000 - intern komp. mit Einbauanleitung und Zubehör	100,-
3,5" Laufwerk A 3000 - intern (880 KB)	130,-
5,25" Laufwerk - extern	180,-

Genlock, Digitizer usw.

FrameMachine Superschnelle Echtzeitdigitizer 16 Mill. Farben, S-V 16 Bilder Sek., Standart mit Turbokarte oder A3000 in choice!	798,-
Erweiterungsboard (24 Bit Grafikkarte) Einloch auf FrameMachine aufbauen	698,-
FrameMachine und 24-Bit Grafikkarte	1398,-
Pal - Genlock 3.0	648,-
Y-C - Genlock 5.0 SVHS und Hi8, Genlock des Jahres 1991	988,-
Sirius - Genlock 2.0 digital Standbildchromination	1480,-
Video - Konverter, Video und Y-C Signale vom A 2000	298,-

Industriestraße 25
4236 Hamminkeln
Autobahn A3 -
Aust. Wesel / Bocholt
Tel.: 02852 / 91400
Fax: 02852 / 1802
BTX: Vesalia#

TIP DES MONATS

FAST - Lightning Kopierprogramm für bis
zu vier Laufwerke, drei Spiele-Disketten:
Delta Run 1,3, Bad Vibes 1,3, Z.A.B 1,3
und das Musikprogramm AMC 1,3.
alles für nur **DM 79,-**

Y-C Colorsplitter, vollautom. RGB Splitter	388,-
Video digitizer 819 Echtzeit Framegrabber A 2/3/4000	398,-
V-Lab A 2/3/4000 Echtzeit Video digitizer	545,-
V-Lab S-VHS A 2/3/4000	595,-
V-Lab extern, für z.B. A 500 u. A 600	675,-
Retina Grafikkarte 1 MB - RAM 24 Bit 16,7 MillFarben	548,-
Framestore Echtzeit digitizer	875,-

AMIGA - Zubehör

ROM / ROM - Umschaltplatine m. Schalter	39,-
ROM / ROM - Umschaltplatine o. Schalter	49,-
ROM / ROM A 600 Umschaltplatine mit Schalter	59,-
Umschaltplatine m. Schalter inkl. 1,3 90M ab 79,-	
Umschaltplatine m. Schalter inkl. 2,04 ROM	119,-
elektr. Bootselektor DF0 - DF3	39,-
WINNER-Sound-Sampler, Unser Renner Saxo - Sound bis 50 KHz, Umwandlung bis 800 KHz, Auch für Mikrofon, Eingänge einzeln regelbar. Mit Software	99,-
WINNER - Midi + quadrigel/Unter serieller Bus	89,-
Track-Anzeige A 2000 - intern	98,-
Disketten-Box für 100 x3,5" + 20 x3,5"	35,-
Disketten-Box für 100 x5,25" + 20 x5,25"	27,-
Rollbox für 100 x3,5" + 20 x3,5" 2 DD - Disk.	59,-
Infrarot Maus (Alta Data)	128,-
OPTO - Maus (Alta Data)	89,-
Vollkommene Maus (ohne Kugel) inkl. Pad u. Helfer	89,-
WINNER - Maus, 300 DPI, 2 Jahre Garantie in schwarz, rot oder rot-transparent	39,-
Swift - Maus, Amiga/ Atari 2.1. Garantie	49,-
Trackball (Alta Data)	69,-
WINNER - Hand - Trackball, 400 DPI Trackball mit touchsensitive Kristallkugel, u. Tastenhalter A500	79,-
CRYSTAL-Trackball (Alta Data) Kugel leuchtet rot / grün als optische Faserfunktion	89,-
WINNER Hand - Scanner 400 DPI, no. Software	279,-
A 520 HF- Modulator (AMIGA an TV Gerat)	59,-
MouStick	39,-

Autorenlos

Commodore
AMIGA

SERVICE - CENTER

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

Interfacekarten

Flicker - Fixer A 500	229,-
Flicker - Fixer A 2000	249,-
Beide mit Stereo - Verstärker, 50 Hz Vollbildfrequenz bis 100 Hz einstellbar, vollere Dimension, 4096 Farben, Kick 2,0 kompaktibel. Mit Software Double - Scan - Modus, VGA / Multiscan - Ausgung	

SCSI Hardisk

Mastercard-A 2000 SCSI AT-Bus und RAM-Option Test in Amiga 10/52 "Sehr gut"	348,-
85 S-ELS + Mastercard - A 2000	998,-
127 S-ELS + MB Mastercard - A 2000	1098,-
240 S-LPS MB Mastercard - A 2000	1598,-
zusätzl. 2 MB - RAM - Aufrüstung	140,-
MultiEvolution-Controller A 500/500+	298,-
85 S-ELS + MultiEvolution - A 500/500+	878,-
127 S-ELS + MultiEvolution - A 500/500+	978,-
240 S-LPS + MultiEvolution - A 500/500+	1498,-
zusätzl. 2 MB-RAM-Aufrüstung	140,-

AT-Bus-Hardisk

Mastercard A 2000, AT-Bus und RAM-Option	298,-
52 MB Mastercard-A 2000	689,-
127 MB Mastercard-A 2000	998,-
240 MB Mastercard-A 2000	1398,-
zusätzl. 2 MB-RAM-Aufrüstung	140,-
Autoboot - Set, A 500 / 1000 für Onis- und Saagate - MFM-RLL - Controller, Software für Kickstart 1.3 und 2.0	198,-
Autoboot - Set A 2000	198,-
Autoboot Up-Date A 500 / 1000	89,-
2 EProms, 1 Gal - Baustein, neue Software für Kick 1.3 und 2.0, für Amigas, Promigos, AUF- und alten WINNER-1-Harddisk usw.	
Autoboot Up-Date A 2000 wie A 500, auch mit Floppy lieferbar	ab 79,-

Ersatzteil - Service

Kick - ROM 1.3	49,-
Denise	63,-
Garry	35,-
Big Fat Agnus	89,-
Netzteil A 2000	229,-
Netzteil A 500	89,-
HD-Schaltzettel	109,-
Tastatur A 2000	199,-
Kick - ROM 2.0 org. 99,-	

5 Jahre VESALIA * WINNER-Produkte = Made in Germany * 5 Jahre WINNER

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

Gemäß unserer Leserbefragung müßten rund 53 Prozent von Euch den größten Teil des letzten Jahres damit zugebracht haben, den Amiga-Auftritt ihres Lieblingsarchäologen herbeizusehen. Entspannt Euch Leute, Dr. Jones ist endlich eingetroffen!



Gehe zu

Gib	Nimm	Benutze
Öffne	Rede mit	Drücke
chließe	Schau an	Ziehe



Tausende von Einsendungen und deren nächtelange Auswertung haben uns zu der Erkenntnis verholfen, daß über die Hälfte von Euch Grafikadventures heiß und innig liebt. Und wer Grafikadventures mag, der ist auch Indy-Fan — das sagt einem der gesunde Menschenverstand und der phänomenale Erfolg der PC-Version dieses Spiels...

Da trifft es sich natürlich gut,

daß Joker-Leser mehrheitlich ein Zweifaßwerk und 1MB Speicher ihr eigen nennen. Fast ein bißchen trübsalig dagegen die relativ geringe Verbreitung von Festplatten: Schlappe 19 Prozent besitzen so ein Teil, weitere 28 Prozent planen zumindest die Anschaffung. Damit sollten sie sich mal ein bißchen sparen, denn auch diesmal hat Lucas Arts (neben einem Poster und einem kleinen Lösungsbüchlein) wieder ein knappes Disketten-Dutzend in die Box gezaubert, und da ist ein Zweifaßwerk bekanntlich gut, eine Harddisk jedoch besser. Ja, und solange nicht mindestens 1 MB RAM unter der Abdeckhaube steckt, bleibt Atlantis am Amiga sowieso unentdeckt. So, jetzt wißt ihr also, was Indy IV von Euch erwartet — aber was dürft Ihr von Indy IV erwarten?

Eine ganze Menge: Obwohl die sonst übliche Filmvorlage diesmal fehlte, hat die Computerverarbeitung von George Lucas' Multimedia-Imperium auch hier

wieder alles reingepackt, was man an dem Leinwandhelden so kennt und schätzt! Peitsche, Hut, nette Damenbegleitung und viele böse Nazis zum Beispiel. Einer dieser braunen Gesellen besucht Indy incognito in seinem



Was wissen Sie über Platon (der Jones' Mentor)?
Was wissen Sie über Atlantis?
Ich muß leider gehen. Was ist Dank für alles.

Institut und erbittet dessen fachkundige Hilfe bei der Öffnung einer geheimnisvollen Statue. Kaum hat er ihn den Gefallen getan, macht sich der Bursche hastig aus dem Staub — natürlich mit dem Statuen-Inhalt, aber ohne seinen in der Eile vergesse-

nen Mantel, der unserem Hobby-Detektiv den ersten entscheidenden Hinweis darauf liefert, daß seine Standard-Gegner mal wieder was fürchtbar Schreckliches planen. Es geht dabei um eine unerhört gefährliche Substanz, deren Hauptlagerstätte sich angeblich in dem untergegangenen Atlantis befindet. Selbstverständlich will Indy dort vor den Nazis eintreffen, aber zunächst trifft er sich mal mit Sophia Haggood, einer anerkannten Atlantis-Spezialistin und seiner Reisebegleiterin bei diesem Abenteuer.

Der Spieler kann im weiteren Verlauf zwischen Indy und Sophia hin- und herschalten, falls er glaubt, in bestimmten Situationen mit geballter Weiblichkeit eher weiterzukommen als mit einem peitschenschwingenden Raubbein. Daß er damit gar nicht mal so falsch liegt, beweisen die drei beschreibbaren Lösungswege: Der erste stellt gewissermaßen den „Weg des Kämpfers“ dar, bei dem unser Held bevorzugt seine stahlharten

Archäologen-Fäuste sprechen läßt, der zweite wäre dann der wesentlich zivilisiertere „Weg des Denkers“, und auf dem dritten latschen die beiden Hauptdarsteller gemeinsam im Team. Dabei muß es keineswegs immer harmonisch zugehen, ganz im Gegenteil, die gepfefferten

Sehen Sie, was Herr Jones
uns freundlicherweise überlassen hat.



Dialoge zwischen Indy und Sophia besitzen enormen Unterhaltungswert und tragen viel zur dichten Atmosphäre dieses Adventures bei.

Gut, damit ist also schon klar, daß hier wieder kräftig geboxt, geknobbelt, hinterhergejagt und im Multiple-Choice-Verfahren



*Ich dachte, Sie buddeln nach Gräbern in Dänemark?
*Heute sind wir aber nicht sehr freundlich, was?
*Doktor, was erwarten Sie hier zu finden?
*Ich geh ja schon, ich geh ja schon!

gequaselt wird. Besonders erwähnenswert ist dabei der logische und lebensnahe Aufbau der Rätsel, was Fantasy-Geschädigte wahrscheinlich stürmisch begrüßen dürfen. Ein gutes Bei-

spiel dafür ist die Schlange, die dem eingefleischten Reptilien-Hasser an einer bestimmten Stelle den Durchgang versperrt. Man muß nur das dort „zufällig“ herumstreuende Schwein vor sich herreiben, schon hat die Schlange was anderes zu tun, und der Weg ist frei! Bei aller

Lebensnähe kommen aber auch Spannung, Dramatik und atemberaubende Situationen nicht zu kurz, schließlich führt die Reise nach Atlantis (mit Zwischenstationen bei etlichen mehr oder

weniger gesprichtigen Professoren) kreuz und quer über den ganzen Erdball. Es sind über 200 Räume, Inseln, Höhlen und Labyrinth zu besichtigen, und als Fortbewegungsmittel dienen so aufregende Gerätschaften wie Heißluftballons, U-Boote, Kamele, Autos und Schuhe.

Mit der Technik haben wir begonnen, mit ein paar technischen Anmerkungen wollen wir unseren Bericht auch beschließen. Steuerungstechnisch wird wieder die bewährte Point & Click-Benutzerführung à la „Monkey Island 2“ mit Verbenliste und „gegenständlichem“ Inventar geboten; selbst in punkto Geschwindigkeit nehmen sich Dr. Jones und Mr. Threewood nicht viel. Bei den deutschen Bildschirmtexen hat man sich offensichtlich Mühe gegeben, nicht alle Übersetzungsfehler der PC-Version zu übernehmen. Soundmäßig gib's dafür etwas weniger zu hören als auf der DOSE, aber was man hört, klingt gut — vielleicht sogar einen

Tick besser als die Musik von der Affeninsel. Die angeblich komplett neu gezeichnete Grafik war wohl einer der Hauptgründe, warum wir so lange auf die Amigaversion warten mußten; doch im Nachhinein muß man den Konvertierern schon recht geben, wenn sie statt einer schnell rübergezogenen 08/15-Umsetzung lieber Qualität abgeliefert haben. Und genau die kriegt man hier pfundweise serviert: Qualitativ hochwertige Bilder, gelegentlich etwas Scrolling und beeindruckende Animationen, bei denen die Perspektive und überhaupt jedes einzelne Detail stimmt.

Summa summarum also eine gewaltige Präsentation, eine gewaltige Konvertierungs-Leistung und last not least ein gewaltiges Spiel! (C. Borgmeier)

INDIANA JONES IV (LUCAS ARTS)

GRAFIK - ADVENTURE

91%



„BOMBASTIC“

GRAFIK 87%

ANIMATION 86%

MUSIK 80%

SOUND-FX 77%

HANDHABUNG 88%

DAUERSPASS 94%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 89,-

SPICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	13 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPICHERBAR	SPIELSTANDE
DEUTSCH	KOMPLETT



SUPER CAULDRON



Schon lange hatte Palace einen 16Bit-Nachfolger der 64er-Legenden „Cauldron“ und „Cauldron strikes back“ geplant — doch der Pleitegeier war schneller. Jetzt hat sich Titus den Hexenkessel unter den Nagel gerissen.



Die Chancen auf ein neues Jump & Run mit Kultcharakter sind durch den Herstellerwechsel jedoch keineswegs gesunken, schließlich haben die Franzosen mit „Titus the Fox“ und „Blues Brothers“ längst bewiesen, daß sie das Plattformhandwerk beherrschen. Und tatsächlich, wenn man von der belanglosen Vorgesichte um einen bösen Zauberer mal absieht, stimmt hier vom Gameplay bis zur Technik wirklich alles!

Der Ort des Geschehens setzt sich aus vier „Hauptlandschaften“ (z.B. Wald und Schloß) zusammen, die nochmals in mehrere Unterabschnitte unterteilt sind. Als kleine Hexendame Mizra gilt es hier, kreuz und quer durch die Lande zu reisen, um vier magische Bücher zu finden, die

dem finalen Obermott den Garaus machen sollen. Mizra kann selbstverständlich laufen und springen, sie kann ihre Gegner mit Steinen beharken und ihre Fähigkeiten durch Aufsammeln der am Weg liegenden Icons enorm steigern. So ermöglicht der Besen einen zeitlich begrenzten Ritt durch die Lüfte,

während der Teleporter-Stein enge bzw. unzugängliche Stellen passierbar macht — wozu ist man schließlich eine Hexe? Auch Bonuspunkte, Extraleben und Zusatzwaffen liegen bereit, so daß Mizra mit Flammgeschossen um sich werfen oder magische Bälle an Landschaftskonturen entlangfeuern kann. Einmal aufgesammelt, befinden sich die Extras ständig im Hexen-Repertoire und sind frei wählbar, wobei sich Feuerkraft und -distanz genau dosieren lassen. Getroffene Gegner geben manchmal eine Kröte frei, die man zwar nicht zu küssen braucht, aber wenigstens mitnehmen sollte; schließlich hilft das Tierchen dem schwindenden Energievorrat wieder auf die Beine. Und Energie kann man für die dicken Endgegner bzw. den schlußendlichen Oberübler gar nicht genug haben...

Bis dahin ist's freilich ein weiter Weg, jedoch auch ein lohnender — das Gameplay ist einfach eine Klasse für sich! Und



faire Stellen gibt es praktisch keine, und beinahe jedes Hindernis läßt sich durch wohlüberlegten Einsatz der Extras beseitigen, was natürlich manchmal etwas Hirmschmalz erfordert. Auch die Technik macht dem Spielspaß keinen Strich durch die Rechnung: Das (teilweise parallaxe) Scrolling in alle Himmelsrichtungen klappt soft und sauber, die Grafik ist sehr abwechslungsreich und bunt gezeichnet. Okay, die Gegner sind etwas fuzzielig geraten, doch überzeugen sie durch flotte und witzige Animation. Ähnliches gilt für den Sound, der zwar keinen Grammy verdient hat, sich andererseits aber durchaus anhören läßt.

Nach den „blauen Brüdern“ und dem „linken Fuchs“ hat Titus mit Super Caul-



dron also ein weiteres Game abgeliefert, das in der Masse der Plattform-Hüpfer angenehm auffällt. Weiter so, und demnächst dürfte ein Joker-Hit fällig werden! (rl)

SUPER CAULDRON (TTUS)

JUMP & FIGHT

78%
„SEXY HEXI“



GRAFIK	77%
ANIMATION	81%
MUSIK	70%
SOUND-FX	66%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	80%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 89,-

SPIECHERBEDARF	312 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPIECHERBAR	1 SPIELSTAND
DEUTSCH	ANLEITUNG

**AMIGA JOKER IST
DERZEIT DIE
MEISTGEKAUFTE
AMIGA-ZEITSCHRIFT IN
DEUTSCHER SPRACHE.**

WELTWEIT.

**KANN ES SEIN, DASS BEI UNS
INSERTATE TROTZDEM DEUTLICH
PREISGÜNSTIGER ZU HABEN SIND
ALS IN AMIGA-MAGAZINEN MIT
GERINGERER AUFLAGE?**

**RUFEN SIE UNS AN UND
FINDEN SIE ES HERAUS!***

089/460 58 22 *Frau Nellissen*
oder 04221/12 00 04 *Herr Borgmeier*
Fax: 089/460 49 77

* (Bei der Gelegenheit können wir auch gleich persönlich über Dinge wie Verbreitung, Leserprofil, Sonderkonditionen etc. sprechen — wir freuen uns schon darauf!)

WORLD OF C

DIE AMIGA-MESSE DER ZUKUNFT?

Voller Spannung fieberten wir dem Event in Frankfurt entgegen — würde Commos Welt ein Flop à la Köln werden? Oder doch ein Top wie die ECTS in London? Wie zu erwarten, lag die Wahrheit irgendwo in der Mitte...



Messe-Atmosphäre aus Frankfurt

ge Betriebsamkeit, und selbst in puncto Organisation ging bei Commos Messe-Premiere nicht gar so viel daneben wie bei der CSS, die übrigens in diesem Jahr wohl nicht mehr wiederholt wird. Somit hat Frankfurt also durchaus gute Chancen, zum neuen Mekka der Amigianer zu werden!

und spannendes Spielung liefert Ascon unentgeltlich mit, mehr darüber in unserem Interview mit Lissy-Programmierer Ralf Glau.

COMMODORE

Was man am Stand der „Muttercompany“ nur besichtigen konnte, wurde an den Händlerboxen bereits feilgeboten: die neuen Amiga-Modelle A1200 und A4000. Besonders der 1200er ging weg wie warme Semmeln, und das, obwohl er vorläufig nur ohne Harddisk zu haben ist (für 899,— DM). Ehrlich, wer die vielen Leute sah, die ein solches Teil mit sich herumschleppten, dem wird es um die Zukunft des Amigas nicht so schnell bange! Das haben die Hersteller ebenfalls vermerkt, weshalb allerorten an speziellen Versionen mit 256 Farben gestrickt wird — aber das steht eh alles im aktuellen 1200er-Special. Deshalb noch kurz zum CDTV, um dessen Marketing und Vertrieb sich zukünftig die Firma Multimedia Experts kümmern will. Wir wünschen viel Erfolg, vielleicht können die Jungs den Schillerscheiben-Schlaffer ja tatsächlich noch wachrütteln?

GRANDSLAM

Wer schon immer mal Kaninchen retten wollte, darf das demnächst beim netten Jump and Run *Myra — The Legend* tun. Und für alle, die lieber mit den Wölfen heulen, äh Gölfen keulen, haben die rührigen Slammer *Nick Fal-*



Neuer Baller-Impulse: Impulse

Der Besucherandrang zeigte sich immerhin durchwachsen, genau wie die Herstellerpräsenz — wenn auch recht viele Spiele-Softler durch ihre Vertriebe vertreten wurden, so waren doch deutlich mehr mit eigenem Stand angereist als in Köln. Das Rahmenprogramm mit Trampolin-Show und diversen Schau-

ASCON

Bei den „Patriziern“ beschäftigt man sich derzeit mit dem englischen Königshaus, genauer gesagt mit *Elisabeth I.*, welche im 16. Jahrhundert über die Angelsachsen herrschte. Als Eigner eines



Abenteuerlich: The Entity

stellern (Riesen-Simulator, Gummiband-Hüpfen etc.) ging ebenfalls in Ordnung, an der Joker-Box herrschte re-

Schiffes soll man durch geschickte Handeleien und Händeleien zu Ruhm und Reichtum gelangen. Power-Präsentation

COMMODORE

do's **Championship Golf** in der Mache. Beide Games werden im Laufe des Januars erwartet, während **Liverpool Football** jetzt, da Ihr diese Zeilen lest, bereits zu haben sein sollte.

KAIKO

Von den Jungs aus Langen gibt es eine kleine Sensation zu vermelden, sie setzen nämlich gerade ein Game für den Amiga um, mit dem eigentlich keiner mehr gerechnet hätte: Es fängt mit



Grüner wird's nicht: Nick Faldo's **Championship Golf**

„Tur...“ an und hört mit „3“ auf — wer's nicht weiß, der blättere flugs auf die Klassiker-Seite! Vor Ende des Jahres ist allerdings kaum mit einem Release zu rechnen, aber ab März dürfen wir uns die Wartezeit mit dem Hüpfal **Timet**, die **Flying Squirrel** verkürzen.

LORICIEL

Bei der französischen Company kommen wohl noch im Januar alle Hexenjäger auf ihre Kosten. Die Rede ist vom Action-Adventure **The Entity**, von mehr Neuheiten war hier allerdings nicht die Rede.

LUCAS ARTS

Ungeachtet aller Gerüchte, nach denen es um den amerikanischen Branchenriesen finanziell übel bestellt sein soll, stricken die wackeren „Luc-Asse“ derzeit eifrig am Nachfolge-Adventure **Maniac Mansion 2 — Day of the Tentacle**. Wir empfehlen einen Blick in unseren Newsflash weiter vorne...

OCEAN

Aus dieser Ecke steht uns ein anscheinend prima gegückter Kicker namens **World Class Soccer** ins Haus, der unter Umständen für Deutschland noch umgetauft wird. Zweitens grübeln die Jungs an einem weiteren Sportspiel mit dem schlichten Arbeitstitel **Golf**, das jedoch einen eher bescheidenen Eindruck hinterließ. Und drittens

hat man mit **Sleep Walker** ein lustiges Geschicklichkeitsspiel in petto, bei dem ein ulkig animierter Schlafwandler vor vielfältigen Gefahren bewahrt werden muß.

PRESTIGE

Das junge Bensheimer Softwarehaus („Catch'em“) hat ein neues Projekt im Visier: **Impulse** verspricht sechs Level mit je 25 butterweich scrollenden Screens voller famoser Baller-Action — die Programmierer versprechen, bis zum März fertig zu sein.

PRISM LEISURE

Eigentlich sollte der **Football Manager 3** längst die Herzen aller strategisch veranlagten Amiga-Kicker wärmen, doch wie es halt so geht: Der Bursche hat sich schwer verspätet. Was uns nicht daran hindert, an sein baldiges Erscheinen zu glauben, zumal wir höchst gespannt darauf sind, was sich seit dem berühmten Vorgänger alles getan hat!

RAINBOW ARTS SOFTGOLD

Erstaunlich, aber wahr: **St. Thomas**, das viele schon im Bermuda-Dreieck verschollen glaubten, erscheint nun doch noch — und zwar bereits im Januar! Abgesehen von dieser hi-



Schneller, schöner, höher: Das **Airbus Update**

storischen Wirtschaftssimulation in karibischen Gewässern arbeitet die Company an einem futuristischen Grafikadventure namens **Flies — Attack on Earth**; und schließlich wäre da noch **Lollypop**, ein kleines, aber feines Jump and Run. Vor Mai braucht Ihr freilich nicht in den Shop zu hüpfen...

THALION

Wären nur noch die Gütersloher „Air-Bussis“ zu erwähnen, und zwar deshalb, weil sie gerade mit Hochdruck an einem **Airbus Update** schrauben. Sehr schnelle Grafikroutinen (die aus „No Second Prize“ stammen) lieben bei der Vorführung des runderneuerten Fliegers allerhand erhoffen!

Damit sind wir durch, und wer die eine oder andere große Company vermisst hat, dem sei gesagt, daß natürlich viele alte Bekannte wie „Lemmings 2“ von Psygnosis oder „Desert Strike“ von Electronic Arts nach wie vor im Rennen sind — aber sicherlich interessiert Ihr Euch mehr für echte Neuheiten, gel!? Und davon gab's ja genügend... (jn)



Der Fliegenfinger: **Flies — Attack on Earth**

PD



Die Vektoren ballern wieder: Mostares



Die Sonne scheint nur außerhalb der Catacomb...



Nicht ganz so schräg wie der Titel: I was a Cannibal for the FBI

Im neuen Jahr wollen wir unsere Exkursion durch die PD-Landschaft da weiterführen, wo wir sie im alten beendet hatten. Es ist also mal wieder die Berliner „Spielekiste“ dran — ein bewährter Garant für heiße Games zur kalten Jahreszeit!

Wiewohl wir im letzten Heft bereits bis zur Nummer 197 der Serie vorgedrungen waren, führt uns der Weg heute wieder ein Stück zurück. Ganz einfach deshalb, weil im Dezember ausschließlich Arcadegames zum Zuge kamen, während wir nun mal sehen wollen, was Gabi von Thienen und Willi Hillenbrand so für Tüftler und Denker in petto haben...

Nun, auf der **Spielekiste 177** schonmal nix — doch die zünftige Vektorknallerlei **Mostares** ist einfach viel zu gut, als daß wir sie übersehen könnten! Storymäßig ist das Game an die Star Wars-Trilogie angelehnt, in der Praxis ballert man sich über die Oberfläche verschiedener Planeten, um imperiale Truppen, Panzer, Radaranlagen und Walker zu beharken. Die Action ist durch beeindruckend schnelle 3D-Vektorgrafik gut in Szene gesetzt, wobei man keineswegs auf Details, Farben, Musikbegleitung und FX verzichten muß. Einzig die Steuerung ist etwas gewöhnungsbedürftig; wem das frei kopierbare Game aber trotzdem gefällt, der bekommt beim Autor gegen eine geringe Shareware-Gebühr die aufgemotzte Version. Und mit dem vollen 20-Level-Programm und einem verbesserten Schildgenerator steigert sich der Spielspaß dann nochmal um's Doppelte!

Heiter weiter mit der **Spielekiste 179**, die doch glatt ein richtiges Grafik-Adventure beinhaltet! Gut, die Story vom Glücksritter auf der Suche nach unermeßlichen Reichtümern ist nicht gerade ein

Reißer, aber sonst kann sich **Catacomb** durchaus sehen lassen. Dank der gelungenen Maus/Icon-Steuerung zockt man recht sorgenfrei, und es gibt auch einiges zu tun: Die Abenteuerwelt ist erstaunlich groß, die (englischen) Texte vermitteln eine dichte Atmosphäre, und selbst die zahlreichen Bilder sehen ganz manierlich aus. Ja, die Benutzeroberfläche macht sogar einen ausgesprochen edlen Eindruck, und an Soundeffekten herrscht kein Mangel. Wirklich vermißt haben wir eigentlich bloß eine Save-Option; dafür nimmt hier eine Help-Funktion dem gelegentlichen Brett vorm Kopf den Schrecken.

Zwei Nummern später, auf der **Spielekiste 180**, findet sich mit **I was a Cannibal for the FBI** ein weiteres Grafik-Abenteuer. Leider kann die Story nicht ganz halten, was der abgedrehte Titel verspricht; alles dreht sich um die Flucht eines Agenten von einer Kannibalen-Insel. Daß das Spiel mit dem etwas älteren Adventure-Creator „Visionary“ programmiert wurde, merkt man jedoch nur an der langweiligen Screenmaske — Bedienung und Ausstattung sind klasse! Per Maus und Icons lassen sich die meisten Aktionen problemlos ausführen, nur komplexere Aufgaben verlangen nach Anweisungen per Tastatur. Ansonsten ist alles da, was dem Abenteuer Freude macht: Viel (wiederum englischer) Text, nette Grafik, ein paar Soundeffekte. Im Vergleich zu „Catacombs“ spielt es sich hier sogar ein wenig an-

BOX

sprachsvoller, nur gut, daß ein praktischer Inventory-Screen und eine noch praktischere Speicherfunktion vorhanden sind.

Von der knifflig bis puzzeligen Seite zeigt sich die **Spielekiste 184**, auf der mit **Exchange** quasi die PD-Variante der betagten Grübele „Swap“ zu finden ist. Wie beim Vorbild tummelt sich zu Beginn eine Vielzahl bunter Quadrate am Screen, die es komplett abzutragen gilt. Dazu müssen je zwei gleichfarbige Steine nebeneinander zu liegen kommen, also läßt man Steinpärchen durch Anklicken die Plätze tauschen. Aber Vorsicht, denn sollten einzelne Brocken liegenbleiben, hilft meist nur noch die Aufräumfunktion! Dummerweise ist diese Hilfestellung unbegrenzt einsetzbar, was schon ein bißchen Selbstbeherrschung erforderlich macht, um mit dem Spiel seinen Spaß zu haben. Wer sich im Griff hat, wird mit einer guten Maussteuerung, erträglicher Musik und zweckmäßiger Grafik entlohnt.

Wer hingegen endlich den **Stein der Weisen** in den Griff bekommen möchte, der wende sich vertrauensvoll an die **Spielekiste 189**. Bis zu vier Spieler dürfen an diesem Quiz teilnehmen und sich später vielleicht in der Highscoreliste verewigen. Die Kontrahenten kommen abwechselnd zum Zuge, wobei das Programm jedem Ratetachs stets die freie Wahl zwischen den Themengebieten Politik/Geschichte, Religion/Märchen, Allgemeinwissen, Kunst/Sport und Naturwissenschaft läßt — wer zuerst ein halbes Dutzend Fragen aus sämtlichen Wissensgebieten richtig beantwortet, hat gesiegt. Dabei fragt der Rechner nach, in welchem Spielmodus (Normal, Risiko, etc.) man um die Wette raten möchte, ein Zeitlimit sorgt für

Druck, und die Aufgaben sind auch für Normalsterbliche lösbar. Sollte es Faxch also gelingen, ein paar Freunde um die „Freundin“ zu scharen, macht die Sache durchaus Laune, zumal der Fragenkatalog noch um individuelle Rätsel erweitert werden kann.

Kommen wir jetzt zu einem Grübelgame, das sich (zumindest auf den ersten Blick) sehr geschickt als Geschicklichkeitsspiel getarnt hat. Die Rede ist von **Revolution** auf der **Spielekiste 192**, wo man Batterien aufzusammeln soll, was allerlei Hindernisse am Spielfeld zu vereiteln trachten — etwa Blockiersteine, Energiefelder und Teleporter-Antennen. Stressig wird die Sammelaktion vor allem durch das enge Zeitlimit, besonders, weil es für jeden der 14 Level nur einen richtigen Lösungsweg gibt. Den herauszufinden macht wirklich Freude, nicht zuletzt wegen der hübsch bunten Grafik in Iso-3D und der feinen Begleitmusik. Auch die Steuerung klappt anstandslos, also nix wie ran an den Speck, ih die Batterien.

Zum Schluß noch eine gute und eine schlechte Nachricht: Zwar verlangen praktisch alle vorgestellten Games nach einem Speicherausbau von 1MB, laufen dafür aber auch problemlos auf dem A500 Plus bzw. A600. Und mit einem Kampfpfeis von nur 2,80 DM pro Disk sind die Teile ja auch fast geschenkt! Dazu kommt bloß noch der Versandkostenanteil, der sich nach der Menge der bestellten Scheiben richtet; eine Infodisk gibt's gratis dazu. Wo? Na, bei:

Gabriele von Thienen

Postfach 100648

1000 Berlin 10



Steinen, wechsele Dich: Exchange



Wer findet den Stein der Weisen?



Die Grübel-Revolution



CRACK

Nachdem die staatlichen Behörden in punkto Computerkriminalität jahrelang nur vor sich hinzuschlummern schienen, packten sie vor kurzem die große Keule aus — und räumten unter den illegalen Mailbox-Betreibern kräftig auf! Dr. Freak besichtigte das Schlachtfeld...

Angst und Schrecken in Berlin: An zwei aufeinanderfolgenden Tagen wurden Ende letzten Jahres insgesamt 15 Wohnungen von der Polizei durchsucht. „Fachliche Unterstützung“ erhielt die geballte Staatsgewalt dabei von einem „speziell hierfür ausgebildeten Team aus Rechtsanwälten und Privatdetektiven“, wie es in einer Pressemitteilung der Business Software Alliance (BSA) hieß. Laut Auskunft des zuständigen Staatsanwalts war in einem Fall sogar ein Sondereinsatzkommando (SEK) beteiligt, weil der Verdacht bestand, daß die gesetzlosen Bytes von einer Schußwaffe und einem scharfen Hund bewacht würden!

Das Ergebnis der ganzen Aktion: Festplatten und Disketten mit über sechs Gigabyte an Daten, 25 Rechner sowie allerlei Zubehör wie Modems etc. wurden beschlagnahmt. Inhaltlich setzen sich die erwähnten sechs Gigabyte aus rund 250 verschiedenen Programmen zusammen, wobei neben ein paar Amiga-Spielen vor allem sehr viele, teilweise noch unveröffentlichte („Beta-Versionen“) Anwendungen für den PC enthalten waren. Eindeutiger Star unter den eingesackten Raubkopien war die Vorabversion von „DOS 6.0“ — also dem neuen Betriebssystem für die MS-DOSE, das der Hersteller Microsoft irgendwann in diesem Jahr herausbringen will. Am meisten dürfte es die erwischten Mailbox-Betreiber und ihre Kunden schmerzen, daß bei dieser Gelegenheit auch zahlreiche „User-Listen“ und sonstige Statistiken in die Hände der Staatsorgane fielen. Durch dieses Material, zusammen mit der eiteln Unsitte, den Namen

des benutzten Boards im Vorspann eines gecrackten Games zu erwähnen, haben die Ermittlungsbehörden natürlich Unterlagen mit erheblicher Beweiskraft erhalten. Dementsprechend gab es bereits die ersten umfassenden Geständnisse, die mit hoher Wahrscheinlichkeit weitere Polizei-Aktionen dieser Art nach sich ziehen werden.

Da Microsoft (MS) zu den Hauptbetroffenen bei dieser Geschichte gehört, bat ich (DRF) deren deutsche Vertretung um eine Stellungnahme, die recht interessante Details ans Tageslicht brachte. Danach geht es den Leuten weniger um die strafrechtliche Verfolgung der Benutzer von Raubkopien, die man schließlich nicht unbedingt als Kunden verlieren möchte — der gesammelte Hersteller-Zorn richtet sich vielmehr gegen die professionellen Piraten, deren Einnahmen eigentlich für ihre Kasse bestimmt gewesen wären. Der Aufwand, um ihnen auf die Schliche zu kommen, scheint dabei übrigens gar nicht mal so groß zu sein: Allein Microsoft Deutschland erhält pro Woche etwa 20 — 25 Anrufe, in denen vermeintliche oder wirkliche Raubkopierer vom minderjährigen Schüler bis zum ausgebufften Szene-Crack angeschwärzt werden...

Sinnigerweise kam gerade dieser Tage ein Leserbrief hereingeflattert, in dem es um die „Lockvogel-Praxis“ mancher Anwälte geht, über die ich Euch vor einigen Monaten berichtet habe. Dieser Leser hatte bei uns eine Kleinanzeige veröffentlicht und bekam daraufhin Post von einer gewissen Tanja, die netterweise gleich noch ein

Foto beilegte. Zur Belohnung will ich „Tanja“ hier mit ihren eigenen, unsterblichen Worten zitieren:

„Ich heiße Tanja und bin fast 16 Jahre alt. Ich bin ca. 170 cm groß und wiege 65 Kilo. Sag mal, hast Du eigentlich nicht auch manchmal das Gefühl, daß ein Computer einem das ganze Taschengeld aus der Geldbörse nimmt? Die wollen ja für so ein paar Etiketten schon fast 7.00 DM, und dann sind da sogar nur 25 Stück drin. Ich bekomme in meinem Alter sowieso weniger, als mir eigentlich zusteht, denn ich muß mich als Raucher mit 50.00 DM im Monat begnügen, ganz schön happig, ne? Soweit zu meiner Person, nun zu meiner Liste...“

Unser Leser meinte dazu, „Tanja“ sei in Wirklichkeit vielleicht Klaus-Dieter, 40 Jahre, Vollbart und breiter Scheitel. Gut möglich, oder das Mädchel pflegt tatsächlich einen derart merkwürdigen Stil. So oder so könnte eine rege „Brieffreundschaft“ mit den Tanjas dieser Welt demächst böse Folgen haben, denn auch seitens des Gesetzgebers bläst den Raubkopierern seit Anfang des Jahres ein eisalter Wind ins Gesicht: Nummehr sollen für derlei Vergehen sogar hohe Gefängnisstrafen möglich sein! Mehr darüber im nächsten Heft, bleibt mir bis dahin (schon zur eigenen Sicherheit) sauber,

Euer

DR. FREAK

Ein paar hätten wir noch...



Amiga Joker 10/91
Überichtlich: Große Specials über das „CDTV“ und „Diskettenmagazine“, sowie Spielepower von „Cruise for a Corpse“ bis zum „Bundesliga Manager Prof.“!



Amiga Joker 11/91
Der erste Joker im neuen Look: Mit mehr Seiten, vielen Spieltests, Tests von CDTV-Hard- und -Soft, „DeluxePaint IV“, jeder Menge Kopierprogramme sowie dem ultimativen Joystick-Special!



Amiga Joker 12/91
Alle Weihnachts-Renner: Tests zu „Lotus II“ und „Apidya“, ein Preview von „Das Schwarze Auge“, der Messebericht „Amiga 91 Köln“ und als großes Schwerpunktthema „Alles über Festplatten“!



Amiga Joker 1/92
Ganz schön bissig: Knackige Tests zu „Another World“, „Robocop 3“ und „Wrestle Mania“, ein zäherknirschendes Interview mit Faktor 5 und alles Wissenswerte über Virenbekämpfung!



Amiga Joker 3/92
Müchtig prüchtig: „Epic“, „Ela II“, „Might & Magic III“ und „Larry N“ im Test, dazu große Specials über Handhelds und Turbokarten, garniert mit heißen News von der CES in Las Vegas!



Amiga Joker 4/92
Schüler als Oster: Leckere Tests zu „Bubble Bobble III“, „Sant Ani“ und „Ultima VI“, ein Special über Basics und als große Überraschung der „April Joker“ – das satirische Heft im Heft!



Amiga Joker 5/92
Dungeon-Power: „Das Schwarze Auge“, „Eye of the Beholder II“ und „Pools of Darkness“, sowie ein Solo-Rollenspiel zum Mitmachen im Heft. Und tolle Specials über Freerze und den Amiga 600!



Amiga Joker 7/92
Heißer als der Sommer: „The Humans“, „Der Patrizier“ und „Jaguar XJ 220“, die neuesten Test-Demos und Compilations, Messeberichte aus London und Berlin, ein Lightgun-Special und und und!



Amiga Joker 9/92
Spitzensport: „Int. Sports Challenge“, „Lemmit Cup 2“ und ein großes Soccer-Special, dazu Messe-Neuheiten aus Chicago, preiswerte Turbokarten und ein kritischer Blick auf Lernsoftware!



Amiga Joker 10/92
Hammerlust: Alles über den neuen Atari-Rivalen „Falcon 030“ und das Leben eines Programmierers, Tests von „Beast III“ und „Lotus III“ sowie viele Neuheiten fürs CDTV!



Amiga Joker 11/92
Die Geburtstags-Ausgabe: Tests zu Hämmern wie „Historyline“, „GEM'Z“ und „Shadowlands“, ein Rollenspiel zum Mitmachen, alles über DFÜ und die neuen Amigas – einfach festlich!



Amiga Joker 12/92
Der Weihnachts-Knaller: Festliche Tests zu „Watworks“ und „Bill's Tomato Game“, Insider-Berichte über indizierte Spiele oder das CD-ROM für den A500 und viele Überraschungen mehr!



3. Sonderheft: Rollenspiele
Der absolute Wahnsinn: Über 80 Rollenspiele im Test (darunter ganz tolle Geheimtipps!), massenhaft Info, News und Previews sowie satte 14 Seiten voller Tips, Tricks, Pläne und Lösungen!



4. Sonderheft: Adventures
Einfach abenteuerlich: Tests zu mehr als 80 der besten Adventures aller Zeiten, Previews, Infos, Entstehungsgeschichten, Tips, Kniffe, Komplettlösungen und vieles mehr!



Joker Extra: Megablatt
Absolut ultimativ: Hier erfahrt Ihr alles über die verschiedenen Konsolen, lest Tests zu über 80 Spitzenspielen, bekommt Insider-Infos und Lösungshilfen. Müßi man haben!

Zugreifen...

...solange der Vorrat reicht – alle hier nicht aufgeführten Ausgaben sind nämlich schon längst vergriffen!!! Damit Euch das

nicht mit genau den Exemplaren passiert, die in Eurer Sammlung noch fehlen, schickt die die Postkarte mit Eurer Bestellung am besten noch heute los. Einfach die gewünschten Hefte draufschreiben und ab damit an folgende Adresse:

Joker Verlag
"Joker Shop"
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Bestellungen sind entweder als Nachnahme (nur Inland) oder per Vorkasse (Geld bzw. Scheck liegt bei) möglich. Der Amiga Joker kostet bei einschließlich Ausgabe 10/91 nur 6,50 DM, ab Ausgabe 11/91 dann 7,- DM.

Für die Sonderhefte müßt Ihr bloß jeweils 8,50 DM anlegen. Bei Vorkasse bitte 5,- DM (auf die Gesamtbestellung) fürs Porto dazurechnen, bei Nachnahme kassiert der Postbote den Gesamtbetrag inklusive Gebühren.



Die Zeit der Spekulation ist vorbei: Mit knapp zwei Jahren Verspätung ist Origins PC-Überflieger nun endlich auch am Amiga gelandet! Dies ist der Moment einzusteigen, den Gurt zu schließen und das Rauchen einzustellen...



Die Urversion der 3D-Weltraumhatz gilt seit Jahr und Tag als Klassiker — und als echter Härtetest selbst für schnelle AT-Computer! Für eine Konvertierung auf die „Freundin“ waren also meterhohe Technik-Hürden zu überwinden, weshalb sie lange Zeit als unwahrscheinlich galt und schließlich sogar ganz verworfen wurde. Erst zu Beginn des vergangenen Jahres besann man sich eines Besseren und wagte das Umsetzungs-Abenteuer; seither warteten die Raumpiloten im Amiga-Hangar ungeduldig auf die Ankunft des Flügelkommandanten. Jetzt ist er da, und weiß Gott, er macht seinen Vätern keine Schande:

Würden am PC noch 11 (Standard-) Disketten für das Ganze verbraucht, so sind's beim Amiga gerade mal drei — ohne daß irgendetwas von dem fehlt, was dieses Programm zum Kultspiel werden ließ! Selbst mit nur einer Floppy ist Wing Commander spielbar, bloß Diskettenwechsel bleiben dann halt nicht aus. Ein Zweitläufer ist also allemal empfehlenswert, und mit einer Festplatte diest sich's gar richtig komfortabel...

Doch ehe wir irgendwohin düsen, wollen wir mal die storytechnische Ausgangslage klären: In ferner Zukunft schießt die Menschheit Forschungsraumer durch's All, um fremde Zivilisationen aufzuspüren. Für einen davon war die Mission ein

voller Erfolg, er stieß auf eine löwenähnliche Alienrasse, die Kithrath. Leider überlebte die Besatzung ihre Entdeckung nicht, denn die Außerirdischen pulverisierten kurzerhand das Schiff — seither herrscht Krieg mit den aggressiven Biestern! Als Spieler nimmt man nun einen Space-Piloten, der mit seinem Geschwader auf der Basis „Tiger's Claw“ stationiert ist. Von hier aus startet man zu insgesamt 40 Kampfmissionen; bei Erfolg winken Orden und natürlich die Sprossen einer Karriereleiter, deren Ende der Titel des Wing Commanders markiert.

Der allererste Weg führt jedoch in die Offiziers-Bar. Hier verpaßt man seinem Alter Ego einen Namen, dreht ein paar Trainingsrunden am Simulator, um sich mit der Steuerung vertraut zu machen (tatsächlich arbeiten Stick und Maus gleichermaßen prima), oder hält ein Schwätzchen mit den Kollegen. Derlei Gespräche sind nicht bloß „Stimmungsmache“, schließlich könnte die eine oder andere Barbekanntschaft Euch später als Flügelmann in die Schlacht be-



gleiten, und es schadet sicher nicht, zu wissen, wen man da zur Seite hat. Anfangs ist das freilich weniger wichtig, da stehen erstmal eher harmlose Eskorten am Dienstplan — aber schon bald werden feindliche Jäger und Zerstörer beordert. Und Erfolg oder Niederlage sind in diesem Spiel wahrhaft allesentscheidende Faktoren...

Davon, wie man sich beim Kampf anstellt, hängt hier nämlich nicht bloß das Fortkommen in dieser Karriere, sondern der gesamte weitere Spielverlauf ab: die Art der Aufträge, in welches Geschwader man versetzt oder welcher Raumpilot einem anvertraut wird. Vier verschiedene



WING COMMANDER



dem ist informativer Funkverkehr mit den Kollegen möglich. Allein diese Features würden schon eine kintopmäßige Atmosphäre (Luke Skywalker läßt grüßen...) garantieren, wie sie auch „Epic“ und Konsorten im Visier haben, doch die detaillierte Bit-map-Grafik schießt dann definitiv den Vogel ab — selten waren Gestirne und feindliche Raumschiffe am Amiga schöner, nie sah man derart gezeichnete Manöver oder Zooms!

Wie erwartet ist das Tempo auf einem Standard-500er nicht unbedingt berauschend, schön flott wird's erst, wenn eine Turbokarte unter der Haube tickt. Richtig rasant soll die Action aber am neuen A1200 über den Screen flimmern, schließlich hat Mindscape für diesen Rechner eine spezielle, etwas buntere Version in Planung. Allerdings lassen sich die Bildler auch auf herkömmlichen Modellen schon kaum vom VGA-Original unterscheiden, wenngleich hier und da mal ein paar Farbnuancen fehlen. An Perspekti-

ven (Pilotenkanzel, Außenansicht etc.) herrscht jedoch kein Mangel, und die animierten Zwischensequenzen sind auch alle da: Da wird die Einsatzbesprechung in allen Details mitverfolgt, man sieht die Raumjäger aus den Hangars düsen, und im Todesfall gibt's ein Heldengrabnis. Mitunter werden auch ferne Kriegsschauplätze eingeblendet, und selbst über das Treiben des Feindes bleibt man am laufenden. Akustisch überzeugt Wing Commander durch abwechslungsreiche Musikstücke, die der jeweiligen Situation angepaßt sind; etwa dramatische Sounds während der Gefechte bzw. klassische Klänge in ruhigen Momenten. Auch die Soundeffekte können sich hören lassen, bloß auf Sprachausgabe muß man leider verzichten.

Es müßte also schon mit dem Teufel zugehen, wenn Wing Commander demnächst nicht auch am Amiga als Kultspiel gehandelt würde — das Teil ist einfach eine Wucht! Und wer dennoch zögert, sich für den faszinanten Action-Spaß adäquat

mit Turbokarte und Festplatte auszustatten, dem sei hiermit verraten, daß bereits an der Umsetzung der beiden Zusatzdisketten „Secret Missions 1 & 2“ gestrickt wird. Jetzt überzeugt? (rt)



Typen stehen dabei zur Verfügung, wobei die Bewaffnung individuell vom Standardlaser bis hin zu diversen Raketen variiert. Jedes Schiff besitzt einen Radarscanner, der Auskunft über das Feindaufkommen gibt, außer-

WING COMMANDER (MINDSCAPE/ORIGIN)

3D - WELTRAUMACTION

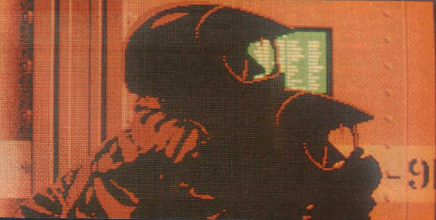
86% 
„SPITZE!“

GRAFIK	88%
ANIMATION	83%
MUSIK	78%
SOUND-FX	74%
HANDHABUNG	83%
DAUERSPASS	87%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS	DM 120,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLÖPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE
DEUTSCH	ANLEITUNG

ALERT



NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP

Gerade eben ist „Lotus III“ in die Hitparaden gerast, da schickt Gremlin schon den nächsten Boliden auf die Strecke. Am Steuer sitzt der britische Formel I-Weltmeister — und langweilt sich schrecklich.



ning wie die beigelegten Gimmicks oder der Trainingsmodus, der hier sinnigerweise „Fahrshule“ heißt. Man fährt halt so vor sich hin, doch die Spannung und Dramatik eines Formel I-Rennens, bei dem es auf jeden Millimeter und jede Zehntelsekunde ankommt, sucht man vergebens. Schade, denn sowohl Gremlin als auch der Weltmeister wären ihrem



Und die Konkurrenz schläft doch!



Auf dem Weg zum sicheren Sieg

Da mag der gute Nigel noch so siegessicher von der Packung grinsen, diesmal hat er leider auf die falschen Pferdestärken gesetzt. Dabei fällt es schwer, hier einen Schuldigen auszumachen: Der Rennstall aus Sheffield zählt bekanntlich zu den ersten Adressen im digitalen Motorsport, der Namensgeber ist einer der erfolgreichsten Formel I-Piloten, und das Spiel selbst weist eigentlich keine gravierenden Schwächen auf — „nur“ das gewisse Etwas fehlt...

Sobald man sich durch Poster, Autogrammkarte und T-Shirt-Bestellschein bis zum Vorspann durchgewühlt hat, wird man von fetziger Musik auf die kommenden Geschehnisse eingestimmt. Zunächst darf in hübsch gestalteten Menüs zwischen kompletter Saison, Einzelrennen und ein paar Proberunden auf den insgesamt 16 Kursen gewählt

werden; bei diesen Trockenübungen ertönt sogar die Stimme des großen Meisters, der einem etwa rät, endlich den nächsten Gang einzulegen. Außerdem kann man seinen Wagen mit verschiedenen Gummis besohlen, ihn windschlüpfriger machen und mit automatischer oder manueller Schaltung ausrüsten; darüberhinaus ist die Abstufung des Getriebes einstellbar.

Wer sich für die ganze Saison angemeldet hat, muß vor jedem Rennen zuerst eine Qualifikationsrunde drehen. Steht die Startposition somit fest, wird losgetrert, wobei das Geschehen stets aus der Sicht des Fahrers zu sehen ist. Auf dem Screen erscheinen die üblichen Anzeigen für Geschwindigkeit, Drehzahl, eingelegten Gang, Position und Rundennummer, dazu gibt's eine Art Radarschirm, der darüber informiert, wo sich die

übrigen elf Teilnehmer gerade aufhalten. Die farbenfrohe 3D-Optik (eine Mischung aus Vektor- und Bitmap-Grafik) bewegt sich blitzschnell und auch halbwegs flüssig, soundmäßig muß man sich im Cockpit allerdings mit gelegentlichen Schepper- und Quietschgeräuschen begnügen; Musik erklingt nur in den Menüs. Ja, und die exakt arbeitende und leicht beherrschbare Stick-Steuerung macht das Gewinnen fast zum Kinderspiel — wer sich einmal vom Feld abgesetzt hat, braucht eigentlich keine Angst mehr vor den lähmen Computergegnern zu haben.

Genau das ist denn auch der wunde Punkt, denn eingebaute Boxenstops hin, fehlender Zwei-Spieler-Modus her: Bei Nigel Mansell will einfach kein rechter Spielspaß aufkommen. Die durch die Bank geglückte technische Umsetzung ändert daran genausowenig

guten Ruf eigentlich ein bißchen mehr schuldig gewesen... (C. Borgmeier)

NIGEL MANSELL (GREMLIN)

FORMEL I - RASEREI

66%
„SPRÖDE“



GRAFIK	77%
ANIMATION	72%
MUSIK	73%
SOUND-FX	64%
HANDHABUNG	82%
DAUERSPASS	61%

VARIABEL

PREIS	DM 79,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG



Tel. (02324) 55331



Software



Programm	Amiga	IBM	Programm	Amiga	IBM	Programm	Amiga	IBM
1000	79,95		Halls of Montezuma	62,95		Megawattler 1	89,95	
A-Train	vorb. 109,95		Harpoon 1,2,1 da	84,95	99,95	Might + Magic 3 + dv	79,95	89,95
A.T.A.C.	da verb. 99,95		Harpoon 3, Set 3 (1MB) ml	39,95	39,95	Monkey Island 2 dv	89,95	89,95
Acies of the Pacific	dv verb. 89,95		Harpoon 3, Set 4 (1MB) ml	39,95	39,95	Muza dv	99,95	
Acies of the Great War	da 49,95	49,95	Harpoon Sen. Editor da	59,95	59,95	No 1 Completion dv	69,95	79,95
Aplya	da 54,95	54,95	Head to Head	79,95	89,95	Novus 9 (1MB) +	79,95	79,95
Airbus A320 +	79,95	99,95	Hexamus dv	79,95	89,95	Pacific Islanding ml	79,95	79,95
B-17 Flying Fortress	da verb. 109,95		History Line 1914 - 1918 dv	74,95	89,95	Paragliding ml	79,95	79,95
Bane o. i. Cosmic Forge	dv 79,95	79,95	Isen Botman Cricket	89,95	89,95	Perfect General + dv	84,95	89,95
Battle Isle	dv 79,95	79,95	Indiana Jones IV dv	89,95	79,95	PGA Golf + da	79,95	84,95
Battle Isle Data Disk	dv 45,95	45,95	Indiana Jones 500	69,95	79,95	PGA Golf Course da	41,95	41,95
Birds of Prey	da 79,95	89,95	Internat. Sport Challenge ml	74,95	79,95	Pinball Dreams ml	62,95	69,95
Blues Brothers	da 62,95	69,95	Jahar ml	79,95	79,95	Pinballs dv	69,95	69,95
Buck Roggers II	dv 79,95	89,95	Jaguar XJ 220 (1MB) ml	62,95		Plan 9 from o. Space dv	89,95	89,95
Bumpy's Arcade Fant. +	ml 74,95		Kick off 2 da	59,95	74,95	Police Quest 3 dv	79,95	89,95
Burdest Manager prof.	dv 79,95	84,95	Kickmoff 2 Gio o. Eu +	24,95		Pool of Darkness	69,95	69,95
California Games II +	ml 62,95	74,95	Kid Glovers 2 da	69,95	74,95	Populous / Sam City	69,95	84,95
Carl Lewis Challenge +	da 62,95	74,95	Killerball	62,95	74,95	Portis of Call dv	62,95	84,95
Carriers at War	ml 62,95	89,95	King's Bounty	89,95		Power Hits + da	62,95	79,95
Casino	ml 62,95	79,95	King of Engl 2 (1MB)	89,95		Push Over ml	62,95	69,95
Centerbase +	dv 74,95		Kings Quest 5 dv	79,95	109,95	Railroad Tycoon dv	89,95	89,95
Champion of Kyrinn	da 74,95	74,95	Knights of the Sky da	89,95	99,95	Rebel Racers + dv	69,95	69,95
Championship Manager	ml 62,95	74,95	Kid Glovers 2 da	62,95	74,95	Red Zone ml	62,95	69,95
Centurion Def. of Rom	dv 79,95		Legend of Kyrandia dv	79,95	89,95	Rise of the Dragon dv	89,95	89,95
Chessmaster 3000		89,95	Legend of Valour dv	79,95		Robin H. Long	79,95	89,95
Civilization	dv 89,95	89,95	Legend of Faergahall dv	74,95	79,95	Sensible Soccer ml	62,95	69,95
Codename Iceman	ml 89,95	89,95	Leisure S.L. 1 da	79,95	89,95	Shadowlands + ml	69,95	89,95
Colonels Request	89,95	89,95	Leisure S.L. 2	89,95		Silent Storm 2 da	89,95	89,95
Confict Korea (1MB)	79,95	79,95	Leisure S.L. 3, 4 dv	89,95		Simpsons ml	69,95	
Conquestor (1MB) +	dv 79,95	79,95	Leisure S.L. 5 dv	79,95	89,95	Space 1989	69,95	
Cool Cross Twins +	ml 62,95	62,95	Lemmings ml	62,95		Space Max (1MB) dv	69,95	79,95
Crazy Cars 3	ml 62,95		Links	84,95	99,95	Space Q, 3 dv	89,95	
D-Generation	ml 45,95	49,95	Links Barton Creek	49,95		Space Q, 4 dv	79,95	
Das schwarze Auge	dv 79,95	89,95	Links Bay Hill Club	49,95		Special Forces da	89,95	99,95
Dagger of Amion Ha	ml 62,95	89,95	Links Bountiful C.	49,95	49,95	Star! Supersoccer dv	69,95	79,95
Dark Hat	ml 45,95	124,95	Links Firestorm C.	49,95	49,95	Steel Empire + dv	79,95	84,95
Dark Queen of Kyrinn	da 74,95	79,95	Links Hyatt D.B.C.	49,95		Stevie Moqueen +	62,95	69,95
Der Patruizer (1MB) +	dv 79,95	89,95	Links Troon North	49,95		Super Monaco G.P. da	62,95	69,95
Die Hand 2	ml 62,95	74,95	Links Troon 386 da	119,95		Terminator 2 ml	62,95	69,95
Die Kathedrale	dv 89,95	89,95	Liverpool ml	62,95		Test Drive Coll. da	69,95	
Dr. Brain	dv 79,95	89,95	Locomotion dv	62,95		Tetra	49,95	
Duck Tales	da 69,95	69,95	Loom dv	79,95	79,95	Thes Five Hour Day	79,95	79,95
Dune (1MB) +	dv 74,95	89,95	Lord of the Rings dv	79,95	84,95	Wing Commander dv	79,95	79,95
Dungeon Master	ml 62,95	79,95	Lord of the Rings 2 da	79,95		Zool da	62,95	
Europ. Championship 92 +	ml 62,95	89,95	Lotus Esprit Tur.Ch. 2 da	62,95				
Eye o. i. Behold. II (1MB)	dv 89,95	89,95						

JOYSTICKS
AMIGA
Competition Pro
SPECIAL 29,95

JOYSTICKS PC
QUICK SHOT
WARRIOR 5 29,95

MIDI Interf/Music X
99,95

CD ROM
TYP CDD461/01 87,-
TYP CDD461/P 978,-

Speichererweiterung
1,5 MB
Auf Anfrage

Bestellen könnt Ihr telefonisch o. per Post / Mo - Fr 14 - 20 Uhr. geliefert wird per Nachnahme + 6,- DM o. portofrei per Vorkasse (Bar/Scheck). Ab 150 DM portofrei. Ab 200 DM 3% Skonto

Bestell am besten noch heute bei

FDS
SOFTWARE
Wachental 37 4320 Hattlingen
Tel. (02324) 55331
Tel. (02324) 27104
Fax (02324) 27104

MultiMedia Sof

Computerspiele

Kaufen zu Superpreisen (KEINE Discountware!)
Mieten zum Testen, Zubehör aller Art
"Wir bieten mehr als nur leere Worte!"

Computerspiele mieten in:

- O-1150 BERLIN, Mark Twain Straße 7
- O-5029 ERFURT, Meienbergstraße 20
Tel. 0361-669742
- O-5230 SÖMMERDA, Franz Mehning Straße 1
Tel. 03634-42564
- O-8046 DRESDEN, Pinner Landstr. 239
Tel. 0351-2230001
- 2000 HAMBURG 20, Heubweg 67
Tel. 040-4908991
- 2000 HAMBURG 70, Wendemühlstraße 57
Tel. 040-6528420
- 2000 HAMBURG 73, Saselerstraße 134 d
Tel. 040-8780605
- 2390 FLENSBURG, Dorotheenstraße 37
Tel. 0461-54075
- 2430 NEUSTADT, Waschgabenstraße 11
Tel. 04561-16189
- 2440 OLDENBURG, Große Schmutzstraße 4
Tel. 04361-1365



- 4000 DÜSSELDORF, Bieta von Guttner Platz/Hbf
Tel. 0211-7883776
- 4100 DUISBURG 1, Gravelottstraße 28
Tel. 0203-667494
- 4407 EMSDETTEN, Frauenstraße 23
- 4500 OSNABRÜCK, Mühlstraße 82
Tel. 0541-54792
- 4630 BOCHUM 6, Sommerfeldstr. 54
- 5090 LEVERKUSEN, Carl Leverkus Str. 2
Tel. 02327-10093
- 5100 AACHEN, Mühlstraße 4
Tel. 0241-407893
- 5160 DÜREN, Kölnstraße 51
Tel. 02421-189368
- 6000 FRANKFURT, Mühlgraben 20
Tel. 069-5971494
- 8460 SCHWANDORF, Klostergasse 8
Tel. 09431-1120

Wollen auch Sie einen MultiMedia Sofr - Laden eröffnen? Rufen Sie uns an! Tel.: 0241-407893 von 15-19 Uhr

D-DAY

Mit der Landung der Alliierten in der Normandie am 6. Juni 1944 sammelte Loricel bereits bei der Panzersimulation „Sherman M 4“ Erfahrung — jetzt schicken die Franzosen zusätzlich noch Bomber, Fallschirmspringer und Infanteristen in die Schlacht.



Hier bekommt man also quasi vier Simulationen in einer, und einen Strategieeil obendrein. Aus historischen Gründen setzen wir uns als erstes in den Sherman M 4 — und fühlen uns sofort an den gleichnamigen Software-Oldy erinnert. Das ist vor allem auf die langsame Grafik und den wenig aufregenden Sound

la „Afterburner“ vorbeizucken und alle Jubeljahre mal eine hübsche Brücke.

Nach dieser milden Enttäuschung wirkt der Infanterie-Teil fast wie eine Offenbarung: Er hat eine gewisse Ähnlichkeit mit „Airborne Ranger“ und „Special Forces“, wobei die kleine Männchen hier allerdings nicht per Stick,

Bindeglied zwischen Himmel und blutgetränkter Erde sind schließlich die Fallschirm-

man nicht nur von einer Zeitraffer-Funktion, sondern auch noch von einem knappen Dutzend weiterer (Einstell-) Optionen unterstützt, die z.B. die Auswahl der kommandierten Einheiten, das Vorhandensein von Wind, den Realismus der Geschöß-Flugbahnen und die eingeblendeten Infos der diversen Truppenteile betreffen.

Während der Strategie-Part also einen recht ordentlichen Eindruck hinterläßt, sieht's simulationstechnisch eher durchwachsen aus: Am besten scheiden die auch in punkto Steuerung überzeugenden Infanterie- und Panzerschlachten ab, der Luftkrieg ist dagegen ziemlich uninteressant. Zum Ausgleich wurde der Packung gleich noch ein einstündiges (englisches) Video beigelegt,



Ein Sherman M 4 ist und bleibt ein Sherman M 4

zurückzuführen, aber auch sachlich hat sich bis auf die Verbesserung einzelner Funktionen in den letzten zweieinhalb Jahren wenig getan. Wie gehabt liegt der spielerische Schwerpunkt vor allem bei der (Invasions-) Action, wenn die deutsche Artillerie und die Panzersperren am Normandie-Strand überwunden werden müssen. Man kann das Kampfgebiet aber auch mit einer B-17 bombardieren, was leider eher einem Geschicklichkeitstest als einer echten Flugsimulation gleichkommt. Außerdem sind weder die Handhabung noch die stark ruckelnde Optik sonderlich beräuschend, obwohl draußen meist nur ein paar Häuschen zu

sondern indirekt über Icons in der Art von „Lemmings“ gesteuert wird. Dem Helden stehen drei verschiedene Waffensorten und ein Radar zur Verfügung, und wenn er keine Lust mehr hat, darf er auch Kaffeepause machen. Das



Wo fallen sie denn hin??



Der B-17 Bomber im Nachteinsatz

springer; jedoch wird es relativ schnell langweilig, den Jungs via Maus und Icons zu einer sicheren Landung auf den französischen Rübenfeldern zu verhelfen.

Hat man genug von den Einzelmissionen, geht's ans große Ganze — man sitzt als Oberbefehlshaber vor einer übersichtlichen, zoombaren Karte der Normandie und schießt seine Leute kreuz und quer durch die Gegend. Dabei wird

was den Preis allerdings auf stolze 129 Granaten hochschraubte... (mm)

D-DAY (FUTURA/LORICEL)	
MISCH - SIMULATION	
63% „HALBPREIS“	
GRAFIK	66%
ANIMATION	61%
MUSIK	57%
SOUND-FX	60%
HANDHABUNG	61%
DAUERSPASS	66%
VARIABLEN	
PREIS	DM 129,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITROPPY	4 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE
DEUTSCH	ANLEITUNG

TROLLS



Als hätte man Sonic mit James Pond gekreuzt...

Die Invasion der geklonten Konsolenhelden nimmt und nimmt kein Ende: Nach „Zool“ und „Tearaway Thomas“ ist nun ein weiterer Verwandter von Segas Turbo-Ingel „Sonic“ am AMIGA auftaucht.

Damit's auch schön japanisch aussieht, hat Microvalve die 35 auf sieben Plattformen verteilten Level erbarmslos mit knallbunten Grafiken vollgestopft. Dazu löst fast jeder zweite Schritt des Helden ein wahres Sternchen-Feuerwerk aus, während gleichzeitig hektische Musik und Sound-FX um die Wette hämmern. Achja, der Held: mit seinem lilä Haarschopf und dem Knautschgesicht sieht er schwer nach Spielzeugluden aus; passend dazu sammelt er mit Leidenschaft Spielzeug-Puppen ein...

Doch ein gewisser Sammeltrieb gehört in diesem Genre einfach dazu; genau wie die beherzten Sprünge, mit denen sich all die feindlichen Autos, Düsenflieger, Würmer und sonstigen „Ungeheuer“ einstampfen lassen. Da die undankbare Brut dabei mit Extras ziemlich geizt, muß man sich zusätzliches Equipment durch das Zerstören unschuldiger Luftballons besorgen. Leider sind die mühsam erhofften Beigaben wenig beäussend; Bei Zusatz-Energie und -Zeit kann man wenig falsch machen, die Sprung-

schühe gingen auch in Ordnung, aber das poplige YoYo ist eher eine Strafe als ein Extra!

Propos Strafe: Die penible Stick-Steuerung bestrahlt bereits kleine Fehler mit Energieabzug oder dem Verlust eines der drei Sammler-Leben. Die bombastische, leicht überladene wirkende Präsentation erinnert in vielerlei Hinsicht auf durch ihren durchdachten Level-Aufbau und das flüssige Mehrwege-Scrolling. Unterm Strich also kein schlechter, allerdings auch kein überragender „Sonic“-Ableger. (rf)

TROLLS
(FLAIR/MICROVALUE)

HUPF & SAMMEL

68%

„DROLLIG“

GRAFIK	81%
ANIMATION	76%
MUSIK	66%
SOUND-FX	62%
HANDHABUNG	66%
DAUERSPASS	70%

FÜR ANFANGER

PREIS	DM 89,-
--------------	----------------

SPICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEIFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPICHERBAR	HIGHSCORES
ANLEITUNG	ANLEITUNG

PREIS

KOSTENLOSE SOFTWARE

Können wir Ihnen leider auch nicht bieten.
Aber sind fast nicht erhältlich - verschaffen Sie selbst!
Bestellen Sie unter:

Tel. 0 24 03/2 11 88
Fax 0 24 03/3 53 51

Versand 99, Jülicherstr. 93-95, 5180 Eschweiler.

AMIGA			
4D Sports Boxing	A 36,99	Legend of Valour	V 79,99*
4D Sports Driving	A 36,99	Lemmings 2 (Febr.93)	A 64,99*
1989	V 64,99	Leisure Suit Larry 5	V 59,99
A320 Airbus	A 66,99	Lemmings Double Pack	A 64,99
Aces of the great War	A 36,99	Links (nur mit Festplatte)	A 59,99
Adventure Collection (Immortal, Soul Crystal, Spirit of Adventure)	A 59,99	Locomotion	V 38,99
Air Support	A 52,99	Lotus 3	A 46,99
Aquatic Games	A 54,99	Lure of Temptress	V 52,99
Archer Mac L... Pool/Billiard	A 46,99	Mad TV	V 62,99
Armour - Geddon	A 52,99	Mad TV Data Disk	V 24,99*
Armour - Gaidon 2	A 52,99	Mogami	A 59,99*
Ashes of Empire	A 86,99	Mega Lo Mania + First Sam.	A 56,99
Assassin	A 46,99	Might and Magic 3	V 64,99
ATAC	A 79,99*	Monkey Island 2	V 79,99
B 17 Flying Fortress	A 79,99*	Nigel Mansell's World Ch.	A 52,99
Bane of the Cosmic Forge	V 62,99	No. 2 Collection	A 64,99
Barb's Tale Construction Set I	A 82,99*	Parasax	A 21,99
Bat 2	V 72,99	Perfect General	A 68,99
Battle Isle	V 62,99	Perfect General Data Disk	A 39,99*
Battle Isle Data Disk	V 39,99	Pinball Dreams 1	A 52,99
BC Kid	A 59,99*	Pinball Fantasies (Dreams 2)	A 52,99
Big Box 2	A 52,99	Pinball Fantasies 3	V 59,99
Bills Tomato Game	A 59,99	Populous 2 Chnl. Data Disk	A 39,99
Bundesliga Manager Prof.	V 62,99	Populous 2 Plus	A 74,99
Bundesliga Man. Prof.	Sonder-Edition	Powermover	A 62,99
(Linierte Auflage: So lange Vorst. reicht)	V 79,99	Premiere	A 52,99
Campaign	A 64,99	Prophecy of the Shadow	V 64,99
C.A.P.	A 59,99*	Push Over	A 54,99
Castles	A 62,99	Race Drivin	A 64,99
Castles Data Disk	A 39,99	Ribbel Racer	A 49,99
Civilisation	V 74,99	Rampart	A 52,99
Creeper	A 59,99*	Raving Mad (3er-Sam.)	A 52,99
Curse of Enchantment	A 59,99*	Risky Woods	A 56,99
Crusin for a Corpse	V 52,99	Road Rash	V 59,99
Cytron	A 56,99	Road Rash 2	A 52,99
D-Generation	A 36,99	Rome AD 92	A 64,99*
Das Boot	A 36,99	Sensible Soccer 92/93	A 48,99
Das schwarze Auge	(1,5 MB)	Scenario	V 59,99
Dune	V 72,99	Shadow of the Beast 3	A 56,99
Der Platzier	V 64,99	Silent Service 2	A 76,99
Dungeon Master & Chaos	V 52,99	Sim City	A 69,99
Strikes Back	A 56,99	Sim City & Populous	A 69,99
Dyna Blaster	A 56,99	Sim City Arch. 1	A 36,99
Dynalch	V 52,99	Sim City Arch. 2	A 36,99
Ef	A 62,99	Sim City Terrain Editor	A 30,99
Elysium	V 52,99	Sim Earth	A 69,99*
Elvira 2: Jaws of Cerberus	V 49,99	Shadowlands	V 69,99
Eye of the Beholder	V 64,99	Shadowworld	A 59,99*
Eye of the Beholder 2	V 79,99	Shuttle	V 52,99
F-15 Strike Eagle 2	A 74,99	Shilly Putty	A 46,99
F-19 Stealth Fighter	A 74,99	Space Quest 4	A 59,99
Fantastic Worlds	A 72,99	Special Forces	A 74,99
Fire and Ice	A 46,99	Spirit of Adventure	V 64,99
Formula One Grand Prix	A 74,99	Starlight 2	A 56,99
Gateway Savage Frontier	V 64,99	Street Fighter 2	A 52,99
Gunshot 2000	A 79,99*	Super Hero	A 64,99
Hexuma	V 79,99	The Chaos Engine	A 69,99*
History Line 1914-1918	V 79,99	The Games - Winter Chnl.	A 59,99*
Hook	A 64,99	Trodders	A 46,99
Humans	A 52,99	Walker	A 59,99*
Indiana Jones IV	A 79,99	Wing Commander 1	V 79,99*
KOB	V 72,99*	Wintzer	V 64,99
Kings Quest 5	V 59,99	Zool	A 46,99
Legend of Kyrandia	V 72,99	Zyconix	A 36,99*

Alle Amiga-Programme besitzen in der Regel 1MB. PC-Programme entsprechen VGA Karte und eine Festplatte. V. bedeutet komplett deutsche Version. Die anderen Programme sind mit einer deutschen Anleitung A geliefert, sind mit „englisch“ & „deutsche“ Versionen. Bitte beachten Sie bei Ihrer Bestellung für den PC unbedingt das Diskettenformat in (3 1/2" oder 5 1/4"). Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit * gekennzeichnete Produkte werden bei Ausverkauft noch nicht lieferbar (können aber inzwischen lieferbar sein) bei nachfragen. Die Versandart entscheidet sich nach Wunsch. Die Versandkosten betragen DM 6,50 für den Zustellbereich (DM 3,-) ab DM 250,- ohne Versandkosten. Lieferungen ins Ausland erfolgen nur per Vorbestellung (DM 16,-). Die Lieferung bei Vorbestellung ist immer erfolgt nur gegen Bar- / EC-Scheck über Überweisung (DM 1,-) oder per D. Soderstrom oder Rasta KOB. Fachserie: NL 2 391 501 03, Nr. 1211918. Die V-Scheck über Überweisung Lieferung und nach 6-12 Wochen.
Fordern Sie noch heute unter Angabe Ihrer Computergröße kostenlos und unverbindlich unsere Preisliste an. Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Send Sie Ihre Zahlungsanfrage.

Telefonische Bestellungen unter 0 24 03/2 11 88 oder per Telex Nr. 0 24 03/3 53 51 oder schriftlich an: VERBAND 66, Gültenerstr. 155, D-5180 Eschweiler.



Special Edition 1992

Vor genau einem Jahr überraschte uns Team 17 mit einem herzhaften Baller-Knaller namens Alien Breed — pünktlich zum Jubiläum folgt nun die preisgünstige Neuauflage mit erhöhtem Fun-Faktor!

Inhaltlich hat sich nichts geändert: Noch immer wird eine Raumstation von außerirdischen Biestern besetzt gehalten, noch immer treten zwei Weltraum-Söldner zur Säuberungsaktion an. Freilich kann

Moderne Aliens

der Aufgaben vorzuziehen, und im Notfall lassen sich Türen jetzt aufsprengen, so daß man nicht aus Mangel an Schlüsseln aufgeben muß. Der Schwierigkeitsgrad hat zwar leicht zugelegt, aufgrund des Paßwortsystems ist eine Besichtigungstour durch die hinteren Katakomben aber trotzdem kein Ding der Unmöglichkeit. Wäre ja auch zu schade, schließlich sieht die Grafik hier überall toll aus und vermittelt zusammen mit der stimmungsvollen Soundkulisse eine richtige Grusel-Atmosphäre.

Die neudrings verkürzten Ladezeiten kommen dem Spielspaß ebenfalls entgegen, die etwas höhere Gesamtwertung ist also durchaus verdient. Na, und bei dem Sparpreis können selbst Besitzer des „Originals“ bedenkenlos zugreifen! (rl)



Sei gegrillt,
Alien!

man auch alleine durch die multidirektional scrollende Umgebung streifen, zu zweit macht das Alienrösten aber auch doppelt Laune. Ob solo oder im Team, jedenfalls gibt's in den Gängen allerlei Schlüssel, Munitionspakete und Computerterminals zu entdecken, wobei letztere gegen Cash den Zugriff auf Levelkarten und Extrawaffen erlauben.

Soweit, so bekannt — was also ist neu? Na, zum Beispiel klotzt die Edition mit zwölf zusätzlichen Missionen, die sich sowohl grafisch als auch vom Gameplay her von den bereits bekannten unterscheiden. So ist hier mitunter etwas Puzzlearbeit zur Bewältigung

ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1992 LABYRINTH-ACTION



GRAFIK	79%
ANIMATION	77%
MUSIK	72%
SOUND-FX	76%
HANDHABUNG	79%
DAUERSPASS	82%

FÜR GEÜBTE

PREIS **DM 29,-**

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

Der Doppel-Flop

In Deutschland blieb uns die Filmvorlage bislang erspart — selten zeigte sich Kim Basinger von einer derart uncoolen Seite wie in diesem krassen Mix aus Zeichentrick und Realfilm. Mit der Umsetzung haben wir leider nicht so viel Glück...

...dafür sorgt wieder mal Oceans ungebremsster Lizenz-Drang. Dabei hat die Story schon im Kino keiner kapiert: Da gibt es eine Parallelwelt voller Comicfiguren, die Cool World. Die dort lebenden Doodles mopsen alle möglichen Gegenstände aus unserer Realität, was zu einer Störung des kosmischen Gleichgewichts führt. Sexy Kim hat zwar im Streifen noch ganz anderes im Sinn, ihr Auftritt am Monitor beschränkt sich jedoch quasi auf die Loading-screen. Schlaue von ihr, mit



ter bestechen lassen. Kommt Euch das alles vielleicht ein bißchen langweilig vor? Bingo!

Passend dazu gibt's langweilige Grafik im Stil der „Simpsons“, die mit Farben knaust, aber immerhin ganz brauchbar animiert ist. Musik und Soundeffekte sind akzeptabel, und die Steuerung ist sogar recht ordentlich — doch beim Gameplay ist das Verfalldatum längst abgelaufen. (C.Borgmeier)



Wenn das mal Kim sieht...

dem was folgt, nicht viel zu tun haben zu wollen.

Im Spiel selbst soll nämlich der Polizist Harris die kosmische Ordnung wiederherstellen, indem er das Diebesgut mit einem „Handy Pen“ (so 'ne Art Staubsauger) aufsaugt und zurück Richtung Erde schickt. Das findet auf horizontal nach links und rechts scrollenden Straßen statt, wobei sich im Vorder- und Hintergrund Zugänge zu weiteren Wegen befinden. Weil Harris den Handy Pen aber erstmal finden muß, ist er am Anfang der insgesamt 16 Level nur damit beschäftigt, langweilige Gegner umzupusten, die langweilige Münzen hinterlassen, mit denen sich langweilige Levelausgangs-Wich-

COOL WORLD (OCEAN)

COMIC-ACTION



GRAFIK	57%
ANIMATION	64%
MUSIK	60%
SOUND-FX	59%
HANDHABUNG	70%
DAUERSPASS	29%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS **DM 69,-**

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

DARK SEED

Darauf hat die Adventure-Welt gewartet: Cyberdreams Edelschocker im gigerschen Alien-Outfit schickt sich an, nach den DOSen-Usern nun auch den Freunden der „Freundin“ das Gruseln zu lehren...



Und weil es sich hier um eine schicke 1:1-Umsetzung handelt, ist das auch durchaus Grund zur Freude. Freilich schwimmt ein ganz beträchtliches Haar in der Suppe, denn um die ungewöhnliche Auflösung von 320 x 400 Bildpunk-

sionstor mit unserer Welt in Verbindung stehen. Um Mutter Erde besser erobern zu können, pflanzen die ekligen Schurken einen böswärtigen Embryo unter Mikes Schädeldedecke, der drei Tage später schlüpfen wird — und schon



erkauften uns die Hersteller damit eine spielbare Geschwindigkeit. Abgesehen von der Disk-Wechsler für Nicht-Festplattler schrieben die Jungs das Wort „Spielbarkeit“ überhaupt

können den „dunklen Samen“ ihrer Neuerwerbung einpflanzen. Fazit: Wer kein ausgesprochener Flacker-Allergiker ist, darf sich auf feinen Digi-Horror freuen! (ju)



ten darzustellen, greift der Amiga auf den Flimmermodus (Interlace) zurück — ein Manko, das sich bei den Grafiken noch in Grenzen hält, die Entzifferung der diversen Scrolltexte jedoch zur augenfeindlichen Tortur werden läßt. Eine Flickerfixer-Karte wirkt da natürlich wahre Wunder, zur Not tut's glücklicherweise aber auch ein etwas größerer Abstand zum Monitor.

Ansonsten blieb alles beim Alten; Buchautor Mike Dawson legt sich eine uralte Villa als schriftstellerisches Refugium zu, hat aber nicht bedacht, daß derlei Gemäuer oft und gern von schaurigen Unwesen heimgesucht werden. In diesem Fall handelt es sich um finstere Außerirdische, die über ein hauseigenes Dimen-

tickt die Echtzeituhr... Wunderschön gräßliche Optik ist im wesentlichen der Stoff, aus dem die Cyber-(Alp)träume sind, doch so richtig furchterregend werden die sechzehnfarbigen Bilder erst, sobald der unfreiwillige Held den heimischen Herd verläßt: Während sich die gewohnte Welt zwar hübsch detailliert und stimmungsvoll präsentiert, sieht man nach dem Wechsel in die Fremddimension sofort, daß der Schweizer Maler und Alien-Vater H. R. Giger hinter den Invasionsplänen steckt. Die Animationen können jedoch den hohen Grafikstandard nicht ganz halten, ruckelt sich Mike doch ganz schön einen ab, wenn er durch die 3D-Räume schreitet. Aber das tut er am PC auch schon, und immerhin



ganz groß, denn die bequeme Maussteuerung (normalerweise verstecktes Inventory am oberen Screenrand sowie eingängiger Multifunktions-Cursor) hat man ruckzuck intus. Auch die knobeligen, wengig nicht allzuschweren Rätsel tragen ihren Teil zum Gameplay bei: Die meisten Logeleien basieren hier auf dem originellen Konzept, daß die irdische Wirklichkeit den Alien-Alltag widerspiegelt, wodurch Geschehnisse auf beiden Seiten Auswirkungen haben. Untermalt wird das Schauerstück von vielen gruseligen Musiktracks, realistischen FX und astreiner deutscher Sprachausgabe. In (nicht immer stolperfreiem) Deutsch präsentieren sich auch die Screentexte, und sogar frischgebackene A1200-Besitzer

DARK SEED
(CYBERDREAMS/MIRAGE)

HORROR - ADVENTURE

79%
„AUSSEERDISCH“

GRAFIK 80%
ANIMATION 51%
MUSIK 83%
SOUND-FX 83%
HANDHABUNG 80%
DAUERSPASS 77%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS	DM 99,-
SPICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	7 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPICHERBAR	SPIELSTANDE
DEUTSCH	KOMPLETT

Vorausschauende Unternehmer wissen, daß das Überleben im Wirtschaftsdschungel immer schwieriger wird — und vorausschauende Joker-Leser ahnen sicher schon, daß sie hier ganz leicht fette Gewinne abgreifen können!

Der Idealtypus für zukunftsorientierte Wettbewerber:

Die Dynatech-Competition

1. Platz:

Ein Sony Discman und einmal Dynatech

2.-50. Platz:

Je einmal Dynatech



Tolle Einleitung, nur auf Antrieb vielleicht ein bißchen schwer zu verstehen. Doch als Fachblatt für Verständnislose sorgen wir sofort für Aufklärung: Wer auch morgen noch am Markt vertreten sein will, sollte sich doch am besten bereits heute auf die Chancen und Gefahren vorbereiten, die die Welt von übermorgen bereithält, stimmt's? Und

wie von selbst kommt da Dynatech ins Spiel — Magic Bytes' futuristische Wirtschaftssimulation, bei der sich ein oder zwei menschliche Kapitalisten mit 19 Computer-JRs herumbalgen dürfen, gegen die der ölige TV-Tyrann wie ein versponnener Heilsarmee-General wirkt. Das interplanetarische Handelsspiel bietet aber nicht nur einen Split-

screen, 19 verschiedene Frachtraumschiffe und alle möglichen Warensorten, sondern vor allem vortreffliche Gelegenheit zu einem knackigen Preisausschreiben:

50 Wirtschafts-Tycoone der Zukunft bekommen nämlich bereits hier und heute Gelegenheit, je ein Exemplar von Dynatech zu ergattern; darüberhinaus war-

tet ein Sony Discman (CD-Walkman) auf den JR unter den JRs. Im Interesse einer schnellstmöglichen Lagerräumung (Platz ist Geld!) wäre uns sehr daran gelegen, wenn wir diesen Warenbestand alsbald zu Euch rüberschieben könnten. Dafür benötigen wir allerdings ein paar klitzekleine Angaben, hier kommt gleich die wichtigste...

Was bedeutet eigentlich Dynatech?

- A) Es ist der englische Fachbegriff für Dynamik.
- B) Es ist ein intergalaktischer Handelskonzern.
- C) Es ist eine Recycling-Firma für Ennrad-Dynamos.

Der richtige Buchstabe sollte sich auf einer frankierten Postkarte befinden, (die a) Eure, b) unsere Adresse enthält und c) bis zum 15.1.1993 (Einsendeschluß) bei uns eingetrudelt ist. Wir wissen zwar nicht, wie der Rechtsweg im Jahre 2550 aussieht, aber vorläufig ist er jedenfalls noch ausgeschlossen, genauso die Mitarbeiter

von Magic Bytes und die des Joker Verlags. Keinesfalls ausgeschlossen ist dagegen Madame Fortuna — möge sie Euch hold sein!

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

Tja, da zählt unser alter Jahrausend jetzt tatsächlich bereits 993 Lenze. Verglichen mit uns ist das freilich wenig, denn wir zählen schon einige Tausend — wohlgerne Postkarten, nicht Jahre! Das dafür Monat für Monat und nicht bloß im Lenz. Ergibt das jetzt eigentlich Sinn?

Naja, sinnvolle Einleitungen waren eigentlich noch nie unsere Stärke. Hauptsache, wir können addieren. Mit Hilfe mehrerer Rechenblätter, vielfältiger Computer und diverser Finger hat's auch diesmal wieder geklappt, weshalb wir Euch hiermit über die neuesten Charts und (Fehl-)Starts des Softwaremarktes in Kenntnis setzen können. So geht etwa ein Paar herzlicher Glühstrümpfe an Software 2000, konnte ihr Kicker-Champion doch inzwischen eine unangefochtene Silbermedaille zwischen die Pflöcke Eurer Top Twenty treten. Andererseits begrüßen wir drei Neulinge, von denen aber nur „LOTUS III“ eine wirkliche Novität ist, die beiden übrigen Gipfelstürmer sind lediglich ins Oberhaus zurückgekehrt.

In der Handlungskammer tummeln sich nun endlich und verdientermaßen putzige Humanisten auf den vorde-

ren Sesseln, und die Pinball-Spezis von 21st Century Entertainment haben derzeit gleich zwei Vertreter im Verkaufsparlament. Daß sowohl die einen wie auch die anderen in den gewohnt kurzlebigen Leaser-Charts der Verleihfirma Soft & Sound (nur drei altegediente Veteranen konnten sich ins neue Jahr hinführen) gewichtige Worte mitreden, braucht also niemanden zu erstaunen.

Soweit es die Liste der tollsten Psychosis-Games angeht (nächstes Mal ist SSI geboten), kann höchstens das Fehlen des Klassikers „Barbarian“ verblüffen, aber wir hatten uns schließlich darauf geeinigt, daß nur Games in die Wertung kommen, die noch lieferbar sind. Hinsichtlich Richys und Joes persönlichen Software-Gruselkabinetten mag sich aber schon der eine oder andere verwundert die Kullerchen reiben. Macht nix,

denn bereits im Februar präsentieren Borgi und Tricky Wöni ihre hoffentlich augenfreundliche Müllsack-Kollektion!

Doch Müllsack hin, Borgi her — Tatsache ist, daß unsere Charts mit Euren Zeitschriften stehen und fallen, zählen und fallen. Anders gesagt: Die Postkarten-Öltanks müssen wieder voll werden, Jungs und Mädels! Menschen, Orks und Hunde, die uns eine Liste ihrer aktuellen Lieblingsspiele einschicken, sind ebenfalls gern gesehene Brieffreunde — zum Beweis verlosen wir wieder unter ALLEN Einsendern drei todschöne Sammelordner sowie drei tödlich feine Games:

- 1 x Aletraz
- 1 x Bundesliga Manager Prof.
- 1 x Red Baron

Müßt Ihr haben? Solt Ihr haben? — sogar Euren Wunschgewinn dankt Ihr auf dem Schrieb verewigen — im Falle eines Knalles werden wir ihn selbstmürmelnd berücksichtigen. Aber umsonst ist bekanntlich nicht mal der Tod (schließlich bestet er das Leben), weshalb zukünftige Glückskinder zumindest eine Postkarte samt Briefmarke bestanden sollten und Ihren Absender auswendig wissen müssen. Wenn Ihr dann noch die Zieladresse kennt, erhöht das Eure Siegeschancen nochmals drastisch, weshalb wir uns mit nicht länger hinter dem Berg halten wollen:

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

UP & DOWN

DIE TOLLSTEN GAMES VON PSYGNOSIS



- | | |
|-----------------------|-----|
| 1. LEMMINGS | 90% |
| 2. BEAST III | 86% |
| 3. BILL'S TOMATO GAME | 82% |
| 4. RED ZONE | 78% |
| 5. LEANDER | 74% |
| 6. OBITUS | 73% |
| 7. AQUAVENTURA | 72% |
| 8. ORK | 71% |
| 9. ARMOUR-GEDDON | 69% |
| 10. AIR SUPPORT | 68% |

DIE GROSSEN 10



- | | |
|---------------------------------|----|
| 1. (1) MONKEY ISLAND | 35 |
| 2. (2) LEMMINGS | 29 |
| 3. (4) BUNDESLIGA MANAGER PROF. | 18 |
| 4. (5) MONKEY ISLAND II | 18 |
| 5. (3) POPULOUS II | 16 |
| 6. (6) PIRATES! | 7 |
| 7. (7) LOTUS TURBO II | 7 |
| 8. (8) PINBALL DREAMS | 7 |
| 9. (9) BATTLE ISLE | 3 |
| 10. (10) FORMULA 1 GRAND PRIX | 3 |

TOP LEASER



- | |
|------------------------------|
| 1. (-) THE HUMANS |
| 2. (-) PINBALL FANTASIES |
| 3. (-) LOTUS III |
| 4. (-) SENSIBLE SOCCER 92/93 |
| 5. (-) CAMPAIGN |
| 6. (-) LEGEND OF KYRANDIA |
| 7. (4) CIVILIZATION |
| 8. (1) 1869 |
| 9. (2) DER PATRIZIER |
| 10. (-) RAMPART |

PERSONAL HIT SHIT

Richy

1. TOP BANANA
2. YOLANDA
3. KILLERBALL
4. ARMALYTE
5. 3D CONSTRUCTION KIT II



Joe

1. EINMAL KANZLER SEIN
2. CONFLICT: MIDDLE EAST
3. PROJEKT IKARUS
4. HEIMDALL
5. KING'S QUEST V



TOP TWENTY



1. (1) MONKEY ISLAND II
2. (3) BUNDESLIGA MANAGER PROF.
3. (2) PINBALL DREAMS
4. (7) MAD TV
5. (6) LEMMINGS
6. (10) TURRICAN 2
7. (5) MONKEY ISLAND
8. (8) SENSIBLE SOCCER
9. (9) RAILROAD TYCOON
10. (14) LOTUS TURBO II
11. (13) DER PATRIZIER
12. (16) CIVILIZATION
13. (4) POPULOUS II
14. (-) PIRATES!
15. (15) SIM CITY
16. (19) 1869
17. (-) LOTUS TURBO III
18. (17) BATTLE ISLE
19. (20) APIDYA
20. (-) SPEEDBALL II

TOP MEDIA CONTROL



1. (1) DER PATRIZIER
2. (18) LOTUS III
3. (2) 1869
4. (5) BUNDESLIGA MANAGER PROF.
5. (6) SENSIBLE SOCCER
6. (3) CIVILIZATION
7. (4) MONKEY ISLAND II
8. (-) PINBALL FANTASIES
9. (-) THE HUMANS
10. (7) AIRBUS A320
11. (8) PINBALL DREAMS
12. (10) FORMULA 1 GRAND PRIX
13. (9) BATTLE ISLE
14. (14) LEMMINGS
15. (20) FIRE & ICE
16. (12) EPIC
17. (19) MAD TV
18. (19) DYNABLASTER
19. (13) ESPANA '92
20. (-) ZOOL



Der Durchbruch: Hanse

Von manchen Leuten, deren Name früher in aller Munde war, hat man schon lange nichts mehr gehört. Neugierig, wie wir nunmal sind, haben wir uns auf die Suche nach der verschollenen Prominenz gegeben — hier ist unser erstes Fundstück!

rium". Dieses Game hatte nämlich dasselbe Thema, war aber grafisch besser und hat sich daher auch besser verkauft.

AJ: Na, inzwischen ist das ja Schnee von vorgestern. Demnächst willst du mit „Elisabeth I.“ Furore machen — hier und jetzt hast du die einmalige Gelegenheit, dafür ein bißchen die Werbetrommel zu rühren!

RG: Oh, „Elisabeth I.“ wird wahnsinnig komplex. Es ist mehr eine Historie- als eine Wirtschaftssimulation, wo man um gesellschaftliches Ansehen und wirtschaftlichen Einfluß kämpfen muß. Es gibt sehr viele Entscheidungs-

möglichkeiten, und alle Faktoren sind über weit verzweigte Strukturen miteinander verbunden. Allein für die geschichtliche Recherche habe ich ein ganzes Jahr gebraucht, jede Woche mindestens zwei bis drei Tage.

AJ: Und wie lange hast Du am Spiel selbst gegessen?

RG: Gut anderthalb Jahre, doch ich muß gleich dazusagen, daß ich diesmal nur fürs Gamedesign verantwortlich bin, also für das Aus-

WAS MACHT EIGENTLICH

Bei seiner Geburt am 30. November 1956 in Kassel war Ralf Glau natürlich noch nicht besonders berühmt, auch 1983, als er anfang, sich mit Computern zu beschäftigen, hatte sich daran wenig geändert. Ins Rampenlicht trat er erst 1986 mit der feuchtfröhlichen Wirtschaftssimulation „Hanse“, der bereits ein Jahr darauf der Handels- und Strategie-Mix „Vermeer“ folgte. Weitere zwölf Monate später verappelte er sein Leib- und Magen-Genre mit „Yuppi's Revenge“; danach leistete er noch Entwicklungs-Hilfe für „Die Reederer“, „Das Hans“ und „Das Magazin“. Selber ist es relativ still um ihn geworden, doch das könnte bald wieder anders werden: Als wir Ralf auf der W.O.C. in Frankfurt trafen, zeigte er uns sein neues Projekt „Elisabeth I.“ — selbstverständlich eine Wirtschaftssimulation!

AJ: Ralf, dein letztes Programm liegt vier Jahre zurück. Was hast du inzwischen angestellt? Etwa deine erste Million durchgebracht?

RG: Schön wär's, aber nein, ich hab mich um mein Studium

gekümmert — deshalb darf ich mich jetzt auch „Diplom-Designer Fachrichtung Produktdesign“ nennen.

AJ: Tolle Sache! Was ist das eigentlich?!

RG: Na ja, unter anderem war ich an Projekten beteiligt, bei denen verschiedene Gestaltungs- und Ausstattungsvarianten für Industriegüter wie z.B. Autos oder Krankenhausräumungswagen erarbeitet und dann die Kundenreaktionen getestet wurden.

AJ: Dabei wirst du aber kaum deinen Armigra benutzen haben, oder?

RG: Nee, für experimentelle Konstruktions-Grafiken hatten wir an der Uni einen Großrechner, bei den normalen Zeichnungen und kleineren Bildern tut's natürlich auch ein gewöhnlicher PC.

AJ: Viele Leser dürften dich noch von „Hanse“ und „Vermeer“ her kennen. Dein drittes Werk „Yuppi's Revenge“ ist dagegen ziemlich untergegangen. Woran lag's deiner Meinung nach?

RG: Der Grund hieß damals schlicht und ergreifend „Oil Impe-



Der zweite Streich: Vermeer



Im rauen Ölgeschäft untergegangen: Yuppi's Revenge

Schaffen habe.
AJ: Kannst du vom Programmieren leben, oder gehörst du eher zu den brotlosen Künstlern?

RG: Ich kann davon leben, aber es ist natürlich mit einer Menge harter Arbeit verbunden. Wirklich reich sind nur ganz wenige Programmierer, und vor allem Neulinge werden von den Softwarehäusern gerne übers Ohr gehauen.

AJ: Und wie sieht dies bezüglich dein Verhältnis zu Ascon aus?

RG: Och, Ascon unterstützt mich, wo's nur geht — schließlich kenne ich Holger Flöttmann, den Boss, ja auch schon etwas länger. Wir arbeiten gut zusammen, weil wir uns für die gleichen Themen interessieren und jeder Verständnis für die Arbeitsweise des anderen hat. Mal so ganz nebenbei bemerkt, habe ich beim „Patriot“ einige Züge von „Hanse“ wiedererkannt...

AJ: Deine Games hatten schon immer eine Mehrspieler-Option,

obwohl das vor einigen Jahren noch keineswegs selbstverständlich war. Daran liegt dir anscheinend sehr viel?

RG: Stimmt, ich finde, daß das den Unterhaltungswert enorm steigert. Man erlebt dadurch seine Mitmenschen in ungewöhnlichen Situationen und lernt sie so besser kennen. Kurz, ich halte das einfach für eine moderne Art von Gesellschaftspiel.

AJ: Was macht der gewellige Ralf Glau in seiner Freizeit?

RG: Wenn's sein Terminkalender zuläßt, geht er gerne ins Kino, vor allem, wenn dort Monty Python läuft — je absurder, desto besser!
AJ: Gilt das auch für deinen Musikgeschmack?

RG: Na, in der Beziehung bin ich für alles offen, von Klassik bis zum Pop.

AJ: Tja, dann bedanken wir uns mal herzlich für deine Offenheit in diesem Gespräch und wünschen dir viel Glück für die Zukunft! (pb)

RALF GLAU?



Ralf Glau (rechts) im Gespräch

tüffeln und Programmieren der Spiel-Logik. Früher hab ich mich daneben noch um die Grafik gekümmert, was mir hier die Leute von Ascon abgenommen, die das Spiel auch herausbringen werden. Die haben sogar professionelle Zeichentrick-Animatoren, die das sicher besser können als ich.

AJ: Du scheinst ja von der Zusammenarbeit mit Ascon sehr angetan zu sein?

RG: Ja, so ein Projekt wächst sehr schnell ins Uferlose, und das kann man alleine einfach nicht mehr überblicken. Aber Ascon hat sich ja bereits mit „Der Patriot“ als kompetenter Spezialist für mein Genre erwiesen. So sind z.B. allein schon zehn bis zwölf Leute mit dem Test-Spielen beschäftigt, um den verschiedenen Spieler-Typen gerecht zu werden. Das ist alles

sehr zeitaufwendig, aber ich hoffe, bis zum Frühsommer ist „Elisabeth I.“ dann wirklich fertig.

AJ: Und du bestimmst auch, oder?

RG: Das kannst du laut sagen! Irgendwann lebst du geistig bloß noch in dieser Spiel-Welt und gehst in Gedanken immer wieder diese oder jene Situation durch.

AJ: Hast du eigentlich Angst vor Raubkopierern, die dich um die Früchte deiner Arbeit bringen könnten?

RG: Ja. Natürlich wird auch mein Game kopiert werden, aber ohne Handbuch steigt man nur schwerer durch, außerdem ist es dann völlig uninteressant. Und vielleicht werden umständliche Raubkopierer durch dieses „spielbare Demo“ ja dazu gebracht, sich das Programm zu kaufen.

AJ: Also stören dich die Raubkopien im Prinzip gar nicht so sehr?

RG: Doch schon, aber letztlich programmierte ich nicht allein des Geldes wegen, sondern weil ich sehr viel Spaß am kreativen

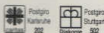


Die Wiedergeburt des Profit-Profis im Polit-Business: erste Skizzen von Elisabeth I.

NUMMER 143.

Naturkatastrophen hinterlassen immer wieder die gleichen grausamen Bilder. Mary Ann war "Survivor 143", sie hat den Taifun Ruby überlebt. Das Etikett an ihrem Kleid weist darauf hin. Caritas und Diakonie leisten nach Katastrophen gezielte und vor allem dauerhafte Hilfe.

Dank Ihrer Hilfe,



Bei Banken & Sparkassen liegen vorgedruckte Zahleche aus.



Herausgeber
Michael Labiner (verantwort.)

Chefredakteur
Michael Labiner (ml)

Leitender Redakteur
Oskar Dzierzynski (od)

Redaktion
Peter Braun (pb)
Reinhard Fischer (rf)
Brigitta Labiner (bl)
Richard Löwenstein (rl)
Max Magesauer (mm)
Joachim Nettelbeck (jn)
Werner Ponikwar (wp)
Modika Stuschek (ms)

Freie Mitarbeiter
Carsten Borgmeier
Manuel Semino

Redaktionsassistentin
Petra Laubenberger

Abo-Verwaltung
Uschi Freckmann

Layout
Oliver Wunderlich
Werner Regnet

Fotografie
Oskar Dzierzynski
Richard Löwenstein
Peter Braun

Comic
Werner Regnet
Oliver Wunderlich

Titel
Robert Klosko

Anzeigenbetreuung
Carsten Borgmeier
Tel.: 04221/130004
Fax: 04221/1789

Anzeigenverwaltung
Regine Nettissen
Tel.: 089-4605822

Produktionsleitung
Brigitta Labiner

Reproduktion
Profil-Studio GmbH
8000 München 82

Druck & Gesamtherstellung
Druckerei Gerstmaier
A - 3105 St. Pölten

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

Aktuelle Auflage (III/92)
Druck: 137150
Verbreitung: 106628



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

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

Manuskripte
Manuskripte, Zeichnungen und
Bauzeichnungen werden gerne von der
Redaktion angenommen. Sie müssen
frei von Rechten Dritter sein. Sollten
sie schon anderweitig zur
Veröffentlichung angeboten worden
sein, so muss das angegeben werden.
Mit der Einreichung gibt der Verfasser
die Zustimmung zum Abdruck in den
Publikationen des JOKER-Verlags.
Honorar nach Vereinbarung. Für
inverlangt eingesandte Manuskripte wird
keine Haftung übernommen. Der
Verlag behält sich das Recht vor,
Einsendungen im Falle einer
Veröffentlichung ohne Angaben von
Gründen zu kürzen oder nach eigenen
Gutdinken zu verändern.

Urheberrecht
Alle in AMIGA JOKER erschienenen
Beiträge sind urheberrechtlich ge-
schützt. Alle Rechte, auch
Übersetzungsrechte,
Reproduktion jeder Art (Abkopieren,
Microfilm und Erfassung in
Datenverarbeitungsanlagen usw.) be-
dingen der schriftlichen Genehmigung
des Verlags.

Verlag und Redaktion
Joker Verlag
Inf. Michael Labiner
Untere Pukstraße 67
D - 8013 Haar

Tel. Verlag: 089-463700
Tel. Redaktion: 089-463823 oder 4605822
Hoffne jeder Mittwoch von 16-19 Uhr
Telefax: 089-4604977

bits + bytes SOFTWARE

Amiga 500 Festplatte
105 MB SCSI II
ab 899,- DM

Deluxe Sound
228,- DM

2. Laufwerk 3.5"
durchgef. Bus
149,- DM

Amiga-Maus
49,- DM

Speichererweiterung
A500 auf 1 MB
abschaltbar incl. Uhr
ab 69,- DM

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

NEU - NEU - NEU - NEU
Rollenspiele und KoSims

AD&D
Spielerhandbuch 39,80
Spielleiterhandbuch 38,00
Monster Kompendium 1 39,80
Complete Handbooks je 35,00
(Fighter/Thief/Priest/Wizard/Psionic)
Offiz. AD&D Abenteuer ab 9,00
AD&D Romane ab 9,00

Battletech (deutsch)
Battletech 49,80
Citytech 49,80
Astrotech 49,80
Geotech 29,80
Hardware Handbuch 3025 39,80

Urtum und Preisänderung vorbehalten. Lieferung per Nachnahme

Unser Ladenlokal **Bits + Bytes** finden Sie in ...
5900 Siegen, Am Bahnhof 35
5270 Gummersbach, Wilhelm-Breckow-Allee 3
24 Std.-Bestellservice Tel.: (02 71) 2 21 20 • Fax.: (02 71) 5 66 17

KRIEGER



INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS THE ACTION GAME

Unverhofft kommt oft: Erst läßt uns der Peitschenschwinger ewig warten, dann rückt er gleich in zweifacher Ausfertigung an! Dabei war diesmal doch gar keine Actionvariante angekündigt...

das Rätsel von Atlantis freilich nicht gelöst werden, dazu bedarf es hin und wieder auch ein bißchen Kopfarbeit: Zahlreiche Gegenstände müssen gefunden und an passender

grammierer wie die Tatsache, daß die Sprites ins Zuckeltempo verfallen, sobald sich mehr als zwei davon am Screen tummeln. Immerhin kann die Umgebung auf Tastendruck

Vor unzähligen Monden ist U.S. Gold ja schonmal mit dem Versuch auf die Nase gefallen, die Abenteuer des Super-Archäologen joystickgerecht aufzubereiten — kein Wunder, wenn man sich nun mit Ankündigungen etwas zurückgehalten hat. Aber vielleicht liegt's auch einfach daran, daß sich hinter dem verkaufsfördernden Namen er-

nicht zu wiederholen, verraten wir Euch daher ohne Umschweife, daß die Spielweise hier aus einer isometrischen 3D-Perspektive gezeigt wird, wobei man beliebig durch die Gegend laufen, springen und klettern darf. Ganz im Stil des Lucas Arts Abenteuers ist es jederzeit möglich, zwischen Dr. Jones und seiner Begleiterin hin- und herzuschalten, so



Na, Soferl — alles klar?

neut bloß ein eher dürrtiges Actiongame mit schalen Rätsleinlagen verbirgt?

daß sich die braune Brut wahlweise per Peitsche oder Fausthieb bzw. ladylike mit



Gib' ihm die Peitsche!

Die Story wurde vorsichtshalber 1:1 vom Adventure übernommen; was es über eine geheimnisvolle Statue, böse Nazis und die liebliche Sophia zu sagen gibt, haben wir also bereits ein paar Seiten weiter vorne gesagt. Um uns

einen Tritt ans Schienbein vertrimmen läßt. Demut betäubt, hinterlassen die Gegner gelegentlich Schokolade und Bargeld, was dem Energie- bzw. Finanzhaushalt des Helden-Duos zugute kommt.

Durch Prügel allein kann



Ein hübsches Pärchen...

Stelle eingesetzt werden, wo zu Passanten oft und gerne Tips herausrücken. Bei soviel Hilfsbereitschaft sollte es kein großes Problem sein, in Monte Carlo die „verlorenen Dialoge des Plato“ zu finden, oder den Logik-Test im Hafengebäck erfolgreich zu absolvieren.



Später darf unser Pärchen mit einem U-Boot auf Tiefseetauchfahrt gehen, eine Inselgruppe entdecken und schließlich innerhalb der Katakomben des versunkenen Inselreichs weitere Rätselnüsse knacken.

Insgesamt steht in den sechs Leveln aber doch eher die Action im Vordergrund, und obwohl das Zeitlimit stellenweise etwas hektik ins Spiel bringt, macht sich bald Langleweiligkeit breit — zu wenig abwechslungsreich sind die Kämpfe, zu öde ist die gesamte Präsentation. Dabei sieht die Grafik ja noch ganz erträglich aus, daß allerdings nicht geschildert wird, zuzugewinnen wenig vom Können der Pro-

aus vier verschiedenen Himmelsrichtungen betrachtet werden, die Musikstücke klingen nicht übel (deutlich besser jedenfalls als die kümmerlichen Sound-FX), und die Steuerung klappt über Stick, Tastatur und Maus gleichermaßen ordentlich.

Am Fazit ist aber trotzdem nicht zu rütteln: Indy auf der Suche nach dem verlorenen Spielwitz... (r)

INDY IV - THE ACTIONGAME (LUCAS ARTS/US GOLD)

ACTION - ADVENTURE

58%
„FLACH“



GRAFIK	63%
ANIMATION	57%
MUSIK	66%
SOUND-FX	48%
HANDHABUNG	68%
DAUERSPASS	56%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 99,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEIFLOPPY	1 JA 1 NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	NEIN



GUNSHIP 2000

Bereits der Vorflieger galt auf allen gängigen Computersystemen als Klassiker des Rotor-Gewerbes — nach überraschend kurzer Konvertierungszeit wird er nun auch am Amiga von seinem Nachfolger überholt!

Während man beim alten „Gunship“ mit einem einsamen Apache AH-64 auskommen mußte, sind hier noch sechs weitere Helis mit unterschiedlichen Flugeigenschaften vertreten, von denen man bis zu fünf gleichzeitig befehligen darf. Der stark taktisch ausgelegte Simultank-Flugbetrieb findet dabei auf einer Karte à la „MI



Eine der vielen Außenansichten



Schöner fliegen mit Gunship 2000!

Tank Platoon“ statt, an Szenarios stehen Zentraleuropa und der Persische Golf zur Verfügung. Allerdings muß man sich nach dem (empfehlenswerten) Training erst bei diversen Rettungs-, Aufklärungs- und sonstigen Einzelaufträgen bewähren, ehe man an die richtige Campaign mit hunderten von Missionen rangelassen wird. Erst hier bekommt man dann auch Zugriff auf sämtliche Hubschrauber sowie Aufklärungsdrohnen zum Ausspähen der vielfältigen Feinde, deren Spektrum von Panzern über Schiffe bis zu Flugkörpern aller Art reicht.

Von den wegen ihrer Fülle auch nicht annähernd komplett aufzählbaren Features wurde lediglich die Replay-Funktion der PC-Version dem Speicher-Gott geopfert,

besprechungen und Orden, etliche Außenansichten, darunter den besten Missile-View der Simulationgeschichte und und und. Auf die Animation der Rotorblätter muß man am Amiga zwar ebenfalls verzichten, zum Ausgleich haben die Programmierer eine Reihe von kleinen, aber feinen Verbesserungen vorgenommen. Das betrifft einmal die „Intelligenz“ der Feinde und computergesteuerten Helis, dazu sind die verschiedenen Cockpits übersichtlicher geworden, die Waffen arbeiten realistischer, und vor allem klappt die Steuerung per Joystick nun ein ganzes Stück besser. Gut so, denn bei Gunship 2000 wird Wirklichkeitsnähe riesengroß geschrieben! Für die fliegerische Praxis bedeutet das, daß man hier nicht über

ansonsten gibt's immer noch tausenderlei verschiedene Waffen, einstellbaren Realismus (Wind, Sicht, Landung, Flugverhalten), den obligaten Autopiloten, Einsatz-

platte Vektorgrafik-Landschaften düst, sondern Hügeln umkurven, tiefe Flußtäler entlangschleichen oder unter heranjagenden Raketen wegtuchen kann — und da ist man natürlich heilfroh, wenn der Joystick so prompt und exakt anspricht, wie er das tatsächlich tut.

Ein kaum vermeidbarer Nachteil der äußerst detailfreundigen Grafik ist ihre zwar annehmbare, aber nicht gerade raketentartige Geschwindigkeit. Doch erstens ist ein Hubschrauber nun mal kein Düsenjäger, zweitens werden alle schnelleren (Turbo-) Amigas von dem Programm unterstützt. Der Sound gibt weder bei der Musik noch hinsichtlich der Geräusche Anlaß zu irgendwelchen Kla-

gen, was soll man also noch recht viel mehr sagen? Der Digi-Heli des Jahrhunderts ist jetzt noch umfangreicher, realistischer, kurzum, einfach besser — und damit am Amiga praktisch konkurrenzlos. Wer hier nicht zuschlägt, hat in Wirklichkeit bloß Angst vorm Fliegen... (mm)



Details in Hülle und Fülle

GUNSHIP 2000 (MICROPROSE)

HELI - SIMULATION

85%

„HEIMLISCH“



GRAFIK	87%
ANIMATION	82%
MUSIK	72%
SOUND-FX	79%
HANDHABUNG	87%
DAUERSPASS	86%

VARIABLEL

PREIS	DM 89,-
SPICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEIFLOPPY	4 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPICHERBAR	ROSTER
DEUTSCH	ANLEITUNG

Erben des Throns



Immer her mit dem Thron!

Mit „Conquestador“ bewies die German Design Group schon vor einem Jahr, daß auch hierzulande brauchbare Strategicals produziert werden. Jetzt präsentieren die germanischen Designer ein weiteres Beweisstück!

Und ein originelles dazu, denn die ein bis vier Spieler finden sich hier mal auf der Seite des Bösen wieder. Sie kämpfen um die Macht in einem gerade führerlos gewordenen Fantasy-Reich; untereinander und vor allem gegen die Truppen des legitimen, also guten, Thronerben. Zunächst dürfen sie aber mit den fast 30 Optionen und möglichen Voreinstellungen kämpfen, die ihnen zu Beginn auf mehreren Screens dargeboten werden. Sobald das geschafft ist, wird immer rundenweise agiert, wobei zuerst die Bösen und danach die guten Königstreuen dran sind — wer zuerst alle gegnerischen Armeen vernichtet oder sämtliche Landesprovinzen erobert, bekommt den begehrten Sessel.

Mangelnde Komplexität war schon bei „Conquestador“ kein Thema, deshalb überrascht es kaum, daß sich die Schurken hier in jeder Runde durch neun Spielphasen quillen müssen, die computergesteuerte Gegenseite immerhin noch durch deren drei (Angriff, Bewegung, Investition). Die Optik besteht dabei einmal aus einer relativ

zäh scrollenden Landkarte, die der Rechner bei jedem Neustart per Zufallsgenerator entwirft, dazu gibt's recht hübsche Menü- und Zwischengrafiken. Die Soundkulisse ist dafür nichts Berühmtes, und die Maus/Menü-Steuerung hat seit den Zeiten der spanischen Eroberer kaum an Übersichtlichkeit gewonnen. Letzteres wird aber zumindest teilweise durch das ausführliche Handbuch wettgemacht.

Tja, und im übrigen hat die feudale Kombination von hoher Komplexität mit deutscher Gründlichkeit wohl einfach ihren Preis... (C. Borgeimer)

ERBEN DES THRONS

(GERMAN DESIGN GROUP)

HERRSCHAFTS - STRATEGIE



GRAFIK	59%
ANIMATION	11%
MUSIK	49%
SOUND-FX	23%
HANDHABUNG	52%
DAUERSPASS	68%

VARIABLEL

PREIS DM 99,-

SPIECHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPIECHERBAR	SPIELSTANDE
DEUTSCH	KOMPLETT

INTER SOFT

Bestellannahme

Montag bis Freitag von 8 - 18 Uhr
Telefon: 0581 - 76314
Telefax: 0581 - 14461

Top Ten

1. Pinball Fantasies	63,50 DM
2. Das schwarze Auge	DV 78,50 DM
3. The Humans	DA 62,50 DM
4. Airbus A 320	DA 88,50 DM
5. Legend of Kyandia	DV 81,50 DM
6. Bundesliga Manager Professional Edition	DV 89,50 DM
7. Lotus 3 Final Challenge	DA 56,50 DM
8. Civilization	DA 79,50 DM
9. Der Patrizier	DV 73,50 DM
10. 1869	DV 72,50 DM

Neuheiten

Archer Macleane Pool	DA 55,50 DM
BC Kid	DA 56,50 DM
Dragon's Lair 3	e.A.
Gunship 2000	DA 83,50 DM
Harrier Assault	E 68,50 DM
Indiana Jones 4	DV 89,50 DM
Lionhart	e.A.
Tomato Game	DA 69,50 DM
Wing Commander 1	DV 89,50 DM
Zyconix	DA 43,50 DM

Low Budget

Bards Tale 3	DA 31,50 DM
Buck Rogers	DV 26,50 DM
Dragons of Flame	DA 24,50 DM
Great Courts 1	DA 22,50 DM
Imperium	DA 30,50 DM
Lotus Turbo Challenge	DA 32,50 DM
Outlands	DA 25,50 DM
Papulous	DA 31,50 DM
Turrican 2	DA 23,50 DM
Zak McKracken	DV 32,50 DM

Nice Price

4 D Sports Boxing	DA 39,50 DM
4 Wheel Drive	DA 52,50 DM
Abandoned Places	DV 45,50 DM
Acas of the Great War	DA 45,50 DM
B.A.T.	DA 53,50 DM
Das Boot	DA 39,50 DM
Great Courts 2	DA 42,50 DM
Last Ninja 3	DA 49,50 DM
Paperboy 2	DA 48,50 DM
Striker	DA 42,50 DM

PREISLISTEN AUSZUG

Another World	DA 54,50 DM	Jaguar XJ 220	DA 54,50 DM
Aquatic Games	DA 59,50 DM	John Madden Football	DA 55,50 DM
B.A.T. 2	DA 85,50 DM	Lemmings	DA 45,50 DM
Battle Isle	DA 69,50 DM	Liverpool	DA 55,50 DM
Battle Isle Data	DA 45,50 DM	Magic Pockets	DA 51,50 DM
Blue Max	DA 45,50 DM	Myth	DA 55,50 DM
Bundesliga Manager Prof.	DV 69,50 DM	Nigel Mansell	DA 60,50 DM
Captain Planet	DA 48,50 DM	No second Price	DA 69,50 DM
Castles	DA 62,50 DM	PGA Tour Golf Plus	DA 64,50 DM
Cisco Heat	DA 35,50 DM	Pirates	DA 59,50 DM
Cool Croc Twins	DA 59,50 DM	Race Drivin	DA 37,50 DM
Discovery	DA 59,50 DM	Rodford	DA 35,50 DM
Dynablaster	DA 56,50 DM	Secret of Monkey Island 2	DV 83,50 DM
Fantastic Works	DA 83,50 DM	Sensible Soccer 92/93	DA 36,50 DM
Fire & Ice	DA 52,50 DM	Sim Earth	DA 75,50 DM
Goblins	E 56,50 DM	Xiphos	DA 55,50 DM
Grand Prix	DA 82,50 DM	Zool	DV 54,50 DM
Hero Quest Twin Pack	DA 53,50 DM		

IRRTUM UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN

DA=deutsche Anleitung/Handbuch
 DV=komplett deutsche Version
 E=Komplett Englisch

NEUERSCHEINUNGEN KÖNNEN VORBESTELLT WERDEN!

VERSANDKOSTEN: VORKASSE 5. DM, UPS 9. DM UND
 POSTNACHNAHME 8. DM zuzüglich Nachnahmegebühr
AB 300.- DM VERSANDKOSTENFREI!

INTER SOFT

E. UND T. EULEN - ECHSICH 1312 - 3110 BRUNNEN 1

THE CURSE OF MORDREAD

Wußtet Ihr eigentlich, daß das erste Arcade-Abenteuer von Ritter Dirk gleichzeitig das allererste Laserdisc-Game der Coin-Op-Geschichte war? Ja? Wir auch, aber recht viel Neueres gibt's halt hier nicht zu erzählen.

Um den Drachen gleich aus der Höhle zu lassen: Wer sich vom jüngsten Teil der scheinbar unendlichen Serie irgendwas anderes erwartet als das obligate spielbare Grafikdemo mit bombastischer Präsentation und minutenlanger Motivation, der kennt ReadySoft aber schlecht. Nicht genug damit, daß das Gameplay wieder aus der üblichen, szenenweise abgespulten Hetzjagd nach altbekanntem Muster besteht, darüber hinaus wurden diesmal großzügige Anleihen bei den direkten und indirekten Vorgängern („Space Ace“) sowie diversen Zeichentrickfilmen der Disney-Factory genommen. Aber die Fans werden zufrieden sein, und der Rest der Welt hat eh schon weitergeblüht...

Selbstverständlich hat sich Prinzessin Daphne auch diesmal wieder entführen lassen — anstatt sich endlich mal den hübschen Kopf darüber zu zerbrechen, warum sie eigentlich jedem hergelaufenen Kidnapper auf den Leim geht! Aber da braucht bloß die Hexe Mordread aufzutreten (die sich dafür rächen will, daß Dirk letztes Mal ihren Bruder Mordoc erledigt hat), und schon verschwindet sie samt Kind, Kegel und Wohnhütte in einer riesigen Zeitmaschine. Der völlig verdammte Held kann gerade noch hinterherhüpfen, und

am anderen Zeit-Ende bekommen altgediente Drachentöter dann jede Menge Wiedererkennungseffekte serviert: zunächst einen Kampf auf einem überdimensionalen Schachbrett, danach bietet sich ein Lindwurm als Reittier an, anschließend kommt ausnahmsweise ein richtig originelles Duell mit Beethovens Katze. Die nächste Szene spielt

auf einem Piratenschiff, und so geht's immer weiter, bis man die flatterhafte Daphne wieder an die Ritterbrust drücken kann. Dirk wechselt dabei via Zeitmaschine von einem Abschnitt zum nächsten, eine tiefere Bedeutung hat dieses Feature allerdings nicht.

Während ReadySoft zuletzt bei „Guy Spy“ wenigstens ansatzweise versuchte, der Prä-

sentations-Orgie einen Hauch von Spielbarkeit zu verleihen, knüpft Dragon's Lair III nahtlos an die Serien-Tradition an. Positiv gesehen heißt das zum Beispiel, daß es 60 Einzelszenen mit filmreifer Zeichentrick-Grafik (1.500 Animationsphasen!) und guter, wenn auch nicht überragender Soundbegleitung zu bestaunen gibt. Andererseits beschränken sich die Eingriffsmöglichkeiten des Spielers dadurch halt wieder auf das Drücken des Feuerknopfs im richtigen Moment und die berühmten Ausweichbewegungen in alle vier Himmelsrichtungen — der Tastaturbetrieb ist ebenfalls möglich, ganz wie gewohnt. Ansonsten kriegt man ein paar nette Gags geboten (z.B. läuft der arme Dirk nun eine ganze Weile in Frauenkleidern herum); dafür wurden manche Game-Over-Sequenzen schlichtweg 1:1 vom Vorgänger übernommen.

Was soll man noch sagen? Eingeschworene Bildschirm-Ritter brauchen das Teil natürlich um jeden Preis, alle anderen nicht einmal geschenkt. (mm)



DRAGON'S LAIR III (READYSOFT)

GRAFIK - DEMO

42%
„BLENDER“



GRAFIK	92%
ANIMATION	94%
MUSIK	72%
SOUND-FX	75%
HANDHABUNG	55%
DAUERSPASS	24%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 89,-

SPEICHERBEDARF	312 K
DISKS/ZWEITLOPPY	7 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	NEIN

1200ER-TAUGLICHE „OLDIES“

Titel	Hersteller
Bundesliga Manager Prof.	Software 2000
Dark Seed	Mirage
Das Schwarze Auge	Attic
Dynablaster	Hudson
Formula 1 G.P.	Microprose
Lemmings	Psygnosis
Lord of the Rings	Electronic Arts
Pacific Islands	Empire
Pinball Dreams	21st Century
Pirates!	Microprose
Silent Service	Microprose
Sim City	Maxis

Langfristig dürfen wir uns wohl auf einiges gefaßt machen, denn durch die verbesserten Grafikkchips (das sogenannte AA-Chipset), den 14 Mhz schnellen 68ec020-Prozessor und seiner 2MB Speicherkapazität bietet der 1200er ideale Voraussetzungen für schnelle und bunte Arcadespiele, Adventures, Rollis und Simulationen. Für Komfort sorgen dabei einerseits der Modulschacht an der linken Gehäuseseite, in den man wie bei den Konsolen bloß ei-

PERSPEKTIVEN

Mögen vorläufig auch weder Modul-Games noch spezielle Versionen mit 256 Farben erhältlich sein, mag der A1200 zunächst auch ohne Festplatte ausgeliefert werden — durch ihn hat die Amiga-Linie für die Softwarehäuser wieder an Attraktivität gewonnen. So können die Entwickler wegen der Super VGA-tauglichen AA-Grafikkchips zukünftig ein- und dasselbe Bild sowohl



Läuft auch in der Ur-Version problemlos am Neuen: Turrican 2

ne Spielkassette einzuschieben braucht, um sofort loslegen zu können; zum anderen läßt sich intern eine 2,5"-Festplatte mit AT-Bus installieren, auf der selbst ärgste Speicherfresser Platz finden — so oder so fallen lästige Nachladezeiten und Diskwechselseien flach. Bloß sind beide Optionen derzeit noch Zukunftsmusik...

für die PC-Version als auch hier verwenden; zugleich ermöglicht der neue Prozessor schnellere und bessere PC-Konvertierungen, was Zeit und Geld spart.

Besonders interessant wird's freilich erst mit richtigen A1200-Entwicklungen, denn vor allem im Actionbereich können die AA-Chips mit opulenten Farben, hoher Bildauflösung, perfektem Scrolling und dicken Sprites

Die World of Commodore in Frankfurt und unsere Leserumfrage sind sich einig — der Amiga 1200 entwickelt sich zum großen Verkaufrenner! Prima, aber was steht denn nun softwaremäßig für die neue 32Bit-Schleuder an?



Am 1200er schneller, bunter und noch genialer: Deluxe Paint AGA

auftrumpfen. Ja, geschickte Programmierer könnten gar in die 3D-Domäne des Super Nintendo einbrechen!

LÄUFT DIE ALTE SOFT?

Alles schön und gut, doch wie sieht nun die momentane Softwarelage aus? Sagen wir mal mittelprächtig: Vor allem Anwenderprogramme können problemlos weiterbenutzt werden, bei der Gamesware lautet die Devise jedoch Ausprobieren — aus naheliegenden Gründen konnten wir Euch diese Arbeit nicht komplett abnehmen, doch vielleicht ist Euch unsere Liste mit lauffähigen „Oldies“ ja eine kleine Hilfe? Im übrigen kann das AA-Chipset die ECS-Bausteine des A500 Plus bzw. A600 emulieren und so dem laufenden Programm

vorgaukeln, es befände sich in einem herkömmlichen Amiga. Praktisch bedeutet das jedoch, daß die bekannten Problemfälle (also vor allem ältere Games) mit dem Kickstart 3.0 des A1200 ebensowenig klarkommen wie mit der bekannten 2.0-Version. Und Raubkopierer haben ohnehin schlechte Karten, weil die all-



Was kommt für Commos neue Wunderwaffe?

Spiele für den Amiga 1200

seits bekannten Cracker-Intros oder „Trainer“ nur selten kompatibel sein dürften...

Mehr Glück hat man mit (legaler) Software jüngerer Datums, hier könnte sich allenfalls der 68ec020-Prozessor als Hemmschuh erweisen; aufgrund seiner 32Bit-Architektur und der höheren Taktfrequenz zwingt er einige Spiele zum Absturz. Abhilfe

Progi dann endlich, lassen sich verständlicherweise keine optischen Unterschiede zur bekannten Amiga-Version entdecken, trotzdem profitieren einige Schleicher wie z.B. Sierra-Adventures vom schnelleren Prozessor. Da zu erwarten steht, daß alle künftigen Amiga-Spiele auch auf der neuen Wunderkiste klaglos ihren Dienst verrichten,

kennt. Auch diesbezüglich haben wir für Euch eine kleine Aufstellung zusammengetragen, im Testfall ist demnachst auf dieses Logo zu achten:



zurüsten (und ca. 400 Märker für 60MB sind ja bestimmt kein finanzieller Beinbruch...). Inwieweit die Softwarehersteller auch „modulare“ Games herausbringen werden, bleibt abzuwarten; vorläufig sind uns noch keine konkreten Pläne bekannt. Zum Schluß noch eine kleine Beruhigungsspielle: Besitzer eines A500 oder A2000 brau-

Aus alt mach neu: 1869 links am A500, rechts auf dem A1200



schafft in manchen Fällen das Bootmenü des A1200, in dem diverse Parameter (z.B. Prozessorcache ein/aus etc.) manipulierbar sind. Läuft das

verzichten wir darauf, einen speziellen Punkt in unserer Checkliste bei den Tests einzurichten — stattdessen sollten stolze 1200er-Besitzer in der Übergangszeit auf dieses Zeichen achten:

Die Grafikpracht muß leider mit ständigen Diskwechseln bezahlt werden, gelegentlich dürfte eine Festplatte gar Voraussetzung für den bunteren Spielspaß sein. Es empfiehlt sich also, den A1200 entweder gleich mit Harddisk zu ordern oder schnellstens nach-

chen sich noch keine Sorgen um die Zukunft ihrer Kiste zu machen, in den nächsten Jahren wird es genügend Umsetzungen auch für die „Kleinen“ geben. Bloß die Meilensteine werden fortan halt woanders gesetzt... (rl)



1200ER-SPEZIALITÄTEN

Bereits im Anmarsch befinden sich jedoch auch die ersten, speziell aufgepeppten 1200er-Fassungen im 256 Farben-Look, wie man ihn vom PC her

GEPLANTE NEUENTWICKLUNGEN FÜR DEN A1200

Titel	Hersteller
1869	Max Design
Art Department	ASDG
Civilization	Microprose
Cool World	Ocean
Deluxe Paint IV AGA	Electronic Arts
Hexuma	Software 2000
Lethal Weapon	Ocean
Nigel Mansell's World Championship	Gremlin
Personal Paint	Cioanto
Wing Commander	Mindscape
WWF European Rampage	Ocean
Zool	Gremlin

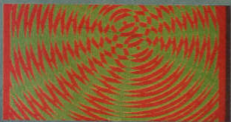
DEMO

Salerie



WELL HELLO THERE!! I
 YEEEEAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
 WRITE TO BPHG... YA
 HI THERE DUDEZ!! ITS
 YO DUDEZ!! ITS THIS
 HELLO ITS MERCURY HER
 THIS IS K-TELS SCRO
 HI THERE LAMIES AND

BITMAPEO

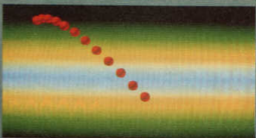
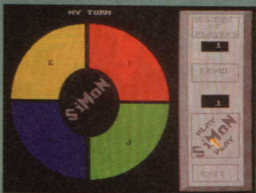
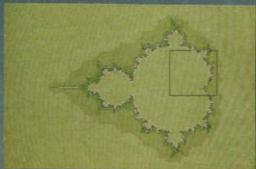


A STEP FORWARD

Ganz so berühmt wie ihre englischen Beinahe-Namensvettern sind die Jungs von der Gruppe Bitmapped zwar noch nicht, aber auch sie lassen die Bits schon recht kräftig tanzen: Eine achtzeilige Scrollschrift kündigt nacheinander kleine Vektor-Spielerlein, psychedelische Farborgien und bewegte Interferenz-Muster an, dazwischen gibt's ein

paar Bilder mit sanft wechselnden Hintergrundfarben (Colourcycling). Während die Grafik nicht sooo überwältigend ist und in erster Linie wohl die Freunde abstrakter Kunst ansprechen dürfte, dröhnt der fetzige und sogar mit Sprachausgabe unterlegte Hip Hop-Sound ebenso gut wie unablässig aus den Boxen.

Mit der Programmiersprache „Amos“, deren neue Version im letzten Heft vorgestellt wurde, kann man nicht nur Spiele, sondern auch Demos auf einfache Weise selber stricken — vier davon präsentieren wir Euch heute!



BEER MANIA

Die Demologen von Blade-runner starten mit stahlharten Synthi-Klängen, wer das überlebt hat, sieht sich mit einem fünf Punkte umfassenden Auswahlmenü konfrontiert. Das semiprofessionelle Malprogramm „Waster Paint“, eine Runde Senso, die Reise ins Innere eines Apfelmännchens, die obligate Grillliste und das eigentliche Demo warten nun auf den allesentscheidenden

Mausklick. Wir haben selbstverständlich das Demo angeklickt und wurden dafür mit allerlei Farbeffekten, Vektorbob-Schlangen, überdimensionalen Scrollschriften und einer schön schrägen Begleitmusik belohnt. Durch die Bank nichts Aufregendes, aber doch ganz nett — weniger nett ist allerdings der nur per Reset mögliche Ausstieg aus dem Biertrinker-Epos.

Zum Aufwärmen lassen die Byte-Helden von Purple Haze poppig bunte Farbwellen und -nebel herumwabern, anschließend dreht sich ein verschachtelter Vektor-Würfel ruckelfrei auf dem Screen. Zur Begleitung dringen genügend Bässe aus dem Lautsprecher, um jeden Nierenstein in zwei Kilometer Umkreis zu zertrümmern. Der nächste Akt bietet gnadenlos stampfenden Techno-Sound,

dazu jagen in Sekundenschnelle verschiedene Logos über den Bildschirm, darunter auch das einer bekannten Turnschuh-Marke. Davon kann man sich dann bei einer HiRes-Grafik erholen, mit der die Credits verschönert werden. Den Abschluß des relativ unaufwendigen Demos bilden eine kugelförmige Bob-Routine und ein farbenfroher Gruß an die übrigen Amos-Coder.

Der vermeintliche System-Absturz am Anfang stellt sich gottlob sehr schnell als verfrühter Aprilscherz heraus; danach hat man die Auswahl zwischen einem Linien-Rennen à la „Tron“ für maximal vier Spieler und fünf verschiedenen Kurzdemos, von denen aber nur „Move Ya Mouse“ durch seine originelle Idee positiv auffällt. Dort wird jeweils ein 3D-Objekt (Diskette,

Schriftzüge, Würfel etc.) gezeigt, das per Maus über den Screen geschoben werden kann und dabei scheinbar in seine Bestandteile zerfällt — am Zielpunkt angelangt, fügen sich aber wieder alles wunderbar zusammen. Der Rest besteht aus kurzen und teilweise äußerst makaberen Animationssequenzen, die zumeist von flotter Tanzmusik untermauert werden.

QUATOS

CYBORNETICS



DIE QUELLE

Aus Gründen der Einfachheit bestehen alle vier Demos auf je einer Disk, die 1 MB Speicher sehen will und 1,80 DM (plus 5,- DM Versand) kostet. Bescheidene Ausnahme: Das Cybornetics Demo III begnügt sich auch mit 512 KB. Eure Bestellung richtet Ihr wie gewohnt an:

CC Soft & Hardware
Hans-Werner Schmitt
 Peterstr. 2
 6501 Uelversheim
 Tel: 06249/2423

DALEK ATTACK

Bei Admiral Software hat man unlängst die schon arg angegraute BBC-Fernsehserie „Dr. Who“ versoftet, damit auch die Kulturbanausen auf dem europäischen Festland was davon haben. Fragt sich nur was?

Wider Erwarten ging die TV-Verwertung nicht einmal komplett in die Hose, stattdessen wird von der Story bis zur Steuerung konsequentes Mittelmaß durchgezogen: Der größtensinnige Davros will die Menschheit unterjochen und zum Bau seiner klapprigen Kampfroboter zwingen, der lebensmüde Dr. Who stellt sich den Schergen des Bösen in den Weg... Deshalb kämpft er sich mal auf

einem Gleiter schwebend, mal per pedes durch horizontal scrollende Kanäle, Straßenzüge, U-Bahnschächte und Industrieanlagen im Endzeit-Design und ballert auf alles, was sich bewegt. Außerdem muß der Held in jedem der sechs Level ein gutes Dutzend Geiseln befreien, wobei ihm Granaten, Smart Bombs, Power-Ups, Extraleben und -energie sowie vier Continues den ohnehin nicht allzu schwierigen Job erleichtern. Seine Gegner tauchen nur sporadisch auf, so daß die bei einigen Gebäuden mögliche Fassadenkletterei fast schon spannend ist als die eigentliche Baller-Action. Sobald sich ein zweiter Spieler ins Geschehen einklinkt,



Kampf den Durchschnittskillern!

wird's sogar halbwegs spaßig, allerdings auch gleich noch mal eine Ecke einfacher. Die Steuerung via Stick oder Tasten ist simpel und nur manchmal etwas hakelig. Ähnlich durchwachsen kommt die Präsentation daher: Die oft ein wenig ruckelig scrollende Hintergrundgrafik ist passabel gezeichnet, aber nicht übermäßig originell, die Animationen sind ganz gelungen. Musik und FX werden wahlweise angeboten und klingen recht nett, aber keineswegs aufregend. Dasselbe gilt für das gesamte Spiel — knallhartes Mittelmaß eben. (pb)

DALEK ATTACK

(ADMIRAL)

SHOT & RUN

58%
„90/13 ACTION“



GRAFIK	61%
ANIMATION	66%
MUSIK	62%
SOUND-FX	61%
HANDHABUNG	59%
DAUERSPASS	55%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 49,-

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

Die Mogelpackung

ZOZOOM

Keiner soll sagen, die Disk-Mags aus dem ct-Verlag wären nicht abwechslungsreich: Mal bekommt man preisgünstige Spitzensoft wie etwa das feine Avalon-Duo oder „Amiga Fun“, mal das genaue Gegenteil — wie auf der aktuellen Ausgabe von „Amigo!“.

Alles begann ganz harmlos damit, daß Oskar auf der Umschlagrückseite eine Steinerei namens „Binary“ entdeckte, welche gar keinen üblen Eindruck machte. Sowsas landet in aller Regel bei Papa Joe, weshalb der folgende Schock unseren Redaktions-Opi völlig unvorbereitet traf: Ein Spiel dieses Namens oder Inhalts sucht man auf den beiden Disks vergeblich! Stattdessen treibt dort unter dem Titel Zo-

zoom eine gar schauerhafte Patience-Version für zwei ihr Unwesen — aus Platzgründen, wie die Hersteller in der Anleitung ungerührt versichern. Doch so schnell ist unser Joachim nicht kleinzukriegen, er kippt sich auf den Schrecken also eine halbe Pulle Doppelherz hinter die Binde und schreitet frisch gestärkt ans Tester-Tagwerk. Eine verständliche Spontanreaktion, die er

bald bereuen sollte — würde das Programm doch selbst im PD-Pool unangenehm auffallen! Sicher, „Patience“ bedeutet „Geduld“, aber wer hat die schon in so übermenschlicher Menge, um diesen schier endlosen Anlege-Trübsinn (Joystick) gegen Mensch oder Rechner zu überstehen, ohne binnen kurzem in einen komatösen Tiefschlaf zu verfallen? Dazu gilt es noch, dreieinhalb Farben sowie eine recht nette, aber hypnotisch einschläfernde Melodie ohne bleibenden Schaden zu überstehen.

Joe jedenfalls ist seit diesem wortwörtlich traumatischen Erlebnis kaum noch ansprechbar. Nach den übrigen Programmchen der Amigo 6/92 befragt, murmelte er nur „ähnliche Qualität“, drehte sich am Bürostuhl um und schnarchte weiter... (jn)



ZOZOOM

(CT-VERLAG)

DIGI-PATIENCE

7%
„SCHLAFLOS“



GRAFIK	6%
ANIMATION	8%
MUSIK	33%
SOUND-FX	--
HANDHABUNG	69%
DAUERSPASS	3%

FÜR SCHLAFLOSE

PREIS DM 19,-

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	KOMPLETT

JOE & MAC

CAVEMAN

In der Spielhalle schlagen Data East's Neandertaler schon seit zwei Jahren ihren Gegnern die Keule um die Ohren — Zeit genug für Elite, eine Konvertierung der Spitzenklasse hinzukriegen. Oder etwa nicht?



Auf den ersten Blick läßt sich jedenfalls kaum ein Unterschied zum Arcade-Original entdecken: die Comic-Grafik ist genauso bunt und witzig, die Begleitmusik dödeln locker-flockig vor sich hin. Doch wehe, man rührt die Keule bzw. den Joystick in die Hand...

Ehe wir das tun (Geduld, Brock!), wollen wir uns aber erstmal den beiden urzeitlichen Hauptakteuren widmen; schließlich leiden die Jungs derzeit böse unter Liebeskummer, denn neidische Nachbarn haben ihre Herzdamen entführt. Was ein aufrechter Marmutjäger ist, der schlüpft da sofort in sein Kampffell und macht sich auf die Brautseht. Der Weg zur trauten Zweisamkeit führt meist durch horizontal, gelegentlich auch vertikal scrollendes Gelände, der Gefahren lauern viele: Höhlenmenschen streifen Blutflüstern durch den Dschungel oder machen in uralten Holz-Helikoptern den Himmel unsicher, Flugsaurier starten luftige Attacken — selten gab es so witzige Fieslinge zu sehen! Die Endgegner (Dinos, menschenfressende Pflanzen etc.) überzeugen zudem durch ihre

Übergröße, anders als die kleineren Widersacher lassen sie sich jedoch nicht durch einen Sprung auf den Kopf erledigen. Daher haben Joe und Mac stets auch Keule bzw. Wurfaxt parat; außerdem liegen extrahaltige Saurierreier am Wegesrand, die neben Nahrung und Bonuspunkten auch Bumerangs, Feuerbälle oder Steinruder enthalten. Durch längeres Drücken des Feuerknopfes läßt sich das Handwerkszeug jederzeit auf die doppelte Größe hochpowern, und wenn das noch nicht reicht, der läßt einfach seinen Partner auf die Schultern und wirft ihn durch die Gegend.

Soweit so späßig — wenn nur nicht in vielen Details derart geschlampt worden wäre! Beispielsweise ist die Handbuchabfrage nicht nur lästig und fehlerhaft, sondern zudem auch überflüssig, weil ohnehin

ein Kopierschutz auf Diskette jegliches Duplizieren (bzw. Installieren auf Festplatte) verhindert. Auch am Gameplay fehlt der letzte Feinschliff, denn unfaire Stellen sind nicht selten. Und obwohl sogar Zwei-Button-Sticks wie etwa das Sega-Pad unterstützt werden, verliert der Spieler durch die träge Steuerung oft unverschuldet eines seiner drei Bildschirmleben. Zum Glück bleiben dann noch zwei Continues übrig, und bei der Technik hat man sich ja auch ins Zeug gelegt, so daß der Amiga-Caveman seinem Arcade-Cousin aussonsten kaum nachsteht: die witzigen Grafik-Gags sind praktisch alle enthalten, Musik bzw. Sound-FX dürfen getrennt angewählt werden, und das Scrolling klappt stets soft und sauber.

Alles in allem wissen die ulkigen Steinzeitmännchen also

schon zu gefallen, vor allem im Zwei-Spieler-Modus ist die Gaudi enorm. An die Klasse ihrer Zeitgenossen „Chuck Rock“ und „B.C. Kid“ kommen die Plattform-Brüder aufgrund der erwähnten Mangelerscheinungen jedoch nicht ganz heran. (tl)



JOE & MAC: CAVEMAN NINJA (ELITE)

PLATTFORM - ACTION

70%

„URIG“

GRAFIK	84%
ANIMATION	84%
MUSIK	72%
SOUND-FX	70%
HANDHABUNG	62%
DAUERSPASS	68%

VARIABLE: 2 STUFEN

PREIS DM 89,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	HIGHSCORES 17
DEUTSCH	ANLEITUNG

Amiga

1869	72,50	DM
Airbus A 320 1MB	99,-	DM
Amos Game Creator	101,-	DM
Amos Compiler	31,-	DM
Amos prof.	127,-	DM
Aquatic Games	56,-	DM
Asasaur	51,-	DM
BAT II	82,50	DM
Bats of Frey	74,50	DM
Bundesliga Manager Prof	72,-	DM
Bofo Isle Data Disk	43,50	DM
Back Crypt	61,-	DM
Coasia	65,50	DM
Coastar	61,-	DM
Complog	65,50	DM
Chaos engine	a. Auf.	
Civilization	79,50	DM
Curse of Escharia	67,-	DM
Dark Seed 1.5 incl. Lösung	66,-	DM
Das schwarze Auge 1.5 MB	76,-	DM
Das schwarze Auge (Dez.) 1MB*	76,-	DM
Der Patrouiller	72,50	DM
Dynabots	57,-	DM
Elking II	71,50	DM
Eye of the Beholder II (dt. Version)	87,-	DM
Easy Amos	79,50	DM
Epic	69,-	DM
Grand Prix	79,50	DM
Golf (Microgame)	79,50	DM
Great Courts II	65,-	DM
Gunship 2000	82,00	DM
Game of Life (dt. Version)	67,50	DM
Harpoon 1.1	76,50	DM
Harpoon Editor	43,50	DM
Historyline (dt. Version)	85,-	DM
Humana	61,-	DM
Indiana (dt. Version)	87,-	DM
Indiana Jones IV (dt. Version)	86,50	DM
Larry V 1MB	84,50	DM
Lotus Turbo Challenge II	51,-	DM
Lemmings I	65,50	DM
Legend of Kyrandia	61,-	DM
Legend of Valour	86,50	DM
Mod TV 1MB	74,50	DM
Monkey Island II (dt. Version)	85,-	DM
Might & Magic III	73,-	DM
Pacific Island	69,-	DM
Populous 2	69,-	DM
Populous Editor	36,50	DM
Populous Challenge	29,-	DM
Populous II Plus Challenge	72,50	DM
Postal Fantasies	61,-	DM
Shadow of the Beast III	65,50	DM
Space Shuttle (dt. Version)	61,-	DM
Sam Am	80,-	DM
Street Fighter 2	61,-	DM
Tank Force	65,50	DM
Tomato Game	61,-	DM
Troddlers	61,-	DM
Ultima VI	72,50	DM
Waxworks	62,-	DM
Willy Beemish	75,-	DM
Wing Commander	86,50	DM
Winter Challenge	74,50	DM
Zool	61,-	DM

Combat Classic:

Team Yankee: 438 Attack Sub	61,-	DM
F15 Strike Eagle II	61,-	DM

Lemmings Double Pack:

Lemmings, Ch. No More Lemmings, 4 Weihnachtstitel	53,50	DM
---------------------------------------------------	-------	----

Compilation

Dungeon Master + Chaos Strikes Back	61,-	DM
-------------------------------------	------	----

Joystick 3D Transparent	49,50	DM
schwarz	49,50	DM

Speicherweiterung auf 1MB	91,-	DM
auf 2MB	265,-	DM
Final Copy II (dt.)	239,-	DM

VORANZEIGUNGEN

VORBESTELLUNGEN MÖGLICH!

Intimer und Persönlicher Vorbestellen

(Bitte Computer angeben!)

Welche Spiele und Zubehör vorliegt

Vorname DM 6,-

Postachtnummer DM 9,-

Telefonische oder schriftliche Bestellung

PEROKA SOFT

Reise Schule

Postfach 100527

40119 Mönchen

Telefon: 02173/51351
02173/56906

Legends of Valour



So schnell die goldigen Engländer bei der Konvertierung waren, so langsam ist das Ergebnis ausgefallen — es sei denn, man verfüllt Legends of Valour an einen 1200er und verfügt zumindest über Turbounterstützung. Im 500er-Normalfall bewegt sich das Teil jedoch im Schnecken tempo, und das, obwohl das dreifach in der Größe verstellbare Grafikfenster ohnehin nicht gerade riesig geraten ist. Überhaupt hat die Optik des Games eindeutig eine kleine Entschlackungskur hinter sich, selbst wenn andererseits zusätzliche Features wie etwa herumflatternde Vögel hineingepackt wurden. So, das mußte einfach mal gesagt werden, aber damit können wir das Kapitel Mosern & Meckern göttlich auch schon abschließen. Spielerisch ist die Umsetzung nämlich absolut idematisch mit der PC-Version — und damit durchaus ein Leckerli!

Ähnlich wie bei Origins ultimativer Unterwelt bestehen die Fantasy-Landschaften hier aus einer dreidimensionalen Mischung von Vektor- und Bitmap-Grafiken. Gewandert wird via Maus und Richtungspfeilen, wobei die Bewegungen nicht Schritt für Schritt, sondern stufenlos erfolgen. Auch die übrigen Ak-

tedigt sie ausgesprochen komfortabel mittels einer Liste von beklickbaren Stichworten, die fortlaufend automatisch ergänzt wird.

Doch komfortabel oder nicht, mit einem schlecht gekleideten Helden will sich hier kaum jemand unterhalten! Ihr seht also, das Programm nimmt es wirklich ernst mit seinen eingebauten



Reizvolle Gesprächspartnerinnen...

tionen löst man durch Maus-klicks auf die Icon-Ansammlung am unteren Screenrand aus — per Nager wird ge-gafft, ge-grabscht, gelabert, ge-zaubert und selbstver-ständlich auch gekämpft. Besagte Fights kann man in Echtzeit und mit drei verschiedenen Schlagvarianten erledigen, die man wählt den Automatik-Modus und überläßt die Dreackarbeit dem Rechner. Zum Zaubern ist zu sagen, daß der Held ein paar magische Sprüche von Haus aus beherrscht, die anderen fliegen ihm im Lauf der Zeit teilweise von alleine zu, einige muß er auf dem Umweg über herumliegende Schriftrollen erst finden. Die meisten Spells bleiben ihm dann auch erhalten, nur bestimmte Ex und Hopp-Sprüche sind nach einmaliger Benutzung verbraucht. Schließlich noch ein paar Worte zu den gelegentlichen Wortwechseln: Man er-

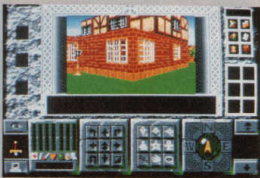
AI-Routinen („Artificial Intelligence“ = Künstliche Intelligenz), sogar so ernst, daß man bei der anfänglichen Erschaffung seines Solo-Recken sehr genau darauf achten sollte, welche Lebensgeschichte, Gesichtszüge, Ausrüstung etc. man ihm mit auf den abenteuerlichen Weg gibt. So, kurz noch die jederzeit aufrufbare Übersichts-karte und



Ob unsereins jemals in Origins „Ultima Underworld“ herumstreunen darf, ist noch fraglich – U.S. Gold hat seinen „Virtual Reality“-Rolli dagegen schon für den Amiga umgesetzt!

das Automapping in den Dungeons erwähnt, dann wären wir eigentlich fertig, oder? Hoppla, jetzt hätten wir über all den technischen Feinheiten beinahe die Story vergessen:

Im schönen Mitteldorf lebte einstmals ein braver König. Der Kerl war dermaßen brav, daß ihn sein weniger braver Bruder kurzerhand fortjagte, was das magische Gleichgewicht in dieser Ecke des Universums empfindlich störte. Damit die Balance wieder



In den Straßenschluchten von Mitteldorf



Nicht gerade wohnlich hier!

stimmt, muß unser Held einen richtig knackigen Mega-Spell aufreiben, was ihm nur gelingt, wenn er die Karrierelitem diverser Gilden erklimmt

und so mindestens 20 von maximal 45 Mini-Quests erfolgreich absolviert. Inhaltlich darf man sich also keine so aufregenden Neuerungen erwarten, wenngleich viel Abwechslung und allerlei Gags wie z.B. ein Monster-Zoo geboten werden. Aber überwiegend ist halt doch das genreübliche Suchen verschwundener Gegenstände bzw. Erlegen böser Bösewichte angesagt.

Nein, der Hammer hängt hier eindeutig in der technischen Abteilung und da ganz klar im Grafik-Sektor: Mag die Amigaversion auch nicht ganz so zukunftsweisend scheinen wie das PC-Original, so ist U.S. Gold mit Le-

gends of Valour doch auch auf der „Freundin“ ein bemerkenswerter Schritt in die richtige Richtung geglückt! Und da Sound (wird noch überarbeitet, daher keine Wertung) und Steuerung ganz gut schritthalten können, spricht bei adäquaten Hardware-Voraussetzungen eigentlich nichts gegen den Erwerb dieses „Rollenspiel-Schrittmachers“...
(C.Borgmeier)

LEGENDS OF VALOUR (U.S. GOLD)

ECHTZEIT - ROLLI



GRAFIK	81%
ANIMATION	72%
HANDHABUNG	78%
DAUERSPASS	81%

FÜR GEÜBTE

PREIS **DM 109,-**

SPICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

1869	89,-
AIR SUPPORT	69,-
AIRBUS 320	99,-
AMBERSTAR	89,-
AMOS D'YVERS	129,-
AMOS PROFESS.	149,-
APIDYA	65,-
AQUATIC GAMES	69,-
ASHES OF THE EMPIRE	99,-
BARBARIAN 2 PSY.	299,-
BATTLE ISLE	89,-
-DATA DISC 1	49,-
BEHOLDER 2	89,-
BITMAP BROTHERS I	69,-
BLACK CRYPT	69,-
BUNDESL.MAN.PRO.	89,-
BUNDESL.MAN.EDIT.	99,-
CAESAR	69,-
CALIFORNIA GAMES 2	69,-
CAMPAIGN	79,-
CENTERBASE	79,-
CIVILISATION	99,-
COLOSSUS CHESS X	109,-
COMBAT CLASSICS	69,-
CONQUESTADOR	79,-
CONVERT ACTION	99,-
DELIVERANCE	69,-
DREADNOUGHTS	89,-
-DATA DISC	49,-
DUNGEONMASTER +	
CHAOS STRIKES	69,-
EASY AMOS	99,-
EPIC	79,-
EXODUS 3010	79,-
EYE OF THE BEHOLD.2	89,-
F16 STRIKE EAGLE II	89,-
F16 FALCON	34,-
FIRE & ICE	69,-
GATEWAY T.SAV.FRONT.	99,-
GRAHAM TAYLOR MAN.	69,-
GRAND PRIX	89,-
GREAT COURTS 2	75,-
GUNSHIP 2000	99,-
HEXJUBA	99,-
HISTORY LINE	89,-
HUMANS	69,-
JAGUAR XJ220	69,-
JOHN MADDEN FB.	69,-
KNIGHTS O.T.SKY	89,-
LEGEND O.KYRANDIA	99,-
LEMMINGS DOUBLEP.	69,-
LINKS	89,-
LORDS O.RIS.SUN	849,-
LORD OF THE RINGS	89,-
LOTUS ESPRIT 3	69,-
LURE O.T.TEMPTRESS	79,-
MAD TV	69,-
NIGHT & MAGIC 3	89,-
NO GREATER GLORY	79,-
NO SECOND PRIZE	89,-
PALADIN 2	69,-
PATRIZIER	89,-
PERFECT GENERAL	89,-
PINBALL FANTASIES	69,-
POLICE QUEST 2	89,-
POPULOUS 2	89,-
POPULOUS CHALLENGE	89,-
POPULOUS EDITOR	25,-
POWERHITS	69,-
PREMIERE	79,-
PUSH OVER	69,-
RAILROAD TYCOON	89,-
RED ZONE	89,-
REBENT	89,-
RISKY WOODS	89,-
ROBOSPORTS	89,-
SEC.O.MONKEY ISL.2	89,-
SENSIBLE SOCCER	89,-
SHAD.O.BEAST 2	29,-
SHAD.O.BEAST 3	69,-
SILENT SERVICE II	99,-
BILLY BUTTY	89,-
SPACE MAX	79,-
SPECIAL FORCES	99,-
TRODDERS	89,-
VROOM	59,-
WING COMMANDER	109,-
WIZKID	89,-
WOLFHILD	89,-
ZOO	99,-

089/7605151
089/7470689
PLINGANSERSTR.26
8000 MÜNCHEN 70

Joker Galerie

Tja, Programmierer haben's schwer. Dank Peter Schaaf aus Düsseldorf wissen wir jetzt auch, wie schwer!

Also nochmal! Bei BARBARIAN werden die Monster durch knackige Mädchen ersetzt; MERC3 bekommt mehr Blumen in alle Level und geschossen wird auch nicht mehr! Ausserdem...



Bei seiner letzten Ägyptenreise hat Jan Philipp Lessen aus Aachen diese anfangswöhnlichen Hieroglyphen in einer Pyramide entdeckt.



Lars Hillesheim aus Berlin weiß um die Sorgen und Nöte der Actionfans...





Bei Jean Brauner aus Oberhausen sitzen nachts die Aliens vor'm Computer — was sie dann spielen, hat er uns leider nicht verraten...



Hier dürfen wir den seltenen Anblick einer telefonierenden Fee genießen — sagt zumindest Olaf Bathke aus Tönningen!

...ning Jost aus Herzogenaurach hauptet steif und fest, bei diesem spigen Neandertaler würde es sich um seren feinsinnigen und stets sportlich rett gekleideten Redaktionsboten erk handeln. Völlig ausgeschlossen, ...ning!



Dieses entzückende Stilleben mit dem verspielten Rambo-Verschnitt stammt ebenfalls von Peter Schaal aus Düsseldorf.

So eine Überraschung: Kaum ist das alte Jahr zu Ende, schon kommt eine neue Joker-Galerie. Aber an eine Schließung unserer altherwürdigen Institution ist ohnehin nicht zu denken — solange es künstlerisch begnadete Leser gibt, wird es auch dieses Forum für sie geben. Halleluja!

Auf zu neuen Taten!

Ganz egal, ob Ihr nun zu Weihnachten Euren ersten Zeichenblock geschenkt bekommen habt oder ob Ihr schon seit Jahrzehnten mit Eurem Malprogramm verheiratet seid — wir würden uns die gezeichneten, gepinselten oder gepixelten Ergebnisse liebend gerne anschauen und möglicherweise hier sogar abdrucken! Vorausgesetzt, es handelt sich dabei AUS-SCHLIESSLICH UM SELBSTGESTRICKTE KUNSTWERKE, was sowohl die Idee als auch deren Ausführung betrifft. Also packt das Ding am besten gleich in einen Briefumschlag (wenn Ihr es wiedersehen wollt, gehört noch Rückporto mit dazu) und dann ab damit an:

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

Ruhmeshalle

Up & Down

Wie immer verlosen wir auch heute drei tolle Spiele:
 Sim Ant bekommt Dennis Sargel, Wanna Wolfchild geht an Sascha Flegel, New Wulmstorf Bundesliga Manager Prof. erhält Alexander Pavlis, Obertshausen Und je einen tollen JOKER Sammelordner bekommen Thorsten Engelmann, Taunusstein Torben Schirn, Berlin Anja Lütje, Kiel

Stromausfall

Der Onkel von Frodo Beutlin heißt Bilbo Beutlin, und der Disney-Film ist Tron. Unter den Einsendern der richtigen Antworten verlosen wir unsere Rezensionsexemplare.
 Das neue Dungeons & Dragons Spiel schicken wir an Frank Lüttdorf, Erfstadt Cyberpunk 2020 geht an Christian Voss, Oberhausen

Seitenhiebe

Die World of Commodore in

Frankfurt fand vom 26. bis 29.11.92 statt. Hier bringt Petra drei Jogging-Anzüge und drei Uhren an den Mann. Die Jogger gehen an Michael Schedas, Bochum Rudolf Quack, Hamm Norbert Sadowski, Schönenberg-Kübel.
 Je eine Uhr erhalten Bernd Götz, Gernsbach Tom Frischkorn, Urbach Tobias Wollmann, Berggrieshübel

Kicker Cup

Populus 2 erhält Alexander Hübl, Großelnöder Je ein schickes Joker-T-Shirt geht an Erhard Sowa, Bonn Lars Romyfeld, Erckheim Paul Frvine, Salzgitter Eiten bunten Joker-Sammelordner bekommen V. Wilhelm, Erfurt Mike Feja, Weida Markus Engel, Schwalbach

Die große Joker-Umfrage

Wir danken für die rege Beteiligung an unserer Umfrage.

Hier die Gewinner der 50 Top-Games:
 Dirk Nordhues, Wadersloh Bakel Walden, Lohmar Andreas Deller, Willisellen, Schweiz Gerd Dürner, Geislingen Hendrik Pohl, Oldenburg Klaus Näher, Münster Sebastian Vater, Berlin Daniel Estevez, Essen Knut Kirchhoff, Hamburg Andreas Karl, Regensburg Benjamin Kormeier, Bielefeld Susanne Köhler, Soafeld Ralf Zimmermann, Gottmodingen Christian Weiß, Kassel Mario Schmidt, Burgdorf Mathias Szilagi, Erfurt Bernd Fischer, Dittelbrunn Erik Janata, Berlin Jürgen Kaiser, Hess. Oldendorf Norman Liedtke, Stendal Brigitte Carhoun, Wien, Österreich Christian Meyer, Prag-Jenat, Schweiz Mario Pletzsch, Wittenberg Andreas Stadler, Wien, Österreich Markus Behrens, Hamburg Steven Meyer, Schwalmstadt Gerhard Berens, Arnberg Martin Zimmermann,

Mittelüberach Michael Siebenmann, Zanikon, Schweiz Stephan Haller, Weitingen, Schweiz Peter Geisenhof, Heidesheim Oliver Düver, Straubing Johannes Ragner, Schnaitach Carsten Koschker, Kuppenheim Jan Dieckhoff, Marburg Rene Nietsch, Berlin Jens Funke, Berlin Finn Bastiansen, Hamburg Roman Zippel, Frankfurt/Oder Andre Kleinle, Halle/Saale Markus Herrmann, Schweiz Hans-Jochen Nawrotzky, Delitzsch Steffen Maier, Herborn Marcus Rapp, Neuss Sebastian Hanebutt, Berlin Herbert Fessler, Laupheim Stephan Beermann, Bochum Stefan Gilles, Stolberg Michael Reiber, Ratingen Daniel Lengeler, Jülich

Abo-Lotto

Je ein scharfes Amiga-Game heimsen ein Kd. 3390; Michael Meier Kd. 6888; Dirk Jetschny Kd. 8777; Jan Weidauer

DAS BRORK-COMIC: WINTERSPORT



Was haben unsere Redaktions-Ladies gemeinsam? Na, zum Beispiel diese Seite — wie unschwer daran zu erkennen, daß heute mal wieder Ninja-Moni aus dem Schatten ihres Schreibtisches schleicht. Das war die einfache Frage, aber jetzt wird's knifflig: Was haben die Post und viele Softwarehersteller gemeinsam?!

Auch hierauf fällt die Antwort nicht schwer, denn beide Berufsstände können getrost zu den größten Verspätungs-Spezialisten zwischen Haar und dem äußeren Spiralnebel gezählt werden. Ausbaden dürfen deren Versäumnisse jedoch in aller Regel wir; sei es, daß ein Abo-Exemplar zu spät beim Leser eintrudelt, sei es, daß ein von uns angekündigtes oder gar bereits getestetes Game einfach nicht in den Shops auftauchen will. Dabei schicken wir einerseits immer alles pünktlich los und kündigen andererseits bloß Tests an, wenn wir eine entsprechende Zusage der Hersteller haben. Und wir berichten ausschließlich über Spiele, von denen wir ein hochhoffizioses Testmuster besitzen! Daß speziell unsere

damit gestorben, alle Maschinen werden angehalten, und man streitet. Ein besonders zeitintensives Beispiel wären hier die „Drachen von Laas“, mit denen Guido Henkel und Hans-Jürgen Brändle sogar jahrelang von einem Hersteller zum andern zogen, bis sie ihr Game endlich unters Abenteuervolk brachten. Eine hübsche Spielart dieses simplen Grundmodells sind die „Uneinigen“: Die Programmierer sagen „ja, fertig“, die Marketing-Abteilung meint dagegen „nö, jetzt is' gerade Sommerloch, verschiebene wir's lieber um drei Monate.“ Rätet mal, wer dabei praktisch immer der Verlierer ist...

Quasi die umgekehrte Variante sind die „Perfektionisten“: Hier drängeln die PR-Leute ihre Kollegen von der Technik ständig, doch bitte unbedingt noch rechtzeitig zum hochwichtigen Weihnachtsgeschäft fertigzuwerden, aber die scheren sich einfach nicht darum. Ihnen ist es viel wichtiger, den Zockern ein völlig bugfreies und in jeder Hinsicht perfektes Game zu präsentieren. Als besonders pingelig gelten da George Lucas' Mannen, deren Amiga-Umsetzung von „Monkey Island 2“ nicht umsonst als Highlight der Konvertierungsgeschichte gilt. Gewisse Verzögerungen sind da nahezu unvermeidlich — aber ein schnell und schlampig übergezogenes „Indy IV“ wäre trotzdem die eindeutig schlechtere Alternative!

Weil Qualität nicht nur Zeit, sondern oft auch eine Menge Geld kostet, werden aus Perfektionisten leider manchmal „Pleitiers“, wie etwa bei Cinemaware geschehen. Deren Versuch, mit richtigen Schauspielern richtig filmartige Adventures à la Dynamix zu produzieren, führte die ehrwürdige Firma auf direktem Weg in den Konkurs. Es dauerte natürlich, bis andere Hersteller (z.B. Mirrorsoft, in der Zwischenzeit selbst pleite...) die teilweise fixfertigen und überall auf der Welt schon getesteten Spiele übernahmen und in die Händlerregale brachten. Das letzte und schönste Beispiel für Games, auf die Ihr ein bißchen länger als üblich warten müßte bzw. müßt, ist „Reach for the Skies“. Erst wurde es von Mirrorsoft jahrelang auf Messen vorgeführt, dann schnappte sich Virgin den Titel und schickte sofort Testmuster an die Zeitschriftenredaktionen raus.



Den Test kommt Ihr in der letzten Ausgabe lesen — Virgin hat ihn gelesen, die Produktion daraufhin sofort gestoppt und läßt die Programmierer jetzt nachsitzen, damit sie vielleicht doch noch was Ordentliches aus dem Ding machen.

So, passend zum Thema verlose ich abschließend 3 Joker-Uhren (damit Ihr immer wißt, wie lange Ihr bereits wartet) sowie 3 Joker-Jogger (bestens geeignet, um zwischen Computerzimmer und Shop hin und her zu joggen). Schreibt mir einfach, auf welches Spiel Ihr bisher am sehnsüchtigsten gewartet habt, und Ihr seid bei der Verlosung dabei. Aber läßt mich auf die Antwort nur ja nicht zu lange warten...

Eure Monika

Joker Verlag
„Seitenhiebe“
Untere Park Str.67
D-8013 Haar



Vorschau trotzdem manchmal so (un-)zutreffend ist wie die Wettervorhersage für 1997, hat natürlich seine Gründe — und genau die will ich Euch heute schildern.

Da wären zunächst einmal die „Verkrachten“: Das Spiel selbst ist fertig, in aller Regel sind auch längst Testmuster an sämtliche Zeitschriftenredaktionen rausgegangen — aber in letzter Sekunde kommt es zum Zerwürfnis zwischen Programmierern und Software-Company. Der geplante Veröffentlichungstermin ist

COMPUTER-ABC

Mehrprogrammverarbeitung: doppelt so lang und nicht mal halb so schön wie der gebräuchlichere englische Ausdruck „Multitasking“ — auch wenn von der Sache her kein Unterschied besteht. Gemeint ist jenes Phänomen, daß ein Rechner mehrere Aufgaben („Tasks“) scheinbar gleichzeitig erledigt, also z.B. bei einer Datenbank im Hintergrund die Adressen sortiert, während man bereits neue eingibt. In Wirklichkeit wechselt er natürlich ständig zwischen den einzelnen Programmen hin und her; jedoch so blitzschnell, daß der User davon nichts mitbekommt. Ausnahme: Bei geringer Rechenleistung des eingesetzten Prozessors und umfangreichen bzw. vielen Aufgaben läßt die Arbeitsgeschwindigkeit spürbar nach. Wegen der mit 7,16 MHz verhältnismäßig niedrigen Taktfrequenz des Motorola-Chips kann man das am Amiga gut beobachten — aber schließlich war unsere „Freundin“ ja auch der erste Multitasking-fähige Heimcomputer überhaupt!

Mehrprozessorsystem: Dieses Wort hat zumindest den Vorteil, daß es etwas verständlicher ist als sein angelsächsisches Gegenstück „Multiprocessing“. Praktische Beispiele dafür findet man etwa in den Konsolen Mega Drive und Neo Geo, wo ein Motorola 68000 und ein Zilog Z 80 nebeneinander schuftet. Darüberhinaus wird auch ein Netzwerk manchmal als Mehrprozessorsystem bezeichnet.

Mehrrechnersystem: Das ist nichts anderes als ein sogenannter Rechnerverbund bzw. ein Netzwerk, und deshalb erfährt Ihr leider erst mehr darüber, sobald wir bei

„N“ angelangt sind. Tja...

Mehrzweckprogramm: Diese aus mehreren (Anwendungenspezifischen) Programmen zusammengeschnürten Pakete sind besonders am PC weit verbreitet. Statt eine Textverarbeitung, eine Datenbank und eine Tabellenkalkulation einzeln zu kaufen, greift man dort lieber zu „Works“, „Open Access“, „Lotus 1-2-3“ etc.

Mehrzweckrechner: Eigentlich ist fast jeder Computer ein Mehrzweck- oder auch „Universalrechner“, weil man ihn für die verschiedensten Zwecke mißbrauchen kann. Eine Ausnahme bilden so hochspezialisierte Rechenknechte wie z.B. die Steuerungseinheit in der Mikrowelle oder im Staubsauger.

Mehrzweckregister: Genauere Informationen zu diesem schwierigen Thema sparen wir uns bis zum Stichwort „Register“ auf, Vorläufig müßt Ihr Euch damit abfinden, daß diese speziellen Speicherstellen im Prozessor für alle möglichen Zwecke herangezogen werden, beispielsweise zum Zählen, Sortieren, Adressieren usw.

Meldung: Wenn die „Freundin“ plötzlich das dringende Bedürfnis verspürt, ihrem (menschlichen) Freund etwas mitzuteilen, tut sie das in Form einer Meldung. Oft handelt es sich dabei leider nur um die Nachricht, daß der Guru jetzt eine kleine Meditationspause einlegt...

Memory: Das „Gedächtnis“ eines Computers ist sein Speicher, wobei Ihr den Unterschied zwischen RAM und ROM in diesem Zusammenhang vergessen könnt.

Memory Management: Die deutsche Übersetzung „Speicherverwaltung“ sagt eigent-

lich schon alles — irgendwer muß sich ja darum kümmern, daß die zwischengelagerten Programme und Daten im Arbeits- oder Festplattenspeicher zur rechten Zeit wieder auffindbar sind!

Mensch-Maschine-Schnittstelle: Wie hätten wir Euch diese aufgeblähte Umschreibung für die gute alte „Benutzeroberfläche“ vorenthalten können?!

Menü: Mutts Erbseneintopf ist hier schon deshalb nicht gemeint, weil ein Menü immer die Auswahlmöglichkeit zwischen verschiedenen Angeboten voraussetzt...

Menübalke: Darauf muß man mit der Maus klicken, wenn man ein Pulldown-Menü öffnen will, verwechselt's also bitte nicht mit dem Scroll-Balken im Menü selbst.

Menüebene: Nach dem Hauptmenü kommt das (erste) Untermenü — und schon befinden wir uns in der zweiten Menüebene!

Menügenerator: Man muß nicht unbedingt programmieren können, um selbst ein Menü zu basteln; ein Menügenerator tut's auch.

Menümaske: Daß hier nur der Screenaufbau eines bestimmten Menüs gemeint sein kann, müßt Ihr schon seit dem Stichwort „Maske“ wissen.

Merge-Funktion: das „Mischen“ verschiedener Datenbestände, z.B. von mehreren Textdateien und einem Adreßverzeichnis, was in der Summe dann viele schöne Briefe ergibt.

Metadaten: Das sind Daten, die ihrerseits andere Daten beschreiben oder erklären — wahrscheinlich verwendet man dafür nur extra ausgewählte, besonders kluge Bytes...

MHz: Lang hat's gedauert, aber jetzt sind wir endlich bei der Abkürzung für Megahertz angelangt, der Maßeinheit für 1 Million Hertz oder 1.000 KHz.

Microsoft: Dem amerikanischen Software-Giganten verdanken die PC-User unter anderem ihr Betriebssystem MS-DOS, was ausgeschrieben einfach Microsoft-DOS bedeutet.

Mikro: Sieht man mal von Sonderfällen wie Mikrofon und Mikroskop ab, geht's bei Wörtern, die so anfangen, meistens um den millionsten Teil von irgendwas.

Mikrocomputer: Und schon haben wir so einen Sonderfall, der in der Zeit, als man Computer gerne in Klassen einteilte, die unterste Stufe darstellte — darüber waren die sogenannten Minicomputer angesiedelt.

Mikrodiskette: Der nächste Sonderfall — die ziemlichlich aus der Mode gekommene Bezeichnung für eine ganz normale 3.5"-Disk.

Mikrofilme: Der häufigste Sonderfall der Welt sind diese „Mikroplanfilme“, die vor allem in Bibliotheken gerne benutzt werden. Am besten stellt Ihr Euch darunter eine stabile, durchsichtige Folie vor, auf der in winziger Schrift tausende von Einträgen verewigt wurden, so daß man schon ein spezielles Lesegerät braucht, um etwas damit anfangen zu können.

Mikroprozessor: Laßt einfach das doofe „Mikro“ weg, und schlagartig wird Euch alles klar!

Mikrosekunde: kein Sonderfall, sondern einfach der millionste Teil einer Sekunde. Das ist so wenig Zeit, daß höchstens ein Computer was damit anfangen kann...

Joysoft



***VORANKÜNDIGUNG
**DEUTSCHE ANLEITUNG
SICHERHEITSPACKUNG 2.50
*RRTUM+PREIS-
ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN**

WING COMMANDER

AMI 49.
94.90

INDY IV

AMI 49.
94.90

GUNSHIP 2000

AMI 49.
94.90

AMIGA

A-TRAIN** (JANUAR)	99.90
ADVENTURE COLL.*	69.90
(Spirit of Adv., Immortal, u.o.)	
AIRBUS 320 dt.	104.90
AIR SUPPORT**	69.90
AIR WARRIOR**	74.90
AMBERSTAR dt.	89.90
AMOS 1.2 dt.	109.90
AMOS EASY	69.90
AMOS PROF.	149.90
ANOTHER WORLD dt.	59.90
AMPYA**	54.90
AQUATIC GAMES**	69.90
ASSASSIN**	59.90
B-17** (JANUAR)	99.90
B.A.T. 2**	84.90
BATTLE ISLE**	77.90
BATTLE ISLE DATA**	49.90
BIGNOSE	24.90
BLACK CRYPT**	69.90
BLACK SECT**	79.90
BM SPEC. EDITION dt.	99.90
BUMPY'S ARCADE ADV**	69.90
BUNNY BRICKS**	44.90
CAESAR*	74.90
CAMPAIGN dt.	69.90
CARRIER STRIKE*	79.90
CASTELS dt.	74.90
CASTELS DATADt.	39.90
CHAOS ENGINE*	74.90
CHAOT ATTACK**	59.90
LOTUS I, JAMES P. I, GHOULS N GHOSTS, VENUS FLYTRAP)	

AMIGA

COMBAT CLASSICS	64.90
TEAM YANKEE, 666, F15 II)	
CON. OF LONGBOW*	89.90
CURSED/ENTHANTIA dt.	79.90
D/GENERATION**	39.90
DARKSEED**/J	99.90
DARKLANDS*	99.90
DRAGONS LAIR III*	74.90
DUNE dt.	69.90
DUNGEON MASTER/ CHAOS STRIKE BACK dt.	64.90
ERBEN DES THRONS dt.	79.90
EPIC**	69.90
EYE OF BEHOLDER II dt.	94.90
FOOTS, MANAGER III**/J	59.90
FANTASTIC WORLDS**	84.90
(MEGALOMANIA, PIRATES, REALMS WONDERLAND, POPULOUS)	
F 3 GRAND PRIX**	64.90
HANNIBAL	79.90
HEXUMA dt.	69.90
HISTORY LINE 14/18	94.90
HUMANS dt.	69.90
ISHAR**	69.90
XGB**	69.90
LARRY V dt.	79.90
LEGENDS/KYRANDIA dt.	79.90
LEMINGGS II*	74.90
LETHAL WEAPON III	64.90
LIONHART*	89.90
LOTUS III**	64.90
LOST TREASURE/INFOC.	104.90
LURE OF TEMPTRESS**	64.90

AMIGA

MAD TV dt.	79.90
MAD TV DATA dt.*	29.90
MC DONALD LAND*	74.90
MONKEY ISLAND II dt.	94.90
N. MANSBELL GR. PRIZ**	69.90
PACIFIC ISLANDS**	69.90
PERFECT GENERAL**	74.90
PERFECT GENERAL DATA	64.90
PINBALL FANTASIES**	64.90
PIRACY OF H. SEAS**/J	79.90
POOLS OF DARKNESS dt	79.90
RAMPART**	69.90
ROAD RASH**	74.90
ROME AD 92**/J	84.90
SCHWARZES AUGE dt.	79.90
SHUTTLE dt.	74.90
STARBYTE NO.2**	79.90
STREET FIGHTER II*	64.90
THE ADVENTURES**	64.90
(SUPREMACY, CORPORATION, F 14 TOMCAT)	
THE DREAM TEAM**	69.90
TINY SQUEEKS**	69.90
TROODLERS**	69.90
TV SPORTS BASEBALL	39.90
TV SPORTS BOXING	39.90
VIKING FIELDS OF CONQU	59.90
WAXWORKS**/J	74.90
WEEN THE PROPACY**	69.90
WINTER CHALLENGE*	74.90
WORLD RUGBY	24.90
WWF 2	74.90
ZOOL	69.90

SONDER ANGEBOT

AMIGA

4D Sport Boxing	24.90
4D Sport Driving	39.90
Conqueror	19.90
Deuleros	19.90
Double Dragon 3	26.90
F 16 Falcon 1MB	29.90
F 16 Mission 1	24.90
F 16 Mission 2	24.90
First Samurai	29.90
Football Crazy Coll.	49.90
(Kick off 2, Player Manager, u.o.)	
Gauntlet II	19.90
Gazzos Super Soccer 2	19.90
Great Court 1	19.90
Great Court 2**1 MB	39.90
Heart of China**	49.90
Hudson Hawk	19.90
Hunter	19.90
Immortal (1 MB)	29.90
Impellun	29.90
Indy III	39.90
Lords of Doom dt.	19.90
Lotus Turbo Challenge	24.90
Magnetic Scrolls Collect.	29.90
(Fish, Conquistador, Guild of Thieves)	
Mercenary 3	29.90
Microprose Soccer**	24.90
Midwinter I**	29.90
M.U.D.5**	19.90
Paroz Kick Boxing	29.90
Picomania	19.90
Paperboy II**	39.90
Quest & Glory**	29.90
(Midwinter, BAT, Cadaver, Bloodrey Rock n Roll	19.90
Rolling Renny (Starbyte) dt.	19.90
Sikwom	9.90
Ski or Die	29.90
Socoermania Compilation	29.90
(Football II, Micropro. Soccer u.o.)	
Starlight II**	29.90
Supercars 2	24.90
Super Monaco Gr. Prix	24.90
Testdrive II	24.90
The Crown (Starbyte) dt.	19.90
Think Cross	19.90
Tipp off	19.90
Wolfpack	26.00
Z-Out	19.90
Zak Mc Cracken dt.	39.90

GOBLIINS 2

AMI 49.
79.90

D-DAY

AMI 49.
99.90

ALIEN BREAD 1992

AMI 49.
24.90

5000 Köln 41 Golteweg 167

0221/426566

5000 Köln 1 Mathiasstr. 24-26

0221/239526

5300 Bonn 1 Münster Str. 18

0228/659726

4000 Düsseldorf 1 Pempelforter Str. 47

0211/364445

6000 Frankfurt 1 Fahrgasse 87

069/280170

4050 Mönchengladbach Friedrichstr. 29

02161/20369

HURRA UNSERE IST WIEDER DA

HOTLINE

DI DO FR 16 18 UHR TEL 0221/446981

bis 20 UHR

jeden Tag - 4 Wochen vor Weihnachten
persönlich für euch am **VERSANDTELEFON**
Samstag von 10 - 14 Uhr

VERSANDANSCHRIFT

Dürener Str 394

5000 Köln 41

TEL 0221/4301047-49

FAX 0221/4302157

VERSANDKOSTEN

bis 140 DM-8 DM ab 140 DM kostenlos
bei Vorkasse max. 4 DM
Ausland nur Postbar 15 DM

UPS zusätzlich 4 DM

Eilpost zusätzlich 7,50 DM

The unbelivable
AMICA
 Joker



NINJA-ALARM!



SOFT & SOUND ist jetzt offizieller deutscher Distributor für AdLib!
Händleranfragen an die Zentrale Düsseldorf sind erwünscht.

Fax: 0211/64 111 23

1. MIETEN SIE MIT!

Spielen ohne Ende - SOFT & SOUND macht's möglich!
Denn bei SOFT & SOUND gibt es immer die neuesten Computerspiele, Original mit Anleitung, einfach zu mieten.

So können Sie zu Hause in Ruhe spielen und testen.
Und dann neu und originalverpackt kaufen.
Oder einfach zurückgeben.



2. SHOPPEN SIE MIT!

Alle SOFT & SOUND Filialen halten ständig Super Hardware-Angebote für Sie bereit, z.B.:

- A500 Speichererweiterungen auf 2,5MB** DM 222,--
- auf 2,5MB m.Uhr** DM 248,--
- auf 1MB** DM 59,--
- auf 1MB m.Uhr** DM 69,--
- 3,5" Laufwerk** DM 139,--

Bi-Turbo Systeme für Amiga 500 und 2000

- Bi-Turbo System 68020, 32-Bit RAM m. 1MB** 499,--/*29,-- mtl.
- Bi-Turbo System 68020, 32-Bit RAM m. 4MB** 699,--/*31,-- mtl.
- Bi-Turbo System 68030, 32-Bit RAM m. 1MB** 799,--/*32,-- mtl.
- Bi-Turbo System 68030, 32-Bit RAM m. 4MB** 999,--/*34,-- mtl.
- Co-Prozessor 68882 (20 MHz) z. Aufrüsten** nur 179,--

Festplattenfestival für Amiga 500

- 105 MB, 15 ms, 8 MB RAM Option, extern** 899,--/*33,-- mtl.
- *Jetzt neu bei SOFT & SOUND: einfache und günstige Ratenzahlung

Druckblätter und Prospektblätter vorbehalten, alle Prospektblätter verlieren ihre Gültigkeit, wenn alle Artikel oder Angebote sind in jeder Filiale erhältlich.

3. SCHNAPPEN SIE MIT!

Lange erwartet und nun endlich da:

Der Software-Discount

So heiß und so aktuell, daß wir in Anzeigen keine Preise nennen

können, denn kaum ist das Spiel im Angebot, schon ist es verkauft!
Aber eines können wir Ihnen bereits versprechen:
Wir bieten Spiele bis DM 49,90

und keinen Pfennig mehr.
Wenn Sie mehr wissen wollen, so besuchen Sie einfach Ihren nächsten SOFT & SOUND-Discount und informieren Sie sich selbst über das täglich neue Angebot!

SOFT & SOUND finden Sie in ganz Deutschland:

W-1000 Berlin 45
Oderstr. 13
Tel.: 333/7128932
W-1034 Berlin
Ruhpauer Str. 23
Tel.: 330/389206
W-1071 Berlin
Friedenstraße 6
Tel.: 030/4691020
W-1330 Schwedt/Oder
Riesig 8
Tel.: 03332/31620
W-2900 Hamburg 76
Reifenstraße 57
Tel.: 040/729433
W-2000 Hamburg 13
Beira Schlang 21
Tel.: 040/481115
W-2300 Kiel
Stern 18
Tel.: 0431/970404
W-2400 Lübeck
Koblenz Str. 7
Tel.: 0431/794343
W-2820 Bremen 71
Fremderberg 54
Tel.: 0421/602494
W-2900 Oldenburg
Erdener Land Str. 47
Tel.: 0461/501445

O-3014 Magdeburg
Braunschweiger Str. 104
Tel.: 0391/708221
W-3109 Celle
Kaiser Str. 14
Tel.: 05141/214411
W-3300 Braunschweig
Rehndorf 10
Tel.: 0531/398231
W-3300 Schönebeck
Altenstr. 11
Tel.: 0391/5613821
W-3340 Walfenbittel
Hainstr. 23
Tel.: 05331/61828
W-3400 Gießen
David-Hilbert-Str. 2
Tel.: 0551/46543
W-3506 Kassel
Lange Str. 81
Tel.: 0561/239443
W-4000 Düsseldorf 3D
Eisenstraße 1
Tel.: 0211/4910187
W-4040 Meisen
Hainstraße 20
Tel.: 0291/729967
W-4050 Mönchengladbach
Reuser Str. 210
Tel.: 02161/601556

W-4100 Oudburg 1
Ulrichstr. 24
Tel.: 0202/210894
W-4150 Krefeld
Kaiser Str. 485
Tel.: 02151/280409
W-4250 Bottrop
Essener Str. 38
Tel.: 02041/201973
W-4290 Bielefeld
Nordstr. 13
Tel.: 0391/184123
W-4300 Essen 1
Malko Str. 36
Tel.: 0201/205279
W-4330 Mülheim
Delle 47
Tel.: 0208/298370
W-4350 Beckinghausen
Tafelbergstr. 31
Tel.: 0201/406499
W-4400 Münster
Friedrich Str. 8
Tel.: 0251/278515
W-4440 Bielefeld
Julius-Trauer-Str.
Tel.: 0591/2219
W-4500 Osnabrück
Paderborger Mail 17
Tel.: 0541/584889

O-4500 Dessau
Kawellstraße 9
Tel.: 0340/213109
W-4600 Barmen 50
Stadionstr. 423
Tel.: 0201/759784
W-4630 Bochum
Reuser Str. 383
Tel.: 0204/521018
W-4690 Hamm
Hagenstr. 178
Tel.: 02325/53643
W-4800 Bielefeld
Schulstraße 1
Tel.: 0521/738023
W-5000 Köln 1
Voss-Werth-Str. 20-22
Tel.: 0221/121806
W-5000 Köln 41
Gotteweg 149
Tel.: 0221/406499
W-5300 Bonn
Schillingstr. Weg 24
Tel.: 0228/625204
W-5400 Koblenz
Hertenbühlstraße Weg 24
Tel.: 0761/21348
W-5500 Trier
Zuckerbäcker Str.
Tel.: 0651/40532

W-5600 Wuppertal
Friedrich-Engels-Allee 216
Tel.: 0202/81118
W-5760 Arnsberg-Stein
Lange Weide 20
Tel.: 02922/1094
W-5800 Hagen
Reuser Str. 383
Tel.: 0234/521018
W-5840 Schwerte
Friedenstr. 7
Tel.: 02304/2813
W-5860 Iserlohn
Westenstr. 115
Tel.: 02331/22438
W-5880 Udensted
Fasanen am Sternplatz 2
Tel.: 02351/21900
W-5900 Gießen
Baldhofstr. 6
Tel.: 0641/71967
W-6520 Weimar
Lorenzstr. 10
Tel.: 03641/88444
W-6600 Saarbrücken
Stadelstr. 8
Tel.: 9681/362771

W-6630 Saarbrücken-Friedland
3 Saarbrücken Str. 22
Tel.: 06831/88159
W-6450 Homburg
Karlbergstr. 16
Tel.: 06841/15142
W-6670 St. Ingbert
Ludwig Str. 14
Tel.: 06934/288218
W-6800 Neuwied
Baldhofstr. 13
Tel.: 06421/26197
W-6750 Kaiserslautern
Friedenstr. 32
Tel.: 06351/61411
W-6800 Mannheim
Jungbusch Str. 3 / Ecke Lauenstr.
Tel.: 3621/101200
W-7000 Stuttgart 40
Stiefbürgstr. 45
Tel.: 0711/824087
O-7033 Leipzig
Dresdenstr. 10
Tel.: 3414/478781
W-7500 Karlsruhe 1
Luisenweg 5
Tel.: 0721/825260

W-7800 Freiburg
Lehrer Str. 24
Tel.: 0761/287112
W-7850 Lörrach
Kaiserstr. 104
Tel.: 07621/49490
W-8000 München 5
Reichenhaldstr. 33
Tel.: 089/2821283
W-8134 Pocking
Schönberg 3
Tel.: 08151/4088
W-8360 Deggendorf
Hainstraße 5
Tel.: 0991/28276
W-8500 Nürnberg 30
Hofenstraße 32
Tel.: 0911/461744
W-8700 Würzburg
Bismarckstraße 2
Tel.: 0931/32290
W-8900 Augsburg
Hainstraße 17
Tel.: 0821/581993
W-8940 Kempten
Kronenstr. 33
Tel.: 0831/13762
O-9072 Chemnitz
Hilfenstr. 20, Tel. auf Anfrage

SOFT & SOUND Versandzentrale, Reithstr. 130, 4000 Düsseldorf 30, Tel: 0211/63 30 06
Verleih auch an Kinder und Jugendliche (mit Zustimmung der Erziehungsberechtigten). Der Verleih von Spielen per Post ist leider nicht möglich.

Die Budget-Bühne



Kosmische Kerker:
Captive

Markige Metzelien:
Battle Chess



Tolle Teilchenphysik:
Atomino



Pralle Pucks:
International Icehockey



Schwarze Schatten:
Last Ninja 2

Rauchende Reifen:
Lotus Turbo Challenge



Höchster Schneisenwahn, im neuen Jahr gleich mal ein bißchen Geld auszugeben — allein vom Umtausch der Weihnachtsgeschenke kann das Bruttosozialprodukt nicht leben! Unter dem Motto leben und leben lassen, sagen wir Euch wieder, wie der staatsbürgerliche Beitrag billig kommt...

Für kluge Köpfe

Wie wäre es bleistiftsweise mit drei brandneuen Exemplaren aus Mindscapes umfangreicher Classics-Reihe? Alle kosten 49,— DM und sind englisch angeleitet, doch damit haben die Ähnlichkeiten dann schon ein Ende. Oder wie würdet Ihr das Rollenspiel **Captive** mit **Life and Death** unter einen Hut bringen? Kaum zu machen, denn die futuristische Gefangenbefreiung gehört nun mal in eine ganz andere Schublade als die originelle Chirurgie-Simulation. Und mit dem Spiel der Könige haben beide wenig gemeinsam, doch genau das findet man dank **Chessmaster 2100** im dritten Fach. Weitere Worte zu diesem Klassiker erübrigen sich wohl, weshalb wir im Genre bleiben, aber Game und Hersteller wechseln: **Battle Chess** ist zwischenzeitlich wieder vom Index gehüpft und dank der Star Performers nun samt deutscher Anleitung für etwa 33 Taler zu haben. Optisch längst nicht so beeindruckend wie das Animations-Schach ist die nette Molekül-Bastelei **Atomino**, dafür kostet sie bei Play Byte mit deutscher Betriebsanleitung allerdings auch bloß 19 Märker. Zum guten Schluß blinzeln wir noch mal ins Trainingslager für Abenteurer hinüber, und bei der Gelegenheit landet als zweiter Kosmiker **Buck Rogers** im Einkaufskorb. Dieses Rollenspiel rückt SSI nunmehr komplett deutsch für 19 Space-Credits heraus — ein Angebot, das man nicht ablehnen kann?

Für flinke Finger

Auch Sportler mit Hang zum Sonderangebot finden indessen in Mindscapes Klassiker-Kollektion ein annehmbares Angebot, nämlich Cinemawares tolles **TV Sports Baseball**. Für 49,— DM ist das Teil durchaus ein Schnäppchen, selbst wenn es sich in stileichem Englisch präsentiert. Wer mehr auf Kufenflitzer steht, könnte sich vielleicht mit **International Icehockey** anfreunden. Zwar ist das A500 Plus-taugliche Zepelin-Game sicher kein Knaller, kostet aber auch nur noch 24,— DM. Ein Knaller wäre da schon eher **Lotus Esprit Turbo Challenge**, das (von G.B.H. mit deutscher Anleitung ausgestattet) für rasante 29 Steine über den Ladentisch legt. Für die Freunde schwarzer Pyjamas kommt unser nächster Kandidat aus den Schatten geschlichen: System 3 bietet den englischen **Last Ninja 2** als Auslaufmodell für schlappe 19 Shadow-Bucks an. Wer lieber zehn Mark mehr bezahlt, dafür aber mal wieder vernünftig ballern möchte, für den wäre **Menace** von den Sizzlers eine bedenkenswerte Investition. Und falls Euch das Teil gefällt, steht auch dessen Nachfolger **Blood Money** (mit deutschem Waffenschein) zur Disposition — gleiche Quelle, gleiche Stelle, für ein Blutgeld von gleichfalls 29 Märkern. Mehr überlegenswerte Billigangebote demnächst in diesem Theater... (jn)

Sensible Soccer 1992/1993 Season Edition & Bundesliga Manager Professional-Update

Von wegen Winterpause: Ins Amiga-Stadion sind gerade zwei komplett runderneuerte Soccer-Games eingelaufen, die zum Besten zählen, was Fußballspielern und -managern heutzutage passieren kann!

lich sucht, die es dort längst gibt (Abseits-Regel, Wind-Option, Vier-Spieler-Simultanmodus, 2 x 45 Minuten Spieldauer). Ein grobes Foul ist schließlich, daß hierzulande nur die überarbeitete Vollpreis-Version angeboten wird, während sich die englischen Soccer-Fans über einen preisgünstigen Update-Service freuen dürfen...

werben statt. Außerdem soll das Abspeichern keine Probleme mehr bereiten, und, vielleicht die wichtigste Nachricht, durch die Einführung von sechs Schwierigkeitsgraden haben jetzt auch Anfänger eine gute Chance. Kurzum, der beste Fußball-Manager ist noch ein Stückchen besser geworden! (nm)

Bundesliga Manager Professional-Update

Hier haben wir es praktisch mit der umgekehrten, deswegen aber nicht weniger komplizierten Fallgestaltung zu tun: Wie die bereits im letzten Heft vorgestellte Torszenen-Disk ist der Update auf die Version 2.0 ausschließlich für registrierte Kunden beim Hersteller (Software 2000, Max-Planck-Str. 9, 2420 Eutin) erhältlich und kostet ebenfalls bloß schlappe 20 Bälle. Daneben gibt es aber auch eine limitierte „Weihnachts-Sonderedition“ für stolze 119 Tore mit der neuen Torszenen-Disk, aber noch der alten Version (1.3) des Hauptprogramms. So viel zum Weihnachtsgeschäft, nun zu den neuen Features des Updates:

Die benötigte Zeit für den Stadionumbau wird endlich angezeigt, die Pokal-Ausscheidung findet in Berlin statt, für Endlosspieler hat man eine Highscoreliste eingebaut, die Torszenen können in Zeitlupe betrachtet werden, bei Pokal-Auswärts-spielen wird die Stadiongröße des Gegners berücksichtigt (Einnahmen!), und die Auslosung der einzelnen Begegnungen findet nun spannenderweise bei allen drei Pokal-Wetbe-

seinen Tütel bangen, selbst wenn man hier einige Features vergeb-



Sensible Soccer

Sensible Soccer 1992/1993 Season Edition



Die neue Rückpaßregel findet man jetzt genauso vor wie gelbe und rote Karten, für die Anfänger wurden ein „Versagerturnier“ und eine „Trostliga“ mit eigenen Teams eingerichtet. Die „Intelligenz“ der Kicker ist deutlich gestiegen, was besonders beim Abstoß zu merken ist. Ganz im Zeichen von mehr Realismus darf man hier von einem als Verteidiger eingesetzten Stürmer keine Einzelleistungen erwarten, dasselbe gilt für andere Fehlbearbeitungen. Außerdem sind nun 100 originale europäische Mannschaften vertreten, wobei alle zwischenzeitlich erfolgten politischen und fußballerischen Umstellungen berücksichtigt wurden. Zum Beispiel spielt Lothar Matthäus jetzt für den FC Bayern, Leeds United ist englischer Meister, und in der Ländertafel tauchen Kroatien, Litauen etc. auf.

Auch Grafik, Sound und Spielbarkeit haben sich um einen Tick verbessert — Altmeister „Kick Off 2“ muß um



Bundesliga Manager Prof.





BUNDESLIGA MAN. PROF. UPDATE (SOFTWARE 2000)

FUSSBALL - MANAGER

89%
„WELTKLASSE!“

GRAFIK	68%
ANIMATION	61%
MUSIK	60%
SOUND-FX	52%
HANDHABUNG	88%
DAUERSPASS	93%

VARIABLE: 6 STUFEN

PREIS	DM 20,-
-------	---------

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR DEUTSCH	SPIELSTANDE KOMPLETT

SENSIBLE SOCCER 92/93 (SENSIBLE/RENEGADE)

FUSSBALL - ACTION

83%
„VOLLREIFER!“

VARIABLE

Der Eisb(r)echer



Im April letzten Jahres konnte Sayonara Softs „Powerplay Eishockey Manager“ zwar mit inneren Werten aufwarten, schaute jedoch arg grausig aus dem Trikot — jetzt kommt der gut gekleidete Nachfolger. Diesmal schickt Sayonara Bob Jo Seitz nämlich ein Game ins Flutlicht der Stadien, dessen Spielung sich nur geringfügig vom Vorläufer unterscheidet, das aber in Sachen Präsentati-

on kräftig zugelegt hat. Das fängt schon mit den beiden vergleichsweise recht ordentlichen (und teilweise animierten) Loading-Screens an, die nunmehr von einer erträglichen Titelmelodie samt kurzer Sprachausgabe unterstützt werden, und findet während des Spiels seine Fortsetzung, indem immer wieder kurze Jingles und allerlei mäßig hübsche, aber doch bunte Zwischenbilder auftauchen.

Alte chinesische Programmierregel: Auch das schlechteste Stück Soft erfüllt eine nützliche Funktion — als abschreckendes Beispiel. So gesehen, ist dieser Flug fast schon ein Musterknabe!

Im Auswahlmenu herrscht noch die Qual der Wahl: 16 historische Klapperkisten, Anzahl und Art der Feinde sowie die gewünschte Startbahn lassen sich aussuchen. Beim Szenario wird's schon simpler, da kriegt man einfach den Südpazifik vorgesetzt; anschließend muß man noch in einer „Qualifikationsrunde“ beweisen, daß man seinen Vogel in die Luft kriegt und mit der Bordkanone umgehen kann — dann warten auch schon die (ein oder zwei) Computergegner auf ihre tägliche Ration Blei. Da die bösen Jungs hier nicht aus Vektoren, sondern aus Pixeln bestehen, erweist sich die Fliegerei auch als recht flotte

Anglegenheit. Soviel zum Positiven, nun zum Wesentlichen...

Die Grafik ist zwar schnell, zwingt den Piloten aber zur Entscheidung zwischen grauenhaftem Geplimmere (Interlace-Modus) oder dem Abwechslungs- und Detailreichtum eines Bängelbretts (Non-Interlaced). Auch bei den Ansichten wurde gespart: Für die Verfolgerperspektive muß man einen Zweit-Amiga anstupseln (dasselbe gilt übr-

Der Sinn der Sache hat sich indes nicht geändert: Man beginnt in der dritten Division einer Art Weltliga mit je 12 Vereinen (Rosenheim ist nicht mehr dabei...) und betreibt den schwierigen Aufstieg zum Elite-Club. Dazu liegen allerlei Werkzeuge wie Spielertransfer, Kreditaufnahme oder ein etwas mageres Trainingslager bereit, und zur besseren Planung gibt's einen umfangreichen Tabellenteil, mit dem sich von den besten Torschützen bis zu den Strafbank-Königen nahezu alles und jedes begutachten läßt. Sogar die gegnerischen Crews darf man inspizieren, und die realistische Teamaufstellung in drei bequem auswechselbaren Blöcken überzeugte ja schon seinerzeit — genau wie die solide Maus/Menü-Steuerung. Da sich auch das Tempo, etwa bei der Tabellenberechnung, deutlich gesteigert hat, spricht

gens für den Zwei-Spieler-Modus, ansonsten ist nur ein mausgesteuerter Rundblick möglich, der so umständlich zu erreichen ist, daß man sich lieber mit der normalen Ansicht aus dem spartanischen Cockpit begnügt. Dabei wäre die Steuerung an sich durchaus, bloß gehört sie mit ihrer Mischung aus Maus- und Stiek-Betrieb zu den schweißtreibendsten Vertretern ihrer Art. Last not least ist der Soundchip

unsererseits also nicht mehr viel dagegen, bei Sayonara Soft (Alienstädter Str. 14, 6361 Niddatal 4) eine kleine Bestellung aufzugeben... (jn)



WORLD HOCKEY LEAGUE MANAGER
(SAYONARA SOFTWARE)

SPORT-MANAGEMENT

61%
„AUFGEPIELT“

GRAFIK 48%
ANIMATION 29%
MUSIK 46%
SOUND-FX 44%
HANDHABUNG 62%
DAUERSPASS 65%

FÜR KÖNNER

PREIS DM 59,-

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

mit den paar Schuß- und Motorengeräuschen derart ausgelastet, daß ihm die Lust am Musizieren total vergangen ist. So erging es uns mit dem ganzen Spiel... (rf)

FIGHTER DUEL
(JAEGER)

K(R)AMPF-FLUGI

39%
„TIEFLUGER“

GRAFIK 34%
ANIMATION 56%
MUSIK --
SOUND-FX 23%
HANDHABUNG 44%
DAUERSPASS 38%

FÜR KÖNNER

PREIS DM 69,-

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

Mayday!

GOBLINS 2

Der erste Teil dieser originellen Mischung aus Knochelei und Adventure wurde noch mit drei i geschrieben — nun hat man auf eins davon verzichtet, und das ist dem Spiel ersichtlich gut bekommen!

Erfahrene Kobold-Dompteure wissen, daß jedes i im Titel für einen kecken Goblin steht, der die auftauchenden Rätsel stets nur mit Kollegen-Hilfe lösen kann. Ergo muß man jetzt bloß noch zwei der Brüder unter einen Hut bringen, während vorher eben drei unterschiedlich begabte Wichtel das Organisationstalent des Spielers auf die Probe stellten...

Auch bereitet uns diesmal nicht ein verhexter König Angoulafre Kummer, sondern sein entführter Stammhalter — eine geheimnisvolle, gefiederte Kreatur hat sich den Monarchen-Sproß gekralmt, und zwar im Auftrag des bösen Dämons Amoniak. Das Prinzenrückführungs-Komitee besteht aus Fingus & Winkle, wobei Fingus der intellektuellere Typ ist, der den Leuten gleich ein Gespräch aufdrängt, nur weil er einen bestimmten Gegenstand haben will. Winkle ist dagegen ein Goblin der Tat, der sich das Gewünschte kurzerhand



nimmt, aber dafür manchmal auch eins auf die Mütze knegt. Die beiden müssen es nun mit ihren kombinierten Fähigkeiten schaffen, bis ins Amoniak'sche Schloß vorzudringen, in dem der angstschlotternde Prinz derzeit verwahrt wird.

Die einzelnen Stationen der Reise umfassen zwei bis fünf Screens; dabei muß man sich im Gegensatz zum Vorgänger nicht mehr streng Bild für Bild vorwärtsrätseln, sondern darf am jeweiligen Ort nach Belieben vor- und zurücklaufen (nicht immer, aber doch recht häufig). Dadurch kann es jetzt natürlich auch leicht passieren, daß man zurückklatschen muß, weil man zwei Bilder vorher einen wichtigen Gegenstand übersehen hat, aber das gehört nun mal zum Berufsrisiko eines Abenteurers. In der Praxis wertet die Reisefreizügigkeit des Gameplay jedenfalls deutlich auf, die Beschränkung auf zwei Helden sorgt gleichzeitig für einen schnelleren Spielfluß. Man darf bzw. muß zwar

auch den Prinzen nach seiner Befreiung steuern, doch so kurz vor der heimatlichen Ziellinie stört das wohl niemanden mehr.

Kommandiert werden die



Knüchle wieder mit der Maus, was neuerdings lobenswerterweise vollkommen problemlos klappt, egal ob man seine Helden eine Leiter hochklettern oder irgendwelche Gegenstände benutzen läßt. Zum Brüllen komisch ist die koboldmäßige Grafik, vor allem,

was die Animationen betrifft — besonders dann, wenn die Kerlchen etwas falsch gemacht haben! Der einzige Nachteil dabei ist, daß für jedes Bild kurz nachgeladen werden muß, was aber so fix geht, daß es kaum stört.

Die abwechslungsreiche Begleitmusik paßt wunderbar zu der schrägen Optik, und daß es auch der Handlung selbst nicht an skurrilem Humor fehlt, ist quasi das Tüpfelchen auf dem i.

Tja, alles in allem wieder eine abenteuerliche Knochelei, die sich wegen ihres völligen Gewaltverzichts auch hervorragend für jüngere Geistes-Heroen eignet. Oder anders gesagt: So ziemlich das genaue Gegenteil von den milden Softsex-Puzzleleiten, die uns Designerin Muriel Tramis üblicherweise unterjubelt...

(C. Borgmeier)



GOBLINS 2 (KOKTEL VISION)

KNOBEL - ABENTEUER

72%
„ENTZÜCKEND“



GRAFIK	70%
ANIMATION	78%
MUSIK	69%
SOUND-FX	66%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	70%

FÜR ANFANGER

PREIS DM 89,-

SPIECHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWTFLOPPY	3 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPIECHERBAR	SPIELSTANDE
DEUTSCH	KOMPLETT

Innerhalb der Schweiz gelten etwas veränderte Preise

Möchten auch Sie eine **Royal Soft** Niederlassung in Ihrer Stadt eröffnen? Sprechen Sie einfach mit uns! Partner in **D, Lux, B, NL, CH** und **A**

Royal Soft

Winterstr.43 4330 Mühlheim a.d. Ruhr
Tel.: 0208 / 48 00 50 • Fax: 0208 / 48 00 25



persönlicher Bestellservice bis 22.00 Uhr.
Elterntelefon mit Hotline

Game	Ami	PC
Lotus III	66,90	--
HUMANS	59,99	63,33
Aquatic Games	63,22	--
1869	79,88	92,94
Wing Commander 1/2 D	86,99	93,99
Der Patrizier	71,99	86,99
Indiana Jones 4 D	83,94	86,99
Prophecy of the Shadow D	71,99	86,99
ZOOL	56,93	--
Legend of Kyrandia	68,99	69,44
Mantis	--	114,99
KGB	76,97	76,96
BC Kid	63,21	--
Gunship 2000	83,77	95,54
Rome AD 92	72,88	72,88
Bill's Tomato Game	63,21	--
Street Fighter 2	59,30	67,30
ATAC	87,12	93,77

ACHTUNG NEUERÖFFNUNGEN

Versand & Ladenverkauf
Münchinger Str.30
W-7257 Ditzingen
Tel: 07156 / 28884
Tel: 07156 / 951212
Baden Württemberg kommt zu uns!

Royal Soft kommt in die Schweiz!

Royal Soft
Daniel Frank
Schachenstr.32
CH-4653 Obergösgen
Versand (Abholung nur nach Voranmeldung)
Tel: 062 / 354849

Game	Ami	PC
Waxworks	64,03	69,42
Stream Team	59,97	67,23
Historyline	83,33	89,99
Troddlers	62,12	--
Premiere D	72,32	--
DSA-Die Schicksalsklänge D	79,90	89,90
Push Over	72,32	79,99
Vikings Fields of Conquest	72,32	87,99
Hexuma D	79,90	89,90
Ultima 7	--	109,90
Nigel Mansell's WC	57,14	67,24
Formula One Grand Prix	--	97,88
Castles 2	--	91,84
Comanche Overkill	--	94,24
Pinball Fantasies	57,30	--
King's Quest 6	--	84,33
Lemmings 2	71,99	84,44
BAT 2	77,34	86,13

Versandkosten: NN + DM 8,00 • Vorkasse im Inland: per EC-Scheck + DM 7,00 • Ausland: per EC-Scheck + DM 35,00
Bei Software ab DM 250,00 Bestellwert im Inland Versandkosten frei

Angebote freibleibend!

Ihr Amiga-PD-Partner
alle gängigen Serien sind lieferbar

Einzeldisk	4,50
ab 10 Disk	4,00
ab 50 Disk	3,50
ab 100 Disk	3,30
ab 200 Disk	3,00
bei Serienabnahme ab	1,44

alle Preise incl. 3,5" 2DD-Disk
- Mit Qualitätsgarantie -
Wir kopieren natürlich nur mit Verfy.
Alle Disk. sind: -100% Virus- und Fehlerfrei
- etikettiert

3 Katalogdisketten
mit ausführlichen dt. Kurzbeschreibungen aller Programme

PD-Glanzlichter I+II
Ausgesuchte PD-Programme aus allen Bereichen auf je 10 Disketten. Alle Programme mit dt. Anleitungen je nur **35,-**

Leerdisketten 3,5" 2DD
(100% Fehlerfrei!)

von Sentinel Marke SONY	
bis 99 St.	1,20 DM .. 1,56 DM
ab 100 St.	0,99 DM .. 1,40 DM
ab 500 St.	0,90 DM .. 1,30 DM

Donau-Soft Tel.: 08431/49798
Maik Hauer 0161/2637380
Postfach 1401 Fax: 08431/49800
8858 Neuburg/Do. BTX: Donau-Soft#

DONAU SOFT

Nutzen Sie unseren bequemen
Abo-Service für alle
oder einzelne
PD-Serien:

Festplatten:	Preis
Oktagon 508 + GigaMem ..	1133,-
Oktagon 508/120 MB ..	1177,-
Oktagon 2008/120 ..	777,-
AT-Bus 2008/120 ..	588,-
84 MB für A1200 ..	777,-
auch andere Größen lieferbar	

A 600 HD 40 ..	977,-
A 1200 ..	899,-
A 2000 ..	999,-
A 3000-25/120 ..	2999,-
A 3000T-25/200/68040 ..	5044,-
A 4000 ..	ab 3777,-

Fordern Sie unseren kostenlosen Gesamtkatalog an
- Händleranfragen willkommen -

TransDat prof.
+ 129,-
WordLynx

Techno Sound
Turbo 97,-

Commodore
1685X/20-Karte 95,-

359,-
Amiga Association
Software und Service-Software

Ihr kompetenter
Ansprechpartner
in Herzen Bayerns

Speichererw.	Preis
512 KB (A500) ..	59,-
1 MB (A500 plus) ..	99,-
1 MB (A600) ..	129,-
4 MB (A600/1200) ..	569,-
2/8 MB (A2000) ..	275,-/707,-

Laufwerke:	Preis
3,5" intern A500/2000 ..	129,-
3,5" intern A3000 ..	189,-
3,5" extern ..	149,-
5,25" extern ..	169,-

Software:	Preis
Imagine 2.0 ..	609,-
Deluxe Paint IV ..	339,-
TurboPrint prof. 2.0 ..	179,-
VideoBackupSystem ..	147,-
Amiga Check Light ..	47,-

Fastback Light 47,-

24 Std. Schnellversand

Versandkosten:
Vork. 6,- NN 10,-
Ausland 12,-
Ausland NN 28,-



BIGNOSE THE CAVEMAN

Große Nase, nichts dahinter?



Die gute, uralte Zeit ist ja ein beliebtes Hintergrundszenario für Plattformgames — kein Wunder, wenn nun auch die Codemasters mal in der Prähistorik vorbeihüpfen...

Wegen des herannahenden Erntedankfestes macht sich der dicknasige Held samt seiner Keule auf, um den größten je gesehenen „Pterodaktylus“ zu

erlegen. Auf der Jagd nach dem Festtagsbraten steuert man Bignose (per Joystick oder Tastatur) unter Zeitdruck durch die von rechts nach links scrollenden Dschungel-, Sumpf- oder Vulkanlandschaften und verteidigt seine drei Bildschirmleben gegen anstürmende Saurier, Schlangen, Spinnen, Wespen und Fledermäuse. Treffer bringen dabei außer Punkten manch-

Die Budget-Profis von Zeppelin entdeckten ihr Herz für Minderheiten, genauer gesagt für die Fans der englischen Variante von American Football — und spendierten ihnen den lang ersehnten Manager!

Unseres Wissens ist dieser exotische Sport-Strategie der erste Vertreter seiner Art, kosten tut er trotzdem nur die Zeppelin-typischen 24 Eier.



WORLD RUGBY

Strategischer Eiertanz

mal auch Knochen-Boni, die unserem Zwerg Nase in genügender Anzahl Endgegnererschütterndes Niesen ermöglichen. Außerdem kann er mit seiner Keule Felsbrocken zerdeppern, um so an zusätzliche Stein-Munition zu gelangen. Das relativ simple Design der Spiellandschaften wird durch versteckte „Level-Warps“ aufgepeppt, wobei man den Abschnitt, dem Großnase gerade entflucht, kurz „im Vorbeifliegen“ sieht. Die Cartoon-Grafik ist nur spärlich animiert, jedoch putzig anzuschauen, zudem wird zwischen den einzelnen Levels eine Übersichtskarte der Steinzeit-Insel eingeblendet. Soundeffekte sind ziemlich dünn gesät, Musik gibt's bloß zur Begrüßung. Aber dank des niedrigen Schwierigkeitsgrades und der fairen Steuerung kommen hier wenigstens Anfänger schnell zu Erfolgserlebnissen — auch wenn sich der Held bei uns nicht ducken

sich schon zwei bis drei unserer Leser für Leder-Eier interessieren werden...

Sie bekommen hier natürlich nicht so viele Optionen wie etwa beim „Bundesliga Manager Prof.“ geboten, aber zumindest ist ein Großteil der Genre-üblichen Features mit von der Partie. Zum Beispiel Liga- und Pokal-Spiele, 15 Cracks plus zwei Ersatzleute mit verschiedenen Werten (Geschick, Geschwindigkeit, Stärke etc.), Training, Aufstellung, der Onkel Doktor und ein Scout zum Spionieren. Bei der Action auf dem Rasen kann nicht eingegriffen werden, man kriegt lediglich auf Wunsch die Highlights jeder Begegnung zu sehen, was man sich ähnlich vorstellen muß wie eine Mischung aus „Kick Off“ und Schulhof-Prügelei. Die Grafik enthält, außer in diesen Einblendungen, kaum Animationen, dafür ist sie farbenfroh und übersichtlich. Gut gemacht ist auch die Maus-

wollte, wie in der Anleitung versprochen.

Fazit: Bignose ist zwar längst nicht so sagenhaft wie sein mystischer Kollege Bigfoot, aber ein grundsolider Neandertaler mit akzeptablen Preisvorstellungen. (ms)

BIGNOSE THE CAVEMAN (CODEMASTERS)	
JUMP & RUN	
54% „MILUPHONG“	
GRAFIK	64%
ANIMATION	52%
MUSIK	46%
SOUND-FX	44%
HANDHABUNG	62%
DAUERSPASS	53%
FÜR ANFÄNGER	
PREIS	DM 24,-
SPEICHERBEDARF	312 KB
DISKS/ZWEITROPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	NEIN

steuerung, den Sound kann man dagegen rundum vergessen.

Insgesamt also ein wenig aufregender, aber solider Rugby-Manager — wer diesen Sport kennt und mag, darf zutreten äh, -schlagen. (mm)

WORLD RUGBY (ZEPPELIN)	
RUGBY-MANAGER	
55% „TOTOSH“	
GRAFIK	60%
ANIMATION	46%
MUSIK	41%
SOUND-FX	46%
HANDHABUNG	62%
DAUERSPASS	60%
FÜR GEÜBTE	
PREIS	DM 24,-
SPEICHERBEDARF	312 KB
DISKS/ZWEITROPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE
DEUTSCH	NEIN

Seit „Pinball Dreams“ und seinem „fantasievollen“ Nachfolger liegt die Meßlatte für Digi-Flipper ziemlich hoch — zu hoch für die Billig-Soft eines Diskettenmagazins wie Amiga Fun?

Nachdem die letzte Ausgabe mit „Hell Run“ bitter enttäuschte, wollte man in der Weihnachtsnummer wohl sicher gehen und hat deshalb ein Spiel des erfahrenen Budget-Spezialisten Hi Tec aufgekauft. Und das war keine so üble Idee...

Für knapp 20 Mäuse bietet Reflexity der Silberkugel drei verschiedene Betätigungsfelder, dazu kommt noch ein Bonuslevel, der in den ersten beiden Stages via Teleporter erreichbar ist — vorausgesetzt, der Kontostand beträgt mindestens 150.000 Punkte. Für den Aufstieg in die nächste Runde sind sogar 500.000 Pünktchen nötig, eine Hürde, die kaum einer der maximal vier (nacheinander) zugelassenen Spieler so schnell er-



Gib mir die Kugel!

REFLEXITY

klimmen dürfte. Das liegt daran, daß die nur einen Screen großen Spielfelder ziemlich vollgestopft sind mit allerlei Schikanen, Bumpern etc., während das Bällchen relativ klein ausgefallen ist. Beides zusammen fördert nicht gerade die Übersicht, zudem arbeiten die mit den Shift-Tasten bedienten Flipper nicht hundertprozentig exakt und ver-

zögerungsfrei, von der Steuerung per Maus ist eh abzuraten. Auch die Rempelversuche mit der Space-Taste sind weitgehend wirkungslos, das Rollverhalten des Silberfings kann dagegen voll überzeugen. Die ansprechenden Hintergrundgrafiken hat ein Alien-Fan gezeichnet, an den wahlweise angebotenen FX und Begleitmusiken gibt's eben-

hinter denen sich gelegentlich Kugeln mit den altbekanntesten Extras (Superschläger, Zeitlupe, Zusatz-Ball, Bonuspunkte usw.) verstecken. Soweit so schlecht, aber es kommt noch schlimmer: Anstatt des gewohnten Paddles steuert man hier Bunny mit seinem Baseballschläger am unteren Spielfeldrand entlang, was das Treffen eines Balls zum schieren Lotteriegewinn werden läßt.

Die Steuerung als unfair zu bezeichnen, wäre die Untertreibung des Jahres, denn das hektische Gezappel des Sprites ist schlicht und ergreifend katastrophal!

Um das Maß voll zu machen, wird man von krächzender Musik, einfalllosen Jingles und faden FX in den Wahnsinn getrieben — wie gut, daß die öde Comic-Graphic in Budget-Qualität den Spieler bald

falls nichts zu meckern. Der Abstand zu den Pinball-Königen von 21st Century Entertainment ist somit zwar immer noch gewaltig, aber für die schnelle Kugel zwischendurch kann man Reflexity schon empfehlen. (ph)

REFLEXITY
(CT-VERLAG)

FLIPPER-SIMULATION

62%
„ANNOUABAR“



GRAFIK	66%
ANIMATION	71%
MUSIK	65%
SOUND-FX	66%
HANDHABUNG	54%
DAUERSPASS	60%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 19,80

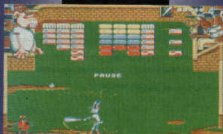
SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	HIGHSCORES JA
DEUTSCH	ANLEITUNG

Arglosen Amigianern im Jahre 1993 noch eine Break-out-Variante unterjubeln zu wollen, ist schlimm — wenn sie dann noch so unspielbar ist wie diese, ist's ein Kapitalverbrechen!

Offenbar waren sich die Programmierer der frevelhaften Tat sehr wohl bewußt, warum sonst hätten sie ein unverdächtiges Karnickel (mein Name ist Hase...) im Baseballdress zum Hauptdarsteller erkoren und die Uralt-Idee mit einer selten dämlichen Story vernebelt? Um seine Freundin aus den Klauen des grausamen Stammes Bongo zu befreien, soll das Langohr 30 Level lang Mauern abtragen... Neu an diesem Aufuß ist allenfalls das Baseball-Drummerum inklusive animiertem Schweinchen-Schiedsrichter und einem Marienkäfer-Pitcher, der den Ball ins Spiel bringt. Ansonsten werden halt mal wieder Steine abgetragen.

BUNNY BRICKS

Der Frust-Hase



in einen gnädigen Schlaf sinken läßt. Kurz und sehr schlecht: Mit Bunny Bricks hat Silmarils gleich zu Jahresbeginn eine solche Gurke vorgelegt, daß der Rest eigentlich nur noch besser werden kann... (ms)

BUNNY BRICKS
(SILMARILS)

BREAKOUT

12%
„HÄSSIGHEIT“



GRAFIK	48%
ANIMATION	39%
MUSIK	36%
SOUND-FX	33%
HANDHABUNG	4%
DAUERSPASS	9%

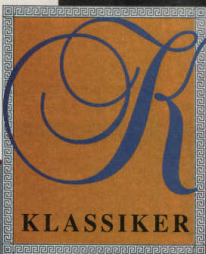
FÜR MASOCHISTEN

PREIS DM 69,-

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	HIGHSCORES JA
DEUTSCH	ANLEITUNG

TURRICAN

Kaum zu glauben, daß der Actionknaller von Rainbow Arts bald das biblische Alter von drei Jahren erreicht — ein Klassiker war er allerdings bereits nach etwa zehn Minuten! Heute gilt das Game immer noch als bestes Jump & Pang für den Amiga...



KLASSIKER



Ein Spiel wie ein Wirbelwind: Turrican

Unso trauriger war die Fan-Gemeinde, als Factor 5 nach der fulminanten Fortsetzung verlaubbaren ließ, daß Teil drei der Serie nur noch für Konsolen erscheinen sollte. Aber wir haben eine kleine Sensation zu vermelden: „Turrican III“ kommt nun doch auch in Amigavision heraus! Kaiko hat sich der Amiga-Turrican erbarmt und wird das Spiel vom Mega Drive konvertieren — da wir den Jungs bereits die Hammer-Knallerlei „Apidya“ verdanken, dürfte Spitzenqualität wohl garantiert sein. Aber das ist ja noch Zukunftsmusik, und diese Seite ist eher für Vergangenheitsbewältigung zuständig, packen wir's also an.

Als Turrican im Frühjahr 1990 seinen Siegeszug über die Monitore antrat, tat er das zunächst am 64er, anschließend dann auf der „Freundin“. Als Programmierer zeichnete übrigens auch Manfred Trenz verantwortlich, der ja mit „Great Giana Sisters“ erst kürzlich hier vertreten war. Mag sein, daß das Prinzip vom Robot-Helden, der über scrollende Plattformen rennt und dabei alles niedermetzelt, schon damals ein alter Hut war, aber das Teil ist einfach gnadenlos gut spielbar: Die Level sind umfangreich und mit den tollsten Gegnern besetzt, es gibt tonnenweise Geheimgänge, Bonuskammern und versteckte Extrablöcke. Ja, und die Waffenwahl ist sowieso

unübertroffen, denn von Beginn an findet man Standardwumme, Minen, Flammenwerfer und Laserwand im Marschgepäck, später stoßen noch dickere Baller männer dazu. In besonders brenzlichen Situationen rollt sich der Blech-Hero einfach zum unbeseigbaren Kreisel zusammen, der wild über den Screen düst und so selbst die Endgegner



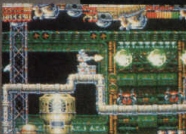
Bunter, größer, lauter: Turrican II

das Fürchten lehrt...

Erstaunlich ist nach wie vor, daß die Steuerung trotz ihrer Komplexität ganz locker von der Hand geht, besonders, wenn ein Zwei-Button-Stück (selbst ein Sega-Joypad kann verwendet werden) verfügbar ist. Daran hat sich auch beim Anfang 1991 erschienenen Turrican II nichts geändert, doch die ohnehin schon feine Grafik wurde nochmals aufgemöbelt, es gibt zusätzliche Sprachausgabe, und die Landschaften sind abwechslungsreicher. Ganz neu hinzugekommen war eine horizontal scrollende Flugsequenz. Kein Wunder also, wenn das Turrican-Fieber mittlerweile auf den verschiedensten Rechenknechten grassiert, vom Atari ST über Spectrum bis hin zum Game Boy sind Versionen erhältlich. Momentan wird gerade an „Super Turrican“ fürs Super NES gewerkelt, und etwa im April sollte dann „Turrican III“ für den Amiga zu haben sein.

Abschließend ein kleiner Tip für sparsame Neuanigianer: Die beiden

ersten Teile werden mittlerweile zum Freundschaftspreis von zirka 20,— DM gehandelt und laufen selbst auf neueren A500 Plus bzw. A600-Rechnern problemlos. Ein Grund mehr, sich diesen irren Action-Hurrican mal persönlich anzutun! (r)



Demnächst am Amiga: Turrican III

ZEITSPIEGEL TURRICAN 1/TURRICAN 2 GESTERN HEUTE

87%	81%
89%	83%

88% 90% GRAFIK 80% 82%

93% 94% ANIMATION 78% 80%

95% 94% MUSIK 88% 89%

91% 96% SOUND-FX 81% 87%

76% 80% HANDHABUNG 76% 80%

87% 89% DAUERSPASS 82% 84%

FÜR FORTGESCHRITTENE/FÜR KÖNNER

K I C K E R DAS IRRE FUSSBALLMANAGER-POSTSPIEL

Alte Fußballer-Weisheit: Andere nie ein siegreiches Ergebnis! Dazu hielten wir uns, als wir erneut 4:1 spielten, diesmal auswärts gegen die Killers. Und siehe da, wir haben tatsächlich abermals gewonnen...

Oskar der Bestrafter machte seinem Beinamen in der jüngsten Begegnung alle Ehre, bestrafte er doch jeden feindlichen Fehler mit einem Treffer — satte drei Tore gingen auf sein Konto, für die flinke Gitti blieb demnach nur noch eins. Ja, in seiner unbezahlbaren Sensationsgier stahl Ossi dem Schiri schließlich sogar eine Gelbe Karte,

und auch Bröselmair und Joker sahen wegen Beihilfe Gelb, weshalb letzterer nächstes Mal gesperrt ist.

Ansonsten hättet Ihr uns 75 Prozent Einsatz aufgetragen, die Schuldenreduzierung scheiterte ganz knapp an der Mehrheit Ihrer Gegner (es ist also immer noch ein Berg von 300.000 Talern abzutragen), und unser

gesammeltes Bargeld stapelt sich bis zur 64.000-Mark-Grenze. Was steht nun demnächst an? Ein hochinteressantes Heimspiel gegen die Jungs von AMS, welche derzeit auf Platz 19 dümpeln. Das dürft Ihr nicht verpassen! Sollte zwar kein großes Problem werden, trotzdem hätten wir gerne noch ein paar offene Fragen mit Euch besprochen.

1) Wieviel Einsatz sollen wir im nächsten Spiel zeigen (0%, 25%, 50%, 75%, 100%)?

2) Welche Spieler willst Du aufstellen? Auf welche Position? Pro Quadrat bitte nur ein Kicker!

3) Am Transfermarkt tummeln sich nur ein paar unbezahlbare High

End-Kicker — Vergessen wir's.

4) Möchtest Du Spieler verkaufen? Wenn ja, welche(n)?

5) Möchtest Du ins Trainingslager fahren? Wenn ja, für 125.000 DM, 200.000 DM, 300.000 DM oder 500.000 DM?

6) Der Eintritt liegt derzeit bei 6 Mark. Wieviel wollt Ihr dem Publikum in der kommenden Runde abverlangen?

7) Möchtest Du einen Kredit aufnehmen oder abbezahlen? Wenn ja, wieviel? Die Bank würde 200.000 Piepen rausrücken...

Sicher ist Euch schon alles klar wie Kloßkuché? Prima, uns nämlich nicht. Also her mit Euren Weisheiten; am besten in Form einer frankierten Postkarte samt Absender. Wir mieten dann bei Commo mal wieder einen Postkarten-Auswertungsrechner, der mit einer kleinen Erhöhung der Taktfrequenz auf etwa 250 MHz, vielleicht sogar rechtzeitig fertig wird. Daraufhin wecken wir unser Fußballmanager-Programm auf, verfüttern ihm die ermittelten Daten zum Frühstück und präsentieren Euch im Februar-Heft das Ergebnis.

Nun werdet Ihr sicher wieder einen kleinen Motivations-Tritt benötigen, um in die Gänge zu kommen, was uns viel Kopfzerbrechen bereitet hat. Tolle Vektorgrafik können wir nicht bieten, Stereo-Sound auch nicht, also

haben wir diesmal was ganz Originelles für Euch...

1 x Graham Taylor's Soccer Challenge
3 x Joker-Shirt
3 x Sammelordner

Mit anderen Worten: Jede Zuschrift hat ohne Ansehen von Handschrift, Eßelsohren oder Augenfarbe die Chance, ihrem Absender eine der genannten Wohltaten einzubringen! Freilich nur, wenn sie uns auch erreicht, weshalb es sicher nützlich ist, wenn Ihr unsere Anschrift auf dem Kärtchen vermerkt. Hier ist sie schon:

Joker Verlag
Kicker Cup
Untere Parkstr. 67
8013 Haar

Paarungen: 18. Spieltag

FC JOKER	—	AMS
Opafun	—	Wurm. Wolfschreck
Raschmeh	—	Playpower
Blue Beiß	—	Hardball Killers
Bummico	—	Dragonflight
Maniac Menschen	—	Austerwitz
Un. Hoffschwer	—	Might & Matschig
Hammerfoot	—	Langohrer SK
Indianerbones	—	Bodo Tiltners
Battle Kumpans	—	Berlin East/West

Ergebnisse: 17. Spieltag

Hardball Killers	—	FC JOKER
Might & Matschig	—	Opafun
AMS	—	Battle Kumpans
Dragonflight	—	Raschmeh
Bodo Tiltners	—	Un. Hoffschwer
Berlin East/West	—	Bummico
Langohrer SK	—	Blue Beiß
Indianerbones	—	Maniac Menschen
Wurm. Wolfschreck	—	Hammerfoot
Playpower	—	Austerwitz

Das Spielfeld

Gegner

1	2	3 Tor	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28 Tor	29	30

FC Joker

Mannschaftsaufstellung

Nr.	Spieler	Art	letzte Pos.	Stärke	Wert (DM)
1)	Brok	Tor	28	39	180.000
2)	Wunderlich	Tor	—	17	150.000
3)	Schlimmel	Abw	23	56	470.000
4)	Bröselmair	Abw	17	22	320.000
5)	Joker	Abw	19	g.	190.000
6)	Nettelbeck	Abw	18	28	220.000
7)	Freckmann	Abw	—	25	60.000
8)	Ponikwar	Mit	—	8	260.000
9)	Regnet	Mit	11	27	220.000
10)	Celal	Mit	14	13	190.000
11)	Magenauer	Mit	15	36	250.000
12)	M. Labiner	Mit	12	47	290.000
13)	Dzierzynski	Ang	7	23	140.000
14)	Stein	Ang	—	15	100.000
15)	B. Labiner	Ang	3	28	230.000

Die Joker-Tabelle

Mannschaft	Punkte	Tore
1) Maniac Menschen	28:6	43:20
2) Un. Hoffschwer	25:9	46:23
3) Opafun	24:10	42:37
4) Hammerfoot	23:11	48:20
5) Berlin East/West	22:12	33:25
6) Might & Matschig	20:14	30:20
7) FC JOKER	20:14	33:25
8) Battle Kumpans	19:15	32:23
9) Blue Beiß	19:15	30:23
10) Bummico	18:16	30:23
11) Raschmeh	15:19	33:23
12) Bodo Tiltners	15:19	33:23
13) Langohrer SK	15:19	26:24
14) Indianerbones	14:20	26:24
15) Austerwitz	13:21	26:24
16) Wurm. Wolfschreck	13:21	26:24
17) Playpower	13:21	26:24
18) Dragonflight	9:25	37:23
19) AMS	8:26	34:23
20) Hardball Killers	7:27	36:23

WLANZEIGEN

BIETE HARDWARE

Verkauf Amiga 500 mit Drucker, 2 Laufwerke, Colormonitor, Disketten, Büchern für 1.650 DM. Schreibt an: Steffen Steven, Hiltner den Durl 1, O-37891 Vechtelstedt.

Verkauf Farbmonitor 1084S und einwandfrei in Ordnung für 280 DM. Wer ihn will, schreibt bitte an: Zanajic Thomas, Thalauerstr. 8, 8269 Burgkirchen oder rufen an unter der Tel: 0867964660.

Verkauf Amiga 500, 1084S Monitor, 2 externes Laufwerke, 1 MB Speicher, 2 Joysticks, Abdeckhauben, 1A-Top-Originalspiele. Alles im super Zustand für nur 1.100 DM. Tel: 0897593114 (verlangt nach Michael).

Verkauf Amiga 500 mit Golden Image Mouse 200, 2 Comp. Pro Joysticks, 2 Laufwerke, 2,25 MB Arbeitsspeicher, Monitor, Cmp Series II, HD 520B 71 Ims Abdeckhaube, viel Software wie CFA, Back, FTM, Elvira, Leander, Black Crystal, CosmoQuester, Lotus 1, F-15H. Alles zusammen nur 1.900 DM. Tel: 07144/25304 oder schreibt einfach an: Kay Wendler, Pannemastr. 23, 7141 Dürr.

Verkauf Amiga 500, Monitor 1084S, Software, Bücher, Joystick, Maus, Spiele und Anwender. Alles 100% o.k. für nur 1.200 DM. Schreibt, mein besser noch, ruf mich unter folgender Telefonnummer an: 07721/59955.

Verkauf Amiga-Prog-Sampler-Studio und Datei Jammer (Sound-Digitalisator) plus Software, alles in Topzustand, NP 159 DM, VB 120 DM. Tel: 07541/47812 (06-verk).

Verkauf Amiga Action Replay MK3 (2ea) für 170 DM. Schreibt bitte an: Florian Faustner, Adolf-Schels-Allee 2, 89339 Bad Koenigsheim.

Amiga 500 Kick 1,2, Floppy, Speichererweiterung auf 1 MB, Synchro-Express 2, Action Replay MK2, Joystick Comp.Pro,

HF-Modul, Drucker, MP3 1230, Deluxe-View 4.1, Deluxe-Sound 2.8, Mouse-Pad, 3 Diskettenboxen, Amiga Joker Heft für 1190 bis 592. ASM Heft 91/komplett, alles zusammen für 1.700 DM. Ruf doch an, unter der Tel: 02939/584 (André Gerke).

Verkauf Amiga 500 mit Monitor, 1 MB Erweiterung, 2 Laufwerke und 30 original Games, z.B. Monkey Island, F-29, Rainbow Islands. Spiele auch einzeln zu verkaufen. VB 1.800 DM. Schreibt an: Marcus Sand, Waldstr. 26, 8892 Wolf-Eichenbach, Tel: 09875/527.

Verkauf Amiga 500, TV-Modul, 1 MB, 3 Joysticks, Literatur, Viruskiller und Soft für 750 DM, Action Replay 2 für 120 DM, absch. 3,5 Laufwerk für 100 DM, X-Copy Prof. V5.2 für 60 DM, Amos-Creator für 40 DM, Amos 3 für 50 DM, Amos Compiler für 40 DM, Tip Off und Test Drive 2 Collection je 40 DM (alle kann benutzen). Außerdem Yamaha PSR-11 Keyboard für 150 DM und Schulplatten (SK für 2 DM). Tel: 05153/557 ab 16.00 Uhr (Theoben verlangen).

Verkauf Amiga 500, Monitor 1084S und 2 Joysticks, sowie 100 Leerdisketten (alles 100% o.k.). Schreibt bitte an: Sacha Recknagel, Loserstr. 67, O-7024 Leipzig.

Verkauf Amiga 500, 2 MB Hauptspeicher und 2 Laufwerke, 2 Diskettenboxen und 2 Joysticks. Alles in Top-Zustand. Der Preis? Nur 900 DM. Also los, ruf doch einfach mal an: Tel: 0855/81574. Übernehme natürlich Parkettchen. Schreibt an: Roland Weber, Kirche 8, 8351 Hohenau.

Amiga 1080, 1 MB, exktr. Bootschalter (DF-D-DF3), Monitor 1081, 3,5 Zoll Zusatzlaufwerk, VB 1.200 DM. Amigos Festplatte, 60 MB für Amiga 1000 VB 800 DM. Zusammen für: VB 1.800 DM, Tel: 0831/457123 (Stephan).

TV-Modulator für Amiga zu verkaufen für nur 35 DM. Schreibt bitte an: D'Ambrósio Marcel, Vogelsangerstr. 5, 7080 Stuttgart 1.

Amiga 500, 1 MB RAM mit Notabel, Maus, TV-Modulator AS20, Scavallhi, Joystick, 40 Disketten, Literatur im La Zu-

stand für nur 650 DM dringest! Schreibt an: Dietmar Kohn, Gruner Str. 6-1204, O-8010 Dresden.

Verkauf neuerwertigen Commodore Amiga 500 incl. 1 MB Ram. Maus, TV-Modulator, 2 Laufwerke, Bücher, Magazine, große Softwarepalette und reichlich Zubehör. Alles 100% o.k. VB 1.000 DM. Tel: 07931/45400, Alexander Nuff, Schreinerstr. 14, 6990 Bad Merzingerheim 4.

Verkauf C64 mit 250 Games, Grünemotor, Datacette, Floppy, Staubschutz, Resetbutton, 3 Joysticks, Diskkcher, Diskbox, 30 Originalgames und 3 Module für VB zwischen 500-400 DM. Petch Andrea, Seeadlerstraße 45, O-7840 Seefersingen-Seo.

Achtung! Biete Videodigitialer Dig View Gold 4.0 inkl. Antem, regelbarer Farbe, Halbkritik, Kontrast, RGB-Splitter mit Netzteil für gute Qualitätbilder ab Videos. VB 318, komplett NP 712 DM. Interessenten melden sich bitte bei: T. Gallucio, Waldacker 28, Postfach 1120, CH-3072 Ostermungen 1.

Verkauf Amiga 500, Farbmonitor 1084S, 2 Laufwerke, Mon-Ständer, Drucker MP3120 plus Papier, Diskettenbox, 100 Diskts, Zeitschriften, Bücher, 2 Joysticks, Speichererweiterung, Soundamplifier, Originalspiele: z.B. F.1 Grand Prix, Bandelgig Manager Prof. usw. Tel: 09142/8315 (Rüdiger verlangen), ab 18.00 Uhr.

Verkauf Amiga 500 mit TV-Modulator, 512 KB Speichererweiterung, 16 Original Games, Maus, Mauspad, Joystick und anderen für 850 DM. Schreibt bitte an: Franz Balger, Tannenweg 27, O-9610 Gluchau.

Verkauf Amiga 500, 1 MB, 2 Laufwerke, Farbmonitor, Joystick, Maus, div. Zubehör, viele Original-Software, Literatur, VB 1.599 DM. Tel: 06671/23245.

SUCHE SOFTWARE

Suche Original-Games: Dragon's Lair 1 - Escape from Sings Castle (50 DM), Dragon's Lair II - Time Warp (85 DM) m. Verg. u. Anl. Wer nicht ein Spiel verkauft, bekommt ein Originalspiel in Verg. und Anl. geschickt! Tausche auch: Suche Power Play 6/90, table 4 DM. Tel: 03131/9314673 (Hijzer)

Suche dringend gute und neue Software. Tauschpartner die wenigstens schlecht, Schickt Ihre Läden oder Diskts an: Rolf Hess, Weidenerstr. 6, 4097 Hasbergen, Tel: 05465/1202; 100% Rückwort.

Suche Spiele von Infocom, Origin, Sierra,SSI, SSG und anderen. Kaufte gerne ganze Sammlungen! Tel: 0721/85947

Suche billig: CH o. Keyno, Dragonflight, Phantasia 3, Fate, DSA, u.a. RES. Auch Tausch! Biete 2nd World, Yu. Chalk. 2 u.a.; Denis Durve, Angersstr. 44, 3406 Bovenend 1, Tel: 0559/91420 - Nur Original!

Suche Deluxe Strip Poker 2, Cover Girl Poker, Splash, Pipi o. Bilis (auch alte Strip Poker), Larry 1-5, Fascination. Biete neuen Cams Bay im Spielern. Wenn Ihr was habt, meldet Euch bei mir, nur Original! Uwe Bachmann, Papstfelderstr. 7, O - 8021 Dresden

Suche dringend: Bars & Pipes, Midi-Sequencer, Steinberg Pro 24, Zahl! ex. 200-250 DM. Verkäufer: Heart of China, Life & Death, Wizard of Sound, Breuchchen 58.50.10.10; TB Spranger, Plattelste 48, O - 8051 Dresden

Suche für den Amiga das Antwortprogramm Multi Frequency Dialer. Schickt Informationen a. Preisvorstellung an: Ingar Stein, Postfach 4, 5241 Welfefeld

Österreich: Suche Amiga-Software jeder Art. Suche: Komplettsammlungen Indiana Jones III, Eye of the Beholder 2, Markus Winter, Beckhaus 47/29, A - 1130 Wien

Suche Birds of Prey 50-70 DM, Speedball 1 o.2 46 DM, Airbus 320 60-70 DM, Knights of the Sky 60-70 DM, Jaguar XJ 220 50-60 DM, F15 Strike Eagle 1 o.2 60 DM, F16 Falcon 40 DM; auch Tausch möglich! Tel: 0201/471864



WORLD HOCKEY MANAGER

Der EISHOCKEY-MANAGER für alle AMIGAS ab 1 MB Speicher. Direkt vom Hersteller!!!
Die Herausforderung für jeden Fan von Sport-Simulations-Spielen!

Mit allen üblichen Features und mehr:

- EDITOR zum ändern von Namen und Trikotsfarben!
- Realistische Stadionatmosphäre!
- Original Teams aus den besten Ligen der Welt!
- und . . . und . . . und . . .

Zum Preis von **NUR 59 DM** (DEMO-Diskette für 10 DM Vorkasse!)

Vorkasse +4 DM
Nachn. +10 DM





Sayonara Software

Altenstädterstr. 14
6361 Niddatal 4
Telefon 06187 / 26498

**DER NEUE
MULTIMEDIA-KÖNIG?
NACHDEM COMMODORE
MIT DEM CDTV
PRAKTISCH
GESCHEITERT IST,
VERSUCHT NUN DER
ELEKTRONIK-GIGANT
PHILIPS, EIN WEITERES
MULTIMEDIA-SYSTEM
AM MARKT ZU ETABLIE-
REN. DER ERSEHNT
SILBERSTREIF AN HORI-
ZONT ODER DOCH
WIEDER NUR BLECH-
SPIELZEUG?**

Es ist ein offenes Geheimnis, daß der kaum noch meßbare Verkaufserfolg von Commodores „Wundermaschine“ in erster Linie auf dem fehlenden Software-Support beruht. Wer besorgt sich schon für teures Geld ein Gerät, auf dem er dann überwiegend sinnlose Diashows, kindische Malbücher und eine Handvoll in Ehren ergrauter Amiga-Umsetzungen laufen lassen kann? Antwort: Nach den Ergebnissen unserer Leserbefragung besitzt gerade mal ein schlappes Prozent aller Joker-Leser ein CDTV...

Damit sie nicht dieselbe Pleite erleben, haben sich hier über 200 Hersteller aus verschiedenen Branchen (unter anderem Sony, Bertelsmann, Time Warner, Polygram) zusammengeschlossen und einen weltweit gültigen Standard vereinbart, der auf den eher nicht-sagenden Namen „Compact Disc-Interactive“ oder kurz CD-I hört. Deshalb stehen uns demnächst

Das CD

auch noch eigene CD-I-Geräte von Sony, Tandy oder JVC sowie allerlei Programme diverser Anbieter ins Haus — aber jetzt erstmal zu den real existierenden Silber-Triebwerken von Philips:

DIE HARDWARE

Das Einstiegsmodell CDI 220 kostet rund 1.498,- DM und besteht praktisch nur aus dem Grundgerät (plus Fernbedienung), das an einen Fernseher oder Computermonitor angeschlossen werden muß. Die nächststeuere Stufe heißt CDI 360 und ist ein Portable mit eingebautem 15 cm-Farbbildschirm, was unterm Strich etwa 3.998,- DM macht. Darüberhinaus soll noch eine professionelle 600er-Serie kommen, bei der die Gerätepreise zwischen 5.900,- und 7.400,- DM liegen werden. Beim Basismodell CDI 220 werkeln vier 68070-Prozessoren mit 20 MHz-Taktfrequenz vor sich hin, die von einem kleinen 68000-Brüderchen mit 16 MHz unterstützt werden. Der normale Hauptspeicher hat 4MB RAM, dazu kommen 1MB CPU-RAM und noch mal 1MB sogenannte VRAM, das durch seinen Akkupuffer auch zum Abspeichern von Spielständen geeignet ist. An der Gehäuse-rückseite befinden sich verschiedenste Anschlußbuchsen für die Verbindung mit der großen weiten Welt der Unterhaltungselektronik — vom Videorekorder bis zur Stereoanlage (Euro-AV mit RGB, Y/C für Super VHS, CD-I-Bus usw.). Auf der Fernbedienung thront ein Mini-Joystick, außerdem kann man Maus, Trackball oder Keyboard anstöpseln. Die CD-Schublade schluckt Silberscheiben aller Art, Hauptsache, deren Durchmesser beträgt 12 cm. Eine bedauerliche Ausnahme von dieser Regel bilden die CD-ROM-Games für den PC, die leider nicht über diesen Umweg auf den Amiga-Monitor geschummelt werden können.

DIE SOFTWARE

Wer gerne mit dem Rolls Royce zum Brötchenholen fährt, spielt wahrscheinlich auch seine normalen Audio-CDs auf dieser Kiste ab. Die speziell für sie geschaffenen „CD-I Ready“-Silberlinge bieten über den Krach hinaus noch zusätzliche Bild- und Textinformationen an, bei-

speitsweise Foto und Biographie der Interpreten, Songtexte oder Videoclips. Bislang tendiert das Angebot allerdings stark in die Richtung Pavarotti-Mozart-Armstrong, aber wer weiß, vielleicht ist man in ein paar Jährchen schon bei den Beatles angelangt?

Die Fotografen unter Euch kennen wahrscheinlich bereits die neuen Foto-CDs, die sich ebenfalls mit diesem Gerät betrachten lassen. Für die Gelegenheitsknipser: Man bringt seinen Film ins Fotogeschäft, das für rund eine Mark pro Bild maximal hundert Urlaubserinnerungen auf eine solche Photo-CD preßt, die man dann zuhause am Fernseher bestaunen darf. An der bewegten Variante wird dagegen noch gearbeitet — ja genau, die Rede ist von Spielfilmen auf CD! Weil die Produkte aus Hollywood enorm viel Speicherplatz fressen, passen sie bloß in komprimierter Form auf die kleinen Scheibchen, was wiederum einen extra Decoder nötig macht, der etwa 500,- DM kosten soll. Aber von da an wird nur noch gespart, denn die Digi-Streifen sollen mit maximal 50,- DM zu Buche schlagen. Immer vorausgesetzt, sie kommen auch wirklich...

Lediglich der Vollständigkeit halber seien auch noch so hochinteressante Programme wie digitale Diashows von Kunstausstellungen und Museen, die sattem bekannten Malbücher für Kleinkin-



Die portable Luxus-Variante: CDI 360



i System von Philips

der oder „Wetter-Simulationen“ erwähnt. Da kulturelle Highlights dieser Art ja schon den Ruf des CDTV gründlich ruiniert haben, kann man nur hoffen, daß sich die Geschichte am CD-I nicht wiederholt.

DIE SPIELE

Für einen Zocker (und eine Zocker-Zeitschrift) ist das natürlich das mit Abstand wichtigste Thema, weshalb wir in der nächsten Ausgabe auch etwas ausführlicher darauf eingehen wollen, als das hier und heute möglich ist. Daß wir Euch jetzt noch nichts Konkretes präsentieren können, liegt einfach daran, daß all die irrsinnig tollen Spielehämmer erst angekündigt sind. Brettspiel-Umsetzungen wie „Scotland Yard“ von Ravensburger, „Super Mario Brothers“, „Donkey Kong“ und „Legend of Zelda“ — lauter schöne Games, aber keines davon ist fertig. Das meiste von dem, was bereits fertig ist, hat dagegen den Nachteil, daß es aus Alters-

oder Qualitätsgründen eigentlich keinen Menschen interessiert. Das neundneunzigste Backgammon, den hundertsten Flipper und das gute alte „Vier gewinnt“ braucht heute niemand mehr, und „Tetris“, „Defender of the Crown“ oder „Sargon Chess“ kennen wir ja auch schon irgendwoher. Einzig die Golf-Simulation „Palm Springs Open“ macht einen vielversprechenden Eindruck, aber wie gesagt, in vier Wochen erfahrt Ihr's dann genauer.

DAS FAZIT

Vom technischen Potential her scheint das CD-I alles in allem zwar mehr Entwicklungsmöglichkeiten zu besitzen als das CDTV, trotzdem hängen seine Zukunftschancen überwiegend (sprich etwa zu 99 Prozent...) vom kommenden oder nicht kommenden Software-Support ab. Tja, und wie der aussehen wird, muß sich erst noch rausstellen — aber wir bleiben selbstverständlich am Ball! (pb)

TECHNISCHE DATEN FÜR DAS PHILIPS CDI 220

Prozessor:

4 x 68070 mit 20 MHz
1 x 68000 mit MHz

Arbeitsspeicher:

4 MB RAM
1 MB CPU-RAM
1 MB VRAM

Auflösung:

PAL 384 x 280 Punkte
768 x 280 Punkte
768 x 560 Punkte
NTSC 360 x 240 Punkte
720 x 240 Punkte
720 x 480 Punkte

Farben:

16,7 Mio.

CD-Kapazität:

650 MByte für 7000 Bilder in
Fotoqualität
72 Minuten bewegtes Vollbild
1 Stunde Super HiFi-Sound
16 Stunden Mono-Sound
250000 Textseiten

Anschlüsse:

Scart
FBAS-Video (SuperVHS)
Audio
CD-I-Bus
Maus (opt.)
Trackball (opt.)

Preis:

ca. 1498,- DM



PHILIPS



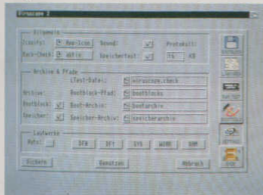
Das CDI 220

USER CLUB

Hat sich ein Mensch eine Virus-Infektion eingefangen, wird meist die chemische Keule ausgepackt — am Computer hilft nur der digi-

tale Hammer, um den kleinen Plagegeistern bezukommen...

Weil die Biester in beiden Fällen ständig ihre Gestalt verändern, verliert selbst die beste Schutzimpfung nach gewisser Zeit ihre Wirkung. Aber während man bei einer tropfenden Nase auch auf Kamilletee ausweichen kann, kommt man am Amiga nicht an starken Antibiotika vorbei.



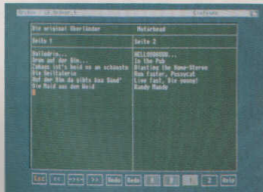
Das Killer-Menü

Redakteure sind von Natur aus zwar eher Spezialisten für Chaos und Unordnung, doch im Falle höherer Chef-Gewalt gibt der Klügere natürlich nach — und erkundet die verborgenen Reize eines Archivierungs-Programms.

Dabei stellt er zunächst einmal fest, daß die 60seitige deutsche Anleitung völlig

recht hat mit ihrem Hinweis, fast kein Programm auf dieser Welt arbeite absolut fehlerlos. Unser Testmuster wollte nämlich partout nicht von alleine laufen, sondern mußte erst mit der Workbench angekurbelt werden. Von diesen Startschwierigkeiten abgesehen, präsentierte sich das Data Becker-Tool jedoch von der nützlichen Seite:

Je nachdem, ob man Schall-



Übersichtlich ist es ja...

VIRUSCOPE 2

Neue Medizin für verschnupte „Freundinnen“

Und tatsächlich bietet Maxons Neuaufgabe des bewährten Virenkillers für seinen stolzen Preis so ziemlich alles, was man beim derzeitigen Stand der Technik erwarten kann:

Mit Hilfe vieler übersichtlicher Menüs lassen sich Festplatte, Disketten und jeder Winkel des Arbeitsspeichers an alle momentan bekannten Arten von Bootblock-, Link-, Programm- und Diskvalidator-Viren hin überprüfen. Verdächtige Byte-Ansammlungen präsentiert das Programm dem User wahlweise in ASCII, Assembler-Code oder hexadezimaler Schreibweise, die anschließende Analyse bringt dann meist auch die Personalien des ertrappten Übeltäters ans Bildschirmlicht. Doch gerade bei Spielen führt die nachfolgende Virenkill-Operation leider oft zum Tod des Patienten, vorbeugen ist hier also eindeutig besser als heilen. Für diesen Zweck enthält

Viruscope 2 eine „Antivirus-Kontrolle“, die man auch auf Disk installieren kann, um damit z.B. seine gespeicherten Spielstände zu schützen.

Abgerundet wird der positive Eindruck durch das deutsche Handbuch, das die Einzelheiten des Kampfs gegen das organisierte Virentum haarklein erklärt. Alles in allem bestimmt keine Fehlinvestition! (rf)

Viruscope 2

Vielseitiges und benutzerfreundliches Antiviren-Programm.

Preis: ca. 79,- DM
Hersteller: Maxon

SPICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPICHERBAR	KOMPLETT

VIDEO & CD ARCHIV

Ordnung muß sein?

platten, CDs, Musik- oder Videokassetten archivieren will, erscheint auf dem Screen eine andere Eingabemaske für Titel, Länge, Interpreten etc. Die Bedienung ist problemlos und erfolgt wahlweise über Maus und Pull-down-Menüs oder durch Tastaturkommandos. Die eingegebenen Texte lassen sich linksbündig, rechtsbündig oder zentriert ausrichten, die Farpalette ist jederzeit abänderbar, es gibt eine komfortable Suchfunktion und die Möglichkeit, häufig verwendete Standardformulierungen auf die Funktionsstasten zu legen. Ein Austausch der verschiedenen Listen (z.B. CDs — Musikkassetten) ist ebenfalls ohne weiteres möglich, und selbstverständlich kann man das Ergebnis seiner

Mühen auch zu Papier bzw. Etikett bringen.

Daß Grafik und Sound unter aller Kanone sind, wollen wir dem Programm in Anbetracht seines Einsatzzwecks mal großmütig verzeihen — im großen und ganzen sind die geforderten 30 Märker hier ordentlich angelegt. (rf)

Video & CD Archiv

Vielfältig nutzbares und komfortables Archivierungs-Programm.

Preis: ca. 29,- DM
Hersteller: Data Becker

SPICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPICHERBAR	KOMPLETT

Liegnitzerstraße 13
8038 Gröbenzell
Telefon 08142/9011 & 8079
Telefon 08142/8273
Telefon 08142/54654

Versand Service GmbH

Table with columns for company names (e.g., Amiga, Amiga Sonderposten) and lists of products with their respective prices.

Zubehör

Disken/Laufwerke

Speicherweiterungen

Leerdisketten

Mixe

Soundlogs

* = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar - Inhalt vorbehalten
Liste gegen frankierten Rückumschlag, Bitte Copycomputer angeben.
Vorsandkosten: Nachnahme plus DM 5,-
Vorkasse im Inland nur per Eurocheck plus DM 8,00 + Ausland: Nur Vorkasse gegen Eurocheck + DM 20 Versand
BEI SOFTWARE AB 200,- BESTELLWEIT NUR IM INLAND VERSANDKOSTENFREI
BESTELLANNAHME: Montag - Donnerstag 9.00 - 18.00, Freitag 9.00 - 17.00

STROMAUSFALL

Den letzten Stromausfall haben wir mit einem D&D-Produkt eröffnet, Grund genug, diesmal mit einem weiteren Gygax-Drachenspiel aufzuhören. Aber zunächst gibt's was zu lachen — es wartet ein Per-versical der wortwörtlich ausgekochtesten Sorte!

Pizza Krieg

Das schmale Anleitungsheftchen behauptet, daß wir es hier mit einem Brettspiel zu tun hätten — mag sein, aber wenn, dann handelt es sich dabei um das ungewöhnlichste Brett der Joker-Geschichte: eine richtige, echte Pizza! Verständlicherweise wird das leckere Gebäck vom Hersteller nicht mitgeliefert, aber seit den Hero Turtles hat

man sowas schließlich eh immer im Haus...

Zunächst zersägte man den Leckerbissen wie eine Torte, und zwar in mindestens so viele Stücke, wie Teilnehmer vorhanden sind. Nun übernimmt jeder Hungerleider eines der „Völker der bekannten Welt“ wie z.B. Pepperoni-Imperialisten, Oliven-Bauern oder Paprika-Pazifisten, indem er dem passenden Gemüse mit beherztem Stich einen Zahnstocher ins Herz treibt. Die Spieler verteilen sodann die aufgespießten Zutaten gleichmäßig auf die Pizzaschnitten; pro Territorium und Nase kann jedoch nur eine solche „Armee“ mobilisiert werden. Reihum darf jetzt ein jeder seine Streitkräfte ziehen (pro Runde ein Feld) und danach versuchen, das oder die betreffende(n) Gebiet(e) zu erobern. Dazu muß er gegen alle anderen dort heimischen Fremdgemüse der Reihe nach würfeln, wobei unterlegene Truppen vom Sieger auf der Stelle vertilgt werden!

Auch der Rekruten-Nachschub ist geregelt, und wer es irgendwann schafft, als einziger Besitzer eines Pizzateils übrigzubleiben, hat das Territorium im Sack und muß es samt Kruste verspeisen — während die anderen solange ohne ihn weiterspielen dürfen. Tja, und der Imperator des letzten Stückchens gilt schließlich als Gesamtsieger. Käse, Tomatensoße oder Zwiebeln werden übrigens nicht als Streitkräfte anerkannt, da sich mit ihrer Hilfe Wälder, Sümpfe und derglei-

chen gestalten lassen. Und für nicht so furchtbar verfressene Strategen sind gar erweiterte und langwierigere Regeln dabei, die fast schon das Niveau einer Konfliktsimulation erreichen. Na gut, nicht ganz...

An Material bietet die Packung eher karge Kost

man hier nicht auskommen wird — aus Gründen der Aktualität (das Teil ist offenbar, darüberhinaus strickt SSI derzeit an einer Computervisualisierung) haben wir in diesem Fall ausnahmsweise weniger auf deutschsprachiges Regelwerk geachtet.

Willkommen also auf dem



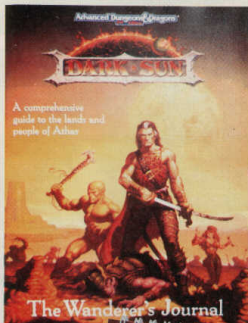
(Zahnstocher und einen Würfel), kann jedoch immerhin noch mit einem Rezepte-Heft aufwarten und wird in originalem Pizzakarton ausgeliefert. Aber das letzte Wort hat sowieso stets der Spielspaß, und der ist hier wahrlich paprikös. Doch der Torten sind genug gewechselt, laßt uns nunmehr Braten sehen!

Dark Sun

Die sonnenverbratene Welt des neuen AD&D Pen and Paper-Szenarios ist freilich kein Aufenthaltsort für jedermann, unterscheidet sie sich in ihren Wesenszügen doch recht deutlich von denen der üblichen heroischen Fantasy. Dazu später mehr, vorerst wären nämlich noch die ordentlichen Englischkenntnisse zu erwähnen, ohne die

lebensfeindlichen Wüstenplaneten Athas, der von seinem unbarmherzigen Muttergestirn aufgeheizt und von unablässigen Sandstürmen abgebeizt wird. Laßt Euch allerdings gesagt sein, daß man hierzulande nicht um lächerlichen Ruhm oder nutzlose Ehre kämpft, sondern uns nackte Überleben in den wenigen Oasenstädten, den nomadisierenden Trecks fahrender Händler





oder den räuberischen Wüstenstämmen. Entsprechend harsch sind die Sitten, man sollte es daher tunlichst vermeiden, einer Horde ungezügelter Halblinge in die Hände zu fallen oder sich ohne Not mit den mißtrauischen und gnadenlosen Elfen anzulegen.

In puncto Regelwerk gilt weitgehend das gewohnte AD&D-Grundgesetz, jedoch mit einigen wichtigen Änderungen: Zunächst hat Athas ein paar neue Rassen wie die Half-Giants oder

die insektenähnlichen Thri-Kreen hervorgebracht, weiterhin stehen bislang unbekannte Berufe wie Gladiator oder Defiler (eine besonders unangenehme Magiersorte) zur Wahl, und drittens gibt es mit dem sogenannten Charakterbaum eine völlige Neuentwicklung zu bestaunen. Jeder Spieler darf sich nämlich anfänglich vier verschiedene Charaktere auswürfeln, von denen er zu Sitzungsbeginn einen aussucht. Sollte der unterwegs in den Sand beißen, stehen bis zu drei Ersatzkandidaten zur Verfügung, die sogar im Ruhestand begrenzt Erfahrungspunkte hinzugewinnen können. Ja, es ist sogar möglich, im Verlauf der Kampagne ganz beuübt die Pferde zu wechseln!

Daß alle Athasier quasi nebenher auch psionisch begabt sind, ist sicher keine schlechte Idee, daß jedoch diesbezügliche Regeln fast völlig

fehlen und stattdessen lapidar auf das Psioniker-Handbuch verwiesen wird, muß als üble Beutelschneideri gebrandmarkt werden und führt notenmäßig zur Abwertung! Umso ärgerlicher, als die Ausstattung der Box ansonsten durchaus überzeugt, finden sich doch Rule-Book und „Reiseführer“ ebenso darin wie hübsches Kartenmaterial und ein umfangreiches Spielmodul. Abgesehen vom PSI-Lapsus hat Gary Gygax' TSR-Company also

einmal mehr ganze Arbeit geleistet.

Die leisten auch wir wieder, indem wir unsere beiden Rezensionsexemplare in altgewohnter Weise zur Verlosung freigeben. Ihr solltet uns also erneut zwei Fragen beantworten können, nämlich: Welches Land gilt als Heimat der Pizza? Wie heißt Frank Herberts berühmter Wüstenplanet? Wer's weiß, notiert die Antworten hurtig auf einer Postkarte, und ab damit an:

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

Pizza Krieg

Spielmaterial:	43%
Spielregeln:	78%
Spielreiz:	81%
Besonderes:	Das erste Brettspiel mit eßbarem Brett!
Schwierigkeit:	Für Anfänger
Preis:	ca. 19,— DM
Bezug:	Fantasy Productions Postfach 1416 4006 Erkrath 1 Tel.: 0211/9 24 22 42

Dark Sun

Spielmaterial:	82%
Spielregeln:	57%
Spielreiz:	79%
Besonderes:	Zwei Abenteuermodule sind bereits lieferbar.
Schwierigkeit:	Für Geübte
Preis:	ca. 44,— DM
Bezug:	Fantasy Productions Postfach 1416 4006 Erkrath 1 Tel.: 0211/9 24 22 42





Wenn es draußen stürmt und schneit, steht in der Spielhalle heiße Action stets bereit! Nicht nur, daß der Reim holprig ist, er stimmt auch nicht: Mit gerade mal drei neuen Games wollen uns die trägen Aufsteller derzeit einheizen — und die zocken sich eher lauwarm...

MOTO FRENZY

Am besten hat uns noch Ataris Verschnitt aus „Enduro Racer“ und dem hauseigenen PS-Spektakel „Road Riot“ gefallen, wenngleich die Spielidee der geländegängigen Motorradhatz kaum der Rede wert ist. Andererseits sieht das Standgerät mit aufmontiertem Rodeo-Bike imposant aus und macht zumindest dann Laune, wenn mehrere Automaten miteinander verkoppelt sind und man gegeneinander fährt. Im Normalfall tritt man allerdings allein gegen die drei Computerfahrer an, wozu zunächst zwischen exotischen Austragungsorten, wie Kenya, Las Vegas oder Norwegen, gewählt wird, dann gibt eine leicht bekleidete Schönheit das Startsignal.

Ein guter Fahrstil allein zählt hier freilich wenig, Sieger kann nur sein, wer mit der Pumpgum Gegener, Zuschauer und das restliche Straßenbeiwerk beharkt! Feine Sache, denn die 3D-Grafik zoomt in einem Hölletempo, so daß oft keine Zeit zum Ausweichen bleibt, also puset man Straßenblockaden einfach zur Seite. Und selbst

wenn sich Brücken oder Felsbrocken als bleiresistent erweisen, sind die ersten paar Runden problemlos innerhalb des Zeitlimits zu meistern, denn die Konkurrenz stellt keine große Herausforderung dar.



Beeindruckender als das simple Gameplay ist die ausgefeilte Technik: Die verschiedenen Landschaften sind bunt, detailliert und abwechslungsreich gestaltet, die Akustik dröhnt gut, und die Steuerung auf dem trillenden Hy-

draulik-Feuerstuhl ist eine Nummer für sich. Statistiker dürfen sich zudem über diverse Tabellen freuen, eine Streckenübersicht fehlt ebenfalls nicht — warum also nicht mal einen kleinen Proberitt wagen?

PUYO PUYO

Sega, normalerweise Spezialist für besonders aufwendige Arcade-Maschinen, läßt es beim neuesten Streich vergleichsweise ruhig angehen: Hier regnen in bester „Tetris“-Tradition mal wieder Steinchen vom Himmel. Obwohl, eigentlich sind's gar keine Steinchen (und auch keine „Columns“-Diamanten), sondern vielmehr kleine Pelztiere, die nur paarweise anzutreffen sind. Die Plärchen gilt es nun so zu drehen, daß Formationen aus mindestens vier identischen Kuschem entstehen. Ob sie dabei diagonal, vertikal oder quadratisch liegen, spielt keine Rolle. Wichtig ist, daß das „Mehrtet“ vom Screen verschwindet, damit die aufliegenden Viecher nachrutschen und

Platz für neue Stapeleien entsteht.

Als nützlich erweist sich dabei die Anzeige, welches Paar als nächstes ansteht; weniger nützlich sind durchsichtige Fieslinge, die von Zeit zu Zeit (aber dann oft gleich im Dutzend) herabfallen, da sie sich anschließend kaum noch wegstapeln lassen. Wie immer ist das Spiel vorbei, sobald der Screen komplett gefüllt ist. Das Ganze spielt sich ganz nett, vor allem, wenn zwei Tiefstapler gleichzeitig antreten, doch unter Originalität versteht man nun wirklich was anderes. Auch ist man von Segas Hardwareingenieuren schonmal besser verwöhnt worden, denn die Grafik läßt sich gerade noch als zweckmäßig bezeichnen, und die Musikbegleitung ist eine Freude für jeden Ottophas-Hersteller...





HEATED BARREL

Endlich mal wieder ein Superlativ: Was die Tad Corporation hier zusammengepfriemelt hat, ist die wohl fadeste Ballerei seit „Space Invaders“! Alleine oder zu zweit läuft man als Cowboy bzw. Indianer durch eine horizontal scrollende Westerlandchaft und knallt andere Cowboys und Indianer ab, später

kommen noch ein paar Mexikaner dazu. Das klingt so übel, wie es sich spielt, denn Extras gibt's praktisch keine, und die wenigen vorhandenen bescheren im Höchstfall Streuschuß oder zusätzliche Smartbombs. Besonders peinlich sind die purzelbaumschlagenden Scharfschützen und amoklaufenden Kälber, die hier als Endgegner fungieren; und zu allem Überfluß ist das Game

durchwegs viel zu leicht geraten — zwei, drei Credits und die Sache ist überstanden.

Doch ist es selbst um die paar Mark schade, denn die Comic-Grafik bleibt stets unterdurchschnittlich, und die Soundkulisse klingt auch ziemlich lasch. Selbst die Steuerung haben die Programmierer nicht richtig hingekriegt; man kann entweder laufen oder ballern, nicht aber beides

gleichzeitig. Das mag ja realistisch sein, Spaß macht's jedenfalls keinen. Tja, die einst so innovativen Automatenhersteller konzentrieren sich anscheinend immer mehr auf den boomenden Konsolenmarkt, während die Spielhallen ihre Rolle als Trendsetter wohl endgültig verloren haben. Kein Wunder, daß sich bildschirmlose Geräte derzeit steigender Beliebtheit erfreuen...



SPORT & FITNESS

Aber bitte, wir sind ja flexibel — werfen wir halt mal einen Blick auf die aktuellen Trends der „Aktiv-Automaten“. So kommt Airhockey wieder in Mode, jene aus „Shufflepuck Cafe“ bekannte Kreuzung aus Tischtennis und

Kicker: An einem Tisch im Billard-Format stehen sich zwei Spieler gegenüber, jeder hält einen kleinen Schläger in der Hand und versucht nun, seinem Gegenüber den Puck ins Tor zu treiben. Je nach Version wird dabei auf Zeit oder Punkte gespielt, und die auf einem Luftpolster schwebende

Scheibe garantiert dank ihrer enormen Geschwindigkeit durchschwitzte Klamotten.

Etwas gesahter anbieten, ist's auch eine Weile un-terhaltend — länger jedenfalls als

zu, das in der elektrifizierten Fassung allmählich salonfähig wird. Hier werden die Pfeile auf Plastikbretter gefeuert, ein Sensor ermittelt den Trefferpunkt, berechnet das Ergebnis und gibt es auf einem Display aus. Da die meisten Automaten neben dem populären „501“ weitere Spielvarianten anbieten, ist's auch eine Weile un-terhaltend — länger jedenfalls als



Richy reitet wieder!

das derzeitige Angebot an Digital-Entertainern! (rl)



JOKER SHOP



Cheat-Disk — Endlich ist sie da, die 3.5"-Scheibe mit hunderten von Tips, Tricks, Cheats und Freezer-Adressen zu hunderten von Games! Die besten Kniffe aus über drei Jahren Know How, längst vergriffene Ausgaben inklusive!!! Die ultimative Lösungshilfe für trickreiche DM 15,—



Nr. 900005

Disketten-Aufkleber — Wer eine hübsche Softwaresammlung haben will, hat ein Problem: Game-Disks sehen ja ganz nett aus, aber was macht man mit den Raubkop... äh, Sicherheitskopien? Die Lösung ist vierfarbig mit dem Joker-Logo bedruckt, sieht tierisch scharf aus, paßt auf Jede 3.5 Zoll-Diskette und läßt sich auch noch prima beschriften! Für gut haftende DM 4,- pro Bogen (acht Sticker)



Nr. 900004

Sammelordner — Unser exklusiver Sammelordner im neuen Joker-Design ist immer noch aus stabilem Karton, mit Griffloch und Platz für sämtliche 10 Ausgaben eines Jahres ausgestattet und rundum vierfarbig bedruckt — sieht jetzt aber um Klassen besser aus! Stilvolle Ordnung für ordentliche DM 15,-



Nr. 900007

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, ein bißchen Sonne genügt, und schon weiß man, was die Wurzel aus 8569,67 ist!
Ausgerechnet für DM 19,-

Nr. 90001

Joker-Shirt — Jetzt in Schwarz mit neuem Design! Also um Klassen schicker, aber in bewährter Qualität: 100% Baumwolle mit farbigem Transferdruck, zu haben in den Größen S, M, L, und XL. Für kleidsame DM 24,-



Nr. 90003

Zeitgeist — Kein Geist ist die topexklusive Joker-Watch, kurz „Jotch“ genannt. Mit diesem Zeiteisen seid Ihr Eurer Zeit voraus, denn die Uhr gibt es garantiert nur für Joker-Leser!!! Erhältlich in den zeitlosen Farben schwarz oder weiß für zeitlos günstig DM 49,- pro Uhr.

Nr. 90002

Joker-Jogger — Unser Mode-Hammer für zuhause, Sport oder den Wiener Opernball: neidvolle Blicke aller Geschlechter garantiert! Weiß mit buntem Druck, aus 100% Baumwolle, in den Größen: M, L, XL, XXL. Schon für modische DM 49,-



Nr. 100000

Joker-Sammlung
- Jetzt aber flott die fehlenden Hefte nachbestellen, denn viele Ausgaben sind bereits vergriffen! Einzig und allein von den abgebildeten Nummern gibt's noch ein paar Exemplare, aber wer weiß, wie lange noch?

Für's Übliche: DM 6,50 pro Heft bis Ausgabe 10/91, ab Nummer 11/91 kostet jeder Joker DM 7,-



Nr. 200000

Spezialitäten - Unsere Sonderhefte sind wirklich etwas ganz Spezielles! „Rollenspiele“ und „Adventures“ bieten jeweils über 80 Tests der besten Spiele samt Previews, News, Infos und Lösungshilfen. Dasselbe in Konsole gilt für „Megablast“, wozu die gesamte Hardware ausführlich vorgestellt wird!

Speziell günstig für DM 8,50 pro Heft



Nr. 300000

Horizontenerweiterung - Mit dem „PC Joker“ wisst Ihr heute schon, welche Games Euch morgen am Amiga erwarten, lernt Soft- und Hardware für den PC kennen und bekommt überhaupt jede Menge bestes Computer-Entertainment im gewohnten Joker-Stil. Muß man haben! Für die gewohnten DM 7,- pro Heft



Ihr habt mich überzeugt! Warum in die City schweifen, wenn das Gute doch so nah liegt? Warum im Kaufhaus kaufen, wenn man doch auch im Joker Shop shoppen kann? Sagt mir, wie das mit dem Bestellen läuft, und ich räume Euch mit Vergnügen den Laden leer! Aber bitte, aber gerne: Einfach den Bestellcoupon ausfüllen und an unsere Adresse schicken, schon geht ein Päckchen auf die Reise. Wie bitte, Ihr wollt das schöne Heft nicht zerschneiden? Auch kei-

ne Affaire, dann müßt Ihr nur die Bestellnummer und die Bezeichnung des bzw. der gewünschten Artikel(s) auf eine Postkarte schreiben; die Zahlungsweise und Eure Adresse angeben (siehe Coupon) - und ab damit!

ABER: Bei Vorkasse sind 5,- DM für's Porto zu addieren, Nachnahmeforderungen werden direkt beim Postboten bezahlt, sind jedoch nur im Inland möglich. Na, tröstlicherweise ist immerhin die Mehrwertsteuer bei allen Preisen schon dabei...

Ich bezahle per Nachnahme (nur im Inland möglich) per Überweisung nach Erhalt der Rechnung
 per Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei). WICHTIG: DM 5,- für Porto dazurechnen.

Ich bestelle: (bitte in die entsprechenden Kästchen die gewünschte Anzahl eintragen)

	Artikelnr.	Artikelbezeichnung	Ausgabe, Größe, Farbe				
Name	100000	Amiga Joker	<input type="checkbox"/> 10/91	<input type="checkbox"/> 11/91	<input type="checkbox"/> 12/91	<input type="checkbox"/> 3/92	<input type="checkbox"/> 4/92
			<input type="checkbox"/> 5/92	<input type="checkbox"/> 7/92	<input type="checkbox"/> 9/92	<input type="checkbox"/> 10/92	<input type="checkbox"/> 11/92
	200000	Sonderheft	<input type="checkbox"/> Rollenspiele <input type="checkbox"/> Adventures <input type="checkbox"/> Megablast				
Straße/Hausnr.	300000	PC Joker	<input type="checkbox"/> 6/91	<input type="checkbox"/> 2/92	<input type="checkbox"/> 3/92	<input type="checkbox"/> 4/92	<input type="checkbox"/> 5/92
			<input type="checkbox"/> 6/92	<input type="checkbox"/> 1/93			
PLZ/Ort	90001	Joker Shirt	<input type="checkbox"/> S	<input type="checkbox"/> M	<input type="checkbox"/> L	<input type="checkbox"/> XL	
	90002	Joker Jogger	<input type="checkbox"/> M	<input type="checkbox"/> L	<input type="checkbox"/> XL	<input type="checkbox"/> XXL	
	90003	Joker Watch	<input type="checkbox"/> weiß, <input type="checkbox"/> schwarz				
Datum/Unterschrift	900004	Joker Sammelordner	<input type="checkbox"/> Stück				
	900005	Disksticker	<input type="checkbox"/> Bögen à 8 Stück				
	900007	Solarrechner-Disk	<input type="checkbox"/> Stück				
	500001	Cheat Disk	<input type="checkbox"/> Stück				

Einfach einsenden an:
JOKER VERLAG
JOKER SHOP
UTERE PARKSTR.67
8013 HAAR

WENN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEIDEN WOLLT - KEIN PROBLEM: POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT'S NATÜRLICH AUCH!

WAS IST
DAS BESTE
AM
FEBRUAR?



DASS DER
NEUE
AMIGA
JOKER
BEREITS AM
29.
JANUAR
ERSCHEINT!



Wie jeder weiß, ist der Februar ein nasser, kalter Bäh-Monat. Deshalb kommt die Februar-Ausgabe unseres trockenen, heißen Jokers ja auch schon Ende Januar heraus — prall gefüllt mit trockenem Humor, heißen Previews, informativen Specials, gewinnträchtigen Preisausschreiben, aktuellen Lösungshilfen und knallharten Tests!

So erwarten wir freispielsweise aus dem digitalen Tierreich die Kampfkrieten-Saga **BATTLE TOADS** und das SF-Adventure **FLIES — ATTACK ON EARTH**. Wir werden eine luftige Platzrunde im **TORNADO** drehen und das plattformhaltige Action-Adventure **ENTITY** begutachten. Außerdem planen wir, die ersten **MULTIMEDIA-SPIELE FÜR DAS CD-I** zu testen, das Malwunder **D-PAINT 4 AGA** vorzustellen und im User-Club gleich noch ein Special zum Thema **SCHÖNER DRUCKEN** mitzuliefern. Doch damit nicht genug, mit **BORGIS BRANCHENGEFLÜSTER** wartet eine brandneue Insider-Kolumne, ebenfalls wartet das **AMIGA-SPIEL DES JAHRES**, Dr.Freak verrät Euch alles über das neue Urheberrecht, und **ALLE NEUEN SPIELESAMMLUNGEN** werden auch gecheckt.

Seid also ab 29. Januar rechtzeitig am Kiosk, dann seid Ihr schlauer. Oder seid jetzt schon schlau und abonniert den **AMIGA JOKER** — dann erfahrt Ihr nämlich alles eher und preisgünstiger und werdet dafür sogar noch mit einer tollen Prämie belohnt!

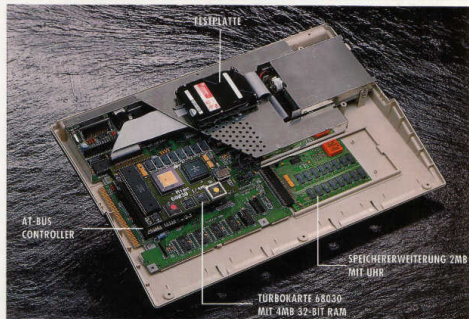
INSEKTENVERZEICHNIS

ABC Soft	51
AHS	26
Bachler	25
Bilderwelt	77
Bits & Bytes	58
CPS Heidak	68,61
Data & Electronics	69
Donau Soft	101
Enterlay	11
Euser	65
FDS	48
Funny-Software	86,87
Galaxy	85
Groß Electronic	77
Hamo	24
Intersoft	73
IPV	99
Joker Verlag	27,35,41,54,55
Joysoft	93
Jumbo Soft	77
Karsoft	103
Max Design	15
Megsoft	64
Megapose	13
Müller	74,75
Multimedia Soft	45
Neuroth	127
Okay Soft	77
Osowski	6,18,19
Pawlowski	128
Perska	84
Pflafer	21
Powersoft	103
Pro Soft	103
Quicksoft	107
Roder	77
Röttig	103
RHS Hartbold	2
Royal Soft	101
Schneider	22
Seitz	109
Silicon Drum	65
Skyline	23
Soft & Sound	95
Softpower	111
Trամfabrik	99
United Software	32,33
Versand 99	47
Vesalia Computer	29
Wid Versand	119
Poster:	Magic Bytes
Poster:	Royal Soft

BEZUGSQUELLEN

AHS
Laden & Versand:
Schlingasse 3-5
6360 Friedberg 1
Tel.: 0603161950
Bachler Computersoftware
Bücherstraße 24
Postfach 1113
4290 Bocholt
Tel.: 02871/183088
Bomleo
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Tel.: 02871/76060
Frank Heidak
Bürgerstraße 8-10
5000 Köln 1
Tel.: 0221/256983
Funny-Software
Stuttgarter Straße 99
7000 Stuttgart-Feuerbach
Tel.: 0711/8568534
Galaxy
Plingassestraße 26
8000 München 70
Tel.: 089/7605151
Joysoft
Gottesweg 157
5000 Köln 41
Tel.: 0221/4301047
Karsoft
Postfach 404
4010 Hilden
Tel.: 02103/42088
Leisuresoft
Robert Bosch Straße 1
4703 Bönning
Te.: 02383/490
Royal Soft
Winterstr. 43
4330 Mülheim/Ruhr
Te.: 0208/480050
Rushware
Bruchweg 228-132
4044 Knaust 2
Tel.: 02131/8070
Wid Versand
Liegtnerstraße 13
8038 Garbenzell
Tel.: 08142/8273

DAMIT WIRD DER AMIGA UNGLAUBLICH VIELSEITIG.



MIT DEM NEUEN PRODUKTPROGRAMM VON UDO NEUROTH HARDWARE DESIGN.

Endlich ist es da: das Programm von aufeinander abgestimmten und hochqualitativen Komponenten für Ihren Amiga.

Speichererweiterungen, Turbokarten und Festplatten-Controller, die höchsten Ansprüchen gerecht werden und 100% kompatibel sind. All das läßt sich intern, lötfrei und vor allen Dingen ganz einfach einbauen. Denn all unsere Produkte sind mit einem deutschen Handbuch bzw. einer Einbauanleitung ausgestattet, um Ihnen die Anwendung so einfach wie möglich zu machen.

Alle Komponenten werden in Deutschland hergestellt, bestehen ausschließlich aus den besten Bauteilen und werden von uns einzeln auf Herz und Nieren geprüft.

Beide Turbokarten-Ausführungen (68020 und 68030) bieten beste Performance, Platz für einen Co-Processor bis 40 Mhz, ein oder vier MB 32Bit FastRAM und überraschend kleine Maße durch modernste SMD-Technik.

Selbstverständlich sind alle Turbokarten mit einem konfektionierten Schalter abschaltbar.

Unser Speichererweiterungs-Programm für Amiga 500, A500 plus, A600 und A2000 erweitert den Arbeitsspeicher um bis zu 8 MB. Alle Speichererweiterungen sind mit Uhr lieferbar und mit Hilfe eines Jumpers oder eines konfektionierten Schal-

ters abschaltbar.

Der Festplattencontroller ist von uns für den Einsatz im A500 und A500 plus entwickelt worden und ist aufrüstbar bis zu 8 MB RAM. Auch hier haben wir durch konsequente Nutzung von SMD-Technik und Verwendung von modernen 2,5" Festplatten ein überraschend kleines Produkt entwickelt, das sich durch einfachen internen Einbau und höchste Qualität auszeichnet. Der Festplattencontroller ist mit Kickstart 1.2, 1.3, und 2.0 verwendbar und zur Zeit mit Festplatten von 60, 80 oder 120 MB lieferbar. In Zukunft werden auch Platten mit höherer Kapazität erhältlich sein.

Und all das zu fantastischen Preisen, z.B.:

Turbokarte 68020 ab DM 199,—

Speichererweiterung 2MB ab DM 199,—

AT-Bus Controller ab DM 99,—

Erfolrich im guten Fachhandel, bei allen SOFT & SOUND Filialen und natürlich direkt bei Udo Neuroth Hardware Design, Essener Straße 4, 4250 Bottrop, Tel: 0201/20 42 4

Udo Neuroth Hardware Design



Essener Straße 4 • 4250 Bottrop • Tel: 0 20 41/20 42 4 • Fax: 0 20 41/25 7 36

Jetzt zugreifen!

Alle Programme mit deutschen Anleitungen auf Diskette!



**TOP
HITS**

Spiele, Spaß, Spannung
Unterhaltung

- ☐ S01 **Return to Earth** Weltraum-Strategie
- ☐ S02 **Xytronic** Weltraum-Handelsspiel
- ☐ S03 **Imperium Romanum** Strategiespiel
- ☐ S04 **Kampf um Erlador** Strategiespiel für Zwei
- ☐ S05 **Imperium** Strategiespiel um Macht
- ☐ S06 **Paccer** lustige Pac-Man-Variante
- ☐ S07 **Drip** lustiges Kletterspiel
- ☐ S08 **Missile Command** Städteverteidigung
- ☐ S09 **China Chaff II** Shanghaiähnliches Spiel
- ☐ S10 **Megaball** Super-Breakout-Spiel
- ☐ S11 **GravAttack** Raumschiff-Action-Spiel
- ☐ S12 **Star Trek** Enterprise-Spiel DM 10,-
- ☐ S13 **Risk** Risiko-Computerversion
- ☐ S14 **Broker** Börsenspiel (1MB)
- ☐ S15 **Paramoid** Breakout-Klassik
- ☐ S16 **Lucky Loser** Geldspielautomat
- ☐ S17 **Flaschler** Das Wiener-Spiel
- ☐ S18 **Blizzard** Schnelles Ballerspiel
- ☐ S19 **Moria** Fantasy-Rollen-Spiel (1MB) DM 10,-
- ☐ S20 **Atlantis** Super-Abenteuerspiel (1MB)
- ☐ S21 **Zergt** Fantasy-Abenteuerspiel DM 10,-
- ☐ S22 **Taran im Abenteuerland** Abent.-Spiel
- ☐ S23 **Die Wikinger** Handelsspiel DM 10,-
- ☐ S24 **Mensch rat mal!** Tolles Brettspiel DM 10,-
- ☐ S25 **Spielhölle** Spielautomatenemulation DM 10,-
- ☐ S26 **Mechforce** Kampf der Giganten (1MB)
- ☐ S27 **Mensch ärgere Dich nicht** Brettspiel
- ☐ S28 **Peter's Quest** Lustiges Kletterspiel
- ☐ S29 **Billard** Pool, Karambolage, Dreiband
- ☐ S30 **Schach** Spielstarkes Schachspiel
- ☐ S31 **Roulette** Das bekannte Glücksspiel DM 10,-
- ☐ S32 **Puzzle** Ideal für Kinder
- ☐ S33 **Grufti** BoulderDash-Variante
- ☐ S34 **Gouillotte** Hang-Man-Variante
- ☐ S35 **Fischelms** Computerversion DM 10,-
- ☐ S36 **Das Erbe Das Urmwalf**-Abenteuerspiel
- ☐ S37 **Europa** Spiel rund um Europa
- ☐ S38 **Hermann der Ufer** Bildershow
- ☐ S39 **Stopp** den Calippo-Fresser Eiskates Spiel
- ☐ S40 **Imbiss-Manager**-Spiel
- ☐ S41 **The Rocky Horror Game** „Kultspiel“
- ☐ S42 **Evil-Tower** Kletterabenteuerspiel
- ☐ S43 **Water Attack** Wasserleitungen bauen
- ☐ S44 **Bosseln** Holzkugelwurf (1MB)
- ☐ S45 **Seawolf** U-Boot-Abenteurer (1MB)
- ☐ S46 **Cubistix** Herabfallende Hochhausteile
- ☐ S47 **Blue** Felder einfärben (1MB)
- ☐ S48 **Exxon** Spannendes Brettspiel
- ☐ S49 **Roller** Abenteuerreiches Sammelspiel
- ☐ S50 **Deluxe Burger** Ketchup-Ballerei
- ☐ S51 **Autorennen** Meistern Sie den Parcours
- ☐ S52 **Manta-Witze** Gesammelte Werke
- ☐ S53 **Tetrix** Herabfallende Steine ordnen
- ☐ S54 **Würfelroulette** Glücksspiel DM 10,-

wenn nicht
anders
angegeben
jede Diskette
nur
DM 6,50



Zu jeder
Bestellung
Einstiegs-
diskette
mit Anti-
Virus-
Programm

AMIGA-PD- &
Low-Cost-Software ab

DM 6.50

**TOP
HITS**

Anwender-, Hilfs- und
Lern-Programme

- ☐ A01 **MS-Text** Textverarbeitung
- ☐ A02 **Fakturierung** Auftragsverwaltung
- ☐ A03 **Kalkulation** Tabellenkalkulation DM 10,-
- ☐ A04 **Buchhaltung** ideal für kleine Betriebe
- ☐ A05 **Bücherdatei** Bücherverwaltung
- ☐ A06 **Videoverwaltung** Schaffen Sie Ordnung
- ☐ A07 **DSort-Plus** Diskettenverwaltung
- ☐ A08 **GiroMan 4.10 (I)** Kontoverwaltung
- ☐ A09 **Haushaltsbuch** Heimfinanzprogramm
- ☐ A10 **Datei** Universaldatei für fast alle Zwecke
- ☐ A11 **ArtDial** Artikeldatei für Computermagazine
- ☐ A12 **Diaklabel 4.0** Diskettenlabel-Druckprogramm
- ☐ A13 **Broker Assistent** Depot-Verwaltung
- ☐ A14 **Musikdatei** verwaltet LP, MC, CD
- ☐ A15 **StarChart** Astronomieprogramm
- ☐ A16 **Biorythmus** Biorythmusprogramm
- ☐ A17 **BusinessPaint** Präsentationsgrafiken
- ☐ A18 **DiaPaint** Dia-Beschriftungen drucken
- ☐ A19 **Statistik** Statistische Auswertungen DM 10,-
- ☐ A20 **Film-Lexikon** Filmverwaltung
- ☐ A21 **Liga** Universalverwaltung für Ligen DM 10,-
- ☐ A22 **DiskKat 2** Diskettendatenbank
- ☐ A23 **Jahresbilanz** für kleine Unternehmen
- ☐ A24 **PrintStudio** Druckprogramm
- ☐ H01 **Power Packer 2.3** Datenkomprimierer
- ☐ H03 **CopyDisk** Kopierprogramm
- ☐ H06 **FixDisk** Diskettenrenner DM 10,-
- ☐ H09 **Anti-Virus** Anti-Virus-Diskette
- ☐ G01 **MountainCAD 2-D** CAD-Programm
- ☐ G04 **Da Vinci** professionelles Malprogramm
- ☐ G05 **Graffiti** umfangreiches Malprogramm
- ☐ G06 **Rayshade** Raytracingprogramm (I)
- ☐ M01 **Wizard of Sound** Musikeditor DM 10,-
- ☐ M02 **WOS-Sounddisk** für Wizard of Sound
- ☐ M03 **Bestmaster** Drumcomputer
- ☐ L01 **Vokaltrainer** verschiedene Programme
- ☐ L02 **Mathematik** verschiedene Programme
- ☐ L03 **Maschinenschreiben** Kursus
- ☐ L04 **Chronik '91** Jahrbuch 1991 DM 10,-

**Unser
TIP!**

☐ **Europa-Paket**
100 verschiedene, aktuelle
Softwareprogramme, die sich
auf dem Markt befinden und
regelmäßig neue Programme
enthalten. Preis: DM 22,-
Komplettersatz nur 26,90 DM

☐ **Anti-Virus-Sammlung**
Mehreren, die wichtigsten Schutz
Programme, die Ihre Daten
vor Viren schützen. Preis: DM 10,-
Komplettersatz nur 19,- DM

Patrick Pawlowski

Software-Service

Kiefernweg 7 · 21177 Wingst

☎ 0 47 77/83 56 · Fax 0 47 77/435 · BTX: PAWL.OWSKI *

Telefonische Bestellannahme: Mo - Fr 9.00 bis 18.00 Uhr

Bestell-Coupon

JA! Bitte senden Sie mir die folgenden Artikel für meinen AMIGA!
(Nummer genügt)

Europa-Paket

Anti-Virus-Sammlung

Zahlungswise:

Absonder:

Nachnahme

Vorauskasse
(Bar, Scheck)