



**2/93**

# AMIGA

# JOKER

**DAS COMPUTERMAGAZIN DER NEUEN GENERATION**

DM 7,- / str. 7,- / ös 56,- / Lit. 6900,- / Mf 9,50 / DR 1200,- Nr.2 Februar 1993

AMIGA  
JOKER

**INFOTAINMENT PUR!**

**CHAOS ENGINE**

**STREET FIGHTER II**

**NICK FALDO'S GOLF**

**TRAIN IT**

**SPIELE MIT ZUKUNFT**

**TURRICAN III**

**ALIEN III**

**SERVICE MIT KLASSE**

**160 SPIELE IM A1200-CHECK**

**12 NEUE COMPILATIONS**

**GAMES MIT VERGANGENHEIT**

**JONATHAN BARD'S TALE**

**CONST. SET**

**A-TRAIN**

**MALEN MIT 256 FARBEN**

**DELUXE PAINT IV AGA**

**PERSONAL PAINT**

**DIE AMIGA-SPIELE DES JAHRES**  
**IHR HABT GEWAHLT!**



**KNOW HOW**

TIPS • CHEATS • FLASHBACK • RISKY WOOD  
WING COMMANDER • LETHAL WEAPON  
BILL'S TOMATO GAME  
DRAGON'S LAIR III  
U.V.A.

# Jetzt zugreifen!

Alle Programme mit deutschen Anleitungen auf Diskette!



**TOP  
HITS**

**Spiele, Spaß, Spannung  
Unterhaltung**

- S01 **Return to Earth** Weltraum-Strategie
- S02 **Xytronic** Weltraum-Handelspiel
- S03 **Imperium Romanum** Strategiespiel
- S04 **Kampf um Eriador** Strategiespiel für Zwei
- S05 **Imperium** Strategiespiel um Macht
- S06 **Paccer** lustige Pac-Man-Variante
- S07 **Drig** lustiges Kletterspiel
- S08 **Missile Command** Städteverteidigung
- S09 **China Chaft II** Shanghaiähnliches Spiel
- T510 **Megaball** Super-Breakout-Spiel
- S11 **GravAttack** Raumschiff-Action-Spiel
- S12 **Star Trek** Enterprise-Spiel DM 10,-
- S13 **Risk** Risiko-Computerisierung
- S14 **Broker** Börsenspiel (1MB)
- S15 **Paranoid** Breakout-Klassik
- S16 **Lucky Loser** Geldspielautomat
- S17 **Fischbier** Das Werner-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** Handelspiel DM 10,-
- S24 **Mensch rat mal!** Tolles Brettspiel DM 10,-
- S25 **Spielhölle** Spielautomatensimulation 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 **Gruffi** Boulder-Dash-Variante
- S34 **Goullitino** Hang-Man-Variante
- S35 **Tischtennis** Computerversion DM 10,-
- S36 **Das Erbe** Das Umwelt-Abenteuerspiel
- S37 **Europaspiel** Spiel rund um Europa
- S38 **Hermann der Ufer** Bildershow
- S39 **Stoppt den Calippo-Presser** Eiskaltes Spiel
- S40 **Imbiss-Manager-Spiel**
- S41 **The Rocky Horror Game** „Kultspiel“
- S42 **Evil-Tower** Kletterabenteuerspiel
- S43 **Water Attack** Wasserleitungen bauen
- S44 **Bossein** Holzkugelweitwurf (1MB)
- S45 **Seawolf** U-Boot-Abenteuer (1MB)
- S46 **Cubelix** Herabfallende Hochhausteile
- S47 **Blue Felder** einfärben (1MB)
- S48 **Esson** Spannendes Brettspiel
- S49 **Roller** Abenteurerreiches Sammelspiel
- S50 **Deluxe Burger** Ketchup-Ballerei
- S51 **Autorennen** Meistern Sie den Parcours
- S52 **Manta-Witze** Gesammelte Werke
- S53 **Tetrix** Herabfallende Steine ordnen
- S54 **Würfleurolette** Glücksspiel DM 10,-

wenn nicht  
anders  
angegeben  
jede Diskette  
nur  
**DM 6.50**



Zu jeder  
Bestellung  
Einsteiger-  
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** Universaldati für fast alle Zwecke
- A11 **ArtDat** Artikeldatei für Computermagazine
- A12 **Disklabel 4.0** Diskettenlabel-Druckprogramm
- A13 **BrokerAssistent** Depot-Verwaltung
- A14 **Musikdatei** verwaltet LP, MC, CD
- A15 **StarChart** Astronomieprogramm
- A16 **Biorhythmus** Biorhythmusprogramm
- A17 **BusinessPaint** Präsentationsgrafiken
- A18 **DiePaint** 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** Kopierprogramme
- H06 **FixDisk** Diskettenretter DM 10,-
- H09 **Anti-Virus** Anti-Virus-Diskette
- G01 **MountainCAD 2-D-CAD-Programm**
- G04 **De 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 **Maschinen schreiben** Kursus
- L04 **Chronik '91** Jahrbuch 1991 DM 10,-

**Unser  
TIP!**

- **Europa-Paket**  
Das komplette Werkzeug  
zur Herstellung von  
Kopierdisketten, Rahmen- und  
Kopierprogramme für verschiedene  
Modelle. Preis: 19,90 DM
- **Anti-Virus-Sammlung**  
Mit dieser Sammlung können Sie  
Ihre Programme vor den  
schlechtesten Viren schützen.  
Preis: 19,90 DM

Bestellungen sind schriftlich,  
telefonisch, per Fax oder per  
BTX möglich!

**Vorauskosten:** Bei Voraus-  
kasse (Scheck, Bargeld) DM 6,-, bei  
Nachnahme DM 8,-, Ausland  
bei Vorauskasse DM 15,-, bei  
Nachnahme DM 22,-. Angebot  
freibleibend, Änderungen und  
Irrtum vorbehalten.  
Mindestbestellwert: DM 13,-

**Patrick Pawlowski**  
Software-Service

Kiefertweg 7 · 2177 Wingst

☎ 0 47 77/83 96 · Fax 0 47 77/435 · BTX: PAWLOWSKI #

Telefonische Bestellannahme: Mo - Fr 9.00 bis 16.00 Uhr

## Bestell-Coupon

**JA!** Bitte senden Sie mir die folgenden Artikel für meinen AMIGA!  
(Nummer genügt)

Europa-Paket  Anti-Virus-Sammlung

Abender:

Zahlungsweise:

Nachnahme

Vorauskasse  
(Bar, Scheck)

# Der Zeit voraus - der Realität hinterher?

Immer wieder erreichen uns Briefe erstaunter Leser, die sich fragen, warum manche Games bereits lange vor dem Verkaufsstart getestet wurden, während andere schon im Handel sind, der Test jedoch noch auf sich warten läßt. Des Rätsels Lösung: So eine Redaktion ist quasi eine Zeitmaschine! Und wie bei jedem High-Tech-Gerät sind auch hier kleine Fehlfunktionen nicht ausgeschlossen...

Wenn Sie mich nun auffordert, schnellstens in die nächstgelegene Nervenklinik umzuziehen, will ich erklären, wie's gemeint ist. Die Produktion einer Joker-Ausgabe braucht Zeit, alles in allem (inkl. Satz, Fotos, Layout, Korrektur, Lithographie und Druck) etwa sechs Wochen. Daraus ergibt sich zwanglos, daß die ersten Zeilen gut und gerne zwei Monate eher geschrieben werden, als der letzte Leser sie in Händen hält. Um dennoch ein aktuelles Magazin bieten zu können, greift man tief in die Trickkiste: Zunächst werden die Artikel „ohne Verfallsdatum“ erstellt, etwa das Editorial. Während ich diese Zeilen in die Tastatur hacke, sind's beispielsweise noch exakt 11 Tage bis Weihnachten, und die Ausgabe 1/93 ist gerade erst zur Druckerei gegangen!

Damit ist es freilich nicht getan, wir können auch bei den Testexemplaren nicht immer warten, bis sie im Handel auftauchen — wer interessiert sich schon für Spiele, die seit fast zwei Monaten zu haben sind? Also stellen uns die Hersteller in der Regel sogenannte Preetestmuster zur Verfügung; das sind Vorabversionen, die zumeist noch ohne Packung daherkommen. Problematisch wird's nur, wenn es den Produzenten dann im Nachhinein einfällt, daß am Produkt noch dieses oder jenes zu ändern wäre, weshalb der Verkaufsstart verschoben wird. Im umgekehrten Problemfall wurde einfach vergessen, ein Testmuster an die Presse zu schicken; dann bleibt uns natürlich nichts anderes übrig, als doch im Shop zuzuschlagen. Besser spät als nie...

Naja, was soll's, mit derlei Widrigkeiten hat jeder zu kämpfen, der sich in eine Zeitmaschine mit der Aufschrift „Achtung: Verlag!“ setzt. Und daß unsere letztlich doch sehr zuverlässig funktioniert, könnt Ihr anhand dieser Ausgabe mal wieder selbst überprüfen — guten Flug!  
Euer Michael





## CYBERSPACE

**BALL FÜR BALL:** Kann „Euro Soccer“ die europäischen Fußball-Fans vereinen? Wird „Nick Faldo's Championship Golf“ den digitalen Nobelsport revolutionieren? Im Sport liegt die Kraft, die Wahrheit liegt auf den Seiten 34 und 46

**ZUG UM ZUG:** Bringt Eure Modelleisenbahn ruhig auf den Speicher, denn diesmal warten gleich drei sehr unterschiedliche Games auf Lokführer — „Train II“, „A-Train“ und „Thomas the Tank Engine“. Der Zug ist abgefahren, und zwar auf die Seiten 18, 72 und 98



**VON ZEIT ZU ZEIT:** Im CDTV steckt der Zeitgeist von gestern, im A1200 der von heute, und Cyberspace ist das Schlagwort von morgen. Wir haben deshalb zwei interessante Specials ausgeheckt und über 160 Spiele für Commos Neuen abgecheckt! Die epochale Reise durch die Epochen führt über die Seiten 50, 86 und 110

## CHAOS ENGINE



Editorial	3
Betriebsgeheimnis	6
Mixer	7
Borgis Branchengeflüster	8
Preview:	
Whale's Voyage	10
Alien 3	11
Newsflash:	
Turrican 3	12
FA Premier League	14
Sleepwalker	14
Mailbox	22
PD-Box	38
Crack	40
Up & Down	42
Service:	50
<b>Über 160 Spiele im A1200-Check</b>	
Demo-Galerie	52
Ruhmeshalle	54
Brork-Comic	54
Preisausschreiben:	56
<b>Der Weihnachtskarten-Wettbewerb</b>	
Impressum	58
Krieger-Comic	58
Know How	59
Know How Index	70
Joker-Galerie	80
Computer-ABC	82
Interview:	84
<b>Was macht eigentlich Chris Földing?</b>	
Special:	86
<b>Cyberspace in Kaiserslautern</b>	
Seitenhiebe	87
Wahlergebnis:	89
<b>Das Amiga-Spiel des Jahres</b>	
Joker-Index	92
Klassiker:	99
Silent Service	
Special:	100
<b>12 neue Compilations</b>	
Die Budget-Bühne	104
Kicker-Cup	106
Joker-Comic	108
Kleinanzeigen	109
User-Club:	116
<b>Personal Paint</b>	
Deluxe Paint IV AGA	
Multimedia:	118
<b>Nützlich &amp; Unnützlich für das CDTV</b>	
Stromausfall:	120
<b>Turf</b>	
Ars Magica	
Coin Op	122
Joker-Shop	124
Vorschau	126
Inserenten	126
Bezugsquellen	126

## Games im Test

### Abenteuer

Bard's Tale Construction Set	48
Dungeon Master & Chaos	101
Flies — Attack on Earth	30
Jonathan	44
Piracy on the High Seas	32

### Action

Bitmap Brothers Vol. II	100
Chaos Engine	20
Mega Mix	102
Street Fighter 2	16

### Geschicklichkeit

Bouncing Bill	98
Frankenstein	78
Santa's X-mas Caper	94
Super All-Stars	103
Thomas the Tank Engine	98
Zool für A1200	34

### Simulation

A-Train	72
AV-8B Harrier Assault	76
Falcon Collection	101
Train It	18

### Sport

Championship Karate	96
Dream Team	100
Euro Soccer	34
Nick Faldo's Championship Golf	46
Sports Masters	103

### Strategie

Fantasy Hit Collection	101
Lemmings X-mas Pack	102
Populous 2 Plus	103
The Legend of Ragnarok	94

### Verschiedenes

12 Centuries of Art	118
Arcade-Spiele	122
Big 100	100
Brettspiele	120
Budget-Spiele	104
Fractal Universe	118
Metallic Power	102
PD-Games	38
The Demo Collection	118



STREET FIGHTER II

PETER

NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF

0249

STROKE 0

**SCHLAG AUF SCHLAG:** Endlich macht die Grafik- und Prügelorgie „Street Fighter 2“ den Amiga unsicher, endlich haben die Bitmap Brothers wieder zugeschlagen — „The Chaos Engine“ ist da! Schlagt Euch durch auf die

Seiten 16/17 und 20

REMEMBERED YOUR MACHETE.



**VON MANN ZU MANN:** Mal ehrlich, seid Ihr auch meistens knapp bei Kasse? Wollt Ihr Eurer „Freundin“ dennoch frischen Stoff gönnen? Na, wie wäre es dann mit „12 neuen Compilations“? Wer preiswert und trotzdem ehrlich an gute Soft kommen will, der liest die

Seiten 100 — 103



**SCHOCK UM SCHOCK:** Um Gottes Willen, laßt „Flies — Attack on Earth“ rotten demnächst außerirdische Killer-Fliegen die Menschheit aus! Huch, das aufwendige Grusical „Jonathan“ ist plötzlich da! Schreckhafte Abenteuer meiden bitte um jeden Preis die

Seiten 30 und 44

**HART AUF HART:** Es erwarten Euch News und Previews zu knallharter Action mit „Turrican 3“ und „Alien 3“, zum futuristischen Reiseabenteuer „Whale's Voyager“, zu den Plattformen von „Sleepwalker“ und zum Kicker-Spektakel „FA Premier League“! Die Zukunft beginnt auf den

Seiten 10, 11, 12 und 14

ALIEN 3



# BETRIEBSGEHEIMNIS

Die schlechte Nachricht: Wir werden unser Versprechen nicht wahr machen und Tests zu A1200-tauglichen Games mit einem entsprechenden Hinweis versehen. Die gute Nachricht: Es läuft nämlich so ziemlich alles auf Commos Neuem!

Also markieren wir in der Übergangszeit, bis wirklich jedes Spiel mit dem 1200er zusammenarbeitet, doch lieber die arbeitsunwilligen Ausnahmen mit folgendem Symbol:



Beibehalten haben wir den Stempel für Spezialversionen, die z.B. die vollen 256 Farben des A1200 unterstützen. Als

kleine Gedächtnisauffrischung zeigen wir Euch diesen Marker hier nochmals:



Nun wird es aber vorkommen, daß selbst im Test nicht als untauglich gebrandmarkt Programme sich zunächst weigern, auf Eurer neuen Wunder-

kiste zu laufen. Keine Panik, dieses Betriebsgeheimnis ist den Geheimnissen des 1200er-Betriebs gewidmet; Im Falle eines Falles aktiviert Ihr erstmal das Bootmenü des Rechners, und zwar indem Ihr nach dem Einschalten (oder einem Reset) beide Mausohren gedrückt haltet. Nun erscheint ein grauer Screen, auf dem Ihr per Mausklick das Menü „Boot Options“ aktiviert. Ein weiterer Klick auf „Disable CPU Caches“ versetzt den neuen 68020-Prozessor so-

zusagen in den alten 68000er-Modus zurück, was schonmal einige Games zur Arbeit überredet. Verlassen wird das Menü durch Anklicken von „Use“. Darüberhinaus läßt sich das aktuelle AA-Chipset in den älteren ECS-Modus, wie man ihn vom A500 Plus her kennt, zurückschalten. Dazu wird im Menü „Display Options“ der Menüpunkt „Enhanced“ per Mausklick aktiviert, anschließend geht's mit „Use“ wieder raus – das war's.

<b>Absolute Katastrophe</b>	<b>(00%-10%)</b>	<b>0</b>
<b>Katastrophe</b>	<b>(11%-20%)</b>	<b>1</b>
<b>Total zum Vergessen</b>	<b>(21%-30%)</b>	<b>0</b>
<b>Zum Vergessen</b>	<b>(31%-40%)</b>	<b>0</b>
<b>Muß nicht sein</b>	<b>(41%-50%)</b>	<b>3</b>
<b>Nix Besonderes</b>	<b>(51%-60%)</b>	<b>3</b>
<b>In Ordnung</b>	<b>(61%-70%)</b>	<b>2</b>
<b>Schwer in Ordnung</b>	<b>(71%-80%)</b>	<b>5</b>
<b>Erste Sahne</b>	<b>(81%-90%)</b>	<b>4</b>
<b>Megastark</b>	<b>(91%-100%)</b>	<b>0</b>
<b>Hit-Ausbeute</b>		<b>2</b>
<b>Megahits</b>		<b>0</b>

In Härtefällen empfehlen wir die Anschaffung einer internen Kickstart-Umschaltplatte (gibt's komplett mit Eprom für ca. 90 Märker), da manche Programme bloß auf die Kick 1.3 des A500 pochen, während sie mit dem OS 3.0 des A1200 nichts anfangen können. Viel Spaß beim Herumtüteln, viel Spaß mit der gewohntesten Teststatistik, noch mehr Spaß mit dem Rest des Hefts!

## Royal Soft

Winsterstr. 43 W-4330 Mülheim a.d. Ruhr

Tel: 0208 / 480050 Fax: 0208 / 480025



floppydrive A 500  
extern DM 141,10  
intern DM 139,10

### Speichererweiterungen

A 500 512 KB DM 69,50  
A 500 1,8 MB DM 219,18  
A 500 Plus 1 MB DM 95,20  
A 600 1 MB DM 153,50  
A 2000 2 MB DM 239,10

### Joystick "Competition"

Mini Schwarz DM 30,60  
Mini Transparent DM 35,65  
Mini Special DM 35,65  
Mini Star Transparent DM 40,75

### AT-Bus Festplatten

extern A 500 85 MB DM 780,80  
intern A2000 85 MB DM 728,00  
intern A 600 62 MB DM 748,00

Versandkosten: NN + DM 9,00 / Vorauskasse im Inland: EC Scheck + DM 7,00 / Ausland: EC Scheck + DM 35,00. Bei Software über 280,00 DM Bestellwert im Inland Versandkosten frei, innerhalb der Schweiz gelten etwas veränderte Preise. Alle Angebote freibleibend!

Royal Soft kommt nach Berlin - Wien - Bielefeld

### Sonderangebote Amiga!

Soccer King 19,00  
Budokan 24,00  
Days of Thunder 19,95  
Great Courts I 19,95  
James Pond 24,00  
Khalaan 19,95  
Little Dragon 19,95  
M.U.D.S. 19,95  
Turican I 19,95  
Turican II 19,95  
Viking Child 19,95  
Oil Imperium 19,95  
Pharaoh 19,95  
Leonardo 19,95  
Moonwalker 19,95  
Speedball 19,95

### Royal Soft Agentur

Schweiz  
Daniel Frank  
Schachenstr. 32  
CH-4653  
Oberbösgen  
Tel: 062 / 354849

### Versand & Laden

Martin Rösch  
Münchinger Str. 30  
W-7257 Ditzingen  
Tel: 07156 / 951212  
Baden Württemberg  
kommt zu uns!



## DER BLUT-WECKER

Ein Tisch ist ein Tisch, und ein Buch ist ein Buch — aber ist eine Armbanduhr eigentlich noch eine Uhr? Nicht unbedingt, zumal wenn sie von Casio kommt!

Die neueste Kreation unseres Lieblingslieferanten für Techno-Spielzeug nennt sich „BP-100“ und zeigt neben der Zeit auch den Puls und Blutdruck ihres Trägers an. Was hat dieses Teil nur im Joker zu suchen, werdet Ihr Euch jetzt fragen, noch dazu, wo stolze 299 Mäuse dafür zu löhnen sind?! Nun, als Oskar die entzückende Blondine auf dem Foto sah, schnelthel sowohl sein Puls als auch sein Blutdruck derart in die Höhe, daß er den Multiwecker plötzlich recht sinnvoll fand...



## DIE EINBAU-PLATTE

Wer bislang vergeblich nach einer internen Festplatte für seinen neuen 1200er fandete, darf nun erleichtert durchatmen — Udo Neuroth bietet mittlerweile passende 40, 60 und 80 MB-Platten an, demnächst werden auch höhere Kapazitäten verfügbar sein. Interessenten wenden sich an:

Udo Neuroth  
Hardware Design  
Essener Str. 4  
4250 Böttrop  
Tel.: 02041/20424



## DAS MEGABYTE-AUGE

Lang genug hat's ja gedauert, bis „Das Schwarze Auge“ auch am Amiga seine Lieder öffnete — und dann war es „nur“ eine Pullman-Version für 1,5 MB...

## DIE ANTI-ALF-AKTION

Was hat der UCFC-Computerclub nur gegen das Knuddel-Alien von Melmak? Nix, dafür aber umso mehr gegen Ausländerfeindlichkeit, kurz ALF! Deshalb will man eine PD-Demodisk mit thematisch passender Optik, Musik und sonstigen Programmen 50.000 mal kostenlos verbreiten. Finden wir toll — falls Ihr auch so denkt, solltet Ihr die Jungs ruhig mit einer kleinen Software- oder Geldspende unterstützen. Hier die Adresse:  
Andreas Neumann  
An der Ruhbühl 151  
7997 Immenstaad

Aber keine Bange, Attie hat bereits die rettende Kavallerie in Form einer 1MB-Variante in die Shops geschickt. Wer umtauschen möchte, benutzt einfach den Vordruck in der „großen“ Game-Box und zahlt für Porto usw. einen Zehner drauf. Alles klar?

MAS NOUS AVONS TOUS GARDÉ UN ESPRIT TRÈS JEUNE! BUT OUR YOUTHFUL SPIRIT REMAINS!



ET VOUS SOLUTIONS LINE SUPRÊME ANNÉE! WISHING YOU A VERY HAPPY NEW YEAR!

## DER ALTERS-NACHWEIS

Ja, die Branche kommt in die Jahre! Loriciel etwa

zählt heuer bereits runde zehn Lenze, weshalb uns die französische Company einen netten Neujahrsgruß schicken, aus dem eindeutig hervorgeht, daß die Loris sich für ihr Alter recht gut gehalten haben.

## DER BÜCHER-TISCH

Der Trend geht zum Zweitbuch, was schon daran zu erkennen ist, daß Carsten Borgmeier wieder zwei neue Werke abgeliefert hat. Und auch Indy-Fans kommen heute doppelt auf ihre Kosten!

Von Borgi wäre einmal „Amiga Game Power 2“ zu erwähnen, wo für 29,80 Mark 270 Seiten voller Lösungen, Kurzttests und Tips zu 20 aktuellen Spielen warten. Ebenfalls im Sybex-Verlag hat der Vlieschreiber das 80-sei-

tige „Hintbook Indy IV“ veröffentlicht; für bescheidene 9,90 DM werden hier alle drei Lösungswege des Hit-Adventures breitgetreten. Bestelltelefon für beide Druckwerke: 04221/16716.

Den fischen Ruinenbuddler gibt's aber auch in Romanform, und zwar dank des deutschen Fantasy-Autors Wolfgang Hohlbein. Verlegt werden die Taschenbücher bei Goldmann, und wer wenig Geld aber viel Geduld hat, der wartet bis Juni, wenn „Das Schwert des Dschingis-Khan“ und „Das Geheimnis der Osterinsel“ im preiswerten Sammelband für 12 Dukaten zu haben sind.



Auf dieser Seite will Euch **CARSTEN BORGMEIER**, seines Zeichens freier Spiele-Journalist, Buchautor und intimer Branchenkenner, zukünftig mit Tratsch, Knatsch, Klatsch und Gerüchten aus der großen weiten Welt des Computer-Entertainments versorgen. Viel Spaß mit der neuen Insider-Kolumne!



Lothar Schmitt

ren Strukturen der Computerspielbranche geschrieben — die Form ist romanhaft, der Inhalt brandheiß!

MICHAEL STEPHENSON stand früher in Diensten von Microsoft, war dann Verkaufsleiter bei Softgold und arbeitet jetzt bei Selling Points. In seinem Roman „Last Byte“ geht es vordergründig um die Markteinführung eines gedankengesteuerten Computers, doch nebenbei erzählt man sehr viel über die Rolle von Macht, Intrigen und Geld in dieser scheinbar so verspielt Branche — wie Karrieren entstehen, wie exzessiv

schaftsfreunde und Journalisten zur Weihnachtsparty ins Krefelder Nobel-Bistro Kulisse ein. Es war ganz schön besinnlich...

Nach der Eröffnungsrede von Geschäftsführer JÜRGEN GOLDNER sprang Chefeinkäufer und Exil-Schotte TONY WILSON auf die Bühne und gab ein flottes Dudelsackkonzert zum besten. Kaum war der letzte Ton verklungen, stürzte sich alles, was eine Gabel halten konnte, auf das Büffet, um Energie für ein Tänzchen zu sammeln. Etwas abseits vom Trubel philosophierten JOE OELMANN von

atemberaubend. Schade bloß, daß ein Großteil der Branchenprominenz fehlte — möglicherweise, weil man just zur selben Zeit auch bei Konami in Frankfurt feierte?

## LEASING-LÖSUNG

Wegen neuer Gesetze bläst den Spiele-Verleihern derzeit ein rauher Wind entgegen — Software-Leasing soll nur noch mit Genehmigung der Hersteller möglich sein! Doch schon wird an Rezepten getüftelt.

# BORGIS



# BRANCHENGEFLÜSTER

## WECHSEL-SPIELER

LOTHAR SCHMITT, bisher Entwicklungsleiter und Gründungsmitglied von Blue Byte („Battle Isle“), verläßt nach Streitigkeiten mit Partner THOMAS HERZLER die erfolgreiche deutsche Spieleschmiede.

Fortan arbeitet er für die französische Company Ubi Soft, die ihrem neuen Star-Designer dem Vermehren nach ein äußerst großzügiges Gehalt zahlt, obwohl er nur 25 Stunden pro Woche aus seinem Freizeitanzug schlüpfen muß. Zunächst soll unter seiner Federführung ein Soccergame für das Super NES entstehen, das später eventuell auch am Amiga erscheinen wird. Ironischerweise befindet sich Lothars neuer Arbeitsplatz, die deutsche Filiale von Ubi Soft, im selben Gebäude wie die Blau-weißer-Büros...

die Parties gefeiert werden und dergleichen interessante Infos mehr. Bis dato existiert das Werk nur als englisches Manuskript, hoffen wir, daß es bald auch auf deutsch erscheint.

## PARTY-TIME

Die Distributoren Softgold und Rushware luden gemeinsam Mitarbeiter, Ge-

Profisoft und Kingsoft-Boß FRITZ SCHAFFER über die Vor- und Nachteile verschiedener Soundkarten. Ebenfalls gesichtet wurden GABRIELE HARTMANN (Joysoft) und Soundmagier CHRIS HÜLSBECK, der gerade an einer neuen CD („Turkic Total“) arbeitet. Die schönsten Kleider des Abends trugen zweifelsohne die Softgold-Marketingdamen LYDIA BONGARTZ (kurz und knackig) und KRISTIN DODT (lang und

Am härtesten dürfte die Rechtsprechung wohl die Kette „Soft & Sound“ treffen, doch JÜRGEN HECHT, Herr über an die 70 Leasing-Filialen hat eine Idee: Wenn alle Verleiher über

## SCHLUSSELROMAN

Einer der es wissen muß, hat ein Buch über die inne-



Jürgen Hecht

eine eigens zu gründende Verwertungsgesellschaft einen Teil der Einnahmen an die Hersteller abdrücken würden, müßte das die Leute doch friedlich stimmen? Hoffentlich klapp't, sonst könnte es um die Top Leaser in unseren Charts bald schlecht bestellt sein!



# BC KID



## BC KID

ist ein prähistorischer Winzling, dessen kleine Freundin von gemeinen Dinosauriern entführt worden ist. Auf der Suche nach ihr muß er verschiedene verrückte Welten, einschließlich dem Magen eines riesigen Diplodocus, durchwandern.

- Hervorragend vom Factor-5-Team umgesetzt, das mit Turrican schon einen Meilenstein schuf.
- Unglaublich bunte Comikgraphik mit sumfwachen Scrolling
- Fantastische Spielbarkeit
- Ein wahres Panoptikum von Gegnern und Endmonstern

**POWER PLAY** besonders empfehlenswert : 85%  
"So viele Gags, Abwechslung und spritziger Action findet man selten in einem Computerspiel dieses Genres vereint."

**PLAY TIME STAR** : 89%  
"Perfekte Spielbarkeit und wunderbar bunte Comikgraphik, darf sich kein Amigabesitzer entgehen lassen."

**AMIGA JOKER** : 85% JOKER HIT  
"BC KID ist und bleibt eben ein zeitloser Klassiker!"

**ERHÄLTlich AUF AMIGA**

UBI SOFT GmbH



Aktienstraße 62 — W-4330 — Mülheim — Ruhr — Tel: 208-44-52-05

In Österreich gibt's jede Menge Berge, ergo muß es auch ein paar Gipfelstürmer geben: Nach Max Design schickt sich mit Neo Software Design nun ein weiterer Austro-Trupp an, den Zocker-Olymp zu erklimmen!

# Whale's Voyage

Als man sich im Alpenreich erste Gedanken über das Gesellenstück machte, fiel die Qual der Wahl auf den Wal. Gemeint ist jedoch kein Meeressäuger, sondern ein ziemlich heruntergekommenes Raumschiff. Mit diesem galaktischen Seelenverkäufer schicken die vielversprechenden Newcomer den Spieler ins späte 24. Jahrhundert und dort wiederum auf eine abenteuerliche Reise mit klassischen Rollenspielelementen und Anleihen bei der Wirtschaftssimulation — Whale's Voyage eben...

Die Handlung ist in einem abseits gelegenen Sonnensystem mit insgesamt acht Planeten (die allesamt eine vollwertige Infrastruktur mit



Wo der Rainbird-Klassiker nämlich auf Weltraumgefechte setzte, haben die Neos ihr Augenmerk eher auf ebenso spannende wie lukrative Zwischenquests in schönster Rollenspieltradition gelegt.

Muß man also nicht gerade handeln, wird man

wandeln — und zwar durch abwechslungsreiche Städte und geheimnisvolle Dungeons, die sich in

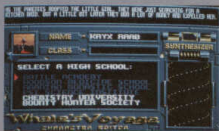
schickem Party-3D präsentieren. Monster-Metzler werden hierbei freilich weniger auf ihre Kosten kommen, Knobler dafür umso mehr, denn es treiben sich

über 80 Charaktere mit eigener Optik, eigener Lebensgeschichte sowie damit verbundenen Rätseln im Spiel herum. Mehr noch, letzten Endes bleiben dem Helden-Kleeblatt ein paar buchstäblich todernste Probleme nicht erspart, denn an allen Ecken und Enden mehrten sich die Zeichen, daß demnächst wohl eine zünftige Revolution an die Pforten der acht Gestirne pochen könnte...

Wenn einer eine solche Reise tut, dann wird er nicht nur von der hübschen und detaillierten Grafik er-

zählen können, auch in punkto Sound versprechen uns die Neo-Abenteurer einen Rausch der Sinne — für den vollen Genuß sollten allerdings 1,5 MB (davon 1 MB Chip-RAM) unter der Abdeckhaube ticken. Für die sinnig gelöste Steuerung tut's dagegen jeder Joystick, ganz Sparsame dürfen sich sogar mit den Cursorarten begnügen. Bleibt nur noch die Frage, wann der Wal denn nun ins Sternenmeer sticht. Tja, mit ein bißchen Glück noch Ende des Monats, Neuaubonnten können freilich schon vorab auf einen kleinen Trip gehen! (jn)

Städten etc. aufweisen) angesiedelt, wo vier nichtsnutzige Herumtreiber endlich an den großen Reibach kommen wollen. Also kaufen sich die Jungs mit ihren letzten Groschen den besagten Wal, um im interstellaren Transportgewerbe Fuß zu fassen. Als Kommandeur der Bande hat der Spieler zunächst alle Hände voll zu tun, die ersten Aufträge ranzuschaffen, dann wäre daran zu denken, die sauer verdienten Mäuse in bessere Ausrüstung bzw. Bewaffnung von Schiff und Mannschaft zu investieren. Soweit, so „Elite“, aber letztlich kommt's dann doch ganz anders.



Acclaim goes Amiga: Während alle Welt immer nur von diesen ach so tollen Konsolen spricht, geht jetzt einer der bekanntesten Konsoleros her und konvertiert seine Spiele für die „Freundin“ — wie findet Ihr das?!

# Alien 3



Gut wahrscheinlich, vor allem weil Acclaim außer den Plattform-Blödeleien „The Simpsons: Bart vs. the World“ und „Krusty's Fun House“ auch diese Filmumsetzung angekündigt hat, die letztes Jahr für das Mega Drive erschienen ist. Und ein vernünftiges Alien-Spiel könnte der Amiga ja ohne weiteres vertragen, zumal wir in dieser Beziehung bisher arg vernachlässigt wur-

den. Ja, vielleicht erwartet uns sogar mehr als das: Viele Leute, die sowohl den Film als auch die Konsolen-Version kennen, behaupten, daß die Versoftung ihrer Leinwandvorlage klar überlegen sei...

Ob es vielleicht daran liegt, daß sich die Programmierer keineswegs sklavisch an die Filmhandlung gehalten haben, sondern die Heldin großzügig mit all den Ballermännern aus-

statteten, auf die Sigourney Weaver im Kino leider verzichten mußte? Nein, hier herrscht bestimmt kein Mangel an MGs, Flammenwerfern, Granaten und sonstigen Sylvestercherzen, mit deren Hilfe Miss Ripley die bösen Außerirdischen rüsten und ihre gefangenen Kameraden befreien kann. Die Munition dafür ist allerdings genauso begrenzt wie die verfügbare Zeit, außerdem gehört die zu durchforstende Plattformwelt eindeutig zu den labyrinthischsten diesseits des Spiralnebels. Aber gottlob gibt es neben einem nützlichen kleinen Radar

auch allerlei brauchbare Extras wie etwa Ersatz-Muni und Verbundkästen zum Auffrischen verbrauchter Lebensenergie.

Soweit man es nach der Vorab-Version beurteilen kann, bringen die ca. 50 Level mit all ihren Endgegnern und sich am Gesicht festkallenden Biestern die gruselige Atmosphäre des Streifens hervorragend rüber. Freunde frischer Farben werden sich also mit Grausen abwenden, wenn sie die düsteren Höhlen erblicken,

klemmende Stille des Alls. Selbst über die Steuerung, die wahlweise Knüppel mit einem oder zwei Feuerknöpfen unterstützt, kann man nicht motzen. Außer dem üblichen Hüpfen und Ballern ermöglicht sie auch das Schießen unterm Laufen, und zwar nach oben, unten und in der Diagonalen — falls erforderlich also sogar auf einer Leiter.

Ob Alien 3 nun tatsächlich „Alien hoch



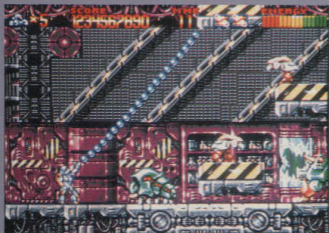
die die arme Frau absachen muß. Und wer sich vor schleimsabbernden Ungeheuern und Schlachthauszernen eckelt, dürfte ebenfalls kaum Gefallen an dem tadellosen Scrolling oder den gelungenen Animationen der Gegner finden. Auch die Musik wurde an den Film angelehnt, alternativ zerreißen schaurige FX die be-

dreit“ wird, oder ob Ihr besser Reißaus vor dem Game nehmt, solange noch Zeit dafür ist, wird sich schon bald herausstellen: Die Veröffentlichung ist für die nächsten Wochen vorgesehen, der Test folgt dann in der kommenden Ausgabe! (mm)



Allen Dementis zum Trotz wird die legendäre Jump & Shoot-Saga nun auch am Amiga fortgesetzt — öffentliche Joystick-Verbrennungen und ähnliche Protestaktionen enttäuschter Baller-Freaks bleiben uns somit erspart...

# TURRICAN III



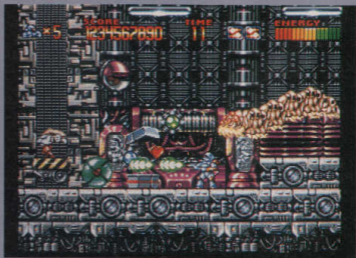
Das Programmieren aufwendiger Amigagames lohnt sich wegen der vielen Raubkopierer nicht mehr, die Umsetzung auf Commodores einstige Wunderkiste sei einfach zu schwierig — alles Schnee von gestern! Die edlen Streiter von Factor 5 basteln gerade an der originalen Mega Drive-Version, und die gutherzigen Kaiko-Programmierer wollen daraus bereits kurz nach Ostern die Amiga-Fassung herausdestilliert haben. Ob es bei diesem Termin bleibt, ist eher fraglich, relativ sicher sind dagegen bereits etliche der Features, mit denen Turri III uns demnächst einheizen will:

Mindestens vier 32-farbige Welten soll der Kämpfer für Recht und mehr Feuerkraft in drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen durchschreiten können, alle werden sie aus vier endmonsternmäßig bewachten Sub-Levels bestehen. Ein kurzer Druck auf den Feuerknopf aktiviert dabei das altbewährte und vielgerühmte Waffensystem (normaler Laser, Streuschuß, die Kreissäge des Todes etc.), längeres Verweilen auf dem Button bringt dagegen eine neue Seil-Kanone ins Spiel, mit deren Hilfe unser Ersatz-Tarzan Tuae abschießen kann, die ihm dann als hin- und herschwingende oder bekletterbare Lianen dienen. Eine weitere aufregende Neuerung stellt die angebene „Intelligenz“ der Gegner dar, von denen manche nun bei-

spielsweise erst dann angreifen, wenn der Held gerade eine Schußpause einlegt!

Gut versteckte Geheimräume, Extraleben, besonders tückische Stellen und dergleichen motivationssteigernde Gimmicks mehr gab's ja auch schon in den Vorgänger-Modellen, darüberhinaus will man aber versuchen, möglichst viele der neuen Zoom-, Dreh- und Überraschungseffekte von der Konsole auf den Amiga rüberzuretten — etwa Plattformen, die sich beim Draufspringen plötzlich um 360 Grad drehen, edelstes Parallax-Scrolling oder Feinde, die aus der Tiefe des Bildhintergrunds heranzoomt kommen. Ein paar vorläufig allerdings noch geheimgehaltene Extras sind sogar exklusiv der „Freundin“ vorbehalten, sie wird es am Mega Drive gar nicht geben.

Für den akustischen Wohlklang sorgt kein Geringerer als Soundmagier Chris Hülsbeck, der jedem Level sein eigenes musikalisches Gesicht verleihen will. Grafisch sind Schnee & Eis, Technoröhren, die unterirdischen Höhlensysteme aus dem Vorgänger und wahrscheinlich auch ein Unterwasser-Abschnitt zu erwarten; monstermäßig animierte, bildschirmfüllende Endgegner und tausenderlei Schlangen, Walker und andere Normal-Feinde gibt's gratis dazu. Verzichten müssen wir diesmal hingegen auf die Raumschiff-Ballersequenz aus „Turrican II“, doch auch so wird das Game die Hit-Tradition der Serie aufrechterhalten. Wetten, daß?! (C. Borgmeier)



Die Abenteuer von **Gamebench**.  
Wenn Du andere Abenteuer erleben  
willst, dann tu' es.

# SPIELFIEBER

Aber diese Abenteuer sind spannend! Im ersten Abenteuer wirst Du erfahren, wie Du mit **Atomania** alle Alchimisten der Welt dazu bringst, den Hut vor Dir zu ziehen. Weil Du nicht nur besser kombinieren kannst als Sie, sondern auch noch mit viel Geschick aus Atomen Moleküle baust. Das können Dir andere Abenteuer nicht bieten!

Im nächsten Abenteuer erfährst Du, wie Du in **Hisco Rescue** als Kommandant der Vereinten Sternflotte die imperialen Truppen fertigmachst. Sowas passiert in anderen Abenteuern nie - nicht mal im Traum!

Dafür lernst Du im dritten Game, wie schön es sein kann, wenn man als U-Boot-Kapitän der **Nautilus** seine Basis beschützen kann. In anderen Abenteuern beschützt Du niemanden.

In anderen Abenteuern erfährst Du ja noch nicht mal, wie man einen ordentlichen Drink mixt. Aber in **Mix It!** erfährst Du das alles! Du kannst sogar bester Barmixer des feuchtfröhlichen Planeten Bourbon werden und wirst dafür mit tollen Rezepten belohnt.

Im Abenteuer **Spuk** wird's unheimlich unheimlich: hier hat nämlich ein Fußballclub sich seinen Pokal klauen lassen. Und Du mußt ihn wiederfinden. Aber dafür mußt Du die umherschwirrenden Geister mit Logik überlisten. In anderen Abenteuern ist keine Logik.

Da darfst Du ja nicht mal Feldherr im Dreißigjährigen Krieg sein und Deine **Söldner** gegen Deinen Gegenspieler anführen.

Die sechs neuen Abenteuer von **Gamebench** sind spannend und kosten nur **DM 49,-\* pro Spiel**. Wenn Du es nicht glaubst, frag einfach Deinen Fachhändler!

\*unverbindliche Preisempfehlung



# GAMEBENCH



Wenn es um große Lizenz-Deals geht, führt meist kein Weg an Ocean vorbei — doch nun verläßt man die gewohnten Pfade und bringt zwei Games heraus, die tatsächlich ohne jede Film- und Buchvorlage auskommen!

# NEUES VON OCEAN

## FA PREMIER LEAGUE



### SLEEPWALKER

Besonders vielversprechend sieht dieses Jump & Run aus, weil es sich durch eine originelle Spielidee (mit klitzekleinen Anleihen bei „Lemmings“) wohltuend vom bekannten Plattform-Einertei absetzt. Hauptdarsteller ist der Schlafwandler Lee, der ebenso nichtsahnend wie unaufhaltsam durch die gefährlichsten Landschaften dackelt — der Spieler fungiert als Schutzengel und schafft die Hindernisse aus der Bahn. Zu diesem Zweck steuert man eine zweite Figur, die dann mit Händen und Füßen Gegner beseitigt, todesmutig den eigenen Leib zur Überbrückung von Schluchten zur Verfügung stellt und den Kampf mit den Endgegnern aufnimmt. Die eine oder andere Rätsleinlage sorgt dabei ebenso für

Abwechslung wie das sich ständig ändernde Level-Design und die bunte Comic-Grafik mit ihren witzigen Animationen. Akustisch stehen Soundeffekte so-



wie viel Musik an, und Besitzer eines A1200 dürfen sich gar auf eine spezielle Version für ihren Rechner freuen. Ob die schließlich extralaut und extrarant ausfällt und ob das Gameplay halten kann, was es verspricht, wird nur der endgültige Test klären können — falls nicht auch die Programmierer schlafen, bereits im nächsten Heft.

Kommen wir nun zur zweit schönsten Nebensache der Welt, sprich Fußball. Mit ihrem „Erstligisten“ scheinen die Jungs aus Manchester tatsächlich einen brandheißen „Sensible Soccer“-Konkurrenten in der Kabine zu haben, denn was hier an Features geboten wird, treibt selbst Renegades derzeitigen Kicker-König die Bolzen aus den Tretern! Beispielsweise kann das Match nicht nur wie üblich von oben betrachtet werden, wer mag, darf jederzeit auf eine Seitenansicht à la „Manchester United“ umschalten. Das Können der Computergegner ist von Schülerniveau bis hin zur Oberklasse einstellbar, man kann alleine spielen, zu zweit gegeneinander oder auch gemeinsam gegen den Rechner. Strategen dürfen nebenbei ein paar taktische Klümmzüge veranstalten, und der Anpfiff zwischendurch ist ebenso drin wie die superrealistische Partie, bei der neben den Boden- und Wetterverhältnissen sogar die Charaktereigenschaften der einzelnen Kicker berücksichtigt werden.

Falls Ocean jetzt noch die Steuerung gut hinbekommt, könnte mit Premier League

tatsächlich ein heißer Titelanwärter auf uns zurollen — die Grafik mit ihren großen und flott animierten Spielersprites sieht jedenfalls bereits ganz ordentlich aus, bloß der Sound vermochte uns bisher noch nicht ganz vom Tribünenplatz zu reißen. Aber ein paar Wochen haben sich die Engländer ja noch für den Feinschliff vorbehalten... (r)

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

# 1869



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 Dampfschiffahrt.

Distributoren für den Fachhandel:

United Software GmbH, Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2, Tel: 05244 4060  
Proffitt GmbH, Heinrich Hasmeier Str. 33, 4500 Osnabrück, Tel: 0541 122065  
LesureSoft GmbH, Robert Busch Str. 1, 4703 Boesum, Tel: 028383 600  
News Software GmbH, Birkenstr. 42, 4000 Düsseldorf 1, Tel: 0211 676201  
Kingsoft GmbH, Graener Weg 29, 5100 Aachen, Tel: 0241 152051

Das angeblich erfolgreichste Arcade-Game aller Zeiten läßt es dank U.S. Gold nun auch am Amiga krachen! Und zwar richtig — im Gegensatz zum Vorgänger, der in konvertierter Form nur noch ein Schatten seiner selbst war...



Wer alt genug ist, um schon etwas länger Einlaß in die geheiligten Arcade-Hallen zu finden, erinnert sich unter Garantie noch an die ersten Straßenkämpfer, bei denen spezielle Gumminoppen zum Draufkloppen die üblichen Feuerknöpfe ersetzten. Tolle Sache, doch leider blieb von der Pracht des großen Ständergerätes am Amiga bloß eine unausgegrenzte Dilettanten-Rangelei übrig, die selbst friedliebende Zeitgenossen in einem Tag durchgespielt hatten. Beim Nachfolger kehrte man

dann wieder zu den normalen Buttons zurück, allerdings unterstützte der Automat gleich sechs Stück davon! Die folgende Umsetzung fürs Super NES ließ auch die Stübenhocker unter den Raufbolden neue Hoffnung schöpfen, denn Konsole und Spielhallen-Wirklichkeit waren hier kaum noch voneinander zu unterscheiden. Im letztjährigen Weihnachtsgeschäft verkaufte sich das Modul mancherorts besser als Nintendos Hausheld „Mario“, die englischen Fachzeitschriften sind seit

Monaten voll mit Tips, Umfragen etc. zu den Prügelknaben, und in Japan wurde sogar ein spezieller Joystick mit fünf Knöpfen für sie entwickelt. Aber das alles sagt natürlich noch nichts darüber aus, wie sich das Game auf dem Amiga mit einem Amiga-Joystick spielt.

Um das beruhigende Ergebnis vorwegzunehmen: Klasse! Bevor man den Asphalt zum

Beben bringen darf, muß man sich erstmal mit den bohrenden Fragen im Optionsmenü herumschlagen. Ein- oder Zwei-Spieler-Modus, acht verschiedene Schwierigkeitsstufen und ebensoviele Kämpfer sind anwählbar, außerdem kann man sich freiwillig ein Zeitlimit auferlegen. Im Unterschied zu vielen anderen Bildschirmprügeleien hat man es

bei Street Fighter II nicht mit gesichtslosen 08/15-Raufbolden zu tun, es sind allesamt höchst individuelle Kampfmaschinen mit jeweils eigener Lebensgeschichte und eigener Weichklopf-Technik. Stellvertretend sei hier Blanka angeführt, die Bestie aus dem Regenwald, halb Mensch, halb grünhäutiges Untier. Das Monstrum traktiert seine Gegner bevorzugt durch das Austeilen von elektrischen Schlägen oder überrollt die bedauernswerten Opfer einfach. Ganz ähnlich verfahren die Kollegen, vom Kampf-Yogi über eine Amazone und den Ex-Sumoringler bis hin zum russischen Wrestler mit Irokesenschnitt verfügen sie alle über ein mehr oder weniger großes Sortiment sogenannter „Special Moves“, deren Wirkung ungleich größer ist als die der normalen Schläge und Tritte. Neben diesen Glorreichen Acht gibt es weitere vier Streifhähne, die ausschließlich der Rechner übernehmen kann — und die natürlich ebenfalls eine ganze Latte von fiesen Tricks im Re-



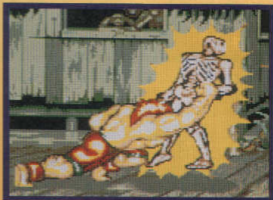


# STREET FIGHTER II

poire haben.

Sobald das Vorgeplänkel abgeschlossen ist, düst man auf einer Weltkarte zum ersten Austragungsort, der z.B. aus einer russischen Fabrikhalle, einem japanischen Badehaus oder einem indischen Tempel bestehen kann. Dort macht

Auflöckerung eine Bonusrunde, bei der innerhalb von 60 Sekunden Ölfässer, Ziegelwände oder ein Auto zerhackt werden müssen. Zum krönenden Abschluß dürfen Solo-Rambos gegen die vier Computerhelden antreten, der im übrigen identische Zwei-



man in maximal drei Runden entweder mit zwei K.O.-Siegen alles klar, oder behält nach Ablauf des Zeitlimits zumindest mehr Energie übrig als der Gegner — ansonsten bleibt nur der Griff zu den drei Contimies. Nach vier Kämpfen kommt dann zur

Spieler-Modus hat dafür den Vorteil, daß man sich die insgesamt zwölf Kampfarenen nach Belieben aussuchen kann.

Trotz der relativ komplexen Handlungsmöglichkeiten (acht dosierbare Standard-Bewegungen plus unterschiedlich viele

Special Moves wie „Tele-skop-Arm“ oder „Energie-Torpedo“) bekommt man die Sache steuerungstechnisch verblüffend



schnell und gut in den Griff — und das sogar weitgehend unabhängig davon, ob man die Tastatur, einen Ein- oder Zwei-Knopf-Joystick benutzt. Die fein abgestuften Schwierigkeitsgrade, die gerechte Verteilung der Spezialgriffe und -finten sowie die Zeit- und Energie-Boni tragen ebenfalls ihren Teil zum gelungenen Gameplay bei, einzig die unvermeidlichen Disk-Wechselorgien zerren leicht an den Nerven. Grafisch ist das Game eine Wucht, die Hintergründe und die leisen Sprites sind äußerst farbenprächtig und erstklassig animiert, allein der Jubel des Siegers ist schon eine Augenweide. Das Scrolling ist flüssig und flott, sogar deutlich flotter als auf dem (deutschen) Super NES. Auch die Lauscher werden von knackiger Musik, jeder Menge FX und gelegentlich etwas Sprachausgabe verwöhnt.

Wenn man unbedingt etwas kritisieren will, wäre vielleicht an den fehlenden Turniermodus und die leider nicht speicherbare Highscoreliste mit ihren schlappen fünf Plätzen zu denken; doch was die Disziplin des Straßen-Zweikampfs betrifft, holt Street Fighter II wirklich das Maximum des

Machbaren raus. Wer also schon ewig nach einem vernünftigen Wrestling-Game sucht, sollte sein Glück doch einfach mal mit den Fantasy-Catchern von Street Fighter II versuchen. Und wer einen 1200er besitzt, darf sich gar auf eine spezielle Version mit 256 Farben freuen — vielleicht sieht die am Ende sogar schöner als das Coin Op-Original aus?! (mm)

## STREET FIGHTER II (U.S. GOLD)

### STRASSEN-ZWEIKAMPF

80%  
„KNACKIG“



GRAFIK	86%
ANIMATION	82%
MUSIK	77%
SOUND-FX	75%
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	77%

VARIABLE: 8 STUFEN

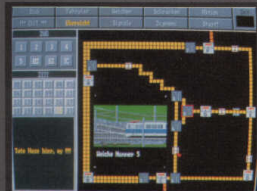
PREIS	DM 69,-
SPEICHERBEDARF	312 KB
DISKS/ZWITTLÖPPEY	4 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

# TRAIN IT

Ob „Railroad Tycoon“, „A-Train“ oder „Locomotion“ — Züge in jeder Strategie- und Action-Form haben Hochkonjunktur am Screen. Und mit dieser Simulation kommt endlich auch die marode Bundesbahn ins Spiel...

num, später verlagert sich das Geschehen dann zunehmend auf den Action-Screen, wo man das Ergebnis seiner Bemühungen dahinfließen sieht. Daneben gibt's noch ein paar Auswahlmenüs, vor allem für die diversen Wägelchen, außerdem werden Ereignis-Bilder eingeblendet, etwa bei Selbstmordversuchen, Autounfällen

Einerseits hätte das Programm ja längst in die Amiga-Bahnhöfe einfahren sollen, andererseits paßt eine solche Verspätung prächtig



zum Thema — grundsätzlich muß man hier nämlich all das machen, was auch die Bundesbahn tut: Züge zusammenstellen und ordentlich durchnumerieren, Fahrpläne aushecken, den Zugverkehr koordinieren, auf das Wetter oder Unfälle reagieren, Weichen stellen, Schranken aufbauen und das Gleisnetz warten. Dazu stehen dem Bahndirektor in drei Szenarien ein rundes Dutzend Züge und 50 Sorten von Waggons (darunter allein 40 Güterwagen) zur Verfügung. Anfangen tut man zunächst ganz bescheiden mit drei Zügen; wenn der erste Tag gut gelaufen ist, kriegt man das Paßwort für den nächsten, etwas komplexeren Level. Ja, und zum Schluß ist man Herr über zwanzig Züge.

Zuerst hängt man dabei meistens vor der Gleisübersicht

oder einem Winternbruch. Derlei fahrpläneerschütternde Vorkommnisse halten den Meister des Streckennetzes ganz schön auf Trab; z.B. zieht jeder kleine Anschlag durch geldgierige Erpresser unerbitlich einen Ratterschwanz von Funk-Meldungen an die Lokführer, Weichen-Umstellungen, Gleis-Reparaturen, Einsatz von Ersatz-Bussen und Fahrplanänderungen nach sich. Dabei ist



man schon mit dem regulären Betrieb ziemlich ausgelastet, selbst wenn sich vieles auf Automatik (Weichen, Signale) stellen läßt. Aber die ständige Überwachung und Wartung nimmt einem halt niemand ab, und man darf selbst im grimmigsten Verspätungsfall keine Station auf der Karte auslassen — Unfälle sind obenhin streng verboten.

Auch realistisch setzt Train It voll auf Grafismus, weshalb die Info-Tafeln in den Bahnhöfen genauso hübsch wie in Wirklichkeit sind und die Gleisübersicht so richtig nach DB-Computer aussieht. Die Standard-Ereignisse („Zug fährt im Bahnhof ein“) werden



durch nett animierte, jedoch recht kleine Bildchen illustriert, die Sonderfall-Einblendungen kommen zwar formatfüllend, aber dafür bewegungslos daher — immerhin sind die Grafiken in den Auswahlmenüs gestochen scharf. Die

rockige Titelmusik ist nach dem Vorspann zu Ende, anschließend hört man bloß noch realistisch gemachte Geräusche. An der Mauseuerung gibt es wiederum rein gar nichts auszusetzen, schade nur, daß nicht an einen Editor zur Abänderung des Streckennetzes gedacht wurde.

Doch derlei kleine Nachlässigkeiten sollten die Bahnvorsteher unter Euch keinesfalls davon abhalten, sich diese Simulation zuzulegen — bei soviel Realismus kommt keine Modelleisenbahn mit! (mrm)

**TRAIN IT**  
(PHOENIX/SOFTWARE 2000)

**EISENBAHN-SIMULATION**

**75%**  
„ZUGIG“

GRAFIK	60%
ANIMATION	59%
MUSIK	66%
SOUND-FX	72%
HANDHABUNG	81%
DAUERSPASS	79%

**FÜR GEÜBTE**

PREIS	NOCH OFFEN
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEIFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELST-CODES
DEUTSCH	KOMPLETT

# DYNATECH



## präsentiert

für Amiga  
und PC  
zwei

außergewöhnliche  
Neuheiten !!



Bildschirmfoto  
Amiga



Alle Amiga  
IMB erforderlich

PC 2MB RAM oder  
64KB mit HardDisk,  
VGA, AdLib oder  
Yamaha, Mouse, Keyboard

## MAILORDER

direkt vom  
Hersteller  
Einfach Postkarte an:

Magic Bytes  
Postfach 2144  
4830 Gütersloh

oder Telefon  
05241 / 34861  
anrufen

Versand per Nachnahme  
+ 5,- DM Versandkosten.  
Umtauschgarantie bei  
defektem Spiel. Einfach  
die Disketten einsenden.

### Spielbare Demos

von  
DYNATECH  
und  
ELYSIUM

Für Ihren IBM PC  
oder AMIGA

(Amiga nur Dynatech)

gibts bei uns für  
DM 5,-

Nur gegen Vorkasse!

Titel und System  
angeben.

komplett in  
deutsch



Bildschirmfoto  
PC



Alle Amiga  
IMB erforderlich

PC 640K, ab DOS 3.3  
HardDisk mit 1MB  
Platz, VGA, BGA,  
AdLib oder  
Yamaha, Mouse

Vergessen Sie alles, was Sie über Wirtschafts-Simulationen wissen. In DYNATECH geht es nicht darum, in Spielrunden gegeneinander anzutreten, Missionen zu erfüllen, Detektive oder Saboteure anzuzetteln... Sie kämpfen ums Überleben im Wirtschaftsdschungel! Ein oder zwei Spieler und 19 computergesteuerte Firmen JR's geben gleichzeitig Anweisungen und rufen Informationen ab. Zum Spiel:

2550 - die Rohstoffreserven sowie die bebaubaren Flächen des Planeten Erde sind endgültig erschöpft. Durch die Erschließung und Ausbeutung anderer Planeten soll die Versorgung der Menschheit gesichert werden.

Sie als freier Unternehmer müssen sich der interplanetarischen Marktwirtschaft stellen und oft in enger Zusammenarbeit mit der leidigen Konkurrenz das größte Kolonisierungsprojekt der Menschheitsgeschichte vorantreiben, wobei Sie immer ein Ziel im Kopf haben: Der größte Konzern zu werden. Erwerben Sie die richtigen Industrieanlagen und Lagereinrichtungen, planen Sie die Transportrouten Ihrer unterschiedlichen Raumschiffe möglichst rentabel.

Durch das neuartige simultane Spielprinzip gewinnt Dynatech schon nach kurzer Spielzeit eine mitreißende Eigendynamik, die Sie an den Rechner fesselt, für... Lichtjahre.

Anno Caesaris 390: Sie sind Regent einer römischen Provinz und ringen im untergehenden weströmischen Reich um Unabhängigkeit und Vorherrschaft - gegen einfallende Barbarenstämme und die Legionen des Imperators in Rom. Eröbern Sie fremde Städte und Länder - doch sorgen Sie auch gut für ihr Volk, sonst ist ein Aufstand und ihre Absetzung gewiß!

Veranstalten Sie zur allgemeinen Volksbelustigung Gladiatorenkämpfe, bauen Sie Tempel, Stadien und Thermen, verwandeln Sie Ihr Reich zur Insel der Seligen... dem ELYSIUM. Dahin führt ein steiniger Weg, der Feind steht mit Katapulten vor Ihrer Stadtmauer, Orkane und Piraten dezimieren Ihre Handelsflotte; Minerunglücke, Seuchen und Mittern sorgen für Unmut - die Renovierungen an Straßen und Gebäuden verschlingen Unmengen an Geld.

Aber mit klugen Investitionen, strategischem Geschick und Risikobereitschaft sind Sie Herr der Lage und lassen Ihr Reich erblühen.

Viele überraschende Ereignisse und die Grafiken von Meister Celal (z. B. Der Patrizier) sowie die aufwendig erarbeitete Anleitung bringen die turbulente römische Geschichte hautnah auf Ihren Bildschirm.

Amiga 79,95 DM

PC 99,- DM

PC 99,- DM

AMIGA erhältlich im Frühjahr 93



# THE CHAOS ENGINE

Es gibt kurze Verspätungen, und es gibt lange. Es gibt solche, wo sich das Warten gelohnt hat, und andere, wo man gar nicht erst gewartet hat. Und dann gibt es noch die Chaos-Maschinerie der Bitmap Brothers...

...wo mit der chaotischen Verspätung von über einem Jahr ein Spiel auftaucht, das so gelungen ist, daß man glatt noch ein paar Monate darauf warten würde, nur um es zocken zu dürfen!

Mit Zeit hat auch die Story zu tun, mit dem Roman „The Difference Machine“ von William Gibson und Bruce Sterling trotz etlicher Ähnlichkeiten angeblich wenig: Im viktorianischen England durchbricht ein Wissenschaftler mit einer von ihm ertdachten Maschine das Raum-Zeit-Gefüge, um die

Geschehen ist stets von oben zu sehen. Solospielern wird ein rechnergesteuerter Kumpan zur Seite gestellt, im Team buhlt man sich ohnehin gemeinsam durch die Wälder, Industrieanlagen oder Kellergewölbe. Aufgabe ist es, jeweils eine bestimmte Anzahl von „Knotenpunkten“ durch Berührung zu aktivieren, wobei an fantasievollm Kanonensfutter ebenso wenig Mangel herrscht wie an hilfreichen Extras, die für mehr Waffenpower, Landkarten, Smartbombs oder Zusatzleben gut sind. Derlei Goodies hält

Soweit, so „Crack Down“. Was den chaotischen Maschinenisten trotz der bekannten

Passagen von heißen Rhythmen und einsame Pfade von schmeichelnden Tönen be-



Menschheit in eine bestienbediene Dimension zu verfrachten. Bevor man dem Chaoten nun das Handwerk legen kann, gilt es, am Charakterscreen ein digitales Alter Ego zu erwählen. Sechs Helden stellen sich zur Verfügung, wobei vom kampfgestählten Soldner bis zum grübelastigen Doktor jeder mit unterschiedlichen Waffen und Eigenschaften (Schnelligkeit, Ausdauer etc) aufwartet. An ein Rollenspiel sollte ihr jetzt aber dennoch nicht denken, schon eher an ein „Gauntlet“ der Superlative...

Das Schlachtfeld unfaltet vier multidirektional scrollende und in Level unterteilte Welten; das

freilich auch der Shop am Ende mancher Abschnitte bereit, bloß muß dort halt mit harter Münze bezahlt werden — wie gut, daß Leistung hier über das anfängliche Startkapital hinaus finanziell honoriert wird.

Grundidee vom Durchschnitt abhebt, ist das grandiose Gameplay: Egal, ob man den kürzesten Weg durch die Landschaft wählt, alle Ecken genau auskundschaftet oder sich aufs Ballern konzentriert, stets gibt es versteckte Level-Ausgänge, Schlüssel zu geheimen Bonuskammern oder neue und interessante Giegertaktiken zu entdecken. Sporadische Knobel- einlagen sorgen dabei ebenso für Motivation wie die Bitmap-typische Grafik mit ihren perfekt animierten Sprites und den Pixelkunstwerken im Hintergrund. Fast noch beeindruckender ist die Begleitmusik, denn sie pulst sich in Tempo und Stil ständig der aktuellen Spielsituation an, so daß Gefechts-

schallt werden.

Alles in allem haben die Bitmap Brothers mit Chaos Engine ihrer Sammlung an Klassikern wie „Xenon II“, „Speedball“ oder „Cadaver“ ein weiteres Prunkstück hinzugefügt — was anderes hatten wir von den Jungs auch gar nicht erwartet! (1)



**THE CHAOS ENGINE**  
(RENEGADE/BITMAP BROS.)

**LABYRINTH-ACTION**

**85%**  
„NÖRDERISCH“

GRAFIK	83%
ANIMATION	86%
MUSIK	91%
SOUND-FX	80%
HANDHABUNG	83%
DAUERSPASS	86%

**FÜR FORTGESCHRITTENE**

**PREIS DM 89,-**

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

# Der Druckertreiber macht's!

Was nützen Ihnen die besten Grafik- und DTP-Programme, wenn Sie die Ergebnisse nur unbefriedigend zu Papier bringen?

Es gibt ein noch so guter Drucker kann ohne **optimalen Druckertreiber** nur mittelmäßige Ergebnisse erzielen. Deshalb brauchen Sie **Turboprint**, das nicht nur die ideale Anpassung für Ihren Drucker darstellt, sondern noch viel mehr leistet.

## TURBOPRINT

*Professional 2.0*



- Farb- und S/W-Ausdrucke in **Bildschirmqualität** durch 14 spezielle Rasterverfahren für die verschiedenen Druckertypen
- Flexible **Gamma-Kurve** für beste Kontrastwiedergabe
- Exakte Farbumsetzung durch einstellbare **Farbkorrektur**
- **Superglättung** gegen Treppeneffekte
- **Halbzellenmodus** für gleichmäßigen Druck bei Nadeldruckern
- rechnet intern mit über 262.000 Farbtönen
- Treibermodule für **alle gängigen Nadel-, Laser- und Tintenstrahldrucker** enthalten, auch Deskjet 500C und 550C
- **Kompatibel** zur Amiga-Software: Drucken wie gewohnt!

### Zusätzlich:

- automatische **Posterfunktion** - Ausdrucke in Plakatgröße
- **Hardcopy- und Bildausschneidefunktion**



Originalausdruck 24-Nadeldrucker, hinten ohne, vorne mit TURBOPrint Professional

### unverbindlich empfohlener

**Verkaufspreis: DM 188,-**

Updates direkt bei IrseeSoft (Originaldiskette einschicken):  
TURBOPrint II auf Professional 2.0: DM 95,-  
Professional 1.0 auf 2.0: DM 45,-

erhältlich im  
Computerfachhandel  
oder direkt im Versand bei



## IrseeSoft

Am Schlachtbichel 1 • D-8951 Irsee  
Tel. 0 83 41 / 7 43 27 • Fax. 1 20 42

Österreich: Intercomp - Tel. 05574/47344-45  
Schweiz: Microtron - Tel. 03287/2429

# PELICAN PRESS

Pfiffige Schilder, Kalender, Hinweise, Grußkarten und Spruchbänder einfach selbst erstellen!

### So schnell und bequem geht das:

- Wählen Sie einen **Rahmen** oder **Hintergrund** von der mitgelieferten Grafiksammlung
- Platzieren Sie beliebig viele **Kleingrafiken** aus der umfangreichen **Grafikbibliothek**: Weit über 200 Motive für alle Anlässe!
- Ergänzen Sie **Texte** mit dem integrierten Editor
- Schon können Sie Ihr Werk in der gewünschten Größe **drucken**: in Farbe oder Schwarz/Weiß
- Auch **nachträglich** können Sie Texte und Grafiken ändern, verschieben oder in der Farbe variieren

### Zusätzlich:

- komplettes **Malprogramm** ist integriert
- Druckformate von der Miniatur bis zum **Riesenposter**, sowie 4-seitige Grußkarten wählbar
- Import von Grafiken aus allen gängigen Malprogrammen (IFF-Standard)
- Menüführung und Handbuch komplett in deutsch
- weitere Grafiksketten als Ergänzung in Vorbereitung
- eine besonders gute Druckqualität erreichen Sie in Verbindung mit TurboPrint Professional



### unverbindlich empfohlener

**Verkaufspreis: DM 139,-**

Was unterscheidet den unwirtschaftlichen Februar vom ungastlichen Januar? Was, das wißt Ihr nicht?! Schade, wir wissen's nämlich auch nicht so genau: Draußen schneit's, drinnen stapeln sich Eure Zuschriften, und unsere Antworten sind kein Stück intelligenter geworden — alles wie gehabt...

# Leserbriefe

## MAILBOX

### HALS- UND BEINBRUCH

Im Januar hattet Ihr dieses Special zum A1200, und dort stand unter anderem zu lesen, daß ca. 400,— DM wohl „kein finanzieller Beinbruch“ wären. Da muß ich entschieden widersprechen! Wie Ihr selber im Betriebsgeheimnis geschrieben habt, sind 47 Prozent Eurer Leser zwischen 14 und 19 Jahre alt — wo sollen die wohl auf die Schnelle soviel Geld herkriegern? Und noch 'ne Frage: Stimmt es, daß viele Games Probleme mit Turbokarten haben?

grüßelt Philipp Rütgers aus Köln.

Von „auf die Schnelle“ war eigentlich keine Rede, schon eher vom Preis/Leistungsverhältnis — nicht umsonst stand da, daß ca. 400 Märker für 60 MB (und den damit verbundenen Spielkomfort) kein Beinbruch wären! Daß sich so manches Programm mit so manchem Turbo-board nicht verträgt, ist ebenfalls kein Beinbruch, aber leider dennoch die Wahrheit.

### HOLZ VOR DER HÜTTE

Oh, Ihr dahinfrierenden Redakteure, als ich Eure Januar-Ausgabe in Händen hielt und die Mailbox las, ergriffen mich sowohl Rührung als auch grenzenloses Erbarmen. Da man bei Euch Spaß und Ernst selten oder gar nicht auseinanderhalten kann, nehme ich Euren Hilferuf wohlwollend zur Kenntnis. Mi-

chael hat also kein Brennmaterial eingekauft, und die Leserbriefe geben auch keine rechte Hitze? Naja, sicherlich war es nicht der Geiz, der Mike zu so drakonischen Maßnahmen trieb, sondern nur das Fehlen von Geldmitteln, die vermutlich in Papa Joes dritte Zähne investiert werden mußten. Als Soforthilfe hier nun der beigelegte Holzklotz sowie einige Tips:

- 1) Brork muß unbedingt seine Keule verbrennen und das Mobiliar zu Kleinholz verarbeiten.
  - 2) Michaels Holzkopf sollte eine Woche angenehmes Heizen ermöglichen.
  - 3) Papa Joe könnte auf glühenden Kohlen durch die Redaktion schleichen, um der Fortsetzung von „Zozoom“ zu entkommen (Kohlen machen warm).
  - 4) Und der Joker sollte halt mal arbeiten, denn Arbeit erzeugt Wärme!
- rät uns Helmut Reichersdörfer aus Schrobenuhausen.

Ganz schön verschrobene Vorschläge, die da aus Schrobenuhausen kommen: Hast Du schonmal versucht, einem Vier-Zentner-Baby das Lieblingsspielzeug wegzunehmen? Und von welchem Mobiliar fasselst Du, wir hocken hier alle am (saukalten) Fußboden. Michaels Holzkopf ist hohl, der brennt höchstens fünf Minuten! Glühende Kohlen muß man haben, ehe man darauf laufen kann, und was der Joker für „Arbeit“ hält, hält der Duden für „Unfug“. Falls Du also noch mehr so gute Ratschläge hat, behalte

sie um Gottes Willen für Dich!

### ALLE GUTEN FRAGEN SIND DREI?

- 1) Kann man sich eigentlich mit dem Kauf von Speichererweiterungen einen Virus einfangen?
- 2) Wie ist es möglich, daß man bei fast allen Spielen durch Betätigung irgendwelcher spezieller Tasten an unendliches Leben, ewiges Geld und dergleichen kommt? Programmfehler oder Absicht?
- 3) In der Dezembernummer hattet Ihr zwei Seiten User-Club. Wollt Ihr das nicht einfach beibehalten? vertraut uns Peter Fetz aus Koblenz seine Sorgen an.

- 1) *Nur sehr theoretisch, indem ein Programm beiläufig, das virusverseucht ist. Praktisch haben wir noch nie von einem solchen Fall gehört.*
- 2) *In der Regel werden Cheats mit voller Absicht von den Programmierern eingebaut, um das Programm auch in den höheren Levels problemlos testen zu können. Wenn die Mogelegen bei der Endversion nicht wieder entfernt werden, mag das durchaus manchmal auf schlichter Vergeßlichkeit beruhen.*
- 3) *Wir wollen es einfach beibehalten, den Umfang des User-Clubs dem jeweiligen Angebot an interessanten Themen anzupassen, okay?*

### UNTER BRÜDERN...

Hallo Brork! Großer Bruder Ug mechtich stolz sein auf Brork. Haben wut gebracht in waiter Welt! Ich gehört, Joker werden Koil Katalog? Das mechtich früien Ug! Werden dann bestellen gleich 50 cm Koil. Halten reserwirt? Warum in Brorkmagazin stehen noch so anderes Zaug? Komischer Komputakram was kaina intressieren tut. Koilsorwis (wenn Koil kaputt) fiel bessa! Oda Saitenschlege. Ug kommen auch fielaich besuchen Brork. Wann haben Zeit?

radebrecht Ug aus Orkenhort.

Zait haben Brork zur Zait die ganze Zait — Ug jedozaht willkommen! Jetzt leida keine Seison für „Krötenklatschen“, deshalb Ug bringen Koil und wir machen zusammen mechtich schöne Musik auf Joes neua Zain-Orge!!! Dann Joker vielleicht wirklich bald Koil Katalog...

### GAME-GENESIS

Könntet Ihr nicht mal einen Entstehungsbericht von „Wing Commander“ oder „Indy IV“ machen? Das wäre bestimmt interessant! Übrigens hoffe ich, daß die Secret Missions vom Kilrathi-Flugi auch umgesetzt werden — habt Ihr dazu irgendwelche Informationen? Haben „X-Wing“ und „Maniac Mansion 2“ Chancen am Amiga? löchert uns Jürgen Brosi aus Klingsmoos.

Ganz Deiner Meinung, es wäre interessant, mal die Entstehungsgeschichte eines Spiels von A bis Z mitzuvorführen — deshalb machen wir das exklusiv und sozusagen live ab der nächsten Ausgabe mit Atticus DSA-Fortsetzung „Sternschweif“! Bei Origin und Lucas Arts hält man sich mit Umsetzungs-Zusicherungen derzeit noch zurück, aber das kennt man ja...

### CITY-BLUES

Schlaflose Nächte habe ich mich mit der Frage herumgeschlagen, wie Ihr es schafft, ein so gutes Magazin herauszubringen. Aber davon abgesehen gibt es noch ein zweites Problem, mit dem ich mich herumschlage: Wieso habt Ihr Euren Verlag und Eure Redaktion in einem so unbedeutenden Kaff wie Haar angesiedelt? Es gibt doch viele weltbewegende Städte mit Tradition und Geschichte, die man wenigstens auf einer Landkarte finden kann — etwa Dortmund, Bochum oder



# KOSTENLOSE SOFTWARE

Wenn wir diese Leiter auch nicht stellen,  
Aber sie mit gelohnt werden - verkaufen Sie selbst!  
Bestellen Sie uns!

TEL. 0 24 03/2 11 88

Fax 0 24 03/3 53 51

Verband 99, Jülicherstr. 53-59, 51100 Eschweiler.



## AMIGA

4D Sports Bowling	A 36,99	Locomotion	V 38,99
4D Sports Driving	A 36,99	Lotus 3	A 46,99
1069	V 64,99	Lure of Temptress	V 52,99
AS20 Airbus	A 86,99	Mad TV	V 62,99
Acres of the great War	A 36,99	Mad TV Data Disk	V 24,99*
Adventure Collection	A 59,99	Magary	A 59,99
(Renovated, Best Crystal, Spirit of Adventure)		(Megan, Laserdisk, CD)	
Air Support	A 52,99	Mega Lo Mania + First Sam	A 56,99
Aquatic Games	A 54,99	Might and Magic 3	V 64,99
Archer Mac L. Pool Billiard	A 46,99	Monkey Island 2	V 79,99
Armour - Geddion	A 52,99	Nigel Mansell's World Ch.	A 52,99
Armour - Geddion 2	A 59,99	No. 2 Collection	A 64,99
Ashes of Empire	A 86,99	(Whizzer, Space Man, Black Gold)	
Assassin	A 46,99	No second Prize	A 52,99
ATAC	A 75,99*	Paradox	A 21,99
B 17 Flying Fortress	A 79,99*	Perfect General	A 68,99
Bane of the Cosmic Forge	V 62,99	Perfect General Data Disk	A 38,99*
Barfs Tale Construction Set	A 62,99*	Pinball Dreams 1	A 52,99
Best 2	V 72,99	Pinball Fantasies (Dreams 2)	A 52,99
Beste Isle	V 62,99	Poies of Darkness	V 64,99
Battle Isle Data Disk	V 39,99	Populous 2 Chell. Data Disk	A 30,99
BC Kid	A 59,99	Populous 2 PC	A 66,99
Big Box 2	A 52,99	Powermover	A 62,99
Bills Tomato Game	A 59,99	Powermover Data Disk	A 30,99
Bird's of Prey	V 64,99	Premiers	A 52,99
Bundesliga Manager Prof.	V 62,99	Prophecy of the Shadow	V 64,99*
C.A.P.	A 59,99*	Rampart	A 52,99
Cadestes	A 62,99	Raving Mad (Der - Sams)	A 52,99
Cadestes Data Disk	A 30,99	(Mega Yatra, Robocad-JamesP 2, Red Land)	
Catch 'Em	A 46,99	Relly Woods	A 56,99
Civilization	V 74,99	Red Baron	V 64,99
Creepers	A 59,99*	Road Rash	A 52,99
Course of Enchantment	A 59,99	Rome AD 92	A 64,99*
Cruise for a Corpse	A 52,99	Sensible Soccer 92/93	A 40,99
Cytron	A 56,99	Scenario	V 59,99
D'Separation	A 36,99	Shadow of the Beast 3	A 59,99
Das Boot	A 36,99	Shard Service 2	A 76,99
Das Schwermere Auge (1,5 MB)	V 72,99	SimAnt	V 84,99
Der Pathizer	V 64,99	Sim City	A 69,99
Dune	V 52,99	Sim City & Populous	A 69,99
Dung, Mast & Chaos S. Back	A 56,99	Sim City Arch. 1	A 36,99
Dynis Blesler	A 56,99	Sim City Arch. 2	A 36,99
Dynatuch	V 52,99	Sim City Terrain Editor	A 36,99
EF	A 62,99	Sim Earth	A 69,99*
Elysium	V 52,99	Snowlands	V 69,99
Elvris 2: Jews of Corborus	V 49,99	Shadowworld	A 59,99*
Euro Soccer	A 46,99	Shuttle	V 52,99
Eye of the Beholder	V 64,99	Silly Putty	A 46,99
Eye of the Beholder 2	V 79,99	Space Quest 4	A 59,99
F-15 Strike Eagle 2	A 74,99	Special Forces	A 74,99
F-19 Stealth Fighter	A 74,99	Spirit of Adventure	A 56,99
Fantastic Worlds	A 72,99	Starflight 2	A 59,99
Fire and Ice	A 46,99	Street Fighter 2	A 52,99
Fontaine de Grand Prix	A 74,99	Street Hero	A 59,99*
Gateway Savage Frontier	V 64,99*	Teamwork Thomas	A 46,99
Goblins 2	A 64,99	The Chaos Engine	A 46,99*
Gunship 2000	A 79,99*	The Games - Winter Chell.	A 59,99*
Houma	V 79,99	Troddlers	A 46,99
History Line 1914 - 1918	V 79,99	Trois	A 46,99
Hook	A 64,99	Trulls	A 46,99
Humans	A 52,99	Waworks	V 59,99
Indiana Jones IV	A 79,99	Walker	A 59,99*
KGB	V 72,99*	Wing Commander 1	V 79,99
Legend of Kyrandia	V 72,99	Zool	A 46,99
Legend of Valour	V 79,99	Zycon	A 36,99*
Lemmings 2 (Fabr. 93)	A 64,99*		
Leisure Suit Lamy 5	V 59,99		
Lemmings Double Pack	A 64,99		
Links (nur mit Festplatte)	A 59,99		

AMIGA 1200, 4000

1989

V 64,99\*

umschalten kaputt, habe ich dann im PC-Modus sofort den MS DOS-Screen? grüßelt Martin Schleupner aus Würzburg.

4) Unseres Wissens nicht, warum bestellst Du nicht in England? Schließlich haben wir ja jetzt das geeinte Europa...

5) PC-Karten für den A2000 gibt es vom XT bis zum 486er. 6) In Einzelfällen vielleicht, generell sicher nicht. Weißt Du übrigens, daß Kopfgeldjäger schon im Wilden Westen nicht sehr beliebt waren?

Grundsätzlich: Der Preis für Emulatoren variiert so zwischen 200 und 1000 Mark, eine Umschaltmöglichkeit gibt's prinzipiell auch, die Festplatte ist anspruchlos, und das Laufwerk besteht aus Low Density Disks - VGA-Grafik kannst Du Dir allerdings abschminken. Genaueres zu diesem umfangreichen Thema erfährst Du demnächst in einem entsprechenden Special.

## GANZ ODER GAR?

Wieso drückt Ihr die Screenshots nicht ganz ab? Bei Adventures sieht man oft nur den Grafikeil! Und bringt bitte nicht soviel Werbung - besonders nicht in der Mailbox. Die ist statt fünf Seiten oft nur drei Seiten lang! grummelt Mike Power aus Hagen.

## FRAGENKATALOG

- 1) Vor einiger Zeit schickte ich „Wongs“ zwecks Reklamation zurück an den Hersteller Mirrosoft, bekam jedoch nur einen Brief des Bankrottverwalters, welcher mich über das unzeitige Ende der Firma aufklärte. Darf das Spiel jetzt beliebig kopiert werden?
- 2) Wie lange gilt das Copyright bei Computersoftware?
- 3) Wird „Pirates 2“ wirklich nie für den Amiga erscheinen?
- 4) „Humans“ liegt ja ein englischer Bestellschein für die Musik-CD bei. Kann man das Teil auch in Deutschland bestellen?
- 5) Welche PCs kann man sich in die Amiga 2000 einbauen?
- 6) Wenn man Raubkopierer angeigt, bekommt man dafür Geld? giert Mongo aus „Poststempel unleserlich“.

## DIE WERBE-WELLE

Erst gab es den „Calippo Fresser“, dann das Sony-Game und jetzt sogar „McDonald's Land“. Die nächsten Werbegames sind sicher schon in Arbeit, und warum auch nicht - schließlich gibt es noch so viele Möglichkeiten! Etwa „Volltax“ (das Denkspiel), „Meister Bopper's Land“ (das Wischi-Waschi-Game), „Lord Fiesta XR2 Challenge“ (das Programm für Richy) oder den „Allianz Versicherungsmanager Professional“. Na, was meint Ihr zu dieser Horrordvision?

fragt uns Uwe Zemke aus Nindorf.

1) Nein, die Konkursmasse wurde von diversen Herstellern aufgekauft (z.B. Virgin), bei denen jetzt die Rechte an den einzelnen Programmen liegen.

Da fällt uns als Antwort nur ein unsterbliches Zitat von Reinhard Fiedrich ein: „Das spielt doch keine Rolex, das lacostet uns nur einen Huster!“

2) In diesem Bereich gibt es kaum fest definierte Fristen, das ist stets Vorsicht geboten! Denk nur an die vielen Compilations...

3) Wer sagt, daß „Pirates Gold“ (so soll die Fortsetzung nämlich heißen) nie für den Amiga erscheinen wird? Nie sollte man gerade hier bekanntlich nie sagen!

Alle Amiga-Programme benötigen in der Regel 1MB. PC-Programme entsprechend VGA Karte und eine Festplatte. V bedeckt komplett deutsche Versionen, alle anderen Spiele werden mit einer deutschen Anweisung & einer, oder auch mit „englisch“ E gekennzeichnet. Bitte geben Sie bei Ihrer Bestellung für den PC-Übersetzung Produkt vorerst bei Anzeigenschluß nicht vorläufig (können aber inzwischen lieferbar sein, bitte nachfragen). Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen DM 8,50 einschließlich Zustellgebühr (DM 3,-) bis DM 250,- ohne Versandkosten. Lieferungen ins Ausland erfolgen nur per Vorkasse zzgl. DM 16,-. Die Lieferung bei Vorkasse im Inland erfolgt nur gegen Bar. PC-Scheck oder Überweisung zzgl. DM 8,- auf den o.A. Spielpreis auf Karte KSK Eschweiler, 982 291 501 00, Rto. 1215169. Bei V-Scheck oder Überweisung Lieferung erst nach Sachschick!

Fordern Sie nach besten oder Angabe Ihres Computertypen kostenlos und unverbindlich unsere Preisliste an. Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste enthält alle Vorbehalte. Stand siehe Zustellungsart.

Telefonische Bestellungen unter 0 24 03/2 11 88 oder per Telefax Nr. 0 24 03/3 53 51 oder schriftlich an



## DIE ZEIT WAR REIF?

Es ist Sonnabend, 14.32 Uhr. Drei Amiga-Freaks aus Leipzig beschließen, ihre Raubkopien zu formatieren!

**14.47 Uhr:** 443 mit Raubkopien bestückte Disketten werden neben dem Rechner gestapelt.

**15.03 Uhr:** Es ist soweit — die erste Disk verschwindet im Laufwerk, zögernd wird die Format-Routine gestartet. Doch plötzlich beginnt die Sache, Spaß zu machen! Eine Scheibe nach der anderen wird gelöscht...

**17.23 Uhr:** Es ist vollbracht! Die letzte Disk wird aus der Floppy geholt. Nach lautem Jubelgeschrei startet man die bereits erstandenen Originale.

Tja, wir haben unseren Teil für die Zukunft des Amigas getan. Fuck all Pirates!! derart deutlich drücken sich die erwähnten drei Freaks aus Leipzig aus.

*Es ist Montag Morgen, 09.12 Uhr. Die Joker-Redaktion erhält diesen Brief und beschließt, ihn abzudrucken.*

**09.37 Uhr:** Keinem fällt eine vernünftige Antwort ein.

**18.59 Uhr:** Immer noch allgemeine Ratlosigkeit...

**19.00 Uhr:** Alle machen sich auf den Heimweg, da hat Brigitta die rettende Idee: „Herzlichen Brühsumpf Jungst!“

## TURBO-TANGO

1) Warum könnt Ihr eigentlich nicht offen zugeben, daß das langerscheite „Indy IV“ ohne Turbokarte verdammt langsam ist? Oder testet Ihr etwa mit Turbo? Und dann die Musik! Was für einen Geschmack habt Ihr denn? Ich hätte von Eurem Test mehr Ehrlichkeit erwartet!

2) Könntet Ihr mir eventuell einmal erklären, was es mit Linels „Game of Life“ auf sich hat? Anzeigen allüberall, daß dieses System die Auswertung erleichtert (ich weiß, wovon ich spreche, weil ich auch des öfteren Umfragen auswerten muß), aber eine unabhängige und repräsentative Wahl ermöglicht es nicht. Denn wo sind beispielsweise solche Perlen wie „Sensible

der, daß die neuen Abonnenten manchmal viel bessere Demos bekommen als ich damals. Am liebsten würde ich jeden Monat kündigen und dann neu abonnieren. Könnt Ihr die Demos nicht gegen Cash für jedermann zugänglich machen? Und wieviele Abonnenten habt Ihr eigentlich?

3) Was um Gottes Willen ist DAI? Wer es ausprobieren möchte, beendet Lumberjack aus Emmentingen seine Liste.

1) Und wir hätten von unseren Lesern mehr Verständnis erwartet! Weil: Wieviel Geschmack kann man schon von Leuten erwarten, die in einer unterkühlten Hundehütte hocken, einen Joker als Logo und Michael als Chef haben? 2) „Game of Life“ haben wir bereits in der Ausgabe für Juni/Juli 1992 getestet — aufwachen!

3) Stell Dir einfach vor, Du wärst Captain Kirk und der Warp-Antrieb der Enterprise wäre beschädigt...

4) Sorry, wir bekommen die Demos leider nur limitiert und zweckgebunden von den Herstellern zur Verfügung gestellt. Warum gönnst Du Dir also nicht jeden Monat ein Abo; OHNE zu kündigen natürlich — dann hättest Du immer alle Demos und wir bald mehr als unsere derzeit etwa 10.000 Abo.

5) Um Gottes Willen, Daisy ist unser Hund!

## SCHIEBUNG DES JAHRES?

Ich finde es ja sehr schön, daß Ihr die Leser ein Spiel des Jahres wählen laßt, aber warum stehen nur Eure Vorschläge zur Debatte? Das ist ja wie in der DDR — freie Wahl für alle, aber bitte nur unsere Kandidaten! Und daß man auch ein Game selber nominieren darf, tröstet nur wenig. Ich sehe schon ein, daß dieses System die Auswertung erleichtert (ich weiß, wovon ich spreche, weil ich auch des öfteren Umfragen auswerten muß), aber eine unabhängige und repräsentative Wahl ermöglicht es nicht. Denn wo sind beispielsweise solche Perlen wie „Sensible

# HAMO

HARDWARE SOFTWARE ZUBEHÖR

tel: 02162/12073



Wir versprechen nicht, Artikel zu liefern, bevor Sie "im Handel" sind - Wir versprechen keine Mondartikel die es noch gar nicht gibt gegen Vorkasse zu liefern. Wir bieten auch keine minderwertige Hardware an, nur um in den Augen der Billigste zu sein. Wir werben auch nicht mit Irreführerhalten (phas 28 DM Furto) Aber wir liefern (nicht nur versprechen) seit 4 Jahren faire Preise und besten Service.

Software Titel	MS-DOS	AMIGA	Software Titel	MS-DOS	AMIGA
1989 d	99,50	79,50	Lure of Temptress	99,50	99,50
AMCS deutsch	99,50	79,50	Mad TV d	99,50	79,50
AMCS EASY	99,50	79,50	Mad TV Data d	99,50	29,50
AMCS 3 D	99,50	79,50	Might & Magic 3	99,50	79,50
AMCS Compiler	99,50	59,50	Monkey Island 2 d	99,50	99,50
AMCS Professional	199,50	199,50	Myth	99,50	99,50
Abendland Places d	99,50	79,50	Nigel Mansell	79,50*	99,50
Airbus 320 d	99,50	99,50	No Second Price	99,50	99,50
Amberstar	99,50	99,50	No Greater Glory	99,50	79,50
Apollis	79,50	99,50	Palace d	99,50	79,50
Aquatic Games	99,50	99,50	Paladin 2 d	99,50	99,50
BAT 2	99,50	99,50	Patron Software Deck	99,50	79,50*
Birds Tale Constr:	99,50	79,50*	Perfect General	99,50	99,50
Bottle Isle d	99,50	79,50	Pinball Fantasies	a. a.	99,50
Boxer World Atlas	99,50	99,50	Police Quest 3 d	99,50	79,50
Black Crypt d	79,50*	99,50	Popolno 2 Challenge	99,50	99,50
B M Pro Special Edition	99,50	99,50	Powermanger	99,50	79,50
Castles	79,50	99,50	Putty	99,50	99,50
Castles Data	79,50	99,50*	Rampart	99,50	79,50
Cassiar	79,50	99,50	Reactor	79,50	99,50
Campaign	79,50	99,50	Red Baron deutsch	99,50	99,50
Catch 'em	99,50	99,50	Reign of SUPRA	99,50	79,50
Civilisation d	99,50	99,50	Roboters	79,50	99,50
Civilisation 2	79,50	99,50	Sabre Team	a.	99,50
Conquestador	79,50	99,50	Street Fighter 2	79,50*	a. a.
Centurion	99,50	99,50	Shadowlands	99,50	99,50
Crisis in the Kremlin	99,50	99,50*	Silent Storm	99,50	99,50
Cytron	99,50	99,50	Special Forces	99,50	99,50
Demostorage	99,50*	79,50*	Steel Empire	99,50	99,50
Dark Queen's Kynn	79,50	79,50	Street Fighter 2	79,50*	a. a.
Das Schwarze Auge	99,50	99,50	Striker	a.	99,50
Death Knights of Kynn	79,50	79,50	Sword of Honour	a.	99,50
Dynabomber	79,50	99,50	Time Travellers	99,50	99,50
Discworld	79,50	99,50	Tracón 3	119,50	99,50
Dungeon / Chaos Master	99,50	99,50	Treasure Sav. Front.	79,50	79,50
Elvis 2 d	99,50	79,50	Ultimate	99,50	99,50
Epic	79,50	99,50	Ultima 4	99,50	79,50
Eye of Beholder 2 d	99,50	99,50			
Eye of Beholder 2 d	99,50	99,50			
F 15 Strike Eagle 2	99,50	79,50			
Fire Force	99,50	99,50			
Fighter Duel Pro	79,50	99,50			
Great Courts d	79,50	99,50			
Great Effect d	99,50	79,50			

**Action Cartridge für AMIGA 500 ED 1989...**

Goblins 2	79,50	99,50
Gunship	79,50	99,50
Gunship 3000	99,50	99,50*
Gunsht. 2000 Scenario	99,50	a. a.
Havanna	99,50	99,50
History Line d	99,50	99,50*
Hook II	99,50	99,50
Humans	99,50	99,50
Indiana Jones 4	99,50	99,50
Indiana Jones 4 Action	99,50	99,50
J. B. Football	99,50	99,50
John Madden Football	99,50	99,50
KOB	79,50	79,50
Kings Quest 6 d	99,50	a. a.
Leads United	99,50	99,50
Legend of Kyriandis d	99,50	99,50
Levi's 4 d	99,50	99,50
Lotus Esprit 3	99,50	99,50
Lethal Weapon	99,50	99,50

**Keine Chance den Virus zu vermeiden, konzipiert ausschließlich für den VirusControl 3.0 oder neuer DM 19,-**

Vergangen of Excelsior	79,50	99,50
Vicom	a.	99,50
Virus Data	99,50	49,50
Warcross	99,50	79,50*
Wing Commander	99,50	99,50*

**AT-BUS-Festplatte für AMIGA**

incl. 16 MB Controller, Gehäuse und d. Handbuch, komplett assembled fertig installiert, bis 8 MB Aufwärtiger

- 105 MB/2 MB RAM 99,-
- 105 MB/2 MB RAM 119,-

**Wunderland** 99,50  
**Wunderland WWF** 99,50  
**X-Copy Tools** 99,50  
**Wren** 79,50  
**Writer Challenge** 99,50  
**World** 99,50  
**Word** 99,50  
**Zynick** 99,50

**Neue Dimensionen 2 Teil**

Unsere Sets enthalten ein DFC-Kabel für den AMIGA und BITX gedruckt in DFC Software.

Ein Set ein Modem - 19,- gratis!  
 DFC Set für alle AMIGA Typen bitten anfragen - nur DM 99,50

**Advanced GRAVIS Joysticks der Allerbeste** 99,50  
 oder AMIGA transparent 99,50

**Wir sind MAGIC MUSIC Partner**  
 Home und Software von unserem Partner in unserem Ladenort in

**ROLAND SCC-1** 99,50  
**ROLAND SCC-1, die neue** 99,50  
**Soundkarte 2.0** 99,50  
**Soundkarte Pro 3.0** 99,50

**Versandabteilung: Bei Vorkasse - DM 6,- bei Nachnahme - DM 6,-**  
 Mit jg. geschuldete Titel sind evtl. ohne Lieferbar - nicht-angefragte Präsenten und Mitbringen ausdrücklich nicht zulässig. Preisliste gültig DM 2,- in Brückmann.  
 FAX: 02162/20091. HX: HAMO  
 \*Händlerangaben gegen Gewähr/beanspruchung  
 Bestelldaten: 02162/12073 Mo - Fr 9.00-19.00 Uhr Auslieferungstermin

HAMO eHG Metzger & Hübner - Dieringplatz 6/7 - 4060 Viersen 1

**TEL: 0561 24453  
FAX: 0561 285097**

## Adventure/Rollenspiele

Adress Family	66,	H
Bene of Ciciano	66,	H
Beasts Top 2	27,	D
Bel 2	72,	D
Civilis II Cypres	69,	D
Curse of Cadiana	62,	H
D-Generation	42,	H
D&D 1.516 RAM	72,	D
Dune	57,	D
Dungon & Chronicles 5	69,	H
Elina 2 Jores of C	68,	D
Eye of Beholder 1	68,	D
Eye of Beholder 2	78,	D
Hexime	78,	D
Hook	66,	H
Instante Jones 3	98,	D
Instante Jones 4	78,	D
Inter	66,	H
"KOB"	60,	H

## Strategie/Simulation

1802	66,	D
"A.T.A.C.	76,	H
Acce of Great War	76,	H
Air Sea Supremacy	66,	H
Air Support	54,	H
Air Warfare	66,	H
Alfons A 329	64,	D
"Armour Gordon 2	98,	D
"Is 17 Flying Fort	78,	D
Battle Chace 2	27,	H
Battle Chace 2	57,	H
Battle Isle	66,	H
Date Disk	62,	H
Birds of Prey	76,	H
Castles	66,	H
Castle	26,	H
Cambrian Del Rome	78,	H
Chuck Y AIRLO	78,	H
Civilization	78,	D
Conquerator	76,	H
Cross	37,	H
Covenant Action	76,	H
Dave Boat	26,	H
Der Panther	76,	H
Dynalich	54,	D
Eller	57,	H
Elysium	66,	H
Epic	66,	H
F 15 Str Eagle 2	76,	H
F 19 Stealth Fight	76,	H
Flames of Freedom	76,	H
Global Effect	66,	H
"Quarrier 2000	78,	H
History Line 1+18	78,	D
Imperator	27,	H

## Action/Arcade

Aquari	51,	H
Aquari Games	60,	H
Assassin	66,	H
BC Kid 3	60,	H
Budokan	27,	H
Bug Bomber	54,	H
Catch Ice	60,	H
"Creepers	60,	H
Cybermats	60,	H
Deadly Dragon 3	60,	H
Dyne Blaster	60,	H
Everest Mine 1 od 3	24,	H
Emerald Dragon 2	36,	H
Fire and Ice	48,	H
Hagar & Schneek	54,	D
Huhns	54,	H
Lander	51,	H
Lemmings Drib Pack	54,	H
Lemmings Drib	66,	H
Locomotion	54,	H

## Sonstiges

4D Sports Bowling	26,	H
4D Sports Driving	36,	H
"Adventure Cool"	60,	H
Alcatraz	98,	H
A.M. Machine Pool II	48,	H
Ashes of Empire	88,	H
Big Box 2	54,	H
Bill's Tennis Games	60,	H
Blunder Prot. Eds.	78,	D
Bundled Mensag Prot.	66,	D
"C.A.P."	66,	H
Carl Lewis Olympic	54,	H
"Chess Engine"	34,	D
Chess 1st up 3	24,	D
"C.L.Brighton (ab. 500 Amiga (88k))"	48,	H
Crazy Cars	60,	H
Cytron	60,	H
Daily Cyn.Git Pak	60,	H
El	54,	H
Expedito	54,	H
"Furn Soccer"	48,	H
Surp. Championship	72,	H
Fantasy World	60,	H
Formula One GP	54,	H
"Gems Winter Club"	60,	H
Goalbills	60,	H
Graham Taylor Soccer	66,	H
Great Courts 2	60,	H

Soccer", „Microprose Golf" oder „The Addams Family"? Ferner halte ich es für falsch, „Das Schwarze Auge" in die engere Wahl aufzunehmen. Erstens ist das Teil erst seit November auf dem Markt, und zweitens läuft es nur mit 1,5 MB, bleibt somit also den meisten Amiga-Besitzern vorzuziehen. Als begeisterter DSA-Spieler hätte ich das Game wahrscheinlich durchaus „blind" gewählt, aber so denn ja doch nicht!

Na egal, könntet Ihr mir vielleicht trotzdem eine Bezugsadresse für „1990 — Die 92er Edition" nennen?

Hofft Henning Hohmann in Euskirchen.

*Was sollen wir sagen? Wir haben uns einfach gedacht, wir machen's wie bei der Oskar-Verleihung, nur daß Ihr unter den Nominierungen auszuwählen dürft. Ist doch besser als früher, wo wir alles selbst entschieden haben, oder? „Sensible Soccer" hat übrigens den Leser-Sonderpreis ergattert, während die matte Perle „Addams Family" unter „ferner liefen" landete — was beweist, daß das System schon zu richtigen Ereignissen geführt hat. Vielleicht solltet Du Dich mal fragen, warum „DSA" trotz aller von Dir erwähnten Nachteile so grandios (bester Rollt, dritter in der Gesamtwertung) abgeschnitten hat? Außerdem kann es ja jederzeit gegen die 1MB-Version umgetauscht werden.*

*Trotzdem kein böses Blut, selbstverständlich verraten wir Dir die gewünschte Anschrift: APC/TC-Vertrieb, Dorfstr. 17, 8212 Übersee, Tel.: 08642/6279*

*mit dabei sein?*

- 2) Woher bekomme ich bloß „To Be On Top" für den Amiga (das Game, nicht die CD)? Selbst Rushware und Rainbow Arts konnten mir da nicht helfen.
- 3) Gibt es Lemmings-Stofftiere? Wenn ja, wo?
- 4) Wie kamt Ihr eigentlich zu Brork?
- 5) Ist es ständig, Konkurrenzblätter zu kennen und manchmal sogar zu kaufen?
- 6) Gibt es „Rail Chase" für den Amiga? Und kann ich den Rättelsitz am Mausport anschließen?
- 7) Reicht Abitur mit Schwerpunkt Deutsch und Englisch sowie ein chronischer Hang zur Unordnung als Qualifikation, um bei Euch mitzumachen?

*fiel und grübelt JC Law aus Buchen.*

*1) Sollte uns wundern, wenn es die Frankfurter Show 1993 nicht geben würde — schließlich haben wir die Hotelzimmer bereits reserviert!*

*2) Tja, der 64er-Hit wurde nie umgesetzt.*

*3) Sonic und Mario haben wir bereits in Plüsch gesehen, das sind Kuschel-Lemmings wohl nur noch eine Frage der Zeit.*

*4) Wir kamen gar nicht zu Brork, Brork kam zu uns! Klar, wir hatten uns den neuen Redaktionsboten damals auch anders vorgestellt, aber Brork hatte von allen Bewerbern die „schlagkräftigsten" Argumente...*

*5) Das Lesen der Konkurrenz ist Sünde, doch wer beim Kaufen erwischt wird, muß gar mit Exkommunikation rechnen!*

*6) Der Anschluß ist nicht das Problem — aber woher nimmst Du all die Bodybuilder, die Du zum Rättel brauchst?*

*7) Nein, Du müßt auch diplomierter Kaffeetrinker sein und zumindest eine Silbermedaille im 100m-Härtenrennen vorweisen können!*

**DER KUNSTKENNER**

Mannometer, die WoC in Frankfurt war ja die absolute Höhe — ich bin immer noch nicht ganz wieder auf dem Boden. Übrigens war's auch ganz nett, mal persönlich mit einigen von Euch zu plaudern! Somit hat sich die lange Anfahrt durchaus gelohnt, und deshalb habe ich jetzt ein paar Fragen an Euch:

1) Wird es die WoC auch dieses Jahr geben? Werdet Ihr

mit dabei sein?

2) Woher bekomme ich bloß „To Be On Top" für den Amiga (das Game, nicht die CD)? Selbst Rushware und Rainbow Arts konnten mir da nicht helfen.

3) Gibt es Lemmings-Stofftiere? Wenn ja, wo?

4) Wie kamt Ihr eigentlich zu Brork?

5) Ist es ständig, Konkurrenzblätter zu kennen und manchmal sogar zu kaufen?

6) Gibt es „Rail Chase" für den Amiga? Und kann ich den Rättelsitz am Mausport anschließen?

7) Reicht Abitur mit Schwerpunkt Deutsch und Englisch sowie ein chronischer Hang zur Unordnung als Qualifikation, um bei Euch mitzumachen?

*fiel und grübelt JC Law aus Buchen.*

*1) Sollte uns wundern, wenn es die Frankfurter Show 1993 nicht geben würde — schließlich haben wir die Hotelzimmer bereits reserviert!*

*2) Tja, der 64er-Hit wurde nie umgesetzt.*

*3) Sonic und Mario haben wir bereits in Plüsch gesehen, das sind Kuschel-Lemmings wohl nur noch eine Frage der Zeit.*

*4) Wir kamen gar nicht zu Brork, Brork kam zu uns! Klar, wir hatten uns den neuen Redaktionsboten damals auch anders vorgestellt, aber Brork hatte von allen Bewerbern die „schlagkräftigsten" Argumente...*

*5) Das Lesen der Konkurrenz ist Sünde, doch wer beim Kaufen erwischt wird, muß gar mit Exkommunikation rechnen!*

*6) Der Anschluß ist nicht das Problem — aber woher nimmst Du all die Bodybuilder, die Du zum Rättel brauchst?*

*7) Nein, Du müßt auch diplomierter Kaffeetrinker sein und zumindest eine Silbermedaille im 100m-Härtenrennen vorweisen können!*

**DER KUNSTKENNER**

Mannometer, die WoC in Frankfurt war ja die absolute Höhe — ich bin immer noch nicht ganz wieder auf dem Boden. Übrigens war's auch ganz nett, mal persönlich mit einigen von Euch zu plaudern! Somit hat sich die lange Anfahrt durchaus gelohnt, und deshalb habe ich jetzt ein paar Fragen an Euch:

1) Wird es die WoC auch dieses Jahr geben? Werdet Ihr

mit dabei sein?

2) Woher bekomme ich bloß „To Be On Top" für den Amiga (das Game, nicht die CD)? Selbst Rushware und Rainbow Arts konnten mir da nicht helfen.

3) Gibt es Lemmings-Stofftiere? Wenn ja, wo?

4) Wie kamt Ihr eigentlich zu Brork?

5) Ist es ständig, Konkurrenzblätter zu kennen und manchmal sogar zu kaufen?

6) Gibt es „Rail Chase" für den Amiga? Und kann ich den Rättelsitz am Mausport anschließen?

7) Reicht Abitur mit Schwerpunkt Deutsch und Englisch sowie ein chronischer Hang zur Unordnung als Qualifikation, um bei Euch mitzumachen?

*fiel und grübelt JC Law aus Buchen.*

*1) Sollte uns wundern, wenn es die Frankfurter Show 1993 nicht geben würde — schließlich haben wir die Hotelzimmer bereits reserviert!*

*2) Tja, der 64er-Hit wurde nie umgesetzt.*

*3) Sonic und Mario haben wir bereits in Plüsch gesehen, das sind Kuschel-Lemmings wohl nur noch eine Frage der Zeit.*

*4) Wir kamen gar nicht zu Brork, Brork kam zu uns! Klar, wir hatten uns den neuen Redaktionsboten damals auch anders vorgestellt, aber Brork hatte von allen Bewerbern die „schlagkräftigsten" Argumente...*

*5) Das Lesen der Konkurrenz ist Sünde, doch wer beim Kaufen erwischt wird, muß gar mit Exkommunikation rechnen!*

*6) Der Anschluß ist nicht das Problem — aber woher nimmst Du all die Bodybuilder, die Du zum Rättel brauchst?*

*7) Nein, Du müßt auch diplomierter Kaffeetrinker sein und zumindest eine Silbermedaille im 100m-Härtenrennen vorweisen können!*

\* Bei Anzeigenmittlern nicht abstellen. In englischer Sprache. In = Spiel ganz in Deutsch. H = Handbuch in Deutsch. Preisangaben für 2er- und 4er-Boxen. \*Bezahlung: Nachnahme.

Verlag: C&U, Postfach 151, 30559 Hannover, Tel.: 0511/420622. Druck: C&U, Postfach 151, 30559 Hannover. Illustrationen: T. An. D&C, Postfach 151, 30559 Hannover. Anzeigen: T. An. D&C, Postfach 151, 30559 Hannover. Vertrieb: C&U, Postfach 151, 30559 Hannover. Versand: C&U, Postfach 151, 30559 Hannover. Versand: C&U, Postfach 151, 30559 Hannover. Versand: C&U, Postfach 151, 30559 Hannover.

Alle Informationen: C&U, Postfach 151, 30559 Hannover. Tel.: 0511/420622. Druck: C&U, Postfach 151, 30559 Hannover. Illustrationen: T. An. D&C, Postfach 151, 30559 Hannover. Anzeigen: T. An. D&C, Postfach 151, 30559 Hannover. Vertrieb: C&U, Postfach 151, 30559 Hannover. Versand: C&U, Postfach 151, 30559 Hannover.

Alle Informationen: C&U, Postfach 151, 30559 Hannover. Tel.: 0511/420622. Druck: C&U, Postfach 151, 30559 Hannover. Illustrationen: T. An. D&C, Postfach 151, 30559 Hannover. Anzeigen: T. An. D&C, Postfach 151, 30559 Hannover. Vertrieb: C&U, Postfach 151, 30559 Hannover. Versand: C&U, Postfach 151, 30559 Hannover.

Galerien gefallen mir ausgesprochen gut! Ist es wohl möglich, all die vielen Kunstwerke auf Diskette zu kaufen? Ich fände das toll und wäre sehr daran interessiert!

verspricht Joachim Manuel Garmiro aus Mönchengladbach.

*Derzeit ist das leider nicht möglich, aber die Idee einer Galerie-Disk gefällt uns gut. Was meinen die anderen Leser? Und vor allem: Was meinen die Galeristen?*

## SCHLEICHEN STATT HETZEN?

In der Dezember-Mailbox habt ihr geschrieben, daß man Turbokarten möglichst nicht mit gewöhnlichen Speichererweiterungen zusammen verwenden sollte, weil es dann zu Geschwindigkeits-Verlusten kommen kann. Wie stark wäre denn diese Einbuße in etwa?

bohrt André Sternberg aus Schwanewede.

*Das ist im Einzelfall unterschiedlich, doch im Extremfall sind bis zu 90 Prozent Verlust drin.*

## QUANTITÄT & QUALITÄT

Zu Eurem Entschluß, auch auf dem Konsolengebiet einzusteigen, kann man Euch nur gratulieren. Mit meinen 24 Lenzen bin ich da zwar wohl ein bißchen raus, aber die jüngeren Kollegen werden sicherlich jubelnd. Andererseits möchte ich doch zur Bedingung machen, daß darunter die Qualität des Amiga Jokers nicht leiden darf!

Übrigens noch was zum Up & Down: Vermutlich werden sich eine Menge Leute darüber wundern, daß z.B. Oskar am liebsten auf der „Fruit Machine“ zockt. Zu mindest könnte man das glauben, wenn man die Hit-Shit-Überschrift nicht dazu lieft. Tja, wenn das also so gemeint ist, bin ich aber mit Max nicht einverstanden. Natürlich braucht man für „King's Quest V“ ne schnelle Kiste, aber dann ist das Teil doch erste Sahne, oder

nicht? wundert sich Heiko Cichala aus Bremen.

*Deine Bedingung ist keine Bedingung, sondern eine Selbstverständlichkeit! Was nun Mäxchens Abneigung gegen Sierras fünftes Königshaus angeht — wir haben Euch ja gewarnt, daß die privaten Geschmäcker unserer Mitstreiter oft nur mit Streit zu genießen sind...*

## DIE ETWAS ANDERE RAUBKOPPIE

Da die Stromversorgung meiner Steckdose nunmehr dauerhaft gesichert ist, habe ich mich entschlossen, wieder eine „Freundin“ nebst Software und einer besonders guten Zeitschrift anzuschaffen. Nun sind aber die besonders guten Zeitschriften im Fachhandel auch leider besonders teuer. Zudem beschränkt sich die Verbreitung von Raubkopien ja nicht auf die Softwarebranche — man denke nur an den Dukatenhandel und die vielen falschen Fuffziger. Deshalb finde ich meine folgenden Fragen gar nicht so abwegig:

- 1) Sind bereits Kopien Eurer Zeitschrift (evtl. vor dem Erstverkaufstag) in Umlauf?
- 2) Wo könntest man sie erwerben (bitte nur Deckadressen)?
- 3) Zu welchem Preis sind sie erhältlich?
- 4) Was passiert, wenn man mit solchen Fälschungen erwischt wird (Angabe in Jahren reicht)?
- 5) Welchen Vorteil könnte mir Euer Abo trotz des verdammt hohen Preises bringen? wüßte Bela Lugosi aus Gera so gern.

*Bela, alter Vampir, auf was für Ideen man kommt, wenn der Tag lang und der Sarg dunkel ist, was? Weißtst Du nicht, daß der Joker hauptsächlich deshalb so unverschämte teuer ist, weil er auf fälschungssicherem Papier der deutschen Notenbank gedruckt wird? Und siehst Du, genau deshalb ist ein Abo halt doch der preiswerteste Weg zum großen Joker-Glück!*

# Bachler Computersoftware

AMIGA ★ AMIGA ★ AMIGA ★ AMIGA

	AM	PC	ST
1800 Jdt	74,95	89,95	---
Amberstar Jdt	79,95	89,95	79,95
R.A.T. 2 Jdt	84,95	84,95	64,95
B.C. Kick Jdt	54,95	---	---
Battle Jdt	74,95	89,95	---
Battle Jdt Data Disk Jdt	44,95	44,95	---
Bill's Tomato Game Jdt	64,95	---	V.m.H.
Black Craft Jdt	59,95	---	---
Bundesliga Man. Prof. Jdt	69,95	69,95	69,95
Bundesliga Man. Prof. Limited Edition Jdt	89,95	89,95	---
Campaign Jdt	64,95	79,95	---
Cheritation Jdt	79,95	74,95	---
Curse of Enchantia Jdt	89,95	89,95	---
Das Schöneste Auge Jdt	74,95	84,95	V.m.H.
Der Feind Jdt	74,95	89,95	74,95
Dunston Master & Chaos Stripes sock Jdt	59,95	---	59,95
Dyna Master Jdt	89,95	74,95	---
Dynelink Jdt	59,95	59,95	---
Elite Jdt	59,95	---	59,95
Elite 2 Jdt	64,95	79,95	74,95
Evris Jdt	64,95	74,95	69,95
Exp. of the Beholder 2 Jdt	89,05	89,95	---
F 16 Falcon	34,95	---	---
F 16 Falcon Mission 1 n. 2 Jc	74,95	---	---
Fire and Ice Jdt	54,95	---	54,95
Football Crazy Challenge Jdt	59,95	---	59,95
Gambler Jdt	74,95	84,94	V.m.H.
Graham: Taylor Soccer Limited Edition Jdt	89,95	---	89,95
Gunsip 2000 Jdt	79,95	84,95	---
Heureka Jdt	89,95	89,95	---
Historyline 1914 1918 Jdt	59,95	59,95	---
Hook Jdt	59,95	59,95	---
HyperMagier Jdt	89,95	89,95	---
Indiana Jones 4: Fate of Atlantis Jdt	59,95	59,95	---
Indiana Jones 4: The Action Game Jdt	59,95	59,95	---
Jaque X1220 Jdt	59,95	59,95	V.m.H.
John Madden Football Jdt	89,95	89,95	---
Legend of Karamia Jdt	69,95	69,95	---
Legend of Valor Jdt	74,95	74,95	74,95
Leviathan Jdt	59,95	64,95	69,95
Leviathan Data Disk Jdt	54,95	49,95	44,95
Lethal Weapon 3 Jdt	64,95	69,95	64,95
Lohan 3 Jdt	59,95	---	59,95
Mad TV Jdt	74,95	89,95	V.m.H.
Nigel Mansell's World Championship Jdt	59,95	---	---
Pinball Dreams Jdt	59,95	V.m.H.	---
Pinball Fantasies Jdt	59,95	---	---
Pirates Jdt	59,95	64,95	59,95
Prismene Jdt	59,95	---	V.m.H.
Railroad Tycoon Jdt	79,95	89,95	79,95
Real Baron Jdt	74,95	79,95	---
Road Run Jdt	59,95	---	---
Secret of Monkey Island Jdt	74,95	89,95	74,95
Secret of Monkey Island 2 Jdt	89,95	89,95	---
Settlers Soccer 2003 New Version! Jdt	59,95	---	59,95
Shadow of the Beast 3 Jdt	59,95	---	---
Silent Service 2 Jdt	79,95	79,95	79,95
Silly Putty Jdt	54,95	---	---
Sim Ant Jdt	89,95	89,95	---
Sim City & Populous Jdt	74,95	74,95	74,95
Space Shuttle Jdt	59,95	---	---
Special Forces Jdt	79,95	89,95	79,95
Street Fighter 2 Jdt	59,95	69,95	59,95
The Hydrans Jdt	59,95	59,95	V.m.H.
Their finest hour Jdt	74,95	74,95	---
Their finest hour Mission Disk Jdt	29,95	29,95	---
Turrican Jdt	24,95	---	24,95
Turrican 2 Jdt	24,95	---	24,95
Ultimate 5 Jdt	59,95	44,95	59,95
Utopia Jdt	74,95	94,95	---
Wing Commander Jdt	89,95	44,95	---
Wrestle Mania Jdt	59,95	69,95	59,95
Wrestle Mania 2 Jdt	59,95	69,95	59,95
Zool Jdt	59,95	---	V.m.H.

1 MB-Erweiterung für Amiga (abschaltbar & Uhr & schnelle Speicherchips)	49,-
2 Laufwerk 3,5" für Amiga	139,-
Das Lucasfilm-Buch Jdt	29,90
Das Lucasfilm-Buch 2 Jdt	29,90

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

ANDREAS BACHLER

COMPUTERSOFTWARE

Blücherstraße 24 • Postfach 1113 • D-4290 Bocholt

Tel.: 02871/183088, 180637 • Fax: 02871/8631

## RAT & TAT

Ist es ratsam, sich jetzt einen A1200 anzuschaffen oder sind vielleicht schon wieder neue, verbesserte Amiga-Versionen in Sicht? Und wird eigentlich die 2000er-Reihe jetzt ebenfalls abgesetzt? Last not least: Kann man seinen Freezer vom 500er auch am 1200er anschließen? Wenn nicht, gibt es dann eventuell bald 1200er-Cartridges?

räteln The L.A.W. aus Berlin.

Bei der in jüngster Zeit etwas unsten Modellpolitik seitens Commodore kann man sich zwar leicht die Finger verbrennen, trotzdem glauben wir kaum, daß der 1200er so schnell wieder abgelöst wird. Ein A500-Freezer kann jedoch nicht übernommen werden, schon weil ja der Expansionport fehlt. Andererseits werden bestimmt bald entsprechende Cartridges auftauchen, sei es zum internen Anschluß, sei es für den Modulschacht — wir halten Euch am laufenden. Ach ja: Der 2000er wird (zumindest vorläufig) weiterproduziert.

## MEISTGEKAUFT ODER MEISTGELESEN?

- 1) Darf man eigentlich auf eine Amiga-Version von „Wing Commander II“ hoffen?
- 2) Wird es vom Action Replay MKIII eine spezielle Version für den A1200 geben?
- 3) Stimmt es, daß Sierra vom Amiga Abstand halten will?

4) Euer User Club ist gar nicht so schlecht, warum dehnt Ihr ihn also nicht ein wenig aus?

5) Warum ist in Eurem Blatt kein einziges Listing zu finden? Was spricht dagegen? Listing des Monats, eine eigene PD-Serie — ungeachtet Möglichkeiten tun sich auf!

6) Wird es für die neuen Amigas wirklich einmal Programme auf Memory Cards geben? Und wie teuer wären die dann?

7) Auf Eurem Cover steht, daß der AJ die meistverkaufte Amiga-Zeitschrift ist. Und beim Amiga-Migizan war zu lesen: „Die Nr.1 — das meistgelesene Amiga-Magazin“! Wie paßt denn das zusammen?

wundert sich Stefan Schomburg aus Oberreifenberg.

1) Klar darf man hoffen, aber den Bausparvertrag sollte man deshalb nicht gleich kündigen — bisher gibt's noch keine offizielle Ankündigung.

2) Vermutlich, aber auch hier war bisher noch nichts Offizielles zu hören.

3) Nicht mehr, die Kalifornier haben es sich zwischenzeitlich gottlob wieder anders überlegt.

4) Hatten wir schon: Das halten wir je nach Marktlage.

5) Die Meinung Deiner Kollegen spricht dagegen — laut unserer Umfrage wollen lediglich sieben Prozent der Leser Listings im Heft sehen.

6) Wollen wir doch hoffen, daß irgendwann mal Memory Cards auftauchen! Wir wollen auch hoffen, daß sie nicht zu teuer sein werden.

7) Unserer bescheidenen Ansicht nach paßt das gar nicht zusammen, die Kollegen den-

ken da offensichtlich anders. Zwischenzeitlich zerbrechen sich die Anwälte die Köpfe über der Frage...

## OB BLOND, OB BRAUN...

So so, Ihr seid also „Deutschlands meistverkaufte Amiga-Zeitschrift“? Habt Ihr Euch auch redlich verdient! Bloß, warum hat Ninja-Moni im Comic blonde Haare, wo sie auf den Fotos doch immer dunkelhaarig ist? Liegt's an der Kamera, an Monis Haarfarbe oder an den schlechten Augen des Zeichners? Und wie könnt Ihr Spiele eigentlich auf ein Prozent genau beurteilen? Erklärt mir doch mal ernst und ehrlich, worin Ihr den Unterschied zwischen 61 und 62 Prozent sehen wollt!

verlangt Johannes Kung aus München.

Sagen wir einfach, Moni wäre brünett, und alle sind glücklich, ja? Sagen wir außerdem, daß uns die Feinabstufung bei der Bewertung die Möglichkeit gibt, bei sehr ähnlichen Programmen eben feine Unterschiede deutlich zu machen, ja? Dürfen wir jetzt unseren mühsam errungenen Titel behalten, ja?

## TANJA UND KEIN ENDE

Als ich Dr. Freaks Artikel vom Januar gelesen hatte, blieb mir buchstäblich das Herz stehen. Ich war nämlich auch so ein nichtsahnendes Opfer von Tanja! Nun habe ich ihren Brief zwar nicht beantwortet, befürchte aber dennoch, daß demnächst ein kleiner Stoßrumpf meine Zimmer-

tür durchlöchert. Liege ich damit richtig, kann ich irgendetwas tun? Da ich nicht gerade „sauber“ bin, wär's schon peinlich...

ängstigt sich ein anonym bleiben wollender Leser.

Tatsächlich haben uns zwischenzeitlich so viele ähnliche Briefe erreicht, daß wir mit Tanja Foto lagt unsere Briefe tapazieren könnten. Da Du jedoch nicht geantwortet hast, wird Dir wohl kaum etwas passieren — sonst hätte Dir „Tanja“ ja erst gar nicht zu schreiben brauchen!

## MAILBOX UND KEIN ENDE

Richtig, die Mailbox endet erst mit dem letzten Joker — also hoffentlich nie! Es sei denn, uns gingen die Zuschriften von allgemeinem Interesse aus. Damit das nicht passiert, solltet Ihr uns weiterhin mit Lob, Kritik, Anregungen und Fragen bombardieren; falls Euer Schrieb nicht abgedruckt wird, revidieren wir uns mit einer persönlichen Antwort. Allerdings nur, wenn RUCKPÖRTO (Ausländer verwenden bitte internationale Antwortscheine) beiliegt, Euer Absender leserlich ist und unsere Anschrift stimmt. Vier Wochen lang lautet sie noch:

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

### A 2000 65 MB 77,-

NECAutobootflacard, kpl. formatiert / inSL, bootet mit KS 1.2, 1.3 bis 2.0. Autopark, FFS, MS-DOS partitioniert, standardig

### NEU! bis 44,-

COMPETITION PRO JOYSTICKS!  
MINI Serie in der 10er Diskbox! CP grün, Microsch, Luxusmodelle

### A 500 52 MB 84,-

Autoboothandisk, SCSI-Quantum (105 MB nur 1049,-) 2 MB Ram +199,-, auch andere HDDs am Lager

### NEC 1037A 195,-

ext. 3,5" Lkw., abschaltbar, Metallgeh., amigafarben, eig. Herst., 100% komp., sehr leise, Original-Pressung!

### 3,5" Doppelaufwerk 277,-

einzel abschaltbar, extrem komp., eig. Herst. mit Garantie, Sonderanfert., Preisreuekung

NEU! Amegas Stereo Speaker System II, exkl. für alle Amigas	98,-
2 Bose® einzelne Volumenreg., 2x 5watt/8ohm Bassampfänger & Soundverbesserer, z.B. f. Actiongames, Vorleistung in Aug. 04/92, 1kH, Netzteil, jetzt mit noch mehr Power!	
Multimedienkabel, 2m, verb. Amiga 286, -50 38-, 10m nur noch	49,-
Gameplayadapter, nur hier! 2 zusätzl. Joysticks am Parallelport	29,-
Sonderposten: ext. 3,5" Amigaflak, abschaltbar, Metallgeh., m. Gar.	159,-
Multiromschaltbox 3+ 15 o. 9 pol. mechanisch, z.B. f. Amiga-VGA-K	79,-
Sonderposten: 3,5" 200 NN Disks, 100% Error Free Staffelprobe ab 100 Stück	
21 MB 3,5" Harddisk, eig. Herst. (30 MB Full, jed. o. Gar.) nur	199,-
Orini Controller ES00/ES27 + Seagate ST 11M + F-Ram Lager	
Macrosystem Autobootkarte + CI-Adapter auch noch ab Lager lieferbar	
TV-Modulator A 520 Orig. Commodore	74,-

Abschleichen, Lederimitation, silberfarben, abwaschbar, formstabil, Auszug	22,-
Amiga 500, 500	22,-
A 2000 Tast.	24,-
A 1084/5, CM 8533 + 14" Mon.	43,-
Star LC 20/20-200, 24-10	32,-
Epson LQ 870, 1170 je	39,-
A 3000 + Mon.	78,-
HP-Deskjet o. Canon Bubblejet	43,-
Amiga 1209 (A 4000 a.a.)	29,-

AHS-Amegas Hard- & Software Vertrieb  
Laden-Adresse: Schillingstraße 3-5,  
direkt gegenüber CAA, Pf. 100 248  
6350 Friedberg, Tel. 0 60 31-6 19 50



Beschreiben Sie unser Ladengeschäft: + 12.000 versch. Teile aus dem Electronic, H&S und Amigabereich! Anfertigung gegen Rückzahlung  
Bei Bedarf: 24h Überwachenservice bei Lagerverzug, auch Software... Versand: UPS-Post-NV-Verd., Sendk. 7+, Assl. nur Vorbest.

Nein, man braucht kein Newcomer zu sein, um per Abo seine Hefte preisgünstiger und schneller zu bekommen sowie Monat für Monat ein Spitzengame gewinnen zu können — doch das voll spielbare Demo des brandneuen SF-Rollis „Whale's Voyage“, das wir allen Neuabonnenten schenken, stammt halt von den Newcomern von NEO!

Ob Newcomer oder Oldgoer, ob Amiga-Neuling oder Freak der ersten Stunde — so ein Joker-Abo hat viele Vorzüge: Erstens kriegt Ihr Euer Heft stets wetterfest verpackt vom Postboten geliefert und das meist ein paar Tage, ehe es am Kiosk auftaucht! Zweitens zahlt Ihr für die 10 Ausgaben eines Jahres nur den Preis von 9, also 63,— DM (Ausland: 75,— DM)! Drittens nehmt Ihr fortan automatisch an der Verlosung von monatlich drei Top-Spielen teil! Und viertens erhalten alle Neuabonnenten kostenlos diese Wahnsinns-Prämie:

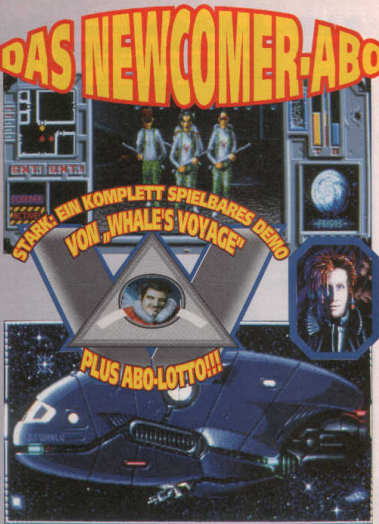
Mit WHALE'S VOYAGE haben die österreichischen Nachwuchstalente von NEO eine feine Mischung aus 3D-Rollenspiel, futuristischer Handlungssimulation und Actioneinlagen in petto — mit unserem Abo-Demo seid Ihr die ersten, die in dieser Zukunfts-Welt auf Entdeckungsreise gehen dürfen! Auf Eure Vierer-Party warten ein komplett spielbarer Dungeon mit allen dazugehörigen Rätseln und Missionen, Grafik vom Feinsten und Gegner vom Grimmigsten...

Ihr hingegen solltet nicht zu lange damit warten, den Coupon auszufüllen, denn das „Whale's Voyage“-Demo gibt's nur im Februar. Außerdem: Man gönnt sich ja sonst nichts!

# DAS NEWCOMER-ABO

STARK: EIN KOMPLETT SPIELBARES DEMO VON „WHALE'S VOYAGE“

PLUS ABO-LOTTO!!!



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

KONTOINHABER: \_\_\_\_\_

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 NATURLICH AUCH

## Laut der unverbindlichen Wettervorhersage von Rainbow Arts wird die Menschheit im Jahr 2356 durch einen Killer-Asteroiden ausgelöscht, der in seinem Inneren hochintelligente Fliegen beherbergt — so'n Pech aber auch!

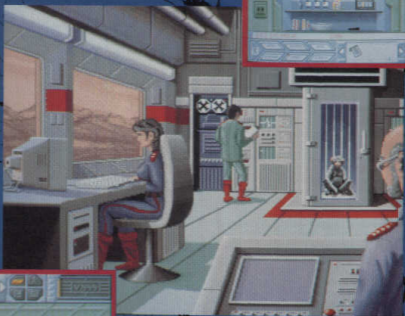
Welch unglaubliches Glück hingegen, daß die tumbe, inkonsequente, ein paar Wissenschaftler übersehen hat, die auf Mond und Mars friedlich versich hinforschten, während es auf der Erde eher drunter als drüber ging. Alsbald merken die Weißkittel, daß böse Aliens den „fliegerischen“ Anschlag inszeniert haben und präsentieren eine ebenso simple wie einleuchtende Lösung: Man stecke einen unerschrockenen Helden in eine Zeitmaschine, lasse ihn damit in die Vergangenheit reisen und dort den Asteroideneinschlag verhindern — ist doch easy, oder?

Nur ganz so easy nun auch wieder nicht, denn besagter Held ist nämlich der Spieler. Kotum hat das Intro die bewegende Hintergrundstory zum besten gebracht, findet man sich auch schon in der Praxis von Dr. Hunter wieder. Der gute Mann hat die erwähnte Zeitmaschine erfunden und ist nebenbei auch noch Arzt, was der Insider bereits an dem

Verben für Standard-Befehle wie gehen, öffnen, untersuchen etc. nehmen; daneben gibt's noch ein Souder Icon für situationsabhängige Aktionen wie etwa das gute alte Sprechen. Am nördlichen Ende des Screens thront quasi das Infocenter mit diversen Anzeigen

lich ist auch, daß der deutsche Parser die Arbeit ohne Angabe von Gründen verweigert, wenn man etwas Unmögliches oder Unzulässiges von ihm verlangt, so daß viele wertvolle Rettungsminuten für stures Rumprobieren

über eine wesentlich höhere Bewertung nachdenken müssen. (C. Borgmeier)



Golfsimulator erkennt, der hier neben einem Computer und allerlei medizinischen Gerätschaften herumstrahlt. Nicht annähernd so zukunftsweisend wie das originelle Szenario ist die Manis/Ionid-Sieuerung ausgefallen, mit der wir unseren Planeten retten sollen: Am unteren Screenrand befinden sich neben dem „gegenständlichen“ Inventory sechs beklickbare

für Uhrzeit, Datum oder den Gesundheitszustand des Helden.

Durch sanftes Bestreichen des Bildschirms mit dem Mauszeiger führt man, was die herumfliegenden und -stehenden Objekte darstellen sollen — wer sie einstecken oder benutzen will, muß die oft winzig kleinen Items allerdings recht präzise anklicken. Ärger-

draufgehen. Als Entschädigung bekommt man eine ziemlich umfangreiche und ausgesprochen präsentierte Abenteuerwelt im vollen PAL-Format geboten: Die Gegend besteht aus hochmodernen Wohnsilos, Kaufhäusern und Vergnügungsvierteln, insgesamt sind knapp 300 Räume zu erkunden. Das Scrolling ruckelt ein bißchen, doch über die (spärlich animierten) Bilder an sich kann man nicht meckern. Zur Unterhaltung ertönt futuristisch, auf Dauer allerdings etwas eintöniger Synthi-Sound.

Tja, mögen viele Rätsel auch ein wenig alibäken wirken, in punkto Atmosphäre gehören die SF-Fliegen zu den spannendsten Vertretern ihrer Art — wäre die Bedienung nicht so störrisch ausgefallen, hätte man

### FLIES - ATTACK ON EARTH (RAINBOW ARTS)

SF-ADVENTURE

68%

„KRIBBELND“



GRAFIK 72%

ANIMATION 48%

MUSIK 63%

SOUND-FX 61%

HANDHABUNG 57%

DAUERSPASS 70%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 89,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE
DEUTSCH	KOMPLETT

## Versand & Ladenverkauf

Martin Rösch  
Münchinger Str. 30  
W-7257 Ditzingen  
Tel : 07156 / 951212

Royal Soft Agentur Schweiz  
Daniel Frank  
Schachenstr. 32  
CH-4653 Obergösgen  
Tel : 062 / 354849

Neueröffnungen in  
Berlin - Bielefeld - Wien  
Adressen bitte bei der  
Royal Soft Mülheim  
erfragen !

Möchten auch Sie eine Royal Soft  
Niederlassung eröffnen ? Sprechen Sie mit  
uns ! Wir suchen Partner in ganz Europa !  
Tel : 0208 / 48 00 50 Herr Strenger

Royal Soft Games	Amiga	PC
1869	79,88	92,94
A-Train	A. A.	98,77
A-Train Const. Kit	A. A.	63,68
ATTAC	92,12	97,80
Ace of L. Pacific	A. A.	87,86
Alone in The Dark	A. A.	98,22
Amazone	A. A.	84,23
Animals	A. A.	A. A.
Airbus 320	93,22	93,22
B 17 Flying Fortress	87,33	98,67
E.A.T. 2	84,98	90,30
BC Kid	72,95	A. A.
Bill's Tomato Game	68,33	A. A.
Black Crypt	63,22	???
Buck Rogers I	24,20	A. A.
Buck Rogers II	A. A.	71,33
Bundesliga Man. Prof.	68,30	68,30
Caesar	73,90	91,40
Campaign	78,20	91,37
Castles I	78,11	89,30
Castles II	A. A.	89,30
Civilization	86,99	99,89
Commance	A. A.	92,30
Controptions	A. A.	A. A.
Curse of Echania	72,33	89,20
Cytron	69,20	???
Darklands	???	99,20
Darkseed	???	97,33
Dark Sun	A. A.	A. A.
DSA Das Schwarze Auge	78,20	89,90
DUNE I	64,50	79,87
DUNE II	A. A.	A. A.
Dynablaster	76,33	80,30
Elf	A. A.	77,77
Erben des Throns	A. A.	A. A.
Eternam	A. A.	87,30
Europ. Footb. Champ.	64,30	???
Eye of The Beholder 2	89,30	87,25
Eye of Storm	71,21	83,70
F-15 Stricke Eagle III	???	110,00
F-16 Falcon 3.0	???	98,76
Fantastic Worlds	84,20	84,20

# Royal Soft



Winsterstr.43 W-4330 Mülheim an der Ruhr  
Tel: 0208 / 480050 Fax: 0208 / 480025

The Empire strike back !

Hardware & Sonderangebote finden Sie in  
unserer zweiten Anzeige im Amiga Joker II

Royal Soft Games	Amiga	PC
Formula one Grand Prix	79,88	92,94
Goblins II	73,20	98,77
Gunship 2000	87,20	95,20
Gunship 2000 Mission	A. A.	63,22
Herdball III	A. A.	84,25
Harner Jump Jet	???	105,30
History Line 1914 - 1918	85,25	92,40
Humans	74,30	90,20
Home Alone	A. A.	A. A.
Inca	A. A.	99,80
Indiana Jones 4	86,30	89,20
Island of Dr. Brain	???	88,86
Kings Quest VI	???	97,30
Laura Bow II	A. A.	86,30
Leather God of Phobos	???	105,30
Leeds United Champ.	62,90	???
Legend of Kyandia	74,20	72,30
Legend of Valour	73,95	75,20
Larry 5	89,50	89,30
Lammings II	72,11	87,30
LINKS 386 prof.	???	99,80
Jeder Kurs zu Links 386 prof.	47,30 DM (PC)	
Lord of the Rings II	???	82,12
Lotus III	63,20	???
Lure of the Temptress	69,30	74,30
Mad TV Data Disk	25,99	25,99
Marits	???	104,44
Might & Magic IV	A. A.	79,30
Nigel Mansell	70,00	???
Pinball Fantasies	61,30	A. A.
Police Quest III	79,20	83,29
Quest for Glory	A. A.	92,30
Rampart	A. A.	78,90
Railroad Tychon	74,20	82,30
Rex Nebular	???	94,22
Robin Hood Conq. Long.	76,99	88,95
Rome AD	74,30	84,30
Sensible Goozer	63,30	???
Shacklock Holmes Lost F.	A. A.	92,30
Siege	A. A.	72,30
Spelljammer	A. A.	A. A.
Star Legion	A. A.	74,30
Star Control II	A. A.	A. A.
Street Fighter II	64,30	68,90
Striker	68,98	???
Stund Island	A. A.	A. A.
Sun Life	A. A.	A. A.
Populous II	A. A.	A. A.
Troddlers	64,30	A. A.
War of the Rocks	A. A.	A. A.
Waxworks (Verkauf ab 16 J.) auf Anfrage		
Ween	71,30	62,30
Wing Commander I	89,30	60,00
Wing Commander II	???	78,30
WWF II	A. A.	A. A.
ZOOL	73,30	???

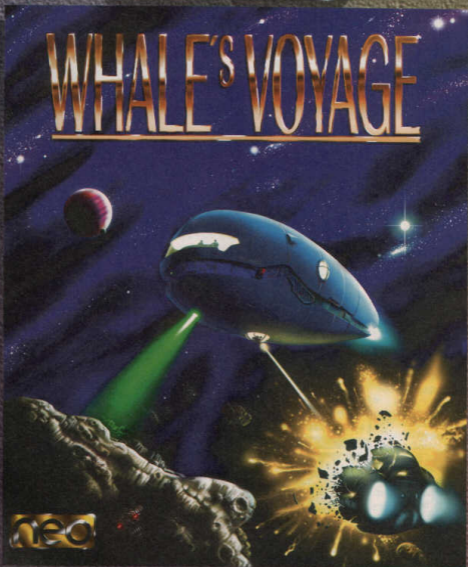
Versandkosten  
: NN + DM 9,00  
/ Vorkasse  
im Inland : Ec  
-Scheck + DM  
7,00 / Ausland  
: Ec - Scheck +  
DM 35,00. Bei  
Software über  
DM 280,00  
Bestellwert im  
Inland  
Versandkosten  
frei, innerhalb  
der Schweiz  
gelten etwas  
veränderte  
Preise. Im  
Umkreis von  
50 km können  
Sie Ihre Spiele  
durch den  
Royal Soft  
Botendienst  
gebracht  
bekommen.  
Botendienst  
DM 9,00.  
Angebote  
freibleibend !

# neo

## WHALE'S VOYAGE

Erhältlich für  
MS-DOS VGA  
und Amiga

Distributed by Flair Software, Distributoren für den Fachhandel: Rushware GmbH, Profisoft GmbH,  
Leisuresoft GmbH, News Software GmbH, Kingsoft GmbH, Österreich: Datus, Schweiz: Thal AG.



Bereiten Sie sich auf eine phantastische Reise in die Tiefen des unergründlichen Weltalls vor, und durchlaufen Sie unglaubliche Karrieren vom genetischen Abfallprodukt zum Top-Unternehmer. Trotz Sie mit Ihrer Crew der Übermacht eines totalitären Beamtensystems in der brutalen Welt des 24. Jahrhunderts und erleben Sie, was Freiheit bedeutet...

Produced by NEO Software Produktions GmbH, A-2552 Hirtenberg, Dobrischnasse 10



# Piracy

on the  
High Seas

Ein Fall für den Klabaufmann?

Einen abenteuerlich-strategischen Handelspiraten hatten wir schon lange nicht mehr – der letzte hieß „Swords & Galleons“ und schipperte vor fast zwei Jahren unter Ideas Flagge über die Screens. Jetzt hat ICE die Segel gesetzt...

Da stellt sich natürlich die Frage, ob den Electronic Zoo-Nachfolgern gelang, woran die Italiener seinerzeit scheiterten: ein Spiel auf die Planken zu heben, das es mit Microprose' Ober-Freibeuter „Pirates!“ aufnehmen kann. Vielleicht müßte die Frage aber auch ganz anders lauten, denn hier nimmt man in der Praxis gar keinen Seeräuber, sondern einen kruzbraven Handelsherren, der seine Fantasy-Welt retten will. Dort ist nämlich der „Golden Chalice of Balance“ abhanden gekommen, und wenn die Schlüssel nicht bald wieder da ist, sind Friede, Freude und Fließersaft auf ewig dahin. Um diesem grausamen Schicksal zu entkommen, muß man jetzt von Eiland zu Eiland segeln – um den Titel nicht Lügen zu strafen, werden unterwegs auch mal Piraten bekämpft...

Über viele kleine Sonderquests vom Banditen verjagen bis zum Seemonster töten tastet man sich an den „heiligen Gral“ heran, doch bevor einem diese Mini-Aufgaben von den Bewohnern der diversen Inseln überhaupt zugeteilt werden, muß man erstmal einen Haufen Kohle vorweisen können. Da hier also nur Reichtum Vertrauen schafft, wird zunächst mit allerlei Gütern geschachert, was sich jedoch schnell als eher langweilig und wenig überzeugend (z.B. ändern sich die Preise niemals!) erweist. Und irgendwie gilt das für's ganze Game, denn die eingestreuten Actionsequenzen wie etwa Fechtkämpfe gegen Piraten, Räuber oder Riesenkraaken mögen zwar rein technisch gar keine üble Figur machen (Parallax-Scrolling, saubere Animationen), doch die ungenaue und hakeli-



ge Sticksteuerung fröhlt viel vom Spaß an der Freud. Da helfen auch gelegentliche Mager-Dungeons in Iso-3D recht wenig, verbreiten sie doch neben mangelhafter Übersicht im wesentlichen nur das Gefühl, daß die Programmierer

gem bei „Cadaver“ abgeguckt hätten, doch leider nicht die Klasse der Bitmap Brothers haben.

In erster Linie sitzt man aber ohnehin vor einer sauber mitserollenden Seekarte, bei deren eingestreuten Inseln der

maus- oder stickgesteuerte Segler vor Anker gehen kann. An Land kommen dann allerlei optisch aufgepeppten Menüblätter zum Einsatz, die sich Händler, Kneipe, Heiler usw. nennen – hier ist ausschließlich das Nagetier gefragt. Überhaupt hält sich die Optik qualitativ in Grenzen, wenngleich sie quantitativ reichlich vorhanden ist, auch die Begleitmusik klingt nicht übel. Ein Lob, das man den oft recht schrägen Kampfscreen-FX nicht unbedingt zollen kann.

Einmal mehr bestätigt sich somit, daß es keineswegs genügt, möglichst viele Spielelemente in einen Topf zu werfen – man muß sie auch gekonnt präsentieren und geschickt miteinander verknüpfen. Wie die Dinge hier liegen, bleibt jedoch nur ein mäßiger Genremix ohne besondere Ausstrahlungskraft übrig. Duzendware halt... (jlt)

## PIRACY ON THE HIGH SEAS (ICE)

GENRE - MIXTUR

53%  
„SCHLAFF“



GRAFIK	59%
ANIMATION	73%
MUSIK	70%
SOUND-FX	39%
HANDHABUNG	48%
DAUERSPASS	51%

### FÜR GEÜBTE

PREIS	DM 99,-
SPICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPICHERBAR	SPIELSTANDE
DEUTSCH	NEIN

# ZOOL

# EURO SOCCER



**A 1200  
speziell**

Formel 1200 macht Bunteres...

Zugegeben, Grem-lins Plattform-Star durfte sich bereits im Oktober letzten Jahres auf zwei Joker-Seiten breitmachen — aber diesmal hat es das urige Viech ganz speziell auf den A1200 abgesehen!

Wir haben es also mit der ersten Spezialversion eines Spiels zu tun, die von der Power des neuen Wunder-Amigas Gebrauch macht. Und das ist doch wohl allemal ein halbes Seitchchen wert, selbst wenn sich am Gameplay selbst nicht das geringste geändert hat...

Nach wie vor tut es der springlebendige Knuddel-Ninja seinen Konsolen-Vorbildern „Sonic“ bzw. „Mario“ gleich: Mit turboschnellen Sprungstiefeln düst Zool über die Plattformen und bezwingt seine Gegner per Kopfsprung, Schwert oder Ballermann. In sieben abwechslungsreichen Welten (danunter eine horizontal scrollende Ballerstage) gilt es, Bonus-Utensilien aufzusammeln und Endmonster zu killen, damit sich die Tür zum jeweils nächsten Level öffnet. Wie gehabt ermöglicht eine geniale Steuerung das Laufen, Springen, Schießen, Raufen und sich an Felswänden Festkralnen — nun allerdings in konkurrenzlos farbenprächtigem Bonbon-Gratik! Gescrollt wurde schon seit jeder in alle Himmelsrichtun-

gen, neuerdings aber parallel und absolut ruckelfrei. Die Akustik überzeugt durch vermehrten FX-Einsatz, außerdem klingen die vier alternativ anwählbaren Musikstücke etwas klarer.

Wenn sich an der Gesamnote trotz aller Verbesserungen nichts geändert hat, dann weil sie halt wirklich rein kosmetischer Natur sind. So wurden etwa die (wenigen) unfairen Stellen nicht ausgemerzt. Und besonders hat es uns gewundert, daß am ständigen Wechseln der beiden Disks auch hier kein Weg vorbeiführt — das wäre doch gerade am 1200er locker zu vermeiden gewesen! (rl)

Mit „Elvira — The Action Game“ erzielte der relativ unbekannt Hersteller Flair auf Anhieb einen schönen Achtungserfolg — mit dieser lustlosen Balltreterei nur ein böses Ballett!

Der Newcomer-Kredit ist also wieder verspielt, denn gegen Genre-Highlights wie „Kick Off 2“ oder „Sensible Soccer“ wirkt dieses Game wie ein vom Abstieg bedrohter Drittligist. So wird man mit einer Optionsauswahl abgespeist, die bereits das originale „Kick Off“ locker überboten hat: Acht europäische Vereine balgen sich um den Europa Cup, wahlweise auf trockenem oder nassem Rasen, mit oder ohne Elfmeterschießen und zwischen zwei und acht Minuten pro Halbzeit. Bei einem Freundschaftsspiel dürfen sich bis zu zwei menschliche Kicker warmlaufen, im Turniermodus steht man dagegen immer allein auf computergesteuerter Flur. Tja, und damit hat die „Vielfalt“ auch schon ein jähres Ende gefunden.

Der Actionteil erinnert stark an „Manchester United Europe“, vor allem durch den Plautzaufbau und die Kennzeichnung des aktiven Spielers. Immerhin sieht man den Torwart mal aus einer anderen Perspektive als üblich, außerdem gehören die Jungs im Kasten zu den „intelligentesten“ Team-Mitgliedern. Keine Ah-

nung, was sie also in diesem Spiel zu suchen haben, denn in der Praxis wirken sich die „speziellen Eigenschaften“ der einzelnen Mannschaften genauso wenig aus wie die drei angebotenen Taktiken.

Technisch kriegt man eine durchschnittliche bis langweilige Standard-Präsentation mit kleinen Grafikeinblendungen („Tooor!“) und eine ganz passable Stick-Steuerung geboten. Pässe finden zwar kaum je statt, zum Trost gibt's nach jeder Begegnung ein paar Statistiken zu sehen. Naja, Hauptsache, der Ball ist rund... (mm)

ZOOL (GREMLIN)	
JUMP & FUN	
<b>83%</b>	
„JABBERMÄGIC“	
GRAFIK	87%
ANIMATION	84%
MUSIK	87%
SOUND-FX	81%
HANDHABUNG	80%
DAUERSPASS	82%
VARIABLE: 3 STUFEN	
PREIS	DM 89,-
SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

EURO-SOCCER (FLAIR)	
DIGI-FUSSBALL	
<b>52%</b>	
„SPARSAM“	
GRAFIK	56%
ANIMATION	60%
MUSIK	52%
SOUND-FX	54%
HANDHABUNG	63%
DAUERSPASS	48%
FÜR GEÜBTE	
PREIS	DM 69,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	NEIN

# Eine neue Flugsimulation erobert den Himmel!

**Für den Erfolg gibt es immer zwei Garanten'**



Händleranfragen erwünscht!

**ZAKTOSIS**

**In der modernen Kriegsführung kann eine Auseinandersetzung nicht ohne das perfekte Zusammenspiel von Luft- und Bodenkraften gewonnen werden.**

Darum beinhaltet Combat Air Patrol umfassende Luft-Bodenangriffe mit Abfangmissionen sowie Angriffsszenarien, die eine direkte Auswirkung auf Ihre Einsätze haben.

Aber nicht nur das!

Die Spielbarkeit von CAP gehört ebenfalls zu dem Besten...

Sollten Sie auf der Suche nach einem atemberaubenden Flugsimulator mit Strategieelementen sein, dann dürfte CAP für Sie zur ersten Wahl gehören.

Verpackung mit bebildertem Tagebuch.

Demnächst für den Amiga

Deutsche Vertretung: Alliance, A Division of Selling Points GmbH,  
er Straße 1, 4830 Gütersloh. Spielbare Demodiskette gegen DM 6 in bar.

# PD



Die Transplantation eines Klassikers in Amiga-Klasse: Transplant



Fair hinkt nach: Blood Bowl



Der Alien-Schubser: Magnatron

Wer PD-Games sagt, meint die Berliner Spielekiste — kaum eine andere Serie versorgt uns Amigianer so kontinuierlich und zuverlässig mit brauchbarem Nachschub zum Porto-Tarif! Diesmal steht eine gelungene Mischung aus Action, Puzzerei und Strategie an...

Mittlerweile sind wir bei der **Spielekiste 200** angelangt, wo mit **Tetris Pro** eine Steinerei wartet, die es in punkto Präsentation, Grafik und Musik locker mit der kommerziellen Konkurrenz aufnehmen kann. Im Prinzip fallen selbstmurmelnd auch hier die wohlbekanntesten Klötze in einen Becher, werden gedreht und gestapelt, wobei vollständige Reihen wieder vom Screen verschwinden. Neu sind allenfalls die teils nützlichen, teils unnützen Extrasteine und natürlich das Feature mit dem Bild, das allmählich im Hintergrund aufgebaut wird. An Motivation sollte somit kein Mangel herrschen, aber vielleicht an Speicher: 1,5 MB RAM oder zumindest 1 MB Chipmem wollen die toten Steinchen schon sehen.

Anders bei **Transplant** auf der **Spielekiste 203**, hier sind bereits 512 KB der Garantieschein für ein Ballervergnügen erster Kajüte. Wie bei „Asteroids“ steht der eigene Raumer in der Mitte des Screens und zielt auf allerlei Weltraumschrott; doch im Unterschied zum Arcade-Oldie rotiert nun das Sternenmeer um den Spieler herum, was nicht nur genial aussieht, sondern sich auch ganz hervorragend spielt. Beinahe jeder Level ist vollgepackt mit immer neuem Kanonenfutter, seien es nun tumbe Meteoriten, flinke Räumler oder waffenstarrende Space-Festungen — vor allem im Duo-Modus fehlt es daher nicht an gepflegter Hektik. Bemerkenswert, mit wel-

cher Gelassenheit das Programm auch höchstes Feindaufkommen managt, geruckelt wird so gut wie nie. Zudem gibt's Sound-FX in Massen, und selbst an ein Paßwort-System zur Levelwahl haben die Programmierer gedacht. Helm ab vor soviel technischer Qualität!

Als nächstes werfen wir einen Blick in die **Spielekiste 208**, wo wir mit **Blood Ball** auf ein Strategical der rauheren Sorte stoßen. Es gilt, eine Art Fantasy-Football siegreich zu überstehen, bei dem sich die Mannschaften aus Orks, Trollen und ähnlich netten Zeitgenossen zusammensetzen. Im Spiel selbst macht sich das allerdings kaum bemerkbar, hier geht es eher ruhig und sachlich zu. Die beiden Teilnehmer (es gibt keinen Solo-Modus!) kommen abwechselnd zum Zug und müssen ihre jeweils 11 Akteure strategisch günstig über das Spielfeld verstreuen. Position bzw. Laufstärke hängen von der Anzahl der Bewegungspunkte ab, ob Aktionen wie Gegnerfoul oder Wurfpaß erfolgreich enden, entscheiden die Charakterwerte — ein wenig Würfelglück schadet jedenfalls nie. Neben einem soliden Gameplay kann das blutige Bällechen auch mit erfreulicher Präsentation aufwarten: Die Grafik scrollt supersauber in alle Himmelsrichtungen, die Maus-Steuerung arbeitet astrein, und selbst die Lauscher kommen nicht zu kurz.

Mehr oder weniger sportlich geht's auch in der **Spiele-**

# BOX

kiste 238 zu, denn bei **Magnatron** werden harmlose Aliens ausnahmsweise nicht per Laserstrahl erdolcht, sondern kraftvoll zur Seite geschubst. Man tut dies von einem kugelförmigen Gefährt aus, mit dem kleine Bälle über den Screen bzw. in die Gegner hinein bugsiert werden. Irgendwann bricht deren Schuttschild zusammen und sie sind dahin — was freilich umgekehrt auch für den Spieler gilt! Die Extrawürze bekommt das drollige Game durch einen aussendbaren Blitz, mit dessen Hilfe selbst weit entfernte Bälle dirigiert werden können. Das klappt allerdings nur solange, wie es der Energievorrat zuläßt, was der Sache eine fast schon taktische Note verleiht. Überhaupt gibt's an dem peppigen Spielchen wenig zu mäkeln: Vom flotten Intro über die hübsche, toll animierte Grafik und die funky Musik bis hin zu den Paßwörtern und drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden stimmt hier eigentlich alles.

Sechs Nummern weiter, auf der **Spielekiste 244** ist es mit dem Sportsgeist wieder vorbei — **Pod** kennt keine Schonzeit für Aliens. Mit einem Raumer steuert man am unteren Rand eines quadratischen Gitters entlang und beharkt die meist von oben attackierenden Feinde. Soweit, so „Space Invaders“, doch sind hier die abwechslungsreichen Gegner das Salz in der Action-Suppe: Da schweben kleine Kugeln in Zickzacklinien den Screen herab, „Centipedes“ grasen den Raster Zeile für Zeile ab, andere Widerlinge kreisen von einer Seite des Screens zur anderen oder blasen zum Frontalangriff auf das Spielersprite. Dabei legt die Sippchaft stets ein Höllen-Tempo vor, so daß man aus der Dauerfeuer-Hektik gar nicht mehr herauskommt! Erstaunlicherweise läßt sich aber selbst in

den kritischsten Momenten kein Ruckeln sehen, die Akustik kommt ebenfalls gut rüber, und die Steuerung geht auch in Ordnung. Ein gefundenes Fressen für PD-Schützen!

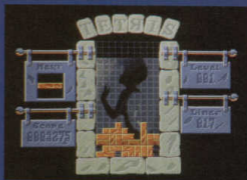
Nach soviel Dauerpower entfluchen wir in etwas ruhigere Gefilde, wie sie sinnigerweise **Fleuch** auf der **Spielekiste 245** zu bieten hat. Es handelt sich dabei um den wohl originalgetreusten „Thrust“-Clone, den es je am Amiga zu sehen gab, Spargrafik und Minimal-Sound inbegriffen. Und auch das Gameplay trieft förmlich von dem nostalgischen Charme des alten 64er-Originals, kein Wunder, schließlich wurde es 1:1 übernommen: Wie gehabt soll ein winziges Raumschiff auf der Suche nach Energiekugeln zunächst über die Oberfläche eines Planeten gesteuert werden, später geht's dann ab ins Innere des Gestirns. Dabei gilt es stets, die Schwerkraft, die Rotationssteuerung, ballerende Bodenstationen sowie enge Höhlengänge im Auge zu behalten, soll die Mission nicht zum Fehlschlag geraten. Als sehr hilfreich in jeder Lebenslage erweist sich die rundum gelungene Tastatur-Steuerung, während trickreiche Levelaufbauten für langanhaltenden Spielspaß sorgen. Wer sich also an der verstaubten Präsentation nicht stört...

All das (und noch viel mehr) ist quasi für lau zu haben, denn pro Scheibe sind gerade mal 2,80 DM zu berappen. Zu dieser Mini-Investition gesellen sich dann nur noch die Portogebühren, was aber von der jeder Bestellung beiliegenden Katalog-Disk wieder wettgemacht wird. Wo? Natürlich bei:

**Gabriele von Thienen**  
Postfach 100648  
1000 Berlin 10



Oldy but Goldy: Fleuch



Vollpreis-Qualität zum PD-Tarif: Tetris Pro



Alles Böse kommt von oben: Pod



# CRACK

**Seit dem 1. Januar sind in Europa die meisten Grenzer arbeitslos geworden — im Gegenzug kommt auf die Gerichte wesentlich mehr Arbeit zu, sind doch auch allerlei neue Paragraphen in Kraft getreten. Ein paar davon sind auch für Computerbesitzer hochinteressant...**

Sehr zum Leidwesen der Hersteller war der rechtliche Schutz von Computersoftware bis dato äußerst unklar; die gesetzliche Regelung war in diesem Punkt lückenhaft bis nicht vorhanden. Um genau zu sein, bestand sie im wesentlichen aus Paragraph 2 des Urheberrechtsgesetzes, der Computerprogramme gegen die unerlaubte Vervielfältigung schützte, wenn sie persönliche geistige Schöpfungen darstellten. Eine solche „persönliche geistige Schöpfung“ lag nach der Rechtsprechung aber erst dann vor, wenn „die schöpferischen Eigenheiten des Programms das Schaffen eines Durchschnittsprogrammierers erheblich übersteigen“!

Diese engherzige Auslegung bedeutete im Klartext, daß eigentlich nur Geniestreiche den Schutz des Gesetzes genossen, während die normale Brot-und-Butter-Soft hemmungslos kopiert werden durfte — daß die Softwareindustrie trotzdem versuchte, durch allerlei „Aufklärungskampagnen“ in der Öffentlichkeit den gegenteiligen Eindruck zu erwecken, steht wieder auf einem ganz anderen Blatt. Von dieser Regelung ausgenommen waren lediglich sogenannte „Laufbildwerke“, die seit jeher unter das Urheberrechtsgesetz fallen. Ja, und weil die BGH-Richter mit ihrer unermesslichen Sachkunde schon beizeiten erkannt haben, daß ungefähr 99 Prozent aller Computergames in gewissem Sinne Laufbildwerke darstellen, durfte man Spiele auch vorher schon nur mit Erlaubnis des Herstellers kopieren...

Für die reinen Zocker hat sich die Situati-

on also kaum verändert, wer sich dagegen „Sicherheitskopien“ von einer Textverarbeitung, einem Malprogramm oder irgendeiner anderen ernsthaften Anwendung zielen will, bekommt es seit Januar mit dem durch die „Europäische Software-Schutz-Richtlinie“ verschärfte Urheberrechtsgesetz zu tun. Pauschal gesagt, ist damit nun alles verboten, was der Hersteller dem Käufer nicht ausdrücklich erlaubt. Sogar normale Sicherheitskopien sind nach dem Wortlaut des Gesetzes nicht mehr ohne weiteres möglich, der Schutz gilt 50 Jahre lang und erfällt so gut wie jedes Programm, sei es auch noch so popelig. Es bleibt abzuwarten, wie die Rechtsprechung diese Bestimmungen in der Praxis anwendet — aber ob Ihr dafür das Versckarnickel spielen wollt, solltet Ihr Euch schon gründlich überlegen!

Themenwechsel: Jubel, Trubel, Heiterkeit — es gibt wieder Neuigkeiten von unserer Mächtigsten-Raubkopiererin Tanja! Nachdem ich im letzten Heft einen kurzen Auszug aus ihrem herzerreißenden Brief gebracht habe, wurde die Redaktion mit Tanja-Post förmlich überschüttet (kuckt doch mal in die Mailbox!). Und weil heute Mittwoch ist, gleich noch ein Zitat aus einem neuen Schreiben der Szene-Poetin:

*„Ich bin fast 15 Jahre alt, wiege circa 58 Kilo und bin 1,70 Meter groß. Ich gehe in die 9a der Anna Frank Schule, Hobbys habe ich neben dem Amiga noch Tanzen, leider darf ich nicht allzu oft, da ich um 22.00 Uhr die Bettkarte stempeln muß, es sei denn, meine Oberregierung hat gute Laune, dann darf ich auch schon mal bis*

*23.00 Uhr. Ich sammle auch noch Baby Puppen und alles was dazugehört, aber bei 60 DM Taschengeld im Monat bleibt das Sammeln im Moment auf der Strecke, vielleicht verkaufe ich auch alle Baby Sachen und kaufe dafür dann Programme. Ich schreibe Dir erst mal die Programme, die ich habe...“*

Damit ist zwar endgültig klar, daß „Tanja“ bloß ein anwaltlicher Lockvogel zum Aufspüren von Raubkopierern ist, dafür stellen sich plötzlich neue Fragen: Warum hat Tanja binnen eines Monats sieben Kilo abgenommen? Hängt es vielleicht damit zusammen, daß sie in dieser kurzen Zeit gleich ein Jahr jünger geworden ist? Oder hat sie die 10 Mark Taschengeldaufbesserung nicht verkräftet? Wahrscheinlicher ist jedoch, daß die Gute an Arbeitsüberlastung leidet, denn unter dem Namen „Jasmin“ belästigt sie mittlerweile auch PC-User, die irgendwann mal die unverföhrene Dreistigkeit besitzen haben, in einem Spielmagazin eine Kleinanzeige aufzugeben — und sei sie noch so unverfänglich gewesen. Kein Wunder, wenn „Tanmin“ bei dem Streß in PC-Kreisen gar auf 1,68 Meter zusammengeschrumpft ist!

Meidet also die „Tanjas“ und „Jasmins“ dieser Welt, dann könnt Ihr auch nächsten Monat meinen Szenebericht in ungesiebter Luft lesen. Das rät Euch jedenfalls

Euer

**DR. FREAK**



# Unser aktueller Lieblingsmonat (der Februar) eilt mit wehenden Schneefahnen herbei, unser aktueller Lieblingsork (Brork) baut Eismonster im Garten, und unser aktueller Lieblingsleser (Du) hat gerade seine stets aktuelle Lieblingslektüre vor der Nase...

Kurz und gut: Die Welt ist mal wieder voller Aktualität und Lieblingen, nur unsreins hat das Nachsehen bzw. das Nachzählen — doch wie sonst könnten wir Eure aktuellen Software-Liebliche ermitteln? Also kämpfen wir uns einmal mehr tapfer an Brooks monstrosen Kunstwerken vorbei durch das Schneegestöber bis zum Schuppen im Garten, in den der Postbote täglich eine Fuhre Eurer Zuschriften kippt.

Gelohnt haben sich die Strapazen freilich kaum, weil sich in der Leser-Liste verhältnismäßig wenig tat. Nur ein einziger echter Neuzugang („Pinball Fantasies“) konnte die Randbezirke Eurer winterlich unterkühlten Herzen erreichen! Etwas mehr Abwechs-

lung verspricht ein Blick in die medial kontrollierte Verkaufs Hitparade, denn hier wurden immerhin drei Novizen auf's Feld der Ehre vorgelassen. Und wer's ganz turbulent mag, der wendet sich wie gewöhnlich vertrauensvoll der Leasing-Front zu, wo sich gerade mal zwei der Spitzenreiter vom Vormonat in die aktuellen Charts hinüberretten konnten. Gradueler, doch nicht minder bedeutsam erscheinen die sanften Verschiebungen unserer Superkoller-Statistik für die letzten zwölf Monate, genannt „Die großen 10“. Und schlussendlich bieten wir Euch eine Werksechau der besseren noch erhältlichen Programme von SSI, nicht ohne den dezimierten Hinweis auf die besten Mindscape-Games

im nächsten Heft.

Ansonsten präsentieren diesmal Branchenkenner Borge Borgmeier und Lösungsspezialist Tricky Wörni ihre aktuellen Lieblingspleiten — für Pech und Pannen des Monats März sind hingegen unsere aktuellen Lieblingskolleginnen Uschi und Petra zuständig. Wir wiederum fühlen uns bereits jetzt zuständig für Euer aktuelles Lieblingswohl, und deshalb verlosen wir auch heute wieder drei geschmackvolle Sammelordner sowie drei gehaltvolle, geniale und überhaupt superheißer Spiele:

- 1 x Premiere
- 1 x Jaguar XJ220
- 1 x Special Forces

Aktuell und lieblich, stimmt's? Wenn Ihr jetzt bitte so lieblich wärt, eine mit einem aktuellen Potwertzeichen frankierte Karte mit Euren aktuellen Lieblingsgames vollzukritzeln, nehmt Ihr auch schon fast an der Verlosung teil. Der Rest ist einfach: Bei Bedarf den aktuellen Lieblingsgewinn vermerken, auf alle Fälle Euren aktuellen Lieblingsabsender nicht vergessen und ab damit an unsere aktuelle Lieblingsadresse:

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

# UP & DOWN

## DIE BESTEN GAMES VON SSI



- |                                 |     |
|---------------------------------|-----|
| 1. EYE OF THE BEHOLDER          | 87% |
| 2. EYE OF THE BEHOLDER II       | 86% |
| 3. SHADOW SORCERER              | 72% |
| 4. BUCK ROGERS                  | 66% |
| 5. POOLS OF DARKNESS            | 66% |
| 6. CHAMPIONS OF KRYNN           | 63% |
| 7. CURSE OF THE AZURE BONDS     | 63% |
| 8. NO GREATER GLORY             | 62% |
| 9. DARK QUEEN OF KRYNN          | 59% |
| 10. SECRET OF THE SILVER BLADES | 56% |

## DIE GROSSEN 10



- |                                 |    |
|---------------------------------|----|
| 1. (1) MONKEY ISLAND            | 32 |
| 2. (2) LEMMINGS                 | 24 |
| 3. (4) MONKEY ISLAND II         | 23 |
| 4. (3) BUNDESLIGA MANAGER PROF. | 22 |
| 5. (5) POPULOUS II              | 16 |
| 6. (8) PINBALL DREAMS           | 9  |
| 7. (7) LOTUS TURBO II           | 7  |
| 8. (-) MAD TV                   | 5  |
| 9. (6) PIRATES!                 | 4  |
| 10. (9) BATTLE ISLE             | 3  |

## TOP LEASER



- |                              |
|------------------------------|
| 1. (-) WING COMMANDER        |
| 2. (-) INDIANA JONES IV      |
| 3. (-) HISTORYLINE           |
| 4. (4) SENSIBLE SOCCER 92/93 |
| 5. (-) BILL'S TOMATO GAME    |
| 6. (-) WAXWORKS              |
| 7. (-) B.C. KID              |
| 8. (-) ARCHER MACLEAN'S POOL |
| 9. (2) PINBALL FANTASIES     |
| 10. (-) DAS SCHWARZE AUGE    |



# PERSONAL HIT SHIT

## Tricky Wörni

1. SANCTUARY
2. FLOOR 13
3. PROJEKT IKARUS
4. THE KEYS TO MARAMON
5. WILLY BEAMISH



## Borgi

1. HOME ALONE
2. WEB OF TERROR
3. PROSOCCER 2190
4. YOLANDA
5. LUPO ALBERTO



## TOP TWENTY



1. (1) MONKEY ISLAND II
2. (2) BUNDESLIGA MANAGER PROF.
3. (4) MAD TV
4. (3) PINBALL DREAMS
5. (7) MONKEY ISLAND
6. (17) LOTUS III
7. (11) DER PATRIZIER
8. (16) 1869
9. (6) TURRICAN 2
10. (5) LEMMINGS
11. (19) APIDYA
12. (8) SENSIBLE SOCCER
13. (10) LOTUS TURBO II
14. (12) CIVILIZATION
15. (-) FORMULA 1 GRAND PRIX
16. (18) BATTLE ISLE
17. (-) JAGUAR XJ 220
18. (-) KICK OFF II
19. (-) PINBALL FANTASIES
20. (13) POPULOUS II

## TOP MEDIA CONTROL



1. (1) DER PATRIZIER
2. (3) 1869
3. (8) PINBALL FANTASIES
4. (4) BUNDESLIGA MANAGER PROF.
5. (7) MONKEY ISLAND II
6. (-) INDIANA JONES IV
7. (9) THE HUMANS
8. (6) CIVILIZATION
9. (2) LOTUS III
10. (14) LEMMINGS
11. (5) SENSIBLE SOCCER
12. (12) FORMULA 1 GRAND PRIX
13. (10) AIRBUS A320
14. (11) PINBALL DREAMS
15. (20) ZOO
16. (13) BATTLE ISLE
17. (-) DAS SCHWARZE AUGE
18. (15) FIRE & ICE
19. (16) EPIC
20. (-) CAMPAIGN

# JONATHAN

Hey, dieses Game wurde doch bereits im April 1991 getestet? Schon wahr, aber es konnte ja keiner ahnen, daß es anschließend noch eine halbe Ewigkeit auf Eis liegen würde, außerdem hat sein Vater die Zeit nicht ganz mit Müßiggang verbracht!



Jonathan ist das dritte in einer Reihe von sogenannten „Artventures“, die 1988 mit „Holiday Maker“ begann und 1989/90 mit „Stadt der Löwen“ fortgesetzt wurde. Das Mastermind hinter diesen ungewöhnlichen Spielen war und ist Chris Földing, der hier nicht nur für die kunstvolle Nachbearbeitung der überwiegend verwendeten Digi-Fotos verantwortlich zeichnet, sondern auch für die atmosphärische Story in der Tradition der Gruselmeister H.P. Lovecraft und Stephen King:

Wir befinden uns in Chris' Heimatstadt Memmingen, auch wenn sie hier auf den Namen Kronstadt hört. Böse Mächte aus keltischer Zeit haben von den Seelen der Menschen Besitz ergriffen, was ihren Körpern genrebedingt gar nicht gut tut — Mord, Selbstmord und die Verführung Volljähriger sind plötzlich an der Tagesordnung, glücklich, wer da nur von Alpträumen geplagt wird! Letztere suchen vornehmlich den jungen Roll-

stuhlfahrer Jonathan heim, der als Held dieser Veranstaltung das ganze Rätsel lösen soll. An Hilfsmitteln stehen ihm in der bis ins Detail realistisch ausgeführten Kleinstadt-Idylle Telefon, TV & Presse, seine rund zehnköpfige Freundes-Clique samt deren Autos sowie einige Zaubersprüche zur Verfügung. Als weitere Anleihe beim Nachbar-Genre Fantasy-Rollenspiel gibt's gegen Ende hin noch ein rundenweises Kampfsystem à la „Bard's Tale“; im übrigen ist aber absolute Wirklichkeitstreue Trumpf. So sind z.B. über 100 Telefonnummern anwählbar, die zirka 60 auftretenden Per-

sonen folgen ihrem normalen Tagesablauf, Zeitungen gibt's täglich außer Sonntags, und die Glotze bringt viel Werbung, bleibt aber nach Sendeschluß standesgemäß dunkel...

Dem Spieler werden 80 Locations, 15 per Icons aktivierbare Befehle sowie düstere Musik im Stil John Carpenters geboten. Außerdem wird er



von etwa acht Megabyte feinstere Grafik verwöhnt, die man so geschickt auf die zehn Disks verteilt hat, daß die Handhabung sogar mit einem einzigen Laufwerk halbwegs erträglich bleibt. Ein einziger Durchgang reicht jedoch nicht, um alle Verästelungen der ebenso komplexen wie umfangreichen Geschichte zu entdecken — und das, obwohl sie insgesamt bloß einen Zeitraum von elf Tagen abdeckt! Die Rätsel sind überaus verwickelt, die Stimmung ist herrlich gruselig, und lesenswerte Texte sind in solchen Mengen vorhanden,

daß man wahrhaftig von einem spielbaren Roman sprechen könnte.

Tja, Ihr merkt sicher schon, daß wir von dieser durchdachten Story und der ausgereiften Präsentation immer noch begeistert sind — trotz der mittlerweile deutlich gestiegenen Ansprüche, die man an ein hitwürdiges Computer-Abenteuer stellt. Aber Jonathan zeigt nun halt Qualitäten, wie sie sonst viel zu oft dem PC vorbehalten bleiben, da kann man selbst über seine monströse Unpünktlichkeit großzügig hinwegsehen! (mm)



<b>JONATHAN</b> (PHOENIX/SOFTWARE 2000)	
<b>ARTVENTURE</b>	
<b>88%</b> „GENAUIG“	
<b>GRAFIK</b>	<b>90%</b>
<b>ANIMATION</b>	-
<b>MUSIK</b>	<b>75%</b>
<b>SOUND-FX</b>	<b>71%</b>
<b>HANDHABUNG</b>	<b>88%</b>
<b>DAUERSPASS</b>	<b>90%</b>
<b>FÜR GEÜBTE</b>	
<b>PREIS</b>	<b>DM 99,-</b>
<b>SPEICHERBEDARF</b>	<b>1 MB</b>
<b>DISKS/ZWEIFLOPPY</b>	<b>10 JA</b>
<b>HD-INSTALLATION</b>	<b>JA</b>
<b>SPIECHERBAR</b>	<b>SPIELSTANDE:5</b>
<b>DEUTSCH</b>	<b>KOMPLETT</b>



## NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF

46

**Muß ein Golfspiel mit Nobelgrafik eigentlich immer solch noble Ansprüche an die Hardware stellen wie etwa die Konvertierung der PC-Perle „Links“? Nö, bei Grand Slam gibt's Noblesse für jedermann!**

Der Turbo darf also getrost in der Garage (des Händlers) bleiben, Nick Faldo schwingt bereits auf Standard-Amigas sehr beschwingt den Schläger. Na klar, schließlich begnügte sich der berühmte Profi in „Nick Faldo Plays The Open“ seinerzeit ja noch mit 8Bit-Power, da hat er auch so schon einen schönen Fortschritt gemacht...

Das Golfspiel hat der gute Mann hier freilich nicht neu erfunden, und so treffen wir auf weitgehend bekannte Features. Da wäre als erstes der Trainingsmodus zu nennen, wo man die fünf gebräuchlichsten Schwierigkeiten dieses schönen Sports (auf Wunsch unter Anleitung des Meisters) einüben darf; aus dem Bunker schlagen, einen Teich überwinden, einlochen, anschnellen und variable Windverhältnisse. Soll's dann richtig zur Sache gehen, können bis zu vier menschliche Gölfer in zwei Spielmodi gegeneinander antreten — entweder man absolviert eine Runde im Strokeplay, wo der Spieler mit den wenigsten

ist — abzulesen an einem Balken. Die Schlagtechnik hingegen kennt man seit dem guten alten „Leader Board“: Auf einem Beschleunigungsbalken muß zum richtigen Zeitpunkt geklickt werden, sonst trudelt der Ball unkontrolliert in die Pampa. Natürlich will auch der Wind berücksichtigt sein, dessen Richtung auf der

Dauerlutscher aus, Hecken, Striäucher und Palmen sind als solche zu erkennen, und sogar die Bodenstruktur (Senken, Steigungen, Kuppen, etc.) wird einigermaßen deutlich hervorgehoben. Die Animation der Sportler ist ebenso gelungen wie die sporadische Geräuschkulisse aus Windböen, Abschlägen und Tier-Ru-



Schlägen gewinnt, oder man meldet sich zum Turnier an.

So oder so stehen zwei Kurse zur Verfügung, die selbst ambitionierte Anfänger nicht vor unlösbare Aufgaben stellen. Mit maximal 13 der 16 verfügbaren Schläger wird auf den wehrlosen Ball eingedroschen, wobei eindeutig die Maus den besseren Caddy abgibt als der Stick. Interessanterweise ist hier die Schlagweite nicht allein vom gewählten Schläger abhängig, sondern auch davon, wie gut man mit dem jeweiligen Knäppl bereits vertraut

eingebildeten Übersichtskarte durch kleine Pfeile zu erkennen ist. Beim Putten wird dann automatisch ein Gitter über das Grün gelegt, um die Entfernung besser abschätzen zu können und Unebenheiten zu entdecken. Hilbsch auch, daß vier Caddies unterschiedliche Kommentare zum Spiel abgeben.

In punkto Präsentation bestechen die Geländegrafiken durch 32 Farben und eine Fülle von Details, außerdem werden sie rasend schnell aufgebaut. Bäume sehen somit endlich nicht mehr wie

fen. Ja, nicht einmal an der etwas knappen, deutschen Anleitung gibt es viel auszusetzen, weshalb sich Nick Faldo vor der Konkurrenz von „Links“ nicht zu verstecken braucht. Fehlen eigentlich bloß noch ein paar Zusatzdisketten mit neuen Kursen, und der Mann steht ganz oben auf der Rangliste! (pb)

**NICK FALDO'S GOLF**  
(GRANDSLAM)

**GOLF-SIMULATION**

**77%**  
„MEISTERLICH“

<b>GRAFIK</b>	<b>79%</b>
<b>ANIMATION</b>	<b>72%</b>
<b>MUSIK</b>	<b>64%</b>
<b>SOUND-FX</b>	<b>66%</b>
<b>HANDHABUNG</b>	<b>72%</b>
<b>DAUERSPASS</b>	<b>79%</b>

**VARIABLE: 2 STUFEN**

**PREIS** DM 94,-

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

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

22/2000		22/2000		22/2000		22/2000		22/2000		22/2000		22/2000	
Titel	Angabe PC	Titel	Angabe PC	Titel	Angabe PC	Titel	Angabe PC	Titel	Angabe PC	Titel	Angabe PC	Titel	Angabe PC
Alte Zeiten	15,-	Alte Zeiten	15,-	Alte Zeiten	15,-	Alte Zeiten	15,-	Alte Zeiten	15,-	Alte Zeiten	15,-	Alte Zeiten	15,-
Alte Zeiten 2	15,-	Alte Zeiten 2	15,-	Alte Zeiten 2	15,-	Alte Zeiten 2	15,-	Alte Zeiten 2	15,-	Alte Zeiten 2	15,-	Alte Zeiten 2	15,-
Alte Zeiten 3	15,-	Alte Zeiten 3	15,-	Alte Zeiten 3	15,-	Alte Zeiten 3	15,-	Alte Zeiten 3	15,-	Alte Zeiten 3	15,-	Alte Zeiten 3	15,-
Alte Zeiten 4	15,-	Alte Zeiten 4	15,-	Alte Zeiten 4	15,-	Alte Zeiten 4	15,-	Alte Zeiten 4	15,-	Alte Zeiten 4	15,-	Alte Zeiten 4	15,-
Alte Zeiten 5	15,-	Alte Zeiten 5	15,-	Alte Zeiten 5	15,-	Alte Zeiten 5	15,-	Alte Zeiten 5	15,-	Alte Zeiten 5	15,-	Alte Zeiten 5	15,-
Alte Zeiten 6	15,-	Alte Zeiten 6	15,-	Alte Zeiten 6	15,-	Alte Zeiten 6	15,-	Alte Zeiten 6	15,-	Alte Zeiten 6	15,-	Alte Zeiten 6	15,-
Alte Zeiten 7	15,-	Alte Zeiten 7	15,-	Alte Zeiten 7	15,-	Alte Zeiten 7	15,-	Alte Zeiten 7	15,-	Alte Zeiten 7	15,-	Alte Zeiten 7	15,-
Alte Zeiten 8	15,-	Alte Zeiten 8	15,-	Alte Zeiten 8	15,-	Alte Zeiten 8	15,-	Alte Zeiten 8	15,-	Alte Zeiten 8	15,-	Alte Zeiten 8	15,-
Alte Zeiten 9	15,-	Alte Zeiten 9	15,-	Alte Zeiten 9	15,-	Alte Zeiten 9	15,-	Alte Zeiten 9	15,-	Alte Zeiten 9	15,-	Alte Zeiten 9	15,-
Alte Zeiten 10	15,-	Alte Zeiten 10	15,-	Alte Zeiten 10	15,-	Alte Zeiten 10	15,-	Alte Zeiten 10	15,-	Alte Zeiten 10	15,-	Alte Zeiten 10	15,-

**DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS ALLE HIER ANGEGEBEN SIND NÄHRDICH MIT DEUTSCHER ANLEITUNG (44) ODER KOMPLETT IN DEUTSCH (49)**

Titel	Angabe PC	Titel	Angabe PC
Indiana Jones 4	89,95	Monkey Island 2	99,95
PC 49	89,95	PC 49	99,95
AMIGA 49	89,95	AMIGA 49	99,95
King's Quest 6	99,95		

**HÄNDLERFRAGEN ERWÜNSCHT EIN HEIßER TIP: VORBESTELLEN SCHAFFT VORSPRUNG!**

**MAN SPRICHT DEUTSCH!**

Titel	Angabe PC	Titel	Angabe PC
Alte Zeiten	15,-	Alte Zeiten	15,-
Alte Zeiten 2	15,-	Alte Zeiten 2	15,-
Alte Zeiten 3	15,-	Alte Zeiten 3	15,-
Alte Zeiten 4	15,-	Alte Zeiten 4	15,-
Alte Zeiten 5	15,-	Alte Zeiten 5	15,-
Alte Zeiten 6	15,-	Alte Zeiten 6	15,-
Alte Zeiten 7	15,-	Alte Zeiten 7	15,-
Alte Zeiten 8	15,-	Alte Zeiten 8	15,-
Alte Zeiten 9	15,-	Alte Zeiten 9	15,-
Alte Zeiten 10	15,-	Alte Zeiten 10	15,-

**AKTUELLE SPIELSOFTWARE BEI CPS**

Titel	Angabe PC	Titel	Angabe PC
Indiana Jones 4	89,95	Indiana Jones 4	89,95
PC 49	89,95	PC 49	89,95
AMIGA 49	89,95	AMIGA 49	89,95
King's Quest 6	99,95	King's Quest 6	99,95
PC 49	99,95	PC 49	99,95
AMIGA 49	99,95	AMIGA 49	99,95

**ALLE SONDERANGEBOTE NUR, SO LANGE DER VORRAT REICHT!**

**VERSANDKOSTEN INLAND**

Bei Bestellungen per Schick oder Kreditkarte  
bei Versand per Nachnahme ... 5,-  
10,-

Die Versandkosten reduzieren sich um die Hälfte  
bei allen Versandfertiglieferungen, wenn  
bei Spezial-Lieferung und Verschickungsbildung ... 10,-

**VERSANDKOSTEN AUSLAND**

Bei Bestellungen per Schick oder Kreditkarte  
bei Versand per Nachnahme ... 12,-  
25,-

**SIE ERRIECHEN UNS PER POST**

**CPS FRANK HEIDAK  
BÜRGERSTRASSE 8 - 10  
5000 KÖLN 1**

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

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

**LADENLOKAL "CRAZY STORE"**  
ALTER MARKT 45, 5000 KÖLN 1

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

1 P  
 2 P  
 3 P  
 4 P  
 5 P  
 6 P  
 7 P  
 8 P  
 9 P  
 10 P

Computertyp:  PC  AMIGA

**AUFTRAGGEBER**

Name: \_\_\_\_\_

Strasse: \_\_\_\_\_

PLZ Ort: \_\_\_\_\_

Telefon: \_\_\_\_\_

Kunden-Nr.: \_\_\_\_\_

Kartennr.: \_\_\_\_\_

Vork. \_\_\_\_\_

Postfach: \_\_\_\_\_

Alle Preise sind Netto-Preise. Alle Angaben sind ohne Gewähr. Alle Preise sind in DM. Alle Preise sind in DM. Alle Preise sind in DM.

# Tja, so ändern sich die Zeiten: Vor genau einem Jahr hatten wir das Preview zur Bar- den-Bastelei noch im User Club, nunmehr finden sich Interplays fertige Do-It-Yourself- Dungeons im Reich der Spiele wieder. Und warum?



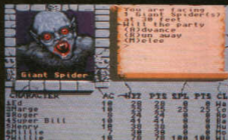
Na, weil es einfach viel zu viel Spaß macht, sein eigenes Rollenspiel zu schnitzen, als daß man diese Perle von einem Programm vor die Anwendungs-Säue werfen dürfte! Außerdem sollen hier ja richtige Spiele erstellt und anschließend natürlich auch gespielt werden — komplett mit Items, Monstern und ihrer natürlichen Umgebung, den Dungeons. Wie der handliche Baukasten in der Praxis funktioniert, wollen wir nun mal am Beispiel der Unholde etwas näher ins Auge fassen:

Ein Mausclick auf den Menüpunkt „Monster-Editor“, schon kann man entweder eines der eingebauten Viecher samt Porträt laden und abändern oder gleich ein ganz neues Maul-und-Klauentier erfinden. Name, Rüstungsklasse, Magie-resistenz? Hit Points oder Verhalten im Kampf? Wer ein bißchen mit den Einstellungen herumexperimentiert, wird bald auf all diese Fragen die passende Antwort am Screen haben. Schließlich wird bei einer kleinen Durchsicht der reichlich vorhandenen (teils animierten) Bestien-Pictures festgelegt, wie das Neugeborene aussehen soll, und das war an sich schon die ganze Kunst. Wenn mehr künstlerisches Blut in den Adern wallt, der darf freilich auch mit D-Point ein eigenes Bildchen malen und in das Game einbinden.

Mit den Items funktioniert die Chose ziemlich ähnlich, wenn wir uns daher dem interes-santen Gebiet der Dungeon-Architektur zu. Dem schöpferischen Geist stehen grundsätz-lich beliebig viele, bis zu 22 Folder im Quadrat große Bau-stellen zur Verfügung, die mit vier verschiedenen Grafiksets (zwei Untergrund-Outfits sowie Stadt und Wilderness) gefüllt werden wollen. Ein automati-sches 3D-Fenster läßt erkennen, wie die eingeklickten Wände oder Türen im fertigen Spiel



Die Monster-Auswahl...



...und das Endprodukt.



Der Dungeon-Bastelbogen

aussehen würden, und über eine editierbare Specials-Liste kann man nunmehr an den Rätseln stricken. Die berühmte Gilde wäre etwa ein solches Special, aber auch NPC-Begegnungen,

böse Feinde, besondere Funde, gewöhnliche Schatzkisten, hinterhältige Fallen und vieles mehr sind denkbar! Die Definierung dieser Sonderfelder erfolgt über ein sehr flexibles,

aber nicht immer ganz simples Programmierschema, das jedoch in (leider anspruchsvoll englischen) Handbuch prima erläutert wird.



Schließlich testet man alles gründlich aus und kleistert es mit dem „Build Game“-Befehl zusammen. Wer beim Basteln keine Denkfehler gemacht hat, verfügt nun über ein unverkennbar bardenmäßiges Rollenspiel Marke Eigenbau — und erst gar keine Fehler machen will, vergnügt sich halt mit dem Fertig-Abenteuer „Star Light Festival“. Zwar wird nur in Golden gesaved, und die Chronomancer gibt's auch noch nicht, doch dafür winken gewohnt solide Opak, höllisch magische Barden-Sounds und himmlisch eingängige Handhabung. Nur schade, daß der Barde nicht am 1200er singen will... (jn)



**BARD'S TALE CONSTRUCTION SET**  
(ELECTRONIC ARTS)

**ROLLENSPIEL-BAUKASTEN**

**82%** „MONSTROS GUT“

GRAFIK	68%
ANIMATION	33%
MUSIK	38%
SOUND-FX	26%
HANDHABUNG	81%
DAUERSPASS	88%

**FÜR GEUBTE**

PREIS	DM 89,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITLOPPY	3 (BROUDED)
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE
DEUTSCH	NEIN

### MEGALOMANIA

Als Gott-Anwärter müssen Sie sich von Anfang der Welt durch Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft kämpfen.



### PIRATES

Sie sind in der Karibik und warten ungeduldig auf Abenteuer, Prestige und Reichtum... Geben Sie trotzdem acht, da Feinde auf Sie lauern.



### POPULOUS

Nutzen Sie Ihre Macht, um die Entwicklung Ihres Volkes zu fördern und es im Kampf gegen seine Feinde zu unterstützen.



## KLUGE KÖPFE - HEISSE SCHLACHTEN - EROBERN SIE DIE WELT

# FANTASTIC WORLDS

### REALMS

Als Thronfolger eines gestürzten Königs müssen Sie einen heiligen Ausrüstungsdurchführen, um allmächtig zu werden.



### WUNDERLAND

Sie verkörpern Alice im Wunderland. Werden Sie alle Fallen umgehen und alle Rätsel lösen können?



Amiga is a trademark of Commodore-Amiga, Inc.

Atari ST is a trademark of Atari Corporation.

IBM is a registered trademark of International Business Machines.

UBI SOFT GmbH  
Aktienstrasse 62,  
W4330 Mülheim / Ruhr  
T: 0208 - 445205  
F: 0208 - 445287

Kompletion auf ST - AG - und PC (Pirates - Populous  
Wunderland - Realms)

# 3 Diskettenzeitschriften mit Pfiff

Falls für Liefermengen an Ihrem Stand nicht verfügbar sein sollte, wenden Sie sich an die Publikation 06112888 die nächstgelegene Vertriebsfiliale oder Passus ist Ihnen gerne anbot!

**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 / AnimPoint /  
Steuer 1991  
ab 2 Monate frei!

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

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

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

ab 08.01.1993

ab 15.01.1993

Jetzt im Handel!

## Jetzt im gut sortierten Zeitschriftenhandel!

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

Laufen sie nun oder laufen sie nicht? Das ist meist die Frage, wenn schon etwas ältere Progis auf den neuen Amiga 1200 treffen — hier trifft Ihr auf über 160 Antworten!

## ÜBER 160 SPIELE IM A1200- CHECK

### DIE SPEZIALISTEN

1869  
Art Department  
Civilization  
Cool World  
Deluxe Paint IV AGA  
Hexuma  
Lethal Weapon  
Nigel Mansell's World  
Championship  
Personal Paint  
Sleepwalker  
Wing Commander  
Zool

### DIE VERWEIGERER

Alien Breed  
Amberstar  
Armour Geddon  
Beast II  
Bitmap Compilation 1  
Cadaver  
Carthage  
Castles  
Chip's Challenge  
Chronoquest II  
Corporation  
Elvira II  
Fire and Ice  
Harlequin  
Heimdall  
Hudson Hawk  
Impassomole

James Pond  
Logical  
Lotus 2+3  
Populous  
Powermonger  
R-Type II  
Rick Dangerous  
Robocop 3  
Shadowlands  
Shoe People  
Speedball 2  
Supercars  
The Games: Summer Edition  
The Games: Winter Edition  
Utopia  
Venus  
Video Kid

## DIE PROBLEMLOSEN

1869 (alt)  
Agony  
Air Support  
Amnios  
Antheads  
Apidya  
Aquaventura  
Atomino  
Awesome  
Barbarian II  
Bard's Tale III  
BC Kid  
Beast III  
Boxing Man  
Bundesliga Manager  
Professional  
Cash  
Civilization  
Cool Croc Twins  
Cytron  
Dragon's Lair II  
Dune  
Epic  
Eye of the Beholder I & II  
F-15 Strike Eagle II

Gem'X  
Gem'Z  
Gunship 2000  
Guy Spy  
Hexuma (alt)  
Horror Z  
Indiana Jones IV  
IK+  
It came from the Desert  
Jonathan  
Killing Game Show  
Larry V  
Leander  
Lemmings (plus Datadisk)  
Lionheart  
Liverpool  
Lost Patrol  
Magic Pockets  
Midwinter II  
Monkey Island I & II  
Nick Faldo's Championship  
Golf  
Nigel Mansell's World  
Championship (alt)  
Ork

Plan 9 From Outer Space  
Pinball Dreams  
Pinball Fantasies  
Police Quest II  
Ports of Call  
Push Over  
Railroad Tycoon  
Red Zone  
Resolution 101  
SEUCK  
Sensible Soccer  
Silent Service  
Sim City  
Space Ace I & II  
Special Forces  
The Chaos Engine  
Think Cross  
Thunderstrike  
Toyota  
Ultima VI  
Volfied  
Waxworks  
Wing Commander (alt)  
Wonderland  
Wrath of the Demon

Im großen und ganzen ist die Geschichte zwar selbsterklärend, aber ein paar Anmerkungen zu der „Einschränkungs-Liste“ können wir uns doch nicht verkneifen: Wie man Spiele in Bewegung setzt, die erst nach bestimmten Einstellungen im Bootmenü laufen, wird im Betriebsgeheim-

nis erklärt; dabei steht das Kürzel „C“ in unserer Liste für „Disable CPU Caches“ und „E“ für „Enhanced“. Außerdem kann die „Einschränkung“ auch in schlechterer Grafik oder weniger/fehlendem Sound bestehen. Schließlich und endlich erfolgen sämtliche Angaben ohne

Wegweiser oder Revolver, weil wir uns teilweise auf die Aussagen der Hersteller verlassen mußten. Aus diesem Grund sind hier auch einige Games aufgeführt, die erst noch kommen — die wenigen Anwendungsprogramme sind eher der Vollständigkeit halber dabei...

## DIE EINGESCHRÄNKTEN

688 Attack Sub  
Addams Family  
American Football  
Battle Command  
BSS Jane Seymour (C)  
Campaign  
Carrier Command (C+E)  
Cool World  
Das Schwarze Auge  
Dyna Blaster  
Elite (C+E)  
España: The Games '92  
Formula 1 GP  
History Line 1914-1918 (E)  
Hook  
Indy III (C)  
Interceptor F/A-18  
Jaguar XJ 220 (C)  
Kick Off 2 (C)  
Kid Gloves (C)  
Lethal Weapon (alt)

Lotus (C)  
Pacific Islands  
Parasol Stars  
Pegasus (C)  
Pirates!  
Populous II (C+E)  
Race Drivin'  
Red Baron  
Robosport  
RVF Honda (C)  
Sim Ant  
Sim Earth  
Steigenberger Hotelmanager  
Terminator 2  
Carl Lewis Challenge  
Lord of the Rings  
Thunderhawk (C)  
Turrican  
Vroom (C+E)  
Wizkid  
Zool (alt) (C)



# HISTORYLINE



## 1914-1918



### September 1914: "Westfront"

An der Westfront nehmen deutsche Truppen Varennes ein. Die deutsche Armee richtet sich auf einen langen Grabenkrieg ein.

### Mai 1915: "Lusitania versenkt"

Die Lusitania, ein britischer Passagierdampfer, wird von dem U-Boot U-20 versenkt. Dabei kommen 1.198 Menschen ums Leben, darunter 120 US-Bürger.

### Januar 1918: "Es geht um die Wurst"

Bei einem dreisten Diebstahl werden aus einem Lager

in Köln-Nippes 2 Tonnen Leberwurst gestohlen. Für sachdienliche Hinweise, die zur Ergreifung der Täter führen, ist eine Belohnung von 3.000 Mark ausgesetzt.

### März 1918: "Frieden im Osten"

Am 3.3.1918 unterschreibt die russische Delegation den Friedensvertrag von Brest-Litowsk. Diese Unterschrift wird ausdrücklich unter Protest geleistet, weil ein Ultimatum des deutschen Reiches am 23.2.1918 die Friedensbedingungen binnen 48 Stunden zu akzeptieren, die russische Regierung unter starken Druck gesetzt hat.

Diese und viele weitere Schlagzeilen aus aller Welt machen aus der "Historyline" ein Strategiespiel bei dem man so ganz nebenbei noch fundierte Informationen aus der Epoche 1914-1918 bekommt. Natürlich kommt auch der Spielspaß nicht zu kurz. Perspektivische Kampfsequenzen und aufwendige Zwischensequenzen, Megabyte

an Grafiken und stimmungsvolle Musiken machen "Historyline 1914-1918" zu einem multimedialen Geschichtserlebnis. Das Spielprinzip wurde von dem Erfolgsprogramm "Battle Isle" übernommen und weiter verfeinert. Dazu gibt es 24 Karten für einen und zwei Spieler und 48 verschiedene Einheiten.

Bildschirmfotos zeigen MS-DOS VGA.



MS-DOS Version unterstützt Adlib, Soundblaster und VGA 256 Farben. Amiga Version unterstützt Turbokanten und 64 Farben Modus.

Ab Oktober für MS-DOS und Amiga in Kaufhäusern und im Fachhandel erhältlich. Komplett in deutsch. © 1992 Blue Byte.  
Blue Byte • Aktienstr. 62 • W-4330 Mülheim an der Ruhr • Tel. (0208) 47 38 37

# DEMO

## Galerie

Die stolzen Sieger  
des WOC-  
Demowettbewerbs:  
TRSI



Auf der Frankfurter World of Commodore wurden nicht nur 1200er unters Volk gebracht, es wurde auch das beste Amiga-Demo gewählt — Ehrensache, daß wir Euch in der heutigen Galerie dieses Meisterwerk präsentieren!

Bereits Monate vor Beginn des Messe-Spektakels hatte Commo bekannte Szenegrößen kontaktiert, auf daß sie speziell zur WOC ein Demo kreieren. Über Sieg oder Niederlage entschied dann eine Jury, in der so illustre Prominenz vertreten war wie Jim Sachs, seines Zeichens

Grafik-Guru der ersten Stunde, oder Jeff Porter, einer der Amiga-Väter. Gekürt und auf der Show vorgeführt wurde schließlich das Ergebnis der Zusammenarbeit zweier bekannter Gruppen, nämlich Tristar und Red Sector (TRSI). Licht aus, Spot an für den Sieger...



## WICKED SENSATION

Zu Beginn rotiert ein beleuchteter Polygon-Kopf über den Screen, danach ist's ein Vektorball, der sich in ein Gefäß ergießt. Sodann beweisen die Jungs von TRSI mittels eines schattierten Polygon-Gebäudes ein weiteres Mal ihre Klasse als 3D-Coder; bei der anschließenden Reise durch eine räumliche Landschaft voller Karos und

Kreise kommt dem Betrachter unter anderem ein „Dragonball“ entgegen. Ein paar nette Zwischenbildchen und kleinere Grafikgags sorgen für die richtige Würze, besonders hervorzuheben ist jedoch die abschließende Klaviersonate, die wirklich klasse gemacht ist. Ein würdiger Gewinner also, dieses zwei Disketten lange Demo!

## FLOWER POWER

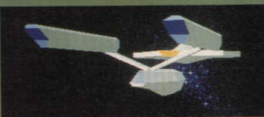
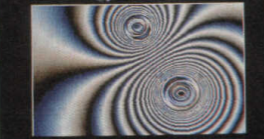
Das Werk der Blumenkinder von Anarchy führt Euch zunächst mit einem Fluggleiter durch eine bunte 3D-Polygon-Stadt, um anschließend ins All zu entfliehen. Der Sternenflug dauert jedoch nur wenige Augenblicke, denn schon bald zoomt eine Blumenwelt in Echtzeit heran. Der nachfolgende 3D-Scroller kündigt drei Quader an,

die sich auf wahnwitzige Weise ineinander drehen, danach gib'ts nur mehr wenig zu sehen. Zu hören gib'ts dagegen durchgehend eine ebenso abwechslungsreiche wie anspruchsvolle Musikbegleitung — erstaunlich, daß soviel Akustik-Zauber überhaupt auf eine einzige Diskette paßt!

## DELIRIUM

Die Mannen von Complex demonstrieren gleich vom Start weg ihr Faible für komplex animierte Wellenmuster, die von der Optik her an Schall-Interferenzen aus der Akustik erinnern. Anschließend flutscht eine Zoomlinse über ein 16-farbiges Bild, es folgt ein Trip in den Welt-raum, bei dem Euch einige

äußerst detaillierte Polygon-Raumer (darunter auch die Enterprise) begleiten. Mit dem Anflug auf eine imposante Raumstation nähert sich das Demo dann seinem Höhepunkt. Bemerkenswert ist auch hier wieder die geniale Musikbegleitung, die sich ebenfalls mit nur einer Scheibe begnügt.



## PUGGS IN SPACE

Auch die Gruppe Dionysus hat nur eine Disk abgeliefert, erzählt darauf aber eine richtige SF-Geschichte. Hauptdarsteller ist ein rotnasiges Alien, dem auf der Erde ein Mißgeschick nach dem anderen passiert. Doch der höchst sympathische Außerirdische verliert nie seine gute Laune,

egal ob der Hinauswurf aus einer Kneipe droht, oder das Raumschiff sich hartnäckig weigert, zu starten. Die gesamte Story wird in knapp zehn Minuten abgespult und kann mit filmähnlichen Animationen, viel Grafik und netten Musikstücken aufwarten.

# GIB MIR!

Aber immer: Aus der Tabelle läßt sich ersehen, auf welchem Rechner welches Demo läuft, und wo Ihr die Teile beziehen könnt. Pro Disk sind um die zwei Mark zu berappen, dazu kommen dann noch Portokosten in Höhe von etwa sechs Markern. Viel Spaß damit! (rl)

Titel	Lauffähig auf	Bezug
Wicked Sensation	alle Amigas mit mind. 1MB RAM	PD-Handel
Flower Power	A500, A500 Plus, A2000 mit mind. 1MB RAM	CC Soft & Hardware Peterstr. 2 6501 Uelversheim Tel.: 06249/2423
Delirium	nur A500 bzw. A2000 mit mind. 1MB RAM	Thomas Blum Wendemuthstr. 57 2000 Hamburg 70
Puggs in Space	nur A500 bzw. A2000	Thomas Blum Adresse s. oben

# BROCK IN: SEIN WAHRES GESICHT

Gestatten Sie mir heute einmal ein Wort in privater Sache. Ich möchte zu der vorurteilbehafteten Darstellung meiner Person in diesem geschätzten Magazin Stellung beziehen. Tatsächlich bin ich nicht der tumbe „Muskelprotz“, schon gar nicht der Redaktionsbote. De facto bin ich der Verleger der vor Ihnen liegenden Lektüre!

Genauso wie ich in einschlägigen Kreisen als weltmännischer und geistreicher Unterhalter geschätzt werde. Das mir angetragene Bundeskanzleramt musste ich leider ...

Lasst Euch bloß nicht von dem tumben Muskelprotz hier reinlegen!



...abhehlen, denn ...  
Jetzt ist es genug. Brock! Ich muß weiterarbeiten. Morgen wieder!



## RUHMESHALLE

### Up & Down

**ALBERT BÜCKNER**  
Thomas Rößig, Böfendolpich  
Bundesliga Manager Prof. erhält  
Rudi Barni schicken wir an  
Armin Ripper, Fieschdelachen  
Je ein Joker: Sauerzucker geht an  
Brno Löffler, Tschechien  
Cool Christian Oestrich, Bremen  
Inge Meier, Arnsberg

### Straßenspielfuß

Peter Krieger bekommt  
Heiko Schwapp, München  
Dark Sun erhält  
Miké Ludwig, Hannover

### Spielerrunde

Je eine Joker-Uhr gewinnen:  
Dik Varonen, Atterdorf  
Marcus Rapp, Neuss  
Olaf Reimann, Neuss  
Eisen Jucker Anger bekommen:  
Gregor Fort, Aachen  
Jörg Hölzer, Ultern  
Thorsten Meyer, Espelkamp

### Kicker Cup

Graham Taylor's Soccer Challenge  
geht an  
Michael Iyid, Stuttgart  
Je ein Joker T-Shirt erhalten:  
Martin Czarni, Wiesbaden  
Yobani Schall, Gladbach

Steffen Orth, Wuppertal  
Eisun Jaker Starstenkender bekommen  
Martin Trautmann, Mecklenheim  
Alexander Müller, Neustirchen  
Christian Becker, Berlin

### Deutsch-Competition

I. Platz: ein Story Discman +  
Dynamisch hat gewonnen  
Andreas Bergner, Backeburg  
Je einen Discman erhalten  
Christian Kertes, Lidinghausen  
Thorsten Meyer, Espelkamp  
Barthold Babbler, Löhbeck  
Nico Bruchmann, Potsdam  
Carsten Schäfers, Neustadt  
Juri Heiser, Rastatt  
Stefan Sonntag, Braunschweig  
R. Wolfrum, Langenstein  
Jan Seppert, Straubing  
Peter Schön, Weiden  
Alexander Dieringhoff, Etrille  
Patrick Bräuerhoff, Dieringhof  
Marc Böhmeler, Offenbach  
Marcel Döring, Frankfurt  
Christian Wagner, Wolfburg  
Klaus Franz, Oberhausen  
Marco Lettau, Oberhausen  
Matthias Köhler, Neustettin  
Andreas Kretz, Hamburg  
Ronald Hrode, St. Johann  
Primo Wenger, CH Dersendigen  
Christoph Wagner, Walpurg  
Robert Palomay, Wollsdorf  
Regina Meier, Rottburg  
Alexander Wolfrum, Frankfurt  
Jan Starz, Cleverham  
Dik Greenwald, Emden

Steffen Niebling, Dornsfeld  
Mario Ripper, Hamburg  
Rüdiger Friske, Sarstedt  
Christian Schulte, Aachen  
Oliver Flieger, Hamburg  
Sven Sena, Bonn  
Bernad Wierlich, Saarbrücken  
Mario Müller, A-St. Andrei-Wörden  
Mario Clausen, Gifhorn  
Peter Hudgen, Pachten  
Tim Saueran, Kronshagen  
Stefan Trich, Porta Westfalica  
Dik Schickhaus, Vermsloh  
Wolfgang Heiden, Staffelein  
Jörg Werslich, München  
Christian Spieth, Göttingen  
Sven Hartmann, Schönbühl  
Christel Leuz, Wuppertal  
Christian Heger, Düsseldorf  
Günther Löffler, Tschechien  
Evan Brannan, Kuelbis  
Daniel Jansen, Rod Hoesing

### Spiel des Jahres

Je eines der Erfolgreichen erhalten:  
Markus Mays, Beyerheinfeld  
Stefhan Berner, Hannover  
Christian Engel, Braunschweig  
Marco Merk, Landau  
Marco Brunschöffer, Hofheim  
Marc C. Hölzer, Borcheln  
Dietmar Götz, Berlin  
Miké Schönbühl, Aalen  
Michael Dietrich, Dillingen  
Andreas Trautmann, Neustadt  
Alexander Engel, Kempten  
Tillmann Thonack, Thüringen  
Siegfried Klaus, Düsseldorf

Thorsten Yriehoch, Karlsruhe  
Walter Kostian, Weßelode  
Jörg Klemmer, Kitzbichl  
Görg Bähr, Zwickau  
Robert Grubb, Kitzbichl  
Moritz Moll, Hannover  
Holma Kraljick, Bostrop  
Andreas Karzick, Hannover  
Stefan Finkler, Gröden  
Uwe Zinke, Nindorf  
Michael Scherer, Vöndel  
Thomas Volbach, Herne  
Manfred Heller, Bad Nauheim  
Nadja Ackermann, Beverstedt  
Walter Pfaff, Stummhach  
Marie Metz-Bittner, Ludwigshafen  
Sebastian Eick, Wismar  
Gabi Gerhardt, Esch  
Holger Schwilke, Barmby  
Patrick Kapriel, Aitrach  
Christian Kohler, Wunstorf  
Stefan Heßberg, Hildesheim  
Christian Severi, Holzwickede  
Henning Richter, Hagen  
Dennis Weber, Ratingen  
Kai Heuel, Düsseldorf  
Tobias Richter, Buchum  
Mirko Duan, Wuppertal  
Kino Engelbrecht, Bochum  
Eva Bischoff, Friedrichshagen  
Olaf Niermann, Jockel  
Harald Jansen, Groß Grönau  
Rico Knoll, Halle/Saale  
Martin Reuter, Ralswiek  
Clara-Joachim Dietz, Hallesche  
Friedr. Buchenberger, Wuppertal  
Andreas Jäckel, Schwabach  
Thomas Herrlinger, Filderstadt  
Michael-Timo Krütschmer, Lamsgraben  
Jan Seimberg, Schönbühl  
Guido Nöwack, Buchsach  
Rüd Schwaib, Felsberg  
Stefan Dron, Uess  
Robert Göb, Steinhilber  
Christian Schmidt, Ludenscheid  
Tillmann Lambert, Wolfenbüttel  
Heinrich Kriehack, Mühlacker

Thomas Bruns, Krefeld  
Sebastian Groß, Lidinghausen  
Florian Schweizer, Heilbronn  
Robert Nottwich, Firth  
Jan von Hülse, Wismar  
Darius Langner, Heide  
Daniel Hengel, Barmby  
Thorsten Gernsack, Halle  
Andreas Elm, Petersberg  
Dik Hoffmann, Bureshan  
Michael Rötter, Felsberg  
Florian Tomasky, Heilbronn  
Peter Bressel, Schönbühl  
Martin Kissel, Wertheim  
Uwe Schaber, Schwarzrumbach  
Thomas Wachel, Albstadt  
Stefan Böhmer, Sülzburg  
Marc Fischer, Darmstadt  
Holger Knoll, Bad Homburg  
Jean-Marc Mehm, Berlin  
Jörg Buchinger, Röhre  
Stefan Stäbe, Sulzthal  
Stefan Ulber, Pforzheim  
Heiko Schütz, Radeberg  
Matthias Thell, Obernkopf  
Manfred Vogel, Kitzbichl  
Peter Siper, Nürnberg  
R. Ogilwin, Rosenheim  
Alexander-Franzberger, Esen  
Arne Albers, Bremen  
Torn Ludvig, Solingen  
Heinz Schilling, Trichem  
Thorsten Schaefer, Vöerde  
Arno Krüger, Barmby  
Nik Ullrich, Hamburg  
Uwe Fiedler, Bremen  
Gregor Pfahle, Neustadt  
Herold Schell, Wiesbaden  
Jens Sieckmann, Berlin  
Karl-Hein; Luchter, Aachen

### Ado-Lette

Je ein Arrigo-Cape bekommen:  
Ed. 75: Bernd Haysel  
Ed. 5252: Dieter Sauer  
Ed. 7071: Michael Busch

**WORLD GAMES**

**KEY**

100% ... 100,-  
 100% ... 100,-  
 80,-  
 99,-  
 100,-  
 100,-

99,-  
 99,-  
 99,-  
 249,-

**HARDWARE SOFTWARE**

**SETZT SICH IN**

Berlin 44 621 40 66/78  
 Hermannstr. 12

Berlin 42 752 72 29  
 Friedrich-Karl Str. 1-3

12109 Berlin 033-66 83 740  
 Waldsiedlung

1150 Hellerhof  
 Oranienring 14

STÄNDIG DIE NEUESTEN SPIEL- UND LAZER!

**Groß Electronic**

Hardware · Software · Zubehör

Großhandel für Computerspiele und Zubehör

PC AMIGA  
 C-64 SNES  
 ATARI ST  
 GAME-BOY  
 CD-ROM  
 GAME-GEAR  
 MEGA-DRIVE

Fordern Sie unsere Gesamtpreisliste an!  
 (Bitte 1,-DM für Porto belegen)  
 Händler-Anfragen erwünscht!

**Groß Electronic**  
 Versandzentrale  
 Gartenweg 4

**D-8391 Röhrnbach**  
 Telefon 0 85 82/15 99  
 Telefon 0 85 82/86 39  
 Telefax 0 85 82/86 25

**bits & bytes**  
**SOFTWARE**

**Amiga 500 Festplatte**  
 105 MB  
 ab 740,- DM

**Deluxe Sound**  
 228,- DM

**2. Laufwerk 3.5"**  
 durchgef. Bus  
 139,- DM

**Amiga-Maus**  
 49,- DM

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

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

**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/Paladin)  
 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

Irrtum 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.: (0271) 221 20 • Fax.: (0271) 566 17

**MultiMedia Soft**

**Computerspiele**

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

Play a Game!



**COMPUTERSPIELE IN:**

- O-1150 BERLIN, Mark Twain Straße 7
- O-5020 ERFURT, Meisenbergstraße 20  
Tel. 0361-669742
- O-5230 SÖMMERDA, Franz Mehring Straße 1  
Tel. 03634-42564
- O-8045 DRESDEN, Pirnaer Landstr. 239  
Tel. 0351-2230201
- 2000 HAMBURG 20, Heußweg 67  
Tel. 040-4908891
- 2000 HAMBURG 70, Wendemühlstraße 57  
Tel. 040-6528426
- 2000 HAMBURG 73, Saselerstraße 134 d  
Tel. 040-6780605
- 2390 FLENSBURG, Dorotheenstraße 57  
Tel. 0461-54075
- 2430 NEUSTADT, Wischerstraße 11  
Tel. 04561-16189
- 2440 OLDENBURG, Große Schmitzstraße 4  
Tel. 04361-1365

- 4000 DÜSSELDORF, Berta von Suttner Platz/Hbf  
Tel. 0211-7883776
- 4100 DUISBURG 1, Gravelottstraße 28  
Tel. 0203-667494
- 4407 EMSDETTEN, Frauenstraße 23  
Tel. 02572-89646
- 4500 OSNABRÜCK, Martinsstraße 92  
Tel. 0541-434792
- 4630 BOCHUM 6, Sommerdellenstr. 54  
Tel. 02327-10063
- 5090 LEVERKUSEN, Carl Leverkus Str. 2  
0214-403207
- 5100 AACHEN, Mörgensstraße 4  
Tel. 0241-407893
- 5160 DÜREN, Kölnstraße 51  
Tel. 02421-189368
- 6000 FRANKFURT, Mühlgasse 20  
Tel. 069-7077575
- 8460 SCHWANDORF, Kloststraße 8  
Tel. 09451-1720

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

# Der Weihnachtskarten-Wettbewerb

Wer noch eine Februar-Ausgabe vom Vorjahr besitzt, kann sich gleich doppelt glücklich schätzen: Zum einen ist das Heft inzwischen vergriffen und daher wertvoll, zum anderen braucht er nicht weiterzulesen, weil er bereits weiß, was folgt...

Einmal mehr haben wir die

originellsten Kärtchen bekannter Companies herausgepickt, um sie Euch zu zeigen — im Gegensatz zum letzten Jahr nicht mehr in einem kleinen Mixer-Special sondern in einem ausgewählten Preisauschreiben. Ihr sollt nun die witzigste, originellste und überhaupt schönste

Karte aussuchen und uns Eure Wahl Eurerseits auf einer Karte mitteilen (diesmal tut's eine stinknormale Postkarte). Sollte Euer Tip zu den meistgenannten gehören, nehmt Ihr an der Verlosung von allerlei feinen Preisen, darunter drei einzigartigen Jubiläums-Ausgaben, teil. Besagte Sonderdrucke ha-

ben statt des regulären Covers einen Umschlag mit Autoogrammen aller Joker-Mitarbeiter sowie echten Handzeichnungen unserer Comic-Künstler — und es handelt sich dabei um die einzigen drei Exemplare, die weltweit existieren! Doch der Rest ist auch nicht zu verachten:

MERRY CHRISTMAS FROM CHUCK ROCK & CHUCK JR



**A** Core Design hat den Weihnachtsmann in Neandertal entdeckt — und siehe da, er heißt privat Chuck Rock und hat sogar einen Sohn!

**B** Die Monstrosität des Weihnachtskranzes von MicroProse offenbart sich erst, wenn man genau hinsieht...



**1. bis 3. Preis**

Eine exklusive Joker-Sonderedition

**4. bis 10. Preis**

Ein aktuelles Amiga-Game

**11. bis 20. Preis**

Ein Einkaufsgutschein für den Joker-Shop im Wert von 50,— DM

**21. bis 30. Preis**

Ein Einkaufsgutschein für den Joker-Shop im Wert von 20,— DM



**C** Für Bomico legte ein Mitglied der putzigen Humans ein festliches Tänzchen auf's verschneite Parkett.

**D** Für Sega schüttete Sonic sein Füllhorn aus — überraschenderweise waren nur Konsolen drin...



Also einfach den Kennbuchstaben Eures Favoriten notieren und die Postkarte bis spätestens 15. Februar (Einsendeschluß!) an uns schicken. Aber ACHTUNG: Unsere Joker-Weihnachtskarte haben wir zwar selbstverständlich mit abgebildet, doch läuft sie außer Konkurrenz — genau wie der Rechtsweg und sämtliche Verlagsangehörigen...

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

THIS CHRISTMAS I'VE BEEN TOLD TO WATCH OUT FOR A HOT NEW SUPER STAR.



**E** Accolade hat den traditionellen Weihnachts-Truthahn kurz und schmerzvoll an einen hungrigen Digi-Helden verfüttert.



**F** „Ninja-Weihnacht im Ameisenhaufen“ lautete wohl bei Gremlin das Motto. Klar, daß da Zool ran mußte!



**G** Electronic Arts führte vor, wie bei der Familie des Weihnachtsmanns gefeiert wird — feuchtfröhlich!



Wie es sich für den Joker gehört, berichteten wir live und exklusiv vom Ort des Geschehens. Und belauschten die Gespräche der anwesenden Prominenz...



Na schön, das Fest der Feste liegt mittlerweile schon wieder ein paar Stunden zurück — aber Michael hat Euch doch im Editorial erklärt, daß unsere Zeitmaschine kleine Konstruktionsfehler aufweist. Hätten wir Euch die witzigen Weihnachtsgrüße deshalb vorenthalten sollen?



**H** Ein hilfsbereiter Haufen, diese Rentiere! Bei Action 16 schossen sie bloß manchmal ein wenig über's Ziel hinaus...



**I** Rushware hat dem Weihnachtsmann einen Computer geschenkt — wenn er mal wieder nix im Sack hat, kann er sich also nicht mehr auf Arbeitsüberlastung hinausreden!

**J** Bei Krisalis ließ man sich auch von einem Virus den Spaß nicht verderben. Merke: Das Rentier wird's schon richten!



**K** Für Millennium geht die „Daughter of Serpents“ ins Rennen. Weihnacht auf ägyptisch sozusagen...

**L** Koktel Visions erster Festgruß: ein exhibitionistischer Weihnachts-Elch!



**M** Der Ritt auf der Erfolgskurve von Sales Curve... ist nur in nüchternem Zustand empfehlenswert!



**N** Koktel Vision zum zweiten: ein aufgeblähter Weihnachtsmann!



**O** Den höchst lebendigen Christbaumschmuck haben wir den Chaoten von Domark zu verdanken.



**P** Tja, bei Leisuresoft braucht der alte Mann gar nicht ran — zwei Rentiere und ein Laster voller Games genügen...



**Q** Spectra Video hat herausgefunden, warum der Weihnachtsmann nur einmal im Jahr Zeit zum Verteilen der Geschenke findet...



**R** Bei Psychognosis kamen zum Fest nur erlesenste Köstlichkeiten auf den Tisch — Braten à la Lemming und tomatenstarker Kuchen!



## PRO-SOFT

Entwicklung und Vertrieb von Software

---

**Kassensysteme** nur 39,- DM

461 Out Of Money nur 19,- DM  
 Der Verkauf als Unternehmer ermöglicht Ihnen zu wissen, wann Sie 20.000 DM bei der Bank  
 überfordern und sich 100.000 DM und gelbes Auto (oder vielleicht 4 Wochen, ein  
 altes Auto und noch 1000 1000 DM) verdienen Sie für 2000, 3000, 4000, 5000, 6000, 7000, 8000, 9000, 10000  
 verschiedene Möglichkeiten Ihre Gelder zu managen. Oder, wenn Sie noch haben, machen Sie sich selbstständig.

465 Video Pro nur 19,- DM  
 466 Disk Pro nur 19,- DM  
 468 Briefkopf mit Text Ed. nur 19,- DM

---

**PUBLIC-DOMAIN/SHARE-WARE / LOW-COST-SOFTWARE**

105 Bücher	- Verwaltung Ihres Buchbestands
109 Plattreiter	- Verwaltung Ihrer Platten, Cd's und Mc's
110 Copy Disk	- Verschiedene Kopierprogramme
118 Microbase	- Datenbank
121 Dolmetscher	- Übersetzungsprogramme deutsch / deutsch
143 Journalbuch	- Zur Verwaltung Ihrer Finanzen
149 AN-Lotto	- Verwaltung von Lottozahlen - Ergebnisse von Tip
151 DiskKey	- Diktierprogramme, komplett in deutsch
165 Kabinenwaache	- Kabinenberechnungsprogramme
173 TextPlan	- Gutes Textverarbeitungsprogramm
192 ViewDisk	- Die neueste ViewKiller

Alle Anwender-Programme mit gedruckter deutscher Anleitung. Nur 6,- DM

---

410 Geschäftsregeln - 411 Jährliche Pläne des Wunsches, Menschlich und nicht, Klugheit, Skizzen  
 415 Reiseplanung - 416 Familien, Exzerpt 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100

**Je Paket nur 29,- DM**

**Spiele (Je Disk nur 5,- DM)**

182 Black Jack	196 Monopoly	18 Spiel	185 Helden	188 Romanization
183 Back Gammon	133 Gildcard	15 Billard	181 Browsers	184 Video Poker
193 One Arm Bandit	145 Schach	139 Kaffee	112 Das Erbe	97 Nibbles

**Nur für Erwachsene**

91 51046	Frank-Franzen	29,- DM	90 51048	Frank-Franzen	45,- DM
93 28106	Frank-Franzen	71,- DM	95 51108	Frank-Franzen	29,- DM

Verpackungskosten: NN 8,- DM - Vorkasse 5,- DM  
 Postfach 10 12 41 4800 Bielefeld 1

Tel. 0 52 02 / 8 28 79

**Herausgeber**  
 Michael Labiner (verantwortl.)  
**Druck & Gesamtherstellung**  
 Druckerei Gerstmaier  
 A - 3105 St. Pöllen

**Chefredaktor**  
 Michael Labiner (ml)  
**Leitender Redakteur**  
 Oskar Dzierzyski (od)

**Vertrieb**  
 Verlagsges., 6200 Wiesbaden für In-  
 land (Groß- Einzel- und Buchhofs-  
 buchhandel), Österreich, Schweiz,  
 Niederlande, Italien und Griechenland

**Redaktion**  
 Peter Braun (pb)  
 Reinhard Fischer (rf)  
 Brigitta Labiner (bl)  
 Amiga JOKER (f)  
 Max Magenauer (mm)  
 Joachim Nettelbeck (jn)  
 Werner Pomikwar (wp)  
 Monika Stoschek (ms)

**Aktuelle Auflage (IV/92)**  
 Druck: 142275  
 Verbreitung: 105811



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

**Abonnement**  
 Jahrespreis (10 Ausgaben): DM 63,- /  
 Ausland DM 75,- Bestellungen bitte  
 über die Verlagsanschrift. Das  
 Abonnement gilt mindestens für ein  
 Jahr. Es verlängert sich automatisch um  
 ein weiteres Jahr, falls es nicht  
 gekündigt wird (jederzeit möglich).  
 Einzahlungskonto: Postgremium Mün-  
 chen, Kto.Nr. 444714-906, BILZ  
 70010080

**Freie Mitarbeiter**  
 Claren Borgemeier  
 Reinhard Schmidt  
 Manuel Sernino

**Redaktionsassistentin**  
 Petra Laubenberger

**Abo-Verwaltung**  
 Uschi Freckmann

**Layout**  
 Oliver Wunderlich  
 Werner Regnet

**Fotografie**  
 Oskar Dzierzyski  
 Richard Löwenstein  
 Peter Braun

**Comic**  
 Werner Regnet  
 Oliver Wunderlich

**Titel**  
 Carsten Holtmann

**Anzeigenbetreuung**  
 Carsten Borgemeier  
 Tel.: 04221/120004  
 Fax: 04221/17789

**Anzeigenverwaltung**  
 Regine Nellissen  
 Tel.: 089/4605822

**Produktionsleitung**  
 Brigitta Labiner

**Reproduktion**  
 Profit-Studio GmbH  
 8000 München 82

**Manuskripte**  
 Manuskripte, Listings und Bauteil-  
 entwürfe werden gerne von der Redak-  
 tion angenommen. Sie müssen frei von  
 Rechten Dritter sein. Sollten sie schon  
 anderweitig zur Veröffentlichung an-  
 geboten worden sein, so muß das an-  
 gegeben werden. Mit der Einreichung  
 gibt der Verfasser die Zustimmung zum  
 Abdruck in den Publikationen des  
 JOKER Verlags. Honorar nach Verein-  
 barung. Für unverlangt eingesandene  
 Manuskripte wird keine Haftung über-  
 nommen. Der Verlag behält sich das  
 Recht vor, Einsendungen im Falle einer  
 Veröffentlichung ohne Angaben  
 von Gründen zu kürzen oder nach ei-  
 genem Gutdünken zu verändern.

**Urheberrecht**  
 Alle in AMIGA JOKER erschienenen  
 Beiträge sind urheberrechtlich ge-  
 schützt. Alle Rechte sind vorbehalten.  
 Reproduktion jeder Art (Fotokopien, Mikrofilm oder  
 Fassung in Datenverarbeitungsan-  
 lagen usw.) bedarf der schriftlichen  
 Genehmigung des Verlags.

**Verlag und Redaktion**  
 Joker Verlag  
 Inh.: Michael Labiner  
 Untere Parkstraße 67  
 D - 80113 Haar  
 Tel. Verlag: 089/463700  
 Tel. Redaktion: 089/463823 oder  
 4605822

Hedline jeden Mittwoch von 16-19  
 Uhr  
 Telefax: 089/4604977

# Krieger

WIR HABEN UNS GÄNGLICH VERKÜRT  
 IN ZWISCHEN LÄSUNG UND ZU-  
 ZWISCHEN NUR NOCH EINEM STREIFEN!  
 HAT TRÄNENBEREICHEND VON EWIG  
 MEINER VERKÜRLUNG?

SCHAU MAL WAS VON FÜR DEN DER NEUEN  
 GEHÖRT & ESHER UND UNS TROGUNT  
 SIEHNE KLARHEITEN AUF, UND WÄHREND WIR  
 WUS SICHN VORWÄRTS WIRD DIR  
 FÜR DEN ABGESCHNITTEN. SO WÄHREND WIR, NO  
 WIR SICHN BILHAL GEBANGEN STUHT!

ZEICHNER VILY3



# FREEZERECKE

**Putty:** Die Anzahl der Leben steckt hinter der Adresse C71C80.

**Rampart:** Um allen Zeitproblemen ein jähres Ende zu bereiten, müßt Ihr Euch Adresse C1019D vorknöpfen. Ein paar Kanonen mehr haben noch keinem Burgherren geschadet! Verschafft sie Euch durch Adresse C123ED.

**Lethal Weapon:** Für Munitionsnachschub sind die Adressen CIAID5 (Magazine) und CIAID9 (Schüsse pro Magazin) zuständig. Die Lebensenergie der beiden Polizeibeamten läßt sich in Adresse CIAICD aufbessern, die Anzahl der Leben findet Ihr in CIAIC9.

**Bill's Tomato Game:** Da sich die Levelcodes von Spiel zu Spiel verändern, bleibt als letzte Mogelinstanz der Freezer: Adresse 1515 birgt den Hauptlevel (von 0 beginnend). Setzt man den Wert der Speicherstelle z.B. auf 2, befördert das Programm unsere To-

mate nach Beendigung des aktuellen Levels in den 4.Hauptlevel. 1517 enthält den Wert für den Unterlevel (ebenfalls von 0 beginnend). Weist die Speicherstelle 154F den Wert FF auf, so kann der Endgegner mit einem einzigen Schlag erledigt werden. Die Anzahl der „Tomatenstarts“ manipuliert man in Adresse 1591. Die folgenden Adressen geben jeweils die Anzahl der zur Verfügung stehenden „Werkzeuge“ an: Nach rechts blasender Ventilator: BD7F  
Nach links blasender Ventilator: BD81  
Jack in the Box: BD83  
Trampolin: BD85  
Blocker: BD87

**Wing Commander:** Den vorderen Schutzschirm regeneriert man mit Adresse C4B35F, den hinteren mittels C4B351.

Die beiden Fische waren diemal Jan Schliemann, Christian Loose, Clemens Agné, Norbert Ottahall und Christian Heitzer.

# ACTION CARTRIDGE

**SUPER IV**  
Freezer der vierten Generation  
Jetzt mit Soft Update Garantie

Super IV  
Low Cost

Super IV Profi Version mit X-Copy  
professionell für A500+ DM 169,-  
● Klink-Adapter extern für A500

**99,-**  
ab  
DM

mit Gehäuse nur DM 59,-

Super IV Profi Version mit X-Copy  
professionell für A500+ DM 169,-  
● Klink-Adapter extern für A500

● Joy & Mouse Joystick Maus Adapter nur DM 29,-

Alle beschriebenen Adapter sind mit einem 20-Pin Kabel zu verbinden. Bei weiteren Fragen wenden Sie sich bitte an den Hersteller oder den Fachhandel.

plus Versandkosten

PWH-Hauptstraße 48 · W-5014 Kerpen 1

CACHET-Bestellservice Tel.: 0725 - 32 24 11

# Softsale

Schloßplatz 19 3070 Nienburg  
Montag - Samstag 10 - 20 Uhr  
Telefax: 05021/62335

☎ 05021/910416 und 910417

<b>AMIGA</b> 1887**	69,90 DM	<b>AMIGA</b> Farm, 1 HP**	73,90 DM	<b>AMIGA</b> Ransom**	54,90 DM
3 B Conk Kit 2	71,90 DM	Gateway to SF**	47,90 DM	Blind Mode**	54,90 DM
Address Family**	55,90 DM	Global Hact**	67,90 DM	Slip Jumps**	54,90 DM
Adventure Jennis**	55,90 DM	Goblins 2	54,90 DM	Rocky World**	54,90 DM
Adventure Coil	60,90 DM	Gold, Incl. Soc.	63,90 DM	Raid Rock**	54,90 DM
Arms&Guns 2***	60,90 DM	Grand St. Coll.**	54,90 DM	Roboquest**	54,90 DM
Athas A 320**	89,90 DM	Grand Coll. 2**	60,90 DM	Robo War 92**	47,90 DM
Ambros**	73,90 DM	Gay Spy**	63,90 DM	Snake Tears**	49,90 DM
Another World**	55,90 DM	Harrier Action**	59,90 DM	Scoreboard**	40,90 DM
Arjola	61,90 DM	Head to Head**	72,90 DM	Shadows**	67,90 DM
Aspic Games**	57,90 DM	Heaven**	79,90 DM	Secret Front**	44,90 DM
Archer Fox B.**	49,90 DM	Heaven 2**	54,90 DM	Smileable Soccer**	54,90 DM
Assassin**	49,90 DM	Hok**	63,90 DM	Shred of Honor 3**	60,90 DM
Award Winners**	55,90 DM	Home**	49,90 DM	Shadows**	67,90 DM
Bards E. Cat.spt**	67,90 DM	Indy & Action**	49,90 DM	Shadows**	67,90 DM

<b>Air Support**</b> nur 54,90 DM	<b>Air Support**</b> nur 54,90 DM	<b>ATAC**</b> nur 79,90 DM	<b>ATAC**</b> nur 79,90 DM
Bar 2**	73,90 DM	Bar 2**	73,90 DM
Barfisches	54,90 DM	Battle Isle**	69,90 DM
Battle Isle**	69,90 DM	Days**	43,90 DM
Bats	43,90 DM	Days 2**	60,90 DM
Big Top Game**	56,90 DM	Bliss of Fire**	63,90 DM
Bliss of Fire**	63,90 DM	Blitztr. Br. Col.**	54,90 DM
Blitztr. Br. Col.**	54,90 DM	Bliss Max**	63,90 DM
Bliss Max**	63,90 DM	Bonanza Br**	55,90 DM
Bonanza Br**	55,90 DM	Bard Raport 2**	63,90 DM
Bard Raport 2**	63,90 DM	Butchy**	A.A.
Butchy**	A.A.	Bun. Man. Prot.**	63,90 DM
Bun. Man. Prot.**	63,90 DM	Edison**	79,90 DM
Edison**	79,90 DM	CAJZ	60,90 DM

<b>Bl-17 Flying Fortress**</b> nur 79,90 DM	<b>Bl-17 Flying Fortress**</b> nur 79,90 DM	<b>BC Kid**</b> nur 59,90 DM	<b>BC Kid**</b> nur 59,90 DM
Boomer	59,90 DM	Boomer	59,90 DM
Boomer 2**	54,90 DM	Boomer 2**	54,90 DM
Boomer 3**	54,90 DM	Boomer 3**	54,90 DM
Boomer 4**	54,90 DM	Boomer 4**	54,90 DM
Boomer 5**	54,90 DM	Boomer 5**	54,90 DM
Boomer 6**	54,90 DM	Boomer 6**	54,90 DM
Boomer 7**	54,90 DM	Boomer 7**	54,90 DM
Boomer 8**	54,90 DM	Boomer 8**	54,90 DM
Boomer 9**	54,90 DM	Boomer 9**	54,90 DM
Boomer 10**	54,90 DM	Boomer 10**	54,90 DM
Boomer 11**	54,90 DM	Boomer 11**	54,90 DM
Boomer 12**	54,90 DM	Boomer 12**	54,90 DM
Boomer 13**	54,90 DM	Boomer 13**	54,90 DM
Boomer 14**	54,90 DM	Boomer 14**	54,90 DM
Boomer 15**	54,90 DM	Boomer 15**	54,90 DM
Boomer 16**	54,90 DM	Boomer 16**	54,90 DM
Boomer 17**	54,90 DM	Boomer 17**	54,90 DM
Boomer 18**	54,90 DM	Boomer 18**	54,90 DM
Boomer 19**	54,90 DM	Boomer 19**	54,90 DM
Boomer 20**	54,90 DM	Boomer 20**	54,90 DM

<b>Burgship 2000**</b> nur 79,90 DM	<b>Burgship 2000**</b> nur 79,90 DM	<b>History Line 14/18**</b> 79,90 DM	<b>History Line 14/18**</b> 79,90 DM
Castle 1	54,90 DM	Castle 1	54,90 DM
Castle 2	60,90 DM	Castle 2	60,90 DM
Castle 3	60,90 DM	Castle 3	60,90 DM
Castle 4	60,90 DM	Castle 4	60,90 DM
Castle 5	60,90 DM	Castle 5	60,90 DM
Castle 6	60,90 DM	Castle 6	60,90 DM
Castle 7	60,90 DM	Castle 7	60,90 DM
Castle 8	60,90 DM	Castle 8	60,90 DM
Castle 9	60,90 DM	Castle 9	60,90 DM
Castle 10	60,90 DM	Castle 10	60,90 DM
Castle 11	60,90 DM	Castle 11	60,90 DM
Castle 12	60,90 DM	Castle 12	60,90 DM
Castle 13	60,90 DM	Castle 13	60,90 DM
Castle 14	60,90 DM	Castle 14	60,90 DM
Castle 15	60,90 DM	Castle 15	60,90 DM
Castle 16	60,90 DM	Castle 16	60,90 DM
Castle 17	60,90 DM	Castle 17	60,90 DM
Castle 18	60,90 DM	Castle 18	60,90 DM
Castle 19	60,90 DM	Castle 19	60,90 DM
Castle 20	60,90 DM	Castle 20	60,90 DM

**Sheet Fighter 2\*\*** nur 54,90 DM

Wir liefern nahezu alle auf dem deutschen Markt erhältlichen Spiele zu **SUPERPREISEN!**  
\* = deutsche V. \*\* = deutsche Aut./Handbuch \*\*\* = noch nicht bekannt

Nicht alle Spiele waren zur Zeit der Drucklegung bereits lieferbar. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladungspreise variieren, Ladungszeiten erfragen. Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM, NN 9,90 DM zzgl. NN-Gebühr. ab 250,- DM versandkostenfrei, Ausland n. Vorkasse 18,- DM. Es gelten unsere AGB.



# Ein paar hätten wir noch...



**Amiga Joker 10/91**  
Übersichtlich: Große Specials über das „CDTV“ und „Diskettenmagazine“, sowie Spielepower von „Crash 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-Remter: 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 3/92**  
Mächtig prächtig: „Epic“, „Elvira II“, „Might & Magic III“ und „Larry V“ im Test, dazu große Specials über Handhelds und Turbokarten, garniert mit heißen News von der CES in Las Vegas!



**Amiga Joker 4/92**  
Schöner als Ostern: Leckere Tests zu „Bubble Bobble III“, „Sim Ant“ und „Ultima VI“, ein Special über Basic 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 Freecell und den Amiga 600!



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



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



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



**Amiga Joker 11/92**  
Die Geburtstags-Ausgabe: Tests zu Himmern wie „Historyline“, „GEM2“ und „Shadowlands“, ein Rollenspiel zum Mitmachen, alles über DFÜ und die neuen Amigas – einfach festlich!



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



**Amiga Joker 1/93**  
Die Scherz-Rakete: Fankelnde Grafik bei „Lionheart“, „Flashback“ und „Dragon's Lair 3“, glitzerndes Gameplay mit „Lody IV“ und „Wing Commander“ plus schillernde Infos!



**3. Sonderheft: Rollenspiele**  
Der absolute Wahnsinn: Über 80 Rollenspiele im Test (darunter gaarnt tolle Geheimtipps), massenhaft Infos, 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: Megablast**  
Absolut ultimativ: Hier erfährt Ihr alles über die verschiedenen Konsolen, lest Tests zu über 80 Spitzenspielen, bekommt Insider-Infos und Lösungshilfen. Muß man haben!

## Zugreifen...

solange der Vorrat reicht - hier nicht aufgeführten Ausgaben sind nämlich schon längst griffen!!! Damit Euch das

**Joker Verlag**  
"Joker Shop"  
Untere Parkstr. 67  
D-80113 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.

Im fernen Japan brachte ArtDink diese Mischung aus „Railroad Tycoon“ und „Sim City“ ins Rollen, Maxis lief dann westliche PC-Eisenbahner zusteigen — jetzt werden endlich auch Amiga-Tickets verkauft!

Wie es bei den SIMulanten von Maxis üblich ist, gibt es eine Hires-Version für den gehobenen Hardware-Fuhrpark und daneben eine immer noch schöne, auch von Disk gut spielbare Lores-Variante für Standard-Amigas. Die isometrische 3D-Grafik leidet zwar unter NTSC-Streifen und wird auch deutlich ruckeliger gescrollt als am PC, dafür kriegt man selbst in der niedrigauflösenden Version verhältnismäßig viele Details, annehmbare Farben und den stufenweisen Wechsel von Tag und Nacht geboten. Speziell wegen der hervorragenden Satelliten-Ansicht ist die Geschichte um einiges übersichtlicher als „Railroad Tycoon“, und was die logisch aufgebaute Steuerung via Maus und Pop-Up-Menüs angeht, wird selbst der hausinterne Klassiker geschlagen. Die Musikuntermalung erreicht locker den Roland-Standard, und die grausigen FX sind dankenswerterweise nur sehen zu hören.

Soviel zur Technik, inhaltlich muß man sich zunächst einmal für eines von sechs Szenarien entscheiden, deren unterschiedlicher Schwierigkeitsgrad vor allem von der Beschaffenheit des Baulands abhängt — je gebirgiger desto kurviger und damit teurer, sprich schwerer. Denn um die Lok gleich aus dem Schuppen zu lassen: Im Grunde handelt es sich bei A-Train um eine hochkomplexe Wirtschaftssimulation im Gewand eines Märklin-Baukastens! Es lassen sich dabei zwanglos drei Phasen unterscheiden, deren erste im Aufbau eines funktionsfähigen Schienennetzes be-



Man fragt sich so durch...



Die Grafik ist klein, aber fein.



Detailverliebte Menüs allerorten.

steht. Als nächstes klast man Wohngebäude, Fabriken, Golfplätze, Freizeitparks etc. drumherum, auf daß sich städtisches Leben neben den oden Schienensträngen entwickle. Der wirtschaftliche Höhepunkt ist dann der Weg an die Börse oder ins Immobiliengeschäft, wo man mal eben 50 Millionen Dollar scheffelt

sollte — oder pleite geht und von vorn anfangen darf...

Klar, wer seine Weichen falsch stellt bzw. einbaut, wird mit Zusammenstößen nicht unter zwei Zügen bestraft, doch ansonsten führt die Bahn hier quasi von selbst. Nein, das Problem besteht eher darin, einen vernünftigen Fahrplan aufzustellen, um damit auch Gewinne zu machen! Je tiefer man in die Thematik eindringt, umso mehr Fragen tauchen auf: Welche der 19 Loks brauche ich als nächste? Soll man dieses Gebäude leasen oder kaufen? Noch einen Kredit aufnehmen oder nicht? Was macht die Computer-Konkurrenz? Welche Aktien steigen, welche fallen? Gottlob kann man für all diese Gewissensentscheidungen nicht nur etliche Finanzierungs-Tabellen und Wirtschafts-Statistiken einsehen, sondern auch insgesamt 20 Fachleute um Rat fragen; zudem ist die ebenso dicke wie englische Anleitung eine große Hilfe.

Somit ist A-Train alles andere als ein Spiel für zwichendurch, doch Eisenbahner, die keine Angst vor anspruchsvollen Wirtschaftssimulationen haben, sollten getrost auf diesen Zug aufspringen! (mm)

**A-TRAIN**  
(ARTDINK/MAXIS)

**EISENBahn-SIMULATION**

**77%**  
„ICE-KLASSE“

<b>GRAFIK</b>	59%
<b>ANIMATION</b>	59%
<b>MUSIK</b>	72%
<b>SOUND-FX</b>	14%
<b>HANDHABUNG</b>	85%
<b>DAUERSPASS</b>	80%

**FÜR KONNER**

<b>PREIS</b>	DM 109,-
<b>SPEICHERBEDARF</b>	1 MB
<b>DISKS/ZWEITFLOPPY</b>	2 JA
<b>HD-INSTALLATION</b>	JA
<b>SPEICHERBAR</b>	SPIELSTANDE
<b>DEUTSCH</b>	NEIN

WIR HOLEN  
AUF .....  
zur NR.1 !!!



**Quicksoft**  
**31.6% Nachlaß**

Als einziger

auf die empfohlenen Verkaufspreise der Hersteller

Telefon  
07720/31068

Garantiert

Garantiert

# AV-8B HARRIER ASSAULT

Nach dem Sovjet-Falke „MiG-29 Fulcrum“ rollt Domark nun einen weiteren Exoten aus dem Hangar. Doch während ihr Senkrechtstarter am PC recht flotte Kreise zog, zeigt sich der Sea-Harrier an Bord der „Freundin“ etwas flügelahm...

In Ermangelung eines passenden Kriegsschauplatzes haben die Engländer kurzerhand eine fiktive Story gestrickt: Während sich die indonesische Regierung ein paar schöne Tage im fernen Japan macht, ist daheim die Kacke am Dampfen — ein kleiner Putsch genügt, schon sitzt das Militär am Ruder. Also bittet man die UN um Hilfe, die ihrerseits einen Flugzeugträger der U.S. Marine einschaltet. Warum auch nicht, schließlich dümpelt der Kahn voller Harriers derzeit ohnehin gerade vor der indonesischen Küste.

Als Staffelführer kann man sich nun im bordeigenen Simulator warmfliegen oder gleich mit der Rückeroberung beginnen, wobei es jedem selbst überlassen bleibt, ob er dem vorgegebenen Handlungsstrang folgen oder sich auf der zoombaren Landkarte eigene Missionen zusammenbasteln will. So oder so müssen letzten Endes immer strategisch wichtige Ziele wie SAM-Stellungen mit hochmodernen Waffensystemen eingeebnet, ganze Herden von F-16 abgeschossen oder auch mal (per Helikopter) versprengte Piloten aufgesammelt werden. Darüberhinaus steht die Koordination der Landungsgruppen auf dem Stundenplan; hier darf man allerdings nicht selbst Hand anlegen, sondern lediglich die Befehle erteilen.

Die Präsentation der einzelnen Menüs ist recht gut gelungen, selbst die Ladezeiten hal-



ten sich im Rahmen. Die Bewaffnung (mit teilweise neuen Feuerwerkskörpern wie etwa „Ripple-Missiles“) geht flott von der Hand, zehn Spielstände lassen sich abspeichern, es gibt eine Zeiträuber-Funktion sowie einen Autopiloten, und auch an verschiedenen Perspektiven wurde nicht gespart

— Missile-, Enemy- oder Tower-View, alles vorhanden. Nur mit dem Fliegen selbst happens leider. Zwar darf man gleich ein ganzes Geschwader von bis zu fünf Harriern gen Feindesland steuern, doch ohne (schnelle!) Turbo-Karte kommen die Vektor-

flieger nur sehr träge vom Fleck; selbst am 1200er ist das Ergebnis nicht berauschend.

Keineswegs berauschender ist bei dieser Umsetzung die verzwickte Steuerung ausgefallen, denn einerseits reagieren Stick und Keyboard nur mit Verzögerung, andererseits hat man eine ganze Batterie von Tastenkombinationen zu bewältigen. Ja, die Maus läßt man am besten gleich in der Falle. Bei soviel Ungemach retten selbst die relativ simplen Senkrechtstarts und -Landungen das Kind bzw. die indonesische Regierung nicht mehr! Zu allem Überflüß schallt auch der Sound nur tröpfchenweise aus dem Lautsprecher, vom monotonen Triebwerksbrummen und wenigen Effekten mal abgesehen, wird den Ohren kaum etwas geboten.

Tja, schade um die grundsätzlich recht hübsche Grafik mit Infrarot-Sicht bei den Nachtsmissionen, Nebelschwaden etc. — schade um dieses originelle Flugzeug, dessen Start sich am PC so vielversprechend angelesen hatte. (rf)

## AV-8B HARRIER ASSAULT (DOMARK)

### FLUGSIMULATION

**52%**  
„FLY OR DIE“



GRAFIK	70%
ANIMATION	59%
MUSIK	46%
SOUND-FX	38%
HANDHABUNG	49%
DAUERSPASS	50%

### FÜR GÜLTE

PREIS DM 94,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITROPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	SPIELST.: 10
DEUTSCH	NEIN

# DEM NÄCHSTEN AM AMIGA...



INFOTAINMENT FÜR  
PERSONAL COMPUTER

FEBRUAR  
2/93  
DM 7,- / 65 56,-  
sfr 7,- / sfr 8,50  
Lit. 6.800 / ORT 1.200

# JOKER

JETZT MIT  
DOPPEL-POSTER!

NUR SPIELEN IST SCHÖNER!

STUNT ISLAND  
MAGIC CANDLE III  
TRANSACTICA  
STAR CONTROL II  
DAUGHTER OF SERPENTS

EIN SCHLAGWORT IM SCHLAGLICHT

ALLES ÜBER MULTIMEDIA

EIN BLICK HINTER DIE FENSTER

WAS BRINGT WINDOWS?

VIEL SPIEL FÜR WENIG GELD

16 AKTUELLE  
COMPILATIONS

DAS POSTSPIEL ZUM MITMACHEN!

PC-PARLAMENT

P  
J  
O  
K  
E  
R  
  
P  
C  
  
J  
O  
K  
E  
R  
  
P  
C  
  
J  
O  
K  
E  
R



WESSENWISSEN  
TIPS • CHEATS • PLANE • LÖSUNGEN  
DRAGON'S LAIR III • FIRST SAMURAI  
STAR CONTROL II • RIZABODY VII  
GOBLINS 2 • COMANCHE 2  
U.V.A.

# ...AB SOFORT AM KIOSK!



Egor? Von der Egor Nordwand??

# FRANKENSTEIN

## Das Faktotum

In ihrer „Platinum Serie“ veröffentlichen die Budget-Brüder von Zeppelin hundertgemischt alte und neue Programme — nur zwei Dinge haben alle gemeinsam: ihren mäßigen Preis und die meist ebenso mäßige Qualität.

Mit dem gleichnamigen Adventure-Oldie von CRL hat dieses Spiel herzlich wenig zu tun, schon eher mit dem Anti-Klassiker „Brides of Dracula“ und „Jet Set Willy“, dem Urvater aller Jump & Runs. Laufen, auf Knopfdruck springen und gruselige Gegenstände einsammeln, das ist alles, was man hier tun kann — im Jahre Willy mag das noch in Ordnung gewesen sein, aber 84 Monate vor der Jahrtausendwende darf man sich eigentlich selbst von einem preiswerten Computerspiel etwas flexiblere Helden erwarten, oder?

Besagter Held ist hier nicht etwa Baron Frankenstein, sondern sein Diener Egor (laut Anleitung halb Mensch, halb Monster und Wollidiot), der auf der Suche nach Körperteilen und ähnlich schönen Dingen im Auftrag seines Chefs das Schloß und den umliegenden Wald abgrast. Das tut er in bildweise umgeschalteten Grafiken, in denen es nur so wimmelt von Gespenstern, Untoten, Ratten und herrenlosen Füßen. Keine große Sache, denn einen Großteil der Gegend

und Landschaftselemente kennt man bereits von anderen Spielen. Na, immerhin kann Frankenstein mit einer pflegeleicht-simplen Stücksteuerung, annehmbarem Sound und einigen netten Features aufwarten — so dient etwa ein Angst-Messer („Frightometer“) als Energieanzeige, die Egor mittels der herumstreunenden Mädchen wieder bis zum Maximalauschlag aufladen soll!

Nichtsdestotrotz wird das Game selbst für den steinigsten Frankenstein bald langweiliger ohne Reue Geld sparen will, sollte doch lieber einen Blick auf unsere Budget-Bühne werfen. (mm)

### FRANKENSTEIN (ZEPELIN)

#### JUMP & RUN



GRAFIK	58%
ANIMATION	50%
MUSIK	54%
SOUND-FX	46%
HANDHABUNG	61%
DAUERSPASS	42%

#### FÜR GEÜBTE

PREIS	DM 24,-
SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	NEIN

### •• AMIGA - AMIGA - AMIGA - AMIGA - AMIGA - AMIGA ••

Acronsoft Database	fr. Anleitung	Horizontell	47,-
Delenda 2	fr. Anleitung	Action	40,-
Driftguy 2	fr. Anleitung	Videospiel/Action	70,-
Marvel Master	fr. Anleitung	Kicker/Action	40,-
Calico	fr. Anleitung	Action/Adventure	35,-
Strategic	fr. Anleitung	Strategie	40,-
Stark Command	fr. Anleitung	Fruchtstrategie	40,-
Blaze 1	fr. Anleitung	Kicker	40,-
Postprocessor	fr. Anleitung	Endeavour/Action	40,-
Flux Standalone	fr. Anleitung	Adventure	40,-
Flight of the Terrible	fr. Anleitung	Wettrenn/Simulation	45,-
NWO 29 Falcus	fr. Anleitung	Fruchtstrategie	40,-
Emergency Marine Hero Tactics	fr. Anleitung	Fruchtstrategie	40,-
Omega	fr. Anleitung	Fruchtstrategie	40,-
Grande Impire	fr. Anleitung	Fruchtstrategie	40,-
Terminator 1	fr. Anleitung	Action/Strategie	40,-
Terminator 2	fr. Anleitung	Action/Strategie	40,-
Dragon Master	fr. Anleitung	Action/Strategie	40,-
Chaos Strike Book 2	fr. Anleitung	Action/Strategie	40,-
Madgodmania	fr. Anleitung	Action/Strategie	40,-

### Hardware/Anwendersoftware

Amiga 3000	300,-
Amiga 4000	400,-
Amiga 5000	500,-
Amiga 6000	600,-
Amiga 7000	700,-
Amiga 8000	800,-
Amiga 9000	900,-
Amiga 10000	1000,-
Amiga 11000	1100,-
Amiga 12000	1200,-
Amiga 13000	1300,-
Amiga 14000	1400,-
Amiga 15000	1500,-
Amiga 16000	1600,-
Amiga 17000	1700,-
Amiga 18000	1800,-
Amiga 19000	1900,-
Amiga 20000	2000,-
Amiga 21000	2100,-
Amiga 22000	2200,-
Amiga 23000	2300,-
Amiga 24000	2400,-
Amiga 25000	2500,-
Amiga 26000	2600,-
Amiga 27000	2700,-
Amiga 28000	2800,-
Amiga 29000	2900,-
Amiga 30000	3000,-
Amiga 31000	3100,-
Amiga 32000	3200,-
Amiga 33000	3300,-
Amiga 34000	3400,-
Amiga 35000	3500,-
Amiga 36000	3600,-
Amiga 37000	3700,-
Amiga 38000	3800,-
Amiga 39000	3900,-
Amiga 40000	4000,-
Amiga 41000	4100,-
Amiga 42000	4200,-
Amiga 43000	4300,-
Amiga 44000	4400,-
Amiga 45000	4500,-
Amiga 46000	4600,-
Amiga 47000	4700,-
Amiga 48000	4800,-
Amiga 49000	4900,-
Amiga 50000	5000,-

### Lösungsbücher für 17,50 deutsch

Ball-Rennen	25,00	30,00	35,00	40,00
Breakout	25,00	30,00	35,00	40,00
Breakout 2	25,00	30,00	35,00	40,00
Breakout 3	25,00	30,00	35,00	40,00
Breakout 4	25,00	30,00	35,00	40,00
Breakout 5	25,00	30,00	35,00	40,00
Breakout 6	25,00	30,00	35,00	40,00
Breakout 7	25,00	30,00	35,00	40,00
Breakout 8	25,00	30,00	35,00	40,00
Breakout 9	25,00	30,00	35,00	40,00
Breakout 10	25,00	30,00	35,00	40,00
Breakout 11	25,00	30,00	35,00	40,00
Breakout 12	25,00	30,00	35,00	40,00
Breakout 13	25,00	30,00	35,00	40,00
Breakout 14	25,00	30,00	35,00	40,00
Breakout 15	25,00	30,00	35,00	40,00
Breakout 16	25,00	30,00	35,00	40,00
Breakout 17	25,00	30,00	35,00	40,00
Breakout 18	25,00	30,00	35,00	40,00
Breakout 19	25,00	30,00	35,00	40,00
Breakout 20	25,00	30,00	35,00	40,00

### Fezplatten kompl. Systeme (AS00)

Alle Peripherie und komplettes Zubehör, installiert und getestet/Inhalt: Die Box mit 20 Disketten für das Amiga-System	599,00
— ohne Uhr	599,00

<b>Speichererweiterung A-500</b>	250,00
— ohne Uhr	250,00

<b>Speichererweiterung A-500</b>	250,00
— ohne Uhr	250,00

<b>Speichererweiterung für A-500 plus</b>	190,00
— ohne Uhr	190,00

<b>Interne Fezplatte Amiga 500</b>	581,00
— ohne Uhr	581,00

<b>Amiga-Komplettangebote</b>	735,00
A1200	990,00
A500 plus	840,00
A500	790,00
A600	990,00
A600H 20MB	1350,00
A2000	1390,00
Monitor 1084S	570,00
Monitor Screen MV 705	1190,00
Monitor Tower MV 705	1430,00

<b>Drucker</b>	490,00
— ohne Uhr	490,00

<b>Speichererweiterung für A-500 plus</b>	190,00
— ohne Uhr	190,00

<b>Speichererweiterung für A-500 plus</b>	190,00
— ohne Uhr	190,00

<b>Speichererweiterung für A-500 plus</b>	190,00
— ohne Uhr	190,00

<b>Speichererweiterung für A-500 plus</b>	190,00
— ohne Uhr	190,00

<b>Speichererweiterung für A-500 plus</b>	190,00
— ohne Uhr	190,00





# Foker Galerie

Dank Mauricie Werwatz aus  
Heusenstamm wißt Ihr jetzt, wer der  
Blech-Bulle in Wirklichkeit ist!



Keine Feier ohne Meier, keine  
Galerie ohne Alien! Tony Lacie  
aus München hat diese  
Raubtierfütterung für Euch  
grafisch festgehalten.

Den Herrn mit den markanten  
Backen (Hamster-Man?), verdank  
wir dem Schrecken jedes Anatom  
Professors: Olaf Sebnung aus Ba  
Berleburg.

Diese  
„Fratze“  
entstammt  
ebenfalls  
der  
begründeten  
Fantasie von  
Kristian Lange  
aus Berlin.



# COMPUTER-ABC

**Millisekunde:** Der tausendste Teil einer Sekunde (abgekürzt „ms“) kann nicht nur bei den Olympischen Spielen entscheidend sein — am Computer wird in dieser Größenordnung die Zugriffszeit von externen Speichermedien gemessen. So kommen etwa Festplatten auf 11 bis 28 Millisekunden, Disklaufwerke auf ca. 150 und CD-ROMs benötigen gar 250 bis 500 ms, also fast eine halbe Sekunde. Ob das CDTV den Erfolg also wörtlich verdröhelt hat?

**Minicartridge:** Englische und amerikanische Computer-Experten haben uns diesen Begriff aufenotigt. Dabei tut's doch das Wort „Minikasette“ genauso...

**Minicomputer:** sagte man in der Gründerzeit zu praktisch jedem Rechner, dessen Maße nicht gleich eine Turnhalle gefüllt hätten. So liefen Mitte der 80er Jahre noch Geräte wie Sinclairs Spectrum, Ataris XL/XE-Serie oder eben Commodores legendärer 64er unter diesem Begriff.

**Minidisk:** Als die Computerwelt noch mit klobigen 8-Zoll-Disketten hantierte, war im direkten Vergleich bereits die schlappe 5,25"-Scheibe eine Minidisk. Tja, alles ist relativ!

**Minikasette:** Wischiwaschi-Bezeichnung für alles, was halbwegs klein aussieht und im Plastikgehäuse einen Magnetspeicher beherbergt. Der eine meint damit Kassetten für's Diktiergeräte oder den Anrufbeantworter, der andere redet vielleicht von besonders winzigen Steckmodulen für eine Konsole. Haben wir schon erwähnt, daß eben alles relativ ist?

**Minimalausstattung:** nennt man die Grundausrüstung, in

der ein Rechner ausgeliefert wird. Beim Amiga 500 wären das z.B. 512KB und ein Laufwerk — aber eben keine Speichererweiterung, Festplatte oder Zweitlaufwerk, um mit der Kiste wirklich etwas anfangen zu können.

**MIPS:** Scherzbolde behaupten, die Leistungsfähigkeit eines Prozessors werde in „Mikro-PS“ angegeben, tatsächlich sind „Millionen Instruktionen pro Sekunde“ gemeint. Computer wie Deiner und meiner kommen da auf Werte zwischen ein und zehn MIPS, Groß- und Superrechner auf 80 bis 200 MIPS. Wohlgeachtet, die Rede ist von der reinen Prozessorleistung — was Programmierer daraus machen, steht auf einem ganz anderen Blatt!

**Mischbetrieb:** hat nix mit Baustellen und Beton zu tun, sondern mit analogen und digitalen Impulsen, die bei der Datenfernübertragung gemischt werden. Hat uns jedenfalls der nette Maurer von nebenan erklärt...

**mischen:** Datenbankiers sprechen vom Mischen, wenn sie zwei Datenmengen mit gleichem Ordnungsbegriff zu einer neuen Datei mixen. Sinnigerweise werden dabei gleiche Daten in physischer Nähe auf dem Datenräger abgelegt. Die Technik stammt noch aus der Zeit der Magnetbänder (die auf den Spulen, Ihr wißt schon), und spielt daher heutzutage keine „Rolle“ mehr.

**Mischkommunikation:** Wenn mehrere Datenübertragungssysteme ein und dasselbe Medium benutzen, spricht man von einer Mischkommunikation. Schon über das popelige Telefonnetz kann man Gespräche und in Analogform umgewandelte

Daten (Fax bzw. Modem) versenden, beim digitalen ISDN-Netz sogar Bilder.

**MIT:** So mancher Datenverarbeiter träumt davon, noch einmal die Schulbank zu drücken — aber nur, wenn sie im 1861 gegründeten Massachusetts Institute of Technology (MIT) steht! Diese Technische Hochschule gilt nämlich seit Urzeiten als führend, wenn es um die Entwicklung von Datenverarbeitungssystemen aller Art geht.

**Mittelungssystem:** Wie stolz war die Bundespost, als sie für ihre Dienstleistung der Datenübertragung das Kunstwort „Datel“ kreierte. Mitteilungssystem darf sich jedoch nur jener Teil nennen, der mit der Übertragung von schriftlichen Nachrichten beschäftigt ist — also Postdienste wie etwa das nützliche Fax, das veraltete Telex oder das brandneue Electronic Mailing.

**Mittelbare Adressierung:** in Programmierer-Kreisen besser als indirekte Adressierung bekannt, wobei eine Speicherstelle nicht direkt („Lade Variable mit Wert 10“), sondern über einen Umweg („Lade Variable mit dem Wert, der bei Adresse XYZ zu finden ist“) angesprochen wird. Wo zu das gut ist? Bleibt ein Geheimnis besagter Programmierer-Kreise...

**Mittlere Zugriffszeit:** die Zeit, die so im Durchschnitt vergeht, bis der Compi die von ihm gesuchten Bits und Bytes gefunden hat. Muß er dazu nur im Arbeitsspeicher nachschauen, ist das in wenigen Mikro- oder Nanosekunden erledigt — auf der Diskette dauert's etwas länger, weil Daten häufig auf viele weit verstreute Bereiche verteilt sind (Spur finden, Schreib/Lese-

kopf positionieren, warten bis die Scheibe sich zum gewünschten Sektor gedreht hat...). Das gleiche Prinzip gilt auch für Zugriffe auf Festplatten und CDs, wobei erstere flotter und zweitere langsamer als herkömmliche Disketten zu Potte kommen.

**Mittlerer Störungsabstand:** Bei der Datenfernübertragung passiert es immer wieder, daß eine oder andere Signale aus der Leitung fliegt oder zumindest fehlerhaft übertragen wird. Viele Mißgeschick können von der Hardware sofort korrigiert werden, andere erzeugen eine gnadenlose Fehlermeldung. Die durchschnittliche Zeit zwischen zwei solchen Fehlern wird als mittlerer Störungsabstand bezeichnet.

**Mix:** kann ja nun viele heißen, doch hier sind die verschiedenen Befehlsgruppen gemeint, die ein Prozessor zur Leistungsbemessung bei einem sogenannten „Benchmark-Test“ abarbeiten muß. Da jedoch jedes „Benchmark-Programm“ andere Zutaten für seinen Mißbrauch verwendet, sind die Ergebnisse nicht gerade mustergültig repräsentativ.

**Mixed Hardware:** Während im Inneren eines Amigas noch weitgehend Eigenentwicklung von Commodore werkelt, besteht so ziemlich jeder PC aus „mixed Hardware“ von verschiedenen Herstellern — CPUs gibt's von Intel, AMI oder Cyrix, Festplatten von Seagate, Western Digital oder Conner, Grafikkarten von ATI, Tseng oder Trident, und nur ein paar Beispiele zu nennen. Voraussetzung für die Markenvielfalt ist eine genormte Schnittstelle zwischen den Einzelteilen.

W-1000 Berlin 45  
 Belfort Str. 13  
 Tel.: 030/7170332  
 Q-1034 Berlin  
 Beckenhagen Str. 23  
 Tel.: 030/5892067  
 Q-1071 Berlin  
 Bodebergstr. 4  
 Tel.: 030/4491026  
 Q-1330 Schwedt/Oder  
 Regio 8  
 Tel.: 03332/31620  
 W-2000 Hamburg 76  
 Barchowsen 37  
 Tel.: 040/224633  
 W-2000 Hamburg 13  
 Eise Schlang 21  
 Tel.: 040/458115  
 W-2300 Kiel  
 Garen 18  
 Tel.: 0431/970046  
 W-2400 Lübeck  
 Nikolas Str. 7  
 Tel.: 0451/794345  
 W-2870 Bremen 71  
 Fremdenweg 54  
 Tel.: 0471/607404  
 W-2900 Oldenburg  
 Edwichter Land Str. 47  
 Tel.: 0441/501445  
 Q-3014 Münster  
 Braunschweiger Str. 104  
 Tel.: auf Anfrage  
 W-3180 Wolfsburg  
 Schellberg 5  
 Tel.: 05361/401818  
 W-3300 Braunschweig  
 Hohenholz 10  
 Tel.: 0531/508233  
 Q-3300 Schönebeck  
 Ahornstr. 11  
 Tel.: 0531/541587  
 W-3340 Wolfenbüttel  
 Heintzenberg 23  
 Tel.: 05321/41820  
 W-3400 Göttingen  
 David-Ribbert Str. 2  
 Tel.: 0551/463463  
 W-3500 Kassel  
 Lange Str. 81  
 Tel.: 0561/39463  
 W-4000 Düsseldorf 30  
 Hohenstr. 1  
 Tel.: 0211/4910187  
 W-4040 Neuss  
 Hammer 20  
 Tel.: 02131/278967  
 W-4050 Mönchenglad-  
 bach  
 Reuss Str. 218  
 Tel.: 02161/601556  
 W-4100 Detmold 1  
 Ulfstr. 2-4  
 Tel.: 05232/71984  
 W-4150 Bielefeld  
 Günter Str. 485  
 Tel.: 05215/200409  
 W-4220 Düsseldorf  
 Friedrich-Clan Str. 93  
 Tel.: auf Anfrage  
 W-4250 Biettrig 1  
 Essner Str. 6  
 Tel.: 02041/21873  
 W-4300 Essen 1  
 Kalka Str. 26  
 Tel.: 0201/202429  
 W-4330 Wülfrath  
 Dule 47  
 Tel.: 0208/290370  
 W-4350 Rachinghausen  
 Dorfstr. 31  
 Tel.: 02361/491229  
 W-4400 Münster  
 Ferdinand Str. 8  
 Tel.: 0251/278515  
 W-4440 Rheine  
 Auf dem The 8  
 Tel.: 05971/2219  
 W-4500 Osnabrück  
 Peterburger Wall 17  
 Tel.: 0541/588809  
 Q-4500 Daxx  
 Kumpfen 3  
 Tel.: 0360/21309  
 W-4600 Dortmund 50  
 Stockumer Str. 420  
 Tel.: 0231/759186  
 W-4630 Bochum  
 Hammer Str. 282  
 Tel.: 0234/520108

**Für alle, die sofort kaufen wollen: einfache und günstige Ratenzahlung jetzt auch auf dem Versandweg möglich! Bequemer gehts nicht.**

# 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 222,-  
 auf 2,5MB m.Uhr 248,-  
 auf 1MB 59,-  
 auf 1MB m.Uhr 69,-  
 3,5" Laufwerk 139,-

## Bi-Turbo Systeme für Amiga 500 und 2000

Bi-Turbo System 68020, 32-Bit RAM m. 1 MB 499,-/\*29,- mtl.  
 Bi-Turbo System 68020, 32-Bit RAM m. 4MB 699,-/\*31,- mtl.  
 Bi-Turbo System 68030, 32-Bit RAM m. 1 MB 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

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten, alle Preisen verstehen ihre Gültigkeit, nicht 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 Sonderposten 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!

W-4690 Herne  
 Hauptstr. 178  
 Tel.: 02025/53643  
 W-4730 Wülfrath  
 Schölnichstr. 3  
 Tel.: 0208/290370  
 W-4750 Rachinghausen  
 Dorfstr. 31  
 Tel.: 02361/491229  
 W-4800 Münster  
 Ferdinand Str. 8  
 Tel.: 0251/278515  
 W-4840 Rheine  
 Auf dem The 8  
 Tel.: 05971/2219  
 W-4900 Osnabrück  
 Peterburger Wall 17  
 Tel.: 0541/588809  
 Q-4500 Daxx  
 Kumpfen 3  
 Tel.: 0360/21309  
 W-4600 Dortmund 50  
 Stockumer Str. 420  
 Tel.: 0231/759186  
 W-4630 Bochum  
 Hammer Str. 282  
 Tel.: 0234/520108

W-5800 Hagen  
 Bergischer Ring 5  
 Tel.: 02331/26774  
 W-5840 Schwerte  
 Friedenstr. 7  
 Tel.: 02304/2813  
 W-5880 Lünen  
 Forum am Sternplatz 17  
 Eingang gegenüber  
 Waldhaus  
 W-5900 Käte 41  
 Göttingweg 140  
 Tel.: 0231/444499  
 W-5300 Bielefeld  
 Schellberg Weg 24  
 Tel.: 05232/02676  
 W-5400 Kalken  
 Neidamöhlen Weg 24  
 Tel.: 0261/31848  
 W-5500 Trier  
 Zukerbergstr. 21  
 Tel.: 0651/49532  
 W-5600 Wuppertal  
 Friedrich-Engels-Allee 276  
 Tel.: 0202/118118  
 W-5760 Arnsberg-Rheine  
 Lange Wende 30  
 Tel.: 02932/1094

W-6630 Saarbrücken  
 Friedenstr. 3  
 Saarbrücken Str. 22  
 Tel.: 06831/88159  
 W-6650 Homburg  
 Kirchweg 14/  
 Eingang La Bode Platz  
 Tel.: 0641/15142  
 W-6670 St. Ingbert  
 Ludwig Str. 14  
 Tel.: 06894/202050  
 W-6680 Neunkirchen  
 Böhlenweg 13  
 Tel.: 06821/26797  
 W-6690 St. Wendel  
 Bahnhofsstr. 12  
 Tel.: auf Anfrage  
 W-6750 Kreisbären  
 Fabrikstr. 32  
 Tel.: 0631/67411  
 W-6780 Pirmasens  
 Altmstr. 3  
 Tel.: 06331/75150  
 W-6800 Mönchengladbach  
 Jungfernschtr. 3 / Ecke Lutten-  
 ring, Tel.: 0621/81203

W-7000 Stuttgart 40  
 Sockelberg Str. 45  
 Tel.: 0711/674082  
 Q-7033 Leipzig  
 Erdmännstr. 17  
 Tel.: 0341/787781  
 W-7500 Karlsruhe 1  
 Leinweg 5  
 Tel.: 0721/853360  
 W-7800 Freiburg  
 Lehmann Str. 28  
 Tel.: 0761/787112  
 W-7850 Lärch  
 Kreuzer 104  
 Tel.: 07621/49690  
 W-8000 München 5  
 Reichelsbachstr. 33  
 Tel.: 089/2021205  
 W-8134 Pocking  
 Schellberg 2  
 Im Bahnhof Postenbuden  
 Tel.: 08157/4008  
 W-8500 Nürnberg 30  
 Pöhlchenstr. 27  
 Tel.: 0911/64774  
 W-8630 Coburg  
 Koenigsstr. 26  
 Tel.: 09361/43831

W-8700 Würzburg  
 Bergengrabenweg 2  
 Tel.: 0931/72291  
 W-8900 Augsburg  
 Hans-Gilbert-Str. 17  
 Tel.: 0821/581993  
 W-8960 Kempten  
 Kreuzstr. 33  
 Tel.: 0831/17782  
 Q-9072 Chemnitz  
 Ulmstr. 20, Tel.: auf Anfrage

Wenn auch Sie ein SOFT & SOUND Geschäft eröffnen wollen, rufen Sie uns an!  
**Telefon: 0211 / 63 30 06**

SOFT & SOUND Versandzentrale, Rethelstr.130, 4000 Düsseldorf 1, Tel: 0211/63 30 06, Fax: 0211 / 64 111 23  
 Ratenkauf auch auf dem Versandweg möglich. Versandzentralen demnächst auch direkt in den Niederlanden, Österreich, Schweiz und Polen

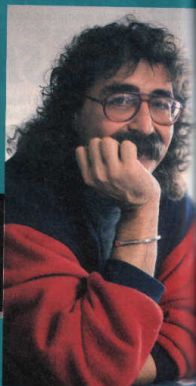


MIT DIR ERREICHT TON  
ZUERST DEN PLATZ  
ZWISCHEN FERNBERGUNG  
UND DER SCHAULEN.  
UND WENN ERWARTET  
EIN SIELER SCHNEID  
DU BLEIBT FÜR DICH  
NURZ STEHEND, NACH  
MITH SPRICHT DU  
MIT IN DICH GEBÄUDE.  
WE ERSTEK UNKLID-  
WIR STENGT EIN AL-  
TER BIRN, ABENTUR  
SICH DIE HOSE DICH  
DIE BRUCH HALTEN.  
"MIR MIT DICH LOS?"  
DU ERLEBST DIE TÜR  
WIEDER ZU.  
FÜR MIT SCHWIS IS DER  
FRÄCHESTEN KAPITEL.  
TIEBER IHN STENGT EIN  
FRÄCHESTEN BRACHEN IN  
BIRN MIT HOFF NACH-  
BEKANNTER MÜNCH!

INFOOM	EMOTION	AKTION	SEHEN	MEHR		PROGNOSE
KARTE						

Die Premiere: Holiday Maker

Jetzt endlich erscheint „Jonathon“, obwohl das Game eigentlich schon vor zwei Jahren veröffentlicht werden sollte. Beinahe genauso lang war auch der Erfinder solcher „Artventures“ von der Bildfläche verschwunden — was war da los?



Angeblich war es in einem närrischen 11.11., als Chris Förling das Licht der Welt erblickte — in welchem Jahr, verschweigt er schamhaft. Wir konnten ihm lediglich entlocken, daß er die

Sohn gehabt hätte, mit dem Studium der Germanistik. Daraus würde dann doch nichts, stattdessen folgte nach dem Magisterabschluß ein kurzer, aber frustrierender Ausflug zu einem

um, wurde freier Webgrafiker. — und erlag eines schönen Tages den Reizen eines C 64! Diesen löste ein

## WAS MACHT EIGENTLICH

Dreißig mittlerweile überschritten und im September 1991 seine jetzige Frau Briela geheiratet hat (weshalb er nun auch nicht mehr Förling-Hornschuh heißt). Seine berufliche Karriere begann er zur Freude seines Vaters, der gerne einen Lehrer als

Kinderbuch-Verlag. Anschließend versuchte er sich als Kneipenwirt, gab das stressige Nachleben aber bald wieder zugunsten eines weiteren Studiums (Grafik und visuelle Kommunikation) auf. Danach trieb er sich ausgiebig in Afrika her-

Atari ST ab, und schon ging's weiter mit einem Amiga 1000, einem 500er, dann kam der 2000er und schließlich auch ein 3000er. Die Beschäftigung mit diesem

Hardware-Fuhrpark blieb nicht lange ohne Auswirkungen: Angeregt von den Infocom- und Magnetic Scrolls-Adventures wagte sich Chris an sein erstes Spiel, „Holiday Maker“. Das nächste Artventure hieß „Stadt der Löwen“, tja, und dann kam auch schon das berühmte „Warten auf Jonathon“...

**AJ:** Chris, ohne lange Umschweife — warum hat sich „Jonathon“ dermaßen verspätet?  
**CF:** Ahem, das Spiel war wirklich schon

fast fertig, als mein damaliger Programmierer ausgestiegen ist. Und da durfte ich erstmal einen Ersatzmann für ihn aufreiben, außerdem mußte sich sein Nachfolger in die Materie einarbeiten. Zusammen mit der Arbeit an „Train II“ und all den Verbesserungen, die uns dann noch zu „Jonathon“ einfielen, hat das eben knapp zwei Jahre verschlungen!

**AJ:** Bist du deswegen eigentlich immer noch sauer auf deinen antreuen Ex-Bytebieger?

**CF:** Nee, überhaupt nicht! Das war eine absolut freundschaftliche Trennung.

**AJ:** Gut, dann schließen wir dieses Kapitel auch hier ab und kommen zu den Dingen, die dich besonders beeinflusst haben. Wenn man sich dein

**SPRACH**  
NACH DER UNGLÜCKLICHEN UNFÄHIGKEIT HAT RUF BARBICED WIEDER DIE ALTFESTEN UMWANDLUNG DER ERDE - BEI DEN 1300 JAHREN UNTERSCHNEIT SICH NACH DIE ERDEN UNTERSCHNEIT ERD-MICHELLE - VERBISCHT UND KLARWARTUNGSPROJEKT UND ZIELEN.  
NACH IHN ES ANDECKSTERS SOO BARKANITÄT - BEI LATE IN KUNSTEN FÜR RUFEN TICH RUF NACH MIT DEM BRISCHEN DAMEL. NACH DIESEN PRÄRICHEN MIT NEBEN BEFÜRCHT ZU BEWÄHREN.  
GIBNEN - DEN BRISCHEN LUFEN - DEN WILDE  
"UNGLÜCKLICH" FREIWER DIE WILDFELD GIBT BEWEISET BE-

Der zweite Streich: Stadt der Löwen



Nach einigen Jahren ließ die Fähigkeit fast völlig nach, zurück blieben nur die Repräsentation.

Seit wenigen Monaten jedoch wollte seine Illustrier mit ungenutzten Fähigkeiten festhalten, doch ihr Sohn am Studium vernachlässigte und sich mehr an Dinge aus seinen Träumen kümmerte. So suchte Jonathan in Boston mit den Freunden nach einem Ring, der



Was lange währt, wird endlich gut: Jonathan

berühmtes Adventure-Trio so ansteht, könnten das ja sowohl Spiele als auch Bücher gewesen sein?

CF: Ich weiß nicht, ob du „Mask of the Sun“ noch kennst? (Klar kennen wir's: eines der ersten großen Grafikadventures für den 64er!) Das habe ich

amerikanische Vertriebe bei „Holiday Maker“ getan hat, kann ich ihm leider auch nicht helfen. Aber pornographische Sachen sind tabu, und beim Horror halte ich ungefähr dieselben Geschmacks-Grenzen ein wie Stephen King. Persönlich halte ich es für wichtig,

dem hat sich Anfang der 30er Jahre tatsächlich ereignet.

AJ: Woher weißt du dem dies?

CF: Och, ich war schon öfters in der Gegend, fast zwei Dutzend Mal um, genau so sein.

AJ: Dann bist du ja ein richtiger Wüstenfuchs! Aber erzähl uns doch noch mehr über „Sahara“.

CF: Schrecklich viel gibt's da bis jetzt nicht zu erzählen, weil das ganze Projekt erst im Anfangsstadium steckt. Selbstverständlich wollen wir damit die neuen Amigas richtig ausnutzen, also noch bessere Grafiken als bei „Jonathan“ bringen, mit 256 Farben und aufwendigen Animationen.

AJ: Gehen die armen 500er-Besitzer am Ende leer aus?!

CF: Keine Spur, das Game wird auch auf den älteren Amigas laufen, nur müssen die Bilder dafür halt „runtergerechnet“ werden.

AJ: Apropos Bilder, wie bist du

che Elage, ein anderes Dach oder panse zur Auflockerung ein Poster an die Fassade. Die Gebäude aus „Jonathan“ stehen im wirklichen Leben übrigens in meiner Heimatstadt Memmingen herum.

AJ: Die auftretenden Personen auch? Oder handelt es sich dabei um Schauspieler?

CF: Rund zehn Prozent davon sind Schauspieler, ansonsten mußten meine Freunde herhalten, und ein paar habe ich einfach gemalt. Die Leute wurden von mir natürlich etwas verformt — quasi plastische Chirurgie am Computer!

AJ: Letzer Themenwechsel, letzte Frage — wie stellst du dir das Computerspiel der Zukunft vor?

CF: Es wird sicher in Richtung Multimedia gehen, und ich finde diese Entwicklung ziemlich faszinierend. Das gilt auch für verwandte Gebiete wie bei-

# CHRIS FOLDING?

früher begeistert gezoxt, dazu alles von Infocom, Magnetic Scrolls und teilweise auch Lucasfilm — bloß mit primitiven Adventures der Marke „Nimm den Stein in Raum A und benutze ihn in Raum B“ kannst du mich jagen! Aber was die Inspiration für meine Arbeit angeht, spielt eher Literatur die Hauptrolle.

AJ: Was läuft denn bei dir unter Literatur?

CF: Da muß ich mal eine Lanze für den vielgeschmähten Stephen King brechen, der das Horror-Genre einem breiten Publikum nähergebracht hat. Noch etwas stärker hat mich vielleicht Tolkien beeinflusst, obwohl natürlich Sex und Crime in einer packenden Story nie verkehrt sind...

AJ: Wie hältst du es denn persönlich mit Sex & Crime — als Spieldesigner, wohlgenurkt?!

CF: Nun ja, wenn sich jemand über einen hübsch gemalten Busen aufregt, wie das z.B. der

auch ein paar sozialkritische Gedanken rüberzubringen, mein nächstes Spiel wird daher ein bißchen in diese Richtung gehen.

AJ: Dein nächstes Spiel? Na, dann rühr doch gleich mal die Werbetrömmel dafür!

CF: Es wird „Sahara“ heißen und auch in der nordafrikanischen Wüste spielen.

Der Spieler rettet dabei zwei Tuaregs

das Leben und erfährt dadurch die Geschichte einer goldbeladenen Karawane, die unter mysteriösen Umständen verschwunden ist. Leider bekommen auch andere Wind von der Sache, so daß es zu einem Wettlauf gegen die Zeit kommt. Die Story ist übrigens nicht frei erfunden, son-

eigentlich auf die Technik mit der Nachbearbeitung digitalisierter Fotos verfallen?

CF: Ich verwende sehr häufig Fotos, die ich mit einer Stillvidéo-Kamera gemacht habe, weil der Eindruck einfach realistischer ist. Bei der zeichnerischen Bearbeitung verpasse ich dann etwa einem Haus eine zusätzli-

spielsweise interaktive Fernseh- und Kinofilme mit Eingriffsmöglichkeiten für den Zuschauer, die es heute schon gibt.

AJ: Dann wollen wir dich mal nicht länger davon abhalten, die Entwicklung des Computerspiels voranzutreiben, und bedanken uns herzlich für dieses interessante Gespräch! (mm)

August 1932 verschwand eine Karawane mit über 1000 Kamelen spurlos in der Wüste. Niemand hat den Ort des verschollenen Elfenbeins, Goldes und der Edelsteine mehr gesehen. Man schätzt über 100 Millionen Francs betragen.

Januar 1951 retteten Michael O'Sullivan zwei Tuaregs im Norden Marokko des Lebens. Einer der Nomaden behauptet, die Karawane Goldes zu können.



SAHARA

1952 werden Sie das größte Abenteuer auf dem Computer erleben können.

Weltexklusiv: der erste Screenshot von Sahara

## Der Joker Verlag hält viel von Gleichberechtigung — warum sonst dürften bei uns nur die Damen den Kaffee kochen? Warum sonst hätten wir sogar weibliches Personal für den Objektschutz?! Lassen wir besagte Wachfrau doch heute mal zu Wort kommen: Bühne frei für Hunde-Lady Daisy!

Iren ist bekanntlich menschlich, weshalb es vermutlich verzeihlich ist, daß hier kaum jemand seine Aufgaben so zuverlässig erfüllt wie ich. Während um mich herum praktisch jedemann den lieben langen Tag damit verdröhelt, dumpf in viereckige Kästen zu starren und mit den Pfoten auf einem merkwürdigen Brett herumzukratzen, sind meine Instinkte stets hellwach! Nehmen wir nur mal diese riesigen Lindwürmer (sogenannte „Züge“), die von früh bis spät direkt neben dem Betriebsgelände hin- und herrennen. Würde ich die Biester nicht permanent mit überzeugenden Drohgebärden verjagen, wäre es um meine Menschen doch schon längst geschehen! Und wird diese aufopferungsvolle Tätigkeit je gewürdigt? Nein, im Gegenteil, oft

oft um Weibchen der Gattung Mensch — das sind jene Wesen mit der seidigen Haut an den Hinterläufen (sogenannten „Seidenstrümpfen“). Und mal ehrlich: Was gibt es Erbauenderes, als eben diese „Seidenstrümpfe“ durch geschickten Einsatz der Krallen mit einem hübschen, abstrakten Lochmuster zu verschönern? Warum also ruft derlei künstlerische Betätigung immer derart grimmige Reaktionen hervor? Ob es daran liegt, daß ich mich während der Arbeitszeit (wenn auch nur kurz) betriebsfremden Tätigkeiten hingeebe? Als ob meine Menschen nicht selbst des öfteren kurz verschwinden würden, angeblich zum „Einkaufen“...

Apropos Einkaufen: Werde ich wenigstens anständig mit Cuisine de Chien versorgt? Wird eine Lady wie ich vielleicht mal ins T-Bone House ausgeführt? Nö, einmal täglich Dosenpampe, ansonsten kann ich sehen, wo ich bleibe. Das tue ich natürlich auch — was immer an Eßbarem auf den Boden fällt, gehört gesetzmäßig mir! Gleiches gilt für alle die Würstchen, Bananen und Schokoriegel, die unvorsichtigerweise in meiner Reichweite plaziert werden. Interessant in diesem Zusammenhang sind noch diese großen, weichen, schwarzen, gelochten und die etwas kleineren, blauen, krossen aber ungelochten Kekse, welche die Menschen immer an die plumpen, viereckigen Tiere auf ihren Tischen verfüttern. Sicher, diese sogenannten „Disketten“ schmecken nicht gerade umwerfend, trotzdem könnte man mir doch auch mal freiwillig welche abgeben! Aber bitte, nehme ich sie mir halt bei jeder sich bietenden Gelegenheit ohne Erlaubnis...

Der langen Rede kurzer Sinn: Trotz all meiner Fähigkeiten friste ich hier wortwörtlich ein Hundeleben; man läßt mich nur an die untergeordneten Verantwortungsbereiche heran, ich werde kaum je gelobt, nie befördert, und mit der Versorgung steht's auch nicht zum Besten. Und jetzt sollt sogar Ihr unter der hier üblichen Knausigkeit leiden! Ich wäre nämlich durchaus bereit gewesen, für die obligate Verlosung auf dieser Seite ausnahmsweise mal vernünftige Preise zu stiften — den lecker vermoderten Suppenknochen im Garten, meinen prima abgekauften Tennisball und Oskars wunderbar stinkige Pantoffeln!! Aber nein, stattdessen gibt's bloß wieder folgen-



genug heißt es: „Daisy, halt ENDLICH dein Maul!“ Langsam hätte ich gute Lust, die Monster mal nicht mit meinem berühmten bösen Knurren und dem wirkungsvollen Halbbeißel dritten Grades in die Flucht zu schlagen — was würden die Menschen wohl sagen, wenn es den „Zügen“ dann einfehle, einfach über den Zaun zu hüpfen?!

Na, immerhin ist hier für Abwechslung stets gesorgt. Besonders kreative und interessante Momente versprechen da immer Besucher. Hierbei handelt es sich nämlich

# SEITENHIEBE

den unbrauchbaren Ramsch zu gewinnen: **3 Joker-Jogger, 3 Joker-Uhren und drei Sammelordner.** Schlimmer noch, um an den Müll zu kommen, müßt Ihr sogar erraten, aus welchen Rassen mich die Vorsehung zusammengemischt hat:

- A) Dobermann & Pitbull
- B) Dackel & Westhighlandterrier
- C) Zwergschnautzer & Pudel

Wer's weiß (und tatsächlich einen dieser lückerlichen Preise gewinnen möchte), der nehme eine Postkarte zur Pfote, notiere den richtigen Lösungsbuchstaben drauf und sende das Ding an:

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

Lustiges Schneeflockenfangen, viele Kekse und eine Familienpackung Schlappi wünscht sich und Euch,  
Eure Daisy



Das „virtuelle“ Podest

Genauer gesagt, hat Reinhard „Indy“ Schmidt für uns das Cybercenter in Kaiserslautern besucht und dabei herausgefunden, wie die Zukunft aus Zocker-Sicht wahrscheinlich



aussehen dürfte. Hier nun sein Reisebericht:

Als ich bei meinen Forschungsarbeiten auf eine Sage über den Tempel der Technik stieß, packte ich kurzentschlossen Hut, Peitsche und Proviant zusammen, sattelte meine 35 Pferdestärken und machte mich auf die Suche.

mich der Mann über deren Verwendungszweck auf: Es handelt sich bei diesen Gerätschaften um ein Cyberspace-System namens „Virtuality 1000 CS“, dessen Herzstück aus dem erwähnten schwarzen Podest besteht. Auf dieses muß sich der Spieler stellen, danach wird ein großer

In den englischen Spielhallen ist die „Virtual Reality“ vielfach schon Wirklichkeit, hierzulande muß man die Spieltechnologie der Zukunft dagegen noch mit der Lupe suchen — wir sind dennoch fündig geworden!

## CYBERSPACE IN KAISERSLAUTERN

Der junge Indiana Schmidt und der Tempel der Technik

Die Dimensionstore zur neuen Spielewelt sollten sich in Kaiserslautern befinden, und richtig, als bald entdeckte mein Auge die weitläufigen Tempelanlagen in der Mozartstraße 12. Hier erwartete mich zwischen zwei seltsamen schwarzen Podesten der Oberpriester, ein gewisser Herr Jäger. Während ich mit meiner treuen alten Plattenkamera die herumstehenden Zeremonien-Gegenstände für die Nachwelt festhielt, klärte

Schutzring heruntergeklappt, der verhindert, daß man versehentlich abstürzt. Außerdem ist dieser Ring auf der Innenseite mit (Bewegungs-) Sensoren bestückt, die mit dem für die Zeremonie erforderlichen Equipment verbunden sind: ein Joystick, ein Rucksack und der „Visette“-Helm mit seinen eingebauten Bildschirmen und Lautsprechern.

Den anschließenden Selbstversuch führte ich mit dem Rollenspiel „Legend Quest“ und dem Action-Labyrinth „Dactyl Nightmare“ durch. Im Grunde muß man dabei jedes-

den Realismus auf die Spitze zu treiben, sorgt ein sogenannter „Mienet Vocalizer“ dafür, daß Stimmen hinter einer Tür leise und dumpf klingen, während sie nach dem Öffnen plötzlich klar zu verstehen sind. Noch beeindruckender ist es, wenn man die 3D-Welten zu zweit durchstreift und jeder Spieler eine eigene „Stimmstablone“ erhält. Dann erkennt man den befreundeten Magier oder Krieger (der auf dem anderen Podest steht) nämlich nicht nur an seinem Aussehen, sondern auch an seiner unverwechsel-



Dactyl Nightmare

mal nur verschachtelte Kerkerlandschaften bzw. schachbrettartige Flächen und Gewölbe durchsuchen und die aufgestöberten Gegner via Joystick per Axt, Armbrust oder Pistole bekämpfen. Doch trotz des simplen Spielprinzips versinkt man förmlich in der künstlichen Welt, weil die erzeugte Illusion verblüffend perfekt ist — schließlich befindet man sich tatsächlich im Spiel, für die reale Welt ist man dank des Helms wortwörtlich taub und blind! Um

baren Stimme!

Als ich die Plattform wieder verließ, hätte ich nicht sagen können, wie lange ich mich in der „anderen Welt“ aufgehalten hatte — es war wie das Erwachen aus einem Traum. Erst als ich für jede Traumminute einen Dukaten in den Opferstock des Tempels stecken mußte, wurde mir klar, daß es exakt fünf Minuten waren. Also nicht unbedingt ein billiges Erlebnis, aber ein absolut unvergessliches...

(Reinhard „Indy“ Schmidt)



# Joysoft



## CHAOS ENGINE

AMIGA

74.90

ADVENTURE COLL.\* 69.90  
(Spirit of Adv., Immortal, u.a.)  
AIRBUS 320 dt. 104.90  
AIR SUPPORT\*\* 59.90  
AIR WARRIOR\*\* 79.90  
ALIEN BREEDSP.EDIT. 24.90  
AMBERSTAR dt. 89.90  
AMOS EASY 69.90  
AMOS PROF. 149.90  
ANOTHER WORLD dt. 59.90  
AQUATIC GAMES\*\* 69.90  
ASSASSIN\*\* 59.90  
AV 88 HAR. ASSAULT\*\* 84.90  
B-17\*\*/\* 99.90  
B.A.T. 2\*\* 84.90  
BATTLE ISLE\*\* 77.90  
BATTLE ISLE DATA\*\* 49.90  
BLACK CRYPT\*\* 69.90  
BLACK SECT\*\*/\* 79.90  
BUMPYS ARCADE ADV. 69.90  
BUNNY BRICKS\*\* 64.90  
CAESAR 74.90  
CAMPAIGN dt. 74.90  
CARRIER STRIKE\* 79.90  
CASTELS dt. 74.90  
CASTELS DATA dt. 39.90  
CHART ATTACK\*\* 59.90  
(Lotus, James P.J., Ghoul's n G.)  
COMBAT CLASSICS 64.90  
(Team Yankee, 688, F 15 II)

## TRAIN IT

AMIGA

89.90

CURSE OF ENICHAN dt. 79.90  
DARKSEED\*\*/\* 99.90  
DARKLANDS\* 99.90  
DRAGONS LAIR III 74.90  
DUNE dt. 69.90  
DUNGEON MASTER/  
CHAOS STRIKE BACK dt. 64.90  
ERBEN DES THRON dt. 79.90  
EPIC\*\* 69.90  
EUROSOCCER\* 54.90  
EYE OF BEHOLDER II dt. 94.90  
F 1 GRAND PRIX\*\* 84.90  
F.MANAGER III\*\*/\* 59.90  
FANTASTIC WORLDS\*\* 84.90  
(Megalomania, Pirates u.a.)  
FRANKENSTEIN\* 24.90  
HANNIBAL\*\*/\* 79.90  
HISTORY LINE 14/18 94.90  
HUMANS dt 69.90  
ISHAR\*\* 69.90  
KGB\*\* 69.90  
LEGEND OF KYRAN. dt. 79.90  
LEMMINGS II\* 74.90  
LETHAL WEAPONS III 64.90  
LIONHART\* 89.90  
LOTUS III\*\* 64.90  
LOST TREASURE/INFOC. 104.90  
LURE OF TEMPTRESS\*\* 64.90  
MAD IV dt. 79.90  
MAD TV DATA dt.\* 29.90

## A TRAIN

AMIGA

99.90

MC DONALD LAND\* 74.90  
MONKEY ISLAND II dt. 94.90  
N.MANSELL G.PRIX\*\* 69.90  
PACIFIC ISLAND\*\* 69.90  
PERFECT GENERAL\*\* 74.90  
PERFECT GEN. DATA 64.90  
PINBALL FANTASIES\*\* 64.90  
PIRACY OF H.SEAS\*\*/\* 79.90  
RAMPART\*\* 69.90  
REACH FOR SKIES\*\* 64.90  
ROAD RASH\*\* 74.90  
ROME AD 92\*\*/\* 84.90  
PROPH. OF SHADOW dt. 89.90  
SCHWARZES AUG. dt. 84.90  
SHUTTLE \*\* 74.90  
STARBYE NO.2 79.90  
THE ADVENTURE\*\* 64.90  
(Supremacy, F14 Tomcat u.a.)  
THE DREAM TEAM\*\* 69.90  
TINY SQUEEKS\*\* 69.90  
THOMAS TANK ENG.\* 24.90  
TROODLERS\*\* 59.90  
TV SPORTS BASEBALL 39.90  
TV SPORTS BOXING 39.90  
VIKING F.OF CONQU. 59.90  
WAXWORKS dt. 74.90  
WEEN THE PROPHACY\*\* 69.90  
WINTER CHALLENGE\* 74.90  
WWF II 64.90  
ZOO 69.90

## STREET FIGHTER II

AMIGA

64.90

**ZUBEHÖR**  
1MB MAXICARD A500 189.00  
1MB SPEICHERERW. 79.00  
AMIGA MOUSE 39.95  
COMP.PRO TRANSP. 29.90  
COMP.PRO STAR BLAU 39.90  
COMP.PRO STAR MINI 39.90  
COMP.PRO SPEC.MINI 34.90  
GRAVIS AMIGA 69.00  
MOUSEBOSS AMIGA 49.90  
MOUSEPAD 9.95  
ZWEITLAUFWERK 3.5" 159.00

**SONDER ANGEBOT**  
4D SPORT BOXING 24.90  
CISCO HEAT 19.90  
F 16 FALCON 1MB 29.90  
F 16 MISSION 1 24.90  
F 16 MISSION 2 24.90  
GAZZAS S. SOCCER 2 19.90  
HEART OF CHINA\*\* 49.90  
HUDSON HAWK 19.90  
INDI III dt. 39.90  
KEYS OF MARAMON 19.90  
MICROP.SOCCER\*\* 24.90  
MIDWINTER II\*\* 29.90  
PANZA KICK BOXING 29.90  
PACMANIA 19.90  
ZAK MC KRACKEN dt 39.90

## RAGNARÖK

AMIGA

79.90

VERSANDKOSTEN  
bis 140 DM + 40M  
ab 140DM: Kostenlos  
UPS+40M EILPOST+7DM  
Bei Vorkasse: 40M VK  
Ausland: 15DM nur Postbar

## FLIES

AMIGA

79.90

5000 Köln 41 Gutesweg 157  
0221 425566  
5000 Köln 1 Mathias Str. 24 26  
0221 339526  
5300 Bonn 1 Münster Str. 18  
0228 659726

## JONATHAN

AMIGA

89.90

4000 D'dorf 1 Pempelfoster Str. 47  
0211 364445  
4050 M'gladbach Friedrichstr. 87  
02161 20369  
6000 Frankfurt 1 Fahrgasse 87  
069 280170

## 52 SEITEN SUPER SOFTWARE KATALOG

PORTO

1.40

VERSANDANSCHRIFT  
DÜRENER STR. 394  
5000 KÖLN 41  
TEL: 0221 4301047/49  
FAX: 0221 4302157

**DIE HOTLINE GIBT'S, WIE WUNDERBAR, AUCH WEITERHIN IN DIESEM JAHR**  
TEL: 0221 446981 MO-FR 16 UHR-18 UHR

Sicherheitsverpackung 2.50 DM \* Vorankündigung \*\* dt. Anleitung Irrtümer + Preisänderungen bleiben uns vorbehalten

# DAS AMIGA-SPIEL DES JAHRES 1992

Exakt 8769 Leser sind unserem Aufruf gefolgt und haben das letztjährige Spiel der Spiele gekürt — sowohl für die einzelnen Genres als auch überhaupt. Licht aus, Spot an und Bühne frei für die Medaillentränge!

## DAS SPIEL DES JAHRES



**MONKEY ISLAND II**

**DAS SCHWARZE AUGE**

**CIVILIZATION**

### DAS ADVENTURE DES JAHRES



Es muß ein Scharf über sein. (Screenshot aus dem Spiel)

**MONKEY ISLAND II**

**LARRY V**

**HEXUMA**

### DAS ACTIONGAME DES JAHRES



**APIDYA**

**FIRE AND ICE**

**BEAST III**

### DAS SPORTSPIEL DES JAHRES



**LOTUS TURBO III**

**FORMULA 1 GRAND PRIX**

**LOTUS TURBO II**

### DAS GESCHICHLICHKEITSSPIEL DES JAHRES



**ZOOL**

**B.C. KID**

**DYNABLASTER**

### DAS ROLLENSPIEL DES JAHRES



**DAS SCHWARZE AUGE**

**EYE OF THE BEHOLDER II**

**ELVIRA II**

### DIE SIMULATION DES JAHRES



**CIVILIZATION**

**1869**

**DER PATRIZIER**

### DAS STRATEGICAL DES JAHRES



**POPULOUS II**

**HISTORYLINE**

**PUSH-OVER**

### DER GENREMIX DES JAHRES



**DUNE**

**ANOTHER WORLD**

**S.A.T. II**

### DER LESER-SONDERPREIS DES JAHRES

**SENSIBLE SOCCER**

**PINBALL FANTASIES**

**THE HUMANS**



# The Legend of Ragnarok

Seit es Computergames gibt, erweisen sich die alten Wikinger als unerschöpfliche Quelle der Inspiration. Hier machte sich Mirage über ein antikes Brettspiel namens „King's Table“ bzw. „Viking Game“ her...

Was die frühzeitlichen Seebären da zockten, ist grundsätzlich eng mit Schach verwandt, nur daß sich fast ausschließlich Bauern am Brett tummeln. Was die neuzeitliche Company daraus machte, ist ein prima Strategical mit Offizieren, erweiterten Zugregeln, feiner Präsentation und einer für's Genre ungewöhnlich phantasievollen Vorgeschichte um den Wikingergott Odin!

Genau um den geht es auch beim geistigen Kräfteressen vor dem Monitor: Als Chef der im Zentrum des Bretts aufgestellten weißen Partei ist es Odins Aufgabe, eins der vier

Eckfelder zu erreichen, während die an den Seiten postierten, zahlenmäßig überlegenen Schwarzkrieger dies verhindern müssen, indem sie ihn einkesseln und damit mattsetzen. Alle anderen Figuren werden durch diese Umzengung geschlagen, und die ganze Schlägerei läßt sich sowohl mit zwölf verschiedenen Computergegnern als auch mit

menschlichen Kumpeln durchziehen. Ja, wer mag, darf sogar das Oldie-Original ohne Offiziere spielen.

Optisch werden Odins Mannen von einem hübschen Intro begleitet, zudem gibt's Kampfsequenzen à la „Battle Chess“. Ferner winken Euch schön düstere Melodien sowie allerlei nette FX, und über die Maussteuerung kann man sich gleichfalls nicht beklagen. Freilich wirkt das Brett hin und wieder etwas unübersichtlich, und im Endspiel lassen die digitalen Widersacher

Und wo bleibt Thor?



## THE LEGEND OF RAGNAROK (MIRAGE)

### WIKINGER-SCHACH

70% „UNGENÜGEND“



GRAFIK	68%
ANIMATION	72%
MUSIK	76%
SOUND-FX	70%
HANDHABUNG	68%
DAUERSPASS	71%

### VARIABLE: 12 STUFEN

PREIS DM 99,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEIFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE
DEUTSCH	KOMPLETT

# Santa's Xmas Caper

Klar hinkt dieser hüpfende Plattform-Nikolaus der Budget-Softler von Zeppelin der Jahreszeit hinterher – aber derlei spielerische Durchschnittskost hat halt leider immer Saison...

Santa Claus' Schlitten ist umgefallen und hat seine weihnachtliche Fracht über halb Lappland verteilt, jetzt darf der Mann in Rot die ganze Beschercung mühsam zu Fuß wieder einsammeln. Damit er sich auch richtig schön ärgert, ist der Krepel nicht nur auf Dächern und Kaminen verstreut, sondern liegt zum Teil an äußerst schwer zugänglichen Stellen. Um ihn noch mehr zu ärgern, wird Onkel Niko bei seiner Aufklaub-Aktion von allerlei Hühnern, Pinguinen, Schnecken und klappernden Gebissen gestört, die er mit seiner unbegrenzt vorräthigen Schneeball-Munition vorübergehend einfrieren

kann. Schließlich mutet man dem alten Herrn auch noch zu, daß er wirklich sämtliche Geschenke im jeweiligen Abschnitt einsammelt, sonst bleibt die Tür zum nächsten Level zu!

Kein Beinbruch, denn das Design der Landschaften unterscheidet sich kaum voneinander. Hier wie dort findet

man gelegentlich Symbole für Extraleben oder kurzfristig wirksame Schutzschilde, allertorten bleibt das Spielprinzip gleichermaßen schlicht. Dazu passend wird Nikolausi mittels einer simplen aber fairen Stick-Steuerung über die teilweise beweglichen Plattformen gejagt. Zur Erbauung gibt's einige Screenanzeigen für Punkte, fehlende Geschenke und die (anfänglich drei) Bildschirmleben. Die weihnachtlich-ermüdende Musik ist abschaltbar, FX sind nicht

vorhanden, und grafisch wird man von spärlich animiertem Geschenkpapier-Standard so wie sauberem Scrolling verwöhnt.

Fazit: 08/15-Plattformen, wie man sie alle Jahre wieder bekommt. (ms)



## SANTA'S XMAS CAPER (ZEPELIN)

### JUMP & RUN

46% „GESCHENKT“



GRAFIK	66%
ANIMATION	49%
MUSIK	42%
SOUND-FX	-
HANDHABUNG	60%
DAUERSPASS	42%

### FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 24,-

SPEICHERBEDARF	312 KB
DISKS/ZWEIFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	NEIN

# WECK DEN JOKER IN DIR!



Sollten in Dir wirklich Joker Qualitäten wie Fleiß, eine flotte Schreibe und beste Vorkenntnisse in Sachen Computer-Entertainment (alle Systeme) schlummern, dann hätten wir nämlich einen Job für Dich!

Gesucht werden Redakteure für unsere Redaktion in München, wobei wir Bewerbern mit entsprechender Berufserfahrung den Einstieg in eine gehobene Position (sowie selbstverständlich absolute Diskretion) offerieren können – ein sicherer Arbeitsplatz und beste Aufstiegschancen inklusive!

**Bewerbungsunterlagen mit Lichtbild  
und Stilprobe bitte an:**

**Joker Verlag  
Personalabteilung  
Untere Parkstraße 67  
8013 Haar**

# Best of the Best — Championship Karate



Mit „Panza Kick Boxing“ hat Loricel bereits vor gut zwei Jahren am Thron des altehr-

ner im Thai-Boxen geplüftet, jener wortwörtlich beinhaltenen Asien-Variante des europäischen Boxsports, bei der auch Fußkicks erlaubt sind. Was das Ganze jedoch mit Karate zu tun hat, müßt Ihr schon die Ti-



würdigen Prügel-Königs „IK+“ nun tritt dasselbe Game nochmal in einer aufgepeppten Variante an...

Es wurden sowohl der Spielablauf als auch Grafik, Sound und Optionsscreen größtenteils vom betagten Original übernommen, abgesehen vom Titel gibt es nur wenige echte Neuerungen. Warum also eine solche „Mogelpackung“ nochmals ausführlich vorstellen? Na, weil die spärlichen Erweiterungen in Verbindung mit dem seit jeher griffigen Gameplay halt auch 1993 noch eine zünftige Keilerei garantieren!

Wie gehabt werden die Geg-

nel-Dichter bei Loricel fragen. Wir können Euch hingegen verraten, daß man allein gegen den Rechner oder zu zweit gegeneinander antreten darf, daß die Anzahl der Runden pro Fight einstellbar ist und Portraits plus Kurz-Infos sämtlicher Athleten geboten werden. Besonders interessant ist das „Steuerung“ Construction Kit: Es stehen 55 verschiedene Schläge, Tritte und Fußlegger zur Wahl, aus denen man sich 12 aussuchen und beliebig

auf Stick oder Tastatur verteilen darf — genau dieses Dutzend Knöpfe beherrscht man dann im Ring. Zur Kampfvorbereitung dient zudem ein Besuch im Trainingsraum, wo mittels Sprungseilen, Gewichten und Punching Ball Kraft bzw. Ausdauer verbessert werden.

Schön und gut, bloß kennt man diese Features bereits vom Original — woin unterscheidet sich denn nun der „Panza“-Remix? Tja, wo man sich früher mit acht Computergegnern plagen mußte, da sind es jetzt 16, desweiteren befinden sich vier zusätzliche Superkicks im Schlagrepertoire. Außerdem werden neuerdings zwischendurch sogenannte „Kumate“-Matches absolviert, also Straßenkämpfe gegen besonders „rücksichtsvolle“ Fighter, die bis zum Knockout beharkt werden. Hier wie bei den regulären Keilereien präsentiert sich der Schlagabtausch grafisch gefällig: Zwar gibt es nur wenige Hintergrundbilder, doch sind sie allesamt farbenprächtig und mit Kämpfersprites garniert, deren Animation über jeden Zweifel erhaben ist. Der Sound bleibt allerdings auf die Titelmusik sowie eher mäßige FX beschränkt.

Ein besonders witziges Feature war und ist der Videorekorder-Modus, bei dem man seine Leistungen aufzeichnen und später erneut angucken kann. Bloß speichern lassen

sich solche Filmbchen leider nicht, ärgerlich außerdem, daß oft und lange nachgeladen wird, daß die Handbuchabfrage so überaus lästig ausgefallen ist und daß man noch immer nicht ganz so präzise auf Attacken reagieren kann, wie



das einst bei „IK+“ der Fall war. Für Besitzer von „Panza Kick Boxing“ lohnt sich die Anschaffung somit auf keinen Fall, Neulinge im Gewerbe kommen mit diesem verbesserten Eigenplagiat jedoch zu einem astreinen Kampfsport-Game. (1)

## BEST OF THE BEST (LORICEL)

### THAI-GRÜGELEI

72%  
„ZEITLOS“



GRAFIK	74%
ANIMATION	82%
MUSIK	68%
SOUND-FX	59%
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	74%

### FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 79,-

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



The Best  
Sound In Town...

# TECHNO SOUND TURBO



- ◆ **Absolut phantastisch, einmalig, irre...** Der Soundsampler von Memphis Computer Products. So etwas war noch nie da!
- ◆ **Digitalisieren** von Geräuschen direkt von der Stereoanlage oder vom Mikrofon kann jeder Sampler – auch Editieren von eingespielten Sounds, vor- und rückwärts abspielen bei unterschiedlichen Geschwindigkeiten sind alte Hüte. Hier fängt TechnoSound Turbo erst an:
- ◆ **Spezialeffekte** wie Künstlicher Hall, Roboterstimme, frei definierbare Verfremdungen und vielfältig editierbare Echos bis hin zu Stereo-Echos, Ton-

- lagen- und Phasenveränderungen, und vielmehr sind absolute Spitzenklasse unter Soundsamplern!
- ◆ **Und was andere können, beherrscht TechnoSound Turbo wie kein anderer Sampler:** Sounds oder ganze Musikstücke nachträglich editieren, zoomen, vor- und rückwärts abspielen und wiederholen – alles ist kinderleicht.
- ◆ **Nicht ohne Grund** vergaben zahlreiche Fachzeitschriften ausschließlich Bestnoten in ihren Testberichten.

- ◆ **Die extrem hohe Klangqualität** von TechnoSound Turbo wird durch Digitalisierung mit bis zu 56 KHz in Mono, und bis zu 38 KHz in Stereo erreicht.
- ◆ Es erübrigt sich eigentlich zu erwähnen, daß die TechnoSound Turbo Hardware **voll kompatibel** zu **anderer Samplersoftware** ist, die Sie sicher nicht mehr benötigen werden
- ◆ **TechnoSound Turbo läßt sich an jedem Amiga™-Computer betreiben.** Am Amiga 1000 Adapter erforderlich.

**Hardware und Software  
Komplett für nur DM 99,-**

**MEMPHIS COMPUTER PRODUCTS GmbH**  
Gartenstraße 11 ♦ 6365 Rodheim v.d.Höhe  
☎ 06007/7091 ♦ Fax 06007 / 8749



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 Verity.  
Alle Disks sind: -100% Virus- und Fehlerfrei  
- getestet!

**3 Katalogdisketten**  
mit ausführlichen  
dt. Kurzbeschreibungen  
aller Programme  
**10,-**

**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!)

via 99 St. ....	1,25 DM	Marke SONY
ab 100 St. ....	0,99 DM	1,55 DM
ab 500 St. ....	0,90 DM	1,40 DM
		1,30 DM

Donau-Soft  
Maik Hauer  
Postfach 1401  
8858 Neuburg/Do. BTX: Donau-Soft#

Tel.: 08431/49798  
0161/2637380  
Fax: 08431/49800

## DONAU SOFT

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

**Festplatten:**

Oktagon 508 + GigaMem .....	389,-
Oktagon 508/120 MB .....	1133,-
Oktagon 2008/120 .....	1177,-
AT-Bus 2008/120 .....	777,-
84 MB für A1200 .....	588,-

lauch andere Größen lieferbar

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

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

Ihr kompetenter  
Ausprechpartner  
im Herzen Bayerns

TransDat prof.  
+ 129,-  
WordLynx

**Speichererw.**

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

**Laufwerke:**

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

**Software:**

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,-



# THOMAS THE TANK ENGINE

# BOUNCING BILL



Spiele für ballernde oder knobelnde Eisenbahner gibt's schon länger — die letzten hießen zufällig beide „Locomotion“ und waren zufällig beide nix Besonderes. Rein zufällig heißt dieses Game anders...

Einer kleinen Lokomotive werden sechs verschiedene Transportaufträge angeboten, die sie in beliebiger Reihenfolge erledigen kann. Sie muß z.B. Traktoren an eine Farm ausliefern, Öl zur Raffinerie bringen oder das Krankenhaus mit Medikamenten versorgen. Abgesehen vom Schwierigkeitsgrad und der Länge der Fahrtstrecke ist das Strickmuster dabei immer gleich: Man steuert Thomas per Stick von links nach rechts über ein kompliziertes Gleissystem, dessen Aufbau man sich (mangels Karte) möglichst schnell einprägen sollte. Zunächst gilt es, das jeweilige Transportgut zu finden, anschließend sucht man das angegebene Ziel. Zur Erschwernis gibt's ein Zeitlimit, Sackgassen, Gleisverschüttungen und entgegenkommende Züge, denen man ausweichen muß, was meist nur durch zügiges Rückwärtsfahren geht.

Sobald man sich an die Steuerung mit ihren zwei Geschwindigkeitsstufen gewöhnt hat, entwickelt das Spiel durchaus einen gewissen Reiz. Die niedliche Grafik ist zwar nicht besonders schnell, aber die Animationen sind okay

und das Parallax-Scrolling ebenso. Die Musik klingt ein bißchen düdellig, die wahlweise angebotenen FX dafür wieder sehr ordentlich, dazu gibt's drei Worte Sprachausgabe. Alles wunderbar — aber so leicht, daß man nach zirka 15 Minuten fertig ist! Deshalb wurde noch eine simple Memory-Variante als Bonus-Spiel mit auf die Disk gepackt, wodurch sich die Motivation für ein weiteres Viertelstündchen retten läßt. Aber 24 Kohlen für eine halbe Stunde Fahrtzeit sind einfach teurer als die Bundesbahn erlaubt... (min)

Im allgemeinen gilt das Disketten-Magazin „Amiga Fun“ als steter Quell für preiswerte und zugleich qualitativ hochwertige Software — doch auf der Januar-Ausgabe herrscht eine böse Dürreperiode!

Billy würde wohl selbst im PD-Pool untergehen, denn von einer Spielidee zu reden, wäre hier glatt vermessend: Mehr als einen winzigen Ball über häßliche Plattformen zu geleiten, gibt's in den 80 Bildern nicht zu tun. Die hakelige Steuerung kann zwischen Rollen und Springen unterscheiden, was auch völlig ausreicht — man rollt gelangweilt durch die faden Landschaften und springt gelegentlich über Krankenwagen, Vögel und Leichenbestatter. Zwischendurch liegen Schlüssel und andere Bonusgegenstände zum Aufsummeln bereit, ja, die Anleitung spricht sogar von richtigen Extras, nur das Spiel ist anderer Ansicht. Aufrichtig dankbar nimmt man da die bisweilen verzweigte Levelstruktur zur Kenntnis, braucht man so doch wenigstens nicht alle Abschnitte zu durchrollen...

Das Ganze erinnert ein wenig an steinalte 8Bit-Klassiker wie etwa „Jet Set Willy“, bloß, was anno 1984 eine feine Sache war, kann neuzeitlichen Amigos natürlich gerade mal ein gequältes Gähnen entlocken — zumal Grafik und Sound-FX selbst auf ei-

nem Spektrum-Rechner antizipiert wirken würden. Scrolling gibt's selbstverständlich keines, dafür glänzen die vier Szenarien (Haus, Wald, Dschungel und Weltall) durch einfallslose und sich ständig wiederholende Hindernisse. Die Sprites sind so klein, daß ihre ruckelige Minimal-Animation kaum auffällt, lediglich die Musik klingt akzeptabel.

Wie gut haben es da die Besitzer eines A600: Auf ihrer Kiste sorgen Grafikfehler wenigstens vorübergehend für Erheiterung! (r)

## THOMAS THE TANK ENGINE (ALTERNATIVE)

### DIGI-MODELLEISENBahn

49%

„ENGESCHRÄNK“



GRAFIK	58%
ANIMATION	54%
MUSIK	51%
SOUND-FX	66%
HANDHABUNG	62%
DAUERSPASS	38%

### VARIABLE: 2 STUFEN

PREIS DM 24,-

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	NEIN

## BOUNCING BILL (CT-VERLAG)

### DISKETTEN-MAGAZIN

17%

„SCHLIMM“



GRAFIK	22%
ANIMATION	9%
MUSIK	44%
SOUND-FX	12%
HANDHABUNG	34%
DAUERSPASS	15%

### FÜR GEÜBT

PREIS DM 19,80

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

# SILENT SERVICE

Um ein Haar hätte unser heutiger Klassiker nie das schummrige Licht der Tiefsee erblickt: MicroProse-Boß „Wild Bill“ Stealy fand es eigentlich zu riskant, ein U-Boot in das total von Flugsimulatoren beherrschte Genre zu schicken...



Die Instrumententafel

Letztlich konnte Sid Meier seinen Chef aber doch noch überzeugen, vor allem, weil hier auch die Action nicht zu kurz kam. So durfte man sich z.B. mit der Deckkanone heftige Überwasser-Gefechte liefern — weit mehr übrigens, als unter historischen Gesichtspunkten realistisch gewesen wäre. Doch davon mal abgesehen, war es gerade die enorme Wirklichkeitsnähe, die Silent Service schon bald den Ruf einer Simulation mit schier unendlicher Motivation eintrug!

Zuerst tauchte das Game 1985 auf dem C 64 auf, es folgten die Versionen für Atari XL und Apple II, ein gutes Jahr später war dann auch der Amiga dran. Bezeichnend für die wahrhaft klassischen Qualitäten des Unterwasser-Spektakels ist nicht zuletzt die Tatsache, daß es erst 1991 vom direkten Nachfolger entthront wurde, obwohl es zwischenzeitlich an Konkurrenz nicht mangelte (man denke nur an „Up Periscope!“, „Jagd auf Roter Oktober“, „Red Storm Rising“, „Wolfpack“ oder „688 Attack Sub“). Ein bißchen war aber auch der damalige Distributor U.S. Gold für den Erfolg verantwortlich,

denn dort hatte man die raffinierte Marketing-Idee, das Game hierzulande unter dem Titel „Das U-Boot“ herauszubringen — just als der Beinahe-Namensvetter gerade die Kinokassen zum Klingeln gebracht hatte.

Doch Konkurrenz hin, Marketing her,

seinen eigentlichen Reiz bezog Silent Service aus den vielfältigen Betätigungsmöglichkeiten, die es seinem Kapitän zu bieten hatte: Harmlose Schießübungen mit wehrlosen Schiffswracks waren genauso drin wie sechs historische Einzelmissionen aus dem Zweiten Weltkrieg und nahezu endlose Patrouillenfahrten, bei denen man erst wieder



Am Periskop

Land sah, wenn alle (Waffen-) Vorräte verbraucht waren. Zur im einzelnen anwählbaren Wirklichkeitstreue fielen den Programmierern unter anderem beschränkte Sichtverhältnisse, Torpedoblindgänger und mehr oder weniger gewiefte Gegner ein; dazu kamen so nette Optionen wie das Ablassen von Öl oder Decken, um einen tödlichen Treffer vorzutäuschen.



Die Brücke

Okay, das Meer hatte unübersehbar Balken, und die sechs Stationen an Bord (Brücke, Kartentisch, Instrumententafel, Logbuch, Periskop, Schadensreport) wirkten von Anfang an eher zweckmäßig als optisch überzeugend. Praktisch dasselbe in aquamarin galt für die



KLASSIKER

Digi-FX, die sich sogar bei der originalen 64er-Version besser anhörten. Die Handhabung war dagegen über alle Zweifel erhaben: Die Steuerung per Maus oder Tastatur klappte reibungslos, darüberhinaus hatte man so luxuriöse Features wie etwa eine Zeitraffer-Funktion eingebaut — und all das seinerzeit noch unter Kick 1.1!

Kein Wunder also, daß sich Silent Service längst einen festen Ankerplatz in den Herzen der Simulations-Freaks erworben hat. Und das, obwohl es wegen ei-



Die Karte

nes massiven Feuergechts mit der BPS sogar mal zwangsweise auf Tauchstation gehen mußte... (mm)

## ZEITSPIEGEL

GESTERN

HEUTE

85% 71%

68% GRAFIK 55%

62% ANIMATION 48%

- MUSIK -

60% SOUND-FX 41%

86% HANDHABUNG 74%

90% DAUERSPASS 78%

VARIABLE



# I 2

## NEUE COMPILATIONS

Neue Spiele braucht die Welt — ältere bekommt man dafür etwas billiger. Sogar viel billiger, wenn man sie gleich im Paket nimmt. Wir haben mal wieder zwei Monate lang sämtliche Billigpäckchen zusammengetragen und präsentieren Euch nun alle aktuellen Sammlungen auf einen Blick!

### BIG 100

Die Mega-Packung von Software Business hat es nur unserer alphabetischen Sortierung zu verdanken, daß sie hier als erstes aufgeführt ist — viel Qualität darf man sich bei stolzen 100 Spielen zum Preis von 99 Märkern freilich nicht erwarten. Für 99 Pfennig pro Game bekommt man denn auch überwiegend unbekannte Programme auf PD-Niveau, darunter aber immerhin ein paar ganz brauchbare wie **Backgammon**, **Diplomacy** oder **Pool**. Lediglich die schiere Wucht des Preis/Leistungsverhältnisses in Tateinheit mit der deutschen Anleitung katapultiert diesen Sampler noch ins Mittelfeld.

Bart  
in Aktion:  
The Simpsons



Fleischklöpfe unter sich: WWF Wrestling Mania



### DREAM TEAM

Wir schalten wieder einen Gang zurück, denn Oceans aktuelles Dreierpack kostet samt deutscher Anleitung nur 69,— DM und ist auch nicht mehr wert. Sowohl die platformhaltige TV-Versoftung **The Simpsons** als auch der Show-Sport **WWF Wrestling Mania** und der Action-Mix **Terminator 2** bieten solides Mittelmaß, mehr nicht. Zwar zählen die angebotenen Catcher zur Wrestling-Elite am Amiga, doch will das nicht viel heißen; zwar kommt Arnie optisch gut rüber, doch spielt er sich eher fad. Und was die freche Zeichentrick-Sippe betrifft, so haben wir uns über sie im Fernsehen halt doch besser amüsiert. Ab durch die Mitte...

### BITMAP BROTHERS VOL. II

Ganz anders das neue Prachtstück von Renegade: Bereits die erste Compilation der Bitmap-Bruderschaft war ein Hammer, der zweite Streich ist ebenfalls eine Wucht! Neben einer deutschen Anleitung erhält man für 89,— DM den fulminanten Baller-Klassiker **Xenon 2**, das göttliche Plattformgame **Gods** sowie das etwas ähnliche **Magic Pockets**. Der berühmterbüchtige Vertikalscroller wurde seinerzeit ebenso mit Hits überhäuft wie die Hüpf-Götter, und die Zaubertaschen waren zumindest noch für 80 Joker-Prozente gut — ein gefundenes Fressen für jeden Joystick-Artisten!



Das Baller-Highlight: Xenon 2



Für Taschenspieler:  
Magic Pockets



Götterdämmerung im Plattform-Himmel: Gods

## FALCON COLLECTION

**12**  
NEUE  
COMPILATIONS

Amiga-Piloten aufgepaßt, denn hier düst ein Sparflieger heran, dessen Preis wahrhaftig den Vogel abschießt!

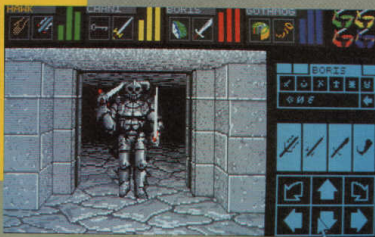
Nein, die Rede ist nicht vom Jäger 90 Light, sondern von Spectrum Holobytes Klassiker **F-16 Falcon**, der nun (zusammen mit den **Mission Disks 1 & 2**) nur noch mit schlappen 49 Mäusen gefüttert werden will. Eine deutsche Anleitung zur Raubvogelhaltung gibt's gratis dazu; wer hier nicht zuschlägt, der hat also vermutlich schon. Schließlich gilt diese Simulation nicht umsonst auch heute noch als Meilenstein der digitalen Kampffliegerei!



Feines Falken-Futter: F-16 Falcon

## DUNGEON MASTER & CHAOS STRIKES BACK

Mit diesem Doppel schickt Psygnosis FTLs Ahnherren aller 3D-Rollenspiele nochmal ins Rennen, begleitet von der passenden Zusatzdiskette. Leider haben die Söhne den Vater mittlerweile längst überholt: Echtzeit-Puzzles und -Kämpfe bekommen Rollenspieler heute allenthalben serviert, Icon-Steuerung sowieso, und grafisch ist der Oldy auch nicht mehr ganz up-to-date. Aber das Gameplay stimmt immer noch, und da es sich um die komplett deutschen Versionen handelt, ist dieses Sonderangebot für 69,- DM nicht nur für Historiker ein Schnäppchen.



Der Keller-Klassiker: Dungeon Master



Der Hauch  
des Drachen:  
Dragon's  
Breath

## FANTASY HIT COLLECTION

Sparsame Fantasten sind bei Sitaris' Sammlung gut aufgehoben, erhalten sie für 64 Goldstücke doch gleich drei komplett deutsche Games. Das älteste davon ist der abenteuerliche Strategie/Action-Mix **Dragon's Breath** aus dem Jahre 1991, doch grafisch macht die Drachensaga nach wie vor viel her. In der goldenen Mitte findet man **Crystals of Arborea**, eine optisch ebenfalls überzeugende Mischung aus Strategie, Action und Rollenspiel. Als Filius des Trios fungiert **Storm Master**, jene abgedrehte Wirtschaftssimulation, die erst letztes Jahr Farbe in ihr Genre brachte. Alles in allem nichts Weltbewegendes, aber doch recht hübsch.

Die Drachen sind überprüf, bereitet sich auf die Schlacht vor. tötet 285 Menschen von 675. bereitet sich auf die Schlacht vor.



Der Strategen-  
Sturm: Storm  
Master

# 12 NEUE COMPILATIONS

Der Knall im All: Outzone



Die Suizid-Nikolaüse: Lemmings Weihnachts-Level

## LEMMINGS X-MAS PACK

Okay, Weihnachten ist zwar vorläufig gelaufen, aber das sollte Euch nicht hindern, nach dieser Psygnosis-Compilation Ausschau zu halten. Wer sie findet, bekommt sie für 79 Steine und somit eine mehrsprachige Anleitung, das Originalspiel **Lemmings**, 100 weitere Selbstmord-Level auf der Datadisk **Oh no!** **More Lemmings** sowie zusätzliche Ab-

schnitte im Winter-Design dank der sogenannten **Weihnachts-Level**. Und das ist nicht nur deshalb eine feine Sache, weil die kleinen Wühler so ziemlich das Beste sind, was einem Computerzocker passieren kann — wie die drohlichen Kerchen im Nikolauskostüm durch den Schnee stapfen, muß man einfach gesehen haben!

## METALLIC POWER

Lankhors französische Metallmacht spielt in der gleichen Klasse wie der englische Mega Mix, bietet jedoch eine ausgewogenere Mischung. Jedenfalls soweit es das Genres betrifft, denn unter deutscher Anleitung haben sich hier das Autorennen **Vroom**, der Baller-Knaller **Outzone** und die 3D-Tüftelei **G.Nius** versammelt. In der gleichen Reihenfolge ist die Qualität der einzelnen Titel anzudeuten: Die Flitzer aus der Formel 1 flitzen sehr spielbar über den Screen, der schießfreudige Horizontalscroller bietet solide Hausmannskost, und die Iso-Grübeleien um einen kleinen Roboter ist ein eher anspruchsloses Spielchen. Man kann 89 Mark also durchaus noch sinnvoller ausgeben als für diesen Sampler.



Für Benzin-Süchtige: Vroom

## MEGA MIX

Wer es etwas actionreicher mag, kommt bei vorliegender Psygnosis-Troika für 89,— DM besser aufgehoben sein. Allerdings ist zu bedenken, daß die Liverpooler bei den Plattform-Prügeleien **Leander** und **Ork** nicht wirklich zur Höchstform aufliegen; wogegen die Horizontal-Balleri **Agony** zumindest grafisch schwer beeindruckend kann. Andererseits ist Psygnosis selbst in schwachen Momenten noch besser als so manche Compawährend ihrer Sternstunden, und deutsche Anleitungen gibt's schließlich auch — wengleich letztere hier etwa so wichtig sind wie eine Klimaanlage am Motorrad...



Beast ohne Biest: Leander



Der Action-Vogel: Agony

## POPULOUS 2 PLUS

Das Plus im Titel steht für die Zusatzdiskette **Challenge**, mit der Electronic Arts das Hauptprogramm **Populous 2** hier für 109 Man-Stückchen liefert. Nun mag man einwenden, daß der Preis für dieses Doppelpack wirklich gesalzen ausgefallen ist, besonders im Vergleich mit ähnlichen Sparangeboten wie etwa der Falcon Collection. Doch sollten Kritiker ins Kalkül ziehen, daß Bullfrogs Fortsetzung des klassischen Götter-Strategicals erst ein Jahr alt ist und außerdem Spielspaß für gut und ger-



Götterdämmerung im Strategen-Himmel: Populous 2 ne 1000 Märker zu bieten hat! Mal ganz abgesehen von der feinen Präsentation dieser komplett deutschen Version, die übrigens 1MB Speicher sehen will.

# 12

NEUE  
COMPILATIONS

## SPORTS MASTERS

Empire hält für 79,- DM gleich vier Sportspele bereit, darunter solche Perlen wie das perspektivenreiche Vektor-Rennen **Indianapolis 500** und die superbe Rasensimulation **PGA Tour Golf**. Auch **Advantage Tennis** reizt mit seiner ungewöhnlichen Vektorgrafik dazu, am Ball zu bleiben, lediglich das dürftige Soccer-Spektakel **European Championship 92** geriet zum Eigentor. Doch die Mischung schmeckt, so daß man selbst über das englische Manual hinwegsehen kann — zumal Empire als erster und bisher einziger Compilation-Produzent seine Sammlungsticke für den A1200 durchgecheckt und freigegeben hat.

Vorteil für Vektoren: Advantage Tennis



Nobler Nobelsport: PGA Tour Golf



Vorfahrt für Vektoren: Indy 500

## SUPER ALL-STARS

Was könnte preisgünstiger sein als ein Budget-Spiel? Na, fünf Budget-Spiele natürlich! Allerdings nicht viel, denn bei Codemasters will man 69,- DM für die Sammlung haben, was einem Einzelpreis von 13,80 DM entspricht — die vertretenen Hüpfereien wurden solo jedoch auch schon unter 20 Mark gesichtet. Das trifft zumindest auf **Captain Dynamo** und die Elefanten-Hatz **C.J. in the USA** zu, während **Robin Hood Legend Quest**, die Insekten-Arie **Steg the Slug** und das 1048ste Eier-Adventure **Magicaland Dizzy** hierzulande nur in dieser Box erhältlich sind. Doch wer eines kennt, kennt eh alle, weshalb auch die fehlende deutsche Anleitung kein großer Verlust ist. Nö, schlägt lieber bei den Bitmaps zu!



Der dynamische Greis: Captain Dynamo

TITEL	BEWERTUNG	ANZAHL URSPRIENLICHE	PREIS	HERSTELLER	GENRE
BIG 100	MITTEL	100	99,- DM	SOFTWARE BUSINESS	MIXTUR
BITMAP BROTHERS VOL. II	SUPER	3	89,- DM	RENEGADE	ACTION
DREAM TEAM	MITTEL	3	69,- DM	OCEAN	SPORT/ACTION
DUNGEON MASTER & CHAOS	GUT	2	69,- DM	PSYGNOSIS	ROLLENSPIEL
FALCON COLLECTION	SUPER	3	49,- DM	SPECTRUM HOLOBYTE	SIMULATION
FANTASY HIT COLLECTION	GUT	3	64,- DM	SILMARILS	ABENTEUER/STRATEGIE
LEMMINGS X-MAS PACK	SUPER	3	79,- DM	PSYGNOSIS	STRATEGIE
MEGA MIX	MITTEL	3	89,- DM	PSYGNOSIS	ACTION
METALLIC POWER	MITTEL	3	89,- DM	LANKHOR	MIXTUR
POPULOUS 2 PLUS	GUT	2	109,- DM	ELECTRONIC ARTS	STRATEGIE
SPORTS MASTERS	GUT	4	79,- DM	EMPIRE	SPORT
SUPER ALL-STARS	SCHWACH	5	69,- DM	CODEMASTERS	GESCHICKLICHKEIT

# Die Budget-Bühne



Luftakrobatik mit Flight of the Intruder

Grabsuche mit Indiana Jones III



Zeitreise mit Future Wars

Baller-Action mit SWIV



Inselreise mit Rainbow Islands

Schiebung im Shufflepuck Cafe



Liebe Zuseher, im Anschluß an die Sondersendung über verbilligte Spielesammlungen berichten wir nun im Rahmen unseres Programmschwerpunkts „Spiel & Spar“ über das aktuelle Angebot an preiswerten Budget-Ausgaben älterer Highlights. Bitte bleiben Sie am Apparat!

## Für kluge Köpfe

Also weg mit der Fernbedienung, jetzt wird nicht gezappt, sondern geflogen: Kluge Himmelsstürmer greifen nämlich zur Neuauflage von **Flight of the Intruder**, da der Preis für's Ticket dank Action 16 auf lächerliche 29,- DM gesunken ist! Das Logbuch kommt zwar englisch daher, aber das ist beim Vektor-Klassiker **Carrier Command** ja auch nicht anders — dafür kostet das A500 Plus-taugliche Game bei Kixx nur noch 24 Steine. Wer wiederum fünf Kiesel drauflegt, bekommt beim brandneuen Sub-Label „Kixx XL“ nun Spielspaß im XL-Format. So werden Chrono-Abenteurer bei Delphines **Zeitreise-Adventure Future Wars** fündig, und Archäologen dürfen sich ebenfalls auf ein preiswertes Wiedersehen der abenteuerlichen Art freuen — mit **Indiana Jones III**. Wer statt der Peitsche lieber die Schwingen schwingt, greift hier zum Flugi **Battlehawks 1942**, und Winterfans können nochmals die Strapazen des Fraktalwunders **Midwinter** durchleben. All diese Köstlichkeiten sind nur in beschwingtem Englisch zu haben, wobei Indy auch auf dem A500 Plus den heiligen Gral sucht. Vielleicht hätten wir die Rubrik diesmal „Für englische Köpfe“ übertiteln sollen?

## Für flinke Finger

Hier stimmt der Name, denn Joystick-Schwinger werden von Kixx mit deutschen Anleitungen bedacht. Für 24 Patronen setzt sich etwa die „Ballerina“ **SWIV** auf Eurem Monitor in Bewegung, die gleiche Summe wollen die Action-Kicker von **Microprose Soccer** sehen, laufen aus Dankbarkeit dann aber auch in Plusmiga-Stadien ein. Eher in Richtung Geschicklichkeit gehen Hit Squads Beiträge zum heutigen Schützenfest: Zum einen wäre da das beinahe unsterbliche Breakout **Fast-Original Arkanoid II**, zum anderen das ebenfalls sehr langlebige Regenbogen-Hüpfkalb **Rainbow Islands**. Die Mauern fallen einmal mehr für 24,- DM, und von Insel zu Insel zu hüpfen macht zwar vielleicht müde, kostet jedoch keine müde Mark mehr. Und weil es so schön paßt, schwenkt auch Respray auf dieses Preisniveau ein und will gleichfalls 24 Marker für einen Besuch im guten alten **Shufflepuck Cafe** haben. Wer die Digi-Kneipe betritt, findet eine englische Anleitung sowie einen urigen Airhockey-Tisch, an dem die wildesten Fantasy-Kontrahenten zu einer kleinen Schlitterpartie bereit stehen. So, vom Sport ist es bekanntlich nicht weit zum Mord, und bei Mord denken wir an Ballern. Wer nun daran denkt, so eine Ballerei mal selbst auf die Beine zu stellen, der ist seit jeher mit dem **Shoot'Em Up Construction Kit** gut beraten! Derlei guter Rat ist bei G.B.H. nicht teuer, für 29 Schuß Salut gehört der Baukasten samt englischer Anleitung Euch. Weitere Billig-Böllern in vier Wochen an gleicher Stelle. (jn)

Es gibt immer noch Leute die nicht bei uns bestellen.....aber nicht mehr lange!!!

# GAMELINE

Die Software Hotline

Am Fässlesgrund 10 7730 VS-Schwenningen Tel.: 07720/22728 Tel.2: 07720/22729 Telefax: 07720/22730

Programm	Amiga	IBM
1666	DV 69.57 83.97	
A-Train	DV Verb. 97.87	
A.T.A.C.	DA Verb. 90.57	
Aces of the Pacific	DA Verb. 83.87	
Addams Family	DA 55.97	----
Arkus A 320	DV 90.97 97.97	
Alone in the Dark	----	90.87
Amazon	DV 57.97	
A Macleans Pool Billard	DA 83.97 83.97	
Apidya	DA 48.97	----
Aquatic Games	DA 59.47	----
Aquaventura	DA 55.97	----
Another World	DA 55.97 82.97	
Armour Goddon 2	DA 55.97 89.97	
Assasin	DA 48.97	----
Atmos of Empire	DA 76.97 83.97	
AV-48 Hunter Assault	DA Verb. 83.87	
BAT 2	DV 76.97 83.97	
B-17 Flying Fort	DA Verb. 97.97	
Bane o.1 Cosmic Forge	DV 69.87 89.97	
Bar's Tale Conq. Set	DA 68.97	----
Battle Isle	DV 66.97 83.97	
Battle Isle Detardic	DV 41.97 41.97	
BC Kid	DA 48.87	----
Billy Tomato Game	DA 62.97	----
Blods of They	DA 76.97 90.97	
Blonap Bros.Vol.1	DA 55.97 55.97	
Blonap Bros.Vol.2	DA 55.97 Verb.	
Black Crypt	DV 59.47 Verb.	
Body Blows	DA 55.97	----
Book Rogers 2	DV Verb. 83.97	
Bowlidig in Man. Prof.	DV 69.97 89.97	
Bunny Bucks	DA 48.97 48.97	
Campaign	DV 66.47 76.87	
Car & Driver	DV 83.97 83.97	
Civilization	DV 80.47 97.97	
Comanche White Light	DV 87.87	----
Conquest of the Longbow	DV 83.97 83.97	
Cool Croc Twins	DA 55.97 55.97	
Cross in the Kremlin	DA Verb. 90.97	
Crosser for a Corps	DA 41.97	----
Cyberblast	DA 41.97	----
Cyton	DA 55.97	----
Curse of Enchantia	DV 83.87 83.87	
D-Generation	DA 41.97 69.97	
Dagger of Amon Ra (L82)	DV 83.97 83.97	
Dark Queen Of Krynn	DA 66.47 89.97	
Dark Sand	DV 90.97	----
Dark Wolf	DV 90.87	----
Darklands	DA Verb. 97.97	
Death Knights of Krynn	DA 55.97 69.97	
Der Pelziator	DV 89.97	----
Desert Strike	DA 59.47	----
Das Schwarze Auge 1.3MB	DV 76.97 83.87	
Das Schwarze Auge 1MB	DV 76.97	----
Die Hand 2	DA 55.47 82.97	
Die Keltwalden	DV 83.97 83.97	
Discovery	DV 62.97 89.97	
Dodo Dan	DA 55.97	----
Dune	DV 62.97 76.97	
Dune II	DV 62.87 76.97	
Dynabuster (mit Adap.)	DA 62.97 62.97	
Ego Quest	DV 76.97 83.97	
Evris 2	DV 69.97 83.97	
Elle	DA 66.97	----
Elle Plus	DA Verb. 90.97	
Elle 2	DA 50.97	----
Eternam	DA 50.97	----
European Championship	DA 55.97 82.97	
Eye of the Beholder	DV 69.97 89.97	
Eye of the Beholder 2	DV 83.97 83.97	
Falcon 3.0	DA 50.97	----

Programm	Amiga	IBM
Fire and Ice	DA 55.97	----
F-15 Strike Eagle 3	DA 50.97	----
Formula 1 Gr.Priz	DA 80.47 97.97	
Global Effect	DV 69.97 69.97	
Globel Conquest	DA 69.97 97.97	
Goblins 2	DV 69.97 90.97	
Gods	DA 55.97 69.97	
Grand Prix Unlimited	DA Verb. 69.97	
Gunship 2000	DA Verb. 97.97	
Harrier Jump Jet	DA 50.97	----
Heart of Chris	DV 69.97 83.97	
Hexcube	DV 83.97 83.97	
Historical	DV 66.47 69.97	
Hitline Line 1914-1918	DV 83.97 97.97	
Indiana Jones 3 Adv	DV 62.97 89.97	
Indiana Jones 4	DV 83.97 86.87	
Indiana Jones 4 Act.	DA 55.97 59.47	
Inca	DV 50.97	----
Jaguar XJ 220	DA 55.97	----
James Pond	DA 17.47	----
James Pond 2 (Robozed)	DA 55.97	----
Jim Power	DA 55.47	----
John Madden Football 2	DV 59.47 82.97	
K26	DA 69.97	----
Kings Quest 5	DV 69.97 97.97	
Kings Quest 6	----	83.97
Las Hlaney Lost in L.A.	DV 50.97	----
Legend	DV 62.97 69.97	
Legend of Valour	DA Verb. 83.97	
Leisure Goddasses 2	DA Verb. 83.97	
Leisure Suit Larry 5	DV 76.97 83.97	
Lepidyl of Kyandia	DV 66.47 66.47	
Lemmings	DA 55.97 89.97	
Lemmings Deluxe	DA 41.97 48.97	
Lemmings Double Pack	DA 76.97 76.97	
Lemmings Boot + ADD ON	DA 55.97 62.97	
Lemmings 2	DV 69.97 76.97	
Lethal Weapon 3	DA 62.97 82.97	
Links	DA 76.97 90.97	
Links 200 Pro	DA 50.97	----
Linkheart	DA 76.97	----
Lure of the Temptress	DV 62.97 69.97	
Lure of the Rings 2	DA 89.97 76.97	
Lord of the Rings 1	DA 48.97	----
Lord Exopt T.Ch. 3	DA 48.97	----
Mad TV	DV 69.97 83.97	
Mad TV Data Disk	DV 83.97 83.97	
Manchester United Euro.	DA 55.97 62.97	
Maniac Mansion 2	DV Astir. 90.97	
Mania	DA 50.97	----
Mega in Mania/First Sam.	DA 62.97	----
Mc Donald's Land	DA 89.97	----
Might and Magic 3	DV 69.97 83.97	
Might and Magic 4	DV Anfr. 96.97	
Monopole Golf	DA 80.47 80.47	
Monkey Island	DV 69.97 83.97	
Monkey Island 2	DV 83.97 83.97	
Napoleon Gr.Priz	DA 55.47	----
No Second Price	DA 55.97 82.97	
Nova 9	86.47 83.97	
Parasol Stars	DA 55.97	----
PGA Golf Pus	DA 69.97 76.97	
Perfect General	DV 76.97 83.97	
Pinball Dreams	DA 55.97 Verb.	
Pinball Fantasies	DA 55.97	----
Pops	DV 83.97 83.97	
Populous 2	DV 69.97 Verb.	
Police Quest 5	DV 69.97 83.97	
Pool	DA 55.97	----
Pools of Darkness	82.97 69.97	
Push Over	DA 48.97 52.97	
Premies	DA 55.97	----
Privateer	----	Verb.
Project-X	DA 55.97	----

Programm	Amiga	IBM
Prophecy of the Shadow	DV Verb. 69.97	
Quest for Glory 2	DV 83.97 83.97	
Quest for Glory 3	DV Verb. 83.97	
Railroad Tycoon	DV 80.47 90.97	
Rampart	DA 82.87 69.97	
Reimsa	DV 82.97 76.97	
Reign	DV 99.97	----
Road Zone	DA 55.87	----
Rise Nebular	DA Verb. 90.97	
Reilly Woods	DA 59.47 59.47	
Rise of the Dragon	DA 76.97 83.97	
RoboCop 3	DA 55.87 69.97	
Sensible Soccer 92/93	DV 55.87	----
Shadow of the Conq. CO	DA 50.97	----
Shadow of the Beast 3	DA 82.87	----
Shadows	DA 82.87 83.97	
Sherlock Holmes	DV 50.97	----
Silent Sines 2	DA 80.47 80.47	
Silly Putty	DA 55.97	----
Sink or Swim	DA 41.97	----
Sim Ant	DV 83.87 83.87	
Sim City/Populous	DA 82.87 76.97	
Sim Earth	DV 90.97	----
Sim Life	DA Verb. 96.97	
Star Control 2	DA 76.97	----
Starrek 25th Anniv.	DA Verb. 76.97	
Starlight 2	DA 59.47 62.97	
Streetgras II	DA 76.97 Verb.	
Striker	DA 55.47	----
Strike Commander	----	90.97
Space Max	DV 82.97 69.97	
Special Forces	DA 80.47 90.97	
Spelljammer	DA 69.97	----
Spellcasting 301	DA 69.47	----
Space Quest 4	DV 69.97 83.97	
Space Quest 5	DA 50.97	----
Space Shuttle	DV 62.87 11.97	
Super Tetris	DA 73.47 60.47	
Summoning	DA 69.97	----
Task Force 1942	DA 40.47 69.97	
Tennis Cup 2	DA 83.97	----
Terminator 2026	DA 69.97	----
The Legend	DA 50.97	----
The Humans	DV 69.97 83.97	
The Siege	DA 62.97	----
Trodders	DA 55.97	----
Turricane 2	DA 13.97	----
Ultima 6	DA 69.97 76.97	
Ultima 7	DA 50.97	----
Ultima 7 (engl./deutsch)	DV 67.97	
Ultima Underworld	DA 63.97	----
Ultima Underworld 2	DA 63.97	----
Uroom	DA 55.97 Verb.	
Uroom Data Disc	DA 38.97	----
Wings/Fields of Conc.	DA 55.97 83.97	
Wings/Gratzly 2 Can.Cup	DA 55.97 62.97	
Wings Gratzly 3	DA 50.97	----
Wingswark	DA Verb. 76.87	
Wrest	DA 69.97 60.97	
Whale's Voyage	DA 76.97 76.97	
Wizard	DA 55.97	----
Wizardry 7	DA 50.97	----
Wing Commander	DV 83.97	----
Wing Commander 2	DA 66.47	----
Wing Commander 2	DV 65.97	----
Wing Commander 2 Cg.1	DA 41.97	----
Wing Commander 2 Cg.2	DA 41.97	----
Worldkid	DA 55.97	----
Wonderland	62.97 69.97	
WWF Wrestling 2	DA 62.97 66.97	
X-Wing	DA 50.97	----
Zytron	DA 48.97 48.97	
Zwei	DA 55.97	----

Konsolen	
<b>Game Boy</b>	
Bugs Bunny Crazy C.	DA 45.06
Ghostbusters 2	57.36
Loopz	40.96
Mickey Mouse	DA 49.18
Nemesis	57.36
Paperboy 2	DA 57.36
Parodius	65.56
Super Mario Land 2	65.56
The Simpsons	57.36
Turtles II	57.36
Tiny Toon	57.36
WWF Superstars	57.36
<b>Mega Drive</b>	
Grundgerät o. Spiel	DV259.95
A. Senna Sup.Gr.Prix 2	DA 96.36
Alien 3	DA 96.36
Batman	DA 96.36
EA-Hockey	DA 106.56
Lemmings	DA 106.56
Sonic 2	DA 96.36
Super Monaco 2	96.36
Super Thunder Blade	DA 96.36
Tazmania	DA 96.36
<b>Famicom Super NES</b>	
Super NES	US Anfr.
Axelay	US 126.95
Bare's Nightmare	US 125.95
Castlevania 4	US 132.95
Lemmings	US 126.95
Parodius	US 133.95
Super R-Type	US 80.95
Super Fighter's Ghosts	US 112.95
Street Ghouls II	US 129.95

- Alle Spiele lieferbar für jedes gängige Computer- + Konsolensystem
- DV= Anleitung und Software in deutsch, DA= Anleitung in deutsch
- Lieferung per Postnachnahme 10,- DM, Vorauszahlung 8,- DM, Einzahlung 7,- DM, Ausland: Nachnahme 25,- DM, Vorauszahlung 15,- DM, Versandkosten zuzüglich 15% MwSt.
- Ab Bestellwert DM 180,- liefern wir versandkostenfrei
- Schriftliche Bestellungen und Vorbestellungen werden jederzeit entgegengenommen.
- Bestellannahme von 10.00 - 19.00 Uhr.

# K I C K E R B E R C U P DAS IRRE FUSSBALLMANAGER-POSTSPIEL

Wir kicken weiter! Jawollo, Eure Bittbriefe, Mahnwachen und Bombendrohungen haben gefruchtet: Der grandiose 5:1 Heimsieg gegen die Mannschaft der AMS war nicht das letzte, was man im Haarer „Schorsch Gedächtnis-Stadion“ vom FC Joker gesehen hat...

Eigentlich stünde ja nur noch die kommende Auswärtsbegegnung gegen die Berliner Ost-Westler an, dann wäre die zunächst angepeilte Saisonhälfte und damit auch der Kicker Cup zu Ende. Doch wie gesagt, Ihr habt uns überredet: Das Postspiel wird über den 19. Spieltag hinaus (zumindest) bis zum Ende der Saison fortgesetzt, der Titel ist also noch drin!

Und der Aufstieg wäre ja sogar bereits mit Platz vier zu haben, von dem uns nur noch lumpige drei Punkte trennen. Wenn unsere

Balltreter weiterhin so munter treten wie z.B. letzthin Celal, Bigboß Mike oder Stein, die vor 8000 jubelnden Zuschauern für Tore sorgten, dann kann doch eigentlich nix mehr schiefgehen. Zumal selbst unsere Verteidigerin Uschi zweimal score, vermutlich weil so viele hübsche Männer zuschauen (merke: Männliche Joker-Fans sind nunmal adrette Kerlchen). Kurzum, die Gelbe Karte für Celal kratzt uns nicht die Bohne...

Und sonst? Nun, auf mehrheitlichen Wunsch

haben wir uns bemüht, Pönikwar zu verscherbelt, bloß wollte ihn keiner haben. Der Eintrittspreis liegt immer noch bei 11,- DM, die Einsatzfreudigkeit bei 50 Prozent, und wegen der von Euch veranlaßten Schuldentilgung in Höhe von 50.000 Mopsen stehen wir nur noch mit 250.000 Kröten in der Fauna, äh Kreide. Weitere 70.000 gute, harte Marker verzeichnet das Spurbuch, und damit sind wohl alle Voraussetzungen vorhanden, um Euch die Beantwortung unserer üblichen Fragen zu ermöglichen:

- 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) Möchtest Du den

- Angriffsspieler Dösingen vom Transfermarkt kaufen?
- 4) Möchtest Du Kicker 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 ist uns wurscht, weil er eh nach Berlin wandert.
- 7) Möchtest Du einen Kredit aufnehmen oder abbezahlen? Wenn ja, wieviel? 250.000 DM Neuerschuldung wäre das Maximum.

Alle Einsendungen werden gewissenlos in einer eiskalten Wanne gesammelt, gewissenhaft ausgezählt und gewissermaßen verflüchtigt — an unseren Bundesliga Manager nämlich. Der wirft das hoffentlich positive Ergebnis aus, und wir werfen es im nächsten Heft unter's Volk. Unter alle Einsender werfen wir hingegen:

- 1 x Erben des Throns
- 3 x Joker-Shirt
- 3 x Sammelordner

Es lohnt sich also, die Antworten auf einer frankierten und mit Eurem Absender verzierten Postkarte dem nächstgelegenen Postkasten zum Fraß vorzuwerfen. Damit das gelbe Monster sie an der richtigen Stelle wieder ausspuckt, muß bloß folgende Adresse draufstehen:

Joker Verlag  
Kicker Cup  
Untere Parkstr. 67  
D-8013 Haar

## Paarungen: 19. Spieltag

Berlin East/West	—	FC JOKER
Langohrer SK	—	Opafun
Austerwitz	—	Raschmeh
Hardball Killers	—	Hammerfoot
Wurm, Wolfeschreck	—	Un. Hofftschwer
Playpower	—	Bummico
Might & Matschig	—	Indianerbones
Bodo Tiltners	—	Maniac Menschen
Dragonfight	—	Battle Kumpans
AMS	—	Blue Beiß

## Ergebnisse: 18. Spieltag

FC JOKER	—	AMS	5:1
Opafun	—	Wurm, Wolfeschreck	6:2
Raschmeh	—	Playpower	3:0
Blue Beiß	—	Hardball Killers	4:0
Bummico	—	Dragonfight	3:0
Maniac Menschen	—	Austerwitz	4:0
Un. Hofftschwer	—	Might & Matschig	3:2
Hammerfoot	—	Langohrer SK	3:2
Indianerbones	—	Bodo Tiltners	3:2
Battle Kumpans	—	Berlin East/West	2:2

## Die Joker-Tabelle

Mannschaft	Punkte	Tore
1) Maniac Menschen	30:6	47:20
2) Un. Hofftschwer	27:9	49:25
3) Opafun	26:10	48:19
4) Hammerfoot	25:11	51:21
5) Berlin East/West	23:13	35:27
6) FC JOKER	22:14	38:32
7) Blue Beiß	21:15	34:25
8) Bummico	20:16	35:25
9) Battle Kumpans	20:16	34:26
10) Might & Matschig	20:16	32:27
11) Raschmeh	17:19	40:34
12) Indianerbones	16:20	27:46
13) Bodo Tiltners	15:21	35:38
14) Langohrer SK	15:21	27:39
15) Austerwitz	13:23	29:41
16) Wurm, Wolfeschreck	13:23	29:43
17) Playpower	13:23	27:46
18) Dragonfight	9:27	17:42
19) AMS	8:28	15:40
20) Hardball Killers	7:29	16:51

## Mannschaftsaufstellung

Nr.	Spieler	Art	letzte Pos.	Stärke	Wert (DM)
1)	Brork	Tor	28	40	180.000
2)	Wunderlich	Tor	—	15	150.000
3)	Schlimmel	Abw	23	55	470.000
4)	Bröselmair	Abw	—	20	320.000
5)	Joker	Abw	—	27	190.000
6)	Nettelbeck	Abw	22	28	220.000
7)	Freckmann	Abw	19	27	60.000
8)	Pönikwar	Mit	—	8	260.000
9)	Regnet	Mit	11	29	220.000
10)	Celal	Mit	17	12	190.000
11)	Magenauer	Mit	15	35	250.000
12)	M. Labiner	Mit	14	47	290.000
13)	Dzierzynski	Ang	7	22	140.000
14)	Stein	Ang	8	15	100.000
15)	B. Labiner	Ang	9	26	230.000

## Transfermarkt

Spieler	Dösingen
Position	Ang
Stärke	19
Ablösesumme	190.500

## 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

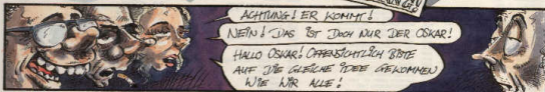
## Das Spielfeld





The unbelievable

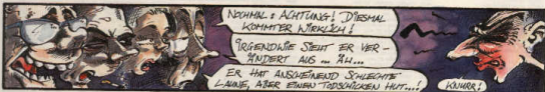
# AMIGI



ACHTUNG! ER KOMMT!

NEIN! DAS IST DOCH NUR DER OSKAR!

HALLO OSKAR! OFFENSICHTLICH HABTE  
AUF DIE GLEICHE IDEE GEKOMMEN  
WIE WIR ALLE!



NOCHMAL: ACHTUNG! DIESMAL  
KOMMT ER WIRKLICH!

IRGENDWIE SIEHT ER VER-  
ÄNDERT AUS ... ÄH...

ER HAT ANSCHEINEND SCHLECHTE  
LAUNE, ABER EINEN TODSCHICKEN HUT...!

KUNNR!



OKAY! WER WAR'S?  
ICH WILL NAMEN!

ÖHP! WER  
WAR WAS?

MOMENT MAL! DU  
GLAUBST DOCH NICHT ETWA  
WIR HÄTTEN .....

TYPISCH JOKER  
IMMER DAS EXTRA-  
VAGANTES!

HEIßES KOSTÜM,  
JOKI!

# Werbung

## SUCHE HARDWARE

An alle Amiga-Lieser. Bitte werft ungebrauchte, defekte Hardware nicht weg, sondern schickt sie mit Überschaubarer, Zählung auch kleine Abmessungen. 0911/4466187

Suche Amiga 2000 mit Mm., 2 x 3,5" Laufwerk und 1 x 5,25" Laufwerk, alle LW intern, ohne Software. Verlässliche Angebote! 0614771592 Übers prüfen!

Achtung! Suche billige, funktionierende Action Cartridge Super IV für Amiga 500 und einen billigen TV Modulator. Dennis Akkaya, Lippestraße 44, 1000 Berlin 47

Suche dringend für Amiga Star LC19 Farbdrucker mit Centronicskabel, 400 Handbuch, techn. u. opt. 100 % OK bis 200 DM + Versandkosten. Tel.: 0341/4210385

Suche eine Festplatte für den Amiga 500. Zahle bis 100 DM. Gebührlig! Anrufen erst ab 14.00 Uhr unter 06337/4548

Suche Amiga 500 Intern, ohne Int. LW, ob mit Tastatur. Bitte bis zu 100 DM + Porto, aber 100 % OK. Schreibt an Alexander Zitmann, Lanter 28, 6017 Suhr

Half! Hier weiteres! Suche den Techno Sound Turboamplifier mit allem, was dazu gehört. Angebote an Sönke Riecken. Tel.: 04302/222

Suche defektes 3 1/4 Zoll Laufwerk mit Frontplatte. Zahle bis 20 DM. Jens Blatter, Parkstr. 35, 4200 Oberhausen 11, 0208/667677

Hilft! 12 Jahre alt! Schüler sucht dringend 2 LW für 500 bis ca. 40 DM (je nach Qualität). Bitte grüß eure Amiga an! Stefan Fick, Wissemauer 6, 5439 E'rain bei Remond. Tel.: 02664/7851

Suche A2000 m. Monitor, 2 LW, Steffen Hübler, O - 8783 Bernstadt, Tel.: 03587/45390

Half! Bastler sucht dringend Hardware aller Art, z.B. def. Laufwerke, sämtliche Amigas, Scanner oder was ihr sonst noch habt. (Darf natürlich auch Intakt sein) Schickt Hardware oder Listen an: Thomas Schürty, Hungerbergstr. 43, 7057 Wiesbaden

Suche dringend preiswerten Drucker für Amiga 500 nur 100 % OK. Schreibt schnell an Mark Bookeler, Hoferstr. 2, 5620 Velbert 1 oder an: 02051/53993

Suche Computer-Schrott aller Art. Auch PC's! Garst, übersehe Porto. Schickt an: Patrick Haak, Frohahofstr. 23, 5000 Köln 30

Bastler sucht Computer-Schrott aller Art. Kostlos. Tel.: 0217/430147

Suche kostenlose defekte Amigas aller Art und defekte Competition Pro Star Joysticks. Zahle auch kein Porto! Tel.: 04551/84247 (Zur Nacht März)

Suche 500 ohne alles! Zahle bis 400 + Transportk. Ulf Moog, Köln, Tel.: 0431/684601 oder Fax 0221/682929

Anfänger sucht genau bis sehr gut erhaltenen Drucker für maximal 330 DM für den Amiga 500. Bitte schreiben mit. Alexander Hahn, Kaiser-Wilhelm-Ring 7, MEG Heins,

8450 Amberg

Suche Zweifach-LW oder Speichererweiterung für A500 Plus. Tausche auch gegen Der Praktiker + 20 DM. Tel.: 0618/938236

Suche ein externes Zweitlaufwerk für den Amiga 500, das nach funktioniert. Ich liebe es bis zu 50 Märker. Schreibt an Bernd Schweiger, Alm 51, 7602 Oberkirch/Obdachs

Ich suche dringend einen C64 (egal ob 1 oder II) mit einem Laufwerk (auch egal welches) und Orig.-Games. Ich kann 150 DM bieten, da ich mir 'etwas' anderer Schalter bin. Ruff bitte an: 07307/25219 Pöter. 100.000 Dank!

Suche 52 MB Festplatte A 500 mit 2 MB Option und Controller. 100 % OK. Kann bis 600 DM zahle. Ruff an Tel.: 07181/64260 erst ab 19.00 Uhr. Danke.

Suche für A 2000 ein günstiges Modem oder ein günstiges Turboboard. Stefan Schauer, Klemmstr. 2, 8900 München 45

Suche gebrauchten gläsernen DTX-Dessler mit Software für A 500. Bitte Typenbezeichnung und Preisvorstellung an: Tim Hartung, Utestr. 33, 5000 Köln 99

Suche Festplatten Controller (ohne Festplatte). Bitte 128-190 MB. Zahle auch gerne bar. Wer hat? Hacks Fahrman, Rübelsker Weg 66, 2300 Klausdorf/Schwent

Amiga 500-3000 gesucht. Zahle Intakt bis 300 DM, defekt bis 250 DM. 62371/32555

Suche A 500 auch defekt, auch Zubehe! (für Bastler) billige zu kaufen oder zu tauschen gegen HiFi Geräte. Dringt! Andreas Mähle, Rheinsberger Str. 3, O - 1951 Klopitz

Suche A 2000 Ram-Karte, falls möglich ohne Ram-Chips, ggf aber auch mit (teilweise funktionierend). Ruff an Tel.: 089/282637 Mucha

Suche Festplatte für Amiga 500 ab 20 MR, 100 % OK bis 300 DM. Tel.: 02841/96467

Suche dringend Amiga-Schrott! Hauptstücklich 900er + externe Geräte z.B. Floppy für kompletten A 500 (inkl. H). Zahle bis zu 190 DM + Porto. Auch Einzelteile gesucht. Tom Frischhorn, Puderbachstr. 8, 5419 Urbach oder Tel.: 02664/4301. Tausche evtl. gg. Orig. Lotus 3 + XJ 328 + Agvorturina. Call now!

## BIETE HARDWARE

Amiga 500 1 MB, 2 Laufwerke, 600 Disk, Philips CM8833 Farbmonitor, Zubehör, 1100 DM. Tel.: 06521/7591

Super: Amiga 2000-D mit Kick 2.0, ECS-Chips, 1 MB Chip-Ram + Monitor 1084 S Mod., D2 + Festplatte Quantum 165 MB mit Oktagon 2008 Controller (1MB/Ste) + Drucker Ergon LY-450 + Zweitlaufwerk + umfangr. Zsh. und Software, wertvolle Literatur (Amiga Maschinenmagazine, Amiga Intern etc. usw., alles d. 4. Mon. off. in der makellosen Zustand). Nur 2999, DM. Tel.: 06381/49041, sofort anrufen!

Verkaufe Amiga 500 Plus mit 3,5 MB Supra-RAM, 501 Joysticks, Monitor 1084 mit Ständer, 2 Joysticks, 2 Mäuse für 1600 DM VB oder mit noch 105 MB Festplatte

17ms 850 Kba Quantum 2800 DM VB. Auf alle Sachen noch Garantie! Tel.: 06681/15430

Verkaufe Floppy 1541-II, neuwertig ca. 200 DM, Drucker MSP 1230, ein Jahr alt für 250 DM. Uwe Hoch, W.-Felsenstr. Str. 39, O - 1142 Berlin

Verkaufe Amiga 2000 (1 Jahr alt) incl. Farbmonitor 1084S, 3,5 Zoll Laufwerk, 1 MB, 2 Joysticks, Maus, Originalspiel 00 Imperium, Anwendungsprogramme, Liberator, alles 100 % OK. VB 1450 DM (NP 2400 DM). Tel.: 09977/39833 ab 14.00 Uhr

Suche internes Laufwerk für Amiga. Zahle bis 90 DM und suche 1 MB Erweiterung. Zahle bis 60 DM für A 500. Ich verkaufe auch 512 KB Erweiterung für 70 DM VB, tausche auch gegen 1 MB. Ruff an: Darmstadt 232834 oder schreibt! Daniel Arnold, Sombartweg 14, 4600 Detmold 14

Zu verkaufen Amiga 500 mit Erweiterung und A501, Vortex A-Tone-Plus-Cat-Emulator, viele Arbeitsprogramme, Kinderspiele, Textumf. und viele Spiele (40 Disketten insgesamt). für 2000 DM. Jens Engels, Raumerfunderstr. 6a, O - 8051 Dresden

A500 + 2,3 MB, Monitor, 2 LW, Joystick, viele Originale, Bücher, TV Modulator, 25 Zeitschriften, Leerdisk für nur 1000 DM. Tel.: 06131/79797

Verkaufe Sega Master System mit den Spielen Hang on, Shinobi, Wonderboy II, Captain Silver. Preis nach Vereinbarung oder tausche gegen Game Gear, wenn möglich mit einem Spiel. Tel.: 0221/122187 von 14-17 Uhr, frag mich Dies

Verkaufe 5,25 Zoll-Marketaufwerk für Amiga, sehr guter Zustand, 4900 Transkaukaler, Neupreis 159 DM für nur 125 DM inkl. Porto und Nachnahmegebühr. Suche 52 MB Festplatte für A500 bis 300 DM zu kaufen. Heiko Brundok, Dr.-W.-Käte-Str. 31, O - 9230 Brunnenthal, Tel.: 8225 nach 18 Uhr

Verkaufe: A500, 1 MB RAM, Kickstart-Adapter, Bücher, Monitor 1084S, Joysticks, 150 Leerdisk, 2 Mäuse, 2 Laufw., 3 Original-Spiele, Box und sehr viele Amiga Jaker. Bitte sofort großes Systemwechsel. Nur 1900 DM. Tel.: 03671/56459

Verk. neue, C64II, Floppy 1541 II, Datensette m. 10 Kass. LL, Disk-Box, 80 Disk, Spiele (Death Knight of Kryia, Wroste Mania) 160 00 % OK für 550 DM (NP 1050 DM). V. Nowotnick, Fischering 3, O - 4050 Halle

Wahnhin/Verkaufe Super-Modem 2400 Baud zum Superpreis von nur 250 DM (NP 458 DM). Oder tausche es gegen Thunderforce 3 und noch legendäre Spid für Mega-Drive (also 2 Games). Call: 07307/25219. Peter verlanen. Suche außerdem alle Games fürs Mega-Drive z.B. Thunderforce 3 + 4, Wonderboy 5, Desert Strife, Golden Axe II, Super Shinobi inkl. usw. Zahle 40-60 DM.

Biote C64 Floppy, Disketten, 2 Joysticks, Diskettestricke, Geoskife, ca. 1 Jahr alt, 100 % OK. Preis nach Vereinbarung, Mark Schwärz, Str. der Freundschaft 6, O - 8800 Zittau

Verkaufe C64/128 mit 30 bespielten Disketten, 1015 Leerdisketten. Dazu kommt noch eine Datensette mit 1 Cassette für zusammen nur 100 DM für 300 DM. Alles 100 % OK. Tel.: 06106/2774

verträgt zwischen 17.00 und 20.30 Uhr. Ich wohne in Redgum Dudenhofen.

Verkaufe kaum genutzten C-64II + Floppy 1591II + Datensette + viel Software z.B. Terminator 2, Testdrive II, Maniac Mansion + code, Turrican, SS, Basketball + Baseball und Geo 2.10 und 2.10 DC-Bonus. Also für 650 DM. Martin Müller, Gölperg Str. 52, O - 2000 Neubrandenburg

Disk-Codierer f. alle Amiga (m. 2 Laufwerk), LED, langes Kabel, 14 Qualität nur 50 DM + NN unter 09852/9093

Biote Commodore 64, Floppy Disk Drive 1541-II, Joystick, Disketten und Diskettenbox, alles neuwertig und 100 % OK. Verkauf multimedial. Daniel Haake, Edmann-Kretschmer-Str. 1, O - 8800 Zittau

Verkaufe 1 Jahr alten C 64II, Floppy 1541 II, Simon Basic, Dikbox, 80 Disk, Mouse, Joystick, Disklöcher, Abdeckhaube, Bücher, alles für VB 400 DM. Schreibt an Heiko Kruse, Lindenstr. 89, 12211 Weißensee

Amiga 500, 1 MB, Zweitlaufwerk, Anschlußkabel an Monitor, Joyboard, Maus, über 10 Originale wie z.B. Loom, Eplie, Becholder 2, Zak, Mac Kracken, 1 Leander, neues Systemwechsel zu verkaufen. Alles neuwertig u. gepflegt 900 DM. Tel.: 06271/71348

Stapel! Verkaufte C64 Farbmonitor 1502, 5 Monate alt gegen Systemwechsel für 300 DM inkl. Anschlußkabel. Top Zustand. Dazu gibt es C64 Actionspiel Original, verziert sich. Schreibt an Matthias Albrecht, Tangenbergstr. 41; b; O - 3214 Rogitz

Verkaufe mein Bodega Bay, die Erweiterungsoption für den Amiga 500. Macht den Amiga 500 zum kompletten Amiga 2000 zum Anschließen von PC-Karten. Nur ein halbes Jahr alt für nur 300 DM. Ruff unter der Nummer 0715422059 an

Verkaufe Amiga 500, 1 MB + Zweitlaufwerk, Action Replay II, Stereo-cable-Monitor, Abdeckhaube + 75 Disk, 46 Monate alt für VB 300 DM + Porto. Aufpreis gegen PC386 + Color-Monitor, Jean - 313021

Verkaufe A 2000 C, WB 1.3; 2x3,5 Laufwerk + Farbmonitor 1084 S, viel Literatur, alles in Topzustand und erst ca. 9 Monate alt für nur 1380 DM. Frank Kempt, Am der Flöhr 10, O - 9330 Obertraun

Verkaufe autom. Maus/Joystick-Umschalter für 25 DM. Schreibt an Sascha Abraham, Lieberose Str. 35, 1000 Berlin 26

Verk. Amiga 500, 2,5 MB, 2 Laufwerke, 1084 S Monitor, VB-Tuner, Minireinsteller, Abdeckhaube, Ersatz 512 KB RAM-Karte, 2 TV-Modulatoren, Diskbox, 40 Originale, Amiga Jokers, alles ca. 1/2 Jahr alt, Neupreis 2850 DM für nur 2000 DM. Tel.: 0212/54942

Amiga 500 mit 1,8 MB Speichererweiterung (beides 1 Jahr alt) und Software für 800 DM zu verkaufen. Lars Schlömer, Wemser Bergstr. 16, 3209 Schellerten Wehrhausen

A2000, 3 MB, 2 Laufwerke, 52 MR Quantum, Festplatte, Nexus Controller, Farbmonitor, 1084 Steno, 1/2 Jahr alt, NP 3900 DM für 3200 DM inkl. Maus, Joystick, 100 Disk, Handbücher und den Spielen Eye of the Beholder, Flight of the Intruder und F-152, 6584/317

# PERSONAL PAINT & DELUXE PAINT IV AGA

Neue Farbriegel für neue „Freundinnen“

Daß die aktuelle Amiga-Generation enorme Grafikfähigkeiten aufweist, weiß jedes Kind — aber wissen es die gängigen Malprogramme auch? Nö, bisher machte keines von den neuen AA-Chips Gebrauch. Doch jetzt sind die farblosen Zeiten passé, hier kommen die beiden ersten Power-Pinsel!



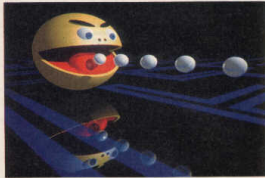
Beispielhaft benutzerfreundlich: Personal Paint

## PERSONAL PAINT

Mit der Textverarbeitung „Personal Write“ hat der italienische Hersteller Cloanto bereits unter Beweis gestellt, daß preiswerte Anwendersoft durchaus auch leistungsfähig sein kann — und diese schöne Tradition wird nun mit diesem Malprogramm fortgesetzt. Personal Paint läuft auf allen Amigas und unterstützt die jeweils verfügbaren Grafikmodi: bei älteren Modellen gibt's also bis zu 64 Farben gleichzeitig, während es beim 1200er bzw. 4000er bunte 256 sind. Lediglich der HAM-Modus mit 4096 Farbtönen (bzw. über

200.000 beim AA-Chipset) bleibt dem Anwender verschlossen.

Schade, aber auch kein Beinbruch, denn im Gegenzug sorgt eine durchdachte Benutzeroberfläche im Stil von „Deluxe Paint“ für ein Höchstmaß an Komfort. Ob per Mausclick oder via Tastatur, die zahlreichen Malwerkzeuge stehen prompt zur Verfügung. Das Programm übernimmt das Zeichnen von Linien, Kreisen oder Rechtecken ebenso selbstverständlich wie das Füllen von komplexen Flächen, wobei als Füllmuster sowohl Farbverläufe als auch Pinsel erhalten können. Bis zu neun dieser Brushes lassen sich ausschneiden, vervielfältigen, dre-



## DELUXE PAINT IV AGA

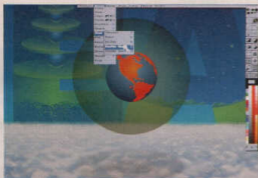
hen, spiegeln oder ins Dreidimensionale verzerren. Daneben steht noch Anti-Aliasing zum Glätten des berühmigten „Treppenstufen-Effekts“ zur Verfügung, und eine Stencil-Funktion schützt schützenswerte Bildbereiche. So schön das alles ist, sonderlich originell ist es nicht — kommen wir daher zu den Besonderheiten von Personal Paint.

Interessant ist vor allem die Möglichkeit, Bilddateien im PC- oder Mac-Format (PCX bzw. GIF) zu laden und sie anschließend mit Hilfe mächtiger Konvertierfunktionen nachzubearbeiten. Beispielsweise läßt sich so die Auflösung und Farbtiefe beliebig manipulieren, wobei die zeitaufwendigen, aber effektiven Floyd-Steinberg-Algorithmen dafür sorgen, daß selbst eine Reduzierung von 256 auf schlappe 16 Farben nahezu ohne Qualitätsverlust vonstatten geht. Den letzten Feinschliff bekommt das Kunstwerk dann mit Hilfe diverser Filter, mit denen sich „Wellenmuster“ oder sonstige Verwisch-Effekte erzeugen lassen. Köner können aus diesem Programm noch einiges mehr herauskitzeln, simple Redakteure wie wir wenden sich unterdessen der Konkurrenz zu:

Was gäbe es zu Electronic Arts Malklassiker zu sagen, was nicht schon tausendmal gesagt worden wäre? Den Kosennamen „DPaint“ kennt jeder, genau wie jeder weiß, daß das Programm in Sachen Benutzerfreundlichkeit Maßstäbe gesetzt hat, daß vom simplen Kreiszeichnen bis hin zu komplizierten 3D-Pinselkalkulationen alle nur denkbaren Malwerkzeuge zur Auswahl stehen, und daß seit der letzten Version sogar umfangreiche Animations- und Metamorphosefunktionen enthalten sind. Daher wollen wir Euch und uns eine ausführliche Schilderung der althergebrachten Features ersparen und hier nur die Unterschiede zur „normalen“ DPaint IV-Version erläutern — wenn das nicht genügt, der sei auf die User-Clubs in den Ausgaben 11/91 und 5/92 verwiesen...

Wichtigste Neuerung ist natürlich, daß das AA-Chipset des A1200 bzw. A4000 genutzt wird; steht also ein solches Gerät zur Verfügung,





Nicht preiswert aber seinen Preis wert: Deluxe Paint IV AGA

kann man auf 256, im HAMS-Modus sogar auf über 200.000 Farben zurückgreifen. Dementsprechend präsentieren sich Farbmenüs und -mischer im leicht veränderten Outfit, wobei die Bedienung durch flexible Tastaturkommandos nun deutlich schneller vorstatten geht. Praktisch auch, daß fortan auf einem Drawing Pad (eine

Art Zeichenbrett mit Digi-Stift) gepinselt werden kann und daß animierte Brushes beliebig groß sein dürfen, was endlich bildschirmfüllende Digi-Filme ermöglicht. Genau wie Personal Paint, unterstützt auch DPaint IV AGA die skalierbaren Color-Fonts der Kickstart-Versionen ab 2.0, was beispielsweise eine deutlich ver-

besserte Textausgabe beim Drucken zur Folge hat.

Überhaupt würde die gesamte Software ans aktuelle Betriebssystem angepaßt, wodurch Besitzer älterer Amigas (mit Kickstart 1.2 und 1.3) hier gänzlich abgemeldet sind — sie können den Luxus-Painter ebensowenig nutzen wie alle diejenigen, die an ihrer mondänen „Freundin“ weder Festplatte noch Zweitaufwerk installiert haben.

## WAS FÜR WEN?

Da diesmal ohnehin nur „modernisierte“ Amigianer vor der Qual der Wahl stehen, kann man die Inkompatibilität von DPaint IV AGA zu den überholten Betriebssystemen gestrotzt außen vor lassen. Das tun wir hiermit, und siehe da: Electronic Arts stellt nach wie vor den Klassenbesten in der Ami-

# USER CLUB

ga-Hochschule für Bildende Künste. Zwar sitzt ihm mit Personal Paint ein nicht zu unterschätzender und vor allem preislich hochinteressanter Konkurrent im Nacken, doch in Sachen Leistungsumfang zieht der italienische Hengst halt eindeutig den Kürzeren. Es kommt letztlich also auf Euren Hardwarefuhpark, Euren Geldbeutel und Eure Ansprüche an — ein Fehlgriff ist keines der beiden Programme! (r)



### SYSTEMVORAUSSETZUNG

#### PERSONAL PAINT

Ab 1 MB  
alle Kickstart-Versionen

#### DELUXE PAINT IV AGA

Ab 1 MB  
Kickstart 2.0 und höher  
Zweitaufwerk oder Festplatte

### GRAFIKMODI

u.a. LORES in 64 Farben  
HIRES in 16 Farben  
aus einer Palette von 4096 Farben  
nur bei A 1200/4000:  
u.a. SUPERHIRES in 256 Farben  
aus einer Palette von 16,7 Mio. Farben

u.a. LORES-HAM in 4096 Farben  
HIRES in 16 Farben  
aus einer Palette von 4096 Farben  
nur bei A 1200/4000:  
u.a. SUPERHIRES-HAMS in ca. 200.000 Farben  
aus einer Palette von 16,7 Mio. Farben

### BESONDERES

Bearbeiten von PC- oder Mac-Dateien  
möglich; leistungsfähige  
Bildkonvertierwerkzeuge; komplett  
deutsch; Demobilder anbei

Grafik- und Animationswerkzeuge;  
komplett deutsch; Demobilder anbei; Updates  
älterer DPaint Versionen zwischen 59,- DM  
und 198,- DM bei Selling Points, Verier Straße  
1, 4830 Gütersloh, Tel.: 05241/24307

### HERTEILE

Cloanto

Electronic Arts

### PREIS/BEZUG

ca 99,- DM  
Casablanca  
Wiemelhauser Straße 247 a  
4630 Bochum  
Tel.: 0234/72035

ca 299,-DM  
Fachhandel

# multimedia

Nützliches & Unnützes rund um das



Wie schon im Bericht zur Frankfurter WoC erwähnt, befaßt sich neuerdings die Münchner Firma Multimedia Experts mit dem Schillerscheiben-Sorgenkind von Commodore — ob sich das auf die neue CD-Software wohl positiv ausgewirkt hat?

## 12 Centuries of Art (Palermo)

Zumindest in diesem Fall kann man das nun wahrlich nicht behaupten, denn wer braucht einen elektronischen Kunst- und Fotoalbum zu Palermo? Noch dazu einen, der Kopfschmerzen verursacht, weil die Bilder im Interlace-Modus flackern?! Aber selbst in gedruckter Form würde man sich ein solches Werk kaum je ins Regal stellen, schon wegen der unzähligen Übersetzungsfehler. Und welcher Liebhaber von alten Bau- und Denkmälern, neuzeitlichen Stadt-

ansichten oder nostalgischer Folklore hat etwas davon, wenn er nur magere Kurzerläuterungen zum Dargestellten findet — abgesehen von einem geschichtlichen Schnelldurchlauf, der ganze historische Epochen auf ein paar Bildschirmseiten in „Blindenschrift“ abhandelt? Da interessiert auch die klassische Musikuntermalung nicht mehr, dieser Erstling der Centuries-Reihe ist leider absolut

**sinnlos.**

(Digipublishing, ca. 99,— DM)



## The Demo Collection

Nicht ganz so grimmig fällt unser Urteil hier aus, stellen doch allein die über 1000 Soundtracks (ca. 50 Stunden) einen gewissen Wert dar. Darüberhinaus finden sich zahllose PD-Games und -Anwendungen auf der Scheibe, Demos von kommerziellen Spielen, Animationen und dergleichen mehr. So gesehen erstet der Käufer dieser Sammlung einen durchaus akzeptablen „Wühltsch“, freilich hat die Sache einen heftigen Haken: Viele Programme laufen auf dem CDTV gar nicht erst, weil sie vom Keyboard

gesteuert werden müssen, viel Speicher benötigen (gilt besonders für die größeren Animationen) oder überhaupt mit dem etwas abgewandelten Betriebssystem nicht zurechtkommen. In den vollen Genuß des Gebotenen kommen also eigentlich nur Benutzer eines Amigas mit angeschlossenem CD-ROM, während die reinen CDTV-User das Nachsehen haben. Anders gesagt, das Teil ist

**bedingt tauglich.**

(Almathera Systems, ca. 59,— DM)



## Fractal Universe

Ein Reißer ist auch dieses Programm nicht, aber wer Fraktale mag, könnte damit halbwegs glücklich werden. Neben einer ganzen Menge von vorgefertigten Werken, die sich per Zufalls-generator anschauen lassen, bietet die Disc natürlich die Möglichkeit zur eigenhändigen Berechnung. Bäume, Mandelbrote und Plasmen — nichts ist unmöglich, wobei uns der Teil zur Berechnung von Fraktalbäumen am besten gefiel. Hier kann näm-

lich nach Lust und Laune über eine Unmenge von Variablen (Länge, Neigungswinkel und dergleichen) der fertige Baum bewußt „vorgeplant“ werden. Auch in diesem Fall gilt allerdings, daß CD-ROM-Benutzer im Vorteil sind, weil sie ihre Werke ganz simpel auf Diskette abspeichern können. Deshalb folgt nun wiederum ein wohlabgewogenes

**bedingt tauglich.**

(Almathera Systems, ca. 79,— DM)



## MEINUNG

Um auf die eingangs gestellte Frage zurückzukommen — wir hatten wirklich schon Übleres, gerade in dieser

Rubrik! Trotzdem machen zwei flügelahme Schwalben noch keinen Sommer, es bleibt abzuwarten, ob viel-

leicht wenigstens das externe CD-ROM-Laufwerk eine Zukunft hat... (jn)

# Stefan Ludwig

Im Jockenlehen 14  
W-7530 Pforzheim 12

Tel 07 23 1 76 54 57

Fax 07 23 1 76 54 58



EINE IDEE SETZT SICH DURCH - R E C Y C L I N G !!

## AMIGA 500

512 KB Speichererweiterung intern ohne Uhr	DM	47,--
1,5 MB Speichererweiterung intern ohne Uhr	DM	149,--
2,0 MB Speichererweiterung intern mit Uhr	DM	189,--
4,0 MB Speichererweiterung intern mit Uhr	DM	329,--

## AMIGA 500 plus

1,0 MB Speichererweiterung intern	DM	79,--
-----------------------------------	----	-------

SPICHER- UND TURBOKARTEN FÜR AMIGA 2000 AUF ANFRAGE.

## AMIGA HARDWARE

AMIGA 600 mit 1,0 MB RAM	DM	659,--
AMIGA 600 mit 1,0 MB RAM und 40,0 MB Festplatte	DM	1.099,--
AMIGA 1200	DM	949,--
AMIGA 1200 mit 84,0 MB Festplatte	DM	1.649,--
AMIGA 1200 mit 120,0 MB Festplatte	DM	1.989,--

## AMIGA-ZUBEHÖR

3 1/2" Diskettenlaufwerk INTERN für AMIGA 500	DM	109,--
3 1/2" Diskettenlaufwerk EXTERN abschaltb. für A500	DM	119,--
5 1/4" Diskettenlaufwerk EXTERN für AMIGA 500	DM	179,--
PHILIPS CM 8833 II 14" COLOR Monitor	DM	469,--
PHILIPS BRILLIANZ 1410 14" COLOR SVGA-Monitor strahlungsarm nach MPR-II !!!	DM	919,--

# NEU NEU NEU NEU

## PC-System zum HAMMERPREIS

80486SX-20MHz mit Upgrade-Möglichkeit bis zum 80486DX-50MHz Prozessor  
incl. 4,0 MB RAM; 14" VGA-Color-Monitor strahlungsarm; ca 200,0 MB  
Festplatte; 3 1/2" Diskettenlaufwerk 1,44 MB; 102 Tasten Tastatur deutsch;  
1024KB VGA-Grafikkarte 16 BIT; 2-Tasten-Maus; MS-DOS 5.0 und deutschen  
Handbüchern im Desktop-Gehäuse.

Dieses Gerät besitzt eine ALLGEMEINE FZZ-Zulassung und entspricht somit  
höchsten Qualitätsvorschriften !!

**DM 2.799,--**

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

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

# STROMAUSSFALL.

Was könnten ein Brettspiel namens „Turf“ und der Pen & Paper-Rolli „Ars Magica“ miteinander gemein haben? Diese Seite, klaro, aber sonst? Nun, in beiden Fällen spielen Gäule eine wortwörtlich tragende Rolle...



## Turf

Daß bei einer Renn-Simulation um vollblütige Galopp-Bolden den Pferdchen die Rolle zukommt, den Jockey zu tragen, dürfte keine Überraschung sein – daß beim Auspacken eines Brettspiels ein Spielbrett zum

Vorschein kommt, auch nicht. Der bereitbare Karton ist schön groß und stabil ausgefallen, darauf findet man den in Bahnen und Felder aufgeteilten Rundparcours samt Ziel und Start. Eine Partie für 3 bis 6 Jockeys erstreckt sich über insgesamt 6 Rennen, an denen sich stets 6 Vierbeiner betei-

gen; jedes Rennen gliedert sich wiederum in 5 bis 8 Würfelrunden. Wie alt ist also Josef Neckermann?

Wer's nicht weiß, darf trotzdem mitspielen: Als erstes entnimmt man dem Rennplan die Stärken und Schwächen der teilnehmenden Hafbrenner. Dazu gehört die grundsätzliche Felderleistung für jede Würfelrunde aller sechs Wettbewerbe, die Wettquote der Buchmacher oder auch die Erfahrung des Reiters. Nun geht's zwar ans erste Rennen, aber noch lange nicht ans Geldverdienen, denn mit den 50.000 Mäusen Startkapital muß zunächst einer der beteiligten Traber ersteigert werden (bei weniger als sechs Teilnehmern dürfen es auch zwei sein). Den Sparefrohs sei übrigens versichert, daß auch billige Mähren gewinnen können, wenn sich zu einer taktisch geschickten Steuerung nur ein bißchen Glück gesellt.

Anders gesagt naht jetzt Eure Stunde als Jockey! Pro Runde zieht jeder Spieler seine(n) Plastik-Hufreiter um die festgelegte Felderleistung vor, dazu addieren sich allerlei teils zufällig erwürfelte, teils planvoll einsetzbare Sonderboni. Wirklich entscheidend ist aber Euer

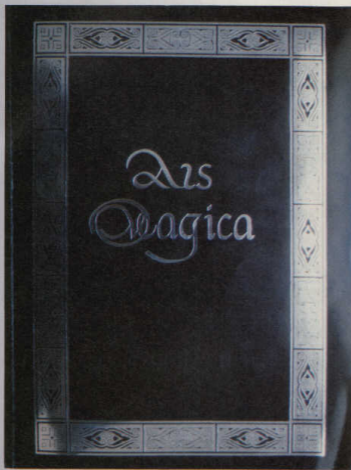
„Steuer-Feeling“, wenn es darum geht, auf den Geraden zu überholen und in den Kurven möglichst nur die innere, weikürzeste Bahn zu benutzen. Die vier Erstplatzierten bekommen zwar Preisgelder, echte Kohle ist aber eher mit den vorher abschließbaren, risikoschwangeren Wetten zu machen. Nach dem ersten Rennen folgt wundersamerweise das zweite, und die ganze Prozedur (beginnend mit der Ersteigerung) fängt von vorne an. Wer am Ende der spannenden Treibjagd über sechs Parcours die meisten Scheine hat, ist natürlich Sieger. Aber eigentlich gewinnen alle – nämlich die Überzeugung, daß wenn schon nicht alles Glück der Erde, so doch zumindest jede Menge Spaß am Rücken der Pferde zu finden ist!

## Ars Magica

Na schön, aber wie steht es mit der tragenden Rolle wiederholender Vierhufer in diesem jüngst ins Deutsche übersetzten US-Rollenspielsystem? Im Grunde genauso, jedenfalls, wenn man das Talent „Reiten“ auf seinem Charakterbogen notiert hat. Klingt soweit nach ganz gewöhnlichem Abenteuer-Tourismus, doch weit gefehlt...

Zunächst einmal handelt das Game (ähnlich wie „RuneQuest“) nicht in mystischen Fantasywelten, sondern im magisch verfremdeten Europa des 13. Jahrhunderts. Zweitens wird hier mit einer ehrwürdigen Rolli-Tradition gebrochen: Die Charaktere einer Party sind nicht mehr gleichberechtigt! Die Magier der Gruppe haben nämlich das Sagen und treffen wichtige Entscheidungen. Ihnen untergeordnet sind die nichtmagischen, aber doch mit besonderen Fähigkeiten ausgestatteten „Geführten“ wie etwa Waldläufer oder Heiler. Gefährten arbeiten stets auf freiwilliger Basis mit den Magiern zusammen und sind im Grunde unabhängig – im Gegensatz





zum dritten Abenteuer-Typus, den Gros. Hier handelt es sich nicht etwa um besonders trinkfeste Kumpane (obwohl das auch der Fall sein mag), sondern um die Schlagetots; also zauberhafte Herren Gehorsam schuldig und für's Grobe zuständig sind.

Eine zunächst befremdliche Konstellation, die jedoch vor dem hierarchischen Hintergrund des wirklichen Mittelalters durchaus überzeugt, zumal sie reizvolle Perspektiven des gruppeninternen Rollenspiels eröffnet. Aber soweit sind wir

noch lange nicht, denn erstmal müssen die Recken ja erschaffen werden. Die Heldengeburt gestaltet sich langwierig und komplex, was nicht zuletzt den diesbezüglich etwas unverständlich ausfubilierten Regeln zu verdanken ist. Die diversen Würfelproben auf Charaktermerkmale, Talente und Fähigkeiten sind da schon wesentlich sinniger geraten, und auch das würfelgesteuerte Kampfsystem hat man nach einiger Übung intuitiv. Besonders breiten Raum nimmt hier naturgemäß die Zauberei ein, deren flexibles Modulsystem wirklich erstaun-

liche Möglichkeiten bietet. So eröffnet etwa der grundsätzliche Sprach „Erschaffe Körper“ nicht weniger als neun spezielle Spells vom Wundenschließen bis zur Zombibastellei! Und weil Monster einfach nicht fehlen dürfen, gibt sich in Ars Magica von Dämonen über Drachen bis hin zu Peen alles ein Stelldichein, was so vor 700 Jahren in den Köpfen der Menschen herumsprakte. Tja, jetzt braucht Ihr eigentlich nur noch einen Dungeon-Master, in dessen Kopf eine knackige Story beruhspekt...

Ach, die Spiele braucht Ihr

auch? Wie wäre es damit: Ihr sagt uns erstens, in welchem europäischen Land die Unsitte des Wettens besonders verbreitet ist und ergänzt zweitens das bekannte Begriffspaar „R... und Reiter“ — wir verlosen dann unter allen richtigen Einsendungen unsere beiden Rezensionsexemplare. Beim letzten derartigen Deal war Italien und Arrakis bzw. Dune gefragt, und allen, die jetzt nach unserer Adresse fragen, sei umgehend Antwort beschieden:

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

#### Turf

**Spielmaterial:** 76%

**Spielregeln:** 79%

**Spielreiz:** 82%

**Besonderes:** Endlich wieder ein Game mit richtigem Spielgeld! Lechz!

**Schwierigkeit:**

Für Fortgeschrittene

**Preis:** ca. 45,— DM

**Bezug:**

Fantasy Productions

Postfach 1416

4006 Erkrath

Tel.: 0211/9 24 22 42

#### Ars Magica

**Spielmaterial:** 71%

**Spielregeln:** 71%

**Spielreiz:** 78%

**Besonderes:** Vorläufig sind noch keine Abenteuermodule erhältlich.

**Schwierigkeit:** Für Könner

**Preis:** ca. 45,— DM

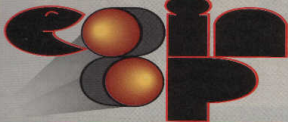
**Bezug:** Fantasy Productions

Postfach 1416

4006 Erkrath

Tel.: 0211/9 24 22 42





Die Automatenhersteller scheinen noch im Winterschlaf zu dösen, denn von den vier neuen Geräten, die wir hier und heute vorstellen, kann leider bloß die Hälfte mit frühlingfrischem Gameplay aufwarten — der Rest wirkt eher schnarchig...

## HOOK



Das erste Glanzlicht unserer jüngsten Arcade-Expedition verdanken wir den „R-Type“-Erfindern Irem. Mit Oceans grübelastigem Adventure hat deren Film-Versoftung freilich wenig gemein, es wird vielmehr im Stil von „Double Dragon“ drauflosgekloppt. Cineasten und Videoten ahnen sicherlich, daß man sich hier um

Peter Pans Nachwuchs prügelt, den der fiese Captain Hook ins Nimmerland verschleppt hat.

Ein bis zwei Spieler dürfen sich für die Rückführungsaktion melden und zunächst mal ihren Recken aus einem Fünferpack (darunter Peter Pan) herauspicken. Ein Druck auf's Knöpfchen, und schon warten Piraten in den unterschiedlichsten Formen und Farben vor meist horizontal scrollender Kulisse auf ihre wohlverdiente

Abreibung. Die Bandbreite an verfügbaren Schlägen ist dabei jedoch kaum aufregend, lediglich Fausthieb, Schulterwurf sowie ein charakterabhängiger Spezialschlag stehen zur Verfügung. Dafür ist's problemlos möglich, einem toten Gegner die Waffen abzunehmen und diese fortan selbst weiterzubenutzen. Speere, Bonusgegenstände oder Nahrung liegen gelegentlich am Wegesrand verstreut, zudem lassen sich

Fässer, Anker und sogar Lagerfeuer auf sammeln und einmalig als Wurfgeschöß mißbrauchen. Für Abwechslung ist somit gesorgt, die bunte Grafik und der vielfältige Sound gehen ebenso in Ordnung wie die simple Steuerung; Continues gibt's sowieso — warum also nicht ein wenig Klimpergeld für die armen Kidnapping-Opfer opfern?



SELECT PLAYERS 10  
BARAKA



## WARRIORS OF FATE



Capcoms neue Platine sieht auf den ersten Blick aus wie ein zu groß geratener Heizlüfter, so mächtig ist die in Plastik verpackte Hardware. Unverzagt montierten wird das Teil in ein Automatengehäuse, nur um feststellen zu müssen, daß sich der Aufwand kaum gelohnt hat...

Wie bei Irem's Piraten-Hatz ist auch hier wieder eine digitale Schlägerei angesagt, allerdings läßt Capcom bis zu drei Bildschirm-Brutalos mitmischen. Erneut stehen fünf Fighter zur Wahl, die jeweils Faustschlag, Schulterwurf und einen Special-Move im Repertoire

haben. Gescrollt wird ebenfalls horizontal, und Prigelknaben laufen auch hier genügend durch die Gegend, dennoch gibt es Unterschiede. So hat der Spieler beispielsweise ein Reitpferd unterm Hintern, jedenfalls solange, bis es ihm ein Finsterling unter selbigem wegsäbelt. Statt Freibeutern gibt's halt Soldaten in den verschiedensten Outfits; Waffen und Bonusgegenstände können unterwegs aufgeklaut werden, und scheinbar nutzloses Landschafts-Inventar läßt sich oft den Widersachern an den Kopf werfen. Doch obwohl hier stets unter Zeitdruck geschlagert wird, spielt sich

Warriors of Fate herzlich lahm, was zum einen der trägen Steuerung, zum anderen dem Mangel an frischen Ideen zuzuschreiben ist. Schade, denn in punkto Präsentation brauchen sich die Schicksalskrieger nicht zu verstecken: Ein feschcs Intro erzählt in schönen Bildern die Vorgeschichte, im übrigen kann die blutrünstige Grafik durch Farbenvielfalt und große Sprites überzeugen. Es gibt viel Begeleitmusik plus kernige Sound-FX zu hören und endlose Continues zu erwerben, doch wer mag sich schon so lange langweilen?



## LIGHTNING & THUNDER 2

Wer sich nämlich wirklich langweilen will, ist ohnehin bei Viscos neuem „Prachtstück“ besser aufgehoben. Doch was heißt schon neu? Tatsächlich war diese unsägliche Breakout-Variante bereits in der ersten Auflage vor zwei Jahren (siehe AJ 2/91) völlig überholt, was soll man da erst 1993 sagen?!

Eine Erklärung des Spielprinzips erübrigt sich somit fast von selbst, doch man soll ja auch an den Zocker-Nachwuchs denken, der selbige „Arkanoid“-Zeiten wemöglich nur von den Gutenachtgeschichten seiner Großeltern her kennt. In der oberen Screenhälfte fristen Steinchen ihr Dasein, die es abzuräumen gilt — dazu fliegt ein Ball über den Screen, den der oder die Spieler (man kann auch zu zweit antreten) mit Hilfe eines Schlägers nun ständig

zurückschlagen müssen. Diese Form des Bildschirmtennis ist grundsätzlich so alt wie der Ahnherr aller Videospiele „Pong“, neu ist hier eigentlich nur, daß statt eines Schlägers ein Männchen als Prallbock herhalten muß, und daß die Steinchen je nach Level durch Torten oder Fische ersetzt wurden. Doch all das hatte der Vorgänger auch schon zu bieten, genau wie die Aufgabe, von Zeit zu Zeit einen beweglichen Obermottz abräumen zu müssen. Daß ab und an Hühner oder Schweine durchs Feld laufen, die bei einem Treffer Bonusgegenstände oder Multibälle hinterlassen, kann da freilich nichts mehr retten. Gleichfalls rettungslos kommt die extrem üble Grafik (noch übler als anno 91!) daher, die Soundbegleitung ist auch mies, lediglich die Steuerung geht halbwegs in Ordnung. Pfui Deibel!

## STAR WARS

Wenn das alles so ist, geben wir uns zum Abschied die Kugel — bei Data East's neuem Flipper natürlich, was habt Ihr denn gedacht? Hier wartet ein wortwörtlich unüberschaubares (sowie unüberhörbares) Wiedersehen mit Movie-Lieblingen wie Luke Skywalker, Darth Vader und Prinzessin Leia. Während des eigentlichen Spielbetriebs ist der Knuddel-Robot R2D2 für Punktezuwachs gut, desweiteren gib'ts Rampen, Multibälle, Boni und überhaupt alles, was der Pinball Wizard lieb und braucht. Die Digi-Anzeige informiert effektiv über den Spielstand, die Soundeffekte sind ebenfalls vom Feinsten — so und nicht anders muß eine gelungene Ballerei aussehen! (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 Zeit-eisen seid Ihr Eurer Zeit voraus, denn die Uhr gibt es garantiert nur für Joker-Leser!!! Erhältlich in den zeitlosen Farben schwarz oder weiß für zeitlos günstige DM 49,- pro Uhr.

Nr. 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

**Spezialtitel** – 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 „Megablatt“, wo zudem die gesamte Hardware ausführlich vorgestellt wird!

Speziell günstig für DM 8,50 pro Heft



Nr. 300000

**Horizontenerweiterung** – Mit dem „PC Joker“ wifft Ihr heute schon, welche Games Euch morgen an 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 schwärmen, 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 keine

Affaire, dann müßt Ihr nur die Bestellnummer und die Zeichnung des bzw. der gewünschten Artikel(s) auf eine Postkarte schreiben; die Zahlungsweise und Eure Adresse angeben (siehe Coupon) – und ab damit!

ABER: Bei Vorauskasse 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 Vorauskasse (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,
			<input type="checkbox"/> 12/92,	<input type="checkbox"/> 1/93			
Straße/Hausnr.	200000	Sonderheft	<input type="checkbox"/> Rollenspiele	<input type="checkbox"/> Adventures	<input type="checkbox"/> Megablatt		
	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,	<input type="checkbox"/> 2/93		
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				



**AUF MÄRZ REIMT  
SICH SCHMERZ —  
DESHALB KOMMT  
DER NEUE  
AMIGA JOKER  
SCHMERZLOS AM  
26. FEBRUAR!**

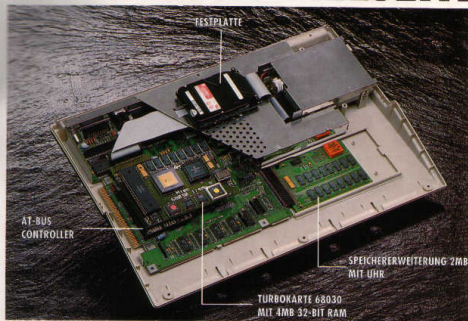
INHERENTENVERLEGER INNS	BEZUGSQUELLEN
ABC Soft	41
AHS	28
Bachler	27
Bits & Bytes	55
Blue Byte	51
CPS Heideck	47
Data & Electronics	69
Domani Soft	97
Enterlay	119
Essex	65
FDS	113
Fischer Hardware	93
Gamefine	105
Größ Electronic	55
Hamo	25
Intersoft	96,91
IPV	60
Irsee Soft	21
Joker Verlag	29,71,77,95
Joysoft	88
Karsoft	60
Kassite	66
Lehmer	61
Magie Bytes	19
Max Design	15
MegaSoft	64
Memphis	97
MSPI	13
Müller Computersoftware	78,79
Multimedia Soft	55
N-Joy	115
Neo	33
Neuroth	127
Okay Soft	66
Osoowski	36,37,49
Pawowski	2
Pevcka	67
Pflster	26
Powersoft	111
Pro Soft	58
Pygnosis	35
Quicksoft	73,74,75
Reder	93
Royal Soft	6,31
Selza	114
Silicon Dream	62
Soft Concept	55
Soft & Sound	83
Softpower	110
Softsale	69
Thalton	128
Tramfabrik	23
UBI Soft	9,49
Versand 99	24
Vial Versand	107
Wolf	45
Poster:	Joker Verlag

Okay, Herz hätte sich auch sehr schön gereimt. Aber herzlos wird das nächste Heft keinesfalls, bietet es doch jede Menge herzige Previews, herzliche Preisschreiben (wo man ein **CD-PLUS SOFT GEWINNEN** können wird), herzerliebste Specials sowie herzensgute Lösungshilfen!

Und wenn die Hersteller sich ein Herz fassen, stehen hoffentlich wieder viele schöne Tests an, darunter das lange erwartete **LEMMINGS 2**, der Plattform-Reigen **CREATURES**, die Abenteuer-Reise **WHALE'S VOYAGE**, das Action-Spektakel **ALIEN 3**, der sportliche **FOOTBALL MANAGER 3** und der putzige „Humans“-Nachschlag **THE HUMAN RACE**. Auch wollen wir uns die Versonfung von **BATMAN 2** ansehen, ein Interview mit dem verschönderten Sound-Magier Ron Hubbard führen und von der **CES LAS VEGAS** berichten. Wir werden Euch exklusiv über die Entstehung von **DAS SCHWARZE AUGE 2**, **STERNENSCHWEIF** am laufenden halten und in einem ausführlichen Special vermehren **WIE MAN DEN AMIGA PC-KOMPATIBEL MACHT**.

All das und noch viel mehr gibt's ab 26. Februar am Kiosk oder ein paar Tage eher im Abo. Haben wir eigentlich schon mal darauf hingewiesen, daß so ein Joker-Abo neben der finanziellen Ersparnis auch eine tolle Prämie mit sich bringt?!

# 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 Einbauleitung 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-Prozessor 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 Sch-

alters 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,-

Erfülllich im guten Fachhandel, bei allen SOFT & SOUND Filialen und natürlich direkt bei Udo Neuroth Hardware Design  
Essener Straße 4, 4250 Bottrop  
Tel: 02041/20 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

# No Second Prize

