



# AMIGA

## FOKER

3/93

DAS COMPUTERMAGAZIN DER NEUEN GENERATION

DM 7,- / str. 7,- / € 56,- / Lit 6900,- / hfl 9,50 / DR 1200,- Nr.3 März 1993

**VOLL ABGEHO BEN!**

**LEMMINGS 2**

**WALKER**

**WHALE'S VOYAGE**

**SLEEPWALKER**



**DAS MEISTGEKAUFTE  
ENTERTAINMENT-MAGAZIN  
FÜR DEN AMIGA!**

**VOLL EXKLUSIV!**

**DIE ENTSTEHUNG VON  
DAS SCHWARZE AUGE 2**

**VOLLER ÜBERRASCHUNGEN!**

**EISHOCKEY MANAGER**

**DINO DINI'S GOAL**

**BLACK SECT**

**VOLL KOMPATIBEL!**

**WIE MAN SEINEN  
AMIGA  
PC-TAUGLICH MACHT!**



**KNOW HOW**

**TIPS • CHEATS • PLÄNE • LÖSUNGEN**  
**KOMPLETTLÖSUNG & KARTEN: FLASHBACK**  
**STREET FIGHTER 2 • CAYEMAN NINJA**  
**LIONHEART • ASSASSIN**  
**POPULOUS 2 CHALLENGE**  
**U.V.A.**

KLÜSKO 93



# AUFBRUCH, UMBRUCH ODER GENICKBRUCH?

Keine Frage, der vergangene Monat wird als „Schwarzer Februar“ in die Annalen des Amiga-Entertainments eingehen — seit es den Joker gibt, sind uns noch keine vier Wochen mit einem derart dürftigen Angebot an neuer Spieleoft für unsere Leib- und Magenrechner untergekommen! Sollte die Markteinführung des vielgelobten 1200ers also doch keinen frischen Wind in die Amiga-Landschaft geblasen haben? Handelte es sich dabei etwa nur um den verzweifelten Versuch Commodores, die sterbenskranke „Freudin“ mittels Zwangsbeatmung zu einem letzten Aufblühen zu bewegen? Ist jetzt endgültig der Tag gekommen, an dem die Monitore Trauer tragen?

Nein, nein, so weit sind wir noch lange nicht! Vielmehr befinden wir uns mitten in einer Phase des Umbruchs, und das in zweierlei Beziehung: Einmal rutscht die gesamte Industrie und damit auch die Softwarebranche derzeit einer Rezession entgegen, zum anderen können die Hersteller naturgemäß nicht von einem Tag auf den anderen mit Spielen für einen neuen Rechner aufwarten. Für Schwarzmalerei ist es daher noch zu früh, für Reue hingegen noch nicht zu spät — selbst die mittlerweile beachtlichen Verkaufszahlen des A1200 vermögen die Companies nicht darüber hinwegzutrusten, daß unter PC-Usern nunmal nicht so ausgiebig raubkopiert wird, wie das unter Amigianern gang und gäbe ist. Und letzten Endes ist es doch genau dieser Mißstand, der mehr und mehr Firmen in die Arme der MS-Dose (oder auch zu den Konsolen) treibt! In Gesprächen wird mir nämlich immer wieder versichert, daß man schon wegen dessen immenser Verbreitung nur zu gerne für den Amiga produzieren würde, aber schlicht um die Früchte seiner Arbeit bangt...

Während also der eine oder andere Cracker vielleicht doch noch Vernunft annimmt und sein destruktives Treiben abbricht, brechen wir gerade auf — in unseren neuen Verlags-Palazzo. Zwischen all den Umzugskartons

hält mich nur die Gewißheit, daß mir die liebe-gewonnene Hundehütte als private Zweigstelle bleibt, von wehmütigen Gefühlsausbrüchen ab! Ihr hingegen solltet Euch jetzt nicht mehr vom Lesevergnügen mit dem aktuellen Heft abhalten lassen. Viel Spaß dabei und einen „Goldenen März“ wünscht Euch

Euer Michael



**DINO DINI' GOAL**

**FÜR FUSSBALLER:** Interessiert an „Kick Off 3“? Dann guckt Euch unbedingt das Preview zu „Dino Dini's Goal“ an und lest das Interview mit dem Designer! Aber auch beim Test zu „Premier Manager“ lohnt das Reinschauen. Fußball bis zum Abpfiff auf den Seiten 16, 76 und 86/87

**FÜR INSIDER:**

Wir präsentieren erste Informationen zum „Eishockey Manager“, begutachten „Games von übermorgen“ und sprechen mit Crackern von gestern! Fotos, News und eine knallharte Szene-Abrechnung auf den Seiten 12, 14 und 40

**FÜR MULTIMEDIALISTEN:**

Wie sieht die erste „Software für das CD-I“ aus? Wird der Schillerschleibenschlucker von Philips etwa besser bedient als Commodore CDTV? Steht alles auf den Seiten 90/91

**WALKER****CREATURES****EISHOCKEY MANAGER**

**FÜR FLINKFINGER:** Feuer frei, heißt es bei den Baller-Knallern „Allen 3“ und „Walker“, während „Krusty's Fun House“ und die „Creatures“ zum Balancoakt auf den Plattformen einladen. Action bis zum Game Over auf den Seiten 32, 34, 46 und 94

|                                 |     |
|---------------------------------|-----|
| Editorial                       | 3   |
| Betriebsgeheimnis               | 6   |
| Mixer                           | 7   |
| Borgis Branchengeflüster        | 8   |
| Newsflash:                      |     |
| Das Schwarze Auge 2             | 10  |
| Games von übermorgen            | 12  |
| Preview:                        |     |
| Eishockey Manager               | 14  |
| Dino Dini's Goal                | 16  |
| Black Sect                      | 18  |
| Mailbox                         | 22  |
| PD-Box                          | 38  |
| Crack                           | 40  |
| Up & Down                       | 42  |
| Preis Ausschreiben:             | 51  |
| Die Eisenbahn-Competition       |     |
| Messebericht:                   | 52  |
| CES Las Vegas '93               |     |
| Ruhmeshalle                     | 54  |
| Brök-Comic                      | 54  |
| Demo-Galerie                    | 56  |
| Impressum                       | 58  |
| Krieger-Comic                   | 58  |
| Know How                        | 59  |
| Know How Index                  | 70  |
| Joker-Galerie                   | 82  |
| Joker-Index                     | 84  |
| Interview:                      | 86  |
| Was macht eigentlich Dino Dini? |     |
| Joker-Comic                     | 88  |
| Spezial:                        | 90  |
| Software für das CD-I           |     |
| Wettbewerb:                     | 93  |
| Aktion Leser-Test               |     |
| Klassiker:                      | 101 |
| Dungeon Master                  |     |
| Die Budget-Bühne                | 102 |
| Kicker-Cup                      | 104 |
| Seitenhiebe                     | 105 |
| Computer-ABC                    | 106 |
| Kleinanzeigen                   | 109 |
| User-Club:                      |     |
| Alles über PC-Emulatoren        | 116 |
| Schöner Drucken mit dem Amiga   | 118 |
| Stromausfall:                   | 120 |
| Burp                            |     |
| Pfusch                          |     |
| Coin Op Special:                | 122 |
| IMA Frankfurt '93               |     |
| Joker-Shop                      | 124 |
| Vorschau                        | 126 |
| Inserenten                      | 126 |
| Bezugsquellen                   | 126 |

# Games im Test

## Abenteuer

Digital Dungeon 72

Transarctica 48

Whale's Voyage 44

## Action

Alien 3 32

Escape from Cybercity 90

Ily Harder 96

Gainforce 100

Walker 34

X-Ploit 98

## Geschicklichkeit

Creatures 94

Crystal Kingdom Dizzy 100

Krusty's Fun House 46

Sleepwalker 36

Swibble Dibble 78

## Simulation

1869 für A1200 74

## Sport

Carnage 98

International Truck Racing 78

Palm Springs Open 91

Premier Manager 76

## Strategie

Battleship 90

Dreadnoughts 96

Lemmings 2 30

Perfect General Scenario 74

## Verschiedenes

Brer Rabbit 91

Brettspiele 120

Budget-Spiele 102

Ernte der Sonne 90

Golden Oldies Jukebox 91

Kleinbild-Fotografie 91

Musicolor 80

PD-Games 38

Sandy's Zirkus Abenteuer 91

**FÜR ABENTEUERER:** Von der Entstehungsgeschichte zu „Das Schwarze Auge 2“ über einen Vorabbericht von „Black Sect“ bis zum Test des SF-Spektakels „Whale's Voyage“ reicht das abenteuerliche Spektrum dieser Ausgabe! Helden von heute melden sich auf den Seiten 10/11, 18 und 44

**FÜR PROFIS:** Der User-Club verrät Euch diesmal „Alles über PC-Emulatoren“ und wie man „Schöner Drucken mit dem Amiga“ kann. PC-Kompatibilität und Druck-Qualität warten auf den Seiten 116/117 bzw. 118/119

**FÜR KENNER:** Die Psygnosis-Selbstmörder kennt jeder, das Ergebnis unseres Exklusiv-Tests zu „Lemmings 2“ kennen vorläufig nur wir. Doch auch die Action-Knobelei „Sleepwalker“ sollt Ihr kennenlernen! Kennen für Körner auf den Seiten 30/31 und 36/37

**FÜR SIEGER:** In diesem Heft könnt Ihr mit etwas Glück eine abenteuerliche Fahrt mit der „Transarctica“ gewinnen — oder sogar berühmt werden, wobei für unsere „Aktion Leser-Test“ nicht Glück, sondern Talent zählt! Glückliche Talente treffen sich auf den Seiten 51 und 93

### DAS SCHWARZE AUGE 2



### TRANSARCTICA



### SLEEPWALKER



### LEMMINGS 2



# BETRIEBSGEHEIMNIS

Heute machen wir dem Namen dieser Rubrik alle Ehre und lüften ein Geheimnis des Betriebs: Unter dem Siegel der Verschwiegenheit verraten wir Euch die wichtigsten Grundregeln, um selbst professionelle Bildschirmfotos machen zu können!

Die Ausrüstung: Unabdingbar ist ein solides, standfestes Stativ, denn mit einem wackeligen Leichtgewicht wird das Ergebnis selten brauchend; aus der Hand praktisch nie. Sehr zu empfehlen ist weiterhin eine vernünftige Spiegelreflexkamera, bei der sich Blende und Verschlusszeit manuell einstellen lassen; kleine Sucherkameras sind eher für Urlaubsschnappschüsse. Im Idealfall verfügt Ihr noch über ein leichtes Teleobjektiv mit einer Brennweite

von 85 bis 135 mm, ansonsten tut's auch das Standardobjektiv. Als Material solltet Ihr für stehende Bilder einen Farbnegativfilm mit 100 ASA wählen, bei ungepausten Animationen dürfen es hingegen 400 ASA sein. In diesem Zusammenhang sei Euch noch eine Prozessorbremse bzw. ein Freezer ans Herz gelegt, denn nicht alle Games verfügen über eine Pause-Option — und Bewegung ist des Bild-

schriftfotos größter Feind!

Das Handling: Um ein optimales Ergebnis zu erzielen, sollte der Monitor mit Glasreiner gesäubert werden, dann dunkelt man den Raum ab, so finster es nur geht. Beim Ausrichten ist darauf zu achten, daß die Bildröhre im Monitor leicht schräg steht, weshalb auch die Kamera etwas nach unten gekippt auf den Screen zielen sollte. Für die richtige

Belichtung kann man sich auf den eingebauten Belichtungsmesser verlassen, lediglich bei sehr hellen bzw. dunklen Motiven sollte man ein bis zwei Stufen vom angezeigten Wert abweichen. Ganz wichtig ist, daß die Belichtungszeit nie kürzer als 1/15 Sekunde ist, ab 1/30 Sekunde gibt's hüblische Streifen! Da sich jedoch fast alle Sprites in 1/15 Sekunde noch bewegen, sind wir wieder bei Freezer, Prozessorbremse und Pausentaste angelangt — oder Ihr müßt eben mehrere Bilder mit unterschiedlichen Einstellungen schießen und das Beste hoffen...

Wir hoffen mit Euch auf gutes Gelingen, weisen gewohnheitsmäßig auf unsere Teststatistik und überlegen schon mal, welches betriebliche Geheimnis wir in vier Wochen lüften könnten.

|                             |                   |          |
|-----------------------------|-------------------|----------|
| <b>Absolute Katastrophe</b> | <b>(00%-10%)</b>  | <b>1</b> |
| <b>Katastrophe</b>          | <b>(11%-20%)</b>  | <b>0</b> |
| <b>Total zum Vergessen</b>  | <b>(21%-30%)</b>  | <b>3</b> |
| <b>Zum Vergessen</b>        | <b>(31%-40%)</b>  | <b>2</b> |
| <b>Muß nicht sein</b>       | <b>(41%-50%)</b>  | <b>1</b> |
| <b>Nix Besonderes</b>       | <b>(51%-60%)</b>  | <b>1</b> |
| <b>In Ordnung</b>           | <b>(61%-70%)</b>  | <b>3</b> |
| <b>Schwer in Ordnung</b>    | <b>(71%-80%)</b>  | <b>6</b> |
| <b>Erste Sahne</b>          | <b>(81%-90%)</b>  | <b>1</b> |
| <b>Megastark</b>            | <b>(91%-100%)</b> | <b>1</b> |
| <b>Hit-Ausbeute</b>         |                   | <b>1</b> |
| <b>Megahits</b>             |                   | <b>1</b> |

Wollen auch Sie eine *Royal Soft* Niederlassung in Ihrer Stadt eröffnen? Sprechen Sie einfach mit uns! Partner in ganz Europa gesucht.

## Royal Soft

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

Tel: 0208 / 480050 Fax: 0208 / 480025



| Game               | Amiga | PC     | Game                 | Amiga     | PC    |
|--------------------|-------|--------|----------------------|-----------|-------|
| 1869               | 79,88 | 92,94  | Formula one Grand P. | 79,88     | 92,94 |
| A-Train            | A.A.  | 98,77  | History Line 14-18   | 85,25     | 92,40 |
| ATTAC              | 92,12 | 97,80  | Legend of Valour     | 73,95     | 75,20 |
| Alone in the dark  | A.A.  | 98,22  | Links 386 Pro        | ?????     | 99,80 |
| Amazon             | A.A.  | 94,23  | Kurse Links 386 Pro  | ?????     | 47,30 |
| B.A.T. 2           | 84,88 | 90,30  | Pinball Fantasies    | 61,30     | A.A.  |
| BC KIT             | 72,95 | A.A.   | Rampart              | A.A.      | 78,90 |
| Bill's Tomato Game | 68,33 | A.A.   | Rex Nebular          | ?????     | 94,22 |
| Campaign           | 78,20 | 91,37  | R. Hood Can. Longb.  | 76,99     | 86,95 |
| Castles II         | A.A.  | 89,30  | Rome AD 92           | 74,30     | 84,30 |
| Comanche           | A.A.  | 92,30  | Sensible Soccer      | 63,30     | ????? |
| Das Schwarze Auge  | 78,20 | 89,90  | Sherlock Holmes      | A.A.      | 92,30 |
| Dune II            | A.A.  | A.A.   | Spelljammer          | A.A.      | A.A.  |
| Eternam            | A.A.  | 87,30  | Street Fighter II    | 64,30     | 68,90 |
| Goblins II         | 73,20 | 98,77  | Populous II          | A.A.      | A.A.  |
| Gunship 2000       | 87,70 | 95,20  | WAXWORKS             | Ab 16 J.= | A.A.  |
| Harrier Jump Jet   | ????? | 105,30 | Wing Commander I     | 89,30     | 60,00 |
| Indiana Jones IV   | 86,30 | 88,20  | Wing Commander II    | ?????     | 78,30 |
| Lemmings II        | 72,11 | 87,30  | WWF II               | A.A.      | A.A.  |

Neueröffnungen bald in  
Berlin - Wien - Bielefeld

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

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

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

## HEISSE DRÄHTE

Zuerst die gute Nachricht: Unsere allseits beliebte Hotline ist auch weiterhin jeden Mittwoch von 16.00 bis 19.00 Uhr unter den Telefonnummern 089/460 58 22 bzw. 46 38 23 erreichbar...

Und jetzt die bessere: Zusätzlich könnt Ihr von nun an jeden Werktag (außer Mittwoch) von 15.00 bis 20.00 Uhr auch die Nummer 08055/13 59 mit Euren Fragen torpedieren! Dabei kriegt Ihr zwar nicht die Joker-Redaktion ans Rohr, aber dafür die Jungs von UCFC, die sich ebenfalls ziemlich gut mit Spielen auskennen. Ganz unabhängig davon hat auch Attic gerade eine Hotline eingerichtet — wer also Fragen zu „Das Schwarze Auge“ oder anderen Attic-Games hat, darf sich jeden Werktag von 14.00 bis 18.00 Uhr an die Nummer 07431/54 323 wenden.

## Stadt Köln

Der Oberstadtdirektor



## FRÜHJAHRSMESSEN

Kaum hat der Landwirt seine Diesel-Rösser angespannt, bricht auch schon die nächste Messe-Saison über uns herein: Die ECTS '93 findet in London vom 4. bis 6. April statt, und das „2. Kalker Computer-Meeting“ tut genau dasselbe — allerdings in Köln und das bereits am 13. März. Die Veranstaltung im Bürgerhaus Kalk dauert zwar nur 32 Stunden, aber die nonstop rund um die Uhr! Nähere Infos dazu gibt's unter der Nummer: 0221/85 20 51

## SPEICHER-KARTE

Die stolzen Besitzer eines A600 oder A1200 unter Euch haben sicher schon den ominösen „PCMCIA Memory Card Slot“ an ihrer Wunderkiste bemerkt. Seit kurzem kann man dort auch was reinstecken!

Boeder und Mitsubishi haben jetzt nämlich Memory Cards entwickelt, die quasi eine Mischung aus RAM-Erweiterung und Disk darstellen. Vorteil eins: Die Größe des Zusatzspeichers beträgt bis zu 8MB. Vorteil zwei: Man kann das Ding jederzeit rausziehen, zu einem Freund tragen und an dessen A 600/1200 weiterspielen. Und nun der Nachteil: Der Fachhandel will für eine Karte mit 1MB rund 400 Märker sehen, für jedes weitere Megabyte werden nochmal 150 Märker fällig.



## DIGITAL-FERIEN

Die Schulferien kommen und gehen, die Computercamps bleiben bestehen: Auch dieses Jahr könnt Ihr in der Zeit vom 10. Juli bis 21. August wieder in den Schwarzwald fahren und

dort allerlei Computerkurse, Sport- und Freizeitveranstaltungen besuchen. Kosten tut der Spaß 830,- DM pro Ferienwoche; für Prospekte, Anmeldungen und neugierige Fragen ist die Computerworld GmbH zuständig. Und zwar unter der Nummer: 0761/44 775

## GEWINNER-MAGAZIN

Wir haben's eigentlich längst gewußt und Ihr sicher auch, aber jetzt ist es amtlich: Der Amiga Joker ist das beste Spielmagazin für Amiga-Fans!

Herausgefunden haben das die „United Computer & Fun Clubs“, kurz UCFC, welche auch die Anti-ALF-Aktion gegen Ausländerfeindlichkeit sowie besagte Spiele-Hotline ins Leben riefen. Was soll man dazu

noch groß sagen? Wir sind einfach geföhrt über soviel kluge Einsicht und weitreichende Sachkenntnis!



## FORSCHER-JUGEND

Der wissensdurstige Nachwuchs forschet und forschet: Heuer sind es schon knapp 4.000 Einsteins von morgen, die so hochinteressanten Themen wie etwa der „Fortpflanzung der Stabheuschrecken“ auf den Grund gehen. Dazu gehören auch die entzückenden Zwillinge auf dem Foto — wer es ihnen leichtest will, meldet sich einfach bei der:

Stiftung Jugend forschet e.V.  
Beim Schlump 58  
2000 Hamburg 13  
Tel: 040-4 10 60 05

## jugend forschet aktuell



### Teilnehmerrekord

1.007 nahmen jetzt an

28. Bund...

29. Bund...

30. Bund...

31. Bund...

32. Bund...

33. Bund...

34. Bund...

35. Bund...

36. Bund...

37. Bund...

38. Bund...

39. Bund...

40. Bund...

### Jugend forschet ist überall

Wissenschaften in

60 Ländern

4000 Teilnehmer

1000 Projekte

5000 Stunden

2000 Stunden

1000 Stunden

500 Stunden

250 Stunden

125 Stunden

62,5 Stunden

31,25 Stunden

15,625 Stunden

7,8125 Stunden

3,90625 Stunden

1,953125 Stunden

0,9765625 Stunden

0,48828125 Stunden

0,244140625 Stunden

### Forschen ohne Grenzen

Der internationale

Chemie-Wettbewerb

ist ein

internationaler

Wettbewerb

zwischen

den

Landern

der

Welt

und

hat

den

Zweck

den

Wettbewerb

zu

erweitern

und



Tim Chaney (links) und Dino Dini

diesjährigen World of Commodore in Frankfurt etwas ändert, bleibt abzuwarten.

## VERTRAGSABSCHLUSSE

Deutschsprachige Abenteuer dürfte es wohl nicht allzu sehr interessieren, daß der US-Hersteller SirTech („Wizards“) den weltweiten Vertrieb des Rollis „Das Schwarze Auge“ übernommen hat. Aber vielleicht ist es ja ganz interessant zu erfahren, daß das Game im Rest der Welt auf den hübschen Namen „Realms of Arkania“ hören wird. Außer-

Neben der Erfolgsgeschichte der japanischen Konsolisten hätte ich in meiner Lese-Ecke noch das Lebenswerk des jüngsten Milliardärs aller Zeiten anzubieten. Es geht um das Buch „Gates: How Microsoft's Mogul Reinvented an Industry — and Made Himself the Richest Man in America“ von STEPHEN MANES und PAUL ANDREWS, erschienen bei Doubleday. Die Autoren schildern darin, wie man mit Hilfe von ein paar lumpigen Programmen („MS-DOS“, „Windows“) zu einem der reichsten Männer der Welt wird. Es ist schon ergreifend zu erfahren, daß sich hinter dem ausgebufften Geschäftsmann eigentlich ein ganz schüchterner Jüngling verbirgt...

## AUSWECHSLUNG

Spieldesigner DINO DINI, bisher die kreative Stütze des kleinen Softwarehauses Anco und Schöpfer von „Kick Off“, ist zu Virgin gewechselt und wird dort auch den dritten Akt seiner Fußball-Oper veröffentlichen.

den Brief auszuhändigen. Jetzt beschäftigt sich ein Anwalt mit dem Fall, weil UBI Soft auf die Fertigstellung des neuen Soccergames dringt (womöglich mittels einer Konventionalstrafe), der Bund hingegen nicht so ohne weiteres auf Lothars Unterstützung bei der Landesverteidigung verzichten mag. Woher ich das weiß? Nun, Lothars Hilferuf erreichte mich per Mobilfunk aus der Kaserne!



Das Foto zeigt ihn zusammen mit Virgin-Geschäftsführer TIM CHANEY nach der Ballübergabe... ah, Vertragsunterzeichnung.

## ABGANG

Seit 1990 war HELMUT JOST bei Commodore Vizepräsident und Geschäftsführer, jetzt ist er weg. Die Karriereleiter führte den 40-jährigen Hessen zum PC-Giganten Escorn (Jahresumsatz 1 Milliarde DM), wo er fortan

dem hat Altk-Geschäftsführer GUIDO HENKEL gerade

## BULLENWANDERUNG

## EINBERUFUNG

Letztes Mal berichtete ich Euch über den spektakulären Weggang IOTHAR SCHMITTS von Blue Byte und seinem neuen Job bei UBI Soft. Mittlerweile hat der 24-jährige aber wieder eine ganz andere Beschäftigung...



Lothar Schmitt

Plötzlich und unerwartet fand sich Lothar nämlich beim Barras wieder! Dabei hat der arme Kerl vom drohenden Einberufungsbescheid gar nichts gewußt, sein Vermieter hatte nämlich schlicht vergessen, ihm den entsprechen-



Helmut Jost

den für Marketing und Europa-Distribution zuständig ist. Seine Aufgaben bei Commo nimmt nun ALWIN STUMPF wahr — ob sich deshalb an der Produktpalette oder der



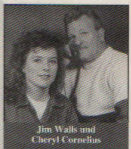
Guido Henkel

nach ein weiteres, nicht unwichtiges Rechtsgeschäft getätigt: Er nutzte eine kurze Programmierpause, um zu heiraten. Na, dann mal herzlichen Glückwunsch!

## LESEZOFF

Der amerikanische Verlag Random House veröffentlicht demnächst ein Buch von DAVID SHEFF mit dem ellenlangen Titel „Game Over: How Nintendo Zapped an American Industry, Captured Your Dollars and Enslaved Your Children“.

In Diensten von Sierra entwickelte der Ex-Polizist JIM WALLS die „Police Quest“-Saga; mittlerweile hat er die berühmte Adventure-Schmiede verlassen und arbeitet bei dem neuen Label Tsunami. Schrecklich viel hat sich für Jim dadurch aber nicht geändert, denn das Personal von Tsunami besteht hauptsächlich aus ehemaligen Sierra-Mitarbeitern! Das gilt unter anderem auch für CHERYL CORNELIUS, Jims Co-Designerin bei seinem nächsten Krimi-Adventure: „Blue Force: Next of Kin“.



Jim Walls und Cheryl Cornelius



**Achten  
Sie auf  
Grauimporte!**

Limitierte  
Auflage: nur die  
deutsche Version  
enthält eine  
Lemmings-  
Anstecknadel  
und die  
deutsche  
Anleitung.

# Lemmings<sup>TM</sup> the Tribes



## **SIE SIND WIEDER DA!!! IN EINEM NEUEN PHANTASTISCHEN ABENTEUER!**

**12 neue Welten mit den außergewöhnlichsten Akteuren der Softwarebranche – inklusive:**

Windsurfen, Dudelsackspielen, Ballonfahren, Springern, Teppichreiten, Schneeballwerfen, Pyramidenbauern,  
Fechtern, Stabhochspringen, Bongospielern, Sandburgenbauern und vielen anderen Gestalten...

- 12 brandneue Stämme, jeder mit individuellen Fähigkeiten
- Retten Sie die Stämme & gewinnen Sie den Talisman
- 256 brillante VGA-Farben
- Fessende Spielbarkeit



PRESENTS A



PRODUCTION

- Knifflige Rätsel mit lustigen Animationen

• Außergewöhnliche  
Soundunterstützung mit digitalisierten  
Lemmingstimmen

- 8-Wege-Scrolling

IN ASSOCIATION WITH LEMMING ISLAND - LEMMINGS2 THE TRIBES - A 'WE'RE GOING TO TAKE YOU BY STORM!' PRODUCTION  
MUSIC BY MLEMMING THE PIPER - STUNTS BY KARLUS CAVE LEMMING - SCENERY BY MAGIC WALL LEMMING - MAYHEM BY CLUB BASHIR LEMMING

**Oh yeah! Demnächst bei Ihrem Software-Händler!!**

Erst der Bleistift...



...dann die Farbe!



## DAS SCHWARZE AUGE II

**D**ie Erfahrung lehrt, daß die Ausnahmen meist viel interessanter sind als die Regel. Ergo präsentieren wir Euch hier ausnahmsweise kein reguläres Preview, sondern einen exklusiven Blick in die Werkstatt von Attie, wo gerade Teil zwei der Nordland-Trilogie entsteht!



Guido  
Henkel

Als fleißige Leserbrief-Leser wissen wir, daß es viele von Euch brennend interessiert, wie ein Computerspiel eigentlich gemacht wird — speziell, wenn es sich dabei um eine so komplexe Angelegenheit wie ein Rollenspiel handelt. Deshalb haben wir Guido Henkel (den „Managing Director“ von Attie), uns mal zu erzählen, was die ganzen Grafiker, Komponisten, Programmierer und Spieldesigner in all

den Monaten tun, bevor normalerweise das erste Preview erscheint. Als erstes kläre uns Guido darüber auf, daß die Organisation eines derartigen Projektes wesentlich komplizierter ist, als wir vermutet hätten:

„Seit der Fertigstellung der „Schicksalsklinge“ ist zwar schon einige Zeit verstrichen, aber die haben wir keineswegs verdrößt! Unmittelbar nach Beendigung des ersten Teils sind die Story-Autoren bei Fantasy Productions unter der Leitung von Michael Johann darangegangen, die Fortsetzung zu planen. Sie sind zwar noch längst nicht fertig mit der Geschichte, aber nach dem, was ich bisher davon zu Gesicht bekommen habe, wird sie um einiges dichter und atmosphärischer werden als das letzte Mal. Inhaltlich schließt Sternenschweif nahtlos an die Schicksalsklinge an, allerdings spielt das Geschehen diesmal in einer Gegend, die östlich von der vorherigen Abenteuer-Landschaft liegt. Zur konkreten Handlung läßt sich momentan noch wenig sagen, aber ganz allgemein wird es um die Konflikte zwischen dem Zwergen- und dem Elfen-Volk gehen, die sich gegen-

seitig ja nicht eben mögen.“

Demnach habt Ihr selbst mit der Entwicklung der Story gar nicht so viel zu schaffen?

„Nein, wir bei Attie waren ja zunächst noch mit den Konvertierungen und der Übersetzung des ersten Teils ins Englische beschäftigt; danach haben wir uns den Kopf darüber zerbrochen, was man beim Mittelteil der Trilogie besser machen könnte. Dazu wurden erstmal sämtliche Käufer-Zuschriften genau ausgewertet, denn die Meinung der Spieler ist uns äußerst wichtig — auch und gerade wenn sie recht kritisch ausfällt. Ganz automatisch ergaben sich dadurch eine Menge neuer Ideen, die wir nun verwirklichen wollen.“

Ein wichtiger Punkt bei der Vorbereitung war aber auch die Eindämmung des Personalaufwands; wer bei der Schicksalsklinge die Liste mit den Namen der Mitswirkenden gelesen hat, weiß, was ich meine! Um das organisatorisch leichter in den Griff zu kriegen, arbeiten wir nun stärker mit Leuten, die quasi rund um die Uhr bei

uns im Haus sitzen. Derzeit sind das Grafiker, Programmierer und Musiker zusammengenommen, zehn Mann.

Wie und wann ging es dann richtig los bei Euch?

Als erste fingen die Grafiker an: sie begannen bereits letzten August damit, in akribischer Kleinarbeit neue Motive zu zeichnen und sämtliche Heldenanimationen gründlich zu überarbeiten. Und zwar so gründlich, daß sich in Zukunft alle Figuren auf dem Kampfscreen in acht Richtungen bewegen können, was auch auf einen vielfach geäußerten Wunsch der DSA-Spieler zurückgeht. Außerdem integrieren wir eine neue Maussteuerung in die Kampfsequenzen, damit man sich einfach zum gewünschten Ziel hinklicken kann und nicht mehr mühsam auf der Tastatur den Weg zusammensuchen muß.

Insgesamt drei Grafiker waren allein mit den Animationen beschäftigt, währenddessen ging unser Haus-Picasso Vadim Pietryzyski daran, die neuen, teilweise ebenfalls animierten Bilder für die einzelnen Locations zu entwerfen. Die verschiedenen

Händler, Heiler, Schmiede etc. sehen jetzt also alle anders aus, außerdem konnten wir diesmal mehr Farben dafür verwenden, weil wir schon im Vorfeld die Farbpaletten überarbeitet hatten.

Darüber war es schätzungsweise Weihnachten geworden!?

Genau, nach dem hochverdienten Weihnachtsurlaub kam dann das nächste Kapitel an die Reihe, die Programmierung. In einer ziemlich lang geratenen Besprechung legten wir folgende Aufteilung fest: Hans-Jürgen Brändle macht sich wieder über die Kämpfe her — sie sind sowieso komplett sein Baby, daher ist es nur fair, wenn er sich mit ihnen herumzuschlagen darf. Horst Weidle hat die ehrenvolle Aufgabe, die Programmroutinen von unserer bisherigen Haussprache „C“ auf das zeitgemäßere „C++“ umzuschreiben. Und ich selbst erhielt den Job, das Benutzer-Interface etwas aufzupolieren. Dazu gehören z.B. die ganzen Textroutinen und die Dialogboxen, mit denen ich übrigens immer noch beschäftigt bin. Außerdem mußte ich ein völlig neues Soundsystem einbauen,

weil wir die Fans diesmal mit digitaler Sprachausgabe verwöhnen wollen.

Und was passiert nun gerade in diesem Moment im Attic-Dungeon?

Im Gegensatz zu unseren früheren Gewohnheiten, wo wir uns das immer bis kurz vor Schluß aufgehoben hatten, machen unsere beiden Haupt-Grafiker Vadim Pietryzyski und Bernd Karwath jetzt schon das Intro. Darin wird diesmal keine detaillierte Vorgeschichte mehr erzählt, wir wollen die Leute lieber mit tollen Bildern und hübscher Musik in die richtige Stimmung versetzen. Deshalb werden einige Szenen sogar gefilmt und anschließend digitalisiert — wir freuen uns hier alle schon auf die geplante Kniepen-Szene mit einer zünftigen Prägeseil!

Tja, da könnt Ihr mal sehen, wieviel Blut, Schweiß und Tränen die Entwicklung eines anspruchsvollen Rollenspiels kostet! Und falls die Programmierer ihr Intro halbwegs unbeschadet überleben, können wir Euch irgendwann hoffentlich auch ein „normales“ Preview zum Sternenschweif liefern... (Guido Henkel/ed)

# STERNENSCHWEIF



Im Vorfeld ist viel Handarbeit gefragt...



NEWSFLASH

Jetzt flashen die News aber richtig: Die Games, von denen wir hier die ersten Infos und Grafiken präsentieren, sind so blitz-neu, daß der Veröffentlichungstermin noch in den Sternen steht — willkommen in der Spiele-Zukunft!

# GAMES VON ÜBERMORGEN



## INNOCENT UNTIL CAUGHT

Psygnosis zum ersten: Dieses SF-Adventure mit pflegeleichter Point & Click-Steuerung wird in Liverpool selbst entwickelt. Man schlüpft dabei in die Rolle eines intergalaktischen Diebes, der vom Weltraumzoll geschnappt und dem bei der Gelegenheit das Raumschiff konfisziert wurde. Jetzt muß er sich mit einem automatisch vermehrten Befehlswortschatz durch viele knackige Rätsel und schön animierte Grafiken klaben — um der astronomischen Bußgeldbescheid zu finanzieren...



## MIRACLE BAT

Die Jungs von Miracle, die übrigens auch an der CDTV-Version von „Sensible Soccer“ arbeiten, haben ein neues Jump & Run à la „Sonic“ in der Pipeline. Der kleine Held besitzt Flügel und

einen schützenden Mantel, zu seiner Verteidigung wirft er in den 100 endmonstergesicherten Plattform-Levels mit Obst um sich. Der endgültige Titel und das Softwarehaus, welches das Spiel veröffentlichen soll, stehen noch nicht fest — aber das erste Foto könnt Ihr schon mal bewundern!

## TURBO TERMINATOR

Im Auftrag von Psygnosis sitzt ein skandinavisches Programmiererteam gerade an einem Motorradrennen, das Erinnerungen an Activations „Super Hang On“ wach werden läßt.

Vor dem Sturm auf die Piste darf der Bildschirm-Biker zwischen zwölf verschiedenen Fahrrufen und sechs heißen Öfen wählen; gerast wird in Amerika, Australien, Brasilien, Deutschland, Frankreich, Japan oder Schweden, wo dann jeweils drei bis sechs Runden pro Rennen durchzustehen sind.



## SECOND SAMURAI

Schade, weil Image Works Pleite machte, ging der feine Vorgänger „First Samurai“ etwas unter. Auch beim Nachfolger, der unter den Fittichen von Vivid Image entsteht, wird man wieder einen Firnrost-

Krieger durch vier Abschnitte eines Action-Adventures steuert. Die Level sind jedoch um einiges größer, außerdem gibt's Geheim-Stages, einen Duo-Modus und viele fiese Fallen. So ist an eine Statue gedacht, bei deren bloßer Berührung der Held von giftigen Pfeilen durchbohrt wird — sayonara!



## BENEATH A STEEL SKY

Durch „Lure of the Temptress“ wurde das Revolution-Team berührt, für den futuristischen Nachfolger tat man sich mit dem bekannten Comic-Künstler Dave Gibbons zusammen. Der Held wird Robert Forster heißen und sich durch eine von dem Computer LINC kontrollierte Cyberpunk-Welt schlagen müssen, um seine wahre Identität herauszufinden. Dabei begegnet er (daneben auch dem Joker-Leser, der bei unseren Digi-Held-Preisaus-schreiben gewonnen und sein Foto at Virgin geschickt hat! (C. Borgmeier/td)

Sie leben weiter...

# HUMANS

Jetzt neu.  
HUMAN RACE - THE JURASSIC LEVELS,  
die Fortsetzung von THE HUMANS,  
dem Fun-Game-Knüller des Jahres 1992.  
Mit 80 neuen Levels.

Alle Versionen komplett  
in Deutsch  
Für PCs, Kompatible  
und Amiga



Das hat die Wissenschaft noch nicht gewollt: Menschen lebten gemeinsam mit Dinosauriern auf der Erde! Die HUMANS machen's möglich. Neue knifflige Abenteuer auf 80 Spiellevels. Mit den witzigen kleinen Neandertalern.

"Ein Fun-Game für alle Altersklassen - THE HUMANS ist der Knüller des Jahres. (...) Bald schon ist man nach den witzigen Wichtern noch süchtiger, als man nach den launigen Lemmings war!"  
(Aus: Amiga Joker 7/92)



Original HUMANS-Poster:  
Für DM 5,- (auch in Briefmarken)  
anzufordern bei  
BOMICO  
Stichwort HUMANS-Poster  
Am Südpark 12, 6092 Katzenbach

...entworfene von  
**BOMICO**  
in Deutschland



HUMAN RACE  
- THE JURASSIC LEVELS  
Die Fortsetzung des Originals  
THE HUMANS. Zu haben  
Datadisk mit 80 neuen Levels  
(nur mit dem Original spielbar)  
Oder als Vollversion  
(Originalspiel THE HUMANS  
nicht erforderlich)



MIRAGE

Alle strategisch veranlagten Kufen-Fans unter Euch dürfen bald ein bis drei Fässer aufmachen: Die Schöpfer des Kultspiels „Bundesliga Manager Professional“ haben die nächste Runde vom Rasen aufs Eis verlegt!

# Eishockey Manager

Pünktlich zum Beginn der Weltmeisterschaft am 18. April, die diesmal ja in Deutschland stattfindet, soll der inoffizielle Nachfolger von „BMP“ in den Läden stehen — momentan wird bei Software 2000 aber noch unter Hochdruck am digitalen Eisbecher gefeilt: Die „Bundis“ Werner Krahe und Jens Onnen biegen emsig Bytes, und Meistergrafiker Celal, der auch schon so manchen Joker-Titel fabriziert hat, rührt kräftig im Farbtopf...

Wie beim „grünen“ Vorgänger dürfen sich auch hier wieder vier Manager ins Geschehen stürzen, wobei die Auswahl an Digi-Köpfen deutlich erweitert wurde. Neuerdings sind nun auch Managerinnen dabei, darüberhinaus wird man mit Hilfe eines später erscheinenden Editors sogar sein ureigenes Antlitz auf den Screen zaubern können. Bei den Einstellmöglichkeiten ist die Entwicklung ebenfalls nicht stehengeblieben: sechs Schwierigkeitsstufen, Einjahres-, Dreijahres- oder Endlos-Saison, erste, zweite oder Oberliga, Einstieg ins obere, mittlere oder untere Drittel der Tabelle und vieles mehr. Ganz zwanglos ergeben sich daraus unzählige Statistiken, unter anderem auch rund 40 Highscorelisten, z.B. für den besten Torwart, den besten Vorlagengeber und sogar den fairsten Sportsmann. Wer es schafft, in der Bundesliga unter die ersten Fünf zu kommen, wird vom Programm eingeladen, zusätzlich zu seinem Verein die Nationalmannschaft zu übernehmen — dann darf man den WM-Kader zusammenstellen und gegen internationale Teams antreten. Selbstverständlich bekommt man es dabei überall (zumindest namentlich) mit

den authentischen Eishockey-Cracks zu tun.

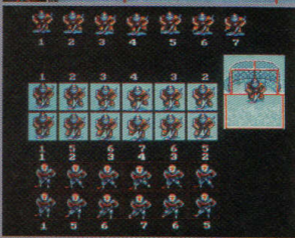
Daß die gängigen Features wie Spieler-

Bank-Menü (Spurbuch, Aktienkauf), die Jugendarbeit (drei Nachwuchsteams können unterstützt werden), das Sponsoren-

Menü (Verhandlungen mit TV-Sendern) und der Stadionausbau (Imbühde gefällig?) überarbeitet und teilweise kräftig erweitert. Die optisch reizvollste Revolution fand aber bei den animierten Actionsequenzen statt: Ins Geschehen

eingreifen kann man zwar nach wie vor nicht, doch dafür rutschen die entsprechend groß dargestellten Akteure nun auf dem ganzen (scrollenden) Screen herum!

Lediglich auf Ausflüge ins Trainingslager wird man verzichten müssen, denn Eishockeymanager sind eiskalte Spärer und lassen ihre Jungs lieber im heimischen Krafraum schwitzen. Na, denn schwitzen, sparen und fiemen wir mal dem April entgegen... (C. Borgmeier)



einkauf, -verkauf oder -verleih hier enthalten sind, versteht sich quasi von selbst, verschwenden wir den knappen Platz deshalb lieber noch an ein paar der angekündigten Veränderungen gegenüber „Bundesliga Manager Prof.“. So wurden etwa das



# DAS KOMPLEXESTE ARTVENTURE, DAS JE EIN COMPUTER GESEHEN HAT

AMIGA, PC

AMIGA  
1 MB RAM  
erforderlich!

# Jonathan



AMIGA



AMIGA

Kleinstadt, eine typische Kleinstadt im  
Westen Deutschlands. Doch Unerklärliches  
trifft die Idylle. Entsetzliche Geschehen,  
Verbrechen und Selbstmorde häufen sich,  
Männer und Polizei sind ratlos.

Mr. Jonathan, der seit einem Unfall be-  
reits im Rollstuhl sitzen muß, erkennt  
in seinen geheimnisvollen Träumen und  
Wahnvorstellungen, daß eine böse Macht versucht,  
nach jahrtausendealten Kampf erneut zu  
kommen, um die Herrschaft über die Men-  
schen zu gewinnen.

Helfen Sie Jonathan den Kampf gegen die  
schwarze Macht zu führen.

Erleben Sie einen spannenden Thriller und  
ein einzigartiges Spiel. Zehn rundvolle Dis-  
kettetten mit 12 MB Daten für faszinierende  
Grafiken.

Die Fachpresse bezeichnet JONATHAN mit  
dem Artwork des bekannten Grafikers Chris  
Helding als einen erneuten Knüller aus dem  
Haus SOFTWARE 2000.



SOFTWARE 2000



SOFTWARE 2000

Programmiert auf gute Unterhaltung.



Software 2000 • Postfach 110 • 2420 Eutin • Hotline (04521) 800444 • Mailbox (04521) 800447

Spielbare Amiga-Demo-Disk  
gegen 5 DM in Bar oder Briefmarken  
ab sofort bei: SOFTWARE 2000,  
Stichwort "Demo Jonathan",  
Postfach 110, 2420 Eutin.

Gut möglich, daß Euch der Name dieses Games auf Anhieb erstmal überhaupt nichts sagt — aber vielleicht klingelt's ja, wenn wir Euch verraten, daß Dino Dini der geistige Vater von „Kick Off“ ist?!

# DINO DINI'S GOAL

P  
R  
E  
V  
I  
E  
W

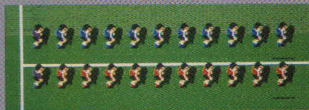


mal wieder im Angebot. Aber wir wären ja eigentlich bei den sensationellen Neuerungen, und dazu gehört nicht zuletzt die angekündigte Replay-Funktion mit allen erdenklichen Schikanen wie normale Szenen-Wiederholung, Zeitlupe, ganz langsam, quasi Bild für Bild und schließlich sogar rückwärts!

Desweiteren hat sich Dino Dini, der ja auch für den „Player Manager“ verantwortlich zeichnet, dazu entschlossen, die Action durch einige Manager-Elemente aufzulockern. Ergo werden die Ball-

Lassen wir den Ball doch gleich aus der Sporttasche. Nichts anderes als „Kick Off 3“ verbirgt sich hinter Dinos aktuellem Soccerprojekt! Der unverfängliche (Arbeits-) Titel müßte nur deshalb gewählt werden, weil Signor Dinis früherer Verein Anco nach wie vor die Rechte am Namen „Kick Off“ besitzt, während der Meister zwischenzeitlich zum 1. FC Virgin gewechselt hat. Aber das ist dank Borgis Branchentratsch ja längst ein alter Hut, interessanter ist, was sich wohl am Rasen Neues tun wird.

Einiges, beispielsweise sollen die



Computerkicker demnächst noch schneller, noch realistischer und noch intelligenter agieren. Okay, das war zu erwarten, aber was meint Ihr zu folgenden brandneuen Features: Man wird die freie Wahl haben, ob die Tore oben und unten oder links und rechts stehen — wobei dann natürlich einmal vertikal, das andere Mal horizontal geschrollt wird. Außerdem soll es so eine Art Zoomfunktion geben, damit man die Jungs etwas näher in Augenschein nebeneinander kann, während sie sich auf dem Platz abstrampeln. Beziehungsweise auf den Plätzen, denn vier verschiedene Holz-Untergründe, vom pickfeinen Wornbiey-Rasen bis zur ausgewachsenen Schlamm Schlacht, sind auch dies-



treter voraussichtlich acht verschiedene berufliche Fähigkeiten (Geschwindigkeit, Zielgenauigkeit, Ausdauer, Aggressivität etc.) besitzen, was die Auswahl für den menschlichen Trainer zwar schwieriger, aber auch interessanter macht. Schließlich und endlich werden wir selbstverständlich auf kein einziges der altbewährten „Kick Off“-Features verzichten müssen: Übungs-, Cup- und Liga-

modus, der berühmte „Mini-Radarscreen“ — alles wie gehabt. Das heißt nicht ganz, denn natürlich stehen auch hier allerlei Verbesserungen an, etwa daß der Mini-Radar sich nun nach Betrieben auf dem Screen platzieren läßt, oder daß die bislang eher sparsam verteilten Soundeffekte spürbar Zuwachs bekommen.

Das Allerschönste wie üblich zum Schluß: Angeblich dürfen wir bereits im April das erste Match von Dino Dini's Goal im Amiga-Stadion bewundern! Wir sind schon sehr gespannt, ob dann „Sensible Soccer“ die Fußballkrone wieder abgeben muß... (od)



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 **Hicon Rescue** als Kommandant der Vereinten Sternenflotte die Imperialen Truppen fertigmachst. Was 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 umherschweifenden Geister mit Logik überlisten. In anderen Abenteuern ist keine Logik.

Da darfst Du ja nicht mal Felddherr 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



In den Pressemitteilungen von Lankho geistert dieses Adventure schon seit geraumer Zeit umher — nunmehr gelang es uns endlich, der französischen Company ein erstes Demo samt Hintergrund-Infos zu entlocken!

# Black Sect



Der schön schaurige Titel hört sich vielversprechend an, doch nur halb so vielversprechend wie die opulente Grafik jetzt schon aussieht: Es warten 34 beinahe screenfüllende und wunderbar animierte Bilder mit tausenderlei Details, etliche Personengrafiken sowie eine Lupe-Funktion zum Vergrößern der Feinheiten. Kaum zu glauben, daß der verantwortliche Künstler, Serge Fiofos, erst 19 Jahre alt sein soll! Was nun die insgesamt 16 Aktionsmöglichkeiten betrifft, versprechen die Iconleisten am unteren und rechten Bildschirmrand eine leichtgängige Maussteuerung. Die Autoren Jean-Pierre Godey und Jean-Claude Lebon versprechen packende Rätsel ohne Ende, und Lankho verspricht uns darüberhinaus herauschende Sounderlebnisse, was wir derzeit jedoch noch nicht überprüfen können. Aber wer Musik und FX ihres Inseldramas „Maupiti Island“ kennt, wird hier mit Vorschauvertrauen nicht knäusern wollen...

Doch Vertrauen ist gut, der feste Boden der

rakteren garnierte Geschichte handelt nämlich von und in Isidor, einem Dorf im Erzgebirge. Dort begab es sich vor langer Zeit, daß ein Einwohner nach dem anderen auf rätselhafte Weise verschwand. Des Zehn-kleine-Nogertein-Spielchens überdrüssig, versicherte sich die restliche Einwohnerschaft der Hilfe des honorigen Zauberers Honorius, und alsbald herrschten wieder Ruhe und Ordnung. Bevor er ging, ließ der voransblickende Magier ein

übernatürliches Buch zurück und koppelte das Gescheh mit dem Versprechen, der Ortschaft werde nie wieder Unheil widerfahren, solange die Schwarte nicht verlorengehe. Und nu' isse natürlich wech!

Obzwar der Dorfälteste (genauer gesagt der Großvater des Spielers) die Rolle des Buchwächters gewissenhaft ausfüllte, war es nämlich mit dem Frieden vorbei, als eines unschönen Tages ein unheimlicher Fremder in Isidor auftauchte, um Opi zu meucheln und das Zauberbuch zu stehlen. Keine Frage, daß Furcht und Schrecken nunmehr erneut ihr Unwesen treiben, keine Frage, daß Ihr eingreifen müßt, um das Schloß der geheimnisumwitterten Schwarzen Sekte zu finden, den Schmöker aufzutreiben und somit das Schicksal des ganzen Fantasy-Kaffs zu retten.

Keine Frage schließlich auch, daß wir Euch sobald wie möglich einen Test der Endversion des komplett deutschsprachigen Griscals nachliefern wollen. Doch bis dahin werden wohl noch zwei bis drei Monde über den den Nachthimmel ziehen... (jn)



Tatsachen jedoch bekanntlich besser. Und Tatsache ist, daß teutonische Recken hier nicht nur auf festem, sondern sogar auf deutschem Boden abentauern dürfen — die mit einem Zeit-Faktor und unterschiedlich reagierenden Chä-



# ER KOMMT...

# EISHOCKEY-MANAGER

Für PC, AMIGA und ATARI ST

SPIELBARE DEMO-DISK  
(AMIGA oder PC)  
GEGEN 5,-DM  
IN BAR ODER BRIEFMARKEN

AB 1. MÄRZ 1993 BEI:  
SOFTWARE 2000  
STICHWORT "DEMO EM"  
Postfach 110  
2420 EUTIN



Mehr  
dazu  
in der  
nächsten  
Ausgabe



SOFTWARE 2000  
Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 2420 Eutin • Hotline: (0 45 21) 80 04 44 • Mailbox: (0 45 21) 80 04 47

# Leserbriefe



## SOFTWARE ODER MANGELWARE?

- 1) In der Februar-Ausgabe waren viel zu wenig Tests! Oder gab es tatsächlich nur so wenige Neuvorstellungen? Echt?!
- 2) Wie wär's mit einem gelegentlichen Update zur Cheat-Disk?
- 3) Ist Daisy eigentlich Rechts- oder Linkspfotererin? Und nachdem sie offenbar schreiben kann, müßte sie doch eigentlich auch Kartenspielen können, oder?
- 4) Schläft Joe inzwischen immer noch?
- 5) Die Idee mit der Bilder-Disk aus der Joker Galerie finde ich genial, aber das müssen halt die Künstler entscheiden, schlägt Michael Flebbe aus Güderhandviertel mal wieder zu.

*1) Tatsächlich haben wir in diesen Zeiten des Umbruchs (hier der A500, dort vielleicht schon der 1200er...) mit einem eklatanten Mangel an Neuerscheinungen zu kämpfen. Mehr darüber in Michis Laberecke, auch Editorial genannt.*

- 2) Ist in Arbeit.
- 3) Hundelady Daisy kann mit allen viere schreiben — und dabei problemlos noch ihren Napf leerfressen! Und beim Skat ist sie geradezu unbesiegbar, jedenfalls wenn um Hundekuchen gezockt wird.
- 4) Natürlich schläft Joe NICHT immer noch! Er schläft schon wieder!!!
- 5) Ist ebenfalls in Arbeit.

## EINE LANZE FÜR NINTENDO

In Eurem Test zu „Lionheart“ stand kürzlich die Aufforderung: „Werft Eure Konsolen weg, Leute!“. Ich habe mir neulich ein Super NES gekauft und finde diesen Satz überhaupt nicht komisch. Auf dieser Konsole existieren Spiele mit Effekten, die sich am Amiga nicht annähernd so gut realisieren lassen. Damit will ich nur sagen, daß man bei all den ultracoolen Amiga-Games den Video-Sektor nicht unterschätzen sollte. „Lionheart“ beispielsweise ließe sich sicher ohne größere Probleme umsetzen...

Noch ein bißchen Kritik zu „Indy IV“: Wer einen Amiga mit 1MB und Zweitfloppy besitzt, wird eine andere Meinung zu dem Teil haben als Ihr. Hundert Diskettenwechsel pro Minute nerven denn ja doch! Dazu kommt eine Geschwindigkeit, die sich vor Sierras Schleichem wahrlich nicht zu verstecken braucht. Turbokarte, Harddisk und viel Speicher gehören somit zur Pflichtausstattung, was Ihr deutlich hätte erwähren müssen!

Und noch eine kleine Wunderlichkeit hinsichtlich des „Turrican“-Klassikers im Januar-Heft: Wieso sind die Turris denn heute besser als vor drei Jahren? Ist die Qualität von Actionspielen derweil so stark gesunken oder liegt hier ein Mißverständnis vor? wundert sich Thorsten Zimmer aus Mannheim.

Auch wenn die wankelmütigen Hersteller derzeit mit frischer Testsoftware für den Amiga knausern — auf die wahren Freunde der „Freundin“ ist halt Verlaß: Würden wir nach der Menge der eingehenden Leserpost bezahlt, hätten wir uns längst auf die Bahamas abgesetzt!

*Du scheinst uns zwar ein reichlich pedantischer Wortklaubler zu sein, aber man ist schließlich kein Ummensch: Okay, brauchst Dein Super NES trotz „Lionheart“ nicht wegzwerfen. Auch in Sachen „Indy“ können wir Deine Kritik nicht widerspruchlos hinnehmen, beschäftigte sich doch ein ganzer Absatz des Tests mit den Hardware-Anforderungen. Und daß ein Standard-500er normal weder eine Rakete noch ein 486er ist, sollte sich zwischenzeitlich doch schon angesprochen haben — unso bewundernswert, daß die Konvertierer von Lucas Arts das Game für die Besitzer solcher Rechner überhaupt ermöglicht haben! Last not least die Klassiker-Schelte: Wir verstehen gar nicht, was Du meinst, denn im Zeitspiegel lagen doch alle aktuellen Noten deutlich unter denen von anno dunnemals. Brille verlegt?*

## DIE SCHULDFRAGE

Irgendwie sind doch auch die Softwarehändler und -hersteller an der ganzen Raubkopiererei schuld! Fast jedes andere Produkt darf man vor dem Kauf mal testen, bloß bei (teurer!) Soft ist das in der Regel nicht möglich. Schön, man kann sich natürlich Eure Tests reinziehen, aber mehr als einen groben Überblick können die natürlich nicht bringen. Ob einem ein Spiel gefällt oder nicht, das merkt man letzten Endes immer erst beim Ausprobieren. Und da die Hersteller meistens keine Demos ihrer Games herausgeben, wundert mich persönlich das Raubkopierer-Unwesen überhaupt nicht...  
klärt Uwe Zemke aus Nindorf auf.

*Machst Du es Dir da nicht etwas zu einfach? Mal davon abgesehen, daß Demos heutzuta-*

*ge eh schon an der Tagesordnung sind, liegt das Problem wohl darin, sie in finanziell überschaubarer Menge an die richtigen Leute zu bringen. Außerdem: Selbst ein schlechtes Produkt berechtigt nicht zum Diebstahl; wohin die Raubkopiererei führt, sieht man ja, und Kaffeemaschinen durften wir auch noch nirgendwo antesten...*

## NOCH 'NE SCHULDFRAGE

Wieso wird eigentlich so viel kopiert? Weil es Spaß macht? Nee! Weil man sich dann cool fühlt? Auch nicht! Weil die Software-Firmen sich ärgern? No, Sir! Wieswegen denn dann? Na, weil die Spiele total überteuert sind!

Man nehme nur mal „Vision“ — geschrieben im Auftrag der LBS wurde das Teil für 20 Credits verkauft, und man müßte das halbe Ländle abklappern, um noch eins zu erwischen! Oder folgendes Beispiel: An einem kalten Januartag marschiere ich nach Karstadt, um Budget-Games zu ersteigern. Dort angekommen schmiß ich mich sofort in das ungläubliche Getümmel um den entsprechenden Stand herum. Ein fester Griff, schon hatte ich eine Packung in den Griffeln und zog mich zur Begutachtung zurück. Es handelte sich um „Lure of the Tempress“, für schlappe 20 Lappen! Wie sich dann herausstellte, waren noch andere Super-Spiele im Angebot (z.B. „Space Quest IV“), und sie alle überlebten den besagten kalten Januartag nicht...

Was ich damit sagen will? Je billiger (und besser) die Spiele, desto mehr werden sie auch gekauft. Der Wechsel vom Amiga zum PC dürfte den Herstellern hingegen wenig bringen, da sich die Szene dann eben dort organisieren wird. Also

Jungs: Senkt die Preise, und wir erhöhen Euren Gewinn! fordert Conmeus Claymore aus kein Poststempel drauf.

Daß Sonderangebote in High-Quality ihren Reiz haben, braucht Du uns (den Erfindern von Budget-Bühne, Compilation-Specials und doppelt gekorkerten Textstift rückwärts) nicht zu erzählen — erzähl es lieber den ungeduldrigen Raubis, die eine Preissenkung nicht erwarten können, weil sie jedes Game am liebsten schon vor der Veröffentlichung hätten. Und die Frage, ob die Preise wegen der Raubkopierer so hoch sind oder umgekehrt, ist schließlich schon fast so alt wie die Sache mit der Henne und dem Ei. Man fragt sich bloß, warum eigentlich unbedingt die Hersteller mit all ihren Produktionskosten den Anfang machen müssen, anstatt daß die Szene endlich vernünftig würde? Das ist ein Grundsatzproblem, ob Amiga, PC oder Taschenrechner spielt dabei eigentlich keine Rolex...

## BUGS

Da ich mir nicht jede Ausgabe Eures Magazins zugelegt habe, scheint mir wohl ein neues Bewertungskriterium entgangen: Je mehr und je fatalere Bugs im Programm, desto höher die Bewertung! Beispiel „Campaign“ — schon nach kurzer Spieldauer stieß ich auf einen netten, kleinen Guru-Totalcrash. Um meine sensible CPU nicht weiter zu beunruhigen, tauschte ich das Teil um, wobei ich eine Wartezeit von etwa sechs Wochen in Kauf zu nehmen hatte. Binnen einer kurzen Weile entwickelte das neue Game jedoch den gleichen Fehler... Und da fragen sich die Hersteller noch, warum es so viele Raubkopierer gibt. Wieso sollte ich mir denn für 100 Mäuse ein nicht funktionierendes Programm zulegen, wenn ich es auch umsonst haben kann. Die Kopie wird dann zwar auch nicht laufen, aber wenigstens brauche ich mich nicht zu ärgern! schimpft Napsal God aus Oberhausen.

Programmfelder sind vieler: ärgerlich und überflüssig, aber manchmal halt nicht zu vermeiden. Die meisten Bugs entstehen nämlich beim Duplizieren, da gibt's notgedrungen immer wieder das eine oder andere fehlerhafte Exemplar. Doch wie sollen wir das bitte bei einem voll funktionstüchtigen Testmuster feststellen? Und als Rechtfertigung für Raubkopierer mit all ihren schädlichen Folgen taugen Bugs ohnehin nicht! Denn wenn die Hersteller aus lauter Verzweiflung erst zu anderen Systemen abgewandert sind, kannst Du auf Nachschub lange warten — seien das nun Raubkopierer oder Originale, mit oder ohne Bugs.

## MEHR BUGS

In letzter Zeit häufen sich Programmfelder bei meinen teurer bezahlten Spielen! Keines der in letzter Zeit erstarrten Games war bugfrei: Der „Potri-zier“ ist z.B. ein einziger Bug — manche Funktionen gehen gar nicht, und ich verliere auf seiner kurkwändige Weise Geld und Schiffe... „Historyline“ läßt sich nicht mit Intro starten, stürzt laufend ab, und das Buch mit den Hintergrundinfos fehlt auch. „Judy 4“ und „Monkey Island 2“ hatten Read/Write-Errors, und „Knights of the Sky“ läßt sich nicht speichern, weil sonst die zweite Disk nicht mehr funktioniert. „Epic“ läßt sich nicht von Cepheus starten und stürzt außerdem ab, womit wir bei „Wing Commander“ angelangt wären, der die Kilratris gelegentlich einfach unterschlägt. Sie sind zwar da und schießen, was das Zeug hält, bleiben aber unsichtbar. Außerdem übermittelt der Funk falsche Befehle, und der Autopilot hat ebenfalls Macken!

Die lakonische Antwort der Händler auf derartige Probleme lautet in der Regel: „Zurück-schicken!“ Na toll, jetzt bin ich also mein Leben lang damit beschäftigt, Spiele zurückzuschicken und Geld fürs Porto auszugeben... klagt Felix Oelmann aus Brunschweig.

# ● DIE TRAUAMFABRIK ●

VERSAND 030/6944634

11. 1000 h sent AmigaHersteller

| PC Amiga ST |       | PC Amiga ST |       |
|-------------|-------|-------------|-------|
| Amiga 1.1   | 80,00 | 80,00       | 80,00 |
| Amiga 1.2   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 1.3   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 1.4   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 1.5   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 1.6   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 1.7   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 1.8   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 1.9   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 2.0   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 2.1   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 2.2   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 2.3   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 2.4   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 2.5   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 2.6   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 2.7   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 2.8   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 2.9   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 3.0   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 3.1   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 3.2   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 3.3   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 3.4   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 3.5   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 3.6   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 3.7   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 3.8   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 3.9   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 4.0   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 4.1   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 4.2   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 4.3   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 4.4   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 4.5   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 4.6   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 4.7   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 4.8   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 4.9   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 5.0   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 5.1   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 5.2   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 5.3   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 5.4   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 5.5   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 5.6   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 5.7   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 5.8   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 5.9   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 6.0   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 6.1   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 6.2   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 6.3   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 6.4   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 6.5   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 6.6   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 6.7   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 6.8   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 6.9   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 7.0   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 7.1   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 7.2   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 7.3   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 7.4   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 7.5   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 7.6   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 7.7   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 7.8   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 7.9   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 8.0   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 8.1   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 8.2   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 8.3   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 8.4   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 8.5   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 8.6   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 8.7   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 8.8   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 8.9   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 9.0   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 9.1   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 9.2   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 9.3   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 9.4   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 9.5   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 9.6   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 9.7   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 9.8   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 9.9   | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 10.0  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 10.1  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 10.2  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 10.3  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 10.4  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 10.5  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 10.6  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 10.7  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 10.8  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 10.9  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 11.0  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 11.1  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 11.2  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 11.3  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 11.4  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 11.5  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 11.6  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 11.7  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 11.8  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 11.9  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 12.0  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 12.1  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 12.2  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 12.3  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 12.4  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 12.5  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 12.6  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 12.7  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 12.8  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 12.9  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 13.0  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 13.1  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 13.2  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 13.3  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 13.4  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 13.5  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 13.6  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 13.7  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 13.8  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 13.9  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 14.0  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 14.1  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 14.2  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 14.3  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 14.4  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 14.5  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 14.6  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 14.7  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 14.8  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 14.9  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 15.0  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 15.1  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 15.2  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 15.3  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 15.4  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 15.5  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 15.6  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 15.7  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 15.8  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 15.9  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 16.0  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 16.1  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 16.2  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 16.3  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 16.4  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 16.5  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 16.6  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 16.7  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 16.8  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 16.9  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 17.0  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 17.1  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 17.2  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 17.3  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 17.4  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 17.5  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 17.6  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 17.7  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 17.8  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 17.9  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 18.0  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 18.1  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 18.2  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 18.3  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 18.4  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 18.5  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 18.6  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 18.7  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 18.8  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 18.9  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 19.0  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 19.1  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 19.2  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 19.3  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 19.4  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 19.5  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 19.6  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 19.7  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 19.8  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 19.9  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 20.0  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 20.1  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 20.2  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 20.3  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 20.4  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 20.5  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 20.6  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 20.7  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 20.8  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 20.9  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 21.0  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 21.1  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 21.2  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 21.3  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 21.4  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 21.5  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 21.6  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 21.7  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 21.8  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 21.9  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 22.0  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 22.1  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 22.2  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 22.3  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 22.4  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 22.5  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 22.6  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 22.7  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 22.8  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 22.9  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 23.0  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 23.1  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 23.2  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 23.3  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 23.4  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 23.5  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 23.6  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 23.7  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 23.8  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 23.9  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 24.0  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 24.1  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 24.2  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 24.3  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 24.4  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 24.5  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 24.6  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 24.7  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Amiga 24.8  | 99,00 | 84,00       | 74,00 |
| Am          |       |             |       |



Deshalb: Kann man eigentlich für den 500er kein stärkeres Netzteil bekommen?  
punkt Harald Jacob aus Neurkirchen.

Wahr ist, daß das Volt-Output der deutschen Steckdosen klanonheimlich erhöht wurde. Wahr ist aber auch, daß die 10 zusätzlichen Voltleiter kaum einen Chip auf den elektrischen Stahl setzen dürfen, zumal jedes Amiga-Netzteil mit einer Sicherung ausgerüstet ist, die auch bisher schon mit Stromschwankungen (gibt's quasi tagtäglich) zurecht kommen mußte — es würde also erstmal die Sicherung im Netzteil und damit der gesamte Betrieb ausfallen. Stärkere Netzteile sind übrigens im Fachhandel erhältlich, bieten aber eher Schutz vor Überlastung durch viel Peripherie wie Harddisk, Dreifach-Laufwerke etc..

## XY UNGELÖST

- 1) Kann ich die Festplatte von meinem PC auch für den Amiga 500 benutzen?
  - 2) Angenommen, ein Original-Game ginge kaputt — dürfte ich mir dann, rein juristisch gesehen, eine Kopie der Originaldiskette meines Freundes machen?
  - 3) Könt Ihr die Werbung in Eurem Blatt nicht ganz nach hinten verschieben? Wer sich ein Spiel bestellen will, blättert dann einfach zum Reklameblock, und wer ungestört seinen Joker lesen will, bleibt halt vorne.
  - 4) Kann ich mir einen Virus holen, wenn ich PD-Soft beim Versand XY aus Eurem Blatt bestelle?
- befürchtet Lars-Oliver Brandt aus Marne.

1) Theoretisch schon, praktisch mag es jedoch zu (Platz-) Problemen kommen. Auf alle Fälle ist ein Amiga-kompatibler Controller für etwa 200 Mäuse fällig.

2) Rein juristisch gesehen, darfst Du Dir Sicherheitskopien nur von Deinen eigenen Programmen machen — und zwar genau für den Fall, daß das Original über den Jordan geht.

3) Köntent wir schon, aber die Anzeigenkunden wären wohl kaum begeistert. Kennst Du irgendein Magazin, wo das so gehandhabt würde? Nein? Eben!

4) Das kommt natürlich auf den Versand XY an, dürfte aber eigentlich nicht passieren.

## PSYCHOKILLER

Ich muß schon sagen, daß mich Eure Antwort auf den Brief der Waxworks-geschädigten Mutter ziemlich entsetzt hat! Wer außerdem Euch soll denn eine Einschätzung der Games hinsichtlich ihrer Kinderkompatibilität vornehmen? Sollen etwa die Hersteller auf die Packung schreiben: „Kaufen Sie dieses Programm nicht, es könnte Ihre Psyche schädigen!“? Ich finde, daß es Eure Pflicht ist, bei problematischer Thematik zumindest mal darauf einzugehen. Davon abgesehen habe ich noch eine Frage: Beim „Bundesliga Manager Prof.“ habe ich Probleme mit dem Abspeichern — was kann ich ohne das neue Update dagegen tun? grüßelt Kai Neunzig aus Bünde.

Also, wir haben ja ein Test zu „Waxworks“ ganz klar auf die Brutalität des Spiels hingewiesen, alles weitere wäre tatsächlich Sache des Herstellers — bei Filmen gibt's schließlich auch sowas wie eine freiwillige Selbstkontrolle (FSK), die für Altersfreigaben zuständig ist. Aber wir sind nunmal ein Softwaremagazin und keine moralische Instanz! Als welches sind wir eher für Deine Probleme zuständig: Beim Bund solltest Du eine leere, formatierte Savedit einlegen, BEVOR Du auf's Diskettenicon im Hauptmenü klickst, außerdem darf die „Managerdisk“ nicht schreibgeschützt sein.

## DER BUT-LER

Hallo Joker-Team, ich schreibe Euch nur, um mal was richtigzustellen. Ihr verwendet nämlich ständig die Formulierung „last not least“, dabei muß es

## KOSTENLOSE SOFTWARE

Kostenlos von Ihnen geliefert auch nicht lieferbar.  
Aber erst bei Bedarf gegen — ungeachtet der Bestellkosten für eine

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

Versand 99, Jülicherstr. 53-55, 5100 Eschweiler.

## AMIGA

|  |       |        |  |   |        |
|--|-------|--------|--|---|--------|
| 1069   | V     | 64,99  | Leisure Suit Larry 5                       | V | 59,99  |
| AS20 Airbus                                  | A     | 96,99  | Learnings Double Pack                      | A | 64,99  |
| Adventure Collection                         | A     | 59,99* | Lins (nur mit Flopplatte)                  | E | 39,99* |
| (Newest, Best, Special, Sport of Adventures) |       |        | Lionheart                                  | V | 32,99* |
| Allen Breed System II Edition                | E     | 24,99  | Locomotion                                 | V | 49,99  |
| Aquatic Games                                | A     | 54,99  | Luna 3                                     | V | 49,99  |
| Archer Mac L. Pool Billard                   | A     | 49,99  | Lotus of Temptress                         | V | 52,99  |
| Armour - Gestion 2                           | A     | 59,99* | Mad TV                                     | V | 52,99  |
| Assassin                                     | A     | 49,99  | McDonald's Land                            | A | 49,99* |
| Astalin                                      | A     | 24,99  | Magnets                                    | A | 59,99  |
| ATAC   | A     | 79,99* | Mega, Leander, Ori                         |   |        |
| B 17 Flying Fortress                         | A     | 79,99* | Opera Lou Maria + First Sam.               | A | 59,99  |
| Bars of the Cosmic Forge                     | V     | 62,99  | Might and Magic 3                          | V | 64,99  |
| Best of Tale Construction Set A              | A     | 82,99  | Morklay Island 2                           | V | 79,99  |
| Bit 2  | V     | 72,99  | Nigel Mansell's World Ch.                  | A | 52,99  |
| Bit Kid                                      | A     | 59,99  | No. 2 Collection                           | A | 64,99  |
| Bit Box 2                                    | A     | 52,99  | (Driver, Space Max, Black Gold)            |   |        |
| Bits Tomato Game                             | A     | 59,99  | Paranox                                    | A | 21,99  |
| Bit's of Prey                                | V     | 64,99  | Perfect General                            | A | 69,99  |
| Bundesliga Manager Prof.                     | V     | 62,99  | Perfect General Data Disk                  | A | 39,99  |
| C.A.P.                                       | A     | 59,99* | Primal Dreams 1                            | A | 52,99  |
| Castles                                      | A     | 62,99  | Primal Fantasies (Dreams 2)                | A | 52,99  |
| Castles Data Disk                            | A     | 30,99  | Piracy on the High Seas                    | E | 64,99  |
| Catch 'Em                                    | A     | 48,99  | Pools of Darkness                          | V | 64,99  |
| Civilization                                 | V     | 74,99  | Populous 2 Chalf. Data Disk                | A | 50,99  |
| Combat Air Patrol                            | A     | 59,99* | Populous 2 Plus                            | A | 66,99  |
| Creepers                                     | A     | 59,99* | Powermonger                                | A | 62,99  |
| Curse of Enchantia                           | A     | 59,99  | Powwowger Data Disk                        | A | 30,99  |
| Cruise for a Corpse                          | A     | 52,99  | Prophecy of the Shadow                     | V | 64,99* |
| D/Generation                                 | A     | 36,99  | Rampart                                    | E | 52,99  |
| Deluxe Paint 4.5 AGA                         | V     | 219,99 | Raving Mad (Jer - Sam.)                    | A | 52,99  |
| (unterstützt A 1200/4000 - Grafikchips)      |       |        | Reza Thive, Redwood-James Pond 2 (Hot Red) |   |        |
| Des Boot                                     | A     | 36,99  | Reach for the Skies                        | A | 52,99* |
| Das schwarze Auge (1,5 MB)                   | V     | 72,99  | Rexy Woods                                 | A | 59,99  |
| Das schwarze Auge (1 MB)                     | V     | 72,99  | Rome AD 92                                 | A | 64,99  |
| Der Papaver                                  | V     | 64,99  | Sensible Soccer 92/93                      | A | 48,99  |
| Desert Strike                                | A     | 59,99* | Scenario                                   | V | 59,99  |
| Dune   | V     | 52,99  | Shadow of the Beast 3                      | A | 64,99  |
| Dung, Mast, & Chaos S. Backa                 | 56,99 |        | Siren Service 2                            | A | 79,99  |
| Dyna Blaster                                 | A     | 56,99  | Sim Ant                                    | V | 64,99  |
| Dynatech                                     | V     | 52,99  | Sim City & Populous                        | A | 69,99  |
| Eit  | A     | 62,99  | Sim City Arch. 1                           | A | 36,99  |
| Elysium                                      | V     | 52,99* | Sim City Arch. 2                           | A | 36,99  |
| Elvra 2 - Jaws of Cerberus                   | V     | 49,99  | Sim City Terrain Editor                    | A | 36,99  |
| Euro Soccer                                  | A     | 46,99  | Sim Earth                                  | A | 79,99  |
| Eye of the Beholder                          | V     | 64,99  | Shadowlands                                | V | 69,99  |
| Eye of the Beholder 2                        | V     | 79,99  | Shadowrow                                  | A | 59,99* |
| F-15 Strike Eagle 2                          | A     | 74,99  | Silly Putty                                | A | 49,99  |
| F-19 Stealth Fighter                         | A     | 74,99  | Space Quest 4                              | A | 59,99  |
| Fantastic Worlds                             | A     | 72,99  | Special Forces                             | A | 74,99  |
| Farms and Ice                                | A     | 46,99  | Spirit of Adventure                        | V | 64,99  |
| Formula One Grand Prix                       | A     | 74,99  | Starflight 3                               | A | 59,99  |
| Gateway Savage Frontier                      | V     | 64,99* | Street Fighter 2                           | A | 52,99  |
| Galibris 2                                   | A     | 64,99  | Sue Hero                                   | A | 59,99* |
| Gunship 2000                                 | A     | 79,99* | Tasavady Thomas                            | A | 46,99  |
| Horus  | V     | 79,99  | The Chaos Engine                           | A | 46,99  |
| History Line 1914 - 1918                     | V     | 79,99  | Troddlers                                  | A | 46,99  |
| Hitler Guns                                  | A     | 59,99* | Trolls                                     | A | 46,99  |
| Humans                                       | A     | 52,99  | Ught                                       | A | 46,99  |
| Indians Jones IV                             | A     | 79,99  | Waxworks                                   | V | 59,99  |
| KGB  | V     | 52,99* | Welder                                     | V | 59,99* |
| Legend of Kyandia                            | V     | 72,99  | Wing Commander 1                           | V | 79,99  |
| Legend of Valour                             | V     | 79,99* | Zoo!                                       | A | 49,99  |
| Learnings 2 (Fabr. 90)                       | A     | 64,99* | Zyconix                                    | A | 36,99* |

Alle Amiga-Programme benötigen in der Regel 1MB. PC-Programme entsprechen VGA Karte und eine Festplatte. V bedeuht komplett deutsche Version; die anderen Spiele werden mit einer deutschen Anleitung geliefert, außer die engl. und spanisch. E bezeichnet die englische Version. Bitte geben Sie bei Ihrer Bestellung für den PC unbedingt das Diskettenformat an (3 1/2" oder 5 1/4"). Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit \* gekennzeichneten Produkte werden bei Anwesenheit noch nicht vorrätig (können aber inzwischen bestellt sein, bitte nachfragen). Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen DM 6,50 (zusätzlich für Warenwert über DM 5,-). Als DM 250,- oder Versandkosten. Lieferungen ins Ausland erfolgen nur per Vorkasse zzgl. DM 18,-. Die Lieferung bei Vorkasse im Inland erfolgt nur gegen Bar-EG-Geld oder Überweisung zzgl. DM 8,- auf 020 0 5. Spielerspiele auf Request KSK Eschweiler, BLZ 2501 00 00, Kto. 1219169. Bei Vorkasse oder Überweisung Lieferung und nach Gutdünken. Für den Sie noch beste oder Anzahl über Computeryes kostenlos und unverbindlich unsere Preisliste anfordern und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe Zahlungsauflage.

Telefonische Bestellungen unter 0 24 03/2 11 88 oder per Telex Nr. 0 24 03/5 53 51 oder schriftlich an: VERSAND 99, Jülicherstr. 53-55, 5100 Eschweiler.

# Softsales

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

☎ 05021/910416 und 910417

| AMIGA            |          | AMIGA             |          | AMIGA             |          |
|------------------|----------|-------------------|----------|-------------------|----------|
| Miss*            | 49,90 DM | Form. 16"         | 74,90 DM | Blauer*           | 54,90 DM |
| 99 G. Const. E2  | 49,90 DM | Form. 15"         | 69,90 DM | Blau. Skier**     | 54,90 DM |
| Amiga Family**   | 49,90 DM | Gold. Blauf**     | 59,90 DM | Blau. Pk**        | 54,90 DM |
| Adventure Game** | 49,90 DM | Golfbox 2*        | A.A.     | Red Zone**        | 49,90 DM |
| Adventure Kit**  | 59,90 DM | Graph. 16k. Socz. | 54,90 DM | Ricky Words**     | 54,90 DM |
| AmigaWorld 2**   | 54,90 DM | Grand St. Cfg**   | 59,90 DM | Roll Rock**       | 54,90 DM |
| AmigaWorld 1**   | 54,90 DM | Great Castle 2**  | 39,90 DM | Robomaster**      | 59,90 DM |
| AmigaWorld 3**   | 54,90 DM | Gay Spy**         | 54,90 DM | Rome Ad 92*       | 64,90 DM |
| AmigaWorld 4**   | 74,90 DM | Horser Acez**     | 59,90 DM | Sobor Jean**      | 49,90 DM |
| AmigaWorld 5**   | 49,90 DM | Head to Head**    | 59,90 DM | Sondera**         | 44,90 DM |
| AmigaWorld 6**   | 54,90 DM | Heinrich**        | 59,90 DM | Scrabble**        | A.A.     |
| AmigaWorld 7**   | 49,90 DM | Honora**          | 79,90 DM | Second Front**    | 49,90 DM |
| AmigaWorld 8**   | 49,90 DM | Head Games**      | 64,90 DM | Sensible Soccer** | 54,90 DM |
| AmigaWorld 9**   | 49,90 DM | A.A. Harms**      | 54,90 DM | Shed. of Head 3** | 59,90 DM |
| AmigaWorld 10**  | 49,90 DM | Indy 4**          | 79,90 DM | Shuttlewars**     | 61,90 DM |

| ATAC** nur 79,90 DM    |          | B-17 Fl. Fortress** nur 79,90 DM |          |
|------------------------|----------|----------------------------------|----------|
| Bar 2**                | 74,90 DM | bat. So. Chel**                  | 54,90 DM |
| Bismarck returns**     | 49,90 DM | Blair**                          | 54,90 DM |
| Bluffs 16k**           | 49,90 DM | Boys 12 200**                    | 49,90 DM |
| Bob**                  | 44,90 DM | Ein Power**                      | 49,90 DM |
| Big Boy 2**            | 54,90 DM | Jimmy W. Snook**                 | 59,90 DM |
| Bills 16k**            | 59,90 DM | Joe & Mac**                      | 49,90 DM |
| Birds of Fire**        | 49,90 DM | John M. Foot**                   | 54,90 DM |
| Blitzkrieg 16k. Col.** | 49,90 DM | KEP**                            | 59,90 DM |
| Blue Max**             | 39,90 DM | Let Him 3**                      | 24,90 DM |
| Bonanza 8k**           | 49,90 DM | Lochs Un. Opera.                 | 49,90 DM |
| Book Report 2**        | 44,90 DM | Legend**                         | 74,90 DM |
| Bombardier**           | 49,90 DM | Legend 16k**                     | 59,90 DM |
| Bon. Man. Prof.*       | 64,90 DM | Legend of Vol.*                  | 59,90 DM |
| CEB**                  | 79,90 DM | Legend 2**                       | 69,90 DM |
| Champion**             | 49,90 DM | Legend 3**                       | 59,90 DM |

### NEU IM PROGRAMM: SUPER NINENDO, GAMEBOY

|                  |          |                 |          |                   |          |
|------------------|----------|-----------------|----------|-------------------|----------|
| Conor            | 59,90 DM | Lefted Weapon** | 49,90 DM | Sup. Laser**      | 49,90 DM |
| Col. Games 2**   | 49,90 DM | Likes**         | 74,90 DM | Sword of Illan.   | 49,90 DM |
| Compaq**         | 59,90 DM | Star2           | 44,90 DM | Treasure Island** | 49,90 DM |
| Conan**          | 49,90 DM | Steyl**         | 44,90 DM | Ultimate Gun 2    | 49,90 DM |
| Coolies**        | 59,90 DM | Pinchout        | 44,90 DM | Ultimate**        | A.A.     |
| Crash**          | 39,90 DM | Unravel         | 49,90 DM | Theremino**       | 54,90 DM |
| Crazy**          | 49,90 DM | Unravel**       | 49,90 DM | The Fox**         | 49,90 DM |
| Crash Engine**   | 49,90 DM | Unravel**       | 49,90 DM | Unravel**         | 49,90 DM |
| Crash Kingz 02** | A.A.     | Unravel 3**     | 59,90 DM | Unravel**         | 49,90 DM |
| Crash Kingz 01** | A.A.     | Unravel 3**     | 59,90 DM | Unravel**         | 49,90 DM |
| Crash Kingz 03** | A.A.     | Unravel 3**     | 59,90 DM | Unravel**         | 49,90 DM |
| Crash Kingz 04** | A.A.     | Unravel 3**     | 59,90 DM | Unravel**         | 49,90 DM |
| Crash Kingz 05** | A.A.     | Unravel 3**     | 59,90 DM | Unravel**         | 49,90 DM |
| Crash Kingz 06** | A.A.     | Unravel 3**     | 59,90 DM | Unravel**         | 49,90 DM |
| Crash Kingz 07** | A.A.     | Unravel 3**     | 59,90 DM | Unravel**         | 49,90 DM |
| Crash Kingz 08** | A.A.     | Unravel 3**     | 59,90 DM | Unravel**         | 49,90 DM |
| Crash Kingz 09** | A.A.     | Unravel 3**     | 59,90 DM | Unravel**         | 49,90 DM |
| Crash Kingz 10** | A.A.     | Unravel 3**     | 59,90 DM | Unravel**         | 49,90 DM |

### UND CD-ROM!!! LISTEN AUF ANFRAGE!!! KOSTENLOS!!!

|                   |          |                   |          |                 |          |
|-------------------|----------|-------------------|----------|-----------------|----------|
| Castle E. Gypsy** | 59,90 DM | Magik World**     | 54,90 DM | Light**         | 54,90 DM |
| Castle of Ench.** | 59,90 DM | Mega Inv. 2**     | 59,90 DM | Ukraine 6**     | 54,90 DM |
| Cytron**          | 59,90 DM | Megatron**        | 59,90 DM | Ultimate Golf** | 29,90 DM |
| Chase**           | 59,90 DM | Might & Magic 3*  | 69,90 DM | Ukraine 7**     | 74,90 DM |
| Dark Q. of K.     | 59,90 DM | Monkey Island 1*  | 69,90 DM | Ukraine 8**     | 54,90 DM |
| Dark World**      | A.A.     | Monkey Island 2** | 74,90 DM | Ukraine New Wl. | 39,90 DM |
| Das sch. Auge     | 49,90 DM | Rigol Maeland E** | 59,90 DM | Verig. of En.   | 59,90 DM |
| Daughter of S*    | 74,90 DM | No greater E**    | 59,90 DM | Victory**       | 29,90 DM |
| Deliverance**     | 49,90 DM | No second Price** | 59,90 DM | Vikings**       | 49,90 DM |
| Der Fatale**      | 49,90 DM | No. 2 Col.**      | 49,90 DM | Vikings**       | 49,90 DM |
| Desert Strike**   | 49,90 DM | Profil Islands**  | 59,90 DM | Vet. Ind. 2**   | 69,90 DM |
| Ding. Lär 2**     | 54,90 DM | Popology 2**      | 59,90 DM | Vet. Ind. 2**   | 54,90 DM |
| Dino**            | 49,90 DM | Practical 2**     | 49,90 DM | Vet. Ind. 2**   | 49,90 DM |
| Dreadnought 3**   | 49,90 DM | Parhed Games**    | 74,90 DM | Walk**          | 64,90 DM |
| Drinks Juice**    | 54,90 DM | Path**            | 59,90 DM | Worlds**        | 49,90 DM |

| Duke Dux 4.1* nur 179,90 DM |          | Hist. Line 1914/18* nur 74,90 DM |          |
|-----------------------------|----------|----------------------------------|----------|
| Dance 2**                   | A.A.     | Pik. Braves**                    | 54,90 DM |
| Dancehall/CSB**             | 59,90 DM | Pink. Fortzest**                 | 54,90 DM |
| Dangerous**                 | 54,90 DM | Pinky on high seas               | 59,90 DM |
| Dangerous 2**               | 59,90 DM | Pink. 2**                        | 59,90 DM |
| Dangerous 3**               | 59,90 DM | Pink. 2**                        | 59,90 DM |
| Dangerous 4**               | 59,90 DM | Pink. 2**                        | 59,90 DM |
| Dangerous 5**               | 59,90 DM | Pink. 2**                        | 59,90 DM |
| Dangerous 6**               | 59,90 DM | Pink. 2**                        | 59,90 DM |
| Dangerous 7**               | 59,90 DM | Pink. 2**                        | 59,90 DM |
| Dangerous 8**               | 59,90 DM | Pink. 2**                        | 59,90 DM |
| Dangerous 9**               | 59,90 DM | Pink. 2**                        | 59,90 DM |
| Dangerous 10**              | 59,90 DM | Pink. 2**                        | 59,90 DM |
| Dangerous 11**              | 59,90 DM | Pink. 2**                        | 59,90 DM |
| Dangerous 12**              | 59,90 DM | Pink. 2**                        | 59,90 DM |
| Dangerous 13**              | 59,90 DM | Pink. 2**                        | 59,90 DM |
| Dangerous 14**              | 59,90 DM | Pink. 2**                        | 59,90 DM |
| Dangerous 15**              | 59,90 DM | Pink. 2**                        | 59,90 DM |
| Dangerous 16**              | 59,90 DM | Pink. 2**                        | 59,90 DM |
| Dangerous 17**              | 59,90 DM | Pink. 2**                        | 59,90 DM |
| Dangerous 18**              | 59,90 DM | Pink. 2**                        | 59,90 DM |
| Dangerous 19**              | 59,90 DM | Pink. 2**                        | 59,90 DM |
| Dangerous 20**              | 59,90 DM | Pink. 2**                        | 59,90 DM |

Wir liefern nahezu alle auf dem deutschen Markt erhältlichen Spiele zu **SUPERPREISEN!!** =deutsche V. = deutsche Anl./Handbuch = noch nicht bekannt  
Nicht alle Spiele waren zur Zeit der Drucklegung bereits lieferbar.  
Inländer und Druckfehler vorbehalten. Lieferpreise variieren. Lieferzeiten erfragen. Versandkosten: Vorkasse 4,90 DM, NN 9,90 DM, zzgl. NN-Gebühr, Ab 250,- DM Versandkostenfrei. Ausland: NN Vorkasse 18,- DM. Es gelten unsere AGB.

eigentlich heißen: „Last but not least“! Da könnt Ihr jeden Englischlehrer fragen...

*Ihr habt Sorgen, Du und Dein Englischlehrer. But last not least ist das fehlende „but“ halt eine durchaus gebräuchliche Verkürzung – ätsch!*

## MÄRCHENSTUNDE

Neulich blättere ich so in meinem Deutsch-Lesebuch und stolpere dabei doch glatt über ein Märchen der Gebrüder Schlimm. Es handelt von dem bösen König Michael, der die hübsche Brigitta, Prinzessin des Colgate-Reichs, bei Wasser und Knäcke in seinem düsteren Redaktionsstümm gefangenhielt. Doch Magie Gitti schmuggelte in der Kaffeemaschine einen Hilferuf hinaus, der direkt in die Hände des herzenseutigen Brotki fiel. Der machte sich also auf zu einem ihm bekannten Schloß in Tiefenbach, wo er die Nachricht an den Schwarzen Ritter übergab.

Keine Frage, daß der Edelmann sofort nach Haar eilte, um die Holde zu befreien; klar, daß alsbald ein erbitterter Kampf entbrannte, den der Schwarze Ritter leider verlor. Aber dann zog er das legendäre Buch der Weisen (genannt „Know-How“) heraus, las eine Weile und spürte, wie sein Wissen wuchs. Nun konnte er Michael schlagen, also setzte er den Brainstück wieder auf, eilte zum Feind, ließ einen Insider-Gag sausen und zog seine Geheimwaffe — ein Hanuta! Michael war begeistert und tauschte sofort seine Gefangene gegen den Keks. Am Ende waren alle glücklich, der Schwarze Ritter entpuppte sich als Prinz Werner und heiratete Gitti, Mike hingegen seine Schokowaffel.

Tja, soweit ganz einleuchtend. Bloß warum ist das Mädel bei Euch nicht mit Prinz Werner, sondern mit Michti verheiratet? Und wohnt der Kerl wirklich in Tiefenbach? Und noch 'ne ganz ernsthafte Frage: Wenn

ich die Workbench in der Boot-Partition meiner Festplatte installiert habe (damit sie immer mitgeladen wird), knabbert sie logischerweise auch etwas vom Arbeitsspeicher ab, was dazu führt, daß sich nicht mehr alle Games von Harddisk spielen lassen. Brauche ich jetzt eine Erweiterung?

fabuliert Guido Stanke aus Marl

*Du weißt ja, was die mit Märchen so ist: Ein Körnchen Wahrheit und ein Körnchen voller Mist! Als Brork nämlich die Nachricht erhielt, roch sie wegen des Transportmittels so verlockend nach Kaffee, daß er den Zettel einfach aufgriff — mit dem Lesen hat er's ohnehin nicht so. Deshalb schmachtet Prinzessin Gitti noch heute, deshalb muß Prinz Werner seine Tage immer noch als Know-How-Frosch fristen, und deshalb trifft sich Michael stets heimlich mit seiner Schokolien-Liebschaft (O-Ton: „Schatzi, für mich bist Du die längste Praline der Welt!“). Traurig, aber wahr...*

*Und weil wir gerade bei Wahrheiten sind: Zwar frißt Deine Harddisk selbst deutlich mehr Speicher als die Workbench, aber was soll's — eine Erweiterung schafft Erleichterung!*

## MICHAEL LEBT!

- 1) Ich bin seit Jahren stolzer Besitzer eines Amigas, möchte mir aber auch noch einen PC zulegen. Wenn ich nun ein Originalspiel für die „Freundin“ vorweisen kann, darf ich dann dasselbe Game am PC als Kopie haben?
  - 2) Als großer Fan von „Wing Commander“ würde ich gerne wissen, ob Teil 2 bereits im Anflug ist. Dürfte doch bei den Fähigkeiten der neuen Amigas kein Problem sein, oder?
  - 3) Übrigens bin ich auch ein großer Fan von Brigitta! Ist sie bald zu haben? Und wie geht es Michael? Leidet er vielleicht inzwischen an einer der typischen Alterskrankheiten wie Rheuma, Gicht oder Wechseljahre?
- spekuliert Thomas T. aus München bei Haar.



1) Du bist uns ja ein ganz Schläuer! Vielleicht erteilen Dir die Justizbehörden wegen Ideenreichtums eine Sondergenehmigung, doch im Normalfall wird Dir ein Amiga-Original bei einer PC-Raubkopie ebensowenig nützen wie umgekehrt.

2) Problem oder nicht, vorläufig hockt der zweite Commander noch im Origin-Hangar und poliert seine Wings.

3) Abgesehen von seiner Raucherlunge und den zwei bis drei Kilo schweren Magengeschwüren ist der Boß wohl auf, danke der Nachfrage. Aber wenn er noch lange mit Duplos fremdgeht, könnte Prinzessin Britagna ja auch mal auf Ideen kommen...

## LEBT BROK AUCH?

Gibt es diesen Brok jetzt wirklich, oder was? Okay, es gibt Spiderman und Heino und so — aber Brok?

grübelt der Psychopath von Norken aus Düsseldorf.

Klar gibt es Brok und Spiderman — aber an Geschöpfe wie diesen Heino können und wollen wir nicht glauben!

## BROK LEBT AUCH!

Hallo Leute, netlich habe ich im „Bochumer Stadtspiegel“ einen Urhahn Broks entdeckt und dachte mir, den solltet Ihr gesehen haben — insbesondere natürlich auch Brok!



verschieden sich rekordverdächtig kurz Thomas Schimmack aus Bochum.

Na, was haben wir gesagt?

## SCHULDIG?

Ich habe nach einer Annonce auch diesen merkwürdigen Brief von Tanja bekommen und nicht darauf reagiert. Leider ist bei der Gelegenheit auch Tanjas Anschrift im Papierkorb verschwunden. Daher meine Frage, ob Ihr die Adresse noch habt — ich erwäge nämlich, rechtlich gegen sie vorzugehen (Aufforderung zu einer Straftat, Vortäuschung falscher Tatsachen). Ein befreundeter Anwalt sagte mir, daß die Aussichten da gar nicht so schlecht stünden. Was sagt denn Euer Anwalt dazu?

fragt André Bangerter aus Hamburg.

Unser Anwalt sagt: „Geldverschwendung!“ Außerdem hat Lockvogel-Tanja so viele verschiedene Anschriften, daß wir den wertvollen Platz in der Mailbox nur höchst ungern dafür verschwenden würden. Vergiß es und begnüge Dich mit der Gewißheit moralischer Überlegenheit.

## LIEBESERKLÄRUNG

Ich lese nun schon seit Jahr und Tag den Joker und konnte praktisch in jeder Ausgabe irgendeine Verbesserung fest-

# HAMO

HARDWARE SOFTWARE ZUBEHÖR

**Tel: 02162/12073**



**HAMO** oHG Meier & Röges - Diergardtplatz 6/7 - 4080 Viersen 1  
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 Anzeigen der Billigste zu sein. Wir werben auch nicht mit Irreführungspraktiken (plus 28 DM Porto) Aber wir liefern! (nicht nur versprechen) seit 4 Jahren faire Preise und besten Service.

That's it

**HAMO**  
Wir halten in unseren Geschäftsräumen ständig mehr als 1000 Softwaretitel vorrätig. Die aktuellsten Neuheiten, die absoluten Renner, die Klassiker, und die Geheimtipps. Aber vor allem sich auch genau das richtige für Sie.

**FÜR MS-DOS und AMIGA**

Alles was erschienen ist, haben wir auch lieferbar

Bis 15.00 Uhr bestellt - am gleichen Tag versichert

**HAMO**  
Unsere Versandabteilung liefert seit fast vier Jahren an mehr als 20.000 Kunden Hardware und Software zuverlässig und schnell. Und dennoch bei uns auch weiterhin keine vollumfänglichen Anknüpfungsgorgien und keine leeren Versprechungen. — Versprechen !!

ACTION REPLAY MK3 A500 199,-

Wing Commander AMIGA 89.50

**HAMO**  
Keine halben Sachen wenn es ums Angebot geht. Egal ob Sie ein Modem einen Drucker oder einen kompletten Rechner, ein Netzwerk oder eine Speichererweiterung suchen. Egal ob für AMIGA oder PC

Alles da.

History Line PC oder AMIGA je DM 89.50

**HAMO**  
Wir sind MAGIC MUSIC Partner - Bei uns finden PC - Anwender das ganze Spektrum des sehr hochwertigen ROLAND - Equipments - alles original vom deutschen Distributor. Keine Grauprimorte - volle deutsche Garantie

Gravis King of Joystick PC nur DM 69.50

Gravis King of Joystick AMIGA nur DM 79.50

**HAMO**  
Aber wir sind ja nicht verheiratet mit Roland. Daher liefern wir seit vier Jahren auch die original CREATIVE LAPS Soundkarten. Und zwar nur die Originale, keine billigen Nachbauten - den SBPro 3-1 zum Beispiel schon für DM 298,- - den SB 2.0 schon für DM 198,- natürlich die deutschen Versionen

ACTION REPLAY MK3 Amiga 500/500+ 199,-

Deutsche Komplettlösungen zu vielen Spielen lieferbar

**HAMO**  
Fordern Sie doch einfach schriftlich unsere Gratis Gesamtpreisliste an. Alle schriftlichen Anfragen nehmen an unserer monatlichen Softwareverlustung teil. Unbedingt Computersystem angeben. Unbedingt korrekte Adresse angeben. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Bestellungen beeinflussen nicht die Gewinnchancen.

**THRUSTMASTER**  
Flight Control 199.50  
Weapon Control 189.50  
Rudder Control 279.50

Ein paar Angebote nur so zum Beispiel  
ROLAND LAPC-1, 4te. Version 589,-  
ROLAND SCC-1, 4te. Version 589,-  
Soundblaster 2.0 189,-  
Soundblaster 2.0 Microchannel 479,-  
Soundblaster Pro 3.1 Basic 299,-  
Soundblaster Pro 3.1 Standard 369,-  
Soundblaster für Laptop etc. 349,-  
Midblast! Waaahraaaa 479,-  
Soundblaster Pro 16 ASP 549,-  
VideoBlaster 789,-  
CD-ROM zum Soundblaster Pro 509,-

Call BTX: HAMO#

Versandbedingungen: Bei Vorkasse + DM 6,- bei Nachnahme + DM 6,-  
Mit (\*) gekennzeichnete Titel sind evtl. schon lieferbar - nachträglich Preistilgung und  
änderungen ausdrücklich vorbehalten. Preisliste gegen DM 2,- in Briefform.  
FAX: 02162/20091 BTX: HAMO#  
> Händleranfragen erwünscht <  
Bestelltelefon: 02162/12073 Mo - Fr: 9:00-19:00 Uhr oder Anrufbeantworter

stellen, so daß Ihr inzwischen nahezu perfekt seid! Dennoch macht es immer wieder Spaß, in den ersten Nummern zu lesen — ja, das waren noch Zeiten. Es ist aber wirklich erstaunlich, daß Ihr in der Zwischenzeit nahezu doppelt so viele Seiten bringt, aber unter dem Strich nur 50 Pfennig mehr nehmt! Wann spendiert Ihr dem Heft übrigens mal wieder einen Schlag neuer Seiten? Die letzte Aufstockung kam schließlich zur 11/91...

Mir gefällt die Mailbox oftmals am besten, weil es einfach Spaß macht, sie zu lesen und so die Meinung anderer Leser und Leserinnen zu erfahren. Ach ja (seufz), ich bin Euch total verfallen, das habe ich einmal mehr am letzten Freitag gemerkt, als ich voller Vorfreude zum Zeitschriftenhändler meines Vertrauens gepilgert bin und erfahren mußte, daß der Joker noch nicht zu haben ist. Wie sich herausstellte, fehlte er in ganz Wolfsburg — wie kommt's?

Na ja, ist nicht so schlimm, gab es doch wenigstens schon den PC Joker. Borgis Branchengeflüster ist übrigens die Superdece schlechthin, eine Seite, die Euch noch lezenswerter macht! Und dann hatte ich doch neulich die 2/92 in der Hand, woraufhin ich hoffte, Ihr würdet auch dieses Jahr wieder ein Weihnachtskarten-Preisrät sel machen. Und siehe: Auf Euch ist Verlaß!

beauchpinselt uns Birgit Ebert aus Wolfsburg.

*Birgit, wenn Du nur halb so hübsch bist, wie Du uns sympathisch bist, hast Du hier die freie Auswahl — alle Männer, Frauen, Hunde und Orks des Joker Verlags liegen Dir zu Füßen! Umso schmerzlicher*

*für uns, daß Dir der Joker wegen einer offensichtlichen Schlanperlei des Wolfsburger Grossisten kurzfristig vorenthalten wurde. Ganz besonders leid tut es uns, Dir sagen zu müssen, daß aufgrund der momentanen Software-Versorgung mit einer Erhöhung der Seitenzahl vorläufig nicht zu rechnen ist. Aber wenn wir mal wieder ein Weihnachtskarten-Preis ausschreiben für Dich machen können, jederzeit! Und sei es im August...*

## COVER-LOVER

Ich muß hier mal zu den ständigen Beschwerden über Eure Titelbilder was sagen: Sie sind weder zum Kotzen noch kitschig! Ich stehe auf bunte Bilder — sonst würde ich ja auch keine Computerspiele spielen. Warum soll man sich eigentlich schämen müssen, wenn das Heft, das man gerade kauft, ein Comic-Cover hat? Wenn eine nackte Frau mit dicken Titten drauf ist, schämt sich ja auch kein Mann! Und wenn die Titel absolut nicht passen, der kann ja eine andere Zeitschrift lesen. Fazit: Mir gefallen Eure Cover, und mir gefällt Euer Schreibstil. Bleibt also, wie Ihr seid und erfreut mein Herz weiterhin mit ätzenden Leserbrief-Kommentaren. P.S.: Bin nicht zwischen 14 und 19 (sondern 25) und auch nicht männlich. Stattdessen lebe ich in der Großstadt... verrät uns Gabi Herzog aus Stuttgart.

*Gabi, Du machst es uns nicht leicht: Sämtliche Joker-Redakteure im heitragfähigen Alter stehen jetzt vor der schweren Gewissensentscheidung, ob sie*

*um Birgits Hand anhalten oder lieber mit Dir händchenhaltend die Cover bestaunen wollen!*

## FARBLOSER FLIEGER

Neulich stieß ich inmitten Eures Werkes auf den Test zu „Wing Commander“. Insbesondere der Absatz über die „fast originalgetreue“ VGA-Grafik verursachte mir ein nervöses Zucken im Augendlin und unkontrollierbare Wutanfälle — was dazu führte, daß ich meinem Freund den Joker ersetzen mußte!

Die grausame Wirklichkeit sah nämlich so aus: Ich legte meinen Sicherheitsgurt an und startete durch. Vielsprechend drangen die ersten Klänge aus dem Monitor. Ich legte ein hämisches Grinsen auf, das jedoch sofort wieder gefror — was war denn das? Das waren doch acht Farben? Oder allerhöchstens 16! Im ersten Moment glaubte ich, aus Versehen ein frühes Larry-Game in die Floppy geworfen zu haben, aber nein, es war der Commander. Die Farb-Preise müssen wirklich ungeheuer gestiegen sein, denn Origin hat daran gespart, wo immer es nur ging: Die Charaktere haben ein hübsch-häßliches Rastergesicht mit dem apurten Charme einer Tonne Rostschutzmittel. Aus dem Dunkel meiner Erinnerungen tauchte daraufhin das Bild vom WC-Demo auf. Ich budelte das Ding aus, und siehe da, die Optik ist tatsächlich besser als im fertigen Spiel! Glückwunsch, Leute, das hat noch keine Firma geschafft...

beanstandet Matthias Ospelkaus aus Gummersbach.

*Sooo eklant, wie Du tust, ist*

*der Unterschied zwar auch wieder nicht, doch konnte das Demo seinerzeit wohl tatsächlich mit einer etwas bunteren Optik aufwarten. Aber um es einmal vorsichtig auszudrücken: Wenn ein aufwendiges Game vom Amiga auf den 64er konvertiert wird, sind halt auch Abstriche zu machen. Ob „Indy IV“ oder „Wing Commander“, es hat eben alles seinen Preis.*

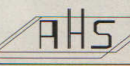
# VÖLLIG UMSONST

...machen wir uns die Mühe, all Eure Zuschriften mit Kritik, Lob, Anregungen und Fragen zu lesen. Weil es nämlich in Wahrheit gar keine Mühe, sondern vielmehr ein Vergnügen für uns ist! Damit Ihr auch etwas davon habt, suchen wir gratis die Zuschriften von allgemeinem Interesse heraus und drucken sie an dieser Stelle ab. Ja, für den geringen Preis einer RUCKPORTO-BRIEFMARKE (Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortscheine) beantworten wir persönlich die Schreiben sogar persönlich! Es spricht also wirklich nichts dagegen, jedoch alles dafür, daß Ihr uns Eure Meinung mitteilt. Als kleinen Bonus geben wir deshalb heute unsere streng geheime Anschrift preis:

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

|   |  |   |  |
|---|--|---|--|
| <b>A 2000 65 MB 777,-</b><br><small>NEC Autobootfloppy, kpl. formatiert / inst. bootet mit KS 1.2.3-DOS mit 2,0, Autopark, FFS, BIOS-DOS</small>  | <b>HARDDISK 599,-</b><br><small>I 800 &amp; 1200 2,5" Quintron<br/>80 MB (120 MB + 400,-) [rel. Einbaumat. - Sofort, (auch einzeln)]</small> | <b>A 500 52 MB 849,-</b><br><small>Autobootdisk, SCSI-Quantum<br/>(105 MB nur 1049,-) 2 MB Ram<br/>+199,- auch andere HDDs am Lager</small>     | <b>NEC 1037A 195,-</b><br><small>ext. 3,5" Lkw., abschaltbar, Wartefähig, angeschlossen, 400k, 100% komp., sehr leise, Original, Preisuntergrenze!</small> |
| <b>NEC 1037A Amega Stereo Speaker System II</b> , exklusiv für alle Amegas<br><small>2 Laut., einzelne Volumeregler, extra schaltbarer Bassverstärker,<br/>3 Soundverbesserer, z.B. f. A-Longtöne, Vorstellung in Ausg. 04/92!<br/>mit Netzteil, jetzt mit noch mehr Power!<br/>Hautmodenkabel 2m verb., Amegas 25,-, 5m 39,- 10m nur noch 49,-<br/>Stereoplayspader, nur Hardw., 2 zusätzl. Joystickports am Parallel-<br/>Schnittstellen-Ext. 1,5" AmigaLkw., abschaltbar, Metallgeh., m. Gar. 159,-<br/>Wiederholerschaltbox 3,1, 15 o. 9 pol., mechanisch, z. B. f. Amiga-VGA-K., 79,-<br/>NEC-Liefer 12V nur 434400mm, speziell für Einbau, Prozessor, 74,-<br/>NEC-Pufferbox DL 1150 / 1250 Color, Vorluferspeiche DL 900/1100 110,-<br/>A-3300 386 Ramer, superklein, 2 MB best. (je weit. 1 MB 99,-) 209,-<br/>NEC-Spe. f. A 500 intern, abschaltbar 159,-<br/>Wiederholersch. f. A 600, 1200, inst. FBAS f. Video, 102kx768 1399,-</small> |  | <b>3,5" Doppellaufwerk 277,-</b><br><small>einzel, abschaltbar, extrem klein, exp. Herst. mit Garantie, Sonderaktion, Preisuntergrenze!</small> |  |
| <b>Abdeckhüllen, Lederimitation, silberfarben, abschaltbar, formschön, Auszug:</b><br><small>Amiga 500, 500+ 22,-<br/>Amiga 3000 Tast. 24,-<br/>A 2000 Tast. 22,-<br/>Fujitsu DL 900/1100 43,-<br/>Amiga 600, 600 HD 22,-<br/>A 3000 + Mon. 49,-<br/>HP-Deckset o. Canon Bubblejet 43,-</small>   |  |   |  |
| <b>AHS-Amegas</b><br><small>Hard- &amp; Software Vertrieb<br/>Laden-Versand: Schillinggasse 3-5,<br/>direkt gegenüber G&amp;A, Pl. 100 248<br/>6350 Friedberg, Tel. 0 60 31-4 19-50</small>   |  |   |  |

Wiederholer für ameg. Lederschäbe: > 12.866 versch. Teile aus dem Electronic, HB und Amiga-Bereich Angabepreise gegen Rückrechnung  
 \*Wiederholer 20% Übersichtspreise bei Lagerware, auch Software, Games, Versand UPS-/Post-NH-VK, anst. Schick 7,-, Ausl. nur Yorkasse





# EIN ABO FÜR JOHNNY?

Wer will seinen Amiga Joker ab sofort preisgünstiger und schneller bekommen? Wer will die Chance, jeden Monat ein Top-Game zu gewinnen? Und wer möchte zusätzlich ein voll spielbares Demo des lang erwarteten Super-Artaventures „Jonathan“ aus dem Hause Software 2000 geschenkt?!

Blöde Fragen, wer würde das alles wohl nicht wollen? Tja, das Abo macht's möglich. Da kriegt man sein Heft schön wetterfest verpackt vom Briefträger ausgehändig, oft noch vor dem Kioskstart! Da zahlt man für alle 10 Ausgaben eines Jahres nur den Preis von 9, also 63,- DM (Ausland: 75,- DM)! Da nimmt man fortan automatisch an der monatlichen Verlosung von drei Spitzenspielen teil! Und wenn man jetzt gleich zuschlägt, bekommt man eine prima Prämie obendrein:



**NUR IM MÄRZ:  
EIN VOLL SPIELBARES DEMO  
VON „JONATHAN“  
PLUS ABO-LOTTO!!!**

Auf alle Ne abonnten wartet diesen Monat ein durch und durch spielbares Demo von JONATHAN, jener grafisch aufwendigen Rätselorgie, auf die alle Fans der berühmten „Artaventures“ von



Software 2000 so lange gewartet haben! Also wartet nicht länger, denn sämtliche Funktionen (TV, Zeitung, Gesprächspartner, Locations etc.) dieses gruseligen Abenteurers mit der praktischen Maussteuerung stehen Euch hier voll zur Verfügung. Lediglich der Umfang und die Spieldauer sind eingeschränkt, doch der Spaß ist grenzenlos!

Wer also dem Rollstuhlfahrer Jonathan unter die Arme greifen und dabei selbst einen guten Schnitt machen möchte, der füllt gleich den Coupon aus – Johnny ist nämlich nur im März unterwegs!

Wer also dem Rollstuhlfahrer Jonathan unter die Arme greifen und dabei selbst einen guten Schnitt machen möchte, der füllt gleich den Coupon aus – Johnny ist nämlich nur im März unterwegs!



|  |  |
|--|--|
| <b>Name &amp; Vorname</b>  | ICH BESTELLE AB (INKL.) AUSGABE: _____ / _____   |
| <b>Straße / Hausnummer</b>   | ICH BEZAHLE DURCH BANKABBUCHUNG <input type="checkbox"/>   |
| <b>PLZ / Wohnort</b>   | KONTONUMMER: _____   |
| <b>Datum / 1. Unterschrift (bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)</b>  | KONTO - NUMMER: _____  |
| <p>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:</p> | GELDISSTITUT: _____  |
|  | BANKLEITZAHL: _____  |
|  | ICH BEZAHLE PER VORKASSE (SCHNECK LIEGT BEI) <input type="checkbox"/>  |
| <b>Datum / 2. Unterschrift</b>   | ICH BEZAHLE NACH RECHNUNGSERHALT DURCH: _____  |
|  | ÜBERWEISUNG AUF POSTGIROKONTO: <input type="checkbox"/>  |
|  | NR.: 444 714 - 806 BLZ 70010080  |
|  | BITTE GEBEN SIE BEI ZAHLUNGEN ODER KORRESPONDENZ IMMER IHRE KUNDENUMMER AN!  |
|  | Bitte einsenden an:<br>JOKER Verlag • Abo - Verwaltung Amiga Joker<br>Untere Parkstraße 67 • D - 8013 Haar bei München |

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



## Programmierer, Lemminge, Sensationen: Was bei Psygnosis ursprünglich als Weihnachts-Hit gedacht war, durften wir jetzt endlich einem topexklusiven Test unterziehen — mit (selbst-) mörderisch gutem Ergebnis!

David Jones, Hauptling des Programmiererteams DMA Design, gab dem Drängen der Marketing-Strategen von Psygnosis nämlich nicht nach und setzte wieder voll auf Qualität. Recht so, denn der Lohn des langen Reifungsprozesses ist eine neue Action-Knochelei, die es an Genialität problemlos mit den großartig verteilten Vorschußlorbeeren aufnehmen kann! Das Warten auf die Fortsetzung des Kultspektakels hat sich also gelohnt, und wir können guten Gewissens zur bewegenden Vorgeschichte kommen, die Opa Lemming hier seinem Enkel in einem Psygnosis-typischen Mega-Intro erzählt:

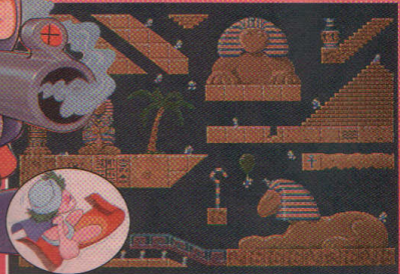
Nach seiner Rettung im Vorgänger ist das absturzgefährdete Völkchen auf einer Insel gelandet — und lebt seither in Streit und Zwietracht! Statt weiterhin

brüderlich Seite an Seite Richtung Abgrund zu marschieren, teilten sich die Knuddel-Wühler in zwölf Einzel-Clans auf, die der Spieler nun im Zentrum des Eilands wieder zusammenführen soll. Da jedes Grüppchen ein Territorium von zehn Leveln bewohnt, bedeutet das in der Rettungspraxis, daß insgesamt 120 tüffelige Abschnitte zu bewältigen sind. Zur Belohnung kriegt man dafür jeweils ein Bruchstück eines zerbrochenen Talismans, mit dessen Komplettierung auch das Spiel gelöst ist. Allerdings macht es einen Unterschied, ob jemand die einzelnen Aufgaben gerade

noch mit Ach und Krach schafft, oder die maximale Anzahl an Lemmingen vor dem Tod bewahrt: Die Talisman-Brocken können nämlich aus Gold, Silber oder Bronze bestehen, und nur wer zum Schluß eine massive Goldmedaille vorweisen kann, darf sich mit Fug und Recht als vorbildlicher Selbstriord-Therapeut bezeichnen.

Durch die gute Insel-Luft haben die stur drauflos rennenden Wichtel eine Menge neuer Fertigkeiten entwickelt, um (unter Zeitdruck) mit den Gefahren ihrer Wanderschaft fertig zu werden — konkret sind es 52 ver-

schiedene Berufsbilder, auf die man nun zurückgreifen kann. Da gibt es beispielsweise Stabhochspringer, schwer bewaffnete Baller-Lemminge, Seiltänzer, Flieger, Wegbereiter mit eingebautem Rammbock, Ballonfahrer, Tiefbau-Lemminge (die Löcher mit Zement verfüllen), und sogar welche, die mit fliegenden Teppichen unterwegs sind — dazu natürlich auch noch die altbekannten Buddler, Stopper oder Sprengmeister. Obwohl pro Problemstellung höchstens acht unterschiedliche Fähig-



Ein Lemming kommt selten allein...

# Lemmings 2

## THE TRIBES

keiten angeboten werden, ist es sicher keine schlechte Idee, sich mit den vielen neuen Beteiligungsmöglichkeiten erstmal im Practice-Modus anzufreunden. Wenn wir schon bei den Neuerungen sind, sei gerechterweise noch schnell erwähnt, daß die gewohnten Level-Codes der ersten Währung durch eine handelsübliche Speicheroption ersetzt



wurden und eine Lemming-Anstecknadel in der Box liegt.

Doch nun endlich zum Ernstfall: Wenn man mit der Maus (Sticks werden im Gegensatz zur PC-Version nicht unterstützt) auf „Play“ klickt, bekommt man vom Zufallsgenerator irgendeinen Lemming-Startum serviert, wer ihn lieber selbst aussuchen möchte, kann sich dazu die Inselkarte auf den Screen holen. Bei der Rettungsaktion fällt auf, daß diesmal verächtlich viele Gegenstände herumstehen, deren wohlüberlegte Benutzung erst den Weg zum Levelausgang ebnet (der übrigens oft durch eine Fahne markiert ist). Ein Beispiel dafür sind etwa Katapulte, die unsere

Reisenden auf höher gelegene Plattformen schleudern — sofern man sie an der richtigen Stelle plaziert hat. Eine weitere Auffälligkeit ist das Icon-Feld am rechten unteren Bildrand, über das sich der Mauszeiger z.B. in einen Propeller zum Steuern von Ballonfahren verwandeln läßt. Hier ist auch der passende Klick-Ort für die Erhöhung des Spieltempos, 15s Pausen und die Einleitung des Massen-Suizids in ausgewogenen Situationen.

Da jedes Unter-Stämmchen auch grafisch in seiner eigenen Welt lebt, braucht man sich über einen Mangel an optischer Abwechslung wirklich nicht zu beklagen. Das alte Ägypten ist mit seinen unvermeidlichen Pyramiden vertreten, im Mittelalter scheint es unheimlich viele Schlösser und Bäume gegeben zu haben, und am Südsoustrand stehen die obligatorischen Palmen und Sandburgen bereit. Weiter Abgründe lauern in der Welt des Sports und im Zirkuszeit, es gibt ein fürsteres Schatzenreich, die Wildnis, Höhlen, Weideland und die mit Raumstationen vollgestopften Weiten des Alls. Tja, und nicht zu vergessen die nostalgische „Klassik-Welt“, wo man hinter liebe alte Bekannte aus dem ersten Teil wiedertrifft, landschaftlich gesehen jedenfalls. Die farbenfrohe Gra-

fik darf wie gehabt im Hand- bzw. Mausebetrieb gesckrollt werden und wirkt jetzt noch ein ganzes Stück detailfreudiger; auch die Animationen sind nochmals eine Nummer potziger ausgefal-

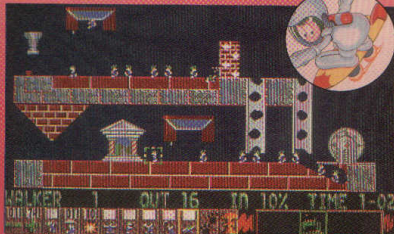


ten als beim Vorgänger. Dazu erklingen bühnsche Soundeffekte samt kleinen „Sprachausgaben und „regionaltypische“ Musikstücke. Daß die Steuerung astreiner funktioniert, versteht sich fast von selbst, dasselbe gilt für das langsame, aber unerbitliche Ansteigen von Schwierigkeitsgrad und Suchtwirkung im Spielverlauf.

Mari muß David Jones und seinen Männern also wirklich ein Kompliment machen — sie haben sich nicht auf ihren Lorbeeren ausgedient, was angesichts einer Milli-

on verkaufter Erst-Lemmings ja nur

zu verständlich gewesen wäre. Nein, der Nachfolger strotzt geradezu vor neuen Ideen und gelungenen Überraschungen, er ist alles andere als ein zweiter Aufgakt. Eine echte Wiederholung wird es daher wohl nur beim Lemmings-Fieber geben — wir haben uns bereits angesteckt! (C. Borgmeier)



### LEMMINGS 2 (PSYGNOSIS/DMA)

#### SUIZID-KNOBELEI

91%  
„GENIAL!“



|            |     |
|------------|-----|
| GRAFIK     | 68% |
| ANIMATION  | 70% |
| MUSIK      | 78% |
| SOUND-FX   | 77% |
| HANDHABUNG | 85% |
| DAUERSPASS | 94% |

#### FÜR FORTGESCHRITTENE

|                   |             |
|-------------------|-------------|
| PREIS             | DM 89,-     |
| SPEICHERBEDARF    | 1 MB        |
| DISKS/ZWEITFLOPPY | 3 JA        |
| HD-INSTALLATION   | NEIN        |
| SPEICHERBAR       | SPIELZ.: 10 |
| DEUTSCH           | ANLEITUNG   |

# ALIEN<sup>3</sup>

Über die Qualität der Filmvorlage kann man streiten, darüber daß es für den Amiga bislang noch kein vernünftiges Spiel mit den widerlichen Biestern gab, herrscht Einigkeit. Hier kommt eines fieser vom Mega Drive!

oder wirft eine Granate. Jedenfalls sofern vorhanden, denn Munition ist in den mit gefährlichen Ventilatoren und anderen Helden-Fallen durchsetzten Gängen Mangelware und muß, genau wie Pakete mit frischer Energie, erst gefunden werden.

Finden muß man vor allem auch die zahllosen Gefangenen, wobei ein Radschloß gute Dienste leistet; Opter und Tater werden nämlich farblich unter-

Steuerung keine Schwierigkeiten, denn obwohl auch Sticks mit zwei Feuerknöpfen unterstützt werden, tut's ein Button ebenso gut — die Waffen lassen sich dann flott und bequem per Tastatur auswählen.

Grafisch meint man vor einem Mega Drive zu stehen, das Scrollung klappert prima; und die Animationen kommen sehr offensichtlich rüber. Leider sind manche Sprites etwas klein

gleich nur spärlich vorhanden. Wer also nicht auf innovativen Spielideen besteht, wird von diesem ausgezeichneten Actiongame sicher gut bedient. Ein wenig „Berufserfahrung“ sollte man halt mitbringen, denn selbst beim leichtesten der drei Schwierigkeitsgrade ist Alien 3 kein Spaziergang! Und die fehlenden Levelcodes machen die Jagd auch nicht gerade einfacher... (mm)

Filrige Kinogänger seien gewarnt: Acclaims Konsolen-Konvertierung hat mit dem Streifen eigentlich nur den Namen und die außerrirdischen Hauptdarsteller gemein. Klar macht man auch hier Jagd auf Aliens und befreit bedauernswerte Opfer, doch wo sich Ripley einst unbewaffnet dem Heldentod entgegenkämpfte, darf man nun munter ballern und stirbt auch nur, wenn Energie oder Zeit alle sind. Was übrigens bei den Alien-Geiseln eine schön eklige „Brustgebur“ zur Folge hat...

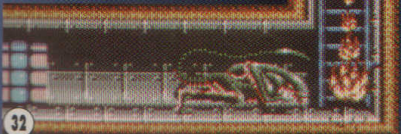
Die 15 Level lange Actionhatz beginnt mit der Landung auf dem Gefangnisplaneten Fiorina 161 und führt alsbald in



den Untergrund, wo Aliens in allen Größen lauern (Normal-, Zwischen- und Endgegner); ein paar exotische Monster gibt's obendrein. Sie alle dürfen mit einem reichhaltigen Arsenal an Feuerwerkskörpern in den Alien-Himmel geblasen werden; Manche Viecher wollen mit dem Flammenwerfer geröstet sein, andere zerlegt man besser mit dem Maschinengewehr

schießlich, angezigt. Allerdings ist an viele Geiseln nur schwer heranzukommen, oft muß man kriechen oder klettern und dabei auch noch schräg nach oben bzw. unten schießen. Als schlimmster Feind erweist sich da immer wieder das Zeitlimit, weil es zudem lebenswichtig ist, in den verzwickten Abschnitten terringerecht den Ausgang zu entdecken. Na, wenigstens macht die tadellose

geräten, und die düster-farbene Optik mag zwar atmosphärisch sein, dürfte aber nicht jedermann gefallen (schon gar nicht der FPS mit ihrer Blutalergie). Über die Klasse der gelungenen Musikunterstützung wird es dagegen kaum Diskussionen geben, und auch die Sound-FX mit den gruseligen Schreien sind okay, wenn-



| ALIEN 3<br>(ACCLAIM) |           |
|----------------------|-----------|
| ALIEN-ACTION         |           |
| 72%                  |           |
| „BISSIG“             |           |
| GRAFIK               | 70%       |
| ANIMATION            | 72%       |
| MUSIK                | 75%       |
| SOUND-FX             | 66%       |
| HANDHABUNG           | 75%       |
| DAUERSPASS           | 72%       |
| FÜR GEÜBTE           |           |
| PREIS                | DM 79,-   |
| SPEICHERBEDARF       | 1 MB      |
| DISKS/ZWITFLOPPY     | 1 NEIN    |
| HD-INSTALLATION      | NEIN      |
| SPEICHERBAR          | NEIN      |
| DEUTSCH              | ANLEITUNG |

# CRYSTAL PALACE



Der kleine Gerald, so der Name der Spielfigur, die Ihr in diesem Game begleiten müßt, wurde bereits im zarten Kindesalter mit einer schweren Aufgabe betraut. Er soll das Königreich seines Vaters von Unholden, Geistern und Dämonen befreien. In mehr als 50 Level dieses Jump'n'Run Spieles finden sich interessante Zusammenstellungen und knifflige Aufgaben gibt es zu lösen, bevor der Level durch eine versteckte Geheimtür verlassen werden kann.

Ausgabe 03/93 ab 26. Februar  
NEU im gut sortierten  
Zeitschriftenhandel



# AMIGA

# Fun

für nur DM **19.80**



Unser Preview zu dieser Robbi-Ballerei ist endlos lange her, dazu war sie schon auf so vielen Messen zu sehen, daß wir eigentlich nicht mehr recht an eine Veröffentlichung glauben wollten. So kann man sich täuschen...

Jetzt ist das Ding sogar so schnell gekommen, daß es glatt un-

ren Bericht von der CES in Las Vegas rechts überholt hat — Künstlerpech. Andererseits hat das den Vorteil, daß ihr neben „Lemmings 2“ noch ein weiteres Spiel von DMA Design im selben Heft findet, wodurch die ganze Band-

breite des Schaffens dieser schottischen Programmiertruppe offenbar wird: Einmal putzige kleine Wühler und dann wieder knallharte Brutalo-Action!

Hier geht's nämlich um einen Krieg in verschiedenen Zeitzeonen, genauer gesagt, sind es vier Zeitzeonen, die jeweils aus zwei Levels bestehen. Der Spieler steuert einen Walker à la Star Wars über den horizontal scrollenden Screen und ballert auf alles, was sich bewegt. Trotzdem kein Baller-Business as usual, denn hier arbeitet man sich ungewöhnlicherweise mal per Maus und Joystick oder Tastatur durchs Gebüsch. Mit den Cursorstasten bzw. dem Stick wird gelascht, und der kleine Nager bedient

das Fadenkreuz des Totdes. Dabei steht das linke Mausohr für den Abzug, während das rechte der Zielerfassung dient. Nicht unkompliziert, zudem gibt's weder Paßwörter noch abspeicherbare Spielstände oder zumindest Continues, sondern nur drei Walker-Leben — und die dürfen

selbst geübte Scharfschützen anfangs recht schnell verheizt haben. Ein gerüttelt Maß an Schuld daran tragen selbstverständ-

lich auch die bösen Feinde, die ständig von überallher und in rauen Massen angreifen. Flugzeuge, Hubschrauber, Panzer, Kanonen, riesige Kampfroboter und diverse Soldaten bedrängen unseren eisernen Fußgänger mit Blei und Sprengstoff in allen handelsüblichen Ausführungen. Lustigerweise trägt das Verhalten einiger Gegner sogar „Lemmings“-ähnliche Züge, denn wie manche Trooper sich anschleichen und an den Walker-Beinchen hochklettern, hat schon was verdächtig Vertrautes. Auch sonst kommt der Humor nicht zu kurz; etwa wenn in einer

Szene eine Eisenbahn durchs Bild rast und ballert, bis sich das Blech biegt. Da die einzelnen Szenarien in unterschiedlichen Zeitepochen (Weltkrieg, Postatomar, Zukunft etc.) mit jeweils anderen Feinden angesiedelt sind, ist für genügend grafische Abwechslung gesorgt; das Scrolling ist sauber und flüssig. Am linken bzw.

rechten Bildrand befinden sich Anzeigen für Temperatur und die aktuelle Schutzschild-Lage des Blech-Helden — wenn er sich (zu) heiß geballert hat, muß er eine

kleine Zwangspause einlegen, wenn er zu viele Treffer kassiert hat, eine unendlich lange. Musik und Sound-FX passen gut zur Atmosphäre, wobei die bedrohlich echt wirkenden Todesschreie natürlich Geschmackssache sind. Freilich, auch die Steuerung ist letztlich in den Griff zu kriegen, aber trotzdem eignet sich Walker nicht unbedingt für den schnellen Schuß zwischendurch. Doch Actionfans sind ja bekanntlich sehr besonnene Zeitgenossen... (C. Borgmeier)

72% „BUBAL“

### WALKER (DMA/PSYGNOSIS)

#### ROBOT-ACTION

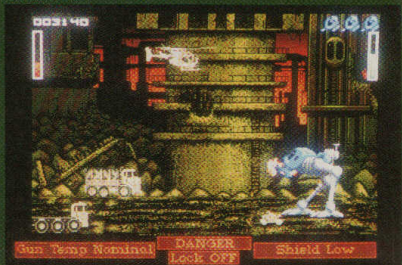
72% „BUBAL“



|            |     |
|------------|-----|
| GRAFIK     | 72% |
| ANIMATION  | 78% |
| MUSIK      | 70% |
| SOUND-FX   | 72% |
| HANDHABUNG | 61% |
| DAUERSPASS | 74% |

#### FÜR KONNER

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







# Tel. (02324) 55331

# Software



| Programm                    | Amiga | IBM    | Programm                    | Amiga  | IBM    | Programm               | Amiga | IBM   |
|-----------------------------|-------|--------|-----------------------------|--------|--------|------------------------|-------|-------|
| 1809                        | dv    | 79,95  | Halls of Montezuma          | 62,95  |        | Mighty Magic 3 + dv    | 69,95 | 79,95 |
| A-Train                     | verb. | 109,95 | Harpoon 1.2, 1 da           | 84,95  | 99,95  | Monkey Island dv       | 79,95 | 89,95 |
| A.T.A.C.                    | da    | 99,95  | Harpoon B Set 3 (1 MB) ml   | 39,95  | 39,95  | Monkey Island 2 dv     | 89,95 | 89,95 |
| Acies of the Pacific        | dv    | 89,95  | Harpoon B Set 4 (1 MB) ml   | 39,95  | 39,95  | Muds dv                | 69,95 | 69,95 |
| Acies of the Great War      | dv    | 49,95  | Harpoon Str. Editor da      | 59,95  | 59,95  | No 1 Compilation dv    | 69,95 | 79,95 |
| Agalya                      | da    | 54,95  | Head to Head                | 79,95  | 89,95  | Novus 9 (1 MB) +       | 79,95 | 79,95 |
| Airbus A320 +               | dv    | 79,95  | Hesuma dv                   | 79,95  | 89,95  | Parotic Island dv      | 69,95 | 79,95 |
| B-17 Flying Fortress        | da    | verb.  | History Line 1914 - 1918 dv | 89,95  | 89,95  | Paragliding ml         | 79,95 | 79,95 |
| Bane o. J. Cosmic Forge     | dv    | 79,95  | Ian Botham Cricket          | 74,95  |        | Perfect General + dv   | 84,95 | 89,95 |
| Battle Isle                 | dv    | 79,95  | Indiana Jones IV dv         | 89,95  | 89,95  | PGA Golf + da          | 79,95 | 84,95 |
| Battle Isle Data Disk       | da    | 43,95  | Indiana Jones V Golf + da   | 89,95  | 79,95  | PGA Golf Course ml     | 41,95 | 41,95 |
| Birds of Prey               | da    | 79,95  | Internat.Sport.Challenge ml | 74,95  | 79,95  | Pinball Dreams ml      | 62,95 | 62,95 |
| Blues Brothers              | da    | 62,95  | Ishar ml                    | 79,95  | 79,95  | Plutales da            | 69,95 | 69,95 |
| Buck Roggers II             | da    | 89,95  | Jaguar XJ 220 (1 MB) ml     | 62,95  |        | Plan 9 from 0.Space dv | 89,95 | 89,95 |
| Bumpy's Arcade Fant.        | ml    | 74,95  | Kick off 2 da               | 59,95  | 74,95  | Police Quest 3 dv      | 79,95 | 89,95 |
| Bundesl. Manager prof.      | dv    | 79,95  | Kickoff 2 Gaslo.Eu +        | 24,95  |        | Podia of Darkness      | 60,95 | 69,95 |
| California Games II +       | ml    | 62,95  | Kid Glovers 2 da            | 69,95  |        | Populous / Sim City    | 60,95 | 84,95 |
| Carl Lewis Challenge +      | da    | 62,95  | Killerball                  | 62,95  | 74,95  | Ports of Call dv       | 69,95 | 84,95 |
| Carriers at War             | ml    | 62,95  | King's Bounty               | 74,95  |        | Power Hls + da         | 62,95 | 79,95 |
| Casino                      | ml    | 62,95  | King of Engl 2 (1 MB)       | 62,95  |        | Push Over ml           | 62,95 | 69,95 |
| Centerbase +                | dv    | 74,95  | Kings Quest 5 dv            | 79,95  | 109,95 | Railroad Tycoon dv     | 89,95 | 99,95 |
| Champion of Krynn           | da    | 74,95  | Knights of the Sky da       | 62,95  |        | Rebel Rances + dv      | 69,95 | 69,95 |
| Championship Manager        | 62,95 | 74,95  | Last Ninja 3 ml             | 62,95  |        | Red Zone ml            | 62,95 | 69,95 |
| Construction Def. of Iron   | dv    | 79,95  | Legend of Kyrandia dv       | 89,95  |        | Rise of the Dragon dv  | 89,95 | 89,95 |
| Chessmaster 3000            | da    | 89,95  | Legend of Valour dv         | 79,95  |        | Riotin H.Longh.        | 79,95 | 89,95 |
| Civilisation                | dv    | 89,95  | Legend of Fairghall dv      | 74,95  | 79,95  | Shadowlands + ml       | 62,95 | 69,95 |
| Codename Icoeman            | 89,95 | 109,95 | Leisure S.L. 1 da           | 79,95  | 89,95  | Silent Service 2 da    | 89,95 | 89,95 |
| Codename Requiem            | 89,95 | 89,95  | Leisure S.L. 2              | 69,95  |        | Simmons ml             | 62,95 | 62,95 |
| Conflict Korea (1 MB)       | 79,95 | 79,95  | Leisure S.L. 3 dv           | 79,95  | 89,95  | Space 1 MB             | 69,95 | 79,95 |
| Conquestador (1 MB) +       | dv    | 79,95  | Leisure S.L. 5 dv           | 79,95  | 89,95  | Space Max (1 MB) dv    | 69,95 | 69,95 |
| Cool Cross Twins +          | ml    | 62,95  | Lemmings ml                 | 79,95  | 89,95  | Space Q. 4 dv          | 79,95 | 79,95 |
| Crazy Cars 3                | ml    | 62,95  | Links                       | 84,95  | 99,95  | Special Forces dv      | 69,95 | 99,95 |
| D-Generation                | ml    | 45,95  | Links Barton Creek          | 49,95  |        | Starb. Supersoccer dv  | 69,95 | 79,95 |
| Das schwarze Auge           | dv    | 79,95  | Links Bay Hill Club         | 49,95  |        | Steel Empire + dv      | 79,95 | 84,95 |
| Dagger of Armon Ray         | 89,95 |        | Links Bountiful C.          | 49,95  | 49,95  | Steve McQueen          | 62,95 | 69,95 |
| Dark Half                   | da    | 104,95 | Links Firestone C.          | 49,95  | 49,95  | Super Monarq 2 ml      | 62,95 | 62,95 |
| Dark Queen of Krynn         | 74,95 | 79,95  | Links Hyatt D.B.C.          | 49,95  |        | Tennis Cup 2 ml        | 62,95 | 69,95 |
| Der Feuzler (1 MB) +        | dv    | 79,95  | Links Knechtcht C.          | 49,95  |        | Terminator 2 ml        | 62,95 | 62,95 |
| Die Hand 2                  | 62,95 | 74,95  | Links Troon North           | 49,95  |        | Tet Drive Col. da      | 69,95 | 69,95 |
| Die Kathedrale              | dv    | 89,95  | Links Pro 386 da            | 119,95 |        | Tetris                 | 49,95 | 79,95 |
| Dr. Brain                   | dv    | 79,95  | Liverpool ml                | 62,95  |        | Three Fretel Hour da   | 79,95 | 89,95 |
| Duck Tales                  | da    | 69,95  | Locomotion dv               | 62,95  |        | Wing Commander dv      | 89,95 | 89,95 |
| Dune (1 MB) +               | dv    | 74,95  | Loom dv                     | 79,95  | 79,95  | Zool da                | 62,95 | 62,95 |
| Dungeon Master              | dv    | 79,95  | Lord of the Rings 2 da      | 79,95  | 84,95  |                        |       |       |
| Europ. Championship 92 +    | 62,95 | 95,95  | Lotus Esprit Tur.Chia. 2 da | 62,95  |        |                        |       |       |
| Eye o. i. Behold. II (1 MB) | dv    | 89,95  |                             |        |        |                        |       |       |

**JOYSTICKS**  
**AMIGA**  
**COMPETITION PRO**  
MINI + GROSS  
29,95

**JOYSTICKS PC**  
**COMPETITION PRO**  
69,95

**SPEICHERERWEITERUNG**  
**2.0 MB**  
Auf Anfrage

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

**FDS**  
**SOFTWARE**  
Wickelstr 37 4320 Hattingen  
Tel. (02324) 55331  
Tel. (02324) 27104  
Fax (02324) 27104

# 3 Diskettenzeitungen mit Pfiff

Für die Lesergemeinschaften in Ihrem Klub noch verfügbar sind, welche Sie an der 75. Ausgabe (02/1993) die sich beschaffen. Verkaufsstellen: Postfach 1011, Frey, gerne anfordern!

**AMIGA CLASSIC SOFTWARE**

**Der Innenarchitekt**

Jetzt mit Gutschein für Zusatzdisk!

**AMIGA FANTASTIC SOFTWARE**

**Amiga Fantasic Nr. 3:**  
Alien Hunter / Autokosten / Amiga-Mix / ProAdress / PipeMaster II

Mit Gutschein für gratis Zusatzdiskett!

**OASE AMIGA SOFTWARE**

**VIDEOTHEK 2.0**

Business Point

Translate II 2.0 jr.

Mit 1 Monatszeitung!

**Amiga Classic Nr. 9:**  
Innenarchitekt jr. / Stones / Tischtennis / Master Adress 2.0  
ab 24.02.1993

**Amiga Fantasic Nr. 3:**  
Alien Hunter / Autokosten / Amiga-Mix / ProAdress / PipeMaster II  
ab 03.03.1993

**Oase Amiga Software Nr. 7:**  
Videothek 2.0 / Schach / Business Point / Translate II 2.0 jr.  
Jetzt im Handel!

# Jetzt im gut sortierten Zeitschriftenhandel!

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

# Sleepwalker



**Obwohl bei Ocean ja immer mit einer Filmversion gerechnet werden muß, hat das neue Spiel der Engländer nichts mit dem gleichnamigen Movie nach Stephen King zu tun — schon eher mit „Brat“ oder „Lemmings“**

Aber auch diese Gemeinsamkeiten beschränken sich auf eine indirekte Steuerung, denn in Manchester wurde diesmal weder abgekupfert noch umgesetzt, sondern eine ebenso eigenständige wie originelle Variante des bekannten Selbstläufer-Themas geschaffen. Man

schläft dabei in das struppige Fell von Ralph, einem hochintelligenten Hund, der sein Herrchen Lee sicher nach Hause geleiten muß. Der Titel des Spiels verrät schon den Haken an der Sache — Lee ist Schlafwandler und darf keinesfalls aufwachen, während man ihn



an den überall lauernden Gefahren vorbeibugst!

Es ist eine geradezu überhändliche Aufgabe, die unser gutmütiger Vierbeiner da auf sich genommen hat, denn die

sechs Level sind riesig und führen das ungleiche Paar kreuz und quer durch die ganze Stadt Kipsville mit ihren Wolkenkratzern, Baustellen, dem Zoo und einem Friedhof. Bevor der kleine Schläfer endlich wieder in seinem Bettchen liegt, sind Dutzende von roten Ampeln, dampfenden Abfuhrrohren, Disco-Türschlern, Drahtseilen, Trampolinen und gähnenden Abgründen zu überwinden. Gottlob ist Ralph vom Leben auf der Straße so gestählt, daß ihm weder Schlägereien noch giftige Quallen oder tiefe Stürze etwas anhaben können — selbst scheinbar hundertprozentig tödliche Situationen bewilligt der rasende Flohzirrus auf lustige Comic-Weise in Stil von Tom & Jerry.

Während der Traumtänzer Lee einfach immer nur dahinschlurft, bis ihn irgendein Hindernis zur Kehrtwendung überredet, ist der eigentliche Held also gezwungenermaßen hochaktiv: Sobald sein Herrchen mal kurz in sicherem Gelände herumtrudelt, läuft er eilends voraus, um Hindernisse und Gefahren auszukundschaften bzw. aus dem Weg zu räumen. Dann hastet er zurück und dreht Lee in die richtige Richtung, schiebt ihn an oder verpallt ihm einen Tritt in den Allerwertesten, damit er Stufen, kleine Mauern etc. überspringt. Außerdem kann das ein-

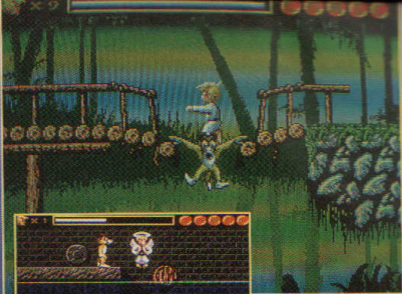
satzfreudige Tier Brücken aus (Hunde-) Fleisch und Blut bauen und Gegner mit seinem Knüttel ausschalten. Um dieses immense Pensum zu schaffen, muß Ralph natürlich unheimlich schnell sein — und je länger man den Joystick gedrückt hält, umso schneller wird er. Einerseits ist das zwar sehr praktisch, um nicht zu sagen notwendig, andererseits wird der Bremsweg dadurch manchmal auch gefühllos lang. Als zusätzliche Hilfe darf der kluge Köter eine Übersichtskarte aufrufen, die leider nicht ständig am Screen bleibt, obwohl zumindest ein kleines Radar dort schon sehr nützlich gewesen wäre.

Wirklich nicht gespart wurde dagegen an Extras und Boni aller Art. Einmal gibt es die bekannten Geschichten wie Zusatzleben, vorübergehende Unverwundbarkeit oder frische (Schlaf-) Energie. Letztere fällt den „Schlummer-Balken“ nach, der den Spieler ständig über die Schlaftiefe Lees auf



dem laufenden hält. Der Junge verliert seine drei bzw. fünf Bildschirmleben (je nach gewählter Option) nämlich nicht nur durch simples Sterben, sondern auch durch unzeitiges Erwachen — und jeder Reupler, den er kassiert, führt ihn ein Stück weit aus dem Reich der Träume heraus. Daneben schwirren noch Extras zur Kartenverbesserung, dem leichten Brückenbau etc. herum, aber so richtig geht der Punk erst ab, wenn sich aus den aufgeklaubten Buchstaben das Wort BONUS (in der englischen Version COMIC) ergibt. Dann gelangt man in einen Sonderlevel, wo es neben Sammel-Ballons zum Ergüttern von weiteren Extraleben auch über 70 Symbole gibt, mit denen sich Ralph selbst eine kleine Freude bereiten kann. Wir wollen keine Spielverderber sein und verraten deshalb nicht, welche Überraschungen Euch da erwarten, aber gelungen sind sie allemal!

Gut, langsam ist's an der Zeit, den Hund aus der Hütte (oder war's die Katze aus dem Sack?) zu lassen — wir schreiten zur Bewertung: Negativ dürften viele den happigen Schwierigkeitsgrad empfinden, was durch das Fehlen von Palwörtern oder Save-Option noch verschärft wird. Man wird bei einem Lebensverlust



meist auch ziemlich weit in jeweiligen Level zurückgeworfen, weil die Stellen für den Wiedereinstieg relativ dünn gesät sind. Kurzum, Ausdauer, Geschick und das richtige Timing sind angesagt, und Fehler sollte man möglichst überhaupt keine machen. Daher kann der mitgelieferte Trainings-Level

gar nicht dringender genug empfohlen werden, zumal hier auch wichtige Tips zu holen sind.

Komplimente haben sich dagegen die gewöhnungsbedürftige, ansonsten aber einwandfreie Stick-Steuerung und die Präsentation verdient: Vom Intro über das eigentliche Spiel bis zur Endsequenz wird man grafisch durchaus verwöhnt, noch schöner dürfte freilich die angekündigte Spezial-Version für den 1200er ausfallen (laufen tut aber auch die normale Ausführung auf Commodore-Jüngstern). Das multidirektionale Scrolling verrichtet astrein seinen Dienst, und von der Option, die entzückenden Animationen abzuschalten, wird wohl

kein Mensch je Gebrauch machen. Zumindest etwas interessanter ist da schon die kleine statistische Auswertung der gezeigten Leistung nach dem Game Over. Okay, die Musik ist eher was für Schlafwandler, und Sound-Effekte sind selten, dann aber recht witzig.

Unter dem Strich hat Ocean mit Sleepwalker also ein wirklich nettes Spielchen abgeliefert, dem zum Hit eigentlich nur das letzte Quentchen Abwechslung in den höheren Levels fehlt. Na, denn schläft und wandelt mal schön — und vergißt nicht, den Hund zu füttern! (mim)



## SLEEPWALKER (OCEAN)

PLATTFORM-GAUDI

74%

„ORIGINAL“



GRAFIK 70%

ANIMATION 76%

MUSIK 61%

SOUND-FX 66%

HANDHABUNG 75%

DAUERSPASS 76%

VARIABLE: 2 STUFEN

PREIS DM 69,-

SPEICHERBEDARF 1 MB

DISKS/ZWEITLOPPY 3 JA

HD-INSTALLATION NEIN

SPEICHERBAR NEIN

DEUTSCH ANLEITUNG

# BOX

dieses launige Actionadventure der Telekom, die damit Azubis an ihre Schalter locken will. Als solcher steht man hier bereits kurz vor der Abschlußprüfung und muß ganz alleine das Städtchen entSTÖREN. Zusatzmodule für FETAP B11-Freisprecheinrichtungen mit Gegenkonverter suchen und sich an allen Ecken und Enden die Vorzüge einer Telekom-Karriere vor Augen führen lassen. Die spielbare Werbeaktion der Bundespost präsentiert sich in netten 3D-Bildern und mit recht glatten Animationen, denn der Held läuft und fährt als hübsches Sprite durch die Landschaft. Die FX sind eher nervig, doch bezüglich der praktischen Point & Click-Steuerung ist das Kommando voll auf der Höhe der Zeit. Bloß ist das Problem auch bei mäßiger Adventure-Erfahrung verhältnismäßig schnell beseitigt — ein Arbeitstempo, das man der Telekom wirklich wünschen würde...

Jetzt aber zum eingangs versprochenen Sahneballen und damit zum krönenden Abschluß der heutigen Box: Dank Robert Oehler aus Erfurt liegt das ultimative Joker-Rollenspiel **Dungeon Blaster** — **The Secret of Schorsch** nun in digitaler Version vor! Und das durchaus ansehnlich, denn Robert hat fast alle Situationen mit einem netten, mehr oder weniger großen Bild veranschaulicht, in dem sich bei näherem Hinsehen nicht selten der eine oder andere versteckte Gag entdecken läßt. Die Texte wurden weitgehend im Original übernommen, und auf Tasterdruck geht alles beinahe wie von selbst — sogar für die Kämpfe oder Würfelszenen kann man den Knobelbecher nun im Schrank lassen. Tja, und die Musikliebhaber müssen ebensowenig darben wie ratlose Abenteurer, denn neben einem dungeonblastermäßig gruseligem Begleitsound ist die

Disk noch mit zwölf älteren Komplettlösungen von „Larry I“ bis zu „The Pawn“ gespickt.

Bei soviel Qualität lassen wir uns natürlich auch nicht lumpen und verlosen zur Feier von Schorsch's elektronischer Premiere zehn Exemplare des schrilien Werkes! Vorher müßt Ihr uns freilich auf einer Postkarte mitteilen, welches wohl die Lieblings-Geldsorte des schlitzohrigen Entführers ist. Wer sich mit Schorsch's Devisen auskennt, vertraut auf sein Glück und schickt die Lösung an:

**Joker Verlag**  
**„Dungeon Blaster“**  
Untere Parkstr. 67  
D-80113 Haar

Vorsichtige Naturen, die lieber auf Nummer Sicher gehen und das Teil käuflich erwerben möchten, wenden sich an:

**Robert Oehler**  
Sauerdornweg 2  
O-5087 Erfurt

Mit Kosten von 5,— DM für die Diskette zuzüglich Porto, Verpackung bzw. Nachnahmegebühren muß gerechnet werden. Falls Ihr auch mit einem der anderen Programme rechnen wollt (einschließlich des Telekommandos), sind 1,80 DM pro Disk zu berappen, sowie ein Pauschalbetrag von 5,— DM für die Versandkosten — allerdings NICHT bei Robert, sondern woanders. Wo? Verraten wir Euch gleich, vorher verraten wir Euch aber noch, daß sämtliche heute vorgestellten Programme autoboxend sind und sich mit dem A1200 vertragen. Jetzt aber die Bestelladresse:

**CC-Software**  
Hans Werner Schmitt  
Pfeister, 2  
6501 Uelvestein  
Tel.: 06249/2423



Durchaus telegen: Das Telekommando



Es lebe der Schlitzer: Dungeon Blaster



Gestern in Joker, heute am Screen: Dungeon Blaster



# CRACK

Immer weniger Spiele, immer schärfere Gesetze, ständig mehr Polizeiaktionen — Gründe, um aus der Szene auszusteigen und an den Busen der Legalität zurückzukehren, gibt es genügend. Dr. Freak hat sich darüber mit zwei Ex-Crackern unterhalten...

Verständlicherweise kann ich aus Gründen des Personenschutzes weder die echten noch die Cracker-Namen („Szene-Handles“) meiner Gesprächspartner angeben — nennen wir die Jungs daher einfach Mr. X und Mr. Y. Beide waren recht lange in der Amiga-Szene aktiv und haben es dabei auch zu einer gewissen Berühmtheit gebracht. Mr. X begab sich erstmals 1985 in den Untergrund, der damals noch ganz vom 64er beherrscht wurde, er war Mitbegründer einer der langlebigen deutschen Amiga-Gruppen und hat seit kurzem die Nase voll von all dem. Auch Mr. Y ist schon ein alter Haudgegen, allerdings befand sich sein Schlachtfeld im ehemaligen Cracker-Paradies Österreich, wo er unter anderem auch an diversen Szenemags aktiv beteiligt war.

**?:** Mr. X, warum bist du ausgestiegen, wegen der neuen Gesetzeslage, oder was war der Grund?

**X:** Vor allem wurde ich langsam zu alt für die Geschichte — ich habe nämlich keine Lust, als 30jähriger Szene-Gruffie zu enden, das ist mir einfach zu blöd. Außerdem wollte ich mehr Zeit für meine Freundin haben, die eh schon dauernd rumtotzte, weil ich nächtelang vor dem Compi saß und am Wochenende öfters mal zu Copy-Parties gefahren bin.

**?:** Also rein private Gründe?

**X:** Nee, die Szene hat sich in den letzten Jahren schon auch gewaltig verändert, und zwar ganz überwiegend zum Schlechteren. Inzwischen ist das ein richtiger Ellenbogen-Verein geworden, wo es nur noch darum geht, mit viel Geld die wichtigen Releases abzuzocken, die kleinen Kids zum Klauen

von Messe-Versionen abzurichten und sich gegenseitig die guten Demo-Programmierer wegzuschneiden! Was meinst denn du, warum auch noch die größte Lamer-Truppe ordentliche Intros vor ihren Cracks hat?

**?:** Mann, du scheinst ja richtig sauer auf deine früheren Kollegen zu sein?!

**X:** Ich hab schon noch mehr auf der Platte, so ist es nicht! Vor allem stinkt mir dieses Pseudo-Profigetue, wo jeder Mördergen mit seinem ach so tollen Zeroday-Stuff angibt. Aber in Wirklichkeit läßt die Qualität ständig nach, viele der heutigen Craecks sind eigentlich gar keine, sondern enthalten immer noch die Codeabfrage. Außerdem läuft vieles nicht oder stürzt am Ende des ersten Levels ab.

**?:** Gut, ich erkläre schnell mal den Nicht-Crackern unter unseren Lesern, was „Zeroday-Stuff“ ist. Es handelt sich dabei um Raubkopien, die am selben Tag verbreitet werden, an dem sie auch gecrackt wurden — was zu Zeiten des Tauschs per Post ja rein technisch kaum möglich war...

**X:** ...genau, allerdings sehe ich es nicht unbedingt als echten Fortschritt an, wenn jetzt alles über Boards bzw. Modems läuft. In der guten alten Post-tausch-Zeit hat man sich noch nette kleine Briefe geschrieben, man telefonierte miteinander und kannte sich meist auch persönlich von den Copy-Parties her — teilweise fuhr man sogar zusammen in Urlaub. Und wie sieht's jetzt aus? Es gibt praktisch keine Freundschaften mehr, höchstens noch zwischen dem Sysop und seinen drei Lieblings-Uploadern. Denn die Modem-Kuriere fühlen sich keiner bestimmten Gruppe zu-

gehörig, sondern arbeiten mal hier und mal dort wie freie Mitarbeiter. Also keine Spur von Zusammenhalt, es ist ein brutaler Konkurrenzkampf geworden, bei dem man nur mit viel Geld und teurem Equipment mithalten kann.

**?:** Und die Polizei-Razzia Ende letzten Jahres in Berlin, die hat anscheinend überhaupt keine Rolle gespielt bei deinem Ausstieg?

**X:** Oh doch, dazu kann ich dir schon ein bißchen was erzählen, das hat ja das reinste Erdbeben ausgelöst in der Szene...

**?:** Stop! Dann müssen wir's leider auf das nächste Mal verschieben, denn für längere Stories ist heute kein Platz mehr, und Mr. Y soll schließlich auch noch zu Wort kommen. Also Leute, bleibt schön sauber, im kommenden Heft erfahrt Ihr auch noch mehr gute Gründe dafür!

Euer

**DR. FREAK**

P.S.: Keine Szene-Seite ist komplett ohne ein paar Neuigkeiten über unseren Lieblings-Loekvogel namens „Tanja“: Sie treibt neuerdings auch unter dem Pseudonym „Maurin“ (und natürlich „Jasmin“) ihr Unwesen, und das mit Vehemenz — kürzlich erreichte mich die Nachricht, daß sie Leute sogar mehrmals anschreibt, um nachzufragen, warum sie nicht geantwortet haben!

# DEMNÄCHST AM AMIGA...



JOKER  
VERLAG

INFOTAINMENT FÜR  
PERSONAL COMPUTER

MÄRZ  
3/93

DM 7,- / sS 56,-

sfr 7,- / hfl 8,50

Lit 6.800, OR 1.200

HIER AUS LAS VEGAS  
CES '93

EXKLUSIV-TEST!

ENTERTAINMENT TOTAL  
**SPACE QUEST V**  
**BATMAN RETURNS**  
**ULTIMA UNDERWORLD 2**  
**BATTLE CHESS 4000**  
**SHADOW OF THE COMET**

# Lemmings 2



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

Schillernde  
Zukunft

**DAS KLEINE  
EINMALEINS  
VOM CD-ROM**

SX, DX oder  
gar nix?

**PROZESSORKUNDE  
FÜR EINSTEIGER  
UND AUFSTEIGER**

Sehenswerte  
PC-Demos

**PREISWERTE  
PRÄSENTATIONS-  
POWER**

**WISSEN**  
TIPS • CHEATS • PLÄNE • LÖSUNGEN  
JETZT KOMPLETT ÜBERSTRECKBAR MIT  
DUNE II • INCREDIBLE MACHINE  
INCA • TRANSPARENTICA  
SHADOW OF THE  
COMET  
UVA

# ...JETZT AM KIOSK!

**Was gibt's Neues? Nun, unser gewohntes Rauf-Runter-Spiel geht teilrenoviert in die nächste Runde, der Winter will kein Ende nehmen, Michael unser Gehalt nicht erhöhen und sogar Eure Leser-Charts haben mal wieder Zuwachs bekommen...**

Besagte Renovierungsarbeiten betreffen die Verkaufscharts: Die guten alten „Top Media Control“ wurden im März nämlich gnadenlos ausgemerzt und durch die guten neuen „Top Seller“ von Leisuresoft ersetzt. Each braucht das nicht weiter zu bekümmern, denn die Daten aus Broten sind ebenso aussagekräftig wie die der medialen Kontrolleure — kann ein Händler, Versender oder Verlag, der nicht von diesem Groß-Distributor beliefert wird!

Die zweite große Neugierde handelt wie gesagt von den „Top Twenty“, spielen doch vier absolute Superknaller erstmalig in der Leser-Oberliga mit. Demnach dürft es hier bald ein ziemliches Gemangel um die Spitzenplätze geben,

denn wenn Indy und der „Wing Commander“ erstmal ihre Petisohen strahlen bzw. ihre Laser knallen lassen, könnte die Luft auf dem Zocker-Olymp dünn werden. Und sollte dabei der eine oder andere Veteran ins Gras beißen müssen, hockt mit dem IMB-Auge oder dem zweiten Straßenkämpfer bereits Nachwuchs in den Startlöchern der Verkaufsfant.

Zum Ausgleich zeigt sich die Leaser-Liste diesmal verhältnismäßig „ruhig“, bei den Großen Zehn bahnt sich der bevorstehende Machtwechsel erst noch an, und die besten Games von Mindscape/Origin (jüngeren Datums) sprechen wohl für sich selbst. Im April dürft Ihr dann über Gremlins Topflits sprechen, während heute

bereits Regine und Petra über ihren bestgehaltenen Software-Müll berichten. Wer an dieser Stelle unsere angekündigte Uschi vermisst, dem sei verraten, daß sie nicht mehr unsere Uschi ist: Es zog sie hinaus in die weite und feindselige Welt, folglich mußte Tante Regine einspringen. Nächstes Mal springen Brok und Joker, und zwar beidbeinig geprügelt, in ihren höchstpersönlichen Spiele-Schund.

Um im April überhaupt wieder Schund von Schick trennen zu können, folgt nun der übliche Aufruf: Leute, greift Euch eine Postkarte, notiert Eure aktuellen Lieblings-Games, klebt Briefmarke samt untenstehender Adresse drauf und werft das kleine viereckige Ding in das große, gelbe, würtleförmige

Ding. Wir zählen dann wie üblich alles aus, und damit sich die Sache auch lohnt, verlosen wir bei der Gelegenheit noch folgende Dinge unter allen Einsendern:

- 1 x Lord of the Rings
- 1 x Nicky Boom
- 1 x Castles

Wer mag, darf sein Lieblingsdinges vermerken, und sicherheits halber sollte auch der Absender nicht fehlen. Um ganz sicher zu gehen, hier zum 8274sten Mal unsere Anschrift:

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

# UP & DOWN

## DIE BESTEN GAMES VON MINDSCAPE/ORIGIN



- |     |                       |     |
|-----|-----------------------|-----|
| 1.  | ULTIMA VI             | 93% |
| 2.  | ULTIMA V              | 92% |
| 3.  | WING COMMANDER        | 86% |
| 4.  | FIRE & ICE            | 86% |
| 5.  | LEGEND                | 85% |
| 6.  | SENSIBLE SOCCER 92/93 | 83% |
| 7.  | SENSIBLE SOCCER       | 81% |
| 8.  | MAGIC POCKETS         | 80% |
| 9.  | PAPERBOY 2            | 69% |
| 10. | MEGAFORTRESS          | 64% |

## DIE GROSSEN 10



- |     |                              |    |
|-----|------------------------------|----|
| 1.  | (1) MONKEY ISLAND            | 31 |
| 2.  | (3) MONKEY ISLAND II         | 28 |
| 3.  | (4) BUNDESLIGA MANAGER PROF. | 22 |
| 4.  | (2) LEMMINGS                 | 19 |
| 5.  | (5) POPULOUS II              | 16 |
| 6.  | (6) PINBALL DREAMS           | 9  |
| 7.  | (7) LOTUS TURBO II           | 7  |
| 8.  | (8) MAD TV                   | 5  |
| 9.  | (-) PIRATES!                 | 4  |
| 10. | (-) FORMULA 1 GRAND PRIX     | 3  |

## TOP LEASER



- |     |                               |  |
|-----|-------------------------------|--|
| 1.  | (1) WING COMMANDER            |  |
| 2.  | (3) HISTORYLINE               |  |
| 3.  | (-) STREETFIGHTER 2           |  |
| 4.  | (4) SENSIBLE SOCCER 92/93     |  |
| 5.  | (2) INDIANA JONES IV          |  |
| 6.  | (-) AV-8B HARRIER ASSAULT     |  |
| 7.  | (10) DAS SCHWARZE AUGE 1,5 MB |  |
| 8.  | (-) WWF EUROPEAN RAMPAGE      |  |
| 9.  | (-) THE HUMANS                |  |
| 10. | (-) DARK SEED                 |  |

# PERSONAL HIT SHIT

## Regine

1. TOP BANANA
2. FOOTBALL DIRECTOR II
3. GLOBAL CHAOS
4. POPEYE 2
5. POWER PINBALL



## Petra

1. TEN-GAI
2. WORLD CRICKET
3. POPEYE 2
4. FLOOR 13
5. ZOZOOM



## TOP TWENTY



1. (1) MONKEY ISLAND II
2. (2) BUNDESLIGA MANAGER PROF.
3. (-) INDIANA JONES IV
4. (5) MONKEY ISLAND
5. (6) LOTUS III
6. (7) DER PATRIZIER
7. (8) 1869
8. (3) MAD TV
9. (4) PINBALL DREAMS
10. (14) CIVILIZATION
11. (19) PINBALL FANTASIES
12. (-) THE HUMANS
13. (16) BATTLE ISLE
14. (12) SENSIBLE SOCCER
15. (10) LEMMINGS
16. (-) HISTORYLINE
17. (9) TURRICAN 2
18. (11) APIDYA
19. (20) POPULOUS II
20. (-) WING COMMANDER

## TOP SELLER



1. WING COMMANDER
2. INDIANA JONES IV
3. STREETFIGHTER 2
4. HISTORYLINE
5. DAS SCHWARZE AUGE (1MB)
6. DER PATRIZIER
7. SENSIBLE SOCCER 92/93
8. PINBALL FANTASIES
9. 1869
10. BUNDESLIGA MANAGER PROF.
11. FIRE & ICE
12. ROME A.D. 92
13. LOTUS III
14. MONKEY ISLAND II
15. CIVILIZATION
16. NICK FALDO'S GOLF
17. PINBALL DREAMS
18. CAMPAIGN
19. DAS SCHWARZE AUGE (1,5 MB)
20. ROAD RASH



# WHALE'S VOYAGE

Dieser Tage feiert Neo Software Design den Einzug ins gelobte Amiga-Land — und damit gleichzeitig ein zünftiges SF-Rollenspiel seine kosmische Premiere. Doch keine Feier ohne Meier, und ohne Joker schon gar nicht...

Also warfen wir unsere Zeitmaschine an und düsten ins 24. Jahrhundert, um den Abenteuern eines futuristischen Raumfrachters (nämlich der „Whale“) und seiner vierköpfigen Besatzung beizuwohnen. Das Spediteurs-Quartett hat sich nämlich gerade mit letzter finanzieller Kraft den betagten Transporter zugelegt und möchte nun möglichst schnell reich und berühmt werden!

Aber wir greifen vor, weil das erste Problem darin besteht, die vier Helden durch Kombination von fünf potentiellen Vätern mit



fünf potentiellen Müttern überhaupt ins Leben zu rufen. Daß dabei auch zwei Alien-Eltern mit von der Partie sind, kann den echten Kloner kaum stören, daß das Geschlecht zufällig ermittelt wird, ist im wirklichen Leben auch nicht viel anders. Und daß das Produkt der Mühen durch den Besuch von diversen Grundschulen und Unis je nach seinen Fähigkeiten auf den Ernst des Lebens vorbereitet wird (etwa als Arzt, Kämpfer oder Mönch), ist wirklich ein netter Einfall.

Reich und berühmt werden die langs und Müdels trotzdem nicht wünschenswert, geht es doch zunächst darum, auf dem Startplaneten ein hübsches Kohle zu machen, um danach zwischen den acht Welten eines abseits gelegenen Sonnensystems zu parodeln und das verdiente Geld in die Ausrüstung des Wals zu investieren. Mit „Elite“ hat die Sache dennoch nur am Rande zu tun, weil zum



setzungen, wofür auch spricht, daß man den Hauptdarstellern auf den Planeten diverse Aufgaben (ix zuweisen kann (etwa Fallen finden, Handel treiben etc.), die natürlich möglichst geschickt

lungsreiche Optik vermeldet, das qualitative Spektrum reicht dabei von „Na ja“ bis „Klasse“. Und die vielfältigen, stilistisch unterschiedlichen Soundtracks gefähen neben den netten FX sogar atsgesprochen gut! Noch schnell ein abschließender Blick auf das Joker-Termometer: „Gelungener Erstling“. Na, wer sagt's denn — herliche Glückwünsche nach Österreich... (jn)



einen die Space-Fights bloß auf einem strategischen Klischen-Screen ausgeklüchtet werden, und zum anderen der Hauptteil des Games ganz rollmüßig aus 3D-Dungeons, verwinkelten Städten, Multiple Choice-Gesprächen mit über 80 NPCs, Echtzeit-Kämpfen, vielen Mini-Quests, Wildernis-Erforschungen per Gleiter sowie sonstigen Problemen und Rätseln besteht. Der Schwerpunkt liegt also nicht unbedingt bei den Auseinander-

der jeweiligen Situation angepaßt werden sollten.

Nicht ganz so geschickt ist leider die Steuerung ausgefallen, denn mit Blick auf den Konsolenmarkt gaben die Neos dem Stick den Vorzug. Maus-Dompteure müssen im Umgang mit dem Knüppel ein erhebliches Maß an Einfühlungsvermögen aufbringen, oder sie wachen gleich auf das obenhin besser funktionierende Keyboard aus. Zum Trost sei eine abwechs-

## WHALE'S VOYAGE (NEO SOFTWARE DESIGN)

SF-ROLLENSPIEL

74%

„ÜBERZUGEN“



|            |     |
|------------|-----|
| GRAFIK     | 66% |
| ANIMATION  | 61% |
| MUSIK      | 82% |
| SOUND-FX   | 71% |
| HANDHABUNG | 60% |
| DAUERSPASS | 78% |

### FÜR GEÜBTE

PREIS DM 99,-

|                  |             |
|------------------|-------------|
| SPEICHERBEDARF   | AB 1 MB     |
| DISKS/ZWEIFLOPPY | 7 JA        |
| HD-INSTALLATION  | JA          |
| SPEICHERBAR      | SPIELSTANDE |
| DEUTSCH          | KOMPLETT    |

## SPIEL - SPANNUNG - UNTERHALTUNG

| Titel   | Preis DM |
|---|----------|
| RETURN TO EARTH die Weltraum-Handels-Simulation mit dt. Anl.  | 5,-      |
| THE ULTIMATE GAME EDITOR V2.5 zum Verändern von Z.B. Intercepter, Ports of Call, Bards Tale, deutsch  | 5,-      |
| PARANOID sehr gutes Breakout-Spiel  | 5,-      |
| BILLARD eine sehr schöne Billardsimulation, benötigt 1 MB-Speicher  | 5,-      |
| PACMAN Umsetzung des Spielhallenhits  | 5,-      |
| SKAT sehr gute Skat-Spielsimulation mit animierter Grafik!  | 5,-      |
| LUCKY LOSER Geldspielsimulator, komplett deutsch  | 5,-      |
| KART GO Kart-Rennen für 2 Spieler, deutsch  | 5,-      |
| CAR AUTORENNEN, benötigt 1 MB-Speicher  | 5,-      |
| SLOT CARS noch einmal, aber mit Feuerkraft!   | 5,-      |
| H-BALL sehr gute Breakout-Spielvariante   | 5,-      |
| MURAGLIA (Breakoutspiel mit sehr gutem Sound) und Blacione (Version des "Wurm"-Spieles)   | 5,-      |
| SYS Virusjagd durch über 50 Spiele-Levels   | 5,-      |
| DRIP-GAME lustiges Geschicklichkeitsspiel   | 5,-      |
| DRAGON CAVE erforschen Sie unbekannte Dungeons! Perfekte Grafik, Sound und Animation machen dieses Spiel zum absoluten PD-Hit! Mit Spiele-Editor, deutsch, Benötigt 1MB | 5,-      |
| MISSILE COMMAND verteidigen Sie Ihre Städte gegen Angreifer! Superschmel, bekannt aus den Spielhallen, jetzt für den Amiga! Absoluter Hit!                              | 5,-      |
| WIZZY'S QUEST ein Fantasy-Action-Game, das sich in keiner Weise hinter kommerziellen Produktion verstecken muß! Komplett deutsch.                                       | 5,-      |
| SPACE BATTLE ein Weltraum-Schießspiel unter Amiga-Programmierung  | 5,-      |
| DISC Geldspiel-Automat, deutsch   | 5,-      |
| DRIVE WARS sehr gutes Shoot 'em up-Game   | 5,-      |
| SBALL, MegaBall, Mosaic, FamilySol Amiga-Traktion 5 super Spiele  | 5,-      |
| Backgammon tolle Amiga-Umsetzung  | 5,-      |
| Emporos u. Großkaufhändler 2 Handelsimulationen   | 5,-      |
| MAD-Factory u. Q-Ball 2 Geschicklichkeitssp.  | 5,-      |
| Quizmaster mit 300 Fragen u. Antworten  | 5,-      |
| Yahzee, Braincracker u. Amiga Bords   | 5,-      |
| Star-Trek-Spiel bestehend aus 2 Disks!  | 10,-     |
| NGTC - Star-Trek-Quiz 2 Disket!   | 10,-     |
| Tischtennis u. Geschicklichkeitsspiele  | 10,-     |
| Poker-Schach, Kniffel und 4 weitere Spiele  | 5,-      |
| Chess - Schachprogramm  | 5,-      |
| Das Erbe - ein vom Umweltbundesamt geförderteres SuperSpiel!  | 5,-      |
| SubAttack - U-Boot-Simulation   | 5,-      |
| DISC - Geldspielautomat   | 5,-      |
| Billard-Simulation  | 5,-      |

## SCHULE - HOBBY - GRAFIK - MUSIK

|  |     |
|--|-----|
| AKTIEN eine Aktienverwaltung komplett in deutsch   | 5,- |
| BIORHYTHMUS-BERECHNUNG mit grafischer Darstellung, deutsch   | 5,- |
| KALORIEWACHE errechnet zu Ihrem Menü die jeweilige Kalorienzahl! Komplett in deutsch   | 5,- |
| Starlight - Astronomieprogramm   | 5,- |
| AK Lotto-Verwaltung, Space Archiv - verwalten von Himmelskörpern und Flugobjekten  | 5,- |
| Dolmetscher - Übersetzungsprogramm   | 5,- |
| AGATRON-GRAFIK-SHOW  | 5,- |
| MAD-SLIDESHOW sehr empfehlenswert!   | 5,- |
| Amos-Paint - ein sehr gutes Malprogramm  | 5,- |
| DaVinci - Malprogramm, Size-Changer-A-Virus 5,-  | 5,- |
| JAHRESBLANZ verwalten und Ausgeben, 5,- Die Ergebnisse werden als Plan- oder Bekendungsprogramme zur GIB-Diskette auf Drucker ausgegeben | 5,- |
| Text Plus - Textverarbeitung, leicht bedienbar   | 5,- |
| Fibulka - Verwalten von Ein- u. Ausgaben   | 5,- |
| Star AM Plan - elektron. Tabellenkalkulation   | 5,- |
| Labelstar - Druck von Labels jeder Größe, 1 Kartenspiel + CLI-Shell-Kommandos  | 5,- |
| Kapitalist - gutes Börsenanalyse-Programm  | 5,- |

|   |     |
|---|-----|
| 1230 Druckerreiber für 58 Druckertypen      | 5,- |
| 1132 MED - kompositor Musik-Editor          | 5,- |
| 1186 Beat Stopper - Computer-Schlagzeug     | 5,- |
| 1230 Power Player - deutsches Musikprogramm | 5,- |

|   |     |
|---|-----|
| 0070 ICONS eine Diskette enthält mit maust. überlegend animierten Icons verschied. Größe! | 5,- |
| 0071 KRYPTOR dient zum Verschlüsseln von Dateien per Passwort, deutsch                    | 5,- |

# AMIGA-SOFTWARE

## VERSCHIEDENE - ANWENDUNGEN

|   |     |
|---|-----|
| 0008 HAUSHALTSBUCHFÜHRUNG in deutsch  | 5,- |
| 0031 DISKEY Diskettenmonitor mit deutscher Anl.   | 5,- |
| 0044 FESTPLATTEN-BACKUP-PROGRAMME zur Sicherung Ihrer Daten   | 5,- |
| 0047 GIROMAN V3.20 Girokontoverwaltung, komplett in deutsch   | 5,- |
| 0050 DATAMADE eine komfortable Adressenverwaltung und DaBe, die modular aufgebaute Datenbank für Daten aller Art, komplett in deutsch!    | 5,- |
| 0067 TRACKSDISPLAY zeigt Ihnen in einem Hintergrundfenster ständig auf welche Spuren von Laufwerk DF0-DF3 gerade zugegriffen wird, Super! | 5,- |

|  |     |
|--|-----|
| 0074 DISKOPI! organisiert Ihre Disketten neu   | 5,- |
| 0075 AMIDAT eine kleine Datenverwaltung mit Suchfunktionen, deutsch                          | 5,- |
| 0120 LABELPAINT Etikettendruck für 3.5"-Disks mit grafischer Gestaltungsmöglichkeit, deutsch | 5,- |
| 0131 VIDEOBASE und DATABASE-WIZARD 2 Datenbanken   | 5,- |
| 0146 ZC-COMPILER C-Compiler  | 5,- |
| 0147 UTILITIES für Programmierer z.B. Dsobject, ILBM-Handler, M2-Maker                       | 5,- |
| 0148 FORTRAN 77C V1.3 mit deutscher Anleitung  | 5,- |
| 1239 weitere Tools zum Betriebssystem V2.0   | 5,- |
| 1240 Tools Multitasking-Editor, Tracksalve usw.  | 5,- |
| 1113 Video-Label-Master  | 5,- |
| 1120 Intromaker - zum Erstellen eigener Intros   | 5,- |
| 1156 6 neue Anti-Virus-Programme   | 5,- |
| 1202 Argos Copy - Kopierprogramm   | 5,- |
| 1233 Platinenlayout-Programm   | 5,- |
| 1235 C-Programmierkurs komplett in deutsch 2 Disket.   | 5,- |
| 1236 Anwender-Paket-Sammlung   | 5,- |

## MUSIK-CONSTRUCTION

Erstellen Sie Ihre eigenen Musikstücke in bester Qualität!

nur 10,- DM

## SOUND-ANWENDERPAKET

mit nützlichen Programmen zur Soundbearbeitung

nur 10,- DM

## PROGRAMMIERER-PAKET

enthält z.B. ASM68K analysieren von Strukturen, Grafiktools-Programme, Programmier-Sprachen u. Hilfen

nur 19,- DM

## ANWENDERPAKET 1

viele Anwenderprogramme z.B. Schreibmaschinen-Kursus, Termine verwalten, Archivierung von Fußball-Ergebnissen mit Tabellen u. Statistiken, Grafikreiber,

nur 19,- DM

## UTILITY-PAKET

stellen den kleinen Helfern für die Arbeit mit dem Amiga: StarBlinker, Trainer-Maker, Trackmake, Font-2-Font, Smarticon, Lharc, Mathrns, Xoper, Clickdos, Setkey, QMouse, PPAnim, PowerSnap, Anti-Border, Z-Shell und viele andere

nur 29,- DM

## ANWENDERPAKET 2

noch einmal viele tolle Anwendungen: Boot Back Key, Filter, DOS, Kwick, Paint, Jet, MR Backup, Boot-Handler, Sys Request, Themic, M2-Maker und andere

nur 25,- DM

## PROGRAMMIER-HILFEN

mit 3 Assemblern u. Linker, ADL mit Compiler u. Interpreter, Debugger usw.

nur 19,- DM

## STAR-TREK-PAKET

enthält das Spiel sowie 15 weitere Disketten zum Thema mit tollen Bildern und filmähnlichen Animationen! Einfach Super! Benötigt 1MB Speicher!

nur 49,- DM

# ABC-SOFT

Lange Str.84

D-4930 Detmold

TEL. 05231/97030

FAX 05231/97033

# und mehr...

## AMIGA-HARDWARE

|  |         |
|--|---------|
| 3,5" LAUFWERK extern, stabiles Metallgehäuse, durchgef. Bus, abschaltbar, für alle Amiga-Modelle | 119,-DM |
| 512 KB-SPEICHERERWEITERUNG für A500 intern auf 1MB mit Uhr, abschaltbar durch Jumper             | 47,-DM  |
| 512 KB-SPEICHERERWEITERUNG für A500 intern auf 1MB mit Akku, Uhr, abschalt. mit Schalter         | 55,-DM  |
| KICKSTART-UMSCHALTPLATINE 3-fach für 3 Kickstart-Versionen (3xROM)                               | 59,-DM  |
| KICKSTART-UMSCHALT-PLATINE 2-fach für 2 Kickstart-Versionen inklusive ROM V1.3                   | 49,-DM  |

|   |         |
|---|---------|
| 1,8/2MB-ERWEITERUNG A500/178,-DM              | 178,-DM |
| 1MB-RAM-KARTE für A500+                       | 78,-DM  |
| 8 MB-KARTE A2000 mit 2 MB 230,-DM             | 230,-DM |
| KICKSTART-ROM V1.3                            | 59,-DM  |
| KICKSTART-ROM V2.04                           | 98,-DM  |
| MAXI MAUS AMIGA 300 dpi                       | 49,-DM  |
| MAUS-MATTE                                    | 7,-DM   |
| 3,5" LAUFWERK A500 intern                     | 99,-DM  |
| 3,5" LAUFWERK intern mit Einbausatz für A2000 | 99,-DM  |

## LEERDISKETTEN

|              | 3,5" 2DD | 3,5" 2HD | 5,25" 2D | 5,25" 2HD |
|--------------|----------|----------|----------|-----------|
| 10 Stück DM  | 8,50     | 16,90    | 4,90     | 11,50     |
| 50 Stück DM  | 40,00    | 80,00    | 22,50    | 50,00     |
| 100 Stück DM | 79,00    | 150,00   | 42,00    | 95,00     |
| 400 Stück DM | 308,00   | 580,00   | 156,00   | 360,00    |

|  |         |
|--|---------|
| X-Copy Prof. Tools neueste Version ... | 75,-DM  |
| Briefkopf-Druckprogramm                | 18,-DM  |
| Turboprint-Professional ...            | 139,-DM |
| IFF-Musik-Paket                        | 69,-DM  |

# KRUSTY'S FUN HOUSE



Vor rund anderthalb Jahren durfte Bart Simpson im Auftrag von Ocean die Welt retten, jetzt betätigt sich sein Kumpel Krusty als Kammerjäger — diesmal im Dienste der Konsolen-Profis von Acclaim...

Nach dem Gruselhammer „Alien 3“ liefern die Konsolisten mit diesem „Freudenhaus“ bereits ihren zweiten Amiga-Titel ab, wobei es sich erneut um eine Konvertierung vom Mega Drive handelt. Ob der Platform-Spaß nun mehr Laune macht als Oceans Simpsons-Versoftung, bringt allerdings nur eine Reise in die Heimatstadt der Trickfilm-Sippe ans Licht — auf nach Springfield!

die Chaos-Clan eigentlich damit zu tun? Nun, während Krusty sich durch die rund 60 Level klopft, halten die Simpsons ihre Rattenfallen einsatzbereit; Homer etwa möchte gern 10.000 Volt durch die Mäuseläiber jagen, während Simpson-Junior die Saftpresse bedient. Zunächst sind die Leute aber noch arbeitslos, denn ähnlich „Lemmings“ muß den ziellos umherlaufenden Nagern erstmal der Weg in Richtung Falle bereitet werden, damit sie schließlich blindlings hineinflauen...

Zu diesem Zweck liegen Werkzeuge verstreut, die sich jeweils einzeln aufsammeln und benutzen lassen: Mit Rampen werden unüberwindliche Mauern erklimmt, Vasen

und gerade Flinkfinger nicht zu kurz, denn überall tummeln sich Baller-Schlangen, Flug-Schweine und andere Gegner, die bei Berührung ebenso am Lebenssaft zehren wie ein tiefer Sturz von den Plattformen. Nur gut, daß es nicht an Bonusblöcken voller Extraleben, Zusatzenergie oder Wurfgeschosse mangelt!

Während des gesamten Spiels sind praktisch keine Unterschiede zur Originalversion zu entdecken, Steuerung und Gameplay kommt genauso flott und fesselnd rüber, und in Sachen Optik sind ebenfalls kaum Abstriche zu machen. Na

mußte noch ohne Sound-FX auskommen, Schwamm drüber, denn die Ladezeiten fallen angenehm kurz aus, und versteckte Geheimräume erfreuen den Mäuse-Killer ebenso wie praktische Levelcodes.

Warum hat Krusty dann nur gerade mal die 70 Prozent-Marke geschafft? Tja, in den höheren Levels mangelt es einfach ein wenig an Abwechslung. Trotzdem zählt diese Lizenz-Action zu den gelungenen Vertretern ihrer Art — da beißt die Maus keinen Faden ab! (H)



Dort sind derzeit die Mäuse los, denn nervige Nagere haben Krusty's Zuhause gestürmt und machen jetzt das gesamte Gebäude unsicher, Hilfsbereit wie Zucker nunmal sind, übernimmt der Spieler die Ungeziefer-Vertilgung und... doch halt, was haben Bart und der restli-

dienern als Transportbehälter, und Rohre zur Reparatur der Mäuse-Absaug-Einrichtung. Oft läßt sich eine Kleintierfamilie nur durch Kombination mehrerer Tools ins Verderben locken, so daß ohne ein biblischen Knoebel wenig vorangeht. Freilich kommen auch

schön, das Scrolling in alle Himmelsrichtungen ist am Amiga vielleicht nicht ganz so weich, dafür sind die abwechslungsreichen Backgrounds kunterbunt gestaltet und die Sprites flott animiert. Nur die Begleitmusik nervt auf Dauer, und zumindest unser Testexemplar

**KRUSTY'S FUN HOUSE (ACCLAIM)**

**JUMP & FUN**

**70%**  
„MALISG“

|            |     |
|------------|-----|
| GRAFIK     | 72% |
| ANIMATION  | 72% |
| MUSIK      | 49% |
| HANDHABUNG | 75% |
| DAUERSPASS | 64% |

**FÜR FORTGESCHRITTENE**

PREIS **DM 89,-**

|                  |            |
|------------------|------------|
| SPICHERBEDARF    | 512 KB     |
| DISKS/ZWEIFLOPPY | 1 NEIN     |
| HD-INSTALLATION  | NEIN       |
| SPICHERBAR       | LEVELCODES |
| DEUTSCH          | ANLEITUNG  |

# Jetzt zugreifen!

Alle Programme mit deutschen Anleitungen auf Diskette!



**TOP  
HITS**

**Spiele, Spaß, Spannung  
Unterhaltung**

**AMIGA-PD- &  
Low-Cost-Software ab**

**DM 6.50**

- 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 **Paccor** lustige Pac-Man-Variante
- S07 **Drip** lustiges Kletterspiel
- S08 **Missie Command** Städteverteidigung
- S09 **China Chess II** Shanghaiähnliches Spiel
- S10 **Megaball** Super-Breakout-Spiel
- S11 **GravAttack** Raumschiff-Action-Spiel
- S12 **Star Trek Enterprise** Spiel DM 10,-
- S13 **Risk** Risiko-Computerversion
- S14 **Broker** Börsenspiel (1MB)
- S15 **Paranoid** Breakout-Klassik
- S16 **Lucky Loser** Geldspielautomat
- S17 **Flaschspiel** Das Wermer-Spiel
- S18 **Blizzard** Schnelles Ballerspiel
- S19 **Moria** Fantasy-Rollen-Spiel (1MB) DM 10,-
- S20 **Atlantis** Super-Abenteuerspiel (1MB)
- S21 **Zergt** Fantasy-Abenteuerspiel DM 10,-
- S22 **Taran im Abenteuerland** Abent.-Spiel
- S23 **Die Wikinger** Handelsspiel DM 10,-
- S24 **Mensch rat mal!** Tolles Brettspiel DM 10,-
- S25 **Spielhölle** Spielautomatensimulation DM 10,-
- S26 **Mechloris** Kampf der Giganten (1MB)
- S27 **Mensch ärgere Dich nicht** Brettspiel
- S28 **Peter's Quest** Lustiges Kletterspiel
- S29 **Billiard Pool** Karambolage, Dreifand
- S30 **Schach** Spielstarkes Schachspiel
- S31 **Roulette** Das bekannte Glücksspiel DM 10,-
- S32 **Puzzle** Ideal für Kinder
- S33 **Gruff!** BoulderDash-Variante
- S34 **Goullotine** Hang-Man-Variante
- S35 **Tischtennis** Computerversion DM 10,-
- S36 **Das Erbe** Das Umwelt-Abenteuerspiel
- S37 **Europaspiel** Spiel rund um Europa
- S38 **Hermann der Uner** Bildershow
- S39 **Stoppt den Calippo-Fresser** Eiskaltes Spiel
- S40 **Imbras-Manager-Spiel**
- S41 **The Rocky Horror Game** „Kultspiel“
- S42 **Evil-Tower** Kletterabenteuerspiel
- S43 **Water Attack** Wasserleitungen bauen
- S44 **Bosseini** Holzkugelweitwurf (1MB)
- S45 **Beawolf** U-Boot-Abenteurer (1MB)
- S46 **Cubetier** Herabfallende Hochhausteile
- S47 **Blue Felder** einfarben (1MB)
- S48 **Exxon** Spannendes Brettspiel
- S49 **Roller** Abenteuerreiches Sammelspiel
- S50 **Deluxe Burger** Ketchup-Balerei
- S51 **Autorennen** Meistern Sie den Parcours
- S52 **Manta-Witze** Gesammelte Werke
- S53 **Tratrix** Herabfallende Steine ordnen
- S54 **Würfeleroulette** Glücksspiel DM 10,-

wenn nicht  
anders  
angegeben  
jede Diskette  
nur  
DM 6,50



Zu jeder  
Bestellung  
Einstiegs-  
diskette  
mit Anti-  
Virus-  
Programm

**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** Universaldat für fast alle Zwecke
- A11 **ArtDat** Artikeldat für Computermagazine
- A12 **Disklabei 4.0** Diskettenlabel-Druckprogramm
- A13 **BrokerAssistant** Depot-Verwaltung
- A14 **Musikdatei** verwaltet LP, MC, CD
- A15 **StarChart** Astronomieprogramm
- A16 **Biorhythmus** Biorhythmusprogramm
- A17 **BusinessPaint** Präsentationsgrafiken
- A18 **DisPaint** Dia-Beschriftungen drucken
- A19 **Statistik** Statistische Auswertungen DM 10,-
- A20 **Film-Lexikon** Filmverwaltung
- A21 **Liga** Universverwaltung für Ligen DM 10,-
- A22 **DiskKat 2** Diskettendatenbank
- A23 **Jahresbilanz** für kleine Unternehmen
- A24 **PrintStudio** Druckprogramm
- H01 **Power Packler 2.3** Datenkomprimierer
- H03 **CopyDisk** Kopierprogramm
- H06 **FixDisk** Diskettenretter DM 10,-
- H09 **Anti-Virus** Anti-Virus-Diskette
- G01 **MountainCAD 2-D-CAD** Programm
- G04 **Da Vinel** professionelles Malprogramm
- G05 **Gratiti** umfangreiches Malprogramm
- G06 **Rayshade** Raytracingprogramm (I)
- DM01 **Wizard of Sound** Musikeditor DM 10,-
- DM02 **WOS-Sounddisk** für Wizard of Sound
- DM03 **Bestmaster** Drumcomputer
- L01 **Vokabeltrainer** verschiedene Programme
- L02 **Mathematik** verschiedene Programme
- L03 **Maaschine-schreiben** Kursus
- L04 **Chronik '81** Jahrbuch 1991 DM 10,-

**Unser  
TIP!**

**Europa-Paket**  
Das komplette "Wort-  
Wörterbuch" (Wörterbuch, Synonym-  
Wörterbuch, Fremdwörterbuch, Wörter-  
buch, Aussprache, Fremdwörterbuch,   
Kommunikations) nur 24,00 DM

**Anti-Virus-Sammlung**  
Neu herausgegeben und  
aktualisiert. Enthält 10  
verschiedene Anti-Virus-Programme  
Kommunikations nur 16,- DM

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

Versandkosten: bei Voraus-  
kasse (Scheck) bei DM 5,- bei  
Nachnahme DM 2,-. Ausland:  
bei Vorauskasse DM 15,- bei  
Nachnahme DM 22,-. Angebot  
Inhaltsänder., Änderungen und  
Istsum vorbehalten.

Mindestbestellwert: DM 13,-

**Patrick Pawlowski**

Software-Service

Kiefernweg 7 · 2177 Wingst

☎ 0477/8356 Fax 0477/435 BTX: PAWLOWSKI #

Telefonische Bestellannahme: Mo - Fr 9.00 bis 18.00 Uhr

## Bestell-Coupon

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

|                          |              |                          |                           |
|--------------------------|--------------|--------------------------|---------------------------|
| <input type="checkbox"/> | Europa-Paket | <input type="checkbox"/> | Anti-Virus-Sammlung       |
| <input type="checkbox"/> | Nachnahme    | <input type="checkbox"/> | Vorauskasse (Bar, Scheck) |

Zahlungsweise: Absender: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

# TRANSARCTICA

Wie sieht das Transportmittel der Zukunft aus? Wie wird das Wetter? Auf derlei weltbewegende Fragen weiß Silmarils Antwort — in Form einer bombastischen Mixtur aus Abenteuer, Strategie und Simulation.

Die Franzosen prophezeien uns eine völlig verschneite Welt, in der es nur noch eine Möglichkeit gibt, die weißen Wälder zu durchreisen — mit den gewaltigen, waffenstrotzenden Zügen der alles beherrschenden Eisenbahngesellschaft „Viking Union“! Da mit solchen Allesbeherrschern selten gut Kirschenessen ist,

ganz Europa und Nordafrika umfassenden Schienennetz, wenn sie nicht beständig mit Kohle gefüttert wird. Die wiederum läßt sich entweder durch Handel und Wandel zwischen den wenigen über-



hat sich eine kleine Gruppe von Rebellen gebildet, die den Grund des kühlen Übels erforschen und womöglich beseitigen will. Unsere Revoluzzer verfügen ebenfalls über einen Power-Train (nämlich die „Transarctica“) sowie hoffentlich einen zuverlässigen Zugführer vor dem Monitor...

Als solcher bekommt man hier allerdings zu tun, beispielsweise fährt die Helden-Bahn keinen Meter auf dem riesigen,

lebenden Städten beschaffen (konsequenterweise ist der Koks auch das einzige Zahlungsmittel dieser frostigen Zukunft) oder in alten Bergwerken abbauen. Das Schürfen ist freilich nicht so einfach, braucht man dazu doch erstens Sklaven fürs Grobe, zweitens Mammutts fürs ganz Grobe und drittens passende Waggons sowie Verpflegung für beide — vom Transportraum für das schwarze Gold ganz zu weglassen.

Davon abgesehen kann der Bildschirm-Rebell mancherorts in alten Zeitschriften schmökern, um so mehr über das prinzipielle Klima-Problem herauszufinden. Den Expressen der Viking Union, die ihm das Kohlenfeuer ausblasen wollen, sollte er jedoch zu Beginn tunlichst ausweichen. Später, wenn ein paar schlagkräftige Kanonewagen zur Ausrüstung gehören, könnte man vielleicht eines der taktisch-strategisch ausgerichteten Duelle mit den Company-Dampftrössern wagen, bei



denen sich beide Gefährte auf parallelen Gleisen gegenüberstehen und durch Hin- und Herrangieren empfindliche Teile des Gegners zu treffen versuchen.

Eine fröhliche Mischung also, die (ganz in der Tradition von „Storm Master“) vor allem auch durch die Präsentation überzeugt: Die tollen Grafiken von Babu-Interieur, Städten und anderen wichtigen Örtlichkeiten tragen ebensoviel zur dichten Atmosphäre bei wie die stimmungsvollen Soundtracks und feinen FX. Ganz so bunt wie am PC treibt es die Amiga-Eiszeit optisch natürlich nicht, aber wer könnte ihr das verübeln? Zumal die sinnige Maus/Icon-Steuerung, mit der man sich in Lok und Waggons oder in den zoombaren, an „Railroad Tycoon“ erinnernden Kartenscreen hineinklicken kann, über alle Zweifel erhaben ist und in der endgültigen Verkaufsversion deutsche Texte für vollen Komfort sorgen werden. Gewiß, in diesem oder jenem Punkt hätten Optionen und Rätsel ruhig etwas luxuriöser ausfallen dürfen, aber auch so geht das Game glatt als Prädikats-Programm durch! (jn)



| TRANSARCTICA<br>(SILMARILS) |   |
|-----------------------------|---|
| GENRE-MIXTUR                |   |
| 77%                         |  |
| „AUF DER ROSTE KLASSE“      |   |
| GRAFIK                      | 74%   |
| ANIMATION                   | 61%   |
| MUSIK                       | 78%   |
| SOUND-FX                    | 70%   |
| HANDHABUNG                  | 81%   |
| DAUERSPASS                  | 77%   |
| VARIABEL                    |   |
| PREIS                       | DM 99,-   |
| SPEICHERBEDARF              | 1 MB  |
| DISKS/ZWEITLOPPY            | 2 NEIN  |
| HD-INSTALLATION             | JA  |
| SPEICHERBAR                 | SPIELSTÄNDE   |
| DEUTSCH                     | KOMPLETT  |



# Joysoft



## HIRED GUNS

AMIGA

69.90

A.T.A.C.\* 94.90  
 A-TRAIN\* 99.90  
 ABANDONED PLACES II\* 79.90  
 ADVENTURE COLL.\* 69.90  
 (Spirit of Adv., Immortal, u.a.)  
 AIR SUPPORT\*\* 59.90  
 ALIEN BREEDSP.EDIT. 24.90  
 AMBERMOON \*\*/\* 99.90  
 AMBERSTAR dt. 89.90  
 AMOS EASY 69.90  
 ANOTHER WORLD dt. 59.90  
 ASSASSIN\*\* 59.90  
 AV 88 HAR.ASSAULT\*\* 84.90  
 B-17\*\*/\* 99.90  
 B.A.T. 2\*\* 84.90  
 BATMAN'S RETURN 69.90  
 BATTLE ISLE+DATA I\*\* 79.90  
 BATTLE ISLE DATA II\*\* 49.90  
 BLACK CRYPT\*\* 69.90  
 BUMPYS ARCADE ADV. 69.90  
 CAMPAIGN dt. 74.90  
 CAPTIVE II\* 79.90  
 CARRIER STRIKE\* 79.90  
 CASTELS dt. 74.90  
 CASTELS DATA dt. 39.90  
 CHAOS ENGINE 69.90  
 COMB.AIR CONTROLL\* 69.90  
 COMBAT CLASSICS 64.90  
 (Team Yankee, 688, F 15 II)  
 CRYSTAL KINGDOM  
 DIZZY 44.90

## WALKER

AMIGA

69.90

CURSE OF ENTCHAN dt. 79.90  
 DARKLANDS\* 99.90  
 DAUGHTER OF SERPENTS 79.90  
 DARKMERE \*\*/\* 89.90  
 DRAGONS LAIR III 74.90  
 DUNE II \*\*/\* 79.90  
 ENTITY \*\*/\* 79.90  
 EPIC\*\* 69.90  
 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.)  
 FATAL STROKES \*\*/\* 79.90  
 FLYS-ATTACK ON EARTH 79.90  
 FLU HARDER \*\*/\* 54.90  
 FRANKENSTEIN\* 24.90  
 HANNIBAL\*\*/\* 79.90  
 HEARO QUEST II\* 69.90  
 HISTORY LINE 14/18 94.90  
 HUMANS dt. 69.90  
 KGB\*\* 89.90  
 LEGEND OF KYRAN dt. 79.90  
 LETHAL WEAPONS III 64.90  
 LIONHART\* 89.90  
 LOST TREASURE/INFOC. 104.90  
 LURE OF TEMPTRESS\*\* 64.90  
 MAC DONALD LAND\* 74.90  
 MONKEY II dt. 94.90  
 N.MANSELL GP \*\* 69.90

## LEMMINGS

AMIGA

69.90

PACIFIC ISLAND\*\* 69.90  
 PERFECT GENERAL\*\* 74.90  
 PINBALL FANTASIES\*\* 64.90  
 PIRACY OF H.SEAS\*\*/\* 79.90  
 PREMIER MANAGER\* 64.90  
 RAMPART\*\* 69.90  
 REACH FOR SKIES\*\* 64.90  
 ROAD RASH\*\* 74.90  
 ROME AD 92\*\*/\* 84.90  
 PROPH. OF SHADOW dt. 89.90  
 SCHWARZES AUGÉ dt. 84.90  
 SHUTTLE \*\* 74.90  
 SPACE CRUSADE II\* 69.90  
 STARBYE NO.2 79.90  
 SUPERFIGHTER COMP. 64.90  
 THE ADVENTURE\*\* 64.90  
 (Supremacy, F14 Tomcat u.a.)  
 THE DREAM TEAM\*\* 69.90  
 TINY SQUEAKS\*\* 69.90  
 THOMAS TANK ENG.\* 24.90  
 TROODLERS\*\* 59.90  
 TROLLS\* 54.90  
 TV SPORTS BASEBALL 39.90  
 TV SPORTS BOXING 39.90  
 VALHALLA\* 69.90  
 VIKINGS 59.90  
 WAXWORKS dt. 74.90  
 WEEN THE PROPACY\*\* 69.90  
 WINTER CHALLENGE\* 74.90  
 ZOOZ 69.90

## WHALE'S VOYAGE

AMIGA

69.90

**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 69.00  
 MOUSEBOSS 49.90  
 MOUSEPAD 9.95  
 ZWEITLAUFWERK 3.5\* 159.00

## SONDER ANGEBOT

BABY JOE \*\* 39.90  
 BANE OF COSM.FORGE 39.90  
 BATTLEHAWKS 1942 34.90  
 BUCK ROGERS dt. 29.90  
 CAPTIVE \*\* 34.90  
 CHESSMASTER 2100 34.90  
 COHORT \*\* 19.90  
 HEROES Q TWIN PACK\*\* 29.90  
 INDI III dt. 39.90  
 JACK NIKLAUS GOLF 24.90  
 JIM POWERS 39.90  
 KINGS BOUNTY 19.90  
 LAST NINJA III 19.90  
 LIFE & DEATH \*\* 34.90  
 MAGIC POCKETS \*\* 34.90

## PERFECT GENERAL DATA

AMIGA

49.90

## CREATURES

AMIGA

69.90

## TRANS ARCTICA

AMIGA

64.90

## 52 SEITEN SUPER SOFTWARE KATALOG

AMIGA

1.40

**DIE HOTLINE GIBT'S, WIE WUNDERBAR, AUCH WEITERHIN IN DIESEM JAHR**  
**TEL: 0221 446981 MO-FR 16 UHR-18 UHR**

**VERSANDKOSTEN**  
 bis 140 DM + 8DM  
 ab 140DM: Kostenlos  
 UPS+40M EILPOST+70M  
 Bei Vorkasse: 40M VK  
 Ausland: 150M nvr Postbar

5000 Köln dt Gollersweg 157  
 0221 423566  
 5000 Köln I Mathias Str. 24 26  
 0221 239526  
 5300 Bonn I Münster Str. 18  
 0228 659728

4000 D'ort I Pempelforter Str. 47  
 0211 364445  
 4050 M'gladbach Friedr.Ichstr. 67  
 02161 20269  
 6000 Frankfurt I Fehrgasse 87  
 069 280170

**VERSANDANSCHRIFT**  
**DÜRENER STR. 394**  
**5000 KÖLN 41**  
**TEL: 0221 4301047/49**  
**FAX: 0221 4302157**

Stichtag der Verpackung 2.50 DM - Verankündigung - dt. Anfertigung Irrtum + Preisänderungen bleiben uns vorbehalten

# Die Eisenbahn-Competition

Der ICE hat immer noch Startschwierigkeiten? Die Bundesbahn steckt in einer finanziellen Krise? Macht Euch nichts daraus, denn wir präsentieren Euch einen Digital-Express, der noch echte Gewinne einfährt: Auf dem Joker-Bahnsteig steht die „Transarctica“ nun zum Einsteigen bereit!

Aus unserem Testbericht müßt Ihr über den Fahrplan von Sillmaris' „Strom Master“-Nachfolger ja bereits bestens Bescheid wissen, deshalb hier nur noch mal eine Beschreibung in groben Zügen: Das Eiszeit-Szenario ist abenteuerlich, und die Weichen des Spielers sollten strategisch bis handelsimulatorisch gestellt sein, wenn er ein Ticket für die Fahrt mit dem waffenstarken Dampfzug „Transarctica“ löst. Er darf nützliche Waggons und

kämpferische Mammuts kaufen, in stillgelegten Bergwerken nach Kohle schürfen und die belebten Städte nach wichtigen Infos absuchen. Viele kluge Gedanken, aber noch Glück und Geschick sind bei diesem Genre-Mix erforderlich, um den Kampf gegen die eiskalt agierende Eisenbahngesellschaft zu gewinnen...

Ganz anders ist die Situation dagegen, wenn man bei unserem Wettbewerb einsteigt: Hier dürft Ihr Euren Fahrchein selber aus-

füllen, und wir sagen Euch großzügigerweise sogar, was draufstehen muß! Das wäre einmal Eure höchstpersönliche Adresse, desweiteren unsere (Schalter-) Anschrift und last not least die richtige Antwort auf folgende Preisfrage:

**Liegt die Arktis am Nord- oder am Südpol?**

Also, die Arktis liegt am genau gegenüberliegenden Ende der

Welt, wo die Antarktis liegt, so viel ist schonmal sicher. Den Rest müßt Ihr selber herausfinden, wofür Ihr mit etwas Glück reich belohnt werdet — außer 30 neuen Transarctica-Besitzern machen wir hier auch einen glücklichen, neuen Bahncard-Besitzer, der von nun an ein Jahr lang alle Bundesbahnstrecken zum halben Preis befahren darf! Tabellarisch aufgelistet liest sich das so wie in der nachstehenden Box:

## 1. Platz

**Eine Bahncard  
und einmal  
Transarctica**

## 2. — 30. Platz

**Je einmal  
Transarctica**



Das ist doch wirklich toll, da fällt einem gleich gar nichts mehr ein — außer dem Einsendeschluß, der am 15.3.1993 ist. Und natürlich den armen Ausgeschlossenen, als da wären; der Rechtsweg, die Mitarbeiter des Joker Verlags und die von Sillmaris. Den Nichtausgeschlossenen wünschen wir dafür ganz viel Glück, und allzeit gute Verbindung!

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



DIE WÜSTE LEBT!

Die Wüste lebt — aber mehr schlecht als recht, zumindest wenn es darum geht, was die Winter-CES in Las Vegas diesmal den Amigianern zu bieten hatte. Doch in der Beziehung sind wir ja mittlerweile Kummer gewöhnt...

Ganz egal ob Sommer oder Winter, Chicago oder Las Vegas, praktisch jeder unserer Messeberichte über die großen amerikanischen Zocker-Shows begann mit einem Klagefied über das schwache Angebot an neuer Soft für unsere „Freundin“. Gottlob hat sich im Nachhinein dann aber immer wieder der alte Erfahrungssatz bestätigt, daß nichts so kalt gekocht wird, wie man es ißt! Im Klartext: Der US-

Markt befindet sich fest in der Hand der Konsolenhersteller, der Amiga spielt dort einfach keine sonderlich große Rolle (selbst PC-Games waren dieses Jahr eher die Ausnahme von der Regel). Angesichts dieser Situation ist es für die Spielefirmen natürlich völlig uninteressant, auf einer amerikanischen Messe Amiga-Games zu präsentieren — selbst wenn eine Veröffentlichung in Europa sehr wohl geplant ist. Also lassen wir den Kopf

nicht hängen und schauen uns lieber mal an, was sich Anfang Januar in der Wüste von Nevada zugetragen hat:

Rund 100.000, vornehmlich japanische und europäische Besucher strömten zum Convention Center der Spielerstadt, nachdem sie bereits am Flughafen von den ersten Einarmigen Banditen überfallen wurden. Wer nicht gerade in einem der zahllosen Casinos oder bei der weltberühmten Zaubershow von Siegfried & Roy im Mirage-Hotel hängenblieb, durfte dann in der Messehalle tolle neue Hi-

Fi-Systeme, Auto-lautsprecher und CD-Player bewundern. Es sei denn, er hüte sich im Eingang geirrt und wäre versehentlich direkt nebenan in das protzige Nintendo-Zelt von der Größe eines Fußballplatzes gelaufen. Dort spazierten erwartungsgemäß allerlei Konsolenhelden herum, wie etwa eine überlebensgroße Mario-Figur, darüberhinaus gab es sogar ein eigenes Mario-Cafe, in dem Händler und Hersteller eifrig



Mr. Tetris schlägt wieder zu: El Fish

den neuesten Branchenklatsch austauschten.

Nach fleißigem Suchen entdeckten wir denn auch die Stände der Computerspiele-Firmen, darunter sogar ein paar, die Euch besonders interessieren dürften. Fangen wir der Ungerechtigkeit halber mal mit Psycho-



Wir geben die Hoffnung nicht auf: Maniac Mansion 2



Das schöne Landleben: Sim Farm





Kennen wir doch schon: Walker



Schön wär's ja: X-Wing

sien, womit wir gleichzeitig bei zwei guten alten Messe-Bekanntem wären: Was es über **Lemmings 2** von der DMA-Truppe zu sagen gibt, steht in dem brandaktuellen Testbericht, den Ihr bereits in dieser Ausgabe findet! Und was es über **Walker**, Psygnosis' zweiter „Neuheit“ für den Amiga, zu sagen gibt, stand bereits vor vielen, vielen Jahren in einem Preview und dann in einem Messebericht, und... weil das alles schon so lange her ist, steht's zur Gedächtnisauffrischung hier noch mal: **Walker** könnte ein ganz nettes Actionspielchen werden, bei dem man mit einem riesigen Roboter à la Star Wars eine horizontal scrollende Landschaft durchwandert. Vom Gameplay her ist's eine hektische



Aktion Nacht und Nebel: Syndicate

Ballergerie mit (einem) Fadenkreuz und (vielen bösen) Soldaten, Panzern und Hübschraubern.

Tierfreunde hingegen dürfen auf eine Amiga-Umsetzung des Digi-Aquariums **El Fish** von Maxis hoffen. Hinter dem Wohnzimmer-Tümpel steht kein geringerer als der „Tetris“-Programmierer Alexey Pajitnov; die Aufgabe des Spielers besteht dabei im Züchten der wundersamsten Fische durch die strategisch-geschickte Auswahl der entsprechenden Gen-Codes.

sentlich erster sieht die Lage dagegen bei den 3D-Weltraumkämpfen **X-Wing** und **Star Wars 3D** aus. Aber hieß es nicht auch von „Wing Commander“ jahrelang, daß eine Umsetzung schlichtweg ausgeschlossen sei?!

Als versöhnlichen Ausklang können wir Euch schließlich noch das **Strategical Syndicate** des Bullfrog-Teams („Populous“) andienen. Hier befehligt man revolutionärerweise eine Gruppe von Industriespionen und schickt die Brüder auf diskrete Betriebsbesichtigungen bei der Konkurrenz. Hört sich nach einer Menge Spaß an, was? In diesem Sinne... (C. Borgmeier)



Die Chancen stehen leider schlecht: Star Wars 3D

Vom leuchten Element flüchten wir zurück auf's Land: **Sim Farm** weckt bald den Bauern in dir! Wecken ist überhaupt das richtige Stichwort, denn bei dieser Öko- und Wirtschaftssimulation Marke Maxis muß man schon früh aufstehen, wenn man sein Gehöft ordentlich bewirtschaften will. Aber die Landluft soll ja sooo gesund sein, vielleicht vertreibt sie demnächst sogar den Zigarettenqualm vor unseren Monitoren?

So, die unerfreuliche Botschaft, daß man bei LucasArts irgendwie keine rechte Lust mehr auf Amiga-Konvertierungen hat, haben wir Euch bereits anläßlich unseres Previews von **Maniac Mansion 2: Day of the Tentacle** übermüht. Dennoch geben wir einfach mal davon aus, daß das in diesem Fall nicht so schrecklich ernstzunehmend ist — we-



Jubel, Trubel, Messespaß!

# UHMESHALLE

## Up & Down

Special Forces gewinnt  
Daniel Meyer, Syke  
Premiere geht an  
Stefan Lang, Frankfurt  
Jaguar XJ 220 geht an  
Jörg Werdtich, München  
Je einen tollen Sammelordner schicken wir an  
Harald Gauba, Graz, Österreich  
Paul Irvine, Salzburg  
Peter Elzner, Iserlohn

## Stromausfall

Über Turf freut sich bestimmt  
Lars John, Mölln  
Ars Magica heimst ein  
Frank Kutz, Wismar

## Seitenhiebe

Je einen bunten Joker-Jogger erhalten  
Stefan Link, Karlsruhe  
Jascha Buder, Neuwied  
Frank Bönte, Bochum

Mit einer zeitgemäßen Joker-Uhr statten wir aus  
Thomas Höppner, Duisburg  
Jörg Drobick, Berlin  
Daniel Wolf, Sinsental  
Je einen stilvollen Sammelordner schicken wir an  
Patrick Gruffaz, Frankfurt  
Alois Kapitza, Wuppertal  
Andy Menz, Steinbach-Hallenberg

## Kicker Cup

Erbe des Throns wird demnächst  
Thomas Fehn, Paderborn  
Je ein fesches Joker-Shirt erhalten  
Alexander Weigmann, Frankfurt  
Stephan Voß, Burgwedel  
Eric Mispelbaum, Nor-

torf  
Mit praktischen Joker-Sammelordnern beglücken wir  
Heinz Pesch, Zülpich/Dürscheren  
Danny Vogel, Wannakampen  
Oliver Neumann, Hofheim

## Der Weihnachtskarten-Wettbewerb

Je eine exklusive Joker-Sonderedition gewinnen  
B. Vahner, Osnabrück  
Klaus Schall, Neuffen  
Philip Wettengel, Heimsheim  
Die Plätze 4 bis 10 (je ein aktuelles Amiga-Game) konnten belegen  
Thomas Bock, Schöppenstedt  
Raimund Borolas, Oldenburg  
Hendrik Pohl, Oldenburg  
Timm Morris, Cuxhaven

Oxana Jakowlewa, Lübeck  
Jasmin Wolf, Nordhorn  
Christian Reußwig, Frankenthal  
Der 11. bis 20. Preis (je ein Einkaufsgutschein für den Joker-Shop im Wert von 50,- DM) geht an  
Alexander Meier, Arnberg  
Andreas Keiber, Siegen  
Marc Lindegger, Erlinsbach, Schweiz  
Simon Künzli, Langendorf, Schweiz  
Jens Martin, Oberweiz  
Robert Hojnik, Neckartenzlingen  
Onder Kartal, Berlin  
Thomas Hufenreuter, Niedersachsen  
Frank Nauheimer, Flörsheim  
Guido Speckmann, Glandorf  
Zu guter Letzt: Die Preise 21 bis 30, und damit je ein Einkaufsgutschein für den Joker-Shop im Wert von 20,- DM heimsen ein  
Dino Kosjak, Hattlingen  
Jens Krubert, Templin  
Klaus Näther, Münster  
Günter Beckmann, Nor-

heim  
Thierry Bury, Arnberg  
Florian Torunsky, Hohenburg  
Thomas Eggers, Boven-den  
Vincent Schinkel, Berlin  
Frank Säuberlich, Seeheim  
Uwe Marquardt, Eb-storf

## Abo-Lotto

Wie immer werden auch heute wieder drei Joker-Abonnenten mit einem scharfen Amiga-Game für ihre Treue belohnt:  
Kd. 3199, Alexander Brincker  
Kd. 3324, Karl Barge-mann  
Kd. 6778, Tobias Wild-ner

Herzlichen Glück-wunsch den Gewinnern und ein nicht minder herzliches „Nicht trau-rig sein!“ den Pech-vögeln unter Euch. Laßt den Kopf nicht hängen, vielleicht klapp't's ja schon beim nächsten Mal!

## BROCK IN: LEMMINGTERROR!



**NLEITUNGEN (je 25,-) • KOMPLETT ÖSUNGEN (je 15,-) • LÄNE (je 15,-) - IN DEUTSCH**

| Titel             | Genre | Preis | Titel               | Genre | Preis | Titel              | Genre | Preis |
|-------------------|-------|-------|---------------------|-------|-------|--------------------|-------|-------|
| ... (left column) | ...   | ...   | ... (middle column) | ...   | ...   | ... (right column) | ...   | ...   |

**DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS ALLE HIER AUF EINEM SPIEL NÄHRLICH MIT DEUTSCHER AUFLEITUNG (GAS) ODER KOMPLETT IN DEUTSCH (GAS)**

**die weiteren Plätze**

1. **Magnum 2 IV** 98,- 98,-
2. **Magnum 1** 98,- 98,-
3. **Magnum 1** 98,- 98,-
4. **Magnum 1** 98,- 98,-
5. **Magnum 1** 98,- 98,-
6. **Magnum 1** 98,- 98,-
7. **Magnum 1** 98,- 98,-
8. **Magnum 1** 98,- 98,-
9. **Magnum 1** 98,- 98,-
10. **Magnum 1** 98,- 98,-

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

**Das CPS Kundenzentrum mit Komplett-Peripherie-Angebot und unser reichhaltiges Angebot an Videospielen. Fordern Sie es noch heute an - natürlich kostenlos - oder lassen Sie für Werbung auch noch basteln!**



**MAN SPRICHT DEUTSCH! AKTUELLE SPIELSOFTWARE BEI CPS**

| Titel             | Genre | Preis | Titel               | Genre | Preis | Titel              | Genre | Preis |
|-------------------|-------|-------|---------------------|-------|-------|--------------------|-------|-------|
| ... (left column) | ...   | ...   | ... (middle column) | ...   | ...   | ... (right column) | ...   | ...   |

**ALLE SONNENGEBORENE NUR, SOLANGE DER VORRAT REICHT**

**VERSANDKOSTEN INLAND**

SIE ERREICHEN UNS **PER POST**

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

**BESTELLNUMMERN ... PER TELEFON**

**0221 / 25 69 83, ...04 end ...85**

**BESTELLNUMMERN ... PER TELEFAX**

**0221 / 25 69 86**

**LADELOKAL "CRAZY STORE"**

**ALTER MARKT 45, 5000 KÖLN 1**

**GESSEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:**

**o l o p a s P r o t e s t o z u b**

**o l o p a s P r o t e s t o z u b**

**Kundenmagazin (kostenlos)**

Community  
AUFTRAGGEBER  
Name  
Straße  
PLZ Ort  
Telefax  
Kunden-Nr.  
Kartennr.

# DEMO

## Galérie

Die zweiten werden die ersten sein! Sind sie heute auch, denn nachdem wir Euch im letzten Heft die Gewinner der Demo-Competition auf der Frankfurter World of Commodore präsentierten, sind diesmal die Vize-Meister dran — und noch ein paar feine Sachen mehr...



## SANITY-DEMO

Die Silbermedaillengewinner der WoC entführen den Betrachter gleich zu Beginn mit einer irren Scrollschrift ins Weltall, wo ihn ein rotierender Hires-Text erwartet. Anschließend preschen Schatten-Bobs über den Screen, und Sinus-Dots versuchen sich als Meereswellen. Vergleichsweise bieder dann der elektronische Flug durch eine gewundene Röhre, aber schon kurz darauf

wird man mit der prachtvollen Animation eines Drachenkopfes entschädigt, der sich kunstvoll wabbernd über den Bildschirm dreht. Hochflexible Stangen mit gummiartigen Eigenschaften und verschlungene Grafikkwellen bilden den würdigen Abschluss. Übrigens: Auf dem 1200er gibt's noch mehr Effekte, der abwechslungsreiche Begleitsound ist dagegen auf jedem Amiga gleich.

## LETHAL EXIT

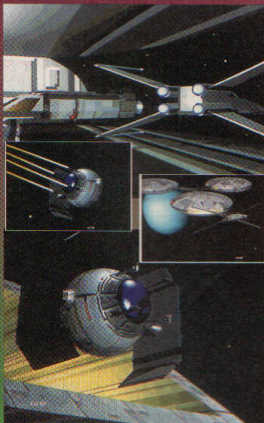
Die Digital-Crew startet mit einem wahnwitzig rasanten Flug durch einen rotierenden Tunnel, an dessen Ende ein Digi-Frisbee und ein in Echtzeit berechneter Vektor-Würfel miteinander Spielen spielen. Als nächstes begleiten wir einen „Elite“-Jäger bei seiner Hatz durch einen verdrehten Würfel-Schacht, der aber sogleich wieder schlierenartigen Draht-

Objekten und einem „Gummi“-Würfel Platz machen muß. Zuletzt scrollen schließlich die obligaten Infos und Grübeln an der Schlußgrafik eines schwertschwingenden Orks vorbei. Leicht zu übersehen, aber kaum zu überhören: Die gesamte Show wird von eingängigen Synthi-Klingen garniert, die den Soundchip ordentlich ins Schwitzen bringen.

## 3D DEMO 2

Auch hier läuft der Soundchip ständig auf Hochtouren, während die Jungs von Anarchy in wildem Wechsel Col- Landschaften-Grafiken, Dot- Landschaften und Vektorobjekte aus dem Prozessor hervorzaubern, die immer wieder von eindrucksvollen Hires-Bildern unterbrochen werden. Im Anschluß gewähren sie uns Einblick ins Innere eines vielflächigen Vektorballs und lassen Apfel-

männchen in Rekordzeit über den Screen wuchern. Nach der wundersamen Verwandlung eines „Terminator“-Auges verleihen sie einem Dot-Globus neue Formen und schicken ihre Infos durch die unendlichen Weiten des Monitors. Bleibt nur noch der abschließende Besuch auf dem Vektor-Schrottplatz, zu erwähnen, wo die Überbleibsel unzähliger Demos dahintau- meln.



## ONE DAY IN THE SOLSYSTEM 2

Für alle Grafik-Feinschmecker hat das Analog-Team seinen Raytracer angeworfen und damit ein Abenteuer à la „Krieg der Sterne“ berechnet. Begleitet von futuristischer Musik wird in acht HAM-Bildern die Geschichte eines Raumkreuzers erzählt, der sich gegen den grundlosen und hinterhältigen Angriff eines imperialen Jägers verteidigen muß — also rückt sofort ein Flugjäger der Marke „X-

Wing“ aus, um den schurkischen Schurken Saures zu geben! Sobald das Gute gesiegt hat, folgen noch zwei versöhnliche Kapitel mit den technischen Daten des unterlegenen TIE-Fighters und einem himmelblauen Bild, das die idyllische Wohnstätte des siegreichen Retters zeigt. Kommt etwa kein abrundendes Scroll-Info mehr? Aber selbstverständlich kommt eins...

# RÜCK RAUS

Aber pronto, aber presto: An dieser Stelle rücken wir gewohnheitsmäßig mit einer Tabelle raus, anhand der Ihr überprüfen könnt, ob das Demo Eurer Wahl bei Eurer ureigenen „Freundin“ überhaupt aus den Startlöchern kommt. Weiterhin rücken wir mit einer Bestelladresse raus, wo der gesamte heute vorgestellte Stoff rausgerickt wird — sofern Ihr bereit seid, rund zwei Mark pro Scheibe sowie zusätzlich etwa sechs Porto-Märker rauszurücken. (rf)

| Titel                        | Lauffähig auf                       | Bezug   |
|------------------------------|-------------------------------------|---|
| Sanity Demo                  | allen Amigas, mehr Effekte am A1200 | Willi Hillenbrand<br>Bismarckstr. 64<br>1000 Berlin |
| Lethal Exit                  | allen Amigas                        |   |
| 3D Demo 2                    | allen Amigas mit mind. 1MB RAM      |   |
| One Day in the Solssystem II | A500, A500 Plus, A600, A2000        |   |

# WICHTIG-WICHTIG-WICHTIG

Diese Anzeige ausschneiden,  
einstecken, weiterzeigen!

**JETZT NEU IN ESSEN**

**GAMESTORE**

Computer- & Videospiele  
Rittersfelder Straße 181 4300 Essen

MEGA DRIVE ATARI ST IBM PC  
GAME BOY SUPER NINTENDO AMIGA

Besuchen Sie jetzt unser neues Ladenlokal oder rufen Sie uns an

**Tel.: 0201/77 72 25**

**Herausgeber**  
Michael Labiner (verantwortl.)

**Chefredakteur**  
Michael Labiner (ml)

**Leitender Redakteur**  
Oskar Dzierzynski (od)

**Redaktion**  
Peter Braun (pb)  
Reinhard Fischer (rf)  
Brigitte Labiner (bl)  
Richard Löwenstein (rl)  
Max Magennar (mm)  
Joachim Nettelbeck (jn)  
Werner Prokowitz (wp)  
Jenny Schulze (js)  
Monika Stoschek (ms)

**Freie Mitarbeiter**  
Cursen Borgmeier  
Mamae Senino

**Redaktionsassistent**  
Petra Luttenberger

**Abo-Verwaltung**  
Petra Luttenberger

**Layout**  
Oliver Wunderlich  
Werner Regnet

**Fotografie**  
Oskar Dzierzynski  
Reinhard Fischer  
Richard Löwenstein  
Monika Stoschek

**Comic**  
Werner Regnet  
Oliver Wunderlich

**Titel**  
Robert Kloßke

**Anzeigenbetreuung**  
Cursen Borgmeier  
Tel.: 04221/23004  
Fax: 04221/2789

**Anzeigenverwaltung**  
Regine Nellissen  
Tel.: 089/4605672

**Produktionsleitung**  
Brigitte Labiner

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

**Druck & Gesamtherstellung**  
Druckerei Gerstmaier  
A - 3105 St. Pölten

**Vertrieb**  
Verlagsanstalt, 6210 Wiesbaden für Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofbuchhandel), Österreich, Schweiz, Niederlande, Italien und Griechenland

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

**Erscheinungsweise**  
AMIGA JOKER erscheint monatlich, zum jeweils letzten Freitag des Vormonats. Doppelausgaben 9/7 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: Postgarnum München, Kto-Nr. 444714-806, BLZ: 70010080

**Manuskripte**  
Manuskripte, Listings und Basisanleitungen werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechtschreibern sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einreichung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des Jokers Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandene Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angaben von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

**Urheberrecht**  
Alle in AMIGA JOKER erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungsrechte, vorbehalten. Reproduktionen jeder Art (Fotokopien, Macramillan oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlags.

**Verlag und Redaktion**  
Joker Verlag  
Inh. Michael Labiner  
Unsere Parkstraße 67  
D - 8013 Haar  
Tel. Verlag: 089/463700  
Tel. Redaktion: 089/463823  
oder 4605822  
Hotline jeden Mittwoch von 16-19 Uhr  
Telefax: 089/4604977

**bits + bytes**  
SOFTWARE

**Amiga 500 Festplatte**  
105 MB  
ab 749,- DM

**Rollenspiele und KoSims**

**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

**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.: (02 71) 2 21 20 • Fax: (02 71) 5 66 17

# KRIEGER



Z-ECHNER VILLY

# Ein paar hätten wir noch...



**Amiga Joker 10/91**  
Übersichtlich: Große Specials über das „CDTV“ und „Diskettenmagazine“, sowie Spielpower von „Cruise for a Corpse“ bis zum „Bandeliga 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 alternativen Joystick-Special!



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



**Amiga Joker 4/92**  
Schöner als Ostern: Lockere Tests zu „Bubble Bobble III“, „Sam Am“ und „Ultima VI“, ein Special über Basis und als große Überraschung der „Apni Joker“ - das satirische Heft im Heft!



**Amiga Joker 5/92**  
Dungeon-Power: „Das Schwarze Auge“, „Eye of the Beholder II“ und „Pouch of Darkness“, sowie ein Solo-Rollenspiel zum Monatschen im Heft. Und tolle Specials über Freerzer 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 Lightgun-Special und und und!



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



**Amiga Joker 10/92**  
Hammerzeit: Alles über den neuen Atari-Rivalen „Falcon 030“ und das Lebero eines Programmierers. Tests von „Beast III“ und „Louis III“ sowie viele Neuheiten fürs CDTV!



**Amiga Joker 11/92**  
Die – Geburtsstunde Ausgabe: Tests zu Hämmern wie „Hystoryline“, „GEM 2“ und „Shadowsword“, ein Rollenspiel zum Mitmachen, alles über DPU und die neuen Amiga – einfach festlich!



**Amiga Joker 12/92**  
Der Weihnachts-Kraller: Festliche Tests zu „Warworks“ und „2001's Tomato Game“, lustige Berichte über indizierte Spiele oder das CD-ROM für den A500 und viele Überraschungen mehr!



**Amiga Joker 1/93**  
Die Silvester-Rakete: Funkeln- de Grafik bei „Lionheart“, „Flashback“ und „Dragon's Lair 3“, glitzrendes Gameplay mit Indy IV“ und „Wing Commander“ plus schillernde Infos!



**Amiga Joker 2/93**  
Lang erwartet: Tests zu „The Chaos Engine“, „Street Fighter II“ und „Bard's Tale Conant Set“, eine feine Spiele-Checkliste für den A1200 sowie Malprogramme mit 256 Farben!



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



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



**Joker Extra: Megahits!**  
Absolut ultimativ: Hier stellen Ihr alles über die verschwindenden Konsolen, den Test zu über 90 Spitzendemos, bekommen Insider-Infos und Lösungstipps. Muß man haben!

## Zugreifen...

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

nicht mit genau den Exemplaren passiert, die in Eurer Sammlung noch fehlen, schickt Ihr die Postkarte mit Eurer Bestellung am besten noch heute! Ein, Einfach die gewünschte Heft- draufschieben und ab dann in folgende Adresse:

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

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

Für die Sonderhefte müß Ihr uns jeweils 8,50 DM anlegen. Bei Vorkasse bitte 5,- DM (inkl. des Gemeindesteuersatzes für Porto) dazunehmen. Bei Newsletter-Antrag der Postkarte (als Gratis-Antrag) werden keine Gebühren



Es gibt bekanntlich gute und schlechte Programme. Gelegentlich werden auch ein paar besonders schlechte veröffentlicht, und etwa alle 103 Jahre steht ein supertiefer Griff ins Klo an — heute ist es wieder soweit!

# DIGITAL DUNGEON

DER DUNGEON

DES SCHRECKENS

Also haben wir uns die Freiheit genommen, diesen Exoten auf einer ganzen Seite zu veröffentlichen — was etwa 72 mal so viel Platz ist, wie ihm nach qualitativen Gesichtspunkten zustünde. Ein weiterer Grund für unsere Ausführlichkeit ist darin zu finden, daß die grundsätzliche Idee des Machwerks von Magic Matrix durchaus originell wäre: Man wollte Pen and Paper-Rollenspieler einen Baukasten an die Hand geben, mit dem sich schnell und bequem die verschiedensten Kampfszenarien am Screen nachbilden lassen. Gegenüber den üblichen Plastik-Monstern am Wohnzimmerisch sollte die Digi-Variante z.B. Vorzüge wie Sonderfunktionen für Würfeln oder Entfernungsmessung bieten...

Soweit die bunte Theorie. Die Praxis hingegen erscheint in diesem Fall so grau, daß sie schon greulich ist. Von „schnell und bequem“ kann nämlich keine Rede sein, was sich bereits bei der vom Hersteller empfohlenen Festplatten-Installation bemerkbar macht. Aufgrund von Systemabstürzen erweist sie sich schlicht als unmöglich; ein anderes Betriebssystem und eine andere Festplatte halfen da ebensowenig wie der Versuch, die acht Scheiben von Hand auf Harddisk zu bannen. Doch der Redakteur ist nix zu schröck, also versucht er es tapfer mit den Floppies pur. Und siehe da, kaum daß man wenige Stunden später das unheimlich geläuterte Handbuch beseite gelassen und sich mit der eigenen Nase durch den Dungeon der Optionen gewühlt hat, erscheinen screenbildende Hintergründe am Schirm. Weiß das Gebotene nun aber nicht annähernd so schön aussieht wie auf dem Packungsfoto, scheuten wir keine Mühe, per



Die Furchu



Der Schrecken



Furchu und Schrecken

Mausklick ein oder zwei Ungerbauer in die Landschaft zu stellen. Das war's dann aber auch schon, denn alsbald trat das Programm in den Generalstreik und weigerte sich strikt, weitere Files zu laden oder Disket-

tenwechsel zuzulassen.

Ob Kickstart 1.3 oder 2.0, das Ergebnis blieb stets dasselbe: unter Kick 1.2 läuft's (dank Programmierung mit „Blitz Basic“) überhaupt nicht. Unnötig zu sagen, daß ein ei-

lend's besorgtes Zweitmuster sich zu 100 Prozent solidarisch zeigte und genau die gleichen Macken präsentierte. Nicht weiter verwunderlich, daß die Hartplastik-Boxen in beiden Fällen Sprünge und Beschädigungen aufwiesen. Und wirklich nur konsequent, daß zwei der nunmehr insgesamt 16 Disketten mit einem defekten Schutzschieber auskommen mußten! Aber wen juck's eigentlich? Was sich uns an Optik erschloß, sah ohnehin trist aus, und Sound konnten wir erst gar nicht entdecken. Daher unser Appell an Euch: Macht am Himmels willen einen Bogen von der Größe Nordamerikas um diese Leerdisketten zum Wucherpreis! Und solltet ihr sie leichtsinnigerweise schon gekauft haben und wider alle Erwartungen durch Click, überirdische Intelligenz oder Beamenbestechung in den Griff kriegen, dann vertrat uns bitte den Trick — uns graut nämlich schon vor den nächsten Hottines... (jt)

|  |                    |
|--|--------------------|
| <b>DIGITAL DUNGEON</b><br>(MAGIC MATRIX) |                    |
| <b>ROLLI-BAUKASTEN</b>                   |                    |
| <b>1 1/2%</b><br>„SONDERMÜLL“            |                    |
| <b>GRAFIK</b>                            | <b>17%</b>         |
| <b>ANIMATION</b>                         | -                  |
| <b>MUSIK</b>                             | -                  |
| <b>SOUND-FX</b>                          | -                  |
| <b>HANDHABUNG</b>                        | <b>2%</b>          |
| <b>DAUERSPASS</b>                        | <b>0%</b>          |
| <b>FÜR MASOS</b>                         |                    |
| <b>PREIS</b>                             | <b>DM 159,-</b>    |
| <b>SPEICHERBEDARF</b>                    | <b>1 MB</b>        |
| <b>DISKS/ZWEITKOPPIY</b>                 | <b>8 JA</b>        |
| <b>HD-INSTALLATION</b>                   | <b>THEORETISCH</b> |
| <b>SPEICHERBAR</b>                       | <b>SZENARIEN</b>   |
| <b>DEUTSCH</b>                           | <b>NEIN</b>        |



A 1200  
Spezial

1869

MEHR FARBEN IM MEER?

fähig ist, sind wir hiermit um den allerersten 1200er-Hit reicher! (jn)

ICH SUCHE EINE MANNSCHAFT,  
DAS KOSTET NICHT HIER, EINE FILMLEZE  
BIS ZUM NÄCHSTEN MAL... JUNGS

So allmählich scheinen die frischen Winde am Amiga kräftiger zu blasen: Nach der bunten 1200er-Version von „Zoo!“ trüdelte dieser Tage eine weitere „Neumiga Only“-Fassung eines Bestsellers bei uns ein!

Max Designs Übersee-Händler aus dem 19. Jahrhundert sorgte ja bereits vergangenen Herbst für Furore (und wurde von Euch als zweitbeste Simulation des Jahres 92 prämiert), wengleich er es auf der „Freundin“ naturgemäß nicht ganz so bunt trieb wie mit der MS-Dose. Die neue Hardware und ihre Möglichkeiten ließen den rührigen Austro-Program-

mieren jedoch keine Ruhe, und so machten sie sich daran, die PC-Version auf den 1200er zu konvertieren. Mithin zeigen sich Fortschritte auch nicht im Gameplay, sondern bei der Präsentation...

Freilich wirkt schon die Urversion derart fesch, daß die zusätzlichen Farben auf den ersten Blick kaum auffallen — da stechen eher vermehrte Animationen wie z.B. das nunmehr wellenbewegte Weltmeer ins Auge. Auch findet sich der eine oder andere zusätzliche Zwischenscreen im RAM, und der ebenfalls von den IBM-Kompatiblen übernommene Sound hört sich mindestens ge-

nauso schön an wie das Amiga-Original. Davon abgesehen blieb alles beim Alten: Per Maus klickt man sich in die verschiedenen Häfen hinein, kauft Schiffe bzw. Ladung und schippert mit den Windjammern die Küsten entlang nach Südeuropa, Afrika oder gar quer über's Meer nach Asien und Amerika. Der Erfolg folgt einem jedoch nur, wenn man sich nach den wirklichen, historischen Verhältnissen richtet, also etwa auch die Erntezeiten exotischer Güter wie Tee oder Kaffee berücksichtigt.

Tja, und weil das Programm neuerdings sogar multitasking-

1869

(MAX DESIGN)

HANDELSIMULATION

86%

„SONDERKLASSE“



GRAFIK 85%

ANIMATION 59%

MUSIK 83%

SOUND-FX -

HANDHABUNG 83%

DAUERSPASS 89%

FÜR KÖNNER

PREIS DM 99,-

SPEICHERBEDARF 2 MB

DISKS/ZWEITFLOPPY 4 JA

HD-INSTALLATION JA

SPEICHERBAR SPELSTANDE

DEUTSCH KOMPLETT

## THE PERFECT GENERAL SCENARIO DISK

Im letzten Mai veröffentlichte UBI-Soft die Digital Version eines amerikanischen Tabletop und stieß damit auf Anhieb in die vorderste Frontlinie der Sechseck-Strategicals vor. Jetzt rollt der Nachschub!

Die Datadisk versorgt ihren (Feld-)Herrn und Meister mit 15 brandneuen Szenarien aus dem umfangreichen Sandkasten-Fundus des Zweiten Weltkrieges. Damit reicht das Aufgabenspektrum nun von der Invasion Siziliens bis zum Kampf um Charkow, beim eigentlichen Spielverlauf hat sich gegenüber dem Ur-Strategen allerdings rein gar nix geändert — womit die ausgesprochen langwierige Installation auf Diskette bzw. Festplatte also einmal mehr zwin-

gende Vorschrift für den Elite-Offizier vor dem Screen ist. Aber keine Angst, im Spiel selbst funktioniert die Handhabung bzw. Steuerung dann sehr bequem und durchdacht.

Zunächst darf vor jeder Feindbegegnung eine eingängige Lagebeschreibung aufgerufen werden, anschließend wird die eigene Armee auf der

scrollbaren Landkarte platziert, wobei der Spieler bis zu einer festgelegten „Wertgrenze“ unter diversen Einheiten frei wählen kann. Bewegung und Kampf des rundenweise strukturierten Spektakels hat man quasi sofort im Griff, doch Obacht: Erstens führt nur die Eroberung bestimmter Felder wie Brücken oder

Städte zum Gewinn (wer glaubt, unbedingt den Gegner vernichten zu müssen, hat also mit Zitronen gehandelt...), und zweitens kommt der ungehende Sieger nicht umhin, jede Szene *zweimal* durchzuspielen — nämlich auf beiden Seiten!

Zwar wird die genretypisch karge Optik, auch wenn man sie von beiden Seiten betrachtet, nicht eindrucksvoller, und der Sound klingt noch ebenso dürrig wie einst im Mai, aber was soll's? Das Original ist dennoch mindestens ein Dreisterne-General, und den gleichen Rang muß man auch der aktuellen Szenario-Disk zuerkennen — selbst wenn die geforderten 69 Schuß Salut für eine allein nicht lauffähige Erweiterung ganz schön happig erscheinen. (jn)

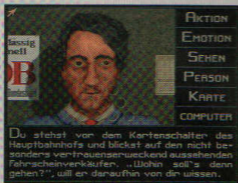


Der Blick vom Feldherrenhügel...

# Wolfen

Es begann als ein ganz normaler Urlaub. Doch dann schlug die Bestie wieder zu...

Immerüberdende Atmosphäre fesselt Sie in diesem spannenden Grafik-Abenteuer. Tauchen Sie ein in eine unbekannte Welt voller Gefahren und Rätseln in der sich die Ereignisse überschlagen. Nur Sie können das schreckliche Geheimnis lösen...



**lassig nett**

**AKTION**  
**EMOTION**  
**SEHEN**  
**PERSON**  
**KARTE**  
**COMPUTER**

Du stehst vor dem Kartenschalter des Hauptbahnhofs und blickst auf den nicht besonders vertrauenswürdig aussehenden Fehrscheinverkäufer. „Wohin soll's denn gehen?“, will er daraufhin von dir wissen.



**AKTION**  
**EMOTION**  
**SEHEN**  
**PERSON**  
**KARTE**  
**COMPUTER**

Nachdem du deine Sachen ins Gastzimmer im ersten Oberstoß gebracht und mit deinem Großvater zum Abend gegessen hast, riefst du dich sondern in dein Zimmer zurück, um erstmalig in Ruhe deine Sachen auszupacken.

Dieses Abenteuer dürfen Sie sich nicht entgehen lassen!

Faszinierende Grafiken und spannende Texte machen dieses Abenteuer zum Megahit.



**AKTION**  
**EMOTION**  
**SEHEN**  
**PERSON**  
**KARTE**  
**COMPUTER**

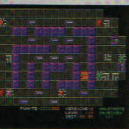
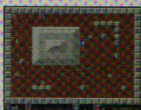
Der Hof deiner Großeltern

1. Wohnhaus 4. Diensthaus 7. Stall  
2. Dorfbrunn 5. Freigehege 8. Dienstbauern  
3. Scheune 6. Lagerhaus 9. Landstraße

Aktuelle Koordinaten: 90

# Steel Devils

Wesige Kampftruppe treten auf einer Spielmatrix gegeneinander an. Nur der Bessere verläßt hier das Spiel als Sieger. Alien Waffen, Tarnmechaniken und Energiekonserven stehen Ihnen zur Verfügung. Das mitreißende Spiel für 2 Spieler gegeneinander. Höchstspannende Action pur!



# Airport

Leiten Sie den Flugverkehr eines kompletten Flughafens! Maschinen müssen sicher gestartet, gelandert und in die jeweils richtigen Korridore geleitet werden. Doch Achtung: Passen Sie auf! In den westerbereichen und Tiefenergebereichen bekannte Flughäfen stehen Ihnen zur Auswahl. Eigene können im Editor erstellt werden. Super Grafik + digitaler Sound (mit Sprachausgabe)

# Slidercrash

Es gibt sicherlich schon einige Umsetzungen des Automatenris. Aber diese AMIGA Fassung unterscheidet sich doch erheblich durch viele zusätzliche Features. Versuchen Sie gleichartige Steine zusammenzubringen. Doch Vorsicht: Alienis Ablenkspiegel müssen erstmalig richtig eingestellt werden. Hinzu kommt noch die dumme Eigenschaft, das Spieksche auf gewissen Feldern einfach kleben bleiben. Keine leichte Aufgabe für Sie!



**"Alles was Spaß macht!"**

Quellfrische AMIGA Spiele aus der Oase Softwarequelle



Wolfen (Best.-Nr. Oase 170)

**DM 59,-**

Steel Devils (Best.-Nr. Oase 171)

**DM 49,-**

Slidercrash (Best.-Nr. Oase 172)

**DM 49,-**

Airport (Best.-Nr. Oase 113)

**DM 49,-**

Jetzt neu bei uns (Best.-Nr. Oase 801)  
DAS SONY GAME

**DM 10,-**

**OASE**  
Die deutsche Softwarequelle

Wolf Software & Design GmbH  
Schürkamp 24  
4428 Rosendahl - Osterwick  
Telefon 02547-1253  
Telefax 02547-1353

Versandkosten  
Scheck-Vorkasse DM 4,-  
Nachnahme DM 8,-

Für gewöhnlich geben sich die Briten ja so absonderlichen Vergnügungen wie Cricket oder Autofahren auf der falschen Straßenseite hin, doch in einem Punkt zeigen sich Kontinent und Königreich einzig: Fußball!

# PREMIER MANAGER

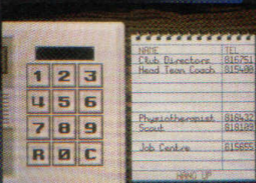
Majestätisches Management?



Unter den Computerkickern ist das nicht anders, und gerade Manager-Games erfreuen sich auf der Insel wie am Festland gleichermaßen großer Beliebtheit. Das weiß man natürlich auch bei Gremlin und hat nun entsprechend reagiert: Nicht irgendein Managerprogramm sollte es werden, sondern *das* Managerprogramm schlechthin! Soweit der Anspruch der Programmierer, und selbst wenn die Realität da nicht ganz mithalten kann, vermag ihr Baby doch durchaus in der Oberliga mitzumischen...

So sind die gebotenen Möglichkeiten schonmal recht beeindruckend: Bis zu vier Rassen-Kapitäne können gleichzeitig antreten, um ihren englischen Lieblingsclub aus den Niederungen der 5. Division zu erheben. Wer sich dabei profiliert, wird freilich am Ende der Saison auch von anderen Vereinen Angebote erhalten, die nach Belieben angenommen oder abgelehnt werden können. Stadionausbau, Transfermarkt, Tabellen jeder Art und Sorte (wobei Siege gemäß der Landestradition mit drei Punkten gezählt werden), Mannschaftsaufstellung, Training, Werbeverträge — all das und noch mehr ist vorhanden, und zwar meist in der Laurensausführung.

Bei soviel Spieltiefe bietet sich natürlich ein kleiner Seitenblick auf den deutschen Tabellenführer „Bundesliga Manager Prof.“ an, doch die beiden scheitern sich kaum etwas. Was der Premier etwa im Training voraus haben mag, macht Bundi z.B. bei der Aufstellung wieder wett. Gut, im strengen Punkt-für-Punkt-Vergleich hätte vielleicht sogar Gremlins Schätzing die Nase um eine Stollentlänge vor-



ne, wenn da nicht noch anderes zur Beurteilung anstünde. Beispielsweise das Handling, ein Bereich, in dem der Britie mit der

naemlich (Maus hin, Maus her) schon mal der eine oder andere Schönheitsfehler ein, und die Handhabung der Bandenwerbung ist sogar ausgesprochen unständig gelöst.

Und auch optisch muß der Neu-Manager eine klare Niederlage wegstecken, denn Aufwendigeres als karge Tabellen-screens findet sich kaum im Angebot. Ja, selbst beim eigentlichen Match wird nur ein arg stilisiertes Fußballfeld präsentiert, auf dem sich der Ball hin- und herbewegt, während sich ein animiertes Schumpfbildchen im Streichholzschachtel-Format verweilt abmüht, dem Spielverlauf zu folgen — kein Vergleiche zur Torzensen-Methode des deutschen Konkurrenten! In punkto Sound wird schließlich neben einer müßigen Titelmelodie auch nur gewöhnliches Stadionrauschen geboten.

Somit bleibt also zu vermuten, daß hierzulande doch kein Regierenswechsel bei den Kicker-Managern bevorsteht. Aber ein Elfmeterschießen (z.B. gegen „Starbyte Super Soccer“) um den Thron des Kronprinzen wäre sicher im Rahmen der Möglichkeiten... (jm)

PREMIER MANAGER (GREMLIN)

FUSSBALL-MANAGER

72%

„GEBALLTER SPASS“



|            |     |
|------------|-----|
| GRAFIK     | 22% |
| ANIMATION  | 19% |
| MUSIK      | 38% |
| SOUND-FX   | 27% |
| HANDHABUNG | 69% |
| DAUERSPASS | 80% |

FÜR GEÜBTE

PREIS DM 89,-

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











# Joker Galerie

Unsere Ninja-Moni würde zu gerne wissen, wie der schmutzige Kämpfer von Mike Lanfermann aus Brühl/Kierberg wohl von vorne aussieht! Da mußt Du wohl nochmal ran, Mike.



Aus der Haarer Nachbarschaft erreichte uns diese stimmungsvolle Landschaft von Michael Rieß. Tja, so winterliche „Winter“ sieht man in natura leider nur noch selten!

Wetten, daß Andreas Falk aus Deepenkamp gerne Hard Rock hört! Oder hat er sich für sein „No Mean City“ vom Plattencover eines Freundes inspirieren lassen?

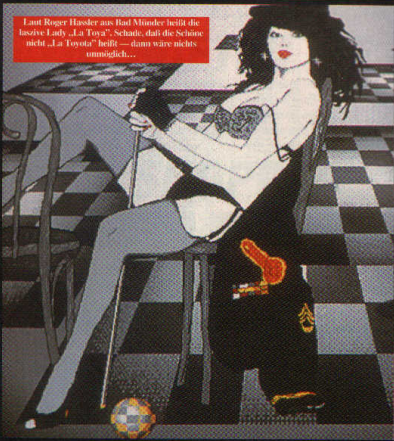


Georg Grossrubatscher aus Bruneck in Südtirol hat seine klerikale Karikatur schlicht „Pater“ getauft. Jaja, taufen und saufen...



Hättest dich nicht so „freibeitlich“ austaffeln brauchen, Snoopy — Dabei steht auf alle Räden im kleidsamen Joker-Shirt! Der Hundeführer war übrigens Simon Kramer aus Mannheim.

Laut Roger Haasler aus Bad Münstereifel heißt die haszive Lady „La Toya“. Schade, daß die Schöne nicht „La Toyota“ heißt — dann wäre nichts unmöglich...



Wißt Ihr eigentlich, daß es ganz schön schwer ist, sich Monat für Monat eine passende Einleitung für diese Rubrik einfallen zu lassen? Weil Eure Leserkunst nämlich einerseits für sich spricht und wir soviel Talent andererseits sprachlos gegenüberstehen...

### Der Talentwettbewerb

„namens „Joker Galerie“ ist wie ein alter VW-Käfer — er läuft und läuft und läuft! Anders gesagt, sollen die künstlerisch talentesten unter Euch weiterhin die Chance bekommen, ihr Werk einer breiten Öffentlichkeit von etwa 12 Millionen Joker-Lesern zugänglich zu machen. Aber: WIR VERÖFFENTLICHEN NUR SELBSTDÄCHTE UND SELBSTGEMACHTE BILDER! Solltet Ihr sowas (sei es eine Grafik auf Disk oder eine Handzeichnung) dabei einreichen, dann steckt es umgekehrt in einen Umschlag, legt Rückporto bei und schickt es zur Begutachtung an unsere Talentsucher.

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

Mit Udo Drüke aus Norden ist mal wieder ein Stammgalerist vertreten — heute mit dem „Computer-Teufel“, Teufelisch gut, Udo!





So fing alles an: Kick Off

Den Soccer-Fans unter Euch braucht man den Schöpfer von „Kick Off“ und „Player Manager“ ja kaum vorzustellen; daß er gerade von Anco zu Virgin

wirklich neuen Neuigkeiten kommen, haben wir schnell die statistischen Daten ab: Dino wurde am 5.6.1965 im Londoner Stadtteil Hammer-

## WAS MACHT EIGENTLICH

gewechselt ist und momentan an „Dino Dini's Goal“ arbeitet, haben Euch Branchen-Borgi und unser Preview geflüstert. Bevor wir also zu den

smith geboren, er bastelt seit seinem 14. Lebensjahr an Computern rum und hat konsequenterweise auch Computerwissenschaften studiert.

Wer dieses Heft bis hierher sorgfältig gelesen hat, müßte die Titel-Frage eigentlich schon selbst beantworten können — aber wir wollten's natürlich genau wissen und haben Meister Dini deshalb noch ein paar Fragen mehr gestellt!

Obwohl er sich eigentlich schon immer zum Programmierer berufen fühlte, reparierte er nach seinem Uni-Abschluß erstmal anderthalb Jahre lang Atari STs. Auf so einem Ding entstand auch das Ur-„Kick Off“, das er innerhalb eines Monats für den Amiga konvertierte. Die ge-

du doch sicher persönliche Gründe?

**DD:** Anco will für den Amiga in Zukunft keine Spiele mehr herausbringen, und für einen alten Amiga-Verehrer wie mich war das Grund genug, den Verein zu wechseln!

**AJ:** Bravo! Aber wie sieht's dann mit dem lang angekün-



Dino und sein Arbeitstier

natürlich die Vermutung nahe, daß wir es mit einem Fußballverrückten ersten Grades zu tun haben...

**AJ:** Dino, bestimmst du ein glühender Soccer-Fan — was ist denn dein Lieblingsteam?

**DD:** Och, kein bestimmtes. Ich sehe mir zwar viel Fußball an, habe aber keine besonderen Favoriten.

**AJ:** Nicht mal das englische Nationalteam?!

**DD:** Nicht mal das.

**AJ:** Da erübrigt sich wohl die Frage, was du von Hooligans hältst?!

**DD:** Die finde ich wirklich schlimm, aber da ich mir die meisten Spiele sowieso im TV anschau, bin ich persönlich nicht so sehr von den Krawallbrüdern betroffen.

**AJ:** Aber dein Wechsel von Anco zu Virgin, für den hattest

diegen „Player Manager 2“ aus, muß unsere „Freundin“ darauf am Ende verzichten, weil Anco sie nicht mehr mag?!

**DD:** Keine Sorge, der wird schon kommen. Allerdings erst nach „Dino Dini's Goal“ und vermutlich ebenfalls bei Virgin. Und auch unter einem anderen Namen, denke ich.

**AJ:** Da hast gerade selbst den dritten Teil deiner Soccer-Saga angesprochen — eigentlich haben wir ja schon zur EM damit gerechnet?!

**DD:** Klar hätte ich auf die Schnelle eine überarbeitete Version von „Kick Off 2“ vorlegen können, aber ich wollte lieber erstmal mein Entwick-



Die Zweiten werden die (Tabellen-) Ersten sein: Kick Off 2 — Return to Europe



Der Büro-Ausflug: Player Manager

lungssystem verbessern, damit auch ein echter Fortschritt dabei rauskommt.

**AJ:** Mit welchen Fortschritten dürfen wir denn im einzelnen rechnen?

**DD:** Das Wichtigste und zugleich Schwierigste für mich war, das „Kräfte-System“ noch realistischer zu machen,

Denkbar wäre stattdessen eine Link-Option, aber das ist noch nicht sprechreif.

**AJ:** Es schwirren schon länger Gerüchte von einem ultra-realistischen Rasen herum, der sich bei längeren Spielen stark abnutzen soll?

**DD:** Oh je, das hat eher Anco verbreitet! Technisch ist das

speziell was die unglückliche Game Boy-Variante angeht?

**DD:** Mit denen habe ich absolut nichts zu tun! Die Programmierer waren sich sogar zu fein, mich zu Rate zu ziehen!! Und die Game Boy-Version habe ich nie zu Gesicht bekommen!! Aber bei „Goal“ werde ich es mal ausprobieren und das Game auf dem Super NES nochmal programmieren.

**AJ:** Du wirst uns doch nicht zu den Konsolen auswandern?

**DD:** Nein, ich halte dem Amiga schon die Treue, aber wenigstens für eine Konsole soll es eine perfekte Konvertierung geben.

**AJ:** Und wie beurteilt der Perfektionist in dir die direkte Konkurrenz, sprich, „Sensible Soccer“ und „Manchester United Europe“?

**DD:** Beide haben den Vor-

jetzt Feierabend, und du erzählst uns zum Schluß was von deinen Hobbies, einverstanden?

**DD:** Hmm, also am Computer waren früher „Elite“ und „Revs“ mein ein und alles, heute begeistern mich Lucas Arts-Adventures und die Spiele meines hochgeschätzten Kollegen Geoff Crammond; etwa „Formula One Grand Prix“. Ansonsten mag ich SF-Filme, z.B. Alien, Aliens und den ersten Highlander, dessen wirrer zweiter Teil mich allerdings arg enttäuscht hat.

**AJ:** Wen nicht? Aber was ist mit Fußball?? Ohne Bildschirm, wohlgemerkt?

**DD:** Naja, gelegentlich mal mit meinen Freunden — aber meistens nur Tischfußball im Pub. Doch meine Haupt-

# DINO DINI?

Bisher waren meine Kicker ja dafür berühmt, daß sie verzögerungsfrei mitten im Lauf wenden konnten, aber von nun an gehorchen sie den Gesetzen der Trägheit. Außerdem hat die Figur, die der Spieler steuert, kein konstantes Tempo mehr — je länger man den Joystick gedrückt hält, desto flotter wird der Kleine.

**AJ:** Aber dein legendäres Driftsystem hast du hoffentlich beibehalten?

**DD:** Sicher, dribbeln muß man nach wie vor, aber man hat nun noch bessere Kontrolle über den Ball, und der richtige Zeitpunkt beim Schuß auf das Tor ist noch wichtiger geworden.

**AJ:** Sind irgendwelche Features rausgefallen?

**DD:** Ja, die Abseitsregel hat sich nicht bewährt, und der simultane Vierspieler-Modus auf einem einzigen Rechner hat auch eher Verwirrung ge-

nämlich äußerst mühsam zu verwirklichen, vor allem bei vier verschiedenen Darstellungsformen für den Platz wie bei „Dino Dini's Goal“.

**AJ:** Und die angekündigten Manager-Elemente, auf welchen Umfang haben wir uns denn da einzustellen?

**DD:** So wahnsinnig strategisch wird's nicht werden, es

geht mehr um eine statistische Untermauerung der Rasen-Aktion. Aber als nächstes Spiel will ich vielleicht mal einen richtigen Fußball-Manager machen.

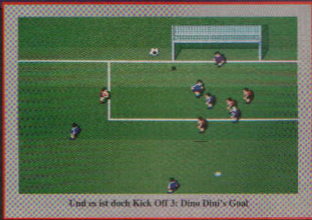
**AJ:** Gut, dann gehen wir mal zum ketzerischen Teil des Abends über — was sagst du zu den diversen Konsolenversionen von „Kick Off“?

teil, daß man sich sehr schnell in die Steuerung hineinfindet. Was mich an „Sensible“ stört, ist die etwas seichte Spieliefe; „Manchester“ ist ohnehin eher ein Vertreter der konservativen Macht — mit einem Ball, der der Spielerfigur ständig am Fuß klebt usw.

**AJ:** Okay, dann machen wir

Hobbies sind eindeutig die Gartenarbeit und das Zapfen meiner Akustikgitarre! Auch wenn dich das jetzt fürchtbar überrascht...

**AJ:** Inzwischen nicht mehr, Dino. Wir danken für das nette Gespräch und wünschen noch viele Tore — dir im Pub und uns am Screen! (mm)



Und es ist doch Kick Off 3: Dino Dini's Goal

The unbelievable

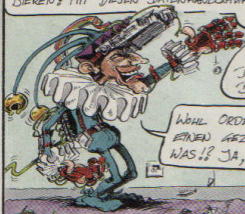
Ker

WAS FÜR EIN SCHRECKLICHER FILM! NIE WIEDER SCHAU' ICH MIR "ALIEN" AN!!



ALSO ICH FINDE JA TEIL 7 RESENTLICH SPANNENDER. UND DIESES MONSTER... ..(Gähnen)... ERSCHRECK NICHT MAL OSKAR!

HEY! IHR KOMMT GENAU RÜCKIG! HIERMIT SIND DEM AMIGA TÜR UND TOR ZUM HYPERSPACE GEÖFFNET! DAS MÜSST IHR PROBIEREN: MIT DIESEN DATENHANDSCHUHEN UND DER



MONITOR BRILLE...

ABER WAS HAT DENN UNSERE BRIGITTA!?

WOHL ORDENTLICH EINEN GEZÄPFSCHERT, WAS!?! JA, JA...!!

1,2,3,... DU BIST GANZ, GANZ RÜCKIG... 4,5,6,... DEINE ANMUNG IST ABERNÄSSIG... 7,8,9...



... 10,11,12,... DU BLEIBST GANZ UNVERKRAMPFT, KEINE WUTHE-SCHNIE KOMMEN IN DIR AUF... — HOFFENTLICH MACHT SICH DIE THERMIDE BEZAHLT, SONST HABE ICH SCHON IN EINER HALBEN STUNDE EINE ALKANE NEUER-TODSCHLAGS AM-HALS!



# Vesalia

SHOPS

Deisburg - Welsch  
Dr. Wilhelm Roelen Str. 285  
Tel.: 0263 / 495797  
Neuß, Meersdorf 17  
Tel.: 02131 / 275751

## COMPUTER

### AMIGA - Hardware

|   |        |
|---|--------|
| AMIGA 2000 2x3,5" Laufwerk  | 1069,- |
| AMIGA 2000 2x3,5", 85 MB-HD, u. 82 MB   | 1789,- |
| AMIGA 2000 2x3,5" LW u. 82 MB - Karte   | 1349,- |
| AMIGA 3000-25-509 MB 2x3,5" LW  | 2899,- |
| PHILIPS Brillanz 1410 1024x768 MPRII  | 749,-  |
| NEC 3 FG 15" 1024x768 intern  | 1289,- |
| NEC 4 FG 15" 1024x768 non intern  | 1699,- |
| Monitor 10845 black inkl. Amigakabel  | 449,-  |
| PHILIPS Stereo-Monitor inkl. Amigakabel   | 449,-  |
| AMIGA 1200  | 999,-  |
| AMIGA 1200 inkl. 84 MB-HD   | 1589,- |
| AMIGA 1200 inkl. 120 MB-HD  | 1889,- |
| A1960 Monitor für A1200 / A 4000<br>Troync, 0,2mm alle AMIGA-Mod, be 1280x512<br>Superlines | 889,-  |
| Mitsubishi EUM 1491A, 15 - 38 kHz   | 1189,- |
| Adapter für A 1200 an EUM 1491A / A 1960  | 39,-   |
| AMIGA 4000 inkl. 120 MB - HD  | 4299,- |
| AMIGA 4000 incl. 213 MB - HD  | 4599,- |

### AMIGA - Speichererweiterungen

WINNER - RAM - Made in Germany  
5 Jahre Garantie

|   |       |
|---|-------|
| 512 KB - WINNER-RAM A 500 - intern<br>abschaltbar, mit Uhr/Akku, Megabittechnik         | 59,-  |
| 1,8 MB - WINNER - RAM A 500 - intern<br>komp. 2,3 MB, inkl. Uhr / Akku abschaltbar      | 219,- |
| 2,0 MB - WINNER - RAM A 500 - intern<br>komp. 2,5 MB, 512 Kb, 1,0 MB-Chipsatz schaltbar | 249,- |
| 1,0 MB - WINNER - RAM A 500-Plus-intern   | 79,-  |
| 8/2 MB-WINNER-Rambox A 500/500Plus  | 239,- |
| Aufrüstung um je weitere 2 MB   | 139,- |
| 6 MB WINNER-RAM BOX A500/A500Plus   | 689,- |
| 1,0 MB WINNER - RAM A600-intern   | 119,- |
| 2,0 MB Memory D-RAM-Card A600/1200  | 399,- |
| 4,0 MB Memory D-RAM-Card A600/1200  | 559,- |
| 8/2 MB - WINNER - RAM A 2000 - intern   | 239,- |
| Aufrüstung um weitere 2 MB  | 139,- |
| 6 MB WINNER - RAM A2000 - intern  | 599,- |

### AMIGA - Laufwerke

|   |       |
|---|-------|
| 3,5" Promigos - Drive - extern<br>abschaltbar, Kunststoffgehäuse                | 109,- |
| 3,5" WINNER - Drive - extern<br>abschaltbar, Metallgehäuse, Mit Turbo - Copy    | 139,- |
| 3,5" Laufwerk A 500 - intern<br>komp. intern, Auswahlschleife und Zubehör       | 109,- |
| 3,5" Laufwerk A 2000 - intern<br>komp. intern, mit Erpressenleitung und Zubehör | 109,- |
| 3,5" Laufwerk A 3000 - intern (880 KB)  | 119,- |
| 5,25" Laufwerk - extern   | 189,- |

### Genlock, Digitizer usw.

|   |       |
|---|-------|
| Scala 500   | 199,- |
| Scala 113   | 399,- |
| FrameMachine<br>Speicherort schneller als 16 MB, Farben,<br>SW 18 Blos, Sek. Standard mit Turbokarte oder<br>A 2000 in Echtzeit | 799,- |
| Erweiterungsboard (24 Bit Grafikkarte)<br>Ersatz auf FrameMachine aufsteckbar   | 699,- |

Industriestraße 25  
4236 Nimminkeln  
Autobahn A3 -  
Ausf. Wesel / Bocholt  
Tel.: 02652 / 91400  
Fax: 02652 / 1802  
BTX: Vesalia@

### TIP DES MONATS

2 MB Sipp-Module 99,-

Für z.B. MultiEvolution A500,  
Meganix I A2000, A2000-RAM-Karte von  
Macro-System und für PC's.

|  |        |
|--|--------|
| FrameMachine und 24-Bit Grafikkarte                      | 1379,- |
| Pal - Genlock 3.0  | 629,-  |
| Y-C - Genlock 5 d. SWS und HS                            | 989,-  |
| Sirius - Genlock 2.0<br>Digitale Standardisierung        | 1489,- |
| Video - Konverter,<br>Video und Y-C Schemata von A 2000  | 299,-  |
| Y-C Colorsplitter, vollautom. RGB Splitter               | 389,-  |
| Video digitizer 819 A 2 / 3 / 4000<br>Echtzeit Farngaber | 299,-  |
| V-Lab S-VHS A 2 / 3 / 4000                               | 549,-  |
| Roche Grafikkarte 2 MB-RAM 16/7 Millifarben              | 649,-  |

### AMIGA - Zubehör

|   |       |
|---|-------|
| Channel Videodat für alle AMIGA   | 299,- |
| ROM / ROM-Umschaltplatine o. Schalter   | 49,-  |
| Umschaltplatine A600-n. Software u. 1,3 ROM   | 99,-  |
| Umschaltplatine A600+ n. Software u. 1,3 ROM  | 79,-  |
| Umschaltplatine A500 / A2000 mit 2,04 ROM   | 119,- |
| elektr. Bootselektor DFO - DF3  | 29,-  |
| WINNER-Sound-Sampler, extern Rammer<br>Stereo-Sound bis 50 kHz, Umwandlung bis 800 kHz<br>Mikrophonanschluss, Klangfarbe regelbar, mit Software | 89,-  |
| WINNER - Midi -<br>auschaltbar/externer Bus   | 89,-  |
| Disketten-Box, inkl. 100 Stück 3,5" Disketten   | 100,- |
| Disketten-Box, inkl. 100 Stück 5,25" Disketten  | 60,-  |
| 100 Stück 3,5" 2D Disketten   | 90,-  |
| 100 Stück 3,5" HD Disketten   | 160,- |
| 100 Stück 5,25" HD Disketten  | 70,-  |
| OPTO - Maus (Alle Dats.)<br>Vollständige Mouse) ohne Kabel (inkl. Hand, Halter<br>Fancy-Maus, in weiß, Monochrom                                | 39,-  |
| WINNER - Maus, 300 DPI, 2 Jahre Garantie<br>in weiß, schwarz, rot oder rot-transparent  | 49,-  |
| Hand-Crystal-Trackball, einfach super<br>400 DPI, inkl. festhalter Kugel und Tastaturhalter   | 69,-  |
| Trackball Triax oder Sunrayline   | 59,-  |
| Hand - Scanner 400 DPI incl. Software   | 279,- |
| Maus-Mester extern Umschalter für alle Amigas   | 39,-  |

### Interlacekarten

|   |       |
|---|-------|
| Flicker - Fixer A 500   | 229,- |
| Flicker - Fixer A 2000  | 229,- |
| Beide 2D Interlace, 50 Hz Vollbildscannen bis 100 Hz<br>interlaced Scannen, VGA / Multisync-Ausgang, Stereo-Videosync |       |

Abgabeort:

**C Commodore** Nachname, Vorname mit  
Post oder UPS ab 10 D/M  
Größe und nach Gewicht  
AMIGA  
SERVICE - CENTER  
Anmelden

### SCSI Harddisk

|  |        |
|--|--------|
| Mastercard-A2000 SCSI AT-Bus u. RAM-Option                         | 279,-  |
| 85 MB Mastercard - A 2000  | 799,-  |
| 127 MB Mastercard - A 2000   | 949,-  |
| 170 MB Mastercard - A 2000   | 1099,- |
| 210 MB MB Mastercard - A 2000<br>zusätzl. 2 MB - RAM - Erweiterung | 1299,- |
| MultiEvolution-Controller A 500/500+                               | 299,-  |
| 85 MB MultiEvolution - A 500/500+                                  | 879,-  |
| 127 MB MultiEvolution - A 500/500+                                 | 999,-  |
| 170 MB MultiEvolution - A 500/500+                                 | 1099,- |
| 210 MB MultiEvolution - A 500/500+<br>zusätzl. 2 MB-RAM-Aufrüstung | 1299,- |

### AT-Bus-Harddisk

|   |        |
|---|--------|
| Mastercard A 2000 AT-Bus mit RAM-Option                           | 149,-  |
| 42 MB Mastercard-A2000  | 499,-  |
| 85 MB Mastercard-A 2000   | 599,-  |
| 120 MB Mastercard-A 2000  | 749,-  |
| 170 MB Mastercard-A2000   | 849,-  |
| 210 MB Mastercard-A 2000  | 989,-  |
| 362 MB Mastercard-A 2000  | 1999,- |
| 544 MB Mastercard-A 2000<br>zusätzl. 2 MB-RAM-Aufrüstung          | 2299,- |
| Alfa-Power A 500 Controller mit RAM-Option                        | 299,-  |
| 42 MB Alfa-Power A 500 / 500Plus                                  | 599,-  |
| 85 MB Alfa-Power A 500 / 500Plus                                  | 729,-  |
| 120 MB Alfa-Power A 500 / 500Plus                                 | 859,-  |
| 170 MB Alfa-Power A 500 / 500Plus                                 | 999,-  |
| 210 MB Alfa-Power A 500 / 500Plus<br>zusätzl. 2 MB-RAM-Aufrüstung | 1199,- |

### AT - Bus Harddisk A 1200

|  |       |
|--|-------|
| 85 MB Harddisk<br>mit Kabel, Schrauben, Intel 3.0  | 689,- |
| 120 MB Harddisk<br>mit Kabel, Schrauben, Intel 3.0 | 989,- |

### Ersatzteil - Service

|                      |       |
|----------------------|-------|
| Kick - ROM 1.3       | 55,-  |
| Denise               | 63,-  |
| Enhancer Kit org     | 199,- |
| ECS-Denise 8378      | 89,-  |
| Garry 5719           | 35,-  |
| VD Baustein 8520     | 29,-  |
| Tastatur A500 175    | 179,- |
| Big Fat Agnus 1MB    | 89,-  |
| Big Fat Agnus 2MB    | 95,-  |
| Netziel, A 500, 45 A | 89,-  |
| Netziel A 2000       | 229,- |
| C64 Netziel Uno      | 49,-  |
| 1541 II Netziel      | 59,-  |
| Tastatur A 2000      | 199,- |

6 Jahre VESALIA \* WINNER-Produkte = Made in Germany \* 6 Jahre WINNER

# Software für das CD-I



Blendend oder Blender?

Im Januar haben wir Philips' neues Multimedia-Wunder vorgestellt, nun liegt das erste Futter für den Schillerscheiben-Schlucker vor — wir konnten dem CDTV-Konkurrenten also mal richtig auf den Software-Zahn fühlen...

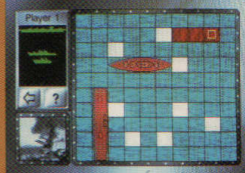
Im barten Praxistest zeigte sich sehr schnell, daß die seriennützige Fernbedienung zumindest für Geschicklichkeitsspiele keine besonders gute Wahl darstellt. Der Mini-Joystick („Thumbstick“) auf der Oberseite ist anhandlich, reagiert träge und verhindert ziehenoae Diagonalbewegungen. Positiv fiel dagegen die (an einem Amiga-Monitor gemessene) Bildqualität auf, welche zudem mit einer gesunkenen Sprach- und Musikausgabe einhergeht. Soweit der notwendige Nachtrag zur Hardware, nun aber flugs in softere Gefilde.

## ESCAPE FROM CYBERCITY

Auf der Packung ist viel von interaktiver Cyber-Action die Rede, und auch das trickfilmartige Intro mit englischer Sprachausgabe verbreitet kräftig Endzeit-Stimmung. Aliens haben den letzten Lebensraum der Menschen gekapert, als einziger Ausweg bleibt unserem Reserve-Akira nur noch die Flucht nach vorn — raus aus CyberCity, rein in die Zentrale des Bösen und weg mit dem Obermotel! Leider macht sich allzu bald das typische „Dragon's Lair-Gefühl“ bemerkbar: Per Fadenkreuz schlägt man an Kreuzungen einen der angebote-

nen Wege ein, lenkt seinen Helden über die Straßen und atomisiert die feindlichen Robotics. Das eigentliche Geschehen wird stets aus der Perspektive des Hauptdarstellers gezeigt, nur in den eingestreuten Zwischensequenzen sieht man ihn selbst, wie er die jeweilige Szene gerade meistert — oder sich in reine Energie verwandelt...

Der Thumbstick torpediert selbst beim niedrigsten der drei Schwierigkeitsgrade spielerische Erfolgserlebnisse, das Gameplay wird von den häufigen Nachladepausen erfolgreich gestört. Korram, mal wieder hübsch präsentierte **Dennis-Quadrat**. (Patham Pictures, ca. 99,- DM)



## BATTLESHIP

Eine Fregatten-Simulation? Fehlanzeige! Strategie auf hoher See? Fast, denn Schiffeversenken ist angesagt. Spielerisch anspruchslose Naturen, denen gerade das Karopapier ausgegangen ist, dürfen in drei verschiedenen Spielmodi ihre fünf Schiffe auf der 10 x 10 Felder großen Spielfläche verstecken

und die des menschlichen oder multimedialen Gegners aufspüren. Aufgepeppt wird die Geschichte durch englische Sprachausgabe, schaurig-realistische Schlacht-FX und ein kleines „Video-Fenster“, in dem SW-Actionsequenzen für kriegerisches „Wochenschau“-Feeling sorgen. Also **Schnee aus Goldhand**. (MB/Capitol, ca. 69,- DM)

## ERSTE DER SCHEIN

Hinter dem blumigen Titel verbirgt sich eine sachkundig (deutsch) kommentierte Diashow über Leben und Schaffen des großen niederländischen Malers Vincent van Gogh. Die

Bilder sind natürlich über alle Zweifel erhaben, die klassische Hintergrundmusik erzeugt die passende, sehr gediegene Atmosphäre. Fazit: Ein digitaler Hochglanzband für **Kunsthilfe**. (Philips, ca. 69,- DM)





## PALE SPRINGG OPEN

Die schon auf der Consumer Shopper Show in Köln vorgeführte Golfanimation biegt nun in einer komplett (Text & Sprachausgabe) deutschen Version vor. Bis zu vier Spieler schlagen dabei hintereinander auf den wehrlosen Ball ein, nachdem sie die Übersichtskarte studiert, die Abschlagrichtung fixiert und einen der 13 Schläger ausgewählt haben. Der Kurs besteht wahlweise aus vollen 18 Löchern, die aus elf verschiedenen Real-Plätzen zusammengesucht wurden, aus den letzten neun oder

ernem beliebigen Übungs-Loch. Die gebotene Optionvielfalt ist eher eine Einfallt, doch zum Trost gibt's ein anfängerfreundliches Schlagsystem und, wie in der Muppet Show, zwei bissige Kommentatoren, die mit ihren unsportlichen Bemerkungen der Angelegenheit erst die rechte Würze verleihen. Vor allem wird Golfers Auge mit einer Digi-Grafik verwöhnt, die sich vor keiner TV-Liveübertragung zu verstecken braucht! Alles in allem kein Meilenstein, aber doch **sehr ordentlich**. (Fathom Pictures, ca. 99,- DM)



## SANDY'S ZIRKUS ABENTEUER

Dreijährige, die mit der Fernebedienung des CD-I schon zurecht kommen, dürfen hier Figuren ausmalen, Clownsgeschichte oder Artisten-Körper aus verschiedenen

Einzelteilen zusammenbestellen und sogar ihren eigenen Zeichentrickfilm erstellen. Alles furchbar nett und mit netten deutschen Erklärungen versehen, aber auch alles nur für **Vorschüler geeignet**. (Philips, ca. 69,- DM)



## KLEINBILD-FOTOGRAFIE

Ob Gelegenheitsknipser oder Hoffotograf, die zahlreichen Lehr- und Bildbände von Time Life über die hohe Kunst der Fotografie kennt und schätzt praktisch jeder aus der Zelluloid-Branche. Der pädagogische Gehalt dieses (Einsteiger-) Fotokurses dürfte damit außer Zweifel stehen, auch

wenn er das Selberausprobieren natürlich keinesfalls ersetzen kann. Ein paar filmsparende Trockenübungen am Bildschirm ermöglicht das Programm aber immerhin, dazu klingt die deutsche Sprachausgabe ausgesprochen angenehm. Für die Helmut Newtons von morgen also durchaus **empfehlenswert**. (Time Life/Compact, ca. 99,- DM)



## BIBI RABBIT AND THE WONDERFUL TAR BABY

Der Schauspieler Danny Glover („Lethal Weapon“) erzählt auf englisch ein mit meditativer Gitarrenmusik unterlegtes Märchen, da-

zu werden kleinkindgerechte Bilder eingebildet. Danach sind die Kleinkindgerechten Spiele dran, etwa Memory mit sechs Karten. Also nix für dich und mich, sondern **für Kleinkinder**. (Rabbit Ears/Philips, ca. 44,- DM)



## GOLDEN OLDS JOKEROY

20 Heuler der 50er und 60er Jahre werden hier mit jedem erdenklichen technischen Schnickschnack, wie (auf Wunsch) scrollenden Songtexten, selbst programmierbarer Abspielrei-

henfolge, Fotos der Interpreten oder Backgroundinfos über Song und Künstler dargeboten. Weil die Scheibe gerade mal 39 Steine verschlingt, sind die Oldies ein prima Geschenk für **Oldies**. (Philips, ca. 39,- DM)



## PRÄMIEN

Sieht man sich das erste Angebot an Software für das CD-I so an, läßt sich eines mit Sicherheit behaupten: Wer ein CDTV besitzt braucht nicht neidisch zu werden,

vorläufig haben sich die Unterschiede in engen Grenzen. Hoffen wir also für Philips, daß bis zu unserem nächsten Special etwas mehr Gold ist, was da so schillert... (gbr)

# INTER SOFT

H. UND T. RUD  
POSTFACH 1932 • 310 01 ZITZEN

## Bestellannahme

Montag bis Freitag von 8 - 18 Uhr

Telefon: 0581 - 5006

### Low Budget

|                       |             |
|-----------------------|-------------|
| 3 D Pool              | E 28,50 DM  |
| B.A.T.                | DA 28,50 DM |
| Bards Tale 3          | DA 29,50 DM |
| Beach Valley          | E 24,50 DM  |
| Captain Planet        | DA 29,50 DM |
| Celtic Legends        | DA 26,50 DM |
| Conqueror             | DA 25,50 DM |
| Dragon Wars           | DA 26,50 DM |
| Impassabile           | DA 29,50 DM |
| Jupiters Master Drive | E 24,50 DM  |
| Killing Cloud         | DA 24,50 DM |
| Last Ninja 3          | DA 29,50 DM |
| Manchester United     | E 28,50 DM  |
| Manix                 | DA 27,50 DM |
| Over the Net          | DA 29,50 DM |
| Populous              | DA 30,50 DM |
| Tarrikan              | DA 29,50 DM |
| Tarrikan 2            | DA 29,50 DM |
| Typhoon               | DA 29,50 DM |
| Ultimate Golf         | E 29,50 DM  |
| Wonderland            | E 28,50 DM  |

### Nice Price

|                           |             |
|---------------------------|-------------|
| 4 D Sports Boxing         | DA 42,50 DM |
| Abandoned Places          | DA 46,50 DM |
| Amberstar                 | DV 79,50 DM |
| Apolyo                    | DA 59,50 DM |
| Isle of the Cosmic Forge  | DA 47,50 DM |
| Captive                   | DA 39,50 DM |
| Chart Attack              | DA 33,50 DM |
| Curse of the Azure Bonds  | DA 58,50 DM |
| Dune                      | DA 60,50 DM |
| European Championship '92 | DA 46,50 DM |
| F 16 Combat Pilot         | DA 33,50 DM |
| Heroes Quest Twin Pack    | DA 33,50 DM |
| Indy Heat                 | DA 35,50 DM |
| Jimmy White Snooker       | DA 58,50 DM |
| Kings Quest 5             | DV 56,50 DM |
| Legend of Kyrandia        | DV 69,50 DM |
| Paperboy 2                | DA 43,50 DM |
| Race Drivin'              | DA 38,50 DM |
| Strike Fleet              | DA 39,50 DM |
| Striker                   | DA 33,50 DM |
| Zak MacKracken            | DV 42,50 DM |

### Top Twenty

|                            |             |
|----------------------------|-------------|
| 1. Der Panzrier            | DV 72,50 DM |
| 2. 1869                    | DV 72,50 DM |
| 3. Pinball Fantasies       | DA 68,50 DM |
| 4. Bundesliga Manager Pro. | DV 72,50 DM |
| 5. Monkey Island 2         | DV 83,50 DM |
| 6. Indiana Jones II        | DV 84,50 DM |
| 7. The Humans              | DA 62,50 DM |
| 8. Civilization            | DV 84,50 DM |
| 9. Lotus 3                 | DA 53,50 DM |
| 10. Lemmings               | DA 42,50 DM |
| 11. Sensible Soccer '92/93 | DA 54,50 DM |
| 12. Formula One Grand Prix | DA 78,50 DM |
| 13. Pinball Dreams         | DA 54,50 DM |
| 14. Zool                   | DV 57,50 DM |
| 15. Airbus A320            | DA 91,50 DM |
| 16. Battle Isle            | DA 71,50 DM |
| 17. Das schwarze Auge      | DV 75,50 DM |
| 18. Fire & Ice             | DA 72,50 DM |
| 19. Epic                   | DA 62,50 DM |
| 20. Campaign               | DA 69,50 DM |

### Neuheiten

|                            |             |
|----------------------------|-------------|
| Chaos Engine               | DA 72,50 DM |
| Combat Air Patrol          | DA a.a.     |
| Dune 2                     | DA 80,50 DM |
| Goblins 2                  | DV 76,50 DM |
| Gunship 2000               | DA 78,50 DM |
| International Table Tennis | DA 55,50 DM |
| KGB                        | DV 62,50 DM |
| Lethal Weapon              | DA 57,50 DM |
| Lionheart                  | DA a.a.     |
| Nick Faldo's Golf          | DA 82,50 DM |
| Piracy on the High Sea     | E 58,50 DM  |
| Roadrash                   | DA 60,50 DM |
| Sim Earth                  | DV 88,50 DM |
| Streetfighter 2            | DA 61,50 DM |
| Super Frog                 | DA 72,50 DM |
| The Legend of Myra         | DA 78,50 DM |
| Veil of Darkness           | DA a.a.     |
| Whales Voyage              | DA a.a.     |

|                       |             |
|-----------------------|-------------|
| Aquatic Games         | DA 58,50 DM |
| Archer Mac Leans Pool | DA 51,50 DM |
| BC Kid                | DA 55,50 DM |
| Bill's Tomato Game    | DA 63,50 DM |
| Birds of Prey         | DA 74,50 DM |
| Black Gold            | DV 63,50 DM |
| California Games 2    | DA 64,50 DM |
| Chessmaster 2100      | DA 59,50 DM |
| Cool Croc Twins       | DA 58,50 DM |
| Curse of Enchantia    | DV 64,50 DM |
| D/Generation          | DV 57,50 DM |
| Dark Seed 1.3         | DV 68,50 DM |
| Dynabaster            | DA 61,50 DM |
| Dynatrac              | DA 67,50 DM |
| Espeno 92             | DA 63,50 DM |

## PREISLISTEN AUSZUG

|                       |             |
|-----------------------|-------------|
| Eye of the Beholder 2 | DV 85,50 DM |
| F 19 Stealth Fighter  | DA 81,50 DM |
| Football Manager 3    | DA 80,50 DM |
| Global Effect         | DA 68,50 DM |
| Great Courts 2        | DA 42,50 DM |
| Guy Spy               | DA 63,50 DM |
| Harrier Assault AV88  | DV 90,50 DM |
| Heart of China        | DV 71,50 DM |
| Heimfall              | DV 77,50 DM |
| Hexame                | DV 89,50 DM |
| Historyline 1914-1918 | DV 83,50 DM |
| Ishar                 | DA 64,50 DM |

|                          |             |
|--------------------------|-------------|
| J.Barnes Europ. Football | E 63,50 DM  |
| John Madden Football     | DA 60,50 DM |
| Lorry 3                  | DV 68,50 DM |
| Leander                  | DA 54,50 DM |
| Legend of Faughall       | DA 69,50 DM |
| Legend of Yalour         | DV 84,50 DM |
| Locomotion               | DV 64,50 DM |
| Loon of the Temptress    | DV 63,50 DM |
| M1 Tank Platoon          | DA 79,50 DM |
| Mig 29 Fulcrum           | DA 46,50 DM |
| Myth                     | DA 46,50 DM |
| Nigel Mansell            | DA 60,50 DM |

|                       |             |
|-----------------------|-------------|
| No second Price       | DA 62,50 DM |
| Pacific Islands       | DA 69,50 DM |
| Perfect General       | DA 81,50 DM |
| Police Quest 3        | DV 69,50 DM |
| Populous 2            | DA 68,50 DM |
| Push Over             | DV 70,50 DM |
| Risky Woods           | DA 59,50 DM |
| Shadow of the Beast 3 | DA 60,50 DM |
| Silly Putty           | DA 58,50 DM |
| Speedball 2           | DA 43,50 DM |
| Swingworks            | DV 62,50 DM |
| Wing Commander        | DV 86,50 DM |

## SPIELESAMMLUNGEN

|   |             |
|---|-------------|
| 4 Wheel Drive   | DA 35,50 DM |
| (Lotus Esprit Turbo, Toyota Celica, Team Suzuki, Comba Racer) |             |
| Air Sea Supremacy   | DA 61,50 DM |
| (Carrier Command, F-15 S.E., Gunship, Silent Service)         |             |
| Double Double Bill  | DA 49,50 DM |
| (Defender of the Crown, Lords of the Rising Sun, TV Sports    |             |

|  |             |
|--|-------------|
| Basketball, TV Sports Football)                        |             |
| Fantastic Worlds                                       | DA 83,50 DM |
| (Mega lo Mania, Pirates, Populous, Realms, Wonderland) |             |
| Football Crazy Collection                              | DA 54,50 DM |
| (Kick Off 2, Final Whistle, Ployer Manager)            |             |
| The Dream Team   | DA 59,50 DM |

### IRRTUM UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN

DA=deutsche Anleitung/Handbuch

DV=komplett deutsche Version

E=komplett Englisch

**NEUERSCHINUNGEN KÖNNEN  
VORBESTELLT WERDEN!!!**

**Ausschließlich Versand. Versandkosten:**  
bei Vorkasse 5,- DM, mit UPS 9,- DM, Postnachnahme 8,- DM,  
zuzüglich Nachnahmegebühr.

**Ab 250,- DM VERSANDKOSTENFREI  
AB 300,- DM 2% SKONTO**

WIR SUCHEN REDAKTEURE VON MORGEN

# AKTION LESER-TEST

Dies ist vielleicht der arbeitsintensivste, gleichzeitig aber auch der verlockendste Wettbewerb in der Geschichte des Joker-Konzerns — alle begabten Jungliteraten, die schon immer davon geträumt haben, der breiten Öffentlichkeit zu zeigen, wie ein Spiele-Test ihrer Meinung nach eigentlich auszusehen hätte, bekommen von uns die Chance dazu! Rein technisch stellen wir uns das etwa folgendermaßen vor:

Ihr sucht Euch irgendein Amiga-Game aus, das möglichst nicht älter als ein Jahr ist und schreibt darüber einen Test, wie Ihr ihn gerne im Joker lesen würdet. Den schickt Ihr uns zusammen mit einem Portrait-Foto von Euch (z.B. ein Paßbild oder eins aus der Verbrecherkartei) zu, wir erledigen dann den Rest. Das heißt, wir kümmern uns um die Bildschirmfotos und das Layout, sorgen für den stilistischen Feinschliff und korrigieren eventuelle Linksschreibfehler. Der glückliche Gewinner findet sein Werk dann in einer der nächsten Ausgaben wieder — mit **seinem** Namen, **seinem** Foto und **seiner** Bewertung versehen! Als kleinen Service für unsere nichtschreibenden Leser werden wir auch die Box mit unserer originalen Joker-Bewertung dazutun, damit sie selbst entscheiden können, wer nun rechter hat, Profi- oder Nachwuchsredakteur.

Nachdem dies ein ziemlich ungewöhnlicher Wettbewerb ist, sehen auch die Teilnahmebedingungen etwas anders als üblich aus. Sprich, es gibt keine Preisfrage und (außer Ruhm und Ehre) keinen Preis, ausgeschlossen ist lediglich der gute alte Rechtsweg. Selbst auf den liebgewonnenen Einsendeschluß wollen wir hier verzichten, schließlich soll sich die Aktion ja zum ständigen Dauerbrenner entwickeln. Was die Länge betrifft, würden wir ungefähr eine Schreibmaschinenseite vorschlagen, ein paar Zeilen mehr oder weniger spielen keine Rolle — wir sind ans Kürzen gewöhnt...

Noch irgendwelche Fragen? Nein? Dann haut mal rein in die Tasten!

Habt Ihr  
Lust, über  
Euren  
Schatten  
zu springen,  
einmal die  
Fronten  
zu wechseln  
und selbst einen  
Testbericht zu  
schreiben,  
der dann in  
Eurem Lieblings-  
magazin abgedruckt  
wird? Wir  
sagen bloß:  
Nichts ist  
unmöglich!

Joker Verlag  
„Aktion Leser-Test“  
Untere Parkstr. 67  
D-8013 Haar

# CREATURES

Am 64er steht der Name Thalamus für Action-Klassiker wie „Hawkeye“ oder „Armate“ — bloß die Amiga-Konvertierungen gerieten halt samt und sonders zum Flop. Ob mit diesem Jump & Run wohl neue Zeiten anbrechen?

Die Voraussetzungen wären sicher günstig. Im Unterschied zu den meisten 8 Bit-Games aus der Thalamus-Werkstatt setzte Creatures von Anfang an weniger auf

gepscht. Einzig Clyde Radcliffe kann entkommen — keine Frage, daß ihn der mutige Solospieler bei der Errettung seiner Freunde bzw. der Bekämpfung

luftiger Plattformtrips ist viel Geschick verlangt. Ferner ist das Zeitlimit recht knackig ausgestaltet, und die Gegner tauchen mit Vorliebe in den ungelegensten Momenten auf. Unfaire Situationen bleiben somit nicht aus, oft ist das Fortkommen sogar nur unter Verlust eines der drei Leben möglich...



technische Mätzchen, und mit WJS-Design war ein Pygmalion-gestülhtes Programmiererteam an der Hand. Kurz, eine gelungene 16 Bit-Umsetzung sollte eigentlich kein großes Problem darstellen...

Die Vorgeschichte wurde jedenfalls schon mal unverändert übernommen: Die Fuzzy Wuzzies

seiner Feinde gerne behält!

Damit die Hax durch finstere Höhlen, modrige Wälder und feuchte

Tüchelschritte nicht ganz verlor, vorantzen geht, gehört eine zuverlässige Standard-Wumme mit begrenzter Reichweite bereits zur Grundausstattung. Unterwegs werden dann



Schwer ist Creatures also mit Sicherheit, aber deswegen nicht unspielbar. Mit Übung läßt sich letztlich doch jede Situation meistern, und damit's nicht langweilig wird, sorgen knoßelbige Zwischen-Screens ebenso für Abwechslung wie die geborgene Optik: Sie häßler, sprigen und schweben die Feinde in den überwitzigsten Formen und Farben umher, die Backgrounds sind schön detailliert gezeichnet und auch toll animiert — speziell der Wasserfall im ersten Level ist absolut sehenswert! Begleitmusik und Sound-FX fallen im Vergleich zwar etwas ab, dafür sind die Ladezeiten angenehm kurz geraten. Und eine scrollende Übersichtskarte, anhand der man seinen Fortschritt innerhalb des Feindgebietes begutachten kann, gibt's schließlich auch nicht alle Tage.

Fazit häufig! Büttersch: Creatures ist zwar nicht gerade über-schäumend originell, bietet aber dennoch eine solide Plattform-

Herausforderung. Auf den Nachfolger, der bereits im Herbst erscheinen soll, darf man jedenfalls guten Gewissens gespannt sein. (1)



zies sind ein herzallerliebster Völkchen weit draußen im Universum und befinden sich auf der Suche nach einer gemächlichen, neuen Heimat. So stolzen sie auf die Erde, doch kaum gelangt, werden die Kuschel-Alien von einem fiesem Erd-Dimon in dunkle Fohlerkarnern

neben den befreundeten Wuzzies auch allerlei Zutaten aufgesammelt, aus denen eine hübschere Hexe Extrawaffen zusammenknet. Denkt hochgerüstet gerat die Geiselbefreiung jedoch längst nicht zum Kinderspiel, denn beim Durchstöbern unger Felspassagen und unüblich



| CREATURES<br>(THALAMUS) |  |
|-------------------------|--|
| PLATTFORM-ACTION        |  |
| 70%                     |  |
| „KNUDELUG“              |  |
| GRAFIK                  | 78%  |
| ANIMATION               | 78%  |
| MUSIK                   | 64%  |
| SOUND-FX                | 67%  |
| HANDHABUNG              | 68%  |
| DAUERSPASS              | 72%  |
| FÜR KONNER              |  |
| PREIS                   | DM 89,-  |
| SPICHERBEDARF           | 512 KB   |
| DISKS/ZWEIFLOPPY        | 2 JA   |
| HD-INSTALLATION         | NEIN   |
| SPICHERBAR              | NEIN   |
| DEUTSCH                 | ANLEITUNG  |



# FLY HARDER

Knapp zehn Jahre ist es her, seit „Thrust“ zum ersten Mal am C 64 auftauchte. Damals reichte die Idee trotz Magergraffik zum Hit, heute bewahrt sie selbst zeitgemäße Präsentation nicht mehr vor der Vergessenheit...

Dank Starbyte befehligt der Spieler also einmal mehr ein kleines Raumschiff, mit dem via Stick oder Tasten Energiekugeln aufgesammelt und über einem Reaktor wieder abgeworfen werden müssen. So simpel die Aufgabe sein mag, so unendlich schwer ist sie hier steuerungstechnisch in den Griff zu bekommen: Als ob der ständige Kampf gegen den Sog der Schwerkraft nicht nervenaufreibend genug wäre, drehen sich die Gravitationsverhältnisse an bestimmten Stellen auch noch um, so daß man mit Volldampf gegen Wände, „Lasersperren“ oder die zahlreichen Feinde kracht — anstatt zu bremsen, wie eigentlich beabsichtigt. Das mag sich ja nun so

gar als Absicht des Spieldesigns interpretieren lassen, daß jedoch die Tastatur von Anfang an gleichzeitiges Drehen und Schubgeben vereitelt, kann selbst der nachsichtigste „Thruster“ nicht verzeihen. Ja, selbst ohne Stick mit Dauerfeuer hat man keinerlei Chance, die fünf Schiffsleben vor der Altmetall-Halke zu retten!


Die Handhabung ist also trotz

Level-Paßwörtern, veränderbarer Tastenbelegung und dreifach einstellbarer Gravitationsstärke bzw. Feindesaggressivität unter aller Laserkanone — schade, denn die flüssig in alle Richtungen scrollende Grafik und der Sound (Musik/FX sind getrennt abschaltbar) wären gar nicht mal übel. Doch es hilft alles nichts, Fly Harder ist lediglich der optisch hübsche Amiga-Klon eines

8Bit-Klassikers, dessen ohnehin veraltetes Prinzip durch die neuen Schwerkraftverhältnisse nahezu unspielbar geworden ist. (rf)



Abb.: Hudeln & Trudeln

| FLY HARDER<br>(STARBYTE) |   |
|--------------------------|---|
| THRUST-NACHKOMMLING      |   |
| <b>34%</b>               |  |
| „BLEISCHWER“             |   |
| GRAFIK                   | 69%   |
| ANIMATION                | 62%   |
| MUSIK                    | 64%   |
| SOUND-FX                 | 52%   |
| HANDHABUNG               | 28%   |
| DAUERSPASS               | 30%   |
| FÜR EXPERTEN             |   |
| PREIS                    | DM 89,-   |
| SPIECHERBEDARF           | 1 MB  |
| DISKS/ZWEITFLOPPY        | 1 NEIN  |
| HD-INSTALLATION          | NEIN  |
| SPIECHERBAR              | NEIN  |
| DEUTSCH                  | ANLEITUNG   |

# DREADNOUGHTS

Was sagt Euch der Name Dr. Peter Turcan? Nix? Wie steht's dann mit Titeln wie „Armada“ oder „Gettysburg“? Ach, der Dr. Peter Turcan! Altdienten Strategen dürfte somit Böses schwärmen...

Mit Fug und Recht, denn vor wenigen Jahren traktierte der rührige Dottore die Bildschirm-Taktiker mit immer neuen (und immer gleichen) 3D-Strategicals, die es nur einer Kombination aus durchaus vorhandener Spieltiefe und ungewöhnlicher Optik zu verdanken hatten, nicht völlig verrissen zu werden — die Steuerung war nämlich unter jeder Kritik.

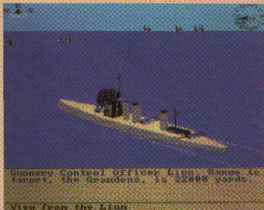
Daran hat sich auch bei diesen sieben anwählbaren Marine-Szenarien aus dem Ersten Weltkrieg kaum etwas geändert, was der Packungsaufdruck von der „aufregendsten Seeschlacht aller Zeiten“ in völlig neuem Licht erscheinen läßt. Wie das? Nun, wir haben uns tatsächlich über die Handhabung eines Games noch

seltens so aufgeregt: Nach wie vor müssen die Befehle in festgelegter Formel händisch eingetippt oder mühsam aus Mausmenüs zusammengestüpselt werden. Im Ergebnis gibt der Amiga dann sechs simulierte Minuten später einen neuen, stillstehenden und erschreckend detailarmen 3D-Screen aus. Bewundernswert, wer dabei Ner-

ven und Übersicht behält!

Na schön, die Schiffe der Deutschen bzw. Briten sind etwas größer als seinerzeit bei der „Armada“, und auch der Screenaufbau geht ein wenig schneller als anno dummehmal vorstatten. Selbst Titelsound und Effekte kommen ganz erträglich rüber, und die Handlungsmöglichkeiten sind wie gesagt nicht mal

verkehrt. Dennoch: Was 1990 schon fragwürdig war, ist heutzutage halt hoffnungslos überholt — kein Wunder, daß die Zeiten der britischen Seeherrschaft vorbei sind... (jn)



Falleri und fallera, Wasser ist zum Formattieren da!

| DREADNOUGHTS<br>(TURCAN RESEARCH SYSTEMS) |  |
|---|--|
| STRATEGO-SEESCHLACHT                      |  |
| <b>24%</b>                                |  |
| „ÜBERHOLT“                                |  |
| GRAFIK                                    | 30%  |
| ANIMATION                                 | 14%  |
| MUSIK                                     | 50%  |
| SOUND-FX                                  | 39%  |
| HANDHABUNG                                | 18%  |
| DAUERSPASS                                | 26%  |
| FÜR EXPERTEN                              |  |
| PREIS                                     | DM 94,-  |
| SPIECHERBEDARF                            | 1 MB   |
| DISKS/ZWEITFLOPPY                         | 1 NEIN   |
| HD-INSTALLATION                           | JA   |
| SPIECHERBAR                               | SPIELSTANDE  |
| DEUTSCH                                   | NEIN   |

# X-PLOIT CARNAGE



Der fliegende Nebelfrosch



Liebling, ich habe die Autos geschrunft!

Steht Ihr auf prima Plattform-Action mit großen Monstern, mächtigen Extragegnern, praktischen Extras und kleinen, aber feinen Rätseln — das Ganze verpackt in Spitzengrafik? Dann blättert schnellst weiter!

Diese halbe Seite ist nämlich einem Budget-Game gewidmet, das in jeder Hinsicht ein typisches Billig-Spiel ist. Die billige Story handelt vom bösen Alien, das die Menschheit in unförmige Schleimkügelchen verwandelt, um anschließend wieder ins All zu entfliehen. Und das billige Gameplay handelt von ein oder zwei mit Joystick bewaffneten Spielern, die die verschleimten Erdlinge wieder befreien sollen...

Mit einer Spielfigur, die aussieht wie der „Nebulus“-Frosch, läuft, hüpfet und ballert man sich durch vier Endgegner-gesicherte Level. Der unscheinbare Held ist mit einer begrenzten Anzahl von Raketen, Granaten und Mega-Bomben ausgerüstet, die per Tastatur abgefeuert werden, außerdem kann er einen Rotor à la „Mr. Hell“ anwerfen. Leider sind die Sprit- und Munitionsvorräte derart knapp bemessen, daß für die Flugreisen über Wasserflächen und den Kampf gegen diese Roboter und Insekten stets auch viel Glück vonnöten ist, selbst bei fließender Sarmelteiligkeit. Immerhin kann man sich nach jedem

Level in einem Memory- oder Irrgarten-Zwischenspiel ein Paßwort erschleichen.

Mit Ausnahme der vertretbaren Musik und der Soundeffekte ist die Präsentation ebenso halbbacken geraten wie Handlung und Spicing: Die fade Grafik scrollt zwar ruckelfrei, aber nur in einer Richtung, was Seitengänge in tödliche Sackgassen verwandelt, welche die fünf Bildschirmleben unerbittlich dezimieren. Auch egal, denn dieses Hüpfball wird ohnehin schneller langweilig als man braucht, um seinen Namen richtig auszusprechen... (rf)

Das Wörterbuch übersetzt den Titel des neuen Budget-games von Zeppelin mit „Gemetzelt“ — wenn damit sinnloses Bytevergießen gemeint ist, schließen wir uns dieser Interpretation gerne an!

Konkret wird der Rennsport-Fan hier mit einem „Super Cars“-Klon der schlichtesten Sorte beleidigt — am 1200er allerdings nur, wenn er zuvor „Disable CPU Caches“ angeklickt hat. Die ein bis vier Teilnehmer dürfen bei dieser traurigen Veranstaltung jeweils ein winziges Wäglechen über insgesamt 16 Strecken steuern; sollten tatsächlich mehr als zwei mitmachen wollen, braucht man entweder einen Joystick-Adapter oder die Bereitschaft, auf die Tastatur auszuweichen. Überzählige „Boliden“ schnappt sich der Computer.

Sobald die gräßliche Titelmelodie verklungen ist, die gewünschte Tastenbelegung festzählt und auch die Soundeffekte abgewählt wurden (empfehlenswert!), geht's unter Zeitdruck zur Sache: Unliebsame Konkurrenten läßt man mit dem eingebauten Turbo am Auspuff riechen, ganz Harnäckige schüttelt man mittels begrenzt vorrätiger Minen kurzfristig ab. Preisgelder, die sich in die Ausrüstung des Autos investieren lassen, winken natürlich nur auf den vorderen Plätzen. Die Grafik bekommt

sonst schonmal kein Preisgeld, denn hier zückeln die bunten Mini-Sprites über aus der Vogelperspektive gezeigte Kurse, die in ihrer gesamten Tristessee auf einem Screen Platz finden. Ja, und wer entgegen unserem Rat die Begleit-FX angewählt hat, darf sie im Spiel mit dem Richtmikrofon suchen — Strafe muß sein!

Alles in allem retten also lediglich die passable Handhabung und der windschnitte Preis das Teil vor der Total-Katastrophe. Kurz und umweltfreundlich: Ein Autorennen für überzeugte Fußgänger... (rf)

| X-PLOIT<br>(MEDIA GAME LINE) |                      |
|------------------------------|----------------------|
| JUMP & FLY                   |                      |
| <b>37%</b>                   |                      |
| „BILLIG“                     |                      |
| <b>GRAFIK</b>                | <b>52%</b>           |
| <b>ANIMATION</b>             | <b>41%</b>           |
| <b>MUSIK</b>                 | <b>58%</b>           |
| <b>SOUND-FX</b>              | <b>47%</b>           |
| <b>HANDHABUNG</b>            | <b>36%</b>           |
| <b>DAUERSPASS</b>            | <b>33%</b>           |
| <b>FÜR FORTGESCHRITTENE</b>  |                      |
| <b>PREIS</b>                 | <b>DM 29,-</b>       |
| <b>SPEICHERBEDARF</b>        | <b>512 KB</b>        |
| <b>DISKS/ZWEITROPPY</b>      | <b>1 NEIN</b>        |
| <b>HD-INSTALLATION</b>       | <b>NEIN</b>          |
| <b>SPEICHERBAR</b>           | <b>HIGHSCORES: 0</b> |
| <b>DEUTSCH</b>               | <b>ANLEITUNG</b>     |

| CARNAGE<br>(ZEPPELIN)   |                  |
|-------------------------|------------------|
| AUTO-RASEREI            |                  |
| <b>29%</b>              |                  |
| „TOSTLOS“               |                  |
| <b>GRAFIK</b>           | <b>41%</b>       |
| <b>ANIMATION</b>        | <b>28%</b>       |
| <b>MUSIK</b>            | <b>16%</b>       |
| <b>SOUND-FX</b>         | <b>9%</b>        |
| <b>HANDHABUNG</b>       | <b>50%</b>       |
| <b>DAUERSPASS</b>       | <b>31%</b>       |
| <b>FÜR ANFÄNGER</b>     |                  |
| <b>PREIS</b>            | <b>DM 25,-</b>   |
| <b>SPEICHERBEDARF</b>   | <b>512 KB</b>    |
| <b>DISKS/ZWEITROPPY</b> | <b>1 NEIN</b>    |
| <b>HD-INSTALLATION</b>  | <b>NEIN</b>      |
| <b>SPEICHERBAR</b>      | <b>NEIN</b>      |
| <b>DEUTSCH</b>          | <b>ANLEITUNG</b> |

# gainforce

Lange keinen „Defender“-Klon mehr gesehen? Dann aber Augen auf beim Diskmag-Kauf — die aktuelle Ausgabe der „Amiga Fun“ kann mit einem durchaus respektablen Nachfahren des Arcade-Klassikers aufwarten!

Die belanglose Vorgeschiechte können wir allerdings gleich abtun, kommen wir daher ohne Umschweife zum Wesentlichen: Nach guter alter Baller-Tradition düst man mit seinem Raumer durch das nach links wie rechts scrollende Feindgebiet und feuert auf alles, was sich bewegt. Soweit so „gibt“, doch kann man hier seinen Flug auch jederzeit verlassen und per pedes Jagd auf das Kanonenfutter machen. Nützlich sind derlei Spaziergänge, um bodenlastiges Ungeziefer zu vertilgen und Extrakapseln aufzusammeln, die so manchen Fiesling nach Beschuß fallen läßt. Das bringt

dann eine Mehrwegwunde, dicke Superlaser und bombige Bomben ein, oder auch einen Scanner, der den nötigen Überblick über das Gesamtgebiet verschafft.

Dank der abwechslungsreichen Gegner (inkl. Obermotz am Levelende) und guten Spielbarkeit macht Gainforce durchaus längerfristige Laune, die Qualität der Grafik steigt von Level zu Level, die Sprites sind sauber animiert und teilweise beeindruckend groß.



Auch das Parallax-Scrolling klappt soft und sauber, zudem überzeugt die Akustik durch satte Sound-FX sowie flotte Musikstücke. Ärgerlich ist höchstens, daß man sich vor jedem neuen Abschnitt einen langweiligen 3D-Sternenflug in voller Länge reinziehen muß, und daß sich einige der weniger wichtigen Optionen im Spiel nur über die Tastatur auswählen lassen.

Naja, was soll's? Wer sich angesichts der feinen Technik

zum Knüllerpreis von knapp 20 Mäusen erstuft über diese Kleinigkeiten aufregt, ist auch sonst ein Choleriker! (H)

## GAINFORCE (CT-VERLAG)

### DISKETTEN-MAGAZIN

70%



„IN SCHNAPPEH“

|            |     |
|------------|-----|
| GRAFIK     | 68% |
| ANIMATION  | 72% |
| MUSIK      | 70% |
| SOUND-FX   | 67% |
| HANDHABUNG | 63% |
| DAUERSPASS | 68% |

### FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 19,80

|                   |           |
|-------------------|-----------|
| SPEICHERBEDARF    | 512 KB    |
| DISKS/ZWEITFLOPPY | 1 NEIN    |
| HD-INSTALLATION   | NEIN      |
| SPEICHERBAR       | NEIN      |
| DEUTSCH           | ANLEITUNG |

# Crystal Kingdom Dizzy

Mit schöner Regelmäßigkeit legen uns die Codemasters ein weiteres Abenteuer des beliebten Eierkopfs ins Nest — ein Softwarejahr ohne drei, vier frische Dizzy-Games ist praktisch nicht vorstellbar...

Selbstverständlich spendiert man dem Plattform-Helden auch zur Eröffnung der 93er Saison wieder ein Actionadventure der gewohnt kalorienarmen Sorte. Dabei bietet der mit Sprachausgabe unterlegte Titelsong durchaus noch Anlaß zur Hoffnung, doch bei Story und Gameplay prallen Fans wie Neueinsteiger dann auf das bekannt-bescheidene Niveau:

Mit drei Leben im Handgepäck soll Dizzy einen gestohlenen Kristallschatz wiederbeschaffen, sonst brechen die Mächte der Finsternis über das Yolk-Volk herein und setzen eine Steuererhöhung durch. Rennend und hüpfend darf man per Strick oder Keyboard bis zu drei Gegenstände

aufnehmen, um diese dann an bestimmten Stellen zu verwenden. Jeder Schalenkontakt mit Wasser, Speißen oder Feinden kostet unweigerlich Lebensenergie, was sich nur durch das Aufsammeln von Früchten wieder einrenken läßt.

Die bildschirmweise umgeschaltete, brauchbar animierte Grafik sieht wie immer ganz erträglich aus, doch was Belegmusik und Soundeffekte

angeht, dankt man den Codemasters eher für den liebgewonnenen Abschalt-Service, Speicher-Optionen und derlei Luxus sucht man vergeblich, aber es gibt für jeden der vier Abschnitte ein Codewort; außerdem erfordert das Spiel weder besonders viel Hirnschmalz noch Geschick beim Umgang mit dem Joystick. Dafür war der (neben Aufkleber und Poster) beigelegte Aufklärungs-Zettel für den

120er-Betrieb zumindest bei unserem Testexemplar wenig hilfreich — nach etlichen gescheiterten Startversuchen kehrten wir reumütig zur alten „Freundin“ zurück... (rf)



## CRYSTAL KINGDOM DIZZY (CODEMASTERS)

### PLATTFORM-ADVENTURE

47%



„KALORENARM“

|            |     |
|------------|-----|
| GRAFIK     | 54% |
| ANIMATION  | 47% |
| MUSIK      | 42% |
| SOUND-FX   | 33% |
| HANDHABUNG | 55% |
| DAUERSPASS | 46% |

### FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 54,-

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



# DUNGEON MASTER

Am Computer gibt es drei klassische Rollenspiel-Schulen: Tiefgang à la „Ultima“, das Hack & Slay-Prinzip von „Bard's Tale“ — und eben Echtzeit-Puzzles in Power-Präsentation, wie sie unser heutiger Kerkermeister erstmals zu bieten hatte!



Ob „Bloodwych“, „Eye of the Beholder“ oder „Legends of Valour“ — ohne das 1988 auf dem Atari ST veröffentlichte und ein Jahr später für den Amiga umgesetzte Dungeon Master wäre keines dieser Spiele denkbar. Um zu verstehen, wie maßstabsetzend und stilprägend dieser Rollis seinerzeit war, muß man sich die damalige Situation vor Augen halten: An der Tagesordnung waren Games mit Magergrafik, Quakosound und einer (Tastatur) Steuerung, die an Logik und Übersichtlichkeit meist jedes Behödenformular in den Schatten stellte. Und da taucht plötzlich ein Programm auf, das richtige 3D-Kerker, liebevoll animierte Monster, „Intelligente“ Stereoeffekte (Knack von links = Monster von links) und eine vorbildliche Maus/Icon-Bedienung vorweisen kann! Nicht zu vergessen das instinktiv beherrschbare Magiesystem nach dem Baukastenprinzip, das revolutionäre weit gegenständliche Inventory und vor allem das ausgetüftelte Design des Monster-Labyrinths.

Klar, ans heutiger Sicht reißen Vier-Mann-Parties keinen Ritter mehr aus der Rüstung, vier Charakterklassen (Kämpfer, Zauberer, Ninja, Priester) wirken anno 1993 geradezu bescheiden, und das Fehlen von Gesprächen und Außenlandschaften wäre mittlerweile ein dicker Minuspunkt. Ein bißchen Kritik mußte sich der Trendsetter allerdings auch früher

schon gefallen lassen. So war Dungeon Master eines der ersten Spiele, welches 1MB RAM verlangte, und die angekündigte 512K-Version tauchte nie auf. Zudem entsprach die dürre Story dem genannten Gegenteil eines „Ultima“-Romans: Ein gewisser



Lord Grey verwandelt sich beim Heranzugewandeln in den „Power Gem“, experimentieren mit dem „Chaos“, verschwinden in den bösen Lord Chaos. Nachdem der tückische Kristall dann auch noch verschwindet, bleibt dem Spieler nichts anderes übrig, als das vierzeitsüchtige Verlies (ohne Automapping) kämpfend und zaubernd auf der Suche nach dem finalen Showdown zu durchwandern.

Die konkrete Ausgestaltung dieser Suche kann eigentlich nach wie vor überzeugen — nicht so sehr wegen der unzähligen Würmer, Skelette, Mumien und Drachen, sondern eher aufgrund der knallharten, aber stets logischen Rätsel an vertrackte Schalter und teuflische Fallen. Auch pa-

## KLASSIKER

renierte das realistische Spieldesign mit den gelegentlich nötigen Schlafpausen und der dringend erforderlichen Nahrungssuche trotz der grafisch einheitlich grauen Kellergewölbe für Atmosphäre. Bei der Zusatzdisk „Chaos Strikes Back“ (gibt's als Compilation zusammen mit dem Hauptprogramm für 69,— DM) wa-

ren Präsentation und Gameplay zu 99 Prozent identisch, nur der einstmals so wunderbar gleichmäßige ansteigende Schwierigkeitsgrad war urplötzlich ins Gigantomanische gewachsen. Dieses Manko konnte die Fans jedoch nicht davon abbringen, auf weiteren Nachschub des Entwicklerteams FTL zu hoffen, bislang leider ohne Resultat. Doch im nächsten Heft können wir Euch schon von einem neuen Projekt berichten! (mm)

| ZEITSPIEGEL |       |
|-------------|-------|
| GESTERN     | HEUTE |
| 91%         | 72%   |
| 87%         | 70%   |
| 85%         | 68%   |
| -           | -     |
| 78%         | 63%   |
| 96%         | 80%   |
| 92%         | 76%   |
| GEUBTE      |       |

# Die Budget-Bühne



Hero Quest für harte Helden

Wizardry 6 für zackige Zauberer



Dragons of Flame für drahtige Drachentäter

Video Kid für Video Kids



Toyota Celica Rally für Automobilisten

RVF Honda für Asphalt-cowboys



Der Weihnachtsmann ist abgefertigt, Osterhasi steht auch noch nicht vor der Tür, und Daisy hält ausnahmsweise mal das Maul – ein ausgezeichnete Zeitpunkt, um prüfende Blicke über die aktuellen Spiele-Sonderangebote schweifen zu lassen.

## Für kluge Köpfe

Stets für ein kleines Spielchen zum feinen Preisen sind die Budget-Propheten von G.B.H. zu haben, beispielsweise bekommt man von ihnen nun für 24 Golddukaten **Hero Quest**. Das vom Brett umgesetzte Rollenspiel für Anfänger verträgt sich mit dem A500 Plus sowie dem 600er, kann jedoch nur mit englischen Papieren aufwarten. Wer seine Helden & Monster deutscher und vor allem auch komplexer liebt, sollte zu Sir-Tech schweifen; dort veranmachtet man nämlich gerade die Restbestände von **Wizardry 6** für abenteuerliche 49,- DM. Ebenfalls den Dungeon-Freunden (wenn auch mehr jenen von der Hack and Slay-Front) sind zwei neue Budgetausgaben von Kixx gewidmet: Je 24 Dublonen können gegen die pluskompatiblen AD&D-Actionrollis **Dragons of Flame** und **Heroes of the Lance** eingetauscht werden. Englischkenntnisse sollten hier aber nicht fehlen. Nicht fehlen sollte schließlich noch ein Strategical im Vertrieb der Star Performers, denn **Centurion - Defender of Rome** ist die geforderten 33 Sesterzen sicher locker wert. Sandalenfans schallen sich also dieselben an, werfen sich in ihre Sonntagstoga und erobern Abend- wie Morgenland unter deutscher Anleitung.

## Für flinke Finger

Mit G.B.H. haben wir den heutigen Software-Reigen eröffnet, mit G.B.H. tanzen wir ihn weiter: Für 24,- DM liefert die Company entweder **Video Kid**, die feine Ballerei mit dem armen Wicht, der in einen Film hineingesaugt wurde, oder **Toyota Celica Rally**, den japanischen Geschwindigkeitsrausch. Geballert und gerast wird auch auf den Sondermodellen 600 und 500 Plus (denn wie singt schon der Affe: Nichts ist unmöglich!), und zwar in deutsch. Anschließend tritt wieder Kixx in Aktion, und zwar erstens mit dem witzigen Hüpfer **Rick Dangerous 2**, zweitens mit dem gar nicht üblen Amiga-Flipper **Pinball Magic** und drittens mit dem hübsch dreidimensionalen Motorrad-Klassiker **RVF Honda**. Alle drei Fingerfertigkeiten sind mit einer deutschen Anleitung ausgerüstet und gehen für lumpige 29 Teutonia-Peseten über den Ladentisch. Wer noch weitere 29,- DM übrig hat (wo der Hunni eh schon angebrochen ist...), kann dafür von den Sizzlers **Baul** erwerben, eines der weniger bekannten Games, die unter den Fittichen von Psygnosis veröffentlicht wurden. Wer sich unter dem Namen nix vorstellen kann, der denke an Plattformen, Leitern und viel Baller-Baller, wer kein Englisch mag, wird sicher trotz der in dieser Sprache gehaltenen Anleitung mit dem Teil zurecht kommen. Ja, und wer immer noch weitere schicke Budget-Oldies sucht, der schaut einfach im nächsten Monat wieder herein, wenn es einmal mehr heißt: Was kostet die Welt – wer spart, hat mehr vom Geld! (jn)

**Mann, dieses Auswärtsspiel gegen Berlin East/West war ein wahrer Fußballkrimi: Schön abwechselnd fielen die Tore, doch dann gab's ein Happy End — 2:3 für uns!**

Verantwortlich für den glücklichen Ausgang waren die zielsicheren Füße von Schlimmel, Werner P. und Big Mike. Die weniger zielsicheren Füße des Gegners hingegen waren verantwortlich für Mixchens Knieprellung; er wird wohl nächstes Mal ausfallen. Verantwortlich für Oskars Rote Karte samt Sperre waren wiederum seine zielsicheren Zähne, mit denen er vor Spielbeginn die Feld-

bepflanzung abnagte — und prompt durch die Dopingkontrolle rasselte! Verantwortlich für Broks Gelb war schlicht er selbst, zielsicher oder nicht... Im übrigen stieg der Einsatz auf 75 Prozent, die Vereinskasse sank wegen der davonleihen Unkosten auf 36.000 Märker, und Spezialaktionen wie Ankauf/Verkauf usw. habt Ihr rundweg abgelehnt (sehr zu Werners Erleichterung, der zum

Dank ja auch prompt einlochte). Was soll also beim nächsten Auswärtsspiel gegen Dragonflight groß schiefgehen, zumal wir die Drachen in der Heimbegegnung ganz zu Anfang der Saison mit 3:0 niedermetzelten? Na, irgendwas kann immer schiefgehen, weshalb wir Euch vorsichtshalber mal wieder unsere klassischen sieben Fragen stellen:

- |   |   |  |
|---|---|--|
| <p>1) Wieviel Einsatz sollen wir im kommenden Spiel zeigen (0%, 25%, 50%, 75%, 100%)?</p> <p>2) Welche Spieler willst Du auf welche Position stellen? Pro Quadrat bitte nur einer!</p> <p>3) Mchtest Du einen Spieler vom Transfermarkt kaufen? Wenn ja, welchen?</p> | <p>4) Mchtest Du Spieler verkaufen? Wenn ja, welche(n)?</p> <p>5) Mchtest Du ins Trainingslager fahren? Wenn ja, für 125.000 DM, 200.000 DM, 300.000 DM oder 500.000 DM?</p> <p>6) Nix Eintritt, denn diesmal kassieren die</p> | <p>Dragonfighter — neben dem Eintrittsgeld hoffentlich auch ein paar Tore!</p> <p>7) Mchtest Du einen Kredit aufnehmen oder abbezahlen? Wenn ja, wieviel? Die Bank würde derzeit bis zu 250.000 Steine rausrücken.</p> |
|---|---|--|



Alles klar, alles wahr? Prima, dann her mit Euren Wunschen! Wir zählen wie üblich alles fein säuberlich durch und übergeben das Resultat unserer Mühen in die kompetenten Hände unseres Fußballmanager-Programms. Selbiges berechnet dann den Verlauf der nächsten Begegnung, und Ihr werdet natürlich im April über Sieg und Frieden informiert. Für einige unter Euch werden jedoch auf jeden Fall Frieden, Freude und Heiterkeit herrschen, denn unter allen freiwilligen und unfreiwilligen Einsendern verlosen wir wieder viele fröhliche Frustvertreiber, als da wären:

1 x Nick Faldor's Golf  
3 x Joker Shirt  
3 x Sammelordner

Gewisse Voraussetzungen müssen freilich schon erfüllt sein, denn erstens sollte eine Marke auf der Karte kleben, zweitens Euer Absender und drittens unsere Anschrift. Für die Bedingungen eins und zwei seid allein Ihr zuständig, und unsere Adresse ist zum endgültig letzten Mal noch ganz die alte:

Joker Verlag  
Kicker Cup  
Untere Parkstr. 67  
D-8013 Haar

Das Spielfeld

| Gegner |    |           |    |    |
|--------|----|-----------|----|----|
| 1      | 2  | 3<br>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<br>Tor | 29 | 30 |

FC Joker

| Paarungen: 20. Spieltag |                   |
|-------------------------|-------------------|
| Dragonflight            | — FC JOKER        |
| Austerwitz              | — Bumico          |
| Raschmehr               | — Maniac Menschen |
| Playpower               | — Battle Kumpans  |
| Might & Matschig        | — Bodo Tiltner    |
| Wurm. Wolfschreck       | — Indianerbones   |
| Langohrer SK            | — Un. Hoffschwier |
| Hardball Killers        | — Opafun          |
| AMS                     | — Hammerfoot      |
| Berlin East/West        | — Blue Beiß       |

| Ergebnisse: 19. Spieltag |                   |     |
|--------------------------|-------------------|-----|
| Berlin East/West         | — FC JOKER        | 2:3 |
| Langohrer SK             | — Opafun          | 1:0 |
| Austerwitz               | — Raschmehr       | 2:0 |
| Hardball Killers         | — Hammerfoot      | 0:2 |
| Wurm. Wolfschreck        | — Un. Hoffschwier | 1:1 |
| Playpower                | — Bumico          | 3:0 |
| Might & Matschig         | — Indianerbones   | 4:0 |
| Bodo Tiltner             | — Maniac Menschen | 1:1 |
| Dragonflight             | — Battle Kumpans  | 1:1 |

| Die Joker-Tabelle     |        |       |  |
|-----------------------|--------|-------|--|
| Mannschaft            | Punkte | Tore  |  |
| 1) Maniac Menschen    | 31:7   | 48:21 |  |
| 2) Un. Hoffschwier    | 28:10  | 50:26 |  |
| 3) Hammerfoot         | 27:11  | 53:21 |  |
| 4) Opafun             | 26:12  | 48:20 |  |
| 5) FC JOKER           | 24:14  | 41:34 |  |
| 6) Blue Beiß          | 23:15  | 36:25 |  |
| 7) Berlin East/West   | 23:15  | 37:30 |  |
| 8) Might & Matschig   | 22:16  | 36:27 |  |
| 9) Battle Kumpans     | 21:17  | 35:27 |  |
| 10) Bumico            | 20:18  | 35:28 |  |
| 11) Raschmehr         | 17:21  | 40:36 |  |
| 12) Langohrer SK      | 17:21  | 28:39 |  |
| 13) Bodo Tiltner      | 16:22  | 36:39 |  |
| 14) Indianerbones     | 16:22  | 27:50 |  |
| 15) Austerwitz        | 15:23  | 31:41 |  |
| 16) Playpower         | 15:23  | 25:39 |  |
| 17) Wurm. Wolfschreck | 14:24  | 30:44 |  |
| 18) Dragonflight      | 10:28  | 18:43 |  |
| 19) AMS               | 8:30   | 15:42 |  |
| 20) Hardball Killers  | 7:31   | 16:53 |  |

| Mannschaftsaufstellung |             |     |             |        |           |
|------------------------|-------------|-----|-------------|--------|-----------|
| Nr.                    | Spieler     | Art | letzte Pos. | Stärke | Wert (DM) |
| 1)                     | Brok        | Tor | 28          | 40     | 180.000   |
| 2)                     | Wunderlich  | Tor | —           | 13     | 150.000   |
| 3)                     | Schlimmel   | Abw | 23          | 53     | 470.000   |
| 4)                     | Bröselmair  | Abw | —           | 18     | 320.000   |
| 5)                     | Joker       | Abw | 22          | 25     | 190.000   |
| 6)                     | Nettelbeck  | Abw | 24          | 29     | 220.000   |
| 7)                     | Freckmann   | Abw | —           | 26     | 60.000    |
| 8)                     | Ponikwar    | Mit | 13          | 10     | 260.000   |
| 9)                     | Regnet      | Mit | 11          | 31     | 220.000   |
| 10)                    | Celal       | Mit | 17          | 11     | 190.000   |
| 11)                    | Magenauer   | Mit | 14          | v      | 250.000   |
| 12)                    | M. Labiner  | Mit | 20          | 47     | 290.000   |
| 13)                    | Dzierzyński | Ang | 7           | g      | 140.000   |
| 14)                    | Stein       | Ang | —           | 17     | 100.000   |
| 15)                    | B. Labiner  | Ang | 9           | 24     | 230.000   |

| Transfermarkt |     |        |            |
|---------------|-----|--------|------------|
| Spieler       | Art | Stärke | Abl.summe  |
| Hinbeiß       | Abw | 12     | 194.000 DM |
| Stockbäcker   | Mit | 21     | 249.500 DM |

## Ratet mal, warum die Seitenhiebe diesmal genau gegenüber dem Kicker Cup plaziert wurden. Na? Richtig, heute geht's um Fußball: Ein eifriger Joker-Leser und begeisterter Fan unseres Postspiels hat nämlich einen 20 Seiten umfassenden Jahresrückblick erstellt!

Eine Selbstverständlichkeit, daß wir Euch diese statistische Großtat zumindest auszugswise vorstellen — Ehrensache, daß damit auch der Verfasser gerühmt werden soll. Bloß: Wir konnten beim besten Willen keinen Absender entdecken! Das anonyme Musterbeispiel an Fleiß möge sich also mal gelegentlich bei uns melden, wir räumen indessen die Bühne für die interessantesten Facts aus seinem (oder ihrem?) Bericht über das postalische Fußball des vergangenen Jahres...

**Allgemeines:** Die Statistik umfaßt den 7. bis 16. Spieltag, weder wir, noch der Verfasser übernehmen Garantie für Vollständigkeit und Richtigkeit der Angaben. Wer sich die Mühe der Überprüfung machen will und dabei auf Fehler stößt, darf sie behalten! Laut Incognitus konnte der FC Joker in den besprochenen 10 Begegnungen jedenfalls 18 Tore schießen, mußte jedoch 21 Treffer wegstecken — obwohl der Einsatz stets zwischen 75 und 100 Prozent pendelte. Weiters pendelten wir zwischen dem 7. und 13. Platz, kassierten insgesamt 17 Gelbe Karten sowie einen Roten Deckel. Spitzenreiter der Gelbsünder war Max mit drei Verwahrungen, es folgt der Joker mit zweien (plus einmal Rot!), gleiches gilt für Michael. Mit nur einmal Gelb kamen Brigitta, Brok, Nettelbeck, Wunderlich, Regnet, Stein und Bröselmeier aus; die Schlimmlinge Joker und Max wurden dagegen sogar schon gesperrt.

**Die Tore:** Werngleich letzten Endes der gesamte Kader für Sieg oder Niederlage verantwortlich ist, so sacken doch meist nur wenige Ledertreter den Ruhm ein. In unserem Fall wären das folgende Mädels und Jungs:

Als absoluter Torschützenkönig hat sich



mit vier Treffern Oskar der Bestrafer herauskristallisiert. Niemand weiß warum (am allerwenigsten er selbst), aber so ist's nunmal. Nicht nur sehr hübsche, sondern geradezu goldene Beine hat auch Brigitta in der vergangenen Saison gezeigt; flink wie ein Wiesel und zäh wie ein Diesel landete sie drei Zähler im Netz. Auf das Konto von Joker, Celal und Stein gehen immerhin noch je zwei Sitzer, während der Rest vom Fest sich mit null bis einer Sternstunde zufriedengeben mußte...

**Die Spieler:** Unser Spitzentorwart Brok steigerte sich von 25 Stärkepunkten bis zur Topform von sage und schreibe 38, Verletzungen kennt das Riesensbaby nicht. Sein Stellvertreter Wunderlich hütete hingegen längere Zeit das Bett, weshalb er nur dreimal zum Einsatz kam. In der Abwehr mußte Bröselmeier als tragende Säule das ganze Jahr über ohne Unterbrechung ran, zumal wir im Frühsommer einen bösen Engpaß in der Verteidigung hatten: Joker konnte wegen einer Roten Karte nur sechsmal eingesetzt werden, und Nettelbeck hatte eine langwierige Ohrverletzung, die seinen Elan von 40 auf 18 herabschraubte — die Chance ihres Lebens für Uschi Freckmann, die siebenmal auf den Platz durfte. Unser Mittelfeld freilich wäre ohne Käpt'n Mike sicherlich zusammengebrochen, denn wenn es hier auch keine nennenswerten Ausfälle gab, so scheint der Big Boss mit einem Spitzenwert von 47 doch der einzige „Mittler“ zu sein, der neben Mad Max (Windstärke 37) im digitalen Profifußball bestehen könnte. Beide wurden übrigens neunmal eingesetzt, und selbst Schlappi-Werni (beste Form: 16) kam fünfmal zum Zuge. Aber so sind wir nunmal, sozial bis zum Abwinken! Die Shooting Stars im Sturm waren wie er-

wähnt Ossi und Gitti, die ohne Unterbrechung rennen mußten, wogegen wir nur siebenmal einen Stein im Brett... äh, am Feld hatten.

Soweit sei unser unbekannter statistischer Wohltäter zitiert, kommen wir nun zu einer anderen Wohltat. Um nämlich hier und heute einen Treffer zu landen, genügt es, zu wissen, in welchem Jahr und Monat der Kicker Cup Premiere hatte. Als **Siegprämie winken drei sportliche Joker-Jogger, drei schweißfreie Joker-Shirts sowie drei passende Joker-Uhren!** Allerdings winken sie ausschließlich jenen Sportlern unter Euch, die sich jetzt schwingvoll eine Postkarte kralien, sie mit Lösung, Absender und Briefmarke versehen und dann mit einem Fallrückzieher in den Briefkasten kicken. Fehlt nur noch ein bißchen Glück und unsere Adresse:

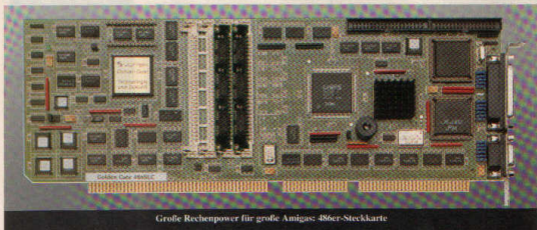
Joker Verlag  
„Seitenhiebe“  
Untere Parkstr. 67  
D-8013 Haar



# ALLES ÜBER PC-EMULATOREN

Meine „Freundin“ ist (auch) eine MS-DOSe

Andere Mütter haben bekanntlich auch schöne Töchter, und so manches spielerische Objekt der Begierde erscheint zuerst oder gar exklusiv für den PC. Kein Wunder also, daß so mancher seinen Amiga gerne kompatibel sehen würde — doch wie ist das zu bewerkstelligen?



Große Rechenpower für große Amigas: 486er-Steckkarte

Das Zauberwort heißt Emulator: Damit lassen sich selbst solche Programme am Amiga verwenden, die eigentlich für ganz andere Rechner geschrieben wurden. Und zwar indem den umherflitzenden Bits vorgaukelt wird, sie befinden sich in ihrem angestammten Heimatsystem. Solche Rechner-Simulationen gibt es, seit es den Amiga gibt; zu den Veteranen zählen etwa der bekannte „64er-Emulator“ oder der „Transformer“. Dieses Programm war bereits anno 1986 in der Lage, PC-Disketten zu lesen und die darauf befindlichen MS-DOS-Programme abzuspielen, allerdings mit beklagenswert niedriger Geschwindigkeit, und von Grafik oder Sound konnte man gar nur träumen! Daher werden heute bevorzugt Hardware-Lösungen angeboten. Hier ist ein mehr oder weniger kompletter Rechner auf eine kleine Steckkarte gepackt, die anschließend im Amiga installiert wird, der dann bloß noch als Ein/Ausgabe-Einheit erhalten muß. Es gibt Atari ST-, Mac- oder C64-Emulatoren,

doch wer (schöner) spielen will, der sieht sich natürlich nach einem PC-tauglichen Verwandlungskünstler um...

## KLEINER PC-GRUNDKURS

Ein MS-DOS-Rechner unterscheidet sich von einem Amiga in erster Linie durch den Intel-kompatiblen Prozessor, der eine völlig andere Sprache spricht als der Motorola-Chip unserer „Freundin“. Dieser Rechenknecht muß vom Emulator also auf jeden Fall nachgeahmt werden, jedoch ist es damit nicht getan: Ein „nackter“ PC ist in puncto Optik und Akustik recht mager ausgestattet, weshalb sich im Inneren jeder besseren MS-DOSe zusätzliche Grafik- bzw. Soundkarten finden, die es ebenfalls zu emulieren gilt. Den Sound können wir dabei gleich abhaken, denn kein einziger Emulator läßt außer dem kärglichen PC-Pieper etwas von sich hören. Auch bei der Grafik gibt's arge Schwierigkeiten, denn mittlerweile sind am PC ja VGA-

Boards Standard, und damit auch 256 Farben auf einen Schlag — die Amigas der alten Garde können aber (außer im trägen und daher so gut wie nie genutzten HAM-Modus) maximal 64 Farben gleichzeitig darstellen.

## MÖGLICHKEITEN AM A500/A600

Ob mit oder ohne „Plus“ im Namen, Commos Kleinstreuer kennt drei verschiedene Wege, sich in einen IBM-Kompatiblen zu verwandeln: Zum einen kann eine PC-Karte im Bodenschacht installiert werden (was im übrigen auch am 600er funktioniert), dann allerdings muß die eventuell vorhandene Speichererweiterung weichen. Verwendet man stattdessen die Ausführung für den Prozessorsockel, bleibt kein Platz mehr für interne Turbokarten, Festplatten oder Kickstart-Umschaltplatinen. Blicke noch der Expansion-Port, sofern dort noch keine Freezer-Cartridge hängt. Alles

in allem klappt der Anbau zwar so oder so relativ problemlos, doch ist die erzielte Rechenpower nicht gerade berauschend. Auf farbenfrohe EGA- oder gar VGA-Grafik muß man entweder ganz verzichten, oder aber der Grafikaufbau geht so langsam voran, daß der Spielspaß schon beim Titelbild endet!

Der Grund für das Schneckentempo liegt bei den erhältlichen PC-Karten, die nur mit einem 286er-Prozessor oder (schlimmer noch) dem hoffnungslos veralteten NEC V30 ausgerüstet sind. Einen Grafikchip sucht man vergebens, daher die öde Optik: Um überhaupt ein Bild liefern zu können, müssen die PC-Grafikdaten ständig ins wohlbekannt Amiga-Format gewandelt bzw. über die Amiga-Hardware dargestellt werden, und das kostet natürlich Zeit! Da die meisten PC-Spiele aber mittlerweile sowieso VGA voraussetzen, braucht man sich ums Tempo ohnehin keine Sorgen zu machen — kein einziges der Boards kann 256 Farben emulieren...

dem Datenaustausch frönen kann — das luftige Flieger-Duell zwischen Amiga und PC ist ebenso drin wie der muntere Bildertausch zweier Malprogramme!

## Die preiswerte Möglichkeit

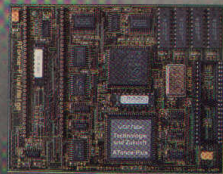
Soll die Geldbörse geschont werden, aber dennoch der Datenaustausch mit dem PC-verbandelten Kumpel stattfinden, gib'e eine weitaus günstigere Lösung: Mittels spezieller Programme kann der Amiga auch MS-DOS-Disketten im Low Density-Format (also mit 720 KB) lesen, so daß man auf ihnen gespeicherte Texte oder Grafiken problemlos übertragen kann — Besitzer eines A1200/4000 kennen das bereits, ihr Rechner ist von vornherein für PC-Disks geeignet.

# USER CLUB

Selbstverständlich bleibt aber auch ihnen das Fahren von PC-Programmen verwehrt! Apropos 1200er: Für Commos neuen Hoffnungsträger ist zwar vorläufig noch kein Emulator erhältlich, es steht aber immerhin einer in Aussicht. Die 256 VGA-Farben sollten dann ja kein Problem sein, aber wie es mit der Geschwindigkeit aussieht...?

## FAZIT

Wirklich lobend ist die Anschaffung eines PC-Emulators bei der momentanen Lage der Dinge eigentlich nur für ambitionierte Anwender, reine Zocker sollten im Falle eines Falles einem Solo-PC als Zweitgerät den Vorrang geben. Denn einerseits laufen PC-Spiele praktisch ausschließlich auf entsprechend hochgerüsteten 2000ern, 3000ern oder 4000ern, andererseits ist die finanzielle Belastung recht groß. Und letzten Endes sind die wirklich guten DOSen-Games über kurz oder lang meist ohnehin in einer Amigaversion erhältlich... (rf)



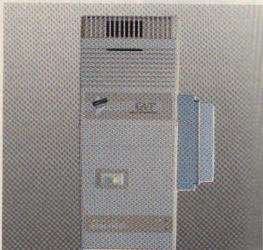
ATonce Plus, der interne 286er für den A500

## MÖGLICHKEITEN AB EINEM A2000

Wer seinen Amigo also unbedingt DOSen-kompatibel machen will, sollte zumindest einen 2000er besitzen. Hier befindet sich der PC-Emulator dann auf einer Karte, die in einem der PC-Steckplätze Anschluß findet. Vom lahmen 286er bis hin zum superfixen 486er ist alles zu haben, was Rang und Namen hat — dem Geschwindigkeitsrausch sind kaum Grenzen gesetzt. Zudem kann eine „echte“ VGA-Karte daneben platziert werden, so daß die Grafik ebenso flink wie bunt über den Screen huscht. Voraussetzung dafür ist allerdings ein VGA-Monitor, der die VGA-Signale auch fachgerecht verarbeiten kann; mit einer simplen 1081er oder 1084er-Röhre gib'ts bloß wüstes Geflimmer.

Ein brauchbares Komplettpaket aus Emulator, VGA-Karte und Monitor (siehe Tabelle)

schlägt mit etwa 1.700 Märken zu Buche, was natürlich die Frage aufwirft: Warum nicht gleich einen PC pur anschaffen? Nun, zum Beispiel weil zwei vollwertige Rechner in einem Gehäuse Platz sparen, oder auch, weil man unbeschwert



Festplatte und PC-Emulator in einem: GVP HD/PC 286 für den A500

|                            | GEEIGNET FÜR  | AUSSTATTUNG   | UNTERSTÜTZTE GRAPHIKMODI  | SPIELTAUGLICHKEIT | HERSTELLER & PREIS                       |
|----------------------------|---|---|---|-------------------|--|
| <b>AT-ONCE PLUS</b>        | A500(Plus), A2000                                   | 286-Prozessor mit 16 Mhz, multitaskingfähig; MS-DOS nicht in Lieferumfang enthalten | u.a. CGA (320 x 200 Pixel in 4 Farben)<br>EGA Monochrom (640 x 350 Pixel in 2 Farben) | schlecht          | Vortex<br>ca. 420,- DM                   |
| <b>POWER PC BOARD</b>      | A500 (Plus), A600, mit Adapter auch A2000/3000/4000 | NEC V30-Prozessor mit 11 Mhz, MS-DOS gegen Aufpreis von ca. 100,- DM                | u.a. CGA (320 x 200 Pixel in 4 Farben)<br>VGA (640 x 480 Pixel in 16 Farben)          | schlecht          | KCS/Dataflash<br>ca. 400,- DM            |
| <b>GVP HD/PC 286</b>       | A500 (Plus)   | 286-Prozessor mit 16 Mhz, Emulator und Festplatte in einem Gehäuse                  | u.a. CGA (320 x 200 Pixel in 4 Farben)<br>EGA Monochrom (640 x 350 Pixel in 2 Farben) | schlecht          | GVP/DTM<br>ca. 1100,- DM<br>mit 85 MB-HD |
| <b>A2286</b>               | A2000   | 386-SX-Prozessor, 20 Mhz  | je nach Grafikkarte   | gut               | Commodore<br>ca. 900,- DM                |
| <b>GOLDEN GATE 486 SIC</b> | A2000/3000/4000                                     | 486-SX-Prozessor, 25 Mhz, 2 MB RAM  | je nach Grafikkarte   | sehr gut          | Vortex<br>ca. 1500,- DM                  |

# SCHÖNER DRUCKEN MIT DEM AMIGA

## USER CLUB

Unsere große Leserbefragung brachte es an den Tag: Fast jeder zweite von Euch hat seiner „Freundin“ einen Drucker spendiert. Aber was tun, wenn das Ergebnis ihrer Zusammenarbeit nicht Euren Vorstellungen entspricht?!



Turboprint Professional 2.0



Es ist zwar traurig, aber eine altbekannte Tatsache, daß die in der Workbench enthaltene Druckroutine „Schönegeister“ bzw. -schreiber kaum befriedigend kann und die standardmäßigen Hardware-Treiber keinerlei Service bieten. Aber wo ein Problem ist, da sind die einschlägigen Hilfsprogramme meist nicht weit — selbst wenn es im konkreten Fall überraschend wenige gibt. Da das alte „Deluxe Print“ von Electronic Arts längst vergriffen ist, beschränkt sich das aktuelle An-

gebot im wesentlichen auf zweieinhalb Tools, die wir für Euch unter die Lupe genommen haben.

### TURBOPRINT PROFESSIONAL 2.0

Das Werk der Allgäuer Firma Issee Soft greift so ziemlich jedem handelsüblichen Drucker hilfreich unter die Nadeln, wobei schon das mausgesteuerte Menü die beachtlichen Möglichkeiten erahnen läßt: Neben einer un-

fangreichen Auswahl fast aller gängigen Nadel-, Laser- und Tintenstrahldrucker baut das Programm seinem Benutzer jede Menge Optionen um die Ohren, mit deren Hilfe er Grafiken farbig, schwarz-weiß oder in verschiedenen Graustufen zu Papier bringen kann. Außerdem lassen sich die Bilder stauen, damit etwa Kreise auch als solche ausgedruckt werden und sich nicht plötzlich in Ellipsen verwandeln. Selbst den gefürchteten „Trepptchen“, also der Abstufung zwischen zwei einzelnen Pixeln, kommt man dank verschiedener Glättungsstufen problemlos bei, und Farbenblinde dürfen unter 14 Rastern wählen, die eine Grafik jedesmal anders (in Grautönen) erscheinen lassen.

Hobby-Tapezieren leistet das Programm ebenfalls gute Dienste, denn hier können sie ihr Lieblingsbild endlich auf Postergröße auflösen und an die Wand klatschen — die entsprechende Funktion erlaubt einen Zoom bis zu 64 Druckseiten! Auch das Gegenteil, nämlich der Druck von markierten Bildausschnitten, klappt anstandslos. Hard-

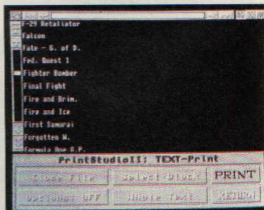
copy des aktuellen Bildschirms lassen sich entweder bequem per Tastendruck gleich zum Drucker jagen oder erstmal auf Diskette bannen. Wer über genügend freien Speicher verfügt, kann die Print-Routinen sogar resetfest installieren, was bewirkt, daß fortan jede Druck-Operation automatisch via Turboprint erledigt wird, ganz egal, in welchem Programm man sich gerade befindet.

Ein Sonderangebot ist die Geschichte zwar nicht unbedingt, aber rechnet man die vielfältigen Optionen, die komfortable Handhabung und die gute deutsche Anleitung zusammen, dann erscheint der Preis von 188 Markern durchaus druckreif.

### PRINTSTUDIO II

Wesentlich preiswerter, nämlich bereits für knapp 30 Mark, wird man bei Data Becker bedient. Sämtliche IFF-Formate (HAM, Extra-Halfbrite oder Overscan), lassen sich ganzseitig, ausschnittsweise oder im Mega-Posterformat von 10 x 10 Me-

Printstudio II





Printstudio II

tern ausdrucken. Dazu wird das Bild zuerst eingeladen und gegebenenfalls farblich verändert, die Drucksteuerung läßt dem Benutzer anschließend noch freie Hand hinsichtlich Negativ/Positiv-Darstellung, 90 Grad-Drehungen und gewünschter Druckdicke. So spezielle Features wie Treppchen-Glättung oder unterschiedliche Raster sucht man auf der Disk zwar vergebens, dafür darf man immerhin zwei Grafiken zur Zwischenlagerung im Speicher ablegen.

Auch bei simplen Texten erweist sich das Programm als hilfreich: Eingeliesener ASCII-Code kann mit 60, 80 oder 106 Zeichen pro Zeile dargestellt und beliebig markiert werden; nachträglich eingefügte Angaben wie Seitenzahl, Überschrift, Datum oder Uhrzeit bringen dann noch etwas Ordnung ins Blätterchaos. Bei der Wahl des Druckers kommt man allerdings kaum ins Grübeln, weil lediglich drei Fabrikate unterstützt werden, angenehmer fallen da schon die zahlreichen internationalen Zeichensätze und das vernünftig geschriebene, deutsche Handbuch auf.

Fazit: Wer sein Geld (noch?) nicht selber druckt, der kauft mit dem Printstudio allemal ein Tool mit akzeptablem Preis/Leistungs-Verhältnis.

lags gehört zwar nur im weiteren Sinn zu unserem Thema, aber das gute Stück ist interessant genug, daß wir es hier trotzdem kurz vorstellen möchten. Auf den zehn Disketten verstecken sich nämlich rund 1.000 kleine und große Schwarz/Weiß-Grafi-



Grafiken und Symbole

ken im IFF-Format — dank eines eigenen Konvertierungsprogramms können die Bildchen aber auch in andere Formate gepreßt werden. Anschließend lassen sie sich von jedem Grafik- oder Textverarbeitungsprogramm einladen und weiterbearbeiten.

Inhaltlich reicht die Auswahl von simplen Bändern, Schleifen oder Rahmen über diverse Logos, Symbole und Piktogramme bis hin zu ernst, langweiligen oder lustigen Bildern und Cartoons. Juristisch gesehen bewegt man sich dabei auch immer auf dem korrekten Copyright-Pfad, weil sogar die gewerbliche Nutzung ausdrücklich erlaubt wird. Wie man's macht, erklärt die voluminöse deutsche Anleitung, in der auch sämtliche mitgelieferten Bildchen sauber thematisch geordnet zur Vorbesichtigung einladen. Für den privaten Grußkarten-Illustrator ist

# USER CLUB

das Ding allerdings fast schon zu aufwendig, der professionellen Anwender dürfte wohl auch den professionellen Preis von etwa 198 Markstücken leichter verkraften.

## DRUCKSCHLUSS

Anspruchslose Sparefrohs können natürlich auch das PD-Pool nach entsprechenden Anwendungen durchforsten, doch ob Shareware oder Vollpreis — die Hardware selbst ist nicht ganz unwichtig, und 24-Nadler, Tintenstrahler oder gar Laserprinter liefern nunmal weitaus bessere Ergebnisse als ein schlichter Neun-Nadler. Genügend Zeit und Experimentierfreude solltet Ihr ebenfalls mitbringen, da sich die Probedrucke und Einstellarbeiten recht langwierig gestalten können. Für den allgemeinen technischen Überblick empfehlen wir schließlich noch einen Blick auf unsere kleine Tabelle, ansonsten wünschen wir schon mal Papierriß und Nadelbruch! (rf)

|                   | TURBOPRINT PROFESSIONAL2.0   | PRINTSTUDIO II   | GRAFIKEN UND SYMBOLE  |
|-------------------|--|--|---|
| DRUCKGRÖßE        | 512 KB   | 512 KB   | 512 KB  |
| DISKETTEN         | 1  | 1  | 10  |
| DRUCKERANSCHLUß   | ja   | ja   | ja  |
| DRUCKGESCHW.      | 62   | 3  | -   |
| DRUCKQUAL.        | sehr gut   | gut  | gut   |
| DRUCKERFUNKTIONEN | ab Version 2.01  | -  | ja  |
| PREIS             | 189,- DM   | 29,- DM  | 198,- DM  |
| VERLAG            | Irsee Soft<br>Am Schlachtfeld 1<br>8951 Irsee<br>Tel.: 08341/74327 | Data Becker<br>Merowingerstr. 30<br>4000 Düsseldorf 1<br>Tel.: 0211/933102 | Interest Verlag<br>Römerstraße 16<br>8901 Kissingen<br>Tel.: 08233/2110 |

## GRAFIKEN UND SYMBOLE

Die umfangreiche Grafiksammlung des Interest Ver-



# STROMAUSFALL.

Erinnert Ihr Euch noch an „Neolithikum“, jenes schrille Steinzeitgame, bei dem man Kiesel auf einer Holzscheibe drapieren muß? Vor genau einem Jahr zierte es diese Seiten, und zum Jubiläum hat Rainer Kröhn nun zwei neue Schrägicals eronnen!

der Dörfer, bei den übriggebliebenen Mini-Felsen oder den restlichen Latten. Je nachdem, welche der drei Berufe auf diese Weise zusammenreffen oder auch alleinstehend bleiben, ergeben sich anschließend diverse Möglichkeiten, die in einer Tabelle nachgeschlagen werden können, beispielsweise

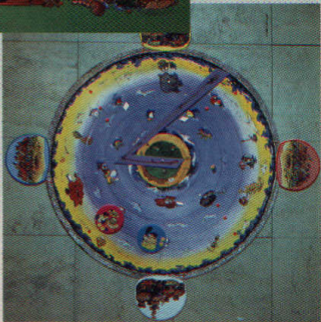
neue Steine oder mehr Holz besorgen. Haben sich bei dieser Gelegenheit ein oder mehrere Teilnehmer zum Angeln qualifiziert, folgt die witzige Aufgabe: Mit Hilfe des Klotzes, der Latten und der Steine muß jeder Kandidat innerhalb von zwei Minuten von seinem Dorf aus einen Steg bauen, der freischwebend möglichst weit in den See hineinreicht. Anschließend darf man reichum allerlei vorher dort versenkte Holzchips (sog. „Früchte“) herausholen, wobei längere Angelstege regeltechnisch bevorzugt werden. Diese Früchte, farblich richtig kombiniert, ermöglichen wiederum die erwilhten verschiedenwertigen Erfindungen, und wer schließlich als erster eine bestimmte Wertgrenze überschreitet, mutiert zum Neuzeitmenschen und ist damit Sieger des Klamauks. Da neben der spaßigen Idee auch die handlichen Regeln und das originale Spielmaterial überzeugen können, ergeben hiermit

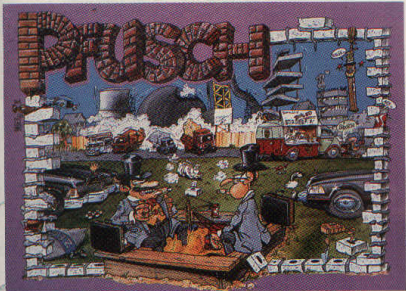


## Burp

Das erste schließt nahtlos an den kuriosen Vorläufer an, geht es hier doch darum, die Steinzeitler durch Erfindungen wie Rad, Reisespaß oder Schlips in den Rang eines vollgültigen Homo Sapiens zu erheben. Dazu wird erstmal ein stabiles, kreisrundes Spielbrett aus dicker Pappe zusammengesteckt, das einen großen See darstellt. Am Rand der so entstandenen Scheibe lassen sich je nach Teilnehmerzahl bis zu vier Barbaren-Dörfer einklinken, und schon geht's an die Verteilung des Materials – wozu nach alter Firmtradition auch wieder ein Säckchen voller Feldkiesel gehört.

Jeder Spieler bekommt also einen Stein, drei Figuren (an der unsichtbaren Unterseite als Jäger, Angler und Keuler gekennzeichnet), einen Holzklötzchen und zwei ebenfalls hölzerne Leisten. Das eigentliche Geschehen zerfällt nun in die „Aktionen“ und das „Angeln“. Zur Vorbereitung der Aktionen platziert man seine Schützlinge nach Lust und Laune in einem





unsere besten Empfehlungen an alle verspielten Höhlenmenschen!

## Pfusch

Wer sich mit Burp erfolgreich in die Moderne katapultiert hat, kann hier in der Rolle eines Baulöwen weitermachen. Für jeden der zwei bis fünf Teilnehmer wird ein Stadtviertel auf den Wohnzimmerisch gelegt, auf dem in der Größe variablen Pappbrett gilt es dann, innerhalb eines simulierten Jahres (= zwölf Runden oder Monate) den größten Profit zu machen.

Dazu muß man pro Monat auf seinem frei wählbaren Baugrundstück eines der kleinen Holzklötzchen verbraten, die als Grundausstattung mitgeliefert werden. Da aber pro Spieler nur neun Stück zur Verfügung stehen, sieht sich der geplagte Geschäftsmann alsbald gezwungen, gelegentlich einen Pfusch-Baustein einzupassen. Soweit so stabil, denn die

harte Qualitätsware wird hinter vorgehaltenem Sichtschirm mit bunter Knetmasse „verputzt“ (liegt der Packung selbstverständlich bei), und wenn man da hin und wieder einen Nur-Knete-Klotz ohne festen Kern verwendet, ist der Pfusch von außen kaum zu erkennen!

Leider gibt es jedoch noch die Bauaufsicht, welche in jeder Runde gnadenlos einen der verwendeten Ziegel überprüft, und zwar mit beherztem Zahnstocher-Stich. Peinlich, wenn diese buchstäbliche Stichprobe auf keinen Widerstand stößt! Besonders peinlich ist's im Wiederholungsfall, denn gewohnheitsmäßige Schlämpererei führt zum Abriß des beanstandeten Rohbaus oder gar zum sofortigen Lizenzverlust! Andererseits hat man aber die Chance, selbst diese Bauaufsicht zu verkörpern und somit unliebsamen Konkurrenten zu schaden. Dazu ist es einfach nur erforderlich, bei den monatlichen Bestechungsversuchen das höchste Gebot abzugeben; in Form von klei-

nen, dummerweise nicht vermerkbaren Pappchips mit aufgedrucktem Wert, die zu Beginn des Spiels verteilt werden. Tja, und wenn ein Häusle nach zwei bis vier Runden glücklich fertig ist (die Dauer ist auf dem Brett stets angegeben), dann mauert man eben das nächste hoch.

Nach Ablauf des erwähnten Jahres werden schließlich alle Sichtschirme gelüftet, und die große Abrechnung naht: Verbaute Steine in abgeschlossenen Projekten zählen 100.000 Mark pro Stück, nicht verbaute Holzklötzchen sind genauso wertvoll, und der Kohle-Krüsus ist als offensichtlich geschicktester Pfuscher gewissermaßen der große Baumeister dieser launigen und sauber angeleiteten Real-Satire.

Bei der Beantwortung unserer beiden folgenden Fragen sollte hingegen nicht gepfuscht werden, denn nur, wer uns auf einem Postkärtchen die korrekten Lösungsworte mittelt, hat eine Chance, bei der gewohnten

Verlosung unserer Rezensionsexemplare ein kostenloses Spielchen zu ergattern. Also aufgepaßt: Wie heißt der „Urzeit-Taler“, der kein Zahlungsmittel war? Und wie heißt der heutzutage wohl am meisten verbratene, sprichwörtlich besonders harte Baustoff? Das Kärtchen geht übrigens ein letztes Mal an unsere wohlbekannte Adresse, nächsten Monat sind wir bereits endgültig umgezogen, hoffentlich nicht in einen Pfusch-Bau! Ach ja, im Februar fragten wir nach „England“ bzw. „Roß und Reiter“. (jn)

Joker Verlag  
Untere Parkstr. 67  
D-8013 Haar

### Burp

**Spielmaterial:** 88%  
**Spielregeln:** 80%  
**Spielreiz:** 84%  
**Besonderes:** Neue Steine gibt's praktischweise auf jedem Feldweg  
**Schwierigkeit:**  
Für Fortgeschrittene  
**Preis:** ca. 49,- DM  
**Bezug:**  
Games In  
Karlst. 43  
8000 München 2  
Tel.: 089/55 57 67

### Pfusch

**Spielmaterial:** 89%  
**Spielregeln:** 82%  
**Spielreiz:** 85%  
**Besonderes:** Das erste Game mit Knete und Zahnstocher als Beilage!  
**Schwierigkeit:**  
Für Anfänger  
**Preis:** ca. 48,- DM  
**Bezug:**  
Games In  
Karlst. 43  
8000 München 2  
Tel.: 089/55 57 67



# IMA '93 IN FRANKFURT

## coins special

Das vermeintliche Spieler-Dorado präsentiert sich jedoch von der kargen Seite, was neue Ideen betrifft — auch dieses Jahr waren wieder ganz überwiegend Rennspiele, Bildschirm-Kloppeereien und Ballerknaller der Marke „Operation Index“ zu bestaunen. Na ja, die zweitweite Wirtschaftskrise hat halt auch vor der Arcade-Branche keinen Respekt, und wenn man sich um den Profit sorgen muß, bleibt die Kreativität eben oft auf der Strecke...

Nun aber genug gemurmelt, eine Handvoll brauchbarer Games konnten wir

schließlich doch noch sichten, darunter zwei Cyberspace-Spektakel von Virtuality. Die Vektorhitz **Dactyl Nightmare** haben wir Euch ja bereits anlässlich eines Specials im letzten Heft vorgestellt; daß man hier mit dem Joystick in der Hand und einem Helm über der Birne auf einem Podest steht, ist somit ein alter Hut. Etwas komfortabler geht's mit dem System **Virtuality 1000SD**, weil man dabei das Raumgefühl im Sitzen vermittelt bekommt. Als Spiele sind diverse Fahr- und Flugsimulationen vorgesehen, die grafisch jedoch allesamt etwas betagt wirken. Sel's drum, ausprobiert muß man die virtuellen Welten auf alle Fälle mal haben!

Auf der Messe ausprobieren und dann (auch) daheim spielen konnte man die Neuerscheinungen für SNKs Arcade/Konsolen-Zwitzer Neo Geo, Neben **Viewpoint**, einer 3D-Ballerei im Stil von „Zaxxon“, und dem Soccer-Game **Super Sidekicks** vermochten vor allem zwei Prügelspiele zu beeindrucken: Sowohl **Art of Fighting** als auch das fu-

Jedes Jahr um diese Zeit warten die Automaten-Zocker gierig auf Neuigkeiten von der Internationalen Fachmesse für Unterhaltungsgeräte, kurz IMA. Als Fachblatt für Gier & Neuigkeiten gibt's daher auch diesmal wieder einen Messebericht aus Frankfurt!



Heute auf Video, morgen in der Spielhalle: Lethal Weapon

riose **Fatal Fury 2** können mit knallbunter Grafik, verblüffenden Zoom-Effekten und Kämpfersprites im Riesenformat aufwarten. Daneben fiel selbst Konamis „Vendetta“-Nachfolger **Mystic Warriors** erkennbar ab, dabei ist diese Schlägerei rein für die Spielhalle konzipiert. Doch trotz fünf tapferer Ninjas und neun verschiedener Schauplätze ist wenig mehr als biedlere Hausmannskost geboten. Ganz anders dagegen Capcoms **Cadillacs and Dinosaurs**, das Spiel zum gleichnamigen Comic. Es handelt in einer Welt, wo Menschen und Dinos in friedlicher Harmonie leben — jedenfalls bis ein Piesling das ökologische Gleichgewicht zerstört. Also ziehen vier Umwelt-

schützer los, um die Sache mit gezielten Faustschlägen und Fußtritten wieder ins Lot zu bringen (ach, ginge das nur immer so einfach!). Nicht nur wegen seiner feinen Zeichentrick-



Schlappe Ninjas: Mystic Warriors



Draufhauen und wohlfühlen: Art of Fighting



Basketball vom Feinsten: NBA JAM



Im All ist Platz für bis zu acht Piloten: Space Lords



Vorgestern im Kino, morgen der Spielhalle: Creature from the Black Lagoon



Witzig, spritzig, gut:  
Cadillacs and Dinosaurs

grafik und der amüsanten Sprachausgabe darf dieses witzige und originelle Game mit Recht als Eddelkloperei bezeichnet werden.

Wer lieber schießt als schlägt, sollte sich demnächst nach **Mad Dog II** umsehen, der Fortsetzung zu Ataris bekannstem Laserdisk-Duell mit Amiga-Tech-

Dem Piloten und seinen Co-Piloten stehen diverse Waffensysteme und natürlich Lichtgeschwindigkeit zur Verfügung, dennoch will kein reines „Star Wars“-Feeling aufkommen — die 3D-Grafik ist einfach zu schlaff geraten. Ähnliches gilt für Jalecos Explosionsorgie **Wild Pilot**, trotz gelungener Zooms, satter

spiel **Premier Soccer** und dessen vier frei anwählbaren Darstellungsgrößen werden wir dagegen bestimmt kommen. Oder seid Ihr mehr für Körbschenwerfen? Dann dürfte Euch nämlich Midways Basketball-Simulation **NBA JAM** gefallen, bietet sie doch allerlei digitalisierte Spieler aus der amerikanischen Liga, witzige Grafik-Gags, umwerfende Sprachausgabe und eine ausgezeichnete Steuerung, die alle Fitnessen dieses schönen Sports ermöglicht. Ein „Dream Game“ für „Dream Teams“! Das wahre Messe-Highlight war jedoch sportiven Autofahren vorbehalten und wurde von Sega geliefert: **Virtual Racing** ist eine geniale Kombination der Arcade-Klassiker „Hard Drivin“ und „Race Drivin“ und. Die atemberaubende Grafik setzt sich aus gefüllten Polygonen zusammen und ist

Black „Lagoon“ flitzte die Silberkugel über großen Namen. Große Innovationen waren freilich keine darunter, wie die Messe überhaupt wenig echte Spitzengames zu bieten hatte. Generell wird das kreative Potential zukünftig wohl eher am Comps bzw. auf der Konsole zu finden sein als in der Spielhalle. Tja, des Herstellers Lead, der User Frenzy! (Manuel Semino)



Westwärts zielt das Kind: Mad Dog II



Schuff mit Kult: Super Sidekicks

nik. Auf der Suche nach einem Goldschatz kann man erneut viele unterhaltsame (Film-) Szenen in rauher Western-Atmosphäre überstehen. Das Hirn darf hier zwar getrost an der Garderobe abgegeben werden, aber irgendwie macht es trotzdem Spaß, mit der Knarre in der Hand und „echten“ Ganoven vor Augen seine Reaktionsfähigkeit zu beweisen. Ebenfalls von Atari kommt die Weltraumschlacht **Space Lords**, wo bis zu acht Spieler gleichzeitig feindliche Raumschiffe bekämpfen dürfen.

Sound-FX und hydraulischer Rüttelteil bleibt das mächtigste Standgerät mit seinen zwei Sitzen und den aufmontierten MPs langweilig.

Einen Tick zu brutal, um wirklich langweilig zu sein, präsentieren sich dagegen Konamis **Lethal Enforcer**. Wer das Blutbad mit den digitalisierten Leichen unbedingt erleben will, muß allerdings schon ins Ausland reisen, denn hierzu ist eine Veröffentlichung aus naheliegenden Gründen nicht geplant. In den Genuss von Konamis Sport-

deshalb extrem schnell — im Gegensatz zu den herkömmlichen Pixel-Flitzern fühlt man sich hier wie Michael Schuhmacher persönlich.

Die Schlacht um die Lizenzen wurde dieses Jahr bei den Flippern ausgetragen, denn von „Hook“ über „Lethal Weapon 3“ bis zum B-Picture-Oldy „Creature from the



Viel Bumbum um wenig Spiel: Wild Pilots



Größer, bunter, härter: Fatal Fury 2

Sitzend in die Spiele-Zukunft...



Cadillacs and Dinosaurs

# AM 26. MARZ GEHT'S WEITER!

## WERBENDE VEREINBARUNGEN

|                         |          |
|-------------------------|----------|
| ABC-Soft                | 45       |
| ADDS                    | 28       |
| Buchler                 | 24       |
| Bits & Bytes            | 58       |
| Bonico                  | 13       |
| CPS-Heidak              | 55       |
| CT-Vorlag               | 33,97    |
| Data & Electronics      | 69       |
| Donau-Soft              | 103      |
| Entertainment           | 108      |
| Eser                    | 113      |
| FDS                     | 35       |
| Funny                   | 99       |
| Gameline                | 79       |
| Gamedevor               | 58       |
| Groß-Electronic         | 97       |
| Hains                   | 27       |
| InterSoft               | 92       |
| IPV                     | 97       |
| Joker-Vorlag            | 29,41,71 |
| Joysoft                 | 50       |
| Karosoft                | 65       |
| Magic Bytes             | 77       |
| MegaSoft                | 61       |
| Mirage                  | 13       |
| MSP                     | 17       |
| Müller-Computersoftware | 88,81    |
| Multimedia-Soft         | 103      |
| Nes                     | 128      |
| Neuruth                 | 127      |
| Okay-Soft               | 111      |
| Osoowski                | 20,21,35 |
| Pawowski                | 47,49    |
| Perska                  | 63       |
| Pfister                 | 73       |
| PowerSoft               | 62       |
| Psygnosis               | 9        |
| Quicksort               | 95       |
| Royal-Soft              | 6        |
| Schneider               | 77       |
| Silicon-Dream           | 67       |
| Soft-Concept            | 111      |
| Soft-Society            | 97       |
| Soft & Sound            | 85       |
| Softpower               | 110      |
| Softvale                | 26       |
| Software 2000           | 15,19    |
| Thalton                 | 2        |
| Traumfabrik             | 23       |
| Versand 99              | 25       |
| Vosalia                 | 89       |
| Wial-Versand            | 107      |
| Wolf                    | 75       |

Der Schwebe-Auflage liegt ein Prospekt der Firma Weka Verlag bei — wir bitten um freundliche Beachtung.

Der April macht bekanntlich, was er will, wir hingegen machen auch in der April-Ausgabe wieder das, was Ihr wollt: ein buntes Magazin voller Tests, Previews, Specials, Stories, Preiszuschriften und Lösungshilfen! Und wer uns schon etwas länger kennt, der weiß, daß er sich im kommenden Heft auch auf ein, zwei Aprilscherze der abgedrehtesten Art freuen darf...

Ebenfalls ein Grund zur Freude, aber keinesfalls ein Scherz sind die Testexemplare, die wir uns und Euch für nächsten Monat reserviert haben: Es soll die Frage beantwortet werden, ob die Mega-Prügelei **BODY BLOWS** dem „Street Fighter 2“ das Fürchten lehren kann, wir wollen in **CHUCK ROCK 2** den Sohn des witzigen Plattform-Neandertalers kennenlernen und prüfen, ob die Heli-Schlacht **DESERT STRIKE** wirklich ein sicherer Index-Kandidat ist. Noch luftiger dürfte es bei **COMBAT AIR PATROL**, dem neuen Action-Flugi von Psygnosis zugehen, während **JAMES POND 3** für feuchtfrohlichen Comic-Spaß sorgen wird.

An Specials ist mit **WAS MACHT EIGENTLICH FIT?** ein ausführliches Gespräch mit den verschollenen Dungeon-Mästern geplant, wir berichten über **ALLE NEUEN COMPILATIONS** und bringen einen einsteigerfreundlichen **D-PAINT WORKSHOP**. Seid also rechtzeitig ab 26. März am Kiosk oder holt Euch noch heute das günstige Abo samt Prämie — es lohnt sich!



## BEZUGSQUELLEN

### AHS

Laden & Versand:  
Schrömgasse 3-5  
6360 Friedberg 1  
Tel.: 06031/61950

### Buchler Computersoftware

Blickerstraße 24  
Postfach 1113  
4290 Bocholt  
Tel.: 02871/183088

### Bonico

Am Sälpark 12  
6092 Kellersbach  
Tel.: 06107/7060

### Frank Heidak

Bürgerstraße 8-10  
5000 Köln 1  
Tel.: 0221/256983

### Funny-Software

Staugarter Straße 99  
7000 Stuttgart-Feuerbach  
Tel.: 071/8568334

### Galaxy

Pfingstenstraße 26  
8000 München 70  
Tel.: 089/7605151

### Joysoft

Gottesweg 157  
5000 Köln 41  
Tel.: 0221/4301047

### Karosoft

Postfach 404  
4010 Hilden  
Tel.: 02103/43088

### Leisuresoft

Robert Bosch Straße 1  
4700 Bönning  
Tel.: 07833/690

### Royal Soft

Winterstr. 43  
4330 Mülheim/Ruhr  
Tel.: 0208/480050

### Rushware

Brachweg 128-132  
4044 Kaarst 2  
Tel.: 02131/6070

### Wial Versand

Löggenstraße 13  
8038 Giebelzell  
Tel.: 08142/8273

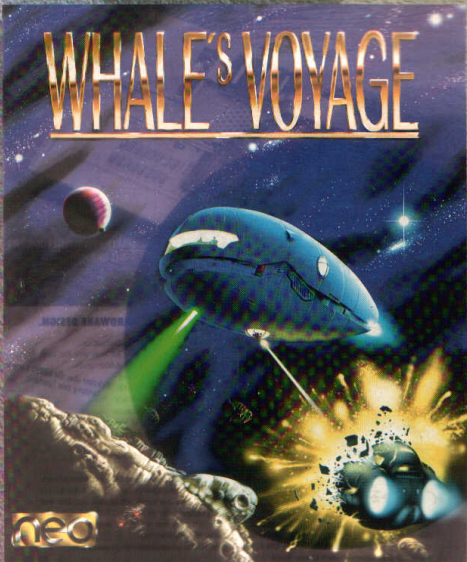


# neo

## WHALE'S VOYAGE

Entwickelt für  
MS-DOS, VGA  
und VGA++

Distributed by Flan Software, Distributoren für den Fachhandel: Rushware GmbH, Proflsoft GmbH,  
Leisnersoft GmbH, News Software GmbH, Kingsoft GmbH, Österreich: Dajus, Schweiz: Thal AG.



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

Produced by NEO Software Produktions GmbH, A-2552 Hirtzberg, Doberschlagasse 10