



JETZT ABER MULTIMEDIA!

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

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

EUER

JOKERARCHIV TEAM

Diese Ausgabe/Scan wurde bereitgestellt von „GDL“

AMIGA



5/94

JOKER

DAS COMPUTERMAGAZIN DER NEUEN GENERATION

AKTUELLE TESTS!

**DEATH OR GLORY
JAMES POND III
APOCALYPSE
ARMOUR GEDDON 2
IMPOSSIBLE MISSION 2025**

KOMPETENTE INFOS!

**MORPHING AM AMIGA
TURBOKARTEN FÜR DEN A1200
MESSEBERICHT: ECTS '94**

FUSSBALL VON MORGEN
**BUNDESLIGA
MANAGER
HATTRICK**

B 30352 E
DM 7,- / sfr 7,-
öS 56,- / Lit 8100,-
hfl 9,50 / DR 1200,-
skr 55,-
Nr. 5 MAI '94

4 399114 907005

GROSSER SONDERTEIL



**DAS CD 1200 AM PRÜFSTAND
VIELE MULTIMEDIA-NEWS & TESTS
ALLE CD-GAMES AUF EINEN BLICK**

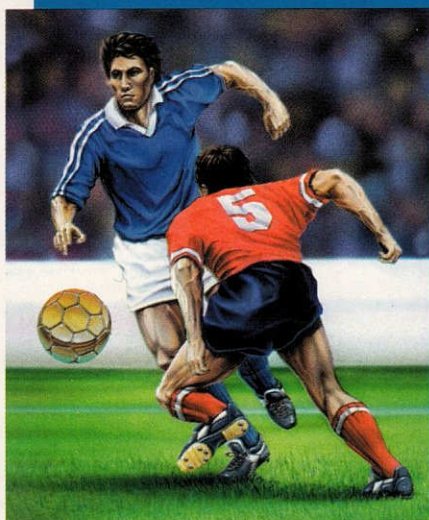
KNOW HOW
TIPS · CHEATS · PLÄNE · LÖSUNGEN
INNOCENT UNTIL CAUGHT
CHRISTOPH KOLUMBUS
PIZZA CONNECTION
BRIAN THE LION
u.v.a.

A
M
I
G
A

J
O
K
E
R

SIERRA SOCCER World Challenge Edition

VOLLE FUßBALLSPANNUNG MIT AMIGA



Amiga und Sierra haben alles getan, um Ihnen gemeinsam Spannung und Unterhaltung in der Sierra Soccer World Challenge Edition zu bieten.

Nationalmannschaften, deren Spieler je sechs unterschiedliche Fähigkeiten haben, tragen auf Ihrem Bildschirm unglaublich realistische Fußballspiele aus. Dribbeln, Kopfbälle, Angriffe und erstaunliche Torschüsse erwarten Sie, falls Sie es wagen, Ihr Können in dieser Weltmeisterschaft unter Beweis zu stellen.

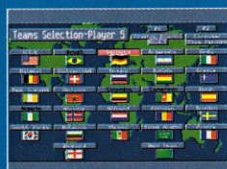
Können Sie Ihre Mannschaft zum Sieg führen? Spielen Sie einfach. Sie werden beeindruckt sein und es immer wieder neu spielen...

Vorzüge :

- 1 bis 8 Spieler
- Einstellbare Spielzeit von 2 bis 20 Minuten
- Über 500 Fußballspieler, jeder mit individuellen Eigenschaften
- 26 der besten Mannschaften der Welt und die Möglichkeit, über 40 neue Mannschaften zu erstellen
- Auswechslungen und Positionswechsel während des Spiels

- VCR Wiedergabe mit Zeitlupe und Bildstop
- Digitale Soundeffekte und Sprache
- Über 4000 animierte Spielergrafiken
- Training Elfmeterschießen
- Schieds- und Linienrichter, Physiotherapeuten und Masseurs
- Und vieles, vieles mehr...!

Eine **Dynamix** Produktion
PART OF THE SIERRA FAMILY



Das legendäre King's Quest VI

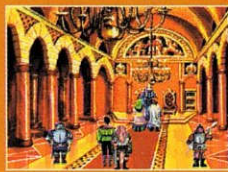
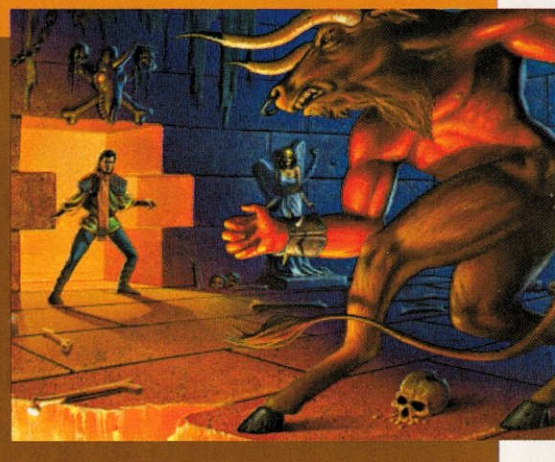
ENDLICH AUCH IN DER AMIGA-VERSION!

In dieser zeitlosen Geschichte sind Sie berufen, dem schiffbrüchigen Prinz Alexander zu helfen, eine Reihe geheimnisumwitterter Inseln auf der Suche nach einer in Not geratenen Prinzessin anzusteuern. Sie brauchen Ihre gesamte Vorstellungskraft und all Ihre Intelligenz, um zahlreiche Rätsel zu lösen und die fantastischen Kreaturen zu bezwingen, die Sie hindern wollen, Ihren Weg bis ans Ziel zu verfolgen. Jede getroffene Wahl kann Ihre zukünftige Situation und die Haltung vieler Figuren betreffen, denen Sie begegnen werden. Je nach Ihren Fähigkeiten und dem von Ihnen gewählten Weg, kann Ihr Abenteuer auf ganz verschiedene Weise enden...

Vorzüge:

- Das umfassendste Abenteuerspiel, das je für AMIGA geschaffen wurde. Zahllose Spielstunden garantiert!
- Komplette für AMIGA adaptiert. Mit außergewöhnlich flüssig ablaufenden Animationen.
- Mehr Rätsel und eine größere Vielfalt von Herausforderungen als in allen vorhergehenden Episoden von King's Quest.

- Mehrfache Ablaufwege: Ihre Wahl beeinflusst den Ausgang der Geschichte!
 - 40% des Spiels steht als Option zur Verfügung: Das Abenteuer ist derart weitgespannt, daß Sie vielleicht nie alles erleben werden!
 - Erhältlich in der vollständigen deutschen Version.
- 256-Farben-Version und 32-Farben-Version erhältlich.



Eine **SIERRA** Produktion

 **SIERRA**®

Sierra On-Line • 4 Brewery Court • Theale • Reading • Berks • RG7 5AJ - GB

® und/oder TM sind eingetragene Warenzeichen von, oder lizenziert an Sierra On-Line, Inc. All Rechte vorbehalten.

JETZT ABER MULTIMEDIA!

Wie schnell sich die Zeiten ändern: Vor wenigen Wochen mußte ich an dieser Stelle noch die Existenzberechtigung von CD-Tests im Joker verteidigen, und daß allein der PC mit seinem verbreiteten CD-ROM als gut gerüstet für die multimediale Zukunft galt, ist ebenfalls noch nicht lange her. Mittlerweile hat sich die Lage gründlich geändert, denn mondäne Amiga-Digitalien von der Silberscheibe sind nicht mehr allein den Besitzern eines CD³² vorbehalten – wer das neue Laufwerk namens CD 1200 an seinen 1200er stöpselt, darf mit weitgehender Kompatibilität zur Software für Commos Multimedia-Konsole rechnen!

Natürlich haben wir den schillernden Läufer in dieser Ausgabe für Euch auf Herz und Nieren getestet, doch das allein genügte uns noch nicht. Also findet Ihr in vorliegendem Heft einen großen und in sich abgeschlossenen Sonderteil, den „Amiga CD-Joker“. Darin wird es um Hard- und Softwarenews gehen sowie natürlich um Tests von Neuerscheinungen und Umsetzungen; aber auch an eine komplette Liste aller derzeit bzw. demnächst erhältlichen Amiga-Spiele auf CD haben wir gedacht. Daß dieses Medium in Kürze eine wichtige Stellung am Markt einnehmen wird, exzerziert der PC dem Amiga ja derzeit vor, dementsprechend soll auch der Sonderteil eine feste Einrichtung werden. Bei der Gestaltung wollen wir uns dabei wie immer an Euren Wünschen orientieren, erste Anläufe dazu finden sich diesmal im Betriebsgeheimnis. Haltet also mit Euren Vorschlägen nicht hinter dem Berg...

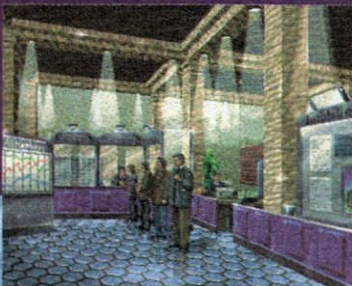
Weil's gerade so schön zum Thema paßt: Für DOSen sind im Moment CDs mit freien Schnupper- und verschlüsselten Vollversionen Dutzender Programme erhältlich, die sogenannten „Pay-CDs“. Wer Gefallen an einem Progi findet, überweist den Preis an den Hersteller und erhält ein Handbuch samt Code, um das Teil nutzen zu können – ob sich so was bald auch am Amiga wiederfindet?

Oder stehen hier mal wieder die Raubkopierer im Weg, die sich derzeit ebenfalls verstärkt der Schillerscheibe widmen? Mehr dazu von Dr. Freak, viel Spaß damit, mit dem neuen CD-Joker und dem Rest des aktuellen Hefts!

Euer Michael



BRANDHEISS: Wollt Ihr wissen, wie der **BUNDESLIGA MANAGER 3** aussehen wird? Wollt Ihr erfahren, was es auf der **ECTS LONDON '94** an Amiga-Neuheiten zu bestaunen gab? Klar wollt Ihr! Neuigkeiten ohne Ende auf den **Seiten 10 - 14**



MESSE: ECTS LONDON '94

APOKALYPTISCH: Die Heli-Action **APOCALYPSE** trägt ihren Namen nicht umsonst, und bei der Simulation **ARMOUR GEDDON II** geht's gar nach dem Dritten Weltkrieg zur Sache. Wo auch der Spielspaß stimmt, steht auf den **Seiten 16 und 20**



APOCALYPSE



ARMOUR GEDDON II

STRATEGISCH: Mit dem Stratego-Rollenspiel **DEATH OR GLORY** hat Software 2000 einen neuen Meilenstein auf das Amiga-Schlachtfeld gestellt, bei **EYE OF THE STORM** sind erstmals Umweltschützer im All gefragt. Mehr dazu auf den **Seiten 18/19 bzw. 30**



EYE OF THE STORM



DEATH OR GLORY



TURBOKARTEN FÜR DEN A1200

RASANT: Wem ein Standard-1200er nicht schnell genug ist, dem kann geholfen werden - in einem informativen Special berichten wir über **TURBOKARTEN FÜR DEN A1200**. Also Turbo rein und nichts wie ab auf die **Seiten 50/51**

BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK

Titelstory

Titelstory

Titelstory

Titelstory

Titelstory

Titelstory

Editorial	3
Betriebsgeheimnis	6
Mixer	7
Borgis Branchengeflüster	8
Preview:	
Bundesliga Manager Hattrick	10
Newsflash:	
ECTS London '94	12
Mailbox	22
Krieger-Comic	28
Up & Down	40
Preisausschreiben:	
Der Clou! - Die Competition!	42
Crack	44
PD-Box	46
Ruhmeshalle	48
Brork-Comic	48
Special:	
Turbokarten für den A1200	50
Joker-Comic	52
Know How	53
Know How Index	68
Der große Sonderteil:	
Amiga CD-Joker	69
Joker-Index	79
Aktion Lesertest:	
Die Siedler	80
Joker-Galerie	82
Impressum	84
Interview:	
Was macht eigentlich Reflections?	86
Klassiker:	
Shadow of the Beast	95
Budget-Bühne	96
Seitenhiebe	99
Kicker-Cup	100
User-Club:	
Morphing am Amiga	102
Der Morphing-Workshop	103
Radio- und TV-Tips für Freaks	104
Kleinanzeigen	105
Computer-ABC	110
Stromausfall:	
Abi 94	112
Star Wars - Das Rollenspiel	112
Coin Op	114
Joker-Shop	116
Vorschau	118
Inserenten	118
Bezugsquellen	118

Games im Test

Abenteuer

Death or Glory 18 Titelstory

Action

Alien Breed Special Ed. auf CD 77

Apocalypse 16 Titelstory

Chaos Engine auf CD 72

Dangerous Streets für A500 90

Disposable Hero auf CD 73

Project X auf CD 77

Total Carnage 38

Geschicklichkeit

Batman Returns 34

Bubba'n'Stix auf CD 74

Chuck Rock auf CD 77

Donk auf CD 76

Impossible Mission 2025 88 Titelstory

James Pond 3 32 Titelstory

Quak auf CD 77

Zool 2 für A1200 92

Simulation

Armour Geddon II 20 Titelstory

Elite II auf CD 75

Eye of the Storm 30

For President 34

Global Effect auf CD 76

Sport

Brutal Football auf CD 72

F17 Challenge auf CD 77

Lotus Trilogy auf CD 77

Manchester United

Premier League Champions 36

Strategie

Imagens (überarb. Version) 92

Real Genius 90

Verschiedenes

Arcade-Spiele 114

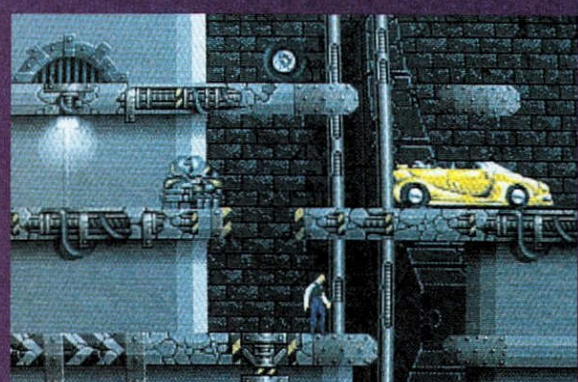
Brettspiele 112

Budget-Spiele 96

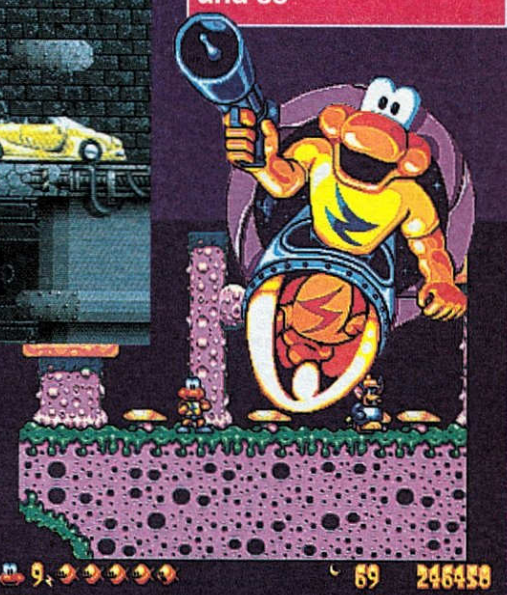
PD-Games 46



TOTAL CARNAGE



IMPOSSIBLE MISSION 2025



JAMES POND 3

WANDLUNGSFÄHIG: Schon mal von **MORPHING** gehört, dieser Technik, um via Computer die tollsten Verwandlungen auf den Screen zu zaubern? Der aktuelle User-Club verrät Euch, wie und womit Ihr am Amiga dem Terminator und der Kaffeewerbung Konkurrenz machen könnt!
Seiten 102/103

DER MORPHING-WORKSHOP



ELITE II AUF CD

ACTIONREICH: Endlich ist er wieder da, der schuppigste Plattform-Agent aller Zeiten – in **JAMES POND 3!** Sollte Euch der Sinn eher nach Balleraction stehen, dann mag **TOTAL CARNAGE** Euer Ding sein, während **IMPOSSIBLE MISSION 2025** den C64-Klassiker am A1200 wieder auferstehen läßt. Unsere Tests stehen jedenfalls auf den **Seiten 32/33 bzw. 38 und 88**

SCHILLERND: Das konsolenkompatible CD-ROM für den A1200 ist da, die Zeit ist reif für Multimedia – und einen großen Sonderteil voller News, Tests zu neuer Hard- und Software sowie einer kompletten Liste aller erhältlichen CD-Games! Der **AMIGA CD-JOKER** zieht sich über die **Seiten 69 – 78**



BETRIEBSGEHEIMNIS

Ob im Editorial, den Londoner Messehallen der ECTS oder eben hier, derzeit gibt es nur ein großes Thema: die CD. Weiter hinten im Heft haben wir dem multimedialen Datenträger der Zukunft ja einen ganzen Sonderteil gewidmet – dessen Zukunft wollen wir jetzt mit Euch besprechen.

SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT
????????????	?
????????????	?
????????????	?

Daß Eure Vorschläge in den unerhörten Hallen des Joker Verlags nicht ungehört verhallen, sollte sich mittlerweile herumgesprochen haben; jüngste Beispiele unserer Verbesserungswut wären et-

wa das neu gestaltete Cover, die nunmehr regelmäßigen Bildunterschriften bei den Tests oder eben der besagte „Amiga CD-Joker“. Hier haben wir auch gleich die Checkboxes für CD-Games renoviert, und just darum dreht sich unser erstes konkretes Anliegen: Nach Durchsicht Eurer diesbezüglichen Zuschriften war klar, daß die Punkte „Speicherbar“ (wie, was und in welcher Form) und „Deutsch“ (wie gewohnt) auch unter der Bewertungsbox eines CD-Games ihre Berechtigung hätten, also wurden sie prompt untergebracht. Angaben zum Speicherbedarf (da nur vom A1200 bzw. CD³² die Rede sein kann, sind es stets 2 MB), der Anzahl der Scheiben (bisher immer nur eine), Unterstützung von Zweitfloppies (entfällt; logo) und HD-Installation (entfällt ebenfalls) schienen dagegen

überflüssig. Nun erreichte uns aber kurz vor Tor- bzw. Redaktionsschluß der Vorschlag, doch das unterstützte Eingabemedium (Joypad, Keyboard, Maus, Stick) zu notieren – sehr einleuchtend, warum sind wir da nicht selbst draufgekommen? Na, jedenfalls ist es uns nicht eingefallen, weshalb dieser Punkt erst ab dem nächsten Heft berücksichtigt werden kann. Aber vielleicht haben wir bis dahin ja noch mehr

so tolle Anregungen von Euch – wie Ihr seht, wäre durchaus noch ein wenig Platz vorhanden...

Und während Ihr die aktuelle Teststatistik (in die natürlich auch die Ergebnisse der CD-Versionen eingeflossen sind) studiert, könntet Ihr doch gleich darüber nachdenken, was im CD-Joker zukünftig noch alles zu verbessern wäre, oder? Wir harren gespannt Eurer Ideen!

Absolute Katastrophe	(00%-10%)	1
Katastrophe	(11%-20%)	2
Total zum Vergessen	(21%-30%)	1
Zum Vergessen	(31%-40%)	0
Muß nicht sein	(41%-50%)	1
Nix Besonderes	(51%-60%)	3
In Ordnung	(61%-70%)	6
Schwer in Ordnung	(71%-80%)	6
Erste Sahne	(81%-90%)	5
Megastark	(91%-100%)	0
Hit-Ausbeute		4
Megahits		0

HIRSCH&WOLF OHG
COMPUTER & CD
MITTELSTR. 33
56564 NEUWIED
TEL 02631-8399-0
FAX 02631-839931

A 1942 Monitor
• 15 + 31 kHz
• Stereo
nur **699,-**

Computer
Fachhandel & Versand
... and
GAMES

OMEGA
Datentechnik GmbH
Junkerstraße 2
26123 Oldenburg
Tel : 0441 8 22 57
FAX : 0441 885408

- Grafik**
- ➔ Piccolo 2 MB (EGS, WB-Emu) 798,-
 - Video-Modul FBAS, Y/C f. Piccolo 198,-
 - DeeTail III 4 MB (EGS, WB-Emu) 1698,-
 - Picasso II RTG 2 MB 749,-
 - Scanner EPSON GT 6500 SCSI 1798,-
 - PicoScan (EGS) Treiber für GT 298,-
- Video**
- VLab Y/C + FBAS 579,-
- Festplatten 2.5 (A600, A1200)**
- 120 MB AT 498,-
 - ➔ 200 MB AT 698,-
- Festplatten 3.5**
- 210 MB AT 498,-
 - 420 MB AT 698,-
- SCSI Geräte & Controller**
- Fastlane Z3 SCSI Host 798,-
 - A 2091, P-DMA, 512 kB RAM 199,-
 - CD-ROM, doubleSpeed, intern 498,-
 - CD-ROM, doubleSpeed, extern 598,-
 - ASIM CD-Filesystem mit FishCD 149,-
 - Streamer 250 MB 798,-
 - Streamer 525 MB 1198,-
 - DAT-Streamer 2 GB 1798,-
 - Syquest SQ 3105 598,-
 - Medium 3105 149,-

- Commodore**
- AMIGA 1200 579,-
 - ➔ AMIGA 1200 + DesktopDynamite 649,-
 - AMIGA 4030, 2 MB RAM 1798,-
 - AMIGA 4040, 2 MB RAM 3298,-
 - AMIGA 4040 T, 2 MB RAM 3798,-
 - AMIGA CD32 598,-
 - MPEG-Module (CD32) 498,-
 - CD32 Titel & VideoCD lieferbar
 - große Auswahl von CDROMs
 - HD Floppy FZ-357A 1,76 MB 219,-
 - Workbench 2.1 (Disks + Bücher) 89,-
- Speicher**
- ➔ SIMM 32, 4 MB 349,-
 - SIMM 32, 4 MB StaticColumnn 389,-
 - SIMM Leerplatine 30-Pin 5,-
 - ZIP 514400 49,-
 - ZIP 514402 49,-
 - ➔ MC 68882 PLCC 25 MHz getestet 119,-
 - MC 68882 PLCC 50 MHz getestet 198,-
- Monitore**
- Multiscan 14, 15 - 38 kHz, 749,-
 - Multiscan 15, 30 - 64 kHz, DigiCon. 879,-
 - Multiscan 17, 15 - 40 kHz 1979,-
 - Multiscan 17, 30 - 80 kHz, DigiCon. 1798,-
 - Multiscan 21, 30 - 84 kHz, DigiCon. 3998,-
 - A 10 Aktivlautsprecher Stereo 69,-
 - Monitor + A10 abzgl. 3% Rabatt

- Kickstart 3.0 !**
- MaxiKick 3.0 (A500/2000) 98,-
 - ➔ MaxiKick 3000 (A3000 Desktop) 149,-
 - Workbench 3.0 5 Disketten+CD 69,-
 - Handbücher DOS & ARexx 3.0 49,-
- Sonstiges Zubehör**
- MegiChip (2MB ChipRAM Adp.) 339,-
 - SCSI Chip WD 3393 A -08 69,-
 - ➔ SCSI-2 Chip WD 3393 B -04 99,-
 - für A2091 & A3000
 - HR Denise 8373 / Agnus 8375 je 29,-
 - RAMSEY -07 / BUSTER -11 je 49,-
 - DMAC -04 59,-
 - THE AMIGA GURU BOOK** 79,-
- POWER für A1200**
- 1/8 MB RAM-Karte FPU & Uhr 249,-
 - ➔ TurboJet 68030, 28 MHz, RAM-Opt. ab 388,-
 - Elvira 1.3 • Kickumplatine 1.3 / 3.0 129,-
- Restposten reduziert**
- AMIGA 2000 Bundle 998,-
 - mit A2091-50 MB HD, A2620 2 MB
 - A 2620 2 MB, FPU + MMU 298,-
 - A 2060 ArcNet-Karte (A2/3/4000) 119,-
 - A 560 ArcNet-Karte (A500) o.NT 59,-
 - A 2091 SCSI Controller 129,-
 - Netzteil 6.5 A (A500,600,1200) 59,-

Alle Preise in DM. Versand zzgl. Verpackung und Frachtkosten zzgl. Frachtversicherung auf Wunsch. Preisänderungen (aktuelle Tagespreis erfragen) und Irrtümer vorbehalten.

DesktopDynamite Pack 79,- (DPaint, AGA, Textverarbeitung, Spiele, Dennis + OSCAR)

FÜR FERNSENDER

Was haben Computer und Modems gemeinsam? Eigentlich fast alles: Beide jonglieren mit Daten, sehen zunächst eher unscheinbar aus, verlangen dann aber vom User viel Verständnis und Hingabe.

Diese Voraussetzungen erfüllen Christian Spanik und Hannes Rügheimer, die Autoren des neuen dtv-Taschenbuchs „Die Trickkiste zu DFÜ“ (230 Seiten, 19,90 DM). Ergo erfahren hier sowohl Neulinge als auch schon fortgeschrittene Daten-Transporteure in übersichtlicher Form, was sie mit ihrem Modem am Computer alles anstellen können – und woran es liegt, wenn es dann doch nicht funktioniert. Erhältlich ist der empfehlenswerte Band im Buchhandel.



FÜR SCHATZSUCHER

Seit Mitte April ist eine Sonderausgabe des „Taschenwörterbuch Englisch“ aus dem Langenscheidt Verlag zum Preis von 32,80 DM im Handel. Das Besondere daran: Wer das darin versteckte Rätsel löst, kann das abgebildete Buch aus purem Gold im Wert von rund 50.000 DM gewinnen! Nähere Infos zur lehrreichen Schatzsuche unter

der Telefonnummer:
089/36096294



FÜR RATLOSE

Wollen Eure „Siedler“ immer auswandern? Besteht die Hälfte Eurer „Battle Isle“-Armeen anscheinend aus Pazifisten? Alles kein Problem mehr...

...denn eine frisch eingerichtete Hotline hilft bei diesen und anderen Sorgen weiter – vorausgesetzt, sie haben etwas mit Blue Byte-Produkten zu tun. Die einschlägige Nummer der Mülheimer ist werktags von 15.00 bis 17.00 Uhr erreichbar und lautet: 0208/4508888

FÜR LERNEIFRIGE

Im verspielten England wird man zukünftig auch das Fach „Game Design“ studieren können – ab September an der Universität von Middlesex, weitere Unis folgen dann im nächsten Jahr.

Legt man die übliche Dynamik des hiesigen akademischen Ausbildungsbetriebs zugrunde, dürften ähnliche

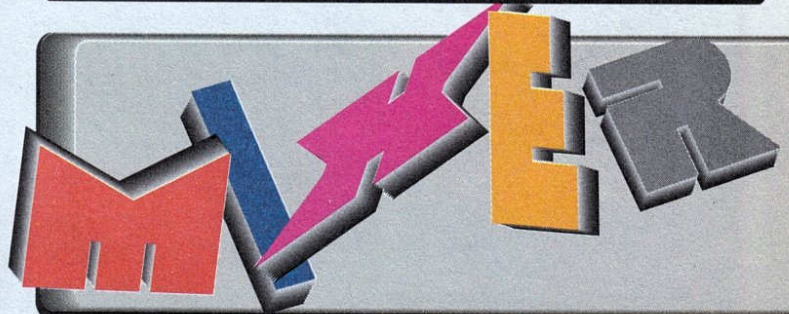
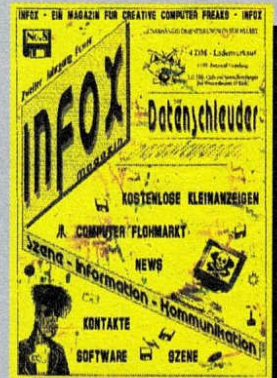
Angebote in Deutschland frühestens im kommenden Jahrtausend zu erwarten sein. Dabei wären die Kurse doch gerade für Firmen wie VR Software so wichtig! Aber vielleicht verfügen die Leute über ausreichende Sprachkenntnisse, um sich um einen Studienplatz in England zu bewerben?

NICHT NUR FÜR GÜTERSLOHER

Am Samstag, dem 21. Mai, findet in der Alten Weberei von Gütersloh ein „Computer Meeting“ statt, das der A&M Club, Amicon und die Redaktion des Infox-Magazins gemeinsam veranstalten.

Die völlig unkommerzielle Veranstaltung beginnt um 10.00 Uhr, das Ende ist frühestens für 20.00 Uhr vorgesehen. Der Eintritt ist gratis, und man darf auch seinen eigenen Computer mitbringen – allerdings sollte man sich dann vorher zwecks Platzreservierung anmelden.

Nähere Infos dazu und überhaupt gibt's von Andreas Maub unter der Nummer: 0542/49807



FÜR BLINDE

Leider ist es für Aprilscherze schon ein bißchen spät, denn als solcher hätte sich „Star Splendor“, das erste und wohl auch einzige Game von VR Software aus Uettingen, wirklich prächtig gemacht!

Zwei Dinge fielen uns daran sofort auf: Es ist ein Ballergame, und zwar eines mit einem wunderschönen Titelscreen. Spielgrafik, Sound, Steuerung und Gameplay kann man zwar vergessen, aber was macht das schon?

Immerhin ist den deutschen Newcomern damit eine Premiere geglückt – nämlich der kürzeste Test in der Geschichte des Jokers...





DER INTERAKTIVE HUGO

Diesseits des Weißwurstaquators hat die multimediale Zukunft begonnen: Seit dem 18. April sendet der MÜNCHENER KABELKANAL täglich von montags bis freitags zwischen 17.00 und 17.30 Uhr das TV-Computerspiel „Hugo“!



Hugo, wohin?

Dabei können die Zuschauer anrufen und den comicartig gezeichneten Troll Hugo per Tastentelefon durch reißende Flüsse, Bergwerke oder Eishöhlen steuern – in Dänemark, Frankreich, Spanien und den USA lief die Sendung bereits mit großem Erfolg. Hierzulande wird die Show von SONJA ZIETLOW (25), die im Kabelkanal bereits „Bim Bam Bino“ präsentierte, und der 17jährigen Schülerin JUDITH HILDEBRANDT, einer Neuentdeckung, moderiert.

DER JAGUAR TRÖDELT

Laut Pressesprecher PETER WALKER wird Ataris 64-Bit-Konsole vorläufig wohl nicht in größeren Stückzahlen nach Deutschland kommen – lediglich das Versandhaus Quelle habe schon „einige hundert Geräte“ erhalten.



Der Sprung nach Europa macht dem Jaguar Schwierigkeiten

Zur Begründung gab er die „riesige Nachfrage in den USA“ an, die es Atari einfach nicht erlaube, sich daneben noch um den europäischen Markt zu kümmern. Zudem habe man derzeit nicht genügend Mittel flüssig, um die Kosten einer höheren Produktion zu finanzieren. Wenn das mal kein Widerspruch in sich ist?!

DER WAHRE HATTRICK

Habt Ihr Euch auch schon gewundert: Einmal liest man von IKARIONS neuem Fußballmanager „Hattrick“, dann wieder soll der dritte Teil des „Bundesliga Managers“ von SOFTWARE 2000 anscheinend genauso heißen!?



Hattrick in der Ikarion-Version

Verständlicherweise ist auch NORBERT BECKERS von Ikarion nicht glücklich mit der verwirrenden Namensgleichheit und plant deshalb eine Anzeigenkampagne, in der er auf den „wahren Hattrick“ hinweisen will. Ob er damit auch von der Sache her recht hat, wird sich ja spätestens dann herausstellen,



Hatrick à la Software 2000

sobald wir beide Games der einzig wahren Joker-Testprozedur unterzogen haben.

TELEGENE ZOCKER GESUCHT

Könnt Ihr sowohl mit Joystick als auch Joypad wirklich gut umgehen und würdet dieses Talent auch gerne mal LIVE IM FERNSEHEN unter Beweis stellen? Dann kritzelt schleunigst eine kurze Bewerbung und schickt sie zusammen mit Eurem Paßfoto an folgende Adresse:

Editorial Services
„TV-Kandidat“
Lange Straße 112
27749 Delmenhorst

KEIN ANSCHLUSS UNTER DIESER NUMMER

Im letzten Mixer war über ein neues Telefongewinnspiel zu lesen, welches der Kaarster

Distributor RUSHWARE veranstalten wollte. Inzwischen ist leider der für die technische Abwicklung zuständige Partner LIFEWIRE pleite gegangen, was die ganze Aktion platzen ließ. Es liegt also nicht an Euch, wenn Ihr nie durchgekommen seid...

DER HI-FI-CLOU

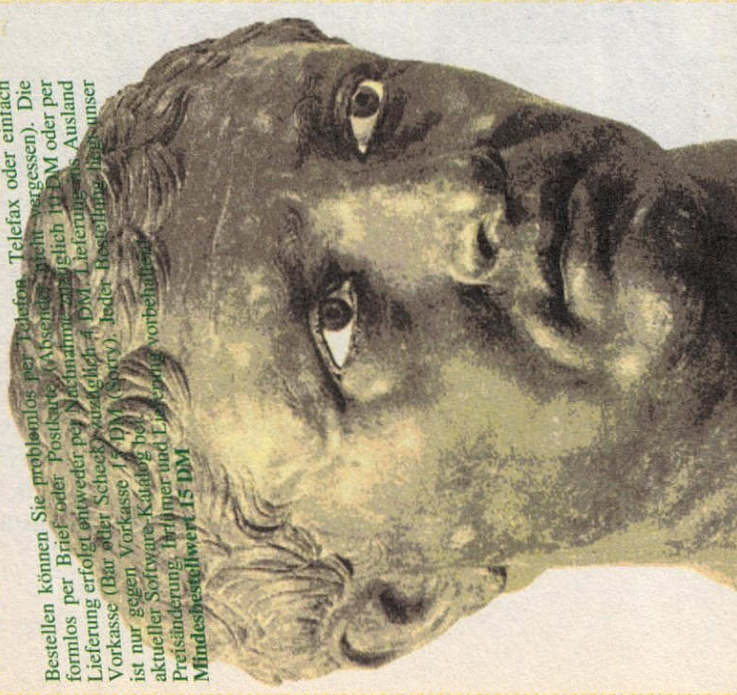
Daß das kriminell gute Ganoven-Strategical „Der Clou!“ nun auch für das CD³² erscheint, ist an sich keine besondere Überraschung – die folgt erst jetzt:

Wie uns NIKI LABER von NEO stolz verkündete, ist es den Österreichern nämlich gelungen, die CD-Version zusätzlich mit einem 45minütigen Soundtrack samt Sprachausgabe in echter Hi-Fi-Qualität zu versehen. Nicht nur, weil man im Normalfall mit schlichten 8-Bit-Samples abgespeist wird, hört sich das gut an, findet Ihr nicht?

Super-Programme schon ab 4,90 DM Hit für ein Hit!

Bestellen können Sie problemlos per Telefon, Telefax oder einfach formlos per Brief- oder Postkarte. (Absender nicht vergessen). Die Lieferung erfolgt entweder per Nachnahme, zusätzlich 10 DM oder per Vorkasse (Bar oder Scheck natürlich). DM-Lieferung ins Ausland ist nur gegen Vorkasse 15 DM (Sorry). Jeder Bestellung liegt unser aktueller Software-Katalog bei. Preisänderung, Irrtümer und Lagerung vorbehalten.
Mindestbestellwert 15 DM

Um 2760 v. Chr. konnte sich dieser Mann noch nicht vorstellen, was Software ist. Er hatte auch keine Erklärung dafür, wieso wir ihm kleine viereckige Plastikscheiben anzubieten versuchten...



AirAce
 Spitzenluftkampfspiel.

 Best.-Nr. 3029 4,90 DM

Lemmings 2.0
 Ein weiteres witziges Game diesmal mit den pitziigen Lemmings. Ein unbelegtes Mäusli, nicht nur für den Lemmingsfan.
 Best.-Nr. 3212 4,90 DM

Ghost!
 Spannendes Krimi-/Gruselabenteuerspiel mit witzigen Einlagen.
 Best.-Nr. 3170 4,90 DM

Disc
 Wer kennt nicht diesen Geldautomat. Tolle originalgetreue Simulation für Ihren Amiga. Sonderspiele, Risikoloste bis hin zum Weltkampf ist alles möglich.
 Best.-Nr. 3031 4,90 DM

Evil-Tower
 Ein wahnsinniges Abenteuerspiel vollständig in Deutsch. Tolle Grafik, guter Sound & viele dumme Sprüche.
 Best.-Nr. 3040 4,90 DM

Donkey Kong
 Reiten Sie die Freundin, die von Donkey Kong entführt wurde.

 Best.-Nr. 3172 4,90 DM

Spiel des Wissens
 Denkspiel über verschiedene Wissensgebiete.
 Best.-Nr. 3023 4,90 DM

War
 Weltraum-Strategie- und Actionspiel der Spitzenklasse.

 Best.-Nr. 3244 10,00 DM



StarTranslator V3.0 Neues Version!
 Komplexes Programm zum Übersetzen von englischen Texten! Natürlich mit dem neuesten Wörterbuch.
 Best.-Nr. 1100 4,90 DM

Bildschirmrevisor-Pack
 Um die Bildschirmtöne zu verbessern, ein super Screenlock mit sehr vielen Effekten und eigener Programmiersprache. Fast so gut wie ein Macintosh!
 Best.-Nr. 1117 8,00 DM

Revolver
 Ein Programm zur Vereinfachung der Arbeit mit Textdateien. Hilft bei der Erstellung von Texten (z.B. Kontextmenüs).
 Best.-Nr. 1233 4,90 DM

MRBackup
 Festplatten-Backup-Programm. Sichert Ihre wichtigen Daten auf Diskette im Amiga-5.25-Format, auf Diskette in einem beliebigen Format, auf Diskette in einem beliebigen Schnell-Format oder in einem Zip-Format.
 Best.-Nr. 1225 4,90 DM

Astrologie
 Sehr komplexes Astrologie- und Horoskop-Programm komplett in deutsch. Mindestens 2MB RAM erforderlich! Turbokarte empfohlen.
 Best.-Nr. 1226 4,90 DM

AmigaRoute
 Ein Amiga-Route-Programm, welches


Text Plus V3.0
 Komfortable Textverarbeitung der EXTRA-Klasse, umfangreiche Funktionen wie z.B. Fußnotenverwaltung, Serienbrieffunktion, A-REXX-Port, ANSI- und EBCDIC-Format, Funktionsleistenbelegung zum Anpassen.
 Best.-Nr. 1024 4,90 DM

Haushaltsbuch
 Das wohl bekannteste und beste Programm für Ihre Finanzdaten. Viele hilfreiche Funktionen.
 Best.-Nr. 1025 4,90 DM

Girroman V4.1
 Gute Kommando- und Heimbedarf, komplett in deutsch.
 Best.-Nr. 1026 4,90 DM

Wörterbuch
 Elektronisches Wörterbuch (deutsch-deutsch). Gibt zu jedem über das Wort auch Nebenbedeutungen, verwandte Begriffe aus.
 Best.-Nr. 1110 4,90 DM

Animpaint
 Tolles Malprogramm mit Animationsmöglichkeit. Zeichnet jeden einzelnen Schritt Ihrer Mausbewegungen auf und spielt sie danach wieder ab. Deutsches Programm mit einigen Beispielen.
 Best.-Nr. 1209 4,90 DM

Überweisung
 Komfortables Programm zur Banküberweisungen


Einkommensversteher 93
 Dieses Programm


Einkommenszerklärung
 Selbstverständlich mit Grund- & Spaltenabelle, Musterbriefe für das Finanzamt und Druckfunktion.
 Best.-Nr. 1027 10,00 DM

Lohnsteuer 94 (Neu)
 Lohnsteuer 94 berechnet Ihnen die für Jahres-, Monats-, Wochen- oder Tagesarbeitslöhne anfallende Lohn- & Kirchensteuer.
 Best.-Nr. 1227 7,00 DM

VT-Schutz 2.60
 Das besten gegen Ihre Virenplagell!!! Komplettes deutsches Programm mit umfangreicher Anleitung.
 Best.-Nr. 1229 4,90 DM

AdressMaster
 Adressverwaltung mit Serienbrief-, Überweisungsfunktion, Umschlag-, und Etikettendruckfunktion sowie eine Modernisierungsfunktion.
 Best.-Nr. 1211 4,90 DM

Die kürzeste und schnellste Straßenverbindung
 zwischen zwei Städten berechnet und zeigt diese Verbindung sowie grafisch an.
 Best.-Nr. 1221 8,00 DM

Die HOTLINE für Ihre Bestellung:
 0 22 02 / 930-480 oder 930-481

Inhaber: Gerd Klein
 Postfach 200 531
 51435 Bergisch Gladbach

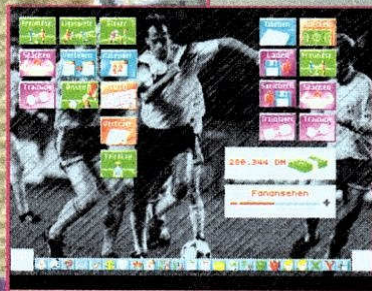


Telefon 0 22 02 / 930-480
 Telefax 0 22 02 / 930-487

Vertriebspartner:
 Fa. Mephisto Game World
 Johannesstraße 26
 51465 Bergisch Gladbach

BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK

Die WM wirft ihre Schatten voraus: Neben allerlei actionorientierten Soccergames soll rechtzeitig zum Eröffnungsspiel auch der dritte Teil des legendären Fußballmanagers von Software 2000 erscheinen!



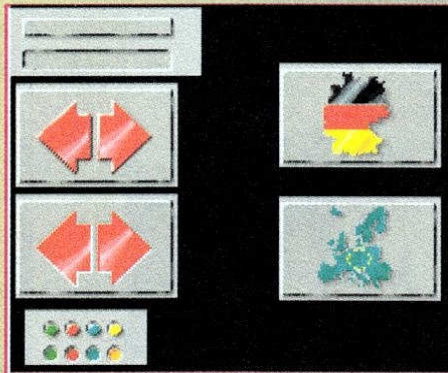
lichem mehr geben. Dabei wirken sich alle Entscheidungen, die man erst während der Begegnung auf dem grünen Rasen trifft, sofort aus, denn der Computer berechnet die Spielsituation unter Berücksichtigung der getroffenen bzw. geänderten Vorgaben ständig neu!

Was sich währenddessen auf dem Screen abspielt, hängt vornehmlich vom Manager vor dem Monitor ab, der dieses Game in erheblichem Umfang nach seinen eigenen Vorstellungen zurechtbiegen kann. Der Normalfall besteht jedoch aus einer taktisch angelegten Darstellung in der Art, wie sie z.B. bei (echten) Mann-

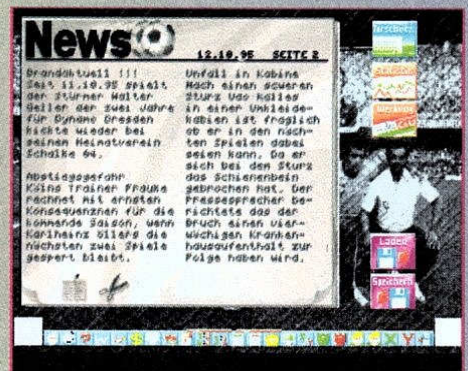
schaftsbesprechungen Verwendung finden. Die einzelnen Spielzüge werden mit Digi-Sounds unterlegt, animierte Sequenzen erscheinen allerdings nur bei den Schüssen aufs Tor. Die Handhabung baut

Bei einem Besuch unserer Redaktionskabine verriet uns die Bunde-Programmierer Jens Onnen und Werner Krahe, daß sie die dritte Auflage ihres ungemein erfolgreichen Evergreens nicht einfach überarbeitet, sondern komplett neu entwickelt haben:

An der Zahl von maximal vier Teilnehmern hat sich nichts geändert, sie werden diesmal allerdings zehn Schwierigkeits- und drei Komplexitätsstufen anwählen können. An Betätigungsfeldern stehen ihnen außer der ersten und zweiten Bundesliga sowie der Amateur-Oberliga jetzt auch die beiden vom DFB geplanten Regionalligen offen. Dazu gibt's vier europäische Ligen, die üblichen Pokalwettbewerbe, Europa- und Weltmeisterschaft inklusive Qualifikation – und in der Winterpause das Hallen-Masters. Deutlich an Komplexität gewonnen haben der Stadionausbau (u.a. jetzt mit Rasenheizung, VIP-Lounge, Kino, Bowlingbahn und Clubhaus) sowie das gezielt für einzelne Spieler oder Mannschaftsteile einsetzbare Training. Neben der frei edi-



tierbaren Teamaufstellung darf man nun zusätzlich jedem der neuerdings mit einem persönlichen Fähigkeitsprofil ausgestatteten Spieler spezielle Anweisungen in puncto Defensiv-, Offensiv- und Zweikampverhalten, Laufarbeit und noch et-



auf einem Menü-/Iconsystem auf, das sich ebenfalls individuell konfigurieren läßt, und schließlich sei auch bereits verraten, daß Software 2000 ein Netzwerk einrichten will, damit bis zu 400 Manager gegeneinander antreten können. Darüber hinaus wird man sein ganz persönliches Exemplar des neuen Bundesliga Managers erhalten, wenn man den Eutinern ein Paßbild von sich zuschickt.

Last but not least kommt auch eine spezielle AGA-Version, von deren Farbenpracht Euch die hier abgedruckten (noch nicht endgültigen) Screenshots einen ersten Eindruck vermitteln. Alles andere erfahrt Ihr mit etwas Glück schon in der nächsten Ausgabe aus unserem ausführlichen Testbericht! (st)

FACTOR

FACTOR 5 SUCHT GRAFIKER !

WE WANT YOU !

Willst Du bei Deutschlands Programmier-Crew Nr.1 mitmachen? Wir haben Turrigan 1-3, Probotector 2, R-Type, Katakis, B.C. Kid, Super- & Mega-Turrigan entwickelt. Wir suchen nach begabten Grafikern mit DPaint-Erfahrung auf PC oder Amiga für die Konsolen- und Computer-Hits der Zukunft: CD-ROM, 64-Bit, Nintendo, Sega, CD32.

Meldet Euch !!!
(so schnell wie möglich)
unter Tel: 0221/ 958412-0
oder Fax: 0221/ 958412-1
Schickt Eure Demos und
Bewerbungen an: Factor 5,
Postfach 32 02 51, 50796 Köln

EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW LONDON '94

Wie in jedem Frühjahr verwandelte auch diesmal die ECTS die neblige Inselmetropole in ein sonniges Zuckerparadies. Und die Sonne schien besonders für den Amiga: Für die kommende Spielesaison wurden Neuheiten über Neuheiten angekündigt!



Plüschkottchen sind derzeit groß in Mode!



ECTS mit Eingangstreß

Die „Freundin“ lebt nicht nur, sie lebt auch gut: Praktisch jedes europäische Softwarehaus hat Games für diesen Rechner in Planung, und selbst US-Deserteure wie Novalogic oder Sierra melden sich auf die Amiga-Bühne zurück – ein paar bedeutende Hersteller (u.a. Gremlin und Electronic Arts) fehlten allerdings auf der diesjährigen Show. Ganz allgemein war zu vermerken, daß der A1200 und das CD³² mittlerweile als Amiga-Standard gelten, viele Titel werden ausschließlich für die 32-Bitter produziert. Für Besitzer älterer Modelle mag das zwar keine gute Nachricht sein, doch sollte die gesichtete Qualität der kommenden Highlights den Um- bzw. Aufstieg erleichtern!

21ST CENTURY

Die Datadisk **Pinball Fantasies 2** mit vier neuen Flippern soll vorerst dem PC vorbehalten bleiben, dafür enthält das für Dezember in Amigavision angekündigte **Pinball Illusions** endlich die erhoffte Multiball-Option. Exklusiv am CD³² präsentierte man noch optisch hübsche Knobel-Plattformen namens **Marvin Minx**.

ANCO

Fußballfans, aufgehorcht: **Kick Off 3** kommt rechtzeitig zur WM und verspricht mit feinst animierten Kickern und verbesserter Spielbarkeit ein Tophit der Saison zu werden!

ASCON

Die **Anstoß World Cup Edition** wartet mit mehr Animationen sowie zwei Spielmodi für WM-Endrunde bzw. WM-Qualifikation auf; der Neuauflage der Handelssimulation **Hanse – Die Expedition** haben wir ja bereits im letzten Heft ein ausführliches Preview gewidmet.

CODEMASTERS

Die ehemaligen Budgetspezialisten konzentrieren sich auf den Vollpreis-Markt und kündigten für das CD³² **Psycho Pinball** sowie für Amiga und CD³² **Micro Machines 2** an.

CORE DESIGN

Die schon im Preview abgehandelten

A1200- bzw. CD-Knaller **Banshee** und **Skeleton Krew** sind nur noch Wochen entfernt, der Grafikrolli **Heimdall 2** ist im nächsten Heft testreif, und der „Enchantia“-Nachfolger **Universe** sollte auch demnächst fixfertig vorliegen. Daneben waren noch das Iso-Rollenspiel **Dragonstone** und eine CD-Umsetzung des Plattformhits **Chuck Rock 2** zu bewundern.

DIGITAL INTEGRATION

Eine spezielle A1200-Version des **Tornado** düste hier bereits über den Screen, die passende Datadisk **Desert Storm** folgt auf dem Fuße.

EMPIRE

In der nächsten Ausgabe wird das hübsche SF-Adventure **Dreamweb** Endzeitatmosphäre verbreiten, pünktlich zur Fußball-WM läuft auch **Empire Soccer** im Amiga-Stadion ein. Ab Juli reisen wir dann durch die 3D-Vektorwelten des **Cyberspace**, während die Doppeldecker des Flugis **The Dawn of Aerial Combat** noch bis September im Hangar stehen.

FLAIR

Flairs Beitrag zur Fußball-WM nennt sich **Soccer Superstars**; ebenfalls ab Juli darf man mit dem Adventure **Paradox** auf Zeitreise gehen. Die Iso-Plattformen von **Whizz** werden erst im Oktober eröffnet, wenn auch der **Shockwave Express** für geschickte Skateboarder anrollt – alles am A500, A1200 und auf CD!

GAMETEK

Die optisch aufgemotzten Menschlein aus **Humans 1 & 2** turnen bald auch auf CD, gegen Ende des Jahres werden Schiller-Freaks noch

mit den Titeln **Hell**, **Star Crusader** und **Bureau 13** bedacht – nähere Infos zum Gameplay oder gar Fotos wollte man allerdings noch nicht rausrücken.

GRANDSLAM

Außer dem einen Demo der witzigen Cartoon-Raserei **Bump'n'Burn** waren hier keine Neuheiten zu sehen.

GREMLIN

Die Sheffielder Company hat sich einen eigenen Stand gespart, ließ aber verlauten, daß sich die Arbeiten am Animationshammer **Lil' Devil**, der Duo-Raserei **Top Gear 2** und der Ball-Bolzerei **Striker** dem Ende nähern.

IMPRESSIONS

In wenigen Wochen darf man sich bei **Detroit** als Autofabrikant betätigen, in Deutschland soll das Game **Rüsselsheim** heißen. Außerdem stehen mit **Lords of the Realm**, **D-Day** und **Breach 3** bald Szenarien vom Mittelalter über unser Jahrhundert bis in die Zukunft für Strategen bereit.

INTERACTIVISON

Die Dänen führten Zusatzlevels der CD-Version von **Naughty Ones** vor und kündigten den Heli-Simulator **Search and Rescue** mit peilschneller 3D-Grafik an.

INTERPLAY

Die CD-Konvertierung von „Lost Vikings“ wird gerade fertiggestellt, es folgt eine Neuauflage des klassischen Kampfschachs: **Bat-**

ECTS LONDON '94

Hechess Enhanced soll mehr Animationen, CD-Musik und Sprachausgabe bieten.

KRISALIS

In den nächsten Tagen steht das optisch aufgemotzte Panzerspektakel **Sabre Team** für A1200 und CD³² bereit, daneben arbeitet man an CD-Konvertierungen von **Soccer Kid** (mehr Animationen, bessere Musik), der in diesem Heft getesteten Fußball-Fortsetzung **Manchester United Premier League Champions** sowie der Rennsimulation **Formula One Team Manager**. Gesichtet wurden hier außerdem einige Starbyte-Games wie etwa die A1200-Version von **Hannibal** und das für Juli geplante **Rings of Medusa Gold**.

MAXIS

Ein urbaner Traum wird wahr: Im September erscheint das geniale **Sim City 2000** für den A1200!

MICROPROSE

Neben dem gelungenen Genremix **UFO** gab's die exzellente CD-Version von „Gunship 2000“ als Vorbismuster zu bestaunen; von den angekündigten PC-Konvertierungen **The Legacy** (Adventure) und **Starlord** (Space-Händler) fehlte jedoch jede Spur.

MILLENNIUM

Während **James Pond 3** bereits durch diese Ausgabe turnt, wird seinem Plattform-Kollegen **Pinkie** gerade der letzte Schliff verpaßt, ab Juni hetzen dann bunte Comic-Monster in **Wild Cup Soccer** über den Rasen. Außerdem in der Mache: die Digital-Prügelei **MysterX** rund um Neil Axe, den britischen Experten für Martial Arts.

MINDSCAPE

Der Starttermin für die immer wieder hinausgeschobene Krötenkeilerei **Battletoads** lautet nunmehr Mai, zuvor werden mit **Out to Lunch** die A1200-Plattformen behüpft. Im Oktober durchfliegt man beim vielseitigen Duell-Flugi **Evasive Action** vier verschiedene Epochen, um schließlich etwa zur selben Zeit exklusiv auf CD in das Renncockpit von **Megarace** zu steigen.

MIRAGE

Die grafisch beeindruckende Materialschlacht **Rise of the Robots** läßt nach wie vor auf sich warten – vermutlich weil gleichzeitig eine Version für die Spielhalle erscheinen soll.

NOVALOGIC

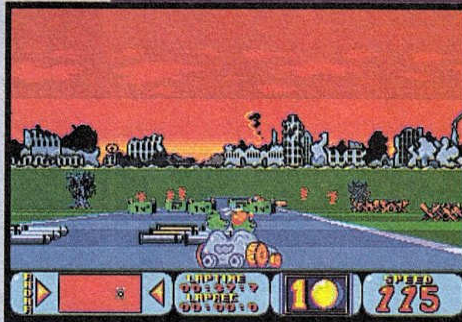
Demnächst taucht Nachschub für U-Boot-Kapitäne auf: Die **Wolfpack Datadisk** wird 58 neue Missionen enthalten.



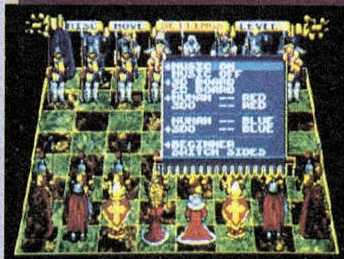
Olé, olé – Kick Off 3 kommt!



Das virtuelle Abenteuer: Cyberspace

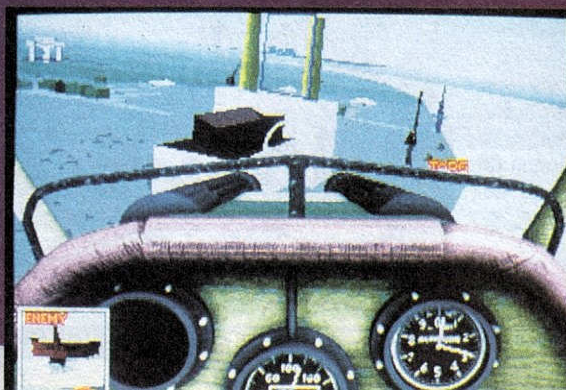


Der Comic-Raser: Bump'n'Burn



Actionschach auf CD: Battlechess Enhanced

Adelheid, bald ist's soweit: Sim City 2000



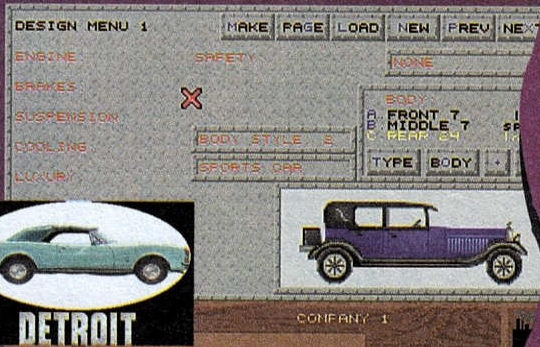
Duelle über den Wolken mit Evasive Action



Vielversprechender Iso-Rolli: Heimdall II



Gelungene Plattform-Puzzelei: Whizz



Autos Marke Eigenbau aus Detroit bzw. Rüsselsheim



NEWSFLASH

ECTS LONDON '94

OCEAN

Den tristen Golfer **The Ryder Cup** gibt's bald auch auf CD, na und? Demgegenüber hinterließ die fast vollendete A1200-Version des Action-Flugis **T.F.X.** einen hervorragenden Eindruck, genau wie die ersten Demosequenzen des im November startenden Vektorspektakels **Inferno**. Gegen Weihnachten will Ocean auch mit dem Splitscreen-Plattformer **Mighty Max** fertig sein, der dann gegen **Mr. Nutz 2** anzutreten hat. Natürlich fehlte zudem die obligate Movie-Action nicht, also steht demnächst **The Shadow** ins Haus.

PSYGNOSIS

Die Liverpoolier zeigten ihre Highlights außerhalb der Show, doch war das Gebotene den Ausflug wert: Die Action-Knaller **Scavenger 4** und **Megamorph** werden CD-Freaks ab September zu Begeisterungstürmen hinreißen! Digital Illusions Puzzle-Plattformen aus **Benefactor** nähern sich der Vollendung, daneben gab es ein Amiga-Demo des Actionhammers **Hardcore** vom Mega Drive zu sehen. Dann warten noch die Comic-Plattformen von **G2** und ein launiges 3D-Rollenspiel namens **Magician's Castle**.

RENEGADE

Freut Euch in Kürze auf das enorm spielbare Plattform-Spektakel **Ruff'n'Tumble** sowie CD-Konvertierungen von **Fire & Ice**, **Uridium 2** und **Speedball**. Im September folgt **Sensible World of Soccer** mit Managerteil und verfeinerter Spielbarkeit, ehe dann vier Wochen später Renegades Adventure-Debut ansteht: **Flight of the Amazon Queen**.

SCI

Unter neuem Namen stricken die Mannen von Sales Curve am Nachfolger zum CD-Spektakel „Der Rasenmähermann“ – die ersten Animationen von **Cyberwar** ließen uns denn auch das Wasser im Munde zusammenlaufen!

SIERRA

Die hervorragende Amiga-Umsetzung von **King's Quest 6** ist fast fertig, außerdem hinterließ **Sierra Soccer** einen sehr guten Eindruck – welcome back, Sierra!

SILMARILS

Das Survival-Adventure **Robinson's Requiem** und der Rollenspiel-Nachfolger **Ishtar 3** sind so gut wie fertig; Versionen für A500, A1200 und CD³² stehen vor der Tür.

SYSTEM 3

Neben CD-Konvertierungen älterer Titel wie „Myth“ oder „Flimbo's Quest“ wurde eine vorläufig noch namenlose, aber vielversprechende Ballerei angekündigt. In den Genuß des quirligen Plattform-Kaugummis **Putty Squad** sollen dagegen alle Amiga-Modelle kommen.

THALION

Da die Programmierer aus Gütersloh zu Blue Byte abgewandert sind, werden die CD-Konvertierungen von **No Second Prize**, **Lionheart** und **Ambermoon** nun in England erstellt, weshalb noch mit Wartezeiten zu rechnen ist. Mit **Super Methane Brothers** führte man außerdem den Plattform-Debütanten des neuen Labels Apache vor.

TEAM 17

Ballerfreaks dürfen sich auf Zusatzmissionen in **Alien Breed 2 – Tower Assault** freuen, außerdem würzt man den zweiten Alienbraten für die CD gerade mit mehr Animationen und Musik nach. Auch **Ultimate Body Blows** wird auf Schillerscheibe schillern – dank superber neuer Grafiken und einer Tagteam-Option! In fernerer Zukunft warten dann noch das Action-Strategical **King of Thieves** und ein vorläufig titellosen Bowling-Game zum Budgetpreis.

U.S. GOLD

Am CD³² konnte man eine ordentliche Konvertierung der Arcade-Knallerei **Raiden** probieren, das offizielle Spiel zur Fußball-WM **World Cup USA '94** soll (wie könnte es anders sein?) bis Juni veröffentlicht sein.

VIRGIN

Die Jungfrauen aus London hatten den beeindruckendsten Gesamtkatalog vorzuweisen: Bereits in den nächsten Tagen stürmen die **Crash Dummies** auf die Plattform, im Mai geht der Flugi **Overlord** an den Start, anschließend soll die CD-Version von **Cannonfodder** kommen, und an eine CD-Umsetzung von **Beneath a Steel Sky** ist ebenfalls gedacht. Ab September hüpfert **Aladdin** auf den A1200, gefolgt vom **Dschungelbuch** und der Versoftung des neuen Disney-Streifens **Lion King**. Freuen darf man sich außerdem auf **Sensible Golf** und die grafisch faszinierende Prähistorik des CD-Adventures **Lost Eden**. (r1)



Edel-Adventure auf CD: Lost Eden



Launiges Plattform-Quartett: Mighty Max



Das Abenteuer ruft: Flight of the Amazon Queen



Die Plattform ruft aber zuerst: Ruff'n'Tumble



Reinrassiges CD-Spektakel: Cyberwar

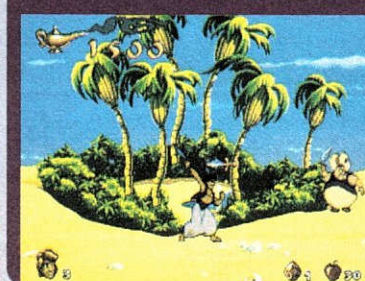


Für die CD aufgebohrt: Ultimate Body Blows

Abflug: Overlord



Das Orient-Hüpfical: Aladdin



NEWSFLASH



**DIE SPEKTAKULÄRE,
MEISTVERKAUFTE MULTI-
KAMPFHUBSCHRAUBER-SIMULATION**

HEBT JETZT VOM AMIGA CD 32 AB.

GUNSHIP 2000

MICRO PROSE

S I M U L A T I O N

Der ganze Nervenkitzel. Die ganze Spannung. Sämtliche Hubschrauber, die Sie sich je erträumt haben.

GUNSHIP 2000: LIEFERBAR FÜR COMMODORE AMIGA, A1200, UND JETZT AUCH FÜR AMIGA CD32.

Apocalypse

Start frei für ein gelungenes Classic-Revival in doppeltem Sinne: Während der Titel dieser Heli-Hatz an den C64-Klassiker „Fort Apocalypse“ erinnert, gemahnt das Gameplay eher an Broderbunds ebenso klassischen „Choplifter“.

Der Spieler findet sich hinter dem Steuerknüppel eines bis an die Zähne bewaffneten Kampfhubschraubers wieder, um im fiktiven Inselstaat Majipoor amerikanische Geiseln aus der Hand böser Dschungelkrieger zu befreien. Dazu müssen massig Feindinstallationen zerbombt werden, womit die Auf-

feindliche Apache-Helikopter oder die Luftabwehr wird dem Reaktionsvermögen wirklich alles abverlangt. Doch auch strategisches Feingefühl sollte der Pilot mitbringen, denn wer zu viele Geiseln auf einmal befreit und so mangels Transportmöglichkeit einen Teil der Leute im Feindgebiet zurücklassen

muß, kann bei seiner Rückkehr vielleicht nur noch Leichen aufsammeln. Schließlich darf man nicht erwarten, daß der Gegner Kaffeepause macht, nur weil man sich selbst gerade auf dem Heimflug zur Basis befindet...

Um hier mit all den Flaks, Radarstationen, Panzern, Hekenschützen und Infanteristen fertig zu werden, steht ein umfangreiches Waffendepot zur Verfügung. Das Bord-MG ist dabei unbegrenzt munitio-

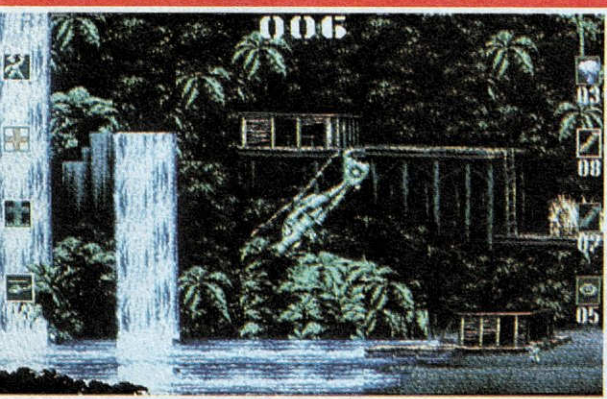
nen muß man dagegen haushalten und den Vorrat immer wieder durch Einfangen von am Fallschirm baumelndem Nachschub aufstokken. Die hierfür nötigen Manöver

gehen dank der genialen Steuerung locker von der Hand, sogar Rück- und Seitwärtsflug sind machbar. Schade bloß, daß selbst Besitzer von Zweitbutton-Sticks zwecks Extrawaffen-Auswahl auf die Tastatur ausweichen müssen, wie der Komfort überhaupt etwas kurz kommt. Weder Titelbild noch Optionsscreen sind vorhanden, weder Zweitläufer noch Festplatten werden unterstützt, zudem war der Testlauf am mit Zusatz-RAM erweiterten A1200/A4000 nicht von Erfolg gekrönt. Schwerer noch wiegt der herbe Schwierigkeitsgrad: Ballernovizen werden nicht zuletzt wegen der fehlenden Continues ihre liebe Mühe haben, eines der drei Leben bis in höhere Levels zu retten.

Profis hingegen dürfen sich auf überzeugendes Parallax-Scrolling, fabelhaft ausgearbeitete Schlachtschiff-, Dickicht- und Tempelszenarien sowie Animationen vom Allerfeinsten freuen. Wenn der Helikopter abhebt, Geiseln ihn herunterwinken oder ein Feindflugi brennend abstürzt, ist das wahrlich sehenswert; die erschreckend blutigen Todes-



Duell am Himmel



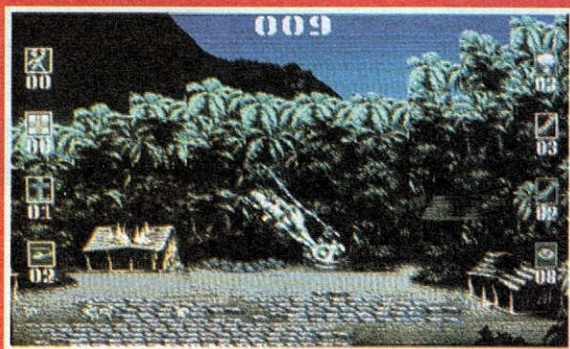
Die Idylle trägt!



Tod im Dschungel

gabenstellung der von „Desert Strike“ ähnelt. Doch nach Missionsbeginn zeigen sich dann die Unterschiede zu Electronic Arts' Actionheli:

Hier wird die Landschaft aus der Seitenansicht gezeigt, und die Luft ist weitaus bleihaltiger – im Kampf gegen



APOCALYPSE (VIRGIN) HELI - BALLEREI	
85% „FEURIG“	
GRAFIK	86%
ANIMATION	89%
MUSIK	-
SOUND-FX	87%
HANDHABUNG	79%
DAUERSPASS	83%
FÜR KÖNNER	
PREIS	DM 69,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

VOM PIZZABÄCKER ZUM MILLIONÄR

Für AMIGA und PC

Nun rat mal, wer zum Essen kommt: Wenn Du gut bist, wird Dein Pizzalokal ein Renner, und schon bald eröffnetest Du Filialen in ganz Europa. Wenn Du mäßig bist, ähnelt Deine Pizzeria einer Möbelausstellung: Jeden Augenblick kommt keiner. Und wenn Du Pech hast, bekommst Du Besuch von den Männern mit den Sonnenbrillen: Die Ehrenwerte Gesellschaft bittet zur Kasse. Aber Du bringst den Laden zum Laufen, wenn Du den richtigen Standort und das passende Mobiliar auswählst, die Finanzierung optimal angehst, die besten Pizzen kreierst, günstig einkaufst, ansprechend wirbst, die richtigen Politiker schmierst - und auch mal Deine Konkurrenz ein wenig ärgerst. So eine Sonnenbrille kann ja schließlich jeder mal aufsetzen...

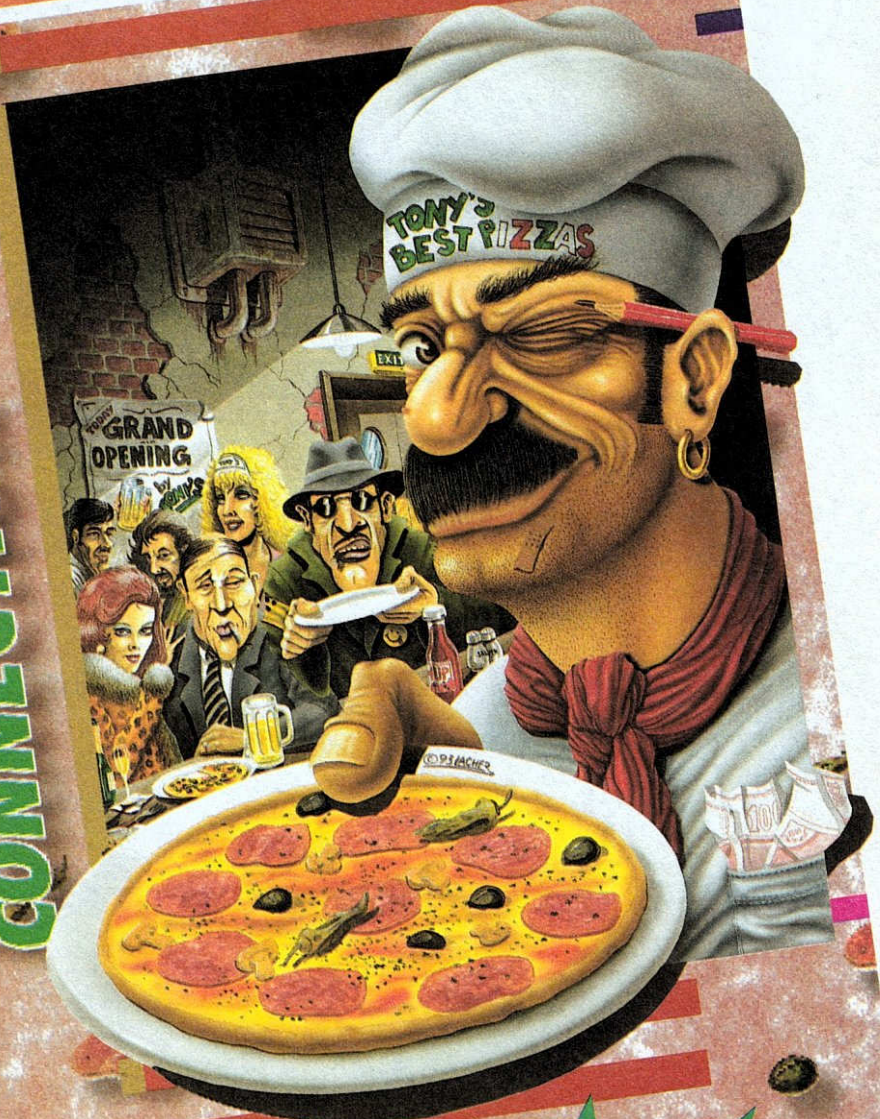
PIZZA CONNECTION



PC (VGA 256 Farben)



PC (VGA 256 Farben)



Demo-Disk für AMIGA oder PC gegen 6 DM in bar oder Briefmarken ab sofort bei: SOFTWARE 2000, Stichwort "Demo Pizza Connection", Postfach 110, 23691 Eutin.

SOFTWARE 2000



SOFTWARE 2000
 Programmiert auf gute Unterhaltung.

- Features**
- 1 - 8 Spieler
 - 100 verschiedene Charaktere
 - 10 europäische Städte in 3 Zoom-Stufen
 - Mindestens 30 verschiedene voll animierte Geschäftspartner pro Stadt
 - Restaurant-Einrichtung aus über 180 Gegenständen wählbar
 - Pizzen mit über 70 Zutaten frei editierbar
 - Interaktiver Dialog mit Angestellten, Geschäftspartnern und Gästen
 - Werbemöglichkeiten vom Handzettel bis zum TV-Spot
 - Austausch von eigenen Charakteren und Missionen
 - Freispiel-, Level- oder Missionsmodus
 - Comicgrafik
 - Situationsgerechte Geräusch- und Musikuntermalung

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline (0 45 21) 800444 • Mailbox (0 45 21) 80 04 47

Death or Glory

Die Schlacht von Morgan

In der letzten Ausgabe haben wir Euch mit einem Preview zum neuen Taktik-Rollenspiel von Software 2000 den Mund wässrig gemacht – und auch die hochoffizielle Testversion ist ein strategischer Leckerbissen!

wollen insgesamt 16 Schlachten ausgefochten werden, die man in eine atmosphärische, zwischendurch ständig weitergesponnene Hintergrundgeschichte eingebettet hat. Bei jeder dieser stark

den seiner Heerführer die gewünschten Einheiten von Fußläufern, Bogenschützen, Kampfmönchen oder Magiern ein. Anschließend werden die Truppen rundenweise und strategisch geschickt auf den bis zu 4.096 Quadrate umfassenden Schlachtfeldern verschoben. Die Kampfmoral der Soldaten wird dabei sehr stark durch die (fast komplett dem AD&D-Fundus entlehnten) Charakterwerte ihres Anführers und seiner aktuellen Entfernung von der Truppe beeinflusst. Aber auch das Gelände hat ein gewichtiges Wörtchen mitzureden, denn von hohen Mauerzinnen aus verteidigt sich's nun mal leichter als auf weiter und damit ungedeckter Flur. Und bei einem Konflikt zwischen zwei sonst praktisch gleichwertigen Einheiten mögen die Erfahrungspunkte der Vorgesetzten das Zünglein an der Waage sein, wobei jeder vernichtete Feindtrupp das Konto etwas aufstockt. Wer fleißig punktet, steht irgendwann auch zur Beförderung an und darf sich dann zwischen zwei alternativen Aufstiegsmöglichkeiten entscheiden. Die Wahl sollte mit Umsicht und Bedacht getroffen werden, denn manche Karriereleitern enden in einer Sackgasse – außerdem ist es sicher kein Fehler, auf eine ausgewogene Mischung der Befähigungen in seinem durch den Fortgang der Geschichte allmählich größer werdenden Kontingent an Feldherren zu achten.



21 Als Redakteur ist man ja so manches gewöhnt, doch den Auftrag, mal eben „zum Strategen der Kategorie 3 aufzusteigen“, erhält auch unsereins nicht jeden Tag. Genau das verlangt hier aber ein geheimnisvoller magischer Zirkel vom Spieler, der dazu in einem fernen Märchenland gar nicht so märchenhafte Schlachten ausfechten muß. Denn das Fantasyreich Morgan wird gerade von einem riesigen Heer belagert – wobei König Werthas schwer seinen unehelichen Sohn Xhor im Verdacht hat, als Drahtzieher hinter dieser Ungezogenheit zu stecken. Doch Prinz Raven mag nicht an die Schuld seines Halbbruders glauben und zieht deshalb los, das Geheimnis um Xhor und die feindliche Streitmacht zu lüften...

Wer jetzt an einen zünftigen Fantasyrolli denkt, liegt nur teilweise daneben, denn mit Death or Glory startet Software 2000 eine neue Strategie/Rollenspiel-Serie, deren Konzept eng an den Mega Drive-Klassiker „Warsong“ angelehnt ist. Bei vorliegender Premiere

taktisch geprägten Auseinandersetzungen muß ein bestimmtes Ziel erreicht werden; die weitgespannte Aufgabenpalette reicht vom schlichten Vernichten der feindlichen Feldherren über das Durchqueren und Erforschen von finsternen Dungeons bis zur Befreiung einer holden Maid.

In der Praxis kauft man zunächst für je-





Wüste Schlachten in der Wüste



Der Kampf tobt!



Licht und Schatten in Morgan



Übersicht muß sein



Die Klosterinsel wird belagert



Was macht der Skrull am Fantasy-Schlachtfeld?



Angesichts der Komplexität des Games ist man für das ausgefeilte Befehlsmenü dankbar, über das sich die eigenen Mannen komfortabel bewegen, in den Kampf oder zum Ausruhen schicken lassen. Aber auch die (dosierbaren) Zaubersprüche, allerlei Übersichtskarten und Infos zu Freund und Feind sind ruckzuck abrufbar. Nur bei den eigentlichen Kämpfen darf sich der Feldherr bequem zurücklehnen und in einer animierten Sequenz den Ausgang beobachten; selbst eingreifen kann er hier nicht mehr. Der Lohn der Schlachten besteht (neben den erwähnten Erfahrungspunkten) in Gold, mit dem man nicht nur frisches Personal einkauft, sondern ab und an auch mal ein magisches Artefakt wie etwa ein Zauberschwert. Da sich die einzelnen Feldzüge über mehrere Stunden hinziehen können, darf der Spielstand selbstverständlich gespeichert werden. Kennt man schließlich alle vorhandenen Schlachten in- und auswendig, kann man auch gegen einen menschlichen Freund antreten, wobei dann allerdings der Storyteil entfällt.


Die meist aus der Vogelperspektive gezeigte Grafik beglückt zwar sämtliche Amigas (also auch den 500er) mit 128 Farben, sieht jedoch abgesehen von ein paar netten Zwischenbildern karg bis zweckmäßig aus – auch diesbezüglich hat man sich also am Vorbild „Warsong“ orientiert. Erwähnenswert wäre in diesem Zusammenhang noch, daß ein Großteil der hübschen Portraitgrafiken aus den Marvel-Comics „übernommen“ wurde, wenn das mal keine Probleme gibt? Der Sound klingt jedenfalls gut, nur wollen die Techno- und Heavy Metal-Klänge einfach nicht so recht zu dem Fantasyszenario passen. Ganze Arbeit geleistet hat man dafür bei der Steuerung: Obwohl bloß ein Feuerknopf ausgenutzt wird, sind selbst komplexere Aktionen ohne Reibungsverluste ausführbar; bei so viel Komfort kommt selbst das altherwürdige „Battle Isle“ nicht mehr mit.

Am überzeugendsten ist jedoch das durchdachte Spielkonzept, das jeden Strategen unweigerlich in den Bann zieht. Schon die Vorgeschichte sorgt prächtig für Stimmung, und die Bandbreite der Missionen ist enorm. Als Salz in der Suppe gibt's plötzlich ausbrechende Vulkane, langsam geflutete Wassergräben und finstere Höhlen, in denen gerade mal das jeweils nächste Feld zu erkennen ist. Auch die Karriereplanung seiner Kriegshelden und die eingestreuten Magie-Sprengsel halten den Amiga-General bei Laune, zumal sich die Anglegenheit recht flott von Disk spielen läßt – eine HD-installierbare Version kann per Update nachbestellt werden. Aber nicht zuletzt weil eine Umsetzung des originalen „Warsong“ nicht zu erwarten steht, führt an dieser Schlachtplatte trotz der kleinen Mankos kein Weg vorbei: Death or Glory vereint viel Atmosphäre mit Komplexität und einem zukunftsweisenden Konzept! (mic)

DEATH OR GLORY
(SOFTWARE 2000)

STRATEGO-ROLLI

85%
„PACKEND“



GRAFIK	54%
ANIMATION	50%
MUSIK	68%
SOUND-FX	70%
HANDHABUNG	82%
DAUERSPASS	88%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS **DM 99,-**

SPEICHERBEDARF	1 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	7	JA
HD-INSTALLATION	NEIN	
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE	
DEUTSCH	KOMPLETT	

ARMOUR GEDDON II

Codename Hellfire

Vor zweieinhalb Jahren versuchte sich Psygnosis mit dem Vorgänger erstmals an einer SF-Simulation – und bei dem damals erzielten Achtungserfolg hätten es die Liverpools auch besser belassen...



Jenseits von EDEN

Seinerzeit mußte ja die durch den atomaren Holocaust geteilte Menschheit wieder vereint werden, 70 Jahre später herrscht nun erneut dicke Luft: Anno 2083 haben Anarchisten den Vernichtungssatelliten Hellfire unter ihre Kontrolle gebracht und bedrohen damit den Rest der Bevölkerung. Aber zum Glück gibt's ja noch EDEN („Earth Defense Network“), eine Organisation, die über genügend Waffen, Panzer, Flieger etc. verfügt, um die Sache wieder ins Lot zu bringen.

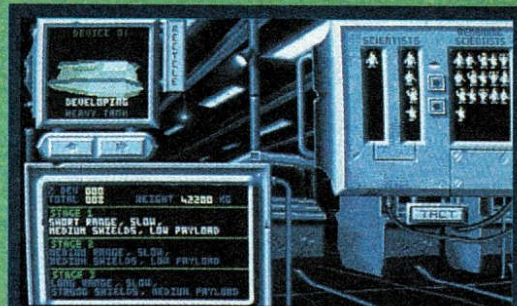
Der Spieler soll alle Aktionen von EDEN koordinieren, wofür ihm anfangs nur eine sehr begrenzte Menge an militärischer Hardware zu Gebote steht. Um das Endziel, den Bau einer Rakete zur Zerstörung des Hellfire-Satelliten, zu erreichen, müssen deshalb zunächst allerlei Fabriken und Rohstoffminen erobert werden. Durch derlei Aktionen lassen sich so nebenbei auch gleich der Fuhrpark und das Waffenarsenal von EDEN ver-

größern bzw. wieder auffüllen. Konkret können all die Tanks, Lkws, Hubschrauber und Flieger nach und nach mit Lasern, Bomben, Granaten, Radarstrahlenablenkern oder Teleportern aufgerüstet werden, wobei manche der technischen Gimmicks allerdings erst von den Wissenschaftlern entwickelt werden wollen.

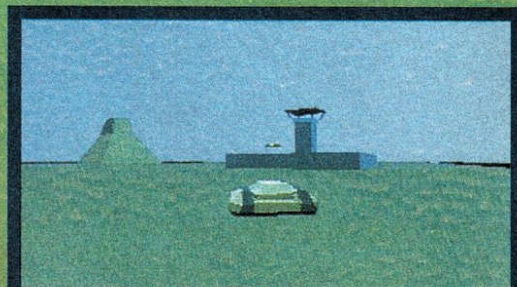
Die Hauptaufgabe besteht jedoch im Steuern der diversen Vehikel, und das meist im direkten Kampfeinsatz, während man simplere (Aufklärungs-) Aufgaben getrost dem Autopiloten überlassen kann. Dabei sind nicht nur die eigenen Aufträge zu erledigen, bei denen es überwiegend um das Erobern der feindlichen Fabriken geht, nein, auch die Kampfverbände des Gegners sind nicht faul. Daneben gibt's eine zoombare 3D-Karte, auf der bis zu sechs Einheiten gleichzeitig zu befehligen sind – sobald es hart auf hart kommt, legt man aber doch besser selbst Hand an.

Die Schlachten präsentieren sich am Screen in genau der gleichen tristen Optik wie beim Vorgänger: hier mal ein Klötzchengebäude, dort ein Polygonflieger und dazwischen viel braune Wüste. Dazu ertönt alle Jubeljahre mal ein Soundeffekt, und das war's auch schon. Immerhin sind die 3D-Routinen selbst auf Standard-Amigas fast schon zu schnell, und die Tastatursteuerung (von Maus & Stick sei dringend abgeraten) ist logisch aufgebaut. Man hätte über die antiquierte Aufmachung also hinwegsehen können, bekäme man es hier im Grunde nicht erneut nur mit sechs recht ähnlichen Schmalspur-Simulationen zu tun. Der Hubschrauber fliegt nämlich etwa so, wie der Panzer sich lenkt und der Bomber bombt; zudem „hängen“ die Fahrzeuge manchmal an den Gebäuden fest, und oft genug düst man stundenlang völlig unbehelligt durchs Gelände.

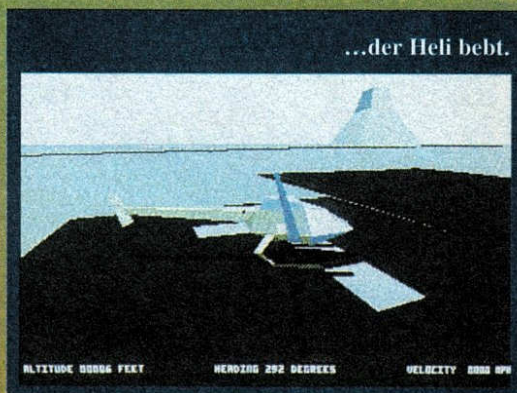
Fazit: Was man anno 1991 gerade noch so



Im Entwicklungslabor



Die Wüste lebt...



...der Heli bebt.

durchgehen lassen konnte, wirkt heute bloß noch museal; Armour Geddon II ist ein Spiel von vorgestern. (mic)



Die taktische 3D-Karte

ARMOUR GEDDON II
(PSYGNOSIS)

SF-SIMULATION

44%

„ÜBERHOLT“



GRAFIK	64%
ANIMATION	61%
MUSIK	—
SOUND-FX	28%
HANDHABUNG	61%
DAUERSPASS	42%

VARIABLE: 3 STUFEN

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

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



Tel.: 05 91 - 4 79 82 Fax: 05 91 - 5 90 99 und 5 32 36
E. M. P. Handelsgesellschaft mbH, Postfach 17 21, 49803 Lingen

NEUHEITEN

Micro Machines

Art. - Nr.: 650122
KD 54,99 DM

S. U. B.

Art. - Nr.: 650123
KD 59,99 DM

Perihelion

Art. - Nr.: 650124
KD 69,99 DM

Genesis

Art. - Nr.: 650125
KD 69,99 DM

Beneath A Steel Sky

Art. - Nr.: 650126
KD 59,99 DM

Detroit

Art. - Nr.: 650127
KD 79,99 DM

Hatrick

Art. - Nr.: 650109
KD 79,99 DM

Der Clou

Art. - Nr.: 650114
KD 79,99 DM

Pizza Connection

Art. - Nr.: 650110
KD 84,99 DM

Zeppelin

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

Apocalypse

Art. - Nr.: 650063
DA 49,99 DM

Kingmaker

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

Winter Olympics

Art. - Nr.: 650108
ML 74,99 DM

Cannon Fodder

Art. - Nr.: 650096
KD 49,99 DM

Kolumbus

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

Mortal Kombat

Art. - Nr.: 650045
DA 54,99 DM

Aufschwung Ost

Art. - Nr.: 650115
KD 74,99 DM

Die Siedler

Art. - Nr.: 650083
KD 89,99 DM

SOMMERPREISE

Lords of Power

(Geniale Compilation mit Red Baron, Silent Service 2,
Perfect General und Railroad Tycoon)
650078 (KD/DA) 79,99 DM

Dune 2

Art. - Nr.: 650011
KD 54,99 DM

Turrican 3

Art. - Nr.: 650084
DA 59,99 DM

J. C. Great Courts 2

Art. - Nr.: 650076
KD 27,99 DM

Goal

Art. - Nr.: 650008
KD 54,99 DM

Anstoss

Art. - Nr.: 650040
KD 79,99 DM

Gunship 2000

Art. - Nr.: 650024
DA 74,99 DM

Dogfight

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

B 17 Flying Fortress

Art. - Nr.: 650016
DA 74,99 DM

Pirates

Art. - Nr.: 650017
KD 32,99 DM

Battle Isle + Data Disk

Art. - Nr.: 650006
KD 69,99 DM

Ambermoon

Art. - Nr.: 650099
KD 74,99 DM

Spiele - Schnäppchen für 39,99 DM

Alien Breed 2 (ML) A500	Art.-Nr.: 650050
Alien Breed 2 (ML) A1200	Art.-Nr.: 650051
Body Blows Galactic (ML) A500	Art.-Nr.: 650049
Body Blows Galactic (ML) A1200	Art.-Nr.: 650104
Terminator 2 - The arcade game (DA)	Art.-Nr.: 650106
X-Mas Lemmings Data Disk (KD)	Art.-Nr.: 650112
Alien 3 (DA)	Art.-Nr.: 650046
Indiana Jones 3 (KD)	Art.-Nr.: 650089
Zak McKracken (KD)	Art.-Nr.: 650090
Monkey Island 1 (KD)	Art.-Nr.: 650091
Death Knights of Krynn (KD)	Art.-Nr.: 650092
Eye Of The Beholder 1 (KD)	Art.-Nr.: 650093
Legend Of Faerghail (KD)	Art.-Nr.: 650095

Spiele für

29,99 DM

Assassin Special Edition (ML)	Art.-Nr.: 650071
Flight Of The Intruder (DA)	Art.-Nr.: 650028
Knights Of The Sky (DA)	Art.-Nr.: 650026
Sensible Soccer 92/93 (KD)	Art.-Nr.: 650009
Woody 's World (E)	Art.-Nr.: 650052
Lotus III (DA)	Art.-Nr.: 650053
Pacific Island (E)	Art.-Nr.: 650054

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

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

In Ermangelung einer Einleitung möchte Euch Papa Joe heute eine alte Volkswaise aus seiner friesischen Heimat vortragen. Sie handelt von einem einsamen Gummistiefel, der sich in ein Dorschfilet verliebt und... wie bitte? Das ist Schwachsinn?! Okay, dann eben ohne Einleitung zu Euren Leserbriefen.

Leserbriefe

DER LÜGEN-DRACHE

Na, kommt Euch der schicke Drache auf meinem Briefkopf bekannt vor? Kein Wunder, denn mir ging's genauso, als ich in die neueste Joker-Galerie schaute – der Lindwurm stammt nämlich aus einer Bildersammlung namens „MT Bilder II“ von Markt & Technik. Die Galerie ist ja eine schöne Sache, aber neuerdings machen sich doch wieder verstärkt unfähige Abkupferer breit!
reklamiert Axel Gercke aus Höchstadt.

Schimpf & Schande über den Drachendieb Daniel Werfeli aus Oberentfelden in der Schweiz! Aber es ist schon merkwürdig: Wenn wir einem Plagiat nicht auf die Schliche kommen, dann eben die Leser – macht es manchen Leuten etwa Spaß, sich öffentlich zu blamieren? Oder ist das gar eine neue Form von Masochismus?!

DER BLOOD COMMANDER

1) Leute, laßt die Ketchupflaschen stecken – ich habe einen Rat für alle 600er-Besitzer, die wegen des fehlenden Ziffernblocks mit dem versteckten Blood Mode von „Mortal Kombat“ Probleme haben: Vergeßt den Ziffernblock und gebt den Bindestrich einfach übers normale

Keyboard ein (links von der rechten Shift-Taste).

2) Eure werte Konkurrenz behauptet, Ihr hättet beim Test zum 1200er-„Gunship“ lediglich die Qualität von ein paar Dias bewertet. Nun wehrt Euch mal, oder wollt Ihr das so auf Euch sitzen lassen?

3) Wie kann es in derselben Ausgabe, in der „Der Clou!“ getestet wurde, schon so detaillierte Tips dazu im Know How geben?

4) Den „Streik Commander“ aus dem April-Joker haben ja auch die anderen Zeitschriften schon längst getestet. Aber die schrieben natürlich den Namen falsch und wollten uns außerdem weismachen, es sei ein Flug für den PC! Ts, ts...

wundert sich Igor Vucinic aus Rinteln.

1) Blutigen Dank im Namen aller ziffernlosen A600-Kämpfer!

2) Und wir dachten immer, der Joker wäre konkurrenzlos! Ist er wohl auch, wenn es die Kollegen versäumen, sich rechtzeitig ein Testmuster vom Hersteller zu besorgen, und ihre Unfähigkeit dann mit haltlosen Anschuldigungen zu kaschieren suchen.

3) Die Tips wurden offensichtlich mit der spielbaren Demoversion von „Der Clou!“ erarbeitet, die es ja schon frühzeitig gab – sind deswegen aber nicht minder wertvoll.

4) Nein, nein, da ist schon vom selben Spiel die Rede. Denn wie unser Boß Michael immer sagt: Wer streikt, fliegt!

KEIN AMIGA FÜR SEAQUEST?

Ich wollte Euch mal fragen, warum Commos Pressesprecherin in einem Interview sagte, daß der Amiga gar nichts mit „Seaquest“ zu tun hat? Weder die Animationen noch der Sound gingen demnach auf die „Freundin“ zurück, statt dessen sei alles in den Universal-Studios in Hollywood produziert worden. Also, ist die Dame falsch informiert, oder habt Ihr gepatzt? Nochwas: Warum heißt eigentlich alles „Multimedia“, was mit CD und Compis zu tun hat? Etwa damit Ihr neue Spitznamen à la Multi-Mick oder Media-Moni erfinden könnt?
vermutet Marcel Doering aus Frankfurt.

Keine Ahnung, aus welchem dubiosen Interview Du Deine Weisheiten hast, die Genesis der Amiga-Effekte in der TV-Serie „SeaQuest“ ist jedenfalls dutzendfach belegt (und warum sollte es in Hollywood-Studios eigentlich keinen Amiga geben?). Multimedia hingegen ist sicher ein etwas überstrapaziertes Schlagwort, hat aber gerade in Verbindung mit CDs seine Berechtigung.

Schließlich sind medienübergreifende Spektakel gemeint, also etwa Fernsehen am Computer oder interaktive Filme – und dazu wird nun mal meist die gewaltige Speicherkapazität einer Schillerschibe benötigt.

KEIN JOKER FÜR JIRKA?

1) Ja, der Amiga-Markt boomt, festzustellen am stetig wachsenden Zeitschriftenangebot für unseren Lieblingscompi. Da hieß es neulich auch für mich: „Joker oder nicht Joker, das ist hier die Frage!“ So krallte ich also meine Finger in einen (neuen) Fetzen Papier und entschied mich (leider) gegen Euer Blatt (schnief). Aber was war das? Rechtschreibfehler, wohin man sah, Spieltests, die mindestens einen Monat zurückgingen, und keine Jokes vom Joker! Was soll ich sagen – gerade eben habe ich mir doch noch Eure neueste Ausgabe gegriffen. Ja, jubelt ruhig, ich juble auch!

2) Und nun was Ernsthaftes: Da regt Ihr Euch in jedem zweiten Artikel über das deutsche Fernsehen auf, weil es Computerspieler als rohe Brutalinskis diffamiert, und dann veröffentlicht Ihr in der Februar-Nummer den Cheat zu „Mortal Kombat“, mit dem man literweise Blut fließen lassen kann. Ein Eigentor, oder?

Media Point

Verkauf
Ankauf
Tausch

Berlins neue Dimension für Games und Zubehör

Games	Preishits (solange Vorrat reicht!)
Airbus A320	1943
Ambermoon	5th Gear
Anstoss	Arcanoid 2
Apocalypse	Archipelagos
Aufschwung Ost	Battle Chess
Battle Isle 2 *	Battlehawks 1942
Beneath A Steel Sky *	Blob
Big Sea	Budokan
Bob's Bad Day *	California Games 2
Body Blows Galactic	Chuck Rock 2
Brian The Lion	Death Knights Of Krynn
Burning Rubber	Emlyn Hughes International Soccer
Burntime	F-15 Strike Eagle 2
Campaign 2	F-17 Challenge
Cannon Fodder	F-19 Stealth Fighter
Caribbean Desaster *	Falcon
Ciffhanger	Falcon Mission Disk 1
Dune 2	Falcon Mission Disk 2
Der Clou	Flames Of Freedom
Der Patrizier	Go For Gold
Der Schatz im Silbersee *	Great Courts 2
Die Höhlenwelt *	Hard Drivin' 2
Die Siedler	Hunt For Red October 1
Dogfight	Immortal
Dungeon Master 2 *	Indiana Jones 3 Adventure (dt.)
Elfmania *	Indiana Jones 4 Adventure (dt.)
Elisabeth *	Indianapolis 500
Elite 2	Jack Nicklaus Golf
Fantasy Dizzy	KGB
Goblins 3	Kings Quest 4
Grand Prix	Legend Of Ferghail
Gunship 2000	Lionheart
Hanse Deluxe	Loom
Hattrick *	Lotus Trilogie
History Line	M1 Tank Platoon
Innocent Until Caught	Mad TV
Jurassic Park	Manchester United Europe
K 240 *	Mig 29
Kings Quest 6 *	Monkey Island 1
Kolumbus	Monkey Island 2 (dt.)
Last Action Hero	North & South
Legend Of Sorasil	Operation Harrier
Liberation (Captive 2)	Operation Stealth
Lollypop *	Pirates
Lothar Matthäus	Populous & Promised Lands
Lost Vikings	Prince Of Persia
Mad Burger *	Quest For Glory 1
Mad News *	Railroad Tycoon
Maelstrom *	Reach For The Skies
Missiles Over Xerion	Rick Dangerous 2
Mortal Combat	Sensible Soccer 92 / 93
Mr. Nutz *	Silent Service 2
Perihelion	Sim Ant (dt.)
Pizza Connection	Sim Earth (dt.)
Quarter Pole *	Sim Life (dt.)
Return Of Medusa Gold *	Streetfighter 2
Robinsons Requiem *	Stunt Car Racer
Second Samurai	Super Space Invaders
Seek & Destroy	Team Yankee
Shadow Of The Comet *	Terminator 2
Simon The Sorcerer	Trivial Pursuit
Skidmarks	Turrican 1, 2
Software Manager	Ultima 5
Star Trek *	Wing Commander (dt.)
Sternenschweif (DSA 2) *	WWF 2
S.U.B.	WWF Wrestlemania
Syndicate	Zak Mac Kracken
Syndicate Data Disk *	
Tornado	
Turrican 3	
Winter Olympics	
Zepplin *	
Zero *	

Games speziell für A1200

Anstoss	69,95
Burntime	79,95
Civilization	79,95
Der Clou *	79,95
Elfmania *	59,95
Kings Quest 6 *	69,95
Sim Life	89,95
Simon The Sorcerer	79,95
T.F.X. *	89,95
Twilight 2000 *	89,95

Amiga CD 32

Amiga CD 32 (Amiga-Konsole mit CD-ROM) 699,-
große Auswahl an CD 32-Spielen lieferbar!

Joysticks

Advanced Gravis Game Pad	49,95
Advanced Gravis Joystick	59,95
Competition Pro Mini black	24,95
Competition Pro Mini clear	29,95
Competition Pro Mini Spezial	29,95
Competition Pro Mini Star	35,95
Quickjoy I	7,95
Quickjoy Supercharger	19,95

Bestellannahme

Telefon (030) 621 60 21
Telefax (030) 622 90 15

Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

Computer	Zubehör
Amiga 1200	externe 3,5"-Diskettenstation
Aufpreis für interne 130 MB Festplatte	ext. Festplatten für A500, z.B. 130 MB
Aufpreis für interne 210 MB Festplatte	Kickstart-Umschaltplatte
	Maus für alle Amigas
	RAM-Erw. auf 1 MB mit Uhr für A500
	RAM-Erw. auf 1,8 MB mit Uhr für A500
	RAM-Erw. auf 2 MB mit Uhr für A500+
	Scartkabel (Amiga an TV mit Scart-Buchse)
	Staubschutzhülle für A500, A500+
	Staubschutzhülle für Monitor

Disketten

3,5" MF 2DD ab 7,50

* bei Drucklegung noch nicht erschienen!
Fordern Sie bitte gegen Rückporto auch unseren Gesamtkatalog für AMIGA an!
Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!
Versandkosten: 6,50 bei Vorkasse,
9,50 bei Nachnahme,
15,- bei Ausland (nur Vorkasse!)
ab 250,- versandkostenfrei!

Laden- & Versandanschrift

Media Point Vertriebs GmbH
Jonasstraße 28
12053 Berlin (Neukölln)

Damit meine ich weniger Sachen wie Arbeitszeit und Anfangsgehalt (unwichtig ist das natürlich nicht gerade), sondern mehr die Frage, ob ich auch ohne einschlägige Erfahrungen die Chance hätte, in den Kreis meiner Lieblingsschreiberlinge aufgenommen zu werden. Zumindest an Kenntnissen in bezug auf Amiga-Spiele würde es ja nicht scheitern. verspricht Markus Ziegler aus Plochingen.

1) Da der Wettbewerb zum Spiel des Jahres immer im Dezember stattfindet, reicht der Zeitraum für in Frage kommende Highlights stets von Dezember bis November – weshalb das 12/93 erschiene „Body Blows Galactic“ erst für die 94er-Auslosung zugelassen ist. Bei den Action-Charts hätte es allerdings in der Tat nicht fehlen dürfen, der verantwortliche Redakteur wird gerade ausgepeitscht.

2) Danke, seit einiger Zeit durchlaufen auch die Comics eine Korrekturphase. Der „Lachfaktor“ scheint uns allerdings individuell sehr unterschiedlich zu sein.

3) Theoretisch kann sich jedermann und jedefrau jederzeit bei uns mit den üblichen Unterlagen und einem Probeartikel bewerben. Was praktisch daraus wird, hängt dann eben von der Qualität der Bewerbung und unserer momentanen Versorgungslage mit „Frischfleisch“ ab.

DIE MASSENSCHLÄGEREI

Wäre es nicht mal möglich, daß sich die Softwarehersteller zusammehocken und ein Mega-Prügelspiel mit den besten Elementen aus „Mortal Combat“, „Street Fighter II“, „Body Blows Galactic“ und „Elfmania“ programmieren? Egal, wie viele Disketten das dann haben wird... schwärmt Aslan Balci aus Hannover.

Da sehen wir wenig Chancen, denn der Konkurrenzkampf in diesem Business ist härter als jedes Prügelgame! Wahrscheinlicher ist schon, daß sich mal ein Hersteller die besten Spielelemente schlicht zusammenklaubt.

TUN & LASSEN

Es scheint, daß Euer Seitenhiebe-Thema vom Januar („Machen Computerspiele brutal?“) zum Dauerbrenner wird, lief dazu doch neulich erst auf RTL eine Ilona-Christen-Sendung, die völlig den von Euch beklagten Strickmustern folgte: Der Pädagoge labert dummes Zeug (gesundheitsschädlich, aggressionsfördernd, süchtigmachend, Scheinwelten, Realitätsverlust...), während der Vater eines Elfjährigen ihn noch locker unterbot (dumm, langweilig, gefährlich, überflüssig, Zeter, Mordio, brüll, kreisch). Meine Güte, ich schreibe denen doch auch nicht vor, was sie zu tun oder zu lassen haben!

Was anderes: Wie ermittelt Ihr eigentlich Eure Charts, speziell die Top Seller? Die Listen von Media Control in anderen Magazinen sehen nämlich oft deutlich anders aus! Hauptsächlich wundert mich dabei die Rolle von „Wing Commander“, das bei Euch nach wie vor unter den Top-Spielen zu finden ist und sogar zu den meistverkauften Games des Jahres gehört. Bei Media Control ist es dagegen schon ewig nicht mehr aufgetaucht... staunt Helmut Sauter aus Langenhagen.

Tja, vielleicht sollten wir den stets schlecht informierten Wichtigtuern im Fernsehen mal vorschreiben, was sie zu tun oder zu lassen haben? Egal, die Top Seller ermitteln wir jedenfalls selbst durch Recherchen direkt bei den einzelnen Händlern, während die Top Seller des Jahres vom

MAILBOX

rer Macht, wer oder was auf Kleinanzeigen reagiert.

TIEFENBACH FOREVER!

1) An alle Leser: Was sind das für Themen in der Mehlbox? Ich will nie wieder jemanden übers CD³² fachsimpeln hören, sonst wird mir schlecht! Und ob der Amiga stirbt, ist mir auch egal – wenn es soweit ist, werde ich's schon merken. Mein Gott, was waren das noch für Zeiten, als alle über den PC und Tiefenbach herzogen! Ich schlage also vor, daß wir ab dem nächsten Heft über die Muster von Michaels Pullover reden oder darüber, was AJ-Wauwau Daisy am liebsten mag – Schlappi, Pedigree Qual oder Katze am Spieß?

2) An die Redaktion: Was haltet Ihr von irgendwie objektiveren Geschwindigkeitsangaben in den Tests? Denn was der eine für „leichte Ruckelei“ hält, das scheint dem anderen mehr ein Weinbergschnecken-Bergaufkriechen in Zeitlupe zu sein. Siehe „Dune 2“ in der Endphase des letzten Levels: „Da hat sich was bewegt, glaub mir!“

3) An alle Zocker: Ehrlich gesagt würde ich mich ziemlich beschissen fühlen, wenn ich mehrere Tausis für einen Compi zum Fenster rauschmeißen müßte, nur um damit spielen zu können!

Wär vielleicht ein Thema für die Blähbox?

4) An alle Atari-Jaguar-Besitzer: Miau! grüßt ein kleiner, wilder Hase (wird doch wohl nicht Hape sein?) aus Hamburg.

1) In der Mailbox werden die Themen behandelt, wie sie kommen – wodurch gelegentlich sogar ein Schrieb wie *Deiner ans Licht der Öffentlichkeit gespült wird. Bei Michaels Klamotten würde es allerdings uns schlecht, und daß Daisy am liebsten „kleine, wilde Hasen“ frisst, dürfte auch nicht ganz in Deinem Sinne sein.*

2) Von Objektivität halten wir viel, doch halten wir gerade die Geschwindigkeit einzelner Games für eine ziemlich subjektive Angelegenheit. Wie an Deiner Formulierung un schwer zu erkennen...

3) Das ist kein Thema, sondern Schwachsinn: Erst Spielen macht den Compi schön!

3) An alle Hamburger: Ist der Kerl repräsentativ für die Stadt an der Elbe? Weil wir dann nämlich genau wüßten, warum wir in München bleiben...

AMIGA VS. PC

Selten so gelacht wie bei der Lektüre Eures April-Jokers – Spitze! Weniger toll war der Leserbrief von Marcel Kuse-

vic, denn ich finde, wir sollten damit aufhören, PC und Amiga anhand von technischen Leistungsmerkmalen vergleichen zu wollen. Die DOSE bringt da einfach die besseren Werte, woran auch Turbokarten und ähnlicher Schnickschnack letztlich nichts ändern. Nein, der Vorteil (und die große Chance) der „Freundin“ liegt doch darin, daß es im Preissektor unter 1000 DM einfach nichts Vergleichbares gibt! Relativ viel Spaß für relativ wenig Geld, das ist die Amiganer-Devise. Leute, die in erster Linie Games zocken wollen, sollten die Tausender also getrost stecken lassen und sich einen Commo-Rechner zulegen. argumentiert Lars Hillesheim aus Berlin.

Hört, hört. Ein Mann mit Vernunft UND Humor – ach, daß wir das noch erleben dürfen!

DIE NACHHILFESTUNDE

Die folgende Beurteilung des AJ 4/94 für CD³²-User ist kein Aprilscherz:

Aktualität:	55%
Umfang:	41%
Dauerspaß:	50%
Inserate:	89%
Seiten:	zu wenige
Preis:	zu hoch
Gesamteindruck:	verbesserungsfähig

soweit die Noten von Klaus

Krank aus Kaiserslautern.

O Gott, so schlechte Noten hatten wir zum letzten Mal in der Schule! Also haben wir sofort unsere Hausaufgaben gemacht und Deinem Fazit entsprochen. Na, Herr Lehrer, hat der neue Sonderteil „Amiga CD-Joker“ die Prüfung bestanden?

AMIGANER, CD-RÖMER, VOLKSGENOSSEN!

Alle, die Ihr da draußen Eure Spielchen mit unserer „Freundin“ treibt, seid aufgerufen, die kommenden Mailboxen zu füllen: Schickt uns einfach einen Brief mit Anregungen, Vorschlägen, Fragen, Lob und, wenn's sein muß, auch Kritik – wir lesen alles und drucken so manches! Selbst vor einer persönlichen Antwort schrecken wir nicht zurück, sofern RÜCKPORTO (Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortscheine) beiliegt, wir Euren Absender entziffern können und auf dem Umschlag folgende Adresse prangt:

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

Krieger



ZECHNER XX 91



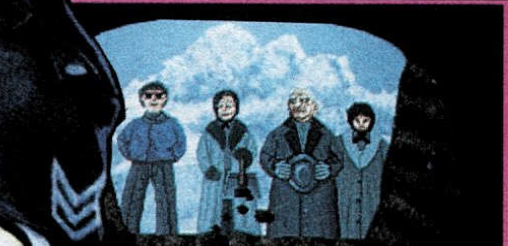
Was ist der Clou, wenn man jetzt den Amiga Joker abonniert? Daß man seine Hefte fortan schneller und preisgünstiger bekommt? Oder daß man gratis ein voll spielbares Demo von NEOs witzigem Gagnoven-Strategical „Der Clou!“ erhält?

Sämtliche 10 Ausgaben eines Joker-Jahres zum Preis von 9, also für schon fast gestohlene 63,- DM (Ausland: 75,- DM) zu bekommen, das ist ja nun wirklich kriminell günstig! Und dafür, daß wir Euch die Hefte im Abo wettersicher und umweltfreundlich verpackt vom Postboten zustellen lassen, würde uns der Kioskbesitzer am liebsten hinter Gittern sehen – weil Ihr den Joker schneller habt als er! Zudem bekommt Ihr noch etwas, was er nicht kriegt, nämlich folgende Gratisprämie:

Jeder Neuabonnent erhält eine voll spielbare Demoversion von DER CLOU! Damit könnt Ihr im kompletten London-Szenario minutiös Verbrechen planen; also eine Bande zusammenstellen, Gebäude erforschen, ein Fluchtauto besorgen und aufrüsten. Keine Frage, diese Scheibe von NEO ist ein Hit – und läuft auf jedem Amiga!

Die strategische Verbrecherkarriere steht allerdings nur schnellentschlossenen Gangstern offen, nächsten Monat ist alles vorbei. Schickt uns also noch heute den ausgefüllten, fotokopierten oder abgeschriebenen Coupon, als besonderen Clou gibt's dann bei jeder Aboverlängerung ein neues Spitzendemo!

DIESES ABO IST DER CLOU!



DAS IST DER CLOU: EIN VOLL SPIELBARES DEMO DES IRREN EINBRECHER-STRATEGICALS „DER CLOU!“ FÜR ALLE NEUABONNENTEN!

Name & Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ / Wohnort

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

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Joker Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift

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

ICH BEZAHLE DURCH BANKABBUCHUNG

KONTOINHABER: _____

KONTO - NUMMER: _____

GELDINSTITUT: _____

BANKLEITZAHL: _____

ICH BEZAHLE PER VORKASSE (SCHECK ODER BARGELD LIEGT BEI)

ICH BEZAHLE NACH RECHNUNGSERHALT DURCH ÜBERWEISUNG AUF POSTGIROKONTO:

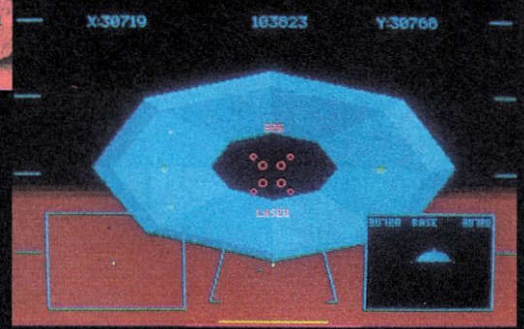
NR.: 444 714 - 806 BLZ 70010080

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

Bitte einsenden an:
 JOKER Verlag • Abo - Verwaltung AJ
 Bretonischer Ring 2 • 85630 Grasbrunn

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

EYE OF THE STORM



Wie „Elite“ – bloß nicht so elitär...

Das junge Label Rebellion sucht noch militante Space-Ökos, um die galaktische Flora und Fauna rund um den Jupiter zu schützen – in einem spielerischen Cocktail aus Strategie und Vektorballerei à la „Elite“.

Nachdem im roten Gasauge des Jupiters Leben entdeckt wurde, erklärte man diese Ecke der Galaxis kurzerhand zum rechtsfreien Raum, bis das komplette Gebiet samt seiner tierischen und pflanzlichen Bewohner kartographisch erfaßt ist. Zu diesem Zweck hält die interstellare Umweltbehörde 64 Missionen für den Spieler bereit, doch stößt die Entwicklung auch andernorts auf Interesse – etwa bei skrupellosen Großwildjägern, die die exotischen Kreaturen im Stil der TV-Show „Running Man“ vor einem sensationsgierigen Fernsehpublikum abschlachten wollen...

Es gibt also viel zu schützen und noch mehr zu tun, wozu (wie man seit „Elite“ weiß) auch das gute Bare nicht fehlen darf: schließlich können nur wohlhabende Umweltfreunde ihr Raumschiff mit besseren

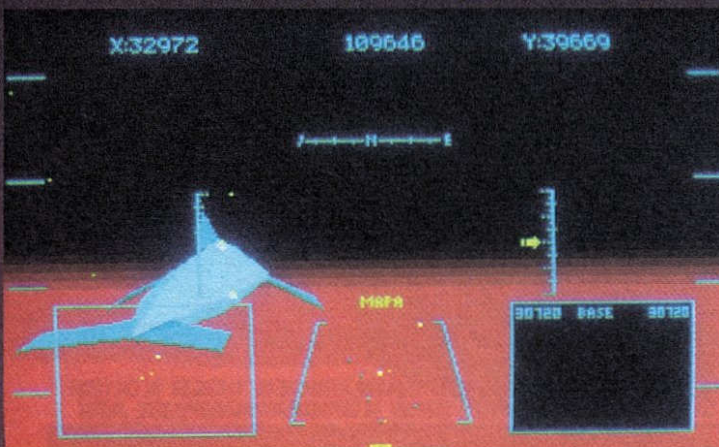
Triebwerken, einem widerstandsfähigeren Rumpf etc. ausstatten und so zuvor unerreichbare Regionen anfliegen. Daher sammelt man nebenbei noch Artefakte oder andere zum späteren Verkauf geeignete Gegenstände, streicht Tantiemen für hohe Einschaltquoten beim Abschluß von Wilderern ein und übernimmt den einen oder anderen lukrativen Auftrag, den die Besitzer herumfliegender Paläste zu vergeben haben – das könnte z.B. der Fang eines „Fuchshais“ oder das schlichte Herankarren von Brennstoff sein. Nach dem Start sieht man zunächst nur die pechschwarze Tiefe des Alls und den rötlichen Nebel der Jupiteratmosphäre. Darüber hinaus befindet sich am Screen ein Instrumentendisplay mit Karte, Kompaß und den Anzeigen für

Treibstoff, Geschwindigkeit, eventuelle Schäden, die momentanen Koordinaten und noch einiges mehr. Gesteuert wird mit einem Fadenkreuz, dessen verschiedene Funktionen vom Kartographieren über das Einsammeln der Pflanzen und Tiere bis hin zum Abschließen von Raketen reichen. Das Handling via Tastatur, Nager oder Stick funktioniert denn auch nach kurzer Eingewöhnung relativ problemlos, bloß schweigt sich die Anleitung z.B. beharrlich darüber aus, wie denn nun die Spielstände abzuspeichern sind. Was die Präsentation betrifft, so hat man nach dem hübschen und von fetziger Rockmusik begleiteten Intro das Beste bereits hinter sich: Im Spiel selbst wird der Betrachter mit unscheinbarer, aber immerhin flotter 3D-Vektorgrafik ab gespeist, bei der lediglich die feinen Animationen der galaktischen Wale, Delphine, Haie etc. wirklich zu gefallen wissen. Auch die Geräuschkulisse erhebt sich nur mühsam über den Durchschnitt, zudem entlockt das oberflächliche Gameplay selbst dem Kenner des steinalten „Elite“ auf Dauer bloß ein müdes Gähnen –

mangelnde Komplexität kann eben auch eine ökologisch noch so wertvolle Hintergrundgeschichte nicht ersetzen. (st)



Bargeld lacht!



Guck mal, ein Space-Wal!

EYE OF THE STORM
(REBELLION)

WELTRAUM-ÖKOLOGIE

60%
„OBERFLÄCHLICH“

GRAFIK	60%
ANIMATION	65%
MUSIK	68%
SOUND-FX	56%
HANDHABUNG	68%
DAUERSPASS	58%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS	DM 99,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

LAND IN SICHT! CHRISTOPH KOLUMBUS EROBERT DIE LAUFWERKE IM STURM

Für AMIGA und PC

Volle Segel voraus in eine spannungreiche Strategie- und Handlungssimulation für bis zu vier Spieler. Wählen Sie aus, ob Sie als Christoph Kolumbus im Auftrag der spanischen

Krone auf Entdeckungstour gehen oder als eine andere historische Persönlichkeit aus Portugal, Holland, England oder Frankreich.

Heuern Sie die Mannschaft an, rüsten Sie das Schiff aus, und los geht's auf einem der 6.400 Felder großen Karte - der Kartengenerator versetzt Sie mit jedem Spielbeginn in eine andere Welt. Wenn Land in Sicht ist, heißt es Expeditionen bilden, Dörfer erobern, Missionen bilden, Siedler gewinnen, Plantagen pflanzen, und, und, und... Sie wollen die wirtschaftliche und gesellschaftliche Vormachtstellung, Sie wollen ein Kolonialreich gründen und berühmt werden - wie Christoph Kolumbus.

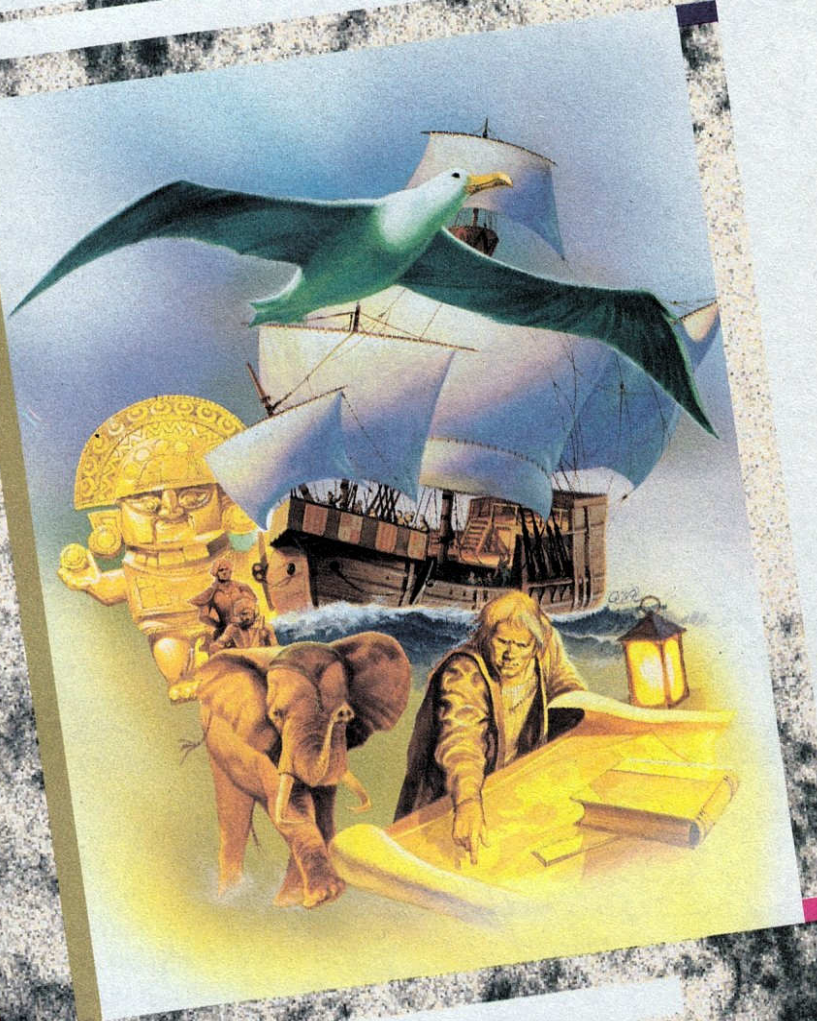


PC (VGA 256 Farben)
als eine andere historische Persönlichkeit aus Portugal, Holland, England oder Frankreich.



PC (VGA 256 Farben)

CHRISTOPH KOLUMBUS



Features

- Komplexe strategische Wirtschaftssimulation
- Eingebauter Kartengenerator
- Amiga-Grafik zum Teil in 64 Farben
- Viele animierte Sequenzen
- Einfache Maussteuerung
- Graphische Menues
- Ein bis vier Spieler
- Fehlende Spieler werden durch gleichwertige Computergegner ersetzt

SOFTWARE 2000



Demo-Disk für AMIGA
oder PC gegen 6 DM in bar oder
Briefmarken ab sofort bei:
SOFTWARE 2000, Stichwort
"Demo Kolumbus",
Postfach 110, 23691 Eutin.

SOFTWARE 2000

Programmiert auf gute Unterhaltung.



Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline (0 52 41) 98 60 10 • Mailbox (0 45 21) 80 04 47

JAMES POND 3

Operation Starfish



Frischer Fisch

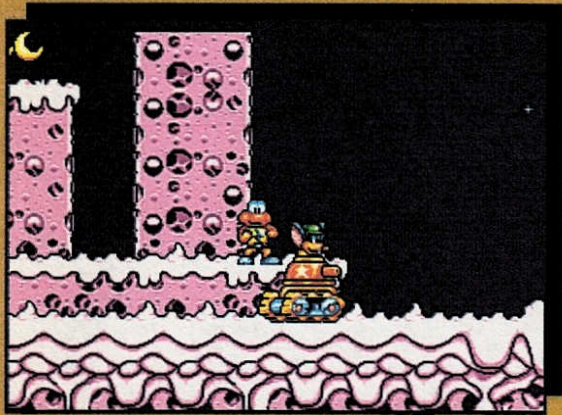
Wir wissen nicht, was die merkwürdige Schreibweise des Untertitels bedeuten mag, aber wir wissen, daß die Coder von Vectordean auch mit Ponds drittem Geheimauftrag (sein Auftritt in den sportlichen „Aquatic Games“ war ja eher ein Gastspiel) wieder ein gut spielbares Jump & Run an Land gezogen haben. Die Feuerprobe hat das Game bereits vor ein paar Monaten am

James Pond ist für den amiganischen Plattformdienst das, was James Bond für den englischen Geheimdienst ist: Top-Agent in Sachen Unterhaltung. Und auch in seiner neuen Mission macht Millenniums schuppiger Qualitätsgarant wieder eine gute Figur!



Alles Böse kommt von oben?

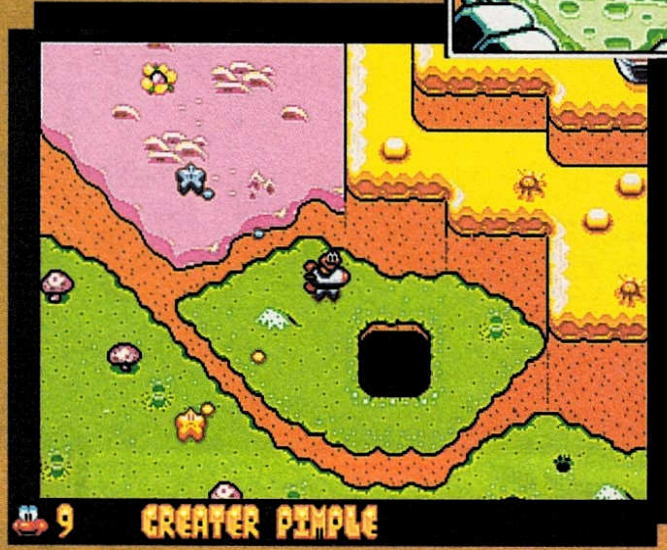
und versteckte Bonushöhlen aufmerksam macht. Und sobald man außerdem noch den Geheimdienstkollegen Fridolin Frosch ausfindig gemacht hat, kann der Held jederzeit in dessen Haut schlüpfen und so auch enge Passagen meistern oder mit den sprungstarken Froschschenkeln extra weite Sprünge absolvieren. Doch so nett das alles auch ist, letztlich mangelt es den weit über 100 Levels dann doch ein wenig an Innovation und Abwechslung – von der frei begehbaren Weltkarte über die vielen Trampolin-Plattformen bis zu den unsichtbaren Bonusblöcken ist halt alles schon mal dagewesen. Dazu kommen kleine Schwächen im Gamedesign: Nach Verlust eines der zunächst drei Agen-



Selbst große Gegner sind für ihn nur kleine Fische...

Mega Drive absolviert, jetzt geht es dem Erzschatzen Dr. Maybe per 1200er an den Kragen: Wie jedes Kind weiß, besteht der Mond aus Käse und Eis – indem er den Erdtrabanten mit einer teuflischen Maschinerie dieser Rohstoffe beraubt, fährt der Bösewicht schweres Geschütz gegen den Ernährungsplan der Menschheit auf. Tragischerweise kann Pond zur Rettung der Kalorien nicht auf den praktischen Streck-

anzug aus dem Vorgänger zurückgreifen, ja, er muß auf technische Hilfen zunächst sogar völlig verzichten. Allein durch gekonnte Sprünge auf den Kopf der Gegner bzw. durch Fausthiebe kann sich der fischige Spion in den ersten Levels seiner Schuppen wehren. Doch später findet sich dann jede Menge Sammelgut, um den feindlichen Ratten, Schneemännern oder Mechano-Kühen etwa Zeitbomben und Felsblöcke entgegenzuschleudern; es gibt Fruchtpistolen mit passender Orangen- bzw. Erdbeer-Munition, Sprungfedern, ein Jetpack, eine Luftschraube sowie natürlich Punkte, Zusatzleben und frische Energie. Durch Druck auf die Space-Taste oder (sofern ein Joypad bzw. ein entsprechender Stick vorhanden ist) den zweiten Feuerknopf aktiviert man darüber hinaus spezielle Turboschuhe, mit denen es sich aber auch ganz gemütlich an der Decke entlang oder Wände hinauf spazieren läßt. Zusätzliche Hilfestellung bekommt James durch seinen Agenten-Spezi Admiral Nelson, der per Texteinblendung auf gefährliche oder interessante Stellen wie übergroße Monsterfrösche, Fliegenpilze



Und das ist nur einer kleiner Teil des Gesamtareals!



tenleben wird Pond rigoros zum Levelbeginn zurückversetzt; außerdem fehlen einige Spielelemente der Konsolen-Version; etwa die rotierenden Plattformen.

Ein langweiliges Spiel ist die Mond-Mission deshalb freilich noch lange nicht, denn es gibt witzige Gimmicks wie z.B. Staubwolken bei schnellen Richtungswechseln – so wie diese Version die Konsolenvariante grafisch überhaupt aussticht. Lediglich die erste Welt sieht etwas blaß aus, bei den folgenden (recht treffend als „Dessert Desert“ oder „Camembert Canyon“ betitelten) Kristall-, Eis- oder Käselandschaften tropfen die 256 Farben dann förmlich aus dem Monitor. Auf Parallax-Effekte wurde zwar verzichtet, dafür klappt das turboschnelle und nur in oberhektischen Momenten dezent ruckelnde Scrolling sehr ordentlich. Und die Gegner-Sprites möchte man am liebsten abknuddeln, so hübsch



Vitamine für den Helden

bunt und witzig sind sie gezeichnet bzw. animiert. Auch wenn man sich zwischen Sound-FX und Begleitmusik entscheiden muß, kann die Akustik hier ebenfalls voll überzeugen.

Was nun die Steuerung angeht, so ist man mit einem Pad besser beraten, weil per Stick pixelgenaue Diagonalsprünge etwas schwerer fallen. Direkt exotisch mutet im Plattform-Genre dann die Möglichkeit an, Spielstände abzuspeichern – bei der kommenden CD-Version wird man dieses Feature aber wohl zugunsten von Levelcodes

wieder abschaffen. Eine 500er-Umsetzung ist übrigens noch fraglich, obwohl dem technisch nicht viel im Wege stehen sollte. Zu gönnen wäre sie den Usern jedenfalls, denn auch wenn James Pond 3 nicht mehr ganz so frisch wie seine Vorgänger wirkt, hat das Programm doch viel Umfang und ein schweres, aber stets faires Gameplay zu bieten. Anders gesagt: Operation geglückt, der Patient lebt! (rl)



Steile Hänge? Kein Problem!



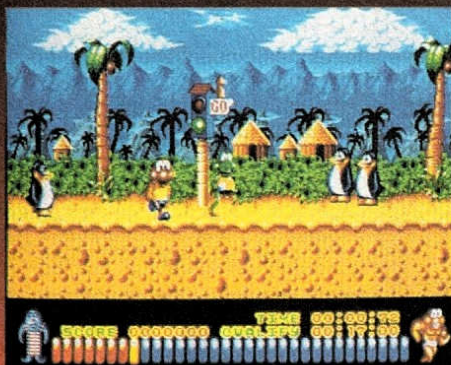
DIE JAMES POND-STORY

Mit seinen dreieinhalb Lenzen zählt Mr. Pond zu den Veteranen unter den Plattform-Helden; Nintendos „Mario“ turnt zwar schon länger über den Screen, doch Segas „Sonic“ bringt es nur auf drei Jahre. Bei seinem Einstand im Frühjahr 1991 tauchte der Fisch noch artgerecht ins Meer ab, um Umweltsündern die Flossen zu legen; ein Jahr später begab er sich zum Nordpol, um die Spielzeugfabrik des Weihnachtsmannes zu retten – der Streckanzug aus diesem Spiel, mit dem sich der Held schier endlos dehnen konnte, schrieb seinerzeit Genre-geschichte. „James Pond 2 – Codename



Das Debut: James Pond

Robocod“ wurde nicht nur für viele Konsolen umgesetzt, sondern zählt zudem zu den ersten Games, die speziell für A1200 und CD² konvertiert wurden. Seinen letzten Auftritt hatte Pond dann als Gaststar in der witzigen Comic-Olympiade „Aquatic Games“, doch wird man auch in Zukunft sicher noch von ihm hören!



Der Gastauftritt: Aquatic Games

Die Fortsetzung: Codename Robocod



JAMES POND 3 OPERATION STARFISH (MILLENNIUM)

JUMP & FUN

75%

„GUTER FANG“



GRAFIK	77%
ANIMATION	78%
MUSIK	74%
SOUND-FX	72%
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	76%

VARIABLE: 2 STUFEN

PREIS DM 69,-

SPEICHERBEDARF	2 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	3	JA
HD-INSTALLATION	JA	
SPEICHERBAR	20 SPIELSTÄNDE	
DEUTSCH	ANLEITUNG	

BATMAN RETURNS

Der Film ist schon fast vergessen, und das gleichnamige Movie-Adventure vom PC hat auch bereits ein Jahr am Buckel – da präsentiert uns Konami nun ein preiswertes Jump & Run in exakt der gleichen Verpackung.

Daß auch die Hintergrundstory dieser „Mogelpackung“ wohlbekannt ist, kann indessen kaum verwundern: Immer noch will sich der böse Pinguin Gotham City unter die Flosse reißen, immer noch kann nur der maskierte Flattermann die Stadt retten...

Der Kampf zwischen Gut und Böse geht über fünf Levels, beginnt auf der Straße und endet in einem großen Showdown mit dem fiesen Wasservogel auf einem Hausdach. Dazwischen soll sich der Held zahl-

ZU SPÄT GEFLATTERT

reicher Gegner (die oft genug von allen Seiten gleichzeitig über ihn herfallen) erwehren, wozu anfangs Hände und Füße genügen müssen. Erschwerend kommt hinzu, daß nur die kassierten Treffer eindeutig zu erkennen sind, so daß man immer auf den Energiebalken schielen muß. Im Lauf der Zeit stolpert man dann jedoch über diverse Bat-Gerätschaften wie Batarang, -seil oder -scheibe, die sich via Spacetaste anwählen lassen. Außerdem gibt's Zusatzenergie und Punkteboni zum Aufklauen, sobald wieder eine Angriffswelle der Motorradrocker, Stelzenläufer etc. niedergeschlagen wurde – und für akute Notfälle die Continues.

Grafisch verspricht das Intro mehr, als das Game halten kann: Die Sprites sind klein und, mit Ausnahme des Helden, recht einfallslos animiert. Auch die Soundbegleitung und die träge Steuerung sorgen nicht gerade für Hochstimmung; das Beste an Batmans Rückkehr ist sicher der günstige Preis. Wer also ein durchschnittliches, aber relativ schweres Plattformgame sucht, soll tun, was ihn ja nicht allzuviel kostet. (ms)



Mausi ist zurück!



BATMAN RETURNS (KONAMI/GAMETEK)

JUMP & FIGHT

55%

„ZÄH“



GRAFIK	63%
ANIMATION	55%
MUSIK	60%
SOUND-FX	51%
HANDHABUNG	58%
DAUERSPASS	54%

FÜR GEÜBTE

PREIS DM 39,-

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

FOR PRESIDENT

Weder das Disk-Mag „Amiga Fun“ noch das Amiga-Mag „Amiga Games“ erzielen rekordverdächtige Verkäufe, also gibt es jetzt beide zusammen als „Kombi Plus“. Die Mehrkosten spart Computeec am Inhalt wieder ein...

Über die inhaltlichen Qualitäten beider Produkte konnte man bisher schon geteilter Meinung sein, doch was der Verlag der aktuellen Kombi-Ausgabe im digitalen Bereich beigebracht hat, ist wenig mehr als eine vorformatierte Leerdiskette:

„Sie wollten schon immer mal für die Regierungsgeschäfte ei-

nes Landes verantwortlich sein? Hier können Sie Ihr Verständnis für Wirtschafts-, Gesellschafts- und Außenpolitik unter Beweis stellen!“ prahlt die Spielbeschreibung am Cover und weckt damit Hoffnungen auf eine Polit- und Wirtschaftssimulation zum Spartarif. Gespart hat hier aber wie gesagt nur der Hersteller, denn

For President stellt bestenfalls unter Beweis, daß Investitionen in Immobilien oder Aktien Geld einbringen und daß man um so größere Chancen hat, vom amerikanischen Volk zum Senator, Gouverneur oder gar Präsident gewählt zu werden, je mehr man davon im Sack hat.

Mit Politik hat das nun wenig zu tun (na schön, vielleicht doch, aber bestimmt nicht mit guter Poli-

tik), dafür teilweise eine ganze Menge mit unfreiwilliger Komik – so muß man sich z.B. erst mal ein Auto kaufen, um seinen Heimatort überhaupt verlassen und auch anderswo Geschäfte machen zu können. Im übrigen ist das Gameplay so spannend wie eine Tabellenkalkulation, die Optik so schön wie Brokk nach einer durch-

zichten Nacht, und Sound fehlt bis auf zwei Piepser gleich ganz. Da helfen auch die zumeist ganz ordentlichen Mausmenüs nichts mehr, wir ziehen unsere Kandidatur postwendend zurück! (jn)



Politik auf Aldi-Niveau

FOR PRESIDENT (COMPUDEC)

DISKETTEN-MAGAZIN

19%

„DÜRFTIG“



GRAFIK	16%
ANIMATION	—
MUSIK	—
SOUND-FX	2%
HANDHABUNG	64%
DAUERSPASS	18%

VARIABLE: 3 STUFEN

PREIS DM 19,-

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

MANCHESTER UNITED PREMIER LEAGUE CHAMPIONS



Das erste Soccergame zur WM ist da! Nur schade, daß Krisalis' drittes Manchester-Spiel trotz der Umstellung auf die vertikale Scrollrichtung à la „Sensible Soccer“ oder „Goal“ nicht der ganz große Reißer ist.

An mangelnder Auswahl liegt's nicht: Zwei Spielgeschwindigkeiten, Freundschaftsspiel, Pokal- und Ligamodus sind im Angebot, wobei nicht nur die Zahl (von 2 bis 64), sondern auch die Zusammenstellung der Mannschaften in weitem Umfang variiert ist. Das geht sowohl per Hand als auch mit zufallsgesteuerter Computerhilfe, außerdem darf man festlegen, wie viele Punkte es für einen Sieg bzw. ein Unentschieden in der Liga gibt und ob man im Pokalmodus auf Verlängerungen, Elfmeterschießen oder Rückspiele Wert legt. Beim Personal kann man auf einen Fundus von 2.500 englischen Kickern mit originaler Haar- und Hautfarbe zurückgreifen; deutsche Teams mußten leider draußen bleiben. Der wichtigste Spielmodus ist natürlich die Saison, bei der bis zu vier Menschen erst ihre (relativ mageren) Managemententscheidungen treffen dürfen, bevor sie die Jungs über den Platz lenken. Und damit schließlich auch die Statistiker zu ihrem Recht kommen, sind acht Tabellen enthalten, denen sich u.a. die Leistungen be-

stimmter Spieler und Mannschaften, die Torschützen sowie Verletzungs- oder Sperrzeiten entnehmen lassen. Vor jeder Begegnung kann man nun zwischen drei Trikots wählen, anschließend sieht man die eigene Aufstellung und die des Gegners. Dieser Taktikscreen mit dem zehn Werte umfassenden Fähigkeitsprofil der Cracks (etwa zum Festlegen der Elfmeterschützen) ist allererste Sahne, doch auch während des Matches können Spieler und Taktiken noch gewechselt werden. Dazu gibt's eine Replayfunktion mit Zeitlupe, aber ohne Abspeichermöglichkeit, sowie hufenweise gelbe und rote Karten – typisch englisch halt. An der Steuerung der Feldspieler ist wenig auszusetzen, die vom Computer kontrollierten Torhüter sind schon fast zu gut. Für Abwechslung sorgen zu-

dem die unterschiedlichen Platzverhältnisse: Nasser, trockener, sumpfiger, vereister, vernebelter sowie vernebelter und vereister Rasen müßten eigentlich für jeden Geschmack etwas bieten! Wo viel Licht ist, da ist meist auch etwas Schatten: Wenn zu viele Kicker auf einmal über den Screen dribbeln, wird das Game sichtbar langsamer, im übrigen scrollt die spartanische Grafik aber tadellos. Die Musik klingt ziemlich lahm, während die Effekte in Ordnung gehen. Abspeichern läßt sich nur die Saison, was angesichts der maximal 64 Teams in den Pokalwettbewerben ein schlechter Witz ist. Zudem erweist sich die Matchdauer als unveränderlich, die



Namen der Spieler und Mannschaften können ebenfalls nicht editiert werden, und die deutsche Übersetzung enthält so manchen Lapsus. Das Gameplay erreicht somit nicht ganz die Klasse von „Sensible Soccer“, aber wer die in den nächsten Wochen und

Monaten anstehenden Soccergames nicht mehr abwarten mag, darf ruhig schon hier auf den Digi-Rasen stürmen. (mm)

Der Joker Pokal 1. Runde

Carlsham Athletic	Sheffield Wednesday
Plymouth Argyle	Stalybridge Celtic
Altrincham	Oldham Athletic
Wembley	Whitley Bay
Kettering Town	Burnley
Middlesbrough	Cardiff City
Walsford United	Chelsea
Hyde United	Scunthorpe United
Barking	Gateshead
Bishops Cleeve	Hendon
Leeds United	Bolton Wanderers
Telford United	Bromsgrove Rovers
Dover Athletic	Sutton Coldfield Town
Bishop Auckland	Messingham
St Albans City	Worksop Town
Brighton	Lincoln City
Bristol Rovers	Rotherham United
Torquay United	Northwich Victoria
Fulham	Dulwich Hamlet
Birmingham City	Melling United
Barking	Partsmouth
Macclesfield Town	Charlton Athletic
Cambridge United	Leicester City
Gillingham	Millwall
Tanworth	Preston North End

Wer schnappt den Joker Pokal?

Wimbledon Lacti Grid

KADER	TEAM	AUFSTELLUNG
9 John Fashanu	1 Hans Sarvey	15 3 6 2
15 John Seales	16 John Seales	
17 Mike Jones	2 Warren Barton	
8 Robbie Lurie	3 Robbie Lurie	
10 Alan Holdsworth	4 Brian Hollister	
2 Warren Barton	5 Scott Fitzgerald	
36 Gary Missett	6 Vinny Jones	4 8 20 26
11 Paul Miller	7 Laurie Sanchez	
3 Brian Hollister	8 John Fashanu	10 9
4 Vinny Jones	9 Alan Holdsworth	
12 Steve Athrobus	10 Neil Ardley	
16 Paul McGee	25	

SPIELER STAT	AUSWECHSELSPIELER
SCA	7 Andy Clark
MUS	26 Gary Missett
ANG	23 Neil Sullivan
POS	
WE	
MIB	
PHS	

4-4-2

weiter ausgeführt durch
Erweitert den Verteidigung
Erweitert den Angriff



MANCHESTER UNITED P. L. CHAMPIONS (KRISALIS)

DIGI-FUSSBALL

70% „ORDENTLICH“

GRAFIK	50%
ANIMATION	62%
MUSIK	44%
SOUND-FX	66%
HANDHABUNG	68%
DAUERSPASS	74%

VARIABLEN

PREIS	DM 69,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	1 SPIELSTAND
DEUTSCH	KOMPLETT

Schon länger keine echte Arcade-Konvertierung mehr gesehen, was? Hier kommt eine von ICE – allerdings handelt es sich dabei um eine Ballerei für den 1200er, die man auch nicht unbedingt gesehen haben muß...



Action total?

TOTAL CARNAGE



Dabei wären die Voraussetzungen für einen Action-Knaller schon da gewesen, denn das Automaten-Original stammt von Midway, also den Machern solcher Hämmer wie „Mortal Kombat“ und „NBA Jam“. Selbst beim in der Computerfassung mittlerweile indizierten Quasi-Vorgänger „Smosh TV“ aus gleichem Hause ging die Post noch recht gut ab, und auch hier ist das Gameplay für Pazifisten denkbar ungeeignet: Schwerebewaffnete Solo- oder Teamsöldner sollen vorwiegend menschliches Kanonenfutter niedermetzeln.

Die Unterschiede zwischen dem von der BPS geschafften Spiel und seinem Nachfolger sind dabei eher geringfügig; wo früher in einer stationären Futuro-Arena die Laser glühten, werden die Schergen des Diktators Akhboob jetzt halt auf scrollendem Terrain bekämpft. Vor dem Gemetzel gilt es, sich zwischen Stick-, Pad- und Keyboardsteuerung sowie zwei Schwierigkeitsgraden zu entscheiden, doch leicht ist das Spiel in keiner Variante – Continues werden schmerzlich vermißt, zumal die drei Bildschirmleben relativ schnell ausgehaucht sind. Schließlich stürmen die feindlichen Trupps von allen Seiten und oft gleich im Dutzend an, Pan-

zerbesetzungen ballern, bis die Rohre glühen, und riesige Cyborgs mit Kanonen statt Armen machen den Screen unsicher. Mit dieser Übermacht sollen nun Spielersprites fertig werden, die sich bewegen, als hätten sie zum Frühstück eine Packung Valium eingepfiffen...

Auch die Waffenauswahl läßt zu wünschen übrig, denn zwar kann man sich durch das Aufsammeln von Icons diverse Wummen, einen Laser, Flammenwerfer oder Dreifachschuß verschaffen, doch unterscheiden sich die Geräte praktisch oft nur durch die Farbe der Projektile. Selbst die limitierten Tretminen und die in besonders brisanten Momenten herbeizitierbare Luftunterstützung können nichts daran ändern, daß sogar bei Kollision mit bereits getroffenen und verblutenden Gegnern ein Leben verlorengeht – was im meist herrschenden Gedrängel keine Seltenheit ist. Ansonsten sind unfaire Momente zwar selten, doch ist das Spiel auf Dauer ein wenig eintönig; was auch für die Optik gilt: Trotz flüssigem Scrolling und leidlicher Animationen hat man am 1200er selten derart fade Landschaften gesehen. Die grafische Einöde aus Braun und Grün wird nur durch detailarme Berge und Häuser unterbrochen; Musik gibt's gleich überhaupt keine, und die Sound-FX sind unterdurchschnittlich.

Einen Totalausfall verhindert hier aber immerhin die insgesamt solide Spielbarkeit (auch versteckte Bonusabschnitte wurden nicht vergessen), weshalb wir für die angekündigten Versionen für A500 und CD³² die Hoffnung noch nicht aufgeben – ein etwas hübscheres Äußeres könnte Total Carnage ja schon zu einem echt brauchbaren Game machen. (rl)

TOTAL CARNAGE (ICE)

SÖLDNER-ACTION

61%
„HEKTISCH“



GRAFIK	55%
ANIMATION	63%
MUSIK	–
SOUND-FX	48%
HANDHABUNG	66%
DAUERSPASS	62%

VARIABLE: 2 STUFEN

PREIS	DM 79,-
SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

DER JOKER

UNTER DEN KONSOLEN-MAGS!

JOKER VERLAG

MEGABLAST NR. 2/94
8,50 DM
9,50 sfr/
9.000 Lit

**DIE BESTEN
KONSOLEN UND VIDEOGAMES
FÜR ALLE KONSOLEN
UND HANDHELDS!**

**EXTRA-TEIL
ZUM SAMMELN!
TIPS · TRICKS · CHEATS
PLANE · LÖSUNGEN**

**TESTS ZU ALLEN
AKTUELLEN
TOP-MODULEN & CDs!**

**REICHLICH NEUE
SOFT- & HARDWARE
FÜR EURE KONSOLE!**

**NEUE SPIELEN:
DIE BESTEN
MULTIMEDIA-GAMES!**

WUP VOM KIOSKSTAND!
MESSE-NEUHEITEN
INTERNATIONALE GAMES-CHARTY
DOPPEL-POSTER
WETTWECHSEL



DIE GANZ NEUE AUSGABE JETZT AM KIOSK!

Kennt Ihr diesen Spruch: „Wo ein komplexes Gameplay wartet, da will ich siedeln!“ Den müßt Ihr kennen, falls Ihr ihn nicht sogar selbst erfunden habt – immerhin wart Ihr es, die Blue Bytes „Siedler“ auf dem ersten Platz der Lesercharts angesiedelt habt!

Und was treibt so ein Siedler in seiner Freizeit? Geht er etwa in die Holzfäller-Disco? Mit Tanten und mitnichten, er spielt Fußball, was sonst? Das erklärt sich nämlich unschwer aus der Beobachtung, daß Ascons „Anstoß“ und der professionelle Bundesliga-Manager von Software 2000 auf nahezu sämtlichen Medaillenrängen der sonstigen Hitlisten zu finden sind...

Anders gesagt: Es konnte sich wieder einmal das Bewährte behaupten, nur ganz wenige Neuzugänge waren diesen Monat zu verzeichnen – die vereinzelt Novität an der traditionell kurzlebigen Verkaufsfrent dürfte sogar einen Rekord darstellen. Na ja, gegen Highlights wie „Cannonfodder“, „Christoph Kolumbus“ oder „Elite II“ (um nur ein paar zu nennen) ist halt

auch schwer anzustinken, stimmt's? Verblüfft hat uns demgegenüber der Durchmarsch der 1200er-Rennschnecke „Star Trek“ – sind da möglicherweise doch mehr Leute mit Turbokarten ausgerüstet, als wir glaubten? Oder schlägt der umwerfende Charme des spitzohrigen Vulkaniers jedes andere Argument aus dem Feld?

Wir wissen es nicht. Dafür wissen wir etwas anderes, nämlich, daß die letzten Monate recht ergiebig in Hinblick auf tolle Adventures und Rollenspiele waren. Wer daran immer noch zweifelt, möge halt einen Blick auf die Liste mit den Abenteuer-Hits werfen. Über alle Zweifel erhaben sind indessen auch diesmal wieder unsere drei feinen Preis-Games, die Leute mit Bleistift, Postkarte, Briefmar-

ke und ein wenig Glück abgreifen können:

- 1 x Legend of Kyrandia
- 1 x Eishockey Manager
- 1 x Nigel Mansell für CD³²

Alles, was Ihr tun müßt, um bei der Verlosung dabeizusein, ist, in Eurem Bio-RAM nach den derzeitigen Lieblings-Zockereien zu fahnden und sie auf dem Kärtchen zu notieren (1200er-Versionen bitte kennzeichnen). Dann nämlich, und nur dann, können wir wieder all die vielen Postsäcke voller Leser-Hits auszählen, ein neues Up & Down fürs nächste Heft erstellen und natürlich drei glückliche Gewinner ziehen. Und weil wir nicht so sind, wie Michael gern wäre, dürft Ihr sogar noch dazuschreiben, welches Teil Ihr im Fall der Fälle gerne hättet!

Freilich war alles vergebliche Liebesmüh', wenn der Absender fehlt oder wir ihn nicht entziffern können, das leuchtet doch ein. Wenn allerdings unsere Anschrift auf Eurem Schriftstück fehlt, dann hilft selbst ein Absender in Schönschrift wenig, das leuchtet sogar uns ein. Und weil jetzt alle so schön leuchten (mach mal einer das Licht aus – toooll!), hatten wir sogar noch eine Erleuchtung: Wir schreiben unsere Adresse einfach mal hier dazu, viel leicht kann ja der eine oder andere etwas damit anfangen...

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

UP & DOWN

DIE SPANNENDSTEN ABENTEUER



1. INDIANA JONES IV	91%
2. BENEATH A STEEL SKY	87%
3. MONKEY ISLAND II	87%
4. SIMON T. SORCERER (1200)	86%
5. AMBERMOON	85%
6. SIMON THE SORCERER	85%
7. KGB	81%
8. DARK SEED	79%
9. LEGEND OF KYRANDIA	77%
10. ISHAR 2 (1200)	75%

DIE GROSSEN 10



1. (1) BUNDESL. MAN. PROF.	37
2. (2) INDIANA JONES IV	31
3. (3) WING COMMANDER	20
4. (4) EISHOCKEY MAN.	20
5. (5) ANSTOSS	15
6. (7) DIE SIEDLER	9
7. (6) MONKEY ISLAND II	7
8. (8) GOAL!	3
9. (-) TURRICAN 3	3
10. (10) CHAOS ENGINE	2

TOP SELLER DES JAHRES



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

PERSONAL FAVORITES

Richy

1. TURRICAN 3
2. MR. NUTZ
3. DISPOSABLE HERO (CD³²)
4. LIONHEART
5. SKIDMARKS



TOP TWENTY



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

TOP TEN: A1200



1. (2) ANSTOSS
2. (-) STAR TREK
3. (7) BURNTIME
4. (9) PINBALL FANTASIES
5. (-) 1869
6. (1) BODY BLOWS GALACTIC
7. (4) SIMON THE SORCERER
8. (5) CHAOS ENGINE
9. (6) OSCAR
10. (10) JURASSIC PARK

TOP SELLER



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

DER CLOU! DIE COMPETITION!

Über NEOs Meilenstein der digitalen Verbrechensgeschichte muß man Euch ja wohl nichts mehr erzählen, das haben wir bereits im letzten Heft ausführlich getan – hier und heute könnt Ihr den Stratego-Hit ganz legal und trotzdem umsonst abgreifen!

Ja, das herrlich parodistische und auch spielerisch wunderbar innovative Ganovenepos dürfte das Renommee der österreichischen Software-Gang sicher noch mal kräftig steigern. Und weil Erfolg großzügig macht, haben die NEOlogen zusammen mit ihren alpenländischen Kollegen, der nicht minder erfolgreichen Bande von Max Design, ein Paket voller leckerer Gewinne geschnürt. Dazu gehört natürlich einmal das Game selbst, und zwar wahlweise in der speziellen AGA- oder der Normalversion – Ihr solltet also schon auf dem Antwortkärtchen Eure diesbezüglichen Wünsche notieren. Dann hätten wir für überlebenstüchtige Abenteurer noch die „Burntime – Limited Edition“ und die dazugehörige Audio-CD anzubieten; last but not least gibt's jeweils fünf Langarm-T-Shirts mit dem Namensaufdruck von NEO bzw. Max Design.

Und müßt Ihr etwa der Queen den güldenen Nachtopf mopsen, um Euch für einen der Gewinne zu qualifizieren? Oder genügt es, fünf Jahre Knast bei guter Führung nachzuweisen? Nichts dergleichen, ein richtiger Buchstabe und ein klein wenig Glück bei der Verlosung reichen vollauf! Denn hier kommt sie schon, unsere...

PREISFRAGE:

WELCHE SCHAUSPIELER MIMTEN DAS GANOVEN-DUO IM FILM „DER CLOU“?

- A) STAN LAUREL & OLIVER HARDY
- B) CHEECH & CHONG
- C) PAUL NEWMAN & ROBERT REDFORD

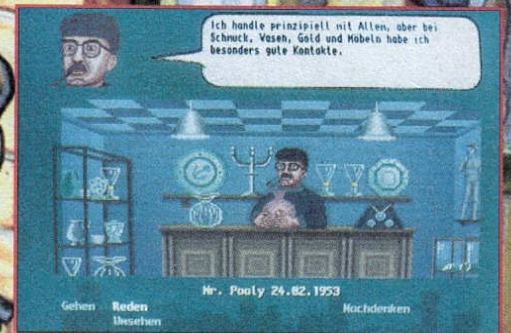
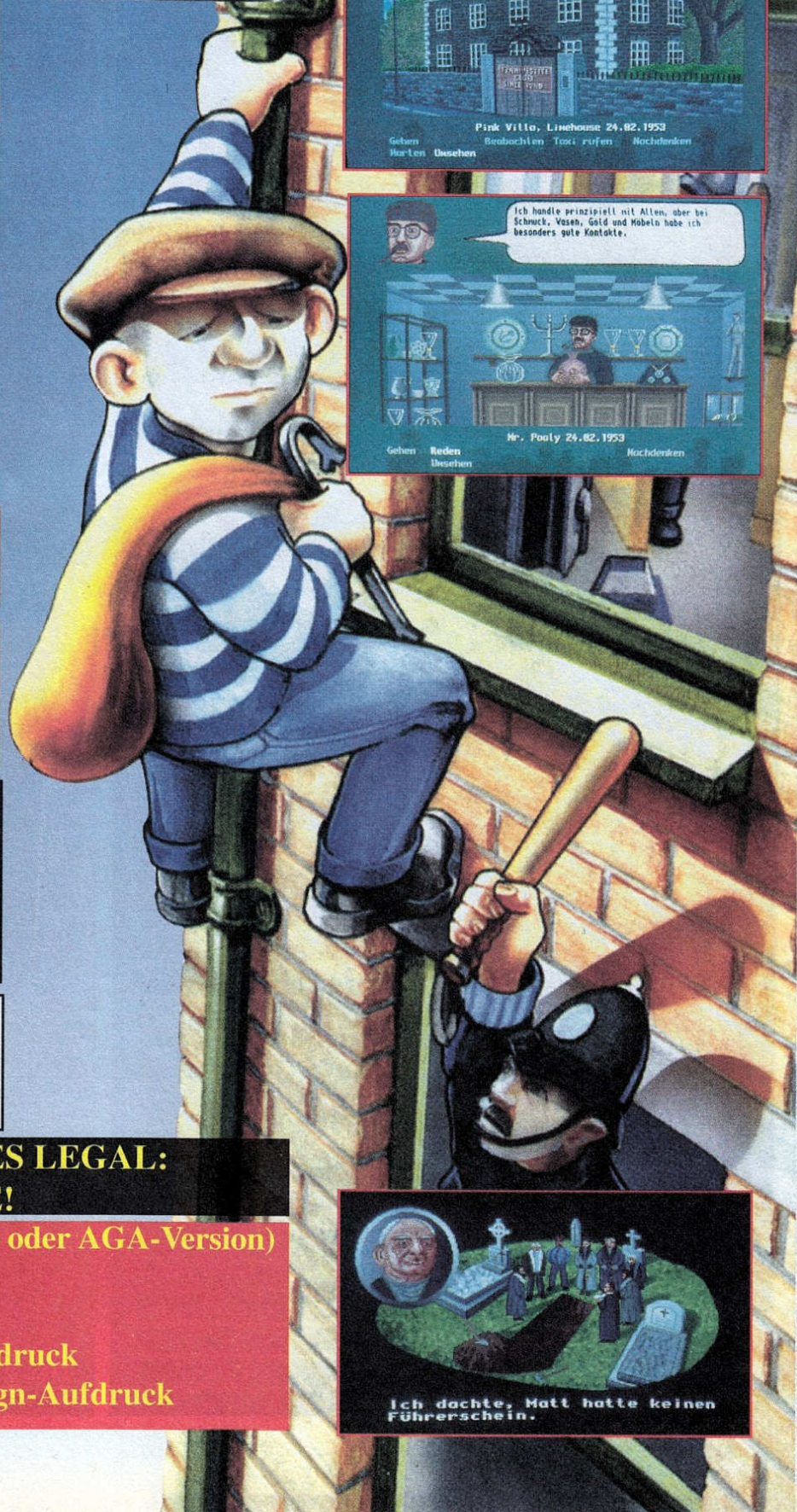
Mit der Antwort solltet Ihr Euch allerdings nicht Zeit lassen, bis der Streifen wieder mal im Fernsehen läuft, denn Einsendeschluß ist bereits am 13.5.1994. Aus purer Bosheit schließen wir außerdem den Rechtsweg, die Mitarbeiter von NEO, Max Design sowie die des Joker Verlags aus. Um so mehr Glück wünschen wir dafür allen Teilnahmerechtigten!

JOKER VERLAG
„CLOU-COMPETITION“
BRETONISCHER RING 2
D-85630 GRASBRUNN

ALLES UMSONST, ALLES LEGAL: DIE GEWINNE!

- 10 x „Der Clou!“ (wahlweise Normal- oder AGA-Version)
- 10 x „Burntime – Limited Edition“
- 10 x „Burntime“ Audio-CD
- 5 x Langarm-T-Shirt mit NEO-Aufdruck
- 5 x Langarm-T-Shirt mit Max Design-Aufdruck

neo




Spiele der Superlative

Seeschlacht
Bringen Sie Ihren Tanker sicher durch die gegnerische Flotte.
Best.-Nr. 307 4,90 DM

Ball of Pharaoh
Sie müssen durch Labyrinth zur Grabkammer des Pharaos vordringen um diesen vor Grabräubern zu retten.
Best.-Nr. 3032 4,90 DM

Energie Manager
Gewinnen Sie den hochabstufen Energiepreis. Dieser Preis winkt Ihnen, wenn sie am umweltbewußtesten wirtschaften.
Best.-Nr. 3247 4,90 DM

The Simpsons Game
Tolles Action-Spiel mit Lisa und Bart.

Best.-Nr. 3045 4,90 DM

Seawolf
Als U-Boot-Kommandant haben Sie eine Seekarte entdeckt, auf der die Stadt Atlantis aufgezeichnet ist.
Best.-Nr. 3051 4,90 DM

BattleShip
Schiffe versenken auf amerikanisch.
Mit zahlreichen neuen Features.
Best.-Nr. 3084 4,90 DM

Galactoid
Die neueste Version des Klassikers Galaga. 1 oder 2 Spieler.
Best.-Nr. 3250 4,90 DM


Substrack
Gaines Arcade Spiel. Sie müssen zwei eilen! Über 100 Levels, Fortschritte, auf verschiedenen Schwierigkeitsstufen.
Best.-Nr. 3034 4,90 DM

Combat
Ein Spitzenschießspiel mit dem recht amerikanischen Schwerelektro-Flieger.

Best.-Nr. 3033 4,90 DM

Wunderland
Erstklassiges Jump&Run Spiel. Abenteuerliche Welt mit fliegenden Wesen, Drachen und Exzentriker. Einmalige Spielwelt und viele tolle Features.
Best.-Nr. 3253 10,00 DM

Skat
Das wohl beliebteste Kartenspiel in Deutschland. Mit sehr schöner Grafik, kleiner Regalkunde und Spielerwallung.
Best.-Nr. 3085 4,90 DM

Star Trek (Neue Version)
Ein Stück Film- und Software-Trekking! Tobi präsentiert.

Best.-Nr. 3085 4,90 DM

Star Trek (Neue Version)
Ein Stück Film- und Software-Trekking! Tobi präsentiert.
Best.-Nr. 3085 4,90 DM

Star Trek (Neue Version)
Ein Stück Film- und Software-Trekking! Tobi präsentiert.
Best.-Nr. 3085 4,90 DM

Wunderland
Erstklassiges Jump&Run Spiel. Abenteuerliche Welt mit fliegenden Wesen, Drachen und Exzentriker. Einmalige Spielwelt und viele tolle Features.
Best.-Nr. 3253 10,00 DM

FortWest
Bei diesem spannenden Action-Spiel müssen Sie sich durch ein riesiges Labyrinth kämpfen. Einmalige Spielwelt und viele tolle Features.
Best.-Nr. 3253 10,00 DM

Newsfield
Ein spannendes Jump&Run Spiel. Abenteuerliche Welt mit fliegenden Wesen, Drachen und Exzentriker. Einmalige Spielwelt und viele tolle Features.
Best.-Nr. 3253 10,00 DM

Wibble Wobble
Klassisches Jump & Run Spiel. Abenteuerliche Welt mit fliegenden Wesen, Drachen und Exzentriker. Einmalige Spielwelt und viele tolle Features.
Best.-Nr. 3253 10,00 DM

Ball of Fire
Ein spannendes Action-Spiel. Abenteuerliche Welt mit fliegenden Wesen, Drachen und Exzentriker. Einmalige Spielwelt und viele tolle Features.
Best.-Nr. 3253 10,00 DM

Barzerk
Ein spannendes Action-Spiel. Abenteuerliche Welt mit fliegenden Wesen, Drachen und Exzentriker. Einmalige Spielwelt und viele tolle Features.
Best.-Nr. 3253 10,00 DM

Zombie Apocalypse
Ingeht die Apokalypse. Zuerst noch die zivilisierten Infanterie, dann die zivilisierten Infanterie, dann die zivilisierten Infanterie.
Best.-Nr. 3149 4,90 DM

Grand Prix Simulator
Die Welt der Formel 1. Abenteuerliche Welt mit fliegenden Wesen, Drachen und Exzentriker. Einmalige Spielwelt und viele tolle Features.
Best.-Nr. 3149 4,90 DM

Megaball V2.1
Stark verbesserte Version des Break-Out Hit's von Ed Mackey. Der Renner auch für alle A. 1200 und A. 4000.
Best.-Nr. 3253 10,00 DM

Monopoly
Offi nachgefragt, jetzt endlich für alle Amiga-Computer erhältlich! Das bekamte Brettspiel jetzt auf Ihrem Bildschirm. Tolle Grafik!
Best.-Nr. 3255 4,90 DM

TopSecret
Wunderschönes Actionspiel in bester Jump & Run Manier.
Best.-Nr. 3153 4,90 DM

Popeye
Jetzt endlich auch für Ihren Amiga! Besuchen Sie als spinoffresender Popeye Olivia vor dem bösen Brutus.
Best.-Nr. 3249 8,00 DM

Fighting Warriors
Mit Handkanten, Fußritten und Körperersatz geht es zur Sache. Gelegene Karateumsetzung. Ein- und Zwei-Spieleroption.
Best.-Nr. 3175 4,90 DM

Telekommander II
Das Telekommando kehrt zurück. Der zweite Teil des Telekom-Spiels. Sie müssen alle Störungen beseitigen.
Best.-Nr. 3257 4,90 DM

Georg Glaxo
Ein toll animiertes Jump & Run Spiel der EXTRA-Klasse. Runden - Spiel der Weltklasse. Einmalige Spielwelt und viele tolle Features.
Best.-Nr. 3253 10,00 DM

Bot Dog
Das ultimative Videospielduell. Einmalige Spielwelt und viele tolle Features.
Best.-Nr. 3253 10,00 DM

Boote
Das ultimative Videospielduell. Einmalige Spielwelt und viele tolle Features.
Best.-Nr. 3253 10,00 DM

SILVER
Datentechnik
Inhaber: Gerd Klein
Postfach 200 531
51435 Bergisch Gladbach
Telefon 0 22 02 / 930-480
Telefax 0 22 02 / 930-487

Bestellhotline 02202 / 930-480 oder 02202 / 930-481



Aktualität hat immer Vorrang: Nicht weniger als 150 Beamte des Landeskriminalamtes waren nötig, um unseren Dr. Freak von seinem ursprünglich für diese Ausgabe geplanten Interview mit einem bekannten Szeneaussteiger abzuhalten!

Was war geschehen? Nun, die besagte Streitmacht von Ordnungshütern stürmte kürzlich im Rahmen einer großangelegten Polizeiaktion 60 Wohnungen im gesamten Bundesgebiet, weil darin böse Computerhacker vermutet wurden. So richtig zupacken konnte der Arm des Gesetzes dabei hier in München, wo zwei namhafte Szenegrößen verhaftet wurden, die praktischerweise sogar im selben Haus wohnten: einmal der unter dem Decknamen „Kimble“ auftretende Kim S. sowie der als „Magic Drummer“ firmierende Thomas S. Beide wurden (neben zwei anderen Szene-Promis) in Gewahrsam genommen, weil man ihnen den wohl gewinnbringenden, aber natürlich illegalen Handel mit Calling Cards vorwirft, mit denen sich gratis rund um die Welt telefonieren läßt. Das ist besonders für die kostenintensive DFÜ praktisch, funktioniert aber freilich nur so lange, bis der rechtmäßige Karteninhaber aufgrund der plötzlich astronomisch hohen Telefonrechnung den Braten riecht – zudem können derartige technische Experimente mit bis zu fünf Jahren Knast bestraft werden.

Laut dem berühmt-berüchtigten Großinquisitor der deutschen Softwarepiraterie, Rechtsanwalt Günter Freiherr von Gravenreuth, hatte sich diese Aktion „nach vier Stunden bereits in der Szene rumgesprochen“. Die totale Panik brach deswegen allerdings nicht gleich aus, denn schon Tage und Wochen vor der Großrazzia kursierten in einschlägigen Kreisen Gerüchte, daß „demnächst wohl etwas im Busch wäre“. Und so hatten zum fraglichen Zeitpunkt nur die Desperados unter den Hackern ihr riskantes Gewerbe in vollem Umfang weiterbetrieben. Entsprechend schnell erholte man sich denn auch von diesem Schlag:

Kaum zwei Wochen später dürften rund 90 Prozent der Phone-Freaks wieder „ihre“ ganz persönlichen Calling Cards besessen haben.

Ein netter Nebenaspekt der an sich ja nicht gerade lustigen Angelegenheit war die Art und Weise, wie zumindest ein Teil der allgemeinen Presse den Lesern das Vorgefallene klarzumachen versuchte. Besonders liebenswert, wenn auch nicht unbedingt von übermäßiger Sachkunde getrübt, fielen die teilweise geradezu ins Folkloristische abgleitenden Aufklärungsbemühungen des Münchner Merkur aus: „Die Computerfreaks speicherten die 15teiligen Buchstaben- und Ziffernfolgen auf Mikrochips in Plastikkasterln (sogenannten Blue Boxes) und hatten fortan freie Bahn“. Ja, das ist doch bestes Amigo-Deutsch, viel schöner hätte es der große bayerische Schutzpatron Franz-Josef persönlich wohl auch nicht formulieren können...

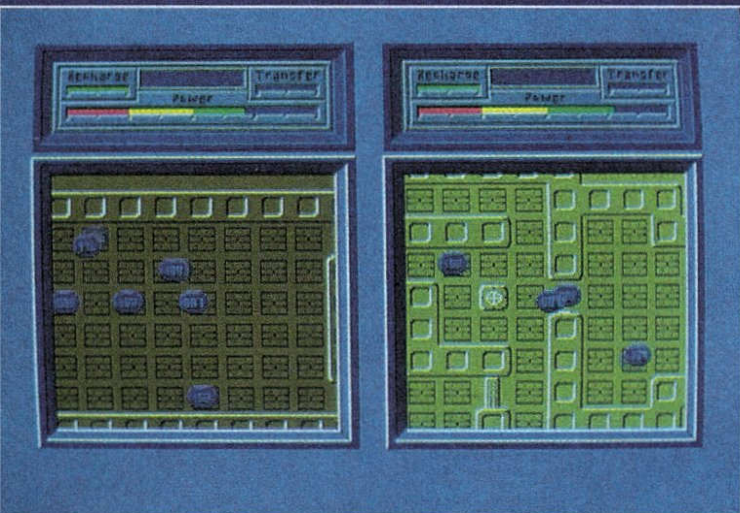
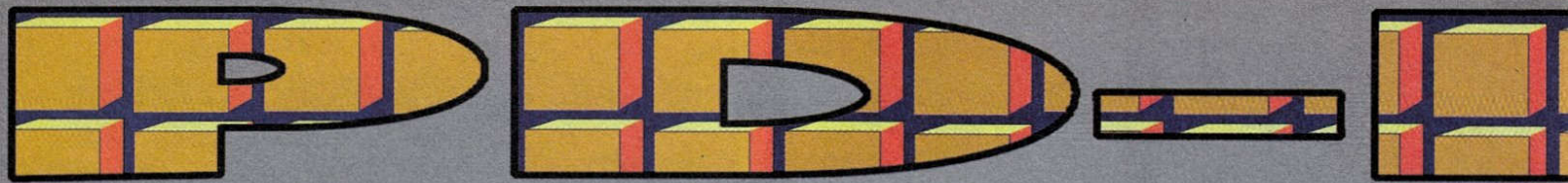
Nach dem geselligen Teil des Abends nun noch ein Blick hinüber ins Lager der Raubkopierer, wo man sich mittlerweile auch am Amiga in verstärktem Maß der CD-Ware widmet. Konsequenterweise veranlaßt dieses Phänomen immer mehr Hersteller, ihre vermeintlich crackersicheren Silberscheiben ebenfalls mit einem Kopierschutz zu versehen, so wie es etwa Blue Byte bei der PC-Version von „Battle Isle 2“ bereits vorexerziert hat. Von der Sache her wären derlei Maßnahmen jedoch gar nicht notwendig: Insider wissen zu berichten, daß die gecrackten Silberlinge, die sich wegen der puren Datenmasse bloß via Board oder Streamerband verbreiten lassen, den „Endverbraucher“ wegen des Transportproblems oftmals gar nicht mehr erreichen – oder allenfalls in einer Demoversion.

Die Szene scheint sich zur Zeit also in erster Linie mit sich selbst zu beschäftigen; für die plötzlich zum ehrlichen Kauf gezwungene Kundschaft ist das aber schon allein deswegen nicht unbedingt ein Nachteil, weil der allgemeine Sittenverfall inzwischen auch dazu geführt hat, daß reinrassige 500er-Spiele in gecrackter Form nur noch auf dem 1200er laufen, da der Herr Raubkopierer leider bloß dieses eine Amigamodell besitzt. Und sollten die Damen und Herren von der falschen Seite des Urheberrechts aufgrund der Lage der Dinge gar von Gewissensbissen geplagt sein, so kann ihnen jetzt ja geholfen werden – Microsoft hat nämlich gerade eine Hotline für anonyme Raubkopierer eingerichtet! Ich weiß, das klingt wie ein Witz, ist aber todernte Realität; wer's nicht glaubt, der wähle einfach mal die Telefonnummer 0130/4011 und überzeuge sich selbst.

Eine uneingeschränkt positive Nachricht zum Schluß: Die einzige Gruppierung innerhalb der Szene, die quantitativ und qualitativ ständig zulegt, sind die (völlig legal arbeitenden) Demomacher. Eine wahrhaft kreative Methode, um aus eigener Kraft die Niederungen des ungesetzlichen Untergrunds zu verlassen – und ein gesicherter Nachschub für unsere Demo-Galerie. Na, vielleicht ist die Welt ja gar nicht so schlecht? Das argwöhnt zumindest

Euer

DR. FREAK



Die Action-Fortsetzung: Paradroid 2



Der Mehrspieler-Spaß: Dynamite Warriors



Der Leser-Ballerknaller: Earth Defence

Das Leben ist bunt, der Frühling bunter, aber am buntesten ist die aktuelle Ausgabe unserer PD-Schatulle: Neben interessanten Spielen aus etablierten Serien enthält sie diesmal auch von Lesern erstellte Beiträge!

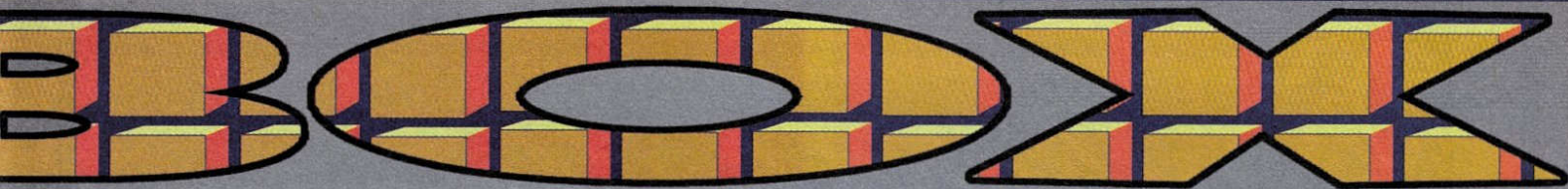
Eröffnet wird der bunte Reigen von der **FJK 23/3**, wo mit **Paradroid 2** ein alter C64-Klassiker seine Fortsetzung erfährt. Genau wie beim Original steuert man einen zunächst schwächlich ausgerüsteten Robbi durch multidirektional scrollende Raumbasen, um sich im Kampf mit streunenden Feind-Androiden zu messen. Die Stärke eines Gegners wird dabei aus der Nummer ersichtlich, die er trägt – je höher sie ist, desto schwieriger wird es, ihn abzuballern oder anhand eines Logik-Duells seiner Fähigkeiten (Speed, Schutzschild, Laserwaffen etc.) zu berauben. Netze Features wie Energie-Tankstellen, Levelkarten oder Turbolifts sorgen für Abwechslung, dazu kommen noch zahlreiche Sound-FX. Am schönsten aber ist, daß man die optisch etwas tristen Futuro-Labyrinth auf einem Splitscreen auch in Teamarbeit leerräumen darf.

Mit der PD-Inkarnation eines labyrinthischen Kommerzklassikers bekommt man es auch auf der **FJK 23/6** zu tun, denn bei **Dynamite Warriors** ist Multiplayer-Action à la „Dynablast“ angesagt! Bis zu fünf Zocker können sich hier gegenseitig mit Bomben beharken – gerät ein Mitspieler in den Explosionsradius eines solchen Knallers, ist es mit seiner weiteren Teilnahme am unterhaltenden Gameplay vorerst vorbei. Die vom Original bekannten Extras wie Turbo-Schuhe, Mega-Bomben oder Schutzschilde fehlen ebensowenig wie immer neue Irrgärten und Computergegner; Langeweile ist hier

also ein Fremdwort. Bedauerlich ist allein die fehlende Unterstützung eines Multi-Adapters; sollten mehr als zwei Leute am Bombenteppich Platz nehmen wollen, müssen sie sich mit der Tastatur als Steuergerät begnügen. Na, dafür ist dieses bombige Vergnügen ja auch sehr preiswert, zudem gehen Grafik und Sound durchaus in Ordnung.

Kommen wir der Abwechslung halber nun zum ersten der angekündigten Leser-Games: Zwar hat Jochen Kärcher bei seinem **Earth Defence** schlicht und ergreifend die Spielidee des Oldies „Space Invaders“ nochmals verbraten, doch wie er das gemacht hat, kann sich sehen lassen! Man steuert also wieder mal seinen Raumgleiter am unteren Bildrand entlang und ballert auf Aliens, die hier von allen Seiten in den Screen einfallen, wilde Kapriolen schlagen oder einen Kamikazeflug auf den Spieler starten. An Hektik herrscht somit kein Mangel, an Endgegnern und Extrawaffen auch nicht, lediglich die Formationen der Angreifer sind noch nicht ganz auf Profi-Niveau. Aber die Grafik ist schnell und bunt, der Sound laut und die Spielbarkeit prima!

Das zweite Spiel aus der Leserecke stammt von Detlev Schäfer, der mit **Amilunch** eine der originellsten Action-Knocheien jenseits von „Tetris“ abgeliefert hat: Man stelle sich einen Becher vor, der in sich mehrfach verzweigte Bahnen enthält. Aufgabe des Spielers ist es, herabfallende Dreiecke bis zum Boden hinab zu dirigieren,



wozu Klöppel bzw. Weichen richtig gesetzt werden müssen, um ein oder mehrere Steinchen in die jeweils angesagten Bahnen zu lenken – was oft spektakuläre, aber mit etwas Überlegung stets vorhersehbare Kettenreaktionen beinhaltet. Seinen Reiz bezieht dieser digitale Rangierbahnhof aus diversen Spielmodi (mit/ohne Zeitlimit etc.) und der Tatsache, daß man entweder gegen einen Freund oder den Rechner am selben Screen antritt und die Schwächen des Gegners gekonnt ausnutzen muß, um zu gewinnen. Trotz zweckmäßiger Grafik also ein wirklich fesselndes Game – unbedingt mal reinspielen!

Jetzt aber zur **Demodisk 343**, die allerdings kein Demo, sondern mit **Logic** eine der besten Digitalvarianten von „Vier Gewinnt“ enthält. Anders als beim Original setzen hier die zwei Spieler (auf Wunsch springt der Rechner ein) ihre Steine jedoch nicht abwechselnd auf *ein* Spielfeld, sondern vielmehr auf *deren vier*, die übereinander angeordnet sind. Dementsprechend siegt nicht bloß ein gleichfarbiges Steinchenquartett auf einer Vertikalen oder Diagonalen, sondern eben auch über die Ebenen hinweg. Neben der optisch gelungenen Umsetzung des betagten Spielprinzips darf man sich auf zahlreiche Optionen wie Anzahl der Spielrunden oder den variablen Computergegner freuen, so daß zumindest für die kleine Tüftelei zwischendurch gut gesorgt ist.

Das Finale bestreitet die Nordlicht-Serie mit einer kleinen Sensation: Auf der **Spiele 18-8** findet man einen reinrassigen PD-Klon des Stratego-Meilensteins „Populous“! Zwar degradiert **The Sheperd** den Gott zum Schafhirten, doch das Gameplay erinnert dennoch deutlich an den Bullfrog-Klassiker. Es gilt, auf je einer der rund

1.000 (via Paßwort anwählbaren) Welten die Vormachtstellung gegen das Volk der blauen Schäfer zu erringen, wozu man ein Hauptquartier frei plazieren, Nebenstellen errichten, eigene Schafe aussetzen oder von Hunden leiten lassen kann – dazu kommen Erdbeben, Unwetter oder plötzlich versinkendes Land. Die Maus-/Iconsteuerung hat sämtliche Features bestens im Griff, und die bunte Iso-Grafik überzeugt durch flottes Tempo und hübsche Animationen wie z.B. Wellenbewegungen auf dem Meer. Na, ist das etwa nix?!

Bleibe schlußendlich die Beschaffungsfrage zu klären: **Paradroid 2** und **Dynamite Warriors** gibt's für je zwei Mark bei

Franz-Josef Kechler
Im Doppelbrett 41
67112 Mutterstadt
Tel.: 06234/1465

Fans von **Earth Defence** erhalten für fünf Mark ein spielbares PD-Demo, die Vollversion schlägt mit zehn Treffern zu Buche. All das bei

Jochen Kärcher
Langgasse 10
67227 Frankenthal

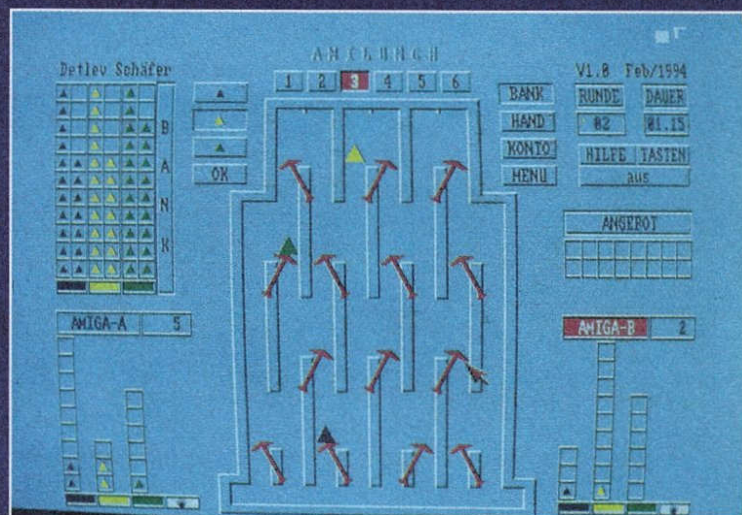
Wer Genaueres über die Zahlungskonditionen für **Amilunch** wissen will, der wende sich an

Detlev Schäfer
Hauptstr. 72
22869 Schenefeld

Und um sich schließlich über **Logic** oder **The Sheperd** den Kopf zu zerbrechen, möge man je drei Märker senden an

Gaby & Udo Drüke
Alter Fischerspfad 10
26506 Norden

Die zusätzliche Portopauschale variiert je nach Anbieter zwischen vier und sechs Mark. Have Fun! (rl)



Der Knobel-Becher: Amilunch



Die Tiefen-Tüftelei: Logic



Der Stratego-Schäfer: The Sheperd



uhmeshalle

Up & Down

Winterstürme wichen dem Wonnemond, und auch uns ist's ganz wonnig ums Herz, so daß wir anstandslos drei wonnige Spiele rausrücken. Mit Goal vergnügt sich auf dem Digi-Rasen

Christian Dasbach, Gelsenkirchen

Mit Dune 2 beweist auf dem Wüstenplaneten sein taktisches Geschick

Gunnar Breddin, Beelitz

Und mit Eishockey Manager verhilft seiner Mannschaft zum verdienten Sieg

Harald Kierer, Stein

Stromausfall

Mit Civilization samt Westeuropa-Erweiterung dirigiert die

Entwicklung seines Stamms *C. Seitz, Garching*

Mit Die Hanse geht als Kapitän auf große Handelsfahrt *Tobias Tiemann, Sundern*

Seitenhiebe

Jawoll, der alte Nietzsche war's, aus dessen Hirn die absonderliche Bedienungsanleitung gekrochen kam. Je ein gar nicht absonderliches, sondern ganz besonderes Game gehen an *Patrick Höfling, Lohr*
Margarete Hagner, Nordheim
Peter Olbrich, Dorlar

Kicker Cup

So, da wären sie, die Gewinner der Schnäppchen: Mit Goal kickt die Pille ins Netz *Matthias Bareiß, Sugenheim*
Je eine saftige Watsch'n kassieren... will sagen: Mit einer

zeitgemäßen Joker-Watch wissen immer, wann Halbzeit ist *Daniel Zerndl, Neufinsing*
Jan Klaas, Syke
Markus Lunk, Berlin

Im sportlichen Joker-Jogger machen immer eine gute Figur *Andreas Doch, Hasbergen*
Thomas Weber, Ettringen
Marc Egger, A-Lienz

Award Winners

Die fünf Exemplare der Award Winners Gold Edition wären auch schon weg, die Winners sind

Helge Fehs, Vechelde
Heiko v. Wittken, Wuppertal
Thomas Wojtysiak, Uelzen
Alexander Reuther, Hof
Mirko Müller, Lengenfeld

Sieger-Connection

Klar doch, ohne Käse und To-

maten ist 'ne Pizza sonstwas, nur eben keine Pizza. Mit dem mobilen Drucker HP Deskjet Portable druckt künftig seine Pizza-Rezepte

Karsten Heinze, Neustadt
Dank Italienisch-Kochbuch brauen sich die köstlichsten Spezialitäten zusammen *Wolfgang Schomers, Oberhausen*

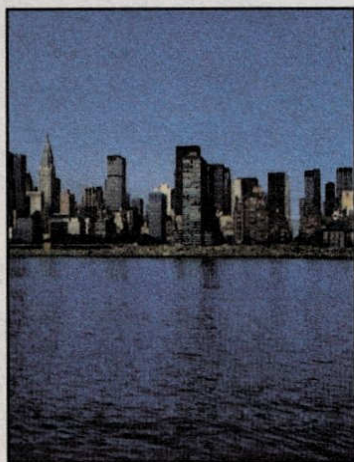
Jens Niederberger, Marbach
Je einmal Pizza Connection hätten wir dann noch, und zwar für

Jürgen Schmitz, Kerpen
Edgar Siewert, Bremen
Markus Fischer, Guntersblum
Hanno Bunjes, Detmold
Michael Waizenegger, Leutkirch
Sebastian Huber, Wuppertal
Kai Lang, Senden

So, dann laßt Euch die Preise mal kräftig munden – bis zum nächsten Mal!

Das Sexsymbol der 90er Jahre: Nackt!

(Hatten wir zuviel versprochen?)



Das ist die Stadt, in der sich das Sexsymbol der 90er Jahre nackt zeigen wird.

(Geh näher ran, du Idiot von einem Kameramann!)



Das ist das Haus, in dem sich das Sexsymbol der 90er Jahre nackt zeigen wird.

(Noch näher ran, du Trottel, sonst verpassen wir alles!)



Das ist die Bühne, auf der sich das Sexsymbol der 90er Jahre nackt zeigen wird.

(Noch näher ran, Mann, das ist die Sensation!!)



Das ist das Sexsymbol der 90er Jahre, nackt!

(Doch nicht so nah!!!)

Erotik Dreams



Erleben Sie die schönsten Hits der besten Erotik- und Pornoshows der letzten Zeit. Und das in bester Fotoqualität. Brisante Stellungen für harte Männer lassen die richtige Stimmung aufkommen. Bitte legen Sie bei Ihrer Bestellung eine Kopie Ihres Ausweises oder eines anderen Altersnachweises bei. Der Versand erfolgt diskret in **neutraler Verpackung!**

Super Hit

Erotik Dreams (10 Disks) Best.-Nr. P005 49,- DM
 Erotik Dreams plus (15 Disks) Best.-Nr. P006 69,- DM

Schmaus Paket



Do the Bartman (Viele Simpsons-Bilder, freche Simpsons-Sprüche und natürlich das Lied), Creep Show (Knallige und sehr gruselige Horrorshow), Crazy Comics, The Simpsons (Tolle Trickfilme), Museum (Alcatraz bietet brillante Bilder wie "Astronauten" mit Musikuntermalung), Techno Track II (Technomusik mit musiksynchronem Grafikpower), Gravenreuth (Bilder von seinem Grab), Manta Witze, Beverly Hills 90210 (Mit originaler Musik und fotorealistische Bilder der Schauspielerei), und mehr...

Best.-Nr. P017 39,- DM

Das bieten nur wir:

- Alles Exklusivprodukte, die nur bei uns zu bekommen sind.
- Brandneue Software direkt vom Programmierer oder von internationalen Copy-Partys!
- Meist deutsche Programme.
- Deutsche Service-Anleitungen.
- 100% Virenschutz.
- Garantierter 24h-Liefertakt.
- Alle Disketten sind selbststartend.
- Alle Disketten sind auch für Einsteiger geeignet.
- Jeden Monat komplette Aktualisierung.
- Geprüfte Qualitätsdisketten.
- Volle Error-Freiheit durch 4-Fach Quadra-Hypping-Copy.



Mallander Computersoftware

Römerstr. 29 46395 Bocholt

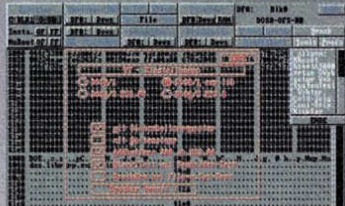
Sofortbestellung
 02871 / 18 51 15
 24-Stunden-Lieferservice bis direkt vor Ihrer Haustür

FAX: 02871 / 18 61 50

Bestellen Sie formlos per Brief/Postkarte, rufen Sie uns an oder schicken Sie uns ein Fax. Bestellungen bis 15:00 Uhr werden noch am selben Tag abgeschickt.

Versandkosten:
 Inland Vorkasse: 5,- DM
 Inland Nachnahme: 8,- DM
 Ausland NUR Vorkasse: 15,- DM

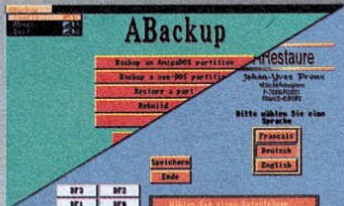
Viruskiller Pack perfect



Virus Checker (Wacht ständig während des Arbeitens im Hintergrund), Schwarzkopfkiller (Der einzige Sofortkiller gegen den gefährlichen Saddam-Virus, repariert auch zerstörte Disks), BootX, VT-Schutz (Virus Tool - siehe Foto), Virus Workshop (Ganz neuartiges Schutzprogramm gegen über 350 Viren direkt aus der Hackerszene! Dazu gibt's über 200 Seiten Informationen über alle Viren: Erkennen von Viren; arbeitsweise der Viren und reparieren von Datenzerstörungen. Immer alles aktuell.)

Best.-Nr. P018 29,- DM

Repair Pack



Irgendwann ist's jedem mal passiert: Plötzlich ist ein sehr wichtiges Programm nicht mehr lesbar; oder durch Staub oder durch einen Virus zerstört. Jetzt muß man das Repair-Pack zur Hand haben! Mit Speed-Test, Fix-Disk, Sys-Info, Amiga-Backup (Festplattensicherung), Restaurierung, MIPS und Disk Salve II können Sie versehentlich formatierte Disks oder gelöschte Files komplett zurück holen. Read/Write- oder Checksum-Errors werden problemlos beseitigt. Auch hardwaremäßig haben Sie das ganze System unter Kontrolle.

Best.-Nr. P019 29,- DM

Disktool/Copy-Pack



Sanity Copy (Vom Szenen-Profi-Programmierer: **Schnellste und sicherste Kopierprogramm für den Amiga**. Verwaltet bis zu 10 Ram-Disks und kodiert Disketten), Burstribbler (Kopiert Disketten mit Kopierschutz), Directory Utilities, Safe Copy (MS-Dos-, Atari-, Index-, B.T., Code-Copy, kann Disks formatieren, zerstören und reparieren), Multi Tool II (File-Copy ähnlich DirOpus zum Verwalten, Kopieren und Ändern von Programmen), Security (Passwortschutz) und weitere Disk/Copy-Programme.

Best.-Nr. P027 39,- DM

Büro-Perfect-Pack



Nutzen Sie den Amiga als professionelle Arbeitshilfe im Büro: Star Amiga Plan (Tabellenkalkulation mit zig Berechnungsformeln und Darstellungs-kurven), Calc (Wissenschaftlicher Rechner), Hyper Adress (Adressenverwaltung), Micro Base (Umfangreiches Datenbankprogramm), Text Plus (Ausgereifte Textverarbeitung, Foto), Business Plan (Erstellt Präsentationsgrafiken), Bankformular Druck (Direktes Bedrucken von Überweisungen usw...), Terminkalender, Terminerinnerer und weitere Bürosoftware.

Best.-Nr. P021 49,- DM

Demomaker-Pack professionell



Jetzt können Sie endlich Ihre eigenen Intros, Demos oder Letters mit brillanter Qualität selber erstellen! Keine Programmierkenntnisse erforderlich. Intro Maker, Fonteditor, Super-Writer, IFF-Master, Deluxe Boot, Geisterschrift, Demo Creator, Scroll Editor, Ghostwriter, Bootblock Champion, Look (Erstellen Sie eigene Diskettenmagazine), Anleitung-Generator, oder was halten Sie vom Red Sector Letter Writer direkt aus der Szene. Legen Sie los und kreieren Sie tolle Demos mit ganz neuen Effekten.

Best.-Nr. P015 69,- DM

Demo/Szenen-Pack aktuell



Demo-Pack aktuell
 Erleben Sie auf 10 randvollen Disketten die besten Neuerscheinungen aller atemberaubender Grafik/Musik-Szenen-Demos. Jeden Monat erscheint ein neues Paket. Stundenlanger Musikgenuß, wahnsinnig Echtzeit-Trickfilme durch Raum und Zeit, unvorstellbare Grafikspektakel erwarten Sie jeden Monat auf's Neue! Sie werden es nicht glauben können, was der Amiga wirklich an Grafik und Musik zu bieten hat.

Best.-Nr. P001 39,- DM



Szenen-Pack aktuell
 Alle Angaben wie im Demo-Pack aktuell, nur tummelt sich hier auch noch andere Szenensoftware wie Diskmagazine, Musikdisks, Bildershow oder auch Szenen-Anwenderprogramme oder Spiele.

Best.-Nr. P002 39,- DM

Sie können auch unser monatliches Demo/Szenen-Abo für nur 25,- DM nutzen. Kündigung ist jederzeit möglich. Fordern Sie zuerst den kostenlosen Abo-Reservierungsschein an!

Label Pack



Druckprogramme aller Art zum Beschriften von Disketten, Kassetten oder Videos. Beispiele: Audio Kassetten Cover Editor, Label Maker 1.5 (Arbeitet nach dem WYSIWYG-Prinzip. Sie sehen auf dem Bildschirm also alles genauso, wie es später ausgedruckt wird), Etiketten-Master, Super Return Labels, Video-Label-Master (Mit Verwaltung und Sortierung der Videotitel. Saubere Einteilung in viele verschiedenen Rubriken wie Action-, Western-, Erotik-Filme, Einfach SUPER!)

Best.-Nr. P032 19,- DM

Musikpaket



Mit dem Pro Tracker 3.2 (Foto) erhalten Sie das beste und umfangreichste Musikprogramm für den Amiga. Weitere Musikprogramme wie MED, Wondersound (Elektronische Soundeffekte), Intui Tracker und der Sound Monitor bieten sinnvolle Ergänzungen. Mit dem Perverster sind Sie in der Lage, verschiedenste Musikformate untereinander zu konvertieren. Der Deli Tracker spielt Musiken von über 50 verschiedenen Formaten ab und mit dem Power Ripper "klauen" Sie sich jede Musik nach einem Reset aus dem Speicher.

Best.-Nr. P033 39,- DM

DTP-Bilder Pack DPaint-Pic-Pack



DTP-Bilder-Pack 1
 Über 1200 s/w-Bilder in allen Größen für alle gängigen Mal-, Grafik- und DTP-Programme. Z.B. für DPaint, Beckertext oder Page Stream. Alle Bilder sind sauber nach Themen (Tiere, Menschen, Autos, Planeten, Sport, Medien, Computer, Piktogramme...) sortiert.

Best.-Nr. P024 39,- DM



DTP-Bilder-Pack 2
 In diesem Paket erwarten Sie weitere 3000 ganz neue Bilder, die natürlich nicht im Paket 1 vorhanden sind. Greifen Sie am besten sofort zu.

Best.-Nr. P025 49,- DM

DPaint-Pic-Pack
 Auf 6 übervollen Disketten erhalten Sie unzählige Bilder mit 16-4096 Farben in den unterschiedlichsten Auflösungen. Alle Bilder stammen von Profi-Grafikern aus der Demo-Szene und sind mit jedem Mal-, Grafik- oder DTP-Programm nutzbar. Nutzen Sie die Bilder als Elemente für Ihre Animationen oder Grafiken: Fantasy, Bäume, Menschen, Autos, Drachen, schöne Frauen oder Urlandschaften.

Best.-Nr. P054 39,- DM

Fontpakete



Rainbowfont
Woodfont
Ballonfont
Nami Nice Font
IBM-Bus-Font
Steine
3D-Logo-Font
Comoullage-Font
Super 3D-Brett

Riesen-Fontpaket
 Sie erhalten über 500 Zeichensätze im original Amiga-Format!!! Die Größe der Fonts liegt zwischen 5 und 150 Punkten. Brauchbar für alle gängigen Text/Mal/Grafik/DTP-Programme.

Best.-Nr. P013 39,- DM

Color-Fontpaket
 Tolle farbige Fonts (Foto) ebenfalls im Standard-Amiga-Format. Bestens für DPaint geeignet.

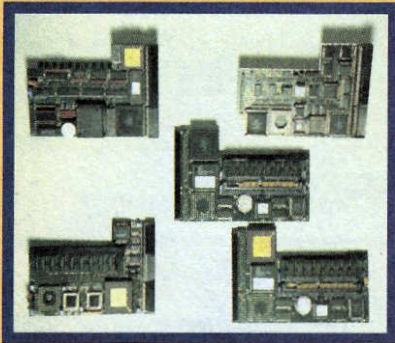
Best.-Nr. P009 39,- DM

Pagestream-Fontpaket
 Hochwertige hochauflösende Fonts direkt für PageStream.

Best.-Nr. P010 Top Preis 29,- DM

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

TURBOKARTEN



Commos kleiner AGA-Rechner hat eigentlich schon von Haus aus ganz tüchtig Power unter der Haube – doch wenn man ihm noch eine entsprechende Turbokarte spendiert, überholt er sogar noch so manche DOSe!

GRUNDSÄTZLICHES

Ehe sich unsere Test-Kärtchen in der harten Zockerpraxis bewähren müssen, erst mal ein kleiner Crashkurs in Sachen Technik: Die Turbo-boards sind mit unterschiedlich getakteten 68030- bzw. 68EC030-Prozessoren ausgerüstet, wobei letztere kein Memory Management Unit (MMU) enthalten. Mit MMU und dem Hilfsprogramm „GigaMem“ ist es z.B möglich, freie Festplattenkapazität als virtuellen Speicher zu nutzen. Auch ein mathematischer Coprozessor (FPU = Floating Point Unit) ist ent-

weder bereits vorhanden oder kann nachgerüstet werden. Er dient der Entlastung des Hauptprozessors (CPU = Central Processing Unit) bei rechenintensiven Aufgaben, beschleunigt also etwa die Arbeit mit Tabellenkalkulationen oder Grafikprogrammen. Alle Testkandidaten waren zudem mit 4 MB 32-Bit-Fast-RAM und (bis auf das preiswerte M-Tec-Board) einer Echtzeituhr bestückt – welche Prozessoren jeweils ihre Dienste verrichten, könnt Ihr der Tabelle entnehmen. Den Faktor, um den der 1200er dadurch schneller wird, hat für uns das PD-Programm „SysInfo“ ermittelt; zuvor haben wir zur Leistungssteigerung via CPU-Befehl Daten- und Instruction-Cache (Burst) aktiviert

und das Kickstart-ROM in den schnellen Speicher der Karten kopiert.

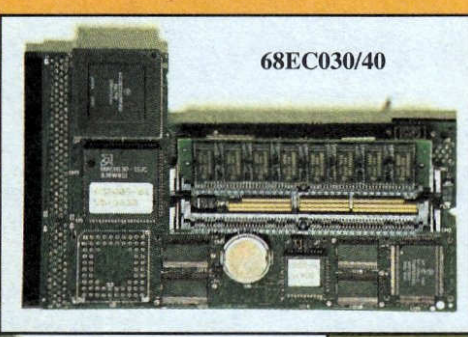
DIE KANDIDATEN

Von der **GVP A1230 Turbo+ Series II** standen uns zwei verschieden ausgestattete Exemplare zur Verfügung. In beiden Fällen kann ein SCSI-Adapter nachgerüstet werden, um zusätzliche Festplatten oder ein CD-ROM-Laufwerk anzuschließen. Die Installation mit Hilfe des bald auch deutsch erhältlichen Handbuchs gestaltete sich völlig problemlos und war in Sekunden erledigt. Zwar kann wegen der Lage des Slots für den SCSI-Adapter danach die Original-Abdeckung nicht mehr ange-

bracht werden, doch ein passender Ersatz gehört zum Lieferumfang. Der Arbeitsspeicher läßt sich hier bis auf 32 MB erweitern und wird (wie bei den anderen Karten) automatisch eingebunden. Allerdings akzeptiert die GVP-Karte bei diesen sogenannten SIMMs nur die hauseigenen, nicht ganz billigen Produkte, so daß man beim Speicherausbau etwas tiefer in die Tasche greifen muß.

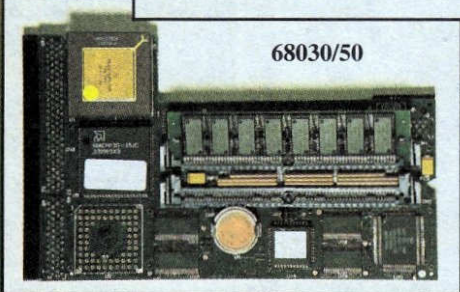
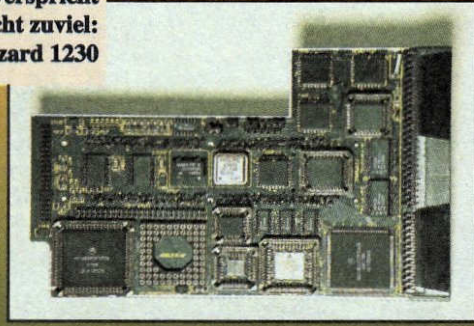
Bei der deutlich preiswerteren **Blizzard 1230** ist der Speicher sogar bis auf 64 MB erweiterbar. Der Einbau geht ebenfalls kinderleicht und wird im deutschen Anwenderhandbuch Schritt für Schritt beschrieben. Ein SCSI-Controller ist optional, und der angekündigte Nach-

Der Rolls-Royce unter den Turbo-karten: die GVP-Karten



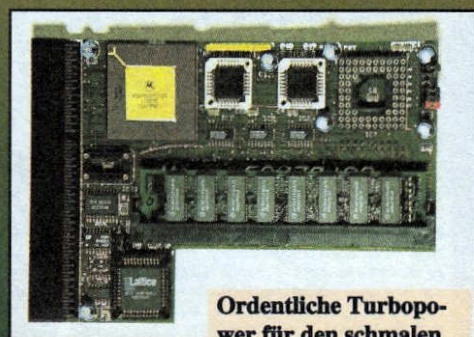
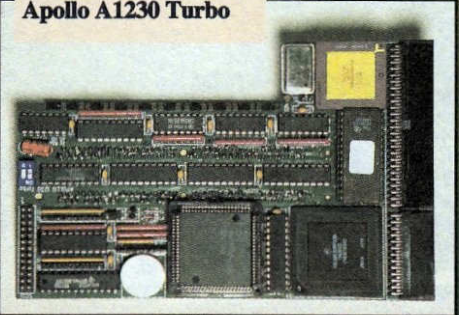
68EC030/40

Der Name verspricht nicht zuviel: Blizzard 1230



68030/50

Da hebt der Compi ab: Apollo A1230 Turbo



Ordentliche Turbopower für den schmalen Geldbeutel: M-Tec

FÜR DEN A1200

folger „Blizzard 1230-II“ wird auch mit 68030-CPU und 68882-FPU lieferbar sein, die beide mit 50 MHz getaktet sind.

Noch günstiger ist das **M-Tec-Turboboard**. Die Karte ist zwar relativ schnell eingesteckt, paßt jedoch nicht exakt in den Erweiterungsschacht, wodurch er sich nach dem Einbau nicht mehr schließen läßt. Eine Rückfrage beim Hersteller ergab, daß dieses Manko bereits bekannt ist und demnächst beim überarbeiteten Nachfolgemodell behoben wird. Gegen Aufpreis kann auch diesem Board ein SCSI-Controller spendiert werden, das Fast-RAM läßt sich jedoch nur bis auf 8 MB erweitern.

Schließlich hätten wir noch die **Apollo A1230 Turbo** anzubieten – von der Leistung her sicher die beeindruckendste Karte: Ihr Speicher läßt sich bis auf 64 MB ausbauen, ein High-Speed SCSI2-Controller ist bereits im Preis enthalten (mit einem ange-

schlossenen Standard-CD-ROM konnten wir den CD³²-Titel „Pinball Fantasies“ problemlos am 1200er zocken). Der Einbau ist hier allerdings eine Sache für sich, denn dazu muß der Compi geöffnet und ein Teil des Abschirmblechs nach oben gebogen werden, um beim Einstecken eine Beschädigung der Platine zu vermeiden. Auch der Plastikdeckel läßt sich anschließend nicht mehr so ohne weiteres anbringen, doch die Performance entschädigt für alle Mühen! Nur kurz hingewiesen sei noch auf die von uns nicht extra getestete, abgespeckte Version „Apollo Light“, die von Preis und Leistung her etwa dem M-Tec-Board entspricht.

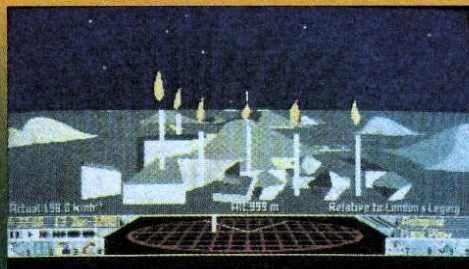
DIE PRAXIS

Genug der grauen Theorie, im gnadenlosen Dauerbetrieb mußten die Karten ihre Spieltauglichkeit unter Beweis

stellen. Ein erfreuliches Ergebnis vorweg: Im Gegensatz zu den Turboladern für Standardamigas, die wir schon vor längerer Zeit ausprobiert haben, tauchten bei keinem der Prüflinge Lauffähigkeitsprobleme auf, egal, auf welches Spiel wir ihn losließen! Die einzige von uns entdeckte Ausnahme war Gremlins „Zool 2“, das sich gleich als Totalverweigerer entpuppte. Um so beeindruckender war dafür der Geschwindigkeitszuwachs bei Games wie „Wing Commander“ oder „Elite 2“ – die Raumschiffe zischten plötzlich mit unglaublichem Speed durchs All, was den Spielspaß natürlich enorm steigert. Auch Oldies wie „Indianapolis 500“ lassen sich mit eingeschaltetem Turbo um Klassen besser zocken, sogar in der höchsten Detailstufe flitzen die Boliden dann äußerst rasant über die Piste. Vorbei auch die Zeiten, als sich „Indy“ im Zeitlupentempo auf die Suche nach Atlantis machte, und das

Erforschen der Dungeons in „Ambermoon“ umweht auf einmal ein Hauch von „Ultima Underworld“...

Andererseits muß man auch zugeben, daß bei manchen Spielen die Temposteigerung nur geringfügig oder gar nicht mehr feststellbar war. Auch die aus der Tabelle erkennbaren Beschleunigungsfaktoren der einzelnen Karten fallen nur beim direkten Vergleich deutlich ins Auge, sind jedoch längst nicht so dramatisch, wie sie auf dem Papier aussehen. Abschließend sei noch vermerkt, daß bereits eine reine Speichererweiterung am 1200er eine Geschwindigkeitssteigerung (etwa um den Faktor 2) bringt, finanziell fährt man damit jedoch kaum günstiger. Man muß daher nicht unbedingt ein Zusatzboard einbauen – aber wer seinen Rechner einmal mit Turbo-power betrieben hat, wird dieses rasante Erlebnis in Zukunft kaum noch missen mögen! (st)



Mit Turbo-kraft noch mal so schnell durchs All: Elite 2

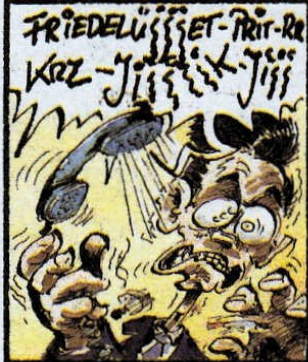
Läßt sich nicht hetzen: Zool 2



Name	CPU Taktfrequenz	FPU Taktfrequenz	Beschleunigungsfaktor	Preis DM	Bezug
GVP A1230 Turbo + Performance Series II	68030 50 MHz	—	6,16	ca. 1499,-	Arxon GmbH Tel. 069/7896891
GVP A1230 Turbo + Performance Series II	68EC030 40 MHz	—	4,90	ca. 1199,-	Arxon GmbH Tel. 069/7896891
Blizzard 1230	68EC030 40 MHz	68882 33 MHz	5,52	ca. 997,-	Arxon GmbH Tel. 069/7896891
M-TEC	68030 28 MHz	68882 28 MHz	4,44	ca. 797,-	Udo Neuroth, Hardware Design Tel. 02041/4656
Apollo A1230 Turbo	68030 50 MHz	68882 50 MHz	7,30	ca. 1398,-	ZET Elektronik Tel. 0231/486082

The unbelievable

AMNOR





INHALT

Gelöst:

Beneath a Steel Sky
Innocent Until Caught

Karten zu:

Assassin Special Edition

Tips und Cheats zu:

Ambermoon
Cannonfodder
Christoph Kolumbus
Brian the Lion
Brutal Football
Globdule
Mr. Nutz
Pizza Connection
Puggsy
Simon the Sorcerer
Wiz 'n' Liz

Freezer-Adressen zu:

Burning Rubber
Cannonfodder
Christoph Kolumbus
Dune II
Wiz 'n' Liz

Sei schlau, geh nicht zum Bau! Denn warum schwer arbeiten, wenn Geldverdienen so leicht sein kann: Legt einfach Eure neuesten Erkenntnisse in Sachen Tips, Tricks, Cheats, Lösungen, Karten usw. schriftlich nieder, packt, wenn möglich, längere Texte im PC-ASCII-Format, computergezeichnete Karten im IFF- oder PCX-Format auf Diskette, und schickt den ganzen Stuff an untenstehende Adresse. Das gesamte Know How-Team wird sich dann mit gierigen Fingerchen Eurer Geistesblitze annehmen und sie auf Funktionstüchtigkeit, Originalität und Aktualität prüfen. So Eure Beiträge schließlich für würdig befunden wurden, diese Seiten zu schmücken, hagelt es Moneten: je nach Aktualität und Umfang Eurer Machwerke bis zu **300 harte Deutsche Mark!** Also nix wie ran an die Freundin (aber bitte an die kleine graue und nicht die große blonde!), und ab dafür an:

Joker Verlag
„Know How“
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn
Fax-Nr.: 089/460 49 77

Man nehme zwei extrafrische, gut durchgezockte Adventures, gare sie in einer ausgewogenen Mischung aus feinsten Spieletips, gebe eine große Portion Cheats und Codes hinzu, verfeinere diese Köstlichkeit mit einem Schuß Fragen sowie einer Prise Antworten und garniere das Ganze mit sorgfältig ausgewählten Freezer-Adressen... Na, Leute, läuft Euch schon das Wasser im Mund zusammen? Dann haut rein, es ist genug für alle da!

HILFE!! FRAGEN?!

Alle Versuche Hans-Jürgen Sperlings, in **Bargon Attack** aus der Autowerkstatt zu entfleuchen, endeten bislang entweder als Flunder an der Decke der Werkstatt oder als lebende Fackel in den Büros. Da beide Todesarten nicht gerade erfreulich sind und obendrein in keinsten Weise zur Lösung des Spiels beitragen, sehnt sich unser armer, gequälter Zocker nun doch sehr nach einem erfahrenen Abenteurer, der ihm einen Ausweg aus seiner mißlichen Lage beschreiben kann.

Als es Fabian Mast in **Whale's Voyage** endlich geschafft hatte, Mr. Wostoch und Sam zusammenzubringen, teilte man ihm telefonisch auch schon seinen nächsten Auftrag mit: In Sky Boulevard mußte der Hauptcomputer gelöscht werden. Dort angekommen, stellte er jedoch schnell fest, daß die Sache wohl nicht ganz so einfach werden würde, denn die Wache vor der Tür zur Computerezentrale schien sich durch nichts beeindruckend zu lassen. Also stellte er wenige Schritte ostwärts eine CP4-Falle auf und versuchte, den Stromgenerator zu erreichen. Doch auch dabei stieß er bald auf ein unüberwindbares Hindernis: Die Tür zum Generatorraum ließ sich weder durch den Werkzeugkasten noch durch Computermanipulation entriegeln! Wie um alles in der Galaxis ist dieser störrischen Tür beizukommen?

Markus Sesko hat sich, dank un-

serer Kurzlösung zu **Jonathan**, bereits bis in Szene 26 vorgearbeitet. Leider scheint hier für ihn und seinen AOK-Chopper-Fahrer Endstation zu sein, denn entgegen unserer weisen Worte faselt Ariane, nachdem er ihr die Silberkette sowie das Besteck überreicht hat, nur irgendwas von Silbergießen und Musik – die beschriebene Silberkugel tauchte jedoch nicht in seinem Inventory auf. Von blanker Panik gepackt, klimperte Markus daraufhin wie wild auf allen vier Musikinstrumenten herum – erfolglos, wie sich schnell herausstellte. Nun sitzt er schon seit Wochen völlig abwesend vor seinem Computer und starrt mit weit aufgerissenen Augen auf den Monitor. Wer faßt sich ein Herz und befreit diesen armen Kerl aus seiner scheinbar ausweglosen Situation?

Ein kleiner, verzweifelter Kapitän Flynn weiß sich in der Festung (Level 4) von **Traps 'n' Treasures** keinen Rat mehr. Zwar ist es ihm gelungen, sowohl die Tränen des Wächters der heiligen Stätte versiegen zu lassen als auch den Kelch aus der Quelle des Lebens gegen den Pulversack auszutauschen, doch bei der Geheimtür im großen Saal (zumindest sieht es so aus, als wäre da eine) ist Ende der Bananenstaude. Sie will und will sich nicht öffnen lassen. Gleiches gilt für die Sperren auf den Stufen zur Schleusenstiege – es gibt einfach kein Vorbeikommen. Auch wenn man vom Schild

„Rechts zur Schleuse“ am Seil nach unten klettert, gibt's Probleme: Der Schalter am unteren Ende des Seils läßt sich nur über eine Holzstufe erreichen, die jedoch erst irgendwie ausgefahren werden muß...

Völker, hört die Signale – oder erhört zumindest mal die Hilferufe Eurer verzweifelten Zocker-Kumpane, die in den dunklen Verliesen der Ahnungslosigkeit vor sich hin grübeln und darauf hoffen, daß Ihr sie mit einer weisen und ausführlichen Antwort aus ihren naßkalten Gräbern befreien werdet. Stopft also schleunigst Eure rettenden Zeilen in einen Briefumschlag, pinselt unsere Adresse inklusive Kennwort **Fragen** darauf, und ab die Post!

Gehört Ihr jedoch eher selbst zu den armen Kreaturen, die, von verzwickten spieltechnischen Problemen gequält, seit Jahren kein Auge mehr zugetan haben, dann heißt es nicht verzagen, Joker fragen! Schreibt uns Euer Leid, und wir werden Eure Sorgen und Nöte auf dieser Seite breittreten. Besonders Eilige können auch einmal pro Woche persönlich bei uns vorsprechen, denn schließlich gibt es ja auch noch unsere

HOTLINE

JEDEN MITTWOCH
VON 16.00 BIS 19.00 UHR
UNTER FOLGENDEN RUF-
NUMMERN:
089/46 38 23
ODER
089/460 58 22

LÖSUNG

INNOCENT UNTIL CAUGHT

Nach etlichen Tagen und Nächten nervenaufreibender Knobelarbeit hat es Christian Hofer schließlich geschafft, Langfinger Jack Ladd vor der drohenden Zwangsorganspende zu bewahren! Wie es ihm gelang, diesen folgenschweren medizinischen Eingriff zu verhindern, könnt Ihr nun in den folgenden „Anweisungen für hochverschuldete Meisterdiebe“ nachlesen. Um den Rahmen dieser Ausgabe nicht zu sprengen, beschränkt sich die telegrammstilartige Lösung allerdings nur auf die wirklich notwendigen Aktionen – Ihr müßt also ab und zu auch noch Eure eigenen grauen Zellen in Betrieb nehmen... Doch keine Panik, wer eins und eins zusammenzählen kann, wird keine Probleme mit der Rettung seines Helden haben!

Spaceport: Spreche mit dem Wachmann. Erzähle ihm, daß Dich die IRDS vollkommen ausgenommen hat. Er wird Dir von einem Pfandleiher im Amüsierviertel berichten. Nimm den Reisepaß von der Bank. Verlasse den Spaceport. Plaudere mit dem Taxifahrer. Er warnt dich vor dem Pfandleiher. Gehe zur U-Bahn. Untersuche die Durchgangsschranken. Verlasse die U-Bahn-Station durch den anderen Ausgang.

Das Amüsierviertel (The bad side): Gehe zur Bar. Nimm die Zeitung (ganz links), das Glas und den Deckel vom Tisch. Spreche mit dem Wirt und den Gästen. Klau dem linken Gast am Tresen die Belege vom Pfandleiher aus der Tasche. Begib Dich zum Bordell.

Im Bordell: Gehe zum

Türsteher. Gib ihm den Reisepaß. Nimm den Stock. Stecke den gebrauchten Kaugummi, der an der Rezeption klebt, ein. Nimm das Parfüm vom Tisch. Sprich mit einem von den „leichten Mädels“ – es fragt nach einer Vase aus der Pfandleihe. Begib Dich in die schmale Gasse.

Die Gasse: Schnapp Dir die Dose, das Rohr und die Tasche. Verlasse die Gasse nach links.

Der Bikertreff: Nimm die Öldose. Labere mit den Bikern. Frag nach der Jacke aus Geldstücken. Der Biker würde die Jacke seines Kumpels gegen ein Motorradornament tauschen. Im Müll findest Du ein weißes Ei. Begib Dich zum Pfandleiher.

Das Pfandhaus: Sprich mit dem Pfandleiher. Gib ihm die gestohlenen Belege. Nimm die Kamera und die Vase (lege die Vase in die Tasche), fische jedoch vorher das Papier aus der Vase. Begib Dich zum Bordell.

Im Bordell: Hole die Vase aus der Tasche und gib sie dem Mädchen. Frage es nach dem Ornament. Nimm das Ornament und eile damit zu den Bikern. Überreiche dem Biker das Ornament und

sprich mit ihm. Du bekommst die „Münzenjacke“. Lade den Akku der Kamera am Stromkabel beim Imbißwagen. Begib Dich zur Gasse.

Die Gasse: Benutze die Kamera am Bettler (Blitzlicht) und nimm den Hut. Untersuche die schäbige Kopfbedeckung. Nimm die Münzen und laufe zur Bar.

In der Bar: Setze Dich auf den linken Barhocker. Knall dem Wirt die Münzen auf den Tresen und bestelle einen Drink. Schau Dir die folgende Animation gut an. Nimm das Wechselgeld und den Ring. Begib Dich zur U-Bahn.

Die U-Bahn-Station: Benutze das Wechselgeld mit dem Papier aus der Vase und schließlich mit der Durchgangsschranke. Nimm den nächsten Zug.

Im Zug: Nimm die Spraydose. Steig an jeder Station aus, denn das aktiviert die Karte neben der Zugtür.

Station Amüsierviertel: Schnapp Dir das Radio. Benutze die Ölkanne am Automaten, in dem sich der Schraubenzieher befindet. Zieh den Schraubenzieher raus und begib Dich zur Bar.

Die Bar: Sprich mit dem Servierroboter. Benutze den Schraubenzieher mit dem Robbi. Nimm die Kontollkarte. Bastle aus der Karte und dem Radio eine Robotfernbedienung. Begib Dich zum Hafen (Ausgang oben rechts beim Bikertreff).

Am Hafen: Schlendere zur Jacht. Sprich mit dem Wachroboter, der sich dort bald zeigt. Er erzählt Dir, daß das Schiff Futter für den Zoo geladen habe. Benutze die Fernbedienung mit dem Roboter. Krall Dir die Kapitänsmütze. Begib Dich anschließend zum Pfandhaus.

Pfandhaus: Sprich mit dem Pfandleiher. Gestehe ihm, daß Du etwas gestohlen hast. Gib ihm die Mütze; Du bekommst im Gegenzug einen Teppich. Fahre mit der U-Bahn nach East Eruk.

East Eruk: Rede mit dem Kind. Unterhalte Dich mit dem Mann über seinen Job und seine Frau. Benutze den Schraubenzieher mit dem Ballon. Nimm das Band. Benutze das Band mit dem Rohrstock – Du erhältst einen Bogen. Trabe ab zum Zoo und schau Dich um. Achte besonders auf das Alien-Ei. Begib Dich zur U-Bahn und fahre zur Station The Hill.

The Hill: Wandere nach ganz rechts. Benutze den Ring mit der Sicherheitskamera. Erzähle der Kamera, daß Du den Ring zurückbringen möchtest. Lege das gute Stück dann auf den Boden und benutze es nochmals mit der Kamera. Begib Dich zum Haus.

Das Haus: Eile nach rechts und übergib den Ring dem Mann, auf den Du triffst. Frage ihn nach einem Job. Plaudere danach auch noch mit der Frau. Du müßt für den

Typen drei Dinge stehlen – dann wirst Du dafür reich entlohnt. Begib Dich also zur Galerie (neben der Station The Hill). Nimm den Pilz mit, bevor Du die Galerie betrittst.

Die Galerie: Klau die kleine Kugel vom ersten Podest. Gehe dann nach rechts bis zur Statue in der Glaskanzel. Lege dort den Teppich vor die Glaskanzel und benutze



jetzt das Rohr mit der Spraydose – Du kannst nun die Pille gegen das Glas schießen. Nach drei Schüssen zerbricht die Kanzel, und die Statue fällt auf den Teppich. Nimm die Statue; der Teppich bleibt liegen. Das ist das erste Beutestück. Fahre mit der U-Bahn nach Reguri.

Reguri: Genehmige Dir ein Hot Dog vom Stand. Benutze das Glas, um Mayonnaise zu bekommen. Schraube den Deckel aufs Glas. Benutze nun das Glas mit der Fliege, um sie zu fangen. Begib Dich zur Polizeistation.

Die Polizeistation: Sprich mit dem Polizisten am Tresen. Frage ihn nach Drogen. Du erhältst einen Sack Mehl. Begib Dich zur Bank.

Die Bank: Latsche zum Schalter und benutze das Sprech-Icon. Frage nach einer Kontoeröffnung. Die Angestellte wird Dich zur Tür rechts schicken, sobald Du versuchst, ihr den Beutel mit den Geldstücken zu geben. Drücke auf die Klingel neben der Tür. Der Geldbeutel wird Dir abgenommen. Klingele ein zweites Mal, und benutze dann den Kaugummi mit der Tür. Betrete den Raum und nimm den Beutel. Benutze den Schraubenzieher mit der Schublade oben links. Sacke die Akte ein. Die Aktion wiederholen – Du findest eine Karte. Fahre dann zum Hafen und schau Dir die Filmsequenz an. Danach geht's im Zoo weiter.

Im Zoogehege: Nimm das Heu und dann das Gitter. Schnapp Dir den Busch und werfe ihn in das Loch. Angle Dir den Stock und benutze ihn mit dem Rest vom Busch. Benutze nun den Stock mit der verknoteten Liane und dem Bogen. Schieße den Stock in die Decke über dem Tier. Benutze jetzt das Parfüm mit dem Tier. Schwinge Dich anschließend auf die andere Seite. Versuche, den Hasen zu fangen. Füttere die fleischfressende Pflanze mit dem Hot Dog. Tausche das weiße Ei gegen das Alien-Ei. Wandere den Weg zurück

und steige hinab in das Loch.
Das Gewölbe: Benutze zweimal die Karte aus der Bank. Lege nun den Pilz in die Nische. Benutze das Glas mit der Fliege, und schau Dir die daraufhin folgende Animationssequenz an. Begib Dich schließlich in den Tresorraum.

Im Tresorraum: Benutze das Mehl. Eigne Dir jetzt die Schuldscheine (?) an und suche Deinen Weg zurück ins Gewölbe. Von dort aus geht's dreimal nach rechts und dann ab in den Tunnel. Du bist jetzt wieder an der U-Bahn-Station East Eruk. Fahre zur Station The Hill.

The Hill: Bitte die Kamera, Dich passieren zu lassen. Mache Dich auf den Weg zum Haus. Gib die Statue, das Ei und die Handschellen dem „Big Boß“. Nach einer kleinen Filmsequenz findest Du Dich im Gefängnis wieder.

Im Gefängnis: Benutze das Bett und guck Dir die Animation an. Nimm das Device und untersuche es. Benutze es mit der Mauer – Du landest in der nächsten Zelle und triffst hier Narm. Sprich mit ihm. Verschiebe die Matte in der Mitte und öffne die Falltür. Steig hinab ins Labyrinth.

Das Labyrinth: Oben und unten bedeutet jeweils die erste Leiter hoch oder runter. Der Weg in die Freiheit lautet also: Rechts, oben (3. Leiter), rechts, unten, links, unten, links, unten, links, oben, links, unten, links, unten, rechts, unten, links, unten, rechts, oben, rechts, oben, rechts, unten, rechts, oben, rechts, unten, rechts, unten, rechts, oben, links, oben, rechts, oben, rechts, oben, rechts, unten, rechts, oben, rechts, unten (auf halben Weg), rechts, oben, rechts, unten, rechts, oben.

Eile im letzten Bild nach rechts. Benutze hier das Device und entspann Dich bei einer Animationssequenz. Du findest Dich anschließend auf einem Schiff wieder.

Auf dem Schiff: Sprich mit

dem Mann. Er wird Dich eventuell bitten, ihn beim Diebstahl des Doomsday Device zu unterstützen. Nimm die Mission an. Nach einer weiteren Animation geht's auf einem Reiseschiff weiter.

Auf dem Reiseschiff: Nimm das Buch und die Blumen. Besuche das Observationsdeck. Sprich mit der alten Dame. Überreiche die Blumen dem Paar. Ziehe sodann dem Mann das Portemonnaie aus der Tasche. Entnehme der Briefftasche den Paß sowie die Kreditkarte. Untersuche den Paß. Begib Dich zur Bordbar.

In der Bar: Unterhalte Dich mit Narm und dem Barkeeper. Gib dem Barman die Kreditkarte, sollte er nach der ID fragen, zeig ihm „Deinen“ Paß. Endlich gibt's was zu trinken! Das Gebräu war anscheinend ziemlich stark, denn Du wachst völlig benommen auf dem Spaceport auf.

Im Spaceport: Sprich mit dem Wachmann. Untersuche das Gepäck der alten Dame und entwende den Pelz. Befehle Narm, die Frau abzulenken, während Du mit dem Pelz in die Stadt rennst. Begib dich dort zum Hardware Store (das Gebäude ganz rechts oben).

Im Store: Quatsche mit dem Besitzer. Frag ihn, ob er Dir hilft, den Herrscher zu stürzen. Schnapp Dir das Buch und untersuche es. Frag den Besitzer, ob es irgendwas umsonst gibt. Nimm die Schachtel mit den Teilen sowie das Werkzeug und begib Dich wieder zur Bar.

In der Bar: Unterhalte Dich mit dem Barkeeper und dem Labortechniker. Stelle dem Techniker so lange Fragen, bis er Dir einen Liebesbrief aushändigt. Begib Dich nun zum Palast (nach rechts).

Am Palasteingang: Sprich mit der Wache – sie läßt Dich durch, sobald Du das Buch vom Hardwarestore liest. Marschiere dann geradewegs in den Palast. Du triffst auf einen bissigen Hund. Benutze den Schraubenzieher mit der

Teilebox, und Du bekommst eine mechanische Maus. Benutze den Pelz mit der Maus – wie der Hund darauf reagiert, könnt Ihr Euch ja sicher schon denken.... Haste weiter durch den Bogengang und benutze das Rosenspalier, um in das Schlafzimmer der Prinzessin zu gelangen.

Das Schlafzimmer: Sobald Du ein paar Worte mit der Prinzessin gewechselt hast, bist Du bis über beide Ohren in sie verliebt. Gib ihr den Liebesbrief und verlasse den Raum, wie Du ihn betreten hast – über den Balkon. Begib Dich zur Bar zurück.

In der Bar: Sprich mit dem Techniker – lüge dabei das Blaue vom Himmel herab. Nimm den Schlüssel an Dich und begib Dich zum Spaceport.

Spaceport: Sprich mit Narm. Frag ihn, ob er eine Uniform für Dich stehlen könnte. Nach einer kleinen Filmsequenz geht es im Labor weiter.

Labor: Drücke den Statusknopf auf dem Boden in der Mitte des Screens. Ziehe die Uniform an und betätige erneut den Knopf. Gehe dann ins Labor – die daraufhin folgende automatisch ablaufende Szene endet im Gefängnis.

Das Gefängnis: Untersuche das Fenster. Narm wird erscheinen, um Dich zu retten – sprich mit ihm. Schmiede verschiedene Fluchtpläne (kann ganz lustig sein). Damit Du aus dem Gefängnis ausbrechen kannst, muß Narm Ruthie ein Liebesgedicht vortragen. Das Gedicht muß romantisch sein (immer die erste Zeile aus der Sprechblase anwählen). Warte die Animation ab.... Die Sache endet in einer Art Folterkammer. Ruthie wird Dich retten, wenn ihr das Gedicht zugesagt hat. Sprich mit dem Mann (Folterknecht?). Begib Dich dann zur Bar.

Die Bar: Unterhalte Dich mit Ruthie über das Doomsday Device, den Kristall und Sky City. Bitte sie, Dir eine Reiserlaubnis zu besorgen.

LÖSUNG

INNOCENT UNTIL CAUGHT



Nimm nach der folgenden Filmsequenz die Reiseerlaubnis und eile zum Labor. **Das Labor:** Sprich mit Narm. Frage ihn nach einer Transportkiste. Begib Dich zum Spaceport.

Im Spaceport: Gehe ganz nach rechts. Befestige die Reiseerlaubnis an der Kiste und steige selbst hinein. Nach einer Animationssequenz befindest Du Dich in einem Flugzeug. Haste zum Ausgang ganz rechts. Wieder eine Animation. Betrete die Basis von Sky City. Klettere nach der kurzen Sequenz die Treppen hoch. Es folgt eine weitere Animation. Du befindest Dich danach in einem Lagerraum.

Im Lagerraum: Nimm den rechten Ausgang - Du erreichst so eine Andockstation. Betrete von dort aus die untere Ebene über den rechten Ausgang. Schnapp Dir die Brechstange. Nimm nun den linken Ausgang. Er führt Dich in einen Kontrollraum, in dem Du Ruthie triffst. Frag sie nach dem Kristall und dem Gewölbe. Eile zurück zum Lagerraum. Schiebe die Transportkiste beiseite - Du entdeckst einen Geheimraum. Worauf wartest Du? Hinein!

Der Geheimraum: Schau Dich um und öffne die große Kiste mit der Brech-

stange. Du wirst einen Ballon finden. Beim zweiten Versuch entdeckst Du auch noch Helium. Fülle den Ballon mit Helium und haste zurück zum Kontrollraum. Frage Ruthie nach einer ID-Karte. Nimm die Karte und begeben Dich zurück zum Geheimraum. Schnapp Dir das Helium und halte nach dem zweiten Ballon in der Kiste Ausschau. Benutze die ID-Karte. Nimm den Kristall. Pumpe nun den Ballon mit dem Helium voll, und mach Dich auf den Weg zurück zum Kontrollraum.

Im Kontrollraum: Benutze den Kristall mit dem Kontrollboard. Benutze das Kontrollboard. Tja, Pech gehabt, das dumme Ding funktioniert nicht! Verlasse den Raum, um ihn anschließend gleich wieder zu betreten. Rede mit dem Mann (Tyrann). Wette mit ihm, daß das Device nicht funktioniert. Da Du jedoch leider keinen Einsatz bringen kannst, wird wohl nix aus der Wette, oder doch? Frage Ruthie, ob sie Dich heiraten will - sie sagt sicher ja. Traube jetzt noch einmal beim Tyrannen an und wette mit ihm um Ruthies Hand. Danach heißt es ZEN - Zuschauen, Entspannen, Nasebohren...

Es wurde Zeit für etwas völlig Neues

JUDGMENTDAY

Die wichtigste Seite des M **AGA** inside

AMIGA 1200

AMIGA CD-32

1869	DV	64,90	7 Gates of Jambala	EV	59,90
Airbucks	EV	64,90	Alfred Chicken	DA	59,90
Alien Breed II	DA	54,90	Alien Breed/Qwak	DA	59,90
Alfred Chicken	DA	49,90	Arabian Nights	DA	47,90
Anstoss	DV	67,90	Bubba'n Stix	DA	64,90
Body Blows Galactic	DA	54,90	Castles II	EV	64,90
Burning Rubber	DA	59,90	Chambers of Shaolin	EV	59,90
Burntime	DV	67,90	Chaos-Engine	DA	59,90
Chaos-Engine	DA	47,90	Chuck Rock	DA	39,90
Civilization	DV	69,90	D-Generation	DA	49,90
D-Generation	DA	35,90	Dangerous Streets	DA	59,90
Dennis	DA	49,90	Deep Core	DA	47,90
Der Clou	DV	69,90	Dennis	DA	54,90
Diggers	DA	69,90	Disposable Hero	DA	64,90
Donk	DA	49,90	Elite II-Frontier	DV	64,90
Dynatech	DV	54,90	Fireforce	EV	59,90
Global Domination	DA	59,90	Fly Harder	DA	49,90
Int.Golf Champ.	DA	54,90	Games & Goodies	EV	49,90
Ishar	DA	59,90	Global Effect	DA	69,90
Ishar II	DV	54,90	Int.Karate +	EV	49,90
Jurassic Park	DA	59,90	John Barnes Football	EV	49,90
Morph	DA	59,90	Labyrinth of Time	EV	54,90
Naughty Ones	DV	49,90	Lemmings + Mouse	DA	64,90
Nigel Mansell	DA	64,90	Liberation	EV	59,90
Oskar	DA	47,90	Lotus Trilogie	DA	64,90
Overkill	DA	49,90	Mean Arenas	DA	47,90
Penthouse Hot Num.	DV	59,90	Microcosm	DA	99,90
Pinball Fantasies	DA	54,90	Microcosm-Lim.Ed.	DA	109,9
Robocod	DA	29,90	Morph	DA	47,90
Ryder Cup	EV	64,90	Naughty Ones	DV	54,90
Seek & Destroy	DA	49,90	Nick Faldo Golf	DA	69,90
Second Samurai	DA	64,90	Nigel Mansell	DA	64,90
Sim Life	DV	79,90	Now what I call games	DA	59,90
Simon the Sorcerer	DV	79,90	Now what I call gamesII	DA	59,90
Skidmarks	DA	54,90	Overkill / Lunar C	DA	54,90
Sleepwalker	DA	59,90	Pinball Fantasies	DA	59,90
Soccer Kid	DA	59,90	Pirates Gold	DA	59,90
Star Trek	EV	67,90	Psycho Killer	EV	64,90
Strategem	EV	64,90	Prey	EV	64,90
Transarctica	DA	64,90	Project-X/F-17 Chal.	DA	59,90
Trolls	DA	29,90	Robocod	DA	59,90
Whales Voyage	DV	59,90	Second Samurai	DA	59,90
When two worlds war	DA	55,90	Seek & Destroy	DA	47,90
Zool	DA	47,90	Sensible Soccer	DA	47,90
Zool 2	DA	49,90	Sim City	EV	64,90
			Sleepwalker	DA	54,90
			Summer Olympics	DA	49,90
			Super Putty	EV	49,90
			Town with no name	EV	64,90
			Trivial Pursuit	EV	69,90
			Trolls	DA	54,90
			Whales' Voyage	DV	54,90
			Zool	DA	54,90

*folgende Hardware nur gegen Vorkasse zuzüg. 30,- Versandkosten

MPEG Filme und Musikvideos

Black Rain EV (ab 18J.)	49,90
Star Trek EV	49,90
Andrew Lloyd Webber	49,90
Cortoon Carnival EV	59,90
Bon Jovi-Keep the Faith	49,90
Top Gun EV	49,90
Nackte Kanone 2 EV	49,90
Bryan Adams	49,90
Patriot Games EV	49,90

Alle Angaben ohne Gewähr

Amiga 1200 / CD-32 Hardware +MPEG

Amiga 1200*	649,90
AMIGA CD-32*	659,90
MPEG-Module*	459,90
Mouse f.CD-32	39,90
Tastatur " "	149,90

LÖSUNG

BENEATH A STEEL SKY

Das Geheimnis um den „Overmann“ ist gelüftet! Die beiden overschlauen Knobelasse Benjamin und Christian Korth haben sich mit Robert Foster unter den stählernen Himmel der unbarmherzigen Großstadt gewagt und all die kniffligen Aufgaben und logischen Puzzles in nahezu Hyperlichtgeschwindigkeit enträtselt. Das Ergebnis liegt Euch nun in Form dieser Komplettlösung vor...

Grundsätzlich sollte man sich mit allen Personen ausgiebig unterhalten. Oft scheint es zwar unnötig, hilft aber meistens doch, wenn es mal nicht mehr weitergeht. Anfangs findet man sich in der obersten Etage des Stadtkomplexes wieder. Dort schnappt man sich zuerst mal die Eisenstange am linken Bildrand und bricht die Fire-Exit-Tür auf. Nachdem wir sie durchschritten haben, heißt es abwarten, was passiert. Nun zurück, runter und dann rechts. Hier das Circuit-Board mit dem mittleren Abfall benutzen, und schon findet sich unser alter Freund in einem tollen Staubsaugergehäuse wieder. Da der Versuch, den Transportroboter zu aktivieren, fehlschlägt, sprechen wir mit Hobbins, den wir im Raum rechts von uns finden. Danach ist es für Joey ein leichtes, die Reparatur zu übernehmen. Um Hobbins Privatschrank ausräumen zu können, lenken wir ihn ab, indem wir schnell den Lift betreten. Jetzt ab durch das Loch – unten öffnet Joey für uns die Tür. Wir durchsuchen den Toten, verlassen diesen Raum, traben in die Fabrik und quatschen die Frau an. Die Zahnräder rechts von uns müssen mit dem Schraubenschlüssel

blockiert werden, das wertvolle Werkzeug sollte jedoch nach vollendeter Tat nicht liegengelassen werden, denn wir brauchen es, um als nächstes den Industrieroboter auseinanderzunehmen.

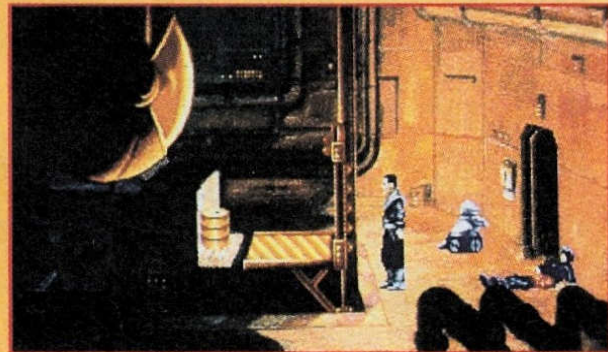
Ist die Blechmühle in ihre Einzelteile zerlegt, plaudern wir ein Ründchen mit Joey. Mit unserem Selbstbau-Robbi eilen wir sodann nach rechts, wo der Versuch, in den Lagerraum einzudringen, leider scheitert. Tja, hier muß also Joey übernehmen, den wir nach seiner Besichtigung bitten, den Alarm abzustellen. Erst jetzt können wir das Lager betreten und dort den Plastiksprengstoff aufnehmen. Im Kraftwerk, das sich in westlicher Richtung befindet, die beiden Knöpfe mit dem Schraubenschlüssel lösen und Joey bitten, den rechten Knopf zu drücken, während wir dasselbe mit dem linken tun. Auf diese Weise können wir ungestört den Schalter oben rechts auf dem Kontrollpult betätigen und die Glühbirne mitgehen lassen. Nun im freien Sockel den Plastiksprengstoff anbringen und den Schalter erneut umlegen, was zur Folge hat, daß wir den Strom für den Fahrstuhl einschalten können (Hebel nach unten). Diesen auch sogleich benutzen, um in die nächste Etage zu gelangen. Mit unserer ID-Karte erlangen wir Zugang zu Sterns Wohnung und freuen uns über das Motorradmagazin, das er unter seinem Kissen versteckt hält. Im Reisebüro wird die Sparreise gebucht und schließlich der Verkäufer mittels Magazin überredet, uns das Reiseticket sofort zu überlassen. Dieses wiederum hilft uns dabei, Lamb, den wir vor der Wohnung treffen, für eine Fabrikbesichtigung zu gewinnen. Nachdem wir ihm gefolgt

sind und er uns alleingelassen hat, unterhalten wir uns mit Anita, der wir unsere ID-Karte vermachen. Nach einem erneuten Gespräch mit ihr wandern wir zum nächsten Link-Terminal und machen Gebrauch von unseren neuen Möglichkeiten. Bevor wir uns wieder nach unten begeben, lassen wir Joey das rote Kabel durchschweißen. Wir sacken das Teil ein und machen uns auf den Weg zu Lambs Wohnung.

Dort angekommen, sprechen wir erneut mit dem nun Machtlosen und folgen ihm, bis er verzweifelt feststellt, daß er nicht mehr dieselben

Freiheiten wie früher genießt. So erlaubt er uns jetzt, seine Wohnung zu betreten, um seine Katze vor dem Hungertod zu bewahren. Das lassen wir uns nicht zweimal sagen und stürmen wieder zurück. Die Katze füttern wir durch Benutzen des Futterautomaten, das Videoband auf dem Bücherregal wandert flugs in unser Inventory. Nun auf zum Chirurgen – die widerwillige Empfangsdame wird von Joey überredet. Vorbei an der schlechtgelaunten Lady, lassen wir uns vom Doktor im Nebenzimmer operieren – nicht vergessen, hinterher erneut mit ihm zu sprechen. Bei der Versicherungsagentur geben wir Joey den Auftrag, den Anker loszuschweißen, sobald der Mann im Hinterzimmer verschwunden ist. Den Anker verbinden wir mit dem Seil und benutzen diese Konstruktion hinter der Fire-Exit-Tür, die wir ja schon vom Beginn unseres Abenteuers her kennen, mit dem Symbol an der Wand. Jetzt haben wir im nächsten Raum zum erstenmal die Möglichkeit, den Cyberspace zu betreten. Dies geschieht durch einfaches Benutzen der ID-Karte und anschließendes

Hinsetzen. Viel Spaß bei den nicht allzu schweren Rätseln! Die durch unseren Trip gewonnenen Fähigkeiten nutzen wir auch gleich am Link-Terminal – der Zugang zum Ground-Level ist nun endlich frei. Nachdem wir unten angekommen sind und unser Freund Joey uns verlassen hat, bitten wir den Türsteher der Bar, uns Zutritt zu gewähren. Wir erfahren, daß wir eine Empfehlung von Miss Piermont benötigen. Nachdem wir die Tante ordentlich vollgetextet haben, folgen wir ihr zum Appartement. Wir klingeln, palavern noch 'ne flotte Runde und

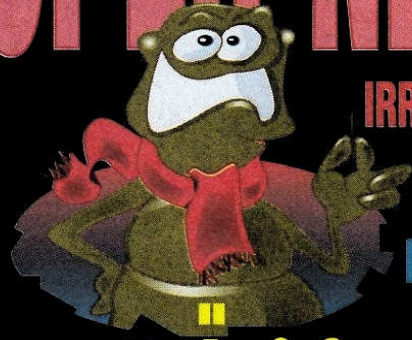


schieben, um den Hund abzulenken, anschließend das Videoband in den Recorder. Der völlig faszinierte Wauzi hat nun nichts mehr dagegen, daß wir uns seine Hundekuchen aneignen. Draußen gehen wir zu der kleinen Baustelle und plazieren das Futter auf der Planke. Während der Hund mit Essen beschäftigt ist, katapultieren wir ihn in den See: durch einfaches Loslassen des Seiles, an dem wir vorher gezogen haben. In einem Hinterzimmer der Kirche, deren Eingang nun unbewacht ist, finden wir in einem Schrank Anitas Leiche. Nachdem wir dies mit Grauen gesehen haben, geht's zurück in die Fabrik, wo wir, nachdem wir den Schutzanzug nicht angelegt haben, die Reaktorraumtür mittels Terminal öffnen. In der Brennkammer finden wir Anitas ID-Karte, mit der wir erneut den Cyberspace betreten. Die Knocheien seien mal wieder Euch überlassen. Nachdem wir dort von den

Plänen erfahren haben, geht's zurück zum Park, denn der Gärtner ist der Kontaktmann. Nach einem kleinen Gespräch gibt's Unterhaltung im Gericht links von der Bar. Sobald wir wieder an der frischen Luft stehen, öffnen wir den Schuppen durch Knacken des Schlosses mit einer ID-Karte. Die Gartenzange, die wir finden, wird uns sicher noch nützlich sein. Zurück in der Bar, lassen wir die Jukebox das erste Lied spielen, um das Glas des nun abgelenkten Colsten einsacken zu können. Dieses vermachen wir dem Chirurgen, dessen Maschine uns daraufhin Fingerabdrücke verpaßt, die uns das Betreten des Weinkellers ermöglichen. Mit der Brechstange wird dort der große Karton geöffnet – den Deckel benötigen wir, um den kleinen Karton zu verstärken. Nun trägt er unser Gewicht, und wir können mit der Brechstange ein Loch in das Gitter schlagen und die Zange ansetzen. Jetzt nix wie ab in den Tunnel! Es gibt kein Zurück mehr, achtet also darauf, daß Ihr nicht an einer der Fallen zugrunde geht. Unsere erste Aufgabe besteht darin, die Glühbirne in die Fassung an der Wand zu schrauben. Dann können wir gefahrlos am Loch vorbeigehen. Sobald wir im einstürzenden Gang stehen, heißt es, durch den unteren Ausgang zu entkommen, bevor wir von den herabfallenden Trümmern erschlagen werden (abspeichern!). Erneut brauchen wir die altbewährte Brechstange: Sie wird zweimal auf die dunkle Stelle in der Wand angesetzt – den herausfallenden Stein stecken wir in unsere Tasche. Jetzt die Eisenstange in die wunde Stelle stoßen und mit dem Stein kräftig draufschlagen. Dies scheint zu schmerzen, denn der daraufhin erscheinende Arztroboter öffnet uns die Tür. Im Inneren direkt rechts die Hitzeregulation an der Konsole auf „kalt“ stellen. Die dadurch

geschlossenen Lamellen können nun ohne weiteres betreten werden, und wir erreichen somit den Griff an der Decke. Jetzt zurück und dem sich aufladenden Arztroboter Joeys Hauptplatine einsetzen. Unser damit zu neuem Leben erwachter Freund erhält den Auftrag, den Nebenraum zu erforschen und dann die Nahrungsflüssigkeit abzulassen. Im dadurch gefahrlos zu betretenden Raum wird der Android verheizt. Anschließend nach rechts eilen und dort am Terminal die große Tür öffnen. Joey rettet uns heldenhaft vor dem zweiten Androiden, dessen Leiche man sicherheitshalber genauer unter die Lupe nehmen sollte. Die dabei gefundene ID-Karte benutzen wir gleich, um in den Cyberspace zu gelangen. Den Oszillator erreichen wir durch Verschließen der Augen und schnelles Gehen. Hebt ihn vom Boden auf, denn Ihr benötigt ihn unbedingt, um an den Virus zu kommen. Wir verlassen den Cyberspace und benutzen die verseuchte Karte mit der Konsole hinter der großen Tür. Mit der Zange, die rechts an der Wand hängt, nehmen wir ein Teil aus dem Becken und frieren es am Kühlbecken ein. Weiter rechts aktivieren wir den mittleren Androiden mit Joeys Hauptplatine und lassen ihn noch ein paar Meter weiter rechts die Tür öffnen. Das Innere des „Lebewesens“ betreten wir nun ohne Joey, denn dieser hat leichte Probleme, uns zu folgen. Ganz rechts befestigen wir unser Kabel an der Rohrhalterung und klettern an den Haltegriffen hinab. Nachdem wir das virusinfizierte Teil dem Vieh in den Schlund geworfen haben, klettern wir zur Tür, wo wir einen nahen Verwandten wiedersehen. Sobald der Stuhl frei ist, bitten wir den einarmigen Joey alias Ken, auf diesem Platz zu nehmen, und die Sache ist ein für allemal erledigt!

SUPER-NIBBLY



IRRE SCHNELL !!!

IRRE SPANNEND !!!

IRRER SPASS !!!

DER GEFRÄSSIGSTE WURM DEN ES JE GAB !!!

Jetzt in der neuen AMIGA No.1 GAMES
bei Eurem Zeitschriftenhändler !!!

19,80 DM

Ausgabe 4

Das Game-Magazin für Amiga

Luxemburg Nr. 399 • Österreich 68 145 • Schweiz sFr. 19,80

AMIGA NO. 1

GAMES

Games for fun

Neu!



INSIDE: SUPER-NIBBLY



GAMES FOR FUN !!! Jeden 2. Monat neu !!!

DIE HEISSEERSEHNTEN

Christoph Kolumbus: Im Zwei-Spieler-Modus (ein menschlicher Spieler mit Computergegner) läßt sich, je nach gewähltem Eroberer, die Hafenkasse des Heimathafens durch Manipulation der folgenden Adressen aufbessern:

Kolumbus:	C3AA32
Gama:	C3AA36
Maire:	C3AA3A
Cook:	C3AA3E
Bougainville:	C3AA42

Wer lieber im Fünf-Spieler-Modus zockt, findet die finanziellen Mittel seines Kolonialherren in diesen Adressen:

Kolumbus:	C3AA5A
Gama:	C3AA5E
Maire:	C3AA62
Cook:	C3AA65
Bougainville:	C3AA6A

Dune 2: Die Credits in den einzelnen Missionen lassen sich, je nach gewähltem Haus, über folgende Adressen ändern:

Haus Harkonnen:	C57406
Haus Atreides:	C57448
Haus Ordos:	C5748A

Die Adressen, um die Credits der einzelnen Spielstände zu verändern, lauten für:

Haus Harkonnen:	18C
Haus Atreides:	18A
Haus Ordos:	1C0

Wiz 'n' Liz: Wer Probleme mit der Zeit hat, sollte sich mal Adresse C76A7F vornehmen.

Burning Rubber: Um Reparaturkosten zu sparen oder vorzeitiges Ausschneiden zu verhindern, ist es ratsam, ab und zu über Adresse 07F0E2 die Damage-Anzeige wieder auf 0% zurückzudrehen.

Cannonfodder: Als Nachtrag für alle Besitzer eines „normalen“ A500 hier die Adressen für:

Anzahl der Rekruten:	C00639
Anzahl der Granaten:	C01F4D
Anzahl der Panzerfäuste:	C01F53

Eure Freudentränen und Lobeshymnen gelten diesmal Sascha Wiedemann, Uwe Kurmutz und Michael Lange.

Wie man in **Ambermoon** unter anderem Shandra zu einem Plauderstündchen überredet, beschreibt Euch Josef Wollersberger.

In der Gruft von Newlake gilt es, nicht irgendeinen Klunker auszuprobieren, sondern sich direkt vor Shandras Sarg (denjenigen im großen Raum am Ende des Gewölbes) zu stellen und dort „Shandras Bernstein“, den Euch Opi zuvor aus seinem Keller holen ließ, zu benutzen. Daraufhin sollte der gute Shandra persönlich angeschlichen kommen, über die gar schreckliche Gefahr, die von der Bruderschaft Tarbos ausgeht, jammern und schließlich den heißersehten Schlüssel zur Geheimtür in der Bibliothek rüberwachsen lassen. In diesem Raum findet Ihr übrigens ein prima Sortiment Zerstörungs-Schriftrollen! Sobald Ihr dann auch die im Dämonenschlaf-Rezept beschriebenen Zutaten (Blaupilze gibt's beim Warenhandel in Newlake, einen Rotpilz müßt Ihr noch in Opas Bude finden, Feuersteine verschuert der Händler in Gauners Weinkeller, leere Flaschen hat Alkem im Turm des Alchimisten im Sortiment, die Feurdistel blüht auf einer Hügelkuppe im Nordwesten von Meras Insel, die Sumpflilie wächst in einem Sumpfgelände östlich des Alchimisten-Turms, Kalmiskraut wuchert in der Mitte eines Tümpels südlich von Lebabs Turm) beisammen habt, müßt Ihr zum Hexenhaus auf Meras Insel eilen (untersucht dort auf jeden Fall die Bücherregale und redet mit der Katze!), im Keller den fiesen Nera aufmischen und zum Hexenkessel im selben Raum traben. Direkt davor bleibt Ihr stehen und be-

nutzt das Dämonenschlaf-Rezept. Der so hergestellte Dämonenschlaf wird nun nicht unmittelbar auf den Wachdämon angewendet! Lenkt Euer Augenmerk vielmehr auf die Nischen im Gang vor ihm. In einer davon steht ein Freßnapf, auf den Ihr Euren Dämonenschlummer anwendet. Wie erwartet, galoppiert der Wachdämon nach kurzer Zeit daher, um sich den Wanst vollzuschlagen, woraufhin er alsbald in süße Träume versinkt. Der Sansrie-Schlüssel öffnet im übrigen die Tür im Sansrie-Tunnel. Man muß somit nicht immer die Windtore benutzen...

Um in **Simon the Sorcerer** das nötige Kleingeld für die Zauberlehre aufbringen zu können, sollte man sich laut Cengiz Koc zuerst mal den Rauschebart des Zwergen, der in der Dorfkneipe döst, besorgen. Schnippelt das Gesichtshaar einfach mit der Schere, die Ihr aus der Schublade in Calypsos Wohnung habt, ab. Begutachtet als nächstes den Stein, der vor der Zwergenmine liegt. Merkt Euch das darauf stehende Wort, setzt Euren Bart an und betretet die Mine. Die Frage nach dem Paßwort beantwortet Ihr schlichtweg mit dem Code, der auf dem Stein stand. Danach trabt Ihr nach links unten, quatscht ein wenig mit der Wache und erkundigt Euch nach ihrer Bestechlichkeit. Da der Knabe tatsächlich bestechlich ist, geht's schon bald weiter Richtung Osten, wo Ihr den Klöppel, den Ihr auf dem Tisch vor dem Haus des Schmieds ergattert habt, an der Glocke benutzt. Anschließend spielen wir noch ein bißchen

herum und klettern dann an der Perücke empor. Oben angekommen, knutscht Ihr die hübsch häßliche Rafunzel ab und eilt zurück ins Dorf. Dort könnt Ihr mal so richtig die Sau rauslassen, und zwar aus der Trüffeltür im Dorf. Drinnen sackt Ihr Hut sowie Pfeife ein, benutzt das Zeug gleich am Bienenstock und sammelt das Wachs ein. Jetzt geht's ab in die Kneipe. Dort bestellt Ihr beim Barkeeper einen „Nassen Magier“, verstopft das Faß mit dem Bienenwachs und holt es an der Tür ab. Bringt das Faß in die Mine und bestecht damit den Wachposten. Sucht anschließend die „weiße Eule“ auf, plaudert ein paar Takte mit den Nachttieren und hebt schließlich die Feder vom Boden auf. Damit kitzelt Ihr den Zwerg in der Vorratskammer, schnappt Euch den Schlüssel und entfleucht nach links – die Rufe des Büro-Zwergs überhört Ihr einfach. Links an der Tür angekommen, öffnet Ihr diese mittels Schlüssel und gebt dem Zwerg den Biergutschein, den Ihr vom Barkeeper erhalten habt. Nehmt Euch einen der Edelsteine und eilt zum Bauchladenkrämer. Wer dort geschickt verhandelt, kann bis zu 20 muntere Goldstückchen abzocken!

Eine weitere Möglichkeit, an die erforderliche Penunze zu kommen, wäre, mit dem Haken aus der Zwergenmine auf das Dach der Drachenhöhle zu klettern. Dort den Magneten aus dem Kühlschrank mit dem Seil vom Schmied verbinden und die so gebastelte Angel durch das Loch in der Decke herablassen. Auf diese Weise lassen sich in mehreren Versuchen ebenfalls ein paar goldige Stücke einheimsen...

CHEATS

DIE TRICKREICHEN

Von einer gnadenlosen Welt-
raumhühnerbande all seiner
Kuscheltier-Kumpane beraubt,
zieht das gewissermaßen letzte
Eichhorn

Mr. Nutz

auf der Suche nach seinen gar
putzigen Spielkameraden nun
durch die von Nager-hassenden
Gestalten bevölkerte
Welt. Sebastian Kieslich, sei-
nes Zeichens aktives Mit-
glied des Tierschutzverbandes,
konnte diesen Fall von sowohl
physischer als auch psychi-
scher Kleintiermißhandlung
nicht länger mit ansehen und
forschte aus diesem Grunde
nach einer Methode, um dem
tierfeindlichen Gesockse eins
auszuwischen. Hier also die
Veröffentlichung seiner For-
schungsergebnisse:

Betätigt das von fiesen Gegen-
spielern umzingelte Eichhörn-
chen die Taste P (für Pause)
und gibt, da die Tastaturabfra-
ge des Programms ein wenig
träge reagiert, schön langsam
COOL JUMP NUT ein, so
verfügt es fürderhin über un-
endlich viele Leben. Will das
in Bedrängnis geratene Nage-
tier hingegen unverwundbar
werden, so muß es im Pausen-
modus statt dessen SORCE-
RER einhacken (abermals
schön langsam). Um an Edel-
steine sowie Bomben zu ge-
langen, sollte es, wiederum im
Pausenmode, OCEANSOFT
eintippen – über die Tasten F9
und F10 lassen sich sodann
die Bestände an besagten Ma-
terialien kostengünstig auffül-
len. Zusätzlich ist es dem pos-
sierlichen Helden möglich,
durch einfache Betätigung der
SPACE-Taste in den nächsten
Level zu springen. Tja, wir
wußten es ja schon immer:
Nutz hat's!

Sehr geehrte Damen und Her-
ren, bitte bringen Sie Ihre Sitz-
lehnen in eine aufrechte Posi-
tion, legen Sie die Sicherheits-
gurte an und stellen Sie unver-
züglich das Rauchen ein. Wir

starten in wenigen Sekunden
zu unserem Flug in die Welt
der Codes und Paßwörter.

Sehr geehrte Damen und Her-
ren, wir überfliegen gerade
das steinerne Denkmal von
Frank Lamozi, dem kühnen
Amiganer. Ihm verdankt die
Welt die Levelcodes zur
Schleimerei

Globdule:

Vollendeter Level	Paßwort
01	GTCXASAEZDV
02	TLCTASAYEZR
03	AJQGASPREZFJ
04	EBPSASEPEZUV
05	FJPVASSIEZIL
06	EZQGASFEXZVP
07	FJCUNTFLEAVP
08	FJRAAXTRSEVP
09	ARTROFWIFMVP
10	OJGYOVJPTCVP
11	FTCXOXFOGEVP
12	UADROYBKGEDR

Bei diesen Witterungsverhält-
nissen ebenfalls sehr gut zu er-
kennen sind die mit Level-
codes zu

Puggsy

bedeckten Spitzen des Sebasti-
an Roos-Gebirges:

THE COVE	
	777 726 503
	137 125 743
	066 172 404

RED WOODS	
	377 726 743
	137 135 347
	066 172 404

REDWOOD KEEP	
	376 726 742
	135 135 347
	066 152 404

STAR FALL LAKE	
	376 326 746
	325 135 347
	026 172 004

SPLINTER TOWN	
	757 306 356
	224 125 747
	026 172 000

DARKBLADE FOREST	
	747 306 376
	220 125 747
	026 172 200

DIAMOND MINES	
	747 226 376

120 125 707
026 572 200

DARKSKULL CASTLE	
	347 266 776
	121 035 707
	326 552 200

DIAMOND MINES	
	247 246 576
	031 225 707
	326 552 302

Sehr geehrte Damen und Her-
ren, unser Bordkino zeigt Ih-
nen nun exklusiv alle Spiele
der neuen

Brutal Football

-saison. Um ein bestimmtes
Match anzuwählen, müssen
Sie nur den entsprechenden,
von Bastian Schmidt erspiel-
ten, Code eingeben. Wir wün-
schen Ihnen gute Unterhal-
tung...

4. LIGA:

2. Spiel:	D7BF8F!!
	!!BGDFBBF
3. Spiel:	WH335FKY
	RK7V58637
4. Spiel:	5B9WMTCDK
	WFXU9Z573
5. Spiel:	WYDDVHPV8
	P411GRBJC
6. Spiel:	2710Z13FN
	3N3C23XZ7

3. LIGA:

1. Spiel:	FQ8OQD9KN
	QS5WYWWW
2. Spiel:	7BX3SHCCC
	CC95789!7
3. Spiel:	Z4KZGQVVV
	VVTKRNQRR
4. Spiel:	P8B2F4000
	00NJDTML
5. Spiel:	RG!!VCO39
	3Q4FW311V
6. Spiel:	MFDNY8Y3O
	WWM5QBMPN

2. LIGA:

1. Spiel:	T1YB3G5V7
	53TKHKKKK
2. Spiel:	HTD860MCM
	MMOX012Z
3. Spiel:	HVF69QLLL
	LL!OW2OY
4. Spiel:	C92SNX999
	99BRFMBHG
5. Spiel:	51HK5WRRR
	RRYDV4YOZ
6. Spiel:	3HLGT7BBB
	BB9P8X823

1. LIGA:

1. Spiel:	3VV78MK7W
	K77NLNNNN
2. Spiel:	PC2T1RSLO
	F39NQRSSR
3. Spiel:	F74PPDCK6
	7QWMFKBCG
4. Spiel:	CTNTMWXOW
	!G59V6WY2
5. Spiel:	Y0XL5M5RL
	2MD5LJMPD
6. Spiel:	8PXL5MK7X
	DNC9LHMPC

Sehr geehrte Damen und Her-
ren, wir setzen in Kürze zur
Landung auf dem Rüdiger
Becker-Flughafen an. Als
kleine Aufmerksamkeit erhal-
ten sie dort alle Paßwörter zu

Brian the Lion:

Welt 1:	FLLj/MZXYz
Welt 2:	d*gJQvaqVx
Welt 3:	gVdfKgqaGd
Welt 4:	gVdfKgqaGI
Welt 5:	QNI8KWISXp
Welt 6:	U5vG57pSX/
Welt 7:	1*ANKgqaGI
Welt 8:	xOtFwheXYE

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

Hunter

19,90 DM

Chambers of Shaolin

19,90 DM

Mercenary

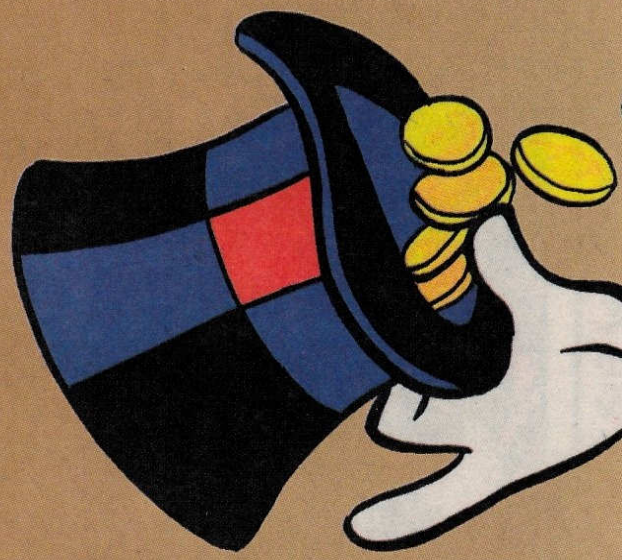
19,90 DM

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

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

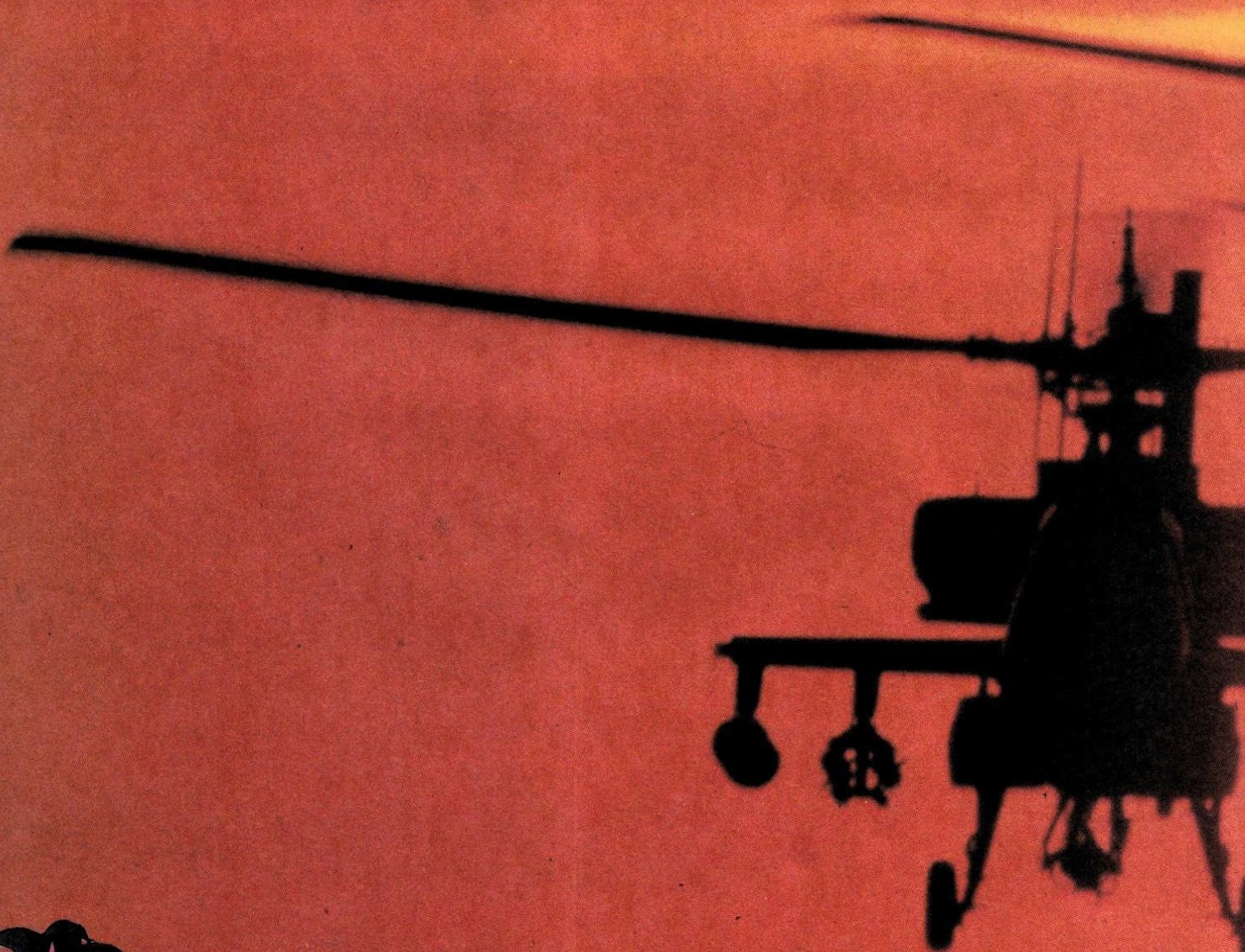
MICHAEL DUCK

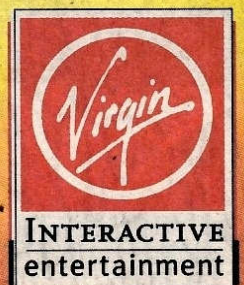
Jeder Taler zählt!





APOCALYPSE





TIPS & TRICKS

DIE SOLIDEN

Die Schlachtpläne für die letzten großen

Cannonfodder

-Kämpfe um Ruhm, Ehre und Schokopudding verdankt Ihr General Bernd Steinbruch. Na, denn mal stillgestanden, Augen geradeaus, und ab dafür!

Mission 13 1/1: Sofort nach Beginn in das Geschütz laufen – dabei auch gleich die beiden feindlichen Soldaten umnieten. Gegnerisches Geschütz sowie den Bazookamann zerstören. Weiter nach Norden marschieren, bis Ihr über einen dunkelgrünen Fleck lauft. Dort stehenbleiben und mit der Bazooka einen Schuß nach Nord-Nordost abgeben – der Jeep sollte damit erledigt sein. Anschließend das Haus zerstören und nach Nordosten weiterziehen. Hier in das Geschütz klettern und Gegner samt Bunker vom Schlachtfeld fegen. Dann nach Süden eilen und Überlebende zum „Abtreten“ zwingen.

Mission 14 1/3: Am Rand entlang nach Osten vordringen. Bazookamann entfernen und schnell über die Brücke hasten. Weiter nach Südwesten, Hubschrauber entern (Vorsicht, Minen!) und alles umholzen.

Mission 14 2/3: Ab ins Auto und los! Schnelle Kreise um die Geschütze ziehen – die Jungs erledigen sich dadurch gegenseitig! Dann den Hubschrauber anlocken und mit dem Auto um die beiden Männer fahren – der Hubschrauber erledigt in einem Anfall von Schießwütigkeit die beiden Söldner. Sobald der Heli gelandet ist, müßt Ihr ihn nur noch wegpusten.

Mission 14 3/3: Im Westen mittels Bazooka das Geschütz ausschalten. Daraufhin in den Helikopter klettern und zum Haus im Westen düsen. Oberhalb der Hütte lan-

den und diese auch gleich zerstören. Dann ein kleines Stück nach Norden, um das Geschütz wegzublasen, und schnell wieder zurück zum Heli. Mit diesem zum Haus im Norden fliegen, aussteigen, Gebäude sprengen und mit Bazooka Geschütz entfernen. Danach mittels Hubschrauber nach Süden flattern, Haus wegputzen und sofort wieder starten. Die einzeln herumlaufenden Soldaten können mit dem Heli regelrecht zerquetscht werden – die somit unbewachten Zivilisten folgen Euch. Begebt Euch nun außer Schußweite der feindlichen Waffen, ladet die Zivis ein und liefert sie im Süden ab.

Mission 15 1/3: Sofort nach Norden und weiter nach Westen eilen. Durch den Spalt erreicht Ihr den Heli. Fliegt mit ihm nach Nordosten und steigt dort auf den Panzer um. Jetzt gilt es, drei feindliche Geschütze aufzureiben und einen Bunker zu plätten. Nach getaner Arbeit die restlichen Feinde mit dem Panzer überrollen oder mit dem Heli erdrücken.

Mission 15 2/3: Mit einem Mann nach Osten schwimmen. Bazookamann bei den Bäumen abräumen, weiter über die Brücke vordringen, im Norden das Haus wegblasen und den Bazookaschützen killen. In den Heli steigen, nach Westen düsen, die Bazookamänner plätten und über dem südlichen Bunker in der Schweben bleiben. Mit einem zweiten Mann nach Norden auf das Festland schwimmen – versichert Euch jedoch, daß das Geschütz auf den Heli gerichtet ist! Wenn ja, könnt Ihr mit dem zweiten Mann ins Geschütz klettern und die feindliche Kanone sowie den Bunker liquidieren.

Mission 15 3/3: Zuerst zum

Jeep (oberhalb des Bunkers), Diesen mit dem Heli in ein unwegsames Gebiet locken und, sobald die Mistkarre steckengeblieben ist, aussteigen und sie eliminieren. Dann auf die nördlichste Halbinsel fliegen und den dort stationierten Panzer nach Westen und weiter nach Süden locken. Dort den Heli so plazieren, daß der Panzer auf das Geschütz schießt. Anschließend den Panzer auf eine Brücke lotsen und warten, bis er sich durch einen unüberlegten Schuß selbst ins Aus befördert. Jetzt zum Bunker eilen und diesen mittels Geschütz erledigen. Weiter im Süden gilt es, noch ein Haus zu sprengen und die restlichen Soldaten zu vernichten.

Mission 16 1/2: Die beiden Bazookamänner erschießen und eine Granate nach Norden über die Mauer zwischen die Tür und den Bazookaschützen werfen – somit schlagt Ihr zwei Fliegen mit einer Klappe (oder Granate...). Manövriert danach Eure Mannen so, daß sich der untere Bazookamann selbst erledigt. Sprengt dann die untere Tür, und arbeitet Euch weiter nach Osten vor. Hier die Durchgangstür sowie die rechte und linke Tür wegblasen, die Granaten einsacken und auch diese Tür sprengen. Den störenden Bazookamann von Westen her durch die Mauer hindurch erschießen. Anschließend weiter durch die Tür (Vorsicht, Minen!), zweite Tür „öffnen“, nach Südwesten eilen und die restlichen Bazookaschützen auslöschten.

Mission 16 2/2: Bis zur Leiter vordringen. Dort den Bazookamann mit Granate töten und links die Tür aufsprengen. Jetzt die Treppe hoch, weiter im Osten in das Geschütz steigen und alle Türen entfernen.

Mission 17 1/1: Tür sprengen, Granate über die Bäume auf das Haus werfen. Nach Westen laufen, durch den Spalt nach Süden vorstoßen und dort den Bazookamann killen. In den Panzer einstei-

gen, das Haus einäschern, zurück zur Straße tuckern, über die Brücke fahren und das Geschütz abräumen. Dann nach Norden aufbrechen, die Sperre sprengen, durch den Spalt die Tür zerbröseln, die Soldaten zerkleinern, die Zivilisten aufnehmen und den Bazookaschützen im Nordosten überfahren. Zum Schluß die Zivis am Zelt im Süden abliefern.

Mission 18 1/5: Granate über die Mauer auf den Bazookamann werfen und abwarten, bis sich das Geschütz selbst zerstört. Mit dem eigenen Geschütz die Tür entfernen, die Blockade sprengen (viermal draufballern), Bazookas und Zivis mitnehmen, wieder nach Osten wandern und untere Doppelblockade durchbrechen. Danach den Durchgang freischießen, den Bazookamann killen, Geschütz benutzen, Tür und Barriere wegpusten, weiteren Bazookamann umnieten, Tür sprengen und schließlich die Zivis heimbringen.

Mission 18 2/5: Truppe teilen und eine Abteilung in den Jeep stecken. Dann nach Norden marschieren und das Geschütz entern. Der Rest beschränkt sich auf Türsprengaktionen.

Mission 18 3/5: Hintere Tür sprengen, nach Norden eilen, die hintere Tür öffnen und warten, bis sich das Geschütz selbst erledigt. Danach wieder nach Süden und den Jeep mit einem gezielten Granatenwurf über die Mauer zerstören. Jetzt im Norden den Heli besteigen, das Schlachtfeld „aufräumen“, die Zivis einladen und abliefern.

Mission 18 4/5: Nach Westen laufen, dort die Truppe teilen. Mit dem Jeep über den Graben springen, im Slalom nach Osten über weitere Gräben vorarbeiten. Dort die Zivis einladen und zurück nach Westen bis zum Zelt tuckern. Die Zivis abgeben, und das war's.

Mission 18 5/5: Alle in den Jeep klettern. Die beiden Panzer nach Süden locken, dann schnell nach Norden

TIPS & TRICKS

DIE SOLIDEN

sammeln und abliefern.

Mission 22 2/4: Postiert Euch an der Ecke des Gebäudes, und zerstört durch gezielte Granatenwürfe den Heli sowie das untere Haus. Mit etwas Glück sprengt der Bazookamann dann die Tür und somit auch sich selbst. Im Nordwesten warten einige Granaten auf Euch, die Ihr Euch schnappen solltet, bevor Ihr nach Süden aufbrecht. Der südliche Weg ist etwas gefährlich, also Obacht! Arbeitet Euch bis zum Geschütz vor, schaltet es aus, genießt Eure Beförderung, krallt Euch die Bazooka und den Schild. Der Rest ist ein Spaziergang.

Mission 22 3/4: Ab in den Jeep und mit diesem bis kurz vor den Zaun düsen. Hier schnell aussteigen, den Zaun sprengen, einsteigen und bis zum nächsten Zaun fahren. Die gleiche Prozedur noch zweimal durchlaufen, schließlich ins Geschütz einsteigen und den Jeep aufhalten.

Mission 22 4/4: In den Heli einsteigen und alles wegputzen – der Heli kann übrigens mit Lenkraketen erledigt werden.

Mission 23 1/5: Im Südosten in das Geschütz klettern und den Bunker sowie die Barrie-

ren wegräumen. Dann im Süden in den Heli einsteigen, die beiden Panzer anlocken und abwarten, bis sich diese gegenseitig vernichtet haben. Sollte ein Panzer übrigbleiben, so kann dieser mit dem Panzer, der im Norden bereitsteht, eliminiert werden.

Mission 23 2/5: Im Westen den Bazookamann killen, weiter nach Westen marschieren und schließlich am Rand entlang nach Süden vorstoßen. Hier in den Heli springen und das Territorium säubern.

Mission 23 3/5: Den Heli chartern, nach Westen fliegen, dort den feindlichen Hubschrauber zerbröseln, bevor im Nordosten auch der zweite Feindheli dran glauben muß.

Mission 23 4/5: Nach Süden eilen, den Bazookaschützen umnieten und mittels Heli ein Stück nach Westen zum zweiten Heli tuckern. Hier noch schnell den Bazookamann am Baum zerdrücken, den Heli wechseln und den Rest erledigen.

Mission 23 5/5: Vorsichtig (Minen und Sperren) nach Norden vordringen, den Heli nehmen und damit die feindlichen Einheiten im Südwesten und im Nordwesten liquidieren.

Mission 24 1/5: Den Panzer im Südosten schnappen und so schnell wie möglich alle Geschütze aus dem Weg räumen.

Mission 24 2/5: Nach Osten marschieren, weiter nach Süden ziehen und schließlich wieder Richtung Norden gehen. Jetzt den Bazookamann umnieten und nach Süden zum Heli flüchten. Mit diesem nach Norden fliegen, dort in den zweiten Heli einsteigen und alles nieder-mähen.

Mission 24 3/5: Mit dem Heli nach Norden düsen. Da sich die Wasserminen auch durch den Helikopter auslösen lassen, erwischt Ihr auf diese Weise auch gleich den Bazookaschützen. Im Norden ab und zu vor den Türen landen und warten, bis die feindlichen Soldaten mit Handgranaten nach Euch werfen. Dann schnell wieder aufsteigen und abwarten, bis die dummen Kerls ihre eigenen Türen gesprengt haben. Die Überlebenden lassen sich anschließend leicht mittels Heli erdrücken.

Mission 24 4/5: Im Norden den Helikopter chartern und munter drauflos holzen – Vorsicht: Manche Geschütze sind mit Lenkraketen ausgestattet!

Mission 24 5/5: Gruppe teilen und nach Süden aufbrechen. Dort in den Jeep steigen und so lange um das Geschütz fahren, bis dieses vom zweiten Geschütz erledigt

wurde. Das zweite Geschütz erreicht man am sichersten zu Fuß, denn dann feuert es nicht. Klettert nun schnell in den Heli und säubert das Umfeld. Vorsicht: Erneut ist mit Einsatz von Lenkraketen zu rechnen! Zum Schluß müßt Ihr nur noch den Anführer aufnehmen und ihn im Norden abliefern.

Letzte Phase: Nach Norden, die Treppe hoch, dann weiter nach Osten und die beiden Barrieren abgeräumt. Anschließend nach Süden wenden, durchs Wasser waten, an der zweiten Treppe nach oben steigen und abermals eine Barriere entfernen. Nun einen Mann auf dem Kreis postieren (das Geschütz auf der linken Seite sollte sich bereits selbst vernichtet haben), mit dem Rest der Truppe wieder ins Wasser und ab nach Westen. Hier die Gruppe trennen: Einen Soldaten weiter nach Westen schicken, die restlichen nach Süden beordern. Stürmt im Süden die Treppe hoch und stellt Euch auf den Kreis. Mit dem letzten Mann im Nordwesten müßt Ihr in das Geschütz klettern und die feindliche Kanone und die Tür wegputzen. Schließlich auch mit diesem Mann auf den Kreis stehen und auf den Heli warten. Mittels Helikopter gilt es, letztendlich alle Türen im Norden und Südwesten „auszubauen“, und die Sache wäre gegessen!

SPARSCHWEIN



Tel. 0391/5419000 Fax. 0391/5419004

- AMIGA 1200 585,-
- AMIGA 1200 HDD 120 1085,-
- Mit 120 Mbvie 2.5 Zoll Festplatte intern.
- Memory Master A1200 1MB/Uhr 255,-
- Blizzard 1220/4 MB Turbo Memory Board 475,-
- Blizzard 1230 40 Mhz Turbo Board 475,-
- FDD 3.5" Amiga extern 115,-
- HDD 2.5" 120MB Amiga 600/1200 intern 515,-
- AMIGA CD³² - DIE POWERCONSOLE 595,-
- AMIGA CD³² MPEG Board 475,-
- AMIGA CD³² Erweiterungsbox a.A.
- AMIGA CD³² Tastatur 145,-
- AMIGA CD³² Control-Pad 45,-
- CD Games - laufend Neuheiten - Tel. erfragen! ab 45,-
- AMIGA Workbench 2.1 85,-
- Für alle AMIGAS mit Klichsart 2.04/2.05
- Activity Pak 110,-
- Dpaint 4 AGA, Amiwrite 1.0 AGA, Nicel Mansell AGA.
- Desktop Dynamite 130,-
- Dpaint 4 AGA, Digita Wordworth + Printmanager, Dennis, Oskar.

- Monitor AKF 50 MPRII 745,-
- 14" Color, 0.28 Dotpitch, strahlungsarmer Multiscan Monitor nach MPRII.
- Monitor AKF 52 MPRII 545,-
- 14" Color, 0.42 Dotpitch, strahlungsarmer Multiscan Monitor nach MPRII.
- Monitor Commodore 1084 S 385,-
- Monitor Commodore 1942 695,-
- AMIGA 4000/30/250 MB HDD/4 MB RAM 2395,-
- AMIGA 4000/40/250 MB HDD/6 MB RAM 3745,-
- Oktagon 2008 SCSI Controller 255,-
- SCSI Controller BOARD AMIGA 2000/3000/4000
- ALFA Power AT-Bus Controller A500 165,-
- Modem TKR Speedstar 375,-
- Haves kompatibel, externes Faxmodem 300-14400 Baud, MNP2-5
- 3.5" Festplattenadapter für A 600/1200 28,-
- Kickstart-Umschaltplatine 28,-
- 2-fach, elektron. für A 500/500+/600/2000 Kick 2.x/1.3 ohne ROMS.

Sparschwein Elektronik-Versandhandels GmbH, Magdeburg

Alle Preisangaben in DM, zzgl. Fracht- u. Verpackungspauschen. Lieferung per NN-Angebot freibleibend - Irrtümer vorbehalten - Es gelten unsere AGBs - AMIGA, Commodore, Electronic Design, HP, Hewlett Packard, Blizzard und TKR sind eingetragene Warenzeichen.

Wer wissen will, welches aufregende kleine Spielchen sich hinter „Splat those Dudes“ versteckt oder wie man sechs fiesigen Level-Wächtern ans Leder geht, sollte jetzt schnell alles stehen und liegen lassen, seine „Freundin“ mit

Wiz 'n' Liz

füttern und aufmerksam Martin Vetterlings Ausführungen lauschen:

Die Wächter:

The Savage Pumpkin: Wartet, bevor Ihr Euren energiegeladenen Blitz abfeuert, bis der Kürbis Richtung Boden saust. Versucht anschließend, seinen „Landeplatz“ zu erraten, und weicht schnell auf die andere Seite aus.

The Evil Oak: Fast wie der Savage Pumpkin springt die teuflische Eiche immer munter hoch und runter. Wendet dasselbe Prinzip wie oben an, achtet jedoch auf die Eicheln, die vom Baum fallen – jeder Kontakt kostet viel Energie.

The Gate Keeper: Dieser Gartentürwächter will Euch mit zwei von seinen Zähnen, die er auf Euch wirft, das Lebenslicht ausblasen. Vermeidet, während Ihr zurückfeuert, jeglichen Kontakt mit diesen Beißerchen. Kleiner Tip: Die Zähne, die gerade fallen, sind um einiges niedriger als die restlichen fünf Kauwerkzeuge.

Creepy Clock: Während das Pendel die ganze Zeit schwingt, bewegt sich die Creepy Clock von links nach rechts. Überlegt Euch also jeden Sprung ganz genau, bevor Ihr ihn ausführt. Berührt die Zahnräder möglichst nicht, und bleibt unter der Uhr, während Ihr schießt.

Freaky Flower: Auch die ausgeflippte Blume bewegt sich ständig von links nach rechts. Wer sie besiegen will, muß sich zwischen die beiden Blätter am Stiel wagen und kräftig drauflosballern.

Deadly Dragon: Wohl der gefährlichste Wächter, da er auf alles schießt, was sich bewegt. Trotzdem ein kleiner Tip: Wenn Ihr, sobald der Knabe seine Spikes in den Boden rammt, aus allen Rohren feuert, besteht ein Fünkchen Hoffnung...

Die Unterspiele:

Guesser: Fast wie das Spiel des Wissens. Alle Fragen müssen richtig beantwortet werden – der Hauptgewinn: ein paar Sternchen.

Goldtausch: Um hier einen fetten Bonus davonzutragen, muß man mit gutem Reaktionsvermögen gesegnet sein: In Windeseile müssen die Kolonnen am Aufsteigen gehindert werden.

Bounce...: Wenn Ihr es schafft, zehn Hasen möglichst lange zu jonglieren, dürft Ihr einige Bonuspunkte aus der Luft aufsammeln.

Splat those Dudes: Hier gilt es, mit 20 Tomaten die Fratzen der beiden Figuren so oft wie möglich zu treffen!

Tube Skiing: Die Boni, die sich auf einem Rohr befinden, müssen aufgesammelt werden – jedoch ohne dabei die Hindernisse zu berühren!

Catch...: Versucht alles, was vom Himmel fällt, zu fangen. Sobald Ihr zehn Häschen verpaßt habt, ist dieses Bonuspielchen vorbei.

Chance: Ihr seht drei 10t-Gewichte vor Euch. Eines davon fällt, sobald Ihr ein Icon aufgesammelt habt – good luck!

Finders: Erinnert ein wenig an das gute alte „Memory“: Eine Anzahl von Boni und Fruchtpaaren sind versteckt, wer zwei gleiche aufdeckt, hat gewonnen.

Lebende Schlangen: In diesem Spiel müßt Ihr Eure Schlange den Zahlen entgegenlenken, damit Ihr Euren Bonus erhaltet. Berührt Ihr dabei jedoch Euer eigenes Ende oder die Seitenwände, ist's vorbei!

Letter Basher: Hier geht es genauso wie bei „Break out“ oder „Arkanoid“ zu – Eure Plattform wird dabei zur Aufprallplatte für den kleinen Ball.

What's that Pong?: Um in diesem Game noch mehr Punkte einzuheimen, müßt Ihr den Ball immer brav gegen die Wände feuern.

Wabbit Invaders: Der Name verkündet es bereits: eine leicht abgewandelte Variante des legendären „Space Inva-

ders“. Einfach losballern und Spaß haben!

Wheelspin: Wie Ihr vielleicht bereits vermutet habt: ein Glücksrad.

Wabbitoids: Haltet Euch immer in der Mitte des Bildschirms auf und sammelt die vorbeifliegenden Icons ein. Wenn Euch Euer Leben lieb ist, achtet besonders auf die Zahnräder!

Ob

Christoph Kolumbus

oder einer der anderen großen Kolonialisten dieser Zeit – alle schipperten sie wie wild auf den sieben Weltmeeren umher, nur um neue Länder zu entdecken, deren Einwohner dann, zum Wohle ihrer großartigen Eroberer, für noch weniger Lohn noch mehr Frondienste leisten durften. Wer dieses geschichtlich verbürgte Schicksal auch seiner eigenen Digi-Welt angedeihen lassen will, sollte sich unbedingt Andreas Hiebschs Tips zu Gemüte führen.

Der ordentliche Kolonialherr sollte sich mit zwei Gold- bzw. Silberminen vorerst zufrieden geben, denn sonst übersteigt das Angebot an Edelmetallen bald die Nachfrage, und es sind keine akzeptablen Preise mehr zu erzielen. Zu Beginn des ruhmreichen Abenteuers heißt es erst mal fleißig ein paar Karavellen basteln, da diese kostengünstig, leicht zu unterhalten und gut zur Erforschung unbekannter Gebiete geeignet sind. Leider kann man sie nach einiger Zeit nicht mehr bauen, also ranhalten! Bei der ersten Erkundung ist es ratsam, auf Kanonen zu verzichten (wir wollen doch die armen Eingeborenen nicht gleich erschrecken...) und dafür lieber 15.000 Dublonen (so Ihr schon soviel habt) in den Seesack zu packen. Legt man nämlich im ersten eroberten Dorf eine Erzmine an, so bringt diese in kürzester Zeit mehr Reichtum, als eine Plantage es jemals könnte.

Um hohe Fördererträge zu garantieren, sollten Erzminen übrigens im Gebirge, Gold- und Silberminen hingegen an Bergen angelegt werden. Auf einigen Inseln werden Eure Erkundungstrupps sehr rasch von den Eingeborenen angegriffen – dort ist meistens eine Inkastadt zu finden, die Ihr Euch schon wegen der herrlichen Juwelen unter den Nagel reißen solltet. Um möglichst bald auch den Segen der Kirche für Eure Unternehmungen zu erhalten, hat es sich bewährt, in den ersten zwei bis drei Kolonialstädten eine schöne Kirche zu errichten. Ansonsten gutes Erobern!

Tja, ohne den schnöden Mammon geht auch bei **Pizza Connection**

keine Pizza vom Blech! Wie gut, daß Benjamin Kastning einen kleinen Trick entwickelt hat, mit dem sich lästige finanzielle Probleme im Nu aus der Welt schaffen lassen.

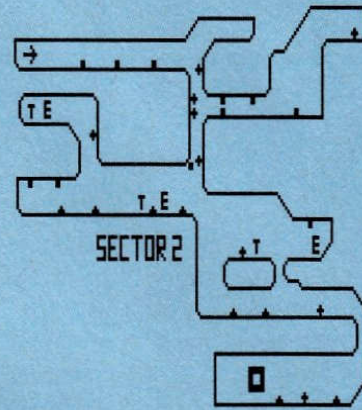
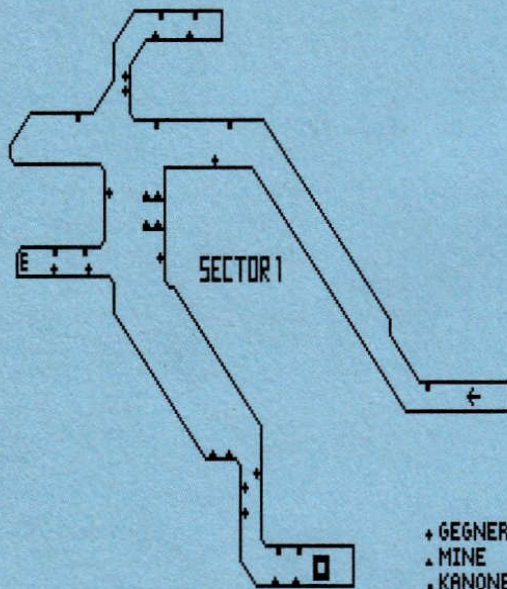
Wählt zu allererst den Freimodus an, und sucht Euch einen Charakter mit genügend Mut aus – alle anderen Eigenschaften sind völlig schnurz. Düst nun in eine beliebige Stadt, und leih Euch von den dort zu findenden Unterweltlern und Banken so viel Zaster wie nur irgend möglich. Speichert anschließend Euren schuldenreichen Pizzabäcker als Charakter ab und startet das Spiel neu (wichtig: „Neues Spiel“ auswählen). Wie Ihr mit Erstaunen feststellen werdet, besitzt Euer Knabe noch sein gesamtes geborgtes Vermögen – nur ist dieses jetzt nicht mehr als „Schulden“ vermerkt und muß somit auch nicht mehr zurückgezahlt werden! Durch wiederholtes „Borgen“, Charakterabspeichern und neu starten läßt sich somit ein gigantisches Sümmchen ergaunern, mit dem Ihr ohne Schwierigkeiten zum absoluten Pizza-Paten aufsteigen werdet.

Thomas Post hat sich an die Maus geschwungen und für Euch auf seinem Computer die wunderschönen Karten zur Construction Zone von

ASSASSIN SPECIAL EDITION

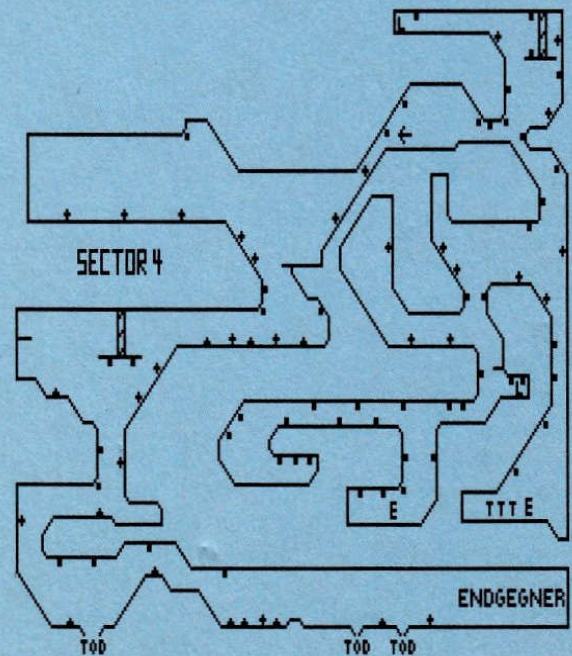
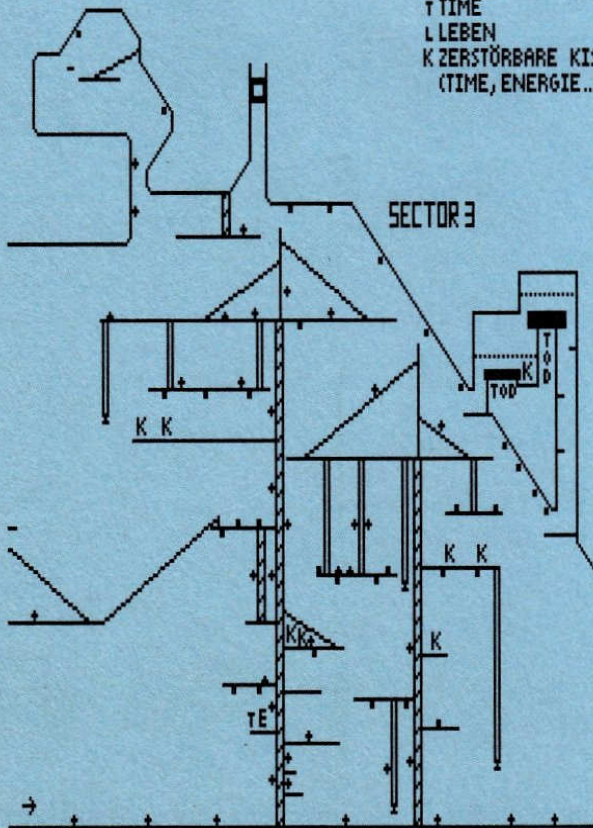
gepinselt. Der Dank einer ganzen Nation sei ihm dafür gewiß...

ASSASSIN-SPECIAL EDITION



- + GEGNER
- △ MINE
- KANONE
- E ENERGIE
- ◻ AUSGANG
- ← ANFANG
- T TIME
- L LEBEN
- K ZERSTÖRBARE KISTE (TIME, ENERGIE...)

CONSTRUCTION ZONE



Ein paar hätten wir noch...



Zugreifen...

...solange der Vorrat reicht--alle hier nicht aufgeführten Ausgaben sind nämlich schon längst vergriffen!!! Damit Euch das nicht mit genau den Exemplaren passiert, die in Eurer Sammlung noch fehlen, schickt Ihr die Postkarte mit Eurer Bestellung am besten noch heute los. Einfach die gewünschten Hefte draufschreiben und ab damit an folgende Adresse

Joker Verlag
„Joker Shop“
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

Bestellungen sind entweder als Nachnahme (nur Inland!) oder per Vorkasse (Geld bzw. Scheck liegt bei!) möglich. Der Amiga Joker kostet 7,- DM. Bei Vorkasse bitte 5,- DM auf die Gesamtbestellung (Ausland 10,- DM) fürs Porto dazurechnen, bei Nachnahme kassiert der Postbote den Gesamtbetrag inklusive Gebühren.



AMIGA

CD-*JOKER*

MULTIMEDIA
AUF AMIGA

CD 1200
DAS NEUE CD-ROM FÜR DEN A1200
IM TEST!

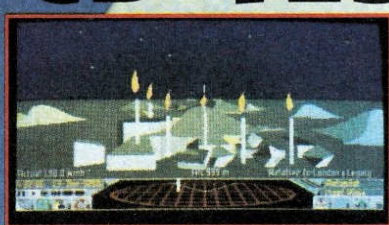


AMIGA
CD
JOKER

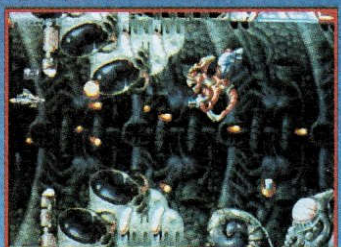
CD-NEWS



CD-TESTS



KONVERTIERUNGEN



KOMPLETTÜBERSICHT:
ALLE SPIELE AUF AMIGA-CD

IM TEST
CHAOS ENGINE • BUBBA 'N' STIX
DISPOSABLE HERO • ELITE II
GLOBAL EFFECT
DONK
u.v.a.



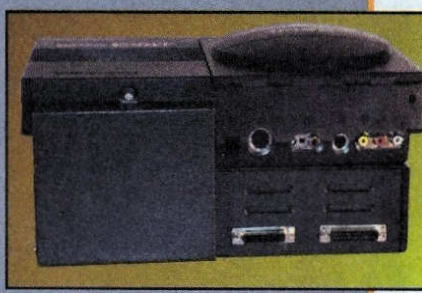
CD NEWS

DAS CD³² ALS COMPUTER

Seit gut einem halben Jahr schon ist von Commodore eine Aufrüstbox angekündigt, die das CD³² zum vollwertigen Computer machen soll – die Firma P & K Computer ist Commo nun mit so einem Gerät zuvorgekommen: Die **Rap Box 32** ist in Dunkelgrau gehalten und wird unter der Konsole platziert; die Kommunikation erfolgt über den Expansionsport des CD³². In der Box enthalten sind ein Disket-

tenlaufwerk und ein Steckplatz für ein Uhrenmodul, daneben wurden eine Druckerschnittstelle, ein Port für weitere Laufwerke sowie ein Anschlußstecker für RGB-Videomonitor (wie z.B. den 1084) integriert, welcher bei der Basisversion des CD³² ja fehlt. Intern finden eine AT-Bus-Festplatte der Größe 2,5" oder 3,5" sowie ein MPEG-Modul Platz, womit das Kompletterät dann alles in allem etwa einem A1200 mit

CD-ROM-Laufwerk entspricht. Tastatur und Maus sind im Preis von rund 600 Märkern allerdings nicht enthalten. Info & Bezug: **P & K Computer, Tel. 05331/69066.**



BRÜDERLICH VEREINT

Es soll ja Leute geben, die einen A1200 und ein CD³² besitzen – damit diese Glücklichen sich jetzt nicht auch noch ein CD 1200 zulegen müssen, um (auch) auf ihrem Compi CDs abspulen zu können, gibt's den **Communicator**. Mit diesem Gerät lassen sich Amiga-Konsole und -Computer verbinden, wodurch etwaige Kompatibilitätsprobleme der Software garantiert kein Thema mehr sind. Das Teil wird konsolenseitig rechts am Tastaturport angestöpselt, beim 1200er

belegt es den seriellen Port; und schon läßt sich das CD³² fortan als CD-ROM-Laufwerk benutzen, was einen Vorteil gegenüber einem A1200 mit CD 1200 hat: Wer ein MPEG-Modul besitzt, kommt so auch in den Genuß von Full Motion Video. Leider konnten wir bis zum Redaktionsschluß kein Testgerät ergattern, weshalb wir uns auch über die Kompatibilität der Geschichte nicht auslassen können – am besten, Ihr informiert Euch direkt bei: **Eureka, Tel. 0031/46370800 (Niederlande)**



ENDLICH WINKT DER COMMANDER

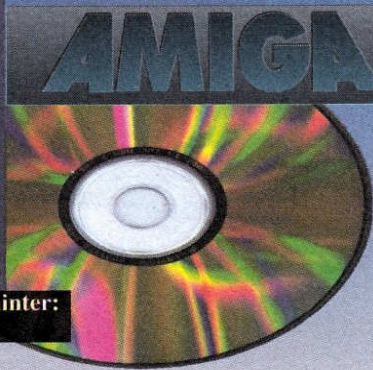
Immer noch trudeln täglich Dutzende von Briefen mit der Frage nach einer aufgeböhrten CD-Version von **Wing Commander** bei uns ein, dabei ist die schillernde Jagdsaison auf Kihlhartis bereits seit Januar eröffnet: Sämtlichen CD³²-Geräten, die in diesem Jahr ausgeliefert wurden, liegt eine umfangreiche Demo-CD bei, auf der neben allerlei Animationen eben auch eine recht flotte AGA-Version der futuristischen Weltraum-Action enthalten ist – mit 256 Farben,

mehr Sound, einer ordentlichen Steuerung und verbessertem Gameplay. Doch obwohl diese Version technisch offensichtlich problemlos auch am A1200 zu realisieren wäre (genaugenommen müßten lediglich die Files von CD auf Disk oder Festplatte kopiert werden), gibt es derzeit keine Pläne für eine Diskettenfassung. Wer den extrabunten Commander auf seinem 1200er erleben will, kann es somit höchstens einmal mit dem CD 1200 versuchen...





Große Klappe, viel dahinter:
das CD 1200



AMIGA CD-ROM

TOXER



Das CD 1200

Bisher waren CD-Games in 32-Bit-Qualität ja Amiganern mit einem CD³² vorbehalten, jetzt ist es endlich soweit – wir konnten das brandneue CD-ROM-Laufwerk für den A1200 eingehend unter die Test-Lupe nehmen!

INSTALLATION

Das CD 1200 gibt sich bereits auf den ersten Blick als echter Halbbruder des CD³² zu erkennen – die in Amiga-Beige gehaltene Scheibenschleuder gleicht einer halbierten Ausgabe von Commos Multimedia-Konsole. Ein Caddy, wie einst beim CDTV, ist überflüssig, man klappt einfach den Deckel auf und packt die CD ins Laufwerk. Um die Installation kommt man freilich nicht herum, sie stellt aber kein Problem dar. Der Anschluß der zum Betrieb erforderlichen CD-Kontrollplatine (die übrigens weder AT- noch SCSI-Spezifikationen entspricht) erfolgt am internen Erweiterungsport des A1200. Somit müssen Turbokarten oder sonstige interne Anbauten zwar leider außen vor bleiben, doch sind auf dem Controller SIMM-Sockel für mehr Speicher integriert, so daß sich bis zu 4 MB an 32-Bit-RAM relativ preisgünstig (ca. 90

DM pro MB) nachrüsten lassen. Ein Kabel wird hinten rechts ausgeführt und stellt so die Verbindung zum eigentlichen Laufwerk her, wodurch es gottlob viel flexibler platziert werden kann als einst der CD-Läufer für den A500.

BETRIEB

Nun aber endlich zur Beantwortung der Frage, die Euch vermutlich am brennendsten interessieren dürfte: Wie kompatibel ist das CD 1200 zum CD³²? Nun, wir haben den Praxistest mit „Microcosm“, „Pirates Gold“ und „Disposable Hero“ unternommen und konnten tatsächlich keinerlei Probleme feststellen. Jedes Game ließ sich anstandslos booten und spielen, allerdings ist aufgrund der oftmals dafür zugeschnittenen Steuerung der Nachkauf eines CD³²-Joypads anzuraten. Schwierigkeiten bei speziell auf



Die neue Scheibenschleuder ist flexibel platzierbar

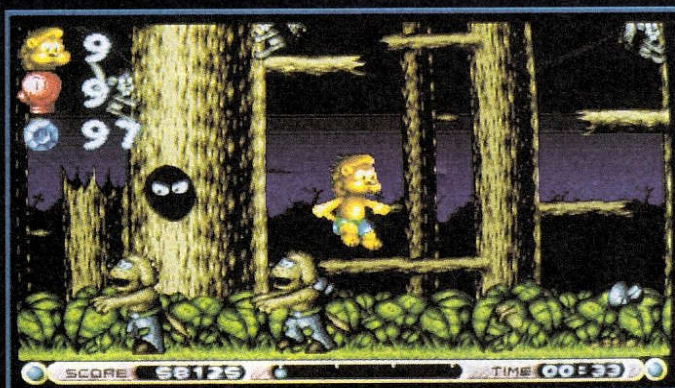
den Grafikbeschleuniger des CD³² zugeschnittener Software sind jedoch nicht zu erwarten, da kommende Hämmer wie etwa „Alien Breed 3D“ das Akiko genannte Hardwareteil auch im CD 1200 wiederfinden. Überhaupt sollte mangelndes Tempo hier kein Thema sein, denn die Datenübertragungsrate von 300 KB pro Sekunde entspricht dem momentanen Standard der Doublespeed CD-RÖMer am PC.

Dank der enormen Speicherkapazität einer CD (rund 650 MB) sind Wechselorgien mit dem CD 1200 also Schnee von gestern und zusätzliche Grafik sowie Musik direkt von der CD Schnee von heute, eine MPEG-

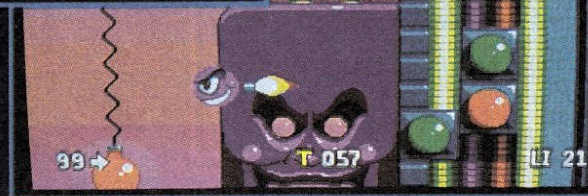
Option fehlt allerdings. Die neuen Movie-CDs bleiben deshalb vorläufig dem CD³² bzw. dem bevorstehenden CD-ROM für den A4000 vorbehalten, aber vielleicht springt hier ja bald ein Fremdhersteller in die Bresche? Davon abgesehen werden alle der ISO-Norm 9660 folgenden Schillerscheiben verarbeitet; Musik- oder Photo-CDs ebenso wie Datensammlungen mit Grafiken und Schrift-Fonts, wie sie am PC bereits weit verbreitet sind.

FAZIT

Alles in allem legt Commodore mit dem CD 1200 ein rundum gelungenes Stück Hardware vor, das den 1200er in den Genuß der Vorzüge eines CD³² bringt. Die fehlende MPEG-Option ist wegen der vorläufig ohnehin noch mangelnden Software verschmerzbar und der Preis mit 499 Mark durchaus angemessen. Zumal man dem Gerät noch allerlei Software beipacken will: Neben der Textverarbeitung „Wordworth AGA“, einem passenden Printmanager und dem Malprogramm „Personal Paint“ sollen spezielle CD-Versionen von „Brian the Lion“, „Zool 2“ und „Total Carnage“ mitgeliefert werden! (rl)



Sollen u.a. im Lieferumfang enthalten sein:
Brian the Lion und Zool 2





THE CHAOS ENGINE



Nachdem der Amiga bereits in sämtlichen Disk-Varianten bedient wurde, gibt es die Chaosmaschine nun auch auf CD – und damit die mit Abstand chaotischste von allen!

Als Grundlage für diese Version diente die nochmals verfeinerte A1200-Fassung mit ihren 256 Farben. Zusätzlich enthalten ist z.B. ein schickes, handgemaltes Intro samt Sprachausgabe, das die Geschichte der Amok laufenden Erfindung des Barons Fortesque erzählt. Zur Bekämpfung der so entstandenen Monster wird ein mensch-

liches oder (mit einem Digi-Söldner) gemischtes Helden-Doppel durch 16 in vier Grafikwelten eingeteilte Draufsicht-Labyrinth gejagt.

Die Anleitung ist nun teilweise auch ins Spiel eingebaut, und das sogar in Deutsch – im Gegensatz zum Rest des Games und dem Papiermanual. Aber durch die Gegend rennen, Ballern, kleine Rätselchen knacken, Geheimgänge erkunden, in den Shops einkaufen oder Schlüssel und Extrawaffen aufsammeln kann ohnehin jeder. Zumal man die Steuerung noch etwas verbessert hat und die Paßwörter der „alten“ Versionen nach wie vor gültig sind, wodurch

sich die Charakterwerte der einst liebevoll aufgepeppten Helden mühelos in die Gegenwart herüberretten lassen. Erfolgreich Hand angelegt wurde auch an die Begleitmusik und -effekte: Teilweise handelt es sich um einen Remix, teilweise auch um komplett neue Tracks, die sich ungefähr so anhören, als wären Pink Floyd auf den Dancetrip gegangen.

Für Freunde der amiganisierten Schillerscheibe ist The Chaos Engine jedenfalls ganz klar ein Pflichtkauf. Ja, selbst wer die Diskfassung schon hat, sollte sich überlegen, ob er sie nicht



verschербelt und sich das feine Spiel nochmals in der verbesserten, silbernen Ausführung zulegt! (mm)

THE CHAOS ENGINE (BITMAP BROS./RENEGADE)

TEAM-ACTION

83%
„STARK“



GRAFIK	74%
ANIMATION	80%
MUSIK	91%
SOUND-FX	81%
HANDHABUNG	83%
DAUERSPASS	85%

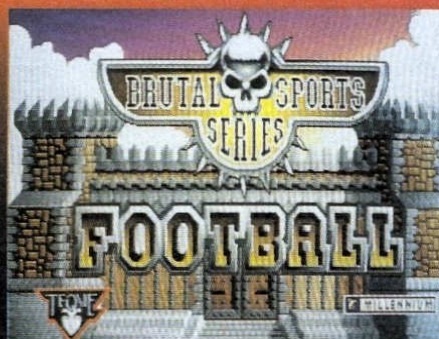
FÜR GEÜBTE

PREIS **DM 79,-**



SPEICHERBAR
DEUTSCH

PASSWÖRTER
SCREENTEXT TEILW.



Die Diskversion dieser Mischung aus herkömmlicher Lederei-Action und nackter Gewalt haben wir unter dem Titel „Crazy Sports Football“ getestet – so wird auch hier wieder die offizielle deutsche Ausführung heißen.

Aber damit genug der Förmlichkeiten, das Schlachtfeld ruft: Bis zu acht Spieler übernehmen jeweils ein siebenköpfiges Barbarenteam, um sich im Einzelmatch, während einer Ligarunde oder im Rahmen eines

Das Recht des Stärkeren

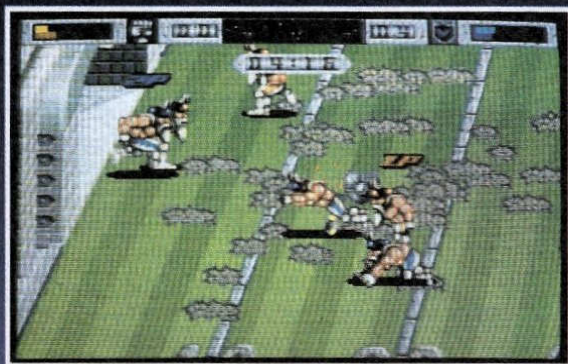
Pokalwettbewerbes zu duellieren; fehlende Mitstreiter ersetzt der Rechner. Spielregeln im üblichen Sinn existieren dabei praktisch nicht:

Um zu gewinnen, muß man entweder mehr Tore erzielen als der Gegner oder dessen Team durch diverse Brutalitäten auf einen Spieler dezimieren. Sollte ein Unentschieden drohen, folgt eine Verlängerung ohne Ball, bei der die Barbaren so lange aufeinander eindreschen, bis die siegreiche (= überlebende) Mannschaft feststeht. Auf dem horizontal

scrollenden, aus der schrägen Draufsicht präsentierten Spielfeld tummeln sich neben den Schlagetots noch ein Dutzend Bonusgegenstände für erhöhte Schnelligkeit oder Kampfkraft – als dreizehntes „Extra“ rollt dort gelegentlich auch mal ein abgetrennter Kopf herum, den ein Spieler im Kampfgetümmel verloren hat...

Wer immer sein „Fair geht vor“-Shirt auf den Bolzplatz mitnimmt, hat wohl gar nicht mehr bis hierher gelesen, den verbliebenen Brutalos sei versichert, daß der Mix aus viel Action und ein bißchen Football gerade auf CD recht lecker mundet. Denn im Vergleich zur Diskversion sind die gut animierten Grafiken vielleicht noch um eine Nuance farbenprächtiger, die Padsteuerung funktioniert genauso problemlos, und die

Musikbegleitung besteht neuerdings aus einem furiosen Heavy Metal-Soundtrack. (md)



BRUTAL FOOTBALL (MILLENNIUM)

SPORT-ACTION

72%
„DERB“



GRAFIK	68%
ANIMATION	68%
MUSIK	75%
SOUND-FX	70%
HANDHABUNG	77%
DAUERSPASS	74%

VARIABLE: 5 STUFEN

PREIS **DM 79,-**

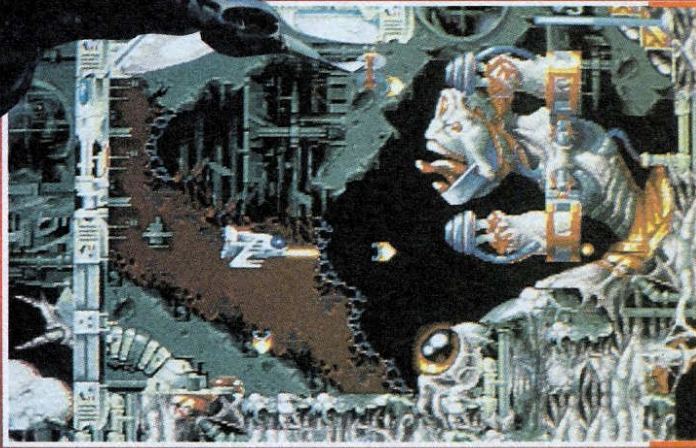
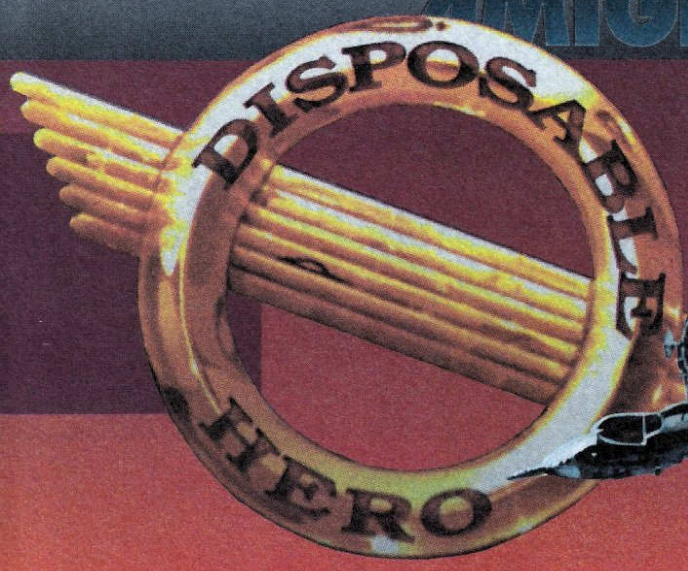


SPEICHERBAR
DEUTSCH

PASSWÖRTER
NEIN



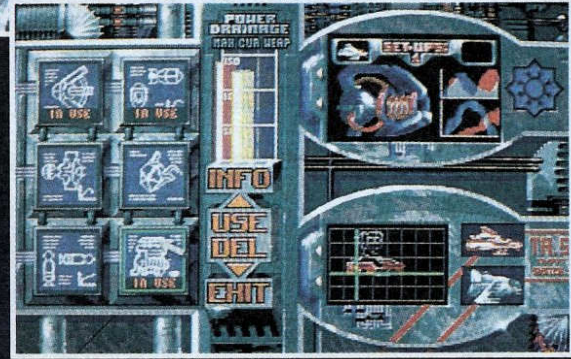
Langsam schießen sich die Hersteller wortwörtlich auch auf CD ein: „Overkill“ war schon nicht schlecht, „Seek & Destroy“ noch besser – jetzt läßt Gremlin den Laser-Leser so richtig heißlaufen!



Der Horizontalscroller um den „Wegwerfhelden“ ist mit einer derart schauerlich übersetzten Anleitung geplagt, daß man dieses Falblatt am liebsten tatsächlich wegwerfen würde. Andererseits haben Stilblüten wie „Du mußt zur nächsten Werkstatt Bewgw Deinem Pfeil und schau auf“ schon einen gewissen Unterhaltungswert – was man vom im Ver-

be Schwierigkeitsgrad insgesamt auf ein erträgliches Niveau gesenkt – zusammen mit dem gewohnten Erhalt der mühsam erbaltenen Waffen nach einem Exitus ergibt sich in der Summe jetzt eine Action-Arie der Sonderklasse! Das zu durchfliegende

Feindgebiet erstreckt sich über rund ein halbes Dutzend Welten, die den Spieler je nach Schwierigkeitsgrad mit unterschiedlichen Herausforderungen konfrontieren. Beim Flug durch die Techno-Landschaft sind das etwa kleinere Raumer, riesige Walker oder mit Tentakeln bewehrte Flugroboter, spätere Organo-Abschnitte bieten Ekelbiester aller Klassen, und das Unterwasser-Szenario beinhaltet z.B. auch gefährliche Seebeben. Nirgends wurde an extradicken Mittel- und Endgegnern gespart, passend dazu gibt es eine vielfältige Ausstattung. Während ein Energieschirm mehrere Treffer wegsteckt, kann der Gleiter nämlich mit Sammel-Icons mit Dreiwege-Schuß, Luft-Boden-Geschossen oder Zielsuchraketen bestückt werden, die bei einem kleinen Zwischenstopp an einer Station anzuflanschen sind. Dabei hängt die maximal mögliche



gleich zur ursprünglichen Version deutlich aufgepeppten Spiel selbst erst recht behaupten kann... Okay, die bereits im Original famose Optik wartet nur ab und an mit ein paar neuen Details auf, und daß die Musik nun standesgemäß von der CD kommt und eine Handvoll zusätzlicher Sound-FX ertönt, ist schon fast eine Selbstverständlichkeit. Auch daß die Steuerung via Joypad und Stick gleichermaßen gut von der Hand geht, konnte man erwarten; die Verbesserungen im Gameplay hingegen nicht: Nahezu alle unfairen Stellen wurden entschärft und der vormals recht her-

Ausrüstung nicht zuletzt von der Motorisierung ab, man sollte das Standardtriebwerk mit der geringen Nutzlast also beizeiten auswechseln. So ungewöhnlich dieses Waffensystem ist, so hübsch ist hier die Optik: Da spiegelt sich die Grafik auf einer animierten Wasseroberfläche wider, Glasplatten zerbersten nach Beschuß in Tausende Scher-

ben, und beim Uzi-Endgegner sieht man die leeren MG-Hülsen in alle Richtungen davonjagen. Demgegenüber wirken manche der Angriffsformationen leider etwas altbacken, und ein umfangreiches Intro fehlt ebenso wie spektakuläre 3D-Effekte, animierte Zwischensequenzen oder ein Team-Modus. Doch selbst wenn bei der Konvertierung somit sicher noch etwas mehr möglich gewesen wäre – mehr Spielspaß bietet bislang kein Ballerknaller auf Amiga-CD! (rl)



DISPOSABLE HERO (GREMLIN)

BALLERKNALLER

85%
„AUFGEMOTZT“

HIT

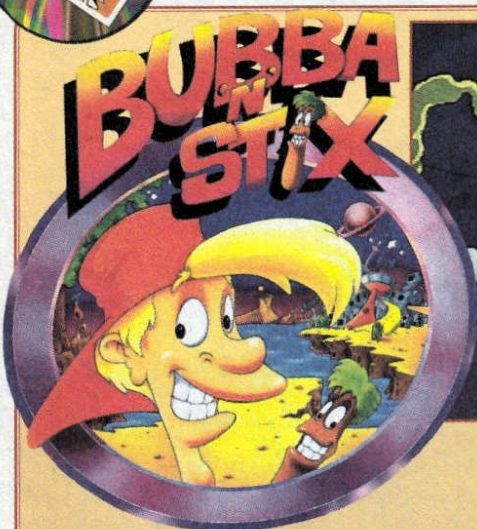
GRAFIK	82%
ANIMATION	84%
MUSIK	82%
SOUND-FX	79%
HANDHABUNG	84%
DAUERSPASS	86%

VARIABLE: 4STUFEN

PREIS **DM 79,-**

CD

SPEICHERBAR DEUTSCH	NEIN
	ANLEITUNG



Der Plattform-Knabe und sein stocksteifer Alien-Freund, das war bereits auf Diskette ein sehr originelles Team – jetzt hat Core Design das Duo auf CD verfrachtet, ohne sich dabei mit Neuerungen zu verausgaben.

Wer einen A1200 mit CD-ROM oder ein CD³² besitzt, wird gegenüber seinen Kollegen mit Standard-Amigas nun zwar mit einem dicken Comic-Intro und CD-Musik verwöhnt, ansonsten unterscheiden sich die Versionen aber nicht. Das hat freilich auch seine Vorteile: Das launige Gameplay wird hier von einer sehr gut an Joypad bzw. Zwei-Button-Sticks angepaßten Steuerung unterstützt, dank eines zweiten Modus kommen A1200-User aber auch mit ihrem gewohnten Stick bestens klar. Ein Stick der eher ungewohnten Art ist hingegen Stix, das praktische Alien im Marschgepäck von Held Bubba. Es sieht aus wie ein ganz gewöhnlicher Stock und dient zum Vertrimmen der Gegner ebenso wie zum Aushebeln von Felsblöcken, man kann damit ansonsten unerreichbare Schalter betätigen und noch so einiges mehr. All diese Einsatzmöglichkeiten lernt man zu schätzen, wenn es durch finstere Wälder, futuristische Raumschiffe oder antike Tempelstädte geht, dazwischen sind auch ein paar Schwimmübungen zu absolvieren. Allerorten begegnet man dabei witzigen Widersachern wie Vögeln oder Robotern, muß sein Geschick beim Durchqueren gefährlicher Höhlenlabyrinth beweisen und auch mal das eine oder andere kleine Rätselknäuel entwirren. Obwohl das Spieltempo insgesamt eher

gemächlich ist, herrscht an Abwechslung somit kein Mangel. Dazu kommen immer wieder tolle Grafik-Gags und ein wohl-dosierter Schwierigkeitsgrad, der dank unendlich vieler Continues und sechs erlaubter Feindberührungen auch Action-Novizen den Besuch höherer Abschnitte ermöglicht. Veteranen mögen sich hingegen ein wenig daran stören, daß dieses Jump & Run keine richtigen Endgegner anbietet und die Extras sich auf ein paar fade Sammelboni beschränken. Die Optik mit dem blitzsauberen Parallax-Scrolling und den teilweise sogar animierten Hintergründen hat sich gegenüber der Disk-Version ebensowenig geändert wie die lauen Sound-FX; die Musikbegleitung hat wie gesagt deutlich zugelegt. Und auch über eine deutsche Anleitung und Codes für die fünf umfangreichen Levels dürfen sich die Besitzer der Schillerscheibe freuen.

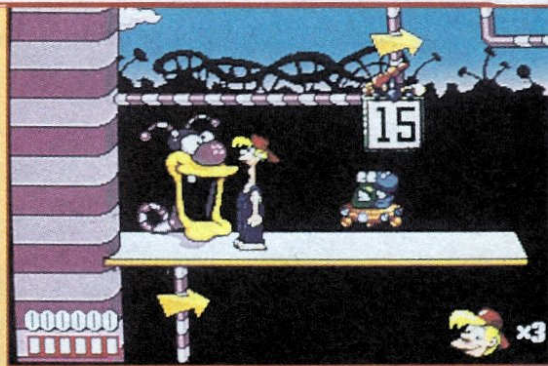
Fazit: Eines der spielbarsten und unterhaltsamsten Hüpficals, die derzeit auf den Rillen einer Amiga-CD ihre Runden drehen! (rl)

CORE DESIGNS SCHILLERNDE ZUKUNFT

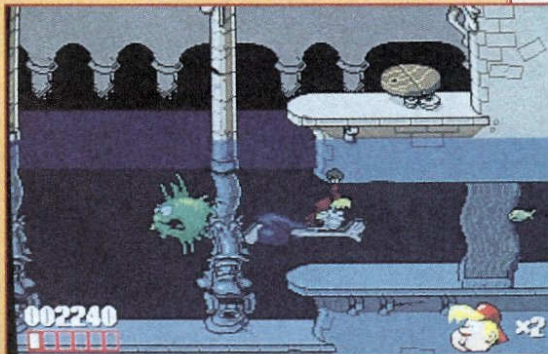
Bubba'n'Stix soll keine Ausnahme bleiben, bei Core hat man auf CD noch viel vor. So lauert mit „Skeleton Krew“ bereits höchst vielversprechende Action in den Startlöchern, außerdem darf man auf Konvertierungen der spektakulären Mega-CD-Knallereien „Thunderhawk“ und „Soulstar“ hoffen – beide Games setzten auf der technisch schwächeren Sega-Konsole Maßstäbe, wenn es um rasantes Gameplay mit schneller 3D-Grafik geht!



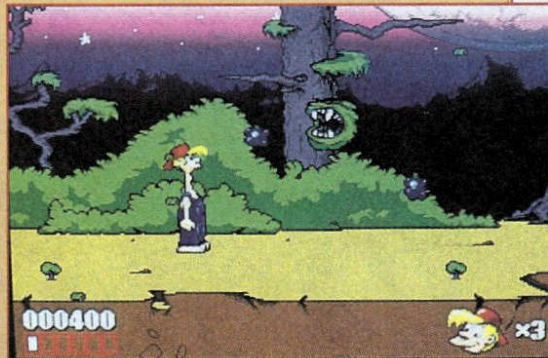
Hoffentlich bald auf Amiga-CD: Thunderhawk und Soulstar



Michi, bist du's ?



Bubba taucht was...



Stockschwerenot!

BUBBA'N' STIX (CORE DESIGN)

JUMP & RUN

78%

„ORIGINELL“



GRAFIK	72%
ANIMATION	88%
MUSIK	79%
SOUND-FX	57%
HANDHABUNG	78%
DAUERSPASS	80%

FÜR FORTGESCHRITTENE
PREIS DM 79,-



SPEICHERBAR DEUTSCH

LEVELCODES ANLEITUNG



FRONTIER ELITE II

Seit einem halben Jahr erforscht David Brabens neuer Sternenhändler nun schon die Grenzen des bewohnten und unbewohnten Disk-Universums – jetzt hat Gametek den Hyperraumsprung in die CD-Galaxis gewagt!

Großartige Neuerungen hat man dieser Version zwar nicht spendiert, doch werden gerade die Jünger des CD³² glücklich sein, mal etwas Komplexeres als die üblichen Plattformen am Monitor zu sehen: Wie gehabt startet man mit 100 Credits in der Tasche und einem mager ausgerüsteten Raumschiff unter dem Hintern von einem hinterwäldlerischen Planeten, kauft Waren billig ein und verscheuert sie möglichst teuer, um sich irgendwann bessere Waffen, mehr Equipment oder gar einen größeren Frachter leisten zu können.

Ein Autopilot, der insbesondere beim schwierigen Landen bzw. Andocken gute Dienste leistet, gehört stets zum Lieferumfang; in den furiosen Kampfsequenzen (gegen Piraten oder Kopfgeldjäger) muß man seinen Polygon-Kahn jedoch meist eigenhändig durch das 3D-All steuern. Dabei wäre zu beachten, daß teure Superraumer zwar Unmengen Platz für Schutzschirme, Megawummen und Laderäume bieten, jedoch etwa so agil wie Perry Rhodan mit Rheuma sind. Wer hier also sein Leben nicht als Pfennigfuchser fristen will, sondern lieber selbst die Totenkopf-Flaggeißt, nach Bodenschätzen fahndet, interstellare Taxidienste übernimmt oder (so weit genügend Abschüsse und damit ein hoher Pilotenrang vorliegen) heikle Aufträge für Mafia und Militär erledigt, sollte sich das jeweils passende Schiff besorgen. Das Betätigungsfeld ist jedenfalls groß, denn abgesehen vom irdischen Sonnensystem sind nicht nur die Sterne unserer näheren Umgebung (beinahe) maßstabsgerecht ins Elite-Universum eingebaut, sondern noch Tausende weiterer Welten, Monde und Orbitalstationen. Deren Grafik unterscheidet sich kaum von der Diskettenversion, doch darf man sich nun über flotte Gegner selbst auf höchster Detailstufe freuen. Auch die lästige Codeabfrage ist passé, dafür gibt's vorerst ausschließlich englische Screen-

texte. Die Sternkarte läßt sich leider nur noch über eine Tastatur scrollen, aber man kann sich damit behelfen, randwärts gelegene Sonnen anzuklicken, welche der Screen dann automatisch zentriert. Den meisten Verdruß verursachen jedoch die Savestände, denn mit einem einzigen ist der Batteriepuffer des CD³² bereits gefüllt – wer also mal etwas anderes zockt, darf nicht abspeichern, wenn er Wert auf seine Elite-Karriere legt!

Na ja, immerhin ist bereits eine Disk-Option für künftige externe Laufwerke eingebaut, und wer mit dem Pad nicht klar kommt, darf es mit der handlicheren Maus versuchen. Darüber hinaus ist der originale Frontier-Soundtrack (diverse klassische Musikstücke einschließlich des berühmten Strauß-Waltzers) mitsamt den netten FX vorhanden, was Elite II auch auf CD zu dem macht, was es auf Diskette schon war: ein waschechter Joker-Hit. (jn)

ELITE II - FRONTIER (GAMETEK/KONAMI)

SPACE-SIMULATION

86%
„ELITÄR“



GRAFIK	80%
ANIMATION	79%
MUSIK	89%
SOUND-FX	66%
HANDHABUNG	71%
DAUERSPASS	89%

FÜR GEÜBTE

PREIS **DM 89,-**



**SPEICHERBAR
DEUTSCH**

**SPIELSTÄNDE
ANLEITUNG**



Simple Docken dank Autopilot

Nach dem Hyperraumsprung

Bilder einer neuen Welt

Ein schnittiger Flitzer, was?

Laßt uns raten – das sind Daten!



Klar sollen die Hersteller ihre neuen Versilberungen älterer Games optisch und akustisch aufbohren – bloß so wie Supervision mit diesem Jump & Run sollen sie es halt gerade nicht machen!



Platte Plattform-Kost

Anno Disk war das Plattform-Geflügel hübsch anzusehen und ordentlich spielbar, wenn auch trotz des optionalen Split-screens für zwei Ninja-Enten nicht gerade eine Offenbarung in Sachen Gameplay. Bei dieser Schillerscheibe ärgert man sich hingegen über diverse Zwischen-, Vor- und Abspanne, die nicht nur häßlich sind, sondern mangels Abbruchmöglichkeit auch für schier endlose Wartezeiten sorgen.

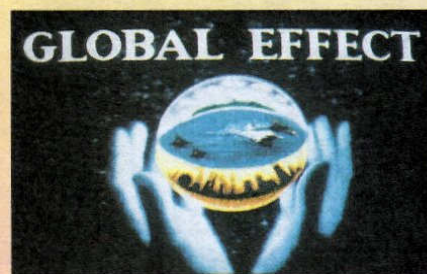
Die anschließende Freude über eine variable Steuerung, die mit Stick und Pad gut klarkommt, währt ebenfalls nicht lange, denn wo einst ein simpler erster Level den lockeren Einstieg gewährleistete, ist neuerdings eine frustrierend schwere Speedsequenz zu meistern. Danach

pendelt sich der Schwierigkeitsgrad zwar auf mittlerem Niveau ein, unfaire Attacks der knuddeligen Schnecken oder Stachelfische sind dennoch nicht selten. Niedermähen läßt sich das Gesocks per Langschwert und teils auch mittels Kopfsprung, weitere Erleichterung verschaffen Sammelboni wie Schutzschilde oder Extraleben. Ansonsten sind im überwiegend einfalllosen Spielablauf (Diamanten sammeln...) bloß noch das Zeitlimit und die versteckten Bonusräume erwähnenswert.

Immerhin klappt das Parallax-Scrolling soft und sauber, im Vergleich zur ursprünglichen A1200-Version kann die CD mit mehr Animationen aufwarten, und recht bunt ging's in den Techno-, Höhlen- und Unterwasser-Szenarien ja schon immer zu. Dafür paßt die neue Musikbegleitung meist nicht zum Geschehen, was zusammen

mit den erwähnten Mängeln im Gamedesign zwangsläufig zur Abwertung führen mußte. (rl)

DONK	
(SUPERVISION)	
JUMP & RUN	
60%	
„NAJA“	
GRAFIK	76%
ANIMATION	73%
MUSIK	65%
SOUND-FX	68%
HANDHABUNG	61%
DAUERSPASS	58%
FÜR GEÜBTE	
PREIS	DM 69,-
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	IM BACKUP-RAM
	ANLEITUNG



Vor zwei Jahren veröffentlichte Millennium eine Öko-Simulation, die dank ihres komplexen Gameplays und vielfältiger Szenarien einen Achtungserfolg verbuchen konnte – die neue CD-Version ist dagegen eher Sondermüll! Durch einen vermeintlich kleinen Schnitzer wurde nämlich der gesamte Sinn und Witz zunichte gemacht: Es lassen sich keine Spielstände abspeichern! Das entsprechende Icon der Diskversionen fehlt, wer also mal ein Püschchen einlegen will, darf anschließend wieder von vorne anfangen, und nur in

einigen Szenarien werden zumindest die Highscores gerettet. Damit nicht genug, denn während die Menüs in vertretbarem Englisch beschriftet sind, kommt die wichtige Nachrichtenzeile in reinstem Französisch daher. Und selbst wer diese Einschränkungen in Kauf nimmt, wird bestraft, quittierten unsere beiden Testexemplare den Klick auf das Info-Icon doch verlässlich mit einem Systemabsturz.

Interessiert es unter diesen Umständen überhaupt noch jemanden, worum es hier geht? Okay, der Vollständigkeit halber: Stampfe à la „Sim City“ Häuser aus dem Boden, versorge sie mit Strom, Wasser, Kanalisation etc., und achte vor allem darauf, daß

mit fortschreitender Zivilisation die Ökologie Deiner Welt nicht aus dem Ruder läuft. Das Ganze ist wie gesagt in allerlei Szenarien mit diversen Problemschwerpunkten (Eiszeit, Umweltverpestung usw.) allein oder gegen einen Digi-Gegner spielbar. Maus funktioniert prima, das Pad ist etwas gewöhnungsbedürftig, und der Sound wäre mit einer erträglichen Titel- und Begleitmelodie samt drei oder vier FX-Piepsern unter ferner liefen einzuordnen.

Fazit: Es ist schon erstaunlich,



Hier lohnt das Bausparen nicht!

wie sich mit wenigen Kniffen ein ordentliches Spiel völlig ruinieren läßt... (jn)

GLOBAL EFFECT	
(MILLENNIUM)	
OKO-SIMULATION	
9%	
„LAUSIG“	
GRAFIK	41%
ANIMATION	32%
MUSIK	41%
SOUND-FX	8%
HANDHABUNG	4%
DAUERSPASS	6%
FÜR GEÜBTE	
PREIS	DM 89,-
SPEICHERBAR	HIGHSCORE TEILW.
DEUTSCH	ANLEITUNG

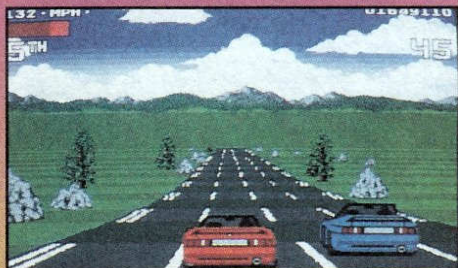


101

Hier noch einige Kurzttests von aktuellen CD-Konvertierungen, denen man bei der Versilberung keine Neuheiten spendiert hat – und solchen, denen der Umstieg auf das neue Medium schlecht bekommen ist...

LOTUS TRILOGY

Dieser Silberling wäre eigentlich ein Fall für das nächste Compi-



lation-Special, denn im Grunde hat Gremlin nichts weiter getan, als die drei klassischen Lotus-Rasereien gemeinsam auf eine CD zu packen. Mehr Grafik gibt's nicht und CD-Musik nur sporadisch, wobei man dann während des Rennens muß und so weder Startsignale noch Sprachausgabe hört. Schlimmer noch,

die Steuerung wurde an den sechs Buttons des CD³²-Joypads vorbeiprogrammiert, und statt eines Auswahlenüs erblickt man nach Einlegen der Scheibe oft nur einen schwarzen Screen. Alles in allem eine schludrige Umsetzung, die lediglich durch die alten Tugenden der Spiele (schnelle 3D-Grafik, Splitscreen-Modi, Streckenbaukasten, flottes Gameplay) überzeugt, womit

sich die ehemaligen Hits nun mit **70 Prozent** begnügen müssen.

PROJECT X & F17 CHALLENGE

Dieser Doppelpack aus dem Hause der renommierten Actionspezialisten von Team 17 wurde ebenfalls nicht mit verbesserter Präsentation oder sonstigen Extrafeatures geadelt, doch immerhin hat man

die einst nervigen Lade-pausen auf ein Minimum reduziert und die Steuerung an das Joypad angepaßt. Im Ergebnis spielt sich die nicht sonderlich abwechslungsreiche, aber ganz nette und mit zahlreichen Extrawaffen ausgestattete Horizontal-Knallerei „Project X“ nun ei-

nen Tick besser als die Diskversion, während die langweilige Formel-1-Raserei „F 17 Challenge“ trotz flotter 3D-Optik noch immer nicht überzeugt. Zumindest für Balzerfreaks ist die Scheibe somit eine Überlegung wert, trotz der mageren **69 Prozent**.



ALIENBREED SPECIAL EDITION & QUAK

Der zweite CD-Sampler von Team 17 weiß da schon besser zu gefallen, zumal die betagte Labyrinth-Action der „Special Edition“ nach wie vor spannendes Gameplay für bis zu zwei Alien-Jäger ga-

rantiert – wenn in den Extrahaltigen Futuro-Irrgärten die Laser sprechen, stimmt der Spielspaß auch ohne neue Gimmicks. Und beim ehemaligen Budgetprodukt „Quak“ handelt es sich um ein unauffälliges, aber enorm spielbares Jump & Run mit bunter Knuddelgrafik, das

gleichfalls für Laune sorgt. Bei beiden Spielen wurden die Ladezeiten verkürzt und die Steuerung optimiert, die Optik wirkt hingegen mittlerweile schon etwas angestaubt. Es wäre also mehr drin gewesen, doch für **73 Prozent** reicht's auch so noch.

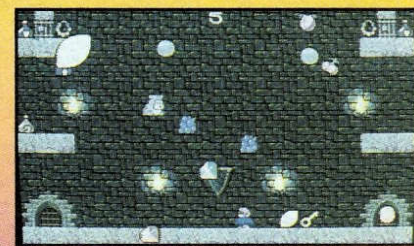


CHUCK ROCK



Core Designs hüpfender Neandertaler hat gleichfalls schon einige Jährchen am feisten Wanst, dennoch hat man auch ihm kosmetische Retuschen für den Ausflug in die CD-Steinzeit verwehrt – lediglich die

Handhabung wurde auf zwei Buttons umgestellt. Trotzdem macht die Wanderschaft durch parallax scrollende Dschungel, Höhlen und Gewässer nach wie vor Laune: Es gilt, putzige Flugsaurier, Urzeit-Enten und allerlei große wie kleine Dinos per Bauchschwung zur Seite zu rammen, diverse Extras für frische Energie oder Zusatzle-



ben aufzusammeln und sich an zahllosen Gags zu erfreuen. Das alte, aber immer noch überzeugende Gameplay ist uns **77 Prozent** wert. (rl)



KOMPLETTÜBERSICHT: SPIELE AUF AMIGA-CD

BEREITS ERHÄLTLICH

Titel	Hersteller
Alfred Chicken	Mindscape
Amiga American Football	Plattsoft/CBM
Arabian Nights	Krisalis
Brutal Football	Millennium
Bubba'n'Stix	Core Design
Castles II	Interplay
Chambers of Shaolin	Grandslam
Chaos Engine	Renegade
Chuck Rock	Core Design
D/Generation	Mindscape
Dangerous Streets	Microvalue Flair
Deep Core	I.C.E.
Defender of the Crown II	Sachs/CBM
Dennis	Ocean
Diggers	Millennium
Disposable Hero	Gremlin
Donk	Supervision
Elite 2	Gametek
Fire Force	I.C.E.

Titel	Hersteller
Games-1	Multimedia Machine
Games-2	Multimedia Machine
Games & Goodies	Multimedia Machine
Global Effect	Millennium
Groliers Encyclopeadia	Xiyhias/CBM
Guinness II	New Media/CBM
Gunship 2000	Microprose
Insight Technologies	Optonica/CBM
International Karate Plus	System 3
James Pond 2	Millennium
John Barnes European Football	Krisalis
Labyrinth	Electronic Arts
Liberation - Captive 2	Mindscape
Liverpool Football	Grandslam
Lotus Turbo Trilogy	Gremlin
Mean Arenas	I.C.E.
Microcosm	Psygnosis
Morph	Millennium
Nick Faldo's Golf	Grandslam

Titel	Hersteller
Nigel Mansell	Gremlin
Oscar	Flair
Overkill	Mindscape
Pinball Fantasies	21st Century
Pirates Gold	MicroProse
Prey	Almathera
Seek & Destroy	Mindscape
Sensible Soccer	Renegade
Seven Gates of Jambala	Grandslam
Sleepwalker	Ocean
Summer Olympix	Flair
Super Putty	System 3
Total Carnage	I.C.E.
Trivial Pursuit	Domark
Trolls	Flair
Video Creator	Almathera
Wing Commander	Origin
Whale's Voyage	Neo
Zool	Gremlin

DEMNÄCHST ERHÄLTLICH

Titel	Hersteller
Banshee	Core Design
Battlechess	Interplay
Beavers	Grandslam
Beneath a Steel Sky	Virgin
Brian the Lion	Psygnosis
Bubble & Squeek	Audiogenic
Cannonfodder	Virgin
Captain Dynamo	Codemasters
C.J. Elephant Antics	Codemasters
Dark Seed	Cyberdreams
Der Clou	Neo
Dizzy Prince of Yolkfolk	Codemasters
Elfmania	Renegade
Exile	Audiogenic
Fire & Ice	Renegade
Flimbo's Quest	System 3
Fury of the Furries	Mindscape
Fuzzball	System 3
Herewith the Clues	Domark
Humans	Gametek
Impossible Mission 2025	MicroProse

Titel	Hersteller
James Pond 3	Millennium
Legacy of Sorasil	Gremlin
Lemmings CD ³²	Psygnosis
Lost Vikings	Interplay
MagiCland Dizzy	Codemasters
Manchester United	Krisalis
Megarace	Mindscape
Myth	System 3
Naughty Ones	Interactivision
Ninja III	System 3
No Second Prize	Thalion
Out to Lunch	Mindscape
Paradox	Flair
Pinkie	Millennium
Premiere	Core Design
Putty Squad	System 3
Raiden	U.S. Gold
Rise of the Robots	Mirage
Ruff 'n' Tumble	Renegade
Ryder Cup	Ocean
Sabre Team	Krisalis

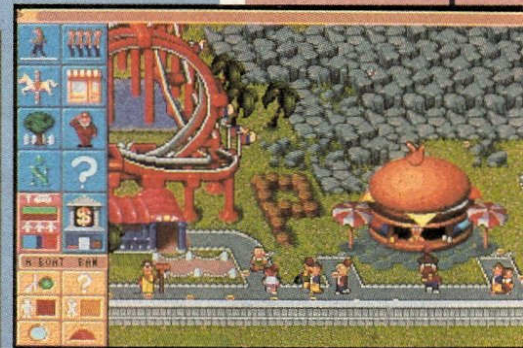
Titel	Hersteller
Second Samurai	Psygnosis
Sierra Soccer	Dynamix
Skeleton Krew	Core Design
Skidmarks	Acid Software
Soccer Kid	Krisalis
Soccer Superstars	Flair
Speedball 2	Renegade
Super Methane Brothers	Apache
Super Stardust	Bloodhouse
Surf Ninjas	Flair
T.F.X.	Ocean
The Lost Vikings	Interplay
Theme Park	Bullfrog/Electronic Arts
Top Gear 2	Gremlin
Tracksuit Manager '94	Alternative Software
Ultimate Body Blows	Team 17
Universe	Core Design
Uridium II	Renegade
Wild Cup Soccer	Millennium
World Cup U.S.A. '94	U.S. Gold
Zool 2	Gremlin



Der Silberfisch:
James Pond 3



Rast grundsätzlich nur auf
Schillerscheibe: Megarace



Disney Land auf CD: Theme Park

AKTION LESERTEST

DIE SIEDLER

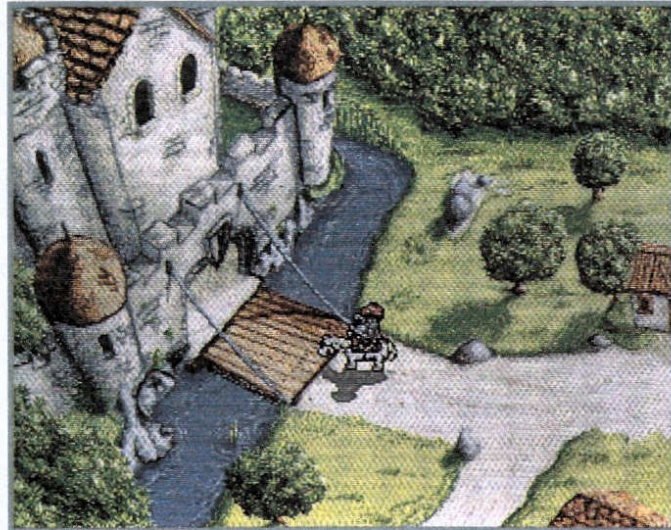


Die Blaubeißer aus Mülheim kommen kaum mit der Produktion nach, so gut verkauft sich ihr strategisches Meisterwerk – der 14jährige **Karsten Hainmüller** aus Leinfelden-Echterdingen kennt die Gründe dafür!

Der jüngste Streich der „Battle Isle“-Macher von Blue Byte wartet endlich mal wieder mit einer neuen Spielidee auf: In einer Iso-3D-Ansicht baut man mittels Maus ein Dorf auf, in dem „Populous“-artige Männchen ihre Arbeit verrichten.

Nach einem tollen Intro kommt man in ein Auswahlmenü, wo man wählen kann, ob man allein oder in Teamwork mit einem Kumpel (dann sind zwei Mäuse erforderlich, und der Bildschirm wird halbiert) gegen den Computer spielt, den Freund bekämpft, ein Trainingsspiel macht oder sich einfach nur ein Demo (Computer gegen Computer) anschaut. Ziel des Spiels ist natürlich immer, den Gegner mit Hilfe der eigenen Ritter fertigzumachen. Nun wird noch durch einen raffinierten Zahlencode schnell eine gute Karte erstellt, und schon geht's los...

Man setzt zuallererst sein Schloß zusammen – mit einigen Waren und Rohstoffen an einem günstigen Platz, von dem aus die Siedlung errichtet wird. Dann legt man z.B. den Grundstein zu einer Holzfäller-



hütte, baut einen möglichst flachen Weg zum Schloß, und schon kommt ein Bauarbeiter samt Hammer zur Baustelle. Ihm folgt Holz, das Träger zu seinem Bestimmungsort bringen. Hat der Bauarbeiter dann die zum Aufbau des Gebäudes nötigen Rohstoffe zur Hand, fängt er an, die Hütte zu bauen. Als nächstes könnten dann eine Mühle, ein Sägewerk, eine Fischerhütte, ein Wachturm oder ein Bauernhof folgen, bis eine gute Siedlung steht. In einer solchen Siedlung ist jeder auf jeden angewiesen: Der Schmied etwa



kann ohne das Eisen aus der Eisenschmelze keine Schwerter schmieden, ohne das Futter aus dem Bauernhof werden die Schweine im Schweinehof nie fett und können nicht zum Schlachthaus gebracht werden, ohne Fleisch oder Fisch streiken auch die Minenarbeiter, und ohne Gold werden die eigenen Ritter nicht motiviert. Zur Bewertung: Die gute Grafik mit den niedlichen Animationen verleitet einen immer wieder zum Schmunzeln, genauso wie die Musik und die Sound-FX keinen Grund zur Klage bieten. Das

Game ist auf einem 1200er nicht schneller als auf einem 500er oder 2000er (trotz der irren Menge Sprites, die manchmal auf dem Bildschirm herumwuselt), was auf die tadellose Programmierleistung hinweist. Kurz und gut, die Siedler sind der Knaller des Jahres 93!

(Karsten Hainmüller)

DIE AKTION GEHT WEITER!

Wer sich beteiligen möchte, schickt uns einfach einen Testbericht (Länge etwa eine Schreibmaschinen-seite) über ein maximal ein Jahr altes Amigaspiele. Und wer dabei auch seine Bewertung, sein (Paß-) Foto und die Altersangabe nicht vergißt, hat durchaus Chancen, daß er seine Fleißarbeit hier abgedruckt wiederfindet – keine Chance hat dagegen der Rechtsweg.

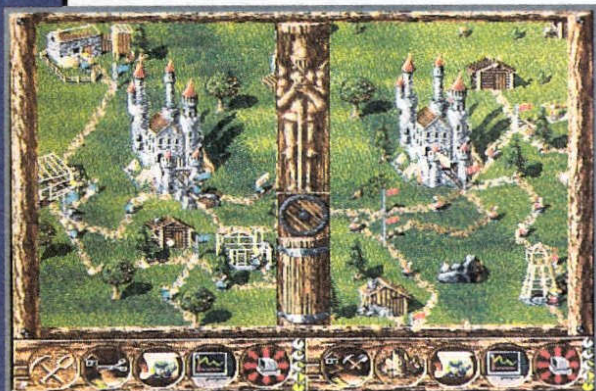
Joker Verlag
„Aktion Lesertest“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Game ist auf einem 1200er nicht schneller als auf einem 500er oder 2000er (trotz der irren Menge Sprites, die manchmal auf dem Bildschirm herumwuselt), was auf die tadellose Programmierleistung hinweist. Kurz und gut, die Siedler sind der Knaller des Jahres 93!

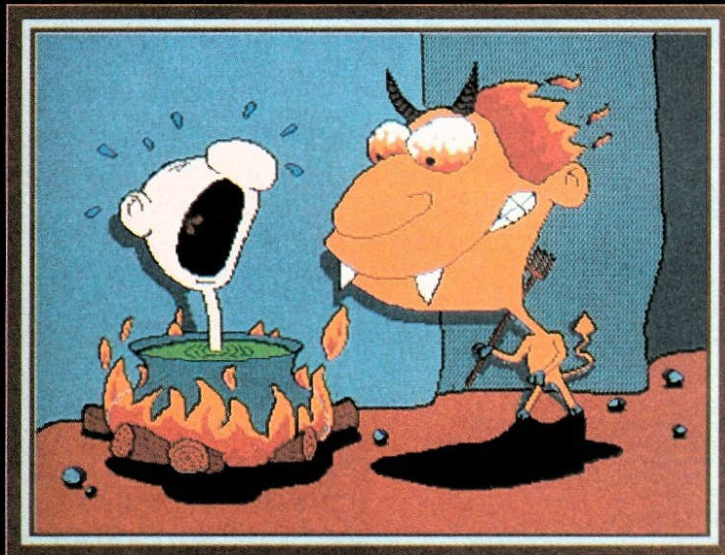
(Karsten Hainmüller)

DIE SIEDLER (BLUE BYTE)

LESERWERTUNG	ORIGINALWERTUNG
94%	91%
83%	79%
76%	70%
79%	78%
80%	74%
84%	82%
96%	94%



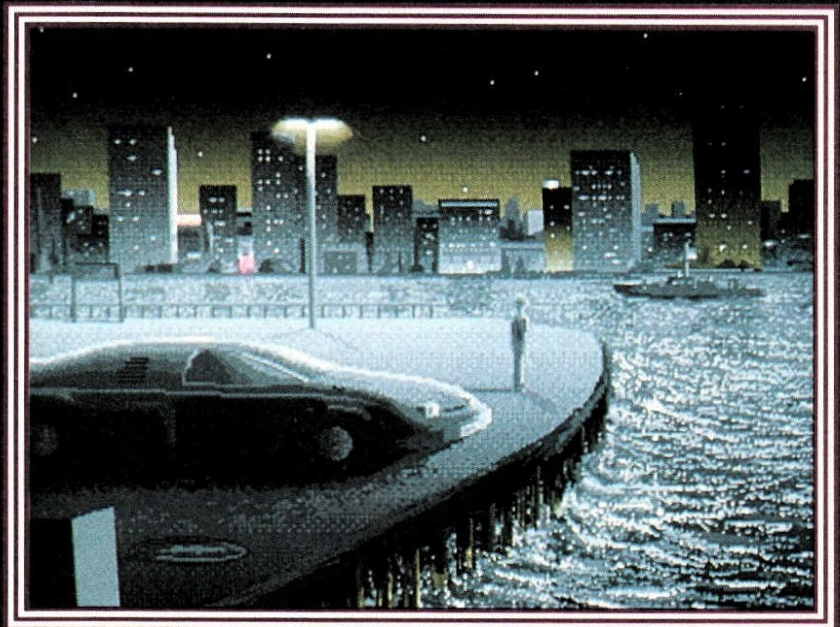
Joker Galerie



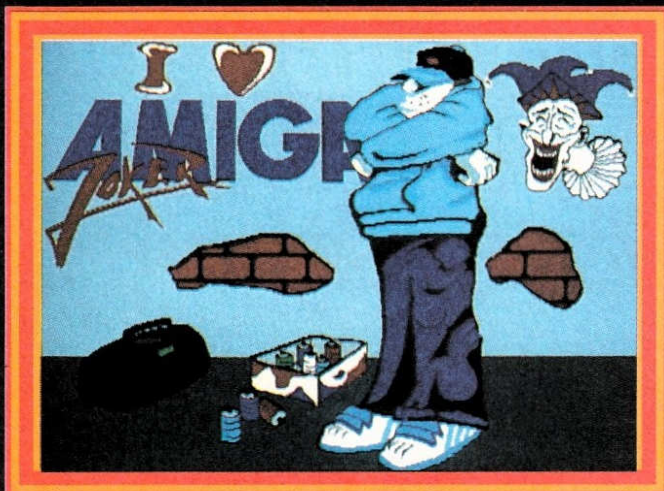
Den reizenden „Evil Devil“ hat Marcus Kreisel aus Weiden an den Kochtopf gestellt. Nur der Kleine in der Suppe scheint nicht so begeistert zu sein...



Daß man auch mit dem Ur-DPaint berückend schöne Graffiken zaubern kann, beweist dieses schnöderweise einfach nur „Body 1“ betitelte Portrait von Michael Dunkel aus Wiehl. Ja, auch ein voller, äh, schöner BH kann entzücken...

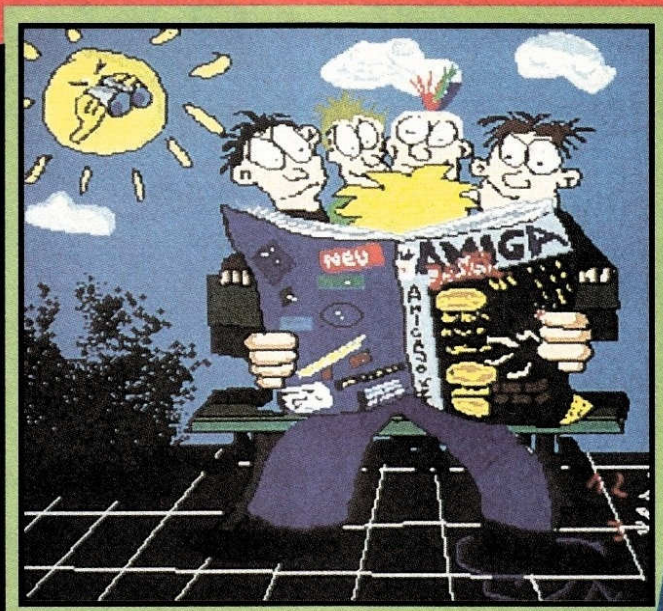


Markus Nitz aus Bispingen hat uns nicht nur diese stimmungsvolle „Skyline“ zukommen lassen, sondern dazu auch gleich verraten, daß die SF-Landschaft mit DPaint IV AGA erstellt wurde.



Tolles Motiv – aber wir hoffen doch sehr, daß der Sprayer „Rusty“ von Christian Bahr aus Würzburg hier nur seine eigene Wand verziert und dabei ökologisch unbedenkliches Treibgas verwendet hat!?

Das Bild von Uwe Schiller aus Greifswald zeigt Michaels Alptraum: inklusive der Sonne sechs begeisterte Joker-Leser – aber nur ein (gekauft)es Heft! Die Freiheit der Kunst in allen Ehren, nur in natura wäre ihm ein umgekehrtes Verhältnis lieber...



An allen Ecken und Enden fliegen einem die Frühlingsgefühle um die Ohren, selbst unsere Galeriekünstler haben ihren Pinsel noch etwas schwungvoller geführt als sonst – jaja, der Mai haut schon rein!

AUF EIN NEUES!

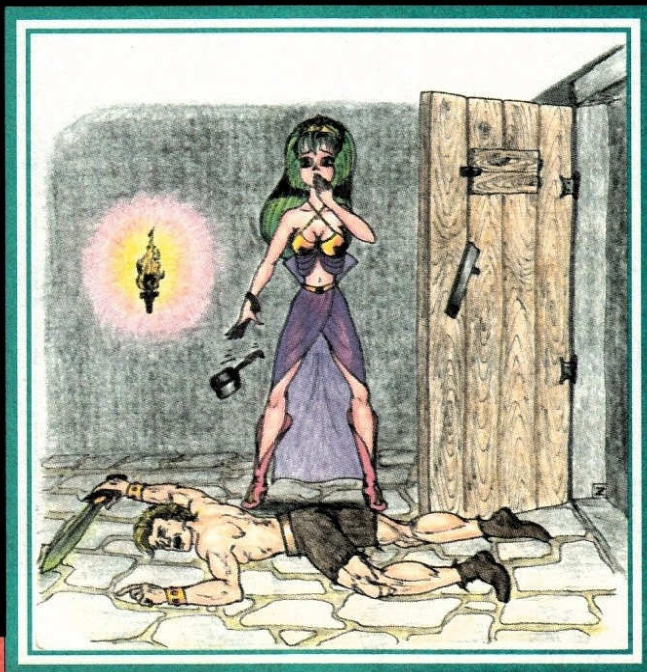


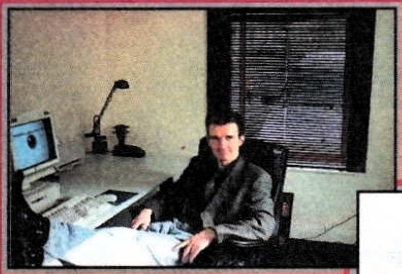
Die ultracoole „Vanessa“ verdankt ihr blendendes Aussehen einem A1200 – und natürlich dessen stolzem Besitzer „Dany“ aus Barsinghausen. Mann, hat die Braut tolle... Haare.

Stell Dir vor, es ist Juni, und kein Mensch hat was für die Galerie eingeschickt – wäre das nicht ganz schrecklich? Wer also verhindern will, daß demnächst die Schmiere-reien unseres Redaktionsboten Brork die Aussicht verschandeln, sollte uns schleunigst mit seinen gezeichneten, gepinselten oder (auf Disk) gepixelten Bildern versorgen. Nur **SELBSTERDACHT UND SELBSTGEMACHT** müssen Eure Kunstwerke unbedingt sein, um Euch hier vielleicht bald berühmt zu machen – über die Nennung des Werkzeugs würden wir uns freuen, und falls Ihr uns mit genügend Rückporto bestecht, schicken wir die Teile sogar eines Tages zurück. Wer es versuchen will, sollte es mit folgender Adresse versuchen:

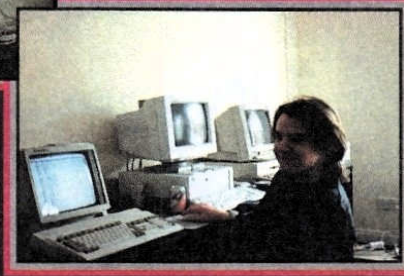
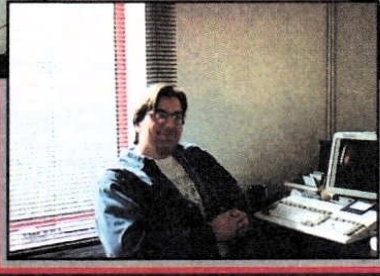
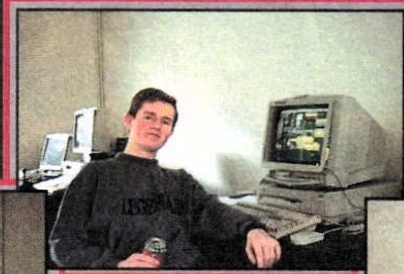
Joker Verlag
„Joker Galerie“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Markus Ziegler aus Plochingen schickte uns eine Zeichnung aus der Serie „Die dämlichsten Game Over aller Zeiten“ mit dem Titel „Die übereifrige Prinzessin oder Der Schlag danach“. Wahrscheinlich hat das eitle Stück bloß die Brille nicht aufgesetzt...





Die Reflektionisten in Reih und Glied:
Martin Edmondson,
Mike Troughton,
Phil Baxter und
Russel Lazari



Viele Spiele haben die englischen Action-Spezialisten noch nicht auf dem Kerbholz, trotzdem sind sie Amiganer der ersten Stunde und können auf einige Technik-Meilensteine, Klassiker und Bestseller zurückblicken!

WAS MACHT EIGENTLICH



Hier residiert Reflections

Als Paul Howarth und Martin Edmondson anno 1988 Reflections gründeten, machte der mittlerweile nahezu völlig vom Markt verschwundene Atari ST unserer „Freundin“ noch schwer zu schaffen – daher lieferte man das Debutwerk beim damals noch recht jungen Softwarehaus Psygnosis in Versionen für beide 16-Bit-Rechner ab: „Ballistix“, Futuro-Sport im Stil von „Speedball“. Kurz darauf sattelte das Team komplett auf den technisch überlegenen Commo-Compi um, was dem Amiga Klassiker wie die

„Shadow of the Beast“-Trilogie oder das leicht strategische Ballerspektakel „Awesome“ bescherte. Zuletzt erschienen (wie immer unter den Fittichen von Psygnosis) die Plattformen von „Brian the Lion“; Gründe genug also, um Firmeninhaber und -mitbegründer Martin Edmondson im heimischen Gatehead zu besuchen...

?: Martin, mittlerweile dürften die beschaulichen Zeiten, als ihr noch ein Duo wart, wohl vorbei sein?

ME: Ja, Paul Howarth hat uns inzwischen zwar verlassen und

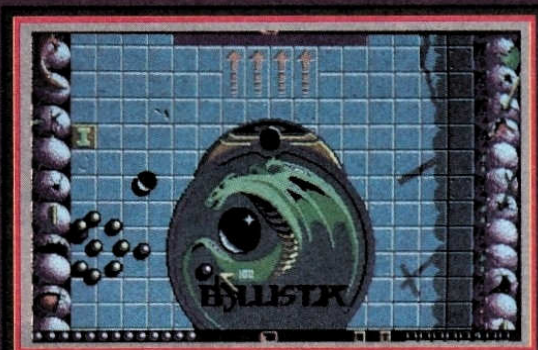
arbeitet jetzt freiberuflich für Psygnosis, trotzdem sind wir zu viert. Während Mike Troughton und Russel Lazari echte Programmierfreaks sind und Phil Baxter den Pinsel schwingt, bin ich für Gamedesign und organisatorische Aufgaben zuständig; ab und an setze ich mich aber auch noch selbst an den Assembler. Weniger zeitraubende Arbeiten wie etwa die Begleitmusik für unsere Spiele lassen wir meist außer Haus erledigen.

?: Nochmals zurück zu den Anfängen, wie lief das seinerzeit bei dir?

ME: Nun, bereits zu meiner Schulzeit habe ich zusammen mit meinem Kumpel Nicholas Chamberlain die Spiele „Ravenskull“ und „Codename: DROID“ für den BBC-Computer geschrieben. Das Gerät wird bei Euch in Deutschland wahrscheinlich kaum jemand kennen, aber bei uns war es Mitte der 80er Jahre vor allem als Schulrechner ziemlich populär. Na ja, jedenfalls haben sich die Games erstaunlich gut verkauft und mir etwas Geld eingebracht, weshalb ich mich dann mit Paul zusammengeraut und Reflections gegründet habe.

?: War es nicht ein enormes Wagnis, sich so früh auf den Amiga zu konzentrieren?

ME: Allerdings, denn ST-Games verkauften sich gerade in England bedeutend besser! Doch die Entwicklung war abzusehen, zumal alle Amiga-User die schlampigen und lustlos runterprogrammierten ST-Umsetzungen herzlich satt



Das Debut: Ballistix



Die Stratego-Ballerei: Awesome

hatten. Und „Shadow of the Beast“ zeigte dann ja auch erstmals, was auf Commos 16-Bitter wirklich machbar war – die Leute honorierten das.

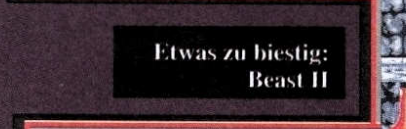
?: Und ist es nicht inzwischen wieder ein enormes Wagnis, sich immer noch auf den Amiga zu konzentrieren?

ME: Ja, leider. Vor ein, zwei Jahren hätte man das noch als Unsinn abtun können, mittlerweile sieht's anders aus. Die Verluste durch Raubkopien werden nicht mehr durch die große Verbreitung des Amigas aufgefangen, weil sich die Masse der Zocker inzwischen auf gut ein halbes Dutzend verschiedener Systeme verteilt. Dazu kommt, daß der

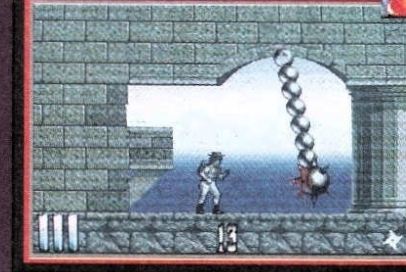
fach noch nichts ausplaudern. Weniger geheimnisvoll sind die Umsetzungen von „Brian the Lion“ für A1200 und CD³², da darf man sich schon bald auf satte Parallax-Effekte und zusätzliche Special-FX wie Blitz und Donner oder Schneestürme freuen. Auf CD gibt's darüber hinaus wirklich hübsche Transparenz-Effekte sowie neue und größere Levels, außerdem entfaltet sich hier im Spielverlauf eine richtige Story mit Missionen etc. Gerade für das CD³² wollen wir uns nämlich besondere Mühe geben, weil diese ewigen 1:1-Konvertierungen alter Amigagames nun wirklich niemand mehr sehen kann.



**Der Meilenstein:
Shadow of the Beast**



**Etwas zu biestig:
Beast II**



**Nicht mehr so schön,
aber schön spielbar:
Beast III**

REFLECTIONS?

Amiga in Amerika in den letzten Jahren völlig an Bedeutung verloren hat. Ausschließlich für diesen Rechner zu entwickeln, ist somit tatsächlich zu einem nahezu unkalkulierbaren Risiko geworden, denn ein Game wie „Brian the Lion“ verschlingt rund 300.000 Mark – und da sind die Kosten für Verpackung, Duplikation und Organisation noch gar nicht mitgerechnet! Wenn sich da jetzt gerade mal 5.000 bis 10.000 Stück verkaufen, machen wir herbe Verluste, daher werden die kommenden Produkte auch für verschiedene Hardware-Plattformen konzipiert. Unsere nächsten Titel werden also etwa auch für den PC erscheinen, während wir frühere Konvertierungen (z. B. „Shadow of the Beast“ für den 64er) immer an andere Teams abgetreten hatten.

?: Du hast das Thema gerade angeschnitten – was steht denn als nächstes von Reflections zu erwarten?

ME: Sorry, aber über das, was wir derzeit konkret in der Mache haben, können wir ein-

?: Die CD, das Medium der Zukunft?

ME: Keine Frage! Wogegen wir hoffentlich niemals ein Game auf Modul entwickeln müssen, denn der knappe Speicherplatz killt hier die Umsetzung der meisten neuen Ideen.

?: Wer bestimmt denn eigentlich, was, wofür und wie entwickelt wird – ihr oder Psychognosis?

ME: Also, wir entwickeln unsere Spiele wirklich von Anfang bis Ende selbst, Psychognosis redet uns überhaupt

nicht drein. Das macht die Arbeit sehr angenehm, denn wir behalten unsere kreative Freiheit, und das ist der einzige Weg, herausragende Games zu entwickeln. Inspiration hole ich mir oft aus der Spielhalle; die Idee zur 3D-Sequenz aus „Awesome“ kam mir z. B. am Sega-Automaten „Space Harrier“, während wir bei „Brian the Lion“ versucht haben, die Special-FX des 3D-Chips aus dem Super Nintendo nachzuahmen.

?: Was ja hervorragend gelungen ist...

ME: Ja, das ist auch der Grund, warum wir alle hier den Amiga so lieben – diese Kiste läßt sich wirklich kreativ programmieren, und wenn man sich Mühe gibt, kann

man die erstaunlichsten Effekte aus der ja bald zehn Jahre alten Hardware herauskitzeln. Dabei besteht natürlich die Gefahr, daß man sich zu sehr in die Technik verliebt und die Spielbarkeit darüber vergißt. Was uns zugegebenermaßen früher auch schon passiert ist.

?: Wie einsichtig! Welche persönlichen Vorlieben hast du außer dem Hang zur Selbstkritik noch zu bieten?

ME: Nachdem ich weder verheiratet noch sonstwie fest verbandelt bin, gehört meine Liebe den Autos. An den hierzulande leider eher raren Sonnentagen führe ich also meinen Lotus Esprit aus, dazwischen kurve ich in einem Ur-Quattro herum. Dann fahre ich noch Ski und Go-Kart; eigentlich mag ich alles, was mit Tempo verbunden ist. Natürlich gönne ich mir von Zeit zu Zeit auch mal ein Computerspielchen, obgleich gerade Plattformgames nicht so mein Ding sind. Aber sag' das bloß nicht Brian oder dem Beast!

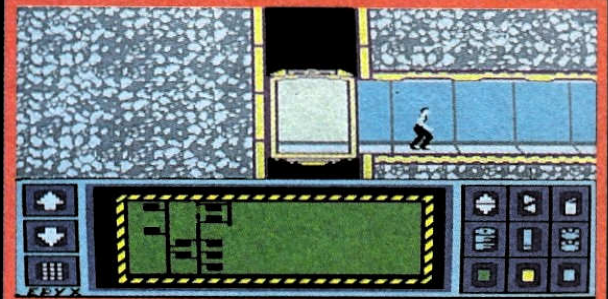
?: Keine Sorge, wir schweigen wie ein Grab. Nur ein artiger Dank für deine Gastfreundschaft und unsere besten Wünsche für die Zukunft kommen uns noch über die Lippen. (rl)



Demnächst auf CD: Brian the Lion

IMPOSSIBLE MISSION 2025

THE SPECIAL EDITION



Der Brotkasten läßt grüßen: Die klassische Version

Anno 1984 veröffentlichte Epyx am C64 die Urversion dieses legendären Geschicklichkeitsspiels, dem MicroProse nun eine aufgepeppte 1200er-Fassung spendiert hat. Schon damals war der Schwierigkeitsgrad relativ hoch...



Endlich wieder ein Compi!

Nach Wahl der Sprache schlüpft man in die Rolle eines von neuerdings drei Helden und fährt mit Fahrstühlen, aber auch anderen Transportmitteln von Plattform zu Plattform. Hier durchsucht man wieder alle herumstehenden Gegenstände nach den neun Teilen einer Platine, die dann in einer Art Schiebepuzzle zusammengesetzt werden. Ist das innerhalb des Zeitlimits geglückt, wird der Ausgangs-lift aktiviert und die nächste Ebene in Angriff genommen. Zu Beginn jedes Levels erhält man ein Paßwort, welches den späteren Wiedereinstieg an dieser Stelle ermöglicht.

Eine wichtige Rolle spielen immer noch die in den nunmehr verzweigten Levels (anno 64er waren es ja einzelne Räume) herumstehenden Computerterminals: An manchen wird z.B. eine Senso-Variante gespielt oder im Stile von „Space Invaders“ kräftig geballert – im Erfolgsfall darf man sich eins von zehn verschiedenen Extras aussuchen. Dann wird man vielleicht vorübergehend unverwundbar, erhält Waffen, um den zahllosen Wachrobotern gehörig einzuheizen, kann die Gegenstände schneller untersuchen oder erreicht mit einem Jetpack sonst unzugängliche Stellen. Feindberührungen und Stürze in die Tiefe werden wie gewohnt nicht mit Lebensverlust, sondern mit Zeitabzug bestraft.

Als Dreingabe hat man zusätzlich das alte Original auf die beiden Disks gepackt. Im

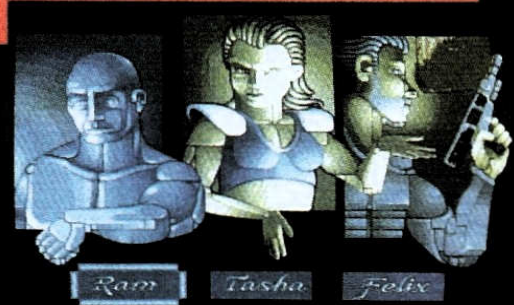
direkten Vergleich wirkt die neue Optik natürlich wesentlich besser, aber trotzdem kaum zeitgemäß: Die ohnehin langweilige Grafik ist relativ farbarm, und das multidirektionale Parallax-Scrolling ruckelt unübersehbar. Den berühmten Salto beherrschen die Helden allerdings nach wie vor bravourös, so wie die flüssigen Animationen der

Sprites überhaupt nett anzusehen sind – nur daß sie in Zeitlupe abzulaufen scheinen. Die Sound-FX und die fetzige Musik passen hervorragend zu der ebenso düsteren wie hektischen Atmosphäre, lediglich der markerschütternde Schrei beim Sturz in die Tiefe besitzt nicht mehr den Charme des Originals. Die aus Stick- und Tastaturkommandos zusammengesetzte Steuerung zerrt dagegen kräftig am Nervenkostüm: Wer einmal versucht hat, per Knüppel und Feuerknopf über einen der Wachrobbis zu springen und dabei gleichzeitig mit der Help- oder Del-Taste im Inventory auf die Needle-Gun umzuschalten, um gleich nach der Landung dem nächsten Droiden via Leertaste eins in die Schaltkreise zu geben, weiß, was gemeint ist...

Eine Empfehlung fällt hier somit schwer wie selten, denn Nostalgiker werden wohl immer noch das Original bevorzugen, während der Nachwuchs das Game insgesamt etwas altbacken finden dürfte. Zudem ist der Schwierigkeitsgrad dieser



Nichts ist unmöglich?!



Mehr Helden, mehr Spaß!

Version so hoch angesiedelt, daß sie ihren Titel zumindest für Gelegenheitshüpfer voll zu Recht trägt. Na ja, ein Fall für Fans. (st)



Und wieder eine fertige Platine

IMPOSSIBLE MISSION 2025

(MICROPROSE)

JUMP & RUN

62%

„GRÜFTIG“



GRAFIK	61%
ANIMATION	63%
MUSIK	71%
SOUND-FX	66%
HANDHABUNG	59%
DAUERSPASS	61%

VARIABEL: 2 STUFEN

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

Wen findet

Otto

wirklich

gut?

Schreiben Sie uns und gewinnen Sie!
(Nur eine Antwort ankreuzen)

- Elefanten namens Otti
- Kinder der Bundesliga
- übereinandergestapelte Stadtmusikanten
- Kiwis aus Neuseeland
- pannenlose Torwarte
- ... oder den Bundesliga Manager Hattrick

Unter den Einsendern
verlosen wir insgesamt
111 „richtige Antworten“:
Den Bundesliga Manager Hattrick

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Einsendeschluß ist der 30. Juli 1994

AJ 5/94



Coupon an:
Software 2000
Stichwort „Hattrick“
Postfach 110
23691 Eutin



SOFTWARE 2000
Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline (0 52 41) 98 60 10

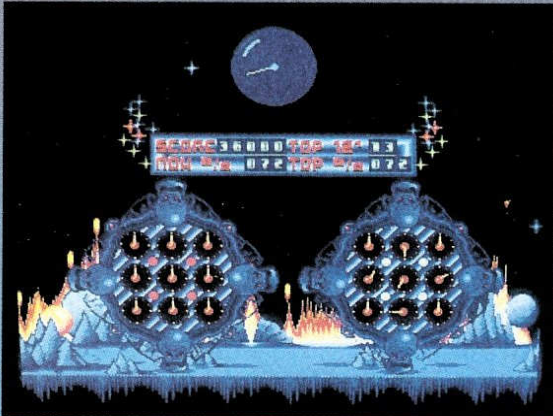
REAL GENIUS

Rubiks Zauberwürfel hat schon so manchen Tüftel-freak an den Rand des Wahnsinns gebracht – mit dem Knobelspielchen der aktuellen Ausgabe des „Amigo!“-Diskmags ergeht es einem kaum besser.

Eine der zahllosen (nichtdigitalen) Varianten, die der Erfolg des Würfels seinerzeit mit sich brachte, war die Knobel-Uhr „Rubik's Clock“; sie diente

auch als Vorbild für diesen Hirnzermarterer: Auf Vorder- und Rückseite einer großen Uhr befinden sich jeweils neun kleine Zifferblätter; die dazugehörigen Zeiger sollen nun unter Zeitdruck allesamt auf die Position 12 Uhr mittags gedreht werden. Auf dem Screen sind die beiden Uhrenseiten natürlich nebeneinander platziert, zum Verstellen der Zeitmesser dienen vier kleine Knöpfe.

Was die Sache so ungemein schwierig macht, ist die interne Verbindung der Wecker – jede Drehung an einem Zeiger verstellt auto-



Was sagt die Uhr?

matisch auch etliche der anderen. Um das zu verhindern, können mit Hilfe von vier Sperrstiften einige der Zifferblätter zeitweilig gesperrt werden, was ähnlich wie beim originalen Zauberwürfel letztlich zu einer astronomischen Anzahl möglicher Dreh- und Sperrkombinationen führt. Wer es trotzdem innerhalb des (viel zu knappen) Zeitlimits schafft, alle Uhren auf 12 Uhr zu stellen, darf sich in einer Highscoreliste verewigen.

Optisch wird erschütternd wenig und akustisch nur ein mäßiger Technosong geboten; auch die Maussteuerung ist aufgrund der arg winzigen Drehregler eine Wissenschaft für sich. Aber vor allem machen Spiele dieser Art als stromlose Hardware halt viel mehr Spaß als in der Versoffung. Und da auch die beiden zusätzlichen Utility-Programme auf den Disks nur PD-Niveau bieten, ist auch diese

Ausgabe von „Amigo!“ ihr Geld nicht wert. (md)

REAL GENIUS (COMPUTEC)	
DISKETTEN-MAGAZIN	
28%	
„NIVEAULOS“	
GRAFIK	24%
ANIMATION	9%
MUSIK	40%
SOUND-FX	—
HANDHABUNG	49%
DAUERSPASS	31%
FÜR EXPERTEN	
PREIS	DM 19,80
SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	HIGHSCORES
DEUTSCH	KOMPLETT

DANGEROUS STREETS

Zuerst auf dem CD³² und erst kürzlich dann am A1200 hat sich diese schwachbrüstige Klopperei schon gründlich blamiert, doch die Jungs von Flair lassen nicht locker – am 500er war ja noch ein Fettöpfchen frei...

...in das man kopfüber springen konnte: Wo ehemals wenigstens noch die Präsentation zu gefallen wußte, ist

jetzt sozusagen das pure Grauen angesagt. Das Titelbild geht gerade noch so in Ordnung, aber was einen dann auf den Kampfscreens (Dschungel, Stadt etc.) erwartet, kommt derart abgespeckt daher, daß man sich fragt, wofür hier eigentlich ein ganzes Megabyte Speicher benötigt wird?! Die Steuerung ist jedenfalls garantiert unschuldig, denn

am gründlich verkorksten Handling der acht anwählbaren Prügelknaben hat sich kein Jota verbessert. Zwar gibt es immer noch einen Zweispielermodus, das Training und den Turnierkampf, doch genügten all diese Selbstverständlichkeiten ja bisher schon nicht, um das Spiel

auch nur halbwegs akzeptabel zu machen. Denn die Kampftechniken waren und sind erbärmlich ärmlich, ganz abgesehen davon, daß hier ebenso hemmungswie erfolglos bei „Body Blows Galactic“ geklaut wurde. Einzig der Fight mit einem menschlichen Partner mag für kurze Zeit gefallen, dabei gewinnt dann allerdings regelmäßig derjenige, der besser am Stick zu rütteln vermag. Von gezielter Steuerung kann nach wie vor kaum die Rede sein, und nachdem Freund und Feind ihre Minimalanimationen dermaßen unberechenbar vorturnen, ist besonders im Mirror-Match mit zwei identischen Sprites oftmals sehr schwer auszumachen, wer nun wer ist.

Kurz und miserabel: Im dritten Anlauf ist es den Programmierern endgültig gelungen, aus einem schlechten Game ein Fiasko zu machen – wir gratulieren! (ms)



DANGEROUS STREETS (FLAIR)

PRÜGEL-ACTION

20%

„NIEDERSCHMETTERND“



GRAFIK	66%
ANIMATION	54%
MUSIK	46%
SOUND-FX	39%
HANDHABUNG	16%
DAUERSPASS	18%

VARIABLE: 3 STUFEN

PREIS **DM 69,-**

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



Hau wech...

LUKAS IS BACK !!!

BI-FI DIE ZWEITE

ACTION
IN
HOLLYWOOD

ANRUFEN UND GEWINNEN -
0 30 / 1 98 18 !!!

BI-FI ROLL VERLOST TÄGLICH DAS ADVENTURE
"ACTION IN HOLLYWOOD" FÜR PC UND AMIGA !!!

BEGLEITET LUKAS AUCH
DIESMAL BEI EINEM
HEISSEN ACTION-
ADVENTURE, QUER
DURCH DIE FILMKULISSEN
DER TRAUMFABRIK.



HIER NOCH EIN TIP:
IN JEDER BI-FI
MEHRSTÜCKPACKUNG
GIBT'S JETZT TOLLE
TATTOOS MIT
HINWEISEN ZUM SPIEL.



Das Dimensionsloch

Anfang des Jahres stellte uns Gremlins Dimensions-Ninja erstmals seine Partnerin Zooz vor, jetzt hüpfert er mit ihr durch eine spezielle A1200-Version – über die es leider wenig Spezielles zu berichten gibt...

nacheinander) und der Musik/FX-Begleitung (entweder/oder) ließ man alles beim alten, obwohl gerade hier spezielle Veränderungen angebracht gewesen wären. Trotz Aufkleber und Poster in der Packung bleibt also ein etwas



Keine neuen Dimensionen am 1200er

Story und Gameplay sind natürlich wie gehabt: Zool und/oder Zooz müssen dem Treiben des bösen Krool Einhalt gebieten, indem sie durch sechs bonbonbunte Plattformlevels voller drolliger Gegner, nützlicher Extras und origineller Überraschungen sprinten bzw. hüpfen. Vom Spielerischen her gibt's auch nach wie vor nix zu mäkeln, allerdings war der Sprung aus der „n-ten“ Dimension auf den 1200er mit allerlei technischen Schludereien verknüpft.

So wird dem Spieler hier zwar standesgemäß eine HD-Installation offeriert, doch macht bereits die umständliche Bootprozedur die Freude darüber wieder zunichte. Abhilfe schafft nur zusätzlicher Arbeitsspeicher, der jedoch nicht auf einer Turbokarte sitzen darf, denn mit derartiger Exotik verweigert das eigensinnige Ameisen-Duo jede Zusammenarbeit. Grafisch hat sich ebenfalls kaum etwas getan: Eine einzige schlappe Parallaxebene ist dazugekommen, während man

schaler Eindruck zurück, denn sowohl dieses grundsätzlich immer noch tolle Jump & Run als auch der tolle 1200er hätten eine etwas liebevollere Umsetzung verdient. (ms)



ZOOL 2 (GREMLIN)

JUMP & RUN

77%

„UNBefriedigend“



GRAFIK	83%
ANIMATION	83%
MUSIK	82%
SOUND-FX	80%
HANDHABUNG	68%
DAUERSPASS	75%

VARIABLE: 3 STUFEN

PREIS DM 69,-

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

die Hintergrundanimationen nicht vermehrt hat – und daß es bei hohem Spriteaufkommen immer noch ruckelt, ist ebenfalls kein Ruhmesblatt für die Programmierer.

Auch beim Zweispielermodus (nur



Wahr ist, daß wir diese Steinchenknochelei bereits im Februar getestet haben. Wahr ist aber auch, daß sie nur wegen erheblicher Schwächen im Handling eine triste 40er-Note hinnehmen mußte – was sich nun geändert hat!

Wenn ein Hersteller bereit ist, Fehler einzusehen und sein Programm nochmals gründlich zu überarbeiten, dann sollte auch der Kritiker zu einem nochmaligen Test bereit sein, stimmt's? Und weil man bei Brainwave Entertainment zwar Grafik, Sound und Gameplay unangetastet ließ, ansonsten jedoch wirklich jede rohe Kante glattraspelte, erzählen wir

Doch während der Spaß einst durch die äußerst eigenwillige Steuerung buchstäblich im Keim erstickt wurde, funktioniert die Handhabung nunmehr ohne Fehl und Tadel. Auch das Gamedesign hat sich durch die 20 zusätzlichen Einführungslevels grundlegend verbessert, doch sollte sich niemand einlullen lassen: Über kurz oder lang wird's ausgesprochen knackig!

Dank der lobenswerten Detailarbeit avanciert Images also zu einer nicht gerade einfachen, aber gut spielbaren Knochelei für Leute ohne größere grafische Ansprüche – andere Hersteller mögen sich ein Beispiel nehmen. (jn)



Der magische Verschiebe-Bahnhof

Euch heute eben erneut die Geschichte vom Magier und dem verschwundenen Zauberstab:

Um sein Handwerkszeug wiederzufinden, muß sich der kleine Kerl durch neuerdings gleich 100 optisch eher unspektakuläre Labyrinthlevels im Mauerdesign schieben und ziehen. Schieben und ziehen? Jau, denn hier läßt „Sokoban“ grüßen – bunte Steinchen, Kugeln und manchmal auch unbewegliche Gemmen sind unter Zeitdruck zu einem bzw. mehreren vorgegebenen Mustern zusammenzubasteln, wobei Sonderfeatures wie Farbwechsel-Generatoren oder begrenzt bewegliche Helfersteine die Denkarbeit auflockern.

IMAGES

(BRAINWAVE ENTERTAINMENT)

STEINEREI

62%

„BESSER“



GRAFIK	19%
ANIMATION	60%
MUSIK	64%
SOUND-FX	21%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	66%

FÜR KÖNNER

PREIS DM 45,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	HIGHSC./PASSW.
DEUTSCH	KOMPLETT

I WANT YOU

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

(0 24 03) 2 11 88

Jülicher Straße 53-55 · 52249 Eschweiler



Stardust.....	A	35,99
Street Fighter 2.....	A	28,99
S. U. B.....	V	54,99
Super Sport Challenge.....	A	67,99
Syndicate.....	V	59,99
Team 17 Collection Vol. 1.....	A	54,99
(Body Blows, Overdrive, Superfrog)		
Terminator 2 - Arcade Game.....	A	54,99
The Greatest.....	A	54,99
(Dune, Jimmy White Snooker, Lure of Temptress)		
The Lost Vikings.....	V	67,99
Theatre of Death.....	A	59,99
Tornado.....	A	67,99
Transarctica.....	V	54,99
Traps 'n Treasures.....	A	59,99
Turrican 3.....	A	59,99
Uridium 2.....	A	47,99
Wing Com. 1 (ANGEBOT).....	V	39,99
Winter Olympics.....	A	59,99
Winter Super Sports.....	A	24,99
Yo!Joel.....	A	54,99
Zool 2.....	A	47,99

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

AMIGA CD 32		
Alien Breed Sp. Ed. + Qwak.....	A	47,99
Arabian Nights.....	A	47,99
Bubba 'n Stix.....	A	54,99
Chuck Rock 1.....	A	28,99
Deep Core.....	A	47,99
Disposable Hero.....	A	54,99
Elite 2 - Frontier.....	V	54,99
Labyrinth of Time.....	E	54,99
Lemmings 1.....	A	47,99
Liberation - Captive 2.....	E	59,99
Lotus Trilogy (1, 2 und 3).....	A	54,99
Mean Arenas.....	A	47,99
Microcosm.....	A	99,99
Morph.....	A	47,99
Naughty Ones.....	V	47,99
Pinball Fantasies.....	A	59,99
Prates Gold.....	A	59,99
Project X + F17 Challenge.....	A	47,99
Second Samurai.....	A	54,99
Seek & Destroy.....	A	47,99
Sensible Soccer.....	A	47,99
Sleepwalker.....	A	54,99
Trolls.....	A	54,99
Whales Voyage.....	V	54,99
Zool.....	A	54,99

Joysticks Competition Pro		
Mini, schwarz, inkl. 3,5" Disk.....	24,99	
Mini, transparent, inkl. 3,5" Box.....	29,99	
Mini, Special Edition, inkl. 3,5" Box.....	29,99	
Star Mini, transp.-blau, inkl. 3,5" B.....	34,99	
Standard, schwarz.....	23,99	
Standard, transparent.....	24,99	
Standard, Special Edition.....	24,99	
Star, transparent-blau.....	34,99	

HARDWARE		
Diskettenlaufwerke		
A - 500 intern.....	139,99	
A - 2000 intern.....	139,99	
Teac oder Sony extern.....	139,99	
Speichererweiterungen		
512 KB mit Uhr, abschaltbar.....	62,99	
A 600 auf 2 MB.....	159,99	
Festplatten Alpha Power		
170 MB, extern + Controller.....	699,99	
210 MB, extern + Controller.....	729,99	
Zubehör		
Kickstart Umschaltpl. mech.....	39,99	
Kickstart Umschaltpl. plus.....	49,99	
2.00 Rom.....	44,99	
Siegfried Copy.....	79,99	
Siegfried Antivirus Tools.....	59,99	

VERSAND 99

Alle Amiga-Programme benötigen in der Regel 1 MB. Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit * gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluss noch nicht vorrätig (bitte nachfragen). Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen inklusive Nachnahme DM 9,50 zzgl. Zahlkartengebühr (DM 3,-). Softwarebestellungen ab DM 250,- ohne Versandkosten. Vorkasse bitte per Scheck oder Überweisung. Bitte Spielpreise zzgl. DM 6,50 auf Konto-Nr. 1217 884 bei der Sparkasse Eschweiler, BLZ 391 501 00. Lieferung ins Ausland nur per Vorkasse zzgl. DM 30,- (Bitte nur Euro-Schecks oder Postbaranweisungen). Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsaufgabe.

HAPPY SOFT

Bestellannahme: 34246 Vellmar • Postfach
Telefon: 0561/576318

Geschäftszeiten:
Mo-Fr 10.00-18.30 Uhr
Sa 10.00-16.00 Uhr

Ladenlokal:
34246 Vellmar • Spohrstr. 9
Tel.: 0561-824014
Ladenpreise weichen von den Versandkosten ab!

1869	66,- DV	Epic	60,- DH	Pinball Wizard	21,- DH
1990 93er Edition	36,- DV	Eye of Beholder 1	39,- DV	Prates!	32,- DH
3D Construct. 2.0	117,- DV	Eye of Beholder 2	78,- DV	Pizza Connection	39,- DV
A-Train	72,- DV	F 117A Nighthawk	66,- DH	Pools of Darkness.DV	79,- DV
-Construction Set	42,- DV	F 17 Challenge	28,- DH	Popul.+Promis.Land	39,- DH
AA - War LLskies	60,- DH	F-19 Stealth Fight	35,- DH	Populous 2	48,- EV
Air Warrior	75,- DH	Fallen Empire	78,- DV	Premier Manager 2	48,- EV
Airbus A 320	64,- DV	Fire And Ice	48,- DH	Prime Mover	54,- DH
Airbus A 320 Amer.	84,- DH	Fire Samuraj	34,- DH	Prince of Persia 1	32,- DH
Alien 3	48,- DH	Flashback	60,- DV	Project X	27,- DH
Alien Breed 2	48,- DH	Fury o.the Furries	54,- DH	Puggsy	63,- DH
Alien Breed SE 92	25,- EV	Global Gladiators	50,- DH	Quarterpole	61,- DV
Ambermoon	78,- DH	Glodube	54,- DH	Quiwi	18,- DV
Anstoss	66,- DV	Goal!	55,- DH	Qwak	27,- DH
Apocalypse	49,- DV	Gobliins	60,- DV	Reach LLskies	35,- DH
Arabian Nights	59,- DV	Gobliins 2	66,- DV	Return Medusa Gold	67,- DV
A.Leans Pool Bi	48,- DH	Gobliins 3	66,- DH	Schatz i.Silbersee	78,- DV
Assasin	48,- DH	Gravity Force	27,- DH	Second Samurai	60,- DH
Assasin Sp.Edit.	27,- DH	Gunsnip 2000	66,- DH	Secret Monkey Isl	39,- DV
Aufschwung Ost	60,- DV	Hannibal	66,- DV	Sens.Soccer 92/93	48,- DH
Austeritz	19,- EV	Hattrick!	66,- DV	Sim Ant	39,- DV
B 17 Flying Fortr.	66,- DH	Hired Guns	59,- DH	Sim City Deluxe	78,- DH
Battle Isle 2	66,- DV	History Line 14-18	66,- DV	Sim City Earth	39,- DH
Battle Team	66,- DH	HOI	42,- DH	Sim Life	78,- DV
-Battleisle Data 2	48,- DH	Human Race Standal	49,- DV	Simon the Sorcerer	68,- DV
Beneath a Steelsky	69,- DV	Humans	40,- DH	Sleepwalker	60,- DH
Big Sea	60,- DH	Indiana Jones 3	39,- DV	Soccer Kid	59,- DH
Blastar	48,- DH	Indiana Jones 4	79,- DV	Software Manager	67,- DV
Body Blows	48,- DH	Intern.Open Golf	60,- DH	Space Hulk	66,- DH
Body Blows Galact.	66,- DH	Ishar	66,- DH	Space Legends	66,- DH
Budokan	32,- DH	Ishar 2	54,- DV	Space Quest 4 DH	39,- DH
Bund.Man.Prof 2.0	64,- DV	Jack Nicklaus Golf	32,- DH	Special Forces	39,- EV
Burntime	66,- DV	Jonathan	79,- DV	Star Trek	75,- DV
Campaign	72,- DV	Jurassic Park	54,- DV	Starbyte N.2 Coll.	66,- DH

AMIGA	AMIGA CD 32
Body Blows Galact.	48,- DH
Canon Fodder	54,- DH
Chortbreaker	69,- DV
Mr. Nutz	79,- DV
Pizza Connection	79,- DV

-Mission Disk 1	42,- DH	Kingmaker	66,- DV	Stardust	36,- DH
Canon Fodder	54,- DH	Kings Quest 6	60,- DV	Steel Empire	59,- DH
Caribbean Desaster	67,- DV	Krustys Fun House	49,- DH	Steigenb. Hotelm.	48,- DV
Castles o.Dr.Brain	39,- DV	Legend of Valour	79,- DV	Street Fighter 2	32,- DH
Championsh.Mn.93	60,- DH	Legends o.Kyrandia	66,- DV	SUB	57,- DV
Chaos Engine	54,- DH	Lemmings 2	59,- DH	Superfrog	48,- DH
Chortbreaker	69,- DV	Links	33,- DH	Syndicate	59,- DV
Christoph Kolumbus	72,- DV	Lion Heart	54,- DH	Tearaway Thomas	39,- DH
Chuck Rock	39,- DH	Lords of Power	72,- DV	Terminator 2	29,- DH
Chuck Rock 2	48,- DH	Lords of Time	39,- DH	Terminator 2(Virgin)	54,- DH
Civilization	75,- DV	The Lost Viking	66,- DV	The Krystal	29,- DV
Combat Air Patrol	59,- DH	Lothar Matthäus	59,- DV	The Manager	48,- DV
Conquistador	66,- DV	Lotus Compil.(1-3)	54,- DH	Theatre of Death	60,- DH
Contra	36,- DV	Lure of Tempress	39,- DV	Tornado	66,- DH
Cool Spot	54,- DH	M 1 Tank Platoon	32,- DH	Transarctica	54,- DV
Crazy Cars 3	39,- DH	Mad News	66,- DV	Traps n Treasures	60,- DH
Cruise La.Corsica	59,- DV	Mad TV	39,- DV	Triple Action 5	35,- DH
Curse of Enchantia	60,- DH	Magic of Endoria	66,- DV	Trivial Pursuit	32,- DH
DSA	72,- DV	Manchester United	27,- DH	Turrican 3	48,- DH
Death Knig.o.Krynn	39,- DV	McDonald Land	35,- DH	UGH!	29,- DV
Delivery Agent	37,- DV	Night and Magic 3	66,- DV	Ultima 5	39,- EV
Del.Sensible Cons.2.0	149,- EV	Missiles ov.Xerion	49,- DH	Ultima 5	48,- DH
Deluxe P.4.5 AGA	186,- DV	Monkey Island 2	78,- DV	Yking Fields	60,- DH
Der Clou	67,- DV	Monopoly	69,- DV	Yroom + Data	39,- DH
Der Patrizier	66,- DV	Morph	49,- DH	Walker	60,- DH
Desert Strike	60,- DH	Mortal Combat	54,- DH	War in the Gulf	69,- DH
Die Siedler	78,- DV	Mr. Nutz	49,- DH	Waterloo	19,- DH
Dogfight	69,- DH	Napoleonic	66,- DH	Ween	66,- DV
Dooms	49,- DH	Nick Faldo Golf	78,- DV	Whales Voyage	66,- DV
Dream Team Com.	60,- DH	No Second Price	57,- DV	Wing Commander	27,- EV
Dune 2	54,- DV	On The Road	60,- DV	Winter Olympics	61,- DH
Dyna Blaster	60,- DH	One step beyond	48,- DH	Winter Super Sport	29,- DH
Dynatech	54,- DV	Overdrive	19,- DH	Wiz 'n Liz	60,- DH
Eidhockey Manager	12,- DH	Parosol Stars	49,- DH	WWF Wrestling	29,- DH
Elec.Pool Billard	72,- DV	Penthouse Hot Num	36,- DV	WWF Wrestling 2	39,- DH
Elite 2	54,- DH	Penthouse Deluxe	54,- DV	Xmas Lemmings	39,- DH
Elite 3	36,- DH	Perfect General	72,- DV	Yo! Joel	54,- DH
Evilman Arcade Game	66,- DV	Disa-Disk	42,- DH	Zepplin	66,- DV
Elysium	25,- DH	Pinball Dreams	48,- DH	Zool 2	42,- DH
Ermald Mine 2	30,- DH	Pinball Fantasies	54,- DH	Zool 2	49,- DH
Ermald Mine 3 Pro	25,- DH				

Amiga CD 32	Amiga CD 32	Amiga CD 32			
Alien Br.SE + Qwak	55,- DH	Lotus Trilogy	56,- DH	TFX	69,- DH
Deep Core	51,- DH	Microcosm	99,- DH	Trolls	57,- DH
Eite 2 Frontier	63,- DV	Project X + F 17	55,- DH	Ultimate Body Blow	57,- DH
Jurassic Park	63,- DH	Sensible Soccer	51,- DH	Whales Voyage	57,- DH
Labyrinth of Time	57,- EV	Soccer Kid	63,- DH		

Amiga 1200+4000	Amiga 1200+4000	Amiga 1200+4000			
Alien Breed 2	57,- DH	Elysium	69,- DV	Second Samurai	63,- DH
Anstoss	69,- DV	Hattrick	69,- DV	Simon the Sorcerer	82,- DV
Body Blows Galac.	57,- DH	Ishar	63,- DV	Soccer Kid	63,- DH
Burntime	69,- DV	Jurassic Park	63,- DH	Star Trek	75,- DH
Civilization	69,- DV	Kings Quest 6	63,- DV	SUB	59,- DV
Dune 2	69,- DV	Morph	63,- DH	TFX	69,- DH
Der Clou	57,- DV	Penthouse Deluxe	63,- DH	Zool 2	51,- DH
Dynatech	51,- DH	Pinball Fantasies	57,- DH		

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

SERVICE-LINE

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

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

Superpreise Händleranfragen erwünscht **Superpreise**

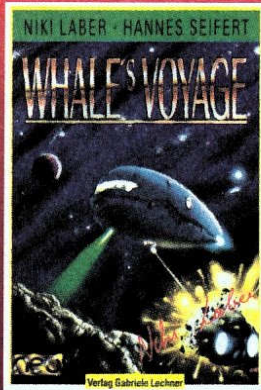
Versandkosten: 8,- DM, versandkostenfrei bei Bestellungen ab 250,- DM
Lieferung per Nachnahme + 4,- DM + Gebühr für Zahlkarte/Vorkasse
Ausland: nur Vorkasse + 15,- DM Versandkosten - es gelten unsere AGB
* = bei Drucklegung noch nicht verfügbar · Irrtum und Änderung vorbehalten

EXKLUSIV

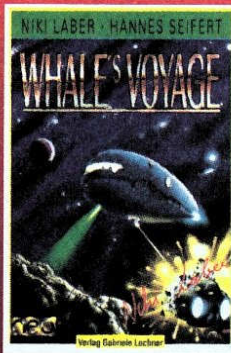
**HABEN, WAS KEIN
ANDERER HAT!**

NEU

3 WAHNSINNS-NEUHEITEN IM JOKER-SHOP



Das vom Autor handsignierte
WHALE'S VOYAGE-BUCH
ist nicht nur eine Komplettlösung
zum Spiel, sondern vor allem ein
echtes Rollenspiel zum Mitmachen!
Komplett: nur abenteuerliche 39,- DM



Exklusivität im **DOPPELPAK!**
WHALE'S VOYAGE-BUCH & CD
kommen vom Autor bzw. Komponisten
handsigniert zu Euch, um Augen und Ohren
gleichzeitig zu verwöhnen!
Der Komplettpreis: verbilligte 50,- DM

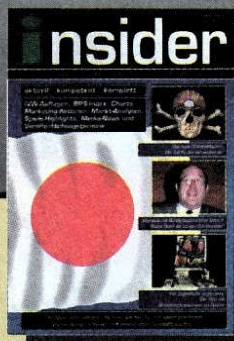


Das haut den stärksten Robot um:
TURRICAN-CD
16 Mega-Tracks von Chris Hülsbeck
in einer vom Meister persönlich
handsignierten Sonderauflage!
Kostenpunkt: nur musikalische 31,- DM

BESTELLDRESSE: Joker Verlag · „JOKER SHOP“ · Bretonischer Ring 2 · 85630 Grasbrunn

(Nachnahmesendung ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 5,- DM Postgebühren im Inland bzw. 10,- DM für
Auslandsbestellungen dazuschlagen.)

Das Magazin, auf das eine ganze Branche gewartet hat !



insider

DAS HANDELSMAGAZIN DER COMPUTER- UND VIDEOSPIELINDUSTRIE

Gegen
Gewerbenachweis
gratis!

Nur im
ABO erhältlich!

Endlich auch in Deutsch-
land, aus Deutschland
und für Deutschland: Je-
den Monat die wichtig-
sten News und Infos von Insidern für Insider!
Im Heft finden Sie internationale Charts, die
aktuellen BPS- und IVW-Listen, das Neueste
aus den Fachverlagen und Softwarekonzer-
nen, Ankündigungen, Vorstellungen, Inter-
views, Features, Hintergrundberichte und
natürlich auch ein bißchen Branchen-Klatsch.
Damit ist **insider** das optimale Medium, um
sich über Branchen-Interna zu informieren und
sich selbst zu präsentieren, um Partner oder
Mitarbeiter zu gewinnen.

Sprechen Sie mit uns über Werbekonditionen
(Tel. 04221/120004, Hr. Borgmeier), oder for-
dern Sie Unterlagen sowie – gegen Gewer-
benachweis – Ihr Gratis-Abonnement an:

**Joker Verlag
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn**

insider ABO-COUPON

Das Abonnement gilt für ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich bei Nichtkündi-
gung automatisch um ein weiteres Jahr. Der Preis beträgt 120,- DM pro Jahr (Ausland:
140,- DM), das Porto ist inklusive.

Ja, ich möchte **insider** abonnieren und
bezahle durch Bankabbuchung:

Kontoinhaber: _____

Konto-Nr.: _____

Geldinstitut: _____

Bankleitzahl: _____

per Vorkasse:
Scheck oder Bargeld liegt bei:

nach Rechnungserhalt durch:
Überweisung auf Postgirokonto:
Nr.: 444714-806 BLZ 700 100 80

Name / Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ / Wohnort

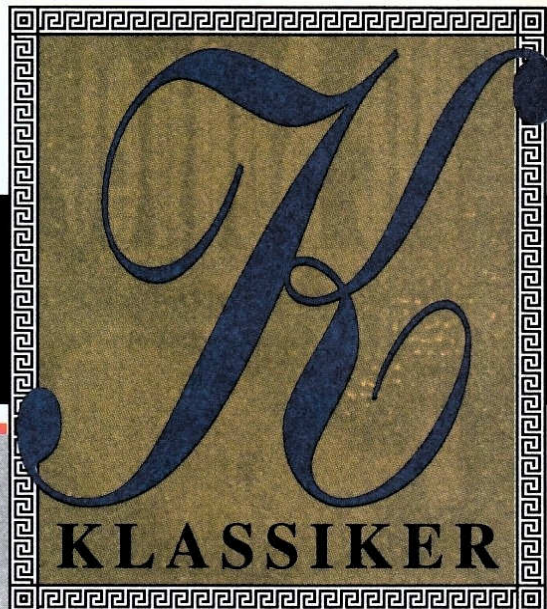
Datum / 1. Unterschrift

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht
Tagen bei insider, Joker Verlag, Bretonischer Ring 2,
85630 Grasbrunn widerrufen.
Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung
des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des
Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift

In unserer Erstausgabe vom November 1989 behauptete ein gewisser Michael Labiner, daß sich die Programmierer „Martin Edmondson und Paul Howarth mit Beast selbst ein Denkmal gesetzt haben“ – wie wahr!

SHADOW of the Beast



KLASSIKER

Das damals noch kaum bekannte Reflections-Team hatte zuvor schon das „Speedball“-ähnliche „Ballistix“ für Psygnosis geschrieben; durch den biestigen Erfolg unseres heutigen Klassikers schnellten sogar hier die Verkäufe nochmals in die Höhe. Dabei bot das Spielprinzip doch wenig mehr als die auch seinerzeit schon übliche Plattform-Kost:

(End-) Gegnern sind dabei erlaubt – danach ist alles verloren, denn es wurden weder Highscoreliste noch Continuefunktion eingebaut.

Wie, zum Henker, konnte es ein derart hausbackenes Game nur zum gefeierten Kultobjekt bringen? Nun, es war die phänomenale Grafik, die hier das Staunen der Massen hervorrief: Wildnis, Schlösser, Baumhöhlen, Labyrinth – all das sah nicht nur verblüffend gut

lange beibehaltenen Tradition textiler Zugaben ja leider wieder gebrochen.

Die Chronistenpflicht gebietet es aber auch, die kleinen Fehler im Gamedesign (u.a. eine nicht abbrechbare Endsequenz und lange Zwischenladezeiten) nicht ganz zu verschweigen. Sie wurden erst bei den zahlreichen Umsetzungen ausgemerzt, so daß z.B. die Versionen für den C64 und Ataris Lynx noch ein Quentchen spielbarer ausfielen als das Amiga-Original. Der Nachfolger war dann sogar ein Reinfall, da viel zu schwer und streckenweise auch unfair; beim dritten Beast ging das Gameplay wieder in Ordnung, während die Grafik nicht mehr zur alten Größe



Applaus für das originale Biest!

führt und so lange mit Kräutertinkturen und Hypnose behandelt, bis er einem überdimensionalen Ziegenbock glich. Als er das endlich auch selber schnallt, schwört er natürlich bittere Rache, selbst wenn er dafür durch 13 Levels mit 132 verschiedenen Monstern latschen muß. Anfangs kann er dort nur hüpfen und relativ simple Schläge (links/rechts bzw. oben/unten) austei- len, aber im Lauf der Zeit entdeckt man dann auch einige Extrawaffen wie z.B. Feuerbälle, gute und böse Zaubertänke sowie Schlüssel für die versteckten Geheimräume. Zwölf Feindberührungen mit den massenweise auftretenden

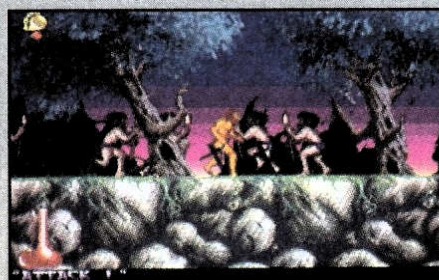
aus, es scrollte auch mit 50 Bildern pro Sekunde parallax und dennoch völlig ruckfrei am Spieler vorbei. Das war praktisch Coin Op-Qualität und ließ den verzückten Betrachter gerne über die eckige Animation des Hauptdarstellers hinwegsehen. Den Begleitsound von Altmeister David Whittaker charakterisierte Michael in seinem Test als „ziemlich ausgeflippt, irgendwie psychedelisch“ und hatte damit ebenso recht wie mit dem Lobgesang auf die Joysticksteuerung. Erwähnenswert ist auch das T-Shirt, welches Psygnosis der Box beilegte – inzwischen haben die Liverpöler mit der damals neu eingeführten und

zurückfand. Anschließend unternahm Reflections mit „Awesome“ einen recht durchwachsenen Ballerausflug in den Weltraum, und den letzten Streich der Engländer, „Brian the Lion“, haben wir ja erst kürzlich getestet.

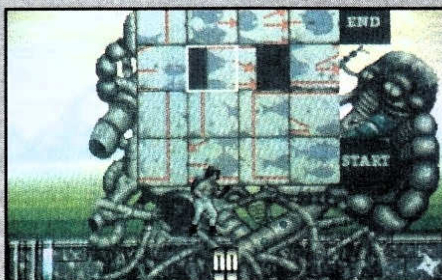
(mm)



Das legendäre T-Shirt



Biest Nummer zwei



Das dritte und bisher letzte Biest

ZEITSPIEGEL		
GESTERN		HEUTE
90%		72%
92%	GRAFIK	80%
91%	ANIMATION	79%
93%	MUSIK	85%
63%	SOUND-FX	54%
89%	HANDHABUNG	69%
86%	DAUERSPASS	70%
FÜR FORTGESCHRITTENE		

Die Budget-Bühne



Ruhm & Ehre:
Quest for Glory

Mach Dir die
Erde
untertan:
Sim Earth



Raubzug der
Preisjäger:
Birds of Prey



Have a break –
have a
Tennis Cup 2



Riskante
Plattform-
Wälder:
Risky Woods

Zum Kugeln:
Speedball 2



Seid mir begrüßt, Ihr Sparefrohs und Billigheimer – willkommen beim billigen Jakob! Wie gewohnt findet Ihr hier nur digitale Sonderangebote, also große Spiele, die aufgrund ihres Alters nunmehr zum kleinen Preis über die Ladentheke wandern.

Für kluge Köpfe

Sind Games etwa leichtverderbliche Ware? Wird ein Spiel schlechter, nur weil es bereits vorgestern und nicht erst gestern programmiert wurde? Nein, nein und nochmals nein! In diesem Sinne haben sowohl Kixx XL wie auch das deutsche Label Soft Price je zwei ganz besondere Leckerbissen im Angebot. Fangen wir mit den Kixxern an, die sich offenbar die Rechte an den älteren Sierra-Abenteuern sichern konnten, um quasi eine „Taschenbuch-Ausgabe“ daraus zu machen. Die aktuellen Novitäten heißen hier **Quest for Glory** und **King's Quest II** – wer also deutsch angeleitet die Hexe Baba Yaga jagen oder mit King Graham auf Brautschau gehen will, der sollte als Besitzer eines „großen“ Amigas (A2000, A3000, A4000) zwar lieber erst mal ein Testspielchen wagen, braucht aber ansonsten bloß 39 Steine für den König bzw. deren 49 für die Ehre auf den Tisch zu legen. Doch auch andere Firmen haben ihre Klassiker, zum Beispiel Maxis: Nur jeweils 49,- DM verlangt das neue Bomico-Label Soft Price für die namhaften Götterspeisen **Sim Earth** und **Sim Ant**. Sowohl der geologische Weltenschöpfer als auch die biologisch-dynamischen Krabbeltiere sprechen komplett deutsch, treten dafür aber beide auf Zwo- und Dreitausendern möglicherweise in den SIMulantenstreik.

Für flinke Finger

Ein kleiner Streifzug quer durch den Aktionisten-Garten steht heute allen Joystickquälern bevor, wobei mit **Birds of Prey** zunächst die Piloten zu ihrem Sonderangebot kommen: Wer Electronic Arts' berühmten Action-Flugi fliegen will, sollte möglichst keinen 600er, 2000er oder 3000er als Startbahn verwenden, Englisch können und dem Hause Hit Squad 39 Silberlinge vermachen. Nicht ganz so berühmt, aber doch recht nett war seinerzeit Loriciels **Tennis Cup 2**, deshalb gibt's das gute Stück jetzt auch bei Top Shots komplett in Deutsch für ganz besonders nette 19 Märker. Ähnliches (nicht berühmt, aber doch nett) gilt für Electronic Arts' Jump & Run **Risky Woods**, wo man nunmehr für 39,- DM englischsprachige Mönche befreien darf. An Zwei- und Dreitausendern raten wir zur Vorsicht, und das gilt einschließlich des Viertausenders auch für unseren abschließenden Kracher **Speedball 2**. Einstmals war dieser brutale SF-Sportpionier der Bitmap Brothers ja einer der Superhits schlechthin, und auch heute macht die deutsch angeleitete Roboter-Kugelei noch Laune, weshalb ein Transfer über 29 Mark aufs Konto von Kixx sicher keine Fehlinvestition darstellt.

Damit können wir das Thema Budget-Soft für diesen Monat ad acta legen, allerdings nur, um uns in vier Wochen wieder hier zu treffen, wenn das Motto erneut lautet: Das Spiel ist heiß, der Preis ein Sch... Hammer! (jn)

Jedes Spiel nur 29.- DM

**NUR SO
VORRAT LANGE
REICHT!**

CHUCK ROCK 2 ← **NEU**
KGB ← **NEU**
THE HUMAN RACE ← **NEU**
JACK NICKLAUS' GOLF
KICK OFF & EXTRA TIME
DELUXE STRIP POKER
COLOSSUS CHESS
BLOODWYCH
T.V. SPORTS FOOTBALL
VIRTUAL WORLDS



BESTELLCOUPON

Vorkasse (Geld bzw. Scheck liegt bei!)
 bitte plus 5.-DM für Porto! (+ 10.- DM Ausland)

Nachnahme (Bezahlung beim Postboten)
 nur im Inland möglich

- CHUCK ROCK 2
- KGB
- THE HUMAN RACE
- JACK NICKLAUS' GOLF
- KICK OFF & EXTRA TIME
- DELUXE STRIP POKER
- COLOSSUS CHESS
- BLOODWYCH
- T.V. SPORTS FOOTBALL
- VIRTUAL WORLDS

Meine Adresse

Name: _____
 Straße: _____
 Plz/Ort: _____
 Datum/ _____
 Unterschrift: _____

Bestelladresse

Hardware-Software
 und noch mehr
**MANFRED
 BERGLER**
 Fodermayrstraße 24
 80993 München
 Fax: 089/140 16 24

Coupon bitte ausschneiden (bzw. fotokopieren) und einsenden. Oder an 089/1401624 faxen.
ACHTUNG : Bitte mögl. zusätzlich die neue (5-stellige) Postleitzahl angeben!

Joysoft



APO CALYPSE

54.90

DEATH OF GLORY

89.90

CHAOS ENGINE

69.90

ELITE 2

69.90

DU KANNST NICH MAL KAUFEN ÜBER 1000 VERSCHIEDENE ARTIKEL. FORDERT JETZT DEN NEUEN PAPER KATALOG AN!

KUCK MAL IN JEDEM LADEN STEHEN COMPUTER, DIE DIR SICHER SCHNELL DIE AUSWAHL ERLEICHTERN

ICH BIN DER I. IM VERSAND KANNST DU DEIN PROGRAMM VORBESTELLEN. DAMIT HAST DU'S SCHNELLER ALS DIE MEISTEN.

HILFE!? HAST DU PROBLEME? RUF SOFORT UNSERE HOTLINE AN 0221 446981

GROSS HANDEL AB SOFORT JEDE MENGE IMPORTE AUS USA+ENGLAND

**NACHNAHME: 9 DM RECHNUNGSWERT AB 200 DM: VERSANDKOSTENFREI
ELPOST: 8+9 DM
UP: 6+9 DM
AUSLAND(postbar): 15 DM
VORKASSE INLAND: 6 DM**

AMIGA 500	
Action Replay	199.00
Armour Geddon 2	64.90
Battle Isle 2 dt * (Sept)	89.90
Beneath a Steel Sky dt	69.90
Big Sea dt	69.90
Brian the Lion **	59.90
Brutal Sport Football *	79.90
Captive 2 / Liberation	69.90
Chartbreaker dt	69.90
Cyberspace dt	84.90
Dangerous Streets **	69.90
Darkmere dt	74.90
Der Clou dt	79.90
Die Siedler dt	89.90
Eye of the Storm **	84.90
Horse Deluxe dt	49.90
Hetrick dt *	79.90
Innocent Until Caught dt	79.90
K240 **	59.90
King's Quest 6 dt	79.90
Legacy of Sorasail **	59.90
Legend o.Kyrandia 2 dt *	79.90
Mad Burger *	79.90
Med News dt	79.90
Mag.o.Endoria dt (4000)	84.90
Manch.U.Prem.League	74.90
Metalic Power **	99.90
Monopoly dt	59.90
Mr. Nutz **	59.90
Naughty Ones **	54.90
Outlander **	79.90
Perfection **	59.90
Pizza Connection dt	89.90
Puggey **	69.90
Quaterpole *	69.90
Rings o.Medusa Gold dt	79.90
Rise of the Robots *	79.90
Robinson's Requiem *	79.90
Rüschelsheim dt *	79.90
S.U.B. dt	64.90
Schwarze Auge 2 dt *	89.90
Software Manager dt	79.90
Space Crusade 2 *	69.90
St. Thomas **	79.90
Summer Olympics **	69.90
Team 17 Compilation **	69.90
Total Carnage **	64.90
U.F.O. (Microprose) **	79.90
Zeppelin dt	79.90
1200er	
Civilisation dt	89.90
Der Clou dt	79.90
Hetrick dt	79.90
Impossible Mission *	79.90
King's Quest 6 dt	79.90
Second Samurai **	69.90
Star Trek	79.90
Syndicate dt *	79.90
T.F.X. **	89.90
Wing Commander *	69.90
Wizardry 7 *	89.90
Zool 2 **	54.90

ab 1.6. NEUE ADRESSE
VERLEIH UND ABSCHEFFT!
AACHENER STR. 1004
50858 KÖLN
TEL: 0221/9486100
FAX: 0221/9486100

VERLEIH UND ABSCHEFFT bis 31.3.94
DÜRENER STR. 395
50935 KÖLN
TEL: 0221/4301047
FAX: 0221/4302157

GOTTESWEG 159
50939 KÖLN
0221 425566

MATTHIASSTR.24
50676 KÖLN
0221 239526

MÜNSTERSTR. 11
53111 BONN
0228 659726

WEHRHANN 24
ADRESSE: 211 D'DORF
0211 364445

FAHRGASSE 87
60311 FFURT
069 280179

BLONDEL STR. 10
52062 AACHEN
0241 406912

KAISERSTR. 54
53721 SIEGBURG
02241 68045

56068 KOBLENZ
SCHLOSS STR. 16
0261 309634

HÄNDLERANFAGEN WUNSCHT

JETZT NEU CD 32 SPIELE SOFORT-NACHFRAGEN

JETZT NEU: CLUEBOOKS USA IMPORT SOFORT-NACHFRAGEN

Super Preis

4D Sport Boxing **	19.90
Amnios (Paygnosis)	14.90
Aquatic Games **	39.90
Arnie 2	24.90
B.A.T. 2 dt	39.90
Blue Max	29.90
Bitmap Bros. 1 **	39.90
(Xenon, Cadaver, Speedball 2)	
Bubba 'n Stix **	39.90
Chaos Engine **	39.90
Chuck Rock 2 **	34.90
Crazy Sports Football **	39.90
Curse of Enchantia	39.90
D'Day **	49.90
Demoniak	14.90
Diggers ** 1200	39.90
Fantastic Worlds ** (Megalomania, Populous, Pirates, Realms, Wonderland)	49.90
Fight Simulator 2 **	29.90
Fly Harder **	19.90
Gateway U.S.Frontier dt	39.90
Gobilins 1 **	39.90
Great Courts 2 **	29.90
Humane Stand Alone **	34.90
lehar 2 dt 1200	39.90
Jonathan dt	39.90
Joysoft Special 1 **	19.90
Joysoft Special 2 **	19.90
Joysoft Special 3 dt	29.90
King's Quest 1 **	34.90
Larry 2 **	39.90
Legend of Fairhail dt	39.90
Lemmings Xmas **	44.90
Lionheart **	39.90
Lords of Doom **	19.90

Super Preis

Lotus 1-3 **	39.90
Lure of L.Temptress dt	29.90
Lotus 3 **	29.90
Mercenary 3 **	39.90
Overdrive **	39.90
Parasol Stars **	24.90
Police Quest 2 **	39.90
Populous 2 & Data **	29.90
Premiere Manager 2 **	39.90
Push Over **	29.90
R-Type 1	19.90
R-Type 2	19.90
Railroad Tycoon **	49.90
Reach for the Skies **	29.90
Robin Hood dt	29.90
Roboport	19.90
Rules of Engagement	19.90
Shadowworlds	29.90
Sim Ant dt	49.90
Sim Life dt	49.90
Sink or Swim **	29.90
Soccer Stars	39.90
Space 1889 **	19.90
Space Hulk **	49.90
Space Max dt	29.90
Spirit of Adventure **	19.90
Strategie Master **	39.90
(Hunter, Spirit o.Excalibur, Chessplayer 2150, Populous)	
Streetfighter 2	29.90
Their Finest Hour **	49.90
Traps n Treasures **	29.90
Trivial Pursuit dt	34.90
Ultima 5	29.90
Vision dt	29.90
Vroom & Data **	29.90

Ween-the Prophecy dt	29.90
Whales Voyage dt	39.90
Whales Voyage dt 1200	39.90
When Two Worlds War**	39.90
Wing Commander dt	39.90
Wonderlog **	39.90
WWF Wrestling 2 **	29.90
Zool 1 **	39.90

CD 32

Alien Br.Sp.Ed./Owak **	54.90
Bubba 'n Stix **	64.90
Chambers of Shaolin **	69.90
Deep Core **	59.90
Der Clou dt *	79.90
Disposable Heroes **	69.90
Donk	59.90
F 1 Grand Prix **	79.90
Global Effect *	69.90
Gunship 2000 **	79.90
Here with the Clues *	69.90
Jurassic Park *	69.90
Legacy of Sorasail **	64.90
Liberation-Captive 2 **	69.90
Mean Arenas **	59.90
Microcom	99.90
Pinball Fantasies **	69.90
Pirates Gold **	79.90
Ryders Cup **	69.90
Sensible Soccer **	59.90
Seven Gates o.Jambala	69.90
T.F.X. **	84.90
Trolls **	64.90
Uridium 2 **	64.90
Winter Super Sport *	69.90

** dt. Anleitung, dt. komplett Dt. alle Angaben china Gewähr Abgabe solange Vorrat reicht

ELITE 2

49.90

INDIANA JONES 4

59.90

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

100 Seiten Software Katalog Gegen 3 DM in Briefmarken für Porto

1.	<input type="checkbox"/> Teillieferung
2.	<input type="checkbox"/> Elpost, in 24 Std. haben und gelesen
3.	<input type="checkbox"/> Keine Versandkosten ab einem Rechnungsbetrag von 200 DM
4.	<small>Holt ihr auch Programm 1 Dann ruft unter der Nummer 0221/4301047-40 an</small>
5.	NAME
6.	STRASSE
7.	PLZ, ORT
	TELEFON

Nachdem im letzten Heft unsere Redaktions-Domina Walli die Peitsche schwang, ist es für einen dressierten Bürohengst wie mich mal wieder an der Zeit, den Forscher rauszukehren: Software made in Germany – Zahlen, Fakten, Perspektiven.

Daß Games aus heimischem Anbau immer beliebter werden, ist längst ein offenes Geheimnis – als Fachmann für offene Geheimnisse habe ich deshalb mal ein wenig recherchiert, um die tiefsten Tiefen der tieferen Hintergründe dieser Entwicklung auszuleuchten. Als erstes habe ich mir dazu die Leser-Charts der letzten Jahre vorgeknöpft, da dieses Material aufgrund der stets unveränderten Erstellungsgrundlage (und simplen Verfügbarkeit) besonders gut geeignet schien. Und siehe da, diese Grabung förderte allerlei Erstaunliches zutage:

Während des gesamten Jahres 1990 gelang es nämlich nur ganzen vier Titeln deutscher Herkunft, sich insgesamt sechsmal unter die ersten zehn zu schmuggeln – mit allein drei Einträgen war Relines „Oil Imperium“ seinerzeit das teutonische Referenzprogramm. Zwei Jahre später hatte sich die Lage

fen, daß es eigentlich doch egal sein kann, woher ein Spiel stammt, wenn es nur etwas taugt. Und damit hätte der Einwerfer an sich auch recht, schließlich kann es hier nicht um dummnationale Tümelei gehen. Andererseits werden gerade Abenteuer und Rollenspieler aus leidvoller Erfahrung wissen, daß selbst leidliche Anglisten oftmals vor Spezial- oder Slangausdrücken kapitulieren müssen, zu denen auch die ehrwürdigen Lexika sich ausschweigen. Anders gesagt: Die volle Atmosphäre eines Adventures oder Rollis kann nur dann auf den Spieler überspringen, wenn er die Teile auch wirklich voll kapiert. Da man hierzulande aber ganz überwiegend mit deutscher Zunge parliert (schön gesagt, was?), bringt uns das geradewegs zu den Übersetzungen. Oder glaubt irgend jemand, daß etwa die Spiele von Lucas Arts allein wegen ihrer unbestrittenen inhaltlichen Klasse hierzulande sooo erfolgreich sind?

Ich glaub's jedenfalls nicht, vielmehr bin ich überzeugt, daß auch und gerade die feinfühligsten Übersetzungen seitens Softgold ihr Scherflein zu diesem Erfolg beitragen. Bestärkt werde ich in meiner Ansicht durch die große und täglich wachsende Zahl von Leserbriefen, in denen mit Nachdruck deutsche Versionen dieses oder jenes Games gefordert werden – ja, so mancher will seine Brieftasche künftig

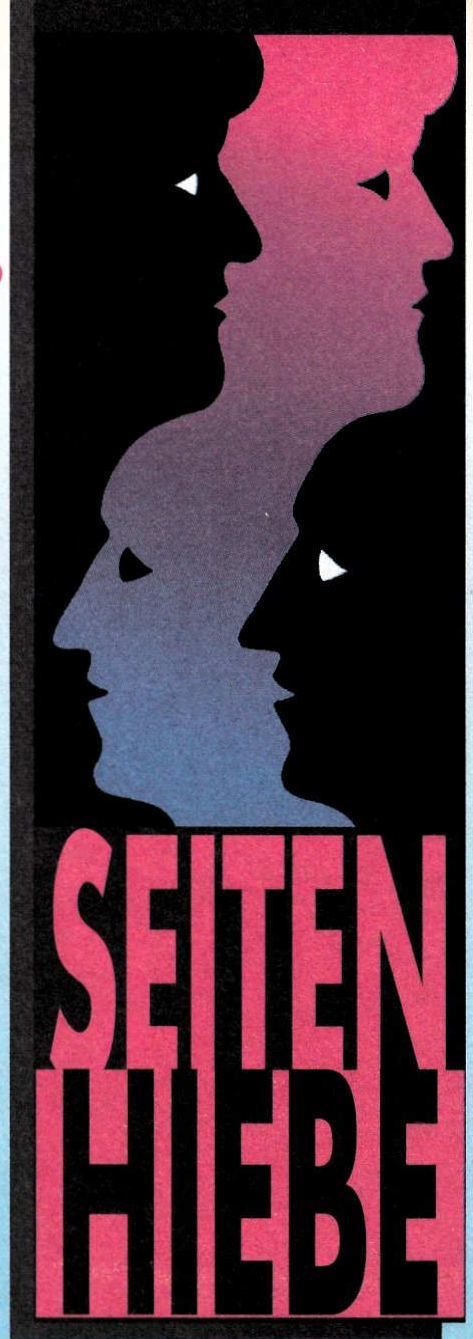
sogar nur noch für übersetzte Fassungen zücken! Aus besagten Gründen ist diese Einstellung auch durchaus verständlich, zudem sind die „Freak-Jahre“ wohl endgültig vorbei; das Zockerpublikum scheint breiter geworden zu sein. Und in den USA oder England wird man von einem Programm mit deutschen Screentexten schließlich auch nicht überragend große Stückzahlen unter die Leute bringen können...

Kein Wunder also, wenn der Erfolg deutscher Spieleschmieden es mit sich bringt, daß auch Import-Software zunehmend in übersetzten Versionen (von zumeist doch recht ordentlicher Qualität) vorliegt. Bleibt zu hoffen, daß sich diese erfreuliche Entwicklung auch auf das besonders heikle Gebiet der (CD-) Sprachausgabe erstrecken wird, denn gerade hier tut sich der deutsche



schon eklatant gewandelt, denn sechs deutsche Games belegten mit 25 Nennungen genau ein Viertel der zur Verfügung stehenden Plätze. Was schließen wir daraus? Richtig, nicht nur die Quantität einheimischer Produktion, sondern vor allem die Qualität war gestiegen, zumal sich die besagten Titel auch wesentlich länger in den Charts halten konnten. Und während der ersten fünf Monate des aktuellen Jahrgangs haben allein schon sechs Programme den Sprung unter die ersten zehn Plätze geschafft, womit sich stolze 36 Prozent des Elite-Pools in deutscher Hand befinden. Nun ist damit zwar noch keine direkte Aussage zu den Verkäufen gemacht, doch wird sicher niemand bestreiten wollen, daß bei beliebten Programmen auch die Kassen zu klingeln belieben...

An dieser Stelle mag man nun einwer-



Michel mit dem Kapiere ja oft besonders schwer. Leichter tut er sich schon mit dem Gewinnen, denn **auch heute werden wieder drei international verständliche Spiele verlost!** Um dabeizusein, genügt eine Postkarte mit lesbarem Absender, auf der der Titel eines der ersten erfolgreichen deutschen Adventures vermerkt ist. Kleiner Tip: Das Teil erschien bei Software 2000, hatte jedoch einen englischen Namen, der das magische Wort „Urlaub“ beinhaltet.

Ich erwarte also sehnsüchtig Eure Karten aus aller Herren Länder und überlege mir bis dahin schon mal, für welches internationale Urlaubsparadies mein karges Gehalt wohl ausreichen könnte: Freibadia oder Balkonien?

Euer Papa Joe

Joker Verlag
„Seitenhiebe“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Ergebnisse: 31. Spieltag

Indianerbones	- FC JOKER	2:4
AMS	- Dragonfight	3:1
Bodo Tiltners	- Battle Kumpans	0:1
Wurm. Wolfschreck	- Raschmeh	1:1
Maniac Menschen	- Berlin East/West	1:1
Opafun	- Hammerfoot	6:0
Might & Matschig	- Bummico	2:1
Hardball Killers	- Playpower	0:2
Langohrer SK	- Austerwitz	2:1
Un. Hofftschwer	- Blue Beiß	3:1

Bauchtrainer Borgmeier pflegt des öfteren zu sagen: „Man soll den Ball nicht vor dem Abpfiff schlagen!“ Wie wahr, brachte uns die Beherzigung dieser Weisheit doch in der zweiten Halbzeit den Sieg im letzten Auswärtsspiel!

Die Joker-Tabelle

Mannschaft	Punkte	Tore
1) Un. Hofftschwer	46:16	81:44
2) Maniac Menschen	44:18	73:38
3) Hammerfoot	42:20	72:46
4) Opafun	41:21	76:39
5) Might & Matschig	40:22	67:43
6) Blue Beiß	39:23	61:40
7) Berlin East/West	38:24	67:44
8) FC JOKER	37:25	67:53
9) Bummico	35:27	62:43
10) Battle Kumpans	34:28	59:43
11) Raschmeh	32:30	61:52
12) Langohrer SK	31:31	46:55
13) Bodo Tiltners	28:34	54:52
14) Playpower	22:40	42:62
15) Wurm. Wolfschreck	22:40	45:66
16) Austerwitz	22:40	46:71
17) Indianerbones	20:42	37:92
18) AMS	18:44	33:69
19) Hardball Killers	15:47	30:81
20) Dragonfight	14:48	31:76

Denn nachdem wir erst kurz vor der Pause den 2:2-Ausgleich gegen die Indianerbones schafften, gingen wir in den nächsten 45 Minuten dazu über, den Ball zu treten, statt ihn zu schlagen – was postwendend zum verdienten 2:4-Endstand führte! Insgesamt langte Oskar zweimal zu, während je ein Versenker auf das Konto von Stein und Stockbisler ging – weniger rühmlich waren da schon die mit einer Sperre verbundenen gelben Karten für Brork und Gitti wegen unerlaubten Mitbringens von gelben Katern. Dabei hatten die Viecher doch nur die stacheligen Unterschenkel (spricht: Indianerknochen) der gegnerischen Kicker mit einem Kratzbaum verwechselt...

Den Einsatz schraubtet Ihr diesmal auf 75 Prozent zurück, und der bei 47.000 DM dümpelnde Kontostand wäre ums Haar noch von einer Schuldentrückzahlung gekürzt worden. So aber war die knappe Mehrheit doch dagegen, und Ihr dürft Euch weiterhin mit 250.000 Miesen herumärgern. Daran wird sich wohl auch vor dem nächsten Heimspiel gegen Bodo Tiltners Truppe nichts mehr



Das Spielfeld

Gegner				
1	2	3	4	5
		Tor		
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30
		Tor		
FC Joker				

ändern – prima Gelegenheit übrigens, uns für die 5:0-Packung der Hinrunde zu revanchieren! Und natürlich wieder 'ne prima Gelegenheit für Euch, in allen Einzelheiten die Strategie des kommenden Matches auszuarbeiten.

sen wir alle, wie hoch der Sieg über alle Bodos ausfiel. Nächsten Monat erfahrt Ihr es dann alle; fehlt eigentlich nur noch der obligate Hinweis, daß erneut alle Einsender alle Chancen haben, eines der folgenden Souvenirs zu ergattern:

1 x KGB
3 x Joker-Jogger
3 x Joker-Watch
3 x Joker-Shirt (S)

- 1) Wieviel Einsatz sollen wir im kommenden Spiel zeigen (0%, 25%, 50%, 75%, 100%)?
- 2) Welche Spieler möchtest Du auf welche Position stellen? Pro Quadrat bitte nur einer!
- 3) Vergeßt den Transfermarkt, er ist leer.
- 4) Möchtest Du Spieler verkaufen? Wenn ja, welche(n)?
- 5) Möchtest Du ins Trainingslager? Für 125.000, 200.000, 300.000 oder 500.000 DM?
- 6) Wie hoch soll der Eintritt sein? Derzeit liegt er bei respektablen 14 Märkern.
- 7) Willst Du einen Kredit aufnehmen (höchstens 250.000 Teutsche Mark) oder abbezahlen?

War das jetzt alles? Nö, wichtig wäre nämlich noch, daß die Karte mit Briefmarke, leserlichem Absender und leserlicher Anschrift verziert sein sollte. So, und jetzt holt Euch bei der Siegesfeier keinen (gelben) Kater, und schickt das leserliche Gesamtkunstwerk an:

Joker Verlag
„Kicker Cup“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Paarungen: 32. Spieltag

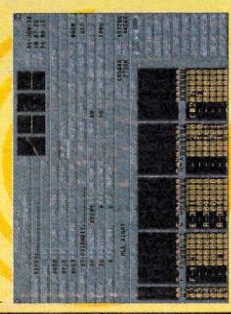
FC JOKER	-	Bodo Tiltners
Battle Kumpans	-	Might & Matschig
Opafun	-	Maniac Menschen
Austerwitz	-	Hardball Killers
Blue Beiß	-	Indianerbones
Hammerfoot	-	Un. Hofftschwer
Playpower	-	AMS
Raschmeh	-	Langohrer SK
Dragonfight	-	Berlin East/West
Bummico	-	Wurm. Wolfschreck

Wie's weitergeht, ahnt man sicher schon: Ihr schickt uns ein Postkärtchen mit allen Antworten auf alle Fragen, wir zählen alle Zuschriften aus, tippen alle Ergebnisse in unseren Fußball-Manager, und schon wis-

Mannschaftsaufstellung

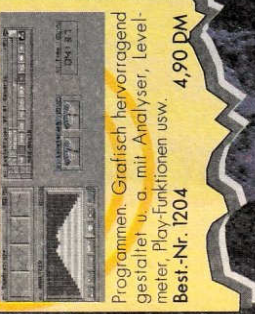
Nr.	Spieler	Art	letzte Pos.	Stärke	Wert(DM)
1)	Brork	Tor	28	g.	180.000
2)	Wunderlich	Tor	-	22	150.000
3)	Schlimmel	Abw	19	50	470.000
4)	Joker	Abw	22	15	190.000
5)	Nettelbeck	Abw	23	31	220.000
6)	Freckmann	Abw	-	11	60.000
7)	Stockbisler	Mit	16	34	250.000
8)	Ponikwar	Mit	-	11	260.000
9)	Regnet	Mit	12	35	220.000
10)	Celal	Mit	18	18	190.000
11)	Magenauer	Mit	20	32	250.000
12)	M. Labiner	Mit	-	g.	290.000
13)	Dzierzynski	Ang	7	21	140.000
14)	Stein	Ang	9	27	100.000
15)	B. Labiner	Ang	3	g.	230.000

Protracker V3.15 (Neue Version)
Das TOP-Musik-Erstellungsprogramm
jetzt in der neuesten Version für Ihren



Amiga-Midunterstützung, Sampler,
erkennt powergepackte Module, Incl.
3 Module der Spitzenklasse und
Backplay!
Best.-Nr. 1203 4,90 DM

EaglePlayer
Ein äußerst komplexes Spitzennool mit
externen Player-Routinen und externen



Programmen. Grafisch hervorragend
gestaltet u. a. mit Analyser, Level-
meter, Play-Funktionen usw.
Best.-Nr. 1204 4,90 DM

Datamaster
Interessantes Datenbanksystem zur
Verwaltung von Daten. Sie können
problemlos Adressen, Platten, Cassel-
ten, Videos, Kochrezepte, usw. ver-



walten. Das besondere ist jedoch die
Longtextfunktion, die es ermöglicht in
jedem Datensatz einen beliebig lan-
gen Text hinzuzufügen.
Best.-Nr. 1120 4,90 DM

Architekt & Raumgestaltung
Jetzt haben Sie die Möglichkeit Ihr ei-
genes Haus oder Wohnung zu ent-
werfen. Das Programm ist gut für
Küchen geeignet.
Best.-Nr. 1138 4,90 DM

Abaktop 4.0 (Neue Version)
Jetzt die neueste Version für Ihre
Hybrid-Systeme und Tapes für
MS-DOS, Apple, Commodore, NEC, etc.
mit deutschem HANDBUCH
Best.-Nr. 1206 12,00 DM

TSMorph
Morph-Programm, jetzt kann man auch
Sie Blick, weichen ab, verformen!
Best.-Nr. 1205 4,90 DM

564-Manager-3d
Best.-Nr. 1223 24,90 DM

564-Manager-3d
Best.-Nr. 1223 24,90 DM
564-Manager-3d ist ein 3D-Manager für
Amiga-Systeme. Es ermöglicht die
Verwaltung von Dateien, Ordnern,
Druckern, Modemen, etc. in einer
3D-Umgebung. Das Programm ist
sehr einfach zu bedienen und
erlaubt eine schnelle Suche nach
Dateien. Es ist ein Muss für jeden
Amiga-Nutzer.
Best.-Nr. 1223 24,90 DM

Lissone One
Englisch-Grammatik-Trainer
folgenden Unterprogrammen:
Lesson One der Grammatiklehrer
Schlehtin Vok-Pak zum
Vokabeln lernen Verb-Pak für
unregelmäßige Vokabeln und
Grammatik-Pak, um grammatrische
Regeln zu studieren natürlich mit
deutscher Anleitung!

Businessdisk I
Diese Diskette enthält mehrere Pro-
gramme aus dem Bereich Büro und
Geschäft: (Textverarbeitung, Termin-
kalender, usw.)
Best.-Nr. 1163 4,90 DM

Rechtschreibprüfer
Prof. Ihre Texte auf Rechtschreibfehler
Best.-Nr. 1153 4,90 DM

Briefkopf
Für alle, die viele Briefe schreiben
müssen, Briefkopf ist ein sehr einfach
zu bedienendes Programm zur
Erstellung von Briefen inklusive Ihrem
Briefkopf.
Best.-Nr. 6004 19,00 DM

LottoPro 3.0
deutsches Lotteriet
Spiel. LottoPro 3.0 ist ein
Softwareprogramm, das die
Auswertung von Lottozahlen
ermöglicht. Es ist ein Muss für
jeden Lotto-Spieler.
Best.-Nr. 1165 4,90 DM

Adressverwaltung
Best.-Nr. 1165 4,90 DM
Adressverwaltung ist ein
Softwareprogramm, das die
Verwaltung von Adressen
ermöglicht. Es ist ein Muss für
jeden Amiga-Nutzer.
Best.-Nr. 1165 4,90 DM

SuperDuplex 3.0
Best.-Nr. 1165 4,90 DM
SuperDuplex 3.0 ist ein
Softwareprogramm, das die
Verwaltung von Duplex-
Dateien ermöglicht. Es ist ein
Muss für jeden Amiga-Nutzer.
Best.-Nr. 1165 4,90 DM

ReadKont
Best.-Nr. 1219 5,90 DM
ReadKont ist ein Software-
programm, das die Verwaltung
von Konten ermöglicht. Es ist
ein Muss für jeden Amiga-
Nutzer.
Best.-Nr. 1219 5,90 DM

**Bestellen können Sie problemlos per Telefon, Telefax oder
einfach formlos per Brief oder Postkarte (Absender nicht
vergessen). Die Lieferung erfolgt entweder per Nachnahme
zuzüglich 10 DM oder per Vorkasse (Bar oder Scheck)
zuzüglich 4 DM. Lieferung ins Ausland ist nur gegen Vorkasse
zuzüglich 15 DM (Sorry). Jeder Bestellung liegt unser aktueller
Software-Katalog bei.
Preisänderung, Irrtümer und Lieferung vorbehalten!
Mindestbestellwert 15 DM**

CARD-DESIGNER
Umformreiches Programm um
hochwertige Visitenkarten zu erstellen.
Der Ausdruck bis zu zehn
Visitenkarten auf einer DIN A4 Seite
ist auf jeden Drucker der von der
Workbench wird möglich. In CARD-
Designer bereits integriert sind u. a. ein
Mailprogramm, Schnittstellen zu
anderen Grafikprogrammen,
Wysivig Darstellung und vieles mehr.
Fonts und Grafiken können
Standardformat genutzt werden.
selbstverständlich Kicksart 1,2 mit
laufend ab mindestens 1 MB RAM. Inklusive
deutschem Handbuch!
Best.-Nr. 6001 39,00 DM

Unser TIPI
Clip Art-Sperpack
Dieses Paket beinhaltet mehr als
5000 Amiga-Grafiken z.B. für den
CARD-Designer.
Best.-Nr. 1516 49,00 DM

Fahrschule
Best.-Nr. 1222 8,00 DM
Fahrschule ist ein Software-
programm, das die Verwaltung
von Fahrschuldaten ermöglicht.
Es ist ein Muss für jeden
Amiga-Nutzer.
Best.-Nr. 1222 8,00 DM



Kassabuch 3.0
Wer viel mit Kontoauszügen herum-
hantiert kann hier seine Einnahmen und
Ausgaben problemlos verwalten. Na-
türlich mit Großausgabe auf Monitor
& Drucker.
Best.-Nr. 1175 5,90 DM



Geo
Einkundenlernprogramm mit vielen In-
formationen und Daten über die Erde.
Best.-Nr. 1177 4,90 DM

Terminalerleider
Mit dem Terminalerleider ist es möglich
sich an Online-Entwicklungs-
umgebung angeschlossen zu haben.
Dieses Programm ist ein Muss für
jeden Amiga-Nutzer.
Best.-Nr. 1201 4,90 DM



Erkwinde
Best.-Nr. 1046 4,90 DM
Erkwinde ist ein Software-
programm, das die Verwaltung
von Erkwinde-Daten ermöglicht.
Es ist ein Muss für jeden
Amiga-Nutzer.
Best.-Nr. 1046 4,90 DM

Abakture
Best.-Nr. 1207 4,90 DM
Abakture ist ein Software-
programm, das die Verwaltung
von Abakture-Daten ermöglicht.
Es ist ein Muss für jeden
Amiga-Nutzer.
Best.-Nr. 1207 4,90 DM

DosXS
Best.-Nr. 1210 4,90 DM
DosXS ist ein Software-
programm, das die Verwaltung
von DosXS-Daten ermöglicht.
Es ist ein Muss für jeden
Amiga-Nutzer.
Best.-Nr. 1210 4,90 DM



IFE-8SVX
Best.-Nr. 1210 4,90 DM
IFE-8SVX ist ein Software-
programm, das die Verwaltung
von IFE-8SVX-Daten ermöglicht.
Es ist ein Muss für jeden
Amiga-Nutzer.
Best.-Nr. 1210 4,90 DM

Mandelbrot
Best.-Nr. 1218 4,90 DM
Mandelbrot ist ein Software-
programm, das die Verwaltung
von Mandelbrot-Daten ermöglicht.
Es ist ein Muss für jeden
Amiga-Nutzer.
Best.-Nr. 1218 4,90 DM



Bestellhotline 02202 / 930-480 oder 02202 / 930-481

Inhaber: Gerd Klein
Postfach 200 531
51435 Bergisch Gladbach
Telefon 02202 / 930-480
Telefax 02202 / 930-487



MORPHING am Amiga

Mensch, wie haste dir verändert!

Der Begriff Morphing leitet sich von dem griechischen Wort Metamorphose ab, und das steht nicht umsonst für Verwandlung: Wenn vor unseren Augen ein Streifenpolizist zum Metall-Monster wird oder ein Schlipsträger zum Schwein mutiert, weil er den Kaffee „saugt“ findet, dann entstand die optische Täuschung auf einem Grafikkomputer. Was da so täglich über die Mattscheibe flimmert, wurde natürlich nicht auf einem Rechner-Leichtgewicht wie dem A500 erstellt, trotzdem kann man bereits am kleinsten Amiga tolle Morphing-Effekte erzielen. Hier verraten wir Euch alles, was man dazu wissen muß...

DIE METHODEN

Der simpelste Weg zum mutierten Bild ist der **Transparency-Morph**, wie ihn bereits „DPaint IV“ beherrscht: Ausgehend von einem Anfangs- und einem Zielmotiv, reduziert das Programm beim Startbild die Helligkeit, während das Endbild immer stärker in Erscheinung tritt. Das Ergebnis ist meist wenig überzeugend und wird daher nur gelegentlich in Spielen verwendet, z.B. bei „Donk“. Aufwendiger, aber auch deutlich beeindruckender ist der **Warp-Morph**. Wieder wird mit einem Bildpaar gearbeitet, doch sind die Motive mit einem Gitter belegt. Der Benutzer verschiebt per Maus die Kreuzpunkte, um Merkmale wie Augen, Ohren oder Mund zu markieren. Das Programm bewegt dann die gekennzeichneten Objektteile Bild für Bild und Stück für Stück an den vorgesehenen Platz, fertig ist die Animation. Auf diese Weise kann man z.B. seinem Chef die Ohren langziehen...

Der „Terminator II“ tut es, der Herr aus der Kaffeewerbung tut es, und die Dame aus der Seifenreklame tut es auch – digitale Verwandlungen sind aus Film und Fernsehen nicht mehr wegzudenken. Mit dem richtigen Programm morpht der Amiga mit!

In der Praxis findet meist eine Kombination beider Verfahren Anwendung, der sogenannte **Transition-Morph**. Diese Methode beherrscht sowohl das Überblenden wie das Verschieben von Bildteilen; durch Einsatz verschiedener Rechenfilter sind sogar zusätzliche Gimmicks wie das Verquirlen eines Bildes oder das Unterlegen mit Wellenmustern möglich.

AMIGA MORPHING

Wer es für die ersten Geh- bzw. Morphingversuche nicht ganz so aufwendig braucht, der greift zum PD-Programm „MiniMorph“ und einem simplen A500. Binnen Minuten sind

hier komplette Animationen berechnet, doch verarbeitet die Schnupperversion bloß 16farbige Bilder im Format 320 x 200 Pixel. Für eine geringe Shareware-Gebühr verspricht der Autor jedoch eine besser ausgestattete Version.

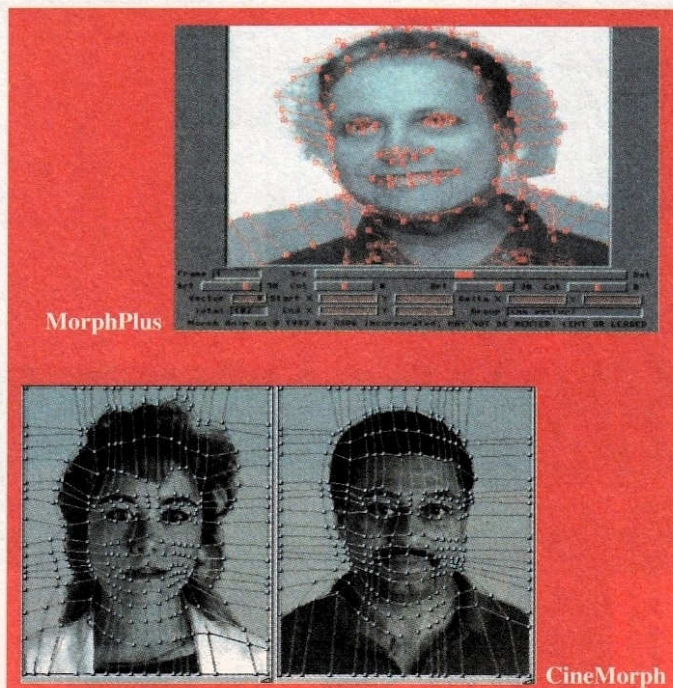
Wer zumindest 2 MB Fast-RAM sowie 512 KB Chip-RAM (wir empfehlen einen A1200 mit 32-Bit-RAM) unter der Haube und 120 Märker in der Tasche hat, kann bei dem kommerziellen Programm „CineMorph“ zuschlagen. Hier erhält man eine einleuchtende Benutzeroberfläche und viele Optionen; es werden Bilder in vielfältiger Grafik-Auflösung und nahezu beliebig vielen Farben verarbeitet. Festplatte und



MiniMorph

Turbokarte können allerdings nicht schaden.

Semiprofessionellen Ansprüchen genügt das rund 400 Mark teure „Morph Plus“, welches zwar theoretisch am A500 läuft, in der Praxis jedoch eine ähnliche Ausstattung wie „CineMorph“ voraussetzt. Dafür können hier einzelnen Bildpartien gezielt verschiedene Transparenz- oder Bewegungswerte zugewiesen und so z.B. Gesichtspartien sehr variabel gemorphet werden – wie das Programm überhaupt durch seine Flexibilität besticht. (r1)



MiniMorph

Schlichtes PD-Programm zum Reinschnuppern.

Preis: ca. 3,- DM

Bezug: Gabi von Thienen, Tel. 030/3226368

CineMorph

Gehobenes Morphing mit guten Ergebnissen.

Preis: ca. 120,- DM

Bezug: Fa. DTM, Tel. 06127/4064

Morph Plus

Morphing-Programm für den Heim-Profi.

Preis: ca. 400,- DM

Bezug: Fa. MacroSystem, Tel. 02302/80391

DER MORPHING Workshop

USER CLUB

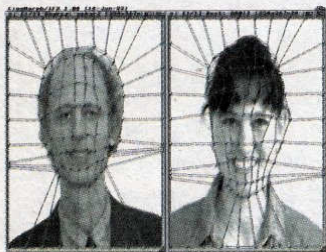
Die Mutation zum Mitmachen

START



Unser kleiner Leitfaden setzt Grundkenntnisse der Workbench voraus, aber das ist doch kein Problem, oder? Ein Problem könnte nur sein, daß die Vorlage ein IFF-File sein muß, Fotos und ähnliches Papiermaterial sind also zunächst zu digitalisieren. Das erledigt ein (Hand-) Scanner, Druckvorlagenhersteller oder Scannerstudio, zum Üben tun's aber auch fixfertige Clip Arts auf Disk. Um nun bei Personenportraits optimale Ergebnisse zu erzielen, sollten die Opfer eine ähnliche Augen- bzw. Mundposition aufweisen – notfalls kann man mit einem Malprogramm ein wenig nachhelfen. Mittels des Pulldown-Menüs *Cell/Load Picture* werden jetzt das Start- und das Endbild eingelesen und in je einem Window zwecks besserer Übersicht in SW dargestellt.

ERSTE KONTUREN

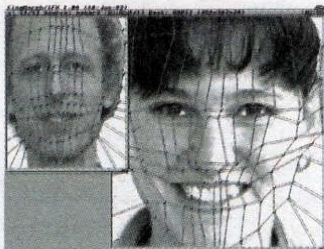


Durch Verschieben von Knotenpunkten am Gitter teilt man dem Programm nun Form und markante Stellen der Objekte

Nach der Theorie zur Praxis: Mit Hilfe eines A1200 mit 1 MB Fast-RAM und „CineMorph“ erklären wir Euch hier Schritt für Schritt, wie man aus dem herben Chefredakteur Oskar die liebliche Redaktionsfee Gabi macht!

mit. Es empfiehlt sich, mit der äußeren Kopfform zu beginnen und anschließend Details herauszuarbeiten, wobei den Augen und dem Mund besondere Bedeutung zukommt – Fehler an diesen Stellen lassen die spätere Animation unwirklich aussehen!

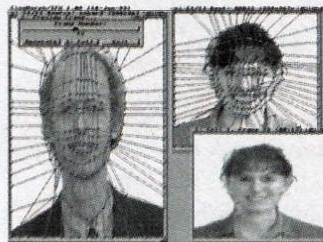
DETAILARBEIT



Mit der Lupenfunktion (im Menü *Windows/Zoom in*) bzw. durch manuelles Vergrößern/Verkleinern der Windows am Größengadget erzielt man eine gezoomte Objektdarstellung zur Feinarbeit. Hier wird das Gitter exakt ausgerichtet, man setzt mit den Optionen *Point/Add Row* bzw. *Add Column* neue Punkte und erhält so eine genauere Animation. Wichtig ist, daß die Markierungen bei beiden Objekten an derselben Stelle sitzen, denn was bei Oskar die Pupille markiert, darf Gabi nicht am Mundwinkel haften.

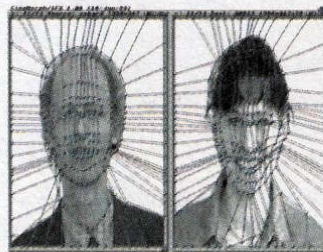
PROBELAUF

Für den ersten Testmorph legt man im Menü *Cell/Set Frames* die Anzahl der Bilder für die



Animation fest. Je mehr es sind, desto länger dauert der Film – 25 Bilder sind für etwa eine Sekunde gut. Wählt man anschließend *Morph/Preview Single* an, kann man sich anhand eines kleinen, fix berechneten Bildchens einen Eindruck davon verschaffen, wie gut der Morph klappt, um Fehler so noch frühzeitig ausmerzen.

FAST FERTIG



Sind schließlich alle Gitterpunkte gesetzt, geht's ans Berechnen der finalen Animation: Im *Render*-Menü wird die Grafikauflösung fixiert (z.B. Lores oder HAM), dann legt man unter *Morph/Render Animation* fest, ob die Animation auf Disk, RAM-Disk oder Festplatte abgelegt werden soll, und startet die Berechnung. Sie dauert je nach Anzahl, Größe und Farb-

tiefe der Bilder von einigen Minuten bis zu mehreren Stunden.

DAS ERGEBNIS

...kann mit „DPaint III“ bzw. „IV“ oder einem einfachen PD-Animationsprogramm wie Viewtek betrachtet und z.B. auf Videokassette überspielt werden – siehe Bilder unten. Viel Spaß beim Morphen! (r1)



Mai



FERNSEHEN

Am Mittwoch, dem **4. Mai**, zeigt die **ARD** um 21.45 Uhr den SF-Film „Crash 2030“, der aus der Zukunft in eine Vergangenheit (unsere Gegenwart) zurückblickt, in der noch die Chance bestand, das Steuer herumzureißen. Hierzu wurden Originalaufnahmen am Computer bearbeitet und zu fotorealistischen Zukunftslandschaften und Stadtszenarien montiert.

„France 2000 – High-Tech und Lumière du Monde“ beleuchtet den Umgang der Franzosen mit Spitzentechnologie aus dem Blickwinkel eines Deutschen. Zu sehen am Freitag, dem **13. Mai**, um 17.30 Uhr auf **N3**.

Der „WISO“-Tip zum Thema Computer im **ZDF** kommt diesmal am Donnerstag, dem **26. Mai**, zwischen 21.15 und 21.45 Uhr.



STÄNDIGE FERNSEHSERIEN

Die Telekollegreihe „Technologie“ auf **Bayern 3** beschäftigt sich mit den Themen „Energie im Verkehr“ (**4. Mai**), „Elektrische Kommunikationstechnik“ (**11. Mai**) und „Mikrocomputer-technik“ (**25. Mai**). Sende-termin ist immer **Mittwoch** von 9.00 bis 9.30 Uhr, wiederholt wird nachmittags von 16.30 Uhr bis 17.00 Uhr

und am darauffolgenden Sonntag von 8.15 bis 8.45 Uhr.

Am Montag, dem **9. Mai**, gibt's auf **3 Sat** von 19.30 bis 20.00 Uhr „Neues... Die ComputerShow“. Dieses Mal müßte es eigentlich heißen: „Was gab es Neues?“ – nämlich auf der CeBIT.

Auf **West 3** trifft man sich am Sonntag, dem **15. Mai**, von 12.00 bis 12.45 Uhr wieder im „Computerclub“, der diesmal einen Pilotversuch zum „Road Prising“ (Straßenbenutzungsgebühren) behandelt. Auf den zehn Brücken der B 555 wurden zehn verschiedene Systeme installiert, welche die Aufenthaltsdauer jedes Fahrzeugs erfassen sollen, um ab 1998 die Mautgebühren automatisch über Karte abbuchen zu können. Derselbe Beitrag wird am Donnerstag, dem **19. Mai**, um 23.35 Uhr auch in der „Freak-Time“ des **ORB** gezeigt.

Nichts für Morgenmuffel ist „Comix“, das Magazin, das **RTL Plus** jeden **Samstag** von 7.55 bis 8.20 Uhr zeigt. Wie immer geht's um Neues über Computerspiele, Comics und Kino.

Sonntags ist es um 10.00 Uhr an der Zeit, den Fernseher zur „Games World“ auf **Sat 1** anzuwerfen. In der 30minütigen Spielshow werden in vier Runden die neuesten Videogames vorgestellt.

Ebenfalls **sonntags** läuft bei **RTL 2** zwischen 12.45 und 13.15 Uhr die Computerspiel- und Videoshow „Playtime-TV“,

in der es neben zwei Spielrunden auch vom Sponsor gestiftete (Trost-) Preise wie Abos oder Spiele zu gewinnen gibt.



RUNDFUNK

„Informieren wir uns zu Tode?“ fragt **HR 2** und widmet sich in drei Beiträgen der täglichen Informationsschwemme: „Über die Informationsflut“ (**2. Mai**), „Ist die Welt wirklich so? Wie Infos gefiltert werden“ (**3. Mai**) und „Noch'n Halben? Alltagskommunikation“ (**4. Mai**). Sende-termin ist jeweils 17.15 Uhr.

In der **WRD 5**-Reihe „Wirtschaft aktuell“ geht es am **18. Mai** von 13.05 bis 13.30 Uhr den (nicht ganz so) „weißen Westen“ in der Computerbranche an den Kragen. Es dreht sich dabei weniger um kleine Hacker oder Raubkopierer, sondern um die „großen Fische“ in Nadelstreifenanzug.



STÄNDIGE RUNDFUNKSERIEN

Montags ab 14.40 Uhr gibt „Der kleine Computer“ auf **Radio ffn** hilfreiche Tips für Computerbesitzer.

Um das Thema Computer geht es am selben Tag um 17.00 Uhr auch in „Chipsfrisch“ von **Radio Hamburg**.

Beim Jugendprogramm „Zündfunk“ auf **Bayern 2** ist zweimal monatlich **montags** zwischen 16.30 und 17.00 Uhr das Computermagazin „Fatal Digital“ zu hören.

Ebenfalls immer **montags** richtet **Radio Mainwelle** ab 17.40 Uhr seine „Computer-Ecke“ ein.

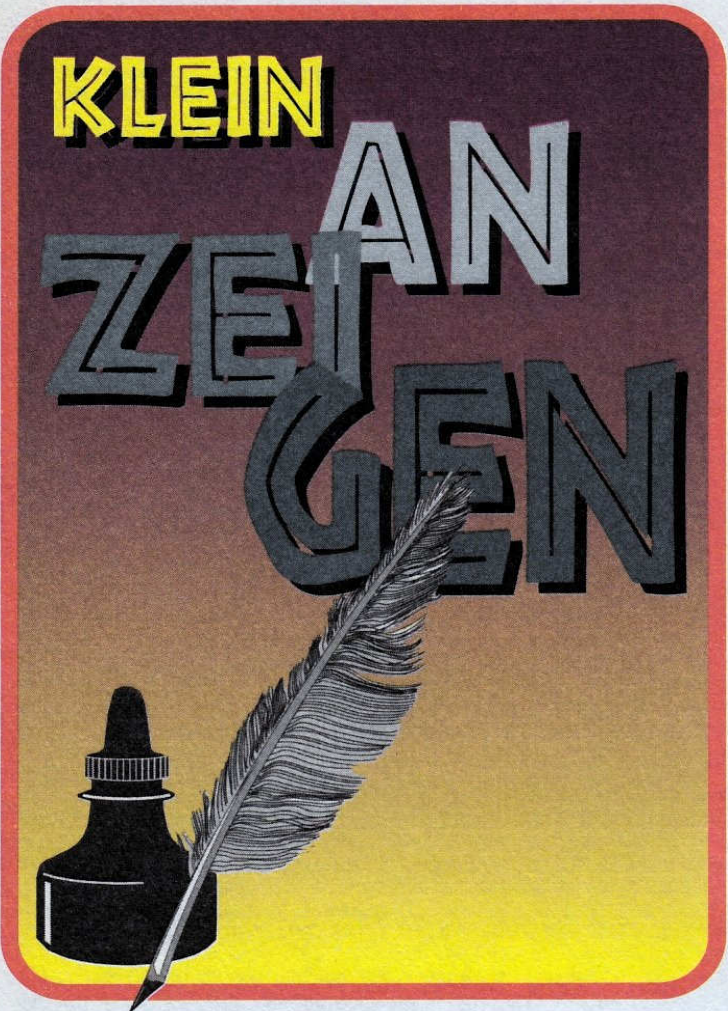
Donnerstags zwischen 18.00 und 20.00 Uhr kommt von **SDR 3** der „Point“-Computerspieltip.

Jeden **Samstag** um 16.30 Uhr sendet der **Deutschlandfunk** in der Reihe „Forschung aktuell“ Beiträge zu Computer und Kommunikation: Da geht es um Ergebnisse von Kongressen, Veröffentlichungen und Pressemitteilungen der vergangenen Woche, wobei die entsprechenden Fachleute selbst zu Wort kommen.

Jeden zweiten **Montag** im Monat (**9. Mai**) gibt es auf **NDR 4** von 15.05 bis 15.35 Uhr in „Computer Online“ Neues und Wissenswertes aus der Computerwelt. Einzelne Beiträge dieser Sendung wiederholt **NDR 2** jeweils mittwochs ab 19 Uhr unter dem Titel „Club Online“.

An jedem vierten **Mittwoch** im Monat meldet sich Andreas Vohwinkel von 15.30 bis 16.00 Uhr auf **Ruhrwelle Saar** aus seiner „Computer Corner“. Am **25. Mai** stellt er „Energy-save-VGA“ und Computer-Alarmanlagen vor, die es auch zu gewinnen gibt.

(Barbara Grohmann)



Biete Hardware

Verk. Leerdisketten, ca. 350 Stück + 3 Diskboxen. Tel.: 0341/2330396 (ab 16 Uhr)

A600-HD, ext. Laufwerk, 60 Original-Spiele, NP ca. 2500 DM (Lotus III, Dennis, Elf, Leander, Zool, Arabian Nights, Lionheart, Premiere). Preis VS. Tel.: 040/3480345

Verkaufe A500 1 MB + Farbmonitor 1084 + Maus + Epic + Flight of the Intruder und einen Haufen alter AJ-Hefte für 650 DM Abholpreis. Tel.: 06721/12645 ab 16 Uhr

Verkaufe A2000, 3 MB, mit 2 3,5-Floppys, 1084-Monitor, Amiga Action Replay 2, orig. Spiele + Anwendersoftware, 250 Leerdisketten, VB 1000 DM. Tel.: 06269/319

Verkaufe A1200, 6 MB RAM, 120 MB Festplatte, + Maus, + WB 3.0 div Soft + Bücher für 1200 DM (auch einzeln), 1 Disklaufwerk 50 DM, Trackball 50 DM. Wetermann Wilfried, Neue Str.Nr.12, 99996 Urbach, Tel.: 036029/428

Verk. Festplatte A590 mit 2 MB RAM für 70 DM, da Controller def.: J. Syckor, Fritz-Reuter-Str.59, 01097 Dresden.

Verkaufe Gen-Lock-Karte für A2000 80 DM. Tel.: 06371/71273

Verk A500 + 85 MB Festplatte + 2. LW + TV-Mod. + Spiele (10 Orig.) + Zubehör für 700 DM. Telefon: 02761/64320 Michael

Verk. A500, 1 MB, Monitor, 2 Mäuse, 2 Joy., 280 Disketten, 4 Originale, Drucker Star LC20. AJ-Hefte VB 1499 DM, auch einzeln. Telefon: 05043/1305

Biete A500 + 1 MB + 2. u. 3. LW + Farbmonitor m. Filter + Epson-Drucker + 500 Disks + Literatur + Maus + Joysticks, NP 2500 DM, VB 1300 DM. Tel.: 05171/51788 ab 18 Uhr

Verk. A500 + Turbok. (3 MB) + 2. Drive + SCSI-HD (42 MB) + ext. Speichererw. (2 MB) + Software + Monitor 1084S +... für 1500 DM VB alles 100% O.K. Tel.: 04531/3316 (auch einzeln)

Verk. A1200 + ext. Drive + 65 MB HD + Monitor 1084S + Games + ... für 1100 DM VB (auch einzeln). Alles 100% O.K.; Tel.: 04531/3316

Amiga 1200, 6 MB, 85 MB Festplatte, 1084S-Mon., 2 ext. L., Star LC 10 Farbdr., Maus, 5 Joyst., 50 Leerd., 20 orig. Joker u. ASM Samml., alles nur kompl. zu verkaufen, VB 1999 DM. Tel.: 030/3313484 ab 19 Uhr

Verk. A600 + Maus + 2. Diskettenlaufwerk + Joystick + Workbench 2.0 + Extras 2.0 + Fonds 2.0 + 3 Leerdisketten für 500 DM! Tel.: 02132/76259, bitte ab 19 Uhr anrufen!

Verk. A500 + 1 MB + 2 Programmdisks 1 Spiel + 52 MB Festplatte + 2 Orig.-Spiele. Dietrich Kai, Str. der Jugend 19, 34537 Bad Wildungen

Verk. A500, 1 MB, Monitor 1084S, 2 Joysticks, 15 Originalspiele, Diskettenbox für 1000 DM. (Nur für Selbstabholer!). Portisch Tina, Königstr.86, 53115 Bonn

Verk. A500 + Monitor + 2 MB Speichererw. + Armk 3 + 4 Playadap. + 19 Orig. Turri 2+3, HL 14-18, Pin. Fant., Chaos Eng.+ 4 Sticks, 2 Mäuse, Diskbox. Preis VB. Tel.: 07237/1229 ab 17 Uhr Mirko

Verk. Amiga 2000 + PC-Karte + 2 Laufwerke + 5,25"-Laufwerk + Festplatte + 1.2-2.0-DOS-Umschaltplatine + Monitor + 265 Graustufen-Scanner + 1 MB Speicher. Philipp Vogel-sang, Beethovenstr.12, 49124 Georgsmarienhütte

A500, 1 MB, + 2 Joysticks + HF-Modulator + Netzteil + Blizzard-Turbo-karte für 300 DM! Alles neuw.; Tel.: 03563/93017

Verkaufe Amiga CD32 mit Spielen (Seek and Destroy, Dangerous Streets, Wing Commander, Oskar, Diggers und Demo Disk) für 500 DM. Eifinger Thomas, Am Gänsborn 33/2, 65239 Hochheim am Main

Verkaufe: A500 (2,5 MB), 2. LW, Philips 8833-Monitor + 200 Disks für 800 DM. Tel.: 08149/23430 Di-Fr 15-19 Uhr

A500 mit 1 MB, Zweitlaufwerk, 1084er Monitor und 23 Spielen billig abzugeben. Telefonisch erreichbar ab 18 Uhr unter folgender Nummer: 0621/7200668

Verkaufe Amiga 500 mit Farbmonitor und 2. Laufwerk! Sowie Originalspiele und Leerdisketten! VB Preis 700 DM! Tel.: 07158/63977

A600 2 MB RAM, Kick-Umsch.+ Space Harr. 2 für 350 DM, Orig.-Spiele: Monkey 1 25 DM, Monkey 2 50 DM; für A1200 Ishar 2 45 DM, Burntime 50 DM. Tel.: 07252/42202

A1200, 4 Mon. alt, mit Garantie, ext. Laufwerk, 2 Joys, or. Spielen, 2 Diskboxen, neuw. orig. Spielen, VB. Tel.: 07153/71853

Verkaufe A1200 (120 MB) mit Uhr, Zweitlaufwerk, Abdeckhaube, Work-

bench 3.0, AmigaDOS- und ARexx-Handbuch, Install 3.0. Preis nach Vereinbarung. Schreibe oder ruft an: Thomas Roigk, Döllingerstr.16, 04934 Hohenleipisch, Tel.: 03533/7532

A500 + 1 MB + Turbok. 68030 + Lauf + Drucker Epson LX800 + Philips-Farbmonitor + Orig.-Spiele: Battle Isle + Civilization + Patrizier + Historyline + u.a.; Tel.: 0711/3704322 VB 1100

Verk. A500 mit 1 MB RAM, 2. Laufwerk, Farbmonitor 1084S, 2 Joysticks, Mouse und 50 Topprogramme wie F1 GP, Sensible Soccer, F15 II für 800 DM. Tel.: 07553/7885

Biete SCSI/ST-506-Controller (A2000) + 20 MB HD, VB 100 DM & 020/882-Turbokarte (A500/A2000), VB 150 DM. Tel.: 07151/81263 (Falko)

A500, 1 MB, mit Blizzard-Turbo Board (14 MHz + 4 MB RAM), 40 MB Festplatte ext., Monitor 1084S, alles 100% o.k. u. originalverpackt, kompl. 700 DM, nur schriftlich: Kirchdorfer Markus, Zugspitzstr.71, 82491 Grainau

1200er Amiga, 2 MB, 85 HD Festpl., ext. Laufwerk, Philips Stereo Mon. + Zubehör und orig. Spiele, nur 950 DM (neu). Tel.: 0521412700

Stop! Verkäufe: Amiga 500 1 MB, TV-Modulator, Maus, Joysticks, Disketten, Diskbox, Originale (6 Top-Games), zusammen 600 DM. Tel.: 02641/24189 Stephan

Verkaufe A2000, 1 MB, 2 x 3,5"- und 1 x 5,25"-LW, PC-Karte, Festplatte, VB 650 DM. Tel.: 089/6805163 o. 08304/5495 an Wochenenden, Christian Schmid

Zu verk. A2000 inkl. Color-Monitor, 105 MB HD, 1 MB RAM, 2 Laufwerke, 24-Nadel-Drucker und viel Zubehör!!! VB 2000 DM, Tel.: 09561/32461 Björn Wittmann

Verkaufe Amiga 2000 HD, 3 MB RAM, 68030 Prozessor, 2. Laufwerk, Farbmonitor, Handy-Scanner, Sound-Digitizer, Golden-Image-Light-Mouse + Pad, Digi-View, 2 Joysticks + div. Original-Software (allein über 2000 DM wert) für 1.999 DM. Tel.: 06039/7207 Patrick Barowski

Verkaufe Amiga 500 mit Speichererweiterung, 2. Laufwerk, TV Modulator, neuer Maus, Joystick, 150 Leerdisketten und diversen Originalen wie Mad TV, Sim City Deluxe, Prime Mover, Body Blows sowie eine Menge Amigamagazine. Alles 100% o.k. VB 700 DM. Tel.: 030/9212767 ab 15 Uhr, fragt nach Sven.

Billigst 68030 Turbok. mit 1 MB, Coproz. um 2000 öS, Act. Rep. 200 ÖS, Abdeckh. 20 ÖS (für A500). Michael Drlo, Rainlehenstr.6, A-5451 Tenn-eck

Verkaufe komplettes CDTV!! Mit Keyboard, 2. LW, Philips-Monitor und CD-Game Indy 3!! Alles zusammen für nur 1000 DM! Ruft bei Robert H. an unter 06162/84259

Biete Software

Verk. Ums II, NP 99 DM, VB 35 DM; für A2000 Time Machine VP20 DM, Search for the King, NP 109 DM, VP 50 DM, Reinigungsdisk, NP 19 DM, VP 12 DM; alles 100% neu. Tel.: 035842/6600 10-13 Uhr Samstag, Holger

Biete aktuellste Software! Tel.: 05731/96596 Michael

Bat 2, F15 II, Centurion, Special Forces, Waxworks, Monkey Island 2, Spirit of Adventure. Preise zwischen 20 und 40 DM, 100% o.k. Tel.: 06636/413

Neueste Amiga- und PC-Soft! Liste anfordern. Franz Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien

Verkaufe: Goblins 2 (40) und Simon the Sorc. (60). Tausche auch: Goblins 2 gegen DSA, Elvira 2, Lemmings 2 oder andere gute Games. Simon geg. Jokerhit. Tel.: 06145/2392

Biete Interceptor (10 DM), Magnetic Scroll Comp. (20), L. Matthäus (50), Eish. Man. (60), Prince (15) und Sens. Soccer 92/93 (25). Alles zusammen nur 160 DM. Tel.: 037322/2104

Austria: Verkaufe neue und alte Games für Amiga 500. Liste unter M.H.V.D., Postfach 24, A-4552 Wartberg. 7 DM Porto beilegen.

Verk. Amiga-Originale: Turricon 3 45 DM, Uridium 2 45 DM; Disposable Hero 45 DM, Stardust 20 DM. Preise inklusive NN-Gebühr. G. Domanitzki, Nr.1, 02633 Kleinförstchen.

Biete Software für A500. Liste gegen 1,70 DM Porto. Ute Freger, Postfach 160309, 44333 Dortmund

Conquest of Camelot, Space Quest 1-4, Larry 2+3, 1869, Silent Service 2, Indy 4, PGA Golf, Powermonger, Man Hunter 2, Codename Iceman, Operation Stealth. Tel.: 0722247338

Kaufe & verkaufe günstig neueste Amiga-Soft, auch A1200. Liste bei A. Aydin, Nehringstr.19, 14059 Berlin

Verkaufe: Indy 4, Lemmings 2 je 40 DM, Graham Taylor, Qwak, WWF 2, Dream Team je 20 DM, Trolls, Assassin, Carl Lewis, Woodys World je 15 DM (Originale). Tel.: 09281/94905

Verk. Amiga-Software (1a): A-Train 50 DM, 1869 45 DM, Goal, Lothar Matthäus 40 DM, Alien Breed II 35 DM, Sensible Soccer 92/93 30 DM. Tel.: 03491/613158 (ab 17 Uhr)

Verkaufe: Monkey 2 (40), Indy 4 (40), DSA (40), Dune (30), Elite (30), A-Train (40), Winzer, Rise of the Dragon (30), Imperium (20). Tel.: 08141/23430 Di.-Fr. 15-19 Uhr

Verkaufe Originale 30 - 40 DM: Elite 2, Overdrive, Stardust, Die Siedler, Alien Breed 2, Gunship 2000, Anstoß, Ambermoon, Lothar Matthäus, Seek + Destroy und mehr. Tel.: 05261/14502

Verkaufe: Die Kathedrale, B.A.T. 1+2, Monkey Island 2, Perfect General, Maupiti Island. Tel.: 07053/8582 (Lars)

Dune 2, Christmas Lemmings, Overkill (A1200), Skidmarks je 40 DM, Wing Commander 25 DM, Utopia und Super Tetris je 20 DM. Tel.: 05734/4725 ab 18.30 Uhr

Verkaufe: Burntime, Centerbase, F/A 18 Interceptor, Soul Crystal, Kick Off 2, Rampart, T2 Arcade Game, Micro Machines, Barbarian I (alles Originale, 100% o.k.). Ostertag Sven, Louis-Schlutter-Str.10, 07545 Gera

Verk. Orig.: Gunship 2000, Amberstar, Pinball Dreams, Stk. 25 DM, oder tausche gegen Magic Pockets, Dilverance, Eye of Beholder, usw.; Tel.: 02586/1673

Verk.: Loth. Matthäus, Monkey 2, Disp. Hero, Lost Vik., Turr. 1, Steigenb. Hotel, Mad TV, 5 ältere Spiele, 11 Demos (15-50 DM) oder Tausch gegen 3,5"-Festplatte. Telefon: 07946/6453

Biete Originale: Lothar Matthäus, T2 Arcade Game je 30 DM, Zool, Lotus 3, Pinball Fantasies, Penthouse Hot Numbers je 20 DM, u.a.; Telefon: 07552/7534

Wollt Ihr das Besondere? Die gesamten Serien PD-Soft: Nordlicht + Berliner Spielekiste! Tel.: 04931/168478

Verkaufe Originale: Fighter Bomber 30 DM, Spindizzy Worlds, Shanghai, Ports of Call je 25 DM, Golf, Wicked, Gee Bee Air Rally je 20 DM, Hacker 1 10 DM. Tel.: 09171/7608 (Patrick)

Die Siedler 50 DM, Anstoß AGA 45 DM, Steigenberger Hotelmanager 20 DM, Indy Heat 10 DM, Techno Sound Turbo 60 DM + 5 DM Versandkosten. Tel.: 05439/3519

Verkaufe Originale: MM3 30 DM, Cannonfodder 35 DM, Ultima 6 30 DM, Datadisk Populous 2 25 DM. Suche Perfect General u. Whale's Voyage f. A1200. Tel.: 09461/1293

Verkaufe/kaufe/tausche alte und neue Amiga-Spiele. Habe um die 200 Spiele, schon ab 5 DM. Tel.: 06062/62446 zwischen 18 und 20 Uhr, nach Nuno fragen.

Ich verkaufe Originale für 20 DM: Kid Glovers, Zone Warrior, Hudson Hawk, B. to the Future 2, Bomber

Bob, Menace. Ruft mich an: 07505/764 (Markus)

Verkaufe G. Taylor Soccer, Glücksrad je 20 DM, Sleepwalker, Entity, Bill's Tomato Game, Espana '92, Shadowlands je 30 DM; für Sega M.D. James Pond 40 DM. Tel.: 04361/1238

Curse of Enchantia 40 DM, Waxworks 35 DM, Wolfchild 25 DM, Gunship 2000 45 DM, Soccer Kid 50 DM alles + Porto. Tel.: 037468/4070 ab 18 Uhr

Verk. Orig., 100% o.k., in gutem Zustand zu günstigen Preisen, z.B.: Another World, Indy 3... Verk. auch AJ u. Sonderh. Simulation. Für Preise und Angaben meine Liste anfordern: Kahle Manuel, Villenstr.12, 67657 Kaiserslautern

Originale: M. Island 2, K. Quest 5, Goal, Lemmings 2, Der Patrizier, Lotus 3, Pinball Fantasies, Lionheart je 40 DM, Die Siedler 50 DM. Tel.: 02233/70120 (Thomas)

Verkaufe Originale: A320, The Simpsons je 20 DM, 1000 CC Turbo, Window Wizard (A500) je 10 DM. Anrufen unter: 04537/7282 (Matthias)

Neuw. Orig.: Amosbasic 1.3 kompl. i. Dt., Centurion, Def. of Rome, Powerm. + Zusatzb., Populous 2, Red Baron, Mega lo Mania, Goblins (alles in dt.).Tel.: 06386/7078 ab 17 Uhr

Verk. für CD32: Overkill, Whale's Voyage, Liberation je 20 DM; für A500: Indy 4, Monkey 2, Historyl., F117 je 20 DM. J. Syckor, Fritz-Reuter-Str.59, 01097 Dresden

Biete neueste Software für Amiga und PC. Kostenlose Liste bei Alexander Fischer, Crawinkler Str.1d, 99885 Ohrdruf

Alle News der PD-Serien: Nordlicht PD und Berliner Spieleliste! Burmeister Sven, Kühnestr.6, 04924 Knissen

Anstoß, Eishockey Manager, 1990 (93 Edition), Vikings Fields of Conquest u. 20 weitere Amiga-Programme zu verkaufen. Tel.: 02256/3143

Verkaufe Simon the Sorcerer f. Amiga 1200/4000 für 50 DM (Original NP 80 DM). Olaf Gröner, Aachweg 7, 88281 Schlier

Hi Leute! Verkaufe 5 Supergames zu je 35 DM oder im Ganzen zu 135 DM. (Humans, D-Generation, Silent Service II, Crystals of Arborea und Die Kathedrale). Porto schon im Preis inbegriffen. Ruft mich an: Tobias Hiltl 09628/735

Verk.: Larry 2+3 je 30 DM, Del. Strip Poker 20 DM, Data B. Virus-P. 50 DM, Words of Art 3.0 10 DM, Down at the Trolls 10 DM. Nur Originale! Tel.: 06104/66233

Spiele, Werbespiele, Previews, Anwender-Programme, Demos, Sound,

Grafik, DTP, usw. über 2500 Disks aus dem PD- und Shareware-Bereich. Komplette Info-Disk anfordern bei: HEP, Postfach 3152, 58820 Plettenberg. Tel.: 02391/12487

Sie wollen sich ein neues Spiel kaufen und wissen aber nicht, welches! Bestellen Sie Demos bei uns! Liste bei Markus Mackowiak 05341/12564

Verk.: Hannibal, Pinb. Fantasies je 40 DM, Lionheart 25 DM, Mad TV 20 DM, M. Mansion 15 DM, Drucker MPS 1230 200 DM, C64 + Software für 150 DM. Kaufe CD32! Zahle bis 450 DM! Köhler Christian, Karl-Marx-Str. 40, 19322 Wittenberge

Verkaufe Blaster 30 DM, Mad TV 15 DM, Syndicate 40 DM und Dune II 40 DM. Tausche auch!! Schnell durchklingeln bei: 05365/8373 ab 18 Uhr (Jens)

Gunship, DSA, Burntime, Syndicate, Waxworks, Desert Strike, Goblins, 100 Games CD32 je 50 DM, Red Baron, Legend of Kyrandia je 55 DM, Wing Com., Jonathan je 60 DM. Homeier Andreas, Hinter den Holzstrecken 9, 39114 Magdeburg

Verk. Orig.: Monkey Island 2 50 DM, Walker 40 DM, Legend of Kyrandia 40 DM, Dogfight 40 DM, AJ-Hefte 1/93 bis 2/94 je 3 DM alles 100% o.k. Tel.: 030/3915235 ab 16 Uhr

Amiga: Verkaufe Ambermoon für 50 DM. Tel.: 05403/5152 Christian

Originale: Die Siedler 50 DM, Wing Commander 35 DM, Eye of the Beholder 2 35 DM, Apidya 30 DM. Alles zusammen 130 DM. Tel.: 0821/701774

Tausche oder verk.: King's Quest 5, Crystals o. A., Syndicate u.a. zu fairen Preisen! Meldet Euch bei mir! Tel.: 09142/4432 (Roland verlangen)

Originale!!! Beast 3, Superfrog, Walker, Ambermoon, Uridium 2, Elite 2!!!! Preise: 20 - 30 DM!! Call Stefan: 08869/795

Verkaufe Goal! WWF - European Rampage und Turricon 3. Alles Originale und 100% o.k.!!! Preise nach Vereinbarung. Tel.: 07345/6290

Verkaufe: Wing Commander, X-Mas Lemmings, Railroad Tycoon, Civilization, The Carl Lewis Challenge, Loopz, Bundesliga Manager Pro (V2.0), Klax, Power Monger + World War I Edition, Atomino, Populous + Sim City, Tornado, Yo! Joel, Steuer-Profi 93, Beckertext 1.2 + Rechtsschreibprofi, Programmpaket School, Backgammon, EuroÜbersetzer. Preise nach Vereinbarung. Ruft an oder schreibt: Thomas Roigk, Döllinger Str.16, 04934 Hohenleipisch, Tel.: 03533/7532

Die beste Amiga-Software aus dem PD- und Shareware-Bereich auf über 2500 Disks (Spiele, Anwender, Mu-

sik, Demos, usw). Fordere noch heute meine komplette Infodisk an: HEP, Postfach 3152, 58820 Plettenberg, Tel.: 02391/12487

Verkaufe Amiga-Originale: Perfect General 40 DM, Rampart 35 DM, Hannibal 45 DM, Whale's Voyage 55 DM, Starglider II 8 DM, Killing Machine 15 DM, Transarctica 50 DM, 11 ABC + Public Domain-Disks je 3 DM, AJ Nr. 10/92, 3/93, 5/93, 7/93, 11/93, HC Nr. 9/88, 12/88 je 4 DM. Tel.: 09661/7707 ab 17 Uhr (Stefan). Suche: Rampage, Phönix usw.

Verkaufe Snackzone-Bifi, Knax, Backsrage, Karamalz-Cup, Das Erbe II, Dr. Mario, Schach, Telekommando II, Europa u.v.a. Spielbare Demos von Anstoß, L. Matthäus, Second Samurai, Pizza Connection, Der Clou, Poolbillard, Kolumbus usw. je 2 DM. Tel.: 0231/457959

Verkaufe Originale: Muds 15 DM, Legend of Faerghail 25 DM, Shadowlands 25 DM, Wing Commander 25 DM, Humans 25 DM, Elvira 2 25 DM, Heart of China 30 DM oder alle zusammen für 150 DM. Peter Geisenhof, Oberdorfstr. 5, 55262 Heidesheim

****Verschenke Software**** Info gegen 2 DM in Briefmarken. Th. Brandl, Postfach 1221/02, 93156 Teublitz (C64/Amiga/PC)

Biete neueste Demos zum Selbstkostenpreis! Laßt Euch diese Chance nicht entgehen und schreibt an: Klaus Horstman, Ringstr.31, 48432 Rheine. Legal only!!

Biete für Amiga 20 Originalspiele (Baller, Strategie, Adventure und Jump & Run). Preise von 20 - 40 DM! Trinks Holger, Gyoerer-Str. 1/51, 99089 Erfurt

Sim City Deluxe für 40 DM oder auch Tausch; suche von Indy 4 die Disk 3 (Sicherheitskopie), da eigene defekt. Tel.: 0214/46504

Die Siedler! Verkaufe für Amiga Die Siedler 50 DM, Silent Service 2 25 DM, alles Originale! Tel.: 0231/141796 Oliver

Verkaufe Simon the Sorcerer (A1200) 45 DM, Indy 4 40 DM, Turrigan 3 30 DM, Battle Isle Data Disk 2 30 DM, Bard's Tale 3 15 DM. Tel.: 05357/1369 ab 15 Uhr

Verkaufe Softly: Buck Rogers 30 DM, Death Knights o. Kr. 30 DM, Ultima 6 30 DM, Fate Gates o. D. 30 DM, Black Crypt 25 DM, Deuterios 10 DM, Eye o.t. Beholder 25 DM!! Ruft an bei Robert H. 06162/84259!

Tausche/verkaufe: Dennis AGA, Turrigan 2, Powermonger, Robocop 3, M.U.D.S., Kick Off 2 + Pl. Man. + alle Zusatzdisks, D-Paint IV AGA (noch verschweißt) u.v.a., alles in Topzustand. Außerdem jede Menge Zeitschriften, Bücher und sonstiges

Zubehör. Angebote/Listen/Fragen an: Markus Lunk, Luckeweg 33, 12279 Berlin, Tel.: 030/7214840

Suche Hardware

Suche günstige Festplatte (ca. 20 MB) für Amiga 500. Suche außerdem Monkey Island 2. Noske Matthias, Bischof-Ketteler-Str. 28, 87616 Marktobendorf, Tel.: 08342/7362

Suche Festplatte für Amiga 1200 und Elvira 2 Kickumsch. für A1200/A500. Stiller Simone, Ernst-Haeckel-Weg 11, 06122 Halle

Suche CDTV! Rudolf Kuba, Karl-August-Str. 1, 99510 Apolda

Suche TV-Tuner für 1084S, möglichst mit Umschalter. Tel.: 05721/77521

Suche günstig Speichererweiterung 2 MB f. A500 und folgende Spiele: Return of Medusa, Dune 2, Pizza Connection. Tel.: 03991/2047, Dirk Bauer, Fontanestr.49, 17192 Waren

Suche HF-Modulator (damit mein TV als Bildschirm dient). Tel.: 07454/1336, fragt nach Kai, (Preis nach Vereinbarung)

Suche Software

Suche dringend!!! Vereinsverwaltung für A2000 oder PC, Festplatteninstallation erwünscht. Angebote an: Schorrmann Oliver, Königstr. 6, 32694 Dörentrup

Suche Deliverance (Original)! Zahle gut oder tausche auch gegen Gunship 2000 oder Amberstar (Orig.). Tel.: 02586/1673. Suche auch noch Workshops für OcTaMEDV 1.00b

Kaufe/tausche/verkaufe Spiele für Amiga CD32. Helmut Wechselberger, Aussergasse 11, A-6474 Jerzens, Tel.: 0043/5414/660

Suche: Übersetzungsprogramm für Amiga 500 von Französisch in Deutsch und Deutsch in Französisch ganz dringend!!! Tel.: 03471/314904 ab 19 Uhr erreichbar.

Suche Textverarbeitungsprog., u.a. Data Becker Text 2, ebenfalls freue ich mich über gute Install-Pro. für die Festplatte. Wer schreibt mir oder sendet Preisliste zu? Möller Siegfried, Humboldtstr.127, 48429 Rheine

Suche Sim City Deluxe DV., Kopie von der Codeabfrage Bundesliga Manager Prof., Bitte nur Originale, alles für Amiga 500. Tel.: 02237/53190 Suche Original: Dir Opus 4.11, Power Packer 4.1, D-Paint AGA. Biete Am-

bermoon 50 DM (o. Tausch), PD-Spiele, Demos. Büllent Ünlen, Richardplatz 21, 12055 Berlin

Suche für A500 das Spiel Wings, zahle gut! Tel.: 06109/62221

!!!Hilfe!!! Wer hilft, sechste Disk von Monkey Island 2 defekt. Wer kann bitte Sicherheitskopie schicken? Tel.: 09664/651 ab 19 Uhr (nach Klaus fragen)

Suche Kindwords 3, Mensch Amiga, A-Train (nur Originale). Herbert Strünker, Am Remberg 65, 44263 Dortmund 30, Tel.: 0231/414776

Suche verzweifelt das Spiel Superstar Icehockey. Zahle bis 100 DM. Schreibt an Thomas Huber, Ahornerstr.7B, 86154 Augsburg

Suche die Spiele: Impossible Mission

+ Blue War. Zahle Höchstpreise! Rudolf Kuba, Karl-August-Str.1, 99510 Apolda

Suche Schreibprogramm für A1200. Tel.: 030/2131622 Erdmann verlangen

Suche Millennium 2.2, 100% o.k., nur Original mit dt. Anleitung für A2000, dringend!!! Jan Dux, Soltauerstr.3c, 21244 Buchholz

Suche für A1200 Elfmania, Mr. Nutz, Yo! Joe!, Globdole, Puggsy, Wonderdog, Zool 2, Body Blows, Brian the Lion, Pizza Connection! Alle nur in Dt., Tel.: 09281/94905

Suche Amigaspiele für A500: Loom, Hook oder Sam und Max. Außerdem Lösung für Indy 4 gesucht. Preis nach Vereinbarung. Tel.: 0208/460961

GAMES '4' FUN

Wahlenstr. 6 · 50823 Köln
Tel. 02 21/52 75 44 · Fax 02 21/52 75 24

Amiga	CD ³²		
Der Clou	75,-	Microcosm	89,-
Beneath a Steel Sky	75,-	Pirates Gold	75,-
Brian the Lion	55,-	Nigel Mansell	65,-
Pizza Connection	85,-	Nick Faldo	75,-
Software Manager	75,-	Castles II	65,-
Apocalypse	55,-	Seek + Destroy	55,-
Big Sea	59,-	Overkill + Lunarc	65,-
Fantastic Dizzy	55,-	Lotus Trilogy	59,-
Innocent	75,-	Elite 2	59,-

Ladenlokal + Versand
Software · Hardware und Service
Aktuelle Neuheiten sowie gebr. Spiele
Jetzt neu: Alpener Str. 11 · 50825 Köln
Tel. 02 21/5 50 53 03

Offizier im Heer

ein Beruf mit Zukunft für Abiturienten

Eine anspruchsvolle, vielseitige Führungsaufgabe erwartet Sie. Innerhalb von 3 Jahren werden Sie zum Offizier im Heer ausgebildet und zum Leutnant befördert. Ihre Tätigkeit in

Führungspositionen

umfaßt die Ausbildung, Führung und Erziehung von jungen Soldaten. Der Umgang mit moderner Technik erfordert Ihr Fachwissen. Erweiterte Aufgabenbereiche der Bundeswehr – auch in multinationalen Einsätzen im Ausland – stellen außerordentlich hohe Anforderungen an den militärischen Vorgesetzten.

Ausdauer, Leistungswille und Einsatzbereitschaft kennzeichnen den **Offizier**.

Teil der Offizierausbildung ist ein **akademischer Studiengang**. Sie studieren an einer Hochschule der Bundeswehr in Hamburg oder München und können unter 15 verschiedenen Studienfächern und 3 Fachhochschulstudiengängen wählen.

Ihre Bewerbungsunterlagen für den Einstellungstermin 1. Juli müssen **spätestens bis zum 1. März des Einstellungsjahres** beim PSABw, Mudra-Kaserne in 51149 Köln vorliegen.

Darüber hinaus vermitteln wir Ihnen gern einen für Sie kostenlosen **Truppenbesuch**. Senden Sie den Coupon an:

Heeresamt - Abt I 4 (2)
Brühler Straße 300
50968 Köln

Ihr Diplom ist zivil anerkannt. Auch für **Frauen** besteht die Möglichkeit, als Sanitätsoffizieranwärter an einer öffentlichen Hochschule zu studieren. Ihr

Studium

erfolgt finanziell unabhängig, denn Ihr Gehalt wird weitergezahlt. Nach Ihrer Dienstzeit haben Sie mit Ihrem Diplom und Ihrer Berufserfahrung gute Chancen in der Wirtschaft oder im öffentlichen Dienst. Für den Übergang erhalten Sie eine zusätzliche Berufsförderung, großzügige finanzielle Abfindungen und werden in der Rentenversicherung nachversichert.

Die Verpflichtungszeit beträgt 12 Jahre, als Sanitätsoffizier 16 Jahre. Sie können sich auch als **Berufsoffizieranwärter** bewerben.

Wenn Sie die Hochschul- oder Fachhochschulreife anstreben/besitzen und zwischen 18 und 24 Jahre alt sind, fordern Sie unser ausführliches Informationsmaterial an.

Ich bitte um ausführliche Informationen zur Laufbahn des Offiziers im Heer

Ich bitte um einen kostenlosen Truppenbesuch

Name, Vorname: _____

Geburtsdatum: _____

Straße: _____

(PLZ) Wohnort: _____

Jahr des Schulabschlusses: _____

Tausche

Tausche Dune I, Lure of the Temp-ress, Jimmy White's Whirlwind Snooker gegen James Pond II, Goblins II o. III, Jump u. Run-Spiele oder Oscar. Bolleier Andrea, Karl-August-Str 1, 99510 Apolda

Tausche Das schwarze Auge, Die Schicksalsklinge und Indiana Jones 4 gegen Anstoß oder Bundesliga Manager Prof. II. Andrea Bolleier, Karl-August-Str.1, 99510 Apolda

Tausche Falcon the Clas. Col., MiG-29, F19 Stealth Fighter u. F15 Strike Eagle gegen A-Train oder Civilization gegen andere Angebote. Kuba Rudolf, Karl-August-Str.1, 99510 Apolda

Tausche Sim City, Sim Earth, Personal Nightmare, Railroad Tycoon, Silent Service I+II, Campaign, P47 Special Forces, Wing Commander, Harpoon, NAM 1965-1975, Lost Patrol, Carrier Command, Dune I, Birds of Prey, USS John Young, F15 Strike Eagle, Populous I, Eishockey Manager. Kuba Rudolf, Karl-August-Str.1, 99510 Apolda

Verkaufe Software für A500-A1200 und suche für Amiga 1200 Software und tausche auch Software. Tel.: 02365/67946

Tausche Orig. Elvira, Cruise for a Corpse, Fort Apache gegen Pizza Connection und Transworld, Football Manager-WCE, Special Forces gegen Die Siedler. Gau Wolfgang, Tulpenhof 2, 59192 Bergkamen

Tausche Originalsoftware: Jonathan, Goblins II, Bundesliga Man. Prof., Pirates, PGA Tour Golf. Ich suche: Ambermoon, Body Blows, Dune II, Goal, Anstoß. Tel.: 0043/0222/4057937 verlangt Uli (Austria)

Tausche Orig. Jurassic P. geg. Orig. D. Schatz im Silbersee u. Orig. Internation. Soccer geg. Orig. Prince of Persia. Alles auf A600. Tel.: 0561/494227

Biete Lost Vikings, Indy 4, Das Schwarze Auge, suche Action-Plattform-Sp., nur Originale! Holger Venske, Watenstedter Str.8, 38239 Salzgit-ter

Biete 3D-Construction Kit gegen Mortal Kombat sowie Legend of Ky-randia gegen Turrican 3 oder Cannon-fodder. Tel.: 06221/393314 nur 100%ige Originale!

Suche (Orig.): Die Siedler, Pizza Connection, Mad News, Software Manager. Tausche gegen: Lionheart, Ambermoon, Body Blows, Patrizier, Lothar Mat. Tel.: 07195/62906

Tausche Orig. Human Race gegen Battle Isle oder The Chaos Engine. Andreas Fraessle, Gottlieb Daimler 64, 55131 Mainz

Tausche u. verk. Orig.-Games: Ambermoon u. -star, Elite II, Hired Guns, Desert Strike, Lemmings 2, F1 GP, Chaos Engine, suche: Pizza Con., Cannonfodder u. andere. Liste: 05653/1373

Tausche Tornado oder Hired Guns gegen Ambermoon oder Anstoß für Amiga 1200! Meldet Euch: Tel.: 04651/43006 oder schreibt an Nils Enkelmann, Trep Wai 1, 25996 Wenningstedt

Suche dringend: Die Siedler und Der Planer, habe Anstoß (45), Bill's Tomato Game (35), Vikings (35), Mega lo Mania u. First Samurai (50), nur zusammen. Klein Daniel, Ahornstr.7, 35708 Haiger

Tausche Minigolf, Feldherr, Emporos, HanseII und Kaiser II gegen Der Schatz im Silbersee oder Imperium und Badlands gegen Simon the Sorcerer. Alles nur deutsch und 100%ig o.k. Finger Günther, Bunzlauer Weg 1, 31157 Sarstätt

Tausche o. verkaufe Syndicate, Burn-time u. Body Blows Galactic. Suche Dune I+II u. Kolombus. Wagner Robert, Nieheimer Weg 6, 34466 Isthä

Tausche Amiga-Originale: 1869 für

Die Siedler, Elvira, Waterloo für Hannibal, War in the Gulf für Sim Line, Historyline für Castle 2. Busch, Siemensweg 5, 38228 Salzgit-ter

Tausche The Humans oder Legend of Kyrandia gegen Der Clou, Wing Commander (1200), Elite II oder Arabian Nights. Tel.: 0711/7543933

Kontakte

Amigaclub sucht Mitglieder, 48 DM jährlich, Clubzeitschrift + Disks 3x im Jahr. Info 2 DM in Briefmarken an Amigaclub, Seestr. 80, 23879 Mölln.

Zur Verstärkung unseres Teams suchen wir noch erfahrene Amiga-Coder, Grafiker und Musiker! Tel.: 030/4564683, gesucht: Spielkonzepte!

Seven Eleven the Legend goes on! We are searching for members to rebuild a cool Ami-Section. Send examples to: T. Schwöppe, Blumenhaller Weg 65, 49080 Osnabrück

70 DM bezahlen und ein ganzes Jahr lang die neuesten Spiele kostenlos und bis zu 2 Monaten ausleihen bei Software Time - der Spielfreakclub. Plat-zelt Tino, Dorfstr.61, 04626 Vollmers-hain

Zur Verstärkung unseres Teams suchen wir noch erfahrene Amiga-Coder, Grafiker und Musiker! Tel.: 030/4564683, gesucht: Spielkonzepte!

Ein superguter Club sucht noch Mitglieder. Für 70 DM ein Jahr neuste Games ausleihen. Info gegen 1 DM RP bei: Soti, Dorfstr.61, 04626 Vollmers-hain

Sommerzeit - Spielzeit! Neuste Games ausleihen bei Software Time, Dorfstr.61, 04626 Vollmers-hain. Info gegen 1 DM RP. SOTI - der Power-club

Neoplasia is lookin 4 some good Coders. If you think you are good enough then write 2 H. Ruland, Krae-

henhardt 14, 51674 Wiehl or just call me: 02262/97209

Verschiedenes

Achtung Joker-Fans! Verkaufe komplette Amiga Joker-Sammlung: Ab 2/91 bis 4/94. Gut erhalten! Mit Poster! Preis: VB, ruft an: 02872/4295

Verkaufe Komplettlösungen, Cheats und Tips für 5 DM. Schreibt an: Kosta Tzaidis, Tilsiter 5, 49610 Quaken-brück

Verkaufe: Cheats, Codes, Freezer und Komplettlösungen. Fordert gegen 1 DM Liste an: Rehmann Oliver, Hopfauer 58, 70563 Stuttgart

Highlights! Für PD-Freunde: Nord-licht und Berliner Spieleliste! Tel.: 04931/168478

Suche Transworld für Amiga u. Kontakte zw. Programmaustausch. K.Brady, c/o Grundmann, Am Breiten Luch 52, 13051 Berlin

Suche AJ 1-10/90, 2,3/91, 5-10/91, 1,2,6,8/92. Zahle bis zu 5,50 DM pro Heft. Hillebrand Kay, Plzener Str.14, 07546 Gera

Wer kann mir Noise Tracker-Abspiel-routine schreiben, die ich im Demomaker benutzen kann, da die im Demomaker nicht alle Details abspielt. Gegen Bezahlung! Tel.: 06872/4497

Biete AJ-Komplettssammlung 11/89-3/94! 50 sfr pro Jahrgang oder 180 sfr für alle Ausgaben. Topzustand! Porto übernehme ich. Call: (CH) 041/532673 (Andi)

Habe Tips und Tricks, Freezer-Adres-sen und Lösungen zu sehr vielen Spielen. Ruft an und fragt nach! Tel.: 02304/43415

Löse Amiga Joker-Sammlung auf. Hefte 2/90, 4/90, 5/90, 7/90, 10/90-12/92 komplett oder gegebenenfalls auch einzeln abzugeben. Hefte 2/90-

ESSER SOFT KÖLN

Wir überzeugen durch Service!

Inh. Ulrike Strehel

Ambermoon	DV	69.00	Innocent Until Caught	DA	65.90
Apocalypse	DA	49.00	Kingmaker	DV	67.00
Award Winners 2	DA	65.90	Kolombus	DV	72.00
Beneath a Steel Sky	DA	59.00	Lamborghini	DA	46.00
Big Sea	DV	61.00	Last Action Hero	DA	38.90
Brian the Lion	DA	49.90	Liberation - Captive 2	DA	55.90
Cliffhanger	DA	38.90	Lionheart	DA	38.90
Der Clou	DV	65.90	Missiles over Xerion	DA	49.90
Der Clou A1200	DV	65.90	Monopoly	DV	49.90
Der Schatz im Silbersee	DV	79.90*	Mortal Combat	DA	53.00
Die Siedler	DV	79.90	Naughty Ones	DA	49.90
Dune 2	DV	55.00	Perihelion	DA	49.90
Elite 2	DA	53.00	Pinball Dreams & Fantasies	DA	59.00
Fantastic Dizzy	DV	49.90	Pinball Fantasies A 1200	DA	57.90
Fury of the Furries	DA	55.90	Pizza Connection	DV	76.00
Globdule	DA	54.00	Puggsy	DA	59.90
Goal (Kick Off 3)	DV	54.00	Second Samurai	DA	61.90
Hanse Deluxe	DV	42.00	Software Manager	DV	65.90
Hanse Deluxe A1200	DV	42.00	SUB	DV	54.90
Hattrick	DV	67.90*	Team 17 Collection	DA	52.00



Beachten Sie bitte ab sofort die neue Adresse und Telefonnummern. Neue Geschäftszeit von 09.30 - 19.00 Uhr

+ CD32 + CD32 + CD32 +

Alien Breed / Quak	DA	49.00
Arabien Nights	DV	49.90
Bubba N Stix	DA	54.90
Chaos Engine	DA	57.00
Chuck Rock 1	DA	34.90
Elite 2	DV	54.90
Lemmings 1	DA	49.90
Lotus Trilogy (1-3)	DA	55.90
MicroCosm	DA	96.90
Naughty Ones	DA	49.90
Nick Faldo Golf	DA	69.00
Nigel Mansell	DA	56.00
Pinball Fantasies	DA	66.00
Pirates Gold	DV	61.90
Project X / F 17 Challenge	DA	49.00
Second Samurai	DA	54.90
Seek & Destroy	DA	49.90
Sensible Soccer	DA	48.00

ESSER-SOFT KÖLN
Adrian-Meller-Str.10
50859 Köln

Versandkosten: Bei Vorkasse per V-Scheck DM 7,00 / bei Nachnahme Post DM 10,00. UPS DM 15,00 / Ausland nur Vorkasse per EC-Scheck DM 17,00
Bei Software ab DM 350,- Bestellwert liefern wir **versandkostenfrei** (nur im Inland).
*bei Drucklegung des Magazins noch nicht lieferbar
Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

Telefon : 0221 / 50 50 68
Telefax : 0221 / 50 83 10
BTX : ESSER#SOFT

COMPUTER.



Plattenspiegelung: erstens ein beeindruckender physikalischer Effekt, bei dem sich Sonnenschein auf einem enthaarten Schädel spiegelt – unser Oskar macht da eine geradezu blendende Figur! Gebräuchlicher ist der Ausdruck jedoch für eine Methode zur Sicherung von besonders heiklen Daten. Dabei stattet man einen Rechner mit zwei identischen Festplatten aus, so daß alle originalen Schreibvorgänge auf das Platten-Duplikat übertragen werden können.

Platzhalter: sind Zeichen, die anstelle anderer Zeichen(folgen) gesetzt werden können, um etwa längere Dateinamen abzukürzen oder mehrere Dateien gleichzeitig einem bestimmten Befehl zuzuordnen. Der MS-DOS-Befehl „del *.txt“ löscht z.B. sämtliche im aktuellen Verzeichnis vorhandenen Dateien mit der Endung „.txt“. Auch „?“ und „#“ bei der Amiga-Shell gehören in die Platzhalter-Schublade.

Plausibilitätsprüfung: Wenn etwas einleuchtend ist, dann sagt der Lateiner „plausibel“ dazu. In gewissem Umfang können auch Rechner überprüfen, ob eine bestimmte User-Eingabe (wenigstens formal) plausibel ist – werden etwa ausschließlich Zahlen erwartet, dann muß alles, was Buchstaben enthält, schon mal von vornherein falsch sein.

PL/M: Kürzel für „Programming Language for Microcomputers“. Wer mehr darüber wissen will, schlägt unter „PL/1“ im letzten Heft nach; wir wollen uns schließlich nicht andauernd wiederholen.

Plotter: sind Ausgabegeräte zum Drucken von Grafiken. Gut, das können Laserdrucker auch, aber eben nicht

so exakt, weshalb der Plotter hauptsächlich für technische Zeichnungen verwendet wird. Die Tisch- oder Flachbettplotter muß man sich dabei im Prinzip als eine Art Reißbrett vorstellen, auf dem ein Zeichen-Arm frei hin- und herfährt. Trommelplotter hingegen bewegen das auf Walzen gewickelte Papier von links nach rechts (oder umgekehrt), damit der auf einer Laufschiene angebrachte Stift seine Kreise und Striche ziehen kann.

Plug: sagt der Engländer, wenn er „Stecker“ meint.

PLZ: sind natürlich die guten alten (bzw. schlechten neuen) Postleitzahlen. Was das mit Compis zu tun hat? Viel, denn ohne die entsprechende Konvertierungs-Software säßen wir heute noch an der Umstellung auf fünf Ziffern...

PM: Der Presentation Manager war die grafische Benutzeroberfläche früherer Versionen des PC-Betriebssystems OS/2. Mittlerweile durch „Workplace Shell“ abgelöst, fristet der Manager nunmehr sein Nicht-Dasein im elektronischen Nirwana; wenn also heute von PM die Rede ist, dann meint man meist „Peter Moosleitners interessantes Magazin“.

PN: heißt „Polnische Notation“ und meint eine besondere Schreibweise von Rechenoperationen, mit der überwiegend unschuldige und harmlose Mathematiker gequält werden. Dabei schreibt man statt „(3-1) x (8+7)“ diese Zeichenfolge: „x - 3 1 + 8 7“. Erfunden hat den Quark ein gewisser Jan Lukasiewicz, und angeblich soll er dazu dienen, die Klammern einzusparen – warum auch immer. In Wirklichkeit steckte vermutlich

pure Bosheit dahinter, weshalb der 1878 geborene Übeltäter anno 56 zur Hölle fuhr. Um das Maß vollzumachen, gibt es übrigens auch die „Umgekehrte Polnische Notation“, bei der die Rechenzeichen nicht vor, sondern hinter die Ziffern geschrieben werden; zudem arbeitet die Programmiersprache LISP mit der PN.

Point: Daß die Angelsachsen so merkwürdig krumme Maßeinheiten wie Inch oder Gallon haben, ist ja landläufig bekannt, warum also nicht auch diese, mit der die Buchstabenhöhe im Druckgewerbe gemessen wird? Ein Point (pt) entspricht dabei etwa 0,35 Millimeter. Übrigens arbeiten auch wir Germanen mit dem Punkt, doch mißt er bei uns 0,375 mm. Es lebe der kleine Unterschied...

POKE: Flapsig formuliert ein etwas altertümliches Wort für 'ne Freezer-Adresse – weil nämlich der gleichnamige BASIC-Befehl dazu dient, Speicherinhalte gezielt zu verändern.

Polenius, Johannes: Hanni war mal ein berühmter Professor für Astronomie und Mathe an der Uni Padua. Angesichts der Nähe seines Wohnortes zu Rom behauptete er zwar vorsichtshalber nicht, daß die Erde eine Kugel sei, erfand jedoch statt dessen anno 1709 eine Rechenmaschine, was ja irgendwie auch nicht übel ist. Gebaut wurde das Teil zu seinen Lebzeiten zwar nie, aber freundlicher Nachruhm ist schließlich allemal besser als'n unfreundlicher Scheiterhaufen!

Polling: leitet sich vom englischen „Poll“ (= Umfrage) ab. Dabei werden alle an einen Rechner angeschlosse-

nen Peripheriegeräte reihum abgefragt, ob sie gerade Daten senden wollen oder im Gegenteil welche haben möchten. Wenn ja, stoppt der Prozessor seine eigentliche Tätigkeit und leitet stattdessen den geforderten Transfer ein.

Polymorpher Virus: Viren als solche sind ja schon übel, aber dieses Exemplar hier ist ein ganz besonderer Wüstling! Normalerweise lassen sich die Viecher ja an bestimmten, immer wieder gleichen Bytefolgen erkennen, was von Virenkillern weidlich zum Virenkillen ausgenutzt wird. Der Poly-Virus hingegen ist in der Lage, seinen eigenen Code quasi ständig zu mutieren, um der Entdeckung zu entgehen. Allerdings funktioniert die Rüstungsspirale auch in diesem Bereich, und so sind Anti-Virenprogramme heute durchaus in der Lage, selbst solche Meister der Tarnung zu erwischen. Warum? Na, weil (Mutation hin oder her) ein funktionierender Programmcode trotz allem gewissen Gesetzmäßigkeiten folgen muß, und auf die achtet halt ein moderner Scanner.

Pop-Up-Menü: „Pop Up“ ist ein englischer Begriff, der sinngemäß mit „aufspringen“ bzw. „plötzlich auftauchen“ zu übersetzen ist. Wenn man bei einem Rollenspiel z.B. zaubern möchte, und es erscheint eine Auswahl auf dem Screen, bei der man anklicken kann, welcher der Charaktere denn nun genau den Stab schwingen soll, dann hat man es mit einem Pop-Up-Menü zu tun. Klappt man die Spells dagegen mit einem Druck auf die rechte Maustaste vom oberen Screenrand herunter, so handelt es sich um ein „Pull-Down-Menü“.

Wial

Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell
Tel.: (0 81 42) 90 11/80 79/82 73
Telefax: (0 81 42) 5 46 54

BESTELLANNAHME: MO. – DO. 9⁰⁰–18⁰⁰, FR. 9⁰⁰–17⁰⁰
 „LAUT LESERUMFRAGE ASM (AKTUELLER SOFTWAREMARKT)
 1991 UND 1992 FIRMA MIT DEM BESTEN SERVICE“

Ladenlokal jetzt in AUGSBURG
Karolinenstraße / Ecke Karlstraße
Mo. – Fr. 9⁰⁰–13⁰⁰ + 13³⁰–18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰–12⁰⁰ Uhr

AMIGA

1869 HANDELSIMULATION KOMPL. DT. 1 MB	85,90
1990 – DIE 93ER EDITION – POLITSIMUL. KD 1MB	34,90
ALFRED CHICKEN DT. ANL.	49,90
ALIEN 3 DT. ANL.	59,90
ALIEN BREED 2 DT. ANL.	54,90
ANCIENT ART OF WAR IN SKIES DT. ANL. 1MB	69,90
ANSTOSS KOMPL. DT. 1MB A500/PLUS800/2000	69,90
APOCALYPSE DT. ANL. 1MB	49,90
AUFSCWUNG OST KOMPL. DT. 1MB	65,90
AWARD WINNERS 2 COMPIL. INCL. ELITE / JIMMY WH. SNOOKER / ZOOLO / SENSIBLE SOCCER DT. ANL.	69,90
BATTLETEAM (BATTLESL & DATA) DT. 1MB	69,90
BATTLESL DATA DISK NO. 2 DT. ANL.	49,90
BEAVERS DT. ANL.	65,90
BIG SEA KOMPL. DT. 1MB	65,90
BLOB DT. ANL.	59,90
BLUE & THE GRAY DT. ANL. 1MB	65,90
BOBS BAD BAY DT. ANL.	59,90
BODY BLOWS GALACTIC DT. ANL. 1MB	55,90

BRIAN THE LION	
DT. ANLEITUNG	
54,90	
BUNDESLIGA MANAGER PRO 2.0 KOMPL. DT. 1MB	69,90
BURNING RUBBER	54,90
BURNTIME KOMPL. DT. A500/A2000	69,90
CAMPAIGN II 1MB	69,90

BENEATH STEEL SKY	
KOMPL. DEUTSCH 1MB	
65,90	
CANNONFOODER DT. ANLEITUNG 1MB	59,90
CLIFFHANGER DT. ANL. *	39,90
COMBAT AIR PATROL DT. ANL. 1MB	65,90
COMBAT CLASSICS 2 INCL. PACIFIC ISLANDS/ SILENT SERVICE 2/F 19 STEALTH FIGHTER	69,90
COOL SPOT DT. ANL.	54,90
COSMIC SPACEHEAD DT. ANL. 1MB	54,90

DARKMERE	
KOMPL. DT. 1MB	
65,90	
DAS SCHWARZE AUGE: DISK 1MB KOMPL. DT.	79,90
DEEP CORE DT. ANL. 1MB	49,90
DELUXE PAINT 4.5 AGA KOMPL. DT. 1MB	199,90
DENNIS DT. ANL.	49,90

DER CLOU	
KOMPL. DEUTSCH 1MB	
75,90	
DER SCHATZ IM SILBERSEE KOMPL. DT. 1MB *	89,90
DIE SIEDLER KOMPL. DT. 1MB	69,90
DISPOSABLE HERO DT. ANLEITUNG	49,90
DOOFUS DT. ANL.	54,90
DUNE 2 KOMPL. DT. 1MB	59,90
ELFMANIA DT. ANL. *	54,90

ELITE 2 – FRONTIER	
KOMPL. DT. 1MB	
59,90	
EISHOCKEY MANAGER LIMITED EDITION KPL. DT.	59,90
EXCELLENT GAMES INCL. POPULOUS 2 / JAMES POND 2 / ARCHER MC LEANS POOL / SHUTTLE	69,90
EYE OF THE BEHOLDER 2 KOMPL. DT. 1MB	85,90
EYE OF THE STORM KOMPL. DT.	69,90
F-17A NIGHTHAWK DT. ANL. 1MB	49,90
FANTASTIC DIZZY	65,90
FLASH BACK KOMPL. DT. 1MB	59,90
FURY OF THE FURRIES DT. ANL.	59,90
GENESIA DT. ANL. 1MB	49,90
GLOBAL GLADIATORS DT. ANL. 1MB	54,90
GLOBDOLE DT. ANLEITUNG 1MB	59,90
GOAL DINO DINIS (KICK OFF 3) DT. ANL. 1MB	65,90
GOBLINS 2 KOMPL. DT. 1MB	75,90
GOBLINS 3 KOMPL. DT. 1MB	45,90
HANSE DE LUXE KOMPL. DT.	65,90
HIVED GUNS DT. ANL.	79,90
HISTORY LINE 1914 – 1918 DT. 1MB	75,90
INNOCENT UNTIL CAUGHT DT. ANL. 1MB	54,90
ISHAR 2 DT. ANL. 1MB	79,90
JONATHAN KOMPL. DT. 1MB	59,90
JURASSIC PARK DT. ANL. 1MB	59,90

KOLUMBUS CHRISTOPH	
KOMPL. DT. 1MB	
79,90	
LAMBORGHINI DT. ANL.	49,90
LIBERATION DT. ANL.	59,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 20 TITEL	109,90
LOST VIKINGS KOMPL. DT. 1MB	75,90
LOTHAR MATTHAEUS DT. ANL. 1MB	65,90
MAGIC BOY DT. ANLEITUNG	59,90

MANCHESTER UNITED	
PREMIERE LEAGUE KOMPL. DT.	
59,90	
MEAN ARENAS	49,90
MICRO MACHINES DT. ANL.	49,90
MISSILES OVER XERION DT. ANL. 1MB	55,90
MONOPOLY KOMPL. DT.	49,90
MORPH DT. ANL.	49,90
MORTAL KOMBAT DT. ANL. 1MB	59,90

AMIGA

MR. NUTZ	
DT. ANL.	
59,90	
NAUGHTY ONES DT. ANL.	49,90
NIPPO SAFES DT. ANL.	54,90
ONE STEP BEYOND DT. ANL.	54,90
PATRIZIER KOMPL. DT. 1MB	75,90
PENTHOUSE HOT NUMB. DELUXE DT. ANL. 1MB	59,90
PERIHELION DT. ANL. 1MB	65,90
PINBALL SPECIAL EDITION INCL. PINBALL DREAMS & FANTASIES DT. ANL. 1MB	69,90

PIZZA CONNECTION	
KOMPL. DEUTSCH 1MB	
85,90	
PUGGSY DT. ANL. 1MB	59,90
S.U.B. KOMPL. DT. 1MB *	59,90
SECOND SAMURAI DT. ANLEITUNG 1 MB *	65,90
SIM CITY / LEMMINGS COMPIL.	65,90
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT. 1MB	75,90

SKIDMARKS	
DT. ANLEITUNG 1MB	
54,90	
SLEEP WALKER DT. ANL.	59,90
SOCCER KID DT. ANL.	65,90
SOFTWARE MANAGER KOMPL. DT. 1MB	79,90
STARDUST DT. ANL. 1MB	39,90
SUBURBAN COMMANDO DT. ANLEITUNG	49,90
SUPERFROG DT. ANL. 1MB	49,90
SWORD OF HONOUR	55,90
SYNDICATE KOMPL. DT. 1MB	65,90
TERMINATOR 2 – JUDGEMENT DAY – DT. ANL. 1MB	54,90
THEATRE OF DEATH DT. ANLEITUNG 1 MB	59,90
TORNADO DT. HANDB. 1MB	65,90
TOTAL CARNAGE – THE ULTIMATE BATTLE – DT. ANL.	54,90
TRAPS & TREASURES DT. ANL.	59,90
TURNING POINTS *	65,90
TURRICAN 3 1MB	39,90

U.F.O. – ENEMY UNKNOWN –	
KOMPL. DT. 1MB *	
69,90	
U.M.S. COMPILATION INCL. UMS / UMS 2 / SCENARIOS	89,90
DT. ANL.	
URIDIUM II DT. ANL. 1MB	49,90
X-MAS LEMMINGS DT. ANL. 1MB	39,90
WINTER OLYMPICS DT. ANL. 1MB	59,90
WIZ N LIZ DT. ANLEITUNG DT. ANL. 1 MB	59,90
WONDERDUG DT. ANL. 1MB	49,90
WOODYS WORLD DT. ANL. 1MB	59,90
YO! JOE! DT. ANL.	59,90
ZEPELIN – GIANTS OF THE SKY – KOMPL. DT. 1MB *	79,90

AMIGA Sonderposten	
3D CONSTRUCTION KIT 2.0 1MB	39,90
A-TRAIN 1MB	39,90
ADRENALYN	19,90
ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1MB	29,90
ANOTHER WORLD DT. ANL.	34,90
AMNIOCS	15,90
ARMOUR GEDDON – PSYGNOSIS –	29,90
ASSASSIN SPECIAL EDITION DT. ANL.	29,90
B.A.T. 2 KOMPL. DT. 1MB	29,90
BARDS TALE 3 1MB	19,90
BATMAN THE MOVIE DT. ANL.	19,90

B 17 FLYING FORTRESS	
– MICROPROSE – 1MB	
39,90	
BATTLEHAWKS 1942	29,90
BATTLESQUADRON	19,90
BATTLETECH 1	24,90
BIG NOSE THE CAVEMAN	29,90
BILL TOMATO GAME DT. ANL.	29,90
BIRDS OF PREY	34,90
BLACK CRYPT 1 MB	29,90
BLUES BROTHERS	24,90
BRUTAL/CRAZY SPORTS FOOTBALL DT. ANL.	29,90

BUBBA N STIX	
DT. ANLEITUNG 1MB	
34,90	
BUDOKHAN	29,90

CYBERPUNK	
DT. ANLEITUNG	
24,90	
CALIFORNIA GAMES 2	29,90
CHART ATTACK COMP. INCL. LOTUS 1 / VENUS / JAMES POND / GHOULES N GOST	34,90
CHAOS ENGINE DT. ANL. 1MB	39,90
CHUCK ROCK 2 – SON OF CHUCK ROCK –	29,90
CHUCK YEAGERS 2.0	19,90
COLONELS BEQUEST – SIERRA – DT. ANL.	34,90
COVERT ACTION – MICROPROSE – 1MB	29,90
CRAZY CARS 3 DT. ANL.	24,90

AMIGA Sonderposten

CURSE OF ENCHANTIA 1MB	29,90
CYCLES – MOTORRADRENNEN –	29,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN KOMPL. DT. 1MB	39,90
DELUXE STRIP POKER 2	19,90
DEUTEROS KOMPL. DT.	29,90
DONK! THE SAMURAI DUCK – DT. ANL.	19,90
EMLYN HUGHES INT. SOCCER DT. ANL.	39,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1MB	29,90
F15 STRIKE EAGLE 2 1MB	29,90
F7 CHALLENGE DT. ANL.	29,90
F19 STEALTH FIGHTER DT. ANL. 1MB	34,90
F29 RETALIATOR	29,90
FACE OFF ICEHOCKEY	24,90
GEM X*	29,90
GLOBAL GLADIATORS DT. ANL. 1MB	29,90

GOBLINS I	
KOMPL. DEUTSCH 1MB	
29,90	
GRAHAM TAYLOR SOCCER	29,90
GRAND PRIX CIRCUIT – ACCOLADE –	24,90
GREAT COURTES 2 DT. ANL. 1MB	29,90
GUNBOAT – ACCOLADE – 1MB	29,90
HAGAR – THE HORRIBLE –	24,90
HARD NOVA	29,90
HARPOON VERS. 1.21 DT. ANL. 1MB	19,90
HERO QUEST	19,90
HEXUMA KOMPL. DT. 1MB	29,90
HILL STREET BLUES	29,90
HOOK	29,90
HUMANS 1MB	29,90
HUMANS JURASSIC LEVELS STAND ALONE VERS.	29,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT.	35,90
INDIANA JONES 4 – LAST CRUSADE – KPL. DT. 1MB	54,90
INDIANAPOLIS 500	29,90
INVEST KOMPL. DT. 1MB	19,90
JAGUAR XU 220	29,90
JOHN MADDEN FOOTBALL 1MB	29,90
KINGS QUEST 1 DT. ANL. 1 MB	29,90
LEGEND OF FAERGHAIL KOMPL. DT. 1MB	39,90
LEISURE SUIT LARRY 1 DT. ANL. 1 MB	29,90

LEMMINGS 2	
– THE TRIBES – DT. ANLEITUNG 1MB	
39,90	
LETHAL WEAPON 1MB	29,90
LOOM – LUCASFILM – 1MB	29,90
LORD OF THE RINGS KOMPL. DT. 1MB	29,90

LOTUS TRILOGY 1–3	
DT. ANLEITUNG	
34,90	
LOTUS TURBO CHALLENGE 2	19,90
LOTUS TURBO CHALLENGE 3 1MB	29,90
M1 TANK PLATOON DT. ANL. 1MB	34,90
MAD TV KOMPL. DT. 1MB	39,90
MANCHESTER UNITED EUROPE	29,90
MANIC MANSION	29,90
MICROPROSE SOCCER	29,90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1MB	54,90
MONSTERBUSINESS	19,90
OPERATION STEALTH	34,90
PACIFIC ISLANDS – TEAM YANKEE 2 – 1MB	29,90
PANZA KICK BOXING DT. ANL.	29,90
PAPERBOY II DT. ANL.	19,90
PARASOL STARS DT. ANL. 1MB	24,90
PICNICARY	29,90
PIRATES DT. ANL.	29,90
POLICE QUEST 1 1MB	34,90
POLICE QUEST 2 – SIERRA – DT. ANL.	34,90
POPULOUS INCL. PROMISED LANDS	29,90
POWERMONSTER INCL. WWW DATA DISK	29,90
P.P. HAMMER	19,90
PREMIER MANAGER 1MB	29,90
PREMIER MANAGER 2 1MB	34,90

PRIME MOVER	
DT. ANLEITUNG	
34,90	
PRINCE OF PERSIA	29,90
PUSH OVER	29,90
QUEST FOR GLORY I DT. ANL. 1MB	35,90
QUEST FOR GLORY 2 – SIERRA – DT. ANL.	39,90
QWAK DT. ANL.	29,90
RAILROAD TYCOON DT. ANLEITUNG 1 MB	34,90

SPACE M.A.X.	
KOMPL. DT. 1MB	
24,90	
RICK DANGEROUS 2 DT. ANL.	15,90
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DT. 1MB	19,90
ROBOCOP 3 1MB	29,90
ROBOSPORTS 1MB	29,90
R-TYPE 2	19,90
RVF HONDA DT. ANL.	29,90
SECRET OF MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT. 1MB	39,90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL.	34,90
SILENT SERVICE 2 – MICROPROSE – 1MB	34,90
SIM ANT	34,90
SIM EARTH 1MB	34,90
SPACE CRUSADE 1MB	19,90
SPACE QUEST 1 – SIERRA –	29,90
SPEEDBALL 2 DT. ANL.	29,90
STARBYE SUPERSOCCER KOMPL. DT. 1MB	34,90
STREET FIGHTER 2 DT. ANL. 1MB	29,90
STRIKE FLEET	29,90
CRUISE FOR A CORPS DT. ANL. 1MB	29,90

AMIGA Sonderposten

SIM LIFE	
A500/A600/A2000 KOMPL. DEUTSCH 1MB	
29,90	
SUPER MONACO GRAND PRIX	29,90
TEAM YANKEE – PANZERIMULATION –	29,90
TEARAWAY THOMAS	29,90
TENNIS CUP 2	24,90
THE PLAGUE	15,90

SPACE HULK	
DT. ANLEITUNG 1MB	
39,90	
THUNDERHAWK AH 73 M 1MB	29,90
TITUS THE FOX	24,90
TRANSWORLD KOMPL. DT.	19,90
TROLLS	29,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	24,90
TV SPORTS BASEBALL 1MB	29,90
TV SPORTS BOXING DT. ANL.	29,90
UTOPIA 1MB	16,90
WATERLOO DT. ANL.	49,90
WING COMMANDER 1MB	29,90
WIZ KID DT. ANL.	29,90
WOLFGHILD	29,90
WWF EUROPEAN RAMPAGE	29,90
WWF WRESTLEMANIA WRESTLING	24,90
ZAK MCCRACKEN KOMPL. DT.	39,90
ZOOLO DT. ANL. 1MB	29,90

ZOOLO 2	
DT. ANLEITUNG	
34,90	
ZYCONIX	19,90

AMIGA CD 32	
ALFRED CHICKEN DT. ANL.	49,90
ALIEN BREED / QWAK DT. ANL.	49,90
CASTLES II DT. ANL.	79,90
CHAOS ENGINE DT. ANLEITUNG	59,90
D-GENERATION DT. ANL.	49,90
DER CLOU KOMPL. DT. *	69,90
DISPOSABLE HERO DT. ANL.	59,90
ELITE 2 – FRONTIER – KOMPL. DT. *	54,90
JAMES POND 2	59,90
LIBERATION	65,90
LOTUS TRILOGY (LOTUS 1–3) DT. ANL.	65,90
MICROCOSM DT. ANL.	99,90
MORPH	59,90
NICK FALDO GOLF	69,90
NIGEL MANSELL RACING CHALLENGE DT. ANL.	29,90
PINBALL FANTASIES DT. ANL.	69,90
PIRATES GOLD DT. ANL.	59,90
PROJECT X / F117 CHALLENGE DT. ANL.	49,90
SENSIBLE SOCCER *	49,90
TROLLS DT. ANL.	29,90
WHALES VOYAGE	29,90
ZOOLO DT. ANL.	29,90

AMIGA 1200	
ALIEN BREED 2 DT. ANL.	59,90
ANSTOSS KOMPLETT DEUTSCH	69,90
BODY BLOWS GALACTIC DT. ANLEITUNG	59,90
BURNING RUBBER DT. ANLEITUNG	59,90
BURNTIME KOMPLETT DEUTSCH	69,90
CHAOS ENGINE DT. ANLEITUNG	49,90
DER CLOU KOMPL. DT. *	75,90
FATMAN – CAPED CUSTOMER – DT. ANL.	49,90
HANSE DE LUXE KOMPL. DT.	45,90
JURASSIC PARK	54,90
KINGS QUEST 6 KOMPL. DT. *	79,90
SECOND SAMURAI DT. ANL.	65,90
SEEK & DESTROY DT. ANL.	44,90
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT.	79,90
SOCCER KID DT. ANL.	69,90
T.F.X. TACTICAL FIGHTER EXP DT. HANDBUCH *	65,90
ZOOLO 2 DT. ANLEITUNG	54,90

Zubehör	
AMIGA ACTION REPLAY 3, A500	199,00
AMIGA ACTION REPLAY 3, A2000	219,00
BOX 80 STÜCK 3,5" DISKETTEN	19,90
BOX 100 STÜCK 5,25" DISKETTEN	19,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
GRAVIS JOYSTICK AMIGA/ATARI SCHWARZ	49,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
JOYSTICK COMPETITION PRO MINI	29,90
JOYSTICK PRO STAR MINI	34,90
MAUSMATTE	

STROMAUSFALL

Benötigt man für den Beruf eines Jedi-Ritters eigentlich Abitur? Wir wissen es nicht, aber eines wissen wir ganz genau: Unsere aktuellen Seiten über stromlose Games versprechen Entspannung für Leute mit Schulstreß und gestreßte Sternenkrieger gleichermaßen!

ABI 94

Der erste Streßausfall bei Stromausfall wäre mit diesem witzig-gemeinen Kartenspiel zu bewerkstelligen, bei dem drei Klausuren sowie natürlich die eigentliche Reifeprüfung zu bestehen sind. Abhängig von der Delinquenzzahl (das Reglement erlaubt vier bis acht) bekommt man eine bestimmte Menge Karten zugeteilt, auf denen je ein Zeitvertreib samt seinen Folgen dargestellt ist. Nachhilfestunden werden beispielsweise mit zwei Pluspunkten belohnt, ein mit Kartenspielen angeblich unnützlich verschwendeter Tag mit fünf Miesen, und wer in die Arme seiner Freundin flüchtet, hat zwar immer noch vier Minuspunkte im Beutel, darf dafür aber einmal Streß abbauen – womit bewiesen wäre, daß unsere Einleitung diesmal



dem Spiel in den Fächern Material und Regelwerk nicht ganz für den Numerus clausus reichen dürfte.

STAR WARS DAS ROLLEN- SPIEL

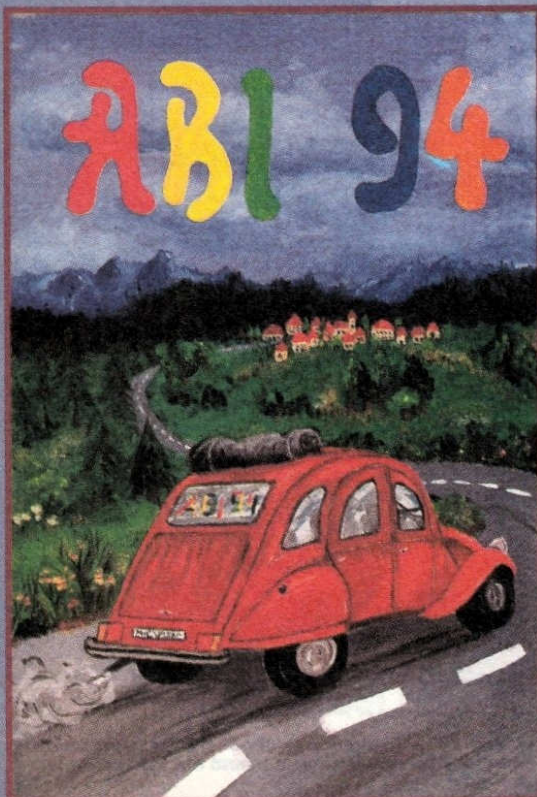
Jetzt aber zum unumstrittenen Höhepunkt der heutigen Veranstaltung: Mag der Krieg der Sterne dem Amiga-Rollenspieler in digitaler Form auch vorläufig noch vorenthalten bleiben (soviel zum Thema Streß), dank Welt der Spiele kann die Macht ab sofort mit Euch sein. Mit dem Frankfurter Verlag war sie auf jeden Fall, denn obwohl dieses Produkt praktisch noch offenfrisch ist, muß es bereits nachgedruckt werden – Glück für Euch und uns, daß wir überhaupt noch ein Testexemplar des neuen Verkaufrenners ergattern konnten!

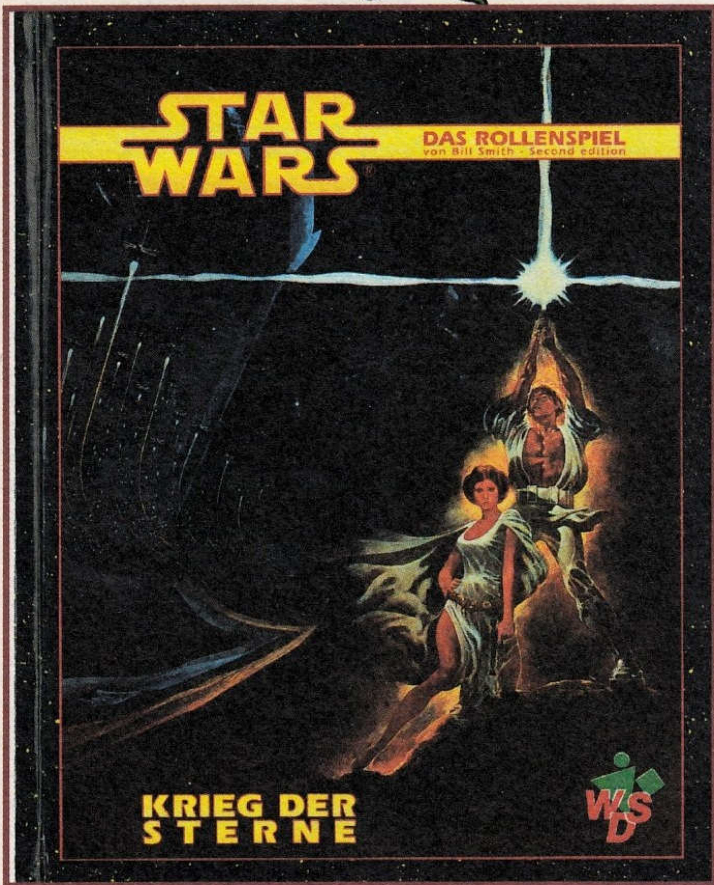
Was bei dem hübsch gebundenen und edel ausgestatteten Regelwerk gleich auf den ersten Blick ins Auge fällt, ist das unverkennbare Bemühen, ein bei aller Komplexität auch für Einsteiger brauchbares Game zu schreiben. Allein das umfangreiche Kapitel über die Aufgaben, Sorgen und Nöte des Spielleiters (in dem selbst mit ganz konkreten Tips nicht gezeigt wird) ist uns in dieser detaillierten Form ein dickes Sonderlob wert. Lößlich auch das recht handliche und konsequente System von branchenüblichen Eigenschaften, Fähigkeiten und Fertigkeiten, welches zur Auswürfelung von Spezialaktionen, Kampfsequen-

nicht gänzlich an den Haaren herbeigezogen ist. Wer hier nämlich wegen allzu intensiver Lernanstrengungen zuviel Streß abbekommt, braucht (fast wie im richtigen Leben) eine Beruhigungsspiel, die ebenfalls mit Punkteabzug zu erkaufen ist.

Pro Runde muß nun jeder Abiturient in spe eine Karte ablegen, und zwar entweder bei sich oder einem beliebigen Mitspieler. Logisch, daß man dabei versucht, die Luschen seinen Kumpels anzudrehen, während die begehrten posi-

tiven Zähler auf dem eigenen Haufen landen. Dann gibt es noch allerlei Sonderkärtchen, mit denen etwa die eine oder andere Sünde annulliert bzw. von Pluspunkten der Kollegen „abgespickt“ werden darf – und wer nach Verrechnung aller Boni und Mali mindestens fünf Zähler auf seinem Stapel hat, kann abgeben und hat die erste Klausur bestanden, während die anderen noch weiterschwitzen. Freilich sollte man dabei nicht zu voreilig sein, denn zum endgültigen Sieger wird gekrönt, wer das höchste Gesamtergebnis aller Prüfungen vorweisen kann! Die ganze Chose spielt sich ausgesprochen kurzweilig, da in der Gruppe launige Interaktion, bissige Kommentare und unterhaltsame Unterhaltungen praktisch unausbleiblich sind. Es ist also durchaus verschmerzbar, daß es bei

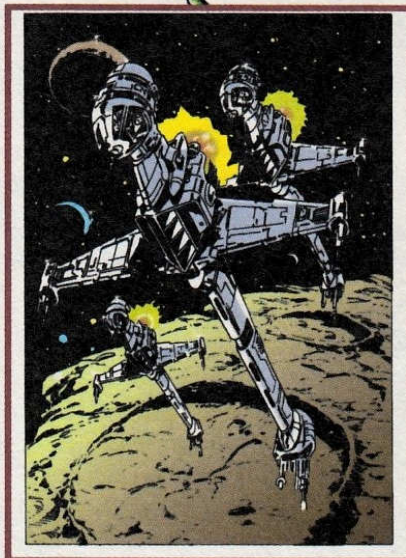




zen oder Anrufungen der Macht gleichermaßen herangezogen wird. Was die Helden betrifft, ist vom Droiden über den Ewok-Krieger bis hin zum Wookie-Maat eine ganze Reihe von vorgefertigten Charakter-Schablonen im Angebot, aber natürlich spricht auch nichts dagegen, als Han Solo oder Luke Skywalker Prinzessinnen zu

retten bzw. gänzlich eigene Abenteuer zu entwerfen. Dem Erfindungsgeist sind hier wahrlich keinerlei Grenzen gesetzt, wenngleich es der Atmosphäre sicher nicht schaden kann, wenigstens ein oder zwei aus den Filmen bekannte Rassen in die Party aufzunehmen.

Einer der originellsten Aspekte des Spiels ist zweifellos



der Umgang mit der Macht (weiß tatsächlich irgend jemand nicht, was gemeint ist? Schämt Euch, und nehmt ein, zwei Nachhilfestunden in der Videothek!), wobei gleich anfangs zu entscheiden ist, wie Euer Charakter zu dieser Space-Religion steht. Soll die Macht mit ihm bzw. ihr sein, ist fortan ein moralisch einwandfreier Lebenswandel gefragt, andernfalls tritt die berüchtigte „Dunkle Seite der Macht“ auf den Plan und kann den Helden sogar verschlingen – was wohl das Ende dieser Spielfigur bedeuten dürfte. Andererseits bietet die Macht aber auch besondere Möglichkeiten wie etwa Beeinflussung des Würfelglücks, beschleunigte Heilung oder gar Telepathie.

Zum guten Schluß wird hier noch jede Menge an geschichtlichen, politischen und sonstigen Hintergrundinfos zum Star Wars-Universum geboten, und so gibt es für Fans nur eine vernünftige Entscheidung: Dieses Rollenspiel muß her!

DAS GAME SEI MIT EUCH!

Aufgrund der momentan etwas prekären Versorgungslage bei dem tollen Sternenkrieg ist es da natürlich besonders erfreulich, daß wir

auch diesmal wieder unsere Rezensionsexemplare verlosen: Schickt uns einfach ein Kärtchen, auf dem entweder steht, wie man in Österreich zum Abitur sagt, oder wie die Prinzessin aus Star Wars heißt. Im April interessiert wir uns übrigens für die Ägypter sowie den C64, und im Mai fehlt neben einer Briefmarke und einem leserlichen Absender bloß noch unsere Anschrift, um eine Gewinnchance zu haben. Hier kommt sie schon... (jn)

Joker Verlag
„Stromausfall“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

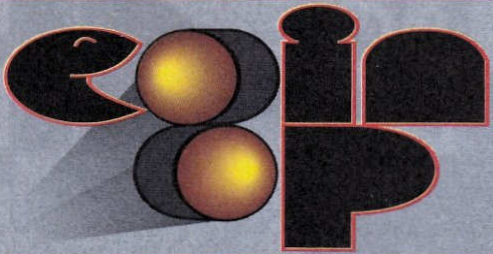
Abi 94

Spielmaterial: 69%
Spielregeln: 68%
Spielreiz: 82%
Besonderes: Vermutlich das erste Abitur, das Laune macht!
Schwierigkeit: Für Anfänger
Preis: ca. 29,- DM
Bezug: Fantasy Forest
 Lange Rötterstr. 74
 68167 Mannheim

Star Wars

Spielmaterial: 83%
Spielregeln: 83%
Spielreiz: 83%
Besonderes: Allerlei Originalfotos aus den Filmen lockern das Buch auf.
Schwierigkeit: Für Anfänger
Preis: ca. 59,- DM
Bezug: Welt der Spiele
 Am Martinszehnten 5
 60437 Frankfurt





Der aktuelle Ausflug in die Spielhalle soll Euch einen Überblick über alle neuen Digi-Rasereien verschaffen – doch ehe wir den Bleifuß senken, wollen wir noch kurz die Fäuste schwenken...

DUNGEONS & DRAGONS – THE TOWER OF DOOM



nichts weiter zu tun, als per pedes das mystische Reich Darokin zu erreichen – und die damit verbundenen Begegnungen mit Kobolden, Drachen, Sphinxen und Berserkern zu überleben.

Zur Auswahl stehen Kämpfer, Elf, Zwerg

Bei Capcom wird ja traditionell gern und ausgiebig gefightet, hier aber ausnahmsweise mal nicht auf der Straße, sondern quasi in der Arcadeversion eines D&D-Rollis. Da man an einem Münzschluckler schon aus finanziellen Gründen nicht stundenlang herumrätseln kann, wurde das Szenario recht schlicht gehalten: Die maximal vier Helden haben

und Priester, von denen jeder mit seinen rollenspieltypischen Stärken und Schwächen ausgestattet ist. Am besten kommt das zur Geltung, wenn man sich gemeinsam mit Freunden auf den Weg macht, weil sich dann etwa die Muskelkraft und Robustheit des Zwergs wunderbar

mit den magischen Fähigkeiten des Priesters ergänzen. Im Unterschied zu herkömmlichen Klopereien können hier auch versteckte Räume erkundet und nützliche Items aufgesammelt werden, welche die Helden z. B. feuerfest machen oder



ihre Marschgeschwindigkeit verdoppeln. Freilich liegt der Schwerpunkt trotzdem auf

handfester Action, wobei der Spieler auf eine sehr durchdachte Steuerung zurückgreifen kann. Auch mit prachtvoll gezeichneten Sprites und Hintergründen haben die Programmierer nicht geizigt, aber am großzügigsten waren sie bei der Akustik: Dank

Capcoms neuem QSound-System klingt die Orchesterbegleitung unglaublich bombastisch! Dazu gibt's komplett deutsche Screenshotexte und einen genialen Vier-Spieler-Modus; der Marsch zum Turm des Unheils stellt also tatsächlich ei-

ne erfrischende Alternative zum üblichen Karate-Einerlei dar.

NEUE DIGI-RASEREIEN



OUT RUNNERS

Alle Welt steht im Stau und stänkert aus dem Auspuff bzw. über zu hohe Spritkosten oder umweltbelastende Bezinkutschen – je nach Sichtweise. Dabei

braucht es doch nur eine Tankfüllung voller Münzen, um in der Spielhalle ohne Reue die Straßen unsicher machen zu können...

Die urig-ursprüngliche Freude am Fahren verkörpert dabei vor allem Segas **Out Runners**, wo man mit acht Boliden vom auffrisierten Mini bis zum Porsche auf Weltreise gehen darf. Die Unterschiede sind keineswegs bloß optischer Natur, denn auch hinsichtlich Motorpower, Manövrierfähig-

keit etc. hat jeder Wagen seinen eigenen, unverwechselbaren Charakter. Dasselbe abwechslungsreiche Konzept beherrschte man bei der knallbunten Grafik und der konkreten Ausgestaltung des rasanten Geschehens selbst. So wird das Vehikel in China schon mal von stürmischen Fahrradfahrern gerammt, während sich die holprigen Trampelpfade im Dschungel als wahrer Härtestest für die Federung erweisen. Und damit sich unter-



RIDGE RACER

wegs niemand einsam fühlt, ist das imposante Standgerät mit zwei kompletten Fahrereinheiten samt Lenkrad und Fußpedalen ausgerüstet. Also ein echter Spaßmacher, selbst wenn man auf wirklich innovative Features verzichten muß. Die Ausstattungsliste von Namcos **Ridge Racer** liest sich da schon ein bißchen beeindruckender: Servolenkung, realistisch gestyltes Cockpit, verstellbarer Schallensitz, wahlweise manuelle

Sechsgangschaltung oder Automatik sowie vier Schwierigkeitsgrade. Menschliche Beifahrer sind leider nicht zugelassen, aber dafür entschädigt die geradezu fotorealistische Mischung aus 3D-Polygonen und Texture Mapping, mit der die Küstenstraßen, Tunnel usw. am Piloten vorbeizischen. Kurz und gut, auch hier wird einem der Bleifuß kaum jemals einschlafen.

Bei **Racin' Force** könnte das schon eher passieren, hat Konami damit doch bloß biedere Hausmannskost abgeliefert. Nicht, daß sich die Designer keine Mühe gegeben hätten, nur will der Funke einfach nicht so recht zünden. Dabei wurden beispielsweise die einzelnen Rennkurse sehr unterschiedlich ausgelegt, was ihre Anforderungen an Mensch und Material angeht – einmal ist kompromißlos Vollgas angesagt, dann wieder muß man sein Feingefühl auf Querfeldein-Strecken unter Beweis stellen. Dennoch, und trotz der Möglichkeit, bis zu vier der zweiseitigen Geräte miteinander zu koppeln, um insgesamt acht Kilometerfresser auf die Piste zu schicken, markiert dieses Spiel das Schlußlicht der heutigen Auswahl.

Die Polposition hält dagegen Segas zweites PS-Spektakel im Rennen um die Gunst der Coin Op-Piloten: **F1 Super Lap** bietet zwar nur einen einzigen Kurs, ansonsten aber Features im Überfluß. Sowohl die Flitzer als auch die Teams wurden originalgetreu aus dem For-



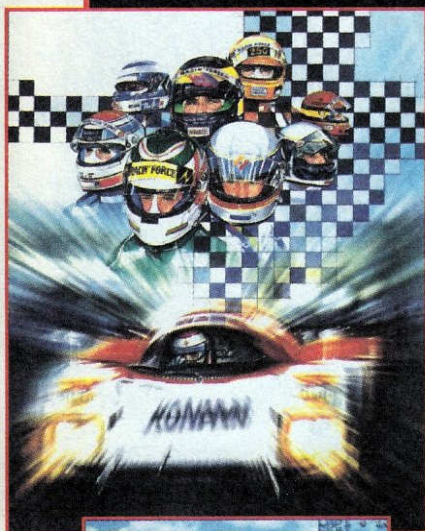
F1 SUPER LAP



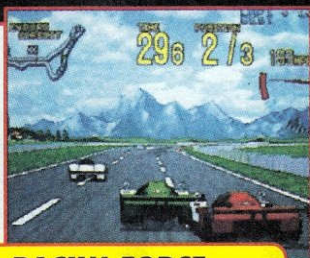
mel-1-Zirkus übernommen, und die Doppelkabinen (mit Lenkrädern und Pedalen) können wie bei Racin' Force zu Vierergruppen zusammengestöpselt werden. Die Grafik glänzt mit alternativer Cockpit- und Verfolgerperspektive, dazu dient das obere Bildschirmviertel als Beobachtungsmonitor für die Aktivitäten der Konkurrenz. Außerdem findet sich am Armaturenbrett ein sogenannter Overtake-Knopf, der Überholvorgänge zum reinsten Vergnügen macht – sowie überhaupt das ganze Spiel ausgemacht knackig rüberkommt!

Last but not least hat Sega den polygonen Vorjahresknüller mit Doppelsitzbank und Zwei-Spieler-Modus aufgebohrt, ansonsten blieb **Virtua Racing Twin** bis auf das Anhängsel im Namen weitgehend unverändert. Kein Beinbruch, denn besonders die blitzschnelle Grafik hängt auch anno 94 noch die meisten

Konkurrenten locker ab. Und damit kommen wir zum Fazit unseres kleinen Rennausflugs: Automobile Revolutionen haben in der Spielhalle nicht stattgefunden, aber wer mal wieder ein paar völlig umweltun-schädliche Runden mit Tempo 250 drehen will, findet hier derzeit Gelegenheiten in reicher Auswahl. Mal sehen, wieviel sich davon wie und wann am Amiga wiederfindet... (Manuel Semino)



RACIN' FORCE



VIRTUA RACING TWIN

JOKER SHOP

NEU!

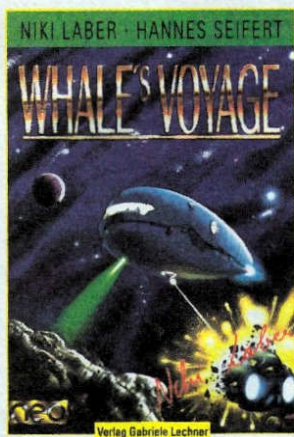


Nr. 700001
Exklusiv-CD – die Sensation ist perfekt: Ab sofort ist „Turrigan“, die neue Mega-CD des Soundmagiers Chris Hülsbeck, für Joker-Leser als handsignierte Sonderauflage erhältlich. Holt Euch die exklusive Sammler-Scheibe mit den 16 Spitzentracks! Für klangvolle DM 31,-



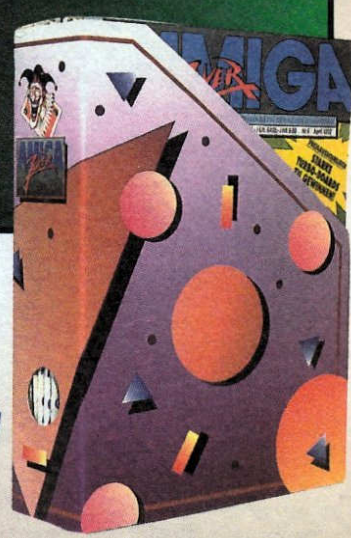
Nr. 900005
Disketten-Aufkleber – Wer eine hübsche Softwaresammlung haben will, hat ein Problem: Game-Disks sehen ja ganz nett aus, aber was macht man mit den Raubkop... äh, Sicherheitskopien? Die Lösung ist vierfarbig mit dem Joker-Logo bedruckt, sieht tierisch scharf aus, paßt auf jede 3,5-Zoll-Diskette und läßt sich auch noch prima beschriften! Für gut haftende DM 4,- pro Bogen (acht Sticker)

NEU!



Nr. 50003
Exklusiv-Edition – Nur bei uns und nur in streng limitierter Auflage gibt's den heißen Sound von „Whale's Voyage“ auf CD und ein passendes Rollenspiel-Buch samt Komplettlösung; beides vom Komponisten bzw. Autor handsigniert! CD: DM 15,- Buch: DM 39,- CD & Buch: DM 50,-

Nr. 900004
Sammelordner – Unser exklusiver Sammelordner im neuen Joker-Design ist immer noch aus stabilem Karton, mit Griffloch und Platz für sämtliche 10 Ausgaben eines Jahres ausgestattet und rundum vierfarbig bedruckt – sieht einfach klasse aus! Stilvolle Ordnung für ordentliche DM 15,-



Nr. 500001
Cheat-Disks – Endlich sind sie da, die 3,5"-Scheiben mit Hunderten von Tips, Tricks, Cheats und Freezer-Adressen zu Hunderten von Games! Die besten Kniffe aus vier Jahren Know How, längst vergriffene Ausgaben inklusive!!! Die ultimativen Lösungshilfen, jeweils für trickreiche DM 15,- pro Disk



Nr. 90002
Joker-Jogger – Unser Mode-Hammer für zu Hause, Sport oder den Wiener Opernball: neidvolle Blicke aller Geschlechter garantiert! Weiß mit buntem Druck, aus 100% Baumwolle, in der Einheitsgröße L. Schon für modische DM 49,-



NEU:
JETZT NUR NOCH
39,- DM



Nr. 90003
Zeitgeist – Kein Geist ist die topexklusive Joker-Watch, kurz „Jotch“ genannt. Mit diesem Zeiteisen seid Ihr Eurer Zeit voraus, denn die Uhr gibt es garantiert nur für Joker-Leser!!! Erhältlich in den zeitlosen Farben Schwarz oder Weiß für zeitlos günstige DM 39,- pro Uhr

Nr. 100000
 Joker-Sammlung – Jetzt aber flott die fehlenden Hefte nachbestellen, denn viele Ausgaben sind bereits vergriffen! Einzig und allein von den im Coupon aufgeführten Nummern gibt's noch ein paar Exemplare, aber wer weiß, wie lange noch?
 Fürs Übliche:
 DM 7,- pro Heft



Nr. 200000/400000
 Spezialitäten – Unsere Sonderhefte sind wirklich etwas ganz Spezielles! „Strategie“ und „Adventures“ bieten jeweils über 80 Tests der besten Spiele samt Previews, News, Infos und Lösungshilfen. Dasselbe in Konsole gilt für „Megablast“, wo zudem alle drei Monate die neueste Hardware ausführlich vorgestellt wird!
 Speziell günstig für DM 8,50 pro Heft



Nr. 300000
 Horizonsweiterung – Mit dem „PC Joker“ wißt Ihr heute schon, welche Games Euch morgen am Amiga erwarten, lernt Soft- und Hardware für den PC kennen und bekommt überhaupt jede Menge bestes Computer-Entertainment im gewohnten Joker-Stil. Muß man haben!
 Für die gewohnten DM 7,- pro Heft

Nr. 500002
 Mousepad – Wer dem Joker schon immer mal übers Maul fahren wollte, wird mit unserer exklusiven Mausmatte glücklich: Eine vierfarbig bedruckte Zierde für jeden Computertisch, ein Vergnügen für jeden Digi-Nager!
 Für gut abgerollte DM 15,-



Nr. 500004
 Stick-Tuner – Mit diesem innovativen Gerät und seiner Schußanzeige verfügt Euer Knüppel plötzlich über variables Dauerfeuer in diversen Modi, eine Zeitlupen-Funktion sowie einen Freund fürs Leben!
 Für actionreiche DM 59,-

Ich bezahle per Nachnahme per Überweisung nach Erhalt der Rechnung per Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei). WICHTIG: DM 5,- (Ausland DM 10,-) für Porto dazurechnen.

Ich bestelle: (bitte in die entsprechenden Kästchen die gewünschte Anzahl eintragen)

Name	Artikelnr.	Artikelbezeichnung	Ausgabe, Größe, Farbe							
	100000	Amiga Joker	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	200000	Sonderheft	<input type="checkbox"/> Adventures		<input type="checkbox"/> Strategie					
	300000	PC Joker	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	400000	Megablast	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	500001	Cheat Disk	<input type="checkbox"/> Nummer 1		<input type="checkbox"/> Nummer 2					
	500002	Mousepads	<input type="checkbox"/> Stück							
	50003	Whale's Voyage Exklusiv	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	500004	Stick Tuner	<input type="checkbox"/> Stück							
	700001	Turrigan Exklusiv-CD	<input type="checkbox"/> Stück							
	90002	Joker Jogger	<input type="checkbox"/> Stück							
	90003	Joker Watch	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> weiß <input type="checkbox"/> schwarz					
	900004	Joker Sammelordner	<input type="checkbox"/> Stück							
	900005	Disksticker	<input type="checkbox"/> Bögen à 8 Stück							

Einfach einsenden an:
JOKER VERLAG
JOKER SHOP
BRETONISCHER RING 2
85630 GRASBRUNN

WENN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEIDEN WOLLT – KEIN PROBLEM: POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT'S NATÜRLICH

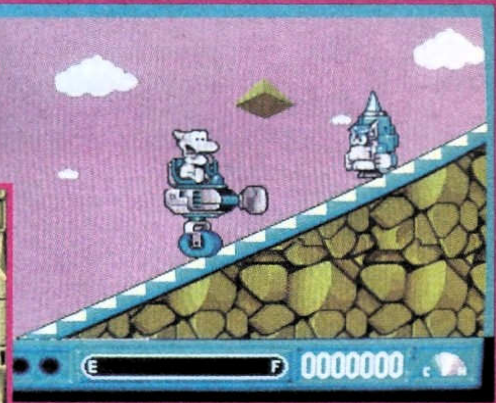
DOPPELT GUT!

Ab 27. Mai gibt's die
DOPPELAUSGABE
für Juni/Juli!

Ehrensache, daß wir uns für diese spezielle Ausgabe auch doppelt ins Zeug legen werden. So warten wieder brandaktuelle Previews, sommerliche Preisaus-schreiben, ein ganzer Sack voll durchgeprüfter Tips, Tricks, Cheats und Lösungen sowie natürlich Tests, Tests und noch mehr Tests!

Garantieren können wir Euch bereits Prüfberichte zum grafisch opulenten Abenteuer **HEIM-DALL II**, der knallharten Ballerorgie **BANSHEE**, dem Alien-Strategical **UFO** und dem lustigen Jump & Run **PINKIE**. Wir hoffen allerdings schwer, daß auch das Klassiker-Remake **HANSE - DIE EXPEDITION**, das Survival-Adventure **ROBINSON'S REQUIEM** und der heiße Blechsalat **RISE OF THE ROBOTS** termingerech ange richtet sind!

Als Trost für alle in dieser Ausgabe zu kurz gekommenen Demolo gen gibt's im nächsten Heft eine seitenlange **DEMO GALERIE SPEZIAL** (u.a. mit den prämierten Werken der jüngsten Demo-Parties!), außerdem natürlich eine neue Ausgabe von **AMIGA CD-JOKER!** Legt Euch also flugs ein Abo samt Preis- und Zeitvorteil sowie dem Gratsdemo zu, oder seid zumindest ab 27. Mai am Ki- osk - es lohnt sich!



BEZUGSQUELLEN

Bachler Computersoftware
Blücherstraße 24
Postfach 1113
46397 Bocholt
Tel.: 02871/183088

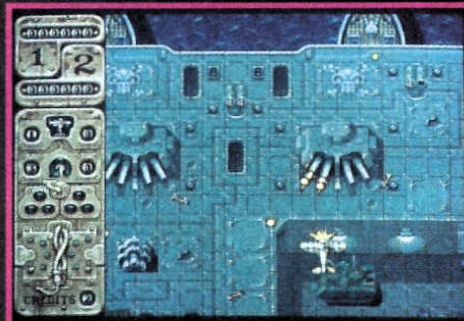
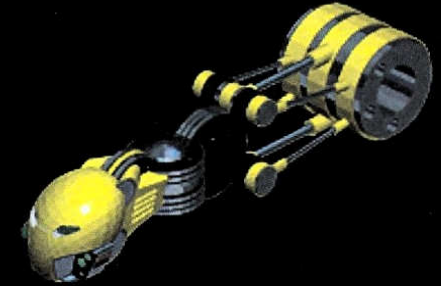
Bomico
Am Südpark 12
65451 Kelsterbach
Tel.: 06107/76060

Galaxy
Plinganserstraße 26
81369 München
Tel.: 089/7605151

Joysoft
Gottesweg 157
50939 Köln
Tel.: 0221/4301047

Rushware
Bruchweg 128-132
41564 Kaarst
Tel.: 02131/6070

Wial Versand
Liegnitzerstraße 13
82194 Gröbenzell
Tel.: 08142/8273



INSERENTENVERZEICHNIS

A3 Computer	37	Micro Magic	27
ABC Soft	81	MicroProse	15
Arktis	35	MultiMedia	107
Art Department	91	Okay Soft	26
Bachler	63	Omega	6
Bergler	61,97	Pawlowski	119
Call & Play	25	Pfister	84
City Software	26	Powersoft	26
EMP	21	Sierra	2
Esser	108	Silver Datentechnik	9,43,101
Factor 5	11	Softsale	23
Fun & Action	120	Software 2000	17,31,89
Greenwood Entertainment	59	Sparschwein	64
Happy Soft	93	Versand 99	93
Heeresamt	107	Vesalia	45
Joker Verlag	29,39,67,85,94	Wial Versand	111
Joysoft	98	Wimmer	109
Jugdment Day	56,57	Poster:	Virgin
Mallander	49	Poster:	Joker Verlag
Media Points	24		

