

AMIGA

11/94

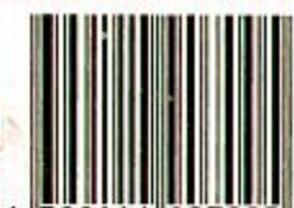
JOKER

DAS COMPUTERMAGAZIN DER NEUEN GENERATION

5 JAHRE JOKER

Die Jubiläums-Ausgabe

B 30352 E
 DM 7,- / sfr 7,-
 öS 56,- / Lit 8100,-
 hfl 9,50 / DR 1200,-
 skr 55,-
 Nr. 11 NOVEMBER '94



4 399114 907005

MIT NEUEM LAYOUT,
 EINGEBAUTEM
 ROLLENSPIEL
 UND HEFT
 IM HEFT!



HEISSE TESTS

RUFF 'N' TUMBLE
 KID CHAOS
 PINKIE
 BUBBLE & SQUEAK
 SENSIBLE WORLD OF SOCCER

COOLE UMSETZUNGEN

THEME PARK
 UFO
 ROBINSONS REQUIEM

TOLLE INFOS

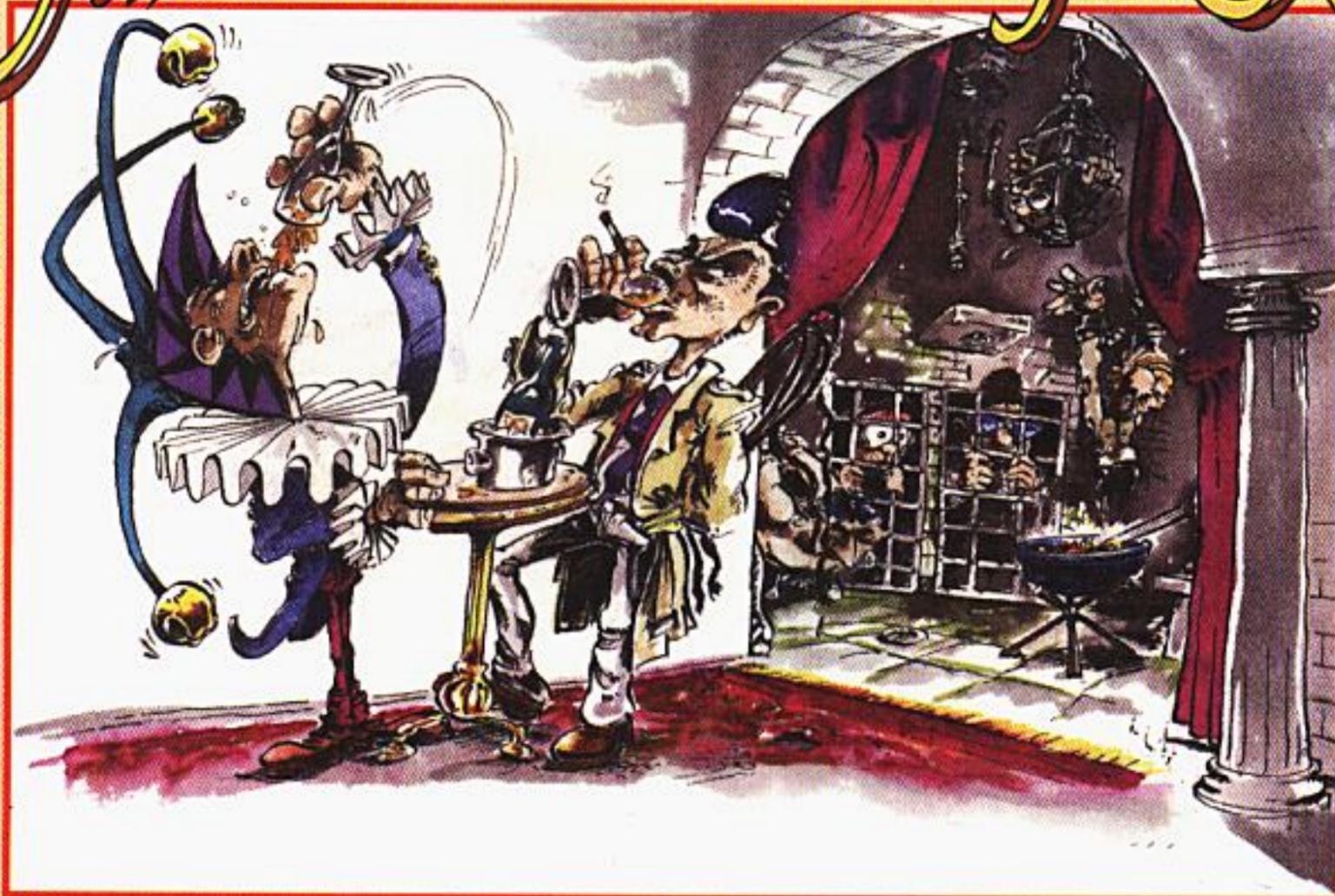
BLEIBT BULLFROG
 DEM AMIGA TREU?

AMIGA
JOKER
K
E
R



KNOW HOW
 TIPS • CHEATS • PLÄNE • LÖSUNGEN
 HANSE - DIE EXPEDITION
 RUSSELSHEIM • BANSHEE
 RINGS OF MEDUSA GOLD
 RUFF 'N' TUMBLE
 KID CHAOS
 U.V.A.
 !

5 Jahre sind eine lange Zeit...



**E
D
I
T
O
R
I
A
L**

...speziell dann, wenn man sie etwa im Knast verbringen muß. Nun mag mich der eine oder andere Mitarbeiter zwar gelegentlich als Gefängniswärter bzw. Sklaventreiber bezeichnen, dennoch sind die letzten fünf Jahre an uns hier förmlich vorbeigeflogen. Kein Wunder, schließlich waren wir, statt Tüten zu kleben, damit beschäftigt, stolze 50 Ausgaben Amiga Joker (für die Leute mit Rechenschieber im Kopf: das sind rund 6000 Seiten, oder?) zu machen. Und was ist nicht alles passiert, seit wir mit dieser Art der Freizeitgestaltung angefangen haben:

Wir haben den 500er durch seine Blütezeit als König der Digi-Entertainer begleitet und dann voller Zuversicht das CDTV kommen und recht bald wieder gehen gesehen. Wir haben die Positionskämpfe mit diversen Konsolen und natürlich dem erst nach und nach spielfreudig gewordenen PC miterlebt, wurden zuerst von kurzlebigen Nischenprodukten wie dem A500 Plus oder dem A600 und dann von ausgereiften Hardware-Neuheiten wie dem A1200 und dem CD³² überrascht – bis schließlich mit dem Konkurs von Commodore Deutschland ein Tiefpunkt in der hiesigen Amiga-Historie erreicht war. Trotzdem blicken wir zuversichtlich in die nächsten fünf Jahre, hat die englische Commo-Abteilung doch sogar ein neues Amiga-Modell angekündigt.

Fast noch zuversichtlicher stimmt mich, daß Ihr den Joker zum meistgekauften Entertainment-Magazin für die „Freundin“ gemacht habt und das schon seit Jahren. Vielen Dank für diese Treue, die uns immer wieder ein Ansporn war und ist. Als Beweis (und quasi als kleines Geburtstagsgeschenk, das bekanntlich die Freundschaft erhält) haben wir uns zum runden Jubiläum auch um eine besonders runde Ausgabe bemüht: Alte wie neue Rubriken erstrahlen ab sofort in noch peppigerem Design, es gibt festliche Preisausschreiben und Specials, sowie natürlich eine neue Ausgabe des „Amiga CD-Joker“ – und mit „Dungeon Blaster IV: Schorsch on Fire“ auch noch ein brandneues Gaudi-Rollenspiel zum Mitmachen im Heft!

Bleibt mir nur noch, Euch mit all dem viel Spaß, dem Amiga ein langes Leben und uns (zumindest) weitere fünf Jahre so tolle Leser zu wünschen,

Euer Michael

PREVIEWS: Freut Ihr Euch schon auf Weihnachten? Falls nicht, hätten wir mit **DRA-GONSTONE** und **FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN** zwei abenteuerlich gute Gründe für Vorfreude anzubieten! Heiße Fotos und coole Infos zu den Hit-Adventures von morgen auf den **Seiten 12 und 13**



DRAGONSTONE



I'm not too happy either lady. Are you ever in a good mood? Why don't you quit your whining for a moment... I don't have to take this.

FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN



THEME PARK

KONVERTIERUNGEN: Immer mehr feine Games werden vom PC auf den Amiga geschaufelt, diesen Monat beispielsweise Bullfrogs tolle Rummel-Simulation **THEME PARK**, der strategische Genre-Mix **UFO** und das brutale Survival-Adventure **ROBINSONS REQUIEM!** Frisches DOSenfutter auf den **Seiten 34/35, 36 und 86**

ROBINSONS REQUIEM



UFO - ENEMY UNKNOWN



JUBILÄUM: Fünf Jahre Amiga Joker, das muß gefeiert werden! Etwa mit dem eingebauten Rollenspiel **DUNGEON BLASTER IV: SCHORSCH ON FIRE**, mit vielen Neuheiten im Layout und mit so manchem nostalgischen Rückblick. Gimmicks, Geschenke und Überraschungen ab **Seite 10**



DUNGEON BLASTER IV: SCHORSCH ON FIRE

TITELSTORY

TITELSTORY

TITELSTORY

TITELSTORY

Editorial	3
Betriebsgeheimnis	6
Mixer	7
Borgis Branchengeflüster	8
Joker-Rollenspiel:	
Dungeon Blaster IV	10
Preview:	
Dragonstone	12
Flight of the Amazon Queen	13
Newsflash:	
Comics & Computer	14
Mailbox	24
Krieger-Comic	30
Up & Down	42
Preisausschreiben:	
Die Töff-Töff Show	44
PD-Box	46
Crack	48
Demo Galerie	50
Ruhmeshalle	52
Brork-Comic	52
Know How	53
Know How Index	68
Der große Sonderteil:	
Amiga CD-Joker	69
Joker Galerie	80
Impressum	82
Interview:	
Was macht eigentlich Bullfrog?	84
Klassiker:	
Amiga Joker - Die Erstausgabe	95
Joker-Comic	96
Budget-Bühne	98
Joker Index	100
Kicker-Cup	102
Radio- und TV-Tips für Freaks	104
Kleinanzeigen	105
Computer-ABC	110
Stromausfall:	
Starfighter Battle Book	112
Mechwars: Kampf um die innere Sphäre	113
Coin Op	114
Joker-Shop	116
Vorschau	118
Inserenten	118
Bezugsquellen	118

Games im Test

Abenteuer

Crystal Dragon	40
Robinsons Requiem	86
Universe auf CD	74

Action

Embryo	90
Guardian	72
Ruff'n'Tumble	16

Geschicklichkeit

Bubble & Squeak	70
Kid Chaos	38
Litil Divil	71
Pinkie	20
Soccer Kid auf CD	73
Superfrog auf CD	75

Simulation

Steel Business	94
Theme Park	34

Sport

Fußball Total	90
Sensible World of Soccer	22
Top Gear 2	88

Strategie

Cannon Fodder auf CD	74
UFO – Enemy Unknown	36
Zonked	94

Verschiedenes

Arcade-Spiele	114
Brettspiele	112
Budget-Spiele	98
PD-Games	46



RUFF'N'TUMBLE

ACTION: Auf den Plattformen ist diesen Monat wieder mächtig was los – in Renegades genialem **RUFF'N'TUMBLE**, beim knuddeligen **PINKIE** und mit dem irren **KID CHAOS**! Hüpf einfach zu den **Seiten 16/17, 20 und 38/39**



KID CHAOS



SENSIBLE WORLD OF SOCCER

EXKLUSIV: Als Weltpremiere präsentieren wir einen Test zu **SENSIBLE WORLD OF SOCCER**, Virgins neuem Geniestreich für Leder-Freaks. Und wer beim angeschlossenen Preisausschreiben gewinnt, wird persönlich im Spiel verewigt! Fußballer dribbeln daher Übergangslos zur **Seite 22**



BUBBLE & SQUEAK

MULTIMEDIA: Unser Heft im Heft berichtet diesmal über CD-Tuning in dem Special **WAS KÖNNEN SX-1 & COMMUNICATOR** und stellt Euch pure Silber-Highlights wie **BUBBLE & SQUEAK**, **LITIL DIVIL** oder **GUARDIAN** vor. All das und noch viel mehr im **AMIGA CD-JOKER** auf den **Seiten 69 bis 78**

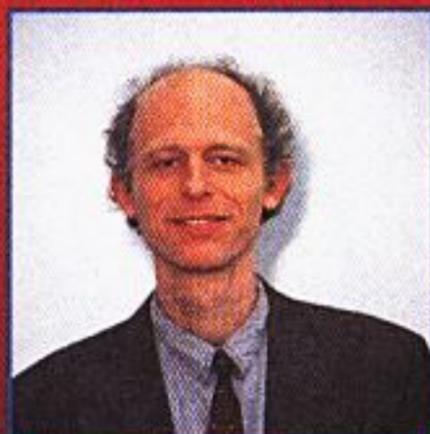


LITIL DIVIL



GUARDIAN

BETRIEBSGEHEIMNIS



Die Jubiläumsausgabe ist leider kein Quell ungetrübter Freude, denn es gilt, auch das Ende einer Ära zu betrauern: Nach fünf Jahren legt Oskar die Peitsche des Chefredakteurs nieder – wir werden ihn vermissen!

Noch mehr werden wir ihn allerdings beneiden, denn er will seine Frührente (mit 35 ist Oskar etwa halb so alt, wie er nach fünf Jahren im Dienste des Jokers aussieht...) erst mal mit einem ausgedehnten Urlaub feiern. Was in beruflicher Hinsicht danach kommt, will der Mann mit dem schönen Namen Dzierzynski – wenn es keine Kürzel gäbe, hätte man sie für ihn er-

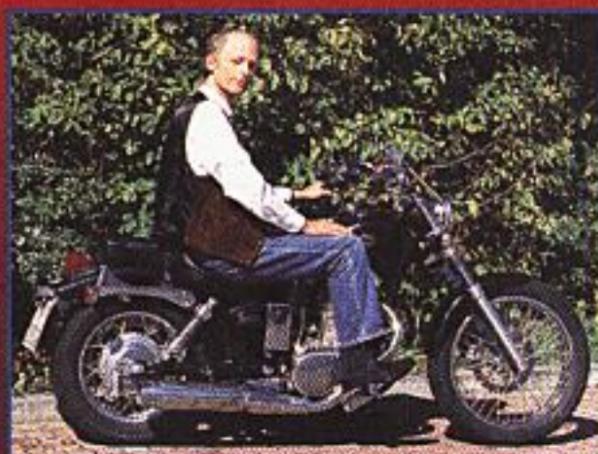
finden müssen – einfach auf sich zukommen lassen, doch wird es wohl nix mehr mit Computerspielen zu tun haben. Wie konnte eigentlich jemand Chefredakteur eines solchen Magazins werden, der schon so bald keine Games mehr sehen kann?

Die Antwort ist ebenso simpel wie überraschend: Ursprünglich wollte sich Oskar beim Joker Verlag als Fotograf verdingen. Er tat dies auf so unnachahmliche Weise (die Frage nach seiner Zeit beantwortete er damals mit „Zeit habe ich zur Zeit leider die ganze Zeit“), daß Michael seine Talente unmöglich allein hinter der Linse verkümmern lassen konnte. Und so wurde aus dem Fotografen ein Schlußredakteur und aus dem Schlußredakteur schließlich ein Chefredakteur – und wahrhaftig ein guter! Zwar hat Oskar nie einen Hehl daraus gemacht, daß sich sein privates Interesse an Spielen weitgehend auf solche mit nackten Tatsachen (weiblicher Natur) beschränkt, doch sein Professionalismus hat ihn dennoch zum hochkarätigen Experten in unserem Metier werzeln lassen. Wenn er also dieser

Tage auf seinem „Moped“ in den Sonnenuntergang verschwindet, wird es lange Gesichter bei allen Kollegen geben.

Ihr als Leser werdet vom Machtwechsel im Verlag indessen wenig merken, teilen sich doch unsere langjährigen Top-Redakteure Richard Löwenstein und Joachim Nettelbeck den frei gewordenen Thron des Chefredakteurs – und Monika Stoschek war ja schon vorher Leiterin der Bildre-

daktion. Trotzdem hätten wir Verständnis, wenn die eine oder andere Träne auf die aktuelle Teststatistik dieser Ausgabe tropfen würde...



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



OMEGA Datentechnik GmbH

Junkerstraße 2 • 26123 Oldenburg
Tel : 0441 82257 • FAX : 0441 885408

Fachhandel für PC-IBM kompatible, AMIGA, Philips CD-i, Reparaturservice

FRANK & WALTER
BEMI
COMPUTER
PARTNER

Commodore:

A 2091 SCSI-A2/4000	129,-
A 3640 68040 A3/4000	1298,-
DKB 4091 SCSI-2 Host	598,-

... für A500:

Kickstart 3.0 ROMs	99,-
512 kB RAM-Karte + Uhr	49,-
1 MB RAM-Karte A500+	99,-
2/4 MB RAM-Karte + Uhr	249,-
Festplatte 240 MB extern	598,-

... für A600:

2 MB RAM-Karte PCMCIA	279,-
CDROM extern 2speed	439,-

... für A1200:

RAM-Karte 2 MB + Uhr	249,-
RAM-Karte 4 MB + Uhr	359,-
RAM-Karte 28 MHz 2 MB	349,-
RAM-Karte 28 MHz 4 MB	499,-
Aufpreis für CoProz. 68882	80,-
Monitor Microvitec 1438 M	598,-
Festplatte 2.5 120 MB	429,-
CDROM extern PCMCIA	448,-
- inkl. (CD32 Emu.)	

... für A2000:

Kickstart 3.0 ROMs	99,-
- inkl. Umschaltplatine	
Das AMIGA DOS 3.0 Buch	39,-

AMIGA Zubehör:

Piccolo 2 MB WBEmuEGS	779,-
Picasso 2 MB WBEmu	749,-
400 dpi Handy Scanner	249,-
Stereo Sound Sampler	99,-
Video Digitizer s/w	149,-
RGB Splitter farbe	129,-
SIMM 4 MB A4000	329,-
RAMs 4 MB A3000	379,-
CoProzessor MC 68882	99,-

Modems:

AlphaSpeed 14.400 BZT	299,-
ACCEX 28.800 BZT	598,-

Festplatten:

WesternDigi. 210 MB AT	398,-
WesternDigi. 420 MB AT	449,-
Conner 540 MB SCSI-2	698,-
Fujitsu 540 MB SCSI	729,-
Fujitsu 1,08 GB SCSI-2	1298,-

Wechselfestplatten:

SyQuest 105 MB AT	419,-
SyQuest 105 MB SCSI	499,-
SyQuest 270 MB SCSI	699,-
Medium 105 MB	129,-
Medium 270 MB	149,-

CDROM:

Mitsumi FX 001D, AT, 2x	269,-
NEC CDR210, SCSI, 2x	369,-

Drucker:

Citizen ABC-Printer 24N	333,-
Citizen ABC-Printer color	399,-
EPSON Syllus color TIN	1198,-
Canon BJ-200 TIN	499,-
Canon JJC-600 TIN	1198,-

Monitore:

AlphaView EL 15"	649,-
AlphaView DX 17"	1299,-
IDEK MF 8617 17"	1598,-

FAXe:

Canon FAX T18 TER	699,-
Canon FAX B190 TIN	1849,-

AMIGA Software:

Brilliance AGA	189,-
CD AMINET 2	19,-
CD AMINET 3 GOLD	29,-
CD Meeting Pearls	19,-
CD Fish GOLD	39,-

Philips CD-i:

CD-i Player 450	699,-
CD-i Player 210/20	899,-
VideoModule für MPEG	399,-
Dragons Lair MPEG-Game	129,-
7th Guest MPEG Game	119,-
Space Ace MPEG Game	119,-
Palm Springs Open Golf	89,-

VideoCD CD-i / CD32:

"StarTrek VI"	29,-
"Der Prinz aus Zamunda"	29,-
"Sting"	29,-

der AMIGA lebt besuchen Sie uns

WOC Köln
4.11. - 6.11.94

WIKYER

SPRECHENDE BILDER

Eine preisgünstige Alternative zum teuren ISDN-Bildtelefon offeriert jetzt der Ponton Verlag: Einfach das „AVIS Video-phone“ zwischen Rechner und Modem installieren...

...schon werden zusätzlich zum Ton auch Bildsignale (z.B. von einem Camcorder) über jede reguläre Telefonleitung geschickt und am Empfänger-Monitor dann in einen bewegten „Film“ umgesetzt. Alle zwei Sekunden erfolgt dabei ein Update des 96 x 76 Pixel großen SW-Bildchens, was genügt, um etwa Mimik und Gesten des Anrufers zu übermitteln. Das AVIS-Paket ist für Amiga, Mac und PC erhältlich und ermöglicht systemübergreifende Kommunikation. Die erforderliche Hard- bzw. Software

und eine Anleitung werden mitgeliefert; der Preis liegt bei 190 Mark für die Grundausstattung und 350 Mark für einen Doppelpack. Mehr dazu bei: Ponton Verlag, Tel.: 0511/62 70 32

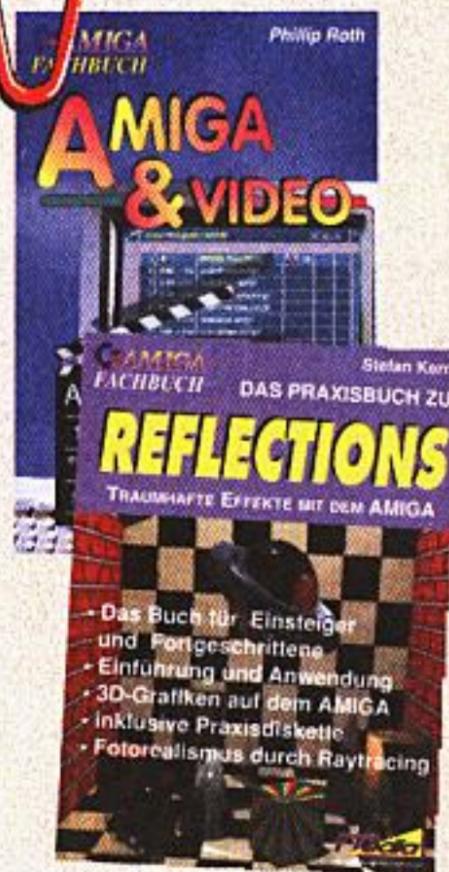


BILDER-BÜCHER

Zwei aktuelle Druckwerke haben uns aus dem Media-Verlag erreicht, beide beschäftigen sich mit Optik & Amiga – und sind doch grundverschieden.

So lehrt das Praxisbuch zu Reflections von Stefan Kern auf ca. 360 Seiten den Umgang mit den Versionen 2.0 und 2.5 des leistungsstarken Raytracers. Von der Installation über AREXX bis hin zum Bumpmapping sind alle Funktionen ausführlich erklärt, eine Disk mit Beispielmotiven ist im Preis von 49,90 DM enthalten.

Eine 150 Seiten knappe Einführung zum Thema Amiga & Video liefert Phillip Roth: Die Vor- und Nachteile der Amiga-Modelle werden angeschnitten, Grundsätzliches wie Genlock, Blueboxing oder die zur Video-Nachbearbeitung



nötige Hard- und Software erläutert. Fortgeschrittene Digi-Regisseure sind hier zwar trotz beigelegter Disk an der falschen Adresse, alle anderen wenden sich mit 39,90 DM in der Kralle an: Media Verlag, Tel.: 08387/80 52

LEICHTER LERNEN

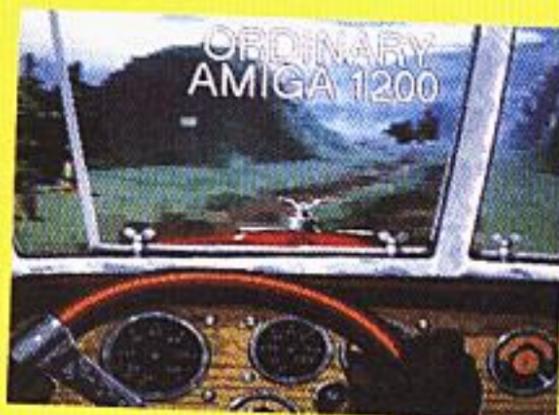
Die populären Lernprogis aus der Reihe „Teach me Amiga!“ erfahren ebenfalls ein Update: Der komplette „Grund- und Aufbauwortschatz“ mit seinen 5.000 Vokabeln und 1.000 Satzzusammenhängen

wird demnächst auf einer 49 Noten teuren Datendisk präsent sein – fein säuberlich nach Sachgebieten wie Wirtschaft, Finanzen oder Medizin geordnet. Zu haben bei: Unsigned Division, Tel.: 06007/72 18

VOXELSPACE AM AMIGA

Spektakuläre Voxel-Grafik im Stil von „Comanche“ war bislang die Domäne der DOSen – jetzt wollen die Mannen von Alcatraz/Max Design auch den Amiga in den Voxelspace katapultieren!

Die Österreicher haben nun ein entsprechendes 3D-Grafiksystem namens Megaspaces entwickelt, das zum ersten Mal bei der Wirtschaftssimulation „Old-



timer“ zum Einsatz kommen wird: Ein integriertes Autorennen soll durch hügelige Landschaften führen, wie man sie am A1200 so detailliert noch nie gesehen hat...

ENGLISCH I Plus



VOKABELN

GRAMMATIK

ANLEITUNG

GAME

ENDE!

BESSER KOPIEREN

Der finanzielle Engpaß bei Cachet ist überwunden, ein US-Investor gefunden – und schon kriegen die Kunden ein prima Update für „X-Copy“!

Das berühmte Kopierprogramm ist damit nun multitaskingfähig, kann Disks auf Festplatte sichern und holt mehr Leistung aus der Cyclone-Kopierhardware heraus. Wer das Software-Update für 20,- DM bzw. das Servicepaket (inkl. Cyclone V2.4 und einer Eintrittskarte zur „Computer '94“ in Köln) für 100 Marker nutzen möchte, melde sich bei: Bletchley/Cachet Updateservice, Tel.: 06222/61 47 3



DAS OLDTIMER-VIDEO

Die bekannten Austro-Softler von MAX DESIGN haben sich zur Vermarktung ihres neuen Supertitels „Oldtimer“ etwas einfallen lassen: ein Demo-Video.

Gegen eine Schutzgebühr von 6,- DM erhält man das Band voller Infos und Demos zum Spiel bzw. den Töff-Töffs, von denen es handelt – die Sieger unseres Wettbewerbs auf Seite 44 kriegen es sogar gratis. Und weil das Video wirklich eine Schau ist, hier die Bestelladresse: Max Design, Waldenburger Str. 13, 33098 Paderborn



DER TREULOSE JULIAN

JULIAN EGGBRECHT, seines Zeichens Spiele-Stardesigner und Boß von Factor 5 („Turrican“), ist seiner Freundin untreu geworden! Nein, nicht der, die er im letzten Heft geheiratet hat, sondern dem Amiga. Kürzlich produzierte er nämlich ein „Indiana Jones“-Game für Videokonsolen, und zwar im Direktauftrag von Lucas Arts – bloß von einer Konvertierung war nie die Rede...

AMIGA-NOTSTAND

Habt Ihr in den letzten Monaten mal versucht, einen Amiga zu kaufen? Dann werdet Ihr festgestellt haben, daß nahezu nichts mehr geht – in großen Kaufhäusern sieht's nicht besser aus als bei kleinen (Versand-)Händlern.

Und wenn man doch mal einen erwischt, so wird man glatt um etwa 900,- DM erleichtert, obwohl der 1200er noch vor wenigen Monaten für schlappe 600 Mark angeboten wurde! Der Grund liegt auf der Hand: Seit COMMO-DORE DEUTSCHLAND Konkurs angemeldet hat, ist die Liefersituation immens angespannt.

Trotzdem sieht die Lage gar nicht sooo übel aus, denn die Jungs um DAVID PLE-SANCE, den Chef von

Commo-UK, wollen alle Rechte, Patente und Rohstoffe einschließlich der kanadischen und englischen Niederlassung kaufen. Sobald man den Zuschlag erhält (was jeden Tag passieren kann), wäre eine Neuaufnahme der Produktion in Schottland gewährleistet. Und dann könnte bereits im Frühjahr 96 ein neuer Hi-Tech-Amiga vom Band laufen, der zum Preis des 1200ers die Leistungen des 4000ers um ein Vielfaches übertreffen soll!



DER FAKTOR X

X-BASE, die neue Computer- und Videospiel-Show des ZDF, startete mit prima Einschaltquoten: Die Premiere sahen etwa 600.000 Zuschauer – die Pannen der Liveshow werden sie wohl auch gesehen haben...

Doch live ist eben live und aller Anfang bekanntlich schwer. Wer trotzdem dranbleibt, kann

zukünftig ja mal an einem von vier „externen“ X-BASE-Terminals persönlich bei der Sendung mitmischen! Dazu müßt Ihr Euch lediglich in einem der vier folgenden VOBIS-Stores einfinden: Bremen, Steinsetzer-Str. 15 – Berlin, Rudower Str. 132 – Hamburg, Friedrich-Ebert-Damm 111 – München, Schwanthalerstr. 40



DIE JOKER-CD

Die Branche flüstert nicht nur, sie redet lauthals über die neue JOKER-CD – kein Wunder, finden sich darauf doch gleich sieben Kultereignisse auf einen Schlag!

Da hätten wir z.B. einen interaktiven Comic, ein großes Video-Interview mit MICHAEL LABINER und natürlich das umwerfend komische Game rund um die Redaktion. Vorläufig haben zwar leider nur PC-Besitzer mit CD-ROM etwas davon, aber die kriegen für ihre 49 Märker hier mehr als anderswo für das Doppelte! Solltet Ihr dazugehören, lautet die Bestelladresse ganz unvermutet: Joker Verlag, „Joker Shop“, Bretonischer Ring 2, D-85630 Grasbrunn



UFO

ENEMY UNKNOWN

BEFEHLIGEN SIE DIE STREITKRÄFTE DER ERDE IM KAMPF GEGEN DEN AUSSERIRDISCHEN TERROR

"Das beste Spiel, das ich je gesehen habe." 97%

COMPUTER GAME REVIEW

1999. Sie haben die Kontrolle über die XCom, die von den Regierenden der Welt eingerichtet wurde, um eine außerirdische Bedrohung zu bekämpfen, die die Erde terrorisiert.

Zunächst werden Sie die langsameren UFOs scannen, verfolgen und abschießen - doch das ist erst der Anfang! Wann immer ein UFO abstürzt oder landet, müssen Sie zur Stelle sein. Sie führen eine Truppe bewaffneter Soldaten von Gebäude zu Gebäude und von Straße zu Straße und benötigen dabei all Ihre taktischen Fähigkeiten, um die Außerirdischen gefangenzunehmen oder zu vernichten.

Falls Sie Ihre ersten Missionen erfolgreich abschließen, werden Ihre Wissenschaftler und Ingenieure die Technologie der Außerirdischen kopieren, um stärkere Waffen und Fluggeräte für Ihre Streitkräfte bauen zu können. Stück für Stück ergibt sich so ein furchterregendes Bild von Ihrem unbekanntem Gegner und seinen wahren Wünschen und Zielen. Und dann gilt es, eine Strategie zu entwickeln, um ihn zu stoppen!

Eins ist sicher - es wird nicht einfach!

**ERHÄLTlich
FÜR A1200,
A500, CD32
UND
IBM-PC**

S T R A T E G I E

MICROPROSE

Abbildungen zeigen IBM-PC-Screenshots. Tatsächliche Wiedergabe kann variieren.

DUNGEONBLASTER IV

Schorsch on Fire

Fünf Jahre Amiga Joker, das schreit ja förmlich nach einer weiteren Folge unseres berühmten Solo-Rollenspiels zum Mitmachen. Und damit endlich wieder Ruhe herrscht, haben wir nachgegeben: Hier kommt das Abgefahrenste seit Michaels etwa 12 Jahre nicht mehr gewechselten Autoreifen!

Weil dieser Rolli speziell für Joker-Leser erdacht wurde, dürft Ihr hier Eure Vernunft und das letzte bißchen Verstand (soweit vorhanden...) getrost im Kühlschrank lassen, denn nach Logik sucht man in den irren Abenteuern um den Berufsirren Schorsch traditionell vergebens – was Ihr statt dessen finden werdet, ist ein originalgetreuer Abdruck des Joker-Dungeons, denn diesmal wird direkt im Verlag geblastert! Und wenn Ihr jetzt noch viel Sinn für Nonsense, ein wenig Papier, 'nen Bleistift und einen ganz normalen, sechsseitigen Würfel (das einzig Normale an diesem Game!) besitzt, dann kann der Spaß beginnen.

WAS BISHER GESCHAH

Vor zweieinhalb Jahren lief uns das erste Mal der Schlitzzophrene Schorsch über den Weg, ein ehemaliger Insasse der Haarer Nervenheilanstalt und Ein- bzw. Ausbrecher von Weltformat. Nach zwei haarsträubenden Abenteuern, in denen er den Verlag um erkleckliche Geldsummen erleichtern wollte (was die Leser aber in Gestalt von Joker-Mit-

arbeitern zu verhindern wußten, weshalb sie Michael auch jeden Abend in sein Nachtgebet einschließt), heuerte er dann bei Alberto Geldzini, dem ungekrönten König der Lire-Fälscher, als Leibwächter an. Wie sich zumindest die Einjährigen unter Euch erinnern werden, endete der dritte Teil der Saga schließlich damit, daß Schorsch unserem Boß im Auftrag seines neuen Paten eine als Feuerversicherung getarnte Schutzgeldforderung zukommen ließ. Da Mike aber lieber sein Geld als irgendein Feuer schützt, hat er natürlich nix berappt, ergo lag

heute früh folgender Zettel im Briefkasten: „Uah-har-har! Lirää! Gäld-äääh! Fümpf Millionän Lirää in Schliesfach 0815 auf Hauptbanof bis heutää Abent oda Eua Verlach bräänn! Huar! Schlitz-huää!“

An der Echtheit des Dokuments kann leider kein Zweifel bestehen – eines solch blumigen Stils bedient sich außer dem Schlitzer niemand sonst auf dieser Erde. Mithin ist es also wieder mal an Euch, eine Verlags-Verbrennung zu verhindern, indem Ihr eine kleine Nachtwache einschiebt. Aber: Wer seid Ihr eigentlich?



DAISY

Ihr habt immer geglaubt, abgesehen vom Fressen und den dazu gelegentlich nötigen Überfällen auf leichtsinnigerweise herumliegende Kalorien verfüge unsere Redaktionsstole über herzlich wenig Fähigkeiten? Weit gefehlt – der Wauwau ist ein hochintelligenter und hingebungsvoller Wachhund, wenn auch mit lumpigen 15 Lebenspunkten nicht unbedingt 'ne deutsche Dogge.



PETRA

Unsere Abo-Verwalteuse könnte normalerweise keiner Fliege was zuleide tun – aber um Fliegen geht's hier ja auch gar nicht. Und von Normalität kann man sowieso nicht reden! Mit Daisy hat sie die 15 Lebenspunkte gemein, aber vermutlich kann sie eventuelle Brandstifter viel leichter einwickeln als die rauhbauzige Hündin. Wo sollte die auch Finger hernehmen?



WALTRAUD

Walli ist auch bekannt als „die Frau mit dem Duden“. Radikal merzt die Schlußredakteurin Vertippeler aus und kuriert Komma-Chaos ebenso wie kranke Klein- und Kroß... äh, Großschreibung. Tja, und wenn das noch nicht reichen sollte, um impertinenten Infiltranten zu imponieren, dann helfen der rabiaten Dame vielleicht ihre stolzen 25 Lebenspunkte?

BIG MIKE

Freilich, so ein kleines Feuerchen würde die teuren Heizkosten ersparen – allerdings nur dann, wenn da die Leserbriefe gemütlich im Mülleimer (Michaels patentierte Joker-Zentralheizung) prasseln. Zur Rettung des übrigen Verlagsinventars wirft unser Boß hingegen all seine Raffinesse und all seine 25 Lebenspunkte in die Waagschale!



STEFFEN

Drei Faibles hat der Ober-Franke: Pferderennen, Fußball und verdrahtete Cyberpunk-Rollenspiele. Was das mit dem flammenden Inferno zu tun hat? Keinen Schimmer, aber bei soviel F-Lauten könnte es doch immerhin sein, daß der flitzzophrene Forsch einen Fehler macht, oder? Und wenn nicht, dann stehen dem Redakteur zumindest 19 Hitpoints zu Gebote.



Überlegt Euch die Entscheidung gut, denn mit jedem dieser „Helden“ verläuft das Abenteuer anders! Jetzt braucht Ihr nur noch im Index nachzuschauen, auf welcher Seite Ihr welche Textblöcke (bzw. den Grundriß) findet, um dann bei Abschnitt eins zu beginnen...

Abschnitte					
1-9	10-19	20-29	30-43	44-54	55-60C
32	49	57	79	82	101
Seiten					

**BEIM FERNSEHEN SIND SIE NUR IN DER ERSTEN REIHE.
HIER SIND SIE MITTEN DRIN.**

Für AMIGA und PC

Vom DFB empfohlen.

Bundesliga Manager Hatrick, die Fortentwicklung des Bundesliga Manager und des Bundesliga Manager Professional, enthält neben den kompletten Spielmodi seiner Vorgänger zahlreiche neue Features:

Hier nur eine kleine Auswahl:

- Realitymodus: Spielsequenzen werden frei vom Computer berechnet.
- Jede Spielszene ist einzigartig und berücksichtigt die individuellen Fähigkeiten der Spieler.
- Jede Maßnahme des Managers hat unmittelbaren Einfluß auf das Spielgeschehen, das jede Spielminute für alle 138 Teams neu berechnet wird.



PC (VGA 256 Farben)



Amiga (256 Farben)

- Icon-orientiertes Workbench- bzw. Windows-artiges Menüsystem
- Original Vereinswappen, Original Vereins- und Spielernamen
- Automatische Einstellungen möglich für zügigeren Spielverlauf
- Alle Infos verfügbar: Von der Tabellenplatz-Grafik über Bilanzen und Zeitungs-meldungen bis zur Spielstärke des nächsten Gegners
- Spielerwerte komplex ermittelt aus Alter, Erfahrung, Torerfolgen, Länderspiel-Einsätzen etc.
- Zuschauerzuspruch je nach Wetter, Tabellenplatz, letzten Ergebnissen, Fan-Beliebtheit, Wichtigkeit des Spiels, Zustand des Stadions etc.
- Taktik veränderbar je nach Spielstand, Stärken des Gegners, Heim- oder Auswärtsspiel. Mann- und Raumdeckung möglich.
- Über 50 Schiedsrichter (Originalnamen) mit individuellen Fähigkeiten
- Nach dem Spiel Sportschau mit Torszenen ausgewählter Spiele
- WM-Modus und EM-Modus (incl. Qualifikationsspiele), Supercup, Hallenturniere (mit original Punktwertung), zuerst Vor-Turniere, dann das Hallenmasters mit den besten Teams...

SOFTWARE 2000

Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline (0 52 41) 98 60 10 (Mo-Fr, 11-13 und 14-18 Uhr)

BUNDESLIGA MANAGER



Bonus-Paket:

- Umfangreiche Informationsbroschüre
- Spielbare Demo-Diskette
- Fan-Schal mit Sammlerwert

Gegen 30 DM in Bar oder per EC-Scheck zu bestellen bei:
SOFTWARE 2000
 Stichwort: Bonuspaket BMH
 Postfach 110, 23691 Eutin

PLAY
 BESONDERS EMPFEHLENSWERT

...alle weiteren 2798 neuen Features in der ausführlichen Informationsbroschüre anfordern!

Dragonstone

Core Design im Arbeitsrausch: Auf die Adventures „Heimdall 2“ und „Universe“ folgte das Actionspiel „Banshee“ – und darauf folgt nun ganz folgerichtig ein neues Actionadventure!



wilden Affenhorden eines Bösewichts namens Agon verteidigen. Doch selbst die Flora ist hier nicht ganz ungefährlich, denn fleischfressende Pflanzen warten nur auf vorwitzige Heldenprites – kurzum, dem Schwert bzw. Feuerknopf wird

Wir können Euch indessen jetzt schon eine sehr gelungene Präsentation versprechen, denn unser Vorabmuster tat sich mit stimmiger Grafik in 3D-Vogelperspektive, wunderbar weichem Scrolling und teilweise ganz erstaunlichen Effekten hervor – insbesondere das „Zerpiexeln“ des Screens war bislang eine

Obwohl: Eigentlich hätten wir dieser Tage ja mit „Skeleton Krew“ gerechnet, doch statt Knochenmänner zu schicken, lassen die Engländer erst mal Drachen steigen. Und tatsächlich geht es hier ums Schweben, schwebt doch ein Geist gemütlich durch seine Dimension, als ihm plötzlich und unerwartet eine menschliche Gestalt verpaßt wird. Damit nicht genug, er wird auch noch auf die Erde gebeamt, wo er sich als waffenstarrer Recke auf einer Waldlichtung wiederfindet. Aber hatte da nicht irgendwann irgendwer irgendwas von einem Dragonstone geflüstert?

Da der geistliche Held offenbar von allen guten Geistern verlassen wurde, wird es fortan am Spieler liegen, sieben lange und grafisch sehr unterschiedlich gestaltete Levels nach dem Drachenstein abzugrasen. Da sie allesamt im finsternen Mittelalter angesiedelt sind, muß sich unser Ex-Gespens in Gestalt eines blondgelockten Jünglings nun mit jeder Menge Raubrittern und Monstern herumschlagen und sein(e) Leben gegen die



nicht viel Ruhe vergönnt sein.

Den kleinen grauen Zellen allerdings auch nicht, schon weil die geschwätzigen Einwohner dieses Fantasy-Reichs gerne mal das eine oder andere Item an den Mann bringen wollen oder wertvolle Tips zu späteren Gefechten geben. Das erfordert Hirnschmalz und Kombinationsgabe, ganz zu schweigen vom verzwickten Aufbau der einzelnen Ebenen, der ein klarer Fall für eifrige Kartographen ist. Daß natürlich auch ein paar Action-Standards wie fiese Fallen, mysteriöse Steinkreise à la Stone-

henge oder Teleporter nicht fehlen dürfen, ist eh klar. Zumal die Programmierer für das fertige Gameplay eine leckere Mischung aus viel „Chaos Engine“ und ein wenig „Heimdall 2“ versprechen...

Domäne von Power-Konsolen wie dem Super Nintendo. Der Sound war leider noch nicht ganz fertig, aber der solide Handlingmix aus Joystick und Tastatur wußte bereits voll zu überzeugen. Und weil uns Core Design davon überzeugen konnte, daß Dragonstone noch lange vor Weihnachten in den Shops sein soll, rechnen wir auch fest mit einem Test für die kommende Ausgabe. (mic)



THE FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN

Habt Ihr es langsam satt, auf Konvertierungen von Lucas Arts zu hoffen, die dann doch nicht kommen? Euch kann geholfen werden: Bei Renegade importiert man nun ein australisches Mega-Adventure für den Amiga!



I'm not too happy either lady. Are you ever in a good mood? Why don't you quit your whining for a moment... I don't have to take this.

Was die Company der Bitmap Brothers da zwischen Kängurus und Bumerangs aufgetan hat, soll uns in Kürze zurück ins Jahr 1949 katapultieren und ist eine wahnwitzige Veräppelung der gerade damals so populären Serien um tapfere Helden, vollbusige Blondinen und verhinderte Weltenherrscher:

Man schlüpft in die Bomberjacke von Joe King, einem furchtlosen Piloten für alle Fälle. Er soll in Rio das Filmsternchen Faye Russel aufsammeln und zum Drehort ihres neuen Streifens in den seinerzeit noch nicht ganz so schütterten Regenwald fliegen. Nach einem kurzen Intermezzo mit dem Erzrivalen Anderson schwirren Joe, Faye und Mechaniker Sparky in Richtung Dschungel ab, wo sie ein Gewitter auf den Boden (der Tatsachen) zwingt. Und weil das Trio nun wohl oder übel per pedes unterwegs ist, macht es bald mit wirren Missionaren, zu groß geratenen Pygmäen und einem Amazonenstamm mitsamt seiner titelgebenden Königin Bekanntschaft. Jetzt geht der Spaß erst richtig los, denn der Ge-

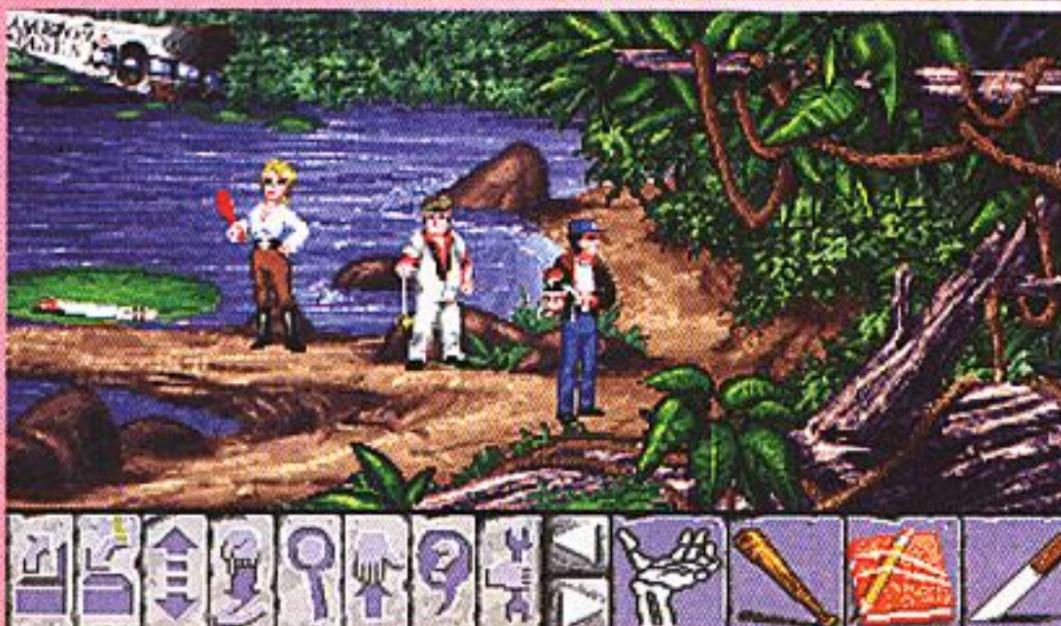
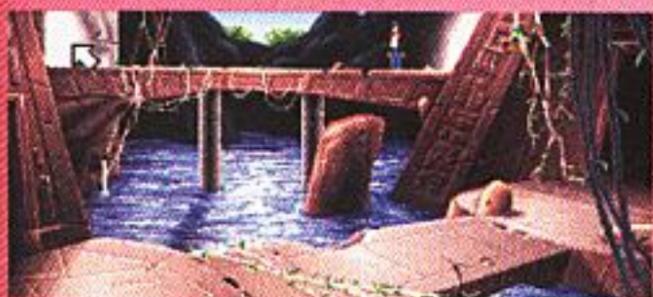
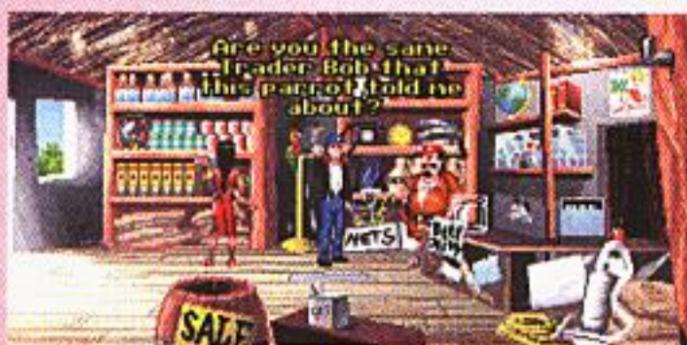
heimbund Floda plant, die kämpferischen Dschungeldamen mit Dinosauriergenen zu „veredeln“ – was eine prima Monsterarmee für den größtenwahnsinnigen Dr. Frank Einstein abgäbe...

Bis unser Bruchpilot die Weltordnung wieder herstellt und die Liebe der feschen Oberamazonen gewonnen hat, sind über 100 Locations zu überstehen. Damit dabei zumindest das Handling keine Probleme macht, werden sich alle Aktionen bequem per Mausclick auf die übersichtlichen Icons und das Inventory am unteren Bildschirmrand durchführen lassen, während eine Karte schnelles Reisen mit Parallaxscrolling verspricht. Die ersten Screenshots versprechen indessen einen Abenteuer-Leckerbissen, der womöglich sogar die Konkurrenz bei Sierra

oder Lucas Arts in puncto Präsentation relativ alt aussehen läßt! So werden für die vielen amüsanten Multiple-choice-Plaudereien die Konterfeis der über 40 Charaktere bisweilen sogar bildschirmfüllend gezeigt, und stimmige Sound-FX ergänzen die Musikstücke des allseits bekannten Klangzaubers Richard Joseph auf das atmosphärisch-

ste. Da bedarf es schon fast keiner Erwähnung mehr, daß fein animierte Zwischensequenzen den Handlungsfa-

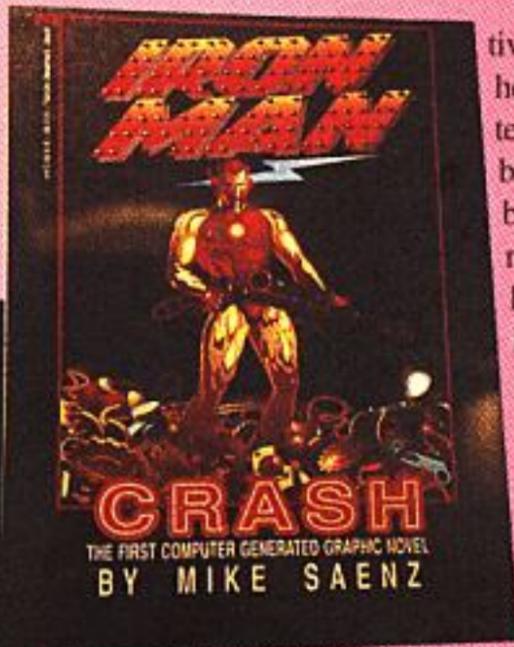
den weiterspinnen werden. Erwähnen sollten wir indessen unbedingt noch den Namen der australischen Newcomer, die hier unter den Fittichen von Renegades Tom Watson am Amiga für Furore sorgen wollen: Interactive Binary Illusions. Nicht minder erwähnenswert wäre noch, daß die „Turrican“-Macher von Factor 5 mit der deutschen Übersetzung betraut wurden und daß der Amazonenflug zu Weihnachten auf allen Amigas starten soll – mit eigenen Versionen für Normalos, AGA-Abenteurer und CD-Piloten! (st)



COMICS & COMPUTER

Im Rahmen des Comic-Fests im Münchner Kulturzentrum Gasteig war eine Sektion den Bilder geschichten am Computer gewidmet – ein ehrenwertes Ansinnen, dessen praktische Umsetzung nicht ganz überzeugen konnte...

Iron Man entstand am Computer



Normale Comics?

tive Computer-Comics zu sehen, die Palette reichte vom älteren „Maloney's“ bis zum brandneuen „FreeX“. Schade bloß, daß mit „Maus“ ausgerechnet eines der wichtigsten Exponate andauernd abstürzte. Die „Wilhelm Busch Erlebnis CD“ von Data Becker fiel dann gänzlich in die Schublade für Skurrilitäten und die Vorführung von Pionierfilmen der Computeranimation (z.B. die bereits zehn Jahre alten Klassiker „Luxo Jr.“,

„Tin Toy“ und „Knickknack“ von John Lasseter bzw. Pixar) aufgrund des verwachsenen Bildes am LCD-Projektor ins Wasser. Insgesamt war's also ein eher unprofessioneller Event, was den Fans jedoch wenig auszumachen schien: Neben den signierten Ausgaben gingen besonders beinharte Comics mit Gewalt- und Sex-Szenen weg wie warme Semmeln. Und weil sich unter den Käufern sehr viele junge Kids befanden, fragt man sich schon, weshalb die BPS so gut wie nie Comics auf den Index setzt – wo man diesbezüglich in Bonn von Computergames doch so begeistert ist... (mm)

So waren hier zwar thematisch durchaus passende Produkte wie Virgins Adventure „Beneath A Steel Sky“ oder mit „Sam & Max“ auch Lucas Arts' abenteuerliche Versoftung eines US-Comics vertreten, doch bewies man bereits bei der Historie wenig Sachkompetenz: Als Beginn der Entwicklung wurde etwa „Reisende im Wind 2“ (das auf einem französischen Comic aus den 80ern basiert) genannt, während die legendären 8-Bit-Comics von Infocom und Accolade unerwähnt blieben. Auch bei den aktuellen Highlights konnte die Retrospektive ihrem Anspruch nicht gerecht werden, dominierten hier doch ältere Games oder gar solche für Nintendo-Konsolen das Feld – interessante Beispiele wie den stark von Comics inspirierten Bildschirm-schoner „Johnny Cast-

away“ oder das noch anstehende Comic-Ereignis „King's Quest VII“ unterschlug die von Siemens produzierte Veranstaltung dagegen. Aber jener Ausstellungsteil, der sich den am Computer produzierten Comics widmete, war einen genaueren Blick wert: Hier erfuhr man in Wort und Bild, daß 1984 mit dem SF-Werk „Shatter“ der erste vollkommen am Computer geschaffene Comic von Mike Saenz und Peter Benno Gills erschien. 1988 erhielt der Pionier Saenz (Mac-User ist er wegen seiner Erotik-CDs ein Begriff) dann Lob für die digitale Gestaltung seines „Iron Man“, zwei Jahre später schickte er in der Ausgabe „Digital Justice“ Batman in den Cyberspace. Andere Werke weniger bekannter Autoren, darunter der erste deutsche Comic, der am Computer entwickelt wurde, vervollständigten die Ahnengalerie. Daneben waren auch interak-



Comicspiele in der Vitrine



Mönch, die Biene Maja!



RUFF 'N' TUMBLE

Das
Plattform-
Wander

Wunder über Wunder: Dieses Action-Highlight hat ein englisches Team mit dem deutschen Namen „Wunderkind“ verbochen, was ja an sich schon verwunderlich ist – aber nun haben sich die Newcomer doch tatsächlich als echte Wunderkinder erwiesen!



Im Wald geht's sprunghaft zu



Pst, hier kommt ein Geheimraum



Voll geladen!

O b zwar Jason Perkins (Programm) und Robin Levy (Grafik) schon eine ganze Weile im Geschäft sind, hat mit Sicherheit noch kein Mensch je vom Wunderkind-Team gehört. Wie auch, schließlich haben sie den Namen ja nur spaßeshalber für ihre erste und einzige Koproduktion ausgesucht; mittlerweile geht man schon wieder getrennte Wege. Und das ist mehr als schade, ist Ruff'n'Tumble doch nicht weniger als das derzeit beste Actiongame für den Amiga:

Der Held der Show ist Ruff Rogers, ein kleiner Balg, der gerne mit Murmeln spielt. Eines Tages rollt so ein Kuller in ein Kaninchenloch, und Ruff wird zu einer männlichen Alice – er landet nämlich im Plattform-Wunderland. Dort geht es

allerdings recht handfest zu, denn nicht umsonst steht der englische Ausdruck Ruff 'n' Tumble für deftige Keilereien. Wer dagegen eine zweite Hauptfigur namens Tumble erwartet hätte, sieht sich getäuscht; die war zwar mal geplant, wurde im Sinne eines perfekten Solospiels jedoch wieder fallengelassen. Und so muß Ruff die neu entdeckte Welt eben ganz alleine von Dr. Destiny und seiner Tinhead Army befreien.

Die feindlichen Blechköpfe (und alles, was es sonst noch wagt, sich zu bewegen) nimmt der Lümmel mit einer vorausblickend mitgebrachten MP aufs Korn, herumliegende Wertgegenstände wie Münzen oder Murmeln werden am Levelende gegen Bonuspunkte verrechnet. Weil aber Generatoren massig neues Kanonenfutter produzieren, die Gegner mehrere Treffer wegstecken und die Startwumme auch mal heißlaufen kann, ist man gut beraten, sich nach Lasern,

Flammenwerfern, Smartbombs, Unverwundbarkeitskapseln, zusätzlichen Herzen für den Energiebalken oder Extraleben umzusehen. Überhaupt sollte man den Karnickelbau tunlichst genau absuchen, denn viele Extras sind gut versteckt, und wer nicht alle Murmeln findet, darf den Level auch nicht verlassen. Die insgesamt 16 Abschnitte sind mitunter riesengroß, enthalten Geheimräume bzw. Bonuslevels und verteilen sich auf vier Grafik-Welten: den Fantasywald, die Mine, eine Blechschädelfabrik und zum Schluß Dr. Destinys Schloß. Hat unser Held sämtliche Zwischen- und Endgegner einer Welt von der Plattform gepustet, findet er zwar auch die besiegten Feinde auf dem Konto wieder, bloß gibt es für letzteres leider keine Highscore-Tabelle. Immerhin kann jede Wunderwelt mit einem Paßwort angewählt werden, außerdem wird hier immer fair gespielt. Trotz derber Raufereien bleibt Ruff mit



Lavendel? Quatsch, Lava!

ein bißchen Grips und Kalkül stets Sieger, wobei sich seine Fähigkeit, auch nach oben oder diagonal zu ballern, als ebenso nützlich erweist wie sein Talent, in Deckung zu gehen, wenn er selbst unter Beschuß steht. Dennoch sollte der Spieler seine drei Anfangsleben immer scharf im Auge behalten, denn das Game ist nicht eben einfach – an ausgesuchten Gemeinheiten wie etwa Gegnern, die durch Einbahn-Energieschranken ballern, hat man selbst als Action-Profi zu knabbern. Was die Präsentation betrifft, mag man kaum glauben, daß dies keine AGA-Grafik ist, denn so prachtvolle Metall-, Glas- und andere Effekte hat der Amiga einfach noch nicht gesehen. Läuft Ruff etwa in eine Höhle hinein, wird es dunkler, und beim Verlassen ganz realistisch wieder heller; die Tauchgänge im Unterwasser-Abschnitt der Minenwelt bleiben unvergeßlich, später gibt es mehr brodelnde Lava als bei einem Vulkanausbruch, in der Dosenfabrik sprühen so viel Funken, daß es für ein ganzes Silvesterfeuerwerk reichen würde, und die Feinde fahren in herrlichen Explosionen gen Himmel. Mag dabei das eine oder andere Feature auch an vorangegangene Grafikwunder wie „Turrican 3“ oder „Lionheart“ erinnern, so erweist sich

Ruff'n'Tumble hier letztlich doch als Meister aller Klassen. Das Spiel verliert nämlich auch bei einem ganzen Screen voller Sprites nicht an Tempo, lediglich das Scrolling ruckelt hin und wieder ganz dezent. Aber angesichts der genialen Animationen schämt man sich direkt, dieses Mängelchen überhaupt zu erwähnen...

Ja, selbst der Soundtrack ist eine Wucht, denn Jason Page hat für die Wunderkinder mitreißende rockige Hymnen komponiert, die der sensationellen Optik qualitativ nicht nachstehen. Zugegeben, auch manche der Sound-Effekte hören sich verdächtig bekannt an (z.B. nach „Silkworm“), aber insgesamt ist die stimmige Akustik nun mal voll überzeugend. Und wenn es um Spielbarkeit und Gamedesign geht, setzt Ruff'n'Tumble ohnehin Maßstäbe – etwa so, wie es seinerzeit der erste „Turrican“ tat. Es ist also wirklich ein Jammer, daß dieses Meisterwerk von Wunderkind ein Einzelstück bleiben soll. Man kann nur hoffen, daß die Bitmap Brothers ihrem Ruf als Zugpferde im Renegade-Stall gerecht werden und mit „Chaos Engine 2“ oder „Z“ nicht gegenüber diesem Megahit zurückfallen. Die Meßlatte liegt jetzt jedenfalls schon verdammt hoch... (mm)



Das Wasser steigt und steigt ...



Fledermausplage im Schloß

RUFF 'N' TUMBLE (RENEGADE)

PLATTFORM-ACTION

91%

„SPITZE!“



GRAFIK	92%
ANIMATION	90%
MUSIK	92%
SOUND-FX	81%
HANDHABUNG	88%
DAUERSPASS	92%

FÜR GEÜBTE

PREIS DM 69,-

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



Das Spiel in seiner „blauen Phase“



Achtung, Torpedos und Minen voraus!

Rosa Zeiten?

PINKIE



Millennium kündigte sein neues Plattform-Alien auf Messen und in Pressemitteilungen vollmundig als den unterhaltsamsten Hüpfen aller Zeiten an – doch große Versprechungen provozieren große Enttäuschungen...



Tuning für das Pinkie-Pod



Ein Blick auf die Oberwelt

Bitte nicht schlagen!



Dabei hätte dieses außerirdische Gegenstück zu Paulchen Panther schon rein optisch alle Voraussetzungen gehabt, um im Gedränge der Plattform-Stars angenehm aufzufallen: Mit seinem unwiderstehlichen Hundeblick stiehlt Pinkie jedem Klempner oder Turbo-Igel locker die Schau. Auch sein Spielkonzept ist grundsätzlich ganz solide, aber eben nicht mehr. Um in der ersten Genre-Garnitur mitmischen zu können, hätte es zumindest mehr Farbe und vor allem weniger Ruckelscrolling und unfaire Stellen gebraucht.

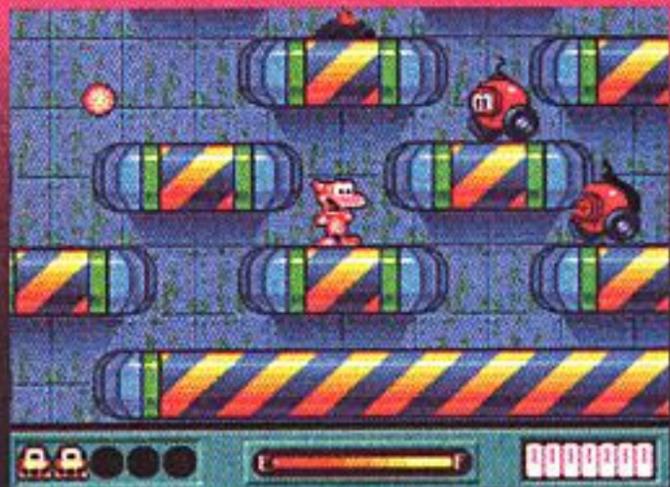
Erst mal erinnern Pinkies Abenteuer an die seines Nintendo-Kollegen „Mario“, denn von einer frei begehbaren Oberwelt aus startet man in rund 60 Plattform-Levels. Durch fünf zu Beginn anwählbare Welten (Eis, Lava, Organo, Höhle oder Wasser) soll das rosarote Alien laufen bzw. hüpfen, um versteckte Dino-Eier aufzuspüren und in seinem Gefährt, einem High-Tech-Einrad mit dem sinnigen Namen Pinkie-Pod, zu verstauen. Zwar sind einzelne Ab-

schnitte ohnehin auch mal zu Fuß zu durchqueren, doch lohnt es schon, in Pod-Tools wie eine Steinfaut, Schwimmflügel oder eine Sprungfeder zu investieren. Denn in seinem Vehikel ist Pinkie gegen alle Feinde (Robbis, Bienen etc) immun, zudem garantiert der eingebaute Expanderstanz mit Teleskoparm auch problemlos Erreichen höherer Plattform-Regionen.

Ähnlich wie beim brandaktuellen CD-Titel „Bubble & Squeak“ soll also auch hier die Zusammenarbeit mit einem Partner (in diesem Fall das Pinkie-Pod) für Abwechslung im Gameplay sorgen, während man sich über verschlungene Wanderwege, durch Schwimm- oder Flugabschnitte quält. Doch will der Funke trotz einiger origineller Sammelextras, witziger Endgegner und versteckter Geheimkammern nicht recht zünden, was zum größten Teil wohl an Schlampereien im konkreten Design-Detail liegt. So geht schon bei einmaligem Feindkontakt eines der anfänglich fünf Leben flöten, und auch sein treues Gefährt ist man zu

Beginn ziemlich schnell los – das Nachfolgemodell gibt's aber natürlich nur in der Oberwelt...

Genau diese Wanderung zwischen den Welten killt jedoch viel vom Spielspaß, denn Pinkie unterstützt keine Zweitfloppy, geschweige denn eine Festplatte: Bei den gebotenen Nachlade- und Diskwechsel-Orgien sieht man bald nur noch rot statt rosa! Das „Ruckling“ ist auch so eine Sache, die wenig detaillierte Grafik eine weitere, und die dürftigen Animationen der Sprites schon wieder eine. Ob fetzige Musikstücke, passende Sound-FX und eine ordentliche Steuerung diese Scharten auswetzen können, darf somit bezweifelt werden – aber vielleicht heißt es ja wenigstens bei der kommenden CD-Version mit Intro und 256 Farben „Think Pink“? Dieser Fassung hätte man jedenfalls eine rosarote Testbrille beilegen müssen, um uns von ihren Hit-Qualitäten zu überzeugen. (rl)



PINKIE
(MILLENNIUM)
JUMP & RUN

70%
„NA JA“



GRAFIK	68%
ANIMATION	63%
MUSIK	76%
SOUND-FX	76%
HANDHABUNG	68%
DAUERSPASS	72%
FÜR GEÜBTE	
PREIS	DM 89,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

SENSIBLE WORLD OF SOCCER

Das Fußballfest

„Sensible Soccer“ nimmt seit langem eine Sonderstellung im Amiga-Stadion ein und wurde auch immer wieder leicht verbessert – doch dieses Game stellt alle seine Vorgänger in den Schatten!

Während die „Saison 1992/93“ und die jüngste „International Edition“ nämlich wenig mehr als Updates des Urprogramms waren, wurde hier die Rasen-Action um einen kompletten Managerteil erweitert – so was gab es ja zuletzt im vier Jahre alten „Player Manager“... Man kann sich vom kleinsten Club bis zur Nationalmannschaft hochbolzen, und wer selbst mit der Champions League nicht zufrieden ist, entwirft eben ein eigenes Turnier mit allen Schikanen. Da dürfen dann bis zu 64 Mitspieler antreten und haarklein die Taktik für jede Begegnung ausbrüten: Falsch positionierte Cracks bringen auch tatsächlich nur einen Bruchteil der ihnen möglichen Leistungen auf dem Spielfeld. Dort geht es übrigens noch variantenreicher als gewohnt zu; z.B. müssen gefoulte Spieler nun richtig leiden, bis der Onkel Doktor kommt.

Wir hingegen kommen jetzt zum brandneuen Strategieteil, und der ist zwar nicht ganz so komplex wie „Bundi Hat-trick“, dafür aber doppelt so schnell in den Griff zu bekommen. So braucht man hier schon mal keine seitenlangen Verträge, um etwa Litti aus Japan heim-zuholen; das entsprechende Budget genügt. Richtig, man hat *alle* Spieler aus *jeder* Profiligen der Welt ins Programm gepackt, und zwar mit Haut und Haar (-farbe), Position, Können und Wert. Alles in allem sind somit mehr als 22.000 Kicker aus über 1.400 Teams vertreten, dazu alle Nationalmannschaften und internationalen Pokale. Für diesen Test lag uns allerdings die englische Version vor, während die deutsche Fassung mit weiteren Feinheiten aufwarten wird – aber wozu gibt's alle vier Wochen einen neuen Joker? Genau, im nächsten Heft können und werden wir Euch über die überarbeitete Version informieren.

Und weil auch noch ein wenig Platz für unseren tollen Wettbewerb bleiben muß, sei nur noch kurz angemerkt, daß grafisch kein Quantensprung stattge-

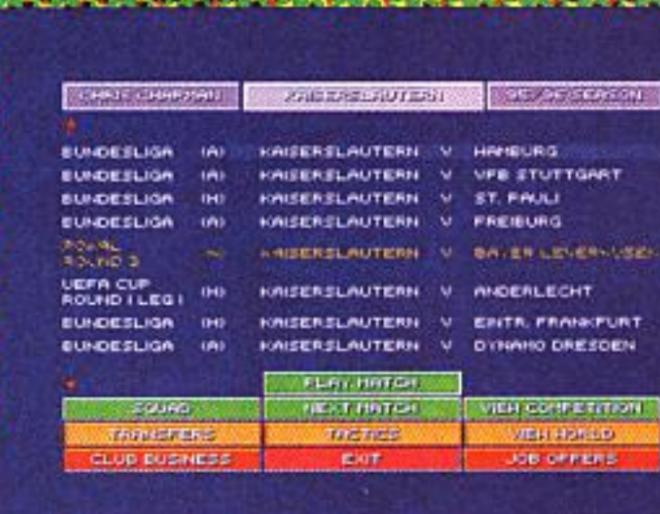
funden hat; auch die Statistiken sind eher zweckmäßig geraten. Der Sound allerdings ist besser geworden, und das Joystick-Management hat man perfekt im Griff. Wenn es um Action und Management geht, kommt der neue Weltmeister also von Sensible Software! (mm)



Spieler und Fanblock in den richtigen Trikots



Tausche gegen Litti – mit Wertausgleich!



Kaiserlautern in der Saison 95/96

WILLKOMMEN IM JOKER-TEAM

Eine ganze Mannschaft aus Joker-Lesern darf in „Sensible World of Soccer“ beim Joker Team mitkicken! Wer also in der Verkaufsversion vertreten sein will, sollte uns eine Karte mit seinem vollen Namen und zwei bevorzugten Spielpositionen wie Torwart oder Stürmer schicken und dabei keinesfalls die Haar-(dunkel oder blond) und die Hautfarbe (weiß bzw. schwarz) vergessen. Weil der Release schon kurz bevorsteht, müssen wir die Sieger leider bald auslosen: Einsendeschluß ist der 5. November.

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

SENSIBLE WORLD OF SOCCER
(SENSIBLE/RENEGADE/VIRGIN)
FUSSBALL-SIMULATION

87%
„WELTKLASSE“



GRAFIK	58%
ANIMATION	73%
MUSIK	71%
SOUND-FX	85%
HANDHABUNG	88%
DAUERSPASS	90%

VARIABEL

PREIS DM 69,-

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

MAILBOX



Da in dieser Ausgabe ohnehin jede zweite Einleitung einen Hinweis auf das Jubiläum enthält, sparen wir uns hier jeden Kommentar zum neuen Layout, dem eingebauten Rollenspiel und sonstigen Geburtstags-Highlights – und konzentrieren uns ganz auf die aktuelle Korrespondenz. Gut, was?

Leserbriefe

KICK & RUSH

In der letzten Mailbox hatte ein Leser das Problem, keine passende Kickstart-Umschaltdiskette für seinen A1200 zu bekommen, um auch ältere Spiele zum Dienst am AGA-Rechner zu überreden. Hier die Lösung: Für drei Märker gibt's die „Amiga Kickstart 1.3“ unter der Bestellnummer PU 096 bei H.E.P., Postfach 3152, 58820 Plettenberg (Tel.: 02391/12 84 7, Fax: 02391/14 85 89).

Doch nun zu etwas komplett anderem: Ihr solltet der Demo Galerie mehr Seiten spendieren! So könnte man auch einen Index unterbringen, wo alle Demos der letzten Monate verewigt sind; auch die nicht vorgestellten. Denkt mal darüber nach, und sagt mir zum Schluß bitte noch, ob „NBA Jam“ in näherer Zukunft für den Amiga oder das CD³² umgesetzt wird.

schlägt Jens Könemann aus München vor.

Erst mal besten Dank für die Info im Namen von Jens Bevermann, wir würden uns gerne revanchieren. Bloß gibt es über eine Konvertierung des Basketball-Knallers keine offizielle Stellungnahme vom Hersteller, und die Demo Galerie scheint uns für eine monatliche Rubrik eigentlich umfangreich genug. Aber wie wäre es vielleicht demnächst mit einer einmaligen, aber großen Marktübersicht zu den aktuellen Demos?

ALLES ERLAUBT?

Das Kopieren von Vollpreisspielen ist ja nun verboten, aber es gibt doch z.B. auch PD oder die Werbespielchen. Wie schaut es damit aus, darf man die kopieren und für ca. 5,- DM verkaufen? Oder nehmen wir spielbare Demos bzw. überhaupt Demos, etwa die aus Eurer Demo-Galerie. Und was ist mit Demos, die man z.B. mit dem Demomaker selbst gemacht hat? lotet Sascha Krenn aus Ottweiler seine Verdienstmöglichkeiten aus.

Public Domain heißt ja nicht umsonst zu deutsch soviel wie „öffentliches Eigentum“ und darf daher ohne weiteres weitergegeben werden. Bloß sind die erwähnten Werbespiele und Demos eben nicht immer PD, hier muß man sich schon im konkreten Einzelfall erkundigen. Bei selbstgestrickter Soft hingegen sollte im Handbuch des jeweiligen Demomakers ein Passus zu finden sein, der die Frage des Urheberrechts regelt.

GEISTERWERBUNG

Es verwirrt mich doch schon, daß immer behauptet wird, Commodore sei pleite, während andererseits noch jede Menge Werbung geschaltet wird – etwa in diversen Computerzeitschriften oder auch im Fernsehen bei „SeaQuest“. wundert sich Armin Pratz aus Griesingen.

Sorry, aber zumindest Commodore Deutschland existiert tatsächlich nicht mehr – was hierzulande derzeit noch an entsprechender Werbung läuft, ist damit überholt. In England sieht die Lage freilich schon wieder ganz anders aus...

DER SHOPPING-GURU

1) Warum berichtet Ihr nichts mehr über Daisys neue Fönfrisuren? Mein Dackel möchte gerne wissen, was bei den Weibchen so Mode ist.

2) Der CD-Joker ist ja eine nette Idee, aber warum gönnt Ihr ihm nur gewöhnliches Papier als Cover? So übersieht man ihn leicht, oder man verpaßt schnell das Ende und findet sich dann im Heft nicht mehr zurecht!

3) Was in Eurem Mogel-Special so drinstand, wußte ich eigentlich alles schon. Warum habt Ihr Euch nicht breiter über Cheat-Such-Progis ausgelassen?

4) Wenn ich ein Programm schreibe, das nach den Regeln des „Schwarzen Auges“ Kampfsimulation betreibt, Zufallsereignisse ermittelt und dergleichen mehr, benötige ich dann irgendwelche Genehmigungen? Und wie sieht es mit WB, CLI bzw. Shell, AmigaBasic usw. aus? Kann ich Grafiken, Clip Arts etc. aus solchen Paketen verwenden, wie sie z.B. Mallander anbietet?

5) Warum erweitert Ihr Euren Shop nicht mal ein

bißchen? Ich denke da z.B. an Joker-Mäuse, Joker-Sticker, Tastaturabdeckungen, Joker-Screensaver (animierte Figuren von Brork, Krieger, Joker usw. laufen über den Monitor), Joker-Bücher („Die Sklaven hinter den Kulissen“), Joker-Notizblöcke, Pinnwände...

stellt Immo Köster aus Zülpich-Unleserlich seine immense Vorstellungskraft unter Beweis.

1) Wieso, ist Dein Köter womöglich vom anderen Ufer?

2) Wir sagen es Dir ja nur ungerne, aber Du bist bisher der einzige, der es schafft, sich in einem zehnteiligen Sonderteil zu verlaufen...

3) Die besagten Cheat-Such-Progis sind eigentlich nur für Leute interessant, die tüchtig programmiertechnische Vorkenntnisse mitbringen – das Special war indessen als Hilfestellung für Otto Normalzocker gedacht.

4) Um auf Nummer Sicher zu gehen, empfehlen wir Dir, bezüglich DSA direkt bei FanPro (Postfach 1416, 40674 Erkrath, z.Hd. Werner Fuchs) nachzufragen; die Workbench und ihre Teilprogramme dürfen ebenfalls nicht so ohne weiteres verwendet werden. Ansonsten kommt es darauf an, ob die Software PD oder Shareware ist, wobei in letzterem Fall Verhandlungen wohl unvermeidlich sind.

5) Prima Idee! Der Anfang ist mit dem Joker-Archiv und der Joker-Telefonkarte ja auch schon gemacht.

VIVA 4000

Da habt Ihr doch neulich glatt behauptet, daß der A1200 langsamer als ein 486 DX2 sei. Na schön, aber die beiden kann man auch nicht vergleichen! Nimmt man statt dessen einen A4000/40 mit 33 MHz gegen den erwähnten PC, dann sieht die DOSe bloß noch Rücklichter! Des weiteren wird behauptet, der Amiga könne grafisch nicht mithalten – Ihr habt wohl noch nie einen Amiga am Multisync-Monitor gesehen? Höchste Auflösung mit 256.000 Farben, das wird am PC ganz schön teuer. Und wem das nicht reicht, der kann sich gerne noch eine spezielle Grafikkarte zulegen. Am PC kauft man ja auch eine bessere Karte, wenn einem das Standardmodell nicht reicht, oder? Wenn es also Amiga-Spiele gibt, die den 4000er nicht richtig unterstützen (so viele sind es übrigens gar nicht), dann liegt das ganz allein an Euch! Denn während im PC Joker beim neuesten „Wing Commander“-Modell ganz locker darauf hingewiesen wird, daß man sich doch nun gefälligst einen Pentium kaufen soll, regt man sich am 500er-Amiga darüber auf, daß der Katzen-Killer ruckelt. Das Computer-Hobby kostet nun mal Geld, und genau da liegt der Hund begraben: PC-Usern kommt es ganz normal vor, immer mal wieder ein paar Tausender für neue Hardware lockerzumachen, aber mit dem 1200er (gut ausgerüstet durch 6 MB RAM, 210-MB-Festplatte und Multisync-Monitor) hätte man eine echt geniale Zockermaschine, die nicht jedes halbe Jahr ein neues Motherboard benötigt. Wenn ich da an Leute denke, die sich nur zum Textverarbeiten 'nen Pentium hinstellen... Ich arbeite jetzt seit vier Jahren beruflich am PC und kann mich nur wundern, daß sich so viele Leute so einen Scheiß andrehen lassen. „Word Perfect“, „Corel Draw“ oder „Power Point“ sind überladen mit Funktionen, die kein Heimanwender je braucht, und „Windows“ bringt mich wirk-

lich zum Weinen. Also nutzt endlich Euren 4000er und entwickelt z.B. ein Bewertungskästchen, bei dem sich exakt ablesen läßt, welches Game auf welcher Amiga-Variante wie gut läuft! fordert Siegfried Otto aus Ensheim.

Ohne hier näher auf die technischen Vor- und Nachteile des 4000ers eingehen zu wollen, bleibt doch der Tatbestand, daß dieser Rechner von Anfang an wenig Gegenliebe bei den Käufern fand – uns die Schuld für mangelnden Support geben zu wollen, ist daher schier lächerlich. Auch sind wir diese ewigen Vergleiche langsam leid, denn ein Amiga ist nun mal kein PC (zumindest nicht im landläufigen Sinn) und ein PC kein Amiga. So werden DOSen-Games halt so erstellt, daß sie via Grafikkarte laufen, während Amiga-Spiele für den eingebauten Grafik-Chip programmiert werden, weshalb spezielle Grafikkarten hier eben nur selten für schnellere Optik oder eine höhere Auflösung sorgen. Wir erwarten daher von Konvertierungen naturgemäß auch keine 1:1-Umsetzung, aber doch jede Qualität, die im Bereich des technisch Machbaren liegt. Soviel zu „Wing Commander“; „Corel Draw“ und „Windows“ interessieren in diesem Zusammenhang wenig, und daß der A1200 eine geniale Zockermaschine mit einem tollen Preis-/Leistungsverhältnis ist, meinen wir auch schon gelegentlich erwähnt zu haben...

CHUNKY-JUNKIE

Letztens habe ich auf dem PC eines Freundes die Mega-Simulation „Comanche“ gespielt und bin immer noch enttäuscht darüber, daß uns Amiganern solche Sahnestücke vorenthalten werden – dabei wären Umsetzungen solcher Games technisch doch durchaus machbar, oder? Und überhaupt, wieso werden am Amiga eigentlich keine Voxel verwendet? Noch was: Vor einiger Zeit versuchte ich, mein kaputtes „Wing Commander“ bei einem sonst sehr

Media Point

Verkauf
Ankauf
Tausch

Berlins neue Dimension für Games und Zubehör

Games	Preishits (solange Vorrat reicht!)
Ambermoon	79,95
Anstoss	69,95
Anstoss World Cup Edition	59,95
Apocalypse	59,95
Armour Geddon 2 – Codename Hellfire	49,95
Aufschwung Ost	69,95
Battle Field Creator	69,95
Battle Isle 2 *	89,95
Beneath a Steel Sky	69,95
Bob's Bad Day *	69,95
Burning Rubber	59,95
Burntime	79,95
Campaign 2	79,95
Caribbean Desaster *	79,95
Chartbreaker *	79,95
Darkness	69,95
Death of Glory	89,95
Der Clou	79,95
Der Schatz im Silbersee *	89,95
Der Trainer	69,95
Die Siedler	89,95
Dream Web	69,95
Dune 2	59,95
Dungeon Master 2 *	79,95
Eitmania	59,95
Elite 3 *	69,95
F1	59,95
Fields of Glory *	79,95
FIFA Soccer *	69,95
Hanse - Die Expedition	39,95
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	89,95
Hattrick (Ikanion) *	89,95
Heimdal 2	79,95
History Line	79,95
Ishar 3	69,95
Jurassic Park	59,95
K 240 – Utopia 2	59,95
Kick Off 3	49,95
Kid Chaos	49,95
Kings Quest 6 (dt.)	69,95
Kolumbus	79,95
Lollypop *	69,95
Lost Vikings	69,95
Mad News *	79,95
Mr. Nutz	59,95
Overlord *	69,95
Perihelion	59,95
Pizza Connection	89,95
Quarter Pole *	69,95
Quick *	59,95
Rings of Medusa Gold	79,95
Rise of the Robots *	79,95
Robinsons Requiem *	59,95
Ruff 'n' Tumble *	49,95
Rüsselhelm	69,95
Sensible Soccer World Cup Edition	49,95
Shadow of the Comet *	85,95
Sierra Soccer "World Challenge"	49,95
Simon the Sorcerer	79,95
Spaceward Hol	79,95
Starlord	79,95
Stemenschweif (DBA 2) *	79,95
S.U.B. *	69,95
Syndicate	69,95
Syndicate Data Disk *	39,95
Theme Park *	79,95
UFO – Enemy Unknown *	79,95
World Cup USA '94	59,95
Zeppelin *	79,95
Zero *	69,95
Zorked *	59,95
A-Train	39,95
Alien Breed Special Edition	29,95
B-17 Flying Fortress	39,95
Battlehawks 1942	39,95
Blastar	19,95
Blob	19,95
Body Blows	39,95
California Games 2	19,95
Chaos Engine	39,95
Chuck Rock 2	19,95
Cool World	9,95
Dogfight	39,95
Dragons Lair 3	29,95
Dune (dt.)	39,95
Elite 2	39,95
Erbe des Throns	29,95
F-19 Stealth Fighter	39,95
F-117 A Nighthawk	39,95
Falcon	29,95
Grand Prix	29,95
Gunship 2000	29,95
Go for Gold	29,95
Great Courts 2	29,95
Hard Drivin' 2	29,95
Hunt for Red October 1 + 2	je 19,95
Indiana Jones 3 Adventure (dt.)	29,95
Indiana Jones 4 Adventure (dt.)	39,95
Indianapolis 500	39,95
Ishar 1	19,95
Ishar 2	29,95
Jack Nicklaus Golf	39,95
Kings Quest 4	39,95
Lionheart	49,95
Lotus Trilogie	49,95
M1 Tank Platoon	39,95
Mad TV	29,95
Manchester United Europe	39,95
Mig 29	39,95
Monkey Island 1	29,95
Monkey Island 2 (dt.)	39,95
Nick Faldo Golf	29,95
North & South	29,95
One Step Beyond	29,95
Pang	19,95
Patroler	39,95
Pirates	29,95
Populous & Promised Lands	39,95
Prime Mover	19,95
Prince of Persia	39,95
Push Over	19,95
Railroad Tycoon	29,95
Seek & Destroy	29,95
Shadowlands	19,95
Silent Service 2	29,95
Sim Ant (dt.), Sim Earth (dt.), Sim Life (dt.)	je 39,95
Skidmarks	29,95
Sleepwalker (dt.)	19,95
Streetfighter 2	39,95
Superfrog	19,95
Terminator 2	29,95
Transarctica	19,95
Trivial Pursuit	39,95
Turkian 1 + 2	je 19,95
Ultima 5	19,95
Ween	19,95
Wing Commander (dt.)	39,95
Winter Olympics	29,95
Winzer	9,95
WWF 1 + 2	je 29,95
Zak Mac Kracken	39,95
Zool 2	39,95

Games speziell für A1200

Aladdin *	79,95
Banshee	69,95
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	89,95
Kings Quest 6 *	69,95
Magic of Endoria *	79,95
Sim City 2000 *	69,95
S.U.B. *	59,95
T.F.X. *	89,95
Theme Park	79,95
UFO – Enemy Unknown *	79,95

Amiga CD 32

Hier nur eine kleine Titel-Auswahl – weitere erfragen!

Cannon Fodder	69,95
Fields of Glory *	79,95
Megace *	79,95
Theme Park *	79,95
UFO – Enemy Unknown *	79,95
Amiga CD 32 (Grundgerät)	349,95

Joysticks

Advanced Gravis Game Pad	49,95
Competition Pro Joystick	ab 24,95
Competition Pro Mini Joystick	ab 24,95
Quickjoy I	7,95
Quickjoy Supercharger	19,95

Bestellannahme

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

Zubehör

externe 3,5"-Diskettenstation	129,-
ext. Festplatten für A500, z.B. 260 MB	ab 599,-
Kickstart-Umschaltplatte	ab 39,95
Maus für alle Amigas	39,95
RAM-Erw. auf 1 MB mit Uhr für A500	59,95
RAM-Erw. auf 2,3 MB mit Uhr für A500	199,95
RAM-Erw. auf 2 MB mit Uhr für A500+	89,95
RAM-Erw. auf 2 MB mit Uhr für A600	109,95
Scartkabel (Amiga an TV mit Scart-Buchse)	25,95
Staubschutzhülle für alle AMIGA-Computer	19,95
Staubschutzhülle für Monitor	39,95

Disketten

3,5" MF 2DD ab 6,99

* 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.

Irrefühler 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 - 29
12053 Berlin (Neukölln)

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

I WANT YOU

Ladenöffnungszeiten: Mon-Frei: 9.00-18.00 Uhr, Sam: 10.00-13.00 Uhr
Jetzt anrufen und bestellen:
(0 24 03) 2 11 88
 Bergrather Str. 16 a · 52249 Eschweiler



AMIGA 500/600/2000

Alien 3	A	47,99
Anstoss	V	67,99
Anstoss World Cup Edition	V	54,99
Apidya	A	24,99
Apocalypse	A	47,99
Arcade Pool	A	24,99
Armour Geddon 2	A	47,99
Aufschwung Ost	V	59,99
Award Winners Gold	A	67,99
Elite - Jimmy White Snooker, Sensible Soccer, Zool		
Battletoads	A	35,99
Benefactor	A	59,99
Beneath a Steel Sky	V	54,99
Body Blows Galactic	A	47,99
Bump 'n' Burn	A	54,99
Bundesliga Manager 3	V	79,99
Cannon Fodder 2	A i. Vorb.*	
Caribbean Disaster	V	67,99*
Chaos Engine	A	47,99
Chartbreaker	V i. Vorb.*	
Civilization	V	77,99
Crash Dummies	A	35,99
Das schwarze Auge (1 MB)	V	74,99
Death or Glory	V	79,99
Der Clou	V	67,99
Die Siedler	V	79,99
Eiffelturm	A	47,99
Elite 2 - Frontier	V	54,99
F 17 Challenge	A	26,99
Fantastic Dizzy	V	47,99
Fields of Glory	V	67,99
FIFA International Soccer	V	39,99
Hansa - Die Expedition	V	54,99
Hattrick!	V	67,99*
Heimdall 2	A	59,99
Impossible Mission 2025	A	67,99
Indiana Jones IV (ANGEBOT)	A	47,99
International Sensible Soccer	V	35,99
Ishar 3 - The 7 Gates of Infinity	V	59,99
Jimmy Connors Great of Courts 2 A	V	24,99
K 240	A	54,99
Kick Off 3	V	47,99
Kind of Magic 4	V	67,99
(Dynatech, Elysium, USS John Young 2)		
King's Quest 6	V	59,99
Kingpin	A i. Vorb.*	
Kult of Speed	A i. Vorb.*	
Lemmings 2 - The Tribes	A	59,99
Lords of Power	A	74,99
(Railroad Tycoon, Red Baron, Silent Service 2, The Perfect General)		
Lords of the Realm	V	59,99*
Lucas Arts Classic Adv.	V	79,99
(Indiana Jones 3, Loom, Maniac Mansion, Monkey Island 1, Zak McKracken)		
Mad News	V	67,99*
Manchester United Pr.L.Ch.	V	59,99
Marvin's Marvellous Adventure	A	
i. Vorb.*		
Micro Machines	A	47,99
Missiles over Xerion (ANGEBOT)	A	39,99
Monkey Island 1 (ANGEBOT)	V	35,99
Monkey Island 2 (ANGEBOT)	V	47,99
Monopoly (ANGEBOT)	V	39,99
Mr. Nutz hoppin' mad	V	47,99
Overtard - The D-Day Campaign	E	59,99*
Oxyd Magnum	A	47,99
Penhellen	A	47,99
Pinball Illusions	A i. Vorb.*	
Pinball Special Edition	A	39,99
(Pinball Dreams und Pinball Fantasies)		
Pizza Connection	V	79,99
Prime Mover	A	54,99
Quarter Pole	V	59,99*
Qwak	A	26,99
Quik	A	54,99*
Rings of the Medusa Gold	V	67,99
Robinson's Requiem	V	59,99*
Ruff & Tumble	A	47,99*
Rüsselsheim (Detroit)	V	59,99
S. U. B.	V	54,99*
Sensible Golf	A i. Vorb.*	
Sierra Soccer "World Challenge"	V	47,99
Sim Classics	V	67,99
(Sim City, Sim Ant, Sim Life)		
Simon the Sorcerer	V	67,99
Skidmarks	A	47,99
Spaceward Ho!	A	67,99
St. Thomas	V	47,99
Stardust	A	35,99
Theme Park	V	59,99*
Tubular Worlds	A	54,99
Terran 3	A	54,99
UFO - Enemy Unknown	V	67,99
Universe	V	54,99
Uridium 2	A	47,99

AMIGA 1200 / 4000

Aladdin	A	54,99*
Alien Breed 2	A	54,99
Anstoss	V	67,99
Anstoss World Cup Edition	V	54,99
Arcade Pool	A	24,99
Banshee	A	47,99
Body Blows	A	26,99
Body Blows Galactic	A	54,99
Bump 'n' Burn	V	54,99*
Bundesliga Manager 3	V	79,99
Chaos Engine	A	47,99
Civilization	V	67,99
Der Schatz im Silbersee (Kar May)	V	87,99*

Der Clou	V	67,99
Eiffelturm	A	47,99*
Fields of Glory	V	67,99
Hansa - Die Expedition	V	54,99
Hattrick!	V	67,99*
Heimdall 2	A	59,99
Impossible Mission 2025	V	67,99
International Sensible Soccer	V	32,99
Ishar 2	V	54,99
Kick Off 3	V	59,99
King's Quest 6	V	59,99
Lion King	A	54,99*
Magic of Endoria	V i. Vorb.*	
Morph	A	59,99*
Out to Lunch	A	47,99
Pinball Fantasies	A	54,99
Robinson's Requiem	V	59,99*
Rüsselsheim (Detroit)	V	59,99
S. U. B.	V	54,99*
Sim City 2000	V	79,99*
Sim Life	V	79,99
Simon the Sorcerer	V	79,99
Star Trek - 25th Anniversary	V	67,99
T. F. X.	A	67,99*
Theme Park	V	64,99
Total Carnage	A	54,99
UFO - Enemy Unknown	V	67,99

AMIGA CD 32

Alien Breed Sp. Ed. + Qwak	A	47,99
Arabian Nights	A	47,99
Arcade Pool	A	28,99*
Banshee	A	54,99
Battle Chess	E	54,99
Battletoads	A	47,99
Beneath a Steel Sky	V	54,99*
Bubba 'n' Stix	A	54,99
Bump 'n' Burn	A	54,99*
Chaos Engine	A	54,99
Deep Core	A	47,99
Der Clou	V	67,99
Disposable Hero	A	54,99
Elite 2 - Frontier	A	54,99
Emerald Mines	A	28,99
Fields of Glory	V	59,99
Fields & Ice	A	47,99
Formula One Grand Prix	A i. Vorb.*	
Gunship 2000	A	67,99
Heimdall 2	A	59,99
Impossible Mission 2025	A	59,99
Internat. Sensible Soccer	V	47,99
Kick Off 3	V i. Vorb.*	
Kingpin	A i. Vorb.*	
Lotus Trilogie (1, 2 und 3)	A	54,99
Mega Race	A i. Vorb.*	
Microcosm	A	99,99
Morph	A	59,99
Out to Lunch	A	47,99
Pinball Fantasies	A	59,99
Pirates Gold	A	59,99
Prey An Alien Encounter	E	67,99
Project X - F17 Challenge	A	47,99
Quik	A	59,99*
Simon the Sorcerer	V	67,99
Sleepwalker	A	67,99
Striker	A	54,99
Superfrog	A	28,99
T. F. X.	A	67,99*
The Lost Vikings	E	54,99
Theme Park	A	67,99*
Total Carnage	A	59,99
UFO - Enemy Unknown	V	59,99
Ultimate Body Blows	A	54,99
Whales Voyage	V	54,99
Zool 2	A	54,99

HARDWARE

Joysticks Competition Pro		
Mini, schwarz, inkl. 3,5" Disk. Box		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
Star, transparent-blau		34,99
Gravis Game Pad		39,99
Speichererweiterungen		
512 KB		49,99
A 600 auf 2 MB		159,99
"Echte" 4MB/2MB		249,99
Zubehör		
Kickstart Umschaltpl. mech.		39,99
Kickstart Umschaltpl. für A 600		49,99
Kickstart Umschaltpl. plus A 600		34,99
2.00 Rom		44,99
Siegfried Copy NEU		54,99
Siegfried Antivirus Tools		59,99
Leerdisketten 3,5" DD 10 Stück		8,99
Leerdisketten 3,5" DD 50 Stück		35,99

NEUES LADENLOKAL IN ESCHWEILER

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 9,99 zzgl. Zahlkartengebühr (DM 3,-). Softwarebestellungen ab DM 250,- ohne Versandkosten. Vorkasse bitte per Scheck oder Überweisung. Bitte Spielpreise zzgl. DM 8,- auf Konto-Nr. 1 217 864 bei der Sparkasse Eschweiler, BLZ 391 501 00. Lieferung ins Ausland nur per Vorkasse zzgl. DM 30,- (Bitte nur Euro-Schecks oder Postbarweisungen). Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsaufgabe.

VERSAND 99 GmbH, Mon-Frei: 9.00-18.00 Uhr, Sam: 10.00-13.00 Uhr

SERVICE-LINE

Fordern Sie noch heute unter Angaben Ihres Computertypen **kostenlos und unverbindlich** unsere neuesten 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

MAILBOX



guten und kulantem Versand umzutauschen, was jedoch abgelehnt wurde. Würdet Ihr so freundlich sein, mir das Spiel zu kopieren, wenn ich Euch die Original-Disks einsende?

hofft Nikolai Försterling aus Braunschweig.

Voxel sind am Amiga technisch durchaus nicht unproblematisch, schließlich hat sein Grafiksystem im Grunde schon zehn Jahre am Buckel und basiert daher nicht auf „Chunky-Pixel-Modi“, sondern auf „Bit-plane-Modi“ – welche sich ganz allgemein für 3D-Optik nicht sonderlich gut eignen. Trotzdem haben Demo-Programmierer und jetzt auch Max Design Mittel und Wege gefunden; lies doch in diesem Zusammenhang mal den Mixer (und dann die Vorschau). Deinen Wunsch müssen wir Dir leider abschlagen, was auch für ähnliche Bitten gilt, die des öfteren an uns herangetragen werden: Auch wir haben nicht das Recht, Kopien weiterzugeben, ob Originaldisketten oder nicht.

DER VERNUNFT-MENSCH

Ich finde es ausgesprochen idiotisch, ständig darüber zu diskutieren, ob der Amiga nun besser ist als der PC oder umgekehrt. Mag sein, daß man bei Commodore nicht die besten Computer der Welt baut, aber ich käme deshalb nie auf die Idee, mir einen PC zuzulegen. Wir sollten wohl lernen, Stärken und Schwächen unserer „Freundin“ zu schätzen. Übrigens: Ist Euch eigentlich schon mal aufgefallen, daß das CD³² in Verbindung mit MPEG derzeit die mit Abstand günstigste Möglichkeit ist, um sich CD-Videos anzuschauen? gibt Michael Rödhamer aus Gallneukirchen in Österreich zu bedenken.

Machen wir's kurz: Du sprichst uns aus dem Herzen!



1) Als treuer Leser und Abonnent habe ich vor, mir einen PC zu kaufen, doch keine Bange – ich werde meinem 1200er nicht gänzlich untreu, daher im folgenden ein paar Fragen...

2) Kann ich meinen Epson-Drucker dann parallel an beide Rechner anschließen?

3) Warum wird immer nur die DOSe PC genannt? Sind Amiga, ST oder C64 nicht auch Personal Computer?

4) Kann man CD-ROM-Games auch direkt von CD spielen oder muß man sie immer vorher installieren?

5) Warum braucht „Monkey Island II“ auf der DOSe 15 MB, auf dem Amiga aber bloß 9 MB?

6) Und was hat's mit diesem „OS/2“ auf sich? Ist der PC dann genauso komfortabel wie der Amiga?

hofft Hendrik Eischeid aus Elsfleth.

1) Hey, Ihr werdet doch plötzlich nicht alle vernünftig werden?!

2) Sollte möglich sein.

3) Umgangssprachlich unterscheidet man eben zwischen „Home Computern“ (Amiga, ST, C64) und „Personal Computern“ (MD-DOS-Rechner) – vielleicht, weil PCs früher nahezu reine Büro-knechte waren und deshalb vom Personal genutzt wurden? War ja nur so eine Idee...

4) Manche ja, manche nein. Meist installiert man aber zumindest ein Mini-Directory auf der Festplatte, in dem z.B. Savestände abgelegt werden.

5) Dürfte an der Grafik liegen.

6) „OS/2“ ist ein alternatives Betriebssystem mit allerlei Vorteilen wie z.B. bequemer Icon-Bedienung oder Multi-tasking – und allerlei Nachteilen, weil es viel Speicher frisst, sich nur sehr beschränkt mit Spielen verträgt und nach wie vor eine gewisse Absturzneigung an den Tag legt.

DER KAMPFKATER

Warum druckt Ihr eigentlich meine Briefe nicht ab? Ich schreibe nun schon zum x-ten Mal, bekomme aber höchstens persönliche Antworten. Wenn Ihr diesen Brief also wieder nicht druckt, passiert folgendes: Zuerst jage ich etwa 200 Kampfkatten durchs Redaktionsgebäude – nach dem Motto „Gib Daisy keine Chance!“. Sorry, Daisy, aber beschwere Dich bitte bei Deinen Redakteuren. Danach werde ich Big Boß Mike in seiner kleinen, privaten Redaktions-Villa besuchen und völlig unbedingte Kritik über seine Kult-Magazine zum besten geben. Wenn er dann kurz vor'm Platzen ist, reden wir über Euer Gehalt...

Und wieso schreibt Ihr eigentlich dauernd, daß ein Abo nur Vorteile bringt? Na ja, für uns vielleicht schon, aber für Euch doch nicht! Beispielsweise müßt Ihr jeden Monat gut 10.000 Briefmarken anschlecken (oder macht Daisy das? Nicht mehr lang, ich sage nur: „Kampfkatten“!), und die wollen schließlich auch gekauft sein. Dann packt Ihr noch 'ne Prämie dazu! Wie lange bettelt Ihr die Firmen eigentlich an, bis sie so ein Demo rausrücken? Und zu guter Letzt hagelt es Beschwerden („Mein Heft kam erst drei Minuten nach dem Release-Date!“), ganz zu schweigen von dem Verlust von etwa 70.000 DM im Jahr, der Euch durch den günstigeren Preis entsteht. Da kaufe ich mir meinen AJ lieber weiter am Kiosk – schließlich will ich Euch nicht in den Ruin treiben! beruhigt uns Markus Riese aus Delligen.

Na, siehst Du: Kaum, daß Du mal etwas Vernünftiges zu Papier bringst (wie den Hinweis auf unsere aufopfernd karitative Tätigkeit im Abo-Versand), wird Dein Kram auch gedruckt! Die Kampfmiezen kannst Du aber trotzdem rüberwachsen lassen, so was kann man immer gebrauchen – sei es, um Mike mehr Ge-

halt zu entlocken, bei den Herstellern neue Demos zu erpressen oder Briefmarken abzulecken. Und Daisy? Nun, Schachspieler sprechen in einem solchen Fall wohl von einem Damenopfer...

WUNDER GIBT ES IMMER WIEDER?

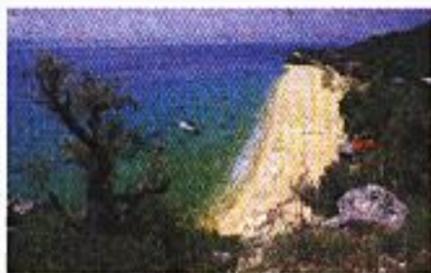
- 1) Wenn man eine Turbokarte ans CD² anschließen möchte, braucht man dann eine Rap-Box oder ein SX-Modul? Oder geht's einfach so?
- 2) Kann man Games für CD-i oder Mega CD auch am 32er spielen?
- 3) Wie viele Polygone verarbeitet das CD² in der Sekunde?
- 4) Gibt es Speichererweiterungen für das CD²?

lächelt uns Mr. XY aus Lübeck.

- 1) Für eine Turbokarte am CD² braucht man weder eine Rap-Box noch das SX-1, sondern ein schlichtes Wunder – bislang ist das nämlich nicht machbar.
- 2) Ohne ein weiteres Wunder sieht's auch diesbezüglich düster aus.
- 3) Weil Commodore Schillerschleuder keinen speziellen Chip zur Polygon-Berechnung hat, dürfte das ganz von den Fähigkeiten des Programmierers abhängen.
- 4) Nicht direkt, aber man kann eine in das SX-1 einbauen.

DER AUSLANDSKORRESPONDENT

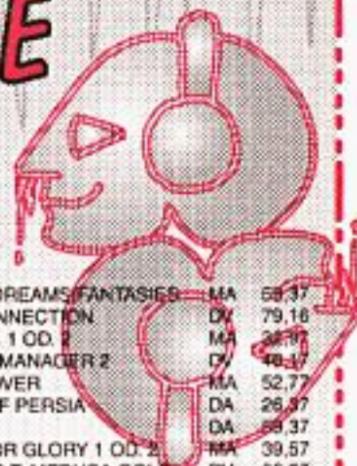
Nach einem bislang dreiwöchigen Test erwies sich das neue Adventure „Greece“ als recht gut spielbar. Die Grafik ist hervorragend, wenn auch das Parallax-Scrolling nach einigen Gläsern Wein etwas ruckelt. Ausgeglichen wird dieses kleine Manö durch den schicken Sound, einer feinfühlig programmierten Mischung aus Ruhe und Stille. schickt uns Gert Seidel Grüße aus Griechenland samt Screen-shot.



QUICK
SOFT

Zieht Euch warm an!

COOLE
PREISE



AMIGA / AMIGA 1200

1888 (A1200)	DV	65,97	PINBALL DREAMS/FANTASIES	MA	68,37
A-TRAIN	DV	32,97	PIZZA CONNECTION	DV	79,16
AMBERMOON	DV	79,17	POLICE Q. 1 OD.	MA	38,97
ANSTOSS Worldcup (A1200)	DV	52,77	PREMIER MANAGER 2	DV	48,17
APOCALYPSE	MA	46,17	PRIME MOVER	MA	52,77
ARCADE POOL (A1200)	MA	19,77	PRINCE OF PERSIA	DA	26,37
BANSHEE (nur A1200)	DA	52,77	PUGSY	DA	58,37
BATTLE BUGS	MA	59,37	QUEST FOR GLORY 1 OD. 2	MA	39,57
BATTLE ISLE 2	DV	79,17	RETURN O.T. MEDUSA GOLD	DV	65,97
BENEATH A STEEL SKY	DV	65,97	RISE O.T. ROBOTS (A1200)*	DA	79,17
BODY BL. GALACTIC (A1200)	MA	52,77	ROBOCOP 3	EV	26,37
BRIAN THE LION (A1200)	DA	46,17	RÜSSELSHEIM	DV	59,37
BUNDESLIGA PROF.2.0	DV	65,97	SEEK & DESTROY	MA	39,57
BUNDESLIGAM. 3 HATTRICK	DV	79,17	SIM CITY & LEMMINGS	DA	65,97
CAMPAIN 2	DV	65,97	SIM CITY 2000 (nur A1200)	DV	79,17
CANNON FODDER 2*	DA	79,17	SIMON THE SORCERER	DV	65,97
CARIBBEAN DEBASTER	DV	79,17	SKIDMARKS	MA	46,17
CHAMPION MANAGER ITALIA	EV	46,17	SOFTWARE MANAGER	DV	65,97
CHAOS ENGINE (A1200)	MA	46,17	ST. THOMAS	DV	46,17
D-Box	MA	85,77	STREETFIGHTER 2	MA	26,37
DANGEROUS STREETS(A1200)	MA	46,17	SUBWAR 2050	DA	79,17
DARKMERE	DV	59,37	SUPER STARDUST (nur A1200)	DA	79,17
DAS SCHWARZE AUG	DV	72,57	SYNDICATE	DV	59,37
DAS SCHWARZE AUG 2*	DV	79,17	T.F.X. (nur A1200)	DA	79,17
DEATH OF GLORY	DV	85,77	TEAM 17 COLL. VOL. 1	MA	52,77
DEEP DODG (A1200)	DV	65,97	TERMINATOR2/ARC	MA	39,57
DER SCHATZ IM SILBERSEE	DV	79,17	THEME PARK	DV	62,67
DIE SIEDLER	DV	79,17	THOMAS BANK ENGINE 2	MA	26,37
DISPOSABLE HERO	DA	46,17	TORNADO	DA	65,97
DREAM WEB*	DV	79,17	TRAINER	DV	65,97
DUNE	DV	52,77	UFO	DA	65,97
DUNE 2	DV	89,37	UNIVERSE	MV	72,57
DYNABLASTER	DA	65,97	URIDIUM 2	MA	46,17
DYNATECH (A1200)	DV	52,77	VALHALLA	EV	52,77
EISHOCKEY MANAGER	DV	72,57	WALKER	DA	52,77
ELFMANIA	DA	46,17	WHALE'S VOYAGE (A1200)	DV	59,37
ELITE 2	DV	65,97	WIZ 'N' LIZ	DA	59,37
EVASIVE ACTION*	DA	79,17	ZEPELIN	DV	65,97
EYE OF THE BEHOLDER	DV	52,77	ZOO 1 OD. 2(A1200)	MA	46,17
EYE OF THE BEHOLDER II	DV	82,77			
F1 VROOM	DA	52,77	CD 32 GAMES:		
F117 A NIGHTHAWK	DA	65,97	ALIEN BREED / OVAK	DA	46,17
F15 STRIKE EAGLE 2	DA	52,77	ALIEN BREED SPECIAL ED.	MA	26,37
FATMAN (A1200)	DA	46,17	BANSHEE	DA	58,37
FIFA int. SOCCER	DV	52,77	BRIAN THE LION	DA	52,77
FIRE & ICE	MA	46,17	BUBBA'N STIX	EV	52,77
FLASHBACK	DV	59,37	CHAOS ENGINE	MA	52,77
FURY O.T. FURRIES	MV	52,77	DANGEROUS STREETS	MA	52,77
GORL	DV	52,77	DENNIS	MA	39,57
GORLINS 3	DV	65,97	DER CLOU	DV	65,97
HANSE - DIE EXPEDITION	DV	39,57	DISPOSABLE HERO	DA	52,77
HATTRICK (1MB)	DV	65,97	ELITE 2	DV	59,37
HEIMDALL 2 (A1200)	DV	65,97	EMERALD MINDS 1-3	DA	26,37
HISTORY LINE 1914-18	DV	65,97	F 117 / PROJECT X	MA	46,17
IMPOSSIBLE MISSION 2025	DA	65,97	FORMULA 1 GRAND PRIX	MA	72,57
INDY 3 OD. 4	DV	46,17	FURY OF THE FURRIES	MV	52,77
INFERNO*	DA	79,17	GUNSHIP 2000	DA	59,37
INNOCENT UNTIL CAUGHT	DV	65,97	HEIMDALL 2	DA	65,97
ISHART 2 (A1200)	DV	52,77	HUMANS	DA	65,97
ITALY 90	EV	19,77	LABYRINTH OF TIME	EV	42,67
K 240	DA	52,77	LEGACY OF SOFASIL	EV	52,77
KAISER	DV	62,37	LIBERATION (CAPT.)	DA	65,97
KICK OFF 3 (nur A1200)	DV	89,37	MEGASPACE	DA	79,17
KINGS Q. 1 OD. 2	MA	26,37	MICROCOSM	DA	82,37
KINGS QUEST 6	DV	59,37	MYTH	DA	65,97
KOLUMBUS (A1200)	DV	72,57	OVERKILL/UNARC	MA	52,77
LEG. OF KYRANIA	DV	65,97	PINBALL FANTASIES	MA	65,97
LEGACY OF SOFASIL	DV	46,17	PINBALL ILLUSIONS	MA	65,97
LEIS. S. LARRY 1.2 OBER 3	MA	32,97	PIRATES GOLD	DA	59,37
LEMMINGS 2	DV	59,37	PREY	MA	82,77
LIBERATION/CAPT.2	EV	52,77	RISE OF THE ROBOTS	DA	79,17
LIONHEART	MA	32,97	SECOND SAMURAI	DA	52,77
LOST VIKINGS	DV	65,97	SEEK & DESTROY	DA	46,17
MAD NEWS	DV	65,97	SIMON THE SORCERER	DA	65,97
MAGIC OF ENDORIA	DV	65,97	SLEEPWALKER	EV	65,97
MANHATTAN MANSION	DV	32,97	SUP. MENTHANE BROTH	MA	82,77
MICRO MACHINES	MA	46,17	SUPER STARDUST	MA	52,77
MIG 29 SUPER	EV	39,57	T.F.X.	DA	79,17
MONKEY ISL 1 OD. 2	DV	46,17	TOWNS With No NAME (CD&M-CDTV)	EV	39,57
MONOPOLY	DV	46,17	ULTIMATE BODY BLOWS	MA	59,37
MORPH	EV	59,37	URIDIUM 2	EV	46,17
MORTAL KOMBAT 2*	DA	79,17	WHALE'S VOYAGE	DV	82,77
MR. NUTZ	MV	52,77	ZOO 1 OD. 2	DV	52,77
NAUGHTY ONES (A1200)	DA	46,17			
NO SECOND PRIZE	DA	52,77	HARDWARE:		
OSCAR (A1200)	MA	46,17	Disketten 3,5" 80 MB 5mm 10 Stück		8,95
OXYD MAGNUM	MA	46,17	Disketten 3,5" 10 MB 5mm 10 Stück		9,55
PENTH. DELUXE	DV	52,77	JoyStick Comp. PRO M4/S4*		39,95
PERHELION	DA	46,17	Maße TP171 AMIGA / ST		24,95
PINB. ILLUSIONS(nur A1200)	DA	59,37	Mausmaße M4, PRO		0,95

QUICKSOFT GMBH
Am Roppenschneller 16
78183 Hüfingen
tel: 0771/64440
fax: 0771/64449

Jetzt neu in unserer mailbox: Demos, Bugfixing, News & Infos.
BN: 29h
2,40 bis
24,00 lpc
mailbox: 0771/64442
* Bei Drucklegung noch nicht lieferbar, wenn möglich Lieferung per Post/Einsparung. DM 12,- incl. Porto per Stück, bei Vorzugs-Schneid. DM Versandkosten werden DM 50,-/Stück. Mindestanzug für Bestellung: 100,- DM. Für Druckfehler & Irrtümer keine Gewähr. Preisänderungen.

MLC Hard & Software GmbH

Tel.: 02841-41686

CHINON Distributor

Im Ring 29 ** 47445 Moers



1.76MB HD-Floppy's vom Floppy-Spezialisten!

Floppy intern 1.76MB - Modell angeben	169,-
Floppy extern Metallgehäuse 1.76MB	189,-
Floppy Intern 880KB - Modell angeben	89,-
Floppy extern Metallgehäuse 880KB	99,-



CD-32



AMIGA CD's

Alfred Chicken	50,-	Seek & Destroy	59,-	GIF Galaxy (Doppel CD)	85,-
Alien Breed / QWAK	50,-	Sensible Soccer	50,-	Giga PD v3.0 (Fish 1-1000)	70,-
Arabian Nights	41,-	Seven Gates of Jambala	59,-	Giga PD Update Disk 1	25,-
Banshee	56,-	Simon the Sorcerer	68,-	Giga PD Update Disk 2	25,-
Battle Chess	61,-	Sleepwalker	72,-	Grafik CD 1 (Geuther)	25,-
Battle Toads	52,-	Striker	58,-	Grafik CD 2 (Geuther)	25,-
Beavers	54,-	Summer Olympix	47,-	Graphics 1 (Knowl. Med.)	42,-
Buttal Football	53,-	Superfrog	35,-	Imagine CD v2.0	80,-
Bubba n Stix	68,-	Super Putty	30,-	Insight: Technology	87,-
Castles 2	59,-	Surf Ninjas	30,-	Insight: Dinosaurs	87,-
Chambers of Shaolin	59,-	Total Carnage	60,-	Meeting Pearls	15,-
Chaos Engine	55,-	Trivial Pursuit	35,-	Megahits 1	65,-
Chuck Rock	35,-	Trolls	35,-	Megahits 2	65,-
Chuck Rock 2	62,-	Ultimate Body Blows	58,-	Multimedia Toolkit	53,-
Der Clou	75,-	Video Creator	74,-	Nasa 25th Year	44,-
D-Generation	50,-	Wembley Int. Soccer	63,-	Network CD	35,-
Dangerous Streets	63,-	Whales Voyage	35,-	Pandora's CD	15,-
Deep Core	59,-	Wild Cup Soccer	59,-	Qwikforms CD	45,-
Denris	64,-	Zool	35,-	Raytracing (Doppel CD)	88,-
Disposable Hero	63,-	Zool 2	59,-	Saar / Amok CD	45,-
Donk!	62,-			Sounds Terrific Doppel CD	43,-
Elite 2	57,-			Ultimate MOD 1700 Files	47,-
Emerald Mines	29,-			Women of Venus	39,-
Fire & Ice	48,-				
Fly Harder	41,-				
Fury of the Furries	64,-				
Global Effect	87,-				
Gunships 2000	58,-	17 Bit Collection	83,-		
Heimdall 2	68,-	17 Bit Continuation	42,-		
Humans 1 & 2	57,-	AMIGA Tools	26,-		
Impossible Mission 2025	63,-	Aminet 3 Gold	42,-		
International Karate+	35,-	Aminet 3 Share	15,-		
James Pond 2	63,-	Animazing (1000 GIF Bilder)	17,-	Banshee	65,-
James Pond 3	68,-	Animazing 2	17,-	Beneatha Steel Sky	73,-
John Barnes Football	38,-	Audio Resources Library	42,-	Benefactor	58,-
Labyrinth of Time	50,-	Auge 4000 / Cactus CD	39,-	Body Blows Galactic	65,-
Legacy of Sorasil	61,-	CD Exchange Volume 1	42,-	Bundesliga Manager Hattr.	87,-
Liberation	68,-	CDPD 1 (Fish 1-600)	42,-	Cannon Fodder	65,-
Lost Vikings	61,-	CDPD 2 (600 MB PD)	42,-	Der Clou	73,-
Lotus Trilogy	63,-	CDPD 3	42,-	Dream Web	73,-
Mean Arenas	59,-	CDPD 4	42,-	Eilmania	58,-
Microcosm	53,-	CD-ROM Lexikon AMIGA	10,-	Fifa Soccer	58,-
Morph	63,-	Clip Art CD	29,-	Fire and Ice	58,-
Naughty Ones	50,-	Demo Collection	42,-	Hanse-Die Expedition	44,-
Nick Faldo Golf	79,-	Demo Collection 2	42,-	Heimdall 2	73,-
Nigel Mansell	61,-	Deutsche Edition	53,-	Ishar 3	65,-
Overkill/Lunar C	58,-	Deutsche Karaoke Titel	112,-	Kings Quest VI	73,-
Pinball Fantasies	75,-	Euroscene	36,-	K 240	58,-
Pirates Gold	70,-	Fractal Universe	58,-	Pizza Connection	87,-
Project X /F17 Chal.	50,-	Fresh Fish Vol. 3	46,-	Rings of Medusa Gold	73,-
Prey	58,-	Fresh Fish Vol. 4	46,-	Spaceword Ho	73,-
Ryder Cup Golf	65,-	Fresh Fish Vol. 5	46,-	Theme Park	69,-
Sabre Team	59,-	Fonts CD	29,-	Universe	65,-

CDTVIA570 CD-ROM

AMIGA Games

MAILBOX



Gut zu wissen, besten Dank für die Info. Leider sitzen wir hier immer noch an der Simulation „Work“, und der Test dieses nervenaufreibenden Programms zieht sich schier endlos hin...

EHRlich WÄHRT AM LÄNGSTEN

Ich finde Eure Zeitung wirklich voll okay, und auch die gelegentlichen PC- oder Vorab-Tests stören mich nicht soo sehr. Was mich aber stört, ist, daß Ihr diese Fehler (!) nicht eingestehen wollt. Jetzt erzählt bitte nicht, die Programme wären nur noch verschoben worden, damit sie noch verbessert werden können. Das wäre bei einem oder zwei solcher Tests akzeptabel, aber nicht bei der Anzahl, die Ihr hattet: „Creepers“, „Reunion“, „Train-It“, „Der Schatz im Silbersee“...

Also, seid ruhig mal ehrlich, denn jetzt kommt noch eine der beliebten Drohungen: Solltet Ihr wieder keine Stellungnahme von Euch geben, verlängere ich aus Protest (!!!) mein schönes Abo nicht - ätsch. droht uns Ralf Peteres (haben wir das richtig entziffert?) aus Rheine.

Auch auf die Gefahr hin, einen unserer drei Abonnenten zu verlieren, können wir keinen Fehler zugeben, wo wir keinen gemacht haben. Wir testen nämlich GRUNDSÄTZLICH nur Amiga-Versionen und GRUNDSÄTZLICH nur vom Hersteller autorisierte Testmuster - wann die Games dann tatsächlich veröffentlicht werden, liegt nun mal nicht in unserer Hand. Und jetzt sei Du mal ehrlich: Würden wir auf Verkaufsmuster warten und damit nur Titel im Heft haben, die aufgrund unserer Produktionszeit schon etliche Wochen am Markt sind, hättest Du den Joker dann überhaupt je abonniert?!

UNSER MANN IN FANTASIEN

Nach der mehr oder weniger mißglückten Amiga-Umsetzung des PC-Hits „Beschnief a Schrott Platz“ haben die weltweit unbekanntenen Tiefenbacher Bytebieger von Evoluschän Software wieder einmal das Unmögliche möglich gemacht: Nach vierwöchiger Konvertierungszeit darf „Schweig, Commander!“ nun endlich auch am Amiga gezockt werden. Da das Spiel auf einem A500 nicht lauffähig ist, dürfte diesmal nur die AGA-Front zum Zuge kommen. Das Programm benötigt 400 MB Festplattenspeicher sowie mindestens 26,9 MB RAM. Wer jedoch satte 27 MB sein eigen nennt, der kommt in den Genuß von bunteren Game Over-Sequenzen und der vollen Auflösung von 1024 x 512 Pixel. Dankenswerterweise liegen übrigens 25 Ein-MB-Bausteine mit in der Packung, welche nur einfach irgendwo auf die Platine geklatscht werden müssen. Die Installation der 79 Disks dauert dank einer ausgeklügelten Kompressions-Routine auch bloß 92 Wochen.

Da unser Testmuster halt bloß ein Testmuster war, müssen wir uns in vielen Punkten auf die Angaben der Programmierer verlassen, was wir aber gerne tun, denn schließlich haben uns die Jungs beim Grasbrunner Erntedankfest ordentlich einen ausgegeben. Optisch liegt das Game z.B. ganz klar an der Weltspitze, selbst die häufig vorkommenden Grafikfehler sind in bunten 256 Farben gehalten. Abschließend wäre noch zu erwähnen, daß man die Packung an den gestrichelten Linien zerschneiden sowie entsprechend der Anleitung neu zusammenkleben kann, um dann die naturgetreue Nachbildung eines texturierteren Polygons zu erhalten. Last not least ein paar Cheats, die wir vorab in Erfahrung brin-

SX-1

Erweitert das CD-32 zum vollwertigen Rechner. Anschlüsse: Floppy-Drive, interner & ext. HD-Anschluß, RGB Ausgang, RAM bis 8MB, ser. u. par. Port, PC Tast. Interf.

485,-

MTEC 4.0MByte für A-1200 (mit Copro.) 449,-
MTEC 2.0 MByte für A-500 (auch Rev. 8A) 179,-
MTEC Turbo 1230 28MHz, Copro-Opt., RAM-O. 349,-
Commodore A2630 25MHz, 2MB RAM 649,-
CDROM Mitsumi Double-Speed incl. Tandem 449,-
CDROM CHINON CDS 525, SCSI II 379,-
Apollo SCSI Controller A-1200, RAM-Option 299,-

Finanzkauf für schnellere Rechner !!

Artikel:	BAR-Preis:	Ratenkauf:
APOLLO 1230 Turbo 28MHz/Copro/SCSI/RAM-O.	699,-	12 x 62,- = 744,-
APOLLO 1230 Turbo 50MHz/Copro/SCSI/RAM-O.	1149,-	24 x 54,- = 1296,-
MTEC TURBO 1230 28MHz/Copro/4MB RAM	789,-	12 x 70,- = 840,-
Monitor AKF 50 für alle AMIGAS	698,-	12 x 62,- = 744,-

In Monatsraten bei 13,90% effektiver Jahreszins. Jetzt bestellen, und in günstigen Monatsraten bezahlen.

Machen Sie sich Selbstständig als Franchise-Partner. Informieren Sie sich bei der MLC GmbH.

gen konnten: Wenn man etwa die CPU lila anmalt, bekommt man im Game eine lila Pause als Endgegner! Außerdem wird der Rechner bei diesem schnellen Spielchen im Dauerbetrieb dermaßen heiß, daß man sich im internen Laufwerk seinen Frühstückstoast braten kann... will uns Igor Vucinic aus Rinteln weismachen.

Doch, ist wirklich ein tolles Game. Besonders gelungen an diesem SF-Knaller fanden wir es übrigens, daß sämtliche Raumflüge in Echtzeit ablaufen: Wenn man also von einem Gestirn zum nächsten rund 12.000 Jahre unterwegs ist, kann doch über die Dauermotivation nun wirklich keiner meckern!



Ich habe mir gerade die 1200er-Version von „Theme Park“ gekauft und mußte mit Erschrecken feststellen, daß einige in der Anleitung erwähnte Features völlig fehlen, unter anderem das Feuerwerk und die nostalgische Achterbahn. Ich hoffe nur, daß Bullfrog bald eine Zusatzdiskette herausbringt, mit der die Mängel behoben werden. Ob es Zweck hat, an Bullfrog zu schreiben, damit sich solche Fehler nicht wiederholen? fragt Thomas Kapitza aus Wuppertal.

Es fehlen in der Tat einige Features, die allerdings in der beiliegenden Referenzkarte auch benannt sind – vermutlich wurden sie also ganz bewußt weglassen. Und da so was nur selten aus lauter Jux und Dollerei, häufig jedoch aus zwingenden technischen Gründen geschieht, würden die Ochsenfrösche Deine Beschwerde wohl zu Recht für Qua(r)k halten.



Es ist nun bald soweit, daß meine Freundin mit dem herzallerliebsten Namen „A500“ einer anderen Freundin mit dem noch herzaller-

liebsten Namen „A1200“ wird weichen müssen. Ein Freund wiederum, der auf den langweiligen Namen „Kai“ hört, besitzt einen PC, wo mir doch neulich ungelogen die große Ehre zuteil wurde, einem Game mit der äußerst prunkvollen Bezeichnung „Rebel Assault“ Auge in Monitor gegenüberzustehen. Ganz ungewollt glitschten meine feuchten Hände zu dem merkwürdigen Gerät, welches als „Joystick“ bekannt ist, und schon hatte mich die verteilte Software in ihren Bann gezogen! Da ich des weiteren ein riesiger „Beholder“-Fan bin (Ihr wißt schon, dieses runde Ding mit den charismatischen Glupschaugen und dem erotischen Schmollemond), würde es mich brennend interessieren, ob folgende Games auch für den Amiga geplant sind: „X-Wing“, „Tie Fighter“, „Rebel Assault“ und „Eye of the Beholder III“.

Anderes Thema: Macht bloß nie wieder Witze über das Wiener Blut (wie in der letzten Doppelausgabe), es fließt nämlich auch in meinen Adern! Obwohl – das Gedicht über Brigittas Michi war wirklich irgendwie... wie soll ich sagen? Irgendwie anders! Und wo ist denn eigentlich die gute Frau mit ihrer tollen Ex-Girlseite abgeblieben? Ist ihr vielleicht ein Kind zugestoßen oder so was?! spekuliert Schwester Theodora aus Bremerhaven.

Nun, die Lucas-Games bleiben wohl (zumindest auf absehbare Zeit) unamiganisiert, und auch der dritte Beholder hat sich irgendwie in der Warteschleife verfangen – aber der war schließlich eh der schwächste aus dem Trio. Die gute Frau mit dem spektakulären Namen „Brigitta“ hat es indessen in die buchhalterischen Tiefen der Verwaltung verschlagen, wo jetzt vor allem die Druckerei, der Vertrieb und andere freche Rechnungssteller ihre Seitenhiebe zu spüren bekommen. Aber

CALL AND PLAY

Versandtelefon: Mo.-Fr. 9.30 - 18.30 durchgehend

02803 - 1359
02803 - 8530
02803 - 719



Versandanschrift:
S. Geratz
Papenweg 15
46487 Wesel

Ladenpreise variieren !!
Faxbestellungen:
02803 - 8161

Ladenlokale Softwarehouse
46483 Wesel - Dudelpassage
47533 Kleve - Gasthausstr. 12
47608 Geldern - Glockengasse

Amiga		Amiga		Amiga 1200	
1869 DV	64,95	Lothar Mathäus DA	59,95	Aladdin DA	x54,95
Alien 3 DA	47,95	Lotus Copilation DA	54,95	Alienbreed 2 DA	49,95
Alienbreed 2 DA	47,95	MAD News DV x67,95		Anst.WorldCup DV	49,95
Ambermoon DV	69,95	Manch.Unit.P.L. DV	59,95	Anstoss DV	67,95
Anstoss DV	67,95	Marvin's Marvellous - Adventure DA	LV	Brian the Lion DA	44,95
Apocalypse DA	47,95	Micro Masch. DA	47,95	Bump'n Run DA	x54,95
Aufschw. Ost DV	57,95	Misal. o. Xerion DA	47,95	Chaos Engine DA	44,95
Big Sea DV	59,95	Monkey 2 DV 47,95		Christ.Kolumbus DV	69,95
Body Blows DA	29,95	Monk.Island 1 DV	35,95	Dreamweb DV	67,95
Body Blows - Galactic DA	47,95	Mr. Nutz DV	47,95	Der Clou DV	59,95
Brian t. Lion DA	47,95	Oldtimer Teil 2 DV x67,95		Fields of Glory DV	64,95
Buban Stix DA	49,95	Pheribellion DA	47,95	Heimdall 2 DV	59,95
Bundesliga Manager - Profes. 2.0 DV	67,95	Pinb.Illusions DA	LV	Jurassic Park DV	49,95
Burntime DV	64,95	Pinball Edition enthält - Dreams/Fantasi DA	59,95	Kings Quest 6 DV	x54,95
Bundesl.Manager Hatrick DV 74,95		Pizza Connection DV 77,95		Lion King DA	x54,95
Campaign 2 DV	64,95	Quarter Pole DV	x59,95	Morph DA	x54,95
Cann.Fodder 2 DA	LV	Quik DA	x54,95	Oldtimer DV	x67,95
Caribbean - Desaster DV	x67,95	Reunion DV	LV	Out to Lunch DA	x47,95
Chaos Engine DA	47,95	Rings of Mdesua - Gold DV	64,95	Pinb.Fantasies DA	49,95
Chartbreaker DV	x57,95	Robinsons - Requiem DV 59,95		Simon Sorcerer DV	69,95
Christ.Kolumb DV	74,95	Ruff&Tumble DA	x47,95	Soccer Kid DA	54,95
Cliffhanger DA	35,95	S.U.B. DV	x54,95	Star Trek DV	64,95
Cool Spot DA	54,95	Sensible Golf DA	LV	Theme Park DV	64,95
CrashDummie DA	47,95	Sens.Socc.intern. DA	39,95	U.F.O. DV	67,95
Das schw.Auge DV	69,95	Sierra Soccer DV	47,95	Zool 2 DA	44,95
Death or Glory DV	79,95	Simon t.Sorcerer DV	64,95	Angebote	
Der Clou DV	64,95	Skidmarks DA	47,95	solange Vorrat reicht !!!	
Der Patrizier DV	64,95	Soccer Kid DA	49,95	A - Train DV	39,95
Der Schatz im Silbersee DV	x87,95	Space Legends DA	64,95	Budokan DA	29,95
Die Siedler DV 74,95		Spaceward HO I DV 67,95		Castles o.Dr.Brain DV	19,95
Dispos.Hero DA	47,95	Star Crusader DV	x59,95	Dune 1 DV	34,95
Dreamweb DV 67,95		St.Thomas DV 47,95		Humans Race DV	19,95
Dune 2 DV	49,95	Starlord DV 67,95		Indianapolis 500 DA	29,95
Eish.Manager DV	72,95	Surf Ninja DA	54,95	Lure of Temptriss DV	34,95
Elfmania DA	47,95	Syndicate DV	59,95	Populus 1 + Data DA	34,95
Elite 2 DV	52,95	Terminator 2/Ar DA	49,95	Prince Persia 1 DA	29,95
Empire Soccer DV	49,95	The Lost Viking DV	64,95	Sim Anf DV	34,95
F 1 Autorennen DA	59,95	Theme Park DV 59,95		Sim Earth DV	34,95
Fields of Glory DV 64,95		U. F. O. DV x67,95		Sleepwalker DV	24,95
FIFA Soccer DV	x54,95	Universe DV 59,95		Terminator 2 DA	19,95
Form.One GP DA	29,95	World Cup Compilation - enthält: DA	49,95	Trivial Pursuit DV	29,95
Goal DA	29,95	o Goal		Wing Comander 1 DV	29,95
Goblins 3 DV	66,95	o Sensible Soccer 92/93		WWF 1 DA	19,95
Gumshp 2000 DA	29,95	o Striker		WWF 2 DA	24,95
Hanse deluxe DV 39,95		o Champ. Manager 94		Amiga Laufwerk extern	
Heimdall 2 DV	62,95	World of Lemminge DA x54,95		abschaltbar	119,95
History Line DV	62,95	Zonked DA	44,95	Bus	nur
Imp.Miss.2025 DA	54,95	Zool 2 DA	47,95	Speicherweiterung	
Indy 4 Adv. DV	47,95	Ishar 3 DV 59,95		512 KB für A 500	49,95
Jurassic Park DV	49,95	U. F. O. DV x67,95		nur	
K240/Utop.2 DA	54,95	Universe DV 59,95		Mouse für Amiga/Atari	
King Ping DA		World Cup Compilation - enthält: DA	49,95	nur	29,95
Last Act.Hero DA	29,95	o Goal		Gravis Game Pad	39,95
Lemming1 und Sim City DA	69,95	o Sensible Soccer 92/93			
Lolly Pop DA	x59,95	o Striker			
Lord of Realm DA	x59,95	o Champ. Manager 94			

Ab 250,- DM Portofrei / Vorkasse 5,50 DM
Nachnahme 9,90 DM Porto zzgl. 3,- DM Zahlkartengebühr
DV=Spiele deutsch/DA=deutsche Anleitung/V.=in Vorbereitung
X= Bei Anzeigerschluß noch nicht vorrätig
RUF DOCH MAL AN !!!
Irrtümer vorbehalten



vielleicht läßt sich Deine Blutsverwandte (auch in Gitti fließt der Wiener Sirup) ja irgendwann zu einer neuen Ex-Girlseite verführen?

SCHIMPF & SCHANDE

Ich möchte mich mal ein bißchen über die englischen Softwarehäuser auslassen, wenn es auch ohne sie ganz duster für den Amiga ausschauen würde. Nichtsdestotrotz finde ich, daß sich die Burschen ruhig mal über die Qualität ihrer Erzeugnisse Gedanken machen könnten, vor allem in punkto Handhabung. Beispielsweise ging mir neulich ein Spiel kaputt – da es sich um ein Original handelte, mußte ich es mir erneut kaufen! Normalerweise macht man sich ja eine Sicherheitskopie und spielt mit der, doch aufgrund des Kopierschutzes war's in diesem Fall nicht möglich. Nahezu jedes englische Spiel hat einen solchen Schutz, obwohl er doch völlig nutzlos ist: Cracker lassen sich davon nicht abhalten, und unsereins zahlt die Zeche! Games von amerikanischen oder deutschen Herstellern kann man dagegen meist problemlos kopieren, und sie verfügen allenfalls über eine

Paßwortabfrage. Noch mehr stört mich aber, daß man auf der Insel anscheinend noch nichts von Festplatten gehört hat. Auch hier lassen sich Programme anderer Herkunft mehrheitlich von Harddisk spielen, nur die Engländer betrachten so was anscheinend als exotisch... ärgert sich Helmut Sauter aus Langenargen.

Stimmt schon, gerade bezüglich solcher Exotika wie Kopierschutz und HD-Unterstützung scheint England manchmal irgendwo hinter dem Mond zu liegen. Und weil wir schon bei der zünftigen Nachbarschaftsschelte sind: Ist Dir auch aufgefallen, daß englische Manuals oft und gerne an der „Schwallolitis“ (klares Symptom: nichtssagende Wortblähungen) leiden? So wird das ja nie was mit der europäischen Einigung...

DER CLINCH MIT DEM CINCH

Im Oktoberheft stand bei den CD-News, daß man das CD³² bisher nur am Fernseher anschließen konnte. Nun besitze ich ein solches Gerät und kann es schon seit längerem ohne Probleme an den Monitor (Commo 1084S) hängen,

und zwar über den Cinch-Eingang! korrigiert Marcel Haemisch aus Essen.

Nun ja, das war wohl etwas, äh, mißverständlich formuliert. Worum es aber eigentlich ging: Trotz allem ist das Bild auch am Monitor deutlich besser, wenn man, statt den erwähnten Cinch-Eingang zu verwenden, seine Konsole per Nachrüstung RGB-fähig macht.

RAM-DÖSIG

Neulich kaufte ich mir „Ishar 3“ und bemerkte zu meiner Freude auf der Verpackung das Sprüchlein „1 MB RAM required“. Doch als ich das Game zu starten versuchte, kam folgende Meldung: „1 MB Chip-RAM required“! Meine Trauer zeigte sich in zehnmütigen Schreikrämpfen, bis ich mich (und nun Euch) schließlich fragte, ob man meinen Rechner (A500, 1 MB Speicher) so aufstocken kann, daß ich auch genügend Chip-RAM habe. Also bitte, helft mir! fleht uns Rüdiger Meineke aus Berlin an.

Hast Du etwa vor dem Kauf unseren Test (in der letzten Ausgabe) nicht gelesen? Das war wie so oft ein Fehler, denn nun

wirst Du wohl ohne „Ishar 3“ leben oder Deinen Chip auswechseln müssen – was aber bei älteren Amigas nicht in jedem Falle klappt. Am besten, Du stellst Deine „Freundin“ und ihr Problem mal dem nächsten Hardware-Händler vor.

JETZT IST ABER SCHLUSS!

Ganz recht: Jetzt ist Schluß, während es in vier Wochen an gleicher Stelle weitergeht mit Euerer völlig unberechtigten Kritik, Eurer völlig berechtigten Lob, den Fragen und Anregungen. Kurzum, es gibt ein Leben nach dem Jubiläum – bloß wäre es ohne Eure Zuschriften nur halb so l(i)ebenswert. Greift also zu Blut & Federkiel und schreibt an Onkel Joker. Sofern RÜCKPORTO (Ausländer verworfen bitte Internationale Antwortscheine) beiliegt und der Absender zu entziffern ist, schreibt er Euch persönlich zurück. Es sei denn, Euer Brief würde aufgrund allgemeinen Interesses hier veröffentlicht werden, was ja auch kein Fehler wäre, gell? Hier unsere fehlerfreie Adresse:

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

KRIEGER

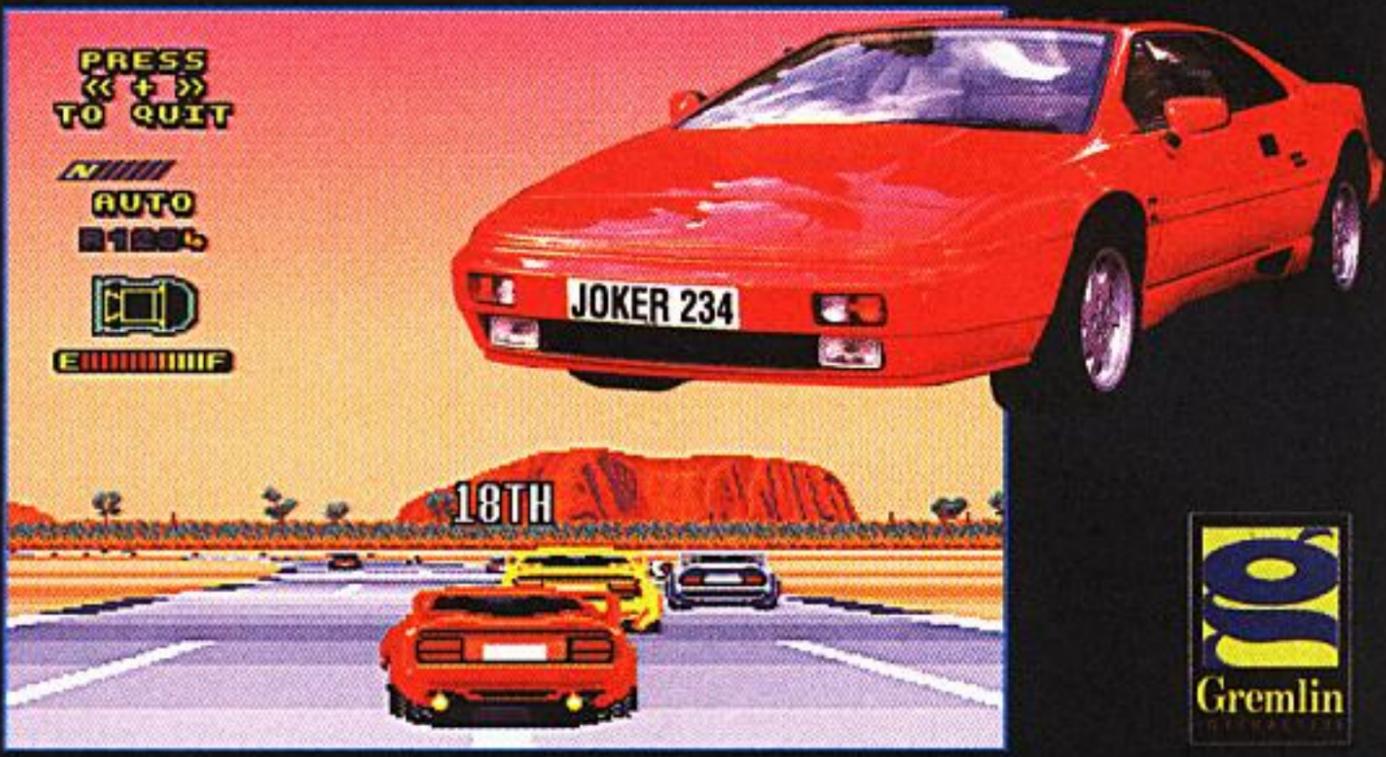


ZEICHNER XXIV IIII

DAS TURBO-ABO

Zum Jubiläum geben wir richtig Vollgas: Wer jetzt abonniert, bekommt seine Hefte preiswerter und im Turbogang – sowie eine voll befahrbare Rennstrecke von Gremlins neuem Mega-Racer „TOP GEAR 2“ oben-drein!

Hier die Vorzüge in aller Kürze: Als Abo-Pilot bekommt man vom Joker-Stall alle 10 Ausgaben eines Jahres zum Preis von 9, also für nur 63,- DM (Ausland: 75,- DM). Die Hefte werden exakt eine Woche vor dem Kiosk-Start auf die Strecke gebracht und dann vom Postboten wetterfest und umweltfreundlich verpackt an Eure Heimat-Box geliefert. Und als Prämie winkt diesen Monat: Ein voll spielbarer Kurs von „TOP GEAR 2“ – mit allen Features der Verkaufsversion, also etwa Wahl der Gangschaltung, Tuning-Extras, einem Shop und natürlich wahlweise Solo-Racing am Fullscreen oder heiße Duell am Splitscreen! Mehr noch, ein kurzer Vermerk genügt, und Ihr



bekommt entweder die Standard-Ausführung oder eine Spezialversion für den A1200. Die Boliden warten allerdings nicht ewig auf Euch, nächsten Monat ist die Rennsaison schon wieder vorbei. Also füllt den Coupon rasant aus und düst damit schleunigst zum nächsten Briefkasten! Denn immerhin gibt's dann bei jeder Abo-Verlängerung eine neue Top-Prämie...



MIT VOLLGAS IN DEN VOLLSPASS: EINE VOLL SPIELBARE STRECKE VON „TOP GEAR 2“ (WAHLWEISE STANDARD ODER A1200) FÜR JEDEN 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

DUNGEONBLASTER IV

Schorsch on Fire

1: Da stehst Du nun also am Feierabend in der Eingangshalle und schaust mit neidischen Blicken zu, wie die Kollegen einer nach dem anderen entschwinden, während die ganze Last der Verantwortung auf Deinen schmalen Schultern ruht. Wenn Du Daisy bist, trabe zu Abschnitt 35; alle anderen lesen bei 21 weiter.

2: Klarer Fall, Du riechst die liegengebliebene Wurstsemmel ja schon von hier – warum heißt die Firma eigentlich nicht „Semmel-Verlag“? Du schnappst Dir den Leckerbissen und darfst 5 Hitpoints addieren. Weiter bei 38.

3: Jetzt wird gewürfelt! Bei 1 oder 2 lese unter 17 weiter, bei 3 bis 6 mußt Du zur Nummer 39.

4: Du schleichst gen Osten,

bis Du zu einer Kreuzung gelangst: Links liegt Wallis Zimmer, rechts hingegen das Spielearchiv. Geradeaus geht's weiter den Flur entlang. Willst Du weitergehen (16), bei Waltraud herumstöbern (31) oder dem Archiv einen Besuch abstatten (22)?

5: Du hechtest durch die Tür und siehst im trüben Lichtschein einer sog. „Taschenlampe“, wie ein riesiger Mensch Papierschnipsel auf den Boden häuft und gerade ein „Feuerzeug“ daran halten will. Ah, das ist ein lustiges Spiel! Du sprintest voll in den Haufen und wirbelst die Schnipsel überall quer durch den Raum. Das ist fast so spaßig wie Schneeflocken-Fangen! Der Mensch murmelt: „Hundääh? Lirää...“ Na also, er redet immerhin mit Dir, bestimmt will er noch mehr

spielen! Hast Du einen Ball (11) oder Oskars Pantoffel (29) dabei? Oder trägst Du gar nix (36)?

6: Gäste läßt man nicht warten: Du trottest gen Osten und bist gerade auf der Höhe von Richys Tür, als ein markerschütterndes „Gäld-ääh! Lirää!“ durch die Wände dröhnt. Willst Du Dich drängen lassen (38) oder erst mal Richys Behausung durchschnüffeln (2)?

7: Wohin möchtest Du nun gehen? Durch die Tür nach Norden (44), die in den Redaktionstrakt führt, oder durch den westlichen Ausgang Richtung Verwaltung (53)?

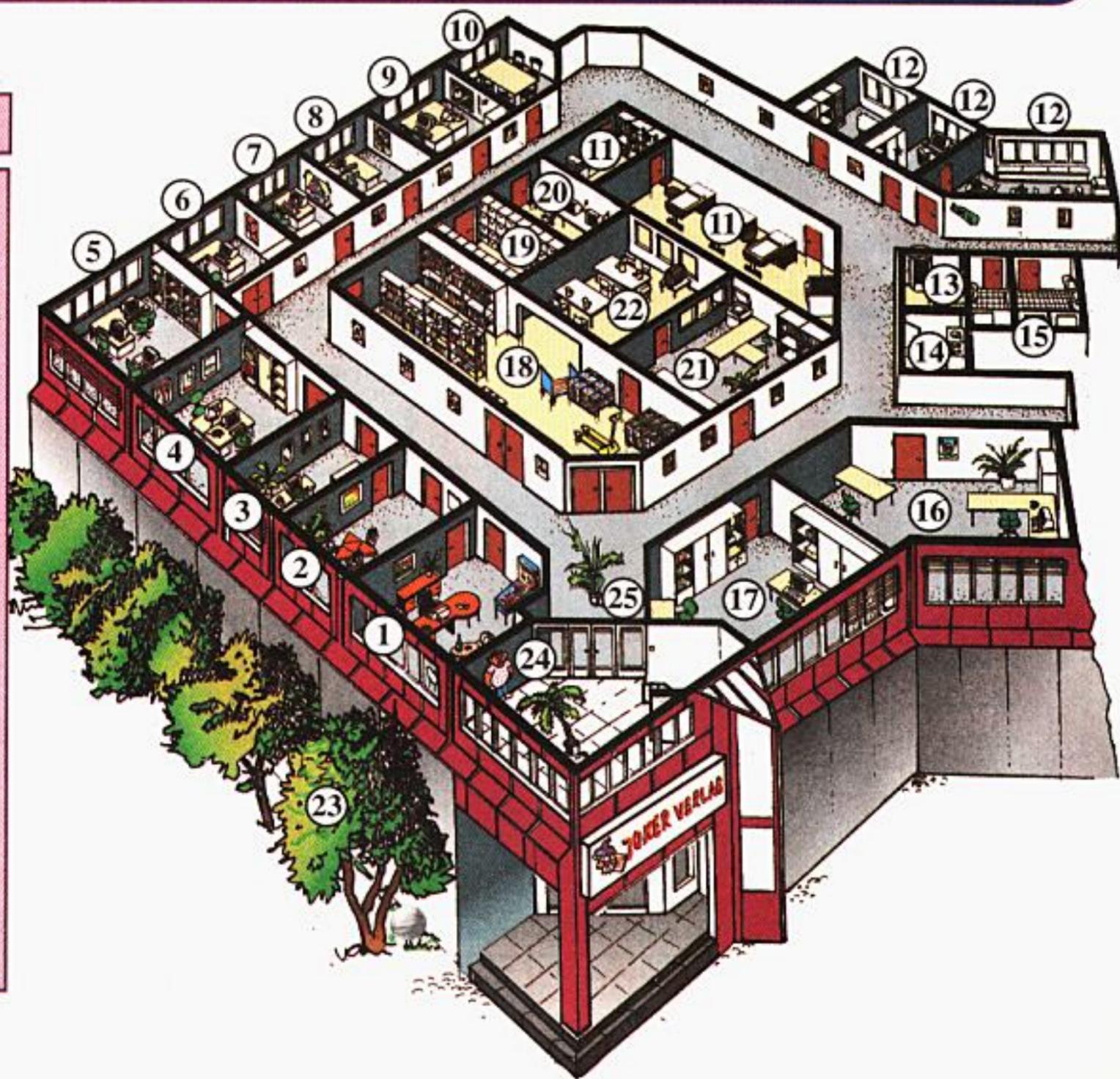
8: Gedacht, getan! Du kuschelst Dich auf das weiche Sofa unter der Glaskuppel im zentral gelegenen Pausenraum

und schlitterst sanft ins Reich der Träume. Daisy schnüffelt bei 48 weiter, die anderen träumen sich zur Nummer 13.

9: Nun denn, auf zum letzten Gefecht! Du wappnest Deine Handkanten, springst den Schlitzer überraschend an und schlägst zu. Schorsch hat 30 Hitpoints, und Du mußt in jeder Kampfunde für ihn und für Dich würfeln. Würfelst Du den höheren Wert, darfst Du ihm zwei Punkte abziehen, liegt er besser, mußt Du zwei Miese einsacken – bei Gleichstand passiert nichts. Sinken Deine Punkte auf Null, so lies bei 32 weiter, sollten Schorsch's Punkte auf vier schrumpfen, ist statt dessen Nr. 40 angesagt. Ach ja, falls sich eine Geißel in Deinem Inventory befindet, so darfst Du zur 57 weiterblättern.

LEGENDE

- 1) Big Boß Michael
- 2) Konferenzraum I
- 3) Brigitta
- 4) Dorli, Max und Joker
- 5) Steffen, Mick, Manfred
- 6) Oskar
- 7) Richy
- 8) Waltraud
- 9) Moni und Joe
- 10) Konferenzraum II
- 11) Lager/Lithografie
- 12) Layout/Lithografie
- 13) Dunkelkammer
- 14) Teeküche
- 15) Toiletten
- 16) Petra und Regine
- 17) Christine und Undine (Empfang)
- 18) Lager
- 19) Archiv
- 20) Fotoraum
- 21) Mehrzweck/Versand
- 22) Pausenraum
- 23) Bäume
- 24) Brork
- 25) Eingangshalle





THEME

Rummel am Rummel

18 JUN



Eine Achterbahn kommt immer an!

Das nette Intro mit gerenderten Grafiken und astreiner Sprachausgabe macht schon mal mächtig Appetit aufs Spiel. Wer dann die Vorspeise nicht gleich mit allen Gewürzen dieser schmackhaft-komplexen Wirtschaftssimulation genießen will, beginnt im Sandkastenmodus mit allzeit fröhlichen Parkbesuchern und ohne die bis zu 39 Konkurrenten. Gestartet wird stets in Großbritannien, wobei das ziemlich mickrige Anfangskapital zunächst nur wenige Attraktionen, Buden und Dekorationen ermöglicht – zumal auch erst mal gar nicht viele im Angebot sind. Doch wozu hat man schließlich die verschiedenen Entwicklungsabteilungen? Und wenn dann irgendwann 26 Fahrgeschäfte von der Superachterbahn bis hin zum Riesenrad samt Ritterspielen oder einer Cowboy-Show (inkl. Vorstellungen am Screen!) stehen, sieht selbst das Münchner Oktoberfest alt aus... Auch für das leibliche Wohl der Besucher will gesorgt sein,

also bieten diverse Getränke- und Imbißstände Fritten, Burger, Eiskrem, Steaks, Cola oder Bier an. Einen warmen Geldregen versprechen auch die Unterhaltungsbuden, bei denen sich sogar die Gewinnchancen festlegen lassen. Allzu unfair sollte man dabei aber nicht sein, sonst lernt man bald den Verbraucherschutz kennen, der selbst über den Salzgehalt der Pommes oder die Menge der Eiswürfel im Cola wacht. All das zählt aber fast schon zur hohen Schule, denn die Basis eines erfolgreichen Parks ist ein übersichtliches Wegenetz mit möglichst klug gesetzten Hinweisschildern. Wenn sich die Leute nämlich auf der Suche nach dem Ausgang oder dem stillen Örtchen die Hacken ablaufen, wird ihre Stimmung bald im Keller sein – genau wie die Bilanzen. Wer hingegen vernünftig mit seinen Einnahmen wirtschaftet, wird alsbald auch Teiche anlegen, Palmen, Eichen oder Rosenbüsche pflanzen und darum schützende Holzpalisaden oder

Hecken errichten können. Auch das Personal kostet, aber die Wege und Toiletten wollen nun mal saubergehalten werden. Wächter, die den Kids zeigen, wo's langgeht oder gegen randalierende Rocker einschreiten, sind allerdings genauso Luxus wie kostümierte Unterhalter, die den Besuchern bei Regengüssen mit einem Schirm aushelfen – während Mechaniker zur Instandhaltung unerlässlich sind, denn nach einer gewissen Zeit geben die Attraktionen den Geist auf oder fliegen den Gästen sogar um die Ohren.

Sobald ein Rummelplatz ausgereizt ist, kann man daran denken, ihn zum Jahresende versteigern zu lassen und an einem der 24 weltweit verstreuten Orte von Grönland bis zur Antarktis ein neues Projekt zu starten. Experten nehmen dabei dann das Lagern der Lebensmittel ebenso in die eigene Hand wie Tarifverhandlungen mit den Gewerkschaften oder lukrative Aktiengeschäfte. Die grafische Präsentation ihres Parks können sie freilich nicht beeinflussen, werden also mit vielfältig, aber ruckelig animierten Knuddelsprites und einem multidirektionalen Scrolling des Parkausschnitts ohne Weichspülerqualitäten leben müssen. Andererseits herrscht an optischen Details nun wahrlich kein Mangel, und Drehorgelmusik sowie gelungene Sound-FX lassen die richtige Stimmung aufkommen. Die Maussteuerung über Iconleiste und Pulldown-Menü ist zwar etwas hakelig geraten, aber dafür können die wichtigsten Funktionen ja auch direkt via Tastatur aufgerufen werden. Ein bißchen traurig ist, daß selbst dieser AGA-Version ein paar Features des PC-Rummels fehlen; etwa das Feuerwerk, die



Jokerland im Überblick

Der Name Bullfrog zergeht Liebhabern komplexer Spiele nicht umsonst wie Zuckerwatte auf der Zunge: Am Anfang war „Populous“, vor einem Jahr räumte „Syndicate“ ab – und jetzt wird endlich auch am Amiga ein eigenes Digi-Disneyworld gebastelt!



Spiel, Spaß und Entertainment

Delphinshow, der Oktopus-Mann und die nostalgische Achterbahn. Zumal die Hardwareanforderungen nicht von Pappe sind: Wer weder auf

Sound noch auf das bequeme Spielen von der Festplatte verzichten mag, muß mindestens 2,5 MB RAM (und damit am 1200er eine Speichererweite-

rung) unter der Haube haben! Das läßt für die angekündigte Standard-Version nichts Gutes ahnen – dabei ist es doch so ein richtig befriedigendes Gefühl,

das witzige Gewusel auf einer reibungslos funktionierenden Kirmes zu beobachten... (st)



THEME PARK
(BULLFROG)

SIM-KIRMES

77%
„NIEDLICH“



GRAFIK	77%
ANIMATION	59%
MUSIK	66%
SOUND-FX	75%
HANDHABUNG	69%
DAUERSPASS	80%

VARIABEL

PREIS DM 95,-

SPEICHERBEDARF	2 MB(HD: 2,5 MB)
DISKS/ZWEITFLOPPY	4 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

Das Sammlerstück MIT EINGEBAUTER WERTSTEIGERUNG!

NEU



EXKLUSIV



Die JOKER-TELEFONKARTE mit Einheiten im Wert von 6,- DM und einem Jugendstil-Motiv unseres Maskottchens existiert nur in einer streng limitierten Auflage von 2.000 Stück und repräsentiert einen Katalog-Wert von ca. 80,- DM. Unseren Lesern können wir eine begrenzte Stückzahl anbieten, und zwar für

NUR
29,- DM

Bestelladresse :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.)



UFO

ENEMY UNKNOWN

Terror aus dem All

Zunächst durften nur PC-Strategen aus den fliegenden Untertassen von MicroProse kosten, jetzt werden auch AGA-Amigos zur Erdverteidigung rekrutiert – und falls das nix nützt, kommen später noch „Standard-Freundinnen“ zum Zuge.

Vorläufig werden aber bloß 1200er und 4000er ins Jahr 1999 gebeamt, wo aggressive Aliens die Erde hartnäckig attackieren. Und weil man sich nicht gerne widerstandslos zerbröseln läßt, sind weltweit acht Stützpunkte zu errichten, um die UFOs zu orten und vom Himmel zu holen – was dann von der fremden Technologie noch übrig sein sollte, muß im Auftrag eines Konsortiums aus 16 Ländern wissenschaftlich inspiziert werden. Und damit diese Sponsoren nicht den Geldhahn zudrehen, ist man gut beraten, ihre Gebiete besonders aufmerksam vor dem Terror aus dem All zu schützen...

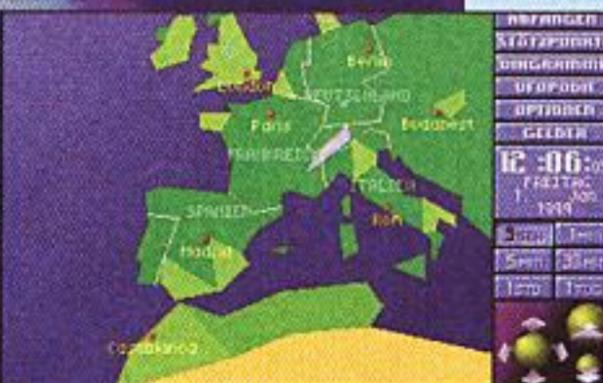
In der Praxis wählt der Spieler dazu via Globus-Zoom den Standort seiner ersten (Draufsicht-) Station aus und kümmert sich um deren Ausrüstung mit Soldaten, Arbeitern und Wissenschaftlern. Bei Bedarf kann das Personal aufgestockt werden, genau wie die Grundausstattung aus drei Flugzeughangars nebst Fliegern, einer Werkstatt und einem Nahbereichsradar. Bis der Nachschub eintrifft, vergehen aber Tage, die Neukonstruktion von weiteren Hangars oder einem Alienknast geht einen lahmen Behördengang, und die Be-



Unser Hauptquartier



Runter kommen sie immer...



stellung von technischem Schnickschnack liegt auch garantiert ewig auf irgendeinem Schreibtisch herum – ob es

sich dabei nun um eine simple Pistole oder einen raketenbestückten Panzer handelt. Kurzum, hier wartet ein gnadenloser Wettkampf mit der Zeit.

Wartezeiten lassen sich zwar mittels der sechsfach variablen Uhr verkürzen, doch irgendwann flimmert unausweichlich die Meldung „UFO in Sicht“ über den Radarscreen. Dann müs-

sen schnellstmöglich die Jäger auf Abfangkurs gebracht werden, um dem Feind in Echtzeit und mittels Mausclick den Bodenkontakt aufzuzwingen. Jetzt wird ein Transportschiff voller Soldaten, Waffen und Panzer zur Absturzstelle beordert, wo die (aus bis zu acht Köpfen bestehende) Truppe in detailreichen Iso-Landschaften jenen Aliens hinterherjagt, die das Debakel vielleicht überlebt haben. Ein rundenweise ausgetragenes Gemetzel später kann alles, was nicht niet- und nagelfest ist, eigesackt und zur Basis zurücktransportiert wer-

den. Der Lohn der Mühe sind verbesserte Charakterwerte für die Söldner und jede Menge Arbeit für unsere Weißkittel, die sämtliche Mitbringsel analysieren und möglichst auch nachbauen sollen. Derlei Artefakt-Plagiate bringen nämlich Kohle am Weltmarkt und sind auch eine willkommene Bereicherung des eigenen Equipments.

Insgesamt also eine abwechslungsreiche Mischung aus Rollenspiel, Echtzeit-Action und Wirtschaftssimulation, die aufgrund ihrer manchmal etwas umständlichen Steuerung aber eine gewisse Einarbeitungszeit erfordert. Wer dem Spiel zudem noch die Nachladepausen verzeihen kann, wird mit leidlicher Grafik, einer ordentlichen Klangkulisse, vielen Statistiken und reichlich Komplexität entschädigt. (md)



UFO - ENEMY UNKNOWN (MICROPROSE) GENRE-MIXTUR

72% „KOMPLEX“



GRAFIK	64%
ANIMATION	64%
MUSIK	68%
SOUND-FX	71%
HANDHABUNG	69%
DAUERSPASS	76%

VARIABLE: 5 STUFEN

PREIS DM 99,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	5 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	JA



Alle Mann ausschwärmen!

KID

CHAOS

**Ein Überraschungsei von Ocean:
Aus dem sonst eher durchschnittlichen
Plattform-Angebot der Engländer
hüpft plötzlich ein prähistorischer
Bengel mit flotten Steinzeit-
Keilereien in die erste Riege
der Jump & Runs!**

Kaum hat der kleine Jurassic-Rowdy das Licht der Welt erblickt, da bricht auch schon Hektik aus: Neugierige Wissenschaftler entführen den Knirps aus seiner kuscheligen Fred-Feuerstein-Umgebung ins 21. Jahrhundert, wo er gar nicht froh darüber ist, zukünftig den Job einer Laborratte zu übernehmen. Ehrensache, daß man da zum Joystick greift, um den Knaben heim zu seiner uralten Mami zu geleiten – die Zeitmaschine wartet am Ende von fünf abschnittsweise unterteilten und mit einem Zeitlimit gesegneten Levels.

Lediglich mit einer ollen Keule bewaffnet, köpft Brocks Urahn in der ersten Stufe noch harmlos mutierte Blumen im Wald und auf der Wiese, während es vermeintlich nette Häschen und Fledermäuschen auf seinen Energievorrat abgesehen haben. Nach dem gegnerlosen Levelfinale mit „Arkanoid“-Mauer kurvt er dann um ätzende Giftpfützen in einer ausrangierten Chemiefabrik und haut den ansässigen Riesenschlangen sein Stöckchen aufs Haupt. Ist auch diese Aufgabe bewältigt, wollen in der Spielzeugfabrik „entgegenkommende“ Matchboxautos plattgemacht werden, ehe in Techno-Town noch diverse Fahrten auf Tempo-Achterbahnen zu absolvieren und in einer Tempel-Stadt die Maikäfer der Zukunft zu besiegen sind. Alle diese Szenarien gliedern sich in jeweils drei Plattformabschnitte plus einem finalen Zusatzspiel wie dem erwähnten „Breakout“-Verschnitt, kleinen Ballereien oder ähnlichem.

Nun stammt der Neuzugang in der mit

„B.C. Kid“ und „Chuck Rock“ recht prominent besetzten Steinzeitliga auch wahrlich nicht von schlechten Eltern: Mit Magnetic Fields alias Shaun Southern und Andrew Morris zeichnet jenes Programmiererteam für Kid Chaos verantwortlich, das bereits mit den diversen „Lotus“-Games (für Gremlin) eine ganze Klassiker-Trilogie vorzuweisen hat. Bei solchen Voraussetzungen braucht sich natürlich niemand zu wundern, wenn es

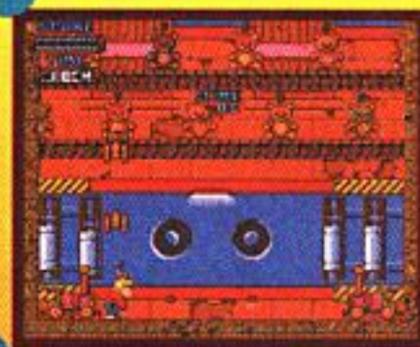
hier so schnell spielbar und teilweise auch technisch brillant zugeht wie sonst selten im Genre. Noch weniger verwunderlich ist das, wenn man weiß, daß statt echter Innovationen eine ausgereifte Sammlung altbewährter Hops-Ideen wartet – also etwa Sammelextras für frische Lebensenergie, Schutzschilder oder schnelle Spurtstiefel sowie Rücksetzpunkte für den kürzlich verblichenen Neandertaler.

Aber selbst wenn die gebotenen Ideen nicht gerade taufersch sind, hier macht's einfach die Masse. So muß der Spieler mit Geheimkammern, Höhlenpassagen und



Sprungfedern machen Tempo!

superschnellen Sprints genauso fertig werden wie mit millimetergenauer Pixelarbeit. Das hohe Spieltempo wird allenfalls durch im Weg stehende Stacheln oder baumelnde Morgensterne abgebremst, und auch bei beweglichen Plattformen, Lasern oder Flammenwerfern schaltet man natürlich besser einen Gang runter. Die besonders effektiven Sprungfedern dagegen müssen mit Vollgas angespurtet werden und sorgen dann für so viel Speed, daß höchstens noch „Zool“ oder das vom Spielgefühl her ähnliche „Mr. Nutz“ mithalten kann. Für Einsteiger ist der prähistorische Runner aber eher nicht gedacht, denn die mannigfaltigen Gefahren und zunehmend unfairen Attacks werden trotz der hervorragenden Steuerung wohl nur Plattform-Profis meistern können – aber wer ist das heutzutage nicht?



**Die fünf
Extragames...**



...auf einen Blick





Kampf der Mutantensau

Die Handhabung hat ein Extralob verdient: lästige Kopierschutzmechanismen fehlen, und die Nachladepausen fallen erfreulich kurz aus. Und als Clou erlauben die Ozeanisten erstmals, ein Actiongame auf Festplatte zu nageln – mit 1,5 MB RAM seid Ihr dabei. Ja, man kann sogar zwischen einer gepackten und einer speicherplatz-fressenden, dafür aber schnelleren Expanded-Version wählen. Im Optionsmenü darf man die Steuerung konfigurieren, Level-codes wahlweise per Tastatur oder Stick eingeben und das Vorhandensein sowie die Lautstärke der Begleitmusik (vielfältige und überwiegend gute Techno-Tracks) bzw. Sound-FX regeln. Im Spiel wird übrigens fast jede Aktion von passenden Effekten begleitet, und gelegentlich künden lauter werdende Geräusche von Gefahr im Anzug, was man recht bald zu schätzen lernt.

Die Grafik fährt allerdings auch ein paar Negativpunkte ein, denn manche Sprites sind geradezu lachhaft animiert und wollen so gar nicht zu derart detailreich ausgearbeiteten Hintergründen wie etwa einem plätschernden Wasserfall mit Brücke, die sich bei Betreten gefährlich durchbiegt, passen. Und wo sich Blümchen nett in der Kullisse drehen, fallen vernachlässigte Käfer halt doppelt unangenehm auf: Da flattert nichts, die Krabbeltiere sausen völlig unbewegt durch die Luft. Einige Szenen kom-

Für alles ist gesorgt: Schöne Landschaften...



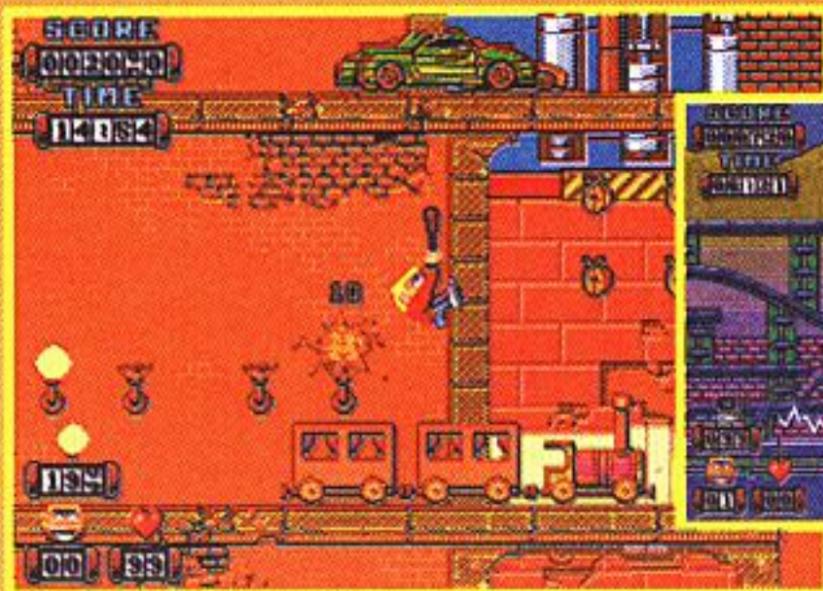
...und weniger schöne

men sogar fast im SW-Look daher, und speziell den Chemielevel könnte direkt ein Farbenblinder entworfen haben. Dafür sucht das superschnelle Parallaxscrolling seinesgleichen, und selbst ein Screen voller Gegner bringt kein Ruckeln. Nett auch, daß dem Helden bei einem längeren Pauschen schnell langweilig wird und er dann zunächst ziemlich sauer dreinblickt, ehe er mit der Keule in der Hand im Stehen wegpennt... Viel hat zum Hit also nicht gefehlt – ein bißchen mehr optische Feinarbeit und ein paar Innovationen beim Gameplay, und wir hätten sofort und ohne Zögern unser



Prächtig: Die Ruinenstadt

Gütesiegel gezückt. Aber ein Platz im Oberfeld der Hüpflika ist Kid Chaos auch so sicher, und das ist für einen so alten Knaben ja auch kein schlechtes Ergebnis. Oder? (rl)



In der Spielzeugfabrik...



Das war's dann wohl - Game Over!



KID CHAOS	
(OCEAN)	
PLATFORM-ACTION	
82%	
„CHAOTISCH“	
GRAFIK	76%
ANIMATION	72%
MUSIK	84%
SOUND-FX	84%
HANDHABUNG	88%
DAUERSPASS	80%
FÜR GEÜBTE	
PREIS	DM 79,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4 JA
HD-INSTALLATION	JA (1,5 MB)
SPEICHERBAR	LEVELCODES
DEUTSCH	ANLEITUNG

Dungeon-Racing

Crystal Dragon

Ob man bei Magnetic Fields wohl eine Benzin-Allergie entwickelt hat? Verständlich wäre es ja, nach so vielen Raseserien wie der „Lotus“-Trilogie und der Serie um die „Super Cars“. Bloß dürfte den Jungs im Dungeon nicht der gleiche Erfolg beschieden sein wie auf der Rennstrecke...

Irgendwo in der Festung des bösen Zauberers Ariath steckt der titelgebende Kristalldrache und verspricht die Vernichtung des Widerlings. Also ist erst mal Party-Time: Aus 18 männlichen und weiblichen Charakteren sechs verschiedener Klassen vom Magier bis zum Dieb strickt man ein dynamisches Duo und durchkämmt damit das Burgenlabyrinth.

In den 23 mehrgeschossigen Levels stolpern die Drachenforscher über Tücken wie Drehfelder oder Teleporter und müssen dabei noch die feuchten Wände akribisch auf verborgene Knöpfe hin untersuchen. Außerdem lauern hinter jeder Ecke die Schergen des Bösen auf ein Echtzeitkämpfchen, was selbst die muntersten Recken auf Dauer ermüdet. Schlaf muß also sein, Speis und Trank natürlich auch. Satte Magier dürfen satte 36 Spells anbringen, und die drei Schwierigkeitsgrade sollen Helden aller Art ein Weiterkommen garantieren: Während Kerkerneulinge mit Automapping und bis zu sechs wertvollen Tips pro Ebene ver-

wöhnt werden, sind Vollprofis ganz auf sich gestellt und müssen auch für die Karte erst den richtigen Zauberspruch finden.

Trotz solider 3D-Grafik, stimmungsvoller Sound-FX und flotter Steuerung über Maus oder Tastatur hat dieses Rollenspiel aber wenig zu bieten, was man nicht schon seit „Dungeon Master“, „Bloodwych“ und „Eye of the Beholder“ kennt. Die Boliden aus den englischen Magnetfeldern waren jedenfalls sehr viel innovativer... (st)



Nieder mit dem Speier!

CRYSTAL DRAGON

(BLACK LEGEND/MAGNETIC FIELDS)

3D-ROLLENSPIEL

64%

„SOLIDE“

GRAFIK	61%
ANIMATION	62%
MUSIK	69%
SOUND-FX	74%
HANDHABUNG	76%
DAUERSPASS	66%

VARIABLE: 3 STUFEN

PREIS DM 89,-

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

Es wurde Zeit für etwas völlig Neues

JUDGMENT DAY

Die wichtigste Seite des **MAGA** inside

AMIGA CD-32		AMIGA 1200			
7 Gates of Jambala	EV	59,90	Wild Cup Soccer	DA	59,90
Alfred Chicker	DA	59,90	Wrath of the Demon	EV	49,90
Allen Breed / Qwak	DA	59,90	Zoo	DA	54,90
Arabian Nights	DA	47,90	Zool II	DA	59,90
Banshee	DA	54,90	AMIGA 1200		
Battlechess	DA	59,90	1869	DV	64,90
Battlestorm	DA	49,90	Airbucks	EV	64,90
Battleloads	DA	59,90	Allen Breed II	DA	54,90
Beavers	DA	59,90	Alfred Chicken	DA	49,90
Brian the Lion	DA	44,90	Anstoss	DV	64,90
Brutal Sports Football	DA	59,90	Anstoss World Cup Edition	DV	54,90
Hubban Stix	DA	59,90	Arcade Pool	EV	29,90
Cannon Fodder	DA	59,90	Banshee	DA	54,90
Castles II	EV	64,90	Body Blows	DA	39,90
Chambers of Shaolin	EV	59,90	Body Blows Galactic	DA	54,90
Chaos-Engine	DA	59,90	Brian the Lion	DA	49,90
Chuck Rock	DA	39,90	Bundesliga Man.Hattrick	DV	74,90
Chuck Rock II	DA	59,90	Burning Rubber	DA	59,90
D-Generation	DA	49,90	Burntime	DV	65,90
Dangerous Streets	DA	59,90	Chaos-Engine	DA	47,90
Deep Core	DA	47,90	Christoph Kolumbus	DV	74,90
Der Clou	DV	69,90	Civilization	DV	69,90
Dennis	DA	59,90	D-Generation	DA	35,90
Disposable Hero	DA	59,90	Dangerous Streets	DA	54,90
Donk	DA	59,90	Darkmere(Enhanced)	DA	63,90
Elite II-Frontier	DA	64,90	Dennis	DA	49,90
Emerald Mines	DA	34,90	Der Clou	DV	69,90
Fire and Ice	DA	59,90	Diggers	DA	69,90
Fireforce	EV	59,90	Donk	DA	49,90
Fly Harder	DA	49,90	Dynatech	DV	54,90
Fury at the Furies	DA	59,90	Fatman	DA	54,90
Global Effect	DA	69,90	Gunship 2000	DV	69,90
Gunship 2000	DA	59,90	Hanse	DV	44,90
Heimdall 2	DV	69,90	Heimdall 2	DV	69,90
Humans 1+2	DA	69,90	Impossible Mission 2025	DV	69,90
Impossible Mission 2025	DA	59,90	Int.Golf Championship	DA	54,90
Int.Sensible Soccer	DA	49,90	Int.Sensible Soccer	DA	39,90
International Karate	EV	49,90	Ishar	DA	59,90
James Pond 3	DA	69,90	Ishar II	DV	54,90
John Barnes Football	DA	49,90	James Pond 3	DA	69,90
Kid Chaos	DA	64,90	Jurassic Park	DA	59,90
Labyrinth of Time	EV	54,90	Kick Off 3	DA	49,90
Last Ninja 3	EV	44,90	Manchester United (Enha)	DA	59,90
Legacy of Soraci	EV	59,90	Morph	DA	59,90
Lemmings	DA	54,90	Naughty Ones	DA	49,90
Liberation	EV	59,90	Nigel Mansell	DA	64,90
Lost Vikings	DV	59,90	Oskar	DA	47,90
Lotus Trilogie	DA	64,90	Overkill	DA	49,90
Mean Arenas	DA	47,90	Out to Lunch	DA	49,90
Microcosm	DA	79,90	Penthouse Hot Numbers	DA	59,90
Morph	DA	47,90	Pinball Fantasies	DA	54,90
Myth	EV	44,90	Robocod	DA	29,90
Naughty Ones	DA	59,90	Rüsselhelm (Detroit)	DV	63,90
Nick Faldo Golf	DA	69,90	Ryder Cup	EV	64,90
Nigel Mansell	DA	64,90	Sabre Team	DA	54,90
Out to Lunch	DA	49,90	Seek & Destroy (Enhanced)	DA	49,90
Overkill / Lunar C	DA	54,90	Second Samurai	DA	64,90
Pinball Fantasies	DA	59,90	Sim Life	DV	79,90
Pirates Gold	DV	59,90	Simon the Sorcerer	DV	79,90
Premiere	DA	39,90	Skidmarks	DA	49,90
Prey	DV	59,90	Sleepwalker	DA	59,90
Project-X / F-17 Challenge	DA	59,90	Soccer Kid	DA	59,90
Psycho Killer	EV	49,90	Star Trek	DV	69,90
Robocod	DA	59,90	Stratagem	EV	64,90
Ryder Cup	DA	64,90	Total Carnage	DA	59,90
Sabre Team	DA	64,90	Tornado	DV	69,90
Seek & Destroy	DA	47,90	Transarctica	DA	64,90
Sensible Soccer	DA	47,90	Trolls	DA	29,90
Sim City	EV	49,90	Wembley Int.Soccer	DA	54,90
Simon the Sorcerer	DA	69,90	Whales Voyage	DV	59,90
Sleepwalker	DA	54,90	When two worlds war	EV	59,90
Stiker	DA	64,90	Zool	DA	47,90
Superfrog	DA	34,90	Zool II	DA	49,90
Super Methane Brothers	DA	59,90			
Super Puffy	DA	49,90			
Surf Ninjas	DA	49,90			
Total Carnage	DA	69,90			
Trivial Pursuit	EV	64,90			
Trolls	DA	54,90			
Ultimate Body Blows	DA	64,90			
Universe	DV	69,90			
Wembley Int.Soccer	DA	59,90			
Whales Voyage	DA	54,90			

Die besonders gekennzeichneten CD-32 Titel

laufen auf dem Amiga 1200 mit Hilfe der Overdrive-CD (siehe "Zubehör")

UP



DOWN

Keine Feier ohne Meier, kein Geburtstag ohne Nachtrag – und so tragen wir es Euch eben ein bißchen nach, daß Ihr uns zum Jubiläum gar so reichlich mit Zuschriften für die jetzt neu eingeführten Lesercharts zum CD³² eingedeckt habt...

Ja, glaubt Ihr etwa, eine Betriebsfete in einer bis zur Decke mit Postsäcken angefüllten Redaktion wäre das reine Vergnügen? Noch dazu, wenn auf das große Schleppen praktisch nahtlos das große Auszählen folgt – anstatt der großen Sause! Na, zumindest hat Euer Fleiß Michael die Anschaffung von Sitzmöbeln erspart und natürlich unsere brandneue CD-Hitliste (angeführt von der allseits beliebten Reise in den Mikrokosmos) ermöglicht. Sie ersetzt ab sofort „Die Großen 10“, jenen etwas undurchsichtigen Dauerlutscher, der gerade neueren Lesern meist ziemlich schwer im Magen lag. Kein großer Verlust, schließlich brutzeln ja mit den „Top Sellern des Jahres“ weiterhin zehn Dauerbrenner im Up & Down. Als solche ließen sich fast auch die aktuellen Lesercharts für 1200er und Normamigas bezeichnen, blieben die Spitzenreiter des Vormonats doch allesamt im Sattel. Dennoch haben sich hier wie (vor allem) an der Verkaufsfrent einige Neuzugänge auf die Pirsch gemacht; passend dazu servieren wir als Chart-Spezialität diesmal optisch besonders leckeres Wildbret für Augenjäger.

Kein Jägerlatein, sondern eine liebgewonnene Tradition, ist wieder unsere Verlosung der nachfolgend aufgeführten Beutestücke. Als Jagdschein genügt ein Postkärtchen, auf dem Ihr Eure derzeitigen Lieblingsspiele erlegt, Quatsch, notiert habt. Gut wäre auch, wenn Ihr sie nach Systemen sortiert, also für Normal-Freundinnen, AGA-Amigas oder eben das CD³².

- 1 x Chuck Rock 2
- 1 x KGB
- 1 x Human Race

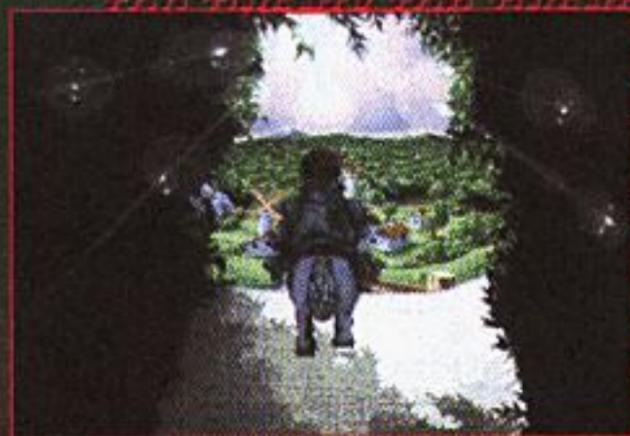
Na, sind diese Spielchen dem festlichen Anlaß unseres Jubiläums angemessen oder was? Wir werden dann eben wieder in den sauren Apfel beißen und alle Stimmen fein säuberlich auszählen, mit Pi multiplizieren sowie durch den galaktischen Gravitationswert galvanisieren – und schon haben wir die metaphysische Brechungskonstante für Hyperraumflüge! Damit werden wir reich und berühmt, zumal als Abfallprodukt dieser Raumforschung ja noch die aktuellen Charts für den Dezember herauspringen. Diese gebt Ihr dann bitte allen Tanten, Bekannten und Verwandten zu lesen, auf daß sie wissen, was anno 1994 den Weihnachtsbaum zieren möge...

Wer indessen gewinnen will, muß immer schön brav gewesen sein. Und das merken wir gleich daran, ob der Absender leserlich geschrieben ist, die richtige Briefmarke auf dem Karton klebt und unsere Adresse stimmt. Ehe wir diese nun großzügig als kleines Vorweihnachtspräsent preisgeben, sei noch vermerkt, daß wirklich brave Kinder ihre Wünsche nicht nur dem Christkind schreiben dürfen – auch die verlagseigenen Weihnachtsmänner (schon mal Brork mit Zipfelmütze gesehen?!) richten sich im Gewinnfall gerne nach Eurem hoffentlich auf der Karte notierten Wunsch!

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

TOP TWENTY

1. (1) DIE SIEDLER



- 2. (5) INDIZIERT
- 3. (7) ANSTOSS
- 4. (3) PIZZA CONNECTION
- 5. (6) INDIANA JONES IV
- 6. (4) BUNDESLIGA MAN. PROF.
- 7. (2) SYNDICATE
- 8. (13) GOAL!
- 9. (12) DUNE 2
- 10. (15) ELITE II
- 11. (9) TURRICAN 3
- 12. (10) MR. NUTZ
- 13. (8) WING COMMANDER
- 14. (18) HISTORYLINE
- 15. (16) BURNTIME
- 16. (11) EISHOCKEY MANAGER
- 17. (19) DER CLOU!
- 18. (20) BUNDESL. MAN. HATTRICK
- 19. (-) DEATH OR GLORY
- 20. (-) BENEATH A STEEL SKY

TOP TEN A1200

- 1. (1) ANSTOSS
- 2. (2) SIMON THE SORCERER
- 3. (3) STAR TREK
- 4. (5) DER CLOU!
- 5. (-) ISHAR 2
- 6. (6) ANSTOSS WORLD CUP
- 7. (9) CIVILIZATION
- 8. (8) BODY BLOWS GALACTIC
- 9. (10) ALIEN BREED 2
- 10. (-) BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK



Die Töff-Töff-Show

Wer in der letzten Ausgabe den Messebericht von der ECTS und das Interview mit Alcatraz verfolgt hat, weiß, daß demnächst Max Designs genialer „Oldtimer“ auf Amiga und CD 32 einläuft – in der Geburtstagsausgabe läuft bereits die passende Competition für 100 zukünftige Sieger!



Was Max Design da mit Unterstützung von Alcatraz auf Standard-Amigas, den 1200er und das CD³² zurollen läßt, ist ein Schmuckstück mit drei Achsen: „Oldtimer“ wird nicht nur aus einer historischen Wirtschaftssimulation, die in der Automobilbranche der Jahre 1886 bis 1929 angesiedelt ist, bestehen, sondern auch noch ein Rennen bieten, bei dem man seine Eigenentwicklungen in grafisch reizvoller Voxel-Umgebung ausprobieren kann – und dazu ein (zumindest auf CD) ausgewachsenes Multimedialexikon mit Infos, Fotos und Originalfilmen aus den Archiven der Automobilhersteller!

Daß es Disk- und CD-Versionen des Spiels hier zu gewinnen gibt, gehört quasi zur Grundausstattung eines solchen Preisausschreibens, doch haben wir eingangs nicht ganz umsonst den Begriff „Schmuckstück“ gewählt. So erhalten die

ersten fünf Automobilisten dieses Wettbewerbs zusätzlich eines der wertvollen, maßstabsgetreuen Oldtimermodelle, die hier abgebildet sind. Dazu streuen wir reichlich bunte Mousepads mit hübschen Töff-Töff-Motiven und schicke Oldtimer-Videos unter das fahrende Volk. Wer mitfahren bzw. mitgewinnen will, muß sie allerdings kennen, die Antwort auf unsere

PREISFRAGE: WELCHE OKTANZAHL MUSS DER SPRIT HABEN, UM ALS SUPERBENZIN ZU GELTEN?

Kleiner Tip: Wer mit seinem Chemiestudium noch nicht soweit ist, der könnte mal an einer Tankstelle vorbeischaun – dann muß man eigentlich nur noch lesen

können. Sobald Ihr Euch schlaugemacht habt, schreibt Ihr die korrekte Antwort nebst einem leserlichen Absender und dem gewünschten System (Standard-Disk, A1200 oder CD³²) auf eine Postkarte und tuckert damit bis zum 11.11.1994 (Einsendeschluß!) zum Briefkasten. Nehmt aber nicht den Rechtsweg, denn der ist ausgeschlossen; genau wie die Ingenieure von Max Design bzw. Alcatraz und die Bankrotteure des Joker Verlags. Allen anderen wünschen wir, daß sie unterwegs eine Anhalterin namens Fortuna treffen mögen!

Joker Verlag
„Töff-Töff Show“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

DIE PREISE

2. - 5. Platz:

Je ein Oldtimermodell „Normalausführung“, das Game „Oldtimer“ (Standard, A1200 oder CD), ein Oldtimer-Video und ein Mousepad mit Oldtimer-Motiv.

6. - 10. Platz:

Je einmal das Game „Oldtimer“ (Standard, A1200 oder CD), ein Oldtimer-Video und ein Mousepad mit Oldtimer-Motiv.



OLDTIMER

1. Platz:

Ein Oldtimermodell „Sonderausführung“, das Game „Oldtimer“ (Standard, A1200 oder CD), ein Oldtimer-Video und ein Mousepad mit Oldtimer-Motiv.



11. - 20. Platz:

Je ein Oldtimer-Video und Mousepad mit Oldtimer-Motiv.

21. - 100. Platz:

Je ein Oldtimer-Video.



Unsere zum Jubiläum renovierte Schatzkästchen ist diesmal bis zum Rand mit Nordlicht-Scheiben gefüllt – die ihrerseits randvoll mit großer Zockware zum kleinen Preis sind! Da freut sich der Jubilar, und da lacht der gestreßte Geldbeutel...

Damit auch der gestreßte 64er-Veteran mal wieder was zu lachen hat, enthält die als **Spiele 26/4** bezeichnete Disk eine feine Amigaversion des 8-Bit-Klassikers **Space Taxi** – seinerzeit eines der ersten Games mit Sprachausgabe. Zur Sprache kommen die Zielwünsche der Fahrgäste, die man hier mit

einer Antigrav-Kutsche von Plattform zu Plattform und schließlich zu ihrem Bestimmungsort chauffiert. Man tut dies tunlichst ohne wo anzuecken und so lange, bis ein vorgegebenes Passagierkontingent befriedigt wurde und sich das Tor in den nächsten Level öffnet. Diese simple Aufgabe bezieht ihren Reiz aus der gelungenen Trägheits-Steuerung, dem im Spielverlauf abnehmenden Manövrier-Raum und zusätzlichen Hindernissen wie z.B. Laserbarrieren, was vor allem für den Duo- oder Triomodus gilt. Angesichts der famosen Spielbarkeit ist auch die fade Optik schnell verziehen, und die Soundkulisse kann sich eh hören lassen. Na, denn: Taaaxi!!!

Auf den beiden Scheiben **Spiele 26/7 A & B** mit der Adventure-Versoffung der australischen TV-Seifenoper **Neighbours** (bei SAT 1 „Nachbarn“) findet man eine

Präsentation, die den Vergleich mit kommerziellen Abenteuern nicht zu scheuen braucht: Man klickt sich durch astrein aus der Serie herausdigitalisierte HAM-Bildchen, hält umfangreiche Schwätzchen mit den Einwohnern der St. Ramsey Street und bekommt höchst originale Musikstücke in guter Qualität zu hören. Die Fans werden also rundum gut bedient, Fan muß man allerdings auch sein, um die Beziehungskisten der einzelnen Charaktere (und damit die Story) richtig zu durchblicken und so das Spiel lösen zu können. Aber an der handlichen Maus-/Iconsteuerung dürfte es jedenfalls nicht liegen, wenn der skrupellose Paul Robinson am Ende doch obsiegen sollte...

Eine hervorragend spielbare Mischung aus dem Ballerklassiker „Asteroids“ und der Plattform-Hopserei „Pang“ findet sich auf der **Spiele 27/1**.

Mit einem verdächtig an „Turrican“ erinnernden Roborecken läuft bzw. hüpfert man am unteren Bildrand entlang und feuert auf sich kreuz und quer über den Screen drehende Groß-Asteroiden, die sich nach Treffern immer weiter teilen und schließlich ganz verschwinden – innerhalb des Zeitlimits muß der horizontal scrollende Bildschirm komplett gesäubert sein. Hilfestellung leisten herabfallende Sammelextras für Streuschuß, mehr Feuerpower oder Zeitlupe, während die zunehmend komplexeren Plattformbauten den vollen Einsatz fordern. Vom Großteil der PD-Genossen unterscheidet sich **Super Obliteration** durch fein animierte Optik, mitreißenden Sound und bequemes Handling, das sogar Zwei-Button-Unterstützung kennt. Kurzum, hier wartet Vollpreis-Gameplay zum PD-Tarif!

Actionlastig geht's auch auf



Score	0
Level	1
Men	3
Time Bonus	71

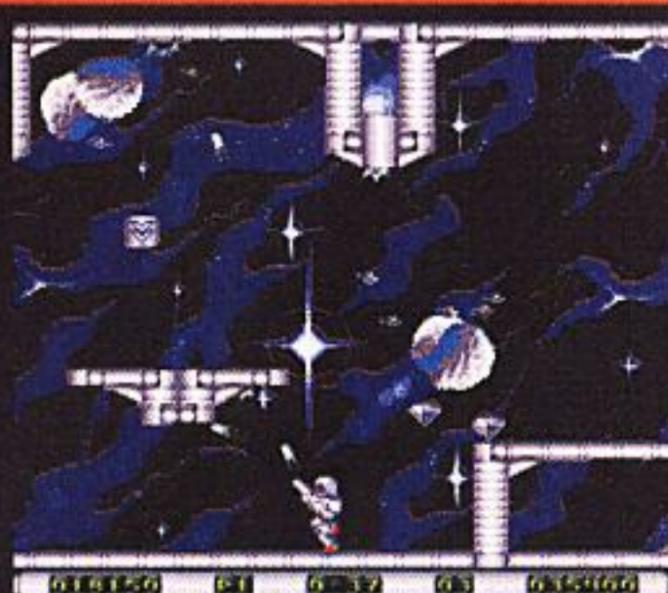
Free Taxi

SPACE TAXI

Es kummt und brummt: Space Taxi



Die abenteuerliche Seifenoper: Neighbours



Asteroids meets Pang: Super Obliteration

ROOM

Examine

Open

Take

Use

Give

Talk

Load Save





der **Spiele 27/2** weiter, und zwar bei einer gelungenen Umsetzung von Ataris Arcade-Oldie „Moon Patrol“. Als **Overlander**-Pilot tuckert man mit einem Mondmobil über eine beständig von rechts nach links scrollende Kraterlandschaft, hüpf über besonders dicke Löcher hinweg, zerschießt entgegenkommende Felsen und macht anschwirrende Aliens mit der Bordkanone bekannt. Damit dabei keine Langeweile aufkommt, hat der Programmierer an wechselnde Feindformationen, diverse Schwierigkeitsgrade und ein Zeitlimit ebenso gedacht wie an eine bunt und detailliert gezeichnete Landschaft in sauberem Parallaxscrolling. Drei Musikstücke runden dieses feine Game zur Beinahe-Kommerzsoft ab.

Jetzt aber zum wahren Highlight in der Jubiläums-Box, denn auf der **Spiele 29/1** haben die „Turricans“ von Fac-

tor 5 höchstpersönlich zugeschlagen! Ihre Werbe-Plattformen zu populären Frühstücksflocken nennen sich **Tony & Friends in Kellogsland** und präsentieren den bekannten Reklame-Zoo des Sponsors nicht nur technisch, sondern auch spielerisch einwandfrei: Zunächst läuft man im Fell von Tony dem Tiger durch den Wald, hüpf knuddeligen Gegnern auf den Kopf und sammelt energie-spendende Knusperkost ein; später dann nimmt man Gestalt und spezifische Fähigkeiten der Kellogs-Kollegen an – Smack der Frosch bevorzugt beispielsweise naturgemäß eher wäßrige Szenarien. Für den preisgünstigen Spaß am Stick sorgen haufenweise Optionen, viele Geheimlevels, eine megabunte und supersoft scrollende Optik sowie ein faires Gameplay, das auch ungeübten Hüpfern eine Chance läßt. Ganz ehrlich, hier handelt es sich um die besten PD-Platt-

formen, die der Amiga je gesehen hat!

Auch unser letzter Testkandidat für heute ist ein flotter Hüpf-er; wie sein Titel bereits erahnen läßt, jedoch kein so friedfertiger. Bei **Kill the little Dudes** müssen nämlich sämtliche Aliens eines Levels vom Schirm gelasert werden, während man sie sämtlicher Diamanten beraubt. Um das herumliegende Steingut zu finden, klettert man Leitern auf und ab und läuft bzw. springt hin und her – und vor allem wünscht man sich dabei auf Dauer doch ein wenig mehr Abwechslung, weil sich bis auf das wechselnde Plattformdesign im Spielverlauf herzlich wenig tut. Immerhin kann die technische Umsetzung gefallen, denn neben flott animierten und gut gezeichneten Sprites darf man sich an hübsch farbenprächtiger Landschaft erfreuen. Die aus wenigen FX bestehende Soundku-

lisse kann wiederum weniger überzeugen, aber einen kleinen Probelauf dürft Ihr dennoch riskieren. Schließlich kostet auch die Disk mit der Bezeichnung **Spiele 30/3** nicht die Welt...

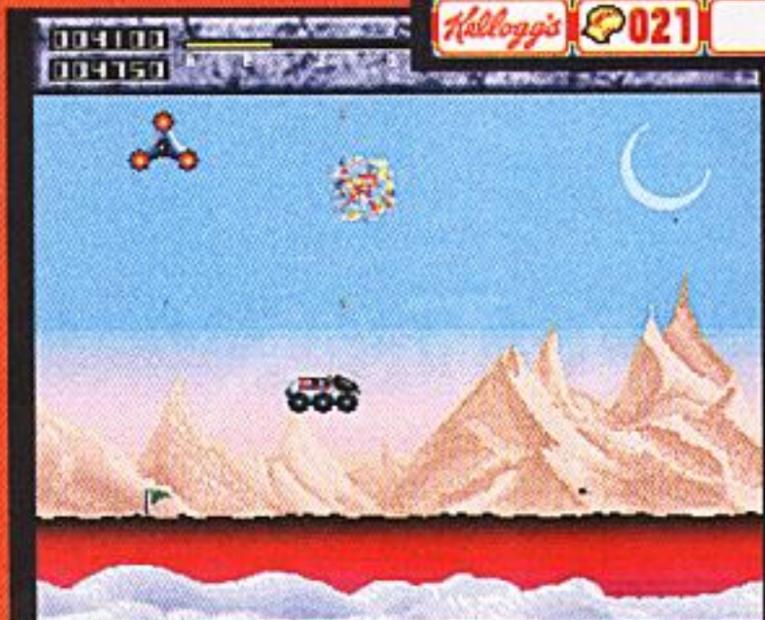
Sie kostet auch nicht die halbe Welt, sondern genau wie alle anderen Spiele aus der Nordlicht-Serie bloß schlappe drei Marker. Folgerichtig schlägt das zwei Disketten umfassende **Neighbours** mit sechs Steinen zu Buche; hier wie dort sind (je nach Bestellmenge) vier bis acht Mark Versandkosten zu addieren. Und wie es sich für Geburtstags-Soft gehört, vertragen sich alle Progis mit dem A1200 und können auf Festplatte genagelt werden. (r1)

BESTELLADRESSE

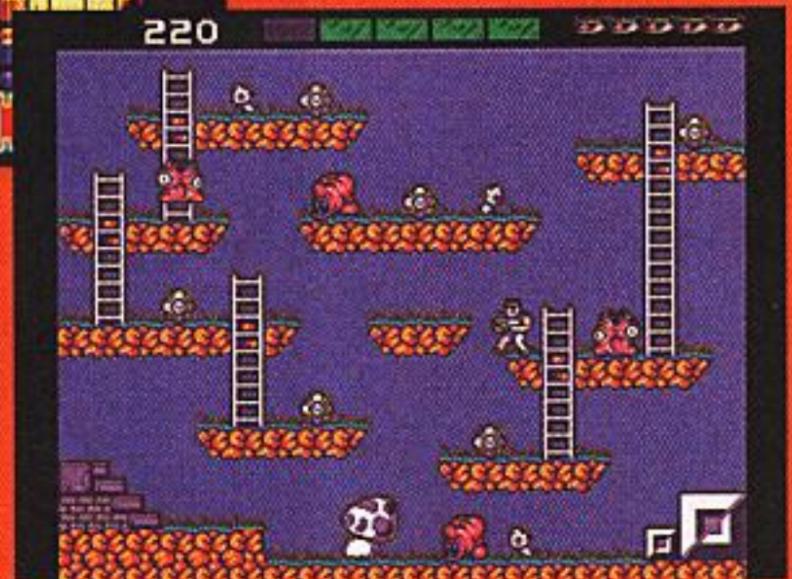
Gaby und Udo Drüke
Alter Fischerspfad 10
26506 Norden
Tel.: 04931/16 72 22



Der Werbe-Zoo auf Plattform-Exkursion: **Tony & Friends in Kellogg'sland**



Der Mond-Buggy: **Overlander**



Tod allen Aliens: **Kill the little Dudes**

CRACK

Auch unser Szene-Maulwurf Dr. Freak ist inzwischen schon ein alter Fuchs, wühlt er doch bereits seit der Erstausgabe im Amiga-Untergrund. Zum fünfjährigen Jubiläum haben wir nun Rückblicke und Ausblicke ausgebuddelt!

Sicher, Berichte über Raubkopierer gab's und gibt's woanders auch, aber wenn jemand über einen Zeitraum von 50 Ausgaben hinweg durch den Infosumpf wadet, muß ja zwangsläufig eine ganze Cracker-Historie dabei herauskommen. Und so war es denn auch:

Zunächst wurde mit Erklärungen der vielen Insider-Fachbegriffe eine gesunde Basis geschaffen (und später immer wieder aktualisiert), dann ging es etliche Ausgaben lang um Raubkopierer am Amiga, C64 und Konsorten sowie um die mittlerweile aus der Mode geratenen Copy-Parties. Dazwischen bewies unser Szene-Spion immer wieder ein goldenes Näschen, wenn er etwa als einer der Allerersten Infos über das Telefonieren mit illegalen Kreditkartennummern oder über Utilities zum automatischen Cracken von Standard-Kopierschutz ins Licht der Öffentlichkeit rückte – freilich stets, ohne zuviel auszuplaudern und damit Nachahmer zu motivieren. Aber auch, ohne jemals jemanden zu diffamieren! Und so wurden auf dieser Seite halt schon vor Jahren die Boards bzw. Mailboxen vorgestellt, welche ja heute die Szene beherrschen. Andere Themen sind inzwischen hingegen veraltet, z.B. Trainer, weil die Cheat Modes der Spiele-Programmierer schon fast Standard geworden sind. Und daß es längst keine Cracker-Compilations mit mehreren Games auf einer Disk mehr gibt, liegt schlicht am schierem Umfang der aktuellen Soft.

Ja, inzwischen sind die Gruppen auch ganz anders organisiert als einst. Die „Spreader“ sind weitgehend ausgestorben, während der Mann am Modem eng mit den Original-Beschaffern und

Crackern zusammenarbeitet. Die tollen Vorspanne sind ebenfalls überholt, schon weil die zuständigen Leute (fast) alle abgewandert sind – entweder ins legale Demo-Lager oder „auf die andere Seite“, wo sie inzwischen selbst an Profi-Games mitarbeiten. Die jungen Wilden von gestern sind also erwachsen geworden und verstehen es oft selbst nicht mehr, daß sie damals rund um die Uhr Disketten an ihren Rechner verfüttert haben. Die Zeiten ändern sich...

Etwas schade ist vielleicht, daß es inzwischen kaum noch Disk- bzw. Cracker-Magazine gibt, teilweise waren diese Medien ja wirklich eine Klasse für sich. Bloß lebten sie von Klatsch und Tratsch aus der Szene, und die existiert am Amiga zumindest in der gewohnten Form gottlob nicht mehr. Denn hier wurde mehr kopiert als auf irgendeinem anderen System; es gab Zeiten, da war eigentlich jedes Spiel noch vor der Veröffentlichung als Raubkopie in Umlauf. Doch wer hat schon so viele Disketten, wie für die neuen Teile nun mal notwendig sind? Und dann die diversen Versionen für die diversen Amiga-Modelle! Ganz zu schweigen davon, daß die Software neueren Datums sowieso meist ohne Reiz, sprich ohne Kopierschutz daherkommt, um auf Festplatte gebannt werden zu können. Doch wer hatte vor ein paar Jahren schon eine Harddisk am Amiga?

Kurzum, das illegale Treiben hat sich weitgehend auf den PC verlagert, wo nun ganze CDs voller Raubkopien gebrannt werden. Auch Konsolen-Soft wird noch ein wenig kopiert, doch um den Amiga ist es stiller geworden. Ob professionelle Kopierschutzmacher wie Rob Northen wohl unter dieser

Entwicklung zu leiden haben? Oder Freiherr von Gravenreuth, der berühmte Szene-Anwalt und Erfinder des nicht minder berühmten Lockspitzels Tanja? Und was ist mit den Polizisten der Sonderkommissionen für Datenraub? Nun, sie alle wurden hier schon interviewt, und alle verdienen auch ohne Trouble mit der „Freundin“ ihre Brötchen. Höchstens die Hersteller der nunmehr wertlosen Blueboxen, mit denen man sich einst Gratis-Telefonate erschleichen konnte, werden sich nach einem neuen Broterwerb umsehen müssen...

Für Dr. Freak gilt das nicht: Weil er immer fair zu seinen Informanten war, wo sie andere Magazine mit unvorsichtigen Formulierungen oder gar Fotos ans Messer lieferten, bekam er selbst von jenen Leuten ein Interview, die woanders nicht mal zugaben, je von der Szene gehört zu haben. Weil er es war, der etwa Tanja & Co. entlarvte, gilt er zu Recht als Fachmann auf seinem Gebiet. Und weil das so ist, wird er Euch auch zukünftig mit heißen Facts zu heißen Themen versorgen können! Solltet Ihr da etwas Bestimmtes im Auge haben, Anregungen und Fragen loswerden wollen, dann schreibt doch einfach mal an nachstehende Adresse. Und vergeßt die Glückwünsche zum Geburtstag nicht, denn unser Doc hat sie verdient. Na, denn: Happy Birthday,

DR. FREAK

Joker Verlag
„Dr. Freak“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn



Gegen
Gewerbenachweis
gratis!

insider

DAS HANDELSMAGAZIN DER COMPUTER- UND VIDEOSPIELINDUSTRIE

NUR KURZE ZEIT!

**Schnupper-Abo:
5 Ausgaben für 15,- DM**

insider ABO-COUPON

Das Schnupper-Abo gilt für 5 Ausgaben und verlängert sich bei Nichtkündigung automatisch um ein Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Der Preis beträgt 15,- DM zuzüglich 1,- DM Portopauschale pro Ausgabe (Ausland: 3,- DM)

Endlich auch in Deutschland, aus Deutschland und für Deutschland: Jeden Monat die wichtigsten 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 Softwarekonzernen, Ankündigungen, Vorstellungen, Interviews, 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 fordern Sie Unterlagen sowie – gegen Gewerbenachweis – Ihr Gratis-Abonnement an:

**Joker Verlag
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn**

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 _____

DUNGEONBLASTER IV Schorsch on Fire

10: Narr, das würde höchstens den Schlitzer auf Dich aufmerksam machen! Ziehe zwei Strafpunkte von Deinen Hitpoints ab und gehe zurück zu 33.

11: Du wirfst ihm Deinen Ball hin, schließlich spielen fast alle Menschen gerne damit! Der Kerl macht aber dummerweise einen Schritt vorwärts, während er schreit: „Hund-uääh! Schlitz-aah!“. Dadurch tritt er auf den Tennis-Kuller, rutscht aus und schlägt der Länge nach hin. Weia! Du läufst sofort zu ihm und stellst fest, daß er wenigstens noch atmet. Puh, da wird Michael aber schimpfen! Du bewachst Deinen reglos daliegenden Gast bis zum nächsten Morgen und liest dann weiter bei 60C.

12: Hmm, Du riechst Oskars exquisite Pantoffeln schon von weitem! Wenn Du möchtest, kannst Du einen mitnehmen, muß dafür aber den Tennisball fallenlassen (falls Du einen hast). Ein ungnädiges „Gäld-ääh! Schlitz-huaa!“ treibt Dich zur Eile an. Weiter bei 6.

13: Etwas Kaltes tropft Dir auf die Nase, und Du wachst auf. Draußen



plätschert ein ordentlicher Landregen auf das Glasdach, und irgendjemand hat vermutlich eines der Fenster offengelassen. Wenn Du Michael bist, lies bei 47 weiter, ansonsten steht Dein Zug auf Bahnsteig 55.

14: Mist, die Tür ist zu! Aber wozu hast Du den doppelten Klinksalto immer und immer wieder vor verschlossenen Kühlschränken geübt? Du springst – und landest ebenso lautstark wie unsanft auf der Nase. Sowas, der Kühlschrank ist nie abgesperrt! Tja, und so streichst Du zwei Points ab und hörst irgendwo im Osten des Gebäudes ein leises Rumoren. Jemand brummelt etwas, das nach „Gäld-huä? Lirää!“ klingt. Na also, sicher hast Du Deinen Gast bald gefunden. Vielleicht auf Nummer 25?

15: Hier bist Du in einer riesenhaften Halle, die von den Menschen „Lager“ genannt wird. Du prüfst den Geruch des Raums und würfelst: bei 1 bis 3 gehe weiter zu 24, bei 4 bis 6 ist Nr. 50 angesagt.

16: Als Du ein paar Meter weiter auf Höhe der Türen zum Fotoraum bzw. zu Joes und Monis Büro bist, brüllt der Schlitzer wieder (diesmal schon viel näher): „Schlitz-huaa! Lirää!“ Du läßt vor Schreck die Lichtmaschine fallen, und als Du sie wieder aufheben willst, sagt sie: „Sorry, Keilriemen gerissen!“. Tja, da wirst Du wohl im Dunkeln weitermunkeln müssen. Möchtest Du den Fotoraum durchsuchen (3) oder lieber weitergehen (23)?

17: Trotz völliger Dunkelheit entdeckst Du mit Deinen tastenden Fin-

gern einen herrenlosen Game Boy, der natürlich gleich eingesackt wird. Weiter bei 23.

18: Eine Art Faden scheint in Kniehöhe zwischen den beiden Türbalken gespannt zu sein, und als er zerreißt, ertönt von rechts ein durchdringendes Piepsen, während sich eine halbkugelförmige Gestalt langsam bewegt. Im Leuchtkegel der Lichtmaschine entpuppt sie sich als ein Roboter namens R3D3, den Richy und Mick gebastelt haben, während sie eigentlich Leserbriefe beantworten sollten. Wenn Du Michael bist, lies bei 45 weiter, Steffen geht zur 51, und die übrigen nehmen mit 28 vorlieb.

19: Na gut, wir wollen das durchgehen lassen – aber Du scheinst Dir des Ernstes der Lage nicht bewußt zu sein: Hier hätte z.B. ein winziger Druckfehler genügt, und schon wäre aus der Geißel eine Geisel und Du damit als Kidnapper strafällig geworden! Zumindest Waltraud als Fachfrau vom Amt hätte die Abgründe dieser Situation erkennen müssen und darf sich zur Strafe 5 Hitpoints abziehen. Weiter bei 4.

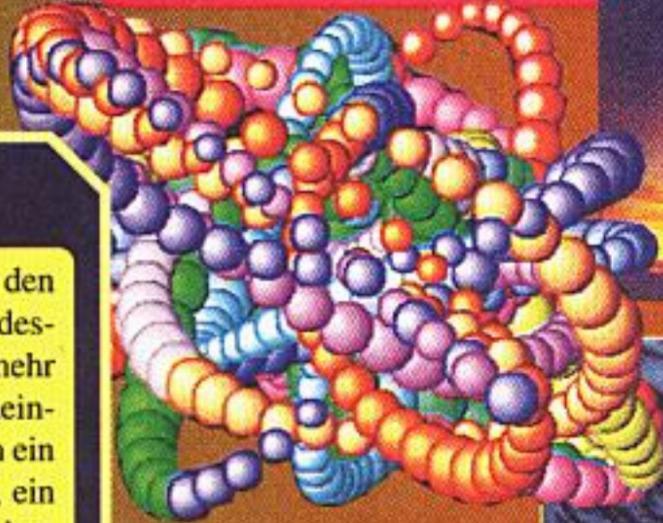
DEMO Galerie

Ein neues Layout, wohin das Auge blickt, nur die Demo-Galerie bleibt auch zum Jubiläum ganz die alte: mit gewohnt schicken Vorstellungen und Fotos von gewohnt schicken Werken begnadeter Gruppen!

EXPLORER

Bei Delight fliegt erst mal der Intel-Chip raus, ehe sich das Gruppenlogo und der Demotitel zu rockig-rhythmischen Klängen präsentieren. Nun starren wir in die leuchtenden Augen einer gepixelten Schönheit, deren riesiges Portrait sich über den Bildschirm räkelt. Es wird von einer Kreuzung aus Ziege und Hund abgelöst, bis ein Plasma jedes Abendrot vor Neid erblassen läßt. Anschließend geht's auf einen Kurztrip über eine Dotlandschaft, dann dreht sich eine Erdkugel, und die Schöne vom Anfang hat erneut ihren Auftritt. Eine hübsche

Zeichnung leitet nun den zweiten Demoteil ein, an dessen Beginn sich immer mehr bunte Kugelschlangen ineinander verknoten. Es folgen ein atemberaubendes Plasma, ein sehenswertes Apfelmännchen und gelungene Shadebobs. Im mit ROM-Vektoren filmreif gestalteten Endpart der Show läuft ein junger Typ übermütig einem herrlichen Sonnenuntergang entgegen, über den wiederum der Endscroller samt Credits etc. wandert – insgesamt also ein echtes Superdemo, das voll die AGA-Muskeln spielen läßt!



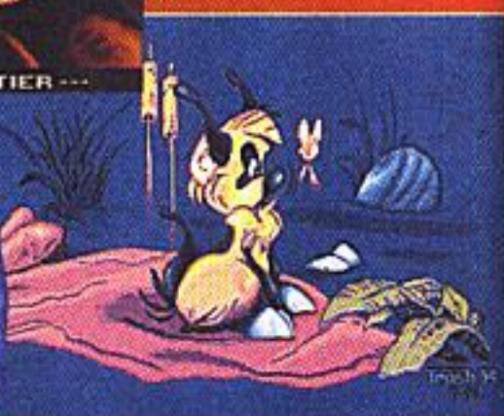
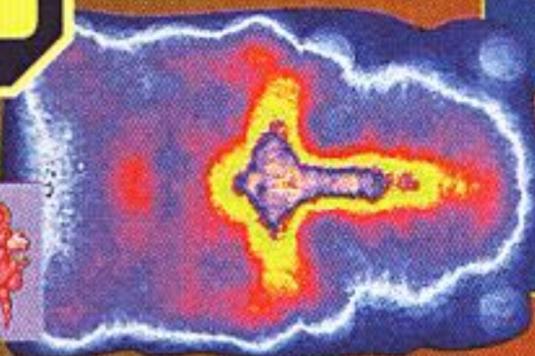
DELIGHT



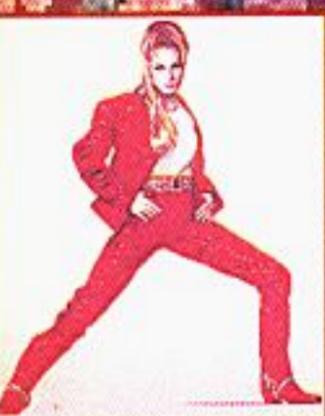
EXPLORER



--- AGA INFINITY'S FRONTIER ---



Life is a Dream
A lost stream, filled with tears,
In the dark, guided by tears,
No life on small worlds,
What we have, a dream exists,
Someone died, another lived,
The war is on, to God ascribed,
Never know, those love and death,
So close are they, both a truth
One to fall, the one of Powers
Other GFL a dose on flowers
What is left, a brother falling
reach the ground or blows away
The thought is here, Night and Day,
of love.



Phong
Twist



LOVE

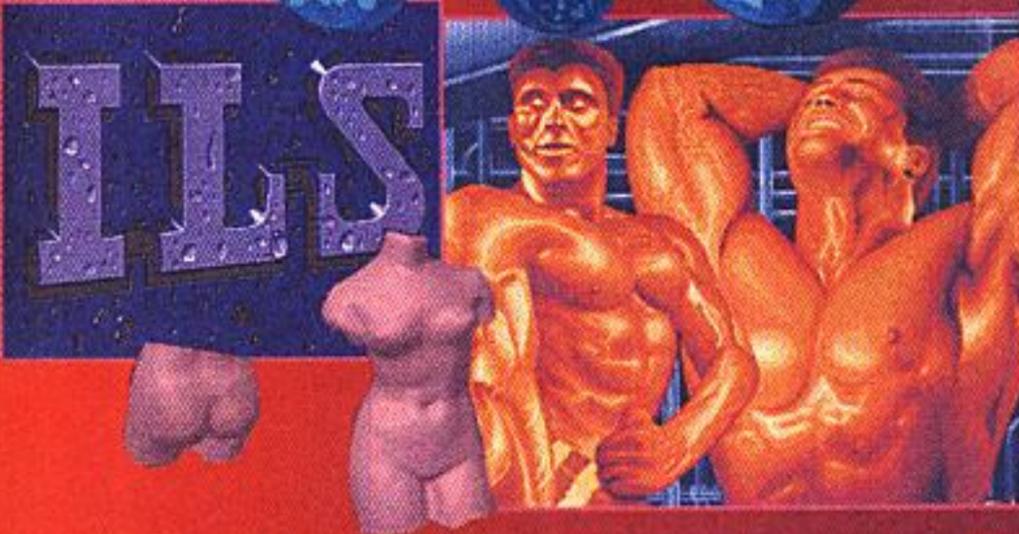
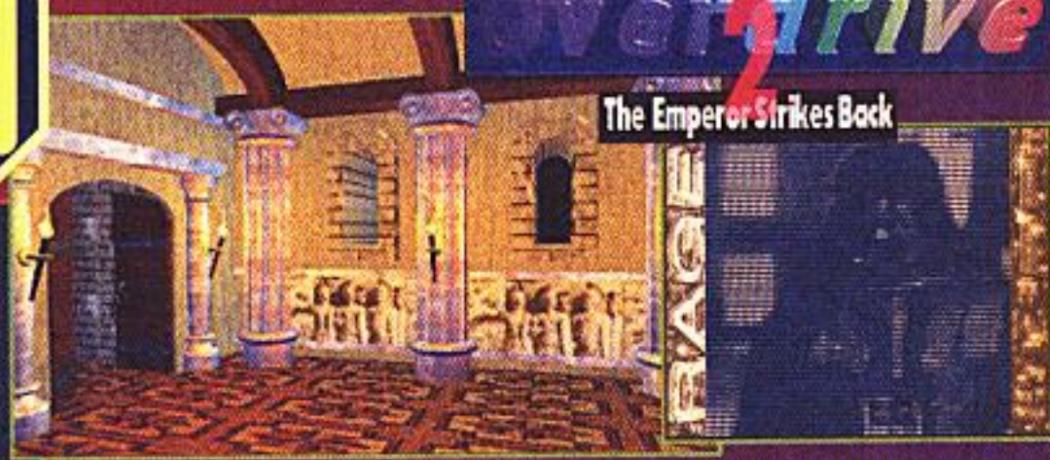
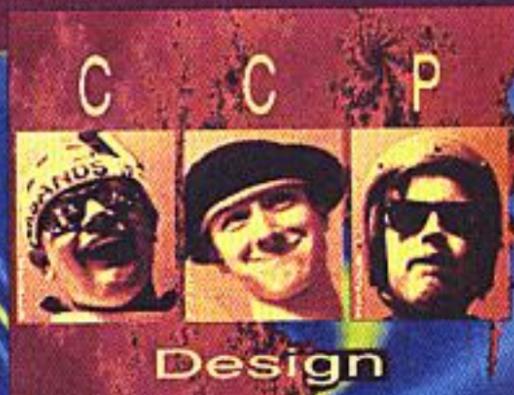
Diese Koproduktion der Fairlight-Crew mit Virtual Dreams hält absolut, was die prominenten Gruppennamen versprechen: Der digitale Liebesakt wird bei gewohnt fetziger Demo-Musik mit einem kleinen Gedicht eingeleitet, ehe der in Vektorobjekte eingebettete Titel über den Screen wirbelt. Jetzt darf ein wenig über Marylins blutendes Auge gerätselt werden, dann gibt's ein Gouraud-Shading sowie eine flotte Lady in Rot. Ohne Atempause tanzt nun ein stark texturierter Würfel den Phong-Twist, bis ein

schicker Raytracer nochmals an den Demo-Titel erinnert. Die Initialen von Virtual Dreams zoomen dem Betrachter daraufhin übergroß entgegen und wieder weg, bevor ein Dot-Würfel zeigt, wie schön er doch morphen kann. Die anschließende Pixelspielerei verjagt ein rotierendes Apfelmännchen, dessen Zoom den Betrachter förmlich zu verschlingen droht; dann darf man sich die Ladezeit bis zum finalen Gruppenlogo noch mit einem nackten Mädchen vertreiben. Na, wenn das kein Zeitvertreib ist?!

MAXIMUM OVERDRIVE 2

Der Name der Rose deutet bereits an, daß es sich hier um die Fortsetzung der genialen Alchemy-Show vom Herbst letzten Jahres handelt: Auf drei Disks zeigen die Jungs von Rage nun in digitalisiertem Video ihre Konfrontation mit dem Imperator, dem sie zuletzt nicht mal auf dem stillen Örtchen Ruhe gegönnt hatten. Die lange Filmsequenz zu Beginn mag dabei zwar etwas grob-pixelig sein, aber dafür toben auch grobe Schlachten mit imperialen Walkern, Stormtroopern und deren Chef persönlich. Daß bei der Besetzung eines solchen Stemenkriegs weder Prinzessin Leia und 3CPO noch Tie-Fighter und X-Wings fehlen dürfen, ist

wohl Ehrensache. Als gekonnte Überleitung zum konventionellen Teil des Demos räkeln sich dann noch ein paar Nackedeis auf dem Screen, und schon bumpst ein tiefblauer Ballon auf den Schirm, gefolgt von einer kleinen Morphing-Sequenz und dem Gruppennamen. Nun geht ein mittelalterliches Gewölbe feinem Plasma voran, und ein kleiner Jet startet zum Tunnelflug ins All. Der abschließende Scroller verrät neben den üblichen Infos dann auch ein paar Details zum verwendeten Equipment – Nachwuchs-Demologen dürfen sich von diesem Meisterstück also ebenso angesprochen fühlen wie Fans der „Star Wars“-Saga.



ABERRATIONS

Dieses Trackmo von Illusion dreht den AGA-Spieß quasi um, denn 1200er und 4000er werden hier *nicht* bedient. Schade, denn alle übrigen Amigos mit 1 MB Chipmem unter der Haube dürfen sich auf ein wirklich feines Demo freuen, das bei düster-flotten Klängen erst mal die Credits, den Titel und den Gruppennamen abhakt, um dann voll zur Sache zu kommen: Ein bumpender Ballon mit Gnomgesicht ist der Auftakt zu einer Tunnelreise, an deren Ende endlich mal die weiblichen Fans bedacht wer-

den – mit zwei prallen Muskelmännern. Nun zieht ein Raytracing-Jogger seine Bahn, wohl auf der Flucht vor Bart Simpson, der später die Seiten eines rotierenden Quaders zielt. Dann wirbeln Initialen über den Screen, die einem schicken Rumpf weichen müssen; ein Ball im stacheligen Gittermantel zoomt und rotiert, bevor ein Gruppenkürzel mit feinem Tropfeneffekt ein- und ausgeblendet wird, während ein Scrolltext mit Grüßen, Credits und Kontaktadressen die gelungene Aufführung beendet.

WER DIE WAHL HAT...

...braucht sich trotzdem nicht zu quälen. Denn erstens kosten die Demos ja nicht die Welt, und zweitens verrät Euch unsere Info-Box auf den ersten Blick alles Wissenswerte zum aktuellen Jubiläums-Quartett – viel Spaß damit! (ms)

Titel	lauffähig auf	Preis Lieferumfang	Bezug
EXPLORER	1200er + 4000er	2,50 DM + Porto 1 Disk	Mallander Computersoftware Bärenndorfstr. 24, 46395 Bocholt Tel: 02871/185115
LOVE	1200er + 4000er	1,70 DM + 2 Leerdisk + frank. Rückumschlag 2 Disks	Malik Aziz, Meischenfeld 102 52076 Aachen
MAXIMUM OVERDRIVE 2	1200er + 4000er	7,50 DM + Porto 3 Disks	Mallander Computersoftware Bärenndorfstr. 24, 46395 Bocholt Tel: 02871/185115
ABERRATIONS	nur auf Rechnern mit 1 MB Chipmem nicht auf AGA	5,- DM + Porto 2 Disks	



Ruhmeshalle

Up & Down

So, die drei (hoffentlich!) moralisch unbedenklichen Gewinner für die drei garantiert moralisch unbedenklichen Games sind gefunden: Durch die Fantasywelt von Death or Glory schlägt sich wacker **Matthias Wirch, Hamburg** Auf dem Digi-Rasen von World Cup USA 94 kämpft um Ruhm und Ehre nicht minder wacker **Moritz Siemann, Tübingen** Und auf dem Grün von Jack Nicklaus Unlimited puttet geschickt **André Heyland, Hamburg**

Stromausfall

Aus Brorks mit Euren Zuschriften prall gefüllter Badewanne haben wir uns zwei Kärtchen gegrabscht

und deren Absender zu Preisträgern gekürt. Mit Earthdawn reist in die Vergangenheit **Markus Bogusch, Laatzen** Mit Der Zorn der Clanlords zeigt den Nekromutanten, was 'ne Harke ist **Rene Kachlicki, Berlin**

Kicker Cup

So ein Fußball ist eine runde Sache, und unsere Preise sind's natürlich auch, oder etwa nicht? Mit Zool 2 macht die Plattformen unsicher **Rafael Lech, Dortmund** Der Joker-Jogger macht mobil bei Sport und Spiel – davon überzeugen sich bald **Florian Wolf, Ober-schleißheim** **Uwe Braunsteffer, Erbach-Donaurieden** **Ralf Kostian, Oldenburg**

Nur von uns kann's eine Joker-Watch geben, und je eine geben wir **Sebastian Roos, Berlin** **Thomas Angarano, Buggingen** **Oliver Schmidt, Dortmund-Sölde** Das Joker-Shirt ist auch nicht zu verachten – das denken bestimmt **Alexander Brügger, Wedel** **Christian Möller, Hamelwörden** **Henrik Halkow, Kolkwitz**

Universal-Wettbewerb

Die bauchige Universalwaffe gehört Chuck Rock – und der erste Preis, nämlich ein Amiga 1200 sowie Universe, Heimdall 2 und Banshee gehört in Kürze **Jennifer Agel, Lohra** Mit je einmal Universe bringen Boris Verne aus dem Paralleluniversum heil nach Hause zurück **Torsten Bastian, Tönning** **Denis Comtesse, Korbach**

Jens Rocholl, Arnsberg-Voßwinkel **Markus Fedorczyk, Menden** **Stefan Weidemann, Kamp-Lintfort** **Cord Thiermann, Kirchdorf** **Gunnar Wagner, Freital** **Christhart Kratzenstein, Leutkirch** **Mario Schache, Camburg** Und ein Universe-Hochglanzposter im Megaformat hängen sich übers Bett **Rainer Kampenga, Lönningen** **Thomas Jakschitz, Altbach** **Edgar Maier, Jestetten** **Ulf Klose, Wolfenbüttel** **Robert Geib, Seesbach** **Mark Lüttig, Hamm** **Mehdi Skili, Maintal** **Holger Dotzauer, Marburg** **Peter Leister, Heusenstamm** **Markus Denz, Hattersheim**

Und damit ist Schluß für heute. Mehr nette Sachen gibt's nächsten Monat: gleiche Quelle, gleiche Stelle. Ach ja, noch was: Viel Spaß mit den Preisen!

ZUM FÜNFTEN GEBURTSTAG DES JOKERS WIRD EIN TRAUM WAHR: MICHAEL VERSCHENKT GELD!!!

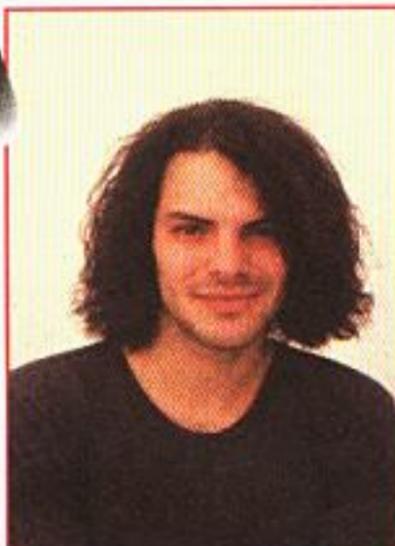
AD8480023Z8



Deutsche Bundesbank
Diana Guldewitz
 Frankfurt am Main
 2. Januar 1999

DIE RÜCKSEITE GIBT ES DANN 1999!

KNOW



INHALT

Gelöst:

Death or Glory – Zusatzdisk

Karten zu:

Alien 3
Death or Glory – Zusatzdisk

Tips und Cheats zu:

Ambermoon
Banshee
Battle Squadron
Bundesliga Manager Hattrick
Carrier Command
Chaos Kid
Flashback
Hanse – Die Expedition
Out to Lunch
Quik – The Thunder Rabbit
Rings of Medusa Gold
Rock 'n' Roll
Ruff 'n' Tumble
Rüsselsheim
Simon the Sorcerer
Sim City
Tony & Friends in Kelloggland

GESCHENKT bekommt Ihr auch an unserem Geburtstag die maximal **300 Deutschen Mark** nicht – aber fast! Denn Ihr müßt lediglich all Euer Know How zum Thema Tips, Tricks, Cheats, Karten, Lösungen usw. in Wort und Bild fassen, längere Texte wenn möglich zusätzlich im ASCII-Format, Bildchen und Karten im IFF-Format auf Disketten packen und den ganzen Kram an uns schicken. Wir werden dann mit gierigen Fingerchen und scharfen Adлераugen Eure Machwerke auf Originalität (schöne Grüße an die ewigen Abschreiber!) und Aktualität prüfen. So wir Euer Geschreibsel schließlich für würdig befunden haben, diese Seiten zu zieren, hagelt es, je nach Aktualität, Umfang und Verarbeitungsfreundlichkeit, ordentlich Moneten! Also nix wie ran an's Schreibgerät und ab dafür an folgende Adresse:

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

Damals, anno 1989: „Know How bedeutet ja bekanntlich „gewußt wie“, und genau darum geht's auch auf den folgenden Seiten. Hier findet Ihr Monat für Monat massenweise Tips, Tricks, Cheat-Modes und Lösungen zu aktuellen Amiga-Games. Also, Verzweiflung, zerraupte Haare und Beruhigungstabletten sind ab heute Schnee von gestern! Ab sofort heißt es: „Nicht verzagen, JOKER fragen!“ Das war die allererste Einleitung, die jemals zu diesen ehrwürdigen Seiten geschrieben wurde! Na, dann auf in die nächsten fünf Jahre Amiga Joker...

HILFE!! FRAGEN?!

Zur Abwechslung gibt's jetzt mal was vom Schillerscheibenmarkt des CD³² um die Lauschlappen: Im CD-Game **Labyrinth of Time** irr Jürgen Oppermann zwar weder plan- noch ziellos, dafür jedoch äußerst erfolglos umher. Einziger Lichtblick am stockdunklen Irrgartenhimmel ist eine Tür, die Jürgen inzwischen immerhin entdeckt, aber leider noch nicht geöffnet hat, da sie mit einem 6stelligen Nummernschloß versehen ist. Gefragt ist nun jemand, der den Code kennt, um die Tür zu entriegeln und somit auch etwas Licht in Jürgens Dunkel zu bringen.

Ein zweiter Fan der flachen Silberlinge hat Probleme mit der CD³²-Version von **Der Clou!** Zwar bewies er bislang in all seinen Überfällen viel Fingerspitzengefühl und schaffte es, zuletzt auch den Tower zu knacken, jedoch ist er jetzt mit seinem Diebeslatein am Ende: Ihm wurde die Aufgabe gestellt, aus einer Kaserne dubiose Unterlagen zu entwenden – nur weiß er weder wie noch mit wem er dieses heikle Ding drehen soll! Welche diebische Elster kann ihm die genaue Vorgehensweise in diesem Verbrechen schildern?

Tja ja, so ist das eben – da hat man eine PC-Lösung zu **Ishar 3** zu

Hause und steckt trotzdem in der Klemme! Sicher, wer konnte auch ahnen, daß der Haustürschlüssel in der Amiga-Version nicht, wie in diversen PC-Lösungen beschrieben, in einer Nische des Parks unter einem Stein zu finden ist! Aber so ist das nun mal: Amiga ist eben keine MS-Dose! Wer allerdings weiß, wo sich der gesuchte Türöffner in der Amiga-Version rumtreibt, darf es uns ruhig verraten, denn wir sind ja sozial und helfen auch mal „Fremdgängern“.

Als Spion im **KGB** hat es Uwe Behling sogar bis in den 19. Level geschafft. Dort soll er nun eine Frau namens Rita mit Rauschgift bestechen, um den Raum wieder verlassen zu können. Doch Rita läßt sich leider nicht von allem Rauschgift dieser Welt beeindrucken, was dann etwas später zur Folge hat, daß Uwes KGB-Mann unfreiwillig den Löffel abgeben muß. Wie geht's also wirklich an Rita vorbei?

Die nichts wissen und wissen, daß sie nichts wissen, sind uns lieber als die, die nichts wissen und nicht wissen, daß sie nichts wissen! Wißt Ihr nun Bescheid? Dann wollen wir jetzt mal wissen, ob Ihr wißt, was die da oben nicht wissen! Mit anderen Worten: Wenn

Ihr eine Antwort zu obigen Fragen parat habt, greift sofort zum Schreibgerät und legt Euer persönliches Wissen in Wort und Bild nieder. Stopft anschließend Euer Machwerk in einen Umschlag, pinselt unsere Adresse sowie das **Kennwort: Fragen** drauf und übergebt das Ganze dem Postboten Eures Vertrauens. Bei Veröffentlichung auf diesen heiligen Seiten winkt Euch neben Ruhm und Ehre überdies auch noch ein wenig Kleingeld aus Onkel Michaels Geldspeicher. Also nix wie ran an die Moneten und her mit Eurem Wissen!

Tja, und selbst Opa Marx sagte schon: „Problematiker aller Länder, reinigt Euch“ (oder so...)! Also folgt dem Ruf des großen Denkers, und reinigt Euch von all Euren Problemen, indem Ihr sie uns geschriebenen Wortes vor die Nase knallt (Kennwort Fragen nicht vergessen!) oder gesprochenen Wortes ins Ohr lallt, wenn es wieder mal heißt:

HOTLINE
JEDEN MITTWOCH
VON 16.00 BIS 19.00 UHR
UNTER FOLGENDEN
RUFNUMMERN:
089/46 38 23
ODER
089/460 58 22

Irgendwo in den todbringenden Hügeln von Morgana entdeckte Marcel Smuz die nun vor Euch liegenden geheimen Aufzeichnungen von Prinz Raven über seinen blutigen Feldzug gegen den Dunklen Kaiser. Mögen Euch diese Notizen in allen Schlachten von Nutzen sein...

Oh, Ihr Götter, welch schwere Last habt Ihr meinen erschöpften Gliedern zu tragen befohlen!

Kurz nach meiner Ernennung zum Meister des dritten Grades wurde das ganze Land wieder von großem Unglück überschattet. Der königliche Palast befindet sich in der Hand der dunklen Mächte des Universums, die sich von dort aus langsam, aber mit tödlicher Gewißheit über das ganze Reich ausbreiten. Mir, Prinz Raven von Morgana, ist es bestimmt worden, das Böse zu vernichten, bevor es uns vernichtet. Falls irgend jemand diese geheimen Informationen

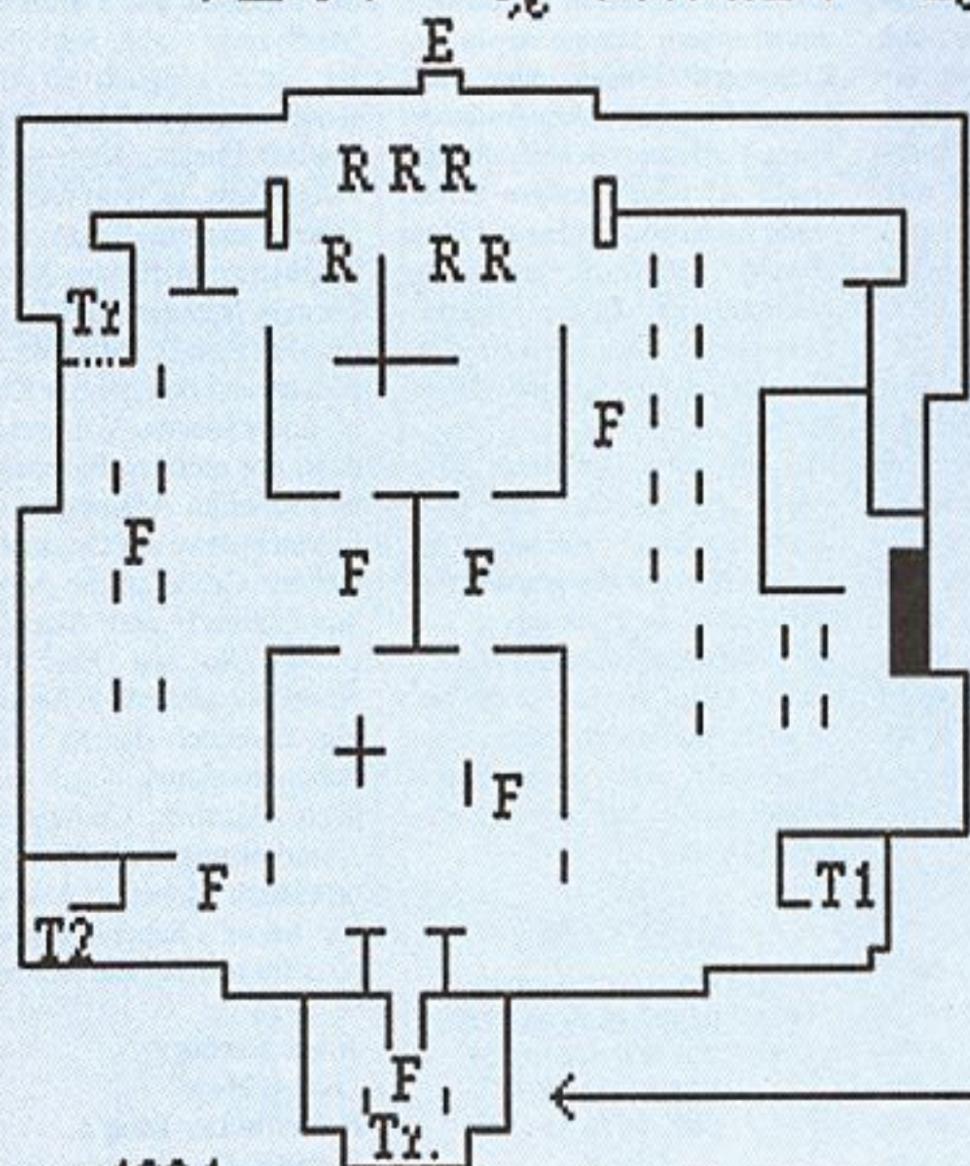
über meine Vorgehensweise in die Hand bekommen sollte, so sei er versichert – ich werde alles tun, um Morgana zu retten...

KAPITEL 17: THE INVASION

Bevor wir uns unserer schweren Aufgabe stellen konnten, mußten wir natürlich Soldaten anheuern. Jedes Mitglied meiner Party bekam fünf Einheiten der zweiten Klasse – unsere Stärke war somit optimal. Danach verteilten wir uns in der Nähe des Palastes. Die Situation sah wie folgt aus: Ich stand beim Hofeingang

des Palastes, also im Südosten, Berettar befand sich im Nordosten, Nyana im Nordwesten, Xhor sowie Armitas im Süden. Cerano habe ich mit zwei Sergeants in den Hof gestellt, sie sollten dort als Reserve bleiben. Je länger wir standen, um so mehr überkam mich ein beklemmendes Gefühl. War etwa der Sieg gegen die dunklen Magier nur der Anfang? Was würde uns erwarten? Xhor wies mich darauf hin, daß die Feinde keinesfalls in den Palast gelangen durften – also hieß es angreifen. Mir war außerdem klar, daß der Tod von Nyana, Xhor oder mir, das Ende der Mission bedeuten würde – also hieß

Death or Glory Der Dunkle Kaiser Der Palast [Kapitel 18]



- Legende :**
- E = Eingang
 - R = Ravens Party
 - F = Feind
 - Cr. =truhe
 - T1 = Treppe [unwichtig]
 - T2 = Treppe [Thronsaal]

Smuz 1994

es alles geben! Auf der Straße zum Palast befand sich jeweils eine Einheit der Kranghals und Thorgulls. Diese Truppen wurden von Berettar im Norden, von mir im Süden angegriffen und vernichtet. Ich hatte dabei ein paar Schwierigkeiten, Berettar half mir allerdings schlagkräftig aus. Danach gingen wir nach Westen. Hier warteten eine Einheit der Kranghals, eine Einheit der Thorgulls und zwei Einheiten der Hohen Priester. Die Kranghals wurden von Nyana übernommen, die Thorgulls von Armitas. Die Hohen Priester sollten es mit Xhor und Armitas zu tun bekommen. Ich setzte Armitas absichtlich auf zwei Feinde an, weil er inzwischen gute Abwehr gegen die Magie und gegen materielle Waffen entwickelt hatte – außerdem konnte er sehr gut heilen. Alle meine Mitstreiter benutzten die Angriff-Rückzug-Taktik, da viele Gegner Magie verwendeten. Die Hohen Priester zauberten z.B. Raketen, die Kranghals hingegen Feuer. Manche meiner Party-Mitglieder wurden von den feindlichen Truppen eingeschlossen und mit Magie bekämpft. Da half natürlich keine Angriff-Rückzug-Taktik mehr, sondern nur noch Ausruhen. Armitas konnte besonders hier seine Kräfte als Heiler unter Beweis stellen. Diese Mitglieder hatten in der Zeit ungefähr drei Lebenspunkte. Erst als die Feinde alle Magiepunkte verbraucht hatten, konnten meine Leute angreifen. Die Besonderheit bei unseren Kämpfen war, daß die Anführer der Feinde immer im Hintergrund blieben. Wir mußten also erst mal die feindlichen Soldaten unter die Erde bringen, um schließlich die Anführer killen zu können. Bei der Verteidigung des Palastes ist mir indes aufgefallen, daß Xhor gute Abwehr bei den materiellen Waffen, jedoch recht schlechte bei der Magie zeigte. Der Angriff klappte fast bei allen gut – außer bei mir. Ich mußte also noch etwas üben. Nachdem alle Feinde ins Jenseits geschickt wurden, suchten wir nach einer Möglichkeit, den Palast zu betreten. Das Gebäu-

de war nämlich von einem Energieschild, gespeist durch die Macht des Bösen, umgeben. In diesem, wie es schien unüberwindbaren, Schild entdeckten wir ein kleines Loch, durch welches wir schließlich, jedoch ohne Soldaten (dazu war das Loch zu klein), in den Palast gelangten...

KAPITEL 18: THE SPHERE OF EVIL

Das Innere des Palastes war dunkel und kalt. Wir befanden uns am Ausgang und mußten so schnell wie möglich den Thronsaal erreichen. Ich fühlte, daß das Böse dort seinen Ursprung hatte. Doch es war nicht einfach, den Weg dorthin zu finden, denn der Palast war verwinkelt und verschlungen wie ein Labyrinth. Ich begann daher, das ganze herrschaftliche Gebäude zu kartographieren – wie Ihr sehen könnt, mit Erfolg.

Da wir keine Soldaten mehr hatten, würde der Weg zum Thronsaal hart und äußerst gefährlich werden. Überdies würde der Tod von Nyana, Xhor oder mir zur totalen Zerstörung Morganas führen – wir mußten also alles geben. Östlich warteten bereits Gegner auf uns. Es waren Gorgols, die Energiewesen des Bösen. Es gab im Palast insgesamt acht Einheiten dieser Biester. Die große Magiefähigkeit war ihre Stärke. Sie konnten nämlich Feuerhauch, Feuerstrahl, Donner, Giftregen, Raketen und Feuer zaubern. Kurz gesagt alles, was böse war. Wir beschlossen, zusammenzubleiben und erst mal nach Westen zu eilen, wo wir bald eine Waffenkammer erreichten. Dort fanden wir in einer Truhe ein Königsschwert. Mit der heiligen Klinge in der Tasche gingen wir zurück und nach Süden. Dort schlossen wir erste Bekanntschaft mit den Gorgols. Sie zauberten verschiedene negative magische Waffen auf uns, doch Dank Armitas heilenden Kräften überlebten wir, ausruhend (um Energie zu sparen), die Attacke. Armitas hatte gute Angriffs- und Abwehrkräfte! Als die

Gorgol-Gruppe endlich den letzten Magiepunkt verbraten hatte, griffen wir an: Wir kreisten die Einheit ein und benutzten unsere besten Waffen; als Taktik wurde die allseits beliebte Angriff-Rückzug-Taktik eingesetzt. Bald waren die Gorgols zu Staub zerfallen.

So arbeiteten wir uns immer weiter nach Süden vor und achteten stets darauf, als eine Gruppe eine Gorgol-Einheit anzugreifen. Irgendwo an der südlichen Wand des Palastes befand sich ein kleiner Durchgang, so schmal, daß er nur für eine Person geeignet war. Ich entschied mich, Armitas hindurchzuschicken, da er ja über sehr gute Angriffs- und Abwehrkräfte verfügte. Am Ende des Ganges erwartete ihn ein Gorgol-Anführer, den er ohne Probleme beseitigte. In der dortigen Truhe befand sich ein Mechanismus, um einen Geheimgang zu der Treppe zum Thronsaal freizulegen. Nachdem der Mechanismus aktiviert war, machten wir uns auf die Suche nach den Treppen. Wir fanden zwei, eine im Osten und eine im Westen. Doch nur die westliche Treppe führte hinauf zum Thronsaal. Wir wußten, daß uns dort oben unheimliche Wesen aus einer anderen Welt erwarteten, doch es gab kein Zurück mehr...

KAPITEL 19: GATEWAY TO HELL

Bevor wir den Thronsaal betraten, ernannte man mich zum König – ich war somit endlich in der Lage, das Königsschwert zu ziehen. Mein Kurzschwert vermachte ich Berettar. Wir hatten zwar leider immer noch keine Soldaten, dafür jedoch eine klare Aufgabe: Das Böse, sprich: der Dunkle Kaiser mußte ausgelöscht werden. Als wir endlich im Eingang zum Thronsaal standen, sahen wir uns einer großen Schar von Feinden gegenüber. Ganz im Norden befand sich der Dunkle Kaiser, die Wurzel allen Übels. In der Mitte des Saals warteten die Hüter der Sphäre, und an den Seiten wetzte bereits die

Höllengarde die Klingen. Wir teilten uns in zwei Gruppen auf. Die östliche bestand aus Armitas, Nyana und Cerano, die westliche setzte sich aus Berettar, Xhor und mir zusammen. Beide Einheiten marschierten nach Norden und griffen dort von Westen bzw. Osten die Höllengarde an. Dabei bedienten wir uns wieder der Angriff-Rückzug-Taktik mit Ausruhen und den heilenden Kräften Armitas'. Nachdem die Höllenbrut zurückgeschlagen war, schickte ich Armitas auf die Sphärenwächter los. Er vermochte es, deren Magie abzuwehren, mußte sich jedoch fortwährend ausruhen, um Lebensenergie zu sparen – anders wäre selbst der gute Armitas den mächtigen Magieangriffen erlegen. Hätten hingegen andere Gruppenmitglieder eine Attacke gegen die Wächter der Sphäre geführt, wären wir alle sehr wahrscheinlich jetzt tot.

Als die Wächter schließlich keine Magiepunkte mehr hatten, konnten wir geschlossen angreifen. Der Kampf war lang und hart, wir konnten ihn aber letztendlich doch für uns entscheiden. Danach kümmerten wir uns um den Dunklen Kaiser. Zunächst ging Armitas auf ihn los, um dem Herrn alles Bösen seine Magiepunkte zu rauben. Anschließend griffen Armitas, Berettar und ich ihn an. Die andern schlugen sich indes mit den Resten der Höllengarde, die sich immer noch im Norden befand, herum. Sie wirkten natürlich außerdem als eine Art Deckung für uns, denn wir mußten unsere Kräfte voll auf den Dunklen Kaiser konzentrieren können. Es war nicht leicht! Armitas heilte, Berettar und ich griffen unentwegt an. Nach einer langen und aufreibenden Schlacht war der dunkelste aller Kaiser dann endlich Geschichte.

Von all unseren Gegnern waren wohl, wie zu erwarten, die im Thronsaal die härtesten – außerdem mußte ich feststellen, daß Xhor hier unser schwächster Mitstreiter war! Nichtsdestotrotz ist es uns erneut gelungen, das Böse aus Morgana zu vertreiben – doch für wie lange, o Ihr Götter!

CHEATS

DIE TRICKREICHEN

Beim Zocken von **Rings of Medusa Gold** ist Lars Volkmer auf zwei äußerst praktische Bugs im Programm gestoßen – der eine entledigt Euch aller finanziellen Probleme, der andere macht Euren Helden quasi unbesiegbar: Begebt Euch mit Eurem Abenteurer gleich zu Beginn in eine Hafenstadt, wie z.B. Incline Village. Sucht dort die Reederei auf und kauft alle Kutter, die im Hafen liegen. Da Ihr natürlich keine Verwendung für die schwimmenden Nußschalen habt, verkauft Ihr die Dinger auch gleich wieder, und siehe da, trotz Verkauf befinden sich immer noch alle Kutter in Eurem Inventar – Euren dabei erzielten Gewinn findet Ihr jedoch ordnungsgemäß auf Eurem Konto wieder! Durch wiederholtes Verkaufen Eures niemals enden wollenden Vorrats an Schifferln läßt sich also bequem ein großes Vermögen ergaunern! Der zweite Programmfehler tritt im Actionkampf auf: Dort ist es nämlich möglich, die Spielfigur aus dem rechten Bildrand zu bewegen und sie somit allen gegnerischen Attacken zu entziehen. Marschier man nun also nach jedem Schlag des Gegners auf diesen zu, gibt ihm eins auf die Mütze und verzieht sich dann sofort wieder ins „Bildschirm-Aus“, dürften selbst die größten Armeen gefahrlos zu vernichten sein.

Es ist serviert! Chefkoch Michael Niebuhr bereite für Euch aus in **Out to Lunch** frisch gefangenen Zutaten einen leckeren Levelcode-Eintopf:
Greece: TZATZIKI
West Indies: PLANTAIN
Mexico: FAJITAS

China: WONTON
France: CHOUX
Als Nachtschiff empfiehlt Euch Michael FEEDME. Dieser extrafeine Levelcode versetzt Euch sicherlich in Entzücken, denn nach Eingabe der Köstlichkeit seid Ihr in der Lage, alle Szenen des Spiels inklusive Abspann und einzelner Unterlevels jederzeit anzusehen und zu zocken.

Mit der Keule in der Hand zerschlägt er bald das ganze Land! Nein, es ist nicht von Brork die Rede, **Kid Chaos** ist gemeint. Und damit die Zerstörungstouren des kleinen Wirbelwinds auch so richtig Spaß machen, verrät Euch Sebastian Roos zwei ganz spezielle Paßwörter, die, wie die normalen Codes, im dafür vorgesehenen Menü eingetragen werden:
ARCADEGAMES erweitert das Hauptmenü um einen Punkt namens „Games Menu“, das dem geneigten Spieler ermöglicht, die einzelnen Welten frei anzuwählen.

Der zweite Sondercode ist HARDASNAILS. Er läßt im Hauptmenü einen Unterpunkt „Cheat Menu“ erscheinen, welcher neben Anwahl der einzelnen Welten und Unterlevels auch so nützliche Features wie z.B. unendlich viele Leben, kein Zeitlimit mehr oder ständig offenen Level-Exit aufweist.

Der Vollständigkeit halber hat Sebastian für Euch selbstverfreilich auch noch alle „normalen“ Welten-Codes parat:

World 2: LFEGOKO-KQCK
World 3: BMNEPGHITJ
World 4: NRLQTAGASIM
World 5: OPTSQARBLOD

Prellbocks Frusties wecken ja angeblich den Tiger in

Dir! Aber was nützt es, die wildeste Frühstücksflocken-Katze in sich zu haben, wenn da draußen in **Tony and Friends in Kelloggsland** deren digitales Gegenstück ständig den Frühstückslöffel abgibt? Abhilfe schafft da Andreas Meyer, der einen Weg gefunden hat, die frostige Miezekatze mitsamt Freunden vor Tod und Verderben (siehe Haltbarkeitsdatum auf der Packung...) zu bewahren: Im Hauptmenü einfach ENGINEBYNEON eingeben (zur Abwechslung zählt mal die deutsche Tastaturbelegung, d.h. Y=Y!) und abwarten, bis das Programm die Aktivierung des Cheats durch kurzes Aufblitzen des Bildschirms bestätigt hat. Danach sind folgende Tasten mit überaus nützlichen Funktionen belegt:

F1: Energie auffrischen
F2: Anzahl der Leben erhöhen
F3: Vorrat an Schlüsseln aufbessern
F4: Zeit im Überfluß
F6: Energie reduzieren
F7: Warp zum Ende von Level 1
F8: Warp zum Ende von Level 2
F9: Warp in die letzte Welt
F10: Score erhöhen

Dieter Marchsreiter aus Gauting steuert alle Codes zu Renegades brandneuem Megaspield **Ruff 'n' Tumble** bei:

Welt 2: 6581
Welt 3: 3178
Welt 4: 8392
Abspann: 7339

Zum Schluß noch ein kleiner Tip am Rande: Gerade in den letzten Levels lassen sich die Gegner schön leicht fertigmachen, indem Ihr sie diagonal von anderen Plattformen beballert!

Der letzte Beitrag kommt von Oliver Lange, der sich durch sämtliche Levels von Quik – The Thunder Rabbit gekämpft hat, um Euch nun die dazugehörigen Codes verraten zu können:
Level 2: SILIRONE
Level 3: FUNETOC
Level 4: URODECOLE

KLASSIKER

Von Zeit zu Zeit schwelgt man für gewöhnlich ganz gerne mal in der Vergangenheit. Und genau das werden wir von nun an auch wieder tun – nicht immer, aber vielleicht immer öfter! Denn auf Wunsch vieler Leser holen wir die „Klassiker“ wieder aus der Versenkung und kramen ab jetzt in loser Reihenfolge exklusiv für Euch klassische Cheats zu klassischen Spielen aus unseren Archiven heraus. Natürlich wird die gute alte Freezer-Ecke weiterhin bestehen bleiben – allerdings nur, wenn Ihr uns in Zukunft wieder mit aktuellen Freezer-Adressen versorgt, denn diesmal habt Ihr uns leider schmählich im Stich gelassen!

Battle Squadron: Gebt während des Spiels CASTOR ein. Der Bildschirmrand blinkt daraufhin grün auf, und Ihr seid unzerstörbar.

Carrier Command: Wenn Ihr das Spiel unterbricht und „The Best is yet to Be“ eingibt, könnt Ihr mit einem Druck auf die Taste 6 sämtliche Farben im Spiel sehen, mit 7 die Geschwindigkeit erhöhen und mit 9 eine Überraschung erleben. Apropos Überraschung: Tippt mal „Grow old along with me“ ein und drückt auf „+“! Mittels „-“ gelangt Ihr wieder zurück ins „normale“ Spielgeschehen.

Sim City: Gibt man im Edit-Window mit gedrückter SHIFT-Taste FUND ein, so werden einem 10.000 Dollar gutgeschrieben. Aber Vorsicht! Nach fünfmaliger Anwendung hagelt's Erdbeben!

Rock 'n Roll: Gebt anstatt Eures Namens „Rainbow Arts“ ein und drückt Return – die Grundfarbe des Bildschirms wechselt nun zu Grau. Jetzt die Nummer des Levels, in den Ihr gelangen möchtet, gefolgt von zwei beliebigen Ziffern eingeben, danach vier Ziffern, die zusammengerechnet den gewünschten Level ergeben, und abermals zwei beliebige Ziffern einhacken. Nachdem Ihr zuletzt noch die Levelnummer verkehrt herum eingegeben habt, landet Ihr in gewünschter Spielstufe.

ANTWORTEN

DIE HEISSERSEHNTEN

Wie man in **Simon the Sorcerer** der alten Hexe das magische Reittier abknöpft, verrät Euch Milan Straka:

Bevor Ihr überhaupt an den Hexenbesen denken könnt, müßt Ihr erst mal ein waschechter Zauberer werden. Dazu benötigt Ihr zum einen ein Zauberbuch (aus der Goblinhöhle) und zum anderen den Zauberstab (von der Mumie). Nachdem Ihr dem Zaubermeister aus der Kneipe 30 Goldstücke „Lehrgeld“ hingeblättert habt, weiht Euch dieser in die Geheimnisse der Magie ein. Als frischgebackener Magier gilt es jetzt, ein paar Zaubersprüche aufzutreiben (wie wollt Ihr Euch sonst gegen die böse Hexe weh-

ren?). Besagte magische Formeln rückt der fleckige Baum raus, sobald Ihr ihm mittels Fleckentferner (läßt sich im Shop kaufen) die Flecken von der Rinde gewaschen habt. Übrigens befindet sich der geschprächige Baum hinter dem schlafenden Giganten. Wer nicht weiß, wie man an diesem riesigen Fleischberg vorbeikommt, sollte sich mal als Musiker versuchen. Das dazu nötige Instrument läßt sich einem echten Musiker spielend abschwatzen. Habt Ihr nun endlich dem geschprächigen Bäumelein die zauberhaften Worte aus der hölzernen Nase gezogen, steht einem Besuch im Hexenhaus eigentlich nichts mehr im Wege! Krallt Euch

in der Behausung der magischen Vettel ohne lange zu fragen den Besen, und siehe da, die empörte Zaubertante fordert Euch umgehend zum Duell heraus. Nachdem Ihr der Alten ordentlich eins übergebraten habt, könnt Ihr gefahrlos das begehrte Zauberreittier an Euch nehmen.

Flashback-Experte Markus Ziegler zeigt Euch, wie man professionell einen Supergau verhindert: Mit der Codekarte in der Hand sprinten wir durchs ganze Land – bzw. den ganzen Level. Am Ende des Levels befinden sich drei Terminals, die man allerdings tatsächlich nur bei genauerem Hinsehen erkennen kann. Um den Reaktor abzustellen, muß die Codekarte ins dritte Terminal geschoben werden, die anderen beiden akzeptieren sie nicht! Also: Durchgehen bis zum Terminal Numero drei und dort mittels RE-

TURN-Taste die Codekarte benutzen. Hat man alles korrekt befolgt, verstummt der Countdown, und der Auftrag ist erledigt.

Rolf Siegel (nebst Familie) lüftet das Geheimnis um die Teleporter des 3. Levels der antiken Anlage von **Ambermoon**:

Es ist primär mal völlig schnurz, welche Schalter wo und wie umgelegt werden, denn der Zielort des Teleporters im linken Raum wird vom Computer automatisch zu bestimmten Tages- und Nachtzeiten geändert. Will heißen: Wartet, bis Euch im linken Raum ein Licht aufgeht, erst dann führt der dortige Teleporter in einen Gang im Norden. Kleiner Tip noch hierzu: In eben diesem Gang befindet sich ein Schalter. Lege diesen als erstes um und betätige alle anderen Schalter nur ein einziges Mal – sonst wird aus Abenteuerlust schnell Frust!

DUNGEONBLASTER IV Schorsch on Fire

20: Du springst in das Lithographie-Lager und startest per Game Boy einen Ganzkörper-Hopser in den Cyberspace, während Dich Schorsch noch verblüfft anstarrt. Gleich anschließend hüpfst Du aus einer Steckdose hinter dem Schlitzer wieder in die normale Welt zurück und rufst: „Huhu!“ Schorsch wirbelt herum, glaubt, es wäre Ghost aus dem PC Joker und erschrickt zu Tode. Er nimmt alle Beine in die Hand, springt durchs Pausenraum-Fenster ins Freie und... Du kannst Michael den erfüllten Auftrag melden! Weiter unter Nummer 60B.

21: Zeit für ein paar Gedanken zur Strategie: zuerst mal das Rollgitter runter! Daran wird selbst Schorsch nicht so schnell vorbeikommen, und für eine Brandstiftung von außen herrscht vorläufig zuviel Betrieb auf der Straße. Da könntest Du Dich doch für ein Weilchen im Pausenraum aufs Sofa hauen, oder? Weiterschlafen bei 8.

22: Du drückst die schwere Stahltür auf und schaust Dich um. Alles in Ordnung, nur ein vergessenes Game Boy-Modul („Tetris“) liegt herum. Na, wer

weiß, wozu es gut ist? Du steckst es ein und liest bei 16 weiter.

23: Du schleichst vorsichtig bis zu der Stelle, an welcher der Flur nach Süden abbiegt, und spähist um die Ecke. Weiter vorn liegen die Domäne von Karl, dem Lithographen, ein Gewirr kleinerer Räume im Osten sowie ein unübersichtliches Lager westlich des Ganges. Weiter unten steht eine der Türen zum Litho-Lager offen. Ein schwacher Lichtschimmer scheint durch die Öffnung zu fallen. Weiterlesen bei 58.

24: Hey, prima, irgendwo in der Nähe muß einer Deiner abgenagten Tennisbälle herumliegen; damit kann man den Besucher bestimmt erheitern! Du folgst Deiner Nase und findest den Ball schnell. Wenn Du möchtest, kannst Du ihn in der Schnauze mitnehmen. Gehe zur Nummer 50.

25: Hier auf dem Gang scheint wieder alles still zu sein. Nicht weit links von Dir liegt die Höhle der drei jüngsten Mitgliedern des Rudels: Mick, Manfred und Stefan. Oder willst Du lieber Oskars Hütte untersuchen, deren Eingang

schräg gegenüber im Norden liegt? Außerdem könntest Du auch nach rechts den Flur entlang traben, denn aus dieser Richtung kam das leise Gemurmel. Zu den drei Jungwelpen führt Nr. 42, Oskar findet sich bei der 12, und wer nach Osten gehen will, liest unter 6 weiter.

26: Tschaha, hier kennst Du Dich aus, hier entgeht Dir nix! Zum Beispiel weißt Du genau, wo die Rolle mit dem Paketklebeband liegt. Du greifst sie Dir und fühlst Dich gleich wesentlich besser. Weiter bei 7.

27: Leider kannst Du Dich nicht mehr genau erinnern, was Michael Dir alles gesagt hat. Könnte es sein, daß von „Fangen“ die Rede war? Na ja, ein Fangenspielchen wäre sicher ganz lustig. Und vielleicht läßt sich damit auch der Besucher bei Laune halten, bis Deine Menschen morgen früh wie-

derkommen? Du hoppelst vom Sofa und machst Dich bei 56 an die Arbeit.

28: Ihr verlaßt diese ungastliche Örtlichkeit lieber, bevor noch weitere Überraschungen folgen! Weiter bei 4.

29: Vielleicht mag er mit Dir um den Pantoffel raufen? Du schleuderst ihm das gute Stück vor die Füße, und er nimmt's brav auf. Gerade als Du Dich zu einem lustigen Zerr-Spiel auf ihn stürzen willst, riecht der Bursche am Pantoffel und fällt augenblicklich um. Na, das wird Michael nicht gefallen! Du beschnüffelst den armen Kerl, und er atmet immerhin noch. Wird Dir nix anderes übrigbleiben, als ihn wenigstens vernünftig zu bewachen, und das tust Du auch bis zum nächsten Morgen. Weiter bei 60C.



TIPS & TRICKS

DIE SOLIDEN

Bernd Steinbruch fegte in den letzten paar Wochen in seiner Propellermaschine wie das heulende Todesgespenst **Banshee** durch die vier von fiesen Aliens besetzten Welten und brachte, wo immer er auch hin kam, den Tod! Zurück vom großen Außerirdischen-Abschlachten, gibt er nun als erfahrener und erfolgreicher Pilot seine Erfahrungen an alle anderen Alienmetzger weiter:

Vorweg ein paar allgemeine Verhaltensmaßregeln für feindliches Territorium: Da eine zu geringe Schußkraft katastrophale Folgen haben kann, solltet Ihr stets drei Build-Ups dabei haben. Schlaue Piloten führen zudem auch noch ein paar Loopings mit sich, um sich bequem und gefahrlos aus heiklen Situationen herauszukatapultieren. Sammelt nur Icons, die Euch wirklich nützen – viele Punkte machen sich zwar auf der Highscore-Liste gut, bringen Euch jedoch kaum durch die vier Welten!

1. Welt: Der erste große Gegner (zwei Flugzeuge) sollte keine Schwierigkeiten bereiten. Bei den drei U-Booten angekommen, gilt es, gekonnt den MG-Salven und den Lenkraketen auszuweichen. Nachdem Ihr das erste U-Boot zerstört habt, ist es ratsam, die beiden anderen abwechselnd zu beschließen – Ihr weicht somit gleichzeitig entgegenkommenden Flugzeugen aus. Der gigantische Zeppelin ist relativ einfach zu knacken: Looping aktivieren und direkt auf den Gegner draufliegen. Dasselbe Rezept findet auch beim letzten Großgegner Anwendung, nur müßt Ihr hier darauf achten, Eure Maschine nach dem Looping genau auf der Gondel, die an der Kette hängt, zu platzieren.

2. Welt: Achtet auf schnelle Gegner wie Motorräder, LKWs, Autos und Geschütze – sie sollten schnellstmöglich eliminiert werden. Meidet

überdies hohe Kirchtürme, außer Ihr wollt frühzeitig aus dem Leben scheiden! Zwischengegner: Ziele sind hier die Hände. Der Looping ist auch diesmal wieder ein erprobtes gutes Angriffsmittel.

Endgegner: Ohne einen gut ausgebauten Schuß schwer zu erledigen. Haltet Euch fürs erste am Rand und versucht die Luken, von wo aus die Lenkraketen abgefeuert werden, zu zerstören. Laßt dabei keinesfalls die Minen aus dem Auge! Sind die Luken erledigt, gilt es, die beiden MGs und den Streuschuß außer Gefecht zu setzen.

3. Welt: Widmet Eure Aufmerksamkeit besonders den Iglus. Sie werden von kleinen Männern mittels Sprengsatz in die Luft gejagt – erschießt so schnell wie möglich diese Sprengmeister, um nicht von herumfliegenden Iglusplittern erwischt zu werden. Die mobilen Raketenabschuß-LKWs sind die zweite große Gefahr in dieser Welt, da sie mit einem flächendeckenden Streuschuß aufwarten können. Ballert die Dinger also ebenfalls sobald als möglich ab.

Endgegner: ein gigantisches Bollwerk, dem alle Schußanlagen demoliert werden müssen. Wer eine vergißt, wird wieder zum Anfang zurückbeamt.

4. Welt: Ihr seid Blardax dicht auf den Fersen! Versucht eine Verringerung der Ausbaustärke Eurer Maschine und somit eine Verringerung Eurer Schußkraft um jeden Preis zu vermeiden, da alle Feinde, die Euch von nun an begegnen werden, äußerst stabil gebaut sind. Hier trifft Ihr übrigens auch wieder auf die zweiarmige Kugel aus der zweiten Welt. Freunde von Geschicklichkeitspassagen kommen in diesem Level ebenfalls auf ihre Kosten: In einigen Gängen versperren pulsierende Energiebarrieren zeitweise den Weg – nur wer im richtigen

Augenblick durchfliegt, wird überleben.

Endgegner: Aktiviert, so oft es geht, Eure Schutzschild. Zielt immer auf die beiden bei einem Treffer aufblitzenden Punkte in der Mitte des Bildschirms.

Blardax: Fahrt Eure Schilde hoch und plaziert Euch direkt auf dem Raumschiff. Nun gilt es, den Feind in vorgegebener Zeit zu erledigen. Ist dies gelungen, könnt Ihr, vorausgesetzt, Ihr habt im Normal- bzw. Hard-Modus gespielt, den Abspann bewundern und Euch in die Highscore-Liste eintragen.

Will man dem Volksmund Glauben schenken, besäße der dümmste Bauer die dicksten Kartoffeln – wer jedoch schon mal in **Rüsselsheim** gewesen ist, weiß, daß der dümmste Autobauer garantiert nicht die dicksten Limousinen sein eigen nennt! Darum seid nicht blöde, Ihr Wirtschaftssimulanten, zieht Euch die Tips vom Profi-Ingenieur Juli Schwarz rein und macht Euch somit schon vor dem Bau schlau!

Da zu Beginn im Jahre 1900 nur in Nordamerika PKWs an den Mann gebracht werden können, empfiehlt es sich, die erste Firma auch dort zu gründen und gleich mindestens bis zur fünften Stufe auszubauen, beispielsweise in den NW der USA. Der Übersichtlichkeit halber sollte man später nur von jedem der fünf Grundtypen ein Modell produzieren und jede Firma auf ein Modell spezialisieren, da man nur auf diese Weise einigermaßen den Überblick über die Vertriebswege behält und sich ansonsten beispielsweise zwei Limousinen gegenseitig die Märkte wegnehmen. In den ersten Jahren sind die Absatzchancen eines LKWs sowie eines Kleintransporters recht gering, daher sollte man mit einer Limousine sowie dem vorhandenen ersten Modell beginnen. Bei der Preispolitik muß immer auf die Konkurrenz geachtet werden, es empfiehlt sich zudem, so viele Ingenieure wie nur irgend möglich einzustellen und vordringlich die ersten vier Kategorien,

also Motor, Federung, Kühlung und Bremsen zu entwickeln, da die Faustregel lautet, daß das technisch ausgefeilteste Auto auch die besten Absatzchancen hat. Aus diesem Grund sollten unbedingt sämtliche Neuerungen immer sofort in alle PKW-Typen eingebaut werden. Die Löhne freiwillig zu erhöhen, kann man sich sparen, es genügt völlig, bei drohendem Streik die Forderung des Streikkomitees anzunehmen. Bei Absatzflauten kommt es viel zu teuer, die Fabriken zurückzubauen, weitaus kostenbewußter verhält sich, wer einfach alle Arbeiter rausschmeißt – sie können ja bei einem Aufschwung wieder angeheuert werden. Herrscht mal totale Flaute auf dem Arbeitsmarkt, so müssen die Löhne erhöht werden, woraufhin sich die Arbeitswilligen von ganz alleine einstellen.

Nach ca. 10 Jahren lohnt es sich, je ein Verkaufsbüro für Nordeuropa und Kanada, später dann Australien, Ost- und Südeuropa zu eröffnen. Dies ist auch in etwa der richtige Zeitpunkt, einen LKW und einen Kleintransporter zu kreieren, hier muß besonders auf die Ladekapazität geachtet werden. Ein weiterer wichtiger Faktor bei der Bewertung entwickelter Prototypen ist die Zuordnung der richtigen Karosserie zum richtigen Fahrzeugtyp. Um den leidigen Konkurrenten den Garaus zu machen, genügt es, deren Preispolitik im Auge zu behalten und immer ein wenig billiger zu sein. Dadurch werden zwar unsere Gewinne erheblich geschmälert, die Konkurrenz rutscht aber dadurch tief ins Minus und nach einigen Jährchen unweigerlich in den Ruin.

Handeln und Wandeln will gelernt sein! Also sperrt die Augen auf, den Mund zu und füttert Euren Computer schon mal mit **Hanse - Die Expedition**, denn Juli Schwarz weiht Euch jetzt gleich in die mittelalterliche Kunst zu handeln ein:

Man sollte von Anfang an darauf achten, nicht zu viele eigene Firmenanteile zu verschau-

chern und diese schnellstmöglichst allesamt in seinen Besitz zu bringen, da man ansonsten allein durch die Zinszahlungen bankrott geht. Da die „wolligen“ Geschäfte mit Ystadt nicht gerade lukrativ sind, sollte man sobald als möglich nach Bergen oder besser noch Novgorod umsatteln. Man darf auch ruhig die Speicher von Ystadt und Lübeck verschachern und das Geld in „Pelzkontoren“ anlegen. Um die größtmögliche Warenmenge zu erreichen, gilt folgende Faustregel: Die Schiffe immer im Topzustand halten und pro Kahn mindestens einen (oder besser zwei) Speicher auf die Fahrt schicken. Es lohnt also nicht, mehr als fünf Schiffe in ein Kontor zu senden! Um nun hohe Gewinne zu garantieren, muß einfach vor jeder Ausfahrt abgespeichert werden, bei miesem Wetter lädt man den Spielstand wieder ein und hat in zwei von drei Fällen dann den strahlendsten Sonnenschein mit einhergehenden erklecklichen Gewinnen – vorausgesetzt, man repariert brav nach jeder Runde die Schiffe.

Bei den Expeditionen sollte darauf geachtet werden, den Kindern mindestens fünf Schiffe mitzugeben, mißglückt die Expedition, muß halt wieder der gespeicherte Spielstand hergeholt werden. Neuentdeckte Städte steigern den Gewinn erheblich, da die dort angebotene Ware zumeist nirgendwo anders zu bekommen ist. Um die Schäden bei den ewigen Piratenüberfällen kleinzuhalten, habe ich einfach in jeder Stadt ein Kontor errichtet, so daß die Piraten in den meisten Fällen nur meine leeren Kontore angreifen, und wenn nicht – Ihr habt es erraten, dann muß wieder der gespeicherte Spielstand erhalten. Will man es schnell zum Bürgermeister bringen, so darf man sich bei Spenden für den Dombau nicht kleinlich zeigen, hier müssen zumindest fünfstellige Summen über den Tisch wandern. Selbstredend dürfen auch lukrative Heiratsangebote nicht abgelehnt werden, und bei aller Expeditionsfreude muß zumindest ein Kind da-

heim bleiben, um im plötzlichen Todesfall sofort das Erbe antreten zu können. Wer all diese Ratschläge beherzigt, für den dürfte die Ernennung zum Bürgermeister ein Kinderspiel darstellen.

Bundesliga Manager Hattrick, die vielleicht komplexeste Simulation um das digitale Grün, schreit geradezu nach guten Tips! Carsten Beblin hat dieses Flehen erhört:

Grundsätzliches: Als blutiger Anfänger sollte man nicht im Realitymodus starten, der mit so komplexen Optionen wie beispielsweise Abseitsfalle und Raumdeckung aufwartet. Im fortgeschrittenen Spielverlauf, wenn die ersten Klippen umschiff sind, kann man sich dann all den Reizen hingeben, die im neuen Manager versteckt sind.

Vor dem ersten Spieltag: Vor Auftakt der Saison lohnt es sich, die Presseausgaben zu maximieren, um so schneller lukrative Werbepartner zu erhalten. Längerfristige Stadionausbauten sollte man sich einstweilen verkneifen, da die Baumaßnahmen negative Auswirkungen auf den Zuschauerandrang hätten. Der geeignete Zeitpunkt hierfür wäre zwecks Nutzung der ca. zehnwöchigen Stadionruhe der Beginn der Winterpause oder der letzte Spieltag der Saison. Die Gewährung von Trinkgeldern ist dabei stets zu empfehlen, die dadurch verringerten Ausbauezeiten wegen die entstandenen Unkosten mehr als auf. Ideal vor dem ersten Spieltag sind Investitionen in kurzfristige Ausbauten wie z.B. Stadionzustand, Rasenzustand, etc. – der Zuschauer wird solche Maßnahmen zu schätzen wissen! Beim Umfeld ist es besonders lohnend, dem Ko-Trainer ein höheres Gehalt zu zahlen, da das Training dann eine weitaus höhere Effektivität hat. Entgegen dem alten „Bundi“ ist hier das Geld für die Nachwuchsarbeit wirklich gewinnbringend angelegt (besonders bei unterklassigen Vereinen). Setzt also schon heute auf die Fußballgötter von morgen! Für einen globalen Fähigkeits-

nachweis genügt ein Blick in die „Daten B“-Tabelle. Bei einem verstärkt auftretenden „Nicht-Können“ einzelner Fähigkeiten solltet Ihr auf jeden Fall mit Sondertraining reagieren. Danach jeden Monat mal nachgucken, ob sich schon etwas getan hat. Vom automatischen Training ist übrigens sehr abzuraten! Um die Mannschaft endgültig fit zu machen, sollte man vor Saisonbeginn ein bis zwei Freundschaftsspiele bestreiten.

Das Spielgeschehen: Da der Computer die Positionszuteilung nach dem Kraut-und-Rüben-Schema durchführt, ist es ratsam, die einzelnen Positionen der Spieler selbst zu überprüfen. Bastelt Euch auf jeden Fall Eure eigenen Mannschaftsaufstellungen – viel schlechter als die vorgegebenen können diese auch kaum sein. Bewährt hat sich die 4-3-3-Aufstellung – übrigens sind Abwehrspieler sehr torgefährlich! Mit einer gelben Karte verwarnte Balltreter sollte man möglichst auswechseln, denn der Schiri greift nach einer Verwarnung schnell zu Rot. Ebenso verfahren solltet Ihr mit Spielern, die trotz zahlreicher Chancen einfach kein Tor erzielen. Wohin Nibelungentreue bei Torhütern führt, haben wir am Fall Illgner bei der WM schmerzlich erfahren müssen – darum wechselt getrost den Torwart aus, wenn dessen Haupttätigkeit nur noch darin besteht, die Bälle aus dem Netz zu holen. Generell läßt sich feststellen, daß man mit Einwechslungen neue Impulse setzt und dadurch so manch verloren geglaubtes Spiel noch umbiegen kann. Um gegen weitaus stärkere Teams eine Chance zu haben, muß man mit hohem Einsatz spielen, ansonsten ist ein mittlerer Wert ausreichend.

Strategisches: Die zentrale Frage bei Managersimulationen aller Art lautet: Wie besorge ich mir das nötige Kleingeld? Nun, nichts leichter als das. Die profitabelste – wenn auch höchst anrühige – Methode bei Hattrick besteht darin, Neuzugänge für symbolische 1 DM zu verpflichten. Dazu aktiviert man den Transfermarkt, pickt sich Spieler

Okay Soft

AM GRABEN 2 92557 WEIDING
Tel. 09674 -1279 Fax -1294
hotline news -8405

Ambermoon	DV	66.90
Anstöß World Cup Edition	DV	51.90
Apocalypse	DA	45.90
Aufschwung Ost	DV	59.90
Brian the Lion	DA	62.90
Bundesliga Manager Hattrick	DV	69.90
O Day	DV	65.90
Death or Glory	DV	76.90
Der Clou	DV	63.90
Die Siedler	DV	77.90
Elfmanna	DA	51.90
Hanse Deluxe	DV	42.90
Hoimdall 2	DV	65.90
Impossible Mission 2025	DA	68.90
Indiana Jones IV	DV	49.90
Jahar 3	DV	58.90
Kings Quest 6	DV	63.90
Kick off 3	DA	44.90
Mr. Nags	DV	45.90
Pizza Connection	DV	74.90
Rings of Medusa Gold	DV	61.90
Robinsons Requiem	DV	52.90
Rüsselshorn	DV	58.90
Sensible Soccer International	DA	39.90
Simon the Sorcerer	DV	63.90
Spaceward Ho!	DV	66.90
St. Thomas	DV	57.90
Starlord	DA	64.90
UFO	DV	63.90
Univers	DA	59.90

Lösungshefte ab 9.90!
für Amiga CD32:

Arabian Nights	DA	39.90
Banshee	DA	59.90
Bejewelt	DA	53.90
Chaos Engine	DA	56.90
Chuck Rock 2	DA	55.90
Elite 2	DA	55.90
Gunship 2000	DA	61.90
James Pond 3	DA	58.90
Last Vikings	DV	56.90
Microcosm	DV	91.90
Naughty Ones	DA	45.90
Pirates Gold	DV	62.90
Sensible Soccer International	DA	55.90
Ultimate Body Blows	DA	55.90
Universe	DA	59.90
Zool 2	DA	54.90

Amiga 1200:

Anstöß World Cup Edition	DV	51.90
Banshee	DA	52.90
Brian the Lion	DA	57.90
Bundesliga M. Hattrick	DV	69.90
Civilization	DV	63.90
Der Clou	DV	63.90
Hanse Deluxe	DV	42.90
Impossible Mission 2025	DA	68.90
Jurassic Park	DV	58.90
Kick off 3	DA	49.90
Oscar	DA	43.90
Pinball Fantasies	DA	59.90
Rüsselshorn	DV	58.90
Simon the Sorcerer	DV	74.90
Star Trek	DV	59.90
Themapark	DV	68.90
Zool 2	DA	49.90

Preisänderungen und Inhaber vorbehalten!

• Sammelkunden o. Vorkasse DM 5.00
• Nachnahme DM 2.00
• Ausland: Vorkasse DM 15.00

24-48 Std. Versand
Komplette DM 7.-

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 Nachnahme oder Vorkasse (+ 5,- DM Porto bzw. 10,- DM vom Ausland) bei:

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

DIE SOLIDEN ALIEN 3

heraus, bietet eine Mark Ablösungssumme und gibt ein angemessenes bis ins Großzügige tendierendes Gehaltsangebot ab. Die Chancen, einen Spieler zu bekommen, steigen, wenn: a) der Spieler vereinslos ist; b) ihm keine anderen Angebote vorliegen; c) Euer Gehaltsangebot das der Konkurrenz übersteigt. Durch anschließende Spielerverkäufe zum Nennwert gehören Eure Finanzsorgen fortan der Vergangenheit an. Denkt bei Spielereinkäufen auch daran, daß nur drei Fußballer anderer Nationalität in Eurer Mannschaft spielen dürfen. Den Versicherungsschutz für Eure Spieler könnt Ihr Euch sparen, weil sich sogar Sportinvaliden noch verbökern lassen. Längere Pausen nicht nur zum Stadionausbau nutzen, auch das Training sollte in diesen Zeiten intensiviert werden. Beim Ausbau der Zuschauerränge solltet Ihr mit dem Ost- und Westblock beginnen, denn diese benötigen die wenigste Bauzeit. Trinkgelder nicht vergessen! Die Saisonbilanz sollte man eher ins Positive färben – um so weniger Steuern sind später zu berappen. Bei einer bevorstehenden Mißerfolgsserie ist es ratsam, schon beizeiten geeignete Maßnahmen zu ergreifen. Will heißen: Nach zwei bis drei mißglückten Spielen alle Register ziehen, also hohen Einsatz zeigen und/oder Trainingslager einrichten, um einen mannschaftsmoralischen Kellerfall zu verhindern.

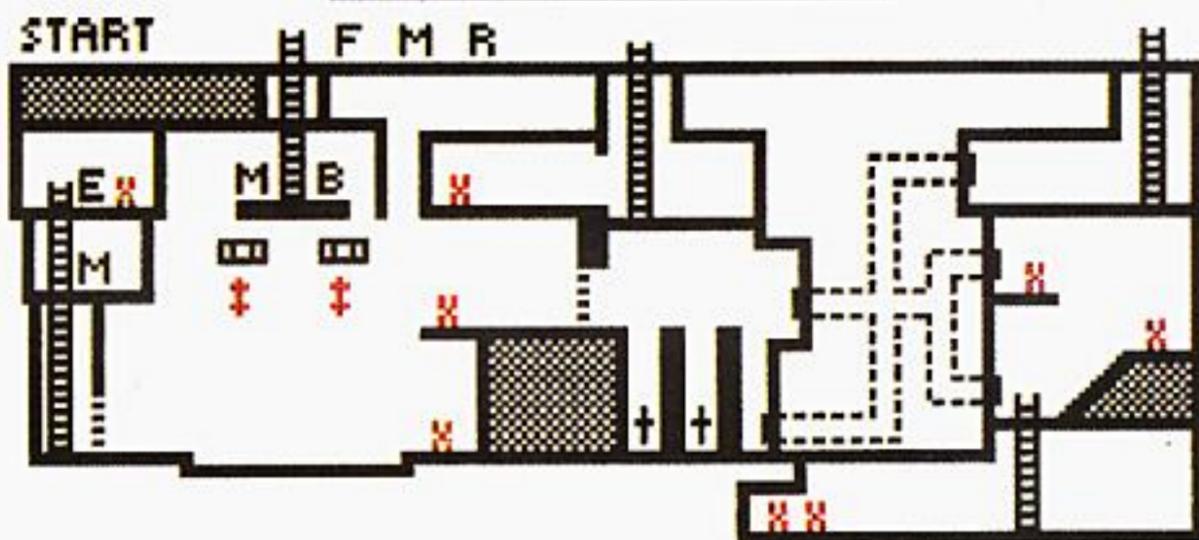
Saisonschluß: Zum letzten Heimspiel könnt Ihr die Eintrittspreise erhöhen, erfahrungsgemäß kommen recht viele Zuschauer. Euer erwirtschaftetes Guthaben solltet Ihr auf jeden Fall gewinnbringend investieren. Zieht dabei auch die zu erwartenden Erlöse aus Dauerkarten ins Kalkül. Wollt Ihr nur die Versteuerung überbrücken, empfiehlt sich der Erwerb einer Immobilie – wenn Ihr diese dann in der nächsten Saison wieder verkauft, habt Ihr nur geringe Verluste hinzunehmen und seid wieder flüssig!

Wer bei Acclaims Action-Hatz noch immer Schwierigkeiten hat, die Levels heil zu überstehen, sollte sich mal intensivst in diese Karten vertiefen. Unser innigster Dank dafür gebührt Martin Richter.

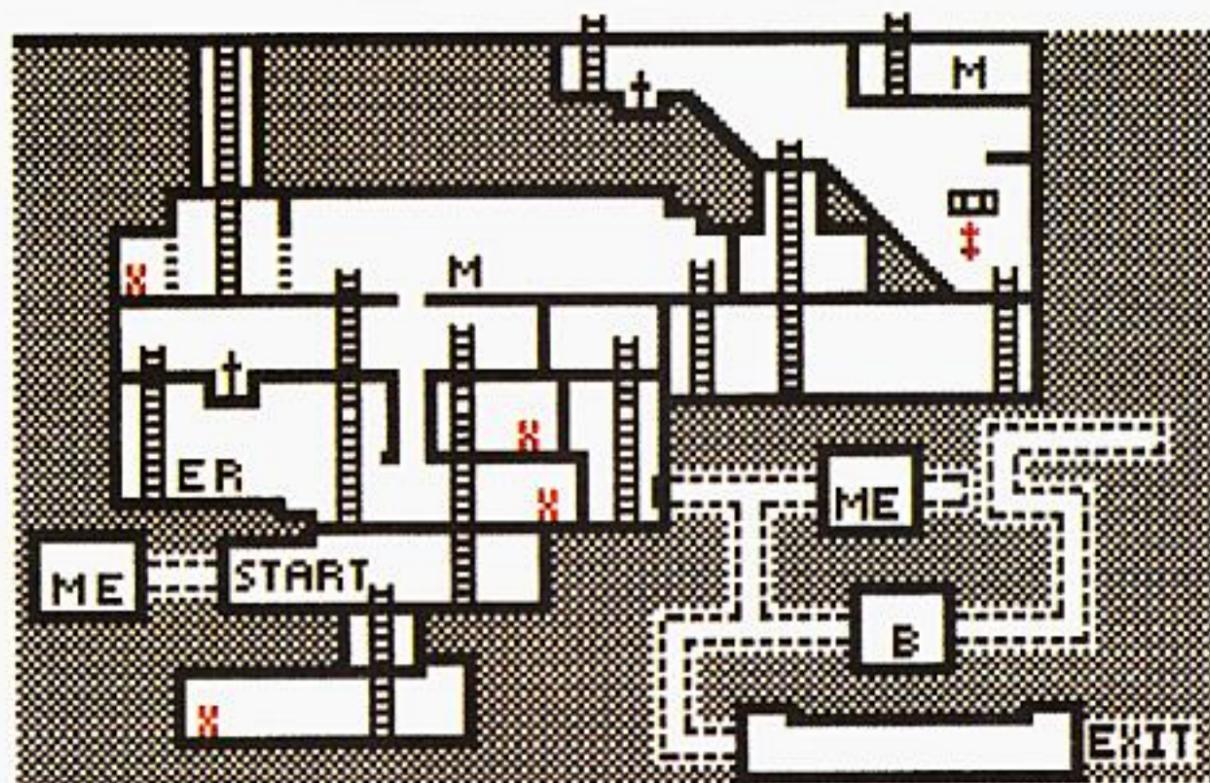
LEGENDE

- M=MG MUNITION
- R=RAKETEN
- F=FLAMMENWERFER
- B=BATTERIEN
- E=ENERGIE
- ≡=SICHERHEITSTÜR
- †=TÖDLICH
- ▢=BEWEGLICHE PLATTFORM
- ‡=GIBT DIE RICHTUNG AN

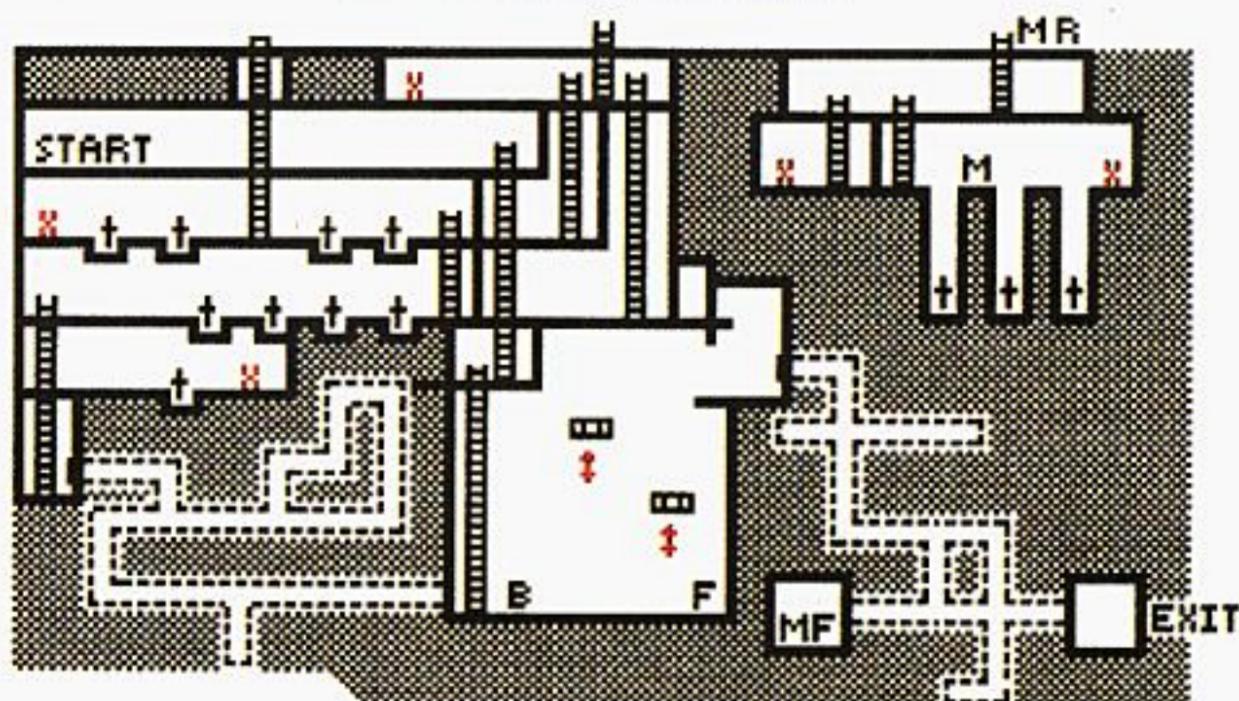
ALIEN 3 STAGE 01



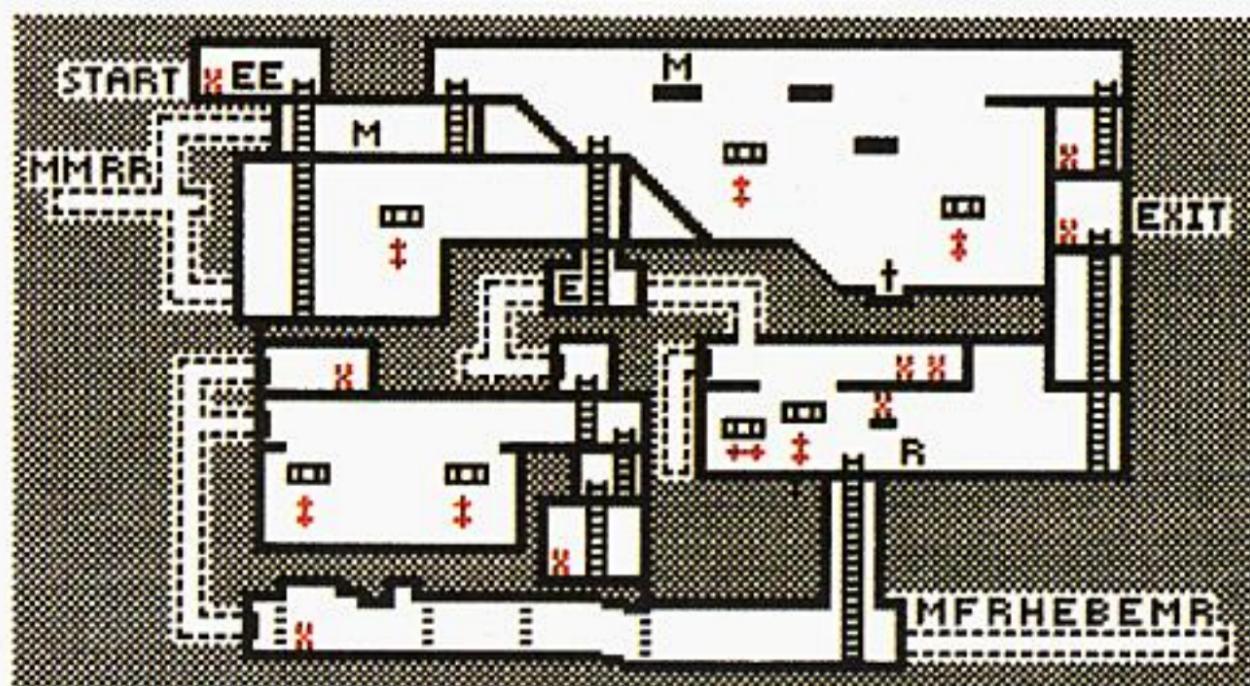
ALIEN 3 STAGE 02



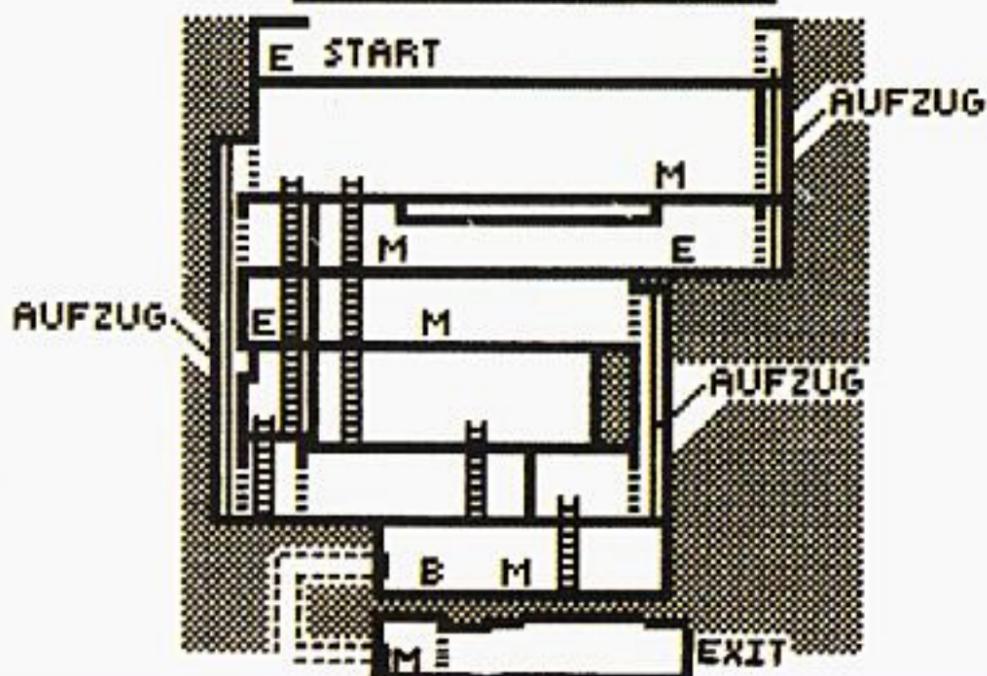
ALIEN 3 STAGE 03



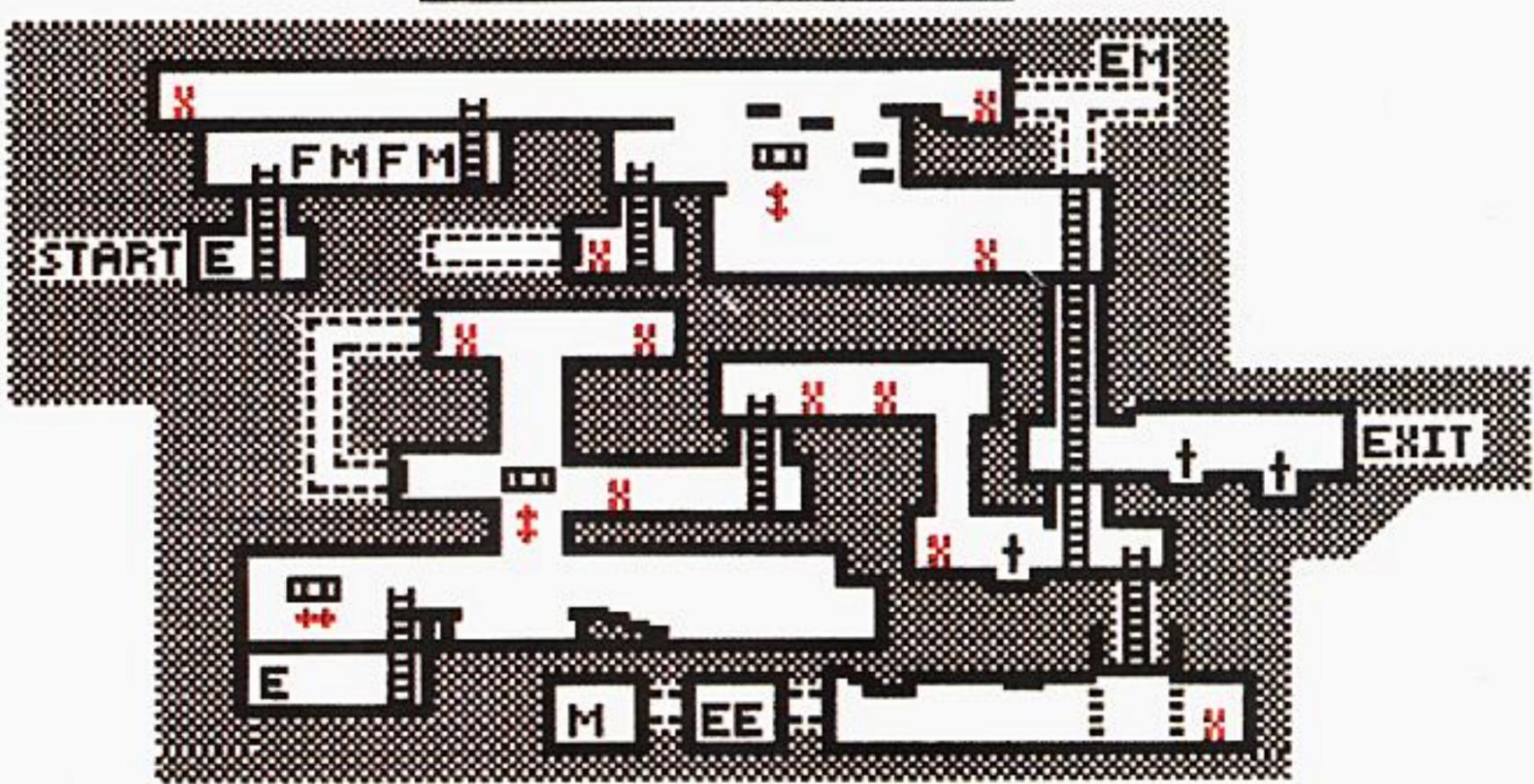
ALIEN 3 STAGE 04



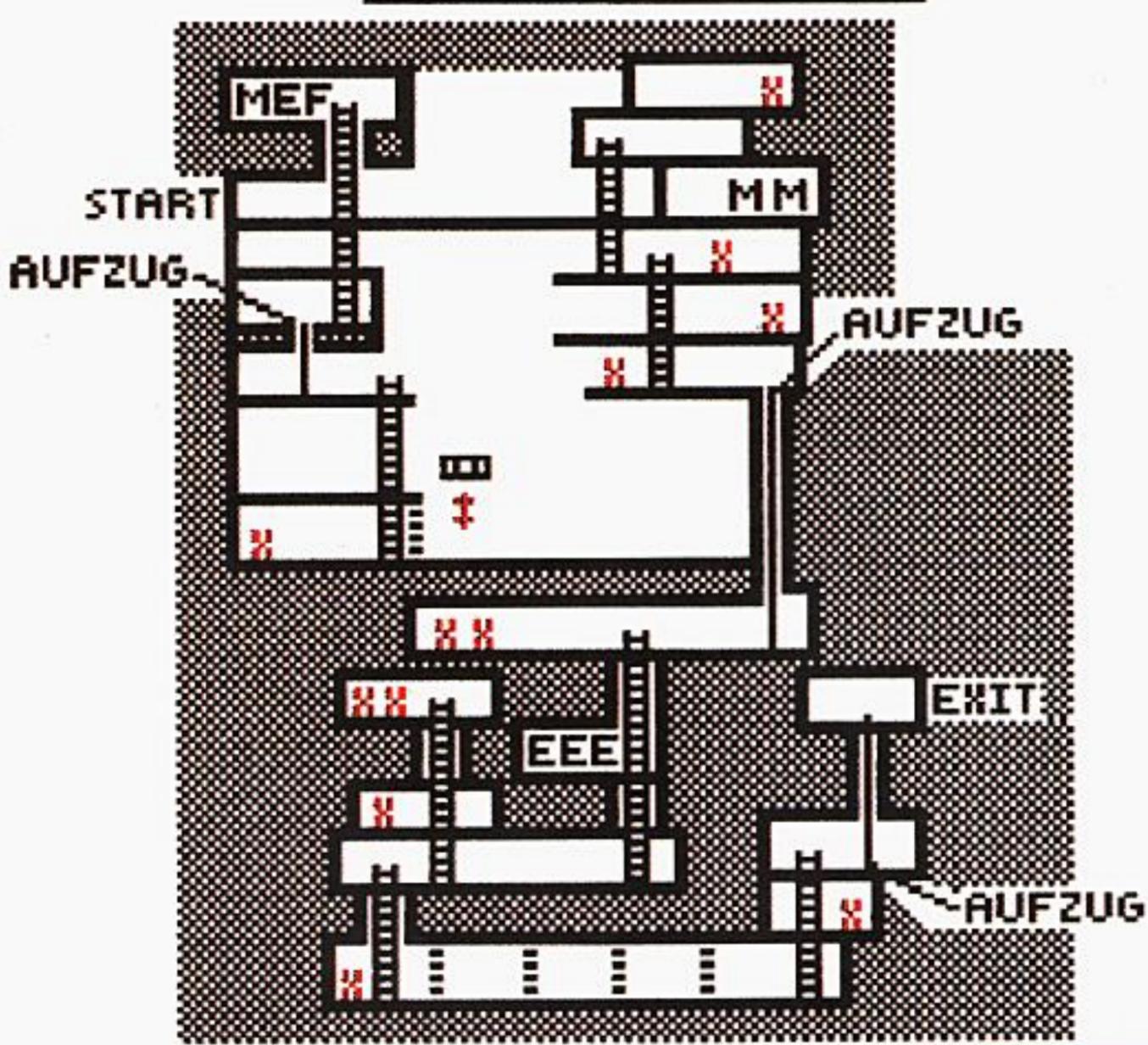
ALIEN 3 STAGE 05



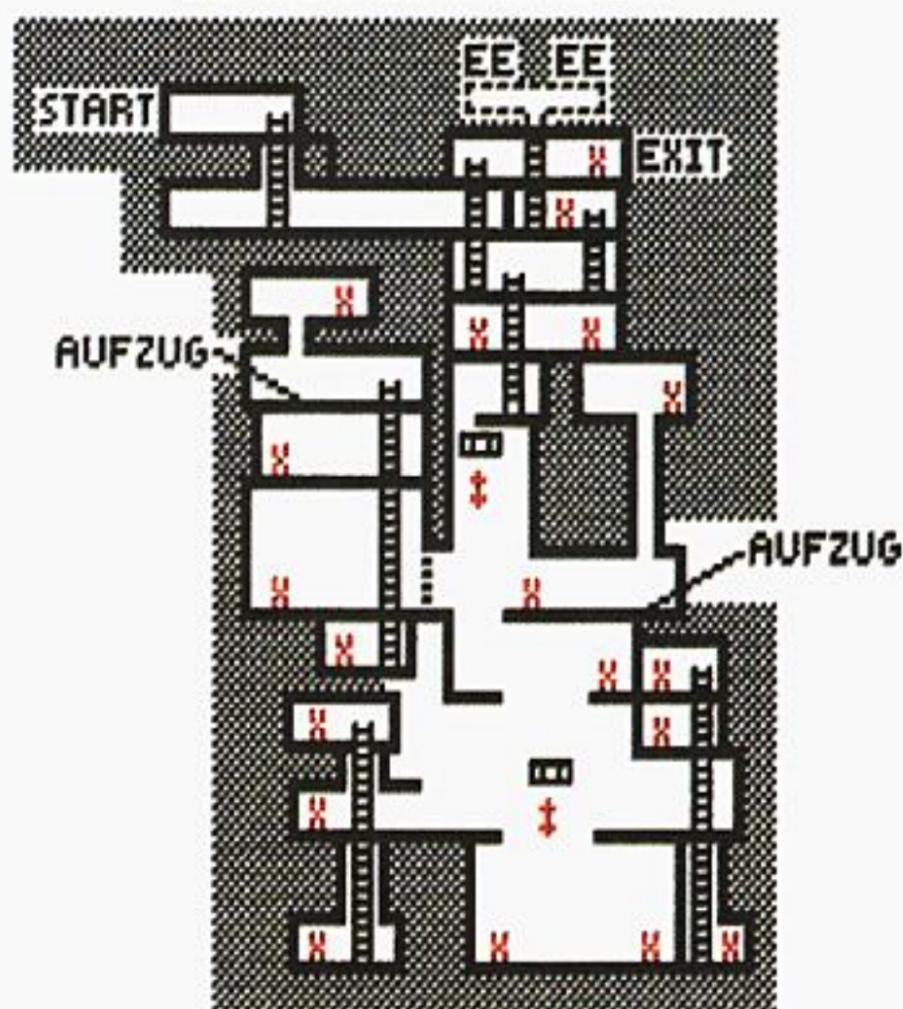
ALIEN 3 STAGE 06



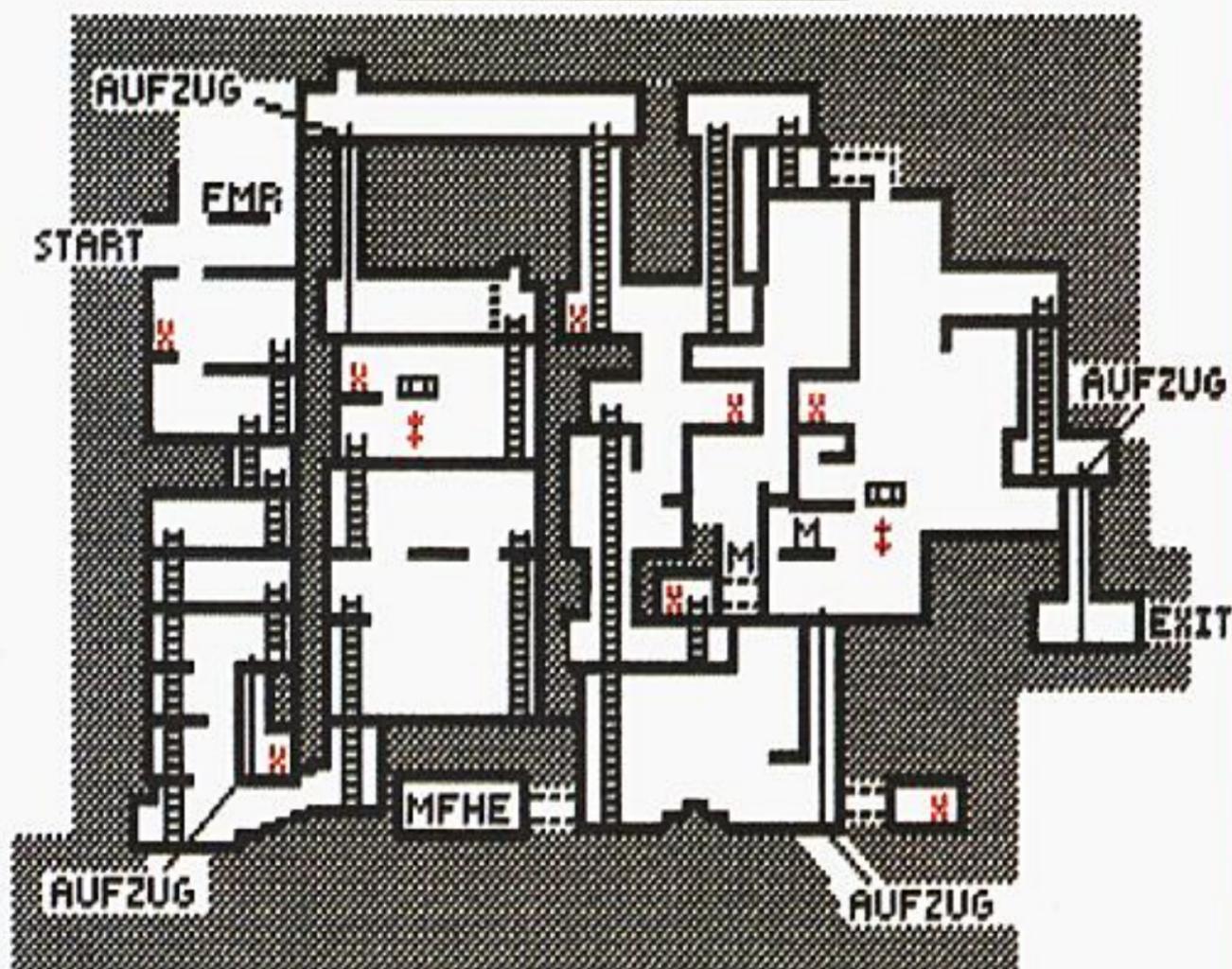
ALIEN 3 STAGE 07



ALIEN 3 STAGE 08



ALIEN 3 STAGE 09



CD32-Hits

Microcosm	39,-
Superfrog	33,-
Photolite	49,-
Gunship 2000	39,-

CD32-Gamer

Die ultimative Zeitschrift für jeden CD-32 User. Abomöglichkeit exklusiv bei uns. Probeheft nur 18,- DM

Amiga-CD

Amiga Tools	49,-
Aminet Share	19,-
Animazing 1 / 2 je	19,-
CD Exchange	49,-
Eurozene	38,-
Fresh Fish	49,-
Games & Goodies	49,-
GIFF's Galore (lieferbar)	29,-
Giga PD 3.0 (3 CD)	79,-
Goldfish (2 CD)	49,-
Meeting Pearls	19,-
Power Games Vol. 1	59,-
Megahits 1	69,-
Megahits 2	59,-
Multimedia Toolkit	54,-
Network CD	44,-
Pandora's CD	19,-
Sounds Terific (2 CD)	49,-
Saar/Amok	19,-
Auge/Cactus	34,-

CD32

Universe	69,-
Kid Chaos	59,-
Banshee	64,-
Emerald Mines	32,-
Ultimate Body Blows	59,-
Prey	59,-
Wild Cup Soccer	59,-
Simon the Sorcerer	69,-
Brian the Lion	49,-
Video Creator	89,-
Chaos Engine	49,-
Sensible Soccer	
International	55,-
Disposable Hero	64,-
Insight Dinosaurs	99,-
Insight Technology	99,-
Impossible Mission 2025	59,-
Zool	29,-
Zool 2	59,-
Elite 2	59,-
Heimdall 2	69,-

CD-Club

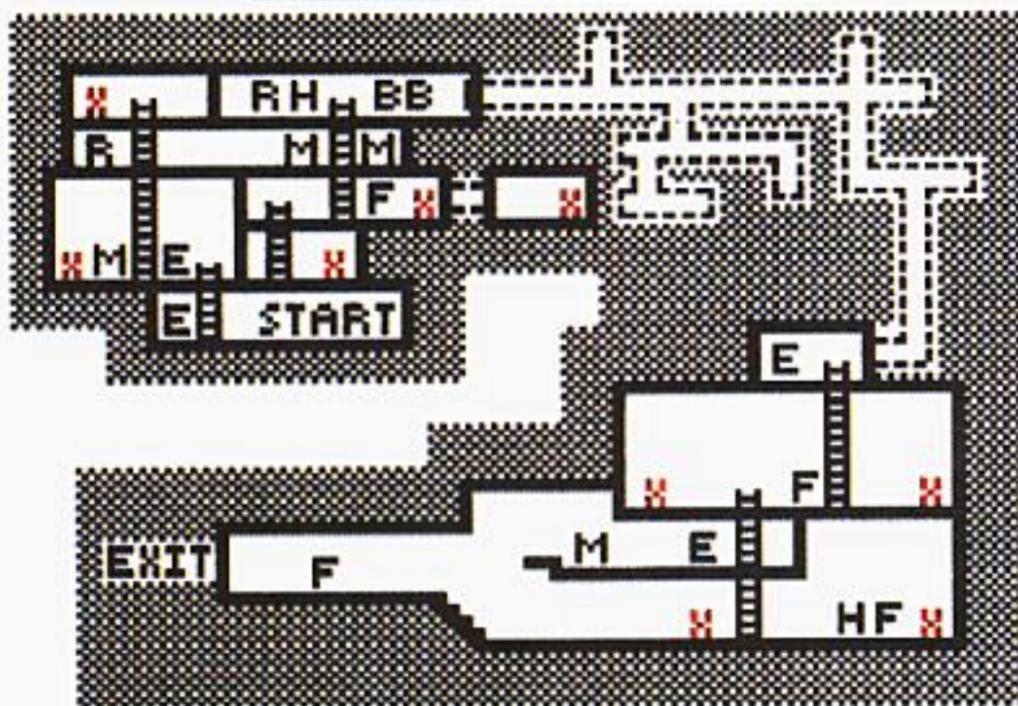
AMIGA - CD-Club

Kostenlose Mitgliedschaft!!
Umfangreiches Infopaket
gibt es gratis!!!

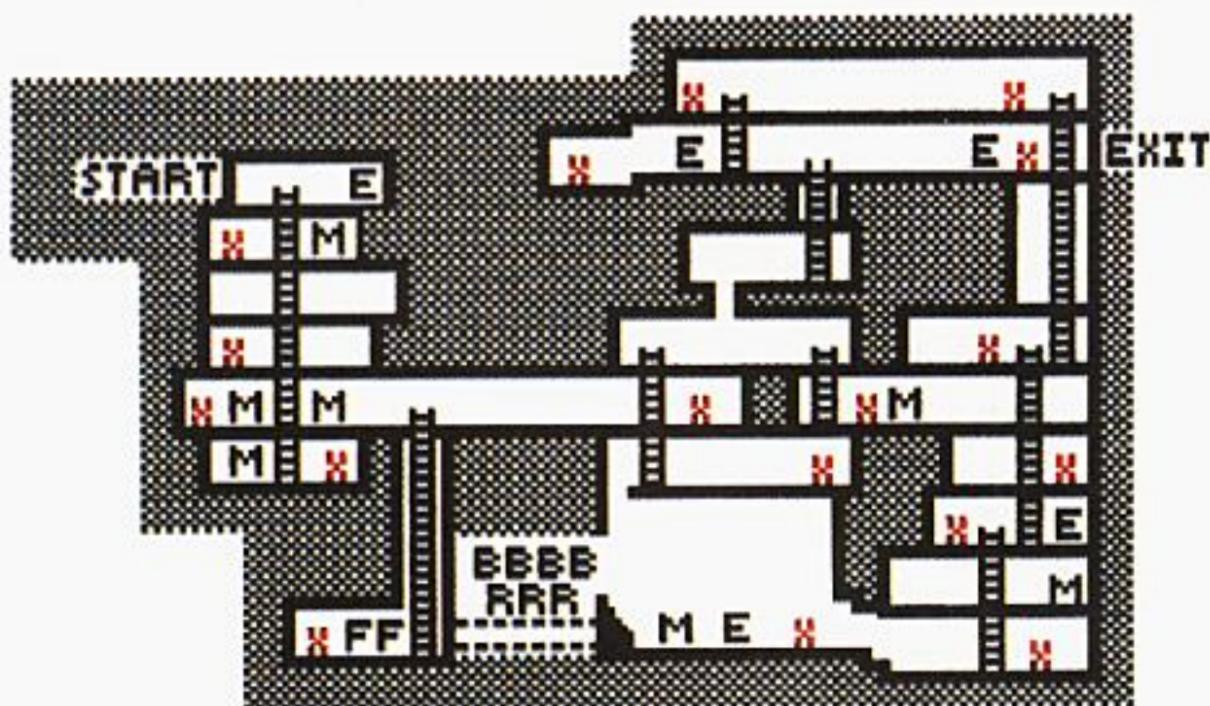
MAIL

Petra Lill
Laser Druck Service
Banater Str. 27
471 78 Duisburg
Tel.: 0203-4791 607 (16-19 Uhr)
Fax: 0203-4792255
Versand: Post-NN 9,- DM
VK(Scheck o. Bar) 6,- DM
Ausland (nur VK) 18,- DM

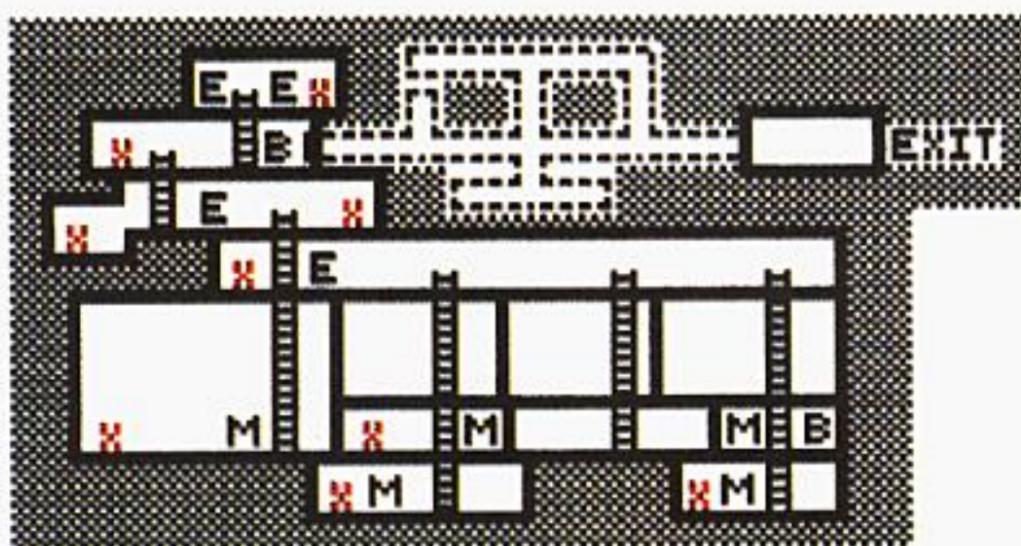
ALIEN 3 STAGE 10



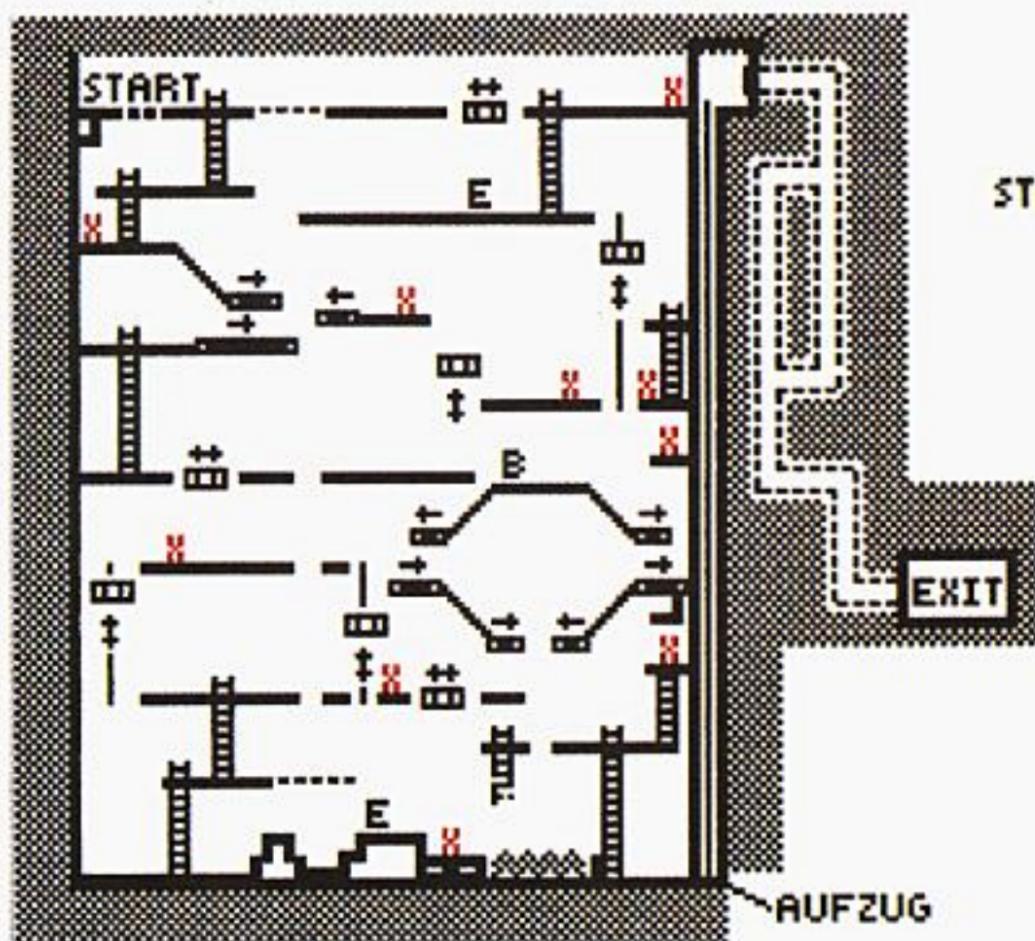
ALIEN 3 STAGE 11



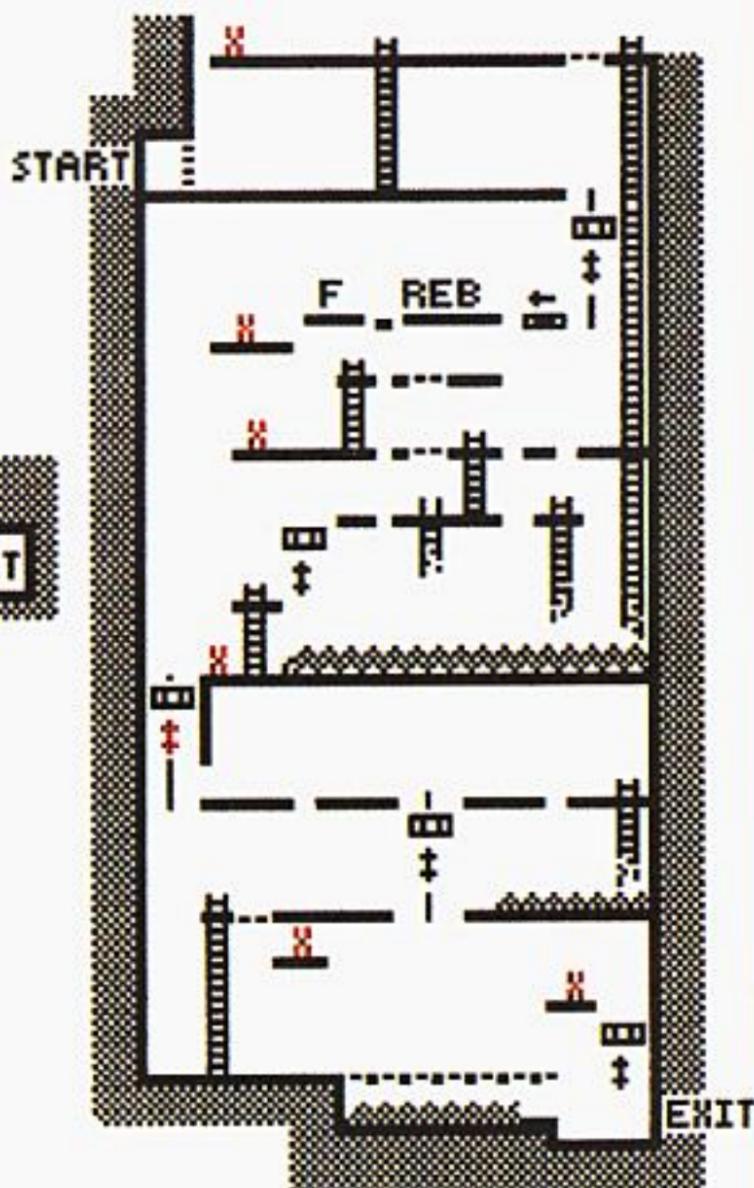
ALIEN 3 STAGE 12



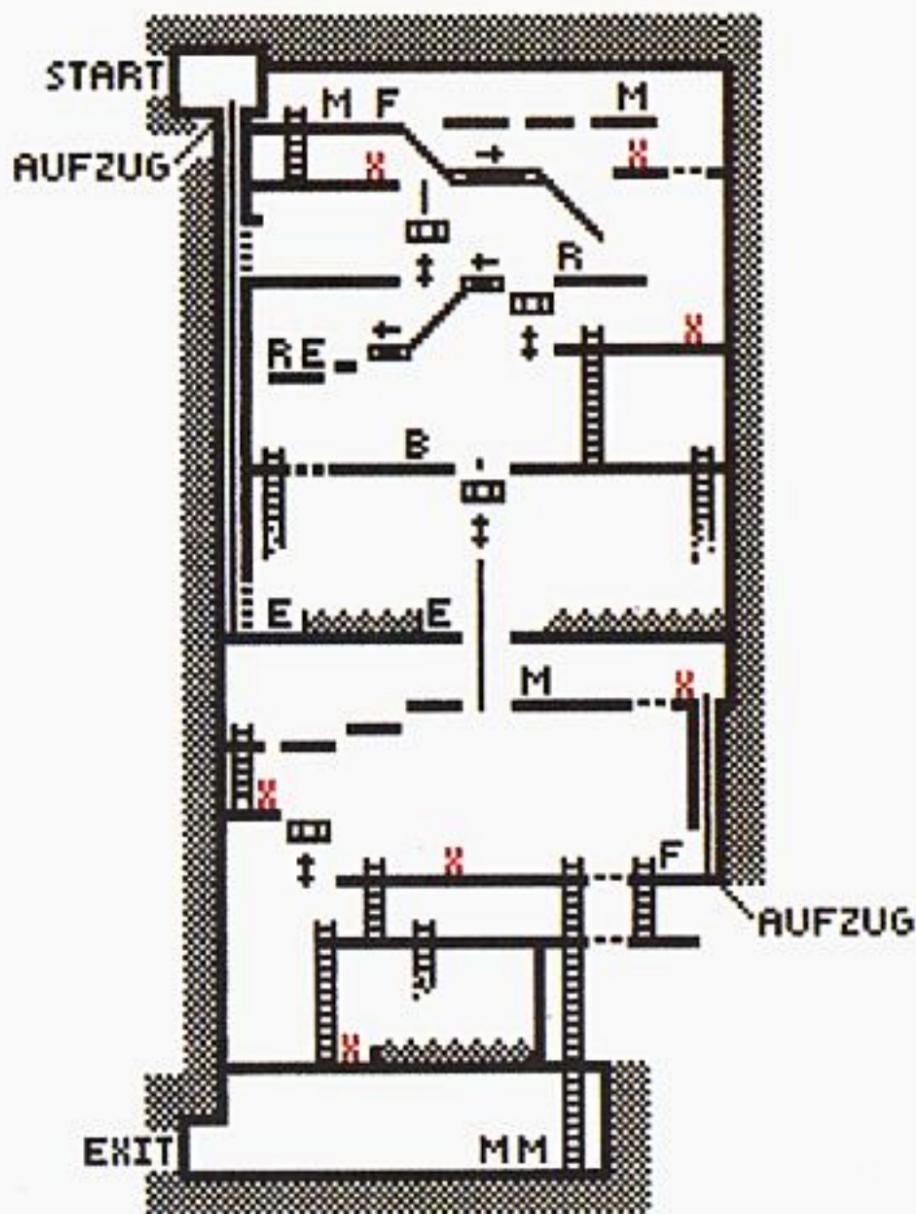
ALIEN 3 STAGE 13



ALIEN 3 STAGE 14



ALIEN 3 STAGE 15



LEGENDE

- : SCHMELZANLAGE
- : BRÜCHIGE STELLE
- : ROLLENDES BAND
- : GIBT DIE RICHTUNG AN
- : BEWEGLICHE PLATTFORM

Gratis Katalog mit...

...über 2000 Spiele für PC.
 Jeden Monat neu
 und jeden Monat ca. 100
 neue Spiele mehr im Ange-
 bot! Also gleich Katalog
 anfordern, **kostenlos** und
 ohne Kaufzwang, bei

Vertriebs GmbH
 Hohenzollernstr. 90
 80796 München
 Tel.: 089/307 33 33
 Fax 089/307 788 76

oder über
 BTX-A3#

KNOW HOW INDEX

Alle Tips auf einen Blick

Abandoned Places	11/92	Tip	Chuck Rock 2	7/92	Freeze	Globula	2/91	Codes	Might & Magic 3	4/92	Tip	Soul Crystal	9/92	Using
Abandoned Places	12/92	Tip	CJ's Elephant Antics	10/92	Cheat	Goal	9/92	Codes/Tips	Might & Magic 3	9/92	Tip	Space Ace 2	3/92	Tip
Abandoned Places 1	9/93	Freeze	Click Click	4/92	Codes	Goal	3/92	Codes	Madden Over Berlin	4/94	Cheat	Space Ace 2	4/92	Freeze
Abandoned Places 2	11/93	Tip	Clockwise	10/94	Codes	Goalkeeper	4/92	Cheat	Monkey Island 2	9/92	Cheat	Space Crusade	1/93	Freeze
Adkins Family	9/92	Tip	Codername Edition	10/91	Tip	Goal	1/92	Freeze	Moonstone	5/92	Cheat	Space Gun	7/92	Tip
Agony	5/92	Freeze	Codername Invention	1/92	Tip	Goal	3/92	Tip	Morph	10/93	Tip/Freeze	Space Hulk	4/94	Tip
Alcatraz	5/92	Freeze	Conquests of Camelot	11/91	Tip	Golden Age	3/91	Tip	World Combat	4/94	Cheat	Space Quest 3	12/91	Tip
Alien Breed	2/92	Cheat	Cool Croc Twine	10/92	Codes	Gold of the Aztecs	4/92	Tip	Worldwide Motor	9/91	Using	Space Quest 3	7/92	Tip
Alien Breed	2/92	Freeze	Cool Spot	3/94	Freeze	Grand Monster Slam	3/91	Cheat	Worldwide Motor	1/92	Cheat	Space Quest 4	4/92	Using/Kart.
Alien Breed	3/92	Cheat	Corruption	3/92	Tip	Granitas 2	1/91	Cheat	Mr. Nutz	5/94	Cheat	Special Forces	7/92	Cheat
Alien Breed	3/92	Cheat	Crazy Cars II	11/92	Freeze	Granitas 2	4/91	Tip	Mr. Nutz	7/94	Tip/Kart./Freeze	Speedball 2	4/91	Tip
Alien Breed Special Ed. 1992	5/93	Cheat/Tip	Crazy Sea 2	11/92	Freeze	Gunboat	10/91	Tip	Myh	10/92	Cheat	Speedball 2	1/92	Freeze
Alien Breed Special Ed. 1992	3/93	Freeze	Cross Bow	5/91	Tip	Guy Spy	10/92	Cheat	Narco Police	3/91	Cheat	Speedball 2	1/92	Freeze
Alien Breed Special Ed. 1992	1/93	Codes	Crossbow	7/93	Cheat/Freeze	Hägar	10/91	Codes	Narco Police	5/91	Tip	Spherical	4/91	Codes/Cheat
Alien Breed 1992 Special Ed.	9/93	Tip	Crossing	12/91	Using	Heavenly	9/93	Tip	Navy Seals	10/91	Cheat	Spiralix Worlds	1/92	Cheat
Alien Breed 2	1/94	Tip/Freeze/Cod.	Crash for a Corpse	7/92	Tip	Head Driver 2	7/91	Cheat	Navy Seals	1/92	Freeze	Spirit of Adventure	10/91	Cheat
Alien Breed 2	4/94	Tip	Crash for a Corpse	7/92	Tip	Headshot	7/93	Tip	Nebula 2	12/91	Codes	Stadt der Löwen	1/91	Tip
Alien World	5/92	Cheat	Crysis of Arctonia	9/91	Cheat	Heimdal	3/92	Tip	Nebula 2	1/92	Codes	Starbyte Supersoccer	1/93	Freeze
Ambermoon	1/94	Using/Kart.	Curse of Enchantia	1/92	Tip	Heimdal	3/92	Using/Kart.	Necronom	5/92	Freeze	Starbyte Supersoccer	3/94	Freeze
Ambermoon	3/94	Tip/Kart.	Curse of Enchantia	12/92	Tip	Heimdal	7/92	Tip	Necronom	5/92	Freeze	Starbyte Supersoccer	1/91	Cheat
Ambermoon	5/94	Tip	Cyberpunk	4/94	Codes/Cheat	Heimdal 2	10/94	Tip	Nick Fidd's Golf	9/93	Codes	Starbyte Supersoccer	10/94	Tip
Ambermoon	5/94	Tip	D-Generation	10/92	Freeze	Hellonow	9/91	Tip	Nicky Boom	11/92	Codes/Freeze	Starbyte Supersoccer	10/94	Codes
Amberstar	11/92	Freeze	Darkman	3/92	Cheat	Hero Quest	7/91	Tip	Nicky Boom	12/92	Cheat	Starbyte Supersoccer	9/92	Cheat/Codes
Amberstar	7/92	Using	Das Boot	9/91	Cheat	Hexxion	1/93	Using	Nightmare	7/91	Tip	Starbyte Supersoccer	12/91	Tip
Amisix	12/91	Codes	Das Eibe	9/92	Tip	Hexxion	12/92	Tip	Nightmare (Act.)	11/91	Cheat	Starbyte Supersoccer	7/92	Cheat
Anarchy	4/91	Codes	Das Schwarze Auge	10/92	Tip	Hill Street Blues	5/92	Tip	Night Shift	3/91	Codes	Starbyte Supersoccer	4/92	Cheat/Tips
Anarchy	4/91	Codes	Day of the Viper	3/91	Tip	Hired Guns	1/94	Cheat	Night Shift	5/91	Cheat	Starbyte Supersoccer	3/93	Cheat
Another World	2/92	Using/Kart.	Days of Thunder	11/91	Cheat	History Line 1914-1918	1/93	Cheat	Ninja Benji	4/91	Using	Starbyte Supersoccer	11/91	Cheat
Anzahl	1/94	Tip	Death or Glory	10/94	Tip/Kart.	Hock	10/92	Cheat/Using	Niro	2/91	Cheat	Starbyte Supersoccer	11/92	Freeze
Anzahl	4/94	Tip	Deep Core	1/94	Codes	Honor Zombies	3/91	Codes	Obitex	3/91	Kart.	Starbyte Supersoccer	7/91	Tip
Antares	9/91	Tip	Defender 2	3/91	Cheat/Codes	Honor Zombies	9/91	Cheat	Ok not More Learning	1/92	Codes	Starbyte Supersoccer	11/92	Cheat
Antares	3/92	Tip	Defender of the Crown	5/91	Cheat	Hudson Hawk	5/92	Cheat	One Step Beyond	10/93	Codes	Starbyte Supersoccer	3/94	Codes
Apocalypse	1/92	Cheat	Deliverance	7/94	Freeze	Human Resources	7/93	Codes	Operation Stealth	2/91	Tip	Starbyte Supersoccer	7/91	Cheat
Apocalypse	4/92	Cheat/Tip/Freeze	Demo	4/94	Tip	Hunter	4/92	Tip	Oh	5/93	Tip	Starbyte Supersoccer	7/93	Codes
Apocalypse	9/94	Kart./Tips	Der Clouf	9/94	Freeze	Hunter	7/92	Tip	Oh	7/92	Freeze	Starbyte Supersoccer	5/93	Codes/Freeze
Apocalypse	10/94	Cheat	Der Clouf	9/92	Tip	Hybris	2/91	Cheat	Oh	12/92	Cheat	Starbyte Supersoccer	2/91	Cheat
Apocalypse	10/94	Cheat	Der Clouf	9/92	Tip	Hydro	1/92	Cheat	Oh	4/94	Tip	Starbyte Supersoccer	3/91	Tip
Arkanoid 2	5/91	Cheat	Der Schatz im Silbersee	4/94	Using	Immortal	1/91	Codes	Oh	5/92	Codes	Starbyte Supersoccer	9/94	Freeze
Arkanoid 2	5/91	Cheat	Der Spies, der sich selbst	3/91	Tip	Impact	4/91	Codes	Oh	2/91	Cheat	Starbyte Supersoccer	2/91	Cheat
Arkanoid 2	5/91	Cheat	Der Spies, der sich selbst	3/91	Tip	Impetum	1/91	Tip	Oh	11/91	Codes	Starbyte Supersoccer	5/91	Tip
Arnie	7/92	Cheat	Desert Strike	12/93	Tip	Impetum	1/91	Tip	Oh	12/93	Kart.	Starbyte Supersoccer	1/92	Freeze
Arnie	4/93	Cheat	Devastator	1/92	Tip	Impossible Mission 2025	9/94	Codes	Oh	9/91	Tip/Cheat	Starbyte Supersoccer	2/92	Cheat
Arnie	3/93	Codes	Devastator	3/92	Codes	Indiana Jones 3	1/91	Tip	Oh	4/94	Codes	Starbyte Supersoccer	9/91	Cheat
Arnie	1/93	Codes	Devastator	4/92	Codes	Indiana Jones 3	3/91	Tip	Oh	9/92	Freeze	Starbyte Supersoccer	1/93	Cheat
Arnie	4/94	Cheat/Freeze	Devastator	5/92	Codes	Indiana Jones 4 - Action	1/93	Cheat	Oh	1/92	Cheat	Starbyte Supersoccer	10/91	Tip
Arnie	5/94	Kart.	Devastator	3/94	Tip/Freeze	Indiana Jones 500	4/91	Tip	Oh	9/91	Cheat	Starbyte Supersoccer	10/93	Tip
Arnie	11/92	Tip	Devastator	10/94	Tip	Innocent until Caught	5/94	Using	Oh	2/91	Cheat	Starbyte Supersoccer	7/91	Codes
Arnie	9/93	Cheat	Devastator	7/94	Codes	Interceptor	1/91	Tip	Oh	12/92	Freeze	Starbyte Supersoccer	5/92	Tip
Arnie	11/93	Cheat	Devastator	12/92	Cheat	Interchange	10/91	Codes	Oh	9/92	Freeze	Starbyte Supersoccer	1/93	Freeze
Arnie	3/91	Cheat	Devastator	7/91	Cheat	International Karate	1/92	Cheat	Oh	7/92	Tip	Starbyte Supersoccer	4/91	Cheat
Arnie	11/91	Codes	Devastator	4/94	Freeze	Intercept	5/91	Tip	Oh	12/91	Codes	Starbyte Supersoccer	3/94	Using
Arnie	4/91	Tip	Devastator	3/93	Cheat	Intercept	11/92	Using	Oh	5/93	Freeze	Starbyte Supersoccer	3/92	Cheat/Freeze
Arnie	5/91	Cheat	Devastator	3/94	Codes	Intercept	11/93	Using/Kart.	Oh	7/94	Using/Kart.	Starbyte Supersoccer	4/91	Cheat
Arnie	10/91	Tip	Devastator	10/91	Cheat	Intercept	4/94	Freeze	Oh	5/91	Tip	Starbyte Supersoccer	12/92	Tip
Arnie	1/92	Codes	Devastator	1/92	Cheat	Intercept	9/92	Cheat	Oh	5/92	Freeze	Starbyte Supersoccer	1/93	Tip
Arnie	3/94	Using	Devastator	1/92	Cheat	Intercept	1/91	Cheat/Tip	Oh	1/93	Freeze	Starbyte Supersoccer	12/92	Codes
Arnie	7/91	Cheat	Devastator	12/92	Freeze	Intercept	4/92	Tip	Oh	12/92	Cheat	Starbyte Supersoccer	9/93	Using
Arnie	9/91	Tip	Devastator	1/92	Tip	Intercept	7/92	Tip	Oh	3/93	Tip	Starbyte Supersoccer	11/92	Using
Arnie	3/91	Tip	Devastator	2/91	Tip	Intercept	11/92	Using	Oh	2/92	Freeze	Starbyte Supersoccer	11/92	Using
Arnie	2/92	Tip	Devastator	3/91	Tip	Intercept	7/92	Tip	Oh	7/92	Tip	Starbyte Supersoccer	1/92	Codes
Arnie	3/92	Tip/Freeze	Devastator	9/93	Tip	Intercept	3/94	Tip	Oh	7/94	Tip	Starbyte Supersoccer	2/92	Cheat
Arnie	5/91	Tip	Devastator	1/91	Tip	Intercept	1/94	Tip/Codes	Oh	1/91	Tip	Starbyte Supersoccer	12/91	Codes
Arnie	10/92	Tip	Devastator	2/91	Cheat/Using	Intercept	2/91	Cheat	Oh	10/92	Using	Starbyte Supersoccer	1/91	Tip
Arnie	4/94	Codes	Devastator	2/92	Tip	Intercept	1/92	Tip	Oh	1/92	Freeze	Starbyte Supersoccer	2/92	Tip/Freeze
Arnie	10/92	Codes	Devastator	2/92	Tip	Intercept	1/92	Tip	Oh	1/91	Tip	Starbyte Supersoccer	2/92	Cheat
Arnie	9/92	Codes	Devastator	3/93	Cheat	Intercept	3/93	Using	Oh	11/91	Tip	Starbyte Supersoccer	1/92	Cheat
Arnie	7/93	Codes	Devastator	9/93	Cheat	Intercept	10/94	Using/Freeze	Oh	12/91	Tip	Starbyte Supersoccer	3/91	Cheat
Arnie	9/91	Cheat	Devastator	3/93	Freeze	Intercept	5/93	Using	Oh	2/92	Tip	Starbyte Supersoccer	3/91	Cheat
Arnie	5/93	Tip	Devastator	3/93	Freeze	Intercept	7/91	Tip	Oh	9/92	Tip	Starbyte Supersoccer	12/92	Codes
Arnie	5/93	Tip	Devastator	10/92	Tip	Intercept	9/94	Tip/Kart.	Oh	12/91	Cheat	Starbyte Supersoccer	7/93	Tip
Arnie	4/93	Kart./Tips	Devastator	5/93	Tip	Intercept	4/91	Cheat	Oh	2/92	Cheat/Cheat	Starbyte Supersoccer	9/91	Codes
Arnie	3/93	Cheat/Tips	Devastator	12/93	Tip	Intercept	11/91	Tip	Oh	3/92	Tip	Starbyte Supersoccer	1/92	Freeze
Arnie	1/93	Freeze	Devastator	5/94	Freeze	Intercept	5/92	Tip	Oh	7/92	Cheat	Starbyte Supersoccer	9/92	Cheat
Arnie	11/92	Using/Freeze	Devastator	9/94	Tip	Intercept	3/92	Tip	Oh	3/93	Codes	Starbyte Supersoccer	5/91	Cheat
Arnie	12/92	Using/Freeze	Devastator	1/93	Using	Intercept	1/94	Codes	Oh	3/93	Codes	Starbyte Supersoccer	10/91	Cheat
Arnie	9/93	Freeze	Devastator	10/92	Tip	Intercept	3/91	Tip	Oh	10/91	Codes	Starbyte Supersoccer	3/91	Cheat
Arnie	10/93	Cheat	Devastator	1/93	Tip	Intercept	3/93	Tip	Oh	7/91	Tip	Starbyte Supersoccer	7/93	Using/Kart./Freeze
Arnie	10/94	Codes	Devastator	9/93	Tip	Intercept	3/91	Tip	Oh	10/92	Cheat	Starbyte Supersoccer	10/93	Cheat
Arnie	9/91	Cheat	Devastator	4/92	Codes	Intercept	1/92	Tip	Oh	7/93	Cheat	Starbyte Supersoccer	1/91	Tip
Arnie	9/93	Using	Devastator	7/93	Cheat	Intercept	2/93	Freeze	Oh	4/93	Cheat	Starbyte Supersoccer	1/91	Tip
Arnie	10/94	Codes	Devastator	7/93	Cheat	Intercept	2/93	Freeze	Oh	3/94	Cheat	Starbyte Supersoccer	10/93	Tip
Arnie	9/91	Cheat	Devastator	7/93	Tip	Intercept	4/92	Tip	Oh	4/93	Cheat	Starbyte Supersoccer	1/91	Tip
Arnie	9/93	Using/Kart.	Devastator	11/93	Freeze	Intercept	3/92	Cheat	Oh	3/94	Cheat	Starbyte Supersoccer	12/93	Tip/Kart.
Arnie	2/92	Tip	Devastator	11/91	Cheat/Using	Intercept	4/92	Tip	Oh	3/91	Cheat	Starbyte Supersoccer	10/93	Kart./Freeze/Cod.
Arnie	4/92	Tip	Devastator	11/91	Cheat/Using	Intercept	5/92	Tip	Oh	9/92	Freeze	Starbyte Supersoccer	12/93	Tip/Kart.
Arnie	5/92	Using	Devastator	12/93	Tip	Intercept	10/92	Cheat/Freeze	Oh	3/91	Cheat	Starbyte Supersoccer	1/91	Tip
Arnie	7/92	Tip	Devastator	12/93	Tip	Intercept	1/91	Tip	Oh	7/92	Tip	Starbyte Supersoccer	4/91	Cheat
Arnie	12/92	Tip	Devastator	3/94	Tip	Intercept	2							



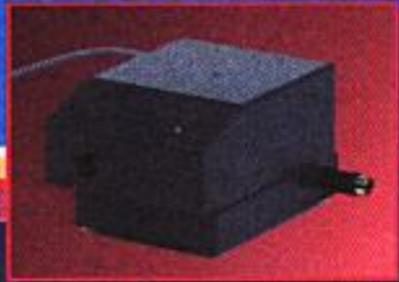
AMIGA

CD-

JOKER

MULTIMEDIA
AUF AMIGA

TUNING AM CD³²
WAS KÖNNEN
SX-1 & COMMUNICATOR?



CD-POWER PUR

GUARDIAN

LITIL DIVIL

BUBBLE & SQUEAK

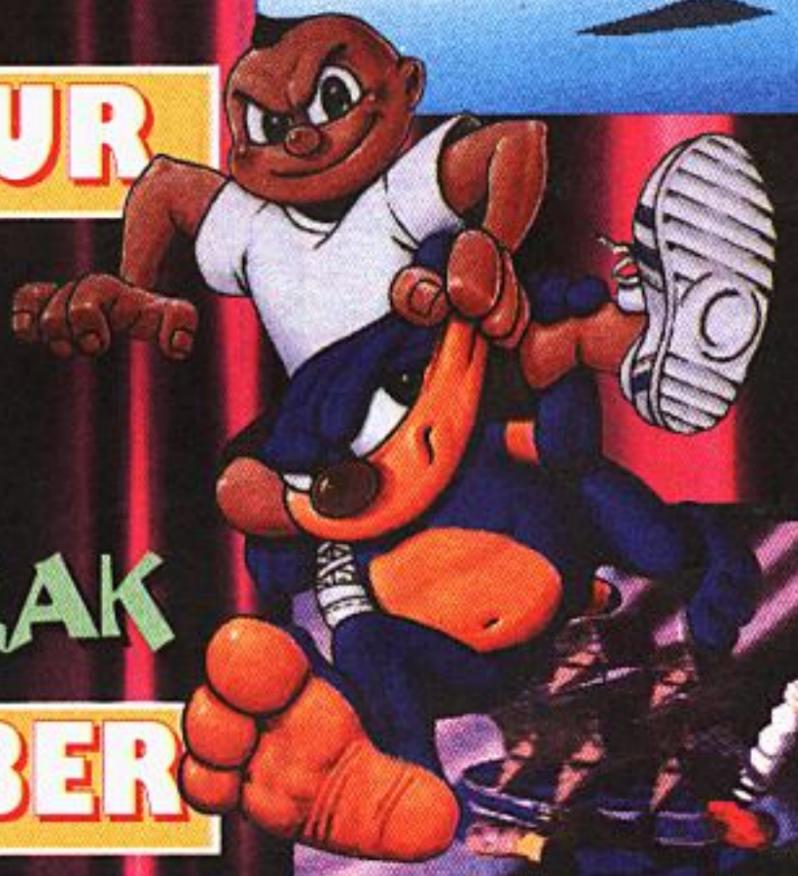
FRISCHES SILBER

CANNON FODDER

SOCCER KID

UNIVERSE

SUPERFROG



CD-NEWS

MEHR SPEICHER AM CD³²
INDIVIDUELLE CDS
NEUES CD-ROM
SCHILLER-PD

A
M
I
G
A

C
D

J
O
K
E
R



Teamwork ist alles!

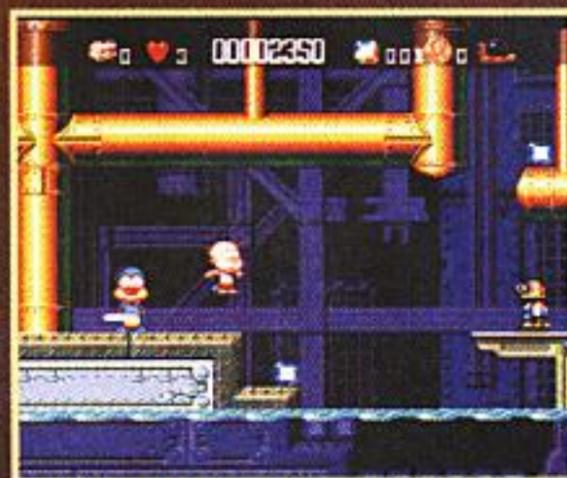


Ob Dick & Doof oder Beavis & Butthead – zwei Helden machen auch zweimal soviel Spaß. Das hat man nun auch bei Audiogenic erkannt und läßt ein hinreißendes Plattform-Duo auf die Schillerscheibe los.

BUBBLE AND SQUEAK



Teamwork im bunten Bubbleland



Man geht getrennt zu Werke...

Ganz neu ist die Idee mit dem Heldenpaar freilich nicht, denn schon bei „Sleepwalker“ übernahm der Spieler einen Charakter und damit gleichzeitig die Verantwortung für einen zweiten. Hier besteht die Konstellation nun aus dem Knaben Bubble und dem Mini-Dino Squeak, der seinem Herrchen schön brav computergesteuert hinterhermarschiert – wenn's sein muß, auch in das Verderben, denn der putzige Ur-Waldi kann weder so schnell laufen noch so hoch hüpfen wie Bubble...

Insgesamt 30 Levels lang muß die Freundschaft der ungleichen Partner halten, was in erster Linie eine Menge Arbeit für den Dino-Dompteur bedeutet: Man tüfelt den Pfad aus, setzt Aufzüge in Betrieb, funktioniert Blumenvasen zu Treppen um oder baut zuvor eingesammelte Sprungfedern sinnreich auf. Wenn das alles nix hilft, wird der Pfadfinder eben rabiat und läßt Squeak vorübergehend sitzen, um die Gegend alleine auszukundschaften – oder er kickt das Vieh gar wie einen Ball über weite Schluchten hinweg! Andererseits ist unser Jurassic-Baby nicht nur Klotz am Bein, denn es katapultiert seinen Meister auch mal in ungeahnte Höhen oder stellt sich für ein paar Süßigkeiten aus dem Kaugummiautomaten als Reittier zur Verfügung. Dann erweisen sich Roß & Reiter als besonders lauf- und sprungstarkes Gespann, das seinen Feinden zudem in typischer Genremannier auf den Kopf hüpfen kann.

Tatsächlich entwickelt sich aus der Zusammenarbeit beider Figuren bald ein ausgesprochen reizvoller Spielablauf voll cleverer Puzzles und launiger Kämpfe gegen Schlangen, Pinguine und Flugelefanten. Normalerweise wirft Bubble dabei mit Glitzersternchen um sich, während bei den Ausritten die Kaugummiblasen von Squeak zum Einsatz kommen. Unterwegs finden sich Zusatzleben und frische Energie sowie vor allem viele, vie-

le Diamanten, mit denen in Türmen gefangene Freunde freigekauft werden, während ein ständig steigender Wasserpegel zur Eile treibt. Zudem sind ein paar reinrassige Ballersequenzen im Stil von „R-Type“ zu überstehen, und nach Auseinandersetzungen mit großen Endgegnern warten Bonusspiele wie z.B. eine hübsche Hüpfburg.

Erfreulicherweise wird das stets faire Gameplay adäquat präsentiert: Zur abwechslungsreichen CD-Musik gesellen sich FX sowie etwas Sprachausgabe, und die bonbonbunte Optik besticht durch detaillierte Phantasie-Landschaften, witzig animierte Sprites und ein astreines Parallax-Scrolling, das nur selten etwas ruckelt. Zu monieren wären hier eigentlich nur die fehlenden Rücksetzpunkte, im übrigen ist Bubble & Squeak eines der innovativsten und spielbarsten Jump & Runs seit langem. Auf Diskette wird man sich davon übrigens anhand der bereits geplanten Versionen für Standard- und AGA-Amigas überzeugen können. (rl)



Einigkeit macht stark!

BUBBLE & SQUEAK (AUDIOGENIC)

PLATTFORM-TEAMWORK

87%
„INNOVATIV“



GRAFIK	80%
ANIMATION	83%
MUSIK	84%
SOUND-FX	84%
HANDHABUNG	86%
DAUERSPASS	88%

VARIABLE: 3 STUFEN

PREIS DM 89,-



EINGABEMEDIUMPAD, 1&2-BUTTONSTICK	LEVELCODES
SPEICHERBAR	ANLEITUNG
DEUTSCH	



LITIL DIVIL



Fast ein Jahr haben die Teufel bei Gremlin gebraucht, um diesen PC-Satansbraten dem Amiga ins CD-Rohr zu schieben! Da brutzelt er nun vor sich hin und duftet nach einem leckeren Actionadventure...

Mutt ist ein liebenswertes Teufelchen wie du und ich, das den lieben langen Tag nichts anderes als Fressen und Schlafen im Kopf hat. Doch dann wird es vor das „Große Konzil“ (die örtliche Teufelhauptversammlung) zitiert, wo man ihm quasi die Hölle heiß macht: Die „Mystische Pizza der Fülle“ muß her, und wenn es unseren Gehörnten das Leben kostet. Also schwefelt Mutt los, um dieses sagenumwobene Kleinod in fünf riesigen Gewölben voller Fallgruben, Elektroschockern, Flammenwerfern und anderen Teufeleien zu finden. Wer dabei nicht vorzeitig den Löffel abgeben will, muß höllisch auf seinen Energiehaushalt achtgeben, zumal noch 50 Spezialkammern voller ausgesuchter Gemeinheiten zu überstehen sind. Da warten dann auch mal Prügeleinlagen à la „Street Fighter“ oder „Elfmania“, Kämpfe mit giftgeschwollenen Spinnen und andere Actioneinlagen. Obzwar in erster Linie die gewohnte Plattformkost serviert wird, kommt dabei aber auch der Kopf nicht zu kurz: Viele Passagen lassen sich nur durch

terwegs u.a. Münzen, Nahrung und eine geheimnisvolle Nadel auf – die Kohle dient dem Einkauf, das energiehaltige Futter wird wortwörtlich aufgeschmatzt und der Einsatzzweck des Pieksters an dieser Stelle nicht verraten, bätsch.

Ganz leicht kommt man also nicht an des Teufels Pizza, zumal etwa das Hüpfen über Säureseen samt den dort hausenden Monstern doch etwas Geschick im Umgang mit dem Joypad erfordert. Arg schwer ist das Game indessen auch nicht, schon weil sich Mutt im erwähnten Beispiel als säureresistent erweist und nach einem unfreiwilligen Bad munter ans Ufer paddelt, um sich dort abzuschütteln und gleich den nächsten Anlauf zu wagen. Verirren kann man sich dank eines Mini-Automappings in der Hölle auch nur schwerlich, und wer ihren zahllosen Gängen vorübergehend den Rücken zukehren möchte, der darf ja jederzeit die opulente Speicheroption aufrufen.

Optisch ist hier zwar nicht unbedingt die Hölle los, doch sind die flott scrollenden Grafiken nett gezeichnet und teilweise ungemein witzig animiert. Die CD-Musik geht prima ins Ohr, die Sound-FX lassen sich ertragen, und an die hake-



Die Brücke mit der Tücke

lige Steuerung muß man sich (besonders da, wo es auf Timing ankommt) halt gewöhnen. Eingedenk des abwechslungsreichen Gameplays tut man das aber recht gerne, denn Gremlins Satanslabyrinth hält allerlei diabolische Überraschungen für den Spieler bereit. Anders gesagt: Auch und gerade am CD² verspricht Lital Divil ein paar höllisch unterhaltsame Stunden! (mic)



Und ewig scrollen die Dungeons...

Mut oder den gezielten Einsatz von Gegenständen bewältigen (während grüne Keulenschwinger etwa erst bei beherztem Vordringen von einer Holzbrücke plumpsen, kann man den Krabbeltierchen nur mit Spinnenspray beikommen), die man im Spiel selbst und teilweise auch in Shops erhält. So klaubt Mutt un-

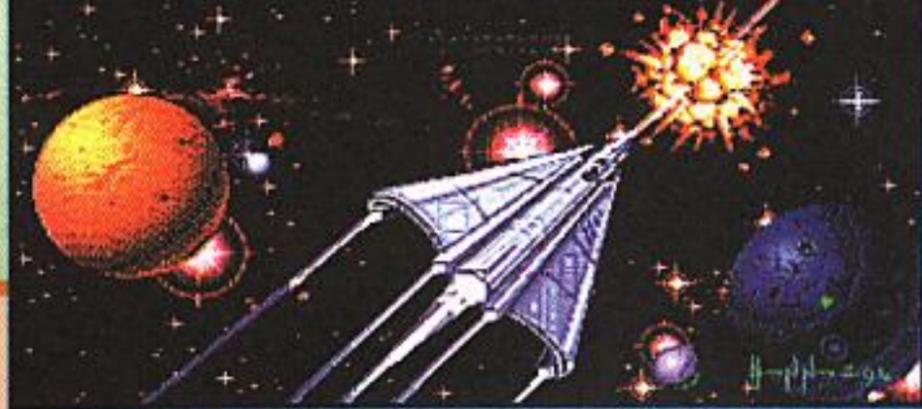


Klarer Fall von Springteufel

LITIL DIVIL	
(GREMLIN)	
ACTION-ADVENTURE	
76%	
„HÖLLISCH“	
GRAFIK	72%
ANIMATION	80%
MUSIK	80%
SOUND-FX	68%
HANDHABUNG	66%
DAUERSPASS	80%
FÜR FORTGESCHRITTENE	
PREIS	DM 79,-
	
EINGABEMEDIUM SPEICHERBAR DEUTSCH	JOYPAD 6 SPIELSTÄNDE NEIN



GUARDIAN



Spektakulär ist allerdings nicht unbedingt gleichbedeutend mit originell, denn hier haben die Acid-Jungs um Mark Sibly („Skidmarks“) bei diversen Genreklassikern abgekupfert: Das Spielprinzip basiert auf dem Automaten-Oldie „Defender“, und die bunte Polygon-Optik erinnert an den Konsolenknaller „Star Wing“. Doch während am Super Nintendo die Vektorgrafik nur dank eines speziellen 3D-Customchips am Modul auf Touren kam, geht dem CD¹² auch ohne eine solche Unterstützung die Puste nicht aus...

Nö, eher dürfte hier der Spieler atemlos dem rasanten Gameplay hinterhecheln, wenn er mit seinem Raumgleiter kreuz und quer im Tiefflug über die Oberflächen von knapp einem Dutzend Planeten düst, um marodierende Aliens vom Screen zu blastern. Vorrangig handelt es sich dabei um bombenwerfende Flugrobis, aber es

schleichen sich auch mal feindliche Jäger von hinten an, Kamikazeflieger riskieren einen Frontalangriff, und flinke Minipanzer feuern wild drauflos – oder man wird gar an Bord des dicken Mutterschiffes gebeamt und sieht sich von Flakanlagen umringt. Da ist es schon hilfreich, daß der Bordlaser von der eher kräftigen Art ist, das Schutzschild einige Treffer aushält und der Gleiter trotz bombiger Beschleunigung und satter Höchstgeschwindigkeit jederzeit überraschende Kehrtwendungen erlaubt. Das Waffenarsenal kann mittels Sammel-Icons um Twinlaser, zielverfolgende Raketen oder allesvernichtende Smartbombs ergänzt werden, während Radarscanner für den Nah- und Fernbereich stets beste Übersicht garantieren.

Die zunächst etwas problematische, weil sensible Steuerung leistet in der Hektik gute Dienste, doch sie erleichtert die Aufgabe nur unwesentlich – das Hochgeschwindigkeits-Spiel bringt, nicht zuletzt wegen des kompletten Fehlens von Wiedereinstiegsmöglichkeiten wie Levelcodes oder Continues, selbst Action-Profis ins Schwitzen. Frust und Lust liegen hier also eng beieinander, zumal ein Modus für zwei Spieler nacheinander, die Möglichkeit zur Justierung der Sichtperspektive (über/unter/vor/hinter dem eigenen Schiff, Zoom etc.) und eine astreine Präsentation die Motivation unter Dampf halten. So suchen die bunten Polygon-Landschaften in Sachen Geschwindigkeit ihresgleichen am Amiga, und wo es an Details fehlt, springen hinreißende Animationen ein: Wenn Feinde, Bodenobjekte oder auch das eigene Schiff in tausend Trümmer fliegen, sieht das einfach toll aus. Passend dazu gibt's fetzige Heavy-Musik von CD und Sound-FX mit vernehmbarem Stereoeffekt.

Wer also auf eigenständige Ideen pfeift und sich auf schnelle 3D-Balleraction freut, liegt bei Guardian goldrichtig. Ob das auch für die geplante A1200-Version gilt, muß sich allerdings erst zeigen. (rl)

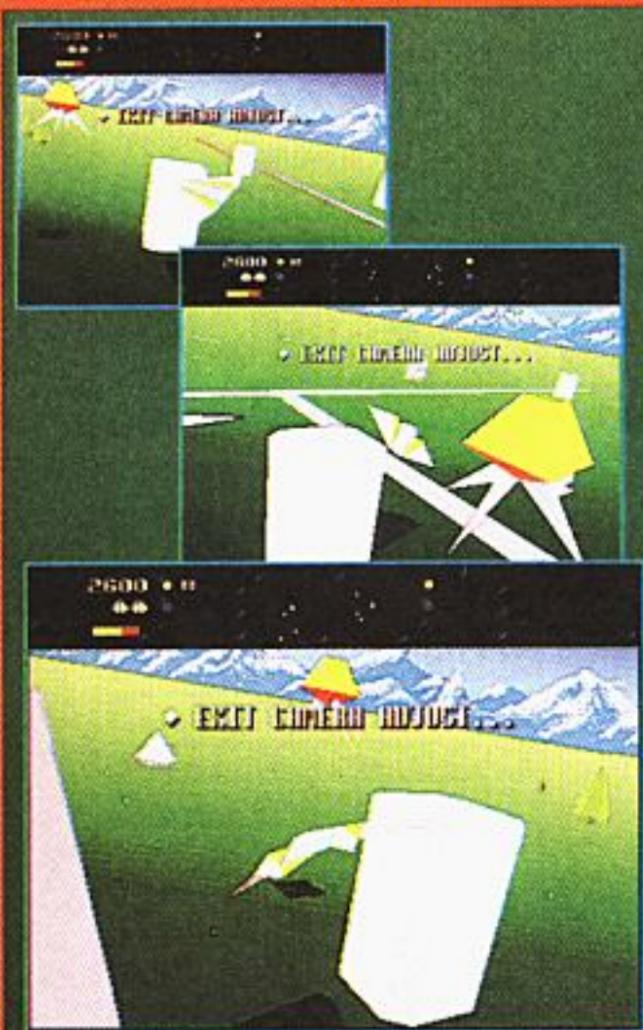
Neuseeland kennt man eher als Vorort von Australien denn als Mekka der Zockerzunft, doch das dürfte sich bald ändern: Vom anderen Ende der Welt erreichte uns nun eine spektakuläre 3D-Knallerei auf CD!



Der Ursprung allen Übels: das Mutterschiff



So endet ein Heldenleben...



Die Perspektive ist komfortabel justierbar

GUARDIAN (ACID)

3D-BALLERACTION

77% „RASANT“



GRAFIK	76%
ANIMATION	88%
MUSIK	86%
SOUND-FX	82%
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	76%

FÜR GEÜBTE

PREIS DM 79,-



EINGABEMEDIUM	JOYPAD
SPEICHERBAR	HIGHSCORES
DEUTSCH	NEIN



Krisalis hätte dieses Hüpfical unverändert auf CD packen und die schnelle Mark machen können, wie es ja leider gängige Praxis ist. Statt dessen war man sportlich-fair und hat den sportiven Bestseller noch verfeinert!

SOCCER KID



Trotz seines Titels hat das Game ja bekanntlich wenig mit Fußball im herkömmlichen Sinn, dafür aber jede Menge mit schickem Plattform-Sport zu tun. Daran hat sich natürlich nichts geändert, auch wenn Soccer Kid hier mit einem lustigen Zeichentrick-Intro in bester Full Motion Video-Qualität und superben Musikstücken direkt von CD aufwarten kann. Es sei noch vermerkt, daß der Spaß via (optionalem) Pad auch ein wenig flotter von der Hand geht als mit dem altgedienten Stick. Doch nun sollten wir einen Blick auf die Hintergrundstory werfen: Ein fieses Alien

konnten Dribblings schwindlig zu spielen oder den Luftraum via Kopfball zu säubern. An Genrestandards wie Endgegnern oder Sammelgut fürs Punktekonto bzw. den Energievorrat fehlt es ebenfalls nicht, als Bewaffnung muß indessen das vielseitige Leder genügen – Fußlahme können



38 0111050

Ein Obermotz blockt ab...

hend der kunterbunten A1200-Spezialversion, während sich die geniale und jederzeit zur Action passende Musikbegleitung auf der CD schon fast einen MTV-Award verdient hat! Da kommen die Sound-FX zwar nicht mehr ganz mit, aber was soll's?

Kurz und sehr gut, der Balljunge ist dank des feinen Feintunings auch auf der Silberscheibe ein origineller Sonderfall unter den Plattform-Artisten – und hat sich seinen güldenen Hit damit ehrlich erdribbelt! (rl)



39 0140030

Ciao, bella Italia!

sich allenfalls noch nachträglich Sprinterstiefel beschaffen, mit denen man außerdem zeitweilig unverwundbar wird. Und mehr braucht's auch kaum: Die abschnittsweise unterteilten Levels sind zwar voller Feinde, morscher Brücken und Lianen, doch statt unfairer Stellen gibt es ein unproblematisches Zeitlimit, Rücksetzpunkte, jede Menge Abwechslung und ein flottes Spiel. Man kann entweder zackig vorandüsen oder gemütlich jede Ecke nach den vielen Geheimkammern (wer genügend Icons gesammelt hat, darf in ein Bonusgame) abgrasen. Dabei gleicht die eigentliche Spieloptik mit dem sauberen Scrolling in alle Richtungen und den witzigen Spriteanimationen weitge-



42 0052100

Landluft tut gut?

will den WM-Pokal seiner Trophäensammlung einverleiben, doch bei der anschließenden Flucht ins All zerbricht der Pott in fünf Teile. Die regnen auf die Erde hinab, was unseren Helden auf den Plan ruft – als echter Fan reist er den Trümmern nach England, Italien, Japan, Rußland und USA hinterher, um sie wieder zusammenzuflicken. Nicht minder originell präsentiert sich das Gameplay, obwohl hier erst mal gehüpft und gelaufen wird wie anderswo auch. In zweiter Instanz ist man aber praktisch permanent mit dem stets mitgeführten Ball zugehörig, um ihn etwa als Trampolin zur nächsten Plattform zu mißbrauchen, seine Widersacher (Passanten, Schafe, Skateboarder etc.) per Fallrückzieher beiseite zu bolzen, sie mit ge-



42 0142500

SOCCER KID (KRISALIS)

KICK & RUSH

85% „STARK“



GRAFIK	84%
ANIMATION	86%
MUSIK	88%
SOUND-FX	71%
HANDHABUNG	77%
DAUERSPASS	86%

FÜR FORTGESCHRITTENE
PREIS DM 89,-



EINGABEMEDIUM PAD/STICK
SPEICHERBAR 5 SPIELSTANDE
DEUTSCH KOMPLETT



DER INDEX-KANDIDAT

CANNON FODDER



Britischer Humor...

Während Sensible Software schon fleißig am Nachfolger dieser blutigen Spriteschlacht(ung) arbeitet, darf man sich nun auch am CD³² überzeugen, daß „Krieg noch nie soviel Spaß gemacht hat“.

So verspricht es zumindest der Titelsong, und wie Max im Test der Disk-Version bereits befürchtete, fand die BPS den rabenschwarzen Humor der Briten ganz und gar nicht zum Totlachen: Wegen Geschmacklosigkeiten wie gemeuchelten Soldaten mit heraushängenden Eingeweiden landete das spielerisch überzeugende Söld-

nerstrategical kürzlich auf dem Index.

Rechtlich haben wir es mit der CD-Fassung nun zwar mit einem anderen und damit zumindest vorläufig noch jugendfreien Spiel zu tun, doch das bedeutet bloß ein paar Überstunden für die BPS. Abgesehen von einem Hub-schrauber, der neuerdings durch die parallax scrollenden Zwischensequenzen rattert, ist nämlich wirklich alles beim alten geblieben: Man führt einen Trupp von bis zu sechs Mini-Rambos durch 24 (manchmal in mehrere Phasen aufgesplittete) Missionen in Iso-3D, killt dabei reihenweise Feinde und

macht deren militärische Einrichtungen dem Erdboden gleich. Dank nur noch eines speicherbaren Spielstands und der nicht allzu glücklichen Pad-Steuerung liegt der Heldenfriedhof hier etwas näher; wohl dem, der am CD³² auf die Maus zurückgreifen kann. Und sollte er auch ein MPEG-Modul sein eigen nennen, wird's noch wohliger, denn dann wartet noch ein sehenswertes Video, in dem das Team um Jon Hare zu den Reggaeaklängen des Titeltracks ein wahres Gagfeuerwerk abbrennt!

Wir trauen es uns kaum zu sagen, doch für uns bleibt diese rundum mörderische Stratego-

Action ein Hit. CD-Söldner, die derselben Ansicht sind, sollten daher schnell handeln – möglichst schneller als die BPS. (st)

CANNON FODDER

(SENSIBLE SOFTWARE)

ACTION-STRATEGIE

85%

„FETZIG“



GRAFIK	77%
ANIMATION	79%
MUSIK	84%
SOUND-FX	82%
HANDHABUNG	79%
DAUERSPASS	86%

FÜR GEÜBTE

PREIS DM 80,-



EINGABEMEDIUM	JOYPAD/MAUS
SPEICHERBAR	1 SPIELSTAND
DEUTSCH	ANLEITUNG

UNIVERSE

Auch wenn dieses sehenswerte SF-Adventure in nur vier Wochen von der Disk auf die CD gefunden hat und damit kaum Verbesserungen aufweisen kann – allein seine schiere Existenz für das CD³² rechtfertigt den Zweittest!

Daß Core Design nun praktisch alle Games auch auf CD herausbringt, sollte ohnehin mal lobend erwähnt werden, während wir uns bei der Spielbeschreibung nur zwei Wochen nach dem großen Haupttest wohl kurz fassen können: Boris Verne hat mit der jüngsten Erfindung seines genialen Onkels herumgespielt und findet sich daher in einem gefährlichen Paralleluniversum wieder. Jetzt braucht er einen Lotsen, der ihn heimführt...

Wie schon bei „Banshee“ und „Heimdall 2“ sind die Unterschiede zur Disk-Version minimal, aber an der phantastischen Grafik gab's ja eh kaum etwas zu verbessern, und die Musik klingt von CD noch einen

Tick sphärischer. Dafür hat das schon per Maus ziemlich krude Handling noch einen Tick an Unbequemlichkeit zugelegt, denn mit dem Joypad findet der Cursor nur noch unter größten Schwierigkeiten sein Ziel am Screen. Immerhin folgt Boris den Bewegungen des Steuerkreuzes recht brav, und auch die Bedienung der 19 Icons geht erträglich flott von der Hand, weil hier per Pad zwischen den Funktionen gewählt wird – eine Mausunterstützung wäre dennoch die bessere Wahl gewesen.

Daß nur ein Spielstand gespeichert werden kann, ist ein bekanntes Übel am CD³², aber dafür wurde das Intro (auch auf Disk) doch noch eingedeutscht, was Englischkenntnisse nun komplett überflüssig macht. Wer also mit der schlechten Bedienbarkeit leben kann, findet hier, was es auf Commo-Schillerscheibe

nicht jeden Tag gibt: ein extrem schweres, aber auch extrem fesselndes Abenteuer! (st)

UNIVERSE

(CORE DESIGN)

SF-ADVENTURE

80%

„AUGENWEIDE“



GRAFIK	91%
ANIMATION	84%
MUSIK	86%
SOUND-FX	—
HANDHABUNG	52%
DAUERSPASS	78%

FÜR EXPERTEN

PREIS DM 89,-



EINGABEMEDIUM	JOYPAD
SPEICHERBAR	1 SPIELSTAND
DEUTSCH	KOMPLETT



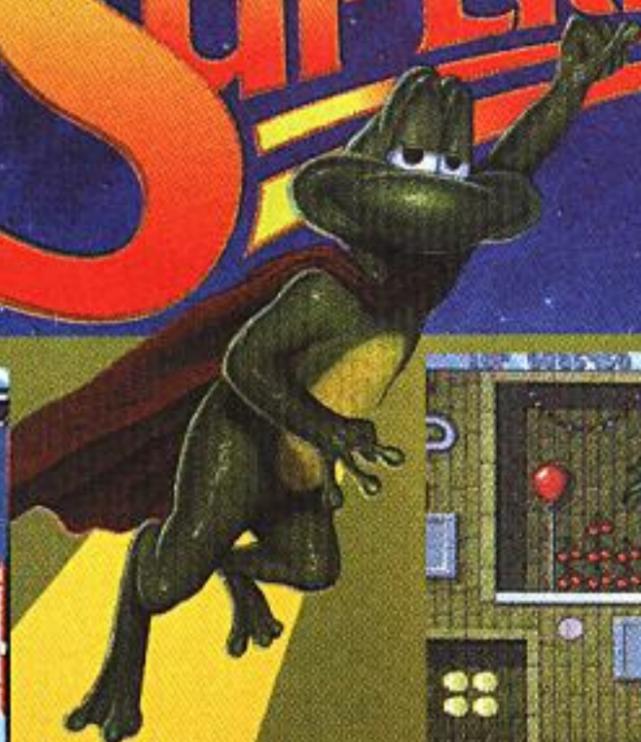
Die grellen Lichter der Großstadt



Eine Scheibe Froschschenkel

Der grünhäutige Plattformheld von Team 17 hat sich längst in die Herzen der Spieler gehüpft, sogar in unserer „Aktion Lesertest“ hatte er bereits seinen Auftritt – jetzt folgt der Silberfrosch!

SUPERFROG



Froschschenkel hüpfen höher...

Vom schillernden Superfrog darf man sich allerdings nicht allzu viele Neuheiten gegenüber der Amphibie aus dem Disk-Tümpel erwarten: Während das Packungsmotiv komplett renoviert wurde, sind inhaltlich weder zusätzliche Grafik noch mehr Levels zu finden – nicht mal Musik direkt von der CD wird geboten, und selbst das tolle Zeichentrick-Intro von Eric Schwartz ist keine Sekunde länger als ehemals. Dafür wurde an der auch bisher schon ordentlichen Steuerung noch ein bißchen gefeilt, wodurch der putzige Held nun entweder (wie gewohnt) durch beherztes Joystickdrücken zum Hüpfen gebracht wird, oder man erteilt das entsprechende Kommando mit einem beliebigen Pad-Button.

Wo gesprungen und gelaufen wird, befindet sich ja meist auch eine holde Maid in den Klauen eines Bösewichts. Und aus eben diesem Grund kämpft man sich hier als verzauberter Prinz unter Zeitdruck durch die sechs großen, in mehrere Abschnitte eingeteilten Levels. An optischer Abwechslung mangelt es dabei bis zum tränenfeuchten Happy-End nicht, denn gleich zu Beginn hüpfst man witzig gestalteten Bienen, Igeln oder Schnecken auf den Kopf; im folgenden Spukschloß sind dann die Gespenster dran usw... Auf Genreübliches wie Bonusspielchen, Geheimkammern, Sammelmünzen, Zusatz-Froschleben, Energie-Aufpepper und Ex-

tras für Sprungstiefel, Schwebeflügel oder Gummiballwaffen muß man ebenfalls nicht verzichten. Was dagegen seit jeher

fehlt, sind dicke Endmonster, ungewöhnliche Attraktionen oder gar innovative Ideen – in der Sache unterscheiden sich die Abschnitte bloß durch ihre Grafik und eher unspektakuläre Eisflächen, Falltüren oder Stachel-Hindernisse.

Man merkt Superfrog die anderthalb Jahre auf seinem Buckel also an, doch sein faires und temporeiches Gameplay sichert ihm nach wie vor einen Platz in der Plattform-Oberliga. Und Features wie die unabhängig vom Schwierigkeitsgrad einstellbare Anzahl der Leben und reichlich Restartpoints findet man als CD-Jumper halt leider viel zu selten. Hinzu kommt, daß die knuddelig-bunte Optik flott in alle Himmelsrichtungen scrollt und nett animierte Sprites beherbergt, von der prima Musik (sie gefällt auch ohne direkt von der Schillerscheibe zu kommen) mal ganz abgehört. Und als Trost befinden sich neben dem eigentlichen Game ja doch noch ein paar Neuigkeiten auf der CD: eine spielbare Kurzversion von „Arcade Pool“, die nächste Team 17-Ballerei „Super Stardust“ als Running-Demo sowie eine komplett deutsche Anleitung.

Das Schönste aber ist, daß die englischen Froschdompteure nicht mehr als 39 Märker sehen wollen. Und weil wir schon viel mehr für viel weniger bezahlt haben, scheint uns der versilberte Plattform-Klassiker schon von daher eine gute Investition zu sein! (rl)



Auf ins Getümmel!



Ein Spiel am Bonus-Rotamint gefällig?

SUPERFROG
(TEAM 17)
JUMP & FUN

73%
„PREISWERT“



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

VARIABLE: 2 STUFEN
PREIS DM 39,-



EINGABEMEDIUM	PAD/STICK
SPEICHERBAR	LEVELCODES
DEUTSCH	CD-ANLEITUNG



Hardware-Tuning am
CD³²

Was können **SX-1 & COMMUNICATOR?**

Das SX 1



Wer seine Schillerschleuder zum vollwertigen Computersystem hochrüsten will, hat prinzipiell alle Möglichkeiten; schon weil intern die digitalen Herzen des A1200 ticken: Was Hardwarebauteile wie den Hauptprozessor, I/O-Chips oder in Silizium gebrannte Customschaltkreise für Sound und Grafik betrifft, gleichen sich beide Maschinen wie ein Ei dem anderen. Hier sollt Ihr nun erfahren, wie sich Diskettensoft (Spiele, Malprogramme, Textverarbeitungen etc.) am CD³² nützen läßt – und wie gut bzw. weniger gut man als Amiga-User ein CD³² quasi als Silberlaufwerk einsetzen kann.

DIE KONSOLE ALS COMPUTER: DAS SX-1

Wer sein CD³² als Basis für ein digitales Vollsystem nutzen will, der wird bei Paravision fündig. Deren Hardware namens SX-1 schafft nämlich die erforderlichen Verbin-

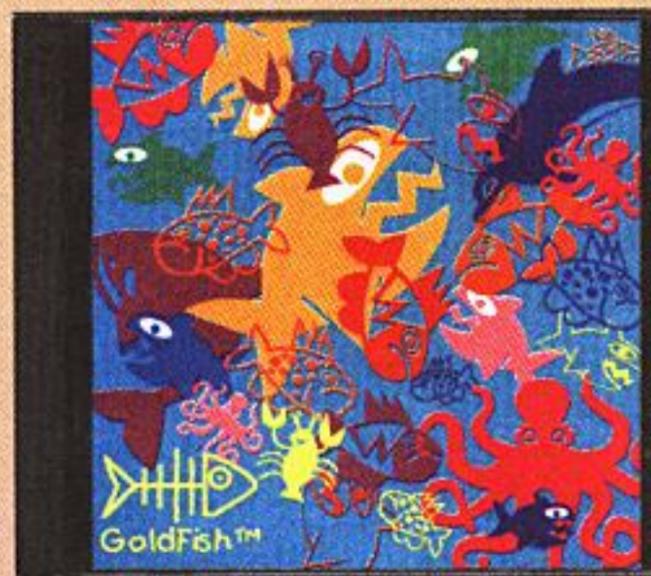
Klar kann Commos Amiga-Konsole prima Spiele abspulen, bunte Grafik und feinen Sound produzieren – doch mit ein wenig Aufrüstung kann die CD-Hardware mit ihren leistungsstarken 32 Bit noch einiges mehr!

dungen: Neben je einer seriellen und parallelen Schnittstelle enthält die Box Anschlüsse für Audio, mehrere Amiga-Disklaufwerke und eine preisgünstige PC-Tastatur – unser Testgerät wollte allerdings keines von vier DOSen-Keyboards akzeptieren, so daß wir auf die relativ teure A4000-Klavatur zurückgreifen mußten. Der Einbau von zusätzlichem RAM-Speicher bereitete dafür ebensowenig Probleme wie der Anschluß einer internen 2,5"-Festplatte oder des externen 3,5"-Pendants, entsprechende SIMM-Sockel bzw. AT-Bus-Stecker sind vorhanden. Und obwohl das SX-1 den Expansionport am CD³² belegt, muß eine eventuell dort montierte MPEG-Karte nicht weichen, denn der Port ist durchgeführt, weshalb die Full Motion Video-Hardware an ihrem angestammten Platz im Inneren der Konsole verbleiben kann. Dankbar registriert man auch den batteriegepufferten Uhrchip sowie vor allem den RGB-Ausgang: Wer einen Monitor wie etwa den 1084er von Commodore besitzt,

Der Communicator



kommt damit ohne Umbauten in den Genuß eines glasklaren Bildes, das nicht von den für das HF- oder Composite-Signal typischen Farbverwischungen getrübt wird. Die vielversprechende Theorie kommt dann in der Praxis allerdings nicht ganz ohne Schwachstellen aus. So klappt die Installation des SX-1 an der Rückseite des CD³² zwar problemlos, doch das Resultat ist eine Konfiguration, die kaum als formschön bezeichnet werden kann und zudem sehr empfindlich auf Erschütterungen reagiert – schon ein leichter Remppler kann den Guru auf den Plan rufen! Auch ist es mit der ca. 500 DM teuren Basisausstattung allein eben nicht ge-



Beim SX-1 inkludiert: die Goldfish-CD mit 1.000 Fishen

tan, zumindest Floppy und Tastatur muß man zukaufen. Und so richtig komplett mit Festplatte, etwas Fast-RAM und dem dann nötigen Power-Netzteil ausgestattet, schlägt das Gesamtergebnis (inkl. der Box und des CD³²) gar mit rund 1.900 DM zu Buche, was einen A1200 mit Extraspeicher, Festplatte



Die SX-1-Komplettkonfiguration



und CD-ROM fast als Sonderangebot erscheinen läßt.

Na, immerhin gehört die Goldfish-CD mit Fred Fishs gesammelten PD-Progis von Nummer 1 bis Nummer 1.000 zum Lieferumfang des SX-1, man kann fortan am sechspoligen Audio-Eingang ein Mikrofon mit Mini-DIN-Stecker ankabeln (etwa um die Nachbarn mit Karaoke-Gesang zu quälen), und es laufen uneingeschränkt alle A1200- und CD³²-kompatiblen Spiele. Und damit ist die Kombination aus SX-1 und CD³² bis auf den fehlenden PCMCIA-Port einem 1200er zumindest ebenbürtig.

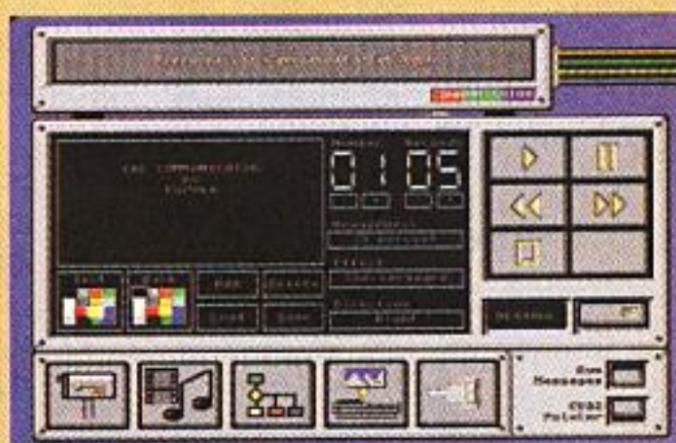
DIE KONSOLE ALS CD-ROM: DER COMMUNICATOR

Hersteller Eureka verspricht für seinen **Communicator** quasi den umgekehrten Weg wie Paravision, hier soll das CD³² als CD-ROM-Laufwerk für einen Amiga dienen. Der Weg zur Silbermine führt dabei über eine simple serielle Verbindung: Die **Communicator**-Hardware findet Platz am

(durchgeführten) Tastaturstecker des CD³² und stellt über ein Kabel die Verbindung zum Computer her – dort am seriellen Port installierte Geräte wie Modem oder Drucker müssen allerdings weichen, denn der Stecker ist nicht durchgeschliffen.

Abgesehen davon, daß die Konstruktion selbst einen wackeligen Eindruck macht, ist auch die Bedienung leider ziemlich unkomfortabel; allein das Laden der erforderlichen Treibersoftware an Amiga bzw. CD³² dauert schon Minuten. Und auch das Ergebnis vermag nicht zu befriedigen, ist damit letzten Endes doch kaum mehr möglich, als rechnergesteuert Musik- bzw. MPEG-CDs abzuspielen oder Text-, Grafik- und Sounddateien sowie Spiele von CD auf Disk oder Festplatte des 1200ers zu kopieren, um sie anschließend von dort aus zu benutzen. Hinzu kommt, daß spezielle CD-Zockware diese Prozedur nicht, und die einfache Amiga-Konvertierung nicht immer mitmacht. Schlimmer noch, die Angelegenheit ist ebenso fehleranfällig wie zeitaufwendig: Bereits das Übertragen eines großen, farbenprächtigen Bildes benötigt Minuten, gar nicht zu reden von einem kompletten Game!

Wer also gehofft hat, daß CD-Spiele dank **Communicator** in RGB-Qualität am Monitor ablaufen, die Vorteile einer eventuell vorhandenen Turbokarte nutzen oder wenigstens Spielstände auf Diskette ablegen würden, sieht sich getäuscht. Sinnvoll ist der **Com-**



Hübsch bunt: die Steuersoftware des **Communicator**

unicator daher allenfalls für User, die sowieso ein CD³² und einen Amiga besitzen und nur gelegentlich mal Schillerfiles wie z.B. eine PD-Sammlung auf die Festplatte kopieren wollen; daneben mag die eingebaute MIDI-Schnittstelle ja ein paar Musikfreaks zum Anschluß ihres Keyboards an den Rechner animieren. Ansonsten muß man jedoch von der Anschaffung abraten: CD³²-Zocker brauchen den **Communicator** ohnehin nicht, und Amiga-User sind mit einem richtigen CD-ROM-Läufer besser bedient. Mag sein, daß dann aufgrund mangelnder Kompatibilität mal ein Schillergame nicht läuft, doch dafür läßt es sich so komfortabler und vor allem flotter arbeiten. Bleibt nur zu hoffen, daß sich der von Eureka bereits angekündigte Nachfolger im Alltagseinsatz besser bewährt... (rl)



Eine wackelige Angelegenheit: der **Communicator** am CD³²

Name Hersteller	Lieferumfang	Anschlüsse	Kurzbeschreibung	Preis/Bezug
COMMUNICATOR EUREKA 	CD mit Abspielprogramm für Musik- & MPEG-CDs, Photo lite-Software zum Betrachten von Photo-CDs, engl. Anleitung, deutsch in Vorbereitung	Tastaturport durchgeschliffen, MIDI, serielle Schnittstelle	Macht aus dem CD ³² ein CD-ROM für jeden Amiga. Aufgrund serieller Verbindung aber langsam, teils inkompatibel und umständlich zu handhaben	249,- DM GTI Tel.: 06171/85934
SX-1 PARAVISION 	Goldfish-CD mit Fishdisks 1-1.000, engl. Faltblatt	RGB, MPEG, parallel, seriell 9-Pol Sub-D, Audio-Eingang 6-Pol Mini-DIN, PC-Keyboard, AT-Bus für HD, Floppyport (abschaltbar), Extra-RAM	Rüstet das CD ³² zum A1200 auf. Praxistauglich, aber komplett ausgestattet teuer	Basisausstattung 495,- DM GTI Tel.: 06171/85934



CD NEWS

NEUER CD-RÖMER

Aus französischen Landen frisch auf den Tisch kommt eine interessante Alternative zum ja leider noch immer unveröffentlichten CD 1200 von Commo: Das externe **Overdrive CD-Laufwerk** von Archos findet Anschluß am PCMCIA-Port des A600 bzw. A1200, wodurch der wertvolle Expansionport im Inneren des Rechners für Turbokarten und ähnliche Erweiterungen frei bleibt. Wer hier rund 450

Märker investiert, erhält ein Doublespeed-Laufwerk der Marke Mitsumi, ein Netzteil, Programme zum Lesen von Photo-CDs sowie alle nötigen Treiber, um Games für das CDTV am A600 bzw. das CD³² am A1200 spielen zu können. Ein erster Vorabtest an einem mit Festplatte und Extra-RAM aufgerüsteten 1200er bestätigte die verblüffende Kompatibilität: Bis auf Ausnahmen („Universe“, „Wing

Commander“) liefen die meisten CD³²-Games! Mehr dazu im nächsten Heft oder direkt beim deutschen Vertrieb:
Fa. Telmex, Tel.: 08024/87 30



MEHR SPEICHERN

Daß das interne Backup-RAM des CD³² mit nur 1 KB Kapazität sichtlich zu knapp bemessen ist, ärgert insbesondere Rollenspieler und Abenteuer – meist ist Platz für nur einen Spielstand. Zumindest Besitzern der weiter vorne getesteten SX-1 Erweiterung kommt unser Leser Christian Gines nun zu Hilfe: Er hat ein Tool entwickelt, welches das

Backup-RAM auf Floppy sichert bzw. bei Bedarf dorthin zurückschreibt, womit dann praktisch unendlich viele Spielstände auf Disk bereitstehen! Der **CD³² Disk Saver** ist Public Domain und über den einschlägigen Fachhandel zu beziehen.



SELBER SCHILLERN

Die beispielbare Schillerscheibe ist vorläufig ja noch ein teurer (oder im Fall der Minidisk ein inkompatibler) Traum; allerdings einer, dem Euch das Amiga-Studio in Wuppertal nun ein Stück näherbringt: Für preisgünstige 129,- DM werden **individuelle Einzel-CDs** gebrannt – um selbstkomponierte Musik zu verewigen etwa, oder um den Diskettenstapel drastisch

zu reduzieren. Immerhin passen gut und gerne 750 der alten Plasticscheiben auf einen solchen Silberling, von dem auf Wunsch auch weitere Kopien angefertigt werden. Die Daten sollten auf Streamerband, Wechselfestplatte oder ähnlichen Datenträgern rangekart werden, alles weitere erfragt Ihr am besten direkt bei: **Amiga-Studio, Tel.: 0202/44 66 30**

PD AUF CD

CD-Compilations Marke „Megahits“ werden von Public Domain-Anwendern schon länger geschätzt, mit der **Megahits 3** wendet man sich nun ganz gezielt an die Zocker. Enthalten sind alle bisher veröffentlichten Werbegames plus sämtliche Nordlicht-Scheiben bis inklusive der Seriennummer 30 – also weit über 340 Disketten mit rund 1.200 Spielen! Darunter finden sich viele Perlen wie etwa das in der aktuellen PD-Box vorgestellte „Tony & Friends in Kelloggland“; allerdings ist der

Nutzen am CD³² mangels Bootmöglichkeit beschränkt: Da der Zugriff auf die Progis über die Workbench erfolgt, sind mit einem CD-RÖMER ausgestattete Amigas hier klar im Vorteil. Wer sich die 79 Steine schwere Scheibe ins Haus holen mag, der wende sich an: **Rhein-Main-Soft, Tel.: 06171/26 83 01 0**



MEGAHITS Games AMIGA

mächtige Benutzeroberfläche

Topaktuelle PD-Spieler-sammlung für den Amiga über 1200 Spiele / 650HE

Nordlicht-Spiele bis Serie 30 (>240 Disketten)

Deutsche Seitenbeschreibungen

sehr viele Spiele sofort startbar

3

DER JOKER UNTER DEN KONSOLEN-MAGS!



**DIE GANZ NEUE AUSGABE
AB SOFORT AM KIOSK!**

DUNGEONBLASTER IV *Schorsch on Fire*

30: Bereits der erste Blick enthüllt Oskars Geißel – den treuesten Gefährten jedes Chefredakteurs – auf dem Schreibtisch. Willst Du das Ding mitnehmen (19) oder ohne es nach Osten weitergehen (4)?

31: Ziemlich aufgeräumt hier, nur ein Duden liegt auf dem Tisch herum. Du steckst ihn ein und liest bei 16 weiter.

32: Tut uns ja leid, aber Du bist tot, der Verlag brennt (immerhin sind Feuerbestattungen derzeit schwer in Mode), die freie Bananenproduktion bricht zusammen, und das Universum ist auch nicht mehr so unendlich, wie es mal war. Mit einem Wort: Versager! Zeig jetzt wenigstens ein bißchen Anstand und fange nochmals von vorne an.

33: Erst mal 'ne Grundsatzentscheidung: Möchtest Du Licht machen (10) oder nicht (59)?

34: Na und? Was willst Du damit? Schorsch das Teil an den Kopf werfen? Nee, so wird das nix! Marsch, zurück zur 58!

35: Also, wenn Dir Dein Herrchen gesagt hat, heute Nacht komme vielleicht ein Besucher, dann wird da auch was dran sein – aber wie soll er nur diese schwere Eingangstür aufbekommen? Weiter bei 8.

36: Der Bursche scheint nach Dir greifen zu wollen und brüllt „Hund-ääh! Schlitz-aah!“; vermutlich möchte er Fangen spielen. Na, das kann er haben! Du hechtest rund um ihn herum und quer durch seine Beine, bis er plötzlich auf einem der bunten Papierschnipsel ausrutscht, umfällt und sich nicht mehr rührt. Du untersuchst ihn mit ein paar Schnüfflern gründlich und stellst fest, daß er zwar stinkt, aber wenigstens nicht tot ist. O je, da wird Michael schön fluchen! Du bewachst den Burschen brav bis zum nächsten Morgen, damit ihm niemand etwas tun kann, und schleichst dann in Mikes Büro, um zu beichten. Weiter bei 60C.

37: Na, an Dir soll's nicht liegen! Du schnappst Dir Dein Klebeband, stürmst in den Raum und rufst: „Wart'n Moment, ich muß erst noch zur Post!“ Ehe Schorsch

„Post-ääh?“ rufen kann, ist er fast vollständig verschnürt. Tja, wieder'n Mann eingewickelt. Weiter bei 60B.

38: Mit mächtigen Sätzen sprintest Du ein gutes Stück voran und stoppst erst auf Höhe der Tür zu Joes und Monis Doppelhöhle, weil dieser ungeduldige Besuch Dich mit einem menschlich laut gebrüllten „Schlitz-huaa! Lirää!“ erschreckt. Willst Du erst noch bei den beiden Redakteuren stöbern (43) oder weiter den Flur entlangsprinten (52)?

39: Leider nix zu finden. Statt dessen stolperst Du in der Dunkelheit und fällst über ein Kamerastativ. Das macht dann drei Hitpoints weniger. Weiter bei 23.

40: Schorsch mag zwar keine Intelligenzbestie sein, aber blöd ist er deshalb auch nicht! Als er merkt, daß es ihm ans Leder geht, sucht er das Weite; Du findest nur noch ein paar zertrümmerte Scheiben im Pausenraum. Sieht so aus, als hättest Du Michaels Auftrag erfüllt – weiter bei 60B.

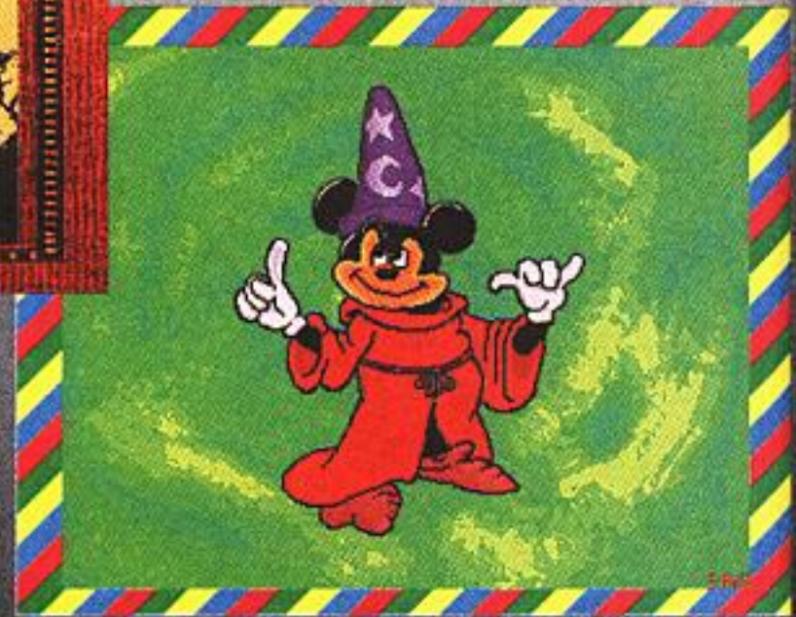
41: Hier stehst Du im Lager. Paletten mit Joker-Heften dekorieren die Wände, und der nördliche Teil ist mit Regalen voller Sammelordner, Mauspads, Preisausschreibengewinnen und ähnlichem Kram zugestellt. Wenn Du Petra bist, lies bei 26 weiter, die anderen schleichen sich zur 7.

42: Zuverlässig wie immer hat Mick einen Schokoriegel auf seinem Tisch liegenlassen, den Du gnadenlos in Dich hineinmampfst. Das bringt verbrauchte Energie sofort zurück (5 Hitpoints extra!), aber es scheint auch Dein Problem zurückzubringen – denn von ferne hörst Du ein gräßlich-knarziges „Huar! Schlitz-ääh! Lirää!“ Daß Menschen immer so schreien müssen! Hätte Mike nicht selbst hierbleiben können, wenn er so einen ungeduldigen Gast erwartet? Eilig trottetest Du an Oskars Bau vorbei nach Osten. Weiterlesen bei Nr. 6.

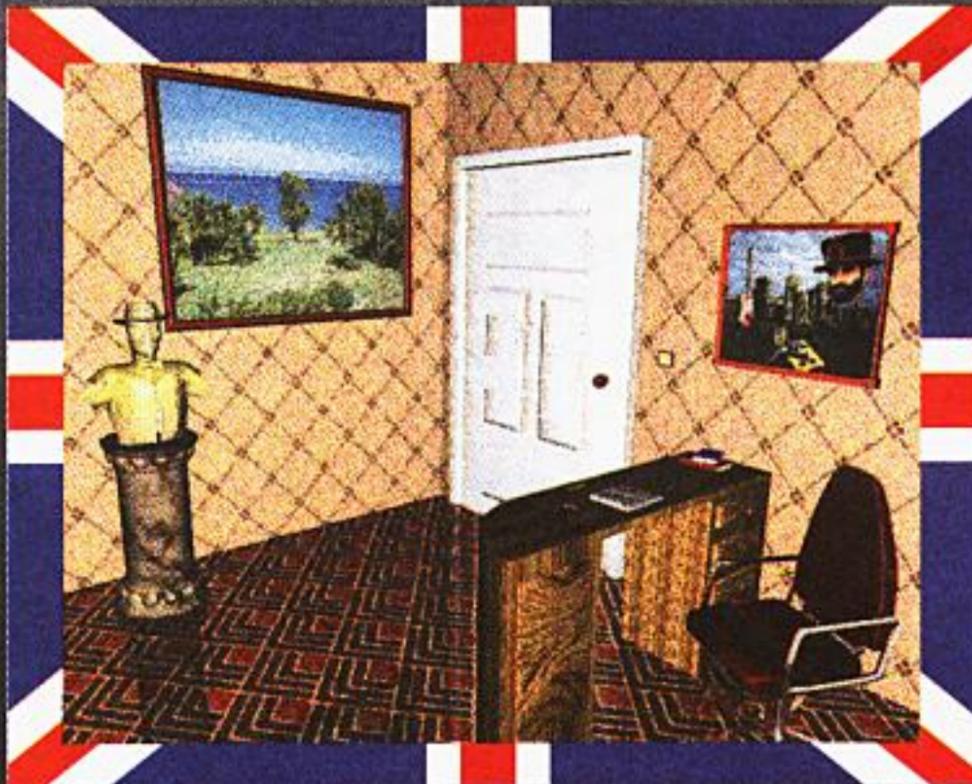
43: Joe hat wie immer ein paar Bananen herumliegen – Du beißt eine auf und futterst sie. Macht 5 Hitpoints extra. Weiterlesen bei 52.



Diese typisch fernöstliche Landschaftsimpresion schickte uns Jan Wesche aus dem fernen Osten in Vechta – wo sie natürlich nicht auf einer Japan-Konsole, sondern einem 1200er mit DPaint AGA entstand.



Ja, der Ruhm der Joker Galerie reicht gar bis nach Munsbach in Luxemburg! Dort pixelte Sascha Arlé liebevoll diesen wahrlich zauberhaften Mickey – selbst Walt Disney wäre stolz auf Dich, Sascha!



Mann, wo wir überall Leser haben! Von Jarek Chabros aus Polen stammt nämlich dieses beeindruckende Raytracing-Zimmer, das er auf einem A4000 mit Real 3D eingerichtet hat.

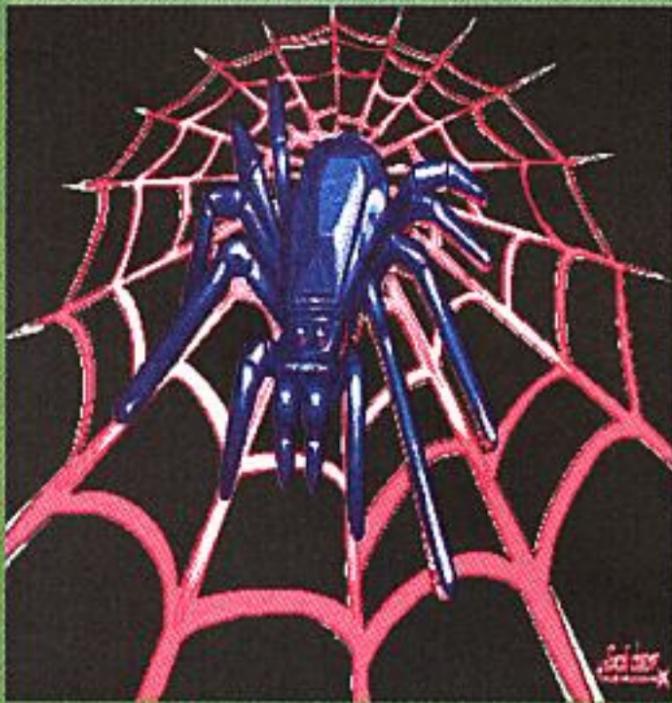
Was Sven Siegfried Szilla aus Heusenstamm von PCs hält, demonstriert sein „hochexplosiver“ Digi-Comic auf recht eindringliche Weise. Solltest Du am Ende nicht auf DOSennahrung stehen, Sven Siegfried?!



Joker Galerie



Einen frostigen Vorgesmack auf die kalte Jahreszeit liefert Euch Alexander Czarnecki aus Marl. Seine tiefgekühlte „Eisstation“ ist auf einem 1200er mit DPaint III im Lo-Res- Modus mit 320 x 256 eingefroren, äh, entstanden.



Diese beiden Schönheiten namens „Spider“ und „Alien“ (und noch einiges mehr) schickte uns Onur Pekdemir aus Lingen. Außerdem würde er gerne wissen, ob sich Programmierer oder Spielefirmen für ihn und seine hübschen Tierchen interessieren?



Bühne frei für die Künstler der Jubiläums-Galerie: Voller Stolz präsentieren wir Euch aus aktuellem Anlaß die aktuellen Leser-Kreationen erstmals auf unserer aktuell verschönerten Ausstellungsfläche!

LICHT AUS, SPOT AN!

Weil das Leben auch nach dem Jubiläum weitergeht, brauchen wir auch nächsten Monat wieder künstlerisch wertvollen Stoff, um ihn ins grelle Rampenlicht der staunenden Öffentlichkeit rücken zu können. Daher unsere obligate Bitte: Her mit Euren Zeichnungen, Digi-Grafiken (bitte auf Disk), Gedichten oder Blumengebinden; vorzugsweise mit Angaben zum verwendeten Handwerkszeug. Allerdings müssen sie unbedingt SELBSTERDACHT UND SELBSTGEMACHT sein, denn Fälscher sind hier ganz falsch. Falls Ihr die Rücksendung Eurer Werke wünscht, sollten Absender und Rückporto nicht vergessen werden; hier die Anschrift der Joker-Kunstakademie:

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

IMPRESSUM

Herausgeber
Michael Labiner (verantw.)

Chefredaktion
Joachim Nettelbeck (jn)
Richard Löwenstein (rl)

Leitende Bildredaktion
Monika Stoschek

Redaktion
Manfred Duy (md)
Brigitta Labiner (bl)
Richard Löwenstein (rl)
Max Magenauer (mm)
Joachim Nettelbeck (jn)
Werner Ponikwar (wp)
Steffen Schamberger(st)
Waltraud Schmidt (ws)
Michael Schnelle (mic)
Monika Stoschek (ms)

Freie Mitarbeiter
Carsten Borgmeier
Barbara Grohmann (rrf)

Redaktionsassistentz
Petra Laubenberger
Dorothea von Pronay

Joker Shop
Christine Rothmeier

Abo-Verwaltung
Christine Rothmeier

Layout
Prolit Studio GmbH

Fotografie
Oskar Dzierzynski
Richard Löwenstein
Monika Stoschek
Manfred Duy

Comic
Werner Regnet
Oliver Wunderlich

Titel
Celal Kandemiroglu

Anzeigenbetreuung
Carsten Borgmeier
Tel.: 04221/120004
Fax:04221/17789

Anzeigenverwaltung
Regine Nellissen
Tel.: 089/4605822

Produktionsleitung
Brigitta Labiner

Reproduktion
Prolit-Studio GmbH
85630 Grasbrunn

Druck & Gesamtherstellung
Druckerei Gerstmayer
A-3105 St. Pölten

Vertrieb
Verlagsunion, 65203 Wiesbaden für
Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofs-
buchhandel), Österreich, Schweiz,
Schweden, Niederlande, Italien und
Griechenland

Aktuelle Auflage (II/94)
Verbreitung: 87.295



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

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

Manuskripte
Manuskripte, Listings und
Bauanleitungen werden gerne von
der Redaktion angenommen. Sie
müssen frei von Rechten Dritter
sein. Sollten sie schon anderweitig
zur Veröffentlichung angeboten
worden sein, so muß das

angegeben werden. Mit der Ein-
sendung gibt der Verfasser die
Zustimmung zum Abdruck in den
Publikationen des Joker Verlags.
Honorar nach Vereinbarung. Für
unverlangt eingesandte Manuskripte
wird keine Haftung übernom-
men. Der Verlag behält sich
das Recht vor, Einsendungen im
Falle einer Veröffentlichung ohne
Angaben von Gründen zu kürzen
oder nach eigenem Gutdünken zu
verändern.

Urheberrecht
Alle in AMIGA JOKER erschie-
nenen Beiträge sind urheberrecht-
lich geschützt. Alle Rechte, auch
Übersetzungen, vorbehalten. Re-
produktion jeder Art (Fotokopien,
Microfilm oder Erfassung in Da-
tenverarbeitungsanlagen usw.) be-
dürfen der schriftlichen Genehmi-
gung des Verlags.

Verlag und Redaktion
Joker Verlag
Inh. Michael Labiner
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn
Tel. Verlag: 089/463700
Tel. Redaktion: 089/463823 oder
4605822
Hotline jeden Mittwoch von 16-19
Uhr
Telefax: 089/4604977

DUNGEONBLASTER IV Schorsch on Fire

44: Tja, da stehst Du nun im nördlichen Korridor. Das schaurige Gegrummel von vorhin kam aus östlicher Richtung (4), also wäre es vielleicht nicht schlecht, erst mal das westlich gelegene Zimmer von Mick, Manfred und Steffen zu untersuchen (18) – oder vielleicht Oskars Bude im Nordwesten (30)?

45: Faule Bande, während der Arbeitszeit an Robotern herumabsteln! Im Geiste gehst Du noch einmal die Gehaltsliste durch – 80 Mark im Monat für 20 Angestellte scheint immer noch ein bißchen viel zu sein. Weiter bei 4.

46: Du ziehst die Lightgun, stürmst in den Raum und rufst: „Hände hoch! Und keine Bewegung!“ Nette Idee, nur leider weiß selbst Schorsch mittlerweile, wie eine echte Knarre aussieht. Jetzt hast anscheinend Du den Fehler gemacht! Einmal tief seufzen und zurück zur 58.

47: Faule Bande, kaum haben sie elf Stunden gearbeitet, schon werden sie schlampig! Gleich morgen früh soll Brigitta mal die Gehaltsliste bringen; jeden Monat 100 Mark für 20 Angestellte ist sowieso viel zuviel! Oder sollte vielleicht der Schlitzer heimlich durch dieses Fenster eingestiegen sein?

Dann ist er wahrscheinlich schon 'ne ganze Weile im Gebäude und hält sich versteckt, bis alles ruhig ist. Weiter bei 33.

48: Du erwachst von kalten Tropfen, die Dir auf die Schnauze patschen. Deine Nase sagt Dir, daß eines der Glasfenster über Dir offensteht und anscheinend hat es zu regnen begonnen. Oh, diese schlampigen Menschen! Oder könnte es sein, daß der Besucher durchs Fenster eingestiegen ist? Du überlegst fieberhaft weiter auf Nr. 27.

49: Was immer diese nichtsnutzigen, faulen Redakteure in den Personen-Beschreibungen behauptet haben mögen, Du wirst nie zulassen, daß jemand Deinen Verlag anzündet! Du trittst selbstbewußt in den Raum, greifst Dir einen herumstehenden Stapel Schmierpapier und rufst: „Halt! Erst Gebühren zahlen!“ Schorsch dreht sich um und fragt ungläubig: „Gäld-ääh?“ Du antwortest: „Genau, Feuerzeugbenzinsteuern: 20 Lire!“ Schorsch reicht Dir einen der Scheine, und Du schreibst auf dem Schmierpapier 'ne Quittung. „Bodennutzungs-Abgabe: 10 Lire! Raum-Unordnungskosten: 10 Lire! Solidaritätszuschlag: 10 Lire!...“ Tja, und damit bist Du beschäftigt,

bis Du Schorsch am frühen Morgen mit „Marsmond-Erkundungsgebühr: 20 Lire!“ den letzten Schein und damit das letzte Brennmaterial abgeluchst hast. Weiter bei 60A.

50: Dir fällt nichts weiter auf, und deshalb kümmerst Du Dich um die Fußspuren. Der Kakerlaken-Killer scheint sich nach rechts zur nördlichen Tür gewandt zu haben. Willst Du ihm folgen (25) oder geradeaus weiter durch den westlichen Ausgang (14)?

51: Blöde Bande – fällt denen nix Besseres ein? Du greifst Deine Lightgun, die noch vom letzten Spieletest her auf Deinem Schreibtisch liegt, und machst Dich auf den Weg an die Front. Sir Messerklaue, hier kommt Steffen Schambügel, der Mann mit dem Superlaser, der Becher der Entfärbten, der Zecher der Geknechteten, der Fächer... Wir brechen die Litanei hier ab, und Du liest bei 4 weiter!

52: Hastig hechelst Du weiter voran. Als der Flur nach Süden abknickt, bleibst Du stehen, weil hier Karls Territorium beginnt, wo es meist unangenehm nach sogenannten „Chemika-

lien“ riecht. Ein gutes Stück im Süden steht die Tür zu Karls Lagerfeld offen. Weiter bei 5.

53: Pech, die Tür ist nicht bloß einfach zu, sie ist abgeschlossen! Du merkst das leider erst, als Du dagegenrennst. Eine Erfahrung, die zwei Hitpoints kostet und nicht gerade leise abgeht – zumal die Tür nörgelt: „O nein, nicht schon wieder! Mußt Du Dir denn ständig die Nase einrennen, Max?“ Bevor Du zu dieser Verwechslung mit Max Nasenhauer Stellung nehmen kannst, hörst Du weiter östlich ein Rumpeln und ein leises „Hua-har-har! Gäld-ääh!“ Weia, der Schlitzer! Wie der Blitz bist Du zum nördlichen Ausgang hinaus und liest bei 44 weiter.

54: Du packst Deinen Duden und stapfst hinein. „Halt!“ rufst Du. „Kannst Du ‚Lire‘ überhaupt schreiben?“ „Lirää?“ fragt Schorsch. „Nein, mit ‚e‘! Lire! Hier steht's!“ Während Du das Wort nachschlägst und Schorsch zeigt, murmelt der unsicher: „Gäld-ääh?“ „Nein, stimmt auch nicht! Hier...“ Tja, und damit gelingt es Dir, den Schlitzer so lange hinzuhalten, bis Du ihn morgens in Michaels Obhut übergibst. Weiter bei 60B.

Was macht eigentlich



BULLFROG?



Auch Ochsenfrösche haben mal als Kaulquappen angefangen: Druid 2

Immerhin ist Peter Molyneux ein Amiga-Fan der ersten Stunde, sein alter A1000 trägt die Seriennummer 7. Um nach einem Informatikstudium Datenbanken zu programmieren, besaß er auch schon früh einen PC, was heute noch Früchte trägt: Die neue DOSen-Simulation „Magic Carpet“ stellt beispielsweise fast alles in den Schatten, was da bislang so über den Monitor-Himmel geflogen ist. Die Wurzeln von Bullfrog ragen indessen bis ins Jahr 1988 zurück, als Peter mit seinem Kumpel Les Edgar die berühmte Spieleschmiede gründete – und nach einem im Büro herumhockenden Ochsenfrosch benannte... Mit „Populous“ gelang denn auch gleich eines der erfolgreichsten Spiele aller Zeiten, das vom Amiga schließlich auf praktisch jedes denkbare System umgesetzt wurde und

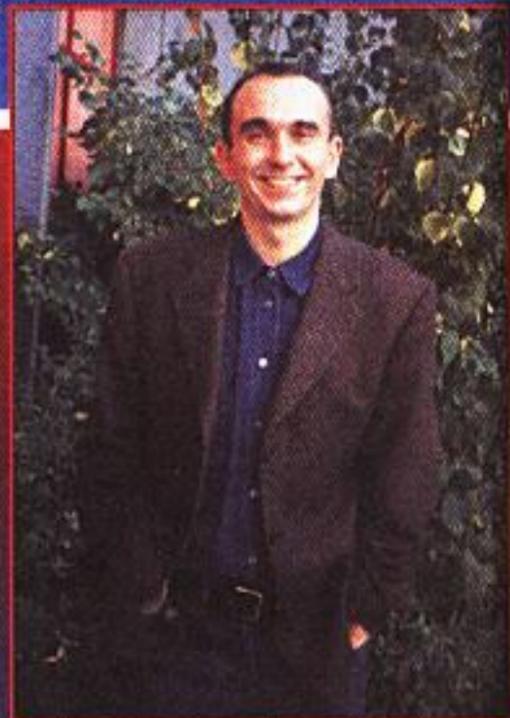
sich weltweit stolze drei Millionen mal verkaufte. Es folgten das ähnliche „Powermonger“ sowie „Populous 2“, später dann „Syndicate“ und jetzt eben „Theme Park“ sowie „Magic Carpet“. Kein Wunder, daß die Erfinder des göttlichen Götter-Genres inzwischen

selbst über einen Stamm von mehr als 40 Mitarbeitern herrschen!

?: Peter, wie wird eigentlich aus einem Computerspieler ein Spieleautor, noch dazu ein so erfolgreicher?

PM: Ich kannte den Programmierer von „Druid 2 – Enlightenment“, vielleicht erinnert ihr euch ja noch an diesen „Gauntlet“-Klon am 64er? Jedenfalls überzeugte er die damals noch im Software-Bereich tätige British Telecom davon, daß er fähige Umsetzer an der Hand hatte. Das ging ja noch, bloß hatten Les und ich bis dato tatsächlich nur gespielt, aber noch nie ein Spiel geschrieben. Und so war es auch keine Überraschung, daß unsere erste Eigenproduktion, eine Puzzle-Ballerei namens „Fusion“, zum Flop geriet.

Peter Molyneux vor dem Verlag



Im Auftrag von Electronic Arts produzieren die Jungs bei Bullfrog (Ochsenfrosch) seit Jahren die Bestseller förmlich am Fließband – mit „Theme Park“ wurde eben der neueste Geniestreich für den Amiga umgesetzt. Wir wollten von Oberfrosch Peter Molyneux wissen, ob man der „Freundin“ auch in Zukunft treu bleiben will.

?: So was kann euch heute ja nicht mehr passieren, schon überhaupt nicht mit Hämmern wie dem fliegenden Teppich – wann wird „Magic Carpet“ denn für den Amiga umgesetzt?

PM: Überhaupt nicht, denn dieses Game ist nun mal voll für absolute Highend-Rechner zugeschnitten und kommt auch im PC-Bereich erst auf einem Pentium richtig zur Geltung. So was läßt sich nicht einfach konvertieren.

?: Schade, aber verständlich. Doch willst du damit hoffentlich nicht sagen, daß es ab jetzt gar keine Amiga-Versionen von Bullfrog-Games mehr geben wird?!

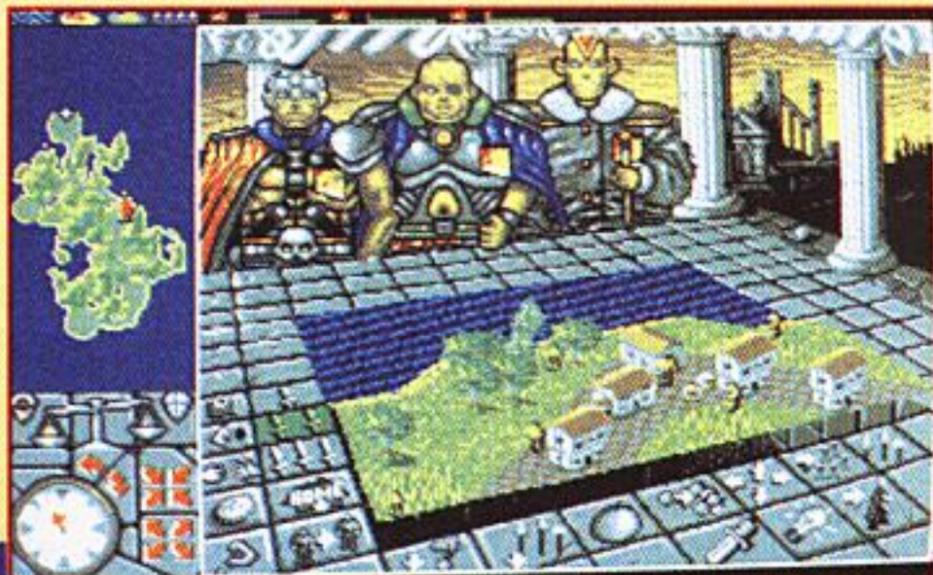
PM: Keine Sorge, denn viele unserer Titel – z.B. „Syndicate“ – wurden zuerst für den Amiga konzipiert, das gilt auch für neue Games wie das kommende „Biosphere“. Dabei handelt es sich um den zweiten Teil unserer Designer Se-

ries, die wir mit „Theme Park“ begonnen haben. Statt eines Vergnügungsparks wird der Spieler aber die Evolution und Entwicklung von 50 Planeten verwalten dürfen! Man kauft am Anfang ein gebrauchtes Raumschiff und heuert die Crew an, um dann eine lebenswerte Welt zu errichten, wobei es u.a. Ärger mit Pflanzenfressern geben wird, die plötzlich proteinreichere Nahrung bevorzugen.

?: Bleibt uns die Grafik-Perspektive von „Theme Park“ dabei erhalten?

PM: Nein, isometrisches 3D à la „Syndicate“ ist angesagt; allerdings im Cartoon-Stil. Und ganz neu wird sein, daß die fremden Lebensformen echte Gefühlsregungen zeigen werden.

?: Unseren Lesern könntet ihr eine echte Gefühlsregung schon mit der angekündigten Fortsetzung von „Syndicate“



Der Quasi-Populant: Powermonger



Der Highend-Flugi aus der DOSe: Magic Carpet

abringen – wie sieht's damit aus?

PM: Tja, das hängt wirklich ganz von Commodore ab. Sollte sich da die wirtschaftliche Situation stabilisieren, erscheint „Syndicate 2“ auch für den Amiga, sonst bleibt es wohl bei einer PC-Version. ? Tut uns das nicht an! Oder setzt wenigstens das Action-adventure „Flood“ fort, das war ja gerade am Amiga ein großer Erfolg.

PM: Schon, aber wir können uns ja nicht verteilen. Außerdem entwickeln wir grundsätzlich lieber originelle, neue Konzepte, statt wie andere Hersteller eine gute Idee in einer endlosen Serie auszuwalzen. So haben wir zur Zeit rund ein halbes Dutzend Projekte in Planung, aber falls uns die Innovationen wirklich mal ausgehen sollten...

? Ja, was denn? Vielleicht „Populous 3“?

PM: Hey, erwischt! Habt ihr Spione, sind wir verwandt? Wir köcheln nämlich tatsächlich auch an einer dritten Götterspeise, aber das wird wohl

noch ein ganzes Weilchen dauern.

? Und wo bleiben da die vielbeschworenen Innovationen? Der zweite Teil war ja eigentlich wenig mehr als eine aufgepeppte Datadisk...

PM: Nun, im dritten Anlauf werden aber die Götter persönlich aufeinander losgehen, und die kleinen Männchen haben ausgedient – was sagt ihr jetzt? Normalerweise machen wir nämlich wirklich höchstens zwei Spiele pro Titel, und deshalb wird der dritte Populant auch ganz eigenständig. Nur kann ich auch da keine Amiga-Version versprechen, weil daran gedacht ist, auch Routinen aus „Magic Carpet“ zu verwenden.

? Zur Strafe bleiben wir noch ein wenig bei der Kritik, von der ja auch „Theme Park“ nicht ganz verschont blieb. So erschien die sicher hohe Komplexität hier manchen Leuten etwas zu unausgewogen.

PM: Mag sein, aber das ist Geschmackssache. Professoren der Unis von Stanford und Berkeley verwenden „Theme

Park“ jedenfalls als Studienobjekt für die wirtschaftliche Balance, die man in einem erfolgreichen Park halten muß. Ich persönlich brauch' es dagegen gar nicht so kompliziert, es soll ja vor allem Spaß machen.

? Wie wäre es mit einer Lizenz für Disney World als Datadisk?

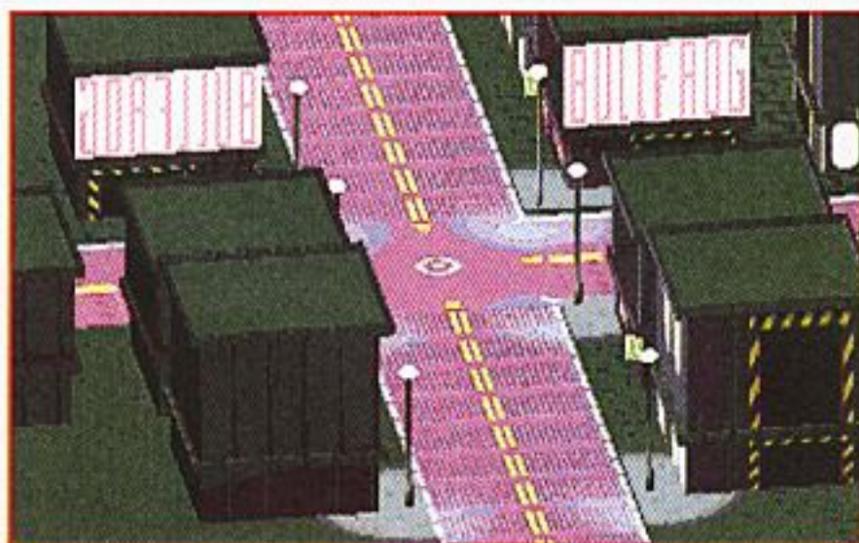
PM: Die Park-Idee kam mir zwar tatsächlich im französischen Euro Disney, aber momentan denke ich eher an ein vorläufig noch geheimes Projekt, wo es um ein Hospital gehen wird.

? Woher kommen deine Gedanken? Krankenhäuser scheinen ja nicht unbedingt eine typische Quelle der Inspiration zu sein...

PM: Nein, aber Musik zum Beispiel. Während ich an „Populous“ saß, habe ich Carmina Burana von Carl Orff gehört, bei „Syndicate“ war U96 ständig im CD-Player.

? Kein Allerweltschmack!

PM: Mein Filmgeschmack ist noch ungewöhnlicher, ich has-



Kommt Syndicate 2 für den Amiga?



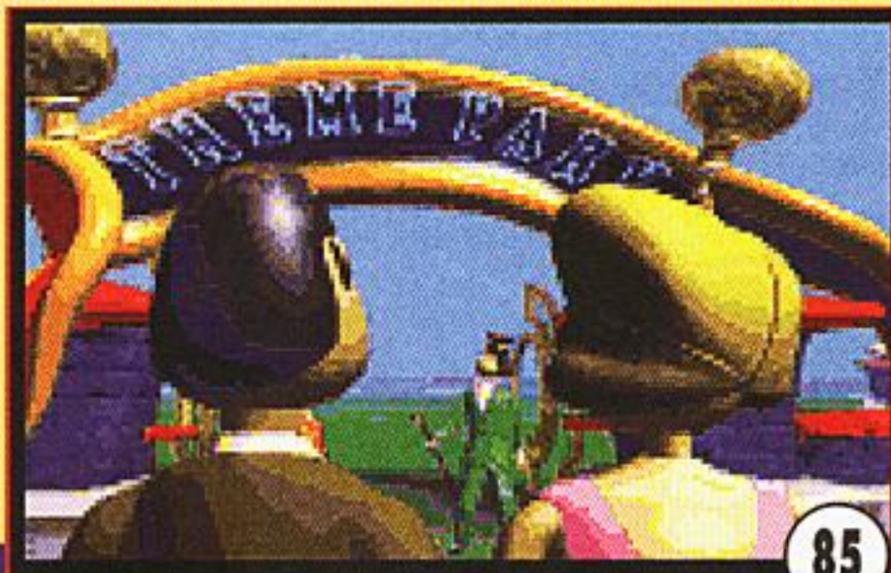
Die Action-Flut: Flood

se nämlich Hollywood-Schinken. Meine Lieblingsmovies sind „Beauty and the Beast“ in der Fassung von 1935, „Boy meets Girl“ und die französische Version von „Nikita“, nicht dieses ekelhafte Remake. Außerdem mag ich experimentelle Werke wie „Tetsuo“ und „Eraserhead“. Und Fernsehen verabscheue ich richtiggehend, das ist die pure Volksverblödung! Dann lieber Bier und Whiskey saufen, da ist man schön schnell blau...

? Da ist was dran. Na, denn mal Prost – auf viele tolle Einfälle und noch mehr tolle Bullfrog-Hits! (mm)



Erfolg in Serie: Populous II



Sim Oktoberfest: Theme Park

ROBINSONS REQUIEM

Abenteuer
Überleben

Nichts als
Ärger mit
den Ama-
zonen!



Am PC offeriert Silmarils diesen futuristischen Abenteuerurlaub schon seit dem Sommer, jetzt werden die Koffer auch am Amiga gepackt. Doch ob A500 oder AGA-Rechner, eine Erholungsreise dürfte es kaum werden...

Dafür sorgt schon die irdische Regierung des 22. Jahrhunderts, die ihre Welten-Scouts nicht etwa in den vertraglich garantierten Vorruchstand mit Wein, Weib und Gesang, sondern in die Verbannung auf den Planeten Zarathustra entläßt. Man fürchtet nämlich im Kanzleramt, daß sich der „Robinson“ (wie die Erforscher genannt werden) auf seinen Erkundungstouren durch fremde Welten mit gefährlichen Bazillen verseucht haben könnte, weshalb solche Einzelkämpfer nach vollbrachten Heldentaten in die Quarantäne abgeschoben werden. Doch einer wie Trepliev I läßt sich diese Behandlung nicht ohne weiteres gefallen und setzt nun alles daran, Zarathustras dampfenden Dschungeln und staubigen Steppen zu entkommen!

Dummerweise stehen diesem löblichen Ansinnen (und damit dem Spieler) nicht nur die ansässigen Tiger, Riesenspinnen oder Monstermolche kritisch gegenüber, auch die eigenen Leidensgenossen er-

weisen sich meist als recht unleidlich. Zudem zwingt ein eklatanter Ausrüstungsmangel zum Improvisieren mit örtlichen Bodenschätzen wie Holz, Blättern und anderen Naturprodukten bzw. zur Plünderung der Vorräte anderer Ausgesetzter. Auch als sein eigener Mediziner darf man sich betätigen, um nicht einer Grippe, einer Lebensmittelvergiftung oder einer Verletzung aus

den vielen Echtzeitkämpfen im Stil von „Ultima Underworld“ zu erliegen. Und so gerät die Story unversehens zu einem sehr realistischen Survival-Training, zumal ein Schwachpunkt der 3D-Optik vom PC bei der Konvertierung leider nicht ausgemerzt wurde: Man fällt immer noch leicht in eins der ebenso zahlreichen wie schwer auszumachenden Löcher im Gelände und bricht sich dabei sämtliche Gräten.

Im übrigen wurde die Präsentation am Amiga allerdings grundsätzlich anders aufgebaut, denn anstelle von Voxels bekommt es der Robinson hier weitgehend mit normaler Vektorgrafik zu tun – was in der AGA-Variante auch gar nicht übel aussieht, am 500er jedoch ziemlich blockige Lego-Landschaften beinhaltet. Hier wie dort läßt sich das Sichtfenster verkleinern, aber uns schien die größere, wengleich langsamere Version der bessere Kompromiß zwischen Präsentation und Spielbarkeit zu sein. Die Qualität

des Titeltracks wird von den manchmal etwas krächzigen FX (hauptsächlich „tierisches“ Gebrüll) nicht mehr ganz erreicht, und die Steuerung klappt in der Partnerschaft zwischen Maus und Tastatur am besten, wengleich sich ein paar kleine Schwächen bei der Item-Benutzung auch so nicht vermeiden lassen.

In der Summe ist Robinsons Requiem also auch am Amiga ein spannendes und durchdachtes Freiluft-Adventure, selbst wenn gestrandeten „Freundinnen“ gegenüber „Quarantaine-DOSen“ der letzte atmosphärische Kick fehlt – Vektoren sind nun mal keine Voxel, ohne AGA-Unterstützung schon gleich gar nicht... (jn)



Bei diesem Baum nicht lange fackeln?

ROBINSONS REQUIEM (SILMARILS)

SURVIVAL-ADVENTURE



72%
STANDARD

78%
AGA

„REALISTISCH“

64%	GRAFIK	76%
70	ANIMATION	72%
84%	MUSIK	84%
67%	SOUND-FX	72%
72%	HANDHABUNG	73%
74%	DAUERSPASS	81%

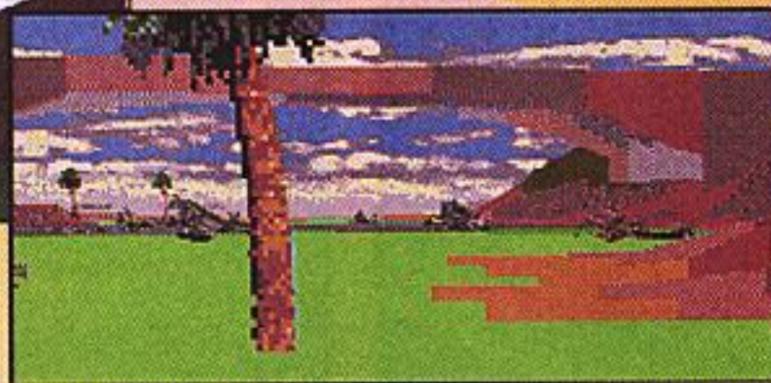
VARIABLE

PREIS DM 79,- / 89,-

SPEICHERBEDARF	1 MB / 2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4 / 7 NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	JA
DEUTSCH	KOMPLETT



Die AGA-Brücke...



...und ihre Normversion

Manchmal kommen sie wieder: Gremlins „Lotus“ ist seinerzeit am Amiga gestartet, hat dann einen Umweg über das Super Nintendo genommen und läuft jetzt unter neuem Namen und frisch aufpoliert am A1200 ein!

TOP GEAR 2



Heiße Öfen im Sonnenuntergang

Was ist passiert? Nun, bei Gremlin hatte man vor rund zwei Jahren im Auftrag der japanischen Spieleschmiede Kemco den ersten Teil der erfolgreichen „Lotus“-Trilogie unter dem Titel Top Gear für das SNES konvertiert. Und weil das Game im Konsolenstall ein wenig auffrisiert wurde, schickt man es jetzt eben zurück an die Commo-Box, wo zunächst nur A1200-Piloten einsteigen dürfen – Versionen für das CD³² und Normal-Amigas sollen nachfolgen.

Da sich die Unterschiede zum ursprünglichen „Lotus“ naturgemäß in Grenzen halten, können Gameplay und Optionen heute freilich kaum noch als innovativ bezeichnet werden; genreblich wäre der bessere Ausdruck. Man wählt also erst mal zwischen Automatik und manueller Schaltung, entscheidet sich für Sound-FX oder Musikbegleitung und stellt die Anzahl der Spieler ein. Pro Saison rauscht dann ein Pulk aus 20 Boliden durch 16 Länder à vier Strecken, immer auf der Jagd nach WM-Punkten. Vor der Startflagge teilt ein Infoscreen dabei Streckenlänge, Rundenanzahl und Wetter mit, so daß man sich für alle Eventualitäten rüsten kann: Pneus für trockene, nasse oder verschneite Pisten, ein besserer Motor, ein neues Getriebe oder eine verstärkte Karosserie stehen im Austausch gegen Siegprämien zur Verfügung.

Im Rennen jagt der Lehnstuhl-Lauda dann mit 280 Sachen in Kurven, sammelt Extra-Boni ein, schaltet den Nitroboost zu, fliegt über Rampen und Bergkuppen und liefert sich dramatische Kopf-an-Kopf-Entscheidungen mit der Konkurrenz. Ständig sichtbare Anzeigen für die eigene Position, den Zustand des Vehikels und das Restbenzin sowie vor allem die famose Steuerung helfen ihm dabei über die Runden. Um Cash für die insgesamt 36 Tuningteile einzufahren, muß zumindest der sech-



Der gnadenlose Kampf um Positionen



Zubehör gefällig?



Wo starten wir heute?



Geteilter Screen, doppelter Spaß!

ste Platz belegt werden, und ab der elften Position kann man die Saison ganz abschreiben. Wäre aber schade, denn der Spaß an der Freud' stimmt: Ob als Solist am Fullscreen oder im Duo am geteilten Bildschirm, stets kratzt man die Kurven dank guter Übersichtlichkeit und hohem Grafik-Tempo wie ein junger Schumi. Je nach Lust und Laune können die Fahrer übrigens die Farbe ihrer Kiste wählen und auch bestimmen, ob die Geschwindigkeit in Kilometern oder Meilen gemessen werden soll. Überhaupt sind die Autos im Vergleich zur Urversion deutlich bunter geworden, und auch Effekte wie Nebel oder Schneewehen kommen gut rüber. Bei Unfällen sind spektakuläre Überschläge zu sehen, beim 3D-Zooming allerdings auch ein gewisses Ruckeln. Und selbst die atmosphärisch dröhnende Lärmkulisse vermag nicht ganz darüber hinwegzutäuschen, daß die paar Bäume und Tunnels an der Strecke nicht das Maximum an 1200er-Grafik darstellen. Beim schieren Unterhaltungswert läuft der überarbeitete Oldie aber den meisten jüngeren Asphalt schluckern immer noch den Rang ab! (rl)

TOP GEAR 2

(GREMLIN)

3D-RACING

78%

„SPANNEND“



GRAFIK	74%
ANIMATION	72%
MUSIK	78%
SOUND-FX	76%
HANDHABUNG	80%
DAUERSPASS	79%

VARIABLE: 3 STUFEN

PREIS DM 79,-

SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	NEIN (CONTINUES)
DEUTSCH	ANLEITUNG

FUSSBALL! TOTAL!

Kicks & Kichern

Bei „Der Trainer“ coachte man seine Kicker noch vom Rasenrand aus, jetzt bringt Black Legend den Ball ins Spiel – nicht nur optisch in enger Verwandtschaft zu „Sensible Soccer“.

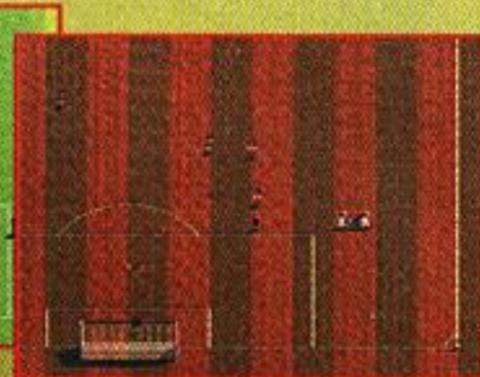
Während die Torjäger von Virgin mit „Sensible World of Soccer“ schon wieder ein Heimspiel voraus sind, liefert die schwarze Legende hier quasi eine verbesserte Version von deren Ur-Hit. Und da von nationalen Ligaspielen über internationale Meisterschaften bis hin zur WM alles drin und dran ist, wird das Programm seinem hochtrabenden Namen durchaus gerecht.

Hier stimmt aber nicht bloß die Optionsvielfalt, sondern mit

genügend Training am Joystick auch die Rasenaction selbst: Kabinettstückchen wie Fallrückzieher oder Sprünge über gegnerische Tacklings sind möglich, satte Grätschen hinterlassen Bremsspuren auf dem Acker, und wer mit einer roten Karte nicht einverstanden ist, kann dem Schiri glatt eine scheuern! Überhaupt ist für viel Spaß gesorgt, denn Treffer werden mit einem



Das erste Opfer auf dem A500



Und hier das Ganze in schmucker AGA-Optik

Tänzchen an der Eckfahne gefeiert, aus den Fanblocks fliegen Feuerwerkskörper, und verletzte Ledertreter werden am Feld medizinisch versorgt oder in Härtefällen per Bahre weggeschafft.

Auch die Sound-FX sind eine Klasse für sich, trifft etwa ein Ball den Rahmen des Gehäuses, so klingt das irre realistisch – genau wie die Gesänge und Fanfaren von der Tribüne. Die vielfältigen Replay- und Save-Funktionen auch für ein ganzes Match (mit Wiedereinstieg während des Anguckens!) und der angekündigte „Player Ma-

nager“ wissen ebenfalls zu begeistern, aber grafisch hätte man nicht gar so sehr bei der Konkurrenz abkupfern dürfen. Fazit: kein Hit, aber ein Hammer! (st)

FUSSBALL TOTAL! (BLACK LEGEND)

FUSSBALL-ACTION

83%

„SONNTAGSTREFFER“



STANDARD / AGA

GRAFIK 55% / 57%

ANIMATION 75%

MUSIK 67%

SOUND-FX 86%

HANDHABUNG 82%

DAUERSPASS 85%

VARIABLE

PREIS DM 89,- / 99,-

SPEICHERBEDARF 1 MB / 2 MB

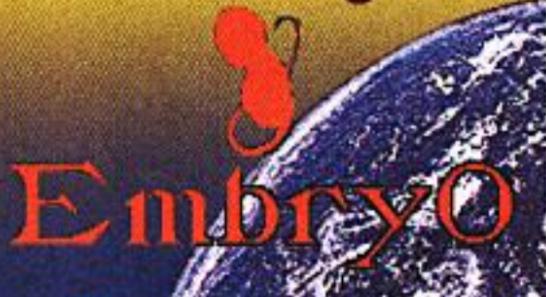
DISKS/ZWEITFLOPPY 2 JA

HD-INSTALLATION JA

SPEICHERBAR SPIELSTÄNDE

DEUTSCH KOMPLETT

Die Fehlgeburt

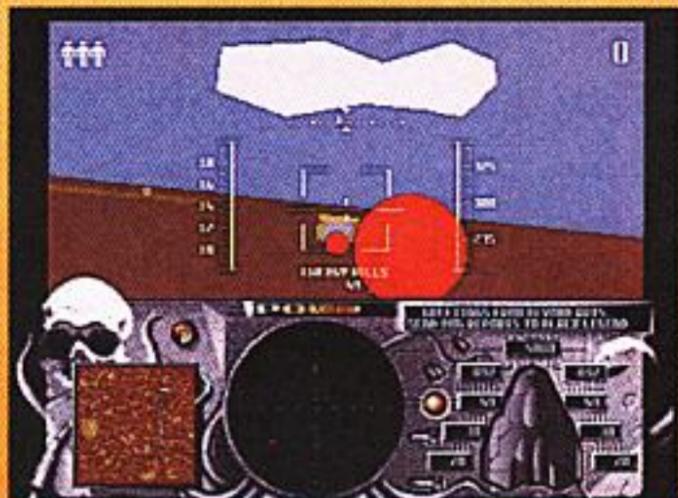


Vergleicht man Black Legends neuen SF-Flugi mit Genregrößen wie „Wing Commander“ oder besser noch der aktuellen CD-Schlacht „Guardian“, so kommt man zu einem traurigen Ergebnis: Dieses Baby ist eine Totgeburt!

Bereits das Mini-Intro mit der altbackenen Vorgeschichte vermag dem Spieler bloß ein Gähnen ins Gesicht zu zaubern: Die Welt wurde von Aliens besetzt und soll nun von einem Top Gun der letzten freien Rebellenstation in der Wüste Australiens gerettet werden. Dieser Zwitter aus

Asterix und Luke Skywalker erhält drei Bildschirmleben und einen Jet samt Rückwärtsgang, um die Besatzer in 20 Missionen erst vom Planeten und danach aus dem Universum zu pusten.

Bloß röchelt die per Maus, Stick oder Tastatur zu bedienende Luftschaukel mit ihren zwei Maschinengewehren, zwei Raketensorten und den Energiebällen mehr schlecht als recht gegen den Feind an. Auf dem Bildschirm erblickt man dabei außer der grobklotzig-drögen 3D-Vektorpampa auch eine Übersichtskarte, einen Radarschirm zwecks Entdeckung sich nähernder Feinde sowie ein Abbild des Düsenklippers mit den aktuellen Schäden.



Und diese Erde soll man retten?!

Diese lassen auch nicht lange auf sich warten, denn die detailarmen Landschaften scrollen in einem Affenzahn vorüber – ganz schön affig, dabei die Heerscharen angreifender Hubschrauber, Raketentürme und Bodengeschütze überhaupt einmal vor die Flinte zu kriegen!

Das Gameplay ist daher ebenso schwer wie langweilig und krankt zudem an einer schwammigen Steuerung. Da hilft es auch nicht viel, daß sich einige Gimmicks wie Raucheffekte, Wolkenforma-

tionen oder Triebwerksgeräusche zuschalten lassen. Nein, der Titel stimmt schon irgendwie: Embryo befindet sich sozusagen auf der Vorentwicklungsstufe eines zeitgemäßen Action-Flugis. (md)

EMBRYO

(BLACK LEGEND)

3D-BALLERACTION

38%

„ABTREIBEN!“



GRAFIK 51%

ANIMATION 59%

MUSIK 42%

SOUND-FX 36%

HANDHABUNG 39%

DAUERSPASS 33%

FÜR GEÜBTE

PREIS DM 99,-

SPEICHERBEDARF 1 MB

DISKS/ZWEITFLOPPY 5 JA

HD-INSTALLATION JA

SPEICHERBAR SPIELSTÄNDE

DEUTSCH KOMPLETT



ZONKED

Die High-Tech-Kisten

Verschiebbare Kisten, die in vertrackten Labyrinth den Ausgang blockieren, sollte inzwischen eigentlich jeder Gambler kennen, oder? Richtig, hier wartet ein „Sokoban“-Ableger – aber ein richtig guter!

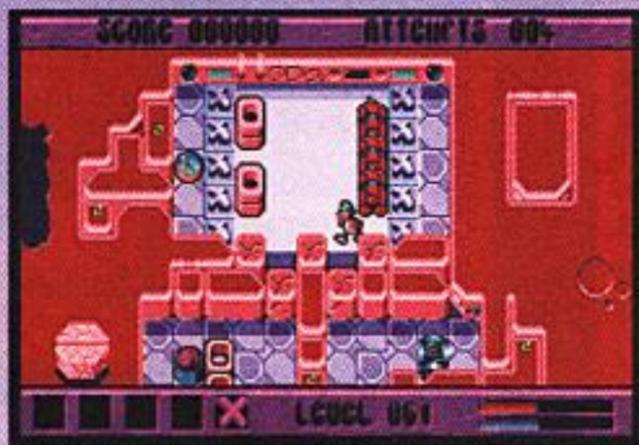
Mag das Prinzip also auch einem betagten Knobel-Klassiker entstammen, in dieser neuen Variante von Data Design bzw. Psygnosis wird deutlich mehr geboten als bloß die 2847ste Wiederholung von längst Durchgekauem: Hier warten acht Raumstationen mit 120 scrollbaren Levels – und vor allem verschieden schwere Boxen.

Während man also von den leichteren Schachteln gleich zwei auf einen Schlag bewegen kann, müssen für die ganzen schweren Brummer sogar Räder angekart werden.

Dazu reagieren manche Kleinteile auf magnetische Einflüsse und der Spieler sicherlich überrascht auf die vielen Extras wie Teleporter, Bomben und Traktorstrahlen. Etwa nicht? Dann laßt Euch noch sagen, daß hier (innerhalb eines Zeitlimits) auch noch mit Versatzstücken anderer Genres hantiert werden muß – etwa mit Wandschaltern und herumliegenden Leben oder Power-Ups, wie man sie von den Plattformen her kennt, oder mit kleinen Arcade-Sequenzen zwischen den einzelnen Abschnitten.

Im übrigen unterscheidet sich das Game kaum von der letzten Monat erschienenen DOSen-Version: Die einzelnen Stationsdecks präsentieren sich aus der schrägen Vogelperspektive im bonbonfarbigen SF-Look, und gelöste Levels dürfen mit Paßwörtern angewählt werden. Dazu kommen ein sehr annehmbarer

Sound aus Musik und FX sowie eine einwandfrei arbeitende Sticksteuerung. Und wir kommen somit zu dem Schluß, daß dieser flott renovierte Grübel-Oheim mit seinen kniffligen Problemen auch heute noch über längere Zeit hinweg motivieren kann. (jn)



Listig kistig!



ZONKED
(DATA DESIGN/PSYGNOSIS)

KNOBELEI

72%
„VERTRACKT“

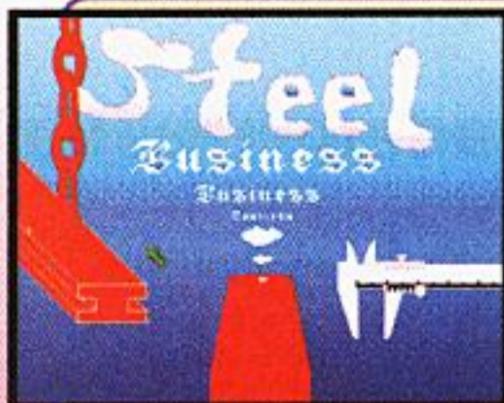


GRAFIK	50%
ANIMATION	55%
MUSIK	72%
SOUND-FX	68%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	76%

FÜR GEÜBTE

PREIS **DM 99,-**

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



Dieser Tage erreichte uns ein bis dato ausschließlich dem 500er vorbehaltenes Erstlingswerk aus Thüringen: Ronny Schwimmer und Rene Franke haben sich an eine Wirtschaftssimulation aus der Stahlbranche gewagt.

Gut, die Grafik bewegt sich auf einfachstem PD-Niveau, und Sound ist gleich gar keiner vorhanden; doch die Maus-/Iconsteuerung arbeitet recht ordentlich, und das Gameplay wirkt auf den ersten Blick sogar ausgesprochen komplex:

Im rundenweise organisierten Stahlgeschäft kämpft man gegen einen menschlichen oder computergesteuerten Konkurrenten. Ehe die Fertigung anläuft, müssen mal Werkhallen und Maschinen gekauft, Rohstoffe gebunkert und genügend Facharbeiter eingestellt werden. Auch dann sind vorerst nur Auftragsarbeiten möglich – clevere Geschäftsleute investieren deshalb umgehend in ein Forschungszentrum samt den ideenreichen Wissenschaftlern. So kann man im Lauf der Zeit auch eigene Produkte auf den Markt bringen, deren Verkaufswert sich durch geschicktes Marketing steigern läßt. Daneben sind die typischen Features des Genres ziemlich vollzählig

vertreten, also etwa Bankkredite, Hausdetektive, Sabotageakte, bestechliche Finanzbeamte und lukrative, aber illegale Aufträge von ausländischen Waffen- und Chemiefabriken.

Besonders im Solo-Modus sind die Handlungsabläufe auf Dauer trotzdem ziemlich stereotyp, was zusammen mit der schlichten Aufmachung natürlich gewaltig auf die Note drückt. Der große Durchbruch ist den beiden Jungprogrammierern also nicht auf Anhieb gelungen – aber immerhin ein

preiswertes und doch recht vielversprechendes Debüt, das direkt beim Hersteller bezogen werden kann:

Ronny Schwimmer, Albert-Schweitzer-Str. 24, 07318 Saalfeld/Saale (st)



Die Optik ist sicher verbesserungsfähig...

STEEL BUSINESS
(R. SCHWIMMER/R. FRANKE)

WIRTSCHAFTSSIMULATION

31%
„AUSBAUFÄHIG“



GRAFIK	14%
ANIMATION	-
MUSIK	-
SOUND-FX	-
HANDHABUNG	58%
DAUERSPASS	36%

VARIABLE: 2 STUFEN

PREIS **DM 19,95**

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

KLASSIKER

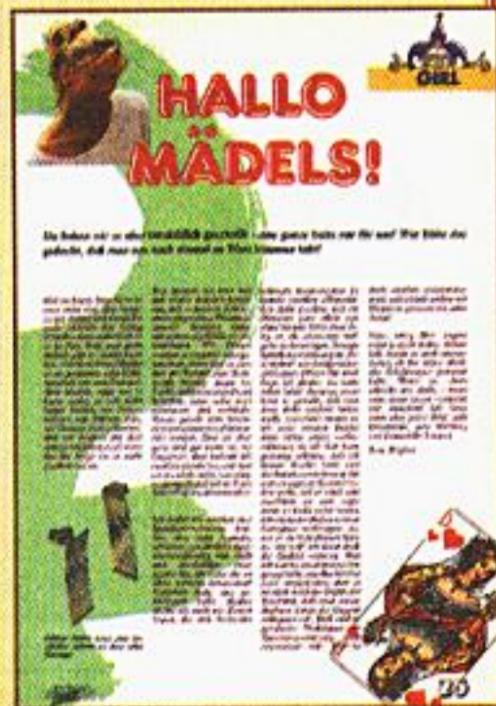
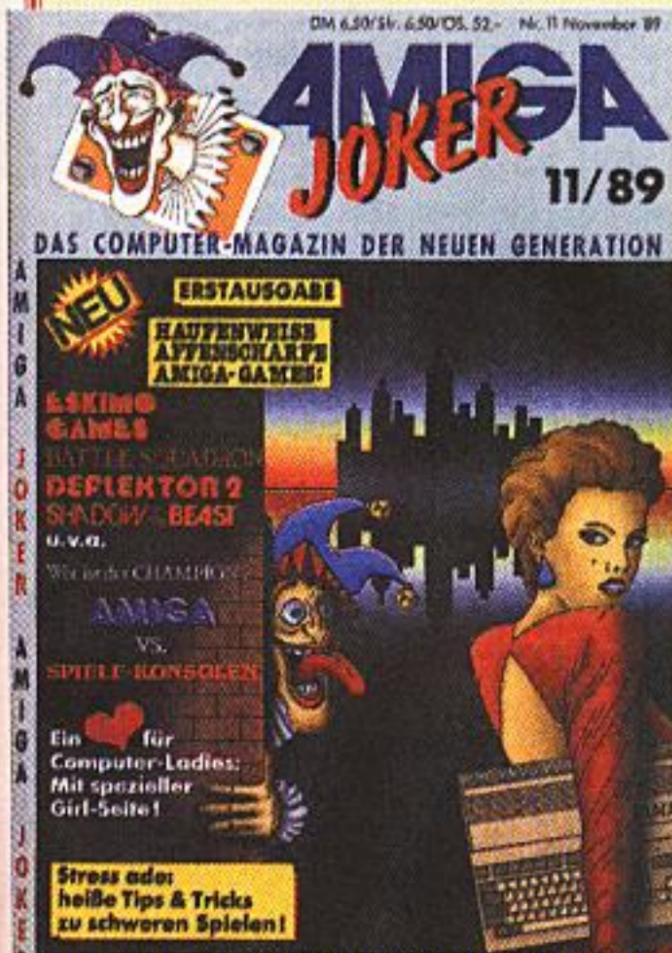
AMIGA JOKER - Die Erstausgabe

Bescheiden wie wir nun mal sind, haben wir zum Jubiläum einen ganz speziellen Klassiker für Euch getestet: Als Spiel taugte er wenig bis gar nichts, und doch hat er unter Amiga-Zockern so manchen Standard geschaffen, der auch nach fünf Jahren noch Gültigkeit hat!

Wenn man sich die Erstausgabe des Amiga Jokers so ansieht, ist es aus heutiger Sicht ehrlicherweise nur noch schwer nachvollziehbar, wie es dieses Magazin binnen ein paar Jahren zum Marktführer im Bereich Amusement bringen konnte: Das Cover wirkt eher dilettantisch, der Inhalt besteht aus schlappen 66 Seiten, von denen auch noch knapp die Hälfte zweifarbig oder überhaupt nur in SW gedruckt ist. Der Stil der Texte war allerdings auch damals schon recht witzig, und so manche der Rubriken (z.B. Dr. Freak, die PD-Box und auch die oft gescholtenen Seiten über Arcade- und Brettspiele) haben nicht nur bis heute überlebt, sondern würden sogar oft und gern von Kollegen kopiert. Freilich gab es auch das Know How von Anfang an, aber mit Lösungshilfen auf lächerlichen zweieinhalb (!) Seiten lockt man heute wohl keinen Leser mehr an den Kiosk. Auch halbseitige Charts sind kaum der letzte

spezifisches Spielmagazin für den Amiga (damals noch alleiniger Herrscher im Reich des Digi-Entertainments) geben müsse. Und wenn man sich heute am Kiosk umsieht, dann war unsere Idee nicht verkehrt, hat inzwischen doch jeder Taschenrechner mindestens ein eigenes Heft. Bereits mit der nächsten Ausgabe waren dann auch allerlei Kinderkrankheiten wie z.B. die winzigen Screenshots ausgeräumt, und die Leser begannen sich für unseren Enthusiasmus zu erwärmen. Sicher, der Joker-Comic brauchte noch ein gutes Jahr bis zum heutigen Standard, doch waren innovative und seinerzeit noch ganz neue Ideen wie die Bewertungsköpfe (wurden inzwischen modernisiert und von fünf auf zehn Grimassen aufgestockt), der Hit-Joker im Oscar-Look oder Brigittas Girl-Seite (wurde später nach Leservorschlägen in Seitenhiebe umgetauft) bereits in der Erstausgabe vorhanden. Und das Design des Editorials war gar so mondän, daß wir es bei der Jubiläumsnummer anno 92 nicht nur aus Nostalgie nochmals verwendeten!

Mag die Ausgabe, welche da im November 1989 das Licht der Kioske erblickte, inzwischen also auch außen wie innen antiquiert wirken, wer sie besitzt, hat mehr als nur ein Sammlerexemplar im Wert von rund 50 Mark - er hat auch ein Dokument unserer Amiga-Leidenschaft, ein Heft von historischem Interesse und nicht zuletzt die Joker-Originaltests zu Klassikern wie „Xenon II“ oder „Shadow of the Beast“. (ml)



war: Während heute in Spitzenzeiten über 100.000 Exemplare des Jokers verkauft werden, waren es damals gerade mal 15.000 Stück - ein enttäuschendes Ergebnis, das, zusammen mit den nahezu komplett fehlenden Anzeigenkunden, über eine sofortige Einstellung des Projekts nachdenken ließ... Doch wir waren nun mal überzeugt, daß es ein system-

The unbelievable **AMC** **Core**

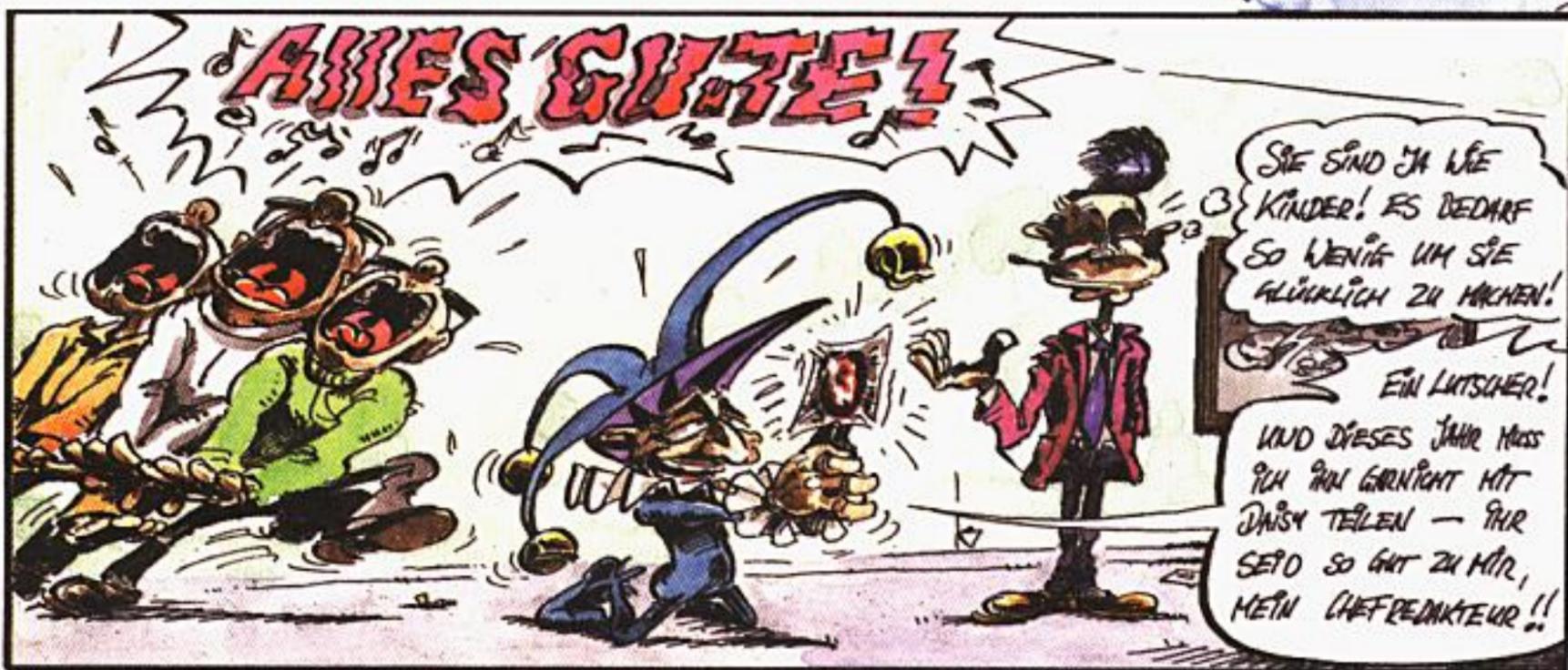


DAAAAAAMAAAAA!
 HIER KOMMT **JUMPING-JACK TRASH!** NACH 5 QUALITÄTEN STAGES IST SEINE LEBENS-ENERGIE GLEICH NULL — UND NOCH WEIT BIS ZU **BIG CHARLIE'S** LEBENSSPENDENDEN SCHOKO-STORE.....

DOCH WIE IMMER IN SOLCHEN MOMENTEN DER SCHLICHE — DA ERSCHEINT DER SCHLIMMSTE GEGNER DER **MICHAELIMINACK!** DER UNBARHNERLICHE!! HINTER SEINEM RÜCKEN SCHEINT ER EINE NEUE SÄGEGLEICHE WAFFE ZU VERBERGEN, WIE SEIN TEMPLICH GRÜNSEN VERBÜR.



DA NAHEN VON LINKS AUCH NOCH ZU ALLEM ÜBEL DIE DREI ALLES VERSCHLINGENDEN **REDAKTEURER.** — JEDER EINZELNE VON IHNEN EINE WILDE BESTIE! DAS IST DAS AUS FÜR UNSERE HILFEN. SCHADE! SIE WERDEN VON FORTAN — MIT ARBEIT! STUNDENLANG! TÄGLICH! — DOCH HAUT! WAS IST DAS? DER UNBARHNERLICHE ZÖHRT! ER WINKT UND ZEIGT EIN SCHÜCHTERNES LÄCHELN.....!





DIE BUDGET-BÜHNE

Auch die sparsamste Seite im Heft feiert beim Jubiläum mit: Wir haben ein neues Layout spendiert – und Kixx spendiert den Preisbewußten nun eine echte Innovation, der diese und die kommende Budget-Bühne gewidmet ist!

Die Rede ist dabei von einem ganzen Stapel von Uralt-Games, die derzeit von den Engländern zum sensationellen Preis von rund 15,- DM neu aufgelegt werden. Das allein wäre zwar bereits löblich, aber der **eigentliche Clou** kommt erst noch:

Im Grunde handelt es sich jeweils um zwei Spiele, nämlich erstens um die Amiga-Version des Oldies und zweitens um die DOS-Variante – auf *einer* Disk! Ehrlich, mit demselben Game kann man nun sowohl auf dem eigenen Amiga wie auch auf dem PC des Kumpels zocken. Wenn das kein Fortschritt in Sachen europäische Einigung ist...

Das Friedenswerk beginnt standesgemäß mit **3D Pool**, der ersten wirklich spielbaren Billard-Simulation, die anno 89 in unserer Erstausgabe mit einem Hit geadelt wurde. Okay, das ließe sich im Zeitalter der Virgin-Kugler sicher nicht mehr halten, die geforderten 15 Hühner ist das gute Stück aber allemal noch wert – zumal der Hersteller eine deutsche Kurzanleitung beilegt und nur für Drei- bzw. Viertausender keine Laufgarantie geben mag.

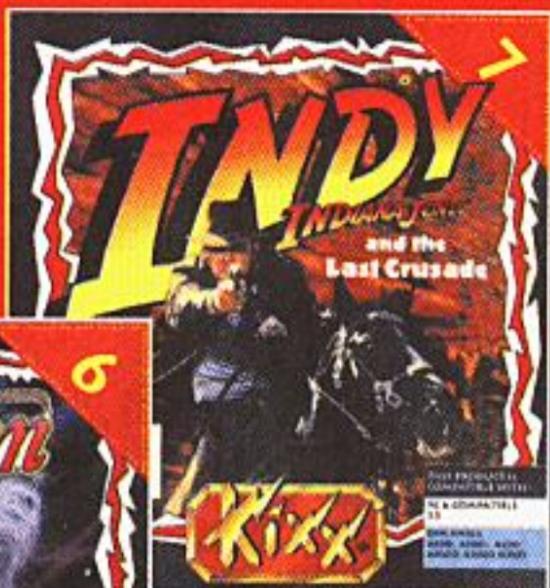
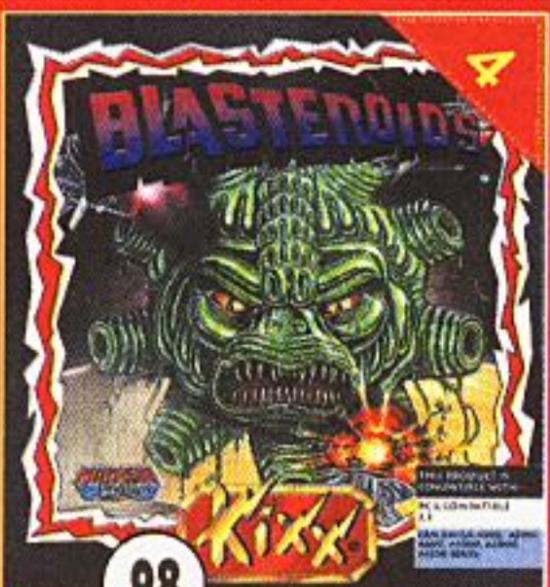
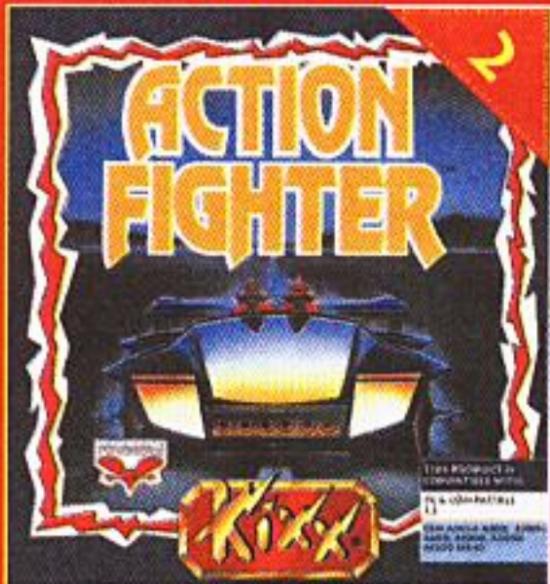
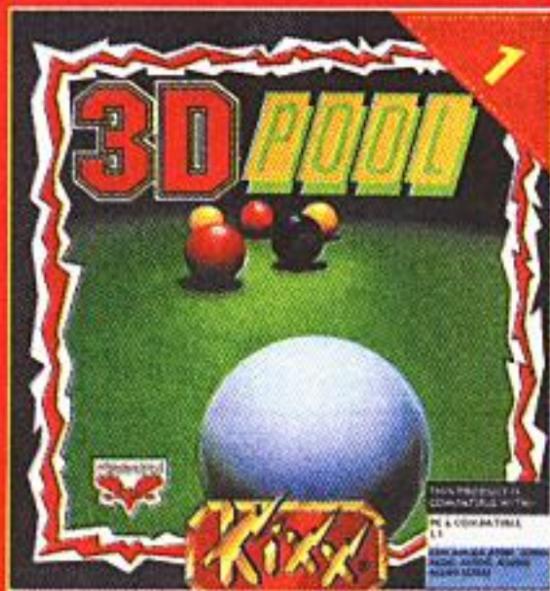
Action Fighter war demgegenüber die selbst für damalige Verhältnisse mißglückte Umsetzung eines Sega-Automaten, weshalb wir uns postwendend **Bionic Commando** zuwenden. Diese Plattform-Ballerei ist zwar noch ein Jahr älter als die beiden vorgenannten Games, bietet aber dafür recht ordentliche Unterhaltung, wenn es darum geht, die Erde mit Hilfe des Helden und seines „bionischen Arms“ vor bösen Aliens zu retten. Ausstattung und Laufgarantien gleichen de-

nen am Pooltisch, was auch für **Blasteroids** gilt, einen mäßigen „Asteroids“-Klon aus dem Frühjahr 89.

Nun aber naht ein echter Hammer, denn **Carrier Command** galt anno 1988 neben „Starglider 2“ und „Elite“ völlig zu Recht als Vektorgrafik-Meilenstein. Man darf wohl reinen Gewissens behaupten, daß die schnelle Optik den 500er ziemlich ausreizte und eigentlich nie wesentlich übertroffen wurde. Das spannende Spielung wiederum (erobere strategisch-taktisch-actionmäßig eine futuristische Inselgruppe) kann noch heute überzeugen, und Probleme sind höchstens bei Drei- bzw. Viertausendern denkbar. Bloß mit der Mager-Anleitung werden Unkundige ihre Probleme haben, wurde doch einst nicht ganz umsonst eine dicke Schwarte von Handbuch mitgeliefert...

Etwas jüngeren Datums (anno 1990) ist **E-Motion**, eine originelle Geschicklichkeits-Kugelei in Raytracing-Optik, die seinerzeit mit einem Joker-Hit geehrt wurde und bis heute eine gute Figur macht. Ausstattung und Lauffähigkeit gleichen dabei denen der bisherigen Kandidaten, während das nun folgende Actiongame **Indiana Jones III** auch am A1200 den Dienst verweigert. Kein großer Verlust, langte der Plattform-Indy doch ohnehin nie an die Qualitäten seines bekannteren Abenteuer-Bruders heran.

So, das war's für heute. Rechtzeitig zu Weihnachten stellen wir Euch dann im nächsten Heft acht weitere Dualisten von Kixx vor – haltet solange die Briefftasche steif! (jn)



DUNGEONBLASTER IV

Schorsch on Fire

55: Shit, irgendein Narr hat das Dachfenster aufgelassen! Oder sollte vielleicht gar der Schlitzzophrene Schorsch?! Dann hat er sich wahrscheinlich irgendwo verkümmelt und wartet auf 'ne gute Gelegenheit! Dir rieselt ein Gänsehauer den Rücken runter, doch dann faßt Du Dir ein Hasenherz und liest bei 33 weiter.

56: Innerhalb weniger Sekunden findest Du tatsächlich die Spur des Besuchers. Tja, in den letzten drei Tagen hat der Kerl 21 Ameisen und acht Kakerlaken zertreten. Ziemlich unverkennbar! Du folgst der Witterung durch die offenstehende Tür nach Westen (15).

57: Hallo Glückspilz! Für jeden Treffer, den Du landest, darfst Du Schorsch einen Extra-Point abziehen. Nun aber zurück zur 9!

58: Wie ein Schatten tastest Du Dich lautlos voran und schielst um den Türstock. Da steht der Schlitzzophrene Schorsch im trüben Schein einer Taschenlampe neben einem Riesenhaufen von Lire-Noten und schickt sich gerade an, sein Feuerzeug in das viele Papier zu halten. Jetzt heißt es handeln! Bist Du Michael? Dann lese bei Nr. 49 weiter. Petra schaut hingegen unter 37, Steffen (wenn er einen Game Boy hat) unter 20 und Waltraud (soweit sie über ihren Duden verfügt) unter 54. Im Notfall wäre vielleicht auch der Besitz einer Lightgun (46) oder eines „Tetris“-Moduls (34) interessant. Nullissimo? Tja, dann wirst Du wohl kämpfen müssen – weiterlesen bei 9.

59: „Narr!“, ruft die Lichtmaschine von Michaels neuestem Maserati, die bis jetzt völlig unbeachtet in einer Ecke stand. „Wir Lichtmaschinen werfen nur ein wenig Licht auf den Fußboden, das ist ganz unauffällig. Also nimm mich mit!“ Na schön, Du

nimmst das Teil und augenblicklich ergießt sich ein schwacher, gelber Schimmer auf den Boden. Weil Du nicht selbst auf die absurde Idee gekommen bist, darfst Du Dir aber zur Strafe zwei Hitpoints abziehen. Wohlan denn, der Pausenraum hat nur einen Ausgang nach Westen, den Du unter Nummer 41 findest.

60A: Na bitte, Du bist hier nicht umsonst der Boß! Du hast 'n paar Telefonate mit Alberto Geldzini und handelst ein gegenseitiges Stillhalte-Abkommen aus. Damit wäre der Verlag gerettet, denn Alberto mag gute Gegner. Aber wer mag schon unfähige Angestellte? Pech für Schorsch...

60B: Wir gratulieren, Du hast es geschafft! Michael besiegt jetzt via Telefon einen Waffenstillstand mit Alberto Geldzini, kassiert für die Gebühren einen Schuldschein von Schorsch und entläßt ihn dann in die Freiheit. Vielleicht erfahren wir beim nächsten Jubiläum was aus ihm geworden ist?

60C: Michael ist ja doch ein wirklich nettes Herrchen! Kaum hast Du ihm den Besucher gezeigt, da streichelt er Dich und spendiert sogar eine Dose Schlappi aus dem Sonderangebot (das Verfallsdatum ist kaum 14 Tage abgelaufen, lecker!). Und Du hast Dir schon Sorgen gemacht...



MICRO MAGIC

Heiße Spiele - Starke Preise

TEL. 02371-36330

Mo.-Do. 10-18.30 Uhr Fr. 10-16.00 Uhr

Amiga - Amiga - Amiga

1869	DV 68,00	Dune 2	DV 55,00	Monkey Island 1	DV 38,00
Allen Breed 2	DA 50,00	Dyna Blaster	DA 62,00	Monkey Island 2	DV 50,00
Anstoss	DV 68,00	Eishockey M. L.Ed.	DV 79,00	Monopoly	DV 50,00
Anstoss W.C. Edition	DV 55,00	Elmania	DA 50,00	Morph	DA 50,00
Apidya	DA 26,00	Elite 2	DV 55,00	Mr. Nutz	DV 50,00
Apocalypse	DA 50,00	Emerald Mine 1/3je	DA 28,00	Overlord*	DA 62,00
Arabian Nights	DV 60,00	Emerald Mine 2	DA 32,00	Perihelion	DA 50,00
Arcade Pool	DA 26,00	Excellent Games	DA 62,00	Pinball Fantasies	DA 55,00
Armour Geddon 2	DA 50,00	Eye of Beholder 1	DV 39,00	Pinball S.E.	DA 60,00
Assassin SE	DA 29,00	Eye of Beholder 2	DV 79,00	Pinball Wizard	DA 18,00
Atomix	DA 26,00	F-117Nighthawk	DA 68,00	Pirates	DA 29,00
Aufschwung Ost	DV 60,00	Fields of Glory*	DV 69,00	Pizza Connection	DV 79,00
Award Winners 2	DA 68,00	FIFA Soccer*	DV 56,00	Powerplay Hits	DA 32,00
Battle Field Cr.	DA 65,00	Flashback	DV 62,00	Puggsy	DA 62,00
Battle Isle 2*	DV 79,00	Fury of Furries	DA 55,00	Quik*	DA 58,00
Battletoads	DA 39,00	Genesis	EV 55,00	Robinsons Requiem*	DV 60,00
Beneath Steel Sky	DV 62,00	Globule	DA 55,00	Rüsselsheim	DV 62,00
Benefactor	DA 50,00	Goal	DV 29,00	S.U.B.*	DV 55,00
Big Sea	DV 60,00	Hannibal	DV 68,00	Second Samurai	DA 62,00
Bills Tomato Game	DA 60,00	Hanse - Die Exped.	DV 44,00	Seek & Destroy	DA 39,00
Blob	DA 55,00	Hattrick*	DV 68,00	Sensible So. Int.	DV 39,00
Body Bl. Galactic	DA 52,00	Helmdall 2	DA 60,00	Sierra Soccer	DV 50,00
Body Blows	DA 29,00	Hired Guns	DA 62,00	Sim Ant	DA 39,00
Brian the Lion	DA 50,00	History Line	DV 68,00	Sim Life	DV 79,00
Bug Bomber	DA 18,00	Impos. Miss. 2025	DA 68,00	Simon the Sorcerer	DV 68,00
Bump'n'Burn	DA 58,00	Indiana Jones 3	DV 39,00	Skidmarks	DA 50,00
Bundesliga Man. 3	DV 79,00	Indiana Jones 4	DV 50,00	Sky Cabbie	DA 18,00
Burntime	DV 68,00	Innocent until Caught	DV 68,00	Soccer Kid	DA 62,00
Campaign 2	DA 68,00	Ishar 3	DV 62,00	Software Manager	DV 68,00
Caribbean Disaster*	DV 68,00	Jurassic Park	DV 58,00	Space Hulk	DA 65,00
Chaos Engine	DA 50,00	K240	DV 55,00	Spaceward Hol	DA 68,00
Chartbreaker*	DV 62,00	Killing Cloud	DA 19,00	St. Thomas	DV 50,00
Christoph Kolumbus	DV 75,00	Kind of Magic 4	DV 68,00	Starlord*	DA 68,00
City Defence	DA 18,00	Krustys Fun House	DA 50,00	Tank Buster	DA 28,00
Civilization	DV 75,00	Lemmings 1	DA 32,00	Terminator 2 Arcade	DA 55,00
Combat Air Patrol	DV 62,00	Lemmings 2	DA 60,00	Theme Park*	DV 68,00
Cool Spot	DA 55,00	Locomotion	DV 18,00	Tornado	DA 68,00
Crash Dummies	DA 39,00	Lollypop*	DA 62,00	Traps n Treasures	DV 61,00
D-Day	EV 60,00	Lords of Power	DA 75,00	Turican 3	DA 60,00
Darkmere	DV 60,00	Lost Vikings	DV 68,00	Universe	DV 58,00
Das schwarze Auge	DV 75,00	Lothar Mathäus	DA 62,00	Uridium 2	DA 50,00
Death or Glory	DV 66,00	Lotus Trilogy	DA 55,00	Walker	DA 55,00
Delivery Agent	DV 39,00	Lucas Clas. Adv.	DV 79,00	World Cup USA 94	DA 56,00
Der Clou	DV 68,00	Mad News*	DV 68,00	WWF European R.	DA 28,00
Der Patrizier	DV 68,00	Mad TV	DV 39,00	Z-Out	DA 28,00
Desert Strike	DA 58,00	McDonald Land	DA 50,00	Zeppelin*	DV 68,00
Die Siedler	DV 79,00	Micro Machines	DA 49,00	Zero*	DA 62,00
Disposable Hero	DA 50,00	Missiles over Xerion	DV 50,00	Zool 2	DA 50,00

HAMMERPREISE???

A 1200 / A 4000

1869	DV 68,00	D'Generation	DA 36,00	Robinsons Requiem*	DV 62,00
Adventure Collection	DA 60,00	Der Clou	DV 68,00	Robocod	DA 50,00
Allen Breed 2	DA 55,00	Fields of Glory*	DV 69,00	Rüsselsheim	DV 62,00
Anstoss	DV 68,00	Gunship 2000	DA 68,00	S.U.B.*	DV 55,00
Anstoss W. C. Edit.	DV 55,00	Hanse - Die Exped.	DV 44,00	Schatz im Silbers.*	DV 79,00
Arcade Pool	DA 26,00	Hattrick*	DV 68,00	Second Samurai	DA 60,00
Banshee	DA 50,00	Helmdall 2	DV 60,00	Sim City 2000*	EV 55,00
Body Blows	DA 32,00	Impos. Miss. 2025	DA 68,00	Sim Life	DV 79,00
Body Blows Galactic	DA 55,00	Ishar 2	DV 60,00	Simon the Sorcerer	DV 79,00
Brian the Lion	DA 50,00	Jurassic Park	DV 62,00	Star Trek	DV 68,00
Bump'n'Burn*	DA 58,00	Kick Off 3	DA 60,00	T.F.X.*	DA 68,00
Bundesl. Man. 3	DV 79,00	Morph*	DA 62,00	Theme Park*	DV 68,00
Burning Rubber	DA 60,00	Naughty Ones	DA 50,00	Total Carnage	DA 55,00
Burntime	DV 68,00	Oscar	DA 50,00	UFO - Enemy Un.*	DV 68,00
Chaos Engine	DA 50,00	Out to Lunch	DA 50,00	Whales Voyage	DV 60,00
Christoph Kolumbus	DV 75,00	Penthouse Deluxe	DA 62,00	Zool 2	DA 50,00
Civilization	DV 68,00	Pinball Fantasies	DA 55,00	Zool	DA 50,00

HAMMERPREISE.

CD 32 - CD 32 - CD 32

Allen Br. SE+Quack	DA 50,00	Fire and Ice	DA 50,00	Out to Lunch	DA 50,00
Arabian Nights	DV 50,00	Fire Force	DA 55,00	Pinball Fantasies	DA 62,00
Banshee	DA 55,00	Fury of the Furries	DA 55,00	Pirates Gold	DA 62,00
Battle Chess	EV 55,00	Gunship 2000	DA 60,00	Proj. X+F17 Chall.	DA 50,00
Battletoads	DA 50,00	Helmdall 2	DA 62,00	Second Samurai*	DA 55,00
Beneath Steel Sky*	DV 55,00	Impos. Miss. 2025*	DA 62,00	Seek & Destroy	DA 50,00
Bump'n'burn*	DA 58,00	James Pond 3	DA 60,00	Sensible Soc. Int.*	DV 50,00
Captive 2	EV 60,00	Jurassic Park*	DV 62,00	Simon the Sorcerer	DV 69,00
Chaos Engine	DA 55,00	Labyrinth of time	EV 55,00	Striker	DA 55,00
Deep Core	DA 50,00	Lemmings 1	DA 50,00	T.F.X.*	DA 68,00
Der Clou	DV 68,00	Lost Vikings	EV 55,00	Total Carnage	DA 60,00
Donk	DA 55,00	Lotus Trilogy	DA 55,00	UFO - Enemy Un.*	DV 62,00
Elite 2	DV 55,00	Mean Arenas	DA 50,00	Ultimate Body Blows	DA 55,00
Emerald Mines	DA 32,00	Microcosm	DA 98,00	Zool	DA 55,00
Fields of Glory*	DV 62,00	Morph	DA 50,00	Zool 2	DA 55,00

Versandkosten: 7,- DM, ab 250,- DM Bestellwert versandkostenfrei. Lieferung gegen NN + 3,- DM zzgl. Zahlkartengebühr. Auslandsvorkasse zzgl. 20,- DM. Es gelten unsere AGB. Änderung und Irrtum vorbehalten.

* = bei Drucklegung noch nicht verfügbar. Alle Preise in DM.

MICRO MAGIC - Starenweg 2 - 58638 Iserlohn

Tel. 02371-36330

Fax 02371-34503

Inh. Ralf Grzywaczewski

Daß wir Euch hier zum Fünffährigen keine Niederlage präsentieren wollten, ist klar – notfalls hätten wir eben eine Wiederholung erzwingen müssen. War aber gar nicht notwendig, besiegten wir die Langohren doch gleich im ersten Anlauf mit 2:0 in ihrem eigenen Stall!

Zwar wußte schon der alte Torschützenkönig Casanova, daß man zu Hause einen Heimvorteil hat, trotzdem gab es am jüngsten Spieltag außergewöhnlich viele Auswärtssiege. Den unseren verdanken wir Big Mike und Mad Max, während Torhüter Brork eigentlich nie ernsthaft geprüft wurde – verständlich, wer will den Brocken schon prüfen? Eine gelbe Karte ging jeweils an Magic Gitti und Regnet, die unbedingt ihr auf einem gemeinsamen Häkelkurs erworbenes Wissen umsetzen wollten und deshalb eine Zielscheibe in die gegnerischen Tormaschen strickten. Na, war ja nicht umsonst...

Völlig umsonst hatten wir Euch hingegen ein paar unserer üblichen Fragen zur Taktik gestellt, denn Ihr habt den Einsatzquotienten einfach bei 75 Prozent belassen und keinerlei Käufe, Verkäufe oder sonstige Transaktionen getätigt. Durch laufende Kosten schrumpfte der Vereinsetat aber dennoch auf 20.000 Märker, während die kreditären Altschulden bei 250.000 Mäusen stagnieren. Doch im nächsten Heimspiel gegen den Tabellenletzten Hardball Killers sollten wir ja nicht nur einen Sieg, sondern auch wieder Einnahmen einfahren. Jedenfalls, sofern es Euch durch kluge Antworten auf die folgenden dämlichen Fragen gelingt, eine nennenswerte Zuschauermenge zum Besuch des Grasbrunner Schorsch-Gedächtnis-Stadions zu bewegen.

- 1) Wieviel Einsatz sollen wir im kommenden Spiel zeigen (0%, 25%, 50%, 75%, 100%)?
- 2) Welche Spieler möchtest Du auf welcher Position stellen? Pro Quadrat bitte nur einer!
- 3) Möchtest Du den auf dem Transfermarkt angebotenen Abwehrspieler kaufen? Wäre bei Kreditaufnahme möglich.
- 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 Eintrittspreis sein? Derzeit kostet das Ticket 11,- DM.
- 7) Möchtest Du einen Kredit aufnehmen (maximal weitere 250.000 Steine) oder abbezahlen?

Na, alle Klarheiten beseitigt? Dann beseitigt doch bitte auch noch das Gerümpel aus dem Küchenkasten, fischt die vermutlich darunter befindliche Postkarte hervor und verklickert uns darauf den Schlachtplan, mit dem Ihr die Killer schlachten wollt. Wir zählen dann gnadenlos alle Zuschriften aus, injizieren den demokratisch ermittelten Mittelwert ohne Gande in unser Fußballmanager-Programm und verraten Euch im nächsten Heft alle Resultate des anstehenden Spieltags. Und weil wir

darüber hinaus gnadenlos nette Menschen sind (warum heißt Papa Joe wohl ausgerechnet NETTelbeck, weshalb sonst wäre Gitti brüNETT?), verlosen wir unter allen Einsendern wieder einige gnadenlos feine Prämien:

- 1 x Super Space Invaders
- 3 x Joker-Jogger
- 3 x Joker-Watch
- 3 x Joker-Shirt

Voraussetzung für eine Gewinnchance ist natürlich zum einen, daß Euer Absender gnadenlos leserlich ausfällt, während zum anderen eine entzifferbare Anschrift ebenfalls nicht schaden kann – ein hübsches Beispiel findet sich ein paar Zentimeter weiter unten. So, fehlt nur noch die gerüchteweise erforderliche Miefmacke, äh, Schiefbacke, nee, also dieses Klebedings zum Anlecken (gibt's vermutlich auch in Eurem Küchenkasten, ersatzweise auf dem Postamt), und schon kann die Post abgehen!

Joker Verlag
„Kicker Cup“
Bretonischer Ring
D-85630 Grasbrunn

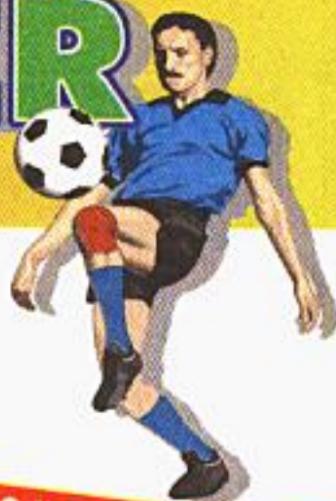
Ergebnisse: 35. Spieltag

Langohrer SK	- FC JOKER	0:2
Hardball Killers	- Battle Kumpans	1:3
Berlin East/West	- Raschmehr	1:2
Indianerbones	- Un. Hofftschwer	2:5
AMS	- Bummico	0:3
Maniac Menschen	- Playpower	6:2
Wurm. Wolfschreck	- Blue Beiß	2:1
Dragonfight	- Austerwitz	3:3
Bodo Tiltners	- Opafun	1:3
Might & Matschig	- Hammerfoot	5:3

Die Joker-Tabelle

Mannschaft	Punkte	Tore
1) Un. Hofftschwer	52:18	91: 51
2) Maniac Menschen	48:22	89: 47
3) Opafun	47:23	90: 44
4) Hammerfoot	47:23	81: 54
5) Berlin East/West	44:26	73: 47
6) Blue Beiß	43:27	65: 45
7) FC JOKER	43:27	73: 57
8) Bummico	42:28	73: 45
9) Might & Matschig	42:28	76: 55
10) Battle Kumpans	40:30	74: 50
11) Raschmehr	39:31	70: 56
12) Langohrer SK	32:38	51: 67
13) Bodo Tiltners	31:39	59: 58
14) Wurm. Wolfschreck	28:42	53: 73
15) Austerwitz	25:45	52: 76
16) Playpower	25:45	49: 73
17) AMS	22:48	38: 76
18) Indianerbones	20:50	39:105
19) Dragonfight	15:55	36: 90
20) Hardball Killers	15:55	31: 93

KICKER CUP



DAS IRRE FUSSBALLMANAGER-POSTSPIEL

Mannschaftsaufstellung

Nr. Spieler	Art	letzte Pos.	Stärke	Wert(DM)
1) Brork	Tor	28	31	180.000
2) Wunderlich	Tor	-	26	150.000
3) Schlimmel	Abw	-	52	470.000
4) Joker	Abw	24	17	190.000
5) Nettelbeck	Abw	23	29	220.000
6) Freckmann	Abw	22	5	60.000
7) Stockbisler	Abw	8	36	250.000
8) Ponikwar	Mit	-	16	260.000
9) Regnet	Mit	12	40	220.000
10) Celal	Mit	11	23	190.000
11) Magenauer	Mit	20	32	250.000
12) M. Labiner	Mit	14	56	290.000
13) Dzierzynski	Ang	-	26	140.000
14) Stein	Ang	3	24	100.000
15) B. Labiner	Ang	9	26	230.000

Transfermarkt

Spieler	Art	Stärke	Preis (DM)
Flottenotten	Abw	12	194.000

Paarungen: 36. Spieltag

FC JOKER	-	Hardball Killers
Opafun	-	Might & Matschig
Battle Kumpans	-	AMS
Raschmehr	-	Dragonfight
Un. Hofftschwer	-	Bodo Tiltners
Bummico	-	Berlin East/West
Blue Beiß	-	Langohrer SK

Das Spielfeld

Gegner				
1	2	3 Tor	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28 Tor	29	30
FC Joker				

RADIO- UND TV-TIPS FÜR FREAKS



NOVEMBER



FERNSEHEN

In „Stay Tuned“ gerät ein TV-Freak in die Fänge eines High-Tech-Satans, und zwar gleich zweimal: **Premiere** zeigt die satirische Komödie mit den tollen Effekten am **15. November** um 20.15 Uhr und am **30. November** um 18.15 Uhr.

„Cybermix – Die virtuellen Musiker“ führen am **2. November** um 19.35 Uhr in **arte** vor, wie man am Computer musizieren kann.

3SAT porträtiert am **3. November** um 19.30 in „Geishas und Gameboys“ die japanische Jugend, welche teilweise nur noch per Fax oder Telefon Kontakt zur Außenwelt hält.



STÄNDIGE FERNSEH-SERIEN

Täglich außer sonntags sendet das **ZDF** um 15.30 UHR „X-Base“, die Computer-Game-Show mit Spielen und News. Per Telefon oder von einem der in acht Kaufhäusern installierten ISDN-Terminals aus können Zuschauer gegeneinander antreten; dem Quartalsieger winkt ein Flug zur NASA, eine Roadie-Ausbildung bei den Toten Hosen oder ein Match gegen Boris Becker.

3SAT wiederholt bis zum Jahresende die ersten drei Staffeln von „Neues... Der Anwender-

kurs“. An den ersten beiden **Samstagen** im November geht es ab 10.00 Uhr um Computerkommunikation, danach um Textverarbeitung. Neue Folgen gibt's dann Anfang 1995.

Montags um 15.00 Uhr und **dienstags** um 8.20 Uhr bringt „Bim Bam Bino“ vom **Kabelkanal** ein Special über Computer & Technik. In den Sendungen zwischen 31.10. und 21.11. erfährt man dabei Grundlegendes über Mailboxen.

Im **Kabelkanal** könnt Ihr per Tastentelefon **täglich** um 16.45 Uhr „Hugo“ im Kampf gegen die Hexe des Trolllandes unterstützen.

Direkt aus den Bavaria Filmstudios berichtet „Neues... die Computer-Show“ auf **3SAT** am **7. November** ab 19.30 Uhr u.a. über digitale Bildbearbeitung, Computeranimation und filmtechnische Tricks.

Neuheiten auf dem Rechnermarkt werden im „Computerclub“ am **20. November** zwischen 12.00 und 12.45 Uhr im **WDR** vorgestellt.

Die **ZDF**-Wirtschaftssendung **WISO** bringt am **24. November** um 21.15 Uhr mal wieder Tips für Computeranwender.

Um die wunderbare Welt der Spiele geht es **sonntags** um 10.00 Uhr auf **SAT 1** mit vier neuen Spielrunden in „Games World“.



RUNDFUNK

Auf zum Endspurt in der 2. Runde des „NDR-Computer-

führerschein“ heißt es am **7. und 14. November** um 15.00 Uhr auf **NDR4**.

Die Sendung „Wissenswert“ in **HR2** beschäftigt sich am **2. November** um 17.15 Uhr mit dem Thema „Kinder und Computer“.

„Der Mann, der den Virus jagte“, organisiert sein Leben nur noch per Chip. Am **3. November** um 20.10 Uhr auf **WDR 1** und am **4. November** um 16.00 Uhr auf **WDR 5** hören Gruselfreunde, wie seine Ideen zum Programm werden – bis hin zur Selbstauflösung...

Vorsicht, der große Absturz des gesamten Systems wird Realität! Am **10. November** um 20.10 Uhr auf **WDR 1** und am **11. November** um 16.00 Uhr auf **WDR 5** meldet plötzlich der Computer: „Null Bytes in null Dateien“.



STÄNDIGE RUNDFUNK-SERIEN

Um Abenteuer-, Sport- und Ballerspiele geht es am **5. November** ab 15.00 Uhr im Computermagazin „Chippie“ auf **HR2**.

„Bit für Bit“ wird am **7. November** um 17.00 Uhr auf **Radio Euro** wieder ein aktuelles Compi-Thema bearbeitet.

Montags um 14.40 Uhr öffnet „Der kleine Computer“ von **Radio ffn** die Trickkiste für Anwender.

„Chipsfrisch“ wird ebenfalls

montags um 17.00 Uhr von **Radio Hamburg** Aktuelles aus der Computerküche serviert.

Immer wieder **montags** treffen sich bei **Radio Mainwelle** um 17.40 Uhr Rechnerfreunde in der „Computer-Ecke“.

Zweimal monatlich **montags** ab 16.30 Uhr gibt es im Computer-Magazin „Fatal Digital“ auf **Bayern 2** (im Jugendprogramm „Zündfunk“) neuen Zündstoff für Computere freaks.

Die neuen „Spiele-Hits des Nordens“ werden am letzten **Mittwoch** des Monats um 19.00 Uhr im „Club On-Line“ auf **NDR 2** vorgestellt.

Jeden **Donnerstag** zwischen 18.00 und 20.00 Uhr gibt's den „Point-Computerspiel-Tip“ auf **SDR 3**.

„Forschung aktuell“ im **Deutschlandfunk** bringt **samstags** von 16.30 bis 17.00 Uhr ein Computer-Special.

Am **28. November** um 20.00 Uhr können sich Hörer live zu Wort melden: Unter 030/302040 landet man im zweistündigen Programm „Chips und Bits“ von **Radio B Zwei**.

Um Geschwindigkeit geht es bei Andreas Vohwinkels „ComputerCorner“ in der Sendung „CD-ROM im Sauschritt“ am **30. November** um 15.30 Uhr auf der **Ruhrwelle Bochum**. (Barbara Grohmann)



PROM: ist die Abkürzung von „Programmable Read Only Memory“. Im Gegensatz zu seinem Bruder EPROM kann dieser Festspeicher nach seiner erstmaligen Bestückung nie wieder gelöscht werden – in beiden Varianten überstehen die Daten allerdings den Griff zum Ausschaltknopf.

Prompt: Wenngleich es den Begriff auch in deutscher Zunge gibt, ist hier doch die englische (und meist blinkende) Eingabeaufforderung beim Computer gemeint – in der Amiga-Shell kann sie z.B. „4.Workbench:>“ lauten.

Proportionalschrift: Dieser Text ist ein Beispiel für Proportionalschrift, weil die einzelnen Buchstaben dabei so wiedergegeben werden, wie sie tatsächlich sind – also z.B. das „I“ schmal und das „M“ breit. Einfache Schreibmaschinen oder auch Textverarbeitungsprogramme im Schreibmodus verwenden dagegen eine nicht-proportionale Schrift, bei der jeder Buchstabe unabhängig von seiner tatsächlichen Breite den gleichen Raum einnimmt.

Protected Mode: ist ein Begriff aus der Welt der PCs. Im Grunde geht es hier darum, wie der über 1 MB hinausgehende Arbeitsspeicher genutzt wird, denn Prozessoren ab dem 286er können an sich im „Protected Mode“ arbeiten, der den direkten Zugriff ermöglicht. Aus Gründen der Kompatibilität laufen die meisten Programme bisher jedoch im

„Real Mode“, bei dem prinzipiell nur ein 1 MB RAM verwaltet wird und die Nutzung des höheren Speicherbereichs allerlei Tricks und Umwege erforderlich macht. In letzter Zeit kommen aber immer mehr Programme (insbesondere Spiele) auf den Markt, die den Protected Mode nutzen.

Protokoll: So was ist besonders im Bereich von Netzwerken und DFÜ wichtig, da man sich hier auf Übertragungsmodi einigen muß, damit die Sache funktioniert. Diese nennt man in ihrer Gesamtheit „Protokoll“, und gerade bei Modems gibt es diverse genormte Protokolle, von denen das sogenannte „Z-Modem“ das gebräuchlichste ist.

Prototyping: Wer ein schickes, komplexes Programm entwickeln will, der bastelt sich am besten erst mal einen Prototyp – der wird ausgiebig getestet und schließlich zum endgültigen Werk ausgebaut. Eine Sonderform dieser äußerst intelligenten Verhaltensweise wäre das sogenannte „Rapid Prototyping“, bei dem der Prototyp besonders fix und ohne Rücksicht auf Verluste hingeschleudert wird, dann aber auch bloß zum Aufdecken von konzeptionellen und systematischen Fehlern dient. Anschließend wird er, wie er ist, als fertiges Computerspiel veröffentlicht. Quatsch, das war natürlich gelogen: Anschließend wandert er in den Papierkorb, und das eigentliche Endprogramm wird von Grund auf neu erstellt.

Prozedur: Wenn man etwa Michael zu einer Gehaltserhöhung überreden will, dann ist das wahrhaft eine Prozedur! Wenn man hingegen ein echter Freak ist, dann meint man mit dem Begriff wohl eher so etwas wie ein ausgelagertes Programm-Modul bzw. ein separiertes Unterprogramm. Der Sinn der Sache liegt dabei darin, daß der eigentliche Quellcode so möglichst kurz und übersichtlich gehalten werden kann.

Prozeß: Machen wir kurzen Prozeß, ersparen Euch und uns sämtliche Witzchen, die uns zum Thema auf der Zunge liegen würden, und kommen gleich zur digitalen Bedeutung des Wortes. Bloß gibt es die leider im engeren Sinne gar nicht – jeder Vorgang, bei dem in irgendeiner Weise eine Be- oder Verarbeitung von Daten stattfindet (z.B. das Aufrufen eines Textes, das Abspeichern von Spielständen usw.), kann nämlich als Prozeß bezeichnet werden.

Prozessor: Schon dem Namen nach kann es sich hier nur um eine Komponente handeln, welche die gerade erwähnten Prozesse im Rechner durchführt – und zwar im Grunde alle, weshalb der Prozessor quasi das Herz (oder Hirn?) jedes Computers ist. Diese „Computer im Computer“ gibt es zwischenzeitlich in tausenderlei Varianten: Allein in der Amiga-Family sind mittlerweile fünf Typen mit unterschiedlichen Leistungsmerkmalen vertreten, von den zahllosen, oft nur in der Taktfrequenz variierten Modellen der DOSen ganz zu schweigen. Der erste kommerzielle Prozessor überhaupt war der 1971 auf den Markt gekommene Intel 4004, welcher mit seinen 0,1 MHz und der Busbreite von 4 Bit in Rechenmaschinen oder elektronischen Waagen eine Behausung fand. Das mag nach heutigen Maßstäben vielleicht nicht sehr beeindruckend klin-

gen, aber die gleiche Rechenleistung hätte noch 25 Jahre zuvor bei einem Gewicht von -zig Tonnen die Fläche einer kleineren Drei-Zimmer-Wohnung belegt...

Prozessor-Cache: ist ein sehr schneller Puffer „zwischen“ Prozessor und Arbeitsspeicher. Caches dienen ganz allgemein zur Abfederung beim Kontakt von verschiedenen schnellen Rechner-Bestandteilen untereinander.

Prozessor-Typen: Wie weiter oben schon angedeutet, unterscheiden sich Prozessoren in vielfältiger Weise. Zum einen gibt es natürlich verschiedene Hersteller – Motorola-Chips finden sich beispielsweise im Amiga oder auch im Mac, während Intel, Cyrix oder AMD Prozessoren bauen, die im PC verwendet werden. Weiterhin wird nach der Breite des Datenbusses unterschieden, wobei das kein eindeutiges Kriterium ist, denn der 68000er von Motorola (also das ursprüngliche Herz des Amigas) arbeitet z.B. extern zwar nur mit 16 Bit, intern allerdings mit 32; und auch unter den PC-Chips findet man ein derartiges Splitting. Viele verschiedene Taktfrequenzen gehören last but not least insbesondere bei DOSen-CPU's zum Angebot, wobei hier ebenfalls einige Modelle intern höher (also schneller) getaktet sind als extern.

Prozeßrechner: ist zwar eine etwas verunglückte, weil nichtsagende Bezeichnung; trotzdem handelt es sich dabei um sehr nützliche „Echtzeit-Computer“, die vor allem in Fabriken eingesetzt werden. Meßgeräte liefern hier Daten an den Rechner, der verarbeitet sie sofort und gibt je nach Lage der Dinge Befehle aus, welche etwa die Temperatur senken, die Spannung erhöhen, den Druck auf gleicher Höhe halten oder was immer in der maschinellen Maloche so anfallen mag.

STROMMALUSIFALL

Auch diese Seiten gibt es bereits seit fünf Jahren, weshalb wir zum stromlosen Jubiläum zuversichtlich in die Zukunft blicken wollen. Und was gibt es da zu sehen? Na, Sonnen, Planeten, Weltraumjäger und Kampfrobbis – in zwei höchst gegensätzlichen Produkten!

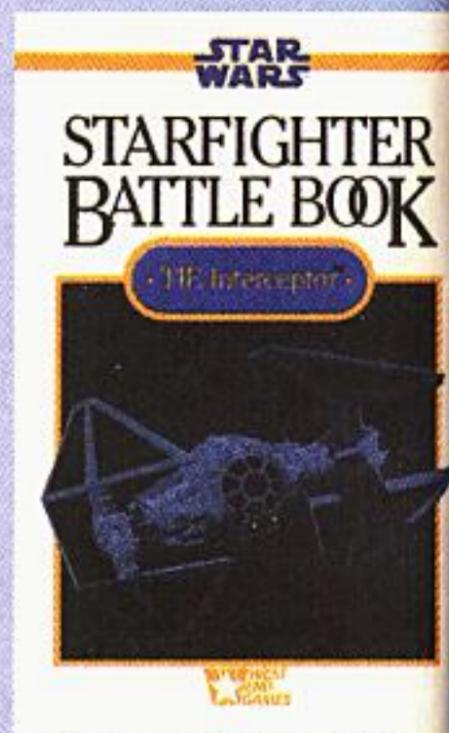
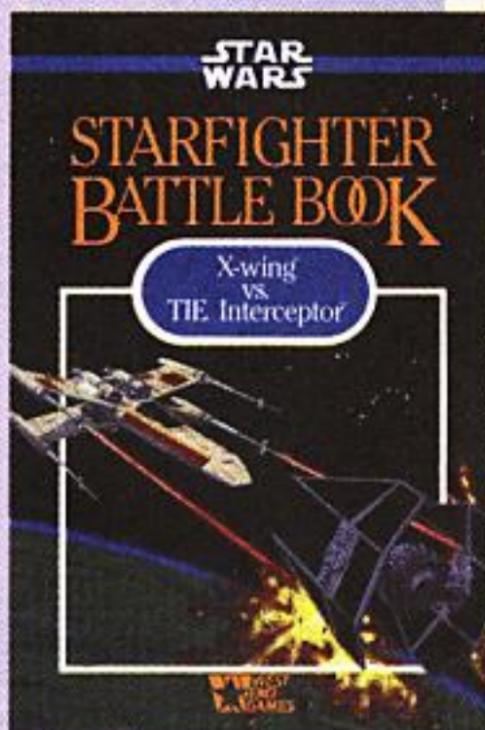
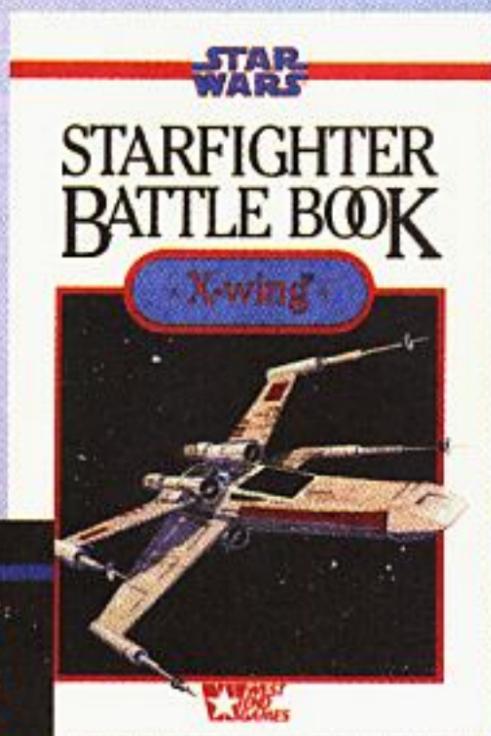
STARFIGHTER BATTLE BOOK

Im Universum von Star Wars liefern sich rebellische X-Wings und imperiale Tie-Fighter ja bereits seit vielen Jahren eine Raumschlacht nach der anderen – ein Gefecht, das von zwei Spielern per *Buch* ausgetragen wird, gehört allerdings erst seit wenigen Monaten zum Repertoire!

Dabei zählt das hier prinzipiell zugrunde liegende „Lost Worlds Battle Books System“ von Nova Games (USA) durchaus schon zu den Methusalixen unter den Heimkämpfern, datieren die ersten Copyrights doch auf Mitte der 80er Jahre zurück. Hierzulande durfte man aber bisher weder in *Fightern* schmökern noch mit *Schmökern* fighten, dabei funktioniert so was in der Praxis geradezu genial einfach: Zu jeder Partie gehören erst mal zwei Bücher (in diesem Fall die Bände „X-Wing“ und „Tie Interceptor“), von denen sich die beiden Spieler je eines greifen. Hier wie dort wird nun die Seite 170 aufgeschlagen, die den belesenen Piloten in der oberen Hälfte einen gezeichneten SW-Ausblick aus der Kanzel des eigenen Jägers gewährt, während darunter Kontrollen wie Entfernungsmesser, Radarwarner oder Zielerfassung gedruckt sind. Ganz unten findet sich eine Letternreihe, bei der jedem Buchstaben ein bestimmtes Kursmanöver (z.B. weite Linkskurve mit halbem Schub, Vollbremsung oder antriebslos geradeaus) sowie eine Seitenzahl zugeordnet sind. Man sucht sich nun ein Manöver heraus, notiert den entsprechenden Buchstaben insgeheim und teilt dem Gegner nur die Seitenzahl mit. Da der Feind genauso verfährt, schlägt man jetzt die von ihm benannte Seite auf und sucht unter dem anfangs notierten Geheimbuchstaben nach einer zweiten Seitenzahl – wenn alles richtig gemacht wurde, ist sie bei Freund und Feind identisch und stellt die veränderte Situation *nach* den

Kursmanövern der beiden Weltraumflieger dar!

Erstaunlicherweise klappt das einwandfrei, ob nun Mathe oder Magie dahintersteckt, haben wir bislang nicht herausgefunden. Ist auch egal, denn mit etwas taktischem Geschick und dem richtigen Riecher für feindliche Manöver hat man seinen Kontrahenten bald vor der Flinte – und wer eine gewisse Menge an Treffern einstecken mußte, darf sich einleuchtenderweise als explodiert betrachten. Der originelle Buchkrieg erweist sich bald als ebenso ideal für verregnete Nachmittage wie für heiße Kurzgefechte in der U-Bahn und ist sogar noch als Ergänzung zum jüngst erschienenen „Star Wars“-Rollenspiel geeignet. Möge die Macht mit den Bücherwürmern sein...



MECHWARS – KAMPF UM DIE INNERE SPHÄRE

Wer mehr Zeit, eine freie Tischplatte und zwei bis fünf TechBattler sein eigen nennt, kann aber auch mit dem neuen Sproß des im frühen 4. Jahrtausend angesiedelten „BattleTech“-Szenarios mächtig was losmachen. Im Unterschied zu den gewohnt taktischen Auseinandersetzungen Mech gegen Mech (Ihr wißt schon, das sind diese riesigen, von Menschen gesteuerten Kampfroborer) oder Raumjäger gegen Raumjäger läßt man sich bei MechWars freilich auf die große Strategie ein: Das gesamte Raumgebiet der „Inneren Sphäre“ wird hier zum Sandkasten, wo die Eroberung der untereinander zerstrittenen fünf „Häuser“ das Ziel aller Mühen ist.

Zu diesem Zweck breitet man erst mal den großformatigen Spielplan aus Papier aus und verteilt die Rollen – je nachdem, wie viele Herrscher mitmischen, gibt die Anleitung feste Startpositionen vor. Dabei werden die (in Regionen eingeteilten) fünf Großterritorien mit Pappcountern belegt, welche entweder reguläre BattleMech-Regimenter, Söldnereinheiten, Sprungschiffe, Industriezentren oder sogenannte „Anführer“ symbolisieren. Bei letzteren handelt es

sich um szenarioabhängige Einzelpersönlichkeiten, mit denen sich Gefechtsvorteile herauschinden lassen. Letzten Endes geht es also auch hier um Raumschlachten, wenn die Imperatoren in spe reihum ihre von Sprungschiffen transportierten Truppen ziehen und mit Hilfe eines verhältnismäßig einfachen Würfelsystems gegnerische Festungen erobern.

Flankiert wird der Weltraumzoff durch ein Finanzsystem samt Spielgeld, bei dem jede von den eigenen Leuten besetzte Provinz pro Runde eine bestimmte Summe an Steuergeldern abwirft. Anlagemöglichkeiten für das gute Bare wären z.B. die Neuaufstellung von Kampfeinheiten, der Bau von Sprungschiffen und weiteren Industriezentren oder auch mal 'ne kleine Forschungsinvestition. Hinzu kommen noch Zufallsereignisse wie Technologie-Durchbruch, kostenloser Aufbau neuer Armeen, Bestechung von Anführern und dergleichen mehr. Ein knobeliger Grübelspaß also, der vom nicht übermäßig umfangreichen Regelwerk im allgemeinen recht ordentlich, wenn auch gelegentlich erst auf den zweiten Blick kapiergerecht, in Szene gesetzt wird.



DIE GRATIS- ZUKUNFT

Bereits auf den ersten Blick verlockend ist die Verlosung, wo es auch im Jubiläumsmonat wieder unsere originalen Rezensionsexemplare zu gewinnen gibt. Die kostenlose Zukunft steht dabei prinzipiell allen Einsendern offen, die uns auf einer Postkarte eine der beiden folgenden Fragen beantworten können: In welchem deutschen Taschenbuchverlag ist bereits eine ganze Reihe von BattleTech-Romanen erschienen? Und welcher speziellen Alien-Rasse gehört Han Solos zotteliger Copilot aus „Krieg der Sterne“ an? Letztes Mal ging es übrigens um Robert E. Howard und die Liebesgöttin; wer's gewußt hat, darf sich probeweise in die Ruhmeshalle beamen und dort nach seinem Namen suchen. (jn)

**Joker Verlag
„Stromausfall“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn**



Starfighter Battle Book

Spielmaterial:	66%
Spielregeln:	79%
Spielreiz:	77%
Besonderes:	So ein Buch-Krieg ist an sich schon etwas ganz Besonderes, oder?
Schwierigkeit:	Für Einsteiger
Preis:	ca. 29,- DM
Bezug:	Welt der Spiele Am Martinszehnten 5

MechWars

Spielmaterial:	73%
Spielregeln:	70%
Spielreiz:	81%
Besonderes:	Vor Spielbeginn müssen viele kleine Pappchips aus der „Fassung“ gedrückt werden.
Schwierigkeit:	Für Geübte
Preis:	ca. 69,- DM
Bezug:	Fantasy Productions Postfach 1416 40674 Erkrath

COIN OP



Nach der Laser-Show im vorigen Monat stand zum Jubiläum (5 Jahre Coin Op, darauf einen Jägerkleister!) wieder ein traditioneller Spielhallenbesuch an – mit dem Anlaß entsprechend abwechslungsreicher Ausbeute!



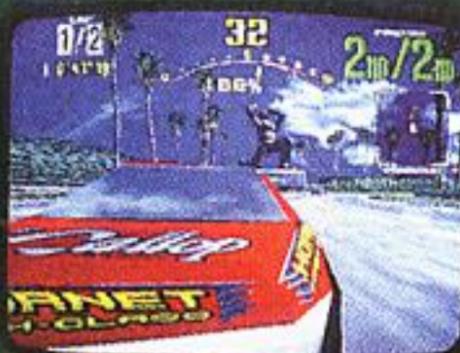
DAYTONA

Sega macht's möglich: Wer geglaubt hat, mit Namcos „Ridge Racer“ sei das Ende der Fahnenstange im digitalen Automobilsport erreicht, der irrt gewaltig! Die Japaner

schufen hier eine Rennmaschine, die virtuelles Rasen in Perfektion ermöglicht – man verliebt sich dabei auf Anhieb in die geniale Optik, denn so wahnsinnig schnelle Polygongrafiken und so grandioses Texture Mapping gab's bislang noch nicht. Aber auch die inneren Werte stimmen, zumal von der üppigen Auswahl an Strecken und Spielmodi bis hin zur atemberaubenden Fahrt im Rückwärtsgang

schon einiges geboten wird. Ein besonderes Schmankerl sind die vier Blickwinkel, welche die Flitzerei zum einen übersichtlicher machen und zum anderen die polygone Umgebung erst so richtig zur

Geltung bringen. Was soll man noch groß erzählen, die Wirkung dieses Automaten muß man am eigenen Körper erfahren: Hier tanzt der Bleifuß eine Adrenalin-Polka vom Allerfeinsten!



REVOLUTION-X

Was macht ein altgedienter Arcade-Hersteller wie Midway, um dem Publikum den soundsovielten Ballerautomaten in klassischer „Operation BPS“-Manier schmackhaft zu machen? Nun, er greift tief in die Portokasse und engagiert eine altgediente Tanzcombo wie Aerosmith, die sich dafür als bedauernswertes Entfüh-

rungsoffer zur Verfügung stellt! Okay, solange er den Mund hält, könnte man deren Sänger Steven Tyler ja auch durchaus für eine Prinzessin halten. Zumindest im Dunkeln, von hinten und aus sicherer Entfernung...

Um nun alles wieder ins Lot zu bringen und das wertvolle Kulturgut für die Menschheit zu retten, dürfen bis zu drei Spieler nach den am Gerät montierten Maschinenpistolen greifen und auf alles ballern, was sich bewegt. Die feindlichen Horden haben ihren Auftritt meist in Hubschraubern oder Panzern, aus denen dann Hunderte von Musikbanausen stürmen. Anfangs richtet man gegen sie mit seinen Plasmageschüßchen zwar eher wenig aus, doch zum Glück spendieren ein paar getrof-

fene CDs oder E-Gitarren kräftigende Extras wie Kanonen und Mehrfachschüsse. Rein spielerisch unterscheidet sich die Maschine somit kein Gramm von anderen Vertretern des Genres, aber immerhin muß man sich hier nicht durch den vietnamesischen Dschungel quälen, sondern darf allerlei Discos und Nachtclubs mit hübschen Stripperinnen heimsuchen. Und das entscheidende musikalische Plus erhält der Automat natürlich durch sein DCS-Soundsystem, das nahe-



Smith-Hits wie „Walk this Way“ oder „Eat the Rich“ durch die Lautsprecher pumpt. Die Fans von bemoosten Spielkonzepten und in Ehren ergrauten Rockern werden also bestens bedient.

MIDWAY

REVOLUTION-X

WWF DOWNTOWN RUMBLE

Leute mit so ausgeprägtem Geschäftssinn wie Hulk Hogan haben längst erkannt, daß sich aus einem schwitzenden Männerkörper mehr herausholen läßt als gelegentliche TV-Auftritte oder eine Karriere als Plastikpüppchen im Spielwarenregal. Und so schiebt der Fleischberg nun zusammen mit berühmten Kollegen wie Randy Savage, Lex Luger oder dem Undertaker bei Data East's neuestem Flipper eine ganz und gar nicht ruhige Silberkugel:

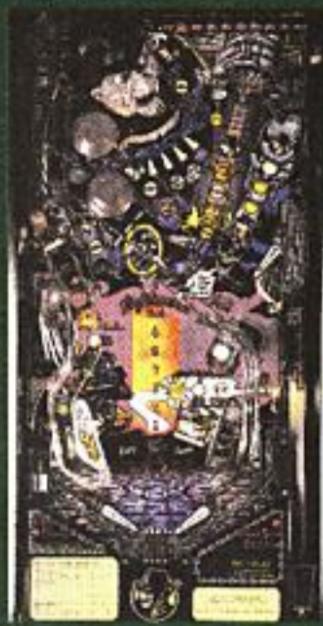
Passend zum Körperumfang der Stars ist der leicht überdimensionierte Kasten auch ein kleines Ausstattungswunder, denn vier Flipperarme, dreifache Targetbänke und ein kräftiger Rüttelmotor sorgen hier für eine weitgehend naturgetreue Verflipperung des schwergewichtigen Spektakels. Der Arcade-Wrestler muß dabei bestimmte Aufgaben bewältigen, z.B. die Fanglöcher, mit denen ein Sechs-Ball-Spiel gestartet wird, treffen oder Ringfallziele versenken, wodurch sich dann diverse Gürtel ergattern lassen. Wirklich

cool hingekriegt hat man die typischen Brunftschreie der einzelnen Fleischklopse, die ein Meister seines Fachs digitalisiert haben muß. Alles in allem ist dieser WWF-Pinball damit schon eine durchaus empfehlenswerte

Möglichkeit, sich ein Viertelstündchen lang abzureagieren!



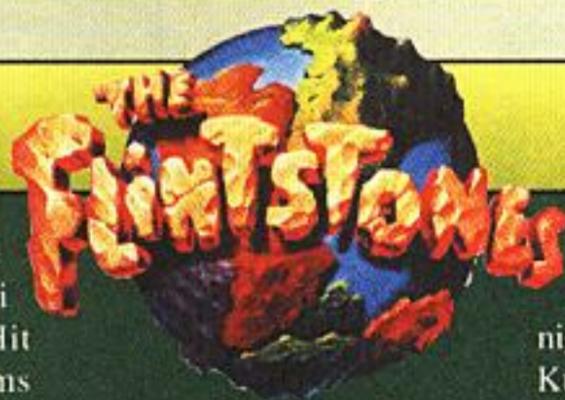
FREDDY - A NIGHTMARE ON ELM STREET



Flipper-Produzent Gottlieb machte einen Alptraum wahr und aus Pizzagesicht Freddy Krueger eine Kugelei mit viel Liebe zum gruseligen Detail. Den Freunden von Wes Cravens Kult-Schocker(n) werden also massenhaft schaurig-schöne Gimmicks offeriert; z.B. spuckt Freddys Kopf Silberkugeln auf die Spielfläche, während seine Rasiermesser-

pfote die Bälle von der Rampe wirft. Ausgesprochen gut gelungen sind auch die markerschütternden Kommentare Mr. Niceguys, die 1:1 von der Zelluloidvorlage übernommen wurden. Ein Besuch in der kugeligen Elm Street lohnt sich damit auf jeden Fall – solange man nur ja nicht aus Versehen einschläft...

Yabba-Dabba-Doo, die prähistorische Kugelei zum diesjährigen Kino-Hit ist da! Hersteller Williams packte nicht nur die optischen Highlights des Films (etwa Freds steinigen Arbeitsplatz und andere Sehenswürdigkeiten von Bedrock) in bzw. auf sein Gerät, sondern untermalte sie auch mit den originalen Stimmen der Schau-



spieler sowie nicht minder originalen Musikstücken. Als flippiger Neandertaler muß man hier neue Jobs für Kumpel Barney aufreiben, beim berühmten „Bedrock Derby“ Dinos reiten oder Fred zum Knochen-Bowling begleiten. Das urige Spektakel wird

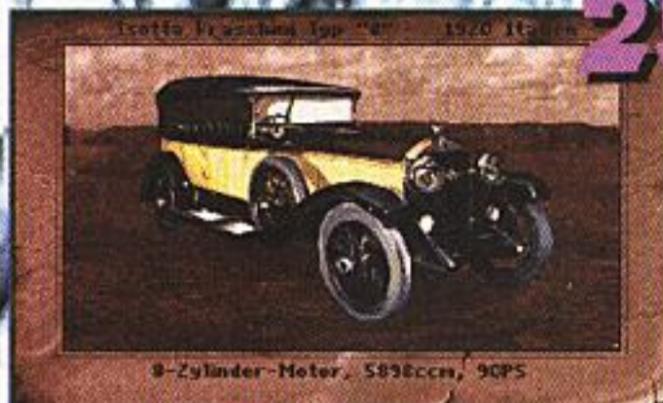
durch viele witzige Gags verschönert, so beschleunigt etwa die „Felsensäge“ die Kugeln im Multiball-Modus, während die zahlreichen Höhlenrampen den Spieler bloß hinter Licht führen wollen. Insgesamt kann die Aufmachung dieses Steinzeitspaßes ohne weiteres mit dem großen Kinovorbild mithalten, weshalb es auch nur ein Fazit geben kann: Just Yabba-Dabba-Doo it! (Manuel Semino)



WOLFFHAU

Wir schmücken den Baum schon am

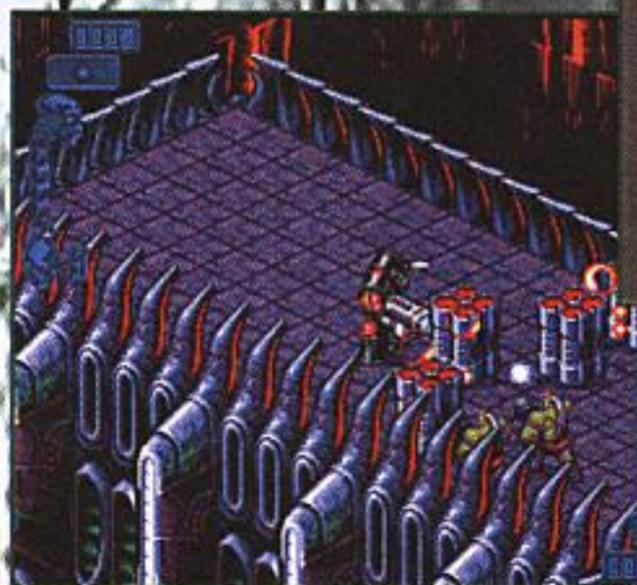
25. NOVEMBER!



Knapp vier Wochen vor dem Christkind selbst decken wir Euch dieses Jahr den Gabentisch mit einer **WEIHNACHTSAUSGABE** vom Allerfestlichsten! Da wird es Preview-Ausblicke auf das kommende Amiga-Jahr geben und natürlich ein Test-Fest für Euren Wunschzettel – mit Action-Hämmern wie **ZEEWOLF**, **ALIEN BREED: TOWER ASSAULT** und **SKELETON KREW**, mit Mega-Sport wie der **PGA EURO TOUR** oder dem CD-Racer **MEGARACE**, mit heißen Spitzenkonvertierungen wie der von **SIM CITY 2000** und last but not least mit **OLDTIMER**, dem ersten Voxel-Game für den Amiga!

Tolle Preisausschreiben, auf Mark & Bein getestete Lösungshilfen und gerade zu Weihnachten nützliche Specials vom Schlage einer **MARKTÜBERSICHT: SPIELE-MUSIK & INTERAKTIVE SCHEIBEN** sind ohnehin Ehrensache, genau wie der große Sonderteil **AMIGA CD-JOKER** – in vier Wochen mit den Antworten auf die Fragen **WELCHES CD-ROM IST DAS RICHTIGE?** und **WIE KRIEGE ICH GAMES VOM CD³² AM A1200 ZUM LAUFEN?**

Kurzum, wer den bunten Joker-Baum verpaßt, kann diese Weihnachten gleich ganz vergessen. Daher unser Tip: Seid ab 25. November am Kiosk oder holt Euch gleich das preiswerte Abo, greift die Prämie ab und feiert noch ein paar Tage eher!



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

A 3 Computer	67,105	Media Points	25
Arktis	87,89	Micro Magic	101
Arxon	91	MicroProse	9
Bachler	91	MLC	28
Bergler	59,99	Okay Soft	59
Call + Play	29	Omega	6
Computer Center	2	Pawlowski	119,120
Cross Computer System	92,93	Quick Soft	27
El Dorado	15	Royal Soft	97
Esser	97	Softsale	21
GTI	37,45	Software 2000	11
Hormann	64,65	Sparschwein	97
ICP Commodore '94	23	Versand 99	26
Joker Verlag	31,35,37,45,49,79,83	Vesalia	33
Joysoft	111	Wial	103
Jugdment Day	40,41	Poster:	Gremlin
Lill Laserdruck	63	Poster:	Joker Verlag
Mallander	18,19		