

# IOP 100 <br> Absidung links ist verkleinet Originaigro6e si passend fur $3,5^{\circ}$ <br> Jede Disin mur j,jo Dill Szenen-Demos

 <br> <br> Anwenderprogramme} <br> <br> Anwenderprogramme
}

21 Amos Paint DPaint Praxis 3 Makurs Deluxe Lo:0 Adress Master
1 Amiga Base
Amiga Test
Computer Lexikon
Dasa Easy
Deluxe Copy
Star Demomaker
Amiga Atlas
Diagramm Prof 3 Biany
Autokostion
loan Disk
Juke Box
Game Maker Set
Label Maker
Man Actor
Disk Track Edinor
Vdeafim Verastor Notizolock
M-Nore Disketten Retter Kassabuch 3.0 Pro Tracker Das Telefonbuch Run It Scramble Deluxe
Giga Ubersetzer Diskethenterwalhing 5 Top Timer Data Master 30 Demo
Alpha 8 Omega
$\qquad$
9 finct 2.0 von Sunty
End of Misery
Soquential Techno
Rave Hou
ARTE
Capt'n Hirni Leck mich... 16 Mo. Farben
Mutit Megamix III
Odeace of Mind
Protracker Musk
Skizzo Demo li
Antwave \& Ethic
Speed
Substance
The End
Tricdime

Sehr autwendiges Malprogramm mit komplatter Ioon-SteuerungAusfürricher Kurs zur Atbeit mit DPaint: Wie entsteht eine Gratik
Eflemen Sia, wie man protessionell Grafiken und Bider und über 300 Kochrezepte zum Lesen oder Ausdruden HIT'. Tps, Chronik, Wahrscheinilichkeiten, Samstags/Mmmochs-Lotto.. Und Verwaltet Videns, Adressen schreibt Rechnungen usad 10. DM Tester Speichermedien (Disketlen, Platte) auf technische Defeito Informatonen zu jodem Stern Name, Lage, Ater. Mit orafischer Mi allen denitaren Com Slern Name, Lage, Ater.. Mi grafischer Darstellung. Mr al len denibaren Computerfachbegrelen fìr den Einsteiger. 10. DM
Erectnet komplexe Kreurwortratsel mit eigenen Wótern. SUPER II Erectnet komplexe Kreuzworträtsel mit eigenen Wótrem. SUPER III
Datenverwallung zur Verwaltung aler denktaren Sachen. Datenverwaltung zur Verwatung aler denibaren Sachen. Leichte Bedienung! Uorkbenchixopiepprogramm. Kopieren und Arbetien gleichzeifig möglich. Umtangeiches Demomaker-Seif fir High-End-Gratik-Musk-Demos. 20,- DM
Was is: Shel? Die Grundbedenung des Anigas Was ist Shel? Die Grundbedenung des Anigas.. Sauber ekklart. 10,-DM Die besondere Workbench mit vielen Extrafunikionen. Auch als Ensatz Workbench,
Streckenplaner: Berectnet schnellste / kirzeste Strocke. M1 Stralenartenl 10 . DM Erstelli Kurven-, Balken-. Tottendagramme für Ubersichten und Mathematik Erfalt Blanzen alet Art und druckt sie nach Wunsch sauber aus. Mr Fitterl Zeigt Ihnen, wie Sie mit Ihrem Auto sparen können. Verbrauch, Olwechsel. Randvol mt neven, teilweise animierten lcons fir die Wordbench Erstalen Sie Musikdsks mit folion Menüs und vielen Sound-Einstellungan, Beschrtet $35^{\circ}$-Dise sebser Spiefe erstellen. (Adventures.Breakout) 10.-DM Erstell komfortabel Animationen bis $16,7 \mathrm{Min}$ Faten. Bedienetrar io, DM Spitzen Disismonitor zum Andern von Disketten und Kopierschutal Laut parallal zu anderen. programele, Thel, Spieldauer. Eintach Protessionel. Elepartes A Areigen, Scrollenrund Ausdrucken von belebigen Teton Prüth, reparien und valdider Diskotten. Festenlatten und anjen Texten. Problemlose En / Ausgaben-Verwalting Gratkausgabe aut Monitor \& Drucker Die jeweils neueste Version jetzt mit neuen Funktionen III 10,-DM $100 \%$ kompatbel. mit 60 C64-Programmen, Konverter, Anl., Hilten. 15.- DM Emoht die Kompatibilitar veler PRG aut A600, A1200. A40001 15. DM Verschlüsselt jedes Programm mit hrem eigenen Paiswor. 10.-OM Engisch-Ubersetzungs-Paket mit ca. 30.000 Vokabeln. 3 Disks 15,- DM Teme inrer Disks sauber verwaltet Suchen nach Themen, Sortieren und...und. Teminkalender mit toller Grafidoihnung für Privat- und Geschdthieute.
Für Multmedia und zum problemlossen Untertiol Für Mulitmedia und zum problerlosen Untertteh von Videofilmen. Mir Zeitplan Wahnsinnswel der 3D-Vektorgrafik in Ectrzeth. 2 Disks 10,- DM 26 mit dem Crip erzeugte perfect Liederager. 3 Disks 15,- DM Das erstklassige Siegerdemo der Party 94 von Szenengupen N. 1 Il Dance-Video-Clio mitt tanzenden Fraven wie im Femsehen. 2 Disks 10 .- OM Science-Fiction-Story im Wetraum mè Trickfilmen usw. 12 Disks 10.- DM Compilation Der wahre Techno-H3hepunkt mi Sprachausgabe. 2 Disks 10. DM Bestes Amiga-Demo von Sanity. Steht in der Euro Top 100 au' Plat2 11 Techno-Part-Musik mit Gratkpower der hătrasten Att. Fït harte Zeitgenos
Total abgetahrene Roman-Comics. Ca. 150 Cartoons. 2 Dsks 10 . DM Dutzende Uberraschungen Orti-Stahion, Hummiplustkus. Nur A1200, A40001. Die beste existerende Bider-Show nur tür A1200, A40001 2 Disks 10,- DM Mester Aus antuolen Pop-Hts. 10 Minuten lang. Mr super Grafikeuermerk Film ( 5 Mn ) mit Raumschiff Enterprise und weiteren Animationen. 10, DM 7 besonders gute Musikstücke ( 30 Min.) zum Anhobren odar Benutzen. Computerkunst mit Ray. Tracing-Obijkten- Aaumschite, Autor. 20 . High-Tech-Musik-Video-Clip mit Tunnetahten, Animationenl 4 Disks 20.30 Mi . Kamerafaht durch Computerraum, Juggler, Fraktaberechnung :I
13 Lieder bieten 1 Stunde Muskponer 3 traumhatte, bunte Tricklime mit Com cigiguren för Kinder und
3 traumhatte, bunte Trickilme mit Comiciguren för Kinder und Envachsene.
40) New Lemmings 541 Lemmingoids 100 Lemm. Oiympiade Brettspiele। 30 Brettspiele II 44 Mensch Arpere.
465 mal 5
101 Power Pack
047 Das PEPSI Game
048 Punica Oase
050 Karamal2 Cup
52 M. Das
052 Marnoy
053 Artec Chalenge
054 Batte Cars ll
054 Batse Car
55 Blocks
56 Bomb Pac
57 Conquasts Dom
00 System Dotend
QS System Dofonder
158 Koploelcinge
103 Dr. Mario
059 Dragon Tles
00 Space Tax
061 Ouantum
062 Megatall II
063 Paradroid II
064 Popeye
S85 Sky Chase
66 Sbot Cars
67 Shanghai 93
09 Super Puarman
70 Fapmilenabend
070 Familenabend
105 Power Tetris
05 Power Tetns
71
Die Simpsons
Tonga
73 Top Secret
74 Wider Westen
Will Wurm
Wonderand
131 Spielhölle
32 Game-Pack 1
40 Todestatrt
134 Heli Simulator
106 Total Force
078 Aul Disk Paralax 107 Cindy
079 Des rasende Repoter
080 David Copperfleid 081 Milary Show OB2 NASA Show 083 Op . Täuschungen

## Spiele, Spaß und Erlebnisse

 25 komplett neue Levels stehen zur Auswari. Viele neup Anition Vom Himmel falende Lemminge werden paideribs abopsastion 100 m -Lauf, Speermurf, Skatoboard, Schwimnen 2 Diss 10,-DMBratendes Bratendes Baserspiel mit Wahrsinssgratk. Hathon Sie das Fadeniveur in Visier. Murie und Dame mit ansprechender und gortisiticher Gratia Gammon, Monopoly, Schach, TicFacToe und Yaleel 15:-DM Der Renner! Top Hich nichis ist die perfekte Canqutenumsettury des bekaviten Sipels.
 Originalspiel der Satt-TV-Show. Me setv sictoner Gratik und Top-SpielspaB.

 Abenteuerspiet Harry Hopp rwichen Raitem, Latymithen und, und. Der rasante 30.Actionflug durch din Zettime iderele hlaation is thier gefragt. Eleben Sie in Traingratio en Suchabertiver der fiplierklasise. Von der LBS:


 Dens spiel Ooden und Versctieben wn tationt tauttrinen, Mr Leveleditor. En PacMan-Spiel mi Bonterilegen, Falliven ind di I stiaturktionen.


 Atrich dem bekannten Spiel Shangha, fur nit besseer Grafik. Legonde vom CB4: Toles Raumsci maxisper lir jeshidite Joystck-Kïnster Erullen Sie thre Mission mit Brem flaumstial in undectuddigen Labyrinthen. Wahnsinns-Broukout Soiel met tritlater Cuata und pelletion Sound. Die Top Umsotzung: Klassiker vom C64: Aotoler in Raumschiff. Tobo C64-Konvertienung, Brisartas JumpmFun Game
Ongnal hil-Gameshow int uber 3000 Atmoten 10: OM

Das bokannte Shanghai-Spiel mit vemien nouen tivelletin SUPERHITH Luaumvariarte mit riesen spieted und digatisietten Slimmen Sarmiung von 6 Kartensp piten , loatt ind Geselschathstpilen Neuhet: Marcalal Oas beste Tetris, was es for den Anips zur Zol obt y Mit Originalstimmen und vielen Geschicklichkeitsspielen.
 De neuartige Ray. Tracing Cratis bioted alles -Wis-West live-Top-Action Ill Ma Profigratia und viel Acton. Lustipes Wurmupief for 1.2 Sipieier. Kindespiel ahnich Super Mario mif sapertat britarter Gratio.
Traurhatier Spielaitomat und das legendife Prog Pong ais Nouasflage. 15,- DM Aevolver (Peng Bummi) Unversal Conques (Sifatepo im Weltraum). 15,-DM
 Acto -Cross-Remen me Undillon und Achiun Saind $1-1$ Jag Auto-Gross-Remen ma Undalen und Action Saund 14 Sjieler. 2 Disks 20.- DM Moperealstischer Ectizetsinnulator mit alen 30 ootals Balerhit 15,- DM Wahnsinns Bifdershow mit Musik und Bescheobing bivisarder Uriere.

 We funistonieren seine atomberaubenden Tricis. Sie werden erstaunt sein Heibe Fotos von Parzem, Flugreegon und Hisboctraibern. Bnilarte Fotos aus den Weltraum in 4096 Farben.
Sie werden de Vertroititet der Bider nicht verstehen können
Eine Sperial Version aius dor Szene. Sogentatt gemutiche Gratik, 10,-DM
Rufen Sie uns einfach an und
geben Sie die Bestellinummern durch. Sie kónnen auch Mindestbestellwert: 10,- DM Versandkosten: Inland Bar:

40
O. DM in Deutschland Tel. 02871/1851 15

Buarendoristr, 2445305 Bocholt
Mallander Computer GmbH

| Inland Nachnahme: 6.-DM |
| :--- | ---: |
| In. |

10,-DM

Da auch und gerade unsere zweite und letzte Sommer-Doppelausgabe dieses Jahres eine gewisse Produktionszeit benötigt, ist das Prinzip Hoffnung allerorten spürbar, während ich diese Zeilen in die Tasten hacke: Soeben hat Deutschland mit Hängen und Würgen das Halbfinale der Fußball-EM in England erreicht - soeben hat uns der Geschäftsführer von Amiga Technologies mit hoffnungsfrohen Worten die wunde Amigo-Seele gesalbt. So soll der inzwischen endgültig fixierte Verkauf der Amiga-Technologies an die US-Company VIScorp (an den vorherigen Eigentümer Escom wurden dafür immerhin 40 Millionen Dollar berappt!') die „Freundin" binnen kürzester Zeit wieder konkurrenzfähig machen. Wie das vor sich geht und wann mit welchen neuen Modellen zu rechnen ist, erfahrt Ihr anläßlich eines großen Interviews in dieser Ausgabe.
Weitere Gründe für einen hoffnungsvollen Blick in die amiganisierte Zukunft liefert diesmal der User-Club mit einem Bericht über den neuen KIT-Decoder. KIT ist nämlich die Bezeichnung für den aktuellen Grafikstandard bei T-Online, welcher weitaus bessere Ergebnisse bringt als das bislang übliche CEPT, womit ja nur Text und „PseudoGrafik" möglich sind. Und ist das Surfen auf dem Datenhighway nicht das Angesagteste, was man derzeit mit seinem Compi unternehmen kann? Den Amiganer führt der Weg dabei vorerst noch nahezu zwangsläufig über den Online-Privider der Deutschen Telekom, weshalb hier jeder Schritt vorwärts nur ein Schritt in die richtige Richtung sein kann.
Weil der neue Amiga Joker aber last und alles andere als least selbst mitten im Sommerloch noch eine
ganze Reihe brandheißer Spiele für Euch im Test hat, braucht wahrlich niemand die Hoffnung fahren zu lassen. Eher im Gegenteil: Wenn Ihr mich fragt, ist es nur noch eine Frage der Zeit, bis aus der Hoffnung auf eine gesicherte Zukunft für unser aller Lieblingsrechner schöne Gewißheit geworden ist. In der Zwischenzeit wünscht Euch schon mal einen schönen Urlaub sowie natürlich viel Spaß beim Lesen,

## Eucr Michael

P.S.

Mittlerweile sind Bertis Buben ja in der Tat Europameister geworden. Ein gutes Omen: wäre doch gelacht, wenn Ähnliches nicht auch den (neuen) Freunden der „Freundin" gelänge!


HINTERFRAGT: Hat unsere „Freundin" eine Zukunft? Das wollten wir von Amiga Technologies hinsichtlich des VIScorp-Deals wissen. Und was wir im INTERVIEW MIT DEM AT-GESCHÄFTSFÜHRER erfahren haben, konnte sich hören lassen! Gute Nachrichten auf den


## Editorial

Betriebsgeheimnis $\quad .6$
Mixer 7
Branchengeflüster 8
Mailbox 22
Krieger-Comic 28
Up \& Down 36
PD-Box 38
Crack 40

Demo Galerie 42
Brork-Comic 44
Ruhmeshalle 44
Know How 45
Know How Index 50
Joker-Index 52

Der große Sonderteil:

| T | Amiga CD-Joker |
| :--- | :--- |
| Joker Comic | 53 |

Interview:
AT \& VIScorp 64

| Joker Galerie | 68 |
| :--- | :--- |

Klassiker:
Lemmings 77
User Club:
MultiTerm KIT 78
Radio- und TV-Tips für Aug./Sept. 80
Impressum 81

Postspiel:
Das Joker Imperium 82
Computer ABC 84
Kleinanzeigen 86
Stromausfall:
Parlainth: Die vergessene Stadt $\quad 88$
Citytech 89
Coin Op $\quad 90$
Joker-Shop 92

Vorschau 94
Inserenten 94

Bezugsquellen 94

## 

## Software im Test

## Action

| Alien Bash 2 (ECS) | 34 |
| :--- | :--- |
| Aquanaut (ECS) | 70 |
| Killing Grounds (AGA) | 10 |
| XP8 (AGA) | 30 |


| XPO (AGA) |
| :--- |
| Abenteuer |


| Legends (AGA) | 16 |
| :--- | ---: |
| Return to Zantis (ECS) | 70 |
| Valhalla 3 (ECS) | 72 |
|  |  |
| Demos | 42 |
| Dala Horse (AGA | 42 |
| El Ocaso del Payaso (AGA) | 43 |
| Spaceman (AGA) | 43 |
| The Gate (AGA) |  |

Geschicklichkeit

| Boris Ball (ECS) | 70 |
| :--- | :--- |
| Jimmy's Fantastic Journey (ECS) | 74 |

## Sport

| Black Viper (AGA-CD) | 59 |
| :--- | :--- |
| Fightin' Spirit (AGA-CD) | 56 |
| Samba Partie (AGA) | 14 |

## Strategie

| Humans III (AGA-CD) | 58 |
| :--- | :--- |
| Teeny Weenys (AGA) | 76 |

## Verschiedenes

|  |  |
| :--- | :--- |
|  |  |
| Verschiedenes |  |
| Arcade-Spiele | 88 |
| Brettspiele | 78 |
| MultiTerm KIT | 38 |
| PD-Games |  |

- 



ALIEN BREED 3D II: KILLING GROUNDS

ERFORSCHT: In jeder Hinsicht abenteuerlich geht es bei den neuen Action-Adventures LEGENDS und VALHALLA 3 zu doch nur eines der beiden bietet wirklich hochklassige Knobelkost. Welches das ist, steht auf den
Seiten 16/17/18 bzw. 72/73




In der leatien Ausgabe haben wir berithtet, daB im OP der TV-Serie Emergency Room dos verbotene Märtel Kompolf" gezock wird, doch den Staalsanwalt hal's nicht interessiert - weshalb sich die Arzte in der Folge vom 2. Juli nun mit dem nicht minder indizierten „Boom" am PC vergnugten! Und dos als Running-Gag quasi 45 Minuten lang und mit Kommentaren wie: „Toll. Ist ja wie bei uns, nur bluliger!" Mo, unserthathen, aber wo bleibl da die ausgleichende Gerechtigkeit? Wir dürfen nicht einmal die echten Namen der Games erwöhnen, ohne Beschlognahmungen furchten zu müssen...

## SURFEN AM KIOSK

Gleichzeifig mit diesem Heft erschien die zweite Ausgabe von Online Kompokt, unserem brandneven Surfer-Mag für nur 5,- DM monotlich. Diesmal mit heiBen Tips, um Zeit und Geld zu sporen, einem Weg zur eigenen Internet-Homepage, der Marktübersidt über einstlologiga literatur, einem Java-Special und gut 50 Seiten Online-Guide - schon gelesen?


## DIE AKTUELLE TESTSTATISTIK

Zum guten Schluß wartet hier wie immer unsere Statistik zu den Bewertungen dieses Monats. Viel Spaß beim Auswerten!

| Absolute Katastrophe | $(00 \%-10 \%)$ | 0 |
| :--- | :--- | :--- |
| Katastrophe | $(11 \%-20 \%)$ | 0 |
| Total zum Vergessen | $(21 \%-30 \%)$ | 0 |
| Zum Vergessen | $(31 \%-40 \%)$ | 0 |
| MuB nicht sein | $(41 \%-50 \%)$ | 0 |
| Nix Besonderes | $(51 \%-60 \%)$ | 3 |
| In Ordnung | $(61 \%-70 \%)$ | 3 |
| Schwer in Ordnung | $(71 \%-80 \%)$ | 6 |
| Erste Sahne | $(81 \%-90 \%)$ | 2 |
| Megastark | $(91 \%-100 \%)$ | 1 |
| HitAusheute |  | 2 |
| Megahits |  | 1 |
| Ohne Bewertung |  | 0 |

## 1 Audio-CDs

aus der Amiga-Demoszene ietzt exklusiv im Joker Shop
Bestelladresse: Joker Verlog • Joker Shop" • Bretonischer Ring 2 - 85630 Groshrunn Nachnohmesendung ist nur im Inland möglich, bei Vorkosse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 6,50 DM Postgebühren im Inlond bzw. 10,-DM für Auslondsbestellungen dazurectnen.

Hört sich gut an: eine longplay.shalbe aus TRSI-Produktion (jeweils 60 bis 75 Minuten Musik der verschiedensten Stilrichtungen)

- gibt es schon für 29 DM - alle 3 gar für nur



Auf dem Weg aus der KonkursHölle: Stefan Piasecki

## LEGENDÄRE PLEITE

Anfang Jull hat der Konkursverwalter beim deutschen Ableger des englischen Labels BLACK LEGEND angeklopft was passiert nun mit bereits fertigen Amiga-Spielen wie "Evil's Doom" oder „Fußball Total Indoors"?

Die Antwort kennt derzeit nur der Wind, denn Gespräche mit verschiedenen Vertrieben (u.a. STEFAN OSSOWSKIS SCHATZTRUHE) zwecks Titel-Übernahme sind vorerst gescheitert. Jetzt planen die Legendären PETER BEE und STEFAN PIASECKI für ihr neues Label DIGITAL X-CITEMENT die Zusammenarbeit mit einem großen Distributor; als Einstandsprodukt ist das Comic-Adventure "Einmal Hölle und zurück" vorgesehen. Hoffen wir das Beste!

## ZAUBERHAFTE PARTNERSCHAFT

Das Burglengenfelder Unternehmen NBG hat kürzlich die Zusammenarbeit mit der Multime-dia-Company WIZZARDWORKS um zehn Titel verlängert. Was das für die "Freundin" bedeutet? Nun, zum einen, daß amigataugliche CD-Titel wie die Clipart-Compilation „ 10.000 Colorclips" weiterhin deutschlandweit erhältlich sein werden, zum anderen (hoffentlich), daß noch viel neue Software hinzukommt!


Auf zehn Neue: Paul Rinde von Wizzardworks und Detlef Erhardt von NBG


## HUGO BEI LAGUNA

Ende April unterzeichnete die BOMICO-Tochter LAGUNA VIDEO GAMES einen Lizenzvertrag zur Umsetzung des TV-Gnoms „Hugo" auf NINTENDOs Game Boy. Der Kobold von KABEL 1 hüpft damit dann über jede relevante Plattform: Die PC-Version gilt ja bereits als Bestseller, der Amiga soll ab Ende Juli von NBG bedient werden.

## MICROSOFT VOR GERICHT

Trouble um dle Gates-Compary: Das Ratinger Softwarehaus SYMICRON strengt wegen Verietzung von Titelrechten elnen Prozeß gegen MICROSOFT und dessen Windows 95-Browser Internet Explorer" anl
SYMICRON bietet nämlich bereits seit 1990 ein Schrifterkennungs-Progi namens ,Explora" an, und da außergerichtliche Verhandlungen scheiterten. ging der Fall vor den Kadi. Als Rechtsbeistand konnte der Kläger den bekannten Raubkopierer-Schreck GÜNTER FREIHERR VON GRAVENREUTH gewinnen - und falls der die gesamte Schlacht gewinnt, könnte das einen Auslieferungsstop für .,Win $95^{\prime \prime}$ bedeuten! In der ersten Instanz hat er allerdings vor dem Landgericht München zunächst einmal verloren...


Günter Freiherr von Gravenreuth vs. Microsoft

## UNGERECHTE JUSTITIA

Während süddeutsche Magazine wie dieses schon aus dem Verkehr gezogen wurden, nur weil darin nachweislich harmlose Erotik-Software beworben wurde, darf die norddeutsche Company von BEATE UHSE einen Versandkatalog (Telefonbestellung auch durch Minderjährige möglich!) verteiben, der u.a. das Bild einer mit gespreizten Beinen dasitzenden Strapslady enthălt, die uuber und über mit Samen bespritzt ist. Und das höchst offiziell, da eine Klage der MALLANDER COMPUTER GMBH von der zuständigen Gerichtsbarkeit nach einem Jahr und drei Monaten (!) abgeschmettert wurde. Begruindung:, Soweit Geschlechtsteile abgebildet sind, beziehen sich die Abbildungen weder unmittelbar noch mittelbar auf sexuelle Handlungen". In Deutschland sind zwar alle Menschen gleich, manche aber wohl doch etwas gleicher..

## (K)EIN WURM IM INTERNET

Schlechte Nachrichten fuir die Fans von „Worms" mit Inter-net-Zugang: Der Betreuer der Mailinglist in der Homepage
 von TEAM 17 hat wegen überbordender Anfragen Ende Juni das Handuch geworfen. Diskussionen und Tips zum Thema gibt's fortan unter der Newsgroup-Adresse alt.games.worms

## Himmlische Spiele ab 1,50 DMI

## Brandaktuells Jeuheiten 1996



| 610 Evil Insects Originelles Actiongame mitSpace Invader-Anlehen Die Insektan-Invasion,611 Game Maker Hiermit machen Sie es selber.Logische grafische Benutzeroberliache.612 Laser Bike / Laser Car 3 schnelle Spiele:Tron mit 6 Motoradern und Autorennen.613 Farben Senso Springen Sie in korrekterReihenfolge dem keinen, schlauen Wifinach.614 PacMan Return Er ist wieder da. Neuaut.lage von PactMan Super Grafik plus Edior.615 |  |
| :---: | :---: |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |



## UINIVERSUIM SOFTWARE

Mallander Computer GmbH Bärendorfstr. 24 A<br>46395 Bocholt Tel: 02871 / 186150 Fax: 02871/ 1866262

Erleben Sie brandaktuelle TOP-Neuheiten der besten Spiele. Alles voll spielbare Versionen
Bei einigen Spielen sogar Update-MOgichkeit. Bei einigen Spielen sogar Update-Mogichikeit
Lautlahig auf allen Amigas ab 1 MB Ram, sowel
 Mindestbestellwert: 10,- DM

| 603 Smurf Hunt Jagen und linken Sie ale Schilimple im Schlumpldort. <br> 604 Ghost Mine Durchsuchen Sie Minen nach Diamanten. Für Bouider-Dash-Fanstl <br> 644 Adventure of Norris Jump' $n$ 'Run-Game im dunklen Untergund mit gruseligen Wesen <br> 645 Bounce'n' Blast Schnelles Jump'n'Run-Game mit bunter Grafik, wildor Ballerei und Saiure. 5, <br> 634 Nemesis Schliefen Sie gegnensche Spielsteine mit eigenen ein. Dana gehorren alle innen. <br> 646 Supra Schach 95 En reiles und spielstarkes Schachprogramm mit aber 100 Einstellungen. 5. <br> 664 Brainy Das grolie Familenspiet mit Wissenstragen aus zahlechen Sparten 1.6 Spieler. 10 . <br> 647 Virtual World Bewegen Sie sich free in 3 Dimensionen in echier Vektor-Grafix SUPERI <br> 665 Scorched Tanks Sie kontroileren Über en Computenterminal bis zu 60 Waffensysteme, 648 Familien Solitaire Das Kantenspiel fur die oanze Familie fur 1.4 Mitspieler. Schone Grafik. <br> 666 BUND! Sle e ehaten den Musterungsbescheid" Was nun? Gratikadventure ober 2 Disks'! <br> 635 Top Secret Ein Action Jump' $n$ 'Run' Spiel, das besshders fur Kinder ab 3 geeignet Ist. <br> 667 Vektor Storm Wetraumbaserspie Verteidgen Sie ihre galakeschen Sekcoren. 3D-Grafik <br> 669 TRAX Platzsparendes Anorchen von Solebilocken ahri ch we bei Tetis. <br> 649 Psycho Toad Vemichien Sie Sie alie "Gazookabears' I der 'Sime- Zone'l <br> 670. Boxen Kämpten Sie gegen die Todeskralle van Bruce Lee. 2 Level, Nur A1200, A4000 10, <br> 690 Astro Trek Action-F ig Mtissionen mit Enteprise. Digi Bider, Oniginal\| Sounds. Sprachie. 671 Wöterraten Einge Buchstaben sind vorgegeben. Ahnlich dem Sat-1' 5 mal $5^{\prime \prime}$ Mt Edior. <br> 650 Seed of Darkness Grafikadventure mik alien Features. Mit komfortabler Maissteuerung <br> 691 Digital Ninga Kampfspontspiel mit fernostichen Spitzen-Hintergqundbiden. <br> 692 Super Lemmings 95 Ganz neuartig Mer Preßithámmem, Wurtorucken, Uios. <br> 672 Match Patch Jump n' Run Spiel fur Kinder Am Falschirm fätr der Tennisbal durch Levels <br> 673 Slam Balf Managerspiel nund ums Tenn's. Aeporter-Kommentare und eigene Spieler, 674 Car Racing Autorennen fut 1.2 Spieler mit Referquietschen und Autorundumdrehuing <br> 651 Plerderennen Bieten Sie mit und erleben Sie en autregendes Rennen. 1-7 Spieler. <br> 652 Mimic Gedactrisspiek Aut 100 Felden bizzer enige lizz adh Koken Se nichtiget Aehenldge nach. <br>  <br> 676 Sky Worker Aetten Sie im Jatre 2158 de Wet Vom Bundesminister fur Wirtschatt. 2 . Disks 10 , 606 Burger Fighter Lustikus Spiet für Kinder. Ballem Sie die Hamburger, Milchshakes usw. ab. 1.50 <br> 694 Chaneques Lustiges Lemmings,ähnliches Spiel mit Motorságen und Zwergen, 2 Disketten 20 . 677 Out of Control Hilte, mein Raumschit, Sagenhate Weitraumbider, feine 30 - Ectilug-Gratik. 10 , <br> 678 Pingwynne Verscheben Sie als Pinguin Eisblicke und tretten Sie so PacWan-Figuren. <br>  <br> 679 Beete Lustigas Kinderspiel ab 3 Jahren mit bunten Spictiguren, 30 LevelVersion, 10 , 10 , 697 Star Woids Weltraum: Ahrich wie bei Space Tax mássen Sie Astronguten retten, 2 Disks. 20 , <br> 680 Pom Pom Gunner Mit einem flag-Geschitz míssen Sie Flugzeuge vom Himmel holen. <br> 681 Wine Hunt Spiel forr die Woribench Paumen Sie geschicat das Mrenteid <br> 653 Pengo Verschieben Sie eiskatte Biöcke und zerquetschen Sie die PacMan's. Fur Kinder. <br> 683 Galaga Deluxe Das wohi schnellste und bekanpteste Ballerspiel als Neuauflage. 684 Star Wars Fire Zwel Gegner wollen de letzle Energestation des Delta-Systems ercoem. <br> 688 Biast of Strike Henorragendes Actionbalierspiei mit Flug úber Raumstationen. <br> 636 Der Welhnachtsmann Stper lustiges Jump $n$ 'Run-Game mit Schneemànnem usw. |
| :---: |

Der zweite 3D-Dungeon der englischen Aliens soll angeblich der letzte sein, um so genauer nahm man es bei Team 17 hier mit dem Feinschliff. Für die Fans bedeutete das einerseits monatelange Verzögerungen der Veröffentlichung, andererseits nun aber auch einen weiteren Meilenstein des Actiongenres!

reizte Konzept in einer nahezu perfekten Mixtur aus fesselnder Atmosphäre, phantastischer Spielbarkeit und bahnbrechender Technik! Kein Wunder, denn die Allianz aus Produzent Andy Clitheroe, den Codern bei Team 17 und dem Vertrieb Ocean hat das Flehen vieler Amigos erhört und ein Highend-Game geschaffen, das die Pawer eines A $1200 / 4000$ mit Turbo im

Endlich wieder Tageslicht!

Um spaBeshalber mal mit dem Fazit zu beginnen: Alien Breed 3D II ist nicht weniger als der wohl packendste Baller-Kerker am Amiga uberhaupt, basta. Hier kumuliert das in letzter Zeit weidlich ausge-

Keller gnadenlos
 ausreizt. Besitzer einer AGA Maschine mit Speichererweiterung müssen dabei allenfalls ein etwas verringertes Tempo in Kauf nehmen, und für gänzlich ungetunte 1200 er ist sogar eine Spezialversion inkludiert. Diese verzichtet zwar auf etwas Sound, eine screenausful-


Eine
Amiga-Dungeons noch nicht alltiggliche
Einrichtung ist das Automapping: Beim Alienbraten wird die Karte automatisch mitgezeichnet, auf Wunsch in den Screen eingeblendet und beliebig gezoomt oder verschoben. Unter Verwendung der niedrigen Grafik-Auflösung franst sie allerdings aus.
dürft Ihr uns nun wirklich glauben!
So durchstreift der Spieler bzw. sein digitales Alter ego 16 umfangreiche Labyrinthe, um die Geiselnehmer (darunter auch alte Bekannte wie z.B. die heulenden Hyänen oder die mit blauen Energiekugeln um sich feuernden Roboter) zu meucheln, wobei er sich oftmals mit völlig neuen Gefahren und Bestien konfrontiert sieht: Da lauern ubel gelaunte Riesenhummeln, mit MPs bewaffnete Androiden, schwebende Einaugen, die nach Ableben die hinterbliebenen Klauen ins Gefecht schicken, und scheinbar stoische, aber mit gemeingefährlichen Strahlen ausgestattete Vogelscheuchen. Intelligenz und Eigeninitiative dieser Gegner sind bemerkenswert, doch das sind die zehn umschaltbaren Waffensysteme (inklusive automischer Zielhilfe) des Jägers auch. Bereits als Standardausrüstung verfügt er über eine beachtliche Schnelladewumme. außerdem finden sich in den hiesigen Kerkern des Todes u.a. noch Mörser, Raketenwerfer, Plasmakanonen in zweifacher Ausfuhrung sowie ein Flummilaser, der sich insbesondere beim Ausräuchern verwinkelter Abschnitte als ausgesprochen nützlich erweist. Sämtliche Waffen sind begrenzt munitioniert und Nachfullpacks ebenso rar verteilt wie Erste-HilfeRationen zum Auffullen der rasch schwindenen Energiereserven. Strategische Planung wird damit zur ersten Heldenpflicht, zumal sich in den Hallen und Korridoren, auf Planetenoberflächen, Terrassendächern oder Wendeltreppen noch manch fiese Uberraschung verbirgt. Schrecksekunden sind etwa dann garantiert, wenn wieder cinmal ganze Alien-Heeerscharen unver-


Extrawaffen in Sicht
mutet aus einer Nische hervorbrechen oder Teleporter den arglosen Wanderer in das Zentrum eines brandgefahrlichen Gebiets voller überbildgroßer Megabestien beamen. Keine Überraschung hingegen, daB man auch wieder auf ausgefeilte Mini-Knobeleien der Marke „Finde Schlüssel A zu Tor B", Aufzüge und prall gefülte Waffenkammern stößt.
Dazu kommen gelegentlich automatische Kamerafahrten, sobald via Schalter andernorts etwas in Gang gesetzt wurde. Bloß den versprochenen Leveleditor konnten wir ebensowenig entdecken wie ein

## HCHT \& SCHATIEN

Ganz neu
ist auch das in
Echtzeit berechnete
Miteinander von Lichtquellen und Objekten: Schüsse oder Explosionen leuchten hier dunkle Schächte aus, Nebelwände oder Wasserbecken scheinen von innen heraus zu glähen. bewegte Lampen zaubern ein sehenswertes Schattenspiel an Decken und Wände.


Wo Licht ist, muß auch Schatten sein

## DIF HARDWARE

Der Mei-
lenstein rollt nur mit Turbokarte und/ oder 2 MB RAM-Erweite rung vollstindig rund, denn bei der inkludierten Spezialversion für den Standard-1200er ist das Sichufenster kleiner und dic Auflösung nicht variabel. zudem fehlen viele Sound- und Grafikdetails. Dafür scrollt der 3D-Kerker dann aber ctwas flussiger.


Intro, dafür aber einen TeamModus für zwei per Nullmodem verkabelte Amiganer. Der vermeintliche Nachteil, daB die Steuerung weder Stick noch Pad unterstützt, erweist sich indessen bald als Vorteil: Nur via Tastatur läßt sich die Flut von Bewegungsmöglichkeiten (zur Seite schleichen, rennen, Blick nach oben, unten und hinten, schieBen, ducken, hüpfen etc.) in den Griff bekommen.
Das Gameplay ist also wie gesagt brillant, dazu gesellt sich beeindruckende Optik. Denn was die 3D-Kerker an Tempo vermissen lassen, das machen sie durch einstellbare Pixel- und Screengrößen, wundervolle Grafikdetails und viele bislang einzigartige Spezialeffekte wie Polygon-Gegner, Beleuchtungs Tricks und animierte Texturen locker wieder wett Zur enorm dichten Atmosphăre trägt aber auch die schlichtweg geniale Akustik ihren Teil bei: Je nach Untergrund hören sich Schrittgerăusche anders an, hinter Türen verborgene Feinde
verraten sich durch Scharren oder Heulen, und auf drohende Gefahren wird man durch die laufend wechselnde Geräuschkulisse im Hintergrund aufmerksam - auf Wunsch sogar in Acht-Kanal-Stereo, sofern genügend Rechenpower zum Mixen der vier Hardware-Soundkanäle übrig bleibt. Richtige Musik ertönt erst nach Komplettierung eines Abschnitts, und selbst dort ist sie eigentlich überflussig.
Unter dem Strich bleibt somit ein Meisterwerk, wie wir es gerne (wieder) ofter am Amiga sehen würden: Alien Breed 3D II - Killing Grounds bietet fulminant spielbare, enorm spannende und dabei ziemlich unblutige BallerAction und hat sich seinen Megahit mehr als redlich verdient! (rl)


> Statt des gefürchteten Sommerlochs gab's für die Fußballfans in diesem Jahr ja die EM - und die Wartezeit bis zum Start der neuen Bundesligasaison überbrücken jetzt die vorläufig noch der AGA-Liga vorbehaltenen Di-gi-Kicker von Sayonara Software!

Die Macher von „Hollywood Pictures" und "Flamingo Tours" bedienen diesmal jene Amiga-Sportler, die sich mit Krawatte genauso wohlfühlen wie im Trainingsanzug: In erster Linie wird der gewählte Verein zwar vom Schreibtisch aus an die Tabellenspitze geführt, aber als echter Allround-Manager schnürt man zwischendurch auch mal höchstpersönlich die Stiefel. Letztendlich geht es für die ein oder zwei Teamchefs darum, möglichst viele Managerpunkte anzuhảufen. Die gibt's z.B. für Siege und Titel, aber auch für Vereinswechsel, falls man am Saisonende ein entsprechendes Angebot erhält. Sobald genügend Pünktchen auf dem Konto sind, kann man sich entweder in die Highscoreliste verabschieden oder einfach weitermachen - was wegen der bei Niederlagen drohenden Punktabzüge freilich nicht ganz ohne Risiko ist. Der endgültige Schlußpfiff ertönt dann späte-
stens im Jahr 2200 bzw. schon vorher, wenn der vereinseigene Schuldenberg die Marke von 100 Millionen erreicht.
Doch lange davor stehen zunächst ein paar Grundsatzentscheidungen auf dem Programm. Neben dem Liga-Modus, in dem man eine Mannschaft aus der Bundesliga oder den entsprechenden Spielklassen Italiens, Englands, Spaniens, Hollands und Frankreichs betreut, wird auch eine Karriere auf Bertis Spuren angeboten. Allerdings ist das Managerleben auf der internationalen Bühne recht ruhig, denn hier steht nur alle zwei Jahre ein großes Turnier an, und die Optionsvielfalt ist ebenfalls stark beschränkt - was bringt ein prächtig ausgebautes Stadion schon bei einer WM in Japan? Viel stressiger hat man es da im Ligabetrieb, wo ja auch die nationalen und europăischen Po-
kalwettbewerbe dazukommen (seltsamerweise kann ein Team hier gleichzeitig am UEFA-Cup und dem Pokal der Pokalsieger teilnehmen). Das Startkapital beträgt jedenfalls müde fünf




Noch nicht ganz das Olympiastadion



Novum lassen sich die zukünftigen Leistungsträger dabei wie die Großen durch entsprechende Trainingspläne gezielt aufbauen. Sobald der Juniorkicker dann seinen siebzehnten Geburtstag feiert, darf man ihn ganz nach Bedarf als Keeper, Verteidiger, Mittelfeldspieler oder Stürmer in die Mannschaft holen. Bis dahin muß man sich die nötige Verstärkung eben aus den anderen nationalen und internationalen Klubs zusammenkaufen. Die berühmte Ausländerregelung gilt hier übrigens nicht, dafür kann man aber auch keinen der eigenen Schützlinge verscherbeln - man wird sie erst wieder los, wenn sie in Rente gehen oder ihr Vertrag ausläuft.
Sämtliche Begegnungen lassen sich im Schnelldurchlauf abspulen, wobei bloß die gefallenen Tore am Screen angezeigt werden. Wesentlich interessanter ist es natürlich, bestimmte Partien zu markieren, um sie im anschließenden Actionteil in epischer Breite zu genießen. Nur so hat man auch die Möglichkeit, Taktik, Auf-
stellung und Auswechslungen selbst in die Hand zu nehmen: Defensive oder offensive Strategie, Mann- bzw. Raumdeckung und die Vorcheckzone sind den eigenen Mannen problemlos zu vermitteln, während die Auswahl und Positionierung der besten Elf eher etwas umständlich abläuft.
Geht es dann endlich auf dem Rasen zur Sache, sieht man aus einer Vogelperspektive à la "Kick Off 3 ", wie sich die Akteure leicht ruckelnd die Seele aus dem Leib rennen. Recht ordentliche Animationen, ein nicht ganz realistisches Ballverhalten, die gut aufs Spielgeschehen abgestimmte Fankulisse und die von mäßig bis meisterlich variierenden Sound-FX halten diesen Part insgesamt knapp über dem Durchschnitt. Positiv erwähnen muß man dabei das zum Teil wirklich unterhaltsame Kombinationsspiel und den Replay-Recorder, der


Die Aufstellung steht
nicht nur über eine Zoomfunktion verfügt, sondern auf Wunsch auch die Höhepunkte des Matches speichert. Wie eingangs erwähnt, darf der Spieler via Stick ins Geschehen eingreifen und so vielleicht das eine oder andere Törchen schießen. Die Elfmeter, Einwürfe, Freistöße etc. führt der Compi jedoch stets selbst aus. Es sei auch nicht verschwiegen, daB man gegen die versierten CPU-Kicker (trotz zweier Ballkontrollarten) nur mit viel Übung bestehen kann. Wenn das gleich zwei Menschen (gegeneinander) versuchen, nervt zudem das ewige Umstöpseln von Maus und Stick. Nun ja, zuschauen kann schließlich fast genauso spannend sein, und sobald man die Finger vom Knüppel nimmt, zieht der Rechner nach kurzer Zeit wieder allein die Fäden.
Haben wir irgendwas vergessen? Gut, es gibt noch einen Team-Editor, drei Savestănde sowie einige wenige Tabellen und Statistiken. Die Menübedienung ist wegen der winzigen Schalterchen etwas fieselig, und für einen flüssigen Spielablauf sei Fast-RAM in der Kabine empfohlen. Schlußergebnis: Die Klasse der jeweiligen Genrekonkurrenz erreichen zwar weder der Manager- noch der Actionpart ganz, aber die Mischung stimmt - schon bald auch in AGA-losen Stadien. (st)



Während die mit hübschen Co -mic-Bildchen aufgepeppte Vorgeschichte über den Screen flimmert, erfährt man, daß die Menschen von Aliens geschaffen wurden, die sich am Südpol des Mondes niedergelassen haben. Das amüsiert nicht nur Erich von Däniken, sondern auch die die interstellaren Schöpfer mit ihrem außerirdischen Humor: Als das Ende des 20sten Jahrhunderts auch das der kriegerischen Zweibeiner zu werden droht, finden das die sensationslüsternen Mondmänner höchst unterhaltsam. Doch dann kommt es zu Aussöhnung statt Apokalypse, und die anschließenden friedlichen Jahre drücken mächtig auf die Einschaltquoten der alieneigenen TV-Show, die von den Versuchstieren wider Willen berichtet. Also schwingen sich zwei fiese Forscher in ihr Raumschiff und düsen durch die Zeitportale zurück in die Vergangenheit, um unter anderem mit Waschmaschinen im alten Ägypten oder einer Lieferung Maschinengewehre an die Ritter der Tafelrunde für Stimmung zu sorgen. Das funktioniert prächtig, und als sie wieder heimatliche Zeitgefilde erreichen, tobt auf Mutter Erde das schönste Chaos. Doch noch ist

Terra nicht verloren, denn ein englischer Professor hat ebenfalls die Zeittore entdeckt und macht sich mit Assistent Billy auf, den Lauf der Geschichte wieder in geregelte Bahnen zu lenken.
Der Spieler schlüpft nun also zunächst in die Rolle des wissenschaftlichen Helferleins und der wiederum anschließend per Seelenwanderung in die Körper eines Indianers, Ritters, Ägypters und Samurai. Ausgehend vom Amerika des Jahres 1400 n . Chr., können Pyramiden, englische Burgen sowie die Chinesische Mauer in zwei unterschiedlichen Reihenfolgen abgeklappert werden, ehe es anno 2025 zum finalen Showdown im Raumkreuzer des schurkischen OberETs kommt.
Die Größe der Levels ist dabei wirklich beachtlich, vom Abstecher ins etwas dürftig ausgefallene Pharaonenreich einmal abgesehen. Für Übersicht in den Oberwelten sorgt deshalb eine per Funktionstaste einblend- und scrollbare Karte. Daneben müssen aber auch noch jede Menge Gebäude, Keller, Höhlenlabyrinthe und dergleichen Dungeons mehr erforscht werden. Sie sind jedoch nicht allzu komplex aufgebaut, so daß der Zocker mit einer Prise Orienticrungssinn seinen Stift nebst Papier getrost in der Schublade lassen und sich voll und ganz auf seine Aufgaben konzentrieren kann - das Kartographieren ist (wenn überhaupt) nur in den seltensten Fallen erforderlich.

Recht so, denn der Weg zum Weltenretter ist beschwerlich, und es gibt wahrlich alle Hände voll zu tun. Dafür sorgen schon die vielen putzigen Bewohner der gerade besuchten Gegend, die Billy mit Aufträgen geradezu überschütten: „Bring mich zu meinem Daddy zurück!", „Finde die Rassel unseres Babys, damit es aufhört zu plărren!", „Ich laß' dich erst vorbei, wenn du drei Wildschweine erlegt hast!", schallt es ihm allenthalben entgegen. Damit keiner der Kundenwünsche vergesssen wird, dürfen die letzten 32 eingeblendeten Texte jederzeit mittels F2-Taste nochmals in aller Ruhe nachgelesen werden.
Ebenfalls nicht vergessen sollte man trotz der Pfadfinderdienste die Eliminierung der drei, vier Obermotze pro Abschnitt, denn nur so kommt der Seelenwanderer eine Runde weiter. Und ist der boxende Băr erst mal ausgeknockt, die Mumie abgefackelt oder der Drache niedergestreckt, können in diversen Subgames (z.B. einem coolen Klon des Arcade-Klassikers „Space Invaders") zusätzliche Continues erspielt werden. Zu Spielbeginn sowie nach jedem Warp in den nächsten Level wartet nämlich nur ein einziger erneuter Versuch auf gescheiterte Recken, und der finale Fight will gar ganz ohne eine solche Hilfestellung gewonnen werden - wobei anschließend auch noch die Flucht aus dem Raumschiff binnen 30 Echtzeitsekunden gelingen muß.
Aber keine Angst, das Überleben ist hier nicht übermäBig schwer. Zwar stört der feindselige Bevölkerungsteil regelmäßig beim Knacken der kleinen Rätselnüsse, und die Gegner sind nach kurzer Zeit auch wieder quicklebendig in ihrem

Revier zu finden, doch dafür hinterlassen sie nach ihrem Ableben auch meistens ein oder mehrere Herzchen, die nach dem Aufsammeln Billys Energiebalken in die Höhe schnellen lassen. Apropos Aufsammeln, die vielen Fundstücke wandern durch simples Drüberlaufen ins Inventory, das per Space-Taste auf den Bildschirm geholt wird. Dort läßt sich auch die Wunschwaffe aus den jeweils drei unterschiedlichen Kampfwerkzeugen pro Epoche aktivieren freilich müssen sie allesamt erst einmal aufgestöbert werden. Bequemer ist die Wahl der Waffen aber immer noch via Tastatur: Neben Bogen, Dolch und Wurfsternen gibt es dann auch noch orginelle Feindvernichter wie das alles erschütternde Erdbebenmedaillon oder die durchschlagkräftige Mine. Letztere werden insbesondere alle Grabräuber bald zu schätzen wissen, auch wenn laut Pyramidenhausordnung das Legen von Feldern mit mehr als fünf Minen verboten ist. Kleiner Tip am Rande: Es lohnt sich von Fall zu Fall
durchaus, mit dem Fight gegen einen Endgegner zu warten, bis die năchstbessere Waffe gefunden ist. Das schont die Nerven und macht den Sieg mitunter zum Kinderspiel!
Optisch läßt sich das unterhaltsame Abenteuer wohl am ehesten mit „Speris Legacy" oder dem legendären Konsolenvorbild ,Zelda" vergleichen. Aus der Vogelperspektive steuert man sein knuddeliges Mini-Sprite durch bunte Landschaften mit herzig animierten $\mathrm{Be}-$ wohnern. Dabei könnte das multidirektionale Scrolling zwar getrost etwas weniger ruckeln, doch viele liebevoll in Szene gesetzten Details machen dieses Manko locker wett. Vor allem aber kommt hier der Humor nie zu kurz. So hüpft der Held beispielsweise im alten England für kurze Zeit als Frosch

durch die Gegend, wenn er Hexe oder Hofnarr zu nahe kommt, befreit ein geisterverseuchtes Gartenlabyrinth in bester „Pac Man"-Manier von Unkraut, gerät im Wilden Westen in eine Indianerdisco mit abgefahrener Lightshow oder erfährt so ganz nebenbei, wie die mysteriösen Kornkreise entstehen.
Neben ordentlichen Sound-FX tönen derweil aus den Lautsprechern witzigfetzige Musikstücke, die prächtig zu den entsprechenden Szenarien passen und auch nach längeren Sitzungen nicht auf die Nerven gehen. Die Kombisteuerung per Stick/Tastatur funktioniert jederzeit tadellos, unfaire Stellen gibt es nicht. Und ein weiterer Pluspunkt, den das gelungene Gameplay für sich verbuchen kann, sind die immer wieder auftauchenden Subgames, die für willkommene Abwechslung sorgen, ohne irgendwie aufgesetzt zu wirken. So darf man u.a. noch eine kleine Runde darten oder die Herausforderung zu einer Partie „Tank Attack" annehmen.
So viel Licht muß freilich auch ein wenig Schatten werfen, und deshalb zum Schluß noch ein paar schlechte


Nachrichten. Erstens sollte man für Legends reichlich Geduld mitbringen, denn Abspeichern ist nicht: Ein Level muß komplett gelöst sein, ehe man das hochverdiente PaBwort erhält - und das kann beim Umfang der einzelnen Epo-


Alles klar im Inventar
chen schon ein Weilchen dauern. Zu dem versagt das PaBwort-Sytem, wenn im multilingualen Einstellungsmenü deutsche Screentexte gewählt werden. Aber was soll's, schließlich liegt auch die Anleitung nur in Englisch vor. Und ein paar Brocken Schulenglisch genügen völlig, um in den Genuß dieses erfrischend kurzweiligen Spielvergnügens zu kommen, das reichlich Spaß für wenig Geld bietet. (st)

Ballern bei den Pyramiden

Panzerschlacht auf Camelot



AKTUELLEN DEWO-SZENE, IRRE CD-MOVIES,
EXKLUSIVE ZUSATZLEVELS RÜR STARKE GAMES,
TOLLE SOUNDS, PRIMA TOOLS,
STARKE SHAREWARE, GUTE TIPS \& MRICKS
UND NOCH VIEL MEHR
JETZT NÜR NUR 29, - DM IN JOKER SHOP!
Bestelladresse: Joker Shop • Bretonischer Ring 2 • 85630 Grasbrunn
Nachnahmesendung ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 6,50 DM Postgebühren im Inland bzw. 10,- DM für Auslandsbestellungen dazurechnen.

$34 \square$ LOB MAT THP

Fast hätte ich den Joker im Regal übersehen, bei dem schicken, neven Outfit! Apropos, beim Test zu „Humans III" fiel mir cin Ex-tra-Kästchen auf, in dem Tips zur Festplatteninstallation gegeben wurden. Ich habe das Problem etwas einfacher behoben, und zwar so: Erstens werden alle Files in eine Schublade der Festplatte kopiert. Zweitens schreibt man nun in die User-Startup assign Evo1: dh0:HumansIII, assign Evo2: dh0:HumansIII, und so weiter. Nach einem Reboot kann man das Game dann durch einfachen Doppelklick auf das Starticon in der Schublade laden.
verrät uns Dirk Schäffner aus Bellheim.

Tips werden stets geme entgegengenommen und veröffentlicht wenn auch oine Gewehr und Munition.


Es grüßt Euch eine einsame Amiganerin vom Land. Weil es praktisch keine Zuschriften von jungen Damen wie mir gibt, möchte ich mich einfach mal zu Wort melden:

1) Ich habe einen A 500 mit 1 MB RAM - läuft ,Das Schwarze Auge" auf derart nobler Hardware?
2) Zum Brief von Matthias RueB aus dem Maiheft möchte ich mal bemerken, daB eine DOSe gar nicht so übel ist. Meine Schwester hat sich nämlich 'nen Pentium 75 gekauft, daher weiB ich, wovon ich rede.
3) Recht bescheuert ist hingegen, dab ich bei den Abo-Prämien bisher noch nichts gefunden habe, das auf meinem Rechner liuft. Denkt doch auch mal an die hardwaremäßig etwas Minderbemittelten!
4) Es wäre nett, wenn ihr meine Adresse abdruckt (Linda Schmidt, An der Ailsbach 2, 66557 Illingen), weil ich mit meiner "Freundin" umzingelt von DOSianern auf dem Lande wohne. Also, Amigos des Saarlandes, schreibt mir!
ruft die erwähnte Linda aus Illingen alle Alphabeten auf.

Hier die Antworten auf Deine Fragen, direkt aus unserem großen Herzen filr wom Aussterben bedrohte Arten - wie zB. weibliche Amigos und alte 500er...

1) Fulr Deine "Freundin" ist DSA nur auf Diskette und ohne Musik verdaulich, wobei mit erheblichem Schluckauf (sprich: vielen Wechseleien) gerechnet werden muß.
2) Du, Deine Schwester und Eure Compis - sucht Ihr vielleicht noch Begleitung? Männer, Amigas und auch DOSen hätten wir hier nämlich reichlich!
3) Geme wïrden wir Dich mit einer passenden Abo-Prümie in unsere Reihen locken, nur gibt es halt leider kaum noch entsprechende neue Software.
4) Die Adresse ist gedruckt, doch wo bleiben unsere ledigen Herren und Computer? Keine Chance, nur weil wir nicht aus dem Saarland sind? Diskriminienung!!!


Was soll eigentlich einen Computerkäufer dazu animieren, sein Geld für einen Amiga anzulegen?

Die 14 MHz Taktfrequenz? Der heiße 8 -Bit-Sound? Der gigantische Arbeitsspeicher von 2 MB ? Oder etwa das unfaßbare Softwareangebot? Ich weiß es nicht, denn selbst das Preis/Leistungsverhältnis spricht nicht unbedingt für uns: Für cinen 1200 er mit Festplatte, CD-ROM, Turbokarte und Monitor sind mal locker 2.400 Steine fallig (habe ich extra durchgerechnet), während man für praktisch dasselbe Geld einen Pentium 133 mit 8 MB Arbeitsspeicher, 1 Gig-Festplatte und MPEG-Decoder bekommt!
Es muB also ganz einfach ein wirklich neuer Amiga herauskommen, falls es nicht ohnehin schon zu spät ist. Beim PC weiB man ja schließlich, daB man ein System hat, für das es Software ohne Ende gibt, und auch der gesamte Multimedia-Bereich setzt auf diese Plattform. Wenn sich also diesen Sommer nicht irgendwas grundlegend ändert, werde ich wohl tief gesenkten Hauptes ins PC-Lager überwechseln.
resigniert Michael Fengler aus Duisburg.

Ehe Du an Fahnenflucht denkst, solltest Du vielleicht schon noch abwarten, wie sich der VIScorpDeal entwickelt - stimunt's, oder hamma recht?


Grundsätzlich ist der neuerliche Amiga-Verkauf durchaus nachvollziehbar, ja, angesichts der momentanen Finanzlage vermutlich sogar das geringere Übel für unsereins. Durch die wirtschaftliche Talfahrt von Escom wären die Gelder für die Weiterentwick-
lung des Rechners ansonsten wohl auf unabsehbare Zeit eingefroren worden, was wiederum das sichere Ende bedeutet hätte. Ich warne auch vor allzu großer Euphorie bezüglich des PowerAmigas. Er wird sicher nicht die Position wiedererlangen können, die seinerzeit vom 500 er eingenommen wurde. Denn zwar wurden vor geraumer Zeit ein PentiumProzessor mit 100 MHz und ein PowerPC-Chip mit gleicher Taktfrequenz einem Vergleichstest unterzogen, bei dem sich tatsächlich herausstellte, daB der PowerPC der Leistung eines 133 er-Pentiums entsprach, aber die Sache hat leider einen Haken: Intel wird die Produktion der 75- bzw. 100MHz -CPUs vermutlich noch dieses Jahr einstellen, und auf der Frühjahrs-CeBIT wird dann schon die nächste Generation vorgestellt. Wenn der PowerAmiga also tatsächlich zu diesem Zeitpunkt bereits auf dem Markt sein sollte, wird er in Sachen Geschwindigkeit dennoch schon wieder hinterherhinken.
Ich glaube auch nicht, daB es im Augenblick Sinn macht, eine großartige Werbekampagne zu fahren, da der Amiga meines Erachtens momentan nichts vorweisen kann, das ihn in ausreichendem Maße von anderen Plattformen abhebt. In allen Bereichen ist er vom PC oder Mac überholt worden - und der Hinweis, er habe schon seit jeher über Multitasking verfügt, mag zwar sachlich richtig sein, ist aber dem Käufer doch vollkommen egal. Der will einen modernen, schnellen Computer mit möglichst breiter Softwarebasis. Das Walker-UFO trägt schließlich ebenfalls nicht gerade dazu bei, dem Amiga die nötige Seriosität zu verleihen.

Ganz abgesehen davon, daß er für praktisch die Hälfte aller User (siehe Eure Hardware-Umfrage) keine wirkliche Verbesserung der Ausstattung bedeutet. Nein, ein Amiga, der heute interessant wäre, müßte über eine 040er-Karte, 10 MB RAM, 8fach-CD-ROM, und Festplatte im Gigabyte-Bereich verfügen - bei Kosten um die 2.000 DM. Selbst eine solche Ausstattung wäre durchaus nicht das Nonplusultra, will doch beispielsweise Phase V nächstes Jahr einen Amiga-OS-kompatiblen PowerAmiga herausbringen, der für etwa 3.000 DM einen 120 MHz -Prozessor sowie 16 MB RAM bieten soll.
Noch was anderes: Es ist bei den Bewertungen sicherlich richtig, daß man den 1200 er nicht mit seinem Vorgänger vergleichen kann, aber es werden andererseits immer noch Programme in den Himmel gelobt, nur weil sie im PAL-HiRes-Modus laufen. Hier wäre im Gegenteil ein Notenabzug für alle angebracht, die das nicht tun!
fordert Andreas Fuhl aus Karlsruhe.

Eine fiondient gefilhnte Argumentation, die wir einfach mal kommentarlos im Raum stehenlassen wollen; auch wern uns dabei das Herz blutet: Aber womöglich lesen ja die fiur neue Hardware verantwortichen Amigos mit und ziehen daraus die richtigen Schliusse?

## 

Ohne große Umschweife möchte ich gleich zum Thema kommen, nămlich dem Leserbrief von Jürgen Schneeberger im letzten Heft sowic Eure Antwort darauf: Es stimmt, daß Spiele zu einem Computer gehören wie die Butter auf das Brot und das Salz in die Suppe. Ich bin aber der Überzeugung, daß das Image des Spielecomputers vor allem in den letzten Jahren dem Amiga mehr geschadet als genutzt hat. Viele wollen einfach mehr als nur spielen und legen sich deshalb gleich einen „vernünftigen" PC zu. DaB der Amiga aber für die meisten Anwendungen mindestens genausogut gecignet ist, wissen nur
wenige. DaB Eurer Umfrage zufolge 89 Prozent der User den Amiga vorwiegend zum Zocken nutzen, überrascht bei Lesern einer reinen Spielezeitschrift freilich nicht. .
Zur heutigen Zeit wäre eine Vermarktung der „Freundin" als Spielemaschine jedenfalls ein SchuB in den Ofen - da sind die neuen Konsolen allemal besser. Sowohl Quantität als auch Qualităt von Saturn- oder Playstation-Software übertrifft die des Amigas derzeit bei weitem. Sicher, wenn die Hersteller einen aufgebohrten Amiga als Standard betrachten würden (was angesichts der Ergebnisse der erwăhnten Umfrage ja naheläge), wäre das vielleicht anders, aber in der Praxis bringen es viele Softwarehäuser nicht einmal fertig, ihre Games HD-installierbar zu machen.
Na ja, mal sehen, was die Zukunft bringt. Vielleicht geht's ja wirklich gut, und VIScorp bringt nächstes Jahr diesen ganz neuen Phase V-Amiga für 3.000 DM heraus. Ob das allerdings ein Gerät für den Massenmarkt sein wird, scheint fraglich. Es sei denn, es würde eine Low CostVariante geben.
spekuliert Helmut Sauter aus Langenargen.

Zunächst muß festgehalten werden, daß ein Spielcomputer eben inmer noch ein Computer und keine Konsole ist - was Deiner wie unserer Argumentation recht gibt. Dann sei einmal gesagt, daß der Joker zwar eine Spielezeitschriff. aber dessen ungeachtet auch das meistgelesene Magazin fiur den Amiga wherhaupt ist. Das wiederum gibt nur uns recht, zeigt es doch, daß der Amiga in der Tat wohl überwiegend zum Daddeln genutzt wird. Doch wie auch immer, für den Niedergang des Systems sind mehrere Faktoren gleichzeitig verannwortich: die Raublopierer, der nicht-modulare und damit auffiustrongsumfreundliche Aufbau, das dürftige Marketing der Hersteller und natiirlich insbesondere das nicht termingerechte Erscheinen leistungsfihiger Nachfolgemodelle. Ob der Amiga als Arbeitsrechner heutzutage mangels Verbreitung und Kompatibilitidt $z u$ anderen Platformen


## Akira Aladdin

Alien Breed 3
Alien Breed 3D Teil 2
Arabian Nights Arabian Nights Baldies Behind the Iron Gate Bing
Black Viper
Breathless Breathless Bump'n'Bum
Bundesligaman 3 Hatt
Carrbean Desaster Carrbean
Cedric Civlisation Coala Colonization Crusade
Der Meister Der Produzent Der Reeder Der Seelenturm Der Trainer 2 Der Trainer 2
Die Siedier
Doppelpaß (Ansto6 + WCE Doppelpai (AnstoB + WCE) 46.1 Dune (B) Dungeon Master 2 Erben der Erde Evis Doornt Evol
Exie
Fears
Fiel
Fields of Glony (B)
Fghting Spirt


Hattrick
Hattrick
Hillsea Lido
Hollywood
Hugo
Impossible
ishar 3
Jaktar - Der
Jungle Strike
Jungle Strike
König der Lowen
Lemmings
Lothar Matthaus 2
Luthar Matthaus 2 Mad News
MAG! Nemac N
Nigel Mansel (B)
Obsession
Odyssey
Paws of Fury
Paws of Fury
Pinball Dreams + Fantas

| Pinball Dreams + Fantas | $\mathbf{4 6} .17$ |
| :--- | :--- |

Pinball llusions Pinball Mania
Pinball Prelude
Pole Postion: F1 Teamc* 85,77
Pole Position: Primal Rage Prince of Pers
Putty Squad* Rally Championchip Ran Trainer Red Baron (B) Rise of the Robots
Road Kill
Sensible Golf
$\begin{array}{lll}85,77 & \text { Sens. World o Soccer } & 59.37\end{array}$

| 85,77 |  | Sens. Worid o Soccer | 59.37 |
| ---: | :--- | :--- | :--- |
| 46.17 |  | Sim City 2000 |  |
| 65.97 | Skidmarks (B) | 26.37 |  |
| 65.97 | 65.97 | Soccer Kid |  |
| 65,97 | "65,97 | Soccer Stars 96 | 65.97 |

$65.97^{19}$ $7^{(95 / 96)}$
$59.37 \quad 34.95$ $\begin{array}{lll}59.37 & \text { Ansto今/Premier Man.3/Fifa Soccer/Kick off } 3 \\ 59.37 & \text { Speedball (B) } & 26.37\end{array}$ $\begin{array}{lll}59.37 & \text { AnstoB/Premier Man.3/Fifa Socer } \\ .46 .17 & \text { Speedball (B) } & 26.37\end{array}$ $\begin{array}{clll}* 46.17 & \text { "59.37 } & \text { Speris Legacy } & \\ 46.17 & \text { Sperical Wolds* } & 79.17 \\ 79.17 & 85.77 & * 79.17 & \text { Star Crusader }\end{array}$ $\begin{array}{lll}52.77 & 52.77\end{array}$


Sperical Wolds*
Super Skidmarks

$\begin{array}{ll}* 79.17 & \text { Super Skidmarks } \\ \text { Super Street Fighter } 2 \text { Turbo }\end{array}$ $\begin{array}{ll}65,97 & 65,97\end{array}$ | 65,97 | 65,97 |
| :--- | ---: |
|  | 52.77 | $\begin{array}{ll}52.67 & 52.67 \\ 5277\end{array}$


34.85
attr.

$\begin{array}{ll}79.17 & 79.17 \\ 65.97 & \\ 79.17 & \\ 39.37 & \end{array}$ Super Streetfighter 2 | Super Tennis Champs | 52.77 |
| :--- | :--- |
| Syndicate |  |

79,17

65.97

85.77 |  | 59.37 |  |  |
| :--- | ---: | ---: | ---: | ---: | ---: |

2.77 ${ }^{* 79,17}$ Tiny Troops


765,97
65,97
79,17
59.37
59.37
$59,37 * 59.37$
59.37

Lieferuing per Postnachname: zzgi. 12 DM: Vorrsuskasse(Scheck): 9 DM, Versandkostenfrei ab 250 DM 5 DM Mindermengenzuschlag bei besteilungen unter 50 DM. Far Drucklehler und Irtamer keine Gewahr


REPORTAGEN + NEWS + TESTS UND VOR ALLEM JEDE MENGE SITES FUR JEDEN GESCHMACK MONATLICH AUF 84 SEITEN


MAIBBOX

noch in irgendeinem Bereich Fuß fassen könnte, dauf zudem ersthaft berweifelt werden, weshalb wir doch wieder beim Zocken sind. Und da es den von Dir so hoch gelobten Konsolen da wirtschaftich auch nicht so rosig geht (sie sind ja ebenfalls nicht in nennenswertem Unfang enweiterbar, wegen ständig never Modelle noch dazu extremem Konkurrenzdruck ausgesetz und - in Gegensatz zu einem Spielcomputer wie dem Amiga nur sehr' begrenat einsetzbar), schließt sich der Kreis...
Het
PAULA IST SCHULD!
Meines Erachtens ist der Walker im Joker nicht objektiv genug bewertet worden. Man schaue sich nur mal auf dem Computermarkt um, und man wird sehen, daß es verdammt gute DOSen und Macs schon für unter 2.000 DM zu kaufen gibt. Bei einem anvisierten Preis von 1.600 Märkern ist die Ausstattung des Walkers also einfach unzureichend! Der 030erProzessor und die AGA-Chips werden's nicht herausreißen, dabei waren die AAA-Chips doch schon vor Commos Pleite fertig!? Auch die Begrenzung auf 2 MB Grafikspeicher muß fallen, und wo wir schon einmal dabei sind, gehört die gute alte Paula rausgeschmissen und durch einen 16 -Bit-Soundprozessor ersetzt. Auch der war ja an sich schon fertig! Das zu einem Preis von 1.600,DM wäre dann sogar konkurrenzfâhig.
Tja, klingt vielleicht utopisch, aber die Hardwarepreise bei den DOSen setzen einfach Standards. Ich möchte jetzt nicht unbedingt als der große Pessimist dastehen, aber ich finde, meine Kritik ist berechtigt. Was mich hingegen andererseits hoffen läßt, das ist der tolle Zusammenhalt der Szene, den nicht zuletzt Eure Umfrage unter Beweis gestellt hat. Also, stellt Euch doch nicht so störrisch an, und bringt endlich eine schöne Schillerscheibe für den Amiga heraus!
fordert André Wollny aus Dortmund.

Eine schöne Schillerscheibe filr den Amiga haben wir ja num her-
ausgebracht, fehlen eigentlich nur noch die won Dir geforderten Innovationen seitens Escom, VIScorp oder wie der kilngtige Amiga-Eigner auch heißen mag. Der Vorwurf, wir seien gegenilber dem Amiga ganz allg emein nicht objektiv, ist hingegen... wollig berechtigt Sorry, aber wir lieben unsere "Freundin" nun mal und würden nahezu alles tum, um sie am Leben zu erhalten. Also schuldig im Sinne der Anklage?


DER OFILMST
In letzter Zeit geht es mit dem Amiga bekanntlich wieder aufwärts - über den Walker möchte ich sagen, daß man sich über das Design zwar möglicherweise streiten kann, aber endlich ist mal wieder ein neues AmigaModell unterwegs! Wenn technische Ausstattung und Preis dem entsprechen, was Ihr im Maiheft angekündigt habt, dann dürfte das ein wichtiger Schritt hin zum Überleben der „Freundin" sein. Es erscheinen sogar wieder vermehrt Top-Games für unseren Rechner, und CDLaufwerke erfreuen sich derweil weiter Verbreitung. Warum bringen die Hersteller eigentlich keine Sammel-CDs heraus, auf denen verschiedene Versionen desselben Spiels vertreten sind ( $\mathbf{z}$ B. ECS, AGA und $\mathrm{CD}^{21}$ )? Man könnte sich dann beim Booten aussuchen, welche Fassung man spielen möchte...
schlăgt Carsten Jahn aus Berlin vor.

Das ist die richtige Einstellung: Man sollte nicht ständig und mit Recht newe Modelle fordern und sie dann bereits im Stadium des Prototyps wieder niederbügeln jetz haben wir so lange gewartet, da können wir auch noch ein paar Wochen oder Monate darauf warten, was Escom bzw. VIScorp nun tatsächlich auf den Marks bringt. Und Multi-Versi-ons-Scheiben kommen in jlungster Zeit ja immer offter heraus, wie unsere Testseiten immer wieder bestïtigen. Auf Anhieb fallen uns da etwa die "Erben der Erde" ein.

## "Ht

Ich finde, den Leuten, die jetzt über den Walker meckern, wird man es nie recht machen können. Erst schreien sie nach besseren und trotzdem günstigen Amigas, und jetzt sind sie nicht zufrieden, weil der Walker angeblich ein schlechtes Design hat. Nun, sooo schlecht schaut er ja nun auch wieder nicht aus. Und seine Innereien sind doch, vorausgesetzt, es werden 2 MB Chip-RAM eingebaut, für den Preis hervorragend! meint Gunnar Fischer aus Wunstorf.

Ganz Deiner Meinung. Zumal das so hilufig beanstandete Design ohnehin (wie berichtet) von Anfang an als worlưfig bezeichnet wurde.


Aufgrund Eures Kurzberichtes in der Mainummer kaufte ich mir den "Real Floppy Fix" in der Hoffnung, daß nun endlich alle Laufwerksprobleme behoben seien. Aber weit gefehlt, denn nach dem Einbau stellte sich heraus, daß zwar das eine oder andere Game (z.B. „Soccer Kid") jetzt tatsächlich wieder lăuft, vieles aber (etwa „Mr. Nutz", „Lollypop", „Aladdin" oder "Fears") immer noch nicht. Da kommt man sich doch etwas über den Tisch gezogen vor - testet doch bitte in Zukunft solche Sachen vorher auf Herz und Nieren. Dieser Floppy-Fix ist jedenfalls eher ein Floppy-Flop!
ärgert sich Roland Koerner aus Burgsalach.

Dein Ärger ist verstänallich, doch triff uns num wahrlich keine Schuld: Zum einen haben wir den "Real Floppy Fix" rur in einer Mixer-Meldung kurz vorgestellt und mangels Rezensionsexemplar eben nicht getestes, zom anderen ist es immer noch möglich, daß $D u$ dummerweise bloß ein nicht ganz firnktionstichtiges Exemplar erwischt hast. Dafiur wilrde auch sprechen, daß Du Dich bisher als einziger uber das Teil beschwen hast Welche Evfahnngen haben denn andere Leser gemacht?


1) Der Walker soll ja auch über ein Laufwerk verfügen, das PCSoft lesen kann. Ist es damit möglich, Programme vom PC zu nutzen?
2) Seit neuestem kann man ja mit dem Amiga auch ins Internet, aber ist er dafür nicht eigentlich zu langsam? Wenn ja, würde das doch sehr ins Geld gehen!
3) Wird der neue Walker auch mit der Textverarbeitung „Wordworth" ausgeliefert (wie der neue 1200 er)? Wenn nicht, welche Software wird dem Walker ansonsten beiliegen? Was taugt „Wordworth" im Vergleich zu „Final Writer"? Wird es den angekündigten RISC-Amiga noch geben, oder ist er bereits bei VIScorp in den Schubladen verschwunden?
4) Da ich auch Eure anderen Magazine lese, würde mich interessieren, ob das neue ONLINE KOMPAKT mehr für Amiga oder für PC gemacht wurde. Oder ist es Euch gelungen, alles miteinander zu verbinden?
5) Was ist die maximale Geschwindigkeit von CD-Laufwerken am Amiga?
grübelt Matthias Mette aus Gostemitz.
6) Nein, es geht hier um das reine Lesen von Datenfiles - PC-Games werden sich damit definitiv nicht am Amiga abspulen lassen.
7) Die Geschwindigkeit des UserRechners hat noch den geringsten Einfuuß auf das Intemet-Tempo. Viel wichtiger ist etwa, welche Ubertragungsraten der Provider zur Verfilgung stellt, wie schnell das verwendete Modem ist und wie hoch die Netzkapazitüt gerade ausgelastet ist, wilhrend man surft.
8) Beide Programme erfillen locker alle Anfordenungen, die man an eine Textverarbeitung heutoutage stellen muß; daher wär's eher eine Frage des persönlichen Geschmacks. Im Sharewarepool gibt es ulbrigens Demoversionen davon. Alle anderen urter diesem Punkt gestellten Fragen lassen sich in diesem Augenblick leider kaum hinreichend genau beantworten: Abwarten und Schnee trinken.

HPTel.: 03823-77164

Amiga 1200

Amiga $1200 / 2 \mathrm{MB}$ Anga 12001 2 MB / 170MB-HD $25^{\circ}$ Amiga $1200 / 2 \mathrm{MB} / 420 \mathrm{MB}$-HD $25^{\circ}$ Amga 1200/2MB/ B50MBHD $35^{\circ}$ Amiga 1200/2MB/1.27GB-HD $3.5^{\circ}$

Monitore für Amiga
Panasync 5G 17" TCO'92 Nokis Valuegraph 4177 V 17

698,-DM Amiga1228 / 030 CPU -28MHz 1399,-DM 899,-DM 6ME-RAM / 1080 ME-HD 1059,-DM Amiga 1250/030 CPU-50MHz 15 $\begin{array}{ll}11989 \text {-DM } \\ 1039 .-D M & \text { Amiga internet Surfer MB-HD } \\ 1030\end{array}$ 1039,-DM Amiga internet Surfer 1098,-DM
ind. 15Whz Fernsehtune / Videotexdecoder


## Software





# IM NEUEN LOOK UND ERSTMALS MIT DRUCK-OPTION SOWIE SEITENLANGEN IMEGA-TIPS! 

> JETZT GELD SPAREN: ALLE DREI CHEAT-DISKS UND DAMIT DIE ULTIMATIVE LÖSUNGSSAMMLUNG FÜR DEN AMIGA GIBT'S FÜR NUR 40,- DM!!!

## Bestelladresse:

Joker Veriog • .JOKER SHOP" - Bretonischer Ring 2-85630 Grosbrunn (Nachnahmesendang ist nar im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 6,50 DM Portgebühren im Inland bnw. 10,- DM fur fuslendsbestellungen dozuschlogen.

## MATMBOX

## Coss)

4) ONLINE KOMPAKT ist systemillbergreifend im besten Sinne des Wortes, das Heft stellt hauptsächlich auf die Inhalte im Netz ab - zumal es gnundsatrdich ziemlich egal ist, ob man mit dem PC, dem Mac oder dem Amiga surft. Wenn uns aber z.B. mal tolle neue Amiga-Software zum Downloaden unterkommt, werden wir das sicher entsprechend enwathnen.
5) Technische Begrenzangen prinzipieller Natur gibt es da nicht.

6) Ich habe einen M1438S-Monitor und benutze ihn meistens für 3D-Games im MultiscanModus. Dabei bleibt aber immer ein großer, schwarzer Rand übrig, der Bildschirm wird also nie wirklich ausgenutzt. Also würde mich nun interessieren, ob es irgendwelche PD-Tools gibt, die diesem MiBstand abhelfen. Wenn ja, wie heiBen sie, und woher bekomme ich sie?
7) Ich habe vor, mir eine GraffitiKarte zu kaufen - gibt es mittlerweile Graffiti-Patches dafur? Wenn j , wo und wie? Falls nicht, kann ich die Karte dann auch als Laie ohne groBe Probleme programmieren? Hättet Ihr da vielleicht ein paar Tips auf Lager?
8) Ich habe eine Blizzard-Turbokarte mit 50 MHz . Wenn ich auf diese nun einen Coprozessor mit weiteren 50 MHz stecken würde, hätte ich dann 100 MHz ? Außerdem sind dort 4 MB zusätzliches RAM drauf. Wenn ich nun spăter noch einmal 8 MB kaufe, könnte ich die dann mit den vorhandenen 4 verbinden, um insgesamt 12 MB zu bekommen?
löchert uns Toni Förster aus Reichenbach an der Fils.

## 1) Frohe Kunde, denn im Aminet

 brw. auf den populären AminetCDs (Stilckpreis im Versandhandel: $25,-$ DM) gibt es tatsächlich Treiber, die den Trauerrand um Deinen Screen vertreiben. Ah, deshalb heỉen Treiber also Treiber! 2) Die gesuchten Patches gibt es via Modem und die Nummer0241/86 985 uber die NostalgicMailbox, Programmiertips fulr die Graffiti-Karte von uns jedoch nicht da wäre schon ein ganzer Programmierlurs angebracht. 3) Eine windersame Verdopplung der Taltrate ist auf diesem Wege keinesfalls zu erreichen (hey, da hat doch die Platine auch noch ein Wörtchen mitzureden!), zu einer besseren Performance dilrffe er aber im Einzelfall doch fïhren. Das Zusammenrammen von RAM wiedenam ist zumindest theoretisch denkbar, milbte in Deinem Fall jedoch gesondert geprifft werden.


1) Da ich ein großer AdventureFreak bin, habe ich mir vor kurzem die CD-Version von "Erben der Erde" gekauft. Ich war wirklich begeistert von der deutschen Sprachausgabe und dem tollen Sound. Aber nach zwei Tagen war ich durch, und emeut kam Langeweile auf. Ich frage mich, warum Firmen wie Adventure Soft oder Lucas Arts ihre Spizzenadventures nicht mit deutscher Sprachausgabe auf einen AGAAmiga mit CD-Laufwerk umsetzen.
2) Mein Bruder und ich planen, den Mac-Emulator .,Shapeshifter" anzuschaffen. Natürlich hoffe ich, über diesen Umweg ein paar Lucas-Adventures zu Gesicht zu bekommen. Welche gibt es denn da, und woher bekomme ich sie?
3) Nächstes Thema: „Pirates! Gold". Ich möchte mir nămlich gerne die CD-Version besorgen und daher wissen, ob sie wirklich auf jedem AGA-Amiga mit CD-ROM und Kick 3.1 ohne Abstürze, Grafikfehler und ähnlichen Ärgernissen läuft? hofft Christian Huberts aus Hildesheim.
4) Du fragst Dich, warum Firmen wie Adventure Soft und Lucas Arts ihre Games nicht auf den Amiga umsetzen? Num, das fragen wir uns schon lange!
5) Abgesehen davon, daß Du Dir hoffentlich uber die immensen Hardwareanforderungen im klaren bist, die der
„Shapeshifter" stellt, wenn er vernünftig funktionieren soll: Was es an Lucas-Adventures für den Mac gibt ( $z . B$. „Loom", "Monkey Island 2", „Vollgas" oder „The Dig"), das gibt es ganz regulär im Softwarehandel.
6) In der Tat treten bei den Micro-Prose-Piraten häufig Abstiluze auf und und... kurzam, wir raten $a b$ !

## DER EINSICHIGE

Ich möchte mich erst mal in aller Öffentlichkeit bei Euch entschuldigen - ich war nämlich einer der beiden, die Euch dieses geklaute Beispielbild für die Galerie zugesandt haben. Und dann habe ich sogar noch mein Copyright druntergepflanzt! Okay, das war nicht richtig, und als Entschädigung schicke ich Euch hiermit ein wirklich selbsterdachtes und selbstgemachtes Bild zu.
Noch was: Was würde passieren, wenn ich meinen 500er-Prozessor aus- und 'ne 1200 er-CPU einbaue? entschuldigt und fragt sich Jörg N. aus Bottrop.

## FRTMAN



Entschuldigung akzeptient, wir sind ja nicht nachtragend: Hier also "Fatman", ein echtes Meisterwerk des Meisters. Für den ${ }^{\prime}$ gefailschten" AGA-Rechner gibt es indessen keine Entschul... äh Möglichkeit. Und zwar deshalb, weil die CPU schon mal rein physikalisch nicht in den 500 er paßt. Und selbst wenn, wäre die Talffrequenz der Platine und damit die des davon abhängigen Prozessors ja nicht erhöht. Was hältst Du statt dessen von einer schicken Turbokarte?


An dieser Stelle gleich noch ein Bild, das es aus einsichtigen Grienden nicht in die Galerie schaffe aber der dazugehörige Brief ist so abgefahren, dqß wir uns einen $A b$ druck in der Mailbox einfach nicht verkneifen kornten!


Also, dieses doofe Bild hab' ich gemalt, weil ich unheimlich scharf auf die CD-Version von ,,Star Crusader" bin. Benutzt habe ich dafür einen Faber Castell Minenstift ( $0,5 \mathrm{~mm}$ ) sowie einen 2H-Bleistift, dessen Herkunft ich nicht mehr entziffem kann (abgekaut). Darstellen soll das Bild einen Typen, der auf dem Kopf eines Aliens steht, den Amiga Joker in der Hand hält, einige Einschußlöcher in der Panzerung vorweisen kann und vor kurzem (im Hintergrund noch sichtbar) ein Schaf und ein weiteres Alien in die Luft sprengte. Hinter ihm versucht übrigens ein drittes Alien, den Amiga Joker zu mopsen; die Ratte im Vordergrund ist hingegen bloß mein Maskottchen. kommentiert Oliver Simunic aus Regensburg sein Werk.


Ich war zutiefst enttäuscht, als ich in Eurer letzten Doppelausgabe vom Ende des Kicker Cups las. Ja, wieso denn? Weil der Verein immer nur zwischen Platz 6 und 12 stand? Oder haben die Blue Beißer am 13. und somit letzten

Versamd Service ambu
Versand: Liegnitzer Straße $\mathbf{1 3}$. $\mathbf{8 2 1 9 4}$ Gröbenzell Tel.: (08142) 59640 Fax: 54654

BESTELLANNAHME: MO. - DO. $9^{000}-18^{00}$, FR. $900-1700$


Spieltag doch zu hart zugebissen? Und wer bekommt nun die restlichen 184.000 DM aus der Vereinskasse? Wechselt Brork ins Ausland? SchlieBlich wird er in seinem zarten Alter doch nicht die Fußballschuhe an die Keule hängen? Aber mal ehrlich: Könntet Ihr nicht noch diese Saison zu Ende spielen? Ihr habt noch nicht mal eine Vorwarnung gegeben! Wer nimmt mir jetzt die zahlreichen Fanartikel zum FC JOKER ab? schnieft Thomas Ertel aus Salzgitter.

Wir geben's ja zu: Die Entscheidung fïr das Joker-Imperium und gegen den Kicker-Cup ist einigermaßen kursfristig gefallen. Aber das neue, viel flexiblere Konzept, bei dem Ihr gegen die DOSianer antreten könnt, hat uns halt so sehr tuberzeugt, daß wir es gleich in die Praxis umsetzen wollten. Als Trost darfst Du fuir Deine Fanartikel die Vereinskasse behalten - obwohl wir mit dem Geld eigentlich Brork zum inter-stellar-imperialen Büroboten umschulen wollten.


Erst mal vielen Dank, daB Ihr meinen Brief zum Softwarepro-duzenten-Aufruf in der letzten Mailbox veröffentlicht habt. Jetz, am Tag nach Erscheinen des Heftes, sind bereits sechs Kärtchen eingetroffen. Das scheint mir doch ein guter Anfang zu sein.
Nun aber zum eigentlichen Thema: Die Idee des Joker-Imperiums ist geradezu genial! Endlich können sich Amigos und EingeDOSte im direkten Duell messen. anstatt Schimpttiraden auf die jeweils andere Seite loszulassen. Hoffentlich gibt es hier aber keine Manipulationen! So könnten sich die PCler doch z.B. als AmigaUser ausgeben und ganz unlogische Züge einschicken, um die anderen reinzureiten (urngekehrt natürlich auch). Gut, das ist vielleicht eine etwas abseitige Idee. aber möglich wäre es doch, oder? fürchtet P. Hartfil aus Duisburg.

Okay, möglich wäre es. Möglich wäre freilich auch, daß morgen
der Mond uom Himmel faillt - genau auf Duisburg. Anders gesagt: Unser Vertrauen in die Menschheit veriangt es einfach won uns, nicht $z u$ glauben, dap die Teilnehmer eines Postipiels zu derart dummen Mitteln grefien


Jeden Tag schaut der imperiale Postraumer im Spriralnebel von Grasbrunn vorbei, um uns eine Ladung Leserbriefe in die Redaktion zu beamen - und weil wir uns nicht mit den Tie-Fightern der Te lekom anlegen wollen, bitten wir Euch hiermit recht schmerzlich, uns auch weiterhin mit Fragen, Anregungen, Themen, Statements oder Bestechungsgeldern zu versorgen. Ebenso wichtig ist das RÜCKPORTO (Marsianer und andere Ausländer verwenden dazu bitte Internationale Antwortscheine), da uns Darth Vader andernfalls eine persönliche Beantwortung strikt untersagt hat. Auch ein leserlicher Absender wäre in diesem Sinne kein Fehler,
während die sinnreichsten Zu schriften natürlich wieder auf diesen Seiten veröffentlicht werden. Und natürlich freuen wir uns ebenso über E-Mail, bloß sind auf elektronischem Wege keine Abooder Shop-Bestellungen, Teilnahmen an Preisausschreiben etc. möglich. Zum guten Schluß noch unsere möglichen wie unmöglichen Adressen:

## JOKER VERLAG "MAILBOX" BRETÖNISCHER RING 2 D-85630 GRASBRUNN

 E-MAIL AOL:joker mags

## E-MAIL COMPUSERVE: 100332,322

## E-MAIL INTERNET:

 100332.322@compu serve.com oder joker mags@aol.comE-MAIL T-ONLINE: 089463700

 jetzt abonniert, spart fortan nicht nur Zeit und Geld, sondern bekommt obendrein einen vollwertigen Level aus ALIEN BREED 3D II: THE KILLING GROUNDS, dem neuen Knaller von Team 17!


Ganz recht, Abonnenten überlassen wir alle 10 Ausgaben eines JokerJahres zum Preis von 9, also für nur 63,- DM (bei Lieferung ins Ausland: 75,- DM). Außerdem lassen wir weder sie noch ihre Hefte im $\mathrm{Re}-$ gen stehen, sondern garantieren die portofreie Postzustellung in wettersicherer, aber dennoch umweltschonender Klarsichtverpackung. Der Versand erfolgt dabei übrigens unter Garantie bereits eine Woche vor dem offziellen Verkaufsstart am Kiosk!

Jetzt aber zum Hit für Neuabonnenten: Ihr erhaltet EIN VOLL SPIELBARES LABYRINTH AUS „ALIEN BREED 3D II: THE KILLING GROUNDS" MIT ALLEN FEATURES UND OPTIONEN wie regelbaren Grafikdetails, Automapping, Sound etc. - NOCH EHE DER NEUE HAMMER VON TEAM 17 OFFIZIELL ERHÄLTLICH IST!

Alles, was Ihr dafür braucht, ist ein AGA-Rechner ab 2 MB Fast-RAM und den nachstehenden Coupon. Wer ihn ausfült, darf sich dann übrigens bei jeder Verlängerung des Abos auf eine weitere Treueprämie in Topqualität freuen. Also ran an den Stift, denn dieses Superangebot gilt nur im Juni und Juli!



Ostern oder nicht, die Newcomer von Weathermine Software stehen auf Überraschungen: Ohne jede Vorwarnung durch ein Demo oder wenigstens eine Presseankündigung haben sie uns ein schickes Baller-Ei exklusiv ins AGA-Nest gelegt!

Wenn man auf Superlative steht. könnte man diesen vorwiegend vertikal scrollenden Alien-Schlachthof sogar als das Genre-Highlight des Jahres bezeichnen. In der Sache triff dieses Kompliment durchaus zu - aber man muß es natürlich vor dem Hintergrund sehen, daß Amiga-Action der klassischen Machart momentan nur aus den nicht immer schmackhaften Quellen des Public Domain-Pools sprudelt, wailrend sich die kommerziellen Softwarehäuser zuletzt praktisch allcsamt in mehr oder weniger ansprechenden 3D-Labyrinthen herumtrieben. Beruhigenderweise haben wenigstens die Storyschreiber in dieser ballerarmen Zeit nichts von ihrem Handwerk verlernt: Wie schon beim allerersten Auftauchen von Außerirdischen auf einem Computerbildschirm geht es auch hier mal wieder darum, in ferner Zukunft eine Alieninvasion abzuwehren und so die menschliche Zivilisation vor dem Untergang zu bewahren...
Bevor man dazu das Cockpit cincs schwerbewaffneten Raungleiters besteigt, um die bösen Aggressoren wegzuzappen, landet man erst mal in einem Optionsmenü mit cinem schier beispiellosen Serviceangebot. Wahrhaftig, hier ist nun wirklich jede Kleinigkeit einstellbar! Zum Beispiel, über wie viele und wie kräftige Schutzschilde der eigene Raumer verfügt oder ob deren Zustand bei der Vergabe der Levelcodes gleich mitgespeichert werden soll. Erfragt wird auch, wie häufig


Ein Mittelgegner in Arbeit...

Im ersten Abschnitt stellen sich dem Weltraumpiloten meist recht überschaubare Angriffsformationen in den Weg. Ab und an kreuzen zusätzlich Meteoritenstürme und extragroße Endgegner die Flugbahn, doch lassen


Die Landung in der Alien-Orbitstation ist mit der Aufgabe verbunden,

Satellitenschüsseln zu zerstören und so die gegnerische Kommunikation zu unterbinden. Zu achten ist dabei vor allem auf automatische
Geschütztürme, wendige Kamikaze-Angreifer und deren überraschende Flugmanöver - und nicht zuletzt auf hohe Gebăude, die bei Kollisionen am Energiepolster nagen.
lieren oder auch nicht. AuBerdem darf man sich dazu äußern, wie man es mit der Unterstützung durch einen zweiten Mitspieler und der Anzahl der Leben bzw. Continues halder Leben bzw. Continues hal-
ren will. Schließlich gibt es noch


Powerups vorbeifliegen dïrfen und ob diese in vorgegebenen Intervallen oder erst auf Beschuß hin ihr Aussehen und damit ihre Funktion ändern. Des weiteren kann die eigene Waffe nach einem Feindtreffer an Durchschlagkraft ver- die Möglichkeit, nach einem Game Over per "Quickstart" sofort wieder durchzustarten, was im Floppy-Betrieb die sonst falligen Ladepausen minimiert. Last not least steht die Art der Steuerung zur Disposition: Stick- und Keyboard-Kanoniere schalten per Spacetaste zwischen den verschiedenen Waffensystemen um, Pad-Piloten erledigen das mit dem zweiten Button.
Um den Spieler in den Besitz der passenden Waffen zu bringen, beschreitet XP8 den unter vertikal scrollenden Ballereien üblichen Weg. Gelegentlich kommen also dicke Frachtschiffe hercingeschneit und hinterlassen nach ihrem AbschuB etliche


Flug durch die Betonwiiste


Eingekreiselt...

Extra-Icons, die langsam herabschweben und dabei periodisch ihr Aussehen bzw. ihre Funktion verändern. Je nachdem erhält man dann beim Einsammeln vielleicht eine Auffrischung für den geschundene Schutzschild oder Zusatzkanonen nach genreüblichem Strickmuster - die SchuBfrequenz von Dia-gonal- und RückwärtsProjektil, StreuschuB und anderen Waffengattungen läBt sich zudem durch weitere Extras erhöhen. Außerst praktisch sind auch die (fest im Gelände installierten) Smartbombs, deren Explosion zumindest die Feinde kleineren Kalibers mit ins Verderben reiBt. Die größeren Mittel- und Endgegner verlangen dagegen schon nach individueller Behandlung, was aufgrund ihrer unterschiedlichen Bauweise und Angriffstaktik alles andere als cin Zuckerschlecken ist. Abgesehen von den
pflichtgemäß handeinden Gegnern erschweren aber auch ein paar kleine Macken des Spieldesigns den Flug durch die fünf großen XP8-Welten. So stehen manchmal hohe Gebäude im Weg herum, die im Kollisionsfall natïrlich den Raumer massiv beschädigen. Und leider ist die nahende Gefahr optisch nicht immer rechtzeitig (z.B. am Schattenwurf) zu erkennen. Ja, selbst das vorbeugende bzw. -warnende Beschießen hilft da nicht weiter, weil die Geschosse durch solche Türme einfach kommentarlos hindurchrasen. Schwamm drüber, woanders entdeckt man dafür viele Beweise für die Detailverliebtheit der Programmierer: Die Mittel- und Endgegner zeigen ihre verbliebene Restenergic ganz ordentlich mit einer Prozentziffer an, während andere Feindraumer beim ersten Treffer
 Der turboschnell scrollende HighspeedTunnel strotzt nur so vor Barrikaden und Gegnern, die sich oft listig von hinten heranpirschen, beim Vorausflug aber die optimale Flugbahn verraten. Ziel ist es, erst die Plasmaringe und dann den großen Truppentransporter zu zerstören, der immer wieder kurz vorbeischwebt und seine Projektile gleich dutzendweise abfeuert.


31

## LEVEL 4:

DIE MILITÄRBASIS
Hier findet die Vorbereitung der Endoffensive statt: Man muß die

Atombunker zerstören, ohne sich dabei von automatischen Stalinorgeln treffen, von TurboFlammenwerfern rösten oder den rundumfeuernden Flak-Installationen ins Nirwana befördern zu

## lassen.



Extra- Tramsporteur im Anflug
qualmen. beim nächsten ihre bisherige Flughahn verlassen und schlicblich in Dutzende Einzelteile /erbersten.
Dab dahei laufend neue Grafiken (on lloppy oder IID nachgeladen werden. fiallt in der Hitze des Gefechts gar micht aut. Denn das Scrolling ist immer butterweich und verkneift sich jegliches Ruckeln. trot/ der imposant groben und bunten Sprites, die teilweice den Bildschirm bevölkern. Auch die vollstiandig gerenderten und astrein animierten Angreifer schen todschick aus. was man über die Hintergrundlandschaften nicht unbedingt behaupten kann: Wie anhand der hier wiedergegebenen Levelgrafiken klar $\quad$ u erkennen ist, mangelt es den Fïnf Welten vor allem an Abwechslung und Eigenständigkeit. Dieses Manko wird durch die mitreibenden Begleitmelodien und die originellen Sound-FX allenfalls zum Teil wieder wettgemacht.
Der langen Rede kurger Sinn: XP8 ist im Großen und ganzen solide gemacht, ungewöhnlich optionsreich und bereitet

besonders im deutlich einfacheren DuoModus eine Menge Spals. Der Actionhammer schlechthin ist das Game deswegen sicher nicht, aber es bringt doch eine ganze Menge Spannung auf den Amiga-Monitor. (rl)


DIE ALIEN-HEIMAT
Die letzte Station des Action-Rundflugs ist der Heimatplanet der Aliens. Bevor im Finale das Zentralgehirn plattgemacht wird, ist eine bunte Auswahl der bereits bekannten
Angreifer zu bezwingen: Minen, im Boden verborgene Raketenstarter, Rundum-Flammenwerfer und Kamikazeflieger werfen sich hier noch einmal alle gleichzeitig in die Schlacht.


Finer der wenigen ruhigen Nomente

## Info-Paket gratis!!

Sie möchten noch weitere Informationen über unser Lieferprogramm??? - Dann fordern Sie doch einfach unser kostenloses Info-Paket an. In unserem Gesamtkatalog finden Sie ausführliche Beschreibungen aller Produkte. Dazu erhalten Sie eine aktuelle Ausgabe unserer CD-News, die wir regelmäßig für die Mitglieder unseres Multimedia-Clubs herausgeben. - Hier gibt es übrigens auch Infos zu Sony Playstation und Sega Saturn!!


## Versand \& Laden: <br> Multimedia Corner GbR <br> Friedrich-Ebert-Straße 431, <br> 47178 Duisburg-Walsum (B8) <br> Tel. 0203 / 4791607, 478650, Fax 0203 / 4792255

Versand: (ab 500.- versandkostenfrei)
Post-NN 9,- DM, VK (Scheck o. Bar) 6,- DM
Ausland (nur VK) 18,- DM

## A <br> Während die zweite Chaosmaschine der Bitmap Bros. wohl erst im Herbst anlaufen wird, sorgt seit einigen Wochen das One-Level-Demo einer tollen Shareware-Variante für Furore - wir hatten die Endversion im Test!

Wer „Chaos Engine" liebt (und welcher Fan geistreicher Söldner-Action täte das nicht?), der hat vor einigen Ausgaben gewiß unser PD-Special zu diesem Game verschlungen. An die Vollversion zu gelangen, erwies sich bislang jedoch als problematisch, da nur direkt uber die englischen Autoren möglich. Inzwischen haben sich aber PD-Profis wie die bei Nordlicht ein Herz gefaßt und importieren das feine Spiel zum Tiefstpreis von 39,- Mark. Dafür erhălt man quasi ,,Chaos Engine 1.5": Die optischen Anleihen am Bitmap-Klassiker sind unverkennbar, das Gameplay wurde nahezu unverändert übernommen.
Anders gesagt streift ein schwerbewaffneter Friedensstifter durch acht in alle Richtungen scrollende Feindgebiete, zappt Fantasymonster weg und verbeiBt sich in kleinere Rätselnüsse. Per Schalter werden da Felsen freigesprengt, Barrikaden versenkt, Monstergatter versiegelt oder Brücken entfaltet. Unterdessen ebnen Schlüssel-Puzzles den Weg, der den Findigen auch in geheime Bonuskammern führt. Die darin verborgenen Moneten münzt ein Shop nach Levelende in frische Energiereserven, neue Munitionsvorräte oder bessere Waffen um. Und so kommen bald umschaltbare Raketenwerfer, Granaten und DreiwegeSchuB im Kampf gegen zielsicher auf

das Spielersprite zustrebende Aliens, am Energievorrat nagende Raupen oder feurige Vulkanpflanzen zum Einsatz. Die drei Anfangsleben sind somit ständig in Gefahr, ohne daß Rettungsanker in Form von Spielständen, Levelcodes oder Continues in Sicht wären. Immerhin weist ein Radarscanner in den verzweigten Labyrinthen die Richtung zu den Geiseln, nach deren Befreiung jeweils dieselbe Endgegner-Konfrontation zu meistern ist. Allerdings variiert der Großmotz dabei immer wieder seine Taktik und ruft auch mal Verstärkung (z.B. Flammenwer-fer-Bataillone) hinzu. Mehr gibt's über das Gameplay eigentlich nicht zu sagen, doch hält das clevere und abwechslungsreiche Leveldesign den Spieler mit originellen Ideen bei Laune. Die flexible Steuerung (laufen und/oder stehen während des SchieBens) per Tastatur, Stick oder Zwei Button-Pad und eine gelungene Präsentation tun dann das übrige, um Alien Bash II zum Genuß zu machen. Wer also blubbernde Luftblasen, liebevoll animierte Blumen, Schnee und Regen sowie phantasievolle Gegner sehen und eine Titelmusik, etwas Sprachausgabe plus jede Menge knackiger Sound-FX hören will, während er intelligente Action-Probleme löst, der ist hier bestens auf-

Wenn das mal Robin Wood sieht!
gehoben. Ja, wenn noch ein Duo-Modus integriert wäre, könnte man glatt auf "Chaos Engine 2" verzichten... (rl)



## CD 32 Games

Bump n Burn
Fire \& Ice
Morph
Batfle Toads
Bubba n Stix
Out to lunch
Overkill / Lunar C
Chuck Rock $1+2$
Gamers Delight I
Sensible Soccer Intern.
Dengerous Cireets/Wing
D-Generation 20,
Humans 20,-
James Pond II 15,-
Last Ninja III 20,-
Liberation
20,-
Quick the thunder rabbit pl. Lösung 20,-
Alien Breed Spec. / Qwak 20,-
Video Creator 20,-
Banshee 20,-
Grandslam Gamer Gold Coll. -3 Games- 20,-
(Jet Strike/Bump n Burn/Nick Faldo Golf)
Lemmings
25,-
Premiere
20,-
Global Effekt
Super methane brothers
Surf Ninja
25,-
25,-
Wild Cup Soccer
Soccer Superstars
Defender of the crown 2
Elite II
25,-
25,

Emerald Mines
Trolls
10,-
10,-

Whales Voyage 1
Rise of the Robots
Skeleton Crew
Gloom
Thomas the Tank Engine Pinball
Zool 2
20,
25,

Superfrog
Legends
Pinball illusions
Star Crusader
Pirates Gold
Speris Legacy
Alien Breed 3 D
Erben der Erde
Super Streetfighter II TURBO
Worms
Spherical Worlds
More Worms Oh yes ...

Amiga Games

Airbus A 320 II
AMIGA 1869 AGA dt.
Alien Breed 3 D AGA
Behind the Iron Gate
Biing!
Black Viper ECS/AGA
Breathless AGA
Dungeon Master 2 AGA
Erben der Erde dt. AGA
Exile
Flight of the Amazon Queen
Football Glory ECS
Fußball Total ECS/AGA
Gloom Deluxe ECS/AGA Hillsea Lido
Kindoms of Germany dt.
Legends.
Lost Vikings
MAG !
Manchester United ECS
Megarts Ice Hockey
Myth
Nick Faldo's Golf
Obsession
Reunion AGA
Rings of Medus GOLD dt.
Rise of the Robots AGA
Samba Partie
Sensible World of Soccer 95/96
Sim City 2000 AGA dt.
Soccer Stars '96
55,
29,-
59,-
20,20,
75 75,-
69,-
59,-
59,-
45,-
39,-
65,-
65,-
25,-
19,-
49,-

59-
fia int. Soccer/Ansto3/Premier 3/Kick off
Speris Legacy AGA
Star Crusader AGA
65,-
Surburban Commando 19,-
Super Streetfighter II TURBO AGA 59,-
Timekeepers
39,-
Timekeepers DATA
Top Gear II AGA
25,-
Total Football
Tracksuit Manager ECS/AGA
65,:
Triple Fun Pack
45,-
(Die Siedler/Chaos Engine/Terminator 2)
Virtual Karting AGA
Watchfower AGA
Whales Voyage 2 dt .
Whizz ECS
Winter Olympics
Worms
Xtreme Racing AGA
Xtreme Racing DATA
Zeewolf I
Zeewolf II
Zeppelin Gold Edition dt.
39,-

## Joysticks <br> Competition Pro

Competition Pro Mini
Cruiser schwarz
Cruiser TURBO
Konix Navigator
Konix Speedking Autofire Mindscape Powerplayers Zipstick

Anwender CD's
Aminet $8,9,10,11,12,13$ je 20,-
Aminet ${ }^{\circ}$ Set 1; Set 2; Set 3 je 49,-
Amiga Tool 4
Amiga ${ }^{\circ}$ CD 3; 5+6; 7/96 je 7,
E.M. Compugraphic 4 Magic Publisher
Workbench Add On
Workbench Designer
Xi Paint V 3.2
AGA Experience 2
Personal Suite
Octamed 6.0 CD
Nordpool CD
Zoom CD Release 2
Zoom CD Release 2

## Hardware

Amiga ${ }^{\circ} 1200$ Magic ind sotwore 699,
Amiga 1200 Magic ind. 175 ma no855,-
Amiga 1200 Surfer
ind 200 MB HD und externes Modem und sathere 1055,-
Surfware - intemet software. 195,-
Amiga ${ }^{\circ}$ Monitor 1433 s autozean 505,-
Amiga ${ }^{\circ}$ Monitor 15385 autoken 645,-
Blizzard 1230 IV sombt, 68030 349,-
Blizzard 1260 sombz, 68050 1199,-
Blizzard 2060 somht, 68060 scsi 1295,-
512 KB Speichererweit. inc. Uhr 49,-
CD ROM Controller ind. 4 fach LW
A $1200+2$ CD's
266,-

## 

$3,5 " 2$ DD BASF 10 er 8 ,
3,5 " 2 DD MAXELL 10 er

CD 32 Zubehör
CD $32+5 \times 32$ SET
Console incl. Joypad +2 CD's
Joypad Honeybee
Maus beige
35,-
25,-
Maus schwarz
"Amiga" Maus + "Amiga" Pad
Mauspad DINO

39
39,-
Conny Figge Schnellversand
Sponheuer Straße 25
45326 Essen
Telefon 0201-33 3422
Telefax 0201-33 3411
Bestellungen bis 14 Uhr werden am gleichen Tag
versand!!
Alle Preise verstehen
sich zzgl. Versandkosten!
Polnische Zeitungen und
Software auf Anfrage.

2. (12) CLOOM DELUXE
3. (3) SIM CITY 2000
4. (6) Gloom
5. (1) BIING:
6. (9) OLDTIMER
7. (5) ALIEN BREED 3D
8. (15) UFO-ENEMY UNKNOWN
9. (10) BREATHLESS
10. (13) NEMAC IV
11. (4) BUNDESL. MAN. HATTR.
12. (-) THEME PARK
13. (7) PINBALL ILLUSIONS
14. (2) FEARS
15. (19) MAGI!
16. (-) PINBALL MANIA
17. (-) DREAMWEB AY AIZOA TOP
18. (8) DER REEDER 20 TOP TWEN.
19. (-) CIVILIZATION OP TWE NTY
20. (11) STAR TREK

> Die Sommer-Doppelausgaben sind nun endgültig passé, der Sommer selbst (hoffentlich) noch lange nicht. Und dennoch: Trotz der Verlockungen nahegelegener Biergärten haben wir wieder getreulich Charts ausgezählt.

Was Eure Sommer-Hitparade betrifft, so hat sie zumindest in der AGA-Abteilung einen echten Shooting-Star zu bieten: Die Pinball Wizards von 21st Century kullerten mit ,.Slamtilt" von Null auf den Spitzenplatz der Highscore-Liste! Auf dem zweiten Rang lavern nun die luxuriösen 3D-Dungeons von ,Gloom", womit Black Magic in den vergangenen Wochen immerhin zehn Plätze gutmachen konnte. Nur die Städteplaner von Maxis verhartten hier auf der angestammten Position, denn ihr "Sim City 2000" ist nach wie vor der Dritte im Bunde der Top-Titel. In den Standard-Charts gab es gar nur einen Plazierungswechsel: „Die Siedler" aus dem Hause Blue Byte dürfen sich abermals als Krone der Spieleschöpfung bezeichnen, während die Spitzenreiter der letzten Ausgabe (.,Worms" von Team 17) nun in den zweiten Schützengraben umgezogen sind. Sid Meiers „Colonization" kolonisiert wie gehabt an dritter Stelle und kann es damit an Ausdauer mit dem Spitzentrio vom CD ${ }^{12}$ aufnehmen. Auf Schillerscheibe gelten die Kampfwürmer von Team 17 nämlich wieder einmal als erste Sahne, während die "Erben der Erde" von New World Computing und 21st Centurys „Pinball Illusions" lediglich die Plätze getauscht haben. Den Machern der zauberhaften Flipper-Illusionen wird der Abstieg auf Rang drei allerdings durch den Aufstieg ihres aktuellen .,Slamtilt" auf Platz eins der aktuellen Verkaufscharts versüßt: Kein anderes Amiga-Game fand in den letzten zwei Monaten mehr Käufer als die von uns mit einem Megahit geadelte Kneipen-Sim! An zweiter Stelle in der Käufergunst kommt nun mit der 95/96er Version von „Sensible World of Soccer" der ehemalige Spitzenreiter, dicht gefolgt von Zenteks 3DBallerorgie im Großcomputer "Nemac IV".
Jetzt noch ein kurzer Blick auf die Top Seller des Jahres, die nach wie vor Team 17 mit „Worms" anführt (zwei von drei Top-Positionen konnten also von den englischen Kriechern gehalten werden) und die aktuellen Redaktionsfavoriten, neuerdings mit Big Boß Mike; dann sei Euer Augenmerk auf folgende Preise gelenkt:

## $3 \times \mathbf{j e}$

1 Amiga CD
werden diesmal unter all jenen verlost, die sich mit uns solidarisch zeigen und trotz sommerlicher Temperaturen statt zum Speiseeis lieber zum Kugelschreiber greifen. Gewinnen kann nämlich jeder, der uns ein Kärtchen mit seiner derzeitigen Lieblingssoft zusendet, schön ordentlich nach ECS-, CD- und AGAVersionen sortiert. Dafür erlauben wir Euch auch noch in unserer bekannt groBzügigen Art und Weise, Euren Wunschgewinn aus den drei oben genannten Titeln mit anzugeben. Ein leserlicher Absender darf für den Fall des Gewinnfalles natürlich ebenfalls nicht fehlen, dito eine korrekte Briefmarke und unsere allseits bekannte Anschrift. Leider lautet sie auch im Sommer noch...

Joker Verlag
"Up \& Down"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

## TOP TEN

1.(2) DIE SIEDLER
2. (1) WORMS
3. (3) COLONIZATION
4. (4) DUNE II
5.(10) BUNDESL. MAN. HATTR.
6. (-) INDIANA JONES IV
7. (-) CIVILIZATION
8. (7) PIZZA CONNECTION
9. (-) SENSIBLE WORLD OF SOCCER
10. (-) ZEEWOLF 2


## TOP SELLER

## DES JAHRES

1.(1) WORMS

2. (4) SENSIBLE WORLD OF SOCCER 95/96
3. (2) FIFA INT. SOCCER
4. (-) SLAMTILT
5.(3) GLOOM
6. (5) WING COMMANDER
7.(9) GLOOM DELUXE
8.(7) DER SEELENTURM
9.(-) NEMAC IV
10.(8) ALIEN BREED 3D

## TOP SELLER

1.(8) SLAMTILT

2. (1) SENSIBLE WORLD OF SOCCER 95/96
3. (-) NEMAC IV TOF SEE
4. (4) WORMSIP 5न्न हिR
5. ( - ) DER SEELENTURM)?
6. (-) HILLSEA IIDO
7. (2) STAR CRUSADER
8. (3) MAG!!! OP SELLER
9. (-) PRIMAL RAGE? TOP
10. (-) ALIEN BREED 3D - El

LER TOP SEILER TOP SELIERTOP



Der Herbst steht vor der Tïr，und mit ihm natïrlich auch eine ganze Menge neu－ er PD－und Share－ warespiele aus der Nordlichtserie und dem 1200－Mix．Na， denn mal Bühne frei für die interessantesten Neuerscheinungen！

Die Disk mit der Aufschrift Nordlicht－Spiele 80／9 birgt ei－ nen kleinen，aber feinen Able－ ger des klassischen Arcade－ Shooters Defender．Und trotz des in Ehren ergrauten Kon－ zepts und bescheidenster Gra－ fik macht das rasante Game－ play dieser mit dem Program－ mierpaket Helios entstandenen Ballerei immer noch einen Höllenspaß：Mit Hilfe eines Radars düst man über eine ho－ rizontal scrollende Planten－


#### Abstract

oberfläche，um kleine Zappel－


 männchen vor der Entführung durch Aliens zu retten．Dabei läßt sich die Geschwindigkeit für langsame oder schnelle Rechner festlegen，und die Vollversion bietet obendrein die Möglichkeit，eigene Levels und Angriffsformationen zu erstellen．Aus einer anderen Ecke der Action－Galaxis melden sich die Einzelkämpfer von I．F．O．zum Rapport．Hier gilt es，am ver－ tikal unterteilten Screen ein glibbriges Alien bzw．den geg－ nerischen U．S．Marine zu steu－ ern und so seinem（menschli－ chen）Widersacher die Le－ benslichter auszublasen．Dabei überzeugen die auf der Nord－ licht－Spiele 81／8 zu findende Duelle weniger durch ihre langweilige，aber sauber scrol－ lende Grafik oder die Mini－ malanimationen der Protago－ nisten－die satten Sounds und die riesige Waffenauswahl sind
das Salz in der Suppe！Je nach Durchschlagkraft verbrauchen die Wummen auch unter－ schiedliche Mengen der hiesi－ gen Universalmunition，die allerorten zum Aufsammeln bereitliegt．Militante Pixel－ kämpfer mit Lust auf mehr können sich in der Vollversi－ on zudem mit drei weiteren Untergründen und mehr Cha－ rakteren vergnügen，allerdings muß stets ein Mitspieler zur Hand sein．

Etwas bedächtiger und um ei－ niges komplexer geht es beim Strategie－Epos Astar－Land in Flammen zu．Bereits die drei Disketten mit der Be－ zeichnung Nordlicht－Spiele $82 / 10 \mathrm{~A}, \mathrm{~B} \& \mathrm{C}$ lassen erah－ nen，daß hier nicht nur das In－ tro absolut sehenswert ist：In bunten Bildern，schicken Ani－ mationen und deutscher Sprachausgabe wird auf der er－ sten Scheiblette die Vorge－ schichte rund um eine Revo－
lution erzählt，die zum Geran－ gel um Burgen und Länderei－ en des besagten Landes führt． Auch hier werden wieder stets zwei menschliche Feldherren benötigt，was sich jedoch in späteren Versionen des Games noch ändern könnte．Doch schon jetzt wandern die unter－ schiedlichen Einheiten bequem per Mausklick uber die Land－ karte und lassen sich zu ge－ lungener Musikbegleitung auf dem（Waben－）Feld der Ehre verheizen．

Weniger militant，dafür aber umso makabrer ist der ＂Glücksrad＂－Verschnitt auf der Nordlicht－Spiele 83／5．Bei den Kandidaten der Death Row Game Show handelt es sich nämlich nicht um extrovertierte Hausfrauen，sondern um ver－ urteilte Halsabschneider，die bereits auf dem elektrischen Stuhl Platz genommen haben！ Ihre letzte Chance liegt in der Teilnahme am bekannten

Zocker－Oldie but Baller－ Goldie：Defender




HISTOS DEFENOER TISLOS
 For mor－e information rims espes sespleg

Buchstabenratespiel, das zur Erbauung unzähliger Fernsehzuschauer live übertragen wird - „Running Man" läßt grüßen. Drei je nach Wunsch menschliche oder computergesteuerte Teilnehmer drehen also am Rad, tippen auf Konsonanten, kaufen Vokale und erleiden bei Versagen leichte Stromschläge bis hin zur finalen Röstung. Grundlegende Englischkenntnisse sollten allerdings vorhanden sein, um die mit Sprachausgabe untermalte Knobelei um Leib und Leben richtig genießen zu können. Ausreichend schwarzer Humor vorausgesetzt, kann man sich von diesem röstfrischen Ratespielchen also durchaus elektrifizieren lassen...

Ebenfalls für schnelle Denker gut geeignet ist AbaCross 2, ein gelungener Mix des bekannten "Vier gewinnt" mit den vier Grundrechenarten. Auf einem bis zu sieben mal fünf Felder
großen Areal müssen wăhlbar lange Reihen mit der eigenen Spielerfarbe besetzt werden, indem durch die zufallig verteilten Zahlen und Operatoren die Nummer eines vorhandenen Plättchens erzielt wird. Das hört sich jetzt vielleicht etwas arg kompliziert an, ist in der Praxis aber ganz leicht zu verstehen - allerdings komplex anzuwenden, denn bis die letzten Feinheiten des weitgehend frei konfigurierbaren Spiels erschlossen sind, können schon einige Stunden ins Land gehen. Wer sich also nicht an der zweckmäßigen Grafik stört, findet auf der Nordlicht-Spiele 83/5 ein faszinierendes Denkspiel für ein bis zwei Rechenkünstler.

Die letzte Shareware-Perle des Tages bleibt zur Abwechslung einmal Amigos mit 1200ern vorbehalten. Bei Logical Stones auf der 1200-Mix 421 sind, wie es der Name schon
vermuten läßt, wiederum vor allem Knobelexperten gefragt: Mit Hilfe eines kleinen Raumschiffs lassen sich in 17, jeweils einen Screen umfassenden Levels kleine Klötzchen verschieben, Schalter betätigen und Aufzüge in Gang setzen. Sinn der Übungen ist es, zu guter Letzt alle Blöcke in die dafür vorgesehenen Desintegrationsfelder zu bugsieren. Dabei sind gedankliche Meisterleistungen ebenso gefragt wie Geschicklichkeit im Umgang mit dem Joystick, da das gewünschte Resultat oft nur durch perfektes Timing erreicht werden kann. Die Mischung aus den klassischen Rezepten für "Sokoban" und „Puzznic" erfreut das Auge mit hübschen Grafiken und die Hand mit einer perfekt arbeitenden Steuerung, ist also eine ausgemacht leckere KopfnuB für zwischendurch. Wer daran Geschmack gefunden hat, muß sich eben für die dicke-
re Vollversion registrieren lassen.

Bis auf den zuletzt vorgestellten Kandidaten für AGA-Knobler sind alle Spiele auf allen Amigas ab 1 MB RAM lauffähig und warten unter folgender Adresse auf neue Besitzer:

Gabi und Udo Drüke Alter Fischerspfad 10 26506 Norden
Tel.: 04931/16 7222
Pro Diskette verlangt das rührige Paar nur 4,-DM von Euch, dazu kommen noch einmalig Portokosten in gleicher Höhe (4,- DM) sowie eventuelle Nachnahmegebühren. Übrigens: Noch viel, viel mehr dicke Fische aus dem PD-Pool kann man sich (neben jeder Menge anderem Stoff) mit der brandneuen AMIGA JOKER CD im Joker Shop angeln. Alsdann, Petri Heil bis zur nächsten Ausgabe! (mz)


# Die Hacker und Cracker, von denen unser Dr. Freak meist berichtet, gehen ihrer Untergrundtätigkeit ja mehr oder weniger hobbymäßig nach - aber heute soll hier mal von einer hochprofessionellen Ausnahme die Rede sein! 

Germeint ist micht ciwa dee digitale Abseilung der Schwars mankimalial im Raubkopierer paradies China. sondern die National Security Agemy. Dic tïr dic Auslandsaulk lifung /uजandige NSA ist mit ilren gec shait/ten sich/ighatsend Mit arbeitem der grobte unter den zahlreichen amerikaniachen Gehembliensen. ath wem die vergleichoweise kleine Central Intelligence Agency (CIA) wexentich bekammer ist Dic I-auscher im Stansauttrog interessieren sich dabei ja nicht nur brennend fiir simtliche Telefongeypriche aut dieser Well. ..im mationalen Sicherheitsinterese" wïrden sie atuch lichend gerne erfalren. was , B. auf den Computern feindlicher Spionagedienste so alles geypeichert ist. Freiwillig verraten ihnen die Kollegen auf der anderen Scite das natürlich nicht. folglich müssen sie ein wenig nachhelfen. Wie sie das nomalerwcise tun. weib man aus Buch. Film und Femsehen /ur Cieniige, aber gelegentlich dring auch cill wirklich iberraschendes Stück atus dem wahren Ceheimndienstalltig: ams Licht der Öflentliclikeit. .
Eane Kosprobe davon war vor ciniger 7eit in der ZDF-Reile . /indsofl" /u bestamen. wo
der Reporter Fgmont R. Koch dem ..Promis"-Skandal nachging. der in den USA makhthe Staub aufgewirbelt hat: Angefangen hat alles mit cinem Computerprogramm fur Samming und Auswertung von Persomendaten. das die Soflwarefima Inslaw bereis in den achtriger Jahren entwickelt und dem amerikanischen Justizministerium angeboten hat. Dicues ..Promis" eenamme Programm wurde dort entgegen der getrofienen Absprache kopiert und an dic NSA weitergegehen - das behauptet mam jedenfalls bei Inslaw und hat de-salh auch gleich das Jusizministerim verKlagl. Mit dem immer weitere Kreise giclenden Fall bechnailtigten sich aher auch der Kongred und der Journalis Damy Canolaro. der dann am 10.8. 1991 for in cinem Hotelfimmer aulgefunden wurke Mehr noch, wenige Tape fuvor hatten unkekannte Taiter winen ehemaligen Infommenten von der NSA erschlagen. Fin anderer Ex-Spion wurde 7a 30 Jahren Haft wegen Drogenschmuggch verurteils: auffilligerweise ging dis Belastungsmaterial gegen iln bei der Polirei uminitullikar makh seiner Aussige vor dem Untersu-
chungsuuschub des Kongresses cin. wo er üher das Verhalten seines früleren Arbeitgehers NSA in Sachen ..Promis" auspackte. Wats um alles in der Welt kamn nun an cinem Computerprogramm so wertvoll sein. daß dafür womigglich gleich mehrere Menschen sterben mubien?
t:llion L. Richardoon. der Anwalt von Inslaw (und chemalige ('S-Jusimminister'). hat da einen recht konkreten Verdacht. für den er allerdings kamm handiese Beweise vorlegen kann. Was andererseits auch nicht weiter verwunderlich ist - schließlich kimplit er gegen einen Gegner. dem das Tarnen und Tauschen schon aus berullichen Grïnden zur fweiten Natur geworden ist. Aber die viclen kleinen Mosaiksteinchen. die er und unabhanngig von ihm auch dic Journalisten Casolaro bzw. Koch mitterweile rusammengetragen hatein. ergeben in der Summe ein ervelreckendes Bild: Danach ist es den EDV-Sperialisten der NSA wohl gelungen. eine versteckte ..Hintertür" in ..Promis" cinsulauen. durch die sich die damit gerammelten Daten regelmälig von aulien absumen lassen, ohnc dalk es der eigentliche Benutzer tiber-
haupt merkt. Daftur werden angeblich die Hochfrequens-Bauteile des Rechmers b/w. Monitors benutrs. dic dic entsprechenden Diaten in Funkwellen umwandeln, welche dann von den Lauschschuisseln der NSA aufgefangen werden können! Nachdem diese lechnischen Probleme gelöst waren. ging es nur noch darum. ..Promis" möglichst viclen feindlichen Gcheimdiensten (Behörden? Banken??) in die Hainde ru spiclen. ohne dabl diese den wahren Absender und Nut/nieker erkemen würden. Diese Vertcilungeaulgabe soll das den ganzen Glohus umspannende Frimenkonglomeral (Mirrorsoft. Imageworks, Berlitz etc.) von Robert Maxwell tibemonnukn haben - jenem Robert Mavwell, der vor cinigen Jahren unter ungekliarten Umshinden von seiner Privatyacht ins Meer stürte und ertrank.
Und die Moral von der Geschichte? Dic Realitit hat nicht nur dic Satire langes überholl. inzwischen lehrt sic sogar James Bond das Fürchten! Das Gefuhl hat zumindest Eucr

## $20 \times 54$




## DALA HOREY

Die Altmeister von Razor 1911 melden sich mit einem erstklassigen Werk auf der Demo-Bühne zurück: Zum Einstieg dröhnt wortwörtlich hammerharter Undergroundsound aus den Boxen, ehe am Screen goraudschattierte Vielecke zoomen und rotieren, ein hochaufgelöster Polygon-Donut auftaucht und Schönheiten auf einen transparenten Tex-ture-Würfel geklebt werden. Nach dem Flug durch einen
fein schattierten und vielfach verzweigten Organotunnel werden dann knallbunte Polyeder ineinander verschlungen, ein Fantasy-Mädel quetscht sich durch eine Lupe, und detailliert ausgearbeitete Metallringe tänzeln bildfüllend über azurblauen Himmel. Bei soviel Qualität verzeiht man den abschließenden Marsch durch den wenig erbaulichen, weil grob gerasterten Copper-Tunnel gerne.


Sommerzeit ist Demozeit: Je weniger neue Games erscheinen, desto mehr schicke DigiShows scheint es zu geben - selten fiel uns die Auswahl für das hiesige Highlight-Quartett so schwer wie in vorliegender Ausgabe!


## EL ogAse deal payaso

Der Titel dieser spanischen Produktion schlägt genauso aus der üblichen Demo-Art wie das hiesige Kochrezept inmitten von Zoomtunnels und Texture-Polygonen. Der Rest vom Fest ist allerdings grundsolides Handwerk ohne Fehl und Tadel: Zu verträumten Klängen dreht sich eine Erdkugel und verwandelt sich in einen Feuerball, ein Goblin zoomt heran, und ein Texture-Quader stolpert über eine flott bewegte 3D-Ebene. Es folgen Farb- und Zoom-

Spielereien am Copper Chunky-Screen, ehe die GruBliste abgespult wird, während im Hintergrund ein interessanter High-Tech-Voxeltunnel vorbeiwandert und auch zoomt. Gegen Ende marschiert das Auge des Betrachters dann noch durch ein flinkes Texture-Labyrinth und stellt erstaunt fest, daB die Goblins-Crew einen Resetschutz integriert hat - was das Publikum zum wenig komfortablen Aus- und Einschalten des Rechners zwingt.

Aeros Astronaut hat mit dem gleichnamigen Chartbreaker von Babylon Zoo außer dem technolastigen Musikstil nichts zu tun. Denn nach einem etwas holprigen Start mit flackerndem Konfigurationstest und voruibergehender Rückkehr zum WBScreen erledigen einige abstrakte Ladies die Begrüßung, dann tanzen diverse Polyeder über den

Bildschirm, während die Macher den User mit klugen Sprüchen traktieren. Es folgt ein Dot-Ballet, und schon wird für kurze Zeit das Musiktempo zurückgefahren, damit sich einige Digibilder in aller Ruhe auf den Monitor schieben können. Zum guten Schluß tănzelt dann noch ein digitalisiertes Girlie über ein Window in den finalen Screen.


## THE CATE

Die bislang noch wenig bekannte Artwork-Truppe begrüßt den Zuschauer mit phantastischer Orchestermusik und einem Flug durch wunderbare 3D-Alpen, läßt dann erstklassige Heavy-Gitarren von der Leine und startet eine Show, wie wir sie in diesem Jahr noch selten gesehen haben: Ein mit zahlreichen Details ausgeschmückter Tunnel zoomt heran, fein gepixelte Polygonringe schweben über den Screen, ein akribisch ausgearbeitetes 3D-Gesicht wird in flottem Tempo von mehreren Lichtquellen umrundet. Damit nicht genug, denn es folgt
eine Effektflut, zu deren Beschreibung der Platz bei weitem nicht ausreicht! Da bestrahlen bewegte Lichter fein strukturierte Flächen, hoch aufgelöste Polygonobjekte zoomen in hohem Tempo und stellen ihre MorphTauglichkeit unter Beweis, ein 3D-Wirbelsturm wird entfacht und und und. Kurzum, dieses Gate führt direkt in den DemoHimmel!
Wie immer sind die technischen Voraussetzungen zum Abspulen des Augen- bzw. Ohrenschmeichler-Quartetts in nebenstehen-
dem Kasten nachzulesen. Die vier steilen Teile gibt es bei der angegebenen Bezugsadresse auf Disk oder fixfertig installiert auf
der brandneuen Amiga Joker CD - wo
ubrigens noch viele
weitere Demo-
und sonstige
uniga-


## Up \& Down

Willkommen bei der letzen Doppelausgabe in diesem Sommer, der zumindest bis dato gar kein Sommer war. Sei's drum, zumindest drei von Euch lassen sich dadurch nicht die Laune verderben: UFO - Enemy Unknown schicken wir an
Michael Kochs, Stolberg Mit Dragonstone fultert sein CD32
Stefan Lang, Frankfurt Und mit Paws of Fury vergnugt sich prächtig
Alexander Schuricht. München

## Stromausfall

Da uns eigentich alle Eure antworten besonders gut
gefallen haben, haben wir uns die Qual der Wahl erspart und jeweils einfach das Los entscheiden lassen: Mit Drachenjagd folgt der Spur des Lindwurms
Markus Bruchmann, Bd.
Kreuznach
Mit der Ergănzung zu In Nomine Satanis/Magna Veritas vergnügt sich höllisch gut Dennis Humburg, Staufenberg
Uber Die Volker Earthdawns informiert sich
Rifat Durmaz, Dietenheim
Dem Vermächtnis von
Alderaan auf der Spur ist
Wolfgang Scholz Berlin
Und in Deep Space 2025
schmökert
Thomas Kirchhiubel, Pima

## Joker-Imperium

Auf gett's zur ersten Sieger-
chrung in unserem neuen

Postspiel - wir haben nicht schlecht gestaunt über die massenhaften Zuschriften, weiter so! Damit der Enthusiasmus anhält, gibt's wie angekündigt cin kleines Präsent: UFO - Enemy Unknown zockt in Kürze
Oliver Pearce, CH-Richterswil

## Store \& More

Alle Wetter, so gut hätten wir's auch gern: ohne eine Gegenleistung (vom Geld fuir Postkarte und Briefmarke mal abgesehen) exquisite Zockware abgreifen zu kơnnen! Schreiten wir denn zar Gewinnausschuitung: Pinball Obsession bekommen Silvia Ressler, Gräfenhausen Andreas Ahrens, OHZ D. Kohser, Wunstorf Thomas Zühlke, Eberssalde Susanne Kägi, CH-Winterthur Ingo Römhild, Bd. Salzdetfurth
Bernd Hetz Ebersdorf

Alfred Kolp, A-Wien K.-P. Baum, Dresden Hartmut Lasch, Bastheim Nemac IV haben sich gewünscht
Bob v. Knippenberg, Dorsten Thomas Fresemann, Emden Manhias John, Remscheid Carola Heiduck, Köln Uwe Mühlenmeier, Bielefeld Boris Badasch, Bd. Ems Sabine Agel, Gladenbach Jens Bischoff. Friedrichshafen
Kai Elsner, Berlin
Jirka Meyer, Mildenau

## Joker Galerie

Fur die Einsendung seines Kunstwerks bekommt Caribbean Disaster
Boris Mattler, Carlsberg
Bleibrans nur noch, Euch viel Spal mit den Preisen zu wînschen, bis in zwei Monaten!




So, die halbe Sommerpause ist schon vorüber, und betrügerisch veranlagte Zeitgenossen müssen nur noch dieses eine Mal mit einer Doppelausgabe vorlieb nehmen, bevor sie im Herbst wieder monatlich mit nützlichen Tricks und abgefeimten Schummeleien versorgt werden. Doch auch in diesem Heft wird wieder allerhand geboten, vor allem die Ratlosen der letzten Ausgaben erhalten reichlich Antwort. Nun denn, mögen die Spiele beginnen!

## HIILFEII FRAGELIII

Anfangen wollen wir diesmal mit Fragen, die bei der Hotline aufs Tableau kamen und von uns nicht zufriedenstellend von selbigem wieder heruntergebracht werden konnten:

Ein Meisterdieb hatte beim Kri-mi-Adventure Innocent Until Caught Probleme, in der Polizeistation das Gespräch auf "Drogen" zu lenken. Wer weiß, wie der Arme denn nun genau an den Sack mit Mehl kommt?

Eine andere Schwierigkeit ergab sich beim klassischen Actionadventure Prince of Persia, wo im zwölften Level ein Kampf mit dem eigenen Spiegelbild auf der Tagesordnung steht. Gibt es irgendwelche Ratschläge, Strategiehinweise oder gar einen hinterhältigen Trick, um dieses Mirror Match zu gewinnen?

Erinnert sich noch jemand an den herrich schrägen und bis-sig-bösen PD-Rolli Dungeon Krampfer? Hier hängt cine arme Seele im Rathausdungeon der Stadt Süke fest und versucht verzweifelt, an ein Visum zu gelangen. Leider ist damit die Beantwortung einer nicht unerheblichen Anzahl Fragen verknüpft, und gerade daran scheitem alle Bemühungen. Wozu ist die goldene Kugel von Schmalspurkanzler "Birne" gut? Und wie kann man auf dem Marktplatz durch den Gul-
lideckel in die Kanalisation hinabsteigen?

Unsere Frage zu Star Trek 25th Anniversary hat einen regelrechten Trekkie-Boom ausgelöst, der sich nicht nur in Antworten, sondern auch in zahlreichen neuen Fragen bemerkbar macht. Bereits in der ersten Mission hängt Oliver Montag fest, der bereits die Einwohner gerettet, die Klingonen-Roboter ausgeschaltet und im Labor alle Utensilien aufgeklaubt hat. Trotzdem gelingt es ihm nicht, an dem Lebenserhaltungssystem der Aliens den Schlüssel (das verbogene Metall) zu drehen oder die Regler richtig einzustellen.
Jan Brodsky hingegen hat in der 3. Mission zwar das Gegenserum gefunden und Spock damit kuriert, weiß aber nicht, wie er die Romulaner im Unterdeck ausschalten soll, da das Lachgas keine Wirkung zeigt. Wie wird das „TLTDH-Gas" hergestellt?
Drittens (und letztens) steht Michael Sikucinski in der 7. Mission vor der Schleuse des Asteroiden. Der Code für die äuBere Tür lautet 10200 , doch wer kennt den der inneren Pforte?

Unlösbare Fragen? Nicht zu bewältigende Probleme? Euren Expertenohren sind derlei Worte doch sicherlich unbekannt. Wenn dem so ist (und das wol-
len wir einmal ganz stark hoffen), dann schnappt Euch Papier und Bleistift, haltet Euer Wissen zu den oben genannten Fragen für die Nachwelt schriftlich fest und schickt den kostbaren Zettel an die sicherste Adresse, die für derlei Informationen bekannt ist: unsere! Unter dem Kennwort: Fragen werden sie dann ausgewertet, verglichen und weggeworfen, nicht jedoch ohne zuvor eventuell verwertbare Antworten für die gleichnamige Rubrik auszusortieren. Die heroischen Einsender dürfen sich denn auch nicht nur über den Ruhm des Abdrucks, sondern auch über ein nettes kleines Honorar freuen, und die verzweifelten Fragesteller haben ohnehin ihr Glück gemacht. Wer ăhnlich dringende Probleme hat, uns Redakteuren jedoch genug Kompetenz zutraut, sie auch am Telefon zu lösen, hat noch die zusätrliche Chance auf fachmännischen Rat und eine ebensolche Tat bei der

HOTLINE

## JEDEN MITTWOCH

 VON 16.00 BIS 19.00 UHR UNTER FOLGENDEN RUFNUMMERN: 089/46 3823 ODER 089/460 5822
## THill

## Gelöst:

Evil's Doom Teil 2
Watchtower

## Tips und Cheats zu:

Ambermoon
Breathless
Der Clou!
Der Seelenturm
Fears CD
Hollywood Pictures
Indiana Jones 3
KGB
Legends
Star Trek 25th Anniversary
Watchtower
Whale's Voyage II
XP8
Euer Glück ist gemacht...
...aber nur, wenn Ihr bereit seid, auch unser Glück zu machen. Im Klartext heiBt das: Schickt uns alles, was nicht niet- und nagelfest ist und Eurer Meinung nach in die heiligen Hallen des Know How gehört. Das können Tips, Tricks, Cheats, Freezer- und HexAdressen, Karten (aber nur auf unliniertem Papier oder auf Diskette) und/oder Lösungen (nach Möglichkeit im ASCIIFormat) sein, die wir sorgfältig auf ihre Tauglichkeit untersuchen werden. Sollten wir mit der Einsendung zufrieden sein, was vorrangig von Originalität und Aktualität abhängt, belohnen wir Euch dafuir mit maximal 300 Deutschen Mark. Klingt das nicht fair? Na , dann husch, husch zur Post und ab mit den Hilfestellungen an den

## JOKER VERLAG

„Know How"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn
Fax: 089/460 4977

LOSUIV WATCHTOWER

Da die Missionen dieser Draufsichtballerei eher von der herben Art sind (auch was den Schwierigkeitsgrad betrift), kommt uns Martin Vetterlings Komplettlösung doch gerade recht für ein paar Nachhilfestunden im Söldnergeschäft.

## Südamerika

Zunächst werden die entgegenkommenden Soldaten aus dem Weg geräumt, dann geht man weiter nach rechts und öffnet die Kisten, um sowohl eine Granate als auch etwas Cash zu beschlagnahmen. Nun trabt man gen Norden, wo in den herumstehenden Kisten eine neue Wumme zu finden ist, die Knete ist dabei ,nur" sekundär zu beachten. Nachdem der Bunker in Schutt und Asche gelegt ist, geht es weiter tiber Stock und Stein bzw, nach Norden, Westen (Kisten einschlagen!), Norden (Bunker, FaB mit Verbandskasten + Kisten mit anderen Goodies), Osten (auf die massenhaft den Weg versperrenden Kerle achtgeben!), wo wir das Radar zertrimmern. Die Kisten im Norden und Süden enthaten reichlich Geldmittel, die zwei Fässer im Osten Verbandszeug. Geht nun etwas nach Norden und überrascht die aus dem Wasser schnellenden Burschen mit Eurer Anwesenheit und - vor allem - Eurer Kanone! Nach getaner Arbeit sprintet man nach Westen (Faß $=$ Verbandskasten) und über die Brücke, wobei man die links im Wasser kauemde River Rat nicht übersehen sollte. Die Kisten am anderen Ufer beglücken den ehrlichen Finder mit Money und dem Flammenwerfer! Durchstöbert das MiniDorf nach diversen Goodies und Waffen. Im AnschluB daran führt der Weg nach Norden und Westen, wo der Panzer zerstampft wird. Quetscht Euch hemach durch die Steine rechts oben und schleicht nach rechts, wo die Fässer vemichtet werden - hoppala, ist das etwa ein Extraleben?
Nehmt jetzt den nördlichen

Bunker unter Vollbeschuß und marschiert über den schmalen Pfad nach links, wo ein lustiges Schiffeversenken Euer harr... Anschließend flaniert man nach Osten und Norden; an diesem Ort werden zuerst der westlich postierte Radarposten dem Erdboden gleich gemacht und hernach die Kisten und Fässer nach den üblichen Items durchkämmt. Spaziert über die Holzbrücke und dann nach Westen und Norden (Helikopter), wo die zwei Panzer (der zweite steht am anderen Ufer) weggepustet werden müssen. Zerstört die Fässer (Extraleben!) und pirscht Euch an die nordöstlich stehenden Soldaten heran. Stulrmt danach durch die Hütten hindurch nach Norden, Westen (zwei River Rats) und über die Brücke nach Norden (zwei Helikopter hintereinander!); äschert dort den Bunker ein und flitza Richtung Westen, wo das Radar funktionsunfähig gemacht wird. Sofort nach der Explosion weiter nach Norden, auf das FaB geschossen und flugs die Zuindkapsel eingesammelt. Daraufhin bahnt man sich den gelinde gesagt schwierigen Weg nach Osten, Norden, Westen (Panzer!) und Norden. Nachdem das allerletzte Radar eliminiert wurde, wartet auch schon der Endgegner dieser Mission - ein Kampfschiff, bewaffnet bis an die Reling! Hoffentlich habt Thr noch genügend Granaten, Zeit und nicht zuletzt Tollkühnheit, denn während Ihr mit dem Schiff schon genug zu tun habt, greifen Euch noch zusatzlich Soldaten von Osten und Westen an.

## Ostskandinavien

Besetzt die östliche Häuserruine und reißt Euch die dortige Wumme unter den blutigen Na gel. Flitzt hernach im Schutze der Gebäude nach Norden bis zu den Gleisen. So Ihr Euch nach einer Uzi sehnt, sei Euch verraten, daß sich im Westen eine befindet, ebenfalls in einer Ruine. Wie auch immer, schlappt an der schwarzen Lok vorbei (Kisten!) und nach Nor-
den, Westen (Fahrzeug), Norden, Osten, Norden, Westen, Norden (Fahrzeug), Osten, Norden, bis zu einem riesigen roten Bauwerk, das sich uiber den gesamten oberen Teil des Screens - und eigentlich noch weiter - erstreckt. Hier zwängt man sich (nachdem die obligatorischen Gegner verarztet wurden) zum äußersten Osten durch, wo die Kisten, die einen Rocket Launcher beherbergen, in die Luft gejagt werden; er sollte möglichst über die ganze Mission hinweg behalten werden. Zwar ist die Schußfrequenz nicht gerade überragend, die Vorteile überwiegen jedoch deutlich: Durch die Explosion, die ensteht, wenn das Geschoß auf ein Hindernis stößt, können, so sie dicht beieinanderstehen, mehrere Gegner ins Nirvana "delegiert" werden. Pluspunkt Numero zwo ist die Tatsache, daß Panzer oder sonstige Gefährte mit Raketen um einiges schneller zu zerstören sind als mit simplen Bleigeschossen. Nebenbei ist der Endgegner dieser Mission (ein Mega-Panzer) mit dem Rocket Launcher fast schon "problemlos" zu besiegen.
Egal, wie Ihr Euch entscheidet, Euer weiterer Weg führt Euch nach Westen, Norden (Sniper + Helikopter), Osten, Norden, Westen und Norden, wo lhr das Grundstick nach einem in diesem Game mehr als nur kostbaren Leben abgrast. Verlaßt den Acker nach Norden, vemichtet den Armeewagen und schlagt folgenden Weg ein: Westen, Norden, Osten, Norden, Westen (Helikopter), Norden (Lastwagen), Westen und nichts wie in die Ruine, wo ein weiteres Extralife Eures Erscheinens hart. Robbt anschließend nach Norden (Einzelturmpanzer), Osten (Panzer), Norden, (Schraubenhuber) und vernichtet den Endgegner. Er mag zwar furchterregend aussehen, aber mit dem Rocket Launcher ist alles halb so wild... Ihr habt ihn doch noch, oder?!?

## Wïste in Nordafrika

Haltet Euch links auf Eurem Weg nach Norden, wo die Kisten zerstört werden, die Magnum wird Euer Lohn sein. Schleicht am Zaun entlang weiter Richtung Osten (Minen!),

Norden und Westen (GranatenSoldat). Bevor man nun ein weiteres Mal nach Norden marschiert, zerstört man den Panzer von dem Punkt aus, wo das Rohr eine rechtwinklige Biegung macht. Räuchert danach den Bunker aus und begebt Euch weiter nach Osten (Ba-zooka-Soldat, Panzer, oben Flammenwerfer!) und Norden (links am wuchtigen Behälter: Verbandskasten + Uzi). Huscht zum nächsten nördlichen Behälter und kümmert Euch von dort aus um den Panzer. In dem nicht minder monströsen Topf im äußersten Westen gibt's noch einen Verbandskasten zu holen. Schlagt Euch durch das vor Euch liegende Gebiet (Gegner. Festturmpanzer, Kommando, Soldaten) und schlendert von den zwei Minen aus ein Stückchen nach Norden, bis das bedrohliche Rasseln der Ketten satte drei Panzer ankündigt. Knöpft sie Euch schön von rechts nach links vor! In der Nathe des letzten befindet sich übrigens neben etwas Geld auch eine Granate... Schreitet nach Norden, Osten, an den Minen vorbei nach Norden, (Flugzeug, zwei BazookaTräger von rechts und links, Bunker), Osten (Panzer), Norden, Westen, an den Minen vorbei nach Norden (Panzer), Osten, Norden (Wachturm), Westen und Norden zu den... tja, was sind das? Landeplätze? Schnappt Euch den Rocket Launcher und wetzt nach Westen (Panzer verschrotten), Norden (Bazooka-Mann), Osten, Norden (rechts: Uzi + Extralife!), Westen (Wachturm) und Norden, wo die Minigun Euer hamt, falls Ihr aus Versehen den Rocket Launcher verloren haben solltet - anderenfalls laßt Ihr besser die Finger davon. So, bleibt uns nur noch, Euch viel Gluick zu wünschen, denn der Endgegner - ein Hubschrauber - ist nicht mehr weit!

## Mitteleuropa

Marschiert nach rechts, beseitigt den Lastkraftwagen und krallt Euch die Kalaschnikow aus der Ruine. Verlaßt das zerbombte Gebäude nach Norden, wo Ihr auf jeden Fall einen Blick in die Kisten werfen solltet. Weiter nach Norden (Ba-zooka-Mann + Sniper), mustergültig über den Zebrastreifen
(Lastwagen), bis es nicht mehr weitergeht; dann etwas nach rechts zu den $\mathrm{Ki}-$ sten (Money) und gen Norden, Westen und Norden (Minen, Flugzeug - Vorsicht, letzteres wird unter Garantie einige Napalmbomben abwerfen!). Knöpft Euch die zwei Panzer vor und eilt rechts am beigefarbenen Haus vorbei Richtung Norden; rechts am Screen befindet sich, bewacht von einem Sniper, eine Uzi! Sackt diese ein und quetscht Euch an den nördlichen Minen (am zerbombten, die Straße blockierenden Laster) vorbei. Rechts liegt ein Verbandskasten, links juckt einem Sniper der Finger am Abzug. Hastet zwischen den beiden Häuslein hindurch und schlagt folgenden Weg ein: Norden (Napalmbomben abwerfendes Flugzeug!), zu den Gleisen, dann nach Westen, zwischen den einzelnen Waggons hindurch nach Norden (Panzer), Osten, geht an den östlichen Rand des Bildschirms und jetzt in Richtung Norden in die Hausruine, wo sowohl ein Extraleben als auch eine neue Wumme liegt, die man je nach Gusto einsammeln oder liegenlassen kann. Verlaßt das dachlose Haus und sprintet nach Westen, Norden (zwei Panzer) und zu dem Endgegner, der eigentlich kein größeres Problem mehr darstellen dürfte.

## Yellow Sea (Ferner Osten)

Kleine Information vorab: Die River Rats, die jählings aus dem Wasser schnellen, haben ihren Wummen in diesem Level fatalerweise einen Turboboost verliehen, will heißen: Jetzt wird noch rasanter geschossen! Alsdann: Rückt nach Norden ab, schnappt Euch die Uzi aus den Kisten, vernichtet das Boot und setzt Euren Weg fort nach Osten, Norden, Westen (Wachturm), Norden (links: Wachturm, oben: Bunker + Verbandskasten), Osten (Panzer) und über eine der Brücken nach Norden. Zerstört die zwei Kanonen am UBoot, links befindet sich unter den Fässem noch ein Verbandskasten. Stürmt gen Norden (River Rat), Osten und Norden (rechts: Geld + Granate, links: Verbandskasten; in den gestapelten Fässem versteckt sich außerdem ein Extraleben). Beseitigt den Panzer und spaziert in Richtung Westen, Norden, Osten, zwischen die zwei Hütten hindurch nach Norden (links: First Aid), Osten, Norden (UBoot), Westen (River Rat)), Norden, Osten (Boot), über die Brücke nach rechts und schließlich über die im Norden. Schlendert nach Westen und bombardiert das Radar.
Nach vollbrachtem Tagewerk geht es weiter nach Norden (Kanone am U-Boot vernichten), Osten (Kisten: zwei Granaten + Geld), Norden (Kisten: M60 + Geld), Westen, Norden, Westen, über die Schienen, jetzt nach Osten (Bazooka-Mann), Norden (Verbandskasten + Bazooka-Heini), Westen, Norden, Osten (Panzer), Norden, über eine der zwei Brücken (rechts
davon: 1 UP!), anschließend Richtung Westen, über die Gleise (Bazooka-Mann, in der Kiste links von ihm befindet sich etwas Cash), Osten (Sniper!), Norden, Westen, Norden (Zündkapsel), Westen, über die Schienen (hinter dem Zaun kauert ein Bazooka-Soldat!) und nach Norden über die Brücke. Das mag zwar etwas verwirrend klingen, ist im Grunde jedoch nichts weiter als der zugegeben gefährliche Weg zwischen den Zügen hindurch, außerdem befindet Ihr Euch nun in unmittelbarer Nähe eines Extralebens. Rennt nun über die Unterseeboote hinweg nach Norden. Wieder auf festem Land angelangt, trippelt man nach Norden (Helikopter!) und Osten (Bazooka-Mann + Sniper!). In den Kisten wartet schon ungeduldig der Rocket Launcher, die Minigun sollte man bei einer derartigen Alternative nicht einsammeln. Stapft durch die Lücke im Zaun und stellt Euch dem Endgegner, bei dem lediglich die Kanonen demoliert werden müssen, was kein großes Problem darstellen sollte.

## Persischer Golf

Lauft nach Norden, wo Ihr die Wahl zwischen Uzi und Kalaschnikow habt, die in den Kisten liegen. Lauft an den Minen vorbei und danach in westlicher Richtung weiter (granatenwerfender Soldat), nach Norden (unten neben dem Wachturm liegt noch ein Extraleben!) und vernichtet den Panzer. Schlappt nach rechts, destruiert den nördlich gelegenen Bunker und bahnt Euch den Weg durch die Minen. Marschiert nach Norden, auf die Straße hinter dem Zaun (zwei Napalmbomben abwerfende Flugzeuge!). Mit viel Glück und viel Geschick gelangt man unbeschadet durch das Lager nach Norden, bis es nicht mehr weitergeht. Hier wendet man sich nach rechts, zermalmt den Panzer und begibt sich wieder in die Wüste, durch das Minenfeld, anschließend nach Westen, Norden, in ein anderes Lager, dann gen Osten, Norden (zwei Flugzeuge mit Napalmbomben, Panzer), bis zu einem Haus, vor dessen Eingang eine weiBe Zwei auf die Straße gemalt wurde. Jeden Moment mit zwei Flugzeugen rechnend, huscht man am Haus vorbei und Richtung Norden, bis hin zu einigen nebeneinander stehenden Düsenjägern. Hütet Euch vor den vielen Bazooka-Schützen und schlagt folgenden Weg ein: Osten, Norden, Westen, Norden (drei Panzer und kurz darauf nochmals zwei, unterstützt von angreifenden Düsenjägern) und letztlich wieder einmal in die Wüste, wo auch schon der allerletzte Endgegner wartet. Die Soldaten kommen hier nur einzeln aus dem Zelt, so daß genügend Zeit bleibt, die drei Kanonen auf dem Zelt zu zerstören. Tja, und das war's auch schon. Würdevoll nimmt man den Orden entgegen und schaut sich das idyllische Schlußbild an. War doch gar nicht so schwer..

## NEUERSCHEINUNGEN

## Amiga Spiele selber programmieren (Band 1)

Die Grundlage um selbst Spiele in Assembler programmieren zu kōnnen. Im Laufe eines Workshops entsteht ein Splel, das die Grundlage zur Verwirklichung eigener kreativer Spielideen bildet. Alle Workshops, inkl. komplettem Spiel, Grafiken und Sounds sind auf der beiliegenden Diskette enthalten.


ISBN 3-926858-63-X inklusive 1 Disk

DM 39,-

## Amiga Spiele selber

 programmieren (Band 2)

Im zweiten Band werden folgende Themen behandelt: Blitterprogrammierung, das AGA-Chipset und Darstellung von 256 Farben, Musik- und Soundprogrammierung uvm. Die beilliegende Diskette enthält die Programmbeispiele, die Listings und ein Konvertierungsprogramm, das IFF-Bilder in Raw-Daten umwandelt

ISBN 3-926858-64-8 inklusive 1 Disk DM 39,-

## Amiga 1200/4000 für Einsteiger

Alles Wissenswerte über den Amiga 1200 und 4000 ist hier leicht verstăndlich beschrieben: Von der Installation des Betriebssystems, über Hardwareeinbau und Monitorempfehlungen bis hin zur neven Workbench 3.1 .
Zahlreiche Workshops führen Sie in die, dem Amiga beiliegenden Programme ein.


ISBN 3-926858-62-1
DM 49,-
Bestellen unter Tel: 089/ 8340591

Verlag Gabriele Lechner Bodenseestraße 91 81243 München Tel: 089/8340591 Fax: 089/8204355 E-Mail: verlag@lechner.de CIS: 100604.2414 http://www.lechner.de

QIITWOHITEN
DIE HESSERSEHNTEN

Wie man Valdyn aus seinem Exil auf dem Ambermoon befreien und in seine Welt zurickschicken kann, weiß (neben einer ganzen Horde anderer Leser) Wolf Geisler zu berichten. Allerdings hat das Ganze keine Auswirkung auf das Spiel selber, sondem lediglich auf den Abspann, in dem er sich dann verabschiedet. Dazu kauft man auf dem Wüstenmond, genauer in der Stadt S'Angrila (X 22, Y 133) beim Warenhăndler eine ,Morag-Wasserflasche". Damit begibt man sich zum MoragTurm (X 18, Y 12) und überreicht sie dem verdurstenden Moraner S'Krel. Dieser revanchiert sich, indem er der Party eine gelbe Kugel tuberläßt. Auf dem Waldmond befindet sich in der Mine der Stadt Dor Kiredon die "Antike Anlage" und auf deren Ebene 5 ein Teleporter sowie ein seltsames Gerät. In dieses legt man die rote Kugel, die man bei einem Skelett in der Nahe findet, was nach Gadlon fuhrt. Die gelbe Kugel läßt sich noch nicht benutzen, weil Valdyn dann meckert, daß er sich erst vom Acker machen wolle, wenn die Mission zu Ende sei. Und so muß seine Angebetete bis zum Ende des Abenteuers in ihrem steinernen Zustand verharren Liebe kann schon grausam sein!

Laut Felix Wiese gibt es eine recht einfache Methode, um bei der Gaunersim Der Glou! zu einem Happy-End zu gelangen. Dazu reicht es, nach irgendeinem Einbruch auf Briggs' Geheiß hin ein Paket von Sabien Pardo aus der Lisson Grove 17 abzuholen und nach dem nächsten Einbruch wie befohlen einem gewissen Paul Straight an der Victoria Station auszuhăndigen. Danach geht man ins "Walrus" und trifft Sabien, mit der man einen hutbschen Abend verbringt. Nun muß man sich einfach immer nur um Sabien kümmem und ihre Anrufe befolgen. Nachdem ihr Vater stirbt, darf man die Gute auch mal von sich aus besuchen. Man trifft sie wie zu erwarten in der Lisson Grove und recht angeschlagen an. Nach den Spaziergängen muß nur noch der Einbruch in die Villa (Zettel in der Manteltasche) reibungslos
über die Bühne gehen, schon erhalt man von Margret Allen den Anruf, der Inspektor habe einen Augenzeugen aufgetrieben. Da das natürlich weniger erfreulich ist, besteigt man umgehend ein Taxi und fâhrt zum Cars \& Vans-Parkplatz. Nach dem Ereignis mit dem Auto schaut man bei Sabien vorbei, und der Rest ist Geschichte.

Der Adventure-Klassiker Indifana Jones 3 scheint noch vielen Rätselknackem in guter Erinnerung zu sein, jedenfalls strömten die Antworten zum unterirdischen Xylophonspiel nur so in die Redaktion. Die erste und ausführlichste kam von Florian Waldmüller und besagt, daB die Totenköpfe von rechts nach links in aufsteigender Reihenfolge den Tönen C', E', G', H', D" und $\mathrm{F}^{\prime}$ zugeordnet werden müs-


Mit diesem Wissen sollte sich die Tonfolge aus dem Gralstagebuch ohne weitere Probleme abspielen lassen, woraufhin sich die năchste Tür öffnet.

Nachdem die letzte Antwort zum Spionagethriller KCB offenbar ein wenig zu früh abbrach, vollendet Martin Klaua seine bereits in der Februarausgabe begonnene Lösung. Nachdem man also wie bereits erwahnt mit Wowlow in der P-Abteilung uber die Kassette und „Hollywood" geredet hat, wird man in die Bar geschickt. Dort sollte man unter keinen Umständen die Worte "Hollywood" oder .2. Käufer" erwähnen. Nach dem Gespräch mit Juri, dem Barkeeper, wird dem Hausbewohner noch ein kurzer Besuch abgestattet. Dazu geht man hinaus, nach links und dort durch die Tür hinein, wobei man das Licht im Flur vorsichtshalber aus läßt. Erst nachdem man die Treppe hochgestiefelt ist, kann man ein Streichholz anzïnden und im Anschluß daran das Clipboard einsacken.

Daraufhin marschiert man uber die Seitenstrabe in den Wohnblock zu Appartement 7. Zum Schein führt man eine ,Meinungsumfrage" bei den zwei Frauen durch, stellt das aber sofort in der Wohnung richtig. Auf keinen Fall aber von KGB, der Miliz oder gar über Privatdetektive reden, sonst ist's Essig mit der Konversation. Nun begibt man sich zu Belussow in Appartement 5 und spricht mit ihm über seine Gefangenschaft. Der alte Knacker in Appartement 4 weiB noch einiges über die Insel Wrangel, den Fleischladen sowie uiber Anatoli zu berichten. Letztgenannten besucht man sogleich, indem man die Treppe hochklettert und rechts das Clipboard liegen läßt. Jetzt geht es nach rechts in den Club, wo man $30 \$$ als Aufnahmegebuihr an den Manager abdruickt. Man folgt dem Punker auf das stille Örtchen und entdeckt im Abfalleimer ein Päckchen Kokain. Dieses wird sofort runtergespült, woraufhin man sich den Punker vorknöpft. Sofern man auch diesmal den Clubmitgliedern gegenüber weder „Hollywood" noch .,2. Käufer" erwähnt, sollte einem erfolgreichen Missionsabschluß nichts mehr im Wege stehen.
Wie die zweite Mission in

Star Trek 25th Anniversary erledigt wird, weiB Thomas Gehrts zu berichten. Die erste Möglichkeit besteht einfach darin, den leeren Schneidbrenner mit Hilfe eines geladenen Phasers wieder zum Leben zu erwecken und damit dem Kraftfeld am Ende des Korridors zu Leibe zu ruicken. Danach steht einem FuBmarsch zur Brücke nichts mehr im Wége. Um den eleganteren Lösungsweg zu beschreiten, benötigt man einen Aufsatz für den Transmogrifier. Hierzu bearbeitet man die Metallstücke aus dem Korridor mit dem aufgeladenen SchweiBbrenner und erhălt so einen formschönen Kammaufsatz, den man ohne zu zögern mit dem Transmogrifier benutzt. Mit dieser selbstgebastelten High-End-Bürste verpabt man nun dem zerstörten Transporter eine neue Frisur und verleiht ihm mit den langen Kabeln aus der Terroristenbombe den entscheidenden Pfiff. Kaum hat sich Freund Spock mit dem nun einsatzbereiten Transporter auf die Brücke gebeamt und mit Option 1 geantwortet, sollte der Piratenkapitän das Schiff ubergeben, und die Enterprise ist um ein bestandenes Abenteuer reicher.

## LUSUNG e.tell <br> EVIL'S DOOM

Das letzte Mal führten wir Euch tief in Feindesland und unterirdische Dungeons, wo Euch dann gemeinerweise das rettende Licht der Lösung verließ. Diesmal wollen wir Euch auf dem kürzesten Weg wieder ans Tageslicht bringen; also Messer gewetzt und Ranzen geschnuirt zum Endspurt, es geht weiter im...
...neunten Level, der endlich einmal eine reine Kampfarena darstellt, keinerlei Schalter oder Rätsel stören das harte Metzgerleben. Verlabt den Raum mit dem Brunnen nach Osten und setzt Eure Reise nach Süden fort, wo sich in einem Altarraum der einzige Schlüssel befindet. Nun geht es bestăndig weiter nach Norden und von dort aus nach Westen, bis man die verschlossene Tür entdeckt. Diese wird geöffnet, die Monster werden (hoffentlich) besiegt, und es werden die Treppen im Norden
aufgesucht, um ins zehnte Stockwerk zu gelangen. Hier durchquert man als erstes die östliche und danach die südliche Tür. An der Kreuzung mit Drehplatte geht es in südlicher Richtung zu einem Raum, wo Dagars Seele haust. Wir wenden uns jedoch zunächst gen Osten, wo wir eine Tür möglichst in dem Moment öffnen, in dem die Feuerballschleuder dahinter gerade inaktiv ist. Da man das nicht vorher weiB, gehört schon etwas Glück dazu... Nach dem Eintritt bewegt man sich logischerweise sofort zur Seite, aber Vorsicht: Diese Falle ist nicht die einzige! Auf dem Altar im Osten findet sich nach kurzer Sucherei auch der Schlüssel zu Dagars Zimmer, mit dem man sich zurück zur Kreuzung begibt. Öffnet die Tür und geht so lange weiter, bis einem Eurer Krieger etwas auffallt. Passiert die Illusionswand, lehnt Euch zurück und entspannt Euch.

CHERTS
DIE TRICKREICHEN
Gleich zu Anfang haben wir ein paar brandaktuelle Levelcodes zu vermelden, die uns Simon Pabst zur Ballerorgie XP8 zugesandt hat:
Mission 2: 322008210601
Mission 3: B22008214601
Mission 4: 10025A010734
Mission 5: 96860F03012F
Ebenfalls gerade erst getestet wurde Legends, und schon schickt uns May Hopkins die Levelcodes für die normale Spielreihenfolge:
Ägypten: PBGJNOCO
England: MLFJOONH
China: MNEJLONH
Alien-Raumschiff: MNDJGBFE
Wem die Lösung von Wafchfower nicht ausreicht, um dieses beinharte Spiel durchzukämpfen, für den hat Thomas Ertel noch einige nette Cheatcodes bereit. Diese werden bei der PaBwortabfrage des Kopierschutzes eingegeben und können auch alle hintereinander aktiviert werden (das richtige Pabwort nicht vergessen!):
54266: unendlich viele Leben 47773: unendlich viele Granaten 68978: unbegrenat Zeit

Auch zu Breathless weiB der Mann Rat, hier seine Weltencodes:
Welt 2: 181A59MRTR6999PD
Welt 3: 181A59LRTR6999PT
Welt 4: 181CEIDGLJRJSEAD
Einige nette Betrügereien zum Thema Geld hat Beate Bender parat: Wenn man im Iso-3DRolli Der Seelenfurm seinen Spielstand unter "GISIT" abspeichert, sollten Geldprobleme der Vergangenheit angehören, da der Zaster nunmehr unbegrenzt zur Verfügung steht. In der neueren Version läßt sich angeblich auch die Automap-ping-Funktion cheaten, indem man auf dem Kartenbildschirm die Maus zunăchst in die linke untere Ecke und sodann einen Pixel nach oben bewegt, wo man die rechte Maustaste drückt. Beim nächsten Betrachten offenbart sich einem dann der ganze Level.

Wenn man hingegen bei

Whale's Voyage II die Auskunft anruft (und auch verbunden wird), mit dem Mauszeiger in die linke obere Ecke fährt (wo der Zeiger zu blinken beginnt) und hernach die TAB-Taste drückt, erhält man für jeden Druck stolze 100.000 Credits auf sein Konto.

Allen Metzelfreunden mit $\mathrm{CD}^{\text {w }}$ präsentiert Sven-Odin Deege seine Levelcodes zu Fears CD: Level 2:47691732255D
Level 3: 476A177C255D
Level 4: 47AB177F254E
Level 5: 47AC177F184E
Level 6: 47AD163F004F
Level 7:478E163F1940
Level 8:47AF16392540
Level 9: 47A0163A6461
Level 10:478116650861
Level 11: 478216677560
Level 12: 47E3167B6E61 Level 13: 47C415BE2561 Level 14: 442515BE2561 Level 15: 47C615B9DF61
 Black Viper (Motorrad) Caribbean Disaster Coala (Hubschraubersim.) Colonization
Der Seelenturm AGA Erben der Erde AGS Evolution - Humans 3 AGA Evolution - Humans 3 $\qquad$ Grand Ouvert 2 (Skatspiel/KS2) Hattrick! (Fulbalimanager) * Hillsea Lido NEUI Jimmys Fantastic Journey Legends (Weitraum) AGA MAG 潼 ECS / AGA MAG il ECS / AGA

NEMAC IV AGA (2MB+HD) NEMAC IV AGA (2MB+HD) DA 49,90 | Obsession (4 Flippertische) DA |
| :--- | :--- |
| Pinball Prelude ECS / AGA |
| 10,90 | Pinball Prelude ECS / AGA je EV 59,90 Pole Position ECS / AGA * je DV 79,90 Primal Rage AGA DA 59,90 Samba Partie AGA NEUI DA 69,90 Sensible World of Soccer 95/96 DA 49,90 Sensible W.o.S, - Euro Edition DA 39,90 SLAM TILT (Flipper) AGA DA 49,90 Soccer Stars 96 (FIFA,Ansto6,.)DV 59,90 Speris Legacy (Adv) AGA DA 59,90 Super Skidmarks (Sim) EV 39.90 Super Skidmarks Data Disk (Erw) $\quad 25,00$ $\begin{array}{lrr}\text { Super Skidmarks Data Disk (Erw) } & \mathbf{2 5 , 0 0} \\ \text { Super Tennis Champs } & \text { DA } & 39,90\end{array}$ Super Tennis Champs Super Tennis Data Disk (Erw) 25,00 Timekeepers (Geschick) DV 39,90 Timekeepers Data Disk (Erw) DV 25,00 Total Football NEUI

Worms - W0rmerschlacht Worms - Reinforcements Xtreme Racing AGA
Zeewolf 2 (Hubschrauber)

Level 16: 440715BFA561 Level 17: 47F815BFA561 Level 18: 475915BD4F61 Level 19: 47DA15BE2561 Level 20: 447B14FB2561 Level 21: 479C13242561 Level 22: 47FD13212561 Level 23: 447E1322A521 Level 24: 447F13AC2521 Level 25: 447011227D21 Level 26: 44111EA42521 Level 27: 44321C238621 Level 28: 44B31CFA5721 Level 29: 44741DA02521 Level 30: 445518260021 Wer hingegen direkt die kleine Abschlußanimation sehen will, der gebe folgenden Code ein: 47D613752521

Wer beim Produzieren seiner Hollywood Picfures nie auch nur den Hauch einer Überlebenschance hat, sollte auf Christoph Memmert hören und mit einem simplen Texteditor seinen aktuellen Savestand öffnen. Dort findet man frei editierbare Werte von Schauspielern, Kontostand, täglichen Kinobesuchern und und und. Allerdings sollte man mit dem Geld nicht allzu wahnsinnig übertreiben, da der Kontostand ansonsten abgrundtief ins Minus absacken kann.


PREISHITS
Aufschwung Ost (Sim.) DV 19,90 Autschwung Ost the lron Gate (Action) DA 19,90 Behind the Iron Gate (Action) Budokan (Karate) Creatures 1 (Jump'n'Run) Dennis (Jump'n'Run) AGA Dreamweb (Adv) AGA Embryo (Jagdflieger) Fatman (Jump 'n Run) DA DA 19,90 DA 10,00 $\begin{array}{ll}\text { DA } & 10,00 \\ \text { DA } & 19,90\end{array}$ $\begin{array}{ll}\text { DA } & 19,90 \\ \text { DV } & 19,90\end{array}$ DA 10,00 Fatman (Jump'n'Run) DA 10,00 Indiana Jones 3 (Jump'n Run) DA 10,00 Jack Nicklaus Goif (Sim.) DA 19,90 Microprose Soccer (Sport) DA 10,00 Morph (Plattform) ECS / AGA DA 19,90 Odyssey (Plattform-Action) DA 29.90 Populous + Promised Lands DA 19,90 Rick Dangerous 1 oder 2 jo DA 10,00 Soccer Kid (FuBball) AGA DA 19,90 $\begin{array}{lll}\text { Soccer Kid (Fulsbal) AGA DA } & 19,90 \\ \text { Streetighter/Stunt Car Racer je DA } & 10,00\end{array}$ $\begin{array}{ll}\text { Streetighter/Stunt Car Racer je DA } & 10,00 \\ \text { Summer Camp/Winter Camp je DA } & 10,00\end{array}$ Super Space Invaders (Action) DA 19,90 Zool 2 (Jumpin'Run) ECS DA 19,90

## CD32 / Amiga CD / Zub.

CD32 Bump'n'Bum
CD32 Chuck Rock 1 oder $2 \quad 10,00$

| CD32 | Evolution - Humans 3 | je |
| :--- | ---: | ---: |
| 19,90 |  |  |
| CD3 | 48,90 |  |

CD32 Gamers Delight $2 \quad 29,00$
CD32 Last Ninja 3
CD32 Sensible Soccer
CD32 Spielokiste 2 - Games C032 Spielokiste 2 - Games $\quad 39,00$ ZUB Amiga-Joypad (Tecno Plus) 19,00 ZUB Amiga-Joystick (Teeno Plus) 25,00

## Kostenlosen Katalog anfordern !

Bitte System angeben. Wir lietern auch
Spiele für PC + C54 + Konsolen !
LOSUNGEN zu fast allen Spielen ab 15
HÅNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

DA = Deutsche Anleitung DV = Komplett Deutsch * = noch nicht da, Vorbestellung möglich Versandkosten: Vorkasse plus 5,- DM - Nachnahme plus 10,- DM (incl aller NN-Gebühren) Ausland: nur Vorkasse (bar / Euroscheck / Postanweisung) + 20, - DM.
Alle Angebote solange der Vorrat reicht. Irtumer und Preisainderungen vorbehalten

Gebrauchte Amigas
Werkatattgeprûfte Gerlite und Zubehör: Amige 500 mit Kickstart 1.2 Amiga 500 milt Kickstart 1.3 Amiga 500 mit Kickrtart 1.3 u. 1MB Amiga 500 mit Kiclatart 1.3 u. 2,5MB Amiga 500 plus mit 1MB Chip Ram Amiga 600 mit 1MB Chip Ram Amiga 600 HD mit Festplatte Amiga 1200 rmit 2MB Chip Ram Amiga 2000, 1MB Chip Ram Amiga 2000 HD mit Festplatte Amige 2000 HD mit Fesplate CD 32 mit 5 CDs 219,
265,
299,
399,
$295,-$
$298,-$
398,
$478,-$
398,
488,
$348,-$
$248,-$

## Speicher, gebraucht <br> Spachererweitenung auf 1MB, A500 39,

 Spelchererw, auf $2,5 \mathrm{MB}$ für $\mathbf{A 5 0 0} \quad 159$ r Spelchererw, auf 2,5 MB fur AS00Spachererw, auf 2MB, A500+/A600 Spacharerw. auf $2 \mathrm{MB} / 3$, AB A 2000 Spacherew, $2 \mathrm{MB} / 4 \mathrm{MB}$ A $2000 \quad 148$, $\sqrt{298}$, 2MB Zipp-Ram (fAlfi-Contr. usw) 148,

Festpl.Laufw. CD, gebraucht Festplatte 42MB mit Contr. f. AS00 248,Festplatte 85 MB milt Contr. I. A500 298 , , Festplatte 105 MB mit Contr. [. A500 Festplatte 170MB mit Contr. I. A500 Festplatten int. f A $600 / 1200$ v. 99 - bis Laufwak int A500/600/2000 Laufwerk ext. fur alle Amigas Laufwak ext. fur alle Amigas
CD-ROM A 570 fir Amiga 500 CD-ROM AS70 firt Amiga 500
CD-ROM mit Contr. A600/1200/2000

## gebrauchte Monitore

 Fartenonitore 1081 oder bauglaiche Farbmonttore 1084 oder bauglecke 229 r Fartemonitore 108 tS oder bauglaiche 248 .
gebrauchte Turbokarten Turbo $\mathrm{A} 500,14 \mathrm{MHz}, 4 \mathrm{MB}$
Turbo $\mathrm{A} 500,14 \mathrm{MHz}, 4 \mathrm{MB}$
Turbo $\mathrm{A} 1200,28 \mathrm{MHz}, 4 \mathrm{MB}, \mathrm{MMU}$ Turbo $\mathrm{A} 2000,25 \mathrm{MHz}, 4 \mathrm{MB}, \mathrm{MMU}$ Supra-Tarbo 28 fir AS00 und 2000

## gebrauchte Drucker

 Matrix:Drodika 9 N. $s$ w/ 10 olor $98,-148$, , Matrix-Drucker 24 N . von 148,- bis 198,-
## Zubehör, Ersatzteile

Netat As00/1200/2000 59, $/ 69,-1119$, Testatur A500/A2000 o. A1200 69, 198 ,Kickurnschaltplatine flir A 500 bis 2000 15,Motherboard A.2000, kompl. bestuda 248,AurtauschgerIIte Amiga 500 Kidatart 1.3, 2.0, 3.1
$29,-139,-199$;

## Tauschaktion

Unsere Tauschaktion geht weiter! Bei Kauf eines newen A1200 nehmen wir Ihre alte,komplette Amiga Anlage bis 24 1.000,- in Zahlung )

## Neue Amigas:

Amiga 1200 Magic, 2MB, Progr.-Pak
Amiga 1200 Magic, HDI75, Pr.-Paket
Amiga 1200 HD 1,1GB
Amige 1200 Turbo $28 \mathrm{MHz}, 6 / 175 \mathrm{MB}$
Amiga 1200 Tower
Monitor Autoscan 14385
Moritor Autoscan 15385
A1200-Aufrüstung Festplatte 2,5 175MB
Festplatte 3,5 630 MB mit Einbausatz Festplatte 3,5" 1,1GB mit Einbausatz Big-Towa Eagle A1200 mit Testatur Invinitiv-Tower A1200 mit Tastatar CD ROM 4fach mit PCMCLA-Contr. Amiga Q-Drive
Kidstart-ROMs 3.1 fir A1200 Tubo $68030,28 \mathrm{Mhz}, \mathrm{MMU}$ Tuboo $08030,28 \mathrm{Mhz}, \mathrm{MMU}$
Turbo $68030,42 \mathrm{Mhz}, \mathrm{MMU}$ Turbo $68030,50 \mathrm{Mhz}, \mathrm{MMU}$ 4MB Ram-Karte mit CoPro-Opt:

## Spiele und Programme

Wir folhren alle neuen Amiga-Spide und Programme Apch vide Klassiker it Oldies.

## Oither EBechomic

Tel: 02624-7844, Fax: 2873
Ladenlokal in:
56203 HOhr-Greazhausen, Rathausstr. 135
Versand per Nachnahme ( $+15,-$ )

## KNOW HOW INDEX

## Alle Tips auf einen Blick



|  |
| :---: |
|  |  |





## DER KOMPLETTE AMIGA JOKER JAHRGANG 93,94 ODER 95 PLUS SAMMELORDNER ZUM SUPER-SONDERPREIS VON NUR

Bestelladresse: Joker Verlag • „JOKER SHOP" - Bretonischer Ring 2 - 85630 Grasbrunn (Nachnahmesendung ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 6,50 DM Postgebühren im Inland bzw. 10,- für Auslandsbestellungen dazuschlagen.

| kefonctat | 5/95 Acm |  | 6\% | Die Nordbeder | 7/95 Ab | Abertever 68 | 68\% | Mod TV | $1 / 92$ |  | $\begin{aligned} & 85 \% \\ & 744 \end{aligned}$ | $\begin{array}{ll} \text { Sor Crusode AGA } \\ \text { Sir Crsoder CD } \end{array}$ |  | Sindaloe smidico | $\begin{aligned} & 748 \\ & 76 \% \end{aligned}$ |
| :---: | :---: | :---: | :---: | :---: | :---: | :---: | :---: | :---: | :---: | :---: | :---: | :---: | :---: | :---: | :---: |
| Nabibo | 2/86 | Complion | nexte | Disposable Hero (CD) | 5/94 A | Action 85 | 85\% | Mogll ECS | 4/96 | Sindidon | $45$ | Sor Crsoser CD <br> Sariod |  | Simulion <br> Sinulation | $\begin{aligned} & 78 \% \\ & 76 \% \end{aligned}$ |
| A 220 Al Sas Kd. 2 | 3/96 S | Sinidion 48 | 46\% | Docki (CD) | 5/94 G | Gextidtictiver 60 | 60\% | Moyl\| 1 NGA |  |  | 71\% | Statu 4 |  | Serogie | \% |
| Alincl | 5/95 A | Adion 36 | 34\% | Doppepars | 2/95 C | Complation 5 | wper |  | 5/94 | Spont 70 | $70 \%$ | Soel Buiness $\quad 11$ |  |  | 1\% |
| Moddin 11 | 12/94 O | Guctididthet 86 | 86\% | Droovio | 7/94 A | Action 50\% | 56\% |  | 3/94 | Gport | 65\% | Seen Sinder $\quad 10$ | 10/94 5 | Srolegie | \% |
| Aien Bred 30 AGA | 11/95 A | Action 8 | 6\% | Drogerstore |  | Aberliver | $59 \%$ |  |  |  | $75 \%$ | Strien (CD) 7 | 7/94 S |  | 45\% |
| Alien Breed 30 AGACD 1 | 12/95 A | Action 8 | 87\% | Drogratore CD | 4/95 Ab | Aberluver 5 | 5\%\% | Megrimamis 3 CD | 2/95 | Complation | 56 | Q. Thomas 12 | 12/94 | Sindorix | $5 \%$ |
| Alen bued Tower kuat Cl | 2/95 A | Aclion 7 | $7 \%$ | Dreorwe AGA | 3/95 A | Abentover 8 | 83\% | Megohtt 3 Ned | 4/96 | Soat | 47 | Sutwar 2050 AGA 3 | 3/95 5 | Similaton | \% |
| ANerWorld of leming | 2/95 | Strongie 8 | 818 | Dreanme | $9 / 95$ A | Abentowr 8 | 60\% | Negat hodit | 4/98 | Spor 5 | $55 \%$ | Stwar 2050 CD 2 | 2/95 5 | Sinulaton | 85\% |
| All Terroin Rocing | 4/95 5\% | Spor 82 | 82\% | Dungeon Master IAGA | 10/95 | Mbentwer 85 | 85\% | Mesten of Teno MGA | 3/96 | Adion St | 500 | Sipetiog CD 11 | 11/94 | Gexticlicticet |  |
| Al Terroin Rocing CD | 5/95 Spor | Sport 6 | 66\% | Slite ll-Frontier (CD) | 5/94 | Simulation | \% | M. Bicbly | 2/95 | Gexchiolicrien 3 | 37 | Spering (d) |  |  |  |
| Anstos Wark Cup Edion | 9/94 5 | Sport 8 | 89\% | Entyo 11 | 1/94 A | Adion | 38\% | Mict | 9/94 | Aberifuer 4 | $48 \%$ | 5per Sidmaks 5/9 | 7/94 |  | 85\% |
| Apocolypse | 5/94 A | Action 8 | 85\% | Enerold Mines CD | 2/95 G | Geschiclickel 6 | $64 \%$ | Nougty Ones CD | 9/94 | Abe 7 | 77 | aper Skidmaks ${ }^{\text {a }}$ | 10/95 | Sport | 86\% |
| Approst Triver | 10/95 S | Sinuition 2 | $26 \%$ | Enpre Socear 94 | 9/94 Sp | Sport | 74\% | Nenox ${ }^{\text {N }}$ | 4/96 | Acsoe 17 | 71 | Super Sodmarks CD 12 | 12/94 | tolon |  |
| Acolefod CD | 12/94 | Spost 6 | 64\% | Ebee der Eiste | 5/98 A | Abouver | 815 | Nothing Br | \%90 | Srobge | 78\% | per Sordrat CD | 1/95 | Acfion | 83\% |
| Ayp Voir | 10/94 | Action 4 | 44\% | Eben der Ede CD | 9/95 | Nombuer | $82 \%$ | Oldinem | 3/95 | Smulation | 818 | Super Strem fighte Il. 10 | 10/95 | Adion | 56\% |
| Bangbo | 11/95 | Strategle 6 | $60 \%$ | Evis Doon | 7/98 A | Abeemer | 7\% | Odine AGA | 3/95 | Smuotion ${ }^{\text {a }}$ Steid 7 | 76\% | Spose Strel Fquan 1 HGA 10 | 10/95 | Adion | 73 |
| Benchee A1200 | 9/94 | Action | 83\% | Gula AGACD | 12/95 | Aclion | $80 \%$ | Oat 6 lunch Al 200 | 9/94 | Gexchiociciel | $\begin{aligned} & 70 \% \\ & 73 \% \end{aligned}$ |  | 1/\% | Acion | $82 \%$ |
| Benhen CD | 10/94 A | Adion ${ }^{\text {d }}$ | 83\% | Gde AGA | 1/96 | kdion | 80\% | Owrond | $2 / 95$ | Sinulation | $58 \%$ | Sipe Tenti Congs | 3/9\% | Spont | 61\% |
| Base jumper CD | 9/95 | Gexcriclichtuet 7 | 76\% | Eye of he Sorm | 5/94 | Sindation | \% | Owerend | 9/95 | Adion | 62\% | Surf ${ }^{\text {arias (CD) }}$ | 7/94 | Action | 25\% |
| Somor iturns | 5/94 | Gexchiclickel 5 | 55\% | F1. Wote Corpostipeidia | 7/85 | Spor | 655 | Pow of fuy | $9 / 95$ | Adion |  | Sindicon CD 10 | 10/95 | Serogie | $79 \%$ |
| Botle Field Cuotor | 9/94 | Verctiedones | 80\% | Feos AGA | 9/95 | Acion | 88\% | Pentowse Hot Ninbe |  |  |  | Todicol Menoer? | 12/95 |  | \% |
| Bathecten CD | 9/94 | Strogie | 688 | Feos AGACD | 11/95 | Adion | 85\% | PGA Europeos Tour | 2/95 | Sport | $83 \%$ | Tocicol Menser 2 |  |  |  |
| Botheods CD | 9/94 | Action | 19\% | field of ${ }^{\text {dory }}$ | 12/94 | Srrage | $56 \%$ | PGA Euspeon lour AGA | 985 | Spor |  | fean 17 Coletion |  |  |  |
| Beasininitha | 1/9\% | Gendididider | 45\% | Field di Glory | 2/95 | Stronge | 4\% | PGA furceenn Tor CD | 1/95 | Sport |  |  |  |  |  |
| Beoves ( CD ) | 7/94 | Gescliclichiek 5 | 56\% | Ffo internaiond Socter | 12/94 | Sport | 85\% | Priboll llusions | 12/94 | Slatio | $87 \%$ | he Corpete Chan Yam | 2/95 | ko |  |
| Betind the too Gote | 7/95 | Acion | 68\% | Fioringo Tans | 5/95 | Simidion | 64 | Pinboll liusions | 7/95 | Smulatio | 89\% | find Gele (1GACD) | 5/40 |  |  |
| Bendocor | 9/94 | Gexclidichkeit | 765 | Figto di he lacemn Owen | 9/95 | Aberito | 85\% | Monis | 11/95 | Simulation | 86\% | houdide Gmbinsier | 9/4 |  |  |
| Bendotar CD | 10/95 | Geschidididel 7 | 74\% | Foctal Masers | 7/95 | Sport | $39 \%$ | dod | 5/96 | Simulion |  | ing (1) |  |  |  |
| Barine Spieltise CD | 2/95 | Complation | mised | formol I Masers | 7/95 | Spart | 22\% | Pirbol hatich ACA | 4/96 | Smulion | $76 \%$ |  |  |  |  |
| Big for | 10/94 | Complation | nited | Fivy of te furies (CO) | 7/94 | Stragie | 71\% | Fonie | 11/94 | Geschidilchet | 7 | The Musdentre difire (1) | 12/94 | achioticter |  |
| Bingl | 2/95 | Sinulation | 85\% | Fubtool Todel | 11/94 | Sport | $83 \%$ | Ples Nighelarsofesondy | 9/94 | Spage | 368 | Thene Pork 1 | 11/9 | Sinuction | 7 |
| BodVper | 4/96 | Sport | 52\% | Kubal Iod listoss AGA | 7/96 | Spot | 815 | Powe Dive | 3/95 | Sport | 56\% | Thene Pak | 2/95 | muldion | \% |
| Blochel | 5/95 | Abeewr | 65\% | Giganis Gonea CD | 2/95 | Complation | gat | Powe Gores C | 2/95 | Compldion | wehrgat | Thene ParkCD | 4/95 | Simplaton | \% |
| Sloodne AGA | 2/95 | Abeliner | 75\% | Globd Efred (CD) | 5/94 | Sinulation | \% | Premier Moroge 3 | 1/95 | Sport | 66\% | The irder Cup (cD) | 7/94 | Sport | \% |
| Bomblorio | 1/96 | Stataje | 62\% | Glom | 10/95 | Adion | ? | Aind loge | 12/95 | Adion | 61\% |  | 3/96 | fion | 45 |
| Braie Men | 7/95 | Serogie | 65\% | Glom AGACD | 11/95 | Action | ? | Aind loye | 7/96 | Adon | 5\% | Tienve | 3/96 | Sordge | 5\%\% |
| Broctlies AGA | 1/96 | Alion | 25\% | Glocn Dobes 1GA | 3/96 | Alion | 1 | mancrisf 17 Ch | $5 / 94$ | Ada | 68 | Tinamepen | 5/96 | Smonge | 75 |
| Brion be lion CD | 10/94 | Geacticlichlee | 00\% | Grond Ower 2 | 10/95 | Storegie | $66 \%$ | Qaik | 10/94 | Gesdict | 2\% | Top Gera 2 Al200 1 | 11/94 | Sport | 8\% |
| Brionte lion fir Al200 | 7/94 | Genclidichiter |  | Guardion AGA | 2/95 | Acion | 6\%\% | toly Chanpiostipo | 9/95 | Sport | 4\% | Top Geor 2 | 1/95 | Sport | \%\% |
| Broin Mon | 7/95 | Strologe | 65\% | Goardion CD | 11/94 | Adion | 778 | Rally Chompionslipa AGA | 9/95 | Sport | 5\%\% | 1 lop Gea 2 CD | 12/94 | Sport | 5\% |
| Brathem ACA | 1/96 | Adion | 83\% | Gunship 2000 CD | 9/94 | Simulotion | 85\% | ronltriner | 9/95 | Sinulation | 33\% | Tanodotir A1200 | 7/94 | Simidi | 74\% |
| Bubbe'r'six (CD) | 5/94 | Genctidichieit | 78\% | HonseDie Eppedion | 10/94 | Simulion | 70\% | ad Genish | 5/94 | Srange | 28\% | dioctel | 7/9\% | Sport | 63\% |
| Bubble \& Squeak CD | 11/94 | Gexdidsthet | 87\% | Heindol 2 | 7/94 | Aberive | 73\% | Reunion AGA | 3/95 | Simulation | 86\% | Tower Ausot | $1 / 95$ | Adion 74 | $4 \mathrm{~F} / 1$ |
| Bubble 8 Squesk | 1/95 | Gencioli $85 \mathrm{k} /$ | /87\% | Heindal 2 CD | 9/84 | Aberiuve | 75\% | kingo of Medso Gold | 10/94 | Srolegiv | \% | Trodsil Maroge 2 AGN | 5/9\% | Sport | 46 |
| Bumpinkan | 10/94 | Sport | $60 \%$ | Hilua Ldo (1GN) | 5/96 | Smidion | $76 \%$ | Kise of the Robots | 12/94 | Action | 91\% | Tradue Magozs 2 | 7/96 | Spant | 36\% |
| Bumpnivm CD | 2/95 | Spoor | 60\% | High Seas Froder | 7/98 | Smulaion | $68 \%$ | dithe lobot Cll | 2/95 | Aclion | 87\% | Toptm AGA | 1/98 | Geectididitel |  |
| Bundelige Maroge Hat | 9/94 | Sport | 91\% | Hestorsial | 10/94 | Complaion | nitel | loodill CD | 3/95 | Sport | 82\% | Triple Action 4 | 10/94 | mpil | ztwot |
| C32 Gone Goll Caleion | 11/95 | Sinulaton/Sporis | O+57\% | Hestar Sax VI | 10/94 | Complition | got | Roodil AGA | 7/95 | Sport | 80\% | Tripe Acion W | 10/94 | npilato | git |
| noclocder 2 | 1/95 | Serogie | 73\% | Heptor Savil | 10/94 | Complation | gut | Robirsors iequien A 500 | 11/94 | Abect | 72\% | Triplefun |  | Coplof | 94 |
| Caribbeon Disaster | 3/96 | Smulation | 85\% | Holywood fictres | 7/95 | Sinvafon | 72\% | Robissos Sequiem AGA | 11/94 | Abecteve | \% | Tibur Worids |  |  |  |
| Catic | 1/96 | Gescicididiel | 785 | Husars (CD) | 7/94 | Sratege | 76\% | Risuethein AGA | 10/94 | Sindation | 81\% | Trax | /95 | Sport | \% |
| CasicCD | 3/9 | Gexdididher | 765 | Humans 3 AGA | 7/96 | Strategie | 85\% | Einuebtein Siando | 10/94 | Sindation | 60\% | Taning Point | 10/94 | Cmplofi | mies |
| Cerrer Court Tenis | 1/95 | Sport | 46\% | lnogens | 5/94 | Sratige | $62 \%$ | $\mathrm{Pm}^{\prime}$ | 11/94 | Action | 91\% | UFOETeny likow | 5/95 | tronge | $70 \%$ |
| Chud lod (c0]) | 5/94 | Gesclidthent | 77\% | Inposuble Mision 2025 | 5/94 | Geechidjichker | 62\% | tion | 7/95 | Gexchidjichet |  |  | 11/94 | 9tre | 720 |
|  | 010/94 | Gescididicher | ( $80 \%$ | Inpesibe Maion 2025 CD | 9/95 | Gextidididiel |  | Sctre Tegn CD | 9/94 | Strange | 53\% | Ulinote Body Blow CD | 9/94 | Action | 4\% |
| Coodel | 11/95 | Action | 7\% | In te Dood diNght | 11/95 | Abertuer | 45\% | Semidr Golf | 9/95 | Spent | 55\% | Uniese | 10/94 | Abersour |  |
| Ciluraion tir Al 200 | 7/94 | Smuation | 80\% | bhor 3 | 10/94 | Aberlever | 6\% | ente Scors handond 5 | H0 9/94 | Spor | 815 | Unierse CD |  | Aberta |  |
| Clasic Collecion: Adrer | atve2/95 | 5 Complaton | wpe |  | 5/94 | Gexclidictice | 75\% | Sensble Wordd di Secor | 11/94 | Sport | \% | Vohdo |  |  |  |
| Clifunge | 7/94 | Geschidldther | et 2\%\% | lreefued 30 p Sofincl | 9/94 | Geachidicicher | 77\% | Sensble Word d Soces Eir | Europen | Conpiors Edion | ACA | rrocop |  | Aco |  |
| Coodo | 1/96 | Sindorise | 6\%\% | ysatic CD | 1/95 | Sinulaion | 22\% |  |  | Spont |  | Vircop AGA | $1 / 9$ |  | \% |
| Coodo AGA | 1/96 | Sinditon | 7\% | Jungle Strite | 1/95 | Siniation | 85\% | Stodow figher | 2/95 | Action |  | Vitool light | 10/94 | Staregit | 41\% |
| Colocizotion | 9/95 | Simiction | 91\% | Jungle 5trike CD | 3/95 | Simulation | 87\% | Shodow figter AGA | 4/95 | Ncion | 815 | Vord light | 3/95 | Stroge |  |
| Coserat Closicis 3 | 2/95 | Complaion | gt | K240 | 9/94 | Sinultion | 77\% | Shodow Figher CD | $7 / 95$ | Adion |  | Waugre | 4/96 | Adon |  |
| Cortes | 10/94 | Complation | cheot | Kid OH 3 | 10/94 | Sport | $70 \%$ | Shoofy | 3/95 |  |  | Wentley ild Socees Al200 | 2000/94 | Spoat | 81\% |
| Gider Master | 7/95 | Sport | 10\% | Kid Off 3 A1200 | 9/94 | Sport | $74 \%$ | Shogiv AGA | 3/95 | Action | $7 \%$ | Werbley hit Socces CD | 9/94 | Sport | 81\% |
| Crow Chad | 1/95 | 5 Spert | 50\% | Kd Choss | 11/94 | Gexchidichicel | 2\% | Sem Socre Ware Cod-E | 7/4 | Sor | 85\% |  | 9/95 | Aberiver | $81 \%$ |
| Casal Drogon | 11/94 | Aberieus | 64 | Kd Choes CD | 1/95 | Gexchidlich |  | Sim City 2000 | 12/94 10/94 |  |  | Whelevin AGA | 10/95 | Sport | \% |
| Dot Send CD | 10/94 | 4 Aberteve | 80\% | Knd d Mogic 4 | 10/94 | Conplofor | cruch | Sim Classics | 10/94 | Aberive | 86\% | Whir AGA | 4/95 | Gexchid' | 75\% |
| Dasen Parol | 3/95 | 5 Sinvalion | 60\% | Kingdons of Gernosy | 2/95 | Strougie | $70 \%$ | Sinon tre Sarces CD | 10/94 | 4 Strege. | $51 \%$ |  | 9/95 | 5 Genclididid |  |
| D00y | 9/94 | 4 Strolegie | 635 |  | 5/95 | Spot | $62 \%$ | Satilod | 12/94 | 4 Stroge | 75\% | Widicip Socee CD | 3/95 | Sport |  |
| Dach Mask | 4/95 | 5 kdion | 65\% |  | 6, 5/95 | 5 Spot | 63\% | Steeton Ksor | 粏 | Acion |  |  | 5/96 | PDGares |  |
| Deoth Maik CD | 7/95 | 5 Adon | 6\% |  | 7/95 | Sport | 64\% | Stueten Kee |  |  |  | ard Cip USA | 0/94 | 4 Spart | 64 |
| Deeth or Glory | 5/94 | 4 Abentever | 85\% | King's Ones V | 10/94 | Abelour | 78\% | Sipworter | 3/95 | Simulation | 91\% | Ward Cip Yeor '94 |  |  |  |
| Der Coul CD | 9/94 | 4 Strotegie | 87\% | Kcontis \& Denon | 12/95 | Stragie | 52\% | Slamili (HGA) | 5/96 | 6 Simulation | 91\% | Word Cap Yoar 94 | 10/94 | 5 Sontiaton |  |
| Den Kírig der Lowen ACA | AGH $2 / 95$ | 5 Gexticlicitiel | nei 74\% | last Action theo | 7/94 | Adion | 4\% | Soccernonio | 10/94 | 4 Complition | gut | Worms | 12/95 | Stratg | \% |
| Der Meise A1200 | 9/95 | 5 Smultion | 46\% | las Nitio 3 CD | 9/94 | 4 Aberluer | 225 | Sour 10d CD | 11/94 | 4 Gucidicher | 85\% | Ores |  | Spet |  |
| Des Meister A500 | 9/95 | 5 Simulation | 46\% | looding lop | 11/95 | 5 Spart | 73\% | Socre Sa Wart Cip | foe 10/94 | 4 Spor | \% 6 |  |  |  |  |
| Def hodueet AGA | 7/96 | S Souldion | 815 | lat Dill ${ }^{\text {d }}$ | 11/94 | 4 Gexchidulicite | (aise 76\% | Spocnvod Hol | 7/94 | 4 Stalogit | 61\% | Ilene lixim Dasotak |  |  |  |
| Der Reeder | 10/95 | Simulation | 86\% | lalypop | 7/95 | 5 Geccididiche | 旬75\% | Spendol 2 CD | 10/95 | / 5 Seor | $72 \%$ | zeend | \% | nuotio | \% |
| Der Reeder AOA | 10/95 | 5 Simulation | 86\% | lask of the treolm | 1/95 | Strugie | 65\% | Sperialogay | 11/95 | 5 Abellowe | 815 | mom |  |  |  |
| De Seleertum AGA | 7/95 | \% Abenlour | $79 \%$ | last co fend diand | 7/96 | 6 Aberowr | $27 \%$ | Speri ligory AGACD | /\% 6 | \% Aberbre | $77 \%$ | en C | SMs |  |  |
| Dw Seelentrm CD | 9/95 | Is Abonsere | 85\% | Litar Mothars Sipe Seceer | 12/94 | 4 Spot | 15 | Sptered World | 5/96 | 96 kion | \% | Zosind |  |  |  |
| Des Troine | 7/94 | Spont | 80\% | lete Triogy (CD) | 5/94 | 4 Spot | 70\% | Spherical Worth CD | 7/98 | \% Adion | 55\% | Zod 2 hir Ai | 5/94 |  |  |
| De Triver ido | 12/94 | 4 Sport | 6\% | Mad News | 12/95 | 5 Simulation | 85\% | Socble Masiors | 7/95 | Spot | 45\% | 2ool 2 (C) | 1/4 | 4 |  |



## Zwei neue Wege nach CD-ROM:

## 

Mit einem halben Jahr Verspätung steht ATs CD-Läufer für den A1200 nun endlich am Start - um sich mit einem vielversprechenden Konkurrenten der Holzkirchener Hardwareschmiede Telmex zu messen. Wir haben die beiden neuen Alternativen für multimediale Amigos auf Herz und Nieren getestet!


Selbst Problemfälle wie „Pirates Gold!" oder „Wing Commander" machen am Easy CD-ROM keine Probleme mehr

Hübsch bunt: Musikplayer und Photo CD-Soft am Q-Drive

## DER ERSTE EINDRUCK

Beide Laufwerke werden in einem stabilen Karton ausgeliefert, der zudem noch sämtliche Anschlußkabel, ein Netzteil, Diskette(n) mit Treibersoftware sowie die deutschen Dokumentationen beherbergt. Von fragilen Bastlerlösungen, wie sie in der Vergangenheit oft üblich waren, kann bei diesen professionell produzierten Komplettpaketen für den A1200 also keine Rede sein. Der Betrieb am A600 ist ebenfalls möglich, wegen fehlender Hardwarevoraussetzungen aber unter Verzicht auf die $\mathrm{CD}^{12}$-Emulation.
Amiga Technologies spendiert dem Käufer des Q-Drive nun zwar keines der angedachten Begleitspiele, dafür jedoch zwei vorwiegend mit Tools und Grafik bepackte CDs. Im Gegenzug gibt Telmex seinem Easy CD-ROM die bessere Anleitung mit - sie geht auch ausführlich auf den Betrieb von $\mathrm{CD}^{13}$-Zockware ein und enthält Tips für Problemfalle. Aktuelle Titel sollten nicht in diese Kategorie fallen, u.U. wohl aber ältere Games, die speziell auf den Betrieb am $\mathrm{CD}^{32}$ zugeschnitten sind. In beiden Geräten kommen Matsuhita-Quadrospeeder mit einer mittleren Zugriffszeit von 200 ms und einem maximalen DatenB/s zum Einsatz; beide beziehen ihren Saft über ein separates Netzteil, um das schwächliche A1200-Kraftwerk zu entlasten. Und hier wie dort finden sich an der Gehäuserückseite Audio-Ein-/Ausgänge, die den Ton des Rechners mit dem von CD mischen und an die Hi-Fi-Anlage oder Monitorboxen weiterleiten. Diese Gemeinsamkeiten sind freilich kein Zufall, denn das AT-Modell ist eine Weiterentwicklung des bekannten „Overdrive", das einst Telmex im Vertrieb hatte...

## DIE PRAXIS

Im alltäglichen Betrieb erweisen sich beide Geräte als zuverlăssige, ausgereifte CDJockeys. Sämtliche Silberlinge nach ISO- oder der seltenen HFS-Norm werden geschluckt - neben den typischen PD-Sammlungen oder CD-Tools wären das etwa alle PC-, Mac- oder auch Konsolenscheiben, so daß zumindest dort gespeicherte Grafik-, Text- oder Tondaten lesbar sind. Das Abspulen der eigentlichen Software bleibt selbstverstảndlich der jeweiligen Originalhardware vorbehalten. Gewöhnliche Musik-CDs werden nach dem Einlegen automatisch erkannt und auf Wunsch abgespielt, die Software des Q-Drive vermag außerdem auf Photo-CDs gespeicherte Bilder darzustellen. Die CD ${ }^{32}$-Emulationen beider Geräte leiten Schreib- und LeseZugriffe auf das integrierte Backup-RAM des $\mathrm{CD}^{32}$ zur Festplatte um und bilden die sechs Buttons des Pads wahlweise auf der Tastatur nach. Dennoch ist der Zu kauf eines passenden Steuerknochens anzuraten.


Eher trist: Konfigurationsmenü und Audioplayer am Easy CD-ROM

Apropos $\mathrm{CD}^{12}$-Emulation, hier sichert sich das Easy CD-ROM einen kleinen Vorteil: Die beiliegende „CacheCDFS"-Software von Oliver Kastl spielt z.B. CD-Begleitmusik selbst da noch sauber ab, wo das Q-Drive schon mal stumm bleibt. Und mit dem flexiblen Einstell-Tool „CDFSprefs" gelang es uns auch, altbekannte Verweigerer wie „Pirates Gold!", das „Soccer Kid"-Intro oder gar den seltenen AGA-„Wing Commander" an einem 1200er mit OS3.1 zu starten!

## WAS LÄUFT WO?

Welcher CD ${ }^{12}$-Titel an einem A1200 mit OS 3.0 und 1 MB FastRAM (ohne Zusatzspeicher ist kaum vernünftiger CD-Betrieb möglich) läuft, steht in der folgenden Tabelle. Geprüft wurde das Verhalten aktueller Titel und altbekannter Problemfälle beim Starten via Workbench und beim Booten per $\mathrm{CD}^{12}$-Emulation.
TITEL Q-DRIVE 1241 EASY CD-ROM
Akira
Alfred Chicken
Arabian Nights
Banshee
Black Viper
Bubble \& Squeak
Darkseed
Guardian
Gunship 2000
Humans 3
Liberation
Marvins...
Microcosm
Pirates Gold!
Rise of the Robots
Roadkill
Simon the Sorcerer
Skeleton Krew
Soccer Kid
Subwar 2050
Syndicate
Top Gear 2
U.F.O.

Universe

## DAS FAZIT

Einen klaren Vergleichssieger kann es nicht geben, da beide CD-Läufer gut durch den Alltag spurten - und das QDrive den Preisvorteil und die bessere $C D^{12}$-Emulation des Easy CD-ROM durch das beiliegende Softwarepaket wettmacht. Diesmal also nur Gewinner: zwei Hersteller und alle Freunde einer zukunftssichereren „Freundin"! (rl)


## EASY CD-ROM

Preisgünstige und bestens verarbeitete CD-Alternative mit hervorragender $C^{32}$-Emulation, Quadrospeed, Aufrüstbarkeit und Au dioplayer.
Hersteller: Telmex Preis: 299,- DM
Bezug: Fachhandel \& Telmex, Tel.: $08024 / 8017$


> Ist es eine Arcade-Maschine? Ein Neo Geo? Nein, es ist ein Amiga mit dem „Kampfgeist" der Programmierer von Lightshock Software! Ehrlich: Gegen diese megastarke Prügelei sehen die „Street Fighter" in jeder Version wie Jammerlappen aus!

Vergessen wir mäßige NeuKlopper wie „Primal Rage", vergessen wir auch, daB in jüngster Zeit eigentlich immer entweder dilettantische Grafik oder schwachbrüstiges Gameplay (oder beides zusammen...) den SpaB am Hauen trübte: Hier wartet die bislang überzeugendste Amiga-Schlägerei auf ihren Auftritt am $\mathrm{CD}^{32}$ oder AGA-Rechnern mit Silberblick - die Floppys werden in der nächsten Runde beharkt, dann übrigens auch auf ECS-Compis. Sieben beinharte Fighter, eine schnuckelige Einzelkämpferin und zwei merkwürdige Tiermutationen melden sich zum "Supreme Warriors Tournament". Dieses


Turnier wird alljährlich von der mysteriösen Hikawa-Organisation veranstaltet, um neue Elitekiller zu rekrutieren. Abgesehen von der beruflichen Perspektive hat aber jeder Teilnehmer noch ganz eigene Beweggründe, den Ober-Organisator Jenshi zu vertrimmen. Welche das sind, erfährt der Spieler zu Beginn des Story-Modus aus einigen netten, teils animierten Bildchen und den dreisprachig vorrätigen Bildschirmtexten. Zunächst muß er sich aber entscheiden, ob es ein normales Einoder Zweispielermatch sein soll oder ob mit bis zu sieben menschlichen Kollegen ein Turnier nach dem K.o.-System abgehalten wird. Als Besonderheit wartet auch noch das Team- Match, in dem zwei Mannschaften zu jeweils zwei bis acht Kämpfern nacheinander schlagfertige Argumente austauschen. Am Grundprinzip ăndert sich durch die Wahl des Modus freilich wenig, denn stets werden die Konflikte am zweidimensional scrollenden Screen ausgetragen, wobei jeder Kontrahent über einen Energiebalken verfügt, den er gegen alle Attacken verteidigen soll. Allerdings darf hier endlich mal die Belegung des

Gamepads frei gewählt werden. Wer also zum Blocken lieber einen Knopf als das Richtungskreuz vom Gegner wegdrückt, wird in seiner Freiheit nun nicht mehr eingeschränkt. Ähnliches gilt für die jeweils zwei verschiedenen Schläge und Tritte, die sich durch gezielten Einsatz zu äußerst gesundheitsschädlichen Combos verbinden lassen. Hat ein Gegner dann einmal in schneller Reihenfolge mehrere Treffer einstecken müssen, sieht er nicht selten Sterne oder ähnliche Flugkörper und wird zum willigen Opfer für zusätzliche Angriffe. Und ist irgendwann die zuvor gewählte Anzahl der Gewinnsătze (eins bis drei) durch K.o. oder den abschaltbaren Time Out überstanden, wartet bereits der nächste Widersacher auf seine Abreibung. Natürlich werden die Begegnungen auch hier durch Special-Moves aufgewertet, von denen jedem Charakter vier zur Verfügung stehen. Dabei haben die Programmierer tief in die Trickkiste gegriffen und von Feuerbällen über Wirbelattacken bis hin zu kleineren Spritetransformationen nichts ausgelassen, was schmerzhaft aussieht. Erstmals bei einem Amiga-Prügler existieren sogar spezielle Geschoß-Paraden, mit denen sich Feuerbälle und sonstige Fernangriffe auf den Aggressor zurückschleudern lassen! Und so verwandelt sich das Spielgeschehen schon bald in einen wüsten Abtausch von $\mathrm{Spe-}$ zialattacken, was stinknormale Angriffe zu Ausnahmen degradiert.
Wem das nicht so liegt, der findet allerdings auch eine Option zwecks Deakti-

vierung sämtlicher Special-Moves der menschlichen Spieler vor. Natürlich wird es auf diese Weise ungleich schwieriger, den Rechner in die Knie zu zwingen, doch läBt sich ja auch der Schwierigkeitsgrad von leicht bis „Maniac" nach Belieben variieren. Für all jene, die eines Tages ihre Kämpen und die Reaktionen der Gegner schon auswendig kennen, gibt es darüber hinaus die Turbostufe für den zusätzlichen Kick im Ring. Da fegen die sonst eher gemächlich agierenden Figuren dann in einem Wahnsinnstempo über den Screen, und ehe man sich's versieht, liegt der geliebte Held wimmernd am Boden
Bei soviel spielerischer Vielfalt darf natürlich das Sahnehäubchen in Form von detailliert gezeichneten Charakteren und Schauplătzen nicht fehlen. Zwar war bereits die ECS-Betaversion ein Augenschmaus, doch kamen für die AGA-Fassung noch etliche Hintergrundanimationen hinzu, die den sehr unterschiedlich gestalteten Austragungsorten mehr Leben einhauchen. Selbstnuschelnd wurde auch an Schatten gedacht, die den Untergrund nicht einfach verdecken, sondern wirklich abdunkeln, während kleine Staubwölkchen schnelle Rückzüge der Kämpfer umgeben. Nur schade, daß kein Zeilenscrolling à la „Elfmania" implementiert wurde und daß die Personen im Vergleich zu den Riesen aus ,"Super Street Fighter II Turbo" etwas klein ausfallen - aber man kann eben nicht alles haben. Zumal es ja auch noch die ursprünglich an SNKs Wunderkonsole Neo Geo CD eingesetzten Zwischenanimationen zu bewundern gibt, welche auf vergnügliche Weise die Wartezeit auf den nächsten Kampf verkürzen. Überhaupt war der Amiga den legendären SNK-Kloppereien mit Spielhallen-Flair nie näher als hier, sowohl was Grafik und Gameplay als auch was das generelle Spielgefühl angeht. Lediglich die eifrig verwendete Sprachausgabe klingt etwas blechern, doch dafür kommen die Begleitmelodien direkt von CD.
Kurz und sehr gut: Diese überzeugende Mischung aus liebevoller Präsentation und bislang nicht gekannter Spielbarkeit läßt die bisherigen Amiga-Champions staunend auf der Matte zurück. Wer also bei Fightin' Spirit nicht zuschlägt, der hat keinen Kampfgeist - und das in jeder Hinsicht. (mz)


Obwohl inhaltlich kaum nennenswerte Unterschiede zu den mittlerweile vier Jahre alten Urmenschen von Atari, Imagitec und Mirage bestehen, vermochte die Mischung aus Plattform-Action und Logelei im Stil der "Lemmings" vor acht Wochen auch in der Drittauflage noch zu fesseln - nicht zuletzt dank ihrer hübsch bunten AGA-Grafik. Um so ärgerlicher, daß Gametek bei der Versilberung geschlampt hat!
Doch dazu kommen wir noch, zunächst soll Grundsätzliches abgehakt werden: Der Spieler befehligt ein drei bis vier Mann starkes Team, von dessen kreuz und quer über den scrollenden Screen verteilten Mitgliedern zumindest eines durch das Ausgangstor des jeweiligen Levels gelotst werden muB. Der Trupp ist in den ersten der insgesamt 65 Spielstufen noch fix vorgegeben, später darf man ihn aus sieben unterschiedlich befähigten Rassen selbst zusammenstellen. Um mit den Gegnern und Fallen fertigzuwerden, kann etwa der Waldläufer zu Pfeil und Bogen greifen, ein bärenstarker Wikinger seinen Schild schwingen oder ein Ninja fernöstliche Kampfkunst anwenden. Der Magier wiederum braucht nur den passenden Trunk zu finden, um seine Kameraden in Hämmer, Jetpacks oder anderes benötigte Werkzeug zu verwandeln. Laufen, hüpfen, Seile erklettern oder Räuberleitern bilden können freilich alle Humans, es ist also Teamwork gefragt: Wer die nicht eben einfachen Aufgaben meistern will, muß innerhalb des


Zeitlimits clever zwischen den jeweils richtigen Figuren hin und her schalten.
Im Vergleich mit den Vorgängern wurden Schwächen (wie z.B. der unsägliche Stabhochsprung) ausgemerzt, die Steuerung überarbeitet und brandneue Grafiksets wie Schloß, Wald, Ägypten oder China eingebaut. Via Joypad klappt die Kommandovergabe denn auch bestens, doch verlangt der Betrieb am AGARechner entgegen den Packungshinweisen zumindest nach einer kleinen Speichererweiterung, und die feine CD-Begleitmusik will nur am $\mathrm{CD}^{32}$,aber keinesfalls gemeinsam mit den Sound-FX erklingen. Wer letztere im Optionsmenu anwählt, wird zudem mit ständigem Gebimmel bestraft, wodurch Compi-Strategen entweder den Ton abstellen müssen oder gleich zur Floppy-Version greifen. Dann entgeht ihnen zwar das CD-exklusive Zeichentrick-Intro, doch ist es um den tonlosen, extrem kindischen und dummerweise nur per Maus, nich aber via Pad-Button abbrechbaren Vorspann ohnehin nicht allzu schade.
Fazit: Wieder einmal wurden Schil-ler-Amigos mit der technisch unzulänglichen Umsetzung eines ansonsten ausgefeilten Gameplays bestraft - wann werden die Hersteller endlich diesen Irrweg aufgeben?! (rl)

## guten Dinge sind

 bekanntlich drei, weshalb die Floppy-Version der dritten Actionstrategie um die Knobelwichte auch kürzlich mit dem Hit geadelt wurde. Doch Gameteks neues Silber ist mal wieder kein

Action in Ägypten: Götter, Gräber \& Knobeleien


My Home is my Castle


## GRAFIK 76\% <br> 



58

Roadster mit zehn Zylindern unter der Haube gibt es sicher auch in Schwarz - und damit enden die Gemeinsamkeiten zu NEOs CD-getunter Motorradraserei. Denn die ist immer noch ziemlich fade.


Impressionen aus dem Intro


Immerhin ist der gute Willi der Entwickler erkennbar, denn die im April getestete Flop-py-Version wurde anläßlich der Versilberung etwas aufgebohrt: Auf der Schillerscheibe fand neben hübschen ZwischenAnims ein erweitertes Intro-Movie Platz, dessen immer noch langatmige Textpassagen die vom Kultstreifen „Mad Max" entliehene Rahmenhandlung (neuerdings auch in englischer Sprachausgabe) erzählen. Von der postatomaren Apokalypse ist da die Rede, von marodierenden Pistenrowdies und einem einsamen Rächer auf dem Rücken eines schwerbewaffneten Turbo-Bikes - das übliche eben.
Völlig unverändert präsentiert sich das anschließende Gameplay, denn die insgesamt 22 Abschnitte des stellenweise verzweigten Streckennetzes sind nach wie vor nicht sonderlich hügelig oder anderweitig interessant. Unterwegs lasert man nur rudimentär unterscheidbare Fahrzeuge von der Straße und schnappt sich ab und an herannahende Symbole, um vorübergehend Turboschub, Unverwundbarkeit oder mehr Kapital zur Verfügung zu haben. Letzteres kann nach dem Rennen z.B. in doppelläufige Flinten, Energiepacks oder griffigere Slicks umgemünzt werden. Doch was nützt das, wenn man wegen des Zeitlimits praktisch nie vom Gas gehen darf und die innerhalb von Sekundenbruchteilen herannahenden Objekte gezielte Ausweichmanöver somit zur Glückssache machen? Da der ungewollte Kontakt mit Fahrzeugen, Lampenpfosten oder anderem Beiwerk zudem manchmal mit dem Verlust des einzigen Lebens statt mit Abzug von Restenergie geahndet wird und Rettungsanker in Form von Continues oder Levelcodes feh-
len, ist der Frust hier quasi vorprogrammiert.
Da hilft es auch wenig, daß die Konfiguration von Ein/Zwei-Button-Stick und $\mathrm{CD}^{32}$-Pad variabel gehalten wurde, daB eine Karte über den theoretischen Fortgang der Mission berichtet oder man in nebulösen Worten über die Gefahren im folgenden Spielabschnitt unterrichtet wird. Zumal die 3D-Grafik zwar stellenweise durchaus bunt und ahnsehnlich geraten ist, jedoch trotz AGA-Power kaum besser aussieht als die von Oldies wie „Lotus" oder "Jaguar". Eher im Gegenteil, denn dort wurden schon vor vielen Jahren mehr Details softer gezoomt. Na, zumindest gibt die aus netten FX und stimmungsvollen (aber nicht via CD abgespulten) Musikstücken bestehende Soundkulisse wenig Anlaß zur Klage, wodurch unter dem Strich doch vier Prozent mehr in der Gesamtwertung bleiben als noch anno Floppy.
Fazit: Ein Rennspiel, das nicht annähernd soviel Spaß macht wie eine kleine Runde im namensverwandten Superroadster aber eben auch nicht annähernd soviel kostet, bei zumindest derzeit annähernd vergleichbarer Exklusivität. (rl)



In den vergangenen Wochen sind uns so viele neue Silberfische ins Netz gegangen, daß der Platz nur für einen knappen Anriß ausreicht. Aber liegt die Würze etwa nicht mehr in der Kürze?
So beinhaltet die Aminet 12 für 25 ,- DM neben dem bewährten Mix aus aktuellen Demos und Spielen die Vollversionen der Soundtracker-Tools "Octamed V5.04" und .,Sym-
phonie". Die passenden Samples, MIDI-Files und Utilities finden sich dann $\mathbf{z}$.B. auf der Doppel-CD Sounds Terrific II für 59,- DM. Und wer sich an bereits fixfertigen Musikstücken ergötzen will, kann das zum gleichen Preis mit dem Vierer-Pack Mods Anthology ausgiebig tun. Augenmenschen werfen statt dessen einen Blick auf die Demosammlung CD-Sensation -

Demos are forever $(19,90$ DM) oder die Compilation 1078 Weird Textures (49.DM) und laben sich an 3D-Tapeten in vielfaltigen Formaten zum Gebrauch in Multimediaoder Raytrace-Anwendungen; die CD „ 300 Phototextures" liegt gratis bei. All diese Silberlinge gibt es im Fachhandel oder per Versand aus Stefan Ossowskis Schatztruhe, Tel.: 0201/78 8778


## DERCD SCHPPIBPR



Ein lobenswerter Trend setzt sich immer mehr durch: Anwenderprogis auf CD-ROM. Neuester Beweis ist das Paket Magic Publisher, wo sich auf vier CDs die hochwertige Textverarbeitung Final Writer 4 SE nebst 10.000 Schriftarten, uiber 5.000 Cliparts und rund 150 Druckertreibern findet und das für nur 79,- DM im Fachhandel oder direkt aus Stefan Ossowskis Schatztruhe, Tel.: 0201/78 8778


Der Kampf gegen lose herumfliegende CDs und Verpackungen kann dank der drei neuen

Boxen der Firmen Golding und Intersound nun gewonnen werden: CD Column ist ein platzsparendes und stapelbares Archivsystem für zehn Einzelscheiben; zwei weitere passen in das schicke Schubladensystem der CD-Box. Und für den sicheren Silber-Transport gibt's
schlieBlich noch das CD Carry Case mit Fächern für fünf Scheiben. Die drei Aufräumer bietet der Fachhandel zu Preisen zwischen 19 und 25 Mark feil.


## mSCOM YOR DER PIMTITP?

Kurz vor Redaktionsschluß erreichte uns die Meldung, daß Escom am 2. Juli den Vergleichsantrag stellen mußte - trotz des millionenschweren Verkaufs der Ami-ga-Technologie an VIScorp! Aus Grinden der Aktualität daher an dieser Stelle die Einzelheiten: Der Handelskonzern war ja bereits im März ins Schlingern geraten, als ein Ver-
lust von 125 Mio. Mark für das Jahr 1995 prognostiziert wurde. Als Konsequenz aus rückläufiger Nachfrage und Fehlkalkulationen im PC-Geschäft weist die Abschlußbilanz nun aber cin Minus von über 180 Mio. auf! Und da auch im laufenden Geschäftsjahr bislang keine Besserung in Sicht ist, verweigerten Banken und Gläubiger die weitere Unterstitzung bzw. Stun-
dung von Geldern und erzwangen so das Vergleichsverfahren. Nun muß ein Richter feststellen, inwieweit sich eine Fortführung des Unternehmens lohnt, und zwischen den Lieferanten, Banken, den Kapitalseignern und eventuellen Kaufinteressenten vermitteln. Na , da hat die "Freundin" den sinkenden Es-com-Dampfer ja gerade noch rechtzeitig verlassen...



## mit-dem-Amiga?

## VIScorp

## VISUAL INFORMATION SERVICE CORP



## Der Geschiaftsfuihrer von Amiga

 Technologies, Petro Tyschtschenko Kurz zur Vorgeschichte: Erst vor einem knappen Jahr ersteigerte die Escom AG für rund 10 Mio. Dollar das Eigentum an der von Commodore hinterlassenen Amigatechnik. Anfang 1996 geriet die deutsche PC-Handelskette dann in finanzielle Schwierigkeiten und sah sich deshalb nach einem zahlungskräftigen Interessenten für die vom ehemaligen Commodore-Mitarbeiter Petro Tyschtschenko zwischenzeitlich aufgebaute Tochterfirma Amiga Technologies um. Man fand schließlich die Visual Information Service Corporation (VIScorp), cin 1990 gegründetes und auf den TV- \& Video-Bereich spezialisiertes US-Unternehmen. Am 19. Mai dieses Jahres lud VIScorp aus diesem Anlaß Händler und Pressevertreter zu einer Konferenz nach Toulouse ein und erläuterte die geplante Marschrichtung im groben. Genauere Auskünfte zu den technischen Details wurden in Frankreich jedoch noch nicht erteilt, weil das deutsche Aktiengesetz angeblich die vorzeitige Bekanntgabe von Geschäftsinformationen verhindert. Wir haben uns daher einige Wochen nach der Konferenz mit Petro Tyschtschenko über die nunmehr ,„veröffentlichungsfaihigen" Einzelheiten unterhalten.

## In den letzten Monaten machte unsere

 "Freundin" erneut auf den Wirtschaftsseiten der Tagespresse Schlagzeilen, und natürlich brodelte auch gleich wieder die Gerüchteküche. Deshalb wollten wir vom Geschäftsführer von Amiga Technologies wissen, wie es nun wirklich weitergeht.?: Zunächst die zweitwichtigste Frage: Ist Escoms geplanter Verkauf von Amiga Technologies an VIScorp mittlerweile endgultig über die Bühne gegangen?
PT: Jawohl, seit Freitag, dem 21. Juni, ist alles unter Dach und Fach! Für rund 40 Mio. Dollar in Bargeld und Aktien hat VIScorp das geistige Eigentum an der Amiga-Technik erworben, dazu Namen, Produktion, Logistik, Vertriebswege und das gesamte Inventar - einfach alles.
?: Und damit zur entscheidenden Frage - wird der Amiga weiter produziert?
$\boldsymbol{P T}$ : Auch hier ein klares „Ja". Wenn momentan so hăufig von einem Produktionsstopp oder von einer kompletten Umleitung aller Ressourcen in die SettopBox die Rede ist, dann ist das einfach Quatsch. Der Amiga lebt!
?: Und wie sieht Ihrer Meinung nach seine Zukunft aus?
PT: Nun, der Computermarkt ist ständig im Umbruch, und da muß man sich mitbewegen. Aber Escom ist im Handelsgeschäft tätig, hat kaum Erfahrung in der Hardwareentwicklung und konnte

## Vorerst auf

 Eis gelegt: der , Walker"

Mengen gefertigten und daher preisgünstigen Basiskonfigurationen bieten wir ja nach wie vor selbst an, während Lizenznehmer auf spezielle Kundenwünsche eingehen können. Ein Beispiel: Wer einen HighendA4000 mit 68060-Prozessor haben will, muß momentan die eigentlich überflüssige $68040-\mathrm{CPU}$ mitbezahlen und dann zusätzlich ein 68060Turboboard kaufen und einbauen. So was ist doppelt gemoppelt und soll deshalb künftig nicht mehr nötig sein.
?: Wann ist konkret mit wirklich neuer Amigahardware zu rechnen?
$\boldsymbol{P T}$ : Ich kann da nur um Geduld bitten, denn vor Anfang nächsten Jahres kann es keinen echten Leistungssprung in der Amigatechnik geben. Wir gehen bis dahin den Weg der kleinen Schritte: So ist das "Q-Drive" nach der Beseitigung etlicher Schwierigkeiten jetzt endlich im Handel, dazu läuft gerade die Markteinführung der neuen Amiga $15^{\prime \prime}$ - bzw. $17^{\prime \prime}$-Monitore. Außerdem wird unser Internet-Komplettpaket „Surfware" mit einem leistungsfähigen T-Online-Decoder aufgewertet. Gegen Ende des Jahres kommt dann die langerwartete neue OSVersion mit zahlreichen Mul-timedia-Erweiterungen.
?: Wird der Amiga damit vielleicht zum Internet-Com-
puter, von dem momentan so häufig in den Medien die Rede ist?
PT: Mit dem A1200-Surfkit haben wir bereits eine preisgünstige und funktionierende Internet-Komplettlösung. In-ternet-Computer in der Art des von Oracle präsentierten Prototyps sind meiner Ansicht nach bloß sehr begrenzt einsatztauglich. Um den angepeilten Preis von 500 Dollar halten zu können, verzichten die Hersteller auf Festplatten, Floppylaufwerke, eine ausreichende RAMAusstattung und ein umfassendes Betriebssystem. Damit sind diese Mini-Rechner vollständig auf das Internet als Softwarequelle und Massenspeicher angewiesen. Das halte ich für falsch, denn das Netz ist momentan nur begrenzt leistungsfähig - erst recht hierzulande, wo die langsamen Telefonleitungen noch jede Hardware ausbremsen. Ein Massenmarkt kann sich hier erst entwickeln, wenn die Gebühren sinken und jeder Haushalt über einen ISDN-Anschluß oder andere schnelle Kommunikationswege verfügt. Also in ein paar Jahren vielleicht...
?: Dann hoffen wir mal, daß die schöne neue MultimediaWelt auch wie geplant mit dem multimedialen Pionier Amiga stattfindet. Einstweilen vielen Dank für das aufschlußreiche Gespräch! (rl)

## Kurz beleuchtet

## VIScones

 BOXㅍN
Der Begriff ,,Settop-Box" bezeichnet Geräte, die ihren Platz neben dem Fernsehen haben, um dort das künftige digitale TV-Signal zu decodieren und gleichzeitig eine Verbindung zum Telefon herzustellen. Dem Fernsehzuschauer wird so Interaktivität ermöglicht: Er kann in Quizshows direkt eingreifen, sich in das Internet einklinken, die neuesten Filme über Pay-Per-View bestellen, Spiele runterladen, Bankgeschäfte erledigen oder mit Hilfe des eingebauten Kreditkartenlesers unmittelbar am Screen einkaufen. Im Wettbewerb der Geräte räumen Fachleute dem für Ende 1996 angekündigten VIScorp-Produkt mit dem Codenamen UITI (Universal Internet Television Interface) bzw. dem ähnlich aufgebauten, aber leistungsfähigeren Modell ED (Electronic Device) gute Chancen ein. Denn beide basieren auf bekannter und ausgereifter Amigatechnik, sind preisgünstig zu produzieren und bei Bedarf zum vollwertigen Computer hochrüstbar.


Kommt Ende des Jahres: VIScorps Settop-Box, „Ed"

Laut Tyschtschenko nur sehr eingeschränkt nutzbar: günstige
Internet-Computer wie der Oracle-Prototyp

#  



## FÜR JEDEN GESCHMACK UND GELDBEUTEL

MONATLICH NEU AM KIOSK


## Jolecr Cinleric



Neu-Amigo Oliver Schulz aus Berlin hat gleich mal die Fähigkeiten seines A1200 getestet und ist mit „PPaint 6.4" auf Schatzsuche gegangen. Hübsch bunt, was seine Software-Piraten da zutage gefördert haben!


In Rot am See rollte wieder mal ein X -Wing vom digitalen Fließband. Die Massenproduktion bewältigt Michael Schuh per Turbo-TowerA1200, konstruiert wird mit „Reflections $2.0^{\prime \prime}$ bzw. "Imagine $2.0^{\circ}$, und die Lackierung übernehmen "DPaint IV AGA" sowie "PPaint 4".

Unter der drückenden Sommerhitze scheint auch Nikolaus mächtig zu leiden. Vielleicht sollte Olaf Sebening aus Bad Berleburg dem armen, alten Mann das nächste Mal an seinem A1200 mit "DPaint" und „PPaint" lieber eine Badehose statt des Pelzmantels schneidern?

Kaum wird die Zukunft des Amiga mal wieder in neue Hände gelegt, schon zittern Zocker ob der Ungewißheit zukünftigen Softwarenachschubs. Kreative Amigos kratzt das indessen wenig, schließlich sind sie zumindest an dieser Stelle...
 DII[ I T I

Übrigens gleich mal vorneweg ein ganz herzliches Dankeschön an alle Künstler, die uns gerade in letzter Zeit mit gerenderter bzw. gepixelter Digi-Kunst (auf Disk), meisterlichen Aquarell-Werken oder auch hübschen Tusche-, Blei-, Bunt- und Filzstiftzeichnungen (auf unliniertem Papier) überhäufen - weiter so! Und damit die Kunst nicht brotlos bleibt, verlosen wir unter allen Einsendern einmal das tolle COLONIZATION von MicroProse. VergeBt aber bitte nicht, dem guten Stück, neben ein paar Zeilen über das Wie und Womit seiner Entstehung, eine schriftliche Bestätigung beizulegen, daB es auch wirklich SELBSTERDACHT UND SELBSTGEMACHT ist. Dann fehlt nur noch das Rückporto, und ab dafür an den:

## Joker Verlag ,Joker Galerie"

Bretonischer Ring 2 D-85630 Grasbrunn

# ET BUOGETHGHIGHTT VON FI 

 Mit guter Soft zu günstigen Preisen hat das Label F1 die Herzen der britischen Zocker erobert. Jetzt strecken die Insulaner ihre Fühler auch nach Deutschland aus - hier drei aktuelle Preisbrecher aus ihrem Programm.
## SOFTWARE

## AGUANAUT

Hinter der Seriennummer F1-068 verbingt sich ein klassisches Shoot'em up: Man | schwebt per U-Boot durch Unterwasser: städte, beschießt Robot-Fische, Organo| Kanonen oder Barrieren und sammelt : Energiespender sowie allerlei Extrawaffen ein. Aufgeklaubte Torpedos eignen
sich zur Abwehr der normalen Angreifer, wăhrend explosive Flummigeschosse ganze Minenfelder entschärfen und die alleszerstörenden Mega-Sprengsätze nicht cinmal vor der dicksten Mauer kapitulieren. Sein abwechslungsreiches und faires Leveldesign, die feine Soundkulisse und die schicke Grafik (bunt, gute Animationen, Parallaxscrolling etc.) machen Aquanaut zu einem großen Actiontitel zum kleinen Preis.


Wasser marsch, äh, Feuer frei!


Was soll das bedeuten?

## RETURN TO ZANTIS

Das intern F1-111 genannte Grafikadventure verlangt nach einem Rechner mit 2 MB Chip-RAM, was zumindest bei A1200/4000 automatisch der Fall ist. Sein Held ist Kronprinz Falcon, der hier seine Erlebnisse aus dem Share-ware-Abenteuer "Relics of Deldroneye" fortsetzt: Er findet sich in der futuristi-
schen Fantasywelt des Planeten Zantis wieder und muß herausfinden, warum es ihn eigentlich hierher verschlagen hat. Dazu befragt er (englisch) die Passanten und tastet sich durch das Knacken kleiner Rätselnüsse allmählich zur Lösung des Hauptpuzzles vor. Die Atmosphäre ist dabei fesselnd, und auch die technische Umsetzung sorgt (bis auf die nervige Begleitmusik) für Laune: detailreiche, hübsch animierte Bilder und eine gelungene Maus/Icon-Steuerung.


Hau ihn weg, Boris!
zurückversetzen. Gut, das Spielprinzip ist fast schon äter als Boris, aber die nette Optik und dér oft raffinierte Aufbau der 100 Levels (plus Editor) machen trotzdem SpaB. (rl)

AQUANAUT/RETURN TO ZANTIS/
(F1 UCENCEWARE)
ACTION / ADVENTURE / GESCHICK


| GRAFIK | 72\% 69\% 41\% |
| :---: | :---: |
| ANIMATION | 74\% 66\% 50\% |
| MUSIK | 69\% 42\% 61\% |
| SOUND-FX | 74\% - 69\% |
| HANDHABUNG | 76\% 70\% 72\% |
| DAUERSPASS | 69\% 67\% 53\% |

## VARIABEL

PREIS 3,99£

| SPEICHERBEDARF | $1-2 \mathrm{MB}$ |
| :--- | :---: |
| DISKS/ZWEITIOPPY | $1 \quad$ NEIN |
| HD-INSTAUATION | NEIN |
| SPEICHERBAR | SPIELSTANDE (ZANTIS) |
| DEUTSCH | NEIN | DISKS/ZWEIIFLOPPY hD-INSTALLATION DEITSCH

## BEZUG

Vorerst bekommt man die Games nur direkt beim Hersteller:
F1 Licenceware
31 Wellington Rd.
Exeter, Devon. EX2-9DU
England


Abschnitt ausschneiden und einsenden an:

Prolit Studio GmbH Bretonischer Ring 2 85630 Grasbrunn

Tel: 089/4606106 Fax: 089/4603215

Hiermit beauftrage ich die Prolit-Studio GmbH, die auf folgendem Datenträger enthaltenen Daten O Ext. SCSI-Harddisk OSyQuest-Wechsel-HD* ODAT-Band* OCD-ROM O anderes Medium*: $\qquad$ auf eine Gold-CD (WORM mit 640 MB ) zu sichern und versichere, daß ich rechtmäßiger Nutzer/Eigentūmer der eingesandten Daten/Programme bin und die CD nur zu Sicherungszwecken verwenden werde.
Die Rücksendung erfolgt per Nachnahme zzgl. NN-Gebühr oder Verrechnungsscheck, plus Versandkosten 9,50 DM Name:
Straße:
PLZ und Ort:

## Ort/Datum/Unterschrift

Die Prolit Studio GmbH kann keine Gewähr für die 100\% Kompatibilităt aller angelieferten Datenträger mit unserem Duplikationssystem übernehmen und folglich eine erfolgreiche Kopie nicht garantieren.

Die redefreudigen Bewohner des Königreichs Valhalla melden sich zu ihrem dritten Abenteuereinsatz mit einer echten Überraschung zurïck: Trotz der
 leicht überarbeiteten Grafik hat sich am Gameplay auch diesmal wieder so gut wie nichts geändert...

Seit der junge König im ersten Teil sein Land von der Herrschaft des tyrannischen Lord of Infinity befreit hat, sind einige Jahre vergangen, in denen er mehr oder weniger friedlich vor sich hin regiert hat. Nun entdeckt er, daß es im Leben außer Amtsgeschăften auch noch das andere Geschlecht gibt - aber wie es der Programmierer haben will, sind plötzlich alle heiratsfähigen Frauen in seinem Reich wie vom Erdboden verschwunden. Der Autor des Intros hält natürlich zu seinem Arbeitgeber Vulcan Software und macht deswegen die Hexe „Qucen Eve" zum Sündenbock: Weil das böse Weib seine Tochter Esmeralda unbedingt mit einem echten König verbandeln wolle, habe es kurzerhand alle lästigen Konkurrentinnen entführt. Der blaublütige Junggeselle legt sich jedoch quer und bittet statt dessen den Spieler,

ihm bei der Errettung der gekidnappten Mädels behilflich zu sein.
Gesägt, tun, getan: Nur mit Hilfe der bequemen Maussteuerung und des natürlichen Charmes unseres jungen Regenten schlägt man sich nun durch dichte Wälder, das Dörfchen von Evesland, die Festung der Widersacherin und schließlich durch den Turm, in dem die vielen reizvollen Gründe für diese Reise schmachten. Diese vier umfangreichen Levels sind auch beim dritten Teil wieder aus der Vogelperspektive zu sehen, allerdings hat man die vorher ziemlich gräuliche Grafik gehörig aufpoliert. Dabei wird zwar immer noch viel Platz für Inventory, Aktions-Icons und unnötige Verzierungen verschwendet, dafür tauchen in dem kleinen Spielfenster außer den sattsam bekannten Grautönen aber endlich auch andere Farben auf. Zudem wurde der Betrachtungswinkel leicht verschoben, was Land-
schaft und Akteure deutlich plastischer wirken läBt.
Optische Wunder sollte man sich deswegen freilich nicht gleich erwarten, denn die Animationen sind rar und (bis auf die Lippenbewegungen beim Sprechen) dilettantisch in Szene gesetzt. Zudem besteht die gesamte Umgebung aus einzelnen Blöcken, was überdies das Vorankommen erheblich behindert, weil so keine diagonalen Bewegungen möglich sind. Zum Trost gibt's neben den sonstigen Soundeffekten und wenigen Begleitmelodien auch mit dem Untergrund wechselnde Laufgeräusche sowie die aus der Serie bekannte Sprachausgabe, welche den Spieler stăndig über seine Fortschritte informiert. Die dabei benutzten Piepsstimmen gehen aber selbst dem härtesten Abenteurer bald auf die Nerven - nicht zuletzt, weil die Texte sich schnell wiederholen und trotzdem nur zum Teil abschaltbar sind. Die eigentliche Handlung besteht vornehmlich aus dem Einsacken, Herumschlep-

Was ist bloß mit dieser Elster los?

Alles Käse oder was?


Winzig, aber übersichtlich: die Levelkarte

pen und wieder Verteilen vieler kleiner Gegenstände, von denen bis zu neun im königlichen Rucksack Platz finden. Die zahllosen Minirätsel sind jedoch leider bloß in manchen Fallen logisch, so leuchtet es etwa jedem Hobbygärtner ein, daB Schnecken kein Salz vertragen. Dafür erfordern die meisten Knobeleien aber überdurchschnittliche Kenntnisse der englischen Sprache, ein Wörterbuch oder einfach Glück. Und gelegentlich fragt man sich hier wirklich, ob man nun eigentlich einen König oder nicht doch eher einen planlosen Laufburschen spielt, der sich bei seinen Botengängen verirrt hat. Da trifft es sich gut, daB jeder Level per PaBwort zugänglich ist und der Spielstand jederzeit gesichert werden kann - allerdings auf Kosten des vorherigen, der dabei automatisch überschrieben wird. Na ja, zumindest braucht sich unser Held keine Sorgen um seinen Energiehaushalt zu machen, denn natürliche Feinde kennt so ein Blaublüter anscheinend nicht. Und sollte er sich doch einmal mit einem Stück Käse den Magen verdorben haben oder

Nicht selten ist guter Rat teuer

einem rotglühenden Hebel zu nahe gekommen sein, liegen allüberall kräftigende Pillen herum, die ihm umgehend wieder auf die Beine helfen.
Von Nutzen ist auch die jederzeit einblendbare Karte des Gebietes, die sich nach Belieben scrollen läßt und alle ortsfesten Objekte aufzeigt. Dabei kann man ohnehin nicht viel verkehrt machen, da sich versehentlich abgelegte Gegenstände jederzeit wieder aufsammeln lassen. Trotzdem gibt es zumindest in den ersten Gegenden eindeutig zu viele unklare Passagen, die auch durch die einsilbigen und sich nie verändernden Kommentare der herumstehenden NPCs kaum klarer werden. Als „Hilfefunktion" kann man sich zu seinen Sammelobjekten die Meinung seiner (verstorbenen) Eltern anhören, doch auch sie schweigen sich uber viel zu viele Items aus. Apropos schweigen: Wer auf die nur von Hand mögliche Festplatteninstallation verzichten will, sollte die Bemerkungen seines Protagonisten nach Kräften einschränken, da bei jedem neuen Spruch der alte aus dem Speicher gelöscht und somit das nächste Mal wieder von Disk geladen wird. Dafür läuft das Spiel aber auch im Multitaskingbetrieb sauber, und Diskwechsel fallen nur am Levelende an.
Wären die Aktionsmöglichkeiten des Helden also nicht so stark eingeschränkt und wäre der Schwierigkeitsgrad nicht gleich zu Beginn höher als in der letzten Ebene, würde das Spiel sicherlich stun-
denlang Spaß machen. So jedoch ist man ob der reichlich ermüdenden Sucherei bereits nach kurzer Zeit verärgert - und geneigt, seinem Protagonisten eine simple Heiratsannonce im Ausland ans königliche Herz zu legen. (mz)

Auch der böse Onkel gibt sich nochmals die Ehre


Erstaunlich: Im Schloß wächst das gleiche Grünzeug wie draußen...

## VALHALLA \& THE FORTRESS OF EVE (VULCAN SOFTWARE)

 DRAUFSICHI-ADVENTURE|  |  |
| :--- | :--- |
|  |  |

Das Team von Melon Dezign ist in der Demoszene bekannt wie ein bunter Hund, die Eroberung des Spielemarkts mittels ,,Naughty Ones" scheiterte allerdings vor einiger Zeit. Vielleicht klappt's ja mit diesem Hüpfical?

Wieder milchtig was los in der Zukunft


Welten à sechs Levels kämpfen will. Per Steuerknochen läßt sich das Hüpfkommando dann via Feuerknopf Numero zwei erteilen. In der Folge muß sich Jimmy mit Geschicklichkeit und Waffenkraft seiner Haut erwehren: Kaugum-

Für Demologen eher ungewöhnlich: Die Melonen stellten das Gameplay über die Präsentation und haben sich an Nintendos Haus- und Hofheld ,"Mario" orientiert. Hier wie dort turnt ein knuffiges Männchen über optisch kaum überragendes, dafür aber bonbonbuntes und sehr einfallsreich gestaltetes PlattformTerrain. Bei vorwiegend horizontalem, aber auch ein wenig vertikalem Scrolling trifft man da auf allerliebst gestaltete Gegner, massig Sammelgut sowie insbesondere jede Menge überraschende Situationen - aus dem hiesigen Ideenfundus hätte man glatt drei bis vier Jump \& Runs stricken können!
Es lohnt also, die unsägliche Handbuchabfrage (dreimal wird nach kaum unterscheidbaren Symbolen im 100 Felder groBen Koordinatensystem gefragt und der geringste Fehler mit Reset und zeitaufwendigem KomplettNeustart geahndet!) zu absolvieren, denn bereits das Optionsmenü ist opulent. So stellen sich hier etwa die Fragen, ob man die zehn Plătze umfassend̉e Highscore-Liste speichern oder sich per Stick bzw. Pad durch die vier
miblasen schaffen nicht nur freie Bahn, denn die irgendwann aufwărts schwebenden Luftkugeln dienen durch Draufspringen auch als provisorischer Aufzug. Die herumliegenden Symbole bringen Power oder Punkte, während man durchdachte Feindformationen und abwechslungsreiche Gefahren meistert. Da stürzen beispielsweise Piranhas urplötzlich aus scheinbar ruhigen Gewässern, schwimmende Plattformen brechen weg oder Mauern entwickeln ein unschönes Eigenleben und entpuppen sich als springlebendige KamikazeFeinde. Im Gegenzug verbergen dafür z.B. Steinbrocken häufig Levelwarps und Korridore zu bonusgefüllten Extraräumen.
Echter Spaß dürfte dennoch nur bei geübten Plattform-Hüpfern aufkommen, denn jeder Feindkontakt führt zum sofortigen Verlust eines der vier Anfangsleben, das Zeitlimit ist oft ungnädig, und als Rettungsanker gibt's nur Rücksetzpunkte statt Continues, Speicherstände oder Levelcodes. Kurzum, der Weg zum Ziel ist für

Jimmy mit diversen Dornen gepflastert, wird aber auch von feinen Sound-FX und eingängigen Melodien begleitet. Vor allem ist das Vergnügen jedoch ein sehr preiswertes, denn gerade mal lächerliche $22,-$ Märker sind hier für die Shareware-Vollversion anzulegen! (rl)

## INFO \& BEZUG

Lionheart Creations c/o René Clobes Postfach 1508 34238 Vellmar

$$
\text { Tel.: 0561/82 } 8505
$$



FAHRGASSE 87 schloss str. 16 KuISER STR. 16 viEhHOFtRSTR. 17
$53111 \mathrm{BONM} \quad 50676 \mathrm{KONM} \quad 52052 \mathrm{MCHEN} 40211 \mathrm{DPORF}$
MUNSTER STR. 11 MATIUSSTR. 24 BLONDELSTR. 10 WEMRMAMN 24
DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

| AMIEA 5 | 5001 | 1200 | CD 32 |  |
| :---: | :---: | :---: | :---: | :---: |
| Alimen Breod 302 2 (DA) ${ }^{*}$ |  | 69.90 | Banshee (DA) | 39.90 |
| Black Viper (DA) | 79.90 |  | Base Jumper (KE) | 9.90 |
| Breatless (DA) |  | 69.90 | Battherads (DA) | 29.90 |
| Cartbean Desaster (KD) | 59.90 |  | Bump'n Burn (DA) | 9.90 |
| Cedric (MD) | 79.90 |  | Codtce (DA) | 79.90 |
| Choos Engine 2 (DA) 6 | 69.90 | 69.90 | Chaos Engine (DA) | 19.90 |
| Cosia (DA) |  | 59.90 | Clociwise (KE) | 29.90 |
| Colorization (KD) | 7990 |  | Dragon Stione (DA) | 29.90 |
| Der Produzent (KD) * |  | 79.90 | Elite 2 (KE) | 29.90 |
| Evis Doom (KE)* |  | 79.90 | Etben der Erse (KD) | 59.90 |
| Evolution-Humans 3 (DA) |  | 54.50 | Evoution-Humans 3 (DA) | 59.90 |
| Evie (DA) |  | 59.90 | Evie (DA) | 59.90 |
| Evie Data (DA)* |  | 39.90 | Fears (DA) | 79.9 |
| F1 Prope Postion (KD) ${ }^{\text {* }}$ | 90 | 99.90 | Finds of Glory (KD) | 59.90 |
| Fighting Spirit (DA)* 79.90 |  | 79.90 | Fre 8 loe (DA) | 29.50 |
| Gloom 2-CD (KE) * (benotigt 2 MB RAM |  | 69.90 | Gamers Gold Grandslam (DA) |  |
| Gioom Dasa (KE) * | 39.90 |  | Grandslam (DA) $\quad 14.90$ (Bumph Bum, Nok F. Gol, Jee Stike) |  |
| (benitot 2 M (1) und Turbokate) |  |  | Goom (KE) | 49.90 |
|  |  |  | James Pond 2 (DA) | 19.90 |
| Guardan (KE) |  | 69.90 | James Pond 3 (DA) | 29.90 |
| Hatrik-larion (0D) | 69.90 | 79.90 | Lost Vkings (KE) | 24.90 |
| Hilsea Lido (XDEA) | 49.90 |  | Mean Arenas (DA) | 19.90 |
| Huge (KD) * 6 | 69.90 |  | PGA Euro Tour Gol (DA) | 19.90 |
| Kargon (CD) | 49.90 |  | Ouk + Losung (DA) | 19.90 |
| Kiring Grounds (DA) ${ }^{\text {- }}$ | 69.90 |  | Rydes Cup (DA) | 29.90 |
| Mad News (KD) | 5990 |  | Speris Legacy (DA) | 60.90 |
| Magl (KD) | 79.90 | 79.90 | Super Skimanks (KE) | 49.90 |
| Magl CD (KD) | 69.90 |  | Super Streerfighter 2 |  |
| Nemac 4 (DA) (bensfot 2MB RAM. Kcdeta | $49.90$ tat und Tu | urokate) | Turbe (DA) <br> Spusicale * Alred Chicien (KE) | $\begin{array}{r} 69.90 \\ 59.90 \end{array}$ |
| Nemac 4 - CD (DA |  | (0.90) | Zod 1 (DA) | 9.90 |
| Odyssey (KE) <br> Pintal Naris (DA) | 49.90 | 980 | LOEDNCEN |  |
| Pnbal Obsession (CE) | 5990 |  | Abandonod Places 1+2 (k) | 90 |
| Pinbal Previse (KE) | 69.90 | 69.90 | Ambermoon (KD) | 1390 |
| Pimal Rage (DA). |  | 69.90 | Beneath a Stopl Sky (KD) | 1390 |
| Puty Squad (DA)* |  | 89.90 | Blootnet (KD) | 13.90 |
| Rosakil (DA) |  | 69.90 | Cuse of Encharta + |  |
| Samba Parte (CD)* |  | 79.90 | Crise for a Copse (KD) | 13.90 |
| Sensite W. Soccer Euro 96 (D) | (DA) 39.90 |  | Dreamweb + Unversum (KD) | 13.90 |
| Slamte (DA) |  | 59.90 | Dungion Master 2 (KD) | 13.90 |
| Soccer Stars 96 (ND) | 60.50 |  | Etben der Eirde (KD) | 13.90 |
| (FIFA Soccer 95, Anstoss, Kac | Kick OH 3. |  | Eye of the Behoder 13( KD ) jo | 13.90 |
| Premier Managor) |  |  | Fears (KD) | 19.80 |
| Sperical Worlds (KD) | 79.90 |  | Filigt of Amazoce Cueen (KD) | 13.90 |
| Spencal Words $\mathrm{CD}(\mathrm{KD})$ | 79.90 |  | Gobins 1.3 (KD) | 13.90 |
| Speris Legacy (DA) |  | 69.90 | Heindal $1+2(\mathrm{KD})$ | 13.90 |
| Star Crusaser ( ND ) | 59.90 |  | indiana Jones 3+4 (KD) jo | 13.90 |
| Street Racer (DA)* | 59.90 |  | Inocent Until Csught 1-2 (KD) je | 13.90 |
| Super Ternis Champs ( $\times$ E) | 49.90 |  | lshar 1-3 (KD) 90 | 1390 |
| Time Keeper (KD/EA) | ) 49.90 |  | King's Quest 1.6 ( ND ) | 25.00 |
| Tree Keeper Data (KDEA) | 19.90 |  | Lamy 16 (KD) | 25.00 |
| Vathala 3 (KD) ${ }^{\text {c }}$ | 59.90 |  | Logend 1.2(KD) jo | 9.90 |
| Vahala 3 ( KE ) | 59.90 |  | Legend of Kyeanda 1 (KD) | 13.90 |
| Vrual Karting (DA) |  | 69.90 | Loom (KD) | 1390 |
| Watchower (DA) |  | 59.90 | Lucas Ats Classic Adventure (KD) | D) 25.00 |
| Wermbey Int Soccer ${ }^{\text {P }}$ | 59.90 |  | Lure of the Temptess (KD) | 1390 |
| Whales Voyage 2 (KD) | 79.90 | '84.50 | Migh 8 Magic 3 (KD) | 1390 |
| Wheelspin (KE) | 59.90 | 59.90 | Mockey Island 1+2 (KD) | 13.90 |
| Wily Lembke |  |  | Police Ounst 1-4 (KD) | 25.00 |
| Fussbal Manager (KD) | 69.90 |  | Ouest for Giory 14 (KD) | 25.00 |
| Worms (DA) | 69.50 |  | Schwares Auge 1 (KD) | 24.95 |
| Worms Data (DA) * 2 | 29.90 |  | Simon the Sorterer (KD) | 13.90 |
| $x^{2}$-reme Racing (DA) <br> Zoewoll 2 (DA) |  | 59.90 | Bite fragen Sie nach unseron tigi | gilchen |

## AMIGA

| EUPER PREIS |  |
| :---: | :---: |
| nur solange Vimst rictict |  |
| Aladdn - 1200 (DA) | 49.90 |
| Beastord (DA) | 19.90 |
| Big Four (KDDA ) | 29.90 |
| Hannix), Boxing Manager, Her Street Blues, Jahangr Kahn Squash) |  |
| Black Crypt (KE) | 29.90 |
| Blastar (DA) | 19.90 |
| Bombmaria (DA) | 29.90 |
| Braimen (DA) | 29.90 |
| Bumph 8um (DA) | 29.90 |
| Deathmask (KE) | 29.90 |
| Der Reeder (KD) | 59.90 |
| Der Seviertum 1200 (KD) | 29.90 |
| Desen Strike (KE) | 29.90 |
| Dune 2 (KE) | 29.90 |
| Dungeon Master 2 (KD) | 49.90 |
| Eiten dor Eide (XD) | 4990 |
| Erten dar Erde - 1200 (KD) | 4990 |
| Feers 1200 (KE) | 49.90 |
| Fields of Glory 1200 (GD) | 2990 |
| FIFA Soccer (KE) | 39.90 |
| Flight of Amazone Queen (DA) (bentogr 1.5MB) | 39.90 |
| Fly Harder (DA) | 9.90 |
| FuSball Total 1200 (D) | 19.90 |
| Globovie (DA) | 8.50 |
| Glicksad (KD) | 9.50 |
| Harse-Die Exedion (KD) | 49.50 |
| Hep Charity (KE) | 49.90 | Help Charty (KE) 49.90

## Cool Spot Desert Strike)

loehockey Mogarts (DA) Impossitle Massion (DA) mpossibile Mession - 1200 (DA) 19.90 Mevins MandAoverture 1200 (DA) 19.90 Mean Averas (DA) 19.90
Missiles over Xerion (DA) 9.90
Oscar 1200 (DN ) $\quad 19.90$
Out to Lunch 1200 (DA) $\quad 19.90$
Onyd Magum (DA)
petheion (DA)
PGA Golf + Data (KE) $\quad 19.90$

| Powemonga $/ K E)$ | 29.90 |
| :--- | :--- | :--- |

Prime Mover (DA)
29.90

Prince of Persis (DA)

| Pince ef Persis (DA) | 19.90 |
| :--- | :--- |
| Prof Fustbal - Der Traner (DA) | 1990 |
|  | 1990 | Quesst for Gory 1 (DA)

QA)
(Da) Rally Championship (DA) 14.90 (ab Anige 500*)

## Rings of Med

 Senstite Gor ( OA)Shadow
(DA)
Fighter - 1200 (DA)
29.90

Fighter - 1200 (DA) $\quad 29.90$ Shadow of the Besst 1 (KE) $\quad 19.90$ Spsce Hik (KE)
Sports Pock (DA) Sports Pock (DA)
OKating Grand Aix. 5 St Geac. (Karting Grand Pix Sth Goec
Widsur Will Motstox) Star Trek
25th - 1200 (KD)

AMIGA


## nur solange Vorrat feicte

## Starbyte No .2 (KD)

(Block Gold, Wirzer, Spscee Max) super Sisidnaks-hid. Space Max) 1200 (0A) 49.90 super Sidimaks Data (DA) $\quad 29.90$ The Box Vol. 1 (KD)
(Bumtime, Whales Vayage, Dynatich)
Theatre of Death (DA) $\quad 19.90$
Traps \& Treasures (DA) $\quad 14.90$ Tiple Action 1 (DA) Tripie Acton 1 (DA) ${ }^{14.90}$ (Doutros, Hanmes Boy, Bosio viey) 14.90 Tripie Action 3 (DA) 14.90 (Thus the Fox Torgtan, Ghostusters 2)
(Blees Bothers, Satan, Maya) Tubuerar Words (Dat) Tubuar Wold
US Gold
Compilation (DA) (Chips Chalenge, Turto Outun
Bionic Commendo, EMoton) Vrocop (DA)
Vrocop - 1200 (DA)
Whizz (DA)
( ab Amigo 500 O )
Wondertog (DA)
Zool 21200 (DA)

200121200 (DA) $\qquad$ | 14.90 |
| :--- |
| 90 |

Bitte geben Sie bei der Bestellung von Sonderangeboten einen oder mehrere Ersatrwünsche an, da viele Spiele Restposten sind

## 71BET•R

Compeotion Pro Star
Joyped CD 32 Hony Bee
Joypad Techno Plus
Mouse Techno Plus
Portvertangerung

## CARTEM

DSA Dark Force Attack Pack (KE)
DSA Dark Force Booster (KE) DSA Dark Force Edion (KE) Guardians Das lie Boother (CE) 75.00 Guardians Dag. Isle Booster (KE) 3.90 Guardians Rev. Limited Booster (KE) 3.90 Guardians Rev. Startar (KE) $\quad 12.90$ Iluminat Booster (KD) lluminas Starter (KD) Jyhad Booster (KE) Jyhad Starter (KE)
Magc Aliance Booster (CE)
Magic Homelands Booster (KE
Magic loe Age Starter (KE)
Magic TG. 4th Bcoster (KE)
Magic T.G. 4h Stater (KE)
Midde Eart Booster (KE)
Midde Earh Boosler (KE)
Midde earth Starter (KE)
Netrunner Boosler (KE) $\quad 4.40$
Star Trek Next Gen. Startor (KE) 12.90
Star Trek Tin Box (KE)
Star Wars Starar (KE)

## SATURN $2 . B:$

Whr fohren auch imperte aus Japen + usa Grundgerblt + Pad $\quad 449.00$ 4 Player Adapter Alien Trilogy (DA). D! (KD)
F 1 Challenge (DA)
FIFA Soccer 96 (KD) lang on - Grand Pitix (DA) Aystara - Rnames of Lore (KD) 109.90 NBA Jam Tourn.Ed. (DA) 59.90 Panzer Dragoon 2 (DA) 99.90 Parodius Deluxe (DA) $\quad \mathbf{4 9 . 9 0}$ Revolution X (DA) SEGA Rally (DA) Sim Cey 2000 ( CD ) Virtal Fighter 2 (DA Virtua Racing (DA) Wond Cup Got (DA

## PLATSIATON

Playstation Grundoectit Control Pad
Control Pad Cyclone
Sony Lenkrad
Ne GeCon Joystick (DA) ADIDAS Soccer (KD) Alen Triogy (KD) Assaut Riggs (DA) Cyberia (DA)
OI (KD)
Descent (DA)
Disoword (KD)
Fade to Black (KD)
Formula 1 (KD) ${ }^{*}$
Hi Octane (DA)
Int Tack $\&$ Field (KD)
Jumping Flash (DA) Jupher Strke (DA) Lone Soldier (DA) NBA Lve 96 (DA) Need for Speed (KD) NFL Face Ot loghockey (DA) Novastorm (DA)

| Parodius Deluxe (DA) | 89.90 |
| :--- | :--- | Philosma (DA)

Primal Rage (DA) Pro Pinball The Web (DA) ran Soccer (KD) Fiodge Racer Revciution (DA) Shelshock (KD)
Starblade Alpha (DA)
Streetfighter Alpha (DA) To Shin Den 2 (DA)
Wing Commander 3 (KD)
(DA) DT. ANLEITUNG (EA) ENGL. ANLEITUNG (KE) KOMPLETT ENGLISCH (*) NOCH NICHT LIEFERBAR

TIP DES MONATS FIFA SOCCER AMIGA 500

## DOyEDfit

Intümer \& Prelsầnderungen bleiben vorbeholiten

玉 IoysofitBLITZ BESTELUNG
Da geht die Posst ob BLITZ BESTELLUNG
Da geht die Post ab... Th $0221 / 0486100$ TLL 0221/94 86100
FAGC.0221/948612 22
TITEL


OS00er O1200er
ONACHNAHME: 9
OUPS: $6+9$ DM
OUPS: 6 + 9 DM
OVORKASSE/SCHECK: 6 DM
OAUSLANDSVORKASSE: 15 DM nur gegen Vorkcosse, postbar TEILIEFERUNG
OKOMPLETT-LLEFERUNG
200 DM-VERSANDKOSTENFREI NAME


Optisch beschränkt sich die Verwandtschaft der Teeny Weenys (nicht Weenies!) zu den Psygnosis-Wühlern freilich auf ihre schiere Größe - bzw. das genaue Gegenteil davon: Winzige und zudem kaum animierte Sprites treten hier maximal zu sechst einen Level an, aus dem sie der Spieler einzeln via indirekte Maussteuerung befreien soll. Der Weg zum Ausgang ist natürlich mit Schluchten, Energiebarrieren und anderen Hindernissen gepflastert..
Nun verfügt jedes der unterschiedlich kolorierten Kerlchen über sein eigenes Werkzeug, das vorwiegend aus Leitern und Blöcken besteht. Mit diesen lassen sich ansonsten unüberwindliche Wasserflächen etc. umgehen, außerdem sind sie oft die einzige Möglichkeit, den allseits (un-)beliebten Minen auszuweichen. Darüber hinaus können auch Bomben nebst Fernzünder eingepackt werden, um an
strategisch wichtigen Stellen Barrikaden wegzusprengen. Zu guter Letzt erschweren Laufbänder das Fortkommen, Türen verlangen nach Schlüsseln oder Codekarten, und unsichtbare (Bonus-) Blöcke versperren in letzter Sekunde den scheinbar freien Fluchtweg.
Auch für die behelmten Wichte ist damit das Teamwork entscheidend, da wie bei ihrem zweiten Paten "Humans" die Startpunkte der einzelnen Weenys über den ganzen Level verstreut liegen - in der Praxis muß daher zumeist erst mal einer den anderen befreien. Neu dabei ist, daB jeder der Protagonisten über seine eigene Energieleiste verfügt und so zur Not auch einmal durch eine Lasersperre laufen kann, deren Deaktivierung ein Kollege vergessen hat. Leider läßt sich nämlich stets nur ein Pimpf zur selben Zeit steuern, wodurch die finalen Evakuierungsmabnahmen oftmals ermüdend lange dauern und man unter dem Druck des unerbittlichen Zeitlimits schon den einen oder anderen Fehler begehen kann. Für diesen Fall darf der gesamte Abschnitt neu gestartet oder per PaBwort ein anderer angewählt werden. Optisch stellen die bildwei-

se umschaltenden Landschaften freilich keine Sensation dar; die Grafik ist zwar übersichtlich, aber für AGAVerhältnisse eindeutig zu schlicht. Auch die Geräuschkulisse kann nur teilweise überzeugen, denn es gibt bloß Sound-FX oder Musik, und die 15 Lieder sind zwar grundsätzlich abwechslungsreich, werden aber während des Spiels nicht durchgewechselt. Doch bei einem Preis von bescheidenen 5,50 englischen Pfund (das sind kaum 15,- DM) kann man den Griff zum Lautstärkeregler schon mal in Kauf nehmen. Zumal Teeny Weenys ein durchdachtes Gameplay mit recht hohem Knobelfaktor aufweist. (mz)

## Bezug:

F1 Licenceware/Software
31 Wellington Rd Exeter/Devon EX2 9DU England


TEENY WEENYS (VISIBLE HORIZON GRAPHICS)



Neben "Populous" und "Sim City" zählen die putzigen Suizid-Wühler von Psygnosis zu den ganz großen Geniestreichen der neueren Spiele-Historie: Im Frühjahr 1991 erschien eine Action-Knobelei wie keine zuvor!

Die Programmierertruppe DMA Design war den Amigos damals dank ihrer Kult-Ballereien „Menace" und „Blood Money" bereits ein Begriff zwei Jahre spăter wurde die ActionTradition dann ja auch mit „Walker" fortgeführt. Doch der überragende Erfolg von Lemmings lie $B$ sich nur mit den direkten Nachfolgern wiederholen: In vier Schwierigkeitsstufen zu je 30 Levels purzelten die Knuddelviecher mit dem grünen Haarschopf aus ihren Startluken in eine extrem lebensfeindliche Umgebung voller Fallen und Ab gründe. Ungeachtet all dieser Gefahren latschten die winzigen Wonneproppen jedoch stur drauflos, und es oblag dem Spieler, sie mittels indirekter Maussteuerung sicher zum Ausgang zu dirigieren. Dazu konnte jedem der herzig animierten Lemminge eine oder mehrere von acht Fertigkeiten zugeordnet werden, auf daß etwa ein Klettermaxe eine Felswand überwinde, auf der anderen Seite per Fallschirm in die Tiefe gleite und dann einen Tunnel für seine planlos umherwuselnden Kollegen gra-


Die Ur-Lemmings

 no!" quittierten.

Nach diesem Schema waren sämtliche Abschnitte konstruiert, wobei der Spielspaß ganz klar vor dem Augenschmaus kam. Die seitlich scollenden Landstriche galten nämlich von jeher als eher karg gestaltet, während die wenigen Soundeffekte heutzutage allesamt Klassiker und die Musikstücke zumindest für Freunde abgefahrener Plagiate interessant sind. Die Maussteuerung arbeitete präzise, was man speziell im ungemein packenden Duo-Modus rasch zu schätzen lernt. Hier geht es nămlich am Splitscreen darum, seine und möglichst viele Lemminge des Gegners in den eigenen Ausgang zu lotsen. Und vor allem die entsprechenden Pläne des Widersachers zu durchkreuzen.
Kurzum, der digitale Süchtigmacher löste einen wahren Boom aus, der die Datendiskette "Oh no! More Lemmings", die saisonalen "X-Mas Lemmings" sowie naturlich den um viele Features erweiterten zweiten Teil und schlieBlich die "All new World of Lemmings" hervorbrachte. Der Ausflug in die dritte Dimension blieb dagegen den PC-Usern und Playstation-Besitzern vorbehalten, was aber wegen der unsäglichen Steue-
rung kein großer Verlust ist. Ähnliches gilt in der DOSe auch für das kürzlich erschienene "Lemmings Paintball", während für die neue Konsolengeneration derzeit gar ein klassisches Jump \& Run mit den possierlichen Nagern in der Mache ist.
Trotzdem: Das geniale Grundkonzept ist langsam ausgereizt, und wer es auf seiner „Freundin" erleben will, für den sind die drei besten Dosen der Droge ja erhalltlich - wenn auch heute nur noch auf Grabbeltischen oder über Kleinanzeigen. (mz)

| ZEITSPIEGEL |  |  |
| :---: | :---: | :---: |
|  |  |  |
| 60\% | GRAFIK | 52\% |
| 69\% | ANIMATION | 58 |
| 79\% | MUSIK | 74\% |
| 75\% | SOUND-FX | 70 |
| 80\% | HANDHABUNG |  |
| 89\% | DAUERSPASS | 80 |
| FÜR FORTGESCHRITIENE |  |  |

Im April haben wir mit der „Freundin" einen ersten Ausflug in Deutschlands größten Online-Dienst unternommen, jetzt treibt man es bei der Telekom schon viel bunter - dank des neuen T-Online Information Managers von TKR.


Seit die Bundespost anfang der 80er Jahre den später auch als „Datex J" bekannten Service „Btx" eingeführt hat, erfolgt die Darstellung am Bildschirm im sogenannten CEPT-Standard. Doch angesichts schicker MultimediaMaschen im Netz sind maximal 32 Farben gleichzeitig, 40 Zeichen pro Zeile und 24 Zeilen pro Seite längst nicht mehr zeitgemäß - zumal die Einbindung von Bildern durch integrierte Grafik und zusätzliche frei definierbare Zeichen nur bescheidene Ergebnisse liefert. Ergo wurde mit der Umbenennung in T-Online auch gleich ein neuer Standard namens KIT (Kernsoftware für Intelligente Terminals) eingeführt. So findet man nun neben den Angeboten im CEPT-Modus eine steigende Zahl optisch viel ansprechenderer, übersichtlicherer KIT-Seiten, und das Ganze läBt


Installation und Konfiguration

Grundsätzlich lăuft der Decoder auf jedem Rechner mit mindestens 2 MB RAM, einer Festplatte und dem Betriebssystem Amiga OS 2.04 oder höher. Für komfortables Arbeiten sollte jedoch wenigstens ein 68020-Prozessor unter der Haube stecken und das erforderliche Hayes-kompatible Modem mit Blick auf die Telefongebühren eine


Übertragungsrate von 14.400 Bit/s nach ITU V.32bis nebst Fehlerkorrektur nach ITU V. 42 unterstützen.
Nach erfolgreicher Installation und dem erstmaligen Programmstart erscheint das Einstellungsmenü. Die Konfiguration von Modem und serieller Schnittstelle sollte dabei wegen der ausführlichen Schritt-für-Schritt-Erläuterungen des vorbildlichen Handbuchs keinerlei Probleme bereiten. Außerdem liegen noch jede Menge Beispieldateien bei, die sich bequem per Pull-down-Menü hinzuladen lassen. Etwas komplizierter wird es bei der Wahl von Bildschirmmodus, Farbanzahl, Rastertyp sowie Fenstergröße bzw. -position, denn bestmögliche Qualität geht natürlich auf Kosten der Geschwindigkeit des Bildaufbaus. Man sollte also ein bißchen experimentieren, um die perfekte Abstimmung auf Rechnerleistung und Schnittstellengeschwindigkeit zu finden - wohl dem, der dabei die Datenautobahn mit einem AGA-Amiga und Multiscan-Monitor be-
reist. Anschließend werden noch die von der Telekom (nach erfolgter Anmeldung) mitgeteilten Zugangsdaten für automatische Anwahl eingetragen, Pfadangaben und eventuell externe Bildanzeiger für Foto-Btx gewählt, die Größe des Festplattencache bestimmt oder häufig benutzte Eingaben den sechsfach belegbaren Funktionstasten zugeordnet. Sind die Einstellungen dann gespeichert, gelangt man von nun an nach dem Programmstart direkt zum Arbeitsscreen.

## 



\& Aktuelles

- Europa
\& Nordamerika
4 StIfamerika
4 Airen
4 Afrika
S Austrilien
* Magazin
$\star$ Forum

Neben das Darstellungsfenster mit den angewählten KIT- bzw. CEPT-Seiten läßt sich optional noch ein Aktionsfenster packen, wo man seine liebsten Anbieter über Knöpfe direkt anwăhlen darf. Diese sind vom Hersteller mit einigen Einträgen vorbelegt und können per Editor erweitert oder geăndert werden, wobei sich jedem Button eine charakteristische Grafikdatei im JPEG-, GIF- oder BMP-Format zuordnen läßt. Statt der Wahl einer Seitennummer ist es aber auch möglich, via Mausklick ein Makro und per ARexx oder der implementierten Programmiersprache MPL erstellte Scripts zu starten. Den gleichen Service ohne Bild bietet übrigens das Kurzwahlverzeichnis, das im Pulldown-Menü zu finden ist.
Hat man sich ein Weilchen durch T-Online geblättert, erweist sich das Rück-blick-Menü als recht praktisch. Es merkt sich nämlich die zuvor besuchten Seiten, die dann mit einem kurzen Klick erneut aufgeschlagen werden können. Das vielseitige Progi hat aber noch eine Menge mehr in petto: Protokollierung der SurfSessions im ASCII- oder CEPT-Format, Druckoption, die Möglichkeit, T-OnlineSeiten als Text-, CEPT- oder IFF-File abzuspeichern, das Verhindern unbe-

## Die Funktionen


fugter Benutzung durch Decoder- bzw. Anwahlkennwort sowie automatisches Erkennen des Übertragungsformats beim Download von Telesoftware.

## Praxis und Fazit

Mit der entsprechenden Hardware (z.B. ein A1200 mit Fast-RAM und HighspeedModem) stöbert es sich auch unter 256 Farben und dem sofortigen Rastern eines KIT-Bildes nach Floyd-Steinberg bei der ersten Darstellung noch erträglich schnell im T-Online-Angebot. Ist der Festplattencache ausreichend groß und die Option „KIT-Bilder merken" aktiviert, erfolgt der Seitenaufbau bei erneuter Anwahl richtig rasant, aber das kostet natürlich einige Megabytes auf der HD. Schade eigentlich nur, daß die Telekomiker lediglich ihren Kunden mit DOSe einen entsprechenden Decoder zum Nulltarif liefern. So bleiben Amigos auf Eigeninitiative und das Engagement von Firmen
wie TKR angewiesen, die dafür auch Bares sehen wollen. Andererseits sind 148 Märker für ein so ausgereiftes und komfortables Produkt wie MultiTerm KIT nun wahrlich nicht zuviel verlangt! (st)


Komfortabler und leistungsfähiger T-Online-Decoder.

Hersteller: TKR
Preis: 148,- DM
Bezug: TKR GmbH \& Co. KG Stadtparkweg 2 24106 Kiel

## Radoo UND Tu-7IPS FURR FREAKS

Am 1. August gibt sich „Bim Bam Bino" olympisch: Das um 9.10 Uhr auf Kabel 1 gesendete Special zu Computer \& Technik dreht sich „Around Atlanta".

Ebenfalls am 1. August um 22.30 Uhr startet Kabel 1 die SFSerie "Superforce". In der ersten Folge geht es um die ${ }^{2}$ Rückkehr ins Leben".
"TM - das Technikmagazin" des Bayerischen Fernsehens meldet sich am 4. August und am 1 . September wieder, jeweils um 13.45 Uhr.

Am 5. August um 21.30 Uhr ist auf 3 sat ${ }_{\text {}}$ Neves.. das Computermagazin" angesagt.

Die Teilnehmer am „ComputerTreff" des Bayerischen Fernsehens versammeln sich am 6. August und am 3. September, jeweils um 16.15 Uhr.
"Forscher - Fakten - Visionen" sind im Wissenschaftsmagazin des Bayerischen Fernsehens immer um 20.15 Uhr zu bewundern, und zwar am 7. u. 20. August sowie am 4. September.

Die Trekkies kommen am 9. August um 20.00 Uhr cuf Sat 1 bei "Star Trek. Voyager" auf ihre Kosten: "Die Augen des Toten" sind die Strafe für einen Mörder, der seine Untat durch die ihm implantierten Glupscher des Opfers wieder und wieder erleben muß. So wie, es wieder und wieder neve Folgen der Serie zu sehen gibt...
"Office ' $95^{\prime \prime}$ steht im Mittelpunkt der nächsten Sendungen von
„Neves... der Anwenderkurs", die 3sat jeden Samstag um 14.00 Uhr ausstrahlt: Am 10. August geht es um Komponenten, Shortculs und den Datenaustausch, am 17. August um "Office ' $95^{\prime \prime}$ im Netz, die Gruppenterminplanung und das Fa xen unter "Win $95^{\prime \prime}$, am 24. August dann um Sammelmappen und "Access"-Adressen bzw. "Excel"-Tabellen in „Word"-Dokumenten. Ab dann ist, Winword $7.0^{\circ}$ an der Reihe: Am 31. August behandelt man die Unterschiede zur Version 6.0 und grundlegende Funktionen, am 7. September Formatvorlagen, AutoKorrektur und AutoText, am 14. September das Seitenlayout und am 21. September Tabellen, Formeln und Fehlerquellen.
"Clip \& Claro", das Jugend- und Technikmogazin des Bayerischen Fernsehens sorgt am 11. August und am 8. September ab 13.30 für Klarheit.

Das Technikmagazin ${ }^{\text {HITIEC* }}$ läuft am 12. und 26. August um 21.30 Uhr auf 3 sat.

Am 18. August verrät der „Ratgeber Technik" wieder allerlei Tips und Tricks, und zwar um 17.00 Uhr in der ARD.

Aktuelles und Kritisches zum Thema Computer bringt ,Neves... die Computershow", die am 19. August um 21.30 Uhr auf 3 sat kommt.

Aus forschung und Technik berichtet die Sendung „Globus" am 20. August um 21.30 in der ARD.

Unterhaltsames von der "CeBIT Home ' 96 " in Hannover gibr's am 28. und 29. August jeweils um 14.30 in der ARD.
${ }_{\text {„Neves... die Computer- }}$ show" auf 3sat widmet der "CeBIT Home" gleich drei Sondersendungen. Die Termine sind am 28. August (21.45 Uhr), 31. August (16.55 Uhr) und 2. September (21.30 Uhr).

.Homepage-Erstellung leichtgemachr" lautet das Thema der "Computer Corner" am 3. August um 10.15 Uhr auf der Ruhrwelle. Am 7. September heißt es dann "miroMedia - die multimediale Zukunft steht vor der Tür".

Am 5. August berichtet Radio Düsselwelle um 17.00 Uhr „Bit für $\mathrm{Bir}^{\prime \prime}$ über neue Entwicklungen in der Digi-Welt.

Am 12. August um 11.35 Uhr beschäftigt sich das Magazin ${ }_{\text {«Podium }}$ " von Deutsche WelleRadio mit der Computerszene.

Jeden Montag um 14.40 Uhr offnet "Der kleine Computer" von Radio If $n$ die Trickkiste für Anwender.

Ebenfalls "Chipsfrisch" kommen immer montags um 17.00 Uhr von Radio Hamburg die Bytes über den Äther.

Auch bei Radio Mainwelle treffen sich jeden Montag um 17.40 Uhr Rechnerfreunde in der "Computer-Ecke".

Zweimal monatlich montags ab 16.30 Uhr gibt es im ComputerMagazin "Fatal Digital" auf Bayern 2 im Jugendprogramm „Zündfunk" neuen Zündstoff für Computerfreaks.

Die "Spiele-Hits des Nordens" werden immer am letzten Mittwoch des Monats um 19.00 Uhr im "Club on-line" auf NDR 2 vorgestell.

Der "Point-Computerspiel-Tip" geht an jedem Donnerstag zwischen 18.00 und 20.00 Uhr an die Hörer von SDR 3.

Gute Ratschläge gibt es samstags auf WDR 5 von 10.45 bis 11.00 Uhr im ${ }^{2}$ Ratgeber: Computer".

Die Sendereihe "Forschung aktuell" im Deutschlandfunk bringt jeden Samstag von 16.30 bis 17.00 Uhr ein Computer-Special. (Barbara Grohmann)

| COMPUTERTIPS AUF VIDEOTEXT |  |  |
| :--- | :--- | :--- |
| ARD/ZDF | Tafeln 580-585 | Computer \& Technik |
| N 3 | Tafeln 667-672 | Computernews |
| B 3 | Tafel 382 | Computertreff |
| WDR | Tafeln ab 630 | Computer \& Kommunikation |
|  | Tafel 631 | Infos |
|  | Tafel 632 | News |
|  | Tofel 395 | Computerdub |
| ORB/MDR | Tafeln 550-557 | Computer \& Wissenschaft |
| 3sat | Tofel 615 | Computercorner |
| Sat 1 | Tofeln 511-513 | Computer |
| VIVA | Tafeln 500-503 | Computerinformationen |
| PR07 | Tafeln 510-513 | Cames |
|  | Tafeln 190/191 | Computernews |

Joker Shop Petra Laubenberger Abo-Verwaltung Angie Habereder

Layout Prolit Studio GmbH 85630 Grasbrunn
Fotografie Richard Löwenstein Manfred Duy Steffen Schamberger
Comic
Werner Regnet
Titel
Team 17/Prolit Studio
Anzeigenbetreuung
Carsten Borgmeier
Tel.: 04221/9345-0 Fax: 04221/17789

Anzeigenverwal-
tung
Dorothea von Pronay Tel:: 089/4605822

Produktionsleitung Brigitta Labiner
Reproduktion Prolit Studio GmbH 85630 Grasbrunn

Druck \& Gesamtherstellung Druckerci Gerstmayer A-3105 St. Pölten
Wieshaden fir In lagsunion, 65203 Wiesbaden fü Inland
B-, Einzel- und Bahnhofsbochhandel), Ostereich, Schweiz, Schweden, Niederlande, Italien and Griechenland

Altuelle Auflage (1/96) Verbreitung: 95.190

Encheinungsweise


AMIGA JOKER erscheint monatlich, zum jeweils Wetten Freitag des Vormonats. Doppelausgaben 67 und $8 / 9$

Abonnement
IAlirespreis (10 Ausgaben): DM 63,- / Ausland: DM 75,- Bestellungen bitte Uber die Verlagsanatrift. Das Abonnement gilt mindestens für ein hatr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteen Jahr, falls es nicht gekulndigt wird (jederzeit mim Ende des Bezugsjahres móglich). Einzahlingestonto: Postgiroamt München, Kto.Nr 447714-806, BLZ 70010080

## Manoskripte

Manuskripte, Listings und Bauanleitungen werden perme von der Redaktion angenommen. Sie mulissen fiei von Rechten Dritter sein. Sollten sle schon anderweitig zur Veroffentlichung angeboten worden win, so muß das angegeben werden. Mit der Einemdung gibe der Verfasser die Zustimmung zam Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags. Iknorar nach Vereinbarung. Fur unverlangt eingeande Manuskripte wird keine Haftung ubemomacen. Der Verlag behalt sich das Recht vor, Einsendingen im Falle einer Veröffentlichung ohne Anaben von Grulnden zu kürzen oder nach eigenem Guddinken zu verändern.

Urheberrecht
Alle in AMIGA JOKER erschienenen Beitrage wind urheberrechtlich geschutzt. Alle Rechte, auch Otersetzungen, vorbehalten. Reproduktion jeder At (Fotokopien, Microfilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedurfen der whriftichen Genehmigung des Verlags.

## Verlag und Redaktion

## inder Verlag

int. Michael Labiner
Hietonischer Ring 2
(1030 Grasbrunn
fut Veriag: 089/463700
fet. Redaktion: 089/463823 oder 4605822


## Anwendungen

50 Amiga Tools DA 29,95 Formular Designer DV 39,95 Grafikstudio DA 39,95 Heim + Druck Manager DA 44,95 PC-Handler DA 44,95 Rechtschreibtrainer DV 39,95 Sound Studio DV 29,95 Tabellenkalkulation DA 39,95

## Solange Vorrat reicht:

Back to the Future 3 DA 19,95 Chaos Engine (A500) DV 19,95 Unendliche Geschichte 2 DV 19,95 World Soccer DA 19,95

## 2. 02871-183088

Hardware \& Zubehör


## So

## könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+9,- DM) oder per Vorkasse (+4,- DM). Ab 150, - DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur Schritflich gegen Vorkasse.
Postfach 1113 • 46361 Bocholt Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

# DAS JOKER=IMPERIUM DER GALAKTISCHE POUTSPIEL-KAMPF: AMIGA V®. PC 

Die erste Runde unseres brandneuen Postspiels ist abgeschlossen, die Ergebnisse liegen vor: Amiganer und PC-Freunde haben denselben größeren Fehler begangen, stehen jedoch ansonsten gar nicht schlecht da. Und weil sich der Patzer in dieser Runde ja korrigieren läßt, gratulieren wir beiden Seiten zum (halbwegs) gelungenen Start ins All!

## DIE REGELN

...des Wettkampfes sind grundsätzlich ganz simpel: Amigos und DOSisten vertreten in zwei verschiedenen, zufallig generierten Galaxien die Menschen (Heimatstern Sol) und treffen dort bald auf Aliens, mit denen sie in Krieg oder Frieden leben sollen - unser ausgetüfteltes Scoresystem sorgt dabei fuir vergleichbare Positionsbewertungen. Im Gegensatz zu den bisherigen Postspielen werden wir Euch zum Joker-Imperium immer wieder neue

Fragen stellen, die Ihr bitte auf einer Postkarte beantworten wollt. Wir zảhlen die Einsendungen dann aus, gehen nach Euren Wünschen vor und lassen die zugrundeliegende Computersimulation anschließend so lange weiterlaufen, bis etwas passiert, das Euer Eingreifen erforderlich macht. Auch wenn dabei mal längere Perioden übersprungen werden, verpabt Ihr also nichts. Auf diese Weise werden sich ungleichzeitige Entwicklungen
nicht vermeiden lassen, bei denen mal die eine und mal die andere Gruppe ein paar Jährchen bzw. Runden voraus ist. Aber das betrachten wir als Vorteil, denn schließlich ist nichts so spannend wie die UngewiBheit, was wann wo geschehen mag... Und natürlich gibt es auch in jeder Ausgabe etwas zu gewinnen, denn unter allen Einsendern verlosen wir diesmal:

Fields of Glory für den Amiga Earthworm Jim (Win 95) fuir den PC

## DIE BEIDEN GALAXIEN

In jedem der beiden Stemenhaufen hausen (Euch eingeschlossen) sechs intelligente Rassen, welche die je 24 Steme unter sich aufteilen müssen. Momentan zeigen wir hier nur die Sonnen, die für Euch auch erreichbar, also höchstens sechs Lichtjahre von Sol oder einer Kolonie entfernt sind. Die Farben der Sonnen lassen auf die Planeten schließen, denen man dort begegnen
könnte: Gelbe Sterne bieten eine hohe Chance auf erdähnliche Welten, rote und grüne Sonnen liegen ebenfalls noch ganz gut im Rennen. Blaue, weiße oder violette hingegen verfügen über zwar eher lebensfeindliche, dafür aber hauufig rohstoffreiche Himmelskörper.
AMIGA-GALAXIS: Die Entfernung von Sol zu den Sonnen $A, B$ und $C$ beträgt
drei Lichtjahre, D, E und F sind je fünf Lichtjahre entfernt, und G bringt es gar auf deren sechs.
PC-GALAXIS: Stern A ist zwei Lichtjahre von Sol entfernt, zu B und C ist man drei Lichtjahre unterwegs, D bringt es auf vier, E auf fünf und F auf sechs Lichtjahre. G hingegen ist sechs Lichtjahre von der neuen KOLONIE GURADAS entfernt.

## AMIGA=【ALAXIS




Die Amiganer schreiben das Jahr 2303, in der PC-Galaxis ist es erst 2302. Ami-ga-Sol hat 5,8 Mrd. Einwohner, PC-Sol 5,4 Mrd. Folgende Entscheidungen wurden von Euch getroffen:

1) Gelderverteilung SOL

|  | AM | PC |
| :--- | ---: | ---: |
| SCHIFFBAU | $28 \%$ | $30 \%$ |
| VERTEIDIGUNG | $9 \%$ | $6 \%$ |
| INDUSTRIE | $18 \%$ | $26 \%$ |
| ÖKOLOGIE | $21 \%$ | $17 \%$ |
| FORSCHUNG | $24 \%$ | $21 \%$ |

Prinzipiell lägen beide Gruppen damit ganz gut, doch haben es leider beide verabsäumt, dem Bereich Ökologie die letztes Mal geforderten 36 Prozent einzurảumen. Daher trat ein Notfallprogramm in Kraft, das die entstandenen Umweltschäden beseitigte und neuen vorbeugt - gegen erhebliche Extrakosten, die von anderen Etats abgezweigt werden mußten. Die tatsächliche Verteilung der verfügbaren Mittel entspricht also bei weitem nicht mehr Euren Vorgaben!

## 2) Schiffbau

Es wird laut MehrheitsbeschluB in beiden Gruppen ein neues KOLONIESCHIFF gebaut. Das ist klug, doch beträgt die veranschlagte Bauzeit (unter Berücksichtigung der reduzierten Etats) bei den Amiganern 56 Jahre von jetzt ab, bei den PClern sogar 64 Jahre - hier wie da erheblich zu lang...
3) Forschungsgelder

|  | AM | PC |
| :--- | ---: | ---: |
| COMPUTER | $8 \%$ | $8 \%$ |
| BAUWESEN | $20 \%$ | $27 \%$ |
| SCHUTZSCHIRME | $13 \%$ | $9 \%$ |
| PLANETOLOGIE | $9 \%$ | $10 \%$ |
| ANTRIEBE | $28 \%$ | $36 \%$ |
| WAFFEN | $22 \%$ | $10 \%$ |
| 4) Flugaufträge |  |  |
|  | AM | PC |

## ERKUNDER 1 Stern A Stern B

 ERKUNDER 2 Stern C Stern F KOLONIESCHIFF Stern B Stern A Amiga: Das KOLONIESCHIFF erreichte Stern B, fand eine bewohnbare Trockenwelt (ausreichend für max. 7Mrd. Menschen), wurde demontiert und gründete eine Siedlung namens PALADIA. Auf Paladia wurden Artefakte einer ausgestorbenen Zivilisation entdeckt, u.a. ein funktionsfahiger Tiefen-raum-Scanner, der die Reichweite von Ortungsgeräten auf 5 Lichtjahre für planetare Anlagen und 1 Lichtjahr für Schiffs-Orter erhöht. Auf Paladia zukünftig ausgegebene Forschungsgelder werden den doppelten Nutzen bringen! ERKUNDER 1 fand keinerlei Planeten bei Stern A, ERKUNDER 2 fand eine bewohnbare Wüstenwelt bei Stern C (max. 3,5 Mrd. Menschen).
PC: Das KOLONIESCHIFF erreichte Stern A, fand eine bewohnbare Wasserwelt (max. 7,5 Mrd. Menschen), wurde demontiert und gründete eine Siedlung namens GURADAS. Dadurch rückte eine weitere Sonne (der weiße Stern G) in Reichweite. Stern G ist 6 Lichtjahre von Guradas entfernt. ERKUNDER 1 und ERKUNDER 2 sind beide noch unterwegs.

## DER SCORE

Amiga: Bevőlkerung: 10 Pt ., Wirtschaft: 19 Pt ., Erfindungen: 3 Pt ., Erkundungen: 3 Pt ., Kolonien: 1 Pt , Gesamt: 36 Pt .

PC: Bevölkerung: 6 Pt., Wirtschaft: 17 Pt., Erkundungen: 1 Pt., neue Sterne: 1 Pt., Kolonien: 1 Pt., Gesamt: 26 Pt .

Stand: Ein nur scheinbarer Vorsprung für die Amigos, da sie ihrer Entwicklung schlieBlich ein Jahr voraus sind.

## DIE FRAGEN

Nun also zu den Fragen, wobei Amiganer ein deutliches .,AMIGA" auf ihre Antwortpostkarte malen, während DOSisten eben „PC" draufschreiben:

1) Wie möchtet Ihr den Staatsetat von Sol (bzw. den Eurer jeweiligen Kolonie) prozentual auf die Bereiche SCHIFFBAU, VERTEIDIGUNG, INDUSTRIE, ÖKOLOGIE und FORSCHUNG verteilen?
Zur Verfügung stehen bei den Amiganern 61 Mrd. Credits (Sol) sowie 1 Mrd. Credits (Paladia). Antwortet bitte für beide Welten getrennt, beachtet die Besonderheit Paladias in bezug auf Forschungsgelder und sorgt für ausreichende Finanzierung des Ökologie-Sektors auf Sol (derzeit wăren 28 Prozent des

Etats erforderlich), während die Kolonie noch keine Öko-Gelder benötigt. PCler gebieten über 59 Mrd. Credits (Sol) sowie 1 Mrd. Credits (Guradas). Die Öko-Marge liegt hier ebenfalls bei 28 Prozent des Sol-Haushalts, Guradas braucht in dieser Hinsicht noch kein Geld.
2) Falls Ihr auf Euren Kolonien Schiffbaugelder bewilligt habt, sollen sie für den Bau eines ERKUNDERS, eines JÄGERS, eines ZERSTÖRERS, eines BOMBERS oder eines KOLONIESCHIFFES verwendet werden?
3) NUR FÜR AMIGANER: Was soll mit den beiden ERKUNDERN geschehen?

Nummer 1 kann nach Sol bzw. Paladia zum Auftanken fliegen, nach Stern C (um Erkunder 2 Gesellschaft zu leisten) oder bleiben, wo er ist. Nummer 2 könnte ebenfalls auf Sol oder Paladia tanken, bei Stern A Nummer 1 die Zeit vertreiben, den Stern D erforschen oder bleiben, wo er ist.

Die Karte mit den Antworten schickt Ihr bitte samt leserlichem Absender an unser galaktisches Verwaltungszentrum:

> Joker Verlag "Joker-Imperium" Bretonischer Ring 2
> D-85630 Grasbrunn


VC 1541: hieß in der guten alten Zeit das Diskettenlaufwerk des C64 mit einer Kapazităt von satten 170 bzw. 340 KB .

VDE: ist die Abkürzung für den „Verband der deutschen Elektrotechniker", wo man u.a. an allerlei Normungsverfahren mitwirkt.

VDI: Noch 'ne Abkürzung, diesmal für den ,"Verein der deutschen Ingenieure"

Vektor: nennt man einen beliebig definierten Punkt im Raum, und zwar ausgehend von einem festgesetzten Nullpunkt. Der Vektor ist also eine Art Pfeil, der in Richtung und Länge festgelegt ist.

Vektorgrafik: Durch besagte „Vektoren" lassen sich natürlich ganz einfach (Verbin-dungs-) Linien festlegen. Mit solchen Linien wiederum können Umrisse von Objekten beschrieben werden, was zum Zwecke der Heimunterhaltung Anfang der 80er Jahre erstmals Konsolen-Oldies wie das „Vektrax" (nomen est omen) taten. Inzwischen ist freilich auch ausgefüllte Vektorgrafik, also solche mit farblich gefüllten Flächen, längst ein alter Hut. Damit nun ein modernes Vektorobjekt am Screen wirklich was hermacht, müssen sich diese Raumschiffe oder Figuren aus möglichst vielen VektorPunkten bzw. den dadurch entstehenden Polygonen zusammensetzen. Und das erfordert viel Rechenleistung, insbesondere dann, wenn dieses Objekt noch bewegt, gedreht, verkleinert oder vergrößert werden soll. Ganz zu schweigen davon,
daß die dreidimensionalen Positionen zusảtzlich immer noch auf die zweidimensionale Darstellung des Monitors umgerechnet werden müssen. Das dadurch entstandene Tempoproblem ist z.B. der Hauptgrund dafür, daß die schon lange angekündigte Amiga-Version von "First Encounters" noch immer nicht erschienen ist.

Vektorrechner: sind nicht, wie man nun glauben könnte, Computer, die auf die Kalkulation von Vektorgrafik spezialisiert wären. Statt dessen handelt es sich um Spezialgeräte, in denen eine größere Menge parallel geschalteter Prozessoren (der bisherige Rekord liegt bei 65.000 Stück) am Werkeln ist. Natürlich findet man so was nur in hochkarätigen Forschungsinstituten und leider nicht auf Vatis Schreibtisch.

Verbunddiagramm: Normalerweise wählt man bei der Darstellung von Diagrammen eine bestimmte Form wie Balken, Kurven Torten etc., doch manchmal bieten sich Mischformen an, z.B. dann, wenn man das Segment eines Tortendiagramms noch einmal extra unter die Lupe nimmt und. seine Zusammensetzung dann am Balken darstellt.

Verbundnetz: Wenn man verschiedene Einzelnetze zusammenschließt, dann erhält man ein Verbundnetz. In der Praxis findet das derzeit z.B. dann Anwendung, wenn man etwa von einem Online-Anbieter wie CompuServe oder AOL aus über ein sogenanntes „Gateway" in das Internet wechselt.

Verdrahtung: Weil Computer früher mit Hilfe von Dampfmaschinen, Wasserrädern und verlöteten Kabeln betrieben wurden, spricht man auch heute noch bei allen hardwaremäßig fix eingebauten Komponenten von „fest verdrahteten" Bestandteilen. Das englische Gegenstück wäre hier übrigens die schöne Formulierung "hardwired".

Verfügbarkeit: bezeichnet das Verhältnis von tatsächlich genutzter Betriebs- und zu unnütz vertaner Ausfallzeit enes Computersystems. Angeblich soll die Verfügbarkeitsquote bei heutzutage produzierten Rechnern um die 99 Prozent betragen. Nicht, daß wir das nun direkt anzweifeln wollen, aber...

Verify: lautet das englische Wort für ,überpruifen". Insbesondere beim Kopieren bzw. Fernübertragen von Daten finden diverse (teilweise optionale) Sicherheitschecks statt, mit denen garantiert wird, daß die kopierten Files auch tatsächlich mit den Originalen übereinstimmen.

## Versalien: Großbuchstaben

Verschlüsselung: ist eine traditionsreiche Methode zur Sicherung von (militärischen) Daten, bei der die Zeichen des jeweiligen Klarschrifttextes nach bestimmten Richtlinien durch andere Zeichen ersetzt werden. Nur Personen, die sich im Besitz dieser Richtlinien befinden, können den Text dann wieder entschlüsseln; jedenfalls theoretisch. Praktisch ist leider kein Code bisher vor unbefugter Dechiffrierung wirklich sicher gewesen, denn letzten Endes ist die heutzutage nur noch eine Frage der zur Verfügung stehenden Rechenkapazität. Selbst die zeitweilig als praktisch unknackbar geltenden, extrem aufwendigen Schlüssel auf der Basis von hohen Primzahlen sind in der rauhen Wirklichkeit eingeholt worden.

Versionsnummer: Weil Programme im Laufe ihrer aktiven Existenz zahlreiche Verbesserungen bzw. Debug-Aktionen unterworfen sind, wird ihnen vom Hersteller meist eine Versionsnummer beigegeben, wobei die erste Verkaufsversion normalerweise 1.0 heiBt. Trägt eine Software z.B. die Bezeichnung 2.2, dann hat sie erstens bereits eine grundsätzliche Runderneuerung hinter sich (den Sprung von Version 1 zu Version 2) und wurde auch in der neuen Fassung schon zweimal modifiziert (von 2.0 über 2.1 zu 2.2). Häufig darf man solche Kennzeichnungen jedoch nicht allzu wörtlich nehmen, da hier auch Fragen des Marketings eine Rolle spielen. Das seinerzeit in Konkurrenz zu MS-DOS 3.3 stehende Betriebssystem DR-DOS trug z.B. in seiner ersten Verkaufsversion bereits die Versionsnummer 3.4!
versteckte Dateien: Wer sich den Inhalt seiner Disketten bzw. der Festplatte anschaut, bekommt normalerweise erst mal alle Dateien und Verzeichnisse angezeigt. Man kann freilich wichtige Daten auch „verstecken" und so vor unbefugtem Zugriff bzw. versehentlichem Löschen schützen. Die fraglichen Files oder Ordner werden dann nicht mehr aufgeführt, sind aber nach wie vor vorhanden und können vom „Ortskundigen" auch benutzt werden.

Verzeichnis: ist im Grunde nichts weiter als das Inhaltsverzeichnis von Disketten, CDs oder Festplatten. Verzeichnisse können zu Unterverzeichnissen führen, wenn z.B. die Soundeffekte eines im Verzeichnis „XY" abgelegten Programmes in einem Verzeichnis „SOUND" zusammengefaBt sind. Die so entstehenden Strukturen nennt man übrigens „Verzeichnisbaum", während die Englănder überhaupt „Directory" sagen.

|  |  |
| :--- | ---: |
| Amiga 1200 Magic | $698,-$ |
| Amiga 1200 Magic mit 850MB HD | $1039,-$ |
| Amiga 1200 Magic mit 1,2GB HD | $1149,-$ |
| Amiga 1200 Netsurfer 260MB | $999,-$ |
| Amiga 1200 Magic 170MB HD | $899,-$ |
| Amiga 4000 T/040 6MB, 1GB | 3.898 ,- |


|  |  |
| :--- | :--- |
| Cybervision 64 2MB | 549 ,- |
| Cybervision 64 4MB | $649,-$ |
| Cybervision $2 M B$ > 4 MB Upgrade | 199 ,- |


|  |  |
| :--- | ---: |
| Cyberstorm MK II $060 / 50$ | $1.339,-$ |
| Blizzard 1230 IV 50 Mhz | $339,-$ |
| Blizzard 12606806050 Mhz | $1.219,-$ |
| DKB Cobra $68030 / 33 \mathrm{Mhz}$ | $309,-$ |
| 68882 FPU 50 Mhz PGA | $189,-$ |
|  |  |
| PS/2 Simm 60ns 4MB | $69,-$ |
| PS/2 Simm 60ns 8 MB | $139,-$ |
| PS/2 Simm 60ns 16 MB | $289,-$ |
| PS/2 Simm 60ns 32 MB | $599,-$ |
| 1230 IV/1260 SCSI Kit | $189,-$ |

Toshiba 5522B ATAPI $6 x$ Superschnell 159,NEC CDR 512 6x SCSI 499,easy CD-ROM A1200, $6 x,+$ CD + Netztell 349 ,Philips CDD 2000 Brenner $2 / 4 \mathrm{fach}$ int. 999,-

| Amiga M1438 15-38khz $14^{*}$ <br> Amiga M1764 15-64khz 17* (43 cm) <br> Amiga M1538 15-38khz $15^{*}$ <br> Idek MF 8617E 27-86khz $17^{\prime \prime}$ ( 43 cm ) | $\begin{array}{r} 499,- \\ 1499,- \\ 649,- \\ 1448,- \end{array}$ |
| :---: | :---: |
| Buster Rev. 11 | 49,- |
| Abdeckhaube A1200/4000 | 24,- |
| GVP I/O-Extender | 189,- |
| Multiface Card III | 139,- |
| VGA-Adapter (VGA-Monitor > Amiga) | 29,- |
| VGA-Adapter (Amiga Monitor > PC) | 29,- |

## Aminet 12

22,-
Aminet Set 3
Do itt Workshop Imagine, Morph Plus, DPaint V
Encounters-The UFO Phenomenon
Fresh Fish 10
54,-

Personal Suite CD incl. Personal Paint Spectrum Emulator 2
9.

The Global Amiga Experience 19,90
Workbench Add-On Vol. 1
34,-
XiPaint 4.0 CD
89,-

## Wir brennen CD's ab 49,-

AsimCDFS3.5 (CD-Filesystem) 119,-
De Luxe Paint V
Final Copy II
Final Writer 5.0
Liana + Envoy (Netzwerk f. 2 Amigas)
MasterISO (CD-Brenner-Software)
Scala MM400
Turbo Print 4.1
Wordworth 5.0


Amiga 1200 Magic mit Monitor M1438S nur 1148,-

Aufpreis für $2,5^{\prime \prime}$ Festplatte 170MB 139,Aufpreis für $3,5^{\circ}$ Festplatte 850 MB 329 ,Aufpreis für $3,5^{\prime \prime}$ Festplatte 1,6 GB 439,Aufpreis für zusätzliche 4MB Speicher 169,Aufpreis fûr CD1200 6fach CD-ROM 339،-
Wir reparieren auch Ihren Amiga schnell, preiswert und zuverlässig

> Unsere Bestell- und Servicehotline:

Line 1: 07123 / $9608-10$ Line 2: 07123 / 96 08-20 FAX 07123/9608-55 AMTRADE Computersystems Wilhelmstraße 25 72555 Metzingen

Besuchen sie doch einfach unser gutsortiertes Ladengeschäft, direkt an der HauptstraBe in Metzingen (Parkplätze direlkt Gegenüber).

Dies ist nur ein Auszug aus unserem Sortiment. Bitte fragen Sie auch nach den aktuellen Tagespreisen.

Irrimet, Preisanderungen und 2 wischenverkauf varbehalten. Die Versandpreise geliten nur singesehrinkt in unserem Ladengeschbft. Die Preise verstehen sich ruröglich Vertand kosten. Versand nur per Nachnahme. Es geimn unsere allgemeinen Geschaftabedingungen.

Endlich gibt es wieder voll kompatible und intern einbaubare HD-Diskettenlaufwerke für den Arniga mit 1,76 MB. Mit integriertem REAL FLOPPY FIXI A1200 und A3000 interne-Version in Vorbereitung.


mit $15-38 \mathrm{khz}$ Zeilenfrequenz und $50-90 \mathrm{~Hz}$ Bildwiederholfrequenz. Mit eingebauten Stereolautsprechern und Flat-Screen.


Diese Turbokarte verleiht Ihrem Amiga 1200 Flou00gel...Sie verfogt Ober kraftvolle 50 Mhz , einem echten 68030 Prozessor mit MMU, einem Speichersteckplatz fûr Speichermodule, der MAP. ROM-Funktion (noch mehr Geschwindigkeit) und ist mit einem SCSI-Controller erweiterbar. Sie macht aus Ihrem A1200 eine echte Workstation.

##  <br> Dieser Amiga mit der groBen Festplatte bildet die Grundlage fûr ein leistungsfähiges Computersystem. welches Sie überzeugen wird.

Lassen Sie sich diesen Nervenkitzel nicht entgehen. Actiongeladenes 3D-Dungeon, welches auch auf Grafikkarten lăuft (z.B. Graffity, CybergraphX).


Dies ist die günstigste Lōsung um Jhren A1200 um 4MB Speicher zu erweitern und dadurch Anwendungen und Spiele vernunftig nutzen zu können. Sehr viele laufen nicht ohne mehr Speicher!

Gegensätze ziehen sich bekanntlich an, und das gilt nicht allein

## PARLAINTH DIE VERGESSENE STADT

> beim Eheberater - auch unsere Tests für stromlose Zeiten befassen sich diesmal mit zwei sehr unterschiedlichen Kandidaten: einem Rollenspielszenario aus ferner Vergangenheit und einem Strategical in ferner Zukunft.
lainth, indem sie sicht samt ihren Metropolen kurzerhand in den Astralraum absetzten. Leider zu spät, denn die Dämonen waren bereits unter ihnen. Als die Stadt dann in späteren Zeitaltern wieder in das normale Leben zurückbeschworen wurde (mehr über diesen Teil der Story findet man in dem Roman "Der magische Ring" von C. Kubasik, Heyne Verlag), war nur noch ein verwirrendes Labyrinth aus zerfallenden Ruinen, monsterhaltigen Dungeons und unfaßbaren Reichtümern davon übrig - auf letztere haben es nun natürlich die Abenteurer abgesehen.
Dieses prächtige Umfeld schrie geradezu danach, zu einer Supplement-Box verarbeitet zu werden, welche wir nun in Händen halten. Als erstes fäll dem Schatzsucher beim Öffnen ein bunt bemalter ",Stadtplan" entgegen, der allerdings mehr einem Flickenteppich ähnelt. Kein Wunder, denn die Ruinen von Parlainth sind ja vorläufig noch weitgehend Terra incognita. Was inzwischen bekannt ist und den Spielern auch zu gegebener Zeit mitgeteilt werden sollte, findet sich dagegen in einem 70seitigen, hübsch illustrierten Büchlein. Weitere 80 Seiten sind ausschließlich für den Spielleiter gedacht und verhandeln Hintergründe, Abenteuer-Ideen, Schätze oder auch parlainthische Unholde. Tja, und dann gibt es noch insgesamt 23 schick gedruckte, bruchstückhafte Dokumente wie bzw. Kartenteile, welche von den Helden zwecks besserer Vorbereitung gegen einen kräftigen Obolus beim nächstbesten Krämer erstanden werden kőnnen.
Fazit: Ein liebevoll aufgemachter, inhaltsreicher Titel, der seinen nicht eben leichtgewichtigen Preis durchaus wert ist.


## CITYTECH

Jetzt aber zu einem Ableger des allseits bekannten „BattleTech"-Strategicals, der lange in den Abgründen von Raum und Zeit verschollen war, mittlerweile jedoch wieder in einer vollständig überarbeiteten Ausgabe zu kaufen ist. Im Unterschied zum Mutterszenario geht es hier nicht al-


lein um die schieren Auseinandersetzungen gigantischer Kampfmaschinen, sondern um die taktisch natürlich besonders schwierigen Metzeleien in dicht bebautem Gelände - einschließlich Bodenfahrzeugen, Flugis und Infanterie. Alle dazu notwendigen Zusatzregeln, Tabellen und Mech-Beschreibungen werden in einem etwa 80 Seiten starken Heft erlăutert; das grundsätzliche „BattleTech"-Regularium benötigt man freilich ebenfalls. Was hier lobenswerterweise aber wenigstens mal auf der Packung steht.
Die Wabenspielpläne bestehen zwar leider immer noch aus etwas stärkerem, bunt bedrucktem Papier (die weiBe Rückseite kann zur Konstruktion eigener Gelände verwendet werden), doch dafür liegen 16 stattliche Plastik-Mechs diverser Typen bei, die natürlich noch bemalt werden können. 24 „Panzerdiagramme" für BattleMechs, Flieger und Fahrzeuge (wichtig für den stets erforderlichen aktuellen Schadensüberblick) gibt's obendrein, dazu ordentlich bedruckte Counter, mit denen Ge bäude, militärische Einheiten oder explodierte Areale dargestellt werden. Für die an Einzelheiten Interessierten sei
noch gesagt, daB CityTech in die Epoche der Clankriege einzuordnen ist, einem etwas später angesiedelten Szenario, in dem es die sattsam bekannten Häuser der Inneren Sphäre mit den von außen hereinbrechenden Clans zu tun bekommen. Diese Nachfahren einer 300 Jahre zuvor geflohenen Flotte haben sich derweil zu beängstigenden Super-Kriegern entwickelt, denen selbst die Eliteregimenter der Mechs nur wenig entgegenzusetzen haben...

## DÄMONEN UND KAMPFROBOTER ZU GEWINNEN!

Wie immer verlosen wir an dieser Stelle wieder unsere Rezensionsexemplare unter all jenen, die uns auf einer Postkarte zumindest eine dieser beide Fragen beantworten können: Wie heiBen die meist unterirdischen Fluchtbauten, welche recht zu verlässig vor den „Earthdawn"-Dämonen schützten? Wie viele PC-Spiele aus dem originalen „BattleTech"-Szenario sind bislang erschienen? Letztes Mal war nach AD\&D-Szenarien wie „Dark Sun", ,,Ravenloft" oder auch „Forgotten Realms" gefragt, und diesmal ist nur noch wichtig, daß wir Euren Absender und der Briefträger unsere nachstehende Adresse entziffern können. (jn)

## Joker Verlag "Stromausfall" Bretonischer Ring 2 D-85630 Grasbrunn

## TECHNISCHE DATEN

Parlainth: Spielebox mit zwei 70. bzw. 80seitigen Quellenbänden, einem Stadtplan im Posterformat, edel aufgemachten ,Dokumenten" und neuen Schatzen.
City Tech: Spielebox mit Zusatzregeln für den Häuserkampf, Panzerdiagrammen, Plastikfiguren und Pappcounterm: Zwei einfache Waben-Spielpläne sowie zwei W6 liegen ebenfalls bel.
Preis: jeweils 69,-DM
Bezug: Fantasy Productions, Postfach 1416, 40674 Erkrath


## JOE MEINT:

Earthdawn ist ein reizvolles, aber vom hier ausgeklammerten Regelwerk her nicht ganz leichtes Fantasy-Rollenspiel mit Horror-Elementen. Bei Battletech handelt es sich hingegen um ein SF-Strategical der beinharten Sorte: Massig Tabellen und Trefferformeln machen das Spiel für Einsteiger zur Tortur - aber für die vielen Fans erst zum Genuß.


## MARKUS MEINT:

## Earthdawn hat ein

 intelligentes und abwechslungsreiches Szenario zu bieten, wie diese Ergănzungsbox einmal mehr unter Beweis stellt. Für meinen Geschmack ist es aber alles in allem etwas zu würfellastig.

## MARTIN

 MEINT:BattleTech ist eine gute Kombination aus Komplexităt und Spielbarkeit, was auch für die Ci-tyTech-Ergänzung gilt. Man muß natürlich militaristische SF-Szenarien mögen und darf nicht vor umfangreichen Regelwerken zurückschrecken.


Sommer, Sonne und Moneten: Wer im Auslandsurlaub einen Automaten findet, braucht zumeist weniger Geld für ein flottes Spielchen als in heimatlichen Gefilden - und oft noch nicht einmal volljährig zu sein. Beste Voraussetzungen also für einen Blick auf die heißesten Arcade-Neuheiten!

Sega feuert aus allen Rohren: Bei Virtua Fighter 3 wurde erstmals die Automatenplatine Model 3 eingeserzt, welche alle bisherigen Polygonrecken wie Strichmännchen erscheinen läßt. Besonders deutlich wird dies bei der Endgegnerin Dural, die dank Metal-Shading-Verfahren mit den tollsten Lichteffekten glänzt -und das wortwörtich. Neben spielerischen Detailverbesserungen konnte man mit der Ai-kido-Spezialistin Aoi auch einen neuen Spielcharakter verpflichten, dennoch bietet der enste Vertreter der nä́chsten Priu-
gelgeneration hauptsächlich eine grafische Revolution.
Für jüngere Semester wurde Virtua Fighter Kids konzipiert, das sich inhaltlich eng an seine ,Elem" hall, optisch jedoch aus der Reihe schlägt: Die Prugelhraben und -mädchen haben jerts in bester Manga-Tradition riesige Köpfe und kleine Körper! Last but not least betrit auch Se gas Maskottchen in Sonic Fighter die Polygon-Arena und verkloppt Figuren aus seinen diversen Plattform-Abenteuern. Mal sehen, wann .,Super Mario Fighter" nachzieht.


## WIR GODS

Die Hintergrundgeschichte um zehn Menschen, die ein Alien in superstarke Kriegsgötter verwandelt hat, interessiert vermutich nur die Programmierer von Midway selbst. Viel bemerkenswerter sind die Laserstrahlen und sonstigen Fernattacken, welche die Kämpen dank spezieller 3D-Buttons durch die
ganze Arena schleudern können. Das mortale Vorbild aus eigenem Hause dicht vor Augen, sorgte man natürlich wieder für zünflige Finishing-Moves, und auch visuell gelang der Sprung in die dritte Dimension tadellos: Neben den beeindruckenden Szenarien, die stăndig rotieren und zoomen, läßt vor allem
eine neuartige Technik zur Berechnung der digitalisierten Kämpferhaut die Vielecke in einem realeren Licht erscheinen. Trotz dieser Innovation wird die grafische Klasse eines „Virtua Fighter $3^{\prime \prime}$ jedoch nicht ganz erreicht, für einen gelungenen Einstand ins 3D-Genre reicht's aber dicke.

Nach Namcos geniater Ski-Sim .Alpine Racer" hätte ein Marine Suffer woht eher zur Jahreszeit gepaßt, andererseits kann die eine oder andere kühle Brise gerade in südlicheren Gefilden kaum schaden. Nachdem man zuvor auf zwei Brettern durch die Polygon-Alpen sauste, darf sich der Spieler nun also auf dem Snowboard an den abgefahrensten Manövern versuchen. Bei all den waghalsigen Kunstsprïngen, Extremschwïngen und Rutschorgien sollte man jedoch nie seinen Konkurrenten und die

Stoppuhr aus dem Auge verlieren, sonst heiBt es schnell „Game Over". Ein waschechtes, frei bewegliches Brett registriert dabei jede FuBbewegung und Gewichtsverlagerung, was beinahe VR-Feeling aufkommen laBt. Die Optik ist auch hier wieder über jeden Z weifel erhaben und bietet rasend schnelle 3D-Grafik mit allerfeinsten Texturen. Kurzum, dank dieses aufwendigen Automaten brauchen Snowboarder auch in Strandnähe nicht mehr auf ihr Hobby zu verzichten.

## Das Magazin, auf das eine ganze Branche gewartet hat !

## NBA HING TIME

Hier hat Midway nicht nur das feine Gameplay des Vorgăngers „NBA Jam" integriert, sondern auch alle Spieler und Regeln der Saison 96/97. Des weiteren sind sämtliche Double-Dunks, Alley-Oops und Fade-Aways jetzt noch spektakulărer anzuschauen. Ein echtes Highlight ist der "Create-A-Player Mode", mit dem man sich seinen eigenen Korbwerfer bei beliebig einstellbaren Eigenschaften wie Aussehen, Gewicht, Größe, Schnelligkeit, Zweikampfstärke und SchuBkraft maBschneidern kann. Gespielt wird nach
wie vor das klassische Zwei-gegen-zwei, wobei freilich bei vier Teilnehmern gleichzeitig die größte Gaudi aufkommt. Die Augen werden unterdessen von witzig animierten Akteuren und die Ohren mit coolem Funk aus dem DCSSoundsystem verwöhnt. Und sogar ein Quiz mit Fragen zum amerikanischen Profi-Basketball wurde eingebaut! Ob damit jedoch auch Europäer an der Verlosung realer NBAEintrittskarten teilnehmen können, darf ernsthaft bezweifelt werden...
(Manuel Semino)


## Insider <br>  <br> fuir nur 30,-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-, USK- und IVW-Listen, die Namen und Telefonnummern aller wichtigen Ansprechpartner bei Verlagen, Vertrieben und Herstellern, 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 BranchenInterna zu informieren und sich selbst zu präsentieren, um Partner oder Mitarbeiter zu gewinnen.
Sprechen Sie mit uns über Werbekonditionen (Tel. 04221/9345-0, Hr. Borgmeier), oder fordern Sie Unterlagen sowie - gegen Gewerbenachweis - Ihr Gratis-Abonnement an:

## Joker Verlag

Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

## nsider ABO-COUPON

Das Abo gill far 6 Ausgaben und verlangert sich bei Nichikundigung automatisch um ein weiteres halbes Jahr zu den gleichen Bedingungen. Der Preis betragt 30 ,-DM inklusive Porto und Versand (Ausland: 38,- DM)
Ja, ich möchte insider abonnieren
und bezahle durch

Bankabbuchung:
$\bigcirc$
Name / Vorname
Kontoinhaber: $\qquad$
StraBe / Hausnummer
Konto-Nr:: $\qquad$
PLZ/Wohnort
Geldinstitut:

## Bankieitrah:

## per Vorauskasse:

Scheck oder Bargeld liegt bei:
nach Rechnungserhalt durch:
Ôberweisung aut Postgirokonto:
Nr.: 444714-806 BLZ 70010080

## Datum / 1. Unterschrift

Diese Vereinbanung kann ich innerhalb woe achl Disse Vereinbarung kann ich innerhalb voe aciil
Tagen bei insider, Joker Verlag, Bretorischer Ring 2,
bSb30 Grasbrunn wideruten. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtanitige AbsenZur Wahrugg der Frist genugt die rechtanige Absen-
dung des Widernufs. Ich bestitige die Kenntnisnahme dung des widerruls. Ich bestaige die ken
des Widernufsrechis durch meine zweite des Wiberuls
Unterschritt:

## DUE ZOROMIF DES AMIER BEGINT

 Denn was wäre die "Freundin" ohne ihren besten Freund, den Joker? Nur die Hitife wert, eben. In der kommenden Ausgabe warten nümlich wieder News ohne Ende, Previews ohne Haken, Specials ohne Scheuklappen, Lösungshilfen ohne Tadel, Interviews ohne Respekt und natïrlich jede Menge Tests brandneuer Games!Hier eine liste anstehender und vielversprechender Titel, die fïr sich selbst sprechen.

ATROPHY (Spact-Action)


CAPITAL PUNISHMEIT (Kampfsport)
HATTRICK! (FuBball)
MEGA TYPHOON (Baller-Action) WEMAC IV CD (3D-Dungeon) TRAPPED (Rollenspiel) WENDETTA (Space-Action)

Ma, endlich: DAS ACTION REPLAY FÏR DEN A1200 ist da! Zumindest soll es bis zur kommenden Ausgabe soweit sein - wo ein porentiefer Test des neuen Mogel-Moduls wartet.

HEUE SP:CMASSo richtig nett ist's derreit bekenntlich nur im Internet - weshalb wir Euch IUTERMET-BROWSER FÜR DEN AMIGA vorstellen möchten. Natürlich mit allen Vorriigen und Machteilen.
Kaum findet man das ${ }^{n} 0$-Drive" und seinen Konkurrenten "Easy CD-ROM" in den Shops, schon will noch EIIN NEUES CDLAUFWERK filr Furore sorgen. Ma, mal sehen - jedenfalls fut sich endlich was an der amiganisierten Multimedia-Front!


Kurrum, wer am 27. September nicht am Kiosk ist, der Kann seinen Compl auch gleich einmoften. Es sei denn, er wïrde noch heute sein Abo ordera, denn dann liegt die hommende Ausgabe sogar schon ein paar Tage eher im Briefkasten - MITSAMI Preisvorteil und EIMEM VOU SPIELBAREM LABYRIWTH AUS DEII MEGA-HIT ${ }_{\text {gALIEN BREED 3D II: THE KILIMG GROUMDS"! }}$


| Amiga Soft- \& Hardware | e 20,21 | Pawlowski | 95,96 |
| :---: | :---: | :---: | :---: |
| Amtrade | 85 | Prolit Studio | 71 |
| Hachler | 81 | Quicksont | 23 |
| Bathler | 49 | Schatztruhe | 41 |
| Data House | 49 | Schnellversand Figge | 35 |
| HP Computer | 25 | Take Us | 13 |
| Joker Veriag 6, | 6, 19, 24, 26, 29, 51,67,91 | Vesalia | 63 |
| Joysoft | 75 | Wial |  |
| Lechner Verlag | 47 |  |  |
| Mallander | 2,9 |  |  |
| Media Point | 51 | Poster: | Capital Punishment |
| Maltimedia Corner | 33 | Poster: | Team 17 |

# Amiga-Power-Schnelversand 

## Strategiespiele <br> (alle Amiga)

S01 Fußballmanager (nur A500) for Fußbalifans
S02 Xytronic
Weltraum-Handelsspiel
503 Imperium Romanum Strategiespiel
S05 Imperium
Strateglesplel um Macht
$\$ 13$ Risk
Aisiko-Computerversion
S19 Moria
Fantasy-Grafikabenteuer
521 Zerg!
Fantasy-Gralikabenteuer Nr. $2 \quad 6.50$ S25 Der Energiemanager Energiesparsplel S26 Battleforce Kampl der Giganten S36 Das Erbe das Umwelt-Abanteuerspiel $\$ 41$ Das Erbe 2 Das schmutzige Erbe! 5418 Losung zu "Erbe $1+2 \quad \begin{array}{r}6,50 \\ 6,50\end{array}$ S47 Ahol 2.01 Schiffe versenker
$\$ 55$ Korn 1.0
Handelssimulation a la Kaiser 6,50
S57 Battieland
Panzerkamptspielsimulation
562 Nukes'R'Us Modeme Risko-Varlante
591 German Trucking Managen Sie eine Lkw-Flotte 10,00 F001 Tom's Imbiss

## Brett,Gesellschatts-,

Kartenspiele (alle Amigo)

518 Backgammon 527 Mensch ärgere
Brettsplelumsetzung
\$30 Schach
\$34 Glücksrad 2.0
Bekanntes Quizspiel
S48 Superkniffel
Spannendes Würfelsplel
S54 Mühle und Dame
2 beliebte Brettspiele
S56 $\quad 17+4$
bekanntes Kartenspiel
559 Poker
Computerumsetzung des Spiels 6.50 S60 Skat
bellebtes Kartenspiel 6,50
S64 Kreurwort 2.00
Amiga-Kreuzwortratsel
FO68 Rummy
Amiga-Romme-Umsetzung 6,50 S72 Monopoli beliebtes Brettspiel
S73 MahJongg1.5
amigaveresono oses Kasssers 6.50

## Geschicklichkeit

S17 Flaschbier
Das Werner-Game (Kick 1.3) 6.50 S53 TetrisPro
Herabfallende Steine ordnen 6,50
S89 Lemminge in Action
Superspiel rund um Lemminge 10,00
S92 StarFlipper
6.50

Actiongames(alle Amigo)
S90 AntWars
Krleg m.bewaffneten Ameisen 10,00
F063 DinoGame
Fion mit einem Riesendino $\quad 6.50$

## F040 Biaster

## Sportspiele (alle Anigo)

## 520 Derby <br> Galloppersimulation!

S29 Billard
Poot, Karambolage, Dreband 6.50 S44 Bosseln
Ostrisische Nationalsportart
Hier gil es, eine Holzkuge!
móglichst weit zu werfen
S51 Autorennen
Maistorn Sie den Pacours
558 Eishockey
Actionreiches Sportsplal!
S75 SkateTribe
Begeben Sie sich auf ein Skateboard und melstern Sie den Pacours am Miami-Beach.
57718 Holes
Goli-Spiel-Simulation (2 Disks) 10.00 578 Wrestling
Spitzengralik/Action (2 Disks) 10.00
sso Lustige Olympiade 10,00 Joystick-Fubbeln, was das Zeug häl S83 SkeetShooting
Tontaubenschießen. Eine neue Splelidee! S84 Hyperball TipKick-ahnliches S85 Olympiade der Lemminge Speerwurf, Skateboard, Wetsprung. Audem, Schwimmen, 100 -Meter-Laut (2 Disks, nicht A1200) 593 Dart's Game Dart-Spiel-Umsetzung 6,50

## StarTrek (alle Amigo)

 \$85 StarTrek-Action Ballem Sie durchs Universum 6.50 \$87 AstroTrok N-E-U! Von der Spielidee her ein einfaches Ballerspiel, jedoch in einer genialen StarTreg-Umsetzung und damit ein Muß für jeden Enter-prise-Fant6.50

## SparAngebote:

 Sparangebot 1:25 Titel von dieser Seite (egal wie teuer) zur freien Auswahl nur 150,00DM (=6,00 DM je Programm) Sparangebot 2: 50 Titel von dieser Seite (egal wie teuer) zur freien Auswahl nur 250,00 DM ( $=5,00 \mathrm{DM}$ je Programm)

## Büro alle Amiga)

A01 Textverarbeitung
MS-Text, eine kleine Textverabeitung mit allen Funktionen für den tăglichen Bedarf
A04 Buchhaltung 2.0 ideal für kleing Betriebe AOB GiroMan 4.10 Kontoverwallung A09 Haushaltsbuch Heimitinanzprogramm A10 Datei Universaldatei f. fast alle Zweckab. 50 A29 AnalyCale Tabellenkalkulation m . Buch 15,00 A36 Kaufmann 1
Rechnung und Kassenbuch $\quad 6.50$

## Steuer 95/96

zur Berechnung der Einkommensteuer 1995 und der Lohnsteuer 1996. Die neue Version von Steuersoft Eilers jetzt noch günsti-

gom Nur 25,-

## Heimanwendungen

## (alle Amigol

A14 Musikdatei (Kick 1.3) erwaltet LP, MC, CD
A12 Disklabel 4.0
Diskettenlabel-Druckprogramm 6,50 A22 DiskKat 2
Diskettendatenbank
A28 Access
DFÜ-Programm m. Buch.
A31 Poad Route V5.5
Streckenplaner for Deutschland 6.50 A34 Das Geburtstegsblatt Ein tolles Druckprogramm zum Drucken von Geburtstagsblattern, die Sle dann verschenken können! 15,00 A43 CD-Pro
CD-Verwaltung (ab Kick 2.0) $\quad 6.50$ A44 APrintAdressverwaltung und Etikettendruck
A46 VideoPro
sehr gute Videoverwaltung $\quad 15,00$ A47 Auto Route
Streckenplanung tabellarisch und gratisch (ab Kick 2.0)
A48 Amiga-Allas
Berechnung der schnelisten und kuirzesten Straßenstrecke mit grafischer Auswerflung (Kick 2.0) 6,50 A24 PrintStudio
Universaldruckhilfsprogramm 6,50
Drucken gille anigus)
D01 AmignFox-OTP PD-Druckprogramm SVA01 Hobby-Font-Pack Ober 100 Amiga-Schriften mis ge drucktem Ubersichtsbuch D03 UniPrint
Druckprogramm für Adressetiketten. Postkanten, Paketzettel, u. a. Versandtormulare
004 Forms Unlimited
O04 Forms Unlimited
Formulare erssellen u. drucken 6,50
D05 PrintACard
AddOns for Grulkarten etc. $\quad 6,50$
D08 AwardMaker 2
Urkundendruckprogramm
D10 Lebelpack deluxe
Etikettendruckprogramme

## Utilities (alle Amigos)

H06 FixDisk
Diskettenretter $\quad 10,00$
H09a Anti-Virus Kick $2.0+$ hbher Mit gedruckter Anieitung $\quad 15,00$ $\begin{array}{lll}\text { H09b Anti-Virus Kick } & 1,3 & 15,00\end{array}$ H14 MegaD
Super-Directory-Utily. Einlacher Umgang mit ShewCL (Antangert) 15,00

Programmpader H16 LhA
Bekanntester Packermin Buch 15,00 H25 SuperDark
Bidschirmschoner mit Buch 10,00 H37 No Errors

Emulatoren (alle anigo)
E14 Messy SID2
Transfer zwischen Amiga $+\mathrm{PC} \quad 6,50$
E09 A500plus-Emulator Dringt WB 2 X-Sottware auf alteren Amigas mit Kick 1.2/1.3 zum Lauten
E10 Kick-3.0-Emulator
Mult-Kickstart-Selector: Sie konnnen zwischen 1.3 und 3.0 walhien (keine AGA-Emulation) 6.50 E11 VC=20-Pack 1 Emulator und Programme 15.00 E15 MSDOS/AmigsDOS

DOS-Ealehloutdom Amigal 6.SO
Das sollten Sie wissen!

## * Professioneller Service

 durch einen der führenden Amiga-PD- und Preis-wert-Software-Hāndler Schnellversand mit Fachverstand - Sicherheit! Alle Programme werden auf Viren geprūft- Versand per Postdienst oder Post-Frachtdienst (je nach PáckchengrōBe) Nehmen Sie IhreSendung bequem zuhause entgegen oder holen Sie bei Ihrer Postililale ab, falls Sie nicht zuhause sind. - Zusătzliche Sicherheit Ab 100,00 DM ist lhr Paket autom, versichert! - Sicherheitsverpackung umweltfreundlich mit RESY-Zeichen


## Programmieren

(alle Amiga)
P01 PCQ-Pascal
Pascal-Compler +Kursus 15,00 P02 C-Complier
C-Complet, Kurs, Anlettungen 30.00 P03 Basic-Pack

Basic-Complier. Zubeno
Beispiele. Tips
sTricks
H11 Browser
Festplattentools
für Fetsplattenbenutzer:
H26 Der Platzmacher
EFU 1.4 ist ein Programm der Extraklasse, denn es ermöglicht die Verdoppelung Inrer Festplattenkapazităt (auch Disketlen). Beim Schrelben aut ein mit EPU installiertes Laut werk werden die Daten komprimert und betresen automatisch dekomprimiert, ohne daB es der Anwender
GRATIS
Info-Power-Pack
Produktinfos

+ Katalogdiskette
+ Anti-Virus-Programm unabhăngig von ein einer Bestellung!)


## H29 Reorg

organisiert und optimiert thre
Festpaltte
H30 Disk Salvage
kann geloschte und detekte
Dateien reparieren
6,50
H31 PowerCashe
beschleunigt den Zugrilf aut Ihre
Festplatte
H32 HD Games Installer
Installiert folgende Programme aut Festplatte: Aladdin Alenbreed 2 . Assasin, Bodyblows, Bubble 8
Squeak, Eltmania, Goal, Isher2.
JungleStrike, Fise of Robots.
Rutf \& Tumble, Stardus, Superfrog.
Zool 2
H33 Security
Sichert Ihre Festplatte gegen
Fremdzugriffe (z.B. Kinder) $\quad 6.50$
H34 Multiuser
Pallwortschutz för Ihren Amiga 6.50
H35 HD-Games-Installer 3
für Steel Sky Flash. Sensi Soccer. Sikidmakers 2 und andere $\quad 6,50$ H36 HD-Games-Installer 4 fur Apache, Apocalypse, Arcade Pool, Assasin, Body Blows 2 AGA, Crash Test Dummies, Cyberpunks, Dizzy, KickoH 3 AGA, Lotus 3, Manchester United, Obsession, Power Drive, Trolls AGA, Ultimate Pinball, Zool AGA und andere.

Zahlungsmöglichkeiten: Nachnahme (Bar beim Postboten), Vorkasse (Euro/V-Scheck, Bargeld). Versandkosten: Nachnahme 10 (Ausiand 22,-DM), Vorkasse 6,- (Ausland 15.- DM)

Bestellung senden Sie mir schellstens tolgende Arikel (Bestell.-.tr. genögtl): $\square$
per [ ] Nochnohme (Bezohlung beim Posstboten)
[] Vorouskosse (V.Scheck, eurocheque, Borgeld)

"Capital Punishment ist ein Kampfspiel für das nächste Jahrtausend. Amiga Computing

Beware...Punishment is coming. Freitag, 13. September


Holen Sie sich Ihr Capital Punishment T-shirt GRATIS! Verfügbar nur wenn Sie jetzt die Vollversion zum Spezial-subscriptionspreis von 65 DEM bestellen.
$\qquad$
mernational moncy ordess senden Ste amo TA compuicts/chekBOOM
P7o Finch Avenue West / umit 13
M3/2C.t Toronto. CANADA
Mehr Information bel:
e-mail clkbowneio.org
hitm $/$ www io.orsth cikhoom/amiea


