



AMIGA

9/93

JOKER

DAS COMPUTERMAGAZIN DER NEUEN GENERATION

DM 7,- sfr 7,-/öS 56,-/Lit 6900,-/Hfl 9,50/DR 1200,- Nr. 9 August/September 1993

A
M
I
G
A

J
O
K
E
R

DIE BÄRENSTARKE
SOMMER-DOPPEL
AUSGABE

SYNDICATE

LOTHAR MATTHÄUS

ISHAR 2

AIRBUS
USA-EDITION

MORPH

VOLLE MARKTÜBERSICHT

ALLE NEUEN
COMPILATIONS

VOLL NACHGEHAKT

WER BRINGT DIE
BUGS INS SPIEL?

VOLLER DURCHBLICK

AUFBAU-WORKSHOP
FÜR DELUXE PAINT

VOLL ABGEZOCKT?

PRODUCT-PLACEMENT
AM COMPUTER



KNOWLEDGE
TIPS • CHEATS
WAR IN
GOAL!
ARABIAN NIGHTS
FLASHBACK
HANNIBAL
U.V.A.
LÖSUNGEN
THE GULF
NICKY 2

DAS FUßBALL-EREIGNIS '93:

Lothar Matthäus

DIE INTERAKTIVE FUßBALLSIMULATION

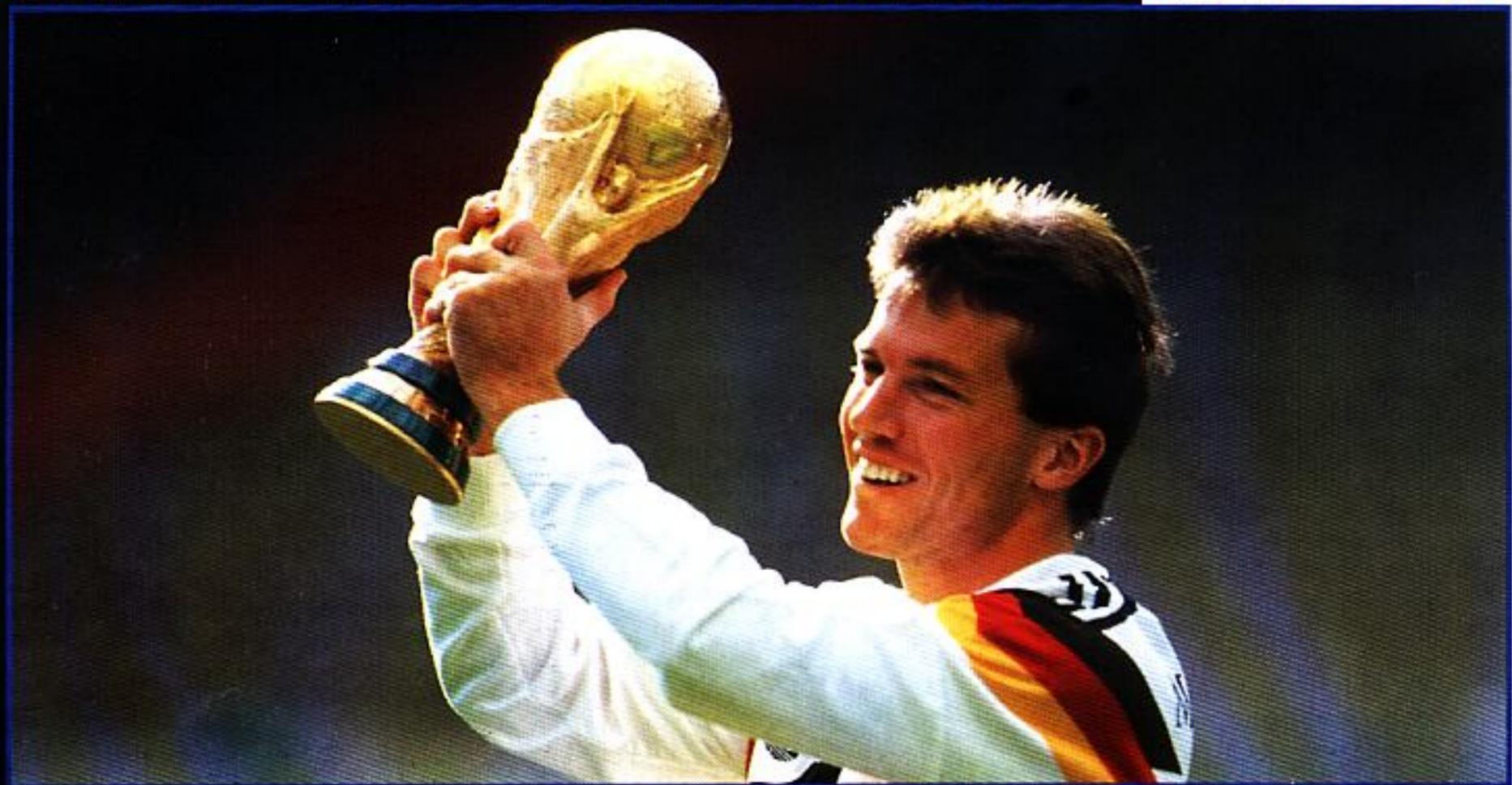


Foto Matthäus © LIEDL/KICKER SPORTMAGAZIN

Faszinierende Fußball-Action und atemberaubende Torszenen mit Lothar Matthäus. In einem Spiel, das nicht nur durch ein kinderleichtes Gameplay besticht, sondern auch in bezug auf eine noch nicht dagewesene Vielzahl an unterschiedlichsten Features keine Wünsche offen läßt:

- *Wechselnde Windrichtung und Windgeschwindigkeit.
- *Unterschiedliche Platzverhältnisse, wie naß oder schlammig.
- *18 Mannschaften nach dem Vorbild der Bundesligasaison 93/94 zur Auswahl.
- *Frei wählbarer Blickwinkel zwischen Vogelperspektive und Seitenansicht.
- *Verschieden vorgegebene und eigendefinierbare Spieltaktiken.
- *Flüssig animierte Bewegungen der Spieler in höchster Detailgenauigkeit.
- *Echte Stadionatmosphäre durch realistische Soundkulisse.
- *Auspielung des Europapokals mit allen internationalen Mannschaften.
- *10 frei wählbare Schwierigkeitsgrade vom blutigen Anfänger bis zum ausgebufften Profispieler.
- *Zeitlupenfunktion und Wiederholmöglichkeit von Spielsequenzen und Torschüssen aus verschiedenen Blickwinkeln mit eingebauter Kamera.

Gegen Einsendung von 5 DM schicken wir Ihnen gerne eine "Lothar Matthäus - D.I.F."- Demodiskette für Ihren Amiga zu. Bitte anfordern bei:
Bomico GmbH,
Stichwort "Lothar Matthäus", Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach.

Erhältlich ab
Ende August
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

Für PC und
Amiga

ocean[®]



Spiele von Bomico sind überall dort erhältlich, wo es Spielesoftware zu kaufen gibt!

EDITORIAL

Wer zahlt, gewinnt!

Mag die Überschrift normalerweise auch das Motto korrupter Boxkampfveranstalter sein, in unserem Fall hat sie natürlich nichts mit Schiebung zu tun. Das heißt, in gewissem Sinne doch: Wer bislang von unserem kostenlosen Kleinanzeigen-Service Gebrauch machte, mußte aufgrund der erklecklichen Wartezeiten das angepeilte Geschäft oft monatelang hinausSCHIEBEN — damit ist jetzt hoffentlich Schluß, denn ab sofort darf geblecht werden!

Es „darf“ geblecht werden? Genau, die Neuerung verdankt Ihr nämlich einem in Leserbriefen vielfach geäußerten Wunsch Eurerseits und nicht etwa meiner sprichwörtlichen Geldgier. Ganz im Gegenteil, lange habe ich mich gesträubt, auf die liebgewonnene Tradition von Gratis-Kleinanzeigen zu verzichten, man hat ja so seine sozialen Anwendungen. Doch langsam aber sicher ist die Argumentation der Gegenseite auch durch die Strohschicht in meinem Kopf gesickert: Wenn pro privater Kleinanzeige (wie andernorts seit eh und je üblich) ein Fünfer zu löhnen ist, werden es sich wohl viele zweimal überlegen, ob sie den wertvollen Platz weiterhin mit teilweise gänzlich überflüssigen Annoncen vollschrotten wollen. Damit entsteht Raum für all jene mit einem dringlichen

Anliegen, außerdem sind die Wartefristen einfach ausgefertigt — oft hatte sich die Sache längst erledigt, bis die Anzeige veröffentlicht werden konnte! Durchs Zahlen gewinnen hier also mal wirklich alle: Käufer, Verkäufer, Kontaktsuchende und nicht zuletzt die Joker-Kasse...

Der Schlußstrich wurde naheliegenderweise mit dieser Ausgabe gezogen, ab dem kommenden Heft erwartet Euch daher ein garantiert hochaktueller Kleinanzeigenmarkt. Daß somit ein paar Inserenten umsonst gewartet haben, ist traurig, aber leider unumgänglich. Denn in diesem Zusammenhang kommen uns die neuen Postleitzahlen ausnahmsweise entgegen, sind die älteren „Kleins“ doch bis dato auch in diesem Punkt überholt. Tja, dann wünsche ich Euch mal das ungewohnte Hochgefühl, für etwas gerne und freiwillig zu bezahlen, sowie jede Menge Spaß mit der letzten Doppelausgabe des Jahres,

AG6135529U6

ECHTE FÜNFER
statt
FALSCHER FÜNFZIGER

Deutsche Bundesbank
Diana Hübner
Frankfurt am Main
2. Januar 2000



Euer Michael



SYNDICATE

STRATEGIE & ABENTEUER sind die Zutaten von „Syndicate“ und „Ishar 2“ — trotzdem könnten die beiden Games kaum unterschiedlicher sein! Meuchelmörder und Rollenspieler melden sich bitte auf den **Seiten 20 und 30**



MORPH

DA BISTE PLATT... wenn es auf den Amiga-Plattformen mal wieder tüchtig rund geht! Dieser Tage hüpfen das abgedrehte „Morph“, die gesponserten „Global Gladiators“ und der fortgesetzte „Nicky 2“ aus den Startlöchern — seid dabei und springt schnell auf die **Seiten 16, 34 und 78**



KÖNIG FUSSBALL regiert wieder, wenn der deutsche König des Fußballs reagiert — „Lothar Matthäus“ gibt sein Debut am Screen! Gebührt dem Weltmeister nun auch die Digi-Krone? Steht alles auf den **Seiten 14/15**

LOTHAR MATTHÄUS

P. WILKINSON
FREE DOWNFIELD

Editorial	3
Betriebsgeheimnis	6
Mixer	7
Borgis Branchengeflüster	8
Newsflash:	
Neues von Core Design	10
Neues von Grandlam	11
CES Chicago '93	12
Mailbox	22
Up & Down	38
Crack	40
PD-Box	42
Preisausschreiben:	
MicroProse Summer Surprise	45
Ruhmeshalle	48
Brork-Comic	48
Demo-Galerie	50
Special:	
Wer bringt die Bugs ins Spiel?	54
Know How	57
Know How Index	72
Joker-Index	74
Aktion Leser-Test:	
Das Schwarze Auge	82
Preisausschreiben:	
Die Comic Competition	83
Joker-Galerie	84
Impressum	86
Krieger-Comic	86
Interview:	
Was macht eigentlich Team 17?	88
Joker-Comic	90
Klassiker:	
Mercenary	97
Special:	
Alle neuen Compilations	99
Die Budget-Bühne	102
Special:	
Product placement am Computer	104
Seitenhiebe	107
Kicker-Cup	108
Computer-ABC	110
Kleinanzeigen	111
User-Club:	
Aufbau-Workshop: Deluxe-Paint	118
Stromausfall:	
Mampf!	120
Shadowrun 2	121
Coin Op	122
Joker-Shop	124
Vorschau	126
Inserenten	126
Bezugsquellen	126

Abenteuer

Ishar 2	30
Odyssee	92
Worlds of Legend	94

Action

Animation Classics Pack	99
Global Gladiators	34
Nicky 2	78

Brettspielumsetzungen

Brain Challenge	93
Monopoly	18

Geschicklichkeit

Game-Machine	100
James Pond 2 für A1200	80
Morph	16
Triple Action III	101
Triple Action IV	101

Simulation

A320 Airbus — USA-Edition	75
Delivery Agent	36
War in the Gulf	32

Sport

Championship Manager '93	76
Lothar Matthäus	14
Sports Top Ten	101

Treble Champions 2	76
--------------------	----

Strategie

A-Train Const. Set	96
Ballistic Diplomacy	92
Campaign: North Africa to Northern Europe	96
Fill'em	34
Napoleonis	100
Syndicate	20
Tautrix	94

Verschiedenes

Arcade-Spiele	122
Brettspiele	120
Budget-Spiele	102
Der Allzweck-Koffer	99
Der Fun-Koffer	99
Der Hit-Koffer	100
Mega Collection	100
Mixed Collection	100
PD-Games	42
Space Legends	101
Triple Action I	100
Triple Action II	100
Triple Action V	100



A320 AIRBUS — USA-EDITION

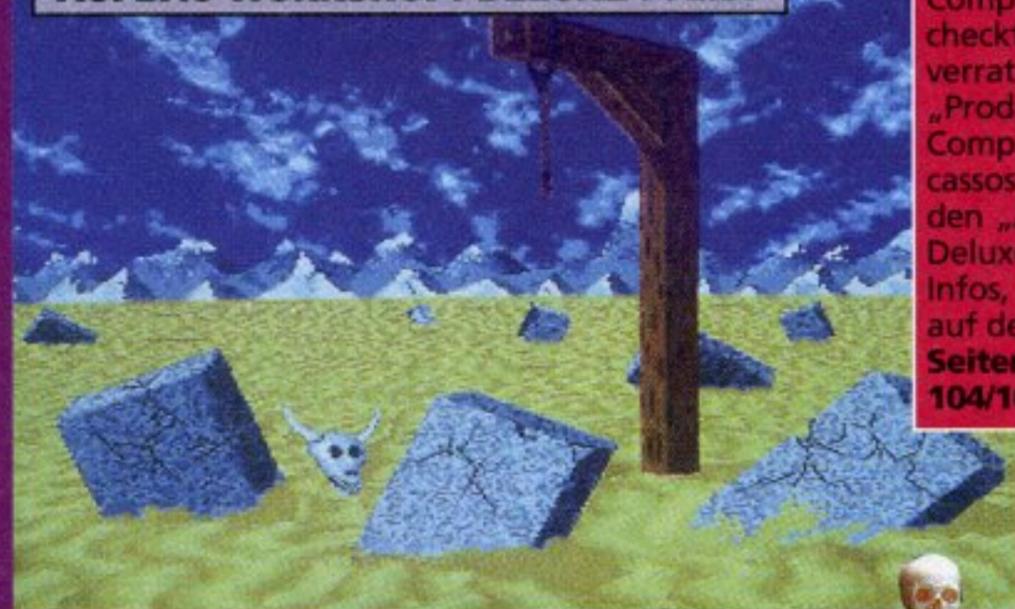
ABFLUG! Jetzt hebt Thalions Luft-Brummi zum zweiten Mal ab, diesmal unter dem Namen: „A320 Airbus — USA-Edition“. Was ist neu in der Kanzel? Solgt Ihr erfahren, rollt einfach zur Test-Startbahn auf **Seite 75**

AUSGEFRAGT haben wir verschiedene Hersteller zu einem besonders heiklen Thema, nämlich: „Wer bringt die Bugs ins Spiel?“ Für internationales Flair sorgt dann unser großes Interview unter dem Motto „Was macht eigentlich Team 17?“. Viele Fragen und noch mehr Antworten auf den **Seiten 54/55 und 88/89**



WER BRINGT DIE BUGS INS SPIEL?

AUFBAU-WORKSHOP: DELUXE PAINT



GANZ SPEZIELL für die Sparefrohs unter Euch haben wir „Alle neuen Compilations“ abgecheckt; Werbehassern verraten wir alles über „Product placement am Computer“, und Digi-Picassos dürfen sich über den „Aufbau-Workshop: Deluxe Paint“ freuen! Infos, Facts und Bilder auf den **Seiten 99 bis 102, 104/105 sowie 118/119**

VIEL GLÜCK wünschen wir Euch für die beiden tollen Preisausschreiben in dieser Ausgabe — es lohnt sich! Oder wollt Ihr etwa keinen nagelneuen A1200 gewinnen? Oder ein echtes Skelett in Originalgröße? Oder eine Schatztruhe voller Münzen? Das alles und noch viel mehr wartet auf den **Seiten 45 und 83**



MASSENWEISE SUPERPREISE

BETRIEBSGEBHEIMNIS

Aller guten Dinge sind drei — deshalb stellen wir Euch heute den dritten Mann der kleinen, aber feinen Mannschaft von Proberedakteuren vor, die seit diesem Sommer unser Chaoten-Team verstärkt: Michael Schnelle!



?: Michael, was antwortest du, wenn du vor Gericht nach deinen persönlichen Daten befragt wirst?

M: Schnelle Michael, 28 Jahre, aus Hagen in Westfalen und seit 1978 Computerfreak!

?: 1978 waren Compis aber noch sehr exotisch, was ist denn damals passiert?

M: Da begegnete ich meinem Schicksal in Form eines Automaten mit „Space Invaders“. Neben „PacMan“ war das zugleich eines meiner ersten Lieblingsspiele.

?: Gute, alte Steinzeit! Und wie sieht's mit etwas aktuel-

leren Favoriten aus, du Dinosaurier?

M: Zwischenzeitlich mag ich vor allem Strategicals und Simulationen wie „Civilization“ oder „Red Baron“, aber auch in „Sim City“ könnten wir uns ohne weiteres über den Weg laufen.

?: Und auf welchem Rechner würde das wahrscheinlich passieren?

M: Das ist schwer zu sagen, weil ich mich privat auf allen möglichen Computern und

Konsolen austobe — vom Atari VCS 2600 über 64er, Amiga 500, PC und Mega Drive bis zum Super Nintendo!

?: Du gehörst zu diesen Millionären, die nur aus innerer Berufung arbeiten gehen? Wenn das mal Michael erfährt!

M: Quatsch, ich schlage halt öfters mal bei gebrauchten Geräten zu — was übrigens auch für den VW Golf gilt, den ich in meiner Freizeit hege und pflege.

?: Bei der Klapperkiste dürfte nicht mehr viel Zeit für andere Hobbies übrigbleiben...

M: Wo denkst du hin! Es gibt wenige Biergärten und TV-Serien, die ich nicht in- und auswendig kenne, außerdem bin ich ein großer Football-Fan.

Der Mann bringt alle Voraussetzungen für eine steile Verlagskarriere mit — wir sollten ihn glatt zum Chef unserer allseits beliebten Teststatistik machen...

Absolute Katastrophe	(00%-10%)	1
Katastrophe	(11%-20%)	0
Total zum Vergessen	(21%-30%)	1
Zum Vergessen	(31%-40%)	1
Muß nicht sein	(41%-50%)	1
Nix Besonderes	(51%-60%)	1
In Ordnung	(61%-70%)	9
Schwer in Ordnung	(71%-80%)	4
Erste Sahne	(81%-90%)	1
Megastark	(91%-100%)	0
Hit-Ausbeute		1
Megahits		0

Ihr Amiga-PD-Partner
alle gängigen
Serien sind lieferbar

Einzeldisk	4,50
ab 10 Disk	4,00
ab 50 Disk	3,50
ab 100 Disk	3,30
ab 200 Disk	3,00
bei Serienabnahme ab.....	1,41

alle Preise incl. 3,5" 2DD-Disk
- Mit Qualitätsgarantie -

Wir kopieren natürlich nur mit Verity.
Alle Disks sind: -100% Virus- und Fehlerfrei
-etikettiert

4 Katalogdisketten

mit ausführlichen
dt. Kurzbeschreibungen
aller Programme **10,-**

Leerdisketten 3,5" 2DD
(100% Fehlerfrei !)

bis 99 St.	1,20 DM	1,50 DM
ab 100 St.	1,05 DM	1,40 DM
ab 500 St.	0,95 DM	1,30 DM

AlfaScan 256 Graustufen
298,-

400 dpi für alle Amigas

AlfaColor 262.000 Farben
988,-

DONAU SOFT

Nutzen Sie unseren bequemen
Abo-Service für alle
oder einzelne
PD-Serien.

Festplatten:
Oktagon 508 + GigaMem . 317,-
Oktagon 508/120 MB . 869,-
Oktagon 2008/120 . 859,-
AT-Bus 2008/120 . 687,-
84 MB für A1200 . 497,-
auch andere Größen lieferbar

A 600 . 387,-
A 1200 . 797,-
A 1200/84 . 1317,-
A 2000 . 944,-
A 4000 . ab 2377,-
A 4000/120/10 . 4227,-

A4091 SCSI-Controller
für Amiga 4000
627,-

Techno Sound
97,-
Turbo

CD-ROM A570
279,-
für Amiga 500

Ihr kompetenter
Ansprechpartner
im Herzen Bayerns

Speichererw.
512 KB (A500) . 59,-
1 MB (A500 plus) . 99,-
1 MB (A600) . 129,-
1/9 MB A1200 . 299,-
2/8 MB (A2000) . 259,-/687,-

Laufwerke:
3,5" intern A500/2000 . 129,-
3,5" intern A3000 . 189,-
3,5" extern . 149,-

Software:
True Paint (24Bit) . 197,-
Imagine 2.0 . 589,-
Deluxe Paint IV . 339,-
TurboPrint prof. 2.0 . 159,-
Personal Paint . 99,-
Home Manager . 97,-

Fordern Sie unseren kostenlosen
Gesamtkatalog an
- Händleranfragen willkommen -

Pelican Press
139,-

Donau-Soft
Maik Hauer
Postfach 1406
86619 Neuburg

Tel.: 08431/49798
0161/2637380
Fax: 08431/49800
BTX: Donau-Soft#

**24 Std.
Schnellversand**

Versandkosten:
Vork. 7,- NN 12,-
Ausland 16,-
Ausland NN 32,-



BOOKWARE

Aus der Flut von frischer Druckertinte haben wir Euch wieder zwei Neuerscheinungen gefischt, wie man sie nicht jeden Tag an der Angel hat: was über Sportspiele und das Buch zur Zocker-Kathedrale!

Gehen wir erst mal in die Kirche, selbst wenn „Die Kathedrale“ von Harald Evers nicht gerade ein Ort des Friedens ist, sondern ein geradezu lebensgefährlicher Sakralbau — zumindest für die darin eingesperrten Hauptdarsteller des Romans! Wer sich mitgruseln will, braucht nur 39,80 DM in den Opferstock des Herbig Verlags zu stecken, dafür kriegt er

über 300 Seiten ohne ein einziges Heiligenbildchen, aber mit vielen schauerlichen Überraschungen — auch für Kenner des gleichnamigen Digi-Adventures.

Wesentlich fröhlicher geht's da schon auf den 280, gleich teuren und mit SW-Fotos illustrierten, Seiten des „Sport-Spielebooks“ zu, das ein gewisses Driem Tiem für den Sybex Verlag zusammengestellt hat. Besprochen und mit kleinen Tips garniert werden rund 30 sportliche Games, von denen allerdings ein Großteil nur für den PC oder auf Konsole erschienen ist. Falls Ihr in Eurem (Fach-) Buchladen Hausverbot habt, könnt Ihr das Teil auch direkt bestellen, und zwar über:

Dynamic Media
Tel.: 04221/16716



FILMKLEMPNER



minplan im Juli ins Kino kommen. Gedreht wurde der Disney-Streifen mit dem 35-Millionen-Dollar-Budget letztes Jahr in einer verlassenen Zementfabrik, als Darsteller fungieren Stars wie Bob Hoskins (Mario), John Leguizamo (Luigi) und Dennis Hopper (King Koopa), am Regiepult standen (wie bei „Max Headroom“) Annabel Jankel und Rocky Morton.

Nintendos Plattformhelden Mario kennen sogar Leute, die bei einer Konsole nur an Möbel denken: Im Pantoffelkino hüpfert er längst von Folge zu Folge — jetzt gelang der Sprung auf den ganz großen Screen!

In Amerika ist „Super Mario Bros“ bereits angelaufen, bei uns sollte die Verfilmung der erfolgreichen Jump-& Run-Serie laut Ter-

SPEZIALDISKS

Alles, was Spaß macht, ist entweder verboten, macht dick oder gefährdet die Gesundheit — in abgemilderter Form gilt diese alte Weisheit auch für zwei Programme, die letzthin bei uns eingetrudelt sind...

Der „Battle Field Creator“ ist ein Map-Editor für „Battle Isle“ — allerdings stammt er von der Software Society und nicht vom Original-Hersteller Blue Byte, der das Werk angeblich bereits vor einem Jahr „aus qualitativen Gründen abgelehnt hat“. Die Inselkämpfer der Redaktion warten dennoch gespannt auf die Endversion, denn das Demo scheint einwand-

frei zu funktionieren.

Ähnlich kitschig ist die Situation bei dem PD-Tool „Relokick 1.3“, das auf dem 1200er (und 600er) die alte Kickstart 1.3 installiert. Einerseits wachsen dadurch zwar die Chancen, auch ältere Games auf Commos Nesthäkchen zum Laufen zu bringen, andererseits führen die PD-Händler das Programm aus urheberrechtlichen Gründen meist nicht ausdrücklich in ihrem Lieferangebot an. Aber gezielte Anfragen werden durchaus beantwortet...



KOMMERZDEMOS

Im September geht eine höchst willkommene Waffe gegen das Raubkopieren an den Start: Manticore Enterprises bringt eine neue PD-Serie, die ausschließlich aus Demover-sionen von kommerzieller

Amiga-Soft bestehen wird! Hersteller, die sich daran beteiligen wollen, erhalten ausführliche Informationen über:

Manticore Enterprises
Am Neubruch 2/1
76307 Karlsbad
Tel./Fax: 07202/8172



PRESSESPRECHER GESUCHT

Wer möchte in die faszinierende Welt der Software-Industrie einsteigen? Beim Kelsterbacher Spieledistributor Bomico ist gerade ein Arbeitsplätzchen frei geworden!

Bisher saß OLIVER GUBBA drauf, aber nachdem er nun die Company verlassen hat, wird jetzt ein engagierter, sachkundiger und arbeitswilliger Mensch gesucht, der liebend gern tagtäglich mit mir und all den anderen Pressefuzzis telefonieren würde. Wer sich angesprochen fühlt, schickt seine Bewerbungsunterlagen an:

**Bomico Software
Personalabteilung
Am Südpark 12
65451 Kelsterbach**

Vorteile mit sich: Einmal werden jetzt wirklich *alle* Highlights von E.A. auch komplett deutsch veröffentlicht, zum anderen wird man bald eine Hotline einrichten.

FLIPPER-TRAUME



Im Frühsommer veranstaltete Softsale die offizielle deutsche „Pinball - Dreams“-Mei-

Daher versoffen die Liverpooler von nun an auch die Leinwandschinken dekonzerneigenen Columbia Tri-Star-Studios; den Anfang macht „Bram Stoker's Dracula“. Der Elektronik-Multi Panasonic beteiligt sich

dafür an der Entwicklung der neuen Spielekonsole 3DO — die 3DO-Company wird übrigens von TRIP HAWKINGS geleitet, der früher Manager bei Apple

KURZ NOTIERT



Sogar unser Bundeskanzler scheint ein Herz für Computerspiele zu haben:

HELMUT KOHL hatte jedenfalls nichts dagegen, daß sich auf seinem diesjährigen Kinderfest ein Stand von ASI Computer befand, wo die Kids diverse Games zocken konnten.

JÜRGEN GÖLDNER ist ein vielbeschäftigter Mann:

Geschäftsführer von Rushware, Boss von Softgold, Vorsit-

BORGIS



BRANCHENGEFLÜSTER

BURO EROFFNET

Wenn Ihr diese Zeilen lest, müßte die Einstandsparty in der neuen Deutschlandvertretung des Branchenriesen Electronic Arts eigentlich schon gelaufen sein...



**Bürochef:
Wolfram von Eichborn**

In England und Frankreich haben die Amerikaner bereits eigene Filialen, hierzulande wird die neue Zweigstelle von WOLFRAM VON EICHBORN geleitet. Für Euch bringt das zwei

sterschaft im Nienburger Weserschlößchen. Und ENGIN ERKMEN ist Meister der Silberkugel geworden!

Rund 400 Wettbewerbsteilnehmer flipperten sich zwei Tage lang die Finger wund, bis der Sieger mit dem stolzen Endergebnis von 195.089.540 Punkten feststand. Eine Woche später durfte er sich bei einer kleinen Feier zwischen zwei Wochen Las Vegas und 5.000,- DM in bar entscheiden — ENGIN wählte den Mammon.

KONZERNE KAUFEN

Die CES in Chicago brachte es an den Tag: Sony, vorher schon mit der Tochterfirma Imagesoft im Videospiegelgeschäft aktiv, schnappt sich die Nobel-Softwareschmiede Psygnosis!



Tausendsassa: Trip Hawkings

war und danach Electronic Arts gründete. Und auch Branchenprimus IBM hat seine verspielte Ader entdeckt: Die Konzerntochter Edu Quest präsentierte eine Indoor-Golfsimulation, also ein kleines Stück Kunstrasen, auf dem man mit einem richtigen Schläger das Geschehen am Monitor steuert...



**Der Mann für alle Fälle:
Jürgen Göldner**

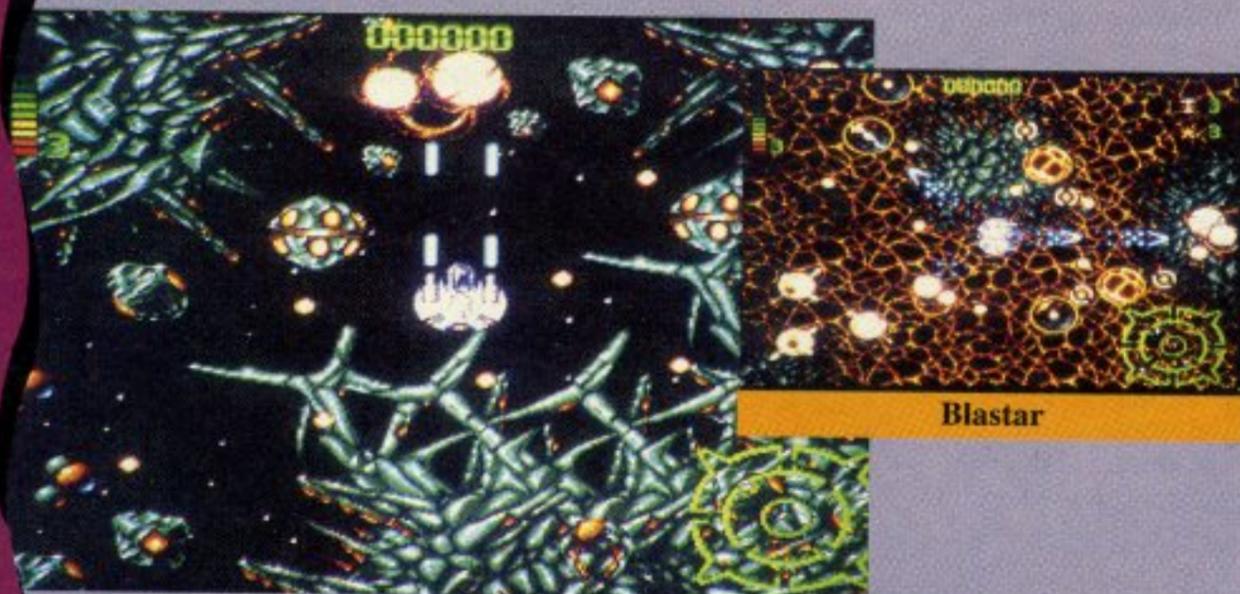
zender des Verbandes der deutschen Softwareindustrie — und jetzt auch noch Vater! Es stimmt übrigens nicht, daß sein Sprößling anstatt einer Rassel nur Joysticks zum Spielen kriegt...

Wißt Ihr, wo Sega das brandneue Mega CD vorstellte?

In Lanzarote. Ich war auch eingeladen und durfte neben der CD-Konsole (per Schiff und Jeep) auch die Lavalandschaft und die darauf befindlichen Kneipen besichtigen. Nur kein Neid, Leute!

NEUES VON CORE DESIGN

NEWSFLASH



Blastar

Die kernigen Core-Coder aus England stehen für Action vom Feinsten — man denke nur an Hits wie „Wolfchild“ oder „Chuck Rock“. Diesen Herbst wollen sie noch dreimal den Bären von der Leine lassen!



Bubba'n'Stix



Wonderdog



BLASTAR

Bereits für September stellen uns die rührigen Aktionisten einen multidirektional scrollenden Ballerknaller in Aussicht, bei dem das Feindgebiet mal nicht von der Seite, sondern von oben betrachtet wird — wer sich an den Klassiker „Cosmic Pirate“ erinnert, weiß, was ihn erwartet. Mit einem waffenstarrenden Raumer düst man über alienverseuchte Landschaften und durch finstre Höhlen; überall lauern Gegner, vom kleinen Standard-Feind bis zum extradicken Endmonster. Für Abwechslung sollen eingestreute Horizontal-Levels und ein besonders reichhaltig ausgestatteter Raumhangar sorgen, wo man sich mit Waffen und diversen Schutzvorrichtungen eindecken kann. Das erste Demo sah jedenfalls recht gut aus: Mit der Rotationssteuerung kommt man auf Anhieb klar, und die Soundeffekte dröhnen knackig, bloß das Scrolling ruckelt noch leicht. Aber ein bißchen Zeit bleibt den Programmierern ja noch für den letzten Schliff am Schiff...

BUBBA'N'STIX

Ebenfalls für September ist ein Plattformgame angekündigt, dessen Vorabmuster einen äußerst vielversprechenden Eindruck hinterließ! Und das nicht allein der witzigen Comic-Grafik wegen, sondern auch, weil der Hüpf-Held ein so vielfältig verwendbares Handwerkszeug mitbringt: Mit seinem Super-Stock kann er die Gegner vertrimmen, Stabhochsprung trainieren, Billard spielen oder unzugängliche Felspassagen erklettern. Darüber hinaus sind allerlei Puzzles zu lösen, Bonusschätze zu bergen und drollig gestaltete Sprites zu bewundern. Speziell mit der Technik scheint man sich hier große Mühe gegeben zu haben, denn das Scrolling in alle Himmelsrichtungen klappt jetzt schon astrein, und die Hintergründe strotzen nur so vor Farbe und Parallax-Effekten.

WONDERDOG

Diesen Herbst werden die Plattformen gleich noch ein zweites Mal geentert, und zwar von einem Wunderhund (nein, nicht Daisy...). Zwar dürften auch hier die ulkigen Animationen für so manchen Lacher gut sein, doch mit einem Stöckchen kann der wunderbare Köter nicht apportieren, äh dienen. Statt dessen orientiert sich das Gameplay mit seinen originellen Ideen am kürzlich erschienenen „Chuck Rock II“. Die technische Seite ist hingegen alles andere als steinzeitlich: Nach dem ersten Vorab-Muster zu urteilen, warten zahlreiche Grafikgags, beeindruckende Obermotze, satte Farben, flotter Parallax-Scrolling und fröhliche Musikbegleitung. Mit etwas Glück können wir Euch schon im nächsten Heft anlässlich eines ausführlichen Tests mehr verraten! (rl)

NEUES VON GRANDSLAM

Als mir Oskar mit schelmischem Grinsen dieses Previewmaterial übereignete, kam erst mal Protest: Was hat ein Rollenspieler, Simulant und Stratege wie ich mit Grandslam am Hut? Doch der Mann weiß, was er tut...



Realms of Darkness



Reunion



The Seventh Sword of Mendor



REUNION

Und siehe da, die britischen Sport- und Actionspezialisten haben ein heißes Süppchen aus Strategie, Wirtschaftssimulation und Weltraumkolonisierung am Kochen: Der Spieler ist verantwortlich für Forschung und Entwicklung, für Handel, Wandel und Sicherheit auf allen Milchstraßen sowie nicht zuletzt für fruchtbare Kontakte zu interplanetarischen Aliens. Wem jetzt noch nicht das Wasser im Munde zusammenläuft, dem sei noch verraten, daß die großen Slammer ihren interessanten Mix mit besonders feiner Schlemmerpräsentation würzen. Ansprechend bunte Optik ist heute ja schon fast selbstverständlich, aber hier wird man auch animierte Trickfilm-Sequenzen bewundern, in einen 3D-Kosmos linsen und einem tollen Soundtrack samt toller Sprachausgabe lauschen dürfen. Na, jetzt Appetit bekommen?

REALMS OF DARKNESS

Ehe mir die Grandslam-Puristen nun an die Gurgel gehen, möchte ich sie damit beruhigen, daß die dunklen Königreiche immerhin mit Kellern und Kavernen in traditioneller Seitenansicht aufwarten können. Reinrassige Plattform-Spezialisten haben aber auch hier nichts verloren, denn an sich geht's ganz rollenspielgerecht darum, einen jungen Helden vom schaurigen Fluch ewig alter Familienverbrechen zu erlösen. Dazu harren sechs Hauptquests der Enträtselung; Magie, Monster und Hunderte von intelligenten NPCs fehlen ebensowenig wie detaillierte Gesprächsmöglichkeiten, Städte, Dörfer oder atmosphärischer Sound. Das Witzigste ist aber die Wilderness-Optik: Man fühlt sich wie damals bei „Populous“, nur daß alles viel schöner aussieht!

THE SEVENTH SWORD OF MENDOR

Und weil die Rollenspieler gerade beim Freuen sind, dürfen sie sich noch auf einen besonders leckeren Leckerbissen freuen: Es wartet ein Rolli von altem Schrot und Korn, allerdings einer, der in den 256 Farben des neuen Amiga 1200 erstrahlen wird! Natürlich soll es auch eine Standard-Version geben, beiden gemeinsam ist, daß das magische Schwert der Einheit abhanden kam. Besonders hart trifft der Verlust die braven Leuten von Arcurann, weil sie nun den Attacken des üblen Medric ausgesetzt sind. Der Spieler hingegen setzt sich einer kompletten 3D-Welt à la „Fate“ aus, wo seine siebenköpfige Party auf ihren verschiedenen Lösungswegen von mittelalterlicher Musik begleitet wird — und das tut er sicher gerne freiwillig.

Ehe wir's vergessen: Vor November braucht Ihr nicht im Softshop vorzusprechen, aber dann solltet Ihr flüssig sein — weil dann nämlich alle drei Newcomer gleichzeitig auftauchen werden... (jn)

NEWSSPELLASH

CONSUMER ELECTRONICS SHOW CHICAGO '93

NEWSFLASH



Typisch CES: Viele Menschen, aber wenig Amigos...

Ob Sommer oder Winter, Chicago oder Las Vegas — die CES ist in beiden Varianten eine durch und durch amerikanische Veranstaltung. Was leider auch heißt, daß sie alles andere als eine typische Amiga-Messe ist...

Daher gab es zwar Monumental-Fernseher, Telefonarmbanduhren und anderen Hi-Tec-Schnickschnack, ein paar neue PC-Titel und haufenweise Videospiele für die Sega- und Nintendo-Konsolen zu bewundern, aber wer frische Amiga-Soft sehen wollte, brauchte erwartungsgemäß viel Glück — oder noch besser die Einladung zu einer exklusiven VIP-Pressenvorführung.

OCEAN HEBT AB

So präsentierte Ocean im feinen Hyatt Regency-Hotel zwei äußerst flotte Flugis, die allerdings auch schon auf der ECTS in London zu sehen waren: **Inferno — The Odyssey Continues** und **T.F.X.** Beide bieten ausgefüllte 3D-Polygongrafik, erscheinen voraussichtlich nur für den 1200er und stammen vom selben Designerteam wie „Falcon“ und „F-29 Retaliator“. Der inoffizielle „Epic“-Nachfolger **Inferno** bringt 150 auf sieben Planeten und drei Monde verteilte Missionen, in denen man mit seinem Raumgleiter teilweise sogar in Gebäuden herumfliegen darf — sieht ein bißchen aus wie der Marsch durch einen 3D-Rollidungeon. Nicht ganz so futuristisch ist das Tactical Fighter Experiment angelegt, wo drei verschiedene Stahlvögel auf ihren Einsatz in Afrika, Europa,

Südamerika sowie im Mittleren Osten und dem Indischen Ozean warten; einen Missions-Editor gibt's obendrein.

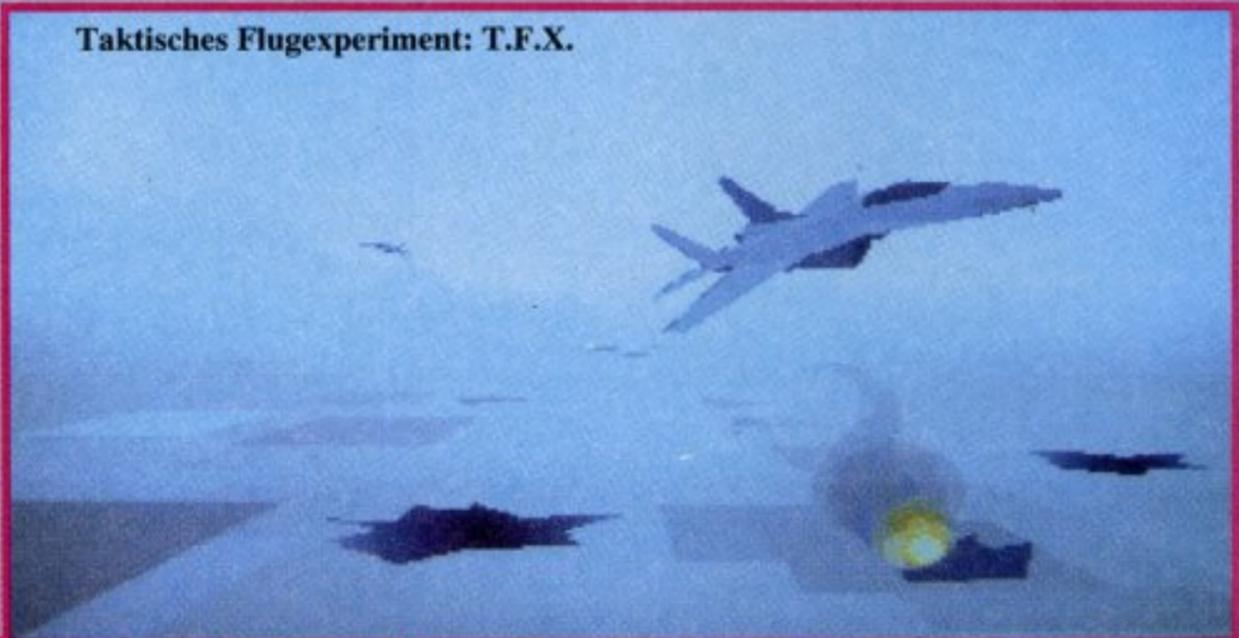
KYBERNETISCHE TRÄUME

Patrick Ketchum, der Boß des Edel-Labels Cyberdreams, schwitzt derzeit höchstpersönlich am in einem Supercomputer angesiedelten Grusel-Puzzle **I Have No Mouth And I Must Scream**. Ein Büro weiter entsteht unter den feinfühli- gen Designerhänden von Syd Mead das futuristische Rennspektakel **Cyber- race**, für das der Startschuß am Amiga aber wohl erst Anfang nächsten Jahres fallen wird. Noch später kommt das Horrorad- venture **Dark Seed II** mit noch mehr ge- spenstischen Animations-Schocks vom Schweizer Grafikguru H.R. Giger. Doch

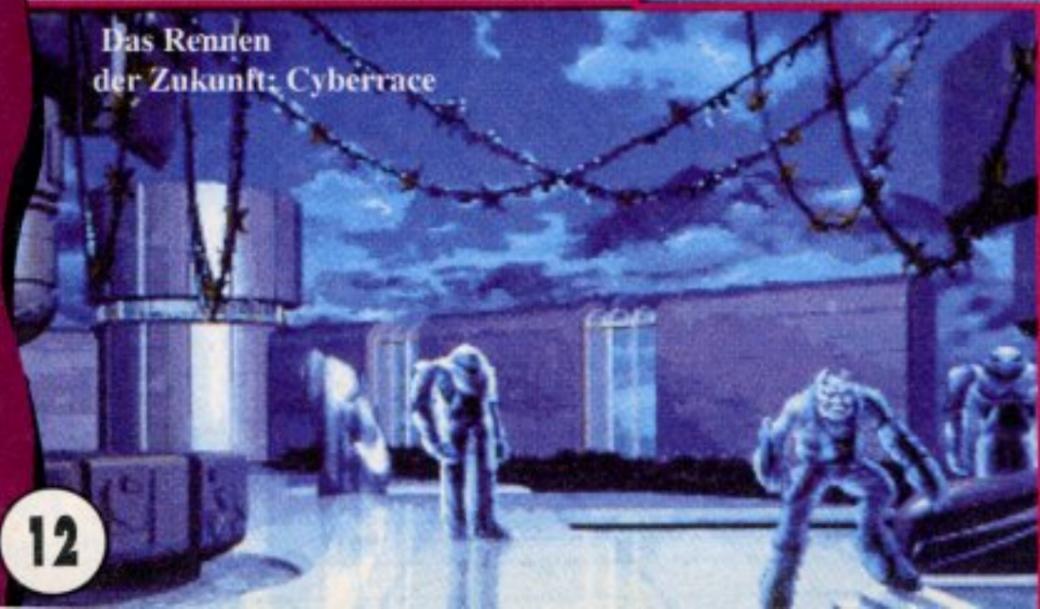
der Hauptknüller dürfte wohl **Hunters of Ralk** werden: Dieses Rollenspiel mit komplett neuem System erblüht unter den erfahrenen Fittichen von Altmeister Gary Gygax — also niemand Geringerem als dem Erfinder von AD&D!

DER BYTE-TURBO

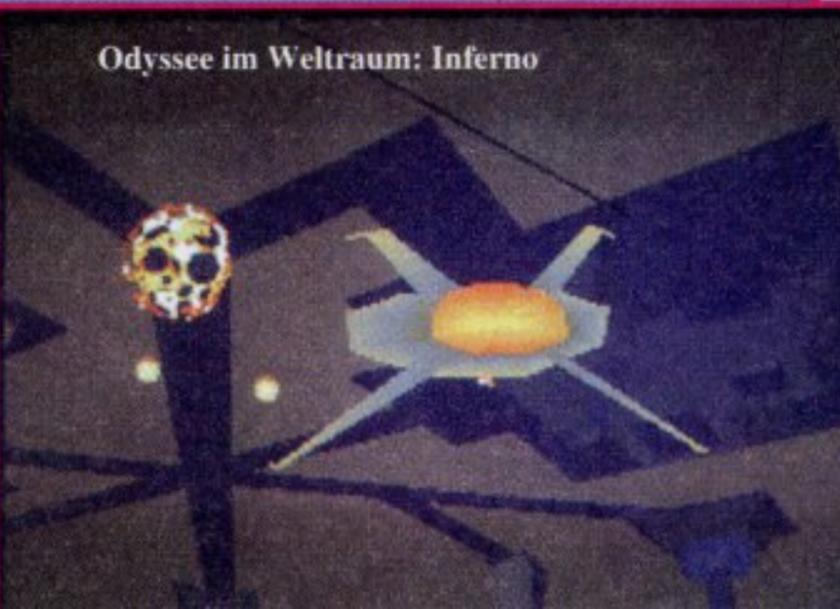
Wer von Euch selbst Games mit „All Amos“, „Easy Amos“ oder „Amos Professionell“ strickt, hat vielleicht auch schon vom **Amos Professionell Compi- ler** aus dem Hause Europress gehört, der die damit erstellten Spiele bis zu fünf Mal schneller ablaufen läßt; inzwischen müßte das Programm bereits in den Geschäften liegen. In Chicago lag jedenfalls anson- sten keine aktuelle Amigaware herum — gottlob gibt's ja noch Europa... (C. Borgmeier)



Taktisches Flugexperiment: T.F.X.



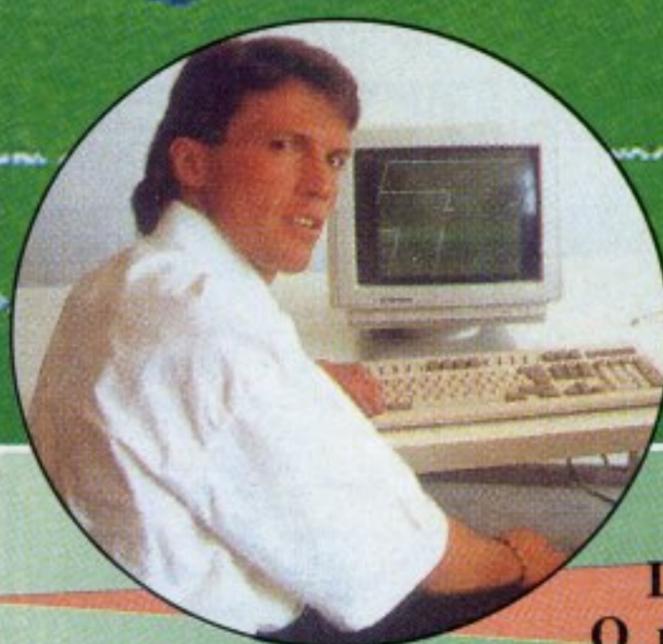
Das Rennen der Zukunft: Cyberrace



Odyssee im Weltraum: Inferno

Lothar Matthäus

Die interaktive Fußball...



KINSON
OWNFIELD

Hat Lothar am Ende wirklich mitprogrammiert?!



Ein großer Name, eine teure Lizenz — und nichts dahinter? O nein, Ocean hat ganze Arbeit geleistet: Der Ruf des Bayern-Kapitäns ist gerettet, die Fans kriegen ein erstklassiges Spiel und Ihr einen topexklusiven Test!

Weltmeister, zweimal Fußballer des Jahres — Lotharchen sammelt die ehrlich erschwitzten Ehrentitel wie andere Leute Briefmarken. Und mit dieser Soccer-simulation kann er einen weiteren Erfolg verbuchen, auch wenn sein persönlicher Beitrag vermutlich nur in einem Satz bestand: „In Ordnung, nehmt meinen Namen!“

Bei genauerem Hinsehen haben wir es hier nämlich mit der Fortsetzung von „Emlyn Hughes International Soccer“ aus dem Hause Audiogenic zu tun. Ocean hat das Game also auch nur gekauft, in der englischen Heimat wurde es unter dem Titel „FA Premier League“ veröffentlicht. Was den 1990 erschienenen Vorgänger betrifft, so mußte er seine Qualitäten ja damals bei uns in einem kleinen WM-Special unter Beweis stellen und landete ganz knapp hinter „Kick Off 2“ auf dem zweiten Platz. Diesmal verhinderte das Timing der Hersteller leider den

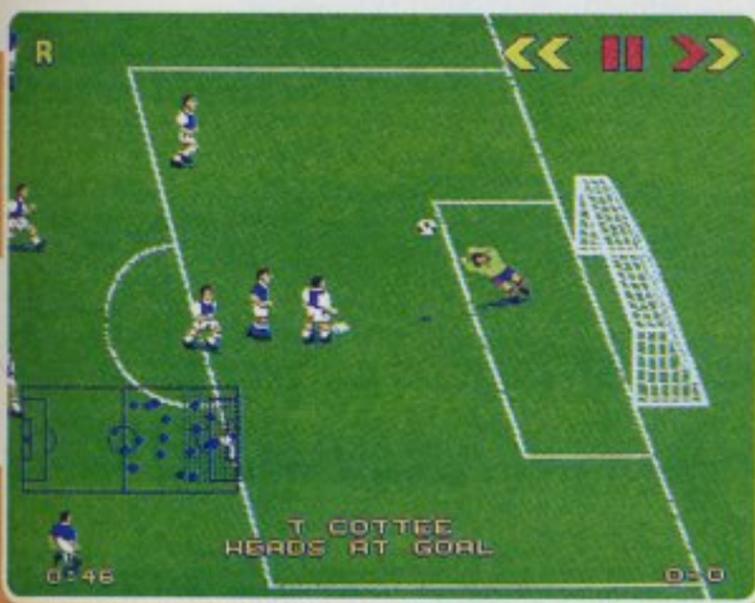
Doppelpaß mit „Goal!“ — was besonders schade ist, weil Lothar Matthäus in gewisser Hinsicht eine Kombination von „Emlyn Hughes“ und „Kick Off“ darstellt. Vor allem gilt das für gewisse Ansichten, denn das Programm enthält sowohl eine leicht nach oben versetzte Seitenansicht als auch die klassische Vogelperspektive à la Dino Dini. Aber es kommt noch besser, denn zwischen den beiden Sichtweisen kann im Spiel jederzeit durch einfachen Tastendruck gewechselt werden, und das nahezu verzögerungsfrei. Doch ist das nur eines der unglaublichen, vielen Features dieses Games, schreiten wir also mal zur Aufzählung:

Es stehen mehrere Spieltaktiken zur Auswahl, die sich noch durch selbstgestrickte ergänzen lassen, die Kicker besitzen individuelle Leistungsmerkmale (Schnelligkeit, Kraft, Ausdauer etc.) und beherrschen das Paßspiel in drei Varianten,

dazu Hackentricks, Volleyschüsse, Bananenflanken und Flugkopfbälle. Es sind zehn Schwierigkeitsgrade vorhanden, der Wind weht in verschiedenen Stärken und Richtungen, außerdem können die Platzverhältnisse vom englischen Rasen bis zur ausgewachsenen Schlamm-schlacht variiert werden. Zum Optionsangebot gehören auch die mehr oder weniger strenge Berufsauffassung des Schiedsrichters (mit der Abseitsregel steht der Mann allerdings immer auf Kriegsfuß, und von Gelben bzw. Roten Karten hält er auch nicht viel), ein wahlweise einblendbares Mini-Radar und die Festlegung der Matchdauer, die zwischen laschen vier und professionellen 90 Minuten angesiedelt werden darf. Selbst der eingebaute Videorecorder macht noch ein bißchen mehr, als man von ihm erwarten würde, und bringt z.B. auf Wunsch vollautomatisch eine kurze Wiederholung von besonders gelungenen Spielabschnitten und Torszenen.

Aber werfen wir doch noch einen kurzen Blick in die Kabine. Hier drängeln sich neben den 18 Bundesligateams auch





Hughes" oder „Goal!" zu sitzen. Richtig hübsch haben die Programmierer vor allem das Dribbling hinbekommen, selbst bei harten Kehrtwendungen verliert man das Leder normalerweise nicht. Für die etwas spezielleren Tricks muß man dagegen richtig zum Ball stehen, nur die ganz hohen und die Flachsüsse sind aus nahe-

schuldigen, im Laden wird Lothar selbstverständlich komplett deutsch aufspielen. Wenn seine Lolita nicht mehr dazwischenfunkt, dürfte dieses freudige Ereignis Ende August stattfinden — dann könnt Ihr Euch selbst davon überzeugen, daß der Platz auf dem Siegereppchen für „Goal!", „Kick Off" und „Sensible Soccer" nun ziemlich eng geworden ist... (C. Borgmeier/od)

die ganzen englischen, französischen, italienischen und spanischen Mannschaften; bei ihren jeweiligen nationalen Meisterschaften, anlässlich eines Freundschaftsspiels oder zur Ausspielung des Europapokals treffen sie dann am Platz aufeinander. Im Zwei-Kicker-Modus kann man nicht nur gegen, sondern auch zusammen mit einem fußballbegeisterten Freund im selben Team antreten, bloß den Posten des Torwarts reserviert der Rechner immer eistem für sich. Und daß von der kompletten Liga über die einzelnen Trikotfarben bis zu bestimmten Torszenen fast alles abspeicherbar ist, versteht sich bei soviel Vielfalt ohnehin von selbst.

Jetzt geht's endlich hinaus ins Stadion, wo man erfreut feststellt, daß all die schöne Theorie auch in der Rasenpraxis tadellos funktioniert — je nach gewählter Perspektive hat man das Gefühl, vor „Emlyn

zu jeder Lebenslage hinzukriegen, wobei Volleys allerdings oft und gern über dem Tor landen. Das ausgezeichnete Gameplay inklusive Fouls und nachfolgenden Elfmeter wird ergänzt durch eine prima Grafik mit herrlich großen und gut animierten Sprites, Freudeausbrüche nach einem Tor sind an der Tagesordnung, und selbst der schwarz und weiß gepunktete Ball dreht sich deutlich sichtbar im Flug! Deswegen kreischen und tröten die Zuschauer vermutlich auch so enthusiastisch, wohingegen die (abschaltbare) Musik bei unserem Testmuster noch nicht eingebaut war.

In diesem Zusammenhang müssen wir uns auch für die englischen Texte auf den Fotos ent-



LOTHAR MATTHÄUS
(OCEAN/AUDIOGENIC)

SOCCER-SIMULATION

87%

„TOOR!"

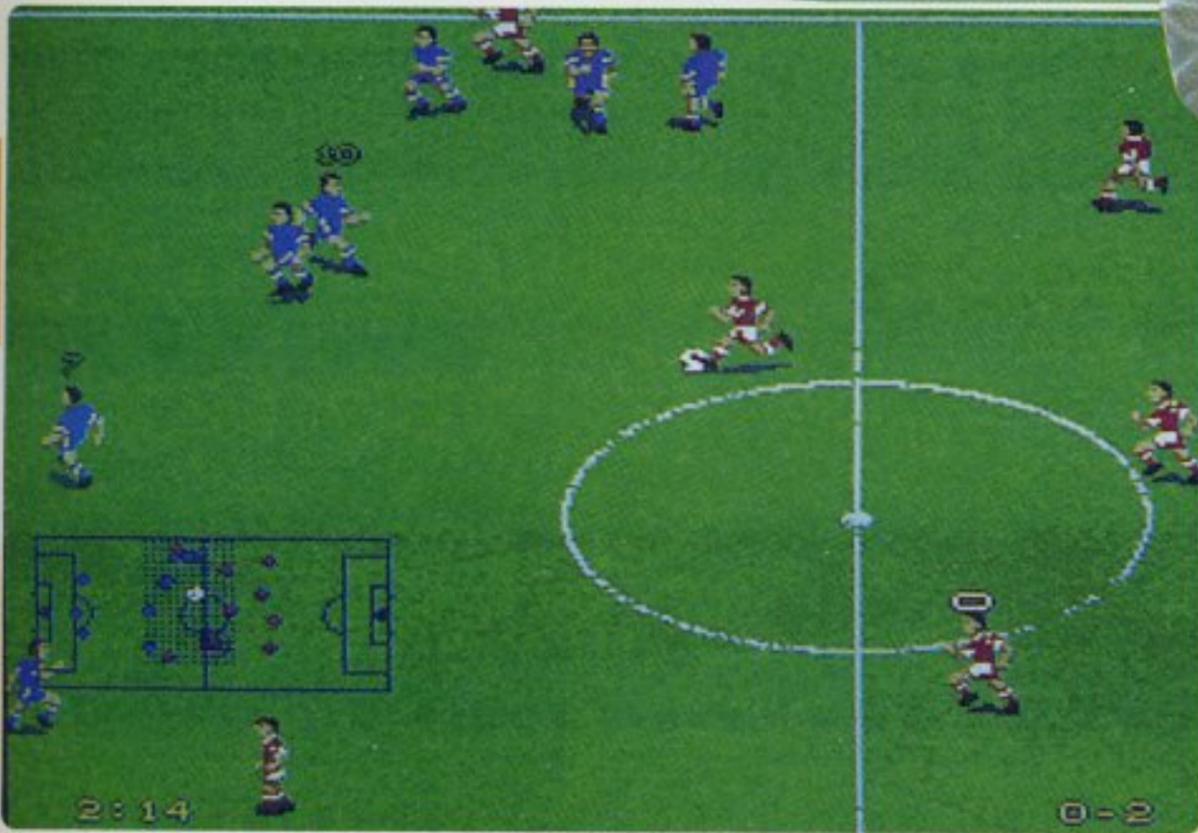


GRAFIK	68%
ANIMATION	72%
SOUND-FX	77%
HANDHABUNG	89%
DAUERSPASS	91%

VARIABLE: 10 STUFEN

PREIS DM 89,-

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE
DEUTSCH	KOMPLETT



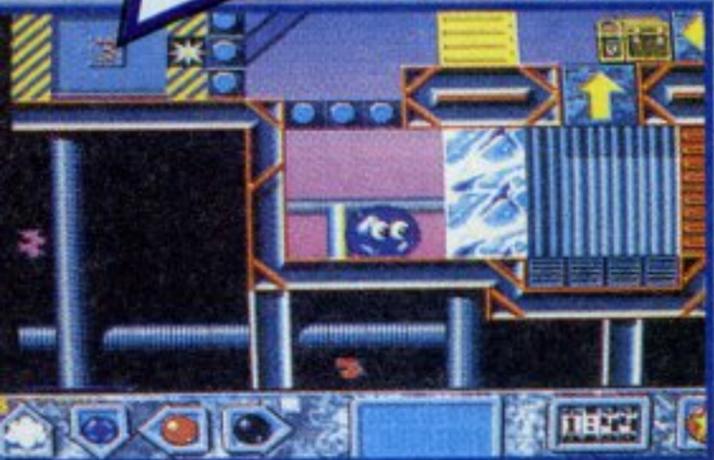
Im Vorjahr hat System 3 mit „Putty“ bewiesen, daß die Welt der Plattformen nicht allein schwerbewaffneten Gangsterjägern gehört — Millenniums wandlungsfähiger Held kann dem nur beipflichten!



MORPH

A 1200
unrauglich

Gib mir die Kugel!



Ursprünglich handelte es sich beim Hauptdarsteller dieser originellen Action-Knochelei um den Schüler Morris Rolph, Spitzname Morph. Doch seit er die neue Teleportermaschine seines Onkels ausprobierte, schiebt er keine ruhige Kugel mehr — seither ist er selbst eine! Um das Unglück komplett zu machen, hat sich das Teufelsgerät mittlerweile in seine 24 Bestandteile zerlegt, die Morph jetzt zwecks Rückverwandlung mühsam in den vier, aus jeweils sechs Levels bestehenden, Welten des Spiels (Garten, Fabrik, Kanalisation und Labor) zusammensuchen darf.

Freilich hat das Leben als mittelgroßer Plasmakuller auch seine Vorteile, denn wenn er Energiepillen und Verwandlungs-Icons findet, kann der kugelige Held vier verschiedene „Aggregatzustände“ annehmen: Als bleischwere Eisenkugel bringt er jede Mauer zum Einsturz, als Gummiball hat er auch die Eigenschaften eines Gummiballs, in flüssiger Form plätschert er gewandt durch Löcher oder enge Gitter, und die gasförmige Seite seiner Persönlichkeit ermöglicht ihm sogar das Fliegen. Die Gesetze der Physik machen sich aber auch im negativen Sinn bemerkbar, denn Kanonenkugeln tun sich bekanntlich schwer mit dem Schwimmen, Gummibälle haben ein gespanntes Verhältnis zu scharfen Ecken und Kanten, für einen kleinen Wassertropfen ist ein Abwasserkanal nichts anderes als ein Massengrab, und die Anziehungskraft eines Ventilationsschachts auf Gaswolken ist wortwörtlich tödlich...

Ob ein bestimmtes Objekt nun „gut“ oder „böse“ ist, hängt somit stark davon ab, in welcher Form man sich ihm nähert und wie man seine naturgegebenen Eigenschaften nutzt. Beispielsweise stehen glühende Grillroste mit Gummi-Helden auf Kriegsfuß, während sie den (wasser-)tropfenförmigen Morph prompt zur Gaswolke mutieren lassen, ohne daß er dafür extra ein Verwandlungs-Icon verschwenden muß. Letztlich besteht das



Gameplay also zum Großteil aus dem Herausfinden solcher Feinheiten und der optimalen Vorgehensweise in den einzelnen Levels. Hat man dann einen davon innerhalb des Zeitlimits geschafft, versucht man den nächsten — wenn nicht, investiert man halt noch eins der unendlich vielen Morph-Leben oder wählt gleich eine andere Welt aus.

Die Sticksteuerung des kugeligen Ex-Schülers geriet etwas gewöhnungsbedürftig, und auch die Beschränkung der Soundkulisse auf Geräuscheffekte während des Spiels ließe sich als Minus ins Feld führen. Aber allein die ausgefallene Idee und ihre Umsetzung in ein ausgefuchstes Leveldesign rechtfertigen hier schon den Kauf, dazu kriegt man eine nett gezeichnete und soft scrollende Grafik. Nur 1200er-Besitzer dürfen vorläufig leider noch nicht mitkugeln, sie müssen ihre aufgebohrte Spezialversion abwarten. (rf)

MORPH (MILLENNIUM)

PLATTFORM-KUGELEI

74%
„RUNDE SACHE“



GRAFIK	71%
ANIMATION	75%
MUSIK	60%
SOUND-FX	69%
HANDHABUNG	64%
DAUERSPASS	80%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS	DM 69,-
SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG



MONOPOLY

Auf spielerische Weise Geld scheffeln — am Wohnzimmerisch wird der alte Kapitalistentraum schon seit Generationen wahr. Braucht's da überhaupt noch die Digi-Variante des Hotels in der Schloßallee?



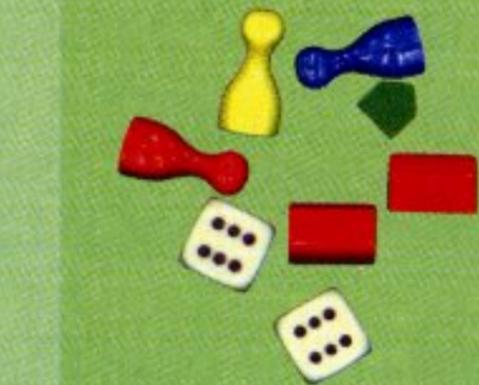
Brettspielumsetzungen stehen ja in dem Ruf, meist so überflüssig wie ein Kropf zu sein. Die Programmierer von Supervision versuchten sich hier aus der Affäre zu ziehen, indem sie sich sklavisch an die originalen Regeln der Pappvorlage hielten: Bis zu acht menschliche oder blecherne Mächtgern-Millionäre können dem schönen Mammon hinterherjagen, indem sie Grundstücke kaufen und anschließend mit gewinnbringenden Häusern und Hotels bebauen. Natürlich darf untereinander geschachert werden, und die beliebten Gemeinschafts- bzw. Ereigniskarten fehlen ebensowenig wie die (vom Rechner betriebene) Bank oder der leidige Knast.

Die Computergegner verfügen dabei nicht nur über drei verschiedene Spielstärken, sie haben auch ihre individuellen Eigenheiten, was man oft schon am Namen erkennt. Rudolf Raser etwa ist ein unbeherrschter Draufgänger, während Fräulein Fiffi immer ein bißchen zögerlich vorgeht. Ebenfalls recht bezeichnend sind ihre Spielfiguren — Seemann Barke besitzt einen Kutter, Frau Stärke gleitet der Konkurrenz mit ihrem Bügel-eisen davon. Beim Ziehen dieser Figuren wird eine nett gemachte

Animationsequenz gezeigt, genauso beim Haus- und Hotelbau. Auch die „seelischen“ Auswirkungen dieser Aktionen sind hübsch anzusehen: Die Jungs und Mädels strahlen vor Freude, laufen knallrot an oder raufen sich verzweifelt die Haare. Etwas kümmerlich wirkt dafür das schräg von

oben gezeigte Brett, dessen einziger optischer Vorzug in seinem originalgetreuen Monopoly-Grün besteht. Die Regeln werden in der Anleitung genau erklärt, die Maussteuerung funktioniert problemlos, eine Speicheroption ist auch vorhanden — also alles eitel Sonnenschein? Nicht ganz, denn bei mehreren Teilnehmern gerät der Spielfluß durch die ständig wiederholten Animationsequenzen arg ins Stocken. Wenn man sich bei der Zahl der Mitspieler einschränkt, bessert sich das natürlich; die Digi-Konkurrenten agieren (zumindest auf der höchsten Spielstufe) recht clever und glücklich obendrein — oft bekommen sie ein Pasch nach dem anderen, während man selbst im Knast versauert! Doch ändern läßt sich das ebensowenig wie das Regelwerk, lediglich eine „kurze Version“ mit einstellbarem Zeitlimit wird angeboten.

Unterm Strich bleibt das Spiel die bis-



her gelungenste Monopoly-Versoftung, besonders in Hinblick auf Solo-Kapitalisten. Gegen die zwischenmenschlichen Reize des originalen Oldie-Bretts hat aber auch sie keine echte Chance. Wäre noch anzufügen, daß eine aufgepeppte Version für den 1200er vorbereitet wird, allerdings läuft auch diese Normalausführung auf Commos Jüngstem. Und falls Ihr das Thema Sound vermißt: Erstens kam unser Testmuster noch stumm daher, und zweitens interessiert das in diesem Fall ohnehin nur peripher... (mic)

her gelungenste Monopoly-Versoftung, besonders in Hinblick auf Solo-Kapitalisten. Gegen die zwischenmenschlichen Reize des originalen Oldie-Bretts hat aber auch sie keine echte Chance. Wäre noch anzufügen, daß eine aufgepeppte Version für den 1200er vorbereitet wird, allerdings läuft auch diese Normalausführung auf Commos Jüngstem. Und falls Ihr das Thema Sound vermißt: Erstens kam unser Testmuster noch stumm daher, und zweitens interessiert das in diesem Fall ohnehin nur peripher... (mic)



MONOPOLY (SUPERVISION)

BRETTSPIELVERSOFTUNG

61% „SPIELBAR“

GRAFIK 57%

ANIMATION 62%

HANDHABUNG 64%

DAUERSPASS 60%

VARIABLE: 3 STUFEN

PREIS DM 99,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE: 6
DEUTSCH	KOMPLETT





SYNDICATE

Immer wieder gibt es Spiele, auf die Joker-Redakteure mit besonders weit heraushängender Zunge warten — das jeweils neueste Werk der „Populanten“ von Bullfrog gehört schon traditionell dazu...



Jetzt konnten wir die Zunge wieder ein- und das neue Söldner-Strategical der englischen Kultprogrammierer endlich abfahren: Am Screen entfaltet sich eine futuristische, von sieben Mega-Konzernen beherrschte Welt. Auf Antrieb erinnert der in 50 Territorien zerstückelte Globus dabei an „Risiko“, geht es doch auch hier darum, den sechs digigesteuerten Gegnern Land für Land zu entreißen, um das eigene, in Europa startende Syndikat zum vollständigen Sieg zu führen.

Die Firma von Welt vergrößert ihre Einflußsphäre vornehm durch gezielte (An-)Schläge in einem der Nachbarstaaten, wobei der Spieler manchmal unter mehreren Missionen wählen darf — etwa wichtige Personen entführen bzw. liquidieren oder gleich ganze Städte von feindlichen Agenten säubern. War das Unternehmen erfolgreich,

gliedert sich das betreffende Land dem Imperium an, und die Steuern dürfen drastisch erhöht werden. Doch Vorsicht, wer die Schraube allzu heftig anzieht, muß mit Rebellionen rechnen! Rechnen muß man hier übrigens auch mit einem durchaus actionhaltigen Gameplay:

Für jede anstehende Aufgabe werden aus einem achtköpfigen Pool bis zu vier Schlagentots gleichzeitig ausgerüstet. Waffen aller Art, falsche Ausweise oder elektronische Körperimplantate kosten allerdings eine Stange, auch in die Entwicklung neuer Gerätschaften sollte man seine Steuereinnahmen investieren. Ist die Mannschaft reisefertig, wird sie in die Iso-Grafik geschickt, um sich in Echtzeit mit durch die Straßenschluchten schleichenden Attentätern und anderen Unliebsamkeiten auseinanderzusetzen. Animierte Reklametafeln, Fußgänger en gros, benutzbare Autos und Eisenbahnen sowie

viele weitere taktische Feinheiten beleben unterdessen die 3D-Landschaften und den Spielablauf gleichermaßen. Meist ist unser Killertrupp jedoch per pedes unterwegs; zur Tat schreitet man wahlweise getrennt oder als Gruppe. Marsch- und Ballerziele sowie alle sonstigen Optionen (z.B. Adrenalinspritzen fürs Tempo oder ein kleiner Intelligenzschub, der die Burschen teilweise selbständig handeln läßt) hat die Maus jederzeit bestens im Griff.

Rein optisch stört eigentlich nur das ruckelige Scrolling, die Details dagegen haben's in sich: Da kann man stilecht aus dem Wagen heraus schießen, und wer nicht aufpaßt, hat ruckzuck einen harmlosen Passanten auf dem Kühler und/oder die Polizei am Hals! Allerlei nette Sound-FX, eine schön düstere Titelmelodie und die für spätere Upgrades geplante Netzwerktauglichkeit vervollständigen schließlich den positiven Gesamteindruck. Es macht also durchaus Laune, mit Uzi und Flammen-

werfer auf die Pirsch zu gehen, aber der letzte Kick, der aus guter Soft unsterbliche Klassiker macht, fehlt irgendwie. Vielleicht liegt's am doch etwas biederen Mix aus „Risiko“, Finanzstrategie und Wuselmännchen-Action... (jn)

SYNDICATE (BULLFROG/ELECTRONIC ARTS)	
ISO-STRATEGIE	
79% „BULLIG“	
GRAFIK	79%
ANIMATION	77%
MUSIK	79%
SOUND-FX	62%
HANDHABUNG	81%
DAUERSPASS	80%
FÜR GEÜBTE	
PREIS	DM 90,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR DEUTSCH	SPIELSTÄNDE KOMPLETT

Uns sind Gerüchte zu Ohren gekommen, daß unsere Antworten auf Eure Leserbriefe zwar stets sehr witzig, aber oft auch ironisch, zynisch, ja manchmal gar ein wenig böseartig seien. Dazu müssen wir aber wirklich mal was sagen: Jedes einzelne Wort dieser Verleumdungen ist... wahr!

Leserbriefe

CHEF-SCHELLE

Lieber Michael, auch Du mußt dich in Deinem letzten Editorial also an diesem Postleitzahlen-Geheule beteiligen! Dabei sah jeder gesunde Mensch ohne weiteres ein, daß die vielen Orte mit derselben Postleitzahl beseitigt werden mußten. Das diskriminierende O für Ost bzw. W für West hat ja immer wieder auf die Spaltung hingewiesen und bestimmt nicht zur Einheit in den Köpfen beigetragen. Schließlich bin ich ein Deutscher und kein O-Deutscher, und Du bist kein Westsi, sondern auch nur ein Deutscher. Übrigens hat Dein AJ sich niemals an das W gehalten und stets „D-8013 Haar“ geschrieben...

Noch was: Bayerische Schriftsteller (auch Du) benutzen stets das Wort „gerne“, im Duden heißt es aber nur „gern“. Auch „vorne“ heißt im restlichen Deutschland nur „vorn“ — die Bayern meinen wohl, daß alle anderen so sprechen sollten wie sie. Oft hört man auch: „Ich bin gesessen“, während es doch wohl immer noch heißt: „Ich saß“. Im AJ tut auch recht oft etwas kosten, ich dachte immer, daß nur die Autos tuten!

Und nun zum dritten Punkt. Der Ausdruck „Gelbe Gefahr“ in Deinem Editorial ist rassistisch und stammt aus der Zeit des kalten Krieges. Sicher weißt Du, daß damit die Menschen in China gemeint waren. Wenn meine Tochter mich fragen sollte, was Du damit gemeint hast,

muß ich ihr also nicht nur vom neuen Postleitzahlenbuch, sondern auch noch vom Zusammenhang mit China erzählen. Du, lieber Michael, könntest glatt als Schreiber bei der Bild-Zeitung anfangen — genau deren Niveau läßt sich aus Deinen Sätzen herauslesen! behauptet Hubert Wollnik aus Oranienburg.

Jetzt müssen wir glatt mal unseren Boß in Schutz nehmen, eine gänzlich ungewohnte Situation! Nichtsdestotrotz läßt der offizielle Duden (also der für alle Deutschen, Oranienburger und andere Nicht-Bajuvaren inklusive) von VORN bis hinten sämtliche Varianten GERNE gelten, das Tuten und das „gesessen sein“ sind hingegen tatsächlich Umgangssprache — na, und? Völlig an den Haaren herbeigezerrt (huch, muß es nicht herbeigezogen heißen?) ist es schließlich, wegen des Ausdrucks „Gelbe Gefahr“ Rassistismus in Michaels Gezeter über die neuen Postleitzahlen hineinzupinterpretieren. Denn wie viele andere Redewendungen fragwürdiger Herkunft ist er mittlerweile voll in der Umgangssprache aufgegangen und seines eigentlichen Ursprungs längst beraubt. Letzterer ist übrigens in Wilhemischen Zeiten angesiedelt, da war vom „kalten Krieg“ noch keine Rede. Aber all das ist ohnehin Kinderkram für jemand, der ohne weiteres einsieht, daß „die vielen ORTE mit der gleichen Postleitzahl BESEITIGT werden mußten“...

DIE GELBE GEFAHR SCHLÄGT ZURÜCK

Jetzt reicht's mir aber mit Eurem Boß! Er beschwert sich über ein wenig Arbeit am Computer, um lächerliche 10.000 Adressen umzustellen? Die hätte er mal per Hand bearbeiten sollen, dann wäre er wenigstens acht Wochen sinnvoll beschäftigt gewesen und hätte nicht einen solchen Stoß schreiben können. Anlässlich meines dreiwöchigen Praktikums bei der „Gelben Gefahr“ habe ich jedenfalls gesehen, daß die Arbeit der Post gar nicht so einfach ist. Zehntausend Adressen müssen dort schon in einem Stadtteil bearbeitet werden! Und warum machen die Postler diese Umstellung? Um sich selbst und Eurem Verlag die Arbeit zu erleichtern! Nunmehr kommen Briefe schneller an, weil sie besser zugeordnet und abgefertigt werden können. Für die neuen Telefongebühren ist freilich die Telekom verantwortlich, und die um 20 Pfennig erhöhten Portokosten sind ja schließlich kein Beinbruch. Last not least ist es bei dem Umfang des Postleitzahlenbuches wirklich kein Wunder, wenn dort ein paar Fehler auftauchen...

Nun noch etwas anderes: Da Ihr offenbar meinen letzten Brief beim Umzug verklüngelt habt (kommt mir jetzt nicht damit, die Post sei's gewesen!), stelle ich meine damaligen Fragen noch einmal.

1) Wohnt Ihr alle im Verlagsgebäude, oder hat jeder von

Euch eine eigene Wohnung?
2) Wird es eine Datadisk zu „Wing Commander“ geben?
3) Kann man problemlos mehrere Zusatzfloppies an den Amiga anschließen?
4) Wie lange dauert bei Euch eigentlich ein Arbeitstag, und werdet Ihr für Überstunden überhaupt bezahlt?
bedauert uns Oliver Fabek aus Castrop-Rauxel.

Umgekehrt wird ein Stiefel daraus: Wahrscheinlich warst es Du, der während seines Praktikums alle unsere Liebesbriefe an Herrn Castrop und Frau Rauxel verschludert hat! Wegen Dir wird unsere sprichwörtlich flotte Bundespost so oft als „Schneckenpost“ verunglimpft! Und wahrscheinlich mußten wir auch wegen Dir unsere Adreßdateien auf die neuen Postleitzahlen umstellen! Überhaupt, was interessiert uns die Arbeit der Post? Dort wird man schließlich fürs Sortieren bezahlt, bei uns hingegen so gut wie gar nicht. Damit wäre Frage vier auch schon zu Hälfte beantwortet, es folgt der Rest:

1) Nur Brork und Joker wohnen im Verlagsgebäude, Michael in seinem Geldspeicher und alle übrigen unter diversen Brücken.

2) Na, hoffentlich! Aber fix ist bislang noch nix.

3) Bis zu vier Zusatzlaufwerke lassen sich ohne weiteres (hintereinander) installieren.

4) Offiziell dauert unser Arbeitstag acht Stunden, tatsächlich sind wir schon froh, wenn wir auf soviel Jahresurlaub kommen...

WO LAUFEN SIE DENN?

Ich habe gehört, daß es für den Amiga 5 1/4-Zoll-Laufwerke gibt. Ist das wahr? Wenn ja, funktionieren sie automatisch, oder muß man wie beim 64er Ladebefehle eingeben? Kann ich dann von der normalen auf die „große“ Floppy kopieren und umgekehrt? Wieviel kostet so ein Teil, wieviel KB verträgt es, und gibt es das auch für den 600er?

bombardiert uns Horst Schieglitz aus München.

In Handhabung, Kompatibilität, Preis und Kapazität unterscheiden sich externe 5,25"-Floppys praktisch nicht von ihren 3,5"-Brüder — in ihrer Verbreitung schon: Wabber-Disks und dazu passende Laufwerke gelten mittlerweile auf allen Systemen (selbst am PC) als vom Aussterben bedrohte Spezies.

PAPA ANTE PORTAS

Der Vater meines Freundes arbeitet bei einer Computerfirma und ist sehr oft auf Messen. Und er sagt, daß der A1200 nichts bringt! In Amerika habe er sich zuerst ganz gut verkauft, sei jetzt aber schon abgeschafft worden. Genau das gleiche hier: Bald würden für den 1200er keine Spiele mehr hergestellt. Stimmt das? Ich weiß nämlich nicht, wem ich glauben soll — Euch oder dem Vater meines Freundes. zittert Dennis Trupat aus Hohenhameln.

Seit wann haben Väter von irgendwas 'ne Ahnung? Wie auch dem CES-Bericht in dieser Ausgabe zu entnehmen, hat Commodore in Amerika zwar prinzipiell einen harten Stand, aber hierzulande erscheinen immer mehr gute 1200er-Spezialversionen. Auch Games, die nur für diesen Rechner entwickelt werden, sind bereits vielerorts in der Mache! Tja, trau keinem über 30...

ES LEBE DER 1200ER!

Zuerst mal ein paar Worte zu Eurer Zeitschrift: Sie ist die beste, die ich je in den Fingern hatte! Sie ist witzig und doch sachlich, informativ und immer auf dem laufenden. Was sie aber vor allem von anderen Magazinen unterscheidet, ist Eure persönliche Art, mit den Lesern umzugehen!

Themawechsel. Gut finde ich, daß Commodore sich inzwischen auf den A1200 fixiert, denn der ist meines Erachtens die große Chance für den Amiga. Ich habe mir vor einem Monat einen gekauft und bin begeistert — endlich „Wing Commander“ in vernünftiger Geschwindigkeit! Den 500er-Besitzern sei gesagt, daß ja auf alle Fälle mal der Tag kommen mußte, an dem ihr Rechner den Platz für einen anderen räumen würde. Wollen wir also froh sein, daß dieser bessere Konkurrent kein PC war.

Schließlich noch eine spezielle Frage zu „Star Trek — The 25th Anniversary“: Wann kommt eigentlich die Amiga-Version? In tausend anderen (schlechteren) Zeitschriften wird nämlich behauptet, daß es eine geben wird. berichtet Andy Klippel aus Duisburg.

Wir gratulieren zu Deinem Geschmack bei Zeitschriften, Deinem Weitblick hinsichtlich Hardware und Deinem Vater, der offensichtlich nicht mehr auf US-Messen herumturnt, als ihm guttut. Trotzdem können wir Dir und anderen Amiga-Trekkies im Moment auch nichts anderes sagen, als daß Interplay zwischenzeitlich zumindest ernsthaft über eine Konvertierung ihrer Jubiläums-Enterprise nachdenkt.

TANJAELA

Ah, endlich habe ich auch mal einen Tanja-Brief bekommen — nur heißt die Frau inzwischen Michaela und trägt mittlerweile eine Sonnenbrille. Tanja, Jasmin, Michaela oder wie Ihr Lockspitzel sonst noch heißen möget: Fahrt zur Hölle!

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



05021/910416 und 910417

AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA
1869** 69,90 DM	Cytron** 59,90 DM	Jonathan* 79,90 DM	Popolus 2** 69,90 DM
3D Con.-Kit 2 89,90 DM	Daemongate*** A.A.	KGB* 59,90 DM	Powermonger** 59,90 DM
Aband. Plac. 2 64,90 DM	Dark Queen o.K. 59,90 DM	Kid Gloves 2** 59,90 DM	-Data 39,90 DM
Aces of gr. War** 39,90 DM	Darkseed* 69,90 DM	Kid Pix* 54,90 DM	Premiere** 54,90 DM
Adv. Collect.** 59,90 DM	Das schw. Auge* 69,90 DM	Knights of Sky** 74,90 DM	Premier Man. 49,90 DM
Addams Fam.** 49,90 DM	Daily Girl Pok.** 49,90 DM	Leeds Un. Ch. 49,90 DM	Prophecy*** 69,90 DM
Air Land Sea** 74,90 DM	Daughter Seip.* 74,90 DM	Legend** 59,90 DM	Prop. o. Stad.* 69,90 DM
Air Support** 54,90 DM	Del. Paint 4.1* A.A.	Legend Kyr.* 79,90 DM	Project X** 49,90 DM
Alienbr. Sp.E. 29,90 DM	Del. Paint AGA* A.A.	Legend of V* 59,90 DM	Push over** 49,90 DM
Anc. Art of War** 69,90 DM	Deliverance** 69,90 DM	Lemmings** 54,90 DM	Railroad Tyc.** 74,90 DM
Apocalypse** 49,90 DM	Der Patrizer* 69,90 DM	Lemmings Data* 49,90 DM	Rampart 54,90 DM
Aquat. Games** 54,90 DM	Desert Strike** 64,90 DM	Lemmings DP** 59,90 DM	Raving Mad** 49,90 DM
Arab. Nights 49,90 DM	Die Kathedrale* 79,90 DM	Lemmings 2** 64,90 DM	Reach f. Skies** 59,90 DM
Archer P. Bill.** 49,90 DM	Do Jo Dan** 49,90 DM	Liberation** 59,90 DM	Red Baron** 64,90 DM
Arm. Gedd. 2** 59,90 DM	Double Drag 3** 49,90 DM	Links** 74,90 DM	Red Zone** 49,90 DM

A-Train* 79,90 DM

Combat Air Patrol 64,90 DM**

AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA
Assassin** 49,90 DM	Drag. Lair 3** 54,90 DM	Lionheart** 59,90 DM	Risky Woods** 54,90 DM
Astar** A.A.	Dragon Wars** 54,90 DM	Lilil Devil** A.A.	Road Rash** 54,90 DM
A-Train* 79,90 DM	Dream Team** 54,90 DM	Liverpool 49,90 DM	Robosports 59,90 DM
A-Train Con.-set** 49,90 DM	Dung. Mast/Csb. 59,90 DM	Locomotion* 59,90 DM	Rome** 64,90 DM
ATAC** 69,90 DM	Dune* 54,90 DM	Lord of Rings** 59,90 DM	Sabre Team** 49,90 DM
AVBB Harrier 59,90 DM	Dynablast** 54,90 DM	Lost Treas. 1 89,90 DM	Scenario* 64,90 DM
B-17 Fly. F.** 69,90 DM	Dynatech* 59,90 DM	Lotus T. Ch. 2** 54,90 DM	Scrabble*** 64,90 DM
Bards T. Con.** 64,90 DM	Elite** 64,90 DM	Lotus Comp.** 59,90 DM	Sensible Socc.** 49,90 DM
Bart vs. World*** A.A.	Elvira 2** 59,90 DM	Lure of Temptr.* 54,90 DM	Shad. Beast 3** 59,90 DM
Bat 2** 74,90 DM	Elysium** 59,90 DM	M1 Tank Plat.** 39,90 DM	Sil. Service 2** 74,90 DM
Battle Team** 69,90 DM	Epic** 59,90 DM	Mad TV* 69,90 DM	Silly Putty** 49,90 DM
Battle I. Data 2** 59,90 DM	Erben d. Throns* 69,90 DM	Magic Johnson 49,90 DM	Simulations*** A.A.
Best of best*** A.A.	Euro Soccer** 54,90 DM	Magic Pockets** 49,90 DM	Sleep Walker** 49,90 DM
Big Box 2 59,90 DM	Eye of Beh. 2* 79,90 DM	Manch. Un. Eur. 54,90 DM	Space Crusade 54,90 DM
Bills Tom. G.** 54,90 DM	Eye of Storm*** A.A.	Mc Donald Land* 49,90 DM	Space Hulk** 74,90 DM

Dune 2* 59,90 DM

Eishockey Man.* 69,90 DM

AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA
Birds of Prey** 69,90 DM	Fant. Worlds** 74,90 DM	Mega Lo ManyFS** 59,90 DM	Special Forc.** 74,90 DM
Bitmap Br. 1** 49,90 DM	Fire & Ice** 49,90 DM	Mega Mix** 59,90 DM	Spell. Dizzy*** A.A.
Bitmap Br. 2** A.A.	Flashback* 69,90 DM	Mega Sports** 54,90 DM	Spirit Advent** 59,90 DM
Black Crypt** 54,90 DM	Flies** 64,90 DM	Mega Twins** 29,90 DM	St. Thomas** 69,90 DM
Blue Max** 39,90 DM	Fly Harder** 64,90 DM	Megatrav. 2** 59,90 DM	Stanush*** 59,90 DM
Body Blows** 54,90 DM	Form. 1GP** 74,90 DM	Midwinter 2** 59,90 DM	Stat. Masters** 69,90 DM
Buck Rogers 2* A.A.	Gateway Sav.F.* 69,90 DM	Might & Mag. 3* 69,90 DM	Street F. 2** 59,90 DM
Budget* 64,90 DM	Global Glad*** A.A.	Monkey Island* 69,90 DM	Super Hero** 64,90 DM
Bug Bomber** 59,90 DM	Godfather** 54,90 DM	Monkey Isl. 2* 79,90 DM	The Greatest* 59,90 DM
Bun. Man. Prof. 64,90 DM	Grah. Tayl. 54,90 DM	Myth** 54,90 DM	Transarctica* 59,90 DM
Caesar 59,90 DM	Grand Slam 59,90 DM	Nick Faldo Golf 64,90 DM	Twilight 2000** 59,90 DM
Cal. Games 2** 49,90 DM	Great Courts 2** 39,90 DM	Nick Faldo Golf** 79,90 DM	Ultima 6** 54,90 DM
Captain Plan.** 59,90 DM	Guy Spy** 59,90 DM	Nicky Boom*** A.A.	UMS 2** 74,90 DM
Captive 2** 59,90 DM	Hannibal** 69,90 DM	Nigel Mansell** 54,90 DM	Univ. Monst.*** 49,90 DM
Carl Lewis** 54,90 DM	Harrier Ass. 59,90 DM	No. 2 Coll.* 69,90 DM	Utopia 54,90 DM

Goal! ** 54,90 DM

Gunship 2000 69,90 DM**

AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA
Castles** 59,90 DM	Head to Head** 59,90 DM	No greater Gl. 59,90 DM	-New Worlds 39,90 DM
Castles Data** 39,90 DM	Heart of China** 64,90 DM	No second Pr.** 59,90 DM	Viri. Real. 2** 54,90 DM
Chaos Engine** 49,90 DM	Hexuma* 79,90 DM	Nova 9*** A.A.	Walker** 64,90 DM
Chuck Rock 2** 54,90 DM	Hist. Line 14/18* 74,90 DM	Outlander*** A.A.	Wart. Rel.** 54,90 DM
Civilization* 74,90 DM	Hook** 49,90 DM	Pac. Islands** 59,90 DM	War in the Gulf* 69,90 DM
Comb. Air Patr.* 54,90 DM	Humans 54,90 DM	Paperboy 2** 39,90 DM	Waxworks* 59,90 DM
Comb. Class** 54,90 DM	Hum. Race StA* 69,90 DM	Parasol Stars** 49,90 DM	Ween 54,90 DM
Conquistador* 69,90 DM	Indy 4* 79,90 DM	Penthouse HN** 39,90 DM	Whales Voy.* 69,90 DM
-Data* 39,90 DM	Int. Sp. Chall.** 54,90 DM	Perf. General** 74,90 DM	Winter Chall.** 64,90 DM
Cool World** 49,90 DM	Ishar** 54,90 DM	-Data 59,90 DM	Wizardry 7*** 79,90 DM
Crazy Cars 3** 54,90 DM	Jaguar XJ 220** 49,90 DM	Pinball Dreams** 54,90 DM	Wiz Kid** 49,90 DM
Creepers** 64,90 DM	Jim. White S.** 59,90 DM	Pinb. Fant.** 54,90 DM	WWF Wrestl.** 49,90 DM
Cruise f. Corpse 59,90 DM	Jim Power 59,90 DM	Piracy high S. 59,90 DM	WWF Eur. Ram. 49,90 DM
Curse Enchantia 59,90 DM	Joe & Mac** 49,90 DM	Plan 9** 59,90 DM	Zool** 49,90 DM
Curse azure B.** 49,90 DM	John Madden** 54,90 DM	Pools o. Darkn. 54,90 DM	Zyconix** 44,90 DM

Syndicate* 64,90 DM

Traps'n Treasures 64,90 DM**

SUPER NES DT.	SUPER NES DT.	SUPER NES DT.	SUPER NES DT.
Act Raiser 129,90 DM	Cosmo Gang 139,90 DM	John Madden 119,90 DM	Player Manager 129,90 DM
Alien 3 129,90 DM	Cybermator 129,90 DM	Mickey Mouse 119,90 DM	Shanghai 149,90 DM
Amaz. Tennis 139,90 DM	Desert Strike 114,90 DM	Mario Kart 94,90 DM	Sim City 94,90 DM
Batman returns 129,90 DM	Exhaust Heat 129,90 DM	NBA All Star 119,90 DM	Star Wing 119,90 DM
Best of Best 134,90 DM	Fatal Fury 129,90 DM	NHLPA Hockey 129,90 DM	Strike Gunner 129,90 DM
Cal R. Baseball 139,90 DM	First Samurai 129,90 DM	Super Mario W. 119,90 DM	Tiny Toons 129,90 DM
Congo's Caper 119,90 DM	Jimmy Connors 129,90 DM	PGA Tour Golf 129,90 DM	WWF Roy. R. 139,90 DM

JOYSTICKS	JOYSTICKS	JOYSTICKS	JOYSTICKS
CP Mini schw. 27,90 DM	CP Star Mini tz. 32,90 DM	CP Stand. Sp. E. 28,90 DM	KONIX Spk. St. 25,90 DM
CP Mini transp. 29,90 DM	CD Stand. schw. 26,90 DM	CP Star tz.-blau 32,90 DM	KONIX Spk. D. 27,90 DM
CP Mini Sp. Ed. 29,90 DM	CP Stand. tr. 28,90 DM	CD Manix Deck 35,90 DM	

FORDERN SIE UNSERE KOSTENLOSE PREISLISTE FÜR PC+AMIGA+CD-ROM+SUPER-NES+MEGADRIVE MIT ÜBER 1.300 TITELN AN

*=DT. VERSION **=DT. ANLEITUNG/HANDBUCH ***=NOCH NICHT BEKANNT
Nicht alle Spiele waren zum Zeitpunkt der Drucklegung bereits lieferbar.
Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise variieren, Ladenöffnungszeiten erfragen. Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM, NN 9,90 DM zzgl. NN-Gebühr. Ab 250,- DM versandkostenfrei. Ausland n. Vorkasse 18,- DM. Es gelten unsere AGB.



Bachler Computersoftware

AMIGA ★ AMIGA ★ AMIGA ★ AMIGA

A320 Airbus Edition USA / dt	94.95
A-Train /dt	84.95
Abandoned Places 2 /dt	66.95
Alien Breed Special Edition 92	24.95
Amberstar /dt	79.95
Arabian Nights	49.95
B17 Flying Fortress /dt.	69.95
Battle Isle + Data Disk /dt	69.95
Battle Isle Data Disk, 2 /dt	44.95
Beavers /dt	49.95
Body Blows /dt	49.95
Bundesliga Manager Professional 2.0 /dt	72.95
Chaos Engine /dt	54.95
Chuck Rock 2 /dt	49.95
Civilization /dt	79.95
Combat Air Patrol /dt	69.95
Das Schwarze Auge 1 — Schicksalsklinge /dt	79.95
Das Schwarze Auge 2 — Sternenschweif /dt	V.mö.
Der Patrizier /dt	74.95
Desert Strike /dt	59.95
Dune 2 /dt	59.95
Dungeon Master & Chaos strikes back /dt	66.95
Eishockey-Manager/dt	74.95
Entity /dt	64.95
F-15 Strike Eagle /dt	34.95
Fallen Empire /dt	84.95
Flashback /dt	64.95
Formula 1 Grand Prix /dt	79.95
Goal!	54.95
Gunship 2000 /dt	69.95
Hannibal /dt	72.95
Historyline 1914-1918 /dt	84.95
Indiana Jones 4 — Fate of Atlantis /dt	89.95
Legend of Kyrandia /dt	66.95
Lemmings 2 /dt	64.95
Lionheart/dt	59.95
Lost Vikings /dt	59.95
Lothar Matthäus /dt	V.mö.
M1 Tank Platoon /dt	34.95
Midwinter 2 /dt	34.95
Morph /dt	54.95
Pinball Dreams /dt	59.95
Pinball Fantasies /dt	59.95
Pirates!	29.95
Railroad Tycoon /dt	79.95
Secret of Monkey Island 2 /dt	89.95
Sensible Soccer '93 /dt	54.95
Space Legends /dt	74.95
Street Fighter 2 /dt	59.95
Syndicate /dt	66.95
Tornado /dt	V.mö.
Transarctica/dt	54.95
Traps 'n' Treasures /dt	66.95
Turrican 1 /dt	24.95
Turrican 2 /dt	24.95
Walker /dt	59.95
War in the Gulf /dt	74.95
Whale's Voyage/dt	66.95
Wing Commander /dt	44.95
Wrestle Mania 2 /dt	54.95
Zool /dt	59.95
1 MB-Erweiterung für Amiga	49.90
2.Laufwerk 3,5" für Amiga	139.00
Das Lucasfilm-Buch /dt.	29.80
Das Lucasfilm-Buch 2 /dt.	29.80
Gravis Game Pad (Amiga & Atari ST)	43.00

**Bestellungen könnt Ihr telefonisch durchgeben
oder per Post schicken.**

**Der Versand erfolgt per Nachnahme(+5,-DM) oder
portofrei per Vorkasse (bar, Scheck).**

Ab 100,- DM Bestellwert wird portofrei geliefert.

**Fordert noch heute unsere kostenlose Preisliste
mit noch mehr Programmen an!**

**ANDREAS BACHLER
COMPUTERSOFTWARE**

**Blücherstraße 24 • Postfach 1113 • D-46361 Bocholt
Tel.: 02871/183088, 180637 • Fax: 02871/8631**

MAILBOX

wünscht sich der Rote Rächer
aus Düsseldorf.

*Das Joker-Team wünscht den
Damen ebenfalls eine gute Rei-
se.*

HAARIG

Schnief! Schluchz! Wie konn-
tet Ihr bloß umziehen? Ich tra-
ge Trauer! Nie wieder die alte
Adresse schreiben, kein Haar
mehr in der Suppe, in der ohne
die Untere Parkstraße sowieso
das Salz fehlt. Ja, Ihr trinkt
jetzt fröhlich Euren bretoni-
schen Tee mit Wasser aus dem
Grasbrunnen und sitzt in einem
lustigen Ring zusammen.
Währenddessen wische ich
meine Tränen auf und hoffe,
daß wenigstens Euer Verlags-
name bestehen bleibt, sonst
habt Ihr gar keinen Joker mehr
im Ärmel — und warum sollte
ich dann Eure um ihre gute
Adresse gebrachte Zeitschrift
überhaupt noch kaufen?
Schließlich wären somit ja
sämtliche tollen Seiten Eures
Magazins flöten, wo doch der
ganze Rest bis auf wenige
Ausnahmen absolut super und
sensationell ist. Also, macht
mir bloß keinen Brork aus dem
Joker!

rät uns Christhart Kratzenstein
aus Leutkirch-Friesenhofen.

*Hast Du schon mal in Erwä-
gung gezogen, ärztliche Hilfe
in Anspruch zu nehmen? Weil:
Adressomanie ist heilbar!
Wenn also demnächst die Frie-
sen wieder in Deinem Hof an
der Kirche leuten, dann wende
Dich getrost an Dr. Brork und
frag nach der Keulentherapie
— die Anschrift kennst Du ja...*

SEKTENWAHN

Normalerweise stehen ja eh
immer die gleichen Sachen in
den bei Euch abgedruckten
Anzeigen. Aber im Maiheft —
o jeh! Die neue SF-Trilogie
von Ron Hubbard als Ta-
schenbuchausgabe! Habt ihr's
echt schon so nötig, daß Ihr
auch noch für die Scientology-
Sekte Werbung machen müßt?
Ich habe dieses „Werk“ zwar

nicht gelesen, dafür aber ande-
res vom alleinigen Guru. Ehr-
lich, ich würde mich mehr
freuen, wenn mein Amiga in
die ewige Meditation einstie-
ge, als wenn ich nochmal in
solchen Schinken blättern
müßte! Also: Keine Mark für
Scientology-Wirtschaftsunter-
nehmen wie etwa den New
Era-Verlag. Deren Gehirnwä-
sche muß ich wirklich nicht
noch finanzieren, zumal es ge-
nug andere SF-Bücher gibt.
Und bessere sowieso!
bezieht Gero Feuß aus Bremen
Stellung.

*Dazu mal ein ernstes Wort:
Weil auch wir nicht allwissend
sind (kaum zu glauben, aber
wahr), war uns nicht bekannt,
daß der New Era-Verlag zum
Scientology-Unternehmen
gehört — bis wir die Anzeige
selbst sahen, und da war es für
Änderungen bereits zu spät.
Und obwohl wir bekanntlich
Zensur jeder Art strikt ableh-
nen, lehnen wir es doch eben-
falls ab, das Heft zum Forum
zweifelhafter Weltverbesserer
zu machen. Kurz und gut, An-
zeigen solchen oder ähnlichen
Inhalts werden wir zukünftig
keinen Raum mehr zur Verfü-
gung stellen. Einverstanden?*

PERVERSER STÖHNER

Ich kaufe den AJ eigentlich
nur wegen der Leserbriefe, der
Tests und des Bilds von
Michael, das ich immer wieder
neu zum Wiehern finde! Dieser
geniale Einstieg führt mich
gleich zu ein paar Fragen:

- 1) Ich habe gehört, daß Com-
puter von Viren befallen sein
können. Ist das ansteckend?
- 2) Kann man ein Computergelä-
se als Rattenfalle benut-
zen?
- 3) Mein Amiga 321 stöhnt in
letzter Zeit so pervers. Kann
das am Monitor liegen?
- 4) Seid Ihr alle so intelligent,
wie Ihr aussieht?
- 5) Und beantwortet Ihr immer
alle dummen Fragen?
bietet uns Niklas Hamamekers
aus Berlin interessante Gele-
genheiten zu Leserbriefstudien.

Wir beantworten Deinen Brief eigentlich nur wegen... äh, wegen... also, wir beantworten ihn jedenfalls:

1) Ja, sogar hochgradig ansteckend — Du hast ja offensichtlich schon einen kleinen Schaden davongetragen.

2) Kommt ganz auf die Größe der Ratten an. Für die weißen Mäuse, die Leute wie Du für gewöhnlich sehen, reicht's dicke.

3) Klar liegt's am Monitor — wenn Du uns andauernd anglotzen würdest, wäre es mit ein paar perversen Stöhnen nicht getan!

4) Wer sieht hier intelligent aus?! Die Person muß sofort weg, sie paßt einfach nicht zu uns!

5) Sieht ganz danach aus...

SONNE, SAND UND RAUBKOPIEN

Ich bin Euer deutscher Anhänger aus dem spanischen Teneriffa. Nachdem es sich auch hier herumgesprochen hat, daß in der großen, weiten Welt so etwas wie der Amiga existiert, muß ich Eurem Dr. Freak doch mal über die hiesigen Verhältnisse berichten: Ich würde sagen, Teneriffa ist das Raubkopierer-Paradies überhaupt! Ich habe hier noch kein Original-Spiel gesehen (außer in meinem Regal natürlich), und auf den Flohmärkten kann man ganz öffentlich Raubkopien kaufen.

berichtet Alexander zur Linden aus Teneriffa

Also, Ihr Raubkopierer: Auf ins sonnige Teneriffa! Die Hersteller fänden den Exodus gewiß anregend, und wir könnten uns in Deutschland bald wieder über einen warmen Regen an frischer Amigaware freuen.

FREI IM MAI

In der Mainummer habe ich gelesen, daß Lucas Arts seine Amiga-Abteilung schließen will. Nun hat ein Freund behauptet, daß U.S. Gold die ent-

sprechenden Rechte aufkaufen will, um künftige Amiga-Umsetzungen zu besorgen. Stimmt das? Derselbe Freund hat auch behauptet, daß in nächster Zeit einige Games von UBI Soft und Infogrames zum Kopieren freigegeben werden. Wenn dem so ist, könntet Ihr dann nicht mal eine Liste dieser Spiele aufstellen? bittet Ralf Matthe aus Coburg.

Bei Lucas Arts denkt man tatsächlich über Lizenzvergaben nach, es ist also durchaus möglich, daß Dein Freund diesbezüglich Recht hat. Aber frei kopierbare Vollpreis-Games? Ist Dein Freund zufällig aus Teneriffa?

BRIGITTA — VERZWEIFELT GESUCHT!

Wo ist eigentlich Brigitta? Man hört bzw. liest ja so gut wie gar nichts mehr von ihr. Wurde sie vielleicht befördert und darf jetzt die Seiten numerieren? Oder ist ihr einfach die Zahnpasta ausgegangen, und jetzt will sie sich nicht mehr für die Seitenhiebe fotografieren lassen, weil sie Angst hat, ihre neuen Dritten würden bei den Lesern nicht ankommen? Ich bitte um Aufklärung! fordert Stefan Wetzl aus Lüneburg.

Befördert wird man bei uns höchstens vor die Türe, das solltest Du eigentlich wissen. Auch Zahnpasta hat Gitti noch in rauen Mengen, nein, sie hat die letzten Monate einfach beim Friseur verbracht. Das Ergebnis dieses „Kurzurlaubes“ ist diesmal bei den Seitenhieben zu bewundern.

KONKURRENZNEID

Mit Euren Spieletests seid Ihr ja ziemlich aktuell, aber da behauptet doch Eure direkte Konkurrenz glatt, daß Ihr nur deshalb so schnell seid, weil Ihr inoffizielle, unfertige Versionen oder Demos testet. Nun sagt mal was dazu! Es ist nämlich

Messengers of Doom

ISHAR 2

Das neue Abenteuer!

- Für RPG-Anfänger und Fortgeschrittene geeignet
- Gruppen-Mitglieder mit Persönlichkeit und "eigenem Willen"
- Hunderte von neuen Charakteren
- Detaillierte Karten des Inselreichs
- Spielareal dreimal größer als in Ishar
- Abenteuer-Szenarien mit dichten Handlungssträngen
- Phantastische Grafik-Atmosphäre
- Spielstände sichern und laden ohne Abzüge
- Verbesserter Kampfmodus
- Gruppen aus Teil 1 können übernommen werden
- Bildschirmtexte und Handbuch komplett in Deutsch!

Jetzt erhältlich für:

MS-DOS
AMIGA
ATARI ST

TRANSARCTICA

Die strategische Herausforderung in düsterer Zukunft. Führen Sie den Zug "Transarctica" durch das Eis zur Sonne!

MS-DOS - AMIGA 500/600 - ATARI ST
JETZT NEU: AMIGA 1200 - ATARI FALCON

Silmarils

Sie erhalten diese Programme in jedem guten Fachhandelsgeschäft. Sollten Sie Schwierigkeiten haben, sie zu erwerben, wenden Sie sich bitte an die Firma Selling Points GmbH, Postfach 2863, 33258 Gütersloh, Tel.: 05241 / 29843.

MAILBOX

THOMAS PFISTER SPIELEVERSAND

TEL.: 0561/2 44 53 FAX: 0561/28 50 97

ADVENTURE / ROLLENSPIELE

Amiga	Amiga	Amiga
Abandoned Places 2 58,-DV	Flashback 58,-DV	Pools of Darkness 66,-DV
Ambernoon 69,-DH	Gateway t.saf.Fron 66,-DV	Prophecy of Shadow 66,-DV
Amberstar 69,-DH	Goblins 60,-DV	T.Adv.of Robin H. 27,-DV
Arabian Nights 60,-DV	Goblins 2 66,-DV	Rome AD 92 60,-DH
B.A.T. 2 72,-DV	Heart of China 39,-DH	Secret Monkey Isld 66,-DV
Bane of Cosmic 66,-DV	Heimdal 34,-DV	Shadowlands 39,-DV
Bards Tale 3 24,-DH	Hexuma 78,-DV	Space Hulk 69,-DH
Bards Tale Constr. 60,-DH	Hook 60,-DV	Space Quest 1 39,-DH
Black Crypt 57,-DH	Indiana Jones 3 86,-DV	Space Quest 4 DH 39,-DH
Contraptions 39,-DH	Indiana Jones 4 74,-DV	Star Trek 69,-DV
Cruise La.Corpse 60,-DV	Isnar 66,-DH	The Kristal 27,-DH
Curse of Enchantia 60,-DH	Jonathan 74,-DV	Ultima 5 39,-EV
D-Generation 42,-DH	KGB 57,-DH	Ultima 6 39,-DH
DSA 72,-DV	Last Ninja 3 33,-DH	Waxworks 59,-DV
Daughters of Serpe 75,-DV	Legend of Valour 66,-DV	Ween 66,-DV
Death Knig.o.Krynn 86,-DV	Legends o.Kyrandia 66,-DV	Whales Voyage 66,-DV
Dune 2 54,-DV	Lord of The Rings 60,-DH	Whales Voy. A 1200 59,-DV
Dungeon M/Chaos S 60,-DH	Might and Magic 3 64,-DV	Wily Beamish 39,-DH
Eye of Beholder 1 66,-DV	Monkey Island 2 74,-DV	
Eye of Beholder 2 74,-DV		

ACTION/ARCADE

Agony 28,-DH	Harlequin 30,-DV	Risky Woods 54,-DH
Alien Breed SE 92 24,-EV	Human Race Data 49,-DV	Robocop 3 60,-DH
Aquatic Games 57,-DH	Human Race Standal 54,-DV	Shadow o.f.Beast 3 35,-DH
Aquaventure 29,-DH	Humans 48,-DH	Shaolin Warriors 9,-DH
Armylite 24,-DH	Jug 9,-DH	Silkworm 13,-DH
Assassin 48,-DH	Leander 26,-DH	Sleepwalker 60,-DH
Back to Future 3 27,-DH	Lemmings Doub.Pack 60,-DH	Sip Stream 9,-DH
BC Kid 60,-DH	Lemmings 2 58,-DH	Street Fighter 2 54,-DH
Blues Brothers 27,-DH	Lion Heart 52,-DH	Super Hero 60,-DH
Body Blows 48,-DH	The Lost Viking 62,-DV	Super Tetris 69,-EV
Buddkan 24,-DH	Maniak 24,-DH	Superfrog 48,-DH
Chaos Engine 44,-DH	McDonald Land 48,-DH	Tanglewood 9,-DH
Chuck Rock 2 48,-DH	More Lemmings Data 27,-DH	Tearaway Thomas 48,-DH
Creepers 32,-DH	Morph 49,-DH	The Graf 9,-DH
Doodlebug 32,-DH	Nicki Boom 2 60,-DV	The Oath 25,-DH
Double Dragon 3 48,-DH	Nitro 25,-DH	Traps n Treasures 60,-DH
Dyna Blaster 60,-DH	Onelought 12,-DH	Trolls 44,-DH
Emerald Mine 24,-DH	Ork 25,-DH	Trois Amiga 1200 44,-DH
Emerald Mine 2 30,-DH	P.P.Hammer 25,-DH	Turbo Trax 9,-DH
Emerald Mine 3 Pro 24,-DH	Pinball Dreams 48,-DH	UGH! 48,-DH
Fire And Ice 48,-DH	Pinball Fantasies 54,-DH	Walker 57,-DH
Fly Fighter 9,-DH	Pinball Wizard 18,-DH	Wolfchild 25,-DH
Fly Harder 60,-DH	Putty 48,-DH	WWF Wrestling 2 60,-DH
Goldrunner 2 9,-DH		Zone Warrior 57,-DH
Hagar o.Schreckl. 26,-DV		Zool 42,-DH
		Zool Amiga 1200 48,-DH

SONSTIGES/ZUBEHÖR

4D Sports Boxing 25,-DH	Eishockey Manager 72,-DV	Mixed Collection 60,-DH
Apocalypse 45,-DH	Espana 92 54,-DH	Nigel Mansells WC 39,-DH
A.McLeans Pool Bl 49,-DH	Euro Soccer 30,-DH	No Second Price 54,-DH
Big Box 2 54,-DH	Fantastic Worlds 69,-DH	Penthouse Hot Numb 33,-DV
Bills Tomato Game 59,-DH	Formula One GP 75,-DH	PGA Tour Golf Plus 60,-DH
Bitmap Brothers 1 54,-DH	Global Gadabouts 52,-DH	-Courses 30,-DH
Bund Man.Prof 2.0 63,-DV	Goal! 49,-DH	Quikw 19,-DV
Carl Lewis Olympic 32,-DH	Graham Taylor Socc 60,-DH	Rainbow Collection 25,-DH
Chast Em.Up 3 (Lesung) 24,-DV	Greatest Comp. 54,-DV	Sensi.Soccer 92/93 48,-DH
Comp.Pro Mini schw 27,-DH	Jaguar XJ 220 48,-DH	Space Legends 62,-DH
-Mini transparent 33,-DH	John Barnes Soccer 60,-DH	Sports Collection 60,-DH
-Mini Special Edit 33,-DH	Kings of Adventure 66,-DH	Starbyte N.2 Coll. 64,-DH
-Star Mini tr/blau 36,-DH	Links 66,-DH	Strip Poker Deluxe 22,-DH
-Standard schwarz 24,-DH	Lotus Compil.(1-3) 49,-DH	Wizkid 60,-DH
-Standard transpar 27,-DH	Mega Collection 48,-DH	WWF Wrestling 29,-DH
-Special Edition 27,-DH	Megalomania/Samur. 60,-DH	Zero 60,-DH
-Star trans/blau 36,-DH	Megamix 60,-DH	
Deluxe P.4.5 AGA 186,-DV	Micro.Master Golf 39,-DH	
Dream Team Com. 60,-DH		

STRATEGIE/SIMULATION

1869 62,-DV	Dynatech 54,-DV	Red Zone 29,-DH
1990 93er Edition 35,-DV	Elysium 54,-DV	Robosports 66,-DH
A-Train 72,-DV	Epic 60,-DH	Rules o.Engagemant 26,-DH
A.T.A.C. 78,-DH	Erben des Throns 66,-DV	Shinobi 13,-DH
AA - War i.t.skies 60,-DH	Exodus 3010 54,-DV	Shuttle 54,-DH
Aces of Great War 36,-DH	F 15 Str.Eagle 2 75,-DH	Silent Service 2 75,-DH
Air Support 54,-DH	F-19 Stealth Fight 35,-DH	Sim Ant 78,-DH
Air Warrior 78,-DH	Fallen Empire 81,-DV	Sim City Archt.1 36,-DH
Airbus A 320 62,-DV	Files All on Earth 84,-DH	Sim City Archt.2 36,-DH
Airbus A 320 Amer. 80,-DH	Galaxy Force 15,-DH	Sim City Deluxe 78,-DV
Armour Geddon 2 60,-DH	Global Effect 60,-DH	Sim City Terr. Edit 36,-DH
Austerlitz 15,-EV	Gunship 2000 62,-DH	Sim City/Populous 66,-DH
B 17 Flying Fortr. 62,-DH	Hannibal 62,-DV	Sim Earth 78,-DH
Battle Chess 24,-DH	Hred Guns 60,-DH	Space Crusade 29,-DH
Battle Chess 2 57,-DH	History Line 14-18 74,-DV	Special Forces 75,-DH
Battle Team 64,-DH	Imperium 24,-DH	St.Thomas 66,-DV
-Battleste Data 2 48,-DH	Knights of the sky 35,-DH	Steigenbg. Hotelm. 48,-DV
Birds of Prey 66,-DH	Mad TV 63,-DV	Strategy Master 66,-DH
Campaign 69,-DV	Monopoly 69,-DV	Syndicate 57,-DH
Castles 60,-DH	North + South 25,-DH	Team Yankee 31,-DH
-Data Disk 28,-DH	Pacific Island 60,-DV	Their Finest Hour 66,-DH
Centurion Def.Rome 24,-DH	Perfect General 69,-DV	-Mission Disk 30,-DH
Chuck Y.Alt.2.0 24,-DH	-Data Disk 39,-DH	Thunderhawk 39,-DH
Civilization 75,-DV	Piracy of Highseas 66,-EV	Transarctica 54,-DV
Combat Air Patrol 58,-DH	Pirates! 29,-DH	Triple Action 2 36,-DH
Conquistador 66,-DV	Populous 24,-DH	USS John Young 2 36,-DH
-Data 36,-DV	Populous 2 60,-DH	Viking Fields 60,-DH
Covert Action 39,-DH	-Data Disk 30,-DH	War in the Gulf 65,-DH
Das Boot 36,-DH	Populous 2 Plus 63,-DH	Warhead 25,-DH
Der Patrizier 66,-DV	Powermonger 60,-DH	Waterloo 16,-DV
Desert Strike 58,-DH	-Data Disk 30,-DH	Wing Commander 36,-EV
Deutros 22,-DV	Project Terra 60,-DH	Wing Commander DV 78,-DV
Discovery 25,-DV	Ragnarik 77,-DV	Wolfpack 28,-DH
Dogfight 74,-DH	Railroad Tycoon 75,-DH	
	Rampart 60,-DH	
	Reach i.t.skies 49,-DH	

- Ladenpreise können abweichen -

* bei Ausverkauft nach nicht lieferbar DV - englische Version DV - Spielplan in Deutsch DV - Handbucht in Deutsch - Preisänderung Internet und Lieferung vorbehalten - Preise für Amiga, PC und CD-ROM gelten für die deutsche Version. Ab 20% - ohne Versandkosten Ausland (außer Vorkasse), 12% - Ab 40% - ohne Versandkosten - Lieferung per Vorkasse. Sie sind nicht zu ändern. Vorkasse bei Vorkasse. Bei Vorkasse Lieferung nur nach Deutschland. Nachnahme zusätzlich 5,- Nachnahmegebühr - 3,- Kartengebühr.
Schriftliche Bestellung und Abbildung nach Absprache.
Ladenverkauf in Einzelteile: Infodata Computer, Am.Kasselbrink, Tel. 05 21-17 93 55 o. 01 72-5 20 18 68

KAMPFPREISE! THOMAS PFISTER • SPIELEVERSAND • LUDWIG-MOND-STR.52 • 34121 KASSEL

so, daß Ihr ja in der Mai-Ausgabe das Abo-Demo vom Eishockey Manager anbietet — und dort ist ein Foto abgebildet, das anscheinend weder im Demo noch im fertigen Spiel vorkommt. Würde das nicht die Behauptung Eurer Konkurrenz bestätigen? grübelt Mr. XY aus Berlin.

Himmel, jetzt müssen wir auch noch eine Lanze für die Mitbewerber brechen. Denn nicht sie haben diese Behauptungen aufgestellt, sondern ein Leser (wie Du!) in einem Brief. Die Antwort lautete, daß man sich selber oft frage, woher wir so fix unsere Testmuster beziehen — fragt Euch ruhig weiter, Leute, von uns erfahrt Ihr nichts! Aber gottlob haben wir es nun wirklich nicht nötig, inoffizielle, unfertige oder Demo-Versionen zu testen. Im Gegenteil: Der besagte (Titel-) Screen vom „Eishockey Manager“ auf der Abo-Seite wurde seinerzeit von Software 2000 exklusiv für ein Preview im Amiga Joker erstellt. Davon können die Kollegen nur träumen...

DIE KOHLRAUBIS

Der letzte Joker gefiel mir ja bis zur Seite 57 ganz gut, dort aber schreibt Euer Lösungsguru Werner: „Wer zuerst kommt, zockt die Kohle ab!“ Tja, nun weiß ich allerdings, daß Raubkopien für den gemeinen deutschen Hauszocker irgendwie schneller zu haben sind als Originale. Also mal fix das neue Game durchgecheckt, Tips notiert, weggeschickt und Kohle kassiert. Ja, nur der Raubkopierer ist schneller! Okay, Ihr habt die Tips — woher sie kommen, kann Euch schnuppe sein. Aber muß Aktualität wirklich um jeden Preis vorgehen? mahnt Michael Hoffmann aus Düsseldorf.

Deine Argumente sind nicht ganz von der Hand zu weisen; mag sein, daß der eine oder andere Cheat wirklich von einem Raubkopierer stammt.

Nur, wie sollten wir das wohl überprüfen? Wir können lediglich nachchecken, ob der Tip auch mit dem Original funktioniert — was wir selbstmurmeln tun. Doch darfst Du bei alledem nicht vergessen, daß Aktualität letzten Endes im Interesse der Leser liegt! Hey, für wen machen wir das Heft denn sonst?!

OFFENBARUNGSEID

Jetzt ist Michael endlich überführt! Ihr habt Euch doch immer beschwert, daß er zu wenig Gehalt zahlt, von Gehaltserhöhungen ganz zu schweigen. Nun, die Wahrheit ist, daß er die Hälfte des eingenommenen Geldes abgezweigt hat und hinter Eurem Rücken damit in die Immobilienspekulation eingestiegen ist (siehe Foto). Um



sicher zu gehen, daß es sich bei dieser Agentur wirklich um Michaels Schandtät handelt, erklimm ich das Gebäude und wollte ihn zur Rede stellen. Doch als ich gerade meine Patzcher auf der Klingel hatte, öffnete sich die Tür, und ein Mann in zerrissenem Anzug kam auf allen Vieren herausgekrochen. Er murmelte etwas, das nach „Menschenschinder“, „Geldhai“ und „Geizhals“ klang. Also habe ich meine Beine in die Hand genommen, denn womöglich hätte Michael mich mit Schlägen oder noch schlimmer mit einem Joker-Leseverbot aus dem Haus gejagt! Um aber nicht mit leeren Händen dazustehen, entriß ich der nächstbesten Oma ihren Fotoapparat und schoß das beigelegte Bild. Und noch einen Beweis gibt es: Woher sonst wäre Mike so billig an Euer schmuckes, neues Domizil gekommen?

Ruhm und Ehre für diese meine Enthüllung fordere ich nicht, es würde mir völlig reichen, wenn Ihr den Geizkragen ein wenig

foltert oder ganz einfach das Bild veröffentlicht, so daß von nun an alle Leute die Straßenseite wechseln, wenn sie Mike sehen!

teilt uns Outing-Spezialist Stefan Dries aus Mühlthal mit.

Da Michael aus ebenso nahe-
liegenden wie finanziellen
Gründen für eine Auspeit-
schung leider nicht in Frage
kam, haben wir uns damit be-
gnügt, seinen Hund Daisy
mehrmals kräftig am Schwanz
zu ziehen und Dein Foto abzu-
drucken. Viel erreicht ist damit
freilich nicht, denn er hat das
Immobiliengeschäft längst auf-
gegeben. Warum? Nun, die Fir-
ma hatte sich ganz auf den Bau
von Geldspeichern spezialisiert,
da wurden bald die Kunden
knapp. Onkel Dagobert und
Michael selbst sind ja bereits
versorgt...

WER, WIE, WANN

Über Euren Antwortbrief habe ich mich sehr gefreut und deswegen mein Taschengeld der letzten drei Jahre geopfert, um mir meinen ersten eigenen Joker zu kaufen. Das berechtigt mich wohl zu ein paar Fragen:

- 1) Im Heft ist immer wieder von einer gewissen Brigitta die Rede — wer ist das?
 - 2) Ist der Joker irgendwie mit Malcom aus „Legend of Kyrandia“ verwandt?
 - 3) Wie kriegt Michael Euch zum Arbeiten?
 - 4) Wie geht es Daisy?
 - 5) Wer hat im letzten Heft das gräßliche Foto von Michael in die Casting Competition für „Monkey-Island“-Piraten geschmuggelt?
 - 6) Wann gibt es ein neues Sonderheft?
- soweit das Fragen-Sixpack von Oliver Gromatzki aus Bergisch Gladbach.

Richte Deinem Vater bitte aus, daß er Dir viel zuviel Taschengeld gibt — wir müssen uns hier alle einen Joker teilen. Jetzt zum Thema:

1) Sehr zum Leidwesen der männlichen Belegschaft ist Brigitta Michaels Frau.

Außerdem ist sie die Gründermama der „Seitenhiebe“ und als solche endlich mal wieder im Heft vertreten.

2) Nö, warum? Bist Du etwa mit ihm verwandt?

3) Er droht uns mit Geld!

4) Bis auf ein leichtes Ziehen im Schwanz (hehe) recht gut.

5) Das war er selber. Der Mann hat Humor, was?

6) Endlich eine vernünftige Frage: Das Sonderheft „Strategiespiele“ erscheint am 20. Oktober. Hoffentlich bist Du bis dato wieder flüssig!

RECHTSBELEHRUNG

Informiert doch Eure Leser mal über die Rechte, die sie als Käufer haben, wenn sie im Versandhandel bestellen. Mir ist nämlich z.B. folgendes passiert: Bei einem bekannten Großversand bestellte ich vor einiger Zeit zwei Super NES samt Zubehör per Nachnahme. Dummerweise bedachte ich nicht, daß der RGB-Anschluß eines US-Gerätes mit dem meines Monitors bzw. Fernsehers nicht kompatibel ist. Ich machte von meinem Rückgaberecht innerhalb von acht Tagen Gebrauch, die Firma lehnte jedoch die Zusendung eines entsprechenden Schecks rundheraus ab. Zwei weitere Schreiben blieben unbeantwortet. Erst als ich mit der Einschaltung meines Anwalts drohte (schließlich ging es ja nicht gerade um einen Pappentitel), ließ sich der Händler dazu herab, mir den gezahlten Betrag zurückzuerstatten. Ich hoffe, dieses Thema ist nicht zu heiß für Euch, schließlich sind diese Leute Eure Anzeigenkunden, und Ihr bekommt womöglich sogar Testmuster von ihnen.

ärger sich Oliver Preißner aus Lauf a.d. Pegnitz.

Geschieht Dir ganz recht, was bestellst Du auch eine Konsole?! Jetzt mal im Ernst: Generell gilt im Versandhandel dasselbe Widerrufsrecht innerhalb einer Woche wie bei Haustürgeschäften (merkt man immer daran, daß man zweimal unterschreiben muß), eine spätere

Computersoftware Schneider Carola & Michael S (030)304 31 56 Reichsstr.50 - 14052 Berlin

Mo, Mi, Do 16.30-19.00
Di 16.30-20.00
Fr 15.30-18.00

Amiga Software	DM	Amiga Software	DM	Amiga Software	DM
A-Train	74.90	Elvira 2 - Jaws...dt.	59.90	Maniac Mansion dt.	69.90
Abandoned Places dt.	59.90	Entity dt. *	69.90	Monkey Island dt.	74.90
Airbus A320 USA dt.	99.90	Eye of beholder dt.	59.90	Monkey Island 2 dt.	89.90
Amberstar dt.	69.90	Exodus 3000 dt. *	69.90	Pinball Dreams dt.	59.90
Ancient Art of War...dt.	69.90	F-19 Stealth Fighter dt.	59.90	Pinball Fantasies dt.	59.90
Aquatic Games dt.	59.90	Fate-gates of dawn dt.	74.90	Pirates dt.	59.90
Arabien Nights	59.90	Fire & Ice dt.	59.90	Populous 2 dt.	69.90
B-17 Flying Fortress dt.	74.90	Flashback dt.	69.90	Push over dt.	59.90
Bane of cosmic forge dt.	59.90	Goal dt.	64.90	Railroad Tycoon dt.	79.90
Battle Isle dt.	74.90	Gunship 2000 dt.	69.90	Reach for the skies dt.	64.90
BC Kid dt.	54.90	Hannibal dt.	69.90	Rise of the dragon dt.	89.90
Chaos Engine dt.	64.90	Hired Guns dt. *	69.90	Sensible Soccer 92/3 dt.	59.90
Chuck Rock 2 dt.	59.90	Humans	49.90	Special Forces dt.	79.90
Beavers	59.90	Indianer Jones Adv. dt.	69.90	Steigenberger Hotel dt.	59.90
Civilisation dt.	79.90	Indy 4 - Fate...dt.	89.90	Streetfighter 2 dt.	64.90
Creepers dt. *	69.90	Jonathan dt.	89.90	Superfrog dt.	59.90
Daughter of serpents dt.	79.90	KGB dt.	69.90	Syndicate dt.	69.90
Death Knights Krynnd dt.	59.90	Knights of the sky dt.	69.90	Traders dt.	69.90
Der Patrizier dt.	74.90	Larry 3 dt.	79.90	Traps n treasures dt. *	64.90
Desert Strike dt.	64.90	Legend of Fairghail dt.	74.90	Trolls dt.	59.90
Die Kathedrale dt.	69.90	Legend of Kyrandia dt.	79.90	Ugh dt.	59.90
Dune dt. *	59.90	Lemmings 2 dt.	69.90	Ultima 6	69.90
Dune 2 dt. *	69.90	Lionheart dt.	59.90	Utopia dt.	59.90
Dungeon M.& Chaos..	64.90	Loom dt.	74.90	Wing Commander dt.	59.90
Dynablaster dt.	59.90	Lost Vikings dt.	74.90	WWF Europ.Ramp. dt.	59.90
Eishockey Manager dt.	74.90	Lotus Turbo 1-2-3 dt.	79.90	X-Copy Tools	69.90
Elvira - Mistress...dt.	59.90	Lure of temptress dt.	59.90	Zak McKracken dt.	69.90

jedes Spiel 24.90 DM / 3 Stck = 69 DM / 5 Stck = 99 DM

Archipelagos, Basil, Black Shadow, Blasteroids, Circus Attractions, Curse of Ra, Cyberworld, Deadline Day of pharo, Deathtrap, Espionage, Fusion, Great Courts, Hollywood Poker Pro, Kryton egg, Rotox, Marble Madness, Matrix Marauders, Nevermind, Planetfall, Puffys Saga, Ranx, Sir Fred, Sorcerer, Startrah, Stryx, Super Puffy, Theme Park Mystery, Typhoon Thomson, Zork 1

jedes Spiel 29.90 DM / 5 Stck = 135 DM / 10 Stck = 240 DM

Apprentice, Austerlitz, Batman-movie, Battle Squadron, Black Warrior, Brainblasters, Carrier Command, Celica GT4, Chambers of Shaolin, Combosocor, Days of thunder, Defenders of earth, Devious Designs, Cycles, Dizzy Prince of Yorkfolk, Double Dragon, European Soccer, Eye of horus, Fantasy World Dizzy, Footballmanager WC Ed, Giant Game Pack (Sam), Golf Challenge, Hard Drive, Heroes of the lance, Hudson Hawk, Interphase, Jack Nicolas Golf, Killing Cloud dt., Loopz, Lords of Chaos, Magic Fly dt., Magician Dizzy, Menace, Microprose Soccer, Midnight Resistance, Millennium 2.2, Moonwalker, MUDS dt., Nebulus, Oil Imperium, Oriental Games, Pacmania, Paperboy, Prince of Persia, Projectyle, Rainbow Island, Resolution dt., Shinobi, Shufflepuck Cafe, Silkworm, Space Harrier 2, Speed Pak(Sam), Speedball, Spellbound Dizzy, Spellbound, Sport Pack, Spy vs Spy-artic aztic, Street Hockey, Subbotto Strike Force Harrier, Three Stages, Top Banana, Treasure Island Dizzy, Turrican 1 o.2, Untouchables, Warlocks Quest, Winter Olympiad, Wizball, X-Out, Xenomorph, Zone Warrior

Besuchen Sie uns auf der

ComBIT 93
Informations- und Verkaufsbörse
HARDWARE-SOFTWARE-SYSTEME

BRUNNSCHWEIG, Stadthalle 25. + 26. Sep. 93
BREMEN, Roland-Center 17. Nov. 93
BERLIN, Ausstellungshallen 4. + 5. Dez. 93
KASSEL, Documenta-Hallen 26. + 27. Feb. 94

INFO 0531/331415

jedes Spiel 39.90 DM / 5 Stck = 175 DM / 10 Stck = 320 DM

4D Sports Boxing, Alien Breed Special, Altered Destiny, Ant Heads (Erw), Atomino, Austerlitz dt, Awesome, Back Gammon Royal, Back to future 2 o.3, Bards Tale 3, BAT dt., Battle Chess, Battlemaster, Beach Volley, Block Out, Blues Brothers, Bomber Bomb, Bonanza Brothers, Budokhan, Cadaver Levels, Captain Blood, Car Vup, Carthage, Castle Master dt., Celtic Legends dt., Centurion dt., Champion Raj dt., Chips Challenge, Chuck Yeagers, Colossus Chess X, Crossbow/W. Teil, Cybercon 3, Defender of crown, Deuterio (Millennium 2), Double Dragon 3, Dragon Breed, Dragons Breath, Dragons of flame, Elvira-Arc, F16 Falcon, Final Battle, Final Command, Fire & Brimstone, Flood, Frenetic, Future Classics (Sam), Gauntlet 3, Gern crazy, Globulus, Gravity, Hard Drive 2, Hillsfar dt., Hound of Shadow, Hunter dt., Ilyad, Imortal dt., Impossamole, Infestation, Inspector Griffu dt., Iron Lord dt., James Pond dt., Jetsons, Keef the thief, Kengi, Kick Off & Extra Time, Kick Off 2, Killing Game Show, Knights of Crystalion, Last Ninja 3, Lemmings Data, Mean Streets dt., Mega Twins dt., Moonfall dt., Moonshine Racers dt., Mr. Heli, Mystical, Nebulus 2, Nightbreed dt., Ninja Remix, Nitro, North & South, Ops Up, Ork dt., Operation Harrier, Over the net, Pang, Panza Kick Boxing, Pegasus, Pipemania, Plotting, Populous dt., RBI Baseball 2, Rick Dangerous 2, Robin Hood dt., Rodland dt., Rolling Ronny, Shadow of the beast, Shuffle, Simulators, Ski or die, St. Dragon, Star Pack(Sam), Starlight 2, Stormball, Super Space Invaders, Suspicious Cargo, SWIV, Teenage Mutant Hero Turtles, Toobin, Torvak the warrior dt., Total Recall, Treasure Trap, TV-Sports Football, Twinworld, Warlock the avenger, Waterloo dt., Wings of death, Wolfpack, Xenon 2, Xiphos

jedes Spiel 49.90 DM / 5 Stck = 225 DM / 10 Stck = 410 DM

Agony, Another World, Battlehawks 1942, Big Business dt., Brai, Buck Rogers + Loesung dt., Chuck Rock, Cardinal of Kremlin dt., Conquest of Camelot, Crus for a corpse dt., Curse of azure bonds, Dino Wars dt., Drachen von Laas dt., Dragonflight, Dragons Lair 2, Drakken dt., East vs West dt., Enchanted Land dt., First Samurai, Flight of intruder dt., Full Metal Planet dt., Harlequin, Hero Quest Twin Pack, Humans, Imperium dt., Lady heat, It came from desert, James Pond 2-Robocod, Jimmy White's Snookers, Larry 2, Knights of the sky 1.5 mb, Leander, Lethal excess, Lin Wu Challenge, Lotus Turbo Challenge 2, NAM, Mega-lo-mania dt., Megatraveller dt., Midwinter 2-flames...dt., Nightshift, Paratroid 90, Parasol Stars, Police Quest 1, Powermonger, Shadow of the beast 3, Shadow Sorcerer dt., Shadowlands dt., Simpsons, Space Crusade, Speedball 2, Spirit of excalibur, Stadt der Loewen, Tearaway Thomas, Thunderhawk, TV-Sports Baseball, TV-Sports Boxing, Ultima 5, UMS 2 dt., Wolfchild, Wonderland, Wrath of demon

Versandkostenfrei fuer Selbstabholer - nur nach Vereinbarung

Spielesammlungen (Inhalt)		DM
Adventures (Supremacy/Hunter/Coporation)		59.90
Big Box 2 (R-Type/Shanghai/Bombuzal/TV-Sports Football/Intern. Karate + usw.)		69.90
Chart Attack (Lotus Turbo Challenge/James Pond/Ghouls & Ghosts/Venus)		59.90
Highlights (Katakis/Garrison/Danger Freak/Realm of trolls/Volleyball)		49.90
Max Pack (Turrican 2/St Dragon/ SWIV /Nightshift)		59.90
Power Pack (Bloodwych/Lombard Rally/TV-Sports Football/Xenon 2)		49.90
Premier Collection (Tusker/Flimbos Quest/Intn. Karate +/Last Ninja)		49.90
Soccer Mania (Footballmanager 2/Gazzas Super Soccer/Microprose Soccer)		49.90
Top League (Speedball 2/Rick Dangerous 2/Midwinter/Falcon/TV-Sports Football)		59.90
Virtual Worlds (Driller/Total Eclipse/Castle Master/Crypt)		59.90

10 Spiele nach unserer Wahl = 175 DM

Loesungshilfen in deutsch:			
Buck Rogers	24.90	Indianer Jones 3	19.90
Captive	19.90	Indianer Jones 4	29.90
Colonels Bequest	24.90	Kings Quest 1-4	19.90
Elvira - Mistress of dark	19.90	Keef the thief (e)	19.90
Elvira 2 - Jaws Cerberus	19.90	Manhaunter 2	19.90
		Monkey Island	19.90
		Police Quest 1	19.90
		Power Monger	29.90
		Top Secret (ASM)	7.80
		Ultima 6	24.90

Irrtum & Preisänderung vorbehalten - Preisliste 2,- DM - Jede Bestellung ist verbindlich Bei nicht abgeholt oder annahmeverweigerten Sendungen stellen wir DM 20,- in Rechnung Versandkosten inkl. Zahlkartengebühr: Nachnahme telefonisch + 10 DM, schriftlich + 7 DM Vorkasse + 4 DM (Scheck/Ueberweisung Postgiroamt Bln. BLZ 100 100 10 Kto. 453 447-108) Kein Versand ins Ausland dt. - deutsche Anleitung * - bei Druck noch nicht lieferbar

MAILBOX

Rückgabe der Ware ist rechtlich hingegen nur dann abgedeckt, wenn Mängel festzustellen sind. Hättest Du Deinen (ja, DEINEN) Fehler bezüglich der US-Norm also später gemerkt, hätte Dir im Ernstfall auch der Anwalt nicht mehr helfen können. Daß es aber nicht die feine Art ist, eine berechnete Geldrückzahlung zurückzuhalten, versteht sich wohl von selbst.

DER REST IST TEST

Am liebsten lese ich bei Euch die Mailbox, Dr. Freak, das Editorial, das Betriebsgeheimnis und Borgis Geflüster. Könntet Ihr nicht statt dessen diese lästigen Spieletests weglassen? Ihr glaubt doch nicht etwa, daß wir das Heft kaufen, weil wir uns mit Amigas abgeben, oder? verunsichert uns Robert Johannes Nickel aus Travemünde.

Auch uns stören diese merkwürdigen Tests schon lange, wer hat überhaupt damit angefangen? Und was zum Henker ist eigentlich ein Amiga? Ja, schreiben wir hier denn am Ende gar nicht für den Spiegel?!

PROFI-RETOURKUTSCHE

Ein Wort zu einem Leserbrief aus der letzten Ausgabe: Wir finden es schön, daß Andreas Klawikowski unsere Bilder in der Joker-Galerie aufgefallen sind. Das sollen sie auch, deshalb verschicken wir sie ja schließlich! Und in der

Tat gibt es eine PD-Gruppe namens Nordlicht, die aus zwei Personen besteht, nämlich aus meiner Frau Gaby und mir. Aber woher will Andreas wissen, daß wir nur gescannte Bilder veröffentlichen? Die Nordlicht-Serie umfaßt mittlerweile mehr als 400 Disketten mit Programmen aus allen Bereichen (Grafik, Spiele, Anwender, Musik und Demos), und unsere Bilder sind keinesfalls gescannt, sondern handgepixelt. Dazu verwenden wir einen normalen A500, „Digi-Paint“ und „Deluxe Paint“ als Malprogramme sowie eine handelsübliche Maus. Von professionellen Schikanen also keine Spur! kommentiert Udo Drücke aus Norden die Anfeindungen.

So, das mußte doch mal gesagt werden. Oder etwa nicht? Na, jetzt wurde es jedenfalls gesagt, wir können das Thema ad acta legen und uns wieder ganz dem Ziehen an Daisys Schwanz widmen.

HISTORYLINE-HISTORY

Bei der Lektüre Eurer letzten Ausgabe bekam ich fast einen Herzinfarkt, Hitzschlag und Kreislaufkollaps auf einmal! Ihr hattet in der Einleitung des Lesertests ja schon mal vorgewarnt (von wegen eigenwillige Vorstellungen), aber davon ließ ich mich leider nicht abhalten. Ja, spinnt denn dieser Bernhard Dörries??? „Historyline“ gehört doch wohl eindeutig zu den besten Strategie-spielen, die es im Moment gibt — das zeigen nicht zuletzt die Verkaufszahlen! Okay, daß die Gra-

fik ohne Brille nicht besonders aussieht, ist mir schon klar, und mit der Reaktion einer Schnecke würde mir der ach so nervöse Cursor auch Probleme bereiten. Man sieht keine strategischen Bewegungen? Na, dann würde ich doch bei Jump and Runs bleiben, da sind dann hoffentlich genug strategische Bewegungen! grimmt Christian Stettner aus Gunzenhausen.

Sapperlot, der Lesertest im letzten Heft hat aber wirklich für Aufruhr gesorgt! Christians Schreiben ist nämlich nur Stellvertreter für die vielen Zuschriften, die uns zum Thema erreichten — und tatsächlich fand sich niemand darunter, der die Meinung des Autors teilte (schon gar nicht bei Blue Byte, wo man über den eigenwilligen Test ihres Spiels reichlich entsetzt war). Und auch bei uns hat „Historyline“ seinen Hit natürlich nicht im Lotto gewonnen, dennoch muß man auch andere Ansichten respektieren. Und wenn sie noch so abwegig sein mögen...

DER HISTORY-LINER

Heute sah ich mit Entsetzen mein Gesicht im AJ-Lesertest. Daß ich Euch mein Alter verschwiege — na ja, das Foto spricht Bände. Und meine Bewertung hätte Ihr leicht noch erfahren können, schließlich gibt es seit 90 Jahren das Telefon. Nun, ich bin nun mal bissig und gegen den Strich gebürstet genug, um im AJ für eine Gegenstimme zu sorgen. Will sagen, ich habe über viele Spiele

eine andere Meinung als Eure repräsentativen Tester — wenn Ihr darauf öfters zurückgreifen wollt, könnte ich sowas regelmäßig bringen... droht Bernhard Dörries aus Thurmansbang.

Heißen Dank für das liebe Angebot, aber fürs erste ist unser Bedarf an wildem Protestgeheul aus allen Ecken vollends gedeckt. Trotzdem sind Querdenker wie Du ja auch irgendwie erfrischend — solange sie nicht von uns erwarten, daß wir ihnen wegen der eigentlich ausdrücklich vorgeschriebenen Bewertung hinterhertelefonieren...

ABSOLUT ABARTIG

...findet Ihr das Gesülze auf diesen Seiten? Hier sollte man lieber Briefe von Leuten abdrucken, die wirklich etwas zu sagen haben? Ja dann aber nix wie raus mit der Sprache bzw. dem Schrieb! Ob es sich nun um Anregungen, Lob, Kritik oder Fragen handelt — wir lesen alles und drucken vieles. Mehr noch, etwas persönlichere Zuschriften beantworten wir sogar persönlich! Allerdings nur, wenn RÜCKPORTO (Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortscheine) beiliegt, wir Euren Absender entziffern können und folgende Anschrift am Umschlag prangt:

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

Abdeckhauben: paßgenau & formschön, Silbermetalllook, Antistatic	
A 500, A 500 plus	22.-
A 3000 o. A 4000 Tast.	24.-
A 600 / A 600 HD	22.-
A 2000 Solo o. Mon.	39.-
A 500 + HDD A 590	33.-
A1081 / 4, CM8833..14"	43.-
Amiga CTDV 2-teilig	59.-
Fujitsu DL1100/50/900	43.-
Epson LQ570, 870, 1170	38.-
Mitsubishi EUM1491	49.-
Eizo 9060, 9065	49.-
Fujitsu DL1200/3300/34	49.-
A 2000 65 MB Autobootfilecard f. KS 1.2/1.3, 2.0, Autopark	765.-
FFS, partitionierbar, kpl. formatiert & installiert, Preis.	
NEC 1037A, Original ext. 3.5" Lfwk., abschaltbar, Metallgehäuse	195.-
Ext. AmigaLfwk., abschaltbar, stabiles Metallgehäuse	159.-
wie vor, jed. mit 1.40 m Anschlußkabel nur noch (Sonderl. a. A)	179.-
NEC 1036A Original f. A 500/2000 intern, Einbaumat., dtisch. Anf.	229.-
AHS Amegas Stereo Speaker System II	99.-
Externes Lautsprechersystem, 2 schwarze Boxen, eingeb. getrennt regelbare Verstärker, zuschaltbare Soundverbesserer + Bassverstärker, LED-Anzeige, Blackdesign, ext. Netzteil, Anschluß über Chinchstecker, exklusiv bei AHS!	

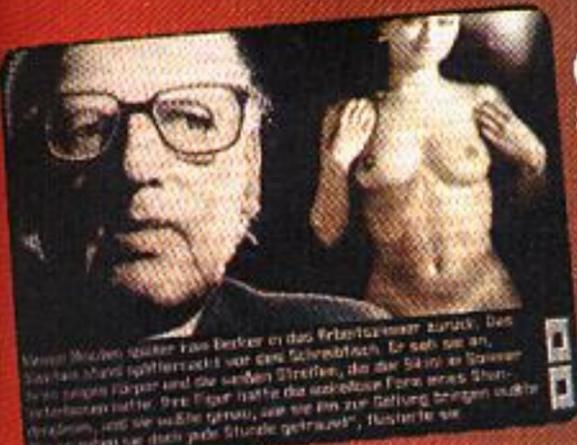
Gameplayadapter mit 2m Kabel, für 2 Joysticks am Druckerport	39.-
A500 SCSI & AT-Bus Autobootharddisks > 40 MB eig. Fertig ab Lager	
Drucker & VGA-Umschalter 2/3/4 Eing. auf 1 A/E div. Vers. vorhanden	
Commodore A 570 CD-RomLfwk. f. A500 mit KS 1.3/2.0	444.-
Monitorkabel Amiga an 90.15 pol. Herstellung nach Kundenwunsch	49.-
Nullmodemkabel f. alle Amigas (10m...49.- 5m...39.-) 2m	29.-
Spelchererw. f. A600 1MB komplett bestückt mit Uhr nur noch	155.-
2.5" Harddisk f. A 600 + A1200 z.B. 85MB (120MB nur 855.-)	569.-
2.5" 205MB (!)	1144.-
<i>größere HDDs a.A., bei Bedarf mit Einbau</i>	
DFU-Zbh.: Adapter 6-pol. US-Western Stecker auf TAE F/N	19.-
Weiteres 2.5" ZUBEHÖR: Kabel, Softw., Einbaumat. einzeln erhältl.	
Amiga Original Genius Mouse mit Microschaltern!	89.-
NEU! Multisyncmonitor speziell für A600 & 1200 mit Kabel	
NEU! Fujitsu DL 1150C/1250C Nachfolgemodell des DL 1100 !!	
RAMs: auch Exoten, Static Column Mode, FPM... ZIP, SMD...	

Hauseigene Reparatur für alle Amigas, Eizo, IBM-Komp. ...
Kabelkonfektionierungsservice * Installation

AHS-Amegas
Hard- & Software Vertrieb
Laden+Versand: Schirngasse 3-5,
direkt gegenüber C&A, Pf. 100248
61142 Friedberg,
Tel. 06031-61950

AHS

Besuchen Sie unser Ladengeschäft: über 12.666 verschiedene Electronic-, Hard-, Softwareteile! 24h Lieferservice anfragen!
Versand: UPS-/Post-NN+Vk.-anteil, Scheckvork. +7,-, Ausl. a.A.



So macht abonnieren doppelt Spaß: Jetzt (und nur jetzt) bekommt man nicht nur seine Hefte schneller und preisgünstiger, nimmt nicht nur an der monatlichen Verlosung von drei Top-Games teil, sondern... erhält auch wahlweise ZWEI spielbare Demos oder gar eine VOLLVERSION!!!



DAS DOPPELT-ABO

Auch bisher mußten Abonnenten für alle 10 Ausgaben eines Jahres bloß den Preis von 9, also 63,— DM (Ausland: 75,— DM) berappen und bekamen ihre Hefte wetterfest verpackt vom Briefträger — vielfach noch vor dem Kiosk! Daß alle Abonnenten automatisch am Abo-Lotto und damit jeden Monat an der Verlosung von drei Spitzenspielen teilnehmen, ist ebenfalls nicht neu. Ganz neu ist hingegen diese wortwörtlich einmalige Prämie für Neuabonnenten:

Wer nämlich den Abo-Coupon dieser Ausgabe ausfüllt, hat die freie Wahl zwischen dem lediglich in Spieldauer und Umfang eingeschränkten Mega-Adventure **JONATHAN** von Software 2000, einer Wanderschaft durch die Steinzeit mit **B.C. KID**, einem kompletten Dungeon aus Neos SF-Rollenspiel **WHALE'S VOYAGE** und einem ganzen Level superber Plattform-Action mit Thalions **LIONHEART** — sucht Euch einfach zwei dieser Super-Demos aus! Oder entscheidet Euch für die Vollversion von **BLUES BROTHERS**, dem Spitzen-Hüpfical Marke Titus!!!

Aber macht schnell, Leute, denn die Doppel-Prämie gibt's nur noch bis Ende September!

**DOPPELT-TOLL:
ZWEI VOLL SPIELBARE
DEMOS NACH WAHL
ODER EINE VOLLVERSION
VON „BLUES BROTHERS“
PLUS ABO-LOTTO**



Name & Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ / Wohnort

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

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

Datum / 2. Unterschrift

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

ICH BEZAHLE DURCH BANKABBUCHUNG

KONTOINHABER: _____

KONTO - NUMMER: _____

GELDINSTITUT: _____

BANKLEITZAHL: _____

ICH BEZAHLE PER VORKASSE (SCHECK ODER BARGELD LIEGT BEI)

ICH BEZAHLE NACH RECHNUNGSERHALT DURCH:

ÜBERWEISUNG AUF POSTGIROKONTO:
NR.: 444 714 - 806 BLZ 70010080

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

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

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

WAR IN THE GULF

Der Golfkrieg ließ die Empire-Generäle nicht ruhen: Schleunigst mußte eine Panzersimulation her, die den Erfolgsschlachten „Team Yankee“ und „Pacific Islands“ ein weiteres Kapitel hinzufügt.

Somit sind hier eigentlich nur Hintergrundstory und Kampfgebiet wirklich neu: Der rote Kommunistenstern ist am Feindbild-Himmel untergegangen, dafür leuchtet jetzt Saddams Schnauzbart dämonisch über dem Horizont; dazu gibt's tonnenweise brennend heißen Wüstensand, lodernde Ölquellen, spärliche Wälder sowie jede Menge Gebäude und abschußwürdige Fahrzeuge. Das Gameplay dagegen gleicht dem der Vorgänger wie ein M1-Abrams-Tank dem anderen, es werden sogar wieder dieselben acht Panzertypen ins Rennen geschickt.

Als Kommandeur einer Eliteeinheit muß der Spieler insgesamt 25 Schlachtfelder erobern, um die kuwaitischen Bürger und Ölquellen zu befreien. Nach der Auftragsvergabe stellt er seine aus vier Zügen à vier Blechdosen bestehende Panzerkolonne zusammen, bestückt sie mit Munition und setzt sie auf dem bewährten Splitscreen in Marsch — nach wie vor lassen sich also alle vier Vierergruppen nach Belieben einzeln oder gleichzeitig befehligen. Und schon geht's rund: Die kampfstarken gegnerischen Panzerverbände, unpassierbare Flüsse und das Zeitlimit sorgen für abwechslungsreichen Streß; man kann Minengürtel anlegen, unterstützendes Artilleriefeuer anordnen und tarnende Nebel wallen lassen. Praktisch jedes Gebäude ist zerstörbar, wobei allerdings Krankenhäuser und andere zivile Objekte tunlichst geschont werden sollten. Mit Argusaugen plus Nachtsichtgerät darf der Digi-General nach versteckten Waffendepots und getarnten Hubschraubern Ausschau halten, bloß darf er in der Hit-

ze des Gefechts nicht vergessen, sorgfältig mit dem ihm anvertrauten Equipment umzugehen. Am Ende jeder Mission folgt nämlich der große Kassensturz, wo jeder demolierte Tank und jede verpulverte Granate pedantisch abgerechnet werden. Und wer dann nicht alle Primärziele erfolgreich erledigt hat, kriegt auch nicht genügend Cash, um seinen Fuhrpark wieder auf Vordermann zu bringen!

Abgesehen von diesem kleinen Abstecher in die Finanzwelt ist War in the Gulf aber eine reine Action-Simulation, bei der geballert wird, bis die Rohre glühen. Das kommt auch akustisch erschreckend realistisch rüber, und dank der tadellosen Maussteuerung in Verbindung mit einer übersichtlichen und soft scrollenden 3D-Grafik spielt sich die Echtzeitschlacht so flüssig, wie man es sich im Wüstensand nur wünschen kann. Zu der opulenten Ausstattung des Games gehören neben dem informativen Handbuch noch je zwei Poster und Postkarten sowie eine große Landkarte von Kuwait, was uns auch schon zur abschließenden Manöverkritik führt: Selbst wenn die Besitzer der Vorgänger dieses Programm mit einiger Berechtigung als (kräftig) aufgemotzte, Datadisk abhaken können, lohnt sich der Abstecher an den Golf für die Freunde dezent lackierter Schwerstfahrzeuge doch auf alle Fälle. (md)



Luftangriff!



Der strategische Blick auf die Karte



Sand im Getriebe?



WAR IN THE GULF (EMPIRE)

ACTION-SIMULATION

70%

„WÜST“



GRAFIK	72%
ANIMATION	74%
MUSIK	66%
SOUND-FX	72%
HANDHABUNG	76%
DAUERSPASS	69%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 99,-

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE: 8
DEUTSCH	KOMPLETT



ISHAR 2

Messengers of Doom

Nun teilt auch Silmarils' Kendoria das tragische Schicksal so vieler Fantasy-Reiche im digitalen Rollenspiel-Universum: Kaum gehört ein Oberbösewicht endlich zum Alt-eisen, schon taucht der nächste auf...



Diesmal sprudelt die Quelle allen Übels auf den vorgelagerten Inseln, von wo aus ein wohlorganisierter Rauschgift-ring Kendorias brave Bürger zu verbotenen Vergnügungen verleitet. Doch keine Bange, dem wackeren Krieger Zubaran liegt das Wohl und Wehe seiner Mitbürger am tapferen Herzen, weshalb er kurzentschlossen aufs drogenverseuchte Eiland schippert, um den Dopeddealern den Kampf anzusagen. Dort angekommen, sucht er sich erst mal in altbewährter Ishar-Manier aus gelegentlich in der Wildnis herumstehenden oder in Kneipen hockenden Kollegen einen schlagkräftigen Fünfer-Trupp zusammen — oder er bringt gleich das bewährte Team aus dem Vorgänger mit.

Ob man seine Anti-Drogen-Kampagne nun mit den alten Import-Recken oder mit frisch

angeworbenen Kämpfern startet, es wartet ein weites Betätigungsfeld. Die hirnlosen Gegner zum Niedermetzeln sind gegenüber dem ersten Teil der Saga weniger geworden, dafür entpuppen sich hier einige der Feinde als arg schwere Brocken, deren Zerbröselung zudem gelegentlich mit diversen Rätseln und Kleinaufträgen einhergeht — etwa bestimmte Gegenstände finden und passend verwenden, Juwelendiebe jagen und ähnliches. Auch am Handling haben die Spieldesigner nochmals gefeilt; so sind die fitzeligen Icons von einst passé, statt dessen darf die Maus in den Echtzeitkämpfen à la „Beholder“ jetzt zielgenau in angenehm große Felder beißen. Auch der Umgang mit der Magie wurde für Kampf-Hexer vereinfacht, während daneben nach wie vor be-

schaulich allerlei Zaubertränke gebraut werden können. Freilich nur, sofern man zuvor die nötigen Zutaten und einen Kessel aufgetrieben hat...

Das Spiel hat also ein paar Kilo zugelegt, dafür mußte allerdings die ehemals so opulente Optik auf die Schlankheitsfarm: Im Vergleich zum ersten Ishar bzw. zur wunderhübschen PC-Version des aktuellen Drogen-Dramas wirken die amigani-schen 3D-Inseln samt ihren Dungeons, Städten und animierten Monstern doch etwas bläblich, und der ungewohnt grobpixelige Himmel wird selbst durch eingebaute Tag/Nacht-Effekte nicht schöner. Andererseits ist der neue Abenteuerspielplatz halt auch sehr viel größer als der alte. Über den Sound kann man diesmal schon gar nicht meckern, denn nach der

schummrigen Titelmelodie warten viele atmosphärische Stücke nebst noch mehr schicken Effekten im Spiel selbst.

Im Endeffekt hat diese „Drogerie“ somit durchaus die gebotene Dosis an Spielspaß auf Lager, da beißt selbst der Anachronismus von nicht anerkannten Zweitfloppies keinen Faden ab. Und wer unbedingt mehr Farben sehen will, der hat bestimmt auch einen Turbomiga — und muß eben auf die angekündigte Spezialversion für seinen 1200er warten. (jn)



ISHAR 2 (SILMARILS)

ROLLENSPIEL

72%

„3D-DROGE“



GRAFIK	73%
ANIMATION	61%
MUSIK	77%
SOUND-FX	74%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	72%

FÜR GEÜBTE

PREIS	DM 89,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE
DEUTSCH	KOMPLETT

Fast-food-Riesen McDonald's der Umweltschutz am Herzen liegt? Wenige, deshalb hat man mit diesem Spiel den werbewirksamen Beweis angetreten — zunächst am Mega Drive, jetzt auch am Amiga.

eines Abschnitts zu wenig davon vorweisen kann, wird gnadenlos zurückgeschickt. Am Ende des ganzen Levels folgt eine immer gleiche Bonusrunde, bei der von oben herabfallende Dosen, Papierfetzen

nur mit einem Helden losziehen, Teamarbeit ist verpönt. Zudem ist der praktisch angewandte Digital-Umweltschutz selbst auf der niedrigsten Schwierigkeitsstufe bockschwer!

entierung geschehen. Schließlich ist bei der Konvertierung auch eine der beiden Scrollebenen verschwunden, während die FX und die (anwählbaren) Rap- und Techno-Musikstücke nach wie vor toll klingen. Ein Highlight ist die Saubermann-Aktion somit nicht gerade, aber so ein Hamburger ist ja auch nicht unbedingt eine Delikatesse... (rf)

GLOBAL GLADIATORS

Der Konzern-Clown Ronald beamt die bereits aus „McDonald Land“ bekannten Hamburger-Freaks Mick und Mack in eine vier Levels (à drei Unterabschnitte) umfassende Plattformwelt, wo sie den ansässigen Umweltverpester bessere Manieren beibringen sollen. Unter Zeitdruck kämpfen sie sich durch die Schleimlandschaft, den Wald, eine Großstadt und die abschließende Eishöhle, um die Gegend mit einer feuerspeienden Kanone zu säubern.

Zum Sammeln gibt's neben Zusatzleben und Zeitboni vor al-

und Flaschen im passenden Container landen müssen. Alles sehr löblich und auch ganz nett, aber mehr halt nicht. Denn fast alle Spielelemente sind alte Be-

Die putzige Grafik scrollt sauber in alle Richtungen, hat aber so ihre Tücken: Sobald sich das Sprite umdreht, rutscht das Bild schlagartig ein Stück zur Seite — falls das während eines



GLOBAL GLADIATORS (VIRGIN)

PLATTFORM-ACTION

63%
„RECHT NETT“



GRAFIK	74%
ANIMATION	69%
MUSIK	76%
SOUND-FX	70%
HANDHABUNG	58%
DAUERSPASS	60%

VARIABLE: 3 STUFEN

PREIS DM 69,-

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

7 Colors!

Tja, abgefüllt ist die Welt wahrlich leichter zu ertragen, und nun haben die Newcomer von Chaos sogar ein Spiel aus dieser alten Säuerweisheit gemacht. Freilich geht's dabei nicht um Alk, sondern um Farben...

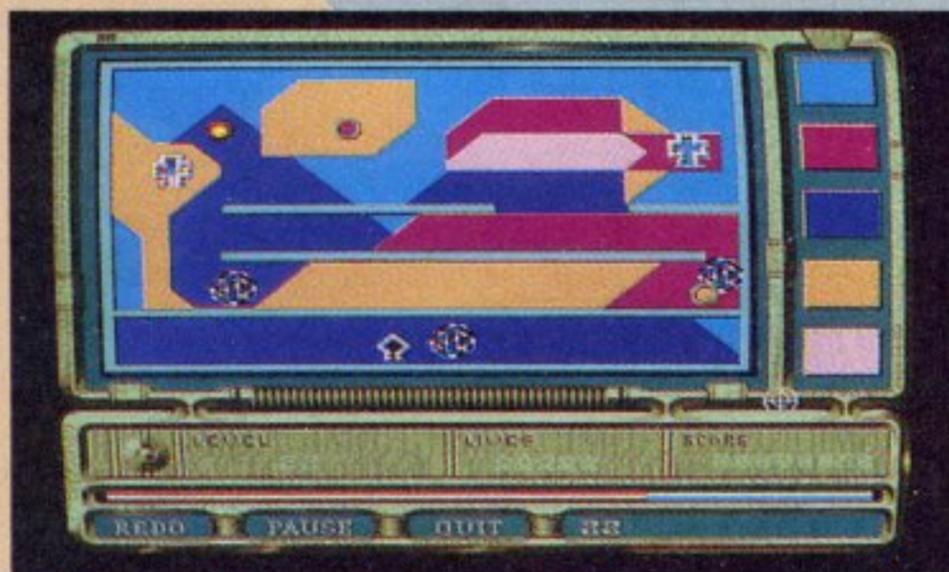
Der Screen präsentiert dem geneigten Tüftler geometrische oder auch völlig unregelmäßige Strukturen, deren bunt ausgefüllte Flächen umgefärbt werden sollen. Dazu verwendet man fünf vorgegebene Tönungen sowie einen oder mehrere im Bild angesiedelte „Farbtöpfe“, von denen alle Änderungen ausgehen. Liegt der Topf z.B. in einer roten Fläche, während daneben ein blauer Klecks eingezeichnet ist, klickt man mit dem vorher eingebläuten Cursor auf das Töpfchen, und als-

bald verbreitet sich Blau schön langsam über beide Gebiete. Das kommt Euch bekannt vor? Genau, ein ähnliches Prinzip fand bereits Ende 91 in Infogrames' etwas verunglücktem „7 Colors“ Anwendung, hier ist es jedoch eindeutig mit mehr Spaß verknüpft!

Dafür sorgen wohlbedacht eingestreute Kreise und Kreuze — wer nämlich z.B. mit Grün auf ein grünes Kreuz trifft, hat eines seiner fünf Leben verwirkt. Wer aber statt dessen die bunten Kreiselchen mit passender Couleur in Wohlgefallen auflöst (natürlich ohne den Kreuzen oder dem Zeitlimit zu nahe zu treten), darf im nächsten der 99 Levels weiterpinseln. Tatsächlich müssen sich hier sogar geübte Querdenker tüchtig ins Zeug legen, um die scheinbar unentwirrbaren Rätsel des originellen Leveldesigns voller Farbteleporter und beweglichen Blockaden letztlich doch noch zu entwirren.

Während das Hirn raucht, werden die Lauscher mit hübschen Soundtracks und eher gewöhnlichen FX versorgt, optisch geht's aber trotz netter Zwischenbilder

relativ schlicht zu. Egal, denn die Maus pariert stets prima, und das Gameplay ist ein echter Überraschungs-Tiefgründer! (jn)



FILL'EM (CHAOS)

FARBEN-TÜFTELEI

66%
„FARBEN-FROH“



GRAFIK	36%
ANIMATION	33%
MUSIK	68%
SOUND-FX	33%
HANDHABUNG	75%
DAUERSPASS	72%

FÜR GEÜBTE

PREIS DM 45,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NOCH OFFEN
SPEICHERBAR	PASSWÖRTER
DEUTSCH	KOMPLETT

GESPENSTISCH GUT!



JOKER

INFOTAINMENT FÜR
PERSONAL COMPUTER

JULI
AUGUST

8/93
DM 7.- / öS 56
sfr 7.- / hfl 8.5
Lit 6.800 / DR 1.20

DIE
EXTRADICKE
SOMMER-DOPPEL-
AUSGABE

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

MEHR SEITEN - MEHR TESTS!

- ▶ MANIAC MANSION II
- ▶ PATRIOT
- ▶ EYE OF THE BEHOLDER III
- ▶ FIELDS OF GLORY
- ▶ FREDDY PHARKAS
- ▶ WAR IN THE GULF
- ▶ WORLDS OF LEGEND

NEISSE INFOS & COOLE BILDER
PIRATES! GOLD
UND
MIGHT & MAGIC V

IN DIE RÖHRE GEGÜCKT?
WAS TAUGEN
TV-DISKS?



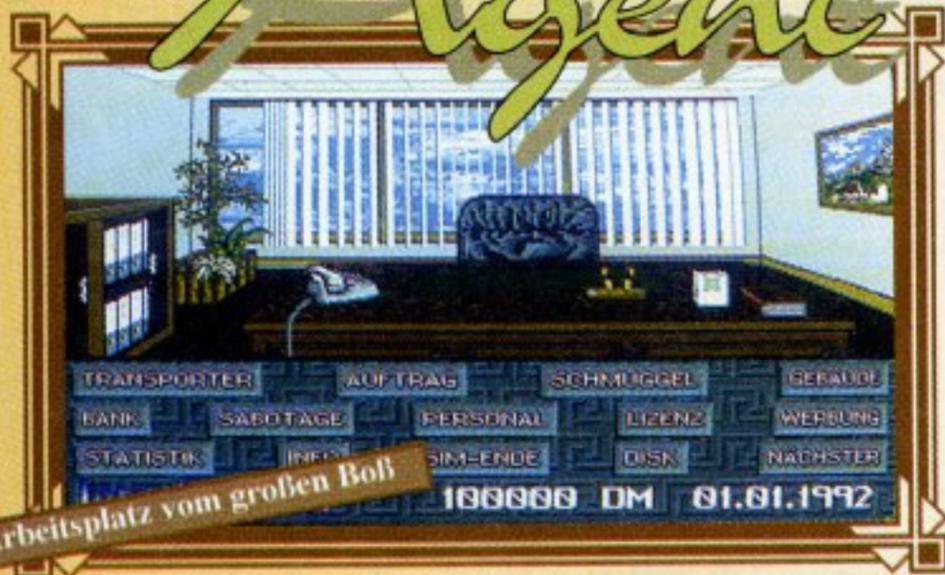
PC JOKER

DAS MAGAZIN FÜR ALLE,
DIE ALLES ÜBER
COMPUTER-ENTERTAINMENT
WISSEN WOLLEN...

WISSHAFT
NUR IN DIESER AUSGABE
ZUSÄTZLICHE SEITEN VOLL
AKTUELLER TIPS, CHEATS,
PLANE UND LÖSUNGEN
(50% MEHR)

JETZT NEU AM KIOSK!

Delivery Agent



Sucht man den Softwaremarkt nach Wirtschaftssimulationen für Spediteure ab, findet sich außer den in Ehren ergrauten Oldies „Transworld“ und „On the Road“ so gut wie nichts. Die Trucker von Oase haben die Park... äh, Marktlücke erkannt und sogleich besetzt — mit einem altbekannten Spielprinzip in neuer Lackierung...

Grundsätzlich müssen ein bis vier Spieler mit Hilfe eines ziemlich mickrigen Startkapitals eine weltweit operierende Speditionsfirma aus dem Boden stampfen. Außer den obligaten Brummis können sie dazu auch Schiffe und Flugzeuge in ihre Flotte aufnehmen; insgesamt stehen 42 unterschiedlich große und teure



Hardwarelösungen zum Transport von 25 verschiedenen Gütern bereit. Eine unabdingbare Voraussetzung für das Einfahren fetter Gewinne ist dabei die kluge Auswahl der meist reichlich vorhandenen Lieferaufträge, nicht zuletzt weil bestimmte Waren wie Säuren oder Explosivstoffe den zusätzlichen Erwerb teurer Sonder-Lizenzen erforderlich machen. Sollten die

Wer angesichts des Titels an einen Spionagering denkt, sitzt im völlig falschen Lkw — hier wird uns ein ganz seriöser Einblick in den knallharten Geschäftsalltag eines international tätigen Fuhrunternehmers gewährt!

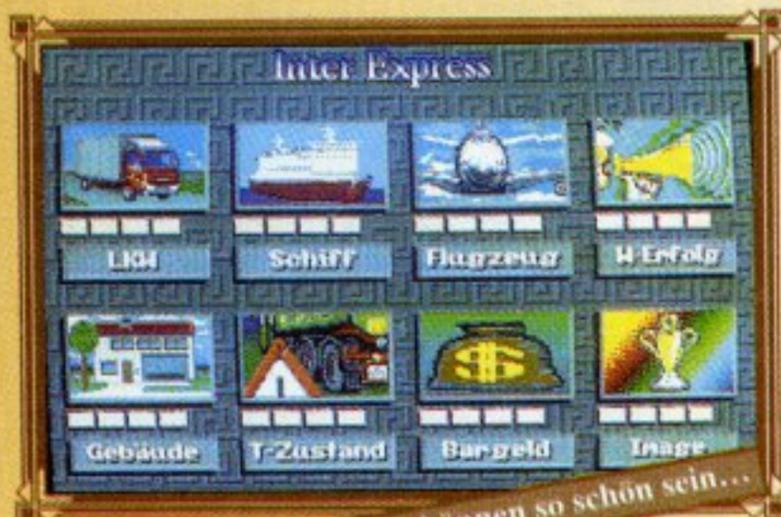
Kunden trotzdem mal ausbleiben, muß halt kräftig die Werbetrömmel gerührt werden — zumal nur erfolgreiche und in der Branche gut angesehene Firmen die Chance erhalten, sich einen

gelegentlich angebotenen, besonders lukrativen Spezialaufträge zu schnappen.

Noch einträglichere, wenn auch nicht ganz legale Geschäfte sind mit geschmuggelter Ware zu machen, für die man allerdings extra einen Informanten anstellen muß, der die nötigen Kontakte zur Unterwelt besitzt. Auch kleine Sabotageakte zum Ausbremsen der Konkurrenz sind möglich, ansonsten beschränkt sich das Programm aber auf moralisch einwandfreie Features. So lassen sich zur Einsparung von Wartungskosten überall auf der Welt eigene Reparaturwerk-

stätten einrichten, und für monetäre Probleme aller Art bietet die Bank ihre Dienste an. Hin und wieder treffen auch Meldungen ein, die den Obertransporteur über außerordentliche Einnahmen und Ausgaben informieren, was immer ein bißchen Abwechslung in den grauen Büroalltag bringt.

Der klar und logisch strukturierte Aufbau des Games sorgt dafür, daß man auch bei fortschreitender Expansion des Geschäfts nicht den Überblick verliert, wie es in diesem Genre ja leider öfters vorkommt. Dazu gehört auch die problemlose Steuerung, ohne Mucken transportiert die Maus den Spieler durch die anschaulichen und übersichtlichen Menüs. Punktabzüge gibt's dagegen für die spartanische Präsentation: Nach dem Verklingen der Titelmusik herrscht Friedhofsstille auf den internationalen Frachtwegen, und von Animationen hat die wenig ansehnliche Grafik auch noch nie was gehört. Aber schließlich und endlich ist Delivery Agent kein Trucker-Festival, sondern ein gewinnorientiertes Fuhrunternehmen — und wer sowas sucht, wird hier für vergleichsweise wenig Geld sehr respektabel bedient. (md)



Menüs können so schön sein...



Wen beliefern wir denn heute?

DELIVERY AGENT (OASE)
SPEDITIONS-SIMULATION

66%
 „ORDENTLICH“



GRAFIK	46%
ANIMATION	—
MUSIK	29%
SOUND-FX	—
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	70%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS	DM 49,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE: 4
DEUTSCH	KOMPLETT

Was meint der Bauernkalender zu dieser Jahreszeit? Er meint: „Der Sommer schwitzt dem Ende zu, der Igel schnürt bereits die Winterschuh!“ Wir hingegen meinen, daß wir uns jetzt mehr um die aktuellen Game-Charts kümmern sollten...

Um Eure Meinung haben wir uns nämlich bereits gekümmert, und zwar indem wir die vielen Stimmzettel der letzten beiden Monate auszählten, anstatt sie wie sonst üblich an unseren Mini-Reißwolf namens Daisy zu verfüttern. Und siehe da, es tat sich Erstaunliches: Während der „Bundi“ (vermutlich aufgrund der aktuellen Version 2.0) nun ganz oben am Siegertreppchen steht, schlitterte sein Kollege „Eishockey Manager“ aus dem Stand aufs dünne Eis der Medaillentränge — Gratulation an Software 2000 zum sommerlichen Doppelschlag! Anders bei Psygnosis, hier marschieren die neuen Lemmings zwar unaufhaltsam nach

oben, doch ihre Vorgänger stürzen langsam in den tödlichen Abgrund der Vergessenheit. Naja, man kann halt nicht alles haben.

Oder habt Ihr etwa alles, was in den Top Sellern so über die Theke geht? Zumal dort wie auch bei den Top Leasern Monat für Monat ganze Fluten von oftmals kurzlebigen Neuerscheinungen die Charts stürmen — ein Schicksal, das dem neuen Ladentisch-King „Eishockey Manager“ wohl erspart bleiben dürfte. Gratulation an... nö, schon erledigt. Und daß man nicht nur nicht alles haben kann, sondern auch gar nicht alles haben muß, bezeugen Moni und Karl mit ihren persönlichen Shit-Hits; im nächsten Heft wer-

den unsere Neuzugänge Manfred und Michael (doch, es gibt verschiedene Michaels auf der Welt!) in den Zeugenstand gerufen. Den noch erhältlichen Impressions-Games, bei denen Ihr nicht nur Perlen vorfinden werdet, wollen wir schließlich im goldenen Oktober die Goldstücke von Domark folgen lassen, und damit wären wir wieder beim krönenden Abfluß, äh, Blattschuß, ach, was auch immer. Jedenfalls konnten wir hinter Big Mikes Rücken erneut drei tolle Preise für Euch abzweigen, und zwar

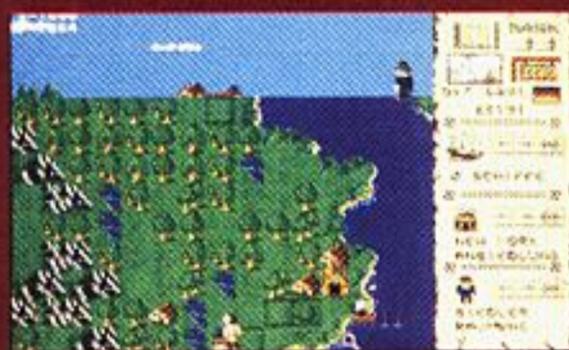
1 x Lemmings 2
1 x Abandoned Places 2
1 x Joe & Mac: Caveman Ninja

Verlost werden sie mal wieder unter all jenen, die den Weg zum Briefkasten finden und dort eine Postkarte einwerfen, auf der sie zuvor ihre derzeitigen Soft-Lieblinge notiert haben. Freilich darf auch der Wunschgewinn dazugemalt werden, der Krempel kommt allerdings nur an, wenn wir den Absender lesen können! Und wenn die fleißigen Postler diese unsere Adresse lesen können:

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

UP & DOWN

DIE ERHÄLTЛИCHEN GAMES VON IMPRESSIONS



1.	DISCOVERY	66%
2.	CAESAR	65%
3.	AIR BUCKS	61%
4.	FIGHTER COMMAND	61%
5.	SAMURAI	51%
6.	WARRIORS OF RELEYNE	48%
7.	FORT APACHE	44%
8.	COHORT II	28%
9.	MERCHANT COLONY	23%
10.	GREAT NAPOLEONIC BATTLES	12%

DIE GROSSEN 10



1.	(1) MONKEY ISLAND II	41
2.	(2) BUNDESLIGA MANAGER PROF.	35
3.	(4) INDIANA JONES IV	19
4.	(3) MONKEY ISLAND	16
5.	(5) PINBALL DREAMS	7
6.	(7) LEMMINGS	6
7.	(8) MAD TV	5
8.	(-) WING COMMANDER	5
9.	(6) POPULOUS II	4
10.	(10) LOTUS III	4

TOP LEASER



1.	(-) EISHOCKEY MANAGER
2.	(-) FLASHBACK
3.	(-) REACH FOR THE SKIES
4.	(-) SUPERFROG
5.	(2) WING COMMANDER
6.	(-) WHALES VOYAGE
7.	(-) BUNDESLIGA MANAGER PROF.
8.	(-) CREATURES
9.	(8) B-17 FLYING FORTRESS
10.	(7) LIONHEART

PERSONAL HIT SHIT

Ninja-Moni

1. SEX OLYMPICS
2. TOP BANANA
3. SPIELHÖLLE PRO
4. ZOZOOM
5. BUNNY BRICKS



Litho-Karl

1. BRAVO ROMEO DELTA
2. MATRIX
3. POPEYE 2
4. DREADNOUGHTS
5. MANAGER



TOP TWENTY



1. (2) BUNDESLIGA MANAGER PROF.
2. (1) INDIANA JONES IV
3. (-) EISHOCKEY MANAGER
4. (4) WING COMMANDER
5. (9) HISTORYLINE
6. (3) MONKEY ISLAND II
7. (18) LEMMINGS 2
8. (13) SENSIBLE SOCCER
9. (5) PINBALL FANTASIES
10. (6) MONKEY ISLAND
11. (7) MAD TV
12. (12) CIVILIZATION
13. (10) PINBALL DREAMS
14. (11) LOTUS III
15. (20) STREET FIGHTER 2
16. (-) LIONHEART
17. (17) BATTLE ISLE
18. (19) APIDYA
19. (-) CHAOS ENGINE
20. (8) LEMMINGS

TOP SELLER



1. (-) EISHOCKEY MANAGER
2. (-) DESERT STRIKE
3. (11) WING COMMANDER
4. (13) SENSIBLE SOCCER 92/93
5. (-) BATTLE ISLE DATA 2
6. (-) ARABIAN NIGHTS
7. (-) REACH FOR THE SKIES
8. (-) BEAVERS
9. (1) CHAOS ENGINE
10. (-) ANCIENT ART OF WAR
11. (6) LEMMINGS 2
12. (2) LIONHEART
13. (-) FLY HARDER
14. (-) FLASHBACK
15. (8) STREET FIGHTER 2
16. (-) ENTITY
17. (12) BUNDESLIGA MANAGER PROF.
18. (10) BODY BLOWS
19. (-) PIRATES!
20. (-) A-TRAIN



Das Schaf, der Wolf und die Industrieverbände: Für heute hat unser Szenemaufwurf zur Abwechslung mal bei den „Opferlämmern“ nach Infos geschürft — wie ist die Stimmung in den Vorstandsetagen, Dr. Freak?!

Die Business Software Alliance, ein weltweit tätiger Herstellerverband, der vor allem die Eindämmung des Raubkopierwesens auf sein Banner geschrieben hat, veröffentlichte vor kurzem ein paar bemerkenswerte Zahlen. Demnach betrug der illegale Anteil der in Europa verwendeten Soft 1991 noch 77 Prozent, während er 1992 schon auf 66 Prozent zurückgegangen sei. Nach Ländern aufgeteilt, ergibt sich dabei ein interessantes Nord-Süd-Gefälle: Am wildesten trieben es (auch) im letzten Jahr die Italiener und Spanier mit einem Crack-Anteil von jeweils etwa 86 Prozent, gefolgt vom mitteleuropäischen Mittelfeld, und ganz oben sitzen dann die braven Briten mit ihren läppischen 54 Prozent. Bei der Schadensverteilung sieht es, wohl aus Gründen der individuellen Preisgestaltung, wieder etwas anders aus — hier führt Frankreich mit 1,26 Milliarden Miesen vor der Bundesrepublik, Großbritannien und Italien. Insgesamt ist von gesamteuropäischen Verlusten in Höhe von stolzen 4,6 Milliarden Märkern die Rede!

Vielleicht fragt Ihr Euch jetzt ja, woher die Leute das eigentlich alles wissen wollen? Etwas vereinfacht gesagt, benutzt man dazu die folgende Formel: Die Zahl aller verkauften Computer multipliziert mit der durchschnittlich darauf installierten Menge an Programmen minus die tatsächlich verkaufte Soft. Abgesehen davon, daß man sich hier in einem erheblichen Ausmaß auf Schätzungen verlassen muß, wird bei der Schadensberechnung natürlich auch stillschweigend vorausgesetzt, daß sich jeder Benutzer von Raubkopien sofort

die entsprechenden Originale kaufen würde, wenn er sie nicht bereits in der gecrackten Version hätte. Entscheidet selbst, wie lebensnah Ihr das findet...

Mit ähnlicher Vorsicht ist wohl auch die Behauptung Microsofts zu genießen, auf jedes verkaufte Spiel kämen ungefähr 50 bis 100 Kopien. Bei einem Ladenhüter mag das ja noch angehen, aber wenn man die Rechnung mal bei zigtausendfach verhöckerten Verkaufsschlägern wie dem „Bundesliga Manager Prof.“ aufmacht, beschleichen einen doch gewisse Zweifel. Unmittelbar einsichtig erscheint dagegen die oft von Herstellerseite zu hörende Aussage, daß Ballergames deshalb einem aussterbenden Genre angehörten, weil hier die überflüssige Anleitung den Vertrieb auf dem Schwarzmarkt doch sehr erleichtere. Komplexere Geschichten wie Rollenspiele oder Simulationen haben dafür den Kopierschutz quasi von Haus aus eingebaut, denn ein etwa 100 Seiten starkes Handbuch stellt doch ein erhebliches Hemmnis beim Verbreiten des Cracks dar.

Vor diesem Hintergrund wird auch verständlich, warum der kommerzielle Softwareverleih dem neu gegründeten Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland (in dem alle namhaften Hersteller vertreten sind) seit jeher ein Dorn im Auge ist. Wie sollte es den Leuten auch schmecken, wenn man sich gegen einen geringen Obolus jedes Game besorgen und dann die Anleitung in aller Ruhe kopieren kann? Zudem gab es schwarze Schafe, die den Münzkopierer gleich im Laden stehen hatten und das Kopierprogramm für die Disks auto-

matisch mitvermieteten. Andererseits haben die seriösen Verleiher sehr wohl versucht, mit den Herstellern ein Abkommen zu treffen, das im Kern eine ähnliche (Gebühren-) Regelung vorsah, wie es die GEMA auf dem Tralala-Sektor vereinbart hatte. Doch mittlerweile ist das alles Schnee vom letzten Juni, denn seit dem 23.6.1993 besitzt die einschlägige EG-Richtlinie über die gewerbliche und private Nutzung von Software auch in Deutschland Gültigkeit — was allem Anschein nach das Aus für den Softwareverleih bedeutet: Der bisherige Marktführer Soft & Sound hat jedenfalls das Verleihgeschäft eingestellt, und viele andere sind ihm zähneknirschend gefolgt. Viele, aber nicht alle! Einige der im Verband der deutschen Softwarevermieter zusammengeschlossenen Soft-&-Sound-Kollegen wollen es darauf ankommen lassen und haben gerade einen Musterprozeß angestrengt, dessen Ergebnis mit Spannung erwartet wird.

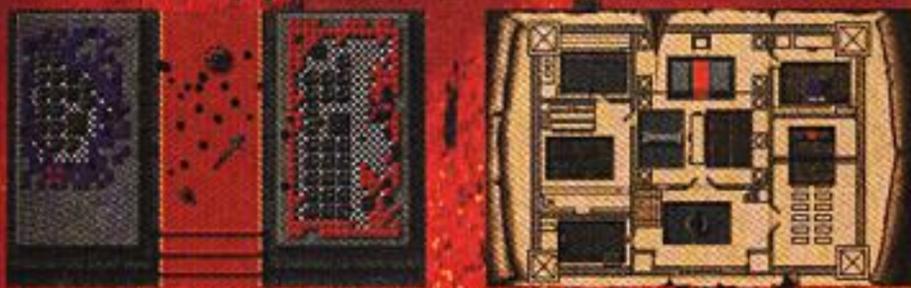
Mit Spannung erwarten dürft Ihr auch die nächste Folge meines großen Industrie- und Handelsreports, in dem ich noch mal kurz auf das neue Softwaregesetz und seine Auswirkungen auf den Privatmann eingehe, einen Blick auf die erstaunlich schnell gewachsene Konsolen-Szene werfe und viele weitere Insider-Infos ausplaudere. Haltet solange die Joysticks steif.

Euer

DR. FREAK

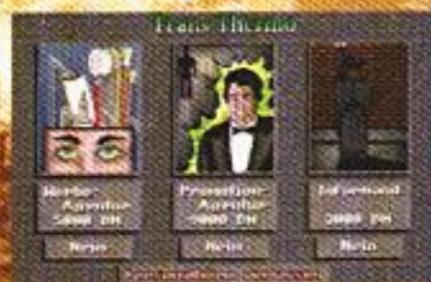
BALLISTIC DIPLOMACY

- Bauen Sie eine bombensichere Festung! -



DM 49,--

Delivery Agent



ARKTIS



DM 49,--

Neue Spiele:

Backgammon	DM 39,--
Brain Challenge	DM 49,--
Die Odyssee	DM 59,--
Fußball-Manager	DM 49,--
Hockey-Manager	DM 49,--
Super Zocker	DM 39,--
Wolfen	DM 59,--

3 Topanwendungen:

Siegfried Copy	DM 59,--
Pelican Press	DM 129,--
Turbo Print prof.	DM 139,--

Achtung!

ERBE 2

Das neue Spiel vom Bundesumweltamt bei uns nur DM 10,--

Hol Dir die ARKTIS-CARD



- gratis -

Mit unserer ARKTIS-Kundenkarte informieren wir Sie regelmäßig über unsere Neuheiten. Darüberhinaus kommen Sie kostenlos in den Genuß von Gewinnspielen, Preis- und Messe-Aktionen, etc. Lassen Sie sich überraschen! Das alles natürlich völlig unverbindlich und kostenlos! Einfach Postkarte mit vollständiger Adresse (und neuer PLZ) und dem Vermerk "Ich will die ARKTIS-CARD" einsenden. Und schon gehört sie Ihnen!

**Händleranfragen
willkommen!**

**Programmierer!
Software gesucht!**

Empf. Verkaufspreis: DM 49,-

Skat



DM 49,--



Für Prügelknaben: Fighting Warrior



Für Großmeister: Ajeeb-Chess



Für Knobel-Klempner: Pipeliner

In den letzten Monaten haben wir von kindgerechter PD-Soft bis zur Digi-Werbung alles mögliche vorgestellt — nur unser Stammlieferant wurde sträflich vernachlässigt. Höchste Achterbahn für das Neueste aus der Berliner Spielekiste!

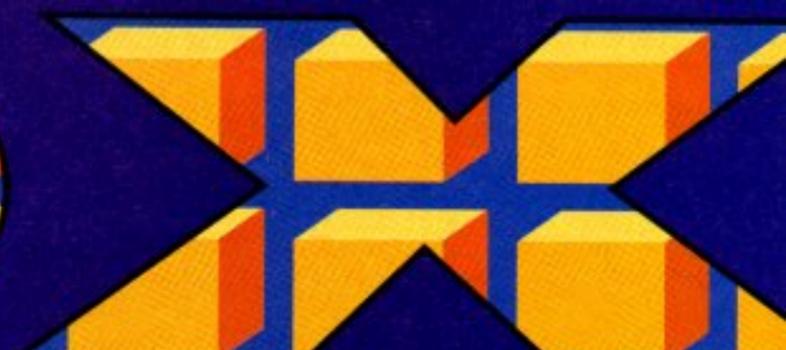
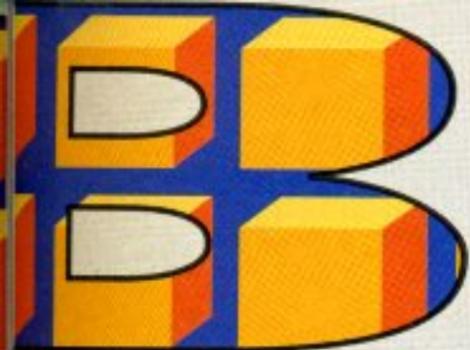
Für einen schwungvollen Start sorgt die **Spielekiste 254** mit einem „Streetfighter“-Klon vom Feinsten. So ganz kann **Fighting Warrior** dem übermächtigen Vorbild zwar nicht die Faust reichen, doch bietet es handfeste Prügelaction, wie sie in dieser (Preis-) Klasse ihresgleichen sucht: Wahlweise tritt man gegen einen Freund oder den Computergegner an, der in fünf Schwierigkeitsstufen regulierbar ist. Zahlreiche Schlag- und Trittvvarianten sorgen dabei für Laune, einige Extras (z.B. Feuerbälle) für Abwechslung. Die Animation der Kämpfer ist für eine Klopperei im PD-Ring geradezu sensationell, das digitalisierte Kampfgeschrei kommt gut rüber, und mit der Steuerung gibt's keinerlei Probleme — hier muß man einfach zuschlagen!

Wer lieber seine Geisteskräfte mißt, sollte sich mit der **Spielekiste 272** anlegen, denn hier tummeln sich gleich drei Grübeleien, darunter ein prima Schachprogramm. Optisch ist **Ajeeb-Chess** zwar eine matte Angelegenheit (man beachte das Wortspiel...), doch sind die aus der Draufsicht dargestellten Figuren immerhin klar zu unterscheiden. Und das Wichtigste: Die Spielstärke geht durchaus in Ordnung! Vom Blitzschach über einen Turniermodus bis hin zur Analysefunktion werden allerlei Optionen geboten, angebrochene Partien lassen sich speichern und fehlgeleitete Züge zurücknehmen. Bloß die Eröffnungsbibliothek ist etwas mager, weshalb das Programm gleich zu Beginn recht lang

nachdenken muß. Aber bei dem Preis macht das nun wirklich nur die Hälfte.

Auf derselben Scheibe wartet mit **Pipeliner** noch der bislang beste „Pipemania“-Nachzügler. Am Prinzip der Klempner-Knobelei haben die Programmierer nicht geschraubt, nach wie vor gilt es, unter Zeitdruck vorgegebene Rohreile zu verlegen, damit das Fließwasser vom Start ins Ziel gelangt. Neu ist lediglich, daß der Rechner gleich zwei Fertigteile zur Platzierung am quadratisch unterteilten Spielfeld zur Auswahl stellt, was die Sache doch erheblich vereinfacht. Ansonsten steht die PD-Pipeline ihrem kommerziellen Vorbild aber nicht nach, ja, die Grafik sieht sogar eine Ecke schmucker aus! Schön auch, daß der Schwierigkeitsgrad regulierbar ist, Musik gibt's ebenfalls, die Steuerung klappt famos — kurz, diese Rohre haben's wortwörtlich in sich.

Vervollständigt wird das Denker-Trio auf der **Spielekiste 272** von **T-Triz**, einem originellen „Tetris“-Ableger. Hier ist der berühmte Becher nämlich riesengroß ausgefallen, er scrollt über mehrere Screens von oben nach unten bzw. ein wenig nach links und rechts (für den nötigen Überblick sorgt eine verkleinerte Anzeige des Gesamtareals). Ansonsten wird gestapelt wie eh und je: Die herabschwebenden Steinchen lassen sich drehen und verschieben, um schlußendlich so eingepaßt zu werden, daß komplette Horizontalreihen entstehen, die dann verschwinden. Daß das



Spaß macht, weiß man seit etlichen Jahren, daß Grafik und (Polka-) Sound hier sehr ordentlich ausgefallen sind, wißt ihr jetzt. Schade nur, daß ausschließlich über den numerischen Zifferblock gesteuert wird, was prinzipiell zwar ganz gut funktioniert, doch bleiben A600-Besitzer somit halt außen vor.

Mittlerweile sind wir bei der **Spielekiste 274** angelangt, wo der Name **Wonderland** Erinnerungen an das gleichnamige Adventure weckt. Doch könnt ihr sie gleich wieder schlafen schicken, denn hier turnt man mit einem herzallerliebsten gezeichneten Sprite über Plattformen, um blassen Feldern durch Drüberlaufen etwas Farbe zu verleihen. Das wiederum gefällt den zahlreichen Gegnern nicht, vielleicht sind sie ja farbenblind? Manche davon sind recht leicht auszukurven, meist aber ist erhebliches Geschick erforderlich. Nur gut, daß Bonusfrüchtchen zum Aufsammeln bereitliegen, außerdem gibt's einen Editor, mit dem man sich zur Not ja auch einfachere Levels stricken kann. Grafik und Sound befinden sich jedenfalls auf hohem Niveau, und auch die Steuerung geht klar, warum also nicht mal einen Blick riskieren?

Zumal auf derselben Disk (also **274**) auch Sechseck-Strategen fündig werden. Wie der Name **Wizard Wars** schon zaghaft andeutet, geht es darum, einem Hexenmeister bei der Inbesitznahme eines ganzen Kontinents behilflich zu sein, wobei als Kontrahenten bis zu sechs menschliche oder rechnergesteuerte Widersacher fungieren. Hat man erst ein paar kräftige Dämonen kreiert und diese geschickt am Waben-Schlachtfeld verteilt, geht's ans Erobern von Städten, Burgen und Ländereien. Eine Fülle verschiedener Optionen und die gelungene Grafik machen das Game zu ei-

nem Leckerbissen unter den PD-Strategicals, zu bemängeln ist eigentlich nur die umständliche Steuerung. Kleines Trostpflaster: Gegen eine geringe Sharewaregebühr gibt's vom Programmierer die Vollversion nebst gedruckter Anleitung.

Damit kommen wir langsam zum Ende, sprich zur Bezugsquelle für den heute vorgestellten Stoff:

Gabriele von Thienen
Postfach 100648
10585 Berlin
Tel.: 030/322 63 68

Zu löhnen sind je nach Bestellmenge zwischen 2,50 und 5,— DM pro Disk, dazu kommen Portogebühren in Höhe von 7,— bis 12,— DM. Laufähig sind die Spiele auf allen Amigas ab 1 MB RAM; wenn man ein wenig am Bootmenü fingert, auch am A1200. Nähere Infos zur Spielekiste gibt's dagegen bei:

Willi Hillenbrand
Bismarckstr. 64
13585 Berlin 20
Tel. 030/333 54 25

PROGRAMMIERWETTBEWERB

Abschließend noch ein kleiner Aufruf für die Programmierer unter Euch. PeGAH Soft sucht nämlich Blitz-Basic-(2)-Programme aller Art, die gesammelt auf der neuen Quasi-PD-Serie „Blitz-Edition“ erscheinen sollen. Die drei besten Werke werden prämiert, erster Preis ist das HAM-Malprogramm „Spectracolor“. Des weiteren gibt's das Drucker-Utility „Professional Print 2.0“ und „Flashdos 2.1“ sowie natürlich viel Ruhm und Ehre. Wendet Euch bei Interesse an:

PeGAH Soft
Im Alten Holz 100
58093 Hagen 1
Tel. 02331/50458



Für Hochstapler: T-Triz



Für Meisterhüpfer: Wonderland



Für Hexenmeister: Wizard Wars

MICROPROSE SUMMER SURPRISE

Überraschungen sind dazu da, verraten zu werden — deshalb plaudern wir hier auch hemmungslos aus, mit was für hübschen Kleinigkeiten der amerikanische Software-Riese Euch in den nächsten Monaten beglücken will!

So ein Sommer kann heiß werden!

Dabei geht es überraschenderweise nicht um neue Spiele, sondern ganz im Gegenteil um einige schon längst erhältliche Titel. Konkret ist die Rede von Knallern wie „Civilization“, „Silent Service II“, „Gunship 2000“ oder „Special Forces“. In all diesen (und noch mehr) MicroProse-Games findet der glückliche Käufer ab jetzt neben den Disks und der Anleitung auch ein kleines Präsent und vor allem eine Teilnahmekarte für den Summer-Surprise-Wettbewerb der Kalifornier. Als Hauptpreis ist dabei eine USA-Reise zu gewinnen, darüber hinaus warten etliche Lederjacken und Sonnenbrillen auf neue Besitzer. Ewig währt die Freude jedoch nicht, denn die Aktion ist bis zum 9. September befristet, danach müßt Ihr Urlaub & Klamotten wieder aus der eigenen Tasche bezahlen.

Jetzt seid Ihr nicht nur um eine wichtige Information reicher — weil Ihr so tapfer bis hierher gelesen habt, wollen wir eine(n) von Euch auch um einen nagelneuen Amiga 1200 reicher machen! Und da-

mit sich der Gewinner nicht so einsam fühlt, gibt's dazu noch ein paar witzige Überraschungspakete abzugreifen, in denen sich Poster, ein Sweatshirt oder auch andere Nettigkeiten befinden können. Außerdem machen wir's Euch so einfach wie möglich und verlangen für die Teilnahme nur eine ganz normale Postkarte, auf der die richtige Antwort zu unserer ganz normalen Preisfrage geschrieben steht...



MICRO PROSE[®]
Seriously Fun Software

Preisfrage

WIE HEISST DER SPIELDESIGNER VON „CIVILIZATION“?

Euer Kärtchen sollte uns bis zum 10. September 1993 (Einsendeschluß!) erreicht haben; falls Euer Gehaltsscheck allerdings vom Joker Verlag oder von MicroProse kommt, werden wir es gnadenlos aussortieren. Der Rechtsweg ist ebenfalls ausgeschlossen, Fortuna laden wir dagegen ausdrücklich dazu ein, Euch Glück zu bringen. Na, dann laßt Euch mal überraschen!

1. Preis

EIN AMIGA 1200

2. — 10. Preis

JE EIN ÜBERRASCHUNGSPAKET

Joker Verlag
„Summer Surprise“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn



uhmeshalle

Up & Down

Über „Ween“ kann sich freuen
Adrian Jaglarz, Laatzen
 Mit „Troddlers“ vergnügt sich
Markus Kaldenbach, Stolberg
 Und „Nick Faldo's Golf“ bekommt
Timo Nowak, Wetzlar

Stromausfall

„Empire“ erhält
Alexander Hochbaum, Nürnberg
 „Aquire“ bringt der Postbote zu
Tobias Fischer, Bayreuth

Seitenhiebe

Der Übeltäter war Ben Johnson; in je einem sportlichen Joker-Jogger werden angenehm auffallen
Matthias Raps, Weidenberg
Benjamin Schwarzer, Freiburg
Jürgen Brosi, Klingsmoos
 Mit einem Joker-Shirt immer gut angezogen sind
Dejan Cvejic, München

Stefan Eggert, Frankfurt/Oder
Andy Menz, Steinbach-Hallenberg

Kicker Cup

Mit „Nicky Boom“ über die Plattformen hüpfen darf
Thomas R. Angarano, Buggingen
 Im adretten Joker Shirt wandeln
Ralf Peterek, Rheine
Heiko Hansen, Fokbek
Joachim Förster, Frankweiler
 Immer Ordnung mit dem Sammelordner haben
Daniel Thomas, Lüdinghausen
Thomas Manheim, Korneuburg, Österreich
Benjamin Hirche, Salzgitter

Jubiläums-Party

Durch drei Länder fließt der Rhein: Schweiz, Deutschland, Niederlande. Herzlich eingeladen zur Joysoft-Party ist
Herbert Pachner, Aflar-Oberlemp
 Mit „Desert Strike“ der ge-

rechten Sache zum Sieg verhelfen dürfen
Lars Steinmann, Ibbenbüren
Jens Stadek, Wismar
Florian Kreilach, Mühlacker
Peter Rosellen, Düsseldorf
Daniel Schödler, Ittigen, Schweiz
Philip Geldmacher, Sprockhövel
Stefan Kötke, Rosche
Markus Lange, Hagen
Robert Zerm, Belzig
Michael Mutard, Köln

Super-Soccer-Competition

Das erste Fußballspiel von Dino Dini erschien 1989 und hieß „Kick Off“, in „Goal“ gibt es 144 Mannschaften, und der amtierende Fußball-Europameister ist Dänemark. Auf ein richtiges Profi-Tischfußball darf sich freuen
Felix Riegger, Bad Dürkheim
 Eine Jahreskarte für alle Bundesligaspiele seiner Lieblingsmannschaft plus „Goal“ bekommt
Christian Kulot, Oer-Erken-

schwick
 Ein komplettes Fußballtrikot plus „Goal“ erhält
Albert Roters, Haltern
 Und je einmal „Goal“ gibt's für
Thomas Dobala, Herne
Marcel Korn, Magdeburg
Jennifer Lukat, Essen
Oliver Book, Bad Münde
Hans-Peter Kluska, Krefeld
Dominik Aigner, Niederkreuzstädten
Michael Dolatschek, Sachsen
Guntram Rugullis, Jork
Timur Heil, Berlin
Sascha Bote, Rellingen
Daniel Doff-Sotta, Koblenz
Miroslaw Pelzak, Heilbronn
Martin Opilski, Bremen
Thomas Michalski, Witten
Steffen Lenze, Sundern-Hachen
Bastian Joeckle, Homburg-Saar
Daniel Frey, Nürtingen-Oberensingen
Martin Schmidt, Schwedt/Oder
Christian Janke, Neufahrn
Marco Sopha, Magdeburg
Stefan Velthaus, Greven
B. Effenberger, Dortmund
Peter Röhricht, Dortmund
Brigitte Niederberger, Marbach
Christoph Kühnemund, Bochum
Jens Lachmann, Wiesbaden
Thorsten Lepper, Frielendorf

Maurizio Sorrentino, Braunschweig
Milan Straka, Lalling
Daniel Heinz, Köln
Sven Knitter, Potsdam
Rainer Mühr, Werder
Marcus Pohl, Gelsenkirchen
Sascha Meinhardt, Zeitz
Marc Schmidt, Erdmannhausen
Robert Huber, Mainburg
Michael Maduch, Neuss
Maik Vegelaun, Tuttlingen
Mike Knechtel, Bad Tölz
Axel Schaefer, Obenstrohe
Ralf Singel, Essen
Sven Quadflieg, Neuss
Gundlach Schelchen, Friedrichsdorf
Ronny Timmel, Brand-Erbisdorf
Günter Hauner, Straubing
Sebastian Bytomski, Gladbeck
Stefan Kloske, Forchheim

Abo-Lotto

Als Dankeschön für ihre Treue schicken wir je ein Amiga-Spiel an
Kd. 989, Alexander Hoffmann
Kd. 2524, Hardmuth Baumann
Kd. 10400, Christian Gooss
 Allen Gewinnern unsere besten Glückwünsche und viel Spaß mit den Preisen

KNALL! DIE ULTIMATIVE FUSSBALLSIMULATION



DEMO

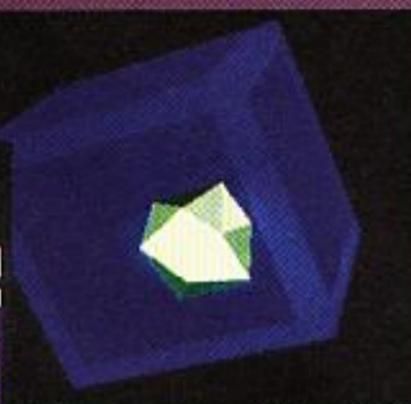
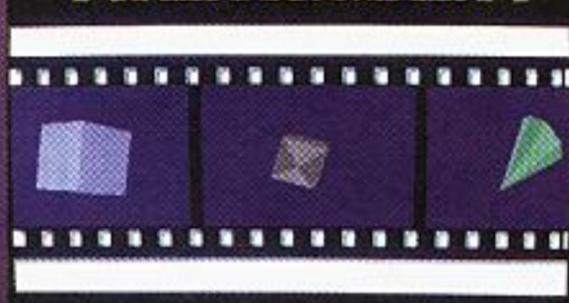
Galérie

ANDROMEDA



Decaying Paradise

ANDROMEDA



DECAYING PARADISE

Nach einem kleinen 3D-Vor-spiel kommt die Andromeda-Crew hier zur Sache: Rotierende Steinblöcke verteilen Infos, und Vektor-Gummwürfel flutschen über den Screen. Dann legt der locker-flockige Begleitsound etwas zu, während ein Filmstreifen mit diversen Vektor-Objekten vorbeizieht; ihm folgt ein 3D-Körper, der in einer Box

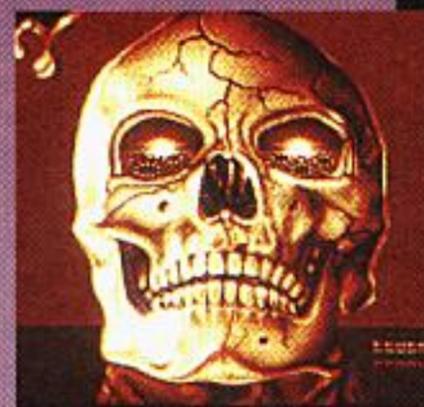
schwebt. Anschließend er-scheinen noch zwei Scroll-schriften mit weiteren Infos und Grüßen, zwischen denen ein finster blickender Minotaurus ein kurzes Hires-Gast-spiel gibt. Der Rest vom „ver-rottenden Paradies“ besteht aus einigen Bob-Bällen, einem Regen von Digi-Splittern und der Kontaktadresse. Fa-zit: Von Könnern für Kenner.

Es braucht schon etwas mehr als läppische 30 Grad im Schatten, um einen wahren Demo-Programmierer in seinem Schafensdrang zu bremsen! Gut so, oder hättet Ihr nur wegen des Prachtwetters auf aktu-elle Prachtdemos verzichten mögen?

INTERFERENCE

Ein hämmernder Soundtrack und jede Menge Hires-Fanta-sygrafiken von bestechender Qualität sind die Markenzeichen des neuen Sanity-Demos. Davon abgesehen darf der Betrachter hier an einem kleinen Sternenflug teilneh-men und eine Glassäulen-Al-lee besuchen. Dazu führen die Jungs allerlei spezielle Ef-fekte vor, wie z.B. einen Ra-

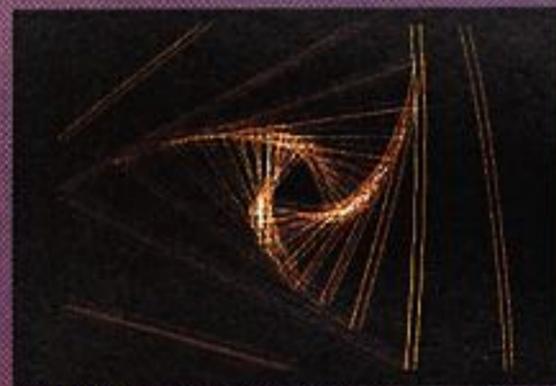
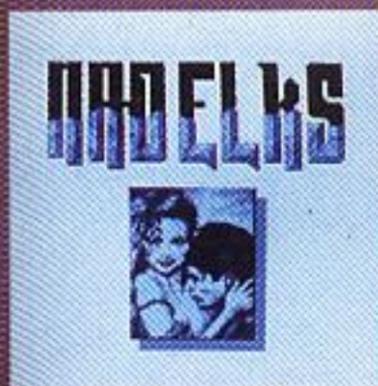
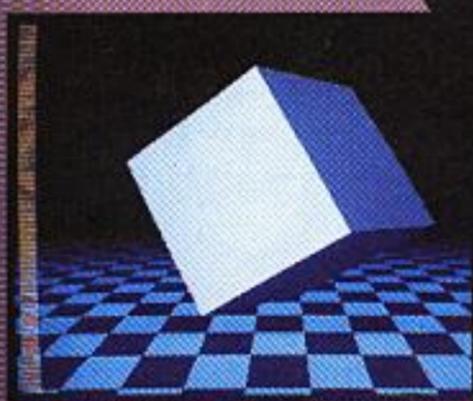
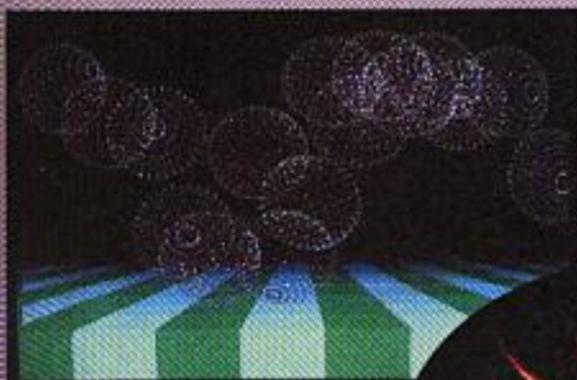
ster-Tunnel, der auf einen 3D-Monitor gespannt wird, einen rotierenden Totenkopf und den rasanten Ritt durch die Dot-Röhre. Schließlich kriegt man noch tanzende Bälle und einen Sprint durch einen Hires-Tun-nel zu sehen, bevor die obliga-ten Grußbotschaften dem ganzen Spuk ein Ende berei-ten. Fazit: Ein Festschmaus für Optik-Feinschmecker!



Sanity

INTERFERENCE

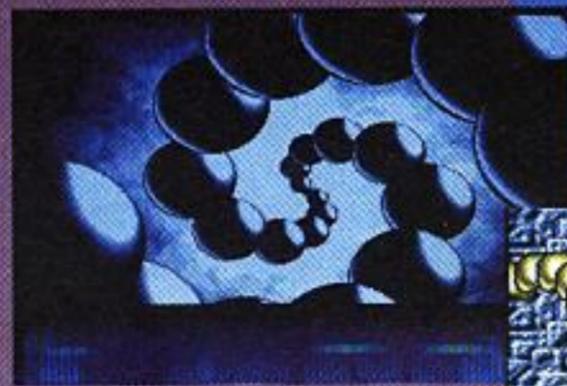




PLANET GROOVE

Zum krönenden Abschluß hätten wir noch eine echte Premiere anzubieten: Das Hoi-Team hat still und heimlich das allererste reinrassige 1200er-Demo geschnitzt! Dem Anlaß angemessen umbrandet ein kleines Dot-Feuerwerk den Titelscreen, ehe sich der Vorhang zum ersten Akt öffnet. Untermalt von einem treibenden Rhythmus betreten pulsierende Farbmu-

ster die Szene und zeigen uns die dynamische Seite der Geometrie. Abgelöst werden sie von einem asiatisch angehauchten Frauenportrait, das unsichtbare Wellen in Wallung versetzen. Am Ende werden noch zwei Grafiken ständig ineinander übergeblendet, während darunter hochwertige Infos vorüberziehen. Fazit: 1200er-Maßarbeit.



TECHNOLOGICAL DEATH

Die Mad Elks spielen gerne mit Draht-Objekten, was sie gleich zu Beginn anhand einer flotten Flugsequenz beweisen. Sehenswert sind auch der flink herangezoomte Monsterkopf und der über ein Schachbrett polternde Vektorwürfel, dessen kleinerer Bruder bald darauf von einem Schatten-Kicker weggeschossen wird. Ohne Pause jagen dann Pumas, Pentagramme

und dämonische Symbole über den Screen, bis mit den Grüßen und allerlei gemächlich hüpfenden Dot-Kugeln etwas Ruhe einkehrt. Eine hübsche Mini-Grafik bringt schließlich auch den Technosound zum Verstummen, statt dessen werden die schier endlosen Credits von mittelalterlicher Gitarrenmusik begleitet. Fazit: Ein dämonisches Demo!

DEMO-SPASS

...für wenig Geld muß kein Traum schlafloser Nächte bleiben, wie ein Blick auf die nebenstehende Tabelle beweist. Dort erfahrt Ihr nicht nur, wo es was für wieviel Geld gibt, sondern Ihr könnt auch sehen, ob sich das ausgesuchte Wunschdemo überhaupt mit Eurer „Freundin“ verträgt. Wir wünschen schon mal frohes Betrachten und lauschiges Zuhören! (rf)

Titel	lauffähig auf	Preis Lieferumfang	Bezug
Decaying Paradise	allen Amigas ab 1 MB RAM, 1200er: Disable CPU Caches	4,- DM + 6,50 für Porto & Versand 1 Disk	SCP Computer Shop Thorsten Will Emsring 20 44628 Herne
Interference	allen Amigas ab 1 MB RAM, 1200er: Disable CPU Caches	4,50 DM + 5,- für Porto & Verpackung 1 Disk	Mallander Soft Römerstr. 29 46395 Bocholt Tel.: 02871/185115
Technological Death	allen Amigas ab 1 MB RAM, 1200er: Disable CPU Caches	3,- DM + Porto 1 Disk	Nordlicht Amiga-P.D.-Service Alter Fischerpfad 10 26506 Norden/Neustadt
Planet Groove	nur 1200er, Festplatten-installierbar	6,- (Porto + Disk) 1 Disk Nur Vorkasse	Gunter Sandner Software-Vertrieb Weichterstr. 1 86807 Buchloe

Programmfehler & Abstürze

Wer bringt die **BUGS** ins Spiel?

In der guten, alten Zeit war ja bekanntlich alles viel besser. Oder ist Euch „Carrier Command“ jemals abgestürzt? Hat „Turrican“ auch nur ein einziges Mal den Dienst verweigert? Eben! Doch heute drohen fehlerhafte Versionen zum alltäglichen Übel zu werden...

Test?!” Grund genug für einen kleinen Blick hinter die Kulissen — zunächst mal hinter unsere eigenen.

RISIKOFAKTOR: PRESSE-TESTMUSTER

In diesem Zusammenhang ist es nämlich wichtig zu wissen, daß uns zum Test leider in den seltensten Fällen fixfertiges Game samt Verpackung, Handbuch und pipapo (wie Ihr das aus dem Laden kennt) zur Verfügung stehen. Viel häufiger sind Pusstestmuster nämlich sogenannte Beta-Versionen, die noch kein endgültiges Debugging durchlaufen haben, denen noch die eine oder andere Option fehlt und deren Musikbegleitung vielleicht gar auf Kassette nachgereicht wird. Oder die Programmierer schneien persönlich bei uns herein, um ihr jungfräuliches Werk vorzustellen und anschließend zur endgültigen Bearbeitung wieder mitzunehmen. So oder so, fast immer haben solche Testmuster noch aller-

lei Haken und Ösen, die bis zum Tage der Veröffentlichung ausgemerzt sein sollten. Davon müssen wir ausgehen, und tatsächlich ist das auch die Regel. Aber bekanntlich kennt jede Regel ihre Ausnahmen...

Schön, werdet Ihr sagen, dann laßt halt die Finger von den Vorabversionen. Würden wir gerne tun! Nicht zuletzt deshalb, weil die Hersteller manchmal ganz schön sauer sind, wenn sie uns ein häßliches Entlein von Game vorab überlassen und wir daraus keinen güldenen Schwan machen. Leider gibt es da jedoch ein kleines, aber prinzipielles Problem namens „Vorlaufzeit“. Vom Redaktionsschluß bis zum Erstverkaufstag vergeht nämlich eine geraume Weile, die das werdende Heft im Satz, beim Layout, in der Druckerei und schließlich bei den Presse-grossisten verbringt. Praktisch

würdet Ihr ohne Presse-test-

muster im Joker also nur noch Programme vorfinden, die bereits seit sechs bis acht Wochen in den Läden herumliegen! Und daß sowas weder in Eurem noch in unserem Sinne sein kann, versteht sich quasi von selbst.

Wenn man Eure Zeitschriften so liest, kann einem angst und bange werden: Da funktioniert das Game XY nicht, wenn man es von Harddisk spielen möchte, YZ produziert Fehlstarts nach dem Abspeichern, und ZZ war offensichtlich schon in der eingeschweißten Packung von Bugs befallen. Natürlich machen auch wir in der Redaktion tagtäglich leidvolle Erfahrungen zu diesem Thema, und nicht minder natürlich lautet der häufigste Schlußsatz in Euren Beschwerdebriefen: „Warum stand davon nix im

JOURNALISTEN FRAGEN — HERSTELLER ANTWORTEN



Marc Wardenga, Geschäftsführer bei Software 2000

AJ: Wo liegen denn Deines Erachtens die Knackpunkte bei der Spiele-Entwicklung, und wie geht Ihr diese Probleme an?

MW: Naja, abgesehen von den verschiedenen Kickstart-Versionen liegt der Haupt- haken wohl darin, daß die Games immer komplexer werden. Beim „Eishockey Manager“ haben wir z.B. zwölf Leute ein halbes Jahr lang nur mit Bughunting beschäftigt. Und damit ist es nicht getan, denn wenn Du aufgrund einer Fehlermeldung den Code an

einer Stelle veränderst, dann hat das Auswirkungen auf viele andere Funktionen — mit etwas Pech produzierst Du also direkt eine neue Macke!

AJ: Gehen den Herstellern demnach gegenwärtig tatsächlich mehr Fehler durch die Lappen?

MW: Nicht wirklich, jedenfalls wenn man bedenkt, daß die Programme heute um ein Vielfaches umfangreicher geworden sind. Außerdem ist das Neuheiten-Problem ja nicht auf Software beschränkt — schau

Dir z.B. die Anfälligkeit neuer Automodelle an, besonders wenn viel hochgezüchtete Elektronik drin ist...

AJ: Hat man es eigentlich wirklich leichter, wenn man sein eigener Publisher ist?

MW: Ja, dann bist Du schneller und vor allem flexibler!



AJ: Guido, warum gibt es überhaupt Bugs in fertigen Spielen?

GH: Zum einen müssen Bugs natürlich immer erst gefunden werden, zum anderen ist die Herstellung heute enorm teuer. Schließlich wollen keine 64 KB mehr gefüllt werden, sondern 10 bis 15 MB. Ein einziger Monat Verzögerung bedeutet somit unter Umständen einen Verlust in fünfstelliger Höhe! Gerade als kleinerer Hersteller kommt man da schon mal an den

Punkt, wo ein Programm einfach auf den Markt muß, weil sonst der Konkurs bevorsteht.

AJ: Und wie funktioniert das Fehlerfinden bei Euch?

GH: Zunächst arbeiten wir mit extra dafür geschriebenen Programmen, und dann wird natürlich alles in mehreren Durchläufen von Testspielern abgecheckt. Hier ist es tatsächlich besser, Leute zu engagieren, die das Projekt überhaupt nicht kennen, weil die wirklich alles mögliche und unmögliche ausprobieren.

AJ: Hand aufs Herz, gibt es

heute mehr fehlerhafte Software als früher?

GH: Leider ja! Wir hatten ja selbst Probleme mit „DSA“, dennoch verstehe ich sehr gut, daß die Leute für ihr Geld einwandfreie Ware erwarten. Aber ich fürchte, diese Zwickmühle wird sich nicht so einfach lösen lassen — auf lange Sicht sind Updates wohl der einzig realistische Weg. Wobei natürlich jeder Besitzer einer alten Version problemlos umtauschen kann, jedenfalls soweit es uns betrifft.



Guido Henkel, Geschäftsführer bei Attic



Albert Lasser, Product Manager bei Max Design

AJ: Albert, wo entstehen denn eigentlich die größten Probleme, wenn man ein neues Spiel strickt?

AL: Unser übelster Feind ist wohl die Hardwarevielfalt! Da gibt es den Amiga 500, den 600er, den neuen Zwölfer usw.; dann muß man die Festplatten berücksichtigen und trotzdem dafür sorgen, daß das Game noch vernünftig von Diskette gespielt werden kann.

AJ: Und wie testet Ihr Eure Games aus?

AL: Wir haben immer eine erste Phase, bei der wir mög-

lichst unbeteiligte Personen auf das Programm loslassen. Du glaubst gar nicht, auf was für abwegige Ideen die manchmal kommen! Später wird ein zweiter Probelauf mit echt ambitionierten Dauerzockern gestartet; die sorgen dann für den Feinschliff.

AJ: Mal ganz ehrlich, würdest Du sagen, daß Bugs in den Endversionen heutzutage häufiger auftreten als früher?

AL: Nein, eigentlich nicht. Zumindest nicht, soweit wir hier von Qualitätsware reden. Andererseits ist es bei uns ja

so, daß wir quasi Programmierer und Publisher in einem sind. Das heißt, wir veröffentlichen ein Spiel erst, wenn wir glauben, daß es wirklich fertig ist. Wenn Du jedoch das Entwicklerteam auf der einen Seite und die Software-Firma auf der anderen Seite hast, dann kann es schon zu Interessenkonflikten kommen. Nämlich dann, wenn die einen sagen: „Die Soft ist noch nicht okay!“, und die anderen antworten: „Egal, sie muß raus!“

KNOW HOW



Frohlocket, Ihr Glücksritter, Zockerkönige und Spiefreaks — das Ende der langen Durststrecke in Sachen Know How ist erreicht! Und damit Ihr auch die nächste Zeit gut übersteht, servieren wir Euch diesmal eine extragroße Portion Wissenswertes. Na dann, guten Appetit!

HILFE!! FRAGEN?!

Des Wahnsinns fette Beute werden bald zwei verzweifelte Exodus-3010-Piloten, sollten sie nicht binnen kürzester Zeit Antwort auf folgende Fragen erhalten: Wie knackt man allgemein ein Warendepot? In welcher Weise lassen sich Minen, die ein solches Depot umgeben, beseitigen? Was, um alles in der Galaxie, hilft gegen diese miesen Null-K-Felder? Und welches Material wird zur Instandsetzung des Regulators verwendet? Wer den beiden darüber hinaus auch noch erklären kann, wie man mit der ersten Piratenflotte umspringt, darf sich als Retter zweier gestrauchelter Jediritter mit einem Kaugummi belohnen...

Unglaublich, aber Warzenschwein — als Rolf bei uns vor ein paar Hotlines durchklingelte, um uns von seinen Problemen bei **Captive** vorzuweinen, mußte selbst unser umfangreiches Archiv passen! Seine letzte Hoffnung seid nun also Ihr, die eingefleischten Rolli-Spezis, für die es selbst vor diesem Game kein Halten gab: Auf dem Planeten Phoo-pel (Level 2, Mission 2) geht's mit den Codes 37049 und 15009 relativ unkompliziert drei Etagen in die Tiefe — nur leider endet dort die Ausbaustrecke. Eine doofe Tür versperrt, wie so oft im Leben, den Weg zu Ruhm und Ehre. Eigentlich müßte sich das Hindernis mittels bereits gefunde-

nem Code „200“ in Luft auflösen — nur leider weicht hier die Theorie ganz erheblich von der Praxis ab! Welcher alte Weltraumhaudegen steht unserem verlorenen Schäfflein mit Rat und Tat zur Seite?

Obwohl wir Euch ja bereits den Weg durch das Gruselkabinett von **Waxworks** gewiesen haben, hat es den Anschein, als fänden einige von Euch Horror-Freaks nicht mehr heraus aus all dem Grauen. Da suchen zum Bleistift ein paar Ripper-Killer vergeblich nach dem dringend benötigten Seil — hinter welcher Tür in welchem Faß steckt das Ding denn genau? Andere wiederum haben immense Schwierigkeiten, dem Professor im Minenlevel das Medikament für den Elektriker abzuschnorrn, damit dieser anschließend den Aufzug reparieren kann. Welche Bedingungen müssen erfüllt sein, damit man dem alten Prof das Heilmittel aus dem Kreuz leihen kann?

Könnt Ihr Euch eigentlich noch an **Hillsfar** erinnern? Ja? Na, dann seid Ihr vielleicht auch in der Lage, der armen Christine weiterzuhelfen: Laut Kämpfergildenheini soll sie mit ihrem stolzen Roß gen Tilverton reiten und dort nach neuen und gefährlichen Abenteuern Ausschau halten. Alles schön und gut, nur tragischerweise führen bekanntlich alle

Wege nach Rom und eben nicht geradewegs nach Tilverton! Will heißen, die kampfge-stählte Heldin hat in Geographie nicht aufgepaßt und weiß deswegen leider nicht, wie sie mit ihrem Hottehü zur Stadt der neuen Abenteuer traben soll. Wer verpaßt ihr da ein kleines Nachhilfestündchen?

Nun denn, Ihr Schlaumeier, Ihr habt die verzweifelten Hilferufe Eurer Zockerkumpanen wohl vernommen — also erweist Euch gefälligst als lebenswerte Mitmenschen und helft diesen bedauernswerten Kreaturen schleunigst aus den Tiefen ihres eigenen Unvermögens, indem Ihr die Lösung zu einem oder mehreren der obigen Probleme auf Papier bannt und das Ganze, mit dem Kennwort **Fragen** versehen, uns zukommen laßt. Gleiches Kennwort gilt selbstverfreilich auch für all diejenigen unter Euch, die sich mit ihren Nöten und Plagen in puncto Spiele an die Zeitschrift ihres Vertrauens wenden wollen. Solltet Ihr jedoch solch intime Angelegenheiten lieber von Ohr zu Ohr erörtern, dann versucht Euer Glück doch mal in unserer

HOTLINE
JEDEN MITTWOCH
VON 16.00 BIS 19.00 UHR
UNTER FOLGENDEN
NUMMERN:
089/4605822
ODER
089/463823

INHALT

Gelöst:

Bi-Fi Snack Zone
Jonathan

Karten zu:

Chaos Engine
Goal!

Tips und Cheats zu:

Alien Breed 1992 Special Ed.
Arabian Nights
A-Train
Desert Strike
Dungeons of Avalon 2
Eye of the Beholder II
Flashback
Fly Harder
Goal!
Hannibal
Life & Death
Lionheart
Nick Faldo's Golf
Nicky 2
The Lost Vikings
War in the Gulf

Freezer-Adressen zu:

Abandoned Places II
Arabian Nights
Beavers
Entity

Tja, man kann's halt nicht oft genug wiederholen: Bis zu 300 polierte und gepflegte Deutsche Mark warten auf jeden von Euch — greift also zu, solange der Vorrat noch reicht! Der warme Geldregen stellt sich allerdings nur ein, wenn Ihr Eure Lösungen, Tips, Tricks, Cheats, Karten und ähnliche Geistesblitze herausrückt und wir Eure Machwerke auch für veröffentlichungswürdig erachten. Besonders locker sitzt uns dabei der Geldbeutel, wenn Euer Zeug für uns gut zu verarbeiten ist — sprich schöne, möglichst ausgedruckte Karten, Texte auf Diskette im PC-ASCII-Format usw. Und bitte kauft weder vom Handbuch noch von irgendwelchen Zeitschriften ab — Joker-Redakteure sind nämlich bei weitem nicht so blöd, wie es auf manchem Foto aussehen mag! Also nix wie ran an den Computer, und her mit EUREN tollen Beiträgen. Und achtet bitte beim Verschicken auf unsere **NEUE POSTLEITZAHL:**

Joker Verlag
Know How
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn
Telefax: (089)4604977

DIE HEISSERSEHNTEN

Ralfs schwingentechnische Probleme bei **Lionheart** meistert Carl Christian Osterhorn: Sobald die Plattform am Ende des Schiffes ihren höchsten Punkt erreicht hat, muß sich unser Löwenherzchen in die Hocke begeben und in dieser Stellung verharren, bis die „Schaukel“ ihren tiefsten Punkt durchquert hat. Dann schnell wieder aufrichten und warten, bis die Plattform abermals möglichst weit oben steht. Geht man jetzt erneut in die Hocke und wiederholt alle Aktionen, so wird man bald in ungeahnte Höhen vorstoßen...

Da es sich in **Eye of the Beholder II** beim gesuchten Eye of Talion um eben den „größten Gegenstand der Welt“ handelt, der wiederum von besagtem gar greulichem Monster wie sein eigen Augapfel behütet wird, beschreibt Karsten Hainmüller gleich den gesamten Spielabschnitt, der Euch in den Besitz dieses Kleinods bringen soll:

Am magischen Mund (im Nordwesten des Levels), der Euch zur Prüfung des Kampfes auffordert, hext Ihr Euch erst mal in aller Ruhe „Hast“ sowie „Gebet“, schlägt das Zauberbüchl auf einer recht hohen Stufe auf (z.B. Stufe 5, „Kältekegel“) und packt erst im Anschluß daran Zauberbücher und klerikale Symbole in die Ecke. Auf diese Weise habt Ihr zumindest mal einen Kältekegel mehr in petto, mit dem Ihr je nach Lust und Laune Euren Gegnern ein paar zusätzliche Lebenspunkte abknöpfen könnt. Hüpfet also in den Teleporter und plättet diese widerliche Bullets-Brut. Ist sie erledigt, so betretet durch die Geheimgtür im Norden einen weiteren Teleporter. Er führt Eure Mannen zur Seelentür, die nur durch rohe Waffengewalt den Weg freigibt. Dahinter solltet Ihr Euren abgespannten Recken eine ausgiebige Ruhepause gönnen, denn im nächsten Fight müssen alle Beteiligten absolut topfit sein! Sind sämtliche

Blessuren verheilt (was ohne klerikale Zeichen sehr lange dauern kann), geht's durch den Teleporter zum Wächter des Eyes, der mit folgender Taktik ohne große Probleme vernichtet werden kann: Sorgt dafür, daß mindestens einer der beiden Frontmänner auch in der anderen Hand eine gute Waffe trägt. Jeder der beiden vorderen Charaktere schlägt nun zweimal zu und weicht schließlich schnell einen Schritt zurück. Dann erneut zwei Schläge und abermals einen Schritt nach hinten.... Auf diese Weise reitet das Monster bald zu seinen Ahnen ab, und das Eye of Talion ist Euer.

Marcus Syroff, seines Zeichens größter avalonischer Höhlenkenner von Aschaffenburg, verrät Alex, wie man in **Dungeons of Avalon 2** mit widerspenstigen Türen umgeht: Auf dem Weg durch den sechsten Level müßt Ihr die stolzen Helden eigentlich über die Gebeine eines Diebes namens Rahven gestolpert sein. Wenn Du sie nicht eh schon in die Taschen Deiner Leute hast wandern lassen, solltest Du dies schleunigst nachholen, denn nur dieser, momentan noch etwas abgemagerte, Knabe wird mit der Tür bei O: 08, N: 11 fertig! Mit den staubigen Knochen im Gepäck geht's jetzt also zum nächstbesten Tempel. Dort müßt Du irgendein Mitglied Deiner Gruppe entlassen, Rahven wiederbeleben und ihn als Ersatz in die Party aufnehmen. Zurück an der verschlossenen Tür, krepelt sich Rahven die Ärmel hoch und knackt mit einem geschickten Handgriff das Schloß.

Im Stichwortverfahren verpaßt Dr. Tobias Thiemann Dr. Bianca einen Schnellkursus zum Thema **Life & Death**, „Der Blinddarm — Diagnose und Operation“:

DIAGNOSE:

Alle fünf Stellen des Unterleibs abtasten!

Fall 1: Patient verspürt keine Schmerzen; wir beobachten.

Fall 2: Patient klagt überall über Schmerzen; medikamentöse Behandlung verordnen.

Fall 3: Schmerzen links unten, auf Röntgenbild sind drei Pünktchen im Beckenbereich zu erkennen; Nierensteine — überweisen zum Facharzt.

Fall 4: Im rechten Bereich Schmerzen, Röntgenbild weist drei Pünktchen im Becken auf; Nierensteine — ebenfalls überweisen.

In jedem anderen Fall handelt es sich um eine akute Blinddarmentzündung!

OPERATION:

— Hände mit Seife waschen
— Handschuhe anziehen
— desinfizieren mit Antiseptikum (obere Schublade)
— abdecken mit sterilen Tüchern (obere Schublade)

— Betäuben

— Antibiotikum (untere Schublade, links, erste Spritze) spritzen

— Appendix befindet sich im rechten Viertel des Patienten

— Schnitt mit Skalpell von oben links nach unten rechts

— eventuelle Blutungen mit Zangen (rechts unter Skalpell) schließen, dann mit Kauter (links unten) behandeln, Blut mit Schwamm abwischen, Zangen entfernen

— mit Retraktoren (links neben Nadel) Gewebe zurückziehen

— Flüssigkeit entnehmen

— Blinddarm aus Unterleibshöhle heben

— Wurmfortsatz anheben und Spitze abklemmen

— Appendix einschneiden, Wurmfortsatz abbinden und trennen

— Membran einstechen

— Blutungsstellen mit Faden abbinden

— Blinddarm abklemmen: eine Klammer am unteren Ende des Wurmfortsatzes, die andere ca. 4 cm weiter oben

— Blinddarm zwischen Klammern durchtrennen

— Zunähen des Blinddarms, in die Unterleibshöhle zurücklegen

— Retraktoren entfernen und mit Nadel Schnittstelle zunähen

Bei Komplikationen:

Blutdruck fällt; Blutkonserve einhängen.

Blutdruck sehr schwach; Spritze D geben.

Kammerverengung; Spritze L verabreichen.

Herz schlägt schwach; Spritze A einsetzen.

FREEZER ECKE

Beavers: Die Anzahl der Leben steckt hinter Adresse 00F309.

Entity: Euren Energiehaushalt könnt Ihr in Adresse 007AEF ein wenig manipulieren. Wer sich lieber ein paar zusätzliche Leben verpassen will, sollte ein Auge auf Adresse 00BAEB werfen.

Arabian Nights: Wollt Ihr in den finsternen arabischen Nächten keine Überraschungen erleben, dann versorgt den kleinen Sindbad doch über Adresse C6BDBB mit genügend Energie. Tragt jedoch nicht allzu hohe Werte ein, sonst holt sich der Guru unseren kleinen Kerl. Solltet Ihr ein paar Leben mehr vertragen können, pfuscht ein bißchen in Adresse C6BDBA herum. Wer dagegen schlecht bei Kasse ist, kann seinen Geldbeutel in Adresse C6C35B wieder füllen.

Abandoned Places II: Um den einzelnen Charakteren eine kleine Energieauffrischung zu spendieren, müßt Ihr Euch um folgende Adressen kümmern:

1. Charakter: C2E51F
2. Charakter: C2E00B
3. Charakter: C2DD81
4. Charakter: C2E295

Für Speis und Trank sei folgenden Adressen Dank:

1. Charakter: C2E16B
2. Charakter: C2E67F
3. Charakter: C2E3F5
4. Charakter: C2DEE1

Den schlaunen Freezer-Experten Sascha Bühe, Lars Knüppelholz und Andreas Korte sei's gedankt!

JONATHAN

Milan Straka ist ausgezogen, um den abscheulichen keltischen Mächten, die sich in den Seelen unschuldiger Bewohner der idyllischen Stadt Memmingen wie eine üble Krankheit breit machten, die Stirn zu bieten und nicht länger zu ruhen, bis daß auch der letzte Keim des Bösen mitsamt der Wurzel ausgerissen ist — na ja, und was soll ich sagen, wie Ihr seht, ist es bereits vollbracht! Vor Euch liegt eine komplette „Klick-Dich-durch-Lösung“, mit deren Hilfe Ihr unbeschadet durch die insgesamt 32 Szenen des packenden Thrillers um den Rollstuhlfahrer Jonathan kommen solltet. Milan hat sich dabei allerdings nur auf die absolut unverzichtbaren Aktionen beschränkt — wer gerne mehr erleben möchte, darf natürlich zusätzlich ein wenig herumexperimentieren...

SZENE 1 29.Okt., frühmorgens, Bedonn:

- Zeitung ordern (Tel.: 329)
- Inge holen
- mit Sabine verbünden
- Gerd besuchen

SZENE 2 29.Okt., morgens, Lindenweiler:

- mit Gerd verbünden
- in Museum gehen
- abwarten, bis die Besucher verschwunden sind
- Ring nehmen
- Ring benutzen

SZENE 3 29.Okt., gegen Mittag, Cafe:

- Auftrag an Gerd (Zigaretten holen)
- mit Eva verbünden
- Brieföffner nehmen (Bedonn)

SZENE 4 30.Okt., mittags, Bedonn:

- Sabine anrufen
- nach dem Überfall: Crazy Reds Geldbeutel geben
- Blechdose nehmen (Kirneralp-Klamm)

SZENE 5 30.Okt., mittags, Hexenturm:

- Sabine anrufen
- in den Supermarkt gehen
- Aspirin + Mohn nehmen
- mit Hansi reden

SZENE 6 31.Okt., abends, Bi-stro:

- mit Hansi verbünden
- ins Böhler Moor gehen

SZENE 7 31.Okt., nachts, Böhler Moor:

- „Merddins Blitz“ zaubern
- Monster betrachten
- Glasstein nehmen
- Glasstein benutzen

SZENE 8 1.Nov., mittags, Marktplatz:

- zu Tenningen fahren

- Silber + Reiniger nehmen

- Sabine Münze geben

SZENE 9 1.Nov., mittags Lindauer Tor:

- mit Inge reden
- mit Bobby zur Burg Recking fahren

SZENE 10, 1.Nov., nachmittags, Burg Recking:

- Mistel nehmen
- zum Kloster Horberg fahren
- Blumen nehmen (2x)
- Eva Blumen geben
- Jürgen Misteln geben
- Glasphiolen von Oma Bille nehmen

— Fernseher reparieren lassen (Tel.: 203)

SZENE 11 2.Nov., abends, bei Inge:

- mit Inge reden
- Etui nehmen und Sabine anrufen
- Feedback prüfen
- Fernseher einschalten

SZENE 12 3.Nov., frühmorgens, Bedonn:

- mit Ariane verbünden
- Besteck nehmen
- „Lleons Reif“ zaubern

SZENE 13 3.Nov., spätmittags, Bedonn:

- zu Bobby gehen
- Koralle nehmen
- zu Hellmann gehen
- 6 Koralle nehmen

SZENE 14 3.Nov., abends, Bedonn:

- Silberreiniger benutzen
- Koralle benutzen
- zu Scheidel gehen

SZENE 15 3.Nov., Mitternacht, bei Inge:

- in Disco gehen
- mit Sue & Ellen reden
- Inge wegschicken
- zur Hauptpost gehen

SZENE 16 4.Nov., gegen Mittag, bei Bobby:

- mit Sabine reden

SZENE 17 4.Nov., frühabends, Lindensee:

- „Kreuz von Lochlin“ zaubern
- ins Hotel Adler gehen
- Messer von Hansi nehmen

SZENE 18 4.Nov., spätabends, Stausee:

- Auftrag an Inge (Frösche fangen)
- Messer benutzen

SZENE 19 5.Nov., mittags, Bedonn:

- Mistel von Karola Bogner nehmen
- Tannwurz (Oma Bille) nehmen

- Weihwasser nehmen
- Tannwurz, Misteln, Aspirin, Mohn, Blumen und Etui benutzen

SZENE 20 5.Nov., abends, Bi-stro:

- mit der ganzen Clique (so weit erreichbar) ins Kino gehen

SZENE 21 6.Nov., nachts, Hotel Adler:

- „Merlins Kugel“ zaubern

SZENE 22 6.Nov., gegen Mittag, Lindenweiler:

- Dudelsack nehmen (Moor)
- zum Lindenweiler gehen
- mit Lazlo Rupp reden
- Dudelsack nehmen
- mit Hansi nach Illerdorf fahren

— mit Hansi nach Lindensee fahren

SZENE 23 6.Nov., Nachmittag, Lindensee:

- Laute + Flöte nehmen
- Sistrum (Tenningen) nehmen (erfolglos!)
- mit Hans Bedonn reden

SZENE 24 6.Nov., frühabends, Marktplatz:

- Sistrum (H. Bedonn) nehmen
- die vier Instrumente an Sabine geben

— Lötgerät + Batterien nehmen (Hotel Adler)

- mit ganzer Clique nach Kloster Horberg fahren

SZENE 25 7.Nov., Mitternacht, Kloster Horberg:

- Gemisch und Froschblut benutzen

— Zaubertrank benutzen

SZENE 26 7.Nov., mittags, Bedonn:

- Bobby holen
- Silberkette von Eva nehmen
- Ariane Kette + Besteck geben
- Silberkugeln nehmen
- Kugeln benutzen
- von Bobby Colt nehmen

SZENE 27 8.Nov., frühmorgens, bei Inge:

- zu Hellmann gehen
- Clique beauftragen, Hellmann zu suchen
- mit Gerd an den Stausee fahren

SZENE 28 8.Nov., gegen Mittag, Stausee:

- Polizei anrufen

SZENE 29 8.Nov., nachmittags, Stausee:

- zur Kirneralp-Klamm gehen
- Auftrag an Bobby (Taschenlampe besorgen)
- Taschenlampe benutzen
- Steinbrocken nehmen

SZENE 30 8.Nov., abends, Bedonn:

- zum Kloster Horberg gehen
- Weihwasser nehmen
- mit Clique reden

SZENE 31 8.Nov., nachts, Lindenweiler:

- Clique zusammentrommeln
- Dolch benutzen
- Weihwasser benutzen

SZENE 32 9.Nov., frühmorgens, Lindensee:

Nachdem Ihr den Sicherheitscode eingehackt habt, müßt Ihr Pryderi mit einer geballten Ladung Zauber eindecken und den magischen Trank benutzen. Mit etwas Glück und Geschick folgt nun die Endsequenz...

BI-FI SNACK

Anläßlich unseres Specials zum Thema „Product placement“ beißen wir zwar nicht in den sauren Hamburger, aber zumindest in ein nahezu ebenbürtiges Produkt aus dem Hause Mampfpampf. Lasset uns also nun frei nach dem Motto „Aufreißen, reinbeißen, wohlfühlen“ mit Sascha Strobel auf den Pfaden der **Bi-Fi Snack Zone** dahinwandeln...

Die Gegenwart:

Das Werbeadventure um die Mini-Wurst im Plastikmantel beginnt in einem unscheinbaren Winkel der Snack Street. Ein Stück weiter rechts dürfen wir, unserem Pfadfinderethos entsprechend, einer alten Dame über die Straße helfen (Antwort 2). Nach dieser guten Tat haben wir uns sicher einen Besuch im Kino verdient. Also schlendern wir gemütlich die 5th Avenue hinunter, betreten den Filmpalast und erstehen uns eine Kinokarte (welche, spielt dabei keine Rollex). Der Automat, der das Foyer des Cinemas zielt, lenkt sofort unsere Aufmerksamkeit auf sich — kauft alles, was die Selfservicemaschine zu bieten hat, und verläßt das Kino wieder. Auf der Route 66 begegnen wir einem Händler, der uns, blöd, wie wir Konsumenten nun mal sind, seine gesamte Ware andreht. Die Taschen vollgestopft mit dem eben erworbenen Krempel, laufen wir zur blonden Schönheit und labern die Tussi erst mal an (1/2/2). Dann verlassen wir die Straße, kehren zurück und vermachen unserem Blondie alles, was ihr Herzchen begehrt (dabei zwischendurch immer wieder mal die Straße verlassen und erneut bei der Tante antanzen). Voll Begeisterung über die Flut von Geschenken überläßt uns das reizende Wesen, nachdem wir sie darauf angesprochen haben, Ihre Rollerskates. Ein paar Schritte weiter rechts schnappen wir uns die Katze (2, mitnehmen) und lesen auf der Königsallee den babylonischen Schnuller auf, den wir auch gleich der völlig verstörten Frau dort aushändigen (1).

In der Bakerstreet lungert ein Typ herum, der einen Auftrag für uns hat (1/2/2/1): Wir sollen

CKZONE

einem Kerl in der 5th Avenue einen Koffer überbringen. Ha! Nichts leichter als das! Doch bevor wir diese bedeutsame Mission erfüllen, biegen wir schnell noch in die Stripgasse ein und lassen unsere Kampfkatze auf den Mächtgern-Kamikazedackel los. Die Skaters texten wir mit (3) zu und gewinnen im Anschluß daran ganz locker das Rennen, indem wir einfach schnellstmöglich den Joystick nach links und rechts rütteln. Als Siegesprämie erhalten wir eine wunderschöne Münze. Mit dem Edelmetall in der Tasche begeben wir uns zum Bauarbeiter und hauen ihn um sein Werkzeug an (3/2/1). Zurück in der Kaiserallee, überreden wir den Mann am Honigwagen, uns einen Pott des süßen Nektars zu überlassen (1/2/1), bevor wir schnurstracks in die 5th Avenue eilen, um hier dem Burschen den sehnlichst erwarteten Koffer unterzubeln (ja, ja, Bi-Fi hat eben Biß!). Anständig und von Grund auf ehrlich, wie wir nun mal sind, bringen wir jetzt dem netten Bauarbeiter sein Werkzeug zurück, bedanken uns gar höflich und traben ab in die Bakerstreet. Was wittert unsere geschwollene Leber da? Eine Kneipe! Na, dann nix wie rein in die Trinkstube, auf ein Plauderstündchen mit dem guten alten Joe (1). Als geborene Spielernatur zieht uns der Automat in der Ecke natürlich magisch an. Wir wagen auch gleich ein kleines Spielchen und brechen so nebenbei den aktuellen Highscore — erstaunt händigt uns Joe dafür ein Ticket in die Zukunft aus (1). Dieses benutzen wir einfach an einem beliebigen Fahrkartenspieler (96 eintippen!) — und ab geht's mit Lichtgeschwindigkeit in...

Die Zukunft:

Am Dammtorwall quatschen wir gleich mal die Rocker ziemlich dämlich von der Seite an (1/2), bevor wir in der 5th Avenue im Uno X vorbeischaun. Der mittlere Mann in diesem Schuppen sammelt Kinokarten — na, da haben wir ja mal wieder den richtigen Riecher gehabt (1/1/2/1)!

Tja, andere Zeiten, andere

Händler — in der Route 66 bietet nun ein Roboter seine Ware feil! Aber keine Bange, was ein echter Konsument ist, der kauft auch einer Maschine alles mögliche ab. Wieder mal mit vollen Taschen unterwegs, treffen wir in der Königsallee auf einen Vulkanier (Captain Kirk? Scotty? Pille? Alf?...), der uns mit ein paar äußerst intelligenten Fragen verunsichern will. Da jedoch Salami-Mampfen schlau macht, dürfte uns dieser geradezu lächerliche Intelligenztest null Problemo bereiten (besonders, wenn man die Antworten 1/3/6/2/3 weiß!). Dem armen Tropf, der anscheinend in einem Kohldampf-Anfall seine Mundharmonika verspeist hat, nehmen wir mittels Magneten den störenden Druck vom Magen (1/2). In der Straße mit dem wohlklingenden Namen „Strip“ begegnen uns ein paar Aliens. Wir zeigen den etwas orientierungslosen Gesellen bereitwillig den Weg und erhalten als Dank einen Mondstein. Diesen drehen wir dem Schrotthändler in der Bakerstreet an (2/3/2). Endlich können wir zurück zum Dammtorwall, wo uns diese billigen Ramboverschnitte nun schließlich doch noch passieren lassen.

Jetzt aber nix wie rein ins gute alte Snack Museum und ab in den Keller (2/2). Von dort aus arbeiten wir uns durch sämtliche Stockwerke nach oben hin durch, indem wir alle Spiele, die hier so herrenlos herumstehen, gewinnen (was ja nun wirklich nicht allzu schwer sein sollte!). Abermals im Keller angekommen, schickt uns der Gruftie mit bestandenem Zockerdiplom zurück in die Vergangenheit.

Das Finale:

Wir besitzen zwar kein Inter-rail-Ticket (kleiner Tip für das nächste Werbe-Game), trotzdem fahren wir mit der Bahn in die Eyberstraße. Groß und mächtig türmt sich hier vor unseren Augen das Bi-Fi-Gebäude auf. Na, was wird uns wohl im Inneren des Salami-Himmels erwarten? Genau, ein weiteres Geschicklichkeitsspiel, dessen Lösung prompt der Abspannung des Games folgt. Übrigens, solltet Ihr im Verlauf des Spiels in eine ernste Energiekrise geraten, organisiert Euch einfach an der Tankstelle, der Trinkhalle, im Kino, in der Kneipe, im Uno X oder an den Imbißrobos was zum Futtern — na, dann Mahlzeit!

DIE TRAUMFABRIK

VERSAND 030/6946043
10 - 18.30 h
SPIELE G M B H
SOMER Anrufbeantworter

	PC	Amiga	ST		PC	Amiga	ST
1869 ++	89,95	74,95	-	DSA Das Rollenspiel (Schmidt)	alle Module lieferbar	-	-
Abandoned Places 2 +	89,95*	74,95	-	Dune 1 ++	89,95	84,95	-
Airbus 320 +	99,95	94,95	99,95	Dune 2 ++	89,95	84,95*	-
Allen 3 +	-	69,95*	74,95*	Dungeon M. + Chaos S. Back++	-	69,95	74,95
Amberstar 2 ++	99,95*	89,95*	94,95*	Dynablasters +	79,95	69,95	74,95
Ancient Art of War in Skies +	99,95	89,95*	-	Eishockey Manager ++	89,95*	89,95	LV
ATAC. +	99,95	89,95*	99,95*	Elite 2 +	89,95*	74,95*	74,95*
A-Train ++	99,95	99,95	-	Elvira 2 ++	89,95	74,95	-
A-Train Const. Set ++	59,95	59,95*	-	Empire Deluxe ++	99,95*	LV	-
B-17 +	99,95	89,95	99,95*	Erben des Thrones ++	89,95	74,95	-
B.C. Kids +	-	69,95	-	Eye of the Beholder 1 ++	89,95	79,95	-
Bards Tale Construction Set +	79,95	74,95	-	Eye of the Beholder 2 ++	89,95	89,95	-
Bards Tale Trilogie +	99,95	89,95*	-	Eye of Beholder 2 Lag-Buch ++	24,95	24,95	-
B.A.T. 2 ++	89,95	84,95	99,95	Eye of Beholder 3	89,95	LV	-
Battle Isle inc. Data Disk ++	89,95	89,95	-	Fate ++	LV	74,95	-
Battle Isle Data Disk 2	49,95	49,95	-	Fire & Ice +	74,95	69,95	74,95
Battletech Rollenspiel (PanPro)	Alle Module lieferbar	-	-	Flashback +	-	69,95*	-
Battletech +	74,95*	69,95*	79,95*	Flies - Attack on Earth ++	89,95*	74,95	-
Black Crypt 1 +	89,95*	69,95	-	Formula 1 Grand Prix ++	99,95	89,95	99,95
Black Sect ++	89,95*	84,95*	89,95*	Gateway to Savage Frontier ++	89,95	79,95	-
Body Blows +	-	69,95	74,95*	Goblins 2 ++	89,95	74,95	79,95*
Buck Rogers 2 ++	89,95	89,95*	-	Gravis Joystick	99,95	79,95	99,95*
Bundesliga Manager Prof. 2 ++	74,95	74,95	84,95	Gunship 2000 +	99,95	89,95*	99,95*
Burning Steel ++	89,95	74,95*	-	Hannibal ++	89,95	74,95*	-
Carriers at War	89,95	74,95*	-	Harpoon 1.2.1. +	94,95	84,95	-
Castles 1 +++/++	84,95	74,95	79,95	Harpoon Battlesets +	39,95	39,95	-
Chaos Engine +	84,95*	69,95	74,95*	Harpoon Editor +	49,95	49,95	-
Chuck Rock 2 ++	LV	69,95	-	Heart of China ++	99,95	84,95	-
Civilization ++	104,95	89,95	99,95	Hexuma 1 ++	89,95	89,95	-
Codename Asasin +	-	74,95*	-	Hired Guns +	84,95*	69,95*	74,95*
Curse of Azura Bonds +	-	19,95	-	History Line 1914-18 ++	89,95	89,95	-
Curse of Enchantia ++	99,95	84,95	-	Humans 2 ++	89,95	69,95	79,95*
Dark Morn +	89,95*	74,95*	79,95*	Indiana Jones 3 ++	89,95	69,95	79,95
Dark Queen of Krynn ++	89,95	79,95*	-	Indiana Jones 4 ++	94,95	89,95	-
Dark Sun I: Shattered Lands	74,95*	69,95*	-	Indiana Jones 4 Lösungsbuch++	15,-	15,-	-
Death Knights of Krynn ++	89,95	79,95	-	John Madden Football +	84,95	69,95	-
Desert Strike +	89,95*	74,95	-	Jonathan ++	89,95*	89,95	-
DSA - Die Schicksalsklänge ++	89,95	84,95	89,95*	Kings Quest 5 ++	109,95	84,95	-
DSA Lösungsbuch ++	24,80	24,80	24,80*	Larry 1 (neue Version) +	89,95	84,95	-

+ mit deutscher Anleitung o. Kurzanleitung
++ Programm komplett in deutsch

Über 5000 lieferbare Spiele

Demnächst auch in
Frankfurt
LADEN
030/6944862
040/4908394
10 - 18.30 h

Deutschlands größter Shop für Electronic Games

DIE TRAUMFABRIK

***** DER SOFTWARETEMPEL *****

Softwaretempel Mittenwalder Str. 47 1000 Berlin 61
100 m vom U-Bahnhof Gneisenaustraße, Mo-Fr 10-18.30, Sa 10-13.30, ab 1.7.93: 10961 BERLIN

Softwaretempel Osterstraße 50 2000 Hamburg 20
300 m vom U-Bahnhof Osterstraße, Mo-Fr 10-18.30, Sa 10-13.30, ab 1.7.93: 20259 HAMBURG

Game Mega Neo Geo Game Boy
Gear Drive Lynx CD ROM
Hintbooks Joysticks Super NES
030/6944156
Info-Anrufbeantworter
030/6944256
Fax Line

	PC	Amiga	ST		PC	Amiga	ST
Larry 3 ++	99,95	99,95	-	Siege	84,95	74,95*	-
Larry 5 ++	99,95	84,95	-	Silent Service 2 +	89,95	89,95	99,95
Legend of Kyrandia 1 ++	89,95	89,95	-	Sim Ant ++	99,95	99,95	-
Legends of Valour +	89,95	74,95*	LV	Sim City Deluxe +	89,95	89,95	-
Lemmings 1 Special Ed. +	-	79,95	-	Sim Earth ++	99,95	99,95	-
Lemmings 2 +	89,95	69,95	-	Space Crusade ++	84,95	69,95	74,95
Lionheart ++	-	69,95	74,95*	Space Hulk +	84,95*	74,95*	-
Links +	99,95	89,95	-	Space Quest 1 (neue Version)+	89,95	84,95	-
Links Kurse	49,95	44,95	-	Space Quest 3 ++	99,95	99,95	-
Lord of the Rings 1 ++	-	74,95	-	Space Quest 4 ++	99,95	84,95	-
Lost Treasures of Infocom	119,95	119,95	-	Spaceward Hol ++	99,95	89,95*	-
Lotus Turbo Challenge 3 +	-	69,95	74,95	Special Forces +	94,95	89,95	99,95
Lure of the Tempress ++	89,95	74,95	-	Spelljammer 1	74,95	69,95*	-
Mad TV ++	89,95	74,95	-	St. Thomas ++	89,95*	74,95*	-
Might & Magic 3 ++	89,95	79,95	-	Star Control 2 +	89,95	74,95*	-
Might & Magic 3 Lag-Buch ++	29,95	29,95	-	Star Trek ++	94,95	89,95	-
Monkey Island 1 ++	89,95	74,95	-	Streetfighter 2 +	84,95*	74,95	79,95*
Monkey Island 2 ++	89,95	89,95	-	Sub Trade +	LV	74,95*	-
Monkey Island 2 Lag-Buch ++	15,-	15,-	-	Syndical +	89,95*	74,95*	-
Nick Faldo Golf	89,95*	74,95	-	Super Cauldron +	-	69,95*	69,95*
Patrizier ++	89,95	79,95	84,95	The Games Winter Challenge +	84,95	74,95*	-
Perfect General ++	89,95	84,95	-	Their Finest Hour +	74,95	74,95	89,95
Perfect General Data Disk	69,95	59,95	-	Tornado +	99,95*	89,95*	99,95*
Pinball Fantasies +	LV	69,95	-	Train R ++	89,95*	89,95*	-
Pirates +	69,95	69,95	69,95	Transarctica ++	79,95	69,95	-
Police Quest 3 ++	99,95	84,95	-	Treasures of Savage Frontier ++	89,95	79,95*	-
Pool +	LV	74,95	79,95*	TV Sports Baseball +	69,95	69,95	-
Pools of Darkness ++	89,95	79,95	-	Turrican 3 ++	-	69,95*	-
Populous 2 +	89,95	69,95	74,95	Ultima 5 Warriors of Destiny	-	74,95	89,95
Premier League +	-	69,95*	74,95*	Ultima 6 The False Prophet +	-	69,95	89,95
Quest for Glory 2 +	89,95	89,95	-	Vikings +	89,95	69,95	-
Railroad Tycoon ++/+++	99,95	89,95	99,95	Walker +	-	69,95*	74,95*
Reach for the Skies +	89,95	74,95	-	Waxworks ++	79,95	74,95	-
Red Baron ++	99,95	84,95	-	Whale's Voyage ++	89,95*	74,95	-
Road Rash 1 +	-	69,95	-	Wing Commander 1 +++	69,95	89,95	-
Roboports +	79,95	69,95	-	Wing Com. 1 Sect. Miss. +++	39,95	39,95*	-
Sensible Soccer 93 +	89,95*	69,95	74,95*	Wizardry 6 ++	79,95	69,95	-
Shadow of the Comet ++	89,95	84,95*	-	Wizardry 7 ++	89,95	89,95*	-
Shadowworlds +	89,95	69,95	74,95*	Zool +	79,95	69,95	74,95*

UPS-Versand zum Post-Preis !!! Heute bestellt Gestern geliefert !!

Alle Preise sind Versandpreise. Ladenpreise variieren. Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Die Preise sind gültig, solange der Vorrat reicht. Bis 100 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten, bis 200 DM: 6,50 DM, bis 300 DM: 4,50 DM, bis 400 DM: 2,50 DM, darüber ist der ganze Spaß kostenlos. Express kostet 8,00 DM mehr. Steuerbefreiung + 3 DM Diakottentax + 3 DM Vorsteuer -50%, ab 200 DM Versandkostenfrei. Wir liefern weiterhin (zum selben Preis !!) mit UPS oder Post. Auf bei uns gekaufte Software gewähren wir ein halbes Jahr Garantie. Unser Anrufbeantworter ist immer, wenn wir mal nicht da sind, für Euch geöffnet. Mit unserem gekennzeichneten Games waren bei Anrufbeantworter (05.05) noch nicht lieferbar sind aber inzwischen oft eingetroffen. Send ihr in Berlin, Hamburg o. Frankfurt besucht bitte unsere großen + zentral gelegenen Ladengeschäfte. Es gelten die AGB der Traumfabrik Spiele GmbH!

DIE TRICKREICHEN

Wer gerne als großer Strategie im Golfkrieg das Zepter geschwungen hätte, darf seinen dubiosen Trieben nun wenigstens im „Pacific-Island“-Nachfolger **War in the Gulf** nachgeben. Und damit dabei auch alles so glatt über die Bühne geht wie im großen Vorbild, verraten wir Euch jetzt und hier ein großes Kriegsgeheimnis: Gebt auf einem der Aktenordner anstatt Eures Namens „Let me cheat!“ ein (achtet mit militärischer Akribie auf die Groß- und Kleinschreibung und das Ausrufezeichen zum Schluß!). Im Anschluß daran bitte *nicht* die RETURN-Taste drücken, sondern schlichtweg „Zurücksetzen“ (RESET) mit dem Mausgetier anklicken. In der Spalte „Verluste“ („Losses“) sollte nun eine 1 von der Aktivierung des Cheatmodes künden. Erste Auswirkungen Eurer Hinterlist werdet Ihr bereits im Karten-Screen feststellen: Mit gedrücktem rechten Mausknopf lassen sich fortan alle Kampfquadrate direkt anwählen. Im eigentlichen Kampfgetümmel erhaltet Ihr dann Schützenhilfe durch folgende Tastenkombinationen: Linke Amiga-Taste und W gleichzeitig gedrückt, verschafft Euch einen schnellen, wenn auch unverdienten Sieg. Wollt Ihr hingegen eine Truppe schnell in ein anderes Kampfgebiet befördern, so wählt im Karten-Screen den entsprechenden Quadranten an, haltet die linke Amiga-Taste nieder, und tippt die Nummer der zu versetzenden Einheit (1,2,3 oder 4) ein...

Golf gehört ja nun nicht unbedingt zu den Extremsportarten, sollte man meinen — Arne Schwettmann hat uns da eines Besseren belehrt: Das Spiel mit Schläger und Plastikbällchen wird von einigen fanatischen Golfern sogar unter so unwirklichen Bedingungen, wie sie auf dem Mars vorherrschen, gepflegt! Glaubt Ihr nicht? Dann überzeugt Euch doch selbst: Füttert Eure Freundin (die kleine graue mit dem breiten Maul) mit **Nick Faldo's Golf**, wartet auf den Titelscreen und hackt MAJORTOM ein. Neben den beiden Originalkursen bietet uns jetzt das Auswahlmenü zusätzlich einen 9-Loch-Kurs auf dem Mars an! Bleibt nur noch die Frage offen, ob Ihr Spock oder Alf als Caddy bevorzugt...

Leute, Ihr könnt Euch den Weg

ins Fundbüro sparen — die verlorenglaubten Nordmänner Baileog, Erik und Olaf aus **The Lost Vikings** sind von Stefan Hamscha bereits sicher zurück in ihren Heimatort geführt worden. Logischerweise haben sich auf seiner Reise die einen oder anderen Levelcodes angesammelt, die er Euch jetzt selbstverfreilich gerne überläßt:

- Level 1: STRT
- Level 2: GR8T
- Level 3: TLPT
- Level 4: GRND
- Level 5: LLM0
- Level 6: FL0T
- Level 7: TRSS
- Level 8: PRHS
- Level 9: CVRN
- Level 10: BBL5
- Level 11: VLCN
- Level 12: QCKS
- Level 13: PHR0
- Level 14: CIR0
- Level 15: SPKS
- Level 16: JMNN
- Level 17: TTRS
- Level 18: JLLY
- Level 19: PLNG
- Level 20: BTRY
- Level 21: JNKR
- Level 22: CBLT
- Level 23: HOPP
- Level 24: SMRT
- Level 25: V8TR
- Level 26: NFL8
- Level 27: WKYY
- Level 28: CMB0
- Level 29: 8BLL
- Level 30: TRDR
- Level 31: FNTM
- Level 32: WRLR
- Level 33: TRPD
- Level 34: TFFF
- Level 35: FRGT
- Level 36: 4RN4
- Level 37: MSTR

Da Züge meist eh mit etwas Verspätung ihren Zielort erreichen, sollte es Euch nicht sonderlich wundern, daß auch **A-Train**, dieser Tradition entsprechend, erst ein wenig später als geplant in die Regale der Läden eingerollt ist. Damit sind nun aber endlich auch für Sven Schreibers Cheat die Signale auf Grün gesetzt, und ab geht's Richtung Mogelhausen: Wem es am nötigen Kleingeld für diverse Investitionen mangelt, muß sich nicht gleich vor den nächstbesten Zug werfen, sondern nur die SHIFT-Taste gedrückt halten und CHEATER-CHEATERWIMP eingeben. Sogleich prasselt ein warmer Goldregen auf unser Konto herab und füllt es mit einem zusätzlichen

Milliönchen an! Dürfen's noch ein paar Mille mehr sein? Null Problemo, sobald es Euch nach einer Kontoaufbesserung gelüstet, wiederholt Ihr die obige Prozedur einfach...

Unser kleiner Nicky Boom ist in **Nicky 2** zwar nicht unbedingt auf den Hund, aber zumindest, wie es scheint, auf die Gans gekommen. Tja, und damit der Knirps mit seinem luftigen Fortbewegungsmittel keine Bruchlandung hinlegt, hat Mario Reichel bereits für etwas Auftrieb in Form von sämtlichen Levelcodes gesorgt:

- Level 2: DRACO
- Level 3: ATIKH
- Level 4: FIRAM
- Level 5: LURNA
- Level 6: PALET
- Level 7: MIURA
- Level 8: SLORY

Leute, schlüpf in die Sandalen und schnallt den Krummsäbel um, denn **Arabian Nights** sind nicht nur lang, sondern auch mit Gefahren und Rätseln geradezu übersät. Wer da überleben will, benötigt Geschick, einen wachen Geist oder aber Martin Lindhorsts Hilfe: Der einfachste Weg aus dem Kerker führt über das simple Wörtchen SIMEON. Gibt man dieses unscheinbare Ding nämlich im Titelscreen ein (da die Tastatur-Abfrage ein wenig lahm reagiert, langsam einhacken!), blitzt zunächst der untere Bildschirmrand rot auf. Ja, ja, ich weiß, damit ist dem kleinen Sindbad noch kein bißchen geholfen, aber wartet doch erst mal ab. Befindet Ihr Euch sodann im schönsten Kerkergewusel, genügt ein Druck auf die TAB-Taste (oberhalb der CTRL-Taste), und Euer Palastgärtner wird in den nächsten Level katapultiert. Simpler geht's nun wirklich nicht! Selbstverfreilich funktioniert der TAB-Katapult auch in anderen Levels...

Nachdem wir das harte Leben eines **Fly-Harder**-Piloten ja bereits durch die Levelcodes aus Ausgabe 3/93 ein wenig erleichtert haben, können wir nun, dank Sebastian Roos, durch einen Levelcode ganz besonderer Kajüte zur weiteren Entschärfung des ohnehin ultraschweren Weltraumgeballers beitragen. Verwendet man nämlich als Paßwort MECHANICA, werden diejenigen unter Euch, die bis dato am laufenden Band Schiffe geschrotet haben, endlich auch mal einen Blumentopf gewinnen: Gesegnet mit niemals endendem Raumschiffnachschieb, dürfte auch der schlechteste Pilot früher oder später das Ziel erreichen. Übrigens, solltet Ihr zwischendrin mal Appetit auf die Endsequenz bekom-

men, tragt als Levelcode einfach BIGBAND ein! Na, dann guten Flug und schöne Grüße an die Gravitation...

Tja, auch unser entführter Professor aus **Flashback** benötigt mal wieder unsere Hilfe. Denn dummerweise haben die extra-schlauen Macher dieses Action-adventure-Hammers in der erst kürzlich erschienenen deutschen Version sämtliche Levelcodes verändert! Lächerlich, wenn die Burschen glauben, sie könnten uns damit davon abhalten, verschleppten Wissenschaftlern das Leben zu retten:

einfach:

- 1.Level: WIND
- 2.Level: SPIN
- 3.Level: KAVA
- 4.Level: HIRO
- 5.Level: TEST
- 6.Level: GOLD
- 7.Level: WALL

normal:

- 1.Level: FIRE
- 2.Level: BURN
- 3.Level: EGGS
- 4.Level: GURT
- 5.Level: CHIP
- 6.Level: TREE
- 7.Level: BOLD

schwierig:

- 1.Level: MINE
- 2.Level: YOUR
- 3.Level: LINE
- 4.Level: NEST
- 5.Level: LISA
- 6.Level: MARY
- 7.Level: MICE

Heißen Dank an Matthias Dietz.

Überschwengliche Ballerorgien ließen sich mit **Desert Strike**, dank der geringen Munitionsvorräte, bis heute nicht gerade feiern! Doch damit ist jetzt Schluß — schußmagere Zeiten gehören nun endgültig der Vergangenheit an, denn Volker Schulze hat das ultimative Paßwort für propellerlahme Helipiloten entdeckt: BQQQAEZ. Nachdem Ihr es eingegeben habt, könnt Ihr entweder gleich die aktuelle Mission starten oder aber zuvor in gewohnter Weise Euren persönlichen Levelcode eintragen. Egal, wie Ihr Euch auch entscheiden mögt, im Gefecht stehen Euch nun 10 Kampfhubis, Unzerstörbarkeit und, wie versprochen, ein unendliches Munitionsreservoir zur Verfügung. Gehen Euch also mal die Hellfires aus, schaltet mit F10 den Karten-Screen an und gleich wieder aus (nochmals F10 betätigen) — schon hängt wieder eine frische Fuhre der Silversterkracher unter den Flügeln des Apaches! Wem der heiße Wüstenkampf dadurch ein wenig zu kühl wird, kann mit dem Paßwort TQQQLOM auch „nur“ die Anzahl der Ersatzhelis auf fünf aufstocken.

TIPS & TRICKS

DIE SOLIDEN

In den heißen **Arabian Nights** sollten kleine verliebte Kerle, anstatt im Kerker zu schmoren, lieber mit ihrer Braut im Arm in der Wüste den Sternenhimmel genießen. Was hockt Ihr hier also noch immer tatenlos herum — zieht Euch die tollen Tips von Michael und Nicol Winter rein, und auf geht's!

In den düsteren Verliesen des Sultans warten drei geheime Räume darauf, von Euch entdeckt zu werden: Der erste befindet sich bei diesem armen Tropf, der sein jämmerliches Dasein an der Kerkermauer hängend fristet. Die rechte Mauer dort ist ziemlich brüchig und läßt sich mit ein paar Schwertstreichen leicht pulverisieren. Dahinter gibt's haufenweise Diamanten abzustauben. Um den zweiten Geheimraum zu entdecken, müßt Ihr einen Krug finden, der einen Tunnel in sich birgt. Einmal in diesen Tunnel gefallen, müßt Ihr nur noch den Joystick nach rechts bewegen, und schon steht Ihr in einem Raum mit drei weiteren Krügen. Mit Hilfe dieser Tontöpfe ist es möglich, die recht weit oben hängenden Zahlungsmittel zu erreichen. In den dritten Raum gelangt man, sobald man im Raum mit den drei Krügen mittels des ersten Kruges nach links oben an die Wand springt. Man landet auf einem unsichtbaren Stein, hüpfert dort noch zweimal nach oben, schlägt die rechte Mauer zu Brei und läuft so weit es geht nach rechts. Am Ende des Ganges führt ein gewagter Sprung nach oben zu einer Kiste, die Ali Babas Wunderlampe enthält. Diese Funzel bringt Euch in der Endabrechnung des Levels sage und schreibe 5000 muntere Punkte!

Im Wald solltet Ihr jeden Baumstumpf erkunden, denn in manchen verbirgt sich ein

Bonusraum. Am Anfang des Levels lohnt es sich, den Hügel rechts hinaufzulaufen und nach links zu springen — in einem Baum wartet hier ein weiterer Geheimraum.

Im Fluglevel und beim Anflug (Level 8) ist es am sichersten, ganz links oben dahinzudüsen. Nur wenn die Schiffe kommen, ist es nötig, den Kanonenkugeln auszuweichen!

Im folgenden Level gilt es, den Koch (Krebs) zu finden, der Euch den Auftrag erteilt, fünf Fische zu besorgen. Sein Wunsch sei Euch Befehl — ab in die fünf Türen in der Nähe, die jeweils dahinter hausenden Tintenfische massakriert und dafür je einen Fisch kassiert. Der Küchenbulle spuckt als Gegenleistung für die fünf Schuppentiere zwei Leben und jede Menge Punkte aus. Anschließend geht's links oben in den Kessel. Sucht hier den Stöpsel, und spült Euch quasi in den nächsten Level.

In der Tiefe solltet Ihr nach einer Kiste Ausschau halten. In ihr steckt ein energiespendendes Amulett.

Achtet beim Grubenwagenrennen besonders auf die heimtückischen Magneten. Sobald Ihr über eines dieser Dinger gefahren seid, kommt Eure Lore zum Stehen, und Ihr könnt den Rest des Rennens zu Fuß bestreiten.

Um leichter mit den Minenarbeitern der Diamantenmine fertig zu werden, empfiehlt es sich, erst über diese Burschen drüberzuhüpfen, um sie dann von hinten anzufallen.

Am ersten Lift in der Eisfestung lohnt es sich, den Spaßknüppel nach links zu drücken. Ihr werdet dadurch eine scheinbar solide Wand durchschreiten und ein paar un-

MultiMedia Soft

Play a Game
COMPUTERSPIELE

MultiMedia Soft-Läden

finden Sie in:

- 0-1150 BERLIN, Mark Twain Straße 7
Tel. 030-9986164
- 0-1158 BERLIN, Dimitroffstraße 67
- 0-2500 ROSTOCK, Computer & Software
Waldemarstraße 21
Tel. 0171-4111779
- 0-5020 ERFURT, Meienbergstraße 20
Tel. 0361-669742
- 0-5020 ERFURT, Gyödrerstraße 14
Tel. 0172-7174380
- 0-5230 SÖMMERDA, Franz Mehring Str. 1
Tel. 03634-42564
- 0-5800 GOTHA, Mohrenstraße 21
Tel. 036254-390
- 0-8046 DRESDEN, Pirnaer Landstr. 239
Tel. 0351-2230201
- 2000 HAMBURG 20, Heußweg 67
Tel. 040-4908891
- 2000 HAMBURG 70, Wendemuthstraße 57
Tel. 040-6528426
- 2390 FLENSBURG, Dorotheenstraße 37
Tel. 0461-54075
- 2430 NEUSTADT, Waschgrabenstr. 11
Tel. 04561-16189
- 4000 DÜSSELDORF, Berta v. Suttner Platz
Hauptbahnhof
Tel. 0211-7883776
- 4100 DUISBURG 1, Gravelottestraße 28
Tel. 0203-667494
- 4400 MÜNSTER, Weseler Straße 48
Tel. 0251-524001
- 4500 OSNABRÜCK, Martinstraße 82
Tel. 0541-434792
- 4630 BOCHUM 8, Sommerdellenstr. 54
Tel. 02327-10063
- 4700 HAMM, Ritterstraße 30
- 5000 KÖLN 60, Neußerstraße 628
- 5100 AACHEN, Guaitastraße 2
Ecke Löhergraben
Tel. 0241-33199
- 5160 DÜREN, Kölnstraße 51
Tel. 02421-189368
- 6000 FRANKFURT, Mühlgasse 20
Tel. 069-7077575
- 6600 SAARBRÜCKEN, Stengelstraße 8
Tel. 0681-5898018
- 8460 SCHWANDORF, Klosterstraße 8
Tel. 09431-1720

Spielen - Testen - Kaufen

Haben Sie Interesse einen MultiMedia Soft Laden zu eröffnen? Fordern Sie unsere Information an.

INFO:
5160 DÜREN, Kölnstraße 51
Tel. 02421-189368 (11-19h)

VERSANDANSCHRIFT für 0:
0-5020 ERFURT, Meienbergstr. 20
Tel & FAX: 0361-669742

Versandzentrale:

5160 DÜREN, Kölnstraße 51
Tel. 02421-189368 (11-19h)

*** alle Spiele lieferbar! ***

AMIGA:

Airbus A320, Amerika, DV	99,95 DM
Arabien Nights, DV	69,95 DM
Chuck Rock 2, DA	49,95 DM
Desert Strike, DA	69,95 DM
Dune 2, DV	84,95 DM
Entry, DA	69,95 DM
Flashback, DV	69,95 DM
Fly Harder, DA	69,95 DM
Goal (Kick Off 3), DV	64,95 DM
Gunship 2000, DA	79,95 DM
Hannibal, DV	79,95 DM
Lionheart, DA	59,95 DM
Morph, DA	54,95 DM
Nicky Boom 2, DA	64,95 DM
Sensible Soccer 92/93, DV	39,95 DM
Superfrog, DA	49,95 DM
Super Sports Challenge, DA	79,95 DM
Syndicate, DV	74,95 DM
The Chaos Engine, DA	49,95 DM
The Lost Vikings, DV	79,95 DM
Trap'n Treasures, DV	64,95 DM
Walker, DA	64,95 DM
War in the Gulf, DV	79,95 DM
Wing Commander, DV	34,95 DM

AMIGA 1200/4000

Airbus A320 Amerika	99,95 DM
B-17 Flying Fortress, DA	79,95 DM
Ishar, DV	64,95 DM
Lemmings 2, DA	64,95 DM
Robocod, DA	54,95 DM
Transarctica, DV	64,95 DM
Wahles Voyage, DV	64,95 DM

ROLLEN-BRETT-SPIELE:

Battletech Luxusausgabe	59,95 DM
Kaiser Retos Waffenkammer	29,90 DM
Rune Quest	49,95 DM
Shadowrun	59,95 DM
Shadow Tech	37,50 DM
Unter der dunklen Sonne DSA	49,90 DM

Wir sind weder teuflisch noch himmlisch, sondern einfach preiswert!
Über 2000 Computerspiele und über 300 Brettspiele lieferbar!

Die Preise verstehen sich als Versandpreise. Ladenverkauf ist teurer, da mit höheren Kosten verbunden. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Lieferung und Preise solange unser Vorrat reicht. Titel, die nicht wie vorgesehen erscheinen, werden nachgeliefert. Versandkosten 10,50 DM, ab 300 DM Bestellwert 6,50 DM, ab 600 DM Bestellwert frei. Nicht alle Artikel werden in allen MultiMedia Soft Geschäften angeboten, bitte nachfragen.



1869 (DV)	76.90
A-Train (DV)	89.90
Abandoned Places 2 (MV)	69.90
Adventure Collection (DV)	69.90
Airbus A-320 USA (DA)	99.90
Ambermoon (DV)	a.A.
Amberstar (DV)	82.90
Ancient Art of War ... (DA)	69.90
B-17 Flying Fortress (DA)	74.90
Battle Isle Data Disk 2 (DV)	49.90
Battle Isle Team (DV)	74.90
Body Blows (DA)	56.90
Bundesliga Manager Pro 2.0 (DV)	76.90
Burntime (DV)	a.A.
Campaign (DV)	69.90
Chaos Engine (DA)	56.90
Chuck Rock 2 (DA)	54.90
Civilization (DV)	82.90
Combat Air Patrol (DA)	69.90
Dark Seed + Lösungsheft (DV)	74.90
Das Schwarze Auge (DV)	79.90
Der Patrizier (DV)	79.90
Desert Strike (DA)	62.90
Dune 2 (DV)	64.90
Dungeon Master/Chaos... (DV)	72.90
Eishockey Manager (DV)	79.90
Entity (DA)	69.90
Eye of the Beholder 2 (DV)	89.90
Fire & Ice (DA)	56.90
Flashback (DV)	69.90
Football Manager III (DV)	76.90
Formula One Grand Prix (DA)	82.90
Frontier: Elite 2 (DA)	a.A.
Gateway to the Savage F. (DV)	76.90
Goal (MV)	59.90
Goblins 2 (DV)	76.90
Gunship 2000 (DA)	72.90
Hannibal (DV)	76.90
Hexuma + Lösungsheft (DV)	94.90
Historyline 1914-1918 (DV)	86.90
Indiana Jones IV (DV)	89.90
Jonathan (DV)	89.90
Legend of Kyrandia (DV)	69.90
Leisure Suit Larry 5 (DV)	67.90
Lemmings 2 (DA)	69.90
Lionheart (DV)	62.90
Lotus 1-3 Pack (DA)	64.90
Mad TV (DV)	76.90
Mega Sports (DA)	62.90
Morph (E)	59.90
Nick Faldo Ch.ship Golf (DA)	74.90
Nicky Boom 2 (DV)	69.90
Pinball Fantasies (DA)	62.90
Pools of Darkness (DV)	76.90
Populous 2 + Challenge (DV)	79.90
Ragnarok (DV)	a.A.
Sec. of Monkey Island 2 (DV)	89.90
Sensible Soccer 92/93 (MV)	56.90
Shadowlands (DA)	56.90
Sim Earth (DV)	89.90
Space Legends (DA)	86.90
Special Forces (DA)	82.90
Starbyte No.2 Collection (DV)	76.90
Street Fighter 2 (DA)	62.90
Subtrade (DA)	a.A.
Superfrog (DA)	56.90
Super Sports Challenge (DA)	74.90
Syndicate (DV)	69.90
The Greatest (DV)	72.90
The Humans (DA)	62.90
The Human Race Jurassic (DA)	59.90
The Lost Vikings (E)	64.90
Train It (DV)	a.A.
Transarctica (DV)	56.90
Traps 'n' Treasures (DV)	69.90
TV Sports Baseball (DA)	39.90
Walker (DA)	66.90
Whale's Voyage (DV)	69.90
Wing Commander (DV)	49.90
Zool (DA)	56.90

AD&D/Dungeons & Dragons Brettspiele	
D&D Basis-Spiel (DV)	59.90
Abenteuer-Module/Figuren usw.	a.A.

Zubehör:

Umschaltplatte für Amiga 500 plus/A 600 + IC ROM Kickstart V1.3	DM 99.90
512 KB Speichererw., Uhr	DM 59.90
2.0 MB Speichererw. f. A500, extern mit Box, aufrüstbar auf 8.0 MB (Mega Mix 500)	DM 289.90
Ext. Laufwerk 3,5", absch.	DM 139.90
Turbokarte 68030, 1 MB	DM 389.90
Festplatten mit Controller, z.B. 85, 105 und 120 MB	Tagespreis
Joysticks u. Lösungsbücher	a.A.

Die angegebenen Preise sind Versand-Preise!

Täglicher Bestellservice
 Mo. bis Fr. 10.00 - 19.00 Uhr
 Sa. 10.00 - 13.00 Uhr
04221/64483
HUNTESTRASSE 2
27749 DELMENHORST

Versand per NN + 10.00 DM
 bei Vorkasse
 Eurocheck + 6.00 DM
 (Ausland Vorkasse + 15.00 DM)
 Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

TIPS & TRICKS

DIE SOLIDEN

sichtbarer Zahlungsmittel habhaft werden. Ansonsten müßt Ihr hier nur ein Superschwert finden und auf lächelnde Schneemänner achten, denn die grinsenden Frostmänner leben!

Wollt Ihr Euch auf dem grünen Schlachtfeld von **Goal!** reichlich mit Ruhm und Ehre bekleckern, so müßt Ihr eigentlich nur Dennis Knoblauchs Ausführungen und Matthias Sterns Schiedsrichtertabelle beherzigen — den Rest wird Thor, Schutzpatron der Fußballer, schon richten:

Name	gepfliffene Fouls	Karten für Fouls	davon:	
			gelbe Karten	rote Karten
D.Nigg	70%	80%	100%	0%
J.Worrall	100%	60%	20%	80%
D.Allison	20%	100%	50%	50%
M.Bodeham	70%	80%	60%	40%
A.Buksh	80%	60%	30%	70%
S.Lodge	100%	40%	50%	50%
R.Dilkes	80%	70%	60%	40%
K.Morton	100%	60%	50%	50%
R.Groves	100%	40%	50%	50%
R.Milford	100%	30%	30%	70%
A.Gunn	90%	90%	90%	10%
V.Callon	70%	70%	60%	40%
M.Peck	70%	100%	80%	20%
D.Elleray	80%	50%	60%	40%
K.Hackett	100%	70%	80%	20%
R.Hart	100%	90%	60%	40%

Versucht, möglichst wenig zu grätschen! Im eigenen Strafraum liegt dabei die Wahrscheinlichkeit sehr hoch, daß diese Aktion in einem Elfmeter für die gegnerische Mannschaft endet. Darüber hinaus scheuen die meisten Schiris nicht davor zurück, ein unsauber ausgeführtes Grätschen im Mittelfeld mit einer roten Karte zu bestrafen — also seht Euch vor! Eine wirksame Alternative zum gefährlichen Grätschen stellt folgende Methode dar: Wer einigermaßen viel Zeit (und Raum) zur Verfügung hat, kann einfach hinter dem Gegenspieler herlaufen. Nach einer kleinen Weile schubst unser Spieler seinen Vordermann, welcher daraufhin prompt auf die Nase fällt. Dieses kleine, unfeine und gut versteckte Foul übersehen die meisten Schwarzkittel!

Zum Thema Schiedsrichter verweisen wir auf die tolle Tabelle, die Matthias für Euch erstellt hat. Wer selbst gerne foult, sollte sich lieber einen Gesetzeshüter wie David Nigg besorgen — faire Mannschaften sind dagegen mit R.Hart gut beraten. Nur eine Sache solltet Ihr bei allen Schiedsrichtern beherzigen: Hat

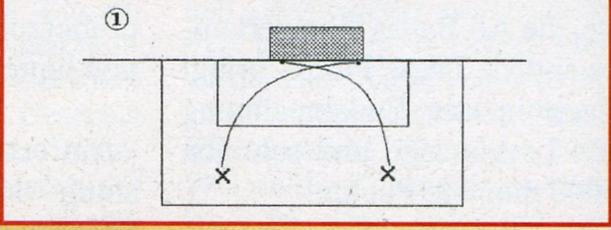
ein Spieler bereits eine gelbe Karte gesehen und foult noch einmal, wird er zu ca. 60 - 70% eine rote Karte erhalten. Ist ein Spieler vom Schiedsrichter schon mal verwahrt worden, kassiert er beim nächsten Foul auf jeden Fall eine gelbe Karte! Harte Schiris greifen dabei durchaus auch mal zum roten Lappen.

Wie man am besten einen Elfmeter provoziert: Einige Eurer Spieler besitzen eine gute Ballführung. Für sie stellt es kein Problem dar, ohne den Ball zu verlieren, lange im gegnerischen Strafraum herumzutänzeln. Nach einiger Zeit verliert der Computer meist die Nerven und foult Euren „Ballisten“, daß es nur so rauscht. Zwingende Folge — ein Elfmeter! Die Pille bringt Ihr übrigens beim Elfer am sichersten links oben oder in der Mitte oben ins gegnerische Netz.

Auf Eurer Auswechselbank sollten ein Defensiv- und ein Offensivspieler sitzen. Erhält ein Verteidiger eine gelbe Karte, ist es ratsam, diesen vorsichtshalber gegen den Auswechselspieler auszutauschen. Versucht ein Stürmer, den Ball durch eine Grätsche ins Tor zu bringen, riskiert er dabei ebenfalls einen Gelbling; dann gilt natürlich auch: auswechseln! Sieht hingegen ein Mittelfeldspieler gelb, lohnt es sich, die Taktik von 4-3-3 auf 4-2-4 umzustellen und den Straftäter gegen einen Stürmer auszuwechseln. Generell sollte man allerdings auf frühes Auswechseln verzichten, da sonst für einen verletzten Spieler kein Ersatzmann zur Verfügung steht.

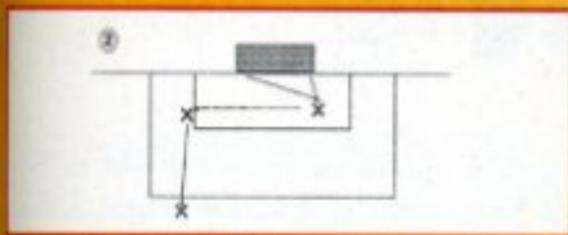
Die nun folgenden Torschuß-Taktiken lassen sich am einfachsten mit der 4-3-3-Taktik umsetzen:

zu **Skizze 1:**
 Man läuft entweder halb links oder halb rechts in den Strafraum und schneidet den Ball halbhoch in die entgegengesetzte Ecke. Sollte der Torwart das Leder noch zwischen die Finger bekommen, bleibt noch die Chance auf einen Abstauber.



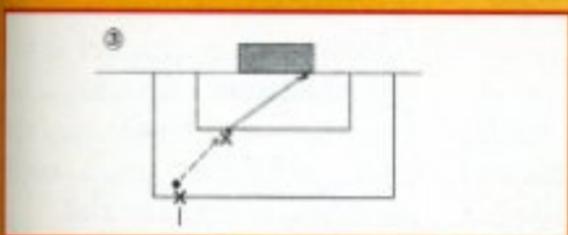
zu **Skizze 2:**
 Trabt mit einem Spieler halb links oder halb rechts in den Strafraum und schlägt im 5-Me-

ter-Raum einen queren Paß. Wenn Ihr, wie empfohlen, die 4-3-3-Taktik gewählt habt, steht nun ein weiterer Stürmer frei, und Ihr könnt Euch gemütlich eine Ecke des Tors aussuchen.



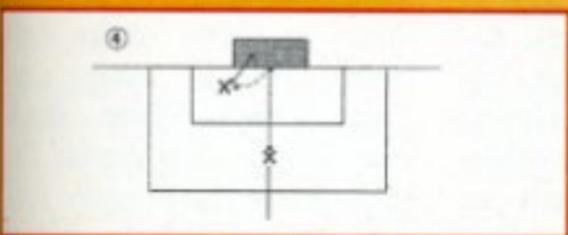
zu Skizze 3:

Dribbelt mit dem Ball auf halb links oder halb rechts bis zur Strafraumgrenze und paßt dort Eurem zweiten Stürmer zu. Dieser braucht das Ei nur noch in die lange Ecke zu wuchten.



zu Skizze 4:

Einfach, aber wirkungsvoll! Lauft gerade auf das Tor zu und knallt dem Torwart die Kugel direkt vor die Mütze. Ein schlechter Keeper wird den Ball nur abklatschen können, was einem Eurer Stürmer die Chance gibt, ihn erneut zu erreichen und ihn schließlich im langen Eck unterzubringen.



Wer trampelt so spät über die Alpen dahin? Der **Hannibal** ist's — nichts Gutes im Sinn! Rom zu nehmen, das war sein Ziel — doch auch seine Elefanten brachten nicht viel! Damit Hannis digitales Alter ego nicht ein ähnliches Schicksal erleiden muß, hat sich Henning Mahn die Mühe gemacht, allen Sonn- und Feiertagsfeldherren die größten Stolpersteine auf ihrem steilen Pfad über die Alpen aus dem Weg zu räumen.

Zu Beginn des Spiels besitzt Ihr drei Armeen. Diese Armeen werden in je zwei gleich große Hälften aufgeteilt. Somit habt Ihr also sechs kleinere Truppen zur Verfügung, die schneller Söldner anwerben, Pferde und, wenn möglich, auch Elefanten einkaufen. Nehmt jetzt ca. 80% des Geldes aus der Imperiumskasse und transferiert es in die Armeekasse. Die Steuern und Zuschüsse für Städte solltet Ihr unverändert übernehmen, sonst gibt es Komplikationen. Da die bösen Römer versuchen werden, nach Spanien vorzudringen, und Ihr diesen Übergriff auf jeden Fall verhindern müßt, ist es zwingend, eine Armee von ca. 60.000 Mann in Spanien zu stationieren. Die beiden Truppen in Karthago (eigene Hauptstadt), die man ja durch die Teilung erhalten hat, laßt Ihr in der nahen Umgebung Söldner anheuern, Pferde, Elefanten und Tagesrationen kaufen.

Den anderen drei Armeen befiehlt Ihr, auf dem *Landweg* Richtung Rom zu marschieren. Das dauert zwar etwas länger, hat aber auch gewaltige Vorteile: Der Landweg führt Euch durch viele Städte, in denen Ihr alles bis auf die Schiffe (die

benötigt Ihr ja nicht) aufkaufen könnt. Auch Söldner lassen sich hier in rauen Mengen anwerben. Konzentriert Euch besonders auf römische Siedlungen; sie dürft Ihr nach Herzenslust belagern und plündern. Neutrale Städte sollten nur bei Ebbe in der Imperiums- sowie Armeekasse ausgeräumt werden — sonst schadet die Sache Eurem Image zu sehr. Sobald Ihr im Karthagischen Reich mit Euren beiden Armeen genug Söldner angeworben sowie Pferde und Elefanten eingekauft habt, kehrt Ihr zurück nach Karthago und vereinigt die beiden Truppen wieder zu einem großen Heer. Kauft in Karthago anschließend Schiffe für die Überfahrt nach Sizilien.

Die Armeen, die auf dem Landwege operieren, werden in Italien wieder bereinigt. Somit habt Ihr in Oberitalien und auf Sizilien ein mächtiges Heer. Die dritte Truppe ist und bleibt in Spanien! So, nun geht's aber auf nach Rom: In Italien belagert Ihr nur jede dritte Stadt, um möglichst schnell die Stadttore von Rom zu erreichen. Ihr dürft dort plündern und brandschatzen, was das Zeug hält. Aber seid auf der Hut, denn wenn Ihr's arg übertreibt, gibt's Aufstände in einigen karthagischen Städten, die dann vom großen Karthagischen Reich abfallen. Vor Rom selber gilt es, erst mal eine mächtige Armee auszuschalten. Bereitet Euch auf einen harten, verlustreichen Kampf vor! Habt Ihr schließlich doch die Oberhand behalten, ist es an der Zeit, das Winterlager aufzuschlagen (natürlich nur, wenn es schon November oder Dezember ist!). Solltet Ihr mit dem Gedanken spielen, Eure Mannen durch den Winter zu quälen — vergeßt es,

ESSER SOFT KÖLN

Wir überzeugen durch Service!

Inh. Christa Esser

A-Train	DV	82.50	Gunship 2000	DA	65.-	Sim Earth	DV	82.50
A320 USA Edition	DA	89.-	Hannibal	DV	69.-	Sports Masters	DA	53.-
Abandoned Places 2	DV	62.-	History Line	DV	79.-	Strategy Masters	DA	72.-
Ancient Art of War	DA	59.-	Indiana Jones 4	DV	82.-	Streetfighter 2	DA	59.-
B 17 Flying Fortress	DA	68.-	James Pond 2 A1200	DA	50.-	Syndicate	DV	63.-
Battle Isle 2	DV	49.-	Jonathan	DV	79.-	Tomato Game	DA	37.-
Body Blows	DA	49.-	Kings of Adventure	DV	68.50	Transarctica	DV	51.-
Bundesliga Manager 2.0	DV	72.-	Legend of Kyrandia	DV	65.-	Trolls	DA	46.-
Chaos Engine	DA	51.-	Lemmings 2	DA	63.-	TV Sports Baseball	DA	31.-
Chuck Rock 2	DA	46.-	Lionheart	DA	58.-	TV Sports Boxing	DA	31.-
Creatures 2	DA	46.-	Lost Vikings	DV	68.50	Walker (Psygnosis)	DA	58.-
Creepers	DA	63.-	MacDonald Land	DA	46.-	Waxworks	DA	59.-
Das schwarze Auge	DV	75.-	Morph	DA	51.-	Whales Voyage	DA	63.-
Desert Strike	DA	57.-	Nicki Boom 2	DV	65.-	Wing Commander 1	DV	49.-
Dune 2	DV	55.-	Oxyd incl. Buch	DV	59.-	WWF 2 Europ. Ramp.	DA	51.-
Eishockey Manager	DV	75.-	Pinball Fantasies	DA	58.-	Zool für A1200	DA	51.-
Entity	DA	65.-	Ragnarök	DV	82.50			
Fantastic Worlds	DA	77.-	Reach for the Skies	DA	54.-			
Flashback	DV	63.-	Sensible Soccer 92/93	DA	51.-			
Goal (Kick Off 3)	DV	54.-	Silly Putty	DA	51.-			

Ebenfalls im Angebot: Anwendersoftware, sowie Software für andere Computersysteme

+++ ZUBEHÖR +++

Leerdisketten 3,5" 10er	8.90
3,5" externes Laufwerk	125.-
512 KB für A500	59.-
1 MB für A500 plus	69.-
2 MB für A500 intern	209.-
400 dpi Mouse	49.-
Blizzard Turboboard	219.-
Superbase 4 deutsch	369.-
TruePaint	DA 179.-
Pagesetter 3	Dt. 159.-
Directory Opus V 4.0	DV 119.-
Final Copy II	DV 245.-
TurboPrint Prof. 2.0	DV 139.-
X-Copy & Tools (NEU)	DV 74.-

Wir versenden ausschließlich im Sicherheitskarton ohne Mehrkosten.

ESSER-SOFT KÖLN
Goldfasanenweg 14
50829 Köln

Versandkosten: Bei Vorkasse per V-Scheck DM 7.00
bei Nachnahme Post DM 10.00; UPS DM 15.00
Ausland nur Vorkasse per EC-Scheck DM 17.00
*bei Drucklegung des Magazins noch nicht lieferbar
Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

Telefon : 0221 / 58 61 17
Telefax : 0221 / 58 49 46
BTX : ESSER#SOFT

DIE SOLIDEN

sie werden entweder erfrieren, verhungern oder aber desertieren.

Im neuen Jahr erhaltet Ihr etwas Verstärkung durch ein Soldatenkontingent, das automatisch an jedem Jahresanfang zu Euren Truppen addiert wird. Wenn Ihr nun genügend Soldaten habt, könnt Ihr mit der Belagerung Roms beginnen. Aber wirklich nur mit ausreichender Truppenstärke! Die Verteidigungskraft der Stadt ist abhängig von der Stärke der Stadtarmee und der Befestigung. Beide Faktoren multipliziert ergeben die Anzahl der Soldaten, die Eurem Belagerungstrupp gegenüberstehen. Es ist also nicht ratsam, Rom mit weniger als 200.000 Soldaten anzugreifen. Solltet Ihr nicht so viele Mannen haben, gibt es zwei Möglichkeiten, weiterzumachen:

1. Ihr beginnt trotzdem mit der Belagerung. Mit etwas Glück hat Rom gerade angefangen, die Ernte einzufahren, und hat somit nicht genügend Proviant für eine längere Belagerung.

2. Ihr belagert eine Stadt vor Rom und besetzt diese anschließend. Nun bildet Ihr einige kleine berittene Abteilungen (je ca. 500 Mann mit Pferden), die neue Söldner anwerben und Material einkaufen sollen. Ausreichend versorgt, kehrt Ihr zur Hauptarmee zurück, schließt alle Armeen wieder zu zwei großen zusammen und belagert Rom, bis es sich ergibt.

Sobald Ihr Rom erobert habt, ist das Spiel gewonnen, vorausgesetzt, die bösen Römer haben Eure Hauptstadt Karthago nicht in ihrer Gewalt...

Sein Name — Kern, Roland
Kern. Sein Auftrag — die

Ausrottung der widerlichen Alien-Brut. Sein Job — die Gefahr. Eiskalt, berechnend und reaktionsschnell hat er alle zwölf Levels der **Alien Breed 1992 Special Edition** überstanden und berichtet heute und hier von seinen grauenvollen Erlebnissen:

Vorweg ein kleiner Tip: Wer sich mit den holographischen Buchstaben-Codes in einen höheren Level teleportiert, erhält eine bestimmte Anzahl Credits, unabhängig davon, wieviel er vorher besaß. Die Anzahl der Credits hängt von der Schwierigkeit des Levels ab und wird bei „2 Players/Share Credits on“ verdoppelt. Eine empfehlenswerte Taktik ist etwa, im ersten Level knapp 24.000 Credits aufzusammeln, dann am Computer einen Scanner, zwei Keypacks und Ammo zu kaufen. Man teleportiert anschließend z.B. in Level 6 und verfügt nun wieder über 30.000 bzw. 60.000 Credits; damit sollte für Spieler 1 eine passable Waffe zu kaufen sein. Übrigens: Wer mehr als 65.535 Credits aufammelt, wird in der mir vorliegenden Version durch einen Fehler des INTEX-Computersystems belohnt. Der Computer zeigt nun als Guthaben eine fiktive Zahl zwischen 3 und 5 Millionen an. Damit sollte ein Laser angeschafft werden. Die astronomische Zahl verschwindet nach dem Kauf zwar wieder; im Endeffekt verfügt man aber dennoch über einen Überschuß von etwa 60.000 Credits. In höheren Levels lohnt es sich, viele Keypacks zu kaufen. Wer eine neue Waffe kauft, erhält im übrigen zwei Clips Munition gratis! Den Scanner nur einmal kaufen, dafür möglichst bald. High Energy Injections sind erst in

höheren Levels sinnvoll, davor bringt's ausreichende Versorgung mit First Aid Kits. Wenn möglich, solltet Ihr unbedingt zu zweit spielen. Share Credits dabei auf On stellen; der Kampf gegen die Aliens ist schwer genug, also die Beute besser brüderlich teilen. Nun die Levels im einzelnen:

Level 1:

Docking Bay. Sehr leicht. Alle erreichbaren Schlüssel aufsammeln, dann im Bay 3 von den vier Maintenance-Areas die linken drei ausräumen (bzw. alle vier, wenn man vor hat, den Level per Holo-Code zu verlassen). Ausgang über die rechten Maintenance-Türen im Bay 1.

Level 2:

Code XXDFA. Power Subsystems. Mittel. Ziel, die vier Generatoren zu zerstören, danach 60 Sekunden Zeit, um zum Decklift in Levelmitte zurückzukehren. Aliens schießen abrupt aus Löchern im Boden, ansonsten keine Probleme. Zügig, aber nicht hektisch zu spielen. Der westliche Generator ist am besten bewacht. Es empfiehlt sich, den nördlichen Generator zuletzt zu zerstören (nur acht Sekunden vom Decklift entfernt), doch erst nachdem man in diesem Sektor das reichliche Geld eingesackt hat. Mehrere Computer.

Level 3

Leicht. Ziel ist es, die Fire Doors zu schließen. Achtung: Falschinformation in der Missionsanweisung. Die Mission gilt bereits als geschafft — und damit wird der 40-Sekunden-Alarm ausgelöst —, wenn erst drei der vier Fire Doors geschlossen sind. Folgende Taktik wird empfohlen: eine langsame Wanderung im Uhr-

zeigersinn (sonst gibt es Probleme mit zu wenigen Schlüsseln und sieben versperrten Türen), wobei die südöstliche Feuertür nicht geschlossen werden darf. Ansonsten so gut wie alle Kammern und Sackgassen ausräumen; reichliche Beute. Im Südwesten Computer. Erhöhte Konzentration im Nordwesten wegen der knifflig platzierten Feuertür. Die Feuertür im Nordosten als letzte schließen, dann rasch nach Süden zum Decklift.

Level 4:

Code RTHAA. Mittel, aber unübersichtlich. Ein einziges Labyrinth ohne Munition, Geld oder Computer. Nur drei Schlüssel im Norden, die man unbedingt holen sollte. Zuerst nach Westen, dann nach Süden, nach Osten durch zwei Türen, bis man etwa in Levelmitte ist (beim ovalen Zentrum). Weiter ganz nach Osten, nach Süden, durch zwei Türen, nach Westen. Zügig spielen, mit Munition sparen. Vorsicht vor den flinken Miniatur-Aliens und den tödlichen Bodenlöchern. Scanner dringendst empfohlen!

Level 5:

Mittelschwierig. Überlegt und ohne Hast spielen. Alle Kammern und Sackgassen betreten, um die gigantischen Geld- und Schlüsselschätze aufzusammeln. Etwa im Uhrzeigersinn durchzugehen; mehrere Computer, großzügige Schätze. Im Osten befindet sich ein großer Raum mit dem ersten Riesenalien; die Tür schließt sich, sobald man den Raum betreten hat. Danger! Keine Panik, nicht weglaufen, sondern entschlossen unter Dauerbeschuß nehmen. Danach 100 Sekunden überreichlich Zeit, um in südwestlicher Richtung durch mehrere La-

DIE SOLIDEN

sertüren zum Decklift zu gelangen.

Level 6:

Code LAEEA. Mittel. Taktik wie in Level 5. Noch mehr Geld zu holen, im Westen ein Extraleben. Im SSW einziger Computer. Achtung, kniffliger Schluß: In südöstlicher Ecke befindet sich Decklift, östlich davon eine Kammer mit 10.000 Credits und einem scheinbaren Extraleben. Achtung: Auf das Geld unbedingt verzichten, wenn versehentlich das Gesicht berührt wird, wird bereits der Alarm ausgelöst, wobei man in nur zwei Sekunden den Lift erreichen muß! Dies ist nur möglich, wenn man das Gesicht von der linken Seite ganz kurz berührt und schnellstens zum Lift hetzt. Ansonsten absolutes Game Over.

Level 7:

Engineering Main Deck. Ein bißchen schwieriger. Ein umfangreicher, etwas kompliziert aufgebauter Level; Scanner höchst empfehlenswert. Es ist anzuraten, zuerst den nordöstlichen Gang bis zum Computer zu gehen; dort ist in unmittelbarer Nähe eine fire-door-ähnliche, verschlossene Tür. Deren Position und den nun folgenden Weg sollte man sich gut einprägen. Nun langsam im Uhrzeigersinn weitergehen, dabei alle Schätze abräumen. (In der Mitte des Levels, nördlich des Grabens, ist ein Extraleben zu ergattern. Vorsicht vor den scheußlichen Maden und den tödlichen Löchern im Boden.) Im NW-Teil befindet sich ein Graben mit einem Aufgang. Den Graben noch *nicht* betreten, sonst ist alles aus. Man sollte nun anhand des Scanners die kürzestmögliche Route von der anfänglichen nordöstlichen

geschlossenen Feuertür zum nordwestlichen Graben (etwa im Uhrzeigersinn) und zurück austüfteln und diese mehrere Male schnell durchlaufen, um unter Zeitdruck den Weg rasch zu finden. Dann vom NW aus weiter nach rechts, Extraleben holen, durch pulsierende Laser-Tür hindurch. Eine riesige Ausgeburt unserer schlimmsten Alpträume versucht uns bei lebendigem Leibe zu verspeisen. Wir erweitern uns als etwas scharf und unbedenklich gewürzt (mit Bomben und Granaten). Nicht weit rechts vom Eingang aufstellen und unerbittlich unter Dauerfeuer nehmen. Danach 100 Sekunden Zeit, um zum Lift zu gelangen. Man läuft nun ohne Aufenthalt den vorher ausgetüftelten Weg zum nordöstlichen Madengraben, springt hinein, nach links zum Aufgang, hinauf, nach rechts, dann nach oben und weiter zum Decklift. Eine sehr knappe Sache, daher den Weg wirklich mehrmals üben.

Level 8:

Code UYTТА. Mittelschwierig. Neue Überraschung: Der Decklift ist hinüber. Wir müssen über Wartungsschächte weiter, gesucht ist Duct 3. Im Westen befinden sich Duct 1 und 2, man kann dort eine Menge Geld und Schlüssel aufsammeln, allerdings keineswegs in irgendwelche Madengräben und Lasertüren im Westen gehen. Der Weg führt uns nach rechts; die Feuertür ist bereits von Anfang an versperrt (keine Panik), daher weiter nach oben durch etwa zehn Türen. Nun kann man den östlichen Teil des Levels erforschen, dabei immer wieder zum Computer zurück, um Munition zu kaufen. Wer mindestens sechs Schlüssel hat, kann sich im

mittleren Osten auf einen Sitz 40.000 bis 50.000 Credits holen. Im nordöstlichen Teil befindet sich Duct 3; man sollte sich jedoch vorher noch die zwei Extraleben im Nebenraum organisieren. Wichtiger Hinweis: In einigen frühen Versionen des Spiels war ein Bug versteckt, so daß man Duct 3 gar nicht erreichen und Level 8 somit nicht beenden konnte. Die einzige Möglichkeit für die Besitzer dieser Version besteht darin, sich von Level 8 direkt in Level 10 zu warpen (mit Paßwort PPEAB). Das ist kein großer Verlust, denn Level 9 ist sowieso ziemlich fad.

Level 9:

Extrem leicht, aber unübersichtlich. Dieser Level nimmt eine Sonderstellung als ein Verbindungstrakt vom Duct 3 zum Kernreaktor auf Level 10 ein. Kein einziges Alien zu sehen, aber das labyrinthartige System ist verwirrend genug. Geschwindigkeit ist Trumpf: Nach etwa 20 Sekunden geht ein Alarm los, wobei man nun innerhalb weiterer 80 Sekunden den Decklift erreichen muß. Achtung: Ohne Scanner ist diese Etage kaum zu schaffen. Der Ausgangspunkt ist etwa im Nordosten, der Decklift im Südwesten. Er befindet sich — auf die aktivierte Scannerkarte bezogen — etwa zweieinhalb Zentimeter über dem i des Wortes „Time“.

Level 10:

Code PPEAB. Central Reactor Core. Schwierig. Hier befindet sich der Kernreaktor. Schlüssel, Munition, erste Hilfe etc. reichlich vorhanden. Viele Terminals. Wer in diesen Level per Paßwort einsteigt, muß sich unbedingt den Scanner und nach Möglichkeit den Laser besorgen. Vorsicht

Tel.: 0581-43519

Fax: 0581-44327

1869	DV	64,95
A-Train	DV	69,95
A-Train Construction Set	DV	44,95
Abandoned Places 2	DV	59,95
Airbus A320 USA-Edition	DA	89,95
Apocalypse	DA	44,95
Armour Geddon 2	DA	59,95
Arabian Nights	DV	59,95
ATAC	DA	59,95
B-17 Flying Fortress	DA	69,95
Battle Isle Data Disk 2	DA	44,95
Bitmap Brothers Vol. 2	DA	49,95
Body Blows (Update)	DA	49,95
Bundesliga Manager Prof. 2.0	DV	59,95
Civilization	DV	74,95
Combat Air Patrol	DA	59,95
Contraptions	DA	39,95
Creatures	DA	44,95
Darkseed 1.5	DV	69,95
Daughter of Serpents	DV	69,95
Der Patrizier	DV	69,95
Desert Strike	DA	49,95
Dune II	DV	54,95
Eishockey Manager	DV	67,95
Elvira 2	DV	49,95
Entity	DA	59,95
F-15 Strike Eagle 2	DA	39,95
Fallen Empire	DV	74,95
Flies - Attack on Earth	DA	64,95
Fly Harder	DA	59,95
Gateway Savage Frontier	DV	64,95
Goal!	DV	54,95
Gunship 2000	DA	64,95
Hannibal	DV	59,95
Hired Guns	DA	59,95
History Line 1914-1918	DV	74,95
Human Race	DA	49,95
Jonathan	DV	74,95
KGB	DV	49,95
Kings of Adventure	DA	64,95
Leisure Suit Larry 5	DV	59,95
Lionheart	DA	49,95
Liberation - Captive 2	DA	49,95
Loom	DA	34,95
Lotus Compilation (1,2,3)	DA	49,95
M1 Tank Platoon	DA	34,95
McDonald Land	DA	49,95
Nick Faldo Golf	DA	69,95
Oil Imperium	DV	14,95
Pirates!	DA	29,95
Prophecy of the Shadow	DV	64,95
Sim City Deluxe	DV	69,95
Space Legends	DV	64,95
St. Thomas	DV	59,95
Superfrog	DA	49,95
Super Hero	DA	59,95
The Greatest	DV	49,95
The Lost Vikings	DV	64,95
Transarctica	DV	54,95
Turrican 2	DA	14,95
Walker	DA	49,95
War in the Gulf	DV	64,95
Whale's Voyage	DV	59,95
Zak McKracken	DV	34,95
Gesamt-KATALOG '93/94 mit über		
3.000 Video- und Computerspielen		5,50
Disketten NN 3,5" 2DD		7,95
ROM 2.05 HD		49,95

Sonderangebote - Nur solange Vorrat reicht!

Chuck Rock 2 - Son of Chuck	DA	39,95
Flashback	DV	54,95
Lemmings 2 - The Tribes	DA	49,95
Syndicate	DA	54,95
YO! JOE!	DA	54,95

Versandkosten:

Vorkasse DM 7,90 - Ausland DM 25,-
Nachnahme DM 12,- + NN Gebühr.
Ab DM 300,- versandkostenfrei.

DIE SOLIDEN

vor den Mini-Aliens! Die eigentliche Mission spielt sich nur in der nördlichen Hälfte ab. Es gilt, sich nach Osten durchzukämpfen, bis man vor einem langen Tunnel zum Kernreaktor steht. Noch nicht betreten, sondern die Taktik aus Level 7 anwenden: erst mal zum Decklift zurück und dann wieder zum Reaktor, ein paarmal wiederholen, bis man den Weg flüssig und fehlerfrei findet. Dann erst in den Reaktor eindringen, auf die im Kreis herumliegenden Satelliten schießen. Wenn der Alarm losgeht, hat man noch 80 Sekunden bis zum Decklift. Wer hier nicht schon geübt hat, ist hoffnungslos verloren.

Level 11:

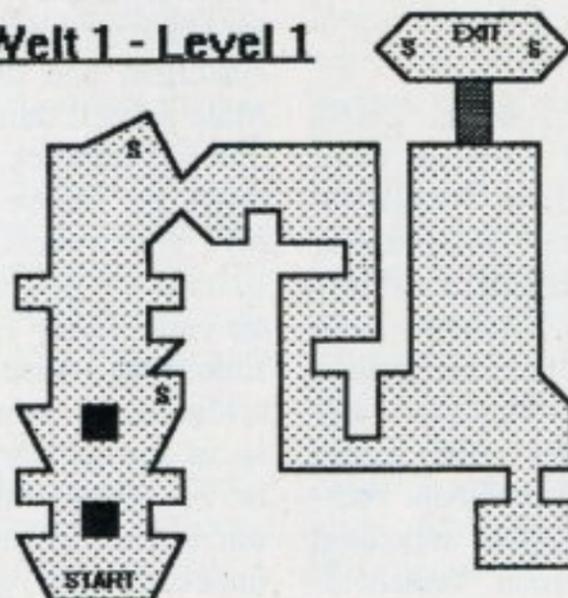
Schwierig. Panik pur: Der Lift crasht, und wir finden uns in einem ungemütlichen Zwischenschacht ohne Licht wieder. Aliens schießen von allen Seiten auf den Spieler zu, und die Munition geht auch langsam aus.... Nach Möglichkeit Kontrast und Helligkeit am Monitor hochdrehen, um wenigstens schemenhaft den Weg erkennen zu können. Achtung: Auf keinen Fall die quadratischen schwarzen Flächen (etwa 3 x 3 cm) berühren, sonst geht sofort der Alarm los. Zuerst bewegt man sich ziemlich gerade nach Norden zum Terminal. Es ist das letzte im ganzen Spiel. Unbedingt die Munition vollständig auffüllen — der Laser ist jetzt beinahe unverzichtbar. Wer den Scanner noch nicht hat, kann sich gleich den Gnadenstoß geben! Der Decklift befindet sich im äußersten Südosten. Man bewegt sich zügig nach Osten (öfter den Scanner benutzen), dann nach Süden, Westen, Süden, Osten, Norden, Osten, Süden. Klingt

verwirrend, ist aber auf dem Scanner ziemlich klar. Kurz vor Schluß kommen noch ein paar häßliche Maden hinzu, dann endlich der ersehnte Decklift.

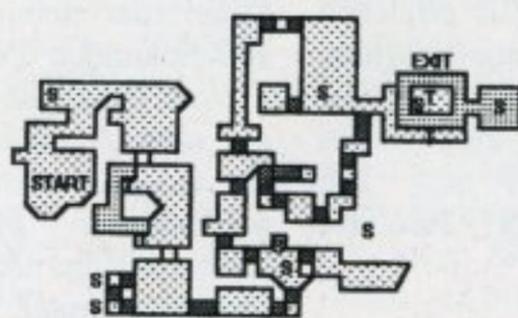
Level 12:

Die ultimative Herausforderung. Alles ist mit Schleim überzogen, und laufend schlüpfen neue Monster aus stinkigen Eiern. Der Scanner funktioniert nicht mehr, Terminal nicht zu sehen, spärlichste Munition. Ein paar allgemeine Tips: Vorsicht vor den Tentakeln. Nicht über die kleinen Eier am Boden laufen, sie platzen sonst auf, und jede Menge Aliens springen einem ins Gesicht; wenn man über ein Ei nahe einer Wand läuft, kann es sein, daß man sich überhaupt nicht mehr bewegen kann. Mit Munition sparen. Man bewegt sich nach Osten, dann nach Norden und sucht hier einen durch zwei Türen versperrten Gang, der noch nicht verschleimt ist. Hier geht's lang, bis man nach einer Weile im Westen rauskommt. Von hier aus nach Süden, dann immer weiter nach Osten. Irgendwann steht man vor einer großen Kammer... die Mutterbestie ist nicht mehr weit. Tief durchatmen, dann rein in die Hölle, bißchen nach Norden und sofort Feuer eröffnen, bevor sich das Scheusal zu rühren beginnt. Die rumliegende Munition holt man sich erst, wenn die eigene endgültig ausgegangen ist. Wer schnell ist, schafft das Biest mit einem einzigen Clip Munition — wenn man Pech hat, klappt's auch nach vier noch nicht.... Wer alles erledigt hat, springt schnell in den letzten Lift zur Rettungskapsel und bewundert die Endsequenz (very british).

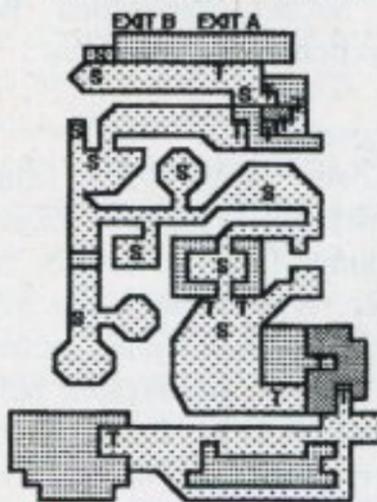
Welt 1 - Level 1



Welt 1 - Level 2

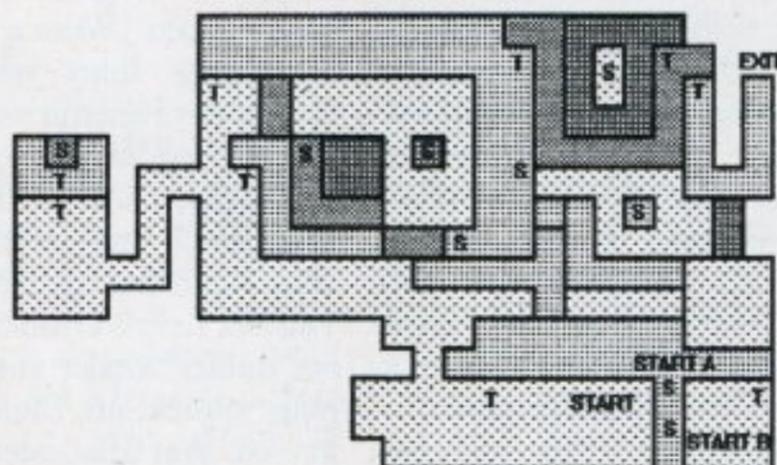


Welt 1 - Level 3



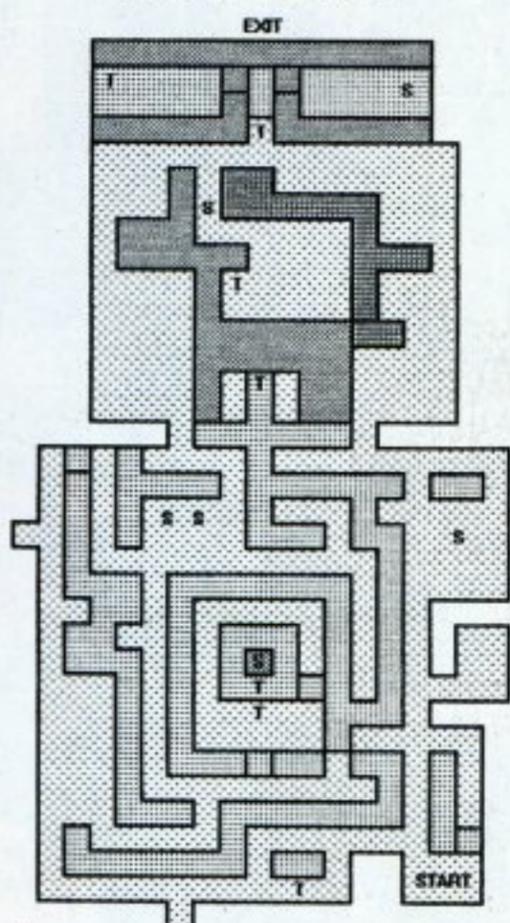
Markus und Christopher Kassulke haben sich in der **Chaos Engine** als Kartographen versucht. Das Ergebnis ihres noblen Strebens könnt Ihr in Form vorfolgenden 16 Levelkarten bewundern.

Welt 1 - Level 4

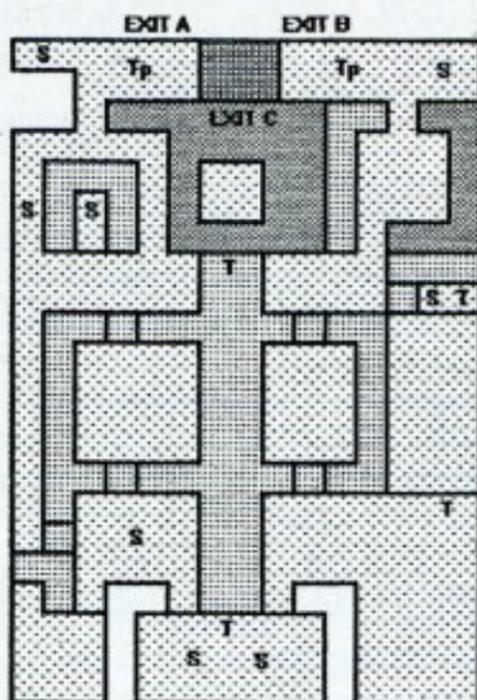


CHAOS ENGINE

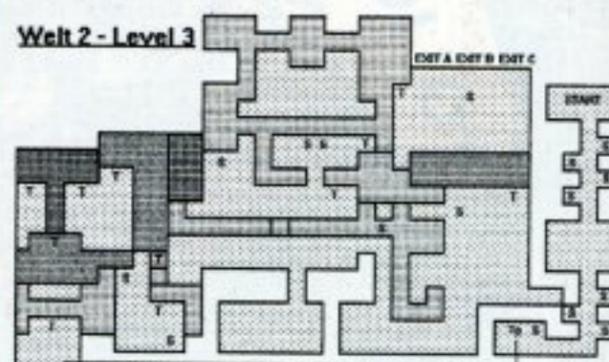
Welt 2 - Level 1



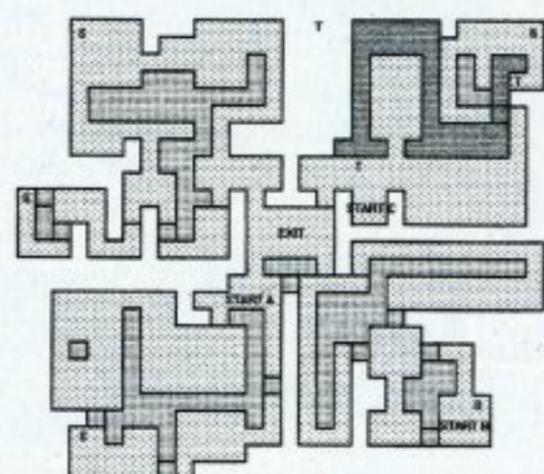
Welt 2 - Level 2



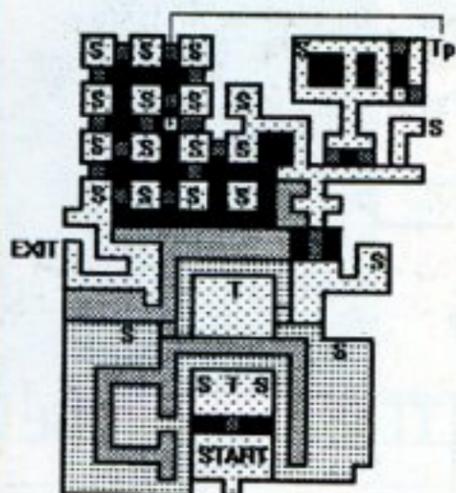
Welt 2 - Level 3



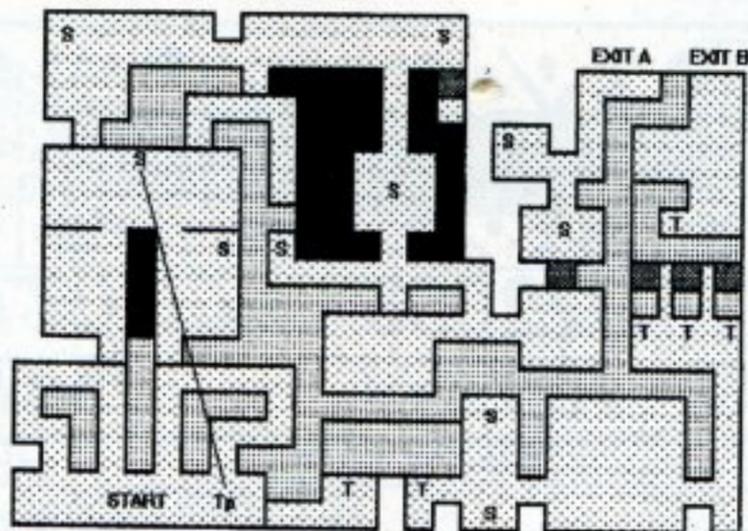
Welt 2 - Level 4



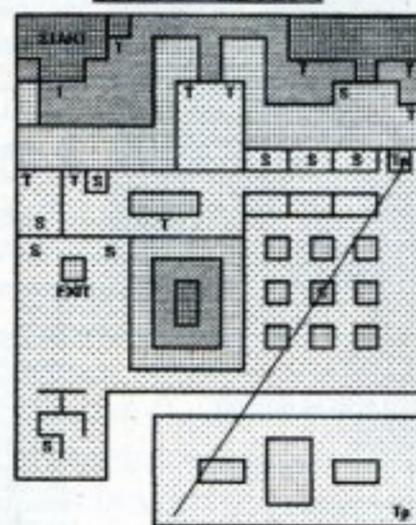
Welt 3 - Level 1



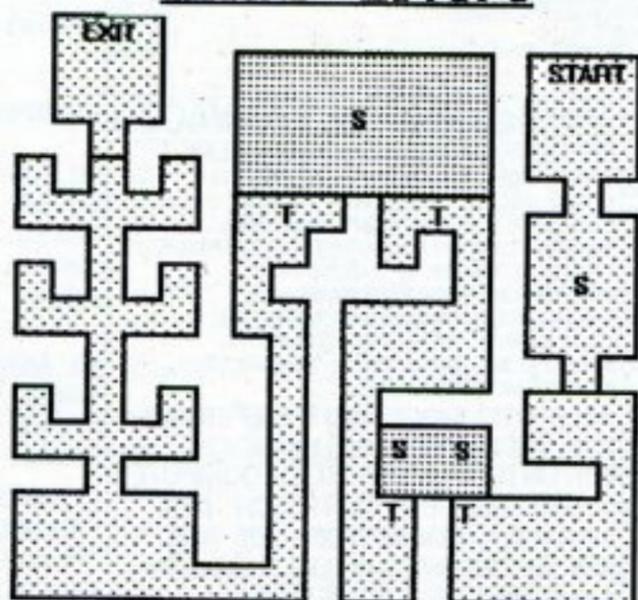
Welt 3 - Level 2



Welt 3 - Level 4



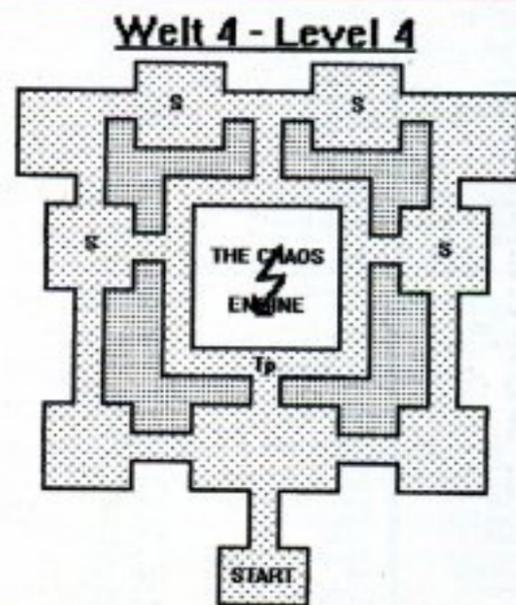
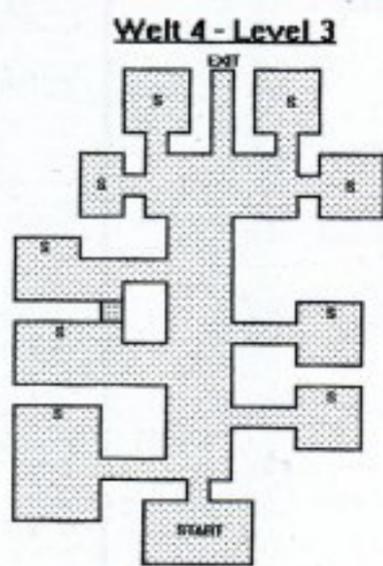
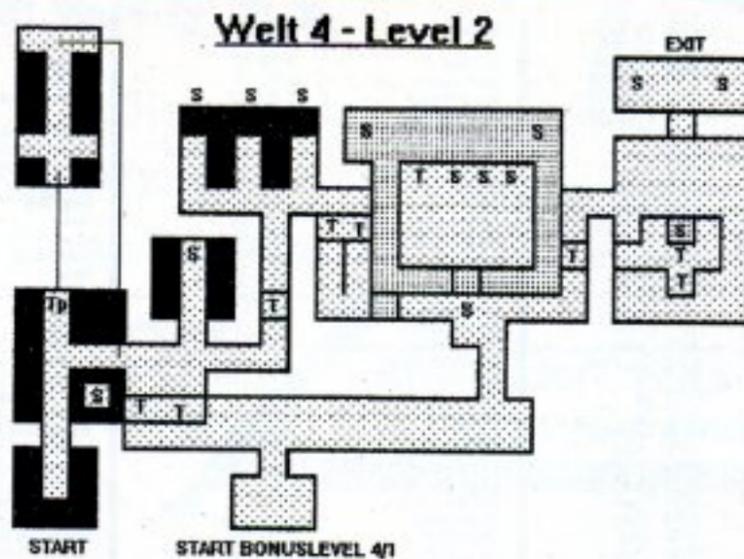
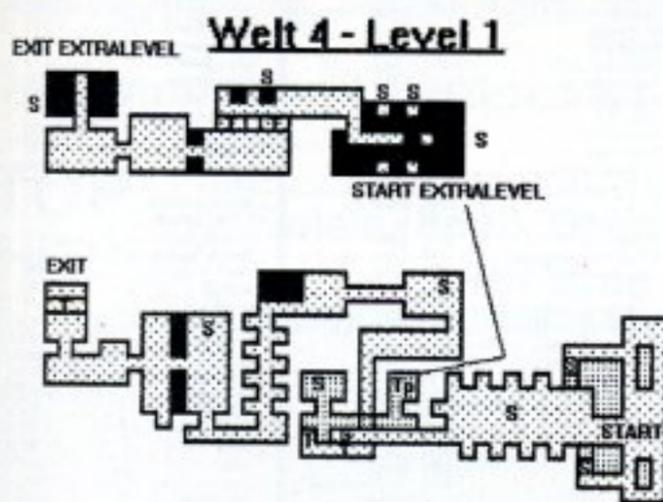
Welt 3 - Level 3



Legende:

S= Schalter
T= Treppe

Je dunkler die Schattierung, um so höher die Ebene im Level.



Superbillig & viele Sonderangebote

Tel.: 05 61/28 54 61

Telefonische Bestellannahme Montag - Freitag 10.00 - 18.30

Fax: 05 61/28 55 53 • Btx: Softdreams #
Softdreams GmbH • Postfach 103242 • 34032 Kassel



AMIGA

Bills Tomato Game	59,-DH	Elvira 2 Jaws of C	18,-DV	Jaguar XJ 220	49,-DH	Populous 2 Plus	67,-DH	Street Fighter 2	53,-DH
Birds of Prey	69,-DH	Elysium	52,-DV	John Barnes Soccer	63,-DH	Powermanger	61,-DH	Strip Poker Deluxe	15,-DH
Bitmap Brothers 1	53,-DH	Emerald Mine	24,-DH	Jonathan	79,-DV	-Data Disk	31,-DH	Super Hero	62,-DH
Black Crypt	58,-DH	Emerald Mine 2	29,-DH	Jug	9,-DH	Project Terra	59,-DH	Super Tetris	70,-EV
Blues Brothers	27,-DH	Emerald Mine 3 Pro	24,-DH	KGB	58,-DH	Prophecy of Shadow	68,-DV	Superfrog	47,-DH
Body Blows	51,-DH	Entity	59,-DH	Kings of Adventure	66,-DH	Puffy	50,-DH	Syndicate	68,-DH
Budakan	25,-DH	Epic	61,-DH	Knights of the sky	76,-DH	Quiwi	18,-DV	Tanglewood	9,-DH
Bug Bomber	54,-DH	Erben des Throns	67,-DV	Last Ninja 3	33,-DH	Race Drivin	59,-DH	Tank Buster	26,-DH
Bund.Man.Prof 2.0	69,-DV	Espera 92	57,-DH	Leander	29,-DH	Ragnarik	70,-DV	Team Yankee	29,-DH
Campaign	71,-DV	Euro Soccer	47,-DH	Legends o.Kyrandia	68,-DV	Railroad Tycoon	78,-DH	Tearaway Thomas	51,-DH
Carl Lewis Olympic	35,-DH	Excalibur	26,-DH	Leisure S. Larry 5	67,-DV	Rainbow Collection	27,-DH	Teen.Mut.Hero Turt	28,-DH
Castles	61,-DH	Exodus 3010	56,-DV	Lemmings Daub.Pack	59,-DH	Rampart	62,-DH	The Grail	9,-DH
-Data Disk	29,-DH	Eye of Beholder 1	68,-DH	Lemmings 2	61,-DH	Raving Mad	53,-DH	The Kristal	30,-DH
Catch em	48,-DH	Eye of Beholder 2	79,-DV	Links	66,-DH	Reach f.t.skies	55,-DH	The Oath	25,-DH
Centurion Def.Rome	23,-DH	F-15 Str.Eagle 2	74,-DH	Lion Heart	52,-DH	Rebel Racer	51,-DH	Their Finest Hour	68,-DH
Chaos Engine	54,-DH	F-19 Stealth Fight	74,-DH	Locomotion	57,-DH	Red Zone	54,-DH	-Mission Disk	32,-DH
Cheat'Em Up 3	24,-DV	Fallen Empire	83,-DV	Lord of The Rings	62,-DH	Rise of The Dragon	62,-DH	Thunderhawk	39,-DH
Chuck Rock 2	47,-DH	Fantastic Worlds	71,-DH	The Last Viking	65,-DV	Risky Woods	56,-DH	Transarctica	53,-DV
Chuck Y.Aft.2.0	23,-DH	Fire And Ice	47,-DH	Lotus Compil.(1-3)	53,-DH	Road Rash	57,-DH	Troops n Treasures	61,-DH
Civilization	77,-DV	Flashback	60,-DV	Mad TV	66,-DV	T.Adv.of Robin H.	27,-DV	Triple Action 2	32,-DH
Combat Air Patrol	61,-DH	Flies Att.on Earth	68,-DH	McDonald Land	51,-DH	Robocop 3	61,-DH	Troddlers	48,-DH
Conquestador	65,-DV	Fly Fighter	9,-DH	Megalomania/Samur.	62,-DH	Robosports	67,-DH	Trolls	50,-DH
-Data	38,-DH	Fly Harder	62,-DH	Megamix	61,-DH	Rome AD 92	60,-DH	Trolls Amiga 1200	48,-DH
Contraptions	40,-DH	Formula One GP	76,-DH	Microp.Master Golf	39,-DH	Rules o.Engagemant	26,-DH	Turbo Trax	9,-DH
Coal World	66,-DH	Galaxy 89	19,-DH	Might and Magic 3	65,-DV	Secret Monkey Isld	69,-DV	UGH 1	50,-DH
Covert Action	34,-DH	Galaxy Force	9,-DH	Monkey Island 2	79,-DV	Sensi.Soccer 92/93	51,-DH	Ultima 5	39,-EV
Creepers	60,-DH	Gateway 1.saf.Fran	67,-DV	Monopoly	68,-DV	Shadow a.t.Beast 3	29,-DH	Ultima 6	39,-DH
Cruise f.a.Corpse	59,-DV	Global Effect	60,-DH	More Lemmings Data	25,-DH	Shadowlands	39,-DV	USS John Young 2	29,-DH
Curse of Enchantia	59,-DH	Global Gladiators	54,-DH	Morph	59,-DH	ShaoLin Warriors	9,-DH	Viking Fields	62,-DH
Cytron	62,-DH	Goal 1	51,-DH	Nick Faldo Golf	62,-EV	Shinobi	9,-DH	Vroom	60,-DH
D-Generation	43,-DH	Gobliins	62,-DV	Nigel Mansells WC	53,-DH	Shuttle	53,-DH	-Data Disk	39,-DH
Daily Cav.Girl Pok	39,-DH	Gobliins 2	69,-DV	Nitro	18,-DH	Silent Service 2	76,-DH	Walker	60,-DH
Darkseed 1.5	73,-DV	Goldrunner 2	9,-DH	No Second Price	56,-DH	Silkworm	9,-DH	War in the Gulf	61,-DH
Das Boot	36,-DH	Graham Taylor Socc	59,-DH	North + South	25,-DH	Sim Ant	78,-DV	Warhead	25,-DH
DSA	72,-DV	Gravity Force	27,-DH	On The Road	59,-DV	Sim City Zusatz je	35,-DH	Waterloo	12,-DV
Daughters of Serpe	74,-DV	Greatest Comp.	55,-DV	Onslaught	9,-DH	Sim City Deluxe	81,-DV	Waxworks	60,-DV
Death Knig.o.Krymn	69,-DV	Gunship 2000	81,-DH	Ork	22,-DH	Sim City/Populous	69,-DH	Ween	66,-DV
Deluxe P.4.5 AGA	186,-DV	HNgar d.Schreckl.	18,-DV	P.P.Hammer	25,-DH	Sim Earth	77,-DH	Whales Voyage	65,-DV
Der Patrizier	67,-DV	Hannibal	68,-DV	Pacific Island	61,-DV	Sleepwalker	60,-DH	Whales Voy. A 1200	65,-DV
Desert Strike	62,-DH	Harlequin	29,-DV	Penthouse Hot Numb	36,-DV	Slip Stream	9,-DH	Willy Beamish	63,-DH
Deutros	19,-DV	Heart of China	68,-DH	Perfect General	73,-DV	Space Crusade	60,-DH	Wing Commander	27,-EV
Discovery	19,-DV	Heimdall	29,-DV	-Data Disk	42,-DH	Space Hulk	72,-DH	Wing Commander DV	77,-DV
Dogfight	75,-DV	Haxuma	79,-DV	PGA Tour Golf Plus	62,-DH	Space Legends	63,-DH	Wizards Castles	23,-DH
Doodlebug	39,-DH	Hired Guns	60,-DH	-Courses	30,-DH	Space Pilot 89	26,-DH	Wizkid	62,-DH
Double Dragon 3	49,-DH	Hook	61,-DV	Pinball Dreams	48,-DH	Space Quest 1	39,-DH	Wolfchild	26,-DH
Dream Team Com.	60,-DH	History Line 14-18	77,-DV	Pinball Fantasies	57,-DH	Space Quest 4 DH	39,-DH	Wolfpack	25,-DH
Dune 2	55,-DV	Human Race Data	47,-DV	Pinball Wizard	18,-DH	Special Forces	39,-DH	WWF Wrestling	33,-DH
Dungeon M./Chaos 5	63,-DH	Human Race Standal	50,-DV	Piracy of Highseas	65,-EV	Sports Collection	59,-DH	WWF Wrestling 2	62,-DH
Dyna Blaster	63,-DH	Humans	56,-DH	Pirates!	29,-DH	Star Trek	70,-DV	Zero	61,-DH
Dynatech	52,-DV	Imperium	27,-DH	Pools of Darkness	67,-DV	Starbyte N.2 Coll.	66,-DH	Zone Warrior	57,-DH
Eishockey Manager	74,-DV	Indiana Jones 3	67,-DV	Populous	26,-DH	Steel Empire	61,-DH	Zool	29,-DH
Elf	60,-DH	Indiana Jones 4	79,-DV	Populous 2	61,-DH	Steigenbg. Hotelm.	50,-DV	Zool Amiga 1200	49,-DH
Elvira 1	42,-DV	Ishar	65,-DH	-Data Disk	30,-DH	Strategy Master	68,-DH	Zyanix	39,-DH

Verandkosten: Vorkasse (Scheck) DM 6,- - Nachnahme DM 9,- zzgl. (Zahlkartengebühr) ab 250,- DM frei - Ausland nur Vorkasse + DM 20,- - Express zusätzlich DM 8,- - Preisliste nur gegen frankierten Rückumschlag

Erläuterung: * Spiel bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar - Vorbestellung möglich ** Solange der Vorrat reicht - DH = Deutsche Anleitung/Handbuch - DV = Deutsche Version (Spiel in deutsch) - EV = Spiel + Handbuch auf Englisch

Preisänderung und Irrtum vorbehalten • Kein Ladenverkauf

KNOW HOW INDEX

Alle Tips auf einen Blick

Abandoned Places	11/92	Tip	Darzon	3/92	Cheat	Hero's Quest	9/90	Übung	Nicky Boom	11/92	Codes/Freer	Space Gun	7/92	Tip
Abandoned Places	12/92	Tip	Das Boot	9/91	Cheat	Hero Quest	7/91	Tip	Nicky Boom	12/92	Cheat	Space Quest 3	12/91	Tip
Addams Family	9/92	Tip	Das Erbe	9/92	Tip	Hexuma	1/93	Übung	Nightdrow	7/91	Tip	Space Quest 4	7/92	Log./Kart.
Alchambur	1/91	Cheat	Das Schwarze Auge	10/92	Tip	Hiromu	12/92	Tip	Nightdrow (Act.)	11/91	Cheat	Space Harrier	5/90	Cheat
Alter der War	5/90	Codes	Day of Pharaoh	3/90	Tip	Hill Street Blues	5/92	Tip	Night Hunter	12/90	Codes	Special Forces	7/92	Cheat
Alter der War	7/90	Cheat	Day of the Viper	3/91	Tip	Hook	10/92	Cheat/Übg.	Night Shift	2/91	Codes	Speedball 2	4/91	Tip
Apogee	5/92	Cheat	Days of Thunder	11/91	Cheat	Horror Zombies	3/91	Codes	Night Shift	5/91	Cheat	Speedball 2	4/91	Tip
Apogee	5/92	Freer	Defender 2	3/91	Cheat/Codes	Horror Zombies	9/91	Cheat	Ninja Remix	4/91	Übung	Spellbound	1/92	Freer
Alien Breed	2/92	Cheat	Defender of the Crown	5/91	Cheat	Hour of Shadow	5/90	Tip	Ninja Spirit	9/90	Cheat	Spellbound 2	1/92	Freer
Alien Breed	2/92	Freer	Deliverance	9/92	Freer	Hudson Hawk	5/92	Cheat	N. Warriors (Ind.)	4/90	Tip	Spell Bound	12/90	Codes/Cheat
Alien Breed	3/92	Cheat	Der Partisan	9/92	Tip	Human Race	7/93	Codes	N. Warriors (Ind.)	7/90	Cheat	Spectral	4/91	Codes/Cheat
Alien Breed Special Ed. 1992	5/93	Cheat/Tip	Der Spion, der mich liebt	3/91	Tip	Hunter	4/92	Tip	Nano	2/91	Cheat	Spectral	1/92	Cheat
Alien Breed Special Ed. 1992	3/93	Freer	Der Spion, der mich liebt	4/91	Tip	Hunter	7/92	Tip	Nuclear Wars	3/90	Tip	Spirit of Adventure	10/91	Cheat
Alien Breed Special Ed. 1992	1/93	Codes	Desert Strike	7/93	Tip/Karten/Freer	Hybris	2/91	Cheat	Obitus	3/91	Karten	Stadt der Löwen	1/91	Tip
Alien World	5/92	Cheat	Deuteros	1/92	Tip	Hydra	1/92	Cheat	Oh no! More Lemmings	1/92	Codes	Starbyte Supersoccer	1/93	Freer
Amberstar	11/92	Freer	Deviant Designs	3/92	Codes	History Line 1914-1918	1/93	Codes	Operation Stealth	11/90	Übung	Starlight	5/90	Tip
Amberstar	7/92	Übung	Deviant Designs	4/92	Codes	Indiana Jones 3	1/91	Codes	Operation Stealth	2/91	Tip	Starlight	11/90	Tip
Amicus	12/91	Codes	Deviant Designs	5/92	Codes	Indiana Jones 3	4/91	Codes	Operation Th. (Ind.)	4/90	Tip	Starlight 2	1/91	Cheat
Anarchy	4/91	Codes	D/Generation	10/92	Freer	Indiana Jones 3	12/90	Tip	Operation Th. (Ind.)	5/90	Cheat	Stone Age	9/92	Cheat/Codes
Another World	2/92	Übg./Kart.	Dogs of W. (Ind.)	3/90	Cheat	Indiana Jones 3	1/91	Tip	Operation Th. (Ind.)	7/90	Cheat	Storball	12/91	Cheat
Antares	9/91	Tip	Dogs of W.	12/92	Cheat	Indiana Jones 3	3/91	Tip	Operation Th. (Ind.)	9/90	Cheat	Storball	4/90	Cheat
Antares	11/91	Tip	Dominator	7/91	Cheat	Indiana Jones 4 - Action	1/93	Cheat	Ork	3/93	Tip	Storm Master	7/92	Cheat
Antares	3/92	Tip	Doodlebagg	3/93	Cheat	Indiana Jones Action	7/90	Cheat	Ork	7/92	Freer	Streetfighter 2	4/93	Cheat/Tip
Antheads	7/90	Übung	Double Dragon 2	4/90	Tip	Indiana Jones 3	11/90	Tip	Ork	12/92	Cheat	Streetfighter 2	3/93	Cheat
Apixys	1/92	Cheat	Double Dragon 2	10/91	Cheat	Indiana Jones 3	12/90	Tip	Ork	5/92	Cheat	Steiner	7/90	Cheat
Apixys	4/92	Cheat/Tip/Freer	Double Dragon 3	1/92	Cheat	Indiana Jones 3	1/91	Tip	Ork	2/91	Cheat	Steiner 2	11/91	Cheat
Apprentice	10/92	Freer	Double Dragon 3	12/92	Freer	Indiana Jones 3	3/91	Tip	Outzone	11/91	Codes	Steiner	11/92	Freer
Arctoid 2	5/91	Cheat	Drachen von Laos	1/92	Tip	Indiana Jones 4 - Action	1/93	Cheat	Over the Net	9/91	Tip/Cheat	Styx	7/90	Cheat
Arms	7/92	Cheat	Dragon Breed	1/91	Cheat	Indiana Jones Action	7/90	Cheat	Pacific Islands	9/92	Freer	Styx	7/91	Tip
ARX	1/91	Cheat	Dragonflight	12/90	Tip	Indiana Jones 300	4/91	Tip	Packard	1/92	Cheat	Stunt Car Race	4/90	Tip
Apprentice	12/90	Codes	Dragonflight	1/91	Tip	Inspector Grillo	12/90	Übung	Pang	9/91	Cheat	Stunt Car Race	11/92	Cheat
Armalys	4/92	Freer	Dragonflight	2/91	Tip	Interceptor	12/90	Cheat	Panz Kick Boxing	2/91	Tip	Super Cars	5/90	Cheat/Tip
Armour-Geddon	9/91	Tip	Dragonlight	3/91	Tip	Interceptor	1/91	Tip	Paperboy 2	12/92	Freer	Super Cars 2	7/91	Cheat
Armour-Geddon	10/91	Cheat	Dragonlight	7/90	Cheat	Interchange	10/91	Codes	Paperboy 2	9/92	Cheat	Supering	7/93	Codes
Assassin	4/93	Codes	Dragon's Lair	3/91	Cheat	International Karate	1/92	Cheat	Paperboy 2	7/92	Tip	Supering	5/93	Codes/Freer
Assassin	3/93	Karte/Tip	Dragon's Lair 2 Escape	5/90	Übung	International Karate Plus	11/90	Cheat	Paperboy 2	12/91	Codes	Super Hang On	2/91	Tip
Assassin	1/93	Karte/Cheat	Dragon's Lair 2 Escape	7/90	Tip	Interphase	12/90	Cheat	Paperboy 2	5/93	Freer	Super Hang On	3/91	Tip
Asterix Operation Helix	3/90	Cheat	Dragon's Lair 2 Escape	2/91	Cheat/Übg.	Invest	12/90	Tip	PGA Tour Golf	5/91	Tip	Super Off Road Race	2/91	Cheat
Asterix Operation Helix	11/90	Cheat	Dragon's Lair 2	2/92	Tip	Invest	5/91	Tip	Pinball Fantasies	5/92	Freer	Super Wonderboy	5/91	Tip
Asterix Operation Helix	11/92	Tip	Dragon's Lair 3	3/93	Cheat	Iron Lord	4/90	Tip	Pinball Fantasies	1/93	Freer	Supremacy	12/90	Tip
Auto Marine Corps	9/90	Codes	Dragon Scope	9/91	Cheat	Iron Lord	5/90	Übung	Pinball Fantasies	12/92	Cheat	Switch Blade	1/92	Freer
Atomic Robo-Kid	3/91	Cheat	Dragon Spirit	7/90	Tip	Iron Lord	9/90	Tip	Pinball Magic	5/90	Cheat	Switch Blade 2	2/92	Cheat
Atomino	11/91	Codes	Drakhen	4/90	Tip	Iron Lord	12/90	Tip	Pipe Mania	4/90	Codes	SWN	9/91	Cheat
Awesome	4/91	Tip	Drakhen	5/90	Übg./Kart.	Isidor	11/92	Übung	Pipe Mania	5/90	Codes	Sword of Honour	1/93	Cheat
Awesome	5/91	Cheat	USA - Die Schicksalsklinge	3/93	Freer	It Came from the Desert	3/90	Tip	Practical	9/90	Tip	Swords of S. (Ind.)	10/91	Tip
Axel's Magic Hammer	7/90	Tip	Dune	10/92	Tip	Isidor	10/90	Cheat	Practical	3/93	Tip	Tangram	7/91	Codes
Axel's Magic Hammer	10/91	Tip	Dune 2	5/93	Tip	Jaguar XJ 220	9/92	Cheat	Priest	2/92	Freer	Tangram	7/90	Tip
Baby Joe	1/92	Codes	Dungeons Blaster	1/93	Übung	James Bond	1/91	Cheat/Tip	Priest	7/92	Cheat	Team Yankee	5/92	Tip
Back to the Future 2	11/90	Cheat	Dungeons Master	12/90	Tip	James Bond 2	4/92	Tip	Plague	9/90	Cheat	Tecarway Thomas	1/93	Freer
Back to the Future 3	7/91	Cheat	Dungeons Master	5/92	Tip	Jim Power	9/92	Cheat/Freer	Plague	1/91	Tip	Teenage Mutant Turf	4/91	Cheat
Back to the Future 3	9/91	Tip	Dungeons of Avalon II	1/93	Tip	Joe & Mac: The Cowman Nejo	3/93	Tip/Freer	Plague	1/91	Tip	Tennis Cup	7/90	Tip
Bad Company	5/90	Tip	Dungeons of Avalon	10/92	Tip	John Madden Football	7/92	Codes	Plan 9 from Outer Space	10/92	Übung	Tennis Cup	3/92	Cheat/Freer
Bad Company	12/90	Tip	Dynablasters	4/92	Codes	John Madden Football	11/92	Tip/Freer	Player Manager	7/90	Tip	Test Drive 2	12/90	Cheat
Barbarian	3/91	Cheat	Dynablasters	7/91	Cheat	John Madden Football	7/90	Codes	Player Manager	9/90	Tip	Test Drive 2	4/91	Cheat
Barbarian	2/92	Tip/Freer	Dynasty Duo	11/90	Cheat	Jumping Jackson	4/90	Tip	Police Quest	1/92	Freer	The Conquer: Espno '92	12/92	Tip
Bar's Tale 3	5/91	Tip	Dynasty Duo	5/90	Cheat	Kaiser	5/90	Cheat	Police Quest 1	11/91	Tip	The Humans	1/93	Tip
Bar's Tale 3	2/92	Tip	Dyer G	5/90	Cheat	Kaiser	2/91	Cheat	Police Quest 1	12/91	Tip	The Humans	12/92	Codes
Bar's Tale 3	10/92	Tip	Estadley Manager	7/93	Tip	Katakis	1/92	Tip	Police Quest 2	10/90	Übung	The Oath	1/92	Codes
Batman	9/90	Tip	Estadley Manager	11/91	Cheat/Übg.	Kathedrale	3/92	Übung	Police Quest 2	2/92	Tip	The Oath	2/92	Cheat
Battle Command	4/91	Tip	Evira	2/91	Tip	Kathedrale	5/93	Übung	Police Quest 2	9/92	Tip	Think Cross	12/91	Codes
Battle Command	11/91	Tip	Evira 2	1/93	Tip	Kick Off 2	7/91	Tip	Pool of Radiance	11/90	Tip	Third Courier	1/91	Tip
Battle Isle	11/91	Codes	Evira 2	5/92	Freer	Kick Off Expansion	3/90	Tip	Populous	12/91	Cheat	Third Courier	2/91	Tip
Battle Isle Data Disk 1	9/92	Codes	Evira 2	7/92	Übg./Kart.	Killing Game Show	4/91	Cheat	Populous 2	2/92	Codes/Cheat	Thunderhawk	11/91	Tip
Battle Isle Data Disk 1	7/93	Codes	Evira (Arcade)	7/92	Freer	King's Bounty	11/91	Tip	Populous 2	3/92	Tip	Thunderhawk	3/92	Tip/Freer
Battle Squadron	7/90	Cheat	Evira (Arcade)	1/91	Tip	King's Quest 3	5/92	Tip	Populous 2	7/92	Cheat	Thunder Jaws	1/92	Cheat
Battle Squadron	12/90	Cheat	Emmanuelle	10/90	Tip	Knightmare	3/92	Karten	Populous 2 - No College Games	3/93	Codes	Time	5/90	Übung
Battle Valley	9/91	Cheat	E-Motion	10/90	Cheat	Kob	9/90	Cheat	Powermancer	1/91	Tip	Time Machine	3/91	Cheat
B.C. Kid	5/93	Tip	Enduro Racer	5/91	Cheat	Kob	4/90	Cheat	Powermancer	4/91	Tip	Tiny Snekies	12/92	Codes
B.C. Kid	4/93	Karten/Tip	Epic	7/92	Codes	Koiz	3/93	Tip	P.P. Hammer	10/91	Codes	Tux the Fox	7/93	Tip
B.C. Kid	3/93	Cheat/Tip	E-Swat (Ind.)	7/91	Cheat	Loat Ninja 2	3/91	Tip	Predator 2 (Ind.)	7/91	Cheat	Tux the Fox	5/92	Codes
B.C. Kid	1/93	Freer	Exotic	3/91	Codes	Loat Ninja 2	4/91	Übung	Premiere	10/92	Cheat	Toki	9/91	Cheat
Beach Volley	3/90	Cheat	Eye of Hons	7/90	Cheat	Loat Ninja 3	12/91	Übg./Cheat	Premier Manager	7/93	Cheat	Toki	1/92	Freer
Beast II	11/92	Übg./Freer	Eye of the Beholder	9/91	Übg./Karte	Loat Ninja 3	1/92	Codes	Premier Manager	4/93	Cheat	Top Wrestling	9/92	Cheat
Beast III	12/92	Cheat	Eye of the Beholder	1/93	Karten	Loat Ninja 3	2/92	Freer	Prince of Persia	3/91	Cheat	Torok the Warrior	5/91	Cheat
Beverly H. C. (Ind.)	7/90	Cheat	Eye of the Beholder 2	1/93	Tip	Loat Ninja 3	4/92	Tip	Project X	9/92	Freer	Total Recall	5/91	Cheat
Beyond the Gates	9/91	Cheat	Eye of the Beholder 2	5/92	Übg./Karte	Loat Ninja 3	5/92	Tip	Project X	7/92	Tip	Total Recall	10/91	Cheat
Birds of Prey	2/92	Tip	Eye of the Beholder 1	11/92	Tip	Loat Ninja 3	10/92	Cheat/Freer	Project X	11/92	Freer	Toyota Celica GT	3/91	Cheat
Black Crypt	4/92	Tip	Eye of the Beholder 1	11/92	Freer	Loat Ninja 3	10/92	Übg./Kart.	Project X	9/92	Codes	Treasure Island	1/91	Tip
Black Crypt	5/92	Übung	F1 Grand Prix Circuit	5/92	Cheat	Loat Ninja 3	11/90	Tip	Puzzle	3/91	Tip	Treasure Island	2/91	Übung
Black Crypt	7/92	Tip	F-15 Strike Eagle 2	10/91	Tip	Loat Ninja 3	12/90	Tip	Quest of Glory 2	9/91	Übung	Treasure Island	2/91	Cheat
Black Crypt	12/92	Tip	F-15 Strike Eagle 2	7/92	Freer	Loat Ninja 3	1/91	Karten	Quest of Glory 2	10/91	Übung	Treasure Island	4/91	Cheat
Black Gold	4/92	Freer	F-19 Stealth Fighter	4/91	Tip	Loat Ninja 3	2/91	Karten	Ra	11/90	Codes	Treasure Island	5/91	Cheat
Black Tiger	9/90	Cheat	F-19 Stealth Fighter	7/92	Freer	Loat Ninja 3	3/91	Codes	Ra	12/90	Codes	Treasure Island	1/92	Cheat
Blazing Thunder	9/91	Cheat	F/A-18 Interceptor	1/92	Tip	Loat Ninja 3	12/92	Übung	Railroad Tycoon	5/91	Tip	Trees Warrior	1/92	Cheat
Bloodwych	3/90	Karten	F-29 Rattler	7/92	Freer	Loat Ninja 3	4/93	Freer	Railroad Tycoon	9/91	Cheat	Troaders	12/92	Codes/Freer
Bloodwych	4/90	Karten	Fairy Tale Adventure	10/91	Tip	Loat Ninja 3	2/91	Codes	Rainbow Islands	4/90	Tip	Troaders	7/93	Freer
Bloodwych	7/90	Tip	Falcon	11/90	Tip/Cheat	Loat Ninja								

Der Joker - Index

Die fett gekennzeichneten Programme wurden mit einem Hit gekürt

1. Division Manager	3/92	Strategie	16%	Deathbringer	1/92	Action	37%	Krusty's Fun House	3/92	Geschicklichkeit	70%	Sink or Swim	5/93	Action	74%
10 Great Games	2/92	Simulation	85%	Deliverance	7/92	Action	74%	Kwik	7/92	Strategie	60%	Sky Colbie	1/92	Geschicklichkeit	26%
1869	9/92	Simulation	85%	Delta Strip Poker 2	2/92	Simulation	44%	Leander	1/92	Action	74%	Skodkin & Flint	11/92	Geschicklichkeit	39%
1869 für A1200	3/93	Simulation	86%	Demon Blue	11/92	Geschicklichkeit	39%	Leads United Champions	12/92	Sport	46%	Sleepwalker	3/93	Geschicklichkeit	74%
1990 - Die 92er Edition	12/92	Simulation	65%	Der Fluch des Drachens	4/92	Strategie	62%	Legend	7/92	Abenteuer	85%	Sliding Skill	1/92	Strategie	50%
1990 - Die 93er Edition	5/93	Simulation	69%	Der Patrikier	7/92	Simulation	85%	Legend of Kyrandia	12/92	Abenteuer	77%	Smash TV	1/92	Action	59%
2 Hat 2 Handle	4/92	Simulation	69%	Desert Strike	5/93	Action	85%	Legend of Valor	1/93	Abenteuer	80%	Soccer Pinball	10/92	Simulation	51%
4 Gel II	5/92	Strategie	15%	Devices Designs	2/92	Strategie	53%	Leisure Suit Larry V	3/92	Abenteuer	85%	Soccer Stars	2/92	Compilation	super
4D Sports Boxing	1/92	Sport	70%	D/Generation	9/92	Verschiedenes	81%	Lemmings 2	3/93	Strategie	91%	Söder	9/92	Strategie	31%
4D Sports Driving	3/92	Simulation	51%	Did You See Game Saving Adventure	10/92	Abenteuer	39%	ernings & Mac Pack	2/93	Compilation	super	Son Shu Si	4/92	Action	74%
5 Intelligent Strategy Games	2/92	Compilation	gut	Die Hard 2	9/92	Action	36%	Las Stars	4/92	Compilation	mittel	Soul Crystal	2/92	Abenteuer	72%
50 Great Games	2/92	Compilation	gut	Die Hard 3	4/92	Simulation	26%	Lethal Weapon	1/93	Action	74%	Space 1889	1/92	Abenteuer	55%
5th Anniversary	4/92	Compilation	mittel	Digital Dungeon	3/93	Abenteuer	1,5%	Linker Collection	10/92	Compilation	mittel	Space Ace II	3/92	Geschicklichkeit	48%
Abandoned Places 2	5/93	Abenteuer	66%	Discours for Hire/CDTV	7/92	Verschiedenes	59%	Links	7/92	Sport	68%	Space Crusade	5/92	Verschiedenes	68%
Action 5	12/92	Compilation	schwach	Discovery	7/92	Simulation	66%	Links Database	9/92	Verschiedenes	Datadisk	4/92	Action	48%	
Action Masters	2/92	Compilation	schwach	Dizzy - Prince of the Yolkfolk	11/92	Geschicklichkeit	59%	Lionheart	1/93	Action	88%	Space Max	9/92	Simulation	76%
Action Pack	4/92	Compilation	super	Dizzy's Excellent Adv.	10/92	Compilation	mittel	Liverpool	10/92	Sport	50%	Space Quest IV	4/92	Abenteuer	75%
Added to Fun	7/92	Compilation	super	Dizzy Collection	2/92	Compilation	schwach	Locomotion	5/92	Strategie	58%	Space Wars/CDTV	5/92	Action	9%
Adventure Pack	4/92	Compilation	gut	Dojo Dan	10/92	Action	53%	Lords of Time	12/92	Abenteuer	45%	Special Forces	5/92	Simulation	76%
Agony	2/92	Action	81%	Dominius	12/92	Strategie	52%	Lure of the Temptress	12/92	Abenteuer	81%	Speed Pack	12/92	Compilation	mittel
Air Becks	9/92	Simulation	61%	Doodlebug	12/92	Geschicklichkeit	65%	Mad TV	9/92	Verschiedenes	52%	Spelling Fair	1/93	Verschiedenes	18%
Airbus 320	2/92	Simulation	62%	Double Dragon III	1/92	Action	74%	Mad Dog Williams	5/92	Simulation	85%	Spiele für Pro	7/93	Simulation	9%
Air Land Sea	2/92	Simulation	super	Double Wad	7/92	Strategie	64%	Maelstrom	4/92	Abenteuer	44%	Sport's Best	4/92	Compilation	mittel
Air Support	11/92	Action	68%	Dragon's Lair III	1/93	Geschicklichkeit	42%	Magic Ball	7/93	Strategie	70%	Sport Games Hit	4/92	Compilation	schwach
Air Warrior	10/92	Simulation	13%	Dreadnoughts	3/93	Strategie	24%	Magic Garden	11/92	Simulation	37%	Sports Master	2/93	Compilation	gut
Alcatraz	4/92	Action	78%	Dread Team	2/93	Compilation	mittel	Magic Jumper	1/92	Verschiedenes	45%	Sports Pack	12/92	Compilation	mittel
Aldran	7/92	Geschicklichkeit	22%	Drop II	1/92	Strategie	46%	Magnum	2/92	Strategie	54%	Spuk	9/92	Abenteuer	33%
Alien 3	3/93	Action	72%	Dune	9/92	Strategie	82%	Magnetic Scrolls Collection	1/92	Adventure	super	Stalingrad	9/92	Strategie	18%
Alien Breed	1/93	Action	80%	Dune II	5/93	Strategie	80%	Manager	1/92	Simulation	29%	Star Wars	5/93	Action	52%
Alien Breed 2	1/92	Action	78%	Dungeon Master & Class Strikes Back	2/93	Compilation	gut	MarioKrus	5/93	Geschicklichkeit	66%	Star Pack	12/92	Compilation	gut
Alien World	5/92	Action	39%	Dungeons of Avalon	5/92	Abenteuer	78%	Match of the Day	10/92	Sport	66%	Starrush	1/92	Action	68%
Alien World 2	9/92	Action	schwach	Dungeons of Avalon II	11/92	Abenteuer	70%	Matrix	3/92	Strategie	22%	Steel Empire	7/92	Strategie	56%
Amberstar	3/92	Abenteuer	82%	Dynablasters	2/92	Geschicklichkeit	70%	MAX	2/92	Compilation	super	Steinberg Holzman	1/92	Simulation	57%
Ancient Art of War in the Skies	7/93	Strategie	68%	Egypt II	10/92	Simulation	60%	McDonald Land	12/92	Geschicklichkeit	68%	Stone Age	7/92	Strategie	66%
Another World	2/92	Abenteuer	81%	Egypt III	5/93	Geschicklichkeit	48%	Mega Box	4/92	Compilation	mittel	Stopp dan Calippo Fresser	9/92	Verschiedenes	37%
Apache Flight	5/92	Action	28%	Einmal Kanari sein	2/92	Simulation	14%	MegaMortars	9/92	Simulation	64%	Storm Master	4/92	Verschiedenes	72%
Aquatic Games	11/92	Sport	81%	Eishockey Manager	5/93	Sport	91%	MegaMortars 2	7/92	Compilation	gut	Strategy Masters	12/92	Compilation	gut
Archie Comics	7/92	Action	72%	Elvis - Arcade Games	2/92	Action	81%	MegaMix	2/93	Compilation	mittel	Streets of Rage II	2/93	Action	80%
Arabian Nights	5/93	Action	86%	Elvis II	3/92	Abenteuer	86%	Mega Sports	10/92	Compilation	super	Strike Fleet	1/92	Verschiedenes	67%
Archer Masters' Pool	11/92	Simulation	83%	Eric's Arcade	1/93	Strategie	61%	MegaTraveller 2	12/92	Abenteuer	58%	Striker	9/92	Sport	64%
Arena	2/92	Strategie	66%	Erbes des Thrones	3/93	Verschiedenes	52%	Mercenary II	2/92	Compilation	mittel	Sturmtrooper	11/92	Action	44%
Arena 2000	10/92	Strategie	62%	Erte der Sonne CD4	2/93	Sport	52%	Metallic Power	2/93	Compilation	mittel	Supaplex	1/92	Geschicklichkeit	39%
Arnie	5/92	Action	64%	Euro Soccer	3/93	Action	41%	Mickey's Jigsaw Puzzle	5/93	Strategie	37%	Super All-Stars	2/93	Compilation	schwach
Ashes of Empire	7/92	Abenteuer	80%	Euro Soccer 2	10/92	Sport	41%	Mickey's Memory Challenge	5/93	Sport	72%	Super Cauldron	1/93	Action	78%
Assasin	12/92	Action	80%	Euro Soccer 3	10/92	Verschiedenes	55%	Microprose Golf	1/92	Sport	72%	Superfrog	5/93	Geschicklichkeit	75%
Atomaria	9/92	Strategie	34%	Europa Champ. Ship 92	10/92	Sport	51%	Might & Magic II	3/92	Abenteuer	81%	Super Ski 2	5/92	Sport	67%
A-Train	2/93	Simulation	77%	European Football Champ	9/92	Sport	51%	Mind Run/CDTV	3/92	Strategie	26%	Super Tetris	9/92	Strategie	50%
AV-88 Harrier Assault	2/93	Simulation	52%	Exodus 3010	1/92	Verschiedenes	80%	Monkey Island 2	9/92	Abenteuer	87%	Swiblebble	3/93	Geschicklichkeit	52%
Award Winners	4/92	Compilation	gut	Eye of the Beholder II	5/92	Abenteuer	86%	Monster Pack Vol. 2	4/92	Compilation	schwach	Sword of Honour	9/92	Action	63%
B-17 Flying Fortress	5/93	Simulation	70%	Eyes of the Eagle	2/92	Abenteuer	59%	Moondale	1/92	Simulation	75%	Team Yankee/CDTV	10/92	Verschiedenes	in Ordnung
Bard's Tale Trilogy	2/92	Compilation	super	Falcon Collection	2/93	Compilation	super	Moonside	2/92	Action	54%	Tearaway Thomas	12/92	Geschicklichkeit	74%
Barbarian II	1/92	Action	46%	Fantastic Voyage/CDTV	10/92	Verschiedenes	überflüssig	More Lemmings	12/92	Action	65%	Ten-Gui	9/92	Strategie	24%
Baron	2/93	Abenteuer	82%	Fantasy Games	2/92	Sport	32%	Motorhead	10/92	Verschiedenes	überflüssig	Tennis Cap 2	9/92	Sport	69%
Bargain Attack	11/92	Abenteuer	78%	Fantasy Pak	7/92	Compilation	mittel	Music Maker/CDTV	10/92	Verschiedenes	brauchbar	The Addams Family	7/92	Geschicklichkeit	71%
B.A.T. 2	2/92	Abenteuer	85%	Fantastic Voyage	1/92	Action	42%	Musical CDTV	3/93	Verschiedenes	69%	The Adventures	7/92	Compilation	gut
Battle Chess/CDTV	10/92	Verschiedenes	si keine	Fantastic World	12/92	Compilation	super	Nicky Boom	2/93	Sport	77%	The Cartoons	11/92	Geschicklichkeit	71%
Battle Isle Date	5/92	Strategie	Datadisk	Fantasy Hit Collection	2/93	Compilation	gut	Nigel Mansell	11/92	Action	64%	The Chaos Engine	2/93	Action	85%
BattleShip CD4	3/93	Strategie	überflüssig	Fantasy II	3/92	Abenteuer	48%	Nigel Mansell's W.C. FA 12005/93	5/93	Sport	70%	The Cool Cool Twins	9/92	Geschicklichkeit	71%
B.C. Kid	10/92	Geschicklichkeit	85%	Fighter Command	1/92	Simulation	61%	No Buddies Land	4/92	Geschicklichkeit	48%	The Escobar	9/92	Action	schwach
Beast II	10/92	Action	86%	Fighter Duel	1/93	Simulation	39%	No Greater Glory	12/92	Strategie	62%	The Godfather	2/92	Action	58%
Beavers	5/93	Geschicklichkeit	62%	Final Blow	1/92	Sport	45%	No Second Prize	11/92	Sport	81%	The Humans	7/92	Action	92%
Benny Beetle	11/92	Geschicklichkeit	45%	Fire and Ice	5/92	Action	86%	No Quarter	12/92	Strategie	62%	The Hutchings/CDTV	10/92	Verschiedenes	überflüssig
Best of the Best	2/93	Sport	72%	Fireforce	12/92	Action	30%	Now 9	10/92	Action	68%	The Intelsat/Water Shakespeare/CDTV	10/92	Verschiedenes	si keine
Big 100	2/93	Compilation	mittel	Finhawk	7/93	Action	36%	Now 9 Bridge	10/92	Strategie	39%	The Jesters	4/92	Geschicklichkeit	48%
Big Box 2	12/92	Compilation	gut	Firestar	9/92	Action	mittel	Oak	3/92	Action	71%	The Keys to Marazion	5/92	Abenteuer	37%
Big Game	1/93	Geschicklichkeit	54%	Firestone Country Club	10/92	Verschiedenes	30%	Oasis	5/92	Strategie	69%	The Legend of Ragnarok	2/93	Strategie	70%
Big Run	3/92	Sport	38%	Fireteams 2200	5/92	Simulation	30%	Ocyd	12/92	Verschiedenes	70%	The Legend of Robin Hood	10/92	Abenteuer	62%
Bill's Tomato Game	12/92	Geschicklichkeit	82%	First Samurai	1/92	Action	82%	Pacific Islands	5/92	Simulation	70%	The Perfect General	7/93	Action	85%
Birds of Prey	2/92	Simulation	87%	Flashback	1/93	Abenteuer	86%	Palatin	11/92	Abenteuer	46%	The Riffax	9/92	Strategie	51%
Black Knight	4/92	Compilation	super	Flashback 2	2/93	Abenteuer	68%	Palm Springs Open CD4	3/93	Sport	55%	Thomas the Tank Engine	2/93	Geschicklichkeit	49%
Black Gold	3/92	Simulation	74%	Floor 13	9/92	Abenteuer	22%	Panic Button	4/92	Geschicklichkeit	69%	Thunder Borne	2/92	Action	20%
Blades of Steel	4/92	Sport	33%	Fly Hunter	3/93	Action	34%	Paperboy 2	4/92	Simulation	38%	Tie Break/CDTV	10/92	Verschiedenes	in Ordnung
Body Blows Update	7/93	Sport	84%	Frankenstein	2/93	Geschicklichkeit	45%	Paragliding Simulation	5/92	Simulation	61%	Tiny Streets	10/92	Strategie	64%
Bonanza Bros.	4/92	Action	42%	Formula 1 Grand Prix	1/92	Simulation	85%	Paratrooper	10/92	Geschicklichkeit	61%	Tip Off	2/92	Sport	85%
Bonanza Bros. 2	9/92	Action	60%	Fort Apache	1/92	Strategie	44%	PGA Tournament Disk	5/92	Sport	66%	Titus the Fox	4/92	Geschicklichkeit	78%
Bravo Romeo Delta	7/92	Simulation	6%	Fuzzball	7/92	Compilation	gut	Pinball Dreams	3/92	Simulation	83%	T.N.T. 2	4/92	Compilation	schwach
Brave Riders of the West/II la Italy CD4	3/93	Verschiedenes	in Ordnung	Game Pack I	7/92	Compilation	gut	Pinball Fantasies	11/92	Simulation	83%	Tom Landry Strategy Football	7/93	Sport	62%
Bouncing Bill	5/92	Action	39%	Game Pack II	7/92	Compilation	gut	Piracy on the High Seas	2/93	Abenteuer	53%	Touch Down	10/92	Sport	28%
Bubble Bobble III	4/92	Geschicklichkeit	80%	Game Pack III	7/92	Compilation	gut	Plan 9 from Outer Space	5/92	Abenteuer	83%	Top Banana	4/92	Geschicklichkeit	16%
Buck Rogers II	5/92	Abenteuer	64%	Goalforce	3/93	Action	70%	Police Quest II	7/92	Abenteuer	64%	Top League	2/92	Compilation	super
Bug Bomber	1/92	Verschiedenes	64%	Gateway II Storage Frontier	5/92	Abenteuer	54%	Police of Darkness	9/92	Geschicklichkeit	22%	Top Wreaffing	7/92	Sport	60%
Bunpy's Arcade Fantasy	10/92														



A320 Airbus USA Edition

Anderthalb Jahre nach dem Jungfernflug hat Thalions Passagiermaschine nun den Sprung über den großen Teich gewagt — als kleinen Vielflieger-Bonus bekam der Airbus dazu gleich ein paar neue Instrumente spendiert.



Dieses völlig eigenständige Programm begnügt sich mit einer Disk, bringt aber dank des umfangreichen Karten- und sonstigen Begleitmaterials mindestens so viel Gewicht auf die Waage wie der europäische Vorflieger. Die literarische Unterstützung kann man auch gut gebrauchen, schließlich umfassen die beiden getrennt anwählbaren Szenarien den gesamten Nordosten der USA und die Westküste von der kanadischen Grenze bis hinunter nach New Mexiko — das sind alleine schon über 240 Flughäfen! Wer allerdings glaubt, daß er hier aus der Luft die Cowboys beim Almatrieb beobachten kann, der hat (wieder) auf den falschen Flieger gesetzt...

keinen Piloten aus der Kantine, akustisch wartet nach der Intromusik à la Pink Floyd nur noch das heisere Triebwerksrauschen im Cockpit. So weit, so bescheiden, doch gibt es auch viel Erfreuliches zu vermelden:

Ein zusätzliches Display zeigt nun die „True Air Speed“ an, also die tatsächliche Geschwindigkeit über Grund. Außerdem wird man neuerdings ständig über die Lage der Wolkendecke auf dem laufenden gehalten, und der frisch hinzugekommene Zeitraffermodus beschleunigt die Reise doch erheblich. Die Navigationsgeräte werden per Maus bedient, der Steuerknüppel mit dem Freudenknüppel, und die Tastatur ist ebenfalls nicht zu knapp belegt. So praktisch die erweiterten Flughilfen auch sein mögen, die Beherrschung des schweren Stahlvogels ist dadurch nicht einfacher geworden. Ohne Autopilot pendelt das gute Stück um die Querachse, nimmt also die Nase ständig rauf und runter, was nur sehr schwer unter Kontrolle zu bringen ist. Der Aufstieg in höhere Rangstufen, wo man bei den Qualifikations- und Prüfungsflügen auf den Digi-Chauffeur verzichten muß, wird damit zur echten Herausforderung.



DER REALO DER LÜFTE

Bei aller Hochachtung vor dem hier gebotenen Realismus, ein wenig mehr Action hätte der Geschichte nicht geschadet. Selbst die altherwürdigen Lufthansa-Schulungssimulatoren verfügen über eingebaute Notfall-Szenarien wie Triebwerksausfall und Vogelschwarmangriff — aber selbst normaler Luftverkehr hätte die Sache schon interessanter gemacht. Vor allem, da das Programm (entgegen der Aussage im Handbuch) sowieso nur mit einem Megabyte läuft, warum also nicht gleich eine „vollwertige“ 1-MB-Version mit mehr Grafik und netten Zusatzfeatures? In seiner jetzigen Form werden wohl wieder nur angehende Lufthänse so richtig auf den diffizilen Digi-Airbus fliegen... (mw)

A 320 AIRBUS USA EDITION (THALION)

FLUGSIMULATION

66%

„REALISMUS PUR“



GRAFIK	62%
ANIMATION	61%
MUSIK	59%
SOUND-FX	50%
HANDHABUNG	67%
DAUERSPASS	69%

FÜR GEÜBTE

PREIS **DM 119,-**

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

CHAMPIONSHIP MANAGER '93 VS. TREBLE CHAMPIONS 2



Die Kombination von Sport und Wirtschaft muß nicht immer gleich Kampftrinken bedeuten: Heute berichten wir live aus dem vollbesetzten Joker-Stadion über das Freundschaftsspiel zweier Soccer-Manager.

Championship Manager kann zu seinen Gunsten gerade noch die halbwegs akzeptable Handhabung ins Feld führen, während sein Treble-Kollege vom Präsidium nicht mal eine Maus gestellt bekam und ausschließlich via Tastatur Karriere machen darf. Die Optik besteht hier wie dort zu 99 Prozent aus Menüs, Balkendiagrammen und endlosen Zahlenkolonnen, der Championship Manager wirft darüber hinaus eine kurze Titelmelodie in die Präsentationsschlacht.

Verständlich, daß das Publikum langsam unruhig wird und immer lauter sein Eintrittsgeld zurück verlangt; deshalb brechen wir die restlos enttäuschende Begegnung hier auch ab und erwähnen nur noch der Vollständigkeit halber, daß (natürlich) bei keinem der beiden Games irgendwelche besonderen Features zu entdecken waren.

ENDSTAND

Das Resultat ist ein klares 0:0, wobei der Championship Manager zumindest anfangs ein paar später nicht eingelöste Hoffnungen geweckt hat — aber bis zum Aufstieg in die Bezirksliga ist es auch für ihn noch ein langer und steiniger Weg... (rf)



Championship Manager '93

Zuerst rollen die drei Disks des Championship Managers ins Stadion und nehmen an der 1-Megabyte-Linie Aufstellung. Kurz darauf erscheint auch die Solo-Scheibe vom 2. FC Treble Champions, läuft sich an der 512-KB-Marke warm — und schon ertönt der Anpfiff!

1. HALBZEIT



Championship Manager '93

Zu Beginn erkämpft sich das Domark-Team leichte Vorteile durch seine HD-Installation und die gute (britische) Anleitung. Dann dürfen bis zu vier Vereinskaptäne festlegen, welchen der 150 englischen Clubs sie übernehmen und

in welcher Division sie starten wollen. Anschließend berechnet der Amiga stolze 30 Minuten lang das Szenario — sobald er damit fertig ist, stellt man erschüttert fest, daß das Game nur eine aktualisierte Ausgabe des im letzten Jahr erschienenen

Vorgängers ist. In Kurzfassung heißt das, wir haben es wieder mit einem reinen „Trainer-Manager“ zu tun, der auf wirtschaftliche Elemente wie Stadionausbau und Sponsorenwerbung großzügig verzichtet.

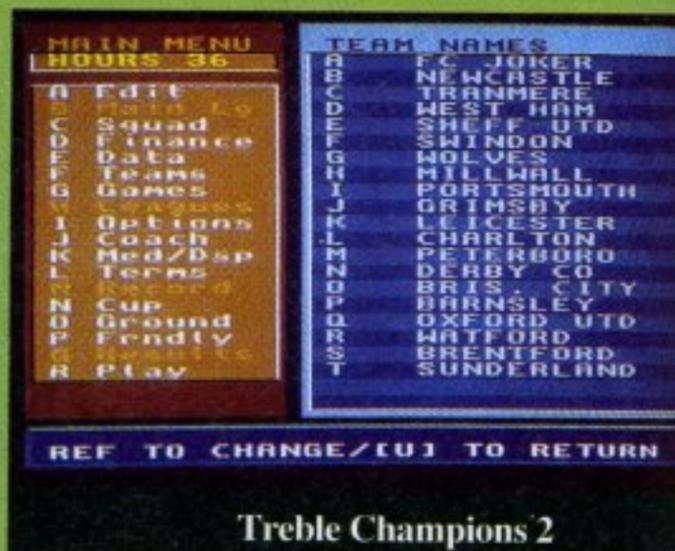
Dasselbe in Knallrot kriegt man von den Treble Champions geboten, die bei näherer Betrachtung auch bloß ein Update der Krücke aus dem vorigen Jahr darstellen. Hier darf nur ein einziger Teamchef den Schwierigkeitsgrad und die gewünschte Liga auswählen, sich auf den Transfermarkt stürzen, Freundschaftsspiele veranstalten, die Trainingszeiten festlegen — und sogar das Stadion ausbauen.

2. HALBZEIT



Treble Champions 2

Nach der Pause sinkt das Niveau der beiden Kontrahenten endgültig ins Bodenlose: Der



Treble Champions 2

CHAMPIONSHIP MANAGER '93
(DOMARK)

SOCCER-MANAGER

28%
„ABSTEIGER“

GRAFIK 17%
ANIMATION —
MUSIK 29%
SOUND-FX —
HANDHABUNG 27%
DAUERSPASS 29%

FÜR GEÜBTE

PREIS DM 69,-

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

TREBLE CHAMPIONS 2
(CHALLENGE SOFTWARE)

SOCCER-MANAGER

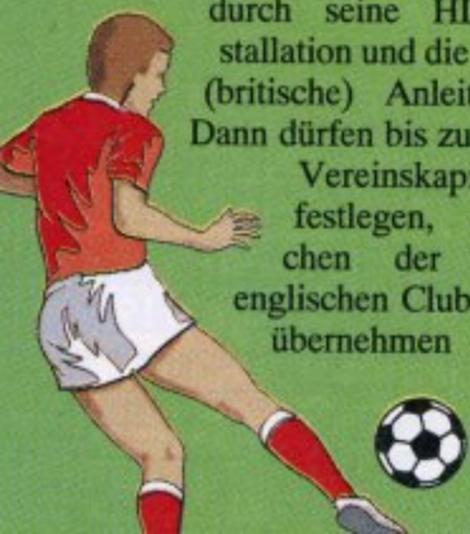
7%
„MANAGERKRANKHEIT“

GRAFIK 3%
ANIMATION —
MUSIK —
SOUND-FX —
HANDHABUNG 21%
DAUERSPASS 8%

VARIABLE: 3 STUFEN

PREIS DM 59,-

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE: 3
DEUTSCH	NEIN



Aus Kindern werden Leute

NICKY 2

Das Heldensprite trägt nicht mehr gar so viel Babyspeck mit sich herum, vom Spielerischen her hat Nicky Boom in der Fortsetzung dagegen an Gewicht zugelegt — so muß es sein!

Dem Vorgänger bescheinigte unser Test unübersehbare Anleihen bei „Magic Pockets“ — und dem Nachfolger hat Hersteller Microids gar eine Vorgeschichte verpaßt, die bis auf winzige Nuancen der Story des Bitmap-Brothers-Opus gleicht: Eine unbekannte Macht hat sich des Plattformreichs bemächtigt und das gesamte Spielzeug unseres Helden kreuz und quer im Gelände verteilt. Schon in seinem ureigenen Interesse muß Nicky jetzt die sechs Levels nach seinem Privateigentum durchkämmen, darüber hinaus erwartet man von ihm, daß er die Ursache allen Übels auffindig macht. Unbestätigten Gerüchten zufolge handelt es sich dabei um die Schwester der Schrumpelhexe aus Teil eins...

Als Dank für seine Befreiung ein Spiel vorher hat Nickys Großvater seinem heldenhaften Enkel eine Zaubergans geschenkt, so daß diesmal nicht nur gelaufen und gehüpft, sondern auch ausgiebig geflogen wird. Das Tier hat jeoch leichte Starallüren: Sobald man es auch nur eine Sekunde allein läßt, um z.B. per pedes eine Höhle zu erforschen, verdünnt es sich so-

fort! Dementsprechend sucht der Hauptdarsteller hier auch des öfteren nach seinem eigensinnigen Reitvogel, denn ganz auf die Gans verzichten kann er nicht. Okay, er könnte natürlich schon, aber dann würde ihn die Übermacht der giftspeienden Fliegenpilze, wildgewordenen Bienen, teuflischen Fledermäuse etc. alsbald zur Verzweiflung treiben. Das einzig Nette an den Bieestern ist, daß sie in vielen verschiedenen Arten auftreten, je nachdem, ob man sich im Grasland, dem Dschungel, in der Vulkan- oder Wolkenwelt aufhält. Diesmal zerren auch deutlich mehr Feinde (und Fallen) an den fünf Bildschirmleben, die entweder nach alter Gewohnheit durch Draufhüpfen erledigt werden, oder man versucht, sie durch den Bewurf mit grünen Kugeln kleinzukriegen.

Bei den aufsammelbaren Extras sind ebenfalls ein paar Veränderungen zu vermerken: Die Bomben



und Minen haben ausgedient, statt dessen darf man Dynamitstangen und Ultraschallpfeifen einsetzen; daneben gibt's (immer noch) Holz-scheite für den Brückenbau, Schlüssel, Sprungfedern, Erste Hilfe-Koffer und schützende Rüstungen. Daß man herumliegende Spielsachen nicht links liegen läßt, versteht sich wohl von selbst, und die Existenz von genretypischen Geheimwegen oder beweglichen Plattformen dürfte auch niemanden überraschen. Überraschend hingegen, daß der Schwierigkeitsgrad nicht mehr so niedrig angesiedelt ist wie früher, aber Anfänger dennoch eine echte Chance haben — nicht zuletzt dank Paßwörtern und der fairen Stick-Steuerung; nur per Tastatur wird's mühsam.

Auch in Sachen Präsentation wird Nicky langsam erwachsen: Die grafisch und spielerisch abwechslungsreich gestalteten Levels scrollen einwandfrei in sämtliche Himmelsrichtungen, und die begleitenden Musikstücke plus FX klingen ganz passabel. Warum also nicht mal ein Hüpfchen wagen? (ms)



NICKY 2 (MICROIDS)

PLATTFORM-ACTION

68%

„DOPPELT NIEDRICH“



GRAFIK	72%
ANIMATION	62%
MUSIK	64%
SOUND-FX	50%
HANDHABUNG	70%
DAUERSPASS	69%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 69,-

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



JAMES POND 2

ROBOCOD

Der Goldfisch

Noch bevor der schuppige Geheimagent im Herbst zum dritten Mal die Amiga-Plattformen stürmt, schiebt Millennium eine aufgepeppten 1200er-Version seines zweiten Abenteurers ein — samt Lizenz zum Hüpfen!

Nun hat das Original ja bereits anderthalb Jahre auf dem Buckel, frischen wir also zunächst kurz die Erinnerung auf: Der fiese Dr. Maybe will

Damit das alte Spiel auch am neuen Amiga Laune macht, wurde nicht nur die Präsentation aufgebohrt, auch am Levelaufbau haben die Programmierer gefeilt und sogar ein paar komplett neue Abschnitte springen lassen. Die Optik kommt nun noch bunter rüber, das multidirektionale Parallax-Scrolling klappt absolut ruckfrei, und die knuddelige Begleitmusik klingt etwas klarer als anno A500. Damit nicht genug, fleißige Retter des Weihnachtsfriedens kommen in den Genuß einer völlig anderen Endsequenz.

Okay, von einem 1200er-Quantensprung zu reden, wäre trotz allem etwas übertrieben — aber da sich James auch ohne Murren auf die Festplatte nageln läßt, bietet die neue Version doch eindeutig mehr Spaß fürs Geld! (rl)

die Spielzeug-Fabrik des Weihnachtsmanns in die Luft sprengen, was unser furchtloser Flossenträger binnen 48 Stunden vereiteln muß. Das Schicksal nimmt auf den derzeit arg strapazierten Plattformen seinen Lauf, jedoch trieb es die Anti-Hüpf-Fraktion selten so bunt wie hier — Toaster, Schneemänner oder Teddybären wollen überwunden und tonnenweise Bonusgebäck sowie vereiste Pinguine gefunden werden, auf daß sich das Tor zum nächsten der rund 80 Levels öffne. Pond begegnet seinen Gegnern wie immer unbewaffnet, doch kann er sie mit einem gekonnten Kopfsprung zur Raison bringen oder sich bis zur Decke hinauf strecken, um sich so an Freund und Feind vorbeizuhangeln.

JAMES POND 2 - ROBOCOD (MILLENNIUM)

JUMP & RUN

72%

„GOLDIG“



GRAFIK	79%
ANIMATION	77%
MUSIK	64%
SOUND-FX	59%
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	74%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 69,-

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

Atari Software

3 D Konstruktion Kid + Video DV	AHW	79,50
AH 73 M Thunderhawk DV	SIM	69,50
Airbus 320 DA	SIM	89,50
Amperstar DV	ROL	74,00
B-17 Flying Fortress DA	SIM	69,50
Bot 2 gut DV	ROL	77,00
Battel Command gut DA	SIM	58,00
Big Business DV	SIM	54,50
Black Gold gut-Bergbau DV	SIM	62,50
Bundesliga Manager Prof. 2,0 DV	SPO	69,50
Campaign DV	STR	65,00
Captain Planet DA	ACT	59,50
Castles gut DA	STR	69,00
Chuck Yeager Flight Simulator 2,0 DDA	SIM	49,50
Civilization DV	STR	75,00
Dungeon Master + Chaos Strike Back DV	ROL	65,00
Dynablasters + 4 Player Adapter DA	STR	62,50
Elvira 1 gut DV	ADV	69,00
Elvira 2 gut DV	ROL	74,00
Epic gut DA	SIM	67,00
F-15 Strike Eagle 2 DA	SIM	74,00
F-19 Stealth Fighter DA	SIM	75,00
F-29 Renegade DA	SIM	57,00
Face of Ice Hockey DA	SPO	62,50
Face Gates of down DV	ADV	69,50
Final Fight DA	ACT	59,00
Fire and Ice DA	ACT	62,50
Flight of the Intruder DA	SIM	75,00
Formel one Grand Prix DV	SIM	76,00
Goblins DV	ACT	62,50
Goods DA	ACT	58,00
Great Courts 2 DA	SPO	64,00
Hill Street Blues DV	ROL	59,50
Hook DV	ADV	62,50
Kaiser DV	STR	92,50
Kick of 2 + Player Manager + Final Wyt DA	SPO	62,50
Knights of the Sky DA	SIM	74,00
Legend of Fairghall DV	ROL	69,50
Lemmings 1 + 100 Level oh no more DA	STR	69,50
Lemmings 2 Neu DA	STR	62,50
Lemmings 2 oh no more Data DA	STR	50,00
Lin Wus Challenge A	STR	52,00
Loon DV	ADV	69,50
Lotus 2 DA	SPO	59,50
Lotus 3 DA	SPO	55,00
M-1 Tank Platoon DA	SIM	75,00
Manchester United Europa DA	SPO	59,50

Maniac Mansion DV	ADV	
Mega lo Mania sehr gut DV	STR	
Megasports-30 Sportspiele DA	SPO	
Microgolf Golf DA	SPO	
Wig 29 Superfalkrum DA	SIM	
Monkey Island 1 sehr gut DV	ADV	
Nam Vietnam DV	STR	
Narc DA	ACT	
On the Road DV	SIM	
Patrizier DV	STR	
Pazifik Island gut DV	SIM	
Pirates sehr gut DA	STR	
Pitfighter DA	ACT	
Popolous 1 DA	STR	
Popolous 2 DA	STR	
Powermenger DA	STR	
Powermenger Data Disk 1. Weltkrieg DA	STR	
Quest and Clary Sammlung DA	SAM	
Railroad Tycoon DV	SIM	
Rampart DA	STR	
Realms DV	STR	
Rings of Medusa + Invest + Transworld DV	STR	
Robocop 3 DA	ACT	
Sensible Soccer 92/93 gut DA	SPO	
Silent Service 2 DA	SIM	
Sim City + Popolous DA	STR	
Skull and Crossbones DA	ACT	
Soccer Stars 4 Spiele DA	SPO	
Kick off 2-Emily Hughes Soccer-Gazza 2-Microgolf Soccer	SPO	
Spirit of Adventure DV	ADV	
Starbyte Superseccer DV	SPO	
Stratego DA	STR	
Team Sport - Soft und Hardware	SAM	
Great Courts 2-Manch. United Europe + 4 Apache 1 Joystick+4 Player	SAM	
Team Yankee DV	SIM	
Tennis Cup 2 DA	SIM	
Terminator 2 DA	ACT	
Their Finest Hour (B.O.B.) gut DA	SIM	
Top League 5 Spiele DA	SAM	
Turrican 2 DA	ACT	
Ultima 4	ROL	
Ultima 6 DA	ROL	
Utopia gut DV	STR	
Winzer DV	SIM	
Wrestle Mania DA	ACT	
Zack MC Krocken	ADV	

Atari Hardware

Joystick Gravis clear sehr gut	HW	64,50
Joystick Gravis schwarz sehr gut	HW	64,50

10 Spiele unserer Wahl gut sortiert SAM 165,00

Laufwerk Extern 3,5 abschaltbar DA	HW	129,00
Maus DataLuxe durchsichtig gut	HW	49,50

Hardware Amiga

1 MB Speicher A-500 Plus DA	HW	99,00
1 MB Speicher A-600 DA	HW	119,00
1 MB-Speicher mit Uhr A-500 DA	HW	65,50
1 MB Speicher ohne Uhr A-500 DA	HW	55,50
1,3 Kickstart ROM DA	HW	65,00
2 MB Speicher für Festplatten	HW	189,00
2,04 Kickstart + Disketten + Buch DA	HW	130,00
2,04 Kickstart ROM DA	HW	93,00
2,04 Kickstart + Disketten + Bücher E	HW	110,00
2,5 MB Speicher + Uhr Amiga 500 DA	HW	199,00
2,5 MB Speicherrev. Amiga 500 DA	HW	185,00
25 Mhz Coprozessor für Turbokarte	HW	155,00
4 Player Adapter Amiga	HW	24,50
Action Cartridge Super 4 Profi DV	HW	175,00
BTX Set + Handbuch + Software DA	AHW	75,00
Diskettenbox 100 Stück Rollbox	HW	34,50
Disketten Sentinel 2 DD 50 Stück	HW	64,50
Diskettenbox 100 Stück Praktika	HW	30,00
Diskettenbox 80er clear/schwarz	HW	24,00
Diskettenquader für 15 Disketten	HW	12,50
Festplatte 105 MB Komplet System DA	HW	799,00
Steckplätze bis zu 8 MB RAM vorhanden - sofort einsatzfähig		
Festplatte 120 MB Komplet System DA	HW	899,00
Steckplätze bis zu 8 MB vorhanden sofort einsatzfähig		
Festplatte 130 MB Komplet System DA	HW	950,00
Steckplätze bis zu 8 MB vorhanden sofort einsatzfähig		
Festplatte 170 MB Komplet System DA	HW	1125,00
Ausgerüstet wie andere Festplatten		
Festplatte 210 MB Komplet System DA	HW	1350,00
Steckplätze bis zu 8 MB RAM vorhanden - sofort einsatzfähig		
Festplatte 250 MB Komplet System DA	HW	1550,00
Festplatte 540MB Loptlet System DA	HW	2400,00
Ausgerüstet wie andere Festplatten		
Festplatte Intern 120 MB + Zubehör DA	HW	789,00

Festplatte Intern 40 MB + Zubehör DA	HW	599,00
Controller + Handbuch + Software für Amiga 500/500 Plus	HW	29,00
Handscanner Prof. 400 DPI Amiga DA	HW	29,00
Joystick Competition pro schwarz oder clear	HW	39,00
Joystick Competition pro Deluxe	HW	39,00
Joystick Competition pro Mini schwarz oder clear oder Deluxe	HW	39,00
Joystick Gravis clear-sehr gut	HW	64,50
Joystick Gravis schwarz-sehr gut	HW	64,50
Joystick Junior SJ 119	HW	119,00
Joystick Quickjoy II SV 122	HW	122,00
Kickstart Umschaltplatte DA	HW	12,50
Kickstart Umschaltplatte Aurum. DA	HW	12,50
Schatzort per Mausclick zwischen verschiedenen Kickstart Versionen um		
Laufwerk extern 3,5 abschaltbar DA	HW	129,00
Laufwerk intern 3,5 Zoll DA	HW	129,00
Maus Amiga	HW	49,50
Maus DataLuxe durchsichtig gut	HW	49,50
Maus Techno Zylac + Mauspad	HW	69,50
Netzteil Amiga 500	HW	19,50
Turbokarte 32 Bit + 1 MB +25 Mhz CD DA	HW	499,00
sofort einsatzfähig für Amiga A-500 / 500 Plus		
Turbokarte 68020 + 4 MB + 25 Mhz CD DA	HW	599,00
sofort einsatzfähig für Amiga A-500 / 500 Plus		
Turbokarte 68020 + 4 MB + 25 Mhz CD DA	HW	679,00
32 Bit sofort einsatzfähig für Amiga A-500 / 500 Plus		
Turbokarte 68020 - 32 Bit + 1 MB DA	HW	119,00
Turbokarte 68020 abschaltbar DA	HW	119,00
Turbokarte 68020 + 25 Mhz Coproz. DA	HW	329,00
Turbokarte 68030 / 1 MB/32 Bit Neu DA	HW	119,00
sofort einsatzfähig für Amiga A-500 / 500 Plus		
Turbokarte 68030 / 4 MB/32 Bit Neu DA	HW	499,00

Hardware PC

Aktive Lautsprecher 2 Stück DA	HW	799,00
Markenqualität von der Firma Bose sehr gut		
Diskettenbox 100 Stück Rollbox	HW	34,50
Diskettenbox 100 Stück Praktika	HW	30,00
Diskettenbox 80 ER clear/schwarz	HW	29,50
Joystick Gravis Analog pro Super	HW	79,50
Joystick Gravis Clear sehr gut	HW	69,50
Joystick Gravis schwarz sehr gut	HW	69,50

Joystick Trust Master Flight	HW	179,00
Joystick Trust Master Weapon	HW	189,00
Maus DataLuxe durchsichtig gut	HW	49,50
Soundblaster 16 ASP + Microphon DA	HW	450,00
Soundblaster 2.0 Deluxe Edition DV	HW	179,00
Enthält zusätzlich: Lemmings und Indianapolis 500		
Soundblaster pro Deluxe + 2 Spiele DV	HW	299,00
Enthält: Lemmings und Indianapolis 500		
Soundkarte Adlib Gold 1000 DA	HW	375,00

Das Schwarze Auge



Diesmal hat der 30jährige **Uwe Zemke** aus Nindorf das Rennen gemacht, er präsentiert uns seinen höchstpersönlichen Test des deutschen Vorzeige-Rollis. Dann laß mal die Monster aus dem Dungeon, Uwe!



Nachdem sich das Rollenspielsystem um **Das Schwarze Auge** zum beliebtesten in ganz Deutschland entwickelt hatte, haben es die Leute von Attic auch computertauglich gemacht. Hier die Hintergrundgeschichte im Schnelldurchlauf:

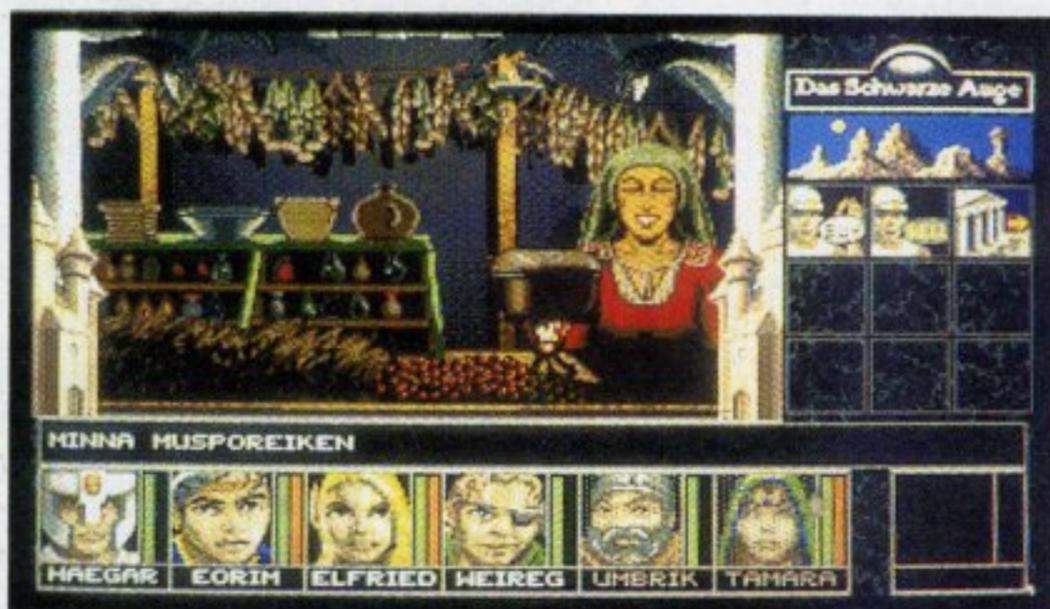
Orks sammeln sich nördlich von Thorwal, um die Stadt anzugreifen, es bleibt keine Zeit, eine Armee aufzustellen, einzige Hoffnung ist das Magieschwert „Grimring“, aber Schwert ist leider verschollen und Lageplan desselben auf zwölf Fetzen verteilt, sechs Abenteurer sollen Plan & Schwert finden...

Nachdem man sich für die Instantparty oder den selbstgemixten Heldencocktail entschieden hat, kann die Suche nach dem orkabschreckenden Käsemesser beginnen. Dabei bewegt sich die Party durch Städte wie durch Dungeons im altbekannten 3D-Modus, entweder mit der Maus oder per Cursor-

tasten. Um andere Städte zu erreichen, muß sich das Team immer an einen sogenannten Reisepunkt begeben und kann von dort in eine der insgesamt 52 Ansiedlungen geführt werden. Bei diesen oft mehrere Tage dauernden Reisen wird am Abend gerne ein Lager aufgeschlagen, wobei auch hier alles ziemlich realitätsnah zugeht. So sind Schläfer ohne Wachposten leichte Beute bei nächtlichen Überfällen durch Gegner oder Tiere. Sobald es irgendwo zum Kampf kommt, wird vom aktuellen Modus (3D, Landkarte oder Lager) auf eine isometrische 3D-Grafik

umgeschaltet. Die Schlachten werden genau wie beim Brettvorbild in Runden abgewickelt, wobei sich die Regeltreue allerdings manchmal als Bremse erweist — unerfahrenen Helden, die den Kampf nicht dem Computer überlassen wollen, kann es auch schon mal passieren, daß sie sich gegenseitig verletzen oder verzaubern.

Zur Technik: Die Optionen aktiviert man durch Anklicken der Icons oder ein Pop-up-Menü, Gespräche werden per Multiple-Choice geführt. Die Grafik ist schön und detailliert gezeichnet, gelegentlich gibt's auch Zwischengrafiken mit witzigen Texten („In Marsala fällt ein Sack Reis um“), und der



DIE AKTION GEHT WEITER!

Jeder kann mitmachen: Schickt uns einfach Euren Testbericht über ein maximal ein Jahr altes Amiga-Spiel; er sollte ungefähr die Länge einer Schreibmaschinenseite haben. Bitte die Bewertung und Euer (Paß-) Foto nicht vergessen, auch wüßten wir gern, wie alt Ihr seid. Und mit etwas Glück seid Ihr demnächst Joker-Autor!

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

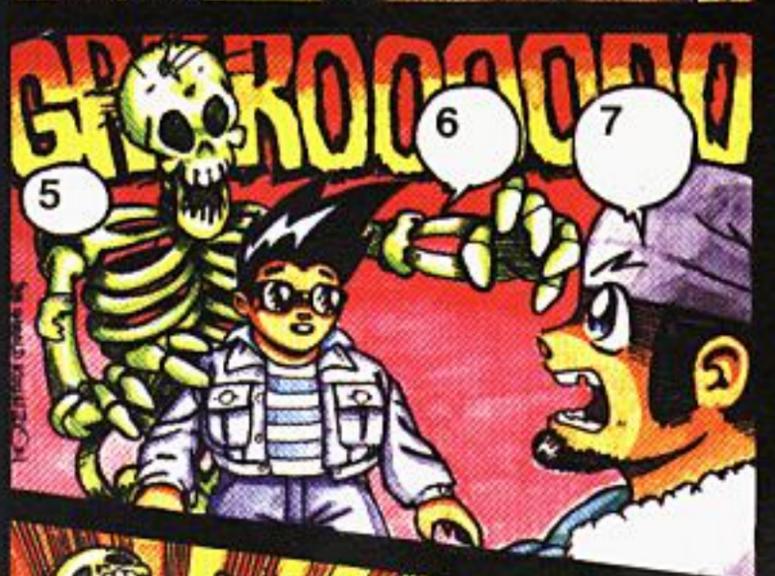
Sound klingt mittelalterlich. Doch gibt es nicht nur Positives zu berichten! Falls der Jungschwertsucher nämlich einen Amiga mit „nur“ 1 MB ohne Festplatte besitzt, muß er sich auf reichlich Disk-Wechselei gefaßt machen und auf Musik verzichten oder sich bei den Städtegrafiken einschränken. Wer DSA also flüssig spielen will, kommt um eine gehobene Ausstattung nicht herum. (Uwe Zemke)

DAS SCHWARZE AUGE (ATTIC)

LESERWERTUNG	ORIGINALWERTUNG
80% (95%)	90%
80% (90%)	GRAFIK 84%
— (80%)	SOUND 76%
60% (95%)	HANDHABUNG 94%
80% (80%)	SPIELIDEE 89%
70% (95%)	DAUERSPASS 92%
80% (90%)	PREIS/LEISTUNG 84%

(Werte in Klammern für HD-Betrieb)

Die Comic-Competition



Die leeren Sprechblasen dieser Seite sind keineswegs ein Versehen des Layouters — sondern ein „Comic zum Mitmachen“ für kreative Geister, die beinharte Action lieben, aber knochen-trockene Gewinne verabscheuen!

Wer bis hierher gelesen hat, fühlt sich offensichtlich angesprochen und kennt daher mit Sicherheit auch den Plattformhammer „Yo! Joe!“ von Hudson Soft bzw. Play Byte. Genau aus dieser Ecke kommt auch der vorläufig noch wortlose Comic, der extra für unseren Wettbewerb gezeichnet wurde, damit Ihr Euch die passenden Texte dazu einfallen lassen könnt — als kleine Anregung empfehlen wir einen Blick auf Play Bytes Poster-Version in der Heftmitte. Die originellsten Einsendungen haben nicht nur die Chance, vielleicht demnächst im Joker veröffentlicht zu werden; sie können auch einen richtigen Schatz heben oder ein lebensgroßes Skelett gewinnen, wie es Mediziner für ihre geheimnisvollen Studien benutzen! Und das ist längst nicht alles...

Also spitzt die Griffel, werft den Hirn-Turbo an und schickt uns Eure literarischen Ergüsse bis zum 10. September 1993 (Einsendeschluß!) zu. Ausgeschlossen sind nur die Mitarbeiter von Hudson Soft, Play Byte sowie die des Joker Verlags — aber auch den Rechtsweg und ähnliche Totengräber wollen wir hier nicht sehen. Was wünscht man nun in so einem Fall? Na klar, Hals- und Beinbruch!

1. Preis

Ein richtiges Skelett plus „Yo! Joe!“

2. Preis

Eine Schatztruhe voller Silbermünzen im Wert von 200.-DM plus „Yo! Joe!“

3. — 20. Preis

Je einmal „Yo! Joe!“

Joker Verlag
„Comic Competition“
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

Joker Galerie



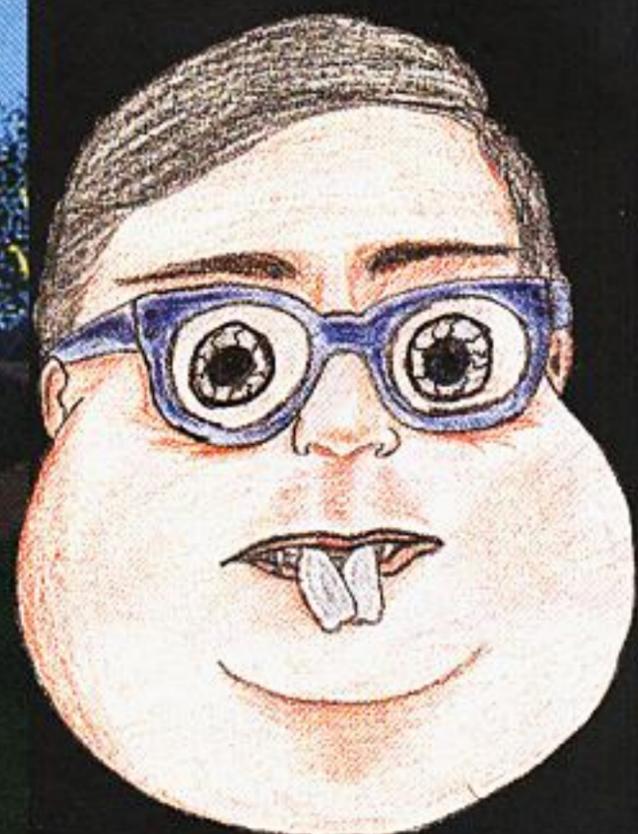
Hier kommt der neueste Schrecken aller Comic-Helden: „Evil Joker“ von André Plafmeier aus Osnabrück. Da wird die Marvel-Spinne noch froh sein, daß ihr bisher nur der popelige Kobold auf diesem Flug begebenet ist!



Den To
hetzte un
Eisen
Tisc
diese
läc

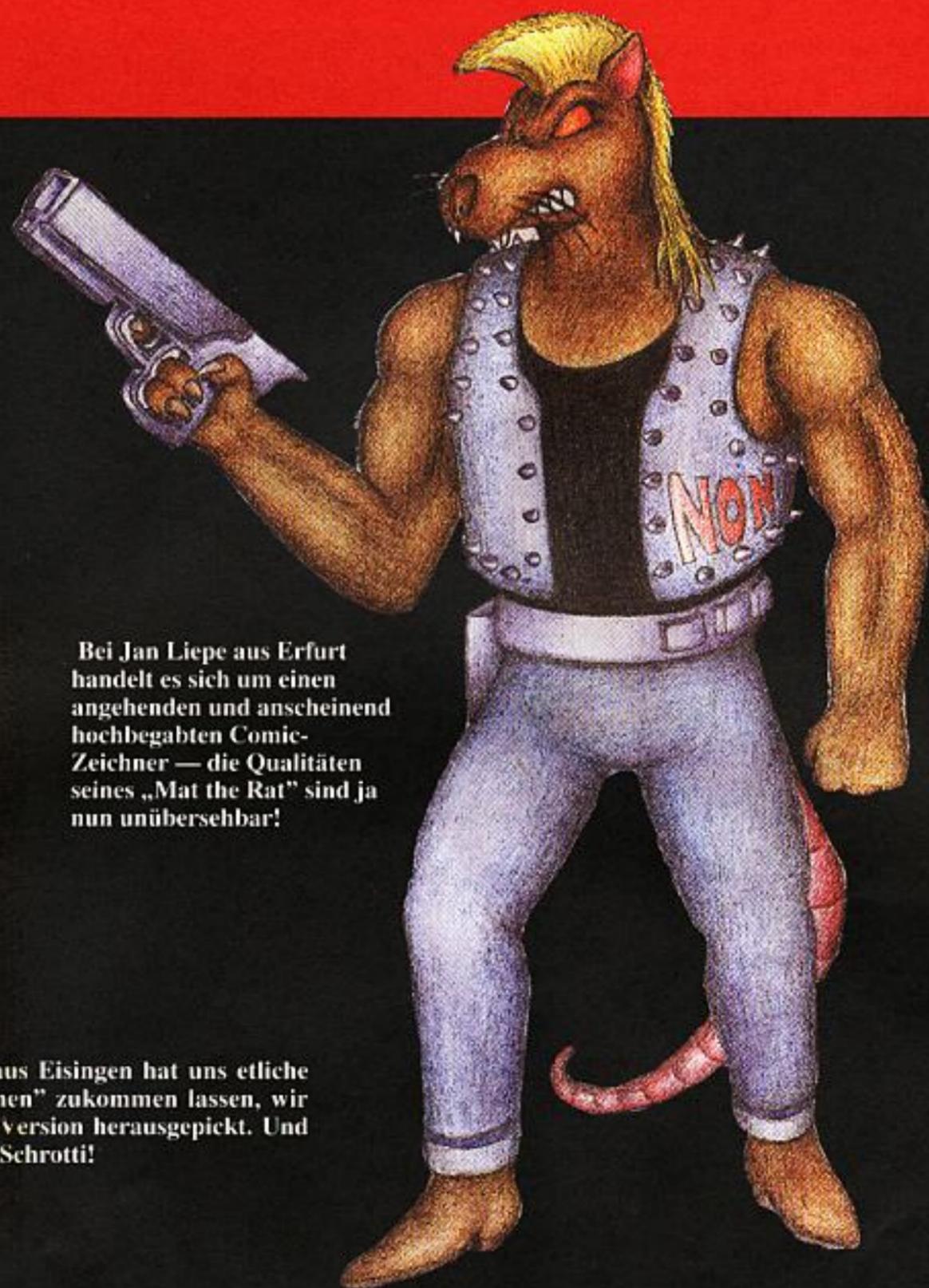


Bei der Namensgebung für ihr Bild „Firnelle & Krieger“ hat sich Michaela Schlimme aus Hagen zwar von Atties DSA-Rolli inspirieren lassen, aber der bezaubernde „Rest“ stammt ausschließlich von ihr.



Zu der leicht birnenförmigen, aber (gottlob!) namenlosen Zeichnung von Lukas Horbaczewski aus Schloß Holte Stukenbrock verknäuen wir uns jeden Kommentar — schließlich wollen wir keinen verkohlen...

den Varianten
Kantka aus
den Hals, äh
Wahl fiel auf
enmann — er
freundlich...



Bei Jan Liepe aus Erfurt handelt es sich um einen angehenden und anscheinend hochbegabten Comic-Zeichner — die Qualitäten seines „Mat the Rat“ sind ja nun unübersehbar!

Wolfgang Hertzog aus Eisingen hat uns etliche „Enterprise-Mutationen“ zukommen lassen, wir haben uns die Enter-version herausgepickt. Und jetzt: Beam uns rauf, Schrotti!



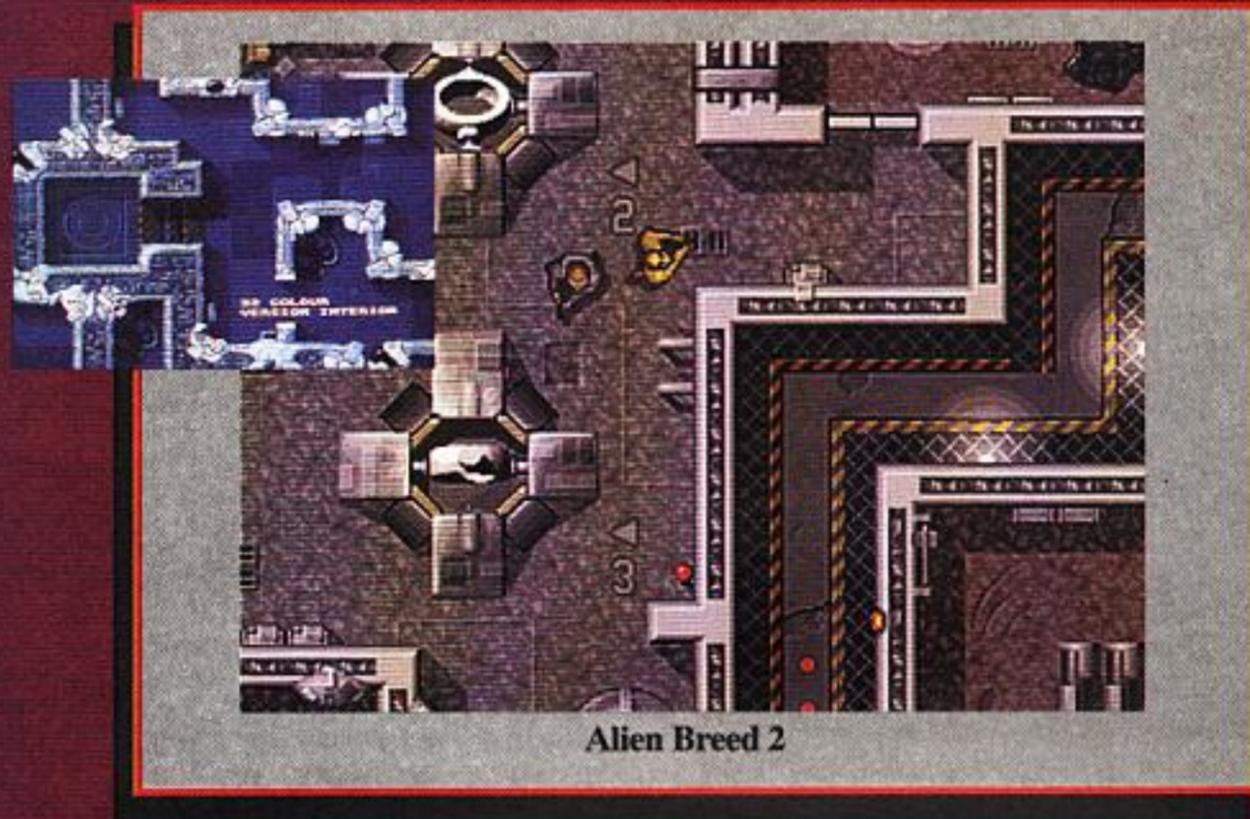
Für sein stimmungsvolles Frauenportrait hat sich Ingo Hantke aus Halberstadt einen hundertprozentig zutreffenden Titel ausgedacht: „Woman“. Tja, Fantasie muß man haben...

Ob Schneetreiben oder Sonnenschein, Herbstdepressionen oder Frühlingsgefühle: Eine Künstlerseele läßt sich von allem inspirieren! Die gefühlvollen Ergebnisse dieses wundersamen Geistesprozesses findet Ihr hier...

Auch inspiriert?

Sagt bloß, in Eurer Heldenbrust pocht ebenfalls ein hochsensibles Künstlerherz? Warum haben wir dann noch nichts vom Pulsschlag Eurer kreativen Ader gehört?! Das solltet Ihr schleunigst ändern, indem Ihr uns Eure Computergrafiken, Comics, Zeichnungen und sonstigen Meisterwerke zuschickt. Um für den Abdruck in Frage zu kommen, verlangen wir nur, daß Euer Gestalt gewordenes Herzblut wirklich SELBSTAUSGEDACHT UND SELBSTGEMACHT ist und daß Ihr für den Fall einer gewünschten Rücktransfusion auch das Rückporto nicht vergesst. Für alle Fälle hier schon mal unsere Adresse:

Joker Verlag
„Joker Galerie“
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn



Alien Breed 2

Die Fans der rührigen Amiga-Aktionisten werden für die Antwort nicht lange überlegen müssen: Indem man halt einen Kultknaller nach dem anderen vom Stapel läßt! Klar, wer hätte sich noch nie bei „Alien Breed“, „Project X“ oder „As-

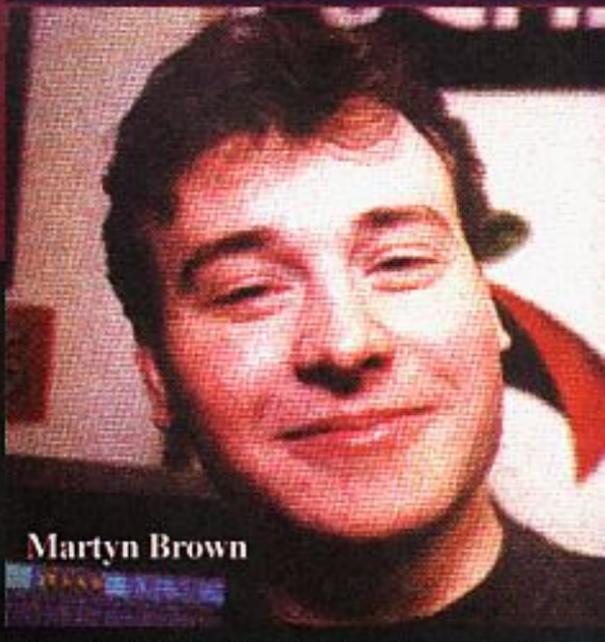
plauderten mit Produkt-Manager, Pressesprecher und Firmengründer Martyn Brown.

AJ: *Martyn, als Sprachrohr der Truppe kannst du uns doch zunächst mal ein bißchen was über deine Leute*

Games. Auch sind wir ein ziemlich junger Haufen, alle so zwischen 18 und 26 Jahren. Außer Mick, der hat es bereits auf 40 Lenze gebracht.

AJ: *Und wo bleiben*

WAS MACHT EIGENTLICH



Martyn Brown

sassin“ den Frust von der Seele geballert? Mit „Body Blows“ konnten die Jungs aus Wakefield selbst Capcoms King-size-Prügelei „Streetfighter II“ Paroli bieten, und zuletzt bewies „Superfrog“, daß sie sich auch auf den Plattformen zu Hause fühlen. Kurz und gut, Team 17 ist mittlerweile eine feste Größe am Amiga — wir

erzählen. Ihr seid also 17...

MB: ...schon falsch, trotz des Namens sind wir hier gerade mal zu siebt — Mick Robinson ist Geschäftsführer, für die Kundenbetreuung sind Debbie Bestwick und Paul Sharp zuständig, Craig Jones, Andy Robinson und Chris Haliwell kümmern sich um die Hotline und das Playtesting unserer

die Programmierer, Grafiker und Komponisten?

MB: Das sind alles Freiberufler, die nicht hier in der Zentrale arbeiten. Den einen oder anderen Namen haben eure Leser bestimmt schon gehört, Dave Broadhurst etwa hat früher für Software Creations „Bubble Bobble“ gemacht, und unser Musiker Alister Brimble ist ja auch kein ganz Unbekannter mehr.

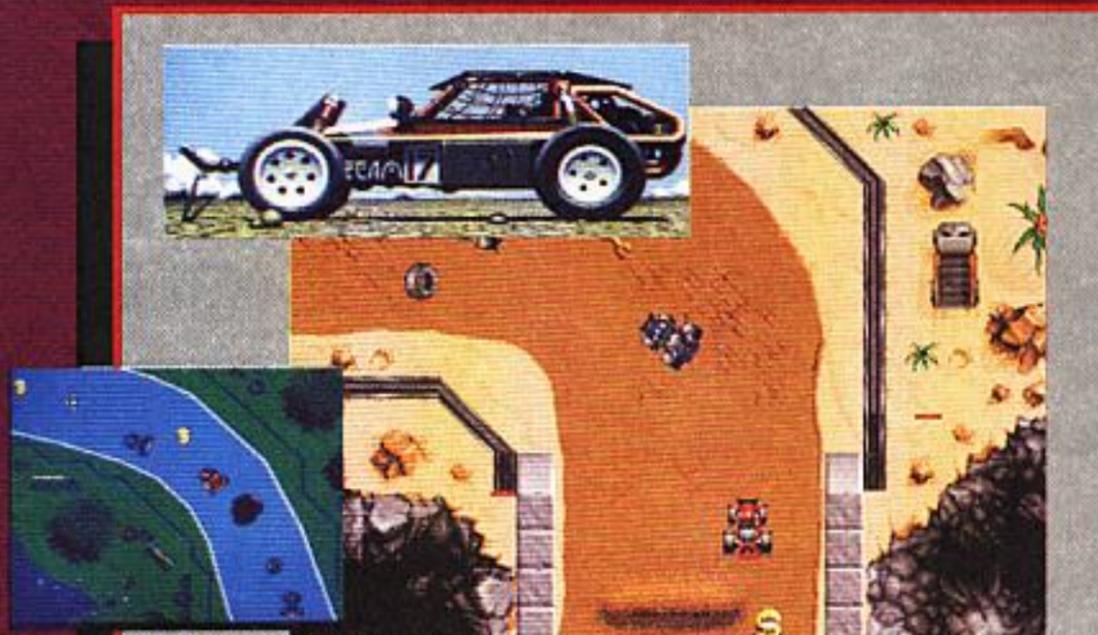
AJ: *Schon richtig, aber warum beschäftigt ihr nicht festangestellte Programmerteams, wie das beispielsweise Ocean tut?*

MB: Na, die Vorteile liegen doch auf der Hand! So können wir uns viele verschiedene Projekte ansehen und die Perlen herauspicken — eine davon wird z.B. das

neue Game der „Pinball-Dreams“-Macher von Digital Illusions, mit denen wir gerade verhandeln. Außerdem beteiligen wir die Programmierer finanziell am Verkauf, was bekanntlich die beste Motivation ist, um gute Arbeit abzuliefern.

AJ: *Wenn wir euch richtig verstehen, kann also jeder, der mal eben ein Spiel programmiert hat, bei euch auf eine Veröffentlichung hoffen?*

MB: Aber klar, einfach mal herschicken, das Teil! Tatsächlich trudeln bei uns tagtäglich mehrere Demos und Spiele zum Antesten ein, allerdings ist das wenigste davon auch tatsächlich zum Verkauf geeignet. Hinter einem zeitgemäßen Actiongame steckt nun mal viel, viel Arbeit — in der Regel dauert die Programmierung ein bis zwei stressige Jahre. Trotzdem geben wir auch Hobby-Programmierern



Overdrive

Project X



eine Chance, sollten eure Leser also etwas Interessantes in der Mache haben...

AJ: ...werden sie es euch aufgrund dieses Aufrufs garantiert schicken, keine Sorge. Wer würde nicht gerne selbst einen Team-17-Hut landen? Apropos, wie seid eigentlich ihr in der Branche gelandet?

MB: Nun, Anfang 1990 haben sich Mick und ich zusam-

mengetan. Schließlich hatte er bereits kaufmännische Erfahrung, während ich schon einige Zeit in der Demo-Szene und im PD-Bereich des Amigas mitgemischt hatte. So lernte ich auch Leute kennen, die gerade an einem Prügelspiel arbeiteten; alle gemeinsam haben wir beschlossen, das Ding in Eigenregie durchzuziehen. Nach 18 Monaten Knochenarbeit stürmten im Juni 1991 dann Team 17 und „Full Contact“ die Händlerregale!

AJ: Wo wir gerade beim Alienbraten sind — ihr habt das Spiel kürzlich als „Special Edition“ neu aufgelegt und zum Budget-Preis verhökert. Heißt das, daß jedes Team-17-Produkt irgendwann zum Spartarif zu haben sein wird?

bleibt zu hoffen, daß die neue Version in Deutschland nicht untergeht. Seltsamerweise ist der Budgetmarkt bei euch nämlich arg klein, wie folgendes Rechenexempel belegt: Die „Alien Breed Special Edition“ hat sich in England über 50.000 mal verkauft, in Deutschland waren's gerade ein paar Dutzend Exemplare...

AJ: Kommt jetzt das obligate Klagelied über die bösen Raubkopierer?

MB: Nö, ausnahmsweise mal nicht. Der deutsche Markt ist eben anders strukturiert. So bieten die großen Kaufhäuser hier fast ausschließlich Vollpreis-Titel an, ich schätze, daß ihnen sonst die Gewinnspanne zu gering wäre. Und bei den Versandhändlern ist's nicht viel anders. Dennoch werden wir ab Herbst verstärkt in die Budget-Produktion einsteigen,

sich der neue 1200er so blendend verkauft! Ehrensache, daß wir speziellen A1200-Versionen zukünftig besonderes Augenmerk schenken werden.

AJ: Jetzt aber mal raus mit der Sprache, was steht denn so an Neuigkeiten an?

MB: Momentan merzen wir gerade die letzten Schönheitsfehler bei „Overdrive“ aus, einem Rennspiel aus der Vogelperspektive — so à la „Supercars“, nur halt schneller, schöner und überhaupt viel, viel besser. Es folgen PC-Versionen von „Alien Breed“ und „Body Blows“; das sind allerdings mehr Versuchsballons — Action ist auf die DOSe schwer umzusetzen und verkauft sich in der Regel nicht sonderlich gut. Jedenfalls kommt anschließend „Alien Breed 2“ mit mehr Waffen

TEAM 17?

mengetan. Schließlich hatte er bereits kaufmännische Erfahrung, während ich schon einige Zeit in der Demo-Szene und im PD-Bereich des Amigas mitgemischt hatte. So lernte ich auch Leute kennen, die gerade an einem Prügelspiel arbeiteten; alle gemeinsam haben wir beschlossen, das Ding in Eigenregie durchzuziehen. Nach 18 Monaten Knochenarbeit stürmten im Juni 1991 dann Team 17 und „Full Contact“ die Händlerregale!

AJ: In Deutschland geriet der erste Sturm aber doch wohl eher zum lauen Lüftchen, oder?

MB: Leider wahr, bei euch ist das Game ziemlich untergegangen — es gab halt noch Startschwierigkeiten bei der Distribution. Eigentlich schade, denn ich halte „Full Contact“ nach wie vor für eine der besten Klappereien am

MB: Nein, jedenfalls nicht zwangsläufig. Aber oft stellt man im nachhinein halt fest, daß doch noch etwas zu verbessern gewesen wäre. Genau das haben wir bei „Alien Breed“ getan, auch an der neuen Budget-Version von „Project X“ haben wir noch ein wenig gefeilt.

AJ: Etwa am Schwierigkeitsgrad und den ellenlangen Nachladepausen?

MB: Exakt, aber man muß verstehen, daß jeder einzelne Level rund 750 KB lang ist — eine solche Datenmenge von der Diskette zu schaukeln, dauert nun mal seine Zeit. Trotzdem konnten wir die beiden angesprochenen Punkte verbessern,

aber auch neue, originelle Eigenproduktionen anbieten — laßt euch überraschen!

AJ: Wir sind gespannt, vor allem, weil Team 17 im Gegensatz zu manch anderer Softwareschmiede die Amiga-Fahne noch hochhält. Dabei bleibt's doch hoffentlich?

MB: Keine Sorge, wir glauben fest an die Zukunft des Amigas — gerade jetzt, da

und schönerer Optik; zunächst für den A1200, kurz darauf in einer „Normalfassung“. Und für Weihnachten haben wir dann zwei ganz heiße Eisen im Feuer, aber das ist noch top secret.

AJ: Na schön, lassen wir uns eben überraschen. Besten Dank noch für das gute Gespräch und Grüße an die Kollegen. (rl)



Superfrog



The unbelievable

AMMAMA

AH-MIHI-HEY-KUCKDOCHMAA!
HAB' EIN NEUES PROGRAMM-
CHEN AUFGETAN....

WAS SPRINGT
DABEI RAUS?

WIE BEDIENT MAN ES
DENN?

TJA... ÄH-HÄM... KEINE AHNUNG! WIE DAS LEBEN SO
SPIELT — ICH HABE LEIDER-LEIDER KEIN HAND-
BUCH....

ES SCHEINT EINE
ART RAY-TRACING-PROGRAMM
ZU SEIN, NAMENS "TRACING RAY".
WARUM ES WOHL SO HEISST?

JAWZ?

DOOFE FRAGE!
IST DOCH SEHR TREFFEND!

ZAPP

PRITZ!

Neues aus

In Rainer Wolfs Spiele-Oase herrscht auch im Hochsommer keine Dürre: Neben der soliden Spediteurs-Simulation „Delivery Agent“ entspringen der Quelle dieser Tage noch drei weitere „Soft-Drinks“.

ODYSSEE



Das ambitionierteste Werk der Spiele-Troika ist zweifellos diese Versoffung der Abenteuer des alten Odysseus. Der große Grieche hockt zu Beginn mit drei Kumpanen in der Kneipe, säuft sich die Hucke voll und philosophiert darüber, wie er die jahrelange Belagerung Trojas endlich siegreich beenden könnte. Da fängt der Wirt plötzlich an, vom verwunschenen Keller unter seiner Kaschemme zu schwafeln, der neben unaussprechlichen Gefahren auch ein Orakel beherbergen soll. Und weil so ein richtig schön orakelndes Orakel unserem Quartett gerade sehr gelegen käme, macht man sich schnurstracks auf die Sandalen, um das unterirdische Gewölbe zu durchstöbern...

Die Story hört sich in Euren Ohren aber schwer nach einem Rollenspiel an? Der Kandidat hat 99 Punkte: Das jeweilige Ambiente der verschiedenen Umgebungen präsentiert sich aus der „Ultima“-Perspektive in einem mäßig großen, mäßig hübschen und bei jedem Schritt mitruckelnden Grafikfenster, herumliegende Items nimmt man beim Drüberlatschen per Klick auf, und gezaubert werden darf natürlich auch. Ja, überhaupt umweht eine starke Fantasy-Brise unsere historischen Helden, denn im Party-Bastelset sind neben den üblichen Dieben und Kriegern so absonderliche Gestalten wie Nixen oder gar Halbgötter erhältlich, deren Wiege ohne weiteres bei den Titanen, Zyklopen oder gar Schmetterlingen (!) gestanden haben darf. Blicke noch zu erwähnen, daß eine Menge spezieller Fähigkeiten wie Untersuchen, Spurenlesen,

Tanzen oder eben Zaubern der Anwendung per Maus und Menü harren und daß man gelegentlich sogar via Keyboard-Tipperei mit einigen NPCs Konversation treiben kann.

Das klingt bisher ja recht ordentlich, in der Praxis ist es mit Old Odys Mannen aber doch nicht so weit her: Erstens muß man seine Schützlinge ärgerlich oft mit irgendwelchen Fressalien füttern, damit sie nicht binnen kürzester Zeit schlappmachen, zweitens trägt die umständliche Menü-Iconsteuerung nur wenig zur Erheiterung des Spielers bei — Objekte lassen sich erst dann näher betrachten, wenn sie jemand ins „Dungeon-Master“-Inventory gestopft hat, und das vertrackte Magiesystem treibt ohne vorherige Handbuchlektüre selbst gestandene Rolli-Freaks in den Wahnsinn. Da kann auch der hübsch gesampelte und sehr dramatische Titelsound nicht mehr viel retten; sparsame Rollenspieler mit Qualitätsanspruch werden wohl lieber zum Avalon-Duo der „Amiga Fun“ greifen.

ODYSSEE (OASE)

ROLLENSPIEL

46%

„ALTBACKEN“



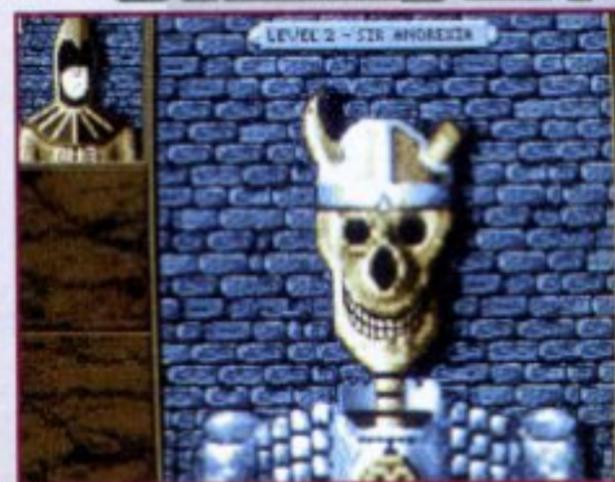
GRAFIK	44%
ANIMATION	16%
MUSIK	67%
SOUND-FX	—
HANDHABUNG	40%
DAUERSPASS	51%

FÜR GEÜBTE

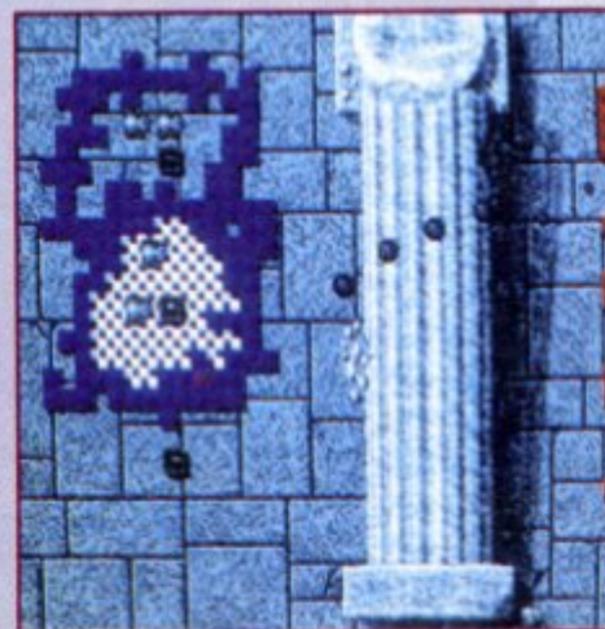
PREIS DM 59,-

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

BALLISTIC



Eine ganze Ecke besser als der angestaubte Sagen-Heros hat uns da schon dieser Hirntrainer gefallen, auch wenn die Hektik-Fummelei nur wenig mit Diplomatie, dafür aber um so mehr mit „Rampart“ zu tun hat. Denn die simpelsten Games sind ja oftmals nicht die schlechtesten: Einmal mehr kämpft man (möglichst per Maus) gegen den Rechner darum, wer zufällig erscheinende „Tetris“-Klötzchen unter Zeitdruck am besten zu rundum abgeschlossenen Burgen zusammenstecken kann. In einem zweiten Arbeitsgang werden Kanonen aufgestellt und die Mauern des bösen Feindes zerbröseln, wonach mit einer Reparaturphase alles von vorn beginnt. Für umbaute Felder sowie für Geschütze gibt es Punkte, und wer davon nach fünf Durchgängen



DIPLOMACY

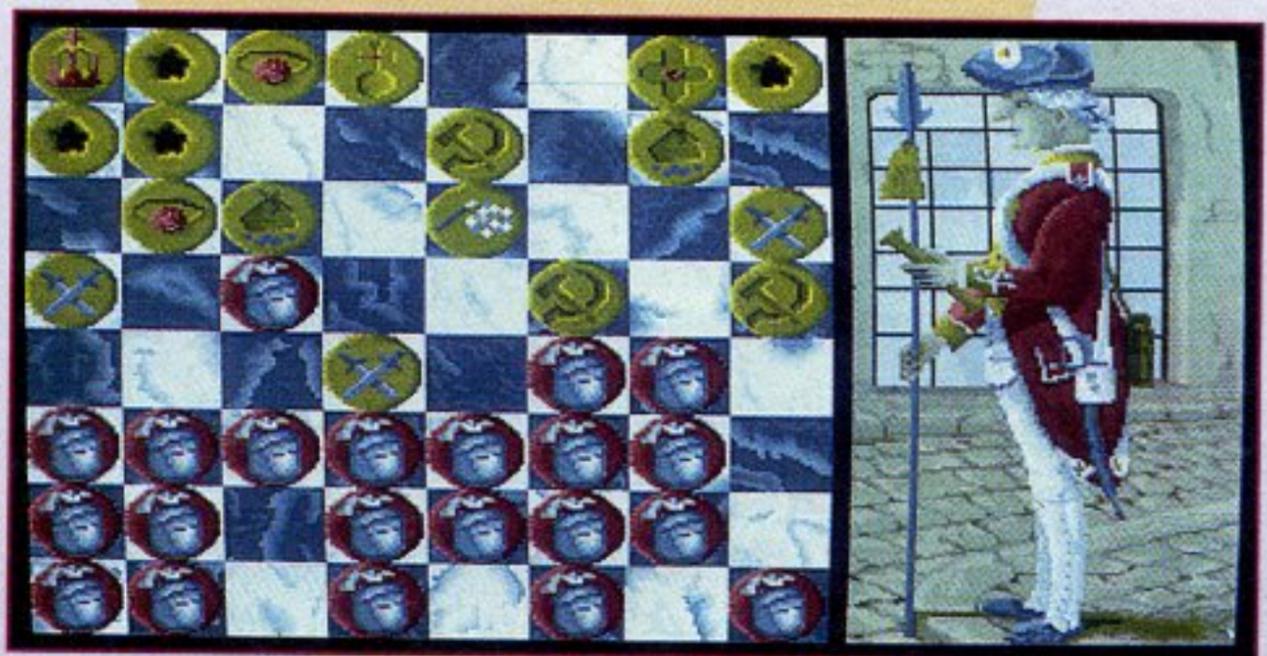
BRAIN CHALLENGE

am meisten hat, wird zum Sieger deklariert.

Insgesamt darf man dreimal verlieren, ehe es „Game Over“ heißt, zudem werden die Spielstände am Levelende abgespeichert. Je weiter man vordringt, desto fieser die Gegner und desto unhandlicher die Bausteine — logisch. Nicht ganz so selbstverständlich sind die Zwei- bis Vierspieleroption, die Turniervariante für acht Häuslebauer und schließlich gar die Modemverträglichkeit! Ein einpeitschender Sound, drei oder vier FX sowie das recht hübsche Grafikbeiwerk trösten durchaus über die ergreifend schlechte Optik des eigentlichen Spielscreens hinweg, und so entpuppt sich das Teil als nette Feierabend-Soft. Freilich nur, sofern man nicht schon „Rampart“ in der Diskettenbox hat, denn so dreist wie hier wurde noch selten geklont...

Auch der Dritte im Bunde massiert die kleinen grauen Zellen, auch er kommt nicht ganz ohne Vorlage aus. Hier haben wir es nämlich mit einer Digi-Variante des betulichen Brettspiels „Stratego“ zu tun, also jener Materialschlacht, die Accolade seinerzeit so schnöde in den Sand

Die Maus klickt sich sauber durchs Game, im Hintergrund dudelt eine gefällige Musik, und die Optik hat ihre Momente, ja, selbst das Spielbrett kann man gelten lassen. Für Fans des Originals ist das Game also schon wegen seines maßvollen Preises eine Überlegung wert. (jn)



gesetzt hat. Und tatsächlich ist die Spielstärke hier ein wenig überzeugender ausgefallen, wenngleich wahre Strategen auch bei dieser leicht abgespeckten Version wenig Mühe haben werden, die „Freundin“ in Grund und Boden zu stampfen.

Die Regeln halten sich jedenfalls hauteng an die Vorlage: Jede Partei erhält (hier nur) 24 Steine mit verschiedenen Fähigkeiten, die auf der eigenen Seite des schachbrettartigen Schlachtfelds so aufgestellt werden, daß der Gegner sie nicht identifizieren kann. Da gibt es diverse Militärgrade, Bomben, die den Feind zerbröseln, wenn er sie leichtsinnigerweise schlagen will, und eine unbewegliche Fahne, die es zu erobern gilt. Nun wird nacheinander gezogen und bei jeder Attacke für einen kurzen Moment die Tarnung der gegnerischen Figur gelüftet — so erforscht man Zug um Zug die Stellungen der Konkurrenz, um irgendwann sinnvoll seinen Generalangriff starten zu können.

BALLISTIC DIPLOMACY (OASE)
HEKTIK-TUFTELEI

61%
„SPRITZIG“



GRAFIK	24%
ANIMATION	22%
MUSIK	65%
SOUND-FX	32%
HANDHABUNG	69%
DAUERSPASS	64%

FÜR GEÜBTE

PREIS **DM 49,-**

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

BRAIN CHALLENGE (OASE)
BRETTSPIELUMSETZUNG

60%
„HOLZIG“



GRAFIK	41%
ANIMATION	17%
MUSIK	60%
SOUND-FX	—
HANDHABUNG	70%
DAUERSPASS	59%

VARIABEL: 10 STUFEN

PREIS **DM 49,-**

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



LEGEND

SON OF THE EMPIRE

Pete James kennt man unter dem Pseudonym „Tag“ als Macher von „Bloodwych“ — und als einfallsreiches Bürschchen, wenn es darum geht, eine gute Idee mehrfach auszuschlachten...

Doch während er uns beim Splitscreen-Rolli noch mit einer relativ preiswerten Data-disk davonkommen ließ, wandert dieser Aufguß seiner Iso-Dungeons zum vollen Preis über den Ladentisch. Ja, unser erstes Testmuster enthielt sogar noch das Original-Handbuch des Vorgängers, dem einfach eine Fotokopie der neuen Hintergrundstory beigelegt war. Auch wenn inzwischen die „richtige“ Version vorliegt, ändert das nichts daran, daß wir es im Prinzip nach wie vor mit dem guten alten „Legend“ in anderer Verpackung zu tun haben. Einerseits ist das schon irgendwie

Preistreiberei, andererseits sollte man es nicht unbedingt „Worlds of Legend“ anlasten, das trotzdem (immer noch) ein gutes Spiel ist.

Wer den alten Testbericht verschlampt hat, sei hier also kurz über das Wesentliche informiert: Nach der relativ simplen Charaktergenerierung steuert man die vierköpfige Heldencrew (Barde, Zauberer, Ninja, Berserker) als bunte Fähnchen über eine Fraktal-Landkarte. In den Kerkern und bei den häufigen Kämpfen wird auf eine isometrische 3D-Ansicht umgeschaltet, bei der die Steuerung icons um das Geschehen in der Screenmitte herum plaziert sind. Die Handhabung klappt

auch ganz wunderbar, obwohl man im Konfliktfall seine Jungs bzw. Mädels einzeln und in Echtzeit rumkommandieren muß. Dazu gibt's ein ausgefeiltes Zaubersystem mit nahezu beliebig kombinierbaren Runen, Automapping, etwas einsilbige Shop-Inhaber und knackige Rätsel mit vielen Schaltern.

Neu ist hingegen... so gut wie nix, lediglich Grafik und Sound wurde ein leicht asiatischer Touch verpaßt. Im großen und ganzen also ein ziemlich klarer Fall von Soft-

ware-Recycling — fehlt eigentlich nur noch der grüne Punkt auf der Packung! (mm)



WORLDS OF LEGEND (MINDSCAPE)
ROLLENSPIEL

70%
„TEUER“



GRAFIK	66%
ANIMATION	62%
MUSIK	64%
SOUND-FX	48%
HANDHABUNG	76%
DAUERSPASS	74%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS	DM 79,-
SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	ANLEITUNG (TEILW.)

TAUTRIX

Was macht ein Programmierer, dem nichts Rechtes einfallen mag? Na, eine Steinchen-Knobelei! Und wenn er richtig tief in der Schaffenskrise steckt, kommt halt die 183ste „Tetris“-Variante dabei heraus...

Ergo präsentiert man uns auch hier wieder die satt-sam bekannten Klötzchen, allerdings tauchen sie diesmal in der Screenmitte auf und müssen unter Zeitdruck zu einfarbigen Quadraten zusammengepuzzelt werden, die dann vom Bildschirm verschwinden. Geschoben und gedreht wird per Joystick bzw. Feuerknopf, die Platzierung erfolgt mittels der Leertaste. Beim Erreichen einer be-

stimmten Punktzahl kriegt man das Paßwort für den nächsten Level, wo die Sache durch eine andere Form und Größe des „Bauplatzes“ noch ein bißchen schwieriger wird.

Nun bringt es das Spielprinzip so mit sich, daß immer mehr zurückgebliebene „Reststeine“ die bebaubare Fläche verringern, dazu erscheinen natürlich nie Klötze der Form und Farbe, die man gerade brauchen würde — kurzum, die „Tetris“-übliche Hektik bricht aus. Insofern läßt sich dem Game eine gewisse Suchtqualität

nicht absprechen, doch dasselbe gilt ja nun auch für „PacMan“. Kurz und gut, die Geschichte ist von vorn bis hinten museumsreif; vor allem, da

auch die Präsentation in etwa dem PD-Standard von 1985 entspricht — einzig und allein die Steine bringen hier etwas Farbe auf den rabenschwarzen Screen. Die Begleitmusik klingt dagegen überraschend modern, sie ist wahrscheinlich noch das Beste am ganzen Spiel...

Na gut, auch mit der Steuerung kann man leben, mit dem Preis dagegen

nicht: Rund 45 Steine sind ungefähr 40 zuviel für ein Programm, das sich ganz ohne jeden Zweifel vom Shareware-Markt ins Regal verirrt hat. (mw)



TAUTRIX (APC&TCP)
BUDGET-STEINEREI

39%
„ZU TEUER“



GRAFIK	19%
ANIMATION	9%
MUSIK	64%
SOUND-FX	29%
HANDHABUNG	60%
DAUERSPASS	48%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS	DM 45,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	HIGHSCORES
DEUTSCH	ANLEITUNG

**DER STRATEGISCHE MEILENSTEIN
IST IM ANROLLEN!**

JOKER-SONDERHEFT

STRATEGIE

Es warten weit über 80 Tests der besten Strategicals für Euren Computer – dazu ausführliche Hintergrundberichte, News, Stories, Preisausschreiben und natürlich jede Menge Tips, Tricks und Lösungen!!!

AB 20. OKTOBER AM KIOSK

NUR BEIM JOKER UND NUR JETZT!

DIE HANDSIGNIERTE SONDER-EDITION DER

WHALE'S VOYAGE CD

LIMITIERTE
AUFLAGE!

TOP-
EXKLUSIV!

Das gibt es auf der Welt nur EXAKT 1000mal: die Maxi-Single-CD mit der Musik von NEOs Hit-Spiel „Whale's Voyage“ in einer streng limitierten Sonderauflage – von Hannes Seifert, dem Programmierer und Komponisten persönlich signiert!

WHALE'S VOYAGE
SOUNDTRACK



Das handsignierte Sammlerstück gibt es für nur 15,— DM ausschließlich bei:

**Joker Verlag
„Joker Shop“
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn**

Lieferung nur solange Vorrat reicht, Nachnahme ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 5,— DM Portogebühren im Inland bzw. 10,— DM für Auslandsbestellungen dazuschlagen.

A-TRAIN

CONSTRUCTION SET

Mit gebührender Verspätung gegenüber den PC-Loks läßt Maxis seinen Szenario-Editor nun auch auf dem Amiga einlaufen — alles halb so wild, denn ab jetzt sind wir von fremden Fahrplänen endgültig unabhängig!

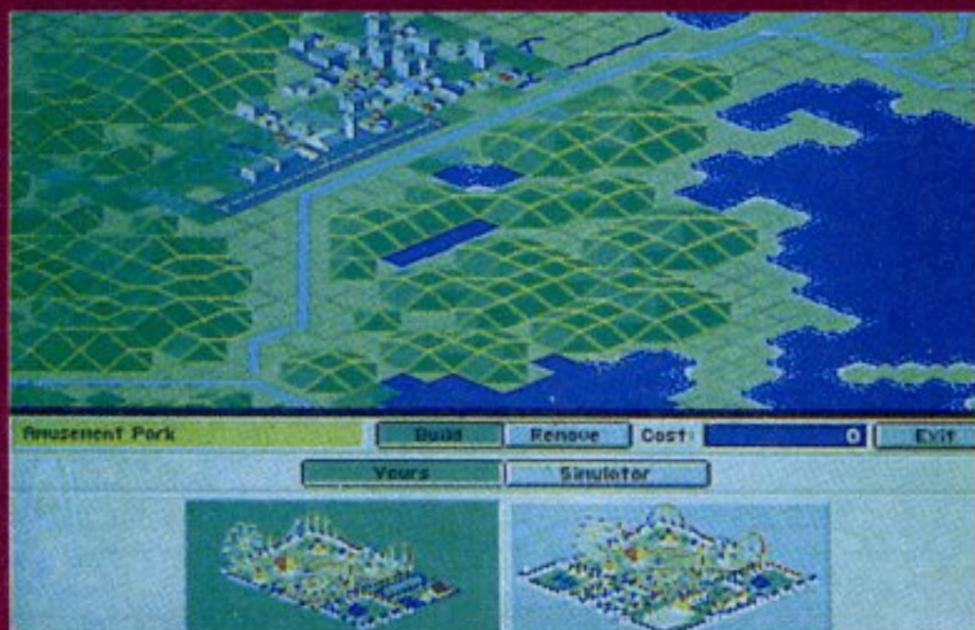
Neben den verantwortungsvollen Aufgaben als Streckendesigner und Schrankenwart darf man nun also auch noch den Landschaftsgärtner und Miniatur-Gott in Personalunion spielen...

Kraft seines wortwörtlich erbaulichen Amtes stampft man hier Dörfer und Trabantenstädte aus dem Boden, staffiert freudlose Ebenen mit Bergen, Flüssen und Seen aus und packt ein paar lauschtige Gemüesfelder, Wälder oder Golfplätze dazwischen. Natürlich finden sich auch Schienen, Züge, Bahnhöfe und anderes Eisenbahner-Equipment in diesem digitalen Bauschuppen; darüber hinaus können notorische Pleitegeier sogar ihr Bankkonto nach Belieben vollpumpen, um die nächsten 20 Inflationen kühl lächelnd zu überstehen. Und falls es jemand zu mühsam findet, die gesamte Schöpfungsgeschich-

te von Grund auf neu zu schreiben, kann er seine Züge ebensogut gleich durch sechs vorgefertigte Szenarien rollen lassen.

Wer bereits einschlägige Erfahrungen als wirtschaftlich interessierter Digi-Schaffner gesammelt hat, dürfte mit der Handhabung dieses Baukastens keinerlei Probleme haben. Sowohl Grafik als auch Benutzeroberfläche sind praktisch identisch mit dem, was das (erforderliche) Hauptprogramm an Äußerlichkeiten anzubieten hat, weshalb wir in guter alter Ergänzungsdisk-Tradition eine neuerliche Bewertung einfach unter den Kartentisch fallen lassen. Unser beliebtes Schlußfazit wollen wir Euch dagegen keinesfalls vorenthalten: Wer „A-Train“ mag, muß hier einfach zugreifen, denn er kann das Leben erst wieder in vollen Zügen genießen, sobald ihm der Mann am Software-Schalter für rund 99 Kohlen sein Ticket ins Eisenbahner-Paradies ausgehändigt hat! (rf)

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



On the rails again...

CAMPAIGN

FROM NORTHAFRICA TO NORTHERN EUROPE

Durch 25 Panzerschlachten mußt du gehn, um am Ende von „Campaign“ zu stehn — wer das schon hinter sich gebracht hat, dem kippt Empire mit dieser Datadisk jetzt weitere 25 Gemetzel in den Digi-Sandkasten!

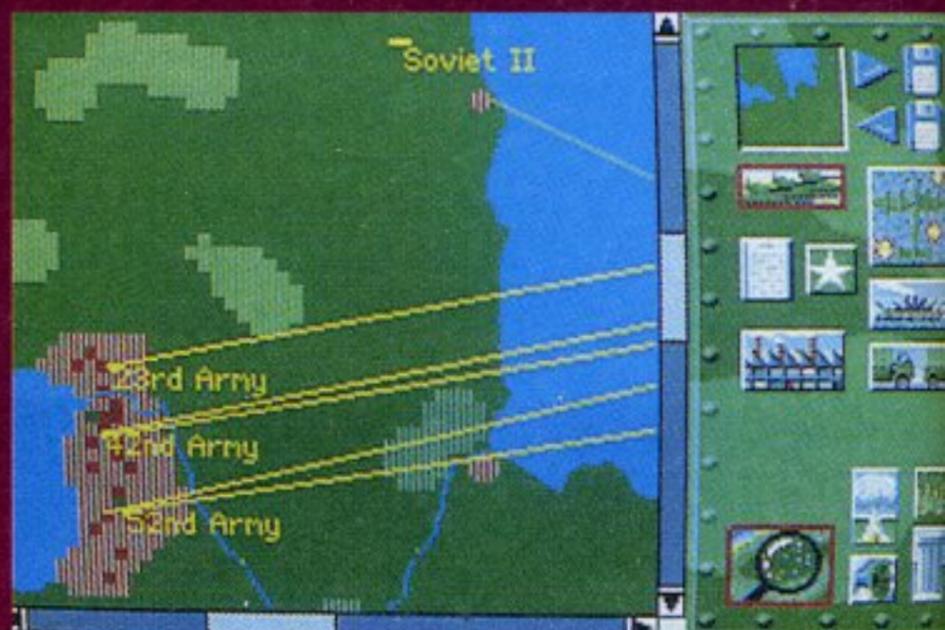
Vom Gameplay her ist natürlich alles beim alten geblieben, was bei einer nur zusammen mit dem Hauptprogramm laufenden Ergänzungsdisk ja auch kaum jemanden verwundern dürfte. Für die Strategen mit einem Hang zu Simulation und Action werden also wieder lauter historische Panzerschlachten aus dem Zweiten Weltkrieg aufgeboten, die sie entweder auf alliierter oder deutscher Seite (ohne Wahlmöglichkeit) erleben.

Dazu müssen sie zunächst per Icon-/Maussteuerung auf den zoombaren, aber etwas karg ausgefallenen Landkarten die verschiedenen Panzerzüge und Bodentruppen zu den strategisch wichtigen Punkten beordern; gelegentlich mischen auch Luftwaffe und Marine mit. Beim Zusammenstoß mit dem Feind darf man dann auf Wunsch wieder selbst einen der Tanks ganz oder teilweise steuern, was allerdings

mit einer nicht ganz unkomplizierten Tastaturbedienung einhergeht. Schließlich und endlich bietet auch die Präsentation das gewohnte Bild: Die Vektorgrafik in den Action-szenen ist nach wie vor nicht unbedingt berauschend, und die Übersichtskarte verdient ihren Namen kaum noch, sobald sich mehrere Truppenverbände gleichzeitig auf ihr tummeln. Tröstlicherweise röhren aber wenigstens die Motoren naturgetreu wie eh und je, dasselbe in Bum gilt für die Explosions-FX.

Bei soviel Altbewährtem konnten wir leichten Herzens auf eine eigene Bewertung dieser rund 45,- DM teuren Zusatzdiskette verzichten, dafür verraten wir Euch, daß die 25 Szenarien von der libyschen Wüste bis Stalingrad alle gleichermaßen umfangreich und komplex ausgefallen sind. Genügend Platz zum Umschreiben der Geschichte ist damit zweifellos vorhanden... (md)

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

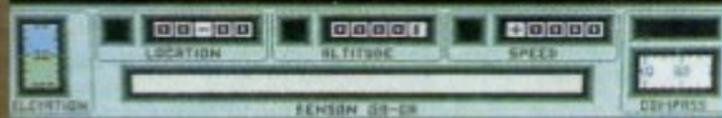
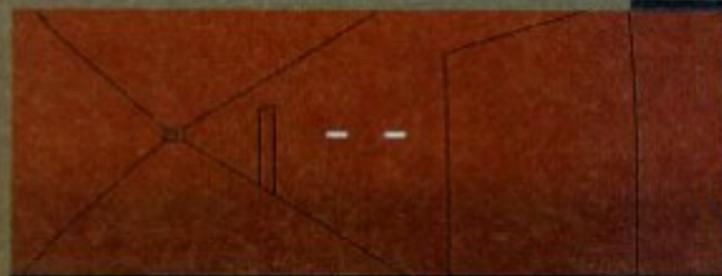


Alles neu?!

Mercenary: The Escape from Targ

„Der Vektor-Urvater ist ebenso sehr in der Köpfchen-Schublade zu Hause wie bei den Feuerknopf-Junkies und ein Klassiker unter den Klassikern“ — Worte der Weisheit und Wahrheit vom Budgetbühnenmeister Joachim!

Wer Mercenary sagt, meint damit automatisch auch Paul Woakes: Diese Programmierer-Legende veröffentlichte während der 80er Jahre eine ganze Reihe von Spielen für den C 64, die fast alle Kultstatus erreichten — allerdings wurden auch fast alle erst mit erheblicher Verspätung für den Amiga umgesetzt. Beim Söldner (engl.: Mercenary) war dies aber schon 1986 der Fall, also zu einer Zeit, als unsere „Freundin“ gewis-



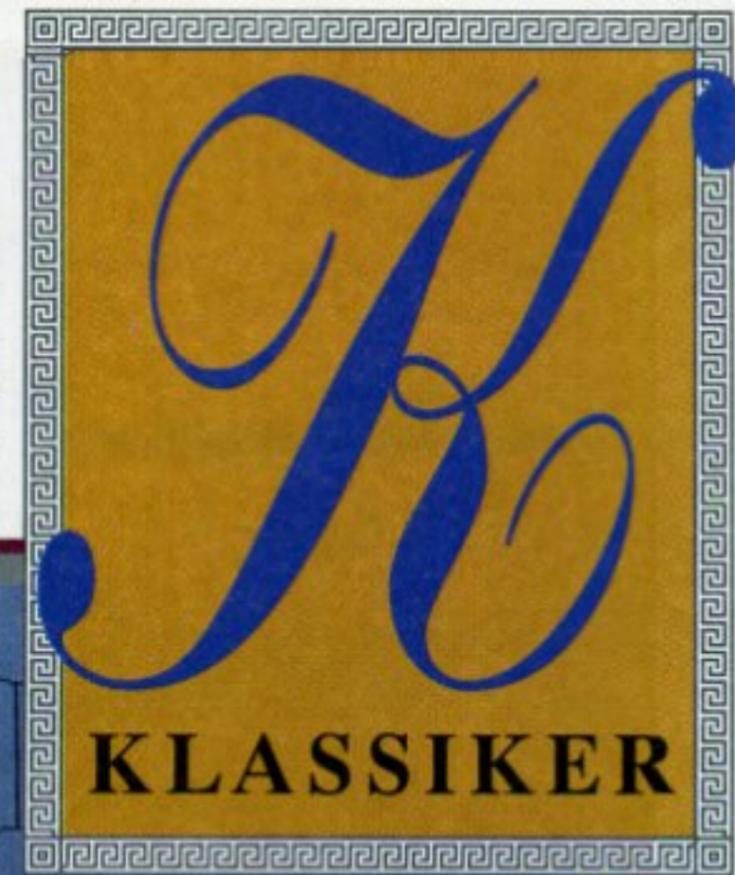
sermaßen noch im Sandkasten wühlte. Das 64er-Original wurde zunächst als der „Elite“-Konkurrent gehandelt, auch wenn es letztlich nicht ganz die Komplexität von David Brabens Space-Opera erreichte. Aber dafür hatte Mercenary eine schönere und schnellere Vektorgrafik zu bieten, die ihrer Zeit meilenweit voraus war...

Als Held fungiert ein Söldner, der auf dem verwüsteten Planeten Targ notlanden muß und eigentlich bloß schnell wieder weg möchte. Doch dazu darf er erst mal das gesamte Gestirn abgrasen, speziell dessen Städte und Dungeons, die optisch eine gewisse Ähnlichkeit mit den ersten „Ultima“-Kerkern haben. Dabei kommt es immer wieder zu Begegnungen der unfreundlichen Art mit den Palyars und den Mechanoiden, zwei Völkern, die diesen Planeten als ihren privaten Kriegsschauplatz betrachten. Wider Erwarten gibt es aber auch positive Dinge zu berichten: Man darf schon recht bald einen Flieger klauen, so daß man nicht den ganzen Abenteuerurlaub zu Fuß durchstehen muß; außerdem hilft ein kleiner Roboter namens Benson, der viele der aufgesammelten Fundstücke identifizieren kann. Zudem ist das Kerlchen ein wandelndes Allround-Navigationsgerät, egal wie und wo man unterwegs ist — und in begrenztem Umfang eignet er sich sogar als Gesprächspartner.



Gelatscht und geflogen wird mit dem Joystick, gelegentlich ist auch mal ein Griff zum Keyboard fällig, beispielsweise wenn man irgendwelche Dinge aufnehmen will oder einen Aufzug bedient. Die Soundbegleitung ist auf wenige, jedoch meist sehr gute Effekte beschränkt, nur die unausgefüllte Vektorgrafik wirkt durch die Bank antiquiert, auch wenn sie einst die Grenzen des technisch Möglichen markierte. Kein Beinbruch, denn unter dem Strich ist Mercenary schließlich ein hochstrategisches SF-Actionadventure — so eine Art Altmeister der heutigen „Virtual-Reality-Spiele“, bei dem auch Freespace-Programme wie „Driller“ und „Castle Master“ in die Lehre gingen. Dementsprechend macht das tolle Gameplay mit seiner sich unheimlich spannend entwickelnden Story die schlichte Präsentation bald vergessen.

So ziemlich dasselbe gilt übrigens für die Datadisk „The Second City“, deren

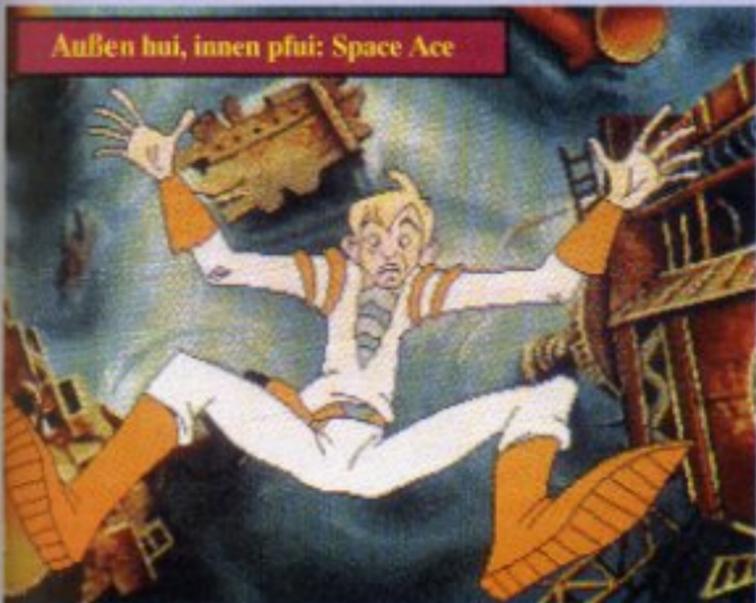


Schwierigkeitsgrad ein paar Takte höher angesiedelt ist als beim Hauptprogramm. Beide zusammen gibt's derzeit als Budget-Pack, bei dem Sammler, Strategen und andere Weltraum-Forscher bedenkenlos zuschlagen dürfen! (mm)

ZEITSPIEGEL	
GESTERN	HEUTE
77%	63%
67%	GRAFIK 39%
64%	ANIMATION 56%
—	MUSIK —
55%	SOUND-FX 38%
74%	HANDHABUNG 62%
80%	DAUERSPASS 70%
FÜR FORTGESCHRITTENE	

Die Wirtschaft kriselt, die Software tröpfelt, und Geld ist sowieso knapp — nie waren preiswerte Spielesammlungen so wertvoll wie heute! Wir haben den Markt nach solchen Compilations abgegrast und präsentieren Euch nun unsere alphabetisch sortierten Fundstücke.

Außen hui, innen pfui: Space Ace



ANIMATION CLASSICS PACK

Da hier Alphabet vor Qualität geht, eröffnet Readysofts Troika aus spielbaren Präsentationsdemos den Reigen. Sehenswert sind sowohl **Space Ace** als auch **Dragon's Lair 2: Time Warp**, mit dem Gameplay der Grafik- und Animationsorgien sieht es dagegen bescheiden aus: Mehr als ein paar Joystickbewegungen pro Bild sind bekanntlich nicht gefragt. **Wrath of the Demon**, der Dritte im Bunde, ist aber ein richtiges Actiongame und ein richtig schönes noch dazu! Augenmenschen, die sich weder am happigen Preis von etwa 129,— DM noch an der englischen Anleitung stören, könnten also mal einen Blick riskieren.



Auch das Auge kämpft mit: Wrath of the Demon

DER FUN-KOFFER

In Softgolds zweitem Gepäckstück finden sich etwas ältere Titel, dafür muß der Kofferhoffer hier auch bloß 49,— DM können: Mit **Maniac Mansion** wartet ein klassisches Adventure von Lucas Arts, das auch heute noch nichts von seinem Charme eingebüßt hat — nicht umsonst

wurde für den PC gerade die Fortsetzung des humorigen Grusicals veröffentlicht. Dann hätten wir noch die Kugelei **Rock'n'Roll**, seinerzeit *der* Hit für Leute mit Geschick und Köpfchen. Abgerundet wird das Programm von **Circus Attractions**, einem mittelprächtigen Multi-Disziplinen-Ereignis für Joystickakrobaten. Insgesamt also die bessere Wahl.

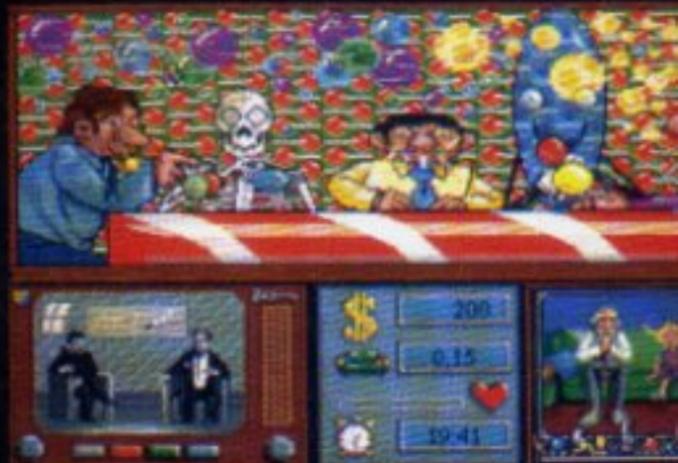


Immer wieder einen Besuch wert: Maniac Mansion

ALLE NEUEN COMPILATIONS AUF EINEN BLICK

DER ALLZWECK-KOFFER

Bei Softgold hat man drei Koffer gepackt, in dem davon befinden sich drei Spiele samt d



Der etwas andere Privatsender: Mad TV

schen Texten und Anleitungen — Preis und Qualität variieren dagegen nicht unerheblich. So kommt man hier für 69 Märker zwar die wirtschaftssimulation **Mad TV** und damit ein Joker-Hit von echtem Schrot und Korn, doch Rest? Okay, weder der SSI-Rolli **Death Knight Krynn** (Hack & Slay in typischer Magerpräsentation) noch das futuristische 3D-Rollenspiel **Xenomorph** (optisch durchaus ansprechend) sind echte Reinfälle, aber echte Reißer sind's halt auch nicht. Naja, der Preis stimmt jedenfalls.



Dem Bösen ins Auge geblickt: Eye of the Beholder

DER HIT-KOFFER

Nomen est omen, für seine 99 Mäuse bekommt man hier tatsächlich drei waschechte Hits. Das wäre

einmal **Indiana Jones and the Last Crusade**, Lucas Arts' geniale Adventure-Versoftung des Abenteuerstreifens. Dann **Eye of the Beholder**, also jenes 3D-Rollenspiel von SSI, das als wegweisend für eine ganze Generation ähnlicher Games gilt. Blicke noch **Grand Monster Slam**, wobei dieses abgedrehte Sportspektakel für Amiga-Orks nicht ganz an die Qualität der beiden anderen Spiele heranreicht, aber dennoch jede Menge Spaß garantiert. Tja, ein nicht ganz billiges Sonderangebot, das durch Qualität überzeugt.



Seien Sie sanft, ich bin etwas außer Form. Machen wir ein ganz normales Training. Geben Sie mir alles, was Sie drauf haben! Für heute habe ich genug. Vielleicht ein anderes Mal.

Peitsche und Hut sind immer gut: Indy III

GAME MACHINE

Zeppelin wirft für 49,— DM gleich 10 deutsch angeleitete Spiele unters Volk, günstiger kommt man höchstens illegal an neue Soft! Der Preis ist es denn auch, der dieses Sammelurium von Budget-Hüpficals ins Mittelfeld hievt, denn unter rein qualitativen Gesichtspunkten kann kaum einer der Titel überzeugen. Daher begnügen wir uns mal mit einer Aufzählung der

Namen, vielleicht kennt Ihr ja das eine oder andere Teil: **Blinky's Scary School**, **Titanic Blinky**, **Universal Warrior**, **Edd the Duck 1 & 2**, **Arnie**, **Neighbour**, **Doc Croc's Adventure**, **Blade Warrior** und **Brides of Dracula**.



Gespentisch untergegangen: Titanic Blinky

MEGA COLLECTION

Einen ähnlichen Weg ist man auch bei Microvalue gegangen, hier warten für 69,— DM ebenfalls nur ausgediente Budget-Games. Deutsche Anleitungen sind auch hier Ehrensache, ansonsten läßt sich über dieses Quintett wenig Positives berichten: Die Magerprügelei **Ninja Rabbits** und das recht hübsche, wegen seiner Steuerung aber fast unspielbare Plattform-Game **Demon Blue** sind schon

beim Ersttest durchgefallen, **Space Vegetables** ist mit einiger Berechtigung völlig unbekannt, und die Olympioniken **Summer Olympiad** und **Winter Sports** haben's auch nie in die Medaillenränge geschafft...



Wenn schon blau, dann ohne Dämon: Demon Blue

MIXED COLLECTION

Starbyte zählt ja zu den fleißigsten Compilation-Produzenten in diesem, unserem Lande,

hier warten für 89 Mark fünf komplett deutsche Eigenproduktionen der Bochumer. Das Highlight dürfte wohl **Return of Medusa**, die Fortsetzung des bekann-



Schlangenköpfchens Rückkehr: Return of Medusa



Erste Gehversuche der DSA-Macher von Attic: Lords of Doom

ten Fantasy-Strategicals „Rings of Medusa“ sein, dicht gefolgt von der launigen Skateboard-Hatz **Rolling Ronny**. Mit **Lords of Doom** und **Crime Time** liegen dann noch zwei reich-

lich mittelprächtige Adventures in der Packung, und die Steinerei **Sarakon** schwamm seinerzeit halt auf der „Shanghai“-Welle mit. Alles in allem nur gehobenes Mittelmaß.

NAPOLEONIS

Jetzt haben wir ein Schmankerl für alle Stratego-Masochisten: Für nur 89,— DM dürft Ihr Euch dank Prism Leisure dreimal richtig gruseln — und das sogar unter deutscher Anleitung! Denn **Austerlitz**, **Borodino** und **Waterloo** stammen allesamt vom Fließband des berühmten Dr. Peter Turcan und bieten daher dreimal die (fast) gleiche fade Optik, dasselbe öde Gameplay sowie dieselbe umständliche Steuerung. Brrrrr!

Titel	Bewertung	Anz. der Spiele	Preis	Hersteller	Genre
Animation Classics Pack	mittel	3	129,- DM	Readysoft	Action
Der Allzweck-Koffer	mittel	3	69,- DM	Softgold	Mixtur
Der Fun-Koffer	gut	3	49,- DM	Softgold	Mixtur
Der Hit-Koffer	super	3	99,- DM	Softgold	Mixtur
Game-Machine	mittel	10	49,- DM	Zeppelin	Geschicklichkeit
Mega Collection	schwach	5	69,- DM	Microvalue	Mixtur
Mixed Collection	mittel	5	89,- DM	Starbyte	Mixtur
Napoleonis	schwach	3	89,- DM	Prism Leasure	Strategie
Space Legends	super	3	99,- DM	Empire	Mixtur
Sports Top Ten	gut	10	49,- DM	Zeppelin	Sport
Triple Action I	gut	3	39,- DM	Prism Leasure	Mixtur
Triple Action II	mittel	3	39,- DM	Prism Leasure	Mixtur
Triple Action III	mittel	3	39,- DM	Prism Leasure	Geschicklichkeit
Triple Action IV	mittel	3	39,- DM	Prism Leasure	Geschicklichkeit
Triple Action V	mittel	3	39,- DM	Prism Leasure	Mixtur



SPACE LEGENDS

Zumindest zwei der drei Spiele, die Empire hier samt deutscher Anleitung für 99,— DM verhökert, sind ohne Frage legendär — nämlich der Überklassiker **Elite** und der am Amiga noch recht junge Ballerknaller **Wing Commander**! Sowohl die Weltraum-Handelssimulation mit ihren Vektor-Actioneinlagen als auch die furiose 3D-Jagd auf böse Aliens rechtfertigen für sich genommen schon den Kauf,

man kann das qualitativ eher durchwachsene SF-Rollenspiel **MegaTraveler** also getrost als kostenlose Dreingabe abhaken. Wer die Spiele tatsächlich noch nicht in der Sammlung hat, darf ohne Zögern zugreifen!

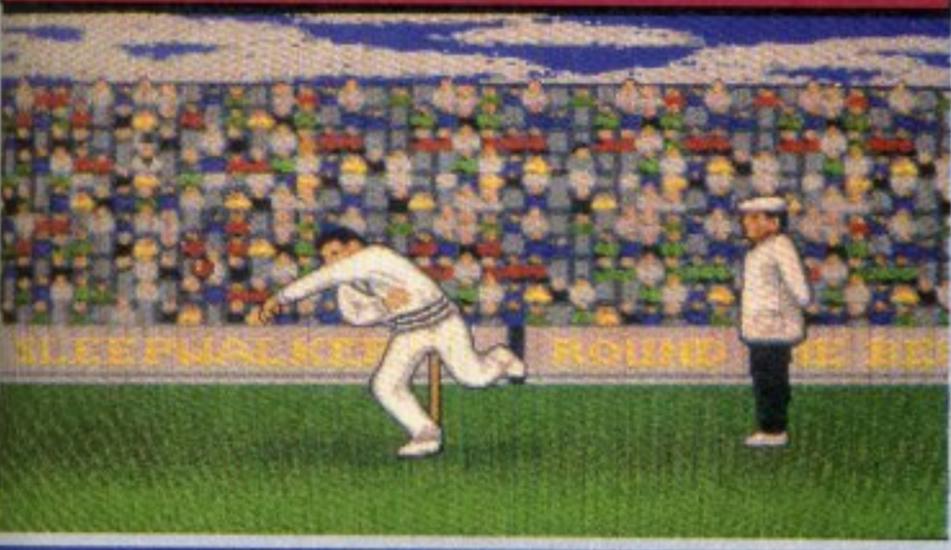


Jetzt kommandiert er wieder: Wing Commander



Die Legende lebt: Elite

Very british: World Cricket



SPORTS TOP TEN

Nochmals 10 deutsch angeleitete Spiele von Zeppelin für schlappe 49 Steine, diesmal wurde die Budget-Ware aber geschickt mit älteren und teilweise gar nicht üblen Vollpreistiteln gemischt: **World Soccer** (leidliche Fußball-Action), **World Cricket** (für britische Sport-Exoten), **World Rugby** (siehe „World Cricket“...), **Int. Ice Hockey** (solide Kufen-Action), **Int. Tennis** (erträglich), **Int. Truck Racing** (bäh!), **Kenny Dalglish Soccer Manager** (ganz okay), **Graeme Souness Soccer Manager** (dito), **American Tag Team Wrestling** (schlimm) sowie **Carnage** (Schrott). Fazit: Viel Sport fürs Geld.

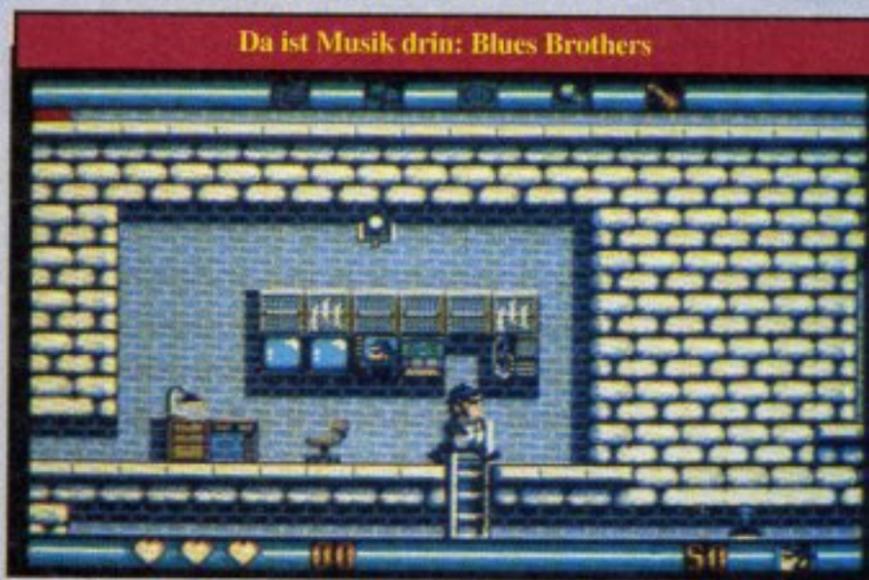
TRIPLE ACTION I—V

Die rührigen Sammler von Prism Leisure bieten eine ganze Serie von Dreierpacks an, mal sehen, was man da für jeweils 39,— DM samt deutscher Anleitung bekommt. Erster Streich: **Deuteros** (der Nachfolger des SF-Spektakels „Millennium 2.2“), **Battle Valley** und **Hammer Boy** — empfehlenswert. Nummer zwei: **Hunter**, **Lancaster Simulation** und **Second Out Boxing** —

nur der Jäger bringt's. Die dritte: **Titus the Fox**, **Ghostbusters II** und **Targhan** — für Flinkfinger. Der vierte Akt: **Blues Brothers**, **Maya** und **Satan** — durchwachsen. Das Finale: **Crazy Cars III**, **Battletech** und **Grand Prix Master** — geht so. Alles Geschmackssache... (ml)

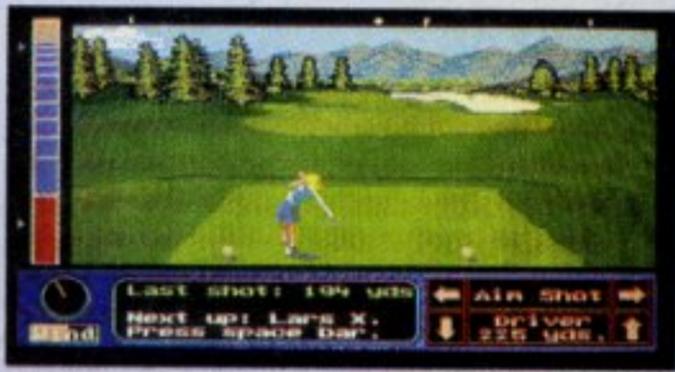


Der Vektor-Jäger: Hunter



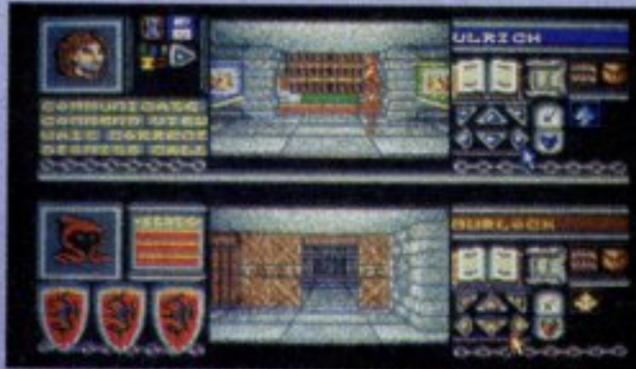
Da ist Musik drin: Blues Brothers

Die Budget-Bühne



Mit den
Gölfen
keulen bei
Jack
Nicklaus

Auf
Bauernfang
mit Colossus
Chess X



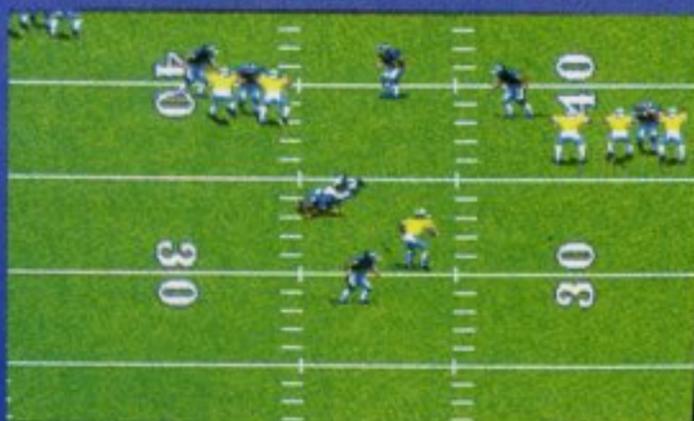
Im Duo-
Dungeon
von
Bloodwych

Kampfsport
in den
Chambers of
Shaolin



Torsch(!)uß-
panik bei
Kick Off

Voll auf
Sendung mit
TV Sports
Football



Schlechte Gewohnheiten sind dazu da, damit man etwas zum Abgewöhnen hat — also gibt's heute erstmalig eine Bestelladresse auf dieser Seite. Damit Ihr endlich mal ganz genau wißt, wo die heiße Soft zum Schleuderpreis verschleudert wird!

Für kluge Köpfe

Trotzdem braucht Ihr jetzt nicht gleich ins Schleudern zu geraten, weil **Jack Nicklaus' Unlimited Golf & Course Design** bereits für 29 Bälle auf Eurem Amiga einlocht. Ein Megabyte muß der Rasen für Accolades feine Golfsimulation samt Kursbaukasten lang sein, dank deutscher Anleitung genügt aber ein einheimischer Caddy. Wo wir gerade beim Grübelsport sind, verdient auch **Colossus Chess X** von CDS Software lobende Erwähnung. Das Programm hat zwar ein englisches Manual, bringt die vielen Optionen aber mit deutschen Texten auf den Schirm und entfaltet seine Spielstärke bereits ab 512 KB. Genau wie ALLE heute vorgestellten Sonderangebote kostet auch das Digi-Schach bloß 29 Mark, ansonsten hat es wenig mit unserem nächsten Schmankerl zu tun: Mirrorsofts klassischem Splitscreen-Rolli **Bloodwych**. Die knobelige Dungeon-Hatz für zwei Parties gleichzeitig wurde von Mirror Image neu aufgelegt, hetzt die Monster schon ab 512 KB los und erfordert solide Englischkenntnisse. Last not least begnügt sich auch **Hunter**, Activisions Agenten-Adventure in 3D-Vektorgrafik, mit einem halben Megabyte. Die spannende Räuberpistole schnitt nicht ohne Grund beim Test sehr gut ab, wird komplett in Deutsch ausgeliefert und verträgt sich mit dem A500 Plus.

Für flinke Finger

Nun zu einem Klassiker unter den Klassikern: Novagens berühmter Vektor-Urvater **Mercenary** ist ebenso sehr in der Köpfchen-Schublade wie bei den (englischsprachigen) Feuerknopf-Junkies zu Hause und wird zusammen mit der Datadisk **The Second City** geliefert — wiederum für schlappe 29 Böllerschüsse! Handfester geht's dann in Thailions **Chambers of Shaolin** zu, wo Karatekas vor wunderhübschen Kulissen gekonnt die Fäuste fliegen lassen. Wer lieber Bälle fliegen läßt, sollte zu **Kick Off** greifen, denn immer noch dribbelt es der Konkurrenz locker davon. Ancos Fußball-Legende ist dank Top Shots nunmehr *einschließlich* der Data-Disk **Extra Time** zum Budget-Tarif erhältlich, läuft allerdings komplett englisch ins Stadion. Oder steht Ihr mehr auf Amerika und Football? Ja? Am besten mit feiner Spielbarkeit und toller Präsentation? Dann ist Mirror Images Neuauflage des Cinemaware-Hits **TV Sports Football** genau das Richtige! Zumal das Teil auch mit Magerspeicher-Amigas zurechtkommt und sogar die Regeln in der englischen Anleitung zu finden sind. So, das war der heiße Stoff für heute — Bestellungen sind bei nachstehender Adresse nur per Nachnahme oder Vorkasse möglich, die Versandkosten schlagen mit 5 Mark extra zu Buche. Und verbrennt Euch nicht die Finger... (jn)

Manfred Bergler
Fodermayrstr. 24
80993 München

Special PRODUCT PLACEMENT am Computer

Inzwischen vergeht kaum ein Monat, ohne daß uns ein neues Spiel mehr oder minder dezent auf die Vorzüge des Umweltschutzes, einer Zigaretten-, Zahnpasta- oder Cornflakes-Marke hinweist — woher diese plötzliche Begeisterung der Werbestrategen? Das ist schnell geklärt: Mit der zunehmenden Verbreitung von Homecomputern sind auch die User als Zielgruppe interessant geworden. Und über so ein Spiel erreicht man seine potentiellen Kunden halt um vieles direkter und vor allem preisgünstiger als über die herkömmlichen TV-, Rundfunk- und Zeitschriftenkanäle. Sehr zur Freude der Softwarehersteller übrigens, die nur allzu gern ihre immensen Entwicklungskosten wenigstens teilweise auf den Sponsor abwälzen.

EINER FÜR ALLE?

Um sich bekannt zu machen, geht daher so manche jüngere Softwareschmiede den konsequentesten Weg und läßt ihr Baby gleich

DAS ERBE



PD-Werbung für den guten Zweck: Das Erbe

ganz von einem werbewilligen Geldgeber finanzieren. Im Gegenzug wird das Programm dann für den Konsumenten kostengünstig oder gar -los via PD-Händler oder Mailboxen verteilt, was die größtmögliche Verbreitung garantiert: Ein gutes PD- bzw. Shareware-Game kann sage und schreibe drei bis vier Millionen Leute erreichen! Das ist eine ganze Menge Werbewirksamkeit,



Snack Zone — Werbung mit Biß?

Was wäre das Privatfernsehen ohne Werbung? Blöde Frage, stimmt. Aber gilt das bald auch für Computer? Vor dem Monitor sind wir ja lange Zeit vor werbewirksamen Botschaften sicher gewesen — etwa zu lange?!

KARAMALZ CUP



Karamalz Cup — eine eiskalte Reklameschlacht?

die der Sponsor da für Entwicklungskosten von rund 80.000 Markern erreicht, denn fürs gleiche Geld bekommt man kaum eine Anzeigenseite im „Spiegel“, von TV-Kampagnen ganz zu schweigen...

Als Pioniere am PD-Werbesektor gelten Thorsten Rauser und Friedrich Petry mit ihrer Firma Comad, seit sie 1991 im Auftrag des Umweltbundesamtes „Das Erbe“ programmierten — den Nachfolger „Das schmutzige Erbe“ haben wir ja im letzten Heft getestet. Mit „Calippo Fresser“

und dem „Sony Game“ produzierte Comad noch zwei weitere spielbare Werben, ehe sich die beiden Firmeninhaber trennten. Doch sprangen alsbald Branchen-Profis in die Bresche, heute beteiligen sich längst namhafte Leute wie Teut Weidemann

(ehemals Produkt-Manager bei Softgold) oder Markus Scheer (vormals Entwicklungsleiter bei Starbyte) an der Produktion von Werbe-Spielen. Kein Wunder also, wenn bei neueren Vertretern der Gattung wie z.B. „Das Telekommando“, „Colgate“ oder „Elefanten!“ vom sprichwörtlich niedrigen PD-Niveau kaum noch die Rede

sein kann. Wie es um die Qualität von Bi-Fis „Snack Zone“, dem „Karamalz Cup“, „Knax“ oder „Punica“ bestellt ist, verrät Euch die PD-Box im nächsten Heft; bis zum Weihnachtsfest soll die PD-Welle dann noch Spiele der Pharmaindustrie, des Verteidigungs- und Wirtschaftsministeriums auf die Amigascreens spülen.

ALLE FÜR EINEN?

Bis jetzt war ja in erster Linie von Programmen die Rede, bei denen sich die Werbebotschaft ganz ungeniert in den Vordergrund spielt — daß man Product placement auch wesentlich dezenter betreiben kann, wußten Hersteller und Sponsoren aber bereits vor Jahren. So zierte in U.S. Golds Arcade-Umsetzung der Heli-Hatz „Thunderblade“ schon anno 1989 ein Pepsi-Logo den



Der Trendsetter: Thunderblade



Das verräucherte Abenteuer: Sunny Shine



Startplatz, ein Jahr später rälkelten sich bei Starbytes Steinchen-Tüftelei „Logo“ heiße Girls auf kühlem D&W - Autoblech, und die Kippenwerbung im Adventure „Fatal Heritage“ blieb ebenfalls unvergessen. Alles kein Beinbruch, denn die „Schleichwerbung“ bescherte dem Käufer stets ein ansonsten durch und durch solides Vollpreisspiel für etwa



Die visionäre Werbestrategie: Vision

20 Mark unter dem sonst üblichen Tarif.

Diese schöne Tradition ist spätestens seit 1990 Geschichte, damals brachte Rainbow Arts nämlich das Adventure „Sunny Shine on the funny Side of Life“ in die Shops — und zwar trotz penetranter Zigarettenwerbung für vollwertige 90 Märker. Der einmal beschrittene Weg wurde erst

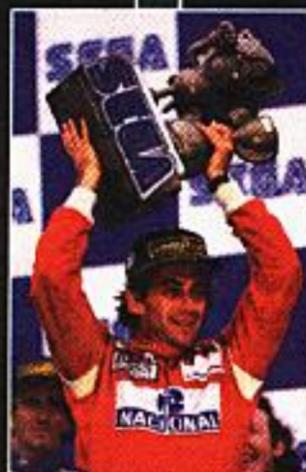


Hüpfen für Burger: McDonald Land

unlängst mit „Vision“ fortgesetzt; das Teil lag zwar einige Wochen lang in den LBS-Filialen zum (Bau-) Spartarif aus. Nachzügler mußten später jedoch einen knappen Hunni berappen. Seither wird praktisch nur noch zum Vollpreis erworben, sei das nun für Lollis in „Zool“, für Frühstücksflocken bei „Push-Over“ oder für Fastfood mit „McDonald Land“; die Reihe ließe sich beliebig fortsetzen.

ALTE WEGE, NEUE WEGE

Während branchenfremde Firmen versuchen, dem Computer-Zocker über Games ihre Produkte schmackhaft zu machen, gehen Hard- und Software-Hersteller den umgekehrten Weg — sie bringen ihre Digitalien über die konventionellen Schienen an den Mann bzw. die Frau (von den Hinweisen auf den nächsten Titel, die man gelegentlich in Boxen oder am Screen eines Games findet, mal abgesehen). Das eindrucksvollste Beispiel dürfte wohl die Werbeschlacht sein, die sich die Konsolengiganten Nintendo und Sega im Fernsehen lieferten. Im Moment herrscht zwar Waffenstillstand, doch zum Weihnachtsgeschäft ist mit weiteren Gefechten zu rechnen, schließlich hat alleine Sega ein Jahresbudget von über 50 Millionen Mark für TV-Werbung zu verpulvern! Auch Intel versucht potentielle Computer-Käufer via Mattscheibe zum „richtigen“ Chip zu bekehren, während der rosarote Panther IBM aus den tiefroten Zahlen führen soll. Wie bescheiden nehmen sich dagegen doch die paar Anzeigenseiten aus, die Commo für den neuen 1200er spendierte...



Formel Werbung: Ayrton Senna und sein Sonic-Cup

Eine ebenfalls sehr beliebte Art der Digi-Werbung sind Lizenz-Deals, denn egal, ob es sich um Kino-Reißer, berühmte Sportsmänner oder große Arcade-Automaten handelt, ein bekannter Name lockt immer ein paar Käufer an. Daß Spielehersteller für Titel wie „Terminator“, „Batman“ oder „Nick Faldo“ kräftig Bares berappen müssen, liegt auf der Hand — bei solchen Lizenz-Geschäf-



Ein Held für Geld: Batman

ten wandern oft sechsstellige Summen über den Verhandlungstisch. Bekanntlich bleibt dann häufig zu wenig Kohle für die Entwicklung eines guten Spiels übrig, aber es gibt auch Ausnahmen: Für den Namen „Lotus“ mußte Gremlin keinen Pfennig berappen, sondern wurde vom Automobilkonzern sogar noch finanziell unterstützt — die Hersteller der englischen Nobelkarossen versprachen sich wohl selbst Vorteile von der qualitativ hochwertigen Rennspiel-Trilogie. Jetzt ratet mal, was sich wohl Sega davon verspricht, wenn eine ganze Formel-1-Strecke mit Bandenwerbung zuglekleistert wird und Ayrton Senna schließlich Champagner aus einem Sonic-Pokal süffelt!

DIE ZUKUNFT

Der langen Rede kurzer Sinn: In nächster Zeit werden uns Computerspiele wohl immer häufiger am TV-Schirm begegnen, und noch häufiger werden uns Werbelogos am Computer-Schirm begegnen. Manche dieser Werbe-Spiele werden gut sein, andere preiswert und einige sogar beides gleichzeitig. Also genau wie bei den werbefreien Games — aber ob es so was in ein paar Jahren überhaupt noch gibt? (rl)

FREIGAMES!

Wer sich Digi-Werbung kostenlos nach Hause holen will, der kann das hier und jetzt tun: Der APC & TCP Computerclub verlost je 250 Exemplare von „Karamalz Cup“ und „Bifi Snackzone“! Um an eine solche Original-Disk (komplett mit Verpackung) zu kommen, müßt Ihr lediglich einen mit 2,— DM frankierten Rückumschlag an nachstehende Adresse senden. Aber schreibt bitte dazu, daß es die Amiga-Version sein soll, sonst flattert Euch am Ende noch eine PC-Fassung ins Haus...

APC & TCP Computerclub
Dorfstr. 17
83236 Übersee
Tel. 08642 / 6279

Mein Gott, wie die Zeit vergeht — jetzt ist es wahrhaftig schon beinahe ein Jahr her, daß ich an dieser Stelle meine (ab-)seitigen Hiebe austeilen durfte. Wie würde Ninja-Moni sagen: Höchster Kimono, mal wieder die Nunchakus zu wetzen!

Zwar haben mich die lieben Kollegen von besagter Moni über Petra und Daisy bis hin zu Old Tatterjoe und Mäxchen (auch bekannt als „Die menschliche Nervensäge“) würdig vertreten, doch ist die ehemalige „Girl-Seite“ irgendwie immer noch mein Baby. In diesem Zusammenhang möchte ich zunächst all denen herzlich danken, die mich in ihren Leserbriefen vermißt haben, und ihnen eine Erklärung für meine lange Schreib-Pause geben: Ich war beim Friseur, sieht man das nicht?

Somit blieben also meine güldenen Haare im güldenen Haar, aber auch Regine begrüßte mich nach ihrer Rückkehr aus dem Urlaub ausgesprochen kurzgeschoren. Um das emanzipatorische Gleichgewicht nicht empfindlich zu stören, läuft im Gegenzug

manch anderer alter Zopf gekappt wurde. So ist es nach der Eingemeindung der Abteilung Lithographie/Layout nun nicht mehr erforderlich, durch halb Oberbayern zu düsen, um Verbesserungen an den Andruckern vorzunehmen oder ein Härchen, äh, Hühnchen mit den Layoutern zu rupfen. Nein, statt dessen latscht man ganz einfach ein paar Kilometer durch notbeleuchtete Bürokorridore, schon steht man den sagenumwobenen Künstlern leibhaftig gegenüber. Und sollte man sein Federvieh unterwegs nicht verloren haben, darf man es ihnen jetzt höchstpersönlich auf die begnadeten Finger hauen!

Freilich bringt jeder Fortschritt auch Probleme mit sich, z.B. sind mir unlängst Klagen über leichte Unschärfen in man-

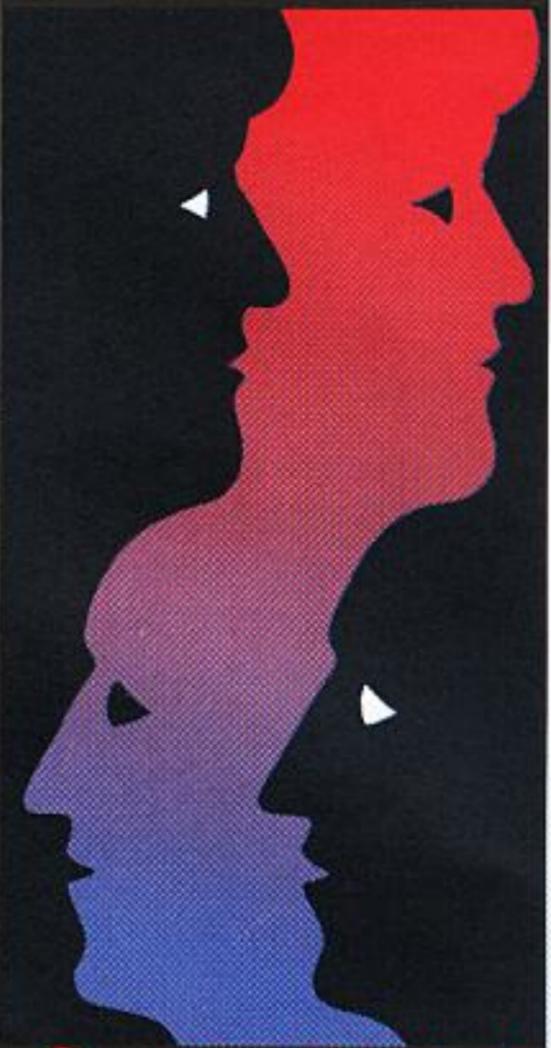
chen unserer Bildschirmfotos zu Ohren gekommen. Seid versichert, dieser unhaltbare Zustand war ein Phänomen von kurzer Dauer, ließ sich jedoch durch die unvermeidbare Umstellung auf eine neue, bessere Technik mit neuen, besseren (und vor allem teureren) Maschinen nicht vermeiden — wie sich unvermeidbare Sachen überhaupt selten vermeiden lassen, gell? Dafür sind wir dank unseres neuen Verlags-Palazzos nun in der glücklichen Lage, alle ehemals so wortwörtlich drängenden Platznöte und die damit einhergehenden Unzulänglichkeiten zu vermeiden. Daß Richy nicht mehr auf dem Toiletendeckel hocken muß, wenn er an seinem im Waschbecken installierten Amiga arbeiten möchte, gehört da noch zu den kleineren Erleichterungen. Für viele von Euch wichtiger und interessanter dürfte es sein, zu erfahren, daß die Paletten mit den neuen Heften nunmehr ohne Zeitverlust und beinahe vollautomatisch vom LKW ins Lager transportiert werden können und daß in den umlie-

nun ein ebenso spitzbärtiger wie neuer Kollege namens Manfred Duy durch unsere geheiligten Hallen, und Joe läßt in einem Anfall typisch männlichen Konkurrenzverhaltens ebenfalls seine Barthaare wieder sprießen. Da ist es schon irgendwie tröstlich zu sehen, daß Oskars Kopfwald zumindest nicht spärlicher belaubt ist als zuvor...

Aber Bart hin, Bard's Tale her, was will uns diese haarige Einleitung eigentlich sagen? Sie will uns oder vielmehr Euch sagen, daß bei uns mit dem Umzug auch

genden Räumen viele fleißige Bienchen (und Bieneriche) Eure Abos schneller als drei Blitze eintüteln. Damit können die unzähligen Postsäcke nämlich noch vier-einhalb Minuten früher als gewöhnlich zu den gelben Jungs gekarrt werden!

Tja, und dann wollen wir last not least unser Megablatt nicht vergessen, welches ab Ende September regelmäßig die Herzen aller nintendierenden Mega-Driver erfreuen wird — Geo-Logen und sonstige Konsolidierte selbstverständlich eingeschlossen. Ganz zu schweigen vom



SEITEN HIEBE

Sonderheft „Strategiespiele“, das drei Wochen später zum taktischen Generalangriff auf alle Genre-Fans startet! Ihr hingegen solltet gleich jetzt starten, Euch ein Kärtchen krallen und darauf den Spruch „Es gibt viel zu tun...“ möglichst witzig vervollständigen. Dann und nur dann habt Ihr nämlich die Chance, eines von **drei** absolut zukunftsorientierten und tatendurstigen **Vollpreisgames zu gewinnen!** Das Ergebnis Eures kreativen Schubes richtet Ihr bitte an:

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

Bleibt nur noch, Euch viel Glück zu wünschen (was ich hiermit tue) und mich mit einem aktiven Blendax-Lächeln zu verabschieden (was ich hiermit gleichfalls tue). Servus,
 Eure Brigitta



Ergebnisse: 23. Spieltag

FC JOKER	—	Raschmehr	2:0
Opafun	—	Dragonfight	2:1
Might & Matschig	—	Langohrer SK	2:1
Blue Beiß	—	Austerwitz	3:1
Un. Hofftschwer	—	Berlin East/West	2:1
Indianerbones	—	AMS	0:3
Bodo Tiltners	—	Hardball Killers	6:0
Maniac Menschen	—	Wurm. Wolfschreck	2:0
Battle Kumpans	—	Bummico	0:2
Hammerfoot	—	Playpower	4:2

Bis zur Halbzeitpause steckte uns die Sommerpause noch in den Knochen, doch nach dem Schlußpiff hatten die 9000 Zuschauer im Grasrunner Schorsch-Gedächtnis-Stadion allen Grund zum Jubeln: 2:0 gegen Raschmehr!

Die Joker-Tabelle

Mannschaft	Punkte	Tore
1) Maniac Menschen	35:11	54:27
2) Un. Hofftschwer	34:12	61:34
3) Hammerfoot	33:13	63:30
4) Opafun	32:14	57:26
5) FC JOKER	31:15	54:40
6) Blue Beiß	29:17	47:29
7) Might & Matschig	28:18	45:32
8) Bummico	27:19	46:30
9) Battle Kumpans	25:21	41:32
10) Berlin East/West	25:21	45:39
11) Raschmehr	21:25	43:42
12) Langohrer SK	21:25	33:44
13) Bodo Tiltners	20:26	44:43
14) Indianerbones	18:28	31:62
15) Austerwitz	17:29	37:52
16) Wurm. Wolfschreck	16:30	36:52
17) Playpower	15:31	29:51
18) Dragonfight	12:34	25:54
19) Hardball Killers	11:35	23:65
20) AMS	10:36	22:52

Stein und Mäxchen schossen uns zum Triumph, wobei Steini allerdings unbedingt auch mal mit der Startpistole der benachbarten Aschenbahn schießen mußte — weil er das erstens während des Spiels tat und zweitens den Schiri in den Allerwertesten traf, sah er Gelb und ist nun für das nächste Spiel gesperrt. Damit steht uns für das Auswärts-Duell gegen Bummico zwar nur noch eine einzige Sturmspitze zu Verfügung, aber dann lassen wir's eben defensiv angehen, oder? Vielleicht ohnehin besser so, schließlich kamen wir gegen die Bummis seinerzeit daheim schon über ein 0:0 nicht hinaus...

Die sonstigen News in aller Kürze: Im Eifer des Gefechts bekamen Joker und Big Mike ebenfalls gleich einen Gilb verpaßt und unser Kontostand von 110.000 DM steht einer bedrohlich grinsenden Bankschuld von 400.000 Kröten gegenüber. Eine Krötenwanderung hat nicht stattgefunden, dafür habt Ihr aber das Eintrittsgeld auf 12 Mark pro Nase geschraubt. Ja, und Bröselmair wäre uns Haar abgewandert, doch am Schluß der Auszahlung war die 48-Prozent-Minderheit, die seinen Verkauf



Das Spielfeld

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

forderte, eben doch bloß eine Minderheit. Auch jetzt geht's wieder um die Mehrheit, denn jetzt sind wieder unsere sieben berühmt-berüchtigten Fragen zur nächsten Zukunft des Vereins an der Reihe!

- 1) Wieviel Einsatz sollen wir im kommenden Spiel zeigen (0%, 25%, 50%, 75%, 100%)?
- 2) Welche Spieler willst Du auf welche Position stellen? Pro Quadrat bitte nur einer!
- 3) Möchtest Du Spieler einkaufen? Am Transfermarkt steht derzeit ein gewisser Schleppinger Ball bei Fuß...
- 4) Möchtest Du Spieler verkaufen? Wenn ja, welche(n)?
- 5) Möchtest Du ins Trainingslager? Wenn ja, für 125.000, 200.000, 300.000 oder 500.000 DM?

von Euch in den Genuß der knackigen Preise, die wir traditionsgemäß unter allen mit einem Absender ausgestatteten Zuschriften verlosen:

**1 x Campaign
3 x Joker Shirt
3 x Joker-Sammelordner**

Also dann viel Spaß beim Tüfteln, viel Glück beim Preisausschreiben, und mögen wir im nächsten Heft auch wieder einen Sieg zu vermelden haben!

**Joker Verlag
„Kicker Cup“
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn**

Paarungen: 24. Spieltag

Bummico	—	FC JOKER
AMS	—	Bodo Tiltners
Battle Kumpans	—	Maniac Menschen
Austerwitz	—	Hammerfoot
Berlin East/West	—	Indianerbones
Dragonfight	—	Un. Hofftschwer
Playpower	—	Opafun
Raschmehr	—	Blue Beiß
Langohrer SK	—	Wurm. Wolfschreck
Hardball Killers	—	Might & Matschig

6) Eintritt bekommt diesmal nur Bummico — hoffentlich gilt das auch für die Tore!

7) Möchtest Du einen Kredit aufnehmen oder abbezahlen? Hunderttausend Mäuse würde unsere Maus... äh, Hausbank noch rausrücken!

So, der Worte sind nun genug gewechselt — schnappt Euch eine Karte, notiert Eure Antworten und ab damit an nachstehende Adresse. Wir übernehmen das Auszahlen sowie die Verfütterung an unser Managerprogramm, und schon kommen wieder ein paar

Transfermarkt

Spieler	Schleppinger
Position	Abw.
Stärke	12
Ablösesumme	194.000

Mannschaftsaufstellung

Nr.	Spieler	Art	letzte Pos.	Stärke	Wert (DM)
1)	Brork	Tor	28	37	180.000
2)	Wunderlich	Tor	—	20	150.000
3)	Schlimmel	Abw	23	49	470.000
4)	Bröselmair	Abw	—	14	320.000
5)	Joker	Abw	17	21	190.000
6)	Nettelbeck	Abw	24	31	220.000
7)	Freckmann	Abw	—	21	60.000
8)	Stockbisler	Mit	18	29	250.000
9)	Ponikwar	Mit	—	12	260.000
10)	Regnet	Mit	15	31	220.000
11)	Celal	Mit	—	16	190.000
12)	Magenauer	Mit	12	33	250.000
13)	M. Labiner	Mit	14	50	290.000
14)	Dzierzynski	Ang	—	g.	140.000
15)	Stein	Ang	3	g.	100.000
16)	B. Labiner	Ang	7	22	230.000

USER CLUB

Schritt für Schritt

A U F B A U
W O R K S H O P

DELUXE
PAINT

Eure begeisterte Resonanz zu unserem Starterworkshop für „Deluxe-Paint“-Einsteiger war uns Ehre und Ansporn zugleich — poliert den Monitor und spitzt die Maus, heute geht der Digi-Malkurs in die zweite Runde!

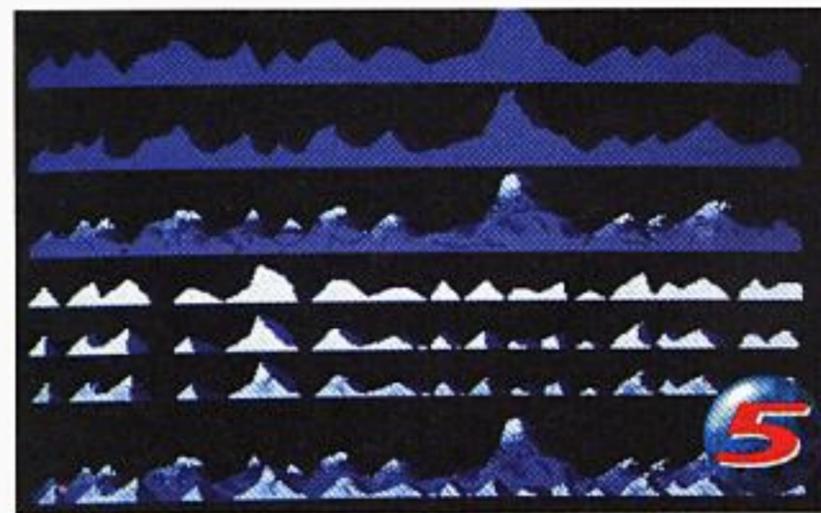
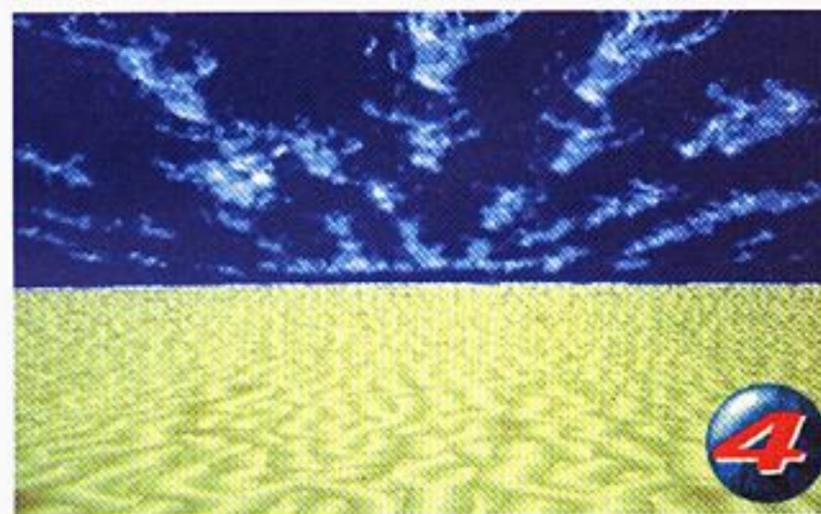
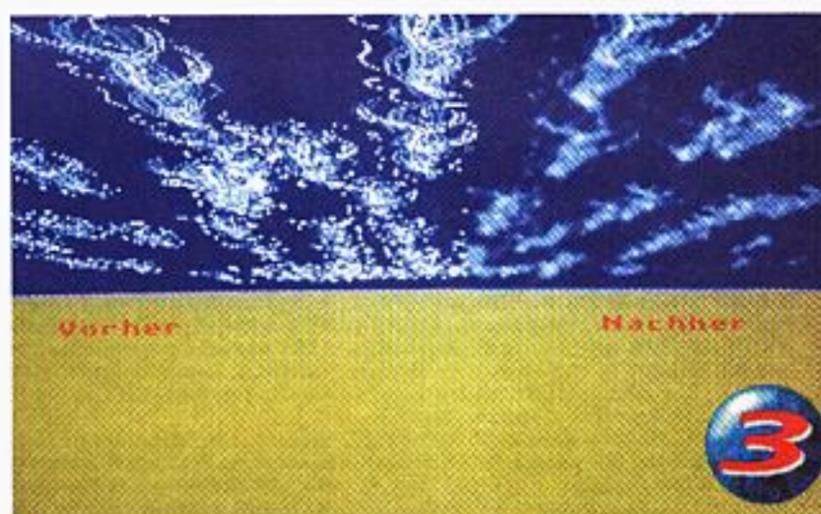
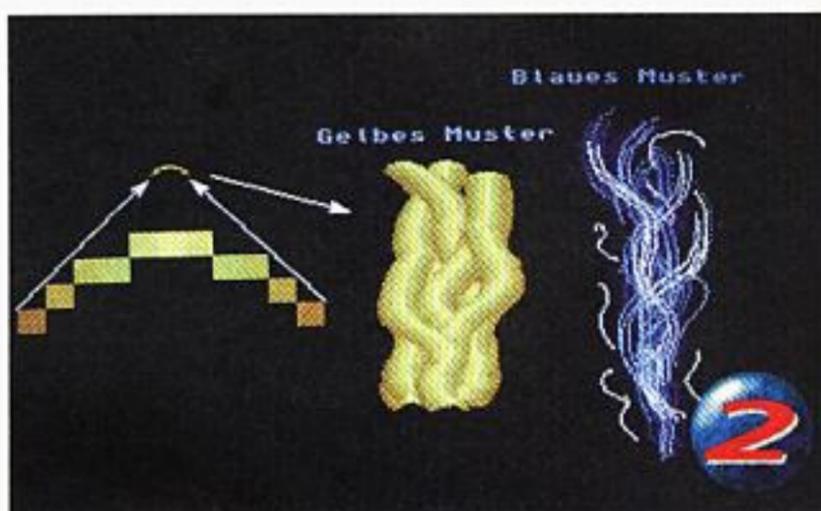
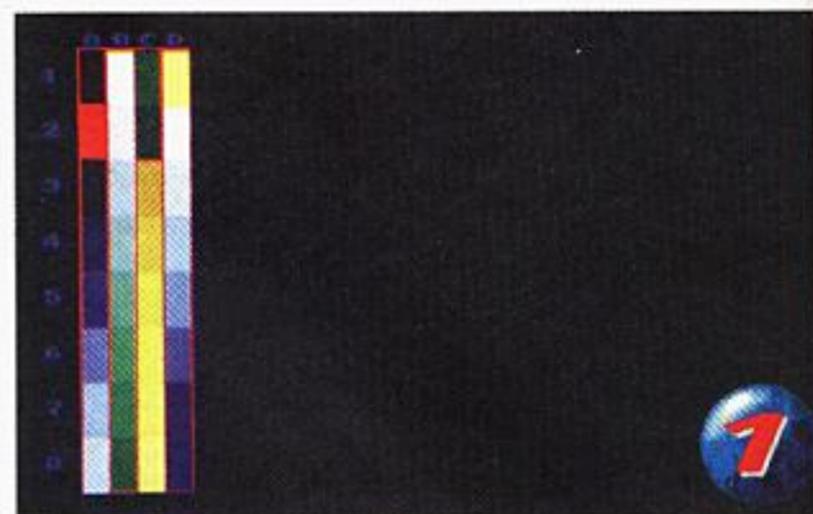
Die Landschaft

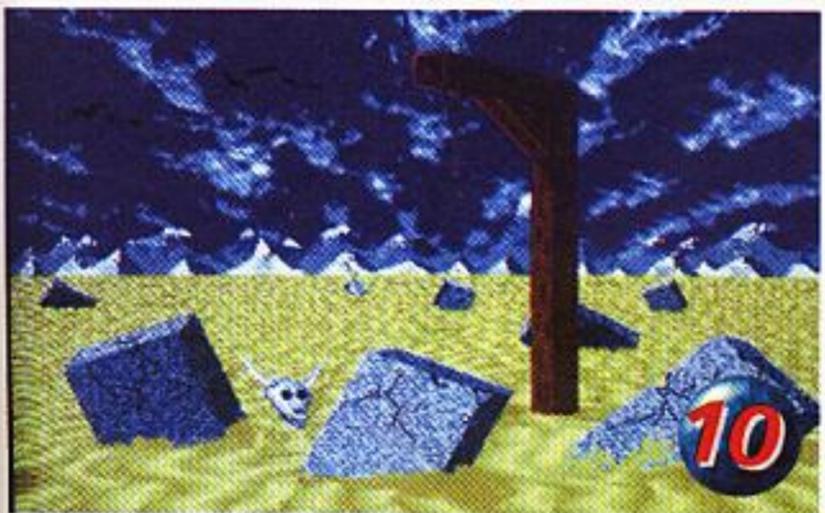
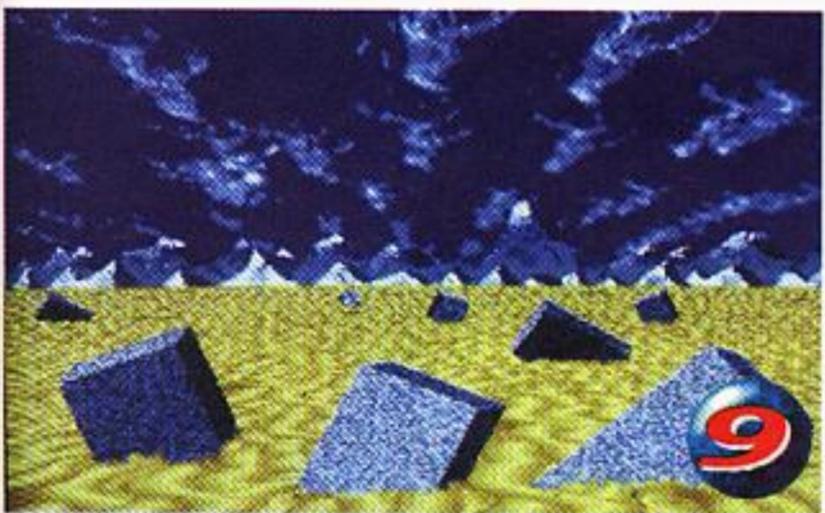
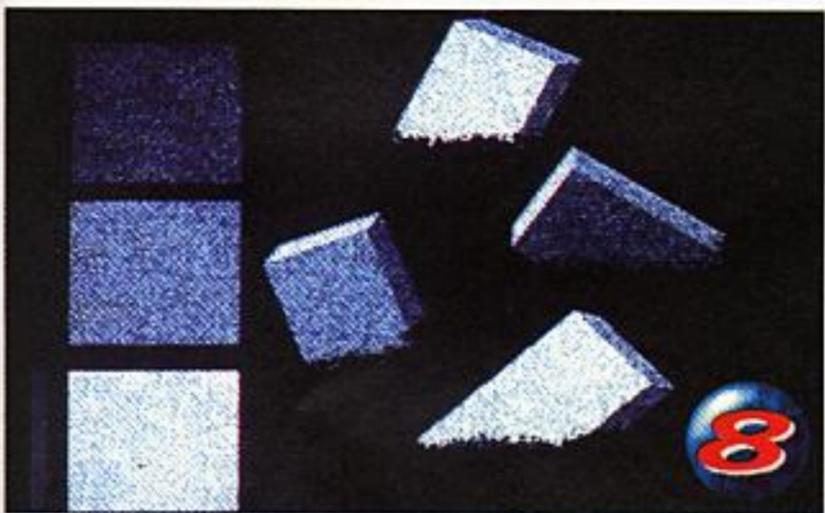
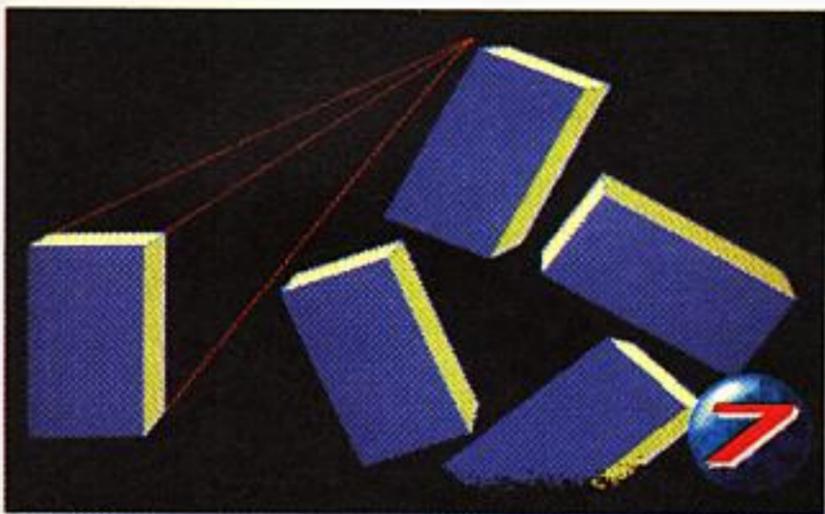
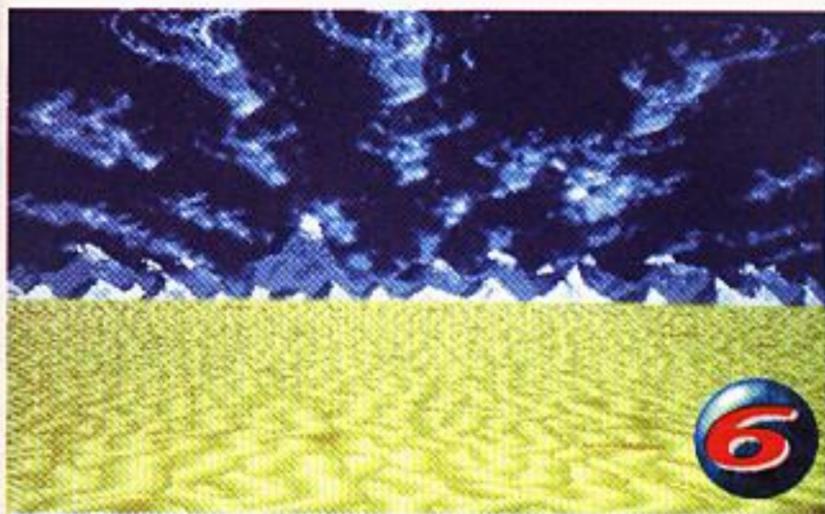
Nach der Stadtsilhouette vom letzten Mal begeben wir uns diesmal in die freie Natur; im Reisegepäck sollten sich 32 Farben und eine Auflösung von 320 x 256 befinden, also die Standardeinstellung. Wir müssen bloß noch schnell per P-Taste ins Menü *Farben/Palette* hüpfen und dort in den Farbtöpfen herumrühren, bis das in Bild 1 gezeigte Ergebnis erscheint. Dort seht Ihr auch, daß wir jedem Topf einen bestimmten Code verpaßt haben, Schwarz heißt damit hier und heute A1, während D8 nichts anderes ist als Dunkelblau.

So, nun teilt Ihr den Bildschirm mit der *Linien-Funktion* durch einen waagerechten Strich in zwei Hälften und füllt den oberen Bereich mit Dunkelblau (D8), den unteren mit einem mittleren Brauntönen (C4). Auf der *Ersatzseite* (J-Taste) malen wir anschließend die beiden Muster von Bild 2. Für das blaue verwendet man die *Freihand-Funktion* und einen Pinsel mit mehreren Punkten — hier ist nur darauf zu achten, daß die dunklen Farbtöne unter den helleren liegen, sonst sieht's komisch aus. Beim gelben Muster wird zuerst mit der *Lupen-Funktion* pixelweise ein von außen nach

innen immer heller werdender Halbkreis gezeichnet. Diesen schneiden wir aus und pinseln damit lauter dicke, ineinander verdrehte Schlangen.

Jetzt schnipselt Ihr das blaue Muster aus und springt zurück zur Landschaft, wo unter dem Menüpunkt *Effekte* zunächst die Funktion *Perspektive* mit OK gestartet wird. Zur Belohnung kriegt Ihr einen Rahmen, den Ihr zu dem Kreuz in der Bildschirmmitte bugsiiert und dort auf der Horizontlinie parkt. Mit der Taste 8 dann den Rahmen nach hinten kippen, bis in der Kopfzeile eine Neigung von circa 85 angegeben wird. Ein paar Mausklicks später hängt der Himmel voller Wolkenfetzen, die allerdings noch recht grob aussehen. Deshalb greifen wir uns einen etwas größeren Pinsel (egal welcher Form), wählen aus dem *Modus-Menü* die Funktion *Weich* aus und fahren damit kreuz und quer über den Himmel (Bild 3). Im Anschluß machen wir dasselbe in gelb mit unserem Schlangemuster: Ausschneiden, die *Perspektiven-Funktion* aktivieren, aber den Rahmen diesmal unter dem Kreuz plazieren. Durch wiederholtes Bearbeiten der Taste 7 kippt man ihn auf minus 90 Grad, und alsbald erstrecken sich die Dünen bis zum Horizont (Bild 4).





Pixel für Pixel

A U F B A U W O R K S H O P DELUXE P A I N T

USER CLUB

Der Gebirgszug

Da die Muster auf der Ersatzseite nicht mehr gebraucht werden, löscht Ihr sie und pickt Euch die *Linien-Funktion* heraus. Damit wird eine gezackte mittelgraue (A6) Linie gezogen und aufgefüllt, darunter setzt Ihr eine perlweiße (B1) Hügelkette, wobei zwischen den einzelnen Gipfeln kleinere Abschnitte freibleiben sollten (Bild 5). Jetzt begeben wir uns zum *Effekte-Menü* und bilden eine *Maske*, um den schwarzen Hintergrund zu sperren. Mit dem Grauton A4 für die großen Berge und dem etwas helleren A5 für die kleinen verpaßt Ihr nun jedem Gipfel einen Rallystreifen auf der rechten Seite — so entsteht der Eindruck, als würde die Sonne heute links aufgehen. Mit der *Spraydose* bekommen die großen Jungs noch weiße (B1) Schneekappen und, unter Zuhilfenahme aller Grautöne, ein wenig Struktur durch Striche, Flecken etc. Dann schneidet Ihr die beiden fertigen Gebirgszüge aus und kopiert sie in die Wüste. Wer will, kann die Gipfel mit der Funktion *Weichzeichnen* in leichten Nebel hüllen und die Nahtstelle zwischen Sand und Gebirge glätten (Bild 6). Ist alles erledigt, schaltet man die *Maske* mit *Frei* wieder aus.

Die Monolithen

Zur Belebung des kargen Szenarios basteln wir noch einige Steinplatten. Weil dafür beide Screens benötigt werden, solltet Ihr die Landschaft erst mal abspeichern und auf dem Bildschirm alles löschen. In die entstandene Leere setzt Ihr drei Quadrate und bedeckt diese per *Sprüh-Funktion* mit einem Muster aus verschiedenen Grautönen wie in Bild 7 zu sehen. Nach getaner Sprüharbeit

marschieren wir zur Ersatzseite und pinseln einen (Flucht-) Punkt an den rechten oberen Rand. Genau in die Mitte des Screens setzt Ihr dann mit der *Rechteck-Funktion* einen grau (A5) ausgefüllten Grabstein. Ein Klick auf das *Linien-Icon* und schon könnt Ihr ihn mit dem Fluchtpunkt verbinden (Bild 8). Dadurch lassen sich jetzt ohne Probleme die obere und die rechte Seitenfläche ansetzen, wofür am besten zwei unterschiedliche Gelbtöne (C5, C6) geeignet sind. Den fertigen Quader schneidet Ihr aus und startet im *Pinself-Menü* die Funktion *Drehen/Beliebig*. Genau das tut Ihr dann auch mit der festgehaltenen rechten Maustaste vier- bis fünfmal hintereinander; anschließend greift Ihr Euch die *Sprüh-Funktion* und schwärzt die Steinsockel (Bild 8 unten).

Nun greifen wir uns das hellste der anfangs erstellten Grau-Muster und klicken mit der rechten Maustaste das *Füll-Icon* und *Vom Pinsel* an. Damit wird die linke („der Sonne zugewandte“) Seite unserer Steinchen bearbeitet, für den mittleren und rechten Bereich verwendet man die dunkleren Töne. So, jetzt muß nur noch die abgespeicherte Landschaft wieder eingeladen werden, damit wir die Dingers in den Dünensand pflanzen können. Die Verkleinerung der Steine im Hintergrund geht über die H-Taste, zum Verwischen der Konturen benutzt man den *Weichzeichner* (Bild 9).

Alles Andere

...bleibt Eurer Fantasie überlassen: Per Hand läßt sich die wüste Idylle z.B. mit allerlei Vogelschwärmen, Tierschädeln oder einem netten Galgen aufwerten, wie wir das in Bild 10 getan haben — wir wünschen frohes Schaffen! (rf)

STROMMAUSFALL

Heute verraten wir, was eigentlich noch nie jemand wissen wollte: die scho-nungslose Wahrheit über Dieter! Nicht ganz so heiter geht es weiter in die dü-steren Zukunft der brandneuen Version des berühmten Cyberpunk-Rollen-spiels Shadowrun.

Inhaltlich passen unsere Neu-vorstellungen also fast so gut zusammen wie Brork und ein Doktorhut, aber wer fragt schon nach Inhalten, wenn es um Dieter geht? Und die Freunde des Schattenläufers durften wir schließlich aus Gründen der schieren Aktua-lität nicht enttäuschen!

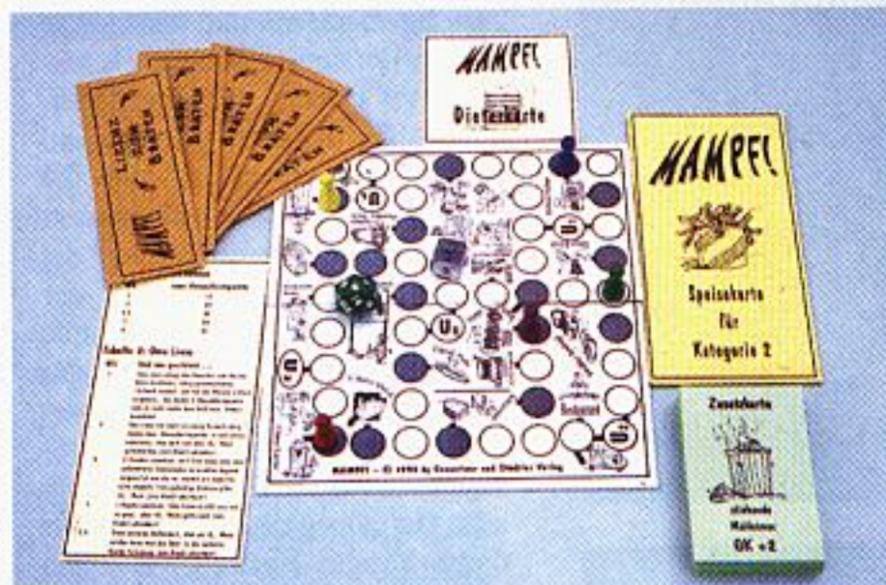
MAMPF!



„Ohne Mampf kein Kampf“ gehört zu meinen ältesten Wahlsprüchen; hier freilich sollte der Kampf wohl besser durch „Krampf“ ersetzt werden. Denn den zwei bis fünf Mitessern dieses Fast-Food-Games geht es immer bloß um die amtliche Lizenz zum Braten, mit der sie Dieters Pommesbude übernehmen dürfen. Natürlich nur, falls sie auch immun gegenüber sei-nem Fraß sind, wozu laut An-leitung die „abgehärtetsten“ Geschmacksnerven und der

zähste Verdauungstrakt“ vonnöten wären...

Zur Sache: Das billig be-druckte Mini-Spielbrett wartet mit einem kleinen Felderpar-cours auf, dem allerlei beson-dere Örtlichkeiten eigen sind. Per Würfel bewegt man seine



Spielfigur z.B. an fitzelig ge-zeichneten Freßtempeln wie Willis Imbiß oder Franks Frit-tenbude vorbei, wobei jeder Besuch solcher Etablis-sements eine Mampfrunde für den Betroffenen einleitet. Die bösen Kollegen bestimmen dabei durch Ausspielen von anfangs gezogenen Kärtchen die „Qualität“ der Mahlzeit, während das Opfer mit Hilfe des Würfels herausfindet, ob es sie bei sich behält. Freilich hat die Quälerei einen Sinn, denn der erfolgverwöhnte Verwerter von Big Schreck oder Schlaberpommes ge-winnt an Erfahrung — und erst wer davon genügend be-sitzt, hat Bedingung Nummer eins erfüllt, um Dieters Infer-no-Burger herauszufordern und so vielleicht als sein sieg-

reicher Nachfolger zu (ver)en-den.

Wer hingegen nach Fortunas Richtspruch den nächstbesten Lokus aufsuchen muß, verliert Gesundheitspunkte, die der Arzt wieder restauriert — ge-gen Cash, versteht sich. Und auch das große Fressen ist nicht umsonst, weshalb man sich beim Amt (wo es übrige-n die erwähnte Bratlizenz als zweite Grundvorausset-zung für Dieters Nachfolge zu kaufen gibt) immer rechtzeitig seine Sozialkohle abholen sollte. Eine weitere Möglich-keit, seinen Zaster loszuwer-den, bietet die Taxifahrt zu be-liebigen Feldern, während die



der Phantasie eines William Gibson herum. Ganz im Ge-gensatz zum rein technischen „Cyberpunk“ der SF-Literatur schlägt Shadowrun allerdings die Brücke zur herkömmli-chen Fantasy, denn inmitten all der Großrechner, Hirnim-plantate und Digitalwesen ist die Magie auf die Erde zurückgekehrt — in den Straßenschungeln und son-stigen Wildnissen des 21. Jahrhunderts trifft man auf El-fen, Zwerge oder Trolle und muß sich mit Schamanen oder

Fabeltieren aus-einandersetzen!

Nun begeistert dieses aus-geflippte

Szenario die deutschen

Fans zwar

bereits

seit et-

wa vier

Jahren,

doch

SHADOWRUN 2

Schrill ist unser zweiter Testling nicht minder, wenngleich auf ganz andere Art: Im neonglitzern-den „Neuromancer“-Ambie-nte dieses Rollenspiels treibt sich vom abgefreakten Computerhacker bis zur Künstlichen Intelligenz das gesamte Arsenal





trübten bislang allerlei unklare Passagen die Freude. In der zweiten Auflage wurde dieses Manko weitgehend ausgemerzt, außerdem sind viele Hintergrundinfos hinzugekommen. Somit bereitet es nun keine Schwierigkeiten mehr, einen schicken Charakter (z.B. Leibwächter, Zwergensöldner oder Straßenmagier) zu erschaffen, mit Attributen wie Intelligenz und Schnelligkeit auszustatten oder ihm ein paar erlernte Fertigkeiten sowie gegebenenfalls Zaubersprüche als Grundausbildung mit auf den Weg zu geben. Einfacher ist es allerdings, eine Party aus den vorgefertigten Archetypen zusammenzustellen, und als beinahe *noch* einfacher erweist sich nun der Umgang

mit dem durchdachten Würfelsystem, das mehr oder weniger für alle Aktionen vom Einrennen verschlossener Türen über bewaffnete Kämpfe bis hin zum Spellcasting Anwendung findet.

Last not least darf natürlich die Matrix nicht unerwähnt bleiben, ein elektronischer Quasi-Dungeon, in dem Computer als Bauwerke erscheinen und Programme ein gefährliches Eigenleben führen. Hier schleichen abgebrühte Datencowboys als körperlose, aber doch verletzlichke Bewußtseinsinhalte umher — immer auf der Flucht vor den zahlreichen Fallen und Digi-Monstern, immer auf der Jagd nach dem superheißen Crack. All das spielt sich zwischen fest eingebundenen Seiten ab und wird mit vielen farbigen Bildern illustriert. Fazit: ein wahrer Pracht-Rolli!

Nicht minder prächtig, daß Shadowrun 2 (oder die Mampf-Orgie, ganz nach Schmackes) bald völlig umsonst Euch gehören mag. Denn wie könnte es anders sein, auch diesmal verlosen wir wieder unsere Redaktionsexemplare. Um für eines der Spiele in die engere Wahl zu kommen, müßt Ihr Euch nur eine Postkarte schnappen und darauf notieren, welche Maßeinheit offiziell die gute alte Kalorie abgelöst hat. Oder Ihr nennt uns wenigstens einen SF-Autor, der neben Gibson als Cyberpunker gilt. Letztes Mal waren übrigens „Steigenberger“ und „MicroProse“ die magischen Worte... (jn)



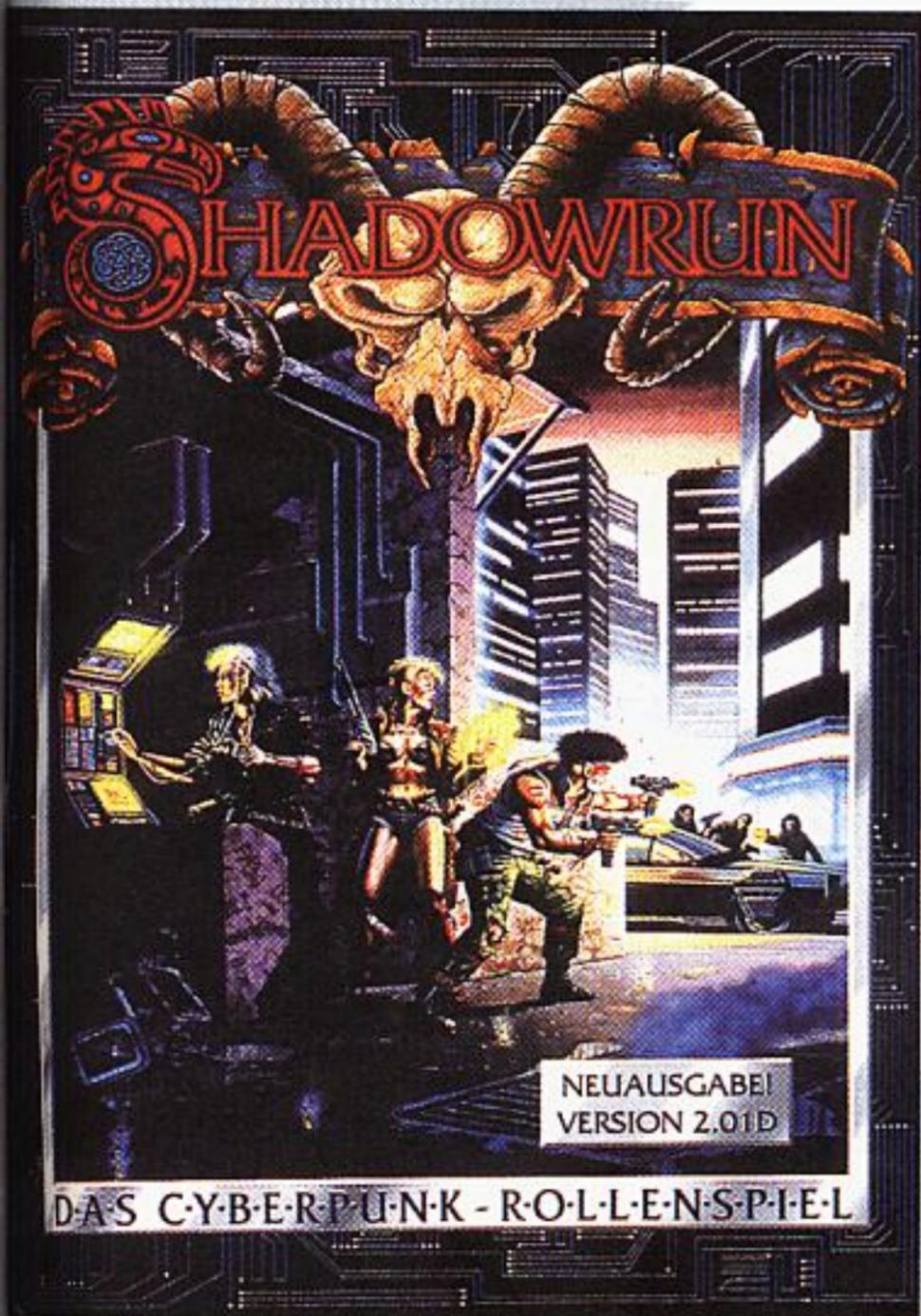
Joker Verlag
„Stromausfall“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Mampf!

Spielmaterial: 38%
Spielregeln: 71%
Spielreiz: 80%
Besonderes: Das ganze Game ist was Besonderes...
Schwierigkeit:
Für Anfänger
Preis: ca. 27,— DM
Bezug:
Games In
Karlstr. 43
80333 München
Tel.: 089/55 57 67

Shadowrun 2

Spielmaterial: 82%
Spielregeln: 79%
Spielreiz: 84%
Besonderes: Ein spezielles Kapitel regelt den Einsatz der Quellenbücher des Vorgängers.
Schwierigkeit:
Für Geübte
Preis: ca. 65,— DM
Bezug:
Fantasy Productions
Postfach 1416
40674 Erkrath
Tel.: 0211/924 22 45



COIN OP

Nach diversen Specials gibt's endlich mal wieder ein Coin Op pur — und zwar ein wortwörtlich durchschlagendes! Alle Street Fighter aufgepaßt, wir haben uns für Euch durch drei neue Konami-Automaten geprügelt und gleich noch den passenden Flipper abgecheckt...

MYSTIC WARRIORS

ein finsterner Klan namens „Skull“ die Bevölkerung unterjocht. Weil das natürlich kein haltbarer Zustand ist,

wählt man einen (bzw. zwei im Team-Modus) von fünf schlagkräftigen Ninjas, um mit ihm die überwiegend horizontal scrollenden Landschaften von den Schergen des Bösen zu befreien. Jeder der Kämpen hat individuelle Kampf-

techniken auf Lager und ist mit Säbel, Wurfmessern oder Shurikens ausgerüstet. Noch herber hauen die Burschen zu, wenn man sie mit Sammel-Icons hochpöppelt,

dazu gibt es allesvernichtende Smartbombs, Zusatzenergie und Extraleben.

Soweit also im Osten nix Neues, ein paar eigene Gedanken haben sich die Entwickler aber doch gemacht. So müssen sich unsere Helden etwa am Tragseil durch die Alpen hangeln oder per Ski ins Tal rasen, zur Entspannung darf auch mal ein Autokino in Schutt und Asche gelegt werden. Schade nur, daß die verschiedenen Feindformationen ein wenig mit Abwechslung geizen, auch Endgegner haben wir schon

imposantere gesehen. Was bleibt, ist solide Prügel-Action, die sich im wesentlichen durch ansehnliche Grafik und eine packende Geräuschkulisse vom Durchschnitt abhebt. Für einen echten Meilenstein war uns auch der Schwierigkeitsgrad ein paar Kilo zu leicht...



Kaum ist die größte Platinen-Flaute vorbei, schon glüht der erste Bildschirm: Thematisch sind Konamis mysteriöse Krieger im fernen Osten angesiedelt, wo



COWBOYS OF MOOMESA

zontal scrollendes Gelände, um ihre Gegner per Fausthieb oder Ballermann ins Nirwana zu schicken,

doch sind die Helden hier eigentlich gar keine — viel eher handelt es sich um ausgewachsene Wildwest-Ochsen, die nur durch eine kosmische Katastrophe in den Besitz von Feuerwaffen ge-

langt sind! Ein oder zwei Spieler dürfen sich aus einem Rindvieh-Quartett das bevorzugte Fell überstreifen und durch

Western-Szenarien pflügen, wo jede Menge anderer Tier-Mutanten auf ihre wohlverdiente Abreibung warten.

Da mag das Spielprinzip noch so abgedroschen sein, dank der witzigen Comic-Grafik mit den vielen originellen End- und Mittelgegnern kommt Laune auf: Mal wird ein Totengräber von Geiern durch die Lüfte getragen, während er munter mit Bomben um sich wirft, dann wieder läßt ein Taschenszocker sein tödliches

Kartenspiel über den Screen rotieren — hier ist einfach immer der Stier los! Auch das Gameplay ist nie um Einfälle verlegen, ein Kampf auf einer schaukelnden Saloon-Plattform steht ebenso an wie die Fahrt in der Kohlenlore (Indy läßt grüßen). Schön auch, daß eine Levelanwahl den Geldbeutel schon, bereits für ein paar Märker kann man die Wüste, eine Kleinstadt oder den Saloon besichtigen. Ob sich das lohnt? Auf alle Fälle, schon wegen der lustig animierten Sprites, die hier vor knallbunten Grafik-Kulissen agieren und dabei die wildesten Sound-FX produzieren.



Na, vielleicht wird die Action ja lustiger, wenn man sie mit einer deftigen Prise Humor würzt? Zwar durchstreifen auch die Moomesa-Kuhhirten bloß wieder hori-



MARTIAL CHAMPION

Und da gut geklaut bekanntlich besser ist als schlecht erfunden, darf der Spieler auch hier wahlweise gegen Computer-Recken oder einen menschlichen Zweitprügler antreten, wobei jeder die Auswahl zwischen zehn verschiedenen Bildschirm-Egos hat. Vom flotten Karateka über den muskulösen

besonderen Specials wie etwa Feuerbällen.

Ehrensache, daß die Sträube auch hier stets im passenden Ambiente ausgetragen werden; je nach Teilnehmer gibt's also wunderschöne Tempel-, Pyramiden- oder Schlachtschiff-Hintergründe zu sehen bzw. die entsprechende Musikbegleitung zu hören. Bei alledem wissen gut plazierte 3D-Effekte ebenso zu beeindrucken wie die

großen und fein animierten Faustkämpfer. Die Sahne am Kuchen sind jedoch die immer fairen Attacken der Gegner in Kombination mit einer ausgefeilten Steuerung, die viel Spielraum für individuelle Techniken läßt. Kurz und sehr gut, wer „Street Fighter II“ oder „Mortal Kombat“ bereits mit verbundenen Augen durchkloppt, der findet hier eine neue Herausforderung!



Das Prunkstück aus Konamis neuem Dreigestirn ist jedoch eindeutig diese Platine, selbst wenn sie aussieht wie ein dreister „Street Fighter“-Klon — das Teil spielt sich halt auch ähnlich grandios!

Marine-Soldaten bis hin zum tonnenschweren Sumoring sind alle Gewichtsklassen vertreten; selbstredend verfügt jeder Charakter über sein höchst eigenes Repertoire an Schlagfertigkeiten und



STREET FIGHTER II — DER FLIPPER

Nun aber zur eingangs versprochenen Kugelei. In der Tat hat Gottlieb hier einen extrem dicken Lizenzfisch an Land gezogen, denn immerhin zählt Capcoms Arcade-Original mit über 100.000 verkauften Exemplaren zu den erfolgreichsten Spielautomaten aller Zeiten; von den Computer- und Konsolenversionen ganz zu schweigen. Kein Wunder, daß sich die Designer für diese Kugel-Konvertierung einiges einfällen ließen, um den hochgesteckten Erwartungen gerecht zu werden: Ein Rundum-Rotor wuchtet den Ball in unbestimmte Richtung, ein Punch-Button beschert dem geübten Kugelschieber dicke Punktboni, und ähnlich wie beim Bildschirm-Original darf ein Autowrack mit punktgenauen Treffern bearbeitet werden. Rasante Achterbahnfahrten fehlen dabei ebenso wenig wie ein effektvolles LED-Display, und so können wir Euch diese Pinball-Maschine nur wärmstens ans Herz legen — zuschlagen und wohlfühlen! (rl)



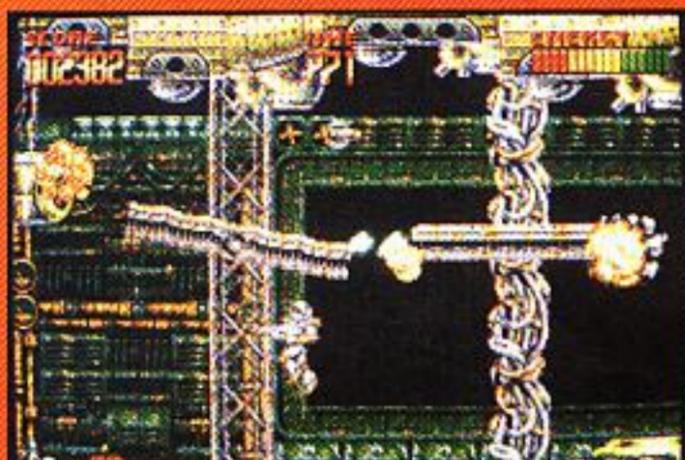
AB 24. SEPTEMBER ENDLICH WIEDER MONATLICH!



Inverse Tacti-View From Junkers JU88 #1



WING
COMMANDER



LIVES: X 2 SCORE: 0021600

BEZUGSQUELLEN

AHS
Laden & Versand:
Schirngasse 3-5
61169 Friedberg
Tel.: 06031/61950

Bachler Computersoftware
Blücherstraße 24
Postfach 1113
46397 Bocholt
Tel.: 02871/183088

Bomico
Am Südpark 12
65451 Kelsterbach
Tel.: 06107/76060

Frank Heidak
Bürgerstraße 8-10
50667 Köln
Tel.: 0221/256983

Funny-Software
Stuttgarter Straße 99
70469 Stuttgart-Feuerbach
Tel.: 0711/8568534

Galaxy
Plinganserstraße 26
81369 München
Tel.: 089/7605151

Joysoft
Gottesweg 157
50939 Köln
Tel.: 0221/4301047

Karosoft
Postfach 404
40704 Hilden
Tel.: 02103/42088

Quicksoft
Postfach 3865
78027 Schweningen
Tel.: 07720/31046

Royal Soft
Winterstr. 43
45481 Mülheim/Ruhr
Tel.: 0208/480050

Rushware
Bruchweg 128-132
41564 Kaarst
Tel.: 02131/6070

Wial Versand
Liegnitzerstraße 13
82194 Gröbenzell
Tel.: 08142/8273

INSERENTENVERZEICHNIS

ABC Soft	31
AHS	28
Arktis	41
Bachler	24
Bergler	37
Bits & Bytes	86
Blue Byte	69
Bomico	2
CPS Heidak	59
CT-Verlag	19,21
Donau Soft	6
Enterfay	49
Esser	65
Fun & Action	128
Funny	13
Geratz	9
Groß Electronic	113
Hamo	19
Intersoft	44
Joker Verlag	29,35,79,87,95
Joysoft	56
Judgment Day	69
Kopmann	67
Mallander	52,53
Media Points	112
Megasoft	64
Müller	80,81
Multimedia Soft	63
Neuroth	127
Ocean	2
Okay Soft	113
Ossowski	46,47
Pawlowski	73
Pfister	26
Pro Computer	17
Quicksoft	98
Schneider	27
Silmarils	25
Skyline	77
Soft Dreams	71
Soft & Sound	109
Softsale	23
Software Discount	91
Traumfabrik	61
Turtle Soft	98
Versand 99	103
Vesalia	33
Wial Versand	106
Poster:	Play Byte
Poster:	Joker Verlag

Der Urlaub ist vorüber, die Durststrecke überstanden und das Sommerloch gestopft: Ab der nächsten Ausgabe versorgt Euch der Joker wieder alle vier Wochen mit den aktuellsten Tests und Previews, irrsten Specials, stärksten Interviews, feinsten Preisausschreiben und brauchbarsten Lösungshilfen dies- und jenseits des Spiralnebels!

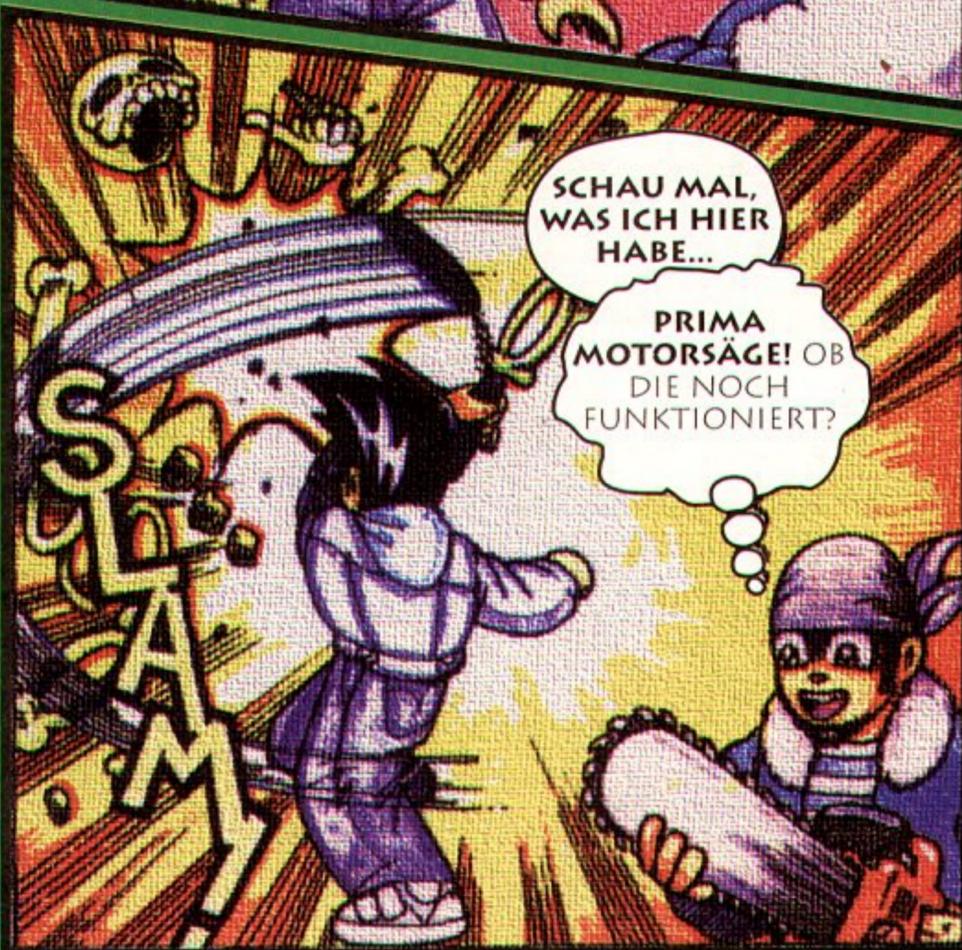
Damit Ihr wißt, worauf Ihr Euch zu freuen habt, lüften wir hier bereits ein Zipfelchen des Nebelschleiers. So können sich Plattform-Freaks schon mal auf die Überhämmer **TURRICAN 3** und **PREHISTORIK 2** gefaßt machen, Simulanten sollten sich seelisch auf die PC-Konvertierungen **ATAC** und **DOG FIGHT** einstellen, und abenteuerlustige Strategen dürfen sich an **BURNTIME** die Finger verbrennen.

Besonders interessant dürfte die nächste Ausgabe aber für alle Freunde der neuen „Freundin“ werden, denn wir stellen nicht nur **SPEZIELLE 1200ER-VERSIONEN VON WING COMMANDER, DIGGERS UND SIM LIFE** vor, sondern beleuchten auch in einem großen Special **DIE ZUKUNFT DES A1200**. Außerdem wollen wir wissen: **WAS MACHT EIGENTLICH EPYX**, und habt Ihr eigentlich schon ein Abo? Dann hättet Ihr nämlich auch den Preisvorteil, die Prämie und die Teilnahmeberechtigung am Abo-Lotto und bräuchtet nicht pünktlich am 24. September zum Kiosk zu düsen...



YO! JOE!

COMIC POSTER



GELD regiert die Welt ★ GELD regiert die Welt ★ GELD regiert die Welt

AA9598953K9

DEUTSCHE BUNDESBANK
BANKNOTE
10000

Deutsche Bundesbank
Frankfurt am Main
1. August 1991

Die persönliche
Poster-Kohle
Eigenes Foto (oder
Farbfotokopie
in passender
Größe) in Leerfläche
einkleben
— fertig!

Wilhelm und Jacob Grimm
1786-1859 / 1785-1863

10000
TAUSEND DEUTSCHE MARK

AA9598953K9

GELD regiert die Welt ★ GELD regiert die Welt ★ GELD regiert die Welt

