

# AMIGA



## ZOKER

8/9'94

DAS COMPUTERMAGAZIN DER NEUEN GENERATION

A  
M  
I  
G  
A  
  
J  
O  
K  
E  
R

### SOMMER-DOPPELAUSGABE

mit  
**CD-Joker!**



**B 30352 E**  
 DM 7,- / sfr 7,-  
 öS 56,- / Lit 8100,-  
 hfl 9,50 / DR 1200,-  
 skr 55,-  
 Nr. 8/9 AUGUST/SEPTEMBER '94



4 399114 907005

### EIN TEST-FEST!

## BANSHEE STARLORD BENEFACTOR K240

### A1200 & CD<sup>32</sup> ZU GEWINNEN!

### KÖNIG FUSSBALL REGIERT!

## KICK OFF 3 - BUNDESLIGA MANAGER HANTRICK ANSTOSS WORLD CUP EDITION

### EIN ABENTEUERLICHES INTERVIEW REVOLUTION SOFTWARE IM EXKLUSIV-PLAUSCH

### KNOW HOW

TIPS - CHEATS - PLÄNE - LÖSUNGEN  
IMPOSSIBLE MISSION 2025  
BODY BLOWS GALACTIC  
KICK OFF 3 - ELFMANIA  
APOCALYPSE  
PUGGSY  
u.v.a.  
!





# DER SCHWEINEBAUCH Zyklus

E  
D  
I  
T  
O  
R  
I  
A  
L

*Kleine Nachhilfestunde in Sachen Börse: Wenn am Markt Schweinebäuche gefragt sind, so dauert es immer ein bißchen, ehe die Hersteller darauf reagieren können, was zu einer Verknappung und hohen Preisen führt. Jetzt werden natürlich auf Teufel komm raus Schweinebäuche produziert, bald gibt es mehr als die Leute essen können, Nachfrage und Preise purzeln wieder in den Keller – diesen Teufelskreis kennt man als den Schweinebauch-Zyklus. So, und jetzt ersetzt die Schweinebäuche einfach mal gedanklich durch Amiga-Games...*

*Alles klar? Richtig, der Schweinebauch-Zyklus war schuld daran, daß in den letzten Monaten oft so wenige Neuheiten für die „Freundin“ in die Läden gelangten, obwohl ihre Popularität doch längst wieder gefestigt war. Und der „Schweinerei“ verdanken wir es auch, daß es derzeit reichlich neue Soft- und Hardware für die gesamte Amiga-Linie inklusive CD<sup>32</sup> gibt, Commodore aber dennoch pleite ist. Der geplante Verkauf an den koreanischen Megakonzern Samsung war bei Redaktionsschluß immer noch nicht über die Bühne gegangen, auf der CES in Chicago machten gar Gerüchte die Runde, daß der Deal geplatzt sei. Wie es mit Commo weitergeht, weiß derzeit niemand so genau, daß es weitergeht, scheint mir indessen sicher. Denn dafür sprechen nun mal Verbreitung und Beliebtheit des Amigas – und natürlich der Schweinebauch-Zyklus!*

*Jetzt aber Schluß mit den Schweinebäuchen, schließlich wartet eine Sommer-Doppelausgabe, die vor heißen Tests förmlich aus allen Nähten platzt. Wegen des schweinish hohen Spieleaufkommens in der sonst so stillen Jahreszeit haben wir sogar die eingeplante Marktübersicht zu den aktuellen Compilations auf das nächste Heft verschoben, solche Sammlungen mit älteren Highlights sind ja irgendwie zeitlos. Statt dessen dürft Ihr Euch unter anderem wieder auf einen randvollen Amiga CD-Joker, starke Preisausschreiben und überhaupt jede Menge Lesespaß freuen. Bleibt mir nur noch, Euch ordentliches Badewetter auch im September zu wünschen und Euch zum Abschied zuversichtlich zuzurufen: Schwein gehabt!*

*Euer Michael*



**MESSE-NACHLESE:** Der Newsflash wirft ein Schlaglicht auf die **CES CHICAGO '94** und präsentiert **NEUES VON TEAM 17**. Neue Welt und neue Spiele auf den **Seiten 10/11**

**HEISSE NEWS VON TEAM 17**



**COOLE INFOS VON DER CES CHICAGO '94**



**K 240**



**STERNEN-STRATEGIE:** Nachschub für den Planeten-Kolonisator verspricht der „Utopia“-Nachfolger **K 240**, während der **STARLORD** soeben aus dem PC-Universum angefliegen kommt. Steigt ins Test-Shuttle auf den **Seiten 14/15 bzw. 32**



**STARLORD**

**FUSSBALL-FIEBER:** In den USA ist die WM gelaufen, am Amiga läuft sie sich erst warm – unser Special **SOC-CER '94** bringt nicht weniger als sechs einschlägige Tests, darunter Knaller wie **BUNDESLIGA MANAGER HAT-TRICK**, die **ANSTOSS WORLD CUP EDITION** und **KICK OFF 3!** König Fußball regiert die **Seiten 88 bis 94**

**BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK**



**ANSTOSS WORLD CUP EDITION**



**SOC-CER '94**



**KICK OFF 3**

Editorial	3
Preisausschreiben:	
<b>Biing! Die total kranke Competition</b>	6
Mixer	7
Borgis Branchengeflüster	8
Newsflash:	
<b>Alien Breed II: Tower Assault</b>	10
<b>All Terrain Racing</b>	10
<b>King Pin</b>	10
<b>Super Stardust</b>	10
<b>CES Chicago '94</b>	11
Mailbox	22
Krieger-Comic	28
Up & Down	40
Preisausschreiben:	
<b>MicroProse</b>	
<b>Summer-Competition</b>	42
Crack	44
PD-Box	46
Ruhmeshalle	48
Brork-Comic	48
Demo Galerie	50
Joker-Comic	52
Know How	53
Know How Index	68
Der große Sonderteil:	
<b>Amiga CD-Joker</b>	69
Preisausschreiben:	
<b>Der Wikinger-Wettbewerb</b>	78
Joker Galerie	80
Impressum	82
Interview:	
<b>Was macht eigentlich Revolution Software?</b>	84
Aktion Lesertest:	
<b>Syndicate</b>	86
WM-Special:	
<b>Soccer '94</b>	88
Klassiker:	
<b>Pinball Wizard</b>	97
Budget-Bühne	96
Joker Index	100
User-Club:	
<b>Amiga Money</b>	101
<b>Steuerfuchs '93 Professional</b>	101
Kicker-Cup	102
Radio- und TV-Tips für Freaks	104
Kleinanzeigen	106
Computer-ABC	110
Stromausfall:	
<b>Perry Rhodan: Das SF-Rollenspiel</b>	112
<b>Chronosaurus</b>	113
Coin Op	114
Joker-Shop	116
Vorschau	118
Inserenten	118
Bezugsquellen	118

## Games im Test

### Abenteuer

Heimdall 2 auf CD	76
Last Ninja 3 auf CD	74
Myth auf CD	75
Valhalla	21

### Action

Battletoads	34
Battletoads auf CD	77
Banshee	12
Tubular Worlds	20
Ultimate Body Blows auf CD	73

### Geschicklichkeit

Benefactor	18
Impossible Mission 2025 auf CD	77
Incredible Crash Dummies	34
James Pond 3 auf CD	75
Lost Vikings auf CD	77
Naughty Ones auf CD	74
Out to Lunch	35

### Simulation

Gunship 2000 auf CD	72
K 240	14
Starlord	32

### Sport

Anstoß World Cup Edition	94
Bundesliga Manager Hattrick	88
Empire Soccer für A1200	92
Kick Off 3 für A1200	93
Sensible Soccer Int. Edition	94
Wembley Int. Soccer auf CD	77
Wembley Int. Soccer f. A1200	92

### Strategie

Battlechess auf CD	77
D-Day	36
Der Clou! auf CD	76
Sabre Team auf CD	77
Teresa Personall	20

### Verschiedenes

Arcade-Spiele	114
Battle Field Creator	38
Brettspiele	112
Budget-Spiele	98
PD-Games	46

#### VALHALLA



**ABENTEUERER-SPRÜCHE:** Adelheid, es ist so weit – mit **VALHALLA** liegt der Welt erstes „Sprach-Adventure“ für den Amiga vor. Was man sich darunter vorzustellen hat und was das Game taugt, plaudern wir aus. Und zwar auf **Seite 21**



#### BANSHEE



**ACTION-SECTION:** Beschäftigung für Joystick-Artisten gibt's in dieser Ausgabe reichlich, etwa mit dem Ballerknaller **BANSHEE** oder den Plattform-Artisten **BENEFACTOR** und **OUT TO LUNCH**. Laser und Leser treffen sich auf den **Seiten 12, 18 und 35**

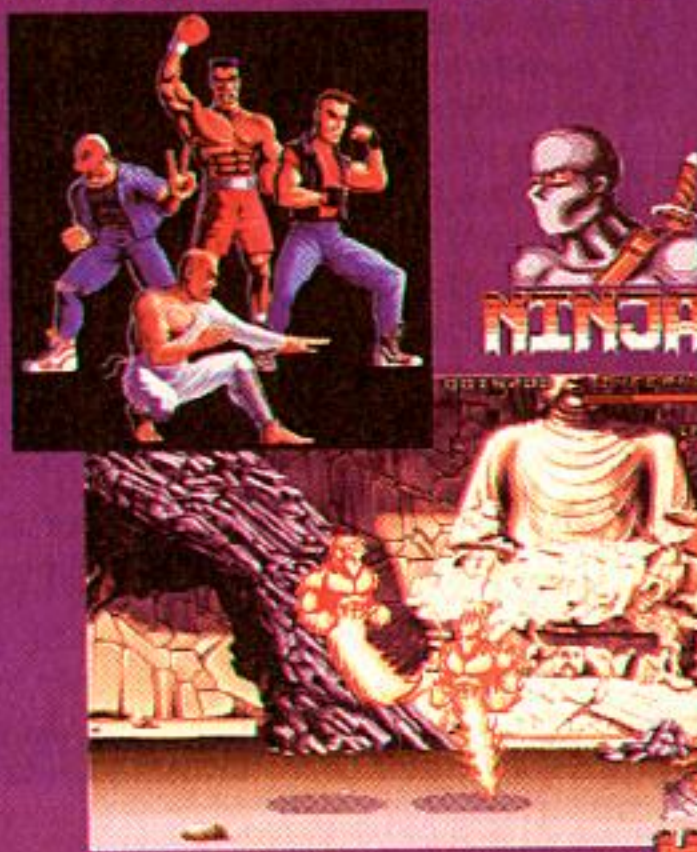
#### OUT TO LUNCH



#### BENEFACTOR



#### EXKLUSIV AUF CD: ULTIMATE BODY BLOWS



**CD-POWER:** Unser Heft im Heft, der **AMIGA CD-JOKER**, verrät Multimedia-Amiganern, wie sie ihre eigenen Musik-Videos erstellen können, bringt ein heißes Preisausschreiben und natürlich reichlich Spieltests! Die Scheiben schillern auf den **Seiten 69 bis 78**



# BIING! DIE TOTAL KRANKE COMPETITION

Hier kommt ausnahmsweise mal kein Betriebsgeheimnis – sondern die einmalige Gelegenheit, in einem Computergame persönlich aufzutreten! Und das im vielleicht verrücktesten Wirtschaftsspiel aller Zeiten...

Bei Biing!, einer Koproduktion von Magic Bytes und eLeven Software, dreht sich alles um Krankenhäuser: Hier werden Kranke und Verrückte verarztet, sorgen unfähige Ärzte und schöne Schwestern für das Wohlbefinden der Patienten. Dazu gibt's viel schwarzen Humor, Grafik vom Feinsten und ein total abgedrehtes Gameplay. Aber das Schönste ist, daß man sich an diesem Chaos beteiligen kann, und zwar als Patient, Arzt, Chirurg, Krankenschwester, Psychiater, Koch, Lagerverwalter oder Rettungswagenfahrer!

Wie das geht? Einfach ein Foto oder eine Bilddatei von sich bzw. einem/einer Bekannten einschicken, die verrücktesten Bilder werden dann ins Spiel eingebaut. Achten sollte man dabei auf gute Beleuchtung und passende Kleidung. Für Dateien gilt folgendes: Bitte auf 3,5"-Disk (MS-DOS oder Amiga) mit einer Auflösung von mindestens 640 x 400 bei 24 Bit und im Format JPEG oder IFF speichern.

Als Lohn der Mühe verlosen wir insgesamt 50 Exemplare von Biing!, das im Dezember für A500, A1200, PC und CD-ROM erscheint – deshalb bitte auch gleich die gewünschte Version angeben. Außerdem benötigen wir eine von Euch und von Euren Eltern unterschriebene Erklärung:

„Hiermit ermächtige ich die Firma Magic Bytes/Verlag R. Kleinegräber unwiderruflich, die beigelegten Bilder in digitaler Form für das Computerspiel Biing! weiterzuverarbeiten und dort einzubinden (Unterschriften mit Namen und Adresse)“

Ausgeschlossen sind der Rechtsweg, die Mitarbeiter von Magic Bytes, die des Joker Verlags und alle, die erst nach dem 5.10.1994 schreiben. Die Adresse lautet:

Magic Bytes  
„Biing! Competition“  
Blankenhagener Weg 121  
33334 Gütersloh



## Commodore

AMIGA CD32	499,-
• inkl. 3 CDs, über 100 Spiele	
M-PEG MODUL	449,-
A 1200 2 MB, 68020	579,-
A 2620 2 MB, 68020 14 MHz	298,-
A 2091 SCSI-Kontroller A2/4000	129,-
A 501 512 kB mit Uhr A500	49,-
Netzteil 6.5A für A5/6/1200	69,-

## Kickstart 3.0

ROM 3.0 inkl. Umschaltplatine	129,-
ROM 3.0 für A3000 D&T	178,-
Das AMIGA DOS 3.0 Buch	39,-
beschreibt WB 3.0, DOS 3.0 & ARexx	

## Software

Brilliance AGA-Malprogramm	198,-
Maxon Paint	99,-
PC-Task V2	89,-
X-Copy Prof. Tools	99,-

## ... für A1200

RAM-Karte 1 MB + Uhr	198,-
RAM-Karte 2 MB + Uhr	298,-
RAM Karte 4 MB + Uhr	439,-
A 1200 Tower-Gehäuse	499,-
BLIZZARD 1220 4 MB	499,-
BLIZZARD 1230 40 MHz	529,-
Monitor 1438 M 15 - 38 kHz	599,-
Monitor 1438 15 - 38 kHz	699,-

## Zubehör

Syquest SQ3105S 105 MB	499,-
Syquest SQ3270S 270 MB	799,-
MegiChip 2 MB	298,-
2 MB RAM-Karte A600	279,-
2 MB RAM-Karte A500	248,-
4 MB RAM-Karte A500	429,-
400 DPI Handy Scanner	248,-
Stereo Sound Sampler	99,-
Video Digitizer s/w	149,-
MC 68882 25 MHz geprüft	119,-

## für A600/1200

Festplatte 2.5" 120 MB	498,-
Festplatte 2.5" 240 MB	698,-
Overdrive 3.5" 250 MB	669,-
Overdrive 3.5" 420 MB	798,-

## CDROM

CDROM extern A600/1200	598,-
CDROM intern SCSI	399,-
ASIM CDROM Treibersoftware	139,-
Aminet CD 2/94	49,-
CD exchange Vol. 1	59,-
CDPD 1 - 4	59,-
Demo Collection 1 - 2	59,-
EUROSCENE 1 -Intros	49,-
GrafikCD Vol. 1	49,-
Imagine CD V2.0	89,-
Megahits Vol. 1	69,-
Pandora's CD	29,-
Saar / Amok CD	55,-
The Multimedia Toolkit	59,-

hier erhältlich   
**PHILIPS**

Computer  
Fachhandel & Versand

Ausführliche Preisliste  
gegen 3,- DM in Briefmarken



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

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

## KLEB DIR EINEN!

Lange wurde in den jokereigenen Klebstofflabors nach immer noch haftfähigeren Substanzen geforscht, die Grafiker entwickelten derweil wahre Designwunder: Nun kann man das Ergebnis kaufen!

Die Rede ist von den gründlich überarbeiteten Disk-Stickern im exklusiven Joker-Design, die wir trotz der zahlreichen Verbesserungen (mehr Platz zum Beschriften, die Disks werden nun beidseitig veredelt) nach wie vor zum alten Preis anbieten. Zu bestaunen und bestellen ist das kleine Weltwunder ab sofort im Joker Shop!



## ERSTE HILFE BEI DIGI-GRIPPE

Der Computerclub APC & TCP hat soeben eine Virenkiller-Disk für den Amiga herausgebracht und verteilt sie großzügig gegen Einsendung einer Leerdisk

plus Rückporto unter die Leute. Die Adresse lautet:

APC & TCP  
Dorfstr. 17  
83236 Übersee

## MAN GRUSELT DEUTSCH

Hängt bei Euch zu Hause die blutverschmierte Axt direkt neben der Tiefkühltruhe? Findet Ihr quicklebende Leichen zum Totlachen? Dann nix wie ab zum Kiosk!

Im gut sortierten Zeitschriftenhandel ist seit neuestem nämlich das amerikanische Kultblatt der Horror-, Splatter- und Gore-Szene auf deutsch erhältlich: „Fangoria“. Für 6,80 DM gibt's das legendäre Fanzine nun also alle zwei Monate auch bei uns; Layout, Fotos (nichts für schwache Nerven!) und nicht zuletzt die originellen Anzeigen entstammen dem US-Original. Fragt sich nur, wie lange noch, denn bekanntlich ist die BPS nicht nur für Computerspiele, sondern auch und gerade für Zeitschriften zuständig...



## KINO UND COMPUTER

Auch Hollywood hat inzwischen die Computergeneration als dankbare Zielgruppe entdeckt – mit „Mac Millionär“ und „High Crusade“ laufen derzeit gleich zwei einschlägige Streifen im Kino! Dabei wählten die Produzenten von „Mac Millionär“ den direkten Weg und machten kurzerhand einen 11jährigen Digi-Zocker zum

chenmaus erzählt. Dagegen setzt die Handlung von „High Crusade“ lieber auf Chaos pur – oder was soll sonst herauskommen, wenn sich außerirdische Wesen und alte englische Kreuzritter erbittert befehden?! Das digitale Element kommt hier



eher über die technische Schiene herein, denn die eigenwillige Optik des Streifens verdanken wir keineswegs einer sündteuren Workstation, sondern drei Amigas (2 x A3000 & 1 A4000).



Helden ihres Films, der die eher altmodische Geschichte von der per Zufall zu Reichtum gelangten armen Kir-

## DIE UHR ZUM FERNSEHER

Was wäre diese Seite bloß ohne den Raritätenhersteller Casio? Schrecklich langweilig wahrscheinlich, denn so originelle Sachen wie eine Armbanduhr mit TV-Steuerung würden uns nicht mal im Traum einfallen.

In Zukunft braucht man also nicht mehr unbedingt jeweils eine separate Fernbedienung für die Glotze, den Videorecorder und die Hi-Fi-Anlage, da deren (Grund-) Funktionen allesamt in der Weltneuheit „CMD-40“ integriert sind. Und dafür, daß der schicke Klotz am Handgelenk auch noch die Zeit anzeigt, sind rund 200,- DM

eigentlich nicht zuviel verlangt – vorausgesetzt, man hat entsprechend sensible Fingerchen, um die winzigen Knöpfe darauf richtig bedienen zu können. Und um Nebensächlichkeiten wie Design sollte man sich auch nicht allzusehr scheren...



# BORGIS



# BRANCHENGEFLÜSTER

## LOTHAR SCHMIDT STEIGT AUS



Lothar hat keine Lust mehr auf Spiele

Der ehemalige BLUE BYTE-Mitgesellschafter und Gamedesigner **LOTHAR SCHMIDT** hat sich aus der Branche verabschiedet – nie wieder möchte er ein Spiel programmieren!

Mit Computern hat der Mann von den „Battle Isles“ aber auch weiterhin zu tun, denn gemeinsam mit einem Freund sowie einem Apple Macintosh will er von nun an Kunden wie Architekten oder Werbeagenturen tatkräftig unterstützen. Na, denn tschüß...

## HOLLYWOOD-TYCOON KAUFT VIRGIN



INTERACTIVE entertainment

Der millionenschwere US-Filmproduzent **AARON SPELLING** ist zusammen mit der Videothekenkette **BLOCKBUSTERS** frischgebackener Eigentümer von **VIRGIN INTERACTIVE**.

Spelling produziert vor allem TV-Serien wie „Denver Clan“, „Beverly Hills 90210“

und „Melrose Place“. Bei seinem Besuch im amerikanischen Virgin-Büro witzelten die Programmierer deshalb schon, daß sie wohl bald Spiele (-serien?) mit dem Beverly Hills-Biest Brenda schreiben müßten...

## DER JOKER WIRBT IN DER DIGI-BUNDESLIGA



Normalerweise müssen die diversen Magazine des Joker-Konzerns selber für sich Werbung machen, was bisher auch immer recht gut funktioniert hat. Doch als uns **MARC WARDENGA** von **SOFTWARE 2000** Werbefläche im neuen „Bundesliga Manager Hat-trick“ anbot, konnten wir einfach nicht widerstehen – und wieder gibt es einen Grund mehr, sich den nächsten **AMIGA JOKER** zu kaufen!



## COMMODORE – SCHICKSAL IMMER NOCH UNGEWISS



Aus wohlunterrichteten Kreisen verlautete, daß der nahezu unterschrittsreife Deal des koreanischen **SAMSUNG**-Konzerns mit **COMMODORE** nun vielleicht doch geplatzt ist. Es darf also weitergezittert werden!

Bei **COMMODORE** selbst wollte man diese Meldung weder bestätigen noch dementieren. Brancheninsider gehen davon aus, daß andere Kaufinteressenten den rettenden Vertragsabschluß noch hinauszögern, um so einen günstigeren Kaufpreis herauszuschinden. Einzelne Commo-Mitarbeiter mit anscheinend recht schwachen Nerven sehen sich allerdings bereits nach einem neuen Job um...

## GAMESWORLD WIRD INTERAKTIV



Roby & Norman begrüßen nun auch die Zuschauer an den Tastentelefonen

Bisher konnte man bei der bekannten Videospielshow auf SAT 1 nur den Kandidaten im Studio bzw. den beiden Moderatoren **ROBY ROB** und **NORMAN ADELHÜTTE** zuschauen – jetzt darf man dort selbst mitzocken.

Seit dem 1. Juli lassen sich die gezeigten Videogames nämlich auch mit dem heimischen Touch-Tone-Telefon steuern. Und (angeblich) 100.000 Zuschauer beobachten, ob man dabei die richtigen Tasten drückt!

## DAS BETRIEBSGEHEIMNIS BLEIBT GEHEIM

So geheimnisvoll wie in dieser Ausgabe war das **BETRIEBSGEHEIMNIS** noch nie – nicht mal die Redaktion kennt seinen Inhalt! Auf den vielfachen

Wunsch eines einzelnen Kollegen habe ich hier aber wenigstens für die aktuelle **TESTSTATISTIK** ein Plätzchen freigeschau-felt:

Absolute Katastrophe	(00%-10%)	0
Katastrophe	(11%-20%)	1
Total zum Vergessen	(21%-30%)	2
Zum Vergessen	(31%-40%)	1
Muß nicht sein	(41%-50%)	2
Nix Besonderes	(51%-60%)	1
In Ordnung	(61%-70%)	6
Schwer in Ordnung	(71%-80%)	9
Erste Sahne	(81%-90%)	9
Megastark	(91%-100%)	1
Hit-Ausbeute		4
Megahits		1



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

Für AMIGA und PC

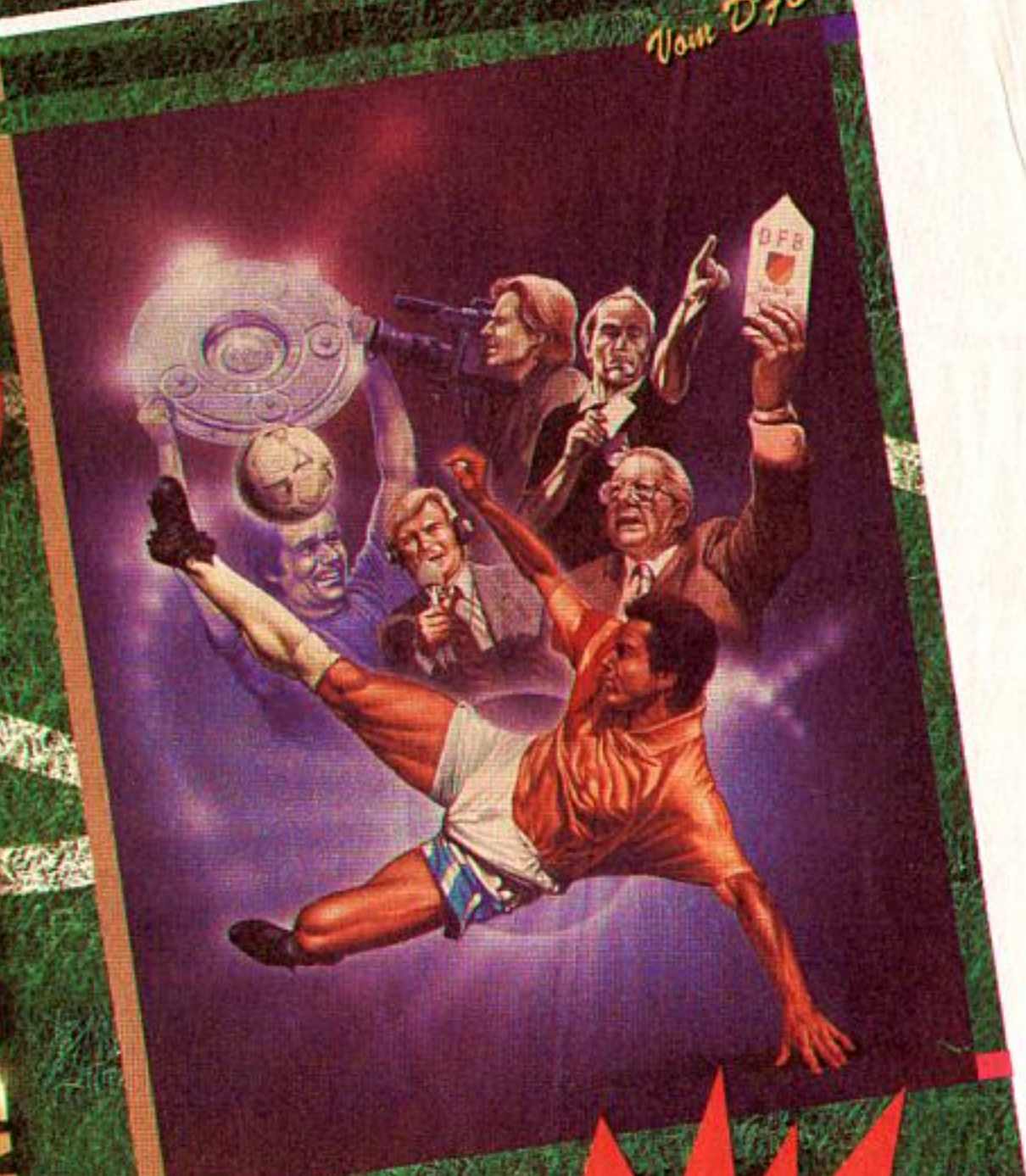
Vom DFB empfohlen.



Bundesliga Manager Hat trick, die Fortentwicklung des Bundesliga Manager und des Bundesliga Manager Professional, enthält neben den kompletten Spielmodi seiner Vorgänger zahlreiche neue Features:  
Hier nur eine kleine Auswahl:

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

# BUNDESLIGA MANAGER



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



**SOFTWARE 2000**  
Programmiert auf gute Unterhaltung.

**Bonus-Paket:**

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

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



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

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

# NEUES VON TEAM 17

Schon länger nichts mehr von den auf Action & Amiga spezialisierten Teamsters gehört? Dann spitzt jetzt mal die Ohren bzw. Augen, denn hier wartet gleich viermal neues Teamwork aus dem sonnigen England!



## SUPER STARDUST

Ihr erinnert Euch noch an „Stardust“, jene Neuauflage des Arcade-Klassikers „Asteroids“, mit dem die Entwickler von Bloodhouse nur knapp am Hit vorbeischrämten? Bis September sollen von dieser Action-Arie nun kräftig aufgemotzte Versionen für A1200 und CD<sup>32</sup> entstehen. Das bewährte Gameplay (Ballern pur) will man beibehalten, die AGA-Galaxis jedoch mit 256 Farben sowie Raumschiffen, Meteoriten und Gegnern im schmuck gerenderten Raytracing-Design versehen; die Tunnelsequenzen sollen in fixem 3D-Parallaxscrolling samt Endgegnern daherkommen. Und schließlich wird auch am Design gefeilt, freut Euch also auf neue Angriffsformationen, Spezialmissionen (u.a. unter Wasser) und Präsentation vom Feinsten!

## ALL TERRAIN RACING

Wenn Interplay die spritzige Konsolenraserei „Rock'n'Roll Racing“ nicht selbst auf den Amiga umsetzt, dann tun wir das halt – so dachte man bei Team 17 und verspricht für Oktober das wohl spaßigste PS-Spektakel seit „Micro Machines“ und „Skidmarks“: Man düst mit Buggies und anderen Vehikeln über Iso-Pisten voller Hügel und Täler, wobei der Positionskampf nicht allein mit dem Gasfuß ausgetragen wird, son-

dern gekonnte Ramm-Manöver und gefühlvolle Powerslides den Rennverlauf entscheiden. Tunnel, Rampen, automobiler Power-Ups und ein Duo-Modus für konkurrierende Raser werden Spaß und Spannung auf dem Bildschirm garantieren, sei er nun an einem A500, A1200 oder CD<sup>32</sup> angestöpselt.



## KING PIN

Abseits von ausgetretenen Pfaden bewegt sich diese Bowling-Simulation – die letzte gelungene Umsetzung dieses Sports (U.S. Golds „10th Frame“) datiert ja auf das Jahr 1987. Schon in wenigen Wochen



werden bis zu sechs Fans eine neue, aber keineswegs ruhige Kugel schieben dürfen: Eine raffinierte Steuerung, vielfältige Spieloptionen sowie unterschiedliche Turnier- und Übungs-Modi sorgen für sportliche Unterhaltung, superb animierte Akteure und digitalisierte Sound-FX für stilgerechte Präsentation. Und das bei einem Budget-Game für A500, A1200 und CD<sup>32</sup>!

## ALIEN BREED II: TOWER ASSAULT

Ebenfalls zum Spartarif wird bald das A500- bzw. A1200-Update zum zweiten Teil des Alienbratens in die Shops kommen. CD<sup>32</sup>-Besitzer müssen dann zwar tiefer in die Tasche greifen, bekommen dafür aber zusätzlich die 50 Levels des Originals sowie Raytracing-Animationen und Musik von CD. Ansonsten gilt es auf Disk wie Schillerscheibe, 50 komplett neue Missionen zu bewältigen und vier neue Alienrassen sowie frische Endgegner zu beharken – bei überarbeiteter Optik und getuntem Gameplay. (rl)



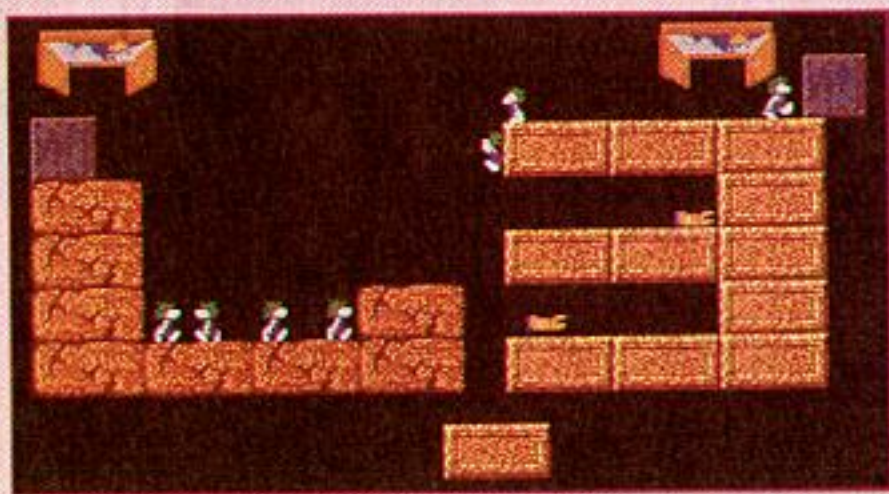
# CONSUMER ELECTRONICS SHOW CHICAGO '94

Wohl zum letzten Mal ging die Sommer-CES heuer in Chicago über die Bühne – künftig soll sie in Philadelphia veranstaltet werden. Aber so oder so ist diese Messe nicht gerade eine Fundgrube für Amiga-Zocker...



Auch in diesem Jahr dominierte Konsolen- und PC-Soft, vor allem das CD-ROM hatte Hochkonjunktur. Und während etwa Atari den Jaguar präsentierte, Philips sein CD-I gleich an mehreren Ständen feilbot und Nintendo auf einem fußballfeldgroßen Ausstellungsbereich residierte, waren kein einziger Amiga und nicht ein CD<sup>32</sup> auszumachen – selbst klassische Computerspielhersteller wie MicroProse oder Accolade widmeten sich hier ganz Nintendo, Sega und dem 3DO. Aber ein paar Amiga-Neuheiten haben wir trotzdem entdeckt!

Frohe Kunde gibt's für Lemmings-Freunde: Am Stand von Psygnosis wurden Demos des brandneuen dritten Teils auf dem PC vorgeführt, Amiganer sollen im Spätherbst in den Genuß des leckeren Stratego-Happens kommen. Er wird 120 Levels umfassen und mit größeren Sprites und noch prächtigeren Animationen als die vorangegangenen Selbstmordkommandos aufwarten. Auch Ocean rückte mit Informationen über neue Amigaspiele heraus; so soll die flinke Flugsimulation T.F.X. für A1200 und CD<sup>32</sup> umgesetzt werden, während auf die Normal-Amigas frisches Futter in Form von Konvertierungen einiger E.A.-Konsolentitel wartet: PGA European Tour, die Skateboardraserei Skitchin', die Futuro-Puckjagd Mutant League Hockey und die beiden Action-Adventures Kid Vicious und Mighty Max. Außerdem verriet man uns, daß gerade an der Fortsetzung von Mr. Nutz 2 gestrickt wird. Das war's auch schon, was die CES für unsere „Freundin“ zu bieten hatte – bleibt also nur die Vorfreude auf die nächste ECTS in London! (C. Borgmeier)



Da kommt Vorfreude auf: Lemmings 3

# REALITÄT STATT THEORIE - RAUS JETZT UND RAN

EXKLUSIV  
BEI:  
LEISURESOFT

## DER TRAINER

**Die Sonne** brennt auf Ihre Schultern und ein leichter Wind treibt einige Papierschnitzel über das Spielfeld. Sie sind DER TRAINER. Hier ist Ihr Platz und der Ihrer Mannschaft. Vergessen Sie düstere Bürokratie. Raus jetzt und ran!

**Nehmen** Sie als Trainer direkten Einfluß auf das Spiel Ihrer Mannschaft in dieser realistischen und komplexen Fußballmanagementsimulation.

**DER TRAINER** berechnet jedes Spiel Ball für Ball – jedes Spiel ist unterbrechbar, sobald Sie Ihre Strategie der Taktik und der Aufstellung des Gegners, der Stärke seines Teams und dem Spielverlauf anpassen wollen.

**Nationale** und internationale Transfermärkte bieten 3740 echte Spieler zur Auswahl. 30 realistische Parameter beeinflussen auch positive und negative Aspekte. Talente Charakterzüge jedes individuellen Spielers.

**80 verschiedene** taktische Variationen (10 x 8) auf dem PC und umfängliche 64 (8 x 8) auf dem Amiga können von Ihrer Mannschaft gespielt und darüber hinaus auf die eigenen Bedürfnisse zugeschnitten werden: bestimmte Gegner markieren, Abschlüsse spielen, w. Gezielte Motivation der Spieler, Einsatz von Reservisten, sogar der schwierige Reserwerb von Außenstehenden geben Ihnen fast unbegrenzte Möglichkeiten, die Leistungen Ihrer Mannschaft zu verbessern.

**21290 Spiele** der letzten 20 Jahre können untersucht werden. 13 verschiedene Tabellen (u.a. Ligatabellen, Spielerverweise, Spielpläne, Transferlisten, Schiedsrichter- und Finanzdaten, Mannschaften und Tabellen der letzten 20 Jahre) können eingesehen und ausgedruckt werden. Liga- und Freundschaftsspiele, Pokal-, Europameisterschafts-, Pokalsieger- und UEFA-Pokalspiele werden alles von Ihnen fordern. Treten Sie an gegen die besten Mannschaften Europas.

**DER TRAINER** ist die bislang wahrscheinlich am meisten realistische Fußballsimulation für bis zu 46 Spieler und bietet die am weitesten gehende Kontrolle über Ihre Mannschaft: wählen Sie Elfmeter, Freistoß- und Einwurfausführer, Flügelspieler, Libero, Mannschaftskapitän, Spielmacher, Reserven, Spielmanager und vieles mehr. Über 20 Mb an Daten und Animationen in der PC- und über 40 Mb in der CD-ROM Version lassen Sie, wie auch die Amiga-Version, ein bislang ungekanntes Maß an Realität erleben.

**Jetzt** erhältlich für PC und CD-ROM zum Preis von 119.95 DM und für Amiga (1 Mb) zum Preis von 99.95 DM.

LEISURESOFT



"Taktiker müssen zuschlagen."  
**Powerplay**

"In puncto Realismus läßt sich Der Trainer von niemandem überbieten!"

**Joker Magazin**

**Motivation 88%**

"Für Fußballbegeisterte ist es schon fast ein absolutes Muß."

"Alles andere als langweilig. Nach all dem trockenen Management endlich hartes Training!"

**ASM**

**Realitätsnähe 12/12**

**Idee, Ablauf 11/12**

**LEISURESOFT**  
Robert-Bosch-Str. 1  
59199 Bönen  
Tel.: 02383/690 Fax: 57116

# BANSHEE

Allerorten wird gehüpft und gerauft, nur die Ballerfreaks müssen stempeln gehen? Jetzt ist's vorbei mit der Arbeitslosigkeit, denn Core Design spendiert den AGA-Knallfröschen endlich wieder furiose Vertikal-Action!



Luftkampf zu Lande...

macht! In seinem Flieger knattert man über Meere, Länder, Städte und sogar durch den Weltraum, um angreifende Flugzeuge, Zeppeline, Hubschrauber und Bodentruppen mit dem Bord-MG zu beharken (sooo weit scheint es mit der Technologie der Außerirdischen also auch nicht her zu sein...). Manche Ziele hinterlassen nach Abschluß



zu Wasser...



...und zu zweit!

So mancher hatte beim Erwerb seines 1200ers davon geträumt, wie gute alte Ballerware à la „Xenon II“, „Battle Squadron“ oder „SWIV“ wohl erst in 32-Bit-Qualität aussehen würde – doch lange herrschte Ruhe auf dem vertikal scrollenden Schlachtfeld. Vorbei, denn in England hat man nun Kanonenfutter aus dem Zylinder gezaubert, das sogar Festplatten und Zusatz-RAM unterstützt: Nach dem Spielstart künden erst mal Standbilder von einer Zivilisation, die der unseren technisch etwa fünfzig Jahre hinterherhinkt und gerade mal den Propeller entdeckt hat. Derart antiquiertes Kriegsgesetz lockt diese Aliens an, die hier leichte Beute wittern – doch da haben sie die Rechnung ohne den bzw. die Spieler ge-

Sammel-Icons, die bei jedem weiteren Treffer Aussehen und Bedeutung ändern; etwa Seiten- und Diagonalschuß, Zielsuchraketen, frische Schildenergie oder Zusatzleben. Und für ganz brenzlige Situationen gibt es limitierte Fluchtloopings samt vorübergehender Unverwundbarkeit. Soweit also keine bahnbrechenden Neuheiten, denn eine Highscoreliste und dicke Zwischengegner gehören ja ebenso zum Genre wie der Duo-Modus und die dümmliche Vorgeschichte. Doch sind die sechs Levels hier ungewöhnlich lang und die darin enthaltenen Angriffsformationen ebenso fair wie abwechslungsreich. Das Spieltempo variiert, insgesamt zockt sich Banshee aber nicht so hektisch wie mancher Konkurrent. Auch darf man nach Verlust eines Lebens sofort weiterfliegen, doch wird dann der Extrawaffen-Ausbau um eine Stufe zurückgesetzt. Ob das Probleme macht? Freilich, aber die hiesigen Endgegner sind derart imposant, daß sich jede Mühe lohnt! Dazu kom-

men realistische Nebel- oder Regeneffekte, wobei der Grafikstil ganz allgemein stark an „Chaos Engine“ erinnert; sowohl bei den feinen Animationen als auch bei der Liebe zum Detail. Nur hätten sich die Bitmaps wohl nicht dazu hinreißen lassen, Geschmackverirrungen wie brennende Soldaten, die aus einem getroffenen LKW flüchten, einzubauen... Aber das zu beurteilen ist Sache der BPS, wir beurteilen jetzt lieber noch den Sound. Und der ist gut, selbst wenn es Musik nur im Titelscreen gibt. Noch besser sind die Steuerung (Stick oder Pad), der wohl dosierte Schwierigkeitsgrad und das taktisch angehauchte Extrawaffensystem. Und damit ist Banshee ein Highlight des Genres, dessen CD-Version später sogar mit zusätzlichen Full Motion-Videosequenzen aufwarten wird. (rl)



A 1200  
speziell

**BANSHEE**  
(CORE DESIGN)

**BALLER-KNALLER**

**83%**  
„FEURIG“



GRAFIK	83%
ANIMATION	85%
MUSIK	68%
SOUND-FX	74%
HANDHABUNG	80%
DAUERSPASS	83%

**VARIABLE: 2 STUFEN**

PREIS **DM 89,-**

SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	LEVELCODES
DEUTSCH	ANLEITUNG



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

Bestellen können Sie problemlos per Telefon, Telefax oder einfach formlos per Brief oder Postkarte. Absenden, nicht vergessen! Die Lieferung erfolgt entweder per Nachnahme, zuzüglich 10 DM oder per Vorkasse (Bar oder Scheckzahlung). Jeder Bestellung sind unsere aktuellen Software-Kataloge bei, Preisänderung, Irrtum und Lieferverzögerung vorbehalten. Mindestbestellwert 15 DM



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

**War**  
Weltraum-Strategie- und Actionspiel der Spitzenklasse.  
Best.-Nr. 3244 10,00 DM

**Donkey Kong**  
Reiten Sie die Freundin, die von Donkey Kong entführt wurde.  
Best.-Nr. 3172 4,90 DM

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

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

**AirAce**  
Spitzenluftkampfspiel.  
Best.-Nr. 3029 4,90 DM

**Lemmingoids 2.0**  
Ein weiteres old-school-Game - diesmal mit den putzigen Lemmings. Ein unbedingtiges Muß, nicht nur für den Lemmingfan.  
Best.-Nr. 3212 4,90 DM

**Ghost!**  
Spannendes Krimi-/Gruel-Adventure-Spiel mit witzigen Einlagen.  
Best.-Nr. 3170 4,90 DM

**Disc**  
Wer kennt nicht diesen Geldautomat. Tolle originalgetreue Simulation für Ihren Antritt. Sonderpreise, Risikokarte, Bahn zum Weltkampf ist alles möglich.  
Best.-Nr. 3031 4,90 DM

**Evil-Tower**  
Ein wahnsinniges Abenteuerpiel.  
Best.-Nr. 3040 4,90 DM

**Text Plus V3.0**  
Komfortable Textverarbeitung der EXTRA-Klasse. umfangreiche Funktionen, wie z.B. Fußnotenverteilung, Serienbrieffunktion, Absatzformatierung, ANSII, ...  
Best.-Nr. 1024 4,90 DM

**Haushaltsbuch**  
Das wohl bestkompletteste Haushaltsbuch für Ihre Finanzverwaltung. Umfangreiche Funktionen.  
Best.-Nr. 1025 4,90 DM

**Gireman V4.1**  
Gute Kontoverwaltung für den Heimbechtel, kompatibel mit dem PC.  
Best.-Nr. 1026 4,90 DM

**Wörterbuch**  
Elektronisches Wörterbuch in deutscher, Gibr zu jedem über Wort auch Herabherleitungen, verwandte Begriffe aus.  
Best.-Nr. 110 4,90 DM

**Animapoint**  
Tolles Multi-Programm mit Animationsmöglichkeit zeichnet jeden einzelnen Schritt Ihres Mausbewegungen auf und speilt sie danach wieder ab. Deutsches Programm mit vielen Beispielen.  
Best.-Nr. 1209 4,90 DM

**Überweisung**  
Komfortables Programm zum Banküberweisungen oder ähnliches.  
Best.-Nr. 1230 4,90 DM

**Einkommensteuer 93**  
Dieses Programm hilft bei der Einkommensberechnung, selbstverständlich mit Grund- & Spitzenstaffel, Musterbriefe für das Finanzamt und Druckfunktion.  
Best.-Nr. 1027 10,00 DM

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

**VT-Schütz 2.60**  
Das Besten gegen Ihre Virenplagiat! Komplettes deutsches Programm mit umfangreicher Anleitung.  
Best.-Nr. 1229 4,90 DM



**StarTransfer V3.0 (Neue Version)**  
Komplexes Programm zum Übertragen von englischen Texten. Natürlich mit integriertem Wörterbuch.  
Best.-Nr. 1221 4,90 DM

**Bildschirmrechner-Pack**  
U.a. ein super Bildschirmrechner mit allen Effekten und eigenem Menü, Fast so gut wie ein Macintosh.  
Best.-Nr. 1222 8,00 DM

**Recovery**  
Programm zur Wiederherstellung von Dateien von der Festplatte.  
Best.-Nr. 1223 4,90 DM

**MR-Backup**  
Backup-Programm. Sicher Ihre wertvollen Daten auf Diskette im Apple II-Format, auf Diskette in einer beliebigen Schnellformat oder auf Floppy.  
Best.-Nr. 1225 4,90 DM

**Astrologie**  
Sehr komplexes Astrologie- und Forecast-Programm. Komplett in deutsch. Mindestens 2MB RAM erforderlich. Turbokarte empfohlen.  
Best.-Nr. 1226 4,90 DM

**Amiga-Karte**  
Amiga-Upgrade-Programm, welches die kürzeste und schnellste Speicherbrücke zwischen zwei Staffeln betrieht und zeigt diese bildschirmisch sowie grafisch an.  
Best.-Nr. 1221 8,00 DM

**AdressMaster**  
Adressverwaltung mit Serienbrief-, Überweisungsfomular, Umschlag-, und Etikettendruckfunktionen sowie eine Modemwahlfunktion.  
Best.-Nr. 1211 4,90 DM



Inhaber: Gerd Klein  
Postfach 200 531  
51435 Bergisch Gladbach

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

OSTERWALDE  
Pa. Mephisto Game World  
Johannesstraße 26  
51465 Bergisch Gladbach

# K240

Was sich dem Namen nach anhört wie ein neues Fleckenwasser, ist in Wahrheit Gremlins offizielle

Fortsetzung der strategischen Astro-Simulation „Utopia“. Diesmal lautet das Motto: Weniger kann mehr sein!

Beim Vorgänger und der Datadisk „The New Worlds“ mußten ja noch ganze Planeten im Wettlauf mit einer aggressiven Alienrasse nach der „Sim City“-Methode besiedelt werden – ein etwas unübersichtliches Unterfangen. Also hat man der Mixtur aus Wirtschaftssimulation und SF-Strategical nun eine Schrumpftherapie verordnet, die ihr gut bekommen ist: Bei K 240 sind „nur“ kleine Asteroiden in Echtzeit zu kolonisieren. Durch umfangreiche Erzschürfungen soll dabei Geld erwirtschaftet werden, das umgehend in den Bau einer Raumschiffflotte zu investieren ist. Sie benötigt man nämlich zum Vernichten der ebenfalls im Siedlungsgewerbe tätigen Aliens, und zwar ehe sie dem Spieler zuvorkommen...

Insgesamt stehen hier sechs umfangreiche Szenarien mit unterschiedlich starken Alienrassen zur Verfügung. Auf jeder extraterrestrischen Baustelle befindet sich anfangs lediglich das eigene Hauptquartier; damit's etwas gemütlicher wird, platziert man unter Zuhilfenahme der einblendbaren Iconleiste als erstes die Wohnsilos (samt Sauerstoff-, Nahrungsmittel- und Wasserversorgung) in der isometrisch dargestellten Landschaft. Die Arbeiter belohnen solchen Fleiß mit ihrer selbständigen Ansiedlung, wobei sich

der Niederlassungsdrang durch Kontaminationsfilter, welche die tödliche Weltallstrahlung abhalten, ein Sicherheitsbüro zum Schutz vor Meutereien und Diebstählen oder ein Krankenhaus für die medizinische Versorgung noch deutlich steigern läßt.



Die Musterkolonie als Baustelle...

Im Interesse einer besseren Übersicht kann man den Asteroiden stufenlos um die eigene Achse drehen, zudem dürfen die bereits errichteten Gebäude per Tastendruck vorübergehend in farbige Vierecke verwandelt werden. Um gegen Asteroidenzusammenstöße gefeit zu sein, empfiehlt es sich, auch einen Gravitationsfeldgenerator oder gar einen Asteroidenmotor zu installieren. Die für das ordnungsgemäße Funktionieren der Kolonie erforderliche Energie wird durch Solargeneratoren erwirtschaftet, anfallende Produktionsüberschüsse (von Wasser, Energie, Erzen...) können in Lagern unterschiedlicher Art und Größe gehor-

brik sowie Raketensilos und vor allem eine Raumschiffwerft. In letzterer lassen sich vier Raumer-Sorten vom Spähschiff bis zum Abfangjäger bauen und mit diversen Raketen, Lasern und Minen bestücken. Mit den Satelliten sucht man die frisch entdeckten Asteroiden nach wertvollen Metallvorkommen ab, und der Zweck der mit unterschiedlicher Zerstörungskraft ausgestatteten Raketen liegt unter diesen kriegerischen Umständen wohl auf der Hand. Seine Raumschiffe kann man zu maximal acht Flottenverbänden zusammenfassen, die die eigene(n) Kolonie(n) verteidigen oder ihrerseits die feindliche Basis attackieren, falls diese von den Spähschiffen bereits geortet wurde. Der kluge Stratege wird natürlich versuchen, eine entdeckte Invasionsflotte schon auf halben Wege abzufangen, bevor sie die eigene Heimstatt erreicht und dort Schaden anrichtet. Bei einem Zusammenprall geht der Kampf in Echtzeit und völlig selbständig vorstatten.



Die Raumpatrouille bei der Arbeit

## TYLARAN-REICH

### (DENEV MIRA IID)

SCHON LÄNGER BEKANNT, HABEN ABER ERST KÜRZLICH D. RAUMSCHIFF-TECHNOLOGIE ERWORBEN, UM UNS. GRENZ-SEKTOREN ZU ERREICHEN. GIERIG UND EGOISTISCH, DOCH KEINE GROSSE GEFÄHR. [SCHWIE.-GRAD: MITTEL]



KAMPFJÄGER (0)

LÄNGE: 10M.

WAFFEN: 30 (30)

TEMPO: 3 FT.

BAUZEIT: 30 TAGE

BENÖ. ERZ: 5000000

CRYSTALITE: 4

PREIS: 8000 + (16500) = 24500

AUFT. BEHÄ.: 1

PHOTONENKANONE

CHAOS-BOMBE

CHAOS-BOMBE 12000

Ja so sind sie, die Aliens...

Für eine Handvoll Menüs mehr...

alle dabei demolierten Gebäude oder Schiffe sollten jedoch schnellstens repariert werden.

Wer noch höher hinaus will und z.B. besonders große Raumschiffe wie Zerstörer oder Transporter bauen möchte, muß dafür erst eine Orbitalstation installieren. Des weiteren ist es möglich, von der Sci-Tek-Behörde bis zu 34 Blaupausen zu er-

sungsorten abgesucht werden. Sobald ein passender Kandidat gefunden ist, wird ein Transportschiff bemannt und zwecks Gründung einer weiteren Kolonie dorthin beordert - so kann man nach und nach beliebig viele Asteroiden besiedeln.

K 240 ist also um einiges komplexer und um vieles übersichtlicher als sein Vorgänger „Utopia“, rein optisch sind dage-

lungsmöglichkeiten in den Griff zu bekommen. Eine gewisse Einarbeitungszeit und die trotz netter Sphärenklänge und Digi-Sprache insgesamt eher spröde Präsentation muß der Eroberer des Welt-raums hier also schon in Kauf nehmen - aber was tut man nicht alles für eine grundsolide gemachte und langfristig motivierende Stratego-Simulation? (md)



...und nach der Vollendung



Unser Astro-Kuckucksheim

werben, um damit allerlei technischen Schnickschnack vom Sensorfeld bis zum Teleporter zu konstruieren. Weil der ganze Krempel aber früher oder später den Heimat-Asteroiden verstopft (dessen Erzvorräte ja auch irgendwann zur Neige gehen), sollte rechtzeitig das umliegende Weltall mit Spionagesatelliten und Spähschiffen nach neuen Niederlas-

gen kaum Verbesserungen festzustellen. Die Errichtung der über 40 verschiedenen Gebäudetypen macht dank der prächtigen Maussteuerung ebensowenig Probleme wie die generelle Planung und Verteidigung seines Imperiums, allerdings ist ein intensives Studium des dicken Handbuchs samt integriertem Tutorial unabdingbar, um die Unmenge von Befehls- und Hand-

**K 240**  
(GREMLIN)

**STRATEGO-SIMULATION**

**77%**  
„GALAKTISCH“



GRAFIK	61%
ANIMATION	63%
MUSIK	73%
SOUND-FX	71%
HANDHABUNG	79%
DAUERSPASS	79%

**FÜR GEÜBTE**

PREIS **DM 79,-**

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



WAFFENFELD - ABSCHL. 1

WIRPEL

PREIS: 9000

LÖST EINEN ELEKTRISCHEN STURM AUS, DER ÜBER DEN ZIEL-ASTEROIDEN WÄNDERT UND ALLES BESCHÄDIGT, WAS ER BERÜHRT. BENÖTIGTES ERZ: 3 CRYSTALITE.

1 MI. BAU

PRÄZISIONSGELDER WERDEN KNAPP!

PHI-ETENSILLO



AST-00C-206

E2-302-21

Der Astrorubel rollt!

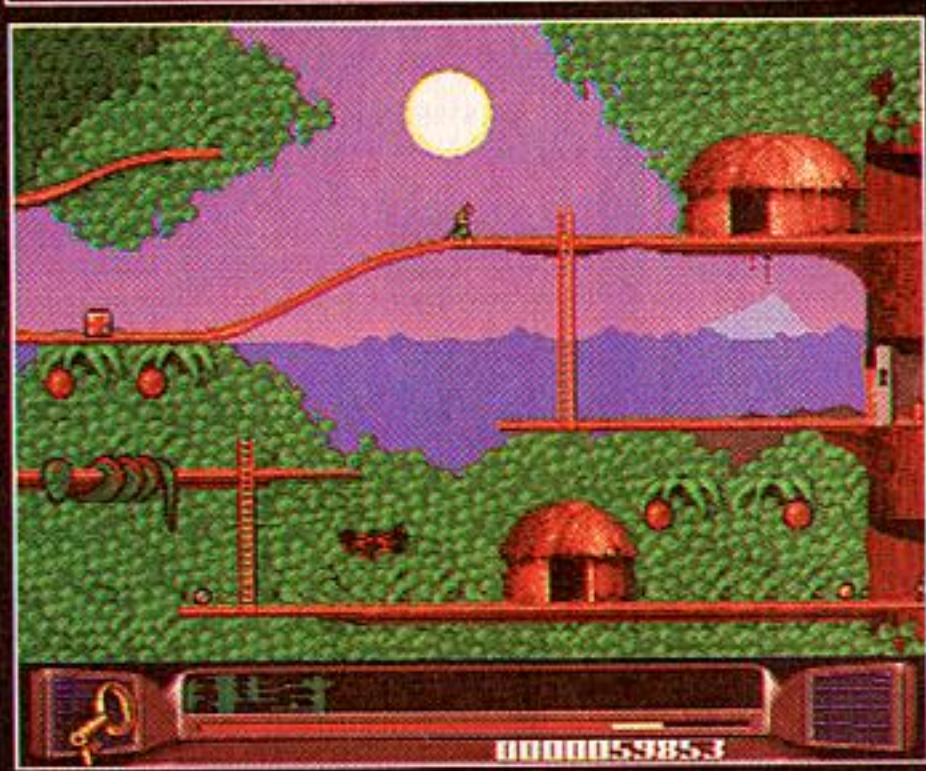
Der Sputnik-Schock







# BENEFACTOR



Wo Ben ist, scheint die Sonne...

Mögen die Zutaten auch alle längst bekannt sein, mehr als aufgewärmte Durchschnittskost hat Psygnosis hier allemal zusammengebrutzelt. Selbst wenn die Hintergrundstory ebenfalls ziemlich altbacken klingt: Die putzigen Bewohner von Lullyat haben Trouble mit ihren streitsüchtigen Nachbarn, die ihre Stammesmitglieder gleich reihenweise entführen. Für Recht, Ordnung und offene Gefängnistüren soll nun Ben E. Factor sorgen – ein Wortspiel (Benefactor = Wohltäter), das nicht von ungefähr kommt...

Für Beschäftigung in den 60 Levels sorgen u.a. aufzusammelnde Gegenstände wie Schlüssel und Zahnräder, mit denen sich Zellen öffnen oder Maschinen reparieren lassen. Befreite Gefangene unterstützen unseren Helden dann bisweilen, etwa indem sie Seilwinden bedienen, Hebel umlegen oder Fahrstühle aktivieren und damit ihren Artgenossen den Weg zum Levelausgang weisen bzw. Ben sonst unerreichbare Regionen zugänglich machen. Die klei-

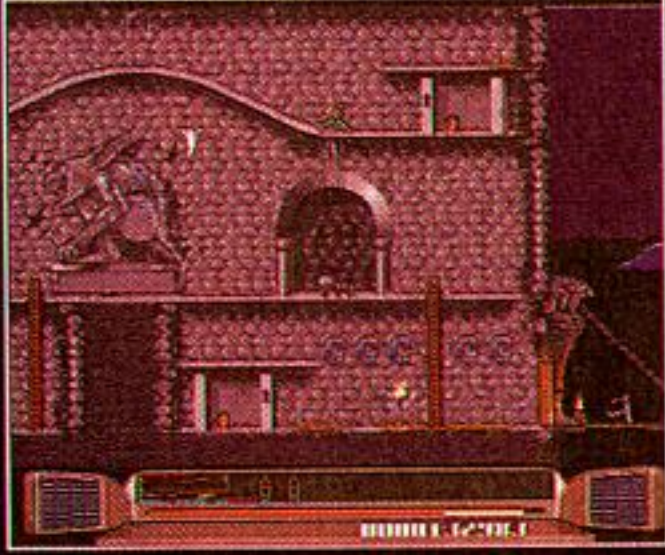


nen Kerlchen lassen sich auch tragen und an bestimmte Stellen heben oder werfen. Allerdings funktioniert diese Form von Teamwork nur mit den cleveren farbigen Jungs, während ihre grauen Kollegen im Zweifelsfall eher die Verliererstraße wählen: Sie laufen nach ihrer Befreiung planlos umher und stürzen vielleicht sogar in einen Abgrund, was dann zum vorzeitigen Game Over führt. Man sollte die Dummmchen daher schleunigst zu einer der (zuvor mit Farbe aufgefüllten) Einfärbemaschinen dirigieren, wo ihnen das nötige Gehirnschmalz verpaßt wird. Tja, und so ganz nebenbei wollen Ben auch noch die ebenso zahlreichen wie kontaktfreudigen Gegner ans Leder – was einen Computerhelden mit nur einem kümmerlichen Bildschirmleben ganz schön in Bedrängnis bringen kann. Zum Ausgleich findet man immer wieder Erste-Hilfe-Boni, die den Energiehaushalt schnell wieder auf Vordermann bringen. Der sichtbare Ausschnitt der meh-

Man bediene sich bei den flüssigen Animationen von „Flashback“ und würze mit viel Tüftelei à la „Lemmings“ nach – schon verwandeln sich herkömmliche Plattformlandschaften in eine zünftige Action-Knobelei!



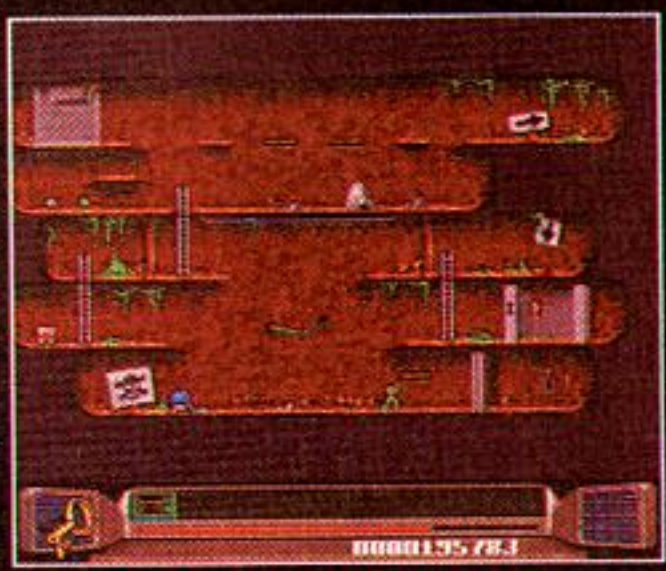
Gefangen in der Grusel-Gruft



rere Screens umfassenden und mit Paßwörtern versehenen Levels scrollt horizontal, und das sehr flüssig. Für die richtige Orientierung sorgt eine Karte des gesamten Abschnitts am unteren Rand. Okay, die Sprites sind zwar unglaublich winzig, aber nett animiert: Ben kann z.B. Purzelbäume schlagen, sich elegant an Plattformen hochhangeln oder über den Boden rollen. Wenn die Grafik hier also auch niemanden vom Hocker reißen wird, so ist sie doch detailliert gezeichnet und genauso abwechslungsreich wie die Musik- bzw. FX-Begleitung. Zu guter Letzt läßt auch die Sticksteuerung nichts zu wünschen

übrig, und über mangelnden Spielspaß kann man erst recht nicht klagen.


Fazit: Obwohl das Suchtpotential dieser „Techno-Lemmings“ nicht ganz an das der klassischen Selbstmörder heranreicht, dürfen digitale Wohltäter getrost zur wohligen Tat schreiten – sooo viele knobelige Jump & Runs gibt's ja auch wieder nicht... (st)



Keine Panik, die Rettung naht!

**BENEFACTOR**  
(PSYGNOSIS)  
**PLATTFORM-TÜFTELEI**

**76%**  
„NIEDLICH“



GRAFIK	64%
ANIMATION	72%
MUSIK	68%
SOUND-FX	64%
HANDHABUNG	76%
DAUERSPASS	79%

**FÜR FORTGESCHRITTENE**

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



# TUBULAR WORLDS

Nach den DOSen-Pistoleros lassen die „Oxyd“-Macher von Dongleware nun auch die Actionfraktion am Amiga in horizontal scrollende Röhren (-welten) ballern. Kein Schuß in den Ofen, aber auch keine Offenbarung.

Insgesamt vier (dreigeteilte) Cyberwelten wollen per Maus oder Stick mit einem kleinen Raumjäger durchfliegen werden, wofür drei Pilotenleben zur Verfügung stehen. Das kann man allein oder im Duo machen – allerdings bringen es die neben den genretypischen Extras reichlich vorhandenen (End-) Gegner, Fallen und Hindernisse so mit sich, daß im Solo-Modus nur erfahrene Raumpiloten eine realistische Überlebenschance haben. Zudem entgeht selbst dem trainierten Auge gelegentlich eine feindliche Rakete in dem ganzen Sprite-Gewusel, und schon ist der eigene Gleiter wie von Geisterhand weggeputzt. Dann darf man am Anfang der zuletzt gemeisterten Stufe erneut loslegen, wobei aber auch sämtliche zuvor aufgesammelten Extras futsch sind. Und die Grundausstattung ist hier mehr als mager! Apropos mager: Auch die Techno-Grafik ist eher zweckmäßig als schön.

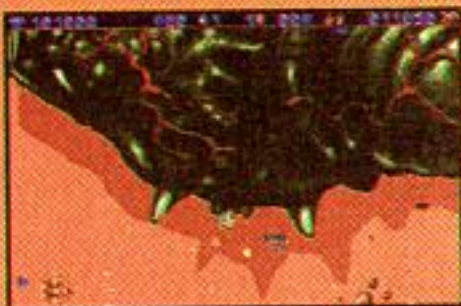


Raus aus meiner Röhre!



dafür wird sie fast ruckfrei gescrollt. Musik und FX kann man ebenfalls so lassen, wenn gleich dem spröden Intro zumindest etwas Digi-Sprache gutgetan hätte. Noch weniger meckern kann man über die Steuerung, zumal das im Vergleich zur PC-Version leicht verringerte Tempo des Games die Spielbarkeit deutlich verbessert hat; vor allem im Ein-Piloten-Modus.

An der gleichzeitig erscheinenden 1200er-Ausführung fiel uns hingegen nur wenig Spezielles auf: etwa, daß die



Unwesentlich schöner: ein A1200-Endgegner

HD-Installation nicht funktioniert und Paßwörter erneut durch Abwesenheit glänzen, aber auch die etwas farbenfrohere und noch sanfter scrollende Grafik. Na, dann röhrt mal los. (ms)

<b>TUBULAR WORLDS</b>	
(DONGLEWARE)	
<b>ROHREN-ACTION</b>	
<b>64%</b>	
„OKAY“	
<b>GRAFIK</b>	66%
<b>ANIMATION</b>	63%
<b>MUSIK</b>	62%
<b>SOUND-FX</b>	62%
<b>HANDHABUNG</b>	70%
<b>DAUERSPASS</b>	62%
<b>VARIABEL: 3 STUFEN</b>	
<b>PREIS</b>	DM 79,-
<b>SPEICHERBEDARF</b>	1 MB
<b>DISKS/ZWEITFLOPPY</b>	2   JA
<b>HD-INSTALLATION</b>	JA
<b>SPEICHERBAR</b>	NEIN
<b>DEUTSCH</b>	HANDBUCH

# POKER NIGHTS Teresa Personally

Dem DOSen-Voyeur beschert die einschlägig bekannte Company VTO schon länger mehr oder weniger erotische Ergüsse vor bzw. auf dem Monitor – nun sind auch Amiganer zur digitalen Fleischschau zugelassen.



Wie bei Strip-Poker so üblich, besteht hier das Ziel aller Mühen darin, einer Schönen nach und nach die Kohle und damit auch die Klamotten ab- bzw. abzuknöpfen. Doch selbst wenn man dabei VTO-Chefin Teresa Orłowski persönlich entkleiden darf, ist das Vergnügen ein eher zweifelhaftes:

Auf dem zweigeteilten Screen posiert links die zunächst noch züchtig verhüllte Resi, rechts finden sich der beiderseitige Kontostand sowie die Karten des Spielers. Wer optische wie spielerische Reize im geschickten Pokern sucht, hat aber trotz des dreistufigen Schwierigkeitsgrades mit Zitronen gehandelt. Denn erstens waren den Programmierern die elementarsten Regeln fremd (z.B. kann vor und nach dem Kartentausch beliebig oft gesteigert werden!), und zweitens spickt die verdächtig oft mit einem Superblatt ausgerüstete Teresa scheinbar ganz gehörig – Bluffs durchschaut sie meist auf Anhieb, und wenn man doch mal was Gutes im verschwitzten Händchen hält, steigt sie sofort aus... Leider sind Frau Orłowskis sonstige Vorzüge hier auch ziemlich enttäuschend präsentiert, denn die verwaschenen Digi-Bildchen vermitteln trotz kleiner Animationen einen höchst unvollkommenen Eindruck von ihrer reichlich vorhandenen Anatomie. Immerhin

klappt die Maussteuerung reibungslos, und die anzügliche Soundkulisse paßt wie die Faust aufs Auge zur halbseidenen Atmosphäre. Doch selbst für unersättliche Spanner dürften das wohl keine ausreichenden Gründe sein, sich dieses Debakel zuzulegen. (md)



Dann doch lieber den „Blähboy“...

<b>POKER NIGHTS</b>	
<b>TERESA PERSONALLY</b>	
(VTO-PICTURES)	
<b>STRIP-POKER</b>	
<b>36%</b>	
„LUSTLOS“	
<b>GRAFIK</b>	62%
<b>ANIMATION</b>	44%
<b>MUSIK</b>	64%
<b>SOUND-FX</b>	52%
<b>HANDHABUNG</b>	62%
<b>DAUERSPASS</b>	28%
<b>VARIABEL: 3 STUFEN</b>	
<b>PREIS</b>	DM 79,-
<b>SPEICHERBEDARF</b>	1 MB
<b>DISKS/ZWEITFLOPPY</b>	2   JA
<b>HD-INSTALLATION</b>	JA
<b>SPEICHERBAR</b>	NEIN
<b>DEUTSCH</b>	KOMPLETT

**Vulcan Software bringt sich mit einer simplen, aber originellen Neuerung im wahrsten Sinne des Wortes ins Gespräch: Hier beglückt man die Abenteurergemeinde mit dem ersten sprechenden Adventure-Helden!**

**M**it seinem vor anderthalb Jahren für den PC erschienenen Namensvetter hat dieses Spiel gottlob nur den Titel gemeinsam, hier geht's um Knatsch bei der Thronfolge: Garamond, Valhallas tugendhafter Landesvater in spe, wird vom bösen Bruder Infinity im Geschwisterkrieg getötet, worauf das propere Fantasy-Königreich finsternen Zeiten entgegenblickt – alle Hoffnungen ruhen nun auf dem Spieler in Gestalt von Garamonds Sohn...

Der kleine Prinz (das Helden-sprite wirkt tatsächlich wenig heldenhaft, wie es da aus der Froschposition zum Meister vor dem Monitor aufblickt) wird nun per Joystick durch relativ kleine Bildausschnitte der überwiegend gräulich-grauen Abenteuerlandschaften dirigiert, die sich in Draufsicht präsentieren. Dabei strotzt der Retter der Gergerbten förmlich vor Taten-drang, den er in Form diverser Aktionen über zwei kombinierte Iconleisten am oberen und unteren Screenrand ausleben kann. Und auf den Mund gefallen ist er erst recht nicht: Jede Tätigkeit wird mittels Digistimmchen nett kommentiert, der Spieler bleibt also bezüglich seiner (Miß-) Erfolge nie im unklaren – egal, ob man nun einen Schlüssel aufklaubt und gleich am nächstbesten Schloß ausprobiert oder eine versteckte Karte entdeckt, stets hat Prinz Naseweis ein Statement abzugeben.

Hat man sich erst mal an die

Micky-Maus-Stimme gewöhnt, versteht man die Texte auch recht gut, brauchbare Englischkenntnisse natürlich vorausgesetzt. Und so quatscht bzw. schlägt sich unser Zwerg also durch vier umfangreiche Levels, in denen es neben allerlei Hebeln und Geheimfächern auch hinterlistig brüchige Bodenplatten bzw. Fallgruben gibt. Da der Tod somit quasi zum Leben gehört, ist natürlich eine Savefunktion vorhanden, genau wie die genretypischen Items, welche erst gefunden und dann an richtiger Stelle eingesetzt werden müssen. Dabei wird das auf neun Plätze begrenzte Inventory leider oft zum Hemmschuh, wenn erst mal ein Gegenstand abgelegt werden muß, um Raum für neue Fundstücke zu schaffen. Die angemessen schwierigen Rätsel sind zwar meist recht logisch aufgebaut, aber dennoch nicht im Schnellgang lösbar – schon weil der Blaublüter zwar witzig animiert wurde, aber nicht allzu flott über den Screen dackelt.

Schade also, daß die Grafik gar so trist ausgefallen ist, ein paar Farbtupfer mehr hätten hier wahre Wunder bewirkt. Doch letzten Endes vermag auch die an sich lobenswerte und sicher noch ausbaufähige Idee eines „stimmgewaltigen“ Helden nicht darüber hinwegzutäuschen, daß Valhalla wenig mehr als ein biederes Actionadventure ist. Alles recht nett und ordentlich, aber meilenweit von genialen Klassikern wie etwa „Cadaver“ entfernt... (ms)



Es war einmal...



Schau genau!



Sprich zu mir!

Ab in die Grube



Hier ist nicht nur die Theorie grau...



**VALHALLA & THE LORD OF INFINITY**  
(VULCAN SOFTWARE)

**HOR-SPIEL**

**68%**

„GESPRÄCHIG“



GRAFIK	60%
ANIMATION	64%
MUSIK	62%
SOUND-FX	79%
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	68%

**FÜR ANFÄNGER**

**PREIS DM 79,-**

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

Das Wörtchen „Sommer“ beginnt ja mit einem S, weil alle typisch sommerlichen Tätigkeiten auch mit diesem Buchstaben beginnen: Surfen, Sonnen, Sandburgen sauen und Seserbriefe schreiben. Wogegen „Antworten“ mit einem A beginnt – genau wie Arbeit, Armut oder Abfall...

# Leserbriefe

## BIER FÜR DEN PLEITEGIER

Kann das wahr sein? Ist an Commodores Bankrott wirklich was dran? Wie konnte das so schnell passieren? Gut, mir sind schon die Meldungen zu Ohren gekommen, in denen von Umstrukturierungen und sogar millionenschweren Verlusten die Rede war, doch schien sich die Lage wieder zu bessern. Selbst Presse-Lady Karola Bode sprach davon, daß die schlimmste Zeit vorüber sei. Kein Wunder, denn der A1200 verkaufte sich recht gut, das CD<sup>32</sup> gewinnt – nicht zuletzt durch das rückläufige Geschäft bei Nintendo und Sega – täglich neue Freunde, und selbst die Software-Welle kam wieder so richtig ins Rollen...

Und nun seid Ihr an der Reihe: Was wißt Ihr davon? Stimmt es, daß Commo aufgekauft werden soll? Was geschieht mit dem Amiga? Kommt das CD 1200 jetzt überhaupt noch? Und wie soll's mit dem Amiga Joker weitergehen? Ich persönlich glaube ja, daß es den Amiga so oder so noch etliche Jahre geben wird, denn ein Computersystem, das sich millionenfach verkauft hat, verschwindet nicht von heute auf morgen in der Versenkung! prophezeit Matthias Rueß aus Bellenberg.

*Bei uns in Bayern sagt man: Wer recht hat, zahlt eine Maß. Und damit schuldest Du uns den guten Gerstensaft förmlich*

*literweise, denn wir sehen die Lage ganz genauso – brauchst nur mal ins Editorial zu gucken. Der Joker bleibt Dir also mit Sicherheit erhalten, und das CD 1200 wird erscheinen, sobald sich die Lage an Commodores Verhandlungsfrent geklärt hat. Abwarten und Bier trinken...*

## SCHULD & SÜHNE

Commodore ist pleite, und daher ein ernstes Wort an all jene „armen Schüler“, die sich einen Computer, aber keine Software leisten konnten. Nun muffelt nicht gleich, denn IHR seid doch nicht schuld daran! IHR habt doch nicht mit Eurer behämmerten Raubkopiererei Commo den Rest gegeben! EUCH kann man's doch nicht anhängen, daß viele große Softwarefirmen die Amiga-Abteilung geschlossen haben und deshalb viele Leute auf PC oder Konsolen umstiegen! Oh, nein, EUCH doch nicht!

Tja, wenn Ihr mich fragt, dann ist Commodores eigene Marktstrategie vermutlich das einzige, was man Euch nicht vorwerfen kann – mehr fällt mir zu Eurer Verteidigung beim besten Willi nicht ein! Die einzige Hoffnung besteht nun darin, daß die asiatische Firma, mit der gerade die Verkaufsverhandlungen laufen, über genügend Potential verfügt, um der „Freundin“ das Leben zu retten und sie mit entsprechender Produktpflege wieder zu einem unumstrittenen Zocker-Rechner zu machen. Und wenn das tatsächlich klappen sollte,

dann habe ich eine riesige Bitte an all die, die sich weiter oben angesprochen fühlten: HÖRT MIT DEM RAUBKOPIEREN AUF, KAUFTE ORIGINALE UND UNTERSTÜTZT SO DEN AMIGA!

appelliert Andreas Rindt aus Baden-Baden an den gesunden Menschenverstand.

*Hey, wollt Ihr uns besoffen machen? So viel Bier kann doch selbst im Hochsommer kein Mensch trinken! Anders gesagt: Auch Du hast recht, obgleich die Commo-Pleite weitgehend auf Eigenverschulden (schlechtes Marketing, bodenlose Verluste im PC-Bereich) basiert und nur sehr bedingt den Raubkopierern angelastet werden kann. Aber falls der Amiga demnächst wirklich die finanzielle Power des koreanischen Megakonzerns Samsung bzw. eines anderen solventen Investors hinter sich hat und auch wir Freaks uns halbwegs vernünftig aufführen, sollte die Zukunft eigentlich eine rosige sein!*

## DER RASENMÄHER-MANN

1) Eines schönen Tages erfuhr ich von einem Freund, daß Commodore nun endlich pleite sei und deshalb an eine Rasenmäher-Firma verkauft wird. Doch ich verstand seine Schadenfreude nicht, denn nun werden wir Amiga-User bald viele Vorteile gegenüber den anderen Computerbesitzern haben: Wenn ich mir z.B. eine Turbokarte kaufe, kann ich sie an meinen Rasenmäher anschließen – 25

MHz wären dann immerhin 25 Millionen Grashalme pro Sekunde! Und wir werden Games spielen können, von denen der Rest der Welt nur träumt, etwa „Sim Handmäher“ „Sim Benzinmäher“ oder „Sim Elektromäher“. Nun habe ich aber noch ein paar weitere Fragen:

2) Wann kommt die neue Grashalm-Floppy auf den Markt?

3) Kann ich jetzt die Festplatte an den Rasenmäher und den Fangkorb an den Amiga anschließen?

4) Wo muß ich meine Disketten einlegen? In den Benzin-tank passen sie nicht...

5) Warum stürzt mein Rasenmäher so oft ab? wundert sich Helmut Hadamczik aus Bottrop.

*Leider können wir keine Deiner Fragen beantworten, weil nach unseren Informationen demnächst ein Amiga-Staubsauger (die Hauswirtschaftssimulation „The Sucker“ soll im Lieferumfang enthalten sein) sowie eine auf dem CD<sup>32</sup> basierende virtuelle Melkmaschine veröffentlicht werden. Aber sei nicht traurig, in Bottrop gibt's doch ohnehin kein Gras, oder?*

## NEUE SCHEIBEN FÜR'S CDTV?

Die Betriebsgeheimnisse vom Mai bezüglich des neuen Amiga CD-Jokers waren ja sehr interessant, stand dort doch z.B. zu lesen: „...da nur vom 1200 bzw. CD<sup>32</sup> die Rede sein kann...“. Ach, und was ist mit CDTV oder A570? Na schön, ich weiß

# EMP

Tel.: 05 91 - 91 43 11  
Fax: 05 91 - 91 43 20  
mon.-frei. von 9.00 - 18.00 Uhr

EMP merchandising Handelsgesellschaft mbH, Postfach 17 21, 49803 Lingen

natürlich, daß das Flops waren – aber wäre es nicht trotzdem interessant, mal zu überprüfen, welche der 32er-Games auch an den alten Schillerschleudern laufen? Wenn ältere Programme 1:1 auf CD genudelt werden, liegt der Gedanke doch gar nicht so fern, oder? überlegt Winfried Thamm aus Idstein-Kröftel.

*Nein, ganz so fern liegt der Gedanke wohl tatsächlich nicht – manche CD-Konvertierungen (z.B. „Sensible Soccer“) laufen schließlich auch am CDTV. Wir werden uns also Gedanken über ein diesbezügliches Special machen. Und wir werden uns damit beeilen, denn wenn es bald nur noch echte 32-Bit-Soft auf Schillerscheibe gibt, ist es für CDTV und A570 ja wirklich zu spät...*

## MONDFINSTERNIS

Mit großer Bestürzung habe ich die Meldung über den Konkurs Thalions verfolgt – den Berichten zufolge ist ja das ganze Team um Erik Simon zu Blue Byte gewechselt. Wird die Arbeit an der Amber-Saga nun fortgesetzt, oder ist nach „Ambermoon“ definitiv Schluß? bangt Rolli-Fan Walter Lill aus Ludwigshafen.

*Frohe Kunde für frohe Kunden: Bei Blue Byte ist eine weitere Folge der Amber-Serie geplant!*

## VON VAMPIREN & WERWÖLFEN

Bezüglich Eures Tests von „Vampire – Die Maskerade“ im letzten Stromausfall wären noch einige Dinge anzumerken: Bei Feder und Schwert wurde das System lediglich übersetzt, das Original hat vor einigen Jahren die Firma White Wolf herausgebracht. Für diese englische Version sind haufenweise Quellenbücher und spezielle Ergänzungsbände wie z.B. der „Vampire Players Guide“ erschienen. Auch gibt es seit ein paar Monaten die zweite

Edition von „Werewolf – The Apocalypse“, das zu „Vampire“ vollkommen kompatibel ist; weitere solche Systeme aus dem Dark Fantasy-Genre sind geplant. berichtet uns Berufsvampir Danny Jonigk aus Dortmund.

*Danke für die Hintergrundinfos, sämtliche Redaktions-Monster waren von so viel Sachkenntnis restlos begeistert!*

## IN-SZENE

Im Party-Bericht aus Frechen ist Dr. Freak letzthin ein kleiner Fehler unterlaufen: Der Dritte der GFX-Competition heißt DODGER of Interactive, nicht Roger! Außerdem handelt es sich bei dieser Person um meine Wenigkeit, was aber nicht weiter wichtig ist...

Ich finde es übrigens toll, daß Ihr über Szene-Parties und Demos berichtet – nur leider berichtet Ihr meist über die falschen (= zu kleinen) Parties. Schreibt doch mal über die großen Feten; etwa DIE Party in Dänemark Ende jedes Jahres. Vielleicht laßt Ihr ja auch mal ein paar Szene-Mitglieder zu Wort kommen oder berichtet, was in der legalen Szene aktuell ist. Schließlich lesen eine Menge Szene-Freaks den Joker, und die Szene ist doch so eine Art Subkultur von/für Jugendliche(n), die doch Eure Hauptzielgruppe sind. argumentiert Daniel Koschera aus Zons.

*Dr. Freak bedankt sich für die Richtigstellung des bedauerlichen Dreckfühlers, ist ansonsten aber entrüstet. Er habe eigentlich schon über ALLE Parties berichtet, würde sich stets auch und gerade für die legalen Aktivitäten der Szene interessieren und verweist auf das aktuelle Interview mit einem Ex-Cracker. Gott, ist der Kerl zimperlich...*

## DIE GANZE WAHRHEIT

1) Endlich gibt es mal jeman-

### GROSSE

### EMP

### SOMMER-

### AKTION!

## Spiele für 15,00 DM

Apidya	Art.-Nr.: 650027
Pacific Island	Art.-Nr.: 650054
Woody's World	Art.-Nr.: 650052

## Spiele für 20,00 DM

Alien Breed 2	Art.-Nr.: 650050
Assassin spec. Edit.	Art.-Nr.: 650071
Jaguar XJ 220	Art.-Nr.: 650055
Knights of the Sky	Art.-Nr.: 650026
Lotus III	Art.-Nr.: 650053
Wing Commander I	Art.-Nr.: 650034

### Anstoss

World Cup Edition (KD)  
650154 (A500) 64,99 DM

### Apocalypse

(DA)  
650063 49,99 DM

### Battle Field Creator (KD)

Der geniale Karten Editor für Battle Isle + Data 1 + 2. Original Programme erforderlich  
650147 59,99 DM

### Beneath A Steel Sky

(KD)  
650126 59,99 DM

### Bundesliga Manager Hattrick

(KD) neuer V. Ö. 15.08.  
650151 84,99 DM

### Cannon Fodder

(KD)  
650096 49,99 DM

### Death Or Glory

(KD)  
650152 84,99 DM

### Der Trainer

(KD)  
650020 69,99 DM

### Elfmania

(KD)  
650150 59,99 DM

### Hanse

Die Expedition (KD)  
650133 49,99 DM

### Ishar 3

(DA)  
650134 64,99 DM

### Mad News

(KD)  
650153 79,99 DM

### Rüsselsheim

(KD)  
650127 79,99 DM

### Starlord

(DA)  
650019 69,99 DM

### S. U. B.

(KD)  
650123 59,99 DM

### World Cup '94

(KD)  
650149 79,99 DM

Versand per Nachnahme zuzüglich 9,90 DM oder Versand per Vorauskasse zuzüglich 5,00 DM. Ab einem Lieferwert von 150,00 DM liefern wir portofrei, d. h. 5,00 DM für Porto und Verpackung entfallen. Sonderangebote gelten nur solange der Vorrat reicht und sind, wie auch alle anderen Computerspiele, vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Spiele werden natürlich ersetzt. Bei Bestellung erhalten Sie unseren 88-seitigen Hauptkatalog, prallgefüllt mit offiziellen Shirts, LP's, CD's, Videos, Computerspielen und mehr, gratis! Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

DA=Deutsche Anleitung, KD=Komplett Deutsch, Für die meisten Games wird 1 MB benötigt!

# Media Point

**Verkauf**  
**Ankauf**  
**Tausch**

## Berlins neue Dimension für Games und Zubehör

Games		Preishits (solange Vorrat reicht!)	
Ambermoon	79,95	5th Gear	9,95
Anetosa	69,95	Alien Breed Special Edition	29,95
<b>Anetosa World Cup Edition</b>	<b>59,95</b>	Archipelagos	9,95
Apocalypse	59,95	<b>B-17 Flying Fortress</b>	<b>39,95</b>
Aufschwung Ost	69,95	Battlehawks 1942	39,95
Battle Isle 2 *	89,95	Blob	29,95
Beneath a Steel Sky	69,95	Body Blows	39,95
Bob's Bad Day *	69,95	Buddakan	29,95
Burning Rubber	59,95	California Games 2	29,95
Burntime	79,95	Chuck Rock 2	29,95
Campaign 2	79,95	<b>Dogfight</b>	<b>39,95</b>
Cannon Fodder	59,95	Dragons Lair 3	29,95
Caribbean Disaster *	79,95	Emily Hughes International Soccer	29,95
<b>Chartbreaker *</b>	<b>79,95</b>	F-15 Strike Eagle 2	49,95
Cliffhanger	39,95	F-17 Challenge	29,95
Crash Dummies	39,95	F-19 Stealth Fighter	39,95
Darkmere	69,95	<b>F-117 A Nighthawk</b>	<b>39,95</b>
Death or Glory	89,95	Falcon	29,95
Der Clou	79,95	Flames of Freedom (Midwinter 2)	49,95
Der Patrizier	69,95	Go for Gold	29,95
Der Schatz im Silbersee *	89,95	<b>Great Courts 2</b>	<b>29,95</b>
<b>Der Trainer</b>	<b>69,95</b>	Hard Drivin' 2	29,95
Die Siedler	89,95	Hunt for Red October 1, 2	je 29,95
Dune 2	59,95	Indiana Jones 3 Adventure (dt.)	39,95
Dungeon Master 2 *	79,95	<b>Indiana Jones 4 Adventure (dt.)</b>	<b>59,95</b>
Elitmania	59,95	Indianapolis 500	39,95
Elite 2	59,95	Jack Nicklaus Golf	39,95
Empire Soccer	59,95	Kings Quest 4	39,95
Eye of the Storm	69,95	Lionheart	49,95
F1	59,95	<b>Lotus Trilogie</b>	<b>49,95</b>
<b>FIFA Soccer *</b>	<b>69,95</b>	M1 Tank Platoon	39,95
Grand Prix	79,95	Mad TV	39,95
Gunship 2000	69,95	Manchester United Europe	39,95
Hanse - Die Expedition	39,95	Mig 29	39,95
<b>Hattrick (Bundesliga Manager 3.0) *</b>	<b>89,95</b>	Monkey Island 1	39,95
Hattrick (Karion) *	69,95	<b>Monkey Island 2 (dt.)</b>	<b>59,95</b>
Heimdall 2	79,95	Nick Faldo Golf	29,95
History Line	79,95	North & South	29,95
Impossible Mission 2025	79,95	One Step Beyond	29,95
Jurassic Park	59,95	Operation Hammer	29,95
K 240	59,95	Operation Stealth	39,95
Kick Off 3	49,95	Pirates	29,95
Kings Quest 6 *	69,95	Populous & Promised Lands	39,95
Kolumbus	79,95	Prince of Persia	39,95
Legend of Sorasil	59,95	Quest for Glory 1, 2	je 49,95
Lollypop *	69,95	<b>Railroad Tycoon</b>	<b>39,95</b>
Lost Vikings	69,95	Rick Dangerous 2	29,95
Mad Burger *	79,95	Seek & Destroy	29,95
<b>Mad News *</b>	<b>79,95</b>	Sensible Soccer 92 / 93	49,95
Mortal Kombat	59,95	<b>ShadowWorld</b>	<b>29,95</b>
Mr. Nutz	59,95	Silent Service 2	39,95
Perihelion	59,95	Sim Ant (dt.), Sim Earth (dt.)	je 49,95
Pizza Connection	89,95	Sim Life (dt.)	39,95
Quarter Polo *	69,95	Streetfighter 2	39,95
Return of Medusa Gold *	79,95	Stunt Car Racer	29,95
Robinsons Requiem *	69,95	Super Space Invaders	29,95
<b>Rüsselheim *</b>	<b>69,95</b>	Terminator 2	29,95
Sensible Soccer World Cup Edition	49,95	Trivial Pursuit	39,95
Shadow of the Comet *	85,95	Turkic 1, 2	je 19,95
Sierra Soccer "World Challenge"	49,95	<b>Ultima 5</b>	<b>19,95</b>
Simon the Sorcerer	79,95	Vroom incl. Data Disk	29,95
Skidmarks	59,95	<b>Ween</b>	<b>29,95</b>
Spaceward Hol	79,95	Wing Commander (dt.)	39,95
<b>Stemnachweil (DSA 2) *</b>	<b>79,95</b>	WWF Wrestlingmania	29,95
S.U.B.	69,95	WWF 2 - European Rampage	29,95
Syndicate	69,95	Zak Mac Kracken	39,95
Syndicate Data Disk *	39,95	Zool 2	49,95
<b>Theme Park</b>	<b>79,95</b>		
UFD - Enemy Unknown *	79,95		
World Cup USA '94	59,95		
Zeppelin *	79,95		
Zero *	69,95		

### Games speziell für A1200

Anetosa World Cup Edition	59,95
Civilization	79,95
Gunship 2000	79,95
Impossible Mission 2025	79,95
Kings Quest 6 *	69,95
<b>Magic of Endoria *</b>	<b>79,95</b>
S.U.B. *	59,95
T.F.X. *	89,95
Theme Park *	79,95

### Amiga CD 32

Hier nur eine kleine Titel-Auswahl - weitere erfragen!

Gunship 2000	69,95
Last Ninja 3	39,95
<b>Lost Vikings</b>	<b>79,95</b>
Pirates Gold	79,95
Ultimate Body Blows	69,95
<b>Amiga CD 32 (Grundgerät)</b>	<b>499,-</b>

### Joysticks

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

### Bestellannahme

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

### Laden- & Versandanschrift

Media Point Vertriebs GmbH  
Jonasstraße 28 - 29  
12053 Berlin (Neukölln)

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

# MAILBOX

den, der die Wahrheit sagt (Marcel Kusevic - Mailbox 4/94, Brief zu „Star Trek“ am A1200), und schon kriegt er gleich zwei Deckel vor den Latz: einmal von Eurer Antwort, und einmal von Dir, lieber Lars Hillesheim (Mailbox 5/94)! Es ist wohl kaum Commodore selber anzulasten, wenn es die Softwarefirmen nicht geregelt bekommen, auf dem Amiga ein „passabel schnelles“ Game zu entwickeln - das bewies Blue Byte mit ihren Siedlern deutlich genug. Diesen Amiga-Programmierern kann man wirklich nur gratulieren, läuft das Spiel doch selbst auf meiner neunjährigen 1000er-Kiste ganz hervorragend!

2) Zweitens muß ich fragen, wie viele dieser „weltweit 50 Prozent 486er“ denn in einem privaten Haushalt zu finden sind und wie viele davon über eine Grafik- und Soundausstattung verfügen, die der des Amigas gleichkommt. Und überhaupt die Optik: Selbst mit SVGA sehen die dargestellten Objekte aus, als wären sie aus Legosteinen zusammengesetzt!

3) Jetzt noch 'ne Frage an Lars: Von welchen „technischen Leistungsmerkmalen“ sprichst Du, bei denen ein PC besser abschneiden soll als ein Amiga? Also, ist der PC vielleicht mit seinem „hervorragenden“ Multitasking überlegen? Oder mit seinen „unkomplizierten“ Installationsroutinen? Oder wegen der sagenhaften 640 KB RAM-Speicherverwaltung? Versuche doch einfach mal, einen Amiga auf 'nem 486er zu emulieren! Aber in einem Punkt hast Du recht, Lars: Es gibt keine andere Hardware, die zu diesem Preis auch nur annähernd die Leistung eines Amigas bringt! beendet Klaus Höfer aus Marienborn seine Verteidigungsrede.

Na also, dann sind wir uns doch einig - ab mit Interplay zum Bohnenzüchten! Obwohl angemerkt werden sollte, daß bei exakter Erfüllung der von Com-

modore ausgegebenen Spezifikationen für Amiga-Programme wirklich nur Schnecken oder Mauerblümchen herauskommen können. Aber welche (guten) Programmierer hätten sich je daran gehalten?

Was nun die Einschätzung der „Freundin“ gegenüber den MS-DOSen betrifft, so sollte man doch auf dem Boden bleiben. Ein 486er ist nun mal schneller, Sound- und vor allem SVGA-Karten gehören heute längst zur Standardausstattung und bringen astreine Ergebnisse - warum also so tun, als wäre der Amiga der leistungsfähigste Rechner weit und breit? Hat nicht Commodore gerade erst schmerzhaft erfahren müssen, daß die Miene in einem Luftschloß auf Dauer unbezahlbar ist? Die beste Lebensversicherung für den Amiga scheint uns eine realistische Einschätzung seiner Stärken UND Schwächen zu sein! Just so, wie sie Lars Hillesheim in seinem Brief vorgenommen hat...

## WIR BASTELN UNS EINEN GEGNER

Zuerst möchte ich mich als Hobby-Biologe über eine interessante Spezies auslassen, welche man in freier Wildbahn, aber auch in der Medienlandschaft nicht selten antrifft: den gemeinen Computerspielgegner! Niedlich, nicht gerade pflegeleicht, aber doch irgendwie unterhaltsam. Glücklicherweise dürfen sich diejenigen schätzen, welche (wie ich) ein solches Exemplar als Schoßtierchen in der eigenen Familie haben - aber was ist mit all den anderen?

Nun, es gibt ein ganz einfaches Rezept, mit dem man sich so etwas leicht zusammenmischen kann: Man nehme 20 kg Intoleranz, 15 kg Ignoranz, weitere 15 Kilo Vorurteile, 10 kg Subjektivität, 5 kg Fehlinformationen sowie eine gehörige Prise Wichtigtuerei. Das Ganze schmeckt man mit einem kräftigen Schuß Engstirnigkeit ab und gießt es auf ein menschenförmiges Back-



blech. Nun für etwa drei Stunden ab damit in den Ofen, und schon ist einer dieser klugen Menschen fertig... But now to something completely different! Ich habe mir mal über die verschiedenen objektiven Kriterien Gedanken gemacht, anhand derer man eine Spielkonsole beurteilen kann; also Leistungsfähigkeit der Hardware, Softwareunterstützung, Ausbaufähigkeit usw. Dieser Versuch, die heutzutage erhältlichen Geräte nach bestem Wissen und Gewissen zu bewerten, führte zu folgendem Ergebnis: Auf Platz eins steht das CD<sup>32</sup>, dicht gefolgt vom Mega Drive. Jaguar und 3DO hingegen finden wir in der unteren Hälfte der Tabelle, vor allem wegen mangelndem Soft-Support. Na, das ist doch'n Ergebnis, oder? meint Helmut Sauter aus Langenargen.

*Wir haben Deine Bastelanleitung natürlich ausprobiert, allerdings mit mäßigem Erfolg: Die ersten paar Computerspielgegner Marke Eigenbau studierten sofort Pädagogik und wurden dann Fernsehredakteure, alle weiteren Versuche bewarben sich umgehend bei der BPS – nicht einer wollte als Schoßtierchen bei uns bleiben! Experimente mit geringeren Dosen führten jedoch zu kompletten Fehlschlägen, weshalb unser Bundeskanzler jetzt dauernd „Aufschwung Ost“ zockt und die Bundeswehr ein Werbeispiel nach dem anderen produziert...*

### REIZENDE ROBOTER

Ich möchte gerne wissen, ob „Rise of the Robots“ auch für den 500er erscheint. Eure Konkurrenz behauptet nämlich, das Game komme nur für CD<sup>32</sup> bzw. CD-ROM! klagt Martin Riembauer aus Ingolstadt.

*Das kommt davon, wenn man auf die Konkurrenz hört: Richy hat nämlich schon ein 500er-Vorabdemo gesehen!*

### VIVE LA FRANCE

Nachdem wir nun schon mitten im Sommer stecken, könnte Euch eigentlich einer Eurer treuesten Leser mal ein paar Urlaubsgrüße aus Paris schicken. Dachte ich mir jedenfalls, und deshalb: herzliche GrüÙe aus Paris! verabschiedet sich Sven Wagenhöfer mit einem popig bunten Bild vom Eiffelturm.



*Danke, wirklich sehr nett. Und wo sind die Pariser? Bäh, geschmackloser Scherz...*

### VIVE LA FREEZE

Ich möchte Euch mal fragen, wie man diese Freezer-Codes eingibt, weil ich das noch nicht gecheckt habe. Welche Tasten muß man drücken, damit der Rechner bzw. das Game diese Codes anerkennt? ist Christian Müller aus Schweinfurt leider auf dem Holzweg.

*Zuallererst muß man dafür natürlich einen Freezer (etwa das „Action Replay“) haben. Und weil Du offensichtlich kein solches Mogel-Modul besitzt, empfehlen wir Dir dringend, die nächste Ausgabe nicht zu verpassen, da wird es nämlich ein großes Special zum Thema „Selber Cheaten“ geben!*

### FRAGEN MACHT SCHLAU

Liebe Mehlbox, Du hältst Dich wohl für besonders schlau, weil Dir auf jede dämliche Frage noch eine dämliche Antwort einfällt? Aber damit ist's jetzt vorbei, denn heute kriegst Du die Antwort...

**CALL AND ANSWER**  
**PLAY**  
02803 - 1359  
02803 - 719

Verzandschrift :  
S. Geratz  
Papenweg 15  
46487 Wezel

Versandtelefon :  
Mo.-Fr. 9.30 - 18.30 Uhr  
Faxbestellungen:  
02803 - 8161

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



### Amiga Amiga

1849	DV	64,95	Last Act.Hero	DA	29,95	Naughty Ones	DA	44,95
Alien 3	DA	47,95	Lemming1 und			Oscar	DA	44,95
Allenbreed 2	DA	47,95	Sim City	DA	69,95	Out to Lunch	DA	x47,95
Ambermoon	DV	69,95	Lionheart	DA	35,95	Pinb.Fantasies	DA	49,95
Anstoss	DV	67,95	Locomotion	DV	54,95	Sabre Team	LV	
Anst.WorldCu	DV	54,95	Lothar Mathäus	DA	59,95	Simon Sorcerer	DV	69,95
Apocalypse	DA	47,95	Lotus Copilation	DA	54,95	Soccer Kid	DA	54,95
Arche Pool	DA	29,95	Mad TV	DV	35,95	Star Trek	DV	64,95
Aufschw. Ost	DV	57,95	Magie Boy	DA	49,95	Zool 2	DA	44,95
Beneath the -			Manch.Unitt.P.L.	DV	59,95			
Steel Sky	DV	54,95	Micro Masch.	DA	47,95			
Battletoads	DA	36,95	Missl. a. Xertion	DA	47,95			
Big Sea	DV	59,95	Monk.Island 1	DV	35,95			
Body Blows	DA	29,95	Monk.Island 2	DV	47,95	Allen Breed Edit.	DA	39,95
Galactic	DA	47,95	Mortal Combat	DA	49,95	Arabien Nights	DA	44,95
Brian t. Lion	DA	47,95	Naughty Ones	DA	47,95	Beavers	DA	54,95
Buban Stix	DA	49,95	Nr. Nutz	DV	47,95	Body Blows	DA	54,95
Bundesliga Manager -			Oxyd Magnum	DA	47,95	Buba'n Stix	DA	49,95
Profes. 2.0	DV	67,95	Pheribellion	DA	47,95	Captive 2	EV	64,95
Bundesliga Manager -			Pinb.Spec.Edit.	DA	59,95	Chamb.Shaolin	DA	49,95
Hattrick	DV	x79,95	Pizza Connect.	DV	77,95	Chaos Engine	DA	49,95

### CD 32



### Bundesliga Manager Hattrick

**79,95**

Burntime	DV	64,95	Reunion	DV	LV	Gunship 2000	DA	57,95
Campaign 2	DV	64,95	Robins.Requiem	DV	x59,95	Humans 1 + 2	DA	57,95
CannonFodder	DV	49,95	S.U.B.	DV	x54,95	James Pond	DA	59,95
Chaos Engine	DA	47,95	SecoundSamurai	DA	59,95	Labyrinth a. Time	EV	49,95
Charthbreaker	DV	x57,95	Sens.Socc.Intern	DA	39,95	Lemminge 1	DA	44,95
Christ.Kolumb	DV	74,95	Sierra Soccer	DV	47,95	Lotus Compilat.	DA	49,95
Cliffhanger	DA	35,95	Simon Sorcerer	DV	64,95	Mean Arenas	DA	42,95
Combat Air -			Skidmarks	DA	47,95	Microcosm	DA	94,95
Patrol	DA	59,95	Soccer Kid	DA	49,95	Morph	DA	44,95
Coal Spot	DA	54,95	Space Legends	DA	64,95	Naughty Ones	DV	44,95
CrashDummie	DA	47,95	Spaceward HO!	DV	67,95	Nigel Mansel	DA	59,95
Crazy Sports-			Surf Ninja	DA	54,95	Pinball Fantasies	DA	54,95
Foosball	DA	54,95	Syndicate	DV	59,95	Pirates Gold	DA	54,95
Cyberpunk	DA	54,95	Term.2 Arcade	DA	49,95	Seek & Destroy	DA	44,95
Darkmare	DV	59,95	The Lost Viking	DV	64,95	Sleepwalker	DA	49,95
Death or Glory	DV	79,95	Tornado	DA	59,95	Striker	DA	49,95
Das schw.Auge	DV	69,95	Trivtal Pursult	DV	29,95	Total Carnage	DA	49,95
Deep Core	DA	54,95	Turrican 3	DA	59,95	Trolls	DA	49,95
Der Patrizier	DV	64,95	U. F. O.	DV	x64,95	Zool	DA	49,95
Der Clou	DV	64,95	Uridium 2	DA	47,95			
Die Siedler	DV	79,95	When two -					
Diggers	DV	64,95	Worlds War	DA	67,95			

### Amiga Laufwerk extern

abschaltbar 119,95  
Bus

Speicherweiterung  
512 KB für A 500

Amiga 1200 nur 49,95  
für A600 auf 2 MB 99,95

Mouse für Amiga/Atari  
29,95

Gravis Game Pad 39,95  
Gravis Joystick 49,95

versand erfolgt ohne  
Aufpreis im Sicherheitskarton

x54,95 RUF DOCH MAL AN!!!!

Inland ab 250,- DM Porto frei / Vorkasse 5,50 DM  
Nachnahme 9,90 DM Porto zzgl. 3,- DM Zahlkartengebühr  
DV= Spiel deutsch/DA= deutsche Anleitung/V.= in Vorbereitung  
X= Bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig

Irrtümer vorbehalten

QUICK  
SOFT

DIE ENDGÜLTIG  
LEGALE  
DRÖHNUNG!

AMIGA / AMIGA 1200*:					
1869 (A1200)	DV	85,97	MANIAC MANSION 2*	DV	85,77
A 320 AIRBUS EUR. OD. USA	DA	65,97	MICRO MACHINES	MA	46,17
A-TRAIN	DV	79,17	MIG 29 SUPER FULCROM	EV	26,37
A-TRAIN CONSTR. SET	DA	39,57	MISSILES OVER XERION	DA	46,17
ALIEN 3	MA	46,17	MONKEY ISLAND 1 OD. 2	DV	46,17
ALIEN BREED 2 (A1200)	MA	52,77	MONOPOLY	DV	46,17
AMBERMOON	DV	79,16	MORPH	EV	46,17
ANSTOSS Worldcup (A1200)	DV	52,77	MORTAL KOMBAT	DV	52,77
APOCALYPSE	MA	46,17	MR. NUTZ	MV	52,77
ARCADE POOL (A1200)	MA	19,77	NAUGHTY ONES (A1200)	DA	46,17
AUFSCHWUNG OST	DV	59,37	NO SECOND PRIZE	DA	52,77
BATTLE TEAM	DV	65,97	OSCAR (A1200)	MA	46,17
BENEATH A STEEL SKY	DV	65,97	OXYD MAGNUM	MA	46,17
BIG SEA	DV	59,37	PENTHOUSE DELUXE	DV	52,77
BODY BL. GALACTIC (A1200)	MA	52,77	PERIHELION	DA	46,17
BRIAN THE LION (A1200)	DA	46,17	PINBALL DREAMS/FANTASIES	MA	59,37
BUNDESLIGA PROF.2.0	DV	65,97	PIZZA CONNECTION	DV	79,16
BUNDESLIGA: 3 HATTRICK*	DV	85,76	POLICE Q. 1 OD. 2	MA	32,97
CAMPAIGN 2	DV	65,97	PREMIER MANAGER 2	DV	46,17
CANNON FODDER	DV	52,77	PRIME MOVER	MA	52,77
CARIBBEAN DESASTER*	DV	79,17	PRINCE OF PERSIA	DA	26,37
CHAMPION MANAGER ITALIA	EV	46,17	PUGSY	DA	59,37
CHAOS ENGINE (1MB/A1200)	MA	46,17	QUEST FOR GLORY 1 OD. 2	MA	39,57
CRASH DUMMIES*	DA	46,17	RETURN O.T. MEDUSA GOLD	DV	65,97
CYBERPUNKS	DA	52,77	RISE OF THE ROBOTS*	DA	72,57
DANGEROUS STREETS(A1200)	MA	46,17	ROBOCOP 3	EV	26,37
DARKMERE	DV	59,37	SECOND SAMURAI (A1200)	DA	59,37
DAS SCHW. AUGE	DV	72,57	SEEK & DESTROY	MA	39,57
DAS SCHWARZE AUGE 2*	DV	78,17	SIERRA SCWORLD CAM.*	DV	46,17
DEATH OR GLORY	DV	65,77	SIM CITY & LEMMINGS	DA	65,97
DELIVERY AGENT	DV	32,34	SIMON THE SORCERER	DV	65,97
DER CLOU (A1200)	DV	65,97	SKIDMARKS	MA	46,17
DER SCHATZ IM SILBERSEE*	DV	79,16	SOFTWARE MANAGER	DV	65,97
DIE SIEDLER	DV	79,16	STREETFIGHTER 2	MA	26,37
DISPOSABLE HERO	DA	46,17	SYNDICATE	DV	59,37
DRACULA	MA	32,97	TEAM 17 COLL. VOL. 1	MA	52,77
DUNE	DV	32,97	TERMINATOR2/ARC	MA	39,57
DUNE 2	DV	59,37	THOMAS TANK ENGINE 2	MA	26,37
DYNABLASTER	DA	65,97	TORNADO	DA	65,97
DYNATECH (A1200)	DV	52,77	TRAINER	DV	65,97
EISHOCKEY MANAGER	DV	72,57	UFO	DA	65,97
ELFMANIA*	DA	46,17	URIDIUM 2	MA	46,17
ELITE 2	DV	59,37	WALKER	DA	52,77
EXCELLENT GAMES	DV	59,37	WHALE'S VOYAGE (A1200)	DV	59,37
EYE OF THE BEHOLDER	DV	32,97	WIZ 'N' LIZ	DA	59,37
EYE OF THE BEHOLDER II	DV	52,77	ZOOL 1 OD. 2(A1200)	MA	46,17
F1 VROOM	DA	52,77	CD 32:		
F117 A NIGHTHAWK	DA	65,97	ALIEN BREED / QUAK	DA	46,17
F15 STRIKE EAGLE 2	DA	32,97	ALIEN BREED SPECIAL ED.	MA	26,37
FATMAN (A1200)	DA	46,17	BUBBAN STIX	EV	52,77
FIRE & ICE	MA	46,17	CAESAR & COHORT 2	DV	52,77
FLASHBACK	DV	59,37	CASTLES 2	DV	52,77
FLURRY O.T. FURRIES	MV	32,77	CHAMBERS OF SHAOLIN	MA	46,17
GOAL	DV	52,77	CHAOS ENGINE	MA	52,77
GOBLINS 3	DV	65,97	DANGEROUS STREETS	MA	52,77
GRAND PRIX	DA	75,97	DENNIS	MA	39,57
GUNSHIP 2000	DA	65,97	DER CLOU	DV	65,97
HANSE - DIE EXPEDITION	DV	39,57	DISPOSABLE HERO	DA	52,77
HATTRICK! (1MB)	DV	65,97	ELITE 2	DV	59,37
HEIMDALL 2 (A1200)	DV	65,97	F-17 / PROJECT X	MA	46,17
HISTORY LINE 1914-18	DV	66,97	FORMULA 1 GRAND PRIX	MA	72,57
IMPOSSIBLE MISSION 2025	DA	65,97	FURY OF THE FURRIES	MV	52,77
INDY 3 OD. 4	DV	46,17	GUNSHIP 2000	DA	59,37
INNOCENT UNTIL CAUGHT	DV	65,97	HEIMDALL 2	DA	65,97
ISHAR 2 (A1200)	DV	52,77	INT. KARATE +	MA	32,97
ITALY 90	EV	19,77	LABYRINTH OF TIME	EV	42,87
K 240	DA	52,77	LEGACY OF SORASIL	EV	52,77
KAISER	DV	92,37	LIBERATION (CAPT.2)	DA	65,97
KICK OFF 3 (nur A1200)	DV	59,37	MICROCOSM	DA	32,37
KINGS Q. 1 OD. 2	MA	26,37	OVERKILL/LUNAR C	MA	52,77
KINGS QUEST 6*	DV	65,97	PINBALL FANTASIES	MA	59,37
KOLUMBUS (A1200)	DV	72,57	PIRATES GOLD	DA	59,37
LEGACY OF SORASIL	EV	46,17	PREY	MA	52,77
LEG. OF KYRANDIA 1 OD. 2*	DV	65,97	SECOND SAMURAI	DA	52,77
LEIS. S. LARRY 1,2 ODER 3	MA	32,97	SEEK & DESTROY	DA	46,17
LEMMINGS 2	DV	59,37	SLEEPWALKER	EV	65,97
LIBERATION/CAPT.2	EV	52,77	SUP. MENTHANE BROTH.	MA	52,77
LIONHEART	MA	32,97	SUPER STARDUST	MA	52,77
LOST VIKINGS	DV	65,97	ULTIMATE BODY BLOWS	MA	59,37
MAD NEWS	DV	65,97	URIDIUM 2	EV	46,17
MAGIC OF ENDORIA*	DV	65,97	WHALE'S VOYAGE	DV	52,77
MANIAC MANSION	DV	26,37	ZOOL 1 OD. 2	DV	52,77

**QUICKSOFT GMBH**  
Rm Roppenscheller 16  
78183 Hüfingen  
tel.: 0771/64440  
fax: 0771/64449  
mbox: 0771/64442

\* (A1200) = AGA-Version zum gleichen Preis wie A500.  
Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr.  
Preisänderungen vorbehalten.  
Lieferung per Postnachnahme; zzgl. 12 DM Versand  
Vorkasse (Scheck, Bankzug): 9 DM Versand  
Versandkostenfrei ab 250 DM, 5 DM Mindermengenzuschlag bei Bestellungen unter 50 DM.

**MAILBOX**

ten gratis – also wirst Du Dir ein paar Fragen ausknobeln müssen:

- 1) Ja.
- 2) Nein.
- 3) Da gibt es wohl eine Reihe von Unterschieden, die bei einer so wichtigen Entscheidung bedacht werden wollen.
- 4) Ja, mit einer alten AJ, einer Flasche Jack Daniels und einem Paket Plastiksprengstoff – der Erfolg der Aktion hängt dann von Daisys Intelligenz ab.
- 5) Aber sicher, wir haben auch schon einen Namen dafür: Brork-TV.
- 6) Dafür gibt es doch Michael!!!  
glaubt Jan Wöbbing aus Niedernwöhren.

*Als Leserbriefonkel bis Du eine Wucht! Schick uns doch bitte so etwa 12.000 Blanko-Antworten, die werden dann unter allen Einsendern verlost, und wir können in den Biergarten gehen. Als Belohnung hier die gewünschten Fragen:*

- 1) Würdest Du Deinen Blanko-Antworten wohl auch gleich einen Blanko-Scheck für uns beilegen?
- 2) Erwartest Du dafür eine Gegenleistung?
- 3) Warum hat Claudia Schiffer nur diesen David Copperfield genommen und nicht Papa Joe?
- 4) Kann Joe seinen Konkurrenten mit Hilfe eines ausgebildeten Killerhunds vielleicht doch noch aus dem Feld bomben?
- 5) Wird die Aktion bei Erfolg im Fernsehen übertragen?
- 6) Und wer macht den Sündenbock, wenn's danebengeht?

**ENGLANDS UHREN GEHEN  
ANDERS?**

Mich wundert immer wieder, wie die englischen Amiga-Zeitschriften es schaffen, Spiele oder Hardware lange im voraus zu Gesicht zu bekommen – und oft genug stehen die Games dort ja auch tatsächlich wesentlich eher als bei uns in den Regalen. Apropos: Habt Ihr schon was von den Games „Western Front“ bzw. „Settlers“ gehört?

hofft Bernd Heuberger aus Markgröningen.

*So, wie englische Hard und Soft naturgemäß in England eher erscheint, kommen deutsche Produkte zuerst in Teutonia heraus – das erwähnte „Settlers“ gibt es hierzulange z.B. längst, nur daß es eben „Die Siedler“ heißt. Bei „Western Front“ handelt es sich dagegen um ein Strategical von SSI, von dem vorläufig keine Amiga-Version vorliegt.*

### KRIEG DEM KRIEGER

Nachdem ich ja mittlerweile eine echte Diskussion über die Qualität Eurer Comics ausgelöst zu haben scheine, sehe ich mich regelrecht gezwungen, zum Leserbrief von Olaf Bathke aus dem letzten Heft Stellung zu nehmen. Ich muß in der Tat zugeben, daß sich der Krieger-Strip ständig verbessert, bei den letzten beiden Ausgaben bin ich schier niedergebrosen vor Lachen. Allerdings bin ich mir ziemlich sicher, daß mein Hauptkritikpunkt damals der Brork-Comic war – und der ist zwischenzeitlich sogar noch schlechter geworden! Er ist nicht nur dämlich (was an sich nicht schlecht ist), nein, er ist einfach nicht witzig. Was waren das noch für Zeilen, als Zumpft-Pistolen, Krötenklatschen oder der Castlemaster vom Mastercastle diesen Comic dominierten. Seufz...

Aber da ich ja jetzt von Olaf weiß, wie schwierig es ist, jeden Monat eine kreative Viertelstunde zu haben (grins), habe ich mir erlaubt, Werners Copyright zu ignorieren und Euch auch mal einen Krieger-Strip zu zeichnen – ich hoffe, er gefällt Euch!

meldet sich mal wieder Markus Ziegler aus Plochingen zu Wort (und Bild).

*Schon zur Wahrung des guten Rufes unserer Comic-Impressarios würden wir Dir jetzt gerne sagen, daß Du keine Ahnung*



## ÜBERQUALIFIZIERT?

Gerade erhielt ich die neueste Ausgabe des Amiga Jokers, und obwohl ich bisher alle Unzulänglichkeiten mit einem Schmunzeln übersehen konnte, sehe ich unser jahrelanges Bündnis nunmehr gefährdet: In der Antwort zum Leserbrief „Talk um Turm“ schreibt Ihr, daß ein A4000/040 im Gegensatz zu seinem abgespeckten Bruder spieleuntauglich sei. Diese Behauptung ist schlichtweg falsch! Denn zum einen ist der A4000, egal in welcher Version, auch nur ein vergrößerter A1200, zum anderen machen viele Games dank der höheren Geschwindigkeit erst richtig Spaß. Und falls es doch noch irgendein mies programmiertes Spiel gibt, das die Turbopower nicht verträgt, dann läßt sich diese im internen Setup-Menü auf Standard-Niveau drosseln.

Bleibt nur noch die Frage, welche Qualifikationen Joker-Schreiber heutzutage vorweisen müssen. Fachwissen kann es wohl nicht sein, sonst wäre Euch bekannt gewesen, daß mit einem „Wachsdruker“ ganz klar ein Thermo-Transfer-Druker gemeint sein muß. Wenn Ihr also vom Thema nichts versteht, dann tut doch

wenigstens nicht so als ob! Trotzdem möchte ich Euch zum nunmehr fast erwachsenen Joker gratulieren; auf dem Spielesektor ist er erste Wahl.

(ver)endet Frank Jonas aus Lohmar-Ellhausen versöhnlich.

*Also, erstens haben wir nichts von „spieleuntauglich“ geschrieben – die Formulierung lautete „nicht besonders spielekompatibel“, was ja wohl ein kleiner Unterschied ist. Zweitens besitzen wir natürlich selbst so ein Gerät und wissen daher, worüber wir reden. Drittens ist die Maschine wegen ihres 68040-Prozessors alles andere als ein großer 1200er (der arbeitet mit 'nem 68020), und viertens liegt das Problem genau in diesem Prozessor, woran auch das Setup-Menü nichts Grundsätzliches ändern kann, selbst wenn sich damit so mancher Hänger doch noch zum Laufen überreden läßt.*

*Nun zu unserer fachlichen Qualifikation: Der sogenannte Thermo-Drucker arbeitet mit einem sich erhitzenden Druckkopf, der ein spezielles, wachsbeschichtetes Papier benötigt. Seine Weiterentwicklung, der Thermo-Transfer-Drucker, kommt mit normalem Papier aus, da er die (Wachs-) Farbe, die er quasi aufschmilzt, aus einer Farb-*

*band-Kassette nimmt. Und weil hier so viel von Wachs die Rede ist, vermutet Frank wohl, dies sei der gesuchte Wachsdruker – was auch durchaus einleuchtend klingt. Ist (zu) spätes Schalten eigentlich ein Kündigungsgrund?*

## VERNÄHT UND ZUGEFUCHT!

Ich plane seit einiger Zeit, eine Sammlung der besten Schimpfworte zusammenzustellen. Sofern ich genug Feedback habe, will ich das Ganze erweitern: auf Bußgelder für Beamtenbeleidigung bzw. Autofahrerflüche, auf Wirkung (wer ist wann und wie am meisten beleidigt) und was alles sich sonst noch finden mag. Solltet Ihr Interesse haben, so schreibt mir doch einfach. Ich werde Euch jederzeit auf dem laufenden halten, und Ihr seid herzlich eingeladen, zu jedem Schimpfwort Euren Senf dazuzugeben. Oder wißt Ihr einfach nur ein paar gute Beleidigungen? Immer her damit!

fordert Julian Wolf, Rheinstr. 3, 64404 Bickenbach.

*Als besonders schlimme Beleidigung gilt bei uns „Du Redakteur!“, was sich in Extremfällen durch „Chefredakteur“ steigern läßt und im besonders*

*unflätigen „Joker-Redakteur“ gipfelt. Sollten die Leser noch ungezogenere Beschimpfungen kennen (was wir uns nun wirklich nicht vorstellen können...), so haben sie ja jetzt Deine Adresse.*

## NUR KEINE BELEIDIGUNGEN...

...bloß weil die Leserbriefseite hier zu Ende ist. Erstens sammelt Julian Schimpfworte und nicht wir (wir sind froh, wenn wir mal zehn Minuten lang keines zu hören kriegen), und zweitens geht's ja in der nächsten Ausgabe weiter – vielleicht sogar ausgerechnet mit Deinem Brief?! Also her mit den Anregungen und Vorschlägen, mit dem Lob und der Kritik. Sollte Dein Schrieb von allgemeinem Interesse sein, wird er demnächst gedruckt, andernfalls gibt's eine persönliche Antwort von uns; allerdings nur, wenn RÜCKPORTO (Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortscheine) beiliegt. Auch sollten wir den Absender und der Briefträger unsere Adresse lesen können, letztere lautet immer noch:

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

# Krieger



# DAS WM-ABO

In den USA mag Soccer wieder passé sein, am Amiga geht's jetzt erst richtig los: mit einem voll spielbaren Gratis-Demo des runden Meilensteins „BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK“ und beschleunigter sowie verbilligter Joker-Lieferung!

Der Ball ist rund, doch dieses Angebot ist runder: Im Abo erhält man alle 10 Ausgaben eines Joker-Jahres zum Preis von 9, also für locker geflankte 63,- DM (Ausland: 75,- DM). Die Hefte knallt Euch dann regelmäßig der Postbote ins Netz, regenfest und umweltschonend verpackt natürlich – und meist auch ehe der Kioskbesitzer die Abseitsfalle riecht! Mehr noch, denn jeder Neuabonnent erhält diese Top-Prämie:



ein voll spielbares Demo von „BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK“, dem neuen Supergame von Software 2000. Der Nachfolger des legendären Bestsellers „Bundi Prof.“ kann in dieser Version eine Saison lang nahezu ohne Abstriche gegenüber der Verkaufsfassung gespielt werden, nur ein paar zweitrangige Optionen (etwa Load/Save) fehlen!

Allerdings steht unser spezielles WM-Angebot nur während der Angebotszeit dieser Ausgabe, füllt also noch heute den Coupon aus (Fotokopien gelten auch) und dribbelt damit zum Briefkasten. Einen Fallrückzieher später gehört Ihr dann zu jenen Glücklichen, die bei jeder Aboverlängerung eine neue Spitzenprämie kassieren!

**EINFACH WELTKLASSE: EINE VOLL SPIELBARE DEMOVERSION VON „BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK“ FÜR JEDEN NEUABONNENTEN!**

Name & Vorname \_\_\_\_\_

Straße / Hausnummer \_\_\_\_\_

PLZ / Wohnort \_\_\_\_\_

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

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

Datum / 2. Unterschrift \_\_\_\_\_

ICH BESTELLE AB (INKL.) AUSGABE: \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

ICH BEZAHLE DURCH BANKABBUCHUNG

KONTOINHABER: \_\_\_\_\_

KONTO - NUMMER: \_\_\_\_\_

GELDINSTITUT: \_\_\_\_\_

BANKLEITZAHL: \_\_\_\_\_

ICH BEZAHLE PER VORKASSE (SCHECK ODER BARGELD LIEGT BEI)

ICH BEZAHLE NACH RECHNUNGSERHALT DURCH ÜBERWEISUNG AUF POSTGIROKONTO:

NR.: 444 714 - 806 BLZ 70010080

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

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

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







# STARLORD

Nach „Wing Commander“ und „Elite II“ wird die Amiga-Galaxis nun erneut von kriegerischen Wirren heimgesucht – wie einst im PC-Universum hat MicroProse nämlich auch hier die galaktische Monarchie eingeführt.

Die ferne Zukunft erinnert politisch also an die ferne Vergangenheit, man bekommt es mit einem Galakto-Feudalismus samt Kaiser, Grafen und Lakaaien zu tun. Einen dieser Blaublüter dirigiert fortan der Spieler, während Kollege Computer all die ungezählten anderen steuert. Nur, daß man selbst zu Beginn halt noch ganz am Anfang seiner Karriere steht und bloß über einen einzigen Planeten gebietet, während ringsum Welten erobert, Bündnisse geschmiedet und allerhöchste Tiere gestürzt werden...

Um nun eines Tages Kaiser anstelle des Kaisers zu werden, benötigt der kleine Prinz, äh, Lord neben einem ausgeprägten Sinn für Militärstrategie auch einige Talente in Sachen Wirtschaftspolitik und Diplomatie sowie (optional) eine gestandene Pilotenausbildung. In der Praxis hat man sich diesen Werdegang so vorzu-

stellen: Fliege mit der anfänglich zur Verfügung stehenden Flotte zu deinen Nachbarsternen und erobere sie, nutze im Handels-Screen die von den diversen Welten produzierten Ressourcen (frischen Sprit oder neue Kreuzer gibt's halt nicht überall), vermeide es, dich mit

freundlich gesonnenen Herrschern oder gar Mitgliedern deiner eigenen Familie anzulegen, versuche statt dessen, mit anderen Sippen Bündnisse einzugehen – und plündere eroberte Planeten erst mal ordentlich aus!

Im Falle einer kriegerischen Auseinandersetzung stehen dann drei Möglichkeiten zur Wahl. So kann man erstens die „Kurzfassung“ anklicken und sich mit einer schlichten Meldung über Sieg oder Niederlage begnügen, zweitens auf einer Wabekarte variantenreiche Taktik-Gefechte führen und drittens selbst den Steuerknüppel eines Raumers in die Hand nehmen. Diese Eigeninitiative führt zu furiosen, wenn auch selbst mit Stick nicht einfach zu steuernden 3D-Kämpfen im All. Na, jedenfalls waren die Szenen anno DOSe mal furios – am Amiga sind sie zwar immer noch schnell (jedenfalls am

1200er), haben aber an optischem Reiz verloren. Hier waren bei den Sternenfliegern von Origin bzw. Gametek offenbar die besseren Konvertierer beschäftigt. Auch das tolle Intro ist leider gestorben, doch gerieten die vielen, mit bunten Backgroundgrafiken hinterlegten Menü- und Datenscreens erfreulich hübsch. Beim auf die Kampfsequenzen beschränkten Sound (dramatische Musik und ebenso dramatische Effekte) kann diese Version dem PC-Vorfliieger zudem locker das Wasser reichen. Schade nur, daß man wegen der ziemlich mißratenen Maussteuerung im Strategieteil weitgehend auf die Tastatur zurückgreifen muß, auch wenn das recht ordentlich klappt.

Die Aktionisten unter den Starlords mögen also etwas enttäuscht sein, für Strategen und Simulanten hält das Game aber so manchen Leckerbissen parat! (jn)



Der Mager-Kampf

Prügel im Weltraum...



Wohin des Wegs?



Kanonenboot oder Diplomatie?

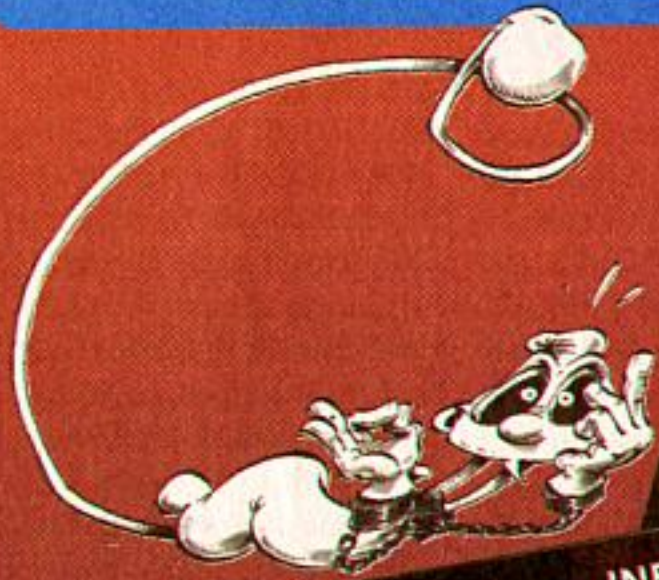


Gegner in Sicht!

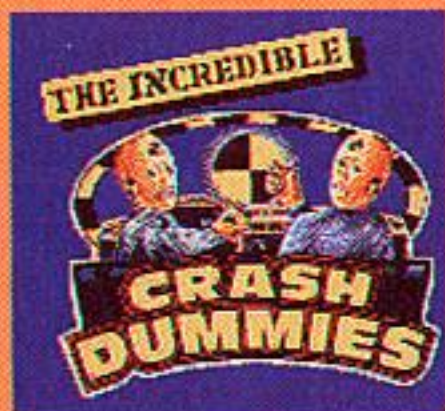
STARLORD (MICROPROSE)	
STRATEGIE-SIMULATION	
<b>78%</b>	
„FACETTENREICH“	
GRAFIK	74%
ANIMATION	69%
MUSIK	80%
SOUND-FX	79%
HANDHABUNG	66%
DAUERSPASS	80%
FÜR FORTGESCHRITTENE	
PREIS	DM 99,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	EMPFEHLENSWERT
SPEICHERBAR	JA
DEUTSCH	KOMPLETT



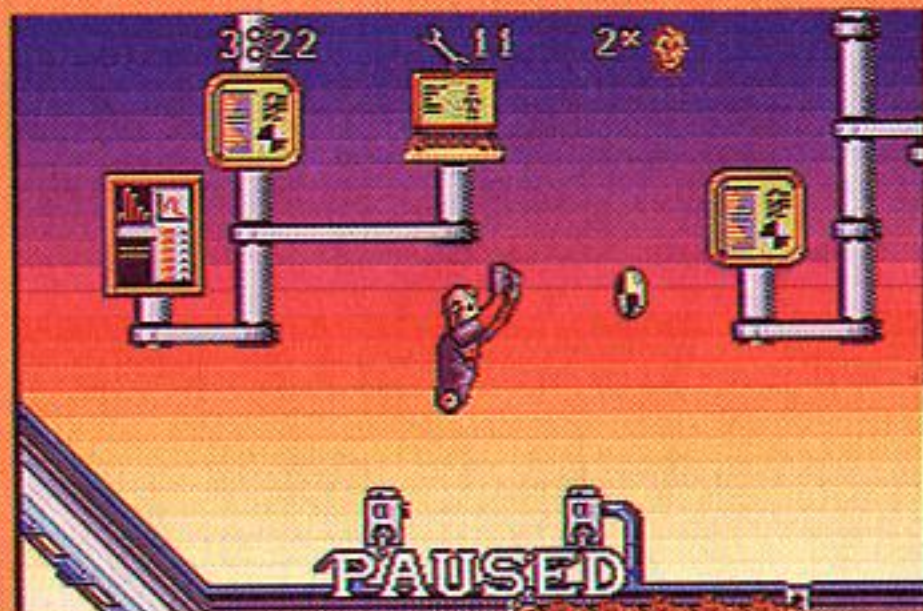
# ZWEI TOP-MAGAZINE ZUM PREIS VON EINEM!



# JETZT NEU AM KIOSK



Beim Deal um die Umsetzungsrechte für „Mortal Kombat“ mußte Virgin auch diese Plattformgurke von Acclaim übernehmen – ein Spiel, das trotz der Namensverwandtschaft zu einer Band alles andere als ein Hit ist. Zuerst sieht es aus wie tausend andere Jump & Runs; nicht gerade aufregend, aber auch nicht so richtig schlecht. Doch je länger man sich vor dem Monitor langweilt, um so mehr är-



Ganz allein und ohne Bein

gert man sich über dieses saft- und kraftlose Game:

Der an sich recht originelle Held ist eine Puppe, wie sie Autohersteller für ihre Crashtests verwenden. Dieser Dummy läuft, hüpfert und rutscht nun ziemlich ungenau und unter Zeitdruck durch die vier mehrfach unterteilten Spielabschnitte, in denen neben allerlei Feinden auch die genreüblichen Boni (Extraleben, Beschleuniger, Zusatzzeit etc.) auf ihn warten. Ein Sprung auf des Gegners Haupt beseitigt denselben, andere Formen der Feindberührung führen dagegen prompt zum Verlust eines Armes oder Beines, so daß unser Freund anschließend ziemlich lädiert weiterhumpeln bzw. -rutschen muß. Hier kommt

ihm allerdings sein mechanisches Innenleben zustatten, denn die aufgefundenen Schraubenschlüssel eignen sich nicht nur als Wurfgeschosse, sondern auch zum Ersetzen verlorener Gliedmaßen. Am Levelende ist dann jeweils ein Fahrzeug-Crashtest zu bestehen, und ganz zum Schluß kommt der Kampf gegen den Obermütz Junkman.

Sicher, das hört sich recht launig an, kommt aber am Screen irgendwie lieb- und leblos rüber. So sind Grafik und Scrolling zwar halbwegs o.k., aber genau wie Gameplay und Sound ziemlich altbacken. Und bei der Steuerung hätte man auf den Nachrutscheffekt beim Bremsen des Dummys ruhig verzichten können – so wie eigentlich auf das ganze Spiel... (ms)

**THE INCREDIBLE CRASH DUMMIES**  
(VIRGIN)

PLATTFORM-ACTION

**44%**

„08/15“

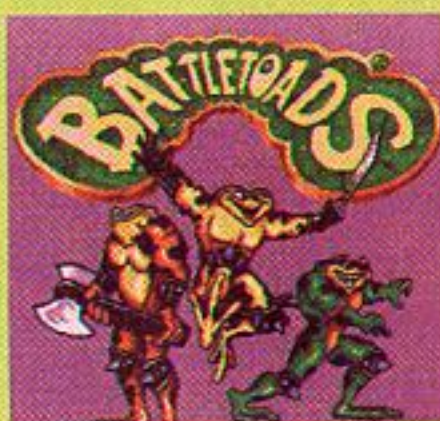


GRAFIK	48%
ANIMATION	50%
MUSIK	52%
SOUND-FX	44%
HANDHABUNG	50%
DAUERSPASS	42%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 59,-

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



Zwei Jahre mußten die Amiganer aufs Krötenklatschen à la Mindscape warten – Konsolenbesitzer wissen dagegen längst, daß man als Liebhaber sprungstarker Amphibien besser bei den bewährten „Turtles“ bleibt. So richtig nett ist hier nur das Intro, denn beim eigentlichen Spielstart wird sofort auf das



Ob der Grafiker wohl auf einem 64er zugange war?



zählen, denn von der popelig gezeichneten Grafik über das erbärmliche Scrolling und die lieblosen Animationen bis zu den nur wahlweise erklingenden Musikstücken bzw. Sound-FX ist hier eigentlich alles danebengegangen, was überhaupt danebengehen kann. Das gilt auch und gerade für das Gameplay, das vor allem durch die unfairen Attacks von Feinden aus dem Off (also jenseits des aktuellen Screenausschnitts) in Erinnerung bleibt. Die Battletoads befinden sich damit technisch quasi noch auf dem Stand der 80er Jahre, während sich der Spielablauf durch einen immens hohen Frustrfaktor auszeichnet.

Klares Fazit: Wer diese Kröte schlucken will, darf sich nicht wundern, wenn sie ihm wie ein Stein im Magen liegt! (ms)

halbe Bildschirmformat umgeschaltet, und das Elend nimmt seinen Lauf: Ein oder zwei Spieler sollen sich hüpfend, boxend und tretend durch ein Dutzend Levels kämpfen, was die ebenso klein geratenen wie hinterlistig agierenden Feinde nach Kräften zu verhindern suchen. Weil die Gegner komischerweise fast immer Volltreffer landen, während man sich selbst vor allem mit der hakeligen Steuerung abplagen darf, halten die drei gewährten Krötenleben dabei nicht lange vor – aber besser ein Ende mit Schrecken als ein Schrecken ohne Ende...

Nein, es macht wirklich keinen großen Sinn, jetzt alle Kritikpunkte im einzelnen aufzu-

**BATTLETOADS**  
(MINDSCAPE)

PLATTFORM-ACTION

**22%**

„ÜBEL“



GRAFIK	46%
ANIMATION	27%
MUSIK	52%
SOUND-FX	21%
HANDHABUNG	24%
DAUERSPASS	18%

FÜR GEÜBTE

PREIS DM 59,-

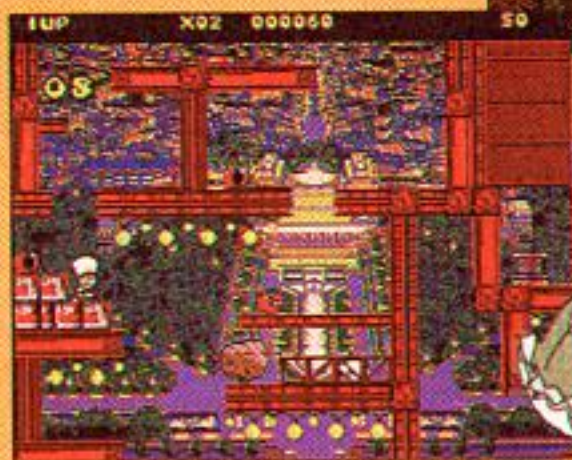
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

# OUT TO LUNCH

Um ein besonderes Schmankerl will Mindscape hier den Speiseplan der Plattform-Gourmets mit AGA-Küche bereichern: Flüchtendes Gemüse und widerspenstiges Obst lassen den Alptraum aller Meisterköche wahr werden.

Unser Meister der Töpfe heißt Pierre le Chef und steckt mitten in einer kulinarischen Welttournee, die ihn durch Griechenland, die Schweiz, West Indies, Mexiko, China und schließlich ins heimatische „Fronkreisch“ führt. Jede dieser Stationen ist in acht Levels unterteilt und verlangt vom Magier der Kochplatte selbstredend die Verwendung frischerer Zutaten – so frisch, daß Eier, Kartoffeln oder Ananas noch munter umherlaufen und erst einmal mit dem zuvor hoffentlich gefundenen Netz eingefangen werden müssen! Direkte Tuchfühlung mit seinen Zutaten muß Pierre dagegen vermeiden, da er sonst vorübergehend das Bewußtsein verliert (ein Koch mit Lebensmittelallergie?) und den Speisen so Gelegenheit zur Flucht gibt. Es bietet sich also an, das widerspenstige Futter vor dem Fang zu paralisieren, etwa durch einen genretypischen Kopfsprung oder Sammelextras wie Wurfgeschosse und feurigen Tabasco-Atem. Abgelegt werden die Beilagen schließlich durch Darüberlaufen in einem Käfig; sind genug beisammen, öffnet sich das Tor zum nächsten Level. Damit das nicht zu früh geschieht, hat der Chefkoch mit Schwebeplattformen und Sprungfe-

dem zu kämpfen, außerdem sollte er nach versteckten Bonusräumen Ausschau halten. Insgesamt zeichnet sich diese Umsetzung eines ursprünglichen Nintendo-Gerichts durch sehr ordentliche Spielbarkeit aus: Auf ihrer Pirsch macht den bis zu zwei Gemüsejägern (nacheinander) nur das Zeitlimit zu schaffen, denn der abwechslungsreiche Levelaufbau bietet zwar immer neue Herausforderungen, jedoch praktisch keine unfairen Stellen. So wartet etwa die Schweiz mit rutschigen Minigletschern für geschickte Kochlöff... äh, Stick-Artisten auf, während andere Abschnitte derart mit angriffslustigen Wespen oder mutierten Tomaten vollgestopft sind, daß sie sich fast so actionreich wie „Turrican 3“ spielen. Sämtliche Sprites sind



Viel Brei verdirbt den Koch?



knuddelig gezeichnet und animiert, auch das Parallax-Scrolling der kunterbunten Landschaften klappt hervorragend – endlich mal ein Spiel, das die Fähigkeiten des 1200ers wenigstens ansatzweise nützt! Ein Sonderlob hat sich noch die jeweils zum Szenario passende Begleitmusik verdient. Prima auch, daß das Optionsmenü zwischen Joystick und Pad unterscheidet, selbst wenn die Steuerung bereits mit einem Button prima von der

Hand geht. Festplatten und Zweitläufer werden vom Küchenchef zwar nicht bedient, doch die minimalen Ladezeiten fallen kaum ins Gewicht. Und wer den Plattform-Service ganz ohne Wartezeiten genießen will, muß halt auf die angekündigte CD-Version warten, wogegen der A500 nicht auf dem Speiseplan steht. Ein bißchen schade, aber Out to Lunch ist ja nicht das erste gute Hüpfical für den Amiga – und bestimmt nicht das letzte... (rl)



Die Schnitzel- bzw. Kartoffeljagd



Ab ins Töpfchen!



In der Schnee-Küche

## OUT OF LUNCH (MINDSCAPE)

PLATTFORM-EINTOPF

76%

„LECKER“



GRAFIK	79%
ANIMATION	75%
MUSIK	82%
SOUND-FX	75%
HANDHABUNG	78%
DAUERSPASS	75%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 79,-

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

# D-DAY

THE BEGINNING OF THE END

Wunder über Wunder: Nach Jahren fruchtlosen Übens hat es Impressions tatsächlich geschafft, ein rundum funktionsfähiges Kriegs-Strategical aus dem Sandkastenboden zu stampfen!

Noch dazu gehört das rare Stück zur „Strategic War-game“-Reihe, in der bisher solche Gurken wie „Rorke's Drift“ erschienen sind. Doch das Spiel zum Jubiläum der Landung der Alliierten in der Normandie anno 44 wird mit diesem schweren Erbe erstaunlich gut fertig:

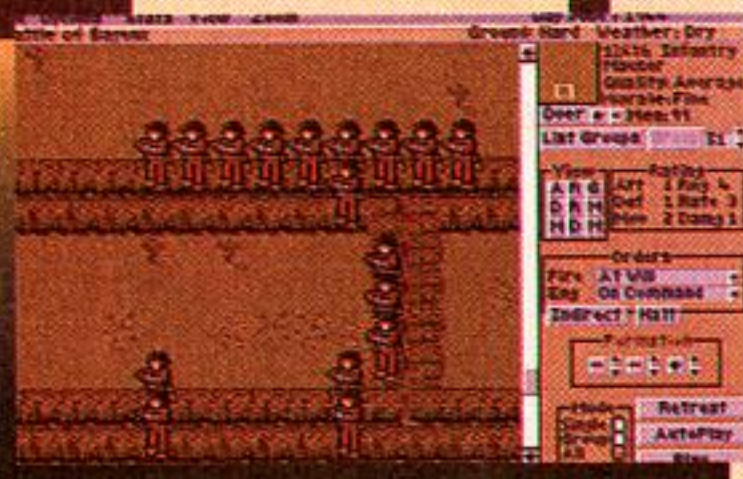
Wie von den Vorgängern gewohnt, bewegen ein oder

Kampagne irgendwann in- und auswendig, so darf die geschichtlich verbürgte Ausgangssituation des Feldzugs auch abgeändert werden.

Technisch ist eine nicht übermäßig aufregende Optik à la „The Blue and the Gray“ zu vermelden; dazu gibt's trötende Marschmusik, krachende Kanonen und eine einwandfreie Maussteuerung. Auch wurden die Mängel der Vorgänger gründlich ausgemerzt (die CPU verrechnet sich z.B. nicht mehr andauernd), und manch kleine Designänderung wie etwa die nun direkt anwählbaren Einheiten macht sich positiv bemerkbar. Damit ist D-Day zwar immer noch kein Knüller, aber doch ein Schritt in die richtige Richtung. (mic)

Die Ruhe vor dem Sturm

Die Ruhe vor dem Sturm



zwei Feldherren ihre Panzer, Infanteristen etc. rundenweise und icongesteuert über die Europakarte. Dabei müssen sie vor allem strategisch wichtige Geländepunkte erobern bzw. halten und unterdessen ihre Nachschublinien und die verbleibenden Aktionspunkte im Auge behalten. Ganz ohne Kämpfe geht die historische Großtat natürlich nicht ab; dann wird auf einen Extrascreen umgeschaltet, wo man wahlweise ganze Abteilungen oder jeden Landser einzeln im Point & Click-Verfahren kommandiert. Alternativ dazu kann man aber auch den Rechner das Ergebnis auswürfeln lassen. Und kennt man die drei Szenarien und die komplette

## D-DAY (IMPRESSIONS)

### KONFLIKT-SIMULATION

63%  
„OKAY“



GRAFIK	52%
ANIMATION	54%
MUSIK	52%
SOUND-FX	60%
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	66%

### FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 89,-

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

Es wurde Zeit für etwas völlig Neues

# JUDGMENTDAY

Die wichtigste Seite des M AGA inside

## AMIGA 1200

## AMIGA CD-32

1869	DV	64,90	7 Gates of Jambala	EV	59,90
Airbucks	EV	64,90	Alfred Chicken	DA	59,90
Alien Breed II	DA	54,90	Alien Breed / Qwak	DA	59,90
Alfred Chicken	DA	49,90	Arabian Nights	DA	47,90
Anstoss	DV	67,90	Battlechess	DA	59,90
Anstoss World CupE	DV	59,90	Battleloads	DA	59,90
Body Blows	DA	39,90	Beavers	DA	59,90
Body Blows Galactic	DA	54,90	Brutal Sports Football	DA	59,90
Brian the Lion	DA	54,90	Bubba'n' Stix	DA	64,90
Burning Rubber	DA	59,90	Castles II	EV	64,90
Burntime	DV	67,90	Chambers of Shaolin	EV	59,90
Chaos-Engine	DA	47,90	Chaos-Engine	DA	59,90
Christoph Kolumbus	DV	74,90	Chuck Rock	DA	39,90
Civilization	DV	69,90	Chuck Rock II	DA	64,90
D-Generation	DA	35,90	D-Generation	DA	49,90
Dangerous Streets	DA	54,90	Dangerous Streets	DA	59,90
Darkmere(E)	DA	68,90	Deep Core	DA	47,90
Dennis	DA	49,90	Der Clou	DV	69,90
Der Clou	DV	69,90	Dennis	DA	54,90
Diggers	DA	69,90	Disposable Hero	DA	64,90
Donk	DA	49,90	Donk	DA	59,90
Dynatech	DV	54,90	Elite II-Frontier	DV	64,90
Fatman	DA	54,90	Fire and Ice	DA	59,90
Gunship 2000	DA	69,90	Fireforce	EV	59,90
Heimdall 2	DA	69,90	Fly Harder	DA	49,90
Impossible Mission	DA	69,90	Fury at the Furies	DA	59,90
Int.Golf Champ.	DA	54,90	Global Effect	DA	69,90
Ishar	DA	59,90	Gunship 2000	DA	64,90
Ishar II	DV	54,90	Heimdall 2	DV	69,90
James Pond 3	DA	69,90	Humans 1+2	DA	69,90
Jurassic Park	DA	59,90	Impossible Mission 2025	DA	64,90
Kick Off 3	DA	49,90	Int.Karate +	EV	49,90
Manchester United(E)	DA	59,90	James Pond 3	DA	69,90
Morph	DA	59,90	John Barnes Football	EV	49,90
Naughty Ones	DV	49,90	Labyrinth of Time	EV	54,90
Nigel Mansell	DA	64,90	Last Ninja 3	EV	44,90
Oskar	DA	47,90	Lemmings	DA	59,90
Overkill	DA	49,90	Liberation	EV	59,90
Out to lunch	DA	49,90	Lost Vikings	DA	59,90
Penthouse Hot Num.	DV	59,90	Lotus Trilogy	DA	64,90
Pinball Fantasies	DA	54,90	Mean Arenas	DA	47,90
Robocod	DA	29,90	Microcosm	DA	94,90
Ryder Cup	EV	64,90	Microcosm-Limited Ed.	DA	104,9
Seek & Destroy	DA	49,90	Morph	DA	47,90
Second Samurai	DA	64,90	Myth	EV	44,90
Sim Life	DV	79,90	Naughty Ones	DA	59,90
Simon the Sorcerer	DV	79,90	Nick Faldo Golf	DA	69,90
Skidmarks	DA	54,90	Nigel Mansell	DA	64,90
Sleepwalker	DA	59,90	Overkill / Lunar C	DA	54,90
Soccer Kid	DA	59,90	Pinball Fantasies	DA	59,90
Star Trek	DV	69,90	Pirates Gold	DV	59,90
Strategem	EV	64,90	Premiere	EV	39,90
Total Carnage	DA	59,90	Prey	DV	64,90
Tornado	DA	69,90	Project-X / F-17 Challenge	DA	59,90
Transarctica	DA	64,90	Robocod	DA	59,90
Trolls	DA	29,90	Ryder Cup	DA	64,90
Wembley Int.Soccer	DA	54,90	Sabre Team	DA	64,90
Whales Voyage	DV	59,90	Seek & Destroy	DA	47,90
When two worlds war	DA	55,90	Sensible Soccer	DA	47,90
Zool	DA	47,90	Sim City	EV	64,90
Zool 2	DA	49,90	Sleepwalker	DA	54,90
			Striker	DA	64,90
			Super Methane Brothers	DA	59,90
			Super Putty	EV	49,90
			Surf Ninjas	DA	49,90
			Total Carnage	DA	59,90
			Trivial Pursuit	EV	64,90
			Trolls	DA	54,90
			Ultimate Body Blows	DA	59,90
			Wembley Int.Soccer	DA	64,90
			Whales Voyage	DV	54,90
			Zool	DA	54,90
			Zool 2	DA	64,90



**AMIGA** Es wurde Zeit für etwas völlig Neues.

Der Versand erfolgt per Nachnahme o. per Vorkasse ab 8,- + Nachnahme u. + Zahlkartengebühr.

# JUDGMENT DAY

Die wichtigste Seite des Monats

**AMIGA**

Bestellannahme von 9<sup>00</sup>-18<sup>00</sup>

Inh. M. Böcker  
PRESSENDRUCK  
VORBEHALTEN



TEL.: 07731/12248 FAX.: 07731/69921

JUDGMENT DAY  
Hauptstr. 2  
78224 SINGEN

Sicherheitsverpackung +2,-

Es gelten unsere allg. Geschäftsbedingungen.

AMIGA		AMIGA		Preishits Amiga	
Titel	Preis	Titel	Preis		
1869	DV 65,90	Global Gladiators	DA 47,90	3D Pool	DV 29,90
Airbus A320-American Edition	DV 83,90	Goal	DA 54,90	3D Attack Sub	DV 29,90
Airbus A320-Europe Edition	DV 65,90	Goblins	DV 59,90	Addams Family	DA 29,90
Anstoss-World Cup Edition	DV 59,90	Goblins 2	DV 65,90	Ali Support	DA 29,90
Allred Chicken	DA 48,90	Goblins 3	DA 65,90	Alien Breed-Special Edition	DV 27,90
Alien 3	DA 47,90	Gunship 2000	DA 65,90	Another World	DA 29,90
Alien Breed II	DA 47,90	Hannibal	DV 65,90	Aquatic Games	DA 29,90
Ambermoon	DV 77,90	Hired Guns	DV 58,90	Assassin B-Mix	DA 29,90
Anstoss	DV 65,90	History Line 1914-1918	DV 65,90	A-Train	DA 29,90
Apocalypse	DA 47,90	Humans	DA 59,90	Batman-The Movie	DV 49,90
Arabian Nights	DV 56,90	IMPOSSIBLE MISSION	DA 69,90	Batman	DA 29,90
Archer McLean Pool Billiard	DA 47,90	Indiana Jones IV/Adv.	DV 49,90	Belshazzar II	DA 29,90
A-Train	DV 73,90	Innocent until caught	DV 65,90	Belshazzar 1942	DA 29,90
A-Train Cons.Set	DV 39,90	Ishar II	DV 53,90	Belshazzar	DV 29,90
Aufschwung Ost	DV 54,90	Jonathan	DV 73,90	Big Nose the Caveman	DV 29,90
Award Winners 2	DA 64,90	Jurassic Park	EV 49,90	Birds of Prey	DV 39,90
B-17 Flying Fortress	DA 65,90	Jurassic Park	DA 53,90	Black Crypt	DV 29,90
Batman Returns	DA 49,90	K 240	DA 58,90	Blues Brothers	DV 29,90
BAT 2	DA 71,90	Last Action Hero	DA 44,90	Body Blows	DV 29,90
Battle Isle Data Disk 2	DA 47,90	Legend of Xorandia	DV 78,90	Bubble Bobble	DV 29,90
Battle Team	DA 65,90	Legacy of Soracil	DA 47,90	Budzik	DV 29,90
BATTLETOADS	DA 44,90	Lemmings II	DA 58,90	California Games II	DV 29,90
Beneath a steel sky	DV 58,90	Lords of Power	DV 71,90	Combat Air Patrol	DA 29,90
Bill's Tomato Game	DA 54,90	Lost Vikings	DV 65,90	Crazy Cars 3	DV 29,90
Blitmap Brothers Collection 1	DA 53,90	Lothar Matthäus	DV 58,90	Creatures	DV 29,90
Blaster	DA 47,90	Lotus Trilogie	DA 53,90	Cruise for a Corpse	DV 29,90
Body Blows Galactic	DA 47,90	MANCHESTER UNITED PREM. L.	DA 54,90	Crystal Kingdom Dizzy	DV 29,90
Brian the Lion	DA 48,90	Micro Machines	DA 47,90	Cycles	DV 29,90
Bubba n' Stix	DA 48,90	Monkey Island II	DV 48,90	Eye of the Beholder	DV 29,90
Bundesliga Man.Prof.2.0	DV 65,90	Monopoly	DA 54,90	Eye of the Beholder II	DV 29,90
Burntime	DV 65,90	Mortal Combat	DA 53,90	Eye of the Beholder III	DV 29,90
Campaign II	DA 68,90	Mr.Nutz	DA 47,90	F-15 Strike Eagle II	DV 29,90
Cannon Fodder	DA 53,90	Naughty Ones	DA 47,90	F-16 Combat Pilot	DV 29,90
Chaos-Engine	DA 47,90	Nick Faldo Golf	DA 74,90	F-17 Challenge	DV 29,90
Civilization	DV 74,90	Oskar	DA 47,90	F-19 Stealth Fighter	DV 29,90
Cihanger	DA 44,90	Perihelion	DA 54,90	F-29 Stealth Fighter	DV 29,90
Cool Spot	DA 53,90	PentHot Numbers Deluxe	DV 53,90	Fighter Bomber	DV 29,90
Cosmic Spacehead	DA 47,90	Pinball Compilation	DA 58,90	Future Wars	DV 29,90
Crazy Sports Football	DA 53,90	Pizza Connection	DV 78,90	Graham Taylor Soccer	DV 29,90
Christoph Kolumbus	DV 71,90	Prime Mover	DA 53,90	Grand Prix Circuit	DV 29,90
CRASH DUMMIES	DA 44,90	Puggsy	DA 54,90	Great Courts II	DV 29,90
Cyberpunks	DA 54,90	Red Zone	DA 54,90	Gunboat	DV 29,90
D-Day	DA 58,90	Reach for the Skies	DA 48,90	Gunning	DV 29,90
Darkmere	DA 63,90	Risky Woods	DA 48,90	Habitat	DV 29,90
Das Schwarze Auge	DV 74,90	Road Rash	DA 54,90	Heroes Quest	DV 29,90
DEATH OR GLORY	DV 84,90	Second Samurai	DA 58,90	Hill Street Blues	DV 29,90
Der Patrizier	DV 65,90	SIERRA SOCCER	DV 48,90	Honda RVE	DV 29,90
Der Trainer	DV 64,90	Sim City Deluxe	DV 77,90	Hot Numbers-Penthouse	DV 29,90
Der Clou	DV 68,90	Sim Life	DV 77,90	Hot Numbers-Book of Games	DV 29,90
Die Siedler	DV 77,90	Simon the Sorcerer	DV 67,90	Hot Numbers-Book of Games II	DV 29,90
Disposable Hero	DA 47,90	Skidmarks	DA 47,90	Hudson Hawk	DV 29,90
Dogfight	DA 67,90	Soccer Kid	DA 58,90	Indiana Jones 3/Adv.	DV 29,90
Donk	DA 47,90	Software Manager	DV 66,90	Indiana Jones 500	DV 29,90
Dracula	DA 44,90	Space Hulk	DA 65,90	Jack Nickles Golf	DV 29,90
Dreamlands	DV 53,90	Space Legends	DA 65,90	Jaguar XJ220	DV 29,90
Dune II	DV 53,90	Spaceward Ho!	DV 69,90	James Bond	DV 29,90
Dynablaster	DA 59,90	Syndicate	DV 58,90	John Madden Football	DV 29,90
Eishockey Manager	DV 71,90	Team 17-Collection	DA 59,90	Kings Quest	DV 29,90
Elite II-Frontier	DV 53,90	Terminator II/Arcade	DA 53,90	Kings Quest 2	DV 29,90
ELFMANIA	DA 48,90	Tornado	DA 65,90	Knights of the Sky	DA 29,90
EYE OF THE STORM	DA 64,90	Traps 'n Treasures	DV 58,90	Last Ninja 2	DA 29,90
F-117 A Nighthawk	DA 67,90	Turrican 3	EV 47,90	Last Ninja 3	DA 29,90
F1	DA 58,90	Urldum 2	DA 47,90	Leisure Suit Larry	DV 29,90
Fantastic Adv. Dizzy	DA 49,90	Walker	DA 58,90	Leisure Suit Larry 2	DV 29,90
Fatman	DA 49,90	War in the Gulf	DV 67,90	Lethal Weapon	DV 29,90
Fire and Ice	DA 47,90	Wiz 'n Liz	DA 58,90	Links	DA 29,90
Flashback	DV 58,90	Whales Voyage	DV 65,90	Jonheart	DV 29,90
Formula One Grand Prix	DA 77,90	Wonderdog	DA 49,90	Lombard RAC Rally	DV 29,90
Fury of Furries	DA 53,90	World Cup Soccer	DA 64,90	Loom	DV 29,90
Genesis	EV 53,90	Zool II	DA 47,90	Louis II	DV 29,90
Globdule	DA 53,90			M1-Tank Platoon	DV 29,90

**solange Vorrat reicht**

Photo CD-Software  
Photolite fürs CD-32 109,-  
Playboy, Film-Legenden, Marilyn Monroe,  
Oldtimer, House of Windsor, AKI Astetik,  
Schönsten Hotel der Welt, Traumziele der Welt,  
Traumland Amerika, Ella-Mode 92/93  
**je 34,90**

**Amiga CD und CD-32**

CD-Exchange 49,90  
Goldfish 59,90  
Sexual Fantasies ab 18.J 69,90  
Video Creator 89,90  
Demo Collection 49,90  
Demo Collection 2 49,90  
Fractal Universe 64,90  
Games & Goodies 49,90  
Nasa-25th Year 54,90  
Now what I call Games 59,90  
Now what I call Games 2 59,90

**New Generation Amiga-CD32**

Pack mit 5 Sp.  
(Wing Commander, Oskar, Diggers, Dangerous Streets)

# 549,-

+Lemmings

**Zubehör**

Joypad CD-32 59,90  
MPEG-Modul 459,90

**MPEG Filme**

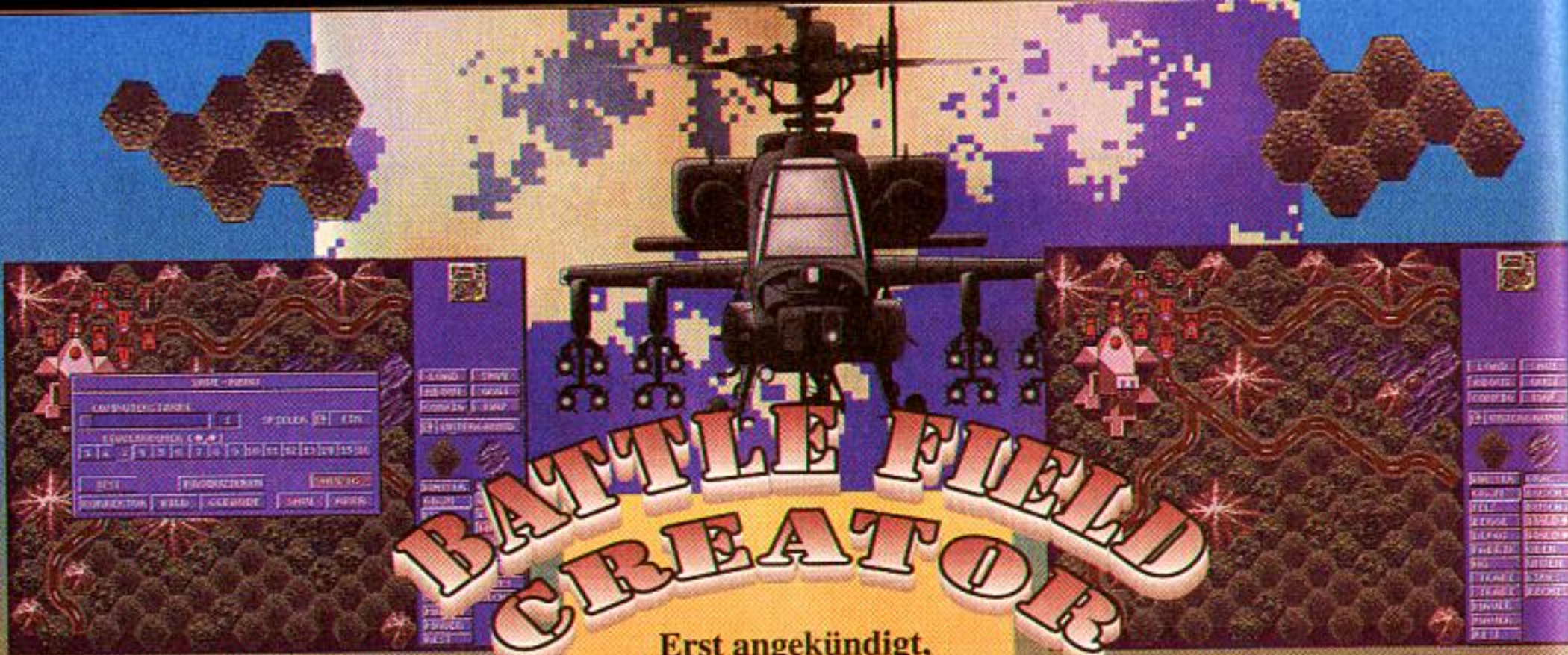
Wayne's World EV 49,90  
Black Rain EV 49,90  
Cartoon Carnival EV 59,90

**Deutsche MPEG-Filme**

Eine verhängnisvolle Affäre DV 49,90  
Ghost DV 49,90  
Star Trek 6 DV 49,90  
Top Gun DV 49,90  
Nackte Kanone 2½ DV 49,90  
Patriot Games DV 49,90

**MPEG Musikvideos**

The Cure-Show 49,90  
T. Cream o. Eric Clapton 49,90  
Andrew Lloyd Webber 49,90  
Bon Jovi 49,90  
Bryan Adams 49,90  
Tina Turner '88 49,90



# BATTLE FIELD CREATOR

## Beim Stratego-Imker: Wabe um Wabe...

Ein kurzer Blick zurück: Vor gut drei Jahren brachen die Mülheimer Blau-weißer mit ihren Kampfinseln sämtliche Verkaufsrekorde – sehr zur Überraschung all jener, die solche Wabenschiebereien für eine typische Freizeitbeschäftigung pensionierter Generäle halten. Nach den nicht minder erfolgreichen Datadisks und dem „Historyline“-Ableger war erst mal Schluß am Amiga; die deutlich verbesserte Fortsetzung „Battle Isle 2“ bleibt bis Ende des Jahres den PC-Generälen vorbehalten. Um so willkommener ist da natürlich dieses mächtige Tool, das es jedermann ermöglicht, entweder die bestehenden Schlachtfelder zu verändern oder gleich ganz eigene zu entwerfen. Die praktische Vorgehensweise entpuppt sich dabei als unerwartet einfach: Sobald die gewünschte Größe des kompletten Schlachtfelds feststeht, fixiert man mit seinem Nagetier die Umrisse des Geländes und füllt diese dann mit Wiese, Gebirge, Straße etc. auf – dabei stehen sämtliche aus „Battle Isle“ bekannten Landschaften zur Verfügung. Anschließend werden flugs die beiden Hauptquartiere plaziert, dann folgt das eine oder andere Depot oder auch eine Fabrik, wobei alle Gebäudetypen individuell mit Fahrzeugen bestückt werden können. Nun darf man (in den Spielregel-Grenzen des Hauptprogramms) die Reparatur- bzw. Energiepunkte verteilen und seine Kampfeinheiten auf die Insel schicken. Sobald der Baumeister mit seinem Werk zufrieden ist, schließt ein letzter CPU-Check das Unternehmen ab; es werden eventuelle Regelverletzungen (wie auf einem Berg plazierte U-Boote) angezeigt, und die Spielstärke des Computergegners kann festgelegt werden. Gespeichert wird die Kreation dann im

Erst angekündigt, dann fast wieder vergessen und jetzt plötzlich doch noch erschienen: Software Societys genialer Editor zu Blue Bytes genialem Strategieklassiker „Battle Isle“ – für noch mehr geniale Schlachten!



Außen pfui, innen hui!

Map-Verzeichnis von „Battle Isle“, schon steht der Privatschlacht nichts mehr im Wege... Daß man es hier letztendlich mit einem Anwendungsprogramm zu tun hat, lassen schon Optik (Menüs) und Sound (fehlt gänzlich) erkennen, dafür gibt's an der Handhabung überhaupt nichts zu meckern: Eine tadellos funktionierende Steuerung, die übersichtlich aufgebauten Menüs und vor allem die vielen netten Extras wie etwa die freie Mausbutton-



## Jeder Klick ein Panzer

belegung sorgen für Freude beim Editieren. Dazu kommen etliche sinnvolle Features, z.B. eine Auto-Fill-Funktion, die Multitaskingfähigkeit und das rechnerunterstützte Verbinden von Straßenteilen oder Hindernissen. Der einzige Wermutstropfen ist der ziemlich happige Preis, zumal das Original selbst mittlerweile ja recht günstig erhältlich ist. Aber den wahren Fan dürfte das kaum abschrecken, oder?

Last but not least wird aber wohl auch der Spar-Strategie bald vom Battle Field Creator profitieren können, denn in nächster Zeit ist mit einer wahren Schwemme von neuen „Battle Isle“-Szenarien zu rechnen, die mit diesem tollen Tool erstellt und dann im PD-Pool ausgesetzt wurden! (mic)

**BATTLE FIELD CREATOR**  
(SOFTWARE SOCIETY)

**INSEL-EDITOR**

80%

„PRAKTISCH“

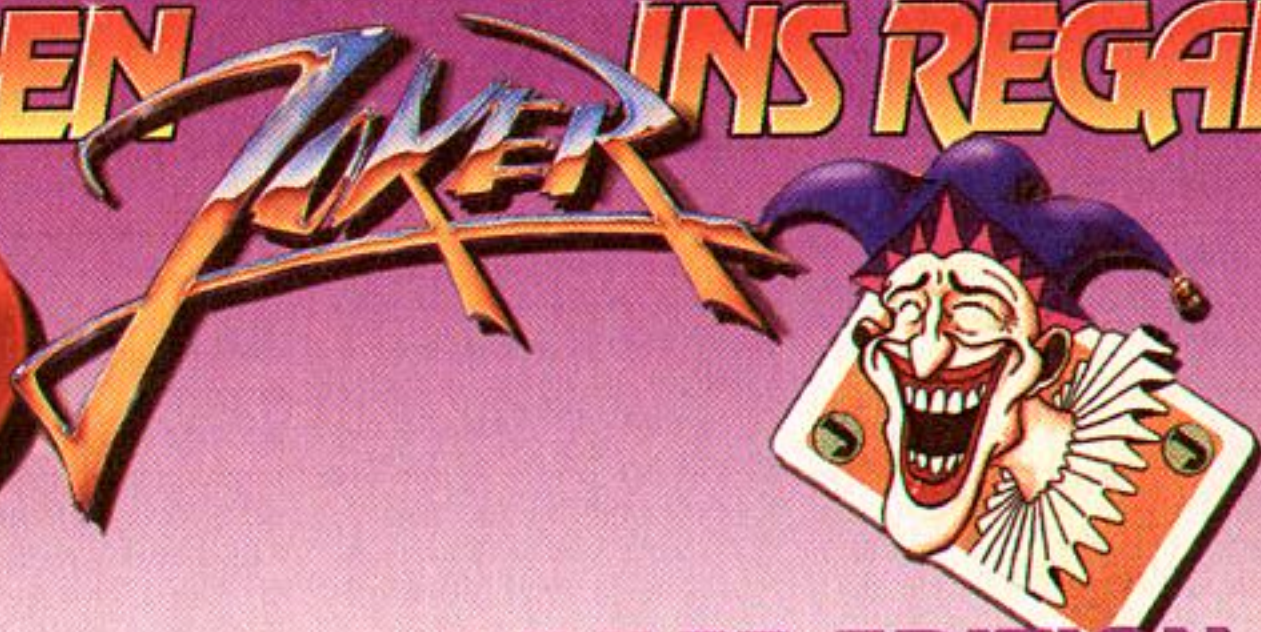
<b>GRAFIK</b>	<b>21%</b>
<b>ANIMATION</b>	—%
<b>MUSIK</b>	—%
<b>SOUND-FX</b>	—%
<b>HANDHABUNG</b>	<b>80%</b>
<b>DAUERSPASS</b>	<b>82%</b>

**FÜR FORTGESCHRITTENE**

<b>PREIS</b>	<b>DM 79,-</b>
<b>SPEICHERBEDARF</b>	<b>1 MB</b>
<b>DISKS/ZWEITFLOPPY</b>	<b>1 NEIN</b>
<b>HD-INSTALLATION</b>	<b>JA</b>
<b>SPEICHERBAR</b>	<b>SZENARIEN</b>
<b>DEUTSCH</b>	<b>KOMPLETT</b>

# HOL DIR DEN JOKER INS REGAL!

## NEU



### ALS EXKLUSIVE SAMMLER-EDITION MIT EINEM HANDSIGNIERTEN VORWORT VON MICHAEL



**39,80 DM**  
pro Buch

## SONDERSERVICE FÜR JOKER-LESER:

Wer es auf seiner Bestellung vermerkt, erhält die durchgehend farbig gedruckte, inhaltlich aktualisierte und mit vielen Fotos ausgeschmückte Sammlung der größten Joker-Highlights mit einer persönlichen Widmung von seinem Lieblings-Redakteur!

### Bestelladresse:

Joker Verlag · „JOKER SHOP“ · Bretonischer Ring 2 · 85630 Grasbrunn

(Nachnahmesendung ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 5,- DM Postgebühren im Inland bzw. 10,- DM für Auslandsbestellungen dazuschlagen.)

**Sommer-Doppelausgabe hin oder her, was wir bislang von diesem Sommer mitgekriegt haben, waren in erster Linie die berühmten Sommergewitter. Aber was gibt es Schöneres, als sich bei Blitz, Donner und Regen mit dem neuen Joker in der Hand vor dem offenen Kamin zu räkeln?**

Leider benötigt man dazu nicht nur einen neuen Joker (davon haben wir so viele, daß wir sie verkaufen), sondern auch einen offenen Kamin – unsereins muß aber froh sein, daß Michael sich nach erheblichem Druck seitens der Gewerkschaften endlich bereit erklärt hat, den Verlag zu überdachen! Was das mit den aktuellen Charts zu tun hat? Nix, aber wir dachten, es interessiert Euch trotzdem...

Falsch gedacht? Auch recht, dann erzählen wir Euch halt, daß sich Blue Bytes „Siedler“ derweil wohl dauerhaft auf dem Siebertreppchen angesiedelt haben, während die 2000er aus Eutin mit ihrer „Pizza Connection“ langsam nachziehen. Auch der zauberhafte „Simon“ steht zumindest auf Normal-Amigas noch am Beginn seiner Karriere, die ihm

jetzt, da er Deutsch gelernt hat, vielleicht etwas leichter fallen wird. Abenteuerlich geht es auch an der Spitze der Verkaufscharts zu, mal sehen, wer sich letzten Endes für die Top Twenty qualifizieren kann.

Für unsere Special-Charts haben sich diesmal jedenfalls tolle Taktik-Spiele jüngeren Datums qualifiziert, und unter den Personal Favorites gibt Ninja-Moni ihre privaten Vorlieben bekannt (gar nicht gewußt, daß in „Ambermoon“ auch Shurikens vorkommen...). Falls Ihr nun eine private Vorliebe für kostenlose Spitzensoft habt, empfehlen wir Euch die Teilnahme an unserer Verlosung, wo es

**1 x Sierra Soccer  
1 x Aufschwung Ost  
1 x Die Siedler**

zu gewinnen gibt. Ja, wirklich: Unter allen Einsendern, die uns auf einem Postkartchen mitteilen, welche Programme derzeit zu ihren Lieblingen gehören, verlosen wir die obengenannten Byte-Kunstwerke, so daß Ihr Euch die Kunst, äh, Gunst der Stunde nicht entgehen lassen solltet. Aus Euren Stimmzetteln errechnen wir dann die aktuellen Charts für das nächste Heft – und deshalb wäre es fein, wenn Ihr 1200er-Versionen als solche kennzeichnen würdet.

Kennzeichnen solltet Ihr auch die rechte obere Ecke Eures Schreibens (mit einer passenden Briefmarke nämlich), und wer seinen Absender geheimhalten will, darf das zwar gerne tun, wird dann aber schon seeehr viel Glück brauchen, um je einen Preis zu erhalten. Außerdem

gehen wir ja mit gutem Beispiel voran und verraten ein paar Zeilen weiter unten unseren Absender. Aus Eurer Sicht wäre das natürlich eine Adresse, was aber nicht heißen soll, daß Ihr uns nicht auch ein tolles Game zuschicken dürft. In dem Fall würden wir Euch sogar nachträglich eine Karte mit unserer Adresse schicken, die dann die Funktion eines Absenders hätte, und... FUMP!!!

Macht Euch kainä Sorgen, Leute. Hap ihn bißchen aingeschlefat, das tut er von Zeid zu Zeid brauchen. Morgen issa wida in Ohrtnunk. Eua Brork

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

# UP & DOWN

## DER STRATEGISCHE MEILENSTEIN



1. LEMMINGS 2	91%
2. LEMMINGS (CD <sup>32</sup> )	88%
3. DER CLOU! (A1200)	86%
4. HISTORYLINE	86%
5. CANNONFODDER	85%
6. DER CLOU!	85%
7. HUMAN RACE	85%
8. DUNE 2	80%
9. SYNDICATE	79%
10. AUFSCHWUNG OST	79%

## DIE GROSSEN 10



1. (1) BUNDESL. MAN. PROF.	34
2. (2) INDIANA JONES IV	23
3. (5) ANSTOSS	23
4. (3) EISHOCKEY MAN.	19
5. (6) DIE SIEDLER	19
6. (4) WING COMMANDER	17
7. (7) MONKEY ISLAND II	4
8. (8) GOAL!	3
9. (9) TURRICAN 3	3
10. (10) THE CHAOS ENGINE	2

## TOP SELLER DES JAHRES



1. (1) DIE SIEDLER
2. (3) ANSTOSS
3. (2) WING COMMANDER
4. (5) ELITE II
5. (8) MORTAL KOMBAT
6.(10) AMBERMOON
7. (-) PIZZA CONNECTION
8. (-) TURRICAN 3
9. (6) SYNDICATE
10. (-) BURNTIME



## PERSONAL FAVORITES

### Ninja-Moni

1. ZOOL 2 (CD<sup>32</sup>)
2. MORTAL KOMBAT
3. PIZZA CONNECTION
4. AMBERMOON
5. BENEATH A STEEL SKY



## TOP TEN: A1200



Look at  
Walk to Look at Open Move  
Consume Pick up Close Use  
Talk to Remove Hear Give

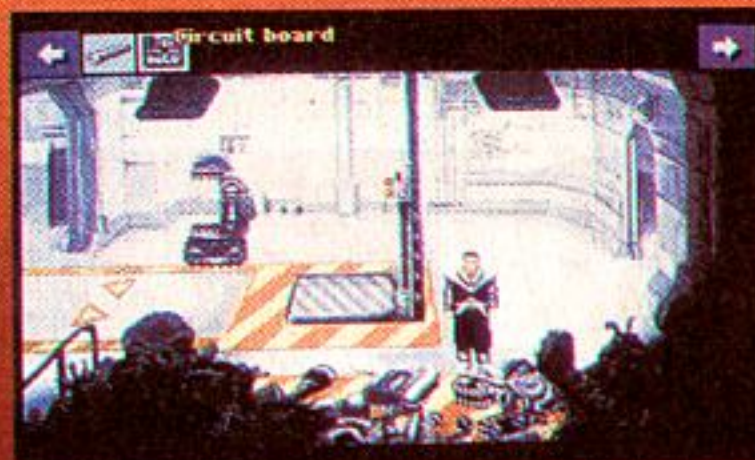
1. (2) SIMON THE SORCERER
2. (1) ANSTOSS
3. (6) STAR TREK
4. (-) CIVILIZATION
5. (3) BODY BLOWS GALACTIC
6. (4) ALIEN BREED 2
7. (5) BURNTIME
8. (7) PINBALL FANTASIES
9. (8) 1869
10. (9) THE CHAOS ENGINE

## TOP TWENTY



1. (1) DIE SIEDLER
2. (2) ANSTOSS
3. (3) BUNDESLIGA MAN. PROF.
4. (9) CANNONFODDER
5. (7) SYNDICATE
6. (4) EISHOCKEY MANAGER
7. (11) TURRICAN 3
8. (13) GOAL!
9. (8) CIVILIZATION
10. (5) WING COMMANDER
11. (6) INDIANA JONES IV
12. (17) MORTAL KOMBAT
13. (18) AMBERMOON
14. (-) PIZZA CONNECTION
15. (-) MR. NUTZ
16. (12) DUNE 2
17. (10) ELITE II
18. (15) BURNTIME
19. (-) SIMON THE SORCERER
20. (14) HISTORYLINE

## TOP SELLER



1. (5) BENEATH A STEEL SKY
2. (-) DER CLOU!
3. (3) PIZZA CONNECTION
4. (1) DIE SIEDLER
5. (-) HEIMDALL II
6. (4) ANSTOSS
7. (-) MR. NUTZ
8. (-) BRIAN THE LION
9. (7) APOCALYPSE
10. (-) DEATH OR GLORY

**1200 Sonnentage**

# DIE **MICROPROSE** SUMMER-COMPETITION

**W**enn so richtig Sommer ist, denkt alles bloß noch ans Baden, Eisessen und andere Formen der Arbeitsvermeidung – doch die an Hitzewellen gewöhnten Amerikaner haben sich trotzdem mächtig für Euch ins Zeug gelegt!

Und damit ist nicht nur dieses heiße Preisausschreiben gemeint; denkt nur mal an all die neuen Games der Byte-Schmieden in Diensten von MicroProse: die erfrischenden CD-Versionen des Renommier-Helis „Gunship 2000“ und des in verjüngter Form wiederauferstandenen Klassikers „Impossible Mission“ etwa oder das frisch für den Amiga konvertierte „Starlord“. Für den Inhalt dieser Spiele ist unsere hausinterne Testabteilung zuständig, an dieser Stelle wollen wir die Teile dagegen ohne viel Federlesens verlosen...

Doch halt, auf ein paar kleine Kleinigkeiten sollte man vorher vielleicht noch hinwei-

sen: Zum einen habt Ihr nicht nur die freie Wahl, welches der erwähnten Games Ihr im Fall des Falles gerne bekommen würdet, Ihr dürft Euch sogar dazu äußern, ob es die Normalversion oder eine für den 1200er bzw. das CD<sup>32</sup> sein soll (das brandneue „Starlord“ gibt's vorläufig allerdings nur in der Standard-Fassung). Und wenn wir schon bei der Hardware sind – einen schnuckeligen kleinen A1200 hätten wir zufälligerweise auch noch zu verlosen; dazu ein paar geheimnisvolle Überraschungspakete. Nach so vielen schönen Überraschungen folgt nun überraschenderweise unsere total überraschende

**PREISFRAGE: WIE VIELE HUBSCHRAUBER STEHEN BEI „GUNSHIP 2000“ ZUR WAHL?**

Solltet Ihr die Antwort wissen (was uns nicht überraschen würde...), so schreibt Ihr sie zusammen mit Eurem Wunschtitel und der Hardware-Angabe auf eine Postkarte und schickt diese bis zum 9.9.1994 (Einsendeschluß) an uns ab. Von der Teilnahme ausgeschlossen sind lediglich die Mitarbeiter von MicroProse, die des Joker Verlags, Bill Clinton und der Rechtsweg. Sollten jetzt noch ein paar Leute übriggeblieben sein, wünschen wir denen natürlich viel Glück!

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

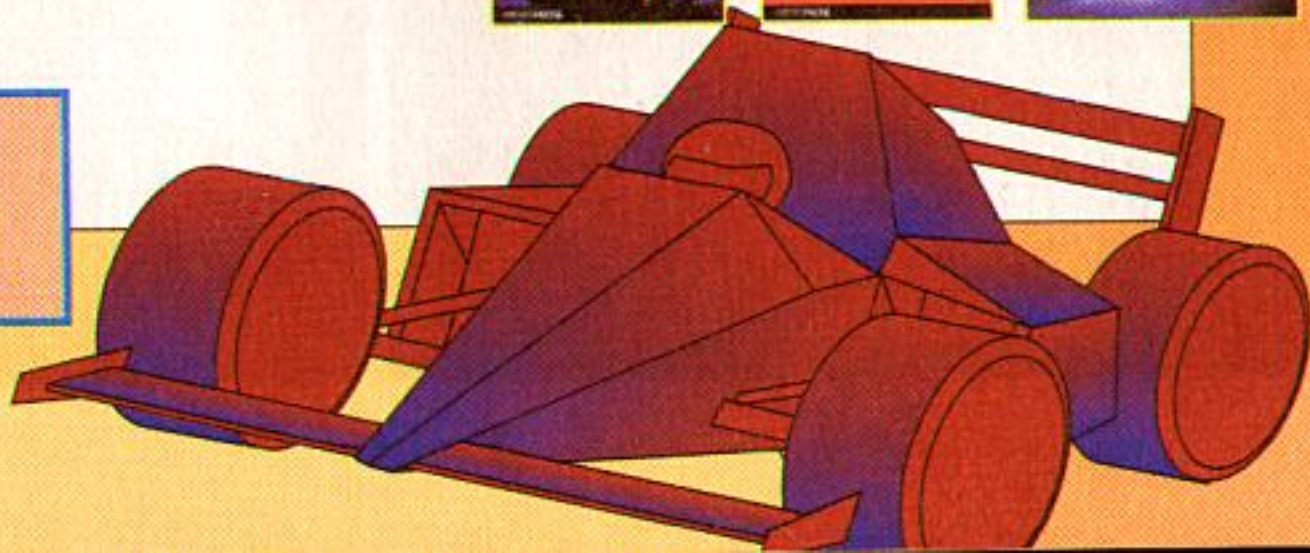
**1. PREIS:  
EIN AMIGA 1200**



**2. - 4. PREIS:  
JE EIN SPIEL NACH WAHL  
(„Impossible Mission  
2025“, „Gunship 2000“  
oder „Starlord“)**

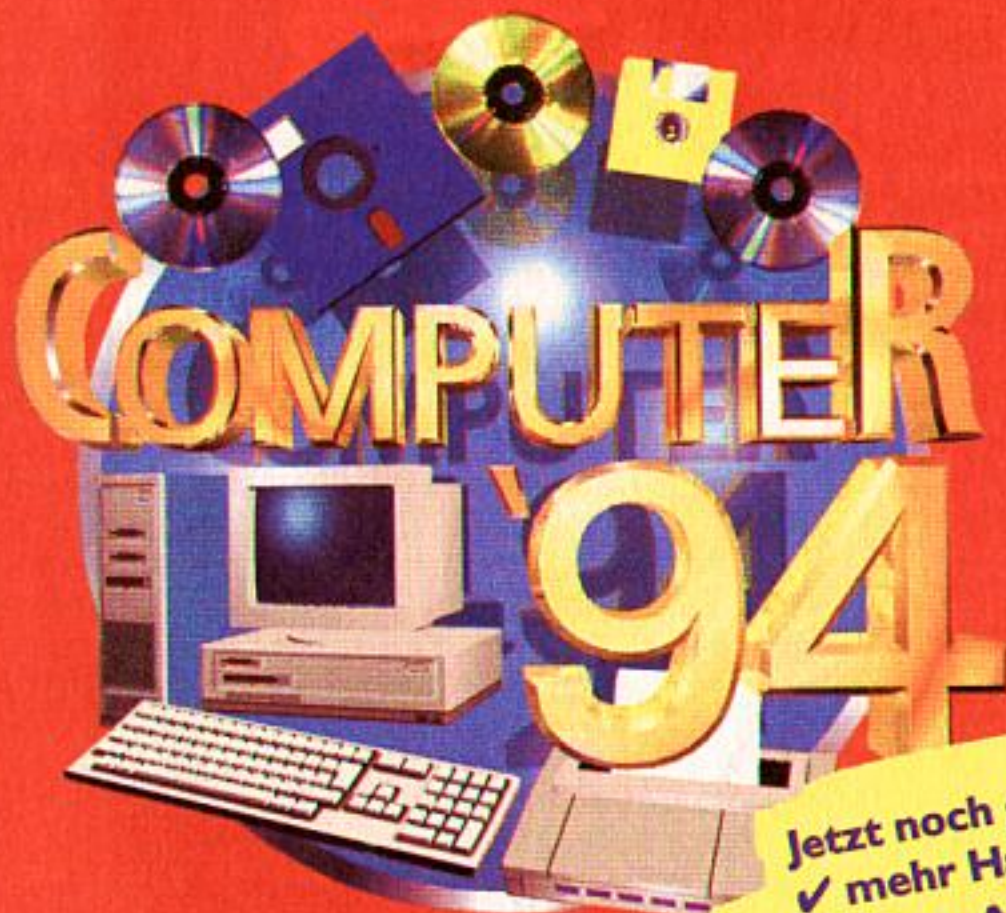


**5. - 10. PREIS:  
JE EIN MICROPROSE  
ÜBERRASCHUNGSPAKET**



# Die große Consumermesse

Köln, Halle 10 & 11, 4. bis 6.11.94



Jetzt noch größer!  
✓ mehr Hallen  
✓ mehr Aussteller  
✓ mehr Attraktionen



DARAUF WARTEN ALLE  
COMPUTERFANS.  
AKTUELLE NEUHEITEN  
RUND UM PCS, AMI-  
GAS UND SPIELE. UND  
ALLES SOFORT ZU  
KAUFEN. ZU MESSE-  
PREISEN. AUF EINER  
ERLEBNISMESSE MIT  
VIEL INFORMATION,  
ENTERTAINMENT UND  
ATTRAKTIVEN GEWINN-  
SPIELEN.

Eintrittspreise/Tag: Jugendliche 15 DM, Erwachsene 20 DM.  
Veranstaltungsdauer: 4. bis 6.11.1994 von 9 bis 18 Uhr.  
Messegelände Köln Halle 10 & 11. Anreise über Hauptbahn-  
hof Köln oder Deutzer Bahnhof. Weitere Informationen  
erhalten Sie in der Fachpresse oder den Veranstaltern.



Die Consumer-Messe  
Computersysteme, Peri-  
pherie & Zubehör



Die größte Amiga-  
Messe weltweit



Die ganze Welt der  
Computer- und Konso-  
lenspiele

Eine Gemeinschaftsveranstaltung von:

ICP GmbH & Co. KG  
Wendelsteinstr. 3  
85591 Vaterstetten/Mchn.  
Fax 08 106 / 342 38  
Ein Tochterunternehmen  
des Gong-Verlags



Gesellschaft für Veranstaltun-  
gen und Marketing mbH  
Hattinger Str. 589  
44879 Bochum  
Fax 02 34 / 478 99



# CRACK

**Zugegeben, unsere Doppelausgaben haben das Interview mit dem 25jährigen Ex-Cracker Markus Wiederstein über Gebühr gestreckt – aber heute soll Eure Neugier endlich befriedigt werden, denn heute präsentieren wir den Rest dieses interessanten Gesprächs!**

*?: Markus, das letzte Mal hast du gesagt, du würdest dich prächtig mit Anwalt Freiherr von Gravenreuth, dem Szenebulmann schlechthin, verstehen – sollte das etwa ein Scherz sein?!*

**MW:** Nein, wir kommen wirklich hervorragend miteinander aus! Ich habe ihn mal bei der WDR-Sendung HIGHSCORE getroffen, außerdem wird er immer zu unseren RADWAR-PARTIES eingeladen. Ja, momentan mache ich mit ihm zusammen sogar ein Buch, das Anekdoten aus der Softwareszene enthält.

*?: Dann verrät uns doch gleich noch ein paar deiner schönsten Erinnerungen an die Zeit im Untergrund.*

**MW:** Gut gefallen haben mir immer die Treffen auf der CEBIT und bei der legendären RELINE-PARTY. Ebenfalls recht lustig war unsere schwierige Anreise zu einer Party in Dänemark, wo wir nur die Stadt wußten, aber nicht den genauen Veranstaltungsort – es stellte sich dann heraus, daß die Organisatoren kurzerhand eine komplette Schule für dieses Wochenende angemietet hatten. Bemerkenswert fand ich auch diese gigantomanischen Telefonkonferenzen mit bis zu zehn Teilnehmern aus aller Welt, die manchmal fünf oder sieben Stunden dauerten. So was kostet im Normalfall ja Unsummen, aber die amerikanischen Phonefreaks hatten da schon ihre Tricks, so daß wir tatsächlich keinen Pfennig zahlen mußten.

*?: Na, scheinbar hat dir das gesetzlose Piratenleben ja ganz gut gefallen. Trotzdem hast du irgendwann wieder den Weg zurück in die Legalität gefunden?*

**MW:** Ja, ich begann eine Lehre als Bürokaufmann bei DIGITAL MARKETING, die Programme wie den „Demomaker“ im Vertrieb hatten. Leider ging die Firma bankrott, bevor meine

Ausbildung zu Ende war! Außerdem habe ich auch noch Kopierschutzmechanismen für STARBYTE, THALAMUS, SYSTEM 3 und RAINBOW ARTS entwickelt.

*?: Kopierschutzmechanismen, wie passend! Demnach hattest du zu dieser Zeit mit deinen Ex-Kollegen nicht mehr viel am Hut?*

**MW:** Das kann man wohl sagen. Ende 1988 war die ganze Szene nämlich richtig verkorkt, es gab plötzlich haufenweise rivalisierende Gruppen, die sich sogar gegenseitig verpiffen. Da war zum Beispiel DYNAMIC DUO, die pro Monat 10 bis 15 Cracks herausbrachten, und wir bloß sechs oder sieben – mir war das völlig egal, aber andere sahen das total verbissen. Irgendwann tauchten in den Crackervorspannen neben den üblichen Greetings auch „Hatings“ auf, bei manchen Parties kam es zu Prügeleien, und einige Gruppen schleusten ihre Leute bei Softwarefirmen als Testspieler ein, damit die schnell eine Vorabversion aus der Diskettenbox ziehen konnten, wenn der Programmierer mal kurz für kleine Jungs mußte.

*?: Ist diese Entwicklung deiner Ansicht nach im Lauf der Zeit wieder besser oder eher noch schlimmer geworden?*

**MW:** Eindeutig schlimmer! Vor allem mit dem Aufkommen der Modems, denn damit kann man die erwähnten Hatings gleich rund um den Globus schicken. Bezeichnenderweise ging auch vor unserer letzten Party eine Message durch die Boards, daß die RADWAR-PARTY nur dazu da sei, damit die Softwarefirmen die anwesenden Cracker packen könnten. Was natürlich ein ausgemachter Quatsch ist!

*?: Was fällt dir sonst noch zum Thema „vorher – nachher“ ein?*

**MW:** Wir waren früher schlechter über

die Games informiert als heute, denn damals existierten in Deutschland kaum vernünftige Spielmagazine; vor allem waren sie nicht besonders aktuell. Es konnte ohne weiteres passieren, daß du einen Packen Raubkopien bekommen hast, und da war vielleicht „Bomb Jack“ drin – ein Spiel, von dem du vorher noch nie etwas gehört hattest! Wer auf dem laufenden sein wollte, der mußte in den 80ern also für teures Geld Zeitschriften aus England beziehen; bei dem heutigen Angebot an deutschen Kiosken kann man sich das kaum noch vorstellen.

*?: Na, inzwischen gibt's ja längst den Joker – zumindest in der Beziehung hat sich die Situation also eher verbessert...?*

**MW:** Stimmt! Dafür haben die heutigen Cracker aber meistens kaum noch eine Ahnung vom Programmieren, selbst wenn sie bloß einen Vorspann brauchen, lassen sie den lieber jemanden machen. Wir dagegen haben damals viele Cracks selbst repariert, die nicht liefen. Etwa, weil sie mit einem Freezer-Modul gemacht worden waren, was öfter Probleme gab. Um es auf einen knappen Nenner zu bringen: Ich bin heilfroh, das alles hinter mir zu haben!

Und mir bleibt nur noch, mich bei Markus für das aufschlußreiche Gespräch zu bedanken bzw. Euch bis zur nächsten Ausgabe eine virenfreie Festplatte und viele schöne Sommertage zu wünschen.

Euer

**DR. FREAK**





Sieht nicht nur gut aus: Bounce'n'Blast



Flotter Actionrolli: Black Dawn



Das zweite Salami-Adventure: Action in Hollywood

Da sage noch mal jemand, unsere Doppelausgaben hätten keine Vorteile: In den letzten beiden Monaten hat sich ein solcher Stapel an Preiswert-Soft angesammelt, daß wir Euch in einem Rundumschlag quer durch bekannte PD-Serien lauter Highlights vorstellen können!

So enthält die Disk mit der Bezeichnung **Spiele 19/6** aus der Nordlicht-Serie den tollen Hüpfen **Bounce'n'Blast**, dessen technische Umsetzung sich vor keinem Vollpreis-Hopser zu verstecken braucht: Bunte Bonbonlandschaften scrollen sauber in alle Richtungen, die Soundkulisse überzeugt durch hübsche Titelklänge sowie passende Spiel-FX, und das Gameplay bietet abwechslungsreiche Gegnerformationen samt großen Oberfieslingen. Vor solchen Begegnungen läßt sich die schwachbrüstige Start-Wumme zur mehrläufigen Pumpgun hochrüsten, andere Sammelicons stehen für Begleitsatelliten oder frische Lebensenergie. Und auf derselben Disk tummelt sich zudem ein Geheimtip für Jeff Minter-Fans, nämlich die Amigaversion der alten, aber erfrischend kuriosen Psycho-Knallerei „Metagalactic Llamas“.

Mit der **Spiele 21/2** kommen Rollenspieler auf ihre Kosten, zumindest, sofern sie actionlastigen Echtzeitkämpfen nicht abgeneigt sind – die nämlich gibt es in den 3D-Dungeons von **Black Dawn** zuhauf! Eine Begleitstory hat man sich gespart, statt dessen werden vor jedem Level Aufträge erteilt: Mal soll man sich den Weg durch feindliche Alienhorden prügeln, dann einen Aufzug finden. So oder so harren kleine Rätsel ihrer Lösung und allerlei Sammelitems der Entdeckung: gefundenes Geld wird im Shop gegen frische Lebensenergie, neue Munition oder bessere Waffen eingetauscht. Das feine Handling (inkl. Automapping)

und die hübsche Optik machen das Game zu einem echten Hingucker, bei dem man gerne über die magere Akustik hinweghört und sich auch mit Levelcodes statt echter Savestände anfreunden kann.

Abenteurern ohne Actionfaible sei die Nordlicht-Scheibe **Spiele 24/10** ans Herz gelegt, wo man nach „Snack Zone“ nun bereits zum zweiten Mal das Schicksal einer bekannten Minisalami spielerisch mitbestimmen darf. Diesmal drohen die Dreharbeiten zu einem Werbespot für die teigumantelte Mitnehm-Wurst Bifi Roll ins Wasser zu fallen, sofern das abhanden gekommene Drehbuch nicht rechtzeitig wiederbeschafft werden kann. Also streunt man durch Fernsehstudios, hält Schwätzchen und knackt allerlei Rätselnüsse, die in eine überragende Präsentation eingebettet sind: Bereits am A500 ist das Spieltempo flott, dabei hatte selbst Sierra zu den besten Zeiten kaum je so abwechslungsreiche und bunte 3D-Landschaften vorzuweisen. Auch die komfortable Maus-/Iconsteuerung überzeugt, allein die Musik klingt arg belanglos. Aber auch ganz ohne Ton wäre **Action in Hollywood** ein echter Hammer!

Ebenfalls aus dem hohen Norden kommt die Bestellung **1200 Nr. 141/2**, wobei die Ziffer 1200 meint, was sie sagt: Der **Tube Warrior** prügelt sich ausschließlich mit 32 Bit durch U-Bahn-Schächte. Wer sich dabei nicht an ziemlich langen Nachladepausen (eine HD-Installation ist nicht mög-

lich, und Zweitläufer werden auch nicht unterstützt) und einem limitierten Repertoire an Schlägen und Tritten stört, findet einen launigen Duo-Modus und Grafik in der Qualität kommerzieller Keilereien. So schlagen sich die erstaunlich großen Tubenkämpfer durch sanftes Horizontalscrolling in mehreren Ebenen, und die Musik kann sich ebenfalls hören lassen.

Aus Berlin kommt die Scheibe **Kid's Fun XXIII**, welche allerdings auch älteren Semestern Spaß machen dürfte. Und zwar trotz oder vielleicht gerade wegen des simplen Spielprinzips des darauf befindlichen **Frogger '94**: Wie beim längst klassischen Arcade-Automaten „Frogger“ wartet am unteren Bildrand ein Frosch darauf, sicher über eine Straße bzw. einen Fluß nach Hause geführt zu werden. Auch bei der Neuauflage ist Timing und Geschick vonnöten, denn je höher der Level, desto schneller kommen tödliche LKWs, Motorräder und andere Gefahren auf den kleinen Grünling zu. Später wird er gar von einem Rasenmäher bedroht und muß reißende Gewässer via auf- und abtauchende Schildkröten überqueren. Also ein nett spielbarer Oldie in sehenswerter und astrein animierter Grafik.

Beim neuen PD-Versand El Dorado plant man, Vertreter verschiedener Genres in Sets zusammenzufassen, für Plattform-Fans wurde die Theorie bereits in die Praxis umgesetzt: Das fünf Disketten große **Jump & Run-Set** enthält neben PD-Klassikern wie „Peter's Quest“ oder dem „Sony Game“ auch **Puggles**, ein Remake des „Q-Bert“-Spielprinzips. Es gilt, dreidimensional angeordnete Säulen zu behüpfen und auf diese Weise umzufärben, bis eine vorbestimmte Zielcouleur erreicht ist

– je höher der Level, desto mehr Hopsen sind nötig. Gestört wird man dabei von allerlei Gegnern, denen unbedingt auszuweichen ist; für Notfälle gibt's eine begrenzte Anzahl von Teleportersprüngen. Grafik und Sound kann man als originalgetreu bezeichnen, genau wie das launige Gameplay; diese Sammlung ist also schon einen kleinen Freudenhopsen wert.

Bleibe noch anzumerken, daß alle Games auch am A1200 ihren Dienst verrichten, einzig **Puggles** verlangt nach Einstellarbeiten im Bootmenü: CPU Cache off, Enhanced Chipset. Wer sich indessen für die Nordlicht- oder 1200-Serie begeistert, der wende sich zwecks Bezug an:

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

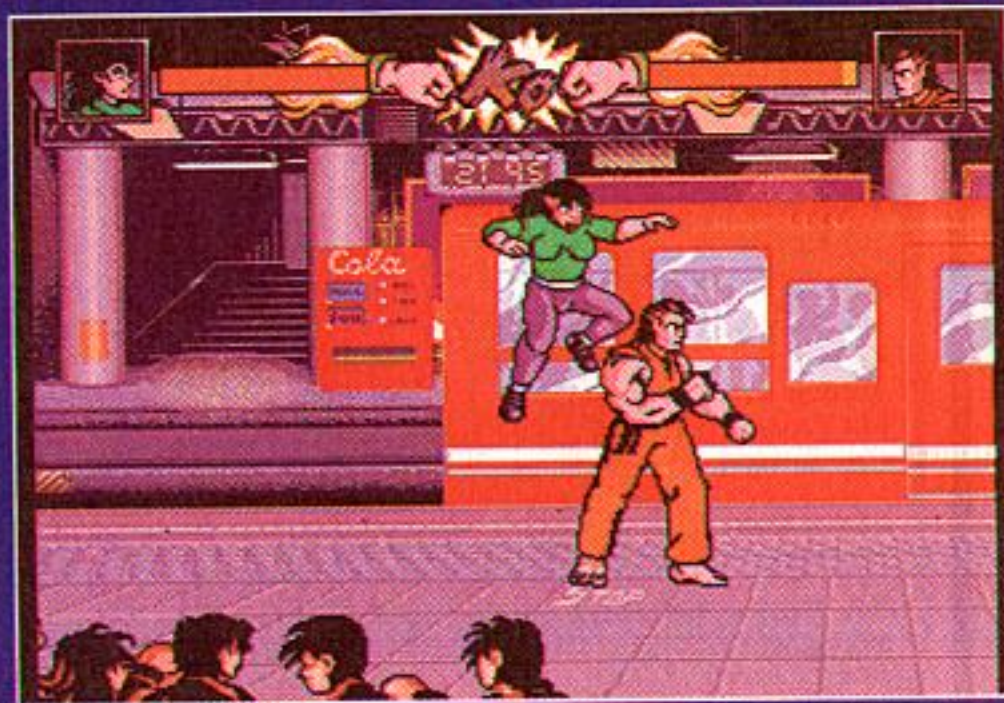
Während hier eine Disk immer mit drei Märkern zu Buche schlägt, sind für Kid's Fun-Scheiben abhängig von der Bestellmenge zwischen 2,50 DM und 5,- DM zu berappen – die Bezugsadresse lautet:

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

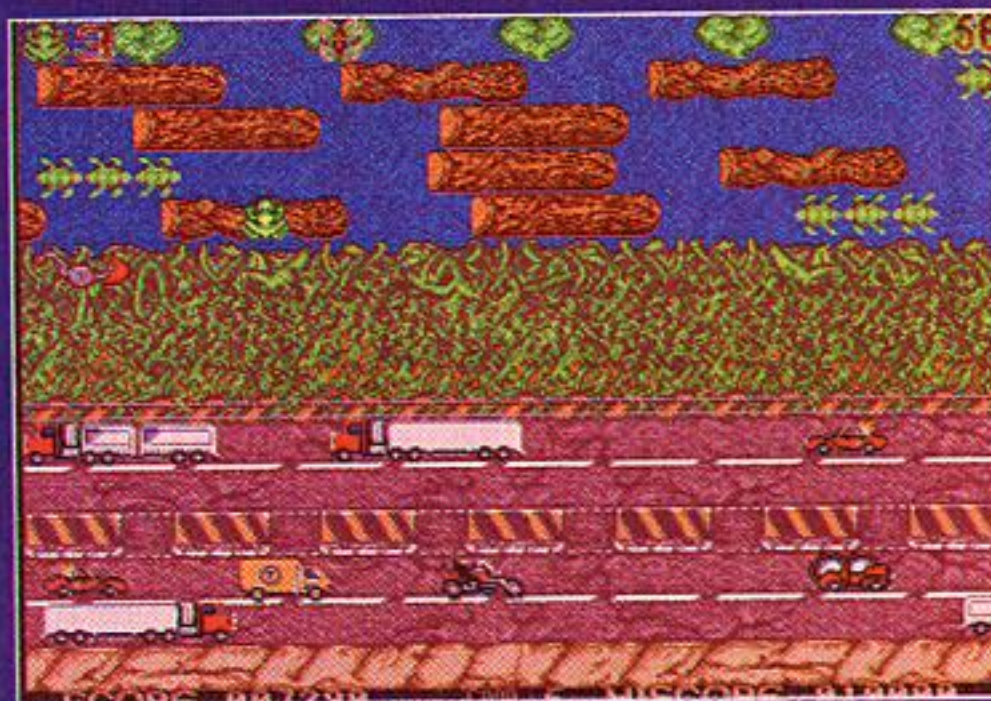
Ebenfalls mengenabhängige Preise stellt El Dorado in Rechnung, wobei das fünf Disks große **Jump & Run-Set** mit 24 Märkern zu Buche schlägt:

**El Dorado/Münchhoff**  
Brucknerstr. 47  
71640 Ludwigsburg  
Tel.: 07141/ 87 09 10

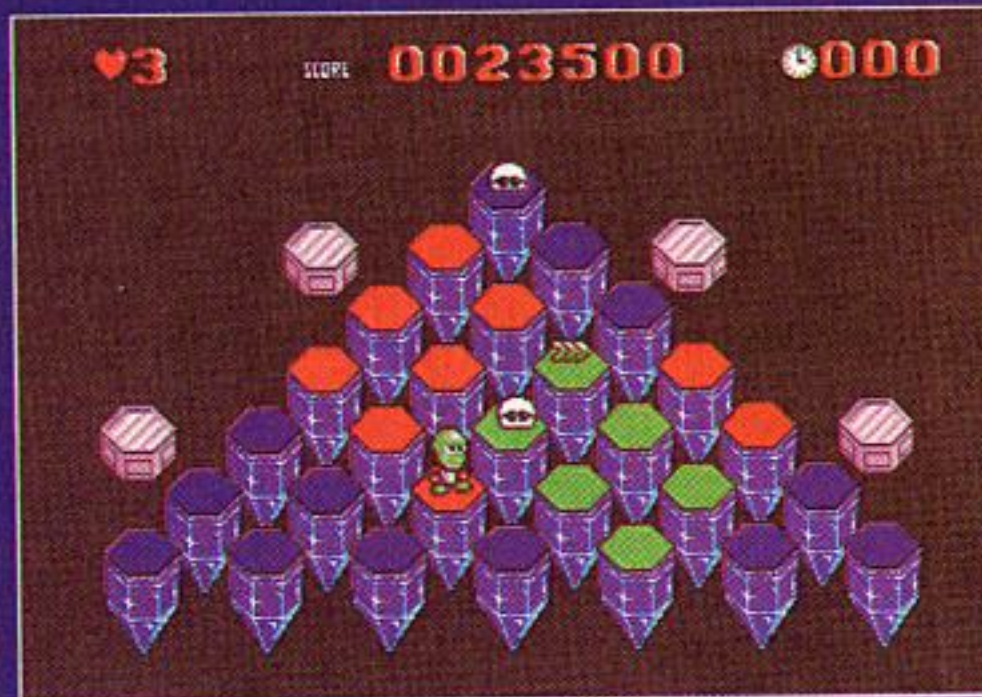
Bei allen Anbietern fallen zusätzliche Versandkosten in Höhe von vier bis acht Mark an. (rl)



Schlagabtausch im Untergrund: Tube Warrior



Oldie but Goldie: Frogger '94



Der Q-Bert der 90er: Puggles



# Ruhmeshalle

## Up & Down

Fortuna hat gesprochen: Mit Hannibal überquert die Alpen  
*Sascha Gundlach, Friedrichsdorf*  
 F29 Retaliator fliegt zu  
*Markus Voll, Bd. Friedrichshall*  
 Und Donk bekommt  
*Markus Westner, Schw. Gmünd*

## Stromausfall

Mit Geweihten Steinen baut seine Kathedrale  
*Thomas Kempe, Aislingen*  
 Mit Vampire mimt einen Untoten  
*Uwe Klünder, Krefeld*

## Kicker Cup

Bei Burntime überlebt in der postatomaren Welt  
*Larry Gerasch, Rinteln*  
 Im Joker-Jogger joggen künftig  
*Uwe Kranz, Leinfelden*  
*Thomas Kröhnert, Willstätt*  
*Michael Reupert, Berlin*  
 Mit der Watch wissen, was die Uhr geschlagen hat  
*Frank Bönnte, Bochum*  
*Stefan Hoffmann, Waldershof*  
*Jörg Heinicke, Riesa*  
 Das Joker-Shirt steht vorzüglich  
*Jürgen Brei, Rastatt*  
*Christian Hecht, Stade*  
*Markus Zuber, Sindelfingen*

## Demo-Competition

Mit dem Demo Maniac zaubern Digi-Shows in Top-Qualität  
*Milan Hoffmann, Mörfelden*  
*Joachim Hoppe, Asperg*  
*Steven Bräuer, Crimmitschau*  
*Daniel Wolf, Schlüchtern*  
*Jürgen Gajewski, Bochum*  
*Markus Hagen, Kirchlinteln*  
*Sven Rosenthal, Parey*  
*Frank Kapler, Wolfen*  
*André Plafmeier, Osnabrück*  
*Natascha Hugel, Bd. Kissingen*

## Cinemabilia-Competition

Steven Spielberg war der Regisseur von Jurassic Park. Und nun ohne langes Vorgeplänkel zur Gewinnausschüttung: Die Darth Vader-Uhr bekommt  
*Falk Adam, Dresden*  
 Das Star Trek-Shirt trägt stolz  
*Christian Grimmeisen, Tannhausen*  
 Mit Freddys Messerhandschuh schmücken sich  
*Denny Runler, Schwerin*  
*Daniel Simbke, Querfurt*  
*Manuel Möller, Delbrück*  
*Manuel Mayr, Trennfeld*  
*Rayk Zimmermann, Leipzig*  
 Die weiteren Preise können wir aus Platzgründen nicht einzeln auflisten, lediglich die Gewinner – laßt Euch überraschen, ja?

Robert Borsdorf, Berlin; Rudolf Fischer, Vilsbiburg; Holger Renken, Remels; Jan Rothenberger, CH-Buchs; Christian Pauschert, Kandel; Michael Zimmermann, Heusweiler; Karsten Sack, Ratingen; Wojciech Filarski, Bielefeld; Peter Lappnau, Osterrönfeld; Jörg Müller, Bonn; Christian Weiß, Amberg; Mathias Lang, Leimen; Gerd Berens, Rommersheim; Jens Hofknecht, Berlin; Stephanie Kanter, Dortmund; Andreas Stoller, Wansleben; Michael Voigt, Dresden; Arne Krützfeldt, Husum; Markus Krisch, Pforzheim; Anke Rohmann, Rheda; Tord Erhard, Flein; Markus Held, Filderstadt; Christina Becker, Dorsten; Andreas Knauer, Bd. Karlshafen; Matthias Ehlers, Stadland; Steffi Koschka, Zinnwald; Roland Kubik, Bottrop; Marco Lettau, Oberhausen; Rene Kürz, Bd. Säckingen; Folkert Reuwsaat, Kassel; Karlheinz Kastner, Würzburg; Thomas Osyng, Gelsenkirchen; Helga Lackner, Stuttgart; Enrico Vlach, Dessau; Björn Straka, Felsberg; Peter Mückli, CH-Küsnacht; Tobias Busch, Rodalben; Thomas Zartner, Darmstadt; Andreas Roth, Forbach; Lukas Paustian, Hamburg; Herbert Pachner, Aßlar-Oberl.; Marcus Richter, Rothenburg; Tony Schulz, Bautzen; Daniel Rönsch, Osterburgen; Daniel Schmidt, Duisburg; Gerrit Arlt, Frankfurt; Daniel Meyer, Zwickau; Martin Vetterling, Stade; Hans Klaus, Düsseldorf; Michael Zimmerer,

Forchheim; C. Grammel, Wiesbaden; Michael Beyer, Rotenburg; Claus-A. Grotl, Bd. Bentheim; Jan Bauer, Selb; Meik Becker, Wallhöfen; Torsten Brandt, Meuselwitz; Dominik Gomez, Babenhausen; Tim Dellas, Oldenburg; Jan-T. Steinkraus, Lübeck; Gerhard Illenseer, Rahden; Nico Theumer, Weyhausen; Dejan Crejic, Schrobenhausen; Marcus Laschewski, Berlin; Roswitha Timm, Radevormwald; Janine Habel, Dakendorf; Marc Peters, Stahrsdorf; Gabi Gerhardt, Essen; Bert Siewert, Korb; Alex Dengler, Parsberg; Jens Claßen, Mönchengladbach; Stefan Wilm, Saarbrücken; Matthias Götsche, Gnutz; André Pannewitz, Düsseldorf; Markus Lampen, Fritzlär; Kai Lunkeit, Schleswig; Andreas Genz, Lübeck; Sebastian Gabler, Marl; Karina Rüllicke, Gräfenhainichen

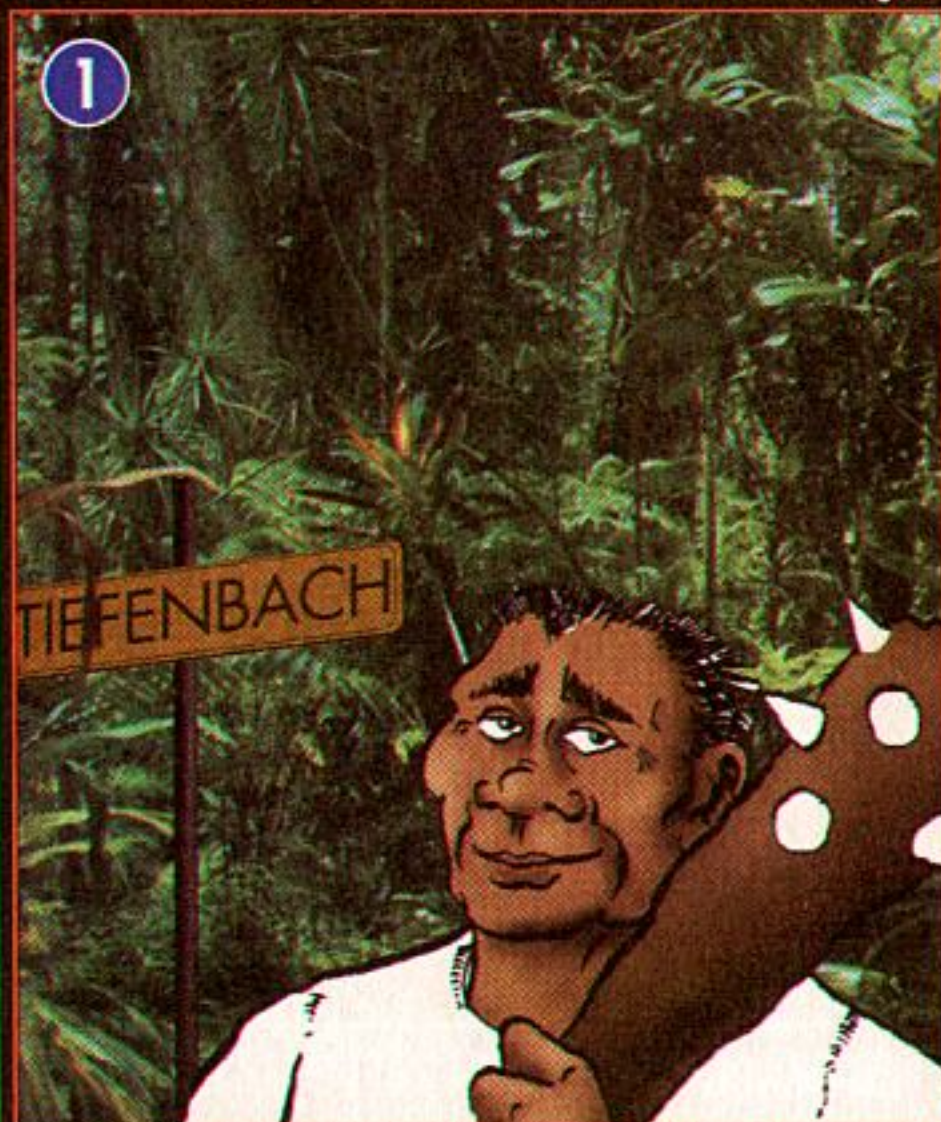
## Amiga Camps-Competition

Last but not least die Namen derjenigen, die Computerferien bei Camps gewonnen haben (AJ 4/94). Jeweils zwei Wochen Urlaub gab's für  
*Stepanie Kanter, Dortmund*  
*Peter Lenz, Wuppertal*  
 Jeweils eine Woche erholten sich  
*Frederik Beutler, Herrstein*  
*Thomas Weiß, Altenau*

Uff, das war's. Wir wünschen mächtig viel Spaß mit den Preisen!

# Das große Sommerrätsel

Auf den ersten Blick wirken beide Bilder exakt gleich. Doch sie unterscheiden sich in vier kleinen Details.

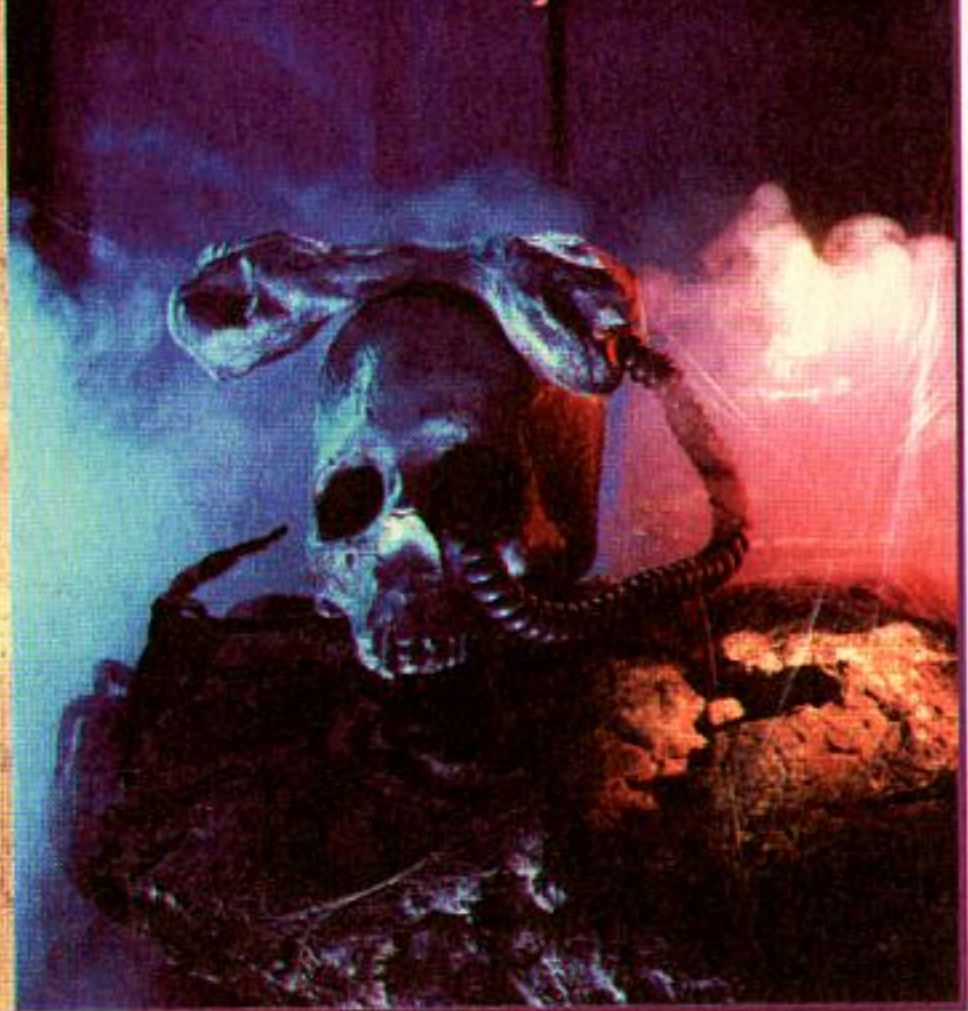


Das rechte Bild ist viel weiter rechts als das linke, es ist zwei Millimeter schmaler, der rote Rahmen ist doppelt so breit und in dem blauen Ringel steht "2" und nicht "1".





## Das erste und beste Fantasy-Abenteuer am Telefon



Die schwere, eisenbeschlagene Tür  
schließt sich hinter Dir. Du bist allein.  
Dein Fluchtweg ist abgeschnitten.  
Wirst Du den mörderischen Kampf mit  
Monstern und Fallen, die in Kaddis Ra's  
sagenumwobenem Labyrinth des Horrors auf  
Dich warten, überstehen? Nimm den Kampf auf!  
Das Telefon ist Dein Zugang in diese Welt.  
Wähle - wenn Du es wagst!

in Deutschland

**0190 242 999**

CompuTel GmbH - 12 Sekunden = 0,23 DM

in Österreich

**0450 199 000 999**

Mo. - Fr., 8:00 - 18:00 = 8,67 ÖS / Min., sonst 6,67 ÖS / Min.

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



# insider

DAS HANDELSMAGAZIN DER COMPUTER- UND VIDEOSPIELINDUSTRIE

Gegen  
Gewerbenachweis  
gratis!

Nur im  
ABO erhältlich!

Endlich auch in  
Deutschland, aus  
Deutschland und  
für Deutschland:  
Jeden Monat die

wichtigsten News und Infos von Insidern für Insider!  
Im Heft finden Sie internationale Charts, die aktuellen  
BPS- und IVW-Listen, das Neueste aus den Fach-  
verlagen und Softwarekonzernen, Ankündigungen,  
Vorstellungen, Interviews, Features, Hintergrund-  
berichte und natürlich auch ein bißchen Branchen-  
Klatsch.

Damit ist **insider** das optimale Medium, um sich  
über Branchen-Internia zu informieren und sich selbst  
zu präsentieren, um Partner oder Mitarbeiter zu ge-  
winnen.

Sprechen Sie mit uns über Werbekonditionen (Tel.  
04221/120004, Hr. Borgmeier), oder fordern Sie Un-  
terlagen sowie - gegen Gewerbenachweis - Ihr Gra-  
tis-Abonnement an:

**Joker Verlag  
Bretonischer Ring 2  
85630 Grasbrunn**

## insider ABO-COUPON

Das Abonnement gilt für ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich bei Nichtkündigung automatisch um ein weiteres Jahr. Der Preis beträgt 120,- DM pro Jahr (Ausland: 140,- DM), das Porto ist inklusive.

Ja, ich möchte **insider** abonnieren und  
bezahle durch Bankabbuchung:

Kontoinhaber: \_\_\_\_\_

Konto-Nr.: \_\_\_\_\_

Geldinstitut: \_\_\_\_\_

Bankleitzahl: \_\_\_\_\_

per Vorkasse:

Scheck oder Bargeld liegt bei:

nach Rechnungserhalt durch:

Überweisung auf Postgirokonto:

Nr.: 444714-806 BLZ 700 100 80

\_\_\_\_\_  
Name / Vorname

\_\_\_\_\_  
Straße / Hausnummer

\_\_\_\_\_  
PLZ / Wohnort

\_\_\_\_\_  
Datum / 1. Unterschrift

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

\_\_\_\_\_  
Datum / 2. Unterschrift

# DEMO Galerie

## SEQUENTIAL

Die Jungs von Andromeda wissen, was sie ihrem guten Ruf schuldig sind: Auch dieses Demo, das auf der GATHERING '94 in Norwegen released wurde, ist wieder vom Feinsten! Schon während zur Einleitung der von Luftblasen umspielte Gruppenname hereinschwappt und in seiner Spiegelung verschwindet, erscheint mit lautem Knall ein beeindruckender Charakterkopf. Für die anschließende Fahrt mit der Vektor-Achterbahn sollte man sich anschnallen, damit man angesichts der folgenden Nackedeis nicht unversehens abhebt. Ein Colourecycling-Ring leitet nun die Vorstellung der Mainmembers von Andromeda ein, ehe ein taumelnder Magnet Kugeln anzieht, um sie wirbelnd wieder wegzuschleu-

dem. Jetzt wird ein zunächst schlicht zoomender und rotierender Würfel ganz elegant zum Vierfachspiegel für einen weiteren Würfel und weicht dann einem Ast, der wedelnd seine Kugelblätter verliert. Bevor man sich nun an klugen Sprüchen ergötzen kann, schiebt sich kurz ein Vektorobjekt durchs Bild, im anschließenden 3D-Morph verändern sich drei rotierende Vektorobjekte (unterbrochen von einer Lady in Rot), um dann von Raytracing-Maschinen abgelöst zu werden. Schließlich entlädt sich noch die Spannung einer Elektro-Glaskugel mit lautem Peng und gibt so den Screen für eine märchenhafte Idylle frei, dann scrollen die Credits herein. Unterlegt ist das gesamte Kunstwerk mit passendem Mainstreamsound.

Ist Euch heiß? Falls nicht: Bei den heutigen Spitzendemos wird es Euch schon heiß werden. Und falls doch, dann stürzt Euch trotzdem in die coolen Demofluten dieser Doppelseite – als Bademeister fungieren wieder die fähigsten Gruppen!



SEQUENTIAL



DEUTSCHLAND



## REAL

Ein weiterer Knüller kommt von Complex, das Demo gewann die jüngste SATURNE PARTY in Frankreich. Zu ruhigen Synthieklängen schickt uns die Crew auf eine Sternenreise, die in einen extravaganten Würfeltunnel führt, wo der Demotitel sanft ein- und ausgeblendet wird. Nach ein paar Credits trudeln durch Gouraud-Shading veredelte Vektorobjekte durchs Bild, bis ein heldenhafter Schlangenkämpfer einen texturierten

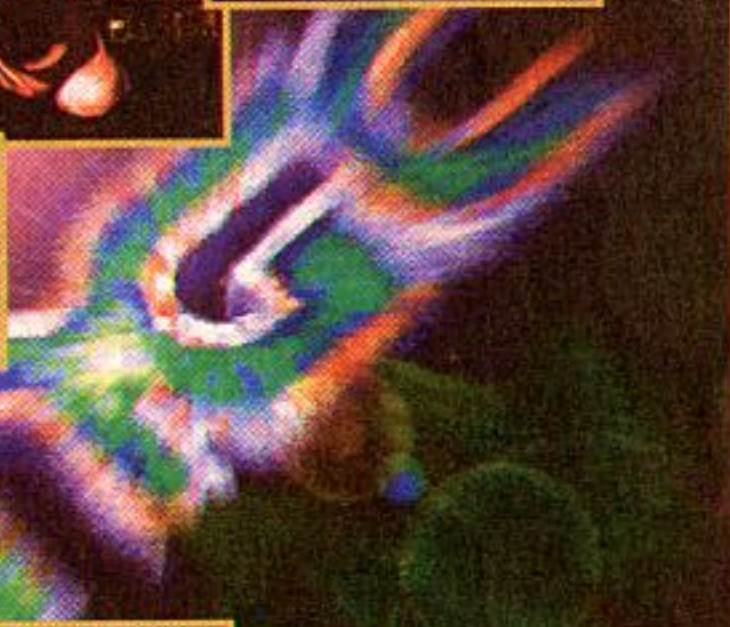
Raumgleiter auf seine Mission in einen coolen Metallic-Tunnel schickt. Der Weg führt zu einer atemberaubenden 3D-Stadt mit phantastischem Horizont, eine Augenweide, die durch kurzes Zwischenschalten einer feinen Fantasy-Grafik (ganz Ton in Ton) fortgesetzt wird. Über eine texturierte Landschaft wird schließlich aus dem Demo geflogen, zum guten Schluß liefert noch ein Scrolltext alle wichtigen Infos zu diesem Prachtstück.



## ARTIFICIAL PARADISE

Ein langohriger Elfenopa heißt uns in diesem NGC-Demo willkommen, schon geht es auf eine flott animierte Echtzeit-Reise übers Gelände. Der Gruppenname wird mit schickem Linseneffekt präsentiert und durch ein Linien-gewirr abgelöst. Dann darf sich der Betrachter bei einer Farbtherapie mit feinen Plasmen wieder beruhigen, bevor es in den etwas groben, aber farblich sehr abwechslungsreichen Dot-Tunnel geht. Von rechts flutscht dabei der Gruppenname herein, in dessen Nachbarschaft ein Würfel zoo-

mend und rotierend seine schön texturierten Seiten zeigt. Kaum ist er vom Screen gehuscht, hüpfen von oben und unten Schriftzüge ins Bild, und es geht durch einen Super-rundtunnel mit wechselndem Farbenspiel. Der Schlußpart erfreut durch ein komfortables Mausmenü: Automatisch oder manuell kann man die zum Demo gehörigen Infos, Greetings und Credits abrufen. Die flotte Reise wird übrigens von jazzigem Hammondorgel-Sound begleitet, der erstklassig mit dieser tollen NGC-Vorstellung harmoniert.



## CREAM

Die Jungs von Absolute! fetzen gleich vom Start weg unerbittlich los: Allein die flotte Klimperkastenmusik hat schon einen Wahnsinnsdrive, und auch auf dem Screen geht es alles andere als gemächlich zu. Nach Gruppenname und bouncendem Demotitel tummelt sich ein Objekt mit Coppertexturen ungeniert auf dem Schirm; das in der Folge eingeblendete Muster erinnert irgendwie an indianische Kunst. Wie auch im-

mer, jedenfalls wird es kunstvoll verkleinert und vergrößert, ehe sich ein weiblicher Clown ins Bild drängt. Nach den Credits verzieht sich ein Mosaik-gesicht wie ein Kaugummi und macht Platz für einen phantasievoll texturierten Würfel mit Lichtquelle, der rotierend seine samt und sonders guten Seiten einzeln vorstellt. Zum Schluß scrollt gemächlich das große Gruppenlogo durchs Bild und leitet den Endtext ein.

## WO GIBT'S DENN SO WAS?

Wie immer haben wir alle wichtigen Fakten hinsichtlich Bezugsquellen, Preisen und Hardwareanforderungen fein säuberlich aufgelistet – lesen, bestellen und Spaß haben! (ms)

Titel	lauffähig auf	Preis Lieferumfang	Bezug
Sequential	allen Amigas mit 1 MB RAM	2,50 DM + Porto 1 Disk	Mallander Computersoftware Bärenndorfstr. 24, 46395 Bocholt Tel: 02871/185115
Real	A1200 + A4000	1,70 DM + Leerdisk + frank. Rückumschlag 1 Disk	Malik Aziz, Meischenfeld 102 52076 Aachen
Artificial Paradise	A1200 + A4000	4,- DM + Porto 2 Disks	Nordlicht – Amiga PD-Service Alter Fischerpfad 10, 26506 Norden Tel. + Fax: 04931/167222
Cream	A1200 + A4000	1,70 DM + Leerdisk + frank. Rückumschlag 1 Disk	Malik Aziz, Meischenfeld 102 52076 Aachen



DIE GROSSEN FERIE  
SIND DA! IHR HABT  
GUTE ARBEIT GE-  
LEISTET UND EINE  
BELOHNUNG VERDIEN!  
WAS WOLLT IHR SEHEN?  
DIE MALEDIVEN?  
AKAPOLKA VIELLEICHT?  
ODER DICH LIEBER FENNERIFFA?

ICH SCHNALL' AB!  
DER MICH SPENDIERT  
URLAUB!!!

DAS IST ERNST!  
HOFFENTLICH NICHTS  
ANSTECKENDES!

WIR SOLLTEN DEN  
NOTARZT....

OKAY, ABER ERST  
WENN WIR ZURÜCK  
SIND! WIE-HÄR-HÄR!

DU MEINST "BSE"?!  
...

# The unbelievable AMIHA

'SEUFZ' GENAU SO HAB'  
'ICH'S MIR IMMER  
VORGESTELLT: ENDLOSE SANDSTRÄNDE, DAS MEER  
GANZ AZUR — DER DRINK KÜHL, SONNE  
UND EINE SONNENMILCH MIT LICHT-  
SCHUTZFAKTOR 18 .....



PALMEN!  
KOKOSNÜSSE!  
PAUNTE UND  
BARCURTI ...!



DUNKELHÄUTIGE SCHÖNHETEN MIT  
LOTUSBLÜTEN IM HAAR WIEGEN SICH  
IM TAKTE EROTISCHER KLÄNGE  
— HALBNAKT!



AAR! DAS IST JA SCHRECKLICH!

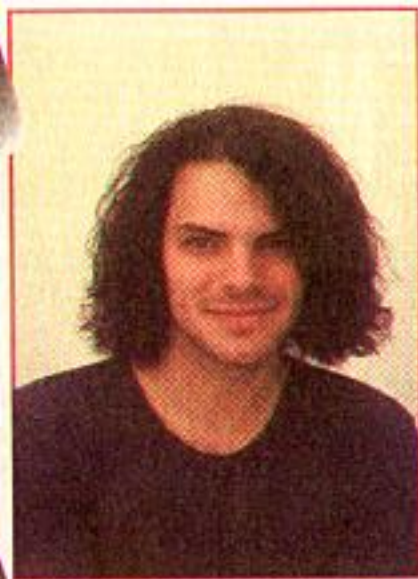


SO! DIE HALBE STUNDE IST UM! ABER WENN IHR  
WEITERHIN SO FLEISSIG SEID, DANN DÜRFT IHR  
NÄCHSTES JAHR WAS ANDERES SEHEN .....

ACH JA: CELAL ERHÄLT  
95% LOHNABZUG, WEIL  
ER NICHT RECHTZEITIG  
FERTIG GEBORDEN  
IST ...!

HEY!  
WO IST DIE SONNE  
HIN?!

# KNOW



## INHALT

### Gelöst:

Bifi 2

### Karten zu:

Apocalypse  
Bifi 2  
Kick Off 3

### Tips und Cheats zu:

Apocalypse  
Black Crypt  
Body Blows Galactic  
Burntime  
Chuck Rock 2  
Dune II  
Elfmania  
Impossible Mission 2025  
Kick Off 3  
Metal Law  
Reunion

### Freezer-Adressen zu:

Der Clou!  
Puggsy  
Super Methane Brothers

Wir wollen nur Euer Bestes – also gebt es uns! Rückt sofort alles raus, was Ihr zum Thema Cheats, Tips, Tricks, Karten, Lösungen sowie Freezer-Adressen auf Lager habt! Denn wie Ihr inzwischen eigentlich wissen solltet, können wir für jeden von Euch veröffentlichten Beitrag, je nach Aktualität und Umfang, bis zu **300 frisch geschniegelte und gebügelte Deutsche Märker**. Für fingerschonende Maßnahmen wie Disketten mit längeren Texten im PC-ASCII-Format oder mit schönen gepinselten Karten bzw. Grafiken im IFF-Format seien Euch überdies mein ganz persönlicher Dank und die eine oder andere Extra-Mark gewiß! Also nicht lange herumgefackelt, ran an die Arbeit und her mit dem Stoff. Wie Ihr Eure Machwerke zu uns schafft, ist uns absolut schnuppe (von Brieftaube bis Beamen ist alles erlaubt) – Hauptsache schnell und an folgende Adresse:

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

Es strahlt das Atomkraftwerk von nebenan – und auch die Sonne strahlt, so gut sie strahlen kann! Warum? Weshalb? Was soll die blöde Strahlerei? Na, ist doch klar, das lange Warten ist vorbei! Denn vor Euch liegen, leicht und locker, brandheiße Tips; viel Spaß, Ihr Zocker!

## HILFE!! FRAGEN?!

Spätestens seit unserer Oktoberausgabe vom letzten Jahr dürfte hinlänglich bekannt sein, daß in **Captive** der Boden der Tatsachen oftmals an der Decke zu finden ist – will heißen, einige „geheime“ Codes sind in mindestens ebenso geheimen Räumen an der Decke der Gänge versteckt. Daß es sich dort oben nur mit eigens dafür konstruierten „Anti-Grav“-Latschen spazieren gehen läßt, ist auch noch einsichtig, doch wie man als Durchschnitts-Android die Eingänge zu den Verstecken der dringend benötigten Codes aufspürt, wird für viele Robbis ein ewiges Rätsel bleiben... Oder weiß einer von Euch noch, wie man die Eingänge zu den geheimen Räumen an der Decke erkennen kann?

Trotz unserer taktischen Anweisungen für werdende **Cannonfodder**-Generäle ist es einem scheinbar etwas unbegabteren Feldherrn bislang nicht gelungen, die 19. Mission zu überleben. Welcher schneidige Kriegsveteran hilft nun dem schlechten Schlächter mit einer möglichst detaillierten Beschreibung dieser Mission aus der Patsche?

In der letzten Ausgabe kün-

deten unsere Antworten von einem probaten Mittel, um in **Whale's Voyage** am Sky Boulevard den Wächter vor dem Computerraum zu entfernen. Doch wie uns Andreas jetzt mitteilt, versagt auch diese Methode bei seinem Wachtmeister kläglich. Beim Ablegen der Falle erhält Andi zwar ein paar Erfahrungspunkte, der Posten vor der Tür bleibt jedoch, wo er war. Welchen Fehler begeht unser Weltraumabenteurer denn noch?

Die kleinen grünen Monster aus **Lemmings 2** bereiten Ulrich zuweilen den einen oder anderen Kopfschmerz! Nicht nur, daß es ihm bis dato nicht geglückt ist, in Levels wie „Outdoor 4“, „Beach 9“ oder „Highland 10“ alle Grünlinge sicher zum Ausgang zu geleiten – bei der Rettung der Sport-Lemmings versagt er total. Selbst Level 1 ist für ihn unbezwingbar! Wer kann helfen?

Wie sich an dieser Seite unschwer erkennen läßt, sind einige Eurer Zocker-Kumpels tierisch auf dem Holzweg. Als gute Amiganer ist es daher Eure erste Pflicht, diesen verzweifelten „Irrläufer“ mit einer passenden Antwort wieder den

rechten Pfad der digitalen Tugend zu weisen. Und seid versichert: Neben dem Segen von Agnus, Denise und Paula erwartet Euch, bei Veröffentlichung Eurer Zeilen, noch ein wenig Klimpergeld aus unserem eigenen Klingelbeutel! Stopft also frommen Herzens Eure Antwort in einen Briefumschlag, versehen diesen mit unserer Adresse sowie dem Kennwort **Fragen** und laßt ihn von den geflügelten Götterpostboten (oder den mit den gelben Autos) in unsere heiligen Hallen tragen.

So allerdings auch Ihr vom rechten Weg abgekommen seid, müßt Ihr nicht gleich den Amiga ins Korn werfen – gesteht uns Eure Sünden, und wir werden sie von dieser Seite aus dem Rest der zivilisierten Computerwelt kundtun. Für die etwas eiligeren Gemüter unter Euch gibt es freilich auch einmal pro Woche die Möglichkeit, telefonisch zu „beichten“, denn schließlich haben wir ja dafür unsere

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

# ANTWORTEN

## DIE HEISSERSEHNTEN

Den rechten Weg durch die düsteren Gewölbe des zehnten Levels von **Black Crypt** weist Euch nun der große Drachentöter Heiko Wellner:

Nach dem Kampf mit den Crawlers steht man vor einer Glyphenfalle, die nur mit einer „Remove Glyph-Scroll“ zu entschärfen ist. Nördlich der Eingangshalle betätigt man den Schalter rechts, der die linke und rechte Säule öffnet. Links in der Nische befindet sich ein weiterer Schalter, der die Wand zu öffnen vermag. Vor der Säule, die die Wandnische versperrt, ist der Schalter für die Säule im mittleren Gang zu finden. An der Gabelung links knipst man den Pfeiler weg, geht in den Teleporter und erreicht auf diese Weise die Wandnische. Sobald man alle Gegenstände herausgenommen hat, löst sich rechts eine Säule in Luft auf. Der dortige Schalter (18,15) läßt die Säule und die Wand in der Mitte verschwinden; der Bodenschalter ist nur für den Pfeiler zuständig. Links kann man die Wand öffnen und hat fürderhin freien Durchgang. Hinter der magischen Barriere liegt die Drachenkammer, allerdings noch ohne Gegner. Man schnappt sich das Zauberbuch und den Schlüssel, der zur Tür rechts von der Eingangshalle paßt (18,6). In die Nischen im Norden legt man später die Statuen des Drachen Temin (11,26).

Auf der Suche nach diesen Statuen klappert man alle vier Teleporter in der Mitte der Halle ab. Jeder bringt uns zu einem kleinen Raum, in welchem man die Schalter betätigt. Nun hat sich östlich ein Gang mit einem Hebel geöffnet. Man vernichtet damit die vier Teleporter und kann nun einige Ausrüstungsgegenstände einsacken (24,13). Die Handschuhe von Temin gibt man dem Anführer, da die Statuen nur damit gefahrlos transportiert werden können. Außerdem findet sich hier auch die „Remove Glyph-Scroll“ für

die Falle am Anfang. Nach deren Beseitigung rennt man durch den langen Gang und gelangt zu einem weiteren Hebel, den man gleich fünfmal zu betätigen hat. Man trabt daraufhin geradeaus weiter und trifft auf etliche magische Barrieren, die man mit den gefundenen „Despell-Scrolls“ beseitigen sollte. Hinter einer Halle mit Dunkelfeldern findet man neben den Überresten einer anderen Party u.a. auch die Kiste von Temin, in der man die Statuen gefahrlos transportieren kann (also dem Anführer geben).

Mit dem gefundenen Schlüssel öffnet man die Tür in der großen Halle ganz rechts unten und findet dort das erste der begehrten Götzenbilder (31,6). Man läuft zurück nach (5,17) und wendet sich nach links, wo man einen Stronghold-Schlüssel für die Tür bei (10,17) entdeckt. Mit dem dortigen Nachtschlüssel geht man zunächst nach (10,22), um dort die Tür mit dem Drachenschlüssel zu öffnen. Der Teleporter hinter der Tür führt zur zweiten Statue des Temin. Das dritte Götzenbild findet man, nach einigen Kämpfen, links oben (21,32). Jetzt ist es an der Zeit, die Statuen nacheinander in die Wandnischen einzusetzen. Kaum steht die dritte Statue an ihrem Platz, erscheint der Drache Temin. Im Kampf sollte man sich möglichst auf Kampfsprüche beschränken, da fürs Zuhauen kaum Zeit bleibt (Eiszauber verwenden!). Nach erfolgreicher Monstervertilgung ist der Weg zum 11. Level frei.

Krakenplättchen leichtgemacht für jeden Steinzeitmann! Michael Rongen beschreibt, wie dem dritten Endgegner aus **Chuck Rock 2** beizukommen ist:

Dem niedlichen Octopussy ist prinzipiell ganz einfach der Scheitel zu ziehen – wenn man weiß, wie! Zuerst sollte man in der Mitte des Bildschirms bleiben, bis der Krake das Wasser

nach Chuck junior spuckt. Mit einem lockeren Hüpfen sollte man den paar Schlucken Wasser allerdings leicht ausweichen können. Nun steigen Blasen vom Grund des Sees auf. Sobald sich's ausgeblast hat, muß man sich mit Chuck ein- bis eineinhalb Floßlängen nach links bewegen, um dem auftauchenden Fisch auszuweichen. Diesen schlägt man nun in guter alter Baseballmanier mit der Keule des Kraken in die Fresse. Wurde das Tentakeltier getroffen, wiederholt man die Prozedur von neuem – wenn nicht, muß vor dem nächsten Fisch-Ball Chucks Position korrigiert werden (so, daß er diesmal trifft). Nach einigen Treffern sollte der Krake wieder in den Tiefen des Sees verschwinden. Doch Oberacht, Kinders! Sobald der Gute dreimal auf Chuck gespuckt hat, versucht er, ihn zu rammen. In diesem Fall bewegt man sich so schnell wie möglich zum linken Bildrand – und damit wäre auch dieses Problem gelöst!

Auch in Sachen **Dune II**-Raketenterror weiß Michael Rat:

Die fieseren Totenhände stellen im Gegensatz zu normalen Raketen ein echtes Problem dar, denn nach dem Abschluß können sie weder abgelenkt noch vernichtet werden! Einzige Schwachstelle: Die Zielgenauigkeit ist unter aller Sau. Dies kann man sich zunutze machen, indem man die Basis nicht wie bisher in Form eines großen Vierecks oder einfach an die Felsen baut, sondern alle Gefüge nebeneinander stellt (dies ist übrigens nur im letzten Level möglich). Dadurch wird den tödlichen Geschossen weniger Trefferfläche geboten, und die Totenhände schlagen oftmals vor oder hinter der Basis ein, ohne echten Schaden anzurichten. Trotzdem sollte man vor und nach jeder „überlebten“ Totenhand abspeichern, da ein einziger Volltreffer bereits das Ende bedeuten kann! Sobald man über einen Raumhafen verfügt, lohnt es sich, ein MBF zu kaufen und dieses möglichst weit entfernt von der richtigen Basis einzusetzen. Mit etwas Glück feuert nun der Computergegner seine Todesraketen

auf diese neue Basis. Da eine Bauanlage aber relativ geringe Ausmaße hat, wird sie so gut wie immer verfehlt.

Um die Paläste des Imperators sowie des Gegners (wo die Totenhände ja schließlich herkommen) zu vernichten, sollte man mit schnellen Einheiten wie Trikes oder Quads ihre Position auskundschaften. Als Harkonne hat man nun seinerseits die Möglichkeit, diese Paläste mit der Totenhand anzugreifen und auf einen Treffer zu hoffen. Gehört man jedoch dem Haus Ordos oder Atreides an, hilft nur ein Frontalangriff mit schweren Einheiten wie Belagerungspanzern oder Sonic Tanks, unterstützt von Abschubrampen. Die Ordos können zusätzlich wenigstens noch auf ihren Saboteur hoffen, der mit ein bißchen Geschick ebenfalls den Palast zerstören kann – die Fremden der Atreides sind hier leider machtlos.

Normalerweise ist das Game **Burntime** mit dem Ableben aller Gegner beendet, und eine schöne Schlußsequenz flimmert über den Screen. Nicht so bei einigen AGA-Versionen! Wie uns Björn Lange mitteilte, ist in eben diesen Versionen ein Bug versteckt, der ein Ende des Spiels verhindert. Max Design schickt aus diesem Grunde allen Betroffenen gegen Einsendung der Originaldisketten eine neue, funktionierende Version. Wie sich inzwischen allerdings herausgestellt hat, sind auch etliche der neuen Versionen „endlos“. Mit einem kleinen Trick könnt Ihr Euch jedoch die verschollene Endsequenz wenigstens mal ansehen: Erstellt eine Sicherheitskopie der Disketten und benennt im Verzeichnis GFX\_AGC (auf Disk D) die Files ENDE.PAC sowie ENDANI1.PAC bis ENDANI4.PAC in TOT.PAC und TOTANI1.PAC bis TOTANI4.PAC um. Ersetzt jetzt die gleichnamigen Files des Verzeichnisses GFX\_AGB (auf Disk B) durch diese umbenannten Endsequenz-Files und startet das Spiel. Sobald der erste Gegner abknibbelt, erscheint anstatt der Sterbesequenz die langersehnte Schlußsequenz...

# LOSUNG

## BIFI 2: ACTION IN HOLLYWOOD

Tach, Leute! Darf ich mich kurz vorstellen? Mein Name ist Smuz, Marcel Smuz – Freunde der fettigen Mini-Wurst kennen mich wahrscheinlich eher unter meinem Decknamen „Lukas“. Na, wie auch immer, ich werde Euch jetzt auf jeden Fall eine kleine Geschichte erzählen, die mir, außer Euch Salami-mampfenden Computerfreaks, sicherlich sowieso niemand glaubt:

Ich arbeitete in den letzten Sommerferien als Kurier und sollte ein Drehbuch für den neuen Bifi-Spot im örtlichen

Studio abgeben. Als ich dort ankam, sprach ich sofort mit dem Pförtner, der mir einen Infrarotclip, mit dem sich, wie er behauptete, alle Türen im Studio automatisch öffnen würden, überreichte. Danach plauderte ich mit einem Jungen, der allerdings nur an Tauschgeschäften Interesse zeigte. Da ich jedoch nichts Tauschfähiges bei mir hatte, ließ ich den Knaben links liegen und eilte ins Studio. Im Inneren des Gebäudes führten mich meine treuen Beine direkt ins Vorzimmer. Dort traf ich die Se-

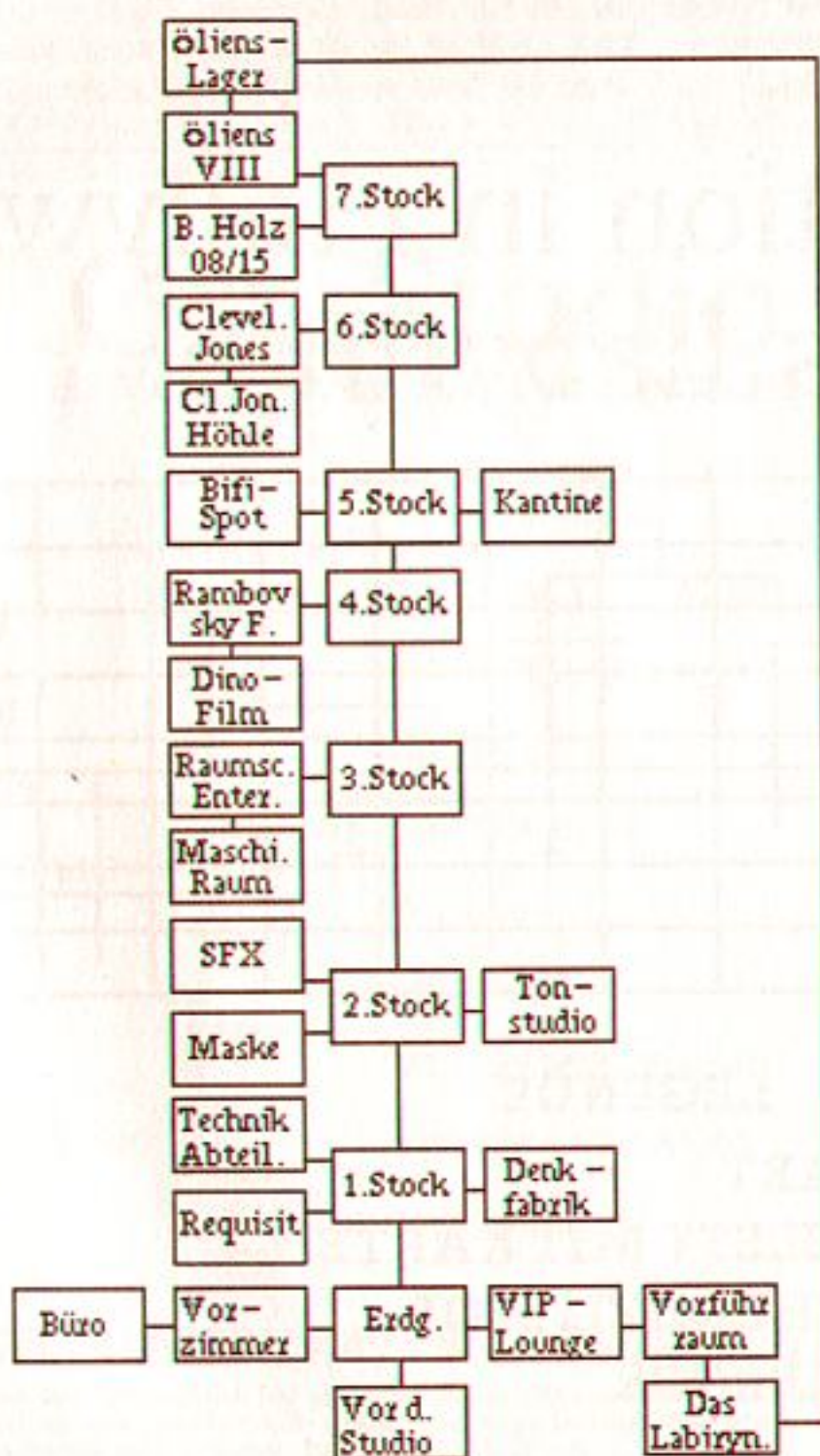
ekretärin des Direktors, die jedoch keinen blassen Schimmer hatte, wo ihr Vorgesetzter abgeblieben war. Hmm, äußerst seltsam! Ich beschloß, der Sache auf den Grund zu gehen, stieg in den Fahrstuhl und fuhr in den 3. Stock. Dort befand sich der Drehort zu „Raumschiff Enterhaken“. Im Nebenraum, also im Maschinenraum des Schiffes, wurde ich gebeten, eine Tonspule im Tonstudio abzugeben. „Null Problem“ antwortete ich, nahm die Spule, trabte ins Tonstudio und übergab den Tonträger dem dort herrschenden Tonmeister. Der Meister der Klänge und Geräusche war allerdings ganz und gar nicht erbaut von dem, was ich ihm da gebracht hatte: Die Spule wurde während der Dreharbeiten anscheinend schlecht behandelt, wodurch

nun manche Sequenzen nicht mehr zu hören waren. In seiner Verzweiflung bat mich Mr. Tonmeister, ihm bei der Rekonstruktion der Szenen zu helfen (Antworten: 2, 1, 3, 2, 1).

Nachdem die Spule wieder in Ordnung war, erhielt ich, quasi als Dank, den Auftrag, einen Zettel in die technische Abteilung zu bringen. Dies scheiterte jedoch an einer verschlossenen Tür (soviel zum Thema „Infrarotclip“). Also entschloß ich mich, erst mal in der Kantine vorbeizuschauen. Dort traf ich (welch toller Zufall!) meine Oma – Oma Schröder. Als mich Ömchen erkannte, schenkte sie mir mit zahnlosem Lächeln einen kandierten Apfel und eine Bifi-Roll (welch leckere Kombination!). In einer Ecke der Kantine erspähte ich schließlich auch mein großes Idol – Stefan Spülberg. Klar, daß ich mir von ihm gleich eine Autogrammkarte geben ließ. Diese Karte konnte ich dem Burschen vor dem Studio im Tausch für seinen Ball anbieten. Da Geschäfte ja bekanntlich Hunger machen, verspeiste ich anschließend die Bifi-Roll und stopfte den in der Packung enthaltenen Tattoo-Aufkleber in die Tasche. Danach ging ich wieder ins Vorzimmer, um zu sehen, ob der Direktor inzwischen schon eingetrudelt war. Leider Fehlanzeige! Na ja, vielleicht war er ja vermilchreist, oder so...? Wie auch immer, wenigstens konnte ich der Sekretärin meinen Apfel andrehen. Nachdem die hungrige Vorzimmerdame allerdings das verzuckerte Kernobst hinuntergeschlungen hatte, stürmte sie voll des Zahnschmerzes aus dem Büro – endlich konnte ich ungestört in ihren Schubladen wühlen und ihren Sicherheitsausweis entwenden.

Mit dem Ausweis in der Tasche schlenderte ich gemütlich ins Büro des Direktors, wo ich im Mülleimer eine Notiz fand. In der Vase entdeckte ich einen weiteren Zettel mit der Aufschrift „Teddybär“. Ein Code? Da hier nichts mehr mein Interesse zu wecken vermochte, ging ich zurück ins Vorzimmer, schaltete dort den Computer an, gab das eben gefundene

## BIFI 2 – ACTION IN HOLLYWOOD DIE STUDIOS



# LÖSUNG

## BIFI 2: ACTION IN HOLLYWOOD

Paßwort ein – und siehe da, ich hatte, nachdem ich meinen Infrarotclip am Computer benutzte, plötzlich freie Verfügungsgewalt über alle Türen im Studio. Na also, warum nicht gleich so! Schauen wir also mal in der „Denkfabrik“ vorbei. Dort forderte mich ein gewisser Herr Goldman auf, Herrn Spülberg mitzuteilen, daß er den neuen Rambovsky-Film schleunigst abzdrehen habe. Der gute Spülberg weigerte sich jedoch strikt, diesen Film zu beenden, also ging ich zurück zu Goldman. Er bat mich, ein zweites Mal auf Spülberg einzureden, doch auch dieser Versuch scheiterte. Ich gab auf! Von mir aus sollten sich die beiden ruhig die Schädel einschlagen, ich hatte auch noch andere Aufgaben: Als erstes besuchte ich den Techniker, dem ich ja noch den

Zettel zu übergeben hatte. Da dieser leider seine Brille nicht dabei hatte, konnte er ihn nicht lesen. Ich schlenderte zur Maske, untersuchte den Pinguin und fand einen Kaugummi. Danach ging ich zurück ins Büro des Direktors. Dort traf ich ihn: Rambovsky. Dieser wollte, wie ich auch, den Direktor sprechen – leider war der alte Knabe immer noch nicht erschienen. Da half nur eines: abwarten und Kaugummi kauen! Den gekauten Gummi steckte ich in meine Tasche, bevor ich mich ins Vorzimmer des Direktors aufmachte. Dort entdeckte ich hinter dem Nippes eine Haarnadel. Mit dieser ging ich zurück in die Maske und brach mit ihrer Hilfe die Vitrine auf. Ich schnappte mir das Rambovsky-Kostüm und benutzte es mit dem Tattoo aus der Bifi-Roll-Verpackung. Da-

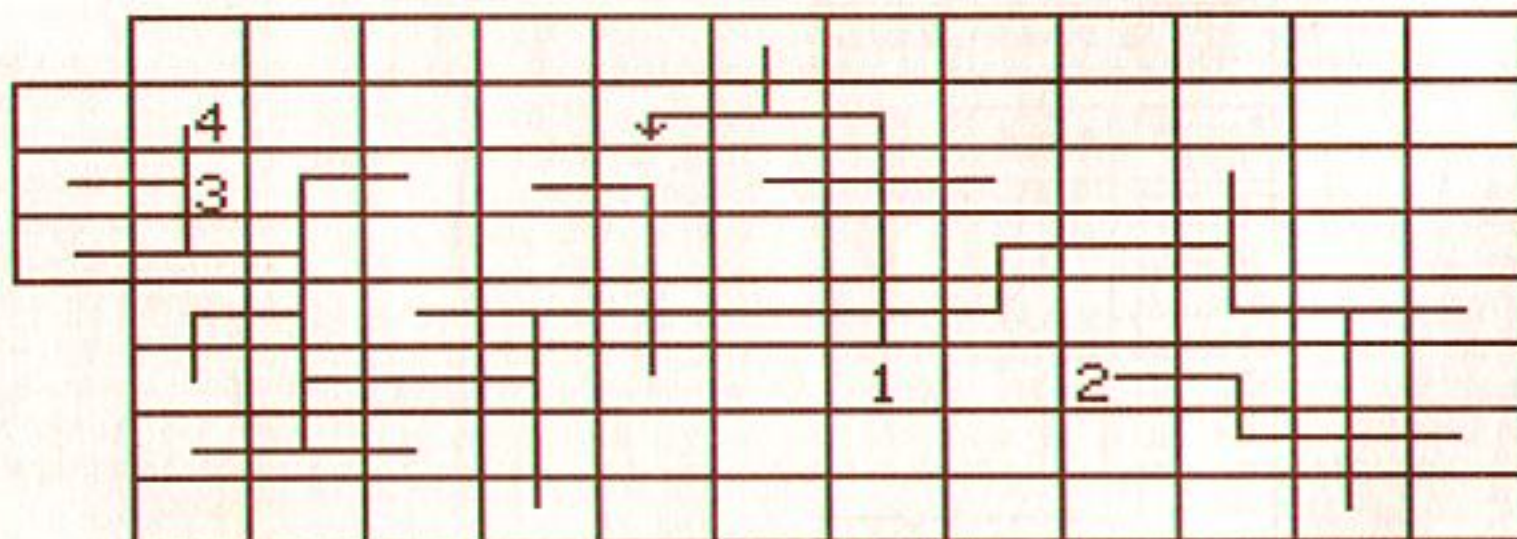
nach forderte ich den lieben Herrn Spülberg über die Sprechanlage im Büro des Direktors höflich, aber bestimmt dazu auf, doch endlich seine Arbeit zu beenden. Na also, es geht doch – Spülberg begab sich daraufhin gleich zur Kulisse des neuen Rambovsky-Films – ich auch.

Da ich jedoch kein Drehbuch hatte, sagte mir der Herr Regisseur, ich solle zur „Denkfabrik“ abzwitschern und dort gefälligst das Buch lesen. Zu Befehl, Käpten! Nachdem ich mich schlau gemacht hatte, wurde der neue Rambovsky – mit meiner Wenigkeit als Hauptdarsteller – gedreht. Geschafft von der „anspruchsvollen“ Schauspielerei, betrat ich anschließend einen Nebenraum, in dem ein neuer Dino-Film gedreht wurde. Dort versuchten der Regisseur und der Schauspieler, eine Brille vom Kopf des Dinos herunterzubekommen. Doch so stümperhaft, wie sich die beiden anstellten, konnte das noch Ewigkeiten dauern. Also nahm ich meinen Ball zur Hand und schoß dem Dino die Brille von der Nase.

Ich nahm die Sehhilfe und eilte damit zum Pförtner. Dieser gab mir für die Film-Brille eine echte, die ich dem Techniker brachte. Er nahm das Augenglas, setzte es auf und rannnte entsetzt davon (ob ich mich mal wieder liften lassen sollte?).

Unter einer Zeitung fand ich eine VIP-Karte und einen Schlüssel. Ich begab mich also in den VIP-Raum und stellte fest, daß hinter der Tür der große Illusionist, Mr. Stoppelfeld, eingeschlossen war. Unberührt von seiner Zwangslage trabte ich weiter zum Drehort von „Öliens VIII“. Dort war ein Schauspieler eingeklemmt. Um ihm zu helfen, drückte ich den Knopf neben der Eingangstür und öffnete so hinten im Raum die große Stahltür. Dahinter verbarg sich ein Hebel, der aber nur in Verbindung mit einem Schlüssel betätigt werden konnte. Da ich bereits im Besitz des Schließgeräts war, mußte ich nur noch den Schlüssel ins Loch stecken, den Hebel ziehen, und schon war der Schauspieler frei. Als kleine Belohnung für meine helden-

## Bifi 2 – Action in Hollywood Das Labyrinth



### LEGENDE

- 1) START
- 2) SKELETT MIT KARTE
- 3) SICHERHEITSTOR
- 4) DIREKTOR

Smuz 1994



hafte Tat bekam ich vom Filmstar ganze zwei Mark! Als reicher Mann schlenderte ich nun weiter zum Drehort von „Beverly Holz 08/15“, wo ich Tillon und Brindon traf. In der Fotokabine investierte ich mein eben erhaltenes Vermögen gleich in ein paar Paßbilder. Im Vorzimmer schnitt ich die Bilder in Einzelteile und klebte ein Paßbild mit Kaugummi auf meinen Sicherheitsausweis. Jetzt konnte ich endlich auch in die SFX-Abteilung, um dort die Feuerrakete und das Phyrotool mitzunehmen. Bei der Kulisse zum neuen Bifi-Spot traf ich einen Saboteur, der die ganze Anlage zerlegen wollte. Von meiner Anwesenheit überrascht, flüchtete der Bombenleger Hals über Kopf (ich muß wohl tatsächlich mal mit einem Schönheitschirurgen reden). Die Perücke, die er zurückließ, hob ich auf und eilte damit in die Maske. Dort saß der geflüchtete Saboteur. Nach einem langen Gespräch, in dem ich erfuhr, daß sein Vater den Direktor entführt hatte und diesen im Labyrinth unter den Studios gefangenhielt, händigte er mir den Schlüssel für den Vorführraum

in der VIP-Lounge aus. Ich öffnete also die dortige Tür, und siehe da, Mr. Stoppelfeld stürmte heraus. Erleichtert und befreit zugleich, wollte er mir eines seiner Zauberkunststücke vorführen – aber irgend etwas ist dabei wohl schiefgelaufen, denn er verwandelte sich in ein Buch, welches sich bei näherer Betrachtung als eine Anleitung für das Phyrotool entpuppte. Nachdem ich mich über die Funktionsweise des Tools kundig gemacht hatte, trugen mich meine Beine zur Kulisse von „Cleveland Jones“. Dort kam das Phyrotool zum Einsatz – eine gewaltige Explosion erschütterte die Kulisse. Im Nebenraum fanden andere Arbeiten zu „Cleveland Jones“ statt. Nach Gesprächen mit der Crew mußte ich feststellen, daß sie kein Licht hatte (nicht mal einen blassen Schimmer!). Also ging ich in die Requisite, gab die gefundene Perücke ab und bekam dafür Leuchtfarbe und eine Wasserpistole. Ein Schrumpfkopf, der dort hing, berichtete mir vom Labyrinth unter dem Studio. Er riet mir, immer den roten Pfeilen zu folgen – danach war er still...

Nach diesem seltsamen Ereignis eilte ich zurück zu „Cleveland Jones“, füllte die dortige Mulde mit der Leuchtfarbe und entdeckte im jetzt hell erleuchteten Raum hinter einem Felsen das Phantom der Loge, das aber auch gleich wieder spurlos verschwand. Daraufhin schärfte ich die Socken und flitzte zur Kulisse des neuen Dino-Films. Um an einen Wagenheber zu kommen, erzählte ich einem dort herumstehenden Schauspieler, daß ich ihn aus einem Auto-Magazin kennen würde. Dieser fühlte sich freilich gleich äußerst geschmeichelt und ließ mir daher gern seinen Wagenheber, mit dem ich die Kiste im Vorführraum hochhieft. Der Weg zu den Höhlen war nun frei! Unten folgte ich den Pfeilen, bis ich auf ein Skelett traf. Ich nahm die Karte, die beim Knochenmann lag, ging zurück zum Schrumpfkopf und sprach mit ihm. Er wollte jetzt unbedingt ein Spielzeug haben. Ich füllte also die Wasserpistole mit kühlem Naß aus der Quelle des Rambovsky-Films und trabte damit zum Jungen vor dem Studio. Er gab mir dafür eine Ente, die ich dem Schrumpfkopf

übergab. Dieser freute sich wie ein Wurstbrot und gab mir ein Rätsel zu lösen. Ich ging also erneut zur Kulisse des Rambovsky-Films und füllte den leeren Eimer mit Wasser. Danach hielt ich diesen übers Feuer – Ergebnis: heißes Wasser! Jetzt mußte ich nur noch die Karte des Skeletts über den heißen Wasserdampf halten, und siehe da, auf der Rückseite erschien die Labyrinth-Karte. Wieder im Labyrinth angekommen, benutzte ich die Karte, woraufhin sich folgender Weg für mich ergab: W, W, W, S, W, W, N, N, W, N. Schließlich stand ich vor einer vergitterten Tür mit einem elektronischen Schloß. Glücklicherweise stand der einzugebende Öffnungscod auf der Karte – somit war auch diese Tür kein großes Hindernis. Im Raum dahinter traf ich nun endlich auf den Direktor. Ich befreite den armen geschundenen Filmboß aus seinem Verlies, nahm die nächste Geheime Tür, stieg in den Fahrstuhl und hastete zur Bifi-Spot-Kulisse. Dort übergab ich dem Direktor ordnungsgemäß das Drehbuch und war der gefeierte Held des Tages...

# AMIGA-Studio GmbH

Entwicklung & Vertrieb von Hard & Software

CD 32 <sup>389.-</sup>  
incl. 2 Spiele

AMIGA 1200	599.-	3-FACHUMSCHALTUNG FÜR A500-A2000	85.-	LAUFWERK EXT.	115.-
AMIGA 2000	549.-	KICK ROM V1.3 - V2.05	59.-	MONITORE - VIDEO	
AMIGA 4000 030	1499.-	512KB FÜR A500	49.-	1084S	439.-
CD 32 + 2 GAMES	389.-	1MB FÜR 500+	65.-	1085S	439.-
CD 32 TASTATUR	149.-	4MB FÜR A1200	499.-	ACORN AKF 50	699.-
CD 32 MPEG MODULE	444.-	WB V2.05	65.-	ACORN AKF 52	599.-
CD 32 CONECTOR	239.-	WB V2.1	89.-	MICROVITEC 1438	699.-
A570 CD-ROM	149.-	WINNER MOUSE 400DPI	39.-	NEPTUN	1098.-
ZUBEHÖR		NETZTEIL A500-A1200	69.-	PAL-GENLOCK	499.-
2-FACH UMSCHALTUNG FÜR A500-A2000	29.-	LAUFWERK INT.	105.-	Y/C GENLOCK	669.-
FÜR A1200	79.-			PEGGY+ AV	998.-

Telefon: 0202 446630 / 447730 Telefax: 0202 441972

Die angegebenen Preise sind Versandpreise und gelten nur eingeschränkt in unseren Ladengeschäft. Alle Preise freibleibend, Irrtümer vorbehalten. Es gelten unsere allg. Geschäftsbedingungen. Lieferung per UPS Nachnahme oder Vorkasse. Bei Vorkasse -3% Skonto.

Ladenverkauf:  
Schwestern Str.3  
42285 Wuppertal

# CHEATS

## DIE TRICKREICHEN

Wenn Ihr als beinhardter **Body blows Galactic** - Knochenbrecher bislang nur Prügel bezogen habt, wird's Zeit, den Gegnern mal ordentlich aufs Maul zu hauen! Denn wie Ihr wißt, wird Euch nur auf diese Weise die große Ehre zuteil, Euren Namen in die Highscoreliste eintragen zu dürfen. Der schlaue Schädelspalter verewigt sich dort allerdings nicht unter seinem eigenen Namen, sondern benutzt, quasi als Pseudonym, DESIRE93 oder LARDARSE. Wollt Ihr wissen, warum? Probiert's doch einfach mal aus - Marcel Smuz ist auf diese Weise zum galaktischen Superfighter aufgestiegen!

Wir befinden uns in ferner Zukunft auf den Straßen der heruntergekommenen Stadt Neo York. Wohin das Auge des entsetzten Beobachters auch blicken mag, überall wimmelt es von Ausgeburten der Hölle, die nur noch eine Sprache verstehen: **Metal Law**, das Gesetz des Stahls! Da Ihr als Einmannarmee

nun dazu auserkoren wurdet, die Straßen von Ungeziefer zu befreien, es allerdings keine leichte Aufgabe ist, all das Gesindel und Gesockse vollgepumpt mit Metall zur Hölle zu schicken, überreicht Euch Marcel Smuz hiermit die ultimative Geheimwaffe: Gebt, während Ihr Euren blutigen Dienst verrichtet, über die Tastatur DBSWAT ein, um mittels der Tasten F1 bis F5 Eure Feuerkraft zu variieren. Anschließend das Wort SUPERVISOR eingehackt, und Ihr verfügt zusätzlich über folgende Optionen:  
F6: Schild an  
F7: Schild aus  
F8: Level überspringen  
F9: Welt überspringen  
Einzigster Haken an der Sache: Nur den A500-Metallrambos ist diese Unterstützung gegönnt!

Um die **Impossible Mission 2025** zu meistern, gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder schön brav alle Levels der Reihe nach durchzocken oder einfach Alexander Hollands Codes benutzen!

**Für Agent Ram 2**  
Level 1: ROCKYI oder IROCKY  
Level 2: CHAIRI oder ICHAIR  
Level 3: ROBBYI oder IROBBY  
Level 4: MICROI oder IMICRO  
Level 5: FINALI oder IFINAL

**Für Agent Tasha**  
Level 1: ROCKYV oder VROCKY  
Level 2: CHAIRV oder VCHAIR  
Level 3: ROBBYV oder VROBBY  
Level 4: MICROV oder VMICRO  
Level 5: FINALV oder VFINAL

**Für Agent Felix Fly**  
Level 1: ROCKYX oder XROCKY  
Level 2: CHAIRX oder XCHAIR  
Level 3: ROBBYX oder XROBBY  
Level 4: MICROX oder XMICRO  
Level 5: FINALX oder XFINAL  
Der große Endfight: EMP-TYI oder IEMPTY

# FREEZER ECKE

**Der Clou!** Die eigenen Moneten in Pfund findet Ihr unter den Adressen C63D4A bis C63D4D. Die bisher verkauften Werte in Pfund stehen unter C63D4E bis C63D51. Der Anteil des Spielers daran ist in den Adressen C63D52 bis C63D55 gespeichert. Die Zahl Eurer Einbrüche könnt Ihr in Adresse C63D56 ändern, den Anteil des Spielers in % in C63D58.

**Super Methane Brothers:** Die Leben des Players 1 stehen in der Adresse C15245, die des Players 2 in C152DF. Wer seine Credits in die Höhe schrauben will, sollte sich mal Adresse C00717 vorknöpfen.

**Puggsy:** Wem die kleinen Außerirdischen zu schnell wegsterben, der kann sich über Adresse C5ADDB jederzeit mit Nachschub versorgen.

Entdeckt und ausgehackt wurden diese Adressen von Daniel Kieslich, Andreas Klawikowski und Uwe Kurmutz.

## SPARSCHWEIN



Tel. 0391/5419000 Fax. 0391/5419004

AMIGA 1200	585,-	Monitor AKF 50 MPRII incl. Adapter	695,-
AMIGA 1200 HDD 120	1055,-	14" Color, 0.28 Dotpitch, strahlungsarmer Multiscan Monitor nach MPRII	
Mit 120 Mbyte 2.5 Zoll Festplatte intern.		Modem TKR Speedstar	345,-
AMIGA 1200 Towergehäuse	ab 475,-	Hayes kompatibel, externes Faxmodem 300-14400 Baud, MNP2-5	
Memory Master A1200 1MB/Uhr	255,-	FaxModem 14400 ext. mit Postzulassung	325,-
Blizzard 1220/4 MB Turbo Memory Board	475,-	Kickstart Umsch.-Platine A500/A2000	45,-
Blizzard 1230 40/50 Mhz Turbo Board	ab 475,-	FDD 3.5" Amiga extern	105,-
HDD 2.5" 120MB Amiga 600/1200 intern	475,-	ALFA Power AT-Bus Controller A500	165,-
3.5" Festplattenadapter für A 600/1200	28,-	CD-ROM SCSI, intern	415,-
Activity Pak	110,-	DoubleSpeed, 300 KB/s, Multisession CDXA, PhotoCD fähig	
Doaint 4 AGA, Amiwrite 1.0 AGA, Nigel Mansell AGA		9 Nadeldrucker Commodore MPS1230	180,-
AMIGA Workbench 2.1	85,-	Handscanner s/w bis 800 DPI	285,-
Für alle AMIGAS mit Kichelart 2.04/2.05		Oktagon 2008 SCSI Controller	255,-
Desktop Dynamite	130,-	SCSI Controller BOARD AMIGA 2000/3000/4000	
Doaint 4 AGA, Digital Wordworth + Printmanager, Dennis, Oaker		Neptun Genlock	1085,-
AMIGA CD32 - DIE POWERCONSOLE	ab 444,-	Externes Amiga Genlock der neuesten Generation von Electronic Design	
SX-1 Erweiterung für AMIGA CD32	ab 480,-	AMIGA 2000	500,-
Tastatur + Mouse Erweiterung für CD32	80,-	Sonderposten - solange Vorrat reicht!	
Zeitschrift CD32 Gamer incl. DEMO CD	17,-	OKI 400 ex LED-Drucker	975,-
AMIGA CD32 Competition Pro Pad	49,-		
CD32 Software - über 100 Titel auf Lager	ab 35,-		

Sparschwein Elektronik-Versandhandels GmbH, Magdeburg  
Alle Preisangaben in DM, zzgl. Fracht- u. Verpackungspausch. - Lieferung per NN - Angebot freibleibend - Irrtümer vorbehalten - Es gelten unsere AGBs - AMIGA, Blizzard, Electronic Design, Memory Master, Neptun, OKI und TKR sind eingetragene Warenzeichen.

# TIPS & TRICKS

## DIE SOLIDEN

Unzählige Geiseln, geschunden und gefoltert von ihren Peinigern, warten in fünf schwerbewachten Gegenden sehnsüchtig auf Rettung! Also nix wie rein in den Heli, und ab dafür – René Zenker zeigt Euch in Wort und Bild, wie sie zu meistern ist, die große **Apocalypse**:

die oberste rechte Ecke des „Spielfeldes“ und wartet auf den feindlichen Apache. Eliminiert die „Turmspatzen“ sowie den Jeep und beschießt das Haus, welches mit einem Fadenkreuz (siehe Zeichnung) gekennzeichnet ist. Tuckert nun zum Haus mit den zehn Geiseln. Achtung, nicht auf das

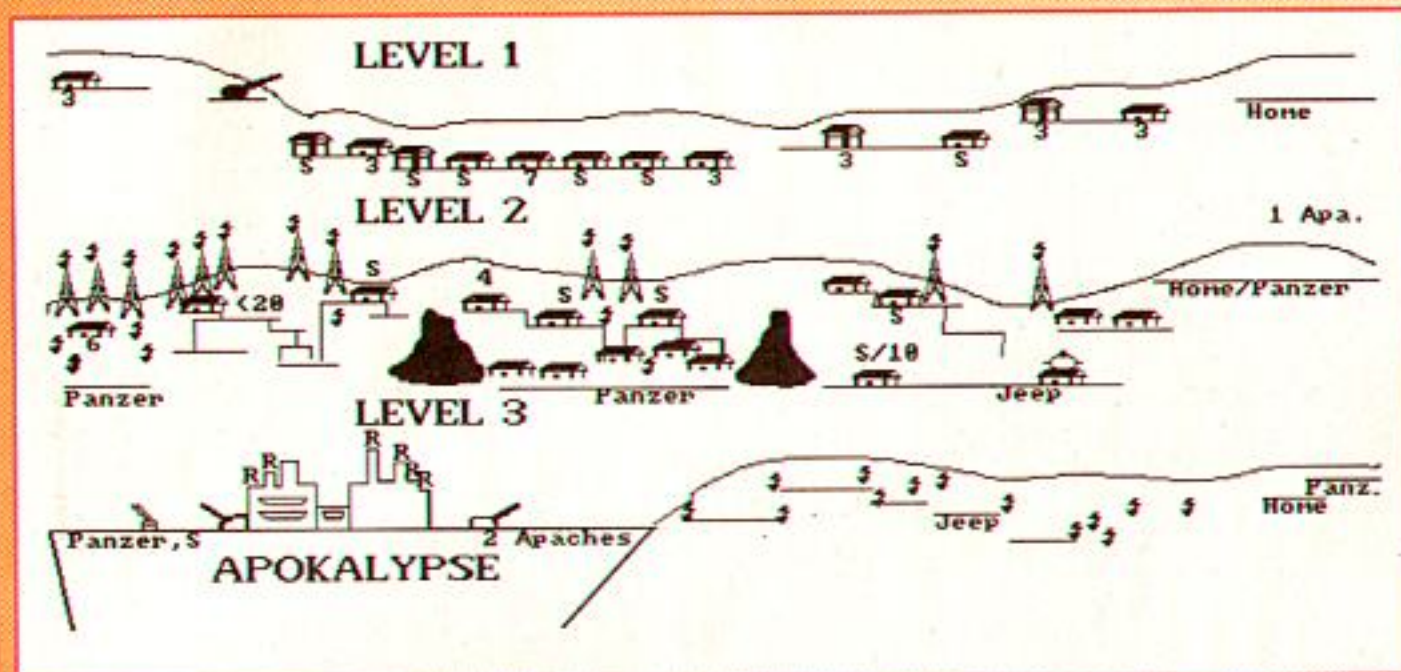
zum ersten Level, allerdings Zeit lassen. Es lohnt sich auch hier, die Sache hochmotiviert anzupacken und alle 40 Leutchen zu retten.

**3. Level:** Reinigt das Gelände bis zum Schiff. Vom Bug des Kreuzers werdet Ihr zwei Apaches starten und hoffentlich auch bald explodieren sehen. Fliegt jetzt hinter die Radartürme und putzt den „Müll“ auf dem hinteren Teil des Schiffes weg. Anschließend müßt Ihr so ziemlich alles, was auf dem Kahn „Brücke“ genannt wird, kurz und klein schießen, damit

Apaches standen. Wartet hier, bis sich die Soldaten abschließen lassen. Falls sich die Burschen zieren, kann man auch kurz starten und sie dadurch anlocken. Euer Empfang in der Heimatbasis kann übrigens genauso warm und herzlich wie im zweiten Level sein...

**4. Level:** Begeht Euch, ähnlich wie im zweiten Level, sofort so weit wie möglich nach rechts oben. Hier habt Ihr die größten Chancen, beide Apache-Helikopter abzufangen. Von der „Soldatenplage“ könnt Ihr Euch wirkungsvoll befreien, indem Ihr auf Plattformhöhe eine Brandbombe zündet. Um den Hügel mit dem Tempel einzunehmen, ist es am sinnvollsten, zuerst die Heckenschützen zu eliminieren. Früher als Euch lieb ist werden dann die drei Apaches aufsteigen und Euch angreifen. Falls Ihr abgeschossen werdet (was wahrscheinlich ist), begeht Ihr Euch nach erneutem Abheben von der Basis am besten wieder in die rechte obere Ecke, bis Euch die Apaches sozusagen auf einem Silbertablett serviert werden. Habt Ihr alle angriffsfähigen Einheiten vernichtet, müßt Ihr sämtliche Häuser sowie den Tempelzugang (siehe Fadenkreuz in der Zeichnung) zerstören. Landet, um in den letzten Level zu gelangen, auf der Heimatbasis.

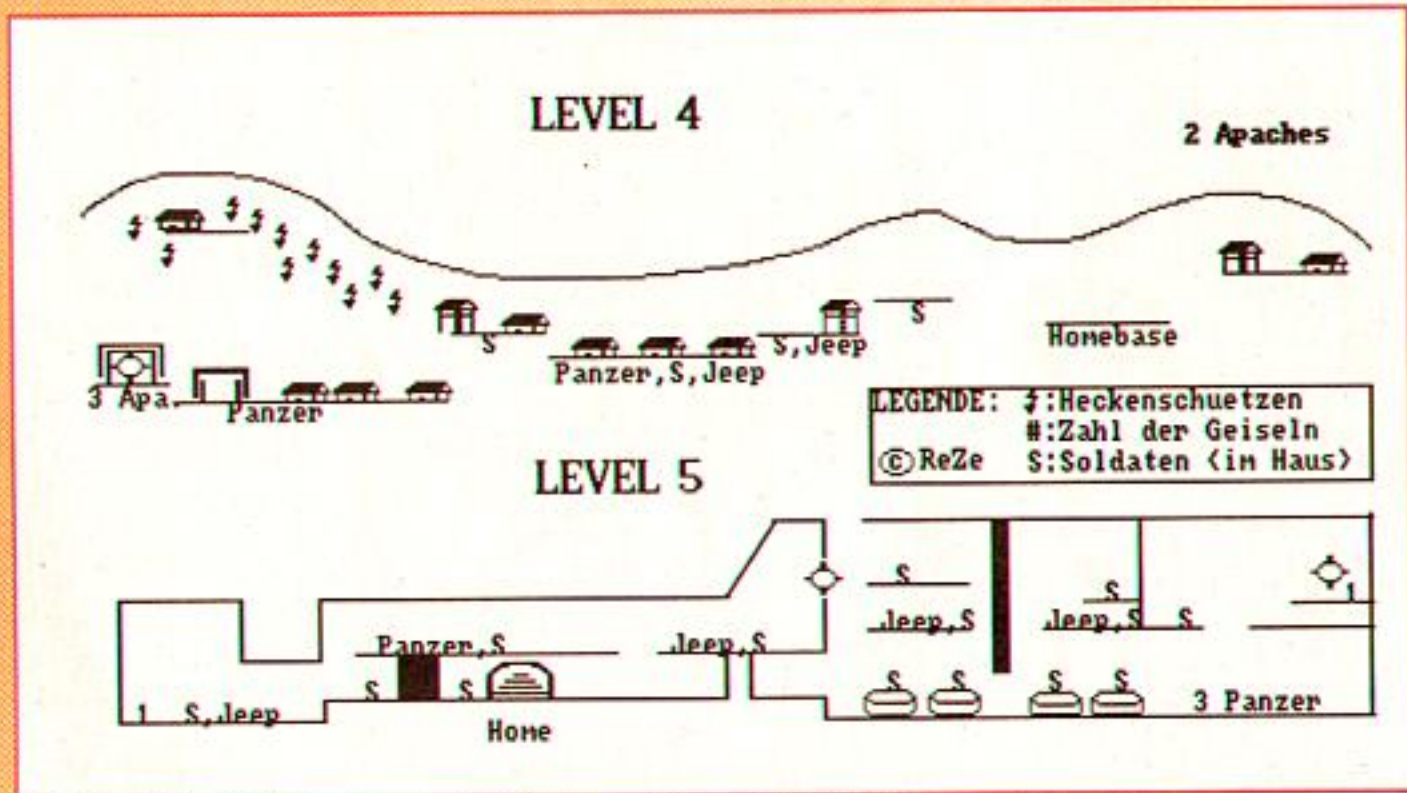
**5. Level:** Startet entweder Dauerfeuer gebend nach links durch, oder bleibt am Boden und opfert eine Brandbombe. Fliegt nach rechts und zerstört anschließend den Jeep. Nun müßt Ihr Euch entscheiden,



**1. Level:** Sofort am obersten Bildschirmrand oder unter allen Plattformen hindurch zur Kanone fliegen (2. Plattform von links) und diese, noch bevor sie Soldaten oder Geiseln freischießen kann (denn diese bringen sich einseitig gegenseitig um und beschießen Euren Helikopter), außer Gefecht setzen. Die Gebäude mit Geiseln bitte nur mit dem Bord-MG „öffnen“ und möglichst erst, wenn alle Gefangenen das Gebäude verlassen haben, laden. Am besten hebt man nach Aufnahme von drei Geiseln kurz ab und landet gleich wieder, denn sonst taucht ein feindlicher Hubschrauber auf, der zwar nur senkrecht schießen kann, über den jedoch Eure gerade befreiten Geiseln wenig erfreut sein werden. Beim Auflösen von Verletzten sollte man bedenken, daß neben den Sanitätern nur noch vier Menschen im Hubi Platz finden. So Ihr den ersten Level mit 25 Geretteten absolviert habt, erhaltet Ihr zwei Extraleben sowie ein Continue für den nächsten Level.

**2. Level:** Fliegt umgehend in Gebäude ballem, sonst befreit Ihr auch die Soldaten! Die restlichen 30 Geiseln befinden sich direkt in den markierten Häusern. Ab und zu steht ein Panzer neben dem Sanitätszelt, zu dem Ihr die Befreiten transportieren müßt (Vorsicht, die Kettenfahrzeuge wachsen nach!). Bevor Ihr die Geiseln befreit, müssen alle Heckenschützen und Feindfahrzeuge beseitigt sein. Mit dem „Einladen“ könnt Ihr Euch, im Gegensatz

die Geiseln freie Bahn haben. Als letztes knackt Ihr die beiden übereinanderliegenden Rettungsboote (Vorsicht vor den Stichflammen bei der Explosion!). Die Gefangenen müßten sodann aus dem rechten Ausgang der Brücke eilen – allerdings nicht allein, sondern mit zehn Bazooka-Trägern! Alle Geiseln müssen das Schiff verlassen haben, bevor Ihr Euren Hubi dort in Position bringt, wo vorher die beiden



# TIPS & TRICKS

## DIE SOLIDEN

welche Geisel Ihr zuerst retten wollt.

Taktik für die Geisel im linken Teil des Tempels: Eliminiert den Panzer und die Soldaten – auch die unter dem Vorsprung. Sprengt den Jeep und nehmt danach sofort die Finger vom

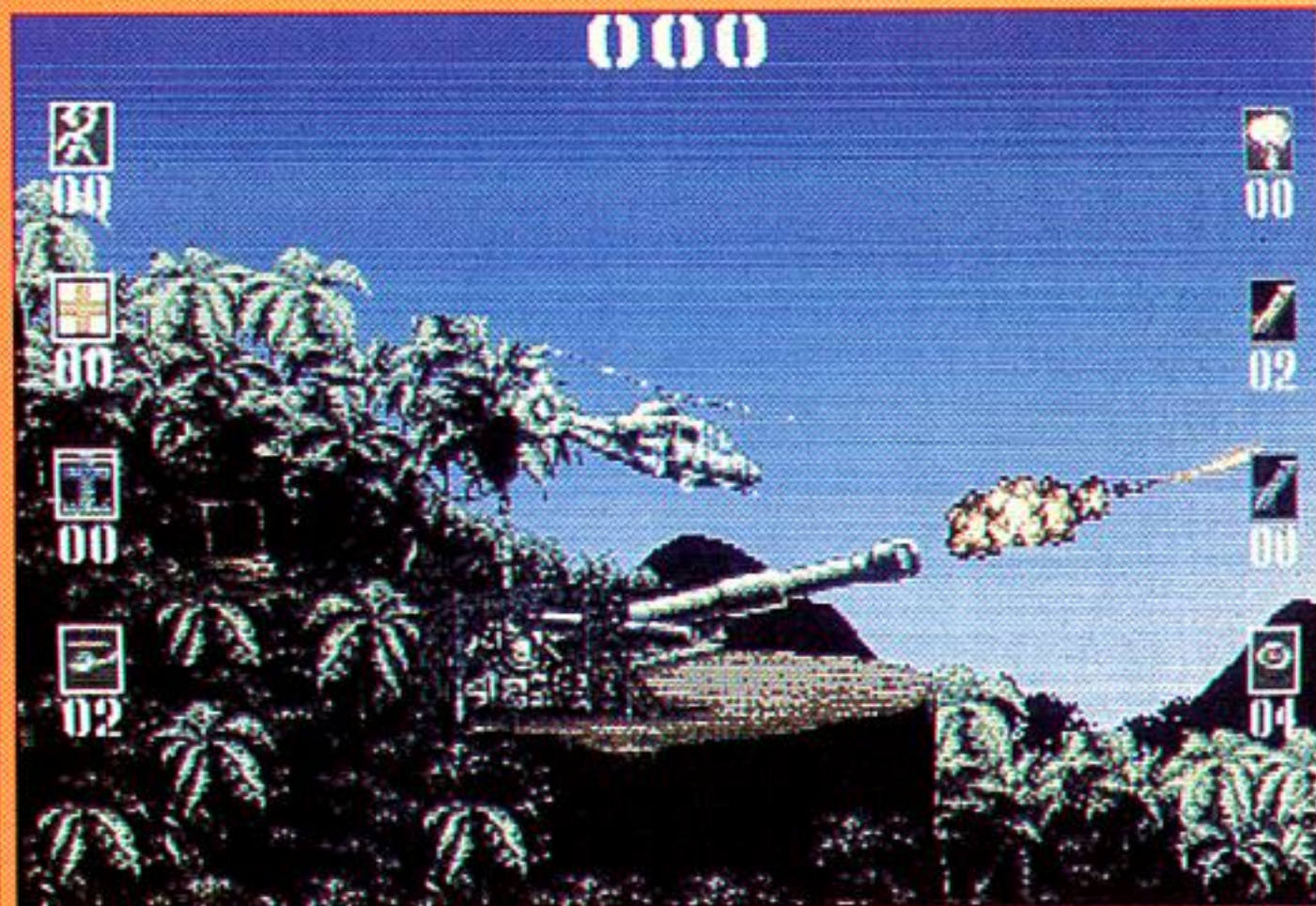
dem Wasser. Es müssen übrigens nicht alle Soldaten erledigt werden, damit der Auftrag erfüllt ist. Bleibt zu erwähnen, daß der 5. Level mit drei Leben fast nicht zu schaffen ist. Man sollte daher in den vorangegangenen Missionen spar-

so immer darauf achten, daß es Euren Kampfeinheiten an nichts mangelt (200 Starfighter, 50 Zerstörer, 5-10 Kreuzer, 100 Kampfpanzer, 150 Flugzeuge und ca. 100 Raketenwerfer reichen, um die Erdlinge zu besiegen). Berater sind wichtig! Also den aktuellen Berater grundsätzlich zur Uni schicken und sobald als möglich einen besseren Ratgeber anheuern. So, nun aber los: Als erstes müßt Ihr Euch einen Entwickler, einen Erbauer und einen

ding von der Zerstörung Eures Satelliten erhalten. Daraufhin wird automatisch eine andere Art der Satellitenbeförderung erfunden, der sogenannte Satellitenträger. Die Sonde auf Apollo hat inzwischen herausgefunden, daß der Mond für den Bergbau bestens geeignet ist – schon wird eine Bergbaustation erfunden und muß nur noch entwickelt und gebaut werden. Die fertige Station kann jedoch nicht zum Mond gebracht werden, also muß eine Transportmöglichkeit erdacht werden, das sog. Transferschiff.

Ist die Bergbaustation endlich auf dem Mond angekommen, geht's ans Kolonisieren: Es wird ein Control Center erfunden, das die Kolonien kontrolliert. Zwischendurch werden weitere Satellitenträger gebaut, mit Satelliten bestückt und zur Erkundung der Planeten losgeschickt. Nach und nach werden neue Planeten entdeckt – der wichtigste in der Anfangsphase ist Jade. Nach der Entdeckung solltet Ihr sofort ein Transferschiff hinschicken, denn dort findet Ihr das Volk der Janosier. Leider versteht Ihr bislang kein Janosianisch – die Erfindung eines Übersetzers erhält also oberste Priorität. Kurze Zeit danach treten die Janosier mit Euch in Verbindung und unterbreiten Euch ein tolles Angebot: Mit ihrer Hilfe entwickelt Ihr ein Handelsschiff von größerer Kapazität und Geschwindigkeit als das Transferschiff! Nun könnt Ihr nach Herzenslust weitere Kolonien gründen und Bergbaustationen konstruieren, bis sich die Janosier wieder bei Euch melden: Sie bieten Euch ein Objekt unbekannter Herkunft an – schlagt zu, denn es ist der Hyperantrieb!

Es bedarf allerdings einer gewissen „Untersuchungszeit“, bis Eure Wissenschaftler geschallt haben, was sie in ihren Händen halten. Sobald jedoch Sinn und Zweck feststeht, solltet Ihr das Ding sofort entwickeln lassen. Nach Beendigung der Konstruktionsphase wird der Hyperantrieb automatisch in Eure Satellitenträger eingebaut. Das „Phoenix“-System ist somit endlich erkundbar. Da der neue Antrieb leider nicht in die vorhandenen



Abzug! Jetzt müßt Ihr Euch vorsichtig an die Soldaten und die Geisel herantasten. Schießt nur, wenn Ihr absolut sicher seid, nicht den Gefangenen zu treffen. Landet ab und zu, um ihn anzulocken. Selbstverständlich sollte er umgehend auf dem Start- und Landeplatz abgesetzt werden.

Taktik für die Geisel im rechten Teil des Tempels: Schießt zuerst ein schönes Loch in die Wand (siehe Fadenkreuz). Reinigt sodann die beiden Plattformen von Söldnern und tastet Euch bis zum vierten Soldatenbunker vor. Feuert nun Raketen und Brandbomben, bis der erste Panzer zerstört ist (ziemlich heikle Sache!). Die anderen beiden Panzer müssen auf die gleiche Art vernichtet werden – Ihr könnt allerdings auch schnell senkrecht über sie hinwegbrausen, mit etwas Glück treffen sie Euch dabei nicht. Die zweite Geisel befindet sich hinter der Tür über

sam mit seinen Hubschraubern umgehen und immer brav alle Geiseln retten. Wer auch die letzte Mission erfolgreich beendet hat, wird mit einem glücklichen Söldnergesicht belohnt und darf den 5. Level mit drei Leben gleich noch mal versuchen...

Einigkeit und Recht und Feierabend – Thorsten Milke hat diese erklärten Ziele von **Reunion** bereits in die Tat umgesetzt! Wie er's geschafft hat, könnt Ihr im folgenden mit eigenen Augen lesen: Bevor Ihr Euch ans „Wiedervereinigen“ macht, solltet Ihr einige Punkte beachten: Geld ist wichtig! Also die Steuern so hoch ansetzen, daß sich die Kolonisten gerade noch neutral verhalten. Rohstoffe sind wichtig! Also soviel Minen, Bohrtürme und Bergbaustationen wie möglich errichten. Eine starke Flotte ist wichtig! Al-

Piloten zulegen. Entwickler und Erbauer sollten mindestens zweite Wahl sein, der Pilot darf am Anfang ruhig aus der billigsten Kategorie stammen. Ein Kämpfer ist zum jetzigen Zeitpunkt reine Geldverschwendung. Zu Beginn müssen der Bergbaudroid und der Satellit entwickelt und dann sofort einige Exemplare davon konstruiert werden. Anschließend könnt Ihr auf der Oberfläche von New Earth weitere Minen bauen und diese mit Droiden bestücken (immer darauf achten, daß genügend Energie von den Generatoren geliefert wird, ansonsten müssen neue gebaut werden!). Zudem sind Bohrtürme anzuschaffen, denn später seid Ihr hinter jeder Tonne Rohstoff wie der Teufel her. Den ersten Satelliten schickt Ihr zum Mond Apollo, den zweiten zu einem Planeten Eurer Wahl. Schon kurze Zeit später werdet Ihr eine reich bebilderte Mel-

Schiffe eingebaut werden kann, müssen neue Raumshuttles erfunden werden, die Galeonen. Ist die erste Galeone entwickelt und gebaut, könnt Ihr in das neue System fliegen und Kontakt mit der Rasse der Kalls aufnehmen, die Euch ein Kampfschiff anbieten, den sogenannten Starfighter – besorgt Euch das Ding!

In der Zwischenzeit haben die Janosier sich wieder gemeldet, um Euch vom bevorstehenden Angriff der Morgruls zu berichten, und bitten Euch im gleichen Atemzug um Hilfe, doch leider besitzt Ihr noch keine Waffen. Die Jade-Bewohner überlassen Euch in ihrer Panik jedoch die Pläne eines Kampfschiffs und einer Waffe. Ihr könnt nun also Jäger und Laser bauen (gleich damit beginnen und nicht vergessen, einen Kämpfer einzustellen!). Kurz darauf vernichten die Morgruls die Janosier und bereiten sich darauf vor, Euch das gleiche Schicksal angedeihen zu lassen. Da Ihr aber bis dahin schon Kampfschiffe und Waffen besitzt, wird's ein großer Reifall für die Morgruls! Achtet jedoch darauf, daß jedes Eurer Schiffe die volle Bewaffnung erhält – der Computer rüstet nämlich schön brav ein Schiff nach dem anderen aus! Bei zehn Jägern und zehn Lasern sind also nur die ersten fünf Jäger bewaffnet, der Rest ist Kanonenfutter!

Nach einem zweiten Angriff der Morgruls habt Ihr erst mal etwas Ruhe. Ihr könnt jetzt mit einem Schiff die Ruinen der Janosier-Station durchstöbern, Ihr werdet dabei ein Subspacefunkgerät, mit dem Ihr Sendungen aus anderen Systemen empfangen könnt, finden. Zwischenzeitlich habt Ihr sicher auch schon zwei neue Erfindungen gemacht: den Doppellaser, den Ihr selbstverfreilich umgehend an alle Schiffe montieren laßt, und den Traktorstrahl, den Ihr erst später benötigt. Besucht ab und an mal die Bar, um ein paar Gäste auszufragen. Trefft Ihr mit Eurem Spionjäger dabei auf einen kleinen Typen, müßt Ihr ihn wegputzen. Wahrscheinlich habt ihr inzwischen im Phoenix-System eine weitere Rasse entdeckt, die Phelonier. Die

Jungs wollen von Euch 10.000 Tonnen Energon für 100.000 Credits kaufen. Nehmt bloß nicht die Kohle, sondern verlangt als Bezahlung eine Erfindung – schwupps, bekommt Ihr einen Kampfpanzer (der Truppentransporter wurde ja automatisch erfunden). Sobald der Spionagesatellit erfunden ist, laufen endlich Informationen über Planeten, bei denen normale Satelliten versagt haben, im Hauptquartier ein. Mit dem bald darauf erfundenen Spionageschiff lassen sich überdies exakte Informationen über den Besitzer eines Planeten einholen (z.B. Truppenstärke).

Da Ihr den kleinen Typen aus der Bar bereits umgenietet habt, dürft bald die Entdeckung des dritten Systems, Mirach, ins Haus stehen. Wichtig sind Mirach3, der Hauptplanet der Morgruls, und der erste Mond des zweiten Planeten. Auf diesem findet Ihr das Wrack der verschollenen Explorer1. Bei seiner Durchsichtung stoßt Ihr auf die Konstruktionspläne für Raketen und Zerstörer. Raketen lassen sich ohne Probleme bauen, beim Zerstörer gibt es aber einen Haken: Er kann nur in der Schwerelosigkeit konstruiert werden, also muß eine Weltraumstation erfunden und konstruiert werden (dies verbraucht Unmengen von Rohstoffen). Jetzt solltet Ihr Eure Flotte soweit wie möglich aufpäppeln und Jade einnehmen, denn dieser Planet ist erstens das Sprungbrett der Morgruls in Euer System und zweitens eine phantastische Rohstoffquelle.

Zwischenzeitlich empfangt Ihr einen Notruf von einem der inneren Planeten des Phoenix-Systems. Geht diesem Signal auf alle Fälle nach, indem Ihr mit einer Galeone zu Phoenix1 fliegt. Dort werdet Ihr ein Piratenschiff mit dem Traktorstrahl einfangen können. Beim anschließenden Verhör werden die Piraten mit der Falschmeldung „Die Kalls wollen die Morgruls angreifen“ gefüttert und wieder entlassen.

Die nächste Aufgabe hört sich leichter an, als sie ist: Ihr müßt dafür sorgen, daß die Morgruls Euch nicht vernichten, Ihr sie

jedoch auf die eine oder andere Weise am Ar...m kriegt (viel Spaß dabei!). Ist dies irgendwann mal geschafft, überlassen sie Euch die Koordinaten von drei neuen Systemen: Antares, Orionis und Lyrae. Nun geht's wieder los mit der Entdeckerei: neue Planeten, neue Monde und neue Rassen. Die treibende Kraft in diesen drei Systemen ist die Liga. Sie besteht aus einem Verbund von fünf Rassen: Hirachi, Druedier, Lisonier, Undorlinger und Eraner. Die Lisonier sind dabei das Hauptproblem, aber dazu später. Wichtig ist es nun, im 4. System Antares eine Kolonie zu gründen und diese mit einem Observatorium auszurüsten (sollte übrigens jede Kolonie haben!). Eure Wissenschaftler werden entdecken, daß die Sonne im Antares-System zur Supernova mutiert, Eure Kolonie muß also evakuiert werden. Sobald Ihr in das System einfliegt, werden sich die Eraner mit Euch in Verbindung setzen. Berichtet ihnen von der nahenden Katastrophe und helft den Jungs, falls sie darum bitten. In der Bar werdet Ihr den Piratenführer treffen. Dieser wird gerne nicht ganz legale Aufgaben für Euch übernehmen, wenn Ihr ihn mit genügend Informationen versorgt. Die benötigten Infos erhaltet ihr mit Hilfe des Subspaceempfängers.

Habt Ihr schließlich alle Rassen entdeckt, ihre Planeten mit ausreichend Spionagesatelliten und -schiffen bestückt, werdet Ihr erfahren, daß die Lisonier in der Liga das Sagen haben und die Undorlinger keineswegs mit der Politik der Lisonier einverstanden sind. Nun ist es an der Zeit, sich die Metamorphosefähigkeit der Eraner, die in der Bar zu finden sind, zunutze zu machen: Schickt die Eraner zu den Undorlingern, um diese auf Eure Seite zu bringen. Sobald dies geschafft ist, vermachen Euch die frischgewonnenen Bundesgenossen neue Konstruktionspläne. Der Solarsatellit ist übrigens inzwischen ebenfalls schon erfunden. So, jetzt müßt Ihr „nur“ noch die Liga auflösen, wodurch Ihr zum einen wieder neue Konstruktionspläne und zum anderen die Koordinaten für ein neues System

erhaltet (Rigel). In diesem werdet Ihr bei der Erkundung eines Planeten Hinweise auf eine Rasse erhalten, die allein mit der Kraft ihres Geistes einen „Tarn“-Schirm um ihren Heimatstern zu legen vermag. Klar, daß Eure tollen Wissenschaftler auch auf dieses Problem eine Antwort wissen: den Psy-Radar. Nach Entwicklung und Konstruktion des neuartigen Radargeräts werdet Ihr schnell die Rasse der Syonier entdecken. Sie geben Euch die Koordinaten des Sol-Systems (in dem ja bekanntlich auch die Erde ihre Bahn um die Sonne zieht). Last but not least müßt Ihr „nur“ noch die Erdlinge besiegen, um sie aus dem Bann eines abtrünnigen Syoniers zu befreien. Dann ist es endlich soweit: Die Reunion ist perfekt!

Den „Trick mit dem Kick“ verrät Euch Nazario Capriani: die Special Moves zu **Elfmania!**

Alle Bewegungsrichtungen beziehen sich auf einen Spieler, der nach links schaut.

**Matiki:** Den Feuerknopf gedrückt halten und gleichzeitig den Joystick nach links oben bewegen. Den Feuerknopf weiter gedrückt halten und jetzt den Joystick mehrmals nach links bewegen.

**Hosken:** Den Feuerknopf gedrückt halten und gleichzeitig den Joystick nach rechts oben bewegen. Den Feuerknopf weiter gedrückt halten und jetzt den Joystick mehrmals nach rechts drücken.

**Seven:** Den Feuerknopf gedrückt halten und gleichzeitig den Joystick nach links oben bewegen. Den Feuerknopf weiter gedrückt halten und jetzt den Joystick mehrmals nach links drücken.

**Tenko:** Den Feuerknopf gedrückt halten und gleichzeitig den Joystick nach links oben bewegen. Den Feuerknopf weiter gedrückt halten und jetzt den Joystick mehrmals nach links bewegen.

**Janika:** Den Feuerknopf gedrückt halten und gleichzeitig den Joystick mehrmals nach links bewegen.

**Taiki:** Den Feuerknopf gedrückt halten und gleichzeitig den Joystick mehrmals nach links bewegen.

# TIPS & TRICKS

## DIE SOLIDEN



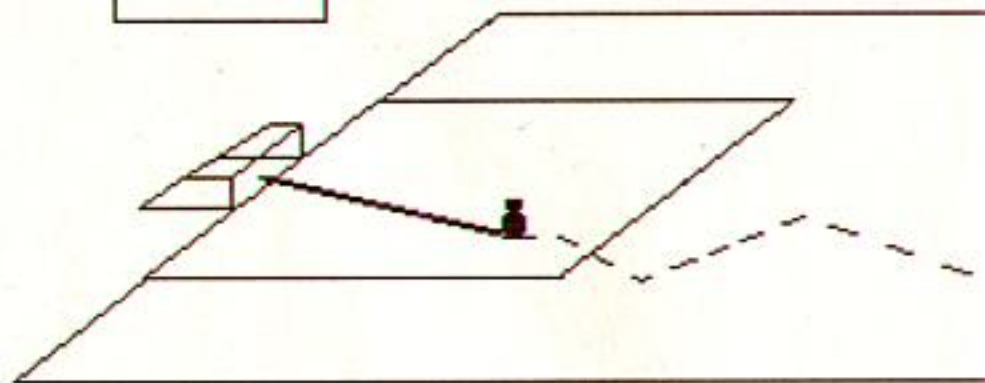
Wer zumindest auf dem digitalen Rasen der Ehre die richtige Mannschaft gewinnen sehen will, sollte sich Matthias Sterns Weltmeisterschaftstips zu **Kick Off 3** nicht entgehen lassen!

Allgemeines: Die Leistungsunterschiede der Nationalteams sind nicht allzu groß. Es ist also mit einigem Geschick und viel Übung durchaus möglich, Brasilien mit Saudi-Arabien zu schlagen. Eine Extraschwierigkeit stellt in der neuesten Kick Off-Version die Abseits-Option dar – vor allem für Anfänger. Es gibt allerdings ein paar Möglichkeiten, ständige Abseitsstellungen zu vermeiden: Grundsätzlich sollte man viel über die Flügel spielen und Flanken schlagen, denn diese

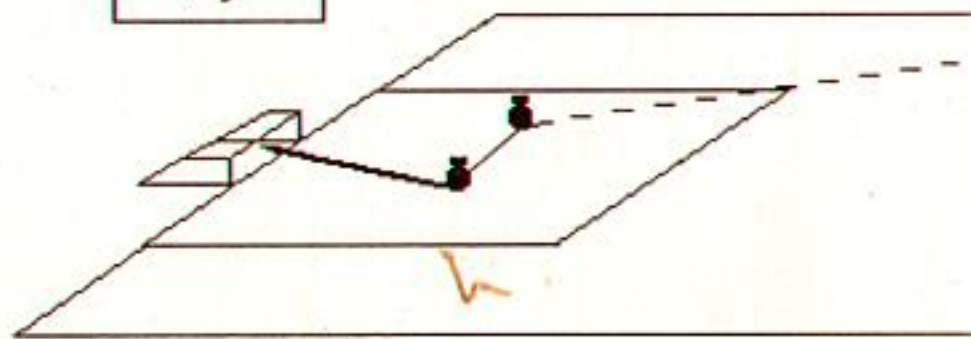
landen logischerweise nicht so häufig im Abseits wie Steilpässe. Spielt man doch mal einen Steilpaß, der zu einem Spieler geht, der weit im Abseits steht, berührt man einfach mit diesem Spieler den Ball nicht, bleibt jedoch in der Nähe. Sobald nun der hinterherjoggende Abwehrspieler den Fuß am Leder hat, attackiert man ihn und nimmt ihm die Pille direkt wieder ab. Spielt sich diese ganze Aktion in der Nähe des Tors ab, dürfte es kein Problem mehr sein, den Ball sicher im Kasten zu verstauen. Umgekehrt ist in der Defensive auch eine Abseitsfalle möglich: Sobald ein gegnerischer Spieler zum Steilpaß Richtung Tor ansetzt, zieht man seine Abwehrspieler



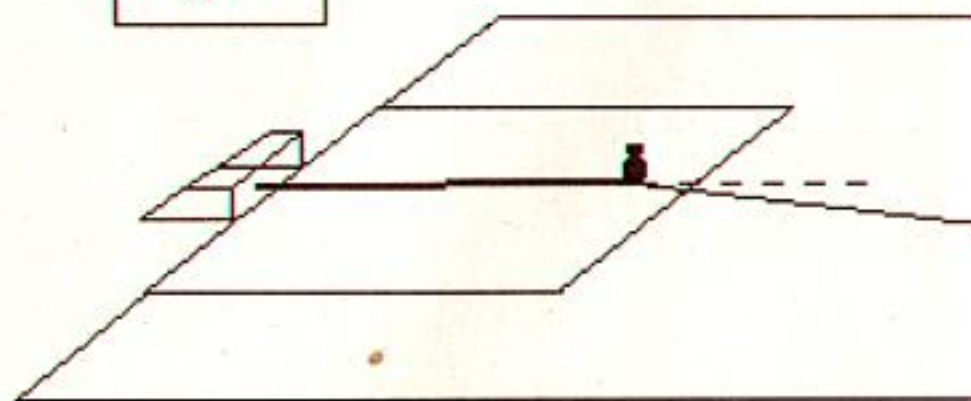
1



2



3



0 28 71 / 86 31  
18 30 88  
18 06 37 • 18 54 43  
FAX 0 28 71 / 86 31

**Bachler**  
Computersoftware

V,mö = Vorbestellung möglich • dt = Deutsche Anleitung oder Version

**Amiga**

Alien Breed 2 /dt	46,95
<b>Ambermoon /dt</b>	<b>72,95</b>
Anstoss /dt	67,95
<b>Anstoss World Cup Edition /dt</b>	<b>53,95</b>
<b>Apocalypse /dt</b>	<b>47,95</b>
Aufschwung Ost /dt	59,95
Battle Isle & Data Disk. /dt	66,95
Battle Isle Data Disk. 2 /dt	47,95
<b>Beneath a Steel Sky /dt</b>	<b>54,95</b>
Body Blows Galactic /dt	48,95
Brian the Lion /dt	51,95
Bubba 'n' Stix /dt	47,95
Bundesliga Manager Professional 2.0 /dt	66,95
<b>Bundesliga Manager Hattrick /dt</b>	<b>81,95</b>
Burntime /dt	68,95
Cannon Fodder /dt	51,95
<b>Christoph Kolumbus /dt</b>	<b>73,95</b>
Civilization /dt	78,95
Cool Spot /dt	53,95
Darkmere /dt	53,95
Das Schwarze Auge /dt	73,95
<b>Death or Glory /dt</b>	<b>81,95</b>
<b>Der Clou /dt</b>	<b>67,95</b>
<b>Die Siedler /dt</b>	<b>79,95</b>
Disposable Hero /dt	46,95
Dune 2 /dt	52,95
Eishockey Manager /dt	73,95
<b>Elfmania /dt</b>	<b>46,95</b>
Elite 2 - Frontier /dt	53,95
Empire Soccer /dt	51,95
F-117A Stealth Fighter 2.0 /dt	67,95
Flashback /dt	62,95
Formula 1 Grand Prix /dt	78,95
Goal! /dt	52,95
Gunship 2000 /dt	67,95
<b>Hanse - Die Expedition /dt</b>	<b>41,95</b>
<b>Heimdall 2 /dt</b>	<b>63,95</b>
Historyline 1914-1918 /dt	69,95
Impossible Mission 2025 /dt	67,95
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	87,95
Jurassic Park /dt	57,95
K240 /dt	53,95
King's Quest 6 /dt	64,95
Lords of Power /dt	74,95
Lothar Matthäus /dt	64,95
Lotus 1-3 Compilation /dt	58,95
Micro Machines /dt	46,95
<b>Mr. Nutz /dt</b>	<b>46,95</b>
Perihelion /dt	56,95
Pinball Dreams & Fantasies /dt	59,95
<b>Pizza Connection /dt</b>	<b>77,95</b>
Puggsy /dt	51,95
Seek & Destroy /dt	38,95
<b>Sensible Soccer</b>	
<b>World Cup Edition /dt</b>	<b>34,95</b>
Siegfried Copy /dt	58,95
Sierra Soccer /dt	46,95
Sim City De Luxe /dt	85,95
Simon the Sorcerer /dt	71,95
Skidmarks /dt	47,95
Software Manager /dt	67,95
Spaceward Ho! /dt	74,95
Syndicate /dt	61,95
Team 17 Collection /dt	54,95
<b>Theme Park /dt</b>	<b>76,95</b>
<b>Tornado /dt</b>	<b>59,95</b>
<b>Turrican 3</b>	<b>46,95</b>
Uridium 2 /dt	44,95
World Cup USA '94 /dt	53,95
World Cup Year 94 /dt	51,95
X-Copy & Tools /dt	76,95
Zool 2 /dt	46,95

**Amiga  
1200**

Alien Breed 2 /dt	53,95
Anstoss /dt	67,95
<b>Anstoss World Cup Edition /dt</b>	<b>53,95</b>
Body Blows Galactic /dt	52,95
Brian the Lion /dt	47,95
Burntime /dt	68,95
<b>Christoph Kolumbus /dt</b>	<b>73,95</b>
Civilization /dt	67,95
<b>Der Clou /dt</b>	<b>67,95</b>
Gunship 2000 /dt	67,95
<b>Hanse - Die Expedition /dt</b>	<b>41,95</b>
Impossible Mission 2025 /dt	67,95
<b>Kick off 3 / dt</b>	<b>51,95</b>
Rise of the Robots /dt	V,mö
Simon the Sorcerer /dt	85,95
Star Trek	53,95
T.F.X. /dt	V,mö
<b>Theme Park /dt</b>	<b>76,95</b>
UFO /dt	*69,95
Zool 2 /dt	49,95

**CD 32**

<b>Alien Breed &amp; Qwak /dt</b>	<b>45,95</b>
Brutal Sports Football /dt	53,95
<b>Bubba 'n' Stix /dt</b>	<b>53,95</b>
Castles 2	53,95
Chambers of Shaolin /dt	54,95
<b>Chaos Engine /dt</b>	<b>46,95</b>
<b>Der Clou /dt CD 32</b>	<b>67,95</b>
Disposable Hero /dt	53,95
<b>Elite 2 - Frontier /dt</b>	<b>52,95</b>
Fire & Ice /dt	46,95
<b>Gunship 2000 /dt</b>	<b>58,95</b>
Heimdall 2 /dt	63,95
James Pond 2 - RoboCod /dt	53,95
<b>Kick Off 3 /dt Amiga 1200</b>	<b>53,95</b>
Labyrinth of Time	46,95
Lemmings /dt	46,95
Lotus 1-3 Compilation /dt	58,95
<b>Microcosm /dt</b>	<b>94,95</b>
Naughty Ones /dt	47,95
Nick Faldo's Championship Golf /dt	72,95
Pinball Fantasies /dt	58,95
<b>Pirates! Gold /dt</b>	<b>58,95</b>
<b>Project X &amp; F17 Challenge /dt</b>	<b>45,95</b>
Seek & Destroy /dt	47,95
Sensible Soccer '93 /dt	44,95
<b>Ultimate Body Blows /dt</b>	<b>53,95</b>
Zool 1 oder 2 /dt	je 53,95

**Sonder-  
ANGEBOTE**

Alien Breed Special Edition	21,95
Another World /dt	25,95
Assassin Special Edition /dt	20,95
Dune /dt	35,95
Eye of the Beholder 1 /dt	36,95
F-15 Strike Eagle 2 /dt	29,95
F-16 Falcon /dt	25,95
F-19 Stealth Fighter /dt	29,95
F-29 Retaliator /dt	28,95
Great Courts 2 /dt	21,95
Gunship /dt	23,95
Indiana Jones 3 /dt	36,95
Ishar 2 /dt	22,95
King's Quest 1 - 4 /dt	je 25,95
Leisure Suit Larry 1 - 3	25,95
Links /dt	29,95
M1 Tank Platoon /dt	25,95
North & South	21,95
Pirates! /dt	23,95
Police Quest 1 oder 2 /dt	je 29,95
Project-X	23,95
Railroad Tycoon /dt	29,95
Secret of Monkey Island /dt	36,95
Silent Service 2 /dt	29,95
Sim Ant oder Sim Earth /dt	je 35,95
Space Quest 1 oder 2 /dt	je 25,95
Street Fighter 2 /dt	25,95
Turrican 1 oder 2 /dt	je 22,95
WWF European Rampage Tour	21,95
Wing Commander /dt	39,95

**ZUBEHÖR**

1 MB-Erweiterung für Amiga 500 49,95  
2. Laufwerk 3,5" 139,00

Gravis Joystick Amiga 51,95  
Gravis Game Pad Amiga 33,95

**So**

**können Ihr gleich bestellen:**

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 150,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

Postfach 1113 • 46361 Bocholt Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

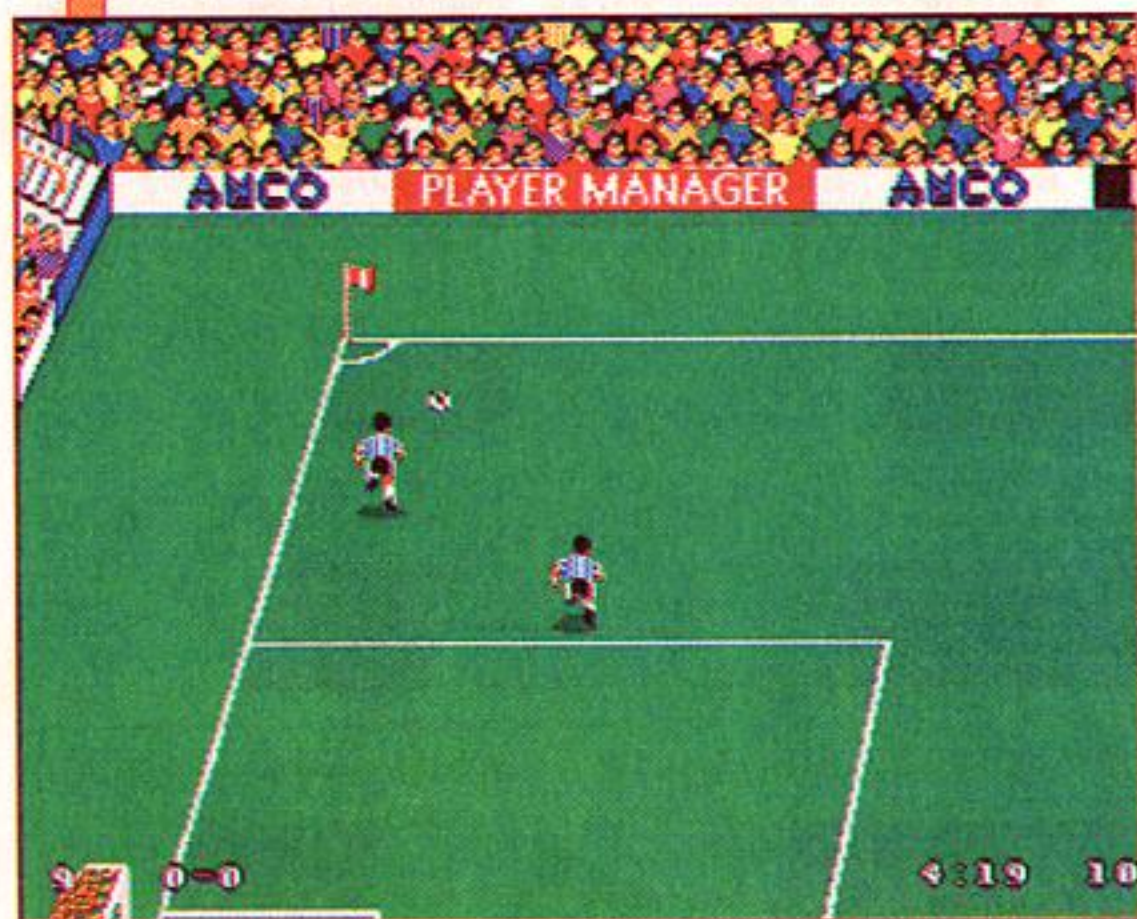
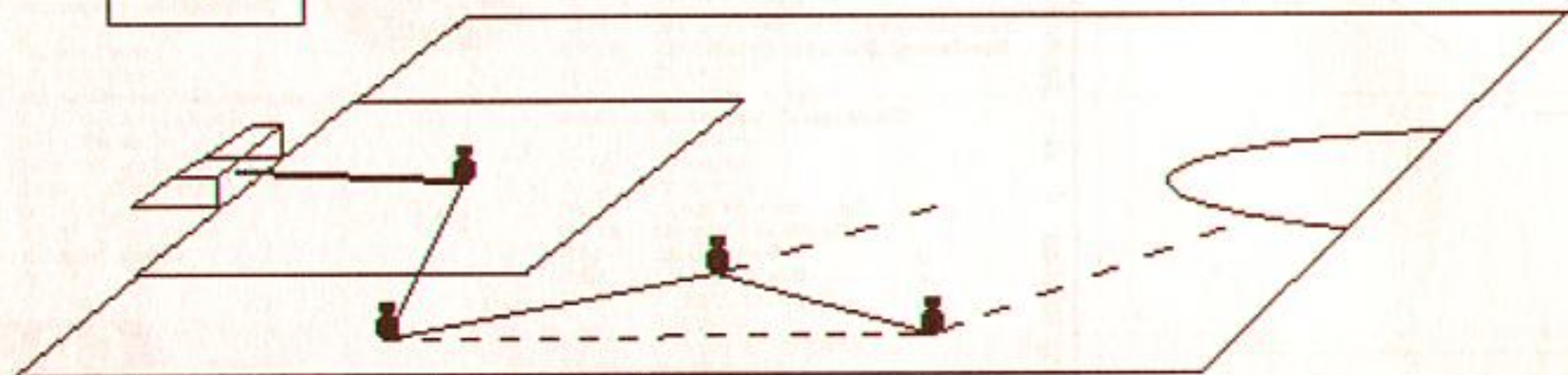
# TIPS & TRICKS

## DIE SOLIDEN

Richtung Mittellinie vor – der Gegner steht somit todsicher im Abseits. Es empfiehlt sich übrigens, die Abseitsfalle in möglichst vielen Freundschaftsspielen zu trainieren,

ist dabei aufs Mannschaftstraining zu legen, da man hier die Steuerung und das Zusammenspiel erlernen kann. Bei Ecken und Freistößen in Tornähe lohnt es

4

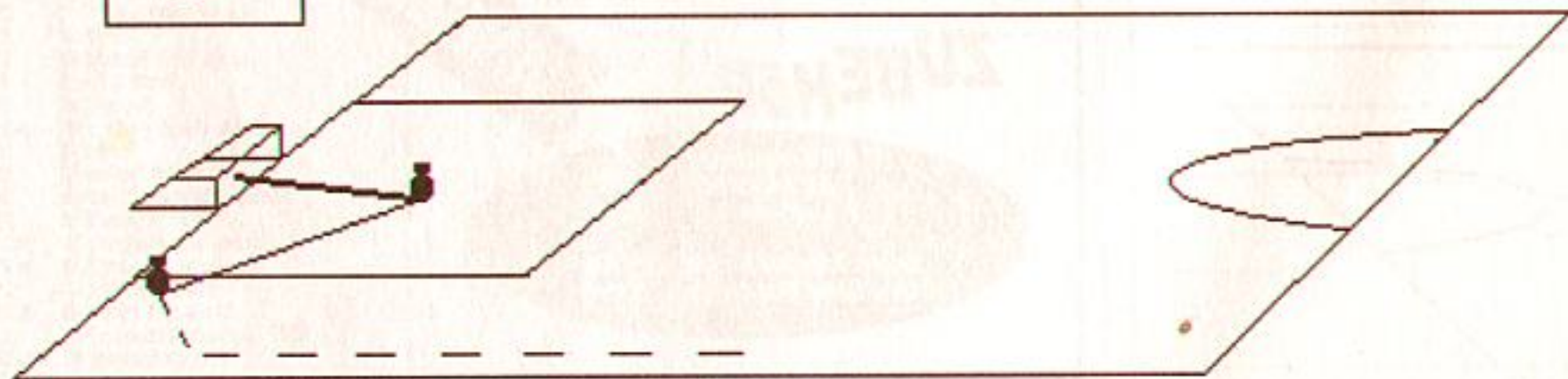


denn bei perfekter Beherrschung dieser Abwehrtechnik ist es möglich, in einem 10-Minuten-Spiel den Gegner ca. 30mal ins Abseits laufen zu lassen.

Anfangs sollte man häufig auf die umfangreichen Trainingsmöglichkeiten des Programms zurückgreifen. Besonderer Wert

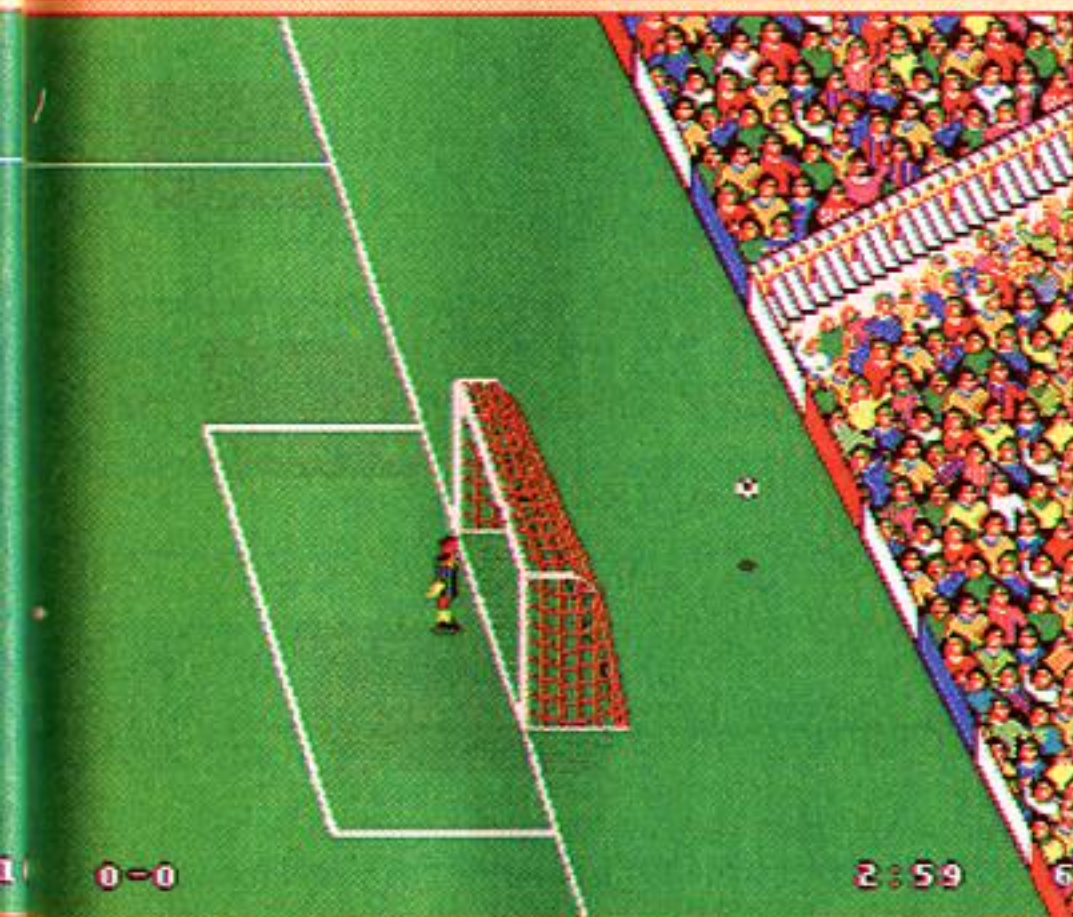
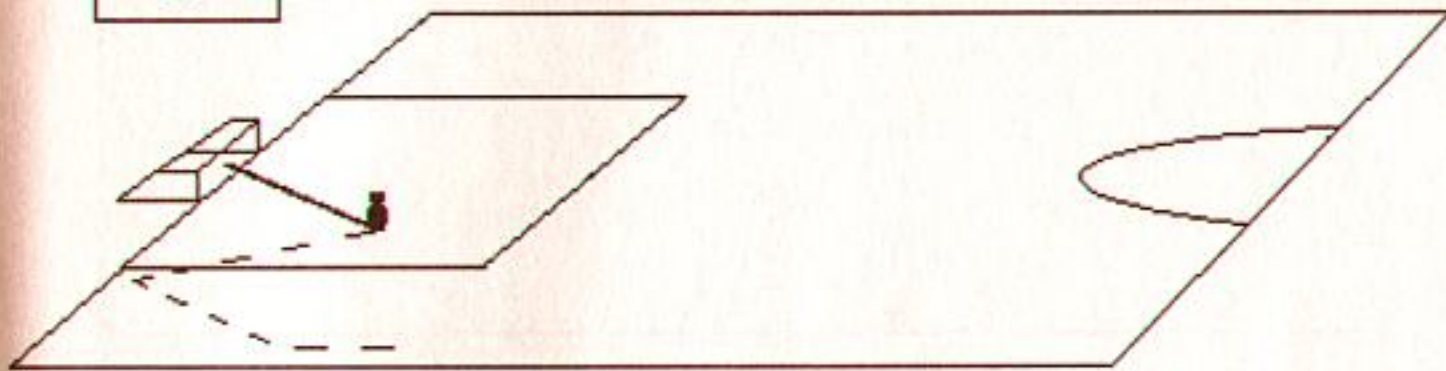
meist, einen der „festen Spielzüge“ auszuwählen, da man am Abschluß eines solchen immer eine sehr gute Torchance erhält. Einwürfe sollten stets in Richtung gegnerisches Tor ausgeführt werden, denn andernfalls kann aus einem simplen Einwurf leicht eine prima Torchance für den Gegner werden. Elfmeter zu verwandeln, stellt bei diesem Spiel kein Problem dar. Am besten zieht man

5



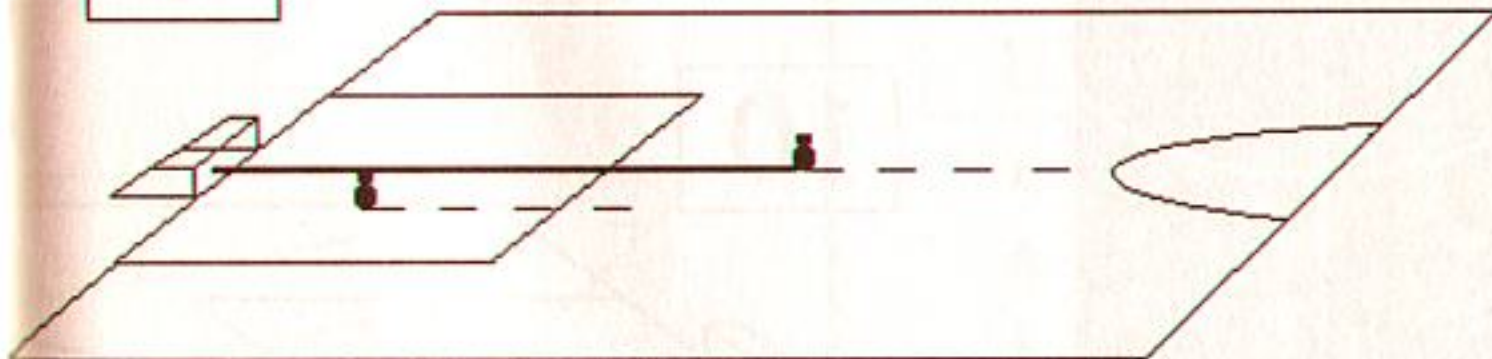


6



flach in die untere Ecke ab, in der ersten Halbzeit also in die rechte, in der zweiten in die linke. Nimmt man an einer Weltmeisterschaft teil, ist es ratsam, vor jedem Spiel seinen Gegner auszuspiionieren: Zunächst sollte man den zukünftigen Kontrahenten in einem Freundschaftsspiel als „eigenes“ Team anwählen, um Einblicke in dessen Taktik zu bekommen (4-4-2, 4-3-3, 4-2-4 usw.) und zu erkennen, wer im Spiel welche Schlüsselpositionen innehat. Als nächstes sieht man sich den Gegner in einem voll computergesteuerten Spiel an und achtet dabei auf seine Besonderheiten (Kurzpaßspiel oder lange Pässe nach vorne; nur

7



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

**Hunter**

**19,90 DM**

**Chambers of Shaolin**

**19,90 DM**

**Mercenary**

**19,90 DM**

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

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

Inh.: C.Kunzmann & A.Stroh  
Wilhelmstr. 72 35302 Gießen  
**A.C.E.S.**  
Versand  
Telefon: 0641 / 74728  
von 10:00 bis 18:00

Ambermoon	dt.	79.90
Anatoss	dt.	67.90
Arabian Nights	dt.	62.90
Arcade Pool (CD32)	dA.	35.90
Aufschwung Ost	dt.	62.90
Bubba n Stix	dA.	56.90
Bubba n Stix (CD32)	dA.	62.90
Campaign 2	dt.	68.90
Darkmere	dt.	62.90
Death or Glory	dt.	83.90
Der Clou (CD32)	dt.	65.90
Die Siedler	dt.	79.90
Donk	dA.	59.90
Dracula	dA.	35.90
Elfinania (500 & 1200)	dA.	53.90
Elite II - Frontier (CD32)	dt.	59.90
Fire & Ice (CD32)	dA.	53.90
Goblins 3	dt.	68.90
Hanso - Die Expedition	dt.	41.90
Heimdall 2	dt.	68.90
Jurassic Park	dt.	56.90
K240	dA.	53.90
Kolumbus	dt.	71.90
Legacy of Sorasil (CD32)	dA.	59.90
Lionheart	dA.	35.90
Maelstrom	dt.	75.90
Mr. Nutz	dt.	56.90
Pizza Connection	dt.	79.90
Ruesselsheim	dt.	65.90
Sabro Team	dt.	62.90
Simon the Sorcerer (1200)	dt.	81.90
Simon the Sorcerer (500)	dt.	68.90
Tornado (1200)	dA.	77.90
und viele mehr....		

Versandkosten DM 7.00 + 3.00 Nachnahme + Zahkkarte, Versandkosten bei Vorkasse (Euroscheck) nur DM 7.00. Versandkosten Ausland auf Anfrage. Alle Preise unter Vorbehalt.

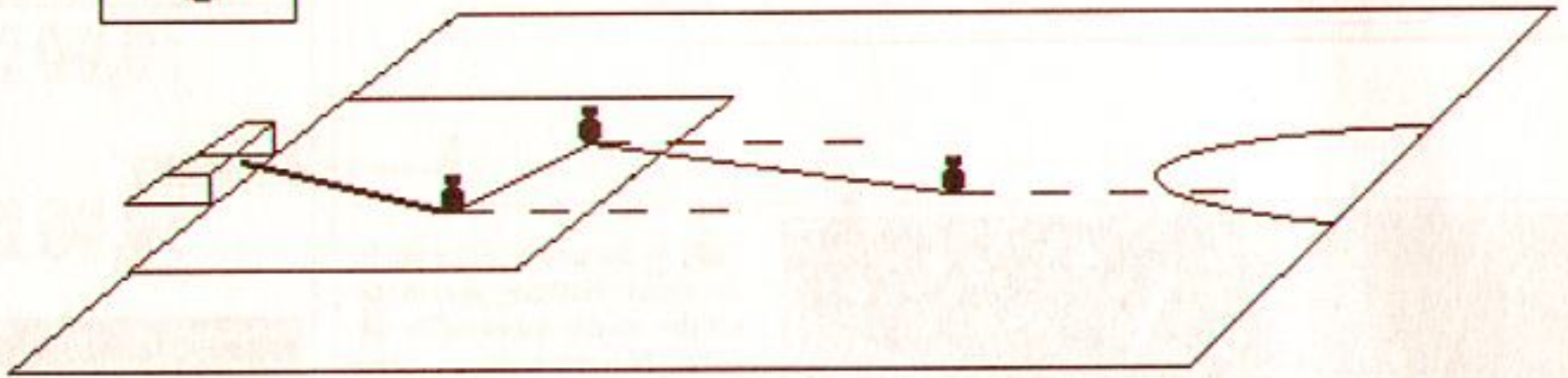
# TIPS & TRICKS

## DIE SOLIDEN

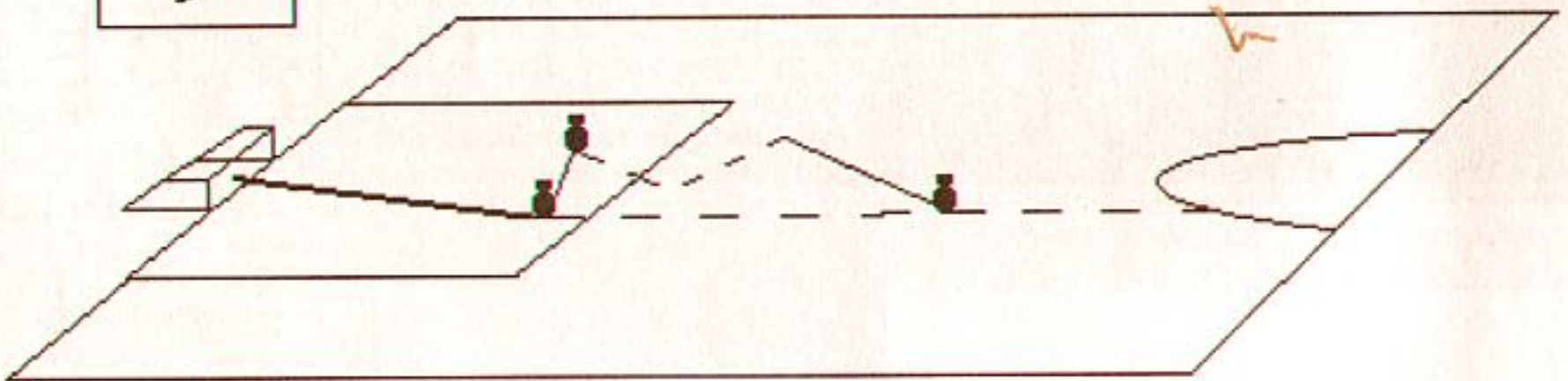
hohe oder nur tiefe Flanken usw.). Am Ende dieser Beschattung müßte man seinen Gegner bis ins Detail kennen und ist somit vor bösen Überraschungen gefeit. Für sein ei-

genes Team wählt man logischerweise eine Taktik, die gut zu ihr paßt: Man mustert die Werte seiner Spieler und wählt dann, je nachdem, ob die Abwehr oder der Sturm

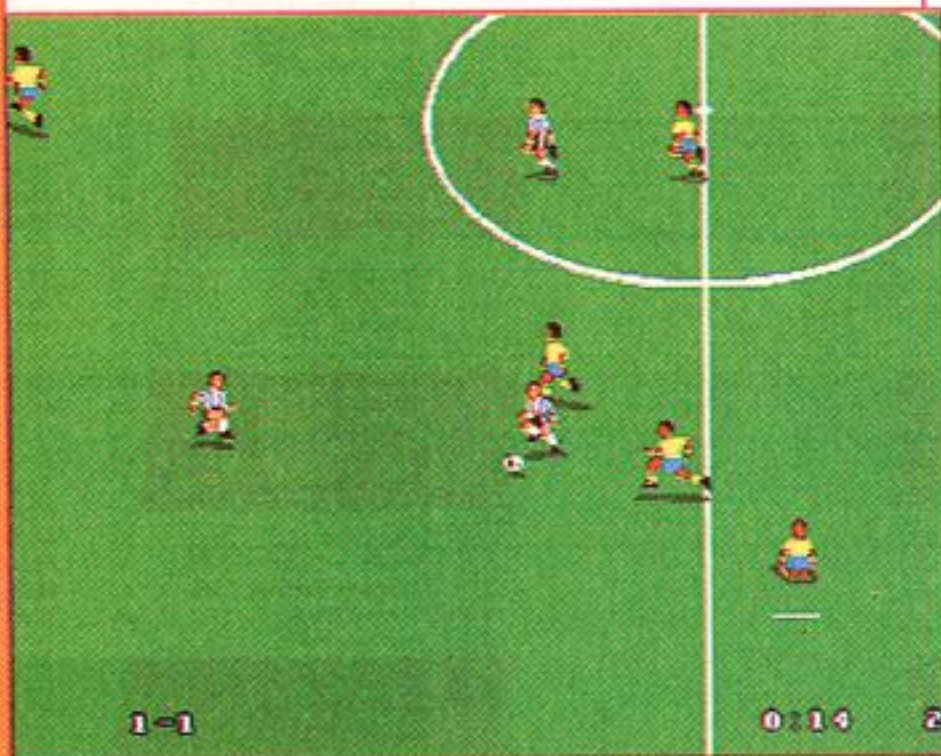
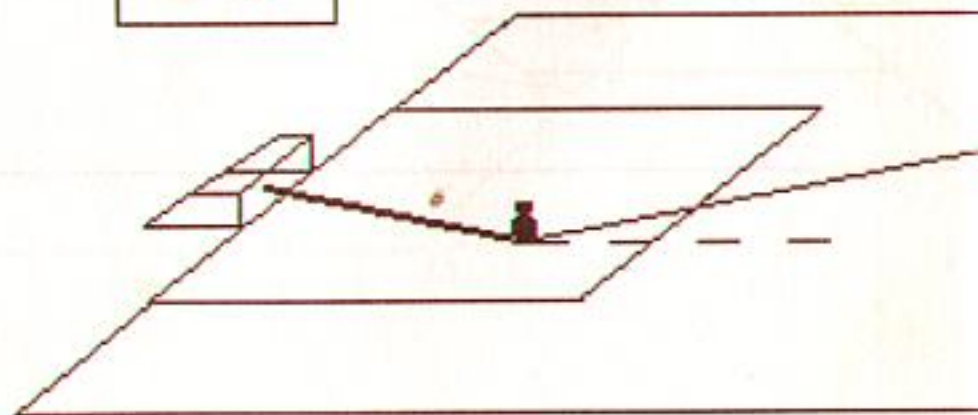
8



9



10





besonders stark ist, eine Offensiv- bzw. eine Defensiv-Taktik.

Nun zu den einzelnen Torschuß-Taktiken:

**1:** Aus dem Mittelfeld heraus dribbelt man entweder in die halblinke oder in die halb-rechte Ecke des Strafraums und zieht in die lange Ecke des Tors ab.

**2:** Vom Flügel her dringt man in den Strafraum ein und spielt einen kurzen Paß auf einen freien Mann. Dieser hat nicht nur freie Schußbahn, sondern auch den Vorteil, daß sich der Torwart eher auf den anderen Spieler konzentriert.

**3:** Ein Mittelfeldspieler

schlägt einen Steilpaß zu einem Stürmer. Dieser marschiert dann allein aufs Tor zu. Mit eingeschaltetem Abseits kann der Stürmer eventuell im Abseits stehen – in diesem Fall obengenannten Tip anwenden!

**4:** Aus dem zentralen Mittelfeld heraus spurtet man auf einen der beiden Flügel zu. Sobald man dort angekommen ist, spielt man mit einem richtig positionierten Spieler eine Art „Doppelpaß mit Unterbrechung“ (richtige Doppelpässe sind in Kick Off 3 leider nur recht schwierig auszuführen). Ist alles korrekt gelaufen, müßte man jetzt

sehr viel Zeit für eine präzise Flanke auf einen im Strafraum stehenden Stürmer haben. Dieser kann die Flanke dann entweder mit dem Fuß oder mit dem Kopf im Tor versenken.

**5:** Mit einem möglichst schnellen Spieler einen der beiden Flügel entlangwetzen. Sobald man an der normalen Flankenposition angekommen ist, läuft man in einem Winkel von ca. 70 Grad auf die Tor-Auslinie zu. Kurz davor spielt man dann einen flachen Paß auf einen im Strafraum wartenden Stürmer. Dieser braucht das Leder nur noch reinzuschieben. Der

Spielzug ist übrigens ideal, um das Abseits zu umgehen!

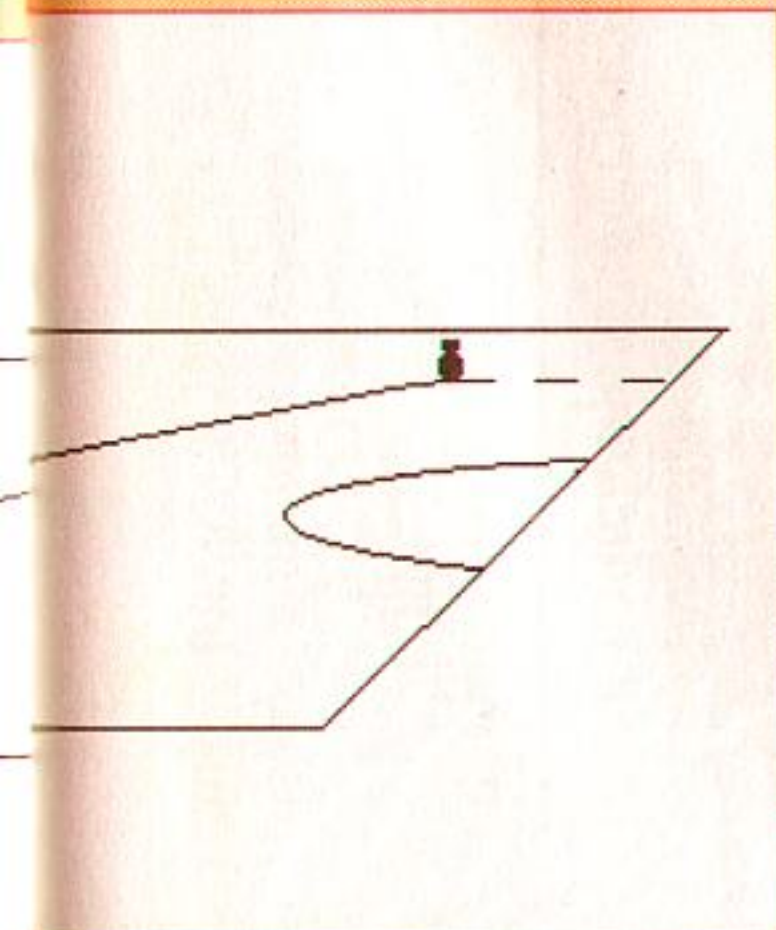
**6:** Wie 5, jedoch läuft man, anstatt zu passen, in einem Winkel von 90 Grad in den Strafraum und ballert mit voller Wucht in die lange Ecke.

**7:** Aus dem Mittelfeld kommend, zieht man aus ca. 25 Metern Entfernung ab. Bei einem guten Timing des Schusses dürfte der Torwart keine Chance haben. Kann er jedoch abklatschen, ist man mit einem mitgelaufenen Stürmer zur Stelle und staubt ab.




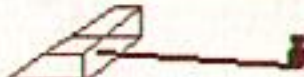

**8:** Aus dem Mittelfeld paßt man in den Strafraum. Ein Stürmer spielt den Paß direkt zu einem seiner im Strafraum stehenden Kollegen. Wird die Kombination von den drei Spielern schnell ausgeführt, hat man viel Zeit für einen gefährlichen Torschuß.

**9:** Man läuft ins zentrale Mittelfeld und spielt einen kurzen Paß auf einen nebenstehenden Spieler. Dieser dribbelt sich bis in den Strafraum durch und spielt wieder zum nun freistehenden anderen Spieler zurück. Ein gewaltiger Schuß in die lange Ecke, und das Tor ist perfekt.

**10:** Kurz nach der Mittellinie flankt man von einem der beiden Flügel aus weit in den gegnerischen Strafraum. Ein zum Ball laufender Stürmer versucht, diesen mit dem Kopf oder mit dem Fuß im Gehäuse unterzubringen. Der Spielzug ist besonders zu empfehlen, wenn noch schnell vor Ende der Spielzeit ein Tor erzielt werden muß.



## LEGENDE

-  Spieler
-  Weg des Spielers
-  Paß
-  Torschuß
-  Tor





# AMIGA

## CD-ROM

# JOKER

MULTIMEDIA  
AUF AMIGA

**CD<sup>32</sup>**  
**MIT SOFT**  
**ZU GEWINNEN!**

MULTIMEDIALE GAMES



MULTIMEDIALE TOOLS



CALLSIGN: INDIA 1	
HEADQUARTERS: [unreadable]	
[unreadable] SECTION	
CHAR: [unreadable]	WEAPON: [unreadable]
FLY: [unreadable]	[unreadable]
FUEL: [unreadable]	[unreadable]
HEALTH: [unreadable]	[unreadable]
[unreadable]	[unreadable]

Range: 4km  
Lightweight and  
fast moving asset  
for use against  
hang or threats

MISSION: [unreadable]

OBJECTIVES:  
[unreadable]

MUSIK-VIDEOS ZUM SELBERMACHEN

# Video Creator



**IM TEST**  
GUNSHIP 2000 - DER CLOW!  
ULTIMATE BODY BLOWS!  
HEIMDALL 2 - MYTH  
LOST VIKINGS  
u.v.a.

A  
M  
G  
A  
  
A  
  
C  
D  
R  
  
J  
O  
K  
E  
R



## MULTIMEDIA & MEHR

Die CD lebt nicht vom Spiel allein, hier stellen wir Schiller-Soft vor, die über reines Entertainment hinausgeht. Allerdings seien Euch dazu Maus und Tastatur sowie Festplatte oder Floppy ans amiganische Herz gelegt.



### CD EXCHANGE VOL. 1

Hier tut sich gleich eine wahre Software-Fundgrube auf: Zocker finden allerlei PD-Klassiker, darunter Perlen wie „Megaball“ oder „Robouldix“, und Lernfreudige werden mit teils hervorragender Edutainment-Soft (z.B. für Mathe-Übungen) beglückt. Und als Augenmensch freut man sich über die vielen digitalisierten, selbstgepinselten oder raygetraceten Bilder, Clip Arts zu diversen Themen sowie die hübschen Animationen – besonders die mit dem Landschaftsgenerator „Vista Pro“ erstellten 3D-Flüge und die Slapsticks à la Eric Schwartz können sich sehen lassen. Zu hören gibt's auch eine Menge, vor allem ganz ausgezeichnete Musik der verschiedensten Stilrichtungen. Allerdings sind einige Programme auf AGA-Rechner bzw. das CD<sup>32</sup> abgestimmt, auch am enthaltenen Quiz mit Preisen im Gesamtwert von ca. 3.000,- DM können Besitzer sonstiger CD-Amigas leider nicht teilnehmen. Für sie dürfte sich die Ausgabe von rund 70 Märkern (der Standardpreis für alle vorgestellten Scheiben) somit kaum rechnen.

### CD NETWORK

Nomen est omen, denn dieser Silberling enthält PD-Soft für Computer-Kommunikation im weitesten Sinne – also etwa den Netz-Kontrollleur „Parnet“ und das bekannte Terminal-Programm „Term“. Daneben findet sich einiges an Stoff, der den digitalen Versand lohnt: erstklassig digitalisierte Bilder zu den Themen Technik, Natur und Soziales etwa. Dazu gibt's passende Bildbetrachter für

ausgefallene Grafikformate wie GIF oder JPEG; ja, selbst Motive auf Photo-CDs können (ein Multisession-Laufwerk vorausgesetzt) nach IFF gewandelt und beguckt werden. Weiterhin hat Weird Science die Fishdisks 801 bis 975, die AMOS PD-Nummern 471 bis 610 sowie einige nützliche Tools auf die CD gepackt. Doch gerade hier sind Maus und Keyboard ein Muß, ansonsten stößt man mit seinem CD<sup>32</sup> oder CDTV schnell an Grenzen.

### UND NOCH ZWEI

Ein Fest für Demofreaks verspricht Euroscene von Almathera: Von aktuellen Ausnahmen abgesehen, finden sich auf der CD nahezu alle Demos, Intros, Dentros, Musiktracks und Mags, die die Szene seit 1988 hervorgebracht hat! Bloß liegt ein Großteil der Files gepackt vor, und ob Einsteiger wohl mit den Entpackern DMS und LHA klarkommen? Außerdem ist die Scheibe leider nicht bootfähig, eine Festplatte muß also quasi sein. Auch das **Multimedia Toolkit** von Weird Science dürfte nicht jedermanns Darling sein, denn hinter dem vielversprechenden Namen verbirgt sich bloß eine weitere Sammlung von Digibildern, Musikstücken und Samples. Immerhin ist die Qualität durchweg hervorragend; unter den vielen, vielen Files findet man manch originelles Motiv und allerlei launige Sound-FX. (rl)



Info & Bezug:

GTI Software  
Tel. 06171/85934



Euroscene



Videoclips zum Selbermachen

# VIDEO CREATOR

# CD USER CLUB

Schon mal MTV oder Viva geguckt? Klaro. Schon mal gedacht, wie es wohl wäre, selbst ein Musikvideo auf die Beine zu stellen? Dazu braucht Ihr bloß etwas Phantasie, einen AGA-Amiga mit CD-Power – und Almatheras neuen Clip-Baukasten!



### Die Arbeitsoberfläche

Für Video-Regisseure mit CD<sup>32</sup> sind allerdings einige Hardware-Hürden zu nehmen: Da man bei der Standardkonsole ohne Save-Möglichkeit auskommen muß, läßt sich hier nur das vollendete Werk (durch Überspielen auf Videotape) sichern – ein Unterbrechen der Arbeit ist nicht möglich. Die optimale Konfiguration besteht somit aus einem CD<sup>32</sup> mit Festplatte bzw. Floppy oder einem A1200 bzw. A4000 mit Schillerschleuder; wegen der simplen Bedienbarkeit des Programms lassen sich hübsche Ergebnisse allerdings auch in einem Rutsch erzielen. Im Hauptmenü teilt man der

Software zunächst den gewünschten Musiktitel mit, dann werden auf einer zoombaren Zeitlinie in groben Zügen Reihenfolge und Timing einzelner Grafikeffekte festgelegt. Am Screen darunter entscheiden sich nun die Details: Soll etwa zunächst ein Bild

langsam eingeblendet werden, gefolgt von einem Fade auf ein zweites Motiv? Sollen sich Vektorobjekte oder Texte (für die übrigens keine Tastatur erforderlich ist) über den Bildschirm winden? Oder bedarf es gar psychedelischer Farbwechsel bzw. eines Stroboskops, um das Musiktempo hervorzuheben? Die Möglichkeiten erinnern stark an die von „Demo Maniac“, sind jedoch nicht ganz so vielfältig – z.B. sind parallel ablaufende Effekte hier ebensowenig möglich wie 3D-Zooms. Trotz oder gerade wegen der etwas eingeschränkten Manipulationsmöglichkeiten ist der Video Creator aber eine gute

Sache für Einsteiger. Die Bedienung über Icons und Maus/Pad ist ein Kinderspiel, zudem hält die CD rund 1.000 Bilder, haufenweise Clip Arts und kleine Animationen als schmückendes Beiwerk für das Eigenbau-Video parat; alles schön nach Sachgebieten geordnet. Und erstmals wird hier auch das Full Motion Video-Modul unterstützt, so daß man bereits vorhandene CD-Videoclips nachbessern und z.B. mit dem eigenen Konterfei mischen kann. Weitere Features wie die praktische Synchronhilfe zum Abstimmen von Bild und Ton oder der Zufallsgenerator, der praktisch ohne weiteres Zutun brauchbare Clips erstellt, machen den Video Creator bereits am CD<sup>32</sup> zu einem unterhaltsamen Spielzeug gerade für Rave- und Technofreaks – am Computer können sich mit dem bald auch komplett deutsch erhältlichen Tool zudem (via Mal- oder Raytracing-Programm) selbst erstellte Pixeleien in Bewegung versetzen lassen. Warum also nicht auf dem Regiestuhl Platz nehmen? (rl)



Eine der leichtesten Übungen: Fading



Full Motion Video: links ohne, rechts mit Unterstützung durch den Video Creator

### VIDEO CREATOR

Deutsch angeleiteter Videoclip-Baukasten mit lockerer Handhabe und vielen, doch etwas unflexiblen Optik-FX. Am CD<sup>32</sup> ohne Speichermöglichkeit.  
**Hersteller:** Almathera  
**Preis:** ca. 99,- DM  
**Bezug:** Fa. GTI,  
 Tel. 06171/859 34

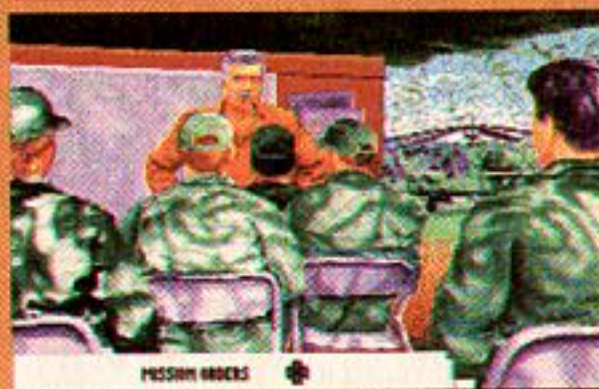


Auf der Silberscheibe befindet sich im wesentlichen das Programm der 1200er-Version: Mit einem der sieben anwählbaren Kampfhubschrauber (Kiowa, Blackhawk, Apache AH-64 etc.) muß man in knallharten Trainings- und Einzelmissionen vorgegebene Primär- und Sekundärziele in Zentraleuropa oder am Persischen Golf ausschalten. Vor jedem Einsatz dürfen die Helis frisch bewaffnet werden, wofür nur das Feinste explosiv genug ist. Denn bei den stationären Angriffsobjekten handelt es sich meist um das Hauptquartier oder die Radaranlagen des Gegners, während die beweglichen Ziele z.B. aus Panzerverbänden bestehen, deren Position auf der Landkarte natürlich nur ungefähr bekannt ist. Dazu ergeben sich unterwegs noch reichlich Gelegenheiten zum Schließen feuriger Bekanntschaften, die sich ebenfalls positiv auf die Lage an der Punkte-, Ordens- und Beförderungsfrent auswirken.

Der Motivationssteigerung dient neben dem gebotenen Jagdwild auch das knapp bemessene Zeitlimit von (in der Regel) 15 Minuten pro Mission, dessen Überschreitung mit rigorosen Punktabzügen bestraft wird. Für Piloten mit Organisationstalent gedacht sind die Gruppeneinsätze, denn hier dürfen sie bis zu vier Digi-Kollegen bewaffnen und via Sprechfunk auch durch Spezialaufträge kommandieren. Schließlich gibt's noch den Campaign-Modus, wo die Dauer des Feldzugs sowie Art und Anzahl der Missionen als Maßstab für den Erfolg gelten. Aber auch an Flugnovizen wurde gedacht, wes-



**Aller guten Dinge sind drei: Nachdem MicroProse seinen aufgebahrten Heli-Klassiker bereits auf normalen und AGA-Amigas abheben ließ, kommen jetzt auch die Besitzer eines CD-Hangars in diesen Genuß!**



Laß krachen, Junge!

halb sich hier tausenderlei Sachen individuell einstellen lassen: die Intelligenz der Feinde, das Flugverhalten der eigenen Maschine, die Wetterbedingungen, die (neun) Außenansichten und etliches mehr. Grafisch entspricht die CD-Fassung Pixel für Pixel der 256farbigen 1200er-Version, die 3D-Polygonlandschaft ist also recht detailreich, und die Zwischenbilder sind hübsch. Akustisch gibt's außer den bereits bekannten Sound-FX nun allerdings deutlich bessere Musik direkt von der Schillerscheibe. Dafür macht hier die Steuerung via Joypad einige Probleme: Präzise Manöver werden durch die ausufernde Belegung von Buttons und Steuerkreuz zur Glücksache, und das Einhalten

einer bestimmten Flughöhe ist in der Praxis fast unmöglich. Zum Glück unterstützt das Programm aber auch den Joystick und eine (externe) Tastatur, womit dann plötzlich wieder alles wunderbar klappt. Der letzte Kritikpunkt betrifft das gewaltig abgespeckte Handbuch, das bloß noch das Nötigste enthält – vor allem die technischen Infos zu Freund und Feind sind spurlos verschwunden...

Geblichen ist indessen die Faszination dieser Flugsimulation, die auch und gerade in der CD-Version einzigartige Erlebnisse über den Digi-Wolken garantiert – vorausgesetzt, man nimmt ein Keyboard mit an Bord. (mic)



Ein letzter Check



Alles Gute kommt von oben...

**GUNSHIP 2000**  
(MICROPROSE)  
HELI-SIMULATION

**85%**  
„ABGEHOBEN“

GRAFIK	84%
ANIMATION	82%
MUSIK	81%
SOUND-FX	79%
HANDHABUNG	76%
DAUERSPASS	86%

VARIABEL  
PREIS DM 89,-

**CD**

EINGABEMEDIUM	PAD/STICK/KEYB.
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE
DEUTSCH	HANDBUCH





Die Programmierer von Team 17 übten sich in CD-Mathematik und entwickelten folgende Formel: „Body Blows“ plus „Body Blows Galactic“ ergibt „Ultimate Body Blows“ – eine Rechnung, die voll aufgeht!



Zwei ganz heiße Typen



Shaolin beim Dschungelsprung

Auf die richtigen Zutaten kommt es an, weshalb beim CD-Rezept des Action-Teams eigentlich nichts schiefgehen konnte – die Verschmelzung der beiden Diskversionen mußte zwangsläufig ein Leckerbissen für Raufbolde werden:

Bereits das umfangreiche Menü ist nichts für den kleinen Hunger zwischendurch, mit seiner opulenten Optionsfülle macht es noch den gefräßigsten Prügelknaben satt. Dabei gehört die Anwahl der Rundenzahl und Kampfdauer ebenso zur Digi-Vorspeise wie das genaue Feintuning der Kämpferfähigkeiten und Reaktionszeiten. Je nachdem, ob man allein, zu zweit, im Turniermodus oder im speziellen, eigens für diese Version kreierten „Tag Team Mode“ (einer Art Preiskampf) antritt, wählt man sich unter den 21 vorhandenen Fightern seine(n) Wunschkandidaten aus. Das Angebot reicht von Alien-Kriegern mit außerirdisch ausgefallenen Techniken bis zum muskulösen Erdling mit mächtig Power in den Muckis. Vor Spielbeginn werden auf Wunsch sämtliche Recken samt ihren Special Moves in einem ausführlichen Steckbrief näher vorgestellt, und es fehlt dabei auch wirklich kein einziger

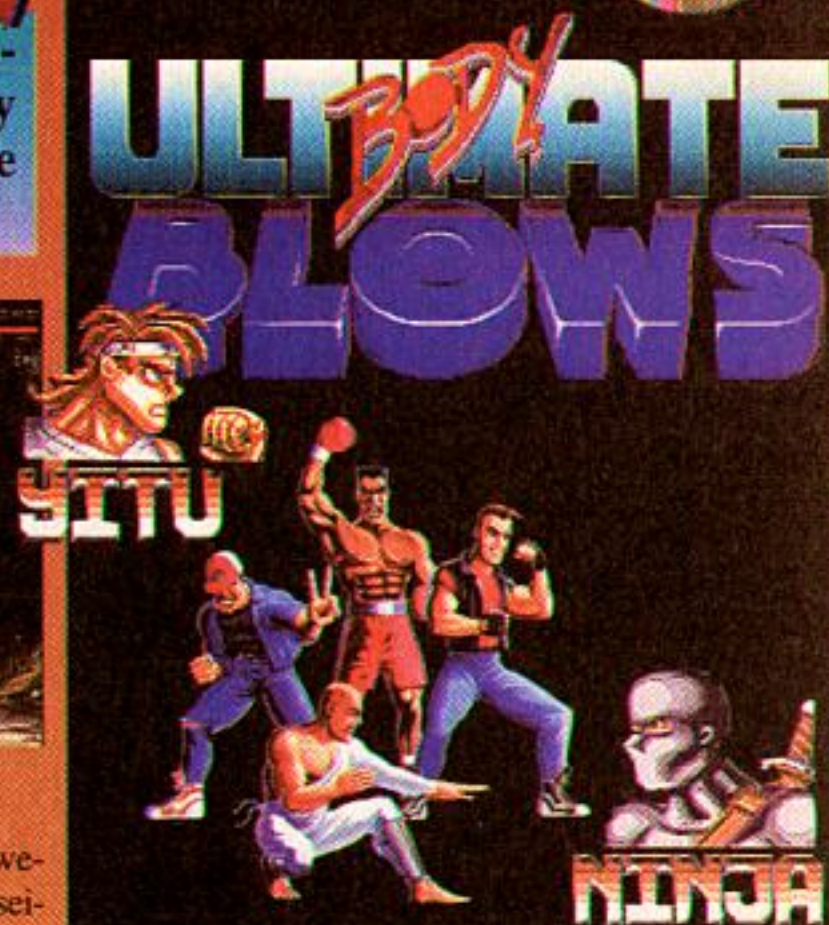


Einer der Steckbriefe

Haudrauf der beiden Diskversionen: weder der schwertschwingende Ninja mit seinem „Super Shadow“ noch der Shaolinmönch Lo Ray inklusive „Flame of Buddha“ oder das Phantom und sein „Super Sworp“. Nur der Kämpfer Numero 22 tut zunächst recht geheimnisvoll und verrät seine Identität erst, sobald alle übrigen Kollegen bereits am Boden liegen.

Allein die Tatsache, daß hier die wunderschönen Kampfarenen der beiden Diskversionen in einem Game vereint wurden, macht die ultimative Klopperei zu einer lohnenden Anschaffung – die geballte Ladung an detailreicher Grafik ist einfach der Hammer. Schade nur, daß Team 17 vor lauter Begeisterung auch gleich dem Geschwindigkeitsrausch verfiel und dabei zumindest im härtesten Schwierigkeitsgrad die Spielbarkeit etwas aus den Augen verlor. Es geht dann wirklich brutal schnell zur Sache, die Fäuste und Füße fliegen fast schon wie im Zeitraffer. Aber auch in der Standardeinstellung ist erst mal Üben angesagt, denn selbst trainierte Kämpfer sind hier keinesfalls unterfordert. Zum Ausgleich können sie sich auf die (vor allem per Stick) astreine Steuerung in jeder Situation verlassen, und der ultracoole CD-Sound dieser Highspeed-Prügelei sollte eigentlich noch den größten Schlappi auf Touren bringen.

Vermißt haben wir lediglich ein vernünftiges Booklet, welches anscheinend zugunsten der mehrsprachigen Files auf der CD eingespart wurde – obwohl die Vielzahl der Kämpfer doch genügend Stoff für ein dickes Handbuch hergegeben hätte. Aber wenn man ausreichend Kondition mitbringt, macht diese Klopperei trotzdem ultimativ Spaß! (ms)



Macht's Spaß im Naß?!

## ULTIMATE BODY BLOWS (TEAM 17)

KAMPFSPORT

**84%**  
„RASANT“



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

VARIABLE: 3 STUFEN

PREIS DM 89,-



EINGABEMEDIUM	JOYPAD/JOYSTICK
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG



## NAUGHTY ONES

## Last Ninja 3

Was am Amiga gut war, ist auch für das CD<sup>32</sup> gut genug, stimmt's? Natürlich stimmt es nicht, aber die CD-Konvertierung von Interactivisions Plattformbuben gleicht der A1200-Version trotzdem wie ein Ei dem anderen.

Am 64er galt der letzte Schattenkrieger einst als Klassiker, am Amiga ging sein dritter Auftritt schon vor Jahren in die Disk-Hose – doch System 3 wollte sich unbedingt auch noch auf CD blamieren!

Halt, die Steuerung wurde ja geringfügig modifiziert, außerdem gibt's nun eine Selbstbewehräucherung des Herstellers als Intro. Nach wie vor haben wir es also mit einem netten Hüpfen zu tun, dessen hervorste-



Unspektakuläres Plattform-Hopping...

chendste Merkmale ein toller Simultanmodus für zwei Spieler und ein Gameplay mit dem Charme des Genre-Ahnherren „Bubble Bobble“ sind:

Bild für Bild turnt man durch diverse Szenarien, ist mit dem Aufsammeln von Bonusgoodies für höhere Scores, frische Energiereserven, Zusatzleben oder unscheinbare Extrawaffen beschäftigt und beharkt gelegentlich böse Hexen, Teddybären oder sonstige Knuddelgegner. Als Geschöß dient dabei ein Flummi, der von den Wänden abprallt und so selbst schwer erreichbare Stellen von Feindbefall säubert. Langweilig? Nicht unbedingt, denn der abwechslungsreiche Plattformaufbau mit den vielen kniffligen Stellen und einem herausfordernden Schwierigkeitsgrad macht durchaus Spaß – zumal in den 50 Levels ja noch Geheimkammern und witzige Endgegner der Entdeckung harren.

Ausdauerndes Zocken wird mit einer kaum atemberaubenden, aber bunten und sich qualitativ von Level zu Level steigernden Grafik mit nett animierten Sprites belohnt – und mit den bekannt mittelprächtigen Begleitsounds der

Disk-Version bestraft; was für eine CD-Umsetzung ja ein echtes Armutszeugnis ist. Wer also keine allzu hohen Ansprüche stellt und mit einem weiteren Game leben kann, das an den Fähigkeiten des neuen Mediums vorbeikonvertiert wurde, der darf jetzt in den Shop hüpfen. (rl)

Daß man ein verstaubtes Action-adventure, das bereits anno 91 gerade mal 33 Prozentchen für sich verbuchen konnte, heute auf Silberscheibe preßt, ist verwunderlich – daß es statt Verbesserungen nur Verschlechterungen gibt, eine glatte Frechheit. Soll hier schlicht und ergreifend abgezockt werden? Es sieht fast so aus, vor allem, wenn man an das nebenan getestete Actiondebakel aus gleichem Hause denkt... Freilich gibt es von diesem Nin-

Systemabstürze, Grafikfehler und unerklärliche Wartepausen beim Umschalten zwischen Musik und FX sind also an der Tagesordnung; einmal schwebte unser Ninja sogar plötzlich quer über eine Schlucht und konnte das Bild nicht mehr verlassen. Der so erzwungene Reset war aufgrund der altbackenen Präsentation in Verbindung mit schlampigster Programmierung schon fast eine Erlösung... (rl)



Ich glaub', mein Ninja schwebt!

NAUGHTY ONES	
(INTERACTIVISION)	
JUMP & RUN	
66%	
„UNSPEKTAKULÄR“	
GRAFIK	53%
ANIMATION	64%
MUSIK	59%
SOUND-FX	60%
HANDHABUNG	70%
DAUERSPASS	68%
FÜR GEÜBTE	
PREIS	DM 69,-
EINGABEMEDIUM	JOYPAD/STICK
SPEICHERBAR	LEVELCODES
DEUTSCH	ANLEITUNG

ja nicht umsonst drei Teile, im Prinzip könnte das Game also durchaus Spaß machen. Es gilt, durch fernöstliche Iso-Gegenden zu pilgern und sich mit Hand und Fuß der Schergen eines bösen Shoguns zu erwehren, während Sammelitems, Extrawaffen (Schwerter, Shuriken etc.), kleine Räseleinlagen und ein variables Level-Layout für Abwechslung sorgen sollen. Die Praxis sieht leider ganz anders aus: Mit einer komplett verpatzten Steuerung müht man sich ab, den rheumatisch animierten Asiaten durch Kampfarenen zu dirigieren, die gerade mal die Hälfte des Screens einnehmen. Dabei hat der Held nicht nur mit unfairen Attacks seitens der Gegner, sondern auch noch mit massenhaft Programmfehlern zu kämpfen!

LAST NINJA 3	
(SYSTEM 3)	
ACTION-ADVENTURE	
22%	
„DAS LETZTE“	
GRAFIK	55%
ANIMATION	38%
MUSIK	42%
SOUND-FX	33%
HANDHABUNG	27%
DAUERSPASS	19%
FÜR GEÜBTE	
PREIS	DM 39,-
EINGABEMEDIUM	JOYPAD
SPEICHERBAR	LEVELCODES
DEUTSCH	NEIN



## MYTH

Auch dieses Actionadventure kommt von System 3, hat seinen Ursprung am C64 und die Umsetzung auf Amiga-Disk längst hinter sich. Und auch hier erhält man für wenig Geld nur wenig Spaß.



Und das ist noch eines der schönsten Fotos!

Traurig, aber Warzenschwein: Wo man anno Brotkasten seinen namenlosen Helden noch ganz gerne durch die (für damalige Verhältnisse) optisch und spielerisch netten Fantasy-Gewölbe eines finsternen Dämons scheuchte, kam dann am Amiga schon deutlich weniger Begeisterung auf. Und angesichts dieser 1:1-Konvertierung für das CD<sup>32</sup> kann von Begeisterung nun wirklich keine Rede mehr sein...

So sitzt man eben vor einer Grafik, die sich vom betagten 8-Bit-Original nur unwesentlich unterscheidet (u.a. durch noch ruckeliges Scrolling!), und fragt sich, wo die über 200.000 Farben seiner Multimedia-Maschine abgeblieben sind bzw. wofür es eigentlich die CD als Speichermedium gibt. Zudem fragt man sich, warum das Leben im allgemeinen und dieses Gameplay im speziellen so ungerecht sind, denn nur Millisekunden nach dem Spielstart haben die aus allen Richtungen angreifenden Gegner dem Myth-Frischling meist schon das erste seiner drei Bildschirmleben geraubt. Viel fairer geht's hier aber auch später nicht zu, außerdem ist die Pad-Steuerung überkomplex – erst nach einigen Übungskämpfen weiß man sich mit Faust, Schwert

oder begrenzt vorrätigen Energieprojektilen der Skelette, Fledermäuse und dicken Medusen halbwegs zu erwehren.

Ob die locker eingestreuten Rätsel somit ausreichen, um sich mit dieser Software-Antiquität anfreunden zu können, darf bezweifelt werden. Selbst wenn das Teil mal ein Renner war – wer will schon ernsthaft Grafik, Sound und Gameplay in 64er-Qualität auf seiner CD-Schleuder erleben? (rl)

<b>MYTH</b> (SYSTEM 3)	
<b>ACTION-ADVENTURE</b>	
<b>48%</b> „ALT“	
<b>GRAFIK</b>	<b>55%</b>
<b>ANIMATION</b>	<b>49%</b>
<b>MUSIK</b>	<b>60%</b>
<b>SOUND-FX</b>	<b>55%</b>
<b>HANDHABUNG</b>	<b>49%</b>
<b>DAUERSPASS</b>	<b>44%</b>
<b>FÜR FORTGESCHRITTENE</b>	
<b>PREIS</b>	<b>DM 39,-</b>
<b>EINGABEMEDIUM</b>	<b>JOYPAD</b>
<b>SPEICHERBAR</b>	<b>NEIN</b>
<b>DEUTSCH</b>	<b>NEIN</b>

## JAMES POND 3 OPERATION STARFISH

Am A1200 hat sich Millenniums schuppiger Plattform-Agent gerade erst freigeschwommen, da taucht auch schon sein Bruder mit den Schillerflossen auf – ein Schelm, wer sich da großartige Neuerungen erhofft.

Lange Gesichter gibt's bereits beim Filmintro, das exakt so schon den CD-Vorläufer „James Pond 2“ eingeleitet hat. Auch seine Hoffnungen auf verbesserte Präsentation begräbt man am besten gleich wieder, denn es hat noch nicht mal für aufgebohrte Musik gereicht. Aber ein temporeiches und toll spielbares Jump & Run gibt die

halten, u.a. auch die wippenden Plattformen.

Und damit haben wir es mit einem der seltenen Fälle zu tun, wo zwar die Möglichkeiten der Hardware nicht ausgeschöpft wurden, aber trotzdem eine Aufwertung fällig ist – Pond Numero drei ist ganz klar ein Elite-Hüpfer auf CD! (rl)

gute Disk-Vorlage halt auch in einer schwachen Umsetzung ab:

Immerhin wurde ja die Steuerung speziell auf den CD<sup>32</sup>-Knochen abgestimmt, so daß Pond nun sogar einen Tick handlicher durch die bekannt bunten Käse-, Frucht-



Ein Fisch mit wenig Gräten

und Eiswelten springt, um sich mit knuddeligen Raupen, Bienen, Mäusen oder extradicken Fliegenpilzen anzulegen. Das geschieht mittels Fausthieb oder Kopfsprung, später wirft man seine Gegner auch mit Geröll aus der Bahn. Der Hauptreiz des Spiels liegt freilich im Entdecken immer neuer Features und Extras wie z.B. Tarnschirme, Apfelpistolen, Fallschirme, Sprungfedern oder auch Teleporter in geheime Bonuslevels. Das war zwar bereits am 1200er so, doch mußte man in unserem Testmuster nach einem Lebensverlust noch zum Levelbeginn zurück, während es nun praktische Wegmarkierungen gibt. Darüber hinaus sind hier *sämtliche* Features der Originalversion vom Mega Drive ent-

<b>JAMES POND 3</b> <b>OPERATION STARFISH</b> (MILLENNIUM)	
<b>JUMP &amp; FUN</b>	
<b>77%</b> „FLOTT“	
<b>GRAFIK</b>	<b>75%</b>
<b>ANIMATION</b>	<b>77%</b>
<b>MUSIK</b>	<b>72%</b>
<b>SOUND-FX</b>	<b>70%</b>
<b>HANDHABUNG</b>	<b>77%</b>
<b>DAUERSPASS</b>	<b>79%</b>
<b>VARIABEL: 2 STUFEN</b>	
<b>PREIS</b>	<b>DM 89,-</b>
<b>EINGABEMEDIUM</b>	<b>JOYPAD</b>
<b>SPEICHERBAR</b>	<b>SPIELSTÄNDE</b>
<b>DEUTSCH</b>	<b>ANLEITUNG</b>



## DER CLOU!

Auf den Disk-Amigas geht Matt Stuvysunt ja schon seit Monaten auf Beutezug, jetzt kann er seine schillernde Ganovenkarriere am geeigneten Medium fortsetzen – NEO hat das London der 50er Jahre nun auf CD gepreßt. Nach wie vor hat Mattyboy die Charakterzüge eines Szene-Cracks: Er wäre halt gar so ger-

ne reich und berühmt, die Legalität ist Nebensache. Und was hier mit dem Leeräumen von Kiosken und Tante-Emma-Läden beginnt, soll letzten Endes im ganz großen Coup gipfeln – dem Raub der Kronjuwelen! Auf den ersten Blick wirkt diese strategisch-simulative Gaunerkomödie (der Humor kommt keinesfalls zu kurz) zwar wie ein altmodisches Grafikadventure, aber schon bald avanciert das taktische Ausbaldowern von Einbrüchen nach Art des 64er-Klassikers „They Stole A Million“ zur Hauptbeschäftigung des Spielers. Dabei werden zunächst bis zu drei speziali-

sierte Ganoven als Verstärkung angeheuert, anschließend kann man auf einer Art Automapping-Screen seine Leute sekundengenau hin und her schieben, um Alarmanlagen auszuschalten, Schlösser zu öffnen oder Nachtwächter für ein paar Stündchen einzuschläfern. Der Clou lebt wie gesagt nicht unbedingt von der Optik, auch wenn sie AGA-Qualität aufweist, doch die 30 zeitgenössischen Musikstücke waren schon immer für eine Extraportion Atmosphäre gut. Jetzt tönt Matt noch in Sprachausgabe aus dem Lautsprecher, wobei allerdings „nur“ die wichtigsten Unterhaltungen und Mr. Stuvysunts gelegentliche Monologe vertont wurden – aber allein schon der leicht österreichische Akzent ist hier

ein Clou für sich. Maus und Pad arbeiten gleichermaßen klaglos, und so können wir erneut die goldene Karte zücken: Diese Scheibe ist ein Hit! (jn)



Schließt den Safe und öffnet den CD-Schacht!



**DER CLOU!**  
(NEO SOFTWARE DESIGN)  
**DIGI-GAUNEREI**

**87%**  
„FESSELND“

GRAFIK	68%
ANIMATION	62%
MUSIK	87%
SOUND-FX	83%
HANDHABUNG	78%
DAUERSPASS	88%

**FÜR GEÜBTE**  
**PREIS** DM 99,-

**CD**

EINGABEMEDIUM	JOYPAD/MAUS
SPEICHERBAR	PASSWORTER
DEUTSCH	KOMPLETT

## HEIMDALL 2 INTO THE HALL OF WORLDS

Erstaunlich schnell haben die Götterboten von Core Design ihren zweiten Nordland-Rolli auf die Schillerscheibe eingeschwohren – kein Wunder, daß es im CD-Himmel relativ weltlich zugeht. Daß man immer noch Heimdall bzw. Ursuha auf der Suche nach den Teilen eines magischen Amuletts durch abwechslungsreiche Iso-Landschaften scheucht, ist klar. Fast ebenso klar, daß der ewige Wechsel zwischen Nager und Stiek am CD<sup>32</sup> Geschichte ist, hier wird ganz bequem mit dem Joypad gesteuert. Und bei der kurzen Konvertierungszeit (Test der Standard-Diskversion im letzten Heft) braucht man sich auch nicht zu wundern, wenn auf CD und der jetzt ebenfalls erschienenen AGA-Fassung optische Neuerungen

nur mit der Lupe zu finden sind... Immerhin haben ein paar Stellen im Spiel ein wenig an Farbe gewonnen, zudem wird genaues Hingucken mit dem einen oder anderen neuen Grafikdetail belohnt. Es wird aber auch bestraft, denn im Gegenzug fielen einige Animationen weg. Zumindest für Ohrenmenschen ist das kein großer Verlust, hat die CD-Fassung doch viele neue Sound-FX wie Vogelgezwitscher oder Fackelgeknister zu bieten; außer-

dem erklingt nun permanent Hintergrund-Musik. Bloß kann der Spielstand nur noch nach Abschluß einer ganzen Welt gespeichert werden, nämlich wenn auf dem Weg zur nächsten im Anfangsscreen ein „Restore-Book“ auftaucht. Auch die Wahl der Landessprache ist hier nicht möglich – aber da einst bei den deutschen Texten ein paar zur Lösung notwendige Gesprächspassagen fehlten, ist das wohl eh besser so. Fazit: Ein Action-Rollenspiel mit kleinen Schwächen, aber zünftigen Kämpfen und kniffligen Knobeleien. Englischkundige CD-Wikinger sollten Heimdall 2 ins Inventory packen! (st)



Wiki wagt's wieder...

**HEIMDALL 2 - INTO THE HALL OF WORLDS**  
(CORE DESIGN)  
**ISO-ROLLENSPIEL**

**75%**  
„NORDISCH“

GRAFIK	79%
ANIMATION	79%
MUSIK	81%
SOUND-FX	72%
HANDHABUNG	68%
DAUERSPASS	74%

**FÜR GEÜBTE**  
**PREIS** DM 99,-

**CD**

EINGABEMEDIUM	JOYPAD
SPEICHERBAR	1 SPIELSTAND
DEUTSCH	ANLEITUNG



## in letzter Minute

### BATTLECHESS

Hey, das erste Schach fürs CD<sup>32</sup>! Im Vergleich zur uralten Urversion hat Interplay dem Oldie hier ein paar Farben mehr spendiert, die witzig animierten Kampfsequenzen beim Schlagen wurden jedoch nicht überarbeitet. Dafür sind Sprachausgabe, Musik und sogar ein kleiner Schachlehrgang auf der Scheibe enthalten. Nur spielt das Programm halt immer noch recht

schwach; zudem reagiert die Steuerung eher lahm. Schachmatt in 68 Prozent.



Hier noch ein paar Kurzttests von CD-Konvertierungen bekannter Amiga-Titel, die uns kurz vor Redaktionsschluß auf den Tisch flatterten – oder eine eingehendere Würdigung schlicht nicht wert waren.

### BATTLETOADS

Mindscapes Kampfkröten sind in der Disk-Version (Test in dieser Ausgabe) auf Tiefschläge spezialisiert, auf CD wird die Erträglichkeitsgrenze vollends unterschritten: Mit ihrer traurigen Grafik, den lächerlich animierten Sprites und einer völlig verunglückten Spielbarkeit degradieren die Plattform-Lurche die an sich so leistungsfähige Schillerscheibe zum hoff-

nungslos überteuerten Frisbee. Dieser CD-Müll ist mit 19 Prozent noch gut bedient!



### IMPOSSIBLE MISSION 2025

Ein Lob an MicroProse, denn die Neuauflage des 64er-Klassikers wurde für die CD nochmals überarbeitet: Angefangen beim Intro über die verbesserte Handhabung bis hin zur feinen CD-Musik und den Zwischen-Animationen hat sich einiges getan! Schade bloß, daß das Plattform-Gameplay 1:1 übernommen wurde und daher aufgrund unfairer Stellen und mangelnder Abwechslung noch immer nicht ganz überzeugen kann. Na, sagen wir mal 65 Prozent.



### WEMBLEY INT. SOCCER

Audiogenic hat die (im Soccer-Special ausführlich vorgestellte) 1200er-Neuaufgabe von „Lothar Matthäus“ gleich auch auf CD gepackt. Per Pad geht das Kicken sogar einen Tick besser von der Hand, dafür findet nur ein Spielstand im Backup-Speicher des CD<sup>32</sup> Platz – bei der Präsentation hat sich so gut wie nix getan. Optionen und Spielbarkeit überzeugen

aber auch hier, weshalb die Fußball-Action erneut mit 81 Prozent abschneidet.



### THE LOST VIKINGS

Interplays lustigen Wikingern kann man es kaum übelnehmen, daß sie beim Sprung von Disk auf CD nur in puncto Handhabung leicht zulegten: Die an „Lemmings“ erinnernde Mischung aus flotter Plattform-Action und einer Extraportion Hirntraining konnte technisch, optisch und akustisch bereits anno A500 rundum überzeugen! Das abwechslungsreiche Gameplay macht jede Menge Laune und ist uns nach wie vor 85 Prozent samt einem Hit wert. (rl)



### SABRE TEAM

Die erste Version von Krisalis' Söldner-Strategical konnte schon vor zwei Jahren Schwächen nicht verbergen, doch die aktuellen Neuauflagen für A1200 und CD<sup>32</sup> bauen noch weiter ab: Unübersichtliche Iso-Grafik sorgt in Tateinheit mit dem bescheuert agierenden Computer und einer hakeligen Pad-Steuerung für Spielerfrust statt Taktiklust. Wer sich die Säbelraßler

trotz lascher 53 Prozent antun will, sollte unbedingt per Maus kommandieren!



Mach's noch mal, Wicki!

# DER WIKINGER - WETTBEWERB

Für Nordlichter geht's jetzt Schlag auf Schlag: Im vorigen Heft wurde „Heimdall 2“ groß vorgestellt, diesmal waren die Fassungen für A1200 bzw. CD<sup>32</sup> an der Reihe – und hier kommt die passende Competition!



Hochsommerliche Temperaturen erfordern besondere Preisausschreiben, und der im nordisch-frostigen Götterhimmel angesiedelte Actionrolli von Core Design ist da genau das richtige Objekt. Andererseits könnte so manchem angesichts der Gewinne gleich wieder heiß werden: Der edle Stifter Bomico hat nämlich als Hauptpreis ein Amiga CD<sup>32</sup> plus Softspringen lassen! Auf den übrigen Plätzen tummeln sich

ebenfalls recht ansprechende Säckelchen, so etwa die „Corkers“-Compilation mit den Titeln „Blob“, „Wonder Dog“, „Blaster“ und „Cyberpunks“. Zudem ist das Risiko begrenzt, denn Ihr müßt lediglich eine ordnungsgemäß frankierte Postkarte und etwas Hirnschmalz für die Beantwortung der Preisfrage investieren. Und deren Inhalt könnten wir Euch bei der Gelegenheit anstandshalber auch gleich verraten...

So, und jetzt seid Ihr dran! Sobald Ihr die richtige Lösung herausgefunden habt, solltet Ihr noch mal kurz in Euch gehen, um festzustellen, ob Ihr vielleicht bei Core Design, Bomico bzw. dem Joker Verlag arbeitet oder gar der Rechtsweg seid – das wäre allerdings Pech, denn dann seid Ihr leider ausgeschlossen. Fällt die Gewissensprüfung dagegen positiv aus, hindert Euch nichts mehr daran, den vollständig ausgefüllten Coupon bis zum 9.9.1994 (Einsendeschluß) an die angegebene Adresse zu schicken. Tja, dann stellt Euch mal gut mit der Glücksgöttin, unsere besten Wünsche habt Ihr jedenfalls!



**PREISFRAGE:**  
**WIE HEISST DER VATER ALLER NORDISCHEN GÖTTER?**



Bomico GmbH  
„Wikinger-Wettbewerb“  
Am Südpark 12  
65451 Kelsterbach

Die Lösung lautet: \_\_\_\_\_

Mein Geburtsjahr ist: \_\_\_\_\_

Ich bin:  männlich  weiblich

Ich besitze folgende(n) Computer: \_\_\_\_\_

Ich kaufe Spiele meist wegen...	Bei Computerspielen bevorzuge ich:
Empfehlung von Freunden <input type="radio"/>	Adventures <input type="radio"/>
Testbericht in: _____	Rollenspiele <input type="radio"/>
Anzeige in: _____	Strategiespiele <input type="radio"/>
Verpackung des Spiels <input type="radio"/>	Geschicklichkeit <input type="radio"/>
Andere Gründe: _____	Simulationen <input type="radio"/>
Ich bin interessiert an Lern-Software:	Sport <input type="radio"/>
Ja, großes Interesse <input type="radio"/>	Action <input type="radio"/>
Nein, brauche ich nicht <input type="radio"/>	



**BOMICO**  
ENTERTAINMENT SOFTWARE



## Die Preise:

- 1. PREIS:**  
EIN AMIGA CD<sup>32</sup> MIT SPIELEN VON CORE DESIGN
- 2. – 10. PREIS:**  
JE EINE „CORKERS“-COMPILATION
- 11. – 30. PREIS:**  
JE EIN CORE DESIGN-T-SHIRT

# DER JOKER

## UNTER DEN KONSOLEN-MAGS!

**MEGABLAST**  
**MEGABLAST**  
**MEGABLAST**  
**MEGABLAST**

**JOKER VERLAG**

B 25121 F  
MEGABLAST NR. 3/94  
8,50 DM/68,- €  
8,50 zł/8,50 €  
9.000 Lit

**MEGABLAST**

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

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

**VIELE TESTS  
NULL WERBUNG**

**HARDWARE-NEWS  
CD-POWER**

**ALL'S ÜBER  
MULTIPLAYER-GAMES**



**DIE GANZ NEUE AUSGABE  
JETZT AM KIOSK!**

# Joker Galerie

Ein ganz schönes Auge riskiert der „Zyklopenkrieger“ von Michaela Schlimme aus Hagen – oder spiegelt sich der eitle Kerl womöglich gerade im Auge des Betrachters?



Am Strand hat Daniel Horn aus Rotenburg diese beiden flotten „Beachgirls“ getroffen. Kaum zu glauben, daß er da noch die Zeit fand, um uns seine Disk zu schicken...



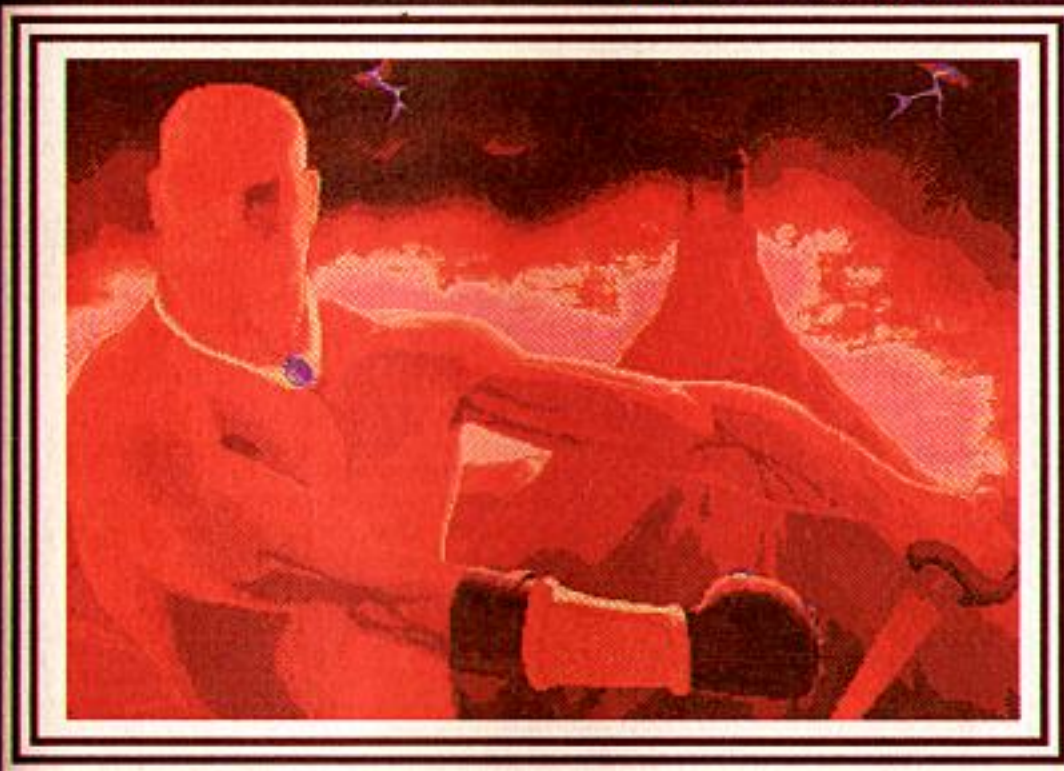
Von Michael Wuttke aus Frankfurt/Oder stammt der geheimnisvolle Magier, den er beim Brauen einer „Magic Potion“ beobachtet hat – wird so ein Drink eigentlich gerührt oder geschüttelt?!

Sabine Pilgram aus Mönchengladbach griff zum Bleistift und brachte den Vogel Greif zu Papier – das Fabelwesen ist ihr doch fabelhaft gelungen, was?





Alle Welt redet von Virtual Reality, aber auf die damit verbundenen Gefahren weist erstmals Markus Ziegler aus Plochingen mit seinem Comic hin...



Heiß, heiß, „Red Storm“: Der Krieger von Christoph Jaszczuk aus Plaidd läuft bei Backofentemperaturen anscheinend erst richtig zu Hochform auf!



Gerade bei sommerlichen Temperaturen kommt so eine coole Raytracing-Halle wie gerufen – besten Dank an Heribert Raab aus Traitsching, der seine „Hallway“ größtenteils mit Reflections 2.5 modelliert hat.

Zu dieser Jahreszeit trennen sich die wahrhaft Berufenen von den Saisonkünstlern, denn die Dauerinspirierten schmusen halt auch im Hochsommer mit der Muse! Hier nun ihre ehrlich erschwitzten Meisterwerke...

OHNE  
SCHWEISS  
KEIN EIS!



Oder etwas konkreter: Zum Eisessen darf nur, wer uns vorher mindestens ein Kunstwerk für die Joker Galerie zugeschickt hat! Dafür sind wir beim benutzten Handwerkszeug wieder großzügig: Ihr könnt also den Bleistift oder Euren Compi, Öl- oder Wasserfarben, Wachsmalkreiden oder einen Gänsekiel schwingen. Hauptsache, das Bild ist wirklich **SELBSTERDACHT UND SELBSTGEMACHT**, und wenn Ihr uns dann noch verrätet, mit welchem Malprogramm (Digi-Kunst bitte auf Disk), Airbrush-Revolver etc. Ihr es verbrochen habt, sind wir restlos glücklich. Und um Euch glücklich zu machen, schicken wir Euer Meisterwerk sogar zurück, falls genügend Rückporto im Umschlag liegt. Unsere Adresse lautet:

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

# \*MICRO MAGIC\*

Heiße Spiele - Starke Preise

\*\*\*TEL. 0 2 3 7 1 - 3 6 3 3 0\*\*\*

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

Amiga - Amiga - Amiga

1869 DV	68,00	Eye of Beholder 1 DV	39,00	Mortal Combat DA	55,00
Alien Breed 2 DA	50,00	Eye of Beholder 2 DV	79,00	Mr. Nutz DV	50,00
Anstoss DV	68,00	F-117 Nighthawk DA	68,00	Overlord* DA	62,00
Anstoss W.C. Ed. DV	55,00	Flashback DV	62,00	Perihelion DA	50,00
Apocalypse DA	50,00	Formula One G P DA	76,00	Pinball Fantasies DA	55,00
Arabian Nights DV	60,00	Fury of Furries DA	55,00	Pinball SE DA	60,00
Assassin SE DA	29,00	Genesis EV	55,00	Pinball Wizard DA	18,00
Atomix DA	26,00	Globule DA	55,00	Pirates DA	29,00
Aufschwung Ost DV	60,00	Goal DV	55,00	Pizza Connection DV	79,00
Award Winners 2 DA	68,00	Gravity Force DA	26,00	Populous-Sim City DA	68,00
Battle Isle 2* DV	72,00	Gunship 2000 DA	68,00	Populous 2 Plus DA	68,00
Beneath Steel Sky DV	62,00	Hannibal DV	68,00	Pot Panic DA	26,00
Bills Tomato Game DA	60,00	Hanse-Die Exped.* DV	44,00	Powerplay Hits DA	32,00
Blob DA	55,00	Hattrick* DV	68,00	Puggsy DA	62,00
Body Bl. Galactic DA	52,00	Heroes Compilation DA	26,00	Quiwi DV	18,00
Body Blows DA	29,00	Heimdall 2 DA	60,00	Robins. Requiem* DV	60,00
Brian the Lion DA	50,00	Hired Guns DA	62,00	S.U.B.* DV	55,00
Bundesl. M. Hat. DV*	86,00	History Line DV	68,00	Second Samurai DA	62,00
Burntime DV	68,00	Impos. Miss. 2025 DA	68,00	Seek & Destroy DA	39,00
Cannon Fodder DV	55,00	Indiana Jones 3 DV	39,00	Sensible So. Int. DV	39,00
Caribbean Dis.* DV	68,00	Innocent u. Caught DV	68,00	Sierra Soccer DV	50,00
Chaos Engine DA	50,00	Ishar 2 DV	55,00	Sim Ant DA	39,00
Charthrecker* DV	62,00	J. Co. Great C. 2 DA	26,00	Sim Life DV	79,00
Christ. Kolombus DV	75,00	Jump Machine DA	18,00	Simon the Sorcerer DV	68,00
City Defence DA	18,00	Jurassic Park DV	58,00	Skidmarks DA	50,00
Civilization DV	75,00	K240 DA	55,00	Sky Cabbie DA	18,00
Combat Air Patrol DV	62,00	Karate King DA	18,00	Soccer Kid DA	62,00
Cool Spot DA	55,00	Killing Cloud DA	19,00	Soccer King DV	18,00
Crash Dummies DA	39,00	Kind of Magic 4 DV	68,00	Software Manager DV	68,00
Cyberpunk DA	55,00	Krustys Fun House DA	50,00	Space Hulk DA	65,00
Darkmere DV	60,00	Lemmings 1 DA	32,00	Space Pilot 89 DA	26,00
Das schwarze Auge DV	75,00	Lemmings 2 DA	60,00	Spaceward Ho! DA	68,00
Death or Glory DV	86,00	Links DA	35,00	Starlord DA	68,00
Delivery Agent DV	39,00	Locomotion DV	18,00	Tank Buster DA	26,00
Der Clou DV	68,00	Lollypop* DA	62,00	Terminator 2 Arc. DA	55,00
Der Patrizer DV	68,00	Lords of Power DA	75,00	Theme Park* DV	66,00
Desert Strike DA	56,00	Lost Vikings DV	68,00	TNT Compilation DA	26,00
Die Siedler DV	79,00	Lothar Matthäus DA	62,00	Typhoon DA	18,00
Disposable Hero DA	50,00	Lotus Trilogy DA	55,00	Tornado DA	68,00
Dune 2 DV	55,00	Mad News* DV	68,00	Traps n Treasures DV	61,00
Dyna Blaster DA	62,00	Mad TV DV	39,00	Turrican 3 DA	60,00
Eisba. M. Lim. Ed. DV	79,00	McDonald Land DA	50,00	Uridium 2 DA	50,00
Elite 2 DV	55,00	Micro Machines DA	49,00	Walker DA	55,00
Elfmânia DA	50,00	Missiles o. Xerion DA	50,00	World Cup Year 94 DA	60,00
Emerald Mine 1 DA	26,00	Monkey Island 1 DV	39,00	WWF Europ. Ram. DA	26,00
Emerald Mine 2 DA	32,00	Monkey Island 2 DV	50,00	Zeppelin* DV	68,00
Emerald Mine 3 P. DA	26,00	Monopoly DV	50,00	Zool 2 DA	50,00
Excellent Games	62,00	Morph DA	50,00	Zyconix DA	42,00

## HAMMERPREISE???

A 1200 / A 4000

1869 DV	68,00	Gunship 2000* DA	68,00	Robins. Requiem* DV	62,00
Adventure Coll. DA	60,00	Hanse-Die Exped.* DV	44,00	Robocod DA	50,00
Alien Breed 2 DA	55,00	Hattrick* DV	68,00	S.U.B.* DV	55,00
Anstoss DV	68,00	Heimdall 2 DV	60,00	Schatz im Silbersee* DV	79,00
Anstoss W.C. Edit. DV	55,00	Impos. Miss. 2025 DA	68,00	Second Samurai DA	60,00
Arcade Pool DA	26,00	Ishar DV	60,00	Sim City 2000* EV	55,00
Body Blows DA	32,00	Ishar 2 DV	55,00	Sim Life DV	79,00
Body Blows Galactic DA	55,00	Jurassic Park DV	62,00	Simon the Sorcerer DV	79,00
Brian the Lion DA	50,00	Kick Off 3 DA	60,00	Star Trek DV	68,00
Burning Rubber DA	60,00	Kings Quest 6* DV	60,00	T.F.X.* DA	68,00
Burntime DV	68,00	Magic of Endoria* DV	79,00	Theme Park* DV	66,00
Chaos Engine DA	50,00	Morph* DA	62,00	Total Carnage DA	55,00
Christoph Kolombus DV	75,00	Naughty Ones DA	50,00	Transactica DV	55,00
Civilization DV	68,00	Oscar DA	50,00	UFO - En. Unkn.* DV	68,00
D/Generation DA	39,00	Out to Lunch DA	50,00	Whales Voyage DV	60,00
Der Clou DV	68,00	Penth. H.N. Deluxe DA	62,00	Zool DA	50,00
Dynatech DV	55,00	Pinball Fanta. DA	55,00	Zool 2 DA	50,00

## HAMMERPREISE.

CD 32 - CD 32 - CD 32

Alien Br. SE-Quack DA	50,00	Fire Force DA	55,00	Pirates Gold DA	62,00
Arabian Nights DV	50,00	Fury of the Furries DA	55,00	Proj. X-F17Chall. DA	50,00
Battle Chess EV	55,00	Gunship 2000 DA	60,00	Second Samurai* DA	55,00
Battlelands DA	50,00	Heimdall 2 DA	62,00	Seek & Destroy DA	50,00
Beneath Steel Sky* DV	55,00	Impos. Mis. 2025* DA	62,00	Sensible Soc. Int.* DV	50,00
Cannon Fodder* DA	55,00	James Pond 3 DA	60,00	Sensible Soc. 92/93 DA	50,00
Captive 2 EV	60,00	Jurassic Park* DV	62,00	Sleepwalker DA	55,00
Chaos Engine DA	55,00	Labyrinth of time EV	55,00	Striker DA	55,00
Chuck Rock 1 DA	32,00	Lemmings 1 DA	50,00	T.F.X.* DA	68,00
Deep Core DA	50,00	Lost Vikings EV	55,00	Total Carnage DA	60,00
Der Clou DV	68,00	Lotus Trilogy DA	55,00	Trolls DA	55,00
Disposable Hero DA	55,00	Mean Arenas DA	50,00	UFO - Enemy Un.* DV	62,00
Dunk DA	55,00	Microcosm DA	98,00	Ultimate Body Bl. DA	55,00
Elite 2 DV	55,00	Morph DA	50,00	Zool DA	55,00
Fire and Ice DA	50,00	Pinball Fantasies DA	62,00	Zool 2 DA	55,00

Versandkosten: 7,- DM, ab 250,- DM Bestellwert versandkostenfrei.  
Lieferung gegen NN + 3,- DM zzgl. Zahlkartengebühr. Auslandsvor-  
kasse zzgl. 15,- DM. Es gelten unsere AGB. Änderung und Irrtum vor-  
behalten. \* = bei Drucklegung noch nicht verfügbar. Alle Preise in DM.  
MICRO MAGIC - Starenweg 2 - 58638 Iserlohn  
Tel. 02371-36330 Fax 02371-34503 Inh. Ralf Grzywaczewski

# Elend und Leid - doch weit und breit kein Kläger!

Tiere werden gequält, weggeworfen, umgebracht. Wir tun vieles gegen dieses Elend. Z. B. kümmern wir uns um die Sterilisation von Hunden und Katzen in Italien, Griechenland, Türkei und Bolivien. Wenn Sie Fragen haben, rufen Sie uns an: Tel. 0 89/87143 04 oder 0 89/15 34 66. Helfen Sie uns bitte. Tierhilfe Süden e.V. Kallmünzer Straße 2-4, 81249 München Spendenkonto 6569730, Bankleitzahl 700 20270, Bayerische Vereinsbank, München

# IMPRESSUM

**Herausgeber**  
Michael Labiner (verantw.)

**Chefredakteur**  
Oskar Dzierzynski (od)

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

**Freie Mitarbeiter**  
Carsten Borgmeier  
Barbara Grohmann (rrf)  
Manuel Semino

**Redaktionsassistentz**  
Petra Laubenberger  
Dorothea von Pronay

**Joker Shop**  
Christine Rothmeier

**Abo-Verwaltung**  
Christine Rothmeier

**Layout**  
Profit Studio GmbH

**Fotografie**  
Oskar Dzierzynski  
Richard Löwenstein  
Monika Stoschek  
Manfred Duy

**Bildredaktion**  
Monika Stoschek

**Comic**  
Werner Regnet  
Oliver Wunderlich

**Titel-Artwork**  
Empire

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

**Anzeigenverwaltung**  
Regine Nellissen  
Tel.: 089/4605822

**Produktionsleitung**  
Brigitta Labiner

**Reproduktion**  
Profit-Studio GmbH  
85630 Grasbrunn

**Druck & Gesamtherstellung**

Druckerei Gerstmayer  
A-3105 St. Pölten

**Vertrieb**  
Verlagsunion, 65203 Wiesbaden für In-  
land (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuch-  
handel), Österreich, Schweiz, Schweden,  
Niederlande, Italien und Griechenland

**Aktuelle Auflage (1/94)**  
Verbreitung: 93.167

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

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

**Manuskripte**  
Manuskripte, Listings und Bauanleitungen  
werden gerne von der Redaktion ange-  
nommen. Sie müssen frei von Rechten  
Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig  
zur Veröffentlichung angeboten worden  
sein, so muß das angegeben werden. Mit  
der Einsendung gibt der Verfasser die Zu-  
stimmung zum Abdruck in den Publikation-  
en des Joker Verlags. Honorar nach Ver-  
einbarung. Für unverlangt eingesandte  
Manuskripte wird keine Haftung über-  
nommen. Der Verlag behält sich das Recht  
vor, Einsendungen im Falle einer Veröf-  
fentlichung ohne Angaben von Gründen  
zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken  
zu verändern.

**Urheberrecht**  
Alle in AMIGA JOKER erschienenen Bei-  
träge sind urheberrechtlich geschützt. Alle  
Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten.  
Reproduktion jeder Art (Fotokopien,  
Microfilm oder Erfassung in Datenverar-  
beitungsanlagen usw.) bedürfen der schrift-  
lichen Genehmigung des Verlags.

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

# Ein paar hätten wir noch...



## Zugreifen...

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

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

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

# WAS MACHT EIGENTLICH



Charles Cecil

Charles Cecil, der Boß der revolutionären Bytebieger, beschäftigt sich nun schon seit über zehn Jahren mit digitaler Unterhaltung. Geboren wurde er am 11.8.1962 (happy birthday!), später erhielt er ein Stipendium für sein Ingenieursstudium. Doch allzu groß war die Begeisterung für diesen Beruf nicht – also kaufte er sich anno 1980 einen ZX 80 und begann mit dem Schreiben von Adventures. Bald hatte er es zum Direktor von Artic Computing gebracht, einer Firma, die damals quasi das Monopol für Textadventures auf Spectrum, ZX 81

und Amstrad hatte, weil die Infocom-Kollegen den C64 bevorzugten. Teure Fernsehwerbung trieb Artic jedoch in den Ruin, weshalb Charles Paragon Programming gründete und Spiele wie „Indiana Jones and the Temple of Doom“ für Spectrum und Amstrad umsetzte. Anschließend wurde er Developing Manager bei U.S. Gold und später bei Activision, bevor er schließlich Revolution Software ins Leben rief. Mittlerweile ist aus diesem Trio eine zwölf Mann starke Company geworden...

?: Charles, euer letztes Abenteuer „Beneath a Steel Sky“ ist jetzt schon eine Weile draußen, wann kommen die Spezialversionen für A1200 und CD?

CC: Die Silberscheibe sollte dieser Tage erscheinen und wird Musik direkt von CD sowie eine durchgehende Sprachausgabe von den Leuten der TV-Show „Spitting Image“ enthalten; dazu ein erweitertes Intro. Die 1200er-Version wird, wenn über-



Vier namenlose Berufsrevolutionäre

Das britische Entwicklerteam hat es quasi aus dem Stand vom Nobody zum anerkannten Adventure-Spezialisten gebracht: Erst kam „Lure of the Temptress“, dann „Beneath a Steel Sky“ – was kommt als nächstes?

haupt, erst danach kommen – weil es nun mal leichter ist, von CD auf Disk umzusetzen als umgekehrt.

?: Apropos: Warum dauert die Installation der ersten Versionen des Spiels auf eine 1200er-Festplatte eigentlich über vier Stunden, während man mit einem A500 samt Harddisk schon nach 45 Minuten fertig ist?

CC: Das lag an einer nicht gerade optimal gelungenen Programmroutine und wurde bei den neueren Fassungen bereits behoben. Wer Probleme hat, kann sich aber getrost an Virgin wenden.

?: Wie sieht eigentlich eure Zusammenarbeit mit Virgin in der Praxis aus?

CC: Als Distributor nimmt uns Virgin viel Arbeit ab, aber um die Spiele selbst kümmern wir uns ganz allein. Ich denke, daß dies der beste Weg für eine kleine Firma wie uns ist.

?: Aufgrund eurer Erfolge hat euch Sierra nun dazu auserkoren, „King's Quest 6“ auf den Amiga umzusetzen. Früher haben die Amerikaner so was ja selbst erledigt – woher der Sinneswandel?



Charles Cecil und die geheimnisvolle Silhouette von Dave Gibbons



Das Debüt: Lure of the Temptress

# REVOLUTION? SOFTWARE!

## GESPRÄCHE MIT PROMINENTEN VON GESTERN UND HEUTE

CC: Na, ich habe Sierra halt einfach den Vorschlag gemacht! Und weil man dort keine Amiga-Programmierer zur Hand hatte, wir auf diesem Gebiet jedoch erfahren sind, ist der Job nach einem Jahr harter Arbeit inzwischen so gut wie erledigt.

?: *Fein, aber ist es überhaupt ratsam, daß eine Adventure-Schmiede ein direktes Konkurrenzprodukt konvertiert?*

CC: In diesem Fall sehe ich keine Probleme, denn „King's Quest 6“ ist ja eine Fantasy-Saga, und wir haben zuletzt ein SF-Spiel gemacht. Außerdem ist das Benutzerinterface ganz anders.

?: *Was darf man denn von euch selbst als nächstes erwarten?*

CC: Momentan arbeiten wir an einem 3D-Game, über das ich überhaupt nichts Näheres sagen kann, weil wir uns noch auf kein konkretes Design geeinigt haben. Ein bißchen mehr weiß ich von „Knights of the Broken Sword“, obwohl auch dieser Titel nicht so schnell veröffentlicht wird. Es ist wieder ein Adventure, dessen Handlung sich um den legendären Orden der Templer dreht. Das Game wird im heutigen Europa spielen, wobei die Comic-Grafiken diesmal im typischen Manga-Stil à la „Akira“ gehalten sind.

?: *Kommen die Ritter dabei auch nach Deutschland?*

CC: Nö, dort war der Orden nie besonders verbreitet, und wir wollen uns schon halbwegs an die geschichtlichen Tatsachen halten.

?: *Aber auf den berühmt-berühmtesten schwarzen Humor eurer Spiele werden wir doch nicht verzichten müssen?*

CC: Keinesfalls, schließlich ist er eines der wichtigsten Elemente für eine gute Story –

und eine gute Story ist vielleicht das Wichtigste überhaupt! Es gibt da übrigens bemerkenswerte nationale Unterschiede: Die Amerikaner finden unseren Humor gar nicht so toll, aber die Europäer lieben ihn. Ich hoffe doch sehr, daß unsere Adventures auch tipptopp ins Deutsche übersetzt wurden?

?: *Keine Sorge, man lacht sich fast tot dabei. Wie soll diesbezüglich eigentlich die CD-Version des stählernen Himmels aussehen – wird da auch deutsch gesprochen?*

CC: Nein, die Sprachausgabe wird wahrscheinlich englisch bleiben. Aber ansonsten kann man natürlich mit deutschem Text zocken.

?: *Dann hoffen wir nur, daß ihr diesmal den vorgesehenen Veröffentlichungstermin halten könnt, denn auf die Diskfassung mußte man ja doch ein wenig länger warten als ursprünglich geplant...*

CC: Daran möchte ich gar nicht mehr denken! Im Programm war nämlich ein fürchterlicher Bug versteckt, der es immer nach etwa vier Stunden Spielzeit abstürzen ließ. Als wir ihn dann endlich gefunden und entfernt hatten, lief das Spiel plötzlich nicht mehr auf dem 1200er – absolut grauenhaft!

?: *Und wir dachten schon, es habe an der Zusammenarbeit mit dem Comiczeichner David Gibbons gelegen – berühmte Künstler können ja oft ein wenig schwierig sein.*

CC: Kein Stück, Dave ist ein sehr sympathischer Junge, mit dem man gut auskommt. Und ich finde auch, daß seine Arbeit das Spiel deutlich aufgewertet hat.

?: *Okay, gegen Schluß müssen unsere Interviewpartner traditionell ihre Hobbies,*

*frühen Kindheitserlebnisse und dergleichen persönlichen Kram mehr verraten. Was treibt ein „Revolutionsführer“ wie du in seiner Freizeit?*

CC: So aufregend ist das nicht – ich verbringe viel Zeit mit meinen zweieinhalb Jahre bzw. vier Monate alten Kindern, treibe Sport wie Tennis, Rudern oder Badminton und sehe mir Kinofilme auf Video an. Musikalisch stehe ich auf Mozart, aber auch auf die Sachen der Rolling Stones und von T. Rex aus den Siebzigerjahren.

?: *Kein Kindheitstrauma?*

CC: Doch, da hätte ich sogar eine ganz heiße Story! Als ich gerade zwei Jahre alt war, mußte meine Familie nämlich wegen des Bürgerkriegs aus

Belgisch Kongo (dem heutigen Zaire) fliehen, wo wir damals lebten. Mein Vater kam mit den anderen Männern auf ein Boot, die Frauen und Kinder sollten das Land mit dem Flugzeug verlassen. Aber weil meine Mutter im neunten Monat schwanger war, durfte sie dann doch nicht mitfliegen – und so wurde ich Zeuge, wie meine kleine Schwester auf dem umkämpften Flughafen geboren wurde! Die Geschichte läßt sich übrigens bald auch in einem Buch nachlesen, an dem meine Mutter momentan schreibt.

?: *Wir sind tief beeindruckt und bedanken uns für das interessante Gespräch! (mm)*



Die Revolution schreitet fort: Beneath a Steel Sky



Eine revolutionäre Umsetzung: King's Quest 6

# SYNDICATE



Über Bullfrogs Söldner-Strategical haben sich gleich zwei Tester hergemacht: **Patrick Höfling** und **Dany Gehret**, beide 15 Jahre alt und aus Lohr – aber ob sie wirklich so aussehen wie auf dem Foto?!

Viele Hersteller behaupten, Amigaversionen von PC-Spielen seien nicht machbar. Doch zwei Dinge sprechen dagegen: der A1200 und dieser Actionknüller der Ochsenfrösche!

Grafisch erinnert das Spiel stark an die früheren Werke der populären Populanten von EA. Aber sobald der Mittelfinger das rechte Mausohr eindrückt, weiß man Bescheid: Bullfrogs Neuster ist ein Ac-

man den Heroen künstliche Implantate spendieren. Nachdem man sich dann auf der Weltkarte eine Mission ausgesucht hat, geht es gleich kräftig zur Sache:

Der Trupp wird in einer Stadt abgesetzt und ist von nun an auf sich gestellt. Die Isografik läßt auch Feinheiten wie Reklametafeln, (unschuldige) Passanten und userfreundliche Flitzer nicht außer acht; in den Städten und Festungen kann man sowohl ein braves Lamm sein und nur nötige Ziele eliminieren als auch als blutrünstiger Rambo alles, was sich bewegt, niedermetzeln – zum Bleistift Passanten, (ab und an) harmlose

## DIE AKTION GEHT WEITER!

Jeder kann mitmachen, denn alles, was wir dazu brauchen, sind ein (etwa eine Schreibmaschinenseite langer) Testbericht über ein maximal ein Jahr altes Amigaspiel samt Bewertung, Euer (Paß-) Foto und Euer Alter. Und mit etwas Glück findet Ihr Euren Test dann hier wieder – nur der Rechtsweg hat bei uns überhaupt kein Glück.

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

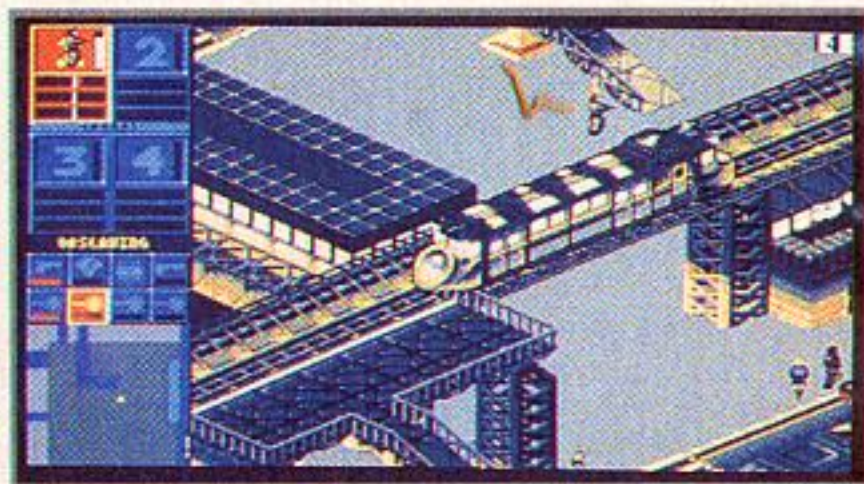
oberten Ländern den Gesamteindruck ab.

Fazit: Ein Spiel von Könnern für Könnern! (Patrick Höfling/Dany Gehret)



Schon das sagenhafte Intro stimmt auf die düstere Endzeitatmosphäre ein, denn rivalisierende Syndikate müssen aus dem Weg geräumt werden, um die Weltherrschaft zu erlangen. Mit künstlichen Agenten zieht man gegen die anderen Schlachtertruppen ins Feld, was recht abwechslungsreich ist: Entführungen, gezielte Ausschaltung von desertierten Cyborgs und schließlich die Krönung – hemmungslose Massaker und Blutbäder.

tiongame mit vereinzelt Attacks auf die grauen Zellen. Nach dem spitzenmäßigen Intro wird man in den Ausrüstungsscreen katapultiert, wo man erst mal bis zu vier kybernetische Schlachter aus dem Kühlschrank holt und ausrüstet. Neben normalen Waffen wie Pistole, Gewehr usw. sind auch echte Hämmer im Angebot; das Spektrum reicht von Lasern über Schutzschilde bis zu Gauswerfern (vernichtende Raketenspeier). Und als besonderes Schmankerl darf



Bullen und gegnerische Agenten. Zu bemängeln wären von technischer Seite her nur das von Schüttelfrost befallene Scrolling und die sehr dünn gesäte, aber echt gute, düstere Musik. Die futuristische Grafik kommt im Auswahlscreen sowie im Spiel super rüber und paßt zum Thema. Während die Sound-FX eher zweckmäßig aus dem Lautsprecher knallen, runden Details wie Adrenalin spritzen fürs Tempo und Steuereinnahmen aus er-



SYNDICATE (BULLFROG/ELECTRONIC ARTS)		
LESERWERTUNG		ORIGINALWERTUNG
84%		79%
84%	GRAFIK	79%
78%	ANIMATION	77%
82%	MUSIK	79%
66%	SOUND-FX	62%
81%	HANDHABUNG	81%
88%	DAUERSPASS	80%

# Spiele der Superlative

**Ball of Pharoa**  
 Sie müssen durch die pharaonische Flotte.  
 Best-Nr. 3017  
 4,90 DM

**Energie Manager**  
 Sie müssen durch die Labyrinth zu Grabkammer des Pharaos verdingen, um diesen vor Grabräubern zu retten.  
 Best-Nr. 3032  
 4,90 DM

**The Simpsons Game**  
 Tellus Action-Spiel mit Lisa und Bart.  
  
 Best-Nr. 3045  
 4,90 DM

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

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

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

**SubAttack**  
 Dieses Action-Spiel wird von einem 3D-Sound-Box-System unterstützt. Sie müssen die Schwärze abfangen.  
 Best-Nr. 3034  
 4,90 DM

**Carnival**  
 Ein Subversiv-Komputer-Ad-Game. Sie müssen die Schwärze abfangen.  
 Best-Nr. 3034  
 4,90 DM

**It Was A Carnival For The Nile**  
 Ein Subversiv-Komputer-Ad-Game. Sie müssen die Schwärze abfangen.  
 Best-Nr. 3034  
 4,90 DM

**Smartfart**  
 Ein Subversiv-Komputer-Ad-Game. Sie müssen die Schwärze abfangen.  
 Best-Nr. 3034  
 4,90 DM

**Wanderlust**  
 Wanderlust ist ein Action-Spiel, das Sie durch eine Welt voller Abenteuer führt.  
 Best-Nr. 3034  
 4,90 DM

**Wanderlust**  
 Wanderlust ist ein Action-Spiel, das Sie durch eine Welt voller Abenteuer führt.  
 Best-Nr. 3034  
 4,90 DM

**Zombie Apocalypse**  
 Sie müssen die Welt vor einer Zombie-Apokalypse retten.  
 Best-Nr. 3034  
 4,90 DM

**Zombie Apocalypse**  
 Sie müssen die Welt vor einer Zombie-Apokalypse retten.  
 Best-Nr. 3034  
 4,90 DM

**Grand Prix Simulator**  
 Die besten Fahrer der Welt sind hier.  
 Best-Nr. 3034  
 4,90 DM

**Grand Prix Simulator**  
 Die besten Fahrer der Welt sind hier.  
 Best-Nr. 3034  
 4,90 DM

**Megaball V2.1**  
 Stark verbesserte Version des Break-Out-Hits von Ed Mackey. Der Runner-up für alle A 1200 und A 4000.  
 Best-Nr. 3253  
 8,00 DM

**Monopoli**  
 Oft nachgefragt, jetzt endlich für alle Amiga-Computer erhältlich. Das bekannte Brettspiel jetzt auf Ihrem Bildschirm. Tolle Grafik!  
 Best-Nr. 3255  
 4,90 DM

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

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

**Popoeye**  
 Jetzt endlich auch für Ihren Amiga! Popoeye ist ein Action-Spiel, das Sie durch eine Welt voller Abenteuer führt.  
 Best-Nr. 3249  
 8,00 DM

**Popoeye**  
 Jetzt endlich auch für Ihren Amiga! Popoeye ist ein Action-Spiel, das Sie durch eine Welt voller Abenteuer führt.  
 Best-Nr. 3249  
 8,00 DM

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

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

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

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

**Georg Glaxo**  
 Ein toll animiertes Jump & Run Spiel für die EX124-Klasse. Können Sie mit dem Computer gegen Georg Glaxo in der Welt der Superhelden bestehen?  
 Best-Nr. 3249  
 4,90 DM

**Georg Glaxo**  
 Ein toll animiertes Jump & Run Spiel für die EX124-Klasse. Können Sie mit dem Computer gegen Georg Glaxo in der Welt der Superhelden bestehen?  
 Best-Nr. 3249  
 4,90 DM

**Bei Dog**  
 Ein Action-Spiel, das Sie durch eine Welt voller Abenteuer führt.  
 Best-Nr. 3252  
 8,00 DM

**Bei Dog**  
 Ein Action-Spiel, das Sie durch eine Welt voller Abenteuer führt.  
 Best-Nr. 3252  
 8,00 DM

**Das Erbe Teil II**  
 Ein Action-Spiel, das Sie durch eine Welt voller Abenteuer führt.  
 Best-Nr. 3249  
 4,90 DM

**Das Erbe Teil II**  
 Ein Action-Spiel, das Sie durch eine Welt voller Abenteuer führt.  
 Best-Nr. 3249  
 4,90 DM

**Bobble**  
 Ein Action-Spiel, das Sie durch eine Welt voller Abenteuer führt.  
 Best-Nr. 3249  
 4,90 DM

**Bobble**  
 Ein Action-Spiel, das Sie durch eine Welt voller Abenteuer führt.  
 Best-Nr. 3249  
 4,90 DM

**Bei Dog**  
 Ein Action-Spiel, das Sie durch eine Welt voller Abenteuer führt.  
 Best-Nr. 3252  
 8,00 DM

**Bei Dog**  
 Ein Action-Spiel, das Sie durch eine Welt voller Abenteuer führt.  
 Best-Nr. 3252  
 8,00 DM

**Bei Dog**  
 Ein Action-Spiel, das Sie durch eine Welt voller Abenteuer führt.  
 Best-Nr. 3252  
 8,00 DM

**Bei Dog**  
 Ein Action-Spiel, das Sie durch eine Welt voller Abenteuer führt.  
 Best-Nr. 3252  
 8,00 DM

**Bei Dog**  
 Ein Action-Spiel, das Sie durch eine Welt voller Abenteuer führt.  
 Best-Nr. 3252  
 8,00 DM

**Bei Dog**  
 Ein Action-Spiel, das Sie durch eine Welt voller Abenteuer führt.  
 Best-Nr. 3252  
 8,00 DM

**Bei Dog**  
 Ein Action-Spiel, das Sie durch eine Welt voller Abenteuer führt.  
 Best-Nr. 3252  
 8,00 DM

**Bei Dog**  
 Ein Action-Spiel, das Sie durch eine Welt voller Abenteuer führt.  
 Best-Nr. 3252  
 8,00 DM

**SILVER Datentechnik**  
 Inhaber: Gerd Klein  
 Postfach 200 531  
 51435 Bergisch Gladbach  
 Telefon 0 22 02 / 930-480  
 Telefax 0 22 02 / 930-487  
**Bestellhotline 02202 / 930-480 oder 02202 / 930-481**

Die WM hat unserem Nationalteam zwar ein schmachliches Ausscheiden, uns Zockern jedoch viel neue Fußball-Soft beschert. Das mit Abstand beste Game macht die Niederlage in den USA vergessen und konzentriert sich statt dessen auf die anstehende Bundesligasaison.



# BUNDESLIGA MANAGER

HATTRICK

Was Werner Krahe und Jens Onnen im Auftrag von Software 2000 so alles in den Nachfolger ihres legendären „Bundesliga Manager Prof.“ gepackt haben, ist schon mehr als erstaunlich: Wie gewohnt leiten bis zu vier Mitspieler die Geschicke eines Vereins ihrer Wahl – ein bis vier Jahre lang oder gleich ganz ohne zeitliche Beschränkung. Neben den zehn Schwierig-



Welt- und Europameisterschaft (inkl. Qualifikation) würdig zu vertreten hat. Terminmäßig wird's da bisweilen ganz schön eng, denn neben den Hallenturnieren in der Winterpause müssen auch noch die verschiedenen Europapokalbegegnungen bestritten werden – der Blick auf den Kalender vermeidet peinliche Überschneidungen. Und für längere Ruhepausen



Wo geht's denn hier zum Stadion? (A500)

keitsgraden stehen drei Komplexitätsstufen zur Verfügung; verwaltet werden Oberliga, 1. und 2. Bundesliga sowie jetzt auch die beiden neu eingeführten Regionalligen und vier europäische Ligen, in denen insgesamt 1.800 deutsche und 720 EU-Kicker ihre Brötchen verdienen. Die einzelnen Ballkünstler werden durch jede Menge Attribute charakterisiert, wobei neben Position, Technik oder Form sieben spezielle Fähigkeiten (Eckball,

Freistoß, Zweikampfstärke, Paßgenauigkeit, Schußstärke, Schnelligkeit und Mannschaftsdienlichkeit) eine besonders wichtige Rolle spielen. Um die Jungs auf Vordermann zu bringen, gibt es neun Trainingsschwerpunkte, außerdem darf man sie dreimal pro Jahr in eines von acht Trainingslagern schicken. Zu den vier vorgegebenen Aufstellungen lassen sich vier eigene kreieren, wofür die Spieler (fast) völlig frei auf dem Feld positionierbar sind. Auf einer Schultafel wird dem Team die vorgesehene Taktik verklickert: Mauern, Fernschüsse, Flügelspiel, Abseitsfalle etc. Aber auch den Nachwuchs sollte man beizeiten fördern, denn gute Jugendarbeit beschert uns ja vielleicht einen neuen Lothar Matthäus.

Die Investition in Kotrainer, Arzt oder Masseur wäre ebenfalls kein Fehler, läßt sich doch durch kompetente Betreuung so manche der 30 denkbaren Verletzungen vermeiden oder zumindest schneller kurieren. Ist die Vereinskasse gut gefüllt, kann man das Team natürlich auch durch Spielerkäufe verstärken. Die Transfers gestalten sich gegenüber dem Vorgänger wesentlich komplexer: Wer bei der Ablösesumme und dem Grundgehalt sparen muß, kann andere Interessenten am umworbenen Neuzugang eventuell durch großzügige Erfolgsprämien ausstechen – die auch bei Vertragsverlängerungen eine entscheidende Rolle spielen. Dem erfolgreichsten Manager winkt schließlich das Amt des Bundestrainers, der die Landesfarben dann mit seinen Wunschkandidaten in Freundschaftsspielen oder bei der



Das Stadion wird zum Schmuckkästchen (A1200)

sen bis zu den Mittwochsterminen sorgt die Vorverlegung einer Partie auf den Freitagabend; vorausgesetzt, das Stadion verfügt über eine Flutlichtanlage. Und damit wären wir schon beim Thema Finanzen. Eine makellose Bilanz verhindert nämlich den Lizenzentzug durch den DFB, und auch das am Jahresende zuschlagende Finanzamt muß in die Kalkulation einbezogen werden. Börsenspekulanten investieren deshalb in eine der zwölf Aktiengesellschaften, wogegen Glücksspieler einen Toto-Schein abgeben dürfen. Der Verkauf der TV-Übertragungsrechte und die Werbung auf den 14 Banden sowie den Trikots sorgen ebenfalls für einen warmen Geldregen – wozu auch das bekannte Fachmagazin Amiga Joker sein Scherflein beiträgt!

Wieder loswerden kann man die Kohle u.a. beim Stadionausbau mit Überdachung, Flutlicht, Anzeigetafeln und einem gepflegten Rasen. Ein guter Zustand der Arena, Komfort und Sicherheit sorgen ebenso für hohe Zuschauerzahlen wie die entsprechende Peripherie, zu der neben der



Klappt's diesmal mit der Meisterschaft? (A1200)



Zeit für die Sport-  
schau (A1200)

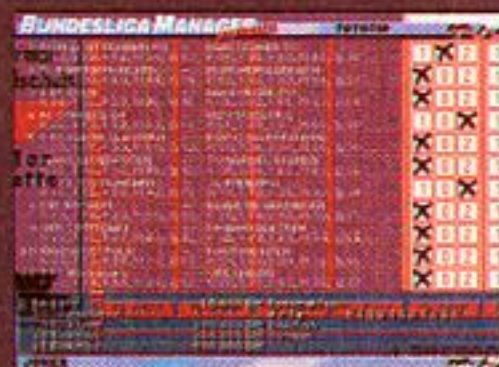


Die Roten  
Teufel in  
Aktion  
(A500)



Die Elf des  
Tages  
(A1200)

Ein sicherer  
Tip (A500)



Verkehrsanhänger ein Restaurant, Kino, Clubhaus, Imbissbuden, Parkplatz und Fanshops gehören. Dann gibt's da noch die Sportschau, unzählige Statistiken und etliches mehr; trotzdem wollen wir die Aufzählung der einzelnen Features hier abbrechen. Immerhin sollte ja noch erwähnt werden, daß die Grafik im Actionteil nicht nur äußerlich komplett überarbeitet wurde: Die Bewegungen der winzigen Spielsprites auf dem Feld werden (im Reality-Modus) anhand der Kicker-Attribute bei jedem einzelnen Ballkontakt neu berechnet. Dadurch kommt es zwar zu kleinen Verzögerungen, jede Spielsituation ist dafür aber auch einzigartig. Bei Torchancen sind auf der Anzeigetafel statt der kommentierenden Scrolltexte animierte Szenen zu sehen, und sogar der „laufende Ball“ aus dem Ur-Bundi wurde integriert.

In puncto Handling hat man ebenfalls noch mal eins draufgesetzt, denn die Icons dürfen wie auf der Workbench mit dem Nager frei positioniert werden, man kann Untermenüs anlegen oder Info-Fenster einblenden – in den Einstellungen läßt sich das Game zudem über sage und schreibe 141 Schalter konfigurieren. Das hört sich erschreckend kompliziert an, gestaltet sich in der Praxis jedoch überraschend simpel. Einsteiger erleichtern sich außerdem die Vereinsführung, indem sie ungeliebte Aufgaben kurzerhand dem Rechner überlassen. Dafür, daß hier nicht nur spielerisch Musik drin ist, sorgte Altmeister Chris Hülsbeck, dazu gibt's ordentliche Sound-FX. Last not least bietet Software 2000 die Möglichkeit an, sich nach Einsenden eines Paßfotos selbst im Programm zu verewigen; für registrierte User steht auch wieder ein Editor bereit. Und demnächst können dann via Modem über 400 Manager an gemeinsamen Hattrick-Sessions teilnehmen.

Fazit: Angesichts dieser rundum gelungenen Softwareperle stellt sich beinahe die Frage, ob jetzt eigentlich der „richtige“ Fußball oder der Bundesliga Manager Hattrick die schönste Nebensache der Welt ist! (st)

Auch grafisch spielt man in der ersten  
Liga (A1200)



Alles reine Einstellungssache! (A500)



Hier ist der Taktiker gefragt (A1200)



Noch relaxt der Neuzugang in der  
Hängematte (A 1200)



Für den Nachwuchs und die Spieler nur  
das Beste (A500)

## BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK (SOFTWARE 2000)

### FUSSBALL-MANAGEMENT

**91%**  
„MEGA-GUT“



	STANDARD	AGA
GRAFIK	77%	79%
ANIMATION	64%	
MUSIK	76%	
SOUND-FX	68%	
HANDHABUNG	91%	
DAUERSPASS	93%	

VARIABLE: 10 STUFEN  
PREIS DM 119,-

SPEICHERBEDARF	1 MB / 2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE
DEUTSCH	KOMPLETT





# WEMBLEY INTERNATIONAL SOCCER



Fragt uns bitte nicht, welche Lizenz-Rängeleien da zwischen Ocean und Audiogenic gelaufen sind – fest steht nur, daß wir es hier mit der überarbeiteten 1200er-Version von „Lothar Matthäus“ zu tun haben!

Als Fußballveteran kommt man

bei dem Titel schon ins Grübeln, schließlich fiel in Wembley anno 1966 im WM-Finale zwischen England und Deutschland jenes umstrittene Tor, über das sich engagierte Passivsportler bis heute erregen. Soll der Name der Chose also die britische Rache für das Scheitern der 11 Inselbewohner

bei der diesjährigen WM-Qualifikation sein? Wir wissen's nicht, aber dafür wissen wir ein paar Dinge über dieses Spiel, die letztlich eh viel interessanter sind.

So zum Beispiel, daß der Aufbau exakt dem von „Lothar“ entspricht. Es ist also jederzeit ein Wechsel von

der Vogelperspektive mit vertikalem Scrolling zur Seitenansicht möglich, 64 Teams aus aller Welt nehmen teil, Liga- und diverse Pokalmodi sind vorhanden. Neu hinzugekommen sind in erster Linie der WM-Modus und die Option, auch ein CD<sup>32</sup>-Joypad am 1200er zu benutzen, was gerade bei der beispielhaft gelösten Replayfunktion ein deutliches Plus an Bedienungskomfort bedeutet. Die dezent aufgemöbelte Steuerung zählt überhaupt zu den Stärken des Games, während man im übrigen schon genau hinschauen bzw. -hören muß, um irgendwelche Unterschiede zum Pendant festzustellen. Unübersehbar sind bloß die Einblendungen des Schiedsrichters und des aktiven Spielers, andererseits wirkt die Grafik nun ein bißchen langsamer. Außer-



Lothar, bist du's?

# EMPIRE SOCCER 94

Viele Fußball-Versoftungen sind ja so spannend wie ein torloses Unentschieden, doch bei Empire hat man sich ein paar witzige und ungewöhnliche Features einfallen lassen – das (Leder-) Ei des Kolumbus?

Das Optionsangebot ist zunächst noch recht konventionell: Training, ein Freundschaftsspiel und die Endrunde der WM (bis zu acht Fans dürfen hier ihre Lieblingself aus den 24 Teilnehmern übernehmen) sind vorhanden.

Neben der einstellbaren Matchdauer wurde an verschiedene Taktiken, Auswechslungen und eine Replay-Funktion gedacht.



Dazu kommen zwei Steuerungsmodi, wobei der Ball entweder dribbelfreundlich an den Füßen der Kicker klebt oder die Pässe im etwas kniffligeren Stil von „Kick Off“ getreten werden. Aber die Möglichkeit, einen von neun „Special Moves“ (vom Superschuß bis zur Option, vorübergehend alle Kontrahenten

ungestraft über den Haufen rennen zu können) auszusuchen, findet man wohl in keinem anderen Spiel dieser Art!

Bei den Begegnungen wird dann vertikal gekickt; auf einem flott in alle Richtungen scrollenden Ausschnitt des Grüns tummeln sich ungewöhnlich große Sprites. Daß der Ball dabei schon mal den Screen verläßt, sorgt allerdings nicht gerade für Übersicht, und auch beim Paßspiel muß oft blind agiert werden. An der Steuerung selbst ist hingegen wenig auszusetzen, denn auf einen Wink mit dem Stöckchen folgen umgehend Tacklings, Kopfbälle oder Schüsse. Hübsch sind auch die in manchen Spielsituationen auftauchenden Comic-Zwischenbilder, außerdem gibt's fetzige Musik und Sound-FX für echte Stadionatmosphäre. Unter dem Strich also eine



Zeit für einen Special Move!

dem ist dieses Progi komplett englisch, was sich unser „Lothar“ schon im eigenen Interesse verbeten hätte.

Noch Fragen? Nur eine: Warum ist kein Warnhinweis für „Lothar“-Besitzer auf der Packung?! (mm)



## WEMBLEY INT. SOCCER (AUDIOGENIC)

### FUSSBALL-ACTION

81%

„MOGELPACKUNG“



GRAFIK	68%
ANIMATION	72%
MUSIK	78%
SOUND-FX	74%
HANDHABUNG	86%
DAUERSPASS	84%

### VARIABEL

PREIS DM 89,-

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

schnelle, launige und spielbare Action-Bolzerei, die ihrem PC-Gegenstück (dort gibt es Ergebnisse wie 46:0) deutlich überlegen ist. (st)

## EMPIRE SOCCER 94

(EMPIRE)

### FUSSBALL-ACTION

74%

„RASANT“



GRAFIK	62%
ANIMATION	60%
MUSIK	68%
SOUND-FX	72%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	76%

### VARIABEL

PREIS DM 79,-

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

# KICK OFF 3

SOCCER '94



Wer auf dem grünen Digi-Rasen zu Hause ist, weiß, daß Kick Off-Vater Dino Dini das Anco-Label verlassen und für Virgin „Goal!“ gemacht hat. Aber von wem stammt dann dieses Game? Und vor allem: Was taugt es?!



Mittelfeldgerangel



In der Vorrunde sah's für Deutschland noch besser aus



Ob das noch ein Tor wird?!

Die erste Frage läßt sich naturgemäß schneller beantworten, denn Dinos ehemaliger Spieltester Steve Screech legte hier selbst Hand an den elektronischen Ball. Für die Antwort Nummer zwei müssen wir etwas weiter ausholen:

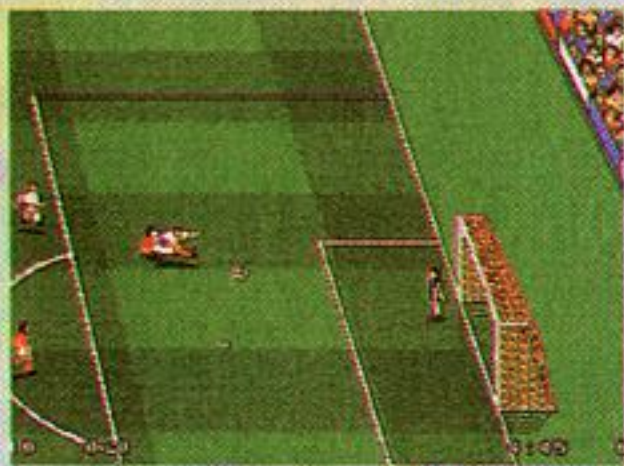
Im Grunde hat der gute Steve einfach das alte „Kick Off“-Spielprinzip genommen und in die horizontale Scrollrichtung verlegt. Etwas zuviel der Ehrfurcht vor dem legendären Urahn, denn wer wirklich modernen Digi-Fußball spielen will, wird sich wahrscheinlich an einen der Konkurrenten halten – schon weil Kick Off 3 auch in puncto Spielbarkeit ein wenig antiquiert wirkt. Und das, obwohl man hier natürlich schon auf eine Reihe neuer Features stößt, allerdings von recht unterschiedlichem Nutzwert. So dürfte dies das erste Amigaspiel sein, für das man unbedingt einen Joystick mit zwei voneinander unabhängigen Feuerknöpfen benötigt! Wer einen dieser raren Knüppel besitzt, kann dann allerlei Soccer-Akrobatik vom Flugkopfball bis zum Fallrückzie-

her vollführen, was nach etwas Einarbeitung auch wunderbar klappt. Damit die Kunststoffchen am Screen entsprechend schön überkommen, haben die fleißigen Grafiker über 2.000 Einzelanimationen gezeichnet, und die Musik übertrifft das hohe optische Niveau sogar noch. Die laschen Sound-FX vermögen indessen nur moderate Begeisterungstürme auszulösen, genau wie die miese Übersetzung der Bildschirmtexte.

Bei einem Teil der auf der Packung groß herausgestellten Leistungsmerkmale handelt es sich schlichtweg um Banalitäten, so ist „die gefürchtete Ballkorrektur“ nicht anders als das heute praktisch überall mögliche Anschneiden des Balls, etwa für Bananenflanken. Auch die Anzahl der 32 Teams stellt eher einen Negativrekord dar, und daß die Brasilianer dabei anders spielen sollen als die Engländer oder Deutschen, erkennt man nur bei sehr genauem Hinschauen. Positiv bewerten

muß man dagegen die 30 verschiedenen Spielzüge, die hier bei Ecken und Freistößen möglich sind. Ebenfalls nicht verkehrt ist die Wahlmöglichkeit zwischen Arcade- und Simulationsmodus, wobei dann entweder fast gar keine oder wirklich alle (Abseits-, Rückpaß- etc.) Regeln gelten. Bloß der Vollständigkeit halber sei noch erwähnt, daß natürlich auch die altbekannten Standards wie WM-, Pokal- und Ligamodus oder gezieltes Einzeltraining der Kicker enthalten sind.

Unter dem Strich hinterläßt Kick Off 3 den Eindruck solider Hausmannskost, denn bei Spielbarkeit und Optionsvielfalt haben die Kollegen von „Sensible“ bzw. „Wembley“ doch die Nase vorn. Und daran dürfte sich auch bei den angekündigten Umsetzungen für



Elfmeterreif...



Die Menge tobt



**KICK OFF 3**  
(ANCO)  
**FUSSBALL-ACTION**

**74%**  
„SOLIDE“

GRAFIK	69%
ANIMATION	74%
MUSIK	80%
SOUND-FX	60%
HANDHABUNG	76%
DAUERSPASS	74%

**VARIABLE: 3 STUFEN**

PREIS	DM 89,-
SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT



# SENSIBLE SOCCER INTERNATIONAL EDITION

Von den neu zur WM erschienenen oder extra dafür aufgebahrten Fußballspielen zählt „Sensi“ zu den klaren Favoriten – doch wie in der sportlichen Wirklichkeit steht der Sieger erst ganz zum Schluß fest!

Etwas voreilig kürten engli-

sche Kollegen von uns die sensible Bolzerei bereits zum besten Soccergame aller Zeiten, und in puncto Spielbarkeit liegen sie damit gar nicht mal sooo verkehrt. Allerdings läuft sich mit Electronic Arts' „FIFA International Soccer“ am PC gerade ein mächtiger Konkurrent warm, dessen anstehende Konvertierung die Rangverhältnisse möglicherweise wieder gründlich durcheinanderwirbelt...

Die Programmierer scheint diese Situation aber nicht besonders beunruhigt zu haben, denn die vorgenommenen Verbesserungen gegen-

über dem Original kann man an einer Hand abzählen: Bei Fouls zückt jetzt ein richtiger Schiedsrichter den bunten Kartton, und natürlich wurde ein WM-Modus eingebaut, der jedoch ohne lange Qualifizierungsorgien auskommt – auf Wunsch darf man sich seine Kandidaten sogar frei unter den 100 vorhandenen Teams aussuchen. Abgesehen vom überarbeiteten Intro war's das auch schon mit den positiven Überraschungen, zudem sind ein paar der alten Ärgernisse immer noch nicht ausgeräumt worden. Wer also z.B. ein „hoffnungsloses“ Match beim Stand von 1:4 via Escape-Taste verläßt, wird vom Computer mit einem Endstand von 0:5 bestraft!



Sensibel wie eh und je

In der Summe rechtfertigen die Unterschiede kaum die acht Pfund (ca. 20,- DM), welche Sensible-Besitzer für das Update einschicken müssen. Der Neupreis wurde mit knapp 60 Bällen dagegen fair kalkuliert, schließlich ist Sensible Soccer ja trotz allem ein hervorragendes Fußballspiel. (mm)

## SENSIBLE SOCCER INTERNATIONAL EDITION (SENSIBLE/RENEGADE)

### FUSSBALL-ACTION

81%

WIEDER-HÖLUNGSSPIEL



GRAFIK	54%
ANIMATION	72%
MUSIK	58%
SOUND-FX	84%
HANDHABUNG	86%
DAUERSPASS	84%

### VARIABEL

PREIS DM 59,-

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

# ANSTOSS WORLD CUP EDITION



Bundes-Berti hat Mist gebaut, richtig? Ihr hättet so manches anders und so ziemlich alles besser gemacht, stimmt's? Zeit für den Beweis: Mit der WM-Edition macht Ascon den Manager zum Bundestrainer!

Bis zu vier Spieler nehmen die Elitekicker des Landes ihrer Wahl unter ihre Fittiche und

dürfen sich unter Umgehung der Qualifikation auch gleich direkt zur WM-Endrunde begeben, um mit oder ohne Vorbereitung um den Titel zu kämpfen. Im Hotel des Gastgeberlandes angekommen, greift man zunächst mal stilgerecht zum Terminplaner: Trainingseinheiten mit 17 Schwerpunkten, Einzelgespräche,

Mannschaftssitzungen, Mahlzeiten, Betruhe und vieles mehr bestimmen den Tagesablauf. Auch die Medien sind wichtig, weshalb von Zeit zu Zeit Pressekonzferenzen abzuhalten sind – wer sich zuvor bei Massage oder einem Waldspaziergang entspannt, wird den Journalisten zudem gut gelaunt Rede und Antwort stehen.

Im Stadion entscheidet sich schließlich, ob die akribische Vorbereitung von Erfolg gekrönt wird. Und gerade hier hat die Neuauflage nochmals an Komplexität zugelegt: Die Cracks bringen nur noch auf ihren Lieblingspositionen volle Leistung, zu den taktischen Mitteln gehört jetzt u.a. auch noch Zeitspiel oder das Schießen aus allen Lagen. Grafisch war eh nur wenig zu verbessern, so sind beim Training neuerdings nette Animationen zu verzeichnen. Ähnliches gilt für den Sound von altbekannter Güte, und auch die Maussteuerung ist so bequem wie gehabt.

Auch wenn sich die tatsächlichen Unterschiede natürlich in Grenzen halten, ist die WM-Edition somit eine weltmeisterliche Leistung, insbesondere weil sie die Turnierstimmung wirklich astrein rüberbringt! (st)

## ANSTOSS WORLD CUP EDITION (ASCON)

### WM-MANAGEMENT

89%

„TOPI“



	STANDARD	AGA
GRAFIK	83%	85%
ANIMATION		84%
MUSIK		80%
SOUND-FX		83%
HANDHABUNG		81%
DAUERSPASS		93%

### VARIABEL: 5 STUFEN

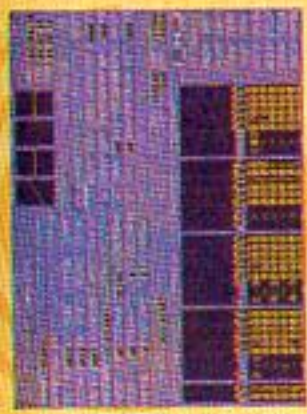
PREIS DM 79,-

SPEICHERBEDARF	1 MB/2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	5 JA
HD-INSTALLATION	JA (2 MB erf.)
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT



Werden wir wenigstens Digi-Weltmeister?

**Printer 13.5 New Version**  
Das TOP-Mix-Erstellungsprogramm  
jetzt in der neuesten Version für Ihren



Amiga-Midiunterstützung, Sampler,  
erkennbar powerpackte Module, incl.  
3 Module der Spitzenklasse und  
Backup!  
Best.-Nr. 1203 4,90 DM

**Eagle Player**

Ein äußerst komplexes Spitzentool mit  
externen Player-Karten und externen



Programmen. Grafisch hervorragend  
gestaltet u. a. mit Analyser, Level-  
meter, Play-Funktionen usw.  
Best.-Nr. 1204 4,90 DM

**Datamaster**

Interessantes Datenbanksystem zur  
Verwaltung von Daten. Sie können  
problemlos Adressen, Platten, Cassett-  
en, Videos, Kochrezepte, usw. ver-



walten. Funktionen, die es ermöglicht zu  
jedem Datensatz einen beliebigen  
Text zu schreiben.  
Best.-Nr. 1120 4,90 DM

**Architekt & Raumgestaltung**

Jetzt haben Sie alle Möglichkeiten bei ei-  
genen Haus- oder Wohnungsentwer-  
fen. Das Programm ist für Ihr  
Küchen-gestaltung.  
Best.-Nr. 1138 4,90 DM

**Askey 4.0 New Version**  
Amiga-Midiunterstützung,  
erkennbar powerpackte Module,  
inkl. 3 Module der Spitzenklasse und  
Backup!  
Best.-Nr. 1206 4,90 DM

**FS Morph**  
Amiga-Midiunterstützung,  
erkennbar powerpackte Module,  
inkl. 3 Module der Spitzenklasse und  
Backup!  
Best.-Nr. 1205 4,90 DM

**64-Emulator 3.0**  
Amiga-Midiunterstützung,  
erkennbar powerpackte Module,  
inkl. 3 Module der Spitzenklasse und  
Backup!  
Best.-Nr. 1204 4,90 DM

**64-Emulator 3.0**  
Amiga-Midiunterstützung,  
erkennbar powerpackte Module,  
inkl. 3 Module der Spitzenklasse und  
Backup!  
Best.-Nr. 1204 4,90 DM

**64-Emulator 3.0**  
Amiga-Midiunterstützung,  
erkennbar powerpackte Module,  
inkl. 3 Module der Spitzenklasse und  
Backup!  
Best.-Nr. 1204 4,90 DM

**64-Emulator 3.0**  
Amiga-Midiunterstützung,  
erkennbar powerpackte Module,  
inkl. 3 Module der Spitzenklasse und  
Backup!  
Best.-Nr. 1204 4,90 DM

**Businessdisk I**  
Diese Diskette enthält mehrere Pro-  
gramme aus dem Bereich Büro und  
Geschäft. IT-Testverwaltung, Termin-  
kollaboration,  
Best.-Nr. 1163 4,90 DM

**Rechtschreibkopi**  
Dieses Programm ist ein  
Rechtschreibkopi für  
Amiga-Midiunterstützung,  
erkennbar powerpackte Module,  
inkl. 3 Module der Spitzenklasse und  
Backup!  
Best.-Nr. 1163 4,90 DM

**Briefkopi**  
Für alle die viele Briefe schreiben  
müssen. Briefkopi ist ein  
Rechtschreibkopi für  
Amiga-Midiunterstützung,  
erkennbar powerpackte Module,  
inkl. 3 Module der Spitzenklasse und  
Backup!  
Best.-Nr. 6004 19,00 DM

**CARD-DESIGNER**  
Umfangreiches Programm um  
hochwertige Visitenkarten zu erstellen.  
Der Ausdruck bis zu zehn  
Visitenkarten auf einer DIN A4 Seite  
ist auf jeden Drucker der von der  
Designer bereitgestellt sind u. a. ein  
Maßprogramm, Schrittstellen zu  
anderen, Grafikprogrammen,  
Wysivig-Darstellung und vieles mehr.  
Fontrichtungen und Grafiken  
Standardformat können  
selbstverständlich genutzt werden  
Laufzeit ab Klickstart 12 mit  
mindestens 1 MB RAM. Inklusive  
deutschem Handbuch!  
Best.-Nr. 6001 39,00 DM

**Unser TIP**  
**Clip Art-Sperpack**  
Dieses Paket beinhaltet mehr als  
5000 Amiga-Grafiken z.B. für den  
CARD-Designer  
Best.-Nr. 1516 49,00 DM

**Fahrtshilfe**  
Amiga-Midiunterstützung,  
erkennbar powerpackte Module,  
inkl. 3 Module der Spitzenklasse und  
Backup!  
Best.-Nr. 1222 8,90 DM

**Neue Version**  
Amiga-Midiunterstützung,  
erkennbar powerpackte Module,  
inkl. 3 Module der Spitzenklasse und  
Backup!  
Best.-Nr. 1222 8,90 DM

**Neue Version**  
Amiga-Midiunterstützung,  
erkennbar powerpackte Module,  
inkl. 3 Module der Spitzenklasse und  
Backup!  
Best.-Nr. 1222 8,90 DM

**Neue Version**  
Amiga-Midiunterstützung,  
erkennbar powerpackte Module,  
inkl. 3 Module der Spitzenklasse und  
Backup!  
Best.-Nr. 1222 8,90 DM

**Neue Version**  
Amiga-Midiunterstützung,  
erkennbar powerpackte Module,  
inkl. 3 Module der Spitzenklasse und  
Backup!  
Best.-Nr. 1222 8,90 DM

**Neue Version**  
Amiga-Midiunterstützung,  
erkennbar powerpackte Module,  
inkl. 3 Module der Spitzenklasse und  
Backup!  
Best.-Nr. 1222 8,90 DM

**Neue Version**  
Amiga-Midiunterstützung,  
erkennbar powerpackte Module,  
inkl. 3 Module der Spitzenklasse und  
Backup!  
Best.-Nr. 1222 8,90 DM

**Amiga-Midiunterstützung**

**erkennbar powerpackte Module**

**inkl. 3 Module der Spitzenklasse**

**und Backup!**

**Best.-Nr. 1204**

**4,90 DM**

**Amiga-Midiunterstützung**

**erkennbar powerpackte Module**

**inkl. 3 Module der Spitzenklasse**

**und Backup!**

**Best.-Nr. 1204**

**4,90 DM**



Inhaber: Gerd Klein  
Postfach 200 531  
51435 Bergisch Gladbach  
Telefon 02202 / 930 480  
Telefax 02202 / 930 487

**Ladenverkauf!**  
Fa. Mephisto Game World  
Johannesstr. 26  
51465 Bergisch Gladbach

**Amiga-Midiunterstützung**  
**erkennbar powerpackte Module**  
**inkl. 3 Module der Spitzenklasse**  
**und Backup!**  
**Best.-Nr. 1204**  
**4,90 DM**

**einreich formlos per Brief oder Postkarte** (Ansonsten nicht  
zugänglich 10 DM oder per Vorkasse (Bar oder Scheck)  
zugänglich 4 DM. Lieferung ins Ausland ist nur gegen Vorkasse  
zugänglich 15 DM (Sorry). Jeder Bestellung liegt unser aktueller  
Software-Katalog bei.  
Preisänderung, Irrtümer und Lieferung vorbehalten!  
**Mindestbestellwert 15 DM**



**Neue Version**  
Amiga-Midiunterstützung,  
erkennbar powerpackte Module,  
inkl. 3 Module der Spitzenklasse und  
Backup!  
Best.-Nr. 1222 8,90 DM

**Neue Version**  
Amiga-Midiunterstützung,  
erkennbar powerpackte Module,  
inkl. 3 Module der Spitzenklasse und  
Backup!  
Best.-Nr. 1222 8,90 DM

**Neue Version**  
Amiga-Midiunterstützung,  
erkennbar powerpackte Module,  
inkl. 3 Module der Spitzenklasse und  
Backup!  
Best.-Nr. 1222 8,90 DM

**Neue Version**  
Amiga-Midiunterstützung,  
erkennbar powerpackte Module,  
inkl. 3 Module der Spitzenklasse und  
Backup!  
Best.-Nr. 1222 8,90 DM

**Neue Version**  
Amiga-Midiunterstützung,  
erkennbar powerpackte Module,  
inkl. 3 Module der Spitzenklasse und  
Backup!  
Best.-Nr. 1222 8,90 DM

**DosXS**  
Amiga-Midiunterstützung,  
erkennbar powerpackte Module,  
inkl. 3 Module der Spitzenklasse und  
Backup!  
Best.-Nr. 1220 8,90 DM

**DosXS**  
Amiga-Midiunterstützung,  
erkennbar powerpackte Module,  
inkl. 3 Module der Spitzenklasse und  
Backup!  
Best.-Nr. 1220 8,90 DM

**DosXS**  
Amiga-Midiunterstützung,  
erkennbar powerpackte Module,  
inkl. 3 Module der Spitzenklasse und  
Backup!  
Best.-Nr. 1220 8,90 DM

**DosXS**  
Amiga-Midiunterstützung,  
erkennbar powerpackte Module,  
inkl. 3 Module der Spitzenklasse und  
Backup!  
Best.-Nr. 1220 8,90 DM

**DosXS**  
Amiga-Midiunterstützung,  
erkennbar powerpackte Module,  
inkl. 3 Module der Spitzenklasse und  
Backup!  
Best.-Nr. 1220 8,90 DM

**DosXS**  
Amiga-Midiunterstützung,  
erkennbar powerpackte Module,  
inkl. 3 Module der Spitzenklasse und  
Backup!  
Best.-Nr. 1220 8,90 DM

# Joysoft



**GUNSHIP  
2000**

CD 32 dt

**79.90**

**STAR  
LORD**

AMIGA dt

**79.90**

**DER  
CLOU**

CD 32 dt

**79.90**

**B.M.  
HATTRICK**

AMIGA dt

**99.90**

**AMIGA**

AMIGA 500 z.B.:	
Anstoss W.C. Edition dt	64.90
Aufschwung Ost dt	69.90
Battle Field Creator dt *	69.90
Battle Isle 2 dt *	89.90
Battletrocks **	49.90
Beneath Steel Sky	69.90
Benefactor **	69.90
Big Sea dt	69.90
Bobs Bad Days **	64.90
Brian the Lion **	59.90
Burning Rubber **	69.90
Cannon Fodder **	59.90
Campaign 2 dt	79.90
Charbreaker dt *	69.90
Cool Spot **	64.90
Cyberspace dt *	84.90
D-Day (Impression)	69.90
Death or Glory dt	99.90
Dennis **	69.90
Der Clou dt	79.90
Der Trainer dt	79.90
Die Siedler dt	89.90
Dogfight dt	79.90
Elfmänner **	59.90
Empire Soccer **	69.90
Eye of the Storm **	84.90
F 1 (Domark) **	69.90
Fantastic Dizzy **	54.90
Fits Soccer dt *	79.90
Hanse-Expedition dt	49.90
Hattrick dt * (Ikation)	79.90
Helmdall 2 dt	84.90
Impossible Mission **	79.90
Innocent Until Caught dt	79.90
Isher 3 dt	69.90
James Pond 3 **	64.90
K 240 **	69.90
Kick Off 3 dt	59.90
Kingmaker dt	79.90
Kings Quest 6 dt *	79.90
Legacy of Sorasil **	59.90
Legend o. Kyrandia 2 dt *	79.90
Mad Burger dt *	84.90
Mad News dt *	79.90
Maelstrom dt *	69.90
Magic of Endoria dt	84.90
Missiles over Xenon **	54.90
Mr. Nutz **	64.90
Oscar **	54.90
Oxyd Magnum **	59.90

**AMIGA**

Perihellon **	59.90
Pinball Special Edition **	69.90
Pinkie **	59.90
Pizza Connection dt	89.90
Puggsy **	69.90
Quaterpole dt *	69.90
Reunion **	84.90
Rings o. Medusa Gold dt	79.90
Rise of the Robots *	69.90
Robinsons Requiem dt	69.90
Rüsselheim dt	79.90
Rules o. Engagement 2 **	74.90
Ryders Cup **	79.90
S.U.B. dt	64.90
Schatz im Silbersee dt	69.90
Schwarzes Auge 2 dt	89.90
Second Samurai **	69.90
Sensible Golf **	69.90
Sensible Soccer Int. **	39.90
Sensible Wor. Soccer **	69.90
Sierra Soccer dt	59.90
Soccer Kid **	64.90
Software Manager dt	79.90
Spaceward Hor dt	84.90
Syndicate Data dt *	49.90
Theatre of Death **	69.90
Theme Park dt *	79.90
Total Carnage **	64.90
Tubular Worlds **	79.90
U.F.O. dt * (Nov.)	79.90
Urldum 2 **	54.90
Walker **	64.90
War in the Gulf dt	79.90
Winter Olympics **	64.90
World Cup USA 94 dt	64.90
World Cup 94 Comp. dt	79.90
Zeppelein dt	79.90

**1200**

AMIGA 1200 z.B.:	
Anstoss W.C. Edition dt	64.90
Banshee **	79.90
Brian the Lion **	59.90
B.M.Hattrick dt *	99.90
Civilization dt	79.90
Der Clou dt	79.90
Elfmänner **	59.90
Hanse-Expedition dt	49.90
Helmdall 2 dt	84.90
Impossible Mission **	79.90
Isher 3 dt	69.90

**AMIGA**

James Pond 3 **	64.90
Kick Off 3 dt	64.90
Kings Quest 6 dt *	79.90
Oscar **	54.90
Pinball Fantasies **	64.90
Reunion **	84.90
Rise of the Robots *	69.90
S.U.B. dt	69.90
Schatz im Silbersee dt	69.90
Second Samurai **	69.90
Sim City 2000 dt *	79.90
Skeleton Crew **	79.90
Soccer Kid **	64.90
Syndicate dt *	79.90
T.F.X. **	89.90
Theme Park dt	79.90
Tornado **	99.90
Total Carnage **	64.90
Tubular Worlds **	79.90
U.F.O. dt	79.90
Wing Commander dt *	69.90
Wizardry 7 *	69.90

**CD 32**

CD 32 z.B.:	
Banshee **	74.90
Battlechess	74.90
Beneath a Steel Sky dt *	89.90
Bubba'n Stix **	64.90
Cannon Fodder **	69.90
Chaos Engine **	69.90
Elite 2 **	69.90
F 1 Grand Prix **	79.90
Heidall 2 **	64.90
Impossible Mission **	69.90
James Pond 3 **	74.90
Legacy of Sorasil **	64.90
Lotus Trio **	64.90
Mezgerace **	64.90
Microzem	99.90
Naughty Ones **	59.90
Pinball Fantasies **	69.90
Pirates Gold **	79.90
Rise of the Robots *	79.90
Second Samurai **	69.90
Sensible Soccer **	59.90
T.F.X. *	84.90
Theme Park dt *	84.90
U.F.O. dt *	79.90
Ultimate Body Blows **	69.90
Wild Cup Soccer **	79.90

VERSANDANSCHRIFT:  
**AACHENER STR. 1004  
50858 KÖLN  
TEL: 0221/9486100  
FAX: 0221/94861021**

**GOTTESWEG 159  
50939 KÖLN  
0221 425566**

**MATTHIASSTR. 24  
50676 KÖLN  
0221 239526**

**MÜNSTERSTR. 11  
53111 BONN  
0228 659726**

**WEHRHAHN 24  
40211 D'DORF  
0211 364445**

**FAHRGASSE 87  
60311 FFURT  
069 280170**

**BLONDEL STR. 10  
52062 AACHEN  
0241 406912**

**KAISERSTR. 54  
53721 SIEGBURG  
02241 68045**

**56068 KOBLENZ  
SCHLOSS STR. 16  
0261 309634**

**Super Preis**

Alfred Chicken **	39.90
Aquatic Games **	29.90
Bandit Kings	29.90
Bart vs the World **	39.90
Bitmap Brothers Vol 1 **	39.90
Black Crypt	29.90
Black Gold dt	19.90
Body Blows **	29.90
Bubba'n Stix **	39.90
Chuck Rock 2 **	24.90
Cliffhanger **	49.90
Cool World **	19.90
Crazy Sports Football **	39.90
Curse of Entcharntia **	39.90
Curse of Entcharntia	29.90
Cyberpunk **	44.90
D/Generation ** 1200	19.90
Demoniak	9.90
Diggers 1200	39.90
Disposable Hero **	49.90
Dracula **	49.90
Dragons Lair 3 **	29.90
Dream Team Compilation	29.90
Elite 2 dt	49.90
Fire Zone	14.90
Flies - Attack on Earth **	19.90
Flight Simulator 2 **	29.90
Fly Harder **	19.90
Genesis	39.90
Gobillins 1 **	39.90
Great Courts 2 **	29.90
Hard Nova **	19.90
Harrier Assault **	29.90
Hexuma dt	29.90
Hill Street Blues	24.90
Humans Stand Alone **	24.90
Interphase	9.90
Isher dt	29.90
Jonathan dt	39.90
Joysoft Spezial 1 **	19.90
Joysoft Spezial 2 **	19.90
Joysoft Spezial 3 dt	29.90
Kings Quest 3 **	39.90
Kings Quest 4 **	39.90
Lary 3 **	39.90
Last Action Hero **	49.90
Lemmings 1	29.90
Lemmings 2	49.90
Lemmings Xmas **	29.90
Lionheart **	39.90

**Super Preis**

Lords of Doom **	19.90
Lotus 3 **	29.90
Lotus 1-3 **	39.90
Lure of the Tempress dt	29.90
Matrix Marauders	9.90
Mean Arenas **	39.90
Might & Magic 3 dt	39.90
Mixed Collection dt	39.90
Myth **	24.90
Naughty Ones **	39.90
Nick Faldo Golf **	29.90
Nicky Boom 2 **	29.90
No Second Prize **	19.90
One Step Beyond **	29.90
Pacific Island dt	29.90
Penthouse H.N. Deluxe **	39.90
Populous 2 + Data **	29.90
Premiere Manager 2 **	39.90
Push Over **	29.90
R-Type 2	19.90
Reach for the Skies **	29.90
Rules of Engagement	19.90
Shadowworld	29.90
Sim Ant dt	49.90
Sim Earth dt	49.90
Sim Life dt	49.90
Sink or Swim **	29.90
Sleepwalker **	19.90
Space 1689	9.90
Space Hulk **	49.90
Space Max dt	29.90
Space Quest 1 **	39.90
Speedball 2 **	24.90
Spirit of Adventure **	19.90
Starbyte No.2 dt	39.90
Stardust **	39.90
Strategy Masters **	39.90
Tomado **	49.90
Trap's Treasures **	29.90
Troddlers **	29.90
Turrican 3 **	49.90
Viking F. of Conquest **	29.90
Vroom & Data **	29.90
Ween the Prophecy dt	29.90
Whales Voyage dt	39.90
Whales Voyage dt 1200	39.90
Wing Commander dt	39.90
Winzer dt	19.90
Wonderdog **	29.90
Zool 2 **	39.90

\*Vorankündigung, \*\* dt. Anleitung, dt. komplett in Deutsch, Sicherheitsverpackung: 2,50 DM, IRRTÜMER + PREISÄNDERUNGEN BLEIBEN UNS VORBEHALTEN!

**JEDER KUNDE ERHÄLT VON UNS BEI SEINER ERSTEN BESTELLUNG ALS "DANKESCHÖN" EIN KLEINES PRÄSENT**

Bitte diesen Coupon mitschicken  
Aachenerstr. 1004, 50858 Köln

**BLITZ BESTELLUNG**  
Da geht die Post ab.....

1x Software Katalog

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
5. ERSATZWUNSCH
- 6.
- 7.

VERSANDKOSTEN: 9 DM  
keine Versandkosten ab Rechnungsbetrag von 200 DM

HEILPOST: 9 DM + 8 DM

UPS: 9 DM + 6 DM

VORKASSE: 6 DM

TEILLIEFERUNG

Bei Fragen oder telefonischer Bestellung: 0221/9486100

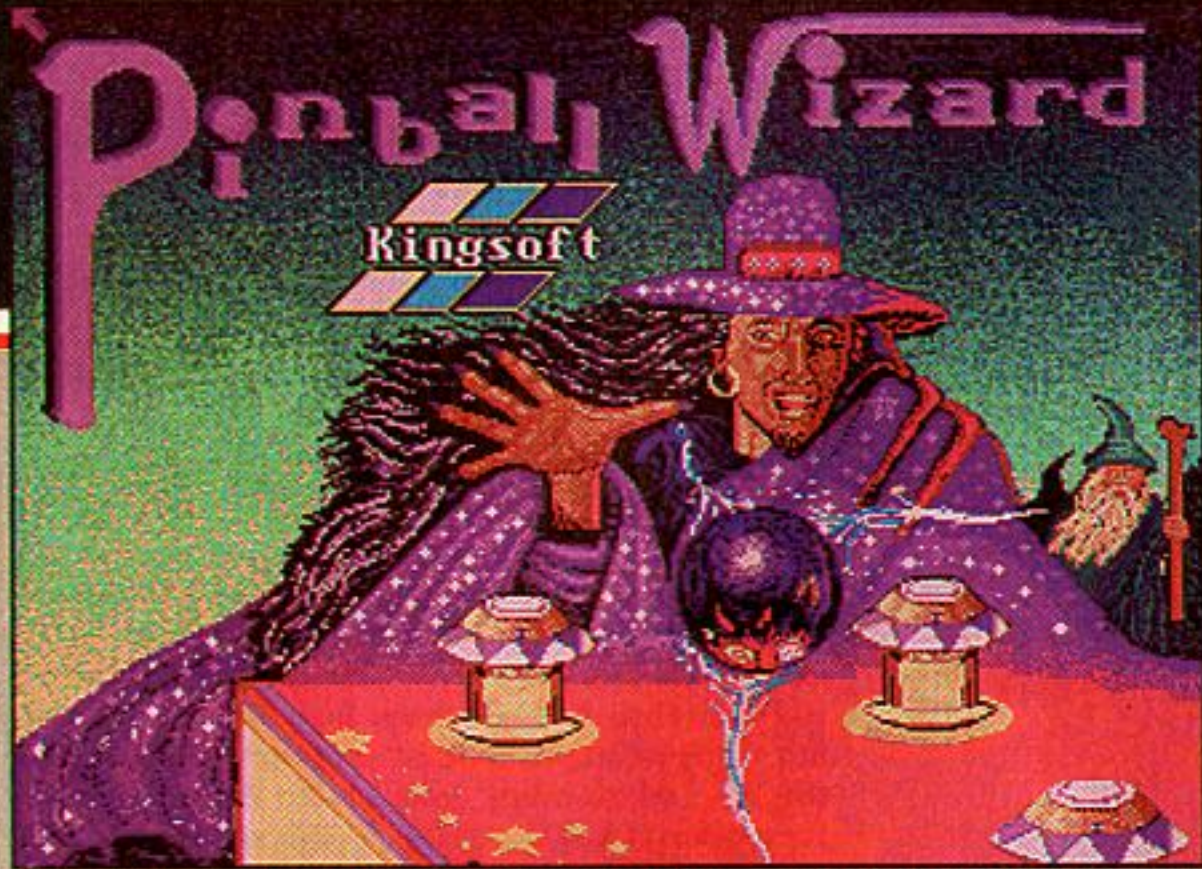
**NAME  
STRASSE  
PLZ, ORT  
TELEFON**

**GUTSCHEIN FÜR EINEN KOSTENLOSEN KATALOG**  
FAST 100 SEITEN VOLLER SPIELBESCHREIBUNGEN UND INFOS

Bitte in einer Filiale abgeben  
oder zum Versand schicken



Wer seinen Amiga noch nicht sooo lange hat, denkt wahrscheinlich, daß „Pinball Dreams“ der erste brauchbare Flipper dafür war – falsch, denn die erste Qualitätskugel wurde tatsächlich in Deutschland abgeschossen!

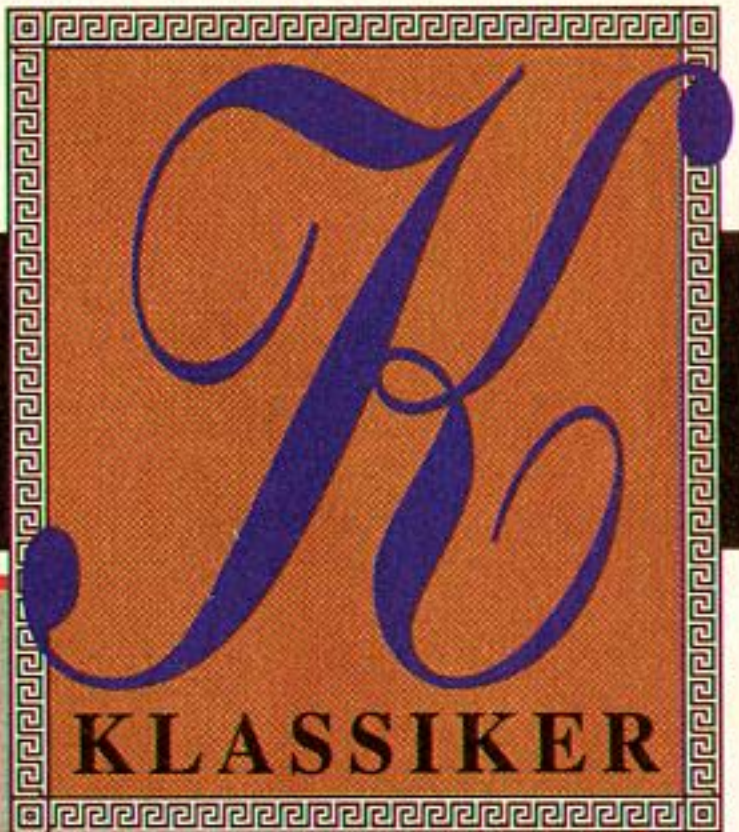


Wir sprechen hier allerdings von den historischen Pioniertagen Mitte der 80er Jahre, als Commos „Freundin“ quasi noch feucht hinter der Platine war. Damals gehörte der Aachener Hersteller Kingsoft zu den rühmlichsten Produzenten von verspielter Amigasoft – einige Beispiele, wie etwa die „Boulderdash“-Umsetzung „Emerald Mine“, wurden in dieser Rubrik ja bereits vorgestellt. Okay, die meisten dieser frühen Games würden heute nicht mal mehr als PD für Begeisterung sorgen, doch es gibt Ausnahmen, und der Zauberer der Silberkugel gehört sicher dazu. Denn immerhin war dieses Spiel anno 1987 für so manchen 64er-Besitzer ein Grund, seinem „Brotkasten“ Lebewohl zu sagen. Und das, obwohl der 8-Bit-Rechner mit dem „Pinball Construction

Kit“, „David's Midnight Magic“ und dem (übrigens vom „Flight Simulator“-Designer Bruce Artwick stammenden) Flipper „Night Flight“ gewiß nicht unter Kugelarmut zu leiden hatte...

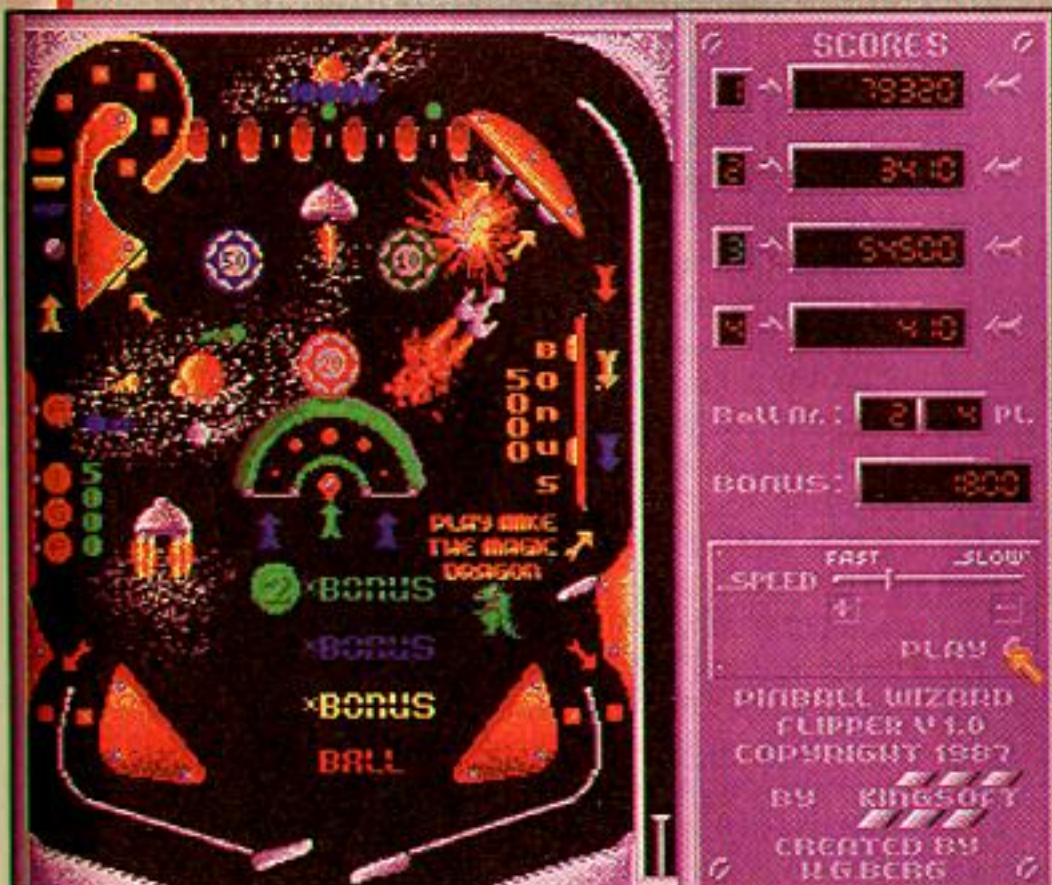
Rein äußerlich betrachtet kann das Game des auch an „X-Copy“ beteiligten Programmierers H. G. Berg seine Entstehungszeit natürlich nicht verleugnen: Es gibt nur einen Screen, der daher auch nicht gescrollt werden muß – und nach versteckten Bonus-Tischen etc. braucht man gar nicht erst zu suchen. Doch selbst eine einzige schiefe Ebene kann mehr Features enthalten, als man zunächst glauben würde! So halten hier gleich drei Paddles die Kugel im Spiel, und wenn man die mysteriöse Buchstabenkombination A-M-I-G-A am linken Bildrand und dazu einen bestimmten But-

ton abschießt, wird eine Multiball-Funktion aktiviert. Letztere ist zwar auf zwei Kügelchen beschränkt, aber das ist immer noch eine mehr als bei den modernen Genrevertretern „Pinball Dreams“ bzw. „Pinball Fantasies“. Die Kugel geben dürfen sich bis zu vier Gam-



bler, denen eine Rüttel-Option (samt eventuellem Tilt), speicherbare Highscores und eine einstellbare Spielgeschwindigkeit zur Verfügung stehen. Gelegentlich bleibt der Ball zwar irgendwo „hängen“, doch diesen Bug können die real blinkenden Kneipenflipper bekanntlich genauso aufweisen.

Der Vollständigkeit halber sei hier noch kurz auf den 1989 von Loricel veröffentlichten Flipper „Pinball Magic“ hingewiesen, den einzig nennenswerten Konkurrenten, der zwischen unserem Zauberer und dem 1992 erschienenen „Pinball Dreams“ von 21st Century herauskam. Schon aus Altersgründen hat unser Klassiker die mit Abstand antiquierteste Grafik in dieser Reihe; dafür besitzt sein Digi-Sound echte Ohrwurmqualitäten, und die Geräuscheffekte (wie z.B. das hämische Lachen bei einem Ballverlust) sind ebenfalls toll gemacht. Das realistische Rollverhalten und die erstklassige Steuerung können sogar heute noch überzeugen – was sich nebenbei bemerkt auch mit einem A1200 nachprüfen läßt, falls man noch irgendwo ein Restexemplar dieses gelungenen Beispiels deutscher Programmierkunst aufstöbern sollte. (mm)



### ZEITSPIEGEL

GESTERN

HEUTE

**74%** **62%**

72%	GRAFIK	39%
60%	ANIMATION	27%
72%	MUSIK	68%
74%	SOUND-FX	69%
82%	HANDHABUNG	74%
74%	DAUERSPASS	62%

**FÜR FORTGESCHRITTENE**

# Die Budget-Bühne



Police Quest II:

Dein Freund und Helfer?

Dune:

Nur Fliegen sind schöner!



Body Blows:

Auf diese Beine können Sie hauen...

Lethal Weapon:

Was willst du mit der Knarre, sprich?



Road Rash:

Dieses Motorrad würde Bruck kaufen!

Great Courts II:

Ey, Steffi, haste dir die Haare färben lassen?



Es ist ja wirklich eine Qual mit der Wahl: Kaum liegt dieses Jahr ein Urnengang hinter uns, schon dräuen die nächsten am Horizont. Doch extra für alle Politikverdrossenen gibt es auch diesmal wieder unsere Budget-Highlights – da macht das Wählen (und Wählen) noch Spaß!

## Für kluge Köpfe

Die Extraportion Spaß wartet diesmal auf die Abenteurer unter Euch, haben sie der Sierra-Edition von Kixx XL doch ein beinahe reinrassiges Adventure-Special zu verdanken. Erster unter Gleichen wäre da **Larry II**; hier verspricht die Jagd nach der Traumfrau den Schwerenöter zunächst in eine Gameshow, dann auf das Traumschiff und schließlich auf eine sonnige Insel. Dieser noch wirklich witzige Teil der Serie ist samt deutscher Anleitung für 39,- DM zu haben; lediglich die Besitzer „großer“ Freundinnen (A2000, A3000, A4000) sollten dem Spiel vor dem Kauf erst mal probeweise unter den Rock schießen. Gleiche Bedingungen gelten für den zwar käuflichen, aber trotzdem vorbildlichen Cop Sonny Bonds aus **Police Quest II** sowie für die Hobby-Detektivin Laura Bow in **The Colonel's Bequest**. Der Abwechslung halber sei zum guten Schluß noch auf die halb abenteuerliche, halb strategische Budget-Düne **Dune** verwiesen, welche Soft Price derzeit für 49 Muscheln komplett deutsch in den Sand setzt. Die englische Version ist bei Hit Squad sogar schon für zehn Märker weniger zu haben; so oder so könnte das Harkonnen-Killen mit Zwo- bzw. Viertausendern problematisch werden.

## Für flinke Finger

Wer keine Probleme mag, sollte vielleicht besser auf die brandneue Billig-Version des Prügelhits **Body Blows** von Team 17 zurückgreifen, denn hier darf jeder Amiga mit zumindest einem Megabyte unter der Haube mitraufen. Der astreine Kampfsport klettert samt deutscher Anleitung für 39 Treffer in den Ring. Komplett englisch zückt dagegen der Plattform-Aktionist **Lethal Weapon** die Waffe – dank Hit Squad zwar schon für 29,- DM, allerdings unter Umständen nicht auf Zwei- bis Viertausendern. **Road Rash** gehörte nun schon vor anderthalb Jahren nicht gerade zu den Berühmtheiten, originell fanden wir die Motorrad-Knüppelei aber doch. Zudem kriegt man wohl nirgendwo sonst einen Feuerstuhl für 39 Kohlen, weshalb sogar Hit Squads traditionell englische Anleitung verzeihlich ist. Für Zwei- und Dreitausender gibt der Hersteller übrigens keine Garantie, während das deutsch angeleitete **Great Courts II** aus UBI Softs neuer Budget-Reihe „Collectors“ bei Dreiern und Vierern sowie dem A500 Plus in den Break treten könnte. Ansonsten hält die betagte Tennissimulation auch heute noch das, was der Joker-Hit vor Jahren versprach. Last but not least kostet der Platz im Center Court inzwischen ja auch nur noch 29,- DM, und mit dieser frohen Botschaft wollen wir Euch in die Wahlkämpfe des Spätsommers entlassen. Aber nicht vergessen: Auch im Herbst ist für Spätfrohs wieder die Budget-Bühne erste Wahl! (jn)

# Jedes Spiel nur 29.- DM

**NUR SO  
VORRAT  
LANGE  
REICHT!**

**CHUCK ROCK 2** ← **NEU**

**KGB** ← **NEU**

**THE HUMAN RACE** ← **NEU**

**JACK NICKLAUS' GOLF**

**KICK OFF & EXTRA TIME**

**COLOSSUS CHESS**

**BLOODWYCH**

**T.V. SPORTS FOOTBALL**

**VIRTUAL WORLDS**

**NOCH  
BILLIGER!**

**CHAMBERS OF  
SHAOLIN**

**MERCENARY**

**HUNTER**

**19.90 DM**

## BESTELLCOUPON

**Vorkasse** (Geld bzw. Scheck liegt bei!)  
bitte plus 6.-DM für Porto! (+ 10.- DM Ausland)

**Nachnahme** (Bezahlung beim Postboten)  
nur im Inland möglich

- CHUCK ROCK 2
- KGB
- THE HUMAN RACE
- JACK NICKLAUS' GOLF
- KICK OFF & EXTRA TIME
- COLOSSUS CHESS
- BLOODWYCH
- T.V. SPORTS FOOTBALL
- VIRTUAL WORLDS

- CHAMBERS OF SHAOLIN
- MERCENARY
- HUNTER

### Meine Adresse

Name: \_\_\_\_\_

Straße: \_\_\_\_\_

Plz/Ort: \_\_\_\_\_

Datum/ \_\_\_\_\_

Unterschrift: \_\_\_\_\_

### Bestelladresse

Hardware-Software  
und noch mehr

**MANFRED**

**BERGLER**

Fodermayrstraße 24

80993 München

Fax: 089/140 16 24

Coupon bitte ausschneiden (bzw. fotokopieren) und einsenden. Oder an 089/1401624 faxen.

AJ

# Der Joker - Index

Die fett gekennzeichneten Programme wurden mit einem Hit gekürt

<b>1869 für A1200</b>	3/93	Simulation	86%	Der Allzweck-Koffer	9/93	Mixtur	mittel	<b>Jonathan</b>	2/93	Abenteuer	88%	<b>Simon the Sorcerer</b>	1/94	Abenteuer	85%
1990 - Die 93er Edition	5/93	Simulation	69%	<b>Der Clou für A500</b>	4/94	Strategie	85%	Jurassic Park für A1200	1/94	Action	65%	<b>Simon the Sorcerer für A1200</b>	2/94	Abenteuer	86%
A 320 Airbus (USA Edition)	9/93	Simulation	66%	<b>Der Clou für A1200</b>	4/94	Strategie	86%	Kids Role O.K.	2/94	Compilation	schwach	Sink or Swim	5/93	Action	74%
Abandoned Places 2	5/93	Abenteuer	66%	Der FunKoffer	9/93	Mixtur	gut	Killing Machine	4/93	Action	55%	Skidmarks	2/94	Sport	80%
Action Sport	4/93	Compilation	mittel	Der HiKoffer	9/93	Mixtur	super	Kingsmaker	2/94	Strategie	17%	Sleepwalker	3/93	Geschicklichkeit	74%
Adventure Collection	4/93	Compilation	gut	Der Schatz im Silbersee	3/94	Abenteuer	74%	KeinBild-Fotografie CD1	3/93	Verschiedenes	ephemer	Sleepwalker A1200	4/93	Geschicklichkeit	74%
Air Force Commander	11/93	Strategie	37%	Der Trainer	7/94	Sport	80%	Krazy's Fun House	3/93	Geschicklichkeit	70%	Sleepwalker für CD32	12/93	Geschicklichkeit	70%
Alfred Chicken	11/93	Geschicklichkeit	72%	<b>Desert Strike</b>	5/93	Action	85%	Labyrinth of Time für CD32	2/94	Abenteuer	58%	Slider Crash	4/93	Strategie	46%
Alfred Chicken für A1200	2/94	Geschicklichkeit	72%	D/Generation für CD32	12/93	Geschicklichkeit	77%	Lamborghini	3/94	Sport	68%	<b>Software Manager</b>	2/94	Simulation	86%
Alfred Chicken für CD32	2/94	Geschicklichkeit	76%	Die Karawane der 7. Dynastie	4/94	Abenteuer	51%	Last Action Hero	7/94	Action	44%	<b>Soccer Kid</b>	10/93	Geschicklichkeit	85%
Alien 3	3/93	Action	72%	Die Renaissance in Florenz MM4/93	4/93	Verschiedenes	gelegentlich	Legends of Valour	1/93	Abenteuer	80%	<b>Soccer Kid für A1200</b>	1/94	Geschicklichkeit	85%
Alien Breed	1/93	Action	80%	<b>Die Siedler</b>	12/93	Simulation	91%	<b>Lemmings 2</b>	3/93	Strategie	91%	Solus	11/93	Geschicklichkeit	58%
Alien Breed II	12/93	Action	72%	Die Story Machine: Galaxis MM4/93	4/93	Verschiedenes	überausig	<b>Lemmings für CD32</b>	2/94	Strategie	88%	Space Crusade	4/93	Action	51%
Alien Breed Spec. Ed & Quik (CD)	5/94	Action	73%	Digital Dungeon	3/93	Abenteuer	1,5%	Lemmings X-Mas Pack	2/93	Compilation	super	The Voyage Beyond	4/93	Action	51%
<b>Ambermoon</b>	11/93	Abenteuer	85%	Diggers für CD32	12/93	Verschiedenes	70%	Leihl Weapon	1/93	Action	74%	Space Hulk	11/93	Brettspielumsetzung	44%
Ancient Art of War in the Skies	7/93	Strategie	68%	Diggers für A 1200	12/93	Verschiedenes	70%	Liberation	4/94	Abenteuer	65%	Space Legends	9/93	Mixtur	super
Animation Classics Pack	9/93	Compilation	mittel	Dinosaur Detective Agency	1/94	Geschicklichkeit	54%	Liberation für CD32	1/94	Abenteuer	64%	Spaceward Hal	7/94	Strategie	61%
<b>Anstoss für A 1200</b>	12/93	Sport	91%	Disposable Hero	1/94	Action	81%	<b>Lionheart</b>	1/93	Action	88%	Special Edition	2/94	Compilation	super
<b>Apocalypse</b>	5/94	Action	85%	<b>Disposable Hero (CD)</b>	3/94	Action	85%	<b>Lionheart</b>	9/93	Sport	87%	Spelling Fair	1/93	Verschiedenes	18%
<b>Arabian Nights</b>	5/93	Action	86%	Dithell in Space	3/94	Action	34%	<b>Lohus III</b>	4/93	Compilation	super	Spielhölle Pro	7/93	Simulation	9%
Arabian Nights für CD32	1/94	Action	83%	Dogfight	11/93	Simulation	79%	<b>Lohus Trilogy (CD)</b>	1/94	Sport	70%	Sports Master	2/93	Compilation	gut
Arcade Pool für A500	3/94	Simulation	60%	Donk	11/93	Action	70%	<b>Mad TV</b>	5/92	Simulation	85%	Sports Top Ten	9/93	Compilation	gut
Arcade Pool für A1200	3/94	Simulation	62%	Donk (CD)	5/94	Geschicklichkeit	60%	Maestro	7/93	Strategie	70%	Stardust	1/94	Action	80%
Amour Geddon II	5/94	Simulation	44%	Doofus	1/94	Geschicklichkeit	69%	Manchester United	12/93	Geschicklichkeit	65%	Star Trek 25th Anniversary	5/93	Action	52%
Amis 2	11/93	Action	38%	Dragon's Lair II	1/93	Geschicklichkeit	42%	P.L. Champions	5/94	Sport	70%	Stratagem	1/94	Strategie	46%
Am Regnand	4/93	Simulation	66%	Dracula	7/94	Action	56%	Marbleus	5/93	Geschicklichkeit	66%	Stratagem für A1200	1/94	Strategie	55%
<b>Assassin Special Edition</b>	2/94	Action	85%	Dreadnoughts	3/93	Strategie	24%	Mario is Missing!	4/94	Verschiedenes	52%	Streetfighter II	2/93	Action	80%
A-Train	2/93	Simulation	77%	Dreamland	2/94	Compilation	gut	Mean Arenas für CD32	2/94	Geschicklichkeit	69%	Striker (CD)	7/94	Sport	45%
Aufschwung Ost	1/94	Strategie	79%	Dream Team	2/93	Compilation	mittel	Mega Collection	9/93	Mixtur	schwach	S.U.B. für A500	3/94	Simulation	76%
AV-8B Harrier Assault	2/93	Simulation	52%	Dune II	5/93	Strategie	80%	Mega Motion	2/94	Strategie	62%	S.U.B. für A1200	3/94	Simulation	79%
B-17 Flying Fortress	5/93	Simulation	70%	Dungeon Master	2/93	Compilation	gut	Mixed Collection	9/93	Mixtur	mittel	Substrate	4/93	Simulation	74%
Baltic Diplomacy	9/93	Strategie	61%	& Chaos Strikes Back	2/93	Compilation	gut	Mega Mix	2/93	Compilation	mittel	Suburban Commando	1/94	Action	21%
Bard's Tale Construction Set	2/93	Abenteuer	82%	Dynatech für A 1200	12/93	Simulation	64%	Menach Rat Mall	4/93	Action	31%	Summer Camp	2/94	Geschicklichkeit	31%
Bar VS. The World	4/93	Verschiedenes	42%	Edd the Duck 2	5/93	Geschicklichkeit	48%	Metal Law	12/93	Action	68%	Summer Olympia für CD32	4/94	Sport	69%
Batman Returns	5/94	Geschicklichkeit	55%	Eggstrator	3/94	Action	10%	Metallic Power	2/93	Compilation	mittel	Super All-Stars	2/93	Compilation	schwach
BattleShip CD1	3/93	Strategie	leistungsfähig	<b>Eishockey Manager</b>	5/93	Sport	91%	Mickey's Jigsaw Puzzle	5/93	Strategie	37%	Super Coolatron	1/93	Action	78%
<b>Battle Team</b>	4/93	Compilation	super	<b>Eltonio</b>	4/94	Action	85%	Mickey's Memory Challenge	5/93	Strategie	37%	Superfrog	5/93	Geschicklichkeit	75%
Beastlord	12/93	Abenteuer	56%	<b>Elite 2 - Frontier</b>	12/93	Simulation	91%	Microcosm für CD32	3/94	Action	66%	Super Methane Bros.	7/94	Action	58%
Beavers	5/93	Geschicklichkeit	62%	<b>Elite II-Frontier (CD)</b>	5/94	Simulation	86%	Micro Machines	10/93	Sport	81%	Super Puty für CD32	4/94	Geschicklichkeit	74%
Beavers (CD)	7/94	Geschicklichkeit	58%	Elysium	10/93	Strategie	69%	Missiles over Xenon	3/94	Action	62%	Super Sports Challenge	10/93	Sport	44%
<b>Beneath a Steel Sky</b>	3/94	Abenteuer	87%	Entity	4/93	Abenteuer	64%	Monopoly	9/93	Brettspielumsetzung	61%	Surf Ninjas (CD)	7/94	Action	25%
Best of the Best	2/93	Sport	72%	Erben des Throns	1/93	Strategie	61%	Moon City	4/94	Strategie	45%	SwibbieDibbie	3/93	Geschicklichkeit	52%
Big 100	2/93	Compilation	mittel	Erste der Sonne CD4	3/93	Verschiedenes	für Kids	Morph	9/93	Geschicklichkeit	74%	Syndicate	9/93	Strategie	79%
Bignose the Cowman	1/93	Geschicklichkeit	54%	Euro-Soccer	2/93	Sport	52%	Morph für A 1200	12/93	Geschicklichkeit	78%	T2 - The Arcade Game	1/94	Action	65%
Big Sea	4/94	Simulation	65%	Espace Invader Cybercity CD1	3/93	Action	DesGeld	Morph für CD32	12/93	Geschicklichkeit	88%	Textrix	9/93	Strategie	39%
Blitz Brosen - Comp Vol. 2	2/93	Compilation	super	Excellent Games	2/94	Compilation	super	Mortal Kombat	1/94	Sport	79%	Theatre of Death	11/93	Strategie	60%
Blaster	10/93	Action	57%	Eye of the Storm	5/94	Simulation	60%	<b>Mr. Nutz</b>	1/94	Geschicklichkeit	85%	The Blue and the Gray	3/94	Strategie	19%
Blub	10/93	Geschicklichkeit	57%	F1	1/94	Sport	68%	Musical CDTV	3/93	Verschiedenes	brauchtbar	The Blues Brothers Jukebox Adv.	4/94	Geschicklichkeit	71%
Bob's Bad Day	11/93	Geschicklichkeit	77%	<b>F-117 A Stealth Fighter 2.0</b>	12/93	Simulation	85%	Napoleonic	9/93	Compilation	schwach	<b>The Chaos Engine</b>	2/93	Action	85%
Body Blows	4/93	Sport	83%	F17 Challenge	10/93	Sport	57%	Nightmares	3/94	Action	70%	<b>The Chaos Engine (CD)</b>	5/94	Action	83%
Body Blows Update	7/93	Sport	84%	Falcon Collection	2/93	Compilation	super	Naughty Ones	3/94	Action	70%	<b>The Chaos Engine für A1200</b>	1/94	Action	85%
Body Blows Galactic	12/93	Sport	80%	Fantasy Dizzy	2/94	Geschicklichkeit	62%	Nick Faldo's Champ. I. CD32	4/94	Sport	80%	<b>The Complete U.M.S.</b>	3/94	Strategie	70%
Body Blows Galactic für A 1200	12/93	Sport	84%	Fantasy Hit Collection	2/94	Geschicklichkeit	63%	Nick Faldo's Golf	2/93	Sport	77%	<b>The Greatest</b>	4/93	Compilation	super
Brain Challenge	9/93	Brettspielumsetzung	60%	Fanon	2/94	Geschicklichkeit	63%	Nicky 2	9/93	Action	68%	The Legacy of Sorail	4/94	Abenteuer	72%
Brian the Lion	4/94	Geschicklichkeit	76%	Fanon für A1200	3/94	Action	60%	Nigel Mansell	1/93	Sport	66%	The Legend of Ragnarok	2/93	Strategie	70%
Brian the Lion für A1200	7/94	Geschicklichkeit	78%	Fighter Duel	1/93	Simulation	39%	Nigel Mansell's W.C. EA 1200	5/93	Sport	70%	The Lords of Power	2/94	Compilation	super
Burr Rabbit and the Wonderful Tar Baby CD1	3/93	Verschiedenes	für Kids	Fill 'Em	9/93	Strategie	66%	Nigel Mansell's W.C. für CD32	1/94	Sport	70%	<b>The Lost Vikings</b>	7/93	Action	85%
Brutal Football(CD)	5/94	Sport	72%	Fireforce für CD32	3/94	Action	27%	Nippon Sales Inc.	10/93	Abenteuer	56%	The Manager	2/94	Compilation	gut
Bouncing Bill	2/93	Geschicklichkeit	17%	Flashback	1/93	Abenteuer	86%	No. 2 Collection	4/93	Compilation	gut	The Ryder Cup	3/94	Sport	57%
Bubble's Six	2/94	Geschicklichkeit	78%	Flies - Attack on Earth	2/93	Abenteuer	68%	New Hat's what I call Games 1	2/94	Compilation	mit	The Ryder Cup (CD)	7/94	Sport	66%
Bubble's Six (CD)	5/94	Geschicklichkeit	78%	Fly Hunter	3/93	Action	34%	New Hat's what I call Games 2	2/94	Compilation	mittel	The Seven Gates of Jambala für CD32	3/94	Action	42%
<b>Bundesl. Man. Prof. Update</b>	1/93	Strategie	89%	<b>Formula 1 Grand Prix</b>	1/92	Simulation	85%	Odysee	9/93	Abenteuer	46%	The Solver	4/93	Abenteuer	75%
Bunny Bricks	1/93	Geschicklichkeit	12%	For President	5/94	Simulation	19%	One Step Beyond	10/93	Strategie	69%	The Ultimate Soccer Manager	2/94	Simulation	17%
Burning Rubber	2/94	Sport	72%	Frankenstein	2/93	Geschicklichkeit	45%	Oscar	10/93	Geschicklichkeit	78%	Thomas's Big Race	12/93	Sport	86%
<b>Burntime</b>	10/93	Abenteuer	86%	Fury of the Furies	2/94	Strategie	71%	Oscar für CD32	12/93	Geschicklichkeit	70%	Thomas the Tank Engine	2/93	Geschicklichkeit	49%
<b>Burntime für A1200</b>	1/94	Abenteuer	86%	Fury of the Furies (CD)	7/94	Strategie	71%	Overkill	11/93	Action	66%	Tom Landry Strategy Football	7/93	Sport	62%
Campaign II	1/94	Simulation	67%	Game Machine	9/93	Compilation	mittel	Overkill für CD32	12/93	Action	72%	Tomato	2/94	Simulation	76%
<b>Cannofodder</b>	12/93	Strategie	85%	Gainforce	3/93	Action	70%	Palm Springs Open CD1	3/93	Sport	sehr stark	Tomato für A1200	7/94	Simulation	74%
Carage	3/93	Sport	29%	Galactic Warrior Rats	4/93	Action	62%	Penhouse Hot Numbers	4/93	Strategie	28%	Total Carnage für A1200	5/94	Action	61%
Castles II für CD32	2/94	Strategie	62%	Gear Works	10/93	Strategie	52%	Penhouse Hot Numbers Deluxe EA 1200	2/94	Strategie	21%	Total Carnage (CD)	7/94	Action	54%
Cattik	4/93	Geschicklichkeit	60%	Genesis	1/94	Simulation	76%	Perilous	3/94	Abenteuer	72%	Train II	2/93	Simulation	75%
Chambers of Shaolin für CD32	3/94	Sport	42%	Global Effect (CD)	5/94	Simulation	9%	Pinball Fantasies für CD32	12/93	Simulation	89%	Transantico	3/93	Abenteuer	77%
Championship Manager '93	9/93	Sport	28%	Global Gladiators	9/93	Action	63%	Pinball Fantasies für A1200	1/94	Simulation	84%	Transantico für A1200	7/93	Abenteuer	77%
Championship Manager Italia	2/94	Sport	28%	Globble	1/94	Geschicklichkeit	72%	Piracy on the High Seas	2/93	Abenteuer	53%	Treble Champions 2	9/93	Sport	7%
Christoph Columbus	2/94	Simulation	80%	<b>Goal</b>	7/93	Sport	87%	<b>Pirates Gold für CD32</b>	2/94	Abenteuer	85%	Triple Action I	9/93	Compilation	gut
<b>Chuck Rock 2</b>	4/93	Action	85%	Goblins 2	1/93	Strategie	72%	<b>Pizza Connection</b>	2/94	Simulation	88%	Triple Action II	9/93	Compilation	mittel
Chuck Rock (CD)	5/94	Geschicklichkeit	77%	Goblins 3	1/94	Abenteuer	74%	Populous II Plus	2/93	Compilation	gut	Triple Action III	9/93	Compilation	mittel
Civilization für A1200	7/94	Simulation	80%	Golden Oldies Jukebox CD1	3/93	Verschiedenes	für Oldies	Premier Division	1/94	Sport	17%	Triple Action VI	9/93	Compilation	mittel
Cliffhanger	7/94	Geschicklichkeit	29%	Grandson Classics	2/94	Compilation	mittel	Premier Manager	3/93	Sport	72%	Trivial Pursuit für CD32	4/94	Verschiedenes	68%
Clystron	10/93	Action	19%	Great British Golf MM	4/93	Sport	brauchtbar	Premier Manager 2	11/93	Sport	65%	Trellis	1/93	Geschicklichkeit	68%
Colart II	5/93	Strategie	2												

# AMIGA MONEY & STEUER FUCHS '93 PROFESSIONAL

# USER CLUB

## Geld regiert die Welt

Wer am Ende des Geldes immer noch zuviel Monat vor sich hat, sollte sich mal diese beiden Finanzprogramme von Oase zur Brust nehmen – es könnte sich lohnen!

### AMIGA MONEY

Sämtliche monetären Daten einer Person, Firma oder eines Vereins können mit dieser digitalen Finanzverwaltung in verschiedene Konten, Bereiche und Kategorien eingeteilt und erfaßt werden. Letztlich soll ein umfassender Überblick zur gegenwärtigen und zukünftigen Finanzsituation dabei entstehen, ganz egal, ob man nun bloß ein Haushaltsbuch führen oder ein mittleres Vermögen

geben (von Datum, Klient, Betrag und einem kurzen Memo) in der Form von Buchungssätzen erfolgen. Auch regelmäßige oder anstehende Zahlungen stellen kein Problem dar und werden automatisch am Fälligkeitstag in den Datenbestand eingerechnet. Optisch herrscht Funktionalität pur, immerhin kann der Zahlensalat in Form von aussagekräftigen Torten-, 3D- oder Balkendiagrammen dargestellt werden. Die Steuerung per Maus und Pulldown-Menüs

### STEUER FUCHS '93 PROFESSIONAL

pel dann auf den offiziellen Finanzamt-Formularen ausgedruckt wurde, ist wieder Ruhe bis zum nächsten Jahr – in dem dann ein preisgünstiges Update kommt.

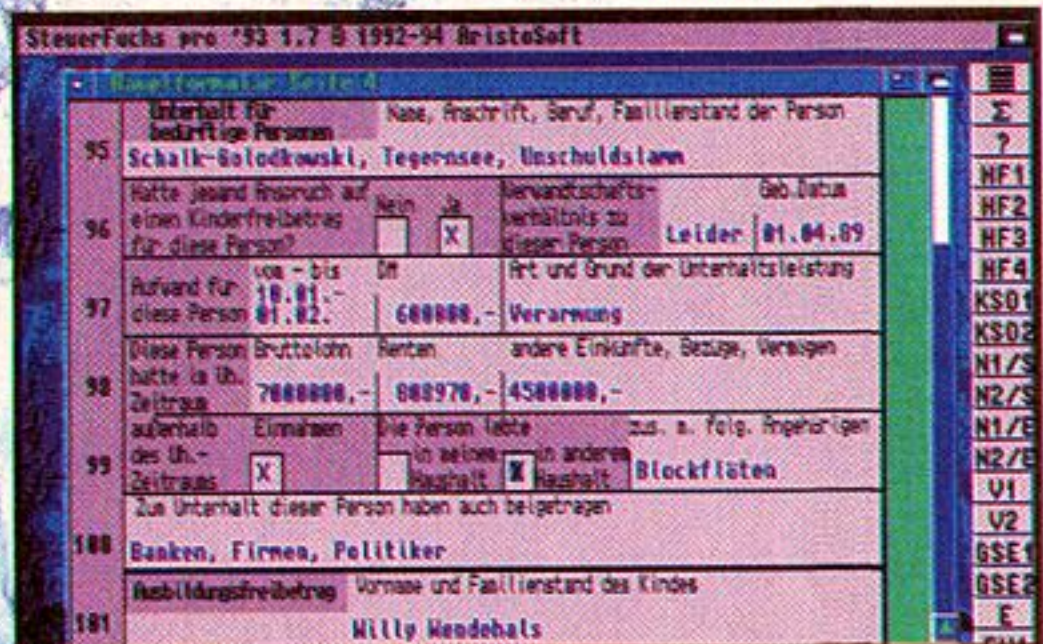
Da die beiden Finanzhilfen als wechselseitige Ergänzung gedacht sind, ist auch die Präsentation fast identisch. Ein informatives deutsches Handbuch wird jeweils mitgeliefert, die



Sag mir, wo die Kohle ist...

verwalten will. Obwohl sich das Programm nahezu jedem Einsatzzweck anpassen läßt und eine unglaubliche Fülle von Funktionen enthält, sind keine besonderen Vorkenntnisse nötig – man darf bloß nicht darüber erschrecken, daß alle Eintragungen (mit der Ein-

klappt einwandfrei, dazu gibt's einen integrierten Taschenrechner, einen Editor zum richtigen Bedrucken von (z.B. Überweisungs-) Formularen sowie eine Online-Hilfe. Ebenfalls möglich ist die Konvertierung der Daten ins PC-Format.



...hier ist sie geblieben!

5 Wer die alljährliche Steuererklärung immer noch vor sich her schiebt, kann sie mit Hilfe dieses steuerlich abzugsfähigen Tools bequem nachholen. Am Screen erscheinen die originalen Steuerformulare, am rechten Bildrand befindet sich eine Iconleiste. Seine Daten gibt man direkt in die Formblätter ein, wobei neben sämtlichen Anlagen (N, KSO etc.) auch eine Splittingtabelle und ähnliche Statistiken zum Lieferumfang gehören. Und bei Schwierigkeiten darf jederzeit auf eine Online-Hilfe und den eingebauten Taschenrechner zugegriffen werden. Darüber hinaus erscheint bei logischen oder formalen Fehlern sofort ein entsprechender Hinweis, und als besonderes Bonbon schluckt der Steuer Fuchs auch die mit Hilfe von Amiga Money ermittelten Zahlen. Sobald der ganze Krem-

HD-Installation ist hier wie dort möglich, und als Schreibbüro tut's jeder Amiga; nur im Falle von Amiga Money muß er mindestens 1 MB RAM haben. (red)

### Amiga Money

Flexibler und leistungsfähiger Finanzmanager.

Preis: ca. 99,- DM

Bezug: Wolf Software, Tel.: 02547/1253

### Steuer Fuchs '93 Professional

Nützliches Tool für die jährliche Steuererklärung.

Preis: ca. 89,- DM

Bezug: Wolf Software, Tel.: 02547/1253

## Ergebnisse: 33. Spieltag

Might & Matschig	- FC JOKER	1:2
Un. Hofftschwer	- Opafun	2:1
Maniac Menschen	- Dragonfight	7:1
Wurm. Wolfschreck	- Battle Kumpans	3:2
AMS	- Austerwitz	1:0
Indianerbones	- Hammerfoot	0:1
Bodo Tiltners	- Blue Beiß	2:0
Langohrer SK	- Bummico	2:2
Hardball Killers	- Raschmehr	0:3
Berlin East/West	- Playpower	2:0

Schon der alte Torschützenkönig Clau-sewitz wußte, daß Angriff die beste Ver-teidigung ist – und tatsächlich gelang es uns (bzw. Euch), die mächtig Matschi-gen durch eine ziemlich aggressive Auf-stellung mit 1:2 in die Knie zu zwingen!

## Die Joker-Tabelle

Mannschaft	Punkte	Tore
1) Un. Hofftschwer	48:18	84:48
2) Maniac Menschen	46:20	82:43
3) Hammerfoot	46:20	76:47
4) Opafun	43:23	81:43
5) Berlin East/West	42:24	71:45
6) Blue Beiß	41:25	62:42
7) FC JOKER	41:25	70:54
8) Might & Matschig	40:26	70:50
9) Bummico	38:28	67:45
10) Battle Kumpans	36:30	66:48
11) Raschmehr	36:30	67:54
12) Langohrer SK	32:34	50:60
13) Bodo Tiltners	30:36	56:53
14) Austerwitz	24:42	49:72
15) Wurm. Wolfschreck	24:42	48:71
16) Playpower	23:43	45:67
17) AMS	21:45	37:72
18) Indianerbones	20:46	37:94
19) Hardball Killers	15:51	30:87
20) Dragonfight	14:52	33:85

Und das noch dazu auswärts im Schlamm-pfützen-Stadion unserer Kaarster Gegen-spieler! Der Preis des Sieges: Brork (ein Hoch auf den neuen alten König der gel-ben Karten), Nettelbeck und Celal sahen das Gelbe im Auge, äh, in der Hand des Schiris – ersterer wegen fortgesetzten Keu-lens, letztere, weil die faulen Kerle ihre To-re mit einer Selbstschußanlage erzielen wollten. Celal gelang es sogar einmal, und weil der DFB gerade Besseres zu tun hatte, wurde die Begegnung trotz aller Proteste seitens der Machos nicht annulliert. Die beiden übrigen Treffer kullerte Oskar im Halbschlaf ins Gehäuse...

Technisch gesehen habt Ihr uns vollen Ein-satz (100 Prozent) abverlangt, der freilich auch nichts an der zunehmenden Schwind-sucht unseres Geldbeutels (läppische 12.000 Märker) ändern konnte – wogegen die Bank nach wie vor einen Schuldschein in Höhe von 250.000 Möpsen gegen uns in der Hand hat. Aber nächstes Mal spielen wir ja wieder im heimischen Grasbrunn gegen die Elf von Wurmatia Wolfschreck, was uns sowohl ein paar Kröten wie auch einen neuerlichen Sieg einbringen sollte. Vorausgesetzt natürlich, Ihr macht Euch so



## 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

fleißig wie bisher über die Beantwortung unserer sieben Fragen her:

- 1) Wieviel Einsatz sollen wir im kommen-den Spiel zeigen (0%, 25%, 50%, 75%, 100%)?
- 2) Welche Spieler möchtest Du auf welche Position stellen? Pro Quadrat bitte nur ei-ner!
- 3) Im Transfermarkt treiben sich nur ein paar superteure Weltklassenspieler herum, die wir uns so oder so nicht leisten könnten – forget it!
- 4) Möchtest Du Spieler verkaufen? Wenn ja, welche(n)?
- 5) Möchtest Du ins Trainingslager? Für 125.000, 200.000, 300.000 oder 500.000 DM?
- 6) Wie hoch soll der durchschnittliche Ein-trittspreis (derzeit 12.– DM) liegen?
- 7) Möchtest Du einen Kredit aufnehmen (höchstens weitere 250.000 DM) oder ab-bezahlen?

Eure Antworten sollten uns wie gewohnt auf einem Postkärtchen zufliegen; sie wer-den dann genauestens ausgezählt und die

## Paarungen: 34. Spieltag

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

so ermittelten Daten in den Fütterungstrog unseres Fußballmanager-Programms ver-frachtet. Kollege Computer rechnet wie im-mer blitzschnell alle Ergebnisse aus, und Kollege Redakteur informiert Euch im

nächsten Heft brandaktuell über die Lage des Vereins. Damit Ihr auch tatsächlich massenhaft schreibt, stellt Kollegin Fortuna übrigens wieder eine Reihe von goilen Preisen zur Verfügung, die unter allen Ein-sendern verlost werden:

1 x Heimdall 2  
1 x Joker-Jogger  
1 x Joker-Watch  
1 x Joker-Shirt

Tja, damit nun alles gut über die Bühne geht, solltet Ihr abgesehen von unserer nachstehenden Adresse Euren Absender nicht vergessen und den Kollegen Postboten mit einer original tele-komischen Briefmar-ke glücklich machen. Alsdann, Kollegen!

Joker Verlag  
„Kicker Cup“  
Bretonischer Ring 2  
D-85630 Grasbrunn

## Mannschaftsaufstellung

Nr.	Spieler	Art	letzte Pos.	Stärke	Wert(DM)
1)	Brork	Tor	28	35	180.000
2)	Wunderlich	Tor	-	26	150.000
3)	Schlimmel	Abw	23	52	470.000
4)	Joker	Abw	22	15	190.000
5)	Nettelbeck	Abw	24	29	220.000
6)	Freckmann	Abw	-	13	60.000
7)	Stockbisler	Mit	16	33	250.000
8)	Ponikwar	Mit	-	15	260.000
9)	Regnet	Mit	14	36	220.000
10)	Celal	Mit	12	21	190.000
11)	Mogenauer	Mit	20	32	250.000
12)	M. Labiner	Mit	8	54	290.000
13)	Dzierzynski	Ang	2	24	140.000
14)	Stein	Ang	3	2	100.000
15)	B. Labiner	Ang	-	23	230.000

# Wial

Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell

Tel.: (08142) 59640 Fax: 54654

BESTELLANNAHME: MO. - DO. 9<sup>00</sup>-18<sup>00</sup>, FR. 9<sup>00</sup>-17<sup>00</sup>  
 „LAUT LESERUMFRAGE ASM (AKTUELLER SOFTWAREMARKT)  
 1991 UND 1992 FIRMA MIT DEM BESTEN SERVICE“

**Ladenlokal jetzt in AUGSBURG**  
**Karolinenstraße / Ecke Karlstraße**  
 Mo. - Fr. 9<sup>00</sup>-13<sup>00</sup> + 13<sup>30</sup>-18<sup>00</sup>, Sa. 9<sup>00</sup>-12<sup>00</sup> Uhr

## AMIGA

1989 HANDELSIMULATION KOMPL. DT. 1 MB	85,90
1990 - DIE 83ER EDITION - POLITSIMUL. KD. 1 MB	34,90
ALFRED CHICKEN DT. ANL.	49,90
ALLEN 3 DT. ANL.	59,90
ALLEN BREED 2 DT. ANL.	54,90
ANCIENT ART OF WAR IN SKIES DT. ANL. 1 MB	69,90
ANSTOSS KOMPL. DT. 1 MB A500/PLUS500/2000	69,90
ANSTOSS WORLD CUP EDITION SCENERY	54,90
APOCALYPSE DT. ANL. 1 MB	49,90
AUFSCHWUNG OST KOMPL. DT. 1 MB	65,90
AWARD WINNERS 2 KOMPL. INCL. ELITE / JIMMY WAH SPOOKER / ZOOOL / SENSIBLE SOCCER DT. ANL.	69,90

## BENEATH STEEL SKY KOMPL. DEUTSCH 1 MB 65,90

BATMAN RETURNS DT. ANL.	39,90
BATTLETEAM (BATTLEISLE & DATA) DT. 1 MB	69,90
BATTLEISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL.	49,90
BATTLEOADS DT. ANLEITUNG	39,90
BEAVERS DT. ANL.	65,90
BIG SEA KOMPL. DT. 1 MB	65,90
BLOB DT. ANL.	59,90
BLUE & THE GRAY DT. ANL. 1 MB	65,90
BOBS BAD BAY DT. ANL.	59,90
BODY BLOWS GALACTIC DT. ANL. 1 MB	55,90
BRIAN THE LION DT. ANLEITUNG	54,90
BUNDESLIGA MANAGER PRO 2.0 KOMPL. DT. 1 MB	69,90
BURNING RUBBER	54,90
BURNTIME KOMPL. DT. A500/A2000	69,90
CAMPAIN 8 1 MB	69,90
CANNONFOODER DT. ANLEITUNG 1 MB	59,90
CLIFFHANGER DT. ANL.	39,90
COMBAT AIR PATROL DT. ANL. 1 MB	65,90
COMBAT CLASSICS 2 INCL. PACIFIC ISLANDS / SILENT SERVICE 2/F 19 STEALTH FIGHTER	69,90
COOL SPOT DT. ANL.	54,90
COSMIC SPACEHEAD DT. ANL. 1 MB	54,90
CRASH DUMMIES DT. ANLEITUNG	39,90

## DARKMERE KOMPL. DT. 1 MB 65,90

DANGEROUS STREETS DT. ANLEITUNG	49,90
DAS SCHWARZE AUGE: DISK 1 MB KOMPL. DT.	79,90
DELUXE PAINT 4.5 AGA KOMPL. DT. 1 MB	109,90
DENNIS DT. ANL.	49,90

## DEATH OR GLORY KOMPL. DEUTSCH 1 MB 89,90

DER CLOU KOMPL. DT. 1 MB	75,90
DER SCHATZ IM SILBERSEE KOMPL. DT. 1 MB *	89,90
DIE SIEDLER KOMPL. DT. 1 MB	69,90
DISPOSABLE HERO DT. ANLEITUNG	49,90
DOOFUS DT. ANL.	54,90
DRACULA DT. ANL.	39,90
DUNE 2 KOMPL. DT. 1 MB	59,90
ELFMANIA DT. ANL.	54,90
ESHOOCKEY MANAGER LIMITED EDITION KPL. DT.	59,90
ELITE 2 - FRONTIER - KOMPL. DT. 1 MB	59,90
EMPIRE SOCCER DT. HANDBUCH 1 MB	59,90

## HEIMDALL II KOMPL. DT 65,90

EXCELLENT GAMES INCL. POPULOUS 2 / JAMES POND 2 / ARCHER MC LEANS POOL / SHUTTLE	69,90
EYE OF THE BEHOLDER 2 KOMPL. DT. 1 MB	85,90
F1 - DOMARK - DT. HANDBUCH	59,90
FANTASTIC DIZZY	49,90
FLASH BACK KOMPL. DT. 1 MB	65,90
GLOBOLE DT. ANLEITUNG 1 MB	54,90

## K 240 -UTOPIA II- DT. ANLEITUNG 55,90

GOBLINS 2 KOMPL. DT. 1 MB	65,90
GOBLINS 3 KOMPL. DT. 1 MB	75,90
HANSE DE LUXE KOMPL. DT.	45,90
HIPED GUNS DT. ANL.	85,90
HISTORY LINE 1914 - 1918 DT. 1 MB	79,90
IMPOSSIBLE MISSION 2025 DT. ANLEITUNG	69,90
INNOCENT UNTIL CAUGHT DT. ANL. 1 MB	75,90
JONATHAN KOMPL. DT. 1 MB	79,90
JURASSIC PARK DT. ANL. 1 MB	59,90
KICK OFF 31 KOMPL. DEUTSCH 1 MB	49,90
KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DT. 1 MB	79,90
LAMBORGHINI DT. ANL.	49,90
LAST ACTION HERO DT. ANL.	39,90
LIBERATION DT. ANL.	59,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 20 TITEL	100,00
LOST WIKINGS KOMPL. DT. 1 MB	75,90

## MR. NUTZ DT. ANL. 59,90

LOTHAR MATTHAEUS DT. ANL. 1 MB	65,90
MAGIC BOY DT. ANLEITUNG	59,90
MANCHESTER UNITED PREMIERE LEAGUE KOM. DT.	59,90
MEAN ARENAS	49,90
MICRO MACHINES DT. ANL.	49,90
MISSILES OVER XERION DT. ANL. 1 MB	55,90

## AMIGA

MONOPOLY KOMPL. DT.	49,90
NAUGHTY ONES DT. ANL.	49,90
NIPPON SAFES DT. ANL.	54,90

## PIZZA CONNECTION KOMPL. DEUTSCH 1 MB 85,90

ONE STEP BEYOND DT. ANL.	54,90
PATRIZIER KOMPL. DT. 1 MB	75,90
PENTHOUSE HOT NUMB. DELUXE DT. ANL. 1 MB	59,90
PERHEJON DT. ANL. 1 MB	65,90
PINBALL SPECIAL EDITION INCL. PINBALL DREAMS & FANTASIES DT. ANL. 1 MB	69,90

## STARLORD KOMPL. DEUTSCH 79,95

PUGGSY DT. ANL. 1 MB	59,90
S.U.B. KOMPL. DT. 1 MB *	59,90
SECOND SAMURAI DT. ANLEITUNG 1 MB	65,90
SENSIBLE SOCCER INTERNATIONAL DT. ANL.	44,90

## SIERRA SOCCER KOMPL. DEUTSCH 1 MB 39,90

SIM CITY / LEMMINGS KOMPL.	65,90
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT. 1 MB	75,90
SKIDMARKS DT. ANL. 1 MB	54,90

## SPACEWARD HO! KOMPL. DT. 75,90

SOCCER KID DT. ANL.	55,90
SOFTWARE MANAGER KOMPL. DT. 1 MB	79,90
SUBURBAN COMMANDO DT. ANLEITUNG	49,90
SYNDICATE KOMPL. DT. 1 MB	85,90

## RUESSELSHEIM (DETROIT) KOMPL. DT. 59,90

TERMINATOR 2 - JUDGEMENT DAY - DT. ANL. 1 MB	54,90
THEATRE OF DEATH DT. ANLEITUNG 1 MB	59,90
TORNADO DT. HANDB. 1 MB	65,90
TOTAL CARNAGE - THE ULTIMATE BATTLE - DT. ANL.	54,90
TRAPS & TREASURES DT. ANL.	59,90

## U.F.O. - ENEMY UNKNOWN - KOMPL. DT. 1 MB \* 69,90

URIDIUM II DT. ANL. 1 MB	49,90
X-MAS LEMMINGS DT. ANL. 1 MB	39,90
WINTER OLYMPICS DT. ANL. 1 MB	59,90
WOODY'S WORLD DT. ANL. 1 MB	29,90
WORLD CUP COMPILATION INCL. GOAL/STRIKER/SENS. SOCCER/CHAMP. MANAGER	59,90
ZEPPELIN - GIANTS OF THE SKY - KOMPL. DT. 1 MB *	79,90

## AMIGA Sonderposten

A-TRAIN 1 MB	39,90
ADRENALIN	9,90
ALLEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB	29,90
ANOTHER WORLD DT. ANL.	34,90
ANNIOS	9,90
ARCADE POOL DT. ANL.	24,90
ASSASSIN SPECIAL EDITION DT. ANL.	29,90
AWB HARRIER ASSAULT DT. HANDBUCH	24,90
BARDS TALE 3 1 MB	19,90
BATMAN THE MOVIE DT. ANL.	9,90

## B 17 FLYING FORTRESS - MICROPROSE - 1 MB 29,90

BATTLESQUADRON	19,90
BATTLETECH 1	19,90
BIG NOSE THE CAVEMAN	29,90
BIRDS OF PREY	34,90
BLACK CRYPT 1 MB	29,90
BODY BLOWS DT. ANLEITUNG	29,90
BRUTAL/CRAZY SPORTS FOOTBALL DT. ANL.	29,90

## DOGFIGHT - MICROPROSE - DT. HANDBUCH 1 MB 39,90

BUBBA N STIX DT. ANLEITUNG 1 MB	34,90
BUDORHAN	29,90
CADAVERS & PAY OFF DT. ANL.	35,90
CAMPAIN I KOMPL. DEUTSCH 1 MB	19,90
CHAMPIONSHIP MANAGER 93	19,90
CHAOS ENGINE DT. ANL. 1 MB	39,90
CHUCK ROCK 2 - SON OF CHUCK ROCK - COLONELS REQUEST - SIERRA - DT. ANL.	34,90
CRAZY CAPS 3 DT. ANL.	24,90
CRUISE FOR A CORPS DT. ANL. 1 MB	29,90
CURSE OF ENCHANTIA DT. HANDBUCH 1 MB	29,90
CYBERPUNK DT. ANL.	19,90
CYCLES - MOTORRADRENNEN -	29,90

## AMIGA Sonderposten

DRAGONS LAIR 3 DT. ANLEITUNG 1 MB	19,90
DREAM TEAM COMPILATION INCL. SIMPSONS / WWF WRESTLING / TERMINATOR 2 DT. ANL.	29,90
DUNE I KOMPL. DEUTSCH 1 MB	34,90
EMLYN HUGHES INT. SOCCER DT. ANL.	19,90
EPIC KOMPL. DT.	29,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB	39,90
F15 STRIKE EAGLE 2 1 MB	29,90
F19 STEALTH FIGHTER DT. ANL. 1 MB	34,90
F29 RETALIATOR	29,90

## F 117 A NIGHTHAWK DT. HANDBUCH 1 MB 39,90

GEM X*	9,90
GLOBAL GLADIATORS DT. ANL. 1 MB	29,90
GOBLINS I KOMPL. DEUTSCH 1 MB	29,90
GRAHAM TAYLOR SOCCER	19,90

## GENESIA 29,90

GRAND PRIX CIRCUIT - ACCOLADE -	24,90
GREAT COURTS 2 DT. ANL. 1 MB	29,90
GUNBOAT - ACCOLADE - 1 MB	29,90

## GOAL DINO DINIS DT. ANLEITUNG 29,90

HARD NOVA	19,90
HERO QUEST	19,90
HOCK	29,90
HUMANS 1 MB	29,90
HUMANS JURASSIC LEVELS STAND ALONE VERS.	19,90

## ISHAR 2 KOMPL. DEUTSCH 1 MB 29,90

INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT.	35,90
INDIANA JONES 4 - LAST CRUSADE - KPL. DT. 1 MB	54,90
INDIANAPOLIS 500	29,90
INVEST KOMPL. DT. 1 MB	19,90
JAGUAR KJ 220	29,90
JIMMY WHITE SNOOKER	34,90
JOHN MADDEN FOOTBALL 1 MB	29,90
KINGS QUEST I DT. ANL. 1 MB	19,90
KINGS QUEST 4 DT. ANLEITUNG	29,90
LEGEND OF FAIRGHAL KOMPL. DT. 1 MB	39,90
LEISURE SUIT LARRY I DT. ANL. 1 MB	29,90
LORD OF THE RINGS KOMPL. DT. 1 MB	19,90

## LOTUS TRILOGY 1-3 DT. ANLEITUNG 34,90

LOTUS TURBO CHALLENGE 2	19,90
M1 TANK PLATOON DT. ANL. 1 MB	34,90
MAD TV KOMPL. DT. 1 MB	39,90
MANHUNTER NEW YORK	29,90
MIDWINTER 2 - FLAMES OF FREEDOM - 1 MB	19,90
MIG 29 SUPERFLORUM	34,90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB	54,90
MONSTERBUSINESS	9,90

## MONSTERPACK VOL 2. INCL. BEAST 2 / KILLING GAME SHOW / AWESOME 29,90

NICK FALDOS GOLF KOMPL. DEUTSCH 1 MB	19,90
OPERATION STEALTH	34,90
PACIFIC ISLANDS - TEAM YANKEE 2 - 1 MB	29,90
PANZA KICK BOXING DT. ANL.	29,90
PAPERBOY II DT. ANL.	19,90
PICTIONARY	29,90
PIRATES DT. ANL.	29,90
POLICE QUEST 1 1 MB	34,90
POLICE QUEST 2 - SIERRA - DT. ANL.	34,90
POPULOUS INCL. PROMISED LANDS	29,90
POWERMONGER INCL. WW DATA DISK	29,90
PREMIER MANAGER 1 MB	19,90
PREMIER MANAGER 2 1 MB	29,90

## PRIME MOVER DT. ANLEITUNG 34,90

PRINCE OF PERSIA	29,90
PUSH OVER	19,90
QUEST FOR GLORY 1 DT. ANL. 1 MB	35,90
QUEST FOR GLORY 2 - SIERRA - DT. ANL.	39,90
RICK DANGEROUS 2 DT. ANL.	9,90
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DT. 1 MB	19,90
RVF HONDA DT. ANL.	29,90
SECRET OF MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT. 1 MB	39,90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL.	34,90
SM ANT	34,90

## SIM LIFE A500/A600/A2000 KOMPL. DEUTSCH 1 MB 29,90

SIM (EARTH) 1 MB	34,90
SPACE CRUSADE 1 MB	19,90
SPACE HULK DT. ANL. 1 MB	39,90

## AMIGA Sonderposten

SPACE M.A.X. KOMPL. DT. 1 MB	24,90
SPACE QUEST 1 - SIERRA -	29,90
SPEEDBALL 2 DT. ANL.	29,90
STARBYTE SUPERSOCCER KOMPL. DT. 1 MB	19,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL. 1 MB	29,90
SUPER HANG ON	24,90
SUPER MONACO GRAND PRIX	29,90
TEAM YANKEE - PANZERSIMULATION -	29,90
THEIR FINEST HOUR: BATTLE OF BRITAIN	29,90
THE PLAGUE	9,90
THUNDERHAWK AH 73 M 1 MB	29,90
TRANSWORLD KOMPL. DT.	19,90
TROLLS	19,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	24,90
UTORIA 1 MB	19,90
VIKINGS: FIELDS OF CONQUEST DT. ANL.	29,90
WATERLOO DT. ANL.	19,90
WHALES VOYAGE DT. ANLEITUNG	29,90
WING COMMANDER 1 MB	29,90
WIZ KID DT. ANL.	29,90
WOLFCILD	19,90
WONDERDOG DT. ANL.	24,90

## WIZ N LIZ DT. ANLEITUNG 29,90

WWF EUROPEAN RAMPAGE	29,90
WWF WRESTLEMANIA WRESTLING	24,90
ZAK MCCRACKEN KOMPL. DT.	39,90
ZOOOL DT. ANL. 1 MB	29,90

## ZOOOL 2 DT. ANLEITUNG 34,90

ZYCONIX	19,90
---------	-------

Abgabe nur so lange der Vorrat reicht!

## AMIGA CD 32

ALLEN BREED 2 / OWAK DT. ANL.	49,90
BURBA N STIX DT. ANL.	59,90
CASTLES II DT. ANL.	79,90
CHAOS ENGINE DT. ANLEITUNG	59,90
CHUCK ROCK 2 DT. ANL.	59,90
D-GENERATION DT. ANL.	49,90
DEFI CLOU KOMPL. DT.	69,90
DISPOSABLE HERO DT. ANL.	59,90
DONK DT. ANL.	59,90
ELITE 2 - FRONTIER - KOMPL. DT.	54,90
GLOBAL EFFECT DT. ANL.	59,90
GUNSHIP 2000 DT. ANL.	69,90
KICK OFF 3 KOMPL. DT.	59,90
LEMMINGS	54,90
LIBERATION	65,90
LOTUS TRILOGY (LOTUS 1-3) DT. ANL.	69,90
MORPH	59,90
NICK FALDO GOLF	69,90
NGEL MANSELL RACING CHALLENGE DT. ANL.	29,90
PIRATES GOLD DT. ANL.	59,90
PROJECT X / F17 CHALLENGE DT. ANL.	49,90
SENSIBLE SOCCER	49,90
TOTAL CARNAGE DT. ANL.	59,90
TROLLS DT. ANL.	29,90
ULTIMATE BODY BLOWS DT. ANL.	69,90
WHALES VOYAGE	29,90
ZOOOL DT. ANL.	29,90

## AMIGA 1200

ALLEN BREED 2 DT. ANL.	59,90
ANSTOSS KOMPLETT DEUTSCH	69,90
ANSTOSS WORLD CUP EDITION SCENERY	54,90
BODY BLOWS GALACTIC DT. ANLEITUNG	59,90
BURNING RUBBER DT. ANLEITUNG	59,90
BURNTIME KOMPLETT DEUTSCH	69,90
CIVILIZATION DT. ANL.	69,90
DEFI CLOU KOMPL. DT.	75,90
FATMAN - CAPED CUSTOMER - DT. ANL.	49,90
HANSE DE LUXE KOMPL. DT.	45,90
IMPOSSIBLE MISSION 2025 DT. ANL.	69,90
JURASSIC PARK	54,90
KICK OFF 3 KOMPL. DT.	54,90
KINGS QUEST 6 KOMPL. DT. *	79,90
KOLUMBUS CHRISTOPHER KOMPL. DT.	79,90
SECOND SAMURAI DT. ANL.	65,90
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT.	79,90
SOCCER KID DT. ANL.	69,90
THEME PARK KOMPL. DT. *	69,90
TOTAL CARNAGE DT. ANL.	59,90

## Zubehör

3,5" HD „SONY“ FORMATTED 10er-Pack	14,90
3,5" 2DD NONAME 10ER	9,90
5,25" 2HD NONAME 10ER	12,90
AMIGA ACTION REPLAY 3, A500	199,00
BOX 80 STÜCK 3,5" DISKETTEN	14,90
BOX 100 STÜCK 5,25" DIS	

## August & September



### FERNSEHEN

N3 wiederholt den Mehrteiler „Eine Maschine verändert die Welt“, und zwar jeweils **donnerstags** um 15.30 Uhr. Die Sendetermine sind am **4., 11., 18. und 25. August** sowie am **1. September**.

Immer wieder „Neues... Der Anwenderkurs“ verspricht **3Sat** für die nächsten **Samstage** um 10.30 Uhr. Die ersten vier Folgen (**30. Juli** bzw. **6., 13. und 20. August**) beschäftigen sich mit DFÜ, in der zweiten Staffel (**27. August, 3., 10. und 17. September**) geht's dann um Textverarbeitung.

Der Clou am SF-Zeichentrickfilm „Peraustrinia 2004“, den **Premiere** am **2. August** um 8.00 Uhr zeigt, ist die verwendete Technik: Echte Schauspieler agieren vor gepinselten Hintergründen und werden anschließend überzeichnet – alles per Computer. Wiederholungstermine sind am **6., 11. und 15. August**.

Am **22. August** wird es um 20.15 Uhr auf **Premiere** gruselig – in „Computerlove“ bastelt ein Wissenschaftler seine Traumfrau, die rasch ein gefährliches Eigenleben entwickelt...

Im Rahmen einer fünfteiligen Reihe über Menschen & Compis berichtet N3 am **26. August** um 13.30 Uhr über professionelle Flugsimulatoren. Die übrigen Folgen laufen am **2. September** (Computerspiele), **9. September** (Ani-

mation), **16. September** (Superrechner) und am **23. September** (Cyberspace). Zur selben Zeit schicken auch **ORB** und **SFB** diese Reihe in den Äther.



### STÄNDIGE FERNSEHSERIEN

Wie ein Scanner funktioniert, ergründet am **8. August** die freche „Bim Bam Bino“-Maus um 15.00 Uhr im **Kabelkanal**.

„Hugo“ fordert täglich um 16.45 Uhr im **Kabelkanal** alle Besitzer eines Tastentelefon zum Mitspielen auf.

Das **Bayerische Fernsehen** stellt im „Computer-Treff“ am **14. August** um 17.05 Uhr Software für jung und alt vor.

„Neues... Die Computer-Show“ von **3Sat** meldet sich am **15. August** um 19.30 Uhr aus der Semperoper, dem Zwinger und der Frauenkirche in Dresden; der nächste Termin ist der **19. September**.

Mit der Autobahngebühr und ihrer elektronischen Erfassung beschäftigt sich der „Computerclub“ des **WDR** am **21. August** um 12.00 Uhr – und am **18. September** meldet er sich dann live von der Fotokina.

Tips für Computeranwender bringt das **ZDF** wieder bei „WISO“ am **25. August** um 21.15 Uhr.

Jeden **Sonntag** um 10.00 Uhr dreht sich bei „Games World“ auf **Sat 1** alles um die neuesten Videogames.

Ebenfalls **sonntags**, aber um 12.45 Uhr, findet auf **RTL 2** die Computerspiel- und Videoshow „Playtime-TV“ statt.

Am **4. September** beginnt um 8.00 Uhr die neue Staffel des **RTL-Magazins** „Comix“.



### RUNDFUNK

Am **2., 9., 16., und 23. August** berichtet **Bayern 2** in der Reihe „Input-Output“ jeweils ab 20.05 Uhr über neue Technologien, neue Medien und neue Musik.



### STÄNDIGE RUNDFUNKSERIEN

Von Studentinnen und Schülern gemacht wird „Chippie“, ein neues Computermagazin, das von nun an jeden **ersten Samstag** im Monat um 15.00 auf **hr2** kommt. Anders als bei den üblichen Shows will man hier die Byte-Konsumenten wirklich ernst nehmen – nachzuprüfen erstmals am **6. August** und am **3. September**.

Ein brandneues Computermagazin wird am **29. August** um 20.00 Uhr auf **Radio B II** (Gemeinschaftsprogramm von **SFB** und **ORB**) gesendet. In dem zweistündigen Programm „Chips und Bits“ präsentieren Michael Schinke und Thomas Kruithof u.a. einen Hardware-Check und die Shareware-Hitparade. Weiter geht's am **26. September** zur selben Zeit.

Andreas Vohwinkel stellt am **24. August** um 15.30 Uhr in seiner „Computer Corner“ auf der **Ruhrwelle Bochum** Fax-Modems und die dazugehörige Software vor; der nächste Sendetermin ist der **28. September**.

**Radio Euro** bringt jeden **ersten Montag** im Monat um 17.00 Uhr das Computermagazin „Bit für Bit“.

Auch immer **montags** um 14.40 Uhr hilft „Der kleine Computer“ von **Radio ffn** mit Tricks & Tips weiter.

„Chipsfrisch“ wird jeden **Montag** um 17.00 Uhr von **Radio Hamburg** frisch ausgeliefert.

Die „Computer-Ecke“ ist bei **Radio Mainwelle** jeden **Montag** um 17.40 Uhr geöffnet.

Zweimal monatlich **montags** wird im Jugendprogramm „Zündfunk“ von **Bayern 2** das Computer-Magazin „Fatal Digital“ um 16.30 Uhr gezündet.

Am **8. August** sendet **NDR 4** um 15.05 Uhr „Computer-Online“. Einzelne Beiträge daraus sind jeden **Mittwoch** bei **NDR2** um 19.00 Uhr im „Club Online“ zu hören.

Für PC- und Videofreaks gibt es **donnerstags** auf **SDR 3** zwischen 18.00 und 20.00 Uhr den „Point-Computerspiel-Tip“.

Die Sendereihe „Forschung aktuell“ im **Deutschlandfunk** bietet jeden **Samstag** um 16.30 Uhr ein Computer-Special.  
(Barbara Grohmann)



# COMPUTER Vesalia

Industriestraße 25  
46 499 Hamminkeln  
Autobahn A3  
Ausfahrt  
Wesel-Hamminkeln  
Fax: 02852 / 1802

Bestellannahme: 02852 / 9140-10  
Bestellannahme: 02852 / 9140-11  
Bestellannahme: 02852 / 9140-14

Autorisiertes  
Commodore **AMIGA**  
SERVICE-CENTER

## TIPS DES MONATS

CD-32 Console mit TV-Kabel ab 369,-  
1438 MICROVITEC Autoscan-Monitor 649,-  
AMIGA-Monitor orig. Commodore ab 199,-  
AMIGA 2000 WB 2.1 dtsh. ab 399,-  
MPS 1270 Tintenstrahldrucker ab 199,-  
AS 216: Workbench 2.1, deutsch 49,-  
4 Disketten und 2 Handbücher

### AMIGA 1200

AMIGA 1200 und Desktop Dynamite 649,-  
AMIGA 1200 und 3,5 LW extern 649,-  
A1200, Autoscan-Monitor, VGA-Adapter 1099,-  
A1200 mit 880 KB/1,76 MB HD-LW 729,-  
A1200 Desktop Dynamite u. 261 MB-HD 1149,-  
AMIGA 1200 mit 20 MB-Harddisk 689,-  
AMIGA 1200 u. 130 MB-HD 948,- / 210 MB-HD 980,-  
mit 261 MB 1049,- / 340 MB 1099,- / 428 MB 1149,-

### A 1200 RAM und Turbokarten

1 MB RAM-Karte A 1200 Uhr, Copro-Sockel 199,-  
2 MB RAM-Karte A 1200 Uhr, Copro-Sockel 299,-  
4 MB RAM-Karte A 1200 Uhr, Copro-Sockel 449,-  
4 MB RAM-Karte A 1200 Uhr, inkl. Copro. 479,-  
4 MB M-Tec Turbo-Board 68030/28MHz. 668,-  
8 MB / 4 MB / 1 MB-Modul 598,-/299,-/99,-  
Coprozessor 14/20/33/50 MHz 29,-/99,-/149,-/249,-

### AMIGA 2000 - 4000

AMIGA 2000 Workbench 2.1, deutsch 399,-  
AMIGA 4000 - 30 4 MB 1889,-  
AMIGA 4000 - 40 6 MB a.Anfr.  
AMIGA 4000 - 30 u. 40 AT-Tower a.Anfr.  
AMIGA 4000 - LC 40 2 MB 1998,-  
AMIGA 4000 - LC 40 6 MB 2398,-

### Monitore für alle AMIGA

Autoscan (35cm/14") für A 500- A 4000 499,-  
AKF 50 (0.28 / MPRII) für A 1200 / A 4000 659,-  
Test 5/94 Magna-Media: Bildschärfe u. Farbreinheit gut  
Autoscan 1438 (0.28 / MPRII) A 1200 / A 4000 669,-  
inkl. VGA-Adapter, \*Test 6/94 Amiga-Spezial: „sehr gut“  
A 1085S o. A 1084S Stereo Monitor ab 369,-

### AMIGA-Laufwerke

HD-Laufwerk (880 KB/1,76MB) extern 259,-  
läuft an allen AMIGA ab Kick-ROM 2.0x  
HD-Laufwerk (880 KB/1,76MB) intern 219,-  
einsetzbar in alle AMIGA ab ROM 2.0 x  
Promigos Drive, für alle Amiga extern 109,-  
durchgeführter Bus, abschaltbar  
Color Drive, für alle Amiga extern 119,-  
in rot, schwarz, blau, weiß, gelb, grün  
3.5 LW intern kompl. mit Zubehör je 99,-  
für Amiga 500 / 600 / 1200 / 2000 / 3000

### RAM u. Turbo-Karten A 500 - A 4000

512 KB RAM-Karte A 500 mit Uhr/Akku 49,-  
2.0 MB RAM-Karte A 500 mit Uhr/Akku 189,-  
1.0 MB RAM-Karte A 500Plus 69,-  
8/2 MB Box A 500 (Plus), durchgef. Bus 299,-  
1.0 MB RAM-Karte A 600 Uhr/Akku 99,-  
8/2 MB A 2620 32-Bit-Turbo-Karte A 2000 348,-  
8MB aufrüstbar, FPU und MMU, bis 400% Steigerung  
8/4 MB A 2630 32-Bit-Turbo-Karte A 2000 698,-

### Nützliches Zubehör

A 2088 XT-PC-Karte, 5,25 LW f. A 2000 49,-  
Mit Amiga u. PC-DOS-HB, sowie allen Disketten  
A 2000 2.0 Board mit WB 2.1 Set 269,-  
A 2060 Arcnet-Karte für A 2/3/4000 119,-  
A 560 Arcnet-Box für A 500/A 500 Plus extern 69,-  
Envoy Netzwerk-Software f. Arcnet 99,-  
Workbench 2.1: 5 Disk, 2 dtsh. Handbücher 49,-  
WB 3.1-A500/A2000: 6 Disk, 3 Handb. 179,-  
WB 3.1-A1200/A4000: 6 Disk, 3 Handb. 209,-  
Beide Workbench 3.1-Versionen inkl. 3.1 ROM's  
4,5 A Netzteil für A 500 bis A 1200 59,-  
1.3 ROM mit A 600 - Umschaltplatine 79,-  
inkl. WB 1.3 Handbuch und 3 Disketten  
A 500/A 2000 Umschaltplatine m. ROM 2.0 79,-  
2.0 Set m. A 500/A 2000 Umschaltplatine 99,-  
inkl. 2.0 ROM, WB 2.05, 3 dtsh. Handb., 4 Disketten  
WINNER-Stereo-Sound-Sampler 89,-  
bis 50 KHz, Microphoneanschluss, inkl. Software  
WINNER-Midi, durchgeführter Bus 69,-  
WINNER - AMIGA Maus Made in Germany 39,-  
2 Jahre Garantie, über 300 DPI, in gelb, schwarz, rot  
autom. Mouse/Joystick - Switchbox 39,-  
Sunnyline-Trackball 69,-  
AMIGA Handy-Scanner m. Druckerinterface 249,-  
OCR-Software f. AMIGA Handy-Scanner 159,-

### Controller u. Harddisk A 500 - A 4000

SCSI-Contr. Oktagon RAM-Opt. A 2000 249,-  
AT-Controller RAM-/ROM-Opt. A500/Plus 189,-  
AT-Controller RAM-Option A 2000 149,-  
Tandem-AT/CD-Controller f. A 2/3/A 4000 169,-

### AT-Bus Harddisk für AMIGA & PC

130 MB Seagate 349,- 214 MB Seagate 399,-  
261 MB Seagate 449,- 340 MB Seagate 499,-  
420 MB Seagate 529,- 540 MB Conner 699,-

### SCSI Harddisk für Amiga usw.

270 MB Quantum 529,- 340 MB Quantum 579,-  
540 MB Quantum 879,- 1 GB Quantum 1499,-

### 2.5 Harddisk A 500 - A 1200 int.

40 MB Conner 289,- 64 MB Conner 389,-  
84 MB Conner 479,- 130 MB Seagate 529,-  
250 MB Conner 699,- 340 MB Conner 999,-  
A 600- A 1200 HD-Kabel, Installdisk u. Anleit. 39,-  
2.5 - 3.5 HD-Adapter- u. Stromkabel, Software 59,-  
2.05 ROM spez. f. A 600 Aufrüstung in A 600-HD 79,-

### Drucker usw.

MPS 1270 A Tintenstrahldrucker 229,-  
orig. Commodore, für alle AMIGA und PC  
Canon BJC- 600 Tintenstrahl, Color 1249,-  
Citizen ABC Printer 24 Nadel, 349,-  
240Z / sec., Einzelblatt - Einzug, Farb - Option  
Fujitsu DL-1150 C 24 Nadel, Color 699,-  
HP 4 L Laser, 4 S./min, 300x300 (RET) a. Anfr.  
Oki ML- 380 24 Nadel, 180 Z/sec., 360x360 549,-

### A 570 - CDTV - CD 32 - CD - ROM - LW

A 570 - CD - ROM mit Caddy u. 8 CD's 169,-  
A 570 - SCSI- Controller 149,-  
A 570 2MB-RAM-Erweiterung-intern 269,-  
CDTV mit Caddy u. 2 CD's, Fernbedien. 299,-  
CD 1411 3,5 - LW für CDTV - extern 99,-  
CDTV oder CD-32-Tastatur beige je 139,-  
Mitsumi FX 001D double speed 269,-  
Zusätzl. Caddy für z.B. A 570, CDTV, Mitsumi usw. 19,-

### A 570 - CDTV - CD32 und PC - CD's

1CD: Chess, Backg., Checkers (A 570/ CDTV) 39,-  
150 Städte Info, Deutschland (A 570/ CDTV) 19,-  
Sim City (Super Strategy Game) (A 570/ CDTV) 39,-

### A 570 - CDTV - CD's

17 Bit Collection 69,-  
17 Bit Continuation 39,-  
Aminet II 35,-  
AniMazing (PC) 25,-  
Auge/Cactus a.Anfr.  
CDPD 1 - 4 je 39,-  
Demo Collection 39,-  
Demo Collection 2 39,-  
Deutsche Edition 49,-  
Euroscene 1 39,-  
Fresh Fish 1 (Oct. '93) 49,-  
Fresh Fish 2 (Dec. '93) 49,-  
Fresh Fish 3 (März '94) 49,-  
Frozen Fish 49,-  
Gif Galaxy (PC) 79,-  
Giga-PD V 2.2 dt. 69,-  
Gold Fish 2 CD's 59,-  
Imagine (PC) 69,-  
Megahits Vol. 1 69,-  
Multimedia Toolkit 55,-  
Network CD 35,-  
Pandora 25,-  
Saar/Amok 39,-  
Ultimate MOD (PC) 47,-  
Women of Venus (PC) 59,-

### CD - 32 CD's

Global Effect 69,-  
Gunship 2000 59,-  
Humans I & II 59,-  
International Karate + 39,-  
James Pond II 65,-  
John Barnes Football 39,-  
Labyrinth of Time 49,-  
Lemmings 55,-  
Liberation 65,-  
Lotus Trilogy 65,-  
Microcosm 99,-  
Morph 59,-  
Nick Faldo Golf 75,-  
Nigel Mansell Gr.Prix 59,-  
Open Golf 55,-  
Overkill/ Lunar C 59,-  
Pinball Fantasies 75,-  
Pirates Gold 69,-  
Premiere 37,-  
Prey an A. Encounter 55,-  
Proj. X / F17 Challenge 49,-  
Ryder Cup Golf 67,-  
Seek & Destroy 59,-  
Sensible Soccer 49,-  
Sleepwalker 69,-  
Striker 55,-  
Summer Olympix 49,-  
Surf Ninjas a. Anfr.  
TFX a. Anfr.

### CD 32-Artikel / CD's

Game Contr. (Joypad) 49,-  
Competition Pro Control 49,-  
Alfred Chicken 55,-  
Alien Breed/Quak 55,-  
Arabian Nights 49,-  
Beavers 59,-  
Brutal Football 59,-  
Bubba 'N' Stix 65,-  
Castles II 69,-  
Chambers of Shaolin 59,-  
Chaos Engine 55,-  
Chuck Rock 37,-  
D/ Generation 55,-  
Dangerous Streets 65,-  
Deep Core 55,-  
Disposable Hero 65,-  
Donk! 65,-  
Elite II 59,-  
Fire & Ice 55,-  
Fly Harder 45,-  
Fury of the Furries 65,-  
Games & Goodies 45,-  
Games, 100 Spiele 47,-  
Games 2, 100 Spiele 47,-  
7 Gates of Jambala 59,-

### CD Neuheiten

CD-32 Titel  
Battle Toads 49,-  
Der Clou 75,-  
Inside Technology 85,-  
James Pond 3 65,-  
Naughty Ones 49,-  
Sabre Team 57,-  
Ultimate Body Blows 55,-  
Video Creator 69,-  
Wembley Int. Soccer 59,-  
A 570 - CDTV - Titel  
Fresh Fish 4 (Jun. '94) 49,-  
Grafik CD 29,-

Irrtümer und Preisänderungen  
vorbehalten!

Geschäftsz.: Mo.-Fr. 8.00-18.30 Uhr  
Sa. 9.00-13.00 Uhr

### Vesalia-Shop-Duisburg

Dr. Wilhelm Roelen Str.386  
Tel.: 0203 / 495797

Nachnahme-Versand mit Post oder  
UPS ab 10,-DM.

Großgeräte nach Gewicht  
Ausland: Vorkasse

### Vesalia-Shop-Salzwedel

Altperverstraße 69  
Tel.: 03901 / 24130

Nicht alle Artikel sind zu Versandpreisen in den Shops erhältlich

7 Jahre VESALIA \* WINNER-Produkte = Made in Germany \* 7 Jahre WINNER

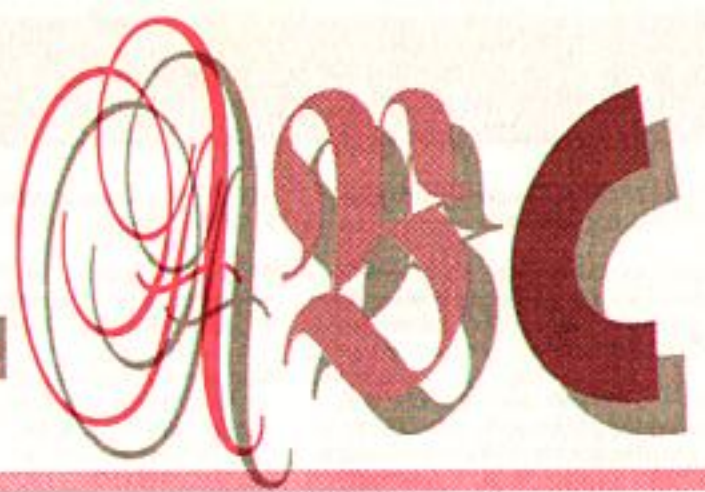








# COMPUTER-



**ppm:** steht für „pages per minute“ (Seiten pro Minute) und gibt die Druckgeschwindigkeit an – je nach Druckermodell und auszudruckenden Daten kann sie erheblich schwanken, aber mehr als 15 ppm werden im Hausgebrauch wohl kaum erreicht. Naturwissenschaftler kennen das Kürzel übrigens auch für „parts per million“, womit häufig die Konzentration von Gasen gemessen wird. Eine Ozonlichte von 15 ppm wäre z.B. schon schwer gasmaskenverdächtig...

**Präcompiler:** Wie hier schon vor Urzeiten zu lesen stand, ist ein Compiler grob gesagt eine Software, die Programme aus ihrem jeweiligen Digi-Dialekt in Maschinensprache übersetzt. Nun enthalten Progis aber häufig Anweisungen, die sich direkt auf den Compiler beziehen und vor der eigentlichen Umwandlung abgearbeitet werden. Und dafür ist dann ein spezieller Bestandteil des Compilers verantwortlich, nämlich der... also, einmal dürft Ihr raten!

**prädikative Programmierung:** Datenjunkies und Steckerköpfe, aufgepaßt; hier geht's um Künstliche Intelligenz! Es gibt ja nun Programmiersprachen (wie z.B. PROLOG), bei denen es nicht so sehr darauf ankommt, einem Rechner haarklein und in allen Einzelheiten vorzuschreiben, was er zu tun hat, sondern statt dessen nur ein paar allgemeine logische Aussagen zu treffen, anhand derer der Compi selbstständig passende Lösungen erarbeitet. Bingo, da haben wir die prädikative Programmierung.

**präemptives Multitasking:** Beim „gewöhnlichen“ kooperativen Multitasking gibt das Betriebssystem die Kontrolle mehr oder weniger vollständig

an das jeweils aktuelle Programm ab, was unter Umständen dazu führen kann, daß schlecht programmierte Software die Abarbeitung der im Hintergrund laufenden Operationen be- oder gar verhindert. Besonders ärgerlich ist das bei Abstürzen, da man dann meistens um einen Reset nicht herumkommt. Fortgeschrittene Betriebssysteme bzw. User-Oberflächen wie OS/2 und Windows NT behalten jedoch jederzeit den vollen Durchblick und können sogar Aufhänger einzelner Programme abfangen, so daß sie nicht auf das ganze System durchschlagen.

**Präsentationsprogramm:** bei Schulungen oder geschäftlichen Vorträgen häufig verwendete Software, die dafür sorgt, daß Schaubilder (per Monitor oder auch über den Overhead-Projektor) in genau der Reihenfolge gezeigt werden, wie es der Referent gerne hätte – selbstverständlich mit variabler Dauer und teilweise sogar unter Einbeziehung von Sound.

**Prellen:** ist eine bei Tastaturen oder sonstigen mechanischen Schaltern auftretende Erscheinung. Dabei schwingen die Kontakte, sobald z.B. eine Taste gedrückt wird, für einen kurzen Moment hin und her, was vom Rechner leicht als Doppel- oder Mehrfachbefehl verstanden werden könnte. Eine extra deshalb eingebaute Dämpfungselektronik sorgt also dafür, daß nur ein Buchstabe auf den Screen kommt. Bei abgenutzten Keyboards oder Joysticks können jedoch trotzdem einzelne Anweisungen eine Tendenz zur Verdopplung aufweisen – das ist dann der Moment, wo man seinen Geldbeutel fragen sollte, was er von einer Neuanschaffung hält...

**Presentation Manager:** war im Prinzip nichts weiter als eine Art Windows für das PC-Betriebssystem OS/2 und wurde mittlerweile durch Workplace Shell abgelöst.

**Prestel:** Auch die Briten haben ihren Bildschirmtext (Btx), und der heißt eben Prestel.

**Preview:** Müssen wir Euch das erklären? Wirklich?? Ehrlich??? Nö, keine Lust – blättert einfach an den Anfang des Hefts zurück und guckt selber nach!

**Primärdaten:** Eine Datenbank speichert, wie der Name schon erahnen läßt, jede Menge Daten. Manche davon, die Sekundärdaten nämlich, beziehen sich aber gar nicht auf das jeweilige Sammel-Thema – statt dessen werden sie bloß benötigt, um auf die eigentlich wichtigen Primärdaten zugreifen zu können.

**Primärprogramm:** ein Stück Soft, das noch nicht kompiliert, also in maschinenverständliche Sprache umgewandelt wurde.

**Primärschlüssel:** Wenn Ihr umzieht und deshalb in unserer Abonnementkartei die Adresse geändert werden muß, so tippen wir einfach die Abo-Nummer ein und verwenden damit einen Primärschlüssel, der uns direkt zu Eurer nicht mehr korrekten Alt-Anschrift führt. Und wenn wir bei der Gelegenheit gleich mal schauen wollen, ob Ihr die letzte Rechnung auch brav bezahlt habt, dann füttern wir den Compi anschließend mit der Rechnungsnummer und verwenden damit einen Sekundärschlüssel. Auf diese Art lassen sich ganze Schlüssel-Hierarchien aufbauen! Und auf diese Art kommt auch Brork zu seinen Besuchs-Aufträgen...

**Primärspeicher:** Noch einen Primus, dann haben wir's hinter uns. In diesem Fall handelt es sich um den Arbeitsspeicher eines Rechners. Festplatten wären demnach unter „Sekundärspeicher“ einzuordnen, während Disketten oder CDs als Tertiärteile durchgehen.

**Primetime:** ist wieder eins von diesen hübschen englischen Wörtern, das sich in unsere holprige deutsche Sprache eingeschlichen hat. Gemeint ist die jeweils beliebteste Zeit, also im TV etwa ab 20.15 Uhr oder beim Telefonieren nach 18.00 Uhr, wenn's billiger wird.

**Primitive:** Mit dieser Bezeichnung würden die Romulaner wohl Euch beehren, Geometriker verstehen darunter jedoch unteilbare Einzel-Elemente wie z.B. Kreise oder Geraden.

**Primzahl:** alle Zahlen, die nur durch eins und durch sich selbst teilbar sind. Und wenn Ihr Euch fragt, warum wir so einen widerlichen Kram ins Computer-Lexikon aufnehmen, dann laßt Euch gesagt sein, daß sich Daten mit Hilfe von Primzahlen prima verschlüsseln lassen. Doch nichts auf dieser Welt ist vollkommen: Vor einigen Wochen erst rauschte die Nachricht durch den Blätterwald, moderne Hochleistungsrechner hätten einen solchen Code geknackt.

**Printer:** sagt der coole Englischkönner zu seinem Drucker. Vielleicht versteht der ihn dann besser?

**Priorität:** hat der jeweils erste in einer Rangfolge; etwa wenn sich Daten im Computer in einer Warteschlange „anstellen“ müssen.

# THOMAS PFISTER SPIELEVERSAND

TEL.: 0561/577 110 • 577 510 • 577 645 • 576 318 FAX: 0561/576 421 • 577 545

KAMPFMEIS!

THOMAS PFISTER • SPIELEVERSAND • DORMANNWEG 48 b • 34121 KASSEL

PC 3.5" Amiga

PC 3.5" Amiga

PC 3.5" Amiga

PC CD-ROM

1849	78,- D	44,- D
40 Sports Boxing	29,- H	
A-Train	90,- D	72,- D
-Construction Set	42,- D	42,- D
Acas of I. Pacific	44,- H	
- Mission Disk 1	19,- E	
Acas over Europe D	74,- D	
Adams Family		29,- H
Air Warrior	90,- H	75,- H
Airbus A 320	44,- D	44,- D
Airbus A 320 Amer.	84,- H	84,- H
Alien Breed 2		48,- H
Alien Breed	54,- H	

**Die Siedler**  
PC 78,- D Amiga 78,- D

Alien Breed SE 92		25,- E
Alone Lt.Dark 2	84,- D	
Ambermoon		78,- H
Antesco	44,- D	44,- D
Archan Ultra DV	78,- D	
Assassin Sp.Edit.		27,- H
Aufschwung Ost	44,- D	60,- D
Battle Chest 4000	44,- H	
Battle Isle 2	78,- D	78,- D
Battle Team	72,- H	44,- H
-Battleline Data 2	48,- H	48,- H
Beneath a Smeekly	48,- D	61,- D
Betrayal at Kander	75,- D	
Big Sea	44,- H	48,- H
Blazar		48,- H
Body Blows	54,- H	48,- H
Body Blows Galax.		48,- H
Brise the Lion		49,- H
Bund.Man.Prof 2.0	44,- D	44,- D
Burning Steel	78,- D	
-Data 1 America	34,- D	
-Data 2 Supersch.	34,- D	
-Scenario Editor	34,- D	
Burning Steel 2	79,- D	
Burton	78,- D	44,- D
Campaign	78,- D	72,- D
-Mission Disk 1	42,- H	42,- H
Cannon Fodder	49,- H	54,- H
Chaos Engine		54,- H
Chartbreaker	79,- D	49,- D
Christoph Columbus	78,- D	72,- D
Check Rack		39,- H
Chuck Rock 2		35,- H
Civilization	90,- D	75,- D
Classic Power Comp	79,- D	
Comanche	84,- D	
-Mission Disk 1	54,- D	
-Mission Disk 2	54,- D	
Companions a.Ranch	44,- E	
Conquerador	44,- D	44,- D

**Lieferung im Sicherheits-**  
**karton ohne Aufpreis!**

-Data	34,- D	34,- D
Cool Sport	57,- H	54,- H
Crash Dummies		49,- H
Crazy Cars 2	22,- H	
Crazy Cars 3		39,- H
Curse of Enchantia	40,- H	60,- H
Damomgate	43,- H	
Dangerous Swets	51,- H	
Dark Sun	44,- E	
Darkseed	49,- D	
DSA	78,- D	72,- D
DSA 2 Sternsche.	78,- D	
Delivery Agent		37,- D
Del.Paint 2 Entz.4	104,- E	
Del.Music Cam.2.0		149,- E
Deluxe P.A.S. AGA		104,- D
Der Clou	79,- D	47,- D
Der Patrouil	78,- D	44,- D
Der Planer	78,- D	
Desert Strike		40,- H
Die Schöne u.Wien	75,- D	
Dragon 5 Lair	34,- H	
Drum 2	60,- D	54,- D
Dungeon Hack	44,- E	
Dungeon M./Chaos 5		40,- H
Dyna Blazer	44,- H	40,- H
Dynastech	44,- D	54,- D
Eishockey Manager	78,- D	72,- D
Elder Scroll Arena	49,- E	
Elmoria		49,- H
Elite 2	44,- H	54,- H
Emerald Mine		25,- H
Emerald Mine 2		38,- H
Emerald Mine 3 Pro		25,- H

**Mad News**  
PC \* 79,- D Amiga \* 66,- D

Eye of Beholder 1	39,- D	39,- D
Eye of Beholder 2	78,- D	78,- D
Eye of Beh 3 Douch	78,- D	
F 117A Nighthawk	90,- H	44,- H
F 14 Flaredefender	91,- H	
F 15 Str. Eagle 3	90,- H	
F-19 Stealth Fight	35,- H	35,- H
FI	69,- H	
Falcon 3.0	90,- D	
-Miss.Disk 2 M/G2P	54,- H	
Fantasy Empires	49,- E	
Fields of Glory	90,- H	

Fire And Ice	54,- H	48,- H
Flashback	44,- D	44,- D
Flight Sim Toolkit	99,- H	
Flugsimulator 5.0	124,- D	
-Scenery New York	51,- H	
-Scenery Paris	51,- H	
-Scen.San Francisco	49,- D	
-Scen TOP 1 Miss	49,- D	
-Scen.Top 2 Nord	49,- D	
-Scen.Top 3 West	49,- D	
-Scen.Top 4 M.Sid	49,- D	
-Scen.Top 5 Ost	49,- D	
-Scen. Washington	49,- D	
Formula One GP	90,- H	
Freddy Pharkas DV	43,- D	
Fury e.the Farmis	40,- H	54,- H
Gabriel Knight	75,- D	
Gateway 2	40,- E	
Genesis		54,- E
Goal 1	59,- H	51,- H
Goal 2	40,- D	40,- D
Goblins		

**Anstoß World Cup Edition**  
PC 57,- D Amiga 57,- D

Goblins 2	84,- D	44,- D
Goblins 3	78,- H	44,- H
Gunship 2000	90,- H	44,- H
Gunship 2000 Data	54,- H	
Hannibal	78,- D	44,- D
Hans - Expedition	45,- D	45,- D
Harpoon 2	79,- E	
Hattrick!	78,- D	44,- D
High Command	79,- E	
History Line 14-18	44,- D	44,- D
Hyperspeed	29,- D	
In Extremis	49,- D	
Inca 2	84,- D	
Incredible Deluxe	72,- D	
Incredible Teamb	75,- D	
Indiana Jones 3	39,- D	39,- D
Indiana Jones 4	84,- D	79,- D
Judy Car Racing	78,- D	
Jihar	44,- D	44,- H
Jihar 2	40,- D	54,- D
Jimmy White Snook	49,- H	
Jurassic Park	44,- D	54,- D
Kingmaker	44,- D	44,- D
Kings Quest 4	72,- D	40,- D
Lands of Lore DV	57,- D	

**Bundesliga Manager 3 „Hattrick“**  
PC 93,- D Amiga 87,- D

Laternqual	34,- H	
Laura Bow 2	44,- D	
Leg of Byranda 2	72,- D	
Lesson 5. Larry 5	44,- H	
Leis.Larry 4 DV	74,- D	
Lesson 2	78,- H	59,- H
Lei Massey Lost LA	38,- D	
Les 384 Pro	89,- H	
-Barrel Spr.(384)	42,- H	
-Castle Fire (384)	45,- E	
-Firestone 2 (384)	45,- H	
-Pebble Beach(384)	45,- E	
-Pinelhurst (384)	42,- H	
Levi Heart		54,- H
Lord of the Rings	44,- H	40,- H
Lord of the Ring 2	44,- H	
Lords of Power	78,- D	72,- D
The Lost Viking	78,- D	44,- D
Lothar Matthias	44,- D	59,- D
Lotus 3	40,- H	

**mit mehr Telefonan-**  
**schlüssen noch besser**  
**zu erreichen**

Latus Casp.(1-3)		54,- H
M 1 Tank Platoon	32,- H	32,- H
Mad TN	39,- D	39,- D
Maniac Mansion 2	84,- D	
Master of Orion	89,- H	
Magic of Endoria	78,- D	44,- D
Maui Island	25,- H	
Night and Magic 4	78,- D	
Night and Magic 5	84,- D	
Monkey Island 2	78,- D	78,- D
Mortal Kombat	40,- H	54,- H
Mr. Nutz		49,- H
NHL Hockey	78,- H	
No Second Prize		57,- H
On The Road	40,- D	40,- D
Outpost	79,- D	
Overdrive	57,- H	49,- H
Pacific Strike	84,- H	
-Speech pack	39,- H	
Pattin strike back	39,- E	
Penhouse Not Numb	34,- D	34,- D
Penhouse Deluxe	60,- D	54,- D
Pinball Dreams	59,- H	48,- H
Pinball Fantasies	40,- H	54,- H
Pinball Wizard		21,- H
Pirates Gold	89,- D	
Prize!	32,- H	32,- H
Pizza Connection	84,- D	79,- D
Premier Manager	35,- H	
Premier Manager 2	40,- E	48,- E
Prince of Persia 1	32,- H	32,- H
Prince of Persia 2	67,- H	
Privater	84,- H	
Prozessor Speech	39,- H	
-Special Oper. 1	39,- H	
Puggsy		43,- H

Quest for Glory 3	44,- D	
Quest for Glory 4	49,- D	
Railroad Deluxe	78,- H	
Railway Challenge	44,- D	
Rally	47,- E	
Reel Baron	44,- D	
Mission Disk 1	19,- E	

**Death of Glory**  
PC 93,- D Amiga 87,- D

Return Medusa Gold	79,- D	47,- D
Rex Nebula	39,- H	
Rivaroh(Dvorak)	49,- D	
Sam + Max DV	84,- D	
Schätz i.Silbersee	84,- D	78,- D
Secret Monkey Isd	39,- D	39,- D
Semi.Soccer 42/93	54,- H	48,- H
Seven (C.a.Gold 2)	44,- E	
Sherlock Holmes	78,- D	
Siege +Data	39,- E	
Sierra Soccer		49,- D
Sim Ace	39,- D	39,- D
Sim City 2000 DV	84,- D	
Sim Earth	39,- H	39,- H
Sim Farm	78,- D	
Sim Life	84,- D	78,- D
Simon the Sorcerer	84,- D	48,- D
Software Manager	79,- D	67,- D
Space Quest 4	54,- D	
Space Quest 4 DH	39,- H	39,- H
Space Quest 5	44,- D	
Spellhammer	78,- D	
GA-21 Seawall	79,- H	
Star Trek 2	79,- H	
Starbys M.2 Coll.	79,- H	44,- H
Starblast		34,- H
Starlord	89,- H	
Steigend. Werten.	54,- D	48,- D
Stormovik	34,- H	
Street Fighter 2	59,- H	32,- H
Strike Commander	84,- H	
-Speech	42,- H	
-Tact.Operations 1	39,- H	
Striker	44,- D	
Strip Poker 2	29,- H	
Struggle DV	79,- D	

**Bei uns erhalten Sie aussch.**  
**Vollversionen der Spiele!**

SUB	49,- D	57,- D
Subwar 2050	89,- H	
Superting	57,- H	48,- H
Syndicate	78,- D	59,- D
-Data Disk 1	39,- D	
System Shock	84,- D	
Tennis G.Poker Dr.Girls	49,- D	
-Poker Tropical H.	49,- D	
-Puz. Erroc Zone	49,- D	
-Puz.Sery Bye	49,- D	
Terminator 2	29,- H	29,- H
Terminator 3(Virgin)	54,- H	54,- H
TFX	84,- H	
Theatre of Death		40,- H
Tie Fighter	84,- D	
Transarcica	54,- D	54,- D
Traps n Treasures		40,- H
Terran 3		48,- H
UFO Enemy known	93,- D	49,- D
UGR 1	29,- H	29,- H
Ultima 5		39,- E
Ultima 7	78,- D	
Ultima 7-2 Serp.is	78,- H	
-Data Silver Seed	42,- H	
Ultima 8	79,- D	
-Speech Acc.Pack	39,- D	
Ultima Trilogy 2	49,- H	
Ultima Underworld	72,- H	
Ultima Underw. 2	72,- H	
Unlabeled Adverto.	40,- E	
V for Victory 4	49,- E	
Victory at Sea	78,- E	
Viking Fields	79,- H	40,- H
Walker		40,- H
Wall Str. Manager	79,- D	
War in the Gulf	75,- H	49,- H
Weiss	84,- D	44,- D
Werewolf KA 50	49,- H	
Wing Commander		27,- E
Wing Comm Edition	84,- H	
WC 2 + Speech	44,- D	
WC 2 Sp.Op 1+2 rus	49,- H	
Wing Comm.Academy	43,- H	
Winter Olympics		41,- H
Winter Super Sport	29,- H	29,- H

**Theme Park**  
PC 81,- D Amiga 67,- D

WWF Wrestling	29,- H	29,- H
WWF Wrestling 2	39,- H	39,- H
X-Wing DH	84,- H	
-Mission B-Wing	42,- D	
X-Wing Upgrade Kit	53,- D	
Zepplin	77,- D	44,- D
Zool	42,- H	42,- H
Zool 2		49,- H

Tek Gunt	91,- H	
Antesco Cap Edit.	104,- D	
Battle Isle 2	85,- D	
Beneath a Smeekly	104,- D	
Bloodnet	87,- H	
Burning Steel	84,- D	
Comanche Compil.	89,- D	
Co.Gel Strippaker	44,- D	
Critical Path	99,- E	
Cyberace	85,- D	
D-Gen+Marie Min	39,- H	
Der Clou	78,- D	
Der Planer	84,- D	
Der Planer	87,- D	
Dracula unleashed	89,- H	
Dragonphere	84,- H	
DSA	44,- D	
Eye a.Beholder 1-3	44,- D	
Foxy Claps	49,- D	
Freddy Pharkas	79,- H	
Gabriel Knight	79,- D	
Goblins 2	90,- H	
Goblins 3	94,- D	
Golden 7 Comp.	90,- D	
Hattrick	87,- D	
History Line	40,- D	
INCA	100,- D	
INCA 2	100,- D	
Indiana J.4+PD Sp.	49,- D	
Journeysman Project	48,- D	
Lands of Lore	92,- D	
Larry 1-5 Collect.	89,- D	
Larry 6	81,- D	
Lemmings 1 Doubley	79,- H	
Lemmings 2	43,- H	
Lillypop	44,- H	
Lord of the Rings	90,- H	
Lost in Time	94,- H	
Lucas Adventure	94,- D	
Lucas Simulation	79,- H	
Mad Dog McCree	79,- E	
Maniac Mansion 2 D	89,- D	
Microcosm	105,- H	
Night + Magic 1-5	85,- D	
Myt	114,- H	
Outpost	89,- D	
Police Quest 4	79,- D	
Robot Assault DV	91,- D	
Return to Zan	89,- H	
Secr.a.Monkey Isd.	49,- H	
Shadowcaster	93,- H	
Sherlock Holmes	93,- D	
Space Walk	93,- D	
Spellcast/Partyak	44,- E	
Star Trek	94,- H	
Super Strike Comm.	84,- H	
Syndicate Plus	93,- D	
Terra Art of Eden	49,- D	
Terra in Paradise	49,- D	
TFX	94,- H	
Tie Fighter	94,- E	
Tornado + Mission	94,- H	
Ultima 7 Complete	93,- H	
Ultima 8	114,- D	
Ult.Underworld 1+2	84,- H	
Ufo.a.killing Moon	101,- D	
Who st.Jenny Rock	93,- E	
Winter Olympics	75,- H	
Winter Super Sport	54,- H	
Wizardry 4+7	87,- D	
Wolfpack	49,- D	
Wrath of Gods	109,- E	

**Amiga 1200+4000**

1849	48,- D
Alien Breed 2	57,- H
Antesco	49,- D
Archan	40,- H
Body Blows Galax.	57,- H
Chaos Engine	51,- H
Christoph Columbus	75,- D
Civilization	49,- D
Der Clou	49,- D
Dynastech	57,- D
Elmoria	51

# STROMAUSFALL

Diesmal haben wir zwei brandneue Rollenspiele im Test, wie sie unterschiedlicher kaum sein könnten: Zwischen den Regelsystemen liegen Welten – zwischen den Stories gut und gerne 65 Millionen Jahre...

## PERRY RHODAN DAS SF-ROLLEN- SPIEL

handelt es sich um eine großformatige Box voller „Papierkram“: Das 180seitige Regelwerk, der Quellenband „Das

deutet für die Spieler nun, daß sie sich wohl oder übel an eine Menge Tabellen, Berechnungsformeln und Abkürzungen gewöhnen müssen – egal, ob es dabei um die genreüblichen Eigenschaften ihrer Helden, um besondere (Psi-) Fähigkeiten, auszuwürfelnde Talentproben, Schirmfelder, Panzerung oder eben um Kämpfe geht. Andererseits wird das Verständnis durch zahlreiche, teils durchaus hu-

Zeitlich ist das Rollenspiel wenige Jahre vor den ersten Expeditionen nach Andromeda angesiedelt, was zur Eingewöhnung („Welche Schutzschirme standen damals eigentlich zur Verfügung?“) durchaus seinen Sinn hat, sollen sich doch spätere Ergänzungen hauptsächlich mit dieser legendären Epoche der Rhodan-Vita befassen. Einstweilen stehen drei Spielmodule kurz vor der Veröffentli-

# Perry Rhodan

Agema

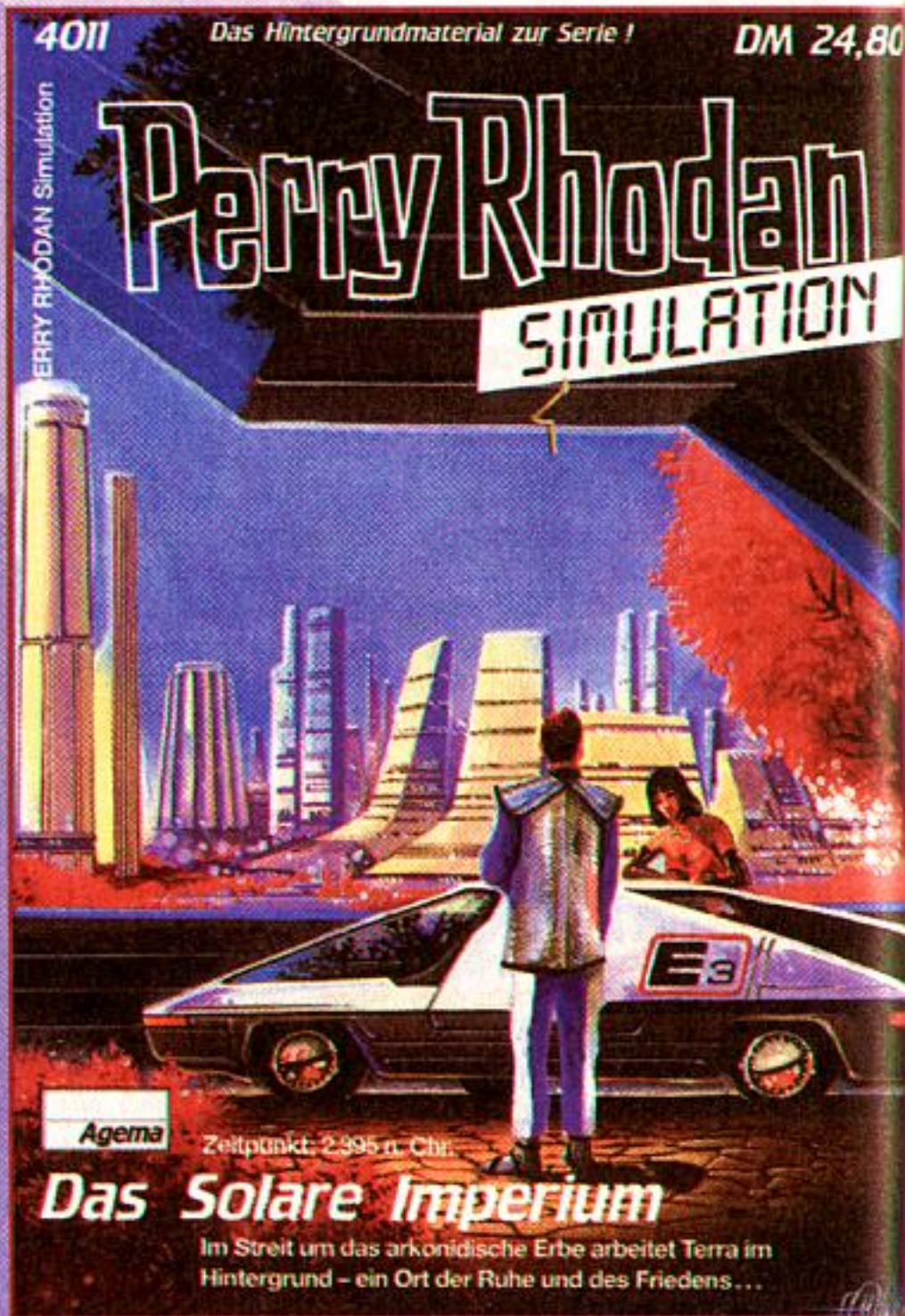
## Das SF-Rollenspiel

Angesichts des Titels braucht man hier keine großen Einleitungsreden zu schwingen, denn den Romanhelden Perry Rhodan kennen alle Futuristen dies- und jenseits des Spiralnebels. Und auch die vom Agema-Verlag herausgegebene PR-Simulation ist unter den Space-Strategen schon lange kein unbeschriebenes Blatt mehr – das Rollenspielsystem aus gleichem Hause war sozusagen schon überfällig! Mit dem von Fantasy Productions angekündigten PR-Computer-Rolli hat dieses Spiel übrigens nichts zu tun; hier

Solare Imperium“ sowie ein einsteigerfreundliches Gruppenabenteuer mit dem Titel „Auftraggeber: Solare Abwehr“ fallen dem Großadministrator in spe nach dem Öffnen entgegen. Dann kommen noch allerlei Grundrisse sowie insgesamt 270 Pappchips zur Darstellung von Raumsoldaten, Aliens und Robotern zum Vorschein, was bereits darauf hindeutet, daß man es mit einem würfelintensiven Game der ausgesprochen (kampf-)taktischen Art zu tun bekommt. Diese an sich logische Nähe zur PR-Simulation be-

morige Beispiele wesentlich gefördert, und einen echten Perry-Fan kann ohnehin nichts abschrecken, oder?

chung, in denen man sich mit akonischen Geheimdienstlern herumzuschlagen hat; zudem können natürlich viele Materi-







albände der Simulation ohne große Probleme auch hier verwendet werden. So, und jetzt klettern wir in unsere Zeitmaschine und geben den Befehl „Volle Kraft zurück!“ aus...

## CHRONOSAURUS

...um erst vor rund 65 Millionen Jahren wieder haltzumachen. Damals beherrschten bekanntlich die Saurier die Erde, daß sie das derart zivilisiert ta-

eines Kometen! Dummerweise hat sich dieser vorsintflutliche Daniel Düsentrieb mit seiner Maschine offensichtlich schon selbst in die Zukunft abgesetzt, weshalb er jetzt mit einer glücklicherweise zurückgelassenen Z(w)eitmaschine gesucht werden muß.

Abgesehen von dieser originellen Aufgabenstellung entpuppt sich Chronosaurus als bald auch in manch anderer Hinsicht als einzigartig. Der 120seitige Paper-

gradig kurios klingen, der Grundgedanke des Ludwighafener Autorentrios ist allerdings gar nicht so abwegig: Was sollen denn eigentlich all die Würfelproben und Tabellen? Und in der Tat, ob Herr oder Frau Held in der Lage ist, einen Hügel zu erklimmen, das läßt sich doch zuverlässig genug über den Daumen peilen. Da die Hersteller hier ohnehin ein Erzähl-Spiel schaffen wollten, in dem Probleme durch möglichst intelligente Ideen aus der Welt geschafft werden, gilt nun abgesehen von Backgroundbeschreibungen aller Art nur noch eine einzige Regel: „Wenn sich etwas gut anhört und der Dramaturgie dient, dann sollte es auch funktionieren!“

Freilich kommen Spieler und Spielleiter bei so viel Freiraum um eine Art ungeschriebenen Pakt nicht herum – die einen dürfen keine offenkundig unrealistischen Aktionen starten, und der andere darf seinen Schuppen-Schäfchen nicht böswillig ans Leder wollen. Zudem sollte er seinen Job gut genug beherrschen, um während des Spiels aufkommende Ideen sofort einbauen zu können. Die Hersteller versichern jedenfalls, man erlebe hier ein völlig neues Spielgefühl und viel mehr Atmosphäre als sonst in Rollenspielen üblich – und sofern eine erfahrene und wortwörtlich eingespielte Gruppe am Werk ist, können das unsere Redaktions-Saurier auch bestätigen!

## TERRANO SAURUS EX

Wer das nicht einfach unbesehen glauben mag, der nehme halt diesmal an unserer traditionellen Verlosung der Rezensionsexemplare teil, um sich mit etwas Glück demnächst ganz umsonst sein eigenes Urteil bilden zu können.

Eine Chance auf Perry Rhodan bzw. Chronosaurus hat, wer uns auf einem Kärtchen mitteilen kann, in welchem Verlag die PR-Heftserie erscheint bzw. welches Erdzeitalter dem Namen des Echsen-Spektakels „Jurassic Park“ zugrunde liegt. Letztes Mal war an dieser Stelle nach Software 2000 bzw. Bram Stoker gefragt, dann folgte unsere Adresse – und so ähnlich wollen wir es auch diesmal wieder halten... (jn)

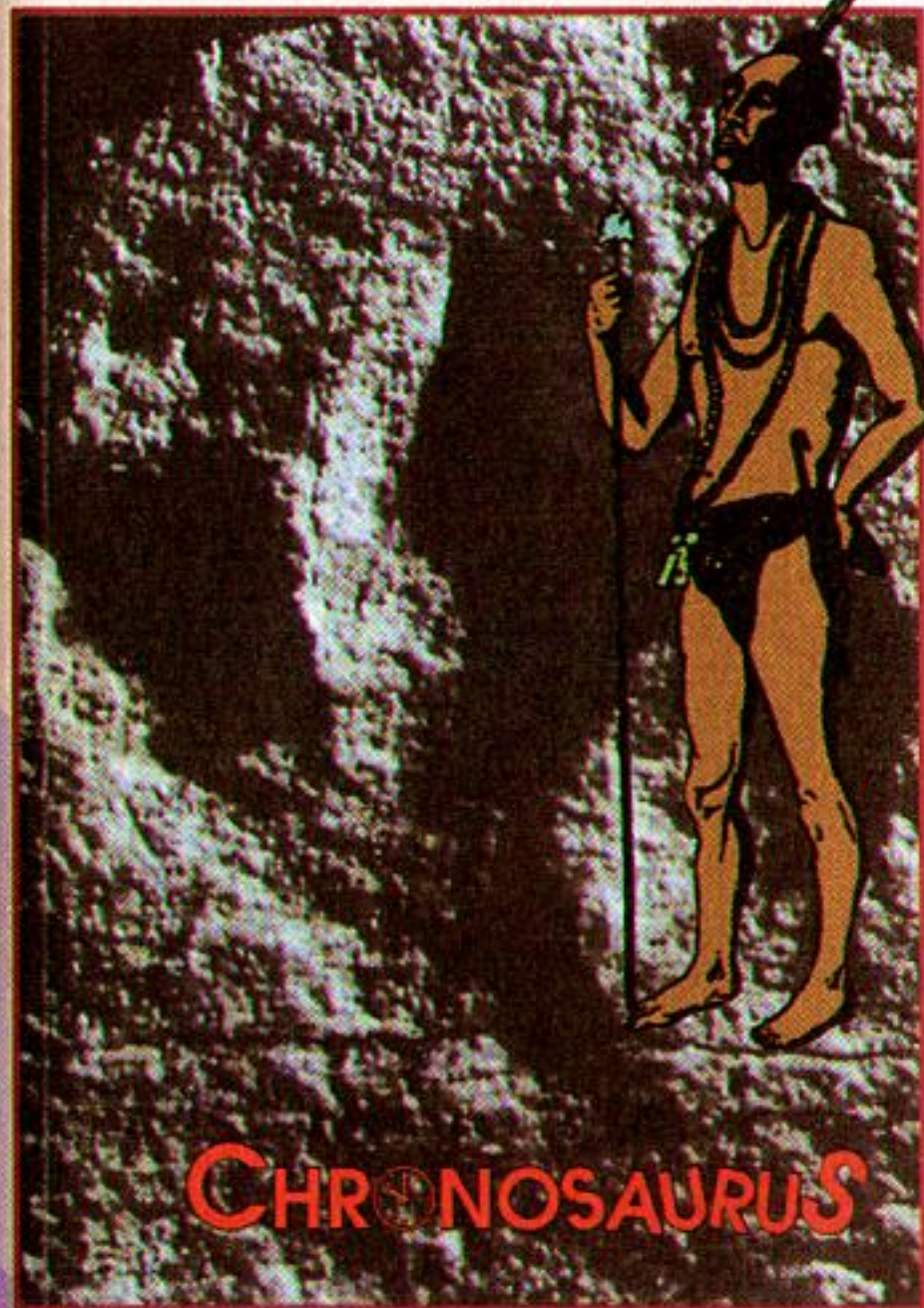
Joker Verlag  
„Stromausfall“  
Bretonischer Ring 2  
D-85630 Grasbrunn

## Perry Rhodan Rollenspiel

**Spielmaterial:** 78%  
**Spielregeln:** 72%  
**Spielreiz:** 77%  
**Besonderes:** Dem Game liegen sechs kleine „Salatschüsselchen“ bei, in denen man die Counter aufbewahren kann.  
**Schwierigkeit:** Für Könner  
**Preis:** ca. 68,- DM  
**Bezug:** Agema-Verlag  
Sandbochumer Weg 33  
59192 Bergkamen

## Chronosaurus

**Spielmaterial:** 62%  
**Spielregeln:** Regeln?  
**Spielreiz:** 81%  
**Besonderes:** Das ganze Spiel ist 'ne einzige Besonderheit!  
**Schwierigkeit:** Für Könner  
**Preis:** ca. 29,- DM  
**Bezug:**  
Myth of Adventures  
Timo Brüggemann  
Berner Weg 24  
67069 Ludwigshafen



ten, dürfte indessen kaum bekannt sein: Da gibt es etwa einen verschrobene Elaphrosaurus-Professor namens Ylyestryus, der jüngst behauptete, eine Zeitmaschine (etwa unser Modell?) erfunden zu haben – und die käme zur Dino-Evakuierung gerade recht, droht doch der allesvernichtende Absturz

back-Band verschmilzt nämlich in bislang nicht gekannter Weise Rollenspielsystem und Abenteuermodul zu einer untrennbaren Einheit; zudem haben wir es hier mit dem welt-ersten Pen & Paper-Rolli zu tun, das ohne Pen & Paper, ja sogar völlig ohne Regeln auskommt! Das mag zwar hoch-



Bei unserer jüngsten Spielhallenvisite hagelte es förmlich Prügel und blaue Bohnen – die einzigen Schläger, die man nicht fürchten mußte, waren die von Konamis Golfern...

## PARODIUS 2 - FANTASTIC JOURNEY

Endlich präsentiert Konami den Nachfolger der legendären Parodie auf herkömmliche Horizontal-Ballerspiele, wobei bewährte Zutaten mit neuen Einfällen zu einem witzigen Cocktail gemixt wur-

den. So hat man die Zahl der anwählbaren Helden auf stolze acht verdoppelt (unter den Neuzugängen das Propeller-Schwein Michael...), während in den Reihen der Gegner beliebte Altstars wie z.B. der

Katzen-Raumer oder die sexy Bauchtänzerin zu finden sind. Die Extrawaffen lassen sich wahlweise automatisch oder manuell steuern, damit sowohl Anfänger als auch Profis mit all den Smartbombs, Schutzschilden, Mehrfachschüssen und Satelliten etwas anfangen können. Ansonsten geht es ähnlich zu wie beim Vorgänger, nur halt noch abgedrehter, wobei die genialen Endgegner wieder mal den Vogel abschießen: Da verteilt etwa die holde Meerjungfrau mit ihrem Fischschwanz Kopfnüsse, und eine Geisha wirft mit tödlichen Häschen um sich!

Die skurrile Optik ist so-

mit über alle Zweifel erhaben, und in Sachen Sound wird das ganze Spektrum von der Rummelplatzmusik bis zum Techno-Hammer abgearbeitet. Wer gleichzeitig abhaken und abballern will, ist bei diesem kunterbunten Action-Spaß also genau an der richtigen Adresse.



## OPEN GOLF CHAMPIONSHIP



Mountain-Green. Interessanterweise kann auch zwischen verschiedenen Golfern gewählt werden; so ist der eine Meister des Puttens, während der andere für seine weiten Abschläge berühmt ist – und jeder Crack hat seinen eigenen

Auch hinter dieser Versoffung des Nobelsports stecken die Konami-Männer: Geboten werden die üblichen Optionen, also diverse Spielmodi (Stroke, Tournament, Match) für bis zu vier Teilnehmer und jede Menge Parcours von der Seeinsel bis zum Rocky-

Caddy, der ihm wertvolle Tipps für den nächsten Schlag vertritt. Steuerungstechnisch haben sich die Programmierer viel Mühe gegeben, denn das Handling der verschiedenen Schlägertypen, die Schlagstärke und die Wahl zwischen Topspin und Backspin geht

locker-flockig von der Hand; dazu sorgen unzählige Einstellparameter und Anzeigen (Windrichtung, Bodenebenenheiten etc.) für realistischen Feinschliff.

Die Präsentation muß sich ebenfalls nicht verstecken, denn die 3D-Pixelgrafik zoomt oft sehr gelungen über

das leuchtende Grün, was dem Ganzen einen Hauch von TV-Übertragung verleiht. Sound-FX und Sprachausgabe sind auch hervorragend geglückt, womit sich dieser aufwendige Automat fast so schön spielt wie eine echte Partie Golf – aber viel preiswerter!



## GUNFIGHTERS

Hier schlägt Konami mit dem Nachfolger zur überaus erfolgreichen Ballerei „Lethal Enforcers“ zu; diesmal geht's im Wilden Westen zur Sache. Am Spielablauf hat die Zeitreise freilich wenig geändert, denn erneut zielt man allein oder zu zweit mit einem Plastikrevolver auf böse Buben und verschont die hübschen Mädels und andere ehrliche Steuerzahler. An Szenarien gibt es die üblichen Banküberfälle, Eisenbahn- und Postkutschensraube, Saloons und Berg-

minen, wobei jeweils am Ende ein superfieser Unhold in einer Art 3D-Sequenz verbleit werden muß. Waffentechnisch stehen so nette Utensilien wie Doppelschuß, MG oder Schrotflinte zur Auswahl. Die digitalisierte Optik wirkt nicht ganz so imposant wie beim Laserdisk-Kollegen „Mad Dog McCree“, doch dafür wird hier um einiges kreativer gemetzelt, und die glasklare Sprachausgabe plus stimmiger Country-Musik ist echt gelungen. Wer also

auch ohne eine nobelpreisverdächtige Spielidee glücklich wird, findet hier einen launigen Digi-Western im „Operation“-Stil.



## ECO FIGHTERS



Auch Capcom hat einen Ballerspaß à la „Parodius“ im Programm, sogar einen ganz umweltfreundlichen. Es geht nämlich darum, den fruchtbaren Planeten Elwood vor den Machenschaften des üblen

Öko-Ausbeuters Goyolk K.K. zu bewahren. Dazu setzen sich die beiden Teenager Ice P. Moly und Neneh Moly in eine neuartige Flugmaschine und versuchen, die Stahlmonster des Schurken zu verschrotten – mit „umweltschonenden“ Extrawaffen wie Lasern, Bomben und Missiles. Zudem verfügt jeder der Gleiter über ein Pendel, an dessen Greifar-

men Metallkugeln oder Minen hängen, die den Gegnern so manchen Blechschaden bescheren. Dabei gucken die Schlußmonster teilweise so putzig drein, daß man sie viel lieber knuddeln würde... Neben der zuckersüßen Grafik mit den tollen Hintergründen und zarten Pastellfarben zählen das durchdachte Gameplay, intelligente Angriffsformationen und der heiße Q-Sound zu den Son-



nenseiten dieses „Ökomaten“. Welcher Hersteller meldet sich für eine Umsetzung?

## MONSTER MAULERS

Wer das Verprügeln von Straßenjungs langsam satt hat und lieber auf eklige Monster eindrischt, sollte sich wieder bei Konami melden. Dort hat man nämlich böse Aliens noch böser Aliens auf dem gesamten Globus verteilen lassen und schickt nun die Held(inn)en Kotetsu, Eagle und Anne in dieses Gruselkabinett. Die Schlachten entbrennen im Stil von „Street Fighter 2“, man bekommt es also immer nur mit einem Ungeheuer zur selben Zeit zu tun: Auf einer

Osterinsel lauert ein schlagkräftiger Steinkopf und im Sumpf ein widerliches Monstrum; alle wollen sie durch Kick- und Boxtechniken erledigt werden. Freilich fehlen auch die berühmten Special Moves nicht; durch geschickte Stückerkombinationen können Superkräfte wie „Hellfire“, „Rocket Blast“ oder „Thunder



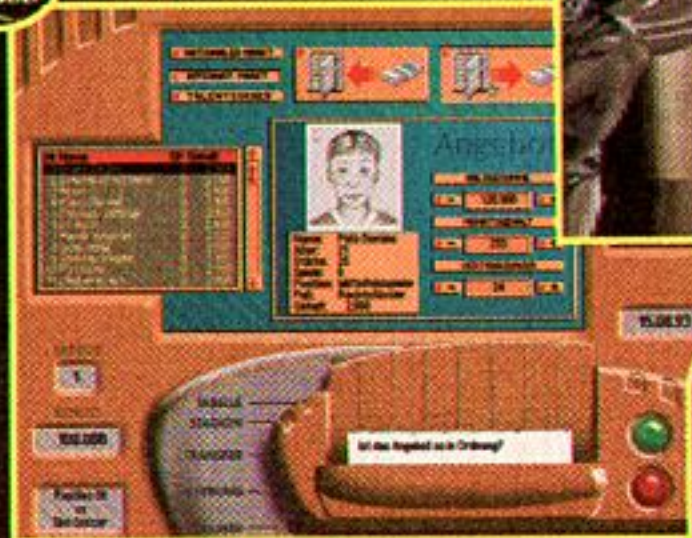
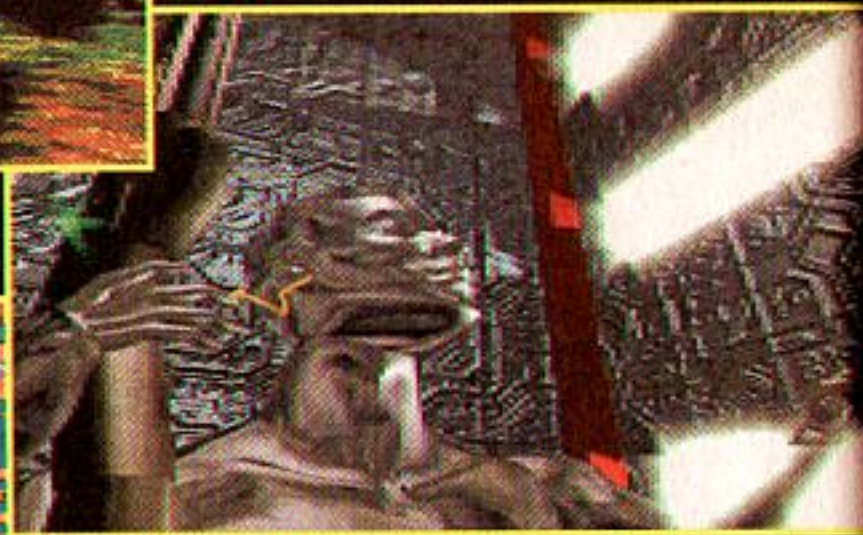
Flash“ aktiviert werden. Extrem gut gelungen sind dabei die gruseligen Mega-sprites. Angst und Ekstase liegen hier wahrhaft dicht beisammen. Nicht zuletzt auch wegen der Sound-Kombinationen aus fetzigem Japano-Rock und witziger Sprachausgabe... (Manuel Semino)





# Endlich: AB 30. SEPTEMBER

## GIBT'S DEN JOKER WIEDER MONATLICH!



Endlich wieder alle vier Wochen brandheiße Tests und ultracooles Previews, endlich wieder Monat für Monat tolle Specials (im nächsten Heft: **SELBER CHEATEN** und die verschobene **MARKT-ÜBERSICHT: COMPILATIONS**), prima Preisausschreiben, die besten Lösungshilfen diesseits des Spiralnebels und ein neuer **AMIGA CD-JOKER** – diesmal mit den Hämmern **CYBERWAR** und **LOST EDEN!**

Endlich wieder ein Fest für Abenteurer, denn es warten **DRAGONSTONE** und **KING'S QUEST VI**, die heiß ersehnte Umsetzung für den Amiga – laßt Euch überraschen. Keine Überraschungen sind weitere Soccer-Highlights wie Ikarions **HATTRICK!**, **WORLD CUP USA '94** oder **REAL WORLD FOOTBALL**, und gespannt sind wir schon auf die Renegade-Plattformen **RUFF'N'TUMBLE** und die neue Team 17-Action **SUPER STARDUST**. Last not least erwarten wir die Umsetzung von Bullfrogs PC-Rummelplatz **THEME PARK**.

Daher endlich wieder unser Rat: Schaut ab 30. September am Kiosk vorbei, oder holt Euch noch heute Euer preisgünstiges Abo samt Zeitvorteil und Prämie. Es lohnt sich...

### BEZUGSQUELLEN

**Bachler Computersoftware**  
Blücherstraße 24  
Postfach 1113  
46397 Bocholt  
Tel.: 02871/183088

**Bomico**  
Am Südpark 12  
65451 Kelsterbach  
Tel.: 06107/76060

**Galaxy**  
Plinganserstraße 26  
81369 München  
Tel.: 089/7605151

**Joysoft**  
Gottesweg 157  
50939 Köln  
Tel.: 0221/4301047

**Rushware**  
Bruchweg 128-132  
41564 Kaarst  
Tel.: 02131/6070

**Wial Versand**  
Liegnitzerstraße 13  
82194 Gröbenzell  
Tel.: 08142/8273

### INSERENTENVERZEICHNIS

A 3 Computer	109	Media Points	24
A.C.E.S.	65	Micro Magic	82
Amiga Studio	57	Okay Soft	108
Arklis	90, 91	Omega	6
Bachler	63	Pawlowski	2
Bergler	65, 99	Pfister	111
Call + Play	25	Quick Soft	26
CompuTel	49	Royal Soft	106
Cross Computer System	16, 17	Schneider	27
EMP	23	Silver Datentechnik	13, 87, 95
Esser	107	Softsale	19
Fun & Action	119, 120	Software 2000	9
ICP Commodore '94	43	Sparschwein	58
Joker Verlag	29, 33, 39, 49, 79, 83	Tierhilfe Süden e.V.	82
Joysoft	96	Versand 99	45
Judgment Day	36, 37	Vesalia	105
Kompart	11	Wial	103
Mallander	30, 31	Poster:	Core Design







# BANISHERS



**CORE**  
DESIGN LIMITED

# Keimada II



**CORE**  
DESIGN LIMITED