



AMIGA

ZOKER

DAS COMPUTERMAGAZIN DER NEUEN GENERATION

1'96

ABHEBEN INS NEUE JAHR

B 30352 E
DM 7,- / sfr 7,-
öS 56,- / Lit 9600,-
hfl 9,50 / DR 1200,-
skr 55,-
Nr. 1 JANUAR '96

4 399114 907005 01

A
M
I
G
A

J
O
K
E
R

BREATHLESS
STAR CRUSADER
GEDRIC
COALA
VIRTUAL KARTING
SUPER STREET
FIGHTER II TURBO



**ABWARTEN UND
PREVIEW LESEN**

TOTAL FOOTBALL
X-TREME RACING
GLOOM DATADISK

**DIE INFO-POST
GEHT AB!**

- ✓ SONDERTEIL: AMIGA CD
- ✓ UMFRAGE: HARDWARE
- ✓ VR-BRILLE: i-GLASSES!
- ✓ MESSE: COMPUTER '95 + BITS & FUN
- ✓ GEWINNE: A1200 + SOFTWARE
- ✓ ONLINE: HERSTELLERMAILBOXEN

KNOW HOW
 TIPS • CHEATS • PLÄNE • LÖSUNGEN
 SUPER STREET FIGHTER II TURBO
 GLOOM • FEARS
 WORMS
 U.V.A.



DAS JAHR DER ENTSCHEIDUNG



Zwar haben sich die Freunde der „Freundin“ schon an diesen seltsamen Schwebezustand zwischen Bangen und Hoffen gewöhnt, doch muß 1996 endgültig die Entscheidung fallen:

Die kommenden Monate werden zweifelsfrei zeigen, ob der Amiga sich eine Marktnische zurückerobert oder ob das Entertainment-Feld in Zukunft allein von PCs und CD-Konsolen beackert wird. Letzteres wäre eine traurige Vorstellung, die ich mir persönlich auch gar nicht vorstellen kann – zu vieles spricht für diesen Rechner, als daß er nicht bald wieder von vielen Herstellern mit neuer Hard- und Software unterstützt würde!

So besteht neben den im Nutzwert naturgemäß stark eingeschränkten Konsolen und der teuren, schnellebigen und oft genug arg komplizierten DOSen-Technologie ja starker Bedarf an einem einsteigerfreundlichen und preiswerten Voll-Computer. Das hat sich jüngst auch wieder auf der Computer '95 in Köln gezeigt, wo die Besucher mehr neue 1200er als Taschen unter dem Arm spazieren trugen! Was die Messe sonst noch an guten Amiga-Neuigkeiten (VR-Brille, Quadrospeed CD-ROM, Internet-Zugang etc.) zu bieten hatte, erfahrt Ihr in wenigen Seiten, genau wie diese Ausgabe erfrischend viele Tests von Spieleneuerscheinungen zu bieten hat – darunter sogar viel Amiga-Exklusives.

Auch die von Amiga Technologies für dieses Jahr angekündigten Innovationen werden die Nachfrage beleben, selbst wenn das Marketing der jungen Escom-Tochter bislang nicht recht überzeugte: Werbung sucht man zumeist ebenso vergebens wie Amigas in deutschen Escom-Filialen, und die Kontaktpflege zu Industrie und Presse läßt auch zu wünschen übrig – sonst wäre ein Mißgeschick wie das mit den zu älterer Software teilweise inkompatiblen A1200-Modellen wohl nie passiert. Doch ist aller Anfang schwer, und es gibt ja noch uns bzw. Euch. Macht also bitte alle bei der großen Umfrage in dieser Ausgabe mit; wir informieren dann die Hersteller über die unter Amigos derzeit tatsächlich üblichen Hardwarekonfigurationen. Doch fest steht, daß auch die „Freundin“ in Zukunft schicke CD-Klamotten braucht!

Damit wünsche ich Euch viel Spaß mit dem Neujahrs-Joker, einen guten Rutsch und keine Panik – das Jahr der Entscheidung kann eigentlich nur mit einer Entscheidung für den Amiga enden!

Euer **Michael**



EDITORIAL

Software im Test

Action

Breathless (AGA)	20	TITELSTORY
Exile (AGA)	86	
Super Street		
Fighter II Turbo (AGA-CD)	66	TITELSTORY

Demos

Atmos Fear (AGA)	48
Future (AGA)	48
Gold Finger (AGA)	48
Hate 2 (AGA)	49
Iso (AGA)	49

Geschicklichkeit

Bazza'n'Runt (AGA)	88	
Cedric (ECS)	32	TITELSTORY
Trap'Em (AGA)	88	

Simulation

Coala (ECS/AGA)	38	TITELSTORY
Star Crusader (AGA)	78	TITELSTORY

Sport

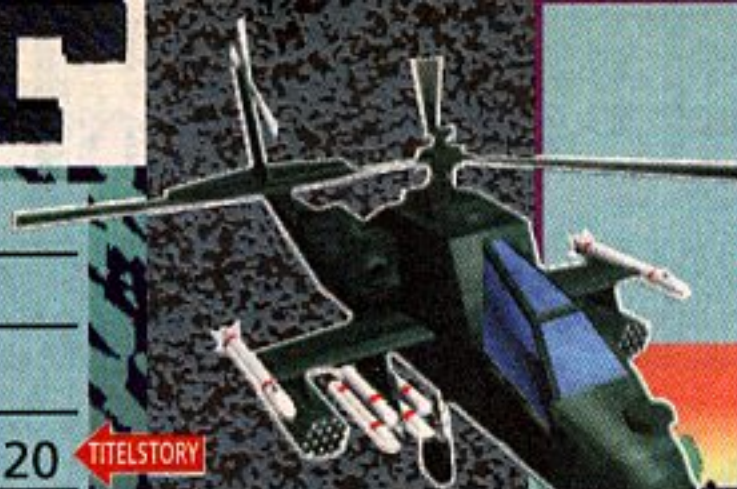
Virtual Karting (AGa)	36	TITELSTORY
-----------------------	----	------------

Strategie

Bomb Mania (ECS)	82
Worms (AGA-CD)	70

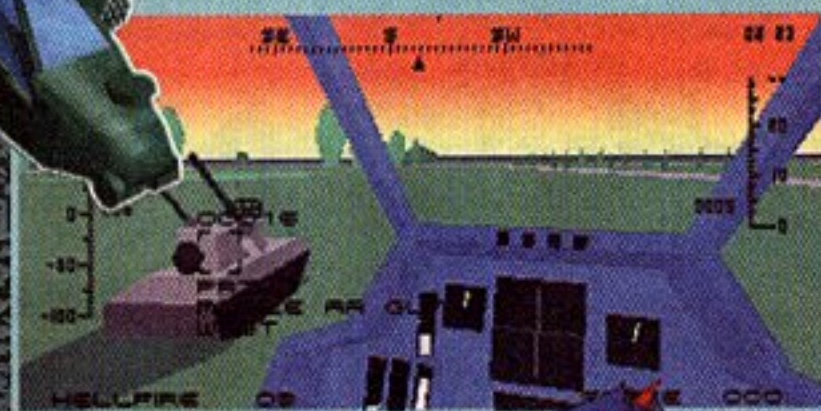
Verschiedenes

Arcade-Spiele	106
Brettspiele	104
PD-Games	44



COALA

ABHEBEN! Der **COALA** bringt Euch in die aktuellen Heli-Kampfgebiete, der **STAR CRUSADER** zu den Sternen – und wir bringen Euch Tests der beiden neuen Action-Simulationen auf den **Seiten 38/39 bzw. 78/79/80**



STAR CRUSADER



CEDRIC

ABZOCKEN! Holt die Springstiefel vom Speicher, denn endlich gibt es wieder ein wirklich ausgefeiltes Plattform-Adventure für den Amiga: **CEDRIC** ist da! Begleitet den neuen Fantasy-Helden durch seinen großen Testlauf auf den **Seiten 32/33/34**



VIRTUAL KARTING



ABFAHREN! Wer will bei **VIRTUAL KARTING** über voll texturierte 3D-Kurse brettern? Und wer fährt mehr auf **SUPER STREET FIGHTER II TURBO** ab? Ob Seifenkistenpilot oder Straßenjunge, erst geht's mal zur Teststrecke auf den **Seiten 36 bzw. 66/67/68**

SUPER STREET FIGHTER II TURBO



BETRIEBSGEGHEIMNIS

Immer wieder erreichen uns Briefe mit der Bitte um Fotos aller Joker-Mitarbeiter; oft sogar als Poster – wie schmeichelhaft! Weil Widerstand auf Dauer wohl zwecklos ist, gibt es diesmal ein vergrößertes Betriebsgeheimnis mit der kompletten Heimmannschaft und der kompletten Teststatistik.



Ole Albers (ole), 21 Jahre, Redaktion



Brock, 666 Jahre, Redaktionsbote



Daisy, 6 Jahre, Wachhund



Manfred Duy (md), 34 Jahre, Leitende Bildredaktion



Oskar Dzierzynski (od), 36 Jahre, Textchef



Angie Habereeder, 30 Jahre, Empfang



Joker, zeitlos, Chaot



Brigitta Labiner (bl), 27 Jahre, Produktionsleitung



Michael Labiner (ml), 35 Jahre, Herausgeber



Petra Laubenberger, 30 Jahre, Joker Shop



Richard Löwenstein (rl), 25 Jahre, Chefredaktion



Max Magenauer (mm), 26 Jahre, Redaktion



Regine Nellissen, 51 Jahre, Verwaltung



Joachim Nettelbeck (jn), 38 Jahre, Chefredakteur



Werner Ponikwar (wp), 26 Jahre, Know How



Dorothea v. Pronay, 29 Jahre, Anzeigenverwaltung



Christine Rothmeier, 30 Jahre, Aboverwaltung



Steffen Schamberger (st), 31 Jahre, Redaktion



Waltraud Schmidt (ws), 44 Jahre, Korrektur



Martin Schnelle (ms), 25 Jahre, Redaktion



Daphne Cisneros, 24 Jahre, Layout/Multimedia



Karl Peter Rieß, 48 Jahre, Reproduktion



Michael Schnelle (mic), 31 Jahre, Redaktion



Markus Ziegler (mz), 22 Jahre, Redaktion



„PROLIT TEAM“



Uli Rieß, 43 Jahre, Layout



Mario Simeunovic, 30 Jahre, Layout/Multimedia

DIE AKTUELLE TESTSTATISTIK

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

IM ZEICHEN DER ZEIT

Ein Amiga, frische Software und den neuesten Joker – was braucht der Computerfreak mehr zum Glück? Nun, laut AKTEO fehlt dann nur noch die passende Uhr am Handgelenk – natürlich das Modell „Informatik“.

Wer sich den vom französischen Designer Jean-Christophe Mareschal entworfenen Quarzwecker gönnen will, kann dies je nach Ausführung (Gehäuse schwarz, Chrom oder vergoldet, mit Leder- oder Metallband) für 139,- DM bis 199,- DM im Uhrenfachhandel tun. Dort werden neben den Digi-Fans



auch rund 80 weitere Zielgruppen mit einem schicken Spezialchronographen von AKTEO bedient, etwa Gärtner, Musikanten oder Rennfahrer. Unabhängig vom Motiv sind die Zeitmesser stets bis 30 Meter wasserdicht und laufen unter Garantie zwei Jahre lang. Nähere Informationen erteilt die **Fa. Körner**, **Tel.: 089/22 25 51**

SPIELE, MONATE & FEIERTAGE

Was aber helfen die schönste Uhr am Arm und das beste Magazin in der Hand, wenn die „Freundin“ von gräulich grauen Wänden

umgeben ist? Hier wußte man bei Software 2000 Rat und erstellte den ultimativen Wandkalender 1996!

Der großformatige Terminator bietet zwölf tolle Spielartworks (z.B. von „Pizza Connection“ oder „Eishockey Manager“) in Kunstdruckqualität, alle deutschen Feiertage und kein bißchen Werbung. Und das Beste: Wir konnten zum konkurrenzlosen Preis von nur 36,- DM pro Stück (plus 6,50 DM Portogebühren bei Vorkasse oder als bloß in Deutschland mögliche Nachnahme-Sendung) ein paar Exemplare des elitären Wandschmucks für Euch reservieren! Der Vorrat ist begrenzt, also schreibt am besten noch heute an den:

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



Virtual Reality World '96

Februars 13.-15.'96
Stuttgart, Germany



Winterzeit ist Messezeit: Nur wenige Wochen nach den Events in Köln und München (siehe Newsflash) folgt Stuttgart mit der zweiten **Virtual Reality World '96** – einer Show mit bzw. über Cyberspace, Datenhighway und allem, was dazugehört. Interessenten treffen sich vom 13. bis 15. Februar in der Stuttgarter Liederhalle bei Eintrittspreisen zwischen 20,- DM und 35,- DM.

MESSERUMMEL

Winterzeit ist Messezeit: Nur wenige Wochen nach den Events in Köln und München (siehe Newsflash) folgt Stuttgart mit der zweiten **Virtual Reality World '96** – einer Show mit bzw. über Cyberspace, Datenhighway und allem, was dazugehört. Interessenten treffen sich vom 13. bis 15. Februar in der Stuttgarter Liederhalle bei Eintrittspreisen zwischen 20,- DM und 35,- DM.

DER SPAREFROH

An der Steuer wollen alle sparen, von Otto Normalverdiener bis hin zu Steffis gräflichem Papa. Damit es Euch dabei aber nicht wie ihm ergeht, braucht Ihr kompetente Beratung – z.B. von Eurer „Freundin“!

Wer seine Steuerklärung am Rechner erstellen möchte, der greife also zum **Steuer Profi 95**. Wie schon beim Vorgänger geht die Arbeit mit diesem Programm dank Online-Hilfe denkbar simpel von der Hand: die Steuerformulare werden präzise bedruckt und müssen nur noch an das Finanzamt geschickt werden. Zahlen und Tabellen sind hier natürlich auf dem neuesten Stand, mit einem Preis von nur 99,- DM ist schon mal der Steuerberater eingespart, und alles weitere weiß man in:

Stefan Ossowskis Schatztruhe, Tel.: 0201/78 87 78

Steuer Profi 95



DATENFERNERTRAGUNG DER EINSTIEG IN DEN INFORMATION HIGHWAY



READ.ME

Ein kurzes Wort zu zwei umfangreichen Büchern, die soeben für je 69,- DM im Verlag Gabriele Lechner veröffentlicht wurden: Frank Hermanns **3D Spezialeffekte mit Maxon Cinema 4D** (ca. 280 Seiten, Begleitdisk) erläutert ausführlich den Einstieg in die leistungsfähige Rendssoftware, während Peter Simons auf rund 290 Seiten schildert, wie **Der Einstieg in den Information Highway** am Amiga klappt. Interessenten wenden sich an den Buchhandel oder direkt an den **Verlag Gabriele Lechner, Tel.: 089/8340591**

Frank Hermanns **3D Spezialeffekte mit Maxon Cinema 4D** (ca. 280 Seiten, Begleitdisk) erläutert ausführlich den Einstieg in die leistungsfähige Rendssoftware, während Peter Simons auf rund 290 Seiten schildert, wie **Der Einstieg in den Information Highway** am Amiga klappt. Interessenten wenden sich an den Buchhandel oder direkt an den **Verlag Gabriele Lechner, Tel.: 089/8340591**





NEUE SOFTWARE-QUELLE ERSCHLOSSEN

Den Hardwaredistributor POWER COMPUTING kennen die Leser des englischen Magazins THE ONE aus zahlreichen Versandanzeigen, neuerdings bringen die Briten aber auch eigene Amiga-Soft auf den Markt. Ihr Einstandswerk heißt „Breathless“, ist eine 3D-Dungeonballerei allererster Kajüte – und bereits in dieser Ausgabe mit einem Test vertreten!



LIEBE UNTER DEM REGENBOGEN

Der neue Marketingleiter von RAINBOW ARTS/SOFTGOLD ist MICHAEL NÜRNBERG, vor kurzem war er noch in gleicher Funktion bei INFOGRAMS tätig. Zuvor erledigte jahrelang KRISTIN DODT diesen Job...

...bis TOTT TEMPLEMAN von THE LOGIC FACTORY ihr Herz eroberte, dessen leider nur für den PC erhältliches SF-Strategical „Ascendancy“ sie letztes Jahr noch in Deutschland vermarktet hat. Jetzt wird nicht mehr geworben, sondern bloß noch geheiratet: Herzlichen Glückwunsch!

HASTE MAL 1 MB FÜR MICH?

Im letzten Heft konnte „Primal Rage“, die Saurier-Klopperlei von TIME WARNER INTERACTIVE, immerhin noch 61 Test-Prozente abstauben – trotzdem will der Hersteller seine Kampfechsen in den Abstellkäfig schicken! Die Begründung muß man sich auf der Zunge zergehen lassen: Bei WARNER ist man plötzlich der Auffassung, daß für ein Spiel, das mindestens 2 MB RAM benötigt, nicht genügend Nachfrage da ist, weil einfach zu wenige Amiganer ihren Rechner derart hochgerüstet hätten! Wie weit die Jungs damit von der Wahrheit entfernt sind, wird sich ja schwarz auf weiß erweisen, sobald die Ergebnisse unserer großen Hardware-Umfrage vorliegen...



MAC GOES AMIGA

Auf der COMPUTER '95 in Köln war's noch ein Gericht, jetzt nimmt es langsam offizielle Formen an: Das Amiga-Tool „Shapeshifter“, mit dem man (bei erheblichem Hardware-Aufwand) Mac-Programme auf der „Freundin“ emulieren kann, soll demnächst ganz offiziell von APPLE vertrieben werden. Bis dato wollte sich zwar noch kein Apfelmännchen dazu äußern, aber gespannt sein darf man trotzdem schon mal.

VERLEIHNIX

Auf der letzten Sitzung des VERBANDS DER UNTERHALTUNGS SOFTWARE DEUTSCHLAND (VUD) im Offenbacher Arabella-Hotel wurde dem Spieleverleih in Shops und Videotheken eine einstimmige Absage erteilt. Damit dürfte nicht nur diesen Etablissements eine lukrative Nebeneinnahme entzogen worden sein, denn auch der gern gewählte Umweg über Vereine, die statt Leihgebühren eben Mitgliedsbeiträge verlangen, wird von den Gerichten meist gleich wieder versperrt. Ist das nun Recht oder link?

FRAGEN SIE FRAU EDITH

Das Aachener Softwarehaus IKARION („Zeppelin“, „Mad News“) wird sich wahrscheinlich bald vor Anfragen kaum noch retten können! Dort arbeitet nämlich jetzt die charmante EDITH VAN DE LAAR (23) als



Pressesprecherin. Ich hätte da auch schon eine Frage: Wo bleiben die Amigaversionen von „Caribbean Disaster“ und „Hattrick!“, liebe Edith?

SPIEL, ZEITSCHRIFT, VERLUST

LOTHAR SCHMITT, seines Zeichens Designer von „Great Courts“ und Mitbegründer von BLUE BYTE, wurde mit seinem Magazin MACINTOSH LIVE nach wenigen Ausgaben vom (Markt-) Platz gestellt. Künftig will er unter dem Namen PRISMA MARKETING die PR-Arbeit für Firmen aus dem Reich der APPLE-Bytes übernehmen.

Unglaublich: Spiele & Anwender ab 1,50 DM

Die besten Neuerscheinungen mit 100% Qualität zu einem echten Taschengeldpreis

1,50



Sommerspiele Brandneue Olympische Sommerspiele mit Turmspringen, Sportschießen im Übungsraum, Sprinten und Fahrradfahren. Ein wirklich gelungenes neues Sportspiel für jedermann. **Nr. 200**

5,00



Commodore-Amiga The Game Retten Sie den Amiga vor seinem endgültigen Untergang. Kämpfen Sie gegen den Atari. Wir wollen alle, daß die Amiga-Produktion noch weiter gesteigert wird. **Nr. 217**

5,00



Titanic Bereiten Sie die Bergung des Schiffs vor. Betreten Sie durch das Loch an der Seite das Schiff. Feine 3D-Echtzeitgrafik. Erkunden Sie alle Decks und Schätze. Ein Top-Adventure. **Nr. 218**

1,50



World Adress Die wohl beste und komfortabelste Adress-Verwaltung für den Amiga. Über 42 Pull-Down-Menüs und Iconsteuerung. Deutsche Online-Hilfe und Bilder-Einbau-Funktion. **Nr. 201**

5,00



Balder's Grove Ein interessanter Boulder Dash Clone, der viele Abenteuer und Gefahren bietet. Schlangen, Hexen und Grabsteine bilden böse Gefahren. 40 tolle Level. Mit Level-Editor. Ab OS2.0 **Nr. 219**

5,00



Mov'em Ein Roboter räumt auf. Doch so einfach ist das gar nicht. Ein Spiel mit einer Prise Weltraum, High Tech und Knobelspaß. Wirklich prima Grafik. Mit Level-Editor. Top-Preis. **Nr. 220**

5,00



Die Schlagzeile Ein völlig blödsinniges Spiel. Da haben die Redakteure doch etwas durcheinander geworfen. Jeden Tag neue Schlagzeile. Ein humorvolles Spiel ab 6 Jahre geeignet. **Nr. 221**

9,90



Pioneers Erleben Sie das Leben in ferner Zukunft. 1-4 Spieler regieren, planen, handeln und kämpfen. Sehr viele traumhafte Grafiken, tolle Soundeffekte. Ein unglaubliches Spiel. **3 Disks Nr. 307**

9,90



Monaco Sie sind live beim Start in Monaco dabei. Eines der schnellsten Autorennen. Normal / Arcade-Game-Modus. Sie müssen auch auf Unfälle achten und auch mal eine Vollbremsung in Kauf nehmen. **Nr. 308**

19,00



Star Trek Set Verschiedene Spiele. Steuern Sie Raumschiff Enterprise durch die Weiten des Universums. Tolle TV-Grafik und echte Videofilm-Ausschnitte. **5 Disketten-Set Nr. 342**



Mallander Computer GmbH
Bärendorfstr. 24 B
46395 Bocholt
Tel: 02871 / 18 67 27
Fax: 02871 / 1866 260
 Kostenlosen Katalog anfordern
 Spiele-Abo Möglichkeit
 Händleranfragen willkommen
Mindestbestellwert: 10,- DM

* Höchste Aktualität
 * Alles Vollversionen
 * Lauffähig auf allen Amigas ab 1 MB Ram, soweit nicht gesondert angegeben.
 * Unschlagbares Preis / Leistungs-Verhältnis
Verpackungskosten:
 Bar-Vorkasse: 2,- DM
 Scheck-Vorkasse: 6,- DM
 Nachnahme: 10,- DM
 Ausland NUR Vorkasse:
 Bar: 2,- DM Scheck: 6,- DM

Jedes Spiel nur 5,- DM

- 210 **Frühlingsspiele** Mal etwas ganz neues: Olympische Spiele im Frühling mit Schwimmen, Schießen, Gymnastik und Bogenschießen.
- 211 **The Aliens are coming at 11.11.1995** Sie kommen von Oben und Sie müssen blitzschnell reagieren, was der Laser hält.
- 212 **Cluedo** Endlich gibt es das bekannte Spiel als Computerumsetzung.
- 213 **Cybernetix '95** Das absolute Ballergame im Space. Sauberes Scrolling, Felsensprengung, feindliche Raumschiffe. **Ein Ballerhit!**
- 214 **Gefahr Boulder** Ein art Boulder Dash, in dem man schneller erledigt ist, als man es sich je erhoffen würde. Knifflig & Schnell.
- 215 **Kampf im All** Eines der actionreichsten Super-Ballerspiele. Ballern Sie ganze Raumschiff-Flotten ab und sammeln Sie Extras.
- 216 **Operation Meteor** Sie bewegen sich völlig frei in einer 3D-Welt. Warum liegt mitten im Garten eine Laserpistole? Warum befindet sich im Keller der Zugang zu einer neuen Welt?

Jedes Spiel nur 5,- DM - wenn nicht anders angegeben -

- 224 **International Cricket II** Ein wunderbares Spiel direkt aus den USA eingeflogen. Sportfans müssen dieses Spiel haben.
- 202 **Star Warrior** Ein galaktisches Kampfspiel für 2 Spieler. Erobern Sie alle gegnerische Planeten. Der wahre Preis: **1,50**
- 225 **Schiffe versenken** 1-4 Spieler, 9 Schiffe und U-Boote. Gute grafische Darstellung. Vernünftige Computerumsetzung.
- 226 **Master Blaster** Zeitbombe zünden, abhauen, und durch die gesprengte Mauer durch, Extras sammeln ... und weiter ...
- 203 **Brain Shave** Buntes Steinchen sucht Vermittler, der ihn zu seinesgleichen schiebt. Doch die Gravitation kommt... **1,50**
- 227 **40 Thieves** Ein ganz neues Solitärkartenspiel, bei dem 2 volle Sätze Karten in richtiger Reihenfolge gestapelt werden.
- 228 **Rock Slide** Ein harter Test für das Reaktionsvermögen. Ein abgewandelter Mix zwischen Tetris und 4 gewinnt.
- 309 **Cyber Man** Raketenantrieb auf den Rücken geschliffen ... und los geht's. Sagenhaftes Actionspiel mit Real-Effekt **9,90**
- 229 **Riesen Poker** Endlich mal ein Pokerspiel mit echten großen Spielkarten auf dem Bildschirm. Incl. Spielhölle Pro.
- 230 **T-Racer** Ein Ballergame mit einer Grafik, die von der Qualität her echten Spielhallen-Games sehr nahe kommt.
- 231 **Step 5** Prima Tetris-Spiel. Die tolle 256-Farb-Grafik ist so perfekt, daß das Spiel nur mit AGA-Chips und OS3.0 läuft.
- 310 **Karate Champ** Tolles Karatespiel mit sinnlicher fernöstlicher Musik, tollen Kampfschreien und Haifischen. **9,90**
- 232 **Blinden Simulator** Es gibt schon verrückte Spielideen. Bei diesem Spiel brauchen Sie eher Ihr Gehör als Ihre Augen.
- 233 **Amiga Mühle** Altbekanntes Spiel für den Amiga als tolle Computerumsetzung.
- 234 **Kreuzwort Plus 90** ganz neue Kreuzworträtsel mit weit über 4000 verschiedenen Fragen.
- 235 **Verzweifelter Kampf** Jagen Sie Ihren letzten Gleiter durch den Dschungel der Wildnis. Doch es kommen Probleme auf.
- 311 **Duell im All** Im Jahre 4093 müssen Sie in **25 verschiedenen Weltraumlandschaften** gegeneinander antreten. 2 Disks **9,90**
- 312 **Batman** Er ist wieder da. Batman kämpft sich fliegend über die Stadt und wird von allen Seiten angegriffen. **9,90**
- 236 **Poing III** Es kommen sehr, sehr viele neue Levels auf Sie zu. Tolles Break-Out. Schläger, Ball, Mauer und Geschick.
- 237 **Space Tris** Ne, ne, kein Tetris-Spiel. Kluges Anordnen von saftigen Kugeln ist hier angesagt. Aber die Muster einhalten!
- 238 **Kombat+** Interessantes Panzerspiel mit Sandwällen, versteckten Mauern und Gräben.
- 313 **Godzilla** Angriffe von allen Seiten muß Godzilla aushalten. **9,90**
- 343 **Find den Mörder** Klären Sie dieses Verbrechen auf. **3 Disketten** mit vielen Fotos. **19,00**
- 239 **Meltdown** 1-4 Spieler streiten sich um die besten Plätze für Ihre Atome. Wenn 3 Atome, dann Peng und Nachbar weg.
- 240 **Dark Castle** Deutsches Adventure: Befreien Sie Ihre Geliebte aus dem dunklen Verlies des düsteren Gemäuers.
- 314 **Commando Raid** Hubschrauberflug unter der Erde wie bei Fort Apocalypse (C64). Laserwände / Benzintanks. **9,90**
- 241 **Meister Schach '95** Das wohl beste Amiga-Schach. Mit Lernmodus, versch. Spielmodi und vielen Sonderfunktionen.
- 315 **Hyper Drive** 1 oder 2 Spieler sausen mit einem Höllentempo durch verzwickte Labyrinth. Nur nirgends anecken. **9,90**
- 344 **Bertie, Electrek, BombClear, Deathbringers** 4er-Spielepack: Baller-Action, Knobelspaß, Schaltkreise regeln... **19,00**
- 242 **Cave Runner II** Graben Sie die Schätze aus der Erde aus. Doch achten Sie auf einstürzende Felsen und Ungeziefer.
- 243 **Puzzler** 10 wirklich wunderschöne Bilder werden völlig zerhackt. Puzzeln Sie die Bilder wieder zusammen.
- 316 **King Kong** Der Riese kämpft sich leidvoll durch die kleinen Straßen der Menschheit. Tolle Grafik & echte Sounds. **9,90**
- 244 **Fang Ihn** Lustiges Spiel in einem Labyrinth, daß man direkt durch Drehtüren für den Verfolger ändern kann.
- 245 **Mini Gräber** Graben Sie mit möglichst kurzem Weg alle Edelsteine aus, ohne auf die ekligen Spinnen zu treten.
- 246 **Amiga Scrabble '95** Mit gesprochener Kommentierung. 2-4 Spieler-Modus. Testen Sie Ihr Wort-Kombinations-Vermögen.
- 317 **Ghost Ship** Im letzten Funkspruch meldete die Besatzung ein Ufo und seltsame Kräfte. 3D-Echtzeit-Adventure **9,90**
- 318 **Glückspuzzle** Ausgesprochen gutes und lustiges Verschiebepuzzle besonders für Kinder geeignet. 2 Disks **9,90**
- 247 **Backgammon Deluxe** Außerst luxuriöses Spiel für hohe Ansprüche. Tolle Umsetzung mit wahren Moment-Fotos.
- 319 **Teddy Fischl** Plattformspiel unter und über Wasser mit Fischen und Teddys als Feinde. Lustig für Kinder ab 4. **9,90**
- 320 **Der Wandelmann** Bauen Sie aus verschiedenen Körperteilen vorgegebene lustige Figuren nach. Spaß-Garantie für Kinder. **9,90**
- 321 **Space Battle** 3D-Ballerorgie für 1-2 Spieler. Schnelle 3D-Grafik im Weltall mit tollen Soundeffekten. Lohnenswert! **9,90**
- 248 **Reflection 2** Spieler müssen durch ihre Schläger den Ball immer im super 3D-Spielfeld halten. Reaktionsspiel.
- 249 **Dschungel Live** Überlebenskampf im Urwald. Übergroße Gorillas greifen an. Aber Sie haben ja eine Flinte mit dabei.
- 322 **Der Rasenmäher Mann** Die absolut brutale Gartenvernichtung. Lustig, gesprochene lustige Kommentare... **9,90**
- 250 **Pipilini** Ein bau-gegen-die-zeit Spiel. Aus 15 verschiedenen Rohrteilen eine Wasserleitung bauen. Mit Editor.
- 251 **Slickball II** Ein futuristisches Ballspiel als Kombination zwischen Breakout und Flipper. Lustige Geräusche und Anims.
- 252 **Big Willi** Allerlustigstes Jump-Runni-Spiel mit bunter Kindergartengrafik. Lustige Tiere als Feinde.
- 323 **Nano Fly** Microtechnologie ist Out! Nanotechnologie ist die Zukunft. Die Nano-Fliege wird in ein System zum Zerstören von virenverseuchten Disketten eingeschleust. Allerlei tricksige Hindernisse können mit Wurfbomben abgewehrt werden. **9,90**
- 253 **Great Gold Raid** Die jagd nach Goldstücken. Unschöne Insekten stören jedoch. Doch Sie können sich verstecken.
- 324 **Puc Man** Tolle Soundeffekte, viele Welten wie Dinowelt..., Spielfelder viele Bildschirme groß, weiches Scrolling... **9,90**

Wahnsinns Anwendersoftware

- 300 **Backup Set** 2 sichere Programme, um die Daten Ihrer Festplatte zu sichern. HD-Disks & Datenkompression. **9,90 DM**
- 340 **A500 Emulator / Relokick 1.3** Es ist so weit. Millionen User haben gewartet. Mit Relokick 1.3 können Sie softwaremäßig einen A600, A1200, A4000 in einen A500 umwandeln. So läuft fast alle ältere Software auf Ihrem Computer. Incl. Degradier, Fake Mem, Kick 1.4 für weitere Möglichkeiten. **19,00 DM**
- 301 **Bildschirmschoner** Die besten Schoner wie Super Dark (über 50 Effekte) oder Blitz Blank, dem Alleskönner. **9,90 DM**
- 302 **Textset Pro** Der Preiswahnsinn. Textverarbeitung mit über 80 Pull-Down-Menüs plus 300 fertige Musterbriefe. **9,90 DM**
- 303 **PC-Emulator-Pack** Verschiedene Emulatoren und Konverter machen den Amiga zum PC! 2 Disketten! Top! **9,90 DM**
- 360 **MS-Dos-Programme** Riesen Paket von PC-Programmen für den PC-Emulator-Pack. Spiele & Anwender aller Art. **29,00 DM**
- 304 **Speedup Set** Sie erhalten ein breites Feld an Programmen, die Ihre Festplatte / Laufwerk um ein Vielfaches beschleunigen. Beachten Sie bei Festplattenbeschleuniger folgendes: Erst Preise vergleichen, dann kaufen... Ab Kick 2.0 **3 Disketten 9,90 DM**
- 361 **Workbench-Tools** Wahnsinnsniffen für die Workbench: Magic WB, Magic Menü, Tool Manager, WB Action, Icons, Browser II und zahlreiche weitere Programme. Die Workbench-Fenster werden ab sofort völlig neu aussehen und Sie können z.B. Dateien per Mausclick kopieren und bearbeiten. Sie erhalten sagenhafte **8 randvolle Disketten** für nur **29,00 DM!** Ein unschlagbares Preis-Leistung-Verhältnis!!! Der Komplettpreis: **29,00 DM**
- 341 **Astronomie Set** Die Riesensammlung rund ums Weltall, Planeten und Raumfahrt. Beispielprogramme: Das Solarsystem, Weltkartenbank, Gravity, Star Chart, Moon Tool, Planetarium, Orbit, Planeten des Universums, Weltenbauer und zahlreiche weitere Programme. Ein wirklich faszinierendes Programmpaket, daß alle Menschen interessieren sollte. **5 Disketten... 19,00 DM**
- 305 **Englisch komplett** Ein Programmpaket, mit dem Sie sowohl die englische Sprache durch diverse Lern- und Vokabelprogramme erlernen können als auch englische Wörter, Sätze und Texte in die deutsch Sprache übersetzen können. Beispiele: Lesson One, Vokabel Pauker, Vokabel Professional, Englisch Genie, Wörterbuch, und so weiter... **3 Disketten 9,90 DM**
- 222 **Professional File System** Vergessen Sie Ihr altes Amiga-File-System und installieren Sie das Professional File System. Dann können Programme bis zu 20 mal schneller geladen werden. Auch werden sämtliche Diskettenzugriffe wesentlich beschleunigt. Das ganze System gibt es zum absoluten Schlagerpreis von **5,00 DM**
- 306 **Das Platzwunder** Dieses Programm erlaubt eine ganz neuartige Formatierung von Datenträgern. Ab sofort können Sie auf normale DD-Disketten über 100 KB mehr Daten und auf HD-Disketten über 500 KB mehr Daten Schreiben. Aus 880K wird 984K und aus 1,44 MB wird 1,86 MB. Ab Kickstart 2.0 **9,90 DM**
- 223 **Assembler Kurs** Ein äußerst ausführlicher Kurs, der sauber in verschiedene Kurse eingeteilt ist. Werden Sie innerhalb von 3 Monaten zum professionellen Programmierer. **5,00 DM**

Köln im Amiga-Fieber



Auch in der jüngsten Auflage zog die Traditions-Messe wieder über 60.000 Besucher in die Domstadt, mehrheitlich waren es Amiganer – und sie bekamen weitaus mehr zu sehen als nur den vielzitierten Silberstreif am Horizont!

Zwar waren zwischen dem 10. und 12. November einige namhafte Firmen wie z.B. VIRGIN, RUSHWARE, JOY-SOFT, NEO oder MAX DESIGN nicht mit eigenem Stand in den Hallen 10 und 11 des Kölner Messegeländes vertreten, doch tat das der prächtigen Stimmung keinen Abbruch. Sie gipfelte am Samstagabend in der schweren Entscheidung zwischen BULLFROGS Ritteressen, einer Szenefete und der beliebten Party von SOFTWARE 2000. Davor hatten auch wir zur guten Laune beigetragen, etwa mit dem Arcade-Racer „F-1 Super Lap“ am JOKER-Stand, wo sich jeweils zwei Besucher gleichzeitig um feine Preise duellierten. Promis wie WIGALD BONING, RON WILLIAMS, die BITMAP BROTHERS oder PETER MOLINEUX taten ein übriges, und gleich am ersten Messetag hatte der namhafte Anwalt GÜNTER FREIHERR VON GRAVENREUTH seinen großen Auftritt: Ein Aussteller wollte Raubkopien und indizierte Software verhökern, was mit Standschließung und Messeverweis geahndet wurde. Mehr dazu von Dr. Freak, wie gehen jetzt erst mal...

BACK FOR THE FUTURE

Unter diesem Motto präsentierte sich nämlich der riesige Stand von AMI-

GA TECHNOLOGIES, wo es viel Interessantes zu sehen gab – etwa die I-GLASSES! oder das CD-Laufwerk Q-DRIVE, auf die wir später im Heft noch näher eingehen. Darüber hinaus wurden die ersten RISC-AMIGAS für den kommenden Jahreswechsel angekündigt, und wer nicht so lange warten will, darf sich noch 1996 auf die POWERPC-BOARDS der Firma PHASE V freuen, die auch eine Turbokarte für den A1200 mit 68060-Prozessor vorführte. Das gute Stück soll ebenso wie die APOLLO mit 68040-Prozessor im Frühjahr erhältlich sein, dann werden wir die Teile selbstredend genau unter die Lupe nehmen.

NEUE GAMES

Spielerisch sah die Lage in Köln leider etwas mau aus, denn viele Aussteller hatten sich verkalkuliert und nur Software für den PC eingepackt. Doch die große Fangemeinde der „Freundin“ zeigte Eigeninitiative, wodurch u.a. kleinere Programmiererteams demnächst für großen Spaß am Amiga sorgen werden.



Das Joker-Team

APC/TCP

So hat Deutschlands größter Amiga-Club momentan mit JAKTAR – DER ELFENSTEIN einen komplexen Rolli in der Mache – für dessen Grafik der ehemalige Joker-Redakteur REINHARD FISCHER verantwortlich zeichnet! Einen ausführlichen Test dieser Mischung aus „Ultima“, „Eye of the Beholder“ oder „Dungeon Master“ findet Ihr in der nächsten Ausgabe.

ASCON

Im ersten Quartal 96 verläßt POLE POSITION: FORMEL-1-TEAM-CHEF die Amiga-Box. Obwohl diese PC-Konvertierung eigentlich das letzte Amiga-Produkt der Wirtschaftsexperten aus Gütersloh sein sollte, war Produktmanager KLAUS STARKE doch sichtlich beeindruckt von den bereits in den ersten Messestunden unzähligen



Jaktar rollt an



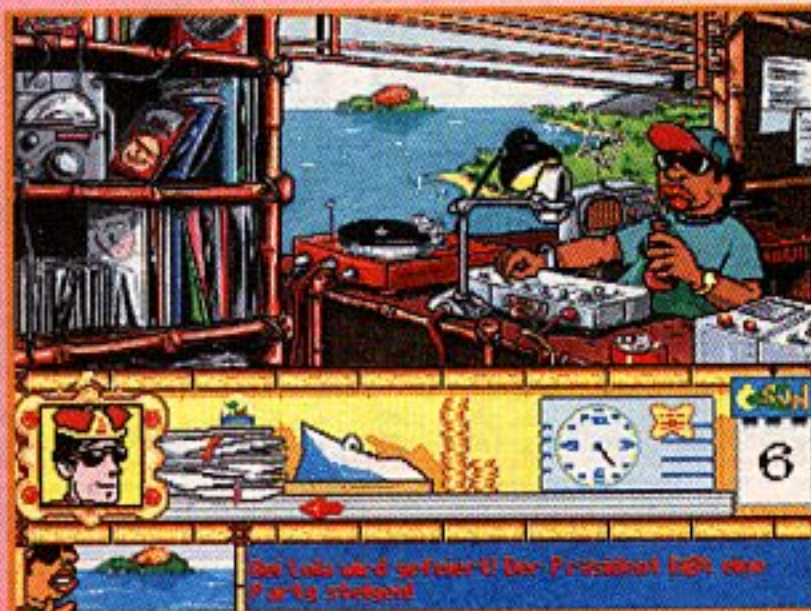
Ascon gibt Gas: Pole Position



Wigalds Welt



Teuflisch gut: Einmal Hölle und zurück



Die Lady wird gefeuert! Der Präsident legt sein Parka ab!

Anfragen softwarehungriger Amigos – und will der „Freundin“ bei entsprechenden Hardwarevoraussetzungen auch weiterhin die Stange halten. Aufrüstung lautet also das erste Gebot der Stunde, das zweite besteht daher in der Resonanz auf unsere aktuelle Umfrage.

BLACK LEGEND

Wie ja bereits das Preview in der Ausgabe 11/95 erahnen läßt, dürfen sich Abenteurer auf einen besonderen Leckerbissen freuen, sobald hier das furiose Adventure **EINMAL HÖLLE UND ZURÜCK** erscheint. Tolle Optik und jede Menge schwarzer Humor von „Monster Mike“ **SCHÖNENBRÖCHER** versprechen da prächtige Unterhaltung.

IKARION

Aus Aachen kommt ebenfalls feines Futter für die „Freundin“. Da wäre zunächst das schräge Politstrategical **CARIBBEAN DISASTER**, wo Mitte Januar der Regierungssessel eines Karibik-Eilands frei wird. Und dann betritt hoffentlich noch rechtzeitig

zum Start der Bundesligarückrunde mit **HATTRICK** ein lange angekündigter Fußballmanager den Digi-Rasen.

IMAGINE ARTS

Die Demoversion des AGA-Plattformers **THE GAME MACHINE** sieht bereits jetzt hammermäßig aus: Farbenprächtige Grafik, wunderbar weiches Parallaxscrolling, liebevolle Animationen und ein wahres Feuerwerk an neuen Ideen und netten Gags lassen auf ein echtes Action-Highlight hoffen.

MAGIC BYTES

Hier arbeitet man unter Hochdruck und strengster Geheimhaltung am „Biing!“-Nachfolger, der, wie sollte es anders sein, **BOONG!** heißen und mit Krankenhäusern rein gar nichts mehr zu tun haben wird. Auch über zwei weitere Projekte hüllte man sich noch in tiefstes Schweigen, spätestens ab Herbst 96 wissen wir mehr. Bereits im Januar gibt's allerdings für notorische Pleitegeier ein **BIING! HINTBOOK**, das finanziellen Engpässen bei der

kranken Wirtschaftssim auch über mitgelieferte Spielstände an den Kragen geht.

NEW GENERATION SOFTWARE

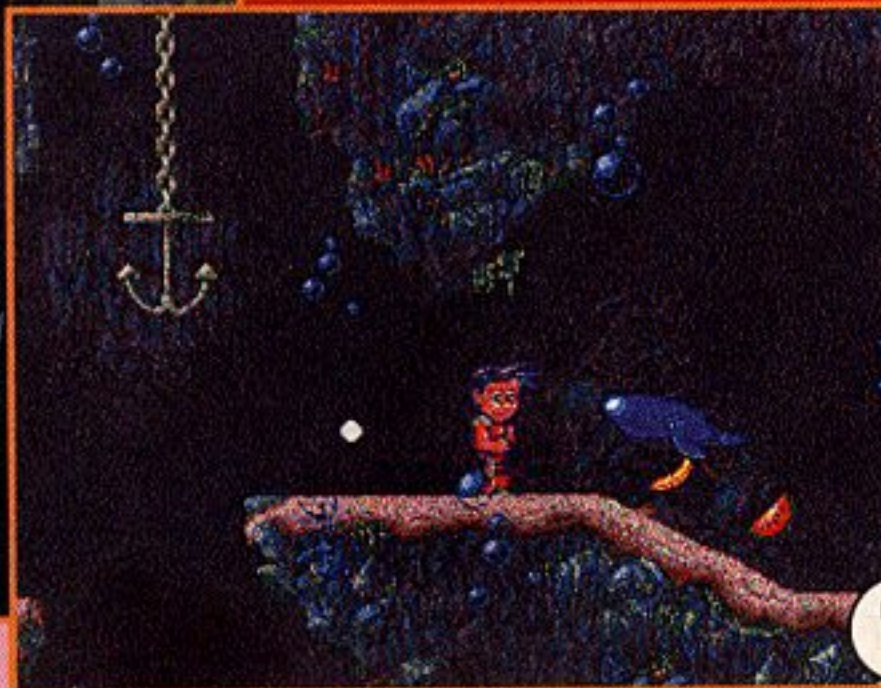
Wenn alles klappt, bescheren uns die Jungs demnächst einen phantastischen Actionkracher im Stil von „Ruff'n'Tumble“. Mit haufenweise Extrawaffen, astreinen Grafiken von Meister **CARSTEN WIELAND** und witzigen Gimmicks (wie dem rotierenden Bildschirm, wenn das Heldensprite von Giftpfeilen getroffen wurde) will das vorläufig noch namenlose Spiel neue Maßstäbe setzen.

DAS MESSE-FAZIT

Qualität statt Quantität lautete diesmal in Köln also die Devise. Und wenn man an die vielen seelig schauenden Besucher denkt, die teilweise gar mit zwei „Magic Packs“ unter dem Arm gen Ausgang strebten, braucht es einem auch um die Zukunft des Amigas nicht bang zu sein... (st)



Am Krankenbett von Magic Bytes: Biing! Boong!



Spaß an der Game Machine

DAS JÜNGSTE MÜNCHNER MESSEBABY

bits & fun '95



Die „Systems“ ist eher ein Fall für den Ernstfall, aber seit letztem November hat auch die bayerische Landeshauptstadt eine eigene Messe für vergnügungssüchtige Computerfreaks – falls sie nicht reine Zocker sind...



Ein Stand wie eine „Freundin“: Amiga Technologies

FÜR ALLE

Obwohl kein Spielehersteller zu den Ausstellern gehörte, wurde den rund 32.000 Besuchern zwischen dem 24. und 26. November viel Unterhaltendes und Informatives geboten. Zu den Höhepunkten gehörte die „show bits“-Bühne, auf der täglich acht Stunden lang wechselnde Veranstaltungen liefen – etwa eine Liveproduktion von HUGO, der Computerspielshow auf KABEL 1, oder ein beeindruckender Blick hinter die Kulissen von GEORGE LUCAS' Firma INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC. Dabei wurde nicht nur die Entstehungsweise der Special Effects für Kinohits wie „Jurassic Park“ und „Die Maske“ erklärt, als Deutschlandpremiere flimmerten auch erste Filmbilder von „Jumanji“ mit ROBIN WILLIAMS über die Monitorwand.

Eine Diskussion über die Vor- und Nachteile der diversen Online-Dienste durfte ebenfalls nicht fehlen, denn Datennetze waren ein Schwerpunktthema dieser Messe.

FÜR AMIGANER

Am gegenüber der COMPUTER '95 etwas geschrumpften Stand von AMIGA TECHNOLOGIES testete ANGELA SCHMIDT („DisKey“) ihre neue „Meeting Pearls“-CD am noch nicht ganz serienreifen Laufwerk „Q-Drive 1241“. Der Ex-JOKER-Redakteur DIRK TAGGESELL führte für den GABRIELE LECHNER VERLAG einen Internet-Browser auf dem A1200 vor, und auch um die Monitore mit „Pinball Illusions“ und einem 3D-Flugi-Demo mit angeschlossenen „i-glasses!“ drängte sich das Publikum.

FÜR SPORTLER

Halle 4 war von APPLE zum „Fun Park“ erklärt und umgebaut worden. Dort zeigten die Kids, daß sie nicht nur mit dem Joystick umgehen können: Mit Skate- und Snakeboards oder den leihweise zur Verfügung gestellten In-line-Skatern legten sie halbsbrecherische Kunststücke in der Halfpipe und beim Sprung über die Rampe hin. Freeclimber kamen ebenfalls auf ihre Kosten, und im „Gyroskop“ konnte man am eigenen Leib erproben, was Astronauten während ihrer Ausbildung so alles durchmachen. Begleitet wurde das alles von coolem Sound sowie Hip-Hop- bzw. Dance-Performances.

FÜR SPARSAME

Wie es sich für eine ordentliche Verkaufsmesse gehört, war in München auch manches Schnäppchen zu entdecken; u.a. wurden ältere 2400er-Modems für schlappe zehn Märker verhökert, und auch das eine oder andere Buch trennte sich von seiner Preisbindung. Last not least konnten sich die Zocker über den Mangel an spielerischen Neuheiten an etlichen Arcadeautomaten, VR-Geräten und Konsolen hinwegtrösten. Alles in allem war das Debüt der Bits & Fun jedenfalls durchaus gelungen, so daß der Veranstalter für 1996 schon eine Erweiterung von Ausstellungsfläche und Angebotsspektrum angekündigt hat. (rl/mm/st)



Der bühnenreife ILM-Auftritt



Irres Feeling im Gyroskop

only AMIGA

...makes it possible!



A4000/040 TOWER
10MB RAM • KickStart 3.1 • SCSI-Controller • Festplatte 1 Gigabyte
• Scala MM300 **4.798,-**
(Preis ohne Monitor)

A1200
• 2MB RAM • Kick 3.1 **748,-**
A1200 Starter-Edition
• 2MB RAM • Kick 3.1 • Festplatte
170MB • incl. Softwarepaket
(Text, Tabelle, Games...) **998,-**



(Preise ohne Monitor)

Monitor M1438S
• 14" Color-Monitor zum Anschluß am Amiga • Stereoton
• Dreh- & Schwenkfuß • MPRII • entspiegelt **599,-**

VECTOR® Neu 299,-

ACTIVATOR

Das Freezer-Modul für den A1200

• Einbau im internen Erweiterungsschacht • Freezer und Ripper für Spiele • zieht Grafiken und Sounds aus beliebigen Programmen • Trainermodus (unendliche Leben) für Spiele • Virus-Check und -Kill • Disketten-Emulation (auch Fremdformate) auf Festplatte für Nachlade-Spiele • Disk- und Debug- und System-Monitor • DOS-Command Interface • -zig weitere nützliche Funktionen • Deutsche Anleitung

Video-Text Decoder **Neu**

VECTOR V-Text - der VideoText-Decoder für den Amiga
• Anschluß am Parallel-Port • Einlesen der Daten über normales Antennensignal • incl. Kabel und anwenderfreundlicher Software **99,-**

CD³² Shuttle **Neu**

Machen Sie einen vollwertigen Rechner aus Ihrem CD32!
• incl. **Einbaufloppy** • externer Anschluß für: zusätzliches Netzteil, Tastatur (PC AT), Floppy, Monitor; Parallel/Seriellport, • interner Anschluß für: Festplatte 3,5" AT-Bus, SIMM-Speicher in 2,4 oder 8MB (abschaltbar), math. Co-Prozessor • MPEG-Modul kann weiterverwendet werden! **499,-**

Video-Digitizer **Preis-Sturz**



Echtzeit-Digitizer
• 24 Bit Farbtiefe
• Realtime-Digitizing durch 30MHz A/D-Wandler • 512KB RAM on Board • bewegte Sequenzen können digitalisiert werden, **HardDisk-Recording** über PCMCIA! • IFF, JPEG, BMP, PCX, TARGA u.a. • **Neue** leistungsfähige **Software** mit über 60 Filter- und Effektmöglichkeiten • ab Kickstart/Workbench 2.0, mind. 1,5MB (3MB und Festplatte empfohlen) • inklusive Anschlusskabel und Netzteil • optional: S-VHS Eingang für bessere Bildqualität; PCMCIA-Adapter zum A600/1200 für schnellere Datentransferrate

Graffito24 parallel **269,-**
Graffito24 parallel S-VHS **Neu 299,-**
Graffito24 PCMCIA **349,-**
Graffito24 PCMCIA S-VHS **Neu 379,-**
PCMCIA-Adapter solo **80,-**

CD & HD für A600/1200

A1200 CD-Controller doubleSpeed **299,-**
• mit double-Speed Drive • Audio-Player • CD-ROM-Filesystem • CD32-Emulator • Handbuch

A1200 CD-Controller quadSpeed **479,-**
wie oben aber CD-Laufwerk mit vierfacher Geschwindigkeit

Overdrive quad-Speed **549,-**
PCMCIA-Controller • Audio-Player & Audio Mischer • CD-ROM-Filesystem • CD32-Emulator • Photo-CD Converter • Handbuch

CD-Controller solo ohne Laufwerk:
Overdrive ATAPI-CD-Controller solo **229,-**
A1200 ATAPI-CD-Controller solo **189,-**

CD-Drives solo:
2fach-Speed CD-Drive ATAPI **169,-**
4fach-Speed CD-Drive ATAPI **349,-**
4fach-Speed CD-Drive SCSI **599,-**

HardDisk 2,5" Komplet-Set
• incl. Kabel, Schrauben und ausführlichem Handbuch
Kompletset 40 MB **179,-**
Kompletset 200 MB (andere Größen auf Anfrage) **329,-**

Grafikkarten



State-of-the-Art Power:
High-End Grafikkarte für den Zorro-III Bus ab Kick 3.0
Cybervision64 mit 2MB **699,-**
Cybervision64 mit 4MB **869,-**

Sonstiges

Sie finden den gesuchten Artikel nicht? Wir führen weiteres Zubehör, Ersatzteile, Software, CDs in unserem Sortiment. Wir reparieren Ihren Amiga schnell und preiswert von Meisterhand!

Besuchen Sie unser Ladenlokal oder bestellen Sie: Post-Versandkosten ab DM 15,-; Eilversand und Großgeräte per Trans-O-Flex ab DM 30,-. Alle Preise in DM incl. MwSt. Lieferung per Nachnahme solange Vorrat reicht. Änderungen und Zwischenverkauf bleiben vorbehalten.

Alles neu!

VECTOR®

HARD & SOFT



Turbo

Cyberstorm 060/50
• DIE Turbokarte für den A4000 • 50MHz MC68060 CPU
• optional: RAM bis 128MB/Fast SCSI-II Controller **1.795,-**

Blizzard 2060
• die High-Performance Turbokarte für den A2000 • 50MHz MC68060 CPU mit über 80MIPS • Fast SCSI-II on Board • aufrüstbar bis max. 128MB RAM • benötigt Kickstart-ROM 3.x **1.395,-**

Blizzard 1260
• 50MHz MC68060 CPU • optional: RAM bis 64MB (max. 192MB mit SCSI-Kit), Fast SCSI-II Kit **1.249,-**

Blizzard 1230-IV
• 50MHz MC68030 • optional: RAM bis 128MB (max. 256 MB mit SCSI-Kit), CoPro, Fast SCSI-II Kit **349,-**

TurboKarte A1200-020/28
• 28MHz MC68020 • optional: RAM bis 8MB, CoPro **199,-**
Preise für RAMs und Co-Prozessoren (nur Neuware!) auf Anfrage

mehr Speicher

Das VECTOR-RAM Board 2MB A500i
• intern mit Uhr/Datum • läuft mit 0,5 oder 1MB Chip-RAM • incl. GARY-Adapter **249,-**

Das VECTOR-RAM Board 1MB A600i
• intern mit Uhr/Datum • erweitert den A600/600HD um 1MB Chip-RAM **119,-**

Das VECTOR-RAM Board 1MB A500plus
• interner Einbau • erweitert den A500plus um 1MB Chip-RAM **89,-**

Das VECTOR-RAM Board 512KB A500
• intern mit Uhr/Datum • erweitert den A500 um 512KB RAM **59,-**

Zubehör für A570 CD-Drive

Das VECTOR-RAM Board 2MB A570 **TEST Sehr Gut 249,-**
• interne, autoconfigurierende FastRAM-Steckkarte

Der VECTOR-Falcon570 SCSI-Controller **TEST Sehr Gut 149,-**
• für den Erweiterungsport des A570 • externer SCSI-Anschluß SUB-D 25pol • incl. Handbuch

Externes SCSI-Gehäuse zum Falcon570 **179,-**
• incl. Netzteil und Anschlusskabel
Externe Gehäuse mit Festplatte auf Anfrage

Zubehör

Alfa-Power HardDisk-Controller für A500 **199,-**
CD-ROM Upgrade-Kit für Alfa-Power **189,-**
externes HD-Laufwerk, superslimline **199,-**
externes DD-Laufwerk **129,-**
internes DD-Laufwerk A2000 **99,-**
internes DD-Laufwerk A500 **89,-**
internes DD-Laufwerk A600/1200 **89,-**
internes HD-Laufwerk A4000 **189,-**
VECTOR 400dpi Maus incl. Maushalter & Pad **49,-**
VGA-Adapter für A1200/A4000 **29,-**

VECTOR Distributor
HK-Computer GmbH
Hänninger Weg 220 • D-50969 Köln
Mo-Fr: 10^h - 13^h • 14^h - 18^h Sa: 10^h - 14^h
Telefon: 0221 / 369062
Telefax: 0221 / 369065
Mailbox: 0221 / 369024

Amiga, Kickstart und Workbench sind eingetragene Warenzeichen der Essjay AG. VECTOR ist eingetragenes Warenzeichen der HK-Computer GmbH. Externe SCSI-Adapter sowie andere nicht-kommerzielle Software sind im Bereich der Deutschen Bundespost zu erhalten und steuerlich.



Während im PC-Stadion und auf dem Konsolen-Rasen meist sportlich schicker Realismus im Bild ist, kickt der FC Amiga grafisch oft genug eine Klasse tiefer – das will Domark jetzt endlich mal ändern!

Anders gesagt: In den nächsten Wochen sollen wir in den Genuß packender Fußball-Action aus verschiedenen Kameraperspektiven kommen. Im Stil von „FIFA Int. Soccer“ werden hier toll animierte Akteure das Leder über den schmucken Iso-Rasen treiben, und das nicht nur per simple Pässe und Schüsse – nein, die Totalitären aus England versprechen auch schnelle Spurts, feine Flanken, tückische Tacklings, knallharte Kopfbälle, volle Volleys oder gar phantastische Fallrückzieher. Ja, selbst die unterschiedlichen Jubelszenen nach einem Treffer wird der Spieler nach eigenem Gusto inszenieren dürfen.

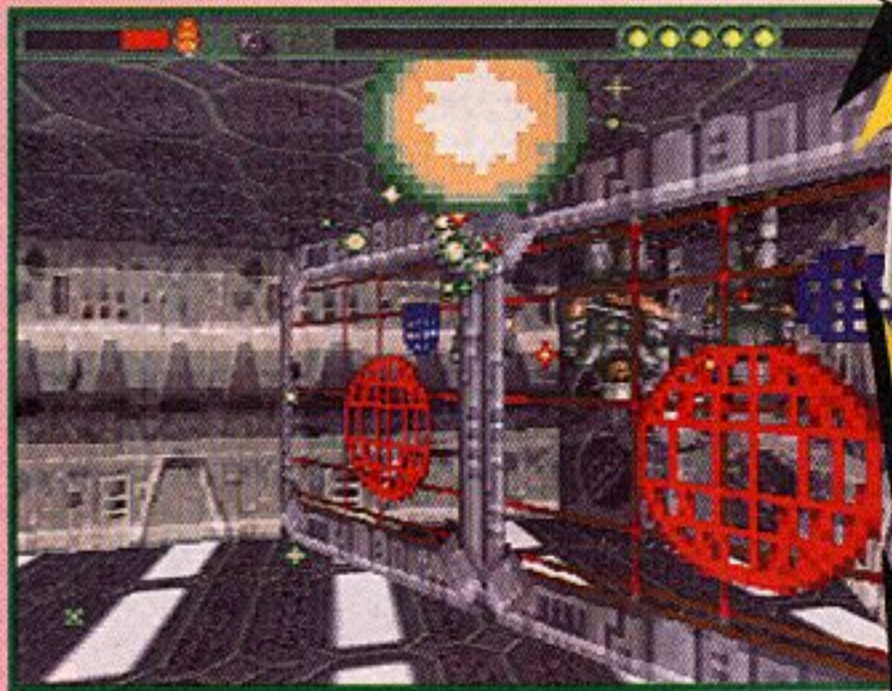
Da rollt also eine wahre Flut von Optionen, Features und Bewegungsabläufen auf unsere „Freundin“ zu, für die die Wasserballer von der Insel eine Stick- bzw. Padsteuerung auf adäquatem Pegelstand präsentieren wollen. Der Sound befindet sich momentan zwar ebenfalls noch in der Kabine, soll aber pünktlich zum Anstoß mit fetziger Musik, typischen Effekten und einer frenetischen Fankulisse für die richtige Stadionatmosphäre sorgen. Noch mehr Stimmung

könnten die Wahlmöglichkeiten verbreiten: Da geht es gegen Kumpel oder Compi in Freundschaftsspielen, einer Liga mit 16 bzw. dem Pokalwettbewerb mit 32 Teams oder während der WM auf Torejagd. Die Teilnehmer aus einem Pool von 50 Nationalmannschaften können dabei samt und sonders von Mitspielern betreut werden, die ihre Equipe zudem in acht Formationen aufs Feld schicken dürfen. Und wer seinen Schützlingen keinen gepflegten englischen Rasen gönnen mag, der tobt sich eben auf trockenem, nassem, schlammigem oder Kunststoffuntergrund aus – je nach Kondition über eine einstellbare Spieldauer von drei, fünf, zehn, zwanzig oder vollen 45 Minuten pro Halbzeit.

Sollte dann nach Ablauf der regulären Spielzeit noch kein Sieger feststehen, fällt die Entscheidung auf Wunsch in Verlängerung oder Elfmeterschießen. Ganz nach Wunsch wird auch der Schiri die Knochenreter auf seinen gel-

ben und roten Karten vermerken oder (den Spielfluß) laufenlassen, während Treffer dank einer Replayfunktion optional auch in der Wiederholung zu genießen sind. Die tollsten Tore sollen sich da übrigens genau wie Spielstände und Highscores komfortabel abspeichern und somit für die Fach- und Nachwelt erhalten lassen. Ist es da noch nötig, daß wir eigens die vielfältig angedachten Statistiken erwähnen? Keine Ahnung, ein regulärer Test kann aber keinesfalls schaden – weshalb sich bereits in der kommenden Ausgabe zeigen soll, ob Total Football wirklich jede Do-Mark wert ist. Wäre ja kein Fehler, wenn nach gut einem Jahr mal einer die Elektro-Artisten von der Tabellenspitze schießen könnte... (st)





oder forscht nach komplexen Off-tendiskette zu den ursprünglichen AGA-Rechner beschränkten Action-Kerkern begnügt sich mit jeder „Freundin“, die eine 68020-CPU und 2 MB RAM unter dem Rock trägt. In-haltlich wird das bewährte Gameplay in zehn ganz neuen Levels zum Einsatz gebracht: Als Söldner nimmt der Spieler allerlei Ballermann (wort-wörtlich) zur Hand, um in flüssig scrollenden 3D-Dungeons die ansässigen Gegner zu plätten. Mit Hilfe passender Fundstücke wird sich die Standardwaffe zum Doppelläufer ausbaufen oder durch kräftigere Geschütze ersetzen lassen, andere Sammelextras wären z.B. Energieriegel, eine Röntgenbrille oder ein begrenzt haltbarer Schutzschild.

Wie gehabt werden die Baulichkeiten dabei zwar weder Treppen, Aufzüge, Balkone, Schluchten oder sonstige Höhen und Tiefen beinhalten, dafür aber einige originelle Ideen: Man manövriert vorsichtig durch rotierende Mixerschaukeln hindurch, bringt mit dem richtigen Timing ganze Kaskaden tödlicher Schwingtüren hinter sich am Workbench-Window wird dann

mit dem richtigen Timing ganze Kaskaden tödlicher Schwingtüren hinter sich am Workbench-Window wird dann werden. Ja, sogar Multitasking-Ballem kompatibel Grafikkarten unterstützt „Cybergraphics“ sowie alle „Cybergraphics“-Farben auch Escoms Cyberbrille „!-64 und dem AGA-Chipsatz mit 256 zumal neben dem Normal-Amiga mit hochregeln. Schöne Aussichten also, mehr auf bis zu 320 x 256 Bildpunkte nehmen – die Auflösung läßt sich nun-mit den groben Standardpixeln vorliebren Rechners müssen auch nicht länger und zumindest Besitzer eines schnelle-farbenprächtigen Texturen inszeniert, „Gloom Deluxe“ über dieselbe optische Grafikengine in Tafeinheit mit nächsten in den Handel kommende „Gloom 2“, „Ägypten“ und „Sudameri-sind die drei neuen Szenarien („Space-Besonders augenfällig dürften freilich die Optik-Verbesserungen werden. So mit den beiden Vordertasten am CD³²-Pad unterstützt.

Ein Preview zu einer Datadisk, was soll das? Na, es soll Euch auf eine Überraschung vorbereiten: Bald werden die beliebten 3D-Dungeons von Black Magic schöner, schneller und besser sein – und das auf jedem Amiga!



möglich sein, und Teamster dürfen sich auf Zweikämpfe am bekannten Splitscreen und eine überarbeitete Modem-Option freuen.

Übrigens verfügt das ebenfalls dem-nächsten in den Handel kommende „Gloom Deluxe“ über dieselbe optische Grafikengine in Tafeinheit mit den altbekannten Gloom-Levels, und das angekündigte „Gloom 2“ wird nichts anderes sein als die Datadisk auf CD. Wer jetzt nicht mehr durchsteigt, braucht bloß noch vier Wochen Geduld – bereits in der nächsten Ausgabe werden nämlich alle Fragen (etwa bezüglich preisgünstiger Updates) im Test ausführlich beantwortet. (rl)

DATA DISK





BREATHLESS

Ballerdungeons, neuester Stand: Die aktuelle Gemeinschaftsproduktion englischer und italienischer Kerker-Architekten bringt texturierte 3D-Gemäuer auf den Amiga-Screen, bei deren Anblick tatsächlich der Atem stockt!

Tja, die Zeit bleibt halt auch für bzw. in Scroll-Labyrinthen nicht stehen, und was in diesem Genre am Amiga gestern noch top war, ist heute schon fast ein Fall für den Software-Friedhof. Am Ende stellen wir Euch daher zum Vergleich noch mal kurz alle einschlägigen Metzereien für Eure „Freundin“ vor. Zunächst sollen aber die Schöpfer der aktuellen Gemäuer gewürdigt werden, schon weil die beiden Nationalteams hierzulande nahezu unbekannt sind: Fields of Vision kannte man bisher allenfalls in mediterranen PD-Zirkeln, und die Gentlemen von Power Computing beschäftigten sich früher ausschließlich mit der Verbreitung von Amiga-Hardware auf der britischen Insel. Gemeinsam waren sie stark – stark genug, um so flüssig scrollende, zoomende und rotierende Kerker voller Monstrositäten auf den Amiga-Screen zu hieven, daß beim Anblick von Breathless selbst den alten Hasen im Gewerbe erst mal die Luft wegbleiben dürfte!

Der Grund dafür liegt erstaunlicherweise im Verzicht, nämlich dem Verzicht auf Programmierkniffe aus der Demo-Szene, wie sie sonst gerne in diesem Genre angewandt werden. So sorgt etwa der Chunky Copper-Screen bei „Fears“ oder „Gloom“ für eine schnelle 3D-Optik, aber erkauf

wird sie eben mit einer verhältnismäßig schlechten Bildqualität. Die dabei im günstigsten Fall erzielbare Auflösung von rund 130 x 120 Pixeln stellt bei Breathless gerade mal das untere Ende der Fahnenstange dar; bei maximalem Grafikdetail werden dagegen 256 x 200 Bildpunkte in 256 Farben berechnet – damit sind dann frei Auge (und bei gleicher Auflösung) tatsächlich keine Unterschiede mehr zur PC-Konkurrenz zu erkennen. Die Kehrseite der Medaille besteht natürlich in der zwangsläufig erforderlichen Rechenpower: Ein AGA-Amiga ist hier ohnehin Pflicht, dazu gehört aber auch Fast-RAM, besser noch eine Turbokarte, sollen die Prachtdungeons nicht bloß träge vor sich hin ruckeln. Eine vertretbare Alternative für die Besitzer eines Standard-1200ers besteht im Verkleinern des Sichtfensters, das dann ähnlich wie bei „Alien Breed 3D“ von Zahnrädern und anderem grafischen Zierat umrahmt wird.

Die optische Minirevolution ändert freilich nichts daran, daß auch Breathless beim Gameplay grundsätzlich das alte Lied vom guten Söldner, seinen vielen Waffen und den bösen Monstern singt: Als Cyborg schleicht

man durch ein verschachteltes Labyrinth, in dem Gegner aller Gewichtsklassen und Rassen auf die blaue Bohne mit ihrem Namen warten. Die vier jeweils fünffach unterteilten Kohlenkeller sieht man dabei aus der gewohnten Egoperspektive, nur die sonst üblicherweise im Bildvordergrund agierende Waffenhand fehlt – aber zum Zielen genügt ein Fadenkreuz schließlich auch. Die oft beklagten Blutbäder sind ebenfalls nicht zu befürchten, weil die feindlichen Terminator-Exoskelette, Fantasy-Aliens und Techno-Walker nun mal rein mechanische Eingeweide haben. Der Sammler im Jäger kommt selbstverständlich auch zum Zuge; die aufgeklauten Munipacks, Energieriegel oder Goldmünzen tauscht er an den überall verteilten Shop-Terminals gegen Power-Ups, Schlüssel, Flammen-



Ein flotter Kampf an der frischen Luft



Im Dunstkreis der Extras



Ein Roboter im Todeskampf!



Angriff der Monstermassen

werfer, Plasma-Projektile oder alles zerstörende Smartbombs ein.

Die sechs verfügbaren Waffengattungen lassen sich jederzeit per Tastendruck wechseln, was in der Praxis auch sehr wichtig ist, weil die diversen Vernichterli für den Kampf gegen die verschiedenen Biester unterschiedlich gut geeignet sind. Von selbst zielt allerdings keine der Wummen, und das hat sich auch bis zur Gegenseite herumgesprochen: Besonders beim Anvisieren von Feinden, die auf einer anderen Ebene herumspazieren als der Held, verstreichen wertvolle Sekundenbruchteile, die das angepeilte Objekt gnadenlos zum Angriff ausnützt. Zudem ist der Munitionsvorrat begrenzt, so daß durchaus ein paar taktische Überlegungen fällig werden, bevor man hier enge Korridore betritt, weite Säle durchsucht oder sich in unübersichtlichen Treppenaufgängen bzw. Aufzugschächten verbirgt. Um so mehr freut sich der Weidmann da über die Unterstützung durch das Auto-mapping, die drei Continues und die Levelcodes, welche die aktuelle (Waffen-) Ausstattung gleich mit abspeichern.

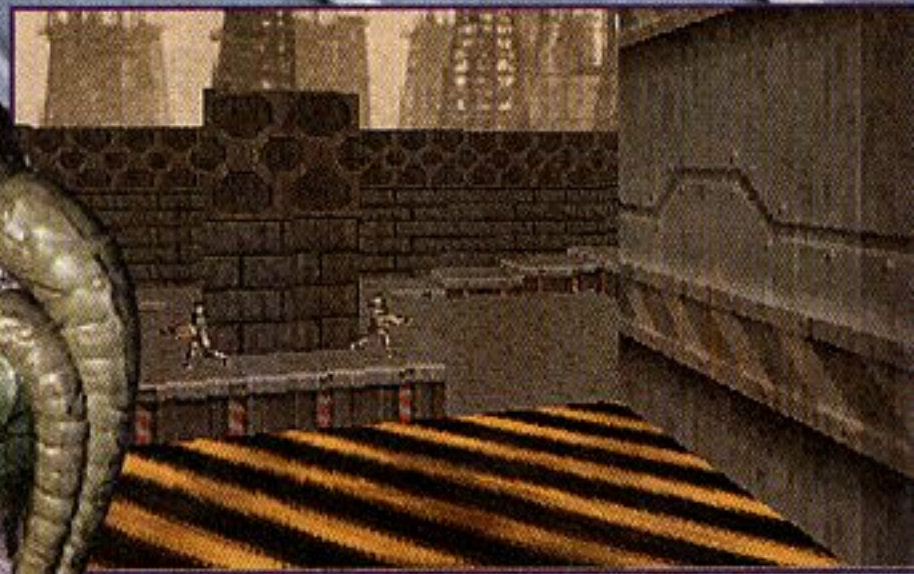
Nachdem wir die Optik vorhin schon so lauthals gelobt haben, können wir uns nun auf ein paar kritische Anmerkungen zur Grafik beschränken. So hätte das mit dem Raytracing-Tool „Imagine“ gerenderte Kanonenfutter ruhig ein bißchen vielfältiger sein und zudem etwas mehr Abwechslung in seine Angriffsformationen bringen dürfen. An Originalität mangelt es auch den einzelnen Schauplätzen, die viele Teleporter, versteckte Räume und noch mehr reizvolle Grafikeffekte (z.B. Nebelbänke, vom Mündungsfeuer erhellte Flure, hübsch



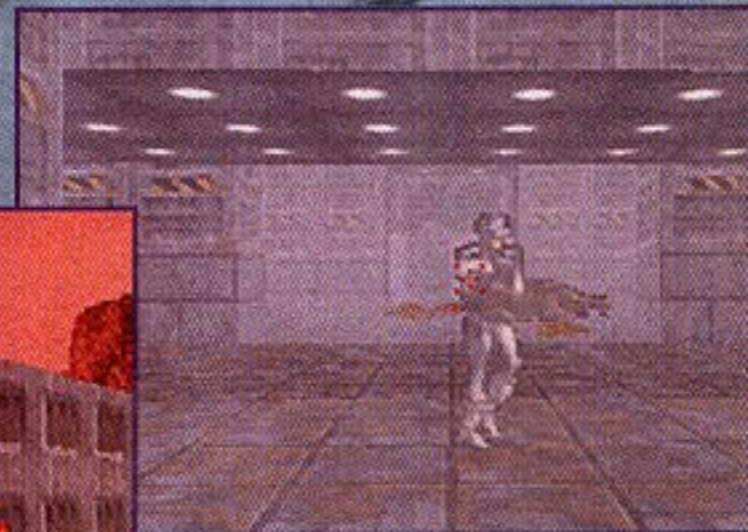
Du bist bald Feuer und Flamme!

animierte Lavabecken etc.) beherbergen – doch gesehen hat man das alles eben irgendwie und irgendwo schon mal.

Der Unterhaltungswert von Breathless stimmt trotzdem, und das keineswegs nur aufgrund von Äußerlichkeiten. Ihren Beitrag dazu liefern auch die dramatische Begleitmusik und die mit der Situation wechselnden Sound-FX. Und die flexibel an die Bedürfnisse des Spielers anpaßbare Tastatursteuerung kennt alle im Kellerkampf üblichen Aktionen vom Seitenschleicher bis zur Beschleunigung mitten im Lauf. Ein angeschlossenes CD³²-Pad macht hier allerdings keine ganz so gute Figur, dafür geht die restliche Handhabung wieder voll in Ordnung: Die HD-Installation klappt schnell und einfach, beim Spielen



Achtung, Feind in Sicht



Hallo, ist da jemand?



Liebling, jetzt haben wir ein Riesen-Alien!



Eingeschränkte Sicht am Standard-A1200



von Floppy wird flott geladen, und lästige Diskwechsel bleiben die Ausnahme. Wer über genügend Arbeitsspeicher und Rechenleistung verfügt,

darf Breathless zudem sogar im Multitaskingbetrieb zocken. Wie, das glaubt Ihr nicht? Dann besorgt Euch einfach den aktuellen Multimedia Joker, auf dessen Begleit-CD sich eine spielbare Demoversion findet. Kurzum, hier haben wir spannendes Gameplay in packender Präsentation, aber dennoch keinen Hit. Das mag zwar für die Hersteller betrüblich sein, doch können sie daraus für die Zukunft lernen: Bei aller technischen Innovation darf man eben die Eigenständigkeit des Spielkonzepts nicht ganz so sträflich vernachlässigen! (rl)



Komm mir bloß nicht zu nahe!



BREATHLESS

(Fields of Vision/Power Computing)

3D-DUNGEONACTION

83%

„(R)EVOLUTION“



GRAFIK	89%
ANIMATION	83%
MUSIK	78%
SOUND-FX	81%
HANDHABUNG	83%
DAUERSPASS	85%

FÜR GEÜBTE

PREIS DM 79,-

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

Die Kellerkinder der Konkurrenz



Alien Breed 3D

Stimmige AGA-Dungeons aus der Schmiede von Team 17: spannend, schnell und hörens Wert, aber leider auch etwas grob pixelig in Szene gesetzt. Trotzdem ein Klassiker! Gesamtwertung im AJ 11/95: 89%



Death Mask

Die ebenfalls auf allen Amigas amoklaufende 3D-Action von Alternative enttäuschte durch rucklige Umschalt-Optik. Trotz ordentlichen Spielings lautete daher die Gesamtwertung im AJ 4/95: 65%



Behind the Iron Gate

Black Legends Pionier in Sachen scrollende 3D-Keller am Normal-Amiga ist wegen seiner detailarmen Optik und seines mittelprächtigen Gameplays heute nur noch dritte Wahl. Gesamtwertung im AJ 7/95: 68%



Fears

Die von Manyk/Attic produzierten AGA-Kerker gefallen am besten als Import, denn der deutschen Fassung fehlen etliche der ohnehin recht harmlosen Fantasy-Monster. Gesamtwertung im AJ 9/95: 88%



Citadel

Hier wußte Black Legend dank bunter Texture-Grafik und etwas brutaler, aber fein ausgeführter Action schon eher zu überzeugen – und zwar auf jedem Amiga. Gesamtwertung im AJ 11/95: 77%



Gloom

Bei diesem populären AGA-Titel von Black Magic trieft das Blut förmlich aus der Packung, weshalb wir uns beim Test im AJ 10/95 trotz der guten Technik nicht zu einer Bewertung durchringen konnten.

MAILBOX



„Lieber Millionär als irgendwer!“ versicherte uns kürzlich ein Plakat der örtlichen Lottoannahme. Schon richtig, genau wie „Lieber schlau als eine dumme Sau!“ oder „Lieber Leserbriefe als ab ins Loch, das tiefe!“. In diesem Sinne: Prosit Neujahr!

Leserbriefe



NOTIZEN AUS KÖLN

Erst mal möchte ich Euch zu Eurem tollen Messeauftritt bei der Computer '95 in Köln beglückwünschen. Ihr seid wirklich eine prima Crew; super hat mir gefallen, wie Ihr mit den Lesern umgegangen seid: nett, informativ und aufgeschlossen – so stelle ich mir eine ordentliche Redaktion vor. Macht bloß weiter so!

Es wurde ja vorab mit 70.000 Besuchern gerechnet, und ich hatte teilweise das Gefühl, bei denen allen steht zu Hause ein Amiga. So manches Mal traute ich buchstäblich meinen Augen nicht, wenn ich die Leute mit den Amiga Magic-Paketen unter dem Arm sah – es müssen wirklich Tausende gewesen sein! Ich wollte es genauer wissen und befragte einen Vertreter von Amiga Technologies. Seine Antwort: „Mit einer so enormen Nachfrage konnte nicht gerechnet werden, wir haben im Moment ein Produktionsproblem, um alle Käuferwünsche zu befriedigen!“ Auch der neue Monitor fand reißenden Absatz, und die Turbo-karten-Hersteller machten ein tolles Geschäft. „Alien Breed 3D“ war an zahllosen Ständen ausverkauft, und als ich mir ersatzweise „Virtual Karting“ zulegen wollte, war das auch schon weg. Bei Magic Bytes zeigte man sich hochofrenet über die hohen Verkaufszahlen von „Biing!“ und plant ein weiteres spektakuläres AGA-Game für Sommer 97. Tja, das war das erste Mal seit langem, daß man sich als Amiga-User auf einer Messe so richtig ins Fäustchen lachen konnte!

resümiert Andreas Textores aus Velbert.

Ja, war schon prima in Köln. Unseren Bericht aus dem Amiga-Mekka hast Du vermutlich bereits gelesen? Obwohl Deine Beschreibung das Wesentliche durchaus auf den Punkt bringt – wenn wir mal einen Korrespondenten benötigen, werden wir uns an Dich wenden!



SCHNELLER ALS DREI BLITZE

Die Nachricht schlug bei mir ein wie ein Blitz: Blitz wie schnell, Blitz wie RISC, Blitz wie Amiga. Nach all den Monaten des Zitterns und Bibbers konnte ich meinen Augen kaum trauen – Amiga goes PowerPC!

Also echte RISC-Prozessoren in echten Amigas, und das schon in einem guten Jahr. Na, was sagt Ihr dazu, all Ihr Escom-Übernahme-Skeptiker da draußen im Lande, die Ihr den liebevollen Worten der Joker-Redaktion keinen Glauben schenken wolltet? Merkt Euch künftig eins: Der Joker hat immer recht (außer wenn er mal ausnahmsweise nicht recht hat), und Amiga Technologies ist guut, schneeeill und preisweeeert!

Und noch eine Frage zum Schluß – wo bleibt eigentlich der Amiga Joker, der regelmäßig mit Beilag-CD erscheint? Und verweist mich bitte nicht auf Euer Multimedia-Heft, das habe ich nämlich ohnehin...

jubelt Michael W. Röder aus Kaiserslautern.

Hier blitzschnell noch ein paar interessante Infos zur neuen Amiga-

Technologie: Der Prototyp einer PowerPC-Karte wurde ja bereits in Köln vorgeführt, bis Mitte des Jahres soll das Teil zumindest für AGA-Systeme zu Preisen ab 1.000 Mark im Handel sein. Gegen Jahresende plant Amiga Technologies dann unter der Bezeichnung „Power Amiga“ fertige RISC-Rechner auszuliefern, die laut der Escom-Tochter den jetzigen Pentium-PCs in jeder Beziehung überlegen sein sollen!

Und natürlich hat der Joker immer recht, vor allem damit (wie in dieser Ausgabe geschehen), eine repräsentative Hardware-Umfrage zu starten – von deren Ergebnissen hängt es nämlich ab, ob wir uns demnächst vielleicht wirklich eine Beilagscheibe ans Cover heften. Also: Mitmachen, Leute!



DER TURBO-MALER

1) Was ist eigentlich aus „GemZ“ geworden? Ich warte nun schon seit ewigen Zeiten auf dieses Spiel – soll ich die Hoffnung aufgeben?

2) Hat eine an den 1200er angeschlossene Turbokarte Auswirkungen auf das CD³², wenn man es via Communicator wiederum an den 1200er hängt?

3) Warum druckt Ihr eigentlich nie die Bilder ab, die ich Euch zuschicke?

beschwert sich Andreas Lob aus Dimbach.

1) Tja, „GemZ“ ist wohl im Nebel der Softwaregeschichte verschwunden, ohne je veröffentlicht zu werden – nicht zu verwechseln mit dem aktuellen PD-Game gleichen Namens, das auf dem Kaiko-Vorgänger „GemX“ fußt!

2) No, Sir.

3) Okay, Deinem Bogey-Mike konnten wir nicht widerstehen, hier isser...



DIE UNVERSCHÄMTHIT

Ist es nicht unverschämt von Amiga Technologies, jetzt noch den 1200er unters Volk zu bringen (bestenfalls mit dem neuen Betriebssystem OS 3.1 nachgerüstet), der gerade mal vor zwei Jahren einigermaßen aktuell war? Könnte man nicht mit dem gleichen Recht einen 286er mit „Windows 95“ und VGA-Karte ausstatten? Vielleicht noch eine billige 8-Bit-Soundkarte rein, und schon hätten wir unseren hervorragenden Amiga-Verschnitt im Sortiment! Na, wenn der sich nicht wie von selbst verkaufen würde... unkt Ulf Mattick aus Saßnitz.

Die Antwort schenken wir uns einfach, weil uns diese Arbeit der kommende Leserbrief abnimmt. Heißen Dank an dessen Autor und eine kalte Dusche für Nörgler wie Dich!



DER PREIS IST HEISS

Wie bitte? In der Mailbox

11/95 schreibt Matthias Rueß, daß er den Preis von 700,- DM pro „nacktem“ 1200er für zu hoch hält? Die Jungs von Escom haben in wenigen Monaten Unglaubliches geschafft, nämlich erstens überhaupt diesen Millionen-Deal über die Bühne gebracht und dann schon Mitte September die ersten 1200er auf den Markt geworfen! Der Preis scheint mir daher völlig angemessen – die wollen ihre Rechner ja schließlich verkaufen und nicht verschenken. Anstatt dankbar zu sein, daß Amigas wieder zu haben sind (und weiterentwickelt werden), wird laufend über Escom gemeckert. Laßt die Leute doch einfach mal in Ruhe weiterarbeiten!

Apropos: Vor einem halben Jahr habe ich mir 'nen 1200er gekauft und muß sagen, daß ich meine alte „Freundin“ überhaupt nicht vermisse. Es war wirklich eine schöne Zeit mit ihr, aber inzwischen gehört sie halt in die Glasvitrine. Dort solltet Ihr als führendes Amiga-Magazin auch Eure Doppelausgaben verstauen, denn jetzt brechen bald die besten Zeiten an: Schon steigen die ersten Konsolenkäufer auf den Amiga um! Last not least: „Gloom“ ohne Wertung? Seid Ihr vorsichtig geworden? Könnte ich verstehen...
tröstet Frank Klafzinski aus Gladbeck.

Vorsicht ist ja bekanntlich die Mutter der Glasvitrine und muß derzeit gegenüber den Sittengewächtern ebenso walten wie bezüglich der sommerlichen Doppelausgaben – sobald der erwartete Aufschwung da ist, können wir über alles reden! Und jetzt beherzige Deinen eigenen Rat und laß uns in Ruhe weiterarbeiten...

DIE BESTANDSAUFNAHME

Ich habe mir meinen alten 500er damals nur als Spielecomputer gekauft, wofür er auch bestens geeignet war. Wenn man trotzdem zur Abwechslung mal mit Grafik oder Texten arbeiten wollte, so war auch das möglich. Aber die technische Entwicklung

ging weiter, und gerade als ich darüber nachdachte, mir den „Zwölfer“ zuzulegen, kam das große Aus für Commodore. Seitdem beobachte ich die Lage, denn ich habe keinen Bock, mir nur zum Spielen einen Wahnsinns-PC zuzulegen. Und die zwei oder drei Anwendungen, die ich wirklich benutzen würde, rechtfertigen einen DOSen-Kauf erst recht nicht!

Leider sieht die Softwarelage am Amiga nach wie vor mau aus, denn daß z.B. „Die Siedler“ seit Jahr und Tag ganz vorne in den Charts stehen, liegt ja nicht nur an der unbestrittenen Qualität des Programms. Zudem sind die neueren Lichtblicke (z.B. „Flight of the Amazon Queen“) fast ausschließlich nur im Versandhandel zu haben – wie ich erschüttert feststellen mußte, als ich mit einem Kumpel mal 'nen ganzen Tag lang durch die Kaufhäuser zog. Tja, jedenfalls meine ich, daß Escom auf jeden Fall das CD-ROM baldmöglichst zum Standard erheben und vielleicht auch noch ein bißchen an der Preispolitik feilen sollte.
schreibt Marmot Unbekannt aus Rams..., soweit war der Poststempel zu entziffern.

Zum Thema CD-ROM verweisen wir einmal mehr auf die Wichtigkeit der Hardware-Umfrage in vorliegendem Heft, bezüglich Escoms Preispolitik auf den vorangegangenen Brief. Wahr ist freilich auch, daß die Vermarktung von Hard- und Software für den Amiga derzeit noch im argen liegt, aber lasset uns hoffen – die in dieser Ausgabe getesteten neuen Amiga-Only-Produktionen geben dazu doch Anlaß genug! Aus gegebenem Anlaß hier übrigens noch das hübsche Selbstporträt von Marmot: Wenn wir schon seine Identität nicht kennen, können wir uns so wenigstens ein besseres Bild von seinem Aussehen machen.



Er hatte kein Spiele-Abo

Aber Sie werden bald glücklicher werden. Jetzt zugreifen: Monatlich neueste Spiele. Nie wieder Spiele einzeln und teuer kaufen.



Die Sensation!

Lieber Spiele-Freund,

nutzen Sie diese einmalige Gelegenheit und probieren Sie unser Spiele-Abo einfach einmal aus. Wenn Ihnen das Abo nicht gefällt, so können Sie jederzeit fristlos kündigen. Sie erhalten je Lieferung 13 Disketten mit ca. 20-40 brandaktuellen Spielen für nur 35,- DM! Somit zahlen Sie effektiv einen Diskettenpreis von nur 2,69 DM!!! Sie werden immer die neuesten Werbe-, Action-, Baller-, Denk-, Adventure- und Sports Spiele erhalten. Die Vorteile des Abos sind klar. Sie erhalten die Spiele direkt nach ihrer Fertigstellung und bekommen die Spiele ca. 2-4 Monate früher als sie in den Computerzeitschriften vorgestellt werden und im Handel erhältlich sind. Und Sie zahlen nicht den regulären Verkaufspreis von ca. 5-20 DM pro Diskette. Sie werden also einen zeitlichen Vorsprung von ca. 2-4 Monaten haben und gleichzeitig ca. 3-18 DM pro Diskette sparen. Alle Spiele sind in der Regel voll spielbare Vollversionen und lauffähig auf allen Amigas.

Testen Sie das Abo JETZT !!!

Qualitätsgarantie
Alle Spiele echte Original-Qualität



Hier Coupon ausschneiden, ausfüllen und sofort an folgende Adresse Einschicken:
Mallander Computer GmbH, Barendorfstr. 24, 46395 Bocholt

● Ja, ich möchte alle 1-2 Monate 13 Amiga-Disketten mit den neuesten Spielen haben. Jeder 13er Pack kostet nur 35,- DM

Ich wünsche folgende Versandart:

● Bankeinzug: 35,- DM plus 6,- DM Versandkosten
41,- DM

● Nachnahme: 35,- DM plus 10,- DM Versandkosten
45,- DM

Einzugsermächtigung:

Kontonummer: _____ Datum _____
Bankleitzahl: _____ Unterschrift _____
Geldinstitut: _____

(Amiga Joker)

NA, ENDLICH: DIE CHEAT-DISK 3 IST DA!



**IM NEUEN LOOK
UND ERSTMALS MIT
DRUCK-OPTION
SOWIE
SEITENLANGEN
MEGA-TIPS!**

NUR 15,- DM

**JETZT GELD SPAREN: ALLE DREI
CHEAT-DISKS UND DAMIT DIE UL-
TIMATIVE LÖSUNGS-SAMMLUNG
FÜR DEN AMIGA GIBT'S FÜR NUR
40,- DM!!!**

Bestelladresse:

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

(Nachnahmesendung ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 6,50 DM Postgebühren im Inland bzw. 10,- DM für Auslandsbestellungen dazuschlagen.

MAILBOX



Erstens: Natürlich lassen wir uns vom Gesetzgeber und seinen Behörden vorschreiben, welche Spiele wir testen – dazu hat er etwa im Fall von indizierter oder gar beschlagnahmter Software nun mal das Recht, und wir fühlen uns nicht zum Anarchismus berufen. Zweitens: Altersempfehlungen (und zwar vorläufig noch unverbindliche) vergibt die USK, nicht die BPS – einmal abgesehen vom Instrument der Indizierung, das u.a. den Verkauf an Minderjährige untersagt. Drittens: Was Du da als „Mahnung eines empfindlichen Staatsanwalts“ bezeichnest, waren ausgewachsene Beschlagnahmungen, die uns viel von unserem guten Ruf und fast die Existenz gekostet hätten! Viertens: Selbstverständlich wird auch und gerade im Fernsehen zensiert bzw. geschnitten, zudem dürfen bestimmte Programme nur zu bestimmten Zeiten ausgestrahlt werden. Letztens: All Deinen schon oft gehörten und gewiß teilweise auch ganz berechtigten Argumenten zum Trotz finden auch wir, daß in letzter Zeit zu viele Programmierer übertriebene Härte mit Spielspaß verwechseln.



Auch wenn der Trend anscheinend in Richtung 3D-Ballerdungeons geht, kann ich Euren hohen Bewertungen dieser Games nicht zustimmen: Speziell bei der Grafik liegt Ihr viel zu hoch, so habt Ihr etwa die potthäßlichen Klötze von „Gloom“ bzw. „Alien Breed 3D“ mit 76 und 84 Prozent bewertet. Dabei sind diese Dungeons live auf dem Monitor noch scheußlicher, als die Screenshots erkennen lassen! Und wenn derlei Krampf schon so eine gute Note bekommt, warum kriegt dann eine wirklich gut gezeichnete Optik wie die von „Speris Legacy“ nur vergleichsweise magere 70 Prozent? Ich meine also, anstatt sich auf ein einziges Genre zu versteifen und nur noch für AGA-Maschi-

nen zu entwickeln, sollten sich die Hersteller besser darauf besinnen, worauf es wirklich ankommt: gute Ideen und motivierendes Gameplay! Daß das auch auf ECS-Amigas möglich ist, beweisen ja Titel wie „Die Siedler“, „Syndicate“, „Eishockey Manager“ und andere... kritisiert Uwe Zemke aus Meldorf.

Dem zweiten Absatz Deines Briefes können wir voll zustimmen, dem ersten dagegen selbst nüchtern nur partiell: Sanft scrollende und noch dazu voll texturierte 3D-Dungeons magst Du persönlich ja nun häßlich finden, am Amiga sind sie dennoch ein technisches Novum, das entsprechend zu würdigen ist. Die Draufsicht-Grafik von „Speris Legacy“ hingegen hat man in ähnlicher Form schon vor Jahren auf 8-Bit-Konsolen wie dem NES gesehen. Aber vielleicht solltest Du das alles mal mit Deinem Kollegen Hendrik (dem Verfasser des Vor-Briefes) diskutieren?



Jetzt, da es mit der „Freundin“ wieder aufwärtsgeht, der ausgetrocknete Spielefluß wieder zu fließen beginnt und die abtrünnigen Softwarehäuser vor ihr im Staube kriechen, um um Vergebung zu winseln – wäre es da jetzt nicht möglich, daß endlich die längst überfällige Umsetzung von „Eye of the Beholder 3“ (weswegen ich schon lange neidisch auf das DOrSalgefäß schiele) in Angriff genommen wird? Das wünscht sich mein geschundenes Rolliherz so sehr... leidet Niklas Naumann aus Wetzikon in der Schweiz.

Dein Herzenswunsch läge ja auch uns am Herzen – nur die Entscheidungsgewalt liegt leider anderswo. Nämlich bei SSI im fernen Amerika, wo Staubkriechen und um Vergebung winseln mangels Amigas noch nicht so recht in Mode ist. Dabei wäre es in

diesem Fall doch wirklich politisch korrekt!



Ich bin ein großer Fan des Motorsports und spiele daher gerne Autorennen wie z.B. „F1 Grand Prix“ – auch „Pole Position“ dürfte sicherlich interessant werden. Nichtsdestotrotz habe ich eine Bitte an die Software-Hersteller: Es gibt viele Formel-1-Games, aber kein einziges zur Deutschen Tourenwagen-Meisterschaft. Warum? Die DTM ist die weltweit größte und bekannteste Touren-Meisterschaft, deren Popularität jetzt schon höher ist als die der Formel-1! Also, macht doch endlich mal ein gutes DTM-Spiel mit den Originalfahrzeugen und -kursen sowie mit verschiedenen Optionen wie Spoiler-Einstellung, wählbarer Getriebe-Übersetzung, Fahrwerkseinstellungen und dergleichen mehr. Danke!!! bedankt sich schon mal vorab Jürgen Schwärzel aus Wiesbaden.

Ja, nun macht doch mal!



Seit langer Zeit kämpfen Amiga- und PC-User schon gegeneinander, was sich ja auch in Euren Leserbriefen deutlich widerspiegelt. Ich kenne wirklich Leute, die über andere herziehen, weil diese ihrer Meinung nach das „falsche“ System benutzen. Geht es nicht anders? Doch! Mein Freund Holger und ich gestalten z.B. für die Schule unsere Mappen für diverse Fächer zusammen – er benutzt seine DOSE, ich meinen Amiga. Benötigte Daten werden einfach untereinander ausgetauscht. Diese Zusammenarbeit trägt regelmäßig zu guten Noten bei, weil wir eben wissen, daß die „Freundin“ das eine besser kann und der PC das andere. So, und wenn ich für diesen Brief schon nicht den Friedensnobelpreis erhalte, dann druckt ihn doch wenigstens ab!

agitiert Oliver Tacke aus Wolfenbüttel.

Wie hätten wir einen derart auf-rüttelnden Appell zu digitalem Pazifismus NICHT abdrucken können? Laßt Blumen sprechen und Tauben steigen, Friede auf Erden und allen Menschen ein Wohlgefallen – amen.



So langsam blickt man ja bei Euren Personalkarussell echt nicht mehr durch. Wie wäre es deshalb, wenn Ihr mal aufdeckt, wer denn nun zur Zeit seit wann für Euch schuftet, wer was warum macht und überhaupt? Am allerbesten garniert Ihr das noch mit einem aktuellen Gruppenfoto, denn die meisten Joker-Mitarbeiter bekommt man ja nie zu sehen. Es muß ja nicht gleich ein Poster sein – obwohl das auch nicht schlecht wäre. schlägt Claus Fischer aus Bönning vor.

Gesägt, tun, getan: Licht aus und Spot an für unser Redaktions-Panoptikum im aktuellen Betriebsgeheimnis! Warum die Leute da machen, was sie machen, verraten wir Dir jetzt auch noch – Michael erpreßt jeden einzelnen von uns mit Geld.



Wer hat Euch eigentlich erlaubt, mein Geschreibsel in der letzten Mailbox abzudrucken? Und dazu noch so verfälscht! Nein, im Ernst: Ihr solltet Leserbriefe so abdrucken, wie sie Euch geschickt werden und nichts dran verändern. Gut, andererseits war mein Schrieb ja auch nicht gerade der geistreichste. Trotzdem noch ein dickes Lob für Eure Idee, das beste Demo des Jahres zu wählen. schließt David Grünbeck aus Mannheim.

Tja, wer es wagt, uns zu schreiben, der riskiert damit halt einen Abdruck – sowie in gewissem Um-

Bestelltelefon: 0771 64440



Zieht Euch warm an!

COOLE PREISE

	AM	AM12	CD32		AM	AM12	CD32
A-Train Classic	32,97			Police Quest 1	32,97		
Akira	46,17			Police Quest 2	32,97		
Alien Breed 3D		65,97	65,97	Police Quest 3	32,97		
Aufschwung Ost	59,37			Power Drive	52,77		
Award Winners PL	65,97			Premier Manager 3	46,17		
Baldies		59,37	59,37	Rally Championchips	46,17	46,17	
Banshee		39,57	52,77	Red Baron	26,37		
Bling	79,17	85,77	*85,77	Reunion	59,37	59,37	
Breathless		*65,97	*65,97	Road Kill			59,37
Bundesligaman. 3	79,17	79,17		Robinsons Requiem	52,77		
Bureau 13	65,97		65,97	Robocod	19,77		
Caribbean Desast	*79,17			Rome Ad92	26,37		
Citadel	65,97			Rüsselsheim	59,37	59,37	
Championchipman. I	46,17			Sensible Golf		65,97	65,97
Classic Collection	46,17(Flashback,			Shadow Fighter	52,77	52,77	52,77
Another World, Cru. for a Corpse, Furure Wars, Operat.Stealth)				Shaq Fu	52,77		
Cross Check	39,57			Sim City 2000		65,97	
Crusade		*79,17		Simon t. Sorcerer 2	79,17	79,17	79,17
Der Clou	65,97	65,97		Skat Royal	59,37		
Der Meister	52,77	52,77		Skeleton Crew		52,77	85,97
Der Trainer Italia	59,37			Skidmarks	26,37		
Der Seelenturm		65,97	*65,97	Space Hulk	26,37		
Die Nordländer	59,37			Space Quest 1	32,97		
Die Siedler	46,17			Space Quest 4	32,97		
Doppelpaß		79,17		Speedball	26,37		
Dungeon Master 2		85,77		Super Skidmarks	39,57	39,57	52,77
Dragon Stone	59,37		59,37	Super Stardust		65,97	65,97
Dream Web		65,97		Super Streetfligh. 2	59,37	59,37	
Dune	32,97			Super Streetfl. 2 Turbo		52,77	52,77
Elite III		*59,37	*59,37	Super Tennis Champs	46,17		
Embryo	46,17			Star Crusader	*65,97	*65,97	*65,97
Erben der Erde	52,77	59,37	59,37	Stom Siedler	46,17		
Exile	59,37		59,37	Street Fighter 2	26,37		
F1 World Champ.chip	65,97			Switchworld	*65,97	*65,97	
Fears		72,57	*79,17	Syndicate	59,37		65,97
Fifa Soccer	52,77			Theme Park	59,37		59,37
Flight o.t. Am. Queen	65,97		*65,97	Total Football	*65,97		
Football Total	65,97	65,97		Top Gear II	46,17	46,17	52,77
Grand Prix Editor	32,97			Turbo Trax	52,77		52,77
Ränge	39,57			Turrican	26,37		
Hattrick	*65,97			Whales Voyage 2	79,17		79,17
High Seas Trader	65,97	65,97		Wing Commander	46,17		
Hollywood Pictures	85,97			Worms	59,37		59,37
Jebar 3	65,97			WWF2	26,37		
Kolumbus	72,57			Xenon 2	26,37		
Leading Lab	65,97	65,97		Z	65,97		
Legends	79,17	79,17	79,17	Zeppelin	65,97		
Legacy of Sorass	46,17			Zool 2	46,17	46,17	
Leisure S. Larry 2	26,37						
Leisure S. Larry 3	32,97			Zubehör:			
Lukas Arts Class. Adv.	85,97			TP 173 Amiga/Alan-Mouse			29,95
M1 Tank Platoon	26,37			TP 511 Control-Pad			19,99
Mad News (Festplatte)	65,97	65,97		Honeybee-Pad			49,00
Mr. Nutz	59,37						
NBA Jam T.E.	79,17	79,17					
Nigel Mansell	26,37						
Odyssey	65,97						
Paws of Fury	52,77	52,77					
PGA Tour Golf	26,37						
Pinball Dreams/Fant.	46,17						
Pinball Illusions		59,37	59,37				
Pinball Magic	26,37						
Pinball Mania,		59,37	65,97				

Der Game-Editor zum Erfolgsspiel Grand Prix von Microprose F1GP-Editor nur bei uns für **32,97**

Lieferung per Postnachname: zzgl. 12 DM; Vorkassenzahlung(Scheck): 9 DM, Versandkostenfrei ab 250 DM. 5 DM Mindermengenzuschlag bei bestellungen unter 50 DM. Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr.

Bestellannahme: Quicksoft GmbH
 Mo-Fr Fon: 0771 64440 Am Rappenschneller 16
 10-18h Fax: 0771 64449 78183 Hüfingen

fang auch unvermeidliche Kürzungen oder stilistische Glättungen. Dennoch bemühen wir uns nach bestem Wissen und Gewissen (okay, sooo gut steht es bei uns mit beidem nicht...) um eine inhaltlich unverfälschte Wiedergabe. Und falls Du auf das veröffentlichte Grünbeck statt des korrekten Grünbeck anspielt, das waren nicht wir, sondern das böse, böse Druckfehler-teufelchen.


DIE BRATEN-TASTE

Wenn es schon einen Vollbildmodus in „Alien Breed 3D“ gibt, der nach Eurer Aussage per Tastendruck aktivierbar ist, warum sagt Ihr dann nicht dazu, mit welcher Taste das funktioniert? wundert sich Jörg Dahmen aus Aachen.

Sagten wir das nicht? Weia, sagen wir's eben jetzt: Es ist die „kleine“ Enter-Taste rechts unten im Ziffernblock.


DER MUSTER-BRIEF

Mit diesem Päckchen schicke ich Euch ein paar kleine Weihnachtsgeschenke:

- 1) Viele herrlich unnütze Lemmings-Kaugummi.
- 2) Ein kleiner tragbarer Spiegel für Brigitta. So kann sie ihre Frisur

- immer und überall begutachten!
 - 3) Ein paar Hundeknochen für Daisy.
 - 4) Ein Scheck für Michael über 0,01 DM – ob er den wohl einlöst?
 - 5) Eine Postkarte der Duisburger City: Jugendgefährdende Stellen wurden von der Staatsanwaltschaft Duisburg vorsorglich geweißt, denn schwarze Farbe ist uns hier seit Monaten ausgegangen – weil der gesamte Bestand zur Zeit in die Region München geliefert wird...
 - 6) Eine Flasche Alkoholfreies für Ole!
- beglückt uns Patrick Hartfil aus Duisburg.

Seht Ihr, so müssen Leserbriefe aussehen! Damit Ihr Euch eine bessere Vorstellung machen könnt, folgt gleich noch ein Foto des erwähnten Päckchens – diese Mailbox ist irgendwie fast schon ein echtes Multimedia-Magazin für sich, was?




DER DISKETTENSCHREIBER

Ich hoffe, daß Eure im Dezember beiliegende Diskette dem-

nächst zum Standard wird. Allerdings würden mich nicht, wie Jörg Niedrich in der November-Mailbox, Demos interessieren, sondern Anwender-Programme oder PD-Games. Natürlich dürft Ihr auch jeden Monat eine Vollversion beilegen...
 Und noch ein kleines Lob zum Schluß: Da man ja nie genug erfahren kann, lese ich alle deutschsprachigen Amiga-Magazine, aber Ihr würdet wirklich Bestnoten bekommen – niemand ist unterhaltsamer, informativer und witziger! erfreut uns Christian Schreiber aus Bochum.

Danke für das Fleißbildchen, danke auch für die nochmalige Gelegenheit, auf die aktuelle Leserbefragung hinzuweisen: Bei entsprechend hoher Beteiligung und entsprechenden Ergebnissen werden wir entsprechend reagieren – sei es mit weiteren Cover-Disks, sei es gar mit einer Begleit-CD.


LIEBER ZUR POST ALS AUF DEN KOMPOST!

Noch einer für Eure Sprüchesammlung. Und keine Sorge, wir kompostieren hier einfach alles: Joes Bananenschalen werden ebenso umweltgerecht ent-

sorgt wie Oskars Toupets, Maxens Hirnschrittmacher, Michaels Gehaltsschecks oder Eure Zuschriften voller Lob, Kritik, Fragen, An-, Auf- und Abregungen – nur daß wir letztere zuvor sogar lesen. Damit nicht genug, sie werden auch beantwortet, und zwar (in Fällen von öffentlichem Interesse) auf diesen Seiten oder (in Fällen, wo RÜCKPORTO beiliegt; Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortscheine) sogar höchstpersönlich. Es empfiehlt sich daher, stets einen leserlichen Absender anzugeben, auch was die E-Mail (bitte auf diesem Weg KEINE Abo- oder Shop-Bestellungen und Antworten zu Preisausschreiben schicken, da die Verwaltung noch nicht soweit ist) angeht. Hier kommen alle erforderlichen Adressen:

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

**E-MAIL COMPUSERVE:
 100332,322**

**E-MAIL INTERNET:
 100332.322@compuserve.com**

Krieger



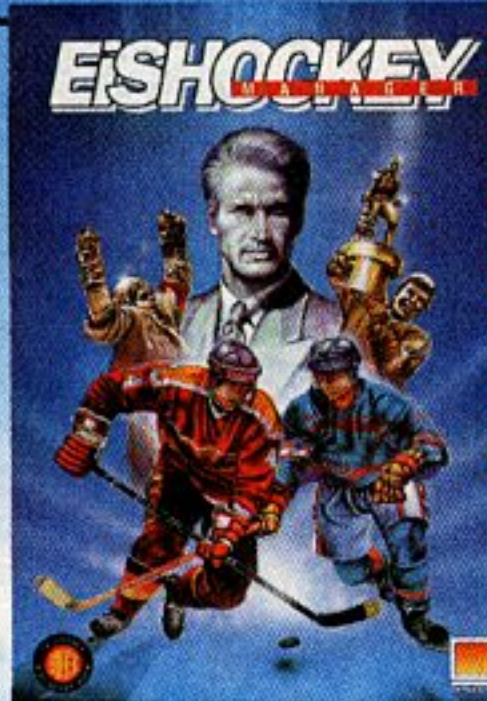
ZENCHER XXXVIIIE

DAS ABO FÜR

M A N A G E R

Laßt im neuen Jahr die Joker-Lieferungen von unserem Abo-Service managen und bekommt Eure Hefte ab sofort preisgünstiger und schneller – sowie **DIE VOLLVERSION DES SUPER-HITS „EISHOCKEY MANAGER“ GESCHENKT!**

Unser cooles Angebot in der kühlen Jahreszeit: alle 10 Ausgaben eines Joker-Jahres zum Preis von 9, also für heiße 63,- DM (Ausland: 75,- DM). Die Lieferung in wettersicherer und dennoch umweltschonender Verpackung erfolgt direkt an die Haustür, wobei wir das Porto bezahlen und die Hefte stets schon eine Woche vor dem offiziellen Kiosk-Termin auf den Weg bringen. Vor allem aber bekommen alle Neuabonnenten dieses Monats sowie alle, die im Januar ihr Abo verlängern, **DIE VOLLVERSION VON „EISHOCKEY MANAGER“** von uns **GESCHENKT!** Holt Euch die sportliche Hit-Simulation von Software 2000 in der kompletten Spieltiefe, mit allen Features, Sounds und Grafiken sowie der vollen Anleitung umsonst ins Haus – zusammen mit der regelmäßigen Lieferung des Hit-Magazins für Euren Amiga!!! Allerdings tut Eile not, denn **DIESES SUPERANGEBOT GILT AUSSCHLIESSLICH IM JANUAR!** Also schwingt die Kufen und bringt den ausgefüllten Coupon zur Post, schon weil (wie Ihr seht) dann bei jeder Abo-Verlängerung eine neue Top-Prämie auf Euch wartet!



ACHTUNG: NUR IM JANUAR GIBT ES DIE VOLLVERSION DES HITS „EISHOCKEY MANAGER“ FÜR JEDEN NEUABONNENTEN UND JEDE ABO-VERLÄNGERUNG GRATIS!!!

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

Der Spätzünder



Die spinnt, die Spinne!

Wunder dauern etwas länger: Bereits vor weit über einem Jahr kündete Max Design erstmals von diesen Plattformabenteuern – zwischenzeitlich haben die österreichischen Landsleute von Neo übernommen und dem exklusiven Amiga-Aktionisten den finalen Feinschliff spendiert.

Cedric füllt auf wunderbare Weise eine weit und auch schon lange klaffende Marktlücke aus, denn wirklich anspruchsvolle Plattform-Action hat der Amiga seit den seligen Tagen von „Beast III“ und „Arabian Nights“ nicht mehr gesehen. Das ist auch den hier für Gamedesign und Coding verantwortlichen Demologen und „Oldtimer“-Programmierern von Alcatraz nicht entgangen, also machten sie sich Mitte 1994 an die Arbeit...

Im großen Buch der Digi-Märchen bzw. der entsprechend aufgemachten Anleitung ist die Sage um Cedric in mittelalterlichen Fantasy-Lettern niedergeschrieben: Es steht die Rückholung eines gestohlenen Königszepters an, die den Helden mit vielen Monstern und teilweise sehr harten Rätseln konfrontieren wird – sein Lenker sollte also eine Extraportion Geschick, ausreichend Durchsetzungsvermögen sowie genügend Knobelinstinkt mit auf die Plattformen bringen. Letztere verteilen sich auf elf umfangreiche Schauplätze, wo die verschie-

densten Unteraufgaben der Erledigung harren. Die Expedition startet im lichten Forst, wo fleischfressende Pflanzen, angriffslustige Insekten, reißende Wasserfälle und scheinbar unüberwindbare Schluchten das Lösen des ersten Hauptproblems erschweren. Was das sein mag,



Tolle Aussicht von hier oben!

weiß der Spieler zunächst freilich nicht, erst nach und nach stellt sich heraus, daß ein leckes Ruderboot seetüchtig zu machen ist. Dazu werden Planken gesam-

melt und Feuerstellen in Brand gesetzt, man nutzt in Fässern verborgenen Teer als Dichtmittel und montiert verrottete Tragseil-Mechanismen.

Im weiteren Spielverlauf sind noch viele vergleichbare Aufgaben zu absolvieren, wobei ein Schwätzchen mit Einheimischen oft für manchen Lösungstip gut ist. Praktisch setzt sich das Abenteuer jedenfalls im Dickicht der Großstadt fort, wo fallende Ziegel, Ratten und verschlossene Tore die weitere Reise in den Gruselwald erschweren. In dessen Ästen warten wiederum begehbare Pendel und Morgensterne darauf, bei fatalem Kontakt am begrenzten Energievorrat unseres Helden zu knabbern. Es folgen kritische Hüpfabschnitte auf schwimmenden Holzbohlen und Grasinseln, bei denen es verschärft auf das exakte Timing ankommt, dann Ausflüge ins Polarland mit seinen bössartigen Schneemännern. Noch später reitet Cedric auf dem Rücken eines Adlers durch autoscrollende Wolkenfelder oder begeht lavadurchflutete Kerker gemäuer voller aggressiver Fledermäuse und tonnenschwerer Steintore, die laufend polternd zu Boden krachen – und den unvorsichtigen Wanderer bei Nichtbeachtung des Mindestabstands gnadenlos plätten.

Dazu hält das Gameplay noch ein raffiniertes Puzzle bereit, bei dem innerhalb eines riesigen Labyrinths zunächst mehrere Spiegel zu finden und aufzunehmen sind. In der Folge müssen die Reflektoren dann so

Eine Seefahrt, die ist lustig...

ausgeklügelt positioniert werden, daß ein am Start installierter Laserstrahl die verschlossene Tür zum nächsten Abschnitt aufsprengt. Anders gesagt: Hier wird Abwechslung ganz groß geschrieben! Es gibt wahrlich viel zu tun und zu erleben, bis irgendwann nur noch die finale Konfrontation mit dem Zepterdieb Edi Le Mac ein glückliches Happy-End verhindern kann.

Seiner mannigfaltigen Angreifer entledigt sich Cedric allenthalben durch gekonnte Kopfsprünge und gezielte Fausthiebe, außerdem erhält er von Zeit zu Zeit Messer oder andere Wurf- bzw. Stichwerkzeuge. Daß unser Mann im Fantasy-Reich trotzdem chronisch unterbewaffnet ist, liegt daran, daß hier überraschende, also nicht vorhersehbare Feind-Attacken die Regel und unfaire, also unausweichliche Angriffe durchaus keine Seltenheit sind. Und als ob das ohnehin knapp bemessene Energiepolster dadurch nicht bereits genügend in Mitleidenschaft gezogen würde, nagen Stürze aus großer Höhe zusätzlich am Überlebenswillen des Spielersprites; häufig genug führen sie sogar zum Verlust eines der anfänglich fünf Bildschirmleben. Um so begrüßenswerter wäre daher eine Option gewesen, mit der man den Screenausschnitt im Pausenmodus einen Tick in verschiedene Richtungen verschieben hätte können. So aber bleibt der Einblick in verborgene Regionen der Plattform-Landschaft verwehrt, Sprünge ins Ungewisse sind an der Tagesordnung, und die Entdeckung der Geheimkammern voller Energiefla-

schen, Sammeldiamanten, Goldmünzen und Extraleben wird erschwert.

Kurzum, der Schwierigkeitsgrad ist ganz allgemein nicht von Pappe, doch wer damit leben kann, wird mit einem Gameplay auf hohem Niveau entschädigt. Dazu gehören auch die vielen Rücksetzpunkte für den Todesfall und das völlige Fehlen von Sackgassen. Bricht beispielsweise an einer Stelle mal eine Hängebrücke spektakulär auseinander, so steht sie bei einer eventuellen Rückkehr bestimmt wieder funktionstüchtig am alten Platz, um so das Fortkommen zu garantieren.

Sehr schön fanden wir auch, daß beim Erreichen wichtiger Stellen oder Gegenstände stets ein Symbol auf deren Bedeutung hinweist und damit das sterbenslangweilige Absuchen jedes Quadratmillimeters Boden weitgehend entfällt.

Noch motivierter würde man freilich zu Werke gehen, wenn die Optik mehr Anreize dazu böte. Nur leider ist der gesamten Präsentation (inklusive der wenigen Intro-Bilder) die überlange Entwicklungszeit recht deutlich anzusehen: Die nur mäßig bunte Grafik wirkt größtenteils ziemlich flach und altbacken, lediglich der Detailreichtum vermag streckenweise wirklich zu überzeugen.



Weia, das Schild verheißt nichts Gutes!



Die finsternen Abgründe einer Großstadt

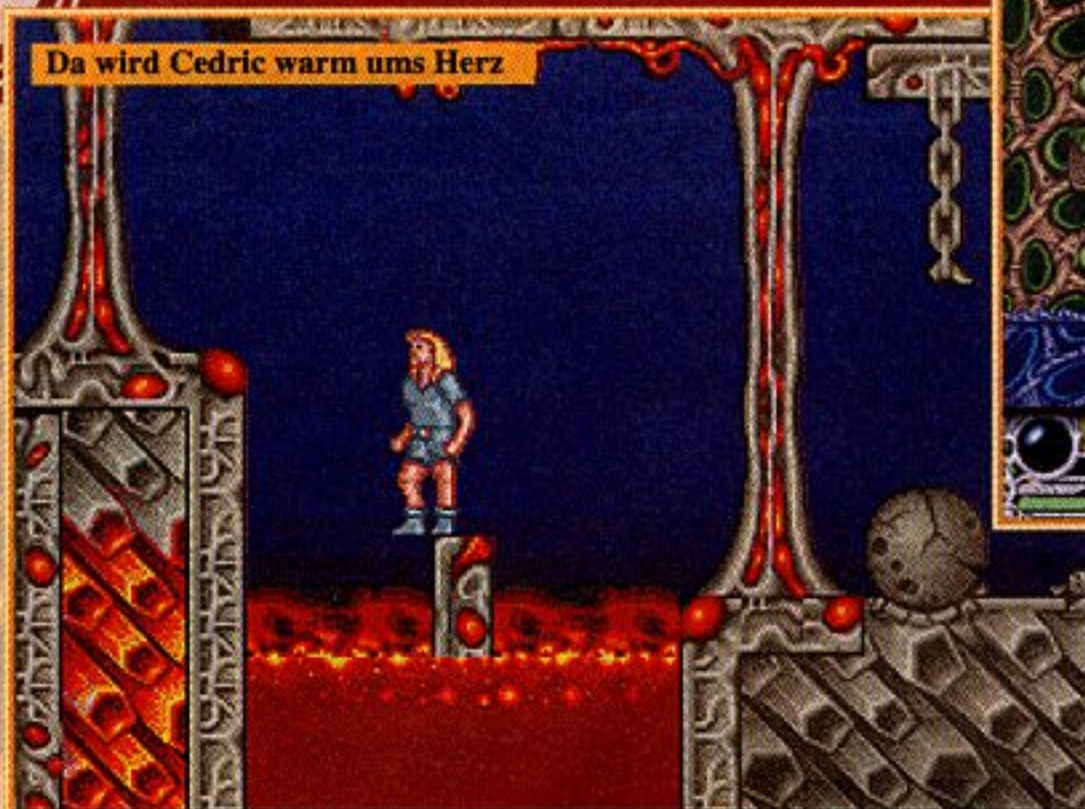


Ein Adler in Bedrängnis

Können Sie mir bitte mal weiterhelfen?



Da wird Cedric warm ums Herz



Jetzt nur nicht die Balance verlieren!



Schau doch mal, ein Wasserfall!



Springlebendig, der Junge



Kein Entrinnen aus dem Sumpf?

Insgesamt darf man sich aber von einem sechs Disketten umfassenden Spiel wohl etwas mehr erwarten, zumal viele der teils kärglich animierten Figuren eher kindisch aussehen und somit nicht zum abenteuerlichen Charakter des Games passen wollen. Immerhin gibt das Parallaxscrolling keinen Anlaß zu Klagen, es klappt auf AGA-Amigas sogar noch ein wenig sanfter als auf älteren „Freundinnen“ wie dem A500. Noch mehr Trost bezüglich der verbesserungswürdigen Gesamtansicht versprechen hübsche Grafik-FX, von denen hier stellvertretend bloß einige wenige genannt seien: Zu bewundern gibt es u.a. nett inszenierte Sturzbäche, Schneewehen sowie realistische Kräuseleffekte bei jeglicher Landschaft, die unterhalb einer Wasserfläche liegt.

In jeder Hinsicht gelungen ist last but not least die vor allem in späteren Abschnitten sehr stimmungsvolle und abwechslungsreiche Begleitmusik im Clubstil – daß damit die eigentlich ebenfalls durchaus hörenswerten Sound-Effekte fast schon zur Nebensache

degradiert werden, nimmt man da gerne billigend in Kauf. Schließlich und schließlich noch ein Satz zur Handhabung: Besonders gut gehen die Actionabenteuer natürlich von der Festplatte und mit einem Zwei-Button-Pad von der Hand, doch auch im Floppy- und Stick-Betrieb braucht man sich nicht zu beklagen. So sind keine übermäßigen Diskwechseleien zu befürchten, bloß sollte ein ungestörter Zugriff auf die Space-Taste zwecks Inbetriebnahme des am unteren Bildrand installierten Aktionsmenüs gewährleistet sein.

Unter dem Strich ist also nur die grafische Präsentation zu bemängeln, und diesbezüglich besteht ja zumindest noch Hoffnung für die kommende CD-Umsetzung. In Sachen Spielbarkeit sind Cedric indessen nahezu keine Vorwürfe zu machen, denn so abwechslungsreiche Herausforderungen für gewiefte Aktionisten hat man schon Jahre nicht mehr am Amiga gesehen! (rl)

CEDRIC
(NEO SOFTWARE)
PLATFORM-ADVENTURE

78%



„ABWECHSLUNGSREICH“

GRAFIK	70%
ANIMATION	73%
MUSIK	83%
SOUND-FX	76%
HANDHABUNG	80%
DAUERSPASS	82%

FÜR KÖNNER

PREIS	DM 99,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	6 JA
HD-INSTALLATION	AB 2 MB RAM
SPEICHERBAR	LEVELCODES
DEUTSCH	KOMPLETT



VIRTUAL KARTING

Bei OTM Software hat man die Zeichen der Zeit erkannt und flugs eine AGA-Flitzerei mit flinken Go-Karts und flotten Ideen an den Start geschoben. Doch dann lief leider alles falsch!



Michael Schumacher gelangte über die hier beteiligten Seifenkisten ja in die automobile Königsklasse, für das OTM-Team dürfte es dagegen kaum zu einem Platz in der Disk-Garage reichen. Dabei haben sie erstmals am Amiga eine Rennbahn entworfen, die komplett mit allen Straßen, Wiesen etc. aus einer einzigen, turboflott scrollenden 3D-Textur von riesigen Ausmaßen besteht – so was kannte man bis jetzt nur von den Ankündigungen zu UBI Softs „Street Racer“ oder auf Konsolen; etwa beim SNES-Hit „Super Mario Kart“!

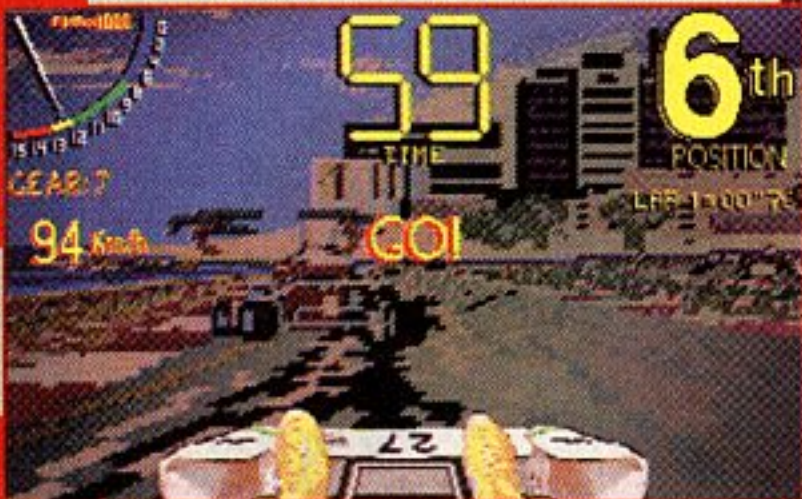
In der Praxis zerplatzen bei Virtual Karting jedoch alle spielerischen und grafischen Blütenträume schon nach wenigen Sekunden, was nicht zuletzt am technischen Kniff liegt, mit dem die Coder hier Tempo machen wollten: Beim Berechnen der 3D-Optik wird nur jeder zweite Bildpunkt berücksichtigt, die dazwischenliegenden Pixel bleiben einfach schwarz. Das Ergebnis sieht am Monitor sehr grobkörnig aus, an einem Fernseher wirkt das Bild dann gänzlich unscharf und verwaschen. Auch die eigentlich schönen Justiermöglichkeiten für die Beobachtkamera werden damit sinnlos, denn aus der



Fahrerperspektive ist der Straßenverlauf kaum zu erkennen, während der Pilot beim Blick direkt von oben auf den (dann um den Kart rotierenden) Beton jedes Gefühl für die Geschwindigkeit verliert. Auf der Verliererstraße ist man meist auch gegen die fünf Computergegner, weil sie schon beim geringsten Rempler und nach dem verzeihlichsten Abstreifer in die Pampa geschlossen in weite Ferne enteilen – und an eine Aufholjagd ist bei einem bestenfalls zweiminütigen Rennverlauf (fünf Runden zu ca. 20 Sekunden) natürlich kaum zu denken. Da sich zudem nur drei kurze und optisch sehr ähnliche Strecken auf den zwei Disketten befinden, ist es auch um die Dauermotivation

denkbar schlecht bestellt. Am unterhaltsamsten fanden wir daher noch das Kaunderwelsch der Anleitung: Mit Bonmots wie „Dieses Spiel hat auch ruckwerdes zug von wind. Wird Ihren kart aerodynamisch, sie können besser vorbei gehen“ werden da z.B. die Vorteile des Fahrens im Windschatten umschrieben...

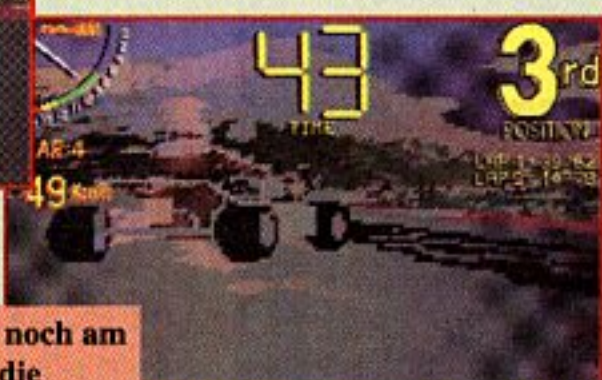
Tja, schade um die Wahlmöglichkeit zwischen 100c- und 125cc-Karts sowie die Unterstützung von Analog-Sticks und Maus; der extrem unglücklich gelöste Pad-Betrieb mit dem Steuerkreuz als Lenkrad und Gashebel/Bremse sei bloß der Vollständigkeit halber erwähnt. Da aber genreübliche Bonbons wie Duo- und WM-Modi oder Pistenkarten fehlen, sind derlei Features ohnehin nur Kosmetik. Doch soviel Schminke hat keine Avon-Beraterin, daß damit auch noch der nervige Kopierschutz, die unvollständige HD-Installationsroutine und die Abstürze auf getunter AGA-Hardware übertüncht werden könnten! (r)



Der unübersichtliche 3D-Modus



Zum Davonfliegen: die 2D-Vogelperspektive



Im Rennbetrieb noch am brauchbarsten: die Verfolgerkamera



VIRTUAL KARTING (OTM)

3D-RASEREI

37%

„FEHLSTART“



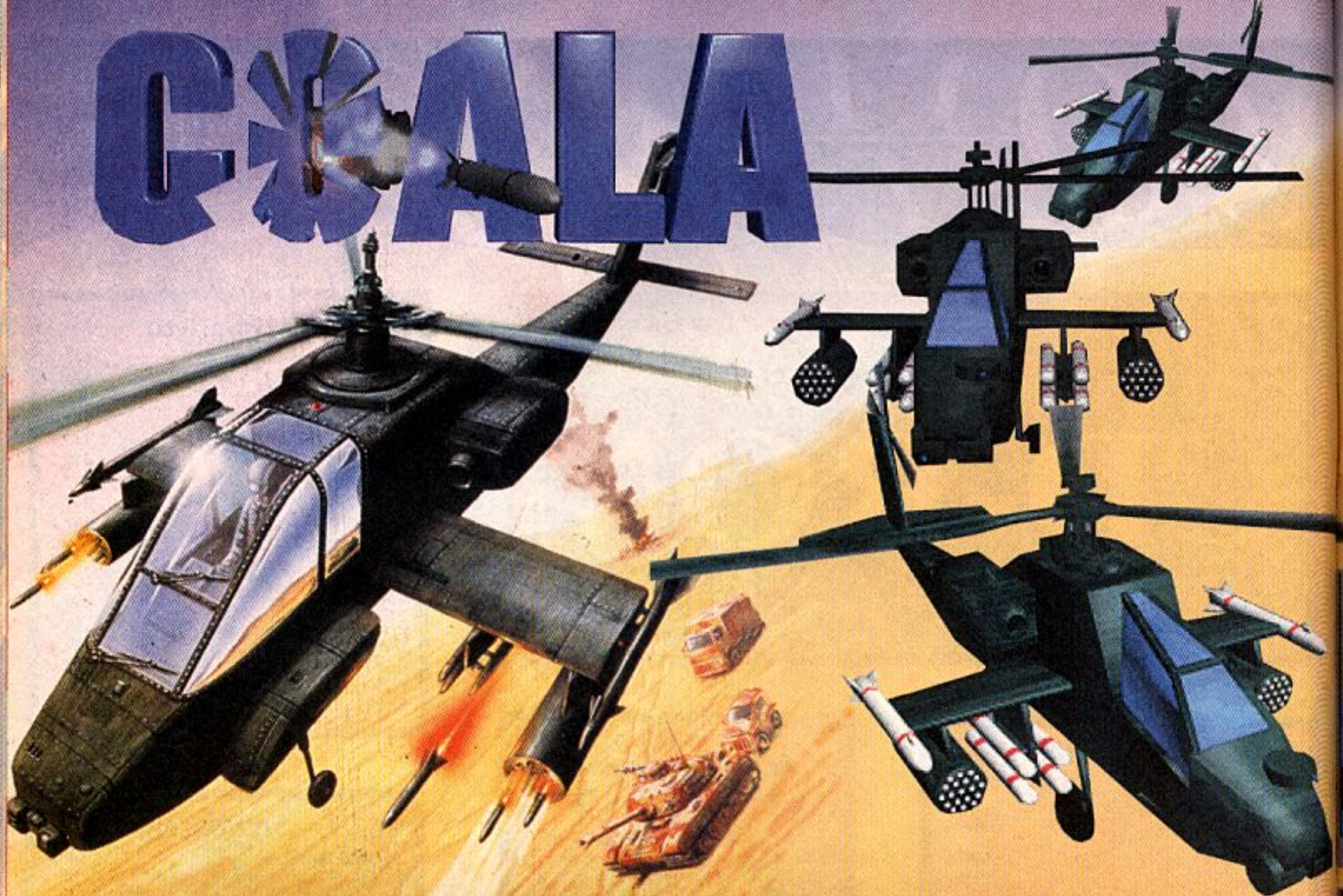
GRAFIK	48%
ANIMATION	52%
MUSIK	67%
SOUND-FX	63%
HANDHABUNG	39%
DAUERSPASS	26%

VARIABLE: 3 STUFEN

PREIS DM 59,-

SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	AB 3 MB RAM VON HAND
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

COALA



Koalas sind vegetarische Beuteltiere, die am liebsten entspannt in den Bäumen ihrer australischen Heimat herumhängen – dennoch geben sie ideale Titelhelden für diesen Action-Heli von Empire ab! Ei, wie das?

Nun, spannend war ja in diesem Zusammenhang vor allem die ursprüngliche Ankündigung des Herstellers, das Game bloß für den A1200 bzw. A4000 zu produzieren. So konnte man sich immerhin Hoffnungen auf einen würdigen Erben solcher Genreklassiker wie „Thunderhawk“ oder „Retaliator“ machen: Der AGA-Chipsatz hätte hier vielleicht den Quantensprung in die Welt der 256 Farben und aufwendigen Texturen ermöglicht. Jetzt sind wir um einen Traum ärmer und um zwei Coala-Versionen (in einer Packung) reicher, wobei sich die sichtbaren Unterschiede in engen Grenzen halten – in der ECS-Fassung sind die Zwischenbilder und der Horizont halt nicht ganz so bunt, doch das fällt nur im direkten Vergleich auf.

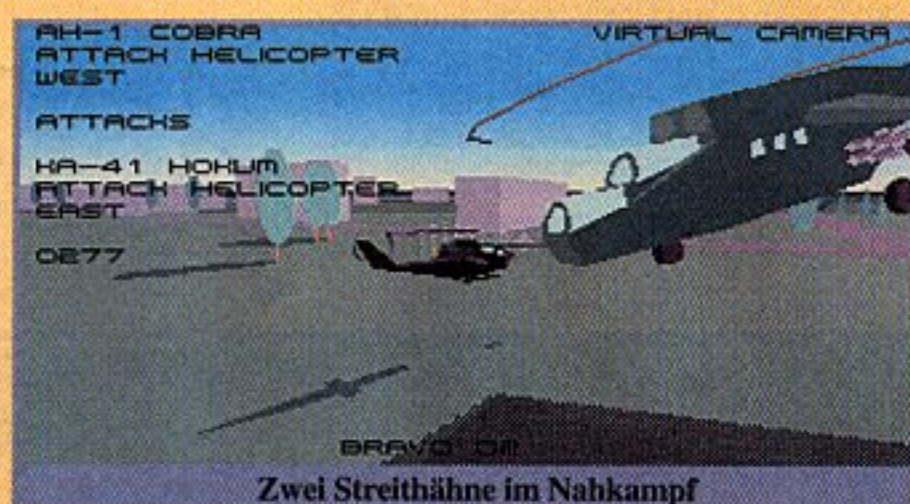
Die ansonsten identische 3D-Vektorgrafik läßt sich zumindest individuell an die jeweils vorhandene Hardware anpassen. So ist die Detailzeichnung der Landschaften, Gebäude und Flugzeuge in zehn Stufen justierbar, außerdem kann man einen entsprechenden Schattenwurf zuschalten. Des weiteren darf man festlegen, ob man den Horizont monochrom oder schattiert haben will und ab welcher Entfernung herannahende Objekte auf dem Screen erscheinen sollen. Wenn man spaßeshalber mal das bejahrte „Gunship 2000“ danebenhält, enttäuscht die Polygonoptik aber selbst bei maximaler Detailfülle – allein schon deshalb, weil sie auf nicht eigens aufgerüsteten Amigas nur müde dahinrückt. Ein A1200 muß somit wenigstens über schnelles Fast-RAM oder bes-

ser noch einen beschleunigten Prozessor verfügen, wenn die stets von dicken schwarzen Balken eingerahmte Landschaft geschmeidig am Auge des Betrachters vorbeifließen soll; am A500/2000 ist ein Turbokärtchen mit mindestens einer 68020-CPU sogar Grundvoraussetzung, sonst tut sich wenig Erbauliches auf dem Bildschirm.

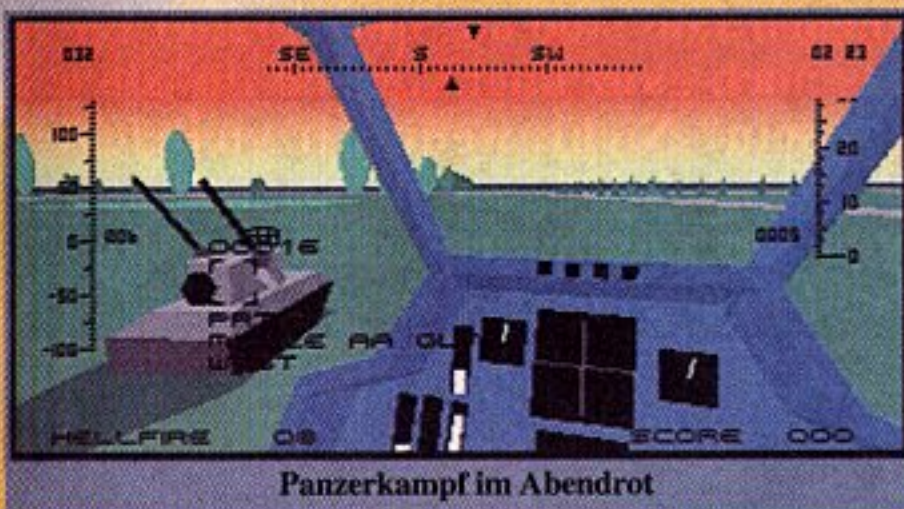
Ein Gutteil der Rechenleistung geht dabei für das virtuelle Cockpit drauf, wo das Auge mit Unterstützung der Maus nahezu uneingeschränkt umherschweifen kann. Die freie Sicht in (fast) alle Richtungen funktioniert in der Praxis auch ganz gut und erweist sich vor allem bei der Zielerfassung als hilfreich. Der fehlende Ausblick nach hinten und unten wird wettgemacht durch die üblichen Außenansichten, denn diverse Verfolgerkameras, Enemy- und Missile-View fliegen in diesem Genre ja immer mit. Das farblich variable Head-Up-Display hält dazu eine Vielzahl aktueller Flugdaten (Tempo, Höhe, Richtung etc.) parat; weitere Infos



Nachts sind alle Feinde grau



Zwei Streithähne im Nahkampf



Panzerkampf im Abendrot



Weites Land, flaches Land

enthält ein per Tastendruck jederzeit erreichbarer Extrascreen, der den Piloten z.B. über den Schlachtverlauf oder die Restbewaffnung aufklärt. Außerdem gibt's dort eine vernünftige Ausführung des im Cockpit nur zart angedeuteten Radarschirms.

Doch was nützt die schönste Instrumentierung, wenn das Gameplay nur zweite Wahl ist? Egal, ob komplett vorgefertigte, vom Rechner zufällig zusammengewürfelte, selbstgestrickte, offensive oder defensive Missionen, praktisch unterscheiden sie sich in erster Linie durch die Art und Anzahl der Flugzeuge, Panzer und sonstigen, meist planlos umherirrenden Vehikel. Sie muß man mal mit, mal ohne Unterstützung durch befreundete Truppen abschießen – anspruchsvollere Aufgaben (Begleitschutz, U-Boot-Jagden etc.) und die damit einhergehenden Karrierechancen fehlen vollkommen.

nahe im Handumdrehen in den Griff bekommt. Und die Luftduelle sind anspruchsvoll genug, um den Spieler eine ganze Weile bei der Stange zu halten. Zur Belohnung dürfen besonders erfolgreiche Piloten zudem den fiktiven Coala-Heli besteigen und dessen überragende Fähigkeiten z.B. für spektakuläre Rollen und Loopings nutzen. Ein gewisser Unterhaltungswert läßt sich auch den beigelegten Extra-Tools (ein Objekt-Betrachter und ein lenkbares Flugdemo) nicht absprechen. Und schließlich haben sich Floppy-Handling und Festplatten-Installation ein Lob verdient, denn beides klappt unauffällig, schnell und problemlos.



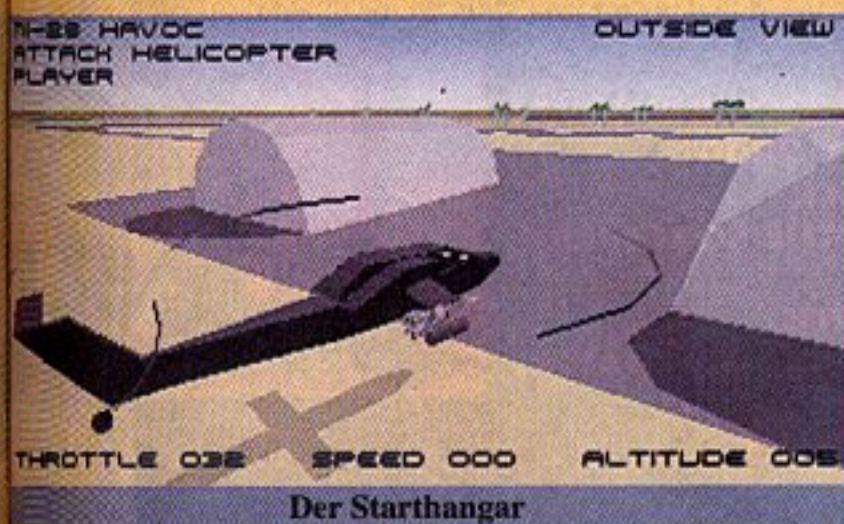
Knapp vorbei ist auch daneben



Hinter der Mauer, auf der Lauer



Blaues Cockpit, grünes Gras



Der Starthangar

Es ist auch nahezu gleichgültig, ob man im Apache-Helikopter für den Westen Partei ergreift oder einen der Hind- bzw. Havoc-Helis aus dem Osten zum Rotieren bringt, denn nicht nur in puncto Flugverhalten sind sich hier alle ziemlich einig: Die drei Standard-Bewaffnungen mit Bord-MG und einem jeweils unterschiedlichen Sortiment an Luft/Boden- und Luft/Luft-Raketen passen immer. Zu allem Überfluß sind die Unterschiede zwischen den vier Kriegsschauplätzen Europa, Südamerika, Antarktis und Mittlerer Osten vorwiegend farblicher Natur, dasselbe gilt für den vor dem Start festlegbaren Tag- oder Nachtbetrieb. Berge, Täler, dichte Wälder oder enge Straßenschluchten sucht man ebenfalls vergeblich, wodurch klassische Helikopter-Stärken wie die besondere Wendigkeit und Tiefflugtauglichkeit auch kaum zur Geltung kommen.

Wenn man Coala mangels Feinschliff also auch kaum als Überflieger bezeichnen kann, so bietet das Spiel doch ganz unterhaltsame Heli-Action – auf Dauer mag das Gameplay wenig aufregend sein, aber in der Not frißt auch das Tiltiermal was anderes als immer nur feinsten Eukalyptus... (rl)

Obwohl nach den hochgespannten Erwartungen zunächst einmal die Enttäuschung überwiegt, ist das Spiel deswegen nicht wirklich schlecht. Wer auf Realismus notfalls verzichten kann, kommt nämlich schon auf seine Kosten, zumal man die auf wenige Tasten und die Maus oder den Stick beschränkte Steuerung bei-

COALA (EMPIRE)

ACTION-SIMULATION

69% ECS **70%** AGA

„GEHT SO“

71%	GRAFIK	73%
68%	ANIMATION	68%
72%	MUSIK	72%
70%	SOUND-FX	70%
76%	HANDHABUNG	76%
67%	DAUERSPASS	67%

VARIABEL

PREIS DM 79,-

SPEICHERBEDARF	1,5 MB/2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	EINSTELLUNGEN
DEUTSCH	ANLEITUNG

UP



DOWN

TOP TWENTY

1. (1) DIE SIEDLER



2. (4) SYNDICATE
3. (8) BUNDESL. MAN. HATTR.
4. (6) CIVILIZATION
5. (7) COLONIZATION
6. (20) PIZZA CONNECTION
7. (11) BIING!
8. (18) SENSIBLE WORLD OF SOCCER
9. (9) GOAL!
10. (-) FIFA INT. SOCCER
11. (2) DUNE II
12. (19) HOLLYWOOD PICTURES
13. (10) ELITE II
14. (12) KING'S QUEST VI
15. (-) DER CLOU!
16. (-) DSA 1: DIE SCHICKSALSKLINGE
17. (14) AMBERMOON
18. (3) INDIANA JONES IV
19. (-) THEME PARK
20. (-) FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN

Auch im neuen Jahr sind die Spitzenreiter Eurer Charts noch ganz überwiegend die alten – muß das sein? Nicht, wenn wir vielleicht ab sofort nur noch jede zweite Stimme auszählen oder das Zusammenrechnen zukünftig vielleicht Brok überlassen...

Wie, dann wären die Bestenlisten kaum noch repräsentativ? Auch wieder wahr, außerdem würde unser Bürobote vermutlich eh bloß seinerseits einen Untergebenen vorschieben – und womöglich wäre das gar Daisy oder schlimmer noch Oberchaot Max! Nein, soweit wollen wir es keinesfalls kommen lassen, weshalb wir jetzt lieber ohne weitere Umschweife zur Verkündung der aktuellen Ergebnisse kommen:

Vom besten Bauplatz in den Top Twenty sind Blue Bytes „Siedler“ nach wie vor nicht wegzudenken, doch mit Bullfrogs „Syndicate“ sind ihnen die Söldner der Baumafia bereits strategisch dicht auf den Fersen. Es folgt König Fußball unter dem von Software 2000 ausgegebenen Pseudonym „Bundesliga Manager Hat trick“; und dieses erbauliche Spiel führt auch nach wie vor die Top-Seller des Jahres an. Kein Wunder also, wenn der jüngste im Bundi-Bunde auch auf dem ersten Tabellenplatz der diesmal sehr sportlichen Special-Charts zu finden ist. Im ersten Bett der AGA-Highlights findet man mit der Hospitaler-Sim „Biing!“ von reLine nun aber endlich mal einen ganz neuen Patienten! Ja, und das Zimmer zweiter Klasse belegen sogar Einsteiger: Hier kurieren alle 1200 Alienjäger von MicroProse ihre vom „UFO“ geschlagenen Wunden aus. Oder sollten sie sich gar im „Microcosm“ angesteckt haben? Die actionreichen Psygnosis-Bazillen scheinen zumindest Euren CD-Geschmack nämlich unheilbar geprägt zu haben, und in sehr ungesunder Nähe halten sich hier ja auch die goldigen MicroProse-Freiberuter aus „Pirates! Gold“ auf...

Drunter und drüber ging es dagegen wieder einmal an der Ladentheke, denn es gelang der Ikarion-Journaille mit „Mad News“ aus dem Stand, die legendären Abenteurer aus Black Legends „Seelenturm“ auf den zweiten Platz zu verdrängen. An dritter Stelle kommt Renegades Amazonas-Königin angeschwirrt, während wir Euch last but not least noch zeigen, welche Spiele so im Kopf unseres Neuzugangs Markus herumschwirren. Für schwirrende Köpfe mögen aber auch

1 x Pinball Mania

1 x Fears

1 x Whale's Voyage II

sorgen, zumal es diese Games für Glückspilze ganz umsonst gibt: Schickt uns einfach ein Kärtchen mit Neujahrsgrüßen und Euren akuten Spielefavoriten, schön artig nach ECS-, AGA- und CD-Versionen getrennt – schon seid Ihr bei der Verlosung dabei! Die Anzahl der Nennungen ist uns auch ganz egal, und Ihr dürft sogar noch Euren Wunschgewinn mitbenennen. Dann fehlen bloß noch ein gut benenn... Quatsch, erkennbarer Absender und natürlich eine nicht minder gut lesbare Adresse. Und wer die jetzt findet, den finden wir richtig gut. Genau wie unseren Nachbarn. Und wenn der jetzt gleich kommt und den hier üblichen Verhau sieht, wird er sich noch zu dieser unsympathischen Werbetussi nebst ihren dreckigen Gläsern zurückwünschen!

Joker Verlag

„Up & Down“

Bretonischer Ring 2

D-85630 Grasbrunn

TOP TEN A1200

1. (3) BIING!
2. (-) UFO - ENEMY UNKNOWN
3. (1) SIM CITY 2000
4. (7) OLDTIMER
5. (9) SIMON THE SORCERER
6. (5) FEARS
7. (8) STAR TREK
8. (2) BUNDESL. MAN. HATTR.
9. (10) GLOOM
10. (6) THEME PARK



TOP TEN CD³²

1. (1) MICROCOSM



2. (4) PIRATES! GOLD
3. (5) BANSHEE
4. (6) UFO - ENEMY UNKNOWN
5. (8) SUBWAR 2050
6. (3) THEME PARK
7. (2) ERBEN DER ERDE
8. (-) TOWER ASSAULT
9. (-) LITIL DIVIL
10. (7) ROADKILL

TOP SELLER

1. (-) MAD NEWS



2. (1) DER SEELENTURM
3. (-) FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN
4. (2) FEARS
5. (-) ALIEN BREED 3D
6. (-) DER REEDER
7. (-) PINBALL MANIA
8. (3) GLOOM
9. (-) WING COMMANDER
10. (9) DER MEISTER

PERSONAL FAVORITES



MARKUS

1. WORMS
2. BODY BLOWS
3. AMBERMOON
4. PINBALL ILLUSIONS
5. LIONHEART

TOP SELLER DES JAHRES

1. (1) BUNDESL. MAN. HATTR.



2. (2) UFO - ENEMY UNKNOWN
3. (3) FUSSBALL TOTAL!
4. (4) THEME PARK
5. (10) DER SEELENTURM
6. (5) RÜSSELSHEIM
7. (6) DER TRAINER
8. (-) MAD NEWS
9. (-) FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN
10. (-) DER MEISTER

DIE BESTEN AKTUELLEN SPORTSPIELE

1. BUNDESL. MAN. HATTR. 91%



2. SUPER SKIDMARKS (CD³²) 86%
3. PGA EUROPEAN TOUR (CD³²) 85%
4. ROADKILL (CD³²) 85%
5. ALL TERRAIN RACING 82%
6. TOP GEAR 2 (AGA) 78%
7. LEADING LAP (AGA) 73%
8. SPEEDBALL 2 (CD³²) 72%
9. WILD CUP SOCCER (CD³²) 67%
10. WHEELSPIN (AGA) 66%

Winterzeit ist Spielzeit: Schnappt Euch die kuschelige Schmusedecke und Eure „Freundin“, schon... wären wir beinahe wieder beim Staatsanwalt angeeckt! Ihr sollt Euch nämlich nicht beim heißen Sex, sondern für sieben coole PD-Games der Nordlicht-Serie erwärmen!

Wir wissen nicht, was der freundliche Apotheker empfiehlt, wir empfehlen bei Winter-Trübsal zunächst einmal die Disk mit der Bezeichnung **Nordlicht-Spiele 66/2**. Auf den nicht scrollenden, per Leiter miteinander verbundenen Action-Plattformen von **Duck Dodgers** begegnet man nämlich vielerlei knuddeligen Nikolau-

sen, Springfedern, Schlangen und anderen Angreifern, die zuerst mit dem Betäubungsgewehr ins Koma und dann mit einem gezielten Fußtritt in einen der überall bereitstehenden Entsorgungscontainer zu schicken sind. Punktejäger vergreifen sich zudem an inflationär verteilten Sammelfrüchten, bloß weitere Extras sucht man hier vergebens – für Abwechslung sind vielmehr ständig wechselnde Levelaufbauten und Grafikdesigns in kunterbunten Farben zuständig.

Wer „Flashback“ nachtrauert und bislang vergeblich auf ähnlich genial animierte Action-Plattformen gewartet hat, findet sein Trostpflaster auf der **Nordlicht-Spiele 66/4**. Hier schleicht, hüpfet und läuft ein Held im Trenchcoat durch sehenswerte Futuro-Bauten, legt gekonnte Bodenrollen hin und nimmt seine Robot-Widersacher aus der Hüfte oder Hocke unter Beschuß. Per Schalter

werden Energiesperren deaktiviert und Aufzüge in Gang gesetzt, bei Gefahr stellt sich ein Schutzschild als Kugelfang zur Verfügung. Dabei genügen Grafik, Animation, Zwischen-Movies, Sound und Steuerung auch professionellen Ansprüchen, allein das Gamedesign könnte etwas fairer sein – und wird es vielleicht auch noch, da von **Dark Angel** bereits eine Shareware-Vollversion angekündigt ist.

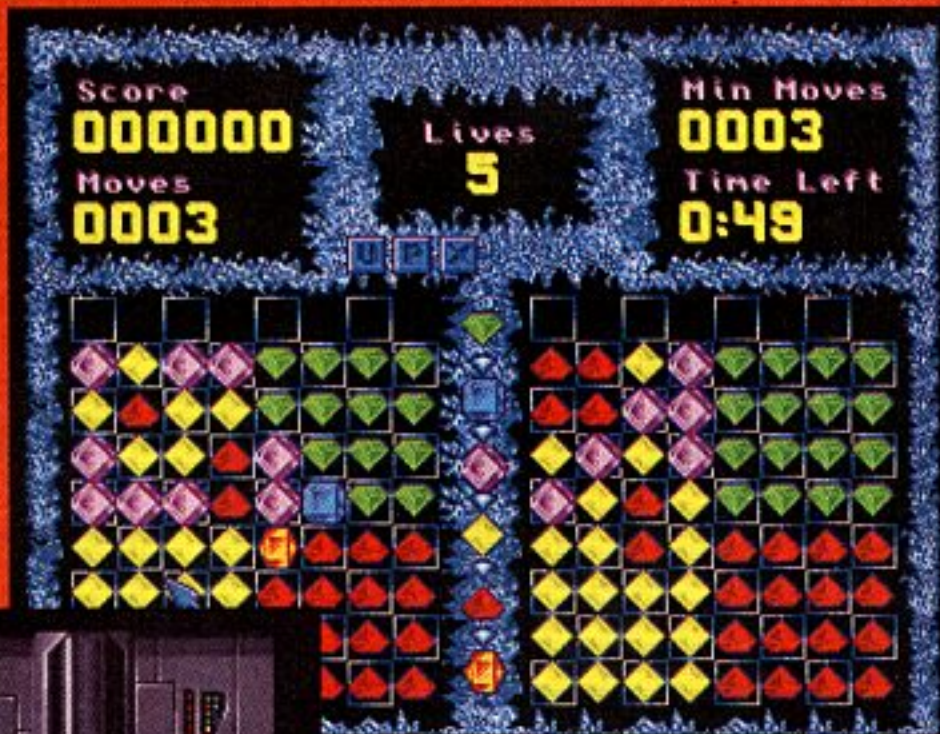
Durch Spiele wie den Baller-Knaller „Apidya“ und das digitale Reisebüro „Flamingo Tours“ hat sich Kaiko einen Namen unter den Amigos gemacht, die Steinereien der deutschen Jungs mit dem japanophilen Touch sind dagegen weniger bekannt. Die Scheibe **Nordlicht-Spiele 66/7** will das nun unter dem Titel **Gem'Z** ändern: Wie beim Vollpreis-Vorgänger „Gem'X“ findet der Spieler dieses PD-Ablegers am vertikal geteilten Splitscreen zwei acht

mal neun Felder große und mit Edelsteinen gefüllte Boxen vor. Aufgabe ist es nun, das Aussehen des linken Screens dem rechten anzugleichen, wozu man die Klunker anklickt, auf daß sie (und ihre direkten Nachbarn) in festgelegter Reihenfolge die Formation wechseln oder gleich ganz vom Schirm verschwinden. Clevere Leveldesigns in hübscher Aufmachung, eine komfortable Zugrücknahme-Funktion sowie speicherbare Highscores sorgen für Laune, zudem ist das Begleitgedudel jederzeit gegen beliebige Musik im MOD-Format auszutauschen.

Weiter zur **Nordlicht-Spiele 68/10** und einem weiteren „Arkanoid“-Klon. Hiergeblieben, denn **Starbuster** ist mehr als nur der jüngste Aufguß des alten Breakout-Konzepts: Zwar bewegt der Spieler einmal mehr am unteren Bildrand ein Paddle in horizontaler Richtung, um so mit einem Ball von Level zu



Duck Dodgers entsorgt die Plattformen



Die Knobel-Klunker mit Vollpreis-Vorbild: Gem'Z



Animierend gut animiert: Dark Angel



Level wechselnde Steinmauern abzutragen, doch fliegen ihm die aus zerbröseltem Gemäuer entfliehenden Sammelextras (Laserwaffen, Klebstoff, Ballvervielfältiger, Beschleunigungs-Umkehr) hier in bisher nicht gekannten Massen entgegen. Und das in einem Tempo, daß selbst den geübtesten Zockern mitten im Winter der Schweiß von der Stirn perlt! Reaktionsschnelle Aktionisten mit einem Faible für klassische Spielideen werden jedenfalls begeistert sein...

Wer's geruhsamer mag und dabei langfristig unterhalten sein will, sollte die beiden Disketten mit der Bezeichnung **Nordlicht-Spiele 69/5 A & B** in das Laufwerk oder auf die Festplatte holen. Damit handelt man sich nämlich ein feines Rollenspiel um die Fantasy-Welt Gallows Keye ein, wo der fiese Mordelius Darklord mit seinen finsternen Regimentern herrscht. Nur eine kleine Stadt konnte

sich die Freiheit bewahren, und so soll's auch bleiben – bzw. möglichst noch besser werden. Vom netten Intro angefangen, über die hübsche Iso-Oberwelt und flott animierte 3D-Dungeons bis hin zur gelungenen Soundkulisse ist **Riamel – Black Prophecy** ein demonstrativer Leckerbissen, der Appetit macht auf die Shareware-Vollversion: Die Rätsel sind herausfordernd, die Echtzeitkämpfe nicht übermäßig schwer, und die Stick-Steuerung klappt astrein. Letzteres gilt allerdings nicht für Pads vom CD³², wo seltsamerweise die Button-Abfrage streikt.

Wir schreiten fünf Ausgaben weiter zur **Nordlicht-Spiele 69/10** und finden dort die aberwitzige Echtzeit-Knochelei **Jelly Othelly** vor. Ähnlich wie beim Klassiker „Vier gewinnt“ färben dabei zwei Spieler (auf Wunsch auch der Rechner) am zehnten neun Felder umfassenden Areal zunächst farblose Felder jeweils rot bzw. grün

ein und versuchen, vom Gegner bereits kolorierte Felder zwischen eigenen einzukeilen – gelingt dies, werden die entsprechenden vertikalen, horizontalen oder diagonalen Reihen komplett mit der eigenen Farbe versehen. Sieger ist, wer am schließlich kunterbunten Areal die meisten Felder in seiner Tönung vorzuweisen hat. Ein unterhaltsames Spielprinzip also, das zudem gut und witzig umgesetzt wurde.

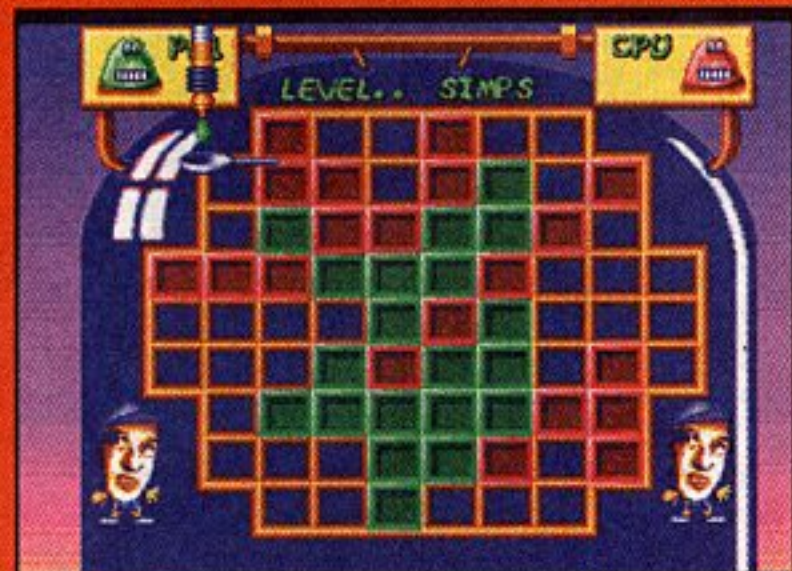
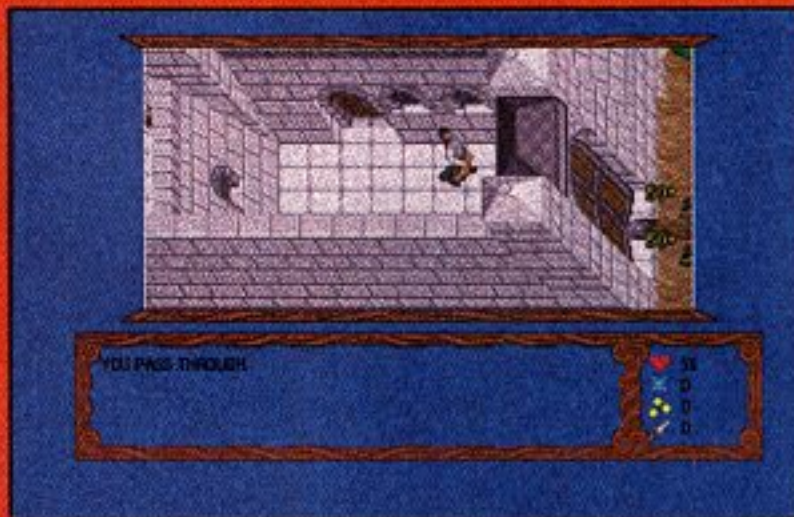
Für noch mehr, wenn auch etwas nostalgischeres Vergnügen ist **Platman** auf der **Nordlicht-Spiele 70/3** gut. Wer ihn auf seinen Rechner einlädt, trifft einen Verwandten des guten alten „PacMan“, den es aus den klassischen Pillen-Labyrinthen hinaus in eine (allerdings nicht scrollende) Plattform-Welt verschlagen hat. Dort muß er allerlei knuddelbunte Angreifer überhüpfen und Bonusfrüchte bzw. Schlüssel zu versperrten Toren sammeln. Und das macht

wegen des abwechslungsreichen Leveldesigns auch eine ganze Weile Spaß! AGA-Amiganer finden auf der Disk übrigens eine Spezialversion mit etwas farbenfroherer Optik und mehr Sound für ihren Chipsatz vor; Steuerung und Musik sind aber bereits in der Standard-Variante prächtig gelungen. Fehlt nur noch das Lokal, in das Ihr Eure „Freundin“ für nur vier Mark pro Gang auf die heute vorgestellten Leckereien einladen könnt:

Gabi und Udo Drüke
Alter Fischerspfad 10
26506 Norden
Tel.: 04931/167222

Die PD-Gerichte von Nordsee, Quatsch, Nordlicht gibt's freilich nur im Heimservice, wofür weitere vier Mark Portokosten bzw. die entsprechenden Gebühren bei Nachnahmebestellungen fällig werden. Dafür wünschen wir dann aber auch allen Amiga-Modellen guten Appetit! (rl)

Nachschub für Rollenspieler: **Riamel – Black Prophecy**



Vier gewinnt, mehr gewinnen mehr: **Jelly Othelly**



Platman hat die Pille abgesetzt...



Auf diese Steine können Sie hauen: **Starbuster**

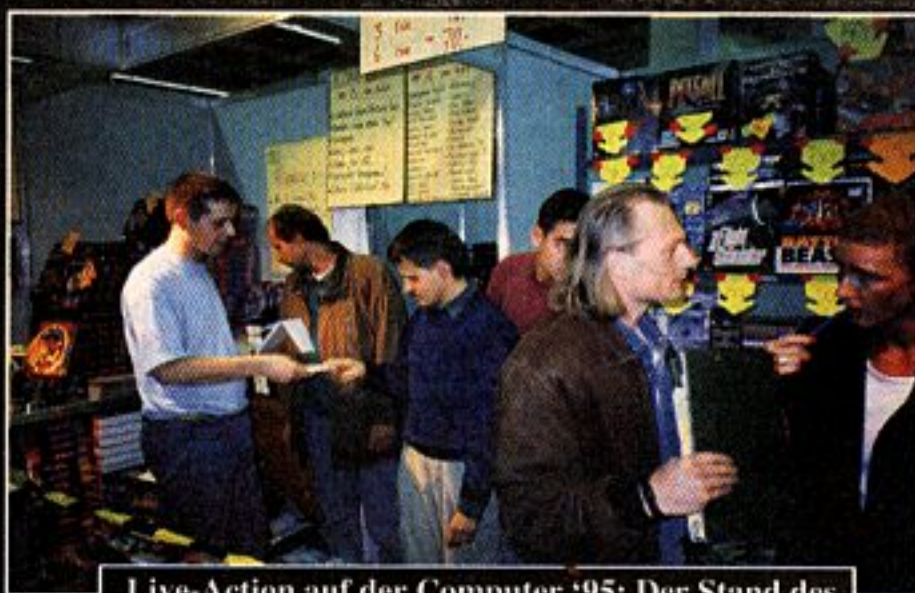
CRACKER

Das Verbrechen schlägt immer und überall zu, auch vor Computermessen macht es nicht halt: Aus aktuellem Anlaß hat sich Fachbesucher Dr. Freak daher für Euch auf der „Computer '95“ und der „Bits & Fun“ nach Lücken im Sicherheitssystem umgesehen.

Daß auf Messen geklaut wird, ist beileibe nichts Neues: Bereits auf der „Amiga '89“ (einer Vorläuferversammlung zur heutigen „Computer '95“ in Köln) schlichen die Handlanger der Cracker durch die Gänge. Als Gegenmaßnahme wurden zwar die Laufwerksschlitze mit Isolierband zugeklebt und Wachen neben den Rechnern postiert, doch Vorabversionen oder Demos kamen trotzdem abhanden. Die Täter waren sogar noch stolz auf derlei „Heldentaten“ und wiesen dann im Intro des folgenden Schwarzmarkt-Releases eigens auf ihre exklusive Softwarequelle hin: „Stolen at...“. Besonders beliebt war in dieser Hinsicht seit jeher die Londoner ECTS – wohl auch ein Grund, warum der Veranstalter Minderjährigen dort keinen Zutritt gewährt. Mittlerweile haben die meisten Aussteller zusätzlich zu den menschlichen Aufpassern Alarmanlagen gemietet, um ihren Stand vor Langfingern zu schützen. Dieser Aufwand ist verständlich, denn erstens werden auf Digi-Shows oft unersetzliche Einzelstücke präsentiert, und zweitens könnte es im Zeitalter der Identfälschungen leicht passieren, daß die 1:1-Kopie der Vorabversion dann schon vor dem Original herauskommt.

Auf der „Computer '95“ gehörte der Bösewicht, der das meiste Aufsehen erregte, dagegen nicht zu den Besuchern, sondern zu den Standbesitzern selbst. Es war ein branchenbekannter niederländischer Händler, der zuvor schon auf der

„Hobbytronic“ sein Unwesen trieb und in Köln nur mit etlichen Tricks und unter Einschaltung von holländischen und englischen Stroh Männern einen Stand ergattern konnte. Dort wollte er ganz frech indizierte und beschlagnahmte Spiele verkaufen, ja sogar Identfälschungen von bekannten PC-Titeln wie „Rebel As-



Live-Action auf der Computer '95: Der Stand des Raubkopienhändlers wird dichtgemacht

sault“ sollten für schlappe 20 Marker über den Ladentisch wandern. Zu seinem Pech befand sich auch Raubkopiererjäger Freiherr von Gravenreuth unter den Besuchern, so daß der ruchlose Stand bereits am ersten Messetag geschlossen und wie ein Weihnachtspaket verschnürt wurde. Wenige Wochen später auf der

„Bits & Fun“ bewiesen dagegen einige Münchener Gesetzeshüter ihre mangelnde Kenntnis der einschlägigen Vorschriften: Schon am Eröffnungstag schaute die Kripo in Zivil beim Playcom-Stand vorbei und wollte dort alle ausliegenden Exemplare von Acclains allerneuester Digi-Klopperei beschlagnahmen.

Damit stießen die selbstherrlich auftretenden Herrschaften zu recht auf wenig Verständnis, weil Teil drei des tödlichen Kampfsports (anders als die Vorgänger) zu diesem Zeitpunkt noch gar nicht indiziert und der Verkauf somit völlig legal war. Nach langem Hin und Her einigte man sich schließlich darauf, daß die

Spiele bleiben wo sie sind, also weder verkauft noch beschlagnahmt werden.

Von ihrer großzügigsten Seite präsentierten sich die Beamten dafür kurz darauf an einem anderen Stand, wo wirklich indizierte Games in Hülle und Fülle auslagen. Die Polizisten sahen in ihrer Liste nach, fanden dort keinen der Titel und machten... nichts. Da kommt Stimmung auf, das stärkt das Vertrauen des Bürgers in seine wohlmeinenden Beschützer! Ich kann Stefan Anders, den Geschäftsführer von Playcom, daher gut verstehen, wenn er „bessere rechtliche Grundlagen ohne Wischiwaschi-Paragrafen“ fordert und von „staatlicher Zensur“ spricht. Und weil ein Unglück selten allein kommt, wurde der Playcom-Stand einen Tag später auch noch von Einbrechern heimgesucht, die Hard- und Software im Wert von 8.000 Mark mitgehen ließen – trotz all der staatlichen und privaten Nachtwächter...

Tja, und was haben wir daraus nun gelernt? Falls Ihr selbst jemals an einer Messe teilnehmen wollt, zieht möglichst die ältesten Klamotten an, verständigt Euren Rechtsanwalt und studiert vorher ein Survival-Handbuch! Das empfiehlt jedenfalls

Euer



Der Playcom-Stand stand auf der Bits & Fun im Mittelpunkt vieler Interessen...

DR. FREAK

neo

läßt was springen!

MAGIC CEDRIC



Die Austro-Softler lassen also nicht nur den genialen „Cedric“ springen, sondern den passenden Rechner gleich dazu. Und weil der neue Plattform-Held in dieser Ausgabe bereits über volle drei Testseiten hüpfert (wo jede nur erdenkliche Info zu seiner Herkunft, seiner Person und seinen Zielen nachzulesen ist), können wir hier den verfügbaren Platz nutzen, um Euch den Mund auf die Preise des Wettbewerbs wässrig zu machen: Der Glückspilz Numero uno bekommt nämlich eine brandneue „Freundin“ mit 32 Bit unter dem kleidsamen AGA-Rock, dazu eine interne Festplatte mit 170 MB Kapazität sowie jede Menge magischer Software wie ein Multimedia-Progi, Tools, Spiele etc. – das „Magic Pack“ eben. Diesbezüglich ist es freilich wie beim Highlander: Es kann nur einen geben! Weil es aber erfahrungsgemäß noch mehr gibt, stellen die spendablen NEOlogen dazu noch allerlei schicke Sweater und T-Shirts in Aussicht. Für Trost auf den nicht ganz vorderen Plätzen ist also gesorgt, Ihr braucht Euch nur noch um die Beantwortung der Preisfrage zu sorgen...

Bei NEO Software hat man das Kunststück zuwege gebracht, nach Jahren mal wieder einen wirklich anspruchsvollen Amiga-Hüpfer aus dem Hut zu zaubern – weshalb im dazugehörigen Preisausschreiben auch ein zauberhafter A1200 im „Magic Pack“ als Hauptgewinn wartet!



PREISFRAGE: DIE REISEN EINES MEERESSÄUGERS MACHTEN NEO SOFTWARE DESIGN AM AMIGA BERÜHMT – WIE HEISST DAS SPIEL UM DEN „STAHLFISCH“?



Wer die Antwort weiß, schreibt sie auf eine Postkarte und schickt diese bis spätestens zum 10. Januar 1996 (Einsendeschluß) an unsere nachstehende Adresse. Der Rechtsweg ist und bleibt dabei ausgeschlossen, und die Amigos bei NEO und beim Joker Verlag haben auch schon alle einen 1200er – und sind damit von der Teilnahme ebenfalls ausgeschlossen. Wer jetzt noch eingeschlossen ist, dem wünschen wir den richtigen Schlüssel sowie alles Glück der Welt bei der Auslosung!

1. PREIS EIN A1200 MIT 170-MB-FESTPLATTE IM „MAGIC PACK“

2. – 5. PREIS JE EIN KLEIDSAMES NEO-SWEATSHIRT

6. – 10. PREIS JE EIN KLEIDSAMES T-SHIRT VON NEO



Joker Verlag
„Magic Cedric“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

DEMO Galerie

Der Start ins neue Demo-Jahr ist geglückt, denn wieder laden fünf originelle Digi-Shows zum Abheben ein: Bitte anschnallen und das Rauchen einstellen, zusehen, zuhören und genießen!



ATMOS FEAR

Nur kurz erwähnt sei ein besonders hörenswertes Schmuckstück aus der Delon-Schatulle: Zwar sind hier die optischen Effekte (ein Copper Chunky-Zoomer, ein paar Vektor-Spielereien und wenige Standbilder) kaum der Rede wert, doch die großartig

groovige Funky-Musik muß man seinen Lauschern einfach mal gegönnt haben. Außerdem macht der ironische Unterton des Gesamtwerkes Lust auf mehr – und genau das findet man auf der Disk auch, nämlich etliche Goodies wie z.B. ein kurzes Intro etc.

FUTURE

Die Demo-Götter bei Gods starten ihren himmlischen Reigen mit einem schicken Standbild vom Anflug auf den Mond, dann plakatieren sie ein Vieleck mit anscheinend streßgeplagten Augen und lassen das Gesamtgebilde wüst zoomen und drehen. Anschließend rotieren Polygon-Roboter und -Dreiräder um so fleißiger über den Screen, je mehr Rechenpower unter der

Haube des Rechners steckt, während sich die bereits bekannten Äuglein in stilisierter Form an Boden, Decke und Wänden zweier nachfolgender 3D-Labyrinth wiederfinden. Zum guten Schluß vollführt ein Texturewürfel am Chunky-screen noch einen wüsten Derwischentanz, dann endet die hinreißende Show etwas plötzlich.

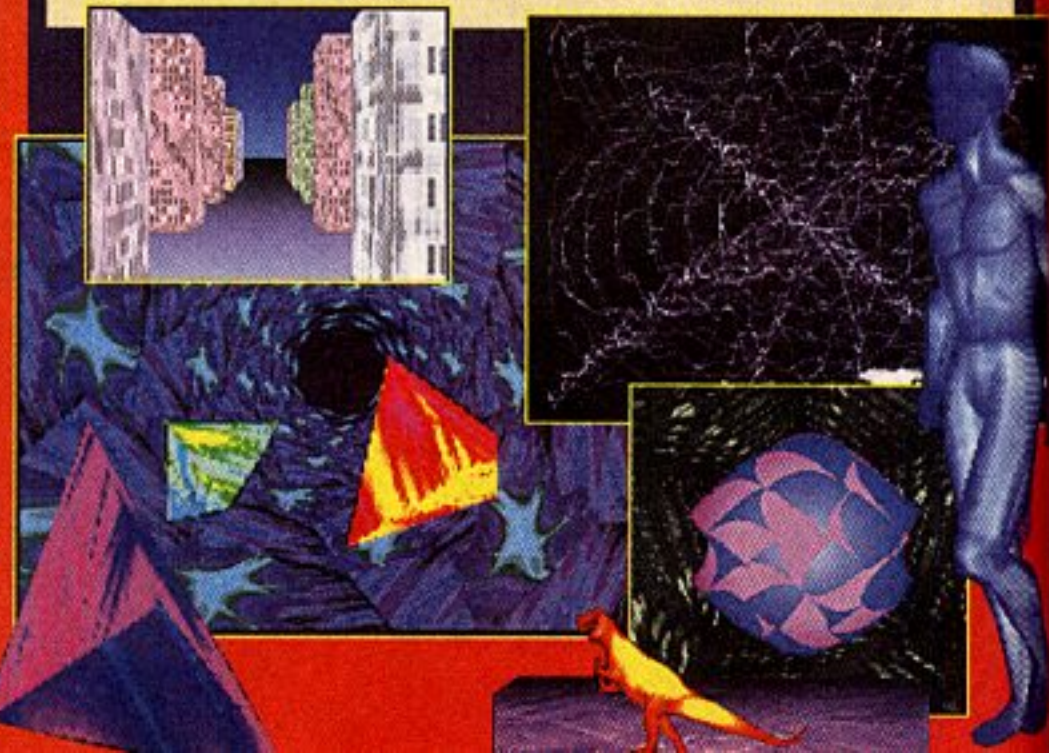
FUTURE



GOLD FINGER

Die polnische Crew von Beton Dezign stellt sich zu sanften Tranceklängen vor und zieht dann die Schraube mächtig an: Bei feinen Technorhythmen fliegt man durch bunte 3D-Tunnel, sieht wirbelnde Texturewürfel und gouraudschattierte Namenslettern und verfolgt fasziniert die Drehungen farbiger Vielecke bzw. das Schweben eines blauen Knetrings. Was nun folgt, nennen die Betoniker „quantisierter

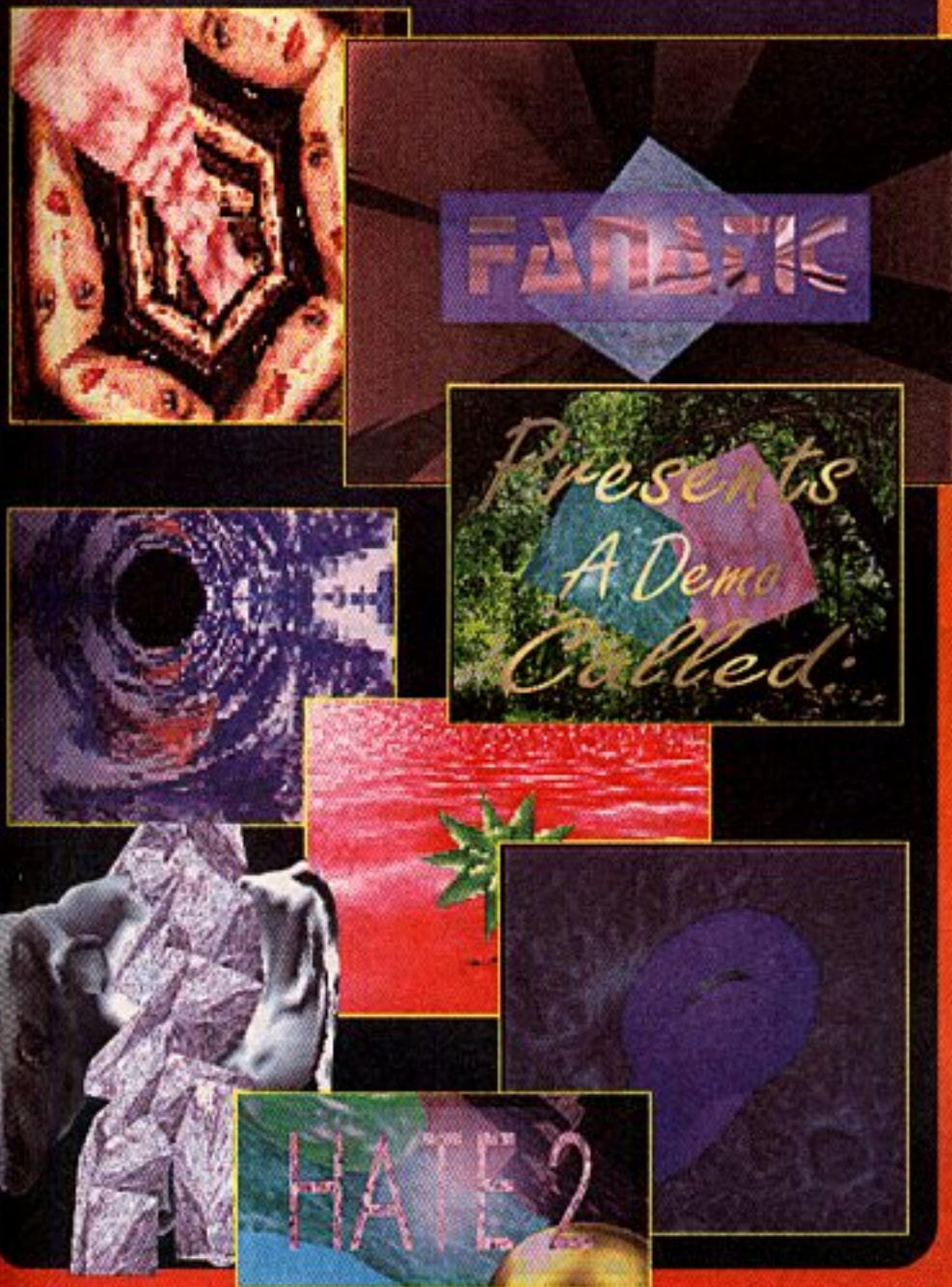
Kubus" – das Musiktempo hat seinen Höhepunkt erreicht und wird optisch von einem pulserenden Würfel dargestellt. Weiter geht's mit einem gouraudschattierten und in Echtzeit animierten Dino, zwei rasanten Flügen durch parallax scrollende und teils voll tapezierte 3D-Schächte, ehe dann ein Marsch durch eine texturierte Wolkenkratzer-Skyline im Finale mit den Greetings mündet.



HATE 2

Seinen aktuellen Beitrag zur Assembly-Party in Helsinki startet das Fanatic-Team mit zahlreichen Standbildern und wenig innovativem Technosound, zu dem eine bunte Tapete scheinbar durchs Wasser gezogen wird. Dann schwebt das Auge des Betrachters über einer rasenden 3D-Ebene, dazu wirbeln texturierte Sterne mit. Bemerkenswert am nachfolgenden Tunnelflug sind die vielen Schwenks der

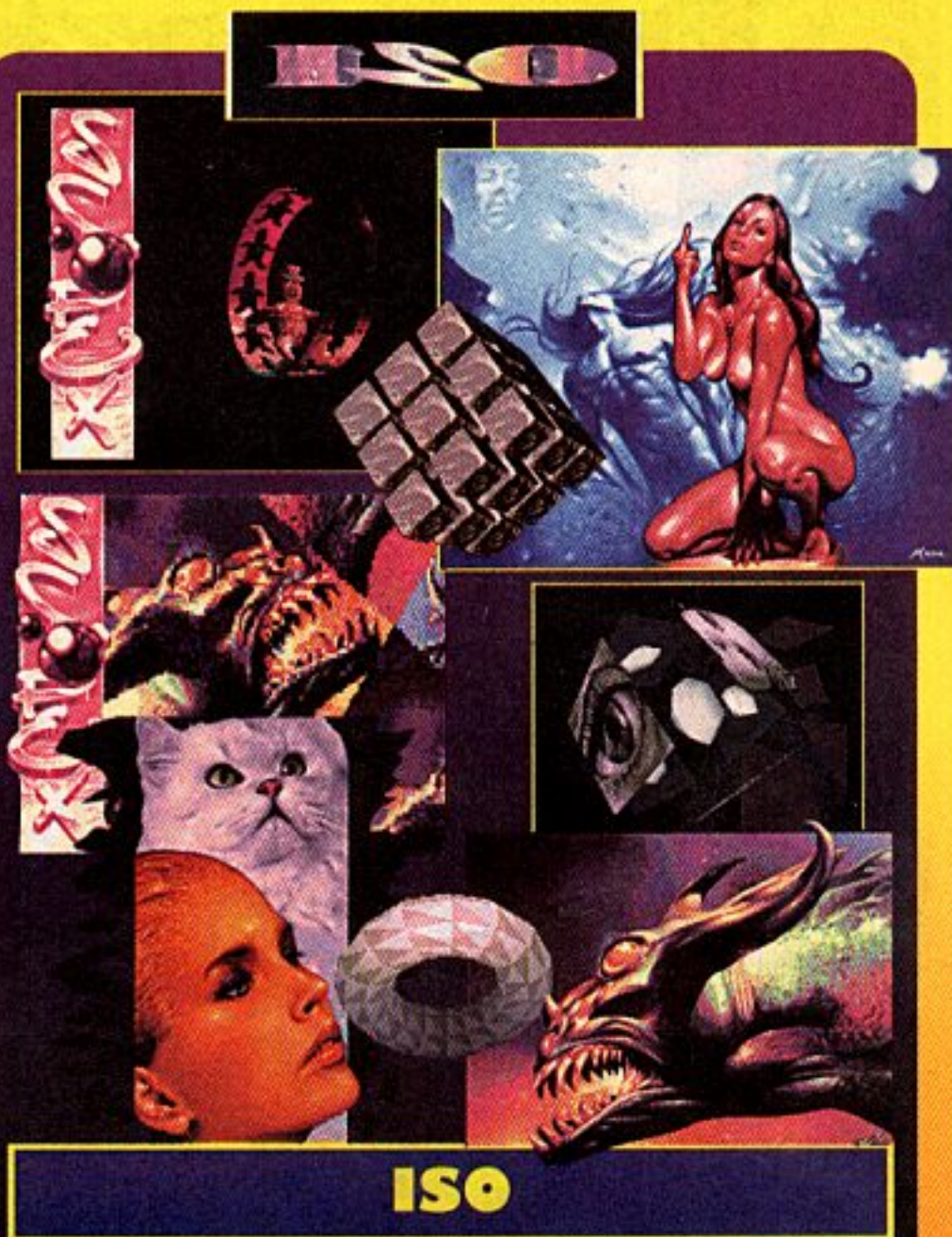
Kamera, während das später auftauchende Kinderporträt insgesamt nichts Besonderes ist. Doch ein sehenswerter Tanz zweier Ringe entschädigt dafür genauso wie die noch ausstehende Achterbahnfahrt durch Hunderte von Frauenporträts. Den krönenden Abschluß bildet eine erstaunlich detailliert gearbeitete Gouraudkuh, durch die sich ein marmorierter Quader schiebt.



NEUES JAHR, NEUE DEMOS

Wer sich unsere heutigen Vorstellungen auf den Screen holen will, der lese die Infos bezüglich der benötigten Hardware, den Preisen und der Bezugsquelle in der obligaten Box – oder hole sich den neuen MULTIMEDIA JOKER mit BEGLEIT-CD, wo ebenfalls aktuelle Amiga-Demos zu finden sind! Übrigens: Im nächsten Amiga Joker werfen wir einen Blick auf brandneue Megademos, die sich über drei und mehr Disketten erstrecken. (rl)

Titel	Lauffähig auf	Preis/Lieferumfang	Bezug
ATMOS FEAR (Delon)	A1200 & A4000 HD wird unterstützt	3,- DM + 4,- DM Porto 1 Disk	Nordlicht PD-Service Alter Fischerspfad 10 26506 Norden Tel.: 04931/16 72 22
FUTURE (Gods)	A1200 & A4000 Nicht HD-installierbar	3,- DM + 4,- DM Porto 1 Disk	
GOLD FINGER (Beton Dezign)	A1200 & A4000 Fast-RAM erforderlich, HD wird unterstützt	3,- DM + 4,- DM Porto 1 Disk	
HATE 2 (Fanatic)	A1200 & A4000 Fast-RAM erforderlich, HD wird unterstützt	6,- DM + 4,- DM Porto 2 Disks	
ISO (Scoopex)	A1200 & A4000 Fast-RAM empfehlenswert, nicht HD-installierbar	6,- DM + 4,- DM Porto 2 Disks	



ISO

Den Höhepunkt der aktuellen Demo-Auswahl verdanken wir der Scoopex-Truppe, die zunächst zu düsteren Klängen einen toll animierten Render-Robbi auf den Betrachter zumarschieren läßt. Im Anschluß wandern gemusterte Chunky-Kugeln und Lores-Vielecke über den Screen, das Bild einer „Katzenlady“ plumpst herab, und Dame wie Tier finden sich als Textur auf einem Würfel wieder. Bald darauf explodiert der Quader und gibt den Blick auf einen fein schattierten Gouraudkörper frei. Jetzt dreht sich

ein texturierter Rohdiamant vor einem Spiegel, 27 tapezierte Würfel tanzen in Formation, und das Bild eines Drachen wird am Chunkyscreen gezoomt bzw. durch die Mangel gedreht. Residents-Fans kennen zwar die nachfolgende Animation eines Lebkuchen-Männchens bereits, das knallbunte Bildplasma aber wohl ebensowenig wie die finale Nacktlady, welche mit dem berühmten „Effe“ den (von Clubmusik begleiteten) Abspann dieses ausgefeilten Optikwunders herbeiruft.



uhmeshalle

Up & Down

Neue Spiele braucht das neue Jahr! Und damit sind wir auch schon bei der Sache: Mit Shadow Fighter bringt seine Prügelknaben und -mädeln auf Trab
Stefan Lang, Frankfurt
 Mit Jungle Strike gibt Kilbaba junior Saures
Andreas Enger, Kühnhaide
 Und mit Megatraveller II vergnügt sich
Daniel Gräfe, Nürnberg

Stromausfall

Fortuna hat gesprochen: Mit Das Orakel der Knochen kann sich durch die kalten Winterabende orakeln
Philipp Bödeker, Darmstadt
 Zum gemeinsamen Taktieren mit Red Berets kann sich sofort nach einem Kontrahenten umsehen
Robert Wilmesmeier, Dortmund

Kicker Cup

Vorzüglichsten Dank für eure Bedarfsanalysen zur Taktik, hier also die versprochenen Souvenirs: An drei klangschönen Hülsbeck-CDs ergötzen sich die Lauscher von
Carsten Thümmler, Dresden
 Im bequemen Joker-Jogger machen sich's gemütlich
Florian Illner, Wolfsburg
Andreas Klein, Frankenthal
Wolfgang Gwosdz, Coburg
 Mit dem wunderhübschen Mousepad geht die Zockerei noch flotter von der Hand für
Bastian Eberl, Triebes
Christian Jansen, Achim
Thomas Brodowski, Völlen

Leading Lap Competition

Der italienische Rennstall, für den Schumi in der nächsten Saison kräftig aufs Gaspedal treten wird, ist natürlich Ferrari. Und jetzt endlich zu den Gewinnern: Den 1. Preis, einen A1200 mit Harddisk und Leading Lap, bekommt
Sandra Haim, Klein Rönau

Bei den Preisen 2 bis 15, je einmal Leading Lap, hat sich Fortuna entschieden für

- Matthias Jacobi, Herborn*
- Sven Köppler, Speyer*
- Olaf Hoffmann, Hamburg*
- Bernhard Popp, Seeshaupt*
- Bernhard Engländer, Hamburg*
- Tobias Wabnitz, Heide*
- Thomas Wagler, Torno*
- Josef Schmid, Luburg*
- Christoph Barsez, Heidenheim*
- Dennis Pitzen, Bd. Münstereifel*
- Damian Chrobde, Kleve*
- Andreas Pfeiffer, Böhmenkirch*
- Tobias Wiktorowski, Friedrichshafen*
- Sascha Schnieder, Bransche*
- Die Preise 16 bis 20, je eine Leading Lap-Tasse, gehen an
Stephan Semm, Hilburghausen
- Jens Hofknecht, Berlin*
- John Kalus, Rüdersdorf*
- Matthias Dostler, Lauf*
- Andre Münzel, Zittau*

Und je ein handsigniertes Leading Lap-T-Shirt ziehen sich auf den Rängen 21 bis 50 über
Kai Eschenhorst, Norderstedt
Klemens Nagler, Kerkingen
Heidemarie Edelmann, Adendorf
Jens-Peter Vogel, Neu Darchau
Stephan Baszenski, Velbert
Marco Lenkenhoff, Kamen
Michael Sikucinski, Hannover

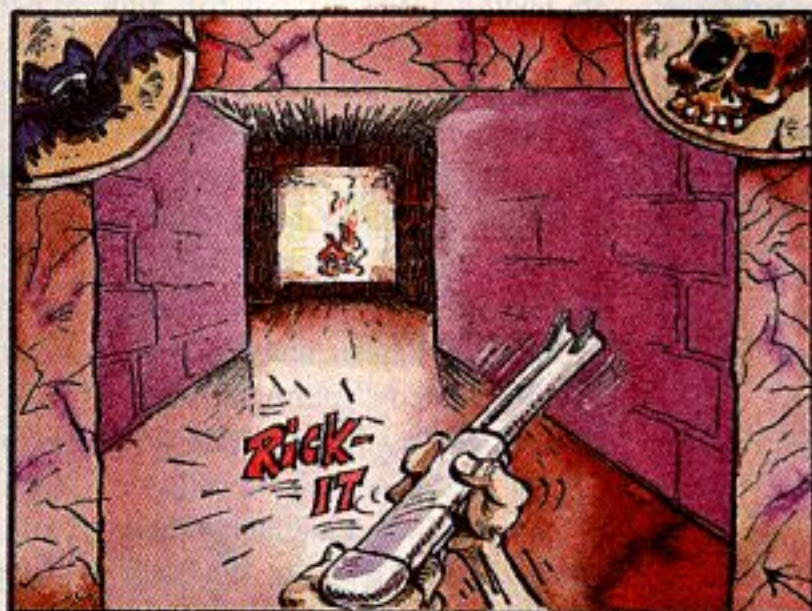
- Andreas Hartning, Springe*
- Andreas Graf, Oberkotzau*
- Hellmund Finn, Flensburg*
- Marc Liskowski, Hildesheim*
- Matthias Barthel, Wutha*
- Thomas Wacker, Meschwitz*
- Stefan Kresse, Kroppenstedt*
- Mike Musold, Holthusen*
- Bernd Blumenrath, Steinheim*
- Matthias Grönert, Würzburg*
- May-Brit Langfeldt, Lübeck*
- Frank Feldmann, Lütjenburg*
- Simon Hopp, Eichenau*
- Frank Jünke, Plön*
- Micheal Müller, Würzburg*
- Thomas Höppner, Duisburg*
- Daniel Hartmann, Chemnitz*
- Marcus Reichert, Rostock*
- Christoph Schmid, Winterbach*
- Tina Wagner, Gau-Oderheim*
- T. Vogel, Stuttgart*
- Steffen Ebert, Briel*
- Ingolf Heim, Hannover*

Joker Galerie

Wie bereits angekündigt, gibt's dieses Mal Der Seelenturm - ihn bekommt
Madeleine Papst, Waldeck-Sachsenhausen

Und hiermit schließen wir die Geschenke-Boutique. Viel Spaß mit den Preisen, bis zum nächsten Mal!

BRORRKR



DRUNT IM SCHÖNEN DUNDEELAND - DIE SEIBEN WÄHNER, DIE MEIN WÄCHTER SCHNEMELN ZU ERGIEBEN SORLEIMHAUFEN VERDRITZT BOND- WO HINTER DIR - BÄHER WIR'S EIN SONNTAGSPAZIERGANG...



JA! EIDE NEUE SERIE HAOSTER - ERSTHAL RORRKRARTSCH GEBALLERT - OH! KÄNDE! ANSGERBEKNET JETZT IST DIE MUNI ALLE ... !!!



ADRSCH WÄRE DIES DER GEEIGNETE AUGENBLICK, UM DIR IN DIE HOSEN ZU MACHEN - JEDDCH DAS HANDBUCH HAT DAFÜR KEIN TASTATURBEFEHL PARAT ...



DIE ERTE NAHRICHT ZUERST: NICHT DIE HEUTIGEN WAR ALLE, SONDERN DIEINE FLINTE HATTE ENTLADENEHEHNIGS! UND DIE SCHLECHTE: DIESE STÖRBE KÖNNE SELBEN BEIDEN ...

KNOW HOW



Weiß eigentlich jemand von Euch, wann der Jahreswechsel in die Wechseljahre kommt? Oder warum es einen Jahresausklang, aber keinen Jahreseinklang gibt – ganz zu schweigen von einem -dreiklang?! Da wir jedoch keine Rätsel aufgeben wollen, sondern welche zu lösen gedenken, lassen wir jetzt das Jahr Jahr sein und wünschen Euch lieber viel Spaß mit der Jahreswechsel-ein-aus-klangs-Ausgabe des Know How – ach ja, und Happy New Year!

HILFE!! FRAGEN?!

Besser spät als nie, dachte sich Birgit Laser und klagt Euch hier ihr Leid mit **Eye of the Beholder II**: Im vierten Kellergeschoß, wo Margoylen und Gallertwürfel ihr Unwesen treiben, steht die gute Birgit mitsamt Ihrer Kriegerschaft vor verschlossener Tür. Und das alles nur, weil der geforderte Türöffner, seines Zeichens Darkmoon-Key, sich leider nicht in ihrem Inventory, sondern hinter der zu öffnenden Pforte befindet. Mit anderen Worten: Ohne Schlüssel kein Durchkommen und ohne Durchkommen kein Schlüssel – irgendwie ein wenig paradox, gell? Tja, wenn die liebe Birgit wüßte, ob – und wenn, dann wo – noch so ein nützliches Schließwerkzeug zu finden ist, wäre sie zumindest dieses Problem los...

So, und nun gewissermaßen als Kontrastprogramm mal was ganz Aktuelles: Wer weiß, wie man in **Worms** die „Stubs“ dazu bewegt, ihrer schubsenden Tätigkeit nachzugehen? Sachdienliche Hinweise nimmt jeder Joker-Briefkasten entgegen...

Trotz Tips und Hinweisen scheitert Gunia so um den 75sten **Dune**-Tag immer noch an mangelnder Gewürzproduktion. Dies scheint seine Ursache darin zu haben, daß es ihr viele Tage vorher im Ort Oxtyn-Tabr nicht gelingen konnte, Chani dazu zu überreden, sie zu begleiten. Auch ihr Fremdenführer bedauert diesen Umstand pausenlos (wir natürlich auch...). Wer weiß, wo, wie und wann man die gute Chani für sich gewinnen kann, oder ob es

überhaupt Sinn macht, sich mit dieser Tante zu beschäftigen?

Im Südosten des zweiten Levels der CD²-Version von **Litil Divil** scheint ein endloser Gang zu existieren – zumindest ist Karsten Hartwig nach halbstündiger Wanderung in diesem kahlen, abzweigungslosen Dungeonschacht davon überzeugt. Zudem sucht er für den etwas weiter nördlich gefundenen Schlüssel die passende Tür und dachte eigentlich, er würde in diesem Teil des Labyrinths fündig werden – aber das war ja wohl nix! Sollte irgendein pffiffiger Satansbraten da draußen wissen, was es mit dem Gang oder dem Verwendungszweck des Schlüssels auf sich hat, dann her damit!

Der 28. Level von **Benefactor** stellt Alexander vor ein scheinbar unlösbares Problem: Nachdem er den ersten Muntermann befreit, zur Regenbogenmaschine gebracht, das Gewicht auf die Falltür gelegt und den Schalter für die Falltür gedrückt hatte, ließ er mittels Schalter oben die schwere Eisenkugel auf die linke Seite des Flaschenzugs fallen. Dadurch war es möglich, den nun farbigen Muntermann zum Teleporter zu bringen. Durch diese Aktion liegt die Eisenkugel jetzt leider auf der linken Seite, und der Flaschenzug ist quasi außer Betrieb. Der zweite in der „Grube“ eingesperrte Muntermann kann somit nur noch durch einen beherzten Sprung in ebendiese „Grube“ erreicht werden – und da sitzen beide noch heute...

Habt Ihr schon einen guten Vorsatz für das neue Jahr gefaßt? Nein? Wie wäre es dann damit: „Ich will jeden Monat die neue Ausgabe des Amiga Jokers kaufen, will brav alle Fragen meiner Mitzocker studieren und mich bemühen, durch eine kluge Antwort zur Lösung ihrer Probleme beizutragen. Meine Ausführungen werde ich in schriftlicher Form niederlegen, sie in einen Umschlag stecken, diesen an den Joker Verlag adressieren, das **Kennwort: Fragen** draufpinseln und noch am selben Tag abschicken.“ Na, wär das nix? Und damit das Einhalten dieses Vorsatzes nicht gar so schwer fällt, lassen wir für jeden, dessen Antwort wir veröffentlichen, ein paar Rubel aus Michaels Geldspeicher anrollen!

Natürlich dulden wir auch keinesfalls, daß spieletechnische Unzulänglichkeiten unseren Lesern das schöne Jahr versauen! Seid darum aufgerufen, so Ihr das eine oder andere Problem mit einem Game habt, uns zu schreiben, oder, wenn's denn schnell gehen soll, bei uns mal durchzuklingeln – denn schließlich haben wir ja auch unsere...

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

INHALT

Gelöst:

Gloom

Karten zu:

Der Clou!

Tips und Cheats zu:

Alien Breed 3D
Behind the Iron Gate
Der Clou!
Dreamweb
Fears
Hexuma
Ruffian
Sensible World of Soccer
Super Stardust CD
Super Street Fighter Turbo
Worms
Zeppelin

Klassische Cheats zu:

Cabal
Ninja Spirit
Shadow of the Beast II
The Plague
Turrican

Und wenn im Winter die Steinpilze blühen...

...uns ist schnurz, was das neue Jahr so alles bringen mag, wir bleiben dabei: Für jeden Beitrag, den wir von Euch veröffentlichen, seht Ihr Bares, und zwar bis zu **300 druckfrische Deutsche Märker!!!** Wen Ihr dafür umbringen müßt? Ja, das ist ja gerade das Tolle dabei: niemand! Alles, was wir dafür haben wollen, ist Euer Wissen zum Thema Know How. Rafft also Eure Tips, Tricks, Lösungen, Karten, Cheats und den ganzen anderen Know How-fähigen Kram zusammen, stopft alles in einen Umschlag, legt, wenn möglich, längere Texte im ASCII-Format – computergezeichnete Karten in irgendeinem gängigen Grafikformat – auf Diskette bei und schickt das Ganze an untenstehende Adresse. Nach sorgfältiger Prüfung Eurer Machwerke auf Aktualität, Originalität (abschreiben können wir selbst!) und nicht zuletzt auch auf Funktionstüchtigkeit werden wir entscheiden, ob Euer Stuff würdig genug ist, auf diesen erlesenen Seiten veröffentlicht zu werden – denn nur dann rollt der Rubel für Euch. Ach ja, und denkt bitte daran: Wer zuerst kommt, malt zuerst! Also ran ans Schreibgerät, und ab dafür!

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

LÖSUNG 1. TEIL

GLOOM

Nachdem wir Euch in der letzten Ausgabe schon einen kleinen „gloominarischen“ Gau-menkitzel kredenzen konnten, gibt's heute ordentlich was vor den Latz geknallt: Hier ist der erste Teil der Lösung von Markus Fedorczyk:

Ein paar Surviving-Tips vorweg

Haltet Euch beim Erforschen der Dungeons nach Möglichkeit in der Nähe einer Wand auf, denn ohne Wand kein Schutz, und ohne Schutz schnell futsch! Niedrige Gehgeschwindigkeit ist vor allem in unbekanntem Gebieten angesagt. Rambos, die den leichten Weg wählen und einfach drauflosballern, werden sich schnell fragen, wo ihre drei Anfangsleben geblieben sind, denn der Feind lauert hinter jeder Ecke und kennt besonders bei Helden keine Gnade! Enge Gassen gewähren oft Schutz gegen ein zu großes Feindaufkommen – Ihr habt hier die Möglichkeit, Euch jeden einzelnen vorzuknöpfen, statt im offenen Terrain die Feuerkraft auf mehrere Ziele konzentrieren zu müssen. Dies gilt vor allem für die sieben Levels der Gothic Tomb und der Hell-Ebene. Die Plasmakanone sollte stets, bei Verfügbarkeit der entsprechenden Weapon-Powerups, voll aufgeladen sein. Das Aufsammeln der Powerups des gleichen Genres erhöht die Feuerrate erheblich. So könnt Ihr die Gegner, vor allem auf kurzer Distanz, schneller erledigen. Die Kanone ist mit maximal fünf solcher Patronen aufladbar. Bei einer sechsten erhaltet Ihr für einen kurzen Moment die doppelte Schußkraft (der sogenannte Mega-Weapon-Boost). Apropos Plasmawaffen: Einige der Enemies verfügen im Vergleich zu Euch über das gleiche bzw. sogar höheres Feuerpotential. Als Beispiel sei hier der terranische Construction Droid

angeführt: Vier- bis fünfmal von seinem Plasmageschoß getroffen, und Ihr werdet sicher das Zeitliche segnen. Hier gilt es, schnell aus der Schußlinie zu weichen und eine Nische oder einen Wandvorsprung als „Schutzschild“ zu benutzen. Positioniert man sich dabei geschickt, wird das gegnerische Feuer von der Wand „geschluckt“, Eure Geschosse dringen hingegen ungehindert bis zum Feind durch. Auf den Korridoren der einzelnen Levels findet Ihr nicht nur Munition für Eure Plasma-Gun, sondern unter anderem auch einige Lebensenergiefläschchen. Mit diesen sollte sehr behutsam umgegangen werden! Ein solcher Drink versorgt Euch übrigens mit fünf Lebenspunkten. Nun zu etwas Erfreulichem: Um Euch das Abenteuerdasein zu versüßen, haben sich die Programmierer etwas Feines einfallen lassen. In jeder der drei großen Ebenen haben sie die sogenannten Underkill-Automaten angebracht, an denen sich ein Extraleben ergattern läßt, vorausgesetzt, man gewinnt das Spiel im Spiel! Hierzu jedoch in den einzelnen Levelbeschreibungen mehr. Den Gothic Tomb zu erreichen, ohne ein bis zwei Leben eingebüßt zu haben, ist nahezu unmöglich. Die gotischen Dungeons mit den herübergeretteten Leben zu bestehen, ist jedoch ebenfalls kaum machbar. Deswegen an dieser Stelle ein helfender Trick: Nachdem Ihr die ersten sieben Levels geschafft habt, wird die neue Ebene geladen, in diesem Fall die Gothic Tomb. Gleichzeitig wird der neue Spielstand gesichert. Geht nun zurück in das Startmenü, ladet den gesicherten Gothic Tomb-Spielstand, und siehe da, Ihr könnt das Spiel wieder mit drei frischen Leben beginnen! Einziges Manko der Prozedur: Alle mühselig gesammelten Waffen sind futsch – die zu Anfang verfügbare Plasmaka-

none sollte Euch jedoch die wenigsten Probleme bereiten...

Die Feinde im Überblick

Cultist Warrior: Schneller Soldat, mittelmäßige Bewaffnung, mit ein paar gut gezielten Schüssen leicht zu besiegen

Terran Construction Droid: Langsame Blechbüchse, starker Panzer, sehr gute Bewaffnung, schwer zu zerstören

Undead Servant of Gloom: Schnell, gute Bewaffnung, mit einem Schuß zu besiegen. Der Mangel an Materie erlaubt ihm, durch Wände zu fliegen

Metaphisix: Harte Nuß, schnelle Bewegungen, sendet Gravitationswellen aus, die ihn zu einem gefährlichen Gegner machen

Dämon: Mittelschneller Feind, gute Bewaffnung, leicht zu besiegen

Troll: Sehr schneller Jäger, schwache Bewaffnung, schwer zu vernichten

Eidechse: Sehr schnelles Reptil, schwache Bewaffnung, nach fünf Geschossen kapituliert das Ding

Großer rosa Dämon: Gefährlicher Angreifer, sehr gute Bewaffnung, mittelstarker Panzer, jedoch niedrige Geschwindigkeit

Skinhead (Punk): Mittelmäßiger Gegner, schwache Bewaffnung, leichte Panzerung, mit Hilfe der Plasmakanone leicht verletzbar

Aber nun zu den Levels:

Spacehulk

Level 1: Am Anfang ist es noch ganz einfach: Ladet die Plasma-Gun mit den zwei Powerups auf, sie befinden sich links und rechts von Euch. Nach einem kurzen Moment der Ruhe werdet Ihr gleich in einen Kampf verwickelt. Die Soldaten, die auf Euch „automatisch“ zustürmen, sind leicht zu terminieren. Geht Ihr an den beiden Schleusen vorbei, werden sie sich sofort öffnen. Es empfiehlt sich, ein paar Schritte nach hinten zu treten, um die herauslaufenden „Gäste“ mit einem schönen Plasmafeuerwerk zu begrüßen. Konzentriert Eure Geschosse auf einen Punkt zwischen diesen beiden Schleusen. In einem der Räume befindet sich ein Geheim-

eingang, dort findet Ihr neben zwei Energiefläschchen auch einige Powerups in verbesserter Version. Der Teleporter am Ende des Korridors verschafft Euch Zugang zu Level 2.

Level 2: Hier vollführt Ihr gleich nach der Landung eine Drehung um 180 Grad. Begeht Euch zuerst nach Norden. Den Warriors, die sich zwischen den Wänden verstecken, bratet Ihr eins über den Kopf, die Powerups nehmt Ihr mit. Aktiviert den Schalter, der Euch den Weg in die südlicheren Gefilde öffnet. Latscht den gleichen Weg zurück, plättet einige Gegner und durchschreitet die Tore, die Euch vorher den Weiterweg blockierten. Da sich vorher einige Gegner vor Euren Sensoren versteckt haben, ist nun ein kleiner Rundgang um den Ausgangspunkt angesagt. Betretet erst danach den neuen Raum. Hier gilt es, wie am Anfang zu handeln. Die Soldiers werden getötet, Flaschen und Munition eingesammelt. Das Tor am Ende des Korridors öffnet Ihr durch einfache Berührung und trabt schnell einige Schritte zurück, um genügend Distanz für einen Fight mit den kampfbereiten Skinheads zu gewinnen. Gehören die der Geschichte an, öffnet Ihr die nächste Tür, versorgt Euch mit den Fläschchen und betretet zu guter Letzt den Teleporter.

Level 3: Er ist besonders tückisch, weil Ihr Euch hier nicht so gut hinter einer Wandformation vor dem Feind schützen könnt. So kommt's auch, daß, während Ihr Eure Startposition verläßt, Ihr von allen Seiten angegriffen werdet. Dank Eurer Plasma-Gun habt Ihr jedoch ein recht leichtes Spielchen, die Gegner über den Jordan zu schicken. Nach den Kämpfen heilt Ihr Eure Wunden mit den „Energie-drinks“ – die Ups sollten eingesammelt werden. Der nächste Auftrag lautet, die große Schleuse zu inspizieren. Ihr müßt Euch hier sehr vorsichtig verhalten. Nähert Euch der Tür gerade soweit, daß sie sich nicht öffnet. Eine leichte Körperdrehung nach links und rechts klärt Euch auf. Trotz

gründlicher Termination haben einige der Gegner überlebt. Doch die sind wie die anderen leicht zu besiegen. Nach getaner Arbeit öffnet Ihr das Hindernis. Drei Skinheads versuchen Euch aufzuhalten – keine Chance! Etwas weiter nördlich wird es heiß zugehen. In den grünen Bereichen warten einige Cultist Warriors auf Beute. Stellt Euch ungefähr in die Mitte vor den Korridor und wagt Euch nur ein Stückchen hinein, um gleich eine Kehrtwende zu machen. Die Gegner stürmen heraus und werden Opfer Eurer Plasmakanone. Dank gründlicher Suche entdeckt Ihr einen Geheimeingang hinter einer grünen Fassade, der Euch mit Extraenergie versorgt. In Richtung des Teleporters gehend, nehmt Ihr die letzten Fläschchen mit in den vierten Level.

Level 4: Hier solltet Ihr die Kanone feuerbereit halten, da Ihr nach der Materialisierung in Sekundenschnelle angegriffen werdet. Konzentriert das Feuer auf die Skins, die direkt auf Euch zulaufen. In den sechs Bereichen in nördlicher Richtung erwartet Euch ein Besuch von den Soldiers. Verhaltet Euch hier wie im dritten Level: ein Stückchen hineingehen und sofort eine Kehrtwende machen. Eure Opfer laufen Euch zur Begrüßung entgegen und machen Bekanntschaft mit Eurer Kanone. Links und rechts findet Ihr Munition und Heildrinks. Aktiviert nach dem Fight den Schalter. In westlicher Richtung, innerhalb des sich bewegenden Wandmassivs, findet Ihr einen Eingang, der leicht zu übersehen ist. Die Punks entpuppen sich als lahme Gegner. Das auf dem Boden liegende Zeug beachtet Ihr im Moment nicht und betretet den Teleporter, der sich hinter einer Wand vor Euren Sensoren zu verstecken versucht. Auf der anderen Seite entdeckt Ihr nach gründlicher Suche einen der oben erwähnten Underkill-Automaten. Per Körperberührung wird er eingeschaltet, drei Leben unterstützen Euch in diesem Spiel im Spiel. Bewegt das Ship am besten nach oben rechts. Die Feuertaste sollte während des Flugs

dauernd betätigt werden, damit Ihr nicht Opfer der fliegenden Aliens werdet. Ist die Mission erfolgreich bestanden, seid Ihr glücklicher Besitzer eines zusätzlichen Lebens.

Verlaßt mit demselben Beamer diese Ebene – Ihr gelangt in den altbekannten Raum. Dank der Unsichtbarkeit habt Ihr leichtes Spiel mit den nächsten Gegnern. Weiter nördlich aktiviert Ihr den nächsten Schalter, plättet die nächsten Feinde, macht einen kleinen Rundgang, betätigt den Druckknopf und springt in den Teleporter – dabei den Energiedrink nicht vergessen! Ihr erreicht ein Gebiet voll wild gewordener Skins, die Ihr mit Leichtigkeit zur Hölle schicken könnt. Das gleiche gilt auch für die Soldaten, die sich weiter nördlich befinden. Jetzt ist Vorsicht angesagt, da sich ein Construction Droid hinter der großen Schleuse befindet. Um den Robbi schnellstens in seine Einzelbestandteile zu zerlegen und dabei selbst die geringsten Schäden zu erleiden, benutzt Ihr am besten den Trick mit der Wand.

Level 5: Ihr öffnet den Eingang, indem Ihr den Schalter betätigt. Die heranstürmenden Skins und Soldiers sind kein allzugroßes Hindernis. An der Abzweigung geht Ihr in den linken Korridor hinein. Dem nächsten feindlichen Ansturm könnt Ihr mit Leichtigkeit standhalten. Mittels Körperfitneß öffnet Ihr die nächste Pforte. Bewegt Euch schnell auf die andere Seite, um dem Robbi keine Chance zu geben, Euch ins Visier zu nehmen. Mit ein paar guten Schüssen gelingt es Euch, auch diese Blechkiste ins Nirwana zu schicken. Danach betretet Ihr den Teleporter. Auf der anderen Seite aktiviert Ihr den Druckknopf am Ende des Korridors und dreht Euch schnellstens um 180 Grad. Die Gegner werden wie immer in den Boden gestampft. Sucht danach den Geheimraum auf, in dem Ihr eine Menge Zusatz-Equipment für Euer Wohlbefinden erhaschen könnt. Derselbe Beamer bringt Euch wieder zurück. Stattet im Anschluß daran dem rechten Korridor einen Besuch ab. Die Angreifer

werden gekillt, Schalter betätigt, der Droide ausgeschaltet, die nächste Beam-Maschine ausprobiert. Nach sieben Schleusen, einigen Soldaten und einer weiteren Blechkiste erreicht Ihr nach mühsamer Arbeit den End-Teleporter. Erst jetzt könnt Ihr den vorher verschlossenen Gang in der Nähe der Kreuzung betreten und den letzten Droiden dieses Levels ausschalten.

Level 6: Verhaltet Euch wie im fünften Level. Öffnet die Tür, indem Ihr den Schalter drückt. Im Raum mit dem sich bewegenden Wandmassiv müssen die ersten Widersacher dran glauben. Den nächsten Druckknopf betätigt Ihr auf dieselbe Art und Weise, die entgegenkommenden Skins sind leicht zu besiegen. Der Blechkiste, die Euch am Ende des Gangs den Weg versperrt, könnt Ihr mit schnellen und gut gezielten Schüssen ein Ende bereiten. Nach einem weiteren Druckknopf trabt Ihr in den rechten Gang. In ihm möchten Euch die Kahlköpfe am Weiterkommen hindern – kein Problem für Eure Bazooka. Am Ende des langen Tunnels werden die Warriors ausgeschaltet, die Wunden mit dem Energiedrink einigermaßen versorgt und die Kanone mit den Powerups neu aufgeladen. Der linke Weg führt Euch zu einem weiteren Teleporter, der sich hinter einer Wand befindet. Vor dem Eintreten das „Eingabemedium“ feuerbereit halten. Der Beamer materialisiert Euch im bekannten Gebiet, wo Ihr Euch schnell zur Seite bewegen müßt, um nicht Opfer des Construction Droids zu werden. Apropos Droide: Der benötigt nach dem Feuern eine Regenerationspause, während der die Möglichkeit besteht, die schützende Wand zu verlassen, um den Kasten schnell unter Feuer zu nehmen, den Plasmageschossen des Robbis auszuweichen und nochmals anzugreifen. Dieser Trick ist besonders für die schnellen Terminatoren unter Euch geeignet, die nicht warten wollen, bis sie dem Gegner mit dem Wand-Trick beikommen können.

Nach dem Fight mit der Blechbüchse gelangt Ihr in einen

weiteren Raum, in dem Ihr die restlichen Soldaten erledigt. Die nächste Tür ist ohne Probleme zu öffnen. Dahinter gibt's zwei Thermo-Brillen und drei Powerups. Plättet einige Gegner und durchschreitet den Korridor, der Euch in ein neues Gebiet führt. Links und rechts befinden sich zwei Grüppchen von Cultist Warriors. Wenn Ihr in den Raum hineingeht, verlassen sie ihr Versteck. Trabt also kurz hinein und zieht Euch kurzerhand in den engen, sicheren Korridor zurück. Die restliche Arbeit könnt Ihr Eurer Bazooka überlassen. Der Ausgang führt in den nächsten Level. Jedoch Vorsicht, hinter der scheinbar sicheren Fassade befinden sich noch einige Skinheads, die Ihr jedoch mit links erledigen könnt.

Level 7: Der Teleporter beamt Euch in einen großen Raum. Als erstes sucht Ihr den Ausgang auf, dort wartet Ihr gemütlich auf Eure Opfer. Sobald es keine Gegner mehr zu sehen gibt, verlaßt Ihr den Raum und latscht den Tunnel

GAMES

und Zubehör für den Amiga:

- Spiele -

Colonization (Sim./Erkundung)	69,-
Der Reeder (A500 oder A1200) je	89,-
Die Siedler (Sim./Ritterzeit)	49,-
Dune 1 (interaktives Abenteuer)	39,-
Dungeon Master 2 (nur A1200)	79,-
Erben der Erde (A500/A1200)	59,-/69,-
Pinball Mania (nur A1200)	69,-
Sensible World of Soccer (Fußball)	59,-
Sim City 2000 (nur A1200/4000)	79,-
Whales Voyage 2 - Die Übermacht	69,-
Worms! (die Kampfwürmer)	59,-

- Anwender-Software -

Siegfried Copy (Kopierprogramm)	59,-
Siegfried Antivirus Professional	59,-
Personal Write (Textverarbeitung)	59,-
Final Copy 2 (Textverarbeitung)	79,-
Pelican Press (Gestaltungsprogr.)	79,-

- CD's, CD32, Zubehör -

Aminet 6,7,8,9 ... (CD)	je 19,-
Meeting Pearls 3 (CD)	15,-
Beavers (CD32 / Jump'n'Run)	19,-
Worms! (CD32 / Kampfwürmer)	59,-
A500: 512 KB Speichererw.mit Uhr	49,-
A500: 1,8 MB Speichererw.mit Uhr	175,-
Amiga-Maus TP173 (Tecno Plus)	25,-
- Versandkosten (Inland) -	
bei Vorkasse 5,- / per Nachnahme 10,-	

Fordern Sie kostenlos und unverbindlich unsere AMIGA-INFOS an.

DATA HOUSE

Inh. Kai-Uwe Dittrich

Harleshäuser Str. 67 - 34130 Kassel

Versand + Laden

Telefon: 0561 - 68012

Telefax: 0561 - 68405

entlang, bis Ihr einen Schalter erreicht. Diesen aktiviert Ihr und ladet die Kanone mit den Powerups auf – die Soldiers stellen kein Problem mehr dar. Durch einen weiteren Knopfdruck öffnet Ihr die Euch bislang versperrten Gänge. Nehmt den rechten Gang und marschier so lange, bis Ihr den nächsten Öffnungsmechanismus erreicht. Diesen setzt Ihr in Bewegung und durchschreitet den engen Korridor. Die Widersacher macht Ihr wie immer platt. Ihr erreicht einen Raum voller Soldaten und Skins, die jedoch leicht zu besiegen sind. Öffnet die Tür, trinkt einige Energiedrinks, ladet Eure Bazooka mit maximaler Feuerkraft auf und verwendet zu guter Letzt noch den Unsichtbarkeitszauber. So ausgerüstet, betretet Ihr den Beam-o-mat am Ende des Raumes, der Euch in ein Terrain voller Skins und Terrain Construction Droids beamt! Trotz der Unsichtbarkeit sind die Schäden, die Ihr hier erlei-

der Euch den Zugang zu den Gothic Tombs freigibt, zu benutzen.

Gothic Tomb

Level 1: In der „gotischen“ Ebene haben wir es hauptsächlich mit sehr schnellen Eidechsen und fliegenden Geistern zu tun. Wir schenken unsere Aufmerksamkeit vor allem den Eidechsen, da diese sich schnell bewegen – wenn wir nicht schnell reagieren, können wir eine Menge Lebensenergie durch diese Biester verlieren! Nach der Landung sammeln wir sofort die zwei grünen Powerups auf, daraufhin öffnen sich mehrere Pforten. Wir ziehen uns zur Sicherheit für ei-

nergie zu verschwenden, feuern wir im Vorbeilatschen am besten in die Mitte der Säule, bis kein Geist mehr erscheint. Das muß mindestens dreimal in diesem Teilabschnitt praktiziert werden, bevor der zweite Schalter betätigt werden kann. Jener öffnet den Gang in den östlichen Korridor, hinter dem sich einige Echsen befinden, die wir während unserer Erforschung erledigen müssen. In besagtem Gang finden wir in einer Ecke Powerups und zwei Energiefläschchen. Unser nächster Schritt führt uns in einen Gang mit „Fenstern“, hinter denen sich einige grüne Wesen bewegen. Ein Druck auf den Schalter, und jene

Level 2: Hier können wir zwischen zwei Möglichkeiten wählen. Entweder warten wir gemütlich auf den Feind, der da kommen mag, oder wir stellen uns tapfer der Gefahr, indem wir uns schnellen Schrittes in nördlicher Richtung bewegen. Am Wegkreuz nehmen wir die östliche Abzweigung. Die Untoten schicken wir ins Reich des Hades – die Eidechsen etwas weiter weg können uns Gott sei Dank keine Probleme bereiten. Am Ende des Korridors aktivieren wir den seltsamen Schalter, der die Pforte in das westliche Terrain des Levels öffnet. Bevor wir uns jedoch dorthin begeben, suchen wir hinter dem Schalter einen Geheimgang auf, der uns mit Extraenergie versorgt. Zurück an der Abzweigung, werden wir wieder von ein paar Schuppenwesen attackiert. Hinter der ruhigen Fassade des großen Raumes erwarten uns einige Undead Servants, die wir, wenn wir gut zielen, leicht besiegen können. In nördlicher Richtung gehend, sammeln wir den Multi-Feuer-Powerup auf, die beste Waffe in diesem Game. Ihr Effekt hält bis ans Levelende und/oder bis wir unseren „Geist“ aufgeben. Im nächsten Raum, am Ende des Ganges, haben die Eidechsen dank der neuen Superwaffe noch weniger Chancen. Nach dem Fight betreten wir den Teleporter. Während wir andauernd feuern, laufen wir schnell geradeaus, bis es nicht mehr geht, drehen uns sofort um 180 Grad nach rechts und zerstören somit die erste Angriffswelle der Eidechsen vollends. Weiter in südlicher Richtung gehend, öffnen wir drei Tore, hinter denen sich mehrere Gegner verbergen. Hinter der vierten Pforte versteckt sich die nächste Angriffswelle, bestehend aus Eidechsen und den Untoten. Notfalls müssen wir ein paar Meter nach hinten zurückweichen. Im Gebiet mit dem sich bewegenden Wandmassiv laufen wir geradeaus, öffnen die nächste Pforte und gehen in den Teleporter, hinter dem sich noch einige Feinde vor uns zu verstecken versuchen... Tja, und damit lassen wir es für dieses Mal bewenden, der Rest vom Metzel-Fest folgt in der nächsten Ausgabe!



nen kurzen Moment in den noch verschlossenen Gang rechts von uns zurück. Auf die ersten Attacken müssen wir

Fenster öffnen sich automatisch. Wir drehen uns deshalb schnellstens um und feuern so lange, bis die Tasten glühen. Durch einfache Berührung öffnen wir die nächste Pforte. Nachdem wir einen weiteren Feind vernichtet haben, laden wir unsere Kanone mit mehreren Powerups auf, die Wunden heilen wir mit den zwei Energiedrinks. Danach betreten wir den seltsamen Teleporter, der uns in die Nähe des Ausgangspunkts beamt. Wir drehen uns sehr schnell nach links um, da uns urplötzlich ein paar Eidechsen einen Besuch abstatten. Nach dem siegreichen Fight betreten wir den letzten, vorher verschlossenen Gang. Dem Korridor folgend, entdecken wir ein Drachenwesen, das uns kaum Probleme bereiten sollte. Nach ein paar Schritten erreichen wir endlich den gesuchten Schalter, der uns in den zweiten Level teleportiert.

den werdet, immens. Im schlimmsten Fall verliert Ihr ein ganzes Leben. Weicht deshalb gegebenenfalls den Geschossen und den Gegnern aus, während Ihr Euch auf die Suche nach einem Ausgang aus diesem Inferno macht. Mein Tip: Dreht Euch um 180 Grad nach links. In der Tiefe des Raumes entdeckt Ihr einen Schalter, diesen müßt Ihr so schnell wie möglich erreichen. Nach einfacher Berührung öffnet sich die Wand, und Ihr könnt den rettenden Teleporter benutzen, der Euch in den linken Gang am Anfang des Levels teleportiert. Nun bleibt Euch nichts anderes übrig, als ein paar Schritte geradeaus zu latschen und den Beam-o-mat,

nicht lange warten. Nach dem Angriff (vier Eidechsen) gehen wir Richtung Süden. Dort laden wir unsere Kanone mit zwei weiteren Powerups auf, die Körperschäden können wir mit den Energiedrinks beseitigen. Von hier aus laufen wir in nördlicher Richtung, biegen nach rechts ab und gehen weiter geradeaus. Nach dem schnellen Kampf mit den Untoten aktivieren wir den ersten Schalter. Dieser öffnet uns das Tor zum zweiten Knopf. Wir erreichen das neue Gebiet, indem wir ein Stückchen zurückgehen und uns dann nach rechts begeben. Wenn wir dem Gang folgen, fliegen durch die dicken Säulen die Untoten. Um wenig Lebens-

CHEATS

DIE TRICKREICHEN

Will man in **Worms** seine Killertiere zum Sieg führen, bedarf es neben einer ordentlichen Portion Strategie eines enormen Waffenpotentials. Leider steht gerade zu Beginn der großen Würmerschlacht eher selten eine gut gefüllte Waffenkammer zur Verfügung – ein Umstand, den Wotan Sodani zu beenden weiß: Tippt im Titelscreen einfach TOTAL WORMAGE ein (alles in Kleinbuchstaben, mit Leerzeichen zwischen den beiden Wörtern), und Ihr werdet Euren Kriechtierchen bereits von Anfang an so schreckliche Mordinstrumente wie „Mini-Gun“, „Bananenbombe“ oder „explodierendes Schaf“ zu Seite stellen können. Im übrigen sei hier noch erwähnt, daß die verheerende Wirkung einer Bananenbombe die zer-

störerische Kraft eines explodierenden Schafes bei weitem übertrifft! So, und jetzt ab an die Front mit dem Gewürm!

Wer in **Behind the Iron Gate** auch ohne große Anstrengung einen Blick hinter den eisernen Vorhang werfen will, sei hiermit herzlichst von Matthias Wörners dazu eingeladen:

Level 2: E113333FAS
 Level 3: G224444ETJ
 Level 4: H224444EUJ
 Level 5: GBL2222GLL
 Level 6: TQOPPPP2E
 Level 7: 43CCCC2TE
 Level 8: NADTTTTKM1
 Level 9: 3Y3NNNNUKC
 Level 10: RUQBBBBY23
 Level 11: GAEVVVVM3W
 Level 12: 5Z4MMMMVLJ
 Level 13: AAEVVVVMWK
 Level 14: KLP5555HRT
 Level 15: IKO6666GU3
 Level 16: FGTTTTTK2G
 Level 17: H260000X3B
 Level 18: ZEARRRRID3

Level 19: KUQBBBBYEC
 Level 20: QPL1111DXX
 Level 21: UMIZZZZA5W
 Level 22: D15PPPPWHC
 Level 23: CY3NNNNUAG
 Level 24: G4ZIIIR6N
 Level 25: K51LLLLSGE

Wollt Ihr es Euch während des Gemetzels ein wenig gemütlicher machen, müßt Ihr lediglich an beliebiger Stelle im Spiel MARCHE-TIC FIELDS einhacken. Wird's Euch hingegen mal zu langweilig in einem Level, sorgt NIECHCEMYAL-CHEMY für Abwechslung. Wer seine „Lebensgeister“ wieder etwas auf Trab bringen möchte, sollte es mal mit PROTESTUJITESTUJ probieren – ansonsten laßt's krachen, Jungs!

Henning Lindhoff blieb nicht die Spucke weg, denn sonst hätte er ja mit seinem Digi-Rüpel **Ruffian** kaum alle Kobolde befreien können – was wiederum seine Levelcodes beweisen...

Level 2: MUSHROOM
 Level 3: CORNWALL
 Level 4: AEROFOIL
 Level 5: CHARCOAL
 Level 6: INJECTOR
 Level 7: LOOPHOLE
 Level 8: WEIGHTED

Level 9: HATSTAND
 Level 10: ALMIGHTY
 Level 11: STUMBLED
 Level 12: UNDERLAY
 Level 13: ASTATINE
 Level 14: DISKTEST
 Level 15: HEADLAND
 Level 16: PRUDENCE
 Level 17: SHOESHOP
 Level 18: LOTHARIO

Wer hat Angst vor **Fears**? Niemand! Wenn es aber kommt? Nein, dann laufen wir nicht davon, sondern bedienen uns Holger Dotzauers Levelcodes, denn die garantieren uns neun Leben, alle Waffen und jede Menge Munition dazu!

Level 1: 6D7FBC0F
 Level 2: 6DFBBC0F
 Level 3: 6C77BC0F
 Level 4: 6CF3BC0F
 Level 5: 6F6FBC0F

Da die von uns veröffentlichten Levelcodes zu **Super Stardust CD** Jürgen Schneeberger nicht ausreichend erschienen, besorgte er sich bei den Jungs von Team 17 absolut „idiotensichere“ Codes:

Mission 1: LETSPLAYSSD
 Mission 2: BCRQAAAACBO
 Mission 3: HARDASNAILS
 Mission 4: DFRUVYATGEW
 Mission 5: ECRTVXQTGEE

CHEATS

DIE KLASSISCHEN

Ninja Spirit:

Drückt F9, um in den Pausenmodus zu gelangen. Wenn Ihr jetzt die linke SHIFT-Taste sowie die CAPS LOCK-Taste niederhaltet, wird nicht nur das Zeitlimit außer Kraft gesetzt, sondern auch die Kollisionsabfrage!

The Plague:

Im Loading-Screen die linke Maustaste gedrückt halten, dann den Feuerknopf am Joystick drücken, und schon verfügt man über unendlich viele Leben.

Turrican:

Gibt man in den Highscores

BLUESMOBIL ein, so erhält man 99 Leben und je 500 Stück aller Extrawaffen.

Cabal:

Wer irgendwann im Spiel SCHLIKA eingibt, kann sich mittels der Taste F2 in den nächsten Level beamen lassen.

Shadow of the Beast II:

Man spaziert zu Beginn nach rechts, bis man den ersten Brückenwärter erreicht. Dort drückt man die Taste „A“ wie „Ask“ und tippt TEN PINTS ein. Mit einem niemals endenden Energievorrat wird dieses bockschwere Game zum Spaziergang!

ASK

Fears
69.-

Alien Breed 3D
59.-

..und alles weitere in
unserer kostenlosen
Gesamtpreisliste!

Einfach kostenlos anfordern unter Fon & Fax 0421/831682
 ASK Kanzmeier Senator-Balcke-Str. 85 28279 Bremen
 Versandkosten: 14.- Nachnahme oder 7.- Vorkasse (E-Scheck). Lieferung solange der vorrat reicht!

ANTWORTEN

DIE HEISSERSEHNTEN

Die Sache mit dem Marktwert diverser Fußballprofis in **Sensible World of Soccer** (Ausgabe 9/95) klärt nun endlich Gerald Lahmer.

Den Wert eines Mittelfeldspielers oder eines Stürmers zu erhöhen, ist doch ein recht utopisches Ziel. Realistischer ist das schon, den Marktwert konstant zu halten, was ohnehin schon an die Grenzen des Machbaren stößt! Das zugrunde liegende Prinzip ist hierbei, seinen Spieler aus wenig Chancen viele Tore erzielen zu lassen – ist doch ganz einfach, oder? In der Praxis muß also ein Spieler, der einen guten Marktwert halten will, über einen langen Zeitraum mindestens 70 bis 75% seiner Torchancen nutzen. Ist ja auch irgendwie logisch, daß ein Spieler, der aus 10 Chancen 7 Tore macht, besser ist, als einer, der doppelt so viele Gelegenheiten benötigt. Da man also kaum den Marktwert steigern kann, sollte man sich da-

mit abfinden, von Zeit zu Zeit neues Spielmaterial einzukaufen. Ein lohnender Kauf ist übrigens Nerlinger von den Bayern, einer der schnellsten Kicker überhaupt!

Warum sich jedoch die Ablösesummen, wie ebenfalls in AJ 9/95 berichtet, beim Verkauf wieder normalisieren, bleibt wohl auf ewig ein Geheimnis der Programmierer...

Dem „Patrick in der Grube“ des alten Hawthorne-Hauses von **Hexuma** kann Wolfgang Maier weiterhelfen:

Man bricht in der Grube den Hebel ab und ersetzt ihn durch den Griff (das Ende des Billardqueues), während das Monster bereits die Treppe hinabsteigt – soweit hoffentlich bekannt. Nun jedoch nicht, wie fälschlicherweise in unserer Komplettlösung (AJ 1/93) behauptet wurde, den Hebel nach unten ziehen, sondern nach oben drücken. Dadurch klappt nämlich die Falltür über uns zu, und das böse Untier muß leider

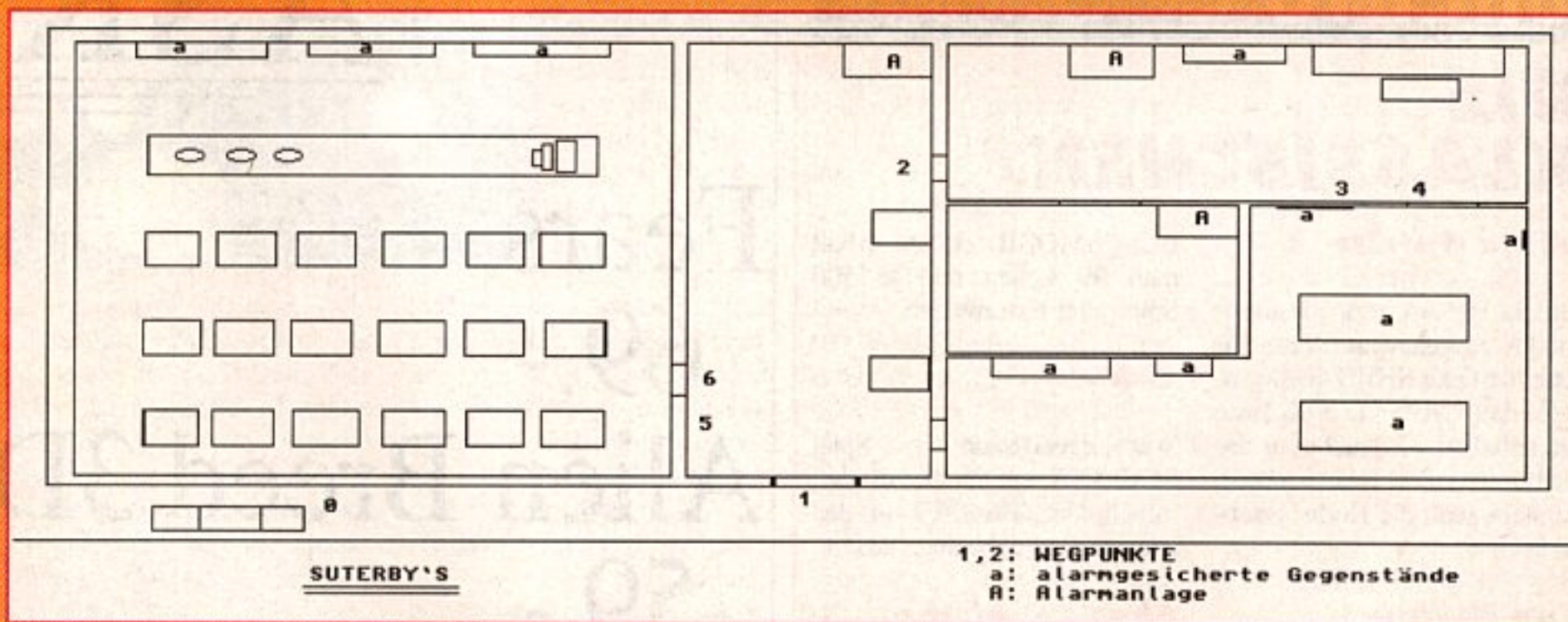
draußen bleiben. Jetzt noch schnell den Hebel nach unten drücken, um den Zugang zu verriegeln, und schon kann es abgehen in die erste Zeitzone...

Martins traumatisches Erlebnis auf dem Dach des Fahrstuhls von **Dreamweb** weiß Daniel Schöffner zu beseitigen: Bei dem Gegenstand, den der Leibwächter in den Pool wirft, handelt es sich lediglich um eine Getränkedose, einen Becher, eine Zeitung oder vielleicht auch irgend etwas anderes. Jedoch ist dieses „etwas“ für den weiteren Spielverlauf völlig unwichtig und kann deshalb auch nicht aus dem kühlen Naß gefischt werden.

Um den Blondschoopf auszuschalten, geht man wie folgt vor: Sobald man Handlungsfreiheit besitzt, schnappt man sich seine Axt und attackiert damit den zweiten Leibwächter, der am Pool sitzend die Füße ins Wasser baumeln läßt. Dadurch weicht man dem Schuß des blonden Bodyguards aus und hat nun, während dieser nachläßt, seinerseits genügend Zeit, von der eigenen Waffe Gebrauch zu machen.

Anhand einer Skizze be-

schreibt Lars Beißert die optimale „Bruch-Technik“ für das **Clou!**-Dings bei Suterby's: Um beide Wächter auszuschalten, bedarf es eines kampfbegabten Diebs, der auch in puncto Schlösser über Qualitäten verfügt. Mit diesem Burschen in unserem Team verlassen wir das Auto (0) und öffnen nach genau 01.41 Minuten die Stahltür im Eingangsbereich (1) mit einer Bohrwinde. Sobald wir den Eingang passiert haben, schließen wir die Stahltür wieder. Dann gilt es, die Holztür oben rechts im Flur (2) mittels Dietrich zu öffnen und links neben der zweiten rechten Tür (3) zu warten, bis wir nach genau 05.15 Minuten den Wächter 2 bei Position (4) durch eine ordentliche Portion Chloroform unschädlich machen. Anschließend begeben wir uns zur Position (5) und schläfern dort, genau nach 07.17 Minuten Einbruchszeit, Wachmann numero 1 bei Position (6), ebenfalls mittels Chloroform ein. Erst jetzt lassen wir unsere Komplizen ihr „Nachtwerk“ verrichten. Unter unseren Leuten sollte sich übrigens neben Matt noch ein Elektroniker befinden, der ebenfalls mit Schlössern umzugehen versteht...



TIPS & TRICKS

DIE SOLIDEN

Mit **Alien Breed 3D** hat nun auch die Brut der Aliens das Tor zur dritten Dimension gefunden – Martin Vetter-

ling zeigt den Biestern, wo's wieder raus geht – also aufgepaßt!

Die Waffen sind so ziemlich

das Wichtigste in diesem Game – und um's gleich vorwegzunehmen: Mit dem Puls-Laser werdet Ihr nicht weit kommen! Die beste Wumme ist die Schrotflinte, die Ihr sogar schon im ersten Level ergattern könnt. Sprintet einfach vom Start aus nach Norden, die Stufen, die zu einer Tür führen, zur Hälfte hoch und dann auf den

rechten Absatz. Quetscht Euch hinter die Säule, um einen Schalter zu drücken – und siehe da, eine Geheimtür (links von Euch) öffnet sich. Rennt in den rotbeleuchteten Gang und reißt Euch die Flinte unterm Nagel! Die nächstbeste Knarre ist der Plasma-Laser. Zwar ist er etwas langsam, trifft aber um so besser! Wenn gleich mehre-

re Gegner auf Euch warten, seid Ihr wiederum besser mit der Schrotflinte beraten.

Wie auch immer, der Plasma-Laser ist im dritten Level zu finden. Geht vom Start aus nach Norden in den überfluteten Raum und laßt Euch ins Wasser fallen, denn hier liegt das gute Teil versteckt. Auch der Raketenwerfer ist in diesem Level zu finden: Vom Plasma-Laser aus trabt Ihr die Treppe hoch und spurtet in den nächsten Raum (Gegner!), dann durch den Korridor weiter in die nächste Räumlichkeit (Feinde!), in deren rechter Ecke sich ein Geheimraum befindet, der via Leertaste geöffnet werden kann. Zum Raketenwerfer sei noch bemerkt, daß Ihr ihn nicht benutzen solltet, solange Ihr zu nahe an einer Wand steht – Euer Energieverlust ist dabei enorm! Kleiner Cheat am Rande: Gebt bei den Levelcodes als letztes JJJJ ein, denn dann wird sowohl eure Munitionsleiste für den Plasma-Laser als auch die für den Raketenwerfer erhöht! Das funktioniert logischerweise nur dann, wenn sich diese zwei Wummen in Eurem Besitz befinden. Und verfallt nicht dem Irrtum, Ihr würdet dadurch unendlich viel Muni haben – der Balken wurde nur etwas „überladen“! Tja, und dann gibt's da noch den Granatwerfer. Zu gebrauchen ist er, so Ihr auf einer höheren Ebene steht und einen tiefergelegenen Raum säubern wollt. Aber auch um Gänge zu bombardieren, ist das Ding genial! Soviel zu den Waffen – es folgt die kleine Monsterkunde: **Rote Killerköter:** Sie werden Euch in (fast) jedem Level begegnen. Achtet auf ihre Zickzack-Angriffe; kommen sie Euch zu schnell entgegen, benutzt die Schrotbüchse, andernfalls den Puls-Laser, nie jedoch die Plasma-Knarre, denn bis das Geschoß den Gegner getroffen hat, könnte er schon längst an Eurem Beinchen knabbern!

Roboter: Auch diese sind in jedem Levelchen zu finden. Anfangs sind sie noch recht harmlos, weil nur mit PulsLasern bewaffnet, später rüstet sich ihre Knarre jedoch zu einem Plasma-Laser auf (im Gegensatz zu Euch feuern sie grüne Kugelblitze ab). Ersterer

können mit einer Ladung Schrot über den Jordan geschickt werden.

Fliegende Kugeln: Diese Viecher sollten nur im äußersten Notfall mit dem Puls-Laser beseitigt werden. Ob Ihr hingegen Plasma- oder Schrotgewehr bevorzugt, ist letztendlich egal. Erkennen könnt Ihr die Bällchen am röchelnden Atmen.

Im sechsten Level wird Euch eine neue Monstergattung begegnen. Sie ist mit PlasmaLasern bewaffnet, die anscheinend eine Dauerfeuerfunktion besitzen – höchste Vorsicht ist geboten! Um sie zu besiegen, ist das Seitwärtsgehen von großem Nutzen.

Granatwerfende Roboter: Die sind verdammt mies! Im achten Level werdet Ihr zum ersten Mal auf sie stoßen, und zwar in dem Moment, in dem Ihr eine rote Tür geöffnet und einen gelben Schlüssel eingesammelt habt. Da heißt's dann sofort die Flucht ergreifen (rennen, nicht gehen, sonst holt Euch dieses Mistding ein, denn leider sind die Robos verflucht schnell!).

Feuerwolken: Ab und an werdet Ihr auf Feuerwolken stoßen, die ihre Energie aus an der Wand angebrachten grauen Löchern beziehen. Die Kugeln, die aus letzteren herausgeschossen kommen, sind – wie

Seid nach dem Öffnen einer jeden Tür auf Feinde gefaßt! Apropos Tür: Nicht überall, wo Exit drinsteht, ist auch wirklich Exit drin! Vielleicht befindet sich hinter der Tür ja nur ein schlichter Teleporter. Sicherlich werdet Ihr mal mit wenig Energie in den nächsten Level gelangen, doch verzweifelt nicht: Am Anfang eines jeden Levels warten einige Goodies (Energie oder Munition) auf Euch.

Im dritten Level wird's ziemlich mies: Ihr müßt an einer Stelle durch einen überschwemmten Raum robben, doch noch bevor Ihr nach links abbiegt, solltet Ihr den Raketenwerfer zücken. Krabbelt um die Ecke und ballert aus allen Rohren, um die fliegenden Kugeln in dem vor Euch liegenden Raum zu killen. Sind alle Viecher weg vom Fenster, müssen nur noch die Schalter betätigt werden, um die Exit-Door zu öffnen.

In Level sechs ist wieder Geduld das Gebot der Stunde: Nachdem der rote Key eingesammelt wurde, muß logischerweise die rote Tür geöffnet werden. Flitzt dann den Korridor entlang (Granaten!), öffnet die Tür, hastet zurück und nach links, so daß Ihr vorerst in Sicherheit seid. Für die jetzige Aktion ist die Seitwärts-

ledigen, muß der Plasma-Laser benutzt werden. Ist der Raum frei von jedweder bösen Gestalt, müssen lediglich noch die Schalter benutzt werden, um durch die wirkliche Exit-Door schreiten zu können. Sollten diese Tips für Euch zu spät kommen: In so gut wie jedem Level läßt sich mindestens eine der fünf verschiedenen Waffen finden – vor allem im letzten wimmelt's nur so davon: Gleich zu Beginn lachen Euch ein Raketen- und ein Granatwerfer samt Munition an (von der Schrotflinte ganz zu schweigen, denn ohne sie ist es ein regelrechtes Wunder, bis hierhin gekommen zu sein!). Auch empfiehlt sich – nicht nur, aber vor allem – im letzten Level, in jeder noch so kleinen Ecke herumzuschnüffeln, denn hier und dort liegen ganz brauchbare Raketen etc. umher! Also viel Glück, Hals- und Beinbruch, alles Gute – ach ja, möchtet Ihr mit oder ohne Musik beerdigt werden?

Will man in **Zeppelin** eine maximale Auslastung seiner Luftschiffe gewährleisten, bedarf es eines attraktiven Preis/Leistungs-Verhältnisses mit exakt kalkulierten Ticketpreisen. In Gunnar Grimms Tabelle findet Ihr zu jeder Reiseroute den „optimalen“ Preis:

ZEPPELIN	Athen	Bagdad	Berlin	Cairo	London	Madrid	Mexico City	Moskau	Neu Delhi	New Orleans	New York	Paris	San Francisco	Wien
Athen		760	820	520	1070	800	4200	960	1770	3530	3170	780	4480	500
Bagdad	760		1470	500	1790	1550	4840	1190	1000	4240	3890	1530	5190	1130
Berlin	820	1470		1370	440	840	4180	740	2380	3390	2940	440	4240	340
Cairo	520	500	1370		1590	1190	4340	1370	1470	3750	3450	1290	4720	1030
London	1070	1790	440	1590		660	3770	1190	2760	2960	2500	300	3810	660
Madrid	800	1550	840	1190	660		3450	1470	2580	2740	2360	400	3670	760
Mexico City	4200	4840	4180	4340	3770	3450		4880	5810	860	1410	3730	1030	4220
Moskau	960	1190	740	1370	1190	1470	4880		1870	4140	3690	1150	4980	670
Neu Delhi	1770	1000	2380	1470	2760	2580	5810	1870		5230	4900	2540	6200	2100
New Orleans	3530	4240	3390	3750	2960	2740	860	4140	5230		540	2980	980	3470
New York	3170	3890	2940	3450	2500	2360	1410	3690	4900	540		2540	1310	3050
Paris	780	1530	440	1290	300	400	3730	1150	2540	2980	2540		3850	500
San Francisco	4480	5190	4240	4720	3810	3670	1030	4980	6200	980	1310	3850		4360
Wien	500	1130	340	1030	660	760	4220	670	2100	3470	3050	500	4360	

auch die Wolken selbst – zu umgehen. Die Feuerbälle haben einen bestimmten Rhythmus, sie werden nicht ununterbrochen abgefeuert.

Es ist im übrigen empfehlenswert, vor jedem Raum auf Gegner zu warten – manchmal müßt Ihr mit einem Schuß auf Euch aufmerksam machen.

gehen-Funktion schier unverzichtbar! Ihr müßt nun nacheinander die in dem Raum herumlungern Monster (Kugeln usw.) vernichten. Ab und zu wirkt das Werfen einer Granate oder das Abfeuern einer Rakete da schon Wunder! Um die feuerrotzenden fliegenden Kugeln möglichst rasch zu er-

Kaum getestet, flatterten uns auch schon Juli Schwarz' Rat schläge zu **Super Street Fighter Turbo** ins Haus – komplett mit Auflistung der versteckten Special-Moves. Na, denn Hals- und Beinbruch!

Zuerst einige Hinweise zu den benutzten Abkürzungen: V =

vorne, H = hinten, O = oben, U = unten, * = Joypad in entsprechende Richtung gedrückt halten, P = Punch, K = Kick.

Allgemeine Taktiken: Alles mögliche läßt sich „buffern“, also vorher laden. Während man beispielsweise einen Flash Kick (Guile) ausführt, kann man bereits durch Drücken nach unten den nächsten aufladen; das funktioniert übrigens auch während eines Sprungs und sogar eines Schlags! Außerdem nach Möglichkeit immer nach *hinten* unten, wodurch man bei Gelegenheit statt eines vertikalen einen horizontalen Special-Move (z.B. Sonic Boom) abziehen kann. Versucht zu Beginn einer Runde, einfach auf den Gegner zuzugehen und ihn zu werfen. Klappt in 80% aller Fälle! Wenn ein Gegner am Boden liegt und der eigene Charakter die Fähigkeit dazu hat: Werft einen Feuerball! Oft erwischt er den Widersacher beim Aufstehen. Die neue Fähigkeit, einen Wurf abzumildern, hat auch Nachteile, da man von manchen Gegnern (speziell Vega) direkt nach dem Wurf angegriffen werden kann und noch nicht in der Lage ist, zu blocken.

Ryu: Es ist unglaublich, wie gut sein Hurricane Kick ist. Nicht nur, daß er über kleinere Feuerbälle (Sonic Boom, Max Out, Yoga Fire und niedrige Tiger Shots) und Beinfeger hinweggeht, er hat eine ungeheure Reichweite und lädt das Supermeter rasend schnell auf. Probiert auch mal, einen seiner neuen Rushing Punches (V + P) in einen Dragon Punch übergehen zu lassen. Und dann gibt's da noch seine Feuerbälle... Apropos, sein Superspecial (Vacuum Fireball) zerstört auf seinem Weg alle gegneri-

schen Projektile und trifft selbst springende Gegner bis zu fünfmal.

Ken: Sein Hurricane Kick ist deutlich schlechter, und bis er sich von einem geworfenen Feuerball erholt, kann man fast schon ein Nickerchen machen, aber seine Flaming Dragon Punches sind immer noch eine Klasse für sich, außerdem hat er neuerdings einen Air Throw. Was auch gut kommt, sind seine neuen Kicks (U, V/U, V + K) direkt nach einem kleinen Dragon Punch. Da lacht das Supermeter! Auch sein Violent-Dragonpunch-Superspecial ist nicht zu verachten, treffen die zwei Shoryuken doch bis zu fünfmal und umgehen dabei feindliche Feuerbälle mit Leichtigkeit.

Honda: Der Sumo kann sich jetzt beim Hundred Hand Slap nicht mehr bewegen, vielmehr bestimmt die Härte des Schlags, wie weit er nach vorne springt. Bei seinen Specials gilt besonders die Regel mit dem Aufladen (s.o.). Bei seinem neuen Ohicho Throw (V, V/U, U, H/U, H + P) bleibt kein Auge trocken, und seine Supercombo (Killer Head Ram, bis zu fünf Treffer) kann nur zu Beginn durch Feuerbälle gestoppt werden.

Chun Li: Ihre Stärke liegt weiterhin in Sprungangriffen und einer aggressiven Spielweise. Ihre Specials machen optisch zwar einiges her, sind aber im hektischen Kampfgeschehen wenig effektiv, auch ihr neuer Spinkick (U*, O + K) macht da keine Ausnahme. Dafür hat sie mit ihrem Thousand Burst Kick ein sehr effektives Superspecial, mit dem sie bis zu sechs Hits landen kann, das aber auch sehr anfällig Feuerbällen gegenüber ist.

Blanka: Sehr guter Charakter

mit einer Vielzahl guter Angriffe. Probiert ruhig mal die neuen Hops (V/H + alle Kicks) und seine neue Backstep Roll (H*, V + K) aus und vergeßt das Aufladen seiner Specials nicht. Besonders vernichtend ist seine Ground Shave Roll, die unter kleineren Feuerbällen glatt durchgeht und maximal viermal trifft.

Zangief: Ein sehr schwierig zu spielender Charakter. Seine ganzen Spezialwürfe machen zwar schweren Schaden (und frustrieren den Gegner), sind aber in der Ausführung allesamt nicht gerade einfach (einzige Ausnahme ist der Electric Punch: V, V/U, U + P). Seine Stärke liegt originellerweise in seiner Reichweite bei Sprungritten und Beinfegern, zumindest bis man die Piledriverbewegung beherrscht. Dann stehen einem auch Moves wie die Power Bomb (Piledriver mit Kick, größere Entfernung) oder der German Suplex (dasselbe, nur im Nahkampf) zur Verfügung. Seinen Final Atomic Buster startet man am besten, indem man während eines Sprunges die zwei Kreisbewegungen macht und am Boden dann das arme Opfer schnappt.

Guile: Spielt ihn defensiv und bleibt in der Abwehrhocke. Je nach Bedarf läßt sich dann schnell ein Sonic Boom für den Fernkampf oder ein vernichtender Flash Kick als Luftabwehrwaffe einsetzen. Sein ziemlich schwieriger Double Somersault Kick trifft im Idealfall sechsmal und ist ziemlich unempfindlich Feuerbällen gegenüber.

Dhalsim: Vergeßt das Teleportieren; der, der es im Kampf sinnvoll einsetzen kann, muß wohl erst noch geboren werden. Viel besser sind da schon seine Reichweite (bis zu 3/4

des Screens!) und sein vertikaler Yoga Blast (H, H/U, U, V/U, V + K), um anspringende Gegner abzuwehren, außerdem lädt er sehr schnell sein Supermeter auf. Das optisch recht unspektakuläre Yoga Inferno fügt dem Gegner maximal Verbrennungen fünften Grades zu und stoppt logischerweise alle herannahenden Feuerbälle.

T. Hawk: Sein Uppercut-Ersatz ist zu langsam, und sein Condor Dive entringt vielen Computergegnern nur ein müdes Lächeln. Seine Stärke liegt in ebendieser, also rein in den Nahkampf! Was seinen Supermove angeht, siehe Zangief.

Cammy: Sie kann ihre Gegner durch wiederholte Thrust Kicks ganz schön nerven, ihr Cannon Drill eignet sich aber eher für Masochisten: Zu oft wird man anschließend durch einen Gegenangriff von den Beinen geholt. Auch der Spinning Knuckle ist in der Anfangsphase nicht mehr unverwundbar, ihre neue Hooligan Combo hingegen ist erste Sahnne: Während des Sprungs (H/U, U, V/U, V, V/O + P) kann man wählen, ob man die Bewegung mit einem Wurf (am Gegner einen harten Schlag oder Kick drücken) oder einem Slide (nichts tun) abschließt. Ihr Spin Dive Smasher ist für bis zu fünf Treffer gut, wird allerdings von Feuerbällen relativ leicht gestoppt.

Fei Long: Dieser Bruce-Lee-Verschnitt ist voll und ganz auf Offensive ausgelegt, da seine Rekka Kens den Gegner relativ weit zurückstoßen, so daß man vor Konterattacken etwas sicherer ist. In die gleiche Kerbe schlagen seine Hop Kicks (V+K) und der Triple Axe Jump (H/U, U, V/U, V, V/O + K). Dafür ist sein Rising Dra-



gon Kick nicht so das Wahre, da er wirklich nur nach oben geht und keine sonderlich hohe Priorität vor normalen Schlägen hat. Seine Superattacke besteht aus fünf Rekka Ken und trifft logischerweise ebenso oft, allerdings sollte man dabei keinem geübten Feuerballwerfer gegenüberstehen...

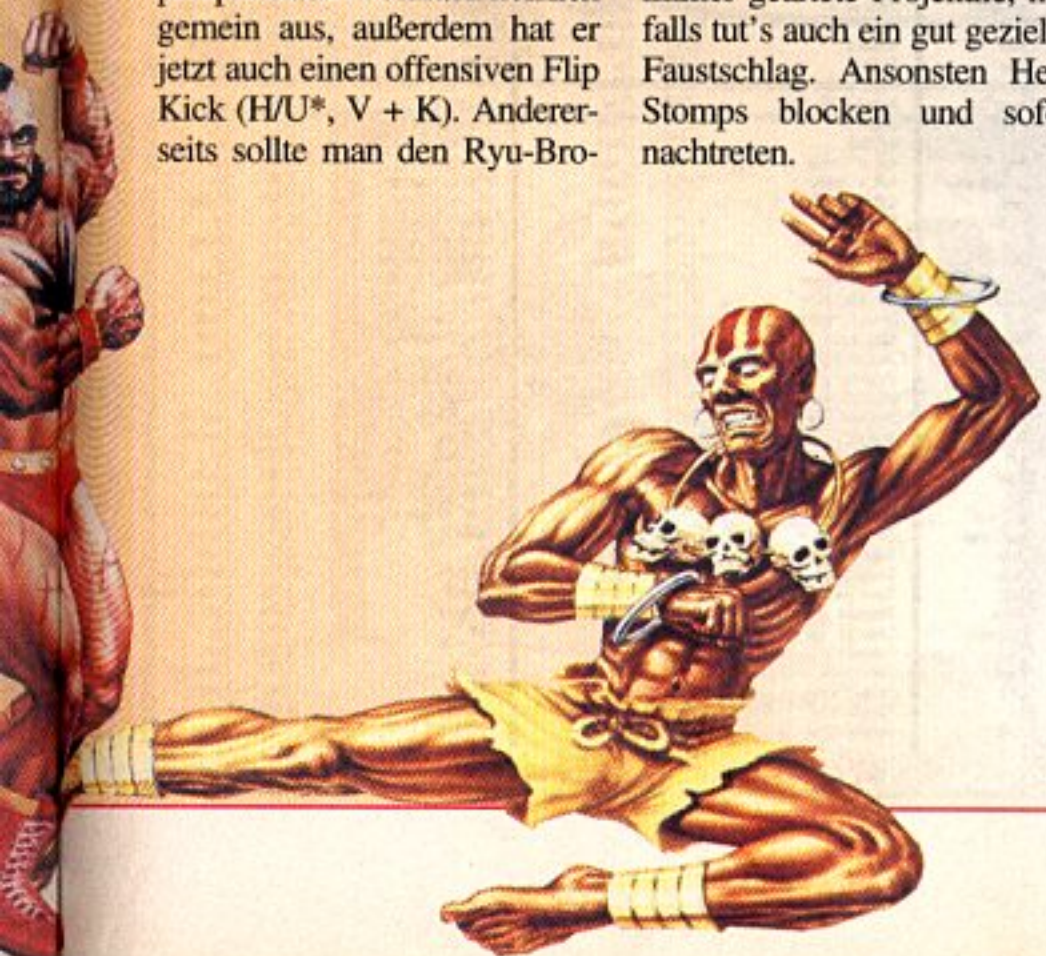
Dee Jay: Gar nicht so schlecht, der Mann, seit er für die Luftabwehr das Jack Knive Maximum (U*, O + K) bekommen hat. Andererseits liegen seine Stärken ohnehin eher im Nahkampf, so daß seine alten Specials nur beim panikartigen Rückzug vor einem übermächtigen Gegner verwendet werden sollten. Sein Carnival Hook Kick besteht aus zwei Double Dread Kicks und bringt folglich bis zu vier Treffer, möglichst gegen Nicht-Feuerballer.

Balrog: Hat einen sehr guten Supermove, der bis zu fünfmal trifft und nebenbei noch immun gegen Feuerbälle ist, und mit seinem Fierce Punch aus der Hocke auch einen 1a-Luftabwehrschlag. Als Spieler sollte man die Offensivqualitäten des Boxers konsequent ausnützen, da er mit seinen Turnpunches (alle Kicks oder PUNCHES halten, je länger, desto härter der Schlag) und dem neuen niedrigen Dash Punch (H/U*, V/U + P) immer für eine Überraschung gut ist.

Vega: Der Spanier ist ein widerlicher Gegner und ein ausgezeichnete Spielercharakter. Seine Reichweite und seine unglaubliche Geschwindigkeit machen ihn zu einem sehr effektiven Kämpfer, und sein Superspecial sieht einfach herrlich gemein aus, außerdem hat er jetzt auch einen offensiven Flip Kick (H/U*, V + K). Andererseits sollte man den Ryu-Bro-

thers gegenüber etwas vorsichtig sein, da sie mit Feuerball und Dragon Punch für (fast) alles die richtige Antwort haben. **Sagat:** Das alte Powerhouse wurde in seinen Möglichkeiten etwas beschnitten. Sein Tiger Uppercut trifft jetzt zwar bis zu fünfmal, raubt dem Gegner groteskerweise aber eher weniger Energie als früher. Auch seine Kicks sind etwas kürzer, doch seine Tiger Shots sind schnell wie eh und je, und die mit Hilfe einiger Uppercuts rasch aufgeladene Supercombo ist auch recht schmerzhaft. Auch sein Tiger Genocide kann sich sehen lassen, trifft er doch bis zu fünfmal und ist praktisch unverwundbar durch Feuerbälle.

M. Bison: Er hat seine bekannten Vorzüge bis jetzt verteidigt: Er ist schnell, recht stark und hat eine gute Reichweite, außerdem verfügt er mit dem Psycho Crusher und den Scissor Kicks (H*, V + K) über schrecklich gute Special-Moves. Doch auch seine Psycho Fist und Head Stomps sind nicht zu verachten, und ein Slide Kick hier und da hat noch keinem geschadet (außer dem Gegner), zudem ist sein Knee Press Nightmare (bis zu vier Treffer) vollkommen immun gegen Feuerbälle. Da er speziell als Computergegner wirklich lästig sein kann, hier noch ein paar Tips: Im ersten Teil einer Kampfunde ständig senkrecht nach oben springen und Bison mit harten Kicks auf Distanz halten. Irgendwann fängt er meistens an, einen Psychocrusher nach dem anderen zu fliegen, da helfen wie auch immer geartete Projektile, notfalls tut's auch ein gut gezielter Faustschlag. Ansonsten Head Stomps blocken und sofort nachtreten.



Das Sammlerstück

TELEFONKARTE 6 DM



EXKLUSIV



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

MIT EINGEBAUTER WERTSTEIGERUNG

Bestelladresse:

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

(Nachnahmesendung ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 6,50 DM Postgebühren im Inland bzw. 10,- DM für Auslandsbestellungen dazuschlagen.)

nur
29,- DM

HOL DIR DEN

INS REGAL



ALS EXKLUSIVE SAMMLER-EDITION MIT EINEM HANDSIGNIERTEN VORWORT VON MICHAEL

STATT 39,80 DM
JETZT NUR NOCH
19,80 DM!

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 6,50 DM Postgebühren im Inland bzw. 10,- DM für Auslandsbestellungen dazuschlagen.)

MIE

> DAS GEHIRN HAT WIEDER ZUGESCHLAGEN. SEHET UND STAUNT UND DENNT MICH AB SOFORT NUR NOCH 90 336!

JOKER VERLAG - SCHÖNEN GUTEN TAG...

ÄÄÄÄ MONNÄND - ICH VERBINDE...

DIE REVOLUTION IN SACHEN HOTLINE! DA KANN DIE KONKURRENZ AUS IHREM DRAMT GLEICH EINEN KURZBAUN FLECHTEN - JORLE EMPFÄHET DEN BE-DÜRFTIGEN USER UND VERBINDET MIT EINEM SPEZIALISTEN UNSERER REDAKTIONELLEN FREAK-SHOW...

4-X-AMPEL: PAPA JOE - UND DER KANN DANN DIREKT - ONLINE - IN'S SPIELGESCHEHEN FUNKEN UND SO HILFESTELLUNG GEBEN. SO WIRD DIE HOTLINE ERST RICHTIG HEIßS - JAWOLLA!

RING RING

FLÖSK!

OINKS OINKS

UND WENN JOE NICHT RAUSGEHT, WEIL ER VIELLEICHT REDE MIT EINEM WURSTBROT BESPREDCHUNG HAT, DANN WIRD AUTOMATISCH WEITER GELEITET...

... AN MAX...

... OSKAR...

... STEFFEN...

... UNDSO WEITER - BIS ZULETZT ZUM BIG-BOSS!

DIE LEUTE HIER HABEN NATÜRLICH DEN ABSOLUTEN DURCHBLICK UND WISSEN SO EINE ZÜNDENDE IDEE SOFORT ZU SCHÄTZEN - ALLE WOLLEN MIR GRATULIEREN!

IHR SOLLTET DAS NICHT SO... äh... SCHWARZ SEHEN! NEHMT EUCH EIN BEISPIEL AN PAPA JOE!!

THINK POSITIV!!



AMIGA

CD - *JOKER*

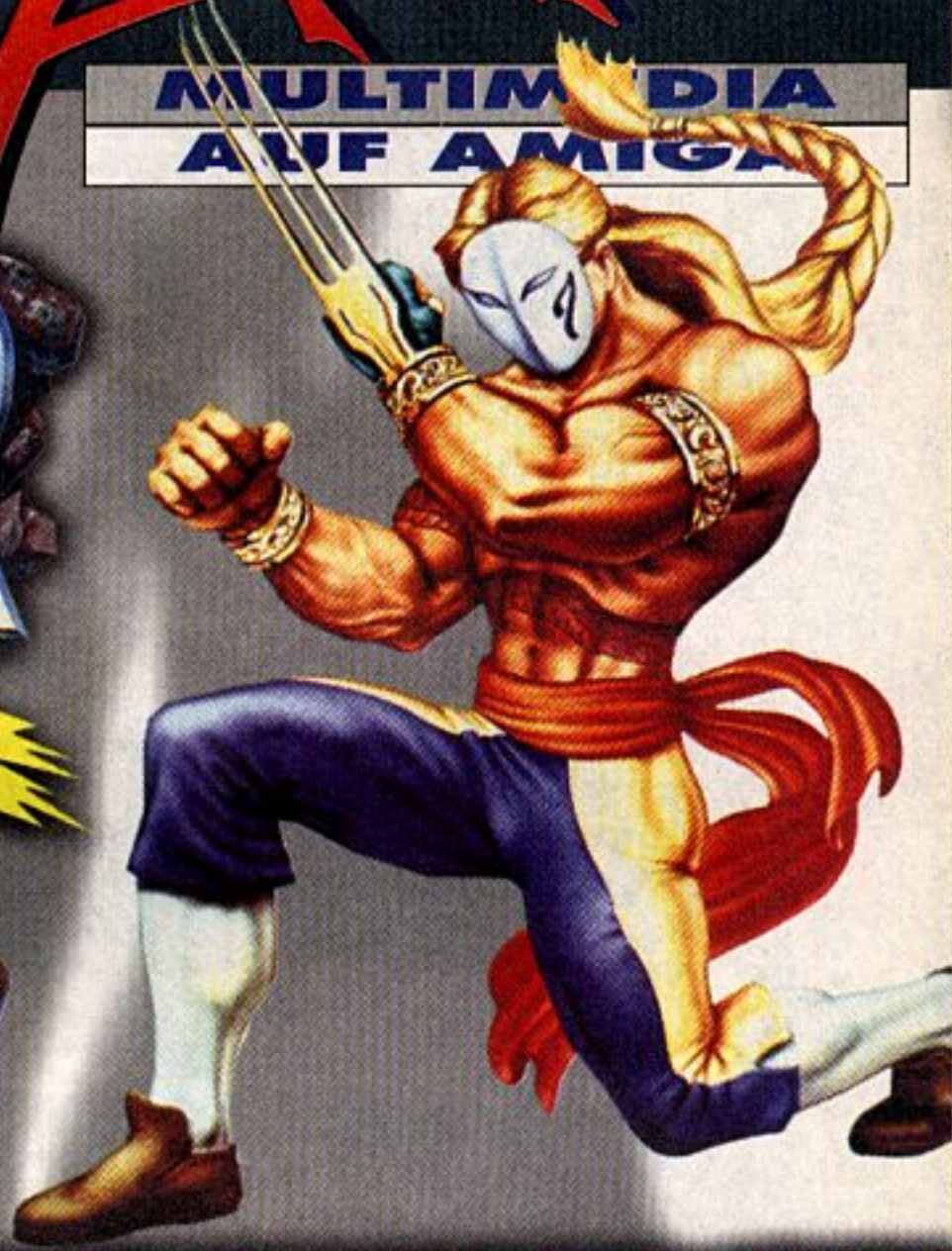
A
M
I
G
A

C
D

J
O
K
E
R

MULTIMEDIA
AUF AMIGA

STREET FIGHTER II TURBO



WORMS

XTreme

Racing



CD-NEWS
QUADROSPEED-LAUFWERK
FÜR A1200
CD-UMSETZUNGEN
NEUE SAMPLER
MPEG-PLAYER

XTreme

Racing



Hier warten also AGA-Zylinder der notorisch motorischen Art, und weil bei den Auseinandersetzungen auf vier Rädern auch der Spaß nicht zu kurz kommen soll, hat das gemeinsam mit den Newcomern von Siltunna Software entwickelte Projekt ein klares Vorbild: das SNES-Modul „Super Mario Kart“, welches ja unbestreitbar zu den launigsten Gruppen-Rasereien gehört, die je in irgendeinem digitalen Motodrom veranstaltet wurden. Um Vergleichbares am Amiga zu finden, muß man schon zu Klassikern wie „Skidmarks“ oder „Lotus“ zurückgehen...

Folglich soll der Schwerpunkt hier ganz auf der Teamtauglichkeit liegen, auch

Was für optische Zauberkunststückchen man aus dem AGA-Zylinder ziehen kann, hat Black Magic gerade erst im 3D-Kerker von „Gloom“ vorgeführt – als nächstes steht sportliche Magie auf der Rennstrecke auf dem Programm!

wenn Solisten durchaus zugelassen werden und sogar den kompletten Bildschirm ihres CD³² oder A1200/4000 für sich allein haben. Bis zu vier Piloten dürfen dagegen vor einem (vertikal) halbierten, gedrittelten oder geviertelten Splitscreen Platz nehmen. Kommt über ein serielles Kabel bzw. Modem noch eine weitere „Freundin“ ins Spiel, sind gar maximal acht aktive Rennteilnehmer mit von der Partie. Als Lenkradersatz ist ein Joypad dabei die erste Wahl – daher wird die Verkaufsversion auch die gängigen Multiplayer-Adapter unterstützen, während die Fahrer

mit der fehlenden Anschlußmöglichkeit am Parallelport des CD³² in den Griff bekommen, muß sich allerdings erst noch zeigen.

Doch selbst wenn „nur“ ein flottes Quartett und ein Rechner an den Start gehen, sind genügend unterhaltsame Betätigungsmöglichkeiten vorgesehen: Man kann um die Ehre und fiktive Pokale kämpfen, eine WM-Saison hinter sich bringen oder auf einem menschenleeren Geisterkurs ein paar Übungsrunden drehen. Richtig nett könnte auch der angekündigte Battle-Modus werden, bei dem mindestens zwei Kontrahenten versuchen, sich im Stil eines Stock-Car-Rennens bis zum bitteren K.o. gegenseitig aus der Arena zu rempeln. Unabhängig vom gewählten Spielmodus werden dabei Speicherstände, Zeit- und Punkterekorde im Backup-RAM, auf Diskette oder Festplatte zu verewigen sein. Genauso hat man immer die freie Wahl, ob und wie viele Computergegner mitfahren dürfen und wie clever sie sich dabei benehmen.

Damit auch wirklich Stimmung aufkommt, kriegen die Teilnehmer an dieser Veranstaltung höchst unterschiedliche Fahrzeuge gestellt – das kann z.B. ein aufgemotzter VW Käfer sein, aber auch schnuckelige Ferraris und wuchtige Polizeischlitten sind im Angebot. Sie lassen sich zudem mit besseren Bremsen, griffigen Rennslicks oder mehr Hubraum aufrüsten.

bei unserem Vorabmuster zum Teil noch auf die nicht ganz so bequeme Tastatursteuerung ausweichen mußten. Wie die Programmierer das Problem





nen- und Außenansichten geben; dazu eine mobile Kamera, die man irgendwo an der Piste oder am Bug bzw. Heck eines beliebigen Fahrzeugs installieren darf. Auf all diese Perspektiven hat man dann auch im Replay-Betrieb Zugriff, der auf Wunsch den gesamten Rennverlauf nochmals wiedergibt.

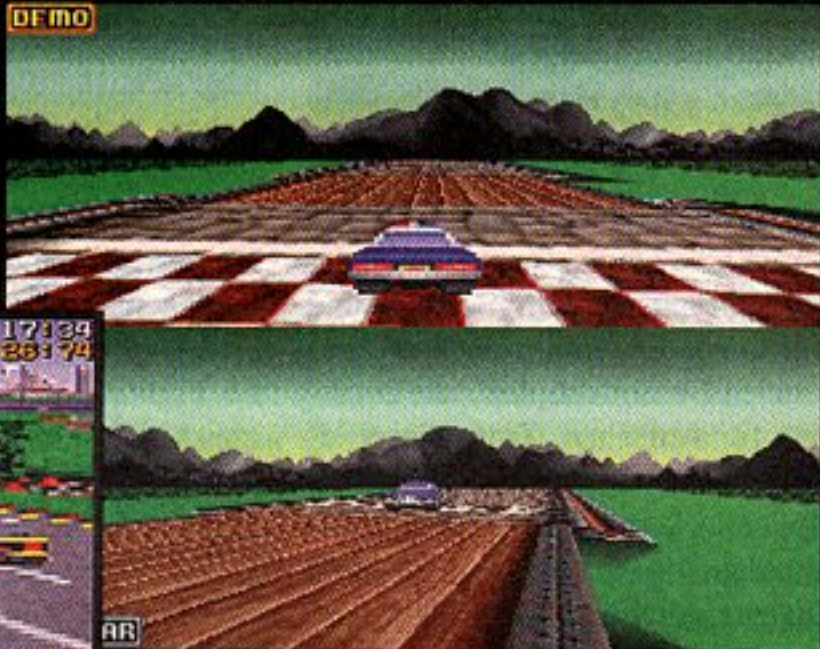
Zwei Überraschungen haben wir uns aber wieder mal bis zum Schluß aufgehoben: Wenn das Black Magic-Team in nächster Zeit ein paar Nachtschichten einschiebt, zücken wir die Startflagge für unser großes Testrennen nämlich vielleicht schon in der kommenden Ausgabe. Und wer es noch eiliger hat, kann sich auch die aktuelle Ausgabe des MULTIMEDIA JOKERS besorgen, um bereits vorab ein bißchen Benzingeruch zu schnuppern – auf der Beilagscheibe befindet sich u.a. ein für Amiga-Piloten spielbares Demo von XTreme Racing! (r)

verfügbare Rechenpower anpassen läßt. Die untere Grenze markieren dann verhältnismäßig grobe, aber flotte Pixel à la „Gloom“, während das Maximum erst bei 256 Farben, allen Grafikdetails und 320 x 200 Bildpunkten erreicht ist – was eine entsprechend gehobene Hardware-Ausstattung (SX², Fast-RAM, Turbo-karte etc.) voraussetzt.

Noch nicht restlos ausgeknobelt haben die schwarzen Magier, ob sie den stufenlos variierbaren Blickwinkel der Vorabversion auch in die endgültige Verkaufsfassung retten können. Aber auf alle Fälle wird es eine ganze Reihe fester In-

wobei das nötige Kleingeld für diese Extras buchstäblich auf der Straße liegt. Dort entdeckt man im Vorbeifahren auch Minen, komplette Waffensysteme und sogar Killer-Schafe, die man zuerst aufklauben und dann der Konkurrenz vor die Windschutzscheibe klatschen kann.

Aber bekanntlich kommt beim Benzinverbrennen erst dann richtig Freude auf, wenn es in reizvoller Umgebung und auf gut ausgebauten Straßen zelebriert wird. Daher haben hier auch die Landschaftsgärtner anständig auf die Tube gedrückt: Einen Kurs verlegten sie kurzerhand ins Weltall, ein anderer ist in einer Wasserwelt angesiedelt, und selbst für holprige Holzpieten und nervenaufreibende Rampen haben sie eine Baugenehmigung erhalten. Sämtliche Strecken, Seitenbegrenzungen, Grünflächen etc. bestehen dabei komplett aus knallbunten, bis ins kleinste Detail ausgearbeiteten 3D-Texturen; die dort aufgestellten Häuser, Bäume usw. zoomen supersoft heran. Die in Echtzeit berechnete Grafik könnte freilich auf Standard-Amigas schnell ins Stottern geraten, weshalb sie sich an die



R
R
E
W
E
W



SUPER STREET FIGHTER II™ TURBO



AM ANFANG

...gab es nur die Straße. Dann stürmte der erste „Street Fighter“ die Spielhallen und sorgte vornehmlich mit seinen überdimensionalen Gummiknöpfen zum Draufdreschen für Aufsehen. Trotz dieser lebensnahen Steuerung war das Game nicht unbedingt eine Sensation – sie gelang erst 1991 mit dem legendären Teil zwei, dem eigentlichen Ahnherrn aller folgenden Computer-Konvertierungen. Die Gründe für den bald erreichten Kultstatus sind schnell aufgezählt: ungewöhnlich große, fein animierte Kämpfer, versteckte Special-Moves und nicht zuletzt die superbe Spielbarkeit machten „Street Fighter II“ zum wohl populärsten Beat 'em up überhaupt. Die originale Amiga-Umsetzung erschien Anfang 93, und siehe da, das ruhmreiche Gameplay des Automaten ging auch bei einer Steuerung per Joystick und Tastatur nicht verloren. Im Prinzip dasselbe läßt sich zwar über die erst kürzlich veröffentlichte Amigaversion von „Super Street Fighter II“ behaupten, allerdings drückt dabei die bescheidene Präsentation doch gewaltig auf die Motivation. Bei der Umsetzung der aktuellen Turbovariante hatte Gametek also einiges gutzumachen, was U.S. Gold verbockt hatte.

Die Arcade-Dynastie der schlagfertigen Straßenfeger ist mittlerweile bei der vierten Generation angelangt – und präsentiert nun einen Sproß am Amiga, der wieder gutmacht, was sein turboloser und ganz allgemein etwas schwächerer Vorgänger verpatzt hat!

DAS SPIELPRINZIP

...ist immer noch unverändert: Zwei der insgesamt 16 Prügelknaben und -mädchen stehen sich in horizontal scrollenden Arenen gegenüber und knabbern unter Zeitdruck am Energiebalken des Gegners. Dazu stehen ihnen neben den gängigen Schlägen und Tritten auch etliche Spezialattacken zur Verfügung, die von Fighter zu Fighter verschieden sind und über meist recht komplizierte Steuerkreuzbewegungen ausgelöst werden. Loben muß man dabei, daß alle sechs Buttons des CD³²-Pads genutzt werden, weniger toll ist, daß man ihre Belegung nicht (wie bei anderen Konsolenumsetzungen) umkonfigurieren kann. Auch die Continues werden keineswegs schrankenlos verteilt, statt dessen darf man im Solo-Modus selbst wählen, ob man drei, fünf oder sieben Chancen für ein Leben nach dem K.o. haben möchte. Wir empfehlen das Maximum, vor allem, wenn man zugleich eine höhere der acht Schwierigkeitsstufen wählt: Schließlich wollen alle 15 Kollegen und dazu das eigene Spiegelbild besiegt sein, wenn man die neuen Abspanne der Turboversion kennenlernen will. Im Duell-Betrieb dürfen sich die beiden menschlichen Raufbolde nach Belieben vor einem der 16 Hintergrundbilder balgen. Dabei fehlt dann aber nicht bloß das statistische Zwischenspiel nach jedem Match, sondern auch die Möglichkeit, mit unterschiedlichen Handikaps in die Schlacht zu ziehen.



DIE NEUERUNGEN

...gegenüber dem Vorgänger bestehen im Kern aus ein paar veränderten Spezialattacken und den noch vernichtenderen, aber höllisch schwierig auszuführenden „Super-Moves“. Sie muß man sich erst verdienen, indem das „Supermeter“ durch unbarmherziges Malträtieren des Kontrahenten mit Energie gefüllt wird. Der Lohn der Mühe besteht aus kombinierten Special-Moves, deren gebündelte Wirkung so fürchterlich ist, daß dann sogar die Sprites vor innerer Ergriffenheit bläulich zu leuchten beginnen. Damit wären wir unversehens auch schon beim größten Trumpf dieser Version angelangt, nämlich der Präsentation.



Alle Fighter auf einen Blick

DIE GRAFIK

...schlägt tatsächlich so ziemlich alles aus dem Feld, was jemals auf dem Monitor eines Amigas oder CD³² aufgetaucht ist – einmal wegen der höchst detaillierten Zeichnung der Kämpfer, zum anderen durch deren schlichte Größe. Ja, diese Fleischberge verdecken im Doppelpack fast den gesamten Hintergrund! Vorbei sind daher die Zeiten, wo man sich zwischendurch aus dem Nahkampf zurückziehen und den Gegner aus sicherer Distanz beharken konnte, denn einige Charaktere überbrücken die volle Screenbreite mit einem einzigen Sprung. Ein Personal im Kingsize-Format hat in der Praxis aber leider noch mehr Nachteile: Den Backgrounds fehlen nun die zerstörbaren Gegenstände und Mini-Animationen, welche doch viel zum Flair des Originals beigetragen haben. Die ansonsten tadellos konvertierten Schauplätze (Tempel, Flughafen, Badehaus etc.) ruckelten zudem bei unserem Testmuster recht heftig, auch die Animation der Fighter kann mit ihrer Größe nicht Schritt halten. Und damit werden beispielsweise „im Flug“ ausgelöste Fußkicks manchmal zur Glücksache.



DIE SOUNDKULISSE

...bietet ein ähnlich durchwachsesenes Hörbild: Irgendwelche Kampf-, Schmerzens- oder Jubelschreie waren in unserem Presetestmuster noch nicht eingebaut, weshalb wir auf eine Bewertung dieses Punktes verzichten haben. Die von Stage zu Stage unterschiedliche, sehr ansprechende Musik wird direkt von der CD geladen und nach ungefähr einer Minute wieder ausgeblendet, um einem schnelleren (Showdown-) Thema Platz zu machen. Darüber dürfen sich jedoch nur Konsoleros freuen, denn am 1200er mit CD-RÖMER bleibt das Orchester stumm. Für kampfereifere Streithähne ist das jedoch ohnehin alles eher nebensächlich, sie interessieren sich in erster Linie für das Gameplay.

Frauen unter sich

DIE SPIELBARKEIT

...ist denn auch bis auf einige Kleinigkeiten über alle Zweifel erhaben. Fans des Automaten Vorbilds erkennen sofort die vertrauten Verhaltensweisen ihrer Lieb-linge wieder: Beispielsweise verbringt die zierliche Chun Li die Hälfte der Zeit in der Luft und vertreibt sich die andere Hälfte mit dem Werfen von Feuerbällen. Dagegen marschiert der massive Zangief nach alter Gewohnheit direkt auf sein Gegenüber zu und versucht dann, seine gefürchteten Wurftechniken anzubringen. Auch das „Composystem“ wurde unmittelbar aus der Spielhalle übernommen und erlaubt den fließenden Übergang von normalen Angriffen zu einem Special-Move. Dasselbe in Grün gilt für das „throw softening“: Wer selbst noch (erfolglos) zu einem Wurf ansetzt, während ihn der Gegner bereits durch die Luft schleudert, erlebt zur Belohnung wenigstens eine weichere Landung als weniger einsatzfreudige Kollegen. Die allseits bekannte Schwammigkeit der Steuerscheibe auf dem serienmäßigen CD³²-Pad führt zwar dazu, daß die diversen Superspecials relativ schwierig auszulösen sind, aber das kann man ja kaum dem Spiel anlasten. Stärker stören die bis dato noch enthaltenen Bugs wie gelegentliche Grafikfehler, aber Gametek hat uns hoch und heilig versprochen, all diese Mängel auszumerzen, bevor das Game dieser Tage in den Handel gelangt.



Mann, sind die dick, Mann!



I CAME HERE TO FIND YOU SO WE CAN BE TOGETHER AGAIN.

Endlich geschafft...



Yeah, das nennt man einen Super-Move!



DAS ERGEBNIS

...ist damit eine durchweg souveräne und auf dem Grafiksektor sogar überwältigende Digi-Prügelei. Lediglich die kleinen Schönheitsfehler verhindern den sonst unvermeidlichen Hit, nicht jedoch, daß Super Street Fighter II Turbo das zwischenzeitlich leicht angeknackste Image der Serie wieder kräftig aufpoliert. Jetzt richtet sich die Aufmerksamkeit natürlich auf den Nachfolger „Street Fighter Alpha“, der derzeit in der Spielhalle Furore macht – doch bis man hier an eine Umsetzung denken darf, haben die Straßenkämpfer am Amiga erst mal alle Hände voll zu tun. Quasi turbomäßig... (mz)



Immer gibt's Prügel...



DER 17. STREET FIGHTER

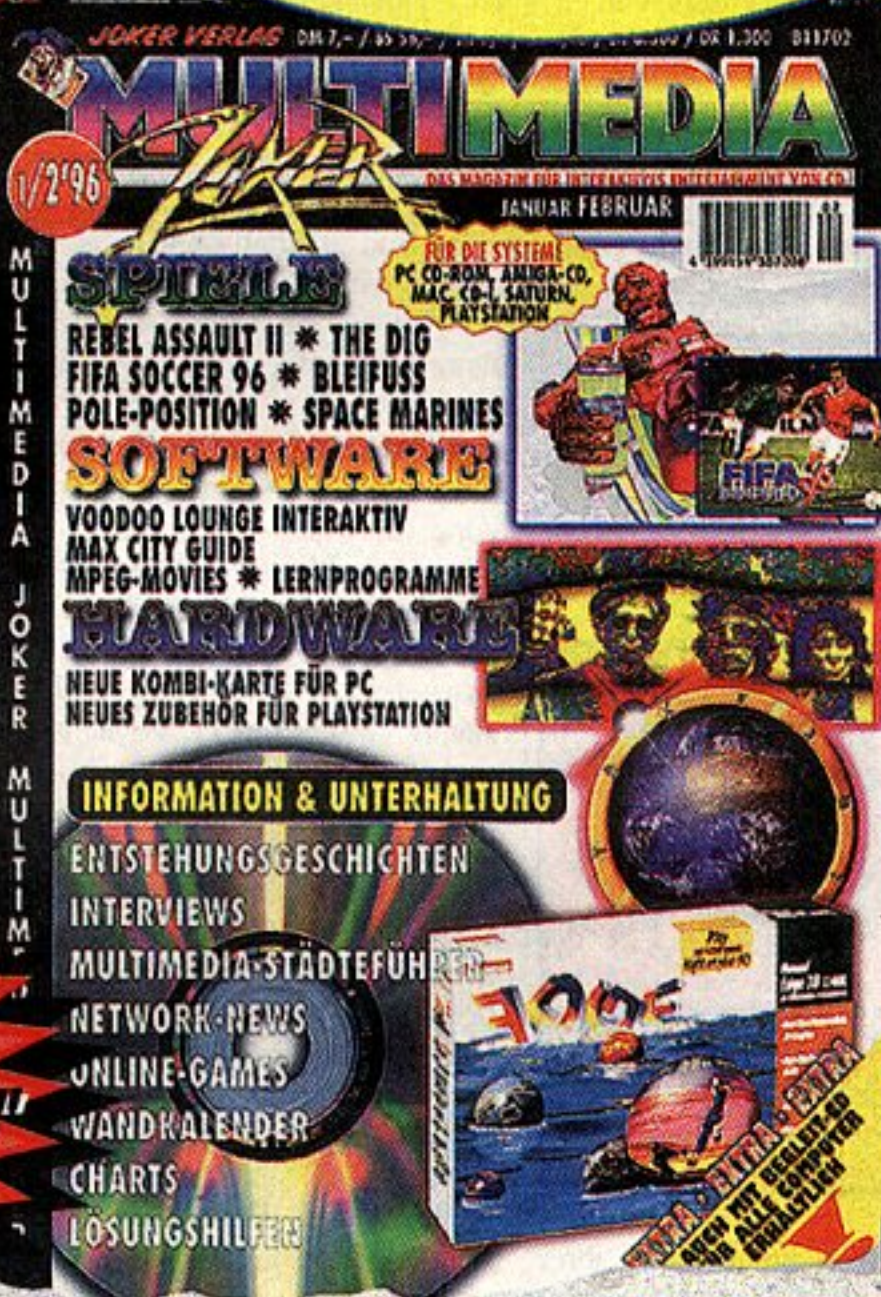
Viele halten diese sagenumwobene Gestalt, die manchmal „Akuma“ und dann wieder „Gouki“ genannt wird, für eine reine Legende. Aber der Bruder von Meister Gouken (dem Ausbilder von Ken und Ryu) existiert tatsächlich, nur ist es sehr, sehr schwierig, ihm auch mal persönlich zu begegnen. In der Spielhalle muß man alle Kämpfe bestehen, ohne auch nur ein einziges Continue zu verbrauchen, dann erscheint er plötzlich als eine Art Überobermottz. Es sind auch Gerüchte im Umlauf, denen zufolge man ihn mit einem bestimmten Cheat aus der Reserve locken kann. Darüber hinaus tritt der geheimnisvolle Finsterling auch im Capcom-Automaten „X-Men, Children of the Atom“ auf. Und schließlich hatte er sogar eine winzige Gastrolle in dem japanischen Zeichentrickfilm „Street Fighter: The Animated Movie“, der hierzulande nur als Video erhältlich ist. Apropos: Den ebenfalls bereits auf Video erhältlichen Action-Streifen „Street Fighter“ (mit Jean-Claude Van Damme und dem leider viel zu früh verstorbenen Raoul Julia) habt Ihr sicher schon gesehen, oder?



SUPER STREET FIGHTER II TURBO (GAMETEK)	
STRASSEN-PRÜGELEI	
82% „KNACKIG“	
GRAFIK	91%
ANIMATION	72%
MUSIK	84%
HANDHABUNG	79%
DAUERSPASS	84%
VARIABLE: 8 STUFEN	
PREIS	DM 89,-
EINGABEMEDIUM SPEICHERBAR DEUTSCH	PAD NEIN ANLEITUNG

DIE NEUESTE AUSGABE LIEGT AB 29. DEZEMBER AM KIOSK

**JETZT NOCH MEHR
HINTERGRUND-INFOs,
INTERVIEWS U.S.W.**



**COOLER AMIGA-STOFF
AUF DER CD:**

**SCHNUPPERVERSIONEN VON
"COALA", "TINK TROOPS",
"JAKTAR", "WORMS", "X-TREME RACING"
UND ANDEREN NEUEN SPIELEN -
DAZU JEDE MENGE
AMIGA-DEMOS!**

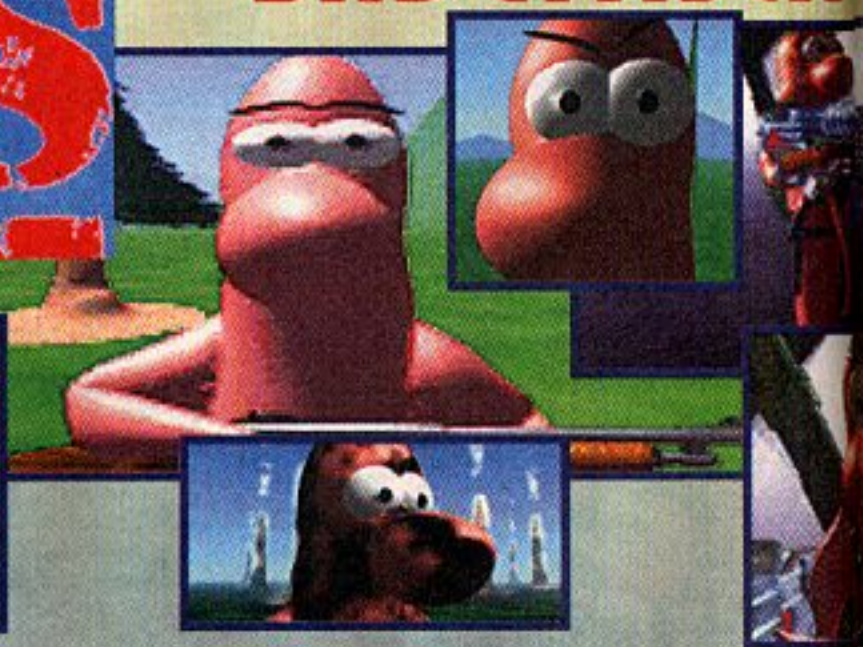
**WAHLWEISE MIT
SPEKTAKULÄRER
BEGLEIT-CD**



WORMS

Silberfisch

Ein Hoch auf Team 17: Obwohl sich diese geniale Actionknochelei wohl auch so verkaufen würde, haben die Engländer der neuen CD-Version zusätzlich noch gerenderte Zwischensequenzen und einen prima Soundtrack spendiert!



Unsere Hochachtung für diesen Kundenservice, unsere Verachtung dagegen für den Autor der Anleitung. Oder zumindest doch einen kleinen Rüffel, denn im deutschen Teil des Manuals findet sich kein Hinweis darauf, daß man die Spiel-CD nach dem Erscheinen des Start-Logos und dem Ertönen der Fanfare in das CD³² einlegen muß, damit der Start ohne Probleme vonstatten geht! Keinerlei Sorgen brauchen sich diesbezüglich jene Wurm-dompteure zu machen, die eine

sprochen angenehm, und falls sie jemandem eines Tages doch zum Hals raushängen, kann er alternativ sogar eigene Audio-CDs an sein CD³² verfüttern. Die von der PC-Version übernommenen Render-Videos sind ebenfalls witzig gemacht, wobei man sich an derlei Animationssequenzen aber natürlich trotzdem irgendwann sattgesehen hat.

Sehr gespannt waren wir vor allem darauf, wie die Umsetzung der Maus- und Tastatursteuerung der erst letzten Monat ausführlich getesteten Disk-Fassung auf das Joypad ausfallen würde. Und man lese und staune: Nach einer gar nicht mal so langen Eingewöhnungszeit läuft es wie geschmiert, zudem können die Mausbesitzer unter den Konsoleros auch wahlweise auf das alte System zurückgreifen. Auch sonst haben die Programmierer alle Eventualitäten bedacht. So darf das gesamte Statistikmaterial (Teams, Ligalisten etc.) je nach vorhandener Konfiguration entweder auf Disk oder im NV-RAM gespeichert werden; lediglich die selbstgemalten Levels und die Hitliste mit den besten Wurmkriegern verlangen unbedingt nach einer Floppy. Schließlich ist selbst der praktische Sleep-Modus immer noch vorhanden, der es erlaubt, das Game während längerer Spielpausen platzsparend auf der Workbench zu parken. Der Rest vom Fest blieb wie gehabt: Maximal 16 Kleintier-

lenker in bis zu vier Teams können sich englisch, französisch oder deutsch sprechende Würmer aussuchen und diese in der vom Zufallsgenerator erstellten Landschaft aufeinanderhetzen. Das klappt in diversen Spielmodi („Freundschaftsspiel“, Ligabetrieb, Turnier und Training) und läßt sich mit Hilfe zahlloser Optionen individuell an die eigenen Wünsche anpassen. Die rundenweise organisierten Schlachten finden unter Zeitdruck und der Zuhilfenahme von Dynamit, Lötlampen, Maschinengewehren, Minen, Stahlträgern, Granaten etc.

statt. Die wichtigste Waffe ist jedoch das eigene Hirn, denn das Schlachtfeld steckt voll tückischer Fallen (Säureseen, Abgründe, Tretminen...), und die eingesetzten Gerätschaften sind meist auch für ihren Benutzer nicht ganz ungefährlich. Die Grafik im Spiel selbst sieht ebenfalls aus wie eh und je; wie bei den artverwandten „Lemmings“ lebt sie vor allem von den abgefahrenen Animationen der Winzlinge. Auch die neu eingebauten Videos sind nicht gerade formatfüllend, aber hübsch gerendert und gut vertont. An



Über diese Brücke solltest du nicht unbedingt gehen...

SX³²-Erweiterung an ihrer Konsole oder einen 1200er mit angeschlossener Silbermine haben, denn bei diesen Hardware-Kombis läuft der Krieg der Kriecher immer problemlos an. Bloß: Dafür weigert sich der A1200, die jetzt vorhandenen Musikstücke wiederzugeben – was aber kein Hard- oder Softwarefehler, sondern leider so vorgesehen ist. Schade, denn die Stücke klingen ausge-

Die Menüs auf



Worms & Killerwürmer



der verrückten Geräuschkulisse und den schnippischen Kommentaren der Kriegshelden hat sich auch nichts geändert, daher bleibt uns nur noch der abschließende Rat: Kauft Euch dieses Game, solange es noch Computer gibt, denn eine unterhaltsamere Herausforderung an die kleinen grauen Zellen werdet Ihr wohl erst wieder finden, wenn „Worms 2“ erscheint! (mm)



dem CD³²



WORMS
(TEAM17/OCEAN)

ACTION-STRATEGIE

89%
„SCHÖNER“

GRAFIK	72%
ANIMATION	77%
MUSIK	81%
SOUND-FX	81%
HANDHABUNG	84%
DAUERSPASS	93%

VARIABEL

PREIS **DM 69,-**

CD

EINGABEMEDIUM	PAD/MAUS/TASTATUR
SPEICHERBAR	TEAMS/LEVEL
DEUTSCH	KOMPLETT

Double Touch

Kurfürstenstraße 51 a * 46399 Bocholt * Tel+Fax: 02871/222135

Software - Haus Bocholt

GÜNSTIG - HAMMERHART !

Amiga

Bling	75.95
Bundesliga M. Hattrik	74.95
Bundesliga M. Supporter	47.95
Colonization	69.95
Dawn Patrol	64.95
Death Mask	49.95
Der Meister	47.95
Der Reeder	84.95
Dragonstone	69.95
Erben der Erde	55.95
Exile	36.95
F1 World Championship	54.95
FIFA Int. Soccer	49.95
Hollywood Pictures	67.95
Kingpin	27.95
Kolumbus	74.95
Lollypop	74.95
Overlord	69.95
Paws of Fury	49.95
Pizza Connection	79.95
Rally Championship	39.95
Ran Trainer	82.95
Rise of the Robots	79.95
Sensible Golf	69.95
Shadow Fighter	64.95
Simon the Sorcerer 2	74.95
Super Skidmarks	52.95
Super Streetfighter 2	54.95
Super Tennis Champs	47.95
Turbo Trax	39.95
Virocop	45.95
Whales Voyage 2	69.95

Rise of the Robots	69.95
Roadkill	49.95
Sensible Soccer	34.95
Shadow Fighter	49.95
Skeleton Crew	54.95
Soccer Superstars	36.95
Super Skidmarks	51.95
Super Stardust	49.95
Top Gear 2	49.95
U.F.O.	57.95
Wheelspin	54.95

Anwendungen

Aminet 7	22.95
Aminet 8	22.95
Aminet 9	22.95
Aminet Set 2	52.95
Amiga Tools Set 1+2	59.95
Arktis Edition	17.95
C 64 Sensations	29.95
Da Capo	38.95
Deutsche Edition 1	21.95
Deutsche Edition 2	25.95
Dir Opus 5	119.95
Fresh Fish 9 (2 CD's)	49.95
Gamers Delight	49.95
Giga PD 3.0 (3 CD's)	24.95
Gold Fish 3	34.95
Meeting Pearls 3	13.95
Personal Paint 6.4	79.95
Saar/Amok CD II	37.95
Siegfried Copy V 1.8	69.95

Amiga 1200

Aladdin	59.95
Alien Breed 3D	54.95
Bling	79.95
Bundesliga M. Hattrik	74.95
Der Meister	47.95
Der Reeder	84.95
Der Seelenturm	64.95
Erben der Erde	57.95
Exile	49.95
FEARS	64.95
Flight of the Amazon Queen	64.95
Heimdall 2	74.95
Lemmings 3	54.95
Lion King	57.95
Pinball Illusions	59.95
Pinball Mania	64.95
Rise of the Robots	72.95
Roadkill	54.95
Sim City 2000	68.95
Shaq Fu	48.95
Skeleton Crew	59.95
Super Stardust	54.95
Super Streetfighter 2	54.95
Virocop	49.95
Virtual Karting	42.95
Whales Voyage 2	69.95

Ossowski

ACash Professional	64.95
Adress Manager	39.95
Ami-FileSafe Pro	139.95
CDBoot 1.0	59.95
Disk Expander	59.95
Disk Salv 3	64.95
Formular Prof.	64.95
Innenarchitekt	76.95
Musik-Manager	39.95
Pocobase 3.0	74.95
Schreibmaschine 2.0	39.95
Streckenplaner	59.95
Turbo Calc 2.1	19.95
Turbo Calc 3.5	179.95
Video-Manager	39.95

Wir führen die komplette Palette der Oase und Ossowski-Serie zu äußerst günstigen Preisen.

So bestellt Ihr:

Anrufen oder schriftlich die Wünsche durchgeben. Der Versand erfolgt per Vorkasse (+4 DM) oder Nachnahme (+9 DM). Aus dem Ausland nur Vorkasse + 15 DM Versand. Annahmeverweigerungen werden mit 20 DM Aufwandsgebühren in Rechnung gestellt.

Bitte fordern Sie unsere aktuelle und ausführliche Preisliste an. Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht !

Bestellannahme: Mo-Fr 12.30-18.30 Uhr - Sa 10-14 Uhr
Double Touch * Kurfürstenstraße 51 a * 46399 Bocholt
Tel. + Fax : 02871 / 22 21 35



CD NEWS

SOUND & VISION

Ein dickes Lob an Team 17: Die Jungs haben sich unserer Testkritik bezüglich mangelnder Musikalität der CD³²-Umsetzung von **Alien Breed 3D** angeschlossen und nachträglich einige sehr hörenswerte, nur leider etwas kurze Audio-Tracks im Synthi-Stil mit auf die Schillerscheibe gepackt. Und noch eine gute



Nachricht: Nach monatelanger Verzögerung ist die famose CD-Version des Fantasy-Abenteuers **Erben der Erde** (New World Computing) nun endlich in den Handel gelangt. Zur Erinnerung hier die Gesamtnote aus dem Amiga Joker 9/95, es waren vielversprechende 82 Prozent.



FORTSETZUNG FOLGT

Zwei neue Seriennummern etablierter Silberlinge suchen derzeit den Weg in die Amiga-Schillerschächte, eine für **Gambler** und eine für **Anwender** – aber keine für ein unaufgerüstetes CD³².

Die Rede ist einmal von **Gamers' Delight 2**, einer spielstarken Scheibe, die jedoch nicht ohne weiteres am CD³² booten will. Man benötigt also entweder ein zusätzliches SX³² oder statt dessen einen CD-tauglichen Rechner, um im Austausch gegen 39,- DM in den Genuß von rund 1.070 mehr oder weniger guten PD-Games wie „Galaga '94“ oder „JumpMan“ zu kommen.

Eher an den engagierten Anwender gerichtet und schon von daher ebenfalls nicht CD³²-fähig ist **Meeting Pearls III**, eine umfangreiche Sammlung von Tools und Utilities für DFÜ, Netzwerker, Musiker oder

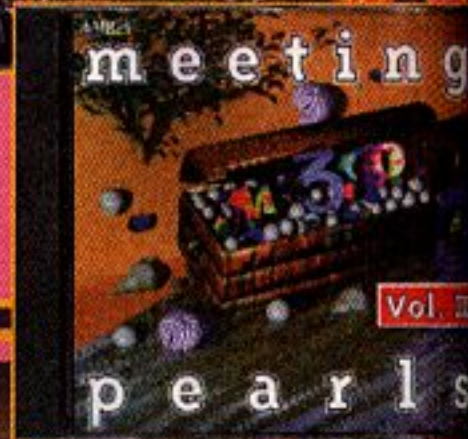
Maler. Die Bedienung klappt über das ausgefeilte Suchsystem kinderleicht, und der Preis von nur 14,95 DM ist sicher sehr korrekt. Wer also entsprechend gerüstet ist, wendet sich in beiden Fällen an: **Stefan Ossowskis Schatztruhe**, Tel. 0201/78 87 78

DIGI-TV



Derzeit sind ja keine (neuen) MPEG-Module für das CD³² erhältlich, doch wenn es auch ein paar Mark mehr sein dürfen: Calicos autarker CD-Videooplayer „VJ-D28“ schluckt Audio-Scheiben ebenso wie Silber-Movies für das CD-I.

Gerade im Philips-Format hält der Handel derzeit ja rund 900 Titel bereit, darunter aktuelle Highlights wie **Forrest Gump**, **Star Trek – Treffen der Generationen** oder **Das Allerbeste aus Schmidteinander**. Zum Betrachten der jeweils zwischen 39,- DM und 49,- DM teuren Filme braucht man dann nur noch einen ganz normalen Fernseher, wobei das **VJ-D28** zwecks vollem Soundgenuß auch Dolby Surround-Dekoder unterstützt. Zu haben ist der Player ab 599,- DM im (Fach-) Handel, weitere Informationen erteilt der Importeur: **Multiport**, Tel.: 0991/29 01 70



RICHTFEST IM SILBERSCHACHT

Ein lang gehegter Traum vieler Besitzer eines A1200 geht dieser Tage in Erfüllung: **Amiga Technologies** veröffentlicht den dazugehörigen **CD-RÖMer!**

Grundsätzlich ist das **Q-Drive 1241** vom etablierten Overdrive-Laufwerk abgeleitet, hat aber einige Software-Updates erfahren und soll nun den

weitaus größten Teil existierender CD³²-Games abspielen können. Der Produktion neuer Amiga-CDs steht also bald nichts mehr im Wege, zumal sich der Quadrospeeder mit einer Übertragungsrate von 600 KB/s für rund 450 Mark flott verbreiten sollte, multisessionfähig und uneingeschränkt Audio- bzw. Photo-CD-tauglich ist; ja, auch Daten von PC- und Mac-Silberlingen kann er verarbeiten. Klar, daß ein ausführlicher Test im nächsten Heft folgt, ebenso klar, daß sich Euer Interesse an der Silberschleuder schon bei der aktuellen Hardware-Umfrage niederschlagen sollte!



DER **JOKER** IM PC-SPIEL

**AB SOFORT
OPTIONAL AUCH FÜR
14,80 DM ALS**

PC



MIT RRRANDVOLLER CD!



**JETZT WIEDER
NEU AM KIOSK!**

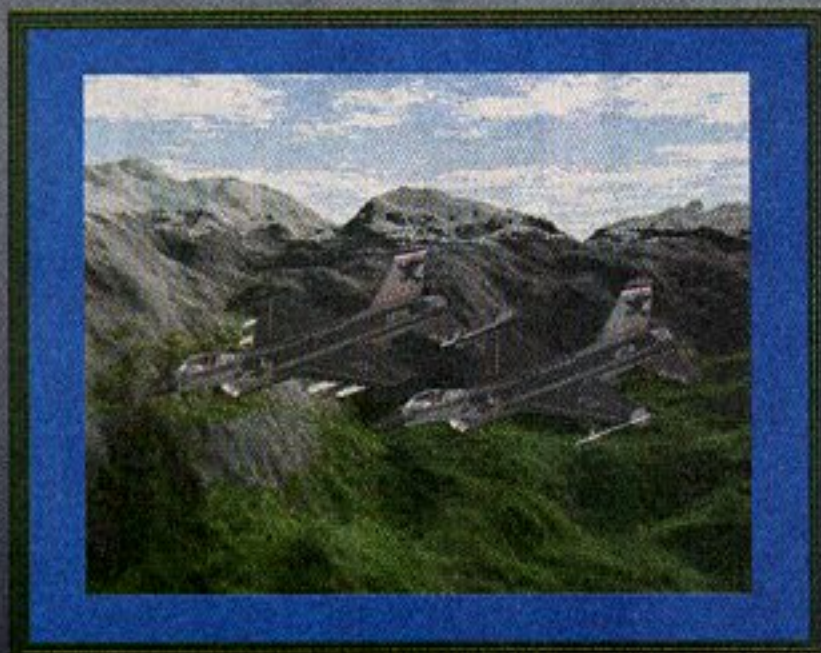
**JETZT
AM KIOSK!**



**NICHT NUR
FÜR SCHLAUE
PFENNIGFUCHSER...**



Nein, nicht Star war`s – sondern es war Timo Stützer aus Heyerode, der diese tollen Tie-Interceptor auf den Screen gejagt hat. Gestartet sind sie auf einem aufgerüsteten A1200 mit „Maxon Cinema 4D“, „PPaint“ und „DPaint“ im Hangar.



Schnell wie diese Falken ist auch der A1200 Turbo von Luis Espinosa aus Ratingen. Die schnittigen Düsenjäger vor der schicken Landschaft entstanden mit „DPaint IV“ und dem „Scenery Animator 4.0“ – und würden jedem Kommerz-Flugi Ehre machen!

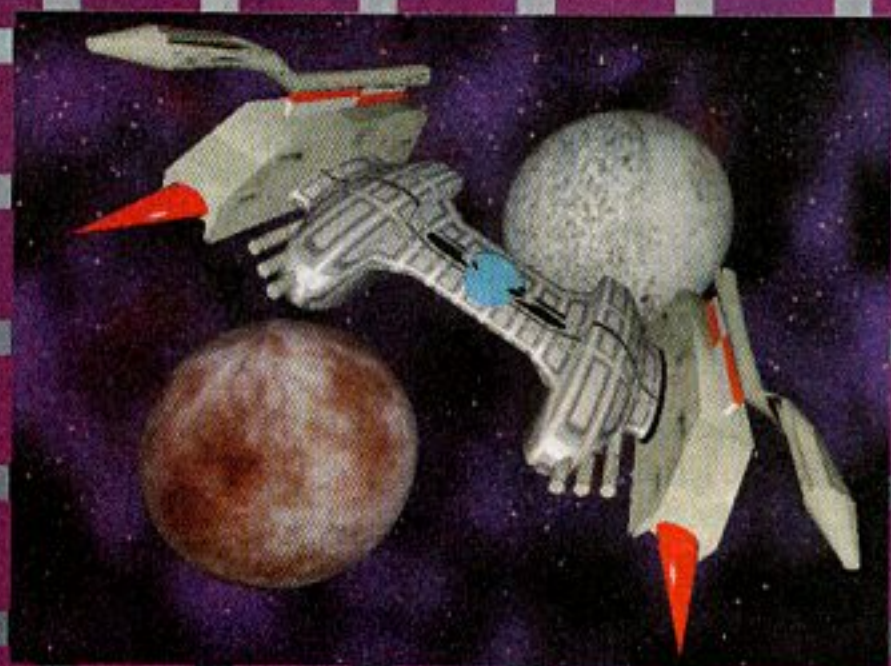


Auch wenn Ralf Rosselbruch aus Tübingen diesem Boliden quasi nur eine neue Digi-Lackierung verpaßt hat, ist das Ergebnis doch beeindruckend, was? Wir wünschen auch weiterhin gute Fahrt!



Einem alten Bekannten verdanken wir dieses Stimmungsbild aus dem dunklen Kontinent: Den starken Afrolook hat wieder einmal Gerrit Jaenschke aus Schenefeld kreiert, und zwar mit „DPaint IV“ auf seinem A600.

Joker Galerie



Von Bad Liebenzell in die unendlichen Weiten des Weltalls zog es Achim Großhans – sein für solche Kreuzfahrten perfekt geeignetes Raumschiff buchte er per A1200 mit Turbo-karte und „Maxon Cinema 4D“.

Yavuz Narin aus Burgkirchen ist ein wahrhaft multimedialer Künstler, denn er beherrscht sein Handwerk nicht nur am Compi – wie diese wohl auf traditionelle Weise geborenen und dann eingescannten Fantasy-Biester beweisen.



Aus Yavuz' Atelier (ein 1200er mit „DPaint“) entfleuchte auch dieser bissige Lindwurm. Gefällt uns prima, den Vorschlag seines Herrchens, auch mal ein Cover oder Poster fürs Heft zu machen, werden wir daher gerne in Erwägung ziehen.

Ein neues Jahr, eine neue Joker Galerie mit (überwiegend) neuen Künstlern – und was für eine bzw. was für welche: Diesen Januar haben wir wohl die spektakulärsten Ausstellungsstücke seit Monaten im Angebot!

ECHTE HINGUCKER

...sollen der amiganisierten Welt auf diesen Seiten aber auch den tristen Februar versüßen, weshalb sogar unser sparsamer Chef was springen läßt: Unter allen Einsendungen wird das geniale **WORMS** verlost! Dazu kommen bei Abdruck natürlich Ruhm und Ehre, was aber in jedem Fall voraussetzt, daß Eure Werke **SELBSTERDACHT UND SELBSTGEMACHT** sind – bitte bestätigt uns das doch in einem kleinen Begleitschreiben persönlich. Im Umschlag sind auch Infos zum verwendeten Handwerkszeug und Rückporto zwecks Rücksendung willkommen, während unsere Jury Digi-Bilder (bitte auf Disk!) und Papier-Pictures (bitte auf unlinierten Blättern!) mit dem gleichen Interesse begegnet. Also greift am besten noch heute zu Maus, Stift und Briefmarke, wir warten sehnsüchtig unter der bekannten Adresse:

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



DEATH MASK

Wenn der 14jährige **Christian Burfeind** aus Bremerförde zur Feder greift, haben die 3D-Monster nichts mehr zu lachen: Er hat die Digi-Metzerei von Alternative Software nach allen Regeln der Kunst zerlegt!

„Bei ID Software hat man mit einem 3D-Dungeon am PC abgeräumt, das kriegen wir auch am Amiga hin!“, dachten sich wohl die Leute von Alternative Software und entwickelten Death Mask – das nur mal wieder dazu beiträgt, unsere „Freundin“ alt aussehen zu lassen.



Kaum Waffen, grauenhafte Animationen, ruckeliges Scrolling, blockige Grafik: eine Demütigung für jeden Amiga-Söldner. So erweist sich der Titelscreen als Höhepunkt des gesamten Spiels, da hier wenigstens noch die Begleitmusik passabel ist. Drückt man den Feuerknopf, gelangt man in ein ordentliches Optionsmenü, wo z.B. Spielgeschwindigkeit, Spieleranzahl, Grafikdetail und Musik bestimmbar sind. Betätigt man nach der eventuellen Paßworteingabe jedoch die Option „Start Game“, entwickelt sich die Sache langsam zur Tortur! Beispielsweise bleibt im Solo-Modus die rechte Bildschirmhälfte fast vollkommen grau; keine Ahnung, warum man da nicht den gesamten Screen genutzt hat. Beim Blick auf die linke Seite sah ich im Vordergrund

zwei grobpixelige Rohre – später fand ich heraus, daß es sich dabei um meine Feuerwaffe handelt. Und der Dungeon im Hintergrund wurde dem Anschein nach aus Legosteinen gezimmert...

Maßlos enttäuscht bewegte ich dennoch den Joystick, und die Wände ruckelten näher. Dann ging's durch eine Schiebetür, die sich wundersamerweise fließend zur Seite bewegte, und ich traf schließlich auch endlich mal einen Feind. Und

Messer herumfuchelt, fällt er trotzdem um. Ich rätselte auch noch, ob Schrotkugeln wirklich so langsam sind und ob man tatsächlich um die Ecke schießen kann!



obwohl das Biest ersichtlich unbewaffnet war, schoß es auf mich! Derlei Monster gibt es in vier Sorten, nämlich ruckelnde Männer, springende Roboter, blockige Roboter...

sorry, es sind doch nur drei. Ähnlich „gewaltig“ ist das Waffenarsenal mit drei Wummen und einem erbärmlich gezeichneten Messer. Die Kollisionsabfrage ist ebenso mies, denn man kann ruhig weiter vom Feind entfernt sein – wenn man mit dem

Hoffentlich zieht also die BPS dieses auch mit dilettantischen Bluteffekten ausgestattete Game bald aus dem Verkehr. Vom Kauf ist jedenfalls abzuraten, es sei denn, man will sich vor den PC-Usern lächerlich machen. (Christian Burfeind)

DIE AKTION GEHT WEITER!

Ob Lobeshymne, Verriß oder sachlich-kühler Test, diese Rubrik steht Hobby-Redakteuren für Rezensionen jeder Art frei. Sie sollten etwa eine Schreibmaschinenseite umfassen (die Rezensionen, nicht die Redakteure!) und einem Amigaspiel gelten, das maximal ein Jahr alt ist. Der Rechtsweg schließen wir aus, stattdessen hätten wir gern noch Euer Alter und Eure Bewertung erfahren. Zusammen mit einem Paßbild geht die Post dann ab an den:

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

DEATH MASK

ALTERNATIVE SOFTWARE

LESERWERTUNG ORIGINALWERTUNG

35% **65%**

40% **GRAFIK** 73%

40% **ANIMATION** 70%

50% **MUSIK** 69%

35% **SOUND-FX** 64%

45% **HANDHABUNG** 66%

30% **DAUERSPASS** 62%

Wenn da mal kein Stern im Osten aufgegangen ist: Endlich erhellt wieder ein neuer Action-Kreuzzug à la „Wing Commander“ das Amiga-All! Nur in Sachen Grafik sieht die Gametek-Zukunft leider etwas düster aus.

Wer den Test von Empires 3D-Helikopter „Coala“ im Heft gelesen hat, ist ja schon vorgewarnt: Auch happige Ansprüche an die Hardware sind kein Garant für eine ebenso anspruchsvolle Optik. Bei diesem Spaceflugi ist die anfängliche Enttäuschung da um so bitterer, als der Hersteller die Erwartungen zuvor enorm hochgeschraubt hatte. All die Messevorführungen, Presseinfos und via Internet bzw. Mailbox verbreiteten Vorab-Screenshots versprochen (auch) eine 3D-Optik auf dem neuesten Stand der Technik – allein, die Realität sieht anders aus... Sobald man die erforderlichen 15 MB auf der Festplatte freigeschaufelt und es sich im AGA-Cockpit bequem gemacht hat, bekommt man nämlich weder Gouraud-Schattierungen noch tolles Texture-Mapping auf den Raumschiffen oder gar spektakuläre Spezialeffekte beim Durchfliegen der Sternennebel und Asteroidenfelder zu sehen. Nein, all diese Versprechungen



Eine Verfolgungsjagd unter Sternen

blieben unerfüllt, statt dessen erblickt man Polygone im Stil des 3D-Opas „Elite Plus“ – wobei bestenfalls drei Dutzend der grob geditherten und farbarmen, aber immerhin gefüllten Vielecke pro Raumschiff ver-

STAR CRUSADER



Viele bunte Renderbilder machen noch kein schönes Spiel

braten wurden. Unglaublich, daß dieses grafische Armutszeugnis am A1200 immer noch hoffnungslos vor sich hin ruckelt, sofern das Gerät nicht mit Fast-RAM oder besser einer Turbokarte bestückt ist. Wenn man aber andererseits auf diese Weise kräftig nachhilft, entwickelt sich das häßliche Entlein doch noch zur verführerischen Weltraum-Prinzessin! Jetzt aber zur Story: Weit draußen im All, genauer gesagt im Ascalon Rift, ist ein erbitterter Krieg um den begrenzten Siedlungsraum entbrannt. In der Rolle von Roman Alexandria streitet der Spieler für die Sache der Gorenen und hilft diesen erst mal bei ihrer gerade begonnenen Invasion. Doch im weiteren Verlauf macht die Handlung einige überraschende Kehren – und so kann es ohne weiteres passieren, daß Roman mit der aggressiven Außenpolitik seines eigenen Volkes nicht mehr einverstanden ist, zum Feind überläuft und fortan dessen Verteidigungsreihen stärkt. Bevor man in derartige Gewissenskonflikte gerät, darf aber erst mal ausgiebig

geübt werden. So kann man im eingebauten Simulator gegen über 40 verschiedene Feindraumer antreten und sich dabei bis hin zur völligen Unverwundbarkeit durch zugeschaltete Schilde schützen. Anschließend macht man sich am Terminal mit den Eigenheiten, Führern und der technischen Ausstattung der beteiligten Völker vertraut oder informiert sich am Kartenscreen über den aktuellen Stand der Invasion. Beim Briefing erläutert dann ein englisch sprechender Offizier jede einzelne der rund 100 Missionen. Keinen Einfluß hat man zunächst darauf, mit welchem Sternenjäger, Aufklärer oder fliegerischen Alleskönner es in die Schlacht geht. Ebenfalls fest vorgegeben sind die Flügelleute und das mitgeschleifte Waffensystem, von denen insgesamt zehn verschiedene an Bord installiert sein können. Erst wer die höheren Offiziersweihen erhalten hat, darf seine eigene Crew zusammenstellen und sie im Fall des Falles auch mit der Erledigung von Sonderaufträgen bzw. Untermissionen betrauen.

DER KOMMANDOSCREEN



Die Schaltzentrale ist der Ausgangspunkt für sämtliche Einsätze, von hier aus sind alle nachgeschalteten Screens bzw. Abteilungen erreichbar.

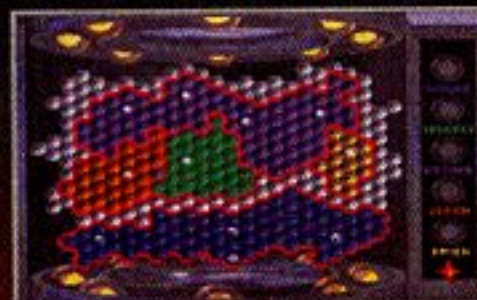
DER SIMULATOR



Hier lernt man den Umgang mit den drei volkseigenen Raumfahrzeugen sowie die Eigenschaften von rund 40 Alien-Sternenkreuzern kennen.

DER STERNENKRIEG

DER KARTENRAUM



Hier ist sehr übersichtlich verzeichnet, welches der in den Sternenkrieg verstrickten Völker welches Gebiet unter seiner Fuchtel hat.

DAS

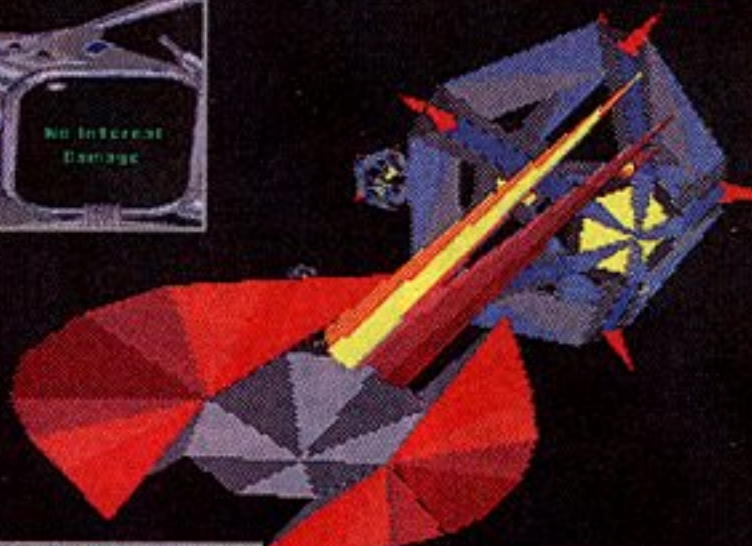


Im Info-Center sind alle vorgefertigten Oberbefehle der Staffel erläutert. Missionen werden hier...



Ein Frachter in Nöten ist ein leichtes Opfer

Der Sternkrieg von außen betrachtet



Freunde, steht mir bei!



Angriff auf die Feindbasis



Auf den Feind mit Geschrei!

Das eigentliche Geschehen wird ähnlich wie bei „Wing Commander“ oder „Epic“ überwiegend aus der gewohnten Cockpit-Perspektive gezeigt. Schnell mal zur Seite oder nach hinten gucken ist nicht drin, und die Handvoll Außenperspektiven (Hinterbord-Ansicht, Waffenkamera, Zielbetrachtung etc.) erweisen sich in der Praxis als unnützes Beiwerk. Nichtsdestotrotz ist es ungemein spannend, hier fremde Satelliten auszuspionieren, gegnerische Frachter zu plündern, als Raumbergleiterschutz aufzutreten oder Alien-Attacken abzuwehren. Das gilt vor allem für die heroischen Zweikämpfe mit den CPU-Feinden, deren Können man nie unterschätzen sollte, auch wenn es einstellbar ist. Daß der Joystick nicht unterstützt wird, fällt dabei dank der feinen Kombisteue-

rung aus Maus und Keyboard kaum ins Gewicht. Zudem gibt es praxisnahe Zielhilfen und sinnvolle Arbeitserleichterungen, so kann man z.B. das Tempo des eigenen Räumers durch einen simplen Tastendruck an die Geschwindigkeit des angepeilten Opfers angleichen. Gameplay und Handhabung befinden sich also durchaus auf gehobenem SF-Niveau, bloß die eingangs bereits gescholtene Optik holt den Gesamteindruck schnell wieder auf den Boden der historischen Tatsachen zurück: Die blitzenden Schutzschilde, brennenden Triebwerke und herumfliegenden Einzelteile von abgeschossenen Fliegern sind sicher nett gemeint, aber die grafische Umsetzung hat der gute alte „Starglider II“ schon 1988 am A500 bunter und flüssiger hingekriegt.



Dieser Satellit birgt wertvolle Informationen

Der Unterschied zwischen den beiden Detailstufen ist dabei zwar beachtlich, doch beim Tempo hilft eben nur Hardware-Tuning. Aber zumindest sind die gerenderten Zwischenbilder sehr ordentlich, und gelegentlich wird die Story auch von Kurz-

WZZUG IM DETAIL

PILOTING



wird anhand Dialoge zwischen Pilot und Kommando und welche Astroabsolvieren ist.

DER COMPUTERRAUM



Am Terminal ist Wissenswertes zu Alien-Rassen und Raumschiff-Typen abrufbar, Karrieristen rekrutieren hier ihre Flügelleute und Geschwader.

DAS COCKPIT



Im Schleudersitz nimmt man Platz, um Frachtern Begleitschutz zu geben, Aliens wegzulassern oder Satelliten zu scannen – und damit die Pilotenkarriere voranzutreiben.

DIE EMPFANGSHALLE



Nach jeder Mission werden hier alle Fehler angeprangert und die Heldentaten belohnt; etwa mit dem „Lionheart“-Orden für besondere Tapferkeit.

Filmen mit üppiger englischer Sprachausgabe (die man anno PC ja noch als separates „Speech-Pack“ dazukaufen mußte) weitergesponnen. Das schafft Atmosphäre und sieht endlich mal gut aus. Auch die Sound-FX können sich hören lassen, während der Original-Soundtrack von der DOSe hier leider gänzlich fehlt. Man darf gespannt sein, ob die versprochene CD-Umsetzung da musikalischer ist; mit einer deutschen Version ist freilich auch da nicht zu rechnen.

Was bleibt, ist eine Weltraum-Rose mit Dornen: Star Crusader verspricht aufregende Space-Action mit Tiefgang – allerdings nur solchen Raumpiloten, die bei der Grafik ein bis zwei Augen zu drücken können und über die nötige Hardware verfügen. (r)



Nicht gerade hübsch: die 3D-Grafik in der höchsten Detailstufe



Geradezu häßlich: dasselbe Motiv mit abgeschalteten Details



STAR CRUSADER (GAMETEK)

SPACE-ACTION

74%

„INTRO-VERTIERT“



GRAFIK	62%
ANIMATION	56%
MUSIK	-
SOUND-FX	76%
HANDHABUNG	78%
DAUERSPASS	77%

VARIABLE: 5 STUFEN

PREIS DM 59,-

SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	10 NEIN
HD-INSTALLATION	ERFORDERLICH
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	ANLEITUNG

KNOCK

CD32 Spiele

01	Microcosm	28.-
02	Banshee	24.-
03	Allen Breed 3D	54.-
04	Speedball II KRSC	34.-
05	Simon the Sorcerer	34.-
06	Super Street Fighter II	?
07	Exile	44.-
08	Extreme Racing	?
09	Universe / Helmdall 2	je 28.-
10	Fears	?
11	Fire & Ice	18.-
12	Emerald Mines	28.-
13	Guardian	48.-
14	Pinball Illusion	48.-
15	Jungle Strike	34.-
16	James Pond Teil 2 & 3	je 34.-
17	All Terrain Racing	44.-
18	Elite II - Frontier	38.-
19	Little Devil	48.-
20		
21	Clockwiser	28.-
22	PGA European Golf	34.-
23	Impossible Mission 2025	24.-
24	Jetstrike + Bump 'n' Burn	24.-
25		
26	Erben der Erde	48.-
27	Zool Teil 1 & 2	je 28.-
28	Arcade Pool/KingPin	je 28.-
29	Super Skidmarks	48.-
30	Turbo Tracks *	48.-
31	Fields of Glory	18.-
32	Paws of Fury	38.-
33	Brian the Lion	18.-
34	Lemmings	24.-
35	Dragon Stone	34.-
36	Skeleton Krew	48.-
37	Shadow Fighter	48.-
38	Soccer Superstars	34.-
39	Lotus Classic Trilogy	38.-
40	Syndicate + Alt. Chicken	58.-
41	Roadkill	48.-
42	Soccer Kid	28.-
43	Worms	58.-
44	Battle Chess	28.-
45	Tower Assault / Allen Breed 2	54.-
46	Top Gear 2	48.-
47	Bubba 'n' Stix	34.-
48	Darkseed	24.-
49	Super Stardust	48.-
50	The Lost Vikings	28.-
51	Sensible Soccer	18.-
52	Whales Voyage 2 *	64.-
53	Flink	34.-
54	Rise of Robots	38.-
55	Benefactor	28.-

Neuheiten & andere Titel auf Anfrage!

CD-ROM

01	17 Bit 5th Dimension	38.-
02	Ultimedia III + IV	44.-
03	Fresh Fonts #1 und #2	je 28.-
04	Multimedia Toolkit	48.-
05	Deutsche Edition 2	24.-
06	EMC Phase #1 und #2	je 44.-
07	AMIGA STORY	12.-
08	Assassins #1 und #2	38.-
09	LSD Compendium #1 #3	je 38.-
10	Demomania 1	24.-
11	Cinema Studio/Do It!	je 34.-
12	Lechner Collection	38.-
13	Personal Suite	88.-
14	The Beauty of Chaos	22.-
15	OctaMED	54.-
16	Aminet #6, #7, #8 und #9	je 18.-
17	Aminet Set #1 und #2	je 44.-
18	FreshFish Vol. 10 2 CDs	28.-
19	Specy 2 Emulator	38.-
20	SCI-FI Sensation 2 CDs	38.-
21	Ultimedia I + II	18.-
22	R-H-S DTP Kollektion	18.-
23	R-H-S Color Kollektion	28.-
24	Amiga Raytracing 2 CDs	34.-
25	Amiga Magazin #2 #3	je 18.-
26	Meeting Pearls #2 #3	je 14.-
27	Textures	34.-
28	Megahits #1 und #2	je 18.-
29	Megahits #3, #4 und #6	je 44.-
30	Network CD 2	34.-
31	Top 100 Games A1200	34.-
32	Amiga FD Inside!	22.-
33	Saar / Amok II	34.-
34	Gold Fish 3	34.-
35	Global Amiga Experience	34.-
36	PhotoCD USA/Traumziele	je 18.-
37	Magic Illusions	15.-
38	Amiga Tools #2 und #3	je 38.-
39	3-D Arena	38.-
40	Turbocalc 2.1	18.-
41	Weird Science Clipart/Fonts	34.-
42	Weird Science Sound/Anims	44.-
43	CINEMA 4D Pro/Classic	je 58.-
44	Da Capo	34.-
45	Eric Schwartz Archive	34.-
46	Star-e-optx inkl. 3D-Britte	28.-
47	Terra Sound Library	38.-
48	Gamer's Delight #1 #2	je 34.-
49	AniMania I	22.-
50	AGA-Experience	38.-
51	Artworx	22.-
52	Power Games	14.-
53	Light ROM 3 3 CDs	78.-
54	Imagine 3.0 Enhancer CD	68.-
55	Lightwave Enhancer CD	88.-

Neuheiten & andere Titel auf Anfrage!

BOMBEN

Das digitale Silvesterfeuerwerk von M-Soft brennt eine knobelige Mischung aus „Dynablast“ und „PacMan“ am Screen ab – damit der Spieler dem üblen Weltraum-tyrannen Dr. Lassar eins auf den Pelz brennen kann.



Und es hat BUMM gemacht...



...und Eis



Feuer...

Tastatur oder einen Joystick – dann sind die verschiedenen Waffen und Knallkörper durch mehrfaches Drücken des Feuerknopfes zu aktivieren, was ein wenig Eingewöhnung erfordert. Noch gewöhnungsbedürftiger ist, daß getroffene Monster oft erst zeitverzögert das Zeitliche segnen. So kann es passieren, daß der todgeweihte Widersacher noch einen letzten Schritt tut, der ihn direkt auf den verdutzten Held zu und somit zu dessen unerwartetem Ableben führt. Zum Trost erhält der Spieler nach jeder fünften Stage aber einen Levelcode. Über das letztlich etwas lahme Gameplay vermögen den Solisten auf Dauer hingegen auch die zwar hübsch bunte, aber nur spärlich animierte Grafik und die netten Sound-FX (im Spiel selbst gibt es keine Musik) nicht hinwegzutäuschen. Doch verbreiten derlei Spreng-Labyrinth ja traditionell im Rudelbetrieb die meiste Stimmung, weshalb hier zwei Freunde entweder gemeinsam gegen das Böse anbomben oder sich gegenseitig in die Luft jagen dürfen. Und wer braucht schon Computergegner, wenn er einen Kameraden hat, der ihn behindert oder sogar mal versehentlich zertöseln kann? Den Leveleditor für eigene Irrgärten in unbegrenzter Anzahl können kreativ veranlagte Weltenreiter hingegen gut gebrauchen, dürfen hier per Mausclick

Wo haben all die Digi-Schurken nur ihren Dokortitel her? Von Konsul Weyer? Oder gibt es eine spezielle Akademie für angehende Bösewichter? Über derlei akademische Fragen zerbricht sich Fred, der eher praktisch veranlagte Held dieser Veranstaltung, freilich nicht den Kopf, wenn er sein Waffenarsenal schultert, um vier (direkt anwählbare) Welten à 25 scrollende Levels unter Zeitdruck von den Schergen des Bösen zu säubern. Neben der Liquidierung diverser Monster stehen hier auch Sammelaktionen auf dem Plan, denn es müssen alle herumliegenden Edelsteine und möglichst viele Minen, Fernzünder und Laser eingesackt werden. Wer zudem Schlüssel findet, kann Tore öffnen, und Teleporter beamen den wackeren Freddy quer über das gesamte Spielfeld. Gesteuert wird dabei über die



Levels zum Selberstricken

doch sogar Feinheiten wie die Aggressivität oder das Sehvermögen (!) der Monster festgelegt werden. All diese Optionen sind in der kurzen, aber witzig gehaltenen Anleitung hinreichend erklärt und werden auch am Bildschirm nochmals aufgeführt; allerdings sehen dabei nicht sämtliche Hintergründe und Sprites des Spiels zur Verfügung. Fazit: Seinen Vorbildern kann Bomb Mania nicht ganz die Zündschnur reichen, dazu fehlt es dem Game an Abwechslung und einem Modus für mehr als nur zwei Sprengmeister. Aber wer den PD-Pool bereits nach ähnlicher Software abgegrast hat, mag mit der tüfteligen Action-Bombe dennoch glücklich werden – sie kostet ja ebenfalls nicht die Welt. (mz)

BOMB MANIA (M-SOFT)
BOMBEN-KNOBELEI

62% „SPÄTZÜNDER“

GRAFIK 60%
ANIMATION 52%
MUSIK 62%
SOUND-FX 64%
HANDHABUNG 66%
DAUERSPASS 60%

FÜR FORTGESCHRITTENE
PREIS DM 29,-

SPICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1
HD-INSTALLATION	JA
HIGHSCORES	KOMPLETT
SPICHERBAR	DEUTSCH

EXILE

Dieses Schwerkraft-Drama folgt eigenen Gesetzen: Erst blieb es unbeachtet fünf Jahre lang auf dem Boden, dann kam die aufgebohrte CD-Neuaufgabe, und nur einen Monat später werden auch schon die AGA-Amigas angezogen!



Wir schnappen uns einen Frosch



Wo war noch mal der Schlüssel?



Begegnungen der unfreundlichen Art

In wenigen Wochen kann man natürlich keine großartigen Verbesserungen bei der Präsentation vornehmen. Die detaillierten Hintergründe mit ihrem flüssigen Parallaxscrolling samt den nett gezeichneten Gegnern blieben uns daher genauso erhalten wie die hilfsbereiten Sound-FX, welche herannahende Feinde ankündigen – tolle Grafikeffekte, Animationswunder oder Begleitmusik im Spiel selbst darf man sich dagegen nicht erwarten. Aber dafür eine hervorragend gelöste Steuerung: Gelaufen und geschossen wird per Stick oder Pad, seltener benötigte Aktionen löst man über die Tastatur aus. Auch die Aufgabenstellung blieb unverändert. Immer noch soll man einen Jetpack-Astronauten durch das riesige, nicht unterteilte Höhlensystem des Planeten Phoebus lenken, ohne sich dabei vom rechten Weg abbringen zu lassen – weder von der plötzlich einsetzenden Schwerkraft an manchen Stellen, noch von irgendwelchen Wachrobotern, verschlossenen Türen, Teleportern oder den durchweg recht

kniffligen Rätseln. In vielen Fällen helfen dabei vier Waffen weiter, die allerdings erst gefunden werden müssen und zudem nur begrenzt munitioniert sind. Auch die merkwürdigsten Gegenstände (Fernsteuerungen, radioaktives Material etc.) kann man entdecken, zum Teil aber auch durch regulären Tauschhandel erwerben. Klar, schließlich gibt's auf

Phoebus nicht nur böse Wespen, Robbis und Techno-Walker.

Erleichtert wird das Astronautenleben zudem durch die üblichen Schutzschilde, Energieriegel, Schlüssel und ähnliche Sammeleien. Außerdem beamt sich der Held bei den ersten Anzeichen eines drohenden Lebensverlusts vollautomatisch in die Kommandozentrale seines Raumschiffs zurück, um dort neue Kräfte zu schöpfen. Erstaunlich oft, zumindest nach Actionmaßstäben, muß man hier aber mit den Waffen des Geistes kämpfen: Auch die feurigste Plasmakanone beißt sich irgendwann die Zähne an einem scheinbar unzerstörbaren Roboter aus...

Spielstände lassen sich jederzeit auf Disk oder im RAM speichern; eine HD-Installation ist nicht vorgesehen, aber eigentlich auch unnötig, weil nur sehr selten nachgeladen wird. Somit ist bis auf wenige Handhabungsdetails letztlich alles wie schon in der Silbermine gehabt: Ein ausgetüfteltes Gameplay der anspruchsvollen Art in einer grafischen und akustischen Verpackung, die zwar Wünsche offenläßt, aber auch keine ausgeprägten Mängel aufweist. Gut, mit dem schwerelosen Spielprinzip im allgemeinen und der Steuerung im besonderen muß man sich natürlich erst anfreunden, doch es hat ja auch niemand behauptet, daß Exile ein leichtes Spiel wäre – wir sagen bloß, daß es nach wie vor ein sehr, sehr gutes ist!

(mz)



Man schießt sich so durch

EXILE
(AUDIOGENIC)
SCHWERKRAFT-ACTION

80%
„UNVERÄNDERT“



GRAFIK	73%
ANIMATION	77%
MUSIK	69%
SOUND-FX	72%
HANDHABUNG	80%
DAUERSPASS	84%

FÜR GEÜBTE

PREIS **DM 79,-**

SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	SCREENTEXTE

Statt einer Einleitung gibt's eine Bezugsadresse:

Für je 22,- DM plus Versandkosten (Vorkasse: 4,- DM, Nachnahme: 8,- DM) bekommt man die Plattformer bei Lionheart Software Creations, Postfach 1508, 34246 Vellmar.

TRAP'EM!



Ui, ein Endgegner!

Hier beweisen die Löwenherzen ihr Herz für andere Wildtiere: Stellt Euch vor, Ihr bewacht Eure Nashornherde, und plötzlich werden drei der Viecher entführt! Die sofort eingeleitete Rückholaktion ist verständlich, warum dabei aber in drei Türmen zu jeweils zehn Stockwerken allerlei

Knuddel-Monster um die Ecke zu bringen sind, bleibt das Geheimnis des 17jährigen Paul Clarke. Doch hat der englische Jungprogrammierer immerhin daran gedacht, daß u.U. auch zwei Spieler an der in AMOS gestrickten Nashornjagd teilnehmen wollen.

Ob allein oder mit Kollege, zunächst dürfen die ganz niedliche Grafik im Stil von „Rainbow Islands“ und die originellen Soundeffekte („Waste ‘im!“) in Auge und Ohr stechen. Zweck der Übung ist es, jedes Monster zuerst in einer Falle zu fangen, ehe man es mit gezielten Schüssen aus der aufrüstbaren Zimmerflak in punktespendende Bonusgegenstände verwandelt. Zu Beginn der Jagd verfügt man allerdings bloß über eine ziemlich mickrige Knarre und auch nur über eine der wiederverwertbaren Fallen. Apropos:

Manche der späteren Gegner legen viel Geschick beim Umgehen der Spielerfallen an den Tag, und einige legen gar eigene Fangeisen aus! Nur gut, daß das Game mit Sammelextras wie Schutzschilden und Zusatzenergie nicht geizt und die anfänglich vier Bildschirmleben in einem Bonuspielchen à la „Space Invaders“ oder im nach jedem (per Code auswählbaren) Level auftauchenden Shop aufgefrischt werden können.

Ein Hammer ist die Hatz freilich trotzdem nicht, aber für den kleinen Preis wird hier doch relativ viel Unterhaltung geboten.



Im Future-Tower

BAZZA'N'RUNT



Los geht's!

Auch der zweite Streich aus der englischen Ein-Mann-Fabrik wartet mit einer eigenwilligen Vorgeschichte auf: Um die perfekte Handlung für ein Plattformgame zu erfahren, muß Held Bazza in 47 Levels alle Zielscheiben sprengen, was vielfältige Gegner zu verhindern trachten. Freund Runt hingegen tritt nur bei einem Duell für zwei Sprengmeister in Aktion. In der (Wettkampf-) Praxis hüpfert man mit seinem Minisprite durch kunterbunte, jeweils einen Bildschirm große Abschnitte,



schnappt gierig nach Unmengen von Bonusgegenständen und wünscht, man hätte sich im Optionsmenü gegen die Knallkörper immunisiert – in der Hitze des Gefechts wird man nicht selten Opfer seiner eigenen Bomben! Finden sich unterwegs die passenden Symbole, wird nach Levelende eines von mehreren Bonuspielchen geladen, wo es nochmals Punkte zu schiefeln gilt. Die Steuerung ist ähnlich gut gelungen wie bei „Trap'em!“, die kaum animierte Grafik wirkt allerdings deutlich bescheidener.

Fazit: Auch und gerade hier hat's trotz der Thematik nicht zum Knaller gereicht, eher schon zum Knallfrosch... (mz)



Chaotische Pixel-Sprengungen

AGA ONLY

TRAP'EM!	BAZZA'N'RUNT	
(LIONHEART SOFTWARE CREATIONS)		
PLATTFORM-ACTION		
		
58%	46%	
„BILLIG“	„BILLIG“	
58%	GRAFIK	39%
56%	ANIMATION	35%
42%	MUSIK	56%
60%	SOUND-FX	52%
65%	HANDHABUNG	63%
58%	DAUERSPASS	44%
FÜR FORTGESCH.	FÜR GEÜBTE	
PREIS	jeweils DM 22,-	
SPEICHERBEDARF	2 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 / 2	NEIN
HD-INSTALLATION	VON HAND	
SPEICHERBAR	HIGHSCORES	
DEUTSCH	ANLEITUNG	

KLASSIKER

Im Frühjahr 1992 ließen die Silberbälle der schwedischen Programmierer von Digital Illusions das goldene Herz jedes Amigos mit Hang zum Kneipensport höher schlagen: Eine solche Flippersim hatte die Welt noch nicht gesehen!



Was sie bis dato gesehen hatte, das waren lediglich „Pinball Wizard“ (ein Solo-Tisch vom damaligen Budget-Label Kingsoft) sowie das vor allem grafisch recht ansprechende „Pinball Magic“ des französischen Labels Infogrames – alle übrigen Amiga-Varianten zum Thema mußte man nun wahrlich nicht gesehen haben. Was man hingegen bei den unter den Fittichen von 21st Century Entertainment veröffentlichten Flipperträumen aus Schweden zu sehen bekam, das waren erstmals rundum schicke Tische, über die rundum realistisch animierte Rundlinge rollten. Seit damals sind „Kugelstoßen“ am Computer und in der Wirklichkeit keine grundverschiedenen Disziplinen mehr...

Anders gesagt: Ein hervorragendes Leveldesign, realistisch wirkende Grafiken und nicht zuletzt die makellose (Tastatur-) Steuerung verhalfen dem Game der Nordländer quasi über Nacht zu Kultstatus. Und weil das Spiel auch noch digitalisierte Soundeffekte und gleich vier vollkommen unterschiedliche Tableaus auf die Waage brachte, konnten selbst die kritischen Joker-Wizards die Hit-Plakette kaum in der Schublade lassen. Zumal Pinball Dreams als vielleicht spektakulärste Innovation erstmals das bis dato im Genre noch gänzlich unübliche Scrolling einführte – mittlerweile ist dieses Feature ja

längst nicht mehr revolutionär, sondern unabdingbare Voraussetzung für alle derzeit so populären Flipper mit Bildschirm-Übergröße.

Die Kehrseite der Medaille war, daß der kleine Bildausschnitt einen Multiball-Modus und damit einen der stärksten Anreize beim Flippern bereits im Ansatz vereitelte. Davon abgesehen boten die Tische „Steel Wheel“, „Beat-Box“ und „Nightmare“ jedoch nahezu alles, was das Genre auch heute noch auszeichnet; einzig „Ignition“ war etwas simpler gestrickt, damit sich auch Neulinge mit Steuerung und Scrolling vertraut machen konnten. Mit dem ebenfalls legendären „Pinball Fantasies“ schoben die Illusionisten kaum ein Jahr darauf ein verbessertes „Update“ mit vier neuen Rolloberflächen, zusätzlichen Paddles, Superjackpots und dem Milliardenchuß nach. Wirklich neuartig war aber erst das Ende 1994 vorgestellte „Pinball Illusions“: Da nun ausschließlich für AGA-Maschinen programmiert wurde, konnte endlich das langersehnte Multiballspiel verwirklicht werden, für das der Screenmode extra auf den (ebenfalls neuen) Hires-Modus umschaltet.

Wie beliebt dieser bislang jüngste Sproß der schwedischen „Pinball-Saga“ unter den Amigos ist, zeigt nicht zuletzt auch der Lesertest in der letzten Ausgabe – wie gut selbst der Ahnherr noch heute ist, zeigt hingegen der direkte (Wertungs-) Vergleich. Zumal unser aktueller Klassiker insbesondere für AGA-lose Pinballer nach wie vor eine lohnende Anschaffung darstellt, schon weil es ihn zusammen mit seinem direkten Nachfolger als preisgünstige „Special Edition“ gibt! (mz)



ZEITSPIEGEL	
GESTERN	HEUTE
86%	73%
79%	GRAFIK 69%
82%	ANIMATION 71%
84%	MUSIK 73%
82%	SOUND-FX 70%
89%	HANDHABUNG 80%
87%	DAUERSPASS 74%
SCHWIERIGKEIT: VARIABEL	

DIE GROSSE AMIGA-UMFRAGE ZU HARDWARE, SOFTWARE UND NOCH MEHR

Wer beim Anblick unseres Fragebogens gleich weiterblättert, erweist seiner „Freundin“ einen Bärendienst: Nur gesicherte Informationen können den weiteren Software-Nachschub garantieren – und wer könnte die liefern, wenn nicht die Leser des weltweit meistgekauften Amiga-Magazins?!

Kurzum, Ihr solltet Euch die erforderliche Zeit zum Ausfüllen der Fragen samt der nötigen Briefmarke zum Abschicken des Bogens (wobei Ihr natürlich nicht das Heft zerschneiden müßt, eine Fotokopie der Seiten genügt vollauf) schon gönnen, denn diese Sache ist wirklich wichtig: Wir zählen auf Euch, und die Hersteller zählen auf uns! Und weil wir hier fest mit Eurer Vernunft rechnen, gibt's auch nichts zu gewinnen – außer natürlich vielleicht bald wieder eine bessere Versorgung des Amigas mit frischer und zeitgemäßer Soft- und Hardware...

Wir kümmern uns also um das Auszählen und Weiterleiten der Ergebnisse an die wichtigsten Hersteller und garantieren Euch selbstverständlich vollsten Datenschutz. Euer Teil der Aufgabe besteht im baldmöglichen EHRLICHEN UND VOLLSTÄNDIGEN AUSFÜLLEN der Ankreuzfragen und dem korrekten Abpausen der folgenden Adresse. Und los geht's!

Joker Verlag • „Amiga-Umfrage“ • Bretonischer Ring 2 • 85630 Grasbrunn

1. Mein Computer ist ein...

	Besitze ich	Interessiert mich	Plane ich zu kaufen
A500	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
A500 Plus	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
A600	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
A1200	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Neuer A1200	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
A2000	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
A4000/030	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
A4000/040	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Neuer A4000	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kommende Amiga-Modelle	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Atari ST	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
C64	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Macintosh	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PC, und zwar...	-----		
Nichts von alledem, sondern...	-----		

2. Aus- bzw. aufgerüstet ist mein Amiga mit...

	Besitze ich	Interessiert mich	Plane ich zu kaufen
CD-ROM (welches?)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Drucker	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Festplatte	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Freezer	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Grafikkarte (welche?)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
High Density Floppy	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Joypad (welches?)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mac-Karte	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Modem (analog)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Modem (ISDN)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
MPEG-Karte	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PC-Karte	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Speichererweiterung (wieviel RAM?)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Turbokarte (welcher Prozessor?)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
VR-Helm (welcher?)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zweitlaufwerk	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Außerdem gibt's da noch...	-----		

3. Meinen aktuellen Rechner besitze ich...

erst seit kurzem	<input type="checkbox"/>
seit ein paar Monaten	<input checked="" type="checkbox"/>
seit über einem Jahr	<input type="checkbox"/>
seit über 3 Jahren	<input type="checkbox"/>

4. Auch Konsolen finden mein Interesse, nämlich...

	Besitze ich	Interessiert mich	Plane ich zu kaufen
3DO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
CD ³² (aufgerüstet mit...?)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
CD-i	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jaguar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mega Drive	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Neo-Geo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nintendo Ultra 64	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Playstation	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Saturn	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Super Nintendo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nichts von alledem, sondern...	-----		

5. Persönlich halte ich mich für einen...

Einsteiger	<input type="checkbox"/>
Fortgeschrittenen	<input type="checkbox"/>
Erfahrenen User	<input type="checkbox"/>
Programmierer	<input type="checkbox"/>

6. Ich beschäftige mich am Computer mit...

	Vorwiegend	Hin und wieder	Nie
Anwendungen (welche?)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Grafik/Animation	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Internet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mailboxen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Musik/MIDI	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Online-Diensten (welche?)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Programmierung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spiele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Außerdem mit...	-----		

7. An Spielen interessieren mich...

	Sehr	Weniger	Null	Sehr	Weniger	Null
3D-Dungeons	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Actionspiele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Adventures	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Geschicklichkeitsspiele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Handelssimulationen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Knobelspiele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lernspiele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Multiplayer-Games	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rollenspiele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sportspiele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Strategiespiele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Technische Simulationen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

8. Insgesamt komme ich bei meinen Amiga-Originalen auf...

- bis zu 5
- bis zu 10
- bis zu 20
- über 30 Spiele
- auf anderen Systemen sind es noch mal rund... -----

11. Meine Kaufentscheidung wird beeinflusst von...

- Anzeigen
- Mundpropaganda
- Testberichten in Joker-Magazinen
- Testberichten der Konkurrenz
- TV-Spots
- Werbeaktionen im Handel
- Am ehesten von... -----

14. Ich kaufe den Amiga Joker vornehmlich...

- am Kiosk
- im Bahnhofshandel
- im Supermarkt
- im Computershop
- gar nicht, da ich Abonnent bin
- gar nicht, da ich ihn von Bekannten ausleihe

9. Um meine Softwaresammlung zu erweitern, investiere ich im Monat etwa...

- bis zu 50 DM
- 50 bis 100 DM
- 100 bis 150 DM
- über 150 DM

12. Bei Anzeigen im Joker interessieren mich besonders...

- Anwendungen
- Hardware
- PD/Shareware
- Peripherie
- Spiele

15. Von den zehn Amiga Joker-Ausgaben, die Ihr pro Jahr fabriziert, kaufe ich...

- bis zu drei
- bis zu sechs
- bis zu acht
- bis zu zehn
- bin Abonnent

10. Besagte Software besorge ich mir üblicherweise...

- im Kaufhaus
- im Computerladen
- über den Versand
- auf Messen
- auf dem Gebrauchtmart
- als Raubkopie

13. Eure Testergebnisse...

- weichen oft von meinen Eindrücken ab
- decken sich oft mit meinen Erfahrungen
- sind für mich der Weisheit letzter Schluß

16. Ich bin auch bereit, mehr für den Amiga Joker zu bezahlen, wenn

- eine Coverdisk mit Demos, PD etc. beiliegt
- eine Coverdisk mit Vollspiel beiliegt
- eine Cover-CD mit Demos, PD etc. beiliegt
- eine Cover-CD mit Vollspiel beiliegt
- eine Cover-CD mit interaktivem Magazinteil beiliegt
- der Umfang erhöht wird
- das Heft 12mal im Jahr erscheint
- endlich mal... -----

17. Gerne lese ich...

	Mit Begeisterung	Bei Gelegenheit	Überhaupt nicht		Mit Begeisterung	Bei Gelegenheit	Überhaupt nicht
das Editorial	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	das Up & Down	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
den Mixer	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	die Mailbox	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
die Previews	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	die Comics	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
die Software-Tests	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	den Klassikertest	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
die Hardware-Tests	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	die Joker-Galerie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
die PD-Box	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	die Demo-Galerie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
die Budget-Bühne	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	das Know How	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
die Messeberichte	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	den User-Club	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
die Szeneberichte	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	das Computer-ABC	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
das Interview	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	die Preisausschreiben	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
das Coin Op	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	die Kleinanzeigen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
den Stromausfall	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	die Werbung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

18. Wo wir gerade dabei sind, den Amiga CD-Joker...

- finde ich überflüssig
- lese ich interessanter, auch ohne CD-ROM
- durchstübere ich als CD-User gründlichst
- finde ich über das Heft verteilt noch besser

19. Jetzt zur Konkurrenz...

	Kenne ich	Kaufe ich manchmal	Lese ich regelmäßig		Kenne ich	Kaufe ich manchmal	Lese ich regelmäßig
Amiga Games	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Playtime	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Amiga Magazin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Power Play	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Amiga Plus	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	PC Games	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Amiga Special	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	PC Joker	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Computer Flohmarkt	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	PC Player	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Insider	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	PC Spiel	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Joker Sonderhefte	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Video Games	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Maniac!	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Sonstige, nämlich... -----			
Multimedia Joker	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				

Was mich betrifft, so bin ich...

- 20. ... Jahre alt
- 21. Geschlecht männlich weiblich
- 22. Von Beruf... -----

23. Wohnort in einer Großstadt in einer Kleinstadt auf dem Land

24. Anschrift...
Vorname und Name _____ Straße, Nr. _____ Postleitzahl, Ort _____



i-GLASSES!

Die Escom-Tochter Virtual Products bringt demnächst auch eine amigataugliche Version ihres Virtual Reality-Visiers heraus – wir haben den nicht ganz billigen Spaß schon mal vorab für Euch unter die Lupe genommen.

DIE VR-BRILLE AM AMIGA

DIE HARDWARE

Rund 1.700 Märker wird man zum Digi-Optiker tragen müssen, um dafür so eine Art überdimensionale Sonnenbrille mit Kopfhörern zu erhalten. Darin sind zwei Miniaturbildschirme (einer pro Auge) verborgen, bei denen es sich technisch gesehen um Aktivmatrix-LCDs handelt. Der 3D-Effekt entsteht dann durch die gerechte und perspektivisch leicht versetzte Aufteilung der ca. 360.000 Pixel pro Bild auf die beiden Mini-Monitore. Das Blickfeld umfaßt einen Winkel von 30 Grad, was nach professionellen Maßstäben nicht gerade umwerfend ist (dort sind bis zu 150 Grad üblich), aber schließlich sollten die i-glasses! halbwegs bezahlbar bleiben.

Aufgrund der halbdurchlässigen Konstruktion des Displays behält man auch die nichtvirtuelle Realität noch einigermaßen im Auge, damit dort niemand blind nach Joystick, Tastatur etc. tasten muß. Im Idealfall wird allerdings der eingebaute „Headtracker“ zum Steuern benutzt, der (bei Spielen, die ihn unterstützen) alle Kopfbewegungen des Trägers in Steuerkommandos umsetzt. Andererseits gehört auch eine aufsteckbare Sichtblende zum Lieferumfang, mit der sich ungefähr zwei Drittel des Blickfeldes abschotten lassen. Die etwa 380 Gramm wiegende VR-Sehhilfe kann dank der einstellbaren Halterung relativ leicht der individuellen Kopfform angepaßt werden – zudem findet darunter auch eine normale Brille noch Platz. Ein Lautstärkereglert ist ebenfalls vorhanden und der Anschluß am Amiga ohne irgendwelche Adapter oder sonstige Hardwareteile möglich.



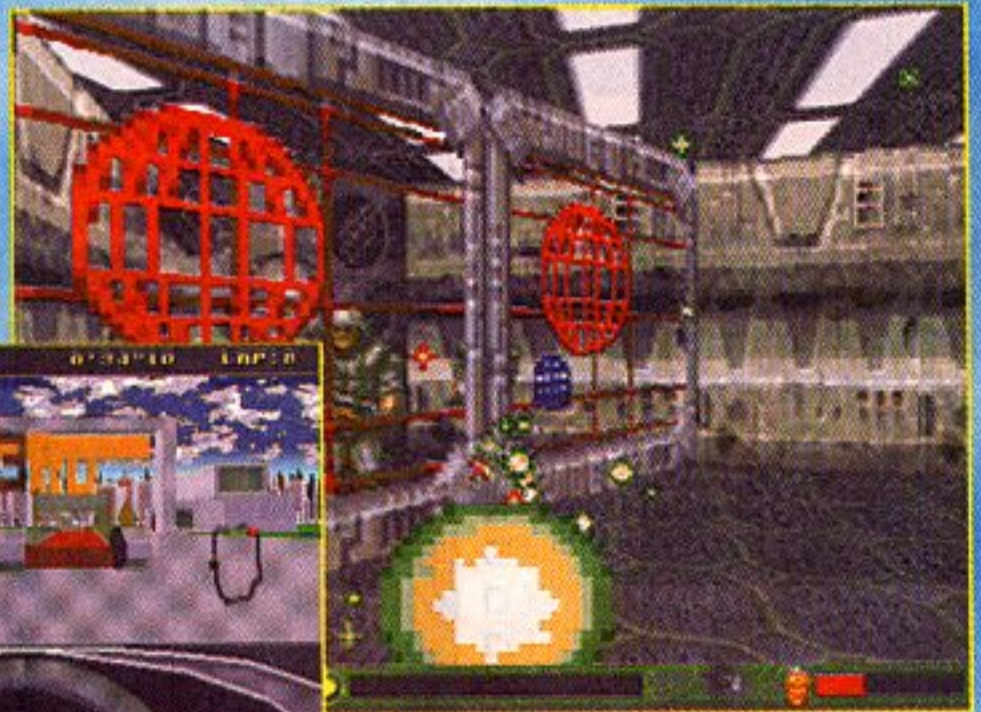
Rasen im virtuellen Raum: Leading Lap



Ein erstes Bild der namenlosen VR-Heli-Sim

DIE SOFTWARE

Grundsätzlich kann man jede beliebige Amiga-Soft zusammen mit den i-glasses! zocken, die dann den gewohnten Monitor ersetzen. Ein räumlicher Effekt entsteht jedoch nur bei extra dafür gestrickten Programmen, weil diese eben von jedem Motiv zwei leicht versetzte Bilder zur Verfügung stellen müssen. Konkret angekündigt sind bereits VR-Versionen der Dungeon-Metzelei **Gloom Deluxe** von Black Magic sowie der Polygon-Raserei **Leading Lap** aus dem Hause Kellion/Black Legend. Dazu war auf der „Computer '95“ am Stand von Amiga Technologies eine bis dato namenlose Heli-Simulation zu sehen, die auf der „Freundin“ ebenfalls durch die virtuelle Brille starten will. Ein paar Spiele werden



Balleraction in 3D: Gloom Deluxe

auch schon zum Lieferumfang der i-glasses! gehören – welche es sind, stand zum Redaktionsschluß aber leider noch nicht fest.

DER SEHTEST

...im Joker-Labor wird durchgeführt, sobald die endgültige Verkaufsversion nebst entsprechender Software vorliegt. Erst dann läßt sich nämlich seriös beurteilen, ob diese VR-Brille aus dem PC-Etui am Amiga das Zeug zum Verkaufsschlager hat oder bloß ein teuer bezahlter Gimmick ist. Ihr könnt ja vorsichtshalber schon mal ansparen. (mash)



Die Nr.1 für unbegrenzten Amiga – Spaß



DM 7,80

Die Nr. 1
Das meistgelesene
Amiga Magazin

Gibt's für
14,80 Mark auch
mit CD-ROM

**Einsteigen &
mitfahren auf dem
Daten-Highway**

- **Ausrüstung:** Das brauchen Sie
- **Modems:** Das leisten sie
- **Online-Dienste:** Das bringen sie
- **Datex-J/Btx:** Einfach wie nie

CompuServe 9 600 bps
Datex-J/Btx 14 400 bps
Internet 28 800 bps

**CD-ROM-
Highlights**

- 3 neue Laufwerke
- Dateisystem: ASIM 3.0
- Brandneue CD-ROMs

TESTS

- CD³²-Erweiterung:
Modul SX-32
- Präsentation:
MaxonMULTIMEDIA
- Videobetitelung:
MonumentDesigner
- Faxprogramm:
MultiFax 4

Aus gutem Grund
das meistgelesene
Amiga Magazin:

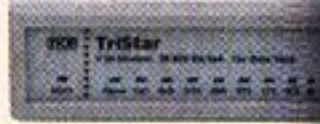
- ➔ Aktuelle Informationen
- ➔ Ausführliche Workshops
- ➔ Knallharte Tests
- ➔ Hilfreiche Tips & Tricks
- ➔ Kompetente Kaufberatung
- ➔ Sofort verständliche Grundlagen
- ➔ Professionelle Tips zur Programmierung
- ➔ Coole Spieletests



Jetzt neu!

überall im Handel.

ONLINE mit der HOTLINE



HERSTELLERMALBOXEN

Ob man nun Probleme mit dem neuen Game hat oder bloß einen Cheat dazu haben will: Für Modembesitzer ist Hilfe nur einen Telefonanruf weit entfernt. Wir haben das Serviceangebot der Hersteller genauer unter die Lupe genommen!

ASCON

(05241/68 80 60)

Neben Infos sowie Tips und Tricks zu allen hauseigenen Produkten gibt's hier derzeit z.B. Patches zu „Hanse – Die Expedition“ oder neue Editoren für die AGA- und ECS-Versionen von „Anstoß – World Cup Edition“.

ATTIC

(07431/543 26)

Die Jungs um Guido Henkel haben zwar nicht allzuviel für die „Freundin“ parat, aber wer das „Fears“-Demo sucht, wird hier fündig.

BOMICO

(06107/93 02 22)

Der Kelsterbacher Distributor ist u.a. für die Soft von Core Design, Empire, Interplay, Sierra, Maxis und Ocean zuständig. Wir haben über 300mal (!) dort

angerufen – und sind kein einziges Mal durchgekommen...

KINGSOFT

(02408/94 16 60)

Registrierte User dürfen pro Tag eine Stunde in dem äußerst umfangreichen Angebot wühlen und 4 MB an Daten auf ihren Rechner downloaden – wirklich beeindruckend, welche Mengen an Previews, Komplettlösungen zu Adventures und Rollis, Patches, Trainern und Cheats hier auf Abruf bereitstehen!

MICROPROSE/SPECTRUM HOLOBYTE/DOMARK

(05241/94 64 84)

Zugegeben, die Einlogprozedur ist recht mühsam, aber dafür gibt's z.B. Tips zu „Subwar 2050“ vom Gamedesigner persönlich, eine „Bloodnet“-Lösung, „Civilization“-Updates – und für Nostalgiker sogar den Charaktereditor zu „Pirates!“.

SIEGFRIED SOFT

(0561/579 90 20)

Neben Updates von „Siegfried Copy“ bzw. „Siegfried Antivirus“ hält diese Box alles bereit, was des Amiganers Herz begehrt: Spieledemos, die „Fish“-Disks sowie ein enormes Angebot an PD für alle Anwendungsbereiche von Grafik über Sound bis DFÜ.

SOFTWARE 2000

(05241/98 60 23)

Demos von „Bundi Hatrick“, „Kolumbus“ oder „Pizza Connection“ hat man hier ebenso auf Lager wie Komplettlösungen zu den nicht ganz einfachen Adventures der Weltenschmiede. Darüber hinaus gibt es Tips, Tricks, Cheats zu Klassikern und aktuellen Games der Eutiner; und wer mag, kann hier auch Verbesserungsvorschläge loswerden.

21 COMICL 217	1566	24-12-88	THE COMIC GAME - Lösung
22 COMICL 217	30937	05-01-92	Crash Fire & Carps - Lösung
23 COMICL 217	2940	13-09-87	Dead Spiders - Lösung
24 KAL 217	6589	07-10-89	Je je Je 1 - Lösung
25 KAL 217	2197	20-02-91	Je je Je 2 - Lösung
26 KAL 217	3034	07-12-92	Je je Je 3 - Lösung
27 KAL 217	10791	07-07-92	Dark Force of Ages - Lösung
28 KAL 217	6074	05-08-92	Darkness - Lösung
29 KAL 217	20468	06-02-91	Eye of the Beholder - Lösung
30 KAL 217	9325	10-01-93	Eye of the Beholder - Lösung
31 KAL 217	5624	10-10-92	Hypercube - Lösung
32 KAL 217	20713	17-06-92	Isle of Dracula - Lösung
33 KAL 217	6363	25-09-93	Madame - Lösung
34 KAL 217	35597	28-02-89	Madame - Lösung
35 KAL 217	4561	05-07-92	Madame - Lösung
36 KAL 217	70495	10-12-92	Madame - Lösung
37 KAL 217	3081	12-06-92	Madame - Lösung
38 KAL 217	8749	24-10-88	Madame - Lösung
39 KAL 217	23977	27-06-93	Madame - Lösung
40 KAL 217	3425	14-07-87	Madame - Lösung
41 KAL 217	2200	08-05-93	Madame - Lösung
42 KAL 217	3672	17-09-90	Madame - Lösung
43 KAL 217	4153	09-11-88	Madame - Lösung

Die Lösungswave von Kingsoft

PC1.2	31800	02-05-92	Flora Connection V1.21 Flora-Webwerk im 2 Spieler-Modus klärt jetzt, welche komische Katastrophen...
TR 407	30545	03-04-95	Flora-Update: Update auf andere Computern... stürzt das Programm ab und es ist... Achtung Update kritisch sein.
K3.156	27116	20-07-90	000 Update V1.20, nur für 486, auf Spiel-Disk 1 kopieren, bis... auf der HD, übertragen von "D3.20" auf "D3"
K3.12	27000	20-05-88	000 Update V1.30 32-Bit-Datei für alle... auf Spiel-Disk 1 kopieren, bis... übertragen auf HD, übertragen von "D3.30" auf "D3"
MIF.11.LM	7567	20-05-88	Tipps zu: SCHEITLICHE MANNES PROFESSION... MIF.6, mit freundlicher Genehmigung der Berne Soft Gmb
DN.11.LM	7025	20-05-88	Tipps zu: STURCHEN RINGEL, mit freundlicher... Genehmigung der Berne Soft Gmb
HEB.11.LM	3032	20-05-88	Lebenshilfe HEBEN, mit freundlicher... Genehmigung der Berne Soft Gmb

Erste Hilfe aus Eutin

Bereich: Neue Updates Neu		
11	KRABBE1.LAM	2000 19.11.95 Virus Workshop Version 2.1 Viruskiller
12	KRABBE1.LAM	2000 19.11.95 Virus Workshop Version 2.1 Viruskiller
13	KRABBE1.LAM	2000 19.11.95 Virus Workshop Version 2.1 Viruskiller
14	KRABBE1.LAM	2000 19.11.95 Virus Workshop Version 2.1 Viruskiller
15	KRABBE1.LAM	2000 19.11.95 Virus Workshop Version 2.1 Viruskiller
16	KRABBE1.LAM	2000 19.11.95 Virus Workshop Version 2.1 Viruskiller
17	KRABBE1.LAM	2000 19.11.95 Virus Workshop Version 2.1 Viruskiller
18	KRABBE1.LAM	2000 19.11.95 Virus Workshop Version 2.1 Viruskiller
19	KRABBE1.LAM	2000 19.11.95 Virus Workshop Version 2.1 Viruskiller
20	KRABBE1.LAM	2000 19.11.95 Virus Workshop Version 2.1 Viruskiller
21	KRABBE1.LAM	2000 19.11.95 Virus Workshop Version 2.1 Viruskiller
22	KRABBE1.LAM	2000 19.11.95 Virus Workshop Version 2.1 Viruskiller
23	KRABBE1.LAM	2000 19.11.95 Virus Workshop Version 2.1 Viruskiller
24	KRABBE1.LAM	2000 19.11.95 Virus Workshop Version 2.1 Viruskiller
25	KRABBE1.LAM	2000 19.11.95 Virus Workshop Version 2.1 Viruskiller

Wie Weihnachten: das Angebot von Siegfried Soft

ANSCHLUSS GESUCHT?

Auch Ikarion und die deutsche Vertretung von Virgin wollen bald ihre eigenen Mailboxen an den virtuellen Zaunpfahl hängen. Sobald es soweit ist, werden wir darin genauso her-

umwühlen wie in den Homepages von Neo, Electronic Arts und vielen weiteren Softwarefirmen, die nur via Internet erreichbar sind. Zuvor werden wir Euch in einer der nächsten Ausgaben aber erst mal den Amiga-Zugang zu diesem weltumspannenden

Datennetz haarklein erklären. Bis dahin steht für akute spielerische Notfälle ja immer noch unsere beliebte Joker-Hotline Ratschlag bei Fuß: jeden Mittwoch von 16.00 bis 19.00 Uhr unter der Telefonnummer 089/46 38 23. (st)

„Steter Tropfen dröhnt im Bein“ pflegt Bauchtrainer Borgmeier zu sagen – und was immer er damit meinen mag, er hat recht: Nach der Pause tröpfelte ein Treffer nach dem anderen ins Tor der Austerscherze!

KICKER CUP



DAS IRRE FUSSBALLMANAGER-POSTSPIEL

Konnte der Gegner des letzten Heimspiels im Grasbrunner Schorsch-Gedächtnis-Stadion (der Bau heißt so, weil er so winzig ist!) unserem Ansturm während der ersten Halbzeit noch Paroli bieten, so fand das endgültige Ergebnis dann kaum noch Platz auf der Anzeigetafel – 6:2 für unsere glorreiche Mannschaft! 9.000 Zuschauer bejubelten die Torschützen Oskar, Joe, Max, Celal und (gleich zweimal) Magic Gitti; den Gilb erwischte hingegen Freckmann sowie Ponikwar und Mäxchen. Letzterer hat jedoch eine Entschuldigung, er schritt nämlich bloß getreu seiner Lebensmaxime „Wenn ich schon was leiste, kann ich auch was ruinieren!“ zur Tat. Allerdings kam er ohne Brille auf den Platz und verwechselte daher ruinieren mit urinieren. Eine klitzekleine Fehlleistung, für die der Schiri unverständlicherweise keinerlei Verständnis zeigte...

Ihr habt da weitaus mehr Fachverstand bewiesen, indem Ihr uns 75prozentigen Einsatz verordnet, 13 DM Eintritt eingefordert und außerdem eine Kreditrückzahlung veranlaßt habt. Daher ziehen wir auch das erste Mal seit anno Schnee schuldenfrei ins neue Jahr – darauf einen Dujardin! Am besten gleich einen doppelten, denn auf dem Konto sammelten sich nichtsdestotrotz 113.000 Märker an. Weiter so: Schreitet bitte mit dem gewohnten Elan zur Beantwortung unserer gewohnten sieben Fragen, auf daß das anstehende Auswärtstreffen mit den Battle Kumpans ähnlich überzeugende Ergebnisse zeitigen möge.

- 1) Mit wieviel Einsatz sollen wir den Battlern auf den Pelz rücken (0%, 25%, 50%, 75%, 100%)?
- 2) Welche Spieler möchtest Du auf welche Position stellen? Pro Quadrat bitte nur einer!
- 3) Transferpool is' leider alle! Alles aussesoffen! Hicks!
- 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) Eintritt interessiert uns diesmal nicht – den kassiert eh bloß der Feind!
- 7) Willst Du einen Kredit aufnehmen (höchstens 500.000 DM)?

Nun, was immer Ihr wollt, wir tun's (nur Maoam haben wir dummerweise nicht, hat alles Daisy gefressen...), indem wir alle Kärtchen auszählen, die Ihr uns schickt – Ihr wißt schon, diese Postkarten, auf denen Ihr vorher die Antworten auf alle unsere Fragen notiert habt. Dann tippseln wir die Ergebnisse alle, alle in unseren Fußball-

Manager, veröffentlichen im nächsten Heft alle Resultate des nächsten Spieltages und verlosen alle folgenden Appetizer unter allen Einsendungen:

- 1 x Fears
- 3 x Joker-Jogger
- 3 x Mousepad

Alles klar? Ein paar Voraussetzungen gilt es freilich noch zu erfüllen, nämlich zunächst den beliebten leserlichen Absender, zweitens die ebenso leserliche Anschrift unseres Clubs (steht etwas weiter unten eingekerbt) und last not least die Briefmarke, ohne die kein Postbote zur Arbeit dribbelt. Tja, und wer wissen will, ob er vielleicht letzten Monat zu den Glückskindern zählte, der soll halt mal in der Ruhmeshalle nachschauen...

Joker Verlag
„Kicker Cup“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Ergebnisse: 9. Spieltag

FC JOKER	- Austerwitz	6:2
Langohrer SK	- Hammerfoot	2:1
Might & Matschig	- Opafun	2:2
DSC Pleasurestoff	- Bummico	2:2
Bodo Tiltners	- Berlin East/West	2:1
Raschmehr	- Blue Beiß	2:1
Un. Hofftschwer	- Softbär 2000	3:0
1. FC Blähbein	- Maniac Menschen	3:0
Wurm. Wolfschreck	- Battle Kumpans	3:0
Amiga James	- SV Sandhausen	3:1

Die Joker-Tabelle

Mannschaft	Punkte	Tore
1) Wurm. Wolfschreck	16 : 2	27 : 10
2) Raschmehr	15 : 3	24 : 8
3) Un. Hofftschwer	13 : 5	23 : 9
4) Hammerfoot	13 : 5	23 : 13
5) Might & Matschig	12 : 6	23 : 13
6) Maniac Menschen	12 : 6	21 : 12
7) FC JOKER	12 : 6	23 : 17
8) Langohrer SK	11 : 7	12 : 13
9) Opafun	10 : 8	22 : 13
10) DSC Pleasurestoff	10 : 8	14 : 13
11) Amiga James	10 : 8	19 : 24
12) Blue Beiß	8 : 10	16 : 21
13) Bummico	7 : 11	16 : 19
14) Bodo Tiltners	6 : 12	15 : 18
15) 1. FC Blähbein	5 : 13	13 : 22
16) Austerwitz	5 : 13	14 : 26
17) Playpower	5 : 13	12 : 27
18) Softbär 2000	4 : 14	13 : 24
19) Battle Kumpans	4 : 14	10 : 23
20) Berlin East/West	2 : 16	11 : 26

Mannschaftsaufstellung

Nr. Spieler	Art	letzte Pos.	Stärke	Wert(DM)
1) Brork	Tor	28	38	200.000
2) Wunderlich	Tor	-	21	150.000
3) Schlimmel	Abw	24	51	390.000
4) Joker	Abw	-	6	190.000
5) Nettelbeck	Abw	22	29	190.000
6) Freckmann	Abw	19	7	60.000
7) Stockbisler	Mit	-	g.	250.000
8) Ponikwar	Mit	12	9	260.000
9) Regnet	Mit	18	39	220.000
10) Celal	Mit	11	29	280.000
11) Magenauer	Mit	15	37	250.000
12) M. Labiner	Mit	13	56	550.000
13) Dzierzynski	Ang	9	30	220.000
14) Stein	Ang	-	g.	160.000
15) B. Labiner	Ang	3	39	240.000

Paarungen: 10. Spieltag

Battle Kumpans	- FC JOKER
Softbär 2000	- DSC Pleasurestoff
Berlin East/West	- Wurm. Wolfschreck
Austerwitz	- Amiga James
Opafun	- Raschmehr
Playpower	- Un. Hofftschwer
Bummico	- 1. FC Blähbein
Maniac Menschen	- Might & Matschig
Blue Beiß	- Langohrer SK
Hammerfoot	- Bodo Tiltners

Das Spielfeld

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

RADIO- UND TV-TIPS FÜR FREAKS



JANUAR



FERNSEHEN

Die Eule mag nicht mehr als Verkaufsmaskottchen für Sonnenbrillen dienen und verbündet sich mit anderen Leidensgenossen: „Aufstand der Tiere“ am **1. Januar** um 18.30 Uhr auf **3Sat** ist ein aufwendig produzierter Zeichentrickfilm, bei dem via Computer Realszenen à la Roger Rabbit integriert wurden.

Am **7. Januar** um 13 Uhr schildert eine Dokumentation im **Bayerischen Fernsehen** am Beispiel der Firma Grundig die Entwicklung „Vom Heinzelmann zur High-Tech-Schmiede“.

Die Leistungsfähigkeit moderner Informationssysteme könnte durch sogenannte optische Computer enorm gesteigert werden. „Geht dem Computer ein Licht auf?“ fragt daher das Wissenschaftsmagazin „Forscher – Fakten – Visionen“ am **10. Januar** um 20.15 Uhr im **Bayerischen Fernsehen**.

Das Bundeskriminalamt will Schwachstellen in seinem Computernetz aufdecken, Kommissar Klaus Hähnel hilft dabei und ist auch schon mittendrin im „Kriminaltango“: am **10. Januar** um 21 Uhr auf **Sat 1**.

Am **16. Januar** um 15.30 Uhr berichten im **Bayerischen Fernsehen** „Botschafter aus vergangenen Welten“, wo Knochen lebendig werden und Saurier wieder fliegen können – der Computer macht's möglich!

Im Jahr 2019 reist der Paläobotaniker Galen 66 Millionen Jahre in die Vergangenheit, um

eine Pflanze zu suchen, die die Menschheit vor einem tödlichen Virus schützen könnte: „Ausgestorben“ läuft am **16. Januar** um 22.35 Uhr im **Bayerischen Fernsehen**.



STÄNDIGE FERNSEH-SERIEN

Die Zukunft bzw. der Aufbruch ins 21. Jahrhundert ist am **6. Januar** um 6 Uhr Thema der **ARD-Reihe** „Es war einmal... Entdecker und Erfinder verändern die Welt“.

Neueste Informationen aus der Rechner-Welt hält Eckhard Hubers „Computer-Treff“ im **Bayerischen Fernsehen** am **8. Januar** um 15.15 Uhr parat.

Mit der Sendung „Neues... das Computermagazin“ beginnt am **8. Januar** um 21.30 Uhr das Digi-Jahr auf **3Sat**.

Über Aktuelles aus Forschung und Technik berichtet „Globus“ am **9. Januar** um 21.35 Uhr in der **ARD**.

Am **14. Januar** informiert „TM – das Technikmagazin“ um 12.30 Uhr im **Bayerischen Fernsehen** über neue Erfindungen und Entwicklungen auf dem High-Tech-Markt.

Ebenfalls um „Hitec“ geht es am **15. und 29. Januar** jeweils um 21.30 Uhr im Technikmagazin von **3Sat**.

Am **20. Januar** um 14 Uhr beginnen die Wochenend-Computerkurse auf **3Sat**, zunächst mit Wiederholungen von „Neues... Computer für Kids“. Die Folgen 1 und 2 (**27. Januar**) behandeln Hardware und Betriebssysteme.

Am **21. Januar** ist um 10.15 im **WDR** der „Computerclub“ mit Wolfgang Back zu sehen.

Bares Geld sind die Tips vom „Ratgeber: Technik“ am **21. Januar** um 17.00 Uhr bei der **ARD** wert.

Beiträge zur Comdex gibt's in „Neues... die Computershow“ am **22. Januar** um 21.30 Uhr auf **3Sat**.

Den aktuellen Computertip von Günther Alt bringt das **ZDF** am **25. Januar** um 21 Uhr im Wirtschaftsmagazin „WISO“, wo auch die neue WISO-Monatsdiskette vorgestellt wird.

STÄNDIGE RUNDFUNK-SERIEN



Am **6. Januar** um 10.15 Uhr hat Andreas Vohwinkel in der „ComputerCorner“ auf **Ruhrwelle** Visionen zur Software „Visio 4.0.“

Am **8. Januar** gibt's bei **Radio Euro** um 17 Uhr „Bit für Bit“ neueste Infos.

Am **15. Januar** um 11.35 Uhr geht es im Magazin „Podium“ von **Deutsche Welle Radio** um die Computer-Welt.

Montags um 14.40 Uhr packt

„Der kleine Computer“ von **Radio ffn** die Trickkiste aus.

„Chipsfrisch“ läßt ebenfalls **montags** um 17 Uhr **Radio Hamburg** die Bites los.

Wiederum **montags** trifft man sich bei **Radio Mainwelle** um 17.40 Uhr in der „Computer-Ecke“.

Und noch mal **montags**, aber zweimal monatlich, verabreicht ab 16.30 Uhr das Computermagazin „Fatal Digital“ auf **Bayern 2** im Jugendprogramm „Zündfunk“ neuen Zündstoff für Freaks.

Info-Tapes zum Thema Computer gibt's **mittwochs** ab 15.40 Uhr unter der Rubrik „High-Tech“ von **Info-Radio**, einem Gemeinschaftsprogramm von **SFB** und **ORB**.

Die „Spiele-Hits des Nordens“ stellt **NDR 2** am letzten **Mittwoch** des Monats um 19 Uhr im „Club on-line“ vor.

Den „Point-Computerspiel-Tip“ gibt es **donnerstags** ab 18 Uhr von **SDR 3**.

Guter Rat kommt **samstags** ab 10.45 Uhr im „Ratgeber Computer“ auf **WDR 5**.

„Forschung aktuell“ im **Deutschlandfunk** sendet **samstags** ab 16.30 Uhr ein Computer-Special. (Barbara Grohmann)

COMPUTERTIPS AUF VIDEOTEXT

ARD/ZDF	Tafeln 580 - 585	Computer & Technik
N 3	Tafeln 667 - 672	Computernews
B 3	Tafeln 382	Computertreff
WDR	Tafeln ab 630	Computer & Kommunikation
	Tafel 631	Infos
	Tafel 632	News
	Tafel 395	Computerclub
ORB/MDR	Tafeln 550 - 557	Computer & Wissenschaft
3Sat	Tafeln 615	Computercorner
Sat 1	Tafeln 511 - 513	Computer
Viva	Tafeln 500 - 503	Computerinformationen
	Tafeln 510 - 513	Games
Pro 7	Tafeln 190/191	Computernews

COMPUTER

abc

Streamer: Magnetbanddatenträger, die aufgrund ihrer hohen Speicherkapazität gern für die Erstellung von Sicherungskopien des Festplatteninhalts verwendet werden. Für den täglichen Gebrauch sind die Geräte wegen ihrer indiskutablen Zugriffszeiten aber ungeeignet – schon weil man an einzelne Daten auf den Bändern bzw. Kassetten nur durch langwieriges Umspulen herankommt.

Strg: vornehmlich auf PC- und Mac-Tastaturen zu findende Abkürzung für die Steuerungstaste. Amiga-Keyboards bevorzugen die englische Bezeichnung Ctrl. bzw. Control; von der Funktion her besteht aber kein Unterschied – zusammen mit anderen Tasten gedrückt, lassen sich damit je nach Software unterschiedliche (Kurz-) Befehle auslösen.

Strichcode: auch Streifen- oder Balkencode genannt, was nur unterschiedliche Übersetzungen des englischen Begriffs „Barcode“ sind. Diese Miniaturzebrastreifen findet man auf unserem Heft genauso wie auf Milchtüten oder Aspirinpackungen; via Lesegerät teilen sie der Registrierkasse im Supermarkt nämlich genauestens mit, welches Produkt da gerade den Besitzer wechselt.

String: wäre auf Altdeutsch einfach eine „Zeichenkette“, wobei sowohl die Art der Zeichen (numerische und alphanumerische) als auch ihre Reihenfolge beliebig ist.

Stromausfall: Den einzig wahren findet man in diesem Heft –

alle anderen führen bloß dazu, daß man sich wieder mal fest vornimmt, in Zukunft wirklich regelmäßig alle Daten zu sichern...

Struktogramm: Falls Oma Probleme damit hat, Euer selbstgeschriebenes Progi auf Anhieb zu kapieren, dann probiert es doch mal mit einer Skizze, bei der die einzelnen Bestandteile in übersichtlichen Kästen zusammengefaßt sind. Genau das taten anno 1973 zwei Herren, nach denen derlei Zeichenübungen heute auch „Nassi-Shneiderman-Diagramm“ genannt werden – über nähere Einzelheiten informiert die DIN-Norm 66.261.

Subdirectory: heißt zu deutsch Unterverzeichnis. So was ist ein echter Knüller, wenn man Ordnung im Wust der Dateien schaffen will.

Suchpfad: Beim Aufruf einer bestimmten Datei fahndet der Rechner erst im aktuellen Verzeichnis; falls er dort nicht fündig wird, sucht er in jenen Verzeichnissen weiter, die man ihm im Suchpfad angegeben hat. Das ist auch unter DOS und OS/2 so, wo der Suchpfad in der Regel ganz amerikanisch „Path“ genannt wird.

Sun: 1982 gegründete Firma, die vornehmlich Workstations und die dazugehörigen Betriebssysteme herstellt. Im Münchener Raum findet man sie übrigens in nur zwei Häusern neben unserem Grasbrunner Verlags-Palazzo!

Superrechner: wäre eine etwas altmodische Bezeichnung für

die jeweils leistungsfähigsten Computer ihrer Zeit.

Super Mario: Der hüpfende Konsolen-Klempner stammt ursprünglich aus dem Arcade-Oheim „Donkey Kong“ und ist das Maskottchen des japanischen Videospiegelgiganten Nintendo, der seinen Liebling auch eifersüchtig bewacht – so mußte etwa vor einigen Jahren der Amiga-Klon „Great Giana Sisters“ auf Nintendos Betreiben wieder vom Markt genommen werden!

Support: Ja, ja, die Branche steht auf englisch, und „Kundendienst“ hört sich nun mal bei weitem nicht so weltmännisch an wie das angelsächsische Wort für „Unterstützung“.

Supraleitfähigkeit: Kälte ist an sich ja eher ein unangenehmes Phänomen, hat aber interessante Nebenwirkungen. Denn wenn sich die Temperaturen dem absoluten Nullpunkt (minus 273 Grad Celsius) nähern, verlieren bestimmte Metalle ihren elektrischen Widerstand fast ganz – sie werden supraleitfähig.

Swapper: Bevor die Raubkopierer auf den Modem- und Mailbox-Betrieb umgestiegen sind, war der „Austauscher“ ein wichtiger Mann in der Szene, denn er organisierte für sie den Postvertrieb der frischen Cracks.

Symbol: wäre z.B. eine akzeptable Übersetzung für „Icon“ – und nicht etwa Ikone, denn die ist in der russisch-orthodoxen Kirche viel besser aufgehoben.

Syntax: Die Lehre vom Satzbau gilt sowohl für natürliche als auch für künstliche Sprachen und ärgert daher auch Programmierer, die sich bei der Formulierung ihrer Befehle ebenfalls an die Regeln der richtigen „Zusammenstellung“ (griechisch „Syntaxis“) halten müssen.

Syntax Error: Gerade eben haben wir Euch gewarnt! Wer schon einmal in „Amiga Basic“ programmiert hat und dabei

noch nie mit dieser Fehlermeldung konfrontiert wurde, der werfe den ersten Stein...

Sys: Unter DOS werden die Namen von Systemdateien mit dieser Erweiterung („Extension“) gekennzeichnet, das liest sich dann etwa so: CONFIG.SYS.

Sysop: Der SYStemOPerator betreut meist eine Mailbox, gelegentlich werden auch die „Systembediener“ von anderen Kommunikationsnetzen auf Computerbasis so genannt – oder Sysoma, falls sie sich zwischendurch die Fingernägel lackieren müssen...

Systemabsturz: Wer erst mal soweit gekommen ist, hat nichts mehr zu erwarten – außer einer „Guru Meditation“, die ihm am Amiga einen sorgfältig verschlüsselten Tip gibt, an welcher Stelle der Programmierer vermutlich etwas schlampig gearbeitet hat.

Systemdiskette: Darauf befinden sich in unserem Fall vor allem die Workbench; dazu alle weiteren Programme, die der Compi für sein Digi-Leben unbedingt braucht.

T: Abkürzung für Tera, worunter Mathematiker den Faktor 2^{40} bzw. 10^{12} verstehen. Mit eins multipliziert, ergibt das eine Zahl mit zwölf Nullen oder kurz eine Billion.

Tab: Durch das Drücken der Tabulator-Taste schickt man den Cursor zur nächsten Tabulatorspalte („Tab-Stop“), was vor allem bei Tabellen und Listen eine echte Arbeitserleichterung darstellt. Dieses Verfahren ist übrigens keineswegs neu, sondern einfach von jener originalen mechanischen Variante übernommen, die jede Schreibmaschine besitzt.

Tabellenkalkulation: Wenn als Benutzeroberfläche plötzlich eine Art Rechenblatt mit allerlei Zeilen und Spalten auf dem Screen erscheint, dann hat man höchstwahrscheinlich eine Tabellenkalkulation geladen.

IMPRESSUM

Herausgeber
Michael Labiner
(verantw.)

Abw-Verwaltung
Christine Rothmeier

Chefredaktion
Joachim Nettelbeck (jn)
Richard Löwenstein (rl)

Layout
ProLit Studio GmbH
85630 Grasbrunn

Textchef
Oskar Dzierzynski (od)

Fotografie
Richard Löwenstein
Manfred Duy
Steffen Schamberger

Leitende Bildredaktion
Manfred Duy

Comic
Werner Regnet

Redaktion

Ole Albers (ole)
Manfred Duy (md)
Brigitta Labiner (bl)
Richard Löwenstein (rl)
Max Magenauer (mm)
Joachim Nettelbeck (jn)
Werner Ponikvar (wp)
Steffen Schamberger (st)
Waltraud Schmidt (ws)
Martin Schnelle (mash)
Michael Schnelle (mic)
Markus Ziegler (mz)

Titel
Power Computer Limited

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

Anzeigenverwaltung
Dorothea von Pronay
Tel.: 089/4605822

Freie Mitarbeiter

Carsten Borgmeier
Barbara Grohmann (rrf)
Manuel Semino

Produktionsleitung
Brigitta Labiner

Reproduktion
ProLit Studio GmbH
85630 Grasbrunn

Redaktionsassistenten

Christine Rothmeier
Dorothea von Pronay

Druck & Gesamtherstellung
Druckerei Gerstmayer
A-3105 St. Pölten

Joker Shop

Petra Laubenberger

Vertrieb

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

Aktuelle Auflage (III/95)

Verbreitung: 101.470



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). Einzahlungskonto: Postgiroamt München, Kto.Nr. 444714-806, BLZ 70010080

Manuskripte

Manuskripte, Listings und Bauanleitungen werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angaben von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

Urheberrecht

Alle in AMIGA JOKER erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktion jeder Art (Fotokopien, Microfilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen 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
CompuServe: 100332.322
Internet: 100332.322@compuserve.com

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

Amiga

4-D Sports Driving /dt	39,95
All Terrain Racing /dt	46,95
Approach Trainer /dt	66,95
Aufschwung Ost /dt	29,95
Base Jumpers /dt	48,95
Biing! /dt (2 MB + Festplatte)	77,95
Bundesliga Manager Hattrick /dt	74,95
Christoph Kolumbus /dt	73,95
Civilization /dt	36,95
Classic Adventure Collection /dt	49,95
Colonization /dt	68,95
Combat Air Patrol /dt	39,95
Combat Classics 3 /dt	69,95
(Historyline, Gunship 2000, Campaign)	
Cross Check /dt	42,95
Darkmere /dt	55,95
Das Schwarze Auge /dt	46,95
Death or Glory /dt	82,95
Der Meister /dt	43,95
Der Reeder /dt (1.5 MB)	86,95
Die Siedler /dt	46,95
Doppelpass /dt	82,95
(Anstoss + World Cup Edition)	
Erben der Erde /dt	51,95
FIFA International Soccer /dt	46,95
Flamingo Tours /dt	65,95
Flight of the Amazon Queen /dt	66,95
Formula 1 World Champ. Edition /dt	53,95
Hanse - Die Expedition /dt	41,95
Hattrick /dt *	68,95
Historyline 1914-1918 /dt	69,95
Hollywood Pictures /dt	68,95
Jungle Strike /dt	46,95
Kingpin /dt	23,95
King's Quest 6 /dt	69,95
Lollypop /dt	65,95
Lords of the Realm /dt	62,95
Lothar Matthäus Super Soccer /dt	42,95
Lucas Arts Classic Adventures /dt	88,95
Lure of the Temptress /dt	35,95
Mad News /dt	68,95
Oldtimer /dt	47,95
Pinball Dreams & Fantasies /dt	61,95
Piracy of the High Seas /dt	39,95
Pizza Connection /dt	76,95
Pole Position - F1 Teamchef /dt	V.mö.
Primal Rage /dt	V.mö.
ranTrainer /dt	73,95
Sensible Golf /dt	51,95
Sensible World of Soccer /dt	59,95
Shadow Fighter /dt	46,95
Sim City /dt	35,95
Sim Classics /dt (Sim Ant, City & Earth)	71,95
Speris Legacy /dt	V.mö.
Super Skidmarks /dt	53,95
Super Street Fighter 2 /dt	53,95
Super Tennis Champs /dt	V.mö.
Their finest hour /dt	39,95
Theme Park /dt	53,95
The Oath /dt	39,95
Tiny Troops /dt	51,95
Top Gear 2 /dt	46,95
Trivial Pursuit /dt	29,95
Turbo Trax /dt	54,95
Virocop /dt	49,95
Whale's Voyage 2 /dt	65,95
Willi Lemkes Fußballmanager /dt	59,95
Worms /dt	53,95
Z /dt *	59,95
Zeppelin /dt	68,95

MEGA - HITS

Alien Breed 3D /dt A1200	57,-
Alien Breed 3D /dt CD 32	54,-
Bundesliga M. Hattrick /dt	75,-
Colonization /dt	69,-
Dungeon Master 2 /dt A1200	78,-
Fears /dt A1200 o. CD 32	69,-
Flight of the Amazon Queen /dt	67,-
Mad News /dt	69,-
Worms /dt A500 o. CD 32	54,-

1 MB-Erweiterung
für Amiga 500 49,95

2. Laufwerk 3,5" 99,95

So

können Sie 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.

0 28 71 / 86 31

18 30 88

18 06 37 • 18 54 43

FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler
Computersoftware

Amiga
1200

Aladdin /dt	56,95
Alien Breed 3D /dt	56,95
Biing! /dt	82,95
Bundesliga Manager Hattrick /dt	74,95
Coala /dt	V.mö.
Crusade /dt	V.mö.
Der Meister /dt	43,95
Der Reeder /dt (2 MB)	86,95
Dungeon Master 2 /dt	77,95
Erben der Erde /dt	39,95
Fears /dt	69,95
First Encounters /dt	V.mö.
Hanse - Die Expedition /dt	41,95
Jungle Strike /dt	55,95
König der Löwen /dt	59,95
Oldtimer /dt	47,95
Pinball Illusions /dt	55,95
Pinball Mania /dt	59,95
Shadow Fighter /dt	53,95
Sim City 2000 /dt	71,95
Speris Legacy /dt	V.mö.
Super Street Fighter 2 Turbo /dt	62,95
Theme Park /dt	65,95
Virtual Karting	36,95

CD 32

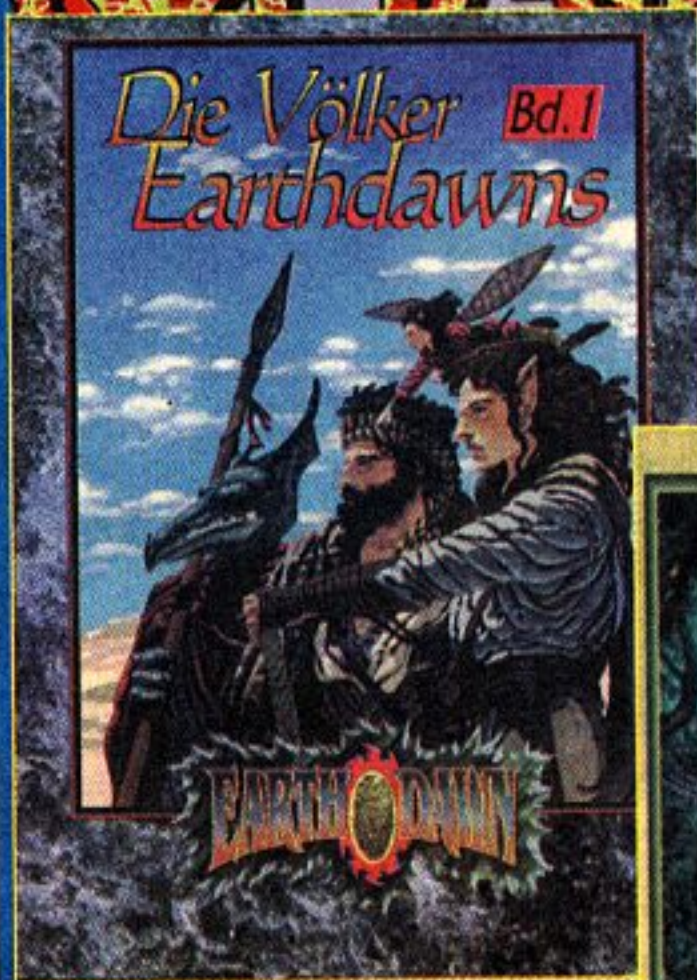
Alien Breed 3D /dt	53,95
Banshee + Universe + Heimdall 2 + Skeleton Crew /dt zusammen	59,95
Base Jumpers /dt	34,95
Erben der Erde /dt	51,95
Fears /dt	69,95
Jungle Strike /dt	55,95
Kingpin /dt	26,95
Pinball Illusions /dt	55,95
Pirates! Gold /dt	58,95
Roadkill /dt	53,95
Shadow Fighter /dt	53,95
Speris Legacy /dt	V.mö.
Super Skidmarks /dt	53,95
Super Street Fighter 2 /dt	62,95
Syndicate	61,95
Theme Park /dt	61,95
Tower Assault /dt	53,95
Worms /dt	53,95

Sonder-Angebote:

alle Amiga-Systeme:	
A-Train /dt	39,95
Aquatic Games /dt	24,95
B-17 Flying Fortress /dt	36,95
Bart Simpson vs the world /dt	24,95
Cadaver /dt	28,95
Campaign 1 o. 2 /dt	je 34,95
Civilization /dt	36,95
Crash Dummies /dt	24,95
Dogfight /dt	36,95
Dune /dt	35,95
Dune 2	28,95
Elite Plus /dt	34,95
F1 /dt	36,95
F-15 Strike Eagle 2 /dt	29,95
F-19 Stealth Fighter /dt	29,95
Fields of Glory /dt	36,95
Flashback /dt	30,95
Formula 1 Grand Prix /dt	36,95
Gunship 2000 /dt	36,95
Indiana Jones 3 /dt	36,95
Jurassic Park	27,95
King's Quest 5 /dt	29,95
Krusty's Fun House /dt	24,95
Lothar Matthäus /dt	21,95
Pacific Islands /dt	34,95
Pirates! /dt	24,95
Populous 2	27,95
Power Monger	26,95
Red Baron /dt	24,95
Sim Ant oder Earth /dt	je 35,95
Space Quest 4 /dt	29,95
Street Fighter 2 /dt	26,95
Team Yankee /dt	34,95
Tornado /dt	34,95
Trivial Pursuit /dt	29,95
UFO /dt	36,95
Wing Commander /dt	28,95

STROMMAUSFALL!

Welche guten Vorsätze habt Ihr für das neue Jahr gefaßt? Wir haben uns vorgenommen, Euch mal wieder ein paar knackige Rollenspiel-Ergänzungen zu präsentieren: Hier kommen drei brandaktuelle Supplements zu zwei populären Spielsystemen!



DIE VÖLKER EARTHDawns - BAND 1

Der Titel dieses „Earthdawn“-Quellenbuches läßt die Serienabsicht bereits erkennen; hier und heute werden aber erst mal vier der acht großen Völker des voratlantischen Fantasy-Szenarios verhandelt: Elfen, Menschen, T'skrang und Windlinge. Das geschieht auf rund 100 mit Kohlezeichnungen verzierten Seiten, woran sich noch ein (regel-) technisch orientierter Anhang und lobenswerterweise auch ein Index anschließen. Im zusätzlich mit hübschen Farbtafeln aufgepeppten Hauptteil wird die Geschichte der einzelnen Völker ausführlich erzählt, wodurch man z.B. Näheres über die Spaltung des Elfenvolkes während der großen und immer noch nicht restlos ausgestandenen Dämonenplage erfährt.

Aber auch die anderen Sippen haben ihre ganz speziellen Kulturen, Sorgen und Nöte – man denke nur an die echsenhaften T'skrang, die größtenteils entweder als fahrende Sänger durch die Lande ziehen oder in der Nähe des Schlangenflusses leben, um sich ihre Brötchen als Schiffer zu verdienen. Oder die winzigen, geflügelten Windlinge, die mit ihrer beinahe menschlichen Gestalt ein bißchen an Feen erinnern und über ein magisch geschärftes Sehvermögen verfügen. Und nicht zuletzt besiedeln die unterschiedlichsten Menschenstämme das Earthdawn-Reich. Übrigens sehr zur Freude des Dungeon Masters, dem diese multikulturelle Gesellschaft Stoff für viele spannende Geschichten liefert.

SHADOWTECH

Um Hintergrundmaterial gänzlich anderer Art handelt es sich bei diesem Ergänzungsband zu „Shadowrun“: Im Grunde ist es einfach ein Produktkatalog für Körperersatzteile, wie sie im nächsten Jahrtausend allgemein üblich sein sollen. Allerdings ist er relativ aufwendig gemacht, so vermitteln z.B. mehrseitige Einführungen vor den einzelnen Kapiteln („Bionetik“, „Cybertech-



STANDARD-ERSATZTEILE

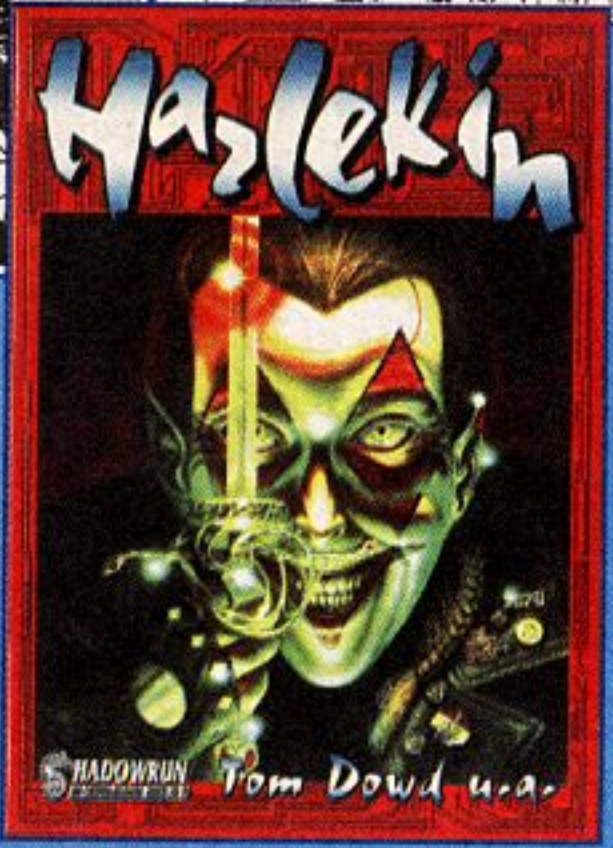
Die Hersteller der Standardteile haben sich unter der Leitung der Hersteller der Standardteile... (text continues)

Standardteil	Hersteller	Preis
Standardteil 1	Hersteller 1	10,00
Standardteil 2	Hersteller 2	15,00
Standardteil 3	Hersteller 3	20,00
Standardteil 4	Hersteller 4	25,00
Standardteil 5	Hersteller 5	30,00
Standardteil 6	Hersteller 6	35,00
Standardteil 7	Hersteller 7	40,00
Standardteil 8	Hersteller 8	45,00
Standardteil 9	Hersteller 9	50,00
Standardteil 10	Hersteller 10	55,00



GESÄGT, TUN, GETAN!

Zum Schluß gibt's wieder das gewohnte Quiz für Leute, die gern unsere Rezensionsexemplare abstauben würden. Dafür müssen sie allerdings erst eine der folgenden Fragen beantworten: Außer den im Text erwähnten gibt es noch vier weitere große Völker in Earthdawn – eines davon würde uns schon als Antwort genügen. Das Shadowrun-Szenario ist in der Zukunft angesiedelt – aber in welchem Jahrhundert? Als kleine Hilfestellung können wir Euch die Lösungen vom letzten Mal anbieten; das wären einmal circa 210 Knochen (200 bis 220 lassen wir gelten) und zum anderen die „Doomtrooper“. Falls Euch das jetzt tatsächlich geistig auf die Sprünge geholfen hat, schreibt Ihr Euren Einfall auf eine Postkarte und schickt diese dann an die nachfolgende Adresse – mögen Macht und Körperkunst mit Euch sein! (jn)



HARLEKIN

Früher als erwartet kommt auch schon die erste Gelegenheit zum Ausprobieren des frisch erworbenen Kunstkörpers: Acht vorgefertigte „Shadowrun“-Abenteuer warten hier auf abenteuerlustige Chummer. Gemeinsam bilden sie sogar eine locker zusammengesetzte Kampagne, wobei allerdings nicht einmal der Spielleiter sämtliche Einzelheiten der geheimnisvollen Rahmenhandlung erfährt, bei der letztlich alle Fäden zusammenlaufen. Mehr Klarheit werden da wohl erst künftige Retorten-Abenteuer mit dem gleichen Hintergrund schaffen – bis dahin darf munter mit den wenigen schon bekannten Fakten spekuliert werden. Zu den gesicherten Tatsachen gehören jedenfalls die rund 150 mit atmosphärisch stimmigen SW-Illustrationen versehenen Seiten dieses Bandes. Dergleichen die dort verzeichneten Grundrisse, Lagepläne, Tagebucheinträge und anderen Materialien für den Schattenläufer von Welt. Von der Sache her geht es in den einzelnen Modulen (die übrigens von verschiedenen Autoren stammen) um so zeitlose Themen wie Liebe, Haß, Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft. Putzigerweise spielt eine Geschichte sogar im tiefsten Bayern, wo man ein okkultes mittelalterliches Dokument aus der Schloßbibliothek des Barons von Waldmünchen klauen soll. Aber keine Angst, in den übrigen Stories wird's dafür um so futuristischer – obwohl auch dabei so mancher nächtliche Beutezug auf dem Programm steht...

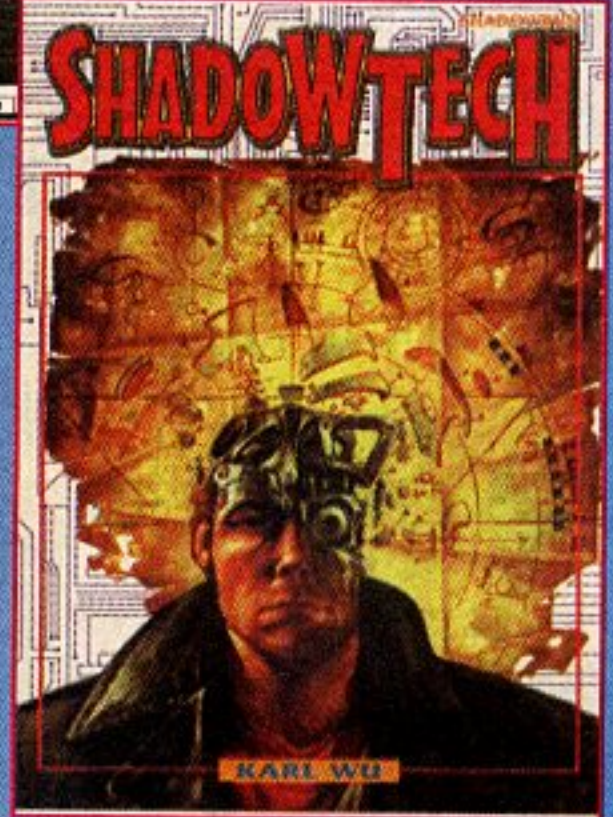
Joker Verlag
„Stromausfall“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

DIE VÖLKER EARTHDawns

Spielmaterial:	79%
Spielregeln:	82%
Spielreiz:	80%
Schwierigkeit:	Für Könner
Besonderes:	Der zweite Band der Völkergeschichte soll schon bald auf deutsch erscheinen.
Preis:	49,80 DM
Bezug:	Fantasy Productions Postfach 1416 40674 Erkrath

SHADOWTECH/HARLEKIN

Spielmaterial:	75%
Spielregeln:	82%
Spielreiz:	84%
Schwierigkeit:	Für Geübte
Besonderes:	Nix, denn beide Bände entsprechen einfach dem üblichen Supplement-Standard.
Preis:	39,80 DM bzw. 36,- DM
Bezug:	Fantasy Productions Postfach 1416 40674 Erkrath



nologie“, „Chemie“ etc.) grundlegendes Wissen über die verschiedenen Möglichkeiten, seinen Körper quasi in eine High-Tech-Ausgabe von Freddy Krüger zu verwandeln – nicht von ungefähr nennen Insider solche biotechnisch hochgerüsteten Monster gerne „Messerklaue“. Hier erfährt man im Detail alles über Kosten, Verfügbarkeit, rechtliche Zulässigkeit, Leistungsmerkmale und Ausstattungsvarianten der diversen Implantate. Knapp 120 Seiten mit eher schlichten SW-Illustrationen sind diesem Stoff gewidmet, dazu kommt noch ein „Werbeblock“ mit poppigen Hochglanzanzeigen („Einen Herzschlag voraus mit einem Herz aus Stein!“) aus der Branche. Konkrete Beispiele für die vorgestellten Produkte wären etwa Kompositknochen, Sprunghydrauliken und Memory-Chips für den Ausbau des Gedächtnis-RAMs. Noch interessanter sind genetische Manipulationen, die gegen bestimmte Krankheiten immunisieren oder den Alterungsprozeß hemmen. Ganz exotisch wird's dann bei den mikroorganischen Symbionten und dem Orthoskin, einem unter der Haut getragenen Schutzpanzer. Es ist auf alle Fälle für jeden Geschmack etwas dabei, so daß man sich nach der Lektüre gut gerüstet in die Materialschlachten der Zukunft werfen kann!

COIN OP



Die erste Spielhallen-Rubrik des neuen Jahres bietet für jeden das Richtige: Zunächst wird ganz klassisch geballert und geflippet, dann folgen Insider-Infos aus dem Cyberspace und ein abenteuerlicher Abstecher nach Hollywood.

ALLIGATOR HUNT

Unser Arcade-Gemischtwarenladen öffnet erst mal die konventionellen Regale, wo sich eine 3D-Fadenkreuzballerei der altherwürdigen Art vom spanischen Hersteller Galeco findet: Feuerstarke Skatter sollen das All vor allerlei böswilligem Getier retten, mal vom Raumschiff, mal vom Rollbrett aus. Doch egal, welche Art von Abschnitt gerade

ansteht, stets wimmelt der Screen nur so von metallenen Unholden (Roboter, Walker, Panzer etc.) und fiesen Endgegnern, die mittels aufrüstbarer Waffen zu plätten sind. Trotz launiger Extras ist das Konzept somit alles andere als neu, was irgendwie auch für die Comic-Grafik samt der martialischen Sounduntermahlung gilt. Doch sobald sich



zwei Spieler gleichzeitig vor der Maschine einfinden, macht die gut steuerbare Action dennoch Spaß – digital-destruktiver Aggressionsabbau für Bügelbrett-Artisten halt.



APOLLO 13



In der Silber-Abteilung haben wir diesmal Segas spacige Verflipperung des Filmhits mit Tom Hanks entdeckt: Sämtliche Stufen des Apolloflugs wurden auf dem Spielfeld stilecht nachempfunden; das gilt fürs Laden der Kugeln in der aufsteigenden Saturn-Rakete genauso wie für die Schwerkraft des Mondes, die dem Spieler einen innovativen 13-Kugel-Multiball beschert. Und bei all den Hochgeschwindigkeitsrampen mit

Loopings und Mondumkreisungen sollte man tatsächlich am besten ein Astronautentraining absolviert haben! Schwindelfreie werden hingegen von der Qualität der Gimmicks und dem originalen Filmsoundtrack (inkl. Bonustitel „Spirit in the Sky“) begeistert sein. Kurzum, keine Katastrophe, sondern ein Flipper zum Abheben, der mindestens ebenso liebevoll gestaltet wurde wie seine Vorlage.

JACK BOT

Erdverhaftete (Silber-) Kugeln der besonders originellen Art präsentiert dagegen Williams mit dieser Mischung aus klassischem Flipper und Kasino-Spielen. Zunächst jagt man den Ball also durch bewährte Schußbahnen, Skill-Shots und Rampen, doch rollt er dann in die Spielbank, geht der Spaß erst richtig los: Auf dem Display kann nach Belieben gewürfelt, gepokert, Keno und

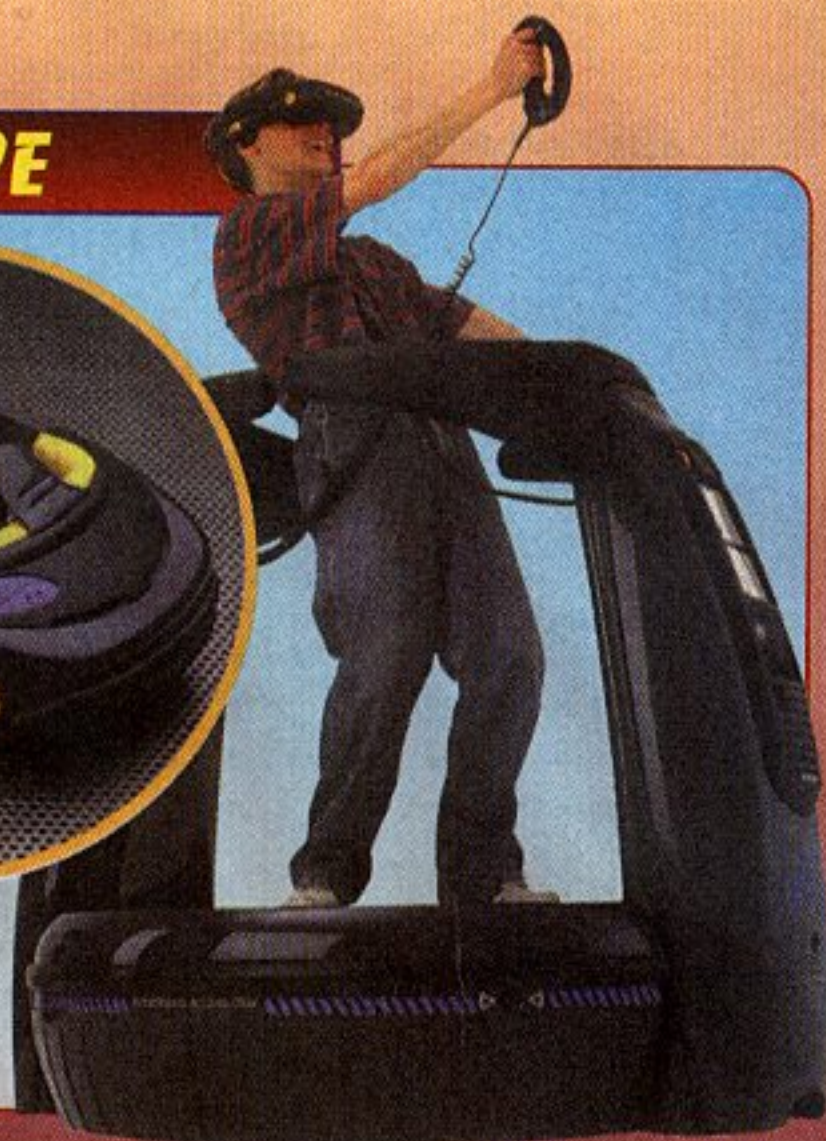
am Einarmigen Bandit gespielt werden. Dazu passend gibt's das Risiko-Game „Doppelt oder Nichts“ und ein Mogel-Feature, mit dem man sein Punktekonto kräftig aufbessern kann. Das kunterbunte Tableau wird dabei akustisch ständig von einer lustigen und dank des DCS-Soundsystems glasklar verständlichen Roboterstimme unterstützt, hier flippern Zocker also goldrichtig.



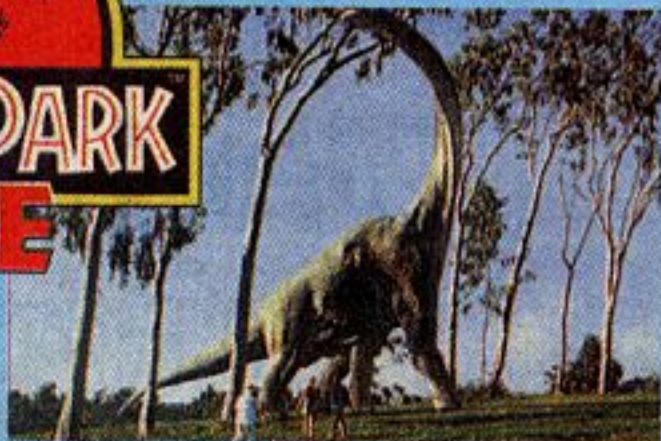
DIE VIRTUELLE KNEIPE

Jetzt zu den versprochenen Ausgeh-Tips: Nachdem das „Virtuality Cafe“ in der Lewisstr. 1 in Berlin ja schon für Furore sorgt, gibt es nun nämlich auch in Frankfurt/Main einen echten Cybertreff – das „Cyber's“ in der Zeilgalerie (Ebene 7). Das Lokal besteht zum einen aus dem Internet-Bereich, wo Besucher für 8 bis 10 Mark pro halbe Stunde durch das WWW surfen können; die eigentliche Attraktion sind jedoch wohl acht Virtual Reality-Maschinen, in denen man an 30 3D-Spielen seine Geschicklichkeit unter Be-

weis stellen darf. Wert wird dabei auf möglichst gewaltfreie Software gelegt, so daß hier auch Freaks unter 18 Jahren im Cyberspace willkommen sind. Und um den Besuch für alle Manhattan-Touristen vollends zum Muß zu machen, wurde das innovative Cafe stilecht und höchst futuristisch möbliert.



DER HOLLYWOOD-REPORT



Nachdem schon Capcoms „Street Fighter“ mit Jean-Claude van Damme erfolgreich verfilmt wurde, hat man jetzt auch Acclains indizierte Referenzklopper auf Zelluloid gebannt. Und daß die mörteligen Kombattanten auf Anhieb Platz eins der amerikanischen Kino-Charts erobern konnten, ist kaum verwunderlich, wenn man die Spezialeffekte des Streifens gesehen hat: Perfekt choreographierte Martial Arts-Szenen wechseln sich da mit spektakulären Computeranimationen und furchterregenden Monsterfratzen ab. Wie in der digitalen Vorlage geht's auch hier um den bösen Zauberer Shang-Tsung, der als Herrscher von Outworld die drei besten irdischen Schlage-tots herausfordert. Für die Rolle des Lord Rayden konnte man „Highlander“ Christopher

Lambert gewinnen, während Ex-Model Talisa Soto in die Haut der hübschen Prinzessin Kitana geschlüpft ist und der Kämpfer Liu Kang von Kampfsport-As Robin Shou verkörpert wird. Gut, einen Oscar wird das Movie trotz allem kaum einheimen können, doch für Fans des Action-Hits und für alle Liebhaber gut gemachter Schlägereien ist es bestimmt ein gefundenes Fressen – das dieser Tage auch in deutschen Kinos serviert werden soll. Falls der Staatsanwalt nicht wieder zubeißt... Von der Leinwand in die Realität wird es indessen demnächst mit Jurassic Park – The Ride gehen, einer Erlebnisattraktion der Superlative rund um die Saurier von Michael Crichton bzw. Steven Spiel-

berg. Für stolze 80 Millionen Dollar wird das Spektakel zur Zeit auf dem Gelände der Universal Studios in Los Angeles errichtet, noch diesen Sommer betreten die Besucher dann durch das originale Film-tor eine 7.000 Quadratmeter große Fluß- und Dschungel-landschaft. Hier treibt man auf einem Floß einen nebligen Fluß hinunter und bestaunt während der abenteuerlichen Fahrt Unmengen von computergesteuerten Riesenechsen. Nichts für Schreckhafte, denn neben überraschend auftauchenden Pflanzen- und Fleischfressern wartet eine

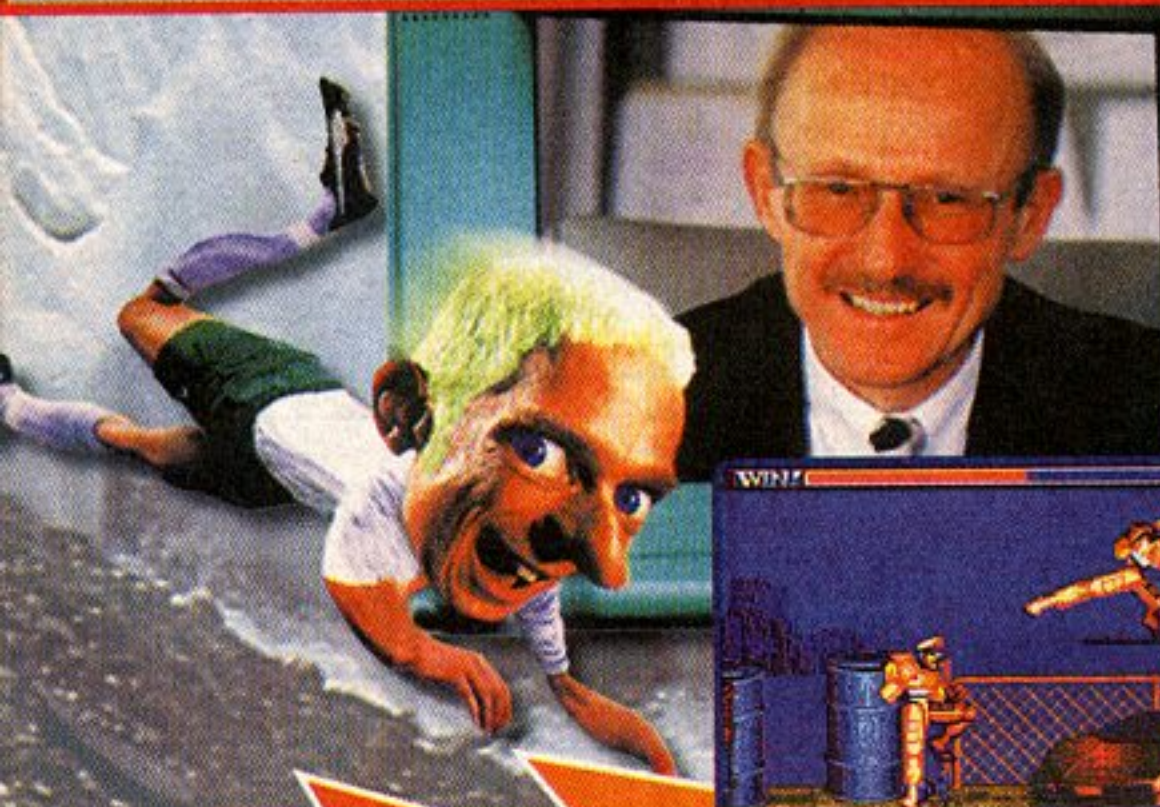
Schußfahrt über einen 24 Meter hohen Wasserfall! Wer also zufällig in der Gegend ist... (Manuel Semino)



AM 26. JANUAR WARTET DER ERSTE HÖHEPUNKT DES JAHRES!

Mal ehrlich: Welcher Punkt könnte schon höher sein als der Gipfel des Amiga-Entertainments, auf den Euch die kommende Ausgabe entführen wird? Am Kiosk werden dann nämlich wieder massig Previews, Preisausschreiben, Specials und natürlich neue Spieltests auf Gipfelstürmer warten – darunter solche Leckerbissen wie das elitäre **FRONTIER: FIRST ENCOUNTERS**, das abenteuerliche **LIMBO OF THE LOST** oder das knallhart luxuriöse **GLOOM DELUXE!** Aber auch die **X-FIGHTER** wollen bereits im Februar zuschlagen, genau wie das schon häufig angedrohte **CARIBBEAN DISASTER** nun endlich und wahrhaftig über Bananenrepublikaner mit Sinn für strategischen Polit-Humor hereinbrechen soll. Sportler betätigen sich indessen als **WILLI LEMKES FUßBALLMANAGER** oder rasen mit **STREETRACER** über die CD-Piste, während Neugierige ihren Wissensdurst bei einem **INTERVIEW MIT DEN PROGRAMMIERERN VON „BREATHLESS“** stillen dürfen. Apropos Neugier: Im Februar-Joker präsentieren wir auch das von Euch gewählte **SPIEL UND DEMO DES JAHRES!**

Um sicherzugehen, daß Ihr den ersten Höhepunkt 96 also ja nicht verpaßt, empfehlen wir, am 26. Januar schon frühzeitig am Kiosk zu sein – oder noch heute den Abo-Coupon einzuschicken, denn dann und nur dann kriegt Ihr alle Eure Hefte schon ein paar Tage eher, ein paar Mark preiswerter und jetzt sogar mit der Vollversion des Hit-Games „Eishockey Manager“ als Treueprämie!



BEZUGSQUELLEN

Bachler Computersoftware
Blücherstraße 24
Postfach 1113
46397 Bocholt
Tel.: 02871/183088

Bomico
Am Südpark 12
65451 Kelsterbach
Tel.: 06107/76060

GTI
Zimmersmühlenweg 73
61440 Oberursel
Tel.: 06171/85934

Joysoft
Aachener Str. 1004
50858 Köln
Tel.: 0221/9486100

Rushware
Bruchweg 128-132
41564 Kaarst
Tel.: 02131/6070

Wial Versand
Liegnitzerstraße 13
82194 Gröbenzell
Tel.: 08142/59640

INSERENTENVERZEICHNIS

Amiga Hard + Software	42, 43	Joysoft	19
ASK	55	Magna Media	95
Bachler	103	Mallander	2, 9, 10, 11, 25
Cross	90, 91	Media Point	17
Data House	53	Pawlowski	111, 112
Donau Soft	23	Quicksoft	29
Double Touch	71	Schatztruhe	37
Fischer Hard + Software	35	Vesalia	84, 85
HD Computer	80, 81	Wial	87
HK Computer	15		
HP Computer	27	Poster	Empire
Joker Verlag	26, 28, 31, 59, 69, 73, 77, 83	Poster	Power Computing Limited

