

AMIGA

3'96

GDL

ZOKER

DAS COMPUTERMAGAZIN DER NEUEN GENERATION

DAS
MEISTGEKAUFTE
AMIGA-MAGAZIN
DER WELT



B 30352 E
DM 7,- / sfr 7,-
öS 56,- / Lit 9600,-
hfl 9,50 / DR 1200,-
skr 55,-
Nr. 3 MARZ '96



4 399114 907005 03

**MIT HEFT
IM HEFT**

SPIELE, SPIELE, SPIELE

CARIBBEAN DISASTER
MONSTERS OF TERROR
SUPER TENNIS CHAMPS
DER PRODUZENT
GLOOM DELUXE
NEMAC IV
AIRBUS II
MAG!

INFOS, INFOS, INFOS

ONLINE MIT DEM AMIGA-SURFER
CHRIS HÜLSBECK AM TELEFON
DEUTSCHLANDS GRÖSSTER
AMIGA-CLUB IM GESPRÄCH
DIE ERGEBNISSE DER GROSSEN
AMIGA-UMFRAGE

KNOW HOW
KOMPLETT GELOST:
ODYSSEY
BREATHLESS - WORMS
ALIEN BREED 3D
COALA u.v.a.

AMIGA
JOKER

Top Amiga-Spiele 1996 - JETZT brandneu

Für alle Amigas

Tolle Spiele für alle Generationen
Kids, Erwachsene und Senioren...

Spiele für Jung und Alt

Hallo, lieber Kunde! Seit 6 Jahren bieten wir Ihnen professionelle Amiga-Software zu erschwinglichen Preisen an. Als größter Anbieter in Sachen Low-Cost-Software können wir Ihnen auch heute wieder eine ganze Seite voller Neuheiten zu echten Taschengeldpreisen anbieten. Hier einige Serviceleistungen: **Schnellversand: Lieferzeit: 1-3 Tage** * **Sicherheit: Alle Programme Virus- und Error-Frei** * **Sicherheitsverpackung: Umweltfreundliche Luftdruckpolstertaschen** * **Garantierte Spitzen Programmqualität**



Versandkosten:

Bar: 0,00 DM
Scheck: 6,00 DM
Nachnahme: 10,00 DM
Ausland Bar: 0,00 DM
Ausland Scheck: 15,00 DM

Ausland KEINE
Nachnahme

Der Profi-Versand
Seit 6 Jahren

Sofort-Bestellung:

Mallander Computer GmbH
Bärendorfer Str. 24
46395 Bocholt

Tel: 02871 / 18 51 15
Fax: 02871 / 18 66 26

JETZT NEU: Diskettenaufkleber mit Ihrem eigenen Namen

Eine wirklich tolle Überraschung! Auch als Geschenk! Neuheit in Deutschland!

JETZT gratis Farbkatalog anfordern



800 Frösche II Neuaufgabe des bekannten Froschspiels. Überqueren Sie eine Autobahn und einen Fluß. Toller Spielspaß für alle.

801 Strike Commander Eines der lustigsten Flugzeug-Ballerspiele, die es gibt. Ufos und dumme Lemmings machen einem das Kunstfliegen zu einer Katastrophe. Tolle Grafik und lustige Soundeffekte a la Lemmings. Eine wirklich gelungene Lust / Action-Komödie.

802 Casino 1-8 Mitspieler können bei diesem Spiel mit einem Startkapital von 10\$ antreten. Es können bis zu 10 Spielrunden ausgewählt werden. Den Einsatz und Mut legt jeder Spieler selbst fest. Die tollen Soundeffekte lassen Nonstop-Stimmung aufkommen.

803 Star Buster Bei diesem tollen neuen Break Out Spiel haben die Programmierer an Extras und Ballen wirklich nicht gespart. Bis zu 25 Bälle gleichzeitig. In den 32 Levels darf man nicht den Überblick verlieren. Ein toller Leveleditor wird natürlich auch mitgeliefert.

804 Lunar Patrol Mit einem Mondauto haben Sie die Aufgabe, einen neuen Planeten zu erforschen. Sie müssen gefährlichen Schlaglöchern ausweichen und von oben greifen auch schon die Ufos an. Doch auch Ihr Auto ist bewaffnet. Sie können sich zur Wehr setzen.

805 Tecno Ball Ein völlig neuartiger Breakout-Clone mit schöner futuristischer metallischer Grafik. Manche Blöcke explodieren sofort nach der ersten Berührung und andere Blöcke müssen erst 2 oder gar 4 mal vom Ball getroffen werden.

806 Checkers Conquest II Dieses geniale Dame-Brettspiel ist um einige Regeln als das übliche Dame-Spiel erweitert worden. Eine hervorragende Grafik bietet das Spiel. Gespielt werden kann entweder gegen den Computer oder einem zweiten Spieler.

807 Jumping Jack Bekannt, grandios und doch neu: Der putzige kleine Sprung-Held hat die Aufgabe, durch anstupsen der Kästchen mit dem Kopf die herauspringenden Geldstücke einzusammeln. Ein komfortabler Level-Editor wird mitgeliefert.

808 Ballermania Die brutale Baller-Orgie. Ballern pur gegen sauber animierten Ufos, Feuerschweifen und Meteoriten. Das ganze spielt sich in der Dunkelheit des Universums ab. Super Soundeffekte mit bemerkenswerten Bässen geben den Rest.

809 Bomber Jack Ein Sammelspiel, in dem man Bomben einsammeln muß. Vorsicht: Rote Bomben stehen kurz vor der Explosion, nur die schwarzen Bomben sind von Interesse. Den schönen kleinen Mädels sollte man auch nicht zu nahe kommen.

810 Fuzzy Logic Tolles 3D-Plattformspiel. Sie steuern einen Roboter, der die Computerplattforme von Viren befreien soll. Eine Spinne, die man fallen lassen kann, hilft einem dabei. Ein schwieriges Spiel; denn die schwarzen Löcher und das Zeitlimit bringen das Problem.

811 Der Tod kam in der Nacht Vollständiger Shareware-Krimi über 3 Disketten mit Fernsehreife Filmsequenzen. Diana, die Frau eines Filmproduzenten wurde tot aufgefunden. Sichern Sie Spuren und vernehmen Sie die Hausbewohner.

812 Mine Runner Super Umsetzung des Loderunner aus alten 64er-Zeiten. Bis zu 4 Spieler können gleichzeitig mitspielen. Sprengen Sie Löcher in den Boden, wo Ihre Verfolger dann hineinfallen. Highscores werden gespeichert. 2 MB Chip-Ram.

813 Helsinki Force Dieses Action Kampf Spiel für 2 Spieler bietet zunächst einen Ninja-Kampf mit komplizierten Kampftechniken. Danach geht's in's Labyrinth. Unter Zeitdruck muß man mit Hilfe eines Scanners das Ziel finden. Weitere Missionen erwarten den Spieler. 3 Disks.

814 Dr. Strange II Nachdem der Dr. im ersten Teil die Flucht ergriffen hat, versucht der verrückte Professor seinen Wunsch nach dem Menschen Marke "Eigenbau" zu verwirklichen. Spitzen Grafik und Ideenreichtum. Natürlich mit tollem Editor.

815 Püppi Etwas total verrücktes und anderes. Hier können Sie schöne Puppen nach Herzenslust per Maussteuerung ausziehen, die Kleidungsstücke wechseln und wieder anziehen. Oder setzen Sie ein Kampfschiff aus Einzelteilen beliebig zusammen.

816 Tear Down The Wall - Pink Floyd Eine Multi Media-Show, die einen 15-Minütigen Videoclip von Pink Floyd zeigt. Dazu spielt in voller Länge das Original-Lied "Tear Down The Wall". Danach gibt's noch Texture-Morphing, Phong Shading, 3D-Tunnel...

817 Deluxe Vic Blitz Wer kennt dieses Spiel noch vom VIC-20? Man muß mit seinem Flieger Häuser zerbomben.

818 Kinder Games 2 wunderschöne Spiele für Kinder. Es werden 2 Mitspieler benötigt. **Farbensense & Memory**.

819 The Race Wackeliges Joystick-Rüttel-Spiel. Bis zu 8 Spieler, die einen 100m-Lauf absolvieren, treten an.

820 Speedy Reedy and his Crazy Capers Ein buntes Spiel für die jüngeren Spieler ab 3 Jahren: Schnelles einsammeln von Süßigkeiten ist hier angesagt.

821 Zenberk Ihre Aufgabe ist es, in jedem Level sämtliche Roboter zu eliminieren. Doch Vorsicht: Jede Berührung mit den Robotern und Wänden endet tödlich.

822 Steel Devils 2-8 Spieler bekämpfen sich als Roboter. In 20 verschiedenen Landschaften wird gekämpft. Mit echten Samples von Raketen, Granaten und Bomben.

823 High Pressure Erstklassiges Ballerspiel in der weiten Ferne des Weltraums. Verschiedene Raumschiffe, Meteoriten und Satelliten müssen abgeschossen werden.

824 Urinurus Ein unglaublich Spiel für geistig stabile Menschen. Da schießen Toiletten auf Toiletten und WC-Papier wird als Waffe eingesetzt. Im Hintergrund übergibt sich jemand.

825 Highway Patrol Ein Hochgeschwindigkeitsrennen: Die Autobahnpolizei ist mit einer Laserpistole ausgerüstet. Ein chaotisches Durcheinander auf der Autobahn.

826 Goldgräber Sie graben unterirdisch. Doch jeder Schritt wird genau überlegt sein, denn die Daleks kommen immer näher und wollen Sie Entschieden vernichten.

827 Lift Runner Hier müssen Sie von Plattform zu Plattform zum Ziel Rennen. Doch die Fahrstühle fahren auf und ab. Eine Kollision endet für Sie tödlich.

828 Hangmania - Special Edition 1996 Das bekannte Wörterspiel a la Glücksrad. Das Spiel hat wirklich eine tolle Grafik und spannende Musikuntermalung.

829 Space Invaders 5 Das bekannte Weltraumballerspiel in einer neuen Version. Wehren Sie mit bis zu 2 Spielern gleichzeitig die Invasion aus dem All ab.

830 Tank Fire 4 Panzer bekämpfen sich in einem Labyrinth. Die Panzer können sich um 360 Grad drehen. Schüsse können an den Wänden abprallen und einen selber treffen.

831 Samurai Showdown Ein packendes Kampfsportspiel der eigentlich ganz anderen Art. Da erscheinen 3 Meter lange Kampfbeine, man kann den Gegner mit Insekten beschießen oder man hebt einfach mittels Rückenpropeller ab. Ein witziges Spiel.

832 Labyrinth Construction Set Sie selber entwerfen Ihr eigenes Labyrinth, verstecken Bälle an beliebigen Stellen und können sich dann 3-Dimensional auf die Suche machen.

833 Shilton Football Eine Fußball / Wirtschafts-Simulation mit kleinen spaßigen Einlagen. Da müssen Sie Spieler kaufen, verkaufen oder eben Spielpläne erstellen.

834 Master Blaster Schnelles Geschicklichkeitsspiel. Knallen Sie sich Ihren Weg zum Ziel durch geschicktes Bombenlegen frei.

Jede Disk nur 5,90 DM TOP PREIS

860 For President Du bist 20 Jahre alt und willst Präsident werden. Deutsches Strategiespiel mit spitzen Grafik.

861 Metropolis Hier kommt ein Highlight im Stil von "Popolus" mit spitzen Grafik und Maussteuerung. Bauen Sie mit Hilfe von Krankenhäusern, Hochhäusern, Polizeiwachen, Feuerwehren, Fabriken und Wohnhäusern eine lebensfähige Stadt auf.

862 League Soccer Cards Fußball a la Card! Wer schafft es, seinen Verein in die erste Liga zu bringen? Egal ob Strafstoß, Halbtzeit oder Elfmeter ... bis zu 6 Mitspieler kämpfen um die Nr. 1. Dein gutes Gefühl entscheidet hier, ob Du zu den Gewinnern zählt.

863 Backgammon Die bisher beste Amiga-Umsetzung des bekannten Brettspiels. Sehr flüssige Animationen der Spielsteine. Die Spitzengrafik läßt Realitäts-Stimmung aufkommen. Es kann natürlich auch gegen den Amiga gespielt werden.

864 Circus Der Kircendraum wird wahr! Jetzt beginnt für die Kleinen und natürlich auch für die Großen der große Auftritt. Vom Sprungbrett abgesprungen müssen oben fliegende Luftballons zum Platzen gebracht werden. Dann kommen Extras und Blumensträuße.

865 High Octane II Endlich ist die neue super schnelle Version da. Rasantes Autorennen aus der Vogelperspektive. Die Straßen haben es ganz schön in sich. Risse, Schlaglöcher, Sandverwerfungen und Öl. Und Ihr Auto ist natürlich schwer bewaffnet.

866 Pots and Run Spielhallenfreunde werden hier Ihre helle Freude ausleben können. Dieses tolle Fruit-Machine-Spiel fällt sowohl von der Grafik als auch von den Soundeffekten auf ... sie sind einfach Spitzenklasse. Auch an Risikoleitern wurde gedacht.

867 Breaking Bricks AGA Altkanntes Break Out im komplett neuen Gewand. Dieses Spiel ist so umfangreich, daß es mindestens 2MB Chip-Ram und OS3.0 benötigt, also am besten ein A1200 / A4000! Mit völlig bunter und peppiger Grafik. Ein HIT!!!!

868 Black Dawn Bewegen Sie sich frei im 3D-Raum. Durchsuchen Sie alle Decks eines verlassen Raumschiffs. Gefährliche Monster und Mutations-Räuber greifen Sie an. Doch zum Glück sind Sie mit einem Messer und Pistole bewaffnet.

869 Galleons Dieses 2-Spieler-Action-Strategie-Game orientiert sich an den "Tank-Games". Doch hier handelt es sich um 2 Galeeren, die auf dem weiten Meer versuchen, sich gegenseitig durch Bomben zu versenken.

870 Duck Dodgers Hervorragendes Plattformspiel. Hier muß man seine Gegner in riesen Töpfe schießen. Dazu werden sie zunächst mit einem Freezer-Schuß eingefroren und dann mit lustigen Fußtritten weg befördert. Zahlreiche Comic-Gegner.

871 Argus In diesem Ballerspiel stimmt alles: Tolle Überraschungen, Einlagen und Soundeffekte sowie eine schöne Grafik bietet dieses Spiel. Bestimmte Gegner geben Bonusdiamanten frei und viele Extrafunktionen können aufgesammelt werden.

872 Thesis XII Als politischer Attentäter in ferner Zukunft sollte man sich vorsehen, denn Du erhältst den Auftrag, solche Typen quer durch den Weltraum zu jagen. Ein wirklich futuristisches Ballerspiel mit phantastischer Grafik und toll animierten Objekten.

873 China Tiles Alle 120 Teile müssen vom Brett entfernt werden; dabei müssen immer 2 gleiche Symbole gefunden werden, die man nur nach rechts oder links herausziehen kann. Ein wirklich phantastisches Größelspiel auch für Kinder ab 4 Jahren geeignet. 15 Bretter zur Auswahl.

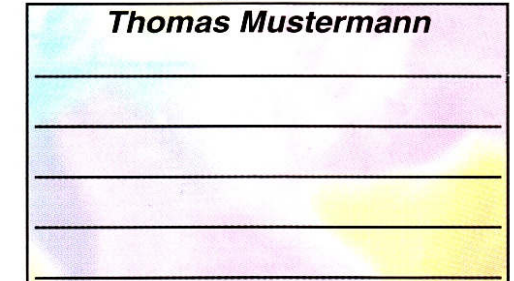
874 Wally World Hillos siehst Du mit an, wie die Freundin von Wally von einem bösen Drachen entführt wird. Da ist es ja wohl selbstverständlich, daß Du Wally zur Seite stehst, wenn Wally seine Freundin befreien will. Dabei schwirrt Du durch ein herrlich buntes Jump'n'Run Spiel, in dem Dir viele bekannte Comicfiguren entgegen kommen werden. Ein grandioses Spiel mit echter Märchengrafik. 2 Disks.

Jede Disk nur 7,90 DM TOP PREIS



Diskettenaufkleber mit Ihrem eigenen Namen

Thomas Mustermann



Herrlich bunte Diskettenaufkleber in leuchtenden Aquarell-Farben mit Ihrem Namen oder einem Text Ihrer Wahl (bis 25 Zeichen). Jeder Aufkleber hat individuelle Farbmuster !!!
100 Diskettenaufkleber nur 19,90 DM
250 Diskettenaufkleber nur 34,90 DM

Thomas Mustermann
Bärendorfer Str. 24
46395 Bocholt
Tel: 02871 / 18 51 15

Tolle
Geschenke

Magic-Adressaufkleber in Aquarell-Farben

Eine echte Neuheit - unsere modernen Magic Adress-Aufkleber mit Ihrem Namen und Ihrer Adresse in leuchtenden Aquarell-Farben. Jeder Aufkleber schimmert in individuellen Farben. Somit hat jeder Aufkleber ein anderes phantastisches Aussehen. Wahlweise mit 4 oder 5 Zeilen Text zu je 25 Zeichen.

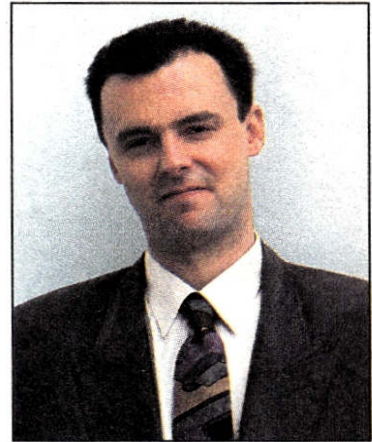
128 Stück nur 11,90 DM 500 Stück nur 24,90 DM
250 Stück nur 14,90 DM 1000 Stück nur 39,90 DM

EDITORIAL

4 REGION MÜNCHEN

Die ganze Welt kocht – vor Wut auf Münchner Staatsanwälte

Sogar in USA sind Computerbenutzer empört über Zensur im Internet



LÖCHER IM NETZ, LÖCHER IM GRUNDRECHT

Was da vor einigen Wochen in Sachen „Staatsanwalt vs. CompuServe“ passiert ist, betrifft uns alle – weshalb diese Stellungnahme auch im PC JOCKER und dem AMIGA JOKER zugleich erscheint. Denn wenn der Zugang zu über 200 internationalen Foren im Internet gesperrt wird, ist das ein beispielloser Angriff auf die Meinungsfreiheit!

Was war passiert? Die Münchener Staatsanwaltschaft hatte vorgeblich Kinderpornographie im Internet entdeckt und ermittelte deshalb gegen den deutschen Betreiber von CompuServe wegen Beihilfe zur Verbreitung; schließlich führt der Weg über diesen Onlinedienst in das ruchbare World Wide Web. Daß es noch Tausende andere, jedoch unbeanstandete Zugänge gibt, zeigt bereits, daß hier der Hebel mal wieder grundsätzlich an der völlig falschen Stelle angesetzt wurde. Unter dem Druck der deutschen Staatsgewalt sperrte CompuServe nun auf internationaler Ebene sämtliche Foren mit sexuellem Inhalt – und beraubte damit unschuldige Gruppen (Lesben, Schwule, Senioren, HIV-Positive, Behinderte etc.) ihrer oft einzigen Kommunikationsmöglichkeit.

Dazu ist zunächst einmal zu sagen, daß Kinderpornographie ein abscheuliches Verbrechen ist, das fraglos überall da ausgemerzt werden muß, wo man es antrifft. Es fragt sich nur, wie man dabei vorgeht! Denn Aktionen wie diese dienen ja ganz offensichtlich allein der Publicity: Die wahren Schuldigen sind nicht einmal betroffen und werden schlimmstenfalls zukünftig eben unter dem Deckmäntelchen unverfänglicher Bezeichnungen weitermachen. Zudem fragt man sich langsam, ob das Schlagwort von der Kinderpornographie hier nicht bloß ständig vor-

geschoben wird, um das Aufweichen von Grundrechten in der dann natürlich zu Recht empörten Öffentlichkeit zu rechtfertigen – auch als Herr Doktor Stoll vor einigen Monaten die deutschen Fachmagazine und damit die Pressefreiheit aufs Korn nahm, fiel das böse Wort nämlich häufig, ohne daß tatsächlich Kinderpornographie (oder überhaupt nur Pornographie) im Spiel gewesen wäre!

Selbst wenn es oft den Anschein hat, will ich nun keineswegs soweit gehen, zu behaupten, daß da reaktionäre Agitatoren in machtvoller Position versuchen, die mühsam erkämpften Freiheiten unserer modernen Gesellschaftsordnung zu torpedieren. Meine persönliche Ansicht ist vielmehr, daß hier ein gnadenloser Karrierist seine Spielchen treibt, ohne den Weitblick zu haben, um zu erkennen, was er damit auf lange Sicht anrichtet. Und gerade weil dabei soviel Unrecht im Namen des so wichtigen Jugendschutzes angerichtet wird, habe ich für derartigen Machtmißbrauch nur Verachtung übrig. Denn wer schützt unsere Kinder, ja unsere ganze Gesellschaft vor Männern in Vertrauenspositionen, die ihre Möglichkeiten rücksichtslos und zudem sachlich inkompetent für die eigenen Ziele ausnützen? Sollte die Staatsanwaltschaft nicht vielmehr im Namen des Volkes handeln? Und sollte man den Worten und Taten eines Staatsanwalts nicht bedingungslos vertrauen dürfen?

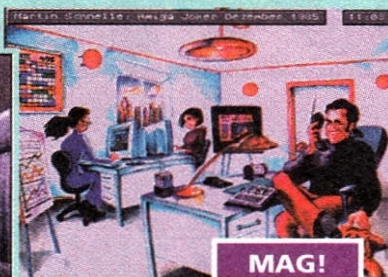
Ich jedenfalls möchte meinen Kindern keine Zukunft hinterlassen, wo höchste Güter der Gesellschaft wie Presse- und Meinungsfreiheit der beruflichen Laufbahn einzelner geopfert wurden, denen das persönliche Fortkommen über jeden Ethos ging!

Euer Michael

DIE ERSCHEINUNG: Wer will selbst ein Spielmagazin herausbringen? **MAG!** macht's möglich. Braucht Ihr noch Action-Dungeons? Auf **NEMAC IV** gibt's reichlich. Wollt Ihr eigene Hollywood-Streifen produzieren? Dann werdet doch einfach **DER PRODUZENT**. Aber lest zuvor die Previews, auch im aktuellen **AMIGA CD-JOKER!**
Seiten 12/13, 14 und 66



NEMAC IV



MAG!



DER PRODUZENT

DIE SPECIALS: In dieser Ausgabe starten wir die neue **JOKER-TELEFON-AKTION: PLAUDERN MIT PROMIS**, präsentieren ein **INTERVIEW MIT DEUTSCHLANDS GRÖSSTEM AMIGA-CLUB: APC & TPC**, veröffentlichen **DIE ERGEBNISSE DER GROSSEN HARDWARE-UMFRAGE** und führen eine **TAUSCHBÖRSE FÜR TRADING CARDS** ein!

Seiten 74/75, 81, 92/93 und 104



WER WILL MIT SOUND-MAGIER CHRIS HÜLSBECK PLAUDERN?



WIE BEURTEILT DEUTSCHLANDS GRÖSSTER AMIGA-CLUB DIE LAGE?

ÜBER 10.000 AMIGOS HABEN UNS ROSS UND REITER GENANNT!

MEDIZIN BEI KARTEN-FIEBER: DIE NEUE TC-TAUSCHBÖRSE



MIT DEM AMIGA SURFER INS INTERNET

DAS ONLINE-PAKET: Amiga Technologies schickt die „Freundin“ ab sofort ins Internet – mit dem **AMIGA SURFER**, einem Koplettpaket aus Hard- und Software für den Einstieg ins Netz. Wer mehr dazu erfahren will, den schicken wir in den User-Club auf den **Seiten 94/95**

INHALT

Editorial	3
Betriebsgeheimnis	6
Mixer	7
Borgis Branchengeflüster	8
Preview:	
Mag!	12
Nemac IV	14
Der Produzent	66
Mailbox	24
Krieger-Comic	30
Up & Down	40
PD-Box	44
Crack	46
Demo Galerie	48
Brork-Comic	50
Ruhmeshalle	50
Know How	51
Know How Index	60
Joker-Index	62
Der große Sonderteil:	
Amiga CD-Joker	63
Interview:	
APC & TPC	74
Joker-Comic	76
Joker Galerie	78
Preisausschreiben:	
Reif für die Insel?	80
Joker-Telefonaktion:	
Chris Hülbeck	81
Aktion Lesertest:	
Gloom CD	82
Klassiker:	
Z-Out	91
Lesererhebung:	
Die Ergebnisse der großen Hardware-Umfrage	92
User-Club:	
Amiga Surfer	94
Radio- und TV-Tips für Freaks	96
Kleinanzeigen	97
Computer-ABC	100
Kicker-Cup	101
Stromausfall:	
Gronks	102
Götter, Riten und Dämonen	103
Stromausfall Special:	
Die TC-Tauschbörse	104
Impressum	104
Coin Op Special:	
IMA 96	106
Joker-Shop	108
Vorschau	110
Inserenten	110
Bezugsquellen	110

Software im Test

Abenteuer

Speris Legacy (AGA-CD) 70

Action

Gloom Deluxe (ECS/AGA) 34

Monsters of Terror (AGA) 84

Demos

Cyberlogic (AGA) 48

No (AGA) 48

Troy (AGA) 49

Vision (AGA) 49

Geschicklichkeit

Cedric (ECS-CD) 68

Simulation

A320 Airbus Vol. II (ECS) 20

Caribbean Disaster (ECS) 16

Thomas the Tank Engine
and Friends Pinball (AGA) 90

Sport

Super Skidmarks Datadisks
(ECS) 86

Super Tennis Champs (ECS) 38

X-Treme Racing (AGA) 88

Strategie

Tilemove (ECS) 22

Verschiedenes

Arcade-Spiele 106

Brettspiele 104

PD-Games 44

DIE BANANENREPUBLIK: Ein Karibik-Urlaub der satirisch-politischen Art erwartet alle Simulanten bei **CARIBBEAN DISASTER** – und wer **REIF FÜR DIE INSEL** ist, findet in diesem Heft auch gleich das passende Preisausschreiben! Karacho und Calypso auf den **Seiten 16/17/18 bzw. 80**



REGIEREN UND GEWINNEN AUF „MAD ISLAND“: CARIBBEAN DISASTER

DIE DUNGEON-REVOLUTION: Für schußstarke Kerkermeister waren Black Magics Texture-Dungeons schon immer eine der ersten Adressen, doch **GLOOM DELUXE** verspricht jetzt 3D-Action in erheblich verschöner Grafik – selbst am A500! Wir versprechen einen beinhalten Test auf den **Seiten 34/35/36**



GLOOM DELUXE

DIE FILZLAUS: Die **SUPER TENNIS CHAMPS** laufen am Amiga-Court ein! Wartet damit nun ein neues sportliches Highlight oder bloß eine lausige Filzkugel-Sim? Die Antwort weiß nur der Wind – und unser Test auf den **Seiten 38/39**



SUPER TENNIS CHAMPS



BETRIEBSGEHEIMNIS

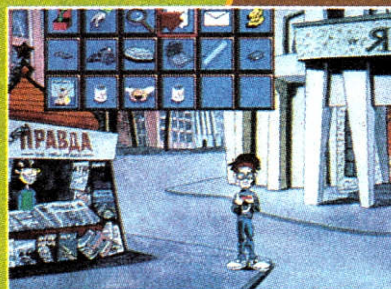
Das in der letzten Ausgabe erweiterte Betriebsgeheimnis hat Anklang gefunden, also gibt's hier auch diesmal wieder verschiedenste Infos aus der Redaktion – und Antworten auf brennende Fragen!

KOMMT DIE BEGLEIT-CD?

Einige Ergebnisse der großen Leserumfrage im vorletzten Heft haben selbst uns überrascht, etwa, daß 86 Prozent aller Amigos eine Festplatte besitzen, volle 96 Prozent (!) vor dem Spielekauf den Joker konsultieren und sich 81 Prozent besonders für die Hardware-Anzeigen im Magazin interessieren. Über ein CD-Laufwerk verfügen gegenwärtig allerdings nur 42 Prozent aller Leser, was eine „Beilagscheibe“ (auch wenn bereits von 49 Prozent gewünscht) vorläufig leider noch wirtschaftlich unmöglich macht – aber mit Verbreitung von ATs neuem „Q-Drive“ mag sich das ja bald ändern. Bis dahin planen wir bereits für die nächsten Monate wieder eine Begleit-Disk mit Vollspiel, und ansonsten gibt's ja noch den MULTIMEDIA JOKER!

PRÜGEL FÜR KINO GÄNGER?

Obwohl auf der Computerspielvorlage bekanntlich die Bannsprüche von BPS und Staatsanwaltschaft lasten, wurde *Mortal Kombat – The Movie* mit Christopher Lambert in der Hauptrolle von der FSK ab 16 Jahren freigegeben. Das ist vor allem deshalb interessant, weil der Streifen just damit beworben wird, und zwar als „ungekürzt und unzensuriert!“ – eine clevere Strategie, die aus den Indizierungen bzw. Beschlagnahmen der Games Kapital schlägt! Hier sind jedenfalls heiße Diskussionen darüber entbrannt, was unsere Jugendschützer denn nun dazu wohl sagen?!



WAS BIETET DER NEUE MULTIMEDIA JOKER?

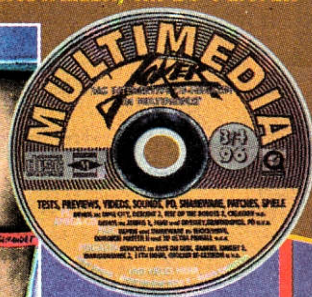
Den neuen MULTIMEDIA JOKER (seit 23. Februar am Kiosk) dürft Ihr auf gar keinen Fall verpassen, denn mit seinem optimierten Konzept hat er Amiganern mehr denn je zu bieten: Layout und Struktur wurden überarbeitet, wodurch nun ein volles Drittel jeder Ausgabe für interessante Reportagen und Specials reserviert bleibt, ein weiteres für multimediale Software und das letzte dann für Spiele – mit Entstehungsgeschichte oder Interview zu jedem großen Test! Nicht zu vergessen der Amiga-Stoff auf der aktuellen Begleit-CD, die ab sofort mit einer schöneren und vor allem jetzt ganz simpel zu bedienenden Benutzeroberfläche für die „Freundin“ daherkommt! Hier eine Auswahl der Highlights:

Spiele-Demos: AIRBUS A320 2, BIG RED ADVENTURE, MAGI, ODYSSEY, VIRTUAL KARTING, WHEELSPIN

Amiga-Demos: DEEP REMIX, ISO, PYT

PD-Games: ALIEN BASH 2, ARGUS, ERIK, SMARTY

PD-Tools: HD-GAME-INSTALLER, MPEG-PLAYER



DIE AKTUELLE TESTSTATISTIK

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

TOP ODER FLOP?

Wie gut bzw. schlecht haben die Kandidaten dieser Ausgabe abgeschnitten? Wer es ganz genau wissen will, konsultiert einfach wie gewohnt unsere aktuelle Statistik zu den jüngsten Testergebnissen...

MIXER



DER NAME DER ROSE

Wie wird Eure neue Freundin heißen? Anna oder Amiga? A1300 oder A1200 Plus? Und vor allem: Wann werdet Ihr sie endlich persönlich kennenlernen? Hier ein paar Antworten auf derlei viel gestellte Fragen. Zunächst einmal konnte der ursprünglich von Amiga Technologies angedachte Präsentationstermin in diesen Tagen nicht ganz gehalten werden, doch will man einen allerersten Prototyp des neuen Amiga-Modells nun auf der kommenden CeBIT (vom 14. bis 20. März in Hannover) vorstellen. Exakte Daten zur Amiga-Hardware der nächsten Generati-

on liegen daher zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht vor, fest steht indessen, daß die endgültige Gerätebezeichnung weder A1300 noch A1200 Plus (wie zuletzt häufig zu hören war) lauten soll. Auch plant AT ein umfangreiches Prozessor-Upgrade, neue OS-Routinen sowie laut Entwicklungsabteilung „einfach rundum mehr Leistung“ – mehr dazu demnächst im User Club. Vor dem Spätsommer dürfte der Rechner jedoch keinesfalls in den Handel gelangen, Ihr könnt ihn also schon mal für den nächsten Weihnachtswunschzettel vormerken...

CALL A PROMI

Wir rufen die in Deutschland bisher einzigartige Joker-Telefonaktion ins Leben: Am Freitag, den 22. März, hängt Sound-Guru Chris Hülsbeck persönlich an der verlagseigenen Hotline, um Euch direkt Rede und Antwort zu stehen!

Richtig gelesen, von 16 bis 19 Uhr wird Euch der Überflieger der Amiga-Musikszene dann alle Fragen nach bestem Wissen und Gewissen beantworten – und zwar unter den Rufnummern 089/46 38 23 und 089/460 58 22. Falls Ihr also bleistiftsweise wissen wollt, wann Chris endlich den CD-ROM-Teil seiner aktuellen Schillerscheibe „Chris Hülsbeck's Soundfactory – Digital Audio Collection“ auf das CD³² konvertiert, dann ruft doch einfach mal an. Mehr Infos zur neuen Joker-Telefonaktion findet Ihr auf Seite 81.



AMIGA SURFER LIGHT

Im aktuellen User Club steht zwar viel zum brandneuen Internet-Komplettpaket **Amiga Surfer**, doch erreichte uns folgendes Info erst kurz vor Redaktionsschluß: Unter dem Namen **Surfkit** will Amiga Technologies demnächst ein um den A1200 abgespecktes Bundle aus 14.400er-Modem und der Surfer-Software zum Preis von rund 300,- DM veröffentlichen; eine Offerte ganz ohne Hardware ist ebenfalls geplant.

GUTE NACHRICHTEN

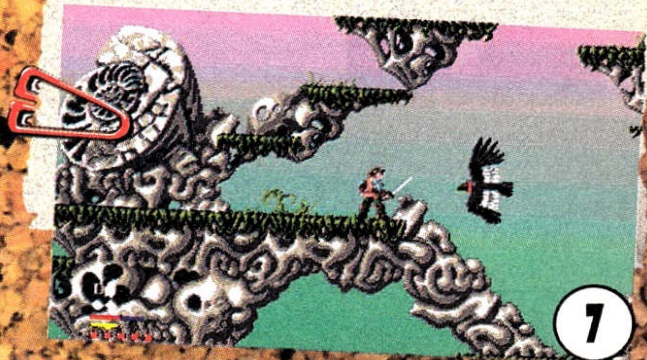
AMIGA

Bei den neu produzierten 1200ern soll der Ärger mit dem Floppy-Laufwerk ein Ende haben: Ein **Hardware-Fix** macht jene Boot-Probleme, die ältere AT-Modelle mit einigen Kopierschutzmechanismen hatten, zum Schnee von gestern!

Okay, eine Handvoll Verweigerer wird laut Amiga Technologies wohl dennoch übrig bleiben, doch um derlei schlampig programmierte Software mag es ohnehin nicht schade sein. Und das Beste: Euer Amiga-Fachhändler weiß, wie der neue **Hardware-Fix** durch Nachrüstung auch aus den älteren Problem-Modellen die maximale Spiele-Kompatibilität kitzelt!

DES RÄTSELS LÖSUNG

Ein kleiner Tip für alle Fans von Audiogenics aktuellem Plattform-Abenteuer **Odyssey**: Wer am A1200 nach einer der Morphing-Sequenzen auf Grafikfehler stößt, sollte einfach im Bootmenü (zu erreichen durch das Gedrückthalten beider Mausohren nach dem Einschalten oder einem Reset) das CPU-Cache abschalten.

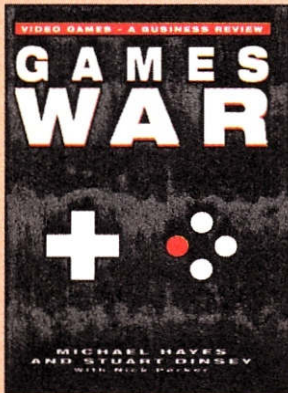
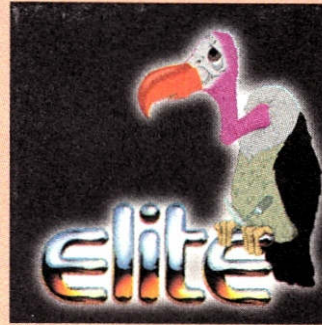




ELITE DEUTSCHLAND AM ENDE

Der deutsche Zweig von ELITE, ein in England nach wie vor sehr angesehener Publisher, hat Anfang Januar beim Amtsgericht Karlsruhe den Konkurs angemeldet.

Geschäftsführer Gamperl gründete jedoch zuvor mit zwei Partnern die Firma GAMES 4 EUROPE, wo u.a. „Airbus Vol. 2“ und „Der Produzent“ für den Amiga erscheinen. ELITE hingegen will seine Veröffentlichungen hierzulande nun stark einschränken und sich auf die Entwicklung neuer Produkte konzentrieren, die künftig von anderen Firmen unter das Volk gebracht werden sollen.



VIDEOSPIELE IM BUCH

Der englische Fachjournalist STUART DINSEY hat zusammen mit dem Marketingstrategen MICHAEL HAYES ein Buch namens „Games War – Video Games – A Business Review“ bei Bowerdean Publishing veröffentlicht.

HAYES, der in England das Brettspiel „Trivial Pursuit“ und auch die „Hero Turtles“ vermarktete, bevor er NINTENDOs Game Boy auf der Insel einführte, erklärt hier in leicht verständlichem Englisch sachliche Fakten über den Videospielemarkt: In acht Kapiteln erfährt man viel über die diversen Systeme, Umsatzzahlen, den Verdrängungswettbewerb zwischen SEGA und NINTENDO sowie nicht zuletzt die berühmt-berüchtigten epileptischen Anfälle von Spielern.

KAPITALE KAPITALGEBER

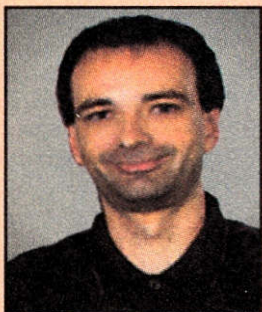
Ein Artikel im englischen Branchenfachblatt COMPUTER TRADE WEEKLY sorgte jüngst für Aufsehen: Angeblich diskutiere PHILIPS MEDIA mit dem deutschen Distributor BOMICO über eine Beteiligung.

Gegenüber dem INSIDER erklärte BOMICO-Geschäftsführer ADI BOIKO dazu: „Wir sprechen mit vielen Publishern, auch mit PHILIPS MEDIA. Die Beteiligung eines kapitalkräftigen Partners aus dem Wettbewerbsumfeld macht Sinn, wir sind jedoch nicht auf der aktiven Suche. Wenn sich eine für uns passende Gelegenheit bietet, könnte ich mir allerdings ein Zusammengehen vorstellen.“ Aha, dann wissen wir's jetzt ja ganz genau...



DER MULTIMEDIA-VERBAND

Anfang Januar gründeten Vertreter verschiedener Fernsehsender einen Verband namens EYES & EARS OF EUROPE mit Sitz in Köln. Als Gründungsmitglieder zeichneten RTL, RTL 2, SUPER RTL, PRO SIEBEN, SAT 1, VIVA, KABEL 1 sowie die öffentlichen Anstalten ZDF, BR und MDR; zusammen wollen sie sich nun unter der Präsidentschaft von MANFRED BECKER (RTL) auch multimedialen Aktivitäten widmen.



HEINRICH LENHARDT WANDERT AUS

Den ehemaligen Chefredakteur der „PC Player“ und Mitbegründer der „Powerplay“ zieht es ins sonnige Florida: HEINRICH LENHARDT, der kürzlich in TV-Spots und Anzeigen seinen Kopf für den Multimedia-Computer „Scenic“ von SIEMENS hinhielt, verläßt den DMV-VER-

LAG, um in den Staaten als freier Journalist zu arbeiten – ein Haus hat er dort zusammen mit „Maniac“ WINNIE FORSTER bereits erworben. Neuer, alter Boß der „Player“ wird BORIS SCHNEIDER, der zwischenzeitlich das wenig erfolgreiche Multimedia-Magazin „Hyper!“ leitete. Wir wünschen Heini jedenfalls alles Gute!

DAS MESSE-TV

Der ECTS-Veranstalter BLENHEIM wandelt auf neuen Pfaden: Erstmals zur nächsten „European Computer Trade Show“ Mitte April soll in London ein eigenes Messe-Fernsehen die Gäste aus aller Welt erfreuen.

Der Veranstalter versteht sein ECTS-TV als Promotion-Maßnahme: Die Monitore werden in den Cafés, Bars und Restaurants des Messegeländes aufgestellt und sollen aus einem speziell errichteten Studio Ereignisse, Geschichten und Features rund ums Geschehen übertragen. Und natürlich sind auch Reportagen und Interviews direkt von den einzelnen Ständen geplant.



Himmliche Spiele ab 1,50 DM

Brandaktuelle Neuheiten 1996

1,50



Kill The Little Dudes Ein ausgereiftes Jump'n'Run-Game, bei dem es Ihre Aufgabe ist, die außerirdischen Mutanten und Androiden auf einem fernen Planeten zu "killen" und gleichzeitig die Brillanten aufzusammeln. Geschicktes Leiterklettern ist hier gefragt. Der Renner! **Nr. 600**

5,-



Charlie Cool Ein ganz neuartiges Jump'n'Run-Game der Spitzenklasse. Erleben Sie eine kunterbunte Glitzerwelt, die verzaubert. Auf der Suche nach versteckten Goldstücken begegnen Sie Marienkäfern, Schnecken, Würmer, Sprungfedern, Falltüren... Grandioses Kinderspiel! **Nr. 640**

10,-



Bowling Ein erstklassiges Bowlingspiel für 1-8 Mitspieler. Wunderbare Grafik und 100% realistische Geräusche, die digitalisiert wurden, zeichnen dieses perfekte Spiel aus. Sie stoßen die Kugel mit der Maus in Richtung und Kraft. Eine Steuerung wie in der Realität. TOP-HIT **Nr. 660**

3,-



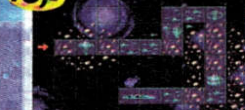
Zaxxon Eines der bekanntesten und erfolgreichsten Spiele vom C64 jetzt als Amiga-Neuaufgabe. Steuern Sie Ihr Raumschiff über eine 3D-Landschaft und schießen Sie alles ab. Doch Vorsicht: Sie mühen mit Raketen, Mauern, Energiefeldern usw. fertig werden. **Nr. 630**

10,-



German Trucking Ausgereiftes High-End-Strategie-Spiel für 1-4 Spieler in noch nicht dagewesener Qualität. Mit deutschen Straßenkarten in perfekter Grafik. Weltweit bestes Truckspiel! Mit echten LKW-Fotos. Bewegen Sie Ihre LKW sicher durch Deutschland. 2 Disketten **Nr. 661**

10,-



Raumflug 2001 Ein Raumschiffsimulator der Extraklasse: Sie sehen alles aus der Sicht des Cockpits. Mit rasender Geschwindigkeit fliegen Sie in die 3D-Tiefe des Weltalls hinein. Weichen Sie den heranfliegenden Meteoriten aus und schießen Sie scharf. Mit Aufprallerschütterung. **Nr. 662**

1,50



Advanced Tetris Das wohl beste Tetris fast zum Preis einer Leerdiskette. Greifen Sie zu. Garantiert, stundenlanger Spielgenuss. Wahlweise "Classic" oder "Crazy" Game. Musik oder Soundeffekte. Spielfeldgröße und Spielstärke völlig stufenlos einstellbar. **Nr. 601**

3,-



Flag Rally Ein Autorennen für 1-2 Spieler. 10 Course zur Auswahl. Bis zu 9 Runden werden gefahren. Wahlweise kann gegen den Computer oder einem 2ten Spieler gefahren werden. Mit Gangschaltung und realistischen Motorgeräuschen. 1- oder 2-fach Unterteilung des Screens. **Nr. 631**

5,-



Colonial Conquest II Das ultimative Weltraum-Strategiespiel für 1-2 Spieler. Ähnlich dem Spiel "Civilization". Ziel ist es, eine eigene Zivilisation, Waffensysteme und Raumschiffe im Universum auf 26 erdähnlichen Planeten anzusiedeln. Auch auf Festplatte zu installieren. **Nr. 641**

3,-



Top Hat Willy Jump'n'Run-Game der kniffligsten Art. Auf der Suche nach Gummibärchen schwirren überall Feinde und Hindernisse wie Hasen, Bälle, Mäuse, Autos, Scheren umher. Willy kann laufen, springen, Treppen steigen oder hüpfen. Genial für Kinder oder für lange Abende geeignet. **Nr. 632**

10,-



Fahre Ihn zum Schrotthafen Nachdem Sie sich Ihr Vehikel (PKW, LKW, Bus oder Panzer) zusammengebaut haben, gilt es, auf einer Piste das gegnerische Fahrzeug durch Kollision vollständig zu demolieren. Mit Reifenspuren, Blechhaufen, Feuer! Optionen für weitere Pisten vorhanden. **Nr. 663**

5,-



Marbleious Lenken Sie Ihre Murrel durch das schnelle Setzen von Schildern/Pfeilen zum Ziel. Doch Vorsicht: Durch Ablenkungs-Hindernisse und schräge Ebenen kann der Ball schnell vom Kurs abkommen und in die Tiefe stürzen. Ein Wahnsinns Spaß! 6 Level-Version. **Nr. 642**

5,-



Crazy Hawaii Olympics Ein lang erwartetes neues Sportspiel: Völlig ausgeflippte Disziplinen für 1-2 Spieler: 100m-Lauf, 500m-Lauf, Bananenweitwurf, 110m-Hindernislauf mit Baumstumpfspringen. Lustige und bunte Grafik für Klein und Groß. Benötigt 1MB Chip Ram **Nr. 643**

Jedes Spiel nur 3,- DM

- 610 **Evil Insects** Originelles Actiongame mit Space Invader-Anleihen. Die Insekten-Invasion.
- 611 **Game Maker** Hiermit machen Sie es selber. Logische grafische Benutzeroberfläche.
- 612 **Laser Bike / Laser Car** 3 schnelle Spiele: Tron mit 6 Motorrädern und Autorennen.
- 613 **Farben Senso** Springen Sie in korrekter Reihenfolge dem kleinen, schlauen Willi nach.
- 614 **PacMan Return** Er ist wieder da... Neuaufgabe von PacMan. Super Grafik plus Editor.
- 615 **Xeno Star** Galaktische Ballerei mit Meteoritenaufprall, Radarschirm und Sprachausgabe.
- 616 **Nuclear Atoms** Denkspiel rund um Atome.
- 617 **White Rabbit** Lustiges Denkspiel: Führen Sie einen weißen Hasen über Blockhindernisse.
- 618 **Professional Bingo** Einmaliges Spiel mit Druckfunktion. Mit verschiedenen Bingo-Arten.
- 619 **Artillerus** Steuern und kontrollieren Sie Ihr Artillerie-Geschütz wie ein Profi.
- 620 **Megaball V2.1** Stark verbesserte Version des Breakout-Hits! Der Neuzeit-Renner für 1995!
- 621 **Monopoli Vol. II** Das bekannte Spiel als Computer-Umsetzung. 1-4 Spieler. Tolle Grafik.
- 622 **Boggle** Das altbekannte Wortratespiel für 1-3 Spieler jetzt als Computerversion.
- 623 **Star Base 13** Vernichten Sie alle Eindringlinge aus Ihrer Raumstation. 2 Disks für 3,-
- 624 **Brainbow** Kompliziertes Denkspiel für Kluge Köpfe. Bunte Blöcke richtig kombinieren.
- 625 **Danger Mouse** Verhindern Sie eine Entführung. Doch es treten Probleme auf.
- 626 **Black Jack** Völlig neue Umsetzung des bekannten Spiels. Top Grafik und viele Optionen.
- 627 **Leopardy!** Bekanntes tägliches Ratespiel vom RTL-Fernsehen. Mit Editor.
- 628 **Disc** Ein originalgetreuer Geldspielautomat. Incl. Sonderpreise, Risikolaste und Wettkampf!
- 629 **Donkey Kong** Der große Spielhallenhit! Retten Sie Ihre Freundin, die entführt wurde.



UNIVERSUM
SOFTWARE

Mallander Computer GmbH
Bärenndorfstr. 24 A

46395 Bocholt

Tel: 02871 / 18 61 50

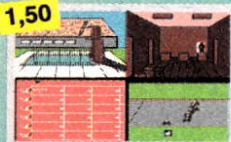
Fax: 02871 / 1 86 62 62

Erleben Sie brandaktuelle TOP-Neuheiten der besten Spiele. **Alles voll spielbare Versionen.** Bei einigen Spielen sogar Update-Möglichkeit. Lauffähig auf allen Amigas ab 1 MB Ram, soweit nicht gesondert angegeben. Versandkosten: Bar-Vorkasse: 2,- DM Scheck-Vorkasse: 6,- DM Nachnahme: 10,- DM Ausland: Bar: 2,- DM Scheck: 15,- DM Keine Nachnahme Mindestbestellwert: 10,- DM

- 602 **Jim's Video Poker** Ein Pokerspiel mit allem drum und dran. **Zum Sensationspreis von nur 1,50**
- 633 **Dr. Strange** Plattformspiel mit Leitern, Monstern... Vernichten Sie die Gen-Manipulation! **3,-**
- 603 **Smurf Hunt** Jagen und linksen Sie alle Schlümpfe im Schlumpfdorf. **Spitzenpreis: Nur 1,50**
- 604 **Ghost Mine** Durchsuchen Sie Minen nach Diamanten. Für Boulder-Dash-Fans!!! **1,50**
- 644 **Adventure of Norris** Jump'n'Run-Game im dunklen Untergrund mit gruseligen Wesen. **5,-**
- 645 **Bounce'n'Blas** Schnelles Jump'n'Run-Game mit bunter Grafik, wilder Ballerei und Säure. **5,-**
- 634 **Nemesis** Schließen Sie gegnerische Spielsteine mit eigenen ein. Dann gehören alle ihnen. **3,-**
- 646 **Supra Schach 95** Ein reifes und spielstarkes Schachprogramm mit über 100 Einstellungen. **5,-**
- 664 **Brainy** Das große Familienspiel mit Wissensfragen aus zahlreichen Sparten. 1-6 Spieler. **10,-**
- 605 **Teath** Ballern pur in 6-Ebenen-Super-Scroll-Grafik. Nur für Super Amigas A1200, A4000 **1,50**
- 647 **Virtual World** Bewegen Sie sich frei in 3 Dimensionen in echter Vektor-Grafik. **SUPER! 5,-**
- 665 **Scorched Tanks** Sie kontrollieren über ein Computerterminal bis zu 60 Waffensysteme. **10,-**
- 648 **Familien Solitaire** Das Kartenspiel für die ganze Familie für 1-4 Mitspieler. Schöne Grafik. **5,-**
- 666 **BUND!** Sie erhalten den Musterungsbescheid! Was nun? Grafikadventure über 2 Disks!!! **10,-**
- 635 **Top Secret** Ein Action-Jump'n'Run-Spiel, das besonders für Kinder ab 3 geeignet ist. **3,-**
- 667 **Vektor Storm** Weltraumballerspiel. Verteidigen Sie Ihre galaktischen Sektoren. 3D-Grafik! **10,-**
- 668 **Raketenstart** Echte Video-Grafik. 1-2 Spieler, 6 Level (Wasteland...) Nur A1200, A4000 **10,-**
- 669 **TRAX** Platzsparendes Anordnen von Spielblöcken ähnlich wie bei Tetris. **10,-**
- 649 **Psycho Toad** Vernichten Sie Sie alle "Bazookabears" in der "Slime-Zone"! **5,-**
- 670 **Boxen** Kämpfen Sie gegen die Todeskrallen von Bruce Lee. 2 Level, Nur A1200, A4000 **10,-**
- 690 **Ast Trek** Action-Flug-Missionen mit Enterprise. Digi-Bilder, Original-Sounds, Sprache... **20,-**
- 671 **Worterraten** Einige Buchstaben sind vorgegeben. Ähnlich dem Sat-1 "5 mal 5"! Mit Editor. **10,-**
- 650 **Seed of Darkness** Grafikadventure mit allen Features. Mit komfortabler Maussteuerung. **5,-**
- 691 **Digital Ninja** Kampfsportspiel mit fernöstlichen Spitzen-Hintergrundbildern. **20,-**
- 692 **Super Lemmings 95** Ganz neuartig! Mit Preßluftschlämmern, Wurfbrücken, Ufos... **20,-**
- 672 **Match Patch** Jump'n'Run-Spiel für Kinder. Am Fallschirm fällt der Tennisball durch Levels **10,-**
- 673 **Slam Ball** Managementspiel rund ums Tennis. Reporter-Kommentare und eigene Spieler. **10,-**
- 674 **Car Racing** Autorennen für 1-2 Spieler mit Reifenquietschen und Autorumdrehung. **10,-**
- 651 **Pferderennen** Bieten Sie mit und erleben Sie ein aufregendes Rennen. 1-7 Spieler. **5,-**
- 652 **Mimic** Gedächtnisspiel: Auf 100 Feldern blitzen einige kurz auf. Klicken Sie in richtiger Reihenfolge nach. **5,-**
- 675 **AntWars** Eine Bazooka-bewaffnete Kampfameise ballert alles nieder. Voll abgedreht!!! **10,-**
- 693 **Tanx n' Stuff** Ballgame mit Panzern. 4 Bildschirm auf einmal sichtbar. 1-4 Spieler. Megahit 1996! **20,-**
- 676 **Sky Worker** Retten Sie im Jahre 2158 die Welt. Vom Bundesminister für Wirtschaft. 2 Disks **10,-**
- 606 **Burger Fighter** Lustikus-Spiel für Kinder. Ballern Sie die Hamburger, Milchshakes usw. ab. 1,50
- 694 **Chaqueques** Lustiges Lemmings-ähnliches Spiel mit Motorsägen und Zwerge. 2 Disketten **20,-**
- 677 **Out of Control** Hilfe, mein Raumschiff... Sagenhafte Weltraumbilder, feine 3D-Echtflug-Grafik. **10,-**
- 678 **Pingwynne** Verschieben Sie als Pinguin Eisblöcke und treffen Sie so PacMan-Figuren. **10,-**
- 695 **Krieg der Sterne** Futuristisches Science-Fiction-Spiel. Kontrollieren Sie Ihre Raumschiffe. **20,-**
- 696 **Zauberwürfel** Sagenhaft aufgemachtes Knobelspiel. 100 Level, Profi-Grafik, 2 Disks. **TOP 20,-**
- 679 **Beele** Lustiges Kinderspiel ab 3 Jahren mit bunten Spielfiguren. 30 Level-Version. **10,-**
- 697 **Star Woids** Weltraum: Ähnlich wie bei Space Taxi müssen Sie Astronauten retten. 2 Disks. **20,-**
- 680 **Pom Pom Gunner** Mit einem Flag-Geschütz müssen Sie Flugzeuge vom Himmel holen. **10,-**
- 681 **Mine Hunt** Spiel für die Workbench: Räumen Sie geschickt das Minenfeld **10,-**
- 682 **Jump Ball** Schnelles Reaktionssteuern eines springenden Balls. Achten Sie auf die Totenköpfe. **10,-**
- 653 **Pengo** Verschieben Sie eiskalte Blöcke und zerquetschen Sie die PacMan's. Für Kinder. **5,-**
- 683 **Galaga Deluxe** Das wohl schnellste und bekannteste Ballerspiel als Neuaufgabe. **10,-**
- 684 **Star Wars** Zwei Gegner wollen die letzte Energiestation des Delta-Systems erobern. **10,-**
- 698 **Blast of Strike** Hervorragendes Actionballerspiel mit Flug über Raumstationen. **20,-**
- 636 **Der Weihnachtsmann** Super lustiges Jump'n'Run-Game mit Schneemännern usw... **3,-**

Unglaublich: Spiele & Anwender ab 1,50 DM

Die besten Neuerscheinungen mit 100% Qualität zu einem echten Taschengeldpreis



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



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**



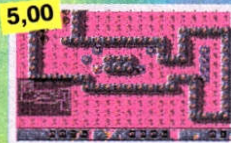
Titanic Bereiten Sie die Bergung des Schiffs vor. Betreten Sie durch das Loch an der Seite das Schiff. Feine 3D-Echtzeitgrafik. Erkunden Sie alle Decks und Schätze. Ein Top-Adventure. **Nr. 218**



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**



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 Leveleditor. Ab OS2.0 **Nr. 219**



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**



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**



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**



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**



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
Bärenndorfstr. 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
Versandkosten:
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 Frühlingspiele 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-Ballerpiele. 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 Bunte Steine suchen 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 Gewinn.
309 Cyber Man Raketenantrieb auf den Rücken geschaltet ... 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 Verzeiherter 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 Finde 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 / Benzin tanks. **9,90**
241 Meister Schach '95 Das wohl beste Amiga-Schach. Mit Lernermodus, 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 ekigen Spinnen zu treten.
246 Amiga Scrabble '95 Mit gesprochener Kommentierung, 2-4 Spieler-Modus. Testen Sie Ihr Wort-Kombinationsvermögen.
317 Ghost Ship Im letzten Funkspruch meldete die Besatzung ein Ufo und seltsame Kräfte. 3D-Echtgrafik-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 Gartenverrichtung. 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 Jumpi-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 viertausend Disketten eingeschleust. Allerlei trickreiche 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 Wahnsinns-hilfen 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-Leistungs-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 Schlagpreis 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**

Die spannende Seite für alle

Die besten Neuerscheinungen mit 100% Qualität zu einem echten Taschengeldpreis

Je Pack 39,-



Erotik Dreams
Unsere altbewährten Pakete haben sich seit Jahren bewährt. Top Qualität!
Erotik Dreams
Erotik Dreams AGA
(Nur A1200, A4000) Nr. 380
Nr. 381

39,00



Erotik Knaller '96
Diese tollen und brandneuen Ablichtungen knallen bei Ihnen garantiert wie eine echte Erotik-Bombe ein. Es lohnt sich für Sie.
Nr. 382

NEUEIT
Probieren
Sie es aus!
Nur
39,00



Zeichentrick-Erotik
Völlig neuartig und einmalig. Sehen Sie viele bizarre und fast unmöglich bunte Grafiken. Eine völlig neue Erotik-Idee. Sie werden begeistert sein.
Nr. 383

Je Pack 39,-



Riesen Erotik Packung
Ein riesen Riesenspaß mit riesen Paketen, die riesige Frauen zeigen. Besonders gemütliche Grafik.
Riesen-Packung 1 Nr. 384
Riesen-Packung 2 Nr. 385

Neu!
Erotik
einmal
anders!



362 Bademoden
Ob schwarz, rot, weiß oder pink. Hier finden Sie alle möglichen Arten von exotischen Badeanzügen als Umhüllungen von schönen Weiblichkeiten.

Echter Preiswahnsinn:
Jedes Erotik Sonder-Paket
nur 29,- DM



363 Erotische Besonderheiten
Lesespaß mit Katze, verhüllte Erotik, Auto-Erotik, Japanischer Unterwäsche-Katalog, Dino-Spaß, Bein-Figuren, Schlamm-Bad oder Schlangen-Erotik.



364 Bizarre Oberweiten
Wahnsinns Rundungen mit kleinen rilligen Wellen, wo Sie sich dann bis zu Riesen-Exemplaren heranschauen können, die es wirklich gibt. Keine Bildmanipulationen! WAHNSINN!!!



365 Exotic Girls
Was mögen Sie lieber? Japanische Frauen, Hawaii-Frauen oder Thai-Frauen? Hier finden Sie alles! Alle Hautfarben und Größen.



366 Großaufnahmen
Sie erleben die Frauen von einer Entfernung von ca. einem Meter bis hin zu 20 cm Sichtabstand. Viele feine Fotos werden für gute Stimmung sorgen.



367 Erotik für Frauen
Endlich einmal etwas ganz Neues: Darauf haben Millionen Frauen und natürlich auch Männer gewartet! Tolle muskulöse erotische Männer lassen Ihre Hüllen fallen.



368 Lustige Erotik
Total abgefahrene und verrückte Spielereien rund um die Erotik. Brüste sprengen z.B. aus einem Postpaket hervor oder es wird wild mit Eros-Farbe herumgemalt.



369 Die schönsten Gesäße
Wie mögen Sie es am liebsten? Rund, spitz, prall, knackig, eingeseift, besandet, oder breit? In diesem Paket werden Sie garantiert fündig werden.



370 Privat Fotos
Private Fotos sind oft die reizvollsten Erotik-Motive. Schicken Sie uns Ihre privaten Erotik-Erlebnis-Fotos. Wir werden Ihre Fotos dann in unserem nächsten Paket mit aufnehmen.



371 Reizwäsche
Ob klassisch schwarz oder moderne Wäsche von völlig durchsichtig bis hin zur totalen Plastikfolien-Umhüllung; Sie können in diesem Paket alles erleben.



372 Tolle Posen
Die reizvollsten Posen z.B. auf einem Felsen oder einem Fahrrad. Oder Erleben Sie die unmögliche Lenkradpose in einem Auto.

Top
Preis
Nur
39,00



Erotika Schaumelustikus
Etwas ganz Besonderes: Sehen Sie es in der Badewanne oder im Meerwasser, in Deutschland oder in Hawaii bzw. China.
Nr. 386

39,00



Origasipe Wahnsinnpenatulle
Exakte Hautoberflächen-Aufnahmen, Nasshautbilder, Massenfrauen und weitere Überraschungen. Die Riesenbilder sind über viele Bildschirmen scrollbar.
Nr. 387

5,00



Monopoly '96
Ein ganz neues Monopoly-Spiel, daß eine völlig neue Grafikoberfläche und einen neuen Bildschirmaufbau hat. Ein Spiel für zwischendurch.
Nr. 384

9,90



Straßen Feuerkampf
Action-Garantie: Kampfhubschrauber, Metall-Kunstvögel und Kugelroboter greifen Sie an. Super Action-Sounds. Ferraris mit quietschenden Reifen...
Nr. 325



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
Versandkosten:
Bar-Vorkasse: 2,- DM
Scheck-Vorkasse: 6,- DM
Nachnahme: 10,- DM
Ausland NUR Vorkasse:
Bar: 2,- DM Scheck: 6,- DM

Interessante Spiele & Besonderheiten

345 Erotika Cards Ein wirklich sagenhaftes Kartenspiel mit sehr erotischen und neckischen Frauen als Kartenmotive. Tolle Musik und ausgesprochen gute Grafik zeichnen dieses Kartenspiel aus. Sehr ausführlich und umfangreich, daher 3 Disketten lang. 19,00
255 Eros Puzzle Wen möchten Sie wieder zusammenpuzzeln? Terri, Yvonne, Jenny, Rene, Penny oder vielleicht Zwillinge... 5,00
326 Erotik Stories Wahre Geschichten, die so wirklich passiert sind. Z.B. Skiurlaub, der Fensterputzer usw. 9,90
256 Erotik Puzzle Und noch ein tolles Puzzle mit noch mehr phantastischen Bildern. 5,00
327 Erotik Tetris Jaaa, das ist das Richtige für alle Spiele-Fans. Ein echt original Tetris-Spiel mit äußerst neckischen Hintergrundbildern. 9,90
328 Amiga Dumm Eine Dumm-Version für den Amiga. Doch hier geht es nicht um Menschen. Hier müssen Sie gegen Schlangen und Monster ankämpfen. Dieses Dumm ist einfach gut. Tolle Grafik fast wie auf dem PC. 9,90
257 Escape from Dumm Dieses "Dumm" hat ebenfalls nichts mit dem PC-Dumm zu tun. Dieses Spiel ist dennoch äußerst interessant und hat eine tolle Dungeon-Grafik. 5,00
258 Dumm für Kinder Diese "Dumm-Variante" bietet besonders den Kindern viel Spaß. Tolle Labyrinthgrafik mit Blick von Oben. Weichen Sie drehenden bunten geometrischen Figuren und Früchten aus. Und fallen Sie nicht in die Säure-Fallen. 5,00
259 Knightwoode Tolles mittelalterliches Text/Grafik-Adventure mit ausführlicher Einführung durch vielen Grafiken. 5,00
260 Block It Geschicklichkeitsspiel, in dem Sie wild gewordene bunte Kugeln auffangen müssen. 5,00
261 Planet Fall Exzellente THRUST-Variante in einer aufgemotzten zeitgemäßen Aufmachung. Tolle Grafik und super Stereo-Sounds. Große Raumschiffe und schnelle Grafik. 5,00



Die explodierte Uhr
Wußten Sie eigentlich schon, daß Batterien bei falscher Handhabung blitzschnell reagieren und in Flammen aufgehen oder sofort explodieren können. Es geschieht schneller, als Sie glauben. Wir haben den Test gemacht. Wir warnen Sie und geben Sicherheitshinweise.
Nr. 262 Nur 5,00 DM

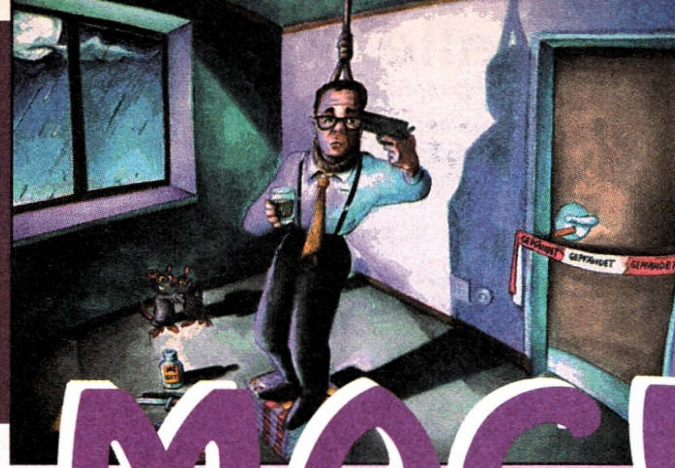
Der unmögliche Besucher

Plötzlich stand er bei uns im Türrahmen. Wir waren



sprachlos. Er hat den ganzen Tag absoluten und unverständlichen Blödsinn gemacht. Wir haben Fotos gemacht. Sehen Sie Fotos, hören Sie seine Ansprache und ein tolles Lied gesungen. Wir haben alles auf Diskette festgehalten.
Nr. 329 Nur 9,90 DM

Wenn nicht gesondert angegeben, eignen sich sämtliche Bilder für alle Amiga-Modelle. Fast alle Bilder liegen in 256 Farben vor. Auf den älteren Amiga-Modellen ohne AGA-Chips werden die Bilder in Graustufen dargestellt. Es sind keine Bilder in den Paketen doppelt. Jedes Paket enthält andere Bilder. Sämtliche Erotik-Software wird in neutralen Verpackungen verschickt. Alle Erotik-Software und Programme auf dieser Seite entsprechen den Vorschriften des §184, Abs. 3 StGB sowie §131 StGB und dem GlS!



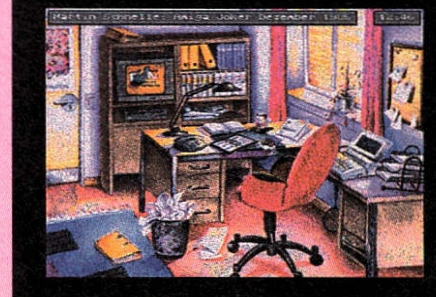
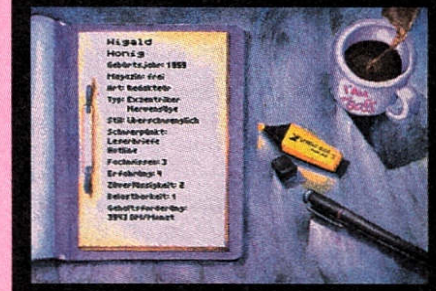
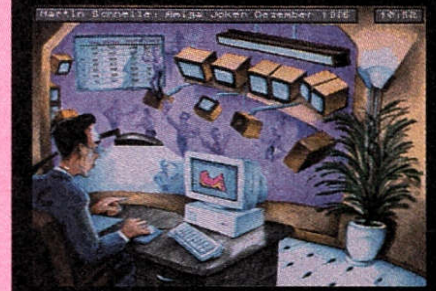
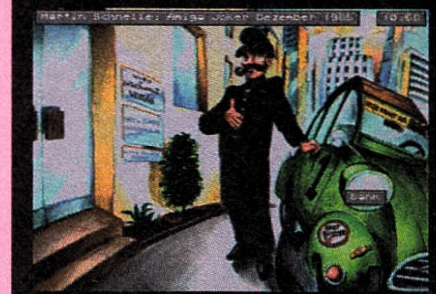
Michael muß müssen, aber der Spieler darf bald dürfen, wenn er MAG: sein eigenes Spielmagazin publizieren! Wer sich also dem Job eines Herausgebers und Chefredakteurs gewachsen fühlt, der zockt bei der kommenden Wirtschaftssimulation von Greenwood geld... äh, goldrichtig.

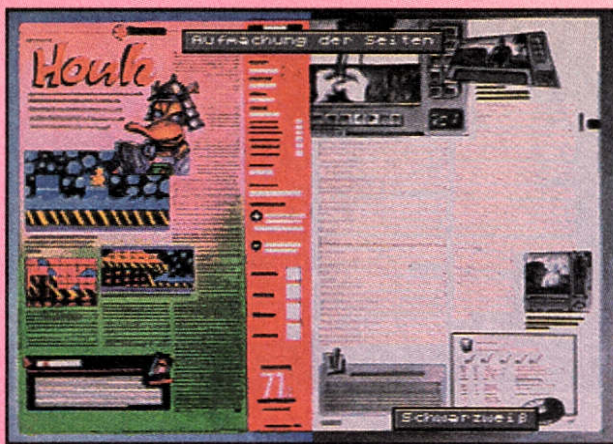
Mit diesem in Lizenz von Lifetime Software übernommenen Titel kehren die „Planer“ aus Bochum also zu ihren Wurzeln zurück und überlassen bis zu vier Simulanten den Chefstuhl eines Computerfachverlags. Von diesem aus dürfen sie mit bis zu drei Zeitschriftentiteln in einem Zeitrahmen von 1986 bis 1995 nach Ruhm und Erfolg streben. Optional kann der Verlag auch nur während einzelner Jahre geleitet werden, etwa um die Blütezeit des Amigas nochmals nachträglich voll auszukosten. So oder so gewinnt, wer am Ende den höchsten Marktanteil inne, die meisten Punkte gesammelt oder den steilsten Geldberg angehäuft hat – das kann man selbst, aber auch einer der wahlweise digitalen oder menschlichen Mitbewerber sein. Wer unseren Michael kennt, der weiß schon worauf er dabei zu achten hat: Am Ende zählen nur Qualität und Kompetenz, denn auch wenn so manche Zeitungsentente die Auflage vorübergehend hochschnellen läßt, vertrauen die Käufer letztlich doch nur solidem Journalismus (wie der Erfolg des Amiga Jokers gegenüber der Konkurrenz ja auch beweist...). Eine vernünftige Kalkulation ist freilich ebenfalls unerlässlich, denn wer bei der Preisgestaltung nicht beispielsweise auch die Produktions- und Vertriebskosten sowie die zu erwartende Höhe der Anzeigenumsätze mit einbezieht, wird vielleicht als Samariter in die Geschichte eingehen, jedoch kaum als erfolgreicher Verleger Karriere machen. Sobald sich

dann Gewinne abzeichnen, kauft man am besten doch keinen Ferrari, sondern reinvestiert. Dazu stellt auch die Bank ein paar (Anlage-) Möglichkeiten bereit oder hilft umgekehrt bei Engpässen mit einem Kredit aus.

Wie wir aus eigener leidvoller Erfahrung bestätigen können, bedingen Profite aber auch eine umsichtige Personalpolitik: Zu viele Redakteure kosten zuviel Geld (es sei denn, sie würden bei uns arbeiten!), während zu wenige Autoren mit den Artikeln nicht nachkommen. Freie Mitarbeiter werden dabei ganz wie im richtigen Leben nach den abgelieferten Seiten bezahlt, während fest Angestellte ein auch festes Einkommen wollen und dazu noch so unverschämte Ansprüche wie bezahlten Urlaub oder Krankengeld stellen. Ganz zu schweigen von der Forderung nach Gehaltserhöhungen! Hier gilt es, die Fähigkeiten der Schreiberlinge korrekt einzuschätzen, und zwar in den vier Kategorien Fachwissen, Erfahrung, Belastbarkeit und Zuverlässigkeit. Auch hat bei Mag! jeder seinen eigenen Stil (von nüchtern bis überschwenglich) und seinen eigenen Charakter. Und tatsächlich findet man ja auch bei uns Kumpel, Exzentriker und Nervensägen.

Was man bei uns wie im Spiel ebenfalls findet, ist die Möglichkeit, eine Hotline für Leserfragen einzurichten. Außerdem wollen natürlich Testmuster der tunlichst aktuellen und möglichst exklusiven Art beschafft werden, wozu ebenso natürlich die Kon-





taktpflege zu den Softwareherstellern unerlässlich ist. Ob man die jeweils anfallende Arbeit an die jeweils richtigen Mitarbeiter delegiert hat, wird sich dann schon bei Umfragen am Feedback der Leser bzw. am Konto zeigen. Von der regulären Ausgabe bis hin zum Sonderheft wird man bei diesem Programm jedenfalls alle Publikationen konsequent durchplanen dürfen und müssen: Welche Art von Artikeln und Rubriken werden benötigt? Brauchen wir Hardware-Specials? Soll die grafische Gestaltung reißerisch, nüchtern oder gar nur in Schwarzweiß sein? Was darf ein Abo kosten, und gibt es eine Treueprämie? Na ja, im Zweifelsfall schlägt man einfach im Joker nach...

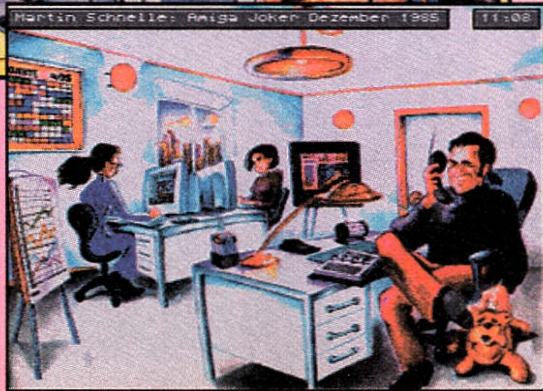
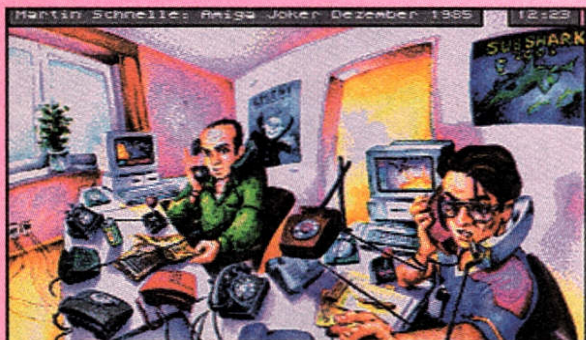
Das haben übrigens auch die Designer dieses Spiels getan, daneben wurden noch zahllose Jahrgänge anderer Hefte aufgearbeitet und die komplette Spielesoft (für den 64er, Schneider CPC 446/664, Atari ST,

PC und natürlich den Amiga) aus den Jahren von 1986 bis 1995 eingebaut – wenn auch aus Gründen des Urheberrechts mit leicht verfremdeten Namen. Sollte das dem einen oder anderen Herausgeber in Spe nicht realistisch genug sein, so kann er ja auf den ebenfalls implementierten Editor zurückgreifen, mit dem sich sämtliche Daten des Hauptprogramms (angefangen von den Heft- und Spieletiteln über die Werte der Mitarbeiter bis hin zu den Auflagenstärken der Zeitschriften) nach eigenem Gusto abändern lassen. Was die Namen der Magazine, Verlage, Herausgeber und Redakteure betrifft, hat man uns für die Endversion aber ohnehin volle Authentizität zugesichert.

Ein starkes Stück Software also, daß die Grünwälder da bis zur real existierenden Joker-Ausgabe des nächsten Monats vorlegen wollen. Stark auch, was die grafische Präsentation betrifft: In bester Tradition des Hauses werden witzig gemalte und teils

auch animierte Zwischenbilder und Hintergründe die Auswahlmenüs verschönern. Hinsichtlich der AGA-Version könnt Ihr das ja bereits vorab anhand der hier gezeigten Fotos nachprüfen; die ebenfalls geplante ECS-Fassung ist dagegen noch nicht ganz soweit. Auch fehlten in unserem Vorabmuster bislang noch die Musikstücke und Soundeffekte, aber wie wir diese Softwareschmiede kennen, braucht uns da wohl nicht bange zu sein. Das zeigt sich schon an der übersichtlich und flott gelösten Maussteuerung, mit der hier zwischen den zahlreichen Unterpunkten der Menüs hin und her gewechselt wird.

Freuen wir uns also gemeinsam auf eine ebenso komplexe wie schicke Sim unseres Arbeitsalltags auf dem Amiga. Und wer immer sie testen wird, der kann dies bei uns ja höchst kompetent tun: Michael hat sein persönliches Urteil bezüglich des Wahrheitsgehalts dieses Spiels bereits fest zugesagt! (mash)



NEMAC IV

Heimatkunde im Ballerdun-
geon: Aus Bayern, dem
Land der Weißwürste und
des Jokers, kommen die
nächsten 3D-Kerker für die
„Freundin“ – sofern sie über
2 MB RAM, einen 68020-
Prozessor und eine Festplat-
te verfügt.

Die im oberpfälzischen Regensburg beheimateten Newcomer von ZenTek sind nicht gerade anspruchslos, was den Rechner betrifft, denn als Schlüssel für ihre Texture-Labyrinth reichen ein mit Turbokarte hochgerüsteter A500/2000 oder ein regulärer 1200er gerade mal aus – den vollen Spaß wird's wohl erst auf höherwertiger Hardware geben. Der soll dann aber auch anspruchsvollste Amiga-Söldner zufriedenstellen: Wer etwa eine schnelle Beschleunigerkarte mit Fast-RAM besitzt, darf sich auf optisch höchst eindrucksvolle Schlachten freuen, die auch unter Escoms Cyberbrille „i-glasses!“ geschlagen werden können!

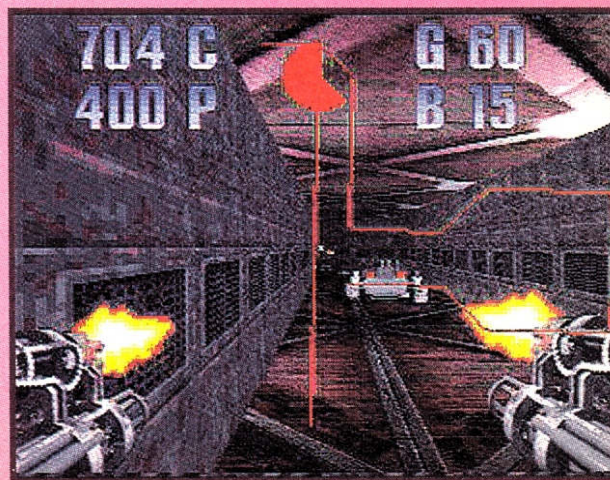
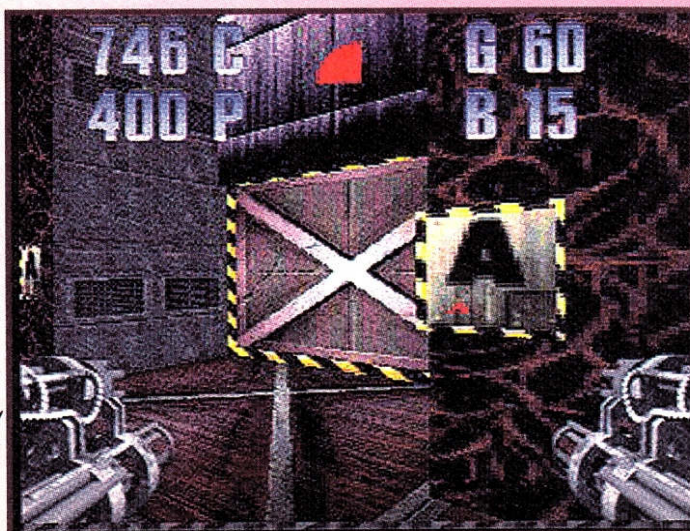
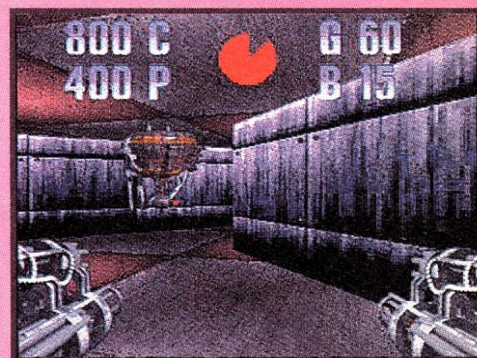
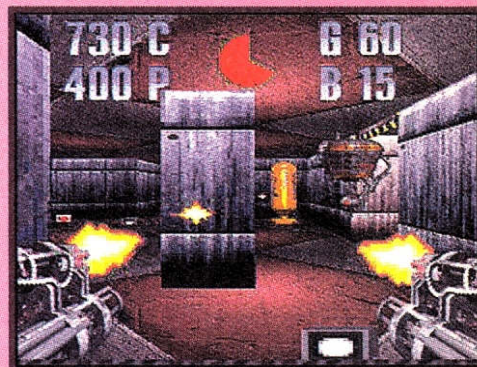
Tatsächlich sieht bereits unser Vorabmuster so aus, als könnte Nematic IV gar populäre Genrekonkurrenten wie „Gloom Deluxe“, „Breathless“ oder „Alien Breed 3D“ in einigen wichtigen Punkten auf die Plätze verweisen. Das beginnt bei Details wie der Speichermöglichkeit nach jedem Level, zieht sich über die in weiten Grenzen konfigurierbare Steuerung und den sehr flexibel einstellbaren Detailreichtum der Grafik und hört beim äußerst komfortablen Automapping noch lange nicht auf. Insbesondere eine solche begehbare Karte, die sich jederzeit in das Spielgeschehen einblenden und

zoomen läßt, kannte man bislang ja allenfalls von der PC-Konkurrenz. Und ist es nicht praktisch, so bereits absolvierte Abschnitte mittels Abschalten der eigentlichen 3D-Optik erheblich flotter durchwandern zu können?

Ansonsten werden die Dungeonläufer hier natürlich vielfach bekannte Aufgaben zu erledigen haben, wobei der Kampf gegen Angreifer verschiedenster Größe und Gestalt glasklar im Vordergrund steht. Zum Einsatz kommen dabei begrenzt munitionierte Laser, Karabiner und programmierbare Bomben, welche dann in Kaskaden ausgelegt und der Reihe nach gezündet werden, um so ein gigantisches Sperrfeuer zu entfachen. Auch herumstehende Benzinfässer lassen sich verschieben und an geeigneter Stelle als Explosivladung mißbrauchen, wodurch hinter geborstenen Wänden auch mal ein versteckter Abschnitt zum Vorschein kommt. Keine Frage, daß es an versperrten Türen, passenden Codekarten, verborgenen Schaltern und dem üblichen Sammelgut (etwa Zusatzmuni, bessere Waffen, Extraleben oder Care-Pakete) ebenfalls nicht fehlen darf.

Was wir beim ersten Rundgang indessen beim besten Willi nicht entdecken konnten, das waren noch so kleine Rätselchen. Mag sein, daß sich diesbe-

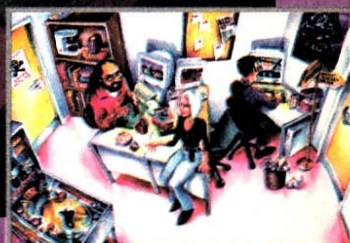
züglich bis zum Test in der nächsten Ausgabe noch etwas ändert, mag sein, daß wir es hier mit einem reinen Action-Knaller zu tun bekommen – die allerfeinst texturierte 3D-Optik und die dramatische Orchestermusik im Intro haben bei uns so oder so den Appetit geweckt! (rl)



MAG!!!

Wir suchen Verlagsleiter. Traumjob.
Fürstliches Gehalt, wenig Arbeit,
Dienst-Cabrio, kein Stress,
viel Urlaub.

marktanalyse.
recherchieren.
berichte.
demos testen.
fotos machen
layout.
leserbriefe.
bestechung?
top ten.
tips & tricks.
hits & flops.



Grafik	SVGA
Genre	Business-Sim.
Extras	Videos live aus dem Computec-Verlag
Besonders	Computerspielhistorie der letzten 10 Jahre
Spiespaß	100%

Das ist IHRE Chance.

Machen Sie doch Ihr eigenes Computermagazin.
Nur machen Sie es richtig.

AMIGA

GREENWOOD
ENTERTAINMENT

A FUNSOFT. COMPANY

Vertrieb: Rushware GmbH, Daimler Straße 8, 41564 Kempten, Tel.: 02131/ 6070, Fax: 02131/ 607111 - Prosoft GmbH, Eversberger Straße 34, 46090 Gussiebrück, Tel.: 0541/ 122055, Fax: 0541/ 122470
Schweiz: ABC-Spielplatz AG, Bahweg Nord, CH-Seveten, Tel.: 061/ 7852360, Fax: 061/ 7851222 - Österreich: ABC-SPIELPLATZ Großhandels GmbH, Voralbergen Wirtschaftspark, - A-6840 Gölitz, Tel.: 05523/ 55519, Fax: 05523/ 64794

Caribbean DISASTER

Ikarion in den Bundestag: In Aachen steht man weiterhin fest zur „Freundin“, was ja schon mal politisch höchst korrekt ist. Noch korrekter fanden wir allerdings diese politisch völlig unkorrekte Politsimulation der karibisch-witzigen Art!

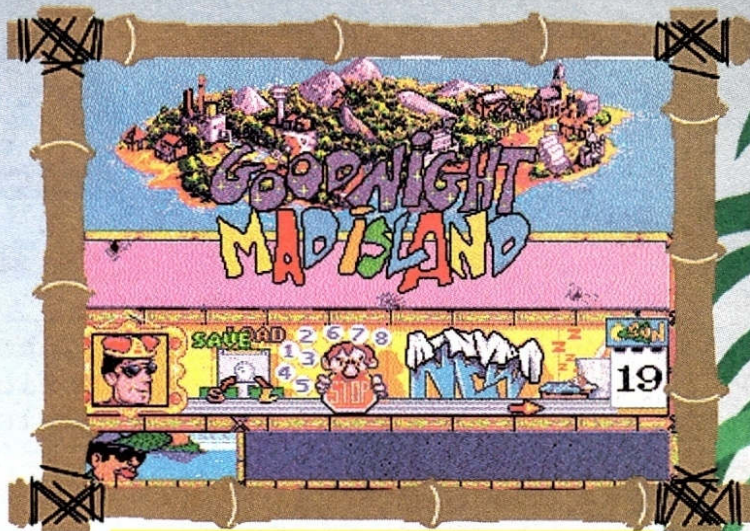
Kurz nach der druckreifen Blattmacher-Satire „Mad News“ gibt's von Ikarion nun also einen strategischen Inselurlaub in einer digitalen Bananenrepublik, den nach den DOSen-Intriganten jetzt auch Amiga-Amigos buchen können. Die Umsetzung hat die Spieleschmiede dabei in die erfahrenen Hände von Silverstyle Entertainment gelegt, wo man auch für die in dieser Ausgabe erstmals vorgestellte Film-Sim „Der Produzent“ verantwortlich zeichnet – und das Ergebnis kann sich mehr als sehen lassen: Abgesehen von minimalen Abstrichen bei der Menge an Grafik und Animationen sowie der im Vergleich zur CD-ROM-Fassung fehlenden Sprachausgabe, haben die Freunde der „Freundin“ hier gut lachen! Wer diese simulativ-satirische Kreuzfahrt in die Karibik bucht, landet als Solo-Politologe auf Mad Island. Auf Er-

holung darf man da allerdings trotz dreier Schwierigkeitsgrade weniger hoffen, schließlich geht es darum, gegen drei CPU-Konkurrenten im Kampf um das Präsidentenamt bzw. die Ministerien für Heer, Luftwaffe und Marine zu bestehen: Wer beim unabwendbaren Ausbruch der Revolution (= Spielende) die meisten Schäfchen ins trockene gebracht, spricht, den pompösesten Altersruhesitz in die Arktis gestellt hat, darf sich als Sieger betrachten und sich einen schönen Lenz machen.

Die wortwörtliche coole Pension will allerdings mit unheimlich viel taktischem Geschick und noch mehr Gespür für politische Finessen der fiesesten Art erarbeitet werden. Hier wird munter korrumpiert, intrigiert, paktiert und abkassiert, wobei man nur auf dem Schleudersitz des Präsidenten die Mög-

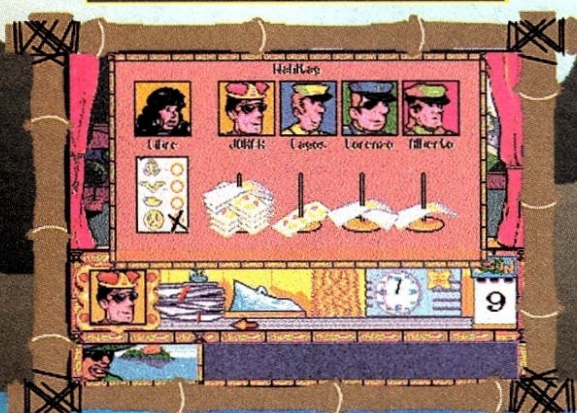
lichkeit hat, in eine noble Villa aus Packeis, in einen Rolls-Royce-Motorschlitten, in ein Treibhaus für Ananas inklusive Stauden sowie ein Konto bei der Polarbank zu investieren. Das nötige Kleingeld hierfür kassiert der Präsi entweder vom russischen oder amerikanischen Botschafter – je nachdem, welchem der beiden er gerade am besten um den diplomatischen Bart geht.

Wer sich allerdings zu fest im Palast einnistet, erlebt spätestens dann eine böse Überraschung, wenn die spielbeendenden Revoluzzer in Aktion treten und den Inselchef kurzerhand auf einer schwimmenden Plastikinsel zum Teufel jagen. Gewinnen können also nur die Minister. Sie besitzen nämlich das Privileg, den Diplomaten die vier Teile eines ganz speziellen Fluchtgerätes abzuschwatzen. Der einzige, aber um so gewaltigere Haken an der Sache ist jedoch der, daß diese Bauelemente immer abwechselnd bei den Herren Ham Burger bzw. Iwan Bolschewiki erhältlich sind. Man muß sein

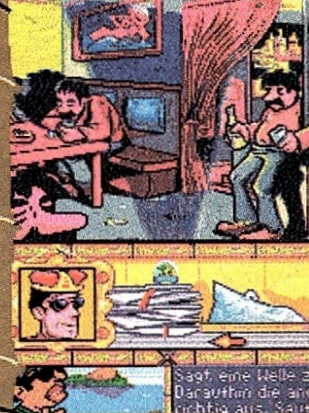
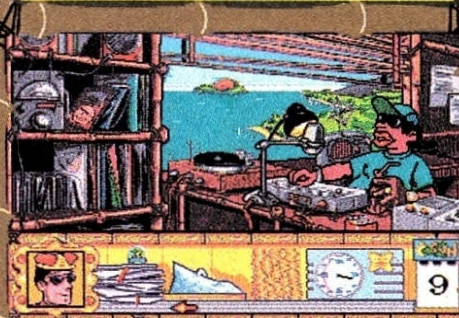


Hier sollten unsere Politiker mal Urlaub machen: Mad Island

Jede Stimme zählt!



Rufschädigung per Radio



Bacardi für alle!



Die fidelen Rebellen

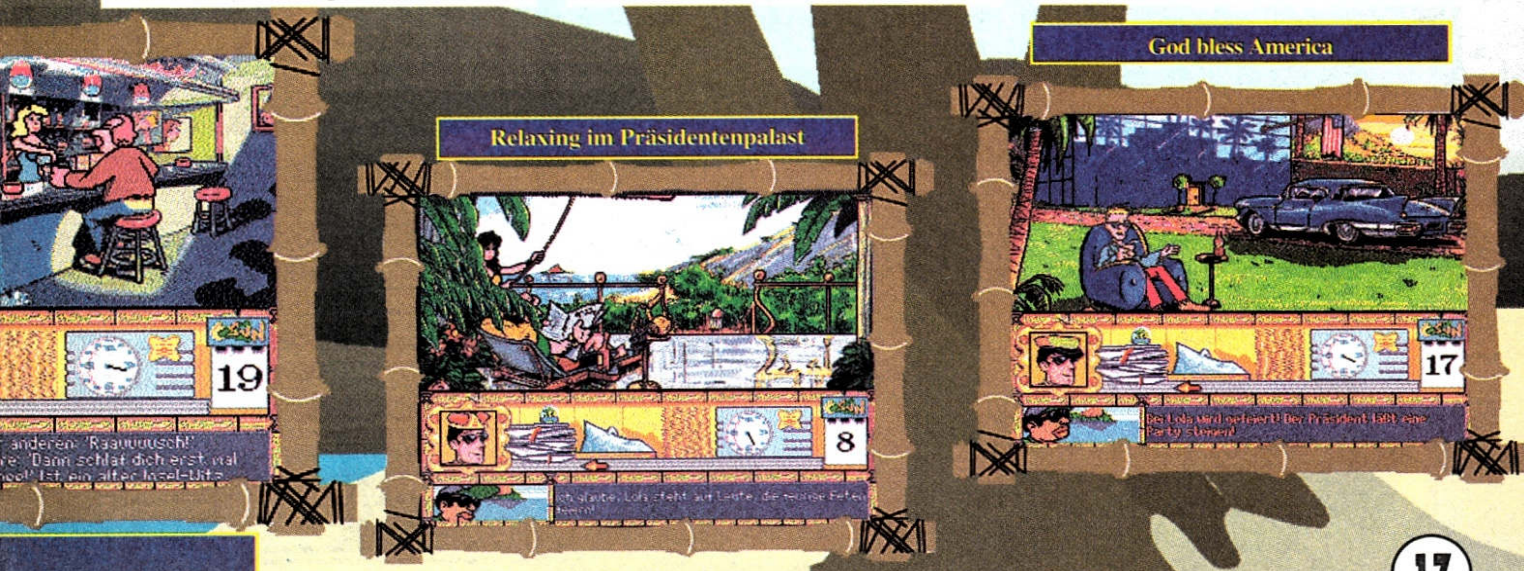
Alles fertig für die Flucht?

politisches Fähnchen also mal mit dem West- und mal mit dem Ostwind wehen lassen, damit je nach Ministerium Beamgerät, UFO oder Rakete termingerech bereitstehen.

Anders gesagt: Nur flexible Windhunde können hier das Rennen machen, da es unerlässlich ist, hin und wieder den Posten zu wechseln. Gelegenheit dazu bieten Neuwahlen, die immer dann anstehen, wenn die drei Minister bei der allmorgendlich im Parlamentsgebäude stattfindenden Abstimmung mehrheitlich einem Mißtrauensantrag zustimmen – dann geht es bis zum Sonnenuntergang auf Stimmenfang unter den alles in allem 14 Insulanern, die auch durch entsprechende Locations symbolisiert werden. Um die Urnen im eigenen Sinne zu füllen, werden Wahlplakate mit aussagekräftigen Slogans erdacht und gedruckt, zündende Reden auf dem Dorfplatz gehalten, Lokalrunden in Lolas Bar geschmissen und unschlüssige Wechselwähler mit Schmiergeldern überzeugt.

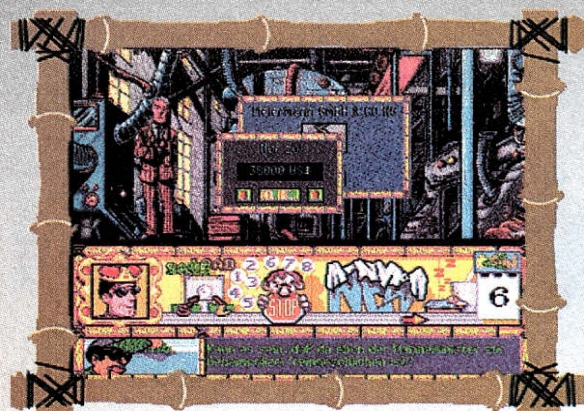
Genügend Bares und die entsprechenden Connections vorausgesetzt, läßt man die Konkurrenz zudem über den Äther vom DJ des inseleigenen Radiosenders fleißig denunzieren. Falls auch das nicht fruchtet, hilft eventuell ein Besuch beim Chef der örtlichen Geheimpolizei weiter: Gegen ein angemessenes Honorar unterzieht Herr Calzone störrische Fremdwähler einer Gehirnwäsche oder buchtet sie am Wahltag einfach ein. Außerdem hält der hilfreiche Mann für unermüdliche Spender allerhand Informationen über Kontostand und Sachbesitz der Gegenspieler bzw. das Image des Spielers bei allen Wahlberechtigten bereit. Sollten aber selbst derlei drastische Mittel versagen, so hat die nach unten offene Subtilitätsskala auf Mad Island ja noch schwerere Geschütze in petto. Dann bricht man eben einen kleinen Bürgerkrieg von der Palme, wofür der ebenfalls auf dem Eiland residierende Fabrikant Meiermann mit Vergnügen das als Munition dienende Popcorn liefert. Und bei

Kardinal Woytila gibt es nicht nur die Absolution, sondern unter der Hand auch Zeppeline, Panzer und U-Boote zu Sonderpreisen. Mit diesem Arsenal können die Minister dann feindliche Gebäude oder Einheiten angreifen bzw. die eigenen verteidigen. Jedes der Waffensysteme ist in drei verschiedenen Ausführungen erhältlich, wobei die Unterschiede in Sachen Reichweite, Feuerkraft etc. nebst der Möglichkeit, Einheiten außerhalb der gegnerischen Sichtweite für Überraschungsangriffe zu verstecken, für viel strategischen Freiraum sorgen. Nicht zu vergessen, daß bei Bedarf auch Beistands- und Angriffspakte geschlossen werden können. Rein spielerisch kann die verrückte Insel also mit einigen liebsamen und noch mehr unliebsamen Überraschungen aufwarten, während bei der Präsentation auf eine bewährte Mischung aus „Mad News“ und „Monkey Island“ gesetzt wurde. Auch hier gibt's daher jede Menge hübscher und teils auch recht nett

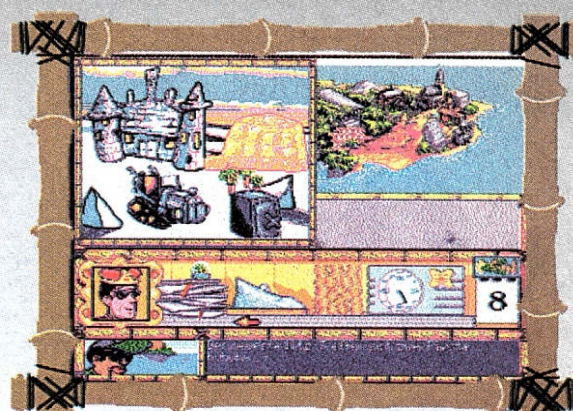
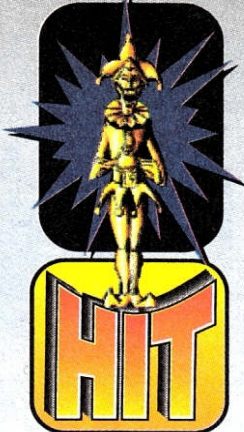


Relaxing im Präsidentenpalast

God bless America

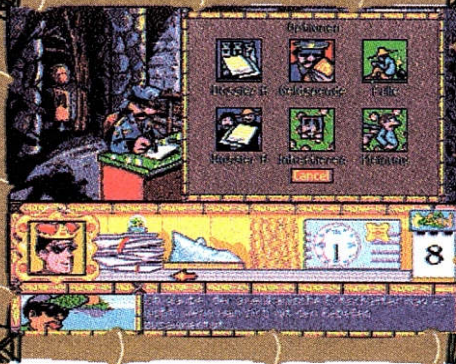


Pop up, Meiermann!



So läßt sich der Ruhestand genießen

animierter Comicgrafiken, während stimmige Sound-Effekte und die feinen Karibikklänge aus der Feder von Chris Hülsbeck für die passende Urlaubsstimmung sorgen. An der Steuerung ist ebenfalls nichts auszusetzen, denn eine Kontrolleiste mit diversen Icons ermöglicht den komfortablen Zugriff auf alle nötigen Informationen, speichert bzw. lädt den Spielstand, stellt die Spielgeschwindigkeit ein oder den Sound ab und legt auf Wunsch auch ein kurzes Pauschen ein. Im Textfenster am unteren Bildschirmrand scrollen derweil ununterbrochen Radio Rons Witzchen durchs Bild, deren Niveau irgendwo zwischen erträglich und platt pendelt. Interaktiver Hauptbestandteil des Games ist aber die



Die Geheimpolizei, dein Freund und Helfer

Inselkarte, die sich auch auf eine taktische Ansicht umschalten läßt. Allerdings mag es nach einem Mausklick auf die gewünschte Location je nach der Entfernung schon ein Weilchen dauern, bis die Limousine dort ankommt und in die vergrößerte Ansicht des Ziels gezoomt wird.

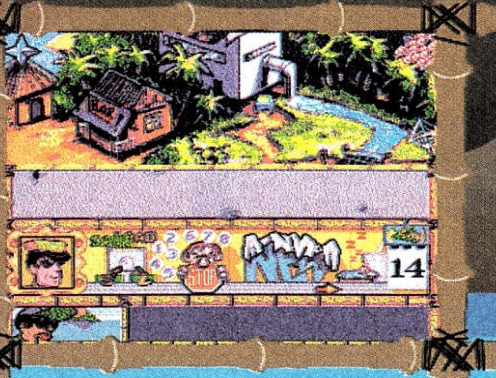
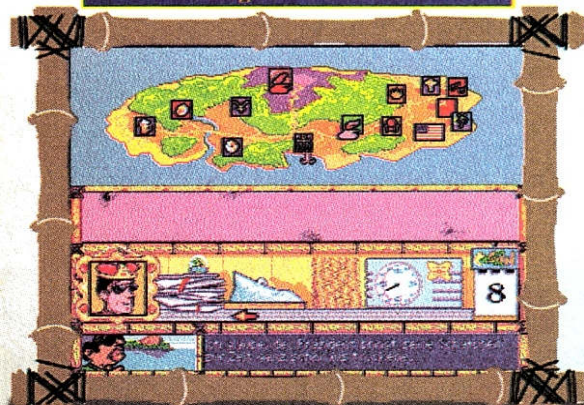
Es ist somit nicht gerade von Nachteil, wenn man den Karibiktrip auf einem A1200 (vielleicht auch gleich noch mit Turbopower) bucht, und eine Festplatte darf im Reisegepäck sowieso nicht fehlen. Aber das war ja schließlich auch anno „Mad News“ nicht anders und sollte von daher niemand von der Reise abhalten. Erst recht nicht, wenn die große Fahrt geplant ist: Obwohl sich im vorbildlichen und schick aufgemachten Handbuch ein eigener Abschnitt mit praktischen Tips und Tricks bezüglich

der richtigen Taktik und Strategie findet, ist Caribbean Disaster nämlich gewiß kein leichtes Spiel. Bis man ein probates Erfolgsrezept für das unbeschwerte Pensionärsleben am Pol gefunden hat, werden also viele unterhaltsame Stunden vergehen; selbst dann, wenn man das hier inoffiziell zugrundeliegende Brettspiel „Junta“ kennt. Aber genau das erwartet uns

schließlich von einer simulativen Polit-Satire, die ihre Wähler mit tausenderlei Gags und einem (hinter-) sinnigen Gameplay bei der Stange zu halten versteht!

Fazit: Selbst wenn Caribbean Disaster am Amiga ein Modem-Modus für zwei Polit-Gauner fehlt und Komplexität und Handlungsmöglichkeiten nicht ganz an das Niveau von „Mad News“ heranreichen, spielt sich das Programm doch vielleicht gerade deshalb sehr flott. Daher gibt's auch diesmal wieder einen Hit für Ikarion – schließlich muß hier wenigstens der Joker politisch korrekt handeln... (st)

Die Bananenrepublik in der strategischen Übersicht



Zoom auf die Fabrik

CARIBBEAN DISASTER (IKARION)

SATIRISCHE POLIT-SIMULATION

85%

„BESTECHEND“



GRAFIK	75%
ANIMATION	58%
MUSIK	76%
SOUND-FX	66%
HANDHABUNG	79%
DAUERSPASS	88%

VARIABLE: 3 STUFEN

PREIS DM 99,-

SPEICHERBEDARF	1,5 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4 JA
HD-INSTALLATION	ERFORDERLICH
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE
DEUTSCH	KOMPLETT

OFF LIMITS

Computer GmbH

Ihr AMIGA Distributor



Rufen Sie jetzt an
02051-2848-0

Speicher Amiga 500/600
RAM 512 KB A500 mit Uhr 57.-
RAM 1 MB A500 plus 97.-
RAM 1 MB A600 mit Uhr 87.-

Turbokarten A1200
Blizzard 1230-IV 50 MHz 337.-
Blizzard 1230-IV 50 MHz 4 MB 527.-
Blizzard 1260 060 50 MHz 1197.-

RAM/Turbokarte Amiga 2-4000
2 MB Chipmemadapter 237.-
Blizzard 2060 060 50 MHz 1247.-
SVP Turbokarten a.Anfr.
Cyberstorm 060 50 MHz 1747.-

Speicherbausteine
1 MB PS/2 SIMM Modul 70ns 187.-
3 MB PS/2 SIMM Modul 70ns 387.-
16 MB PS/2 SIMM Modul 70ns 777.-
1 MB ZIP Bausteine 177.-
1 MB/4 MB SIMM Modul 67.-/257.-

Festplatten SCSI 3.5"
Quantum Trailblazer 850 MB 337.-
Quantum Fireball 1.08 GB 437.-
Quantum Capella 2.2GB 1077.-
Quantum Atlas XP32150 2.1GB 1287.-
Quantum Grand Prix 4.3GB 1677.-

Festplatten IDE 3.5"
Quantum Trailblazer 850MB 327.-
Quantum Fireball 1.2 GB 427.-

Festplattensysteme A500
850 MB IDE incl. Controller 517.-
1.2 GB IDE incl. Controller 617.-
850 MB SCSI incl. Controller 587.-
1.0 GB SCSI incl. Controller 687.-

Festplattensysteme A2000
850 MB IDE incl. Controller 477.-
1.2 GB IDE incl. Controller 577.-
850 MB SCSI incl. Controller 587.-
1.2 GB SCSI incl. Controller 687.-

Festplatten 2.5" IDE A600/1200
Areal/Conner 250MB 277.-
Hitachi/Conner 350MB 347.-
Hitachi/Toshiba 540 MB 477.-
Toshiba 810 MB 697.-
Toshiba 1.3 GB 1197.-

Wechselplatten
Syquest SQ3270 IDE oder SCSI 537.-
Syquest SQ270 Cartridge 97.-
Syquest SQ800 Cartridge 97.-
Syquest EZ135 extern SCSI 447.-
Syquest EZ135 Cartridge 37.-
Iomega ZIP Drive SCSI 100MB 397.-
Iomega ZIP Cartridge 100MB 33.-

CD ROMs
Sanyo CR254S SCSI 4-fach Speed 257.-
Toshiba XM5401 SCSI 4-fach Speed 397.-
Toshiba XM3701 SCS 6.7-fach 497.-
Toshiba XM 5402 IDE 4-fach 247.-
Mitsumi FX400 4-fach Speed 197.-
Mitsumi FX 600 6-fach Speed 287.-
Amiga A1241 A1200 4-fach 447.-

CD Writer
Yamaha CDR 102 2/4fach 1697.-
Yamaha CDR 100 4 fach 2997.-
CD Rohlinge ab 12.-

Streamer
HP C1534 20GB DAT 1157.-
HP C1536 40GB DAT 1297.-
HP C1533 2-16GB DAT 1597.-
HP DAT Einbaurahmen 67.-

HD-Controller
Multi-Evolution II A500 SCSI-II 247.-
Oktugen 2008 SCSI-II 247.-
Alfa Power 508 IDE 177.-
Alfa Power CD Upgrade 187.-
Alfa Power 2008 IDE 137.-
Cyberstorm SCSI Kit 347.-
Blizzard 1230/1260 SCSI Kit 167./197.-
Update Multiove/Evolution 57.-

Grafik
Cybervision 2MB / 4MB 667.-/827.-
Retina BLT Z3 1MB / 4MB 637.-/797.-
Picasso 2MB 497.-
ScanDoubler Amiga 4000 247.-
Deinterlace Karte (Flickerfixer) 247.-

Video
V-LAB A2-4000 297.-
V-LAB A2-4000 S-VHS 497.-
V-LAB par A500-1200 497.-
V-LAB par A500-1200 S-VHS 647.-
V-LAB Motion V 3.x 1897.-
V-CODE intern/extern 127.-/177.-
V-CODE Retina BLT Z3 87.-
V-CODE Switch 187.-



Grundgeräte
AMIGA 1200 697.-
AMIGA 1200 Starterkit 997.-
AMIGA 1200 Internet Surfer 1197.-
AMIGA 4000T 040/25 ab 3697.-
DRACO 040/33 ab 4397.-
DRACO 060/50 ab 5897.-

Monitore
Amiga 1438 S 14" 15-38kHz 597.-
Microvitec 1564 15" 15-64 kHz a. A.
Microvitec 1764 17" 15-64 kHz a. A.
AcerView 561 15" 30-64kHz 647.-
Yakumo P81764 17" 30-64kHz 1147.-
ViewSonic 15" 30-64kHz 947.-
ViewSonic 17" 30-80kHz 1697.-
IIYAMA 8617 17" 24-84 kHz 1497.-
IIYAMA 9017 17" 24-92 kHz 1797.-
IIYAMA 9021 21" 28-92 kHz 3697.-

Sound
Tocata 16 BIT Audiekarte 497.-
MaestroPro Audiekarte 777.-
25 Watt Aktivboxen 47.-
80 Watt Surround Aktivboxen 67.-

PC Karten für Amiga
486er Karten ab 597.-
Pentium Karten ab 1097.-

Gehäuse
Towergehäuse Amiga 500 547.-
Towergehäuse A1200 incl. Tast. 597.-
Tower Amiga 2000 397.-
Tower A 3000 incl. Slotplatine 597.-
Tower A 4000 incl. Slotplatine 747.-
SCSI Gehäuse 1 Einschub 3.5" 127.-
SCSI Gehäuse 1 Einschub 5.25" 127.-
SCSI Tower 2 Einschübe 5.25" 157.-
SCSI Tower 4 Einschübe 5.25" 197.-
SCSI Tower 7 Einschübe 5.25" 297.-

Drucker
NEC P2X 377.-
HP Deskjet 600 497.-
HP Deskjet 660C 697.-
HP Deskjet 850C 947.-
HP Laserjet 5L 1047.-
Canon BJC 610 987.-
Epson Stylus Color II 797.-

Anwendersoftware
Studio 2.0 Pro Druckertreiber 97.-
TurboPrint V4.0 117.-
Finalcopy II 77.-
Final Calc 347.-
Final Data V3.0 117.-
Final Writer V4.0 247.-
clarrissa 2.x 177.-
Adorage 2.5 AGA 177.-
Animage 177.-
Data Base 3.0 Professionell 127.-
Diskexpander V2.1 57.-
AFS Filesystem Pro 137.-
AmiTCP/IP 137.-
Monumental Titler 197.-
Monument Designer 367.-
Personal Paint 6.x 87.-
Diavolo Backup 77.-
Diavolo Backup Pro 127.-
Maestro Backup 77.-
Maxon Basic 3 167.-
Maxon Cinema 4D V3 347.-
Maxon Cinema 4D V3 Pro 487.-
Maxon Tools 2 97.-
Maxon Twist 2 347.-
Maxon Multimedia 147.-
Pagestream V3.0 577.-
Master ISO CD-Brenner Soft 797.-
CD-ROM Starter Kit incl. CD 97.-
ASIM 3.x CD Filesystem 127.-

Spiele
Allen Breed 3D 77.-
Bling! AGA 97.-
Fears 87.-
Flight of the Amazon Queen 77.-
Lion King AGA 77.-
Polo Position a.A.

CD ROM Titel
Aminet Set 1/II je 4 CD's je 47.-
Aminet Share 4/6/7/8/9 je 19.-
Aminet Share 10 25.-
Meeting Pearls III 17.-
Amiga Tools I/II je 37.-
Goldfish III CD 37.-
Fresh Fish 9/10DoppelCD 57.-
RHS DTP Kollektion 17.-
RHS Color Kollektion 37.-
Megahits 3/4 Games je 37.-
Magic Illusions 25.-
Gateway 17.-
Network CD 2 47.-
Octamed 6.0 77.-
Eric Schwartz CD 37.-
TurboCalc V2.1 17.-
NetNews Offline Vol. 1 17.-
C64 Sensations Vol. 1 27.-
XI Paint 3.2 67.-
Workbench Add-On Vol.1 37.-

CD32 Titel in großer Auswahl

Sonstiges
Ariadne Ethernetkarte 377.-
Liana Parallel Netzwerk 97.-
Parnetkabel 37.-
Netteil A500-1200 4.5A 87.-
Kickum A600 27.-
Kickum A500 26.-
3.5" Laufwerke extern 97.-
3.5" LW intern A500/1200 87.-
3.5" LW 1.76 MB int./ext. a.Anfr.
SX32 CD32 goes A1200 397.-
Maus Amiga 260/400 DPI 20.-/33.-
Maus Amiga 400 DPI 3 Tasten 37.-
Joysticks ab 17.-
A1200/CD32 Superjoypad 37.-

NEU !!

AMIGA A1200

Internet Surfer
Amiga 1200 mit 260 MB
Festplatte, 14400er Modem
Internetsoftwarepaket
100 Freistunden Internetausgang
(nach Anmeldung)
und Magic Softwarepaket

1197.-

Oststraße 83 - 42551 Velbert Telefon 02051-28480 FAX 02051-284820

Technische Hotline täglich ab 16 Uhr 02051-284828

Wir liefern ausschließlich zu unseren allgemeinen Liefer- und Zahlungsbedingungen. Portokosten bei Vorkasse 6.- bei Nachnahme nach Gewicht. Händleranfragen erwünscht.
Macro System Stützpunkt, Microvitec Distributor, Amiga Distributor, Ilyama Fachhändler, Applepoint, PC Systeme usw.

Diese Anzeige stellt nur einen Auszug aus unserem umfangreichen Lieferprogramm dar, nicht aufgeführte Artikel bitte telefonisch erfragen

A320 - AIRBUS VOL. 2

Daß ballerwütige Kamikaze-Piloten in einem Airbus der zivilen Luftfahrt nichts verloren haben, war schon anno 1992 klar – aber auch sonst hat sich gegenüber dem Vorgängermodell erschütternd wenig geändert.

Weder die öde Grafik noch das eintönige Spielprinzip konnten seinerzeit verhindern, daß nach dem Jungfernflug eine überraschend große Zahl von angehenden Flugkapitänen ins Cockpit des Amiga-Airbus drängte. Das Rezept hieß Realismus pur ohne Eis und Soda: Auf den authentischen Himmelsrouten konnte man quer durch Europa düsen und mußte dabei stets seinen Zeitplan sowie den Treibstoffvorrat im Auge behalten. 1993 lockte der deutsche Chefprogrammierer und Berufspilot Rainer Bopf die Fans dann mit der „USA Edition“ in die Vereinigten Staaten, grafische oder spielerische Verbesserungen suchte man dabei jedoch vergeblich. Vor einem knappen halben Jahr startete schließlich der „Approach Trainer“ durch, wo ausschließlich das korrekte Landemanöver im fliegenden Bus auf 58 europäischen Flughäfen geübt wurde. Tja, und nun steht endlich das offizielle Nachfolgemodell auf dem Rollfeld!

Erwartungsgemäß widmet sich auch diese Simulation wieder ganz dem friedlichen Normalfall der christlichen Luftfahrt – auf außerplanmäßige Katastrophen wie Triebwerksausfälle oder gar Flugzeugentführungen wird komplett verzichtet. Um so mehr Gewicht

Ach, so sieht also Deutschland von oben aus?!

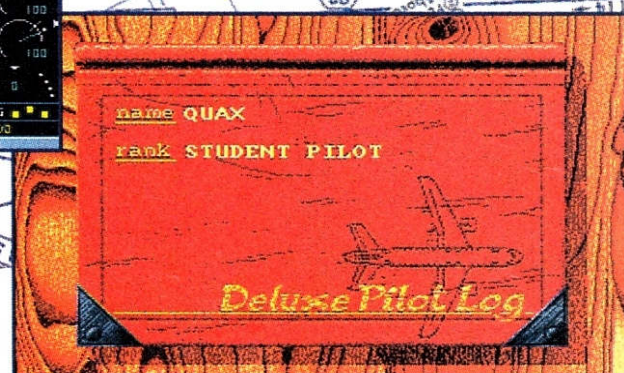
legt das Programm auf Präzision bei der Routenplanung, der Treibstoffkalkulation und vor allem bei der Landung. Die letztere wird daher am besten so lange im Trainingsmodus geübt, bis man Dinge wie Aufsetzpunkt und Schräglage nicht einmal mehr im Schlaf durcheinander bringt. Anschließend kann man langsam daran denken, im Duty-Modus Karriere zu machen, wobei alle beruflichen Höhen und Tiefen automatisch im Logbuch gespeichert werden.

Dabei darf man sich einmal mehr mit allerlei Gedrucktem herumschlagen, zu dem neben den „ILS Approach Charts“ (mit der Lage vieler der insgesamt 110 ansteuerbaren Flughäfen Europas) drei „High Altitude“-Pläne gehören. Der Laie hält die auf Vorder- und Rückseite mit tausenderlei Linien, Zahlen und Kürzeln verzierten Miniatur-Tapeten vielleicht für Schnittmusterbögen; der Profi erkennt dagegen, daß es sich um die originalen Jeppesen-Karten im Maßstab 1 Inch = 20 Seemeilen handelt – und freut sich, weil er so bei der Streckenplanung

Beeindruckend, was?



Er fliegt und fliegt und...



Aller Anfang ist schwer...

mit beiden Beinen fest in der Luft steht. Gegenüber dem Ur-Airbus wurde das Fluggebiet um die südeuropäischen Regionen (Italien, Spanien, Portugal) erweitert, weggefallen sind dafür einige skandinavische Airports. Aber wer will schon nach Oslo, wenn die Kanarischen Inseln auf ihn warten? Als Bonus sind darüber hinaus zwei Gebiete in Nordamerika enthalten; mit näheren Informationen über die dortigen Flughäfen knausert das Programm allerdings. Das soll sich erst mit der geplanten Erweiterungsdiskette ändern, die so eine Art „USA Edition 2“ werden dürfte. Trotz alledem wird man im Cockpit das Gefühl nicht los, immer noch mit dem ersten Airbus unterwegs zu sein – vermutlich, weil die grafische Gestaltung der Landschaft in den letzten vier Jahren keinerlei Fortschritte gemacht hat: Wie eh und je besteht die Welt hier aus einer Scheibe, die von unterschiedlich getönten Farbleckschen und einem Liniennraster optisch aufgelockert wird. Bodenerhöhungen sind nirgends zu entdecken, und das gilt sogar für jene Hü-

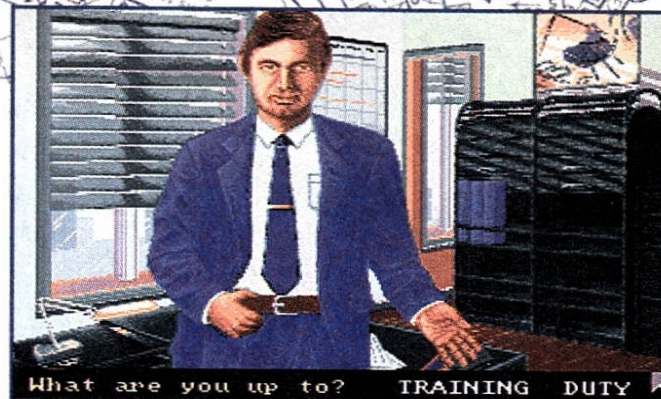


gel in unmittelbarer Flughafennähe, vor denen die ILS-Charts ausdrücklich warnen. Nach wie vor sind weder Außenansichten der eigenen Maschine im Angebot noch sieht man in der Luft irgendwelche Kollegen. Dabei muß es die doch geben, wie die nicht gerade seltenen Startverschiebungen beweisen. Auf einem normalen 500er hat man dafür vielleicht noch Verständnis, doch in der AGA-Zone ist die Situation exakt dieselbe, zudem fliegt der träge Riesenvogel auch mit Fast-RAM im Gefieder um keinen Deut schneller.

Wer neben der Erweiterung des Fluggebiets und dem aktualisierten Kartenmaterial noch weitere Neuerungen sucht, wird somit eigentlich nur beim frisch implementierten Funksprechverkehr fündig. In Anbetracht der fehlenden Sprachausgabe handelt es sich dabei al-

lerdings eher um einen Funkschriftverkehr, über den man für jede Kleinigkeit (das Anlassen der Triebwerke usw.) erst eine Erlaubnis einholen muß. Die eingeblendeten Texte sind wie in der realen Luftfahrt durchgehend englisch, der Packungsaufkleber „Komplett Deutsch“ gilt also in Wahrheit nur für das 170seitige Handbuch, in dem alle Optionen, Funksprüche etc. ausführlich erklärt und nötigenfalls auch übersetzt werden.

Okay, auch das Cockpit wurde gegenüber dem Original unmerklich verändert und orientiert sich nun weitgehend am „Approach Trainer“. Für alles und jedes wird die Hilfe des Autopiloten angeboten, dessen Inanspruchnahme im Ernstfall aber wertvolle Bewertungspünktchen kosten kann. Ansonsten ist allenfalls noch die neuerdings gewährte Unterstützung von Analogsticks erwähnenswert, die sich zur Steuerung per Maus oder Digi-Knüppel gesellt hat – selbstverständlich ist auch die Tastatur wieder mit Befehlen übersät.



Würdet Ihr diesem Herrn ein Flugzeug abkaufen?

Otto Normalflieger dürfte hier also bereits vor dem Kauf die Fliege machen: Die fade Optik, eine bloß aus Triebwerksrauschen bzw. Wampiepsern bestehende Soundkulisse und vor allem die Ereignislosigkeit der (trotz Zeitraffer) endlosen Flüge bieten ihm auch genügend gute Gründe dafür. Aber selbst hartgesottene Simulanten schlägt die ewig gleiche Aufgabenstellung (Bringe Deine Passagiere sicher von A nach B!) irgendwann auf die Motivation. Guten Gewissens empfehlen kann man dieses anspruchsvolle, aber staubtrockene Spiel somit nur beinhalten Realos, die sich vor dem Monitor auch eine Lufthansa-Uniform überziehen. Bloß werden die unter Garantie halt schon sämtliche Vorgängerprogramme besitzen und sich kaum ein dürrtiges Update zum Vollpreis zulegen wollen – Funksprüche hin, Kanaren her. (mz)



Der originale Airbus von 1992: Wer entdeckt den Unterschied?

Der Nachtflug ist reine Instrumentensache



A320 AIRBUS VOL.2 (GAMES 4 EUROPE/SOFTGOLD)

ZIVILE FLUGSIMULATION

48%

„NEUAUFLAGE“



GRAFIK	37%
ANIMATION	44%
MUSIK	—
SOUND-FX	14%
HANDHABUNG	66%
DAUERSPASS	52%

FÜR GEÜBTE

PREIS 99,- DM

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

Die einzige Außenansicht: Das Titelbild

TILEMOVE

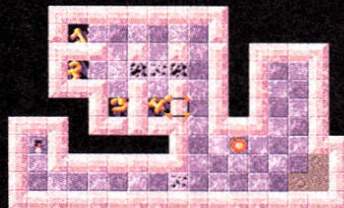
**Schnöde
Schiebung**

Altehrwürdige Schiebepuzzles nach dem oft variierten Vorbild von „Sokoban“ schienen nur noch im PD-Reservat überlebt zu haben – doch nun hat Claw Design das Spielprinzip offiziell wiederentdeckt.

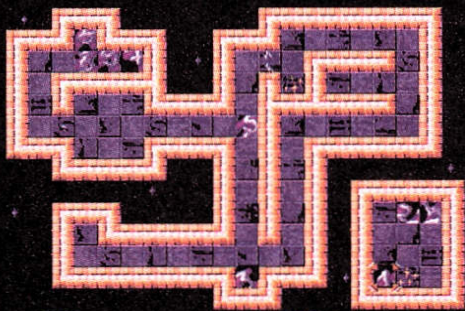
Ihr Kinderlein schiebet



Das antike Design



Stein um
Stein mauern
wir uns ein



Aufgaben im
Future-Look



Die neue Schiebung folgt dem klassischen Muster: In 100, in drei Designs (antik, futuristisch, kindlich) vorrätigen und jeweils bildschirmfüllenden Draufsicht-Labyrinthen soll man mittels Pad oder Stick und unter teils argem Zeitdruck stets einige Kisten an die vorgeschriebene Position bugsieren – zur Belohnung gibt's Punkte und ein Paßwort.

Das Problem bei der Sache war (bereits anno „Sokoban“) und ist, daß einmal horizontal oder vertikal in Bewegung gesetzte Kisten erst wieder stoppen, wenn sie auf ein Hindernis stoßen. Zudem müssen die nummerierten Teile hier nicht nur an einen vorbestimmten Ort gebracht, sondern dort auch noch in einer vorgegebenen Reihenfolge abgestellt werden. Um das Maß voll zu machen, lauern unterwegs noch tödliche Gefahren auf das Frachtgut: Da gibt es Abgründe, in denen die Kartons auf Nimmerwiedersehen verschwinden, Blitze, die sie in einen Trümmerhaufen verwandeln, Schnecken, die ihre Bewegung extrem verlangsamen, oder Sümpfe, die man besser weiträumig umschiebt. Auch nicht viel angenehmer sind Boxhandschuhe, die unsere leidgeprüften Hauptdarsteller aus der Bahn werfen. Und dann erst die morschen Stellen im Untergrund, aus denen irgendwann tiefe Löcher

werden! An der „falschen“ Stelle herumstehende Mauern können ebenfalls recht lästig sein; immerhin stürzen manche davon aber nach mehrmaligem Anrennpeln ein, während man andere mit trickreich platzierten Schaltern zum Verschwinden bringen kann.

Damit auch das Positive nicht zu kurz kommt, lassen sich durch simples Drüberschieben Zeit- und Punkteboni aufklauben, dazu gibt's noch Nützliches wie Teleporter und Beschleunigungs-Extras. Man findet hier also durchaus ein paar recht originelle Features, obgleich das Spiel von wirklich innovativen Neuerungen natürlich trotzdem meilenweit entfernt ist. Auch die nicht eben aufregende Grafik mit ihren ärmlichen Animationen und der gelangweilt vor sich hindudelnden Soundbegleitung vermag kaum große Motivationsschübe beizusteuern. Die solide Steuerung und der gemächlich ansteigende Schwierigkeitsgrad gehören dagegen zu den Pluspunkten von Tilemove. Die Zicken, welche das auf allen Amigas mit 1 MB RAM lauffähige Spiel macht, wenn es auf einen AGA-Rechner oder eine Turbokarte stößt, stellen den Programmierern jedoch ein Armutszeugnis aus: Dann muß im Boot-Menü unbedingt der CPU-Cache deaktiviert werden, sonst gibt's größere Startschwierigkeiten.

Insgesamt also eine altbackene Knochelei rund um das unverwüsthliche Konzept von „Sokoban“, dem die Designer immerhin ein paar interessante und abwechslungsreiche Aufgabenstellungen abringen konnten. Anders gesagt: Man kann knapp 40 Märker zwar besser, aber eben auch viel schlechter investieren. (md)

TILEMOVE (CLAW DESIGN)

SCHIEBE-PUZZLES

58%
„VERSCHOBEN“

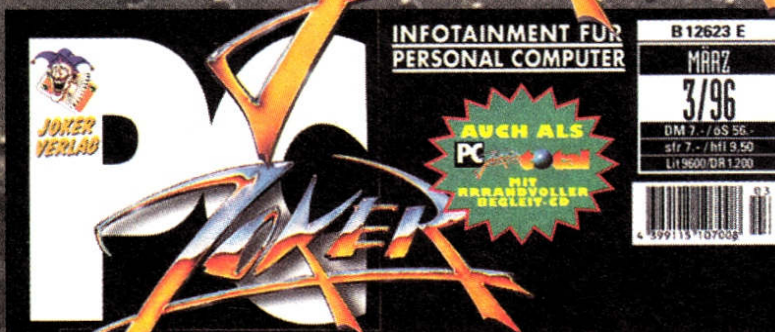


GRAFIK	39%
ANIMATION	17%
MUSIK	39%
SOUND-FX	24%
HANDHABUNG	68%
DAUERSPASS	60%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS	DM 39,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	LEVELCODES
DEUTSCH	HANDBUCH

DER JOKER IM PC-SPIEL



INFOTAINMENT FÜR
PERSONAL COMPUTER

B 12623 E

MARZ

3/96

DM 7,- / 6S 56,-
sfr 7,- / HT 9.50
Lit 9600/DR 1.200



AUCH ALS

PC

MIT

RRRRANDVOLLER

BEGLEIT-CD

TITEL, THEMEN, TEMPERAMENTE

INTERNET BIZARR: DIE VERRÜCKTESTEN
LOCATIONS

HARDWARE: PLUG & PLAY KARTE
UND NEUE JOYSTICKS

WAHLERGEBNIS:
SPIEL DES JAHRES

UMFRAGE: WAS HALTEN HER-
STELLER VON WIN 95?

INTERVIEWS: GREENWOOD
& MFN

TELEFONAKTION:
PLAUDERN MIT PROMIS

NEUE SOFTWARE IN TEST

TEAMCHEF · CONGO
BEAVIS & BUTT-HEAD
ROBOT CITY
MARTIAN CHRONICLES
CINEMANIA 96
THUNDERHAWK 2 · DARK EYE
EARTHWORM JIM
RISE OF THE ROBOTS 2
PINBALL 95
PINBALL WIZARD 2000
BLOWN AWAY

ERSTE BILDER, ERSTE INFOS

SPYCRAFT & SYNMERGIST
DUNGEONKEEPER & THEME HOSPITAL
STRIKE BASE & BATTLE CRUISER

Gewinnt ein
MULTIMEDIA
PENTIUM
und mehr!



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



MIT RRRRANDVOLLER CD!

INFOTAINMENT FÜR
PERSONAL COMPUTER

B 14135

MARZ

3/96

DM 14,80

6S 118,-

sfr 14,80



TITEL, THEMEN, TEMPERAMENTE

INTERNET BIZARR: DIE VERRÜCKTESTEN LOCATIONS
HARDWARE: PLUG & PLAY KARTE UND NEUE
JOYSTICKS

WAHLERGEBNIS
SPIEL DES JAHRES

UMFRAGE: WAS HALTEN HERSTELLER VON
WIN 95?

INTERVIEWS: GREENWOOD & MFN

TELEFONAKTION:
PLAUDERN MIT PROMIS

NEUE SOFTWARE IN TEST

TEAMCHEF · CONGO
BEAVIS & BUTT-HEAD
ROBOT CITY
MARTIAN CHRONICLES
CINEMANIA 96
THUNDERHAWK 2 · DARK EYE
EARTHWORM JIM
RISE OF THE ROBOTS 2
PINBALL 95
PINBALL WIZARD 2000
BLOWN AWAY

ERSTE BILDER, ERSTE INFOS

SPYCRAFT & SYNMERGIST
DUNGEONKEEPER & THEME HOSPITAL
STRIKE BASE & BATTLE CRUISER 3000 AD

Gewinnt ein
MULTIMEDIA
PENTIUM
und mehr!

MULTIMEDIA TOTAL
NEUE VIDEOS BEIM JE
11 DFU-PROGRAMME
AUF DER CD

**JETZT WIEDER
NEU AM KIOSK**

MAILBOX



Die Tinte von Michaels Editorial ist noch gar nicht richtig trocken, da erschüttert schon wieder ein neuer Skandal das Internet; diesmal wurden Sperrungen wegen Nazi-propaganda verhängt. Also ein Faß ohne Boden – genau wie das, in dem wir Eure Leserbriefe aufbewahren...

Leserbriefe

IST ES ZU FASSEN?

Hallo Joker-Team, möget Ihr im neuen Jahr von Belästigungen durch wildgewordene (Staats-) Anwälte verschont bleiben – sollte doch noch mal so ein Rechtsverdreher auftauchen, dann löst das Problem doch am besten zügig und unbürokratisch auf die Lübecker Art! schlägt Heiko Hayn aus Dolle-rup vor.

Heiko hat die „Lübecker Art“ mit einem Foto dokumentiert, das wir hier kommentarlos abdrucken. Hoffentlich hat auch dieses Faß keinen Boden!



RISC ODER RISIKO?

Schlagt mich bitte nicht, wenn ich Euch erzähle, daß ich die Computer 95 leider verpaßt habe. Um so erfreulicher finde ich es natürlich, daß der Amiga wieder im Aufwind ist – aber auch wenn in Köln etliche Besucher mit einem Magic-Paket unterm Arm den Nachhauseweg antraten, kom-

me ich um ein paar Fragen nicht herum:

- 1) Wie soll das Konzept zum neuen Risc-Prozessor eigentlich aussehen? Ich liege doch wohl richtig, wenn ich davon ausgehe, daß er aus Gründen der Kompatibilität in der Lage sein muß, den alten Chip zu emulieren, oder? Und würde ihn das nicht unnötig ausbremsen?
- 2) Lohnt es sich überhaupt, jetzt noch einen 1200er zu kaufen, wenn bald ohnehin ein neuer Amiga mit Risc-Technologie herauskommt?
- 3) Ich kann Frank Klafzinski aus der Januar-Mailbox nur zustimmen, wenn er sagt, daß die Meckerei gegenüber Escom unberechtigt ist – auch was die Preise angeht. Aber ich frage mich doch, warum die neuen Amigas in Frankreich produziert werden; käme das anderswo nicht wesentlich günstiger? rechnet Stefan Mennewisch aus Vermold.

1) Der im „Turbomiga“ zum Einsatz kommende PowerPC-Chip ist ja speziell darauf ausgelegt, ältere Motorola-Prozessoren problemlos zu emulieren – und die Erfahrungen bei Apple beweisen inzwischen, daß das auch sehr ordentlich funktioniert. Am Amiga könnten allenfalls die Grafikchips Probleme bereiten; da wird wohl viel davon abhängen, wieviel Wert Amiga Technologies wirklich auf Kompatibilität legt. Tempomäßig muß man sich aber sicherlich keine Sorgen machen.
2) Eine Frage, die sich derzeit viele Amiganer stellen. Bis zur „Risc-Freundin“ ist's zwar noch ein Weilchen, aber letzten Endes muß diese Entscheidung wohl jeder für sich selbst treffen. Immerhin tröstlich, daß es der

DOSen-Fraktion diesbezüglich kaum besser geht...

3) Die Wege des Herren sind unergründlich, die Wege der Herren bei AT erst recht.

DIE ABZOCKER

Was hat Amiga Technologies denn nun wirklich vor? Die wollen doch wohl nur die paar Amiga-User abzocken, die es im Moment noch gibt. Anders kann ich mir jedenfalls nicht erklären, warum nirgendwo Werbung geschaltet wird. So kann man verlorenen Boden jedenfalls nicht wiedergutmachen! Und dann immer dieses Schöngerede von wegen günstiger Multimediarechner – mit CD-ROM, Drucker und dergleichen liegt man locker bei 1.800,- DM, und dafür bekommt man auch schon einen kleinen Mac oder Pentium. Gut, Ende des Jahres soll der PowerPC-Chip eingebaut werden (den Apple schon seit geraumer Zeit benutzt), aber bis dahin hat Intel doch schon längst den Pentium Pro etabliert, und wir sind wieder zu spät dran. ärgert sich Sven Nowak aus Wennigsen.

Daß Computer eher aus wirtschaftlichen Gründen denn aus reiner Menschenfreundlichkeit gebaut und verkauft werden, sollte sich inzwischen herumgesprochen haben – daß AT den goldenen Marketingweg noch nicht gefunden hat ebenso. Andererseits sind da doch bereits sehr schöne Fortschritte zu verzeichnen: Wo kommt etwa der Online-Einstieg preiswerter als mit dem neuen Amiga Surfer

Package? Mehr dazu im aktuellen User Club.

DER ZWEITE VERSUCH

1) Ich war ja sehr angetan, als ich im letzten Heft meinen Leserbrief („Im Auge des Blizzards“) sichtete, wenn auch gekürzt. Allerdings wunderte ich mich unter Punkt zwei, wie irgend jemand so blöd sein kann, eine derart bescheuerte Frage zu stellen – denn natürlich weiß ich, daß Coprozessoren via Turbokarte angeschlossen werden. Also schaute ich sicherheitshalber in meinem Originalbrief nach, und siehe da, ich war tatsächlich so blöd gewesen! Hier nun noch mal die Frage, wie ich sie eigentlich gemeint hatte: Wie unterscheidet sich geschwindigkeitsmäßig ein 1200er mit Blizzard-Karte ohne Coprozessor von einem mit Karte und Coprozessor?

2) In den letzten Joker-Nummern wird immer wieder mal die Frage gestellt, warum Amiga Technologies keine großangelegte Werbe-Kampagne startet. Ich meine, daß die Antwort auf der Hand liegt: Mit einem 1200er kann man in Zeiten, wo es den Pentium mit allem Drum und Dran für 2.000,- DM gibt, einfach niemanden mehr begeistern, der sich nicht ohnehin schon dem Amiga verpflichtet fühlt. Bei AT ist man sich dessen offenbar bewußt und verschiebt die große Kampagne auf die Markteinführung der PowerAmigas. Oder?

3) In verschiedenen renommierten Amiga-Zeitschriften stand (wenn auch zwischen den Zeilen) zu lesen, daß man die klei-

nere Variante dieser neuen Modelle wieder in Tastaturgehäusen produzieren will. Ich würde das für einen großen Fehler halten, da heutige Konsumenten ein solches Gerät einfach nicht beachten, egal, wieviel Power dahinterstecken mag. Sicher wäre es ohne größeren Aufwand möglich, z.B. ein Mini-Tower-Gehäuse zu verwenden, was zudem den Vorteil hätte, daß sich künftige Erweiterungen leichter bewerkstelligen lassen. argumentiert Martial T. Zecha aus Köln.

1) Alle guten Antworten sind bekanntlich zwei, also bitte: Wenn es um Spiele geht, ist der Coprozessor in aller Regel so oder so schnuppe, da ihn nur die wenigsten Progis dieser Art nutzen. Anders sieht es dagegen bei rechenaufwendigen Anwendungen wie z.B. Renderprogrammen aus, hier versprechen Blizzard & Co. echte Geschwindigkeitsvorteile.
2) Eine glaubwürdige Theorie, wenn auch eine falsche: Auch bei AT weiß man inzwischen, daß der Weg zum PowerAmiga mit Innovationen UND Werbung gepflastert sein muß – weshalb es mittlerweile z.B. das Surfer Pack und demnächst wohl auch mehr Anzeigen geben wird. Natürlich auch in der Welt meist gekauften Fachmagazin für Amigos. Einmal darfst Du jetzt raten, welches das ist...
3) Bezüglich des Designs magst Du durchaus recht haben, doch ist da das letzte Wort noch längst nicht gesprochen. Nach der diesjährigen CeBIT (wo ein erster Prototyp der neuen Amiga-Generation vorgestellt werden soll) wissen wir alle vielleicht schon etwas mehr.



Direkt nachdem ich Euren Test zu „Breathless“ gelesen hatte, mußte ich mir das Game zulegen und kann nur sagen, dies ist die beste 3D-Grafik, die ich je am Amiga gesehen habe! Zwar braucht das Teil eine enorme Rechenleistung, aber gut – bei den DOSen kann man ja heute

mit 'nem 286er auch nix mehr anfangen. Jedenfalls ist das Programm genial, und hoffentlich arbeitet Fields of Vision schon am nächsten 3D-Hammer. Oder wie wäre es mal mit 'ner vernünftigen Flugsimulation? Überhaupt, was ist eigentlich mit „T.F.X.“? Könntet Ihr die Jungs von Amiga Technologies nicht mal fragen, wo denn ihre Werbung bleibt? Zwar finde ich die Idee mit dem PowerAmiga bestens, aber wenn ohnehin niemand mehr weiß, daß es überhaupt noch einen Amiga gibt, wird das auch wenig nützen... unkt Andy Klippel aus Duisburg.

Bei FoV brütet man derzeit noch über die Hämmer, die da demnächst fallen mögen, während auf dem Amiga-Rollfeld momentan nur der neue Airbus abhebt – wie „vernünftig“ er das tut, magst Du nach der Lektüre des aktuellen Tests selbst entscheiden. Doch immerhin ist mit „T.F.X.“ nach wie vor zu rechnen, wenn der Hersteller auch (noch) keinen exakten Starttermin zu nennen weiß.



Ich habe letzts mit 'nem Bekannten einen Tag vor seinem 486 DX/2 verbracht und bin zutiefst beeindruckt: Das war eine reine Grafikorgie, die ich am Amiga so noch nie zu sehen bekommen habe! Abgesehen vom Konfigurationskram und dem etwas ruckeligen Scrolling bleiben da wirklich kaum Wünsche offen – und nun ist ein 486er ja lange nicht mehr das Ende der Fahnenstange. Wenn mir also noch mal ein Mailbox-Brief unter die Finger kommt, in dem der PC als besserer Taschenrechner niedergemacht wird, dann fahre ich persönlich zum Verfasser und füttere ihn mit seiner 512-KB-Speichererweiterung! Schöne Grüße übrigens an einen gewissen Amiga-Club in Köln... Ich kann jedem Amiganer daher wirklich nur raten, sich schnellstmöglich mit ordentli-

Bestelltelefon: 0771 64440



Zieht Euch warm an!

COOLE PREISE

	AM	AM12	CD32		AM	AM12	CD32
A-Train Classic	32.97			Marvins Marvellous Adv			59.37
Airbus 2	85.77			Microcosm			32.97
Akira	46.17	52.77	65.97	Myth			39.57
Aladdin		65.97		NBA Jam T.E.		*79.17	
Alfred Chicken			19.95	Nigel Mansell (B)		26.37	
Alien Breed 3		65.97	65.97	Obsession		*65.77	
All Terrain Racing			46.17	Odyssey		*65.97	
Arabian Nights	59.37		32.97	Paws of Fury		52.77	46.17
Arcade Pool	19.77		26.37	Pinball Dreams + Fantas		46.17	
Aufschwung Ost	59.37			Pinball Illusions			59.37 59.37
Award Winners Platinum	65.97			Pinball Mania			65.97
Baldies	46.17	59.37		Pirates (B)		26.37	
Banshee		39.57		Pole Position: F1 Teamc		*85.77	
Behind the Iron Gate	46.17			Police Quest 1 (B)		32.97	
Bling	79.17	85.77	*79.17	Police Quest 2 (B)		26.37	
Birds of Prey (B)	26.37			Police Quest 3 (B)		32.97	
Breathless		*79.17	*79.17	Populous 2 (B)		32.97	
Brian the Lion		46.17		Primal Rage		59.37 59.37	
Bubba 'n' Stix			39.95	Prince of Persia (B)		26.37	
Bubble & Squeak	52.77	52.77	52.77	Rally Championship		46.17 46.17	
Bump'n'Burn		34.95		Ran Trainer		79.17	
Bundesligaman 3 Hattrick	79.17	79.17		Red Baron (B)		26.37	
Bundesligaman 3 Support	32.34			Reunion		59.37 59.37	65.97
Cannon Fodder 2	59.37		65.97	Rise of the Robots		65.97	
Castles 2: Siege & Conq		34.95		Road Kill		52.77 59.37	
Cedric	79.17			Rome AD '92 (B)		26.37	
Chambers of Shaolin		46.17		Sensible Golf		59.37	
Citadel	65.97			Sensible World of Soccer		59.37	
Civilisation	39.37			Sim City 2000		65.97	
Colonization	85.77			Skidmarks (B)		26.37	
Combat Classics 3	65.97			Soccer Kid		59.37 23.07	
Crusade		*79.17		Soccer Stars 95		65.97	
Crystal Dragon	46.17			Anstolt/Premier Man 3/Fifa Soccer/Kick off 3		32.97	
Dawn Patrol	72.57			Space Quest 4 (B)		26.37	
Death Mask	85.97		65.97	Speedball (B)		26.37	
Defender of the Crown 2		39.57		Speris Legacy		52.77 52.77	
Der Meister	52.77			Street Fighter 2 (B)		26.37	
Der Reader	79.17	85.77		Super Skidmarks		46.17	52.77
Der Seelenturm		65.97 *65.97		Super Street Fighter 2 Turbo		52.67 52.67	
Der Trainer 2	65.97			Super Streetfighter 2		52.77 52.77	
Die Siedler	46.17			Super Tennis Champs		46.17	
Doppelpaß (Anstolt + WCE)	79.17			Syndicate		59.37	59.37
Dragonstone		39.95		Theme Park		59.37 82.67	59.37
Dune (B)	32.97			Tn. Tank Engine + Friends Pinball		*46.17	
Dungeon Master 2		85.77		Tiny Troops		65.97	65.97
Embryo	46.17			Total Football		65.97	
Erben der Erde	52.77	59.37 59.37		Town with no Name		6.57	
Exile	39.57		46.17	Tripple Fun		46.17	
F1 World Championship	65.97			Trivial Pursuit (B)		26.37	
Fears		72.57 *72.57		Turbo Trax		65.97	
Fields of Glory (B)	39.57			Ufo - Enemy Unknown		49.95	
Fire and Ice		46.17		Ultimate Body Blows		65.97	59.37
Flight of the Amazon Qu	65.97			Universe		65.97	
Fly Harder		34.95		Virocop		52.77 52.77	
Formular 1 Grand Prix		65.97		Whale's Voyage II		79.17	
Fury of the Furries		34.95		Wheelspin		46.17	
Fußball Total	65.97 65.97			Whizz		46.17 46.17	
Guardian	52.77 52.77			Willi Lemkes Fußballm.		59.37	
Gunship (B)	26.37			Wing Commander		32.97	
Hanse - Die Expedition	39.57 39.57			Winter Gold (B)		26.37	
Hattrick	65.97			World Cup USA '94		52.77	
Hollywood Pictures	65.97			Worms		59.37	59.37
Hugo	*65.97			WWF 2 (B)		19.77	
Impossible Mission 2025		39.95		Xtreme Racing		*59.37	
Indy 3 Action	9.87						
Indy 4 Action (B)	19.77			Zubehör:			
Ishar 3	49.95			TP 173 Amiga/Atari Mouse		29.95	
Jaktar - Der Elfenstein	*52.77			TP 511 Controll-Pad		19.99	
Jungle Strike		59.37		Honeybee-Pad		49.00	
Kid Chaos	52.77	34.95		Alpha-Ray Joystick		24.95	
Kingpin		26.37					
Koala		65.97					
König der Löwen		59.37					
Leisure Suit Larry 3 (B)	32.97						
Lemmings		34.95					
Lemmings 2	59.37						
Lost Vikings		39.95					
Lothar Matthäus 2 Super	39.57						
Lucas Arts Classic Adv	85.77						
Mad News	65.97						

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

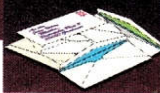
Bestellannahme:

Mo-Fr
10-18h

Fon: 0771 64440
Fax: 0771 64449

Quicksoft GmbH

Am Rappenschneller 16
78183 Hüfingen



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.)

cher Zusatzhardware (auf alle Fälle ein CD-Laufwerk) auszurüsten, damit auf unser System auch endlich ansprechendere Software umgesetzt, vielleicht sogar wieder darauf entwickelt wird. Ansonsten hoffe ich nur vage auf den PowerAmiga, der Anschluß dürfte vermutlich schon längst verpaßt sein. Da müssen ja erst die Hardware-Pioniere von Phase 5 kommen, um AT wachzurütteln! grummelt Olaf Sebening aus Bad Berleburg.

Wir haben ja schon immer gesagt, daß auch andere Mütter schöne Töchter haben – dennoch ist unsere „Freundin“ noch lange kein Mauerblümchen! Man braucht nur Deinem Rat zu folgen und ihr schicke Klamotten (etwa mehr RAM im Rock, einen CD-Schlitz im Kleid etc.) zu verpassen. Und wenn AT dann noch den passenden Herzschrittmacher spendiert, kann der/die Amiga wieder bei jeder Schönheitskonkurrenz antreten!

einfach, Amiga-Soft zu bekommen. PD-Programme hingegen wären wahrscheinlich nicht so gut, doch wer weiß? Ihr würdet sicherlich wenigstens nicht so einen Schrott auf die Disk packen wie Eure Konkurrenz! Das letzte „spielbare Demo“ der Amiga James versprach „stundenlangen Spielspaß“ mit dem Superhit „Worms“. Hätte ich beinahe gekauft, doch da ich schon zuvor mit diesem Magazin schlechte Erfahrungen gemacht hatte, suchte ich den Haken – und fand ihn auch: eine Spielbegrenzung auf fünf Minuten! Das stand so klein und winzig und unscheinbar mitten im Heft, als sei es total unwichtig. Tja, das wäre wohl ein „stundenlanger Spielspaß“ geworden... ärgert sich Wilfried Opalka aus Herten.

Auch bei der nächsten Coverdisk wird es bleiben, wie es beim Joker seit jeher war: Von uns gibt's die erste Sahne, anderswo den Sauerrahm.



Egal, wie Eure Hardware-Umfrage ausgeht, Ihr müßt einfach eine Cover-CD herausbringen! Das meistgekauft Amiga-Mag der Welt und keine CD? Wie hört sich das denn an?! Ihr seid jetzt schließlich die Trendsetter der Amiga-Welt, also raus mit der Scheibe!!! fordert Patrick Eser aus Kleinostheim.

Wie im Betriebsgeheimnis bereits gesagt: Eine Scheibe wird kommen, wenn auch vorläufig noch keine silberne – sondern wieder ein eckiges Goldstück mit einem genialen Vollspiel! Womit wir hoffentlich einen Trend hin zu vielen neuen Amiga-Games setzen.



Eine Coverdisk mit Vollspiel wäre allererste Sahne, schließlich ist es zur Zeit nicht ganz



Anfangs habe ich ja noch immer gegrübelt, wer denn nun recht hat, wenn ich bei Euch und in der Amiga James zwei Tests mit unterschiedlichen Bewertungen zu einem Spiel fand. Doch neuerdings bestätigte sich endgültig meine Vermutung, daß Ihr näher an der Lösung liegt. Da hatte die James-Family wohl ihre Brillen nicht auf, als sie „Virtual Karting“ getestet hat: Erstens 82 Prozent als Gesamtwertung und dann auch noch 90 Prozent für unglaublich grobe und schlecht aufgelöste Optik! Zum schlechten Schluß wurden dann auch noch im Text die „exzellenten Grafiken“ besonders gelobt. Klarer Fall, künftig steige ich auf Euer Mag um.

P.S.: Wieso kann sich eigentlich die James eine Gesamt- und Spielspaßnote für „Gloom“ erlauben, Ihr hingegen nicht? wundert sich Andreas Keller aus Bonn.

Ein klares Nein! Denn wenn Du meinst, daß unsere Kollegen in

anderen Verlagen ohne Brille testen, dann irrst Du gewaltig – bloß lassen sie sich halt gerne rosarote Brillen von den Anzeigenkunden aufsetzen. Wir hingegen stehen zu unserer Meinung, auch wenn es darum geht, mal wegen übertriebener Härte auf eine Spielspaß-Bewertung zu verzichten. Mit Feigheit vor dem Feind hat das rein gar nix zu tun, denn daß wir über solch ein Produkt dennoch objektiv und ausführlich berichten, beweist gerade in dieser Ausgabe der Test von „Gloom Deluxe“.



Kürzlich kam mir eine geniale Idee, wie der Amiga Joker in Zukunft aussehen sollte. So könntet Ihr nämlich einen Teil der normalen Papieraufgabe durch CDs ersetzen, auf die Ihr dann das komplette Jokerheft brennt. Das würde der Umwelt nutzen und wäre auch, wenn ich mich nicht irre, ganz schön lukrativ für Euch. Und dann die tollen Möglichkeiten, die ein interaktives Heft bieten würde: Anstelle der oft nichtssagenden Mini-Screenshots könnte man bildschirmfüllende Bilder abspeichern oder gar animierte Spielszenen; von spielbaren Demoversionen ganz zu schweigen! Cool, oder?

schwärmt Jürgen Schneeberger aus Bechtsrieth.

Cooler Idee, ja. Nur leider insbesondere am Amiga aus technischen Gründen derzeit nicht zu realisieren. Da wir etwas Ähnliches im Magazin der Begleit-CD des MULTIMEDIA JOKER bereits seit längerem verwirklichen, wissen wir, daß ein solches Konzept aufgrund des immensen Speicherbedarfs animierter Sequenzen momentan nur ergänzenden Charakter haben kann. Für ein komplettes interaktives Heft würde man wohl eine ganze CD-Kollektion benötigen – was übrigens auch der Hauptgrund dafür ist, daß die diversen Lexika, die derweil den PC CD-Markt bevölkern, meist nicht besonders tiefgründig sind.



- 1) Was benötige ich, um zwei CD³² zusammenzulinken?
 - 2) Gibt es einen Vierspieler-Adapter für das CD³²?
 - 3) Sind CD-Versionen von „Die Siedler“ oder „Civilization“ geplant?
 - 4) Bekommt Ihr all die Testexemplare eigentlich gratis von den Herstellern zugeschickt? Wenn ja, müßt Ihr dann nicht befürchten, bei einer miesen Bewertung von diesem Softwarehaus zukünftig keine Muster mehr zu bekommen?
 - 5) Wo, wie und wie lange lagert Ihr eigentlich Eure ganzen Originale? Oder wie entsorgt Ihr sie? Wäre vielleicht eine Schenkung an arme Leser wie mich denkbar?
- hofft F. Reinhardt aus Bretten.

1) Theoretisch wäre eine serielle Verbindung mit etwas Bastelei tatsächlich denkbar – aber wozu sollte sie gut sein? Schließlich gibt es derzeit doch keine Software, die den Link unterstützen würde.

2) Momentan leider (noch) nicht.

3) Auch hier müssen wir Dir zum jetzigen Zeitpunkt traurigerweise ablehnenden Bescheid erteilen.

4) Wir beziehen unsere Rezensionsexemplare teils direkt vom Hersteller, teils aus dem Großhandel und teils aus dem Import. Daß die Hersteller versuchen, auf diesem Weg Einfluß auf die Noten zu nehmen, ist tatsächlich nicht neu, ficht uns aber nicht an: Wer ein Amiga-Spiel produziert, kommt um eine Besprechung im Joker nicht herum. Denn selbst eine schwache Note vom auflagenstärksten Magazin ist immer noch besser, als wenn das Produkt ausgerechnet da totgeschwiegen würde.

5) Sorry, aber Grasbrunn ist ein anerkanntes Spiele-Endlager: Auch ältere Progis werden ja immer wieder aus dem Archiv geholt, um etwa bei der Hotline Hilfestellung leisten oder einen Klassiker-Test darüber schreiben zu können.



Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell
Tel.: (08142) 59640 Fax: 54654

BESTELLANNAHME: MO. – DO. 9⁰⁰–18⁰⁰, FR. 9⁰⁰–17⁰⁰

Laden in Kassel
 Fünfensterstraße 9
 Mo. – Fr. 9.00 – 18.00,
 Sa. 10.00 – 14.00 Uhr
Laden in Augsburg
 Karolinenstr./Ecke Karlstr.
 Mo. – Fr. 9.00–13.00 + 13.30–18.00 Uhr,
 Sa. 9.00–12.00 Uhr

ODIN Hauptstraße 5
 A-3161 St. Veit/Gölsen

Versand in Österreich
 Tel.: 027 63/2047 Fax: 027 63/2031
 Mo. – Fr. 9.00–17.00 Uhr
 Umrechnungsmodus:
 DM : öS = DM x 8

AMIGA

AIRBUS A 320 II KOMPL. DEUTSCH *	75,90
ALIEN BREED 3 D. DT. ANLEITUNG A1200	65,90
APPROACH TRAINER (AIRBUS) KOMPL. DT.	65,90
AWARD WINNERS PLATINUM INKL. LEHMINGS / CIVILIZATION / ELITE 2 KOMPL. DT.	75,90
BATTLE FIELD CREATOR 2.05 (HIST. LINE)	59,90
BEHIND IRON GATE DT. HANDBUCH	29,90
BIING I KOMPL. DT. (MVB + HD)	79,90
CEDRIC KOMPL. DEUTSCH	69,90
CITADEL	49,90
CLASSIC ADVENTURES – LUCAS ARTS – INKL. LOOM / INDIANA JONES 3 / MANIAC MANSION / MONKEY ISLANDS I / ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT. 1 MB	89,90
COLONIZATION KOMPL. DT.	69,90
DER REEDER KOMPL. DEUTSCH	85,90
DER SEELENTUM KOMPL. DT. NUR A 1200	65,90
DUNGEON MASTER II – LEGEND OF SKULLKEEP – KOMPL. DT. NUR A 1200	75,90
FEARS KOMPL. DEUTSCH (NUR A1200/4000)	69,90
FLAMINGO TOURS KOMPL. DT.	65,90
KINGS QUEST 6 KOMPL. DEUTSCH 1 MB	65,90
GLOOM DT. ANLEITUNG (AUCH A 1200!!)	45,90
HANSE DE LUXE KOMPL. DT.	79,90
HATTRICK – IKARION – KOMPL. DEUTSCH	79,90
HATTRICK BUNDESLIGA MANAGER 3 KOMPL. DT.	69,90
SPERIS LEGACY DT. ANLEITUNG	65,90
LOLLYPOP DT. ANL.	69,90
MAID NEWS KOMPL. DT.	75,90
NBA JAM TOURNAMENT DT. ANLEITUNG*	85,90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DT. 1 MB	59,90
PLAYER MANAGER 2 NUR A 1200	79,90
ran TRAINER KOMPL. DEUTSCH	59,90
SENSIBLE WORLD OF SOCCER DT. ANL.	65,90
SOCCER STARS 96 KOMPL. DEUTSCH	65,90
SUPER STREET FIGHTER 2 DT. ANLEITUNG	29,90
SUPERSKIDMARKS DATA DISK	39,90
U.F.O. – ENEMY UNKNOWN – KOMPL. DT.	49,90
VIROCOOP (AUCH A1200) DT. ANLEITUNG	65,90
VIRTUAL KARTING NUR A1200	59,90
WHALES VOYAGE II KOMPL. DT.	59,90
WHEELSPIN DT. ANL. *	59,90
WILLI LEMBKES FUSSBALL MANAGER K.D.	65,90
WORMS KOMPL. DT	39,90
X-IT DT. ANLEITUNG	39,90

AMIGA Sonderposten

3 D CONSTRUCTION KID 2 D K.D.	19,90
3 PACK COMPILED INKL. PREM. MANAGER 2 / SPACE CRUSADE / ZOOL 2 DT. ANLEITUNG	29,90
A-TRAIN KOMPL. DEUTSCH 1 MB	19,90
ALL DOGS GO TO HEAVEN	19,90
ARCHER MCLEAN POOL BILLARD	34,90
AUSCHWUNG OST KOMPL. DT. 1 MB	29,90
B 17 FLYING FORTRESS DT. ANL.	24,90
B.C.KID	19,90
BEASTFORD DT. ANL.	19,90
GENEATH A STEEL SKY KOMPL. DT.	24,90
BILLS TOMATO GAME	9,90
BIRDS OF PREY	29,90
BLACK KRYPT	29,90
BUTZERK 1 MB	19,90
BUBBLE & SOUEAK	19,90
BUDOKHAN DT. ANLEITUNG	19,90
CAMPAIGN 2	19,90
CIVILIZATION	24,90
COLOSSUS CHESS	19,90
CRYSTAL DRAGON	19,90
DIE SIEDLER KOMPL. DT. 1 MB	29,90
DINGSDAI KOMPL. DT.	9,90
DUNE I KOMPL. DEUTSCH 1 MB	19,90
DUNE II – BATTLE OF ARAKIS –	35,90
DYNABLASTERS	19,90
ELFMANIA	19,90
ELITE 2 – FRONTIER – KOMPL. DT.	29,90
ELITE PLUS DT. ANL.	29,90
EMPIRE SOCCER DT. ANL. 1 MB	29,90
EMLYN HUGHES INT. SOCCER	9,90
F-19 STEALTH FIGHTER DT. ANLEITUNG	19,90
F-15 STRIKE EAGLE 2 DT. ANLEITUNG	19,90
F17A NIGHTHAWK DT. HANDB. 1 MB	74,90
FIELDS OF GLORY DT. ANLEITUNG	19,90
FOOTBALL GLORY	19,90
FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP EDITION DEUTSCHE ANLEITUNG	24,90
RUSSIA! TOTAL KOMPL. DEUTSCH	29,90
GUARDIAN	24,90
GLÜCKSRAD KOMPL. DT.	9,90
HEIMDALL 2 DT. ANLEITUNG	19,90
HOYLES BOOK OF GAMES 3 DT. ANL.	29,90
INDIANAPOLIS 500	24,90

AMIGA Sonderposten

JACK NICLAUS GOLF DT. ANLEITUNG	19,90
JIMMI WHITE SNOOKER	34,90
JOHN MADDEN FOOTBALL	29,90
JURASSIC PARK DT. ANL.	19,90
KGB KOMPL. DEUTSCH	19,90
KICK OFF 3	24,90
KINGS QUEST 5	29,90
K 240 – UTOPIA II –	25,90
LEGEND OF VALOUR	19,90
LION KING (KÖNIG D. LÖWEN) KPL. DT. A 1200	24,90
LOTHAR MATTHAEUS SUPERSOCCER KOMPL. DT.	29,90
MEGATRAVELLER 2	19,90
MICROPROSE GOLF DT. ANLEITUNG	19,90
MISSILES OVER XERION DT. VERSION	12,90
NAPOLEONICS INKL. AUSTERLITZ	29,90
BORODINO & WATERLOO	29,90
OPERATION STEALTH DT. ANL.	29,90
OVER THE NET	19,90
OVERLORD 1 MB	29,90
PACIFIC ISLANDS TEAM YANKEE 2 1 MB	34,90
PGA TOUR GOLF PLUS	9,90
POLICE QUEST 1 MB	34,90
POLICE QUEST 2 – SIERRA – DT. ANL.	34,90
POLICE QUEST 3 1 MB	19,90
POPULOUS 2 DT. ANLEITUNG	19,90
POPULOUS 2 DT. ANLEITUNG	29,90
POWERMONGER INKL. WW DATA DISK	29,90
PREMIERE MANAGER 3 1 MB	19,90
PRINCE OF PERSIA DT. ANLEITUNG	29,90
RAILROAD TYCOON DT. ANLEITUNG	35,90
REACH FOR THE SKIES	19,90
RISE OF THE ROBOTS	9,90
RISKANT KOMPL. DT.	24,90
ROADKILL	29,90
ROBINSONS REQUIEM DT. ANL.	29,90
ROAD RASH 1 MB	29,90
ROME AD 92	19,90
SECOND SAMURAI	34,90
SENSIBLE GOLF DT. ANLEITUNG	19,90
SENSIBLE SOCCER INTERNATIONAL DT. ANL.	29,90
SHADOW FIGHTER DT. ANLEITUNG	29,90
SILENT SERVICE 2 DT. ANLEITUNG	19,90
SIM ANT KOMPL. DEUTSCH	29,90
SIM CITY 2000 NUR A 1200	29,90
SIM EARTH KOMPL. DEUTSCH 1 MB	19,90
SKIDMARKS I 1 MB	29,90
SKIDMARKS II – SUPERSKIDMARKS –	29,90
SPACE HULK	19,90
SPACE QUEST 3 DT. ANLEITUNG	29,90
SPECIAL FORCES DT. ANL.	19,90
SUBURBAN COMMANDO	19,90
SUPER SPACE INVADERS DT. ANL.	19,90
SUPER TETRIS DT. ANLEITUNG	29,90
SYNDICATE 1 MB	19,90
TACTICAL MANAGER	29,90
THEME PARK KOMPL. DEUTSCH 1 MB	29,90
TOP GEAR 2 DT. ANL.	29,90
TORNADO INKL. OPERATION DESERTSTORM 1 MB	24,90
TRIPLE FUN COLLECTION INKL. TERMINATOR 2,	39,90
CHAOS ENGINE & SIEDLER	19,90
KOMPL. DEUTSCH	15,90
TRIVIAL PURSUIT KOMPL. DEUTSCH	29,90
TROLLS	19,90
TURBO TRAX	19,90
URIDIUM II DT. ANL.	19,90
WAR IN THE GULF 1 MB	19,90
WEMBLEY SOCCER	19,90
WETTEN DASS...?? KOMPL. DT.	9,90
WILD WEST WORLD KOMPL. DT. 1 MB	29,90
WING COMMANDER 1 MB KOMPL. DT.	29,90
ZOOL 2 DT. ANLEITUNG	15,90

AMIGA CD 32

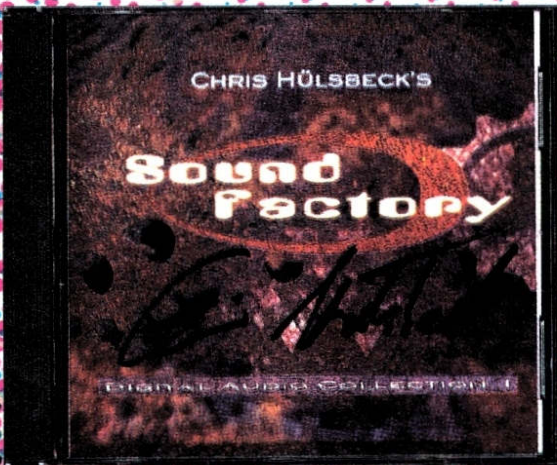
FEARS KOMPL. DT. *	69,90
GLOOM	59,90
SEELENTUM KOMPL. DT. *	59,90
THEME PARK	29,90

AMIGA 1200

ACTION REPLAY für AMIGA 1200 DT. ANL.	139,00
ALADDIN DT. ANL.	79,90
BIING I KOMPL. DT.	79,90
COALA DT. ANLEITUNG	49,90
DER MEISTER KOMPL. DEUTSCH	49,90
DER REEDER KOMPL. DT.	69,90
FUSSBALL TOTAL KOMPL. DEUTSCH	29,90
HANSE DE LUXE KOMPL. DT.	45,90
LEMMINGS 3 DT. ANLEITUNG	59,90
PINBALL ILLUSIONS DT. ANLEITUNG	59,90
SOCCER KID DT. ANLEITUNG	19,90

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Versandkosten:
 Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 8,00;
 Ausland: Nur Vorkasse gegen Eurocheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Eurocheck!
 Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei! Sonderposten nur solange Vorrat reicht!!! HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

Die neue Hülsbeck-CD ist da!



**Als von Chris Hülsbeck handsignierte
Sonderedition exklusiv im Joker Shop!**

Die neue Longplay-Scheibe des großen Digi-Komponisten ist mehr als nur ein musikalischer Hochgenuß: „SOUND FACTORY“ bietet neben 15 heißen Musikstücken und einer PC-Jukebox noch über 100 MB an Sounds und Samples in den gängigsten Formaten (auch für Amiga & Mac!) sowie den komfortablen Musik-Editor „EASY TRAX“! Sichert Euch Euer handsigniertes Exemplar der „SOUND FACTORY“ zum Preis von 39,- DM im Joker Shop solange der Vorrat reicht!!!

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

MAILBOX



DER HELFERSHELFER

Zum Leserbrief „Der unglaubliche Hunk“ aus dem Januar-Joker hätte ich einen Tip: Thorsten Klingler sollte im Programm „HD Tool Box“ auf seiner Workbench mal den Wert von „Max Transfer“ auf „0x1fe00“ ändern und alle Programme, die nicht funktionieren, neu installieren. „Max Transfer“ ist übrigens zu finden, wenn man auf „Partition Drive“ klickt, danach auf „Advanced Options“ und schließlich auf „Change“. Ich hatte nämlich dasselbe Problem mit meiner HD, und danach klappte alles wunderbar!

Anderes Thema: Ich habe gehört, daß der A1200 bei Quadro- oder sogar Hexspeed CD-ROMs aufgrund seiner schwachen Rechenpower nur einen Datentransfer von 550 KB/sec zuläßt, so daß etwa der Einsatz von Hexspeedern am 1200er völlig sinnlos wäre. Stimmt das? Hilft und fragt Marc Ulbrich aus Isernhagen.

Gerne drucken wir Deinen Tip hier für alle Leser mit ähnlichen Problemen ab, wenn auch ohne Gewehr, Colt und Flammenwerfer. Eher ungern, aber eben doch geben wir hingegen zu, eine Kombination aus Hexspeeder und 1200er noch nicht selbst erprobt zu haben. Dennoch glauben wir, daß es sich bei dem Gerücht um eine Panik-Parole handelt, die vermutlich so in die Welt kam: Da das CD² mit einem Doublespeeder arbeitet und einzelne Programme darauf abgestellt sind, mag es bei der Emulation auf einem schnelleren CD-RÖMer zu Troubles kommen.



EINE ABFUHR VON MAILCROPROSE

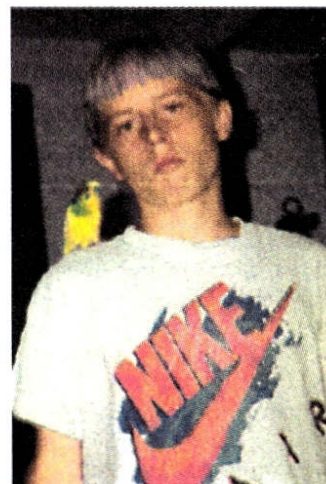
Im Januarheft habt Ihr bei der Marktübersicht zu Hersteller-Mailboxen unter anderem die Box von MicroProse angepriesen. Nun, zu „Civilization“ habe ich nur ein englischsprachiges Update gefunden, und laut Com-

puServe-Auskunft von MicroProse Deutschland soll es weder weitere Spiele noch weitere Updates geben. Soviel zum Amiga-Support dieser Firma. grüßt Andreas Hafner aus dem Internet.

Wenn dem so ist, bleibt nur zu hoffen, daß die erbaulichen Ergebnisse unserer Hardware-Umfrage (nachzulesen in diesem Heft) auch die Zweifler bei MicroProse eines Besseren belehren!



DER SCHRÄGE VOGEL



1) Wie Ihr vielleicht den Beilagenfotos entnehmen könnt, schreibe ich nicht allein; mir hilft beim Tippen mein Vogel Peti. Als Peti neulich Eure Zeitschrift las, erschrak er schon bei der ersten Seite und sagte: „Ich wußte gar nicht, daß Tom Hanks beim Joker Verlag arbeitet, und dann noch als Boß!“ Obwohl ich ihm einige Male erklärte, daß es sich hier nicht um Tom Hanks, sondern um Michael Labiner handelt, glaubt er es nicht und will seitdem ein Autogramm.

2) Wir finden, daß Lucas Arts, Blue Byte und viele andere Softwarehäuser einen nassen Keks im Schuh haben müssen, wenn sie nichts mehr für den Amiga herausbringen. Nehmen wir nur mal „Day of the Tentacle“ oder „Battle Isle 2“ – welcher Trottel würde sich solche Glanzstücke entgehen lassen? Die Behauptung, es sei nicht möglich, am Amiga gute Software zu produ-

zieren, kann hier jedenfalls nicht greifen, denn die ist bereits von anderen Firmen (Team 17, Ascon, MicroProse etc.) ausreichend widerlegt.

3) Ihr sprecht häufig nur vom 1200er – ist in solchen Fällen der 4000er nicht gemeint? Warum laßt Ihr den unter den Tisch fallen? Es ist doch wirklich schade, daß kaum ein Spiel die genialen Fähigkeiten des 4000ers nutzt!

meinen Michael Kusserow und Peti aus Berlin.

1) Bei Dir piept's wohl: Allenfalls hat Tom Hanks eine gewisse Ähnlichkeit mit unserem Michael und niemals umgekehrt! Unser Boß selbst sieht sich hingegen irgendwo zwischen Bruce Willis und John Travolta angesiedelt, aber das ist ja nun sein Problem bzw. das von Brigitta. Trotzdem konnten wir nicht umhin, das Foto von Dir und Deinem schrägen Vogel hier abzubilden. Nicht, daß Du sonst noch Besuch von den berühmtesten Turnschuhträgern erhältst...

2) Zeig's ihnen, Peti! Oder war das jetzt Deine Meinung, Michael? Tja, als multiple Persönlichkeit ist man zwar nie allein, stiftet aber auch häufig Verwirrung.

3) Tatsächlich sprechen wir zu meist von AGA-Rechnern, wenn A1200 und A4000 gemeint sind – was Inhaltsverzeichnis und die entsprechenden Stempel beweisen. Nur leider hat unsere Hardware-Umfrage halt auch bewiesen, daß der Verbreitungsgrad des 4000ers (speziell in der häufig inkompatiblen 040er-Variante) so niedrig anzusetzen ist, daß die Hersteller hier nicht ganz ohne Grund auf die Bremse treten.



1) Beim „Rise of the Robots“ am PC wird in der CD-Version sogar in toller Grafik gezeigt, wie der eigene Cyborg zusammengebaut wird; die Amiga-Fassung dagegen kommt auf lumpigen 13 Disketten daher. Um diese Pleite zu umgehen, kaufte ich mir am Amiga „Rise“ ebenfalls auf CD,

aber Pustekuchen: Für unsereins hat man schlicht die Disk auf Schillerscheibe geschauelt, und fertig. Ewig wird der Amiga zweitklassig abgespeist; ich bin's echt leid!

2) Inzwischen müßte man den PC doch eigentlich als idealen Spielcomputer bezeichnen, oder? Ich meine, es erscheint immer noch gute Soft am Amiga (wie etwa „Pole Position“ oder „Mad News“), aber mit dem Angebot auf der DOSe ist das einfach nicht mehr vergleichbar. Dabei ist die „Freundin“ durchaus leistungsfähig, wenn man sich mal Serien wie „Babylon 5“ oder „DSV SeaQuest“ anschaut – ich habe sogar ein paar nette Babylon-Animationen auf dem Rechner.

3) Genausowenig kann ich verstehen, wie die Softwarehäuser davor zurückschrecken können, die Hardwareanforderungen etwas hochzuschrauben. Im letzten Jahr haben doch „Biing!“, „Oldtimer“ oder „Sim City 2000“ mit dazu beigetragen, daß diese Barrieren gesprengt wurden! „Biing!“ steht bei Euch in den Charts auf Platz 1, und wie wäre es da wohl hingekommen, wenn nicht Millionen von Amiganern die geforderte Hardware zu bieten hätten?

ereifert sich zurecht Mirko Piepenhagen aus Stendal.

1) Wir teilen Deine Leiden, das darfst Du uns glauben!

2) Hier teilen wir wiederum Deine Meinung; was Joe betrifft insbesondere bezüglich der TV-Serie „Babylon 5“ – Sonntag abends ist der Kerl noch nicht einmal mit einem Brecheisen von der Glotze wegzukriegen.

3) Was die Hardwareanforderungen betrifft, teilen wir... Dir mit, daß die Ergebnisse unserer Umfrage Deine Thesen bestätigen. So, jetzt haben wir dreimal mit Dir geteilt, womit Du uns eine Lokalsrunde schuldig wärst!



1) Im Frühjahr 93 stand mein erster 500er auf dem Schreibtisch, und ich hätte mir nicht träumen

HP Computer

Heide 4 / 39261 Zerbst

Tel.: 03923-77164 Mailbox.: 03923-77165 Fax.: 03923-780168

Amiga 1200

Amiga 1200 / 2MB	698,-DM	Amiga1228 / 030 CPU-28MHz	1449,-DM
Amiga 1200 / 2MB / 170MB-HD 2.5"	949,-DM	6MB-RAM / 850 MB-HD	
Amiga 1200 / 2MB / 340MB-HD 2.5"	1059,-DM	Amiga 1250 / 030 CPU-50MHz	1679,-DM
Amiga 1200 / 2MB / 540MB-HD 2.5"	1198,-DM	6MB-RAM / 850 MB-HD	
Amiga 1200 / 2MB / 850MB-HD 3.5"	1039,-DM		
Amiga 1200 / 2MB / 1.27GB-HD 3.5"	1139,-DM	alle Amigas incl. WB 3.1 und Magic Softwarepaket	

Monitore für Amiga

Nokia Valuegraph 417 TV 17"	1790,-DM	Amiga 1438S 14" 15-40 kHz	549,-DM
43.2cm 15kHz HF-PAL 30-64 KHz		incl. Stereolautsprechern /	
incl. Fernsehtuner / Videotextdecoder		strahlungsarm nach MPR II	

Drucker

Citizen Swift 200	399,-DM	HP Deskjet 660 Colour	669,-DM
Citizen Swift 200 Colour	499,-DM	HP Deskjet 850 Colour	879,-DM
Canon BJ200 ex	389,-DM	Epson Stylus Colour II	799,-DM
Canon BJC 4000 Colour	549,-DM	Brother HL 630 Laser	889,-DM
Canon BJC 610 Colour	969,-DM	HP Laserjet 5L	999,-DM
Druckertreiber für alle gängigen Drucker	a.A.		

Festplattencontroller

incl. 8MB RAM Option		Festplatten AT-Bus	
	für Amiga 500	Amiga 2000	2.5"
ohne Festplatte	179,-DM	149,-DM	170 MB 229,-DM
incl. 850 MB-HDD	489,-DM	459,-DM	340 MB 349,-DM
incl. 1.2 GB-HDD	599,-DM	579,-DM	540 MB 489,-DM
incl. 1.6 GB-HDD	699,-DM	679,-DM	850 MB 319,-DM
			1.2 GB 429,-DM
			1.6 GB 499,-DM

CD-ROM Controller

für Amiga	500	600/1200	2/3/4000
incl. 4x CD-ROM	399,-DM	419,-DM	299,-DM
incl. 6x CD-ROM	499,-DM	499,-DM	399,-DM
ohne Laufwerk	199,-DM	229,-DM	149,-DM
AlfaData	CD500	Overdrive	Tandem

Speichererweiterungen

Amiga 500	512 KB incl. Uhr / Akku	49,-DM
Amiga 500	2.0 MB incl. Uhr / Akku	179,-DM
Amiga 600	1.0 MB	99,-DM

Turbokarten

Amiga 500	68020 / 14 MHz / RAM Option bis 4MB	198,-DM
Amiga 600	68020 / 14 MHz incl. 4MB-RAM	398,-DM
Amiga 600	68020 28MHz RAM Option bis 8MB	289,-DM
Amiga 1200	68020 28MHz incl. 4MB-Uhr/Akku	389,-DM
Amiga 1200	68030 / 28MHz / RAM Option bis 8MB	198,-DM
Amiga 1200	68030 / 50MHz / RAM Option bis 16MB	329,-DM

Speichermodule

ZIP	RAM 51440	49,-DM
SIMM	Standard	69,-DM
SIMM	PSII 72pin	149,-DM
SIMM	PSII 72pin	199,-DM
SIMM	PSII 72pin	389,-DM
SIMM	PSII 72pin	689,-DM

Software

Amos the Creator	Basic	79,-DM
Personal Write	Textverarbeitung	59,-DM
Final Copy II	Textverarbeitung	79,-DM
Personal Paint 6.3	Grafik	69,-DM
Deluxe Paint IV	Grafik	149,-DM
AdPro 2.5	Grafik	299,-DM
AdPro Scanner Treiber für Epson GT		249,-DM
Scala MM400	Multimedia	459,-DM
Scala MM400	Update	199,-DM
Scala EE100		399,-DM
Adorage 2.5		219,-DM
Clarissa Pro V3		379,-DM

Zubehör

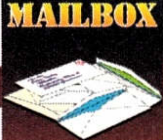
Diskettenlaufwerke		260 dpi Maus Amiga	29,-DM
880 KB Amiga extern	99,-DM	400 dpi Maus Amiga	39,-DM
1.76 MB HD Amiga extern	189,-DM	400 dpi Maus Amiga 3Tasten	49,-DM
880 KB Amiga 500 intern	89,-DM	volloptische Maus Amiga	89,-DM
880 KB Amiga 600/1200 intern	89,-DM	Trackball Amiga Crystal	79,-DM
Netzteil Amiga 500-1200 4.5A	99,-DM	CD32 Controlpad Honeybee	49,-DM
Kickstartrom 1.3/2.04/2.05	je 49,-DM		
Kickstartumschaltplatine	29,-DM	Action Replay Cartridge	179,-DM

telefonische Bestellannahme

Mo. - Fr. 10.00 - 19.00 Uhr	
Sa. 10.00 - 12.30 Uhr	

Direktversand per Post oder UPS Nachname Händleranfragen erwünscht

Die Lieferung erfolgt auf Grundlage unserer allgemeinen Geschäftsbedingungen.



lassen, daß ein Jahr später die Dauerkrise von Commodore beginnen würde. Trotz der Flaute gab es aber auch Positives zu vermelden: Jedesmal, wenn ich so richtig down war, habe ich einfach über den immer wieder genialen Joker-Comic gelacht oder mich mit Michaels optimistischen Prognosen getröstet – danach war die Welt wieder halbwegs in Ordnung. Dabei hatte Ihr es ja auch nicht immer leicht. Ich denke da nur an die bodenlose Leserbrief-Frechheit eines Amiga-Clubs aus Köln oder an auf Michael bezogene Sprüche wie „geldgeile Kapitalistensau“. Andererseits zeigten die Reaktionen der Leser auf den erwähnten Brief, daß Ihr stets auf unsere Unterstützung rechnen dürft.

2) Jetzt vielleicht noch ein paar Worte zu Euren Querelen mit den Gesetzeshütern: Auch wenn Michael sich in seinem einsamen Kampf wie Don Quichote gefühlt haben mag, das Ergebnis kann sich sehen lassen! Es gibt also doch noch so etwas wie Gerechtigkeit im Lande, selbst wenn man manchmal ziemlich lang danach suchen muß. Leider ist das Problem der indizierungswütigen Moralapostel damit nicht aus der Welt, und daß jetzt womöglich auch noch die FSK die Kontrolle über Software-Altersfreigaben zugeschustert bekommen soll, behagt mir überhaupt nicht. Am Ende werden dann Games wie „Ambermoon“ auf eine Diskette passen, weil die FSK den Programmcode zusammenstreicht. So nach dem Motto: Igitt, all diese schrecklichen Monster!

3) „Dungeonblaster V“ im Novemberheft war übrigens köst-

lich, Ihr werdet immer besser! Wie wäre es denn wirklich mal mit einer Versoftung?

4) Die Idee mit Eurer Weihnachtsdiskette auf dem Cover war ebenfalls toll, dafür geriet der vierte Teil der Hardware-Marktübersicht etwas kurz, insbesondere der Abschnitt über Turbokarten.

5) Beim Betriebsgeheimnis des Januar-Jokers bin ich doch etwas ins Grübeln geraten. Wie ist es möglich, daß so tolle Mädels wie Petra, Dorothea, Christine oder Daphne für Mikes Hungerlohn schuften? Und warum gibt es bei Euch nur männliche Redakteure? Die Jungs amüsieren sich mit den neuesten Games, während der langweilige Schriftekram an den Girls hängenbleibt – nennt Ihr das etwa Gleichberechtigung?

6) Ich habe eine stattliche Anzahl von selbstgemachten Bildern auf meiner Festplatte, die förmlich nach einer Veröffentlichung in der Joker-Galerie schreien – allerdings bin ich nicht ganz sicher, wie Ihr Eure Vokabel „selbsterdacht“ nun genau auslegt. Die Grundidee für mein „Street-fighting Girl“ ist z.B. dem „Street-fighter II“-Comic entnommen, aber bis zum fertigen Bild waren es dennoch einige pixelharte Stunden. Und Ihr habt ja auch immerhin Jabba the Hutt und E.T. veröffentlicht, also muß ich mir keine Sorgen machen, oder? hofft Steffen Krätzsch aus Frankenberg

1) Gerade weil unser Chef sich selbst oft nicht so bierernst nimmt, ist es um so schöner, wenn er ernst genommen wird. Und nicht nur diesbezüglich rechnen wir auch weiterhin fest auf Eure

Unterstützung – so wie Ihr weiterhin auf uns zählen dürft!

2) Momentan treibt sich unser von allen hochverehrter Staatsanwalt ja hauptsächlich in den Online-Diensten herum, um seine Leere, äh, Lehre dort zu verbreiten – soviel zur Gerechtigkeit. In Sachen FSK braucht uns aber zumindest vorläufig nicht bange zu sein, denn dort müßte sich ja erst mal jemand finden, der das Wort Programmcode buchstabieren kann...

3) Danke für die Blumen. Hin und wieder bekommen wir ja auch tatsächlich Versoftungen zu „Dungeonblaster“ von Lesern eingeschickt, die wir in besonders gelungenen Fällen auch schon im Heft vorgestellt haben. Bleiben wir aber trotzdem auf dem Teppich: Als PD und aus Jux mag's ja in Ordnung sein, für eine wirklich ernsthafte Umsetzung müßte man jedoch Maßstäbe anlegen, denen diese Gaudi-Rollis schon aus konzeptionellen Gründen nicht gerecht werden könnten.

4) Wir geloben (noch?) längere Specials und eine neue Cover-Disk.

5) Die weibliche Belegschaft wurde mit erst falschen Versprechungen geködert („Werden Sie berühmt mit der Joker-Modellagentur!“) und dann mit Knebelverträgen („Die Arbeitszeit beträgt 25 Stunden pro Tag, bei Minderleistung entfällt das Gehalt“) an uns gekettet. Und weil das bei den Männern ähnlich lief, haben Gerechtigkeit und Gleichberechtigung am Ende auch hier gesiegt.

6) Die Galerie-Jury zeigt auch gegenüber Verfremdungen Verständnis, behält sich in solchen

Fällen aber ein eigenes Urteil bezüglich der Eigenständigkeit des Gesamtwerks vor.



...müssen Eure Zuschriften auch weiterhin nicht unbedingt sein, um hier abgedruckt oder, falls RÜCKPORTO (Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortscheine) beiliegt, von uns beantwortet zu werden – noch ist Herr Dr. Stoll ja nicht bemächtigt, fremde Post zu zensieren. Weil es aber jeden Moment so weit sein kann, schreibt Ihr uns am besten noch heute all Eure Fragen und Anregungen, wobei Ihr ruhigen Gewissens auch den Absender leserlich malen könnt und sollt. Wer keine Abo- und Shop-Bestellungen oder die Teilnahme an einem Wettbewerb im Sinn, aber Mumm in den Knochen und ein Modem am Rechner hat, darf's übrigens auch mit E-Mail versuchen! Hier alle erforderlichen Adressen:

**JOKER VERLAG
„MAILBOX“
BRETONISCHER RING 9
D-85630 GRASBRUNN**

**E-MAIL AOL:
Joker Mags@aol.com**

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

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

krieger



LUXURIÖSE ACTION IM ABO-KERKER!



Wer sich vom Joker gefangennehmen läßt, erhält Haftvergünstigungen: beschleunigte und verbilligte Lieferung der Hefte sowie eine Auswahl voll spielbarer Levels von Black Magics Luxus-Kerkern GLOOM DELUXE als Geschenk!



Im offenen Strafvollzug bekommen Abonnenten alle 10 Ausgaben eines Joker-Jahres zum Preis von 9, also für „knackige“ 63,- DM (Ausland: 75,- DM). Die Hefte werden wettersicher und umweltschonend verpackt in Eure Zelle geliefert, wobei unsere Schließer diese Exemplare bereits eine Woche vor dem offiziellen Verkaufsstart zur Post bringen – und auch gleich das Porto berappen. Doch statt eines täglichen Hofgangs erwartet Euch:



Monströs schöne 3D-Action in den frisch überarbeiteten Texture-Dungeons von Black Magics **GLOOM DELUXE** – anhand einer ganzen **AUSWAHL VOLL SPIELBARER LEVELS**, die Euch von den schicksten Gegnern, Sammel-extras und Sounds über die variable Auflösung und das Multitasking bis hin zur Unterstützung des CD³²-Pads und sogar der i-glasses! praktisch alle Features der Verkaufsversion präsentieren. Und das Beste: Die Schnupper-Version läuft auf allen Amigas mit 2 MB RAM und einer 86020-CPU, also bereits ab einem A500 mit Turbokarte!!!

Freilich wird nur eingekerkert, wer diesen Monat inhaftiert wird oder sein Abo verlängert (genau: Bei jeder Haftverlängerung gibt's eine weitere Top-Prämie!), weshalb schlaue Knackis ihre Zeit nicht auf einer Backe absitzen, sondern sofort mit dem ausgefüllten Coupon zum Briefkasten starten!

NUR IM MÄRZ: EINE SCHNUPPER-AUSWAHL VOLL SPIELBARER LEVELS AUS BLACK MAGICS „GLOOM DELUXE“ GRATIS FÜR JEDEN NEU-ABONNENTEN UND JEDE ABO-VERLÄNGERUNG!!!

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) ☐

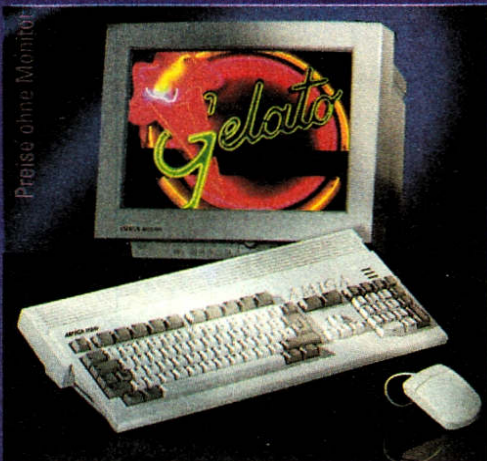
ICH BEZAHLE NACH RECHNUNGSERHALT DURCH ÜBERWEISUNG AUF POSTGIROKONTO: ☐
NR.: 444 714 - 806 BLZ 70010080

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

COMPUTER Vesalia



A 1200 und Erweiterungen

Amiga 1200 Magic *, OS 3.1	698,-
Amiga 1200 Magic *, 170 MB-HD+	948,-
A 1200 Magic*, 810 MB-HD, 2.5 Harddisk	1399,-
* Wordworth 4, Personal Paint 6.4, Print-Manager 1.2, Whizz, Organizer 1.1, TurboCalc 3.5, Datastore 1.1, Photogenics 1.2, Pinball Mania, + Scala MM 300 nur im A 1200 m. 170 MB-HD.	
CD-ROM-LW 2-fach *, 300 kB/s, mit 2 CD's	269,-
CD-ROM-LW 4-fach *, 600 kB/s, mit 2 CD's	399,-
CD-ROM-LW 6-fach *, 925 kB/s, mit 2 CD's	549,-
* Mit CD 1200+ Controller, Install-Software, CD-32 Emulator	
M-TEC 68030 Turbo mit MMU, 28 MHz, Uhr	199,-
M-TEC 68030 Turbo mit MMU, 42 MHz, Uhr	299,-
1 MB-Modul 89,- / 4 MB 229,- / 8 MB	479,-
SCSI II Mastercard für M-TEC 68030	179,-
WINNER 68040 33 MHz, bis 32 MB-RAM	999,-
30-fache Performance zum AMIGA 1200, SCSI-Option	

2.5 Harddisk A 500 / A 600 / A 1200

170 MB-2.5 HD* 229,- / 250 MB-2.5 HD*	289,-
540 MB-2.5 HD* 449,- / 810 MB-2.5 HD*	699,-
* Harddisk intern, inklusive Software und Zubehör	

AMIGA 600 Erweiterungen

CD-ROM-LW mit CD 1200+ Contr., 2 CD's	269,-
540 MB Harddisk-intern und Software	399,-
1 MB RAM-Karte ohne Uhr	69,-
Apollo 620 Turbo-int., 28 MHz., RAM-Opt.	299,-
Apollo 620 Turbo, 28 MHz., 4 MB-RAM	528,-

AMIGA 500 Erweiterungen

CD-LW 4-fach für Alfa-Power-Controller	339,-
inkl. Metallgehäuse, Install-Software, CD mit 500 Games	
CD-LW 4-fach mit Alfa-Power-Controller	479,-
Alfa-Power-Controller mit HD-Option, 8 MB-RAM-Option	
1 MB Turbo-Box, 25 MHz inkl. Coprozessor	369,-
Chip-RAM-Erweiterung inkl. 8375 2 MB	239,-
540 MB-HD mit Alfa-Power-Controller	419,-
512 kB-RAM-Karte Uhr/Akku, 2 Spiele	59,-
2 MB RAM-Karte, Uhr/Akku, REV. 5-8a	189,-
1 MB-RAM-Karte A 500Plus, 2 Spiele	69,-
4/2/1 MB 68020 Turboboards	399,- / 299,- / 249,-

Nützliches Zubehör

1.3 o. 2.0 ROM mit Umschaltplatine A 1200	109,-
2.0 ROM mit Umschaltung, A 500/A 2000	89,-
Jetzt inkl. WB 2.1 dtsh. mit 5 Disketten und Handbuch	
3.1 Set für A 600	169,- / 3.1 Set für A1200 199,-
3.1 Set A 500/2000	169,- / A 3000 o. A 4000 199,-
Alle Sets mit 3.1 ROM (s), 3 Handbücher dtsh. u. 6 Disketten	
WINNER-Maus, rot, schw. o. weiß, 400 dpi	39,-
Mega Maus 3-Tasten 400 dpi (Alfa Data)	49,-
Optische 3-Tasten-Maus (Alfa-Optic)	69,-
AMIGA-Trackball mit Microschalter	49,-
Crystal Trackball, 3-fach leucht. Kugel	79,-
Joystick, Multi-Cruiser color, M.-Schalter	29,-
Maus-Pad, verschiedene Farben	9,-
Techno Sound-Sampler Turbo II u. Softw.	149,-
3.5 DD „Precision“-Disketten 100 Stück	59,-
3.5 HD „Precision“-Disketten 100 Stück	79,-
Modem 28.8, V.34 & V. Fast, Postzulassung	299,-



Mustek
Color-Handy-Scanner
Amiga-Software
299,-

A 2/3/4000 und Erweiterungen

SCSI-CD-ROM-LW 4-fach / 6-fach ab	279,- / 559,-
CD-LW 4-fach, A 2000 / A 3000T / A 4000 ab	299,-
CD-LW 6-fach, A 2000 / A 3000T / A 4000 ab	469,-
Alle CD-ROM-Laufwerke inkl. Software bzw. Controller	
GVP 68030 Turbo 40 MHz, mit SCSI A 2000	629,-
GVP 4008 SCSI-Controller A 2000 / A 4000	199,-
AT 2008 AT-Bus-Controller, RAM-Option	129,-
Oktagon 2008 SCSI-Bus-Contr., RAM-Opt.	239,-
Multi Face Card III, Multi I / O-Karte	139,-
2 MB Chip-RAM-Erweiterung A 2000	239,-

Drucker-Scanner

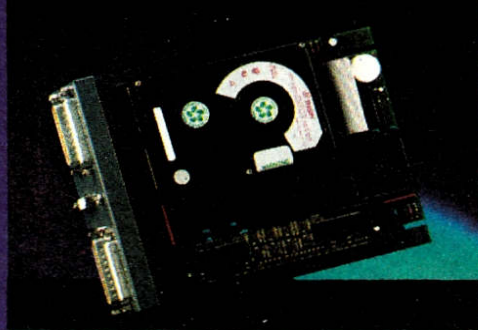
Citizen ABC Printer 24 Nadel 2 Jahre Gar.	319,-
240 Z / sec., Einzelblatt-E., Color-Option, Amiga-Treiber !!	



Citizen Swift 200C Color-Drucker	449,-
24 Nadel-Matrix, 216 Z / sec., 8 kB Speicher, 2 Jahre Garantie	
Canon BJC-4000 Color-Tintenstrahldrucker	599,-
3 Jahre Garantie, 248 Z / sec., 360 dpi, EBZ 100 Bl., 64 kB	
WINNER-Handy-Scanner Parallel	159,-
400 dpi, 64 Graustufen, inkl. ScanQuix Software	
AlfaScan800, 256 Graustufen 800 dpi	209,-
ARTEC 6000C A4 Flachbett-Color-Scanner	699,-
SCSI-II, 24 Bit, hohe Auflösung, inkl. Amiga o. PC-Software	

CD-32 - SX-32 - Zubehör

Premium-Bundle: CD-32 und SX-32	698,-
CD-32 Console mit Joypad, 2 CD's	333,-
CD-32 Console mit 5 CD's und T-Shirt	359,-
Oscar/Diggers, 150 Städte-Info, Morph, Sleepwalker, Sen-Soccer	



SX-32 goes AMIGA 1200 Komplet-Set	899,-
CD-32 mit SX-32, Tastatur, 3,5 Laufwerk, Maus, 2 CD's	
CD-32 Tastatur sw	99,- / CD-32 Maus sw
SX-32 Modul mit 0 MB-RAM	39,-
SX-32 Modul mit 1/4 MB-RAM	449,-
170 MB 2.5-HD	538,- / 678,-
540 MB 2.5-HD	229,- / 449,-
Joypad Honeybee für CD-32	39,-
3,5 Laufwerk schwarz für SX-32 / SX-1	99,-
CD-32/SX-1 Power-Netzteil mit 3,0 Ampere	79,-
M-PEG-Modul	ab ca. 10. Jan. '96 Preis a. Anfr.

300 W Stereo-Aktivboxen (3 D Sound)	119,-
80 / 50 Watt Stereo-Aktivboxen	69,- / 49,-

Ersatzteil-Service

ROM 1.3	39,-	ROM 2.04	39,-
ROM 2.05 A600 HD	49,-	8375 2 MB Fat Ag.	39,-
IC 8520 CIA	49,-	IC 5719 Gary	39,-
IC 8362 Denise	39,-	IC 8373 Denise	59,-
IC 8364 Paula	39,-	8375 1 MB Fat Ag.	49,-
Dual-Adapter für 2x HD im A 600 / A 1200	39,-		
Chip Puller (Agnus Werkzeug) mitbestellen!	10,-		
Coprozessor 25 MHz / 33 MHz	89,- / 119,-		
Coprozessor 40 MHz / 50 MHz	179,- / 199,-		
1 MB/4 MB/8 MB PS/2-Modul	89,- / 229,- / 479,-		
2 MB RAM-Erweiterung (ZIP 514400)	198,-		
1 MB PS 2-Modul 70nS / 2 MB 80nS	89,- / 139,-		
4 MB PS 2-Modul 70nS / 8 MB 70nS	229,- / 479,-		
C 64 Netzteil	29,-	C 128 Netzteil	29,-
Netzteil 4.5 A o. 3.0 A für A 500 - A 1200	99,- / 69,-		
AMIGA 2000 oder 3000 Netzteil	169,-		
AMIGA 3000 T.-Netzteil, A 4000 Netzteil	je 269,-		
AMIGA 3000 Tower-Board komplett	899,-		
AMIGA 3000 Tower Gehäuse org. Commo.	169,-		
Caddy für A 570, CDTV, ...	5 Stück 40,-		
CDTV Fernbedienung (auch als Reserve?)	29,-		
CDTV org. Maus, schwarz	39,-		
CDTV Board m. 1 MB-RAM, o. gesock. IC's	49,-		
4 Spieler Adapter für Parallel-Port	19,-		
Autom. Maus / Joystick Umschalter	19,-		
Externes Gehäuse für z.B. 3.5 Disk-Laufw. ...	15,-		
2.5 / 3.5 HD-Kit für A 600 / A 1200	39,-		
Amiga an TV Scart-Kabel	19,-		
Switch-Box f. Drucker/Scanner inkl. Kabel	39,-		
Parnet-Kabel	19,-	CD-32 Sernet-Kabel	59,-
Nullmodemkabel	25,-	Audiokabel Cinch	9,-
Druckerkabel	15,-	VGA 15-P-Verläng.	15,-
Farbband sw MPS 1230/1224/1500C	je 6Stck 27,-		
Tintenpatrone für MPS 1270	29,-		

Mailbox

Tel.: 02852 / 9140-16
28.800 bps, 24h Online

Vesalia-Shop-Salzwedel

Altperverstraße 69
Tel./Fax: 03901 / 33766

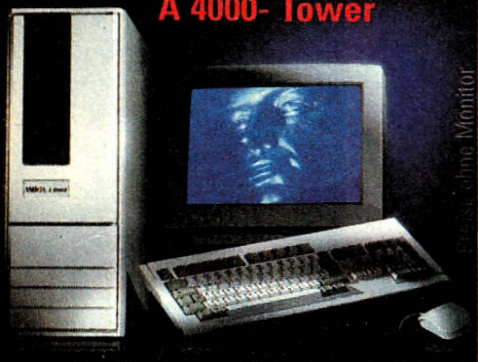
Direktverkauf Hamminkeln

Mo.- Fr. 10.00 - 13.00 / 14.00 - 18.30 Uhr
Sa. 9.00 - 13.00 Uhr

8 Jahre VESALIA * WINNER-Produkte = Made in Germany * 8 Jahre WINNER

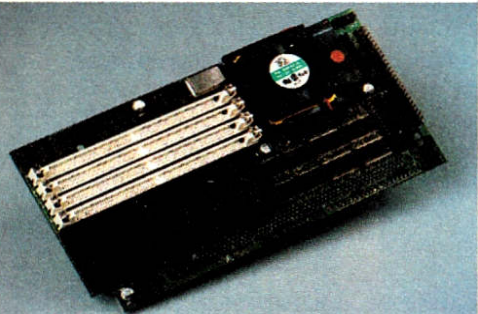
AMIGA®

A 4000- Tower



A 4000-Tower 2 MB, ohne Harddisk 3699,-
A 4000-T. 6 MB, 1 GB-HD, 6-fach CD-LW 4698,-
A 4000-T. 18 MB mit HD u. CD-ROM-LW 5798,-
2,15 GB-SCSI-HD (8mS), 6-fach SCSI-CD-ROM-LW (140mS)

WINNER-4040/60 Turbo bis 50 MHz
Ein neuer Maßstab für den A 3000 und A 4000



WINNER-4040 33 MHz & SCSI II 1299,-
WINNER-4040 40 MHz & SCSI II 1499,-
WINNER-4060 50 MHz & SCSI II 1899,-
Mit 68040 40 MHz ca. 3-fache Leistung des A 4000.
Datendurchsatz ca. 10 MB/sec.. Bis 128 MB Fastram.

Disk-Software allgemein

ASIM 3.0 CD Tr.	129,-	Final Writer V4.0 dtsch.	219,-
Brilliance V2.0	185,-	Final Copy II dtsch.	69,-
CD Boot 1.0	55,-	IDE-Fix CDFS	89,-
CD-ROM Starterkit	99,-	PC Task 2.03 / 3.1	39,-/169,-
CD-Write	69,-	Personal Write dtsch.	49,-
Deluxe Paint 5	229,-	Siegfried Copy 1.8	59,-
Diavolo Backup	89,-	Siegfried AntiVirus	49,-
Final Data	119,-	Turbo Print Prof. 4.1	119,-
AMOS- the Creator	39,-	GP Fax	99,-

AMIGA - Laufwerke

3.5 DELL-HD/DD-LW u. Siegfried HD-Copy 189,-
3.5 Alfa Data-Laufwerk extern 99,-
3.5 Color-Laufwerk, rot, blau, gelb, grün, weiß 99,-
3.5 LW A 500 / A 600 / A 1200 / A 2000-intern 89,-

3.5 AT- Harddisk

3.5 SCSI-Harddisk

540 MB Quantum	279,-	850 MB Quantum	399,-
850 MB Conner	349,-	1.09 GB Quantum	499,-
1.27 GB Conner	439,-	2.15 GB Conner	1299,-
SCSI-Gehäuse, TÜV-Netzteil, leiser Lüfter	109,-		

CD's für A 570, CDTV, CD-32/SX-32, A 500 - A 4000

17 Bit Phase 4	40,-	Imagine V3.0 (PC)	89,-
17 Bit 5th Dimension	49,-	Light ROM I/II	je 69,-
3D Arena	40,-	Light ROM III	85,-
Amiga Desktop-Video	35,-	Light Works	37,-
Amiga Magazin 1/2	je 16,-	LSD Compendium Del. 3	45,-
Amiga Tools III	35,-	Making Musik	45,-
A. Virtual Karting AGA	39,-	Mand 2000	89,-
Aminet 7/8/9	je 19,-	Maxon Cinema 4 D Clas.	65,-
Aminet Set 1, 4 CD's	49,-	Maxon Raytrace Pro CD	65,-
Aminet Set 2, 4 CD's	49,-	Meeting Pearls II	17,-
Amos PD Release 2	45,-	Meeting Pearls III	15,-
Animatic	9,-	Megahits 1 & 2	je 9,-
Amiga FD Inside	20,-	Megahits 3 & 4	je 29,-
Amiga Tools I/II	19,-/39,-	Megahits 6	55,-
Arktis Edition Vol. 1	16,-	Network CD Volume 2	39,-
Assassins Volume 2	42,-	Power Games	15,-
The Beauty of Chaos	19,-	RHS Color-Collection	35,-
Battle Chess	19,-	RHS DTP-Collection	19,-
C 64 Sensations Vol. 1	25,-	Saar / Amok II	33,-
Caddy für A 570/CDTV	9,-	Sci - Fi Sensation 2 CD's	45,-
Cinema Studio	39,-	Sound Library/Graphic	44,-
Cliptomania	58,-	Spectrum Emulator CD	44,-
Comugraphics Phase 1	45,-	Stare Optx	39,-
Da Capo Vol.1	39,-	Ten on Ten	89,-
Demomania I	22,-	Terra Sound	45,-
Deutsch. Ed. 1/2	16,-/22,-	The AGA Experience	45,-
Deutschl., 150 Städ. Info	15,-	The Color Library Vol. 1	35,-
Do it!	35,-	Tiebreak	19,-
E.M. Comugraphic Ph. 2	53,-	Texture Gallery	69,-
Fanta Seas	59,-	Town of Tunes	29,-
Fresh Fish 10	29,-	Ultimedia 3 & 4	45,-
Frozen Fish	39,-	UPD Gold 4 CD's	55,-
Gateway	16,-	Visions	59,-
The Global A. Experience	35,-	Weird Science Anim.	49,-
Gif's Galore	35,-	Weird Science Clipart	34,-
Giga Grafik 4 CD's	39,-	Weird Science S. 2 CD's	45,-
Giga-PD 3.0 dt. 3 CD's	20,-	World Info 95	59,-
Gigantic Games 2	10,-	World of	je 39,-
Gold Fish I/II 2 CD's	je 45,-	Xenon II	19,-
Gold Fish III	35,-	XiPaint V3.2	59,-
Grafik Workshop	89,-	Zoom Vol. 1	37,-
Illusions in 3D	22,-		

GIGA CD-10er-Set

Giga PD 3.0, GigaGraphicCDs 1-4, Animatic, Gigantic Games 2, Superautos.

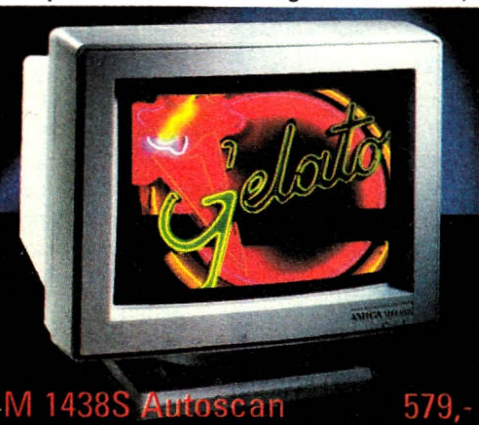
Vesalia 7er-CD-Bundle

Battle Chess, Megahits 1 & Megahits 2, Power Games, Tiebreak, Animatic, Deutschland 150 Städte-Info.

Vesalia 6er-CD-32-Bundle

Manchester United, Morph, Vital Light, Sleepwalker, Beavers, Bump 'n' Burn.

A 1084 ST Monitor inkl. Amiga-Kabel 389,-
Philips TV-Monitor mit Amiga-Kabel 399,-



M 1438S Autoscan 579,-

TIPS DES MONATS

AMIGA 1200 170 MB-Harddisk 948,-
M 1438S Autoscan-Monitor, Stereo. 578,-
GVP 68030 T. -Karte 40 MHz A 2000 629,-
Citizen ABC Color-Drucker, A-Disk 389,-
ARTEC 6000C Flachb.-Color-Scanner 699,-
CD-ROM-LW A 600 / A 1200 -extern 269,-
Canon BJC 4000 Farbtintenstrahlprinter 599,-
Chip-RAM-Erweiterung A 500 - A 2000 239,-
CD-ROM-LW A 1200*, 4-fach, 2 CD's 399,-
CD-ROM-LW A 2000+, 4-fach, 2 CD's 299,-
CD-ROM-LW A 4000*, 6-fach, 2 CD's 469,-
CD-ROM inkl. Software/Controller+, * CD-32 Emulator

ARTEC 6000C Flachbett-Color-Scanner



CD's für CD-32/SX-32, Amiga 1200 und Amiga 4000

Alfred Chicken	15,-	Manchester United	19,-
Alien Breed 3D	69,-	Marvins M. Adventure	29,-
Alien Olympics	49,-	Mean Arenas	25,-
All Terrain Racing	45,-	Microcosm	27,-
Arcade Pool	29,-	Morph / Myth	8,-/29,-
Baldie	69,-	N. Mansell Grandprix	35,-
Banshee	29,-	Out to Lunch	15,-
Base Jumpers	34,-	Paws of Fury	45,-
Battle Chess	23,-	PGA European Tour	30,-
Beavers	9,-	Photo Lite	49,-
Beneath a Steel Sky	69,-	Pinball Illusions	48,-
Benefactor	25,-	Pirates Gold	69,-
Big Six - Dizzy Games	29,-	Powerdrive	59,-
Brian the Lion	25,-	Power Games	15,-
Bump 'n' Burn	9,-	Premiere	27,-
Bubba 'n' Stix	29,-	Quick	15,-
Bubble 'n' Squeak	49,-	Ryder Cup Golf	25,-
Bureau 13	69,-	Rise of the Robots	69,-
Castles II	25,-	Roadkill	53,-
Chuck Rock 1 & 2	je 27,-	Sensible Soccer	19,-
Clockwiser	30,-	Shadow Fighter	49,-
Darkseed	29,-	Skeleton Crew	55,-
Def. of the Crown 2	37,-	Speedball 2	30,-
Dragonstone	27,-	Speris Legacy	65,-
Erben der Erde	55,-	Soccer Kid	25,-
Evasive Action	59,-	Soccer Superstars	35,-
Fields of Glory	59,-	Star Crusader	69,-
Flink	30,-	Striker	25,-
Gamer Cover CD 8-14	je 7,-	Superfrog	29,-
Gamers' Delight I/II	45,-/35,-	Super Skidmarks	59,-
Grand Slam 3-er Set	45,-	Super Methane Bros.	25,-
Guardian	55,-	Super Stardust	49,-
Heimdall 2	29,-	Syndicate/Alfr.Chicken	58,-
Impossible Mission	29,-	Tiny Troops	89,-
James Pond III	29,-	Top Gear II	53,-
John Barnes Football	15,-	Tower Assault (A.B. 2)	53,-
Kid Chaos	25,-	Universe	29,-
Kingpin	29,-	Ultimate Body Blows	35,-
Liberation	29,-	Video Creator	29,-
Lilil Devil	49,-	Whales Voyage II	79,-
Lotus Trilogy	49,-	Worms	65,-
Lost Vikings	29,-	Zool / Zool II	25,-/29,-

COMPUTER

Vesalia

Industriestraße 25
46499 Hamminkeln
Industriegebiet A2

Mo.-Fr. 9.00 -13.00 Uhr

14.00 -18.30 Uhr

Sa. 9.00 -13.00 Uhr

Bestellannahme: 02852 / 9140-10

Bestellannahme: 02852 / 9140-11

Bestellannahme: 02852 / 9140-14

Autobahn A3

Oberhausen-Arnheim

Fax: 02852 / 1802

8 Jahre VESALIA * WINNER-Produkte = Made in Germany * 8 Jahre WINNER



GLOOM DELUXE



Auch beim neuen Update von Black Magics 3D-Actiondungeon bleiben wir bei unserer politisch korrekten Politik, den Spielspaß nicht zu benoten. Denn auch und gerade durch die grafischen Verbesserungen trieft nun mehr Blut denn je aus dem Monitor!

Konzeptionell hat sich gegenüber dem ursprünglichen „Gloom“ ohnehin nichts geändert, und derart exzessive Gewaltdarstellung wie hier ist und bleibt nun mal eine Frage des (schlechten?) Geschmacks: Wenn man knietief durch die Gedärme und Gebeine zeretzter Gegner wadet, braucht man kein Münchener Staatsanwalt zu sein, um das als des „Guten“ zuviel zu empfinden. Kurzum, jeder sollte für sich selbst entscheiden (dürfen), ob er das hier Gezeigte für noch akzeptabel hält – und das dürfte auch ohne Noten für Dauerspaß und den damit natürlich eng zusammenhängenden Gesamteindruck gelingen.

So, damit schieben wir den moralischen Zeigefinger wieder zurück ins Halfter und kommen zur (eigentlichen) Sache.

VIRTUAL-REACTIVITY

Frisch integriert ist zudem der Support für Escoms „i-glasses!“: Der Headtracker der VR-Brille wird unterstützt, zwei separat für jedes LCD-Display bzw. Auge kalkulierte Bilder erzeugen einen räumlichen 3D-Stereoeffekt.



Durch die blutrote Brille betrachtet:
Gloom Deluxe und die „i-glasses!“

Die Luxuskerker

HAND-WAFFEN

Neu bei Gloom Deluxe ist auch die im Vordergrund sichtbare Waffenhand, welche im Schritttakt mitwippt – eigentlich ein reines Optikgimmick, das aber hübsch anzusehen ist.



Noch „handgreiflichere“ Action

Vorweg ist dabei zu sagen, daß sich, von der nun weniger fehleranfälligen (Null-) Modem-Option für Duo-Action an separaten Rechnern und einem Riesenpaket mit optischen Retuschen mal abgesehen, gegenüber den originalen 3D-Kerkern herzlich wenig geändert hat. Was übrigens jeder selbst leicht überprüfen kann, weil der Box auch das erste „Gloom“ beiliegt. Andererseits wäre es für die Fans wohl auch eine herbe Enttäuschung gewesen, wenn sie nicht mehr ballernnd durch aus der Ego-Perspektive gezeigte und flüssig scrollende Flure hätten marodieren dürfen, um einen Feind nach dem anderen umzunieten...

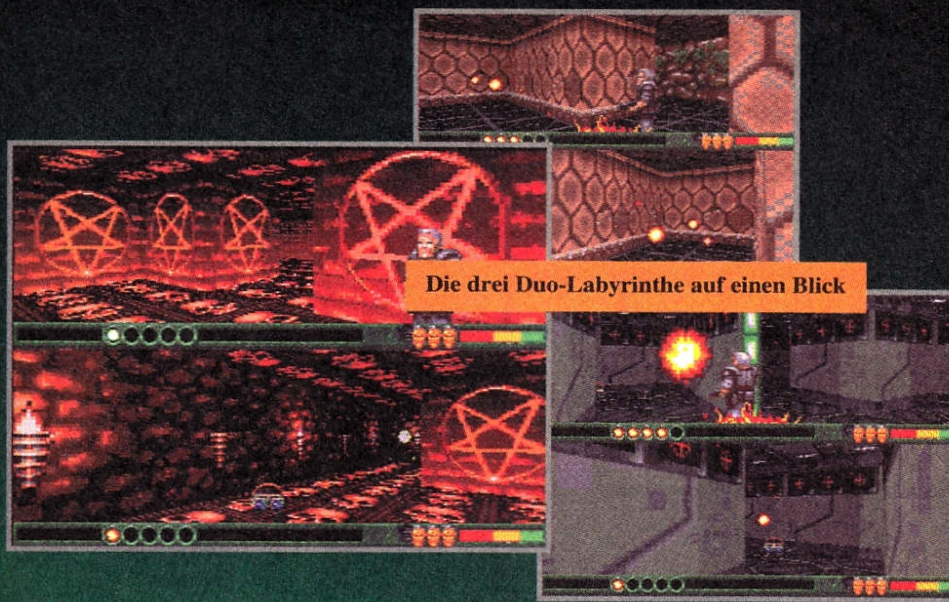
Daß unterwegs weder bei der Musik noch beim Leveldesign selbst Neuheiten zu entdecken sind, deutet allerdings auf

ein übertriebenes Traditionsbewußtsein der australischen Kerkermeister hin. Zudem zeigte man bei Black Magic auch keinerlei Erbarmen mit jenen geplagten Action-Novizen, die bereits vor Monaten an den anfänglich zwar fairen, später jedoch beinharten Attacken der Gegner scheiterten: Wer die optischen Offenbarungen in den drei abschnittsweise unterteilten Szenarien komplett begutachten will, muß schon erneut ein Maximum an Standvermögen und Geschick beweisen. Bleibt also nur zu hoffen, daß wenigstens die bereits in den Startlöchern stehende und zu beiden „Gloom“-Varianten kompatible Datadisk etwas einsteigerfreundlicher und vielleicht auch ein bißchen weniger gewaltverherrlichend ausfällt.



Guck mal, ein Melissen-Geist !





Die drei Duo-Labyrinth auf einen Blick



Ist das nun der Jurassic Park?



Extras sind stets hoch willkommen

Trotz unverändertem Gameplay überzeugen die insgesamt 21 Dungeons der luxuriösen Fassung aber durch dezent angehobene Spielbarkeit. Das ist in erster Linie der deutlich verbesserten Optik und speziell der feineren Auflösung zu verdanken: Wo die Grafikengine herannahende Feinde einst nur als verschwommene Pixelhaufen darzustellen vermochte, sind bei Gloom Deluxe bereits weit entfernte Gegner klar erkennbar und ermöglichen damit weit eher erfolgreiche Angriffs- bzw. Abwehrtaktiken. Ein weiterer Garant für den Siegeszug ist die ausgefeilte Steuerung per CD³²-Pad, und auch via Tastatur bleibt das Schlachtenglück dem Spieler weitgehend hold. Per Stick ist man jedoch durch die relativ umständlich zu

handhabende Seitenschleich-Funktion gehandikapt.

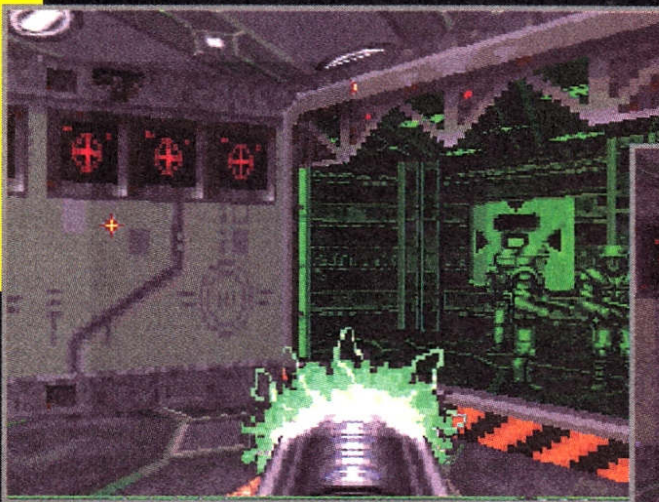
Inhaltlich geht es also wie gewohnt darum, sich mit der unlimitiert munitierten und per Sammelicon aufrüstbaren Wumme gegen die Heerscharen des Bösen zur Wehr zu setzen, nach durchschlagskräftigeren Projektilen zu suchen und dabei häufig nützliche Goodies zu finden – sei es, daß frische Energien mobilisiert werden, sei es, daß (seltener) gleich der Vorrat an zunächst drei Leben aufgestockt wird. Sofern die entsprechenden Symbole entdeckt und aufgeklaut wurden, helfen zudem begrenzt haltbare Röntgenbrillen, Unsichtbarkeits-Drinks, Doppelflinten oder Flummigeschosse beim Gang durch das Labyrinth der tausend Tode. Allerdings wird das

fehlende Automapping stark vermißt, und Continues oder zumindest mehr als bloß zwei Speicherpunkte für den Spielstand im kompletten Game wären ebenfalls wünschenswert gewesen.

Ansonsten sind Schalter zu betätigen und rotierende Riesenschaufeln in Gang zu setzen, Tore zu öffnen und Teleporter zu aktivieren. Allzu kopflastig ist das Spiel dadurch freilich nicht, denn auch Gloom Deluxe zeigt sich letzten Endes als lineare Actionballerei – schon wegen der gegenüber Konkurrenten wie „Alien Breed 3D“ oder „Breathless“ kaum vorhandenen dritten Dimension. Anders gesagt: Hier darf bzw. braucht man sich nicht mit Aufzügen, Treppen, Emporen, Schützengraben oder Fallgruben abzu-plagen. Dieses Minus an baulicher Kom-

ECS-POWER

Gute Nachrichten für AGA-lose Amigos: Obwohl einst exklusiv für A1200/4000 gemacht, läuft „Gloom“ im Update jetzt auf jedem Rechner mit 68020-CPU und 2 MB RAM!



Links volles AGA-Multicolor, rechts die 64 Farben des ECS-Rechners



MULTITASKING-ACTION



Das Fenster zum Hinterhof

plexität wird jedoch durch ein im Genre bislang eher rares Feature ausgeglichen, nämlich den Splitscreen-Modus in drei eigens für Duelle eingerichteten Labyrinth. Besser weggeblieben wäre dagegen die im Titelbild zu treffende Wahl zwischen zwei Gewaltmodi. Tatsächlich ist dabei darüber zu entscheiden, ob die traurigen Überreste von zerplatzten Soldaten, Zombies oder Beholdern sogleich im Erdboden verschwinden, oder ob die Leichenteile auf Dauer am Bildschirm liegenbleiben sollen.

Kommen wir zu guter Letzt zur offensichtlichsten Neuerung: Die Grafik wurde komplett umgekrempelt und ist nun zum einen deutlich detailreicher, zum anderen läßt sie sich besser an die vor-



Eine Abreibung für den Blechkameraden

Ausreichend Speicher und CPU-Leistung vorausgesetzt, läuft Gloom Deluxe auch parallel zu anderen Tools wie etwa Renderprogis – fragt sich bloß, wer so was braucht?

KELLER-SCHÖNHEIT

Die technisch verbesserte Grafikengine unterstützt Auflösungen von bis zu 320 x 200 Pixeln, während „Gloom“ in der Urversion ab etwa 100 x 80 Bildpunkten passen mußte.



Links die originalen Maxipixel, rechts Gloom Deluxe in Hochauflösung

handene Rechnerkonfiguration anpassen. Ja, sogar „Freundinnen“ mit den Maßen A500 und A2000 werden ab sofort mit einem speziellen 64-Farben-Modus unterstützt, die besten Resultate erzielen allerdings schnelle Cybergraphics-Grafikkarten. Nicht ganz so flott, dafür aber sehr räumlich wirkt die Optik durch Escoms Cyberbrille, die „i-glasses!“. Grundvoraussetzung für die komplett mit Texturen verkleidete 3D-Action ist in jedem Fall ein 68020-Prozessor mit 2 MB RAM, wie ihn etwa jeder Standard-1200er unter der Haube hat. Schwer zu empfehlen ist darüber hinaus zusätzliches Fast-RAM oder besser eine 68030-Turbokarte, damit die Umgebung nicht

in einem solchen Zeitlupentempo vor sich hin ruckt, daß einem der Finger am Feuerknopf einschläft.

Kurzum, wer über eine weniger üppige Ausstattung verfügt, läßt diese Keller doch besser im Keller. Was natürlich erst recht für feinfühlere Aktionisten gilt, denen hier allein schon die Todesschreie ihrer bedauernswerten Opfer den Magen umdrehen dürften! (rl)

GLOOM DELUXE

(BLACK MAGIC)

BALLER-DUNGEONS



„GESCHMACKS-FRAGE“



GRAFIK	86%
ANIMATION	84%
MUSIK	73%
SOUND-FX	75%
HANDHABUNG	79%
DAUERSPASS	???%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS	DM 59,-
SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTAND
DEUTSCH	NEIN



Unterwegs mit der unsichtbaren Stealth-Knarre



Mr. Zahnlos war sein Name...

TEUFLISCH GUT!

Games

Airbus 2 *	79,99
Alien Breed Tower Assault	39,95
ATR - All Terrain Racing	49,95
Base Jumpers	39,99
Bling! (2 MB RAM, Festplatte)	89,95
Caribbean Desaster *	69,99
Cederic (dt.)	69,99
Citadel (3D-Action)	59,99
Colonization (dt.)	79,95
Death or Glory (dt.)	89,95

Delphine Classic Collection:
Flashback, Another World, Future Wars,
Operation Stealth, Cruise for a Corpse

Der Meister (dt.)	59,95
Der Reeder (dt.)	49,95
Die Nordländer *	89,95
Erben der Erde	59,95
Flight of the Amazon Queen	69,95
Hanse - Die Expedition	39,95
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	89,95
Hattrick (Ikarion) *	89,99
Jungle Strike	69,95
Kampf um die Krone (dt.) *	69,99
Kingpin - Arcade Sports Bowling	29,95
Mad News (dt.)	79,95
Pizza Connection	89,95

Pole Position (dt.) *	89,99
Primal Rage *	79,99
ranTrainer	79,95
Sensible Golf	69,95
Sensible World of Soccer	69,95
Sim Classics (dt.):	
Sim City Classic, Sim Life, Sim Ant	69,95
Soccer Stars 96: Fifa Soccer, Kick Off 3,	
Anstoss, Premier Manager 3	69,99
Super Skidmarks	59,95
Super Street Fighter 2	59,95
Theme Park (dt.)	69,95
Tiny Troops *	59,99
Top Gear 2	49,95
Whales Voyage 2	89,95
Wheelspin	59,99
Worms	59,99

Games speziell für A1200

Zeppelin (dt.)	79,95
Alien Breed 3D	59,95
Bling! (3 MB RAM, Festplatte)	89,95
Castle	49,99
Der Reeder	89,95
Der Seelenturm	79,95
Dschungelbuch *	69,99
Dungeon Master 2	79,95
Elite 3 (1st Encounters) *	59,99
Fears	79,95
Pinball Illusions	69,95
Pinball Mania	59,95
Roadkill	59,99
Sim City 2000 (4 MB RAM, Festplatte)	69,95
Speris Legacy *	59,99
Super Street Fighter 2 Turbo	49,99
Virtual Karting	49,99
Willi Lemkes Fußballmanager	59,99

Amiga CD 32

Hier nur eine kleine Titel-Auswahl - weitere erfragen!

Alien Breed 3D	59,99
Elite 3 (1st Encounters) *	59,99
Erben der Erde	59,99
Pinball Illusions	69,95
Roadkill	59,99
Speedball 2	39,95
Super Skidmarks	59,95
Super Street Fighter 2 Turbo	49,99
Syndicate	69,95
Theme Park (dt.)	79,95
Whales Voyage 2 *	79,99
Worms	69,99
Game Pad speziell für CD 32	39,95

Preishits (solange Vorrat reicht!)

A-Train Classic	39,99
B-17 Flying Fortress	39,95
Battlehawks 1942	39,95
Behind the Iron Gate	29,95
Black Crypt	29,99
Chuck Rock 2 - Son of Chuck	19,95
Civilization	39,95
DarkSeed	39,95
Das Schwarze Auge - Schicksalsklinge	49,95
Desert Strike	29,95
D/Generation (nur für A1200)	29,95
Dogfight	39,95

Dream Web SONDERPOSTEN 19,99

Dune (dt.)	39,95
Dune 2 (engl.)	29,95
Elite Plus	29,95
F1 World Championship	SONDERPOSTEN 19,99
F-19 Stealth Fighter	39,95
Fields of Glory	SONDERPOSTEN 19,99
Formula 1 Grand Prix	39,95
Gunship 2000	39,95
Jimmy White Snooker	29,99
John Madden Football	29,99
K 240	29,99
Lothar Matthäus Super Soccer	29,95
M1 Tank Platoon	29,99
Manchester United Premiere League	39,95

Micro Machines SONDERPOSTEN 29,99

Pacific Islands	29,99
PGA Tour Golf Plus	29,99
Pinball Magic	29,95
Rally Championships (ab A500+)	29,95
Red Baron	39,95
Road Rash	29,99
Sim Ant Classic (dt.)	39,95
Sim City Classic	39,95
Skidmarks	29,99
Space Hulk	29,99
Space Quest 1	19,95
Syndicate (engl.)	29,95
Team Yankee (dt.)	39,99
Tornado (dt.)	39,95

Turbo Trax SONDERPOSTEN 29,99

UFO - Enemy Unknown	39,95
Wing Commander (dt.)	29,95
Whizz (ab A500+)	SONDERPOSTEN 29,95

Zubehör

externe 3,5"-Diskettenstation	129,-
Maus für alle Amigas	39,95
RAM-Erw. auf 1 MB mit Uhr für A500	59,95
RAM-Erw. auf 2 MB mit Uhr für A500+	199,95
RAM-Erw. auf 2 MB mit Uhr für A500+	89,95
RAM-Erw. auf 2 MB mit Uhr für A600	109,95
Scartkabel (Amiga an TV mit Scart-Buchse)	25,95
3,5" MF 2DD	ab 5,99

Joysticks

Competition Pro Joystick	ab 24,95
Competition Pro Mini Joystick	ab 19,95
Control Pad	19,95
Quickjoy I	7,95
Quickjoy Supercharger	19,95

Sony Playstation

Hier nur eine kleine Titel-Auswahl - weitere erfragen!	
Destruction Derby	99,95
FIFA Soccer 96	89,99
Lemmings 3D	AKTIONSPREIS 69,95
Loaded	89,99
Panzer General *	89,99
Parodius	89,99
PGA Tour Golf 96	89,99
Rayman	89,95
Street Fighter - The Movie	AKTIONSPREIS 69,95
Tekken	99,95
Thunderhawk 2	89,99
Twisted Metal	89,99
Wing Commander 3 *	99,99

Unser Tip des Monats:

Virtual Karting

Erleben Sie mit Virtual Karting eine der realistischsten Rennsimulationen mit aufwendigen Grafiken, welche den Konsolenvorbildern in nichts nachsteht!

nur für A1200 / A4000

49,99



Fußball-Fans aufgepaßt!

**Fifa Soccer
Kick Off 3
Anstoss
Premier Manager 3**

Komplettpreis

69,99

Media Point

Media Point Vertriebs GmbH - Versandzentrale
Bismarckstraße 63 - 12169 Berlin (Steglitz)
Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

BTX - Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM inclusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Vorkasse: 8,99 DM - Kreditkarte: 9,99 DM - Nachnahme: 9,99 DM + 3,- Post-NH-Gebühr
ab 250,- DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei! - Express-Versand und UPS auf
Antrag! - Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,- DM
Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellung! Anrufen, Kartennummer und
Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.



Wo Sie uns
finden:

Media Point

Berlin - Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144

Media Point

Berlin - Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182

Media Point

Hamburg - Harvestehude
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102

Media Point

Berlin - Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 37 11
U-Bahn 5 Rth. Friedrichsh.
Tram 20, 21 Bersarinplatz

Media Point

Berlin - Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 381 17 20
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204

Media Point

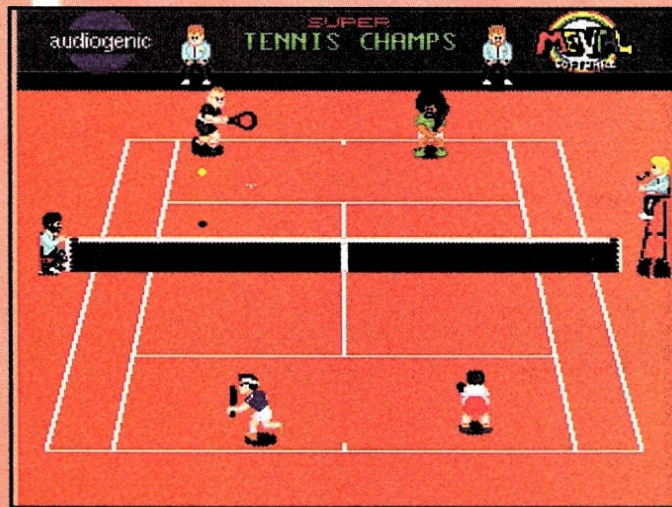
Berlin - Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 125, 133, 222

Super Tennis Champs

Unser Davis-Cup-Team hat Sorgen, Boris hat Wadenkrämpfe, Steffi hat Steuerprobleme, und wir haben eine brandneue Tennissimulation von Audiogenic bzw. Mental Software für Euch im Test: Aufschlag Joker!



Alle Charaktere auf einen Blick



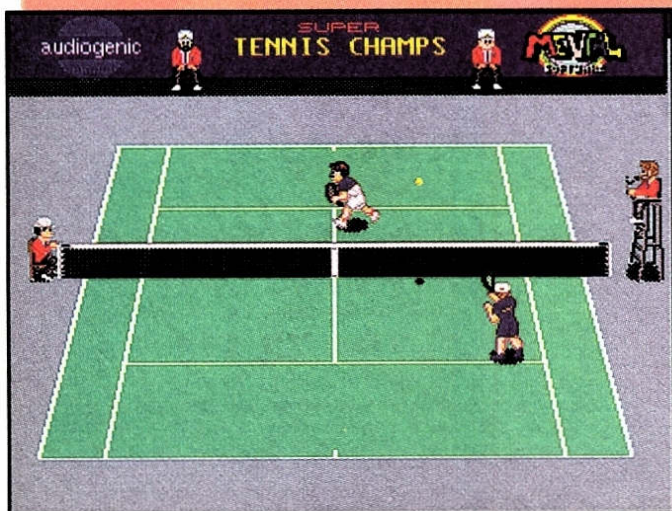
Ein flottes Doppel

Während Boris Becker den Anschluß zur Weltspitze in letzter Zeit nur mit Mühe und Not halten konnte, führt am Amiga mit Blue Bytes Klassiker „Great Courts 2“ ja nach wie vor ein deutsches Produkt unangefochten die Weltrangliste an. Dem setzen die Engländer hier einen eher launigen Schweißtreiber entgegen, der weniger auf simulative Features denn auf schiefe Action setzt.

Freilich haben die Super Tennis Champs auch optionsmäßig einiges zu bieten, etwa Einzel- oder Doppelbe-

gegnungen in den Freundschaftsspielen und der Liga. Falls ein Vier-Spieler-Adapter im Parallelport steckt, läßt sich dabei sogar das komplette Quartett von menschlichen Racketschwingern steuern. Die Teilnehmerzahl in der Liga ist auf vier oder acht Singles bzw. Paare begrenzt, die dann jeweils ein- bis viermal über eine Matchdauer von drei Spielen, einem, drei oder fünf Sätzen gegeneinander antreten. Ja, für die einzelnen Grand-Slam-Turniere in Paris, New York, London und Melbourne, die auch komplett im Vierer-

paket inklusive Rangliste durchgezockt werden können, dürfen sich gar bis zu 16 Teilnehmer anmelden. Hier entscheidet dann allerdings stets nur ein Satz über Sieg oder Niederlage. Gespielt wird wahlweise auf Kunststoff, Gras oder Sand, wobei der gewählte Boden auch tatsächlich Auswirkungen auf das Absprungsverhalten und die Geschwindigkeit des Balls hat. Ganz unterschiedlich auch die Charakterprofile der 16 Sportsmänner, aus denen man hier zu Beginn sein Alter ego wählt: Das Angebot reicht vom



Lauf, Junge!



Hier sind wahre Champs gefragt!

brillanten Allrounder Mac bis hinunter zum eher schwachen Doogie. Wer sich der ultimatsten Herausforderung des Grand Slams stellt, darf dabei aber nicht in die Tennisschuhe der sechs Besten schlüpfen. Für runde 20 Marker pro Stück sind beim Hersteller zudem bereits zwei Zusatzdisketten mit je 16 Mädels sowie gemischten Doppelteams erhältlich, weitere sollen folgen. Politisch geht hier soweit also alles korrekt zu, während die Grafik doch allerlei Wünsche offenläßt. Dabei erblickt man den Platz ganz klassisch von leicht oberhalb der Grundlinie; je nach Geschmack wird schnell, langsam oder überhaupt nicht in alle Richtungen gescrollt. Auch die Animationen der hübsch detaillierten Sprites sind kaum der letzte Schrei, obgleich das Benehmen der CPU-Cracks bisweilen schon zum Schreien ist: Es kann passieren, daß sie nach einem Ballwechsel urplötzlich im wahrsten Sinne des

Wortes mit dem Kopf durch die (Begrenzungs-) Wand wollen! Akustisch gibt's andererseits kaum Grund zur Klage, denn die Schlaggeräusche, kleinen Sprachfetzen vom Schiri und die Publikumsovationen klingen recht ordentlich. Das gilt übrigens auch für die fetzigen Beats beim Gang durch Menüs und Kurzstatistik.

Was die Steuerung betrifft, so hinterläßt sie wiederum gemischte Gefühle. Das korrekte Ausführen der Schläge (u.a. Slice, Lob oder Top Spin) bedarf nämlich einer gehörigen Portion Trainingsfleiß, insbesondere mit einem handelsüblichen Ein-Button-Stick. Umständliches wie Doppeldruck und Halten des Feuerknopfes vor Ballkontakt fällt mit einem Zwei-Button-Modell schon teilweise weg, doch echte Siegchancen erhalten eigentlich nur die Besitzer eines CD³²-Pads – nur hier verteilen sich die vier möglichen Schläge auf jeweils eigene Knöpfchen,

HIGH STATISTICS			
WINNER	LOSER	US	
			
SWISS 000	GERMAN 000		
0	SETS	0	0
2	GAMES	1	0
0	POINTS	0	0
0	ACES	0	0
1	D. POINTS	0	0
SWISS 000		2	
GERMAN 000		1	

Eine vernichtende Statistik

nur hier kann man somit auch der Laufarbeit die erforderliche Konzentration widmen. Okay, bei den Aufschlägen landet die Filzkugel zumindest im Easy-Modus automatisch dort, wo man zuvor in aller Ruhe das Fadenkreuz plazierte hat, doch ansonsten macht wirklich erst die Übung den Meister. Denn man braucht schon blitzschnelle Reaktionen und die richtige Taktik, um jedem der durch die Bank toll auftrumpfenden CPU-Gegnern zu zeigen, wo das Racket hängt. Als Lohn der Fron dürfen besonders gelungene Ballwechsel im Replay nochmals genossen werden, während eine Speicheroption jederzeit den Gang zur Dusche ermöglicht.

Fazit: Die Spitzenposition von „Great Courts 2“ bleibt ungefährdet, aber wer eine echte Herausforderung im weißen Digi-Sport sucht, der findet sie bei den Super Tennis Champs auch – der Name spricht quasi für sich. (st)

DIE KONKURRENZ IM ÜBERBLICK

Zwar hat **Great Courts 2** schon über fünf Jahre auf dem Buckel, doch stellt die Equipe von Blue Byte damit nach wie vor die Nummer eins im Genre: Die überzeugende Präsentation und der geniale Karrieremodus mit Rolli-Elementen wie dem Verbessern der Werte per programmierbarer Ballmaschine machen das Spiel zu einer Klasse für sich.

Mit einigem Abstand auf Rang zwei rangiert loricels **Tennis Cup 2**, das zwar reichlich Optionen, einen Splitscreen sowie einen Editor für die Spielerstärke zu bieten hat, steuerungstechnisch, optisch und akustisch jedoch nur knapp über das Mittlmaß hinauskommt.

Inhaltlich weiß **Center Court Tennis** von Blitzware nicht nur dank der Entwicklungsmöglichkeiten der Spielerwerte beim Sammeln von Punkten und Preisgeldern zu überzeugen, leidet aber unter einer sehr mäßigen Präsentation. Dieses Manko wollen die „Blitz Basic“-Experten von Acid Software jedoch demnächst höchstpersönlich ausbügeln.

Nur der Vollständigkeit halber sei noch das bei Palace erschienene **International 3D-Tennis** erwähnt, eine Jugendsünde der Hitlieferanten von Sensible Software. Jedes weitere Wort über die karge Interlace-Vektorgrafik und die träge Steuerung wäre heutzutage reine Zeitverschwendung.



SUPER TENNIS CHAMPS (AUDIOGENIC/MENTAL SOFTWARE)

ACTION-TENNIS

61%

„SCHWEISSTREIBEND“



GRAFIK	60%
ANIMATION	58%
MUSIK	67%
SOUND-FX	69%
HANDHABUNG	63%
DAUERSPASS	62%

FÜR GEÜBTE

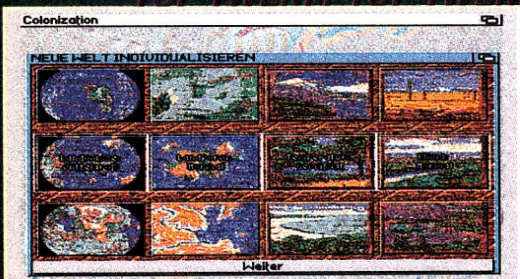
PREIS DM 69,-

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

UP OR DOWN

TOP TWENTY

1. (4) COLONIZATION



2. (2) DIE SIEDLER
3. (15) WORMS
4. (5) CIVILIZATION
5. (1) DUNE II
6. (14) SYNDICATE
7. (12) PIZZA CONNECTION
8. (11) BIING!
9. (3) BUNDESL. MAN. HATTR.
10. (-) HOLLYWOOD PICTURES
11. (-) DER CLOU!
12. (16) FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN
13. (-) MAD NEWS
14. (7) INDIANA JONES IV
15. (10) AMBERMOON
16. (-) FIFA INT. SOCCER
17. (-) THEME PARK
18. (-) UFO - ENEMY UNKNOWN
19. (-) HISTORYLINE 1914-1918
20. (13) ELITE II

Dieser Monat wird Chartgeschichte schreiben: Wähler und Zähler haben eine Revolution angezettelt, die nicht bloß Favoriten vom Thron stieß, sondern gleich komplette Hitparaden gefressen hat – lest und staunt selbst!

Nachdem Umwälzungen von solcher Tragweite für gewöhnlich das Unterste zuoberst kehren, fangen wir einfach ganz listig von hinten an: Wo sind denn die „besten aktuellen Vertreter des Genres“ abgeblieben? Nun, die sind gemeinsam mit den „Personal Favorites“ zum Brötchenholen gegangen und leider bis heute nicht zurückgekehrt! Trotzdem befindet sich an ihrer Stelle kein häßliches Loch, sondern ab jetzt die Liste der „Joker Favorites“ mit der aktuellen Lieblingssoft aller Redakteure. Das hätten wir geklärt, jetzt schauen wir mal nach, was sich weiter vorne getan hat... Also, in den Top Twenty hat sich „Dune II“ wieder in den Orbit Nummer fünf zurückgezogen und die Führungsrolle Sid Meiers „Colonization“ überlassen. Wo kolonisiert wird, können „Die Siedler“ von Blue Byte nicht weit sein, aber die Bronzemedaille für „Worms“ ist eine echte Überraschung: Über zwölf Plätze mußte der wurmstichige Genremix von Team 17 dafür kriechen! Recht ruhig blieb es dagegen in den AGA-Charts, wo lediglich „Sim City 2000“ aus der Spitzengruppe gerutscht ist. Ansonsten heißt die neue alte Reihenfolge „Fears“ von Attic, „Biing!“ von reLine und „Bundi Hat trick“ von Stoffbär 2000. Dafür ist nun auch an der Schillerfront gewaltig der Wurm drin; hier besetzen die englischen Kampfkriecher sogar ganz frech den vordersten Schützengraben! Dahinter reiben sich die bereits im letzten Monat aus ihrer angestammten Spitzenposition vertriebenen Psynosis-Bakterien von „Microcosm“ immer noch verwundert die Zellwände, und auf dem dritten Liegeplatz müssen sich die Ex-Thronräuber „Pirates! Gold“ eine Standpauke von Captain MicroProse anhören.

Das FTL-Gewölbereinigungskommando „Dungeon Master II“ fühlt sich in den deutschen Handelsdungeons nach wie vor pudelwohl, aber das neue Schreckgespenst aller Hitparaden lugt auch hier schon aus dem zweiten Erdloch. Hinter „Worms“ brütet „Alien Breed 3D“ über der hausgemachten Konkurrenz, und Ihr dürft zum Schluß noch über die besagten Favoriten brüten, welche die Redaktion für den März ausgebrütet hat. Freuen dürft Ihr Euch natürlich auch, und zwar auf:

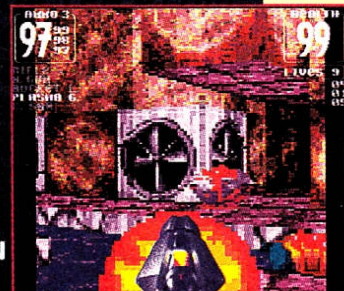
1 x Worms (CD³²)
2 x je 1 Barcode Battler

Ja, ganz recht, das sind unsere akuten Verlosungskandidaten! Gewinnen könnt Ihr sie mit etwas Glück, wenn Ihr uns ein Kärtchen schickt, auf dem Ihr Eure derzeitigen Spielefavoriten (ordentlich sortiert nach ECS-, AGA- und CD-Titeln) notiert habt. Die Anzahl der Nennungen steht Euch frei, mehr Wert legen wir auf einen leserlichen Absender und die Angabe Eures Wunschgewinns. Noch ein kurzes Stoßgebet zu Fortuna, dann geht das ganze Paket ab an den

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

TOP TEN A1200

1. (1) FEARS
2. (3) BIING!
3. (4) BUNDESL. MAN. HATTR.
4. (7) ALIEN BREED 3D
5. (2) SIM CITY 2000
6. (-) GLOOM
7. (6) OLDTIMER
8. (9) UFO - ENEMY UNKNOWN
9. (-) THEME PARK
10. (-) DER REEDER

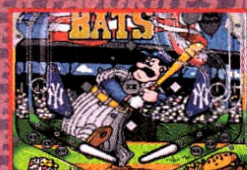


- | | | | |
|-----|-----|---------------------------------|---|
| 2. | (2) | MICROCOSM ³² | CD ³² |
| 3. | (1) | PIRATES! GOLD | TOP TEN CD ³² |
| 4. | (5) | ERBEN DER ERDE ³² | TOP TEN CD ³² |
| 5. | (6) | BANSHEE | CD ³² TOP TEN CD ³² |
| 6. | (8) | ALIEN BREED ³² | TOP TEN CD ³² |
| 7. | (7) | SUBWAR 2050 | CD ³² |
| 8. | (9) | THEME PARK ³² | TOP TEN CD ³² |
| 9. | (3) | PINBALL ILLUSIONS ³² | TOP TEN CD ³² |
| 10. | (-) | GLOOM ³² | TOP TEN CD ³² TOP TEN CD ³² |

2. (6) WING COMMANDER
3. (2) BUNDESL. MAN.
HATTR.
4. (5) DIE SIEDLER
5. (8) OLDTIMER
6. (9) DER SEELENTURM
7. (-) TURBO TRAX
8. (7) FUSSBALL TOTAL!
9. (-) COLONIZATION
10. (10) UFO - ENEMY
UNKNOWN

2. (9) **WORMS**
3. (5) **ALIEN BREED 3D**
4. (4) **FLIGHT OF THE
AMAZON QUEEN**
5. (-) **CITADEL**
6. (-) **EXILE**
7. (-) **COALA**
8. (3) **FEARS**
9. (2) **MAD NEWS**
10. (10) **GLOOM**

MARTIN: OBSESSION



AMIGA Spiele

	Standard	AGA	
10 Intelligent Games (Brettspiele)	X		69.-
A320 Airbus Angebot!	X		29.-
4D Sports driving	X		49.-
A - Train Classics	X		49.-
All New world of Lemmings		X	59.-
Alladin		X	69.-
Alien Breed 3 D		X	69.-
Ambermoon Angebot!	X		29.-
Amberstar Angebot!	X		29.-
Approach Trainer	X		69.-
ATR	X		69.-
Aufschwung Ost	X		69.-
B 17	X		39.-
Banshee		X	59.-
Behind the Iron Gate	X		59.-
Bling	X	X	79.-
Bloodnet		X	39.-
Brian the Lion		X	59.-
Bundesliga Manager 3 Härtick	X	X	79.-
Bundesliga 3 Supporter	X		59.-
Christoph Columbus	X		79.-
City Defence		X	19.-
Civilization	X		49.-
Civilization AGA Angebot!		X	29.-
Colonization	X		79.-
Crosscheck	X		49.-
Crystal Dragon	X		39.-
Das schwarze Auge Angebot!	X		29.-
Der Clou	X		69.-
Der Clou Profidisk	X		49.-
Der Meister		X	69.-
Der Reeder	X		79.-
Der Seelenturm	X		89.-
Die Siedler	X		59.-
Doppelpass		X	79.-
Dragonstone		X	69.-
Elfmania	X		69.-
Elite 2 Angebot!	X		29.-
Emerald Mines I	X		29.-
Erben der Erde	X	X	79.-
Eye of the beholder	X		49.-
F 117 Nighthawk	X		49.-
F1 World Championship	X		59.-
Fears		X	69.-
Fields of Glory	X	X	49.-
Fifa Soccer Angebot!	X		29.-
Fire and Ice	X		69.-
Flamingo Tours	X		69.-
Formula one Grand Prix	X		49.-
Fußball Total	X		59.-
Goblins 3	X		79.-
Grand Ouvert	X		39.-
Hanse die Expedition	X	X	59.-
Heimdall 2	X	X	69.-
High Seas Trader		X	79.-
Hired Guns	X		69.-
Hollywood Pictures	X		69.-
Indiana Jones III	X		49.-
Indiana Jones IV	X		59.-
Ishar III Angebot!	X		29.-
Jungle Strike	X		79.-
Jungle Strike AGA Angebot!		X	19.-
K240 Angebot!	X		29.-
Kingdoms of Germany	X		79.-
Kingpin	X		59.-
Kings Quest 6	X		69.-
König der Löwen		X	75.-
Links	X		49.-
Lollypop	X		69.-
Lords of the Realm		X	69.-
Lothar Matthäus Soccer Angebot!	X		19.-
Mad TV	X		49.-
Mad News	X		79.-
Monkey Island I	X		49.-
Nascar Challenge Angebot!	X		39.-
Oldtimer Teil 2	X	X	59.-
PGA European Tour	X		69.-
Pinball Dreams	X		59.-
Pinball Fantasies	X		69.-
Pinball Illusions		X	69.-
Pinball Mania		X	69.-
Pizza Connection	X		59.-
Rally Championships	X		49.-
Ran Trainer	X		79.-
Rise of the Robots		X	69.-
Rüsselsheim	X		69.-
Shaq/Fu Angebot!	X		29.-
Sensible Golf	X		65.-
Sensible World of Soccer	X		65.-
Sim City 2000		X	75.-
Sim City Classic	X		49.-
Skidmarks	X		59.-
Steve Davis Snooker Angebot!	X		15.-
Street fighter 2	X		39.-
Super Skidmarks	X		59.-
Super Street fighter II	X		69.-
The Box Vol 1	X		59.-
The lords of Power	X		79.-
Theme Park	X	X	59.-
Turbo Trax	X		59.-
Ufo	X		69.-
Virocop	X		59.-
Whales Voyage 2	X		79.-
Wild West World	X		39.-
Wing Commander Angebot!	X		39.-
Worms		X	69.-
Zeewolf	X		79.-
Zeppelin Gold	X		79.-

CD's

17-Bit Collection	49.-
17-Bit the 5th Dimension	59.-
Alien Breed 3 D	69.-
Amiga Animation	49.-
Amiga CD Vol. 1	29.-
Amiga Desktop Video CD	49.-
Aminet 6	25.-
Aminet 7	25.-
Aminet 8	25.-
Aminet CD Set	59.-
Amiset CD Set 2	59.-
Amos PD	49.-
Animatik	29.-
Assassins CD	59.-
C64 CD (Hits vom C64)	29.-
CD Network	49.-
CD Write	69.-
CD32 Gamer Issue III	15.-
Compugraphic Phase 1	59.-
Compugraphic Phase 2	49.-
Da Capo	59.-
Demo	59.-
Demo II	59.-
Fanta Seas	59.-
FD Amiga Inside	29.-
Fish Market	69.-
Fractal Universe	49.-
Fresh Fish 10	29.-
Fresh Fish 9	59.-
Fresh Fonts 2	49.-
Frozen Fish	39.-
Gamers Delight II	39.-
Games and Goodies	49.-
Gateway	19.-
Giga Graphic CD 1-4	69.-
Gigantic	69.-
Gigantic Games 2	19.-
GigaPD Deutsche Edition	59.-
GigaPD Detusche Edition II	49.-
Goldfish	49.-
Goldfish 2	59.-
Grand Sl. Gamer Gold Coll.	55.-
Graphic CD	29.-
Imagine CD	79.-
LSD	49.-
Makin Music	49.-
Mathematik	65.-
Maxon Cinema	69.-
Maxon Raytrace	69.-
Meeting Pearls II	19.-
Meeting Pearls III	19.-
Megahits	49.-
Megahits II	39.-
Megahits III	39.-
Megahits IV	39.-
Megahits V	59.-
Megahits VI	59.-
Multi Media Toolkit	69.-
Multimedia Toolkit 2	39.-
Net News Offline Vol. 1	19.-
Olympics	65.-
Professional IFF	59.-
Raytracing II	69.-
RHS DTP Kollektion	59.-
SCI Fi Sensation	49.-
Spectrum Emulator	49.-
Star-e-OPTX	45.-
Super Autos	10.-
Ten on Ten Pack	79.-
Terra Sound Library	49.-
The Best of Amiga	29.-
The Color Library	39.-
The Global Amiga Exper.	49.-
The Sound Library	69.-
Tools 1 und 2	69.-
Tools 2	49.-
Tools 3	69.-
Top 100 Games	45.-
Turbo Calc 2.1	25.-
Weird Science Gold	55.-
Weird Science Cliparts	39.-
World Info 95	69.-
World of Amiga	49.-
World of Games	49.-
WS Fonts CD	39.-
Xi Paint 3.2	69.-
Zoom CD Vol1	45.-



Alles aus einer Hand!
Rechner, Monitore,
Turboboards, Controller, CD-Roms, Reparaturen,
Festplatten, Controller, CD-Roms, Reparaturen,
Spiele ohne Ende! Und das alles nur für AMIGA!

Und was man sonst noch so braucht

Zubehör

OS 3.1 Kit f. alle Amiga 189.--
ROM 1.3/2.0 je 59.--
Kickstartumschaltung 29.--
dt. Workbench 2.1
5 Disketten & 2 Handbücher 49.--

Trackball mit Kristalleuchtkugel

CD-ROM Toshiba XM 3601
4,4-fach Speed SCSI
nur 529.--

Alfa Data Maus 25.--
Epson Stylos Color II 720 Dpi 799.--
HP Deskjet 850C 899.--
HP Deskjet 600 559.--
Star LC24-30 incl. Farbband, Kabel und Treiber 399.--
Multiface Card III 149.--
Parnet Kabel+Software 35.--
80 W Aktivboxen 89.--

Neptun Genlock 1048.--

Communicator III 169.--
SX32 macht aus CD32 einen vollw. A1200 449.--

Alfa Power CD Upgrade Kit
incl. Gehäuse, Kabel, Treiber 189.--
Overdrive incl. 4-fach CD-Rom
(für A600/A1200) 549.--

Monitore

1084 ST Farbstereomonitor 399.--

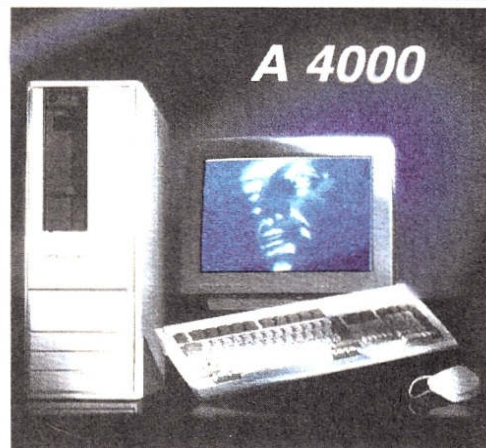
Mikrovitec 1564 Autoscan-Monitor 15 kHz - 64 kHz
incl. VGA Adapter 599.--

Idek 17" Multisync 1598.--

Software

Dir. Opus 5.0 109.--

Adorage 2.5 199.--
PC Task 3.1 199.--
Final Writer 4.0 249.--
PhotoworkX 179.--
Siegfried Copy 59.--
Siegfried Antivirus 59.--
Personal Paint 79.--
Maxon Card 2.5 319.--
Turboprint 4.0 139.--
Multifax 139.--
Multiterm (BTX) 99.--
D Paint V 249.--
AD-Pro 339.--
CDX Filesystem 79.--
Turbocalc 3.0 229.--



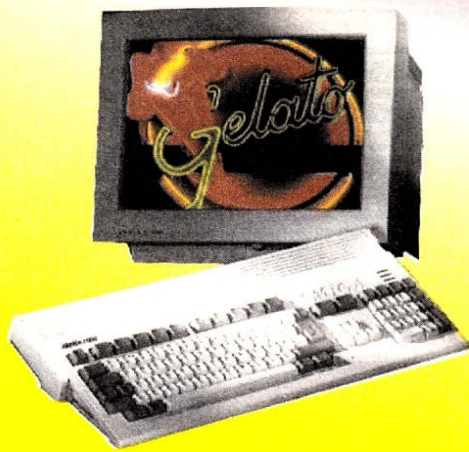
68040, 6 MB Ram, 1 GB SCSI Festplatte, OS 3.1 incl. Scala 4444.--



Autoscan ab 15 KHz incl. Stereoboxen, Adapter & Treiber nur 599.--

Laufwerke

3.5" extern absch./durchgef. Bus 99.--
3.5" intern für A500/2000 99.--
3.5" intern für A600/1200 99.--



Slayer 2CD Kostet!

AMIGA SOFT- & HARDWARE

ca. 2000 Spiele - Titel ständig vorrätig
24 h - Schnellversand

Öffnungszeiten & Versand
Montag - Freitag 10.00 - 18.00
Donnerstag 10.00 - 20.30
Samstag 10.00 - 13.30



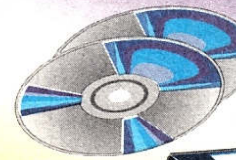
(030) 336 30 37



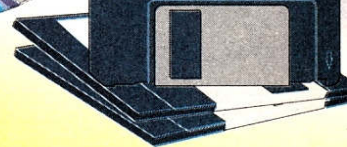
(030) 336 60 55

(030) 336 60 41 (nur Versand)

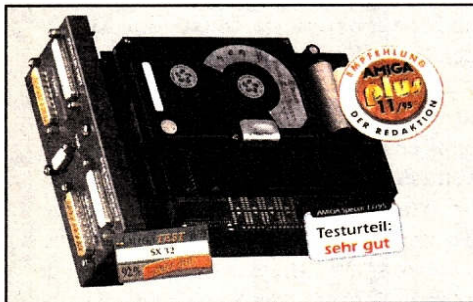
FAX (030) 336 37 41 Btx: Sacht#



Thomas Sacht
Streitstraße 25
13587 BERLIN



SX32 und CD32 = Amiga 1200



macht aus dem CD 32 einen vollwertigen
A1200 incl. CD-Rom und aller Schnittstellen

449.--

1 GB SCSI Festplatte
Quantum Fireball

nur 499.--

Alle weiteren Festplattengrößen lieferbar!

Speichererweiterungen

512 kB für A500 incl. Uhr 55.--

1MB für A500+ incl. Uhr 79.--

1.8 MB für A500 incl. Uhr 179.--

1MB für A600 incl. Uhr 119.--

**2 MB ZipRAMs z.B. für
Oktagon-Controller 199.--**

Controller

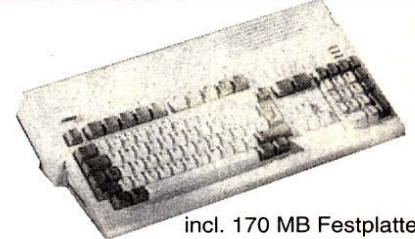
Tandem CD & IDE Controller
für A2000-A4000 incl.
double-Speed CD-Rom **für 199.--**
Alfa Power AT-Bus
Controller f. A500 / A500+ **199.--**

Oktagon 2008 SCSI-II
Controller f. A2000 - A4000
nur 279.--

CD 1200 Controller
incl. Gehäuse und Double CD ROM
nur 348.--

Artec Flachbettscanner
300*600 DPI incl. Amiga Software
nur 799.--

Amiga 1200 Magic



incl. 170 MB Festplatte

nur 998.--

+ Wordworth v4SE
+ Organiser v1.1
+ Printmanager v1.2SE
+ Datastore v1.1
+ Personal Paint v6.4
+ TurboCalc v3.5
+ Photogenics v1.2SE
+ Whizz
+ Pinball

Software im Werte von 1000.-DM

A1200 Magic (w.o.) mit 2-fach
CD-Rom incl. Controller und
CD 32 Emulationssoftware
nur 1346.--

**Noch mehr Power im A 1200-4000
mit:**

BLIZZARD

Blizzard 1220/4 4MB 28 MHz **429.--**
Blizzard 1230/IV 50 MHz 68030 **379.--**
Blizzard 1260 50 MHz, 68060 **1249.--**
Blizzard 2060 50 MHz, 68060, SCSI **1349.--**
Cyberstorm 060/50 mit 68060 **1795.--**
Cybervision 4MB **849.--**
Blizzard SCSI Kits **169.--**

Und wenn mal was kaputt geht:

Reparatur zu Festpreisen

(incl. Material / Arbeitszeit)

A500 150.-- A4000 380.--
A600/A1200/A2000 je 180.--

Gerät einfach frei einsenden oder
direkt im Laden abgeben.
Unsere Techniker lassen sich
gerne über die Schulter sehen.

CD-32-Spiele

Alfred Chicken 39.-
Alien Breed 3D 69.-
Arabian Nights 59.-
Arcade Pool 39.-
Assassins II (100Spiele) 49.-
ATR 59.-
Banshee 49.-
Base Jumpers 39.-
Battle chess 59.-
Battle Toads 39.-
Beneath a Stell Sky 79.-
Benefaktor 39.-
Brain the Lion 39.-
Bump and Burn 69.-
Cannon Fodder 69.-
Castle II 39.-
Chaos Engine 69.-
Clockwiser 49.-
Darkseed 59.-
Death Mask 29.-
Defender of the Crown II 29.-
Disposable Hero 49.-
Emerald Mines 39.-
Fields of Glory 69.-
Fears 69.-
Fire and Ice 59.-

CD-32-Spiele

Fire Force 59.-
Frontier Elite 2 49.-
Global Effekt 69.-
Guardian 69.-
Gunship 2000 59.-
Heimdall II 49.-
Impossible Mission 2025 69.-
James Pond III 69.-
JetStrike 59.-
John Barnes European Football 39.-
Jungle Strike 69.-
Kid Chaos 59.-
Kingpin 39.-
Lamborghini American Challenge 39.-
Last Ninja III 39.-
Lemmings 69.-
Liberation 69.-
Lilil Devil 49.-
Microcosm 59.-
Nick Faldo Golf 29.-
Now that's what I call (100 Spiele) 29.-
Paws of Fury 49.-
Pinball Fantasies 39.-
Pinball Illusions 69.-
Pirates Gold 69.-
Power Drive 59.-

CD-32-Spiele

Prey Alien Encounter 69.-
Projekt X / F 17 Challenge 59.-
Rise of the Robots 69.-
Roadkill 59.-
Seek and Destroy 65.-
Sensible Soccer 59.-
Shadow Fighter 59.-
Simon the Sorcerer 69.-
Skeleton Crew 75.-
Sleep Walker 79.-
Sleepwalker/Pinball Fantasies 39.-
Speedball 2 39.-
Strippot 69.-
Summer Olympix 59.-
Super Skemarks 59.-
Super Star Dust 69.-
Superfrog 45.-
Syndicate 69.-
The Humans 69.-
The lost Wikinks 69.-
Tower Assault 69.-
Trolls 49.-
Universe 39.-
Whales Voyage 49.-
Worms 69.-
Zool 65.-

DAS KLEINGEDRUCKTE
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Es gelten unsere AGB. Diese werden auf Wunsch gerne zugesandt.



Was kostet mich der Spaß?

Versand erfolgt nur mit UPS per Nachnahme
= Porto plus 8,50 DM

Geht's leichter?

Zahlungen mit allen gängigen Kreditkarten per
Ansage von KK-Nummer und Fälligkeitsdatum

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

Wie kommt die Ware zu mir?

Entweder Ihr besucht uns in unserem
Ladengeschäft in oder **Schnellversand**

Berlin

Streitstraße 25
(Spandau)

Telefon (030) 33 66 0 55 / 41

Bestellungen bis 16.30 Uhr
werden noch am selben Tag versandt

Im aktuellen PD-Angebot der populären Nordlicht-Reihe sind uns vor allem ein paar feine Knobeleyen und Actiongames aufgefallen, die auch in technischer Hinsicht nicht heikel sind – fast alle vertragen sich mit fast allen Amigas.

Den bienenfleißigen Paul Burkey kennt man bereits als Macher von PD-Highlights wie „Jelly Othello“ oder „Shroom Gammon“, jetzt soll man ihn von seiner steinharten Seite kennenlernen: **Piles'o'Tiles** ist eine Neuauflage des Knobelklassikers „Shanghai“ mit kunterbunter Grafik und witziger Musik. Es

geht also wieder einmal darum, einen (von vielen) aufgeschichteten Steinhaufen abzutragen, indem man freiliegende Steine mit gleichem Aussehen paarweise vom Screen klickt. Hilfestellung leistet eine praktische Online-Funktion, die auf Kosten des Punktestandes passende Pärchen automatisch anzeigt. Das verhältnismäßig leichte Demo auf der **Nordlicht-Spiele 73/1** verfügt allerdings nur über ein einziges, wenn auch sehr hübsch gestaltetes Grafikset – wer zusätzliche China-Optik und einen verstellbaren Schwierigkeitsgrad haben will, muß sich vom Autor für fünf englische Pfund die Shareware-Vollversion besorgen.

Entlastung findet der geplagte Denkapparat auf der **Nordlicht-Spiele 73/5**: Nach dem uralten „Pengo“-Prinzip unterstützt der Spieler von **Push and Pull** einen niedlichen Knuddelhasen beim Zusam-

menschieben der Diamanten auf einem rechteckigen Areal. Dazu muß man zwar erst mal den richtigen Weg durchs Juwelenlabyrinth ausknobeln, doch in der Hauptsache ist man damit beschäftigt, den (durchaus gezielt) umherwandernden Angreifern geschickt auszuweichen. Aber völlig hilflos ist Meister Lampe nicht, denn er kann seinen Gegnern die überall herumliegenden Steinblöcke entgegenschleichen, um sie dadurch zu plätten und sich Sammelextras für schnelleres Laufen etc. einzuverleiben. Ein weiterer Mitspieler darf jederzeit ins Geschehen eingreifen – aber wegen des unbarmherzigen Zeitlimits und des hohen Spieltempos sollte es nicht gerade ein Action-Novize sein. Die Optik ist dennoch eher kindgerecht und sticht durch hübsche Sprites und liebevolle Animationen aus dem PD-Einerlei heraus, während die be-

langlose Begleitmusik nur müde dahinplätschert.

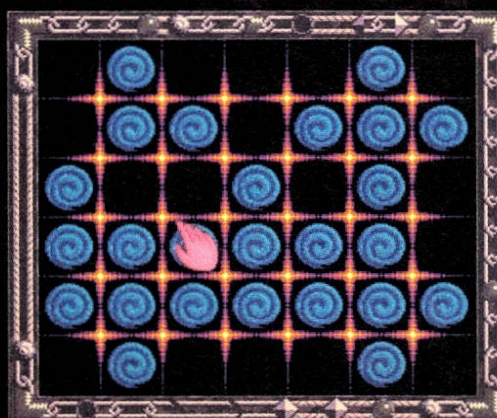
Gleich zwei PD-Perlen verbergen sich auf der Disk **Nordlicht-Spiele 73/9**. Einmal wäre das die 64er-Konvertierung **Magic Fields**, wo man auf einer sieben mal sieben Felder umfassenden Spielfläche so lange ausgefüllte Quadrate durch wohlüberlegtes Anklicken vom Screen entfernen muß, bis dieser schließlich komplett leer ist. Unangenehmerweise verändert aber jeder Klick den Zustand der Nachbarfelder, außerdem macht das Zeitlimit gehörig Druck. Die ersten Levels sind für Einsteiger trotzdem locker zu schaffen, die späteren Abschnitte bringen dagegen selbst Profigrübler ins Schwitzen. Alles in allem also eine gelungene Puzzelei, die auch durch die feine Optik und eine nette Begleitmusik angenehm auffällt.



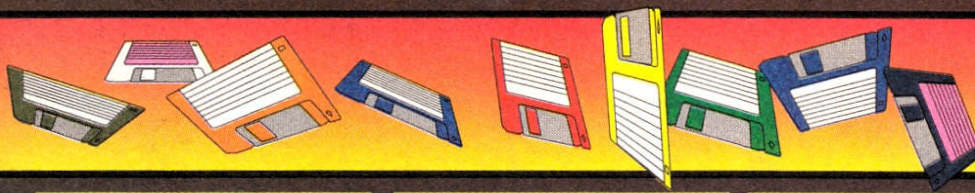
Shanghai für den schmalen Geldbeutel:
Piles'o'Tiles



Der eine schiebt, der andere zieht:
Push and Pull



Magische Knobelkästchen: **Magic Fields**



Erholen dürfen sich die kleinen grauen Zellen anschließend bei dem simplen Ballerspiel **Duck Blast**, wo die kreuz und quer über den Bildschirm irrenden Enten mit dem Fadenkreuz auf den Boden der Actiontatsachen zurückgeholt werden. Die verschiedenen Hintergrundgrafiken sind dabei durchaus ansehnlich, und die Geräusche des getroffenen Federviehs klingen ebenfalls recht lebensnah. Eher abraten würden wir daher den Tierfreunden unter Euch, ansonsten ist die launige Entenjagd gerade richtig für den kleinen Ballerhunger zwischen zwei spielerischen Hauptmahlzeiten.

Auf der **Nordlicht-Spiele 73/10** entdeckt man den Nachfolger zum beliebten PD-Hüpfical „Jelly Bean“, der auf den Namen **Jelly Quest** hört. Das Gameplay ist dabei schnell erklärt: Der Spieler geleitet einen Blob mit Beinen durch

eine nicht scrollende 3D-Iso-Landschaft, basta. Die Aufgabe besteht somit einfach darin, vom Start ins Ziel zu hüpfen und dabei jeden roten Stein durch Berühren grün umzufärben. Angreifer gibt es keine, aber dafür ein gnadenloses Zeitlimit und die unterschiedlichsten Komplikationen. So lassen sich manche Steine nur einmal bespringen, andere lösen sich bei Kontakt sofort auf oder erweisen sich als Einbahnstraße. Aber gerade wegen des vertrackten Gamedesigns ist die Motivation zum Weiterspielen besonders groß – dieses Teil könnte sich also zur vorher erwähnten Hauptmahlzeit auswachsen. Quasi als Nachtisch werden Levelcodes und speicherbare Highscores serviert, und auch die Grafik sieht ausgemacht lecker aus. Daß sich die biedereren Sound-FX da lieber unauffällig im Hintergrund halten, kann man ihnen daher nicht verdenken...

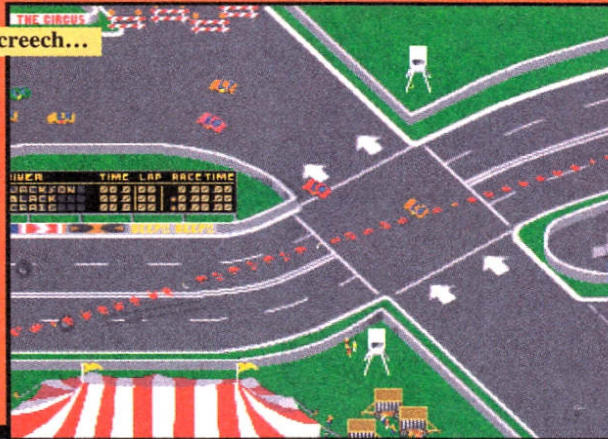
Die Fundstelle **1200-Mix 379** macht schon klar, daß die aus der scrollenden Draufsicht präsentierte Raserei **Screech** nur auf AGA-Rechnern startberechtigt ist – den Mini-Sprites und den nur mäßig bunten Hintergrundszenerien sieht man es allerdings kaum an, warum sie sich partout dem A500 verweigern. Egal, in den drei Rundkursen (die Shareware-Vollversion enthält noch einige mehr) findet man jedenfalls jede Menge Brücken, Türme etc. und dazu viel nettes Animations-Beiwerk. Wirklich grandios gelungen ist hier aber in erster Linie die Steuerung bzw. die gesamte Spielbarkeit, denn das Schlittern um die Haarnadelkurven und auch die Positionskämpfe mit den CPU-gelenkten Fahrzeugen oder einem menschlichen Kontrahenten sorgen tatsächlich für Fahrspaß ohne Ende! Ganz ähnlich wie bei „Skidmarks“ soll-

te man sich von der harmlosen Optik also nicht täuschen lassen: Die eine Disk erzeugt mehr Freude am Fahren als so manche verstopfte Datenautobahn!

So, das war unsere PD-Speisekarte für diesmal, es folgen die Preise. Doch keine Bange, nach bester Tradition des Hauses sollten sie niemanden den Appetit verderben: Gerade mal 4,- DM sind pro Disk zu be-rappen. Dazu kommen weitere vier Märker für Porto und Verpackung, bei Nachnahmesendungen wird außerdem ein geringer Obolus an den Postboten fällig. Schlußendlich verraten wir noch die Bezugsadresse und wünschen Euch viel Spaß beim Schlemmen! (rl)

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

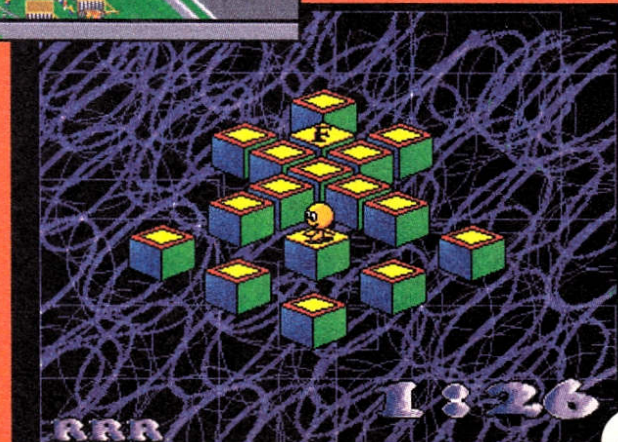
Wo Reifen quietschen, da heißt's Screech...



Kein Spiel für Donald und andere Tierfreunde: Duck Blast



Ein Blob knokelt sich durch:
Jelly Quest



CRACK

Die von einem Münchener Staatsanwalt ausgelöste CompuServe-Affäre sorgte weltweit für Aufsehen: Dr. Freak hat im Digi-Netz gefischt und verrät Euch hier, wie es im angeblichen Sündenbabel Internet tatsächlich zugeht!

Solltet Ihr die letzten Monate nicht gerade auf der dunklen Seite des Mondes verbracht haben, müßtet Ihr eigentlich Bescheid wissen – aber für alle Langschläfer hier eine kurze Zusammenfassung der Ereignisse: Ein berühmt-berüchtigter Münchner Staatsanwalt (also dieselbe Behörde, die auch schon wegen angeblicher Pornographie den Blätterwald abholzen wollte – und der von Michael bzw. dem Gericht in letzter Sekunde die Axt entrissen wurde) ermittelte gegen den Online-Dienst CompuServe, weil über dessen Datenleitungen auch pornographisches Material verbreitet würde. Manche Leute fragten sich daraufhin, warum eigentlich die Post bzw. Telekom noch nicht verboten wurde, obwohl sie seit Jahrzehnten alle nötigen technischen Einrichtungen für obszöne und erpresserische Anrufe zur Verfügung stellt. Andere freuten sich eher darüber, daß die behördeninternen EDV-Schulungen endlich Früchte tragen, weil hier doch ganz eindeutig mindestens ein Staatsdiener einen Computer bedient hatte. Nur CompuServe selbst reagierte etwas komisch: In vorausseilendem Gehorsam sperrte man kurzerhand den Zugang zu rund 200 „verdächtigen“ Newsgroups... Dazu sollte man vielleicht

schnell erklären, was es mit diesen Newsgroups auf sich hat. Sie gehören eigentlich zum Internet, an das man entweder über sogenannte Provider oder über Online-Dienste wie AOL, T-Online und eben auch CompuServe herankommt. Es gibt davon weit über 15.000, und sie sind alle so verschieden wie die Leute, die sich daran beteiligen. Sie haben einfach die Funktion von Schwarzen Brettern, andere stellen so eine Art Online-Fanclub von irgendwelchen Promis dar, und manche befassen sich mit dem Rosenzüchten, esoterischen Themen, Computerspielen oder Kirchenmusik. Natürlich dreht sich bei einigen Newsgroups auch alles um Sex, nur braucht niemand zu glauben, daß die hastig vorgenommene CompuServe-Zensur genau die richtigen erwischt hat: Betroffen wurden von diesem Schnellschuß nicht zuletzt die Diskussionsforen von Homosexuellen, Behinderten und sogar Brustkrebspatientinnen, was besonders in Amerika wütende Proteste ausgelöst hat. Tja, dort wissen die Menschen anscheinend besser als hier, was sie an ihren Bürgerrechten haben! Auf der anderen Seite finden sich aber immer noch genügend unbeanstandete Anbieter von Schmutz und Schund im Internet – und dazu gehören

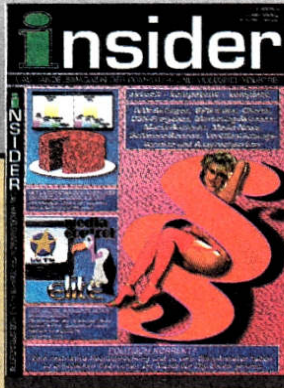
ausgerechnet die allerschlimmsten, bei denen man sich z.B. Bilder von schrecklichen Arbeitsunfällen, exhumierten Leichen und dergleichen mehr anschauen kann. Soll man das Internet deswegen verbieten? Das dürfte schwierig werden, denn dieser selbständig vor sich hin wuchernde und den ganzen Globus umspannende Rechnerverbund gehört niemandem und wird auch von niemandem gesteuert. Zudem werden wir, der Erfahrung der letzten paar tausend Jahre nach zu schließen, auch in Zukunft einfach mit einer gewissen Menge an Sex & Crime leben müssen – innerhalb und außerhalb des Internets. Und bei genauerem Hinsehen stellt sich die Situation im Netz ohnehin zwar nicht unbedingt harmlos, aber doch etwas anders dar, als mancher Staatsanwalt glaubt. Um sich Bilder von Newsgroups zu besorgen, braucht man z.B. eine spezielle Software, an deren Bedienung schon etliche Erwachsene gescheitert sind, ganz zu schweigen von Minderjährigen. Anders ist es bei den Seiten, die zum „World Wide Web“ gehören, dort genügt für den Zugriff bereits einer der handelsüblichen „Browser“, wie die online-typischen Suchprogramme in der Fachsprache heißen. Allerdings befinden

wir uns hier zugleich in der kommerziellen Ecke des Internets, sprich, ohne offizielle Anmeldung und Angabe der Kreditkartennummer läuft auf dem Monitor praktisch überhaupt nichts Aufregendes ab. Vollkommen problemlos kommt man dagegen in die „Web-Sites“ der Nazi-Organisationen rein. Darin stößt man leider nicht nur auf Propagandamaterial der übelsten Sorte, sondern auch auf Anleitungen zum Bombenbasteln – die „Oklahoma-Attentäter“ wußten schon, warum sie (früher) auch im Netz waren. Vor kurzem hat T-Online sogar den Web-Site des deutschen Rechtsradikalen Ernst Zündel geschlossen, und zwar nach einem diskreten Hinweis der Mannheimer Staatsanwaltschaft. In Münchner Amtsstuben scheint man sich an solchen Umtrieben dagegen weniger zu stören: Müssen die Nazis erst die Hosen runterlassen, damit sich bayerische Behördenvertreter auch mal mit wirklich ernststen Gefahren beschäftigen?!

Euer

DR. FREAK

Das Magazin, auf das eine ganze Branche gewartet hat !



**Gegen
Gewerbenachweis
gratis!**

insider

Das Handelsmagazin der Computer- und Videospielindustrie

HALBJAHRESABO

**für nur
30,- DM**

Endlich auch in Deutschland, aus Deutschland und für Deutschland: Jeden Monat die wichtigsten News und Infos von Insider für Insider! Im Heft finden Sie internationale Charts, die aktuellen BPS-, USK- und

IVW-Listen, die Namen und Telefonnummern aller wichtigen Ansprechpartner bei Verlagen, Vertrieben und Herstellern, das Neueste aus den Fachverlagen und Softwarekonzernen, Ankündigungen, Vorstellungen, Interviews, Features, Hintergrundberichte und natürlich auch ein bißchen Branchen-Klatsch.

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

Sprechen Sie mit uns über Werbekonditionen (Tel. 04221/9345-0, Hr. Borgmeier), oder fordern Sie Unterlagen sowie – gegen Gewerbenachweis – Ihr Gratis-Abonnement an:

**Joker Verlag
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn**

insider ABO-COUPON

Das Abo gilt für 6 Ausgaben und verlängert sich bei Nichtkündigung automatisch um ein weiteres halbes Jahr zu den gleichen Bedingungen. Der Preis beträgt 30,- DM inklusive Porto und Versand (Ausland):

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

Name / Vorname

Kontoinhaber:

Straße / Hausnummer

Konto-Nr.:

PLZ / Wohnort

Geldinstitut:

Datum / 1. Unterschrift

Bankleitzahl:

per Vorkasse:

Scheck oder Bargeld liegt bei: ☐

nach Rechnungserhalt durch:
Überweisung auf Postgirokonto:
Nr.: 444714-806 BLZ 700 100 80

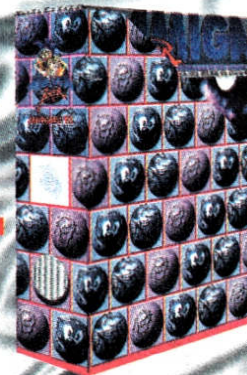
Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei **insider**, Joker Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn widerrufen.
Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift



ODER

+



=



**DAS SONDERANGEBOT
FÜR SAMMLER
JETZT AUCH FÜR
JAHRGANG '94**

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

50,- 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,- für Auslandsbestellungen dazuschlagen.)

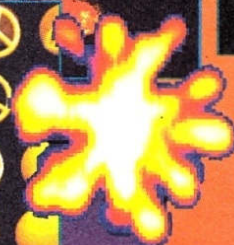
DEMO Galerie

Normalerweise ist um diese Uhrzeit demomäßig wenig los, weil alles auf die Szeneparties wartet, die erst Mitte März starten. Um so überraschter waren wir vom Auftauchen dieses streckenweise hochinteressanten Quartetts!

CYBERLOGIK

Mit Sirenengeheul und rasanten 3D-Vektorfonts legen die Mannen von Alcatraz und der TRSI-Soundabteilung los: Rotierende Shapes und Parallax-Bitmaps erzeugen ein wüstes Farbenkaleidoskop, Flames züngeln über den Screen, gerenderte Mini-Animationen und Shadebobs pulsieren im Takt zur abgedrehten Industrialmusik. Nach einer kurzen Ruhepause geht's heftig weiter, u.a. mit Zoom-Spielereien am Copper-Chunkyscreen und Flügen durch kunterbunte 3D-Tunnels. Dann schlägt ein gerenderter Ritter formatfüllend mit dem Schwert zu,

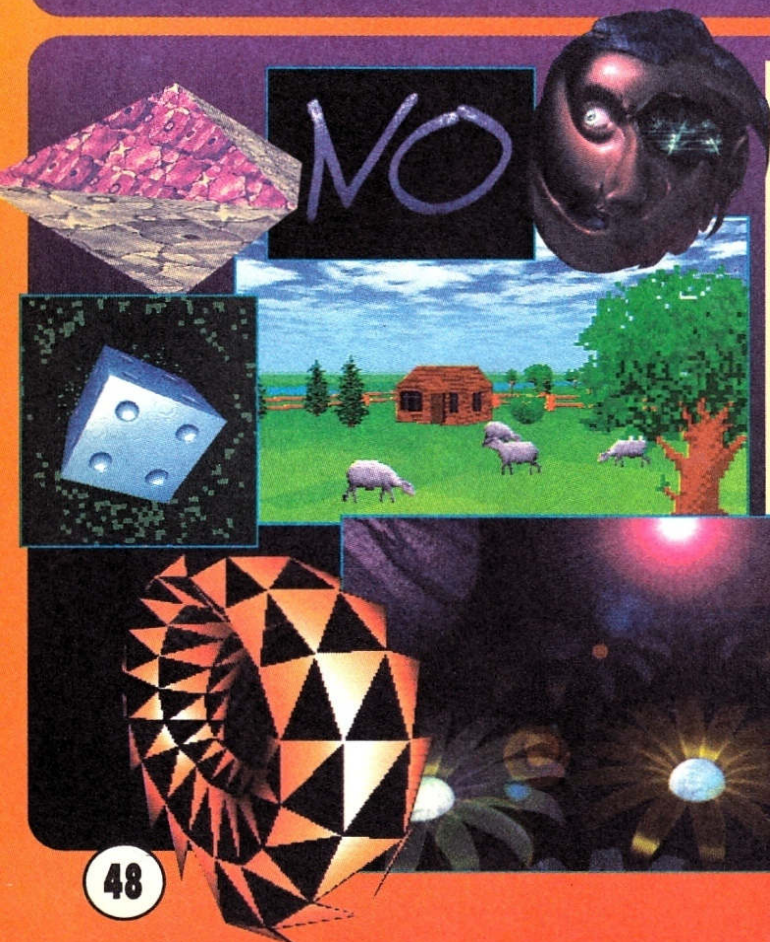
und der altbekannte Amiga-Ball hüpf dreidimensional auf und ab. Den würdigen Abschluß bildet ein originalgetreuer Star Wars-Scroller mit Credits, Greetings und Technikinfo.



NO

Mit vergangenen Großtaten hat der aktuelle Neinsager der Polka Brothers wenig am Hut: Das Design stimmt zwar nach wie vor, bloß fehlen diesmal die gewohnten optischen Gags. Den Einstieg besorgen stroboskopartig wechselnde Bilder, danach irrt ein achtseitiges Vieleck über den vollaufgelösten LoRes-Screen – natürlich ruckfrei und komplett mit animierten Mustern überzogen. Anschließend weicht ein in Echtzeit (inklusive Lichtquelle und unebenen Texturen!) graytraceter Würfel einem phongschattierten Torus, dazwischen glänzen

Standbilder in voller AGA-Farbenpracht. Gegen Ende folgt noch eine melancholische Reise durch eine wunderschöne 3D-Landschaft mit Bäumen, einem voll texturierten Blockhaus und blauen Gewässern, in deren Tiefen den Betrachter noch eine wahrhaft „monströse“ Überraschung erwartet.



TROY

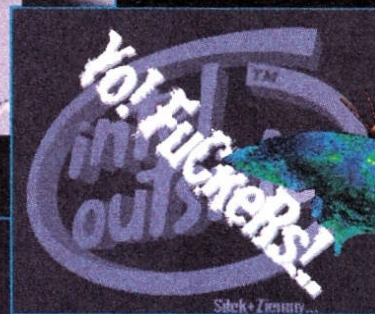
Die Damage-Crew hat's wohl auf Rekorde abgesehen: Satte acht Disketten belegt ihr aktuelles Werk, und dabei handelt es sich nur um die Preview-Version – die in einigen Wochen erwartete Endfassung soll sogar 20 MB umfassen! Allerdings kann die bis dato vorliegende Optik den getriebenen Byte-Aufwand nicht ganz rechtfertigen: Ausgangspunkt ist ein teilweise vorberechneter Flug durch den grauen 3D-Space, anschließend gibt's dasselbe in Blau und mit Blur-Effekt. Sodann

zoomt eine Lady über den Chunkscreen, dessen Mittelpunkt ein Echtzeit-Bildfilter namens „Emboss“ bildet. Und schließlich runden hochaufgelöste Render-Zwischenbilder in HAM-8-Qualität das grafisch wenig spektakuläre Geschehen ab. Einen dicken Pluspunkt hat sich Damage aber für die mitreißenden Technorhythmen verdient!



DAMAGE

Presents



TROY

VISION

Die temporeiche Oxygene-Show empfängt den User mit düsteren Horrorklängen. Am Screen tanzen derweil zwei bunte Vektorringe eng umschlungen, ein Polygonstern spiegelt sich in echtzeit-gereichertem Flüssigmetall, zwei Gleiter rasen auf einer futuristischen 3D-Autobahn um die Wette, und ein colorcycelnder Chamäleon-Stachelkörper trudelt durch animierte Texture-Tunnel. Nur kurz weicht der Technosound dann sanft-

terem Trance-Gesäusel, während der Betrachter einen psychedelischen 3D-Flur entlangschwebt. Es folgt eine sehenswerte Hochgeschwindigkeits-Fahrt durch ein vorberechnetes Organo-Labyrinth, bis ein gouraudschattierter Plasmastern zum abschließenden Dauerlauf eines Polygon-Männchens in einem detailreichen Vektortunnel überleitet. Am Ende des Tunnels erkennt man: Diese Vision ist das Highlight des Monats!

DEMO AB!

Alles Wissenswerte zum Bezug läßt sich wieder im Kasten nebenan nachlesen, aber gleich hier sollt Ihr dazu noch erfahren, daß auf der BEGLEIT-CD DES MULTIMEDIA JOKER stets auch einige aktuelle Demo-Highlights für den Amiga enthalten sind – also unbedingt besorgen! (rl)

Titel	Lauffähig auf	Preis/Lieferumfang	Bezug
CYBERLOGIK (Alcatraz/ TRSI Records)	A1200 & A4000 Fast-RAM & HD erforderlich	6,- DM + 4,- DM Porto 2 Disks	Nordlicht PD-Service Alter Fischerspfad 10 26506 Norden Tel.: 04931/16 72 22
NO (Polka Brothers)	A1200 & A4000 Fast-RAM & HD erforderlich	3,- DM + 4,- DM Porto 1 Disk	
TROY (Damage)	A1200 & A4000 Fast-RAM & HD erforderlich	24,- DM + 4,- DM Porto 8 Disks	
VISION (Oxygene)	A1200 & A4000 Fast-RAM & HD erforderlich	6,- DM + 4,- DM Porto 2 Disks	



uhmeshalle

Up & Down

So langsam kann man sich ja wieder ins Freie wagen, ohne sich den Riechkolben blauzufrieren, und auch unsere hier zu verteilenden Games spielen sich unter freiem (Digi-) Himmel ab: Mit Super Street Fighter II Turbo schickt seine Prügelknaben und -mädeln auf die Straße *Thomas Borlowski, Völlen*. Mit Virtual Karting läßt die Go-Karts über die Piste brettern *Björn Polke, Salzgitter*. Und mit Soccer Stars '96 läßt seine Kicker über den Rasen flitzen *Martin Vetterling, Stade*.

Stromausfall

Imperatoren, aufgemerkt: Mit Die Siedler von Catan erschließt neue Ländereien *René Kachlicki, Berlin*.

Mit Galactic Empires baut seinen Herrschaftsbereich aus *Christian Woltschinsky, Fulda-tal*.

Kicker Cup

Hier also die Gewinner der sportlich-feschen Überraschungen: Mit dem Barcode Battler vergnügt sich *Sebastian Otte, Osnabrück*. An den noch immer kühlen Abenden wärmt je ein Joker-Jogger *Daniel Gaiswinkler, Angelburg-Gönnern*. *C. Grammel, Wiesbaden*. *Heike Ullrich, Wolfsburg*. Mit dem Joker-Mousepad macht die Zockerei gleich noch mehr Spaß *Robert Kraus, Usingen*. *Stefan Mandry, Bremen*. *Timo Bußhaus, Emstek*.

Seitenhiebe

Habt Dank für die große Reso-

nanz, die versprochenen Barcode Battler bekommen *Philipp Arms, Markranstädt*. *Patrick Hartfil, Duisburg*. *Jürgen Schneeberger, Bechtsrieth*.

Strange Days

Tja, als weiteren Film von Kathryn Bigelow waren wir z.B. mit „Blue Steel“ oder „Point Break“ zufrieden, und 30 von Euch werden jetzt mit ihren Preisen hochzufrieden sein: Je eine Soundtrack-CD sowie Plakat, Buch und Kaffeetasse bekommen *Julia Pahlke, Erkner*. *Joel Agel, Gladenbach*. *Christoph Memmert, Helmstadt*. *Felix Prieto, CH-Zürich*. *Daniel Donath, Konstanz*. *Marc Sommer, Essen*. *Markus Voll, Bd. Friedrichshall*. *Oliver Conraths, Siegen*. *Claudia Kolb, Essen*. *Walter Volkmann, Berlin*. Eine CD, Plakat und Buch schicken wir an *Michael Zimmermann, Heusweiler*. *Mario Spät, Bischdorf*.

Christel Lenz, Wuppertal. *Gerd Dümer, Geislingen*. *Frank Garcynski, Neukirchen-Vluyn*. *A. Baumert, Rostock*. *Benjamin Herzog, Oelixdorf*. *Steve Viehweger, Burkhardtsdorf*. *Frank Senft, Ribnitz-Damgarten*. *Michael Mimmo, Bruchköbel*. Und CD plus Plakat bekommt *Florian Schulz, Bad Essen*. *Jens Krubert, Templin*. *Mathias Lang, Leimen*. *Stefan Redel, Bonn*. *Wolfgang Schütze, Kassel*. *Regina Messerer, Hannover*. *Guenther Kampfl, Harburg*. *Andreas Giese, Zerbst*. *Ralf Peterek, Rheine*. *Markus Westner, Schw. Gmünd*.

Joker Galerie

Jaktar – Der Elfenstein bekommt als Dank für die Einsendung seines Kunstwerks *Michael Zimmer, Saarbrücken*.

Die Vergabe der Gewinne wäre also wieder mal gelaufen. Wie wünschen Euch viel Spaß mit den Preisen – bis nächsten Monat!

BRORK

Bekenntnisse eines Redaktionsboten





INHALT

Gelöst:

Odyssey 2. Teil

Karten zu:

Der Clou!

Tips und Cheats zu:

Alien Breed 3D
Alien Breed Tower Assault
Base Jumpers
Breathless
Coala
Der Clou!
Ruffian
Worms

Klassische Cheats zu:

Interphase
Monty Python's Flying Circus
Shadow Warriors
Unreal

Marmor, Stein und Eisen bricht...

aber unser Know How nicht! Und damit dies so bleibt, sind wir natürlich auch weiterhin auf Eure Zuschriften angewiesen: So Ihr also etwas zum Thema Tips, Tricks, Cheats, Lösungen, Karten oder anderem Know How-fähigen Kram in petto habt, solltet Ihr all dieses Zeug zusammenraffen, es in einen Umschlag stopfen, wenn möglich längere Texte im ASCII-Format – computergezeichnete Karten in irgendeinem gängigen Grafikformat – auf Diskette beilegen und das Ganze an untenstehende Adresse schicken. Nach sorgfältiger Prüfung Eurer Machwerke auf Aktualität, Originalität (Prost, Ihr Abschreiber...) und nicht zuletzt Funktionalität werden wir entscheiden, ob Euer Geschreibsel den hohen Ansprüchen dieser Seiten gerecht wird und Ihr somit, nach einer Veröffentlichung, in den Genuß von bis zu **300 Deutschen Märkern** kommt. Also, Leute, auf daß die Tasten glühen!

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

So, Ihr Pappnasen, runter mit den albernem Klamotten und rein in Sack und Asche – die Zeit des närrischen Treibens ist nun endgültig vorbei! Jetzt gilt es, sich wieder mit Ernsthaftigkeit, Enthaltensamkeit und Nachdenklichkeit den wichtigen Dingen des Lebens zu widmen: diesen Seiten... und daß mir ja keiner lacht dabei...

HILFE!! FRAGEN?!

Tja, selbst an der **Pizza Connection** scheint die allgemeine wirtschaftliche Flaute nicht spurlos vorübergegangen zu sein – so berichtet uns zumindest Pizzabäcker Christian, der in seinem mit 3-Sterne-Tepichböden, Top-Einrichtung, Trennwänden, Musikbox, Pizza Connection-Automaten, Zigaretten- und Kondomautomaten, High-Tech-Ofen, Spitzenkoch und Kellner ausgestatteten Restaurant kaum einen Gast begrüßen darf. Dabei finden sich auf seiner edlen Speisekarte insgesamt 15 Pizzas (12 davon eigene Kreationen), deren erlesene Zutaten durch ihre absolut hochwertige Qualität überzeugen. Diesem Übermaß an Spitzenleistungen nicht genug, rührt Christian auch noch kräftig in Fernsehen, Zeitungen und per Handzettel die Werbetrommel für seinen Betrieb. Da jedoch bislang alle diese Anstrengungen zu nichts führten und die bequemen Stühle seines schicken Restaurants unbenutzt bleiben, wendet er sich nun an Euch, Ihr erfahrenen Pizzeria-Besitzer: Was in drei Pizzas Namen ist noch zu tun, damit auch bei Chris die Kasse klingelt?

Die dunklen Gewölbe der **Black Crypt** üben allem Anschein nach immer noch große Anziehung auf verwegene und unerschrockene Abenteurer aus. Einer dieser heldenhaften Höhlenforscher ist Wilfried, der sich gerade im 3. Level mit un-

sichtbaren Gegnern herum-schlägt. Diese schwer zu bekämpfenden Monster lassen sich, so steht es zumindest geschrieben, nur mit der „Maske der Wahren Sicht“ erkennen. Nachdem die Party besagte Gesichtsbildung gefunden hatte, mußte sie feststellen, daß nur der Magier unter den Mitgliedern die Fähigkeit besaß, diese „Brille“ zu benutzen. Also wurde dem Zauberfuzzi die Maske ins Angesicht gedrückt, und ab ging's zu den unsichtbaren Unholden. Doch anstatt den Horden sichtbarer Widersacher sahen die kampfbereiten Mannen – wie zuvor – nichts! Wer weiß, wie die „Maske der Wahren Sicht“ richtig anzuwenden ist?

Nach dem Klassikertest der letzten Ausgabe konnte Jürgen der Versuchung nicht widerstehen, den Oldie **Das schwarze Auge – Die Schicksalsklinge** erneut an seine „Freundin“ zu verfüttern. Doch leider ließen ihn die Jahre nicht weiser werden, und so scheiterte er an gleicher Stelle wie schon beim ersten Versuch, die Schicksalsklinge zu meistern: Der widerliche Kerl Tiomar aus Brendhil gibt zwar zu, im Besitz eines Kartenstücks zu sein, will dieses jedoch nur herausrücken, wenn Jürgen „eine Empfehlung vorweisen kann“. Die Frage ist nun, wie diese „Empfehlung“ auszusehen hat und wo man eine solche bekommen kann?

So, Freunde, Ihr habt die Probleme Eurer Mitzocker vernommen – jetzt liegt's an Euch: Wenn Ihr nicht wollt, daß diese armen Kreaturen an ihren quälenden Fragen zugrunde gehen und damit zum Verschwinden der vom Aussterben bedrohten Gattung „Amigus Usus“ beitragen, dann heißt es handeln: So Ihr eine Antwort auf eine der obigen Fragen parat habt, solltet Ihr Euch verpflichtet fühlen, diese schriftlich niederzulegen, sie in einen Umschlag zu stopfen, diesen an uns zu adressieren, das **Kennwort: Fragen** draufzupinseln und alles zusammen – am besten bereits gestern – den pflichtbewußten Beamten des Bundespostdienstes zu übergeben. Freilich wollen auch wir einen bescheidenen Beitrag zur Erhaltung unserer Art erbringen, und so versprechen wir Euch, auch weiterhin einen offenen Briefkasten für all Eure spieletechnischen Fragen, Sorgen und Nöte zu haben. Wer hingegen an akut lebensbedrohlichem Wissensmangel leidet, dem steht zusätzlich einmal pro Woche unser ganz persönlicher Rettungsdienst zur Verfügung:

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

TIPS & TRICKS

DIE SOLIDEN

So, und damit Euch auf Eurer Ballertour durch die kühlen Kerker, grauererregenden Gemäuer und angsteinflößenden Aufzugschächte von **Breathless** die Luft nicht so schnell wegbleibt, stellt Euch David Süß im folgenden ein paar „Dopingmit-

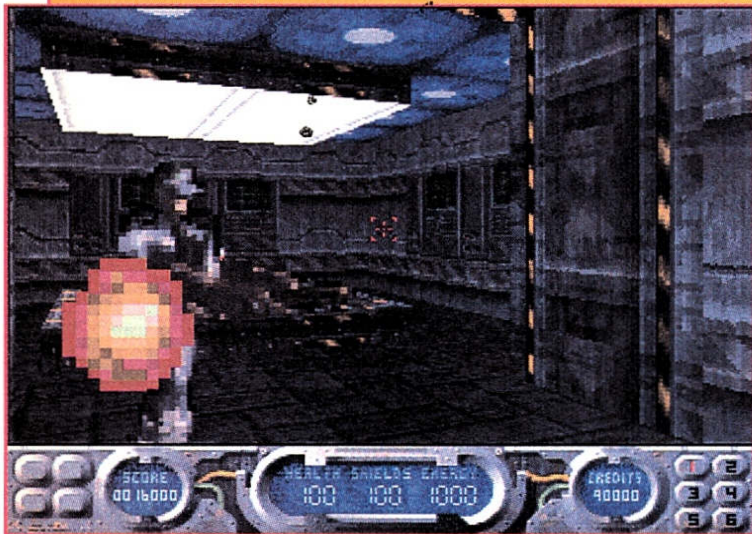
Womit wir auch schon mit-tendrin wären, denn die Steuerung über die Tastatur zu beherrschen, ist zunächst das allerwichtigste. Wie bereits in der Anleitung beschrieben, solltet Ihr alle Tastenfunktionen während des Spiels benutzen – da es je-

MHz und 8 Megabyte Fast-RAM nicht ruckelfrei in Full-screen spielen – also hier lieber Kompromisse eingehen. Vor allem bei Drehungen um die eigene Achse vergeht sehr viel Zeit – Zeit, in der Euch die Gegner locker ein paar reingewürgt haben können, noch bevor Ihr sie überhaupt zu Gesicht bekommen habt. Deshalb solltet Ihr gleich zu Anfang lernen, mit der Beschleunigungstaste umzugehen. Die Steuerung wird zwar dadurch zuerst ein bißchen ungenauer, nach einiger Zeit werdet Ihr jedoch nicht mehr darauf verzichten wollen. Zudem erreicht Ihr dabei ein Tempo, wie Ihr es von z.B. „Alien Breed“ her kennt und zu schätzen gelernt habt.

Ist Euch die Steuerung in Fleisch und Blut übergegangen, lohnt es, sich ein wenig um die Taktik zu kümmern, denn es gibt zwar diverse Gegner, die sich in puncto Schnelligkeit, Schußstärke und Verletzbarkeit unterscheiden, im Groben aber alle nach demselben Muster agieren. Meistens lauert der Feind unsichtbar hinter Ecken und Türen, kommt jedoch, sobald man einen bestimmten Punkt überschritten hat oder ein Tor zu öffnen wagte, aus seinem Versteck gekrochen und ballert, was das Zeug hält, während er im Zickzack-Kurs unbeirrt auf Euch zusteuert. Deshalb solltet Ihr immer wachsam durch die Dungeons ziehen. Sobald Ihr an den typischen Geräuschen erkennt, daß Ihr Eure Gegner aktiviert habt, solltet Ihr sofort den beschleunigten Rückwärtsgang einlegen, um etwas Abstand zwischen

Euch und die Aliens zu bringen. Die Flucht nach vorne endet oft genug in einem unüberschaubaren Gewimmel, in dem Ihr stets viel zu viele Treffer einstecken müßt. Läuft Euch ein Gegner vor die Flinte, heißt es selbstverfreilich sofort draufhalten. Eure Schüsse streuen dabei sehr weit, was eigentlich recht praktisch ist, da Ihr so nicht übermäßig zielen müßt. Natürlich solltet Ihr das Areal, in das Ihr zurückweicht, vorher erkundet haben – sonst endet Eure Flucht möglicherweise in einem Säuresee, der nächsten Horde oder an einer anderen unangenehmen Ecke. So Ihr Eure Gegner einigermaßen auf Distanz haltet, könnt Ihr ihren Schüssen leicht mittels Side-step ausweichen und Euch einen nach dem anderen vorknöpfen. Überdies stellen viele Feinde ab einer bestimmten Distanz das Feuer ein, und Ihr könnt sie dann in aller Ruhe erledigen, denn auch wenn Ihr die Jungs nicht mehr sehen könnt, sind sie trotzdem zu treffen: Weit entfernte Feinde bewegen sich alle nach einem bestimmten Muster – sie rennen immer zwischen zwei Punkten hin und her und verweilen dabei jeweils kurz auf einer Seite. Zielt also einfach auf diese Punkte, und Ihr könnt Euch einiges an Munition und Ärger ersparen.

Manchmal kommt es vor, daß Euer Rückzug zu schnell war – viele Feinde verfolgen Euch nicht über zwei Ecken – hier ist es angebracht, kurz hinter einer Ecke vorzuschauen und den Kerl so wieder auf sich aufmerksam zu machen. Weiterhin ist es rat-



tel“ zur Verfügung:

Zuerst einmal die Zugangs-codes für die vier Welten; ich habe darauf geachtet, solche Codes zu erspielen, die es einem ermöglichen, in der nächsten Welt komfortabel weiterzukämpfen, will heißen: bestmögliche Bewaffnung, möglichst viel an Lebens-, Schild- und Waffen-energie.

1. Welt ist eh klar

2. Welt:

18MS2SRULEJHSGPD

3. Welt:

172C538AK57NS8PT

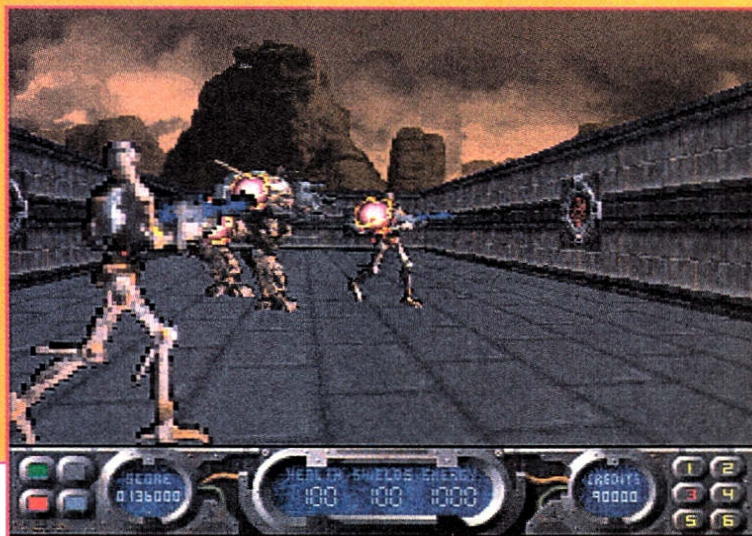
4. Welt:

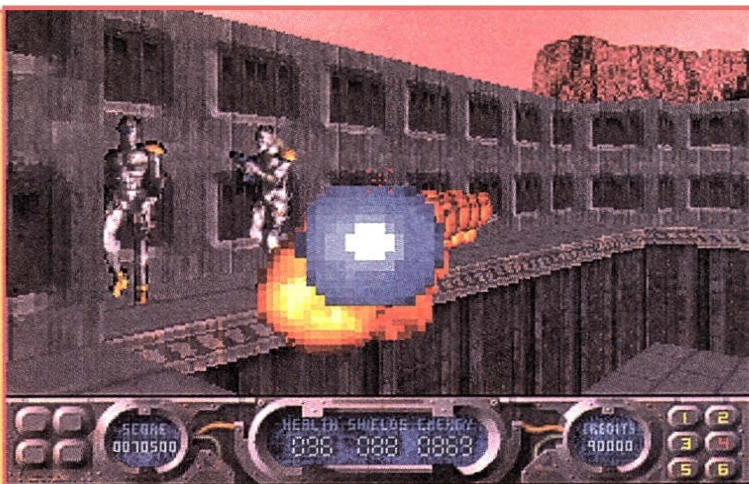
17VRJ0IIKU2RW8SD

Die Codes sind natürlich nur als absoluter Notnagel gedacht – falls man mal wirklich hängt. Sehr viel mehr Spaß macht es freilich, sich die Welten selbst zu erspielen, außerdem ist etwas Spielpraxis sehr wichtig, um in den späteren Levels überhaupt bestehen zu können.

doch oft sehr schnell gehen muß, sind die vorgegebenen Keyboardeinstellungen nicht unbedingt zu empfehlen. Eine gute, leicht zu beherrschende Tastenbelegung sollte folgende Kriterien erfüllen: Sidesteps, Feuern, Reset Look und vor allem die Beschleunigungstaste sollten nahe beisammenliegen. Ihr müßt diese Tasten drücken können, ohne auf die Tastatur schauen zu müssen – ähnlich wie beim Schreibmaschin-schreiben.

Das Spiel wirkt auf den ersten Blick sehr langsam, deshalb ist es nötig, je nach Rechner und Konfiguration die Fenstergröße sowie die Bildschirmauflösung einzustellen. Die schönste Grafik bringt Euch nämlich nichts, wenn das Spiel ruckelt und Ihr deshalb stets danebenzielt. Ich konnte übrigens das Spiel auf meinem A1200 trotz 1230er Board mit 50





sam, sich nie Lebens-, Schild-, Schußenergie oder Schlüssel an einem Terminal zu kaufen, denn finanzielle Mittel sind knapp bemessen und reichen gerade mal, um sich neue Waffen samt Boost zu beschaffen. Dabei ist im übrigen Sparsamkeit alles andere als angebracht! Kauft Euch, sobald genügend Kohle vorhanden ist, die nächste verfügbare Waffe – beim nächsten Geldsegen verdoppelt Ihr dann ihre Feuerkraft. Gerade dieses „Boosten“ spart in allen Belangen viel Energie und Mühe, deshalb gilt: erst boosten, dann neue Waffe kaufen. Verzichtet solltet Ihr allerdings auf den Flammenwerfer, denn dieser ist in seiner Effektivität unter aller Sau und sein Geld be-

stimm nicht wert! Wartet also lieber noch einen Level und holt Euch dann die weit-aus durchschlagkräftigere Magnetic Gun. Die oft gepriesene Death Machine hat zwar einen vielversprechenden Namen, zeigt jedoch gegenüber einer geboosteten Magnetic Gun keinen so entscheidenden Vorteil, daß dieser den doch recht stolzen Preis rechtfertigen würde! Außerdem habt Ihr, so Ihr die „billigere“ Variante wählt, dann immer noch ein paar Mäuse für den Fall der Fälle. Zu den einzelnen Packs ist zu sagen, daß sie in ausreichender Zahl herumliegen, lediglich die Schildenergie ist manchmal recht knapp bemessen – Ihr könnt jedoch trotzdem unbesorgt den einen oder anderen Treffer riskieren. Ganz wichtig ist die Suche nach Geheimräumen, hier lagert die meiste Energie, jede Menge Knete und so mancher Schlüssel. Sehr oft

auch auf der Karte ganz gut ausmachen, da in so einem hinter einer scheinbar soliden Wand ein weiterer Raum angezeigt wird. Manchmal werdet Ihr jedoch nur durch ausdauerndes Suchen fündig – doch wie gesagt, die Mühe lohnt sich allemal!

Vor Aufzügen ist es ratsam, erst einmal innezuhalten, denn meistens lassen sich durch einen Blick nach oben oder unten schon von hier aus die ersten Gegner erspähen. Vor allem wenn Ihr unter einem Aufzug oder einer hervorspringenden Mauer feindliche Ziele vermutet, lohnt es sich, auf Verdacht ein paar Schüsse abzugeben, auch wenn Ihr den Eindruck habt, in den Boden zu ballern – Schmerzens- und Todeschreie zeugen vom Erfolg dieser Maßnahme. Erst wenn sich nichts mehr rührt, könnt Ihr sorglos einen Aufzug besteigen. Ebensolche Vorsicht ist im übrigen bei Türen geboten, die sich von selbst wieder schließen, denn viele lassen sich nach dem Durchschreiten von innen nicht mehr öffnen – falls Ihr im dahinterliegenden Raum auf Gegner stoßt, habt Ihr somit einige Schwierigkeiten, ungeschoren davonzukommen. Besser ist es also, eine solche Tür wiederholt von außen zu öffnen und dabei aus allen Rohren zu feuern, bis im Raum dahinter Ruhe eingekehrt ist.

Alle Welten dieses Games sind gespickt mit Fallen, aus denen es scheinbar kein Entkommen mehr gibt. Geratet Ihr in eine solche Situation, heißt es, nicht den Kopf verlieren, sondern erst mal eventuelle Gegner beseitigen und dann rasch einen Ausgang finden – oft wird Eure „Coolheit“ mit brauchbaren Extras belohnt. Tatsächlich unfaire, unentrinnbare Fallen gibt es nämlich praktisch nicht. Jede Welt sollte selbstverständlich möglichst mit voll aufgefüllten Energiereserven beendet werden, denn Ihr nehmt Eure „Vorräte“ in die nächste Welt mit und werdet sie dort bestimmt bitter nötig haben. Sicher, dieses „Ziel“ werdet Ihr wahrscheinlich nicht im er-

sten Anlauf erreichen, es ist jedoch trotzdem sinnvoll, die neue Welt wenigstens zu beginnen, da das ständige Herumrennen auf bekanntem Terrain recht schnell an den Nerven zehrt und kaum für große Abwechslung sorgt. Außerdem gewinnt Ihr so an Spielpraxis und könnt vielleicht zu einem späteren Zeitpunkt in eine frühere Welt zurückkehren, um diesmal das „Klassenziel“ mit Leichtigkeit zu bewältigen. Nach und nach erhaltet Ihr dadurch die Codes, die es Euch ermöglichen, auch die letzte Welt zu bestehen – was im übrigen mit einem doch äußerst dürftigen Schlußbild belohnt wird! Einzig die Vorfreude auf eine Fortsetzung kann die Laune dann wieder etwas heben...

In der letzten Ausgabe verrieten wir ja bereits einen Cheat zu **Worms** (total worgame eingeben) und gaben ein paar hilfreiche Hints preis – Holger Dotzauer sorgt mit seinen Tips nun für weitere Aufregung an der Würmerfront:

GAMES

und Zubehör für den Amiga:

- Spiele -

Coala (Sim./Hubschrauber)	59,-
Colonization (Sim./Erkundung)	89,-
Der Reeder (A500 oder A1200)	89,-
Die Siedler (Sim./Ritterzeit)	49,-
Erben der Erde (A500 oder A1200)	59,-
Lollypop (Jump'n'Run)	39,-
ran Trainer (Manager)	59,-
Sim City 2000 (nur A1200/4000)	79,-
Soccer Stars 96 (FIFA, Anstoß,...)	79,-
Willi Lemkes Manager (nur A1200)	69,-
Worms (Kampfwürmer)	59,-

- Anwender-Software -

Siegfried Copy 1.8 (Kopierprogr.)	69,-
Pelican Press (DTP)	79,-
Final Copy 2 (Textverarbeitung)	79,-
Turbo Print Professional 4.1	119,-

- CD's, CD32, Zubehör -

Aminet 6,7,8,9,10 ... (AM CD)	je 19,-
Magna-Media 1,2,3 ... (AM CD)	je 19,-
Meeting Pearls 3 (AM CD)	15,-
Erben der Erde (CD32)	55,-
Worms (CD32)	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

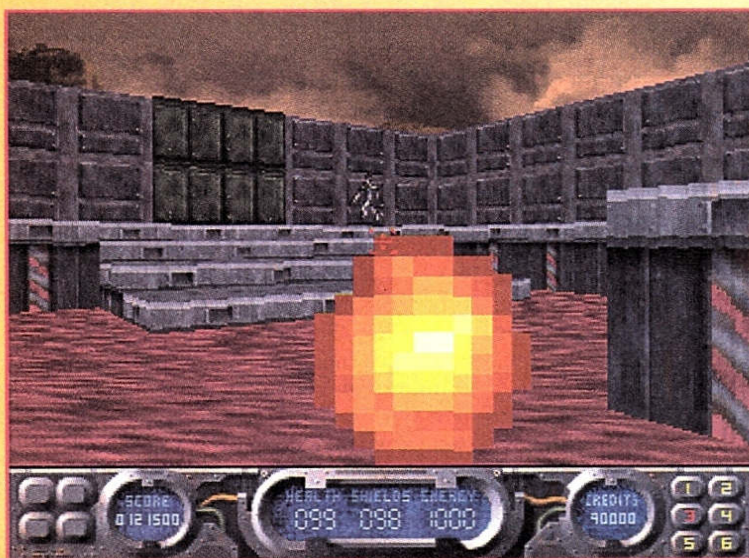
Inh. Kai-Uwe Dittrich

Harleshäuser Str. 67 - 34130 Kassel

Versand + Laden

Telefon: 0561 - 68012

Telefax: 0561 - 68405



stimmt nicht wert! Wartet also lieber noch einen Level und holt Euch dann die weit-aus durchschlagkräftigere Magnetic Gun. Die oft gepriesene Death Machine hat

ist der Eingang zu diesen Räumen an einer etwas von den üblichen Wänden verschiedenen Textur zu erkennen. Außerdem lassen sich diese versteckten Räume

Spielt man mit TOTAL WORMAGE-Cheat, ist gleichzeitig der sogenannte „Sheep Mode“ aktiviert. In manchen Levels findet man Schafe, die in Holzkäfigen gefangen sind. Im Sheep Mode

ist es mit jeder beliebigen Waffe möglich, diese Tiere zu befreien. Wer zudem noch seinen Gegner vernichtet, wird automatisch mit dem „Smug Mode“ belohnt! Der legendäre „legendary prod

move“ ist im übrigen in keinem Shop erhältlich und kann ausschließlich durch folgenden Special-Move ausgelöst werden: Man stellt sich nahe an sein Opfer und drückt ZURÜCK, ZURÜCK, VOR, VOR – oder anders ausgedrückt, so der Wurm nach rechts schaut: LINKS, LINKS, RECHTS, RECHTS. Auch die Custom Level-Option birgt so manches Geheimnis in sich. Mittels eines kleinen Tricks ist es nämlich ohne große Umstände möglich, Gravitation, Reibung sowie Farbe des Himmels und des Wassers zu verändern: Anstatt den Level als FISHCAKE.WRM zu speichern, gibt man ihm den Namen FISHCAKE.xxxx.WRM. An die vier mit „x“ bezeichneten Positionen werden dabei bestimmte Zahlen gesetzt: Die erste Zahl legt die Stärke der Gravitation fest: 1 sorgt für eine sehr geringe Anziehung, 3 steht für normale Gravitation und 5 für sehr starke Erdanziehung. Die zweite Ziffer beeinflusst die Reibung. Es sind auch hier wieder Werte zwischen 1 und 5 möglich; eine 1 setzt die Reibung auf sehr niedrig, die 5 sorgt für die größtmögliche Reibung. Die Ziffern der dritten und vierten Position bestimmen die Farben des Wassers und des Himmels. Hier sind in beiden Fällen Werte zwischen 1 und 9 möglich. Will man eine persönliche Nachricht auf den Screen zaubern, klickt man einfach einmal auf das Icon des Custom-Levels und wählt aus dem Workbench-Menü „Piktogramme“, „Information“ aus. Im nun erscheinenden Info-Fenster kann ein File-Kommentar eingegeben werden, der dann beim Starten des Levels auf dem Bildschirm erscheint.

In der „Wormlist“ sind alle Rekorde der Würmchen gespeichert. Will man ein paar Wurmhelden anderer Wurmkiller in seine Wormlist mit aufnehmen, um sie schließlich auswählen zu können, müssen zuvor die besitzerlosen Kriechtiere wie folgt gelöscht werden: Im Screen der Rekorde wählt man „View Wormlist“ aus, markiert einen

Wurm, der weder einem selbst noch dem Computer gehört und drückt die rechte Maustaste. Hat man alle „ungewollten“ Würmer ausgelöscht, klickt man auf OK und saved schließlich die neue Wormlist. Auch die Einbindung eigener Sounds in das Spiel ist machbar: Die Soundfiles in den Verzeichnissen TWEnglish, TWFrench und TWGerman liegen ausnahmslos im IFF-Format vor. Sie können durch eigene Kreationen unter Verwendung der originalen File-Namen und einer File-Größe, die die Größe des Originalsamples nicht überschreiten darf, problemlos ersetzt werden. Sicherheitshalber sind dererlei „Operationen“ jedoch nur an Backups, nie an Originalen auszuführen!

Wie jeder Worm-Liebhaber weiß, kann dieses Game mit einer Unzahl von unterschiedlichen Levels aufwarten – doch welche davon sind besonders spielenswert, weil besonders verrückt? Die im folgenden aufgeführten stellen eine kleine „Auswahl“ solcher Spezial-Levels für bescheuerte Wurmisten da – viel Spaß damit!

1803921718 einer der besten Levels

3549908729 Jungle-Level mit abgestürztem Helikopter auf einer Insel

252101829 ein weiterer verrückter Level

345076839 Bridge over troubled Island

1706205299 arktische Höhlen THORAHRID explore her hidden depths

Einige Levels haben die Form von Tieren:

954338916 hat Ähnlichkeit mit einem niesenden Alien-Elefanten

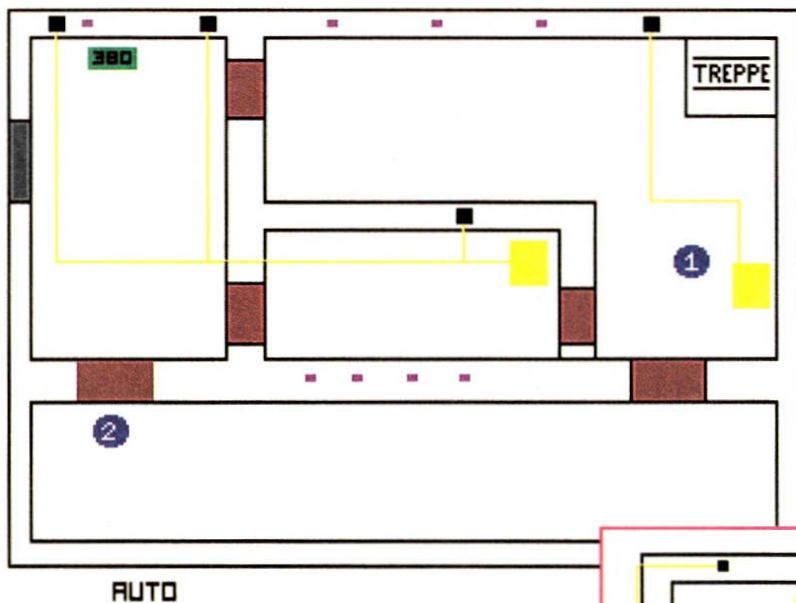
2810298544 sieht aus wie ein aus dem Wasser schauender Pferdekopf

3376459905 hat etwas von einem Triceratops

Auf allgemeinen Wunsch und durch diverse Bomben- und Morddrohungen motiviert, haben wir uns dazu hinreißen lassen, Euch mit Thomas Ertels Hilfe zu zeigen, wie man das „Tower of London“-Ding in *Der Clou!* dreht – aber psssst – nicht weitersagen...



KARTEN



DER CLOU!

Die gelben Kästen sind die Steuerkästen
Bei den roten Kästen handelt es sich um die Alarmanlagen

Der kleine, grüne Kasten im Erdgeschoß ist die Stechuhr, die alle 380 Sekunden betätigt werden muß

Die schwarzen kleinen Vierecke sind die Scheinwerfer

Die braunen Türen (immer zwischen zwei Räumen) sind Holztüren, die silbernen die Stahltüren

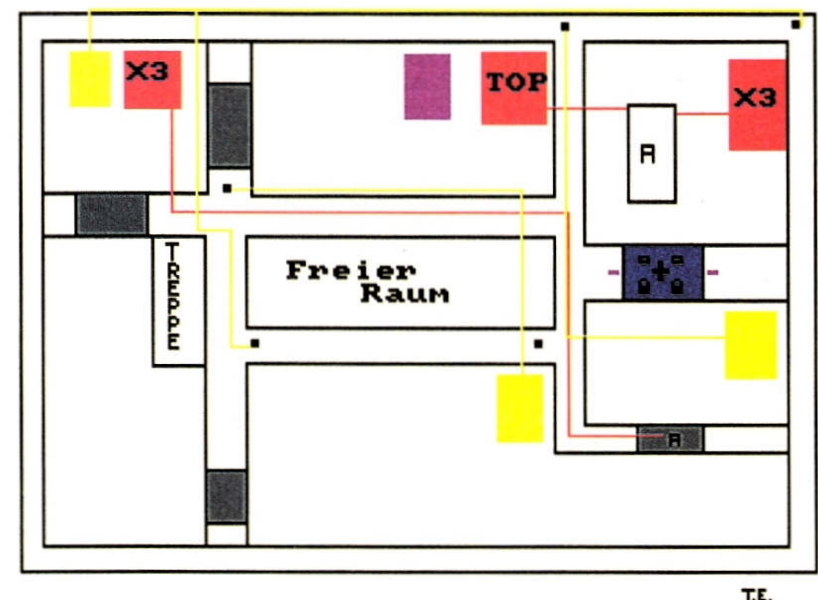
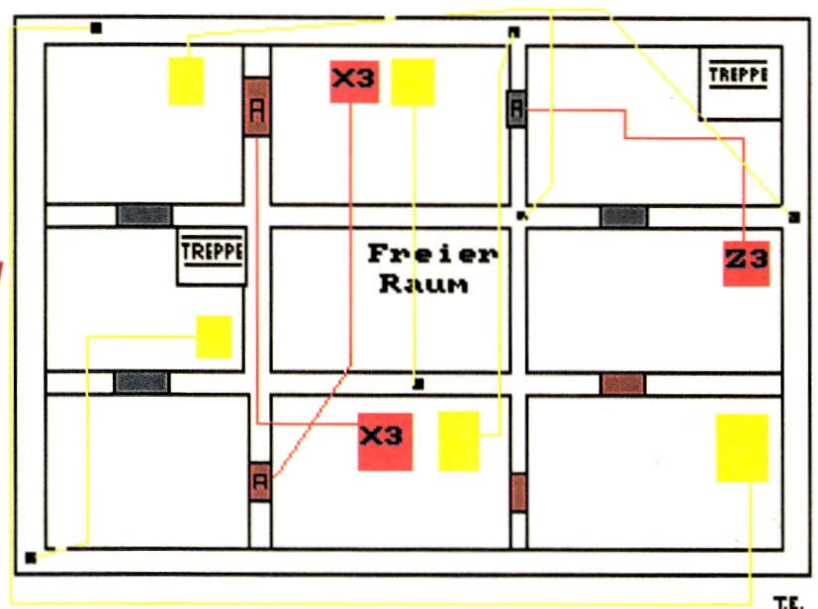
Die blauen Punkte im Erdgeschoß kennzeichnen die Stellen, an denen die Wächter betäubt werden

Die ganz kleinen violetten Kästchen sind Mikrofone

Das Rechteck im 2. Stock (oben rechts) ist ein Ausstellungskasten, in dem sich die Kronjuwelen befinden

Das große violette Rechteck im 2. Stock (oben Mitte) ist ein Stahlschrank, der aber nicht geöffnet werden sollte

Steht in einer Tür oder in einem Gegenstand ein „A“, so wird dieser von einer Alarmanlage geschützt (welche Anlage was schützt, zeigt die Zeichnung)



Vorweg ein paar wichtige Grundsätze: Stahltüren werden hier immer mit Bohrwinden geöffnet; Holztüren immer mit einem Dietrich; Tresorräume stets mittels Stethoskop! Ist man zu laut, steht nach zwei Minuten John Gludo vor der Tür. Das optimale Team besteht aus Herbert Briggs, Mohammed Abdula, Marc Smith und Dir selbst, Matt Stuvysunt.

Nun aber ans Eingemachte: Als erstes geht Matt links oben zur Stahltür und öffnet sie sofort mit einer Bohrwinde. Die anderen drei sollten sich neben der Tür aufstellen. Wenn Matt die Tür geöffnet hat, geht er vorsichtig, ohne von einem Scheinwerfer erwisch zu werden, herein und öffnet anschließend gleich oben rechts die Holztür mit einem Dietrich. Die anderen folgen ihm, wobei Marc Smith, einer der unwichtigsten, die Tür schließen sollte. Sobald Matt die Tür geöffnet hat, geht er rein, die anderen

schnellstmöglich ausschalten. Nachdem Abdula den Wächter überwältigt und in tiefen Schlaf versetzt hat, geht er den Gang zurück, durch die offene Holztür und dann gleich runter (natürlich am Scheinwerfer vorbei!). Unten müßte Abdula in der offenen Tür einen Wächter sehen. Er darf keinesfalls zu weit in den Raum hineingehen. Auf jeden Fall wird der zweite und letzte Wächter dort betäubt (auf der Karte – Erdgeschoß – der blaue Punkt mit der „2“).

Jetzt kommt endlich mal Marc Smith dran: Nach fünf Minuten im Tower (der zweite Wächter ist noch nicht betäubt) sollte Smith zur Stechuhr gehen und sie betätigen, ab dann alle 300 Sekunden (5 Minuten)! Mehr hat Smith nicht zu tun, aber wir brauchen ja schließlich auch einen guten Autofahrer! So, jetzt wieder weiter im Takt: Nachdem Matt den Steuerkasten, neben dem nun

auch der betäubte Wächter liegen müßte, ausgeschaltet hat, können er und Briggs die Treppe hinaufsteigen.

Im 1. Stock angekommen, kann Briggs mit seiner Bohrwinde an der unteren

Tür spielen. Sobald die Tür offen ist, tritt Matt vorsichtig, ohne von einem Scheinwerfer erfaßt zu werden, ein und schaltet dort die Alarmanlage aus. Wenn dieses Wunder vollbracht ist, kann Briggs schließlich auch die linke Stahltür mit der Bohrwinde öffnen. In der Zwischenzeit geht der arme Matt vorsichtig an den Scheinwerfern vorbei und öffnet unten die Holztür mit dem Dietrich; anschließend schaltet er den rechten Steuerkasten aus. Nach der Deaktivierung hat Briggs die Möglichkeit, den oberen Mittelraum zu betreten. Dort muß er wieder warten. Inzwischen wird Abdula auch im

1. Stock angekommen sein und kann hier im oberen Mittelraum (falls Briggs die Tür schon geöffnet und Matt den Steuerkasten erledigt hat) Alarm und Steuerkasten ausschalten. Matt betritt zur gleichen Zeit den nächsten Raum (Dietrich auf Holztür) und kann dort, falls ihn kein Scheinwerfer stört, anfangen, Alarm und Steuerkasten auszuschalten. Wichtig: Erst wenn Matt im unteren Mittelraum den Alarm deaktiviert hat, darf Briggs im oberen Mittelraum die linke Holztür mit dem Dietrich öffnen.

Und jetzt das Ganze umgekehrt: Erst wenn Abdula im oberen Mittelraum die Alarmanlage ausgeschaltet hat, darf Matt im unteren Mittelraum die linke Holztür mit dem Dietrich öffnen. Wenn Briggs oben die linke Holztür geöffnet hat, geht er im oberen linken Raum zur Stahltür und entriegelt sie mit der Bohrwinde. Abdula übernimmt den Steuerkasten und wartet dann auf Briggs. Sobald Matt unten loslegen darf, öffnet er mit dem Dietrich die Holztür und kann erst mal längere Zeit warten, weil dort ein dicker Scheinwerfer sein verräterisches Licht wirft. Wenn Briggs oben die Stahltür geöffnet hat, bewegt er sich in den 2. Stock. Abdula schaltet im linken Mittelraum den Steuerkasten aus; anschließend folgt er Briggs einen Stock höher. Das Deaktivieren des Steuerkastens ermöglicht es Matt, den Raum zu betreten – also öffnet er dort mit der Bohrwinde die Stahltür und kommt als letzter im 2. Stock an.

Briggs erreicht als erster den 2. Stock. Dort öffnet er die obere Stahltür mit der Bohrwinde und schleicht vorsichtig, am Scheinwerfer vorbei, den Gang herunter und öffnet dort die andere Stahltür. Sobald die obere Stahltür offen ist, betritt Abdula den Raum und schaltet erst den Steuerkasten, dann die Alarmanlage ab. Ist der aus, kann Briggs unten seinen Gang ohne Probleme betreten. Den Steuerkasten unten läßt er erst mal in Ruhe und stellt sich dafür lieber vor die Stahltür. Er

muß warten, bis Abdula oben den Alarm ausgestellt hat (meistens ist das bis dahin erledigt), bevor er die Stahltür mittels Bohrwinde öffnen, hineinspazieren, am Steuerkasten vorbeieilen und direkt auf den Tresorraum zusteuern kann. Dort beginnt Briggs, mit dem Stethoskop die richtige Tresornummer herauszuknobeln (das dauert!). Leider kommt Abdula oben links nicht durch die zweite Stahltür, also muß Matt, falls er bis dahin schon oben ist, diese Tür für Abdula öffnen. Ist das erledigt, steigt er runter zu Briggs und schaltet allerdings die zwei auf dem Weg liegenden zwei Steuerkästen ab.

Jetzt kann Abdula loslegen und oben im Mittelraum die Alarmanlage „TOP“ ausschalten (auch das dauert!); er sollte jedoch nicht versuchen, den Stahlschrank zu öffnen! Matt wartet, bis Briggs die Tür zum Tresorraum geöffnet hat, läuft dann hinein und schaltet oben rechts die Alarmanlage aus. Ist dies geschehen, öffnet Briggs den Ausstellungskasten (nur wenn Abdula die „TOP“ bis dahin erledigt hat) mit dem Glasschneider und nimmt die Kronjuwelen an sich. So, jetzt heißt es abhauen (bei der Flucht nur die letzte Stahltür im Erdgeschoß schließen, die anderen Türen, Alarmanlagen usw. bleiben unberührt)! Ganz wichtig: Marc Smith muß während der ganzen Zeit die Stechuhr regelmäßig betätigen!

Zum Schluß noch eine kleine Begriffserklärung:

Stechuhr: Die Stechuhr muß jede 380 Sekunden mit einer Stechkarte betätigt werden, diese ist bei den Wächtern, die ja bekanntlich betäubt werden, zu finden.

Steuerkästen: Von diesen Kästen erhalten die Scheinwerfer ihren Strom. Werden sie abgeschaltet, erlischt der jeweilige Scheinwerfer.

Alarmanlage: Schützen Alarmanlagen eine Tür oder einen Gegenstand, darf diese/dieser erst nach Abschalten des Alarms geöffnet bzw. genommen werden. Die Modelle „X3“, „Z3“ und „TOP“ sind hier vertreten.



LOSUNG 2. TEIL

ODYSSEY

Ungeachtet dessen, daß der erste Teil in der letzten Ausgabe versehentlich bei den Tips und Tricks gelandet ist – so sorry! – führt Euch Martin Vetterling nun wie angekündigt durch den zweiten Teil der Odyssee:

Buteo

Verlasse das Schiff, wende Dich nach rechts, schnappe Dir den Schlüssel, vollführe eine 180°-Drehung und betrete die Höhle. Haste die Stufen herunter, lege den Hebel um und öffne die Tür. Begib Dich nach Westen, Süden und lege schließlich den Hebel (links an der Wand) um (Pfeile!). Trabe daraufhin nach Osten, Süden (links Continue-Kugel!), Westen (Schalter umlegen), Osten, Süden, Osten, um den rechts liegenden Stein auf einen Schalter in der linken Schlucht zu rollen. Verschwinde durch die östliche Luke nach Süden (Hebel umlegen und sofort ducken – Pfeil!), die Stufen herunter,

Norden, durch die Luke). Schlage nun folgenden Weg ein: Norden, Westen, Norden, Osten, Norden, bis zu einer Tür (Punkt 1). Von dort aus sprintest Du gen Osten, Süden (Continue-Kugel), den zweiten Weg nach Osten, Süden, Osten, Westen (Extraleben; Gegner!), Osten und krallst Dir den Schlüssel, mit dem Du das Tor bei Punkt 1 aufzusperren vermagst. Gehe hindurch, nach Norden, die Treppe hoch (Punkt 2) und nach Osten, wo der am Boden angebrachte Schalter den vor Dir stehenden Felsen in die Höhe schnellen läßt. Kehre zu Punkt 2 zurück und strebe auf den Ausgang zu. Marschiere in Richtung Westen, Norden, Süden, Westen, Norden (Schlüssel mitgehen lassen), Süden, Osten, Norden, Westen (schließe das Tor auf und sammle den Key ein), Osten, Süden, Osten, in die Höhle, die Stufen runter, weiter nach Osten und durch die Öffnung an die frische Luft. Renne erneut gen Osten und öffne das Tor (Punkt 3). Begib Dich an die Spitze des Turmes (weiche den Fängen des rotgefiederten Adlers aus, denn Körperkontakt bedeutet nicht zu verachtenden Energieverlust), wo zuallererst der Felsbrocken weggeschlagen wird, damit Du an



trete auf den Knopf und springe auf die andere Seite (oben: Extraleben!). Betätige den Schalter (nordöstlich) und mache Dich aus dem Staub, ehe Dir die beiden Steinmonster aufs Dach krachen und Dir wertvolle Energie rauben. Lege einen weiteren Schalter um (Weg vom vorherigen aus: Osten, Süden, Westen, Norden, Westen) und schnappe Dir ein weiteres Extraleben (Richtung vom vorigen Hebel aus: Osten, Süden, Westen und

die Morph-Fähigkeit des Piepmatzes kommst (F10). Begib Dich so weit nach rechts wie nur irgend möglich, ohne dabei den sprichwörtlichen Boden unter den Füßen zu verlieren, und wage einen riskanten Hechtsprung nach rechts. Normalerweise solltest Du jetzt auf einer grasbewachsenen Plattform gelandet sein. Irgendwo in der Nähe schwebt ein Schlüsselchen ganz unschuldig in der Gegend herum – Ehrensache, daß Du diesen

nicht hängen läßt. Finde zu Punkt 3 zurück, öffne das Tor und fliege in südwestliche Richtung. Kralle Dir auf der grasbewachsenen Plattform, auf der eine riesige Fledermausstatue steht, den Kristall und kehre zum Boot zurück (einfach links runter, bis es in Sicht kommt). An dieser Stelle mußt Du die Inseln Equus, Epeira und Leo noch einmal durchspielen.

Gyps

Rolle (!) die Steine weg und fliege auf die andere Seite. Der Kerl (Punkt 1) will 35 Piepen – kann er haben! Du wirst, so Du das Areal erforschst, mehrere Häuser und gefangene Froschwesen entdecken. Die Frösche mußt Du befreien und zu ihren Häusern führen – dort verwandeln sie sich dann in Geld, in einen Schlüssel oder sogar in eine Holzplanke! Holzplanke? Jawohl, im Osten des Levels befindet sich eine Plattform, die Du nur als Stein erreichen kannst. Wenn Du auf ebendieser stehst, blinken unten am Screen die Buchstaben „Down and Fire with plank to build bridge“ auf. Jeder, der etwas Englisch kann, weiß nun, daß hier eine Brücke gebaut werden muß, und zwar indem man, im Besitz der entsprechenden Holzplanken, versteht sich, den Joystick nach unten drückt und auf den Feuerknopf tippt. Noch was zu den Fröschen: Oft werden sie nicht von alleine zu ihren Behausungen finden, weil auf ihrem Weg ein Stein vor sich hin wittert. Zerstöre diese Hindernisse, doch überlege Dir vorher ganz genau, welche Steine Du zerschmetterst, denn die Frösche springen nicht aus zu großer Höhe herunter!

Wenn Du, dank einer ausreichenden Zahl von Holzplanken, schließlich die andere Seite erreicht hast, mußt Du das Terrain nach der Morph-Fähigkeit „Froschwesen“ absuchen (Osten; F4). Nun kannst Du die Frösche zu den Häusern locken (Knopfdruck), das restliche Geld zusammenkratzen, um durch die Höhle zu verschwinden, und dort den Weg nach

draußen zu finden – die Rätsel in der Höhle sind simpel, oft jedoch nicht ganz einfach auszuführen, denn stets muß ein anderer Frosch zu einem Schalter oder einem Knopf gelockt werden. Sei's drum, gib dem Hoschi im ersten Abschnitt sein verdammtes Geld, reiß Dir die Morph-Fähigkeit des Adlers unter den Nagel, fliege nach Norden, schnappe Dir dort zuerst das Extraleben und schließlich, auf einer Plattform weiter links, den Gegenstand, der Dich hier überhaupt hergelockt hat.

Vargula

Fliege nach rechts, sacke den Schlüssel ein (krieche in den Raum), öffne das südliche Tor und betrete die zweite Höhle. Steige die Treppe hinunter (Punkt 1), eile nach Westen, die Stufen nach links unten hinunter und weiter nach Westen (Steinmonster). Ganz links drückst Du F7 und springst zum Schalter. Lege diesen um, begeben Dich zu Punkt 1 und verschwinde ab durchs Tor. Laß Dich rechts runterfallen, betätige den rechten Schalter – und siehe da, es ward Licht. Trabe nach Westen, Süden, Osten und bis zum Ende des Ganges, um dort den Hebel umzulegen. Sprinte nach links und betätige den nächsten Schalter, eile nach Osten und durch die rechte Luke. Dann weiter nach Osten (Schalter betätigen), Süden (Continue-Kugel), Osten, Süden, Westen (Schalter – Pfeil!), Süden, Osten (Schalter umlegen), Westen, an der Continue-Kugel vorbei und nach Norden. Lege erst den rechten Hebel um, dann den linken und weiche sofort zurück! Schlage den folgenden Weg ein: Westen, Norden, Westen und drücke den Knopf (Steinmonster), so daß der Weg zum Key frei wird. Nimm diesen und begib Dich zu Punkt 1 und von dort aus zum Tor. Öffne es, eile die Stufen herunter, wende Dich nach Westen, laufe weiter nach Süden, Osten, Norden, Osten, Süden, die Stufen runter, Osten (Schalter, Schalter – Speere!) und über den Abgrund (grashüpfen). Du soll-

test Dich jetzt in einem Raum befinden, in dem eine Continue-Kugel und ein Bogenschütze stehen (letzgenannt wird logischerweise kaltblütig ermordet). Trotte nach Süden, Westen, Norden, Westen (Schalter umlegen), Osten, Süden, Westen (Steinmonster), Süden, Osten, nach Betätigung des Schalters rechts durch die Luke nach Süden, weiter nach Osten, Norden, Osten (Hebel umlegen), die Treppe runter und schließlich nach Osten. Am Ende des Gangs legst Du den Hebel um und entfleuchst durch die linke Klappe. Flaniere nach Westen, die Stufen runter, Westen, Norden (Schalter umlegen), Süden, Westen (Knöpfe – Pfeile), Norden, Westen (Hebel umlegen), Norden (Continue-Kugel), Osten, Norden, Westen (Hebel umlegen), Osten, Süden, Westen, Süden, Osten, Süden, Osten, Süden (Knopf – Pfeile!), Osten (Hebel umlegen – Steine von oben!), den Weg aus Brettern entlang nach unten, dann nach Westen (Hebel umlegen – Pfeil), Osten, durch die Luke (links: Continue Kugel), Osten und die Stufen hoch (Knöpfe – Pfeile!).

Im Dunkeln mußt Du rechts einen Hebel umlegen, um nach Osten gehen zu können (Knöpfe – Pfeile!). Springe rechts hoch und gehe nach links – dort lacht Dir schon die Morph-Fähigkeit der Fledermaus (F6) entgegen. Und was können Fledermäuse im Dunkeln? Genau, sie können fliegen... ach ja, sehen können sie natürlich auch! Es dürfte nun also kein Problem mehr sein, diese Höhle zu verlassen und auch dem zweiten Gewölbe einen Besuch abzustatten: Begib Dich in einen großen Raum (Weg vom Anfang der Höhle an: Treppe runter, flattere [!] nach Osten, Süden, Osten, Norden, Osten, Süden – Bogenschütze) und fliege nach Westen, Norden und wieder Westen (Schalter umlegen). Schwirre durch den mittleren Gang (Extraleben) und weiter durch den rechten nach Süden, Westen (Continue-

Kugel), Süden, Osten, Süden (links: Extraleben), Osten, Norden, Osten, Süden. Lege den linken Hebel um, wirble herum, schlage den auf Dich zukommenden Pfeil weg, so daß er gegen den rechten Knopf prallt und so die Luke unter Dir öffnet. Gehe nach links, lege den Hebel um und drücke Escape. Eine andere Möglichkeit gibt's leider nicht, aus dem Raum zu kommen, bevor der Felsen den Ausgang wieder verstopft.

Wieder an diesem Ort angelangt, wiederholst Du die Sache mit dem Pfeil und dem Knopf, um auf diese Weise durch die Luken nach unten auf zwei Knöpfe zu stürzen. Flattere nach Osten (Continue-Kugel), Süden (Hebel umlegen), Osten, Süden (durch den Pfeilhagel), Westen, Süden, Westen, Norden (Extraleben), Süden, Westen, Norden, Westen, Norden, Osten (Continue-Kugel), Westen, Süden, Osten, Süden, Westen, Süden. In diesem Raum betätigst Du jeden Schalter außer dem im Nordosten. Verlasse diese Räumlichkeit nach Norden, Osten, den dritten Gang nach Norden, Osten, Süden, Westen, Norden, Westen. Grashüpfe in die linke Lücke im Mauerwerk und schnappe Dir den Key. Fliege in den Raum zurück und schließlich durch den zweiten Gang von links. Trete auf den Schalter, sobald der Frosch unter Dir dasselbe getan hat. Der Pfeil betätigt den Knopf und gibt Dir den Weg zum Schlüssel frei. Begib Dich wieder in den Raum und entfleuche vor den Pfeilen in den rechten Gang. Jetzt wird's knifflig: Lege den oberen Schalter um und spiele am unteren herum, bis ein Pfeil den südlichen Knopf eingedrückt hat – das scheint vielleicht unmöglich, ist allerdings das genaue Gegenteil. So sich das Steintor links von Dir geöffnet hat, flatterst Du in den Raum zurück, wendest Dich dem linken Gang zu und öffnest alle drei Tore. Fliege nach Süden, Westen und betätige in jedem der oberen Wege die Schalter,

damit Du anschließend im zweiten Gang von rechts nach Norden, Westen, Norden verschwinden und Dir die Morph-Fähigkeit der Spinne unter den Nagel reißen kannst (Punkt 2).

Suche im linken Gang nach einem Schlüssel und kehre zu Punkt 2 zurück. Im nördlichen Gang warten übrigens zwei Extraleben auf Dich! Ob Du sie Dir holst, was ich Dir auf jeden Fall raten würde, sei ganz Dir überlassen. Auf alle Fälle mußt Du jedoch durch das Tor und sämtliche Gänge und Abzweigungen etc. nach einem weiteren Extraleben und natürlich dem letzten Schlüssel zum Schloß abklappern. Letzteres ist Dein nächstes Ziel.

Raphus

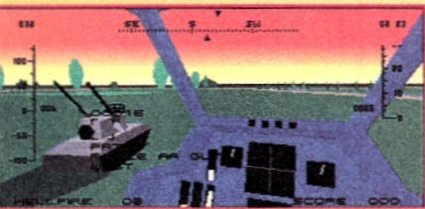
Nun geht's in medias res! Alsdann: Unter Beschuß der Bogenschützen flitzt Du auf die drei Tore zu, öffnest sie rasch und betrittst das Schloß. Wetze nach Osten, Norden, Osten (Bogenschütze), Norden, Osten (Steinmonster), Norden (Bogenschütze), Osten, Norden und Westen, um Dir die Morph-Fähigkeit zur Raubkatze einzusacken. Schlage nun jenen Weg ein: Osten, Norden, Westen (durch die Tür), Osten (durch die letzte Tür), Westen (durch die Tür), Westen (durch die Tür), Westen, Norden und rechts zum Schlüsselchen (Bogenschütze). Mit ihm begibst Du Dich zu dem dafür vorgesehenen Tor (Weg vom Key aus: links, Süden, Osten, wieder durch die Türenmassen, durch die Du schon hierhergelangt bist, dann nach Osten, Süden, den zweiten Weg nach Westen, Süden und Westen. Eile an der Continue-Kugel vorbei (Bogenschütze) und durch die Türen, bis Du in den Keller gewölben angelangt bist. Spaziere dort nach Süden, Osten (Kugel einfach vor Dir herschlagen), Süden, Westen, Süden, Osten, Süden und als Spinne (!) durch die mickrigen Gänge, zu einem Knopf. Drücke diesen und kille jede Spinne in seiner

Umgebung. Verlasse das Mini-Labyrinth und haste nach Osten durch die Tür, die jetzt eigentlich nicht mehr von einem Felsen blockiert sein sollte. Krabble die rechte Wand hoch und lege auf der anderen Seite alle Hebel um. Begib Dich anschließend wieder durch die linke Tür. Jetzt knöpfst Du Dir den Raum hinter der östlichen Tür vor, denn der dort umherschwebende Schlüssel muß sich unbedingt in Deinem Inventar befinden!

Verlasse die Gewölbe (hinter den anderen Türen gibt's nur Gegner zu sehen) und hetze nach Osten bis zu einem Tor. Öffne es, gehe nach Norden, den zweiten Gang nach Westen, an dem riesigen Glasbild des Königs vorbei (Bogenschütze!) und schließlich durch ein weiteres Tor. Schnappe Dir den Schlüssel, der ein Stockwerk höher von einem Bogenschützen bewacht wird, und öffne damit das südliche Tor. Trabe an der Continue-Kugel vorbei und sacke den Schlüssel ein. Spurte gen Osten, Süden und den dritten Gang nach Westen. Na, spürst Du die Gefahr schon? Laß Dich links runterfallen (Bogenschütze) und entriegle das Tor. Der verwöhnte Idiot auf dem Thron ist übrigens der König. Ziel ist es nun, die über ihm stehenden Wachen auszutricksen. Dazu mußt Du – am besten als Grashüpfer – zu Mr. King springen, möglichst über ihn hinweghüpfen und darauf hoffen, daß die Bogenschützen aus Versehen ihren Brötchengeber treffen. Tja, ist die olle Dumpfbacke erst mal mit Pfeilen gespickt, gestaltet sich der Königsmord als reiner Kindergeburtstag: Stolzere auf den gepfeilten Herrscher zu und versetze ihm einen Hieb mit Deinem Schwert. So, Friede, Freude, Eierkuchen, der König ist tot, es lebe der König, oder so...! Und was uns betrifft – wir schauen mal bei den Jungs von Audiogenic vorbei und prügeln diesen Flizpiepen ein, wie man zu einem hübschen Spiel einen vernünftigen Abspann programmiert!

CHEATS

DIE TRICKREICHEN



Verunsichert Ihr die Lüfte mit einem Kampfhubschrauber der „Bären-Marke“ **Coala**? Seid Ihr der Eintönigkeit des Kriegsalltags und des gleichmäßig monotonen Brummens des Triebwerks Eures Kampfvogels schon leicht überdrüssig? Tja, wir wissen zwar nicht, was in einem solchen Fall der freundliche Kopilot von nebenan empfiehlt – wir empfehlen da etwas Abwechslung, die Ihr nach Eingabe von Andreas Etzrods LOGIN-Paßwörtern auch bestimmt haben werdet: Benutzt man nämlich als Username SUPERVISOR und gibt als Paßwort ITZ-AMNA ein, mutiert die linke Amiga-Taste zu so etwas wie einer „Mururoa-Taste“, die rechte hingegen zu einer Art „LSD-Taste“! Tippt man statt dessen als Username HOLY WAR ein, verwandeln sich die Streitkräfte des Westens in Amigas, die des Ostens in PCs – fürwahr ein „heiliger Krieg“! Der Username FLYING DUTCHMAN läßt hingegen aus unserem trauten Heli eine Fokker Spider des Baujahrs 1911 werden. Wer schließlich auch in der Außenansicht nicht auf sein HUD verzichten möchte, muß DARREN als Username eingeben und CHEERS als Paßwort benutzen. Nur Fliegen ist schöner!

Wer es leid ist, um die vielen zermatschten Bits und Bytes zu trauern, die eine anständige **Base Jumpers**-Session so mit sich bringt, sollte es, laut Markus Pohlmann, mal mit WIN als Codewort versuchen. Dieses kleine Zauberwort läßt die kleinen Springer zwar nicht unver-

wundbar werden, stattdessen sie jedoch zumindest mit unendlich vielen Leben aus! Gibt man besagte drei Buchstaben dagegen während des Spiels ein, so werden unsere „Freunde der Schwerkraft“ umgehend wieder an ihre Startposition gebeamt. Der Cheat bleibt übrigens für die gesamte Dauer Eures Aufenthalts im Land des Jumpens aktiv – Ihr könnt also sorglos mittels Levelcodes einen anderen Stage anwählen, ohne auf die Wirkung dieses Cheats verzichten zu müssen!

Als wild um sich spuckender Rüpel **Ruffian** von einer ausgedehnten Kobold-Befreiungstour zurück, hat Thorsten Müller ein paar nützliche kleine Cheats im Handgepäck, die das Herz so manchen ungehobelten Flegels höherschlagen lassen werden: Da wäre zum einen das Wort MANYLIFE, das jedem ungezogenen Balg stolze 20 Leben verschafft. Bleibt dem Held ohne Manieren mal die Spucke weg, verhilft ihm FIREMORE zu einem niemals endenden Munitionsvorrat. Das Wort SPACEBAR funktioniert die Leertaste (eben die Spacebar) zu einer Dauerfeuer-Taste um; TIMELESS versorgt Ruffian schließlich mit unendlich vielen Leben. Alle diese Cheat-Wörter sind übrigens an beliebiger Stelle im Spiel einzugeben...

Zum Schluß ein kleines „Special“ zum Thema „Das Geheimnis der Levelcodes von Alien Breed: Tower Assault und Alien Breed 3D“:

Alien Breed: Tower Assault: Zunächst ordnet man jedem Buchstaben des Alphabets eine Zahl von 0 bis 25 zu. Jeder korrekte Levelcode muß nun in der Summe aller seiner darin enthaltenen Zahlen 113 ergeben, wobei die dem vorletzten Buch-

staben zugeordnete Zahl mit 16 multipliziert werden muß (Hexadezimalsystem). Die ersten beiden Buchstaben des Levelcodes stehen dabei für den entsprechenden Level – da kann leider nicht viel errechnet werden. Der dritte und vierte Buchstabe gibt die vorhandenen Credits an, wobei, will man die Anzahl seiner Credits berechnen, der Buchstabe an Position drei mit 16 multipliziert werden muß. An der fünften Stelle findet Ihr die Anzahl der Leben des Players 1. Dabei entspricht jedoch M vier Leben, N fünf, P sechs und S der Höchstzahl von sieben Leben. Aus den Werten der Stellen sechs bis acht eines Codes ergeben sich die Waffen des ersten Spielers: Ein Buchstabe steht immer für zwei Waffen und deren Power – A bedeutet dabei keine Waffe, S beide Waffen mit maximaler Power. Hinter dem neunten Buchstaben verstecken sich die vorhandenen Schlüssel des Players 1, wobei S für die Höchstzahl von 15 steht. Die Buchstaben an Position 10 bis 14 stehen für

die gleichen Werte, allerdings für Player 2. Spielt Ihr alleine, so könnt Ihr hier die Kombination DCAAA eingeben. Mit den letzten beiden Buchstaben muß nun die Gesamtsumme der Buchstabenkombination (siehe oben) auf 113 gebracht werden; ist dies nicht mehr möglich, war man eben zu gierig!

Alien Breed 3D:

Buchstabe 3 und 4 des Levelcodes stehen für die Lebensenergie. Ändert man diese auf KO, beginnt man in vielen Fällen den Level mit einem vollen Energiebalken. In manchen Codes hat sich hingegen eher CO, KK oder PO bewährt – da hilft nur Ausprobieren! Will man totale Bewaffnung und aufgefüllte Munitionsvorräte haben, so muß an den Positionen 7 bis 16 des Codes die Buchstabenkombination LPLPLPLPLP oder LLLLLLLLLL stehen. Dank für diese ausgezeichnete Knobelarbeit geht an Joachim Müller (Alien Breed Tower Assault) und Carsten Kunz (Alien Breed 3D).

CHEATS

DIE KLASSISCHEN

Unreal: Im Auswahlmennü tippt man das Wort ORDIOLOGICUS ein. Sobald der Bildschirm aufblitzt, ist der Cheat aktiviert. Man verliert nun in den 3D-Szenen keine Energie mehr und lebt auch in den 2D-Levels trotz Energieverlust ewig weiter. Zudem ist es möglich, durch einen simplen Druck auf die RETURN-Taste in den nächsten Level zu gelangen.

Monty Python's Flying Circus: Trägt man in der Highscore-Liste SEMPRINI ein, muß man nach dem Game Over nicht wieder von vorne beginnen, sondern darf in dem Level wieder starten, in dem man zuvor gescheitert ist. Überdies sind dadurch alle ver-

steckten Bonusgegenstände sichtbar.

Interphase: Startet das Spiel und gebt „Fenny“ ein, dabei bitte genau auf Groß- und Kleinschreibung achten, und tippt, gemäß der deutschen Tastaturbelegung, statt dem „y“ ein „z“. Daraufhin wird ein versteckter Auswahlscreen sichtbar, der sämtliche Objekte zeigt.

Shadow Warriors: Erst mal muß man alle Credits bis auf einen verbrauchen. Nun wartet man, bis das Bild mit der Kreissäge und dem blauen Ninja erscheint, und drückt dann die Tasten 1 und 2 gleichzeitig. Ab dem folgenden Game besitzt man somit unendlich viele Credits.

KNOW HOW INDEX

Alle Tips auf einen Blick

Abandoned Places	11/92	Tip	Chaos Kid	11/94	Codes/Cheat	Flashback	11/94	Tip	Midwinter 2	1/92	Lösung/Kart.	Sleepwalker	5/93	Cheat
Abandoned Places	12/92	Tip	Christmas Lemmings	3/94	Codes/Cheat	Flight of the Amazon Queen	10/94	Lösung	Might of Magic 3	4/93	Tip	Sleepwalker	4/93	Cheat
Abandoned Places II	6/93	Freezer	Christoph Columbus	5/94	Codes/Cheat	Flora/Fr.	1/92	Freezer	Might of Magic 3	4/93	Tip	Sliding Still	1/92	Codes
Abandoned Places 2	11/93	Tip	Chrome	4/92	Codes	Fly Harder	3/93	Codes	Missiles Over Xenon	4/94	Cheat	Smash TV	3/92	Freezer
Abandoned Places 2	1/95	Tip/Karte	Chuck Rock 2	9/94	Tip	Fly Harder	9/93	Cheat	Monkey Island 2	9/92	Cheat	Soccer Kid	11/93	Freezer
Action Cat	4/95	Tip	Click	7/93	Freezer	Geer Works	11/93	Codes	Moathouse	5/92	Cheat	Soccer Kid	12/93	Tip
Addams Family	7/92	Tip	Click Clack	10/92	Cheat	Global Effect	1/93	Cheat	Moathouse	10/93	Tip/Freezer	Software Manager	7/94	Tip
Agony	5/92	Cheat	Click Clack	10/94	Codes	Global Gladiators	11/93	Freezer	Mr. Blobby	1/95	Codes	Soul Crystal	9/92	Lösung
Akira	4/95	Freezer	Clockwise	1/92	Tip	Globule	5/94	Codes	Mr. Nutz	5/94	Cheat	Space Ace 2	4/92	Freezer
Akira	9/95	Codes	Colonization	10/95	Tip	Gloom	10/95	Karten	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karte/Freez.	Space Crusade	1/93	Freezer
Aladdin	3/95	Codes	Colonization	11/95	Tip	Gloom (1. Teil)	1/96	Tip	Myth	10/92	Cheat	Space Gun	7/92	Tip
Alfred Chicken	3/95	Codes	Colonization	12/95	Cheat	Gloom (2. Teil)	2/96	Lösung	Navy Seals	12/91	Codes	Space Hulk	4/94	Tip
Alien 3	11/94	Karten	Cool Croc Twins	10/92	Codes	Gloom (2. Teil)	2/96	Lösung	Nebula	12/91	Codes	Space Quest 3	12/91	Tip
Alien Breed	2/92	Cheat	Cool Spot	3/94	Freezer	Gool	9/93	Karten/Tip	Necronom	1/92	Codes	Space Quest 4	4/92	Lösung/Kart.
Alien Breed	2/92	Freezer	Corruption	3/92	Tip	Goblins	2/92	Codes	Necronom	3/92	Freezer	Special Forces	7/92	Cheat
Alien Breed	3/92	Tip	Cosmic Spacehead	4/95	Codes	Gods	3/92	Tip	Nick Faldo's Golf	9/93	Cheat	Speedball 2	1/92	Freezer
Alien Breed Special Ed. 1992	5/93	Cheat/Tip	Crazy Cars II	11/92	Freezer	Gold of the Aztecs	4/92	Tip	Nicky Boom	11/92	Codes/Freez.	Speedball 2	1/92	Freezer
Alien Breed Special Ed. 1992	3/93	Codes	Crazy Sue 2	11/92	Freezer	Gold of the Aztecs	4/92	Tip	Nicky Boom	11/92	Codes/Freez.	Spindizzy Worlds	1/92	Cheat
Alien Breed Special Ed. 1992	1/93	Codes	Creatures	7/93	Cheat/Freez.	Gold of the Aztecs	4/92	Tip	Nicky Boom	11/92	Codes/Freez.	Starbyte Supersoccer	1/93	Freezer
Alien Breed 1992 Special Ed.	9/93	Tip	Cruise for a Corpse	12/91	Lösung	Hammerist	2/96	Klassiker	Ninja Warrior	1/95	Klassiker	Starlord	10/94	Tip
Alien Breed 2	1/94	Tip/Freez./Cod.	Cruise for a Corpse	7/92	Tip	Hammerist	2/96	Klassiker	Ninja Warrior	1/95	Klassiker	Starlord	10/94	Tip
Alien Breed 2	4/94	Tip	Crysal Dragon Teil 1	5/95	Lösung	Hammerist	2/96	Klassiker	Ninja Warrior	1/95	Klassiker	Starlord	10/94	Tip
Alien Breed 2 CD	3/95	Codes	Crysal Dragon Teil 2	7/95	Lösung	Harlequin	3/93	Tip	Ninja Warrior	1/95	Klassiker	Starlord	10/94	Tip
Alien Breed 3 - Lower Assault CD	11/95	Codes	Crysal Dragon Teil 3	9/95	Lösung/Karten-	Harlequin	3/93	Tip	Ninja Warrior	1/95	Klassiker	Starlord	10/94	Tip
Alien Breed 3D	12/95	Codes	Curse of Enchantia	1/93	Tip	Heimdoll	5/92	Lösung/Kart.	Ninja Warrior	1/95	Klassiker	Starlord	10/94	Tip
Alien Breed 3D	1/96	Tip	Curse of Enchantia	12/92	Tip	Heimdoll	5/92	Lösung/Kart.	Ninja Warrior	1/95	Klassiker	Starlord	10/94	Tip
Alien World	5/92	Cheat	Cyberpunk	4/94	Codes/Cheat	Heimdoll	5/92	Lösung/Kart.	Ninja Warrior	1/95	Klassiker	Starlord	10/94	Tip
All Terrain Racing	4/95	Freezer	D/Generation	10/92	Freezer	Heimdoll	5/92	Lösung/Kart.	Ninja Warrior	1/95	Klassiker	Starlord	10/94	Tip
All Terrain Racing	7/95	Freezer	D/Generation	10/92	Freezer	Heimdoll	5/92	Lösung/Kart.	Ninja Warrior	1/95	Klassiker	Starlord	10/94	Tip
Ambermoon	1/94	Lösung/Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Heimdoll	5/92	Lösung/Kart.	Ninja Warrior	1/95	Klassiker	Starlord	10/94	Tip
Ambermoon	3/94	Tip/Karte	D/Generation	10/92	Freezer	Heimdoll	5/92	Lösung/Kart.	Ninja Warrior	1/95	Klassiker	Starlord	10/94	Tip
Ambermoon	5/94	Tip	D/Generation	10/92	Freezer	Heimdoll	5/92	Lösung/Kart.	Ninja Warrior	1/95	Klassiker	Starlord	10/94	Tip
Ambermoon	11/94	Tip	D/Generation	10/92	Freezer	Heimdoll	5/92	Lösung/Kart.	Ninja Warrior	1/95	Klassiker	Starlord	10/94	Tip
Ambermoon	1/95	Cheat	D/Generation	10/92	Freezer	Heimdoll	5/92	Lösung/Kart.	Ninja Warrior	1/95	Klassiker	Starlord	10/94	Tip
Ambermoon	11/92	Freezer	D/Generation	10/92	Freezer	Heimdoll	5/92	Lösung/Kart.	Ninja Warrior	1/95	Klassiker	Starlord	10/94	Tip
Ambermoon	1/92	Freezer	D/Generation	10/92	Freezer	Heimdoll	5/92	Lösung/Kart.	Ninja Warrior	1/95	Klassiker	Starlord	10/94	Tip
Amnion	12/91	Codes	Death or Glory	10/94	Tip	Heimdoll	5/92	Lösung/Kart.	Ninja Warrior	1/95	Klassiker	Starlord	10/94	Tip
Another World	2/92	Lösung/Kart.	Death or Glory Zusatzdisk	11/94	Lösung/Karten	Heimdoll	5/92	Lösung/Kart.	Ninja Warrior	1/95	Klassiker	Starlord	10/94	Tip
Anastob	1/94	Tip	Death or Glory Zusatzdisk	11/94	Lösung/Karten	Heimdoll	5/92	Lösung/Kart.	Ninja Warrior	1/95	Klassiker	Starlord	10/94	Tip
Anastob	4/94	Tip	Death or Glory Zusatzdisk	11/94	Lösung/Karten	Heimdoll	5/92	Lösung/Kart.	Ninja Warrior	1/95	Klassiker	Starlord	10/94	Tip
Anastob World Cup Ed.	1/95	Tip	Death or Glory Zusatzdisk	11/94	Lösung/Karten	Heimdoll	5/92	Lösung/Kart.	Ninja Warrior	1/95	Klassiker	Starlord	10/94	Tip
Aniara	3/92	Tip	Death or Glory Zusatzdisk	11/94	Lösung/Karten	Heimdoll	5/92	Lösung/Kart.	Ninja Warrior	1/95	Klassiker	Starlord	10/94	Tip
Apidya	1/92	Cheat	Death or Glory Zusatzdisk	11/94	Lösung/Karten	Heimdoll	5/92	Lösung/Kart.	Ninja Warrior	1/95	Klassiker	Starlord	10/94	Tip
Apidya	4/92	Cheat/Tip/Freez.	Death or Glory Zusatzdisk	11/94	Lösung/Karten	Heimdoll	5/92	Lösung/Kart.	Ninja Warrior	1/95	Klassiker	Starlord	10/94	Tip
Apocalypse	9/94	Tip/Karte	Death or Glory Zusatzdisk	11/94	Lösung/Karten	Heimdoll	5/92	Lösung/Kart.	Ninja Warrior	1/95	Klassiker	Starlord	10/94	Tip
Apocalypse	10/94	Tip	Death or Glory Zusatzdisk	11/94	Lösung/Karten	Heimdoll	5/92	Lösung/Kart.	Ninja Warrior	1/95	Klassiker	Starlord	10/94	Tip
Apocalypse	10/94	Tip	Death or Glory Zusatzdisk	11/94	Lösung/Karten	Heimdoll	5/92	Lösung/Kart.	Ninja Warrior	1/95	Klassiker	Starlord	10/94	Tip
Apocalypse	10/94	Tip	Death or Glory Zusatzdisk	11/94	Lösung/Karten	Heimdoll	5/92	Lösung/Kart.	Ninja Warrior	1/95	Klassiker	Starlord	10/94	Tip
Apocalypse	10/94	Tip	Death or Glory Zusatzdisk	11/94	Lösung/Karten	Heimdoll	5/92	Lösung/Kart.	Ninja Warrior	1/95	Klassiker	Starlord	10/94	Tip
Apocalypse	10/94	Tip	Death or Glory Zusatzdisk	11/94	Lösung/Karten	Heimdoll	5/92	Lösung/Kart.	Ninja Warrior	1/95	Klassiker	Starlord	10/94	Tip
Apocalypse	10/94	Tip	Death or Glory Zusatzdisk	11/94	Lösung/Karten	Heimdoll	5/92	Lösung/Kart.	Ninja Warrior	1/95	Klassiker	Starlord	10/94	Tip
Apocalypse	10/94	Tip	Death or Glory Zusatzdisk	11/94	Lösung/Karten	Heimdoll	5/92	Lösung/Kart.	Ninja Warrior	1/95	Klassiker	Starlord	10/94	Tip
Apocalypse	10/94	Tip	Death or Glory Zusatzdisk	11/94	Lösung/Karten	Heimdoll	5/92	Lösung/Kart.	Ninja Warrior	1/95	Klassiker	Starlord	10/94	Tip
Apocalypse	10/94	Tip	Death or Glory Zusatzdisk	11/94	Lösung/Karten	Heimdoll	5/92	Lösung/Kart.	Ninja Warrior	1/95	Klassiker	Starlord	10/94	Tip
Apocalypse	10/94	Tip	Death or Glory Zusatzdisk	11/94	Lösung/Karten	Heimdoll	5/92	Lösung/Kart.	Ninja Warrior	1/95	Klassiker	Starlord	10/94	Tip
Apocalypse	10/94	Tip	Death or Glory Zusatzdisk	11/94	Lösung/Karten	Heimdoll	5/92	Lösung/Kart.	Ninja Warrior	1/95	Klassiker	Starlord	10/94	Tip
Apocalypse	10/94	Tip	Death or Glory Zusatzdisk	11/94	Lösung/Karten	Heimdoll	5/92	Lösung/Kart.	Ninja Warrior	1/95	Klassiker	Starlord	10/94	Tip
Apocalypse	10/94	Tip	Death or Glory Zusatzdisk	11/94	Lösung/Karten	Heimdoll	5/92	Lösung/Kart.	Ninja Warrior	1/95	Klassiker	Starlord	10/94	Tip
Apocalypse	10/94	Tip	Death or Glory Zusatzdisk	11/94	Lösung/Karten	Heimdoll	5/92	Lösung/Kart.	Ninja Warrior	1/95	Klassiker	Starlord	10/94	Tip
Apocalypse	10/94	Tip	Death or Glory Zusatzdisk	11/94	Lösung/Karten	Heimdoll	5/92	Lösung/Kart.	Ninja Warrior	1/95	Klassiker	Starlord	10/94	Tip
Apocalypse	10/94	Tip	Death or Glory Zusatzdisk	11/94	Lösung/Karten	Heimdoll	5/92	Lösung/Kart.	Ninja Warrior	1/95	Klassiker	Starlord	10/94	Tip
Apocalypse	10/94	Tip	Death or Glory Zusatzdisk	11/94	Lösung/Karten	Heimdoll	5/92	Lösung/Kart.	Ninja Warrior	1/95	Klassiker	Starlord	10/94	Tip
Apocalypse	10/94	Tip	Death or Glory Zusatzdisk	11/94	Lösung/Karten	Heimdoll	5/92	Lösung/Kart.	Ninja Warrior	1/95	Klassiker	Starlord	10/94	Tip
Apocalypse	10/94	Tip	Death or Glory Zusatzdisk	11/94	Lösung/Karten	Heimdoll	5/92	Lösung/Kart.	Ninja Warrior	1/95	Klassiker	Starlord	10/94	Tip
Apocalypse	10/94	Tip	Death or Glory Zusatzdisk	11/94	Lösung/Karten	Heimdoll	5/92	Lösung/Kart.	Ninja Warrior	1/95	Klassiker	Starlord	10/94	Tip
Apocalypse	10/94	Tip	Death or Glory Zusatzdisk	11/94	Lösung/Karten	Heimdoll	5/92	Lösung/Kart.	Ninja Warrior	1/95	Klassiker	Starlord	10/94	Tip
Apocalypse	10/94	Tip	Death or Glory Zusatzdisk	11/94	Lösung/Karten	Heimdoll	5/92	Lösung/Kart.	Ninja Warrior	1/95	Klassiker	Starlord	10/94	Tip
Apocalypse	10/94	Tip	Death or Glory Zusatzdisk	11/94	Lösung/Karten	Heimdoll	5/92	Lösung/Kart.	Ninja Warrior	1/95	Klassiker	Starlord	10/94	Tip
Apocalypse	10/94	Tip	Death or Glory Zusatzdisk	11/94	Lösung/Karten	Heimdoll	5/92	Lösung/Kart.	Ninja Warrior	1/95	Klassiker	Starlord	10/94	Tip
Apocalypse	10/94	Tip	Death or Glory Zusatzdisk	11/94	Lösung/Karten	Heimdoll	5/92	Lösung/Kart.	Ninja Warrior	1/95	Klassiker	Starlord	10/94	Tip
Apocalypse	10/94	Tip	Death or Glory Zusatzdisk	11/94	Lösung/Karten	Heimdoll	5/92	Lösung/Kart.	Ninja Warrior	1/95	Klassiker	Starlord	10/94	Tip
Apocalypse	10/94	Tip	Death or Glory Zusatzdisk	11/94	Lösung/Karten	Heimdoll	5/92	Lösung/Kart.	Ninja Warrior	1/95	Klassiker	Starlord	10/94	Tip
Apocalypse	10/94	Tip	Death or Glory Zusatzdisk	11/94	Lösung/Karten	Heimdoll	5/92	Lösung/Kart.	Ninja Warrior	1/95	Klassiker	Starlord	10/94	Tip
Apocalypse	10/94	Tip	Death or Glory Zusatzdisk	11/94	Lösung/Karten	Heimdoll	5/92	Lösung/Kart.	Ninja Warrior	1/95	Klassiker	Starlord	10/94	Tip
Apocalypse	10/94	Tip	Death or Glory Zusatzdisk	11/94	Lösung/Karten	Heimdoll	5/92	Lösung/Kart.	Ninja Warrior	1/95	Klassiker	Starlord	10/94	Tip
Apocalypse	10/94	Tip	Death or Glory Zusatzdisk	11/94	Lösung/Karten	Heimdoll	5/92	Lösung/Kart.	Ninja Warrior	1/95	Klassiker	Starlord	10/94	Tip
Apocalypse	10/94	Tip	Death or Glory Zusatzdisk	11/94	Lösung/Karten	Heimdoll	5/92	Lösung/Kart.	Ninja Warrior	1/95	Klassiker	Starlord	10/94	Tip
Apocalypse	10/94	Tip	Death or Glory Zusatzdisk	11/94	Lösung/Karten	Heimdoll	5/92	Lösung/Kart.	Ninja Warrior	1/95	Klassiker	Starlord	10/94	Tip
Apocalypse	10/94	Tip	Death or Glory Zusatzdisk	11/94	Lösung/Karten	Heimdoll	5/92	Lösung/Kart.	Ninja Warrior	1/95	Klassiker	Starlord	10/94	Tip
Apocalypse	10/94	Tip	Death or Glory Zusatzdisk	11/94	Lösung/Karten	Heimdoll	5/92	Lösung/Kart.	Ninja Warrior	1/95	Klassiker	Starlord	10/94	Tip
Apocalypse	10/94	Tip	Death or Glory Zusatzdisk	11/94	Lösung/Karten	Heimdoll	5/92	Lösung/Kart.	Ninja Warrior	1/95	Klassiker	Starlord	10/94	Tip
Apocalypse	10/94	Tip	Death or Glory Zusatzdisk	11/94	Lösung/Karten	Heimdoll	5/92	Lösung/Kart.	Ninja Warrior	1/95	Klassiker	Starlord	10/94	Tip
Apocalypse	10/94	Tip	Death or Glory Zusatzdisk	11/94	Lösung/Karten	Heimdoll	5/92	Lösung/Kart.	Ninja Warrior	1/95	Klassiker	Starlord	10/94	Tip
Apocalypse	10/94	Tip	Death or Glory Zusatzdisk	11/94	Lösung/Karten	Heimdoll	5/92	Lösung/Kart.	Ninja Warrior	1/95	Klassiker	Starlord	10/94	Tip
Apocalypse	10/94	Tip	Death or Glory Zusatzdisk	11/94	Lösung/Karten	Heimdoll	5/92	Lösung/Kart.	Ninja Warrior	1/95	Klassiker	Starlord	10/94	Tip
Apocalypse	10/94	Tip	Death or Glory Zusatzdisk	11/94	Lösung/Karten	Heimdoll	5/92	Lösung/Kart.	Ninja Warrior	1/95	Klassiker	Starlord	10/94	Tip
Apocalypse	10/94	Tip	Death or Glory Zusatzdisk	11/94	Lösung/Karten	Heimdoll	5/92	Lösung/Kart.	Ninja Warrior	1/95	Klassiker	Starlord	10/94	Tip
Apocalypse	10/94	Tip	Death or Glory Zusatzdisk	11/94	Lösung/Karten	Heimdoll	5/92	Lösung/Kart.	Ninja Warrior	1/95	Klassiker	Starlord	10/94	Tip
Apocalypse	10/94	Tip	Death or Glory Zusatzdisk	11/94	Lösung/Karten	Heimdoll	5/92	Lösung/Kart.	Ninja Warrior	1/95	Klassiker	Starlord	10/94	Tip
Apocalypse	10/94	Tip	Death or Glory Zusatzdisk	11/94	Lösung/Karten	Heimdoll	5/92	Lösung/Kart.	Ninja Warrior	1/95	Klassiker	Starlord	10/94	Tip
Apocalypse	10/94	Tip	Death or Glory Zusatzdisk	11/94	Lösung/Karten	Heimdoll	5/92	Lösung/Kart.	Ninja Warrior	1/95	Klassiker	Starlord	10/94	Tip
Apocalypse	10/94	Tip	Death or Glory Zusatzdisk	11/94	Lösung/Karten	Heimdoll	5/92	Lösung/Kart.	Ninja Warrior	1/95	Klassiker	Starlord	10/94	Tip
Apocalypse	10/94	Tip	Death or Glory Zusatzdisk	11/94	Lösung/Karten	Heimdoll	5/92	Lösung/Kart.	Ninja Warrior	1/95	Klassiker	Starlord	10/94	Tip
Apocalypse	10/94	Tip	Death or Glory Zusatzdisk	11/94	Lösung/Karten	Heimdoll	5/92	Lösung/Kart.	Ninja Warrior	1/95	Klassiker	Starlord	10/94	Tip
Apocalypse	10/94	Tip	Death or Glory Zusatzdisk	11/94	Lösung/Karten	Heimdoll	5/92	Lösung/Kart.	Ninja Warrior	1/95	Klassiker	Starlord	10/94	Tip
Apocalypse</														

Alles C € VECTOR

...oder was?

Alle unseren eigenen VECTOR-Produkte tragen nicht nur das CE-Zeichen, sie werden auch in unserem eigenen Prüflabor gemäß den Vorschriften des EMV-Gesetzes getestet

Von Ihrem kompetenten AMIGA -DISTRIBUTOR:

A4000 TOWER ab 4.498,-
A1200 698,-
A1200HD170 Starter-Edition 998,-
Monitor M1438S 599,-

Video-Bundle 1.299,-
 A1200 Starter-Edition mit Video-Digitizer Graffito24 S-VHS (PCMCIA)

CD-Bundle 1.349,-
 A1200 Starter-Ed. mit Quad-Speed CD-Drive und aktueller Aminet-CD

OnLine-Bundle 1.399,-
 A1200 Starter-Ed. mit Motorola3400pro High-Speed Modem 28.800
 *gegenüber dem Kauf zu Einzelpreisen

ACTIVATOR Neu

Das Freezer-Modul für den A1200 299,-
 •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-, Debug- und System-Monitor •DOS-Command Interface •zig weitere nützliche Funktionen •Deutsche Anleitung

Video-Text Decoder Neu

VECTOR VTex - der VideoText-Decoder für den Amiga
 •Anschluß am Parallel-Port •Einlesen der Daten von jedem FBAS-Signal (Chinch) •incl. Kabel und anwenderfreundlicher Software (laden, speichern, drucken usw.) 99,-

CD³² Shuttle Neu

Machen Sie einen vollwertigen Rechner aus Ihrem CD32!
 •mit 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,-

Kickstart & Workbench

Umschaltplatinen:
VECTOR KickUM Spezial für 2Roms im A600 39,-
VECTOR KickUM 3 für 3Roms im A500/A2000 39,-
VECTOR KickUM 2plus 2Roms A500/A2000 speziell 3.1 29,-

Kickstart/Workbench Upgrades:
 Upgrade-Kit auf Amiga OS3.1 mit Workbench-Software, Kickstart-ROM(s) und deutschen Handbüchern:
AS320 (A500 oder A2000), AS306 (A600) 179,-
AS312 (A1200), AS330 (A3000), AS340 (A4000) 209,-
Kickstart-ROM V1.3 39,-
Kickstart-ROM V2.04 49,-
Kickstart-ROM V2.05 (37.350 für A600HD) 89,-

VECTOR Distributor
HK-Computer GmbH
 Hönninger Weg 220 • D-50969 Köln
 Mo-Fr: 10⁰⁰ - 13³⁰ u. 14³⁰ - 18³⁰ Sa: 10⁰⁰ - 14⁰⁰
 Telefon: 0221 / 369062
 Telefax: 0221 / 369065
 Mailbox: 0221 / 369024

Das Überirdisch gute Angebot:

SIE bringen Ihren A1200
 WIR bauen Ihren Tower:
 -BigTower Space-Design
 -incl. 230W Netzteil
 -incl. abgesetzter PC-Tastatur (105T.)
 -incl. Kleinmaterial und Montage

499,-

Sie möchten...
 einen individuellen Tower für Ihren Rechner
 (noch mehr) Slotkarten betreiben
 in den Tower einen PC einbauen
 sich die Sache erst mal ansehen

Wir haben die Lösung:
 14 verschiedene Designs für A500, 2000, 3000, 4000
 Shuttle-Boards mit bis zu 8 Zorro-Slots, ab A1200 natürlich Zorro III
 PC-ISA und PCI-Boards von 486DX2 bis Pentium 133
 Besuchen Sie unsere Ausstellung oder fordern Sie den Spezialprospekt an



TOWER POWER ab 279,-

CD & HD

A1200 CD-Controller & QUAD-Speed 399,-
 •mit vierfach-Speed Drive •Audio-Player •CD-ROM-Filesystem •CD32-Emulator •Handbuch

A1200 CD-Controller & SIX-Speed 599,-
 wie oben, aber CD-Laufwerk mit sechsfacher Geschwindigkeit

CD-Controller solo / CD-Drives solo:

ATAPI CD-ROM Controller für A1200 189,-
 4fach-Speed / 6fach-Speed CD-Drive ATAPI 299,- / 449,-
 4fach-Speed / 6fach-Speed CD-Drive SCSI 329,- / 549,-

HardDisk 2,5" Kompletts-Sets:

•incl. Kabel, Schrauben und ausführlichem Handbuch
 Komplettsatz 340 MB 399,-
 Komplettsatz 820 MB (andere Größen auf Anfrage) 779,-

3,5" Festplatten in verschiedenen Kapazitäten auf Anfrage

IOMEGA ZIP-Drive SCSI 100MB 359,-
 ZIP-Cartridge 100MB 39,-

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

Oktagon2008 SCSI-Controller für A2./3./4000 259,-
 Alfa-Power HardDisk-Controller IDE für A500 199,-
 CD-ROM Upgrade-Kit ATAPI für Alfa-Power 189,-

Externe SCSI-Towergehäuse 159,-
 •alle Modelle incl. Netzteil und Lüfter •durchgeführter SCSI-Bus •incl. SCSI-Anschlußkabel 25pol Sub-D 50pol Centronics

SCSI-Gehäuse für eine 3,5" Harddisk 189,-
 SCSI-Tower 2fach für 3,5" oder 5,25" Geräte 249,-
 SCSI-Tower 4fach für 3,5" oder 5,25" Geräte 29,-

Harddisk-Adapter 39,-
 zum Anschluß einer 3,5" Platte im A600/1200

TwinCon-Adapter 39,-
 zum Anschluß je eines 3,5" und eines 2,5" Gerätes

DFÜ* & Multi I/O*

Die VECTOR Connection Multi I/O-Karte* für den Amiga2/3/4000
 •vier serielle High-Speed Schnittstellen bis 115 Kbaud •zwei bidirektionale Centronics-Schnittstellen •MIDI-kompatibel •inclusive komfortabler Portmanager-Software 299,-

Data/Fax-Modem* Motorola 3400pro 28.800

•Eines der zuverlässigsten Tisgeräte überhaupt •incl. Netzteil, seriellern Kabel und Telefoanschlußkabel

•Übertragungsstandards bis einschließlich V.34 •DTE-Speed bis 115.200baud •Fax Grp III •Datenkompression: MNP5/V.42bis •Fehlerkorrektur MNP2-4/V.42 •Hayes-kompatibler Kommandosatz •BZT: A118 601F 499,-

*fragen Sie nach SYSOP-Konditionen!

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.

Video-Digitizer

Preis-Sturz



•Echtzeit-Digitizer mit 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. •Neus leistungsfähige Software mit über 70 Filter- und Effektmöglichkeiten •ab Kickstart/Workbench 2.0, mind. 1.5MB (3MB und Festplatte empfohlen) •inclusive 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 299,-
Graffito24 PCMCIA 349,-
Graffito24 PCMCIA S-VHS 379,-
PCMCIA-Adapter solo 80,-

RAM & Turbo- Karten

Cyberstorm 060/50 für A4000 1.795,-
 SCSI-Kit für Cyberstorm 349,-
 I/O-Modul für Cyberstorm 799,-
Blizzard 2060 für A2000 1.395,-
Blizzard 1260 für A1200 1.249,-
 SCSI-Kit für Blizzard 1260 199,-
Blizzard 1230-IV für A1200 349,-
 SCSI-Kit für Blizzard 1230-IV 179,-
RAM Board 1MB für A600 119,-
VECTOR-RAM Board 2MB A500 249,-
 •intern mit Uhr/Datum •läuft mit 0,5 oder 1MB Chip-RAM •incl. GARY-Adapter
VECTOR-RAM Board 2MB A570 249,-
 •interne, autoconfigurierende FastRAM-Steckkarte

Zubehör

Cybervision64 mit 2MB 699,-
Cybervision64 mit 4MB 869,-
S-VHS Genlock ProGen plus 349,-
Nepton Genlock 1.199,-
externes DD-Laufwerk 129,-
internes DD-Laufwerk A2000 99,-
internes DD-Laufwerk A500 89,-
internes DD-Laufwerk A600/1200 89,-
VGA-Adapter für A1200/A4000 29,-
Adapter VGA-Invers (23pol Monitorstecker an Grafikkarte) 39,-
Trackball Crystall mit leuchtender Kugel 79,-
VECTOR 400dpi Maus incl. Maushalter & Pad 49,-
VECTOR Midi-II Interface 129,-
VECTOR MicroSound-Sampler II 79,-
VECTOR MicroSound-Sampler II HIFI 99,-

Der Joker = Index

Die fett gekennzeichneten Programme wurden mit einem Hit gekürt

Action Cat	5/95	Action	64%	Der Meister A1200	9/95	Simulation	48%	Kingpin Arcade Sports Bowling CD	7/95	Sport	64%	Soccer Star World Cup Edition	10/94	Sport	9%
Addition	2/95	Compilation	miserabel	Der Meister A500	9/95	Simulation	46%	King's Quest VI	10/94	Abenteuer	78%	Soccer Superstars	4/95	Sport	37%
Akira	4/95	Action	38%	Der Reeder	10/95	Simulation	86%	Klondike & Demon	12/95	Strategie	52%	Spaceward Hol	7/94	Strategie	61%
Akira CD	5/95	Action	34%	Der Reeder AGA	10/95	Simulation	86%	Last Action Hero	7/94	Action	44%	Speedball 2 CD	10/95	Sport	72%
Aladdin	12/94	Geschicklichkeit	86%	Der Seelenturm AGA	7/95	Abenteuer	79%	Last Ninja 3 CD	9/94	Abenteuer	22%	Speris Legacy	11/95	Abenteuer	81%
Alien Breed 3D AGA	11/95	Action	89%	Der Seelenturm CD	9/95	Abenteuer	85%	Leading Lap	11/95	Sport	73%	Stable Masters	7/95	Sport	46%
Alien Breed 3D AGA-CD	12/95	Action	87%	Der Trainer	7/94	Sport	80%	Lilil Divil CD	11/94	Geschicklichkeit	76%	Star Crusader AGA	1/96	Simulation	74%
Alien Breed: Tower Assault CD	2/95	Action	79%	Der Trainer Italia	12/94	Sport	69%	Lollypop	7/95	Geschicklichkeit	75%	Starlord	9/94	Simulation	78%
All New Worlds of Lemmings	2/95	Strategie	81%	Die Nordländer	7/95	Abenteuer	68%	Lords of the Realm	1/95	Strategie	65%	Steel Business	11/94	Simulation	31%
All Terrain Racing	4/95	Sport	82%	Disposable Hero (CD)	5/94	Action	85%	Lothar Matthäus Super Soccer	12/94	Sport	74%	Stern Siedler	10/94	Strategie	69%
All Terrain Racing CD	5/95	Sport	68%	Donk (CD)	5/94	Geschicklichkeit	60%	Lotus Trilogy (CD)	5/94	Sport	70%	Striker (CD)	7/94	Sport	45%
Anstoss World Cup Edition	9/94	Sport	89%	Doppelpass	2/95	Compilation	super	Mad News	12/95	Simulation	85%	St. Thomas	12/94	Simulation	55%
Apocalypse	5/94	Action	85%	Dracula	7/94	Action	56%	Mad TV	1/92	Simulation	85%	Subwar 2050 AGA	3/95	Simulation	81%
Approach Trainer	10/95	Simulation	28%	Dragonstone	2/95	Abenteuer	59%	Manchester United P.L. Champions	5/94	Sport	70%	Subwar 2050 CD	2/95	Simulation	85%
Archie Pool CD	12/94	Sport	64%	Dragonstone CD	4/95	Abenteuer	59%	Marbleous	3/95	Geschicklichkeit	66%	Superfrog CD	11/94	Geschicklichkeit	73%
Armour Geddon II	5/94	Simulation	44%	Dreamweb AGA	3/95	Abenteuer	83%	Marvin's Marvellous Adventure	1/95	Action	75%	Super Methane Bros.	7/94	Action	58%
Arya Vaiv	10/94	Action	44%	Dreamweb	9/95	Abenteuer	80%	Megahits 3CD	2/95	Compilation	gut	Super Skidmarks	5/95	Sport	85%
Bangbo	11/95	Strategie	60%	Dungeon Master II AGA	10/95	Abenteuer	85%	Mr. Blobby	2/95	Geschicklichkeit	39%	Super Skidmarks CD	10/95	Sport	86%
Banshee A1200	9/94	Action	83%	Elite II-Frontier (CD)	5/94	Simulation	86%	Myth CD	9/94	Abenteuer	48%	Super Stardust	12/94	Action	79%
Banshee CD	10/94	Action	83%	Embryo	11/94	Action	38%	Naughty Ones CD	9/94	Geschicklichkeit	66%	Super Stardust CD	1/95	Action	83%
Bose Jumpers CD	9/95	Geschicklichkeit	76%	Emerald Mines CD	2/95	Geschicklichkeit	64%	Oldtimer	3/95	Simulation	78%	Super Street Fighter II	10/95	Action	56%
Batman Returns	5/94	Geschicklichkeit	55%	Empire Soccer 94	9/94	Sport	74%	Oldtimer AGA	3/95	Simulation	81%	Super Street Fighter II AGA	10/95	Action	76%
Battle Field Creator	9/94	Verschiedenes	80%	Erben der Erde	5/95	Abenteuer	81%	Out to Lunch A1200	9/94	Geschicklichkeit	76%	Super Street Fighter II Turbo (AGA-CD)	1/96	Action	82%
Battlechess CD	9/94	Strategie	68%	Erben der Erde CD	9/95	Abenteuer	82%	Out to Lunch CD	10/94	Geschicklichkeit	73%	Surf Ninjas (CD)	7/94	Action	25%
Battletoads	9/94	Action	22%	Exile AGA-CD	12/95	Action	80%	Overlord	2/95	Simulation	58%	Syndicate CD	10/95	Strategie	79%
Battletoads CD	9/94	Action	19%	Exile AGA	1/96	Action	80%	Paws of Fury	9/95	Action	62%	Tactical Manoe 2	12/95	Sport	62%
Bazza'n'Runt AGA	1/96	Geschicklichkeit	46%	Eye of the Storm	5/94	Simulation	60%	Penthouse Hot Numbers				Team 17 Collection Vol. 1	10/94	Compilation	super
Beavers (CD)	7/94	Geschicklichkeit	58%	F1 World Championship Edition	7/95	Sport	65%	PGA European Tour	2/95	Sport	83%	The Box	2/95	Compilation	gut
Behind the Iron Gate	7/95	Action	68%	Fears AGA	9/95	Action	88%	PGA European Tour AGA	2/95	Sport	85%	The Complete Chess System	2/95	Strategie	67%
Benefactor	9/94	Geschicklichkeit	76%	Fears AGA-CD	11/95	Action	85%	PGA European Tour CD	1/95	Sport	85%	The Incredible Crash Dummies	9/94	Geschicklichkeit	44%
Benefactor CD	10/95	Geschicklichkeit	74%	Fields of Glory	12/94	Strategie	56%	Pinball Illusions	12/94	Simulation	87%	The Lost Vikings CD	9/94	Geschicklichkeit	85%
Berliner Spielekiste CD	2/95	Compilation	mittel	Fields of Glory	2/95	Strategie	44%	Pinball Illusions CD	7/95	Simulation	89%	The Legacy of Sorasil CD	10/94	Abenteuer	72%
Big Four	10/94	Compilation	mittel	Fifa International Soccer	12/94	Sport	85%	Pinball Mania	11/95	Simulation	86%	The Misadventures of Flink CD	12/94	Geschicklichkeit	82%
Bling!	2/95	Simulation	86%	Flamingo Tours	5/95	Simulation	64%	Pinkie	11/94	Geschicklichkeit	70%	Theme Park	11/94	Simulation	77%
Bloodnet	5/95	Abenteuer	65%	Flight of the Amazon Queen	9/95	Abenteuer	85%	Poker Nights Teresa Personality	9/94	Strategie	36%	Theme Park	2/95	Simulation	69%
Bloodnet AGA	2/95	Abenteuer	75%	Football Masters	7/95	Sport	39%	Power Drive	3/95	Sport	58%	Theme Park CD	4/95	Simulation	73%
Bomb Mania	1/96	Strategie	62%	Formula 1 Masters	7/95	Sport	22%	Power Games CD	2/95	Compilation	sehr gut	The Ryder Cup (CD)	7/94	Sport	66%
Brain Man	7/95	Strategie	65%	For President	5/94	Simulation	19%	Premier Manager 3	1/95	Sport	66%	Top Gear 2 A1200	11/94	Sport	78%
Breathless AGA	1/96	Action	83%	Fury of the Furries (CD)	7/94	Strategie	71%	Primal Rage	12/95	Action	61%	Top Gear 2	1/95	Sport	69%
Brian the Lion CD	10/94	Geschicklichkeit	80%	Fußball Total!	11/94	Sport	83%	Project X & F17 Challenge (CD)	5/94	Action	69%	Top Gear 2 CD	12/94	Sport	75%
Brian the Lion für A1200	7/94	Geschicklichkeit	78%	Gigantic Games CD	2/95	Compilation	gut	Quik	10/94	Geschicklichkeit	72%	Tornado für A1200	7/94	Simulation	74%
Brain Man	7/95	Strategie	65%	Global Effect (CD)	5/94	Simulation	9%	Rally Championships	9/95	Sport	44%	Tower Assault	1/95	Action	74%/76%
Breathless AGA	1/96	Action	83%	Gloom	10/95	Action	?	Rally Championships AGA	9/95	Sport	59%	Trap'n'Em AGA	1/96	Geschicklichkeit	58%
Bubba'n'Stix (CD)	5/94	Geschicklichkeit	78%	Gloom AGA-CD	11/95	Action	?	ranTrainer	9/95	Simulation	33%	Triple Action VI	10/94	Compilation	schwach
Bubble & Squeak CD	11/94	Geschicklichkeit	87%	Grand Ouvert 2	10/95	Strategie	66%	Real Genius	5/94	Strategie	28%	Triple Action VII	10/94	Compilation	gut
Bubble & Squeak	1/95	Geschicklichkeit	85%/87%	Guardian AGA	2/95	Action	68%	Reunion AGA	3/95	Simulation	86%	Triple Fun	2/95	Compilation	gut
Bump'n'Burn	10/94	Sport	60%	Guardian CD	11/94	Action	77%	Rings of Medusa Gold	10/94	Strategie	79%	Tubular Worlds	9/94	Action	64%
Bump'n'Burn CD	2/95	Sport	60%	Gunship 2000 CD	9/94	Simulation	85%	Rise of the Robots	12/94	Action	91%	Turbo Trax	9/95	Sport	71%
Bundesliga Manager Hat.	9/94	Sport	91%	Hanse-Die Expedition	10/94	Simulation	70%	Rise of the Robots CD	2/95	Action	87%	Turning Points	10/94	Compilation	mies
Cannonfodder 2	1/95	Strategie	73%	Heimdall 2	7/94	Abenteuer	73%	Roadkill CD	3/95	Sport	82%	UFO-Enemy Unknown	5/95	Strategie	70%
C32 Gamer Gold Collection	11/95	Simulation/Sport	57%	Heimdall 2 CD	9/94	Abenteuer	75%	Roadkill AGA	7/95	Sport	80%	Ufo-Enemy Unknown A1200	11/94	Strategie	72%
Cedric	1/96	Geschicklichkeit	78%	High Seas Trader	7/95	Simulation	68%	Robinsons Requiem A500	11/94	Abenteuer	72%	Ultimate Body Blows CD	9/94	Action	84%
Center Court Tennis	1/95	Sport	48%	Hits for Six VI	10/94	Compilation	mittel	Robinsons Requiem AGA	11/94	Abenteuer	78%	Universe	10/94	Abenteuer	80%
Chuck Rock (CD)	5/94	Geschicklichkeit	77%	Hits for Six VII	10/94	Compilation	gut	Rüsselsheim AGA	10/94	Simulation	81%	Universe CD	11/94	Abenteuer	80%
Chuck Rock II Son of Chuck CD	10/94	Geschicklichkeit	80%	Hits for Six VIII	10/94	Compilation	gut	Rüsselsheim Standard	10/94	Simulation	80%	Valhalla Before the War	4/95	Abenteuer	44%
Citadel	11/95	Action	77%	Hollywood Pictures	7/95	Simulation	72%	Ruff'n'Tumble	11/94	Action	91%	Valhalla & The Lord of Infinity	9/94	Abenteuer	68%
Civilization für A1200	7/94	Simulation	80%	Humans (CD)	7/94	Strategie	78%	Ruffian	7/95	Geschicklichkeit	71%	Virocop	9/95	Action	72%
Classic Collection: Adventure	2/95	Compilation	super	Imagems	5/94	Strategie	62%	Sabre Team CD	9/94	Strategie	53%	Virocop AGA	9/95	Action	74%
Cliffhanger	7/94	Geschicklichkeit	29%	Impossible Mission 2025	5/94	Geschicklichkeit	62%	Sensible Golf	9/95	Sport	55%	Virtual Karing AGA	1/96	Sport	37%
Coala	1/96	Simulation	69%	Impossible Mission 2025 CD	9/95	Geschicklichkeit	65%	Sensible Soccer International Ed.	9/94	Sport	81%	Vital Light	10/94	Strategie	41%
Coala AGA	1/96	Simulation	70%	In the Dead of Night	11/95	Abenteuer	48%	Sensible World of Soccer	11/94	Sport	87%	Vital Light CD	3/95	Strategie	43%
Colonization	9/95	Simulation	91%	Ishar 3	10/94	Abenteuer	69%	Shadow Fighter	2/95	Action	79%	Wembley Int. Soccer A1200	9/94	Sport	81%
Combat Classics 3	2/95	Compilation	gut	J. Pond 3 Op. Starfish für A1200	5/94	Geschicklichkeit	75%	Shadow Fighter AGA	4/95	Action	81%	Wembley Int. Soccer CD	9/94	Sport	81%
Corkers	10/94	Compilation	schwach	James Pond 3 Op. Starfish CD	9/94	Geschicklichkeit	77%	Shadow Fighter CD	7/95	Action	81%	Whale's Voyage II	9/95	Abenteuer	81%
Cricket Masters	7/95	Sport	10%	Jetstrike CD	1/95	Simulation	22%	Shaq-Fu	2/95	Action	58%	Wheelspin AGA	10/95	Sport	66%
Cross Check	1/95	Sport	50%	Jungle Strike	1/95	Simulation	85%	Shaq-Fu AGA	3/95	Action	60%	Whizz AGA	4/95	Geschicklichkeit	75%
Crystal Dragon	11/94	Abenteuer	64%	Jungle Strike CD	3/95	Simulation	87%	Sierra Soccer World Chall. - Ed.	7/94	Sport	70%	Whizz	9/95	Geschicklichkeit	73%
Dangerous Streets für A500	5/94	Action	20%	K 240	9/94	Simulation	77%	Sim City 2000	12/94	Simulation	85%	Wild Cup Soccer CD	3/95	Sport	67%
Dark Seed CD	10/94	Abenteuer	80%	Kick Off 3	10/94	Sport	70%	Sim Classics	10/94	Compilation	super	World Cup USA 94	10/94	Sport	64%
Dawn Patrol	3/95	Simulation	80%	Kick Off 3 A1200	9/94	Sport	74%	Simon the Sorcerer CD	10/94	Abenteuer	86%	World Cup Year '94	10/94	Compilation	gut
D-Day	9/94	Strategie	63%	Kid Chaos	11/94	Geschicklichkeit	82%	Skat Royal	12/94	Strategie	51%	Worms	12/95	Strategie	88%
Death Mask	4/95	Action	65%	Kid Chaos CD	1/95	Geschicklichkeit	83%	Skeleton Krew	3/95	Action	75%	Worms AGA-CD	1/96	Strategie	89%
Death Mask CD	7/95	Action	67%	Kind of Magic 4	10/94	Compilation	schwach	Skeleton Krew CD	4/95	Action	77%	Zeeuwl	1/95	Simulation	80%
Death or Glory	5/94	Abenteuer	85%	Kingdoms of Germany	2/95	Strategie	70%	Skyworker	3/95	Simulation	48%	Zeppelin Giants of the Sky	5/95	Simulation	73%
Der Clout CD	9/94	Strategie	87%	Kingpin Arcade Sports Bowling	5/95	Sport	62%	Soccermania	10/94	Compilation	gut	Zonked	11/94	Strategie	72%
Der König der Löwen AGA	2/95	Geschicklichkeit	74%	Kingpin Arcade Sports Bowling AGA	5/95	Sport	63%	Soccer Kid CD	11/94	Geschicklichkeit	85%				

AMIGA
CD
JOKER



AMIGA

CD-~~JOKER~~

MULTIMEDIA
AUF AMIGA

HOLLYWOOD AUF
AMIGA CD

DER PRODUZENT

UMSETZUNGEN FÜR
ABENTEUERER UND
PLATTFORM-LÄUFER

the
SPERIS
LEGACY

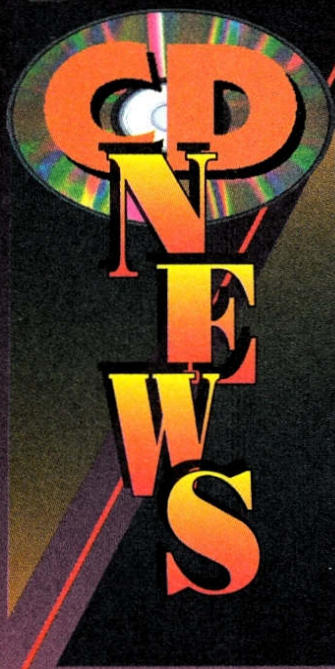
Cedric

WAS KANN DIE AKTUELLE
ERWEITERUNG FÜR DIE
KONSOLE?

VECTOR CD³²
SHUTTLE



CD-NEWS
DER AMIGA IM NETZ: T-ONLINE
BOND AUF CD: MPEG-MOVIES
PRIMAL RAGE KOMMT DOCH!
U.A.



BESSER SPÄT ALS NIE

Eigentlich wollte Amiga Technologies seinen CD-Läufer für den A1200 dieser Tage in den Handel und uns ein Testexemplar rüberschieben, aber Ihr wißt ja: Erstens kommt es immer anders und zweitens, als man denkt.

So wäre die größtenteils vom bekannten Overdrive-Laufwerk abstammende Quadrospeed-Hardware zwar soweit serienreif und damit verkaufsbereit gewesen, doch gab es noch Probleme mit dem Filesystem. Im Sinne eines wirklich ausgereiften Produkts wurde der Start des **Q-Drive** also auf Mitte März verschoben; bis dahin soll die Kommunikation zwischen Rechner und Laufwerk dann reibungslos klappen. Kurzum, unser Test muß ebenfalls bis

zur nächsten Ausgabe warten – aber was tut man nicht alles für zukünftig einwandfrei arbeitende Amiga-Highlights der schillernden Art?



DIE LIZENZ ZUM SCHILLERN

Nicht nur bei Philips hält man immer noch Sean Connery für den einzig wahren James Bond – aber nur von Philips gibt es derzeit eine actionreiche Compilation mit sechs CD-Movies aus dem Geheimdienst Ihrer Majestät!

Das schillernde Sixpack trägt den Titel **Die James Bond Collection** und enthält die ersten Filme mit Connery als Superspion auf je zwei Video-CDs: „007 jagt Dr. No“, „Liebesgrüße aus Moskau“, „Goldfinger“, „Feuerball“, „Man lebt nur zweimal“ und „Diamantenfieber“. Wer sich die Agenten-

abenteuer in digitaler Qualität am heimatischen Monitor reinziehen will, benötigt ein CD³² mit Video Cartidge oder einen A4000 mit MPEG-Karte. Und Lesen sollte man auch können, da

das Paket als Bonus noch **Das große James Bond Buch** enthält, wo auf rund 200 reich bebilderten Seiten die gesamte Thematik gründlichst durchleuchtet wird. Macht summa summarum 249,- DM; zu entrichten im Fachhandel.



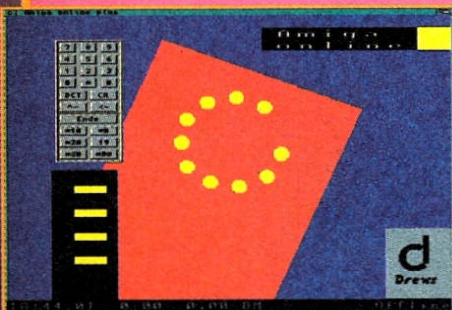
SURFEN AUF DER KLEINEN PREISWELLE

Die „Freundin“ klinkt sich in das Netz von T-Online ein: Wer mit surfen und dabei auch noch Geld sparen will, braucht nur das Equipment von PPE und den Gratis-Gutschein im nächsten Joker!

Der T-Online Provider PPE offeriert derzeit nämlich diverse **Amiga-Sets** mit und ohne Rechner, Modem sowie Zugangssoftware zu verschiedensten Preisen – und übernimmt in jedem Fall die Anschlußgebühr von 50,- DM. Wer



also bereits über einen Amiga mit mindestens 1 MB RAM und Modem verfügt, fährt mit der kostenlosen Schnupperversion des brandneuen Softwaredecoders Marke Drews tatsächlich umsonst auf dem Datenhighway mit! Die ausführliche Vorstellung komplett mit **Gratis-Coupon für Software und T-Online-Anmeldung** gibt's im nächsten Heft, Infos vorab dagegen jetzt schon bei: PPE, Tel.: 02227/32 21



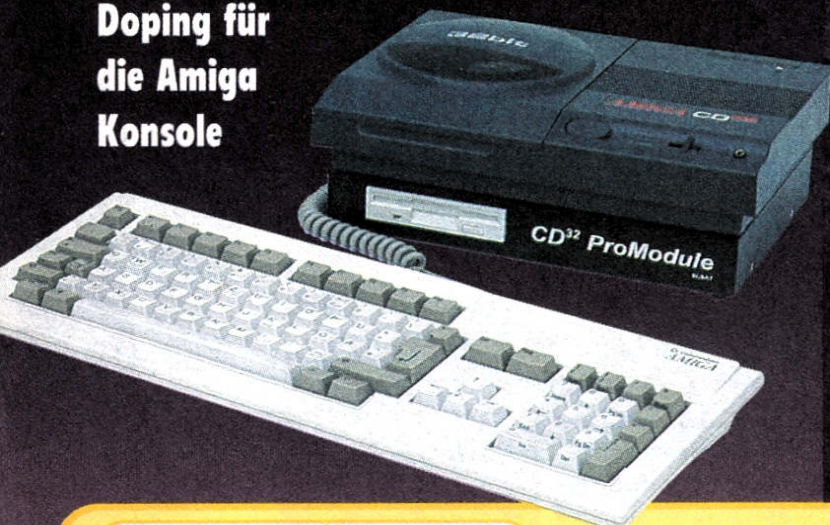
DIE RÜCKKEHR DER PRÜGEL-DINOS



Treue Leser kennen die Tragödie um die saurierlastige Arcadeklopperei **Primal Rage**: Wie in der vorletzten Ausgabe berichtet, zog Time Warner Interactive die bereits fixfertige und von uns mit 61 Prozent bewertete Amiga-Konvertierung wieder zurück, weil man nicht an 2 MB RAM in genügend Rechnern glaubte. Nach unserer Hardware-Umfrage ist man bei Acclaim nun anderer Ansicht und will hier das Spiel auf Floppy und eventuell sogar CD veröffentlichen. Wir meinen: Recht so, Leute, aber vergeßt das Feintuning am Gameplay nicht!



Doping für die Amiga Konsole



Hardware-Aufsätze, um ein nacktes CD³² als A1200 zu (ver-) kleiden, gibt es bereits, jetzt gibt es noch eines mehr: Was kann das Tuningkit von HK Computer, was seine Konkurrenten wie z.B. das „SX³²“ nicht können?

DAS VECTOR CD³² SHUTTLE

GRUNDSÄTZLICH

...ist so eine Amiga-Konsole technisch ja ohnehin identisch mit dem 1200er, nur fehlen dem CD³² eine Floppy, 'ne Tastatur und einige Schnittstellen zur Außenwelt – werden diese Komponenten nachgerüstet, erhält man einen fixfertigen AGA-Rechner. Genau dafür ist das Shuttle mit seinen vielfältigen Anschlußmöglichkeiten zuständig, welches seine Platine (im Unterschied zum „SX³²“, das den dafür vorgesehenen Konsolenschacht nutzt) in einem eigenen Gehäuse mitbringt, das unter die Konsole gestellt wird. Die Verbindung zwischen den Einheiten stellt dann ein etwas wackliger Kabelstecker her, wodurch leider beide Gehäuse nicht mehr dicht abgeschlossen und somit vor Staub geschützt sind. Als Vorteil dieser Anbaumethode bleibt im CD³² aber immerhin der Platz für ein MPEG-Modul frei.

DIE INSTALLATION

...ist mit dem Andocken an das CD³² bereits erledigt, ab sofort verhält sich die Komplettkonfiguration exakt wie ein A1200: Von dem in der Shuttle-Basis integrierten Floppylaufwerk oder einer nachrüstbaren 3,5"-Festplatte wird gleich

nach dem Einschalten munter gebootet, alle getesteten Spiele und Tools laufen ohne Probleme, die Anschlüsse für Monitor, Drucker, Modem und zweites Floppylaufwerk funktionieren ohne Fehl und Tadel. Im problemlos zugänglichen Inneren des Andockmoduls finden sich neben dem HD-Stecker auch Sockel für Speichererweiterungsbausteine im Format PS/2-SIMM, darüber hinaus ist eine Akku-Uhr sowie ein PLCC-Sockel für einen Mathe-Coprozessor vom Typ 68882 vorhanden. Von Nutzen ist so ein digitaler Ko-Mathematiker freilich nur für Anwendungen; vorwiegend aus dem Raytracing-Bereich.

DER BETRIEB

...wird zunächst von einigen Stolpersteinen blockiert. So ist etwa ein PC-Keyboard nachzukaufen, da der für Amiga-Klaviaturen vorgesehene Standardstecker am CD³² außer Betrieb gesetzt ist. Sobald außerdem Festplatte und RAM nachgerüstet sind, wird ein stärkeres Netzteil fällig. Wer all diese Kosten auf sich genommen hat, kann dann aber auch Spielstände vom engen Backup-RAM des CD³² auf HD auslagern und darf sich dank des schnellen 32-Bit-Speichers über mehr Tempo bei grafisch aufwendigen



Als Bonus: mehr Tempo bei Spielen wie „Subwar 2050“

ALLES IN ALLEM

...ist das Vector CD³² Shuttle somit die kombattibelste Erweiterung ihrer Art und bietet in der Komplettkonfiguration eine durchaus überlegenswerte Alternative zum A1200 mit CD-Laufwerk. Wer mit der verbesserungswürdigen Verarbeitung und dem etwas hohen Preisen leben kann, auf MPEG-Kompatibilität Wert legt und eventuell die für demnächst geplante Turbokarte nachrüsten will, darf also getrost zugreifen! (rl)

VECTOR CD³² SHUTTLE

Mäßig verarbeitetes Tuningkit, das ein CD³² zum CD-tauglichen A1200 hochrüstet.

Anschlüsse: RGB/Video, PC-Tastatur, parallel, seriell, Zweitfloppy, RAM-SIMMs und HD

Preise: Basismodul 499,- DM, PC-Tastatur 49,- DM, Maus 49,- DM, Zusatznetzteil 99,- DM, 3,5"-Festplatte ab ca. 349,- DM (500 MB), Speicher ab 99,- DM (1 MB)

Bezug: HK Computer, Tel.: 0221/36 90 62

Anschlußfreudig, aber un-sauber verarbeitet: die Shuttle-Rückseite



Titeln wie „Subwar 2050“ oder „Pirates! Gold“ freuen. Im Fall des Falles läßt sich das Zusatz-RAM per Schalter abstellen; anders als beim „SX³²“ ist die Kompatibilität zu CD-Oldies wie „Wing Commander“ und „Soccer Kid“ also voll gegeben.

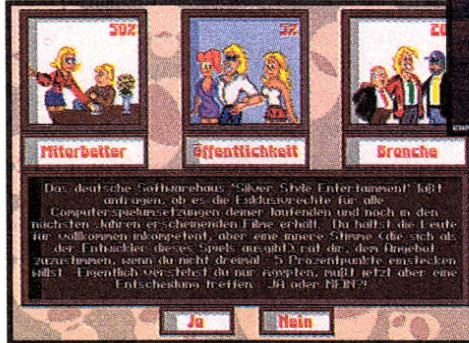


DER PRODUZENT

Was Steven Spielberg kann, schaffen wir doch mit links: Mit den richtigen Managementmethoden ist so ein Hollywoodschinken gleich produziert – wie sich voraussichtlich bereits im April am CD³² nachprüfen läßt!

Die von Games 4 Europe in Kooperation mit Silverstyle entwickelte Wirtschaftssimulation soll uns beweisen, daß es unter der glamourösen Oberfläche der Zelluloidbranche genauso seriös zugeht wie etwa bei „Mad TV“ oder „Hollywood Pictures“. Das Ziel der Übung besteht dabei darin, eine Milliarde Dollar anzuhäufen – was sich kaum durch einen Griff in die Portokasse, aber sehr wohl durch die Produktion und den Verkauf von Filmen bewerkstelligen läßt. Daran werden sich hier fünf menschliche oder CPU-gesteuerte Movie-Tycoons in monatlichen Runden versuchen dürfen, innerhalb deren in Echtzeit agiert wird. Und entgegen der landläufigen Meinung sollte die erste Million nicht die schwerste sein, denn erst im weiteren Spielverlauf bereitet der zunehmende Konkurrenzdruck den Studiochefs verstärkt Kopfschmerzen. Zur Praxis: Sobald man sein Büro bezogen hat, peilt der Mauscursor sofort das Telefon an, auf daß über diverse Anklicksätze zarte Bande mit den über

120 vorrätigen Regisseuren und Schauspielern geknüpft werden. Sorgfältig gepflegte Branchenkontakte verschaffen auch Herrn Mayer unter den Metro-Goldwyns heiße Insider-Infos über die oft recht mimosenhaften Mimen, um de-



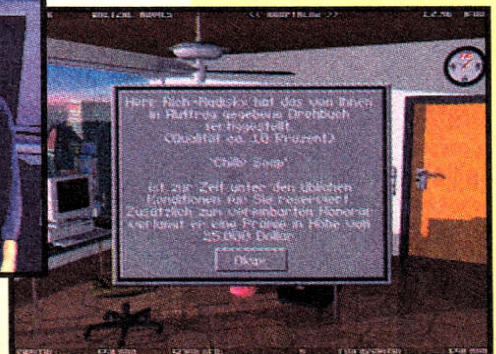
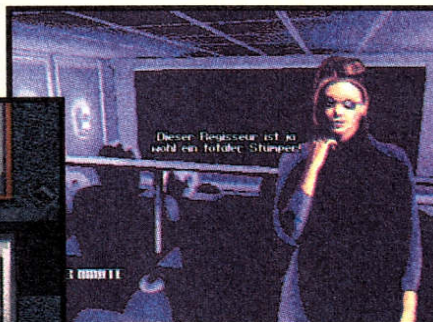
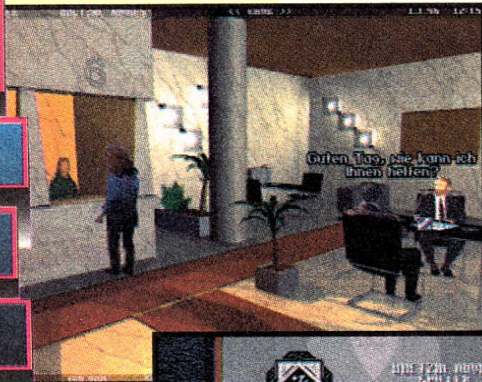
ren Eignung für das geplante Projekt besser einschätzen zu können. Anfangs hat man aber weder viel Kohle noch großartige Beziehungen, so daß man eh nehmen muß, was man kriegt – ob es sich nun um Drehbuchschreiber, Musiker oder das Studiopersonal handelt. Irgendwann ist aber auch der letzte Schmierenkomödiant verpflichtet, die Crew steht, und es darf produziert werden. Das geschieht auf einen schlichten Mausbefehl hin vollautomatisch binnen weniger Spielrunden. Darauf folgt eine kurze Testvorführung vor ausgewählten Kritikern zwecks Einschätzung der Marktchancen, dann wird das Meister-



werk dem Verleih, großen TV-Anstalten oder auch Videotheken angeboten. Interessiert sich davon niemand für den Kassenschreck, bleibt noch der Gang zum Raubkopierer, der den Streifen dann zum Dumpingpreis aufkauft und verramscht.

Auch die Hausbank hilft bei Geldproblemen in gewissen Grenzen weiter, die nächste Stufe auf dem Weg nach unten wird von einem Kredithai besetzt, hinter dem bereits der Konkursrichter lauert...

Was bei diesem Schnelldurchgang etwas zu kurz kam, ist der Humor: Über 200 lustige Zwischenereignisse sollen das Zwerchfell durchschütteln, und verballhornte Hollywoodgrößen sind ja eigentlich auch ganz witzig. Die Musikbegleitung wird man aus fünf verschiedenen Stilrichtungen von Easy Listening bis Techno frei wählen können, und alles weitere erfährt das verehrte Publikum dann anlässlich der Test-Aufführung in diesem Theater. (md)



nie war er

SO

wertvoll!



**AB SOFORT MIT
NEUEM MAGAZIN-KONZEPT
UND
NEUER AMIGA-OBERFLÄCHE
AUF DER BEGLEIT-CD**

**AKTUELLE REPORTAGEN, HINTERGRÜNDE, MARKTÜBERSICHTEN,
ONLINE-NEWS UND SOFTWARE-TESTS FÜR CD-FREAKS
JETZT GANZ NEU AM KIOSK!**



Cedric

Was dem Floppy-User recht ist, kann dem Silberling nur billig sein – nach diesem Motto lassen die Herren von Neo ihr abenteuerliches Hüpfical nun unverändert von Diskette auf die Amiga-CD springen.

Es ist schon zum Heulen: So eine Schillerscheibe bietet bekanntlich mehr als ausreichend Raum für zusätzliche Levels, opulente Zwischengrafiken, Movie-Intros oder zumindest CD-Musik – und dennoch speist man die Amigos seit einiger Zeit allüberall fast ausschließlich mit Ident-Versilberungen ab. Andererseits herrscht am hiesigen Silbermeer schon seit einigen Wochen eine generelle Software-Flaute, so daß man für die zumindest solide Umsetzung eines mehr als soliden Action-Adventures am Ende doch wieder dankbar ist... Schon überhaupt, wo sich dieses Genre hier ja ohnehin eher selten blicken läßt. Und die wenigen Titel, die es gibt, sind zudem meist speziell auf das CD³² zugeschnitten, quittieren also am CD-bestückten Compi den Dienst. Hier ist es genau andersrum: Cedric tritt auf jeder mit einem CD-Läufer ausgerüsteten „Freundin“ (also z.B. auch am A500 mit A590!) zur Arbeit an, nicht jedoch auf der Amiga-Konsole. Es sei denn, sie wäre z.B. mit dem in dieser Ausgabe vorgestellten „Vector CD³² Shuttle“ zum Rechner hochgerüstet worden.

DIE VORGESCHICHTE

...liegt der Packung (auch) in gedruckter Form bei und langweilt den Spieler daher völlig hardwareunabhängig mit der Mär vom gestohlenen Zepher. Das magische Statussymbol wurde dem guten König Laudon nämlich vom bösen Dieb Le Mac gemopst, der jetzt ganz frech mit lebenslangem Amiga-Entzug, Erhöhung der Mehrwertsteuer und außerdem dem Untergang des Abendlandes droht. Also muß ein Held her, der den Stab zurückholt und damit dem Finsterling in die Suppe spuckt: Cedric. Diesen Naturburschen lenkt der Spieler fortan durch elf Welten, wo die verschiedensten Unter-Aufgaben der Erledigung harren. Die Reise beginnt in einem lichten Forst und endet hier mit der Reparatur eines leckgeschlagenen Bootes – dazwischen warten fleischfressende Pflanzen, angriffslustige Insekten, reißende Wasserfälle und weite Schluchten darauf, überwunden zu werden. Also sammelt man Planken und setzt Feuerstellen in Gang, restauriert verrostete Seilmechanismen, schmilzt Teer und nutzt es als Dichtmittel. An den folgenden Schauplätzen (Stadt, Arktis, Wald, Höhle etc.) sind vergleichbare Probleme zu lösen, wobei sich die Designer durchaus Mühe gegeben haben. Etwa, indem einmal mehrere Spiegel an geeigneten Plätzen zu installieren sind, damit so ein Lichtstrahl durch ein umfangreiches Labyrinth vom Start ins Ziel gelenkt werden kann!

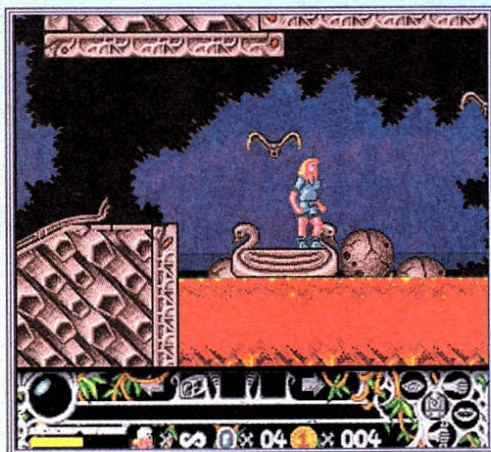


Flieger, grüß mir die Sonne!

DIE ABWECHSLUNG

...ist für Cedric also kein Thema, zumal er im Spielverlauf noch bei Autoscrolling auf einem Adler reiten, durch lavageflutete Kellergänge pirschen oder eine wilde Achterbahnfahrt in einer Kohlenlore absolvieren darf. Darüber hinaus stehen allerlei Besprechungen mit den Einheimischen sowie natürlich tausenderlei Kämpfe auf dem Heldensprogramm. Seiner großen und kleinen Angreifer entledigt sich Cedric dabei zumeist durch Sprünge auf den Kopf oder gezielte Fausthiebe, nur selten findet er Wurf- bzw. Stichwerkzeuge. Keine schwere Artillerie also, um mit all den überraschenden und teils sogar unfairen Attacken der mannigfaltigen Feinde fertig zu werden. Zusätzlich nagen (wegen des etwas kleinen Screenausschnitts oft ins Blaue gezielte) Sprünge aus zu großer Höhe am Energiepolster. Man freut sich daher über jede noch so kleine Geheimkammer voller Zusatzleben, Energietränke und andere Nützlichkeiten, die man so vielleicht entdeckt.

Überhaupt tröstet das clevere Spieldesign mit Levelcodes, jeder Menge Rücksetzpunkten für den Trauerfall, aber fehlenden Sackgassen über vieles hinweg. Bricht etwa mal eine Hängebrücke auseinander, so ist sie bei einer eventuellen Rückkehr wieder repariert und garantiert das Weiterkommen. Begrüßenswert ist außerdem, daß ein Symbol den Kontakt mit wichtigen Stellen oder Gegenständen anzeigt; das sterbenslangweilige Absuchen jedes Quadratmillimeter Bodens kann so weitgehend entfallen.



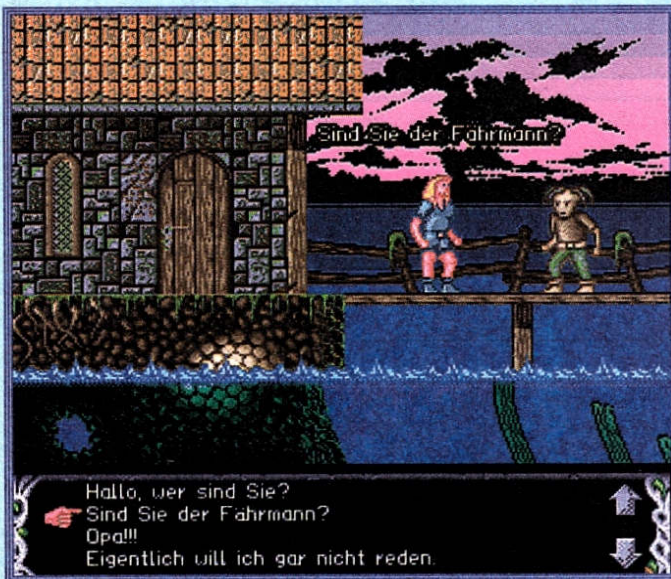
Ein hitziges Hüpfical



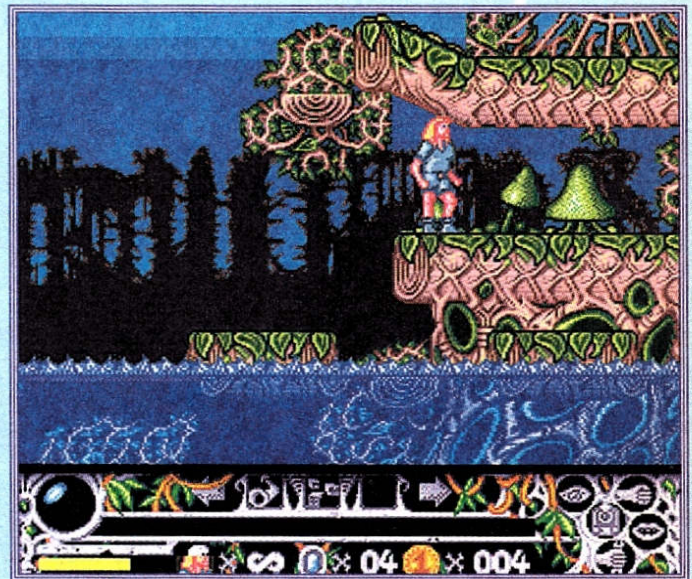
DIE PRÄSENTATION

...ist wie eingangs schon gesagt einer CD eigentlich nicht würdig. So besteht z.B. das Intro nur aus Text und ein paar faden Bildchen, und dem Spiel selbst ist die überlange Entwicklungsdauer von mehr als zwei Jahren grafisch deutlich anzusehen. Die Hintergründe wirken nämlich größtenteils flach, lediglich ihre Animationen und die Detailfülle lassen erahnen, was man von einem modernen Actiontitel erwarten darf. Davor agieren oft kärglich animierte Sprites, deren kindliche Gestaltung zudem nicht immer gut zu einem Fantasy-Szenario passen will. Andererseits klappt das Parallaxscrolling so soft, wie es soll, und tröstet über die trotz einiger Effekte wie Wasserfälle, Schneetreiben etc. durchaus verbesserungswürdige Gesamtoptik hinweg.

Nach wie vor nett anzuhören sind die zahllosen Sound-FX und stimmungsvollen Musikstücke. Und für die Steuerung gilt dasselbe wie anno Floppy: An Pad oder Stick mit mindestens zwei Buttons gibt's keine Probleme, andernfalls muß das am unteren Bildrand installierte Aktions-Menü halt per Space-Taste aktiviert werden.



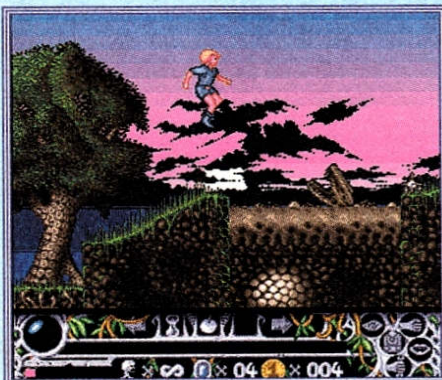
Rede und Antwort



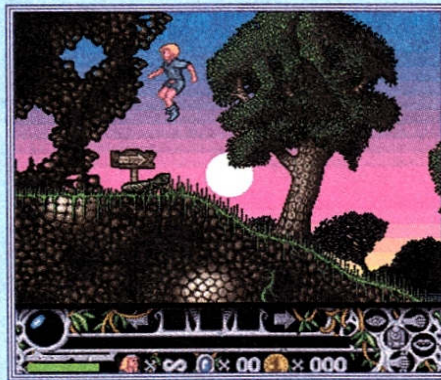
Nur knapp dem feuchten Grab entronnen

DAS FAZIT

...steht damit so fest wie ein Fels in der Brandung: Auf CD bleibt Cedric, was es vor zwei Monaten auf Disk schon war, nämlich ein schweres, umfangreiches, unterhaltsames und abwechslungsreiches Action-Abenteuer. Und auch wenn man sich in Sachen Präsentation gerade von einem Silberling heute mehr erwarten würde, ist diese Scheibe somit ihr Geld wert! (r)



Cedric blickt der Gefahr ins Auge, aber nur auf Amiga CD



Hüpfen bei Vollmond, aber nicht am CD³²

CEDRIC (NEO SOFTWARE)	
PLATFORM-ADVENTURE	
76% „IDENTISCH“	
GRAFIK	68%
ANIMATION	71%
MUSIK	80%
SOUND-FX	76%
HANDHABUNG	81%
DAUERSPASS	82%
FÜR KÖNNER	
PREIS	DM 89,-
EINGABEMEDIUM	PAD/STICK/TASTATUR
SPEICHERBAR	LEVELCODES
DEUTSCH	KOMPLETT



THE SPERIS LEGACY

Fast ein halbes Jahr ließen Ocean und Team 17 das CD³² auf dieses märchenhafte Action-Rollenspiel warten – dabei paßt dessen japanophiles Fantasy-Design doch zu einer Konsole wie Stäbchen zu Sushi!

Auch wenn seine Untertanen nun von der AGA-Floppy auf die Silberscheibe umgezogen sind, ändert das natürlich nichts an den Problemen, die der König des kleinen Reiches Speris mit der Nachfolgeregelung hat: Eigentlich wäre ja Sohnmann Gallus als Erstgeborener an der Reihe gewesen, doch der veränderte sich nach dem Tod seiner Gattin so zum Schlechteren, daß der besorgte Papa lieber seinen Bruder Kale bevorzugt hätte. Geht aber nicht mehr, weil der inzwischen völlig skrupellose Gallus ihn kurzerhand um die Ecke bringen ließ, um doch noch auf den Thron zu kommen. Dem geschockten Vater reicht's jetzt endgültig mit seinem amoklaufenden Stammhalter, und er beauftragt den edlen Cho damit, wieder für Recht und Ordnung im Land zu

sorgen – und verspricht zur Belohnung ihm die Krone!

Als Nutznießer dieses Familienzwists greift der Spieler zu Joypad oder -stick und schlüpft in die Rolle des neuen Hoffnungsträgers. Sein erster Weg auf der scrollenden Übersichtskarte führt ihn in das königliche Schloß in Sharma City, wo ihm seine Majestät eine Privataudienz gewährt. Danach ist ein bißchen Sucharbeit im Eigenheim des Regenten angesagt, schließlich zieht ein Held nicht gerne ohne Schwert ins Abenteuer. Ansonsten verläßt sich unser Mietprinz auf seinen scharfen Verstand und die Auskunftswilligkeit der überwiegend freundlichen Bevölkerung. An angriffslustigen Ausnahmen herrscht freilich kein Mangel, speziell in den örtlichen Labyrinthen wimmelt es nur so von Feinden und Teleportern. Auch danach

tauchen an den wichtigen Wegpunkten immer grimmige Gegner auf, die alle nach einer anderen Kampftaktik verlangen. Ausgetragen werden die Echtzeit-Keileeren durch eifriges Betrommeln des Feuerknopfes, und bei einem Sieg regnet es Juwelen und Erfahrungspunkte, die im Lauf der Zeit den Energiebalken verlängern. Falls dieser trotzdem mal ganz zusammenschrumpft, wird man aber nur bis zum letzten Rücksetzpunkt zurückgeschickt und darf sogar die bisher eingesammelten Gegenstände behalten.

Für die selbstverständlich vorhandene Save-Funktion ist der Spieler dennoch dankbar, nicht zuletzt deshalb, weil die Jagd nach dem Brudermörder Gallus über die Erledigung zahlreicher Subquests führt und damit ganz schön ausufert. So soll man etwa einem schwerverwundeten



Die Idylle trügt



Die große Landkarte



Dieser Pfarrer braucht Hilfe



Ein Model in Not!



Dieser Erfinder weiß Bescheid

Krieger Erste Hilfe leisten, eine im Lande wütende Krankheit bekämpfen, einem Priester in der Not beistehen, ein kleines Mädchen vor Monstern beschützen und ein etwas größeres mit seinem Charme beglücken. Da ist guter Rat oft teuer – und will mit Eiscreme bezahlt sein! Nur für diese Leckerei rückt der im Programm versteckte Kater nämlich mit guten Tips in brenzligen Situationen heraus. Wer kein Speiseeis findet, wird aber jedenfalls über diverse Waffen und sonstige Sammelobjekte stolpern. Schon ziemlich am Anfang stößt man etwa auf ein ganzes Arsenal von Bomben, mit dem sich hinderliche Mauern und Felsbrocken wunderbar aus dem Weg räumen lassen. Auch ein praktisches Wurfmesser für energiesparende Di-

stanzkämpfe und Zaubersprüche, die ihrem Benutzer Bärenkräfte verleihen, sind im Angebot. Aber all diese Kleinaufgaben, Fundsachen und hübschen Erlebnisse am Rande stellen bloß einen winzigen Ausschnitt aus einem umfangreichen Epos dar: Es ist eine ausgedehnte Märchenwelt voller Abenteuer und Überraschungen, die hier darauf wartet, erkundet zu werden. Um so erfreulicher, daß die relativ geradlinig aufgebaute Story trotzdem auch Neulingen im Genre faire Erfolgchancen läßt. Lediglich der Einstieg ist unverhältnismäßig schwer ausgefallen, daher verraten wir die Lösung für eins der schwierigsten Startprobleme hier ausnahmsweise in einem Extrakasten. Von der Technik her hat sich durch die

Umsetzung allerdings wenig bis gar nichts geändert: CD-Amigos müssen auf jeden Fall über Fast-RAM verfügen und sollten wegen der gut gemachten Buttonbelegung nach Möglichkeit auch ein CD³²-Pad zum Steuern benutzen. Ein Stick oder Pad mit zwei Feuerknöpfen ist dagegen weniger zu empfehlen, aber immer noch besser als der Griff zur Tastatur. Die leuchtend bunte Grafik gefällt vor allem durch die knuddeligen Figuren der Marke „Kopffüßler“, dazu gibt's 50-MHz-Scrolling und Überblendeffekte. Die abwechslungsreiche Musik klingt gut, paßt aber nicht so recht zu der Fantasy-Atmosphäre, und die Soundeffekte sind generell eher mäßig. Daß wir die Bewertung diesmal etwas strenger vornehmen, haben sich die Pro-

DIE ANKUNFT IN SHARMA CITY



Der Schlüssel

Generell sollte man mit jedem Gesprächswilligen unverzüglich einen kleinen Plausch halten, im speziellen sollte man zu Beginn dem Haus im Südwesten einen Besuch abstatten – und dort den Schlüssel aus der Truhe mitgehen lassen.

Die Urne weist den Weg

Danach geht's zum östlichen Ende des Palastes, wo man einen Geheimraum entdeckt. Darin schiebt man die Urne nach links und betritt das blaue Feld, worauf Cho in einer Kammer landet, die eine Truhe mit dem besagten Schwert beherbergt.

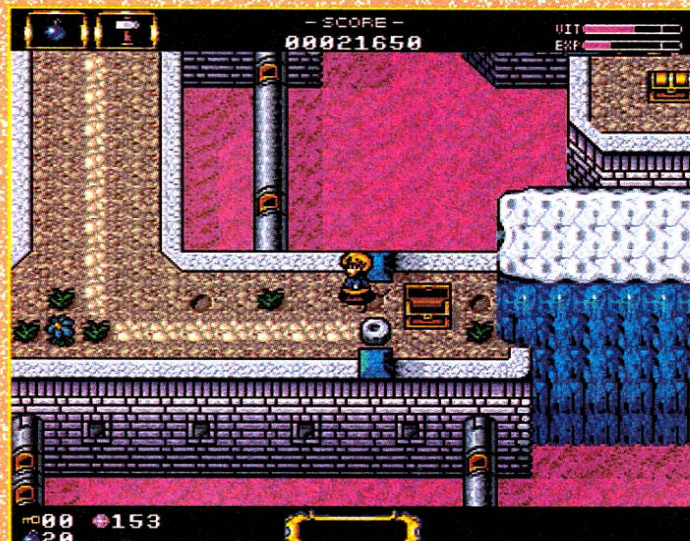


Steter Hieb höhlt den Busch!

Jetzt läuft man so lange nach Süden, bis Büsche den Weg versperren. Ein paar Schwerthiebe an der richtigen Stelle öffnen den Zugang zu einem Labyrinth – und das eigentliche Abenteuer kann beginnen...



Hier kann jeder Schritt der letzte sein!



Ein finsterner Dungeon

grammierer selbst zuzuschreiben: Es ist schließlich nicht einzusehen, warum die CD-Fassung immer noch einen furchtbar lästigen Kopierschutz (die Codetabelle ist schwarz auf schwarz!) und kleinere Bugs enthält – manchmal bleibt das Sprite beispielsweise in Hecken etc. hängen. Auch die auf der Packung versprochene deutsche

Sprachausgabe ist reines Wunschdenken, sie existiert nur auf dem Etikett, das der Vertrieb versehentlich draufgeklebt hat. An der Notwendigkeit, alle erhaltenen Hinweise sofort aufzuschreiben, hat sich ebenfalls nichts geändert, weil jedes der noch dazu englischen Gespräche nur einmal geführt werden kann, bevor der Text wieder

in den ewigen Datengründen verschwindet. Und statt die Vorgeschichte in einem Affentempo über den Screen scrollen zu lassen, hätte man der Schillerversion lieber ein Intro oder zusätzliche CD-Musik spendieren sollen!

Aber so ärgerlich diese Versäumnisse auch sein mögen, das erstklassige Spielkonzept vermag darüber hinwegzutrusten – zumal auch am CD ³² kein ernsthafter Konkurrent für das langfristig motivierende Actionmärchen von Team 17 in Sicht ist. Also, worauf wartet Ihr noch?! (mic)

DIE NIPPON-CONNECTION

In Japan erfreuen sich Actionrollis im Knuddel-Look schon seit Jahren größter Beliebtheit; eine Entwicklung, die übrigens ein alter Bekannter aus westlichen Gefilden ins Rollen brachte: Richard Garriotts Seriendebüt „Ultima“ begeisterte in den frühen 80er Jahren auch die Spieldesigner von Nintendo, welche gerade nach interessanten Titeln für die NES-Konsole suchten. Aber sie kupfernten das Konzept nicht einfach ab, sondern drückten ihm ihren eigenen Stempel auf. Insbesondere ersetzten sie die rundenweise organisierten Kämpfe durch Echtzeitgemetzel und peppten die triste Draufsicht-Grafik im charakteristischen Stil der Manga-Comics auf. Das optische Erkennungszeichen bilden dabei die possierlichen Figuren mit den riesigen Köpfen und winzigen Körpern, die daher auch gern „Kopffüßler“ genannt werden.

Das Ganze wurde dann „The Legend of Zelda“ getauft und erwies sich als so überwältigender Erfolg in Japan und den USA, daß daraus eine ganze „Zelda“-Serie für alle Nintendo-Konsolen entstand. Ja, im Grunde kann man es sogar als den Ausgangspunkt eines völlig neuen Genres ansehen, das im Lauf der Jahre noch um manches Highlight bereichert wurde: Titel wie „Secret of Mana“, „Soulblazer“ oder das gerade veröffentlichte „Secret of Evermore“ konnten alle eine riesige Fangemeinde um sich versammeln. Bleibt nur zu hoffen, daß man das von Speris Legacy ebenfalls bald behaupten kann!



Auf dem Ehrenplatz in der Ahnengalerie:
The Legend of Zelda (NES)

SPERIS LEGACY (OCEAN/TEAM 17)

ACTION-ROLLENSPIEL

79%
„EPISCH“



GRAFIK	69%
ANIMATION	74%
MUSIK	74%
SOUND-FX	62%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	82%

FÜR FORTGESCHRITTENE
PREIS DM 89,-



EINGABEMEDIUM SPEICHERBAR DEUTSCH	PAD/STICK/TASTATUR 1 SPIELSTAND ANLEITUNG
---	---

Amiga

Amiga 1200 Magic	698,-
Amiga 1200 Magic mit 850MB HD	1039,-
Amiga 1200 Magic mit 1,2GB HD	1149,-
Amiga 1200 Netsurfer 260MB	1198,-
Amiga 1200 Magic 170MB HD	969,-
Amiga 4000T/040 6MB, 1GB	4.398,-

Grafikkarten

Cybervision64 2MB	649,-
Cybervision64 4MB	839,-
Cybervision 2MB > 4MB Upgrade	199,-

Turbokarten/RAM

Cyberstorm 060/50	1.699,-
Cyberstorm MK II 060/50	1.339,-
Blizzard 1230 IV 50Mhz	339,-
68882 FPU 50Mhz	189,-
Blizzard 1260 68060 50Mhz	1.219,-

PS/2 Simm 70ns 4MB	189,-
PS/2 Simm 70ns 8MB	399,-
PS/2 Simm 70ns 16MB	799,-
PS/2 Simm 70ns 32MB	1.439,-

1230 IV SCSI Kit	169,-
1260 SCSI Kit	199,-

CD-ROM

TEAC CD-56E ATAPI 6x Superschnell	349,-
NEC CDR 512 6x SCSI, Caddy	499,-
Sanyo CRD254S 4x SCSI	239,-
Amiga A1241 Q-Drive 4x ext.	489,-

Anschlußkabel

SubD-25S>Centr. 0,9m für SCSI extern	15,-
HD50>Centr. 50S 0,9m für SCSI extern	59,-
SCSI Flachband 3 Abgriffe 0,7m intern	14,-
Einbaukit 3,5" > 2,5" IDE	29,-
Druckerkabel 1,8m	16,-

Monitore

Amiga M1438 Monitor 15-38khz 14"	579,-
Autoscan A1564 15-64khz 15" (38cm)	949,-
Idek MF 8617E 27-86khz 17" (43cm)	1499,-

Zubehör

Buster Rev. -11	49,-
Abdeckhaube A1200/4000	24,-
Diskettenlaufwerk ext. HD 1,76MB	179,-
Multiface Card III	139,-
VGA-Adapter (VGA-Monitor > Amiga)	25,-
VGA-Adapter (Amiga Monitor > PC)	29,-
All-In-One PC-Karten	a.A.

CDs

Aminet 10	22,-
Aminet Set 2	54,-
Do It! Workshop Imagine, Morph Plus, DPaint V	34,-
Encounters-The UFO Phenomenon	34,-
Fresh Fish 10	25,-
Personal Suite CD	89,-
Spectrum Emulator 2	49,-
The Global Amiga Experience	34,-
Workbench Add-On Vol. 1	34,-
XiPaint 3.2 CD	64,-
Maxell-Rohlinge 650MB / 74 Min.	17,95
Wir liefern Ihnen auch aktuelle CD-Brenner und brennen Ihre persönliche CD ab	
	49,-

Software

AsimCDFS3.4 (CD-Filesystem)	119,-
CD Boot	65,-
Final Copy II	79,-
Final Writer 4.0	229,-
Liana + Envoy (Netzwerk f. 2 Amigas)	89,-
MasterISO (CD-Brenner-Software)	848,-
MaxDOS 2.5 (MacDateisystem)	189,-
Personal Paint 6.4	79,-
Reflections 3.0	229,-
Scala MM400	498,-
Turbo Calc 3.5	179,-
Turbo Print 4.1	139,-
(in Verbindung mit einem Drucker 115,-)	
Wordworth 4.0	179,-

Joysticks / Mäuse

CompetitionPro Star (grün-transparent)	39,-
CompetitionPro Star Mini (+Diskbox)	39,-
CompetitionPro 5000 Mini	39,-
Quickshot II Turbo	29,-
Joystickverlängerung 3m	19,95

Maus 400dpi 2-Tasten	29,-
Maus 400dpi 3-Tasten	39,-
Mauspad Color Special	15,90

Festplatten

Conner CFS 850 A E-IDE, 14ms	339,-
Conner CFS 1275 A E-IDE, 14ms	419,-
Conner CFS 1621A E-IDE, 14ms	489,-
Quantum Lightning 730MB SCSI II 11ms	309,-

Drucker

Canon BJC-610 echte 720x720 dpi	999,-
HP Desk-Jet 600 600x600 dpi	499,-
HP Desk-Jet 660C 600x600 dpi	699,-
HP Desk-Jet 850C 600x600 dpi	929,-

Wir reparieren auch Ihren Amiga

Unsere Bestell- und
Servicehotline:

Line 1: 0 71 23 / 96 08 -10

Line 2: 0 71 23 / 96 08 -20

FAX 0 71 23 / 96 08 -55

AMTRADE
Computersysteme
Wilhelmstraße 25
72555 Metzingen

Besuchen Sie doch einfach unser gutsortiertes Ladengeschäft, direkt an der Hauptstraße in Metzingen (Parkplätze gleich gegenüber).

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

Irrtümer, Preisänderungen und Zwischenverkauf vorbehalten. Die Versandpreise gelten nur eingeschränkt in unserem Ladengeschäft. Die Preise verstehen sich zuzüglich Versandkosten. Versand nur per Nachnahme. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen. Amiga ist ein eingetragenes Warenzeichen der ESCOM AG.

AMIGA-HIGHLIGHTS

Endlich ist es soweit! 4-fach CD-ROM-Laufwerk von Amiga Technologies:

Amiga Q-Drive A1241 489,-

Anschluß über PCMCIA-Port des A1200. 4-fach Speed (600MB). Incl. FileSystem, Photo CD Viewer, Audio CD Player und CD 32 Emulation. Komplett Anschlußfertig.

Lernvideo VHS Amiga A500, A1200 oder A4000 nur 39,95

Lernen Sie Ihren Amiga mal so richtig kennen. Die Inhalte der Videos: Einweisung in die Workbench, aufrüsten und erweitern des Amiga. Ideal für Einsteiger und auch fortgeschrittene Anwender.

Global Amiga Experience CD-ROM nur 34,-

Diese bahnbrechende CD ist voll mit Demo- und Vollversionen von bekannter kommerzieller Amiga Software. An Vollversionen enthalten sind z.B. Scala 1.13, Imagine 2.0, X-Copy, Distant Suns 3.0 und vieles mehr. Ein Muß für den engagierten Amiga-User.

Beschleunigerkarte

Blizzard 1230 IV 50Mhz 339,-

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

Amiga 1200 Magic mit 850 MB Festplatte nur 1048,-

Dieser Amiga mit der großen Festplatte bildet die Grundlage für ein leistungsfähiges Computersystem, welches Sie sicher überzeugen wird.

CD-ROM-Filesystem

AsimCDFS 3.4 nur 119,-

Dieses zur Zeit beste CD-ROM-Filesystem für SCSI oder den AT-Bus liest fast alle CD-Formate. Es verfügt darüberhinaus über einen CD32-Emulator, Photo-CD-Viewer und einen Audio-CD-Player. Zusätzlich können Sie damit auch Audio CDs digital ablesen.

SCSI-CD-ROM-Laufwerk

Sanyo CRD 254 SH nur 249,-

4-fach Speed (600 kb) SCSI CD-ROM-Laufwerk. Aufpreis für externes Designer-Gehäuse mit Netzteil, ID-Wahlknöpfen und Audio-Anschluß, komplett Anschlußfertig (auf Wunsch mit CD-ROM-Einbau ohne Aufpreis) für nur 109,-

HD-Diskettenlaufwerk extern

880kB/1 76MB nur 179,-

Dieses HD-Diskettenlaufwerk im modernen, ultraflachen Gehäuse ermöglicht Ihnen endlich den Zugriff auf Amiga-, PC- und Mac-beschriebene HD-Disketten. Es ist völlig kompatibel und keine Treibersoftware nötig. Einstecken und läuft.

E-IDE Festplatte 850MB

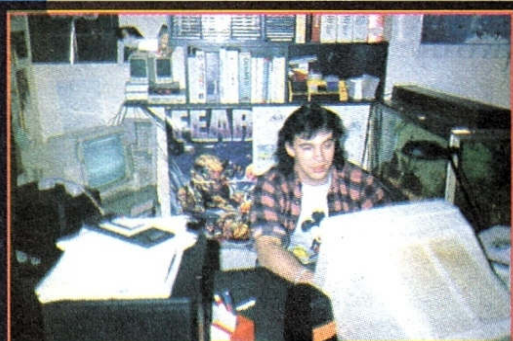
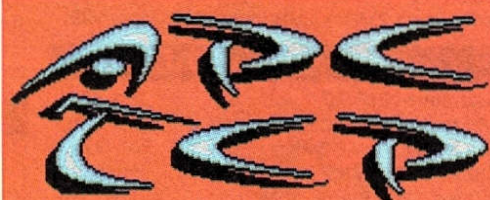
Conner CFS 850 A nur 339,-

3600 U/Min, 14ms, halbe Bauhöhe, 3,5" Ideal für den A1200. Bestellen Sie gleich das Einbaukit incl. Stromversorgungsadapter mit. nur 29,-

Was macht eigentlich

Deutschlands GRÖSSTER Amiga-Club

Wenn ein Joker-Redakteur zwecks Interview nach Übersee geschickt wird, dann kann es sich eigentlich nur um das gleinamige Dorf am Chiemsee handeln. Hier residiert mit APC & TCP der größte Amiga-Club Deutschlands – und was macht der eigentlich in diesen schweren Zeiten?!



Andreas Magerl in seinem „Großraumbüro“

Die erhoffte Reise in die neue Welt entpuppte sich also als nur 100 Kilometer weite Fahrt ins schöne Chiemgau Bayerns, wo ein kleines Kaff mit dem großspurigen Namen Übersee zu

finden ist. Die Jungs von APC & TCP waren indessen erst nach mühseliger Befragung so ziemlich aller Einheimischen zu finden, doch wahre Größe drückt sich bekanntlich nicht unbedingt in ausufernden Räumlichkeiten aus. Tatsächlich unterhält Deutschlands größte Vereinigung für Amigos hier auf dem Lande ein eher kleines und zudem gut verstecktes Clubhaus, in dessen gemütlichem Chefbüro uns der Vorsitzende Andreas Magerl persönlich die brennenden Fragen der Zeit beantwortete.

?: Andreas, besonders brennend würde uns ja interessieren, was euer geheimnisvolles Namenskürzel zu bedeuten hat! Der Höflichkeit halber solltest du dich zuvor aber bei unseren Lesern vorstellen.

AM: Aber mit Vergnügen. Ich bin 24 Jahre alt, und Compis sind schon eine ganze Weile meine treuen Begleiter. Angefangen hat das alles, wie sollte es anders sein, mit einem 64er. Den Brotkasten habe ich mir damals mit einem Job beim Bau im Schweiß meines Angesichts verdient, obwohl sich meine Eltern als Sponsoren angebo-

ten hatten. Später kam dann der Umstieg auf den Amiga, und APC & TCP wurde aus der Taufe gehoben. Zur Gründungszeit standen die Buchstaben noch für „Amiga Power Club & The Commodore Pirates“, doch vor etwa zweieinhalb Jahren haben wir uns komplett neu organisiert – seither ist mit dem Kürzel „Amiga Personal Computer & Teamwork Computerclub Programming“ gemeint.

?: Nun, wer APC & TCP sagt, meint so oder so den größten Amiga-Club hierzulande – wie viele Mitglieder habt ihr derzeit, was wird ihnen ge-

boten, und was kostet der Spaß?

AM: Im Moment zählen wir exakt 326 Mitglieder, die übrigens nicht allein aus deutschen Landen kommen, sondern auch aus der Schweiz, Österreich oder Luxemburg. Leider lassen sich deshalb Club-Treffen nur schwer organisieren, aber die Messe in Köln ist ja stets ein beliebter Anlaufpunkt. Mitgliedsbeiträge im eigentlichen Sinne gibt es nicht, wir verlangen lediglich, daß unser Clubmagazin einmalig für 50 Märker abonniert wird. Verlängern muß man das Abo nicht, aber schließlich wollen die teils recht hohen Kosten ja irgendwie gedeckt sein. Dieses Disk-Mag namens „No-Cover“ ist auch unser ganzer Stolz: Es erscheint zu jedem Ersten des Monats und umfaßt zwei randvolle Disketten mit

rund 3 MB an gepackten Daten. Das sind also bisweilen satte 900 Seiten, die sich auf rund 150 Artikel verteilen! ? : Hey, das ist ja mehr, als die Joker-Lohnsklaven in ihren 25-Stunden-Tagen abliefern müssen! Wer schreibt denn das alles?

AM: Ein Teil davon entfließt meiner digitalen Feder, aber es können sich auch alle Clubmitglieder redaktionell beteiligen. Ein Angebot, von dem gottlob reichlich Gebrauch gemacht wird. Inhaltlich deckt die „NoCover“ deshalb ein breites Spektrum ab, denn jeder liefert Beiträge zu seinem Spezialgebiet. Und wer irgendwelche Fragen zu welchem Thema auch immer hat, findet darin reichlich Telefonnummern, unter denen ihn prompte Hilfe erwartet. Demnächst feiern wir übrigens Ju-

Databench

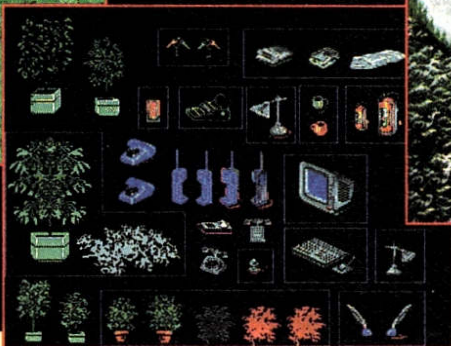
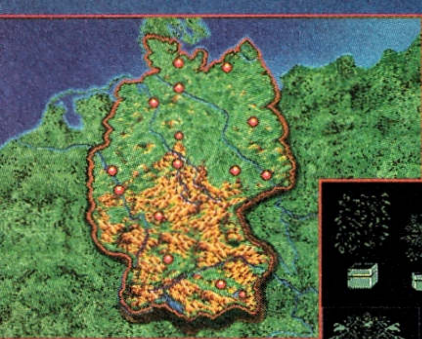
Die ultimative Datenbank zum absoluten Spitzenpreis!



Gut gebrüllt, Löwe: Werbung für die erfolgreiche „Databench“

Fast schon ein Klassiker: „Marbleous“





Gespräche mit Prominenten von gestern, heute und morgen

Erste Bilder vom noch namenlosen Hotelmanager

biläum, denn in Kürze erscheint die 25ste Ausgabe. **?: Gratulation! Schätzungsweise kommt der internationale Stoff wohl hauptsächlich per DFÜ rein?**

AM: Richtig, unsere Mailbox „High Voltage“ kann unter der Nummer 08642/59 89 19 angewählt werden. Mittlerweile sind wir übrigens im Z-Netz unterwegs, wo sich immerhin mehr als 900 Boards tummeln – was man auch sucht, hier findet man's! Doch auch in der „High Voltage“ schlummern rund 30 Gigabyte an Daten, von denen jeweils etwa zwei für jedermann zum Absaugen bereitstehen. Dieser Service ist also unabhängig von einer Mitgliedschaft und wird für monatlich 5,- DM auch ohne Upload-Ratio zur Verfügung gestellt. Sonst müssen für die heruntergezogenen Daten eben auch wieder ein paar in die Box geschaufelt werden. Und wer an einem eigenen Point interessiert ist, der kriegt ihn von uns für 7,50 DM im Monat eingerichtet.

?: Welche „Freundin“ hat denn die ganze Arbeit mit der Box zu bewältigen?

AM: Für die „High Voltage“ ackert ein nicht ganz normaler A2000. In diesem Rechner schlummern nämlich eine 2630-Turbokarte, 17 MB RAM, ein Octagon-Controller nebst zwei Festplatten mit über 2 Gigabyte Kapazität, eine ISDN-Mastercard und eine Multi-I/O-Karte von Vector. Und falls das gute Stück entgegen meinen bisherigen Erfahrungen doch mal streiken sollte, haben wir natürlich ein Ersatzgerät in petto. Alle Arbeiten, die sonst noch so anfallen, erledige ich mit einem A4000.

?: Kommen wir nun zum unterhaltsamen Teil, denn Ihr habt ja auch einen eigenen Vertrieb und so schon etliche Softwareperlen unter die Amigos gebracht. Was ist bisher erschienen und was soll noch kommen?

AM: Mit etwa 800 verkauften Exemplaren ist die Datenbank „Databench“ unser bis-

her erfolgreichstes Produkt, und unsere Spiele wie die Polit-Sim „1990“, der Geschicklichkeitstest „Marblelous“ oder der eben erst im Joker getestete Rolli „Jaktar – Der Elfenstein“ dürften den Lesern ja bekannt sein. Die Story zu „Jaktar 2“ ist auch bereits fix und fertig, allerdings wollen wir erst abwarten, wie Teil eins ankommt, ehe da der Startschuß für die Programmierer fällt. Auch in Arbeit ist ein Hotelmanager, von dem ich hier schon erste Screenshots aus der Entwicklungsphase habe. Längerfristig planen wir zudem eine Wirtschaftssimulation im Stil von „Theme Park“, aber ob und bis wann sich das verwirklichen läßt, steht noch in den Sternen. Zumal der Support seitens Amiga Technologies doch arg zu wünschen übrig läßt...

?: Okay, aber was ist mit Lesern, die sich selbst gerne einmal als Spieleschmied versuchen würden – können wir die getrost an euch verweisen?

AM: Natürlich, und wir über-

nehmen nicht nur den Vertrieb fertiger Produkte. Darüber hinaus helfen unsere Mitglieder auch gerne beim Einstieg in alle möglichen Programmiersprachen, egal ob Amos, C oder gar Assembler. Und was die Jungs so alles draufhaben, soll unsere demnächst erscheinende PD-CD zeigen, deren Programme zu 90 Prozent exklusiv von diesen Cracks erstellt wurden!

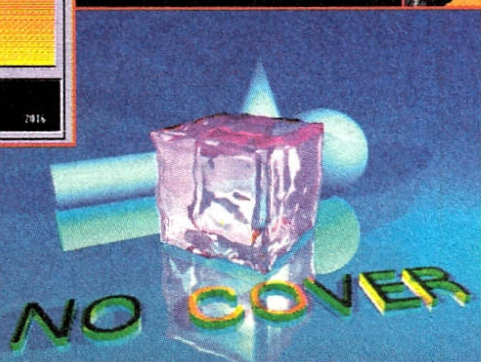
?: Dann bedanken wir uns mal für das Gespräch und drucken guten Gewissens eure Adresse – für alle, die Mitglied werden, Hardware spenden oder sich über die sonstigen Leistungen eures Vereins informieren wollen. (st)

APC & TCP
Dorfstraße 17
D-83236 Übersee
Tel.: 0 89/89 99 53
(bitte Rückporto beilegen)



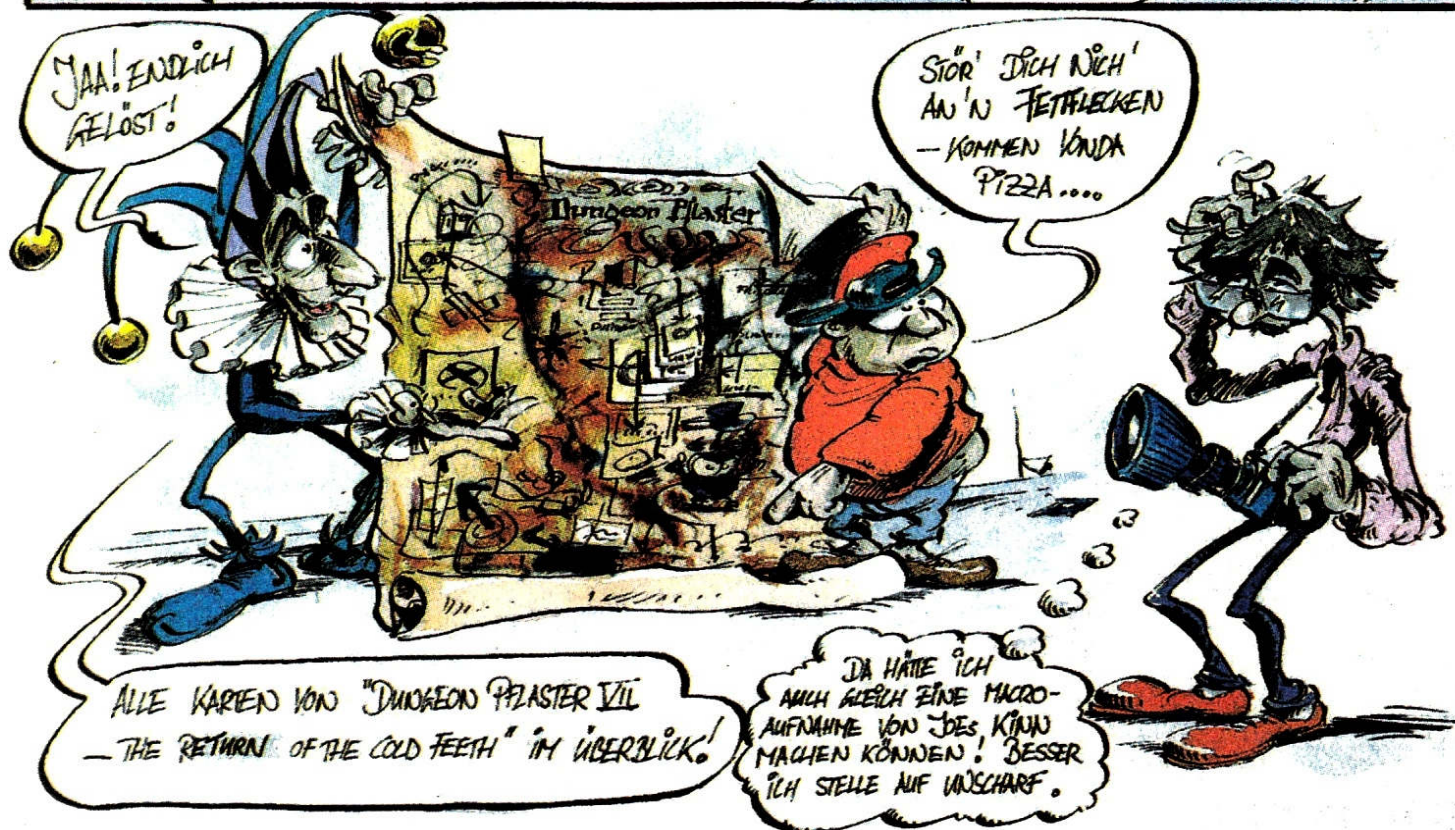
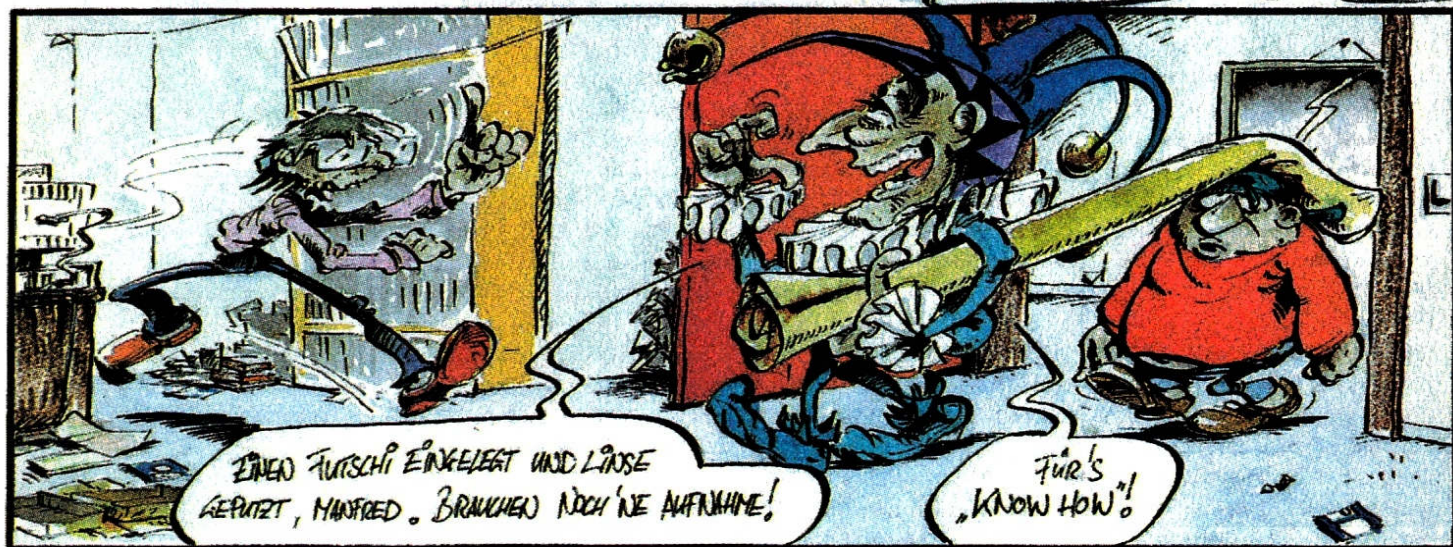
Sim Kanzler für Hobby-Politiker: „1990 – Die 95er Datendiskette“

Ein Titel des digitalen Club-Magazins „NoCover“



Ein Rollenspiel aus Übersee: „Jaktar – Der Elfenstein“





Joysoft

DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

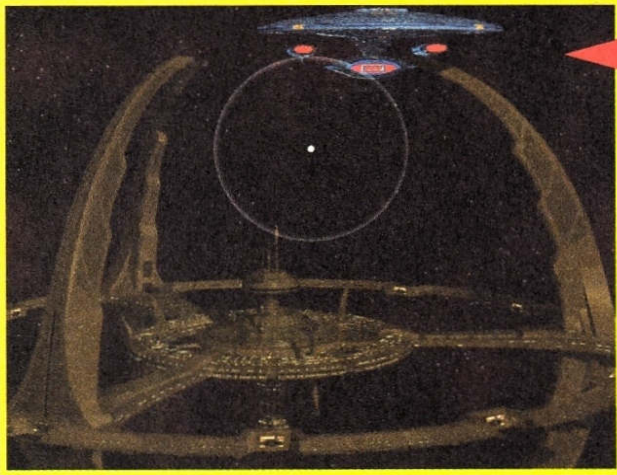
SATURN z.B.:

Joysoft
DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

Joysoft BLITZ BESTELLUNG 
Die Welt der Computerspiele Da geht die Post ab....

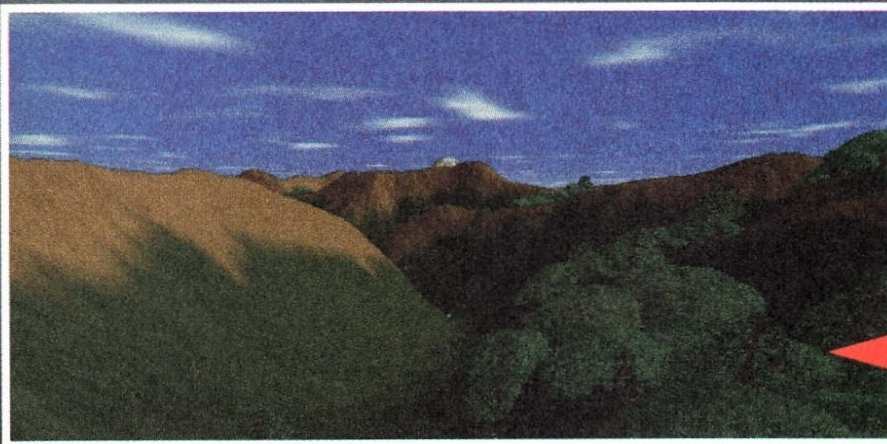
TITEL		KOSTEN		☐ 500er ☐ 1200er ☐ CD 32 ☐ NACHNAHME: 9 DM ☐ UPS: 6 + 9 DM ☐ VORKASSE/SCHECK: 6 DM ☐ AUSLANDSVORKASSE: 15 DM nur gegen Vorkasse, postbar ☐ TEILLIEFERUNG ☐ KOMPLETT-LIEFERUNG Ab einem Rechnungsbetrag von 200 DM-VERSANDKOSTENFREI	
☐ KATALOG fast 120 Seiten voller Spielbeschreibungen & Tips		KOSTEN LOS		NAME	
				STRASSE	
				PLZ, ORT	
				TELEFON	
ERSATZWUNSCH				A.J.3.96	

A.J.3.96

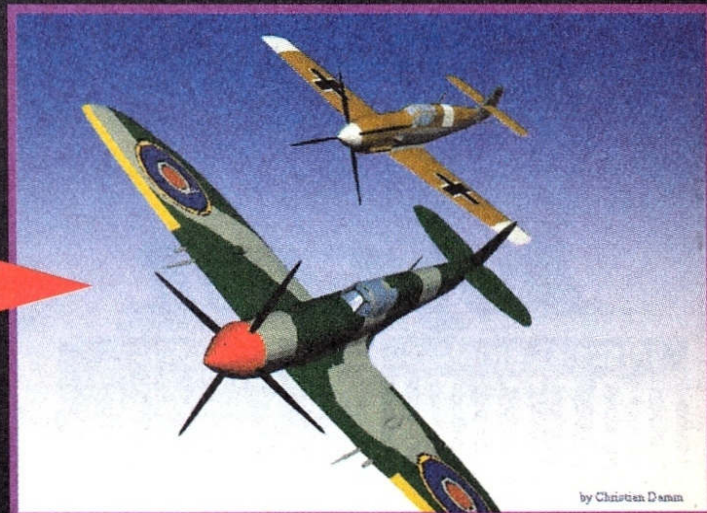


Markus Kuhn aus Essen läuft mit seinem A1200, „Reflections 3“, „DPaint V“ und „Art Department Prof.“ zur Höchstform auf: Seine Raumstation „Deep Space Nine“ nebst Enterprise dürfte Trekkies schlicht wegbeamen!

Zurück aus der Zukunft, hat Markus dann diese flotte F-15 über die Wolken gejagt. Und wenn wir den Rest seiner eingeschickten Bilder so betrachten, wird er wohl zu einem echten Dauerbrenner in der Galerie...



„Talfahrt“ nennt Robert Wahnsiedler aus Freiberg seine hübsche Landschaft. Sein Rechner kann damit auch kaum gemeint sein, denn ein A4000 nebst „Cyberstorm“-Turbo und mit 4 MB RAM bestückter „Cybervision“-Grafikkarte ist wohl eher der Gipfel!



In luftige Höhen begibt sich auch Flieger-As Christian Damm: Am Himmel über Suhl tobt das Duell zwischen Me-109 und Spitfire, welches von „Maxon Cinema 4D V2 Pro“ berechnet und mit „DPaint IV AGA“ nachbearbeitet wurde.

by Christian Damm

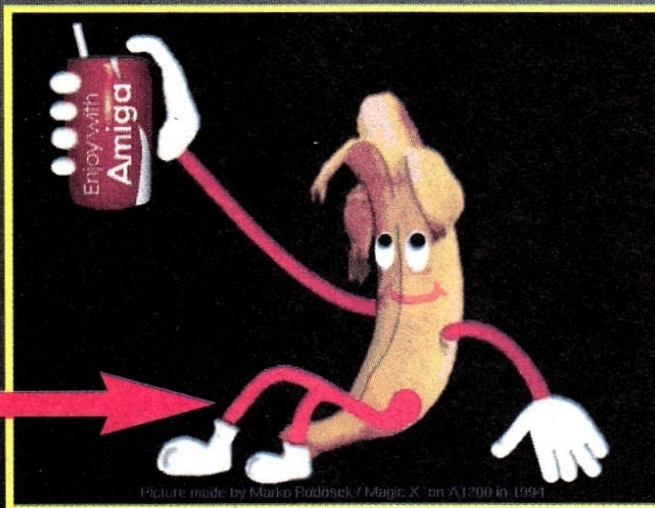
Joker Galerie

Back to the AMIGA Joker !



Mit „Back to the Amiga Joker“ kehrt unser alter Bekannter Olaf Bathke aus Tönning reumütig von der DOSe zurück: Das Magic Pack hat ihn so verzaubert, daß er gleich diese Hommage an AT auf seinem nagelneuen Turbo-1200er mit „PPaint“ gepixelt hat.

Selbst im slowenischen Fram gibt's begeisterte Joker-Leser! Einer davon ist Marko Rodosek, der uns mit seinem A1200, „Brilliance“ und „Image FX“ den witzigen „Banana Joker“ vermachte hat – unser „Banana Joe“ ist restlos begeistert...



BILDER, DIE AUS DEM RAHMEN FALLEN

...gibt es hier daher ab sofort nur noch zu bewundern. Einen kleinen Haken hat die Sache jedoch, und es ist nicht der zum Aufhängen: Als Gegenleistung wird erwartet, daß Eure Zusendungen auch weiterhin qualitativ und quantitativ jeden Rahmen sprengen! Wir revanchieren uns wie gehabt mit einem feinen Stück Soft, diesmal ist es Ikarions heiße Medien-Satire **MAD NEWS**. Wer an der Verlosung der witzigen Blattmacher-Sim teilnehmen will, schickt uns die erforderliche Bewerbung in Form eines Galeriebeitrags mitsamt der Bestätigung, daß das Bild auch wirklich **SELBSTERDACHT UND SELBSTGEMACHT** ist. Neben progressiver Digi-Kunst auf Disk bzw. traditioneller Pinselei auf blütenweißem (also unliniertem) Papier gehören natürlich noch Angaben zum verwendeten Handwerkzeug und Rückporto in die mit einem leserlichen Absender versehenen Unterlagen. Und schon kann die Post abgehen an den:

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



Ein Bild seiner besten „Freundin“ schickt uns Michael Zimmer direkt aus Saarbrücken. Zusammengezimmert wurde der nichts verhüllende Akt von der Schönheit selbst, und zwar mittels „Maxon Cinema 4D“, „Reflections 2.5“, „Scan Quix V1.10“ sowie „PPaint 6.1“.

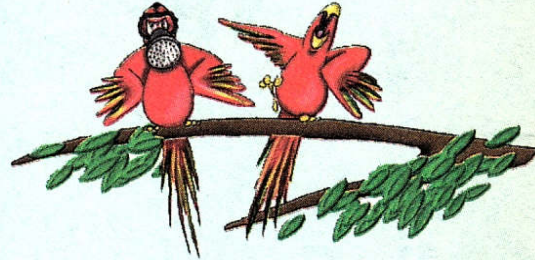
Caribbean DISASTER

REIF FÜR DIE INSEL?

Mit „Caribbean Disaster“ hat Ikarion jetzt einen digitalen Inselurlaub der ganz besonderen Art für Eure „Freundin“ vorgelegt – hier gibt's die Tickets, Klamotten und Hängematten dazu zu gewinnen!

Wir haben bereits eine Arbeitsreise zum sonnigen „Mad Island“ unternommen und berichten Euch in vorliegender Ausgabe über die politischen Verhältnisse in diesem Teil der Karibik – daß sie alles andere als stabil sind, dürfte die Spieler der satirisch-strategischen Simulation „Caribbean Disaster“ kaum überraschen. Dafür wollen die Erbauer des neuen Urlaubsziels für Digi-Aussteiger die Gewinner dieses Wettbewerbs überraschen – natürlich mit Exemplaren des brandneuen Games selbst, aber auch mit passenden T-Shirts und ebensolchen (Hänge-) Matten für Euer Mäuschen!

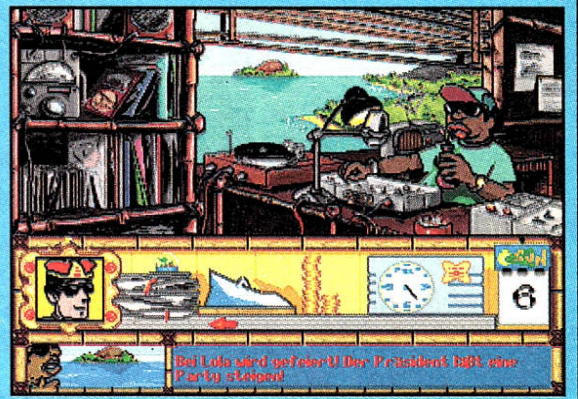
Doch vor dem Urlaub kommt natürlich stets die Arbeit, hier besteht sie in der korrekten Beantwortung unserer



Preisfrage: WIE HEISST DAS BRETTSPIEL, AUF DEM IKARIONS NEUE SIMULATION „CARIBBEAN DISASTER“ BASIERT?



Falls es Euch weiterhilft: Vor Jahren wurde die bretharte Vorlage mal im Stromausfall vorgestellt – wohl dem, der eine komplette Joker-Sammlung besitzt! Allen anderen mag vielleicht das genaue Lesen des Testberichts in der aktuellen Ausgabe weiterhelfen, der (ausgeschlossene) Rechtsweg hilft bei diesem Preisausschreiben dagegen niemandem weiter. Auch die Mitarbeiter von Ikarion und dem Joker Verlag dürfen hier nicht mitarbeiten, während sich der Rest der Menschheit jetzt umgehend eine Postkarte schnappt, sie mit der korrekten Antwort und einem leserlichen Absender verziert und bis spätestens zum 15. März 1996 (Einsendeschluß!) auf den Weg bringt, in Richtung:



Der Hauptgewinn:

Die kompletten Reiseunterlagen, bestehend aus dem Spiel „Caribbean Disaster“, einem T-Shirt und einem Mousepad von Ikarion



JOKER VERLAG
„REIF FÜR DIE INSEL?“
BRETONISCHER RING 2
D-85630 GRASBRUNN

2. BIS 9. PREIS

Je einmal das Spiel „Caribbean Disaster“ für Euren Amiga

10. BIS 20. PREIS

Je ein kleidsames T-Shirt von Ikarion

20. BIS 25. PREIS

Je ein Mousepad von Ikarion – damit Ihr Euer Mäuschen stilvoll auf die Matte legen könnt

LESER FRAGEN- PROMINENTE ANTWORTEN: CHRIS HÜLSBECK



Wer schon immer persönlich mit den Promis der Branche plaudern wollte, dem bieten wir am 22. März zwischen 16 und 19 Uhr erstmals die Gelegenheit dazu: Der erste Gesprächspartner unserer in unregelmäßigen Abständen fortgesetzten Telefonaktion ist der namhafte Sound-Magier Chris Hülsbeck!

Egal, ob Ihr Euch hier etwas professionelles Know How zum Erstellen eigener Digi-Tracks holen oder einfach nur einmal den kreativen Geist hinter zahllosen Spiele-Hits sowie etlichen Musik-CDs („Sound Factory“, die neueste davon, gibt es übrigens in einer vom Meister handsignierten Sammler-Edition exklusiv im Joker Shop!) kennenlernen wollt – am **Freitag, den 22.3.1996** steht Euch Chris Hülsbeck am Verlagstelefon persönlich Rede und Antwort! Von **16 Uhr bis 19 Uhr** erreicht Ihr den populären Sound-Wizard unter den Nummern der bekannten Joker-Hotline: **089/46 38 23** und **089/460 58 22**.

Jetzt noch schnell eine Bezugsadresse für alle jene, die sich auf das Gespräch vorbereiten wollen, indem sie in Chris' gesammelte Scheiben hineinhören. Auch ältere CDs wie z.B.

„Rainbows“ bekommt man unter folgender Anschrift:

Chris Hülsbeck Medienproduktion
Postfach 1321
63203 Langen
Tel./Fax: 06103/284 35

Abschließend sei noch angemerkt, daß wir die interessantesten Fragen und Antworten der Aktion natürlich nachfolgend im Heft veröffentlichten werden. Wer sich dann also namentlich mit einem besonders originellen Beitrag hervortun möchte, der fängt am besten gleich mit dem Nachdenken an. Wir denken derweil bereits über den nächsten gesprächsbereiten Promi nach – und werden Euch wieder informieren, sobald die Grübelei Früchte getragen hat!

WER WILL MIT CHRIS HÜLSBECK PERSÖNLICH AM TELEFON PLAUDERN?

Am Freitag, den 22.3.1996 steht Euch der große Sound-Wizard zwischen 16 Uhr und 19 Uhr unter den Rufnummern **089/46 38 23 bzw. 089/460 58 22** Rede und Antwort!

Amiga CD 32®

Console incl.
Joypad und 2 CD's

DM 255,-

MF 2 DD
Maxell oder
BASF
10 Stück

nur DM 8,90

Superpack für Amiga 1200®

5 Programme:

• Digita Wordworth 3.0 • Digita Print Manager
• Deluxe Paint IV (AGA) • Dennis • Oscar

komplett DM 19,-

Amiga® 1200 Magic
incl. 170 MB Festplatte
incl. Softwarepaket
komplett DM 944,-

Quadro-Speed CD-ROM
Laufwerk Hitachi incl. Audiokabel und
Controller mit CD 32-Emulation
DM 377,-

Amiga® Monitor 14385
Autoscan incl. Stereoboxen
DM 577,-

Conny Figge Schnellversand
Sponheuer Straße 25 • 45326 Essen
Telefon 0201 - 33 34 22 • Telefax 0201 - 33 34 11
Bestellungen bis 14 Uhr werden am gleichen Tag versandt!
Alle Preise verstehen sich zzgl. Versandkosten!
Polnische Zeitungen und Software auf Anfrage.

Software/Games für Amiga® und CD 32 auf Anfrage! Bitte Preisliste anfordern!
Händleranfragen erwünscht!

CD 32 Games

Cinderella	10,-
Time Table of History	10,-
The Tale of Peter Rabbit	10,-
All Dogs go to Heaven	10,-
Bump n Burn	10,-
Morph	10,-
Vital Light	10,-
Hutchinson Encyclopedia	15,-
Alfred Chicken	15,-
Fury of Furries	15,-
Battle Toads	15,-
Out to lunch	15,-
Overkill / Lunar C	15,-
John Barnes Football	15,-
Myth	15,-
Nick Faldos Golf	15,-
James Pond III	19,-
Fire & Ice	15,-
Gamers Delight I	25,-
Banshee	25,-
Quick	25,-
Lemmings	25,-
Zool 1	25,-
Liberation	25,-
Video Creator	29,-
Impossible Mission	25,-
Fields of Glory	25,-
Microcosm	35,-
Grandsl. Gamer	
Gold 4-Games	40,-
Pinball Illusions	49,-
Exile	49,-
Worms	59,-
Super Skidmarks	59,-
Erben der Erde (Dt.)	59,-
Speris Legacy	75,-

Amiga Games

Alien Breed 3 D	65,-
Big Four -deutsch- 4 Games	45,-
Bling AGA	79,-
Breathless AGA	69,-
Bundesliga Man. Hattrick 3	79,-
Captain Planet ECS	25,-
Coala ECS / AGA	69,-
Colonization Dt. Vers.	79,-
Dungeon Master II AGA Dt.	79,-
Erben der Erde AGA o. CD	65,-
Exile ECS	39,-
Flight of the Amazon Queen	69,-
James Pond III AGA	19,-
Kingdoms of Germany Dt.	39,-
Pinball Illusions AGA	59,-
Pinball Mania AGA	65,-
Reunion	49,-
Rings of Medusa Gold	39,-
Sensible World of Soccer 95/96	65,-
Super Skidmarks	45,-

Amiga Programme

Aminet® 7, 8, 9, 10	je 20,-
Aminet® Set 1, Set 2	je 49,-
Amiga Tools 2, 3	je 35,-
Do it / W. Friedhuber	35,-
E.M. Compugraphic 2, 3	je 49,-
Eric Schwartz CD	39,-
Gateway	19,-
Light ROM 1, 2	je 69,-
Light ROM 3	79,-
Maxon Tools 1	39,-
Maxon Tools 2	79,-
Maxon Magic 3	69,-
Maxon Cinema 4 D Classic	65,-
Maxon Raytrace Pro	65,-
Meeting Pearls III	14,-
Amiga Magazin 1, 2, 3	je 18,-
SCI-Fi Sensation 2 CD'S	47,-
The AGA Experience	45,-
Disk Salv 3	79,-
Xi Paint V 3.2	59,-



Gerrit Lopau aus Hildesheim fürchtet mit seinen 14 Jahren weder Monster noch Staatsanwaltschaften – und liefert daher die ersehnte Spitzenwertung für Black Magic's Dungeon-Knaller in der CD-Version nach!



Nachdem die große Welle der 3D-Dungeons auf dem PC langsam verebbt, schwappt sie nun auf den Amiga über: Eines der besten Spiele dieser Art ist mit Sicherheit Gloom!

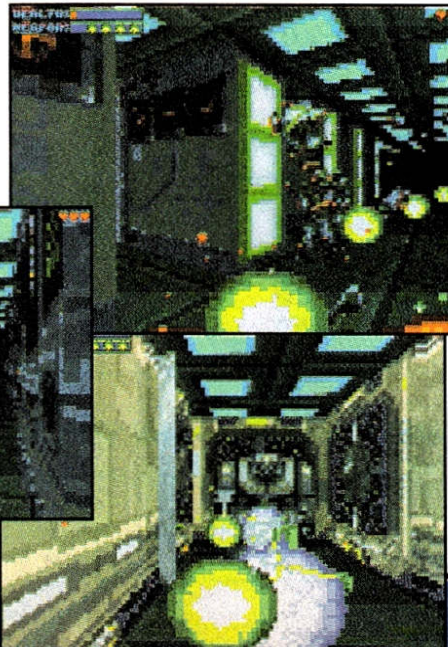
Als Soldat der „United States of Earth“ wirst du auf das Raumschiff der „Cultists“ teleportiert, um dort einen gefährlichen Auftrag zu erfüllen – du mußt herausfinden, wohin der geplante Zeitsprung des Gegners gehen soll. Kaum auf dem Schiff angekommen, wirst du auch schon von Soldaten aus allen Richtungen beschossen. Das Feindaufkommen ist wirklich enorm, und man hat große Mühe, unverletzt die ersten Levels zu meistern. Munition ist aber immerhin unbegrenzt vorhanden, durch umherhüpfende Bälle kannst du deine Waffen wir-

kungsvoller machen, und kleine Sammelfläschchen spenden frische Energie. Während des Spiels kann man Screengröße und Auflösung bestimmen, wobei selbst auf den höchsten Stufen keine nennenswerten Geschwindigkeitseinbußen in Kauf zu nehmen sind. Im Hauptmenü muß man sich entscheiden, ob man allein oder zu zweit zur Sache geht: Im Duo-Modus wird der Bildschirm zwecks gemeinsamen Ballern geteilt, es gibt aber auch einen Combat-Modus in drei beliebigen Abschnitten. Beide Spieler werden dann in einen

Raum ohne andere Gegner gebeamt, um gegeneinander zu kämpfen. Ja, es ist sogar möglich, solche Duelle über Modem auszutragen.

So oder so ist die 3D-Grafik einfach phantastisch und nahezu auf dem PC-Standard. Mag sein, daß zerfetzte Körperteile für manche Leute zu starker Tobak sind, doch mir gefällt's – und es wird ja auch niemand gezwungen, dieses Game zu spielen. Die Musik ist zwar nicht unbedingt Spitzenklasse, aber zweckmäßig. Während des Spiels selbst gibt es ohnehin nur recht gute Sound-FX; z.B. wird jeder Schritt von einem angsteinflößenden Stampfgeräusch begleitet, und die Todeschreie der Feinde sind außer Konkurrenz. Auch die Handhabung am Joypad ist optimal, wobei die Seitwärtschritte ein nützliches und simpel zu bedienendes Extra darstellen.

Als einziges Manko bleibt somit der etwas zu hohe



DIE AKTION GEHT WEITER!

Nach dieser Kampfansage an die Zensur heißt es tief durchladen: Falls im Magazin Eures Füllers (oder auch Druckers) noch genug Patronen für einen etwa eine Schreibmaschinenseite langen Test eines höchstens zwölf Monate alten Amigaspiels stecken, dann Feuer frei! Den Rechtsweg habt Ihr nicht zu fürchten, und als Lizenz zum Abdruck genügen uns Euer Alter, Paßbild und natürlich die Bewertung. Also, schießt los in Richtung:

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

Schwierigkeitsgrad, auch wenn unfaire Situationen hier eine Seltenheit sind. Jedenfalls zeigt Gloom eindrucksvoll die Fähigkeiten eines CD³² bzw. Amiga 1200 – ein Unterschied zu den PC-Dungeons ist kaum zu erkennen! (Gerrit Lopau)

GLOOM CD BLACK MAGIC

LESERWERTUNG	ORIGINALWERTUNG
90%	??%
92%	GRAFIK 76%
88%	ANIMATION 88%
72%	MUSIK 70%
90%	SOUND-FX 75%
87%	HANDHABUNG 79%
96%	DAUERSPASS ??%

MONSTERS OF TERROR

AGA
ONLY

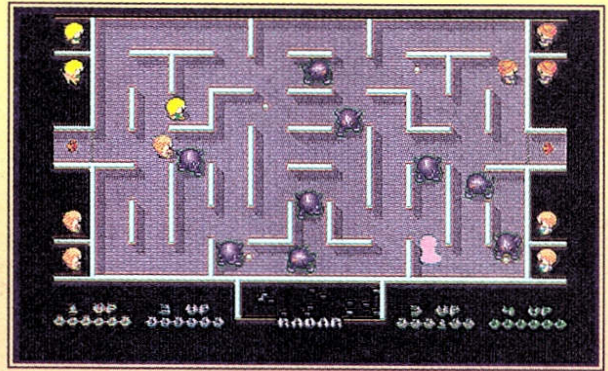
Ein einladender Titel macht zwar noch kein gutes (Action-) Spiel, aber wenn ein größensinniges Oberalien mit seinen Monsterhorden die arme Mutter Erde versklaven will, dann ist der Joker natürlich zur Stelle!

Die Vorgeschichte dieser Sharewareveranstaltung nimmt es an Schlichtheit schon mal locker mit einem durchschnittlichen Vollpreisprodukt auf, und der nächste Schock steht an, sobald man im unterirdischen Höhlensystem landet, das der „Wizard of Terror“ in Beschlag genommen hat: Die überwiegend in lila gehaltenen Gänge, in denen sich die (maximal) vier Helden Zippo, Zippy, Zappo und Zappy tummeln, erinnern fatal an die labyrinthische Welt des in Ehren ergrauten „Pac Man“...

Warum die jeweils einen Screen umfassenden Dungeons unbedingt einen AGA-Rechner benötigen, sieht man ihnen also beim besten Willen nicht an; auch die ganz nett animierten und comicartig gezeichneten Hauptdarsteller fallen weder durch Größe noch durch Originalität auf. Wirklich überzeugen können lediglich die vorwiegend aus gesprochenen Kommentaren („Monsters – I hate them!“) bestehenden Soundeffekte, welche die dürftige Begleitmusik meist gnädig übertönen. Und natürlich der Preis, da die hiesigen Terror-Monster schon für ein Honorar von nur 20 Märkern den Monitor heimsuchen.

Rein inhaltlich ist freilich auch dieser bescheidene Betrag fast noch zuviel, denn die ein bis vier Helden, hinter denen entweder jeweils ein Mensch oder die eingebaute künstliche Dummheit steht, haben bloß eine einzige Aufgabe zu erfüllen: überall herumlaufen und dabei die niedlich bunte Gegnerschar zerblastern. Dabei gibt's außer dem gelegentlich vorbeischaudenden Chefmonster nur vier (optisch) unterschiedliche Sorten von Feinden; hin und wieder sorgt auch mal ein Endgegner für verstärkte Betriebsamkeit am Joystick bzw. Keyboard. Zur Verlängerung der drei anfangs gewährten Bildschirmleben hinterlassen manche Monster nach ihrem Ableben Bonusbuchstaben, hinter denen wiederum Speed-Ups, eine gesteigerte Schußfrequenz oder Extraleben stecken können. Erschwert wird die Rettung der Welt hingegen durch den verwinkelten Levelaufbau, der Schüsse aus sicherer Distanz praktisch unmöglich macht. Aber auch die Unberechenbarkeit der Feinde und die Rachsucht von Mitspielern, denen man „versehentlich“ in den Rücken geschossen hat, schrauben den Schwierigkeitsgrad in ungeahnte Höhen.

Der eine oder andere Leser mag es somit schon bemerkt haben: Ein Hit ist Monsters of Terror



Soso, Ihr seid also Aliens...

nicht gerade – zumal man dafür beim Booten von Festplatte sogar die Startup-Sequence umgehen muß, falls kein Fast-RAM an Bord ist. Auf der anderen Seite macht das Game gerade im Mehrspielermodus durchaus Laune, auch wenn der Vergleich mit „Dynablasters“ hier ungefähr drei Klassen zu hoch zielt. Dafür trifft der Preis halt letzten Endes voll ins Schwarze. (mz)

BEZUG

Nordlicht

Low Price Soft

Alter Fischerspfad 10

26506 Norden

MONSTERS OF TERROR (NORDLICHT)

LABYRINTH-ACTION

58%

„LILA PAUSE“

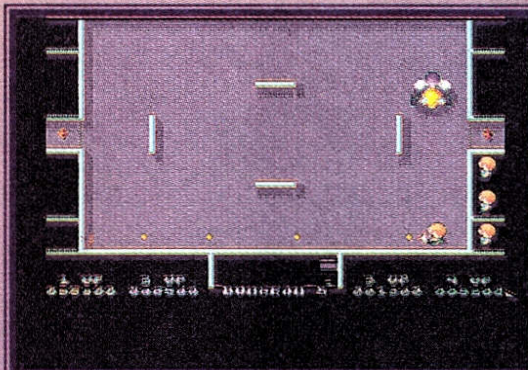


GRAFIK	43%
ANIMATION	57%
MUSIK	30%
SOUND-FX	76%
HANDHABUNG	60%
DAUERSPASS	58%

FÜR GEÜBTE

PREIS **DM 20,-**

SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	VON HAND
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	NEIN



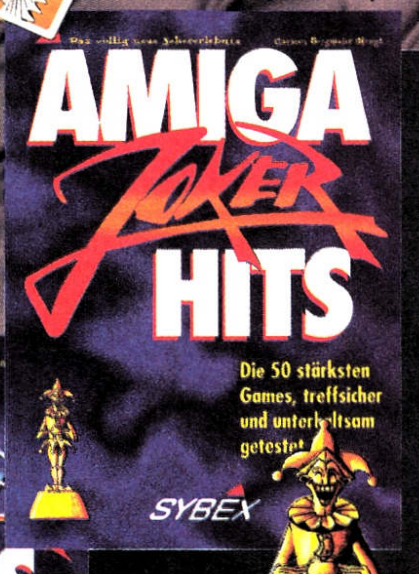
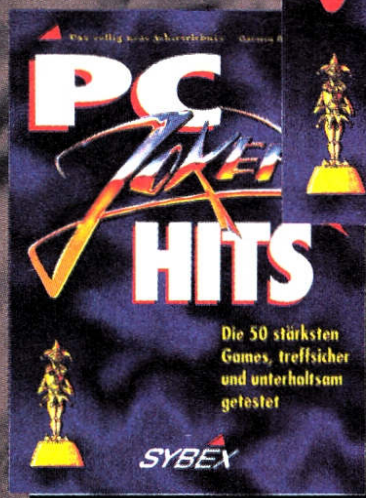
Angriff der Killerbiene



Ein Zauberer sieht rot

HOL DIR DEN

INS REGAL



**ALS EXKLUSIVE SAMMLER-
EDITION MIT EINEM
HANDSIGNIERTEN VOR-
WORT 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.)

Das Sammlerstück



EXKLUSIV

**MIT EINGEBAUTER
WERTSTEIGERUNG!**

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

**nur
29,- DM**

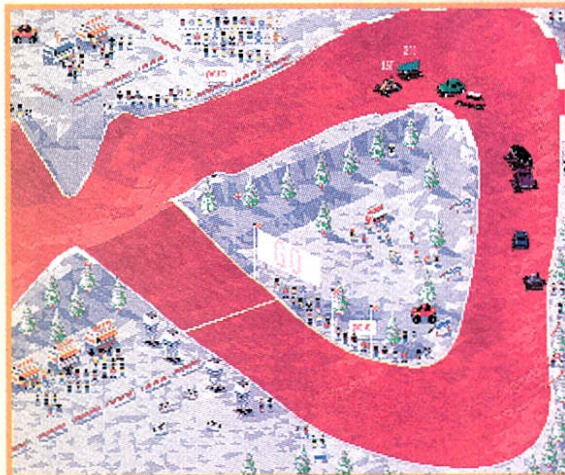
Bestelladresse:

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

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

SUPER SKIDMARKS

DATA DISKS



Neue Strecken braucht das Land

Anno 1994 habt Ihr die launige Iso-Raserei bei der Wahl zum Spiel des Jahres zum sportlichen Vizemeister gekürt, heuer hat's für den Nachfolger gar zu Gold gereicht. Acid Software bedankt sich mit drei neuen Data Disks!

Der Inhalt der Scheiben ist allerdings nicht eben opulent ausgefallen. So sucht man z.B. fahrbare Untersätze der noch nie gekannten Art vergebens, und selbst die alten gibt's nur mit den Car-Disks von Super Skidmarks in der Garage. Zwei Datenträger halten also ein Dutzend neue Strecken bereit, während einer das überarbeitete Hauptprogramm in der Version 2.21 enthält.

Neben Feintuning in Sachen Laderoutinen, zusätzlichen Schwierigkeitsgraden und einem verbesserten Support für (Null-) Modem-Piloten, ist der grellste Lichtblick hier die endlich integrierte HD-Installation für alle Kurse und Boliden. Als nettes Schmankerl gibt's obendrein

noch eine zusätzliche Championship sowie ein Konvertierungsprogramm für alle Automobilhersteller, die mit der Render-soft „Imagine“ eigene Gefährte vom digitalen Band laufen lassen. Das wär's dann aber auch schon gewesen, was die Neuseeländer hier ins Rennen schicken. Zwar

beträgt das Startgeld lediglich verschmerzbar 35,- Märker, wenn man jedoch bedenkt, daß HD-Installation und Tracks bereits allen registrierten Usern des Erstlings versprochen wurden, bleibt ein leicht fader Beigeschmack. Und der wird noch ein wenig bitterer, sobald man sieht, daß die „Blitz Basic“-Spezialisten diesmal nicht mit der gewohnten Sorgfalt ans Werk gegangen sind: Wie sonst wäre es zu erklären, daß bei einer Strecke der Scrolltext mit dem Countdown fernab von der dafür vorgesehenen Anzeigetafel durch die Luft flimmert? Davon einmal abgesehen ist und bleibt Skidmarks auch in dieser Version zweifellos die ultimative Multi-Player-Rallye für die „Freundin“. Und so lohnt sich der Kauf der Erweiterung schon allein deshalb, weil Diskjockeys nun ihren Job an den Nagel hängen und sich voll und ganz aufs Fahren konzentrieren dürfen... (st)

NEUE

CD32 Spiele

01	Alien Breed 3D	54,
02	Banshee	24,
03	Battle Chess	28,
04	Clockwiser	28,
05	Darkseed	24,
06	Dragon Stone	34,
07	Emerald Mines	28,
08	Erben der Erde	48,
09	Exile	44,
10	Extreme Racing	call
11	Fears	call
12	Fields of Glory	18,
13	Fire & Ice	18,
14	Gloom 2	54,
15	Guardian	48,
16	Heimdall 2	28,
17	Impossible Mission 2025	24,
18	Jetstrike + Bump'n Burn	24,
19	King Pin	28,
20	Lemmings	24,
21	Morph	12,
22	Paws of Fury	38,
23	Pinball Illusion	48,
24	PGA European Golf	24,
25	Roadkill	48,
26	Sensible Soccer	18,
27	Shadow Fighter	48,
28	Skeleton Krew	48,
29	Soccer Kid	28,
30	Soccer Superstars	34,
31	Speris Legacy	58,
32	Super Skidmarks	48,
33	Super Streetfighter II Turbo	58,
34	Wing Commander	24,
35	Worms	58,

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	Steuerprofi 95	54,
06	EMC Phase #1 bis #4	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	68,
14	The Beauty of Chaos	22,
15	OctaMED 6.0	56,
16	Aminet #6 bis #10	je 18,
17	Aminet Set #1 und #2	je 44,
18	FreshFish Vol. 10 2CD's	28,
19	Speccy 2 Emulator	38,
20	SCI-FI Sensation 2CD's	38,
21	Ultimedia I + II	18,
22	R-H-S DTP Kollektion	18,
23	R-H-S Color Kollektion	28,
24	Amiga Raytracing 2 CD's	34,
25	Amiga Magazin #2, #3	je 18,
26	Meeting Pearls #3	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	Nothing but GIF's (AGA)	34,
32	Amiga FD Inside !	34,
33	Saar / Amok II	34,
34	Gold Fish 3	34,
35	Global Amiga Experience	34,
36	Workbench Add-On	34,
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-Brille	28,
47	Terra Sound Library	38,
48	Gamer's Delight #1, #2	je 34,
49	Animania	22,
50	AGA-Experience	38,
51	ArtworX	22,
52	Power Games	14,
53	Light Rom 3 3CD's	78,
54	Imagine 3.0 Enhancer CD	68,
55	Lightwave Enhancer CD	88,

Games

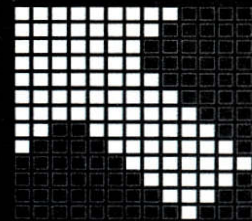
Diskettenversionen

01	Pinball Mania AGA	55,
02	Worms	60,
03	Fears AGA engl./dt.	50/60,
04	Breathless AGA	55,
05	Extreme Racing AGA	45,
06	Gloom Deluxe	45,
07	Dungeon Master II AGA	75,
08	„Z“	60,
09	Coala	45,
10	Zeppelin Gold	45,
11	Nick Faldo Golf	20,
12	Colonization	65,
13	Pinball Illusion AGA	65,
14	Cedric	65,
15	Sim City 2000 AGA	65,

Neuheiten & andere Titel auf Anfrage!

Neuheiten & andere Titel auf Anfrage!

GLÜCKSFÄLLE...



HD Computer

PHONE

030 - 462 75 25
030 - 462 76 27

FAX

030 - 461 15 28

Post

Pankstraße 42
13357 Berlin

Box

+49 (0)30 -

Port 1 462 13 21

Port 2 462 13 81

ISDN 462 00 59 7

AMIGA-HÄNDLER



seit 10 Jahren

Der Hauptgewinn:
X Copy Professional
inklusive Hardwaremodul
39,-

erstens

Harddisks

1,08 GB NEC D3745 AT	379,-
1,08 GB Quantum Fireball AT	389,-
170 MB für A1200 2,5er	249,-
420 MB für A1200 2,5er	399,-
245 MB NEC D3866 SCSI	179,-
730 MB NEC D3825 SCSI	399,-
1,08 GB IBM DPES 31080 SCSI	389,-
1,08 GB Quantum Fireball SCSI	409,-
2,1 GB IBM DFRS SCSI	959,-
2,1 GB Quantum Capella Wide-SCSI	1149,-

SCSI CD-ROM

Pioneer DR-US124x 4-fach	319,-
NEC CDR 511 6-fach	499,-
Sanyo / Panasonic 4-fach	259,-
Sony CDU 76 S 4-fach	289,-
CD Writer JVC XR-W2001 2-fach	1599,-
CD Writer HP-4020i 2-fach	1899,-
CD-Rohling 6xSpeed original	12,-

ATAPI CD-ROM

Mitsumi FX-400 4-fach	189,-
Mitsumi FX-600 6-fach	269,-
Teac CD 56 E 6-fach	289,-
Panasonic/IMES CDR 4-fach	169,-
Overdrive CD für A600/A1200	419,-
inkl. FX-400, Software (CD32, PhotoCD, Audio)	

Speicherbausteine

4 MB PS/2 60ns	199,-
8 MB PS/2 60ns	379,-
16 MB / 32 MB	699,- / 1399,-
2 MB A500 intern mit Uhr	189,-
2 MB Chipmem A500 / A2000	269,-

SCSI

Squirrel SCSI-Geräte an PCMCIA	199,-
SCSI-Subgehäuse 3,5 / 5,25 ab	109,-
SCSI-Kit für Blizzard 1230 IV/1260	179,-
Fast SCSI-II für CyberStorm MKII	189,-
Wide SCSI-II für CyberStorm MKII	289,-
GVP 4008 SCSI A2000/A4000	185,-
GVP SCSI-"Guru" ROM v6	85,-

Diverses

Asim 3.0 CD-Filesystem + FishMarket	119,-
Xetex CDx-Filesystem + FishCD	99,-
IDE-Fix CacheCDFS ATAPI CD32-Emu	85,-
BabelCD Filesystem + CD	85,-
CD-Boot/CD-Write	je 65,-
CD-Caddies	9,-
Professional Joypad	35,-
Communicator III	139,-
SX-1 / SX-32 Modulbox für CD32	429,-
Mouse 200dpi / 400dpi	15,- / 25,-
Mouse optisch	55,-

zweitens

Büro / DTP

Final Copy II	75,-
Final Writer 4	249,-
Pagestream 3 deutsch	549,-
Final Data/Final Calc	109,-/329,-
ACash Professional	69,-
DataBase Professional 3.0	89,-
Maxon TWIST 2	279,-
TurboBase	129,-
TurboCalc 3.5	179,-

Kommunikation

Modem 28k8 TKR Fastline	399,-
Modem 28k8 TKR Tristar	449,-
Modem ISDN TKR Fastlink	649,-
ISDN-Master	649,-
MultiFaceCard III	139,-
GVP I/O-Extender	169,-
MultiTerm/MultiFax Pro	je 79,-
AmiTCP/IP	129,-

Utilities

Diavolo Backup 3.0 / Pro	75,-/109,-
Directory Opus 5.1x Deutsch	115,-
PC-Task 3.1 286er-Emulator	159,-
Turboprint Pro 4.x	109,-
AmiFileSafe Professional	125,-

Grafik / 3D-Anim

Personal Paint 6.4	75,-
Picture Manager 3.0	99,-
Photogenics 1.2	119,-
Demo Maniac	45,-
MainActor Pro/Broadcast	85,- / 329,-
ClariSSA 2.0/3.0 Pro	99,- / 399,-
Adorage 2.5 AGA	179,-
Maxon Multimedia	85,-
Scala MM 400	589,-
Reflections 3.0	229,-
Maxon CINEMA 4D Pro	359,-
Lightwave Video Einsteiger	65,-
Lightwave Video Tips & Tricks	65,-

Musik

OctaMed Pro 6.x	169,-
Megalo Sound Sampler	85,-
TechnoSound Turbo II Sampler	135,-
Aura PCMCIA-Sampler	189,-

drittens

Turbokarten

Blizzard 1220/4 inkl. 4 MB RAM	389,-
Blizzard 1260 50Mhz A1200	1149,-
Blizzard 1230 IV 50Mhz A1200	329,-
M-TEC 28Mhz 68030 für A1200	249,-
M-TEC 42Mhz 68030 für A1200	349,-
GVP Turboboards 040/25-50Mhz	call
CyberStorm MKII 060/50Mhz	1269,-
Blizzard A2060 50Mhz	1249,-

Grafikhardware

Neptun Genlock	1048,-
Sirius II Genlock	1648,-
TBC Enhancer	1648,-
ARTEC Viewstation + Software	699,-
24-Bit-SCSI-Flachbettscanner inkl. Software	
Mustek Color Handy-Scanner	379,-
AGA-Flickerfixer A4000	595,-
ECS-Flickerfixer A2000	245,-
CyberVision 2 MB/4 MB	649,-/829,-
Picasso II mit 2 MB RAM	545,-
Pablo Video Modul für Picasso II	239,-
Cyber Graft Software	59,-
Scan Quix (Mustek oder Epson)	139,-

Laufwerke / Medien

SyQuest SQ3270 S intern 270 MB	499,-
SyQuest SQ327 Medium 270 MB	89,-
SyQuest SQ3135 S extern 135 MB	429,-
SyQuest SQ135 Medium 135 MB	39,-
DD-Laufwerk intern/extern	99,-/89,-
HD-Laufwerk extern	165,-
ZIP Laufwerk SCSI extern	399,-
ZIP Medium 100 MB	29,-

CD-Kontroller

Tandem CD+IDE A2000 / A3000	79,-
inkl. Quadrospeed CD-ROM	248,-
CD1200 A600 / A1200	179,-
inkl. Quadrospeed CD-ROM	348,-
Overdrive CD A600 / A1200	229,-
inkl. Quadrospeed CD-ROM	398,-
AlfaPower CD-ROM Upgrade	179,-
inkl. Quadrospeed CD-ROM	348,-

Macro-Systems

V-Lab par alle Amiga ab 052.0	529,-
V-Lab Y/C A2000 / A3000 / A4000	499,-
V-Lab par Y/C (S-VHS)	649,-
V-Lab Motion A2000 - A4000	1799,-
Retina BLT Z3 4 MB	769,-
Toccata 16bit Soundkarte	539,-
DraCo 68040/68060	call

viertens

Rechner

Amiga 1200 HD-170 Magic	888,-
inkl. Softwarepaket	
Amiga 1200 HD-260 Surfer	1088,-
inkl. Softwarepaket, 14.4 Modem, Internetpaket	
Amiga 4000 Tower	4695,-
68040 25Mhz, 10 MB RAM (2/8), 1 GB Festplatte	

Monitore

IDEK 8617 E 17er (86Khz) 0,26 mm	1444,-
IDEK MT-9017E 17er Trinitron	1699,-
Commodore 1084 ST inkl. Kabel	345,-
Amiga M 1438 S 14er	555,-

XTreme

Racing

**So geht's dahin: Vorge-
stern noch ein vielver-
sprechendes Preview, ge-
stern eine herbe Enttäus-
chung am CD³², und
heute dürfen schließlich
auch die AGA-Amigas
alle Hoffnung auf fein-
getuntetes Gameplay fah-
ren lassen...**

Dabei hatte doch am Anfang alles noch so gut ausgesehen: Mit Black Magic („Gloom“) sind immerhin unbestrittene 3D-Profis an diesem Spieledebüt von Silltunna Software beteiligt – wer hätte sich da keine Hoffnungen auf eine Fun-Raserei gemacht, die selbst berühmten Konkurrenten wie dem SNES-Modul „Super Mario Kart“ das Fürchten lehren könnte?

Und die komplett mit hübsch bunten Texturen tapezierte und in Echtzeit berechnete 3D-Grafik macht ja auch nach wie vor einen prima Eindruck. Da werden auf und neben der Fahrbahn platzierte Objekte wie Büsche, Passanten und explodierende Benzinröhren flüssig herangezogen, was auch für die Vehikel der Gegner gilt; daß diese nicht eben bezaubernd animiert sind, kann man verzeihen. Zudem lassen sich der Grafikausschnitt und die Auflösung frei justieren, vorausgesetzt, die verwendete Hardware spielt mit: Wohl dem, der seinem Rechner eine Turbokarte mit Fast-RAM oder zumindest eine Speichererweiterung spendiert hat, denn nur so kommt man auch bei maximaler Detailstufe und im (horizontalen) Splitscreenmodus in den Genuß eines flotten Frame-Updates von rund 25 bis maximal 50 Hz.

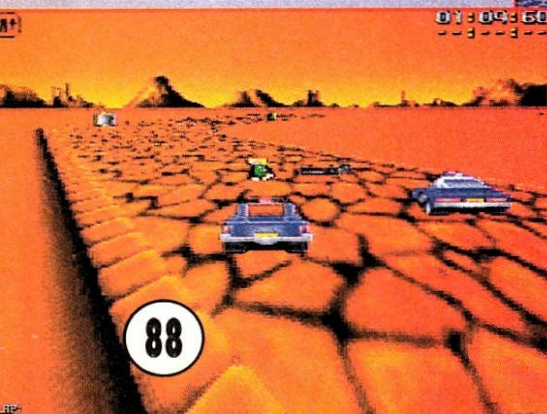
Die übrigen, allesamt auf HD oder Floppy speicherbaren Optionen bieten ebenfalls keinen Grund zur Klage, denn die ein bis vier Piloten (per Modem sogar bis zu acht) dürfen die Anzahl der drei bis neun Runden und die gewünschte Soundkulisse festlegen. Außerdem können sie sich zwischen Tastatur, Joypad, Ein- oder Zwei-Buttonsticks entscheiden und das favorisierte Eingabemedium anschließend noch konfigurieren. Danach stehen Pokalwettbewerbe, eine komplette Saison auf allen zwölf Standardstrecken oder das Training auf einem beliebigen Kurs zur Wahl. Multiplayer dürfen darüber hinaus im „Deathmatch“-Modus ihre bis zu acht Konkurrenten in fünf Spezialarenen in den Abgrund rammen oder mit den gefundenen Waffen zur Verzweiflung treiben.

An die Extras (von denen stets nur eines aktiv sein kann) kommt man nach dem Zufallsprinzip durch das Überfahren von Fragezeichen-Feldern heran, in denen sich außer Einwegraketen, Minen, Zeitbomben und Wurf-Hammeln (!) leider auch ziemlich nutzlose Gimmicks verbergen – dazu gehören z.B. Turbobooter, die einen im Handumdrehen ins Seitenaus befördern, wenn man nicht teuflisch aufpaßt. Bessere Motoren oder Reifen zum Aufmotzen der eigenen Ka-

rosse sind dagegen nur im Saisonspiel erhältlich und müssen mit jenem Klingelgeld bezahlt werden, das man ebenfalls unterwegs entdeckt. Den Bezwingern des härtesten Schwierigkeitsgrades winken dafür einige zusätzliche Strecken, ein komplett neues Szenario und der „Schlafmodus“. In letzterem vertauscht man seinen fahrbaren Untersatz gegen ein flauschig weiches Wolltier, was vor allem durch die dazugehörigen Soundeffekte eine ganz neue Rennerfahrung darstellt.

Im Rennen selbst sorgt neben dem verstellbaren Betrachtungswinkel eine beliebig postierbare Beobachterkamera für Übersicht, die sich z.B. als digitaler Rückspiegel verwenden läßt. Das funktioniert zwar auch bei den Splitscreen-Duellen recht gut, aber bei einigen Kursen könnte nicht mal ein ganzes Fernsehteam den nötigen Durchblick garantieren: Oft ist die Streckenführung derart verwirrend, daß man mit schöner Regelmäßigkeit gegen die Bande brettert. Häufig ist aber gar keine vorhanden, und der Wagen rutscht gleich weiter – in den Säuretümpel einer Chemiefabrik, in die Untiefen eines tropischen Sandstrands oder einfach in den bodenlosen Abgrund neben einer schwebenden Zukunftsstadt. Man wird dann zwar um-

Ein Bonusrennen der vulkanischen Art



Hitzige Duelle in luftigen Höhen

Überrundungen sind an der Tagesordnung





Da biste platt:
fallende Gewichte als Spielbremse

Im Vierspieler-Modus heißt's
zusammenrücken



Lauter Sympathieträger:
die Deathmatch-Piloten

gehend wieder auf die Strecke verfrachtet, doch der Rest des Feldes ist natürlich längst seiner Wege gezogen. An einen Sieg ist in diesem Fall nicht mehr zu denken, weil die Computergegner selbst die verzwicktesten Passagen in einem irrwitzigen Tempo und fast ohne anzuecken meistern.

Eine noch größere Spielspaßbremse stellt aber das Handling der diversen Sportflitzer, Pick-Ups, Polizeiautos etc. dar, die sich vorwiegend optisch voneinander unterscheiden. Ganz egal, womit man sie steuert und auf welchem Untergrund man unterwegs ist, die Blechkübel reagieren alle recht träge und sind nur schwer auf Kurs zu halten. Wenn man auf dieser schwammigen Basis dann vielleicht noch versucht, eine aufgesammelte Waffe abzufeuern, landet man in 98 von 100 Fällen wenige Sekundenbruchteile später in einem der vielen Gräben. Mit eben diesem Problem hatte bereits die CD-Version zu kämpfen, und auch bei der praktisch identischen AGA-Fassung kapituliert Otto Normalpilot bald vor der Tatsache, daß bei X-Treme Racing nur begnadete Fahrer (die dazu gerade ihren Glückstag haben...) auf einen Sieg hoffen dürfen.

Den einsamen Wölfen der Landstraße kann man daher nur vom Kauf abraten, denn von der überragenden Spielbarkeit solcher Genreklassiker wie „Super Skidmarks“ ist dieses Game meilenweit entfernt!

Erfreulicher sieht es bei den Duellen von mehreren menschlichen Asphaltcowboys aus: Hier stimmt wenigstens die Chancengleichheit, und die Schadenfreude bei gelungenen Abschüssen ist auch gleich viel herzlicher. Deshalb und auch ein wenig wegen der fünf feinen Musikstücke ist X-Treme Racing eben doch kein echter Flop. Ein Renner ist das Spiel freilich ebensowenig, und wenn man daran denkt, was ein ehrgeiziger Byte-Ingenieur daraus alles hätte machen können, kommen einem schlicht die Tränen... (mz)



Ein Schaf auf der Überholspur?!



Drangvolle Enge am Start

X-TREME RACING (BLACK MAGIC/SILLTUNNA)

3D-RACING

66%
„SCHWAMMIG“



GRAFIK	80%
ANIMATION	75%
MUSIK	76%
SOUND-FX	72%
HANDHABUNG	58%
DAUERSPASS	60%

VARIABEL

PREIS	DM 79,-
SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	TABELLEN/EINSTELLUNGEN
DEUTSCH	NEIN

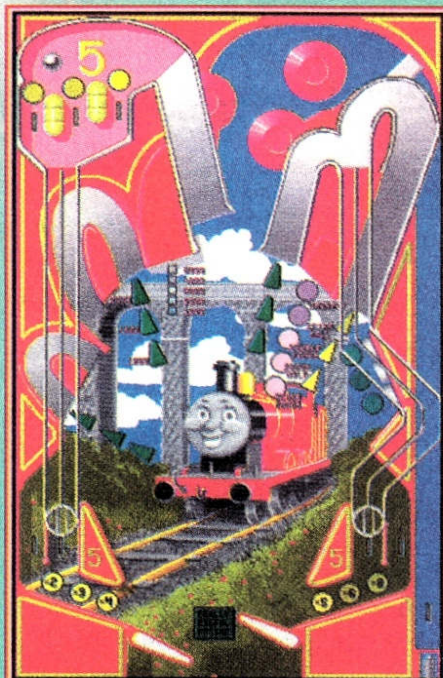
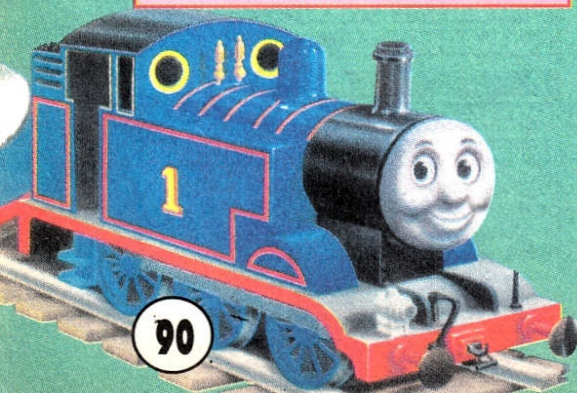
THOMAS THE TANK ENGINE & FRIENDS PINBALL

Drei Unterschiede gegenüber der Schillerfassung sind bei der Disk-Ausführung für den A1200 feststellbar: Der Sound ist noch schwächer geworden, die Ladezeiten von Disk sind dafür wesentlich länger, und statt des Pads benutzt man jetzt natürlich das Keyboard zum Steuern – was jedoch einwandfrei funktioniert, zumal die Tastenbelegung frei konfigurierbar ist. Da, wo's wirklich drauf ankommt, ist aber leider alles beim alten geblieben, denn die vier Tische spielen sich nach wie vor durch die Bank ziemlich lahm und bieten den maximal acht Teilnehmern noch dazu jeweils fast die gleichen Features an. Die Neigung der Tableaus ist dreifach variabel, und es gibt simple Rampen, Bumper, Kugelfallen etc. Mit bis zu neun Bällen darf man sich über die dürftigen Designs kugeln; allerdings nur hintereinander, denn eine Multiball-Funktion fehlt ebenso wie ein seitlicher Ausgang für den silbernen Hauptdarsteller. Mehr als zwei Paddels sollte man sich ebenfalls nirgends erwarten, aber immerhin ist die Highscoreliste speicherbar, und eine Online-Anleitung gibt's oben-drein – wenn auch eine sehr kurze und sehr englische.

Okay, das Ballverhalten ist an sich



Freifahrt in den Kindergarten



Gib Thomas die Kugel!

recht realistisch, doch was hilft's? Andere Genrevertreter wie „Pinball Dreams“ oder „Pinball Mania“ haben schon vor längerem vorgeführt, wie man sehr viel mehr Spaß aus einem Digi-Flipper holen kann – ganz zu schweigen von solchen Highlights wie „Pinball Illusions“. Der Hersteller begründet seine Sparsamkeit (auch) in inhaltlicher Hinsicht damit, daß sein Spiel besonders familientauglich und bereits für Kinder ab drei Jahren geeignet sein soll. Nun, wir haben kleine Geschwister von Mitarbeitern zur Probe aufs Exempel mißbraucht, und die Resultate waren eindeutig: Bereits nach wenigen Minuten verlangten sämtliche Versuchskaninchen entrüstet ihr „Pinball Fantasies“ zurück, das wir



Neun Bälle braucht das Kind

Über die CD-Version dieser kleinkindgerechten Flippersim haben wir bereits in der letzten Ausgabe gemeckert – dank Alternative Software dürfen wir jetzt den Ball für AGA-Amigas mit Disklaufwerk wieder aufnehmen.

zu Vergleichszwecken mit ins Rennen geschickt hatten!

Die optische und akustische Verpackung ist so schlicht wie das Game selbst, auch wenn die komplette Soundkulisse der englischen TV-Serie um den putzigen Titelhelden entnommen wurde. „Thomas the Tank Engine“ ist ja eigentlich der Titel eines Kinderbuchs, das der Prediger W. Awdry vor über 50 Jahren verfaßte und das durch seine enorme Beliebtheit beim britischen Nachwuchs zu einem begehrten Werbeträger für Bettwäsche, Uhren, Pizzas, TV-Serien und Computerspiele wurde. Hierzulande wird es die knuddelige Lokomotive Thomas samt ihren Kumpels dagegen schwer haben, einen ähnlich kultigen Ruf zu erlangen – nicht zuletzt wegen Lizenzprodukten wie diesem... (mm)



THOMAS THE TANK ENGINE & FRIENDS PINBALL

(SPIDER SOFT/ALTERNATIVE)

FLIPPERSIMULATION

44%

„INFANTIL“



GRAFIK	60%
ANIMATION	68%
MUSIK	39%
SOUND-FX	39%
HANDHABUNG	70%
DAUERSPASS	39%

VARIABLE: 3 STUFEN

PREIS DM 60,-

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

KLASSIKER

Z-OUT

Und wieder eine Premiere: Nie hat ein auf dieser Seite vorgestelltes Spiel gegenüber der Originalwertung so wenige Punkte eingebüßt wie dieser horizontal scrollende Herzschrittmacher – und das nach gut fünf Jahren!

Das Ende 1990 erschienene Z-Out war die Fortsetzung zu der seinerzeit ungemein populären Ballerei „X-Out“ – kein Wunder, es war die Blütezeit solcher Actionknaller wie „R-Type“, „Apydia“ oder „Silkworm“. Für die bestechende Optik des ersten Out-Siders zeichnete zudem ja Celâl Kandemiroglu verantwortlich, der auch schon so manches Cover exklusiv für dieses Magazin gestaltete...

Produziert wurde Z-Out vom jetzt in Kaarst (früher: Gütersloh) beheimateten Softwarehaus Rainbow Arts, wo man zuvor durch die Bekanntschaft mit dem inzwischen weltweit renommierten Programmiererteam Factor 5 bereits eine Menge Erfahrung im Actiongenre gesammelt hatte. Aus der Zusammenarbeit entstand z.B. das erste rundum überzeugende Amiga-Ballerspiel „Katakis“, aber auch die „Turrican“-Trilogie hat hier ihre Wurzeln. An Z-Out selbst waren zwar weder Celâl noch Factor 5 direkt beteiligt, aber trotzdem atmet das Spiel ihren qualitätsverliebten Geist: Nicht von ungefähr ist in den letzten fünf Jahren außer „Apydia“ und vielleicht noch „Disposable Hero“



Der populäre Vorgänger: X-Out

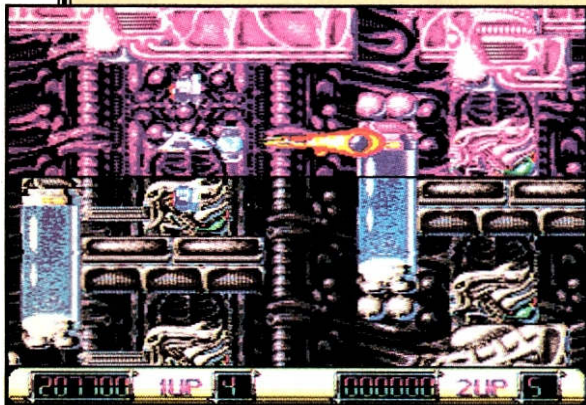
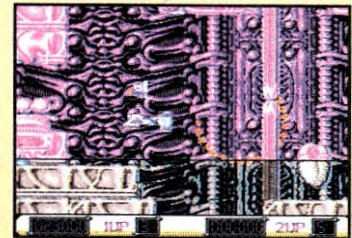
kein gleichwertiger Konkurrent am Amiga aufgetaucht!

Das klassisch gestylte Gameplay gibt dem Spieler die Kontrolle über einen zunächst nur leichtbewaffneten Raumgleiter, der sich durch ein nach links scrollendes Feindgebiet mit abwechslungsreichen Angreifern lasern muß. Auf Wunsch darf ein zweiter Kampfpilot im eigenen Raumer mitfliegen; dieses Plus an Geselligkeit erkaufte man sich jedoch durch den Verzicht auf den von „R-Type“ erfundenen Schutzsatelliten: Ihn lassen Solisten entweder selbständig kreisen und ballern, oder sie klemmen ihn am Schiffsbug fest, wo er sie vor frontalem Beschuß schützt. Ebenfalls

R-typisch sind die durch längeres Drücken des Feuerknopfes erzeugten Superschüsse und die gelegentlich erscheinenden Extra-Zubringer, denen man wertvolle Zusatzleben, Weapon-Boosts, Streuschüsse, Verfolgungs-Raketen etc. entreißen kann. In den sechs großen Spielabschnitten ist aber genügend Platz für noch mehr motivationsfördernde Ideen. So ballert man z.B. labyrinthische Geröllwege frei, meistert mit dem richtigen Timing bildschirmfüllende Hindernisparcours und lockt schließlich das gut verborgene End-Alien aus der Deckung.

An modernen Maßstäben gemessen, wirkt die stets top animierte Grafik zwar streckenweise ein bißchen einfalllos, doch viele Abschnitte rufen immer noch helle Begeisterung hervor – speziell der Organolevel im Giger-Stil ist und bleibt eine Augenweide. Auch Begleitmusik und Sound-FX überzeugen, und die

Steuerung unterstützte sogar schon einen zweiten Firebutton. Gründe genug also, um auf Flohmärkten nach dem Original oder der ebenfalls produzierten Budgetausgabe Ausschau zu halten: Wie guter Wein ist dieser Ballerklassiker mit den Jahren gereift und in dieser actionarmen Zeit wertvoller denn je! (rl)



ZEITSPIEGEL

GESTERN

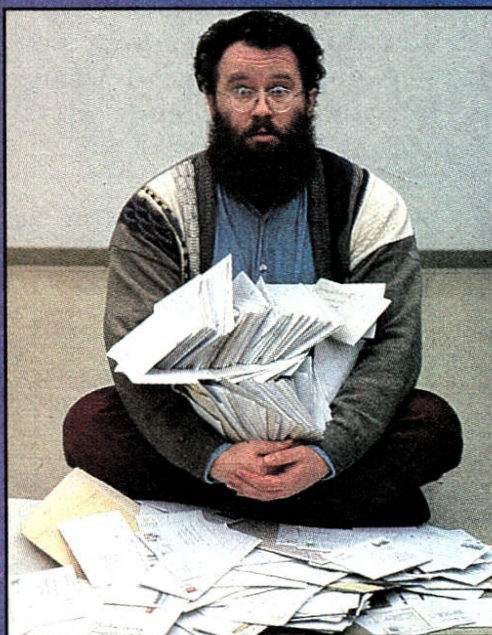
HEUTE

74% **73%**

71%	GRAFIK	70%
70%	ANIMATION	70%
80%	MUSIK	79%
76%	SOUND-FX	75%
79%	HANDHABUNG	78%
75%	DAUERSPASS	72%

FÜR KÖNNER

DIE ERGEBNISSE DER GROSSEN AMIGA-ERHEBUNG



Ein paar Überstunden für die Auswertung der Fragebögen hatten wir ja einkalkuliert, aber dann hat uns die Resonanz doch überwältigt: Bis jetzt sind rund 10.000 Antworten bei uns eingegangen – und immer noch werden es täglich mehr!

Ehe wir nun die aus einem repräsentativen Schnittwert (etwa 25 Prozent der Bögen) ermittelten Ergebnisse veröffentlichen, ein paar Anmerkungen: Wo sich Werte über 100 Prozent ergeben, liegt es an Mehrfachnennungen – wo hingegen keine vollen 100 Prozent erreicht werden, wurde die betreffende Frage einfach nicht von allen Teilnehmern beantwortet.

Was die Ergebnisse an sich betrifft, so strafen sie doch einige, mittlerweile am Markt leider weit verbreitete Ansichten Lügen. Beispielsweise gehen viele Hersteller (darunter sogar Amiga Technologies!) ja davon aus, daß der durchschnittliche Amigo nur über einen quasi „nackten“ A1200 verfügt. Richtig ist vielmehr, daß eine überwältigende Mehrheit der User ihren Rechner mit Festplatte und Zusatz-RAM ausgerüstet hat. Auch Turbokarten und vor allem CD-Laufwerke sind bereits sehr viel weiter verbreitet, als bisher allgemein angenommen. Interessant ist auch die hohe Markentreue, da nur wenige Einsender angaben, neben ihrer „Freundin“ auch einen PC zu besitzen – den Konsolen wird sogar ein regelrechtes Desinteresse entgegengebracht, weshalb wir diesen Punkt hier vernachlässigt haben. Ebenfalls erstaunlich ist die Finanzkraft der gerade diesbezüglich oft unterschätzten Amiganer – die mit einem Durchschnittsalter von knapp 24 Jahren auch längst nicht so jung sind, wie meist behauptet.

Da noch mehr der ermittelten Resultate insbesondere für die Hersteller (und damit letzten Endes ja für uns alle) interessant sein dürften, werden wir die Umfrageergebnisse ebenfalls im „Insider“, unserem Handelsmagazin der Computer- und Videospieldindustrie, veröffentlichen. Für Verbreitung wäre damit also gesorgt, und es steht gleichermaßen zu hoffen und zu erwarten, daß der Markt die vom immerhin weltgrößtem Amiga-Magazin erhobenen Wahrheiten auf Dauer nicht ignorieren kann!

Verbreitete Hardware	Besitze ich	Interessiert mich	Plane ich zu kaufen
A500	33%	unter 1%	unter 1%
A500 Plus	5%	unter 1%	1%
A600	5%	unter 1%	unter 1%
A1200	54%	4%	unter 1%
neuer A1200	12%	6%	5%
A2000	9%	unter 1%	unter 1%
A4000/030	7%	5%	unter 1%
A4000/040	2%	4%	unter 1%
neuer A4000	unter 1%	8%	2%
kommende Modelle	–	35%	23%
Atari ST	1%		
C64	8%		
Mac	unter 1%		
PC	7%		

Meinen aktuellen Rechner besitze ich...	
seit kurzem	12%
seit ein paar Monaten	21%
seit über einem Jahr	42%
seit über drei Jahren	25%

Selbsteinschätzung	
Einsteiger	16%
Fortgeschritten	46%
Erfahren	38%
Programmierer	1%

Konkurrenzmagazine	Kenne ich	Kaufe ich manchmal	Lesen ich regelmäßig
Amiga Games	31%	35%	33%
Amiga Magazin	27%	33%	40%
Amiga Plus	40%	39%	16%
Amiga Special	39%	33%	11%
Computer Flohmarkt	32%	11%	4%
Joker-Sonderhefte	26%	42%	14%
Maniac!	28%	2%	1%
Multimedia Joker	58%	42%	37%
Power Play	60%	9%	1%
PC Games	59%	5%	1%
PC Joker	65%	5%	5%
PC Player	49%	2%	1%
PC Spiel	35%	1%	unter 1%
Video Games	39%	2%	1%

Verbreitete Software	
bis zu 5 Originale	4%
bis zu 10 Originale	14%
bis zu 20 Originale	28%
über 30 Originale	54%

Anzeigen-Interesse	
Anwendungen	26%
Hardware	75%
PD/Shareware	21%
Peripherie	33%
Spiele	91%

Spieldenke	Interessiert	Weniger	Nein
3D-Dungeons	53%	35%	12%
Action	47%	43%	8%
Adventures	60%	37%	3%
Geschicklichkeit	28%	54%	14%
Handelssimulationen	54%	35%	10%
Knobelspiele	16%	48%	37%
Lernspiele	2%	37%	58%
Multiplayer-Games	42%	43%	14%
Rollenspiele	37%	41%	22%
Sport	46%	37%	18%
Strategie	73%	19%	7%
Technische Sims	36%	50%	13%

Kaufentscheidung beeinflusst durch...

Anzeigen	33%
Mundpropaganda	42%
Joker-Tests	96%
Konkurrenz-Tests	63%
TV-Spots	5%
Händler-Werbeaktionen	7%

Testergebnisse im Joker

weichen oft von meinen Eindrücken ab	10%
decken sich oft mit meinen Erfahrungen	81%

Gewünschte Heft-Beigaben

Coverdisk mit Demos, PD etc.	37%
Coverdisk mit Vollspiel	46%
Cover-CD mit Demos, PD etc.	49%
Cover-CD mit Vollspiel	44%
Cover-CD mit Magazinteil	28%

Anige CD-Joker

finde ich überflüssig	4%
lese ich interessehalber, auch ohne CD-ROM	39%
durchstöbere ich als CD-User gründlichst	47%
fände ich über das Heft verteilt besser	10%

Software-Einkauf

im Kaufhaus	16%
im Computerladen	56%
über den Versand	84%
auf Messen	18%
am Gebrauchtmart	25%
als Raubkopie	7%

Peripherie	Besitz ich	Interessiert mich	Plane ich zu kaufen
CD-ROM*	42%	8%	26%
Drucker	72%	12%	5%
Festplatte	86%	5%	4%
Freezer	2%	19%	unter 1%
Grafikkarte	9%	14%	5%
High Density-Floppy	16%	18%	4%
Joypad	35%	4%	6%
Mac-Karte	unter 1%	7%	unter 1%
Modem (analog)	11%	17%	10%
Modem (ISDN)	2%	17%	4%
MPEG-Karte	unter 1%	26%	1%
PC-Karte	3%	7%	1%
Speichererweiterung**	82%	1%	7%
Turbokarte***	42%	10%	21%
VR-Helm	unter 1%	23%	2%
Zweitlaufwerk	88%	1%	1%

* = überwiegend Doublespeed

** = etwa die Hälfte der Zusatzmemory-Besitzer verfügt über 4 MB RAM, weitere 30 Prozent haben noch mehr Speicher

*** = fast durchgängig 030er-Karten

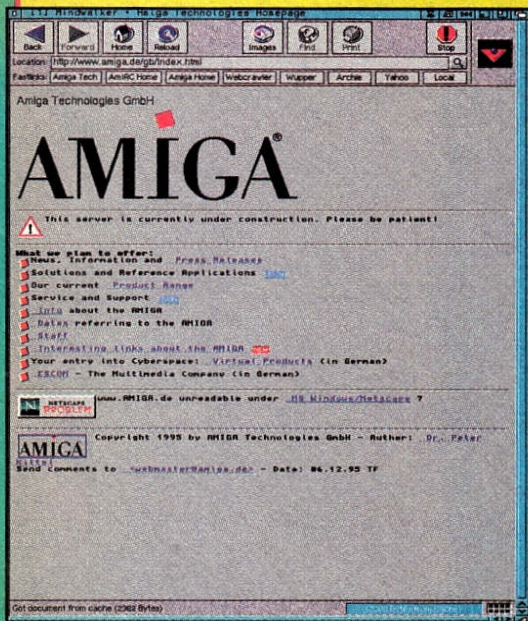
Heftinhalt	Viel gelesen	Gelegentlich gelesen	Nie gelesen
Editorial	70%	26%	2%
Mixer	47%	50%	2%
Previews	72%	28%	unter 1%
Software-Tests	97%	3%	—
Hardware-Tests	75%	25%	unter 1%
PD-Box	18%	60%	22%
Budget-Bühne	26%	63%	11%
Messeberichte	87%	10%	3%
Szeneberichte	58%	37%	5%
Interviews	51%	44%	5%
Coin-Op	3%	56%	41%
Stromausfall	11%	45%	44%
Up & Down	46%	47%	5%
Mailbox	73%	22%	3%
Comics	51%	32%	17%
Klassiker	37%	54%	9%
Joker-Galerie	33%	52%	10%
Demo-Galerie	44%	39%	16%
Know How	53%	47%	unter 1%
User Club	43%	47%	8%
Computer ABC	23%	51%	23%
Preisaußerschreiben	42%	40%	16%
Kleinanzeigen	21%	63%	15%
Werbung	29%	64%	7%

Leserstruktur

Geschlecht:	männlich (98%), weiblich (2%)
Alter:	durchschnittlich 23,9 Jahre
Beruf:	Schüler, Azubi, Student (40%), Angestellter, Beamter (30%), Handwerker, Arbeiter (23%), keine Angaben (7%)
Wohnort:	Großstadt (37%), Kleinstadt (42%), ländliche Gegend (21%)

Wer mit dem Amiga durch das Internet surfen wollte, war bisher auf schweißtreibende Bastellösungen aus dem PD-Bereich angewiesen. Nicht ganz so billig, aber viel nervenschonender eröffnet dieses Komplettpaket den Zugang zum Netz aller Netze!

Amiga Surfer



Der Mindwalker hat sie gleich entdeckt: die Homepage von Amiga Technologies

Für exakt 1.198,- DM bekommt man derzeit von Amiga Technologies einen A1200 mit 2 MB RAM, 260-MB-Festplatte, 14.400er-Modem und jeder Menge Software wie Textverarbeitung, Malprogramm, Tabellenkalkulation, Datenbank – und natürlich dem **Surfkit**. Letzteres will man demnächst vielleicht auch separat zum Freundschaftspreis anbieten. Und ehe wir uns nun auf die Einzelheiten stürzen, noch ein Tip unter Freunden und „Freundinnen“: Im aktuellen MULTIMEDIA JOKER 3/4 gehen wir u.a. ausführlich auf das Internet ein; dort erfährt Ihr noch mehr über die Grundlagen und die interessantesten Maschen dieses Datennetzes (ganz besondere Locations gibt es zudem im PC JOKER 3/96 unter dem Titel „Internet Bizar“ zu entdecken). Jetzt aber...

HEREINSPAZIERT!

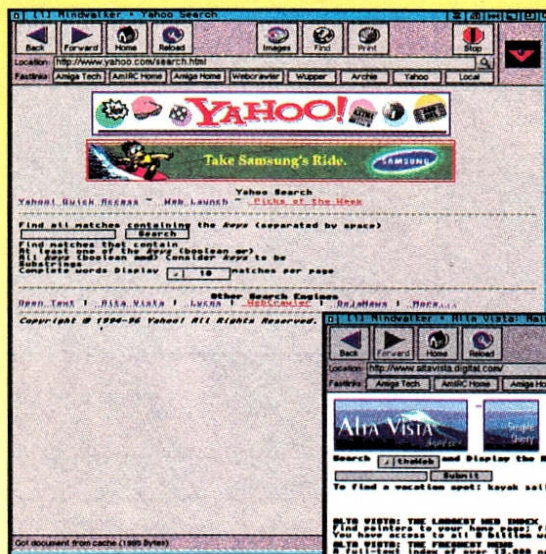
Sobald die Verbindung Amiga/Modem/Telefondose steht, kann man sich beim **Provider** anmelden, also einem Dienstleistungsunternehmen, das (nur) den **Internet-Zugang** ermöglicht – im Unterschied zu **Online-Diensten**, die darüber hinaus noch eigene Serviceleistungen anbieten. Für dieses Paket wurde IBM als Provider ausgewählt, weil „Big Blue“ praktisch in jeder Ecke der Welt vertreten

ist: Selbst in Vatikanstadt kommt man so in den Genuß eines Netzanschlusses! Allerdings *muß* man bei IBM mit Kreditkarte zahlen, und zu den Preisbrechern zählen die PC-Pioniere auch nicht gerade. Aber sobald die **100 Freistunden** (das sollte für Monate genügen) aus dem Surfer-Paket verbraten sind, kann man sich ja einen der vielen Provider aussuchen, die weniger verlangen als 7,- DM pro Online-Stunde bei einer monatlichen Grundgebühr von 26,- DM (inkl. vier Freistunden). Zu diesen Fragen existiert bei AT auch eine Hotline, die man unter der Telefonnummer 06251/802-222 erreicht.

DER WWW-BROWSER

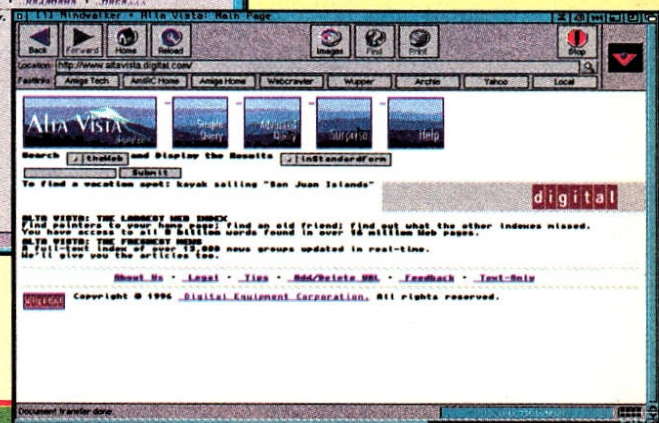
Wegen seiner kinderleicht zu bedienenden Benutzeroberfläche ist das erst seit 1992 vorhandene **World Wide Web** der mit Abstand beliebteste Teil des Internets: Dank der **Hypertext-Links** genügt hier

ein Mausklick auf ein markiertes Wort, schon landet man beim dazugehörigen Text. Außerdem sind viele Seiten grafisch so hübsch gestaltet, daß das Ganze stellenweise beinahe an eine Illustrierte erinnert. Zum Durchblättern verwendet man einen sogenannten Browser, der hier **Mindwalker** heißt. Man kann damit aber noch mehr anstellen: Mit **Bookmarks** (englisch für Lesezeichen) lassen sich z.B. einzelne Seiten markieren und nach bestimmten Gesichtspunkten ordnen. Bis zu acht Adressen dürfen als **Fastlinks** abgelegt werden, damit man sie besonders schnell erreicht, und sogar das Öffnen eines zweiten Bildschirmfensters für paralleles Surfen ist möglich – ein Luxus, den nicht jeder Browser bietet. Der Pferdefuß an „Mindwalker“ ist seine fehlende Kompatibilität zum „Netscape Navigator“, dem derzeitigen Standard auf diesem Gebiet. Konkret hat das den Nachteil, daß man dadurch einige wenige WWW-Seiten gar nicht und ein paar nur in einer weniger



Das Suchprogramm Yahoo

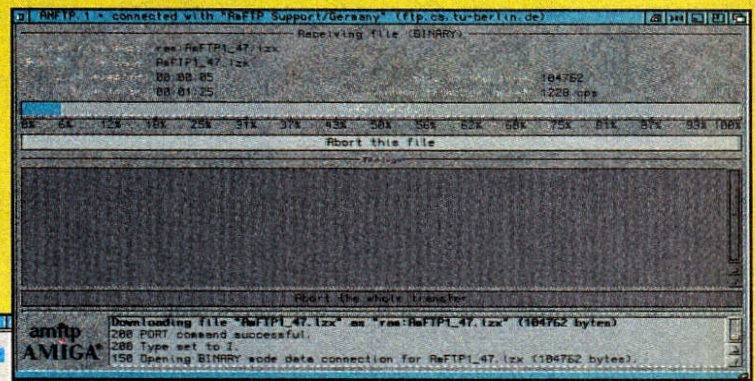
Und noch eine digitale Fahndungshilfe: Alta Vista



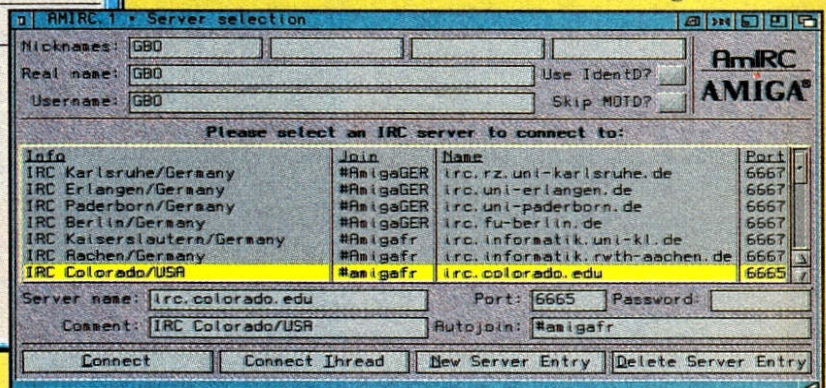


Der Web-Site von Team 17: Die Kampfwürmer lassen grüßen!

Der Daten-Sauger AMFTP im Einsatz



Chatten mit AMIRC: Server suchen...und loslegen!



Voodoo für zauberhafte E-Mail

schönen Darstellung auf den Screen bekommt. Die speziellen **Amiga-Pages** sind davon aber kaum betroffen, zudem laufen bereits Verhandlungen mit Netscape über eine Verbrüderung der Systeme, und der gebräuchliche **HTML 2.0-Standard** wird ja jetzt schon weitgehend geboten.

E-MAIL

Voodoo ist im Fall des Amiga Surfer Packs kein fauler Zauber, sondern das beigefügte Programm zum Verschicken von elektronischer Post. Neben den normalen Text-Mails (etwa an uns) kann man damit auch Binärdateien wie z.B. Grafiken versenden. Und auch sonst vermisst man kein Feature, das der Privatanwender braucht: Vom Adreßbuch über diverse Sortierfunktionen bis hin zu einer hervorragenden Online-Hilfe ist alles da.

man benötigt, um Files von fremden Rechnern runterzuholen („downloaden“). Dadurch kann man sich z.B. Programme aus dem **Aminet** online besorgen, lange ehe sie auf CD oder Disk veröffentlicht werden. Die Benutzerführung ist ähnlich wie bei einem Dateimanager und sehr komfortabel: Drag & Drop wird unterstützt, man darf mehrere Files auf einmal downloaden, und das sogar aus verschiedenen Directories.

CHATTEN

Kommunikationsfreudige können mit **AMIRC** online und in Echtzeit an den Diskussionsforen im Internet teilnehmen – und Binärdateien lassen sich damit ebenfalls durch die Telefonleitung jagen.

WEITERE UTILITIES

Kurz vor Redaktionsschluß ließ man uns wissen, daß auch noch zwei Utilities von TKR zusätzlich in dem Paket landen sol-

len: das Btx-Programm **MultiTerm Special Editon** (mit Gastzugang) und das Fax-Programm **Multifax Light** – also zwei nette Extras!

DAS FAZIT

Im großen und ganzen ist die Zusammenstellung des Amiga Surfer gelungen, ein paar Wünsche bleiben dabei aber trotzdem offen: Es ist kein Newsreader für das „Usenet“ vorhanden, obwohl sich gerade dort viele interessante Newsgroups für Amigos tummeln. Außerdem ist es bisher nicht möglich, sich seine eigene Seite im Internet („Homepage“) einzurichten, und eine komplett deutsche Benutzerführung hätte den Einstieg wohl auch erleichtert. Aber davon sollte sich niemand vom Wellenreiten im Datenmeer abhalten lassen, schon weil das Surfkit demnächst auf einen simplen Knopfdruck hin online upgedatet werden kann. Zudem ist's im Internet halt wirklich nett, und mit diesem Paket ist es endlich auch für Amiganer problemlos zugänglich! (mm)



RADIO- UND TV-TIPS FÜR FREAKS



MÄRZ



FERNSEHEN

„BimBamBino“ auf **Kabel 1** stellt im Computer & Technik-Special am **2. März** um 14.05 Uhr eine digitale Kamera vor, die Bilder auf den Computermonitor übertragen kann; wiederholt wird am **7. März** um 10.40 Uhr. Am **4. März** um 8.10 Uhr geht's dann tierisch zu, denn präsentiert wird mit „PAWS“ ein Hundesimulator!

Bei „Star Trek III: Auf der Suche nach Mr. Spock“ am **2. März** um 19.30 Uhr auf **Sat 1** stand der Gesuchte (Leonard Nimoy) als Regisseur hinter der Kamera: ein Fressen für alle Fans der Enterprise!

Die besten computergenerierten Kurzfilme von der „Imagina“ stellt **Premiere** unverschlüsselt am **3. (1 Uhr) und 13. März** (11.50 Uhr) in „Extrakt: Der Kurzfilm-Treff“ vor. Weiter geht's am **24. (11.50 Uhr) und 28. März** (10.40 Uhr) in „Imagina '96“ mit Neuigkeiten von der Messe.

„Achtung: Streng geheim!“ heißt es ab **6. März** um 18.25 Uhr auf **3Sat**. „Chaos im Computer“ herrscht dann noch weitere zwei Wochen jeweils **mittwochs** zur gleichen Zeit.

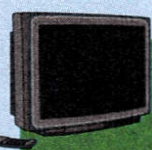
Um „Keyboard, Computer & Musik“ geht es ab **11. März** jeweils **montags** um 14.45 Uhr im **Bayerischen Fernsehen**.

Live von der CeBIT berichtet **N3** am **15., 18., 19. und 20. März** in der „ServiceZeit“ ab 16.30 Uhr; die Sondersendung „Hannover-Messe CeBIT“ gibt's am **17. März** zur gleichen Zeit.

Ebenfalls aus Hannover meldet sich am **17. und 25. März** (12 Uhr bzw. 23.45 Uhr) der „Computerclub“ des **WDR**.

Um „Z wie Zukunft“ dreht es sich am **22. März** um 0.05 Uhr auf **3Sat**: In „So gut wie Liebe“ kann sich der Mitarbeiter eines US-Labors für VR-Artikel kaum vom Bildschirm lösen, weshalb seine verliebte Kollegin an einer digitalen Doppelgängerin bastelt...

Über „Digitale Affären“ berichten am **24. März** ab 21.15 Uhr auch drei Dokumentarfilme: „Cyber City“ ist ein Porträt San Franciscos, in „Die Kinder von Apple, Atari und Commodore“ kommen drei Hamburger Computerfreaks zu Wort, und um 22.45 Uhr folgt mit „Hypermaschine“ ein Bericht über das Media-Lab am Bostoner M.I.T.-Institut.



STÄNDIGE FERNSEH-SERIEN

Am **2. und 9. März** stellt „Neues... Computer für Kids“ auf **3Sat** jeweils um 14 Uhr grafische Benutzeroberflächen und Softwaregrundlagen vor; am **23. und 30. März** sind Anwendungsprogramme an der Reihe.

Zum „Computer-Treff“ lädt das **Bayerische Fernsehen** am **4. März** um 15.15 Uhr.

Ebenfalls am **4. März** kommt von **3Sat** um 21.30 Uhr „Neues... das Computermagazin“.

Über das Neueste aus Forschung und Technik berichtet die **ARD**-Sendung „Globus“ am **5. März** um 21.35 Uhr.

Am **6. März** gibt's vom **Bayerischen Fernsehen** um

20.15 Uhr das Wissenschaftsmagazin „Forscher – Fakten – Visionen“, weiter geht's am **10. März** um 12.35 Uhr mit dem Technikmagazin „TM“.

Über „Hitec“ informiert **3Sat** am **11. und 25. März** jeweils **21.30 Uhr** im Technikmagazin.

Am **17. März** um 10.15 Uhr öffnet Wolfgang Back den **WDR** „Computerclub“.

„Neues... die Computershow“ auf **3Sat** berichtet am **14. (22.30 Uhr), 16. (17.05 Uhr), 18. (21.30 Uhr) und 20. März** (15 Uhr) von der CeBIT.

STÄNDIGE RUNDFUNK-SERIEN



Am **2. März** um 10.15 Uhr stellt Andreas Vohwinkel in der „Computer Corner“ auf **Ruhrwelle** „RVS-COM“ für „Windows“ vor und meldet sich am **14. März** um 10.15 Uhr von der CeBIT mit dem Steuerprogramm „Taxman“ – Vergleiche mit dem Test im neuesten MULTIMEDIA JOCKER sind durchaus erlaubt.

„Bit für Bit“ gibt's am **4. März** um 17 Uhr neueste Infos von **Radio Euro**.

Live von der CeBIT sendet **NDR 1** vom **14. bis 20. März**

zwischen 7 Uhr und 19 Uhr das „Messe-Journal“.

„Der kleine Computer“ von **Radio ffh** öffnet **montags** um 14.40 Uhr die Anwender-Trickkiste.

„Chipsfrisch“ schickt **Radio Hamburg** jeden **Montag** um 17 Uhr die Bytes los.

Ebenfalls **montags** versammelt man sich um 17.40 Uhr in der „Computer-Ecke“ von **Radio Mainwelle**.

Zündstoff für Freaks liefert zweimal monatlich **montags** ab 16.30 Uhr das Computermagazin „Fatal Digital“ im Jugendprogramm „Zündfunk“ auf **Bayern 2**.

Info-Tapes zum Thema Computer sendet „Info-Radio“ **mittwochs** unter der Rubrik „High Tech“.

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

Von **SDR 3** kommt **donnerstags** ab 18 Uhr der „Point-Computerspiel-Tip“.

Samstags gibt's um 10.45 Uhr guten Rat beim „Ratgeber: Computer“ auf **WDR 5**.

Ebenfalls **samstags** gibt's in „Forschung aktuell“ vom **Deutschlandfunk** 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

kleinanzeigen

Biete Hardware

Verkaufe Amiga 500 mit 1 MB RAM, 3 Büchern, TV-Modulator, Maus, Joystick, 2 Disk.-Boxen m. 10 Leerdisketten und Orig.-Spiele: Elvira 2, Cool Spot, Turrigan 1+2 u.v.m. für 550 DM. Preis VB. Außerdem Sinclair ZX Spectrum mit Drucker und Spielen für 50-100 DM. Tel.: 03448/2475 (Törsten, ab 18 Uhr)

Lightpen mit Original Software für 50,- zu verkaufen. Gratis dabei das Game B. Chess 2. Ruft an: 02191/61726 oder 0172/2013944 ab 18.00 Uhr. Only Di + Do.

Verk. A1200, 2 MB RAM, 1275 MG HD, Monitor 1084 ST und viele neue Spiele, alles 100% ok. Tel.: 069/6952730

A500 05 1.3/2.1, 130 MB HD, 68020 Turbokarte mit Copro, 1 MB Chip/3 MB Fast, Farbmonitor, viel Software (Finalcopy), komplett für 1000,- DM. Tel.: 03737/46266

3D-Grafik-Komplett-System A 1200, Turbokarte, Monitor, Reflection, ADPRO etc. NP 3500 für 2300 als VHB. Tel.: 09974/621 ab 18.00 Uhr

Steinebachs Hard- und Software!

Amiga und PCs aller Art neu und gebraucht!
Festplatten aller Art (z.B. 730 MB Amiga 322 DM)
Amiga 500 ab 270 DM,
Monitore ab 270 DM,
Drucker, Amiga 500, 600, 1200, 2000, 3000, 4000, Software, TV-M, Zubehör vorhanden!
(Keine Versandkosten!)
Tel.: 02624/945177

A1200 Turbo, 6 MB, 31 MHz, 420er Platte, Pad, 3 Boxen, über 300 Disks, ca. 250 MN, Spiele und Anwendungen wie z.B. Brilliance, Octamed 1250 DM. 039774/20375

Verk. CD³² + 10 Topgames für 350 DM, u.a. Roadkill, Microcosm, Rise of the Robots usw. Tel.: 09974/621 ab 18.00 Uhr

Verkaufe Amiga 500: 5,2 MB RAM, 40 MB Festplatte, 68030 Prozessor mit 40 MHz, alles auf externem SCSI-Controller und abschaltbar. Betriebssysteme 1.3 und 3.1, 2. Laufwerk, Monitor 1084 S, 12 Originalspiele, ca. 270 weitere Disketten, Zubehör. NP über 3.500,-, VB: 1.600,-. Matthias Rongen, Am Burghof 6, 72411 Bodelshausen

Verkaufe Amiga 500 mit 4 1/2 MB Arbeitsspeicher, 20 MB Festplatte, Kick 1.3 + 2.0, 2. Laufwerk, Monitor, Drucker, ca. 350 Disks und Lesestoff für 1000 DM. Tel.: 0221/682233

Verk. A 500: 2.3 MB + 80 MB Festplatte, Maus, Joystick, einige Originale, Leerdisketten; gerade neu überholt. Preis: 1000 DM VB. Tel.: 02166/523099 + 2. LW

A1200, 10 MB, 2 ext. LW, Maus, Joy, Drucker, CD-ROM, OS 3.0 + 3.1, Monitor 1438, Aktivb. 80 W, 420 MB HD, 1230/IV 50 MHz, 68030, ca. 40 CDs, FP 1.600,- DM. Tel./Fax: 0431/527519

Festplatte (Seagate), 250 MN, 2,5 Zoll, für Amiga 600/1200 zum internen Einbau, formatiert, partitioniert, Systemsoftware (WB 3.0), bereits installiert, inkl. Installationssoftware (Install 3.0) auf Diskette u. Zubehör, 100% ok, für 198,- DM. Tel.: 05223/699847

Verkaufe 1MB PS/2 Simm Modul für 70,- DM. Tel.: 04542/86443

CD³², 2 Joypads, 30 Spiele (u.a. Alien Breed 3D, PGA Golf, Gloom, Banshee, Pirates Gold) 850,- VHB. Tel.: 0621/5294821

A1200, DD-Laufwerke, CD-ROM 32, IR-Maus, 2 MB-RAM, Monitor, Joystick, div. Handbücher, über 100 hochwertige Anwendungen und Spiele. NP: 3500 DM, Top-Preis: 1500,-. Tel.: 06386/5120

CD³² inkl. Sensible Soccer Limited Edition, Battle Chess, Wing Commander + 3 weitere Spiele für 350,- DM. Tel.: 06441/31212 an Wochenenden

Verk. A500, Monitore, Festplatten, Laufw., Drucker, sowie auch versch. Hardware und Software. Preis nach VHB. Tel.: 06101/64724 (bei Frankfurt a.M.)

A2000 - 8 MB - 100 MB Festplatte, 1084 S, ext. LW, Sampler, Nec P60-200, Disk, 50 Orig. Spiele (z.B. Reeder, Siedler, Pizza Con., Theme Park, Colonization) VB 04244/7483, Kai

A1200, 2 MB, 2. LW, 1 Joy, 30er Diskbox m. vielen Spielen u. Demodisks, ungebr. CD-ROM LW 2-fach m. 2 CDs + orig.-verp. + Handbücher für 790 DM. Ab 16 Uhr 02041/34366

Super Angebot! Verk. A1200, 2 MB, 2 Joysticks, 2 Mäuse, Diskettenbox mit 100 Disks, Originale wie z.B. Reeder, UFO. 400,- DM. A600, 1 MB, viel Zubehör 200,-. Beide wie neu. Tel.: 0211/221934

Verk. A500, Monitor 1084S, Alfa Power & 50 MB HD + 2 MB RAM, Joystick, 2 Mäuse, Diskettenboxen, Spiele und 180 Disks. VB 230,-. Tel.: 0211/707277 (Markus)

Verk. A1200, 6 MB RAM, 120 MB HD, 2. Laufwerk, Monitor 1084 ST, 13 Originalspiele (Biing!, BMH), 2 Diskettenboxen, 311 Leerdisketten, 97 Zeitungen (ASM, AJ, AG) für DM 1.600,-. Tel.: 02938/2277

Verkaufe A1200 mit viel Software und Hardware. Preis nach Vereinbarung. Tel.: 06062/62446, nach Nuno fragen

A1200 + 120 MB-HD, Turbokarte M-Tec 68030 mit Copro 68881 + Monitor 1084 S + 2. Laufwerk + 2 Joysticks + div. Original-Soft, VB 950,-. Tel.: 030/7054709

A500; SCSI-Contr. mit 5,2 MB RAM, 40 MB HD, 68030/40 MHz; OS 1.3+3.1, Mon. 1084S, 2. LW, 12 Originale; Zub. NP über 3500 DM, VB 1000 DM. Tel.: 07471/71259

Biete A500 + Monitor 1084S + Zweitfloppy für 500 DM. Tel.: 09355/1722

Amiga 500, 2,5 MB, 85 MB Festplatte, 2. Laufwerk mit Mad News, Anstoß, Oldtimer, Flamingo Tours für 600 DM. Maik Schumann, Tel.: 05361/66509 in 38448 Wolfsburg

Verk. Amiga 500, 1 MB, Zweitlaufwerk, Farbmonitor, Maus, 2 Joysticks, 2 Diskettenboxen, Abdeckhaube, viel Software. Tel.: 03941/609239, VP 450,- DM.

A 1200, 3 MB RAM, 80 MB HD, 28 MHz, Monitor, 24-Nadel-Drucker, 10 Top-Spiele z.B. S. Trek, Sup. Stard., K. Quest, R.o.t.Rob., Sim. t.So., für DM 1100,-. Tel.: 037601/57965

Amiga 600 mit Speichererweiterung und 340 MB Festplatte und externem Laufwerk für 900 DM. Horst-Uwe Kroll, Ostlandstr. 27, 24768 Rendsburg

Verkaufe A500, 2,3 MB, 2. LW, 42 MB Festplatte, Farbmonitor, Spiele (z.B. BMH, Dune II etc.), Maus, Joys., Bücher. Preis: VB. Tel.: 08671/1429 (Sascha)

Verk. A1200 + 6 MB + 240 MB HD + A1230/40/882/40 + CD-ROM + Monitor 1942, FP 1.800,- DM. CD³² mit Spielen z.B. Flink usw. FP 300,- DM. Tel.: 02208/6682

Verk. für A1200 64 MB HD einbaufertig, 3 Monate alt, 1 MB PS/2 Simm Modul, Turbo Board 28 MHz, 2 Monate alt. Tel.: 04542/86443

Suche Hardware

Suche Monitor für A 600. Angebote an: Mario Köhler, Str. der Jugend 46, 17213 Malchow

Biete Software

Verk. Ami-Soft: z.B. Indy 3, Eishockey M., Burntime, The Humans, Cruise Fac, Ishar 2, Kathedrale, Battle I., DDII uva., jedes 15,-. Tel.: 0241/932029

BNH (A1200) 39 DM, Civilization (A1200) 24 DM, Dreamweb 30 DM, Beneath a Steel Sky 40 DM, F-15 II 29 DM, F-117 A 24 DM, Global Gladiators 24 DM, Lemmings + Oh no ... 34 DM, Push Over 24 DM, Rules of Engage. II 24 DM, Traders 24 DM, Turning Points 24 DM, 1990-93er Edition 24 DM u.a. + 5 DM VK oder 15 DM NN. Tel.: 09628/8459

Verk. Ami-Soft: Z.B. Monkey Island I, Elvira, Abandoned Places für je 20,-. Monkey Island 2, Der Clou, Simon the Sorcerer je 25,- DM. Tel.: 0241/932029

Verkaufe o. tausche: Mad News, Anstoß, WC, Coala, F-117A etc. AGA: Reunion, Theme P., Bloodnet, Rise usw. gegen SC 2000, Subw. usw. Tel.: 034600/20740

Verk. Ami-Soft: z.B. Flight of the Intruder, F 117 A, Battle Isle, DDI, Populous, Realms, Conquestador, Centurion, The Perf. Gen. und andere. Jedes 10,-. Tel.: 0241/932029

Verk. AGA-Spiele: Pinball 3, Theme P., Rüsselsh., Top Gear 2, Trolls, ECS Spiele: Clou, Wetten daß, Starlord, Kickstart 1.3 Emulator. Tel.: 04542/86443

Verkaufe Amiga Orig.: Sensible Soccer, Sensible World of Soccer, Anstoß, Siedler, Bundesl. Manager Hattrick, Anstoß World Cup, Eishockey Manager, Regent, F1 Grand Prix, Indy 3+4 (Adv.), Skidmarks, Super Skidmarks, Lowy III, Railroad Tycoon, Super Cars II. Externes Laufwerk und verschiedene Ausgaben AJ abzugeben. Tel.: 09851/1731

Verk. A500-Games. D. Dragon 3 15,-, B. Blows Galactic, Sen. Soccer, B.I. Data 2 je 25,-, F.o.t. Intruder 35,-. Alle 100% ok. Tel.: 02191/61726 oder 0172/2013944 ab 18 Uhr

Biete Spiele für versch. Amigas (Disk). Billig! Z.B. Monkey 1+2, Goblins 3, Burntime. Fordert Liste

an bei Peter Ising, Gmünder Str. 21, 73540 Heubach

Biete Amiga-Orig. à 10 DM: Bug Bomber, Gunboat, Push-Over, Speedball, Terrapods, Turrican 1,2 Wolfchild, Invest, Black Gold, Tower Fr., Zool u.a. Tel.: 07472/1339

Verk. DL Paint 2, Piz. Con., High Seas, Trader, Liberation, Siedler, Colonization, Centurion. Suche EoB 2. Tel.: 04453/1741

Verkaufe Indy 4, Oldtimer Teil 2 und Der Clou. Alle Spiele in Deutsch mit Verpackung und Handbuch. 100%ig ok! Für 150,- sind es Deine, dazu schenke ich Dir The Three Stooges. Schreibt an: Günther Firzger, Harmsmühlenstr. 73 a, 31832 Springe

Verk. Orig. Kings Quest 6 30 DM, Simon Sorcerer AGA 30 DM, Beneath Steel Sky 20 DM, Reunion 15 DM, Crime City 10 DM, Operation Stealth 10 DM. Tel.: 036841/43386

- Verkäufe - Verkäufe - Software für Amiga & PC! Kopierstationen für SNES. Tel.: 0172/5276591

Biete Spiele für Amiga 500, z.B. EoB, Indy 4, Bards Tale, Maniac Mansion, Interceptor, Vermeer, Hanse, Sword of Twilight, Bloodwych u. Data, King's Quest, Imperium, Wallstreet, Wizard, Knightmare, MM 2+3. 02661/8137

A500-Orig. Eagle 2, Titus Fox, Amberstar, Dragonflight, Monster Grand Slam, Plotting, Lotus 3, Leaderboard, Wolfchild, Intruder, Wing Commander zus. 120 DM. 02586/1673

Neue Software wegen Systemwechsel billig abzugeben! Liste bei: M. Griebel, Innaustr. 10, 83026 Rosenheim

Verkaufe Amiga-Originale: Theme Park, Worms, Indy 4, Populous 2, Der Patrizier, BMH, Anstoß, Dynablasters, Turrican 3, Fire and Ice etc. Tel.: 030/3041503 Ole.

Verkaufe: Coala, Alien Breed 3D für 50 DM, Star Trek 25th Anniversary für 40 DM, Microcosm CD³² 40 DM. Telefon: 08223/5356

- Verkäufe - Verkäufe - Software für Amiga & PC! Kopierstationen für SNES. Tel.: 0172/5276591

Verk. Amiga-Spiele, über 20 Spiele und Anwenderprogramme. U.a. Bundesliga Manager Hattrick, DSA... Hattrick (PC) für 50 DM. Tel.: 02845/80383

Verk. Amiga-Orig. je 50 DM: FI-FA, Rise of R., Software M., Theme Park, Der Clou, His. Line, Zepelin; je 30 DM: Indy 3, BMP,

Space Hu., Monkey Island usw. Fordern Sie Liste an. Tausche auch gegen Spiele. Armin Matterer, Barbaraweg 1, 88416 Ochsenhausen

Originale: Assassin, Body Blows, Uridium 2 je 25 sFR. Elfmania 30, Rom Golo 35, Rise o.t. Robots AGA 40. Alle A4000-komp.! 01/8303575 (Andy). Achtung - Schweiz!

Neue SW wegen Systemwechsel billig abzugeben. Liste b. M. Griebel, Innaustr. 10, 83026 Rosenheim

Verkaufe für A500: Dream Team (Simpsons, Terminator 2, WWF), Turrican 3, WWF2, Behind the Iron Gate, Shadow Fighter je 20 DM. Tel.: 09471/20771 (Benjamin)

Original Ambermoon, Siedler, Piz-za Connect., Dune 2, FIFA Soccer, Silent Service 2, Grand Prix, Historyline, World of Soccer, Lemmings, Subtrade zu je 20 DM. Tel.: 0821/465884

Orig. A1200 Pinball Illus., Lemmings 3, Chr. Kolumbus, PGA Tour, BMH, Theme Park, Star Trek, Fußball Total, Lords of Realm, Subwar 2050, Seelent. je 20 DM. Tel.: 0821465884

Spiele zum Taschengeldpreis: Siedler, BMH 3... (nur Originale). Liste gegen Rückporto bei: A. Ott, H.-Heine-Str. 4, 09648 Mittweida

Vk./tausche (CD³²): Gloom, R.o.t.R., Chaos E., PGA, Labr. of t., Banshee, Simon, Prey, Roadk., Death M., Fire + Ice, Zool. Ruft an! 04761/70997. Bis dann!

Orig. A1200+500 10-30,-: Lords of Power, Spec. Forces, Emerald Mine 3, Ultima V, Sim Ant, Earth, Z-Out, World Cup '90 etc. A500 nur 5,-: Xenon 2, FM2 etc. Tel.: 05223/86505 ab 16 Uhr (Lars)

Tauschpartner für Spiele auf A500 gesucht. Liste an: B. Siawinski, Schlesierweg 1, 29693 Hodenhagen. Verkäufe auch Road Runner auf SNES für 35 DM. 100% neu.

Verk. Original-Spiele: D.Paint IV, Dune II, Morph, Lemmings II, Buck Rogers, Indi Jones Last Crusade, Weird Dreams, Dragons Breath, Cyberworld. Preise VB. Tel.: 06101/64724

Verkaufe Originale: Simon der Zauberer 15,-, Legend of Sorasil 25,-, Jurassic Park 20,-, Aufschwung Ost 10,-, Lethal Weapon 15,-. S. Schirmer, Tel.: 06181493666

Flamingo Tours 50,-, Mad TV, Software Manager, Sim Ant, A-Train je 30,-, Larry 3, No Second Prize, Hudson Hawk je 45,- inkl.

Porto. Tel.: 0711/4560679

Verk. DM 2 AGA 50 DM, Flight o.t. Amazon 55 DM, Heimdall 2 AGA 20 DM, W. of Legend 25 DM, Darkmere 25 DM, Elfmania 25 DM. Tausch gegen Simon the Sorcerer AGA o. CD³² kpl. d. Uwe Burkhardt, Schillerstr. 70, 09427 Ehrenfriedersdorf

Verkaufe über 50 Originale für Amiga 500. Je Spiel nur 10 DM. Fax/Tel.: 02832/2677, Thomas

Fantasy-Post-Rollenspiel QUEST sucht noch weitere Mitspieler. Spielanleitung und insgesamt 3 Freizüge KOSTENLOS und UNVERBINDLICH zum Testen! Nur anfordern! Bei B. Kragert, Wagnerstr. 6, 47239 Duisburg

Verkaufe Originale: The Chaos Engine 25,-, Biling 50,-, Kathedrale 10,-, Heimdall 2 20,-, Jonathan 20,-. Angebote S. Schirmer, Tel.: 06181/493666

Aladdin AGA, Banshee AGA, Super Stardust AGA, Darkseed ECS. Alles Originale mit Verpackung. Tausche auch gegen Amazon Queen. Tel.: 0521/70509. Preis VHS

Orig. Spiele zu verk. 27 Stck. kompl. 500 DM oder einzeln z. B. Siedler 25,-, Theme Park 30,-, Piz-za Con. 25 DM, Monopoly 10,- DM. Tel.: 0177/2131530 ab 18 Uhr

Suche Software

Suche Navy Seals u. Magic Pockets (Originale), auch im Tausch! Olaf Gaide, Untergasse 61, 35418 Buseck. Dringend!

Suche für Amiga 500+ das Spiel Xerron 2001. Tausche gegen Epic oder bezahle. Ruft an unter 040/8316470 ab 18 Uhr

Dringend! Suche die A1200-Version von Rüsselshim! Natürlich nur Original mit Anl. u. Verp. Zahle gut! Angebote bitte an Tel.: 030/3635626 (Torben)

Suche A500-Originale Monopoly 9/93 dt., Ambermoon dt., Simon the Sorcerer, Indy 4 dt., Money Island I und II dt. Michael Stehr, Osterfelder Str. 61, 48361 Beelen

Suche für CD³² die Spiele Humans Brutal Football, The Legacy of Sorasil, Wild Cup Soccer, Gunship 2000. Tel.: 07720/64741

Suche Basketballspiele für Amiga 600. Zahle bis zu 30 DM. Tel.: 0231/354027 ab 19 Uhr. Fragt nach Denis.

Hilfe! Hilfe! Hilfe! Suche dringend Disk 1 von Mega Traveler 2 für A500. Tel.: 05731/60302, öfter versuchen.

Suche dringend Indiana Jones IV, Gate of Atlantis. Bitte nur Original. Zahle bis 40 DM. Tel.: 08341/3894, Thomas ab 14 Uhr. Auf Amiga 500 oder 600.

Suche dringend Battle Field Creator. Zahle gut! Tel.: 040/5551237, nach Daniel fragen.

Suche AGA-Games aller Art. Schickt Eure Listen an: Marco Kunz, Blumenstr. 10, 96343 Steinwiesen

Spiele und Anwendersoftware für Schneider CPC 6128 auf Floppy Disks Compact (CF2) billig gesucht. Ang. abends ab 17.00 Uhr an: 03733/66340

Suche für Amiga: Dragons Lair II, Black Gold und Nicky Boom 2. Zahle gut. Tel.: 0203/4055444

Tausche

Amiga CD²: Microcosm, Simon t. Sorcerer, Heimdall 2, Humans, Myst u. Benefactor gegen Super

Putty, Qack, Litol Divil, Donk. Tel.: 07272/1094 bis 21.00 Uhr

Suche Tauschpartner für Amigaspiele 500. Also ruf doch mal an 06621/2123, Frank.

Kontakte

Suche Freaks zum Austausch von Tips, Demos, Codes, Games. Schreibt an: Marco, Blumenstr. 10, 96349 Steinwiesen

Suche Kontakte zu Amiga-Freaks, egal ob ECS oder AGA zum Austausch von Tips, Lösungen und Games. Schreibt an: Sven Riep, Benzstr. 16, 63457 Hanau

Fantasy-Post-Rollenspiel QUEST sucht noch weitere Mitspieler. Spielanleitung und 3 Freizüge KOSTENLOS und UNVERBINDLICH zum Testen! Nur anfordern! Bei B. Kragert, Wagnerstr. 6, 47239 Duisburg

Verschiedenes

Star Wars! Über 2200 Figuren, viele Fahrzeuge, Playsets, Großfiguren u.v.m. Liste gegen 2,- DM RP bei Maik Büchner, Baumschulenweg 26, 37083 Göttingen

Biete Amiga Joker 11/91; 3, 4, 10, 11, 12/92; 1, 2, 3, 4, 5, 9, 10, 11/93; Div. Orig.-Software nur 5,- DM. 05223/17121; Jens

Probleme mit dem Geld? Bald nicht mehr... Veränderte Spielstände nach Wunsch. (Colonization, Civilization, Bing!, Die Siedler, Sim City 2000, Elite 2, Anstoß, BMP usw.) Nur 10 DM für bis zu 3 Spielstandsänderungen. Geht sogar noch billiger - einfach Gratisinfo anfordern. Matthias Stern, Oemberg 41, 45481 Mülheim

Wer versorgt mich mit der Komplettlösung von Cadaver (zu einem angemessenen Preis)? Ruft an: Samstagvormittag bis 11.30 Uhr oder Sonntagnachmittag 06132/40622

Der Hammer! Die Freundin! Amiga Joker 1/90 bis 12/99! 5 Jahr Joker im Hartplastik-Ordner für 125,- DM. Gut erhalten. Tel.: 02621/61244 oder 7455

Lösungen: M. Island 1+2, Indy 3+4, Zak McKracken, Kyrandia 1-3, Goblins 1-3, Loom, Elvira 1+2, Darkseed, M. Mansion; je 5,- DM. Th. Gatsche, Tannenweg 1, 51147 Köln

Verk. über 500 Lösungen. Sonderangebote je 6 DM: Monkey 1 u. 2, Indy 3 u. 4, Zak MacK. 1, Maniac Mansion 1, Hook, Futurewars. (Nur Vorauskasse). Von Mo. bis Fr. ab 14 bis 19 Uhr:

Tobias Hiltl, Andechser Str. 8, 92260 Ammerthal. Tel.: 09628/8459

Verkaufe Spiele für den A1200! SNES + Zubehör & 5 Spiele. Liste gegen 2 DM in Briefmarken an: Oliver Rörich, Leisenbergweg 3, 53797 Lohmar

Zahle 150,- DM für einen Frontier-Elite 2 Savestand, wo man Prinz ist und Elite und den Auftrag mit den Thargoiden hat! Ruft an ab 19.00 Mo.-So. unter Tel.: 08381/3895 - Michael. Nur für Amiga.

Fantasy-Post-Rollenspiel QUEST sucht noch weitere Mitglieder. Spielanleitung und insgesamt 3 Freizüge KOSTENLOS und UNVERBINDLICH zum Testen. Nur anfordern! Bei B. Kragert, Wagnerstr. 6, 47239 Duisburg

Verk. über 500 Lösungen. Sonderangebote je 6 DM: Monkey 1 u. 2, Indy 3 u. 4, Zak Mac K. 1, Maniac Mansion 1, Hook, Futurewars. (Nur Vorauskasse). Vo Mo. bis Frei. ab 14 bis 19 Uhr: Tobias Hiltl, Andechser Str. 8, 92260 Ammerthal. Tel.: 09628/8459

Suche für A500 Special Forces und für Operation Stealth Code-Tabelle. Tel.: 034921/28547



kostet

Deine private Kleinanzeige im Amiga Joker. Einfach Coupon ausfüllen, **Fünf-Mark-Stück oder -Schein beilegen (kein Scheck, keine Briefmarken)** und einsenden an:

**Joker Verlag
Kleinanzeigen
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn**

WICHTIG!!

Anzeigen, die auf Raubkopien oder indizierte Spiele schließen lassen, bzw. PLK-Nummern enthalten, werden nicht veröffentlicht!!

KLEINANZEIGEN AMIGA COUPON

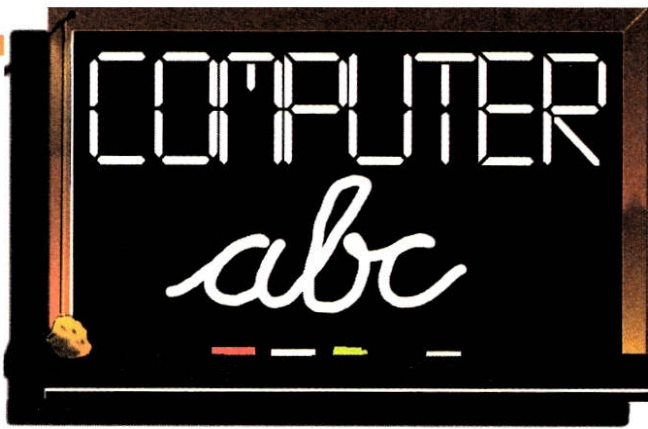
Bitte veröffentlicht meine private Kleinanzeige in der nächsten erreichbaren Ausgabe, und zwar unter der Rubrik:

- | | |
|--------------------------------------|--------------------------------------|
| ☐ Biete Hardware | ☐ Suche Software |
| ☐ Biete Software | ☐ Kontakte |
| ☐ Tausch | ☐ Verschiedenes |
| ☐ Suche Hardware | |

Name, Vorname	
Straße/Nr.	
PLZ/Ort	

Bitte jeden Buchstaben, Wortzwischenraum und jedes Satzzeichen leserlich in die einzelnen Kästchen eintragen!

Datum, Unterschrift



Tetris: Die auch schon wieder neun Jahre alte Steinerei des russischen Programmierers Alexej Pajitnow ist das wohl bekannteste Computerspiel der Welt. Logischerweise gibt es davon praktisch für jeden Rechner und jede Konsole eine Umsetzung – und zahllose Nachahmer...

Texas Instruments: Die in Dallas ansässige Digitalien-Firma wurde bereits 1930 unter dem Namen „Geophysical Service Inc.“ gegründet und 1951 dann in TI umgetauft. Mitte der 70er Jahre überschwemmten die Texaner auch hierzulande die Schulen und Büros mit ihren Taschenrechnern; Anfang der 80er brachten sie den TI99-Homecomputer heraus, von dem in Deutschland an die 150.000 Stück abgesetzt wurden. Heute hat man sich dagegen aus dem Markt für Großgeräte (bis auf Drucker und Notebooks) weitgehend zurückgezogen und beschränkt sich auf die Produktion elektronischer Kleinteile wie z.B. Grafikchips.

Textbaustein: Wer immer wieder Texte mit gleichlautenden Formulierungen schreiben muß (Werbebriefe etc.), legt sich gern eine Sammlung solcher Phrasen an, die dann auf simplen Tastendruck an der richtigen Stelle eingebaut werden – über dieses Feature verfügt praktisch jede moderne Textverarbeitung.

Textmarke: Quasi ein virtuelles „Eselsohr“, das man zum schnelleren Auffinden bestimmter Stellen unsichtbar in den Digi-Text einbauen kann.

Textmodus: Eine Betriebsart für die Bildschirm- oder Druckerausgabe, bei der der Rechner nur bestimmte ASCII-Zeichen verwendet. Das spart gegenüber dem unbeschränkten „Grafikmodus“ natürlich eine Menge Zeit.

Textverarbeitung: Der Himmel ist blau, das Wasser ist naß, und die meisten Menschen verwenden ihren Computer mit Hilfe einer solchen Anwendung vornehmlich zum Erfassen, Bearbeiten, Speichern und Ausdrucken von Texten aller Art. Natürlich macht Spielen mehr Spaß, aber rein zahlenmäßig geht die Arbeit eben vor...

Thermodrucker: Daß diese Geräte teils auch „Wachsdruker“ genannt werden, löste mal eine monatelange Kontroverse in der Mailbox aus – und ist zumindest insofern wahr, als dabei ein wachsbeschichtetes und daher wärmeempfindliches Papier Verwendung findet, in das die Buchstaben beim Drucken gewissermaßen „eingeschmolzen“ werden. Im Unterschied zu Normalpapier vergilbt Thermopapier aber rasend schnell, weshalb man es heute meist nur noch in Faxgeräten findet.

Thesaurus: Im „Jurassic Park“ werdet Ihr vergeblich danach suchen, dagegen enthalten neuzeitliche Textverarbeitungen in aller Regel so ein Synonymwörterbuch. Ihren Namen verdanken diese Sammlungen von gleichlautenden Begriffen mit gleicher Bedeutung den alten Griechen („thesauros“: Schatz bzw. Wortschatz); eingesetzt wer-

den sie, um sich nicht allzu häufig zu wiederholen.

TIFF: ist ein weitverbreitetes Grafikformat, wobei die Abkürzung für „Tagged Image File Format“ steht.

TIGA: ist ein spezieller Grafikstandard von Texas Instruments („Texas Instruments Graphics Architecture“) für PCs, der dort aber längst vom moderneren SVGA verdrängt wurde.

Timeout: Bei Sport und Spiel kann man sich eine „Auszeit“ genehmigen, wenn es die Regeln bzw. die Mitspieler erlauben. Der gleiche Ausdruck wird aber auch für die Zeitspanne verwendet, in der der Computer auf die Rückmeldung eines Peripheriegerätes wartet – kommt innerhalb dieser Zeit kein Bereitschaftssignal, wirft er eine Fehlermeldung aus. Ähnlich ist es bei Mailboxen: Macht man fünf bis zehn Minuten lang gar nichts, trennt das Programm die Telefonverbindung oft von selbst, um das Entstehen unnützer Telekom-Profite zu vermeiden.

Times: The times, they are a-changing? Der alte Dylan hatte auch in bezug auf die gleichnamige Schriftart nicht ganz unrecht, denn dabei handelt es sich um eine sogenannte Proportionalschrift, bei der z.B. einem „i“ weniger Platz in der Zeile zugestanden wird als einem „m“. Ein praktisches Beispiel habt Ihr gerade vor Augen!

Time Sharing: Wenn sich mehrere Benutzer (in der Regel über mehrere Terminals verteilt) die Leistung eines Zentralrechners teilen, ohne daß sie dies in der Praxis überhaupt bemerken sollen, muß die Prozessorzeit gerecht zwischen ihnen aufgeteilt werden. Das System wechselt dann blitzartig von einem zum anderen, so daß jeder den Eindruck hat, die CPU würde ständig nur für ihn schwitzen. Alternativ wird für dieses Verfahren auch der Ausdruck

„Timeslicing“ („to slice“: in Scheiben schneiden) benutzt.

Timeware: ist eine spezielle Form von Shareware, die durch Abfrage der Echtzeituhr im Rechner nur begrenzte Zeit lauffähig ist.

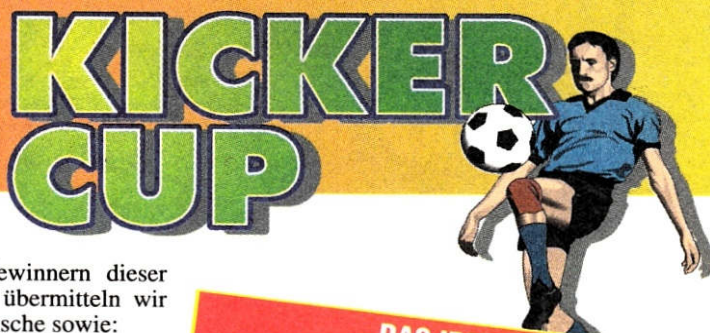
Tintenstrahldrucker: Eigentlich müßten die Dinger eher Tintentröpfchendrucker heißen, weil ihre Düsen den schwarzen oder bunten Saft meist nur tröpfchenweise aufs Papier spritzen. Hinsichtlich Anschaffungspreis, Drucktempo und -qualität bilden sie für nichtprofessionelle Anwender aber den idealen Kompromiß zwischen Nadel- und Laserdruckern, was ihren hohen Verbreitungsgrad erklärt.

Token: Das englische Wort für Kurzzeichen bzw. Symbol hat in der Welt der Datenverarbeitung zwei ganz verschiedene Bedeutungen. Bei höheren Programmiersprachen versteht man unter einem „token“ nämlich die platzsparende Kurzversion eines häufig benutzten Befehls. In ringförmig aufgebauten Netzwerken ist das „token“ dagegen ein ständig kreisendes Signal, das die Zugangsberechtigung der einzelnen Teilnehmer regelt.

Toner: ist der pulverförmige Stoff, aus dem im Laserdrucker oder Fotokopierer durch Erhitzen Druckfarbe wird.

Tool: Englisch für „Werkzeug“, und genau das bedeutet es auch im elektronischen Sprachgebrauch. Konkret sind damit meist Hilfsprogramme (auch „Utilities“ genannt) wie Defragmentierer für die Festplatte, Kopier- und Komprimierungsprogramme etc. gemeint. Häufig bezeichnet man auch einzelne Teile einer Anwendung als Tools, z.B. den Pinsel oder die Sprühdose in einem Malprogramm wie „DPaint“. Last not least kann man mehrere Tools in einer Toolbox oder einem Toolkit zusammenfassen, was gleichermaßen mit „Werkzeugkasten“ übersetzt wird.

Dem Spielverlauf nach hätten wir ja noch viel höher gewinnen müssen, aber wir wollen nicht unleidlich sein: Das solide 3:0 im letzten Heimspiel gegen die Ostwest-Flaschen aus Berlin soll uns als Anlaß für eine Siegesfeier genügen.



Das Debakel gegen die Battle Kumpans hat Euch also doch aufgeschreckt, was? Man sah es an der Eile, mit der Ihr die 50 Prozent für den Einsatz wieder auf gewohnte 75 Prozent heraufgeschraubt habt, obwohl es diesmal nun wirklich gegen die Lachnummer der Liga ging. So konnten denn Oskar und der Joker auch in aller Heiterkeit einlachen, äh, einlochen, und selbst Big Boß Mike warf den Ball einmal fröhlich hinter des Gegners Latten. Der Ehrenschiri, ein bekannter Münchner Staatsanwalt, sah die Dinge seiner Natur entsprechend verkniffener, und so müssen wir uns leider auch wieder drei gelbe Verwarnungen an den Straps stecken: Wegen unzüchtiger Verirrungen (etwa aufreizende Kleidung, weil wegen der kurzen Hosen nackte Waden zu sehen waren) mußten drei aus der JOKER-Equipe ihr Karten-Konto aufstocken lassen – der notorische Pornograph Michael, sein ruchloser Gehilfe Joker sowie Werner Regnet, verantwortlich für viele wehrkraftzerstrende Comics. Na, wenigstens hat uns Dr. Strull den Zugang zum Netz des Gegners nicht gesperrt...

Hier der Rest vom Statistik-Fest in aller Kürze: Über 8.900 Zuschauer sorgten für einen Kontostand von derzeit 148.000 Mäusen, und Ihr habt gefälligst wieder dafür zu sorgen, daß unser nächster Auswärtstrip zu den immerhin fünftplazierten Hammerfüßen nicht zu einem Sturz-Urlaub wird. Wie? Nun, indem Ihr Euch wieder einmal mit voller Aufmerksamkeit unseren sieben Fragen widmet!

- 1) Wieviel Einsatz ist Dir gegen die Hämmerer gerade gut genug? (0%, 25%, 50%, 75%, 100%)?
- 2) Welche Spieler möchtest Du auf welcher Position stellen? Pro Quadrat bitte nur einer!
- 3) Der Transfermarkt ist auf staatsanwaltschaftliche Anweisung bis auf weiteres geschlossen.
- 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) Unser Eintritt liegt momentan bei 12,- DM – und was der Feind kassiert, kann uns ohnehin egal sein.
- 7) Willst Du einen Kredit aufnehmen (höchstens 500.000 DM)?

Wenn Ihr also wißt, wo der Hammer hängt (hängt ihn möglichst an den Fuß des Gegners, denn nomen ist ja immer noch omen!), dann schreibt die Ergebnisse Eurer Überlegungen auf eine Postkarte. Wir füttern mit den Mittelwerten aller Einsendungen zuverlässig wie stets unseren Manager und übermitteln Euch im nächsten

Heft die Daten. Den Gewinnern dieser Folge unseres Postspiels übermitteln wir dagegen unsere Glückwünsche sowie:

- 1 x Award Winners
- 3 x Joker-Jogger
- 3 x Mousepad

Um Gewinner zu werden, muß man freilich erst mal mitmachen, denn wie wohl zumindest jeder Zweite vermutet hat, handelt es sich dabei um die Preise, die wir wie immer unter allen Einsendern verlosen – allerdings nur unter solchen, deren Absender wir entziffern können. Denn so und nicht anders hat eine leserliche Adresse auszusehen:

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

Ergebnisse: 11. Spieltag

FC JOKER	– Berlin East/West	3:0
Langohrer SK	– Opafun	2:4
Amiga James	– Battle Kumpans	3:0
Might & Matschig	– Raschmehr	1:2
Wurm. Wolfschreck	– Hammerfoot	2:1
1. FC Blähbein	– Softbär 2000	2:2
Un. Hofftschwer	– Austerwitz	3:0
Bodo Tiltner	– Blue Beiß	2:0
Maniac Menschen	– Bummico	2:0
DSC Pleasurestoff	– Playpower	4:0

Die Joker-Tabelle

Mannschaft	Punkte	Tore
1) Wurm. Wolfschreck	20: 2	30:11
2) Un. Hofftschwer	17: 5	27: 9
3) Raschmehr	17: 5	26:12
4) Maniac Menschen	16: 6	26:12
5) Hammerfoot	15: 7	28:16
6) Opafun	14: 8	29:15
7) FC JOKER	14: 8	26:19
8) Amiga James	13: 9	24:26
9) Might & Matschig	12:10	24:18
10) DSC Pleasurestoff	12:10	19:15
11) Langohrer SK	11:11	14:19
12) Blue Beiß	10:12	18:23
13) Bummico	9:13	21:22
14) Bodo Tiltner	8:14	18:22
15) Softbär 2000	7:15	17:27
16) 1. FC Blähbein	6:16	16:29
17) Battle Kumpans	6:16	12:26
18) Austerwitz	6:16	16:31
19) Playpower	5:17	12:32
20) Berlin East/West	2:20	11:30

DAS IRRE FUSSBALLMANAGER-POSTSPIEL

Mannschaftsaufstellung

Nr. Spieler	Art	letzte Pos.	Stärke	Wert(DM)
1) Brork	Tor	28	39	200.000
2) Wunderlich	Tor	–	19	150.000
3) Schlimmel	Abw	24	55	390.000
4) Joker	Abw	19	6	190.000
5) Nettelbeck	Abw	22	29	190.000
6) Freckmann	Abw	–	5	60.000
7) Stockbisl	Mit	–	g.	250.000
8) Ponikwar	Mit	12	9	260.000
9) Regnet	Mit	18	40	220.000
10) Celal	Mit	11	29	280.000
11) Magenauer	Mit	15	40	250.000
12) M. Labiner	Mit	13	58	550.000
13) Dzierzynski	Ang	9	32	220.000
14) Stein	Ang	–	g.	160.000
15) B. Labiner	Ang	3	37	240.000

Paarungen: 12. Spieltag

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

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				

STROMMAUSFALL.

Wenn es ab sofort (auf der übernächsten Seite) schon eine Börse für Trading Cards im Joker gibt, dann gibt es auf diesem Gebiet wirklich alles – neuerdings auch wieder zwei sehr ungewöhnliche Sammelkarten-Systeme!



GRONKS – VANDALEN IN SANDALEN

Die alleinige Daseinsberechtigung des sandaligen Untertitels dürfte hier im witzigen Reim liegen, wie das gesamte Spiel eigentlich eher als Insider-Gag für Kartler denn als ernstzunehmendes TC-Duell zu betrachten ist. Daher soll uns die vergleichsweise spartanische Ausstattung der schwarzweiß bedruckten Spielkarten nicht weiter stören, Witzschkeit kennt schließlich auch und gerade nach unten hin keine Grenzen. Die Untergrenze der zu verwendenden Karten liegt zudem bei nur 15 Stück (zum Vergleich: Ernsthaftere Systeme wie z.B. „Magic – Die Zusammenkunft“ wollen zumindest 40 Bilder im Blatt sehen; bei den Turnierregeln gilt gar ein Minimum von 60 Karten pro Deck), wozu drei oder mehr der mit jeweils fünf Exemplaren bestückten Starter- bzw. Ereignis-Sets erforderlich sind. Im wesentlichen wird dann mit verschiedenen, gleichzeitig auszuspielenden Gronks gegeneinander gekämpft. Und wenn Ihr jetzt wissen wollt, was Gronks sind: Das sind offensichtlich mehr oder weniger mutierte Welpertinger, die sich mit Vorliebe heiße Gefechte per 20seitigem Würfel liefern...

Rundensieger bleibt hier, wer das höhere

Ergebnis wirft. Damit's aber nicht ganz so einfach ist, werden die Resultate noch mit Hilfe eines aufgedruckten Ziffernblattes modifiziert, wobei die Zeigerstellung beider beteiligten Karten zu berücksichtigen ist. Ein sehr simples System also, jedoch auch ein sehr flexibles, das zu kaum vorhersagbaren Variationen führt. Die Karten der Ereignis-Packs beschäftigen sich demgegenüber mit Zauberern und Anti-Zauberern, verirrten Exhibitionisten, genialen Strategieberatern und anderen Seltsamkeiten, zeigen sich jedoch insoweit genrekonform, als die gesamte Menagerie nur dazu dient, die eigenen Angriffe zu unterstützen bzw. die des Gegners besser abblocken zu können. Wer eine Runde gewinnt, darf jedenfalls seinen Sieger-Gronk wieder zur Hand nehmen und zudem einen vom Stapel ziehen – wer verliert, muß den armen Loser „begraben“ und bekommt keinen Stapel-Nachschub. Unter dem Strich geht es hier also mal nicht um Lebenspunkte, sondern lediglich darum, dem Widersacher alle Karten aus der Hand zu luchschen.

Kurzum, Gronks ist ein flotter Spaß für das kleine Duell zwischendurch: Das Regelwerk paßt auf eine DIN-A-6-Seite, niemand muß viel rechnen, und der Würfel ist auf jeder halbwegs ebenen Fläche einsetzbar. Um so ärgerlicher ist der vergleichsweise hohe Preis!

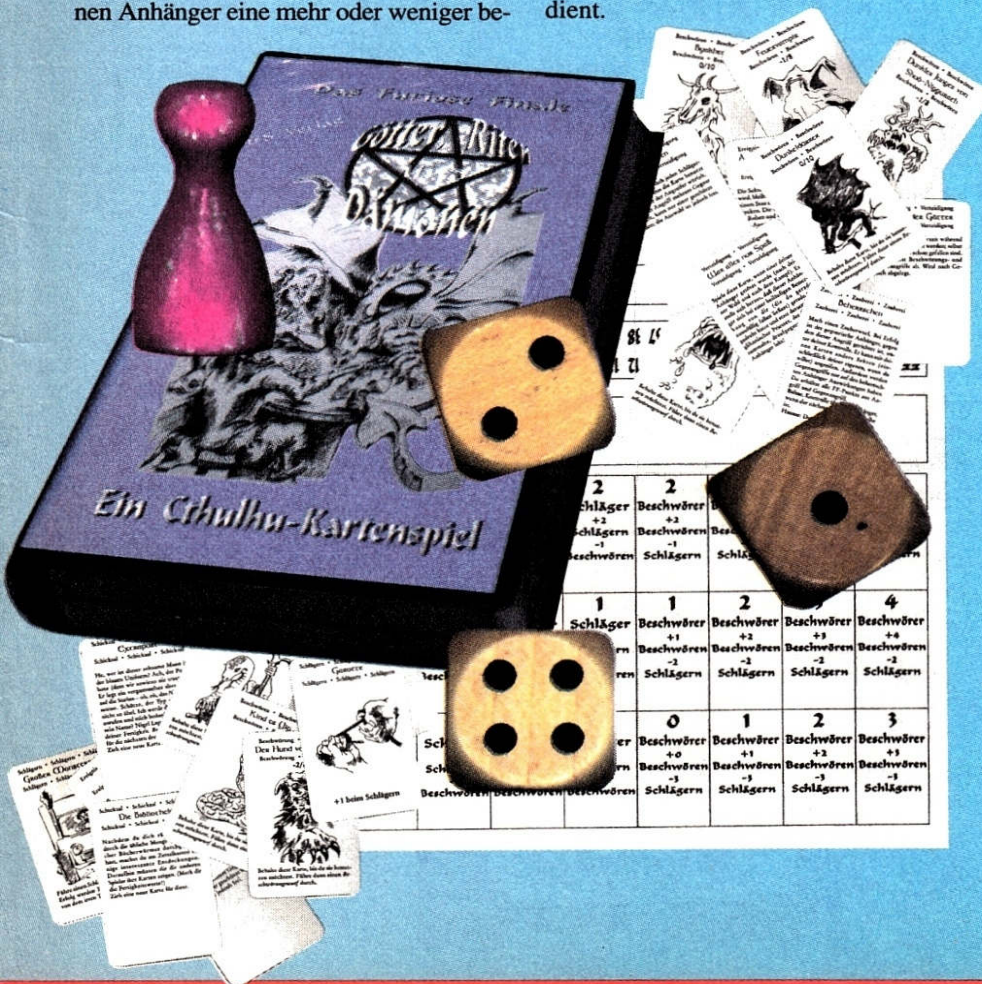
GÖTTER, RITEN UND DÄMONEN

Ganz anders, wenn auch von ähnlichem Kaliber, kommt dieses Cthulhu-System daher. Der schier unaussprechliche Name des Gruselgottes steht ja seit jeher für gräßlichste Gänsehäute, und in der verkartelten Version will er seine Untertanen anscheinend aus der Fangemeinde des megaschrillen „Illuminati“ rekrutieren. Kurz und fassungslos: Jeder der vier oder fünf Dämonisten gründet eine Sekte, wobei von real existierenden Esoterikern bis hin zu Phantasiegebilden wie den Militanten Cannabis-Anbetern Europas alles erlaubt ist, was erlaubt ist. Dem Heimat-Verein werden nun Punktwerte für die Fähigkeiten Beschwören, Zauberei und Schlägern ausgewürfelt, und schon darf man seine mit unterschiedlichen Boni und Mali ausgestatteten Anhänger (die auf ein papierenes Spielfeld gemalt sind) gegeneinander hetzen.

An dieser Stelle kommen nun die in sechs Gruppen aufgeteilten, ebenfalls wieder schwarzweißen Karten zum Einsatz. Angreifen darf nämlich nur, wer (Monster-) Beschwörungen und/oder Haudraufs in der Hand hält, wobei stets einer der eigenen Anhänger eine mehr oder weniger be-

liebig auswählbare Figur eines Gegners per Würfelei attackiert. Auch hier kann man dem Schicksal natürlich wieder mit gesonderten Ereignissen, Zaubersprüchen oder Verteidigungen in den Arm fallen. Sinn der Übung ist es jedenfalls, möglichst viele „Ungläubige“ zu killen, um so die begehrten „Furiöses-Finale-Punkte“ (FFP) zu ergattern: Wer davon ausreichend im Sack hat, darf versuchen, seinen jeweiligen Gott zu beschwören – was alle anderen Sektierer nach Kräften torpedieren werden. Sollte das Spektakel im Mißerfolg enden, wird man weit zurückgeworfen, anderenfalls hat man gewonnen. Dann manifestiert sich der eigene Götze und macht alle Ungläubigen nieder. Daß er am Ende übrigens auch den gläubigen Sieger nieder macht, sollte uns allen eine Lehre sein...

Bezüglich der Ausstattung gibt es allerdings auch hier wenig Berauschendes zu berichten, denn das komplette Spiel einschließlich aller benötigter Karten findet sich in einer unfunktionierten Videohülle. Ein paar hübsche Holzwürfel sind aber dabei, und die Anleitung benötigt immerhin an die 20 kleinformatige Seiten. Wer also schnöde Äußerlichkeiten für schnöde Äußerlichkeiten hält, der wird hier sicherlich recht gut bedient.



BESCHWÖRUNG DER GLÜCKSGÖTTIN

Wer Fortuna auf seiner Seite hat, kann auch diesmal wieder eines unserer originalen Rezensionsexemplare gewinnen. Verlost werden sie wie immer unter allen Einsendern, die uns auf einer Postkarte wenigstens eine der beiden folgenden Fragen beantworten: Wie heißt das TC-System der DSA-Schmiede Schmidt Spiele? Und welcher amerikanische Schriftsteller gilt als Erfinder des Cthulhu-Mythos? Wer's weiß, schickt seine Erkenntnisse an die nachstehende Adresse, wer hingegen letztes Mal auf Blue Byte und die Rebellen tippte, der darf jetzt vielleicht in der Ruhmeshalle seinen Namen beschwören! (jn)

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

GRONKS

Spielmaterial: 41%
Spielregeln: 75%
Spielreiz: 72%
Schwierigkeit: Für Anfänger
Besonderes: Aldi-Outfit zum Tengelmann-Preis – ein Fall für den besonderen Geschmack
Preis: 15,- DM pro Set
Bezug: Gessnitzer & Städtler
 K.-Zimmermann-Str. 41
 90513 Zirndorf

GÖTTER, RITEN UND DÄMONEN

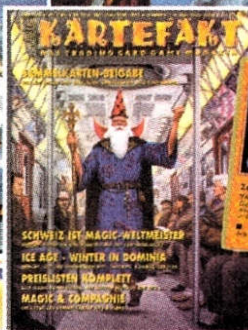
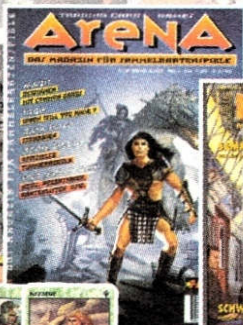
Spielmaterial: 47%
Spielregeln: 75%
Spielreiz: 77%
Schwierigkeit: Für Fortgeschrittene
Besonderes: Cthulhu mal als Lachnummer, der im Preisausschreiben gesuchte Autor dürfte im Grab ruhen!
Preis: 24,80 DM
Bezug: Gessnitzer & Städtler
 K.-Zimmermann-Str. 41
 90513 Zirndorf

STROMAUSSFALL

DIE TAUSCHBÖRSE FÜR TRADING CARDS

special

rtelzung:
e Verietun
arakterkarte
den, bis die
letzungskai
schungspu
Charakter
tionen ausfü
letzung gef



Binnen kurzem haben TC-Systeme die Spielewelt revolutioniert, auch die Redaktion blieb vom Kartenfieber nicht verschont – Brigitta, Michael und Joe sind z.B. ganz verrückt nach „Magic“. Und weil der Tausch hier ein Symptom der Krankheit ist, wollen wir diese Seite ins Leben rufen!

Nur damit Ihr nicht denkt, dies wäre ein verschrobener Privatspaß aus der Chefetage: In Amerika gibt es bereits Restaurants, die „Magic“-Karten als Zahlungsmittel akzeptieren! Dazu kommt, daß Wizards of the Coast, die Erfinder dieses Systems, ihren Umsatz in den letzten Jahren um das Tausendfache steigern konnten – wie hätte ausgerechnet Michael da einer Karten-Tauschbörse im Heft widerstehen können?

Und natürlich wissen wir auch aus Euren Zuschriften, daß unter unseren Lesern ebenfalls viele mit dem TC-Virus Infizierte zu finden sind, nicht nur was „Magic – Die Zusammenkunft“ und damit das populärste System weltweit betrifft. Schon weil die Küstenwizards damit zwischenzeitlich sogar den Branchenriesen TSR („AD&D“) an der Ladenkasse überholten, haben derweil nahezu alle Rolli-Fabrikanten und auch einige Lizenznehmer mit eigenen Tauschkartenspielen nachgezogen: Man denke nur an „Vampire“ oder „Star Trek: TNG“, und sogar zu „Wing Commander“ wird es demnächst ein TC-System geben!

Gründe genug also, um zukünftig (Über-) Lebenshilfe für alle begeisterten Kartler in Form einer Tauschbörse zu bieten – zumal Euch die hier veröffentlichten Kleinanzeigen keinen Pfennig kosten werden! Wer also eine besonders starke Spielkarte, ein Sammlerexemplar oder gar ein ganzes Deck sucht bzw. abgeben will (völlig egal, ob es sich dabei um „Magic“, „Dark Force“, „Doomtrooper“ oder irgendein anderes System handelt), der wende sich einfach per Postkarte an nachfolgende Adresse. Die Angebote sollten dabei aussagekräftig formuliert (Systemtitel, Kartentitel und -version, Stärke und eventuelle Sonderfähigkeiten, Preis- bzw. Tauschwunsch) sein, jedoch im Sinne des verfügbaren Raums 200 Zeichen bzw. Buchstaben nicht überschreiten. Auch ein leserlicher Absender darf nicht fehlen, SCHICKT UNS JEDOCH BITTE KEINE KARTEN! Die hier ab sofort fortlaufend veröffentlichte Börse dient lediglich als ein Forum für tauschwillige Trading-Freunde; Kontaktaufnahme, Verhandlungen etc. liegen völlig in Eurer Verantwortung. Und jetzt: Möge der bzw. die Bessere gewinnen!

Fregat
Die Versa
kriechen
Fregat
Hauptkaps
Schiff und
Auswahl
Einsatz
S: St
+ Pi

steuerm



Herausgeber
Michael Labiner
(verantw.)

Chefredaktion
Joachim Nettelbeck (jn)
Richard Löwenstein (rl)

Textchef
Oskar Dzierzynski (od)

Leitende Bildredaktion
Manfred Duy

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)

Freie Mitarbeiter
Carsten Borgmeier
Barbara Grohmann (rrf)
Manuel Semino

Redaktionsassistent
Christine Rothmeier
Dorothea von Pronay

Joker Shop
Petra Laubenberger

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

Aktuelle Auflage (IV/95)
Verbreitung: 95.655

Erscheinungsweise
AMIGA JOKER erscheint monatlich, zum jeweils letzten Freitag des Vormonats. Doppelausgaben 6/ 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 in 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



Joker Verlag
„TC-Tauschbörse“
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

Gebrauchte Amigas

Werkstattgeprüfte Geräte und Zubehör:

Amiga 500, Kickstart 1.2	219,-
Amiga 500, Kickstart 1.3	265,-
Amiga 500 mit Speichererw. auf 1MB	299,-
Amiga 500 mit Speichererw. auf 2.5MB	399,-
Amiga 500 plus mit 1MB Chip Ram	295,-
Amiga 500 plus mit 2MB Chip Ram	369,-
Amiga 600 mit 1MB Chip RAM	298,-
Amiga 1000 mit Speichererw. auf 512KB	199,-
Amiga 1200 mit 2MB Chip Ram	498,-
Amiga 2000, 1MB	398,-
Amiga 2000, 1MB und 2 Laufwerken	448,-
Amiga 2000 HD mit 52MB-Festplatte	589,-
Amiga 2500, 3MB	698,-
Amiga 3000, je nach Konfig. ab	998,-
Amiga 4000, je nach Konfig. ab	1998,-
CDTV mit Fernbedienung	248,-
CDTV mit FB, Tastatur, Maus, LW	348,-
CD 32 mit 5 CDs	249,-

Wir kaufen auch kompl. Anlagen und Zubehör, oder tauschen gegen Preisausgleich

gebrauchtes Zubehör

RAM-Karte 512KB A500	39,-
RAM-Karte 2.0 MB A500	149,-
RAM-Karte 1MB A500 plus	79,-
RAM-Karte 1MB A600	98,-
RAM-Karte 2MB A2000	148,-
RAM-Karte 4/8MB A2000	248,-
2MB Zipp-RAM (f. Alpha-Contr. usw.)	148,-
Laufwerk int. / ext. A500/600/2000	59,- / 69,-
Festplatte 42MB mit Contr. f. A500/2000	248,-
Festplatte 85MB mit Contr. f. A500/2000	298,-
Festplatte 105 MB m. Contr. f. 500/2000	329,-
Festplatten int. f. A600/1200 v.148,- bis	348,-
SCSI-Controller f. A2000	119,-
CD-ROM A570 für Amiga 500	198,-
TV-Modulatoren für A 500	79,-
Kickstartumschaltplatte für A500/2000	15,-
Netzteile für A500/600/1200	49,-/59,-/69,-
Monitore 1081/1084/1084S	195,-/228,-/248,-
Turbokarte A500, 14MHz, 1MB u. CoPro	279,-
Turbo A1200, 28MHz, 1MB, MMU, FPU	289,-
Drucker 9N/24N/Tinte	98,-/148,-/198,-
Motherboard A2000, kompl. bestückt	248,-
Austauschgeräte Amiga 500	150,-

Neugeräte

Amiga 1200, 2MB Chip-RAM	698,-
Amiga 1200 HD 175, Progr.-Paket	998,-
Amiga 1200 Turbo, 4/175MB, 28MHz	1369,-
Amiga-Monitor, Autoscan 1438S	599,-
Festplatte 850MB m. Einbau-u. Kabelsatz	398,-
Turbokarte 68030, 28 MHz, MMU, FPU	198,-
Festplattencontr. f. A500 mit RAM-Opt.	189,-
Festplattencontr. f. A2000 mit RAM-Opt.	148,-
Festplatte 850MB f. A500 m. Controller	478,-
Ram-Karte A2000 2/8MB	248,-
SCSI-Controller GVP, Ram-Opt. A2000	198,-
SCSI-Gehäuse 4-fach mit Netzteil	179,-
Mini-Tower mit 240 Watt-Netzteil	98,-
Big-Tower mit 240 Watt-Netzteil	148,-
Farbdrucker Star LC 100 colour	298,-
Mouse 400 dpi	29,-
Scart-Anschlusskabel für Amiga an TV	19,-
Kickstart-ROM 1.3/2.05/3.1	39,-/49,-/99,-
Kickstartumschaltplatte für A500/2000	29,-

Tauschaktion Amiga 1200

Wir nehmen Ihre alte Amiga - Anlage in Zahlung. Auch ohne Aufpreis!

Spiele und Programme

Alien Breed 3D	69,-
Büing	79,-
BLM Hattrick	69,-
Behind the Iron Gate	29,-
Coala	49,-
Citadel	49,-
Colonization	69,-
Der Seelenturm	66,-
Der Reeder	85,-
Die Siedler	49,-
Dungeonmaster II	76,-
Erben der Erde	55,-
Fears	69,-
Flight of the Amazon Queen	66,-
Hanse - Die Expedition	39,-
Hollywood-Pictures	69,-
Mad News	69,-
run Trainer	79,-
Simon the Sorcerer II	69,-
Whales Voyage II	66,-
Willi Lemkes Fußball Manager	59,-
Worms	66,-
Z	66,-
Siegfried Copy m. Hardware	49,-

Tausende weitere Spiele und Programme zu Tiefstpreisen. Viele Klassiker und Oldies.

Bühler-Electronic

Tel.: 02624/7844, Fax: 2873

Ladenlokal in:

56203 Höhr-Grenzhausen, Rathausstr.135
Versand per Nachnahme (+15,-)

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
Bling! /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.m.o.
Primal Rage /dt	V.m.o.
ranTrainer /dt	73,95
Sensible Golf /dt	51,95
Sensible World of Soccer	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.m.o.
Super Skidmarks /dt	53,95
Super Street Fighter 2 /dt	53,95
Super Tennis Champs /dt	V.m.o.
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 u. CD 32	69,-
Flight of the Amazon Queen /dt	67,-
Mad News /dt	69,-
Worms /dt A500 u. CD 32	54,-

1 MB-Erweiterung für Amiga 500 49,95

2. Laufwerk 3.5" 99,95

So

können Ihr gleich bestellen:

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

Postfach 1113 • 46361 Bocholt Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

0 28 71 / 86 31

18 30 88

18 06 37 • 18 54 43

FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler
Computersoftware

Aladdin /dt	56,95
Alien Breed 3D /dt	56,95
Bling! /dt	82,95
Bundesliga Manager Hattrick /dt	74,95
Coala /dt	V.m.o.
Crusade /dt	V.m.o.
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.m.o.
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.m.o.
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 Krew /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	53,95
Shadow Fighter /dt	53,95
Speris Legacy /dt	V.m.o.
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

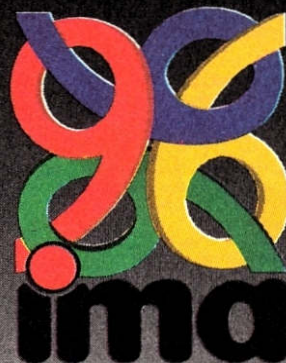
Sonder-Angebote:

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	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	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

COIN OP Special



Über 400 Banken soll es in Frankfurt geben; kein Wunder, daß gerade hier jedes Jahr die größte Münzautomatenmesse der Welt stattfindet – in der Äpfelwoi-Metropole dürfte das Kleingeld vermutlich nie ausgehen!



Aus Zockersicht stand die „Internationale Fachmesse für Unterhaltungs- und Warenautomaten“ diesmal ganz im Zeichen der Polygone, die die guten alten Sprites auf den Arcade-Monitoren nahezu vollständig verdrängt hatten – tja, es herrscht ja auch kein Mangel an Konsolenumsetzungen von Coin Op-Hits, und die Spielmaschinen für den Hausgebrauch lieben nun mal Polygone...

Besonders deutlich war dieser Trend bei den Beat'em Ups erkennbar, denn sogar Capcom wagt mit der kunterbunten Prügelei **BATTLE ARENA TOSHINDEN 2** nun den Sprung in die dritte Grafikdimension. Aber die erste Reihe auf dem Schlachtfeld wurde von anderen besetzt: Bei Namcos mittelalterlich angehauchter Mantel- und Degen-Klopperei **SOUL EDGE** beeindruckten vor allem die sagenhaften Zoomeffekte. Dagegen schickt Sega die acht jungen Kickboxer der **FIGHTING VIPERS**

mit so ungewöhnlichen Accessoires wie E-Gitarren, Rollschuhen oder Skateboards in den Kampf. Daneben zeigten die Jungs vom Saturn in Frankfurt auch **KILLER INSTINCT 2**, das durch seine fein animierten Helden angenehm auffiel. Auch Midway ließ sich bei **ULTIMATE MÖRTEL KOMPOTT 3** nicht lumpen und klotzt mit neuen Recken, Kampftechniken und Hintergrundgrafiken – so plastisch wie bei der Konkurrenz sieht die Optik allerdings nicht aus. Die Fans von Captain America, Spiderman und den anderen Marvel-Superhelden wurden gleich von zwei Herstellern umworben: Data East will bei **AVENGERS IN GALACTIC STORM** nicht nur mit Masse (18 Charaktere, 16 Levels, Vier-Button-Steuerung), sondern auch mit klasse, wenn auch gelegentlich etwas düsterer Rendergrafik imponieren. Dafür setzt Capcom bei **MARVEL SUPER HEROS** auf ein comicartiges Design mit bonbonbunten Far-

ben und die straßenkämpferprobte Steuerung. Erstaunlich zahlreich waren auch die 3D-Ballereien à la „Operation Index“ zur Messe geströmt. Das spricht zwar nicht unbedingt für den Ideenreichtum der Programmierer, aber Spaß macht es trotzdem, etwa bei Konamis **CRYPT KILLER** mit der Pumpgun auf Skelette, Zombies etc. zu zielen, während der Subwoofer einen wahrhaft unterirdischen Baßsound erzeugt. Fast schon in Richtung Reality-TV geht das opulent präsentierte **TIME CRISIS** von Namco: Die mit Texturen überzogenen Polygongrafiken sehen noch realistischer aus als bei Segas „Virtua Cop 2“, und das integrierte Fußpedal (zum Ducken und gleichzeitigen Nachladen der Kanone) ist eine erstaunlich gute Steuerungsvariante.

Die wahren Messe-Highlights waren jedoch wieder mal im Rennzirkus zu finden. Der Vortritt gebührt dabei Segas Motorradsimulator **MANX TT** mit seinen



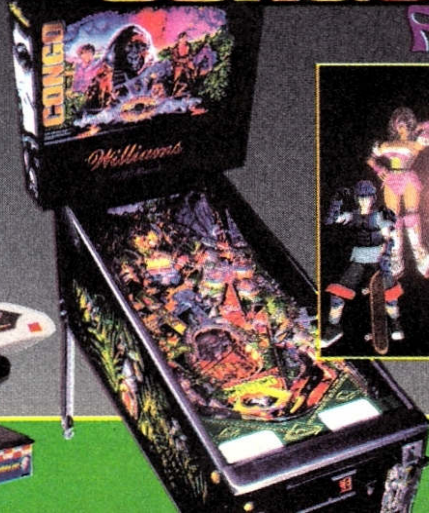
Missile Command



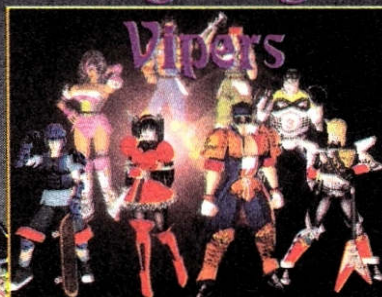
MANX TT Super Bike



CONGO



Fighting Vipers



Battle Arena Toshinden 2



phantastischen 3D-Landschaftsgrafiken: Hier thront der Spieler auf einem kleinen Bike und genießt dank einer genialen Hydraulik ein absolut realistisches Fahrgefühl! Wer lieber auf vier grobstolligen Reifen durch den Schlamm pflügt, sollte es dagegen bei Namcos **DIRT DASH** probieren, wo ein sportlicher Schalensitz mit kerniger Luftfederung und ein riesiger 50"-Monitor warten – auch diese Digi-Rallye ist ein unvergeßliches Erlebnis. Ähnlich ausgestattet braust Konamis **MIDNIGHT RUN** daher, nur geht's hier durch den nächtlichen Asphaltschungel einer Großstadt. Aus derselben Garage stammt noch der vollbewegliche Groß-Fahrsimulator **ROAD RACE**, der sein Opfer gründlich durchschüttelt, während es das SF-Szenario im Stil von „Blade Runner“ erkundet. Wessen bester Freund Flipper heißt, der

darf mit Segas **GOLDENEYE** James Bond die Kugel geben oder sich an den neuen Filmumsetzungen von Williams versuchen: **CONGO** und **JONNY MNEMONIC** warten auf den silbernen Schuß. Auch Capcom bringt neuerdings den Ball ins Rollen (**PINBALL MAGIC, AIRBORNE**), und Bally organisiert auf der schiefen Ebene die **ATTACK FROM MARS** mit allen Schikanen.

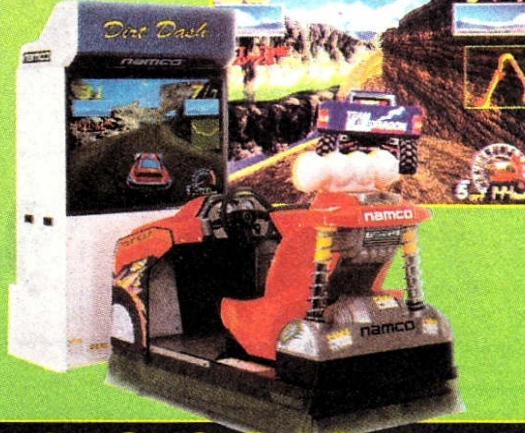
Zu guter Letzt werfen wir noch einen Blick auf drei brandaktuelle Virtuality-Games: **TOTAL RECOIL** ist so eine Art VR-Schießbude mit Winchester, Datenhelm und der totalen Rundumsicht. In verschiedenen Szenarios (See, Gebirge) kann man dabei Tontauben erlegen oder als Jahrmarktbesucher auf ansprechend texturierte Enten, Goldfische etc. ballern. Unter **GHOST TRAIN** hat man sich wiederum

so eine Art Geisterbahn im Cyberspace vorzustellen, und nur das Fadenkreuz steht dem Spieler bei, während er von Skeletten, Untoten oder tonnenschweren Felsbrocken erschreckt wird. Auch bei **MISILE COMMAND** geht es alles andere als friedlich zu, denn in dem auf einem alten Atari-Klassiker basierenden Gerät verbirgt sich eine ganze Alieninvasion, die mit der Laserwumme und einem begrenzten Raketenvorrat bekämpft wird. In normalen Spielhallen werden diese VR-Maschinen allerdings nicht auftauchen, daher ganz zum Schluß noch zwei Tips für Euren persönlichen Vor-Ort-Test: Berliner finden die neuen VR-Highlights im „Virtuality Cafe“ in der Lewishamstr. 1, und die Frankfurter besuchen dazu das „Cyber's“ in der Zeilgalerie, Ebene 7. Viel Spaß dabei! (Manuel Semino)

TOTAL RECOIL



DIRT DASH



JOHNNY MNEMONIC



GHOST TRAIN



Attack from Mars



GOLDENEYE



TIME CRISIS



MARVEL SUPERHEROES

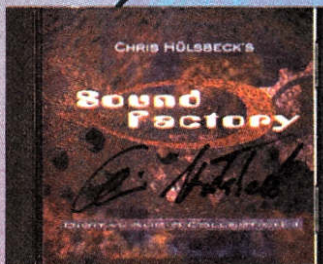


JOKER SHOP



Nr. 100001 (Jahrgang 93)
Nr. 100002 (Jahrgang 94)
DAS SAMMLER-ANGEBOT:
Der komplette Amiga Joker Jahrgang 93 oder 94 mitsamt einem schicken Sammelordner! Für sagenhafte 50,- DM

DIE NEUE HÜLSBECK-CD IST DA!

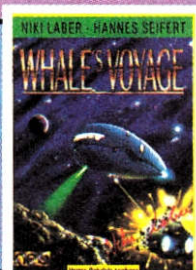


Nr. 70000
SOUND FACTORY – Hier und nur hier gibt es die neueste Scheibe des Sound-Magiers Chris Hülsbeck in von ihm persönlich signierter Sonderauflage – mit 15 Musikstücken, PC-Jukebox, 100 MB an Sounds und Samples in den gängigsten Formaten (auch für Mac und Amiga) sowie dem Musik-Editor „Easy Trax“! Für klangvolle 39,- DM pro CD

Nr. 70002
JOKER-BÜCHER – Die größten Hits aus beiden Joker-Magazinen als exklusive Sammler-Editionen: Inhaltlich aktualisiert und mit vielen neuen Farbfotos, einem handsignierten Vorwort von Michael und auf Wunsch einer persönlichen Widmung Eures Lieblings-Redakteurs! Bloß noch 19,80 DM pro Band (für Widmung bitte Vermerk mit Namen)



Nr. 50003
EXKLUSIV-EDITION – Nur bei uns und nur in streng limitierter Auflage gibt's das Rollenspiel-Buch zu „Whale's Voyage“ samt Komplettlösung des beliebten Computerspiels. Und zwar vom Autor handsigniert! Nur noch leserliche 19,- DM pro Band

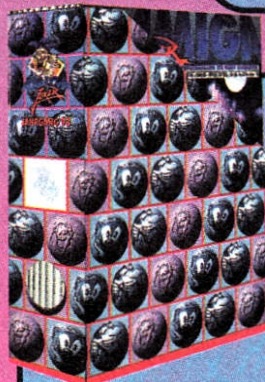


DIE NEUE AUSGABE IST DA!

Nr. 500000
CHEAT-DISKS – Endlich sind sie da, die 3,5"-Scheiben mit Hunderten von Tips, Tricks, Cheats und Freezer-Adressen zu Hunderten von Games! Die besten Kniffe aus sechs Jahren Know How, längst vergriffene Ausgaben inklusive!!! Die ultimativen Lösungshilfen, jeweils für trickreiche DM 15,- pro Disk bzw. nur DM 40,- für alle drei Helferlein.



Nr. 900009
JOKER-ARCHIV – Diese editierbare Datenbank holt Euch alle Testergebnisse nach Suchkriterien auf den Screen, bietet als Bonus noch Preislisten und kommt auf zwei Disketten, die automatisch AGA erkennen, daher! Für gut archivierte DM 15,-



für sämtliche 10 Ausgaben eines Jahres ausgestattet und rundum vierfarbig bedruckt – sieht einfach klasse aus! Stilvolle Ordnung für ordentliche DM 15,-

Nr. 900004
SAMMELORDNER – Unser exklusiver Sammelordner im neuen Joker-Design ist immer noch aus stabilem Karton, mit Griffloch und Platz



Nr. 500002
MOUSEPAD – Wer dem Joker schon immer mal übers Maul fahren wollte, wird mit unserer exklusiven Mausmatte glücklich: Eine vierfarbig bedruckte Zierde für jeden Computertisch, ein Vergnügen für jeden Digi-Nager! Für gut abgerollte DM 15,-

Nr. 900005
DISKETTEN-AUFKLEBER – Jetzt im neuen Design: Noch praktischer mit großem, liniertem Schriftfeld, noch schöner, weil „ums Eck“ farbig bedruckt. Die coolen Sticker für Eure coolen 3,5"-Scheiben! Für selbstklebende DM 4,- pro Bogen (acht Stück)

Nr. 900007
JOKER-TELEFONKARTE – Von diesen Karten mit Einheiten im Wert von 6,- DM und einem Joker-Jugendstilmotiv gibt es garantiert nur 2.000 Stück auf der Welt; der Katalogwert beträgt ca. 80,- DM! Für gut angelegte 29,- DM pro Karte

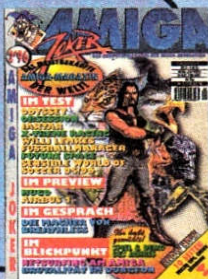


HERABGESETZT!!

Nr. 100000

JOKER-SAMMLUNG – Jetzt aber flott die fehlenden Hefte nachbestellen, denn viele Ausgaben sind bereits vergriffen! Einzig und allein von den im Coupon aufgeführten Nummern gibt's noch ein paar Exemplare, aber wer weiß, wie lange noch?

Fürs Übliche: DM 7,- pro Heft



Nr. 600000 ohne CD

Nr. 660000 mit CD

MULTIMEDIA JOKER – Rundum Entertainment von der CD sowie auf Wunsch eine geniale „Beilagscheibe“ voller Demos, Sounds und Gags. Für multimediale DM 19,80 mit CD und nur DM 7,- ohne CD

AKTIONSPREISE:
30,- DM für 3 CDs
40,- DM für 5 CDs



Nr. 670000

MULTIMEDIA BEGLEIT-CD:

Für all diejenigen, die den Multimedia Joker ohne CD gekauft haben und doch nicht auf das gute Stück verzichten wollen, da es auch für Amigas mit CD-ROM viel zu bieten hat.

Für unverzichtbare

12,- DM pro CD



Nr. 390000

PC JOKER-TOTAL-CD – Die rrrrandvolle Beilagscheibe mit aktuellen, spielbaren Demos, heißer Shareware, coolen Patches etc. zum Nachbestellen. Für nicht gerundete 7,80 DM pro Stück

Nr. 300000

Nr. 310000

HORIZONTERWEITERUNG – Mit dem „PC Joker“ bzw. dem „PC Joker Total“ samt Begleit-CD wißt Ihr heute schon, welche Games Euch morgen am Amiga erwarten, lernt Soft- und Hardware für den PC kennen und bekommt überhaupt jede Menge bestes Computer-Entertainment im gewohnten Joker-Stil. Muß man haben!

Für die gewohnten DM 7,- pro Heft bzw. total preiswert: DM 14,80



Ich bezahle: ☐ per Nachnahme ☐ per Überweisung nach Erhalt der Rechnung
☐ per Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei). **WICHTIG:** DM 6.50 (Ausland DM 10,-) für Porto dazurechnen.
Ich bestelle: (bitte in die entsprechenden Kästchen die gewünschte Anzahl eintragen)

MEINE ADRESSE:

Name

Straße/Hausnr.

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

Einfach einsenden an:

**JOKER VERLAG
JOKER SHOP
BRETONISCHER RING 2
85630 GRASBRUNN**

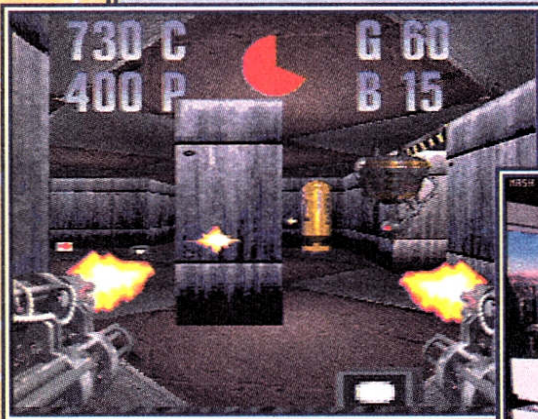
Artikelnr.	Artikelbezeichnung	Ausgabe, Größe, Farbe
100000	Amiga Joker	☐ 11/91 ☐ 9/92 ☐ 10/92 ☐ 11/92 ☐ 12/92 ☐ 1/93 ☐ 2/93 ☐ 3/93 ☐ 4/93 ☐ 5/9 ☐ 7/93 ☐ 9/93 ☐ 10/93 ☐ 11/93 ☐ 12/93 ☐ 1/94 ☐ 2/94 ☐ 3/94 ☐ 4/94 ☐ 5/94 ☐ 7/94 ☐ 9/94 ☐ 10/94 ☐ 11/94 ☐ 12/94 ☐ 1/95 ☐ 2/95 ☐ 3/95 ☐ 4/95 ☐ 5/95 ☐ 9/95 ☐ 10/95 ☐ 11/95 ☐ 12/95 ☐ 1/96 ☐ 2/96
100001	Sammlerangebot	☐ Alle AJ Hefte von 1993 & Sammelordner
100002	Sammlerangebot	☐ Alle AJ Hefte von 1994 & Sammelordner
200000	Sonderheft	☐ Strategie ☐ Adventures
300000	PC Joker	☐ 6/92 ☐ 1/93 ☐ 3/93 ☐ 4/93 ☐ 6/93 ☐ 8/93 ☐ 9/93 ☐ 10/93 ☐ 11/93 ☐ 12/93 ☐ 1/94 ☐ 2/94 ☐ 3/94 ☐ 4/94 ☐ 6/94 ☐ 8/94 ☐ 9/94 ☐ 10/94 ☐ 11/94 ☐ 12/94 ☐ 1/95 ☐ 2/95 ☐ 3/95 ☐ 4/95 ☐ 6/95 ☐ 8/95 ☐ 9/95 ☐ 10/95 ☐ 11/95 ☐ 12/95 ☐ 1/96 ☐ 2/96 ☐ 3/96
310000	PC Joker Total	☐ 12/95 ☐ 1/96 ☐ 2/96 ☐ 3/96
390000	PC Joker Total CD	☐ 12/95 ☐ 1/96 ☐ 2/96 ☐ 3/96
400000	Megablast	☐ 1/92 ☐ 4/93 ☐ 1/94 ☐ 2/94 ☐ 3/94 ☐ 4/94
500000	Cheat Disk	☐ Nummer 1 ☐ Nummer 2 ☐ Nummer 3
500002	Mousepads	☐ Stück
50003	Whale's Voyage Rollenspielb.	☐ Stück
700000	Sound Factory CD	☐ Stück
70002	Joker-Bücher	☐ Amiga Joker Hits ☐ PC Joker Hits
600000	Multimedia Joker	☐ 6/95 ☐ 8/95 ☐ 10/95 ☐ 12/95 ☐ 2/96 ☐ 4/96
660000	Multimedia Joker + CD	☐ 6/95 ☐ 8/95 ☐ 10/95 ☐ 12/95 ☐ 2/96 ☐ 4/96
670000	Beilag-CD	☐ 6/95 ☐ 8/95 ☐ 10/95 ☐ 12/95 ☐ 2/96 ☐ 4/96
900004	Joker Sammelordner	☐ Stück
900005	Disksticker	☐ Bogen á 8 Stück
900007	Joker-Telefonkarten	☐ Stück
900009	Amiga Joker Archiv	☐ Stück

WENN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEIDEN WOLLT – KEIN PROBLEM: POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT'S NATÜRLICH AUCH!

AM 29. MÄRZ IST WIEDER JOKER-TIME!

Freut Euch auf die nächste Ausgabe, denn es warten neue Amiga-Highlights satt: Voller Stolz werden wir erste Infos und Bilder zu **ALIEN BREED 3D II: THE KILLING GROUNDS**, dem phänomenalen Motorradrennen **BLACK VIPER** und der atemberaubenden Digi-Prügelei **FIGHTING SPIRIT** präsentieren. Und bereits als vollwertige Tests sollten bis dato die Dungeon-Ballerei **NEMAC IV**, die sportliche **NBA JAM TOURNAMENT EDITION**, das wahnwitzige Hüpfical **PUTTY SQUAD** sowie die Simulationen **MAG!** und **DER PRODUZENT** vorliegen!

Doch ist das nur die halbe Wahrheit, denn es wird ja noch jede Menge Specials geben – etwa ein **INTERVIEW MIT GAMES 4 EUROPE** (die Macher von „Airbus 2“ und „Der Produzent“), verbilligtes Netsurfing mit **AMIGA GOES T-ONLINE** und die Vorstellung von **Q-DRIVE: DAS NEUE QUADROSPEED-LAUFWERK VON AT**, die wir ja leider um eine Ausgabe verschieben mußten. Ehrensache, daß wir Euch auch wieder zur großen **JAGD AUF APRIL-ENTEN** einladen und mit kompetenten Lösungshilfen überschütten werden. Gründe genug also, ab 29. März mal am Kiosk vorbeizuschauen oder noch heute ein Abo zu ordern. Als Stammkunde werdet Ihr nämlich noch schneller und preiswerter informiert und bekommt obendrein eine todschicke Treueprämie!



T-Online

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 Soft- & Hardware	42, 43	Mallander	2, 9, 10, 11
Amtrade Computer	73	Media Point	37
Bachler	105	Off Limits	19
Bühler	105	Pawlowski	111, 112
Data House	53	Quicksoft	25
Greenwood	15	Schnellversand Figge	81
HD Computer	86, 87	Vesalia	32, 33
HK Computer	61	Wial	27
HP Computer	29		
Joker Verlag	23, 26, 28, 31, 47, 67, 83, 85	Poster:	Black Magic
Joysoft	77	Poster:	Ikarion

Amiga®-Power!

S82 Car-Racing-Set Paketpreis 29,00 DM

Road to Hell Extremrennen für 1 oder 2 Spieler mit Rennshop für Autozubehör! **High Octane** ein weiteres rasanten Actionrennen mit Schußwaffen. **Automobile** Autorennen mit 10 Parcours. **UniversalRacer** Rennen mit verschiedenen Kraftmaschinen. **Driving Maniacs** ist bestimmt eines der besten PD-Rennspiele. Mit 3D- Grafik (inkl. der Landschaften)! **SmashBangWallop!** Schnelles Autorennen mit Boxenstop etc.! Die Spiele bieten teilweise die Möglichkeit, zwischen verschiedenen Fahrzeugen und Zubehör zu wählen!

Die Superspiele- sammlung nur 99,- DM

NEU: Jetzt noch mehr Titel! 145 klassische Amiga-Spiele in überarbeiteter Zusammenstellung. **Jetzt auch für A1200/4000**. Riesenspaket: 145 Spiele-Klassiker auf 15 Disk! Da ist für jeden etwas dabei: Action, Geschicklichkeit, Strategie, Denkspiele, Ballerspiele, Gesellschaftsspiele - alles, was das Herz begehrt! Mit gedruckter Übersicht!

1203 A1200-Startpack 39,- DM

Das ideale Paket für alle A1200-Besitzer (nicht nur Beginner): Emulatoren, Grafikpräsentationen, Spiele, Workbench-Tools, Tips & Tricks speziell für den A1200!

PDA033 Strategischespiele

Das Paket enthält 6 Programme: **Feldherr**, **Kaiser 2**, **Imperium**, **Hanse 2**, **Bull Run** (US-Bürgerkrieg) und **Korn** (Handelssimulation im Kaiserstil)! DM 25,-

Sportspiele (alle Amiga)

S20 Derby	6,50
Gallopersimulation!	
S29 Billard	6,50
Pool, Karambolage, Dreiband	
S44 Bosseln	6,50
Ostfrisische Nationalsportart.	
Hier gilt es, eine Holzkugel möglichst weit zu werfen	
S51 Autorennen	6,50
Meistern Sie den Pacours	
S58 Eishockey	6,50
Actionreiches Sportspiel!	
S75 SkateTribes	6,50
Begeben Sie sich auf ein Skateboard und meistern Sie den Pacours am Miami-Beach.	
S77 18 Holes	10,00
Golf-Spiel-Simulation (2 Disks)	
S78 Wrestling	10,00
Spitzengrafik/Action (2 Disks)	
S80 Lustige Olympiade	10,00
Joystick-Rubbeln, was das Zeug hält	
S83 SkeetShooting	6,50
Tontaubenschießen.	
Eine neue Spielidee!	
S84 Hyperball	6,50
TipKick-ähnliches Sportspiel	
S85 Olympiade der Lemminge	6,50
Speerwurf, Skateboard, Weitsprung, Rudern, Schwimmen, 100-Meter-Lauf	

Klassiker/ Dauer- brenner (alle Amiga)

S08 Missile Command	6,50
Städteverteidigung	
S17 Flaschbier	6,50
Das Werner-Game (Kick 1.3)	
S53 PowerTetris NEU	6,50
Herabfallende Steine ordnen	

Strategischespiele (alle Amiga)

S01 Fußballmanager	6,50
(nur A500) für Fußballfans	
S02 Xytronic	6,50
Weltraum-Handelspiel	
S03 Imperium Romanum	6,50
Strategiespiel	
S05 Imperium	6,50
Strategiespiel um Macht	
S13 Risk	6,50
Risiko-Computerversion	
S19 Moria	6,50
Fantasy-Grafikabenteuer	
S21 Zerg!	6,50
Fantasy-Grafikabenteuer Nr. 2	
S25 Der Energiemanager	6,50
Energiesparspiel	
S26 Battleforce	6,50
Kampf der Giganten	
S36 Das Erbe	6,50
das Umwelt-Abenteuerspiel	
S41 Das Erbe 2	6,50
Das schmutzige Erbe!	
S41a Lösung zu "Erbe 2"	6,50
S47 Ahol 2.01	6,50
Schiffe versenken	
S55 Korn 1.0	6,50
Handelssimulation a la Kaiser	
S57 BattleLand	6,50
Panzerkampfsimulation	
S62 Nukes'R'Us	6,50
Moderne Risiko-Variante!	

S91 German Trucking Managen Sie eine Lkw-Flotte und behaupten sich gegen die Konkurrenz. Viel Spielspaß und gute Grafik! 10,- DM

S90

AntWars

Krieg mit hoch bewaffneten Armeen. Super-Actiongame. 2 Disks 10,- DM

Bestell-Telefon:

04777

8356

Bestell-Fax 04777-435

Tel. Bestellanname Mo. - Do. 9.00 - 18.00, Fr. - 15.00, sonst Anrufbeantw.

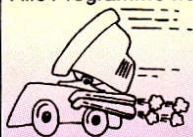
Brett-, Gesellschafts-, Kartenspiele (alle Amiga)

S18 Backgammon	6,50
S27 Mensch ärgere	6,50
Brettspielumsetzung	
S30 Schach	6,50
S34 Glücksrad 2.0	6,50
Bekanntes Quizspiel	
S48 SuperKniffel	6,50
Spannendes Würfelspiel	
S54 Mühle und Dame	6,50
2 beliebte Brettspiele	
S56 17 + 4	6,50
bekanntes Kartenspiel	
S59 Poker	6,50
Computerumsetzung des Spiels	
S60 Skat	6,50
beliebtes Kartenspiel	
S64 Kreuzwort 2.00	6,50
Amiga-Kreuzworträtsel	
S72 Monopoli	6,50
beliebtes Brettspiel	
S73 MahJongg1.5	6,50
Amiga-Version des Klassikers	

S89 Lemminge in Action Ein Superspiel rund um Lemmingel Supergrafik! 2 Disks 10,- DM

*Funktionsgarantie!

Mit Ihrer Lieferung erhalten Sie ein Garantie-Zertifikat, das Sie nur bei uns erhalten. Alle Programme wurden auf allen Amigas



Sie ein entsprechendes Ersatzprogramm aussuchen.

StarTrek (A500/2000)

S12 StarTrek (2) Enterprise-Spiel (T. Richter) 2 Disks	10,00
S65 StarTrek (2) 2 Disks weiteres Spiel (J. Barber)	10,00
S66 StarTrek (3) 3 Disks dito (von E. Gustafson)	15,00

Star-Trek-Pack

bestehend aus S12, 65, 66 = 7 Disketten DM 30,00

StarTrek (alle Amiga)

S86 StarTrek-Action Ballern Sie durchs Universum	6,50
S87 AstroTrek N-E-U! Von der Spielidee her ein einfaches Ballerspiel, jedoch in einer genialen StarTrek-Umsetzung und damit ein Muß für jeden Enterprise-Fan!	6,50

Programmieren (alle Amiga)

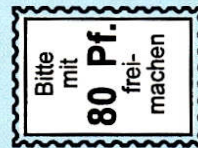
P01 PCQ-Pascal Pascal-Compiler + Kursus	15,00
P02 C-Compiler C-Compiler, Kurs, Anleitungen	30,00
P03 Basic-Pack Basic-Compiler, Zubehör, Beispiele, Tips & Tricks	15,00
H11 Browser Workbench für Programmierer	15,00

Lernprogramme (alle Amiga)

L01 ALP Englisch-Lernprg. (Vok. /Grammatik)	6,50
L02 Mathematik Kurvendiskussion	6,50
L03 Länderquiz tolles Erdkundeprogramm	6,50
L04 Rechentrainer Lernprogramm	10,00
L05 Pythagoras Dreiecke berechnen	6,50
L06 StarTranslator 3.0 Englischübersetzer	6,50
L08 Stundenplan druckt Stundenpläne	6,50
L09 Schreibkurs 2.0 Maschinenschreibkurs	6,50
L10 Mathador Mathe für die Oberstufe	15,00
L163 MultiVok Mehrsprachwörterbuch 2 Disketten mit Buch	20,00

Spezialanwendungen (alle Amiga)

H06 FixDisk Diskettenretter	10,00
H04 Backup-Set Festplatten-Backup-Programme	15,00
H12 DOS-Utilities 4 Supertools mit Buch	15,00
H13 Icon Tools Icon Designer und Zubehör	15,00
H25 SuperDark Bildschirmschoner mit Buch	10,00



Postkarte/Antwortkarte

Patrick Pawlowski
Software-Service
Kiefernweg 7

D-21789 Wingst

Katalog kostenlos!

Ja! senden Sie mir bitte Ihren aktuellen Katalog und Info-Blätter über AMiGA-Software

Absender

Amiga-PD- und Preiswert-Software vom Profi, ...schließlich soll's funktionieren!*

