

AMIGA *Games* Discs & Mag

1/94
DM 5,90

COMPUFES

DAS AMIGASPIELE MAGAZIN

SPECIALS

**Microcosm
Best of '93**

A 1200

**Diggers
Overkill**

A 500-2000

**Alien Breed II
Uridium 2
Cannon Fodder
Body Blows Galactic**

MORTAL KOMBAT

DER BEAT'EM UP KNÜLLER

Ein Wahnsinns-Spass

**Kapiert's endlich-
hier geht die Post ab!**

Von der Erde direkt in eine
unglaubliche fremde Welt gebeamt.
Und nur ein Stock als Hilfe.

Die Action ist unglaublich,
die Puzzles verrückt,
aber sieh' Dich vor
- der große Junge wartet auf Dich!!
Spitzenmäßige Cartoon-Unterhaltung.

„Sie sind böse, sie sind zurück und
sie haben es auf den Titel des
besten Spiele-Herstellers
abgesehen...
Bubba 'n' Stix wird der
absolute Überflieger.“

AMIGA COMPUTING

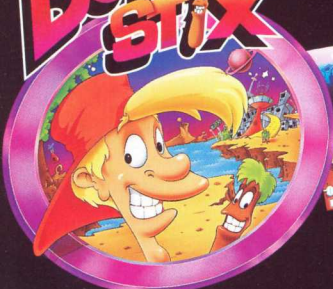
„Und zuguterletzt sind die
Grafiken auch noch fantastisch.“

AMIGA ACTION

„... ein Plattform Spiel mit sechs multi-directional scrollenden
Levels, cartoonmäßiger Grafik und optischen Gags zuhaurf.“

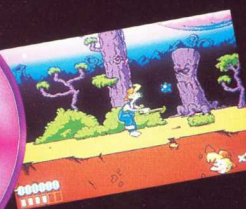
AMIGA FORMAT

BUBBA 'n' STIX



Bubba 'n' Stix © Core Design Ltd. All rights Reserved.
SEGA MEGA-CD is a Trademark of Sega Enterprises Ltd.

CORE
DESIGN LIMITED



Nur erhältlich für Commodore Amiga (1 meg)
Erhältlich für Sega Mega Drive und
Mega-CD Anfang 1994

die power von



BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE



Bomico Entertainment Software - Am Südpark 12
Postfach 12 21 - 65451 Kelsterbach

Hotline : Mo.-Fr. 15⁰⁰ - 18⁰⁰ Uhr
BBS Nr.: 06107 - 930 - 222



GLÜCK & ERFOLG!

Im Namen der gesamten AMIGA Games Crew wünsche ich allen unseren Lesern, Freunden, unseren Mitbewerbern und der gesamten Weltbevölkerung ein erfolgreiches Jahr 1994. Wie schon an der Einleitung zu erkennen ist, möchte ich dieses Vorwort in einem etwas ruhigerem Ton als sonst beginnen lassen. Es ist wieder ein Jahr vorübergegangen, das für so manchen Unheil und Leid brachte, während sich andere auf der Sonnenseite des Lebens räkelten. Zumindest einmal im Jahr sollte man sich besinnen und an die Leute denken, denen es nicht so gut geht. Ich will an dieser Stelle nicht den Moralapostel spielen, weil dies mir bestimmt als letztem zusteht, doch erlaube ich mir an dieser Stelle zu sagen, daß man über sich selbst und seinen Weg nachdenken sollte. In Ruhe und ganz objektiv!

Mit der nun vorliegenden Ausgabe der AMIGA Games könnt Ihr auf alle Fälle prima in das neue Jahr starten. Rund zwanzig Tests und besonders interessante Special-Themen dürften eigentlich ganz nach Eurem Geschmack sein. Als Spiel des Monats haben wir unpassenderweise ein ganz und gar nicht friedliches Actionspiel von Sensible Software.

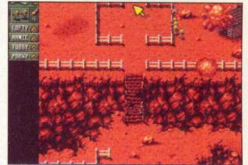
Cannon Fodder nennt sich ihr jüngster Streich, was übersetzt nichts anderes als Kanonenfutter bedeutet. Moralapostel und BPS-Angestellter haben bei diesem Spiel ganz bestimmt eine Menge auszusetzen, doch nimmt man den militärischen Inhalt nicht allzu ernst, dann entpuppt sich Cannon Fodder als innovatives Actionspiel mit hohem Motivationsfaktor. Wer im kommenden Jahr gerne zur Berühmtheit aufsteigen möchte, der sollte sich einmal die "When will I be famous?"-Anleitung von Matthias 'Ambermoon' Steinwachs zu Gemüte führen, denn darin erfährt man, wie man zum berühmten Computermusiker aufsteigen kann. Wer es ganz weit bringt, wird sogar einmal ein Rick Wakeman, den wir aus Anlaß der anstehenden Microcosm-Veröffentlichung interviewt haben. Vielleicht kennen einige unter Euch Rick noch als Keyboarder der Musikgruppe Yes, die mit Hits wie 'Owner Of A Lonely Heart' die Charts stürmten. Faszinierende Screenshots aus dem CD 32-Spektakel dürften Euch außerdem besonders interessieren. Sollte jemand unter Euch unser extra umfangreiches Sonderheft versäumt haben, dann darf er auf keinen Fall auch noch unser Best of '93-Special verpassen. Wir haben die besten Spiele von 1993 gekürt, Genre für Genre, Platz für Platz. Viel Erfolg und Gesundheit im neuen Jahr wünscht Euch herzlichst Euer

Hans Ippisch
 Hans Ippisch
 Leitender Redakteur

CANNON FODDER

Das Konzept von **Theatre Of Death** und **Cannon Fodder** ist nahezu identisch. Wie man daraus jedoch einen Megahit zaubern kann, zeigte uns **Sensible Software.**

12



MORTAL KOMBAT

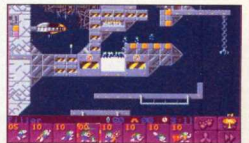
Mortal Monday im Dezember? Fast! Denn nun erscheint der Megaknaller aus der Spielhalle auch für den Amiga. Wir haben uns die Daumen wundgeprügelt.

72

WHEN WILL I BE FAMOUS?

Die Wege zum Ruhm als Computermusiker zeigt Euch diese ultimative Gloria-Anleitung von **Matthias Steinwachs** auf. Wenn Ihr Melodien aus einem Amiga zaubern könnt, seid Ihr vielleicht geeignet.

84



BEST OF '93

Lionheart oder **Turrican III**? **Die Siedler** oder **Lenmings 2**? **Anstoß** oder **Eishockey Manager**? **Dogfight** oder **Gunship 2000**? Wenn Ihr eine Antwort auf die Frage nach den besten Spielen des Jahres wollt, müßt Ihr unser großes **Special** lesen!

80

Impressum

Verlag:

CompuTec Verlag GmbH & Co.KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg Telefon 09 11/53 25-0

Anschrift der Redaktion:
CompuTec Verlag GmbH & Co.KG
Redaktion "AMIGA Games"
Isarstraße 32-34, 90451 Nürnberg

Chefredakteur:

Christian Geltenpoth (cg)

Stellvertretender Chefredakteur:

Christian Müller (cm)

Leitender Redakteur:

Hans Ippisch (hi)
(verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
und Anzeigenteil)

Textkorrektur:

Herbert Aichinger (ha)

Bildredaktion:

Roland Gerhardt (rg)

Redaktion Deutschland:

Games Guide: Oliver Menne (om),
Michael Erlwein (me)
Leserbriefe, PD: Rainer Rosshirt (rr)

Internationale News:

Timothy Wilkins (tw)

Layout:

Hansgeorg Hafner, Patrick Hodge,
Bettina Kaim, Simon Schmid, Mechthild Faatz
Titel: Simon Schmid

Freie Mitarbeiter:

Tobias Berger (tb), Martin Klaus (mk), Thorsten Frel-
herr (tf), Wolfgang Dietsch (wd), Lutz Mahle (lm)

Gestaltung der Eigenanzeigen:

Stefanie Geltenpoth

Geschäftsführer:

Adolf Silbermann

Vertrieb:

Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:

Roland Bollendorf

Anzeigenkontakt:

VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47
47058 Duisburg

Telefon 02 03/3 05 11 11, Fax 02 03/3 05 11 34
Thorsten Szameitat (ts)
Tel: 09 11/9 68 32 19, Tel: 01 71/6 21 31 46
Fax: 09 11/6 42 63 34

Druck:

Cooper Clegg Ltd, Tewkesbury, U. K.

Titel: Mortal Combat (c) Virgin

Poster: Cool Spot (c) Virgin
Wir danken herzlichst!

Abonnement:

AMIGA Games kostet im Abonnement zusammen
mit Diskette (12 Ausgaben) DM 79,-, ohne
Diskette DM 69,-. Ein Abonnement gilt für
mindestens ein Jahr.

Abobetreuung: Tel: 09 11/5 32 51 79

Manuskripte und Programme:

Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art
gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in
den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Pu-
blikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der
Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.
Urheberrecht: Alle in AMIGA Games veröffentlichten
Beiträge sind urheberrechtlich geschützt.
Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vor-
herigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Wir danken der Zeitschrift **CTW** für die
freundliche Unterstützung.



AMIGA GAMES Inhalt.

AUSGABE 1/94

RUBRIKEN

Impressum	4
Infotrial	3
Inserentenverzeichnis	60
Vorschau 2/94	98

NEWS

World Of Games	6
Letzte Messemeldungen	8
Live Club Competition	10

DEMO SERVICE

Coverdisk	4
Demos & Spiele zum Bestellen	86

CHARTS

media control-Charts	41
Bestseller	86

LESERBRIEFE

Uncle Rossis Mailbox	54
----------------------------	----

PD & SHAREWARE

Neue Spiele	88
-------------------	----

IN PROGRESS

Graftgold Diary	76
-----------------------	----

SPECIALS

Best of 1993	80
Rick Wakeman-Interview	74
When will I be famous?	84

READER'S CORNER

Grafikshow	94
------------------	----

GAMES GUIDE

Cheats, Tips & Tricks	42
Yo! Joel! Maps Teil 2	46

SPIEL DES MONATS

Cannon Fodder	12
---------------------	----

REVIEW

Alien Breed II	16
Body Blows Galactic	34
Dimo's Quest	24
Doofus	22
Elysium	28
Goblins 3	18
Magic Boy	20
Mortal Combat	72
Premier Manager 2	36
Timelock	40
Uridium 2	26
Wiz 'n' Liz	38

A1200 SPEZIELL

Diggers	66
Dynatech	70
Overkill	68

BUDGET

Cardiaxx	63
Jack Nicklaus Golf	64
Oxyd Magnum	62
Westle Mania	65

**Fetzt
Amiga Games
testen!**

Ruft an unter Telefon-Nr.:
0 91 22 - 60 61
und Ihr bekommt
eine Ausgabe
kostenlos.

Coverdisk-
Helpline
für
Abonnenten
auf Seite 86!





Cannon Fodder

Das neueste Spiel von Sensible Software ist eingetroffen. Zu aller Überraschung entpuppt es sich als genau das, was Theatre Of Death werden sollte!

12



Body Blows Galactic

Wer dachte, Team 17 ist zu keinen neuen Höhenflügen fähig, darf sich getäuscht sehen. Body Blows Galactic ist nach Ollis Beat Him! Meinung sehr gut gelungen.

32



AIZOO SPEZIELL!

Diggers

Das erste Spiel, das ausschließlich für Amiga 1200 aufwärts entwickelt wurde. Wir buddeln uns den Weg in dieses schöne Spielchen.

66



Mortal Kombat

Endlich! War der Mortal Monday für die Videospiele schon vor einigen Monaten, dürfen sich nun die Amiga-Freaks durchschlagen. Wir schlugen zu!

72



Microcosm

Langsam aber sicher kommt nun endlich mit Microcosm das Mega-Spiel für das CD 32. Wir haben Rick Wakeman, die Musikerlegende von Yes, exklusiv interviewt.

74



Wege zum Ruhm

Hiermit bekommt Ihr die ultimative Anleitung, wenn Ihr ein Star unter den Computermusikern werden wollt. Matthias 'Ambermoon' Steinwachs plaudert!

84

Deutschland im Softwarefieber

WORLD OF GAMES



Anfang
November

wurden auf dem
Messegelände
wieder die Tore
geöffnet und über
fünfzigtausend
Spielefreaks strömten
in die Halle, **um Hits, Facts und Stars**
live zu erleben. Wer nicht dort war,
erfährt hier, was er alles versäumt hat.

Von Hans Ippisch



Hannes Seifert
(links) präsentierte mit
einem Kollegen seine CD und Der Clou,
das Kriminaladventure von NEO.



Einer der Anziehungspunkte der World Of Games:
Der Ascon-Stand mit dem Hit Anstoß.



In trauter Eintracht mit IBM zeigte MicroProse sei-
ne Garde an Prachtflugsimulationen.

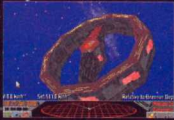
Fanden im letzten Jahr noch zwei Messen statt, die jedoch beide recht mäßig besucht waren, so konzentrierten sich die Softwarehersteller auf die Computer '93, die von unserem Schwester-Verlag ICP und einer Tochterfirma von Software 2000 ausgetragen wurde. Für Spielefreaks war natürlich die World Of Games von besonderem Interesse, auf der sich alle namhaften Softwarehäuser präsentierte. Holger Flöttmann und seine Jungs von Ascon präsentierten erstmals Anstoß und Elisabeth I. Auf letztere hatte Holger ein besonderes Auge geworfen, denn auf dem Stand gegenüber war Elisabeth Lasser mit ihren Brüdern vertreten. Als Max Design zeigten sie Burntime und sprachen erstmals über Tourists, ihre neue Wirtschaftssimulation. NEO zeigte erste Bilder von dem Wirtschaftskrimi Der Clou, während Magic Bytes dank Pracht-Model die Blicke auf sich und Hot Numbers lenkte. MicroProse präsentierte in direkter Nachbarschaft zu IBM seine bekannten

Flugsimulationen. Blue Byte darf bei dieser Aufzählung natürlich auch nicht fehlen, denn bei ihnen gab es Die Siedler und Battle Isle II zu sehen. Die Programmiertruppen Kaiko und Factor 5 verkauften in fast schon gewohnter Manier handsignierte Hülsbeck-CDs und präsentierten nebenbei noch Neutralizer 2 und den Software Manager, der sich zuvor Funsoft INC. nannte. Den Abschluß der deutschen Softwareelite bilden wieder einmal Software 2000 und Thalion. Die Wirtschaftssimulationen Pizza Connection, Kolumbus und das Karl May-Adventure Schatz im

DIE BESTSELLER '93



1. Indiana Jones IV Lucas Arts
2. Lemmings II Psygnosis
3. Der Patrizier Ascon



PC Leinwandaufnahme



Amiga Leinwandaufnahme



PC Leinwandaufnahme



Amiga Leinwandaufnahme

DAVID
BRABEN
PRÄSENTIERT

FRONTIER ELITE II

1985 - ELITE

"Elite. Ein Spiel? Nein, ein Lebensstil!"
Personal Computer World Magazine

1993 - FRONTIER - ELITE II

**"Das ultimative Weltraumabenteuer.
In diesem Jahrzehnt stellt Frontier bei Computerspielen
den größten Schritt nach vorne dar."**
CU Amiga - 97%

**Nur die Besten reifen
mit der Zeit**



Vertrieb: RUSHWARE Microhandels-gesellschaft mbH - 41564 Kaarst - Bruchweg 128-132
Tel. 02131/607-0 - Fax 02131/607111 - Schweiz: Thal AG - Österreich: Darius



Erhältlich für PC, Amiga, Atari ST

©David Braben 1993. Licensed by Konami. Distributed by Gametek.

Letzte Messe-Meldungen.....

● Software 2000 arbeitet eifrig an einem Nachfolger der Bundesliga-Manager-Saga. Rund dreißigtausend Einsendungen der Freaks werden ausgewertet und sollen zu einem bislang einzigartigem Spiel führen. Ein passender Name wird übrigens noch gesucht; wenn Ihr eine Idee habt, dann schreibt an Software 2000.

● Henk Nieborg und Erwin Kloibhofer stellten mit Lionheart das Actionspiel des Jahres '93 auf die Beine. Wie wir von Marc Blewitt erfahren konnten, arbeitet das Team jetzt für Psychosis an einem neuen Actionspiel. Wir halten Euch auf dem laufenden.

● Turrigan III bricht alle Rekorde! Wenn man die Gerüchten Glauben schenken darf, dann wurden bislang schon 25.000 Einheiten vorbestellt. Bedenkt man, daß Verkaufszahlen von über 10.000 schon einen Hit bedeuten, dann würde dies wohl das endgültige Comeback des Amiga bedeuten.

● Turrigan IV wird kommen! Aufgrund der obigen Vorbestellungen faßte man bei Factor 5 schon jetzt den Plan, einen weiteren Teil der Actionlegende zu programmieren. Dieses Gerücht ist allerdings wirklich noch sehr vage; wenn es sich bestätigt, werden wir darüber berichten.

● Das Amiga CD 32 wurde schon jetzt öfter verkauft als das CDTV in seiner gesamten Zeit. So lautet ein Gerücht aus der Commodore-Ecke, das viele Softwarehersteller zum Entwickeln spezieller CD-Spiele veranlaßte.

● Musiker in Trauerstimmung! Während der obligatorischen Software 2000-Partie wurden die Computermusiker Chris Hülsbeck und Rudi Stember in Trauerstimmung versetzt, denn sie haben vom Tod des Culture Beat-Machers Thorsten Fenslau erfahren. Er war ein enger Freund.



Prominenz am Computec-Stand: Jörg Rohrer (rechts) von Electronic Arts mit einem Kollegen.



Spieljournalisten sind auch nur Männer. Mega Fun-Boß Uwe Kraft sah sich im Spiegel und unsere Attraktion Katja "Barbie" Memminger blieb standhaft.



Nach der Schlacht: Der Computec Stand präsentierte im Spielekino die neuesten Spielehits.



Silbersee dürften spätestens im Frühjahr in den Charts zu finden sein. Thalion zeigte wie erwartet den neuen Rollenspielhit Ambermoon, während Rushware Waren im Wert von über DM 100.000 unter die Leute warf. Herr Kraft von Starbyte präsentierte erste Information zum Rollenspiel Rings Of Medusa Gold und dem Adventure um die verrückte Sau, Bazooka Sue. Wir waren schließlich zusammen mit unseren Schwesternmagazinen PC Games, Play Time, SEGA Magazin und Mega Fun auch mit einem eigenen Stand vertreten und zeigten in unserem Spielekino live die neuesten Spielehits. Dank der ständigen



Überfüllung überlegen wir, ob wir nächstes Jahr einen noch größeren Stand mieten sollen. Ähnlich erging es auch den Veranstaltern.

Als Fazit läßt sich schließlich festhalten, daß sich nun endlich eine Spielemesse in Deutschland etabliert hat, die einen Besuch definitiv wert ist. Wer nächstes Jahr nicht kommt, ist selber schuld. Jedoch sollte er dann vielleicht schon in den frühen Morgenstunden auftauchen, denn sonst findet er sich in einer der ewig langen Warteschlangen wieder, die vergeblich auf Einlaß in die Halle hoffen. Zeitweise mußte am Samstag das Tor geschlossen werden, denn die Halle war schlicht und einfach überfüllt. Das Rote Kreuz teilte jedoch Suppe und Tee aus, damit die armen Freaks nicht in der Kälte erfrieren mußten. Vermutlich werden nächstes Jahr größere Räumlichkeiten gemietet, um dem Andrang Herr zu werden.

Der Clou nennt sich das neueste Spiel von NEO, den Whale's Voyage-Machern. Hier seht Ihr die ersten Bilder der A 1200-Version.



AMIGA Es wurde Zeit für etwas völlig Neues.

Versand erfolgt per
Nachnahme
ab 9,- DM o.
VORKASSE
4,- DM

JUDGMENT DAY

Die wichtigste Seite des Monats

Bestell-
nahme von
9,- 18''

FRANISIERUNG
VORBEHALTEN

Tel.: 07731/22058 Fax.: 07731
JUDGMENT DAY
PLK.: 042352 D
78224 SINGEN
153959 154757

CD-JANUAR 1988



Terminator auf Laserdisc 99

Titel	AMIGA	Preis
Abandoned Places 2	DV 016 90	99,-
Airbucks	EV 057 90	99,-
Airbus A320 - American Edition	EV 063 90	99,-
Airbus A320 - Europe	EV 079 90	99,-
Airforce Commander	DA 069 90	99,-
Air-Land-Sea	DA 65 90	99,-
Air Support	EV 38 90	99,-
Alfred Chicken	DV 049 90	99,-
Allen 3	DA 49 90	99,-
Ambermoon	DA 68 90	99,-
Another World	DA 053 90	99,-
Andross	DV 071 90	99,-
Apocalypse III	DA 44 90	99,-
Aquatic Games	EV 042 90	99,-
Adventure	DA 54 90	99,-
Arabian Nights	EV 049 90	99,-
Archer McLean Pool Billiard	DA 46 90	99,-
Armalyte	DA 49 90	99,-
Assassin - Mix	DA 29 90	99,-
A.T.C. III	EV 065 90	99,-
A-Train	EV 29 90	99,-
A-Train Com.Kilz	EV 066 90	99,-
AV8 - Harrier Assault	EV 068 90	99,-
B-17 Flying Fortress	EV 072 90	99,-
Bal 2	DA 71 90	99,-
Battle Isle Data Disk 2	DA 020 90	99,-
Battle Isle II	DA 025 90	99,-
BattleTech III	DA 085 90	99,-
Bazooka Sue III	DV 074 90	99,-
B.C. Kick	DA 045 90	99,-
Beavers	DA 63 90	99,-
Benji's Tomato Game	EV 039 90	99,-
Birds	DA 084 90	99,-
Blipmap Brothers Collection	EV 043 90	99,-
Black Crypt	DA 56 90	99,-
Black Eagle	DA 45 90	99,-
Blind Legend III	DA 050 90	99,-
Bobby Doves	DA 030 90	99,-
Bobcat	EV 059 90	99,-
Bobcat II	EV 060 90	99,-
Buddh's Six	DA 030 90	99,-
Burial Slag	EV 069 90	99,-
Business Manager Prof. 2.0	EV 069 90	99,-
Buster	EV 049 90	99,-
Bunny Bucks	DA 61 90	99,-
Campaign	DA 61 90	99,-
Casestars - Data Disk	DA 039 90	99,-
Casestars - Data Disk	DA 039 90	99,-
Casestars - Data Disk	DA 039 90	99,-
Castle	DA 027 90	99,-
Castle II	DA 027 90	99,-
Castle Rock II	DA 027 90	99,-
Castle Wars	DA 027 90	99,-
Chivalry	EV 047 90	99,-
Combat Air Patrol	EV 044 90	99,-
Crazy Cars 3	EV 044 90	99,-
Creatures	EV 044 90	99,-
Cruise for a Corpse	EV 044 90	99,-
Curse of Enchantia	DV 074 90	99,-
D&D	EV 063 90	99,-
Darkness II	DA 089 90	99,-
Darkseed	EV 064 90	99,-
Dax Schwarze Auge	DA 074 90	99,-
Der Patriarch	DA 074 90	99,-
Die Siedler	DA 074 90	99,-
Disposable Hero	DA 074 90	99,-
Dogfight	DA 082 90	99,-
Dune 2	EV 058 90	99,-
Dune 3	EV 058 90	99,-
Dungeon Master & Chaos Strikes Back	EV 062 90	99,-
Dynablaster	DA 064 90	99,-
Dynablaster II	DA 064 90	99,-
Eishockey Manager	DV 067 90	99,-
Esperia	DA 064 90	99,-
Euro	EV 064 90	99,-
Entity	EV 064 90	99,-
Epic	EV 064 90	99,-
Eye of the Beholder 2	EV 064 90	99,-
F-15 Strike Eagle 2	EV 064 90	99,-
F-16 Challenge	EV 064 90	99,-
F-19 Stealth Fighter	EV 064 90	99,-
Falcon	EV 064 90	99,-
F-117 A Nighthawk	EV 064 90	99,-
Fantastic	EV 064 90	99,-
Fantastic Worlds	EV 064 90	99,-
Fear and Ice	EV 064 90	99,-
Fishback	EV 064 90	99,-
Fly Harder	EV 064 90	99,-
Formula One GP	EV 064 90	99,-
G	EV 064 90	99,-
Global Effect	EV 064 90	99,-
Global Gladiators	EV 064 90	99,-
Goal	EV 064 90	99,-
Goblins 2	EV 064 90	99,-
Goblins 2	EV 064 90	99,-
Gods	EV 064 90	99,-
Gunship 2000	EV 064 90	99,-
Hammers III	EV 064 90	99,-
Harpoon 12 1	EV 064 90	99,-
Head to Head	EV 064 90	99,-
Heroes Guest 2 III	EV 064 90	99,-
Hip Hop	EV 064 90	99,-
History Line 1914-1918	EV 064 90	99,-
Iron	EV 064 90	99,-
Humans	EV 064 90	99,-
Humans Race - Data Disk	EV 064 90	99,-
Humans Race - Stand Alone	EV 064 90	99,-
Indiana Jones 3/Adventure	EV 064 90	99,-
Indiana Jones 4/Action	EV 064 90	99,-
Indiana Jones 4/Adventure	EV 064 90	99,-
Innocent until Caught III	EV 064 90	99,-

Titel	AMIGA	Preis
030 Pool	DA 030 90	99,-
068 Attack Sub	DV 049 90	99,-
088 Destroyer Simulator	DA 49 90	99,-
088 A.F. II	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed - Special Edition	DA 49 90	99,-
088 Aliens	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed II	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed III	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed IV	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed V	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed VI	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed VII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed VIII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed IX	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed X	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed XI	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed XII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed XIII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed XIV	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed XV	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed XVI	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed XVII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed XVIII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed XIX	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed XX	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed XXI	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed XXII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed XXIII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed XXIV	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed XXV	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed XXVI	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed XXVII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed XXVIII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed XXIX	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed XXX	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed XXXI	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed XXXII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed XXXIII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed XXXIV	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed XXXV	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed XXXVI	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed XXXVII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed XXXVIII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed XXXIX	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed XL	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed XLI	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed XLII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed XLIII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed XLIV	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed XLV	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed XLVI	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed XLVII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed XLVIII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed XLIX	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed L	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LI	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LIII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LIV	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LV	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LVI	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LVII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LVIII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LIX	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LX	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXI	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXIII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXIV	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXV	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXVI	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXVII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXVIII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXIX	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXX	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXI	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXIII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXIV	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXV	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXVI	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXVII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXVIII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXIX	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXX	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXI	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXIII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXIV	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXV	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXVI	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXVII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXVIII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXIX	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXX	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXI	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXIII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXIV	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXV	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXVI	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXVII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXVIII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXIX	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXX	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXI	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXIII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXIV	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXV	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXVI	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXVII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXVIII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXIX	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXX	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXI	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXIII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXIV	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXV	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXVI	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXVII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXVIII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXIX	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXX	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXXI	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXXII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXXIII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXXIV	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXXV	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXXVI	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXXVII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXXVIII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXXIX	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXX	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXXI	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXXII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXXIII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXXIV	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXXV	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXXVI	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXXVII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXXVIII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXXIX	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXX	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXXI	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXXII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXXIII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXXIV	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXXV	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXXVI	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXXVII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXXVIII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXXIX	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXX	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXXI	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXXII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXXIII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXXIV	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXXV	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXXVI	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXXVII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXXVIII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXXIX	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXX	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXXI	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXXII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXXIII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXXIV	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXXV	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXXVI	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXXVII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXXVIII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXXIX	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXX	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXXI	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXXII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXXIII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXXIV	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXXV	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXXVI	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXXVII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXXVIII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXXIX	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXX	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXXI	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXXII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXXIII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXXIV	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXXV	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXXVI	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXXVII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXXVIII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXXIX	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXX	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXXI	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXXII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXXIII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXXIV	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXXV	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXXVI	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXXVII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXXVIII	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXXIX	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXX	DA 49 90	99,-
088 Alien Breed LXXXXXXXI	DA 49 90	99,-

STOP

BEANTWORTET DIE UNTENSTEHENDEN FRAGEN UND GEWINNT EINEN DER STARKEN PREISE

1. Wer spielte die weibliche Hauptrolle in „Basic Instinct“?
2. Welcher Song verhalf Ace Of Base zum Durchbruch?
3. Wie heißt das neue Computerspiel, das demnächst vom Live Club erhältlich ist?

UND DAS GIBT'S ZU GEWINNEN:



3 x Walkman



3 x Musicstation



5 x Basic Instinct VHS

4 x Boomerang VHS

3 x Rappercaps

3 x CD Ace Of Base

5 x CD-Uhren

3 x Telefonkarte

3 x Schlüsselanhänger

ALSO SCHNELL DIE ANTWORTEN AUF EINE AUSREICHEND FRANKIERTE POSTKARTE SCHREIBEN, AN DIE REDAKTION SCHICKEN (KENNWORT:BACKSTAGE) UND IHR SEID BEI DER VERLOSUNG DABEI. AUSGENOMMEN SIND MITARBEITER DES LIVE CLUBS UND DES COMPUTEC VERLAGES. EINSENDESCHLUß IST DER 29.01.94

M+S Computer

Amiga + PC 05741-297183
Soft + Hardware
Spiele - CD - Pub.Dom.



+Kaos - Computerclub -
Bei Interesse Info anfordern!

100 PD Box

Über 100
Einstiegsprogramme
50 Spiele +
50 Gemächte
aus den Bereichen:
Action
Jump&Run
Karten
Gesellschaft
Strategie
Würfel
usw.
Nicht in der
102PD Spielbox
enthalten!
incl.
50 Utility
Text, Musik,
Geo, Maus,
Graph, Schreibz.
usw.
109,90

102 PD Spielebox

Über 100 Pd-Super
Spiele
Aus den Bereichen:
incl. 100er
Diskbox!
Action, Jump&Run,
Karten,
Gesellschaft,
Strategie,
Würfel,
usw.
109,90
ab 12-
PRO1 DRUCKPAKET (4Pr)...12-
PRO2 Musikpaket (5Pr)...24-
PRO3 Ballerpaket (6Pr)...22-
PRO4 Textverarbeitung...12-
PRO5 Schachpaket...29-
PRO6 Chemie-Matte (Phys.)
PRO6 Kartenspiel
Welt3D - (Strabank)...12-
PRO7 Computersimulationen
Mehrere lustige Filme (1)...19-
PRO8 50 Utility
60Pr aus allen Bereichen! 39,90

60 Superspiele!

Die TOP50 Spiele
Aus den Bereichen
die meisten Spiele
aus allen Bereichen!
Handel-
Demos - (Der Patrizier)
Bater
Simulation
u.v.m.
79,90
incl. 50er
Diskbox!
CD's
Amiret
DDPD 1+2
Alma-Scas
DemoCoil 1+2
GIGA R'n
Fisch-NEU
Pinnball cd2
Sen 32CCPR
und viele mehr
Katalog anfordern!

500000000

Low Cost PD Pakete

Ext. CD-Rom A500...279-
incl. CD-Rom 42000-4000...A.A
Rom 1.3...49-
Rom 2.0...69-
Rom 3.0...A.A
alles für den Amiga
zu fairen Kursen!
Katalog anfordern

Sharewaresammlung

Komzerielle:
A-Train
Apocalypse
Anstoss
Aufzeichnung Cat
ATAC
Bartime
Blaster
Campaign 2
Civilization
Goblins 3
Turban 3
Gunship 2000
Goal
Dune 2
Lemmings 2
Formal 1 G.P
Street Fighter
Mac News
Chinoyz Columbus
Hired Guns
78-
Indianer Jones 1-2
Bundesliga Manager
Empooy Manager
B17 Flying Fortress

HARD-WARE AMIGA

Laufwerke ext. "SONY" 139-
Laufwerke mit "Teac" 139-
Ram A500 2MB...159-
Ram A500 1MB...139-
Ram A1200 4MB...199-
Festplatten 3,5" 254MB...559-
340MB...669-
Turbokarten 68020 ab...199-
Ext. Floppy-Contr. 08MB 249-

Datenkabel C64 - 1541 - AMIGA

Mit diesem Kabel könnt Ihr die 1541 Floppy
am Amiga anschließen und C64 Spiele spielen!
Best.Nr. KA64 incl. Treiberprogramm!
39,90

GUARANA Inca-Kraft Pulver

Designer Food

Gegen die müden Computertüchtel
Beizet und hält fit - gegen mangelnde Anschung
Für diejenigen die keinen CaS vertragen!
1 Dose 100g oder - 1 Dose 100 Kapseln
andere in Riegel, Cola, Drinks oder anderer Form - SUPER!

Bestellungen - Telefonisch unter - 05741-297183-24 Std. od. 12166 - Fax : 297183
Schreiben an 1-M+S Comp - Niederrstr.20 - 32212 Lübbecke
Wir liefern per Post od. Ups-Porto-Verpackung 11 - NN 3 - Eilpaket + 5 - Ausland 20-

dynamic soft

Tel: 07733/3366

Alien 3	DA	47,90	Elysium	DV	66,90
Alien Breed 2	DA	47,90	F-117 A Nighthawk	DA	64,90
Anstoss	DV	64,90	Flashback	DV	60,90
Ambermoon	DV	75,90	Indiana Jones 4	DV	77,90
Body Blows Galactic	DA	47,90	Jurassic Park	DV	53,90
Burntime	DV	66,90	Kingmaker	DV	64,90
Cannon Fodder	DA	79,90	Lost Vikings	DV	66,90
Christoph Kolumb.	DV	69,90	Mortal Kombat	DA	53,90
Die Siedler	DV	75,90	Turrican 3	DA	47,90
Eilfmania	DA	49,90	Wiz 'n' Liz	DA	47,90
Elite 2-Frontier	DV	63,90	Zool 2	DA	47,90

SONDERANGEBOT!!! (solange Vorrat reicht)

Castle of Dr. Brain	DV	29,90	Magie Pockets	DA	29,90
D' Generation	DV	29,90	Mega Fortress	EA	19,90
Die Hard 2	DA	19,90	Monkey Island 2	DV	59,90
Dynablaster	DA	29,90	Push Over	DA	29,90
Eye of t. Beholder 1	DV	49,90	Risky Woods	DA	29,90
History Line	DV	49,90	Sensible Soccer	DA	19,90
Humans	DA	24,90	Shadowlands	DA	29,90
Legend of Valour	DV	39,90	Shuttle	EA	19,90
Lemmings	DA	24,90	Silent Service 2	DA	49,90
Lemmings Data	DA	19,90	Troddlers	DA	29,90
Lionheart	DA	39,90	Wing Commander	DV	39,90
Lotus Turbo 3	DA	29,90	Wizkid	DA	29,90
Lure o. Tempress	DV	39,90	Zool	DA	29,90

VERSAND IM SICHERHEITSKARTON !!!

Versandkosten: Nachnahme DM 9,00

dynamic soft - Schwarzwaldstr. 2 - 78259 Ehingen

Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

T.S. Datensysteme

Die Neuesten Hits

- A-Train (dt.) Amiga 79,90
- A-Train const. (dt.) Amiga 39,90
- Anstoss (dt.) Amiga 69,90
- Blaster (dt.) Amiga 45,90
- Body Blows (dt.) Amiga 69,90
- Burntime (dt.) Amiga 49,90
- Campaign (dt.) Amiga 49,90
- Desert Strike (engl.) Amiga 59,90
- Dune 2 (dt.) Amiga 69,90
- Erben des Throns (dt.) Amiga 49,90
- Fallen of Empire (dt.) Amiga 59,90
- Goal (dt.) Amiga 49,90
- Gunship 2000 (engl.) Amiga 49,90
- Jurassic Park (dt.) Amiga 59,90
- Lemmings (engl.) Amiga 39,90
- Lolthar Matthäus (dt.) Amiga 59,90
- Sensible Soccer 52/93 (dt.) Amiga 49,90
- Soccer Kid (engl.) Amiga 49,90
- Syndicate (dt.) Amiga 59,90
- Terminator 2 (dt.) Amiga 39,90
- Top of Vicings (dt.) Amiga 39,90
- Trivial Pursuit (dt.) Amiga 39,90

CYBERBLAST

Müssen wir mehr sagen? Der
Action-Renner von Innerprise
Original für AMIGA nur **19,90**

Conflict Europe

Der Strategie-Klassiker für den
AMIGA jetzt für nur **9,90**

Centrefold Squares

Sie treten gegen ein Fotomodell an.
Ihre besten Bild durch Felder verhuüllt ist...
dessen Bild durch Fotomodelle mit verschie-
denen Stärken! Für AMIGA **19,90**

Combat Classic

Können Sie sich vorstellen, daß wir
F-15 Strike Eagle 2
TEAM-Yankee
688 Attack-Sub
für AMIGA nur **59,90**

Spion VS Spion

Das Original MAD-Spiel für
einen / zwei Spieler jetzt nur
für AMIGA / ATARI ST
Teil1 19,90
Teil2 19,90
Teil3 19,90
Packpreis für alle 3: **49,90**

Shinobi

Der klassische Auto-
matenhit jetzt für AMIGA
beil uns nur **29,90**

Hillsfar

Der Adventure-Hit von SSI
jetzt für AMIGA nur **39,90**

T.S. Datensysteme

OOOPS UP

Der Hit-Titel von Demonware
mit 100 Action-Screens jetzt
für AMIGA nur **19,90**

Black Shadow

Action pur von Electronic
Arts. Für AMIGA nur **9,90**

Disketten

sind neben Ihrem Computer das Wichtigste
an Ihrer EDV. Da sollten Sie schon auf gute
Qualität achten: Wir arbeiten mit den Herstel-
lern direkt zusammen und können Ihnen des-
halb

1 Jahr Garantie

auf jede einzelne Diskette geben. Aber das
Tollste neben der Qualität sind unsere Preise:

- 10 Stück nur **7,90**
- 100 Stück nur **77,90**
- 200 Stück nur **149,90**
- 400 Stück nur **289,90**

Natürlich bezahlen Sie auch bei unseren
Disketten nur den geringen Portanteil; - ein
Grund mehr für eine Sammelbestellung!!!
Also gleich den Coupon ausschneiden!!!

BESTELLUNG + INFO ANFORDERUNG

Hiermit bestelle ich für den Computer: _____ auf „.....“ Disk
nachstehende Programme per Nachnahme (+ Kosten 9,90)
 Vorkasse und Scheck (+ Kosten 6,50)

Ich möchte gerne ein kostenfreies Info!

Bitte Anschrift nicht vergessen

T.S. Datensysteme · Denisstraße 45 · 90429 Nürnberg

Unterschrift Ami 12/98

Brutal, spaßig, streitbar

CANNON FODDER

Wenn das Sensible Software-Team ein Thema packt, wird ein Hit daraus. Das Konzept zu Cannon Fodder hat eine frappierende Ähnlichkeit zum Theatre Of Death-Design. Qualitätsmäßig liegen jedoch zwischen diesen beiden Spielen Welten. Wir zeigen Euch, was den Unterschied zwischen Hit und Flop ausmacht.



Worum geht's?

Prinzipiell hört sich das Konzept zu Cannon Fodder recht kompliziert an. Es dürfte wohl auch eines der wenigen Actionspiele sein, das ausschließlich über Maus gespielt wird. Größtenteils hat Sensible Software bei sich selbst kopiert, nämlich beim Populous-Verschnitt Mega Lo Mania. Per indirekter Maussteuerung dirigiert man seine Truppe über den Screen und eliminiert alles, was nicht niet- und nagelfest ist.

Dies geschieht in einer ganzen Menge Levels, deren genaue Anzahl uns Jon Hare nicht mitteilen wollte. Die Levels sind noch in einzelne Missionen aufgeteilt, die jeweils in einem bestimmten

Szenario stattfinden. Auf dem Eis schlittert man ab und zu ganz schön umher, dafür steht da auch ein Skibob zur Verfügung. Mehr gibt es eigentlich zum Spielprinzip nicht zu sagen. Am Ende eines bestandenen Levels werden die überlebenden Soldaten befördert, während die ehrenhaft Gefallenen ihren verdienten Platz auf dem Heldenfriedhof bekommen. Als Friedhof dienen die Berge, die vor jedem Level zu sehen sind. Für jeden Toten wird dabei ein schlichtes Holzkreuz aufgestellt.

So geht's

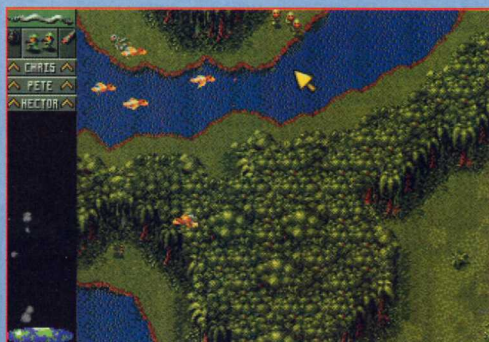
Zunächst zieht man mit kümmerlichen zwei Mann in den Kampf und hat im ersten Level zwölf

Männchen zu erledigen. Dies geschieht relativ schnell und harmlos, sofern man eine gute Maus sein

eigen nennt, denn ohne perfekten Maus-klick kann Cannon Fodder zum echten Frustspiel werden. Schließlich gibt man per Maus den Weg vor, den die Soldaten nehmen müssen. Interessanterweise merkt sich das Programm nicht nur einen Anlaufpunkt, sondern speichert über

zehn Klicks auf einmal. Sieht man ein Hindernis, dann klickt man einfach einen Weg herum und schon tippt die Sprites genau den vorgegebenen Pfad entlang. Eines der Sprites, von denen jedes einen eigenen Namen und Dienstgrad trägt, darf dabei zum Anführer bestimmt werden. Übrigens, die Sprites haben alle unterschiedliche Eigenschaften. Während das eine besser zielt, läuft das andere etwas schneller. Dies fällt aller-

Sensibles jüngster Streich ist genau so brutal wie gut. Nichts für zarte Gemüter.



DER

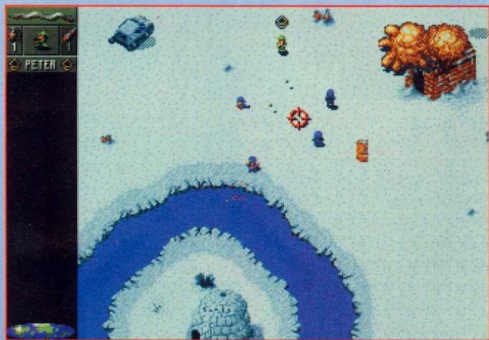


Druck auf die rechte Maustaste als Fadenkreuz erhalten muß. Übrigens, es ist nicht notwendig, daß man genau auf die Gegner zielt. Es genügt, wenn die Schußlinie die Gegner berührt.

Grafik & Sound

dings erst nach längerem Spielen auf. Der Mauszeiger hat hierbei zwei verschiedene Bedeutungen. Betätigt man die linke Maustaste, dann wird den Soldaten ein Anlaufpunkt vorgegeben, während der Mauszeiger beim

Selten hat man niedrigere Soldaten durch die Gegend laufen sehen. Pixelgenau animiert tippen sie durch die Büsche, schwimmen schön brav durch Flüsse und hüpfen vor Freude in die Luft, wenn eine Mission



comment

Erstaunlich! Mit Cannon Fodder und Theatre Of Death sind beinahe gleichzeitig zwei Spiele mit praktisch gleichem Konzept erschienen. Für viele in der Redaktion wurde bei Cannon Fodder die Grenze des guten Geschmacks überschritten. Zugegeben, bei diesem Spiel hat man nichts anderes zu tun als feindliche Soldaten zu töten und gegnerische Einrichtungen zu zerstören. Läßt man den militärischen Hintergrund außer acht und reduziert die Soldaten auf Sprites, so erweist sich Cannon Fodder als wahre Spielspaß-Grube. Eine hervorragende technische Qualität, abwechslungsreiche Grafiken und witziger Sound zeichnen Cannon Fodder aus. Wer das Bildschirm-geschehen nicht in der Realität nachahmen will, dem kann man dieses Spiel nur ans Herz legen. Für jüngere Spieler sollte man dieses Spiel jedoch besser in der Diskettenbox lassen.



Hans



ALIEN BREED 2

54.90

MR. NUTZ

59.90

- Alien 3 ** 54.90
- Ambermoon dt 89.90
- Bart vs World ** 59.90
- Body Blows Galac** 54.90
- Brutal Sp.Football 79.90
- Cyberpunk ** 64.90
- Die Stedler dt 89.90
- Dogflight dt 79.90
- Elfmania ** 59.90
- Elite 2 dt 69.90
- Elysium dt 74.90
- F 117 ** 79.90
- Hattrick ** 79.90
- Hired Guns ** 69.90
- Kolumbus dt * 84.90
- Lemmings XMas 59.90
- Littl Devil 69.90
- Mac News dt 79.90
- Magic Boy ** 64.90
- Matthias Fußball ** 69.90
- Mean Area ** 54.90
- Mortal Combat ** 64.90
- Pinball Sp. Edition ** 69.90
- Schatz i. Silbersee dt 89.90
- Schwarzes Auge 2 dt 89.90
- Tornado ** 79.90
- Turrican 3 ** 69.90
- Urtilium 2 ** 54.90
- Wiz n Liz ** 59.90

VERSANDADRESSE
DURENER STR. 394
50935 KÖLN
TEL: 0221/4301047
FAX: 0221/4302157
BTX: JOYSOFT#

50939 KÖLN
GOTTESWEG 157
0221 425566

50676 KÖLN
MATTHIAS STR. 24
0221 239526

53111 BONN
MÜNSTER STR. 11
0288 659726

40211 DÜSSELDORF
PEMPELFORER 47
0211 364445

60311 FFURT 1
FAHRGASSE 87
069 280170

52062 AACHEN
BLONDEL STR. 10
0241 406912

53721 SIEGBURG
KAISER STR. 54
02241 68045

56068 KOBLENZ
SCHLOSS STR. 16
0261 309634

SONDERANGEBOT SOLANG DER VORRAT REICHT

- Abandoned Places 2 dt 29.90
- Addams Family ** 24.90
- Aquatic Games ** 39.90
- Battlechess 2 ** 39.90
- Cardiac ** 29.90
- Carl Lewis Olymp.Ch.** 29.90
- Chaos Engine ** 39.90
- Chuck Rock 2 ** 34.90
- Deuteros dt 19.90
- F1 Grand Prix (Micropr) 49.90
- Flight Simulator 2 ** 39.90
- Hägar 29.90
- Hard Nova ** 29.90
- Jack Niklaus Golf 24.90
- Jack N.Golf + Course 29.90
- Legend o.Kyranclia dt 49.90
- Lotus 3 ** 29.90
- Lure of Tempress dt 29.90
- Mud TV dt 39.90

JETZT GANZ NEU:

CLUEBOOKS SOFORT NACHFRAGEN UND BESTELLEN

- MC Donald Land ** 29.90
- Microprose Golf ** 29.90
- Monkey Island 1 dt 49.90
- Pacific Island dt 39.90
- Parasol Stars ** 24.90
- Populous 2 Plus ** 29.90
- Premiere Manager ** 39.90
- Push Over ** 29.90
- R-Type 19.90
- Robocop 3 ** 29.90
- Rules of Engagement 29.90
- Shadow Sorcerer ** 29.90
- Silent Services 2 ** 49.90
- Space Quest 4 dt 39.90
- Special Forces 39.90
- Starbyte Compilation 39.90
- Starflight 2 29.90
- Vision dt 29.90
- Waxworks dt 39.90
- Wing Commander dt 39.90
- WWF Wrestle Mania 1 29.90
- Zool ** 29.90

SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE VORRAT REICHT

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

ANSTOSS PREMIER MANAGER 2

dt 74.90 54.90

VERSANDKOSTEN:
ab einem Bestellwert von 200 DM : 9 DM,
ab 200 DM : kostenlos,
VKP + 6 DM, EILPOST + 8 DM
VORKASSE : 4 DM,
UK-AUSLAND : 15 DM nur postbar
SICHERHEITSPACKUNG: 2,50 DM
IRRTÜMER UND PREISÄNDERUNGEN
BLEIBEN UNS VORBEHALTEN

GUTSCHEIN FÜR DEN JOYSOFT KATALOG
MIT SUPER SPIELBESCHREIBUNGEN
AUF FAST 100 SEITEN
BITTE IN EINER FILIALE ABGEBEN
ODER AN DEN VERSAND SCHICKEN

geschafft wurde. Besonders makaber wird es meiner Ansicht nach, wenn Soldaten nicht tot, sondern 'nur' schwerverwundet sind. Denn dann zucken sie auf dem Boden liegend und das Blut spritzt aus ihren Wunden. Durch diesen besonderen Realismus wirkt das ganze allerdings auch schon wieder sehr komisch. Die Hintergrundgrafi-

Wenn die Pixel-Sprites auf Jagd gehen, bleibt keine Maus ruhig!

ken stehen qualitätsmäßig nichts nach. Wunderschöne Farben und abwechslungsreiche Stile zeichnen das Spiel aus. Wer Monty Python kennt, wird bei der Titelmelodie ein Schmunzeln nicht verbergen können. Denn genau im Stil der britischen Komikertruppe wurde der Titelsong arrangiert. Das Sensible Softwareteam singt hier tatsächlich,

daß Krieg noch nie viel Spaß gemacht hat. Davon abgesehen, daß Krieg zu den schlimmsten Dingen auf dieser Erde gehört, haben sie rein spielerisch betrachtet tatsächlich recht.

(hi)

Sensible Software trägt's mit Humor! Ganz im Monty Python-Stil präsentieren sie sich auf einem Panzer.



CANNON FODDER VS. THEATRE OF DEATH

Noch nie zuvor kamen innerhalb von nur vier Wochen zwei so ähnliche Spiele in die Redaktion. Die Umsetzungen des Konzepts wurden jedoch deutlich unterschiedlich vorgenommen.



DAS TEAM

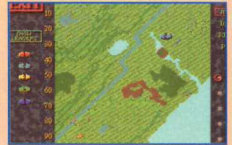
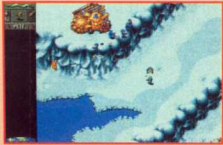
Sensible Software zählt schon seit Jahren zu den erfolgreichsten Programmier-Crews. Zu ihren Meisterwerken gehören Sensible Soccer, Mega Lo Mania, Wizball, Wizkid oder auch International Tennis. Rund zwei Jahre arbeiteten sie an diesem Projekt, in das sie all ihre Erfahrungen einbrachten.

Eines Tags rief ein Student bei Psychognosis an, und fragte, ob er nicht ein Spiel für sie machen könnte. Psychognosis fragte ihn, was er denn am liebsten spiele. Als Antwort kam dabei Populous und Lemmings heraus. Das Ergebnis ist Theatre Of Death mit einer Menge an Wuselsprites und Iso-3D-Darstellung.

DAS SPIEL

Spielerisch perfekt ausgeklügelt und voller Überraschungen. Jeder Level spielt sich anders und die Grafiken sind extrem abwechslungsreich. Die Karte ist hervorragend in Szene gesetzt worden und wirklich hilfreich. Ab und zu darf man auch mit einem Ski-Bob oder anderen Gefährten durch die Gegend düsen.

Das Konzept, das auf dem Papier steht, ist bei Theatre Of Death sicherlich genauso überzeugend. Drei verschiedene Szenarien und eine geballte Ladung an Action überzeugen eigentlich. Jedoch ist das Spiel teilweise etwas langatmig und die Grafiken machen einen relativ unausgereiften Eindruck. Ab und zu lassen sich die Soldaten nicht so steuern wie man will.

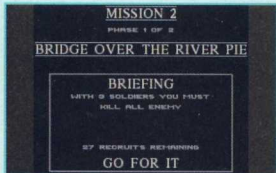




THE MISSION

Zunächst wuseln sie gemütlich über die Berge und stellen sich vor das Kasernort. Da warten sie nun also auf ihre Rekrutierung. Diese armen Schneiderlein wollen tatsächlich in den Krieg ziehen. Wer unbedingt will, der darf auch rein.

Per Hubschrauber geht es direkt in das Krisengebiet. Wer hierbei auf Balleraction hofft, liegt falsch, denn es handelt sich dabei lediglich um eine automatisch ablaufende Sequenz, die sehr gut gelungen ist. Eingreifen kann man dabei nicht.



Da laufen sie nun, die drei armen Soldaten und erwehren sich einer ganzen Schar an Gegnern. Ganz wie in Rambo gelangen jedoch auch die schlimmsten Schlachten. Einer wird zum Führer deklariert und die anderen hecheln anschließend hinterher.



Ganz so himlos, wie man es vielleicht erwartet, geht es beim Militär doch nicht zu, denn vor dem Einsatz wird man noch über den bevorstehenden Auftrag aufgeklärt. Mehr als Töten und Vernichten wird jedoch nicht verlangt.



Wer die Mission übersteht, darf sich schließlich über eine Beförderung freuen und einen weiteren Orden an sein Revers heften. Gefallene Kameraden finden auf dem Heldenfriedhof Platz und erhalten ein schmuckloses Holzkreuz.



Hersteller:

Virgin

Muster von:

Hersteller

Genre:

Arcade-Action

Preis:

ca. DM 70,-

Erhältlich:

ab Januar '94

Anzahl der Spieler:	1
Anzahl Disketten:	3
2 Spieler simultan:	Nein
1 MByte benötigt:	Ja
2-Drive empfohlen:	Nein
Festplatte empfohlen:	Nein
Englisch benötigt:	Ja

Unterstützt:

2. Laufwerk

Steuerung über:

Maus

Besonderheiten:

**Digitalisierte Titelmusik
 mit Sprachausgabe**

IM BUSCH



Schwimmen will gelernt sein. Brav und folgsam paddeln die restlichen Soldaten hinter ihrem Anführer her. Schießen können sie dabei jedoch nicht.



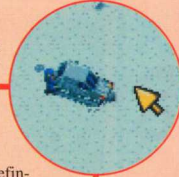
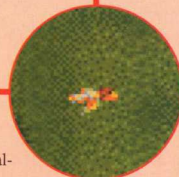
Dieser Vogel flattert von Zeit zu Zeit über den Screen und stößt ulkige Schreie aus. Er gehört wohl zu den Blauhelmen, denn ihn kann man nicht beeinflussen.

Special Effects gehören zu Actionfilmen wie Saltona zu Rambo. Spektakuläre Explosionen gibt es zu bewundern, wenn man Gebäude zerstört.



Als besonders praktisch hat sich dieses Fahrzeug erwiesen, denn damit kann man hinter dicker Panzerung auf Gegnerjagd gehen. Das macht richtig Spaß.

Bevor man gar nicht mehr weiß, wo man sich befindet, sollte man einen Blick auf die Karte werfen. Hier sieht man das ganze Gelände im Überblick.



**+ abwechslungsreiche
 Grafiken, hervorragende
 Spielbarkeit, toller
 Sound**

**- moralisch sehr
 bedenklich**

GAMEPLAY 89%

GRAFIK 84%

SOUND 82%

MOTIVATION 93%

AMIGA GAMES

90%

GESAMT-WERTUNG

Gruselaction von Team 17

Alien Breed II



Never change a winning team! Team 17 präsentiert nun endlich den langerwarteten Nachfolger ihres ersten Vollpreisspieles. Dabei gingen die Jungs um Martyn Brown auf Nummer Sicher und behielten das Spielprinzip unverändert bei.

Da freut sich das Actionherz! Ein Kopf im Giger-Stil leuchtet uns schon gleich zu Beginn aus dem Screen an und Musik im Technostil hämmert durch die Boxen. Doch ohne weitere Umschweife sollte man sich auf der Planetenoberfläche absetzen lassen, wo die Actiongala beginnen darf. Man fetzt durch den ersten Level und wird schon dort von Hubschraubern und einschlagenden Meteoriten zu Tode erschreckt. Wenn man bereits hier Angst hat, sollte man gleich wieder aufgeben, denn in den darauffolgenden dreizehn

Gebieten bleibt einem kaum noch Zeit zum Verschnaufen. Alleine oder zu zweit gleichzeitig steuert man seinen Soldaten. Beobachten darf man das ganze wie gehabt aus der Vogelperspektive, wobei die Grafiken deutlich abwechslungsreicher, jedoch nicht deutlich spektakulärer geworden sind. Was schöner geworden ist, sind auf alle Fälle die Animationen. Fließendes Scrolling, gelungene Sprachausgabe und gute Spielbarkeit runden dieses Spiel ab.

(hi)

Alien Breed II fesselt Actionfreaks in bekannter Manier an den Bildschirm.



comment

Ordentlich! Technisch hat Team 17 wieder einmal hervorragende Arbeit abgeliefert, das Gameplay wurde jedoch einmal mehr stark vernachlässigt. Ein paar Extras und Zoommodus machen aus Alien Breed noch längst kein neues Spiel, doch grundsolide Actionunterhaltung bleibt unterm Strich übrig. Die A1200-Version bietet dank 256 Farben schönere Grafiken, stellt jedoch auch keine neuen Wertungsrekorde auf. Insgesamt gesehen kann derjenige auf Alien Breed verzichten, der bereits einen der beiden Vorgänger besitzt.



Hans



A1200 SPEZIELL!

Alien Breed II

Die Version für den A 1200 kann mit bedeutend eindrucksvolleren Grafiken und noch spektakuläreren Sprachausgaben aufwarten. Voraussetzung hierfür sind jedoch mindestens 2 MByte, was die Programmierung deutlich erleichtert. A1200-Besitzer müssen unbedingt einmal in dieses Action-Spektakel hineinsehen. Sie werden es nicht bereuen.



GAMEPLAY	73%
GRAFIK	80%
SOUND	91%
MOTIVATION	72%

AMIGA GAMES

77%
GESAMT-WERTUNG

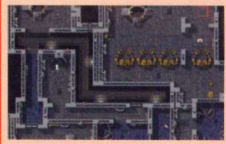
Das Terminal Intex 4000

Unbedingt erforderlich ist der Besuch des Terminals, denn hier kann man zusätzliche Waffen, Schlüsselsätze oder Munitionsätze bestellen. Hilfreich kann dieses Terminal auch dann sein, wenn man nur noch wenig Lebensenergie übrig hat.

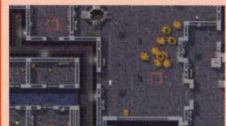


Maps im Handgepäck

Der beste Soldat kann sich in diesen komplexen Levels verlaufen, noch dazu, weil alles immer besonders gleich aussieht. Man kann jedoch auf die Handkarten zurückgreifen, die per 'M' aktiviert werden. Verschiedene Größen erleichtern die Rettungsaktion bedeutsam.



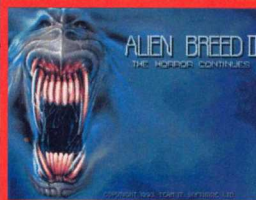
Um nicht den Überblick zu verlieren, sollte man unbedingt die Map benutzen.



Sie läßt den Spieler den Weg durch die großen Levels voller Gefahren finden.



Verschiedene Zoomstufen zeugen von technischer Perfektion des Programmiersers.



ALIEN BREED II
THE HORROR CONTINUES

MICRO MAGIC

Heiße Spiele - Starke Preise

*** TEL 0 23 71 - 3 63 30 ***

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

Hersteller:

Team 17

Muster von:

Hersteller

Genre:

Arcade-Action

Preis:

ca. DM 60,-

Erhältlich:

seit November '93

Anzahl der Spieler: 1-2

Anzahl Disketten: 3

2 Spieler simultan: Ja

1 MByte benötigt: Ja

2.Drive empfohlen: Nein

Festplatte empfohlen: Nein

Englisch benötigt: Nein

Unterstützt:

2. Laufwerk

Steuerung über:

Joystick

Besonderheiten:

Bonusspiel Apache enthalten

+ tolle Sprachausgabe, gelungener

Zoommodus, Action pur

- das Spielprinzip wurde nahezu un-

verändert beibehalten

GAMEPLAY 73%

GRAFIK 79%

SOUND 86%

MOTIVATION 70%

AMIGA GAMES

74%

GESAMT-WERTUNG

1869	66,- DV	F-19 Stealth Fight	35,- DV	Pinball Fantasies	54,- DV
1990 3rd Edition	36,- DV	Fallen Empire	78,- DV	Pinball Wizard	21,- DV
3D	117,- DV	Fire And Ice	48,- DV	Prattel	32,- DV
A-Train	73,- DV	First Samurai	74,- DV	Rolls of Darkness	66,- DV
-Construction Set	42,- DV	Flashback	60,- DV	Popul+Promis.Land	39,- DV
A.T.A.C.	66,- DV	Galaxy Force	15,- DV	Populous 2	60,- DV
AA - War I.I.skies	60,- DV	Gateway From	60,- DV	Quata Disk	60,- DV
Abandoned Places 2	60,- DV	Global Gladiators	50,- DV	Populous 2 Plus	66,- DV
Addams Family	29,- DV	Goal!	55,- DV	Premier Manager 2	48,- DV
Air Land Sea	72,- DV	Goal 2	60,- DV	Premiere	60,- DV
Air Support	57,- DV	Goblins 2	66,- DV	Prime Mover	54,- DV
Air Warrior	72,- DV	Goblins 3	66,- DV	Prince of Persia 1	32,- DV
Albus A 320	86,- DV	Harlequin	29,- DV	Project X	27,- DV
Arbus A 320 Amer.	84,- DV	Graham Taylor Soccer	27,- DV	Prophecy of Shadow	66,- DV
Alfred Chicken	48,- DV	Grasshopper	55,- DV	Prophet	39,- DV
Alien 3	48,- DV	Gunship 2000	66,- DV	Quai	18,- DV
Alien Breed 2	48,- DV	Hannibal	66,- DV	Quak	27,- DV
Alien Breed SE 92	25,- DV	Heart of China	39,- DV	Race Drivin	27,- DV
Armenorum	78,- DV	Heimdal	66,- DV	Raving Mad	60,- DV
Apocalypse	49,- DV	Hemlock	39,- DV	Reach f1.skies	45,- DV
Arabian Nights	59,- DV	Hextonia	79,- DV	Rebel Racer	49,- DV
A.McLeans Pool Bl	48,- DV	History Line 14-18	42,- DV	Road Rash	54,- DV
Assassin Sp.Edit.	27,- DV	H.I.	66,- DV	Robocop 3	59,- DV
Austritz	18,- DV	Hook	59,- DV	Roboports	66,- DV
Award Winners	54,- DV	Human Race Standal	40,- DV	Rocket Flanger	19,- DV
B 17 Flying Fortr.	66,- DV	Indiana Jones 3	79,- DV	Secret Monkey Isld	66,- DV
B.A.T. 2	72,- DV	Intern.Open Golf	60,- DV	Secret Soccer 80/93	69,- DV
Ballistic Dilpoma.	38,- DV	Ihar 2	54,- DV	Shadowworlds	66,- DV
Bards Tale Conair.	66,- DV	Jack Nicklaus Golf	32,- DV	Shuttle II	39,- DV
Bart versus World	49,- DV	Jahn Barnes Soccer	25,- DV	Silkworm	79,- DV
Battle Chess	25,- DV	King's Quest 6	60,- DV	Sim Ant	18,- DV
Battle Team	48,- DV	KC3	79,- DV	Sim Archt.2	36,- DV
-Battleste Data 2	48,- DV	Kingmaker	66,- DV	Sim City Deluxe	78,- DV
Bazooka Sue	78,- DV	King of Adventure	66,- DV	Sim Earth	78,- DV
Be2000 X	59,- DV	Krusty Fun House	49,- DV	Sim Life	78,- DV
Beavers	59,- DV	Legend of Valour	79,- DV	Simon the Sorcerer	68,- DV
Big Scary	60,- DV	Legends o Kyranida	66,- DV	Sindbad -Toro.Faic	48,- DV
Billie Tomato Game	59,- DV	Limnings 2	59,- DV	Skychase	19,- DV
Bitmap Brothers 1	54,- DV	Lethal Weapon	66,- DV	Sleepwalker	60,- DV
Black Stack	72,- DV	Links	59,- DV	Soccer Kid	69,- DV
Blaster	48,- DV	Lion Heart	54,- DV	Space Hulk	66,- DV
Bob	54,- DV	Locomotion	60,- DV	Space Legends	66,- DV
Boba Bad Day	48,- DV	Lord of The Rings	72,- DV	Star Trek II	27,- DV
Body Blows	48,- DV	Lords of Power	72,- DV	Star Trek N.2 Coll.	66,- DV
Body Blows Galact.	48,- DV	Lotus Compil (1-3)	54,- DV	Street Empire	66,- DV
Budakan	32,- DV	Lure of Temppress	39,- DV	Steiggen, Hotim.	48,- DV
Bug Bomber	54,- DV	Mac Tark Pistol	66,- DV	Strategic Master	54,- DV
Bund.Mann.Prof 2.0	66,- DV	Mad TV	66,- DV	Street Fighter 2	54,- DV
Burntite	72,- DV	Maelstrom	66,- DV	Super Tetris	49,- DV
Campaign	72,- DV	Magic of Endoria	66,- DV	Superfudo	59,- DV
-Mission Deck 1	42,- DV	Manchester United	27,- DV	Syndicate	59,- DV
Cannon Fodder	48,- DV	McDonald Land	35,- DV	Tank Buster	27,- DV
Cardioux	27,- DV	Mega Collection	48,- DV	The Yankee	29,- DV
Castles o.Dr.Brain	39,- DV	Megalomania/Samur.	61,- DV	Tearaway Thomas	39,- DV
Championshh.Mn.83	60,- DV	Megamix	59,- DV	Terminator 2	29,- DV
Chase Engine	54,- DV	Metallic Power	79,- DV	The Krystal	29,- DV
Chest Em up 4.0	66,- DV	Micro.Master Golf	39,- DV		
Christoph Kolumbus	72,- DV	Might and Magic 3	66,- DV		
Chuck Rock	48,- DV	Mixed Collection	63,- DV		
Cluck Rock 2	48,- DV	Monkey Island 2	78,- DV		
Civico Heat	22,- DV	Monopoly	27,- DV		
Civilization	75,- DV	More Lemmings Data	69,- DV		
Combat Air Patrol	59,- DV	Morph	59,- DV		
Combat Classics	60,- DV	Napoleonic	66,- DV		
Conflict Europe	19,- DV	Nicki Boom 2	66,- DV		
Conquestador	66,- DV	No Second Price	57,- DV		
-Data	36,- DV	On The Road	60,- DV		
Contraptions	42,- DV	One step beyond	48,- DV		
Cool Spot	54,- DV	Overrive	48,- DV		
Crazy Cars 3	39,- DV	Pacifick Island	60,- DV		
Crazy Sports Footb	54,- DV	Perishing Shot	19,- DV		
Cruise f.A.Corpse	59,- DV	Perthshire Deluxe	54,- DV		
Curse of Enchantia	60,- DV	Perfect General	72,- DV		
D-Generation	42,- DV	-Datsi Disk	42,- DV		
Daily Cow.Girl Pok	29,- DV	PGA Tour Golf Plus	60,- DV		
		Pinball Dreams	48,- DV		

Auswahlung Ost
* 60,- DV

Anstoß
66,- DV

King's Quest 6
* 60,- DV

Mortal Combat
* 54,- DV

Turrican 3
48,- DV

MICRO HAMMER PREISE!

Darknerd	72,- DV	The Last Viking	66,- DV	The Manager	48,- DV
Darkseed 1.5	73,- DV	Lotus Matthäus	59,- DV	The Oath	25,- DV
DDA	71,- DV	Lotus Compil (1-3)	54,- DV	Theatre of Death	60,- DV
Daughters of Serpe	75,- DV	Lure of Temppress	39,- DV	Their Finest Hour	66,- DV
Death King o.Kyryn	66,- DV	Mac Tark Pistol	66,- DV	-Mission Disk	32,- DV
Delivery Agent	37,- DV	Mad TV	66,- DV	Transsacica	54,- DV
Del.Music.Cons.2.0	149,- EV	Maelstrom	66,- DV	Traps n Treasures	60,- DV
Deluxe P-4.5.AGA	186,- DV	Magic of Endoria	66,- DV	Triple Action 2	35,- DV
		Manchester United	27,- DV	Triple Action 5	32,- DV
		McDonald Land	35,- DV	Trivial Pursuit	49,- DV
		Mega Collection	48,- DV	Trivial Pursuit	49,- DV
		Megalomania/Samur.	61,- DV	UGH!	29,- DV
		Megamix	59,- DV	Ultima 5	39,- DV
Der Patrizier	66,- DV	Metallic Power	79,- DV	Ultima 2	45,- DV
Desert Strike	60,- DV	Micro.Master Golf	39,- DV	Ultima 3	60,- DV
Deutros	19,- DV	Might and Magic 3	66,- DV	Ultima 5	60,- DV
Die Siedler	78,- DV	Mixed Collection	63,- DV	Walking Fields	60,- DV
Dragon's Lair	54,- DV	Monkey Island 2	78,- DV	War in the Gulf	69,- DV
Dragon's Lair 3	72,- DV	Monopoly	27,- DV	Waterworld	59,- DV
Dream Team Com.	60,- DV	More Lemmings Data	69,- DV	Waxworks	59,- DV
Dune 2	54,- DV	Morph	59,- DV	Wen	66,- DV
Dungeon M./Chaos 3	60,- DV	Napoleonic	66,- DV	Whales Voyage	39,- DV
Dyna Blaster	60,- DV	Nicki Boom 2	66,- DV	Wing Commander	27,- DV
Dynatech	54,- DV	No Second Price	57,- DV	Wing Commander 2	78,- DV
Eihockey Manager	72,- DV	On The Road	60,- DV	Wizkid	60,- DV
Elite 2	54,- DV	One step beyond	48,- DV	Wolfpack	29,- DV
Emerald Mine	25,- DV	Overrive	48,- DV	Worlds of Legend	29,- DV
Emerald Mine 2	25,- DV	Pacifick Island	60,- DV	Wwpf Wrestling 2	60,- DV
Emerald Mine 3 Pro	25,- DV	Perishing Shot	19,- DV	Yol Joel	54,- DV
Epic	60,- DV	Perthshire Deluxe	54,- DV	Zool	42,- DV
Erben des Throns	66,- DV	Perfect General	72,- DV	Zool 2	49,- DV
Eye of Beholcer 1	78,- DV	-Datsi Disk	42,- DV	Zool 3	49,- DV
117A Nighthawk	66,- DV	PGA Tour Golf Plus	60,- DV		
F 17 Challenge	28,- DV	Pinball Dreams	48,- DV		

Versandkosten: 8,00 DM, ab 250,00 DM Bestellwert versandkostenfrei.
Lieferung gegen NN + 4,00 DM zzgl. Zahlkartengebühr oder Vorkasse.
Anland nur gegen Vorkasse zzgl. 15,00 DM Versandkosten. Es gelten unsere AGB.
Anforderung und Irrtum vorbehalten. *Keine Drucklegung, noch nicht verfügbar.
MICRO MAGIC - Starweg 2 - 58683 Bertholz
Tel. 0 23 71-36330 Fax 0 23 71-34503

Ein Kobold kehrt zurück

GOBLINS 3



Eigentlich hatte man es sich schon nach den drei '2' im ersten Teil der Goblins-Saga denken können, daß es mit Sicherheit drei Teile geben wird.

Die Story

Blount ist ein aufstrebender Journalist der renommierten Zeitung

'Goblins-Welt' und hofft auf eine Story, die seiner Karriere nur förderlich sein kann und ihm viel-

leicht auch den Furzlistler-Preis einbringt. Die seit langer Zeit verfeindeten Völker der Könige Xjna und Bodd liefern sich



Zuerst zu zweit, dann zu dritt, und nun nur noch alleine. Der Held!



erbitterte Wettkämpfe um die Labyrinthfestung zwischen den alterwürdigen Gipfeln des Folandre-Gebirges. Wer diese Festung erobert und alle Rätsel des Labyrinths löst, wird sein Volk mit ewigem Wohlergehen überschütten. Doch leider sind bis jetzt alle Versuche kläglich gescheitert und alle Anwärter sind geistesgestört von den Abenteuern zurückgekehrt.

Gummiteller an einem Holzstiel, der in jedem Haushalt vorhanden sein sollte) und einen Haken. Durch Seile, die an

Das Game

Da man auf das alteingesessene Spielprinzip der Teamarbeit nicht verzichten wollte, steht Blount ein Gehilfe in Gestalt eines süßen Papageis mit dem wohlklingenden Namen Chump zur Seite, der wie eine Spielfigur gesteuert werden kann. Manchmal kann man auch andere Personen kurzzeitig steuern. Hat man Chump befreit, besorgt man sich einen Zahn, einen Abfluß-Boy (dieser rote

Neue Kopfnüsse für Goblin-Journalisten. Putzig wie eh und je!

dem Luftschiff befestigt sind, lassen sich einige Aktionen durchführen; oft muß man dabei auf die Hilfe von Chump zurückgreifen. Schließlich springt man mit Hilfe eines Regenschirms und eines Fasses ab und landet inmitten einer Horde wilder Goblinskrieger aus dem Königshaus Bodd. Diese Barbaren haben die



Eine Riesenmausefalle stellt den Spieler vor Rätsel.

Die Icons



Disk

Speichern, Laden oder Aussteigen darf man beim Anklicken dieses Icons.



Das Inventar

Wenn man die Bestandsliste seiner Gegenstände sehen will, dann klickt man auf die Hand.



Joker

Wer wirklich überhaupt nicht mehr weiterkommt, darf einen Joker anklicken.



Etappenziel

Hier erhält man einen Überblick über die Rätsel, die an einem bestimmten Ort zu lösen sind.



Goblins News

Auf der Titelseite dieses Magazins dürfen die bisherigen Ereignisse rekonstruiert werden.



Optionen

Soundtrack, Datum, Uhrzeit und die bisherige Spielzeit lassen sich hier abrufen.

comment

Gacker, Prust, Lach, Kicher! Goblins 3 hat mich wirklich begeistert und hat meine Erwartungen nach dem zweiten Teil voll erfüllt. Immer wieder überraschte mich die Spielfigur mit neuen Animationen die mich zum Lachen brachten. Eigentlich sollte man aus den drei Teilen eine Zeichentrickserie machen. Auch meine Tochter verfolgte mit großen Augen und wachsender Begeisterung die Aktionen von Blount und Chump. Ich kann das Spiel jedem Freund von schweren Rätseln und harten Kopfnüssen nur empfehlen.



Lutz



holde Wynnona und den Labyrinthschlüssel entführt und warten soeben auf das Eintreffen ihres Anführers. Mit List und Tücke entledigt sich Blount der unangenehmen Gesellen. In diesem Stile geht es das ganze Spiel weiter.

Das Fazit

Eigentlich hat sich an der Steuerung der Spielfiguren nichts geändert. Es kann zwischen zwei vorhandenen Spielfiguren durch einfachen Mausclick gewechselt werden. Dies zeigt die Spielfigur an, indem sie sich leicht schräg hinstellt, ansonsten zeigt sie sich dem Spieler frontal. Gegenstände, die sich im Inventar befinden, können ausgewählt und mit anderen Gegenständen benutzt werden. Der Mauszeiger erhält bei Aktionen mit Gegenständen zwei Ringe, bei Ausgängen verwandelt er sich in eine Tür. Teamarbeit, wie in den vorangegangenen Teilen, ist ebenfalls wieder angesagt. Blount kann einige Aktionen nur mit Hilfe von Chump durchführen. Goblinks 3 trotzt wieder von den unmöglichsten Gestalten: schräg, schrill und lustig. Die Animationen sind genial in Szene gesetzt und sauber gezeichnet. Jede Fehlklicktion wird zwar mit einer schmerzhaften Bestrafung der Spielfigur geahndet, jedoch entschädigen die treffenden Animationen den Spieler. Deshalb sollte man wirklich alles ausprobieren, manchmal sogar mehrfach, um wirklich alles gesehen zu haben.

(lm)



Hersteller:
Coktel Vision

Muster von:
Hersteller

Genre:
Denkspiel

Preis:
ca. DM 80,-

Erhältlich:
ab Dezember '93

Anzahl der Spieler: 1

Anzahl Disketten: 6

2 Spieler simultan: Nein

1 MByte benötigt: Ja

2-Drive empfohlen: Ja

Festplatte empfohlen: Nein

Englisch benötigt: Nein

Unterstützt:

-

Steuerung über:

Maus

Besonderheiten:

-

+ super Grafik, witzige Animationen

- lange Ladezeiten

GAMEPLAY 82%

GRAFIK 93%

SOUND 79%

MOTIVATION 85%

AMIGA GAMES

84%

GESAMT-WERTUNG

AMIGA GAMES 1/94 19

Media Point

Verkauf
Ankauf
Zusch

Berlins neue Dimension für Games und Zubehör

Games	Preishits (solange Vorrat reicht!)
A-Train	89,95
A-Train Construction Set	39,95
Ases Of The Pacific *	79,95
Airbus A320	ab 79,95
Alien 3	49,95
Ambermoon	79,95
Amos	69,95
Aufschwung Ost *	69,95
Bob's Bad Day *	69,95
Battle Isle 2 *	89,95
Brain The Lion *	69,95
Burntime	79,95
Burning Steel *	75,95
Chesschampion Columbus *	79,95
Combat Air Patrol	69,95
Dune 2	59,95
Der Clou *	69,95
Der Patrizier	69,95
Der Schatz im Silbersee *	79,95
Die Siedler *	89,95
Disposable Hero *	59,95
Dogfight	69,95
Eishockey Manager	79,95
Elfenhals *	69,95
Elfenhals *	69,95
Elite 2	59,95
Empire Deluxe *	79,95
F-17 A Nighthawk	69,95
Fields Of Glory *	79,95
Gladiolus *	69,95
Goal (Kick Off) 3	59,95
Goblins 3 *	79,95
Grand Prix	75,95
Gunship 2000	69,95
Hattrick *	79,95
Hired Guns	69,95
History Line	79,95
Indiana Jones 4	89,95
Ishar 2 *	59,95
Jurassic Park *	59,95
K 240 *	59,95
Kings Quest 6 *	69,95
Legend Of Sorasil *	59,95
Lost Vikings	69,95
Lothar Matthäus	69,95
Mad News *	79,95
Maelstrom *	69,95
Monkey Island 2 (dt.)	89,95
Night & Magic 4 *	79,95
Nascar *	69,95
Pirates Gold *	89,95
Pizza Connection *	79,95
Premier Manager 2	49,95
Prime Mover	59,95
Second Samurai *	69,95
Sensible Soccer 92/93	49,95
Shadow Of The Comet *	79,95
Simon The Sorcerer *	79,95
Soccer Kid	59,95
Space Hulk	69,95
Star Trek *	89,95
Stemenschweil (DSA 2) *	79,95
Streetfighter 2	55,95
Syndicate	69,95
T.F.X. *	89,95
Tornado *	69,95
Turrican 3 *	59,95
Uridium 2	49,95
Wiz'n'Liz *	69,95
Wing Commander (dt.)	79,95
Winter Olympiad *	69,95
Zepkein *	49,95
Zool 2 *	59,95
Games speziell für A1200	
1869	79,95
Air Bucks V.1.2	79,95
Burntime	69,95
Jurassic Park *	69,95
Sim Life	89,95
Spiesacker	69,95
Twilight 2000	89,95
Whale's Voyage	69,95
Zool	59,95
Amiga CD 32	
Amiga CD 32 (Amiga-Konsole mit CD-ROM) 699,- Solltens Titel auf Anfrage, da Konsole branne!	
Joysticks	
Advanced Gravis Game Pad	49,95
Advanced Gravis Joyystick	89,95
Competition Pro Mini black	24,95
Competition Pro Mini clear	29,95
Competition Pro Mini Spezial	29,95
Competition Pro Mini Star	35,95
Quickjoy I	7,95
Quickjoy Supercharger	19,95
Bestellannahme	
Telefon (030) 621 60 21	
Telefax (030) 622 90 15	
Automatischer Ansgendienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28	
Preishits (solange Vorrat reicht!)	
1943	29,95
686 Attack Sub	39,95
Advanced Destroyer Simulator	29,95
Arcanoid 2	19,95
Bar's Tale 3	29,95
Battle Chess	29,95
Battlehawks 1942	39,95
Bubble Bobble	29,95
Budokan	39,95
California Games 2	29,95
Chuck Rock 1, 2	je 39,95
Emlyn Hughes International Soccer	29,95
F-15 Strike Eagle 2	49,95
F-17 Challenge	29,95
F-19 Stealth Fighter	39,95
Falcon	29,95
Falcon Mission Disk 2	49,95
Falcon Mission Disk 2	29,95
Flames Of Freedom	49,95
Flight Of The Intruder	39,95
Go For Gold	29,95
Hard Drivin' 2	29,95
Heart Of China	29,95
Hunt For Red October 1	29,95
Hunt For Red October 2	19,95
Immortal	39,95
Indiana Jones 3 Adventure (dt.)	39,95
Jack Nicklaus Golf	39,95
KGB	39,95
Legend Of Kyrandia	39,95
Loom	39,95
M1 Tank Platoon	39,95
Mad TV (dt.)	39,95
Maniac Mansion	39,95
Mr 29	39,95
Monkey Island 1 (dt.)	39,95
North & South	29,95
Operation Hammer	29,95
Operation Stealth	39,95
Paczmania	19,95
Paperboy 2	9,95
Pipemania	19,95
Piracy On The High Seas	29,95
Pirates	29,95
Populous & Promised Lands	39,95
Prince Of Persia	39,95
Railroad Tycoon (dt.)	39,95
Reach For The Skies	39,95
Rick Dangerous 2	29,95
Shadowlands	29,95
Silent Service 2 (dt.)	39,95
Special Forces	39,95
Starglider 2	29,95
Stunt Car Racer	29,95
Team Yankee	19,95
Terminator 2	29,95
Tomado Ground Attack	29,95
Trivial Pursuit	39,95
Turrican 1, 2	je 19,95
Ultima 5	19,95
Winter Olympiad	19,95
WWF Wrestlingmania	29,95
Xybots	9,95
Computer	
Amiga 1600	399,-
Amiga 1800	699,-
Aufpreis für interne 65 MB Festplatte	399,-
Aufpreis für interne 130 MB Festplatte	699,-
Aufpreis für interne 210 MB Festplatte	999,-
Zubehör	
512 kb RAM-Erweiterung mit Uhr für A500	59,95
externe 3,5"-Diskettenstation	129,-
CD-ROM für A500, A500+	249,-
HF-Modulator für A500, A500+	69,95
Kickstart-Umschaltplatte	ab 99,95
Maus für alle Amigas	39,95
Scart-Kabel (Amiga an TV mit Scart-Buchse)	25,95
Speichererweiterung auf 2 MB für A500+	89,95
Staubschutzhülle für A500, A500+	19,95
Staubschutzhülle für Monitor	39,95
ext. 120 MB-Festplatte für A500, A500+	599,-
Andere Größen auf Anfrage!	
Disketten	
3,5" MF 2DD	ab 7,50
* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Fordern Sie bitte gegen Rückporto auch unseren Gesamtkatalog für AMIGA an! Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt. Irtümern und Preisänderungen vorbehalten! Voraussetzungen: 6,50 bei Vorkasse, 9,50 bei Nachnahme, 15,- bei Ausland (nur Vorkasse) ab 250,- versandkostenfrei!	
Laden- & Versandanschrift	
Media Point Vertriebs GmbH	
Jonastraße 28	
12053 Berlin (Neukölln)	

Knallbuntes Jump & Run

MAGIC BOY

Mit Magic Boy ist Hewlett gemeint, der klassenbeste Zauberlehrling einer Zauberschule. Unglücklicherweise stolperte er eines Abends über die Falltüre zum Keller der Zauberschule, wo sein Lehrmeister eine beachtliche Sammlung verrückter Zaubercreaturen hält....

Um nicht die Gunst seines Meisters zu verlieren, muß Hewlett nun vier Welten mit je zwei mal vier Leveln durchsuchen und die Geschöpfe wieder einfangen, bevor der Große Zauberer von seinem Mißgeschick Wind bekommt. Jeweils vier Level können in beliebiger Reihenfolge gespielt werden, wobei ein Level jederzeit mit "P" unterbrochen und später an derselben Stelle fortgesetzt werden kann. Während der Unterbrechung kann sogar ein anderer der vier Level angefangen oder beendet werden. Es ist natürlich offensichtlich, daß unser kleiner Held von alleine kei-



Ein spannendes Jump & Run-Spiel, mit dem man so manche langweilige Stunde füllen kann.



Flottes Scrolling und abwechslungsreiche Levels machen Magic Boy kurzfristig interessant.

nen Finger rührt und somit der Spieler gefordert ist, die schwierige und lange Monstersammeljagd zu bewältigen. Da man jedoch das ganze Spiel hindurch von einer pfiffigen Melodie begleitet wird und eine Reihe von netten Soundeffekten zu hören bekommt, braucht man nicht nebenbei das Radio laufen lassen, um die nötige Spiellaune zu entwickeln. Außerdem ist Magic Boy ein Jump & Run-Spiel, das durch eine gefällige

Cartoongrafik überzeugen kann, bei der besonders der farbenprächtige Hintergrund ins Auge sticht. Die Kreaturen hätten zwar grafisch besser gestaltet werden können und auch die Animation ist leider nur mittelmäßig ausgefallen, aber dafür kann man sich an einem ruckfreien Scrolling erfreuen.

Um etwas Action in die Bude zu bringen, warten eine ganze Menge Fallen, Sammelboni und sonstige Überraschungen auf den Spieler. So kann Hewlett zum Beispiel mittels horizontal und vertikal angebrachter Federn über den Bildschirm katapultiert werden, verschiedene Schußarten aus seinem Zauberstab ausspucken lassen und von Dornenfallen aufgespießt werden. Zusätzlich scheint der Wetterbericht für den Abend stellenweise Glatteis vorhergesagt zu haben, da an einigen Strecken Eisbahnen das Spiel in eine heitere Jump & Rutsch-Partie verwandeln. (Hf)

Hersteller:
Impressions
Muster von:
Hersteller
Genre:
Jump & Run
Preis:
ca. DM 60,-
Erhältlich:
seit November '93
Anzahl der Spieler: **1-2**
Anzahl Disketten: **1**
2 Spieler simultan: **Nein**
1 MByte benötigt: **Nein**
2.Drive empfohlen: **Nein**
Festplatte empfohlen: **Nein**
Englisch benötigt: **Nein**

Unterstützt:
-
Steuerung über:
Joystick, Tastatur
Besonderheiten:
Bonuslevel

+ **Guter Sound, schöne Hintergrundgrafik**

- **mäßige Animation, kein Intro**

GAMEPLAY 70%

GRAFIK 65%

SOUND 75%

MOTIVATION 75%

AMIGA GAMES

71%

GESAMT-WERTUNG

comment

Während bei der Grafik leichte Abstriche bezüglich der Sprites und deren Animation gemacht werden müssen, erfüllt der Sound alle Erwartungen, die in einem Jump & Run-Spiel gestellt werden. Die Vielfalt an Bonusleveln, Fallen, Überraschungen etc. garantiert lange Zeit Spaß und Freude an diesem Spiel.



Thorsten

ACHTUNG!

Wer sich dieses Spiel besonders schnell besorgt, bekommt als Bonus noch das Game 'Cool Croc Twins' dazu. Dieses Spiel wird nur in der limitierten Erstauflage beigelegt. Spudet Euch also!

GAMES & More

AMIGA-PD- & Low-Cost-Software ab **6,50 DM!**

Alle Programme mit deutschen Anleitungen auf Diskette!   

Nachfolgend finden Sie eine Auflistung ausgewählter Software-Hits für Amiga 500, 500+, 600, 1200, 2000, 3000 und 4000 zu günstigen Preisen!

Spiele/Spaß/Spannung/Unterhaltung


wenn nicht anders angegeben je **6,50 DM!**

- S01 Fußballmanager 2.0 für Fußballfans
- S04 Dragon Tiles Shanghai-Variante!
- S07 Drip lustiges Kletterspiel
- S10 Megaball Super-Breakout-Spiel
- S13 Risk Risiko-Computerversion
- S16 Lucky Loser Geldspielautomat
- S19 Moria Fantasy-Spiel m. Buch 15,- DM
- S22 Taran im Abenteuerland Abent.-Spiel
- S25 Der Energiemanager Simulation
- S28 Peter's Quest lustiges Kletterspiel
- S31 Roulette Das bekannte Glücksspiel 10,-
- S34 Glücksrad 2.0 Bekanntes Quizspiel
- S37 Europaspiel Spiel rund um Europa
- S40 Fighting Warrior Karatekampfspiel
- S43 Pipliner Wasserleitungen bauen
- S46 Cubistix herabfallende Hochhausteile
- S49 Monsterquiz Lustiges Quizspiel
- S52 Manta-Witze Gesammelte Werke
- S55 Korn 1.0 Handelssimulation a la Kaiser
- S58 Eishockey Actionreiches Sportspiel!
- S02 Xytronic Weltraum-Handelsspiel
- S05 Imperium Strategiespiel um Macht
- S08 Missile Command Städteverteidigung
- S11 Elefanten! Leereiches Managerspiel
- S14 Broker Börsenspiel (1MB)
- S17 Flaschbier Das Werner-Spiel
- S20 Derby Galloppersimulation!
- S23 Top Manager Handelsspiel 10,- DM
- S26 Mechforce Kampf der Giganten (1MB)
- S29 Billard Pool, Karambolage, Dreiband
- S32 Puzzle Ideal für Kinder
- S35 Tischtennis Computerversion 10,- DM
- S38 Herrmann der User Bildershow
- S41 Das Erbe 2 Das schmutzige Erbe!
- S44 Bosseln Holzkuigelweitwurf (1MB)
- S47 Ahol 2.01 Schiffe versenken
- S50 Deluxe Burger Ketchup-Ballerei
- S53 TetrisPro Herabfallende Steine ordnen
- S56 17 + 4 bekanntes Kartenspiel
- S59 Poker Computerumsetzung des Spiels
- S02 Imperium Romanum Strategiespiel
- S06 DeluxePac lustige Pac-Man-Variante
- S09 China Chall II Shanghaiähnliches Spiel
- S12 Star Trek Enterprise-Spiel 10,- DM
- S15 Kalah afrikanisches Brettspiel 10,- DM
- S18 Backgammon tolles Brettspiel
- S21 Zerg! Fantasy-Abenteuerspiel 10,- DM
- S24 MastermindPlus Bekanntes Denkspiel
- S27 Mensch ärgere Dich nicht Brettspiel
- S30 Schach Spielstarkes Schachspiel
- S33 Grufti BoulderDash-Variante
- S36 Das Erbe Das Umwelt-Abenteuerspiel
- S39 Calippo-Fresser Eiskaltes Spiel
- S42 Snack Zone tolles Action-/Abenteuerspiel
- S45 Sealance U-Boot-Abenteurer (1MB)
- S48 SuperKniffel Spannendes Würfelspiel
- S51 Autorennen Meistern Sie den Parcours
- S54 Mühle und Dame 2 beliebte Brettspiele
- S57 BattleLand Panzerkampfsimulation
- S60 Skat beliebtes Kartenspiel als Computerspiel

Wennderprogrammme/Hilfsprogramme

wenn nicht anders angegeben je **6,50 DM!**

- A01 MS-Text Textverarbeitung
- A04 Buchhaltung2.0 ideal für kleine Betriebe
- A07 DirMaster Diskettenverwaltung
- A10 Datei Universaldatei f. fast alle Zwecke
- A13 BrokerAssistent Depot-Verwaltung
- A16 Biorythmus Biorhythmusprogramm
- A19 Statistik Statistische Auswertungen 10,-
- A22 DiskKat 2 Diskettendatenbank
- A25 Briefkopf & Text-ED Textverarb. 15,-
- A28 Access DFÜ-Programm m. Buch 15,-DM
- A31 Road Route V5.5 Streckenplanung
- H01 Power Packer & Tools m. Buch 15,-DM
- H09 Anti-Virus Anti-Virus-Diskette
- G04 DaVirnci professionelles Malprogramm
- G07 ColorFonts für DPaint und andere 10,-
- M02 WOS-Sounddisk für Wizard of Sound
- L02 Mathematik Kurvendiskussion
- L05 Pythagoras Dreiecke berechnen
- A02 Fakturierung Auftragsverwaltung
- A05 Finanzbuchhaltung für Gewerbe
- A08 GiroMan 4.10 Kontoverwaltung
- A11 ArtDat Artikeldatei f. Computermagazine
- A14 Musikdatei verwaltet LP, MC, CD
- A17 BusinessPaint Präsentationsgrafiken
- A20 Film-Lexikon Filmverwaltung
- A23 Jahresbilanz für kleine Unternehmen
- A26 Therapeut Simulation 15,- DM
- A29 Spread Tabellenkalkulation m. Buch 15,-
- H05 Amiga1200-Runner bringt auch ältere Programme auf dem A1200 zum Laufen! nur **6,50 DM**
- H03 CopyDisk Kopierprogramme
- H04 MRBackup Festpl.Backup m.Buch 15,-
- G05 QRT Raytracingprg. m. Buch 15,- DM
- G08 Bitmapfonts für DPaint..u. andere 10,-
- M03 Beatmaster Drumcomputer
- L03 Länderquiz 1995 Erdkundeprogramm
- A32 Steuer 1993 vom Steuerfachmann! Ebenfalls nur **6,50 DM!**
- A03 Kalkulation Tabellenkalkulation 10,- DM
- A06 Videoverwaltung Schaffen Sie Ordnung
- A09 Haushaltsbuch Heimfinanzprogramm
- A12 Disklabel 4.0 Diskettenlabel-Druckprogramm
- A15 StarChart Astronomieprogramm
- A18 DiaPaint Dia-Beschriftungen drucken
- A21 Liga Universalverwaltung für Ligen 10,- DM
- A24 PrintStudio Druckprogramm
- A27 UniDepot Kapitalanlagenverwaltung 15,- DM
- A30 Dirmaster Diskverwaltung m. Buch 15,- DM
- H06 FixDisk Diskettenretter 10,- DM
- G01 MountainCAD 2D-CAD m. Buch 15,-
- G06 Rayshade Raytracingprogramm (!)
- M01 Wizard of Sound Musikeditor 10,- DM
- L01 ALP Englisch-Lernprg. (Vokabeln u. Grammatik)
- L04 Rechentrainer Lernprogramm 10,- DM

 **Umtauschgarantie:** Sollte ein Programm auf Ihrer Computerkonfiguration nicht laufen, tauschen wir Ihnen dieses gegen ein entsprechendes oder ein anderes Programm Ihrer Wahl um! So haben Sie Sicherheit und "kaufen nicht die Katze im Sack". Evtl. Kopierfehler werden natürlich sowieso behoben.

Patrick Pawlowski



Sparangebot: 20  à 6,50 DM zusammen nur **99,-DM**

Software-Service

✉ Kiefernweg 7
21789 Wingst

☎ Tel. 04777/8356 - Fax 04777/435

Tip: Seite heraustrennen und Programmwünsche einfach ankreuzen!
Absender: _____

Niedliches, langweiliges Prestigeprodukt

DOOFUS

Bei diesem Spiel müßt Ihr als Hundebesitzer mit Eurem treuen vierbeinigen Begleiter, der seinem Herrchen auf Schritt und Tritt folgt, spazierengehen.

Der Spaziergang besteht aus waghalsigen Sprüngen über Schluchten und Gewässer. Ziel des Spieles ist es, den kurzen Ausflug durch zwölf Spielstufen auf den Pfaden von drei unterschiedlichen Welten zu "überleben", wobei der Hund ebenfalls ungeschoren davonkommen muß, was bei dessen Vertrauen auf seinen Beschützer keine leichte Aufgabe ist. Da es sich natürlich um keinen normalen Spaziergang durch einen Stadtpark handelt, lauern allerlei Gefahren, die den Sonntagnachmittagsausflug zum Horrortrip machen. Glücklicherweise hat



Das Hündchen hoppelt schön brav hinter seinem Herrchen her, jedoch ist es meist zu langsam.

Gassi geh'n ist selten schön.



Herrchen jede Menge Gummibälle dabei, mit denen er die lieben Tierchen ins Jenseits befördern kann. Damit niemand Hunger und Durst leiden muß, gibt es haufenweise Hundefutter, Obst, Bier- und Weingläser und vieles mehr einzusammeln. Um zu verhindern, daß sich der Hund langweilt, kommt

man an je zwei Hundehütten pro Levelabschnitt vorbei, die dieser plündern darf.

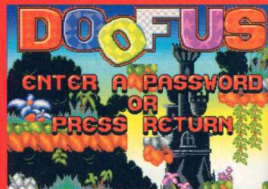
Leider fällt es schwer, den richtigen Spaß am Spiel zu finden, da einem pausenloses, nervenaufreibendes Hundegekläff ins Ohr dröhnt, und das zum Rhythmus eines langweiligen Liedes. Ansonsten gibt es nichts positives über den Sound hinzuzufügen. Die passable Hintergrundgrafik wiederholt sich zwar ständig, ist aber dennoch so ziemlich das Beste am ganzen Game. Die Cartoonfiguren sind ebenfalls nur mittelmäßig dargestellt und deren Animation ist einfallslos und primitiv. Auch die Joysticksteuerung hätte etwas sanfter ausfallen können, da man sich auf dem Rasen wie in einem Eistadion vorfindet. Hinzu kommt noch, daß der Hund die Aktionen seines Herrchens mit deutlicher Verzögerung ausführt, so daß er sich zum Beispiel von einem rollenden Bierfaß plattwalzen läßt, während sein großer Freund davor mit Leichtigkeit darüber hinweggesprungen ist. (H)

comment

Doofus ist leider kein empfehlenswertes Jump & Run-Spiel, da weder Grafik noch Sound etwas zu bieten haben. Dadurch, daß auch die Steuerung nicht gerade gut ist, läßt sich der rechte Spielspaß nur äußerst schwer finden. Da viele andere Spiele dieser Gattung wesentlich attraktiver sind und kaum mehr kosten, sollte man nicht blind zugreifen.



Thorsten



Hersteller:
Prestige
 Muster von:
Hersteller
 Genre:
Jump & Run
 Preis:
ca. DM 50,-
 Erhältlich:
ab November '93

Anzahl der Spieler: **1**
 Anzahl Disketten: **1**
2 Spieler simultan: **Nein**
1 MByte benötigt: **Nein**
2.Drive empfohlen: **Nein**
Festplatte empfohlen: **Nein**
Englisch benötigt: **Nein**
 Unterstützt:

Steuerung über:
Joystick
 Besonderheiten:
Paßwort für jeden Levelabschnitt



schlechter Sound, dürftige Grafik

GAMEPLAY 40%

GRAFIK 52%

SOUND 33%

MOTIVATION 43%

AMIGA GAMES

41%

GESAMT-WERTUNG



FDS Software

Telefon

0 23 24/5 53 31

TOP SPIELE



PROGRAMM AMIGA PROGRAMM AMIGA PROGRAMM AMIGA

1869 dv 79,95
A-Train 79,95
Abandoned Places 2 ml 79,95
Aces of the Great War 49,95
Alien 3 da 49,95
Alien 3 ml 49,95
Amberstar 59,95

Anstoss dv

79,95

Apinya da 54,95
Arabian Nights ml 59,95

Airbus A 320 US+da

89,95

B-17 Flying Fortress dv 79,95
Bane o. t. Cosmic Forge dv 79,95
Battle Isle + Data Disk dv 79,95
Battle Isle / Data Disk II BC Kid ml 59,95

Ambermoon dv 79,95

Bill's Tomato Game ml 79,95
Birds of Prey da 79,95
Blues Brothers da 65,95
Burntime dv 79,95
Body Blows ml 49,95

Body Blows Galactic ml

59,95

Bumpy's Arcade Fant + ml 74,95
Bundesl. Manager. prof. 2.0 dv 79,95

Carl Lewis Challenge + da

39,95

solange der Vorrat reicht

Casino ml 65,95
Centerbase + dv 74,95
Champion of Kryn da 74,95
Championship Manager 65,95
Chaos Engine ml 59,95

Chuck Rock II

40,00

solange der Vorrat reicht

Centurion Def. of Rom dv 79,95
Civilization dv 79,95
Conquestador (1 MB) + ml 79,95
Cool Craz Twins + ml 65,95
Crazy Cars 3 ml 65,95
D-Generation ml 45,95
Das schwarze Auge dv 89,95
Dark Queen of Kryn 74,95
Deep Core da 69,95
Der Patrizier (1 MB) + dv 79,95
Die Kathedrale dv 89,95

Dog Fight da

69,95

Dank dv 69,95
Dr. Brain dv 79,95

Dune II dv

69,95

Dynablaster da

49,95

Goal

59,95

Elite 2 dv

69,95

Europ. Championsh. 92+ 65,95
Eye o. t. Behold. II (1 MB) dv 89,95
Eishockey Manager dv 69,95
F 117 A da verb. 69,95
Flashback dv 69,95
Flies Attack o. Earth 84,95
Fly Harder 74,95

Global Gladiators ml

49,95

Gunship 2000 dv 69,95
Halls of Montezuma 65,95
Hannibal dv 69,95
Harpoon 1.2.1 da 69,95
Hexuma dv 79,95
History Line 1914-1918 dv 89,95
Human Race 65,95
Ian Botham Cricket 74,95
Indiana Jones IV dv 89,95
Interna. Sport Challenge ml 74,95

Ishar 2 dv

69,95

Jaguar XJ 220 (1 MB) ml 65,95
Jonathan dv 99,95
KGB dv 79,95
Kick off 2 da 59,95
Killerball 65,95
King's Bounty 74,95
Kingd. of Engl. 2 (1 MB) 89,95
Knight of the Sky da 89,95
Last Ninja 3 ml 65,95
Legend of Kyrandia dv 79,95
Legend of Valour dv 79,95

Lemmings 2 da

40,00

Lemmings ml 65,95
Links 84,95
Lionheart ml 59,95
Liverpool ml 65,95
Loom dv 79,95
Lord of the Rings dv 79,95

Lothar Mathäus dv

69,95

Lost Vikings dv

79,95

Micro Machins da verb.
Might + Magic 3 + dv 79,95
Monkey Island dv 79,95
Monkey Island 2 dv 84,95

Morph ml 49,95
Muds dv 69,95

solange der Vorrat reicht
No. 1 Compilation dv 69,95
Nova 9 (1 MB) + 79,95
Paragliding ml 79,95
Perfect General dv 84,95
Pinball Dreams ml 65,95
Populous 2 da 69,95
Populous / Sim City 69,95
Power Hits + da 65,95
Premier Manager dv 59,95
Push Over ml 65,95
Railroad Tycoon dv 89,95
Ranger Rock verb.
Rebel Racers + dv 69,95
Red Zone ml 39,95
Rise of the Dragon dv 89,95
Shadow of the Beast III da 49,95
Sensible Soccer 92/93 ml 59,95
Shadowlands + da 69,95
Silent Service 2 ml 89,95
Simpsons ml 65,95

Sink or Swim ml

59,95

Soccer Kid dv 69,95
Space 1889 69,95

Space Hulk da

69,95

Space Q.3 dv 89,95
Special Forces dv 79,95
Steel Empire + dv 79,95
Steve Mc Queen + 65,95
Street Fighter 2 69,95

Superfrog ml

59,95

Jurassic Park da 69,95

Super Monaco G. P da 65,95
Syndicate dv 69,95
Terminator 2 ml 65,95
Tetris 49,95
Theatre of Death da verb.
There finest Hour da 79,95

Titus the Fox ml

39,95

Traps 'n Treasures dv 69,95
Trools 69,95
War in the Golf ml 59,95

Wing Commander dv

69,95

solange der Vorrat reicht
Wander Dog ml 59,95
Yo Joe dv 59,95

Jetzt auch für den Amiga GAMEPADS wie für Game Boy o. Sega nur 29,95

T-Shirts mit Euren Stars je 39,-
z.B. Streetfighter 2 Lemmings 2
James Pond 2 Dream Dog
Chuck Rock Zoo
Toyjam + Earl Zool
Größen M / L / XL

Lösungshefte je 19,50

.....Chaos strikes back
.....Codename: Iceman
.....Colonels Bequest (Laura Bow I)
.....Conquest for Camelot
.....Dagger of Amn Ra (Laura Bow II)
.....Die Kathedrale
.....Dune-Wüstenplanet
.....Dungeon Master
.....Eco Quest 1
.....Eco Quest 1, 2
.....Elvira 1, 2
.....Eye of the Beholder 1, 2
.....Freddy Pharkas
.....Future Wars
.....Heart of China
.....Indiana Jones 3, 4
.....King's Quest 1, 2, 3, 4, 5, 6
.....Laura Bow 2
.....Legend of Kyrandia
.....Leisure Suit Larry 2, 5
.....Loom
.....Manhunter 1, 2
.....Maniac Mansion
.....Maniac Mansion 2
.....(Day of the Tentacle)
.....Monkey Island 1, 2
.....Operation Stealth
.....Police Quest 1, 2, 3
.....Quest for Glory 1, 2, 3
.....Return of the Phantom
.....Space Quest 1, 2, 3, 4, 5
.....T. I. files of Sherlock Holmes
.....The Castle of Dr. Brain
.....The Colonel's Bequest
.....The Conquest of the Longbow
.....Tips and Tricks
.....Ultima 6, 7
.....Ultima Savage Empire
.....Ultima Underworld
.....Willy Beamish
.....Zak McKracken

Lösungshefte je 25,00

.....Ultima 7 Teil 1
.....Ultima 7 Teil 2
.....Betroyal at Kronor

AMIGA 1200

1869 dv 69,95 Jurassic Park dv 69,95
Alien Breed 2 ml 59,95 Jurassic Park ml 79,95
Anstoss dv 79,95 Morph 59,95
Air Bucks dv 79,95 Nigel Mansell da 96,95
Body Blows Galactic ml 59,95 Pinball Fantasies ml 59,95
Burntime dv 69,95 Sim Life + Box dv 89,95
Diggers 79,95 Transantarktika dv 69,95
Dynatech AGA dv 59,95 Troils da 49,95
Ishar 2 dv 59,95 Whales Voyage da 69,95
James Pond II da 49,95 Zool da 49,95

dv = deutsche Version
da = deutsche Anleitung
ml = mehrsprachig
* = bei Erscheinung dieser Ausgabe
noch nicht lieferbar
verb. = vorbestellbar

Bestellen könnt ihr telefonisch oder
per Post:
Mo - Fr 14 - 20 Uhr
geliefert wird per Nachnahme
+ 6,- DM oder portofrei per Vorkasse
(Bar, Scheck)
Ab 150,- DM portofrei.
Ab 200,- DM 3% Skonto
Bestell am besten noch heute bei

FDS SOFTWARE

Wodantal 37, 45529 Hattingen
Fax (0 23 24) 2 71 04

jetzt auch in Paderborn
Frankfurter Weg 58
33106 Paderborn
Tel.: 0 52 51 7 57 90 oder 76 09 93
Fax: 0 52 51 7 61 46
Mo - Fr 10.00 Uhr - 18.00 Uhr
Sa 10.00 Uhr - 13.00 Uhr
Ladenpreise variieren

NEU

NEU

QUALITY LINE

HARDWARE WIRD FÜR JEDEN ERSCHWINGLICH - DURCH **FINANZIERUNG**

Unser Finanzierungs-Angebot richtet sich an die Computerbesitzer, die gerne Ihren Computer mit Zubehör aufrüsten möchten. Mit uns kein Problem! Mit einer günstigen Finanzierung der Hausbank und dem effektiven Jahreszins von 15,4% wird Ihr Wunsch bald Wirklichkeit.

MULTIMEDIA

SOUNDBLASTER PRO STANDARD

8bit Stereo FM-Soundkarte, CD Interface,
inkl. umfangreiche Software und Demos **DM 279,-**

LAUTSPRECHER SP690

2 X 4,5 Watt, Lautstärke- und Klangregler **DM 89,90**

CD-ROM SONY CDU31A

inkl. 16bit Controller, MPC-Standard, Multi-Session,
XA, 490ms Zugriffszeit **DM 499,-/25,- mtl.**

WECHSELPLATTEN

SyQuest SQ 555, 44 MB, 20ms

SyQuest SQ 5110, 88 MB, 20ms

SyQuest SQ 3105A, 105 MB, 14,5ms

SyQuest SQ 01 SCSI-Controller

DM 599,-/30,- mtl.

DM 698,-/34,- mtl.

DM 1099,-/54,- mtl.

DM 129,-

SyQuest SQ 400 Medium für SQ 555

SyQuest SQ 800 Medium für SQ 5510

SyQuest SQ 310 Medium für SQ 3105A

DM 169,-

DM 219,-

DM 209,-

SOUNDBLASTER ASP 16

8 und 16bit Stereo FM, MIDI Interface,
inkl. umfangreiche Software **DM 379,-/19,- mtl.**

CD-ROM MITSUMI CRMC-LU005

inkl. 16bit Controller, MPC-Standard, Photo-
CD fähig, 400ms Zugriffszeit **DM 459,-/23,- mtl.**

FESTPLATTEN AT-BUS

105 MB Seagate ST3120A, 16ms

130 MB Seagate ST3144A, 16ms

213 MB Seagate ST3243A, 16ms

260 MB Seagate ST3290A, 16ms

340 MB Maxtor LX7345A, 15ms

DM 399,-/20,- mtl.

DM 419,-/21,- mtl.

DM 489,-/24,- mtl.

DM 619,-/31,- mtl.

DM 789,-/39,- mtl.

TURBOBOARDS FÜR AMIGA

G-Force 68030-25EC, 1 MB, SCSI

G-Force 68030-40EC, 4 MB, SCSI

G-Force 68030-50, FPU 50, 4 MB, SCSI

G-Force 68040-25EC, 4 MB, SCSI

DM 1289,-/63,- mtl.

DM 1639,-/80,- mtl.

DM 2569,-/125,- mtl.

DM 2629,-/128,- mtl.

**Bestellen Sie einfach per Postkarte
oder rufen Sie uns an!**

Alle aufgeführten Erweiterungen sind sofort anschließbar!

BESTELLUNGEN AN:

Prestige GmbH·Bahnstr. 59·64625 Bensheim·Tel: 06251-65711

Wir finanzieren Ihnen auch günstige Komplettsysteme und weiteres Zubehör für Ihren Computer. Rufen Sie uns an und bestellen Sie unseren kostenlosen Hauskatalog.



INTER SOFT GmbH

Groß Liederner Str. 27
29525 Uelzen

Bestellannahme

Montag - Freitag 8 - 18 Uhr
Telefon: 0581 - 5006
Telefax: 0581 - 14461

TOP TEN

1. Syndicate	DV 67,50
2. Gunship 2000	DA 68,50
3. Goal	DA 60,50
4. Eiskockey Manager	DV 74,50
5. Dune 2	DV 58,50
6. Bundesliga M. 2.0	DV 72,50
7. Flashback	DV 66,50
8. Lemmings 2	DA 65,50
9. A - Train	DV 84,50
10. Civilization	DV 75,50

NEUHEITEN

Anstoß	DV 71,50
Apocalypse	DA 55,50
Aufschwung Ost	DV 72,50
Body Blows Galactic	DA 55,50
Christoph Columbus	DV 78,50
Die Siedler	DV 84,50
Goblins 3	DV 76,50
Hattrick	DV 72,50
Jurassic Park	DA 67,50
Kings Quest 6	DV 67,50
Maelstrom	DV 79,50
Mortal Combat	DA 61,50
Simon the Sorcerer	DV 72,50
Turrican 3	DA 55,50
Zool 2	DA 55,50

A 1200/4000

1869	DV 74,50
Airbus	E 67,50
Anstoß	DV 72,50
Alienbreed 2	DA 62,50
Body Blows Galactic	DA 62,50
Burntime	DV 72,50
Dynatech	DV 62,50
Elysium	DV 72,50
Ishar 2	DV 66,50
Jurassic Park	DA 68,50
Kings Quest 6	DA 74,50
Robocod	DA 55,50
Sim Life	DV 84,50
Soccer Kid	DA 66,50
Transarctica	DV 62,50

CD 32

Castles 2	E 68,50
James Pond 2	E 68,50
Jurassic Park	DA 68,50
Lord of the Rings	E 73,50
Morph	E 68,50
Pinball Fantasies	DA 68,50
Ryder Cup	DA 72,50
Sensible Soccer	DA 68,50
Sleepwalker	E 73,50
Zool	DA 62,50

NICE PRICE

688 Attack Submarine	E 34,50
Air Support	E 36,50
Aquaventura	DA 38,50
Battlehawks 1942	E 34,50
Captain Planet	DA 32,50
D - Generation	DA 39,50
F 19 Stealth Fighter	DA 44,50
Falcon F 16	E 42,50
Future Wars	E 32,50
K & B	DV 45,50
Legend	DA 42,50
Crime of Kyrandia	DV 45,50
Linneker Collection	DA 39,50
M 1 Tank Platoon	DA 42,50
Microprose Golf	DA 44,50
Panza Kick Boxing	DA 38,50
Premier Manager	E 39,50
Rick Dangerous 2	DA 38,50
Shadow of the Beast 3	DV 45,50
Strike Fleet	DA 33,50
Super Tetris	E 55,50
Thunderhawk	E 34,50
Wing Commander	DV 39,50
Zak MacCracken	DV 43,50

LOW BUDGET

3 D Pool	E 28,50
Adams Family	DA 28,50
Bard's Tale 3	DA 28,50
Battlechess	DA 28,50
Double Dragon 2	DA 28,50
F 16 Combat Pilot	E 28,50
Face off Icehockey	E 28,50
Gem X	E 28,50
Gemini Wing	DA 28,50
Go for Gold	DA 28,50
Grand Prix Circuit	E 28,50
Hill Street Blues	E 28,50
Imperium	DA 28,50
Jack Nicklaus Golf	E 28,50
Microprose Soccer	DA 28,50
Myth	E 28,50
North & South	E 28,50
Oriental Games	DA 28,50
Pinball Magic	DA 28,50
Rick Dangerous 1	DA 28,50
Starglider 2	DA 28,50

SPIELE - SAMMLUNG

Air - Land - Sea - 688 Attack Submarine, F/8 - 18 Interceptor, Indianapolis 500	DA 71,50
Bitmap Brothers Collection - Cadaver + Pay off, Speedball 2, Xenon	DA 55,50
Dream Team - Simpsons, WWF 1, Terminator 2	DA 54,50
Fantastic Worlds - Populous, Realms, Wonderland, Pirates, Megalomania	DA 77,50
Mixed Collection - Legend Time, Lords of Doom, Return of Medusa, Rolling Ronnie, Sarakon	DA 65,50
Mega Mix - Agony, Leander, Ork	DA 67,50
Sports Collection - Indianapolis 500, Starbyte Super Soccer, Tiebreak	DA 68,50
Sports Masters - Europ. Championship 92, PGA Tour Golf, Indianapolis 500, Advantage Tennis	DA 59,50
Space Legends - Elite, Megatraveller 1, Wing Commander 1	E 65,50
The Manger - Black Gold, Invest, Super Soccer, Transworld	DV 75,50

PREISLISTEN AUSZUG

1869	DV 71,50	Goblins 2	DV 75,50
Airbus A 320 Europe	DV 73,50	Goblins 3	DV 76,50
Airbus A 320 USA	DA 73,50	Hannibal	DA 70,50
Alien 3	DA 56,50	Hired Guns	DA 68,50
Ambermoon	DV 72,50	History Line 1914/18	DV 72,50
Archer Mac Leans Pool	DA 51,50	Indiana Jones 4	DV 83,50
B 17 Flying Fortress	DA 67,50	Ishar 2	DV 65,50
Battle Team	DV 69,50	Jonathan	DV 81,50
Body Blows	DA 53,50	Jurassic Park	DA 68,50
Burntime	DV 74,50	Lionheart	DA 60,50
Campaign	DV 66,50	Locomotion	DA 70,50
Campaign Data 1	DV 52,50	On the Road	DV 73,50
Chaos Engine	DA 55,50	Pacific Island	DV 60,50
Combat Air Patrol	DA 77,50	Panza Gold Edition	DA 70,50
Das schwarze Auge	DV 74,50	Pinball Dreams	DA 55,50
Der Patrizier	DV 72,50	Pinball Fantasies	DA 55,50
Desert Strike	DA 65,50	Railroad Tycoon	DV 76,50
Dogfight	DA 69,50	Red Zone	DA 54,50
Dynatech	DV 58,50	Secret of Monkey Island 2	DV 83,50
Elite 2	DV 59,50	Sensible Soccer	DA 54,50
Elysium	DV 72,50	Space Hulk	DA 67,50
Eye of the Beholder 2	DV 83,50	Steel Empire	DV 65,50
F 117 A Nighthawk	DA 73,50	Transarctica	DV 55,50
F 15 Strike Eagle 2	DA 44,50	Uridium 2	DA 68,50
Fire and Forget 2	DA 59,50	Walker	DA 60,50
Formula One Grand Prix	DA 75,50		

ZUBEHÖR

Amiga Festplatte 250 MB 749,00

Irrtum und Druckfehler vorbehalten

**NEUERSCHEINUNGEN KÖNNEN
VORBESTELLT WERDEN!**

VERSANDKOSTEN: Vorkasse 5,- DM, UPS und Postnachnahme 9,- DM, zuzüglich Nachnahmegebühr, Ausland Vorkasse 20,- DM, Ladenpreise können variieren, Gesamtpreisliste kostenlos, bitte System angeben, Händleranfragen erwünscht

Ladenlokal • Gr. Liederner Str. 27
29525 Uelzen

INTER SOFT

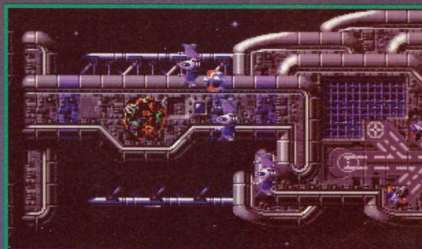
GmbH

Postfach 19 32 -
29509 UELZEN

Manta, Manta

Uridium 2

Anfang des zwölften Jahrhunderts prophezeite ein chinesischer Mönch der Menschheit den Weltuntergang. Die Weltenfresser werden unseren Heimatplaneten im ewigen Feuer verschlingen. Doch anscheinend hatten sie eine Reifenpanne und geben uns somit die Gelegenheit, unseren Manta aus der Garage zu holen.



Leider ist der Raumjäger zum Teil recht schwer auf der Hintergrundgrafik auszumachen.

**Mega-Schnell,
 Mega-Gefährlich,
 Mega-Manta!**

Naja, es ist nicht gerade der Manta wie wir ihn aus Unmengen von Erzählungen, Filmen oder Witzen kennen. Keine tiefergelegte breitbeschlappte Flunder mit Fuchschwanz an der Antenne und Schachbrett auf der Hutablage, sondern ein schon leicht in die Tage gekommener Raumjäger-Prototyp namens Manta. Mit dieser Höllmaschine wagte vor geraumer Zeit schon einmal ein junger Leutnant, den Weltenfressern gegenüberzutreten. Damals rechnete niemand damit, daß die Terraner nur ein einziges Raumschiff zur Verteidigung abkommandieren würden.

Das Überraschungsmoment stand deshalb ganz auf der Seite des heroischen Piloten. Dank der unglaublichen Manövrierfähigkeit und Bewaffnung der Manta gelang es ihm damals, den Bösewichten eine Lektion zu erteilen, die sie schließlich zur Kapitulation zwang. Doch heute, drei Generationen später, sind die Weltenfresser

wieder im Anmarsch und diesmal werden sie bis zum Letzten gehen.

Das Spiel

Nachdem das Raumschiff direkt vor dem Dreadnaught, einem außerirdischen Zerstörungsmechanismus, aus

dem Hyperraum tritt, wird man sofort von feindlichen Geschützen unter Beschuß genommen. Doch nicht nur diese gilt es zu beseitigen, sondern auch die gegnerischen Jagdflieger und Bomber. Dazu kommen noch etliche neckische Sonden, für die es ein unglaubliches Vergnügen sein muß, in Gestalt einer gewaltigen Explosion zusammen mit Euch die Geheimnisse der Antimaterie zu erforschen. Ihnen kann man nur durch blitzschnelle Ausweichmanöver entkommen. Dies erweist sich allerdings als nicht ganz ungefährlich, denn nur allzuoft fliegt man dabei direkt in einen Schwarm sich nähernder Killertrupps. Hat man diverse Luftangriffe unversehrt überstanden, so erhält man von Kiddy, einer ungemein reizenden Fluglotsin, die Order, alsbald zu landen. Dazu sucht man sich nur die passend markierte Landebahn aus und bringt durch einige geschickte Flugmanöver seinen Vogel sicher auf feindliches Territorium. Danach werdet Ihr, wahrscheinlich von Scotty, in die





Der Schwierigkeitsgrad ist relativ hoch angesetzt. Man kann sich manchmal vor feindlichen Angreifern kaum retten.

Hauptgeneratorenkammer des Dreadnaught gebeamt. Dort wehrt sich der schon angeschlagene Feind erbittert gegen Eure Versuche, den Reaktorkern zu sprengen. Dazu müßt Ihr alle sechs Lagen des Plasmaschildes durch extremen Beschuß eliminieren. Der Strahlungsanteil im Reaktor wird durch verschiedene Hintergrundfarben angezeigt. Ist diese Rot, so bleibt nicht mehr viel Zeit, die Kammer zu verlassen. Schnell den Ausgangswirbel aktivieren und ab durch die Mitte.



Und so geht's:



Zuerst haltet Ihr die Handlanger des Dreadnaughts in Schach und versucht, Euer Raumschiff mit den besten Waffen zu bestücken.



Einen Befehl hat man zu befolgen, erst recht wenn ihn solch eine reizende Frauenstimme ausspricht. Also schleunigst landen!



Endlich im Inneren des Dreadnaughts. Jetzt nur noch schnell den Reaktor in die Luft jagen und dann nichts wie weg! Schließlich warten draußen noch mehr Feinde.

Die Waffen

Die Manta kann eine Reihe verschiedener Waffen abfeuern. Die Standardwaffe ist jedoch eine auf den Tragflächen installierte Doppelkanone. Falls man eine komplette Angriffsjägertruppe oder gar einen Reaktor zerstört hat, erscheint ein Bonus-Waffenmagazin, welches bei Aufnahme Euer Verteidigungssystem erheblich aufwertet. Die Palette reicht von Laserkanonen über zielsuchende Raketen bis hin zu ganzen Bombenarsenalen. Die Waffen lassen sich bei Bedarf durch Rütteln am Joystick wieder ablegen. Dies empfiehlt sich vor allem nach einem Bombenangriff. Schließlich braucht man ja noch einen Platz zum Landen, um später noch am Reaktor zündeln zu können.

(rg)

comment

Rasend schnell, interessante Grafik und zum Teil hervorragende Soundeffekte machen dieses Spiel zu einem äußerst würdigen Nachfolger des ersten Teils. Beachtenswert ist auch die sehr saubere Sprachausgabe. Leider ist der Schwierigkeitsgrad ein wenig hoch geraten, aber wer auf megaschnelle Shoot 'em Ups steht, ist mit Uridium 2 gut beraten. Zwar ist es nicht die neueste Spielidee, aber grandios umgesetzt.



Roland



Hersteller:
Graftgold
Muster von:
Hersteller
Genre:
Shoot 'em Up
Preis:
ca. DM 70,-
Erhältlich:
seit Oktober '93

Anzahl der Spieler: 1-2
Anzahl Disketten: 2
2 Spieler simultan: Ja
1 MByte benötigt: Ja
2.Drive empfohlen: Nein
Festplatte empfohlen: Nein
Englisch benötigt: Nein

Unterstützt:
AA-Chipset
Steuerung über:
Joystick, Tastatur
Besonderheiten:
Chaos-Modus mit AA-Chipset

+ Unglaublich schnell, hervorragende Sprachausgabe

- Nicht gerade die neueste Spielidee

GAMEPLAY 79%
GRAFIK 74%
SOUND 84%
MOTIVATION 77%

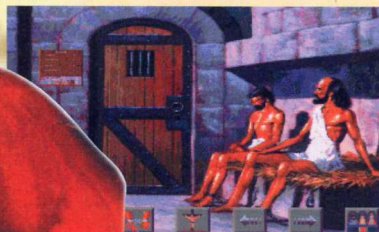
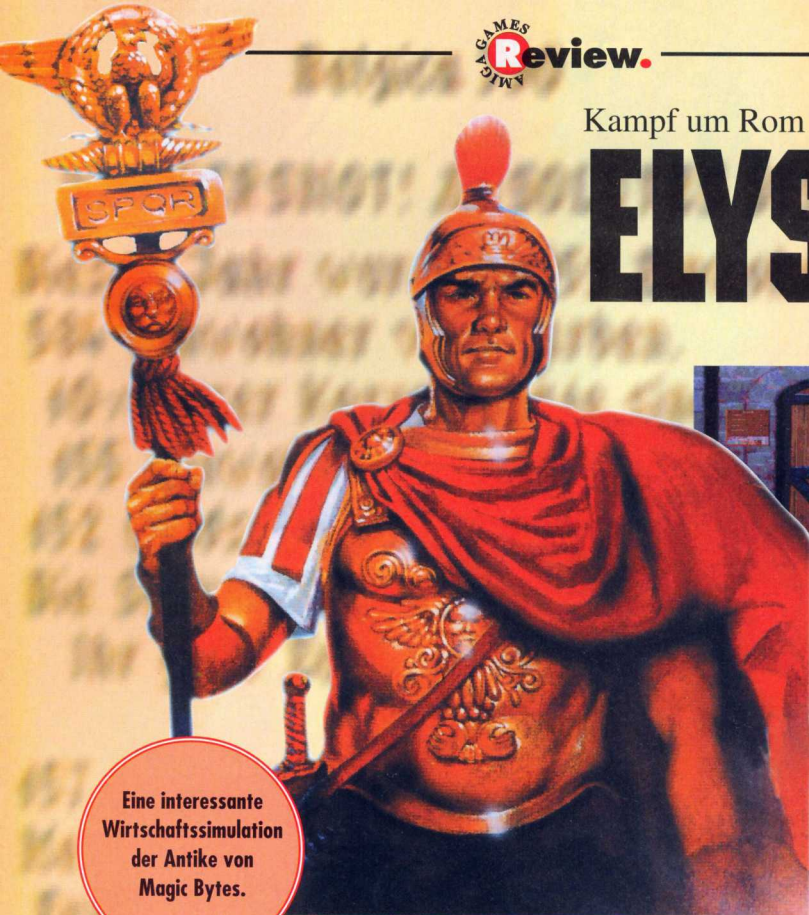
AMIGA GAMES

78%

GESAMT-WERTUNG

Kampf um Rom

ELYSIUM



Eine interessante
Wirtschaftssimulation
der Antike von
Magic Bytes.

DAS SPIEL

Die Aufgabe des Spielers besteht nun darin, eine Provinz im Jahre 390 in die Unabhängigkeit zu führen und diese Selbständigkeit



auch bis zum Zusammenbruch des römischen Reiches im Jahre 476 aufrechtzuerhalten. Dabei gilt es, die unterschiedlichsten Widrigkeiten und Schicksalsschläge zu überstehen. Die eigene Provinz ist anfangs noch etwas unterentwickelt. So besitzt man zwar eine oder mehrere Handelsstädte, doch sind diese noch nicht besonders ausgebaut. Viele wichtige Gebäude fehlen und somit bietet die Provinz ihren Einwohnern nicht gerade ein angenehmes Leben. Es wundert nicht, daß zu Beginn viele Bürger das Land verlassen. Um dies zu ändern, muß erst einmal investiert werden. Der Spieler hat die Möglichkeit, in jedem Jahr sein Land mit seinen Städten auszubauen oder seine Armeen zu rüsten. In jeder Runde steht ihm ein Bericht zur Verfügung, in dem aufgeführt wird, wieviele Menschen im letzten Jahr geboren wurden, wieviele verstarben, wieviele ins Land einwanderten oder es verließen. Desweiteren werden

die Erträge der Staatskasse im letzten Jahr aufgeführt sowie die Ernteerfolge und einige zusätzlichen Informationen. Nun kann der Spieler als Herrscher über die Provinz entscheiden, welche Maßnahmen für das kommende Jahr getroffen werden sollen. So können Steuern erhöht oder gesenkt

werden. Es kann mit den Gütern, die in den staatlichen Kammern gelagert sind, gehandelt werden. Zusätzlich angelegte Felder erhöhen den Getreideertrag. Bessere Ernten werden auch durch zusätzlich angelegte Brunnen oder durch das Errichten von Mühlen erzielt. Die Gewinnung von Edelmetallen wird durch neue Stollen ermöglicht. Hat die Provinz einen Zugang zum Meer, so kann man durch den Ausbau einer Flotte und die Erschließung neuer Märkte höhere Preise beim Verkauf von Waren erzielen. Um die Lebensqualität der Bürger zu erhöhen, können verschiedene Gebäude und Einrichtungen in den Städten errichtet werden. Schulen, Theater, Stadien, Miethäuser und viele mehr erhöhen den Reiz, im Land zu bleiben. Gladiatorenkämpfe, Wagenren-

comment



Wolfgang

Elysium hat mir ganz gut gefallen. Der Verlauf des Spieles ändert sich immer wieder durch unvorhergesehene Ereignisse und so manche Überraschung ist einem sicher. Nach einiger Zeit erkennt man natürlich einige kritische Situationen und kann entsprechend reagieren. Angenehm ist, daß das Spiel mit sechs verschiedenen Schwierigkeitsstufen gespielt werden kann oder daß bis zu sechs Spieler miteinander oder gegeneinander spielen können. Sollte man also viele Freunde haben und noch mehr Zeit, dann sind einige unterhaltsame Stunden, in denen man sich bekriegen oder verbünden kann, vor dem Bildschirm sicher. Leider ist Elysium dank der vielen Grafiken für den Festplattenbetrieb vorgesehen. Doch mit zwei Laufwerken ist der Spielfluß noch erträglich. Ein Spielstand kann übrigens gespeichert werden.



RAT MAL, WER ZU WEIHNACHTEN KOMMT !



32 LEVELS, DIE DICH ZU WEIHNACHTEN UNTERHALTEN WERDEN.



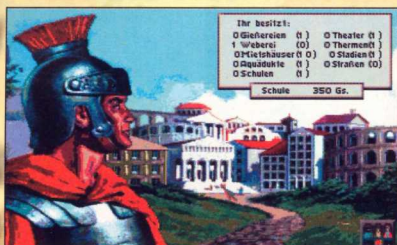
ERHÄLTlich AUF PC, AMIGA UND MAC.



DER KLEINE ROMFÜHRER

Das antike Rom wurde im 8. vorchristlichen Jahrhundert gegründet. Das Römische Reich wuchs in den folgenden Jahrhunderten stetig, so daß es zunächst ganz Italien, dann den Mittelmeerraum und schließlich in seiner maximalen Ausdehnung sogar fast ganz Europa umfaßte. Doch nach dem andauernden Wachstum und durch den hohen Lebensstandard wurden die Römer satt und waren nicht mehr bereit, ihr Land und ihren Staat zu verteidigen. So begann das riesige Reich langsam zu zerfallen. Erst wurde es in West- und Ostrom aufgeteilt und einzelne Provinzen mußten an Rom Abgaben leisten. So strebten einige von ihnen die Unabhängigkeit an, da sie mit ihrem Geld besseres vorhatten und sich durch das große Reich nicht ausreichend geschützt fühlten.

nen, Theateraufführungen und nicht zuletzt Orgien stimmen das Volk zufrieden. Einmal vom Imperium gelöst, sieht man sich nur von Feinden umgeben. Das mächtige römische Reich stellt nun nicht mehr Schutztruppen, sondern ist ein Rivale, mit dem man zwar Frieden geschlossen hat, der aber nur auf eine günstige Gelegenheit wartet, die eigene Provinz wieder in das Imperium einzuverleiben. Um sich gegen römische Truppen und



einfallende Barbaren zur Wehr zu setzen, kann eine eigene Armee aufgestellt und ausgerüstet wer-

den. Diese kann natürlich auch für Eroberungsfeldzüge eingesetzt werden, wobei sie in solchen Fällen gut motiviert sein muß.

DIE STRATEGIEN

Es ist nicht einfach, das richtige Maß an Wachstum anzuwählen. Bei allen Möglichkeiten zu investieren sollte man darauf achten, sich nicht zu überschulden, da die Gläubiger dann sehr schnell zu empfinden beginnen und man alle Einrichtungen verliert. Nicht jede

Investition erhöht zwangsläufig den Ertrag proportional. Verdoppelt sich zum Beispiel mit dem ersten Feld der Ertrag der Ernte, so fällt die Ertragssteigerung mit jedem weiteren Feld geringer aus. Genauso verhält es sich mit allen

anderen Einrichtungen. Hohe Steuern verursachen hohe Zahlen an Auswanderern. Zu hohe Steuern können sogar zum Mord am Herrscher führen. Wer sich nur auf den wirtschaftlichen Aufschwung konzentriert, wird bald von Feinden überlaufen. Ein großes Heer ist wiederum sehr teuer. Wer gar an Expansion durch Eroberungen denkt, sollte sich aufrufen, da zu hoher Erfolg den Zorn des Imperiums provoziert und mit massiver Vergeltung gerechnet werden muß. Bei Schlachten kann das Vorgehen der Armee festgelegt werden, um seine Streitkräfte möglichst effektiv kämpfen zu lassen.

DAS GAMEPLAY

Der Sound fällt anfangs angenehm auf. Nach einiger Zeit ist man allerdings froh, daß die Musik auch abgeschaltet werden kann, da sie auf Dauer doch etwas nervt. Die Grafik ist ziemlich gut. Viele Aktionen werden als Icons angewählt, wobei sie oft als Figuren im Bild integriert sind und als Icon nicht erkennbar sind. Nach kurzer Zeit und mit Hilfe der Anleitung kommt man mit der Handhabung des Spiels gut zurecht und weiß, auf welchen Bildbereich man mit der Maus klicken muß, um bestimmte Aktionen auszulösen.

(wd)



Hersteller:
Magic Bytes
Muster von:
Hersteller
Genre:
Wirtschaftssimulation
Preis:
ca. DM 90,-

Erhältlich:
seit Oktober '93
Anzahl der Spieler: 1-6
Anzahl Disketten: 3
2 Spieler simultan: Nein
1 MByte benötigt: Ja
2 Drive empfohlen: Ja
Festplatte empfohlen: Ja
Englisch benötigt: Nein

Unterstützt:
Festplatte, RamDisk
Steuerung über:
Maus
Besonderheiten:
Bis zu sechs Spieler gleichzeitig

+ überraschender Spielverlauf, Wirtschaft und Militär sind zu beachten
- Wechsel von Screens etwas langweilig

GAMEPLAY 71%
GRAFIK 69%
SOUND 61%
MOTIVATION 73%

AMIGA GAMES

72%
GESAMT-WERTUNG



Wer ein anständiger Imperator sein will, weiß über seine Schäfchen genauestens Bescheid.



Daß man täglich den Wirtschaftsbericht studiert, ist selbstverständlich.



Das sind ja gleich **3** Wünsche auf einmal...

AMIGA FUN und PC ACTION,
MAGIK DISK 64, GAME ON,
werden jetzt noch attraktiver!!

Ab Dezember werden aus
Diskettenheften →
Hefte mit Disketten!!

I. Das AMIGA FUN/ AMIGA GAMES Kombi

Amiga Fun
+ Amiga Games (nur Heft)
= Amiga Fun/Amiga Games Kombi



DM **19,80**

ab 29. Dezember im
Handel erhältlich!!

NEU!

II. Das C64-PLAY TIME Kombi

Magic Disk 64 + Game On
+ Play Time
= C64 Play Time Kombi



DM **12,-**

ab 15. Dezember im
Handel erhältlich!!

NEU!

III. Das PC ACTION/ PC GAMES Kombi

PC Action + PC Games (nur Heft)
= PC Action/PC Games Kombi



DM **19,80**

ab 15. Dezember im
Handel erhältlich!!

NEU!

Heiße Kämpfe im Universum



BODY BLOWS GALACTIC

Street Fighter II hat es der riesigen Konkurrenz bereits vorge-macht. Man nehme ein tolles Spiel, erweitere es um ein paar neue Features und verkaufe das ganze Ergebnis als eine brandheiße Special Edition. Als größter Widersacher hat sich „Body Blows“ von Team 17 nun auch ein wenig modifizieren las-sen.





ECLIPSE

Eclipse dreht sich nicht um die eigene Achse, aber dennoch um die eigene Sonne, so daß es auf diesem Planet ungläublich heiß ist. Temperamentvolle Vertreter: Warra und Inferno.



TITANICA

Titanica liegt zwar am Rande des bekannten Universums, ist aber technologisch am weitesten fortgeschritten. Auf diesem Planet tritt Ihr den Kämpfern Lazer und Tekno gegenüber.



GELLORN-5

Dieser Planet ist der Erde sehr ähnlich, nur daß er sich noch in einer sehr frühen Entwicklungsphase befindet. Prähistorische Saurier wie Dino und Dragon treiben hier ihr Unwesen.



ERDE

Der blaue Planet, der zufälligerweise auch unser Heimatplanet ist, dürfte wohl jedem bekannt sein. Deshalb bedarf es auch keiner großartigen Erklärung: außer Du bist ein Außerirdischer.

Team 17 möchte seine Kundschaft aber nicht einfach über den Tisch ziehen, um noch einmal richtig abzusahnen und das große Geld zu machen. Deshalb hat Team 17 der Packung auch noch ein kleines Bonusspiel beigelegt, das sich "Apache" nennt, aber eigentlich "Fort Apokalypse" ist.

Die Veränderungen zum gewöhnlichen "Body Blows" beginnen mit zwölf

neuen Kämpfern, die alle ausgewählt werden können und außerdem über die üblichen Special

Moves verfügen. Dann werden noch sechs unterschiedliche Welten angeboten, von denen die einzelnen Kämpfer stammen. Der Clou ist neben den zahlreichen neuen Kämpfern aber mit Sicherheit die Tournament-Funktion, mit der sich bis zu acht Joystickkrieger gegenseitig den Garaus machen können.

An der Spielbarkeit hat sich wenig geändert und das ist auch gut so. Wie das Original "Body Blows" lassen sich die Kämp-

Galaktischer Schlagabtausch von Team 17 - jedoch ohne Captain Kirk und Mr. Spock!



MIASMA

Miasma wurde von einer fürchterlichen Katastrophe heimgesucht. Ein Meteorit prallte auf die Oberfläche. Die Bewohner haben sich, wie Puppel und Phantom, in reine Energie verwandelt.



FEMINION

Der Name erteilt schon erste Auskünfte. Auf Feminion spielen die Frauen eine dominierende Rolle. Männer gelten bei Azone, Kai-Ti und Co. als minderwertig und haben keine Rechte.

APACHE

Team 17 hat sich etwas ganz Besonderes einfallen lassen, um den Kaufanreiz noch ein wenig in die Höhe zu schrauben. "Apache" heißt das nette kleine Spielchen, das man beim Kauf von "Body Blows Galactic" quasi kostenlos dazu bekommt. Dabei werden betagte Softwareveteranen einen Titel sofort lautstark durch den Raum rufen: "Fort Apokalypse"! Dabei bleibt das Gameplay des Originals zwar unerreicht, Grafik und Sound wurden hingegen einer starken Verjüngungskur unterzogen - ist ja auch kein Wunder.

comment

Body Blows Galactic zeigt der Konkurrenz wieder einmal, woher der Wind weht. Nachdem Street Fighter II zwar nicht von schlechten Eltern, aber auch nicht der erwartete Oberhammer war, kann Team 17 natürlich doppelt abräumen. Tolle Kämpfer mit ausgezeichneten Animationen können den Spieler stundenlang an den Joystick fesseln, so daß sich sogar Mortal Kombat mit dem zweiten Platz zufriedengeben muß. Nervig: Wer über kein zweites Laufwerk verfügt, muß nach jedem Kampf Diskjockey spielen. Ein zweites Drive wird also dringend empfohlen.



Oliver



fer exakt und schnell steuern, so daß rasante Prügelien an der Tagesordnung sind. Lediglich ein Manko fällt dem geübten Spieler sofort auf. Stellt man den Computerlevel auf eine hohe Zahl, so wird der Gegner unermülich gut, drängt den Spieler in irgendeine Ecke und läßt ihn dort nicht mehr heraus. Da hilft auch der Mercy-Modus nicht mehr weiter, der dem Gegner in

der Regel verbietet, einen am Boden liegenden Widersacher anzugreifen.

Grafik und Sound machen wieder einen hervorragenden Eindruck. Dabei ist die Animation der einzelnen Kämpfer noch eine Spur besser geworden, das Scrolling noch ein wenig weicher. Farbenfrohe Hintergründe waren schon beim Original Ehrensache. Die Musikstücke zeichnen sich durch melodische Grundkompositionen aus, die auch nach vielen Spielstunden nicht so schnell langweilig werden.

(om)

Insbesondere grafisch legte die Galactic-Version deutlich zu.

Hersteller:

Team 17

Muster von:

Hersteller

Genre:

Prügelspiel

Preis:

ca. DM 60,-

Erhältlich:

ab Dezember '93

Anzahl der Spieler: 8

Anzahl Disketten: 2

2 Spieler simultan: Ja

1 MByte benötigt: Ja

2.Drive empfohlen: Ja

Festplatte empfohlen: Nein

Englisch benötigt: Nein

Unterstützt:

500, 500+, 600, 1200

Steuerung über:

Joystick

Besonderheiten:

Bonusspiel „Apache“ im Lieferumfang enthalten

+ hervorragende Grafik, zahlreiche Kämpfer

- zahlreiche Ladepausen, Diskettenwechsel

GAMEPLAY 80%

GRAFIK 82%

SOUND 80%

MOTIVATION 85%

AMIGA GAME

84%

GESAMT-WERTUNG



DANNY

Der irdische Kämpfer unter den wilden Recken. Er verfügt über die gewohnten "menschlichen" Schläge und Fußtritte und sogar über einen satten Energiestrahler als Extrawaffe.



DRAGON

Obwohl man eigentlich vermuten sollte, daß Dragon wie eine feuerspeisende Dampfwalze über seine Gegner herfällt, besinnt er sich lediglich auf seine schier unglaubliche Körperkraft.



LAZER

Wie der Name schon vermuten läßt: Lazers Extrawaffe ist der schnelle Lazerbeam. Damit kann wirklich viele Gegner zur Verzweiflung bringen und selbstverständlich auch auf Distanz halten.



WARRA

Der Kämpfer, der aus der Kälte kam. Warra liebt es kühl. Aus diesem Grund stammen seine Extrawaffen auch aus einem frostigen Repertoire. Er kann seinen Gegner per Atemhauch einfrieren.



JUNIOR

Cyberpunks sind nicht erst seit Billy Idol in. Bei Body Blows Galactic darf ein Vertreter dieser futuristischen Art Mensch natürlich auch nicht fehlen. Er ist aber kein besonders starker Kämpfer.



INFERNO

Wehe dem, der Inferno zur Weißglut reizt, denn dann kann es leicht eine Feuersbrunst geben. Klar: Inferno fackelt nicht lange, wenn es darum geht, seine heißen Extrawaffen einzusetzen.



TEKNO

Die ganze Welt redet von Battletech, da darf ein monströser Kampfkoloss bei Body Blows Galactic auch nicht fehlen. Ausgestattet mit MG und Blaster bringt er jeden ins Schwitzen.



KAI-TI

Tief aus dem Dschungel kommt Kai-Ti. Durch ihre unheimlichen PSI-Kräfte macht sie Schwächen in puncto Stärke und Ausdauer locker wett. Faszinierend und gefährlich: ihre langen Beine.



PHANTOM

Ein Phantom wie es im Buche steht. Mit fürchterlich fließenden Grimassen erschreckt es seine Gegner zu Tode und es kann sich außerdem in Windeseile an einen anderen Ort teleportieren.



AZONA

Um eine der letzten Amazonen handelt es sich bei Azona. Wie eine wilde Furie springt sie mit ihrem Gegner um und bringt diese durch den geschickten Einsatz ihres Surfboards völlig aus der Fassung.



PUPPET

Puppet erinnert an ein spinnenähnliches Roboterwesen. Durch die Fertigkeit, seine Gliedmaßen weit von sich zu stoßen, erzielt er eine enorme Reichweite und darf niemals unterschätzt werden.



DINO

Die Dinos sind los! So halte es im Frühherbst durch Deutschland. Team 17 versucht natürlich auch diesen Trend einzufangen und schickt deshalb Dino in die sechs Arenen.

Nutz' den coolen Abo-Service!

12 x AMIGA GAMES mit Coverdisk oder 12 x AMIGA GAMES mit mehreren Disketten zur Auswahl*) oder 12x das AMIGA GAMES/AMIGA FUN-Kombi-Abo und dazu jeweils eine KOSTENLOSE Superprämie Deiner Wahl!

Du mußt nichts weiter tun, als den Abo-Bestellcoupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben, und dann ab damit an untenstehende Adresse!

*) Magazin ohne Diskette
Disketten zum Bestellen à 2,- DM



Datenbank

mit gummierter Tastatur, Uhr- und Datumsanzeige, Telefonnummerspeicher, 10-stelliger Rechner mit 4 Grundrechnungsarten und Speicherfunktion. Inklusive Batterien und Kunststoffhülle.
Maße: ca. 6 x 10 x 1 cm.



Prämie 5

Design-Taschenrechner

mit 8-stelliger LCD-Anzeige, 4 Grundrechnungsarten, Vollspeicher, Prozent- und Wurzelautomatik. Formschönes, extravagantes Design mit verchromten Kugeltasten, schwanenhalsförmigem LCD-Anzeigen-Teil und Basisgehäuse in 4 versetzten Schichten. Batteriebetrieben.
Maße: ca. 19 x 8,5 x 7,5 cm.



Prämie 6

Baseball-Set, 3-tlg.

mit Holzschläger, Länge ca. 66 cm, Handschuh aus Kunststoff. Länge ca. 26 cm und Ball ca. 7 cm Durchmesser.



Prämie 4

Sport-Stoppuhr

mit 7 Funktionen: Stunde, Minute, Monat, laufende Sekunde, Alarm, Zwischenzeitmehrer und 1/100 Sekundenanzeige. Kunststoffgehäuse, batteriebetrieben.



Prämien 3a + 3b

LCD-Armbanduhr

Stunden- und Minutenanzeige, auf Knopfdruck auch Sekundenanzeige und Datum, wassergeschützt, Kunststoffgehäuse und -armband, Quarzwerk.

Sharp-Cassetten-Abspieler

mit automatischer Bandenabschaltung, BassBooster, LED-Batteriebetriebsanzeige, externem Gleichspannungsanschluß, abnehmbarer Gürtelklammer, leichtem, extrem leistungsfähigem Stereo-Kopfhörer.



Prämie 1

Street-Basketball

Wer wirft die meisten Körbe? Der Ball für Spiel und Sport. Official Size Gr. 7.



Prämie 2



A B O - B E S T E L L U N G

- Ja, ich will das AMIGA GAMES Abo mit Coverdisk (DM 79,-/Jahr; Ausland 103,-/Jahr) **A1 4000**
 - Ja, ich will das AMIGA GAMES Abo mit mehreren Disketten zur Auswahl (DM 69,-/Jahr; Ausland 93,-/Jahr) **A2 4000**
 - Ja, ich will das AMIGA FUN/AMIGA GAMES-Kombi-Abo (DM 17,-/Monat; halbjährliche o. jährliche Berechnung) **AF 4000**
- dazu erhalte ich folgende Prämie KOSTENLOS (nur eine möglich!):
- Streetbasketball 248 483
 - Baseball-Set 014 634
 - Design-Taschenrechner 218 618
 - Datenbank 234 217
 - Armbanduhr+Stoppuhr 015 877/005 430
 - Walkman 222 655

Die angekreuzte Prämie darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Meine Adresse:

Name, Vorname _____
 Strasse, Hausnummer _____
 PLZ _____ Wohnort _____

1. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten (Ich versichere mit der Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)

Widerrufsbelehrung:
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH & Co.KG, AboService, Postfach, 90 327 Nürnberg.** Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

2. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten (Ich versichere mit der Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)

Gewünschte Zahlungsweise: (bitte ankreuzen):
 Bequem durch Bankeinzug
 Konto-Nr.: _____

BLZ: _____

gegen Rechnung

Widerrufsbelehrung:
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH & Co.KG, AboService, Postfach, 90 327 Nürnberg.**



noch schneller:
ABOFAX:
 0911 - 28 68 32
ABO-TELEFON:
 09122 - 60 61



Erster Chef, die zweite

Premier Manager II

Als der erste Teil der Fußball-Wirtschafts-Simulation vor knapp einem Jahr erschien, zielte sie durch ihr britisches Konzept am deutschen Markt etwas vorbei. Der zweite Teil läßt sich zwar in Deutsch spielen, wird dadurch aber nur geringfügig interessanter.

Der erste Eindruck

Der Premier Manager bekam Zuwachs an neuen Optionen. Dabei sei aber schon vorher erwähnt, daß sich die grafische Gestaltung und das Spielkonzept eigentlich kaum vom Vorgänger unterscheidet. So wird beispielsweise nach wie vor auf optisch reizvolle Spielsequenzen, wie wir sie vom Bundesliga Manager Pro und Anstoß her kennen, verzichtet. Die wichtigsten Spielzüge werden sehr dürftig im Piktogrammstil dargestellt. Nicht daß

dies für eine Wirtschaftssimulation von entscheidender Bedeutung wäre, aber das Auge ißt ja bekanntlich mit.

Das Spiel

Zu Beginn des Spiels befindet man sich in der Conference League, welche in etwa der Deutschen Amateurliga entspricht. Ziel ist es, irgendwann die Premier League zu erreichen. Da das englische Ligensystem etwas anders aufgebaut ist als das uns



Diese drei Screenshots gehören zum aufregendsten des ganzen Spiels.



vertraute, ergeben sich beim Spielen hier schon die ersten geringfügigen Komplikationen. Eine Regionalliga, wie zum Beispiel die Bayernliga, gibt es nicht. Falls man das Glück hat, als Tabellenführer der Conference League aufzusteigen, so gelangt man in die Third League. In die Premier League kommt man jedoch erst nach dem Durchlaufen der Third, Second and First League. Man kann sich vorstellen, daß dies schon etliche Matches bedeutet, aber das ist noch nicht genug. Wie im echten Leben finden nicht nur die inländischen Ligenspiele statt, sondern dazu noch sämtliche natio-

nale und internationale Pokalmeisterschaften. Bei der Umsetzung dieser Wettbewerbe wurde peinlich genau auf die tatsächlichen Regeln geachtet. So wird zum Beispiel der Pokal der Landesmeister nach den ersten beiden Runden im Ligamodus gespielt. Die Simulation erweist sich in diesen Punkten also als sehr detailliert.

Da hat man zunächst mal die Aufgabe, einen geeigneten Trainer anzuheuern. In diesem Punkt erscheint der gute Premier Manager allerdings ein wenig abstrakt: Ein Anruf beim Arbeitsamt genügt und unglaub-

Leider kann man nur die englischen Ligen durchspielen.

Manager-Stelldichein



Anstoß

Ein Vergleich zwischen Anstoß und Premier Manager 2 läßt zwei Welten aufeinanderprallen. Auf der einen Seite perfekte Grafiken und tolles Gameplay, auf der anderen nichts....

Grafik + Gameplay + Gesamt +



Eishockey Manager

Die Zeiten, wo der Eishockey Manager solche Vergleiche ungeschlagen überstanden hat, sind wohl vorbei, doch schlichte Machwerke läßt er noch immer hinter sich.

Grafik + Gameplay + Gesamt +



Bundesliga Manager Pro.

Die letzte Fußball-Manager-Variante von Software 2000 schlägt sich hier wacker durch und schließt das Spitzentrio ab. Gute Grafik und hohe Detailtreue überzeugen.

Grafik + Gameplay + Gesamt +

comment

Premier Manager II kann eigentlich nur durch sein teilweise sehr durchdachtes Spielprinzip überzeugen. Warum allerdings die graphische Umsetzung derart auf der Strecke blieb, ist mir ein Rätsel. Dies bestimmt schließlich den Spielspaß, auf den es bei Simulationen dieser Art doch ankommt. Für Anhänger britischen Fußballs könnte dieses Spiel jedoch ganz nett sein.



Roland

licherweise findet man auf Anhieb qualifiziertes Personal. Das gleiche gilt im übrigen für den Physiotherapeuten, den Jugendtrainer und sogar für den Talentjäger. Dieses fidele Dreigestirn informiert uns natürlich sofort bei Vorfällen wie verletzten Spielern oder aufstrebendem Fußballnachwuchs. Zum Glück aber gibt es Herrn Kaiser von der Hamburg-Müllheimer, bei dem man telefonisch seine Spieler versichern lassen kann. Im Falle einer Verletzung übernimmt die Versicherungsgesellschaft die anfallenden Gehälter. Hat man sich mit der Sekretärin anschließend noch ausgiebig über das Wetter und Eure Bewertung beim Vorstand unterhalten, so geht man zum ersten Teil des Managerdaseins über: dem ersten Spieltag. Die Umsetzung dieser heißersehten Option ist allerdings nicht mehr ernst, sondern traurig. Die grafische Gestaltung beschränkt sich lediglich auf ein schmales grünes Band, auf dem sich eigentlich nur feststellen läßt, ob der Ball in der eigenen oder der gegnerischen Spielhälfte umhergetreten wird. Lediglich bei spielerisch eindeutigen Situationen wartet ein äußerst schlecht animiertes Piktogramm auf interessierte Zuschauer. Glücklicherweise hat man die Möglichkeit, den Zeitverlauf auf "Mega" zu stellen, um sich somit allzu großen Qualen zu entziehen. Bleibt lediglich zu erwähnen, daß man sich mit Hilfe von Sponsoren, welche sich geradezu darum reißen, Kapital in irgendeine Amateurmännschaft zu investieren, finanziell über Wasser halten kann. Außerdem läßt sich das Stadion und der Fußballplatz durch Um-, Aus- und Anbauen optimieren, so daß wenigstens die Spieler und Fans auf ihre Kosten kommen.

(rg)



Hersteller:
Gremlin
Muster von:
Gremlin
Genre:
Wirtschaftssimulation

Preis:
ca. DM 80,-
Erhältlich:
ab Dezember '93

Anzahl der Spieler: 1-2
Anzahl Disketten: 3
2 Spieler simultan: Nein
1 MByte benötigt: Ja
2.Drive empfohlen: Ja
Festplatte empfohlen: Nein
Englisch benötigt: Nein

Unterstützt:

-

Steuerung über:

Maus

Besonderheiten:

Komplett in Deutsch

+ sehr detaillierte Umsetzung, komplett in Deutsch

- Miese Grafik, fast kein Sound

GAMEPLAY 65%

GRAFIK 45%

SOUND 20%

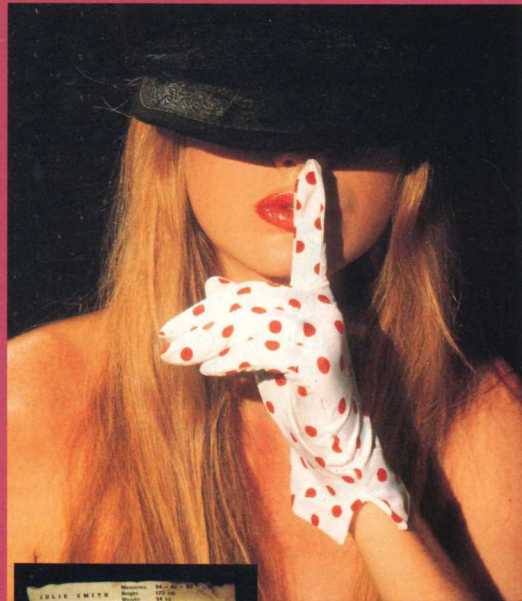
MOTIVATION 55%

AMIGA GAMES

61%

GESAMT-WERTUNG

AMIGA GAMES 1/94 37



Screenshots from MS-DOS



Hier ist sie, die **DE LUXE**-Version von Penthouse Hot Numbers !!!

DAS erotische Computerspiel für kühle Rechner & Strategen präsentiert sich mit SVGA-GRAFIK (MS-DOS), im HAM-8-MODUS (AMIGA 1200/4000), ANIMIERTE PETS, SPRACHAUSGABE, PERSÖNLICHE PORTRÄTS UND MEHRERE BILDER PRO PET, die Pets spielen jedesmal anders, Spielstände speicherbar, Scoreliste. 10 PENTHOUSE - PETS mit über 40 Bildern laden ein zum munteren Nummernschieben gegen einen oder zwei Spieler.

MS-DOS SVGA Version (ca. 7 HD-Disketten) DM 89,95
AMIGA HAM Version (6 Disketten) DM 79,95
AMIGA 1200/4000 HAM 8 Version (15 Disketten) DM 89,95

Bestellen Sie direkt beim Hersteller:
MAGIC BYTES Verlag, Postfach 2144, 33251 Gütersloh
Telefon 05241/34861 Fax 05241/340275

Der Versand erfolgt per Nachnahme + DM 7,00 Versandkostenpauschale.

Systemvoraussetzungen:

IBM PC: ab 286, 640 KB, SVGA, Hard Disk 10 MB frei, unterstützt AD-Lib, Soundblaster, Roland, General Midi, Maus, Tastatur
AMIGA: 500, 500+, 600, 1000, 2000, HD-Installation, HAM-Modus
AMIGA 1200/4000: 2MB RAM, HD-Installation, HAM 8-Modus

Die Rettung der Wabbits

Wiz 'n' Liz

Mit Wiz 'n' Liz soll ein neues Spiel auf den Markt kommen, das mit Konsolenspielen konkurrieren kann. Wird Psygnosis halten, was es verspricht?

Die Story

In weiter Ferne, auf dem Planeten Pun, vergnügen sich kuschelige Tiere, die Wabbits genannt werden. Nicht nur, daß dieser Name dem englischen Wort Rabbits sehr ähnlich ist, was ja zu deutsch Hase bedeutet, auch ihr Äußeres ähnelt diesen sehr und es ist praktisch kein Unterschied zu gewöhnlichen Hasen zu erkennen. In der Umgebung dieser Wabbits befindet sich ein alter Hexenkessel, aus dem plötzlich ein Zauber alle Pun-Hasen an ferne Orte bringt. Wer anderes wäre besser geeignet, diesen Fluch von ihnen zu nehmen, als ein Zauberer namens Wizzy und eine Hexe namens Lizzy.



Das Spiel

Der Spieler übernimmt wahlweise die Kontrolle des Zauberers oder der Hexe. Man kann versuchen, einzeln die Wabbits zu retten oder zu zweit, wobei sich bei der Zwei-Spieler-Option noch einige weitere Möglichkeiten eröffnen als bei der Ein-Spieler-Wahl.

Anfangs befindet man sich noch auf der Waldlichtung, auf der sich die Wabbits befanden, bevor sie durch den Zauber entführt wurden. Außer dem schon erwähnten Hexenkessel, dem im Spiel eine wichtige Rolle zufällt, ist nur noch eine Hütte, eine Wäscheleine und der Wald zu sehen. Im Wald befinden sich zwei Früchte, die eingesammelt werden

können. Befördert man eine nach der anderen in den Kessel, so beginnt es, darin immer wilder zu kochen. Nach einem kurzen Augenblick verschwinden die zwei Zutaten mit einem Blitz und ein Zauber bewirkt, daß eine Tür erscheint, durch die man vom Wald in eine Unterwelt gelangt. Von hier können durch verschiedene Türen unterschiedliche Welten erreicht werden, in denen Wabbits verstreut sind.

Jede Welt zeichnet sich durch ihre typische Landschaft aus. So gibt es die Wüstenlandschaft, in der sich im Hintergrund eine Mumie im Liegestuhl sonnt, oder die Totenlandschaft, in der Gevat-ter Tod im Hintergrund steht.

In einer Welt eingetroffen, erscheinen am oberen Bildschirmrand die Umrisse eines Lösungswortes, dessen Buchstaben in dieser Landschaft eingesammelt werden müssen. Dazu werden von Wizzy oder Lizzy die in dem Level enthaltenen Wabbits berührt. Bei Kontakt verschwinden diese augenblicklich und an deren Stelle erscheinen



jeweils Buchstaben des Lösungswortes. Diese Buchstaben müssen eingesammelt werden. Dafür sollte man sich jedoch nicht zu viel Zeit nehmen. Erstens ist die Zeit zum Verlassen einer Landschaft sehr begrenzt, zweitens schweben die einzelnen Buchstaben langsam gen oberen Bildschirmrand und werden somit bald unerreichtbar. Wurde das Lösungswort erfolgreich zusammengesetzt, so erscheint im oberen Bereich des Levels eine Ausgangstür. Anfangs ist diese Tür sofort passierbar. In weiter fortgeschrittenen Spielstufen erscheint die Tür noch mit Brettern vernagelt und wird erst geöffnet, wenn alle Wabbits der Landschaft eingesammelt wurden. Nach dem Verlassen der Landschaft findet man sich beim Häuschen neben dem Zauberkessel wieder. Mit etwas Glück sind der Spielfigur in der letzten Landschaft einige Früchte beim Einsammeln gefolgt. Diese können nun zur Zubereitung neuer Zaubersprüche verwendet werden. Hierzu muß man wissen, daß es bei Wiz 'n' Liz dreizehn verschiedene Früchte gibt. Fügt man zwei Früchte im Hexenkessel zusammen, so ergibt sich daraus ein Zauberspruch, der unter Umständen einen Einfluß auf

das folgende Spiel hat. Die Früchte können beliebig miteinander kombiniert werden. So entstehen Zaubersprüche, die Bonuspunkte, Extrazeit oder Extraleben bringen.



Auch der Ablauf der Spielzeit kann langsamer werden. Mit der Magie können Bonusrunden erreicht werden, die sonst unerreichtbar wären, oder es passiert auch mal nichts. Das Dumme ist nur, daß die einzelnen Fruchtkombinationen nicht bekannt sind und nur durch Ausprobieren die Wirkung jeder Mischung zu erfahren ist.

Bei manchen Zaubermixturen öffnen sich noch unbekannte Türen. So gibt es die Hint-Tür. Betritt man sie, so werden dem Spieler dort Tips und Hinweise zur Lösung des Spiels gegeben. Diese Informationen gibt es aber nicht einfach so, es

comment



Wolfgang

Wiz 'n' Liz ist ein sehr schnelles Jump & Run-Spiel, das trotz seiner hohen Geschwindigkeit nicht hektisch wirkt. Die Animation der Sprites und speziell der vielen Hasen ist sehr nett gelungen. Mir hat das Spiel gefallen. Die Möglichkeit, zu zweit gegeneinander zu spielen, wird das Interesse an dem Spiel sicher lange aufrechterhalten, auch wenn man schon alle Levels geschafft haben sollte, da ein menschlicher Gegner doch mehr Varianten bieten kann als ein Computer. Das Herausfinden der einzelnen Kombinationen der Früchte mag zwar etwas mühselig sein (es gibt ja 169 Kombinationsmöglichkeiten), doch stellt dies sicher, daß man öfter einmal überrascht wird.



müssen dafür zwischen zehn und zweihundert Sternen gezahlt werden.

Andere Fruchtcocktails bringen magische Diamanten, mit deren Hilfe man in Superbonusrunden gelangen kann oder andere Vergünstigungen erhält. Die Möglichkeit, einen Laden zu betreten und dort eingesammelte Früchte zu verkaufen und andere zu kaufen wird ebenfalls durch die Wirkung des Hexenkessels in Verbindung mit zwei Früchtchen ermöglicht. Beim Verkauf von Obst erhält man einige Sterne als Zahlungsmittel, beim Kauf von Früchten muß jedoch einiges mehr berappt werden als der Verkauf dieser Früchte einbringen würde. Für dreihundert Sterne kann sogar ein Extraleben erworben werden. Man sieht, mit gesammelten Sternen kann man einiges erreichen.

Wieselflinkes Scrolling und niedliche Darsteller machen Wiz 'n' Liz spielsenswert.



Die Strategien

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, Wiz 'n' Liz erfolgreich zu beenden. Die wohl am häufigsten gespielte Variante ist, alle Gegenstände einzusammeln, alle erreichbaren Bonusrunden voll aususchöpfen und möglichst viele mächtige Zauberformeln herauszufinden und anzuwenden. Zu erwägen wäre bei diesem Vorgehen, daß man leicht in Zeitnot gerat-

en kann, da das Zeitlimit zum Verlassen der einzelnen Welten sehr eng gesetzt ist. Glücklicherweise muß man sich beim Aufbessern der Zeitgrenze nicht nur auf den Hexenkessel mit der richtigen Mixtur verlassen, sondern oft wird dem Spieler, kurz bevor die zur Verfügung stehende Zeit abgelaufen ist, die Möglichkeit geboten, einen Aufschub von dreißig Sekunden zu erhalten.

Dafür muß er nur eine rotblin-kende Bonuszeitkugel einsammeln, die er jedoch vorher finden muß.

Eine andere Variante besteht darin, alle Landschaften so schnell wie möglich zu durchstreifen und alle Gegenstände und Bonusrunden links liegen zu lassen, nur um schnell die Schlußrunde zu

Alleine oder zu zweit darf man auf Wabbits-Rettungstour gehen.

erreichen. Hierbei ist zu bemerken, daß man mit dieser Art des Spielens keine Rekorde bricht und auch sonst einige Möglichkeiten, die das Spiel interessant gestalten, nie zu Gesicht bekommt.

Auch die Maximierung der Punktzahl kann als Strategie gewählt werden, indem man nur Zauberformeln nutzt, die die Punktezahl gewaltig steigern. Auch hierbei können manche interessante Aspekte des Spiels unter den Tisch fallen.

Die Zwei-Spieler-Option

Wie bereits am Anfang erwähnt, gibt es auch die Möglichkeit, dieses Spiel zu zweit zu spielen. Wählt man diese Option, so wird der Bildschirm horizontal in zwei Abschnitte geteilt. Jeder Spielfigur wird ein Bildschirmbereich zuge-teilt. Nun kann jeder Spieler für sich anfangen, die Wabbits zu retten. Es ist möglich, sich gegenseitig zu behindern, indem man dem anderen Spieler zum Beispiel wichtige Buchstaben wegschnappt. Das wird besonders unangenehm, wenn eingestellt wurde, daß der zweite Spieler die Landschaft binnen zehn Sekunden verlassen muß, nachdem der erste Spieler sie verlassen hat.

(wd)



Hersteller:
Psygnosis
Muster von:
Hersteller
Genre:
Jump & Run
Preis:

ca. DM 90,-
Erhältlich:
ab November '93

Anzahl der Spieler: 1-2
Anzahl Disketten: 2
2 Spieler simultan: Ja
1 MByte benötigt: Ja
2.Drive empfohlen: Nein
Festplatte empfohlen: Nein
Englisch benötigt: Nein
Unterstützt:

Steuerung über:
Joystick
Besonderheiten:
169 Zauberformeln

+ Schnelles Spiel, interessante Varianten

- nur leicht überdurchschnittlicher Sound

GAMEPLAY 81%
GRAFIK 78%
SOUND 63%
MOTIVATION 84%

AMIGA GAMES
82%
GESAMT-WERTUNG

Mit einer etwas anderen Art von Tetris möchte Boeder Software überzeugen.

Time Lock

Boeder Software versucht mit Time Lock, in den schon längst überfüllten Markt der Tetris-Varianten einzudringen. Außer ein paar Verkehrszeichen haben sie dabei jedoch nicht viel zu bieten.

Das Game

Bei Time Lock müssen nicht etwa verschiedene Figuren, die sich aus vier Quadraten zusammensetzen, lückenlos zusammengefügt werden, sondern hier erscheinen am oberen Bildschirmrand immer drei Gegenstände, die es gilt, möglichst geschickt in die bereits vorhandenen einzufügen. Die Art der Gegenstände kann vor Beginn des Spiels festgelegt werden. Zur Auswahl stehen Verkehrsschilder, Computerkomponenten, Früchte oder chinesische Schriftzeichen.

Beim Spiel erscheint eine Gruppe von drei Objekten am oberen Bildschirmrand. Mit dem Joystick kann nun diese Gruppe nach links oder rechts bewegt



So viele Verkehrszeichen auf einmal?

werden.

Durch Drücken des Feuerknopfes wird die Anordnung der einzelnen Gegenstände in der Gruppe verändert. Durch einen

Eine weitere Tetris-Variante, nun von Boeder.

Druck wird aus der Folge 1-2-3 die Anordnung 2-3-1. Das Ziel ist es nun, die herabsinkende Gruppe so in die vorhandenen Gegenstände einzubringen, daß sich mehrere gleiche Objekte in einer Linie befinden. Sind drei oder mehr gleiche Gegenstände in der Horizontalen, Vertikalen oder Diagonalen, so verschwinden diese und alle über ihnen befindlichen Teile sinken in die frei

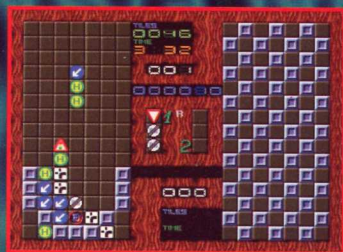
gewordenen Stellen.

Sollten nach dem Absinken weitere gleiche Gegenstände Linien bilden, so verschwinden auch diese. Dadurch kommt es öfter mal zu wahren Kettenreaktionen.

Grafik und Sound

Die Grafik ist bei solcher Art von Spielen naturgemäß nie Spitzenklasse, da zu viele Details eher irritieren würden. Auch Time Lock bildet hier keine Ausnahme. Die Grafik wird niemanden vom Hoeker reißen, ist aber für den Zweck des Spieles ausreichend. Der Sound ist gut und bietet einige verschiedene Soundtracks.

(wd)



Zwei Spieler gleichzeitig dürfen sich ebenfalls beteiligen.

comment

Wer auf Tetris steht und das Original noch nicht besitzt, der kann bei einem Preis von knapp 30,- DM mit dem Kauf von Time Lock nicht viel falsch machen. Auch Gelegenheitsspielern dieser Gattung kann das Spiel empfohlen werden. Nennt man Tetris bereits sein eigen, darf man von Time Lock jedoch nicht zuviel erwarten.



Wolfgang

Time LOCK

THE BOEDER GROUP
db boeder

Hersteller:

Boeder Software

Muster von:

Hersteller

Genre:

Geschicklichkeit

Preis:

ca. DM 30,-

Erhältlich:

ab Dezember '93

Anzahl der Spieler: 1-2

Anzahl Disketten: 1

2 Spieler simultan: Ja

1 MByte benötigt: Nein

2.Drive empfohlen: Nein

Festplatte empfohlen: Nein

Englisch benötigt: Nein

Unterstützt:

-

Steuerung über:

Joystick

Besonderheiten:

-

+ mehrere Soundtracks

- nur altbekannte Spielidee in neuer Gestalt

GAMEPLAY 62%

GRAFIK 36%

SOUND 64%

MOTIVATION 61%

AMIGA GAMES

61%

GESAMT-WERTUNG

Hallo Cheathunter!

Diesen Monat setzen wir unsere Komplettlösung zu Yo! Joe! fort und bieten Euch außerdem eine Menge Freezeradressen, Cheats und Tips. Unsere Unterrubrik "Fragestunde" scheint nun endgültig anzulaufen, kamen doch diesen Monat schon die

ersten Antworten. Das läßt sich aber noch stärker ausbauen. In welchem Umfang, liegt dabei in Eurer Hand, denn wie immer sind wir auf Eure Zuschriften angewiesen. Bis zum nächsten Monat!

Olli und Early

TRAPS 'N' TREASURES

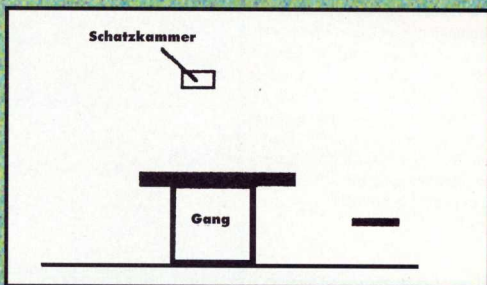
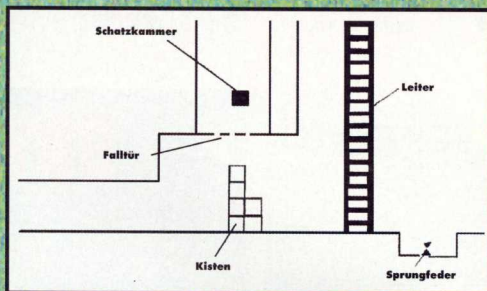
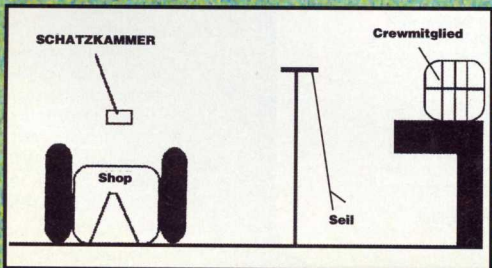
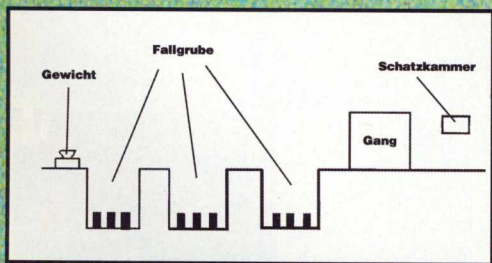
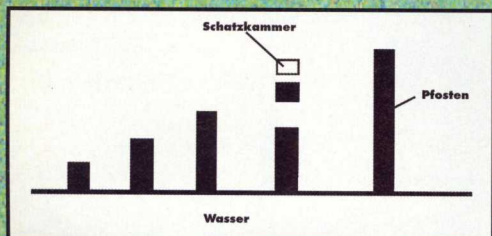
Die Paßwörter zu diesem Jump & Run-Hit hat wohl schon jeder, oder? Nein? Dann habt Ihr sie spätestens jetzt und außerdem ein paar feine Karten, die Euch das Leben als Seeräuber einfacher gestalten werden.

Level 2 - Die Schädeltrotte: 52011413

Level 3 - Der Inkatempel: 31245300

Level 4 - Die Piratenfestung: 15204524

Jens Sauther



BURNTIME

Bekanntlich kann man während des Spiels in jeder Großstadt seine Vorräte an Nahrung (Gasthaus), Wasser (Bar) und Vitalität (Arzt) gegen Waren und Nahrungsmittel auffrischen. Leider nicht immer die maximale Anzahl und Menge.

Gasthaus/Bar: Dem Wirt minderwertige Gegenstände geben (Knochen). Dafür kann man nun eine gewisse Anzahl von notwendigen Rationen an Essen/Trinken zu sich nehmen. Klickt man nun mehrmals und vor allem schnell hintereinander mit der Maus auf ESSEN bzw. TRINKEN, so ist der maximale Stand aller im Raum befindlichen Personen gesichert. Gegen wenig Gegenleistung kann man nun mit vollem Bauch wieder auf die Reise gehen.



In diesen beiden Lokalitäten kann man nach Herzenslust mogeln.

Arzt: Wie oben, allerdings funktioniert der Trick nur mit Nahrungsmitteln (Fleisch, Schlangen, Ratten oder Maden).



Damit müßten alle oder zumindest fast alle Ernährungsprobleme gelöst sein.

Mike Hemmann und Ingo Funke

BURNTIME

Wenn man einen Techniker in seiner Gruppe hat, so kann man aus dem Schrott in der Umgebung folgende Gegenstände herstellen.

1. Stoffreste+defekte Wasserpumpe+Schlauch=Wasserpumpe
2. Stahlfeder+Blechteile+Draht=Fangeisen
3. Maschinenteile+Eisenrohr+Schlauch+Stoffreste=Förderpumpe
4. Defektes Funkgerät+Batterien+Elektroschrott=Funkgerät
5. Schutzkleidung+Gasmaske+Stiefel+Handschuhe=Schutzanzug
6. Schrauben+Holzstück+Draht=Rattenfalle

Michael Riedel

TERMINATOR 2

Wenn Ihr in einem Level nicht weiterkommen solltet, dann drückt doch einfach "Pause" und danach die Tasten "F1" bis "F10". Anschließend nur noch "Escape", Feuerknopf und noch einmal "Escape" und schon seid Ihr im nächsten Level. Die weiteren Level könnt Ihr dann mit "Pause" und "Escape" überspringen.

Christian Choroba

FRONTIER - ELITE 2

Start

Man setzt nicht, wie im Handbuch unter "Vorstellungreise" beschrieben, den Kurs auf Boston Base, sondern auf die Stadt Anderton Depot auf der Birminghamworld. Hier bekommt man 15 Credits mehr. Dann kauft man Metallegierungen und setzt den Kurs auf das Ross 154-System und startet.

In 12 km Höhe kann man den Hypersprung ausführen. Im System angekommen, drückt man auf "Pause" und zoomt Merlin heran. Die Peilung setzt man auf Sirocco Station.

Kampf

Als erstes verkauft man seine Raketen (da sie ohnehin meistens ausmanövriert werden). Wird man angegriffen, so drückt man "Pause" und sucht anschließend das feindliche Schiff, um es anzuklicken (die Peilungsquadrate sollten eingeschaltet werden). Jetzt gibt man Schub und dreht etwas aus dem Kurs. Bei 15 km Entfernung sollte man den Autopilot aktivieren. Ist man nur noch 10 km vom Gegner entfernt, so darf gefeuert werden.

Schmuggel

Der Schmuggel bringt viel Geld, ist aber deshalb auch sehr gefährlich, da einem ab und zu die Polizei auf die Schliche kommt. Um ein gefährlicherer Raumpilot zu werden, ist der Schmuggel aber unverzichtbar.

Aufträge

Hat man einen Auftrag vom Militär erledigt, so wird man befördert. Schiff gesucht: Bei solchen Aufträgen sollte man untersuchen, ob man vielleicht einen Pakettransport bekommt. Für die anderen Aufgaben benötigt man Passagierkabinen.

Vermißte Personen: Man sollte aus allen Auftragsangeboten die Namen herauschreiben, da man manchmal die Namen zufällig wiederfindet.

Ross 154

Planet Merlin, Sirocco Station
Schmuggler - Merchant Nakamichis
Export:
tierisches Fleisch: 30-70 Credits
Import:
Industriegüter: 30 Credits
schwere Kunststoffe: 5-10 Credits
Spirituosen: 30-50 Credits
Obst und Gemüse: 30 Credits
Getreide: 15 Credits
Computer: 100 Credits
Roboter: 350-450 Credits

Sol

Planet Erde, New York
Schmuggler - Peter's Good Emporium
Export:
Obst und Gemüse: 30-40 Credits
Spirituosen: 100-150 Credits
Luxusartikel: 300-400 Credits
Import:
Industriegüter: 25 Credits
Computer: 100 Credits
Roboter: 400 Credits
Luftaufbereitung: 10-20 Credits
landw. Geräte: 10-20 Credits

Formalhaut

Planet Conversion, Francis Starpert
Schmuggler - Cambridge Goods Emporium
Export:
Getreide: 10-15 Credits
Obst und Gemüse: 20-40 Credits
Spirituosen: 100 Credits

Import:
landw. Geräte: 10-20 Credits
Computer: 100 Credits
Roboter: 350-450 Credits

Barnards Stern

Planet Birmingham World, Anderton Depot
Schmuggler - Merchant Noble's
Export:
synth. Fleisch: 70 Credits
Dünger: 3-5 Credits
Industriegüter: 30 Credits
Computer: 100 Credits
Roboter: 350-450 Credits
Metallegerungen: 10-15 Credits
schwere Kunststoffe: 10-15 Credits
Import:
tierisches Fleisch: 70 Credits
Tierhäute (illegal): 1100 Credits

12 309383
13 101221
14 103992
15 998112
16 125332
17 091233

Christian Arend



Alien Breed 2 ist ein Actionspiel der Spitzenklasse.



Hendrik Pfeuffer

PINBALL FANTASIES



Ein kleiner Trick gefällig, mit dem man die Anzahl der zur Verfügung stehenden Bälle verdoppeln kann? Ganz einfach! Man spiele wie immer, bis man beim dritten Ball angekommen ist. Jetzt gibt es folgende zwei Möglichkeiten:

- 1) Man schickt den dritten Ball ins Spiel und hämmert dann ein paarmal auf die Leertaste (Space).
- 2) Man spielt erst ein paar Punkte heraus und gibt dann der Leertaste Saueres. Das Ergebnis:

Es ertönt eine andere Musik und man kann die Worte "Tilt-Tilt-Tilt" lesen. Darauf geht der Ball verloren (automatisch). Nun wird das Spiel mit drei neuen Bällen und bereits erspieltem Punktestand fortgesetzt.

Dominik Maier

ALIEN 3

Hier sind einige Freezeradressen zu Alien 3, die allerdings nur für den Easy-Modus gelten. Here we go!

Munition für Maschinengewehr: 0368A5
Munition für Granatenwerfer: 0368A9
Munition für Flammenwerfer: 0368A7
Handgranaten: 0368AB
Zeit in Minuten: 0368C6
Zeit in Sekunden: 0368C7

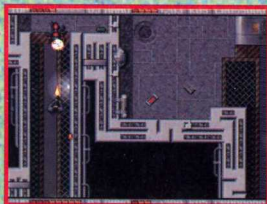
Wer den Level schnell beenden möchte, sucht einfach den Ausgang und stellt die Adresse 036871 auf "00". Jetzt sind alle Geiseln befreit und der Ausgang ist geöffnet.

Andreas Danhauser

ALIEN BREED 2

Hier sind alle Levelcodes zum aktuellen Actionknüller von Team 17.

Level	Paßwort
2	353828
3	108383
4	370101
5	982822
6	847464
7	737373
8	928112
9	287364
10	193831
11	090921



Hier sind alle Levelcodes.

SYNDICATE

Wie versprochen: zu Syndicate gibt es einfach zu viele Tips und Tricks, um ein Ende absehen zu können. Hier ist also der zweite:

Forschung:

Beim Forschen immer nur eine Sache verfolgen. Die Forschungsgelder so hoch wie möglich setzen, da sich hier höchstwahrscheinlich ein kleiner Programmfehler eingeschlichen hat. Man kann nämlich auf diese Weise niemals rote Zahlen schreiben. Resultat: Das Ergebnis ist bereits nach einer Runde vorhanden und man gerät nie ins Minus.

Gegnerische Agenten:

Damit die Kühlkammern immer wohl gefüllt sind, muß man die gegnerischen Agenten einfach "überreden" (Überzeugungsstrahler). Die nun überzeugten Agenten sind dann auf Eurer Seite und kommen nach der Mission in die Kühlkammer.

Einen Haken gibt es dabei natürlich auch, denn man muß erst eine bestimmte Anzahl an Zivilisten "überzeugen", bevor sich die Agenten auf's Kreuz legen lassen. Hier also eine Tabelle:

Modellreihe	Zivilist	Wache	Polizist	gegn. Agent
Hirn 0	x	4	8	32
Hirn 1	x	2	4	16
Hirn 2	x	1	3	11
Hirn 3	x	1	2	8

(x = immer überzeugbar)

Außerdem:

eine Wache zählt so viel wie drei Zivilisten
ein Polizist zählt so viel wie vier Zivilisten

Fragestunde



Tja, allzu viele Fragen scheint Ihr ja nicht zu haben, sonst wäre „Fragestunde“ nicht nur ein Kasten, sondern eine ganze Seite.

Elite

„Bei Elite habe ich eine Score von über 200.000 und es passiert einfach nichts. Ab wann bekommt man diese Viecher oder was muß ich tun? Mein Status ist "Dangerous" und 74.000 Credits sind auf meinem Konto.“

Robert Walther

Wenn ich mich recht erinnere, ist der Status "Dangerous" noch nicht das höchste der Gefühle, sondern knapp überdurchschnittlich. Außerdem glaube ich, daß man an die "Viecher" (ich weiß, was Du meinst) nur auf einem speziellen Planeten herankommt. Mit dem Score hat das wenig zu tun. Ich lasse mich aber gerne eines Besseren belehren.

Bundesliga Manager Pro

„Wie bekomme ich bei Bundesliga Manager Pro, das verdammt Stadion voll? Ich habe die beste Mannschaft in der ersten Liga, habe zehnmal die deutsche Meisterschaft gewonnen, sechsmal den DFB-Pokal und satte fünfmal den Europapokal der Landesmeister. Darüber hinaus habe ich herausgefunden, daß ich das Eintrittsgeld beliebig verändern kann und doch bekomme ich nicht mehr als DM 700.000 Einnahmen. Woran kann das liegen? Was mache ich falsch?“

Robert Walther

THOMAS PFISTER SPIELEVERSAHD

TEL.: 0561/577-110 od. 577-510 FAX: 0561/57 64 21

ADVENTURE / ROLLENSPIELE

Amiga	Amiga	Amiga
Abandoned Places 2 48,- D	Heart of China 39,- H	Rome AD 92 40,- H
Ambermoss 78,- H	Hemhall 34,- D	Schutz Silberne 78,- D
Arabian Nights 59,- D	Hoak 60,- D	Sever Monkey Hill 39,- D
R.A.T. 2 72,- D	Indiana Jones 3 69,- D	Shadowlands 66,- D
Barb's Tale Constr. 40,- H	Indiana Jones 4 69,- D	
Banzola Sea * 78,- D	Ishur 2 54,- D	Simon the Sorcerer * 68,- D
Crisis 1.a Corpse 59,- D	Ishtar 2 75,- D	Space Hulk 64,- H
D-Generator 42,- H	KGB 60,- H	Space Quest 2 59,- D
Darkened U.S. 72,- D	King Quest 4 79,- D	Space Quest 4 DII 66,- H
D&A 72,- D	Legends of Valour 64,- D	Star Trek 25,- D
Dragon King/Kyrm 64,- D	Legends of Aiyarada 54,- D	The Krizal 39,- H
Diary 2 54,- D	Lords of Time 34,- D	Ultima 5 75,- D
Dungeons & Chaos 5 69,- H	Lure of Temptress 66,- D	Warfare 46,- D
Eve of Beholder 1 24,- D	Magic of Endoria 64,- D	Waterwings 66,- D
Eve of Beholder 2 78,- D	Night and Magic 3 78,- D	Wend 59,- D
Falchback 60,- D	Pinsky Island 2 25,- D	Whales Voyage 46,- D
Goblins 60,- D	Pool of Darkness 64,- D	Wily Beamin 39,- H
Goblins 2 64,- H	Prophecy of Shadow 64,- D	Worlds of Legend 46,- H

ACTION/ARCADE

Amiga	Amiga	Amiga
Adams Family 29,- H	Galaxy 87 15,- H	Badest Ranger 19,- H
Agency 26,- H	Gravity Force 22,- H	Blower 18,- H
Airball 12,- H	Hartquake 29,- D	Sindbad-Thra.Fa.C. 19,- H
Alan 3 42,- H	IGF 42,- H	Sleepwalker 60,- H
Alan Breed 2 * 48,- H	Human Race Standal 49,- D	Spies 9,- H
Alien 3 25,- H	Humans 46,- H	Space Dudes 9,- H
Aquariums 2 25,- H	Jug 39,- H	Spill Empire 9,- H
Assasin 3 27,- H	Jurassic Park 54,- D	Street Fighter 2 54,- H
Bart versus World 27,- H		Super Tefft 49,- H
Battle Bound 54,- D	Exstasy Fun House 49,- H	Super Tefft 9,- H
BC K&C 3 59,- H	Exstasy Fun House 2 59,- H	Tangloof 9,- H
Beavers 49,- H	Loon Heart 54,- H	Tank Buster 27,- H
Blaster 54,- H	Locomotion 54,- H	Tarwater Toming 39,- H
Bobs Bad Day 54,- H	The Lost Viking 64,- D	Terminator 2 29,- H
Body Blow 54,- H	McDonald Land 27,- H	Terris 26,- H
Body Blows Galsat. 48,- H	More Lemmings Data 39,- H	Theatre of Death 60,- H
Bobkann 32,- H	Morph 44,- H	The Death 60,- H
Bug Number 54,- H	Mortal Kombat 54,- H	Traps & Treasures 49,- H
Canon Fodder * 48,- H	Nicki Boom 2 25,- H	Turbo Taxi 9,- H
Cardians 34,- H	Nemo 48,- H	
Chain Engine 54,- H	One step beyond 19,- H	Turrican 3 48,- H
Chuck Rock 2 48,- D	Outright 48,- H	
Coal World 48,- D	P&H 204,- H	UGH 29,- H
Coth Dragon 3 25,- H	Pinball Dreams 48,- H	Urdium 2 48,- H
Dyna Blaster 60,- H	Pinball Fantasies 54,- H	Walker 60,- H
Eltra Arcade Game 34,- H	Pinball Wizard 39,- H	
Emerald Mine 2 59,- H	Pinball Wizard 2 32,- H	WWF Wrestling 2 60,- H
Emerald Mine 3 Pro 25,- H	Prize of Perce 1 27,- H	
Exciter 26,- H	Punty 39,- H	
Fire And Ice 49,- H	Quark 27,- H	Yel Joel 54,- H
First Samurai 34,- H	Risky Woods 49,- H	Zang 42,- H
	Robocop 2 59,- H	Zool 2 * 49,- H

SONSTIGES/ZUBEHÖR

Amiga	Amiga	Amiga
3D Conwest. 2.0 117,- D	Goal 1 55,- H	Penthouse Hit Komb 34,- D
Anstoss 66,- D	Graham Taylor Succ 60,- H	Penthouse Deluxe 54,- D
Apocalypse 49,- H	Greatest Comp. 55,- D	PGA Tour Golf Plus 60,- H
Apocalypse Pool II 49,- H	Hattrick! * 66,- D	Primer Manager 2 48,- H
Award Winners 54,- H	InterOpen Golf 60,- H	Quiver 18,- D
Bibi Tomax Game 49,- H	Jack Nicklaus Golf 32,- H	Rainbow Collection 27,- H
Bishop Brothers 1 54,- D	John Barnes Soccer 25,- H	Soccer 92 54,- H
Bombk&Prin 2 64,- D	Kings of Adventure 64,- H	Soccer Kid 59,- H
Castles & 8-Brain 60,- H	Links 72,- D	Spain Legends 66,- H
Championship.Mun.93 64,- D	Lords of Power 22,- D	Sports Collection 60,- H
Chao!Evo 4.0 39,- H	Lester Mathias 59,- D	Skayper 3 2 Golf. 66,- H
Cisco Heat 22,- H	Mega Collection 54,- H	Triple Action 5 35,- H
Crazy Cars 1 39,- H	Mega Collection 2 54,- H	Trivial Pursuit 32,- H
Crazy Sports Football 19,- H	Megalomania/Samar. 54,- H	Ultimate 35,- H
Daily Con Golf Pck. 39,- H	Meganias 60,- H	Yoom 40,- H
Darksoft Coni 2.0 160,- D	Mikey Hunter Golf 39,- H	-Diss Disk 39,- H
Delux 5 AGA 60,- H	Mixed Collection 60,- H	W.A.S. 60,- H
Dragon's Lair 3 72,- D	Nick Faldo Golf 78,- D	WWF Wrestling 29,- H
Dream Team Conn. 60,- H	No Kick Price 57,- H	Zero 29,- H
Ethnicolor Manager 12,- D	Pacing Shot 19,- H	Zool 2 * 49,- H
Euro Pool Billard 56,- H		

STRATEGIE/SIMULATION

Amiga	Amiga	Amiga
1869 66,- D	Die Siedler 78,- D	Populace 2 60,- H
1909 93er Edition 36,- D	Dino Disk 60,- H	Populace 2 Plus 54,- H
A-Train 72,- D	Dogmat 55,- D	Prime Server 66,- H
Construction Set 42,- D	Elo 54,- H	Rampart 48,- H
EM - War Licks 60,- H	Evion 66,- H	Reich Licks 85,- H
ER Support 57,- D	Evil 66,- H	Reich Server 2 78,- H
Eu Warsie 66,- H	F 138 Nightwatch 64,- H	Reich Server 2 78,- H
Europolis 189,- H	F 17 Challenge 28,- H	Sim City Arche 1 34,- H
F 17 Challenge 28,- H	F 17 Challenge 28,- H	Sim City Arche 2 36,- H
F 17 Challenge 2 28,- H	F 17 Challenge 3 28,- H	Sim City Arche 3 34,- H
F 17 Challenge 4 28,- H	F 17 Challenge 4 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 5 28,- H	F 17 Challenge 5 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 6 28,- H	F 17 Challenge 6 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 7 28,- H	F 17 Challenge 7 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 8 28,- H	F 17 Challenge 8 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 9 28,- H	F 17 Challenge 9 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 10 28,- H	F 17 Challenge 10 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 11 28,- H	F 17 Challenge 11 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 12 28,- H	F 17 Challenge 12 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 13 28,- H	F 17 Challenge 13 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 14 28,- H	F 17 Challenge 14 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 15 28,- H	F 17 Challenge 15 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 16 28,- H	F 17 Challenge 16 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 17 28,- H	F 17 Challenge 17 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 18 28,- H	F 17 Challenge 18 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 19 28,- H	F 17 Challenge 19 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 20 28,- H	F 17 Challenge 20 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 21 28,- H	F 17 Challenge 21 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 22 28,- H	F 17 Challenge 22 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 23 28,- H	F 17 Challenge 23 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 24 28,- H	F 17 Challenge 24 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 25 28,- H	F 17 Challenge 25 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 26 28,- H	F 17 Challenge 26 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 27 28,- H	F 17 Challenge 27 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 28 28,- H	F 17 Challenge 28 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 29 28,- H	F 17 Challenge 29 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 30 28,- H	F 17 Challenge 30 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 31 28,- H	F 17 Challenge 31 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 32 28,- H	F 17 Challenge 32 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 33 28,- H	F 17 Challenge 33 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 34 28,- H	F 17 Challenge 34 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 35 28,- H	F 17 Challenge 35 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 36 28,- H	F 17 Challenge 36 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 37 28,- H	F 17 Challenge 37 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 38 28,- H	F 17 Challenge 38 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 39 28,- H	F 17 Challenge 39 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 40 28,- H	F 17 Challenge 40 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 41 28,- H	F 17 Challenge 41 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 42 28,- H	F 17 Challenge 42 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 43 28,- H	F 17 Challenge 43 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 44 28,- H	F 17 Challenge 44 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 45 28,- H	F 17 Challenge 45 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 46 28,- H	F 17 Challenge 46 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 47 28,- H	F 17 Challenge 47 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 48 28,- H	F 17 Challenge 48 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 49 28,- H	F 17 Challenge 49 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 50 28,- H	F 17 Challenge 50 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 51 28,- H	F 17 Challenge 51 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 52 28,- H	F 17 Challenge 52 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 53 28,- H	F 17 Challenge 53 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 54 28,- H	F 17 Challenge 54 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 55 28,- H	F 17 Challenge 55 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 56 28,- H	F 17 Challenge 56 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 57 28,- H	F 17 Challenge 57 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 58 28,- H	F 17 Challenge 58 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 59 28,- H	F 17 Challenge 59 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 60 28,- H	F 17 Challenge 60 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 61 28,- H	F 17 Challenge 61 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 62 28,- H	F 17 Challenge 62 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 63 28,- H	F 17 Challenge 63 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 64 28,- H	F 17 Challenge 64 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 65 28,- H	F 17 Challenge 65 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 66 28,- H	F 17 Challenge 66 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 67 28,- H	F 17 Challenge 67 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 68 28,- H	F 17 Challenge 68 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 69 28,- H	F 17 Challenge 69 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 70 28,- H	F 17 Challenge 70 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 71 28,- H	F 17 Challenge 71 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 72 28,- H	F 17 Challenge 72 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 73 28,- H	F 17 Challenge 73 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 74 28,- H	F 17 Challenge 74 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 75 28,- H	F 17 Challenge 75 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 76 28,- H	F 17 Challenge 76 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 77 28,- H	F 17 Challenge 77 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 78 28,- H	F 17 Challenge 78 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 79 28,- H	F 17 Challenge 79 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 80 28,- H	F 17 Challenge 80 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 81 28,- H	F 17 Challenge 81 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 82 28,- H	F 17 Challenge 82 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 83 28,- H	F 17 Challenge 83 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 84 28,- H	F 17 Challenge 84 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 85 28,- H	F 17 Challenge 85 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 86 28,- H	F 17 Challenge 86 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 87 28,- H	F 17 Challenge 87 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 88 28,- H	F 17 Challenge 88 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 89 28,- H	F 17 Challenge 89 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 90 28,- H	F 17 Challenge 90 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 91 28,- H	F 17 Challenge 91 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 92 28,- H	F 17 Challenge 92 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 93 28,- H	F 17 Challenge 93 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 94 28,- H	F 17 Challenge 94 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 95 28,- H	F 17 Challenge 95 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 96 28,- H	F 17 Challenge 96 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 97 28,- H	F 17 Challenge 97 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 98 28,- H	F 17 Challenge 98 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 99 28,- H	F 17 Challenge 99 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H
F 17 Challenge 100 28,- H	F 17 Challenge 100 28,- H	Sim City Terri.Edi 36,- H

Lösungshilfe für zahlreiche Spiele
Händlerfrage erwünscht - Ladenpreise können abweichen

* Bei Abrechnungen nicht lieferbar = englische Version D = Spiel ganz in Deutsch H = Handbuch in Deutsch H = Rezept-Software Preisänderung, Irrtum und Lieferung vorbehalten * Preisliste (für Amiga, PC und G4) gegen frankiertes Rückporto, Versandkosten: 7,- oder 7,50,- ohne Versandkosten, Ausland (nur Postkarte), 12,- ab 400,- ohne Versandkosten & Lieferung per Postkarte: Bei EC-Scheck: bis 400,- oder 7,50,- Bei F-Scheck Lieferung erst nach Rückweis - Nachnahme zusätzlich 5,- Nachnahmegebühr = 3,- Lieferungsgebühr

276 -
Die Bestellung und Abholung nach Absprache: Ladungsverkauf in Bielefeld: Infodata Computer,
34131 Kassel, Dornmweg 48 b, Tel. 0561/ 577-110 od. 577-510 Am Kasselring, Tel. 05 21-17 93 55

KAMPFREISE! THOMAS PFISTER • SPIELEVERSAHD • DORMANWEG 48 b • 34131 KASSEL

ein gegn. Agent zählt so viel wie 32 Zivilisten.

Beispiel:

Gehirn 0:

5 Zivilisten + 1 Wache = 1 Polizist
 $(5*1) + (1*3) = 8$

Gehirn 3:

1 Zivilist + 1 Wache + 1 Polizist = 1 gegn. Agent
 $(1*1) + (1*3) + (1*4) = 8$

SYNDICATE

Über Syndicate sind wirklich schon eine Menge Cheats erschienen und der folgende wird auch bestimmt nicht der letzte sein:

Letzte Mission - Atlantis

Als erstes stattet man seine Agenten mit den besten Körperteilen aus. Danach verpaßt man ihnen so viele Laserwaffen wie möglich. An den markierten Plätzen bleibt man immer für ca. 10 bis 20 Sekunden stehen.

FREEZERADRESSEN

In der letzten Amiga-Games hatte Michael zwei Fragen zu Fire Force und Gods. Andreas Klawikowski hat zumindest eine passende Antwort bzw. eine passende Freezeradresse parat:

GODS

Die Anzahl der Leben steht in Adresse 225; mehr Geld erhält man im Shop, wenn man die Adresse BGA auf FF setzt.

PROJECT X

Um 255 Leben zu erhalten, stellt man die Adressen C0B0C5, C0B4C5 und C15F57 zugleich auf den Wert FF.

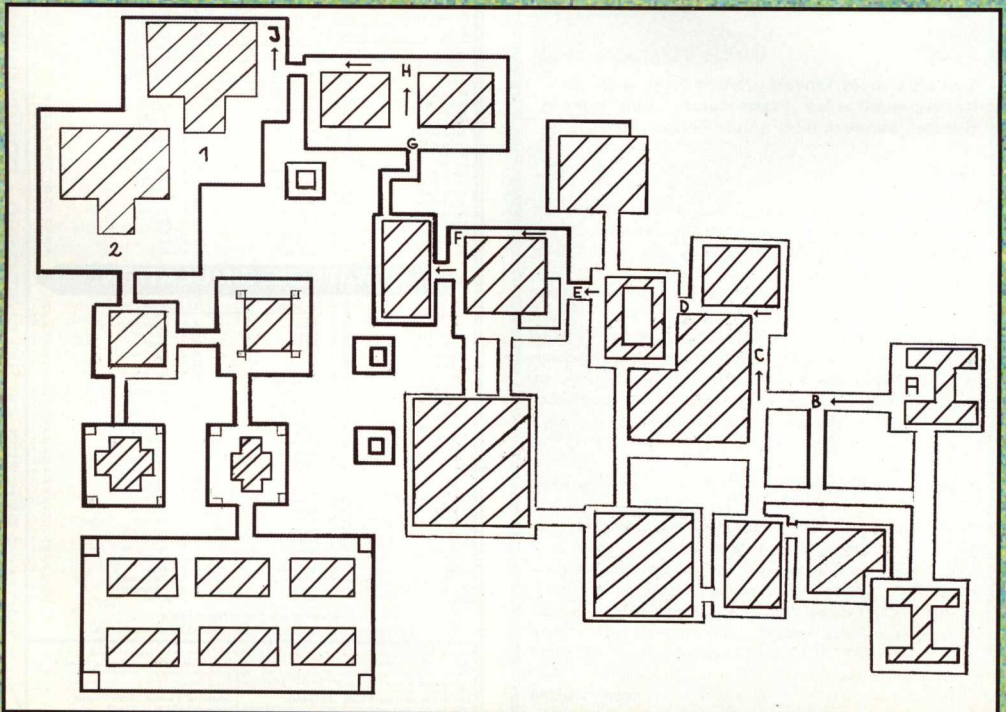
J. Kleinfeld hat zum Glück die Freezeradressen zu Fire Force gefunden, so daß Michael doch noch zu seinem Cheatmode kommt. Die Änderungen sollten erfolgen, bevor die Ausrüstung genommen wird.

FIRE FORCE

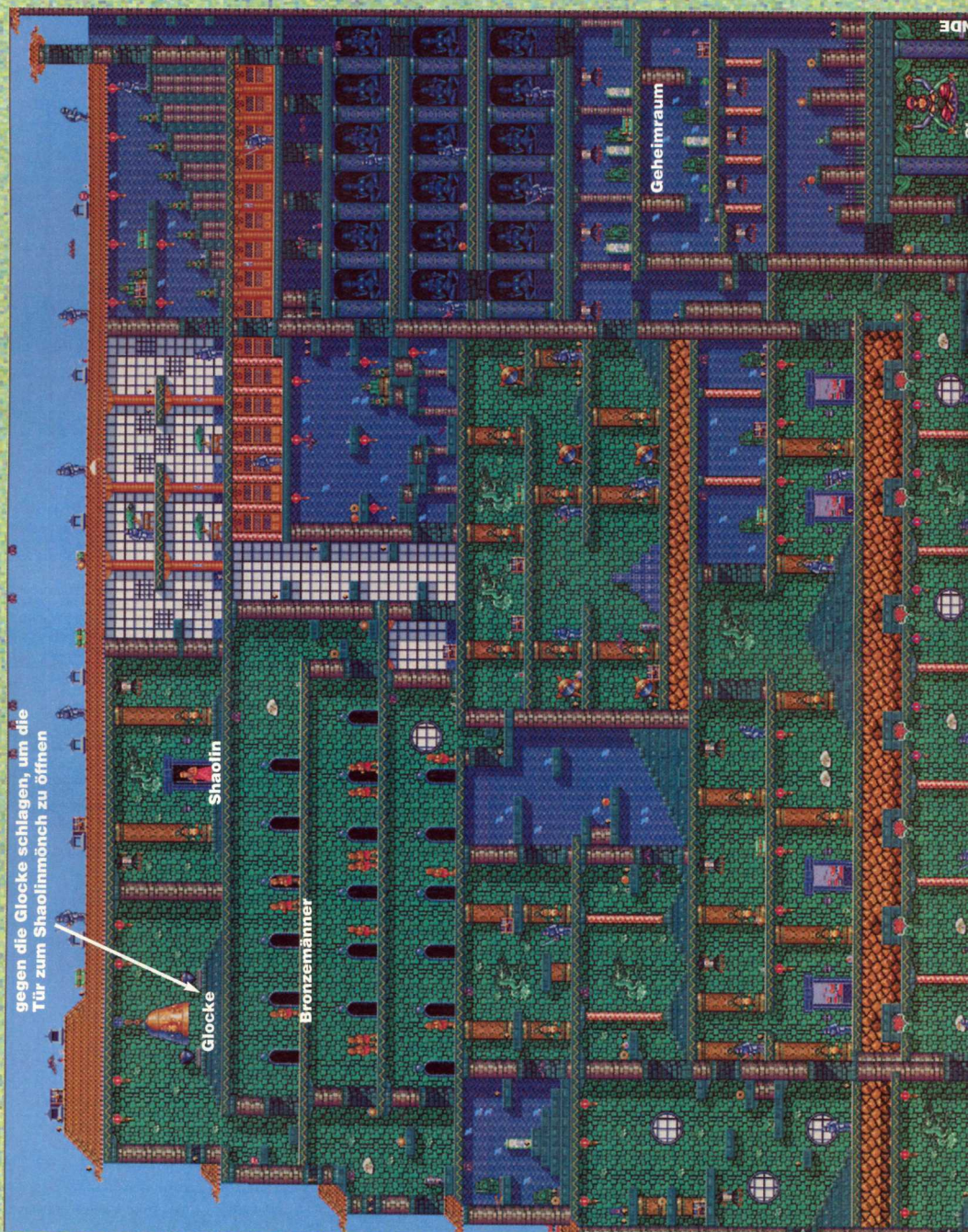
- F2E - Medizin
- F2B - Handgranaten
- F2C - M72 Law
- F29 - AK47 Ammo
- F2A - MG Ammo
- F27 - M16 Ammo
- F2D - M 203 Handgranaten
- F28 - MP5 Ammo

Am besten ist es, wenn man sich im Vierer-Block positioniert. Auf der Plattform angekommen, aktiviert man sofort den Panikschub und folgt dann den Markierungen folgen, bis zum Punkt "i". Von diesem Punkt aus beschießt man die Wachen auf dem Turm und wartet dann einfach ab, bis alle feindlichen Agenten von unserem stehenden Agenten erledigt wurden (ca. 5 Minuten). Jetzt befindet sich in Haus 1 und 2 jeweils nur noch ein Agent.

Frank Kaiser



2. Teil Komplettlösung



gegen die Glocke schlagen, um die Tür zum Shaolimmönch zu öffnen

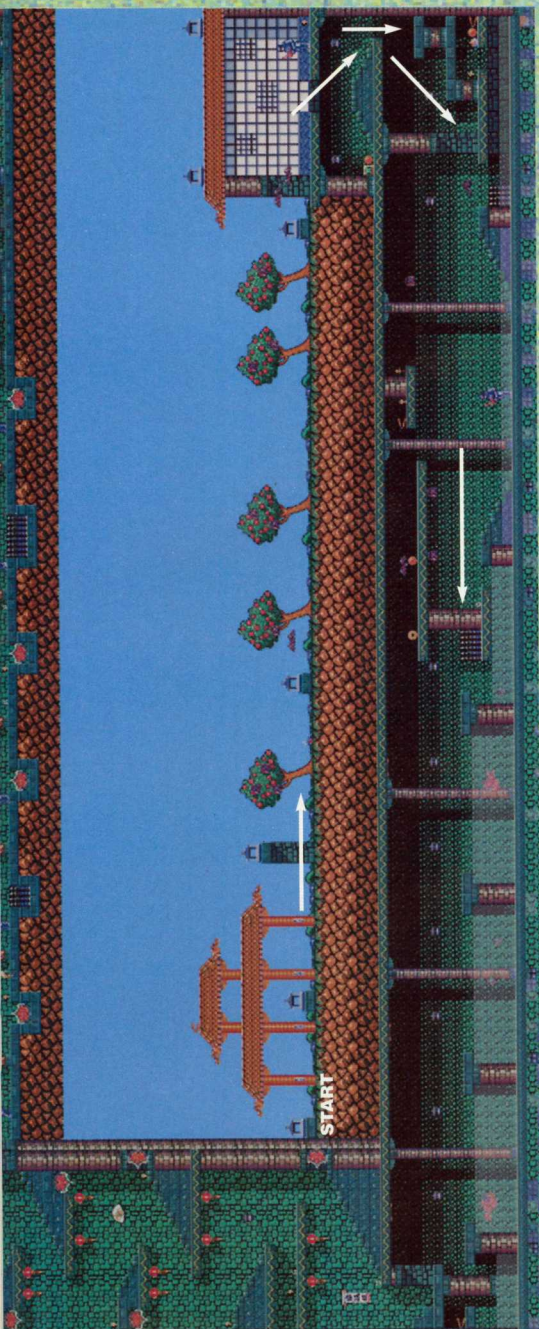
Shaolin

Glocke

Bronzemänner

Geheimraum

Yo! Joe!



Händleranfrage erwünscht

Telefonische Bestellannahme
 Tel. 0 23 81/44 01 46
 Fax: 0 23 81/44 02 40
Mo. - Do. 10.00 bis 18.00 Uhr
Fr. 10.00 bis 16.30 Uhr
 Ihre Kundenberaterin Helke Hieke

Super Preise
 Schnelle Lieferung

TURTLE-SOFT

Sprangerstr. 4 • 59067 Hamm

Sonderangebote

Airball	12,- DH
Battle Bound	12,- DH
Elecpool Billard	12,- DH
Fed. o. Free Traders	19,- DH
Skychase	19,- DH
Waterloo	19,- DH

AMIGA

Tip des Monats

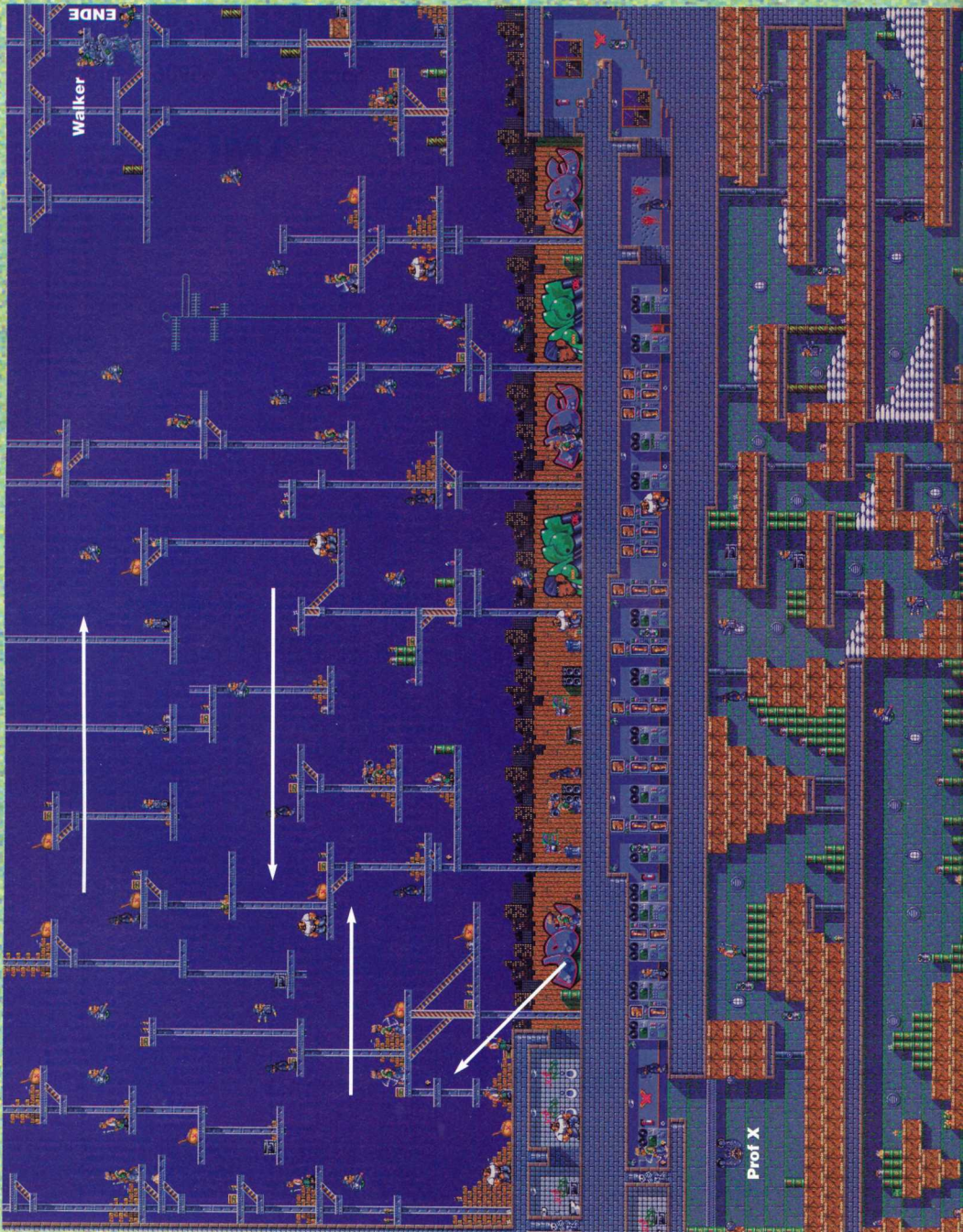
Anstoss	66,- DV
Die Siedler	78,- DV
Jurassic Park	54,- DV
Kings Quest 6	* 60,- DV
Mortal Kombat	* 54,- DV
Turrican 3	48,- DH

1889	66,- DV	D-Generation	42,- DH	Lemming 2	59,- DH	Smis-Scout 92/93	48,- DH
1980 2ter Edition	36,- DV	Daily Car-Girl Pok	39,- DH	Letal Wagon	44,- DH	Stalwarts	66,- DV
3D Construct 2.0	117,- DV	Darkmerv	* 72,- DH	Links	33,- DH	Shuttle	39,- DH
A-Train	72,- DV	Darkseed 1.5	73,- DV	Lion Heart	54,- DH	Silent Service 2	78,- DH
-Construction Set	42,- DV	OSA	69,- DV	Locomotion	54,- DH	Silkworm	19,- DH
A.T.A.C.	46,- DH	Dungeons of Serpe	75,- DV	Lord of the Rings	40,- DH	Sim Ace	78,- DV
AA - War L.Likes	60,- DH	Death King-A.Kryon	66,- DV	Lords of Power	72,- DV	Sim City Archt.1	34,- DH
Abandoned Places 2	60,- DV	Delivery Agent	37,- DV	Lords of Time	39,- DH	Sim City Archt.2	36,- DH
Adams Family	29,- DH	De.Musc.Coss.2.0	149,- DV	The Lost Viking	66,- DV	Sim City Deluxe	78,- DV
Adventure Coll.	60,- DH	Deine P.A.S. MGA	180,- DV	Locher Mambula	54,- DH	Sim City Text Edit	36,- DH
Agency	28,- DH	Der Paraziter	66,- DV	Lotus Compil.(1-3)	54,- DH	Sim Earth	78,- DH
Air Land Sea	72,- DH	Desert Strike	60,- DH	Lum of Tempress	39,- DV	Sim Life	78,- DV
Air Support	57,- DH	Deutros	19,- DV	M 1 Tank Platoon	32,- DH	Simon the Sorcerer	* 68,- DV
Air Warrior	75,- DH	Duylight	69,- DH	Mad News	66,- DV	Snobid-The-Track	19,- DH
Airbus A 320	66,- DV	Doodlebug	32,- DH	Mad TV	66,- DV	Steepwalker	60,- DH
Airbus A 320 Amer.	84,- DH	Double Dragon 3	25,- DH	Maelstrom	* 72,- DV	Strip Steam	9,- DH
Alfred Chicken	48,- DH	Dragons-4 Lair 3	72,- DH	Magics of Endoria	66,- DV	Soccer Kid	59,- DH
Alien 1	60,- DH	Dream Team Comp.	60,- DH	Machosher Island	27,- DV	Space Invaders	60,- DH
Alien Breed 2	* 48,- DH	Dune 2	54,- DV	McDonald Land	35,- DH	Space Hulk	66,- DH
Alien Breed SE 92	25,- EV	Dungeon M./Chaos 5	60,- DH	Mega Collection	48,- DH	Space Legends	66,- DH
Ambernoon	78,- DH	Dyna Blaster	60,- DH	Meghamania/Samur.	61,- DH	Space Pilot 89	27,- DH
Apocalypse	* 49,- DH	Dynastech	54,- DV	Megamania Collection	65,- DH	Space Quest 1	78,- DV
Aquatic Games	* 57,- DH	Ethoschey Manager	72,- DV	Metalic Power	79,- DH	Space Quest 4	59,- DV
Aquaventura	29,- DH	Elite 2	54,- DH	Micro-Master Golf	39,- DH	Space Quest 4 DH	39,- DH
Arabian Nights	59,- DV	Elvira Arcade Game	36,- DH	Might and Magic 3	66,- DV	Special Forces	39,- EV
Arcadians Prof. II	48,- DH	Elyrium	66,- DV	Might and Magic 3	66,- DV	Special Forces	39,- EV
Armymen	24,- DH	Emerald Mine	25,- DH	Monkey Island 2	78,- DV	Star Trek	* 75,- DV
Amazon Sp.Edit.	* 27,- DH	Emerald Mine 2	30,- DH	Monopoly	* 69,- DV	Starbryer M.2 Coll.	66,- DH
Aufschwingt	* 60,- DV	Emerald Mine 3 Pro	49,- DV	More Lemmings Data	27,- DH	Steel Empire	59,- DV
Austerlitz	19,- EV	Enty	61,- DH	Morph	49,- DV	Stonewall Hustler	19,- DH
Award Winners	66,- DV	Epic	69,- DH	Napoleonic	66,- DH	Strategic Master	66,- DH
B 17 Flying Fortr.	66,- DH	Erben des Thronos	66,- DV	Nick Faldo Golf	78,- DV	Street Fighter 2	54,- DH
B.A.T. 2	72,- DV	Excalibur	26,- DH	Nicki Boom 2	59,- DV	Sulvya	84,- DH
Ballistic Diplom.	38,- DV	Eye of Beholder 1	34,- DV	Niro	25,- DH	Super Tennis	60,- DV
Base of Cosmic	60,- DV	F-19 Stealth Fight	35,- DH	No Second Price	57,- DH	Syndicate	48,- DH
Bards Tale Constr.	60,- DH	Falco Empire	78,- DV	Omnicron	25,- DV	Terminator 2	29,- DH
Bart versus World	* 49,- DH	F 17 Challenge	28,- DH	On The Road	60,- DV	Targwood	9,- DH
Battle Chess	25,- DH	F-19 Stealth Fight	35,- DH	One step beyond	48,- DH	Tank Buster	29,- DH
Battle Team	66,- DH	Fallen Empire	78,- DV	Overlight	19,- DV	Team Yankee	29,- DH
-BattleSite Data 2	48,- DH	Fantastic Worlds	72,- DH	Ook	25,- DH	Tearaway Thomas	39,- DH
Buzzsoka Sea	* 78,- DV	Fire And Ice	48,- DH	Overdrive	49,- DH	Terminator 2	29,- DH
BC Kid	59,- DH	First Samurai	34,- DH	P.P.Hammer	25,- DH	Terris	48,- DH
Bloons	54,- DH	Flintlock	66,- DV	Pacific Island	60,- DV	The Gail	60,- DH
Big Box 2	54,- DH	Flight of Intruder	32,- DH	Passing Shot	19,- DH	The Krystal	29,- DH
Big Sea	* 60,- DH	Galaxy 89	19,- DH	Pantheusa Hot Humb	34,- DV	The Manager	* 49,- DV
Bills Tomato Game	59,- DH	Galaxy Force	15,- DH	Pantheusa Deluxe	54,- DV	The Oath	25,- DH
Billion Brothers 1	60,- DV	Galaxy Force 2	35,- DV	Perfect General	72,- DV	Throne of Death	60,- DH
Black Sect	* 72,- DH	Global Gladiators	50,- DH	-Data Disk	42,- DH	Their Finest Hour	66,- DH
Blazer	48,- DH	Goal 1	55,- DH	PGA Tour Golf Plus	60,- DH	-Mission Disk	32,- DH
Blub	54,- DH	Goblins	60,- DV	-Courses	30,- DH	Thunderhawk	39,- DH
Bobo Bad Day	54,- DH	Goblins 2	66,- DV	Pinball Dreams	40,- DH	Transcruiser	54,- DV
Body Blows	48,- DH	Goblins 3	66,- DH	Pinball Fantasies	54,- DH	Traps n Treasures	60,- DH
Body Blow Galant.	48,- DH	Graham Taylor Secc	60,- DH	Pinball Wizard	21,- DH	Triple Action 2	35,- DH
Budakan	32,- DH	Gravity Force	27,- DH	Pinball	32,- DH	Triple Action 5	39,- DH
Bug Bomber	54,- DH	Greatest Comp.	35,- DV	Police of Darkness	66,- DV	Trial Terrain	32,- DH
Bunt.Man.Prof.2.0	66,- DV	Gunsby 2000	66,- DV	Popul.-Promis.Land	39,- DH	Troddlers	48,- DH
Burntime	66,- DV	Hannibal	66,- DV	Populus 2	60,- DH	Trails	49,- DH
Campaign	72,- DV	Harquint	* 39,- DV	-Data Disk	30,- DH	Truck Trax	9,- DV
-Mission Disk 1	42,- DH	Hatmatl	* 66,- DV	Populus 2 Plus	66,- DV	USA 1	39,- DV
Cannon Fodder	* 48,- DH	Heart of China	39,- DH	Premier Manager 2	48,- EV	Ultima 5	39,- EV
Cardax	27,- DH	Heimdal	34,- DV	Premiere	60,- DH	Ultim 2	60,- DH
Carrar Command	19,- DH	Hexas	79,- DV	Prime Power	54,- DH	Wiking Fields	60,- DH
Castles o.d.Brain	39,- DH	Hired Guns	35,- DV	Prince of Persia 1	55,- DH	Walker	60,- DH
Champion.Men.92	60,- DH	History Line 14-18	46,- DV	Project X	27,- DH	War in the Gulf	60,- DH
Chaos Engine	54,- DH	HOI	42,- DH	Prophecy of Shadow	* 66,- DV	Warhead	25,- DH
Cheat'Em up 4.0	* 32,- DV	Hook	59,- DV	Purity	39,- DH	Workworks	59,- DV
Check Back	* 72,- DV	Horus Race Scandal	49,- DV	Quake	18,- DV	Ween	66,- DV
Check Back 2	39,- DH	Humans	39,- DV	Quak	27,- DH	Whales Voyage	66,- DV
Check Back 2	48,- DH	Indiana Jones 3	39,- DV	Rainbow Colletion	27,- DH	Willy Beamish	39,- DH
Coco Heat	22,- DH	Indiana Jones 4	78,- DV	Rainbow Colletion 2	60,- DH	Wing Commander	78,- DV
Civilization	75,- DV	Intarn-Open Golf	60,- DV	Racing Mad	54,- DH	Wing Commander 2	78,- DV
Combar Air Patrol	59,- DH	Inbar	49,- DV	Racing Mad	54,- DH	Wizkid	60,- DH
Combar Classics	60,- DH	Inbar 2	54,- DV	Reach Lakes	45,- DH	Wizkid	60,- DH
Conflict Europe	19,- DH	Jack Nicklaus Golf	32,- DH	Rabel Racer	49,- DH	Wolfpack	29,- DH
Conquestor	66,- DV	John Barnes Soccer	25,- DH	Rail Zener	29,- DH	Words of Legend	49,- EV
Coolest	36,- DV	Joustian	78,- DV	Ricky Woods	49,- DH	WWF Wrestling	29,- DH
Contraptions	* 42,- DH	Jug	9,- DH	Road Rash	54,- DH	WWF Wrestling 2	60,- DH
Cool Spot	* 54,- DH	KBG	39,- DH	Robocop 3	59,- DH	Yal Joal	54,- DH
Cool World	66,- DH	Kingmaker	* 66,- DV	Robotsports	66,- DH	Zero	* 59,- DH
Crazy Cars 3	79,- DV	King of Adventure	66,- DV	Rucker Burger	18,- EV	Zero	* 59,- DH
Crazy Sports Featb	54,- DV	Krusty Fun House	49,- DV	None AD 92	60,- DH	Zool	* 42,- DH
Cruise La.Carpoe	59,- DV	Legend of Valour	79,- DV	Schatz I.Silbersee	* 78,- DV	Zool 2	* 49,- DH
Curse of Enchantia	60,- DH	Legends o.Aryandia	66,- DV	Schatz Ploisley lidd	66,- DV	Lösungshilfe für zahlreiche Spiele	

* = Bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar -Vorbestellung möglich
 DH = deutsches Handbuch bzw. Anleitung (englisch)
 DV = deutsche Version, Spiel komplett in Deutsch
 EV = englische Version
 Versandboxten DH 7,- ab DH 250,- frei + Nachnahme -> DH 5,- (zzgl. Zahlkartengebühr)
 Express -> DH 8,- Ankauf nur gegen Vorankauf -> DM 2,- Versandkosten
 Es gelten unsere AGB + Preisänderung und Irrtum vorbehalten + kein Ladenverkauf

Hallo liebe Jump & Run-Fans. Nachdem wir Euch im letzten Monat den ersten Teil der Yo! Joe! Komplettlösung präsentieren konnten, folgt nun logischerweise der zweite Teil. Level 4 bis Level 6

werden ausführlich beleuchtet, alle markanten Punkte mit den entsprechenden Kommentaren versehen. Besonderer Dank gilt natürlich den netten Programmierern, die uns die Karten zu dieser



Komplettlösung liebenswürdigerweise zur Verfügung stellen. Viel Spaß mit diesen „Mega-Screenshots“ wünscht Euch Euer Games Guide-Team.



Tips & Tricks gesucht!
Habt Ihr interessante Cheats, Tips oder Freezeradressen zu aktuellen Spielen? Oder sogar eine Komplettlösung? Wenn Ihr zwischen DM 20 und DM 500 verdienen wollt, dann sendet Euer Meisterwerk an nachfolgende Adresse, aber nur wenn Ihr es selber erarbeitet habt. Anspruch auf Veröffentlichung habt Ihr natürlich nicht!

Computec Verlag
Redaktion AMIGA Games
Games Guide
Iserstraße 32-34, 90451 Nürnberg

GRAF SOFTWARE
 Allensteinstr. 10, 86167 Augsburg
 Telefon/Telefax: 08 21/74 14 18

Große Auswahl kleiner Preis!

Wir möchten Sie zu Ihrer vollsten Zufriedenheit, d.h. schnell, zuverlässig und zu einem wirklich **SUPER PREIS** beliefern.
DESHALB: RUFEN SIE UNS AN!!!
 Es lohnt sich für Sie und für Ihren Geldbeutel.
 (P.S.: Von der Veröffentlichung von Titeln und Preisen wurde nicht wegen "Wuchererei" abgesehen, sondern: **KEINE TITEL - KLEINE ANZEIGEN - WENIG KOSTEN FÜR UNS - KLEINER PREIS FÜR SIE!!!**)

Sie erreichen uns von Mo-Fr von 10-24 Uhr und Sa von 11-16 Uhr persönlich, sonst per Anrufbeantworter. Bei Bestellung bis 16 Uhr erfolgt die Auslieferung am selben Tag. Liste liegt jeder Bestellung bei, bzw. gegen frankierten Rückumschlag. Vorbestellung gerne möglich. Versandkosten:
 VK 6,- DM, NN + 9,90 DM, Eiltzustellung zuzügl. 8,- DM, Ausland nur gegen Vorkasse 20,- DM, ab 3. Bestellung Lieferung auf Rechnung, ab Bestellwert 200,- DM versandkostenfrei.
 Abholung nach Absprache. Irrtum, Druckfehler und Preisänderung vorbehalten.

Okay Sof AM GRABEN 2 92557 Weiding
 Tel. 09674 - 1279 FAX - 1294

Inkl. Hebert Winheimer

1869	DA 67,90	Game Pix (Micro-p.)	DA 71,90	Sim Life	DV 81,90
A-Train	DV 83,90	Gunship 2000	DA 63,90	Simon the Sorcerer	DV 69,90
A-Train Const. Set	35,90	Hamball	DV 64,90	Sink or Swim	DV 59,90
Abandoned Places II	72,90	Heiner A. Jump Jet	DA 59,90	Space Hulk	DA 69,90
Airbus A 320 US Edit.	DV 75,90	Hexuma	DV 88,90	Space Legends	DA 61,90
Alien 3	DA 59,90	Hired Guns	DA 53,90	Strong Commander, Elite Plus, Megatraveller II	55,90
Alien Breed Special	DA 46,90	Humans	DV 86,90	Strong Joker II	48,90
Amberstar	DV 67,90	Human Race (80 Level)	DA 39,90	Superfrog	DV 48,90
Amberstone	DV 66,90	Human Race (Alone)	DA 39,90	Tom Landry	DV 69,90
Ancient Art of War	DA 57,90	Human Race (Alone)	DA 39,90	Tom Landry	DA 87,90
Amstrad	DA 66,90	Indiana Jones IV	DV 57,90	Tom Landry	DA 57,90
Archer Mc Leans Pool	DA 48,90	Indiana Jones IV	DV 77,90	Transactica	DA 48,90
Assasin	DA 28,90	Ishar II	DV 51,90	Trap'n'Treasures	DV 69,90
B17 Flying Fortress	DA 62,90	Jonathan	DV 76,90	Trapped	DA 57,90
B.A.T. 2	DA 73,90	Jurassic Park	DV 59,90	Ultima 2	DA 42,90
B.C. Kid	DA 56,90	KGB	DV 62,90	Universal Warrior	DV 25,90
Bads Bob Day	DA 54,90	Kings of Adventure	DA 46,90	Urtilum 2	DA 49,90
Battle Tale 3	DV 74,90	Leads United Champs	DA 69,90	War in Gulf	DA 63,90
Battle Isle Data II	DV 54,90	Legend of Kyandia	DV 59,90	War in Gulf	DV 69,90
Beavers	55,90	Legend of V'elour	DV 77,90	Whales Voyage	DA 61,90
Bills Tomato Game	57,90	Lemmings	DA 56,90	Whales Voyage	DA 59,90
Blaster	DA 52,90	Lionheart	DA 64,90	Woody World	DA 58,90
Body Blows	DA 42,90	Lost Vikings	DV 69,90	World of Legend	DV 62,90
Bundesliga Man.profl II	DV 67,90	Lost Treat. Infocom	DV 78,90	Zak Mc Kracken	DV 39,90
Bunny Bricks	DA 43,90	Lothar Mathias	DV 62,90	Zyconics	DA 40,90
Burtime	DV 63,90	Lotus 1-3 Comp.	DA 49,90		
Campaign	DV 65,90	M1 Tank Platoon	DA 49,90		
- Data Disk	DV 46,90	Magix Bay	DA 67,90		
Carl Lewis Challenge	DV 56,90	Manchester United	DA 56,90		
Championship Man.93	DV 55,90	Mc Donald Land	DA 63,90		
Chaos Engine	DA 48,90	Monkey Island II	DV 77,90		
Chuck Rock II	DA 66,90	Mozartland	DV 38,90		
Civilization	DA 61,90	Mvltv	DA 55,90		
Combat Classics	DA 52,90	Nick Fields Golf	DV 62,90		
Cool Cook Twins	DA 46,90	Nicki Boom 2	DA 52,90		
Creatures	DV 65,90	Nigel Mansell	DA 52,90		
Curse of Enchantia	DA 86,90	No. 2 Collection	DV 76,90		
D Day	DV 65,90	Nova 9	DV 69,90		
Dark Seed	DV 69,90	On the Road	DA 47,90		
Das schwarze Auge	55,90	One Step Beyond	DA 40,90		
Das schwarze Auge	DA 56,90	Overdrive	DA 47,90		
Der Patriot	DA 63,90	Over the Net	DA 27,90		
Der Patriot	DA 63,90	Pacific Island	DA 63,90		
Desert Strike	DA 56,90	Paragliding	DA 56,90		
Die Patrouille	DA 62,90	Perthous Hot Number	DA 72,90		
Double Dragon III	DA 55,90	Perfect General	DA 49,90		
Dragons Lair II	DA 68,90	Pinball Dreams/Fanta. Prizes	DA 57,90		
Dream Team	DV 62,90	Premier Manager II	DV 55,90		
Dynablaster	DA 66,90	Primo Mover	DA 32,90		
Dynastic	DV 65,90	Project X	DA 33,90		
Eishockey Manager Ed.	DV 79,90	Railroad Tycoon	DV 64,90		
ET	DV 52,90	Reach for the Sky	DV 51,90		
Elite II	DV 54,90	Red Zone	DV 49,90		
Elite II	DA 62,90	Regent	DV 75,90		
Epic	DA 63,90	Rick Dangerous II	DV 62,90		
Eyes des Throns	DV 71,90	Risky Woods	DA 65,90		
Eye of Beholder II	DA 43,90	Robobots	DA 59,90		
F117 Nighthawk	73,90	Robobots	DA 59,90		
Fantastic World	DA 65,90	Renable Soccer 92/93	DA 58,90		
Fire and Ice	DA 82,90	Shadow of Beast 3	DA 80,90		
Flashback	DA 56,90	Sentinel Service II	DA 71,90		
Flu Harder	DA 59,90	Sim City	DA 68,90		
Global Gladiators	DV 64,90	Sim City Populous	DV 80,90		
Global Gladiators	DV 64,90	Sim Earth	DA 68,90		
Gold Kick of 3!	DA 69,90				
Goblins	DV 71,90				
Goblins 2	DV 69,90				

Hotline news 09674 - 8405 Spätschicht: jeden Mittwoch bis 2000 Uhr!

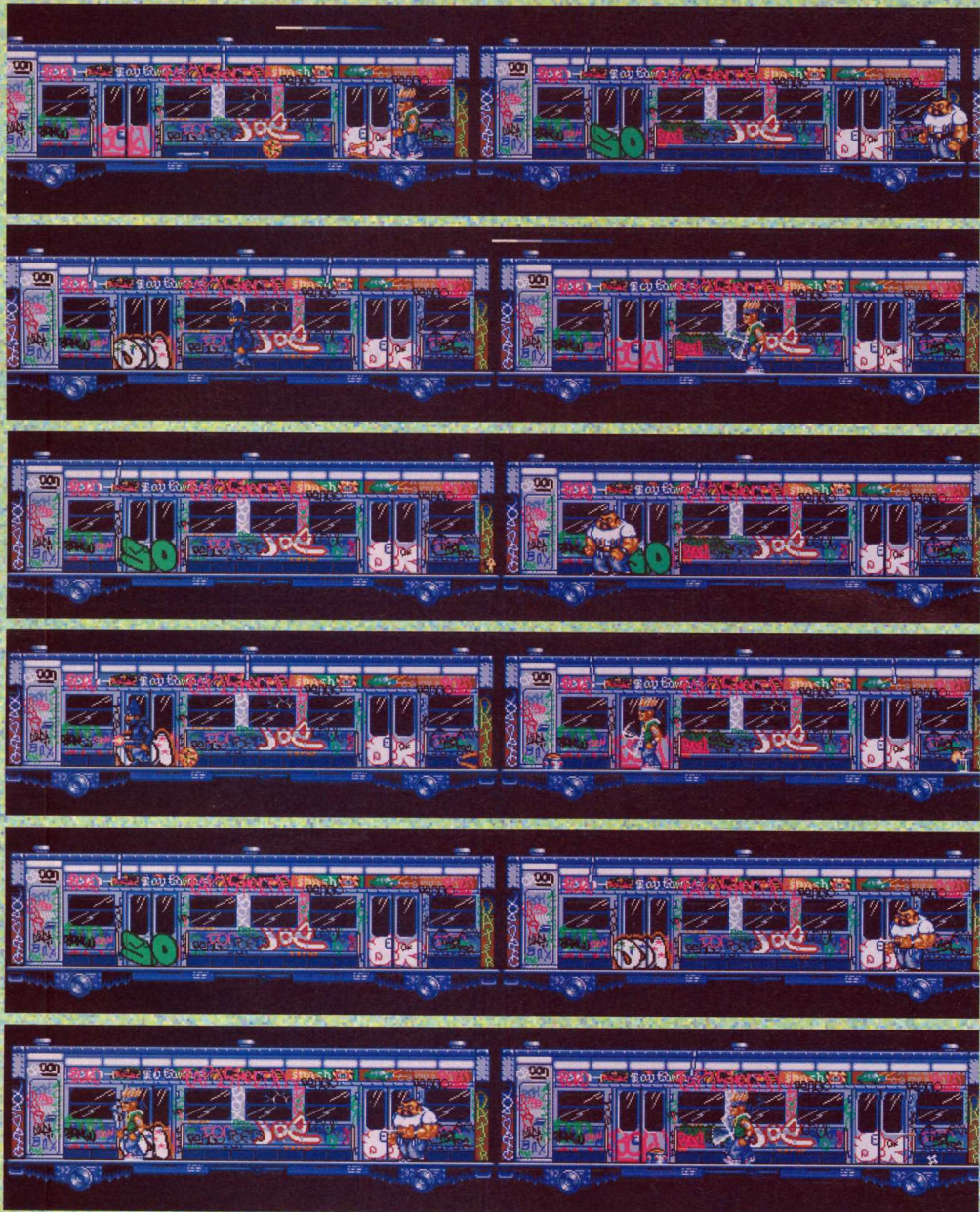
für Amiga 1200:
 Am Bucks
 Anticos
 Body Blows Galactic
 Burntime
 Int. Golf Champ
 James Pond II
 Jurassic Park
 Nigel Mansell
 Pinball Fantasie
 Sim Life
 Starvaker
 Transactica
 Whales Voyage
 Zoo!

für Amiga CD 32:
 4 Generation
 March
 Pinball Fantasie
 Starvaker
 Trois
 Zoo

Justick's und Zuberlin:
 Grav's Gamesad
 100-100 Quickshot 2
 Compel. Pro star
 Amiga
 BTA Ergänzungsset.
 K-9 K9 Speicherserw.
 Final Copy II
 Personalities
 Personagent
 Deluxe Paint 4.1 AGA
 X Copy + Tools

Lösungshefte ab 9,90

Stammkunden o. Vorkasse DM 4,90; Nachnahme DM 7,90; Ausland, Erstbest. nur Vorkasse DM 12,50



Der fünfte Level stellte uns vor ein kaum lösbares Problem. Diesen Megascreenshot konnten wir nun wirklich nicht am Stück abdrucken, sonst hätten wir satte sechs Seiten gebraucht. Aus diesem Grund haben wir ihn einfach in sechs Teile zerstückelt und untereinander gesetzt. Der Sinn der Sache wird damit jedenfalls nicht zerstört, oder?

Quicksoft

Nachlaß 34% Nachlaß

Elite II Frontier

59,37

Auf die empfohlenen
Verkauspreise bei
Diskettenspielen

Bei allen in der Werbung aufgeführten
Preisen ist der Nachlaß bereits abgezogen.

Hired Guns

59,37

Auf dem fernen Planeten Luyten ist die **Genmanipulation** außer Kontrolle geraten. In Hired Guns muß ein Team von bis zu vier Spielern eine Weiterverbreitung des manipulierten Lebens verhindern. **Hired Guns** ist die gelungene Mischung zwischen Action und Adventure.



Das Spiel **Elite II Frontier** versetzt Dich in die entfernte Zukunft des Jahres 3200. Überall in der Galaxie haben sich Zivilisationen in alle Richtungen von der Erde ausgebreitet. **In den vielen Tausenden von Welten im Kosmos lockt ein abwechslungsreiches Leben voller Abenteuer.**



Aufschwung Ost

59,37

Test one of the Best
Bestell-
annahme
Mo-Sa 8-20 Uhr
Tel 07720/31046
Fax 07720/33069

Hier noch ein kleiner Auszug
aus unserem
Gesamtprogramm:

Spiele		
Anstoß	DV	65,97
Ambermoon	DV	79,17
B.C. Kit	DA	46,17
Battle Team	DV	65,97
Blaster	MA	46,17
Burntime	DV	65,97
Dogfight	DA	65,97
Prime mover	DA	52,77
Sim Earth	DV	79,17
Street Fighter II	DA	59,37
Walker	DA	59,37

Anwendungen		
DPaint IV		269,95
DPaint IV (AGA)		269,95
Final Copy 2		269,10
Pelican Press		125,10
Turbo Print pro 2.0		169,20
X-Copy Tools inkl. HW		89,90

Joysticks		
Competition Pro Star		35,95
Competition Pro Mini		35,95

Ihr habt nicht gefunden was Ihr
suchen? **Bestellt doch einfach un-
seren Katalog (ca. 3000 Artikel)
mit untenstehendem Bestell-
coupon oder ruft einfach an.**

Goblins 3

65,97

Auf der Jagd nach dem "Juwel der Welt", der schon seit langer, langer Zeit im Labyrinth von Foliander verborgen ist und den zwei verfeindete Herrscher suchen, um das ewige Glück zu erlangen. Halb Goblin halb Wehrwolf. Das Action-Adventure **Goblins III** verspricht kurzweiligen Spielspaß.



Jurassic Park

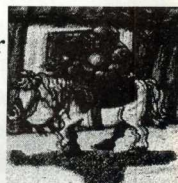
52,77

Dinomanie am Computer. Und das ganze mit unglaublichen Grafiken und umwerfendem Sound. Nach einem Jahr intensiver **Zusammenarbeit** zwischen **Ocean** und den **Universal City Studios** ist es nun soweit: Das Spiel zum Film **Jurassic Park** sorgt genau wie der Film für Kurzweile in deutschen Wohnzimmern.

Die Siedler

79,17

Packende Wirtschaftssimulation. **Die Siedler** bietet die Möglichkeit zu **zweit simultan** auf einem Bildschirm die Verbreitung Seines Volkes zu beobachten und zu beeinflussen. Dabei beeindruckt **Die Siedler** mit Spielwitz, der seines gleichen sucht. Wertung: Der Renner zum Jahresbeginn.



Hiermit bestelle ich:

<input type="checkbox"/> x	Elite II Frontier	DV	DM 59,37
<input type="checkbox"/> x	Hired Guns	DA	DM 59,37
<input type="checkbox"/> x	Aufschwung Ost	DV	DM 59,37
<input type="checkbox"/> x	Goblins III	DA	DM 65,97
<input type="checkbox"/> x	Jurassic Park	DV	DM 52,77
<input type="checkbox"/> x	Die Siedler	DV	DM 79,17

Vorname _____ Nachname _____

Straße/Hausnummer _____ Tel: _____

PLZ _____ Ort _____ Unterschrift _____

Quicksoft GmbH

Bärenstr. 8

78054 VS-Schwenningen

- Scheck liegt bei (zzgl. Versand DM 10.-)
- Nachname (zzgl. Versand DM 12.-)
- Schickt mir euren Katalog (ca. 3000 Artikel), DM 5.- in Briefmarken liegen bei.

Zum Jahreswechsel ist es Tradition, die eigene Situation zu überdenken. Wie gut haben wir es doch! Nehmen wir doch einfach einmal die armen Menschen in Florida. Die müssen sich jetzt in der Sonne und am Strand herumquälen, unter Palmen sitzen, transpirieren und Longdrinks schlürfen. Wir hingegen dürfen den Schnee und die Kälte genießen, eingemummt in dicke Klamotten stapfen wir durch den Matsch und versuchen mit Glühwein, den Kreislauf wieder in lebensnahe Regionen zu pushen. Bedenken wir aber auch die ästhetische Seite. Dort wird man gezwungen, braungebrannte Mädchen in knappen Bikinis anzusehen, während wir uns am Anblick von gefütterten Winterjacken und tief ins Gesicht gezogenen Mützen

erfreuen dürfen. Nachdem es Euch nun bestimmt besser geht, wäre es eine gute Gelegenheit, über die Vorsätze im neuen Jahr zu reden. Wie wäre es mit etwas Sinnvollem? Einen Leserbrief, um die Allgemeinheit an Euren Gedankengängen teilhaben zu lassen? Warum seid Ihr da nicht selber draufgekommen? Ach ja - eines hätte ich fast vergessen: Die meisten unter Euch haben mein Weihnachtsgeschenk vergessen! Aber das kann man auch jetzt noch erledigen - ich bin da einsichtig und wenig anspruchsvoll. Ein schöner, interessanter, langer Leserbrief würde mir schon genügen. Natürlich bekommt Ihr auch etwas von mir geschenkt: Meine ungeteilte Aufmerksamkeit!

I 'll be back: RR

ERNSTHAFT

Sehr geehrter Herr Rosshirt, es ist doch verwunderlich, daß Sie sich immer beklagen, Sie bekämen nicht genügend Post. Anscheinend bekommen Sie doch so viele Zuschriften, daß Sie es nicht nötig hatten, meinen letzten Brief zu veröffentlichen, obwohl, wie ich meine, sein Inhalt weitaus informativer war als manch anderer Brief (z.B. "nackter Blödsinn" AG 10/93). Aus diesem Grund versuche ich es erneut (eventuell zum letzten Mal), Ihnen einen neuen, überarbeiteten

(höfliche Anrede, klare, ernsthafte Gliederung) Brief zu schicken. Nun meine Fragen und Anregungen:

1. Ich habe gehört, man könnte den A1200 "softwaremäßig" auf Kickstart 1.3 abrüsten. Stimmt das?
2. Was bringt eine Umrüstung des A1200 auf 1.3 (eventuell hardwaremäßig) für die Kompatibilität zu älteren Programmen?
3. Ist eine Umrüstung ohne Garantieverlust möglich?
4. Ist auf dem A1200 eine Street Fighter-Version wie auf dem SNES möglich?
5. Es gibt doch für den Amiga C64-Emulatoren. Kann man

diese nur mit einem speziellen Kabel und einer 1541er Floppy benutzen oder ist es auch möglich, 64er Software auf 3,5 Zoll zu kopieren und diese in der internen Floppy des Amigas zu nutzen?

6. Wie wäre es mit einer alphabetischen Gesamtübersicht über die bisher getesteten Spiele in jedem Heft?

7. Was ist aus der Idee geworden, die Quelle anzugeben, wo es die aktuellsten Hits am günstigsten gibt?

Hiermit endet mein Brief in der Hoffnung auf Beantwortung. Hochachtungsvoll:

Mario Cattone

Mancher Brief wird abgedruckt, um die Leserbriefseiten aufzulockern. Daraus Rückschlüsse über meine Denkweise zu einer eventuell vorhandenen informativen Substanz zu ziehen, wäre unbesonnen. Das hat etwas mit Humor (lat. ohne Plural, Fähigkeit, Gabe eines Menschen, den Schwierigkeiten u. Mißgeschicken des Alltags mit heiterer Gelassenheit zu begegnen, sie nicht so tragisch zu nehmen u. über sie u. sich lachen zu können - Meyers Lexikon Aufl. 7 - 92) zu tun. Da derartig interessante Epistel wie das Ihre sehr selten sind, brauche ich erst immer eine geraume Weile, um mich aus meinem Freudentaumel zu lösen.

1. Ja, es stimmt. Schon in der letzten Ausgabe (Sie sind Gelegenheitsleser?) habe ich darauf hingewiesen. Zu bestellen ist die Diskette bei B*E*R*L*!*N PD - Telefon 030-3 33 54 25.

2. Software = ca. 60%. Bei Hardware sollte deutlich mehr funktionieren, wird aber nicht die magische 100%-Marke erreichen. Allerdings möchte ich darauf verweisen, daß es sich hierbei nicht um verbürgte Ergebnisse langer Versuchsreihen handelt, sondern um meine grob über den Daumen (rechter) gepeilte Schätzung.

3. Im Falle von Software selbstverständlich. Im Falle eines Nachrüstens einer sog. "Kickstart-Umschaltplatte" ist das nur durch Öffnen des Gehäuses - und somit auch Garantieverlust - zu bewerkstelligen.

4. Da ich kein (!) Programmierer bin, kann ich es nicht mit letzter Prägnanz sagen - aber privat gefragt würde ich mit einem "ich denke doch" antworten. Da dies aber eine offizielle Anfrage war, möchte ich mich der Antwort enthalten.

5. Diese Emulatoren benötigen (über Hardwarezusätze abgeschlossen) die 1541.

6. Mangels Platz, und fehlender Einsicht einer diesbezüglichen Unumgänglichkeit würden wir (Ihre Einwilligung natürlich vorausgesetzt) gerne darauf verzichten.

7. Da wir nur Preise vergleichen können, wenn uns der Anbieter eine hierauf Bezug nehmende Liste zuschickt - ein Vergleichen aller Anbieter gestaltet sich als (nahezu?) unmöglich - wäre eine derartige Quellenangabe unvollständig, oberflächlich und somit überflüssig.

gegeben, bis ich nun zufällig feststellte, daß Ihr die Cover-Disk wieder entdeckt habt. Jetzt denkt nur nicht, ich hätte die Amiga Games nur wegen der Cover-Disk gekauft; sie ist auch so die beste. Nun habe ich ein paar Fragen:

1. Bleibt es bei der Cover-Disk?
 2. Bist Du ein Fan von Raumschiff Enterprise? Falls ja, ein kleiner Tip: Wickel Dir mal Tesafilm um die Ohren, nachdem Du diese im oberen Bereich zusammengedrückt hast!
 4. Was ist der Unterschied zwischen einem Vogel und einem Klavier?
 5. Was ist der Unterschied zwischen Freeware und PD?
 6. Lebt der Postbote noch?
 7. Reicht das beigelegte Holz für die Garage? Mehr hatte ich leider nicht.
 9. Stelle ich zu viele Fragen?
 14. Würst Du den Brief trotz seiner Länge und der vielen schlaun Fragen abdrucken?
 17. Soll ich mit der Fragerie aufhören?
- Sorge bitte dafür, daß ich den Joystick gewinne! Bis bald:

Malte Schreiber

1. Wenn wir es machen können, werden wir gern wieder einmal eine Diskette beilegen, allerdings wird es eine Ausnahme bleiben.

2. Manchmal sehe ich es ganz gerne, aber ein Fan bin ich eigentlich nicht davon. Zudem käme ich mir auch ein bißchen doof vor, mit dem Tesa um die Ohren.

4. Der ist ganz leicht! Der Vogel schmeckt besser, klingt aber nicht so toll, wenn man darauf herumdrückt.

5. Beide kann man frei und legal kopieren. Bei PD gibt es aber "Urheberrechte", in welchen der Autor u.a. bestimmen kann, unter welchen Umständen sein Programm weitergegeben werden darf. Dieses Programme dürfen auch nur ganz kopiert werden, d.h. die Rechte für die Programmroutinen liegen beim Autor. Mit Freeware kann jeder verfahren, wie es ihm beliebt.
6. Leider. Diesen Monat konnte er sich sogar besonders schonen - die Ausbeute an Leserbriefen war erbärmlich.

SCHWATZHAFT

Hi Rossi!

Ich bin ein begeisterter Leser der Amiga Games, der (wie so viele andere) durch die Cover-Disk auf die Zeitschrift gestoßen ist. Ich war entsetzt, als ich feststellte, daß sie auf einmal fehlte. Da ich dringender ein paar Disketten brauche als eine bloße Zeitschrift, habe ich mein Geld dann dafür aus-

Spiele und Utilities für den Amiga!

"Ist ja AFFENSTARK!"



"RACKNEY'S ISLAND" ist der Name des abenteuerlichen und actiongeladenen Jump & Run Spiels, das Ihr in der neuesten Ausgabe AMIGO! zum Jahrestes präsentiert werden. In sechs Spielstufen müssen skurrile Gegner eliminiert werden, die den Zugang zu den jeweiligen Endgegnern versperrern. Mit "MOSTRA" lassen sich auf einfache Art und Weise sämtliche IFF-Formate anzeigen. Dieses Programm steht stark im Zusammenhang mit unserem neuen Kurs über IFF-Formate und Grafik.

DM 19,80

AMIGO! TESTEN!

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: COMPUTEC VERLAG, AboService, Postfach, 90 327 Nürnberg

Ja, ich will AMIGO! testen! Eine Ausgabe kostenlos! Wenn ich mich eine Woche nach Erhalt der Ausgabe nicht melde, bekomme ich AMIGO! im Abonnement für nur DM 18,- (Ausgabe! (erscheint zweimonatlich!) (natürlich, bzw. jährliche Berechnung)

WIDERRUFSBEFREIUNG: Diese Zeitschrift ist ein Bestandteil eines Abonnementvertrages. Die Abbestellung ist nur schriftlich an den Verlag, AboService, Postfach 90 327 Nürnberg, möglich.

NAME, Vorname _____

STRASSE, Haus-Nr. _____

PLZ, Ort _____

Teil-Nr. (für evtl. Rückfragen) _____

Datum 1. Unterschrift (Ich bestätige mit dieser Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.) _____

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: COMPUTEC VERLAG GmbH & Co. KG, AboService, Postfach, 90 327 Nürnberg. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift (Ich bestätige mit dieser Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.) _____

Aktuelle Ausgabe jetzt im Handel erhältlich!

7. Das kümmerliche Brettchen?
9. Ja... ja... ja... Du machst Deinem Nachnamen wirklich alle Ehre.
14. Ja - zumindest teilweise. Allerdings hast Du vergessen die schlaun Fragen niederzuschreiben.
17. Ach ja, bitte.
Leider hast Du mit Deiner Anfrage Deine Chancen verspielt. Da jeder nun sofort an Schmu denken würde.

Motorradhelm?
5. Liest Du eigentlich gerne?
Grüße:

Oliver Kuka

1. Unsere Adresse findest Du im Impressum. Offensichtlich hast Du das ja auch schon ganz prima durchschaut. Dorthin kannst Du auch eine kurze, schriftliche Order schicken und die gewünschten Hefte per Vorkasse (bitte kein Geld - geht so leicht verloren -, sondern einen Scheck beilegen) oder Nachnahme bestellen. Bei letzterer wirst Du aber noch zusätzlich für die Unterstützung der Bundespost zur Kasse gebeten (Nachnahmegebühr).
2. Bei einem Spiel, das eigentlich kostenlos verteilt wird, wäre das unfair. Wozu auch? Das finanzielle Risiko eines diesbezüglichen Fehlkaufs dürfte sich in Grenzen halten.
3. Natürlich. Wenn Dein Amiga wackelt, kannst Du eine PC-Diskette unterlegen, und so die verlorene Standfestigkeit wieder gewinnen. Möchtest Du jedoch die Software anderweitig nutzen, wirst Du um einen Emulator (Software = nahezu unbrauchbar

- oder Hardware = schweinetue-er) nicht herkommen.
4. Gähhn....
5. Natürlich. Am liebsten würde ich große Zahlen auf meinem Gehaltsscheck lesen. Da das irgendwie nicht im Bereich des Möglichen liegt, nehme ich auch mit Leserbriefen vorlieb. Richtige Bücher lese ich auch bisweilen.

2. Ein Bekannter von mir will zu Weihnachten einen A600 kaufen. Kannst Du mir mal sagen, was Du vom 600er hältst? Und warum!
3. Ich sagte ihm, er sollte sich einen 500er kaufen, aber er kommt mit der Info, daß der A500 nicht mehr hergestellt wird. Stimmt das?
4. Wird es Mortal Kombat für den Amiga geben?
5. Welche Favoriten hast Du bei Amiga Software? Bitte die ersten drei.
6. Welche Musikrichtung bevorzugst Du? Gebe bitte auch Deine Lieblingsgruppe - und Lied an.
7. Ich frage mich, warum Du Dich immer über Dein Gehalt beschwerst. Verdient man bei drei Zeitschriften (AG, PCG und PT) denn nicht genug?
8. Welche Leser haben denn den meisten Humor - die AG, PCG oder PT-Leser?
Bis bald: dein treuer Schlei... äh... Leser

ALLERLEI

Haloderö Master Rossi!
Geiler Anfang, nech? Nun möchte ich erst gar nicht mit dem Schleim anfangen und schreiben, daß Eure AG die beste Computerzeitschrift in ganz Deutschland ist... oh Scheibe... jetzt habe ich doch geschleimt. Na ja, ich hoffe, daß Du mir das positiv anrechnet. So - jetzt meine Fragen (hoffentlich nerve ich Dich nicht):
1. In der Play Time hast Du den Lesern ein Poster von der Redaktion versprochen. Wird es so ein Poster auch in der AG geben?

Tim Fresse
P.S. Wie geht's Hans (siehe 11/93 "der Hammer")?

1. Da ich den ganzen Rummel um unsere Gesichter eigentlich

KRAMPFHAFT

- Ahoy Rossi, ich möchte Dir den Urschleim ersparen, denn daß Ihr die Besten seid, wißt Ihr ja schon. Also zur Sache:
1. Ich habe leider ein Heft der AG verpaßt, nun würde ich gern wissen, wie und wo ich es nachbestellen kann.
2. Gibt es eigentlich eine Wertung vom "Energie Manager"?
3. Kann man PC-Software irgendwie auf dem Amiga nutzen?
4. Wann zeigst Du Dich endlich einmal von vorne und ohne

LACHHAFT

Hallo Rossi!

1. Ein Lied, zwei... drei... vier...

In Nürnberg steht ein kleines Haus, da schaut jemand zum Fenster raus. 's ist nicht der Rossi, da biste platt, weil Rossi keine Fenster hat. Er dauernd Fotos uns verspricht, wir wollen endlich sein Gesicht. Der Rossi, der ist doch ein Schelm, denn er zeigt sich nur mit Helm. Und draußen vor der großen Stadt schimpft über ihn der Jürgen Blatt.

Skandal in der Redaktion,
Skandal in der Redaktion,
Skandaaaaaal,
Skandal um Rossi.

Der Rossi hat ein Telefon, was nützt uns seine Nummer schon? So sehr man schreit, so sehr man fleht, mit Gesichtsporraits bei ihm nichts geht. Neue Finten hat er stets probiert, hat sich jüngst von hinten präsentiert. Doch trotz allem man ihm gern vergibt, wie gut, daß es den Rossi gibt. Und draußen vor der großen Stadt,

den Rossi jeder gerne hat.

Skandal.... usw... usw... usw...

2. Eure Jahresumfrage war ja wohl der Witz. Rossi, gib zu, die Fragen 43 bis 61 stammen von Dir. Was interessiert es Euch eigentlich, welche Turnschuhe, welche Schokolade und welche Automarke ich bevorzuge? Was geht es Euch eigentlich an?
3. Diesmal meine ich den Brief von Bernhard Dörries. Soso, der arme Mensch schafft es also nicht, innerhalb von 20 Jahren zum Äldermann gewählt zu werden? Die Äldermann-Wahl findet alle zwei Jahre statt. Wenn man es nicht schafft, bis spätestens zur vierten Wahl gewählt zu werden, muß man sich schon -ZENSIIERT- angestellt haben. Ähhh.... macht der Kerl wirklich Filme?
4. Würdest Du mir glauben, daß ich 100 Originale habe?
Ciao (das heißt Tschüß):

Helmut Sauter

Schon wieder mal ein Lied für mich. Langsam würde es sich lohnen, den ganzen Sums zu

vertonen und auf Silberscheiben zu pressen. Wenn einige von Euch also noch ein Geschenk für verhaßte Bekannte u.o. Verwandte suchen...

2. Ehrenwort - ich habe mit der Befragung nichts zu tun. Eigentlich geht uns das ja auch wirklich nichts an, aber die Teilnahme war freiwillig! Ich habe schon einmal erklärt (warum muß ich mich eigentlich ständig wiederholen?), daß wir mit der Befragung auch der Firma "Rausser" unter die Arme (versteht das nun bloß nicht wörtlich) gegriffen haben, die uns den "Energie Manager" zur Verfügung stellen. Die Jungs wollen Euch einfach besser kennenlernen, um neue Zielgruppen für sog. "Reklamespiele" zu finden, was ja eigentlich recht positiv ist. Mir persönlich ist es doch wurscht, in welchen Schuhen Deine Socken dampfen.
3. Ob Bernhard wirklich Filme macht, ist mir unbekannt - aber warum sollte er lügen und warum ist das wichtig? Beleidigende Äußerungen hättest Du ruhig weglassen können. Bernhard ist eben nicht der gnadenlose Crack wie Du oder er will sich einfach nicht hetzen lassen. Aber was soll's...
4. Natürlich glaube ich Dir. Geht's Dir jetzt besser und Du kaufst weiterhin die AG, weil wir Dir vertrauen?

ziemlich dümmlich finde (meine Kollegen schließen sich dieser Meinung an), wird es in der AG hoffentlich kein derartiges Poster geben.

2. Daß ich privat nicht besonders viel von dem albernen Kästchen halte, wurde ja schon zur Genüge ausgekauft. Ich will nicht schon wieder damit anfangen.

3. Das stimmt leider.

4. Diese Zeilen schreibe ich Ende November. Bis dieses Heft ausgeliefert wird, sollte die Amiga-Version von Mortal Kombat eigentlich schon in den Regalen schlummern oder zumindest nahezu täglich auftauchen.

5. Lemmings II, Pinball Dreams, Super Hang on (tschuldigung, aber ich mag das Game wirklich).

6. Was soll denn das? Das ist doch meine Privatsache und hat mit der Qualität dieser Zeitschrift nix zu tun. Aussage verweigert.

7. Da alle diese Zeitschriften zum selben Verlag gehören, habe ich leider auch nur ein (!) gehalt (absichtlich klein geschrieben).

8. Ohne Euch nun loben zu wollen - Leserbriefe für die AG sind meist die kreativeren, was sich auf Inhalt, Form und Beigaben der Briefe bezieht. Schwer vorstellbar, wenn man sich diesmal die Briefe durchliest, oder? Aber es gibt immer schlechte Monate. Hans geht es übrigens ausgezeichnet, da er wirklich sehr schnell ist.

(WWF) oder H. Kohl wärst. Jeder Mensch hat ein Recht auf sein Privatleben. Etwas bekannt zu sein, schadet niemandem, doch nur auf das Gesicht zu achten ist Blödsinn. In diesem Falle stehe ich ganz hinter Dir! Wenn jetzt einer denkt, ich wäre ein alter Knacker, der irrt sich.

Hier noch ein paar Fragen:

1. Was haben in der Mailbox die eingekasteten Briefe zu bedeuten? Ist das etwas Besonderes?

2. Mit welchem Computer und/oder Videospiel hast Du angefangen?

So, das wars fürs erste. Tschau:
Daniel Boll

Vielen Dank für den süßen Schleim - gelegentlich tut das wirklich gut, besonders wenn ich ausnahmsweise einmal in Schutz genommen werde. Hier noch ein paar Antworten:

1. Die eingekasteten Briefe haben etwas zu bedeuten. Sie dienen der Auflockerung dieser sonst recht einfarbigen Seiten. Das ganze nennt sich "Layout". Nun aber vorsichtig, was Du antwortest, denn wer sich mit Mechthild oder Bettina anlegt, bekommt Ärger!

2. In der Reihenfolge ihres Auftauchens waren das "Colloco Vision" (oder so ähnlich hieß das Teil) VC 20, C64, Amiga 1000, Amiga 2000, PC - wobei sich die beiden letzteren bis heute halten konnten.

VERSTÄNDNIS

ABSTURZ

Hallo Rossi!

Daß die AG super ist, muß ich ja nicht mehr extra erwähnen. Auch ein dickes Lob an Dich, Du bist der beste Leserbriefbeantworter, den ich jemals nicht gesehen habe. Ich habe es langsam satt, daß Dich die Leserschaft derartig kritisiert, nur weil Du Dein Gesicht nicht der Öffentlichkeit präsentieren willst. Du hast völlig recht mit der Meinung, daß wohl keiner - nur weil er Leserbriefe beantwortet - auf der Straße angesprochen werden will. Ich meine, die tun ja gerade so, als ob Du ein zweiter Bret Hart

Hallo Herr Rosshirt!

Wir sind begeisterte Abonnenten der AG, seit der Ausgabe 6/93. Die AG ist eine super (schleim...) Amigazeitung, die die Spiele gut bewertet. Das einzig nicht so tolle an der AG ist das Diary. Hiermit genug der Bewertung, wir haben nämlich noch ein paar wichtige Fragen an Dich:

1. Womit hat die AG nur einen so feigen Briefenkel namens Rossi verdient, der sich nicht von vorne ohne Helm zeigt?

2. Kannst Du schwimmen? Wenn ja, wie?

Damit bist Du unschlagbar!



Ob Du einen Amiga, PC oder eine Konsole besitzt, ist völlig unerheblich. **PLAY TIME** - das Computer- und Videospiele - Magazin - bringt Dir jeden Monat die interessantesten Neuigkeiten aus der Welt der Computer- und Videospiele. In **PLAY TIME** erfährst Du aber nicht nur das **Neueste über aktuelle Games**, der riesige **Tips & Tricks-Games**, die **Workshops** und der **Teil, die Workshops** helfen Dir bei kniffligen Spielen weiter. Nicht zu vergessen das **Riesenposter** jeden Monat, und, und, und...
für konkurrenzlose DM 5,90

PLAY TIME TESTEN!
Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **COMPUTE! VERLAG, Abservice, Postfach, 90 327 Nürnberg**

Ja, ich will **PLAY TIME** testen! Eine Ausgabe kostenlos! Wenn ich mich eine Woche nach Erhalt der Ausgabe nicht melde, bekomme ich **PLAY TIME** im Abonnement für nur **DM 69,-/Jahr!**

COMPUTE!

Name, Vorname _____

Straße, Haus-Nr. _____

PLZ, Ort _____

Tel.-Nr. (für evtl. Rückfragen) _____

Datum _____ 1. Unterschrift (ich bestätige mit dieser Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTE! VERLAG GmbH & Co.KG, Abservice, Postfach, 90 327 Nürnberg**. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum _____ 2. Unterschrift (ich bestätige mit dieser Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)

Aktuelle Ausgabe jetzt im Handel erhältlich!

LANGZEITWIRKUNG

Hallo Rossi!

Der Grund meines Briefes ist das Schreiben von Herrn Bernhard Dörries in der AG 11/93. Ich würde mich nur allzu gerne bereit erklären, Euch in diesem Falle weiterzuhelfen. Dafür gibt es drei Gründe:

1. Da ich selber alles mögliche spiele, nur um überall der Beste zu sein, was ich leider in den seltensten Fällen auch wirklich schaffe.
 2. Zu meinem Bedauern habe ich auch nicht das Geld, um mir jedes neu auf dem Markt geworfene Spiel leisten zu können.
 3. Da Raubkopien bei mir chronische Herz-Rhythmus-Störungen verursachen, kommt das schon gar nicht in Frage.
- Also könntet Ihr mir doch das eine oder andere Spiel zwecks Langzeittests zukommen lassen und ich schreibe Euch meine Meinung dazu,

selbstverständlich ohne finanzielles Interesse, nur wegen des Spafes. Anschließend schicke ich Euch das Spiel zurück. Na, was hältst Du von dem Vorschlag? Es würde mich freuen, von Dir zu hören.

Auf Antwort hoffend:

Joachim Probst

Langzeittests haben einen kleinen Haken: Der Leser im allgemeinen will einen Test so schnell wie möglich haben. Nach ein bis drei Monaten interessiert er nicht mehr - der Test, nicht der Leser. Auch den Test nachzureichen erscheint uns fragwürdig. Aber wir werden darüber nachdenken. Um unseren guten Willen zu zeigen (und natürlich auch, weil Du "ohne finanzielles Interesse" geschrieben hast), werden wir Dir "Paragling" für einen dreimonatigen Langzeittest zuschicken.

nicht!)
 Ciao und Cheerio:

Alexander Schmidt

Deinem Brief kann ich - außer meiner Zustimmung - recht wenig hinzufügen. Aber nützen wird der Appell leider auch nichts. Diese Typen würden auch ein Turrican 4 für 19,95 DM kopieren, statt es zu kaufen, weil das noch billiger kommt. Ich werde den Verdacht nicht los, daß sie legale Software nur akzeptieren, wenn sie billiger als Leerdisketten ist. Aber lassen wir das, ich merk schon wieder, wie meine Grautritts Purzelbäume schlägt. Stimmt schon - in der PT wird es ein Poster der Redaktion (mit mir) geben. Aber wie viel man darauf von mir erkennen kann - darüber habe ich keine Versprechungen gemacht! Eigentlich könnte ich mir das ganze Geschreibe ja sparen. Ich wollte lediglich wissen, wo man einen Ferienjob bekommt, bei dem man 2000 DM abgreifen kann (Adresse, Telefonnummer). Brauchen die noch jemanden? Bei wem muß ich mich bewerben?

3. Weißt Du, warum auf meinem A500 nach einiger Zeit (ca. 45 Minuten) alle Spiele Grafikfehler bekommen und er nach ca. einer Stunde völlig grundlos abstürzt?

Wir hoffen, daß unser Leserbrief abgedruckt wird, sonst entführen wir Hans....

Und tschüß:

**Stefan Wiecher und
 Stephan Hänisch**

P.S. Wir hoffen, daß Du mit dem beigelegten Holz Deine Garage bauen kannst und daß wir mit unserem Brief dazu beigetragen haben, den Briefträger zu quälen.

1. Wenn ich Wert auf mein Privatleben lege und mein Gesicht nicht öffentlich zu Markte tragen will, hat das noch nichts mit Feigheit zu tun. Was soll denn der Rummel um meine Nase? Womit mich die AG verdient hat, kann ich Euch auch sagen: Es hat etwas mit den Hin und Her von kleinen, bedruckten Stücken Papier zu tun. Darauf hätten Ihr aber auch selber kommen können.

2. Ich kapiert einfach nicht, was das Schnüffeln in meiner Privatsphäre soll! Also gut - in Geld schwimmen kann ich leider nicht - in Wasser schon, aber ungern.

3. Ich denke, ich weiß warum. Eure Beschreibung klingt ganz nach einem thermischen Fehler (d.h. Maschine werden zu heiß für rechnen länger). Zum Glück habt Ihr mich nicht gefragt, was man dagegen tun kann. Nach Eurem Zusatz wurde mir

von der halben Redaktion geraten, den Brief zu verbrennen. Ich mache Euch ein Angebot: Ich drucke den Brief, trotzdem entführt Ihr Hans - dafür aber nur ein paar Wochen. Für dessen Unterhalt und Verpflegung würden wir natürlich voll aufkommen, wenn Ihr ihn nur selten schlägt. Haben wir einen Deal? Aus dem bißchen Abfallholz kann man unmöglich eine Garage basteln - aber den Briefträger habt Ihr wirklich gequält! Das Abfallholz bohrte sich natürlich durch den Briefumschlag, worauf dieser seinen Inhalt in die Freiheit entließ. Ein Postbeamter mußte sich in Bewegung setzen, den ganzen Müll wieder einsammeln, in eine Plastikfolie (Marke extra haltbar) einschweißen und den ganzen Vorgang noch amtlich absegnen (und stempeln!) lassen, damit alles seine Richtigkeit habe. Viel mehr Arbeit kann man für lumpige vier Mark nicht erzeugen.

FERIENJOB

Tag Rainer!

Nach zwölf Ausgaben des ZuleSENS habe ich mir gedacht, ich könnte auch mal ein paar Takte labern. Das übliche Lob erspare ich mir, denn jeder weiß wohl, was Ihr für eine edle Zeitschrift da jeden Monat abliefern. Ich möchte etwas zum Thema "In und out" aus

der AG 11/93 sagen. Das Zitat der Raubkopierer, "Originale sind viel zu teuer", ist ja wohl totaler Schwachsinn. Ihr lieben Rk'ler, vergleicht doch mal die Preise und schaut nicht nur auf den Preis, der im Test steht. Z.B. Turrican III: empfohlener VK = 90 DM. Preise aus verschiedenen Anzeigen 48-59 DM. Das sind doch echt Spottpreise für so ein Megagame. Natürlich gibt es auch welche, die bieten das Teil für 80 DM an, aber wer bestellt da schon? Ich habe mir vor kurzen SimLife für meine 1200er bestellt. Als ich das Paket öffnete, bekam ich fast einen Lachkrampf, denn für das Spiel hatte ich 75 DM gelöhnt und auf der Verpackung klebte noch der VK von 119,95 DM. Für alle, die denken, schon wieder so ein Knacker, der regelmäßig seinen Monatslohn einschiebt: Nein, nein - ich bin auch ein armer Schüler. Aber ich habe einen Tip für die anderen Schüler: Ferienjob! In den Sommerferien habe ich mir über 2000 DM zusammengescheffelt. Was man sich dafür alles leisten kann! Einen Multisync-Monitor, einen Drucker und Spiele (aber das sind ja gleich drei Wünsche auf einmal, das geht nun wirklich nicht!). Doch, das geht. Als ich die Leserbriefe in der Play Time gelesen hatte, fiel mir etwas auf. Achtung - Nachricht an alle: In der PT erscheint ein Poster von der Redaktion und Rainer ist auch dabei (umdrehen gilt diesmal

HILFSTELLUNG

Liebe Amiga Games-Redaktion, ich muß Euch einfach gratulieren: die AG ist seit den letzten Ausgaben mit Abstand die beste Spielzeitschrift auf dem Markt. Die Idee mit den Demo-Disketten ist wirklich toll, ich werde mir wieder mal ein halbes Dutzend bestellen. Neben den ausführlich bilderten (sehr wichtig! Könnte manchmal etwas mehr sein) Tests, können sie den letztendlichen Anstoß zum Kauf eines Spieles geben - teure Fehlkäufe sollten eigentlich der Vergangenheit angehören; außerdem bringen sie Spaß und taugen zudem als Sammelobjekte besser als jede Raubkopie - der übelsten Computerkrankheit seit der Erfindung des Virus. Die Entwicklungstagebücher sind

unterhaltsam und interessant - wirklich toll. Neben allen Pluspunkten ist mir aber auch etwas negatives eingefallen (nein, nicht Du Rossi): Die Frage, ob ein Spiel Englisch oder Deutsch benötigt, wird von Euch manchmal nicht wahrheitsgemäß beantwortet. Ihr solltet auch darauf hinweisen, ob eine deutsche Version geplant ist, man will ja schließlich nicht die englische kaufen, wenn bald eine deutsche kommt. Und noch ein Punkt: ich vermisse die Angabe des Distributors. Meist steht bei Euch da nur lapidar "Muster von: Hersteller". Ich will Euch eine Geschichte erzählen! Vor ca. einem Jahr kaufte ich "Falcon - The Classic Collection". Mission 1 hatte einen Programmfehler - sie war stumm, absolut kein Ton war zu hören. Zur Behebung des Problems wandte ich mich an den Händler (ohne Erfolg), dann an den Distributor. Ich schickte auf dessen Verlangen das Programm ein und bekam nach vier Wochen nicht nur ein fehlerfreies Spiel, sondern auch

ein ergänzendes Handbuch zurück. Ich war echt begeistert. Das sollen die Copyholics mal versuchen. Nebenbei: Einmal fragte Dich ein Leser, woher er Amos bekommen könnte und Du konntest ihm nicht weiterhelfen. Hier eine Adresse: "The Software Society - Schwarzastr.41 - 88214 Ravensburg". Die haben's - sogar mit erweiterter Version des Handbuchs, mit angebellt allen Befehlen der 1200er-Version von Amos Professional. So, nun mache ich aber Schluß, sonst artet das ganze in Arbeit aus. Viele Grüße:

Ralf Wilgals

Da inzwischen noch etliche Leser auf der verzweifelten Suche nach AMOS brieflich bei mir vorbeischaute, bin ich Dir für diesen Tip wirklich sehr dankbar. Ich hoffe, Du gestattest mir, uns zu verteidigen. Da wir dieses Magazin ca. sechs Wochen vor dem Erscheinen fertig gemacht haben müssen, die Tests, Fotos usw. auch noch Zeit

verschlingen, sind wir natürlich bestrebt, die Spiele so schnell wie nur möglich zu bekommen. Das funktioniert eigentlich meist nur mit Pressemustern des Herstellers - was die (manchmal etwas monotone) Angabe "Muster von: Hersteller" erklärt. Allerdings kann es auch passieren, daß zu diesem Zeitpunkt von einer deutschen Version noch nicht die Rede ist. Doch ich habe Dein Problem erkannt. Ich werde mich mal mit Hans (friedlich!) unterhalten, wie man es lösen könnte. Man kann Hans ja einiges vorwerfen, aber gute Ideen hat er eigentlich fast immer.

was ich meine. Mein Beitrag dazu beträgt (man lese und staune) 32,76 Gramm. Auch wenn Dir 500 Männer und Frauen schrieben, hätte der Postler nur gute drei Pfund zu schleppen. Also mein Vorschlag: Klotzen statt kleckern! Ausgediente Klobecken statt Steinchen!! Wenn jeder Leser rund zehn Mark und ein ausgedientes Klobecken aufbringen würde, könnte es klappen. Dann würde sich das Bruttogewicht bei 500 Zuschriften auf satte sieben Tonnen erhöhen. Na gut - Leistenbruch! Dein Feind müßte die Briefe per Kran verfrachten. Ob er, auch wenn sein IQ sich in sehr engen Grenzen hält, dabei keinen Duft der Intrige riecht, sei hier einmal dahingestellt. Ja genau - in die Ecke.

Mich's gut - und bis bald:

H.M.

ENDLÖSUNG

Hi Rossi and Company....

Auch Rainer, Dein Bitten und Betteln hat mich überzeugt... dieser Mann braucht dringend Hilfe (hehehe), wenn Du weißt,

So reizvoll diese Vorstellung auch auf den ersten verliebten Blick auch erscheinen mag, sehe ich doch beängstigende Nachteile. Wahrscheinlich käme ich mir ziemlich blöd vor, wenn monatlich 500 Briefe, garniert mit einem ausgedienten Klobecken, ankommen. Der Fall in eine tiefe Depression wäre da auch nicht ganz auszuschließen. Und der Duft, den der Postbote da riecht, ist bestimmt nicht der einer Intrige, sondern hat ganz, ganz andere Ursachen, auf die ich hier lieber nicht eingehen möchte. Alles in allem würde ich doch andere Methoden vorziehen. War gut gemeint - aber bitte, bitte nicht. Sorry.

SEELCHEN

Hallöle Rossi!

Keiner, soweit ich es überblicken kann, fragt nach Deinem Wohlergehen!!! Also, dann werde ich einmal damit anfangen.

Hallo Rossi!

Wie geht es Dir? Na, hört sich das nicht toll an?? So, jetzt aber los. Ich habe die AG ab der Ausgabe 3/93 in die Finger bekommen und war hellauf begeistert. Besonders die Leserbriefe haben es mir angetan. Hmmmm... mal überlegen... was wollte ich denn.... Ach ja, die Fragen und Meinungen - wie kommt ich nur...

1. Wann wird das erste Amiga-Laptop auf den Markt kommen?

2. Nun zu Dir! Entweder ist Dein Gesicht so dunkel wie ein Bären-ZENSIERT oder Du zeigst Dich gleich von hinten. Das ist doch nicht Dein Ernst!!! Ist es denn eine Schande, Dich mal richtig in Augenschein zu nehmen oder versteinert man, wenn man Dein Foto sieht??? Ich meine, es wäre gar nicht verkehrt, Dein Foto oben links neben dem Logo Deiner Mailbox zu setzen. Das sollte doch machbar sein?

3. Das geht jetzt alle an! So schreibfaul kann man doch gar nicht sein. Das ist nun nicht böse gemeint, aber energisch! Ich bin echt sauer - das hat unser Rossi nicht verdient! Rossi braucht uns und unsere Briefe.

So, nun ist aber Schluß, sonst bekomme ich noch eine Denkerstirn. Ich weiß auch nicht mehr wei-

ter. Jetzt kommt die "Ich wünsch Dir was" - Zeile....

Ich wünsch Dir alles Gute und viel Gesundheit:

Klaus

Ist das aber herzlich.... endlich mal ein Leser, der wissen möchte, wie es mir geht. Auch wenn es geheuchelt ist, hat es mir richtig gut getan. Danke lieber Klaus, mir geht es (fast) gut - es könnte ja alles noch viel schlimmer sein.

1. Momentan kann ich zwar nicht in die Zukunft sehen (unser Orakel macht gerade seine 10000 Aussagen-Inspektion), aber ich würde sagen, ehe ein Laptop Amiga auf den Markt kommt, gründet der Papst einen Frauenstammtsch.

2. Ich glaube zwar nicht, daß ein Bärenarm dunkel ist, aber das gehört eigentlich nicht hierher. Wenn einer versteinert, dann höchstens der Fotograf. Ich sehe mich nun mal nicht als öffentliches Eigentum! Mein Gesicht gehört mir!! Als nächstes wollt Ihr noch, daß ich die Hosen runterlasse. Kommt nicht in Frage!

3. Jowoll... hört auf Klaus!

Ein reizender, wohlgezogener junger Mann - obwohl ich denke, auf dem Brief einen kleinen Schleimfleck gesehen zu haben. Aber man soll nicht alles so verbissen sehen. Ich wünsch Dir auch alles Gute und Gesundheit und so'n Zeug. Was sind wir wieder herzlich... das halte ich aber nicht lange durch!

Schickt Eure Leserbriefe bitte an folgende Anschrift:

Computec Verlag
Redaktion "Amiga Games"
Kennwort: Rossi
Isarstraße 32
90451 Nürnberg

TEAMWORK!!!

Eure Meinung ist gefragt! Wir wollen Eure Mitarbeit - Monat für Monat, Ausgabe für Ausgabe! Gewinnen könnt Ihr dabei auch noch.

Damit wir immer genau wissen, wie Euch die aktuelle Ausgabe gefallen hat, wollen wir monatlich von Euch die Meinung haben. Wenn Ihr Ideen habt, wie man das Heft noch interessanter gestalten kann, dann schreibt uns einfach kurz und bündig und teilt uns Eure Gedanken mit. Wir werden sie auswerten und das Heft entsprechend anpassen. Notiert auf einer Postkarte folgende Punkte und bewertet sie nach dem Schulnotensystem.

1. Titelgestaltung.....
2. Heftlayout.....
3. Textqualität.....
4. Themenauswahl.....

Schickt die Postkarte (keine Briefe!!) unter dem Kennwort "Teamwork" an nachfolgende Adresse:

**CompuTec Verlag
Redaktion AMIGA Games
Kennwort: Teamwork
Iсарstraße 32
90451 Nürnberg**

INSERENTENVERZEICHNIS

1A Soft.....	67
A3.....	99
Arktis.....	81
Bomico.....	1
Call & Play.....	71
Commodore.....	69, 77
CompuTec.....	31, 47, 55, 57, 79
Dynamic Soft.....	11
FDS.....	23
Graf.....	51
Intersoft.....	25
Joysoft.....	13
Journey Day.....	9
Karstadt.....	59
M & S Comp.....	11
Magic Bytes.....	37
Mallander.....	87
Media Point.....	19
Micro Magic.....	15
MicroProse.....	63
Müller.....	60, 61
Okay Soft.....	51
Online.....	90, 91, 92, 93
Pfister.....	45
Pawlowski.....	21
Psygnosis.....	29
Rushware.....	7
Quicksoft.....	53
Schneider.....	27
Softsale.....	45
Teach Me.....	9
Teschke.....	67
TS Datensysteme.....	11
Turtle Soft.....	51

Atari Software

AH 73 M Thunderhawk DV	SIM	69,50	Microgolf Golf DA	SPO	74,00
Arktis 200 DA	SIM	89,50	Monkey Island 1 sehr gut DV	ADV	59,50
Amperster DV	ROL	74,00	Nam Vietnam DV	STR	67,50
B-17 Flying Fortress DA	SIM	69,50	Narc DA	ACT	55,00
Bat 2 gut DV	ROL	77,00	On the Road DV	SIM	59,50
Battel Command gut DA	SIM	58,00	Patriotier DV	STR	69,50
Big Business DV	SIM	54,50	Pazifik Island gut DV	SIM	69,50
Black Gold gut Bergbau DV	SIM	54,50	Pirates sehr gut DA	STR	49,00
Bundesliga Manager Prof. 2.0 DV	SPO	49,50	Pittsburgh DA	ACT	59,00
Campaign DV	STR	65,00	Popolous 1 DA	STR	47,00
Captain Planet DA	ACT	59,50	Popolous 2 DA	STR	49,00
Carries gut DA	STR	69,00	Powermanger DA	STR	69,50
Chuck Yeager Flight Simulator 2.0 DDA	SIM	49,50	Powermanger Data Disk 1, Welkrieg DA	STR	59,50
Civilization DV	STR	75,00	Quest und Glory Sammlung DA	SAM	75,00
Dungeons Master + Chaos Strike Back DV	ROL	65,00	Railroad Tycoon DV	SIM	76,00
Dynalocators + 4 Player Adapter DA	STR	62,50	Rampart DV	STR	59,00
Empire 1 gut DV	ADV	69,00	Rampart DV	STR	49,00
Ethno 2 gut DV	STR	62,50	Rings of Medusa + Invest + Transworld DV	STR	69,50
Epic gut DA	SIM	67,00	Robocop 3 DA	ACT	59,50
F-15 Strike Eagle 2 DA	SIM	74,00	Sensible Soccer 92/93 gut DA	SPO	62,50
F-19 Stealth Fighter DA	SIM	75,00	Silent Service 2 DA	SIM	76,00
F-29 Retaliator DA	SIM	57,00	Sim City + Popolous DA	STR	69,50
Face of Ice Hockey DA	SPO	62,50	Skull and Crossbones DA	ACT	59,00
Final Fight DV	ACT	59,00	Soccer Stars 5 Spiele DA	SPO	62,50
Fire and Ice DA	ACT	62,50	Kick off 2-Emlyn Hughes Soccer-Guzzo 2-Microgolf Soccer	ADV	59,50
Formel one Grand Prix DV	SIM	76,00	Spirit of Adventure DV	ADV	59,50
Gobillins DV	ACT	62,50	Starbyte Supersoccer DV	SPO	59,50
Great Courts 2 DA	SPO	64,00	Stratego DA	STR	59,00
Hill Street Blues DV	ROL	59,50	Team Sport - Soft und Hardware	SAM	129,00
Hook DV	ADV	62,50	Great Courts 2-Memch. United Europe + 4 Apache 1 Jostick+4 Player	ADV	59,50
Kaiser DV	STR	92,50	Adap	SAM	69,00
Kick of 2 + Player Manager + Final Wyt DA	SPO	62,50	Team Yankee DV	SIM	69,00
Knights of the Sky DV	SIM	74,00	Tennis Cup 2 DA	SIM	69,50
Legend of Fairghall DV	STR	69,50	Terminator 2 DA	ACT	59,50
Lemmings 1 + 100 Level oh no more DA	STR	69,50	Their Finest Hour (B.O.B.) gut DA	SIM	69,50
Lemmings 2 Neu DA	STR	62,50	Top League 5 Spiele DA	SAM	72,00
Lemmings 2 oh no more Data DA	SPO	30,00	Turkian 2 DA	ACT	57,00
Liv Max Challenge DV	STR	52,00	Ultima 4	ROL	64,50
Lotus 2 DA	SPO	59,50	Ultima 4 DA	ROL	49,50
Lotus 3 DA	SPO	55,00	Utopia gut DV	STR	69,50
M-1 Tank Platoon DA	SIM	75,00	Winzer DV	SIM	62,50
Manchester United Europe DA	SPO	59,50	Wrestle Mania DA	ACT	62,50
Maniac: Manson DV	ADV	64,00	Zack MC Kracken	ADV	49,50
Mega lo Mania sehr gut DV	STR	69,50			

Atari Hardware

Joystick Gravis clear sehr gut	HW	64,50	Laufwerk Extern 3,5 abschaltbar DA	HW	189,00
Joystick Gravis schwarz sehr gut	HW	64,50	Maus Manhattan	HW	64,50
10 Spiele unsere Wahl gut sortiert	SAM	165,00			

Hardware Amiga

1 MB Speicher A-500 Plus DA	HW	99,00	Festplatte Intern 120 MB + Zubehör DA	HW	777,00
1 MB Speicher A-600 DA	HW	119,00	Festplatte Intern 40 MB + Zubehör DA	HW	565,00
1 MB Speicher mit Uhr A-500 DA	HW	65,50	Controller + Handbuch + Software für Amiga 500/500 Plus	HW	357,00
1 MB Speicher ohne Uhr A-500 DA	HW	55,50	Handscanner Prof. 400 DPI Amiga DA	HW	29,00
1,3 Kickstart ROM DA	HW	65,00	Joystick Competition pro	HW	29,00
2 MB Speicher für Festplatten	HW	189,00	schwarz oder clear		
2,1 Kickstart ROM + Disketten + Buch DV	HW	130,00	Joystick Competition pro Deluxe	HW	33,00
2,04 Kickstart ROM DA	HW	65,00	Joystick Competition pro Mini	HW	32,00
2,5 MB Speicher - Uhr Amiga 500 DA	HW	199,00	schwarz oder clear oder Deluxe		
2,5 MB Speicherw. Amiga 500 DA	HW	185,00	Joystick Gravis clear-sehr gut	HW	64,50
25 Mhz Coprocessor für Turbokarte	HW	155,00	Joystick Gravis schwarz-sehr gut	HW	59,50
4 Player Adapter Amiga	HW	24,50	Kickstart Umschaltplatine Autom. DA	HW	45,00
Action Cartridge Super 4 Profil DV	HW	175,00	Schalter per Mausclick zwischen verschiedenen Kickstart		
8IX Set + Handbuch + Software DA	ANW	75,00	Versionen um Amiga 500, 500 + und 600		
Diskettenbox 100 Stück Rollbox	HW	33,00	Laufwerk extern 3,5 abschaltbar DA	HW	139,00
Disketten Sentinel 12 DD 50 Stück	HW	64,50	Laufwerk intern 3,5 Zoll DA	HW	135,00
Diskettenbox 100 Stück Praktika	HW	29,50	Maus Amiga	HW	64,50
Diskettenbox 80er clear/schwarz	HW	24,00	Maus Manhattan	HW	64,50
Diskettenquader für 15 Disketten	HW	12,50	Maus Teleshop Zydac + Mauspad	HW	62,50
Festplatte 105 MB Komplet System DA	HW	745,00	Natrefix Amiga 500	HW	97,00
Steckplätze bis zu 8 MB RAM vorhanden - sofort einsetzbar			Turbokarte 68020 abschaltbar DA	HW	185,00
Festplatte 120 MB Komplet System DA	HW	845,00	Turbokarte 68020 + 25 Mhz Coprocess. DA	HW	325,00
Steckplätze bis zu 8 MB vorhanden sofort einsetzbar			Turbokarte 68020 - 32 Bit + 1 MB DA	HW	375,00
Festplatte 130 MB Komplet System DA	HW	899,00	Turbokarte 32 Bit + 1 MB + 25 Mhz CO DA	HW	495,00
Steckplätze bis zu 8 MB vorhanden sofort einsetzbar			sofort einsetzbar für Amiga 500 / 500 Plus		
Festplatte 170 MB Komplet System DA	HW	1099,00	Turbokarte 68030 / 1 MB / 32 Bit Neu DA	HW	499,00
Ausgerüstet wie andere Festplatten			Turbokarte 68020 + 4 MB + 32 Bits CO DA	HW	545,00
Festplatte 210 MB Komplet System DA	HW	1299,00	sofort einsetzbar für Amiga 500 / 500 Plus		
Steckplätze bis zu 8 MB RAM vorhanden - sofort einsetzbar			Turbokarte 68020 + 4 MB + 25 Mhz CO DA	HW	675,00
Festplatte 250 MB Komplet System DA	HW	1499,00	32 Bit sofort einsetzbar für Amiga 500 / 500 Plus		
Festplatte 540 MB Logiksystem DA	HW	2299,00	sofort einsetzbar für Amiga 500 / 500 Plus		
Ausgerüstet wie andere Festplatten			Turbokarte 68030 / 4 MB / 32 Bit Neu DA	HW	699,00

Hardware PC

Aktive Lautsprecher 2 Stück DA	HW	799,00	Joystick Trust Master Flight	HW	172,50
Markenqualität von der Firma Bose sehr gut			Joystick Trust Master Weapon	HW	169,50
Diskettenbox 100 Stück Rollbox	HW	34,50	Maus Deluxe durchdrüchtig gut	HW	69,00
Diskettenbox 100 Stück Praktika	HW	30,00	Soundblaster 16 ASP + Microphon DA	HW	450,00
Diskettenbox 80 ER clear/schwarz	HW	29,50	Soundblaster 2.0 Deluxe Edition DV	HW	179,00
Joystick Gravis Analog pro Super	HW	79,50	Enthält zusätzlich: Lemmings und Indianapolis 500		
Joystick Gravis Clear sehr gut	HW	69,50	Soundblaster pro Deluxe + 2 Spiele DV	HW	299,00
Joystick Gravis schwarz sehr gut	HW	69,50	Enthält: Lemmings und Indianapolis 500		
			Soundkarte Adlib Gold 1000 DA	HW	375,00



Kugeln sind anscheinend beliebte Spielfiguren. Nach Marble Madness, Rock 'n' Roll oder Blob ist wieder eine kleine Murmel gefragt, die hundert Levellandschaften zu bewältigen hat. Dogleware versucht mit OXYD Magnum!, den bescheidenen Erfolg des Vorgängers OXYD wieder aufzunehmen.



Rollin' home

Oxyd Magnum

Neben der Möglichkeit, drei verschiedene Sprachen anzuwählen, können hier noch unterschiedliche Spieleinstellungen gewählt werden. Um endlich spielen zu können, genügt ein Mausklick oder ein Druck auf die F1-Taste. Für erfolgreiche Spieler ist jetzt der richtige Zeitpunkt, einen ihrer hart erkämpften Levelcodes einzugeben, um nicht wieder von vorne beginnen zu müssen. Wer OXYD noch nicht unter seinen Mausfingern hatte, dem sei das Spielprinzip kurz erklärt. Mit der Maus bewegt man eine kleine schwarze Murmel über unterschiedliche Landschaften und muß dabei versuchen, die blauen OXYD-Pyramiden durch eine Kollision zu öffnen. Wichtig dabei ist die Reihenfolge, in der die Pyramiden geöffnet werden müssen. Bei vier Pyramiden zum Beispiel, bei denen je zwei gleichfarbige Oxydsteine beinhalten, müssen zuerst die Farbgleichen geöffnet werden, da sich bei einer falschen Farbe die zuerst angestossene Pyramide wieder schließt. Wenn alle Oxydpyramiden ihr Geheimnis preisgegeben haben, ist der Level beendet. Klingt zwar recht simpel und einfach, jedoch stellen sich einem die unterschiedlichsten Hindernisse in den Weg, die es zu überwinden gilt. So richtig Probleme gibt es eigentlich erst im Level 14. Hier hat man zwar zwei Kugeln zur Verfügung, jedoch sieht man nicht genau, auf welchem Feld man sich gerade bewegt, da es sich um eine Art von Tunnel handelt. Dazwi-

sehen machen einem Türen, Laserkanonen, Holzklotze oder verzwickte Puzzlesteine das Spielereben schwer. Viele dieser Hindernisse lassen sich durch einen kräftigen Anstoß verschieben, was sich bei den Puzzlesteinen durch logisches Überlegen der Stoßrichtung in Arbeit ausarten kann. Zwar ist das Spielprinzip nicht gerade das überwältigendste,

jedoch ist die graphische Präsentation einer alten Idee gut gelungen und auch der Soundtrack kann sich hören lassen. Ein kleiner Kritikpunkt ist die mangelhafte Festplatteninstallation. (lm)

Für den Preis empfehlenswert, obwohl es nur neue Levels bietet.



Tüfteln ist angesagt! Wohin lasse ich die Kugel rollen.

comment

Mit OXYD Magnum! reiht sich ein weiteres Geschicklichkeitsspielchen in die unüberschaubare Reihe seiner unzähligen Vorgänger ein. Ich finde, es wird vom Spielprinzip nicht viel Neues geboten und die Grafik scheint man auch irgendwoher zu kennen. Für mich kann OXYD Magnum! als Lückenfüller zwischen einem spannenden Adventure und dem eigenen Heia-Bettchen dienen, was dank der Levelcodes leicht zu bewerkstelligen ist.



- Hersteller:** Dogleware
Muster von: Hersteller
Genre: Geschicklichkeit
Preis: ca. DM 50,-
Erhältlich: seit Oktober '93
Anzahl der Spieler: 1
Anzahl Disketten: 1
2 Spieler simultan: Nein
1 MByte benötigt: Ja
2.Drive empfohlen: Ja
Festplatte empfohlen: Nein
Englisch benötigt: Nein
Unterstützt: Festplatte
Steuerung über: Maus
Besonderheiten: Läuft nicht auf A1200!

- +** nette Grafik, schneller Spielablauf
- Keine neuen Ideen, langweilige Grafik



AMIGA GAMES
69%
GESAMT-WERTUNG

Billig-Shoot 'em Up von Team 17

CARDIAXX

Und wieder ein Ballerspiel, bei dem die Reaktionsfähigkeit des Spielers arg auf die Probe gestellt wird. Hatte Team 17 mit Ali-en Breed ein ansehnliches Game abgeliefert, rutschen sie mit Cardiaxx wieder in das Fahrwasser von Project-X.

Cardiaxx ist ein weiteres Shoot 'em Up in der großen Vielfalt der Ballersgames. Man steuert ein Raumschiff durch einen Komplex, der von den seltsamsten Gegnern bevölkert ist. Eine Roboterstimme kündigt jeweils vor einer Konfrontation an, aus welcher Richtung der Angriff zu erwarten ist. Außerdem wird mitten im Spielfeld die Richtung oder Punktzahl angezeigt, was manchmal ziemlich störend ist. Für jeden abgeschossenen Feind,

der manchmal mehrere Treffer benötigt, erhält man eine Zusatzwaffe wie zwei- oder dreischüssige Laserkanonen. Meist ist das Ableben des Gegners mit dem Öffnen einer Sperre verbunden, sodaß man nicht einfach durch den Level hindurchrauschen kann. Denn ein weiteres Handicap ist das gnadenlose Zeitlimit, das es einzuhalten gilt. Gott sei Dank besitzt man eine unendliche Menge an Munition und kann somit munter losballern. Jedoch ist die Lebenszeit eines Raumschiffes durch Kollisionen oder Treffer begrenzt und man hat viel zu tun, nicht mit den umherschwirrenden Feinden zusammenzustößen. Durch das Zeitlimit ist man gezwungen, bei einem Richtungswechsel die dazwischenliegende Strecke so schnell wie möglich zu durchfliegen. Cardiaxx ist ein typisches Lernspiel. Hat man einen Level 'durchgelemt', beherrscht man die vorgegebenen Flugbahnen der Gegner und die zur Abwehr notwendigen Bewegungen. Zwar ist das Spiel damit nicht einfacher, jedoch mit genügend Übung schafft man irgendwann jeden Level. Zwischen den Levels sorgen Bonuslevel für zusätzliche Punkte und ein wenig

Abwechslung. Das horizontale Scrolling ist sanft, jedoch ist die Grafik nur mittlerer Durchschnitt. Der Sound erinnert ein wenig an Heavy-Metal-Musik und ist dementsprechend schnell und fetzig. Die Roboterstimme ist bei näherem Hinhören gut zu verstehen, aber glücklicherweise wird die Angriffsrichtung noch optisch angezeigt. Cardiaxx endet wahrscheinlich irgendwann einmal im Wühltisch eines Kaufhauses, wo es zwi-



Besondere Innovationen sind bei diesem Spiel nicht zu erwarten.

schon ähnlichen Programmen für 5,- DM zu erstehen ist. Also kann man sich mit dem Kauf bestimmt noch Zeit lassen.

(lm)

Ballern, ballern, ballern und auch mal die Richtung wechseln.



Wie gehabt wusel eine Menge Sprites umher und belästigen Euch.

comment

Und wieder ein Spiel, das wahrscheinlich zwischen zwei größeren Projekten entstanden ist, da es für Team 17 keine große Herausforderung dargestellt haben dürfte. Meinen Geschmack hat das Game nicht getroffen, aber ein unerschrockener Fan dieses Genres wird an Cardiaxx nicht vorbeikommen. Abschließend bleibt nur noch zu hoffen, daß solche Spiele nicht zum Standardrepertoire von Team 17 werden.



Lutz



Hersteller:

Team 17

Muster von:

Hersteller

Genre:

Arcade Action

Preis:

ca. DM 30,-

Erhältlich:

seit November '93

Anzahl der Spieler:

1

Anzahl Disketten:

1

2 Spieler simultan:

Nein

1 MByte benötigt:

Ja

2.Drive empfohlen:

Nein

Festplatte empfohlen:

Nein

Englisch benötigt:

Nein

Unterstützt:

-

Steuerung über:

Joystick

Besonderheiten:

-

+ rockige Musik, schnelles Softscrolling

- Alles schon einmal dagewesen.

GAMEPLAY **38%**

GRAFIK **53%**

SOUND **62%**

MOTIVATION **58%**

AMIGA GAMES

59%

GESAMT-WERTUNG

Lieber Golf spielen als Golf fahren

Jack Nicklaus Championship Golf

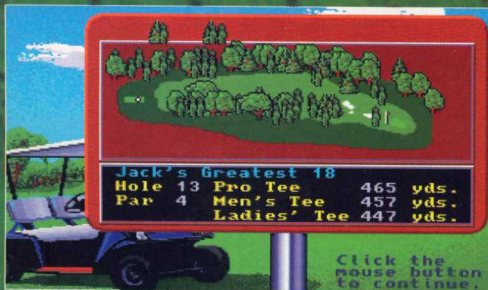
Daß Accolade im Sport- und Simulationsbereich schon einige Spitzenleistungen vollbracht hat, wissen sicher alle von Euch. Nun werden wir sehen, wie Accolades Golf-Version überkommt.

Bevor es auf den Rasen geht, können in den Menüs noch Einstellungen wie zum Beispiel Computergegner, Abschlag und Schwierigkeitsgrad getätigt werden. Nachdem dann auch noch gewünschte Wetten im Skinlevel eingebracht wurden, steht einem richtigen Golfer nichts mehr im Wege. In einem weiteren Menü könnt Ihr dann auch noch auswählen, ob und wie Ihr trainieren wollt, oder ob Ihr Euch stark genug für ein ganzes Match fühlt. Endlich am Platz angelangt, geht es darum, die ganzen Schläge so präzise wie möglich abzugeben, und dabei sind Euch vor allem die übersichtlichen Anzeigen, die um



den ganzen Bildschirmrand verteilt sind, eine große Hilfe. Es lassen sich zum Beispiel Dinge wie Windstärke, Golfschläger und so weiter entnehmen, zum anderen

kömt Ihr aber auch noch die Schlagstärke und Richtung einstellen. Einige Tastenfunktionen geben Euch eine übersichtliche Tabellenaufstellung sowie einen Überblick über das ganze Areal. (tb)



Solide
Sportspielunterhaltung
zum Sonderpreis.

comment

Gute Grafiken und saubere Animationen sind inzwischen schon Grundbestandteil für eine richtige Golfsimulation. So lassen sich auch hier und da schon ein paar Mängel nachweisen. Die Soundeffekte hätte Accolade sicherlich noch etwas besser rausputzen können, denn diese sind leider nur mittelmäßig. Die Steuerung mit der Maus ist gut ausgestattet und einfach zu handhaben. Viele Computergegner und die Möglichkeit, gegen mehrere Mitspieler anzutreten, lassen Spannung und Motivation um einiges ansteigen. Auch die große Platzauswahl trägt enorm zum Spielspaß bei. Für die richtigen Golfer unter Euch kann ich bei diesem Preis nur sagen: sofort zuschlagen.



Tobias



Hersteller:
Accolade
Muster von:
Soft Price
Genre:
Sportsimulation
Preis:
ca. DM 40,-
Erhältlich:
seit September '93

Anzahl der Spieler: 1-4
Anzahl Disketten: 1
2 Spieler simultan: Nein
1 MByte benötigt: Nein
2.Drive empfohlen: Nein
Festplatte empfohlen: Nein
Englisch benötigt: Nein

Unterstützt:
-
Steuerung über:
Maus
Besonderheiten:
-

+ große Platzvielfalt, mehrere Spieler

- langsamer Grafikaufbau, langweiliger Sound

GAMEPLAY 67%
GRAFIK 73%
SOUND 55%
MOTIVATION 71%

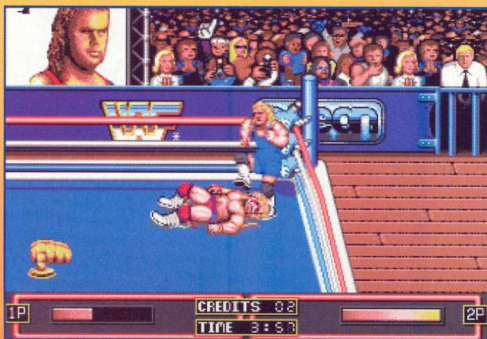
AMIGA GAMES
69%
GESAMT-WERTUNG

Hautnahes Catchen von Obermuskelprotzen

WRESTLE MANIA

Auf den Kanälen der Privatsender sorgen die Wrestlingshows immer noch für hohe Einschaltquoten. Als Billigspiel soll Wrestlemania nun auch hierzulande der Spielehit werden.

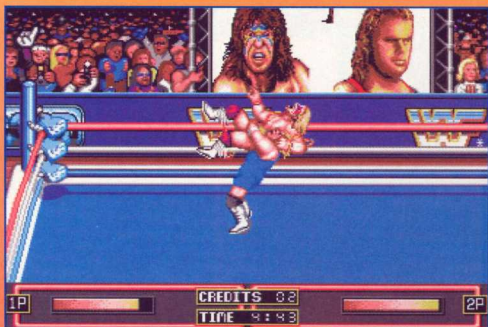
Nachdem Ihr im Anfangsmenü ausgewählt habt, ob Ihr allein oder zu zweit kämpfen wollt, könnt Ihr, nachdem Eure Kämpfer ausgewählt wurden, im Ring gegeneinander antreten. Dabei ist natürlich jeder Wrestle-Trick mit einigen Joystickoperationen umsetzbar. Leider können nur im Trainingsmodus zwei Spieler gegeneinander antreten, jedoch reicht das auch schon vollkommen aus und der Stuhlnachbar braucht sich während der Wettkämpfe, die sein Widersacher gerade bestreitet, nicht zu langweilen. Im Wettkampfmodus ist Euch der Computer die ganze Zeit überlegen, so daß es ewig dauert, einen Gegner zu besiegen. Jeder der Kämpfer hat natürlich sein eigenes Image, das auf den Fotos vor dem Kampf



präsentiert wird. Es gibt zwei Möglichkeiten zu siegen, nämlich den Gegner drei Sekunden lang am Boden liegend festzuhalten oder seinen Widersacher innerhalb von fünf Minuten K.O. zu

schlagen, das heißt so lange auf ihn einzuprügeln, bis er gar keine Energie mehr hat. Zeit und Energie werden im unteren Feld des Bildschirms angezeigt. Auch zeigt der Computer durch einige Joystickbeispiele an, welche Bewegungen in einer Klemme oder bei einem K.O.-Schlag gemacht werden müssen.

(fb)



Sich kloppende
 Fleischberge
 für den
 Hausgebrauch

comment

Grafik und Animationen könnten etwas ruckelfreier sein, sind ansonsten aber sehr gut. Musik und Soundeffekte hätten sicherlich auch etwas aufgepeppt werden können. Leider habe ich bei der Steuerung ebenfalls etwas anzusetzen: Das Hin- und Herrütteln, wenn zu einem Schulterwurf angesetzt wird, geht tierisch auf die Nerven und die Joystickmechanik. Spannung und Motivation lassen nach einigen Kämpfen schon etwas nach, vor allem deswegen, weil der Schwierigkeitsgrad sehr hoch ist. Jedoch muß man auch sehen, daß dieses Spiel nun wirklich preisgünstig ist - ich kann den Kauf nur empfehlen.



Tobias



WF

WRESTLE MANIA

Hersteller:

Bomico

Muster von:

Soft Price

Genre:

Sport

Preis:

ca. DM 30,-

Erhältlich:

seit September '93

Anzahl der Spieler: **2**

Anzahl Disketten: **2**

2 Spieler simultan: **Ja**

1 MByte benötigt: **Nein**

2.Drive empfohlen: **Nein**

Festplatte empfohlen: **Nein**

Englisch benötigt: **Nein**

Unterstützt:

-

Steuerung über:

Joystick

Besonderheiten:

Läuft nicht auf A1200!

+ gut ausgeklügelte Steuerung, Spitzenpreis

- spielerisch ziemlich dürrtzig, auf Dauer langweilig

GAMEPLAY 68%

GRAFIK 70%

SOUND 62%

MOTIVATION 55%

AMIGA GAMES

62%

GESAMT-WERTUNG

Buddeln auf dem A1200

Diggers

Auf dem fernen Planeten Zarg kämpfen vier Völkerrassen um die besten Schürfgelände. Um den Wettkampf nicht in wüste Rangeleien und wilde Gebietskämpfe ausarten zu lassen, existiert ein Schürfrechteverteiler.

Zu Beginn muß man deshalb bei der hiesigen Verwaltung vorsprechen und sich als Helfer für eine der vier Rassen anmelden. Da sind zum Beispiel die F'Targs, die schlank gewachsen sind und intelligent an die Sache herangehen. Dagegen sind die Stieger groß und kräftig, jedoch nicht gerade mit Weisheit geschlagen. Die langsamen Habich, die jedoch sehr kräftig sind, und die zwergenähnlichen Grablinge runden die Artenvielfalt gekommt ab. Danach wählt man noch sein Schürfgelände aus. Sind alle Formalitäten erledigt, begibt man sich zu seinem Arbeitsplatz, der aus

einem über mehrere Bildschirme verteilten Planetenquerschnitt besteht. Zuerst stehen Deine fünf Arbeiter recht sinnlos in der Gegend herum, aber nach einiger Zeit regt sich Leben in ihnen und sie beginnen an der nächstbesten Stelle zu graben. Um gezielter in den Schürfvorgang eingreifen zu können, rufst Du über die Maus e i n e

Diggers bietet eine Mischung aus Geschicklichkeit und Strategie.



Grafisch besonders schön ist das Intro gelungen.

Iconleiste auf, mit der Du jeden einzelnen Arbeiter befehlen kannst. Manche Icons rufen wiederum eigene Iconfelder auf. Beispielsweise ruft das Schaufelicon eine zweireihige Iconleiste auf, die für sieben Schürfrichtungen zuständig ist. Ein von oben gesehenes Pyramidenicon führt immer eine Iconebene zurück. Ein glühbirnenartiges Icon veranlaßt, einen ausgewählten Arbeiter zum Hauptquartier zurückzuteleportieren, was sich bei gegrabenen Sackgassen als nützliches Hilfsmittel erweist. Ein Hausicon, das nur in der Nähe des Hauptquartiers funktioniert, schickt Deine Arbeiter zum

Büro des Schürfrechters. Neben Buddeln und Aufsammlen von wertvollem Gestein, können Deine Untergebenen noch laufen, rennen oder Maschinen bedienen. Diese kann man beim Büro des Schürfrechters kaufen, aber erst nachdem man seine aufgesammelten Edelsteine in der Bank, die sich ebenfalls hier befindet, gegen Bares eingetauscht hat. Leider werden nicht immer alle gefundenen Steine eingetauscht, aber Gold und Smaragde sind immer gefragt. Um sein sauer verdientes



Schürfrechte hat man nicht überall - wo buddelt man also als nächstes? Ein Blick auf die Karte ist angebracht.



Bewährte Elemente aus den Klassikern Lemmings und Dig Dug wurden kombiniert.

comment

Was soll man groß dazu sagen? Es ist nur den 256 Farben zu verdanken, daß kleine Detailschnitzer in den Grafiken nicht so auffallen, was bei einer beschränkten 32er-Palette denkbar schwerer zu gestalten wäre. Meine Motivation hielt sich in Grenzen, obwohl ich glaube, daß Diggers für manchen Spielsüchtigen einen langen Spieleabend zur Folge haben könnte.



Lutz

DIGGERS

By Toby Simpson



Hersteller:
Millennium
Muster von:
Bomico
Genre:
Denkspiel
Preis:
ca. DM 100,-

Erhältlich:
seit November '93

- Anzahl der Spieler:** 1
- Anzahl Disketten:** 4
- 2 Spieler simultan:** Nein
- 1 MByte benötigt:** Ja
- 2 Drive empfohlen:** Ja
- Festplatte empfohlen:** Nein
- Englisch benötigt:** Nein
- Unterstützt:**
- AGA-Chipsatz**
- Steuerung über:**
- Maus**
- Besonderheiten:**

Aller Anfang ist sonnig! Gleich gehts ab in die Dunkelheit.

Geld gleich wieder mit vollen Händen auszugeben, kauft man sich Hilfsmittel wie Bohrköpfe, Sprengstoff oder Teleporter. Wie bei den Arbeitern, gibt es für die Maschinen oder Sprenganlagen spezielle Icons, die für jedes Hilfsmittel die jeweilige Aktion auslösen. Wie in einem Wettkampf üblich, ist man natürlich nicht alleine und schon bald wird sich die Konkurrenz über die bereits fertigen Stellen hermachen. Begegnen sich zwei Konkurrenten in einem Gang, entsteht sofort ein Handgemenge, bei dem entweder einer oder alle beide Teilnehmer das Zeitliche segnen. Ziel des Spieles ist, als erster einen vorbestimmten Gewinn zu erwirtschaften. Das Spielprinzip von Diggers ist eine Mischung aus Lemmings und Dig 'n' Dug. Da eine Anleitung nicht vorlag, konnte ich nicht jede Reaktion auf eine Aktion mit einem Icon in Verbindung bringen. Vieles konnte ich zwar herausfinden, aber halt nicht alles. Trotzdem kann Diggers ein kurzweiliger Spielspaß sein. Der Sound kann sich hören lassen, wird aber meist als akustischer Meldedienst herangezogen und die Grafiken und Animationen sind mittlerer Durchschnitt.

(lm)

+ nette Grafik, speziell für A 1200

- keine innovativen Elemente, A1200 nicht ausgenutzt

GAMEPLAY 72%
GRAFIK 69%
SOUND 58%
MOTIVATION 71%

AMIGA GAMES

70% GESAMT-WERTUNG

AMIGA GAMES 1/94 67

FACHVERSAND FÜR AMIGA HARD + SOFTWARE

fordern Sie Unser INFO an.
KATALOGDISKETTEN nur 5,00 DM
incl. Spiel und Vorkasse
Versand per NN 8,00 DM Vorkasse 5,00 DM

- 1 A SOFT -

DIETER HÄHNEL, LEMGOERSTR.9
33825 BLOMBERG / ISTRUP
TEL. 05235 / 7792 FAX. 05235 / 2794

JEDE 1 A SOFT DISK nur 4,00 DM

01: WIZZ'S QUEST 20: TEXT 21: SVS 22: DISK SORT II 23: VIDEOBATE 24: DRICKER TOOLS 25: STAR TREK 26: BILLARD 27: GAG DISK 28: PLATTEN + CD 29: GELDSPIEL-AUTOMAT 30: VIRUS DISK 31: COPY DISK 32: RETURN TO KARHI 33: BAYENBANK 34: BASILISCHUCHE 35: GALACTIC WORM 36: MECHTIGHT 37: BLACK JACK 38: DOWNHILL 39: DRIP 40: LABEL PAINT 41: THE DEATH 42: WIZZARD & SOUND 43: PP LUNG & HAMBURGER 44: IMPERIAL 45: ANTI-ANIM 46: MARGARILLA 47: MISSLE COMMAND 48: C64 EMLATOR 49: BUNDESLIGA 50: MOONBASE 51: SCHACH	52: KNIFFEL 53: ROAD ROUTE 54: COSMOZ 55: GALGENGEBIL 56: MASTER VIRUS 57: STAR TREK 58: PASSWORT 59: DENKSPIELE 60: ZERK 61: DRAGON CAVE 62: WERNER 63: ERDKUNDE 64: MÜHLE 65: BEWEGTUM 66: DAME 67: AMIGA POKER 68: RECHENTRAINER 69: IMBIBS 70: AMIGA KURS 71: EVIL TOWER 72: DISK REPARATUR 73: TEXT PLUS 3D 74: SEA WOLF 75: EUROPA 76: DONKEY 77: GROMAN 78: UNAMAT 79: UNAMAT 80: CATACOMB 81: TISCHTENNIS 82: LESSON ONE
--	--

Datenkabel C64 - AMIGA
Mit diesem Kabel können Sie die 1541 Floppy am AMIGA anschließen und alle Ihre C64 Software wieder benutzen. Incl. Software nur ... 35,00 DM

Übersetze It Plus (Übersetzt Englische Textdateien, Anleitungen oder einzelne Wörter ins Deutsche Incl. Deutscher Handbuch nur ... 39,00 DM)

AMIGA der EINSTEIGER
Nur erfahren Sie alles was für einen optimalen Einstieg notwendig ist. 400 Seiten Textinformation Incl. 2 Disketten nur ... 49,00 DM

1 A SUPER WORKBENCH
Mit vielen Programmen z.B. Textverarbeitung, Virenkiller, Logo Maker, Fotogrammetrie und vieles mehr nur ... 19,00 DM

1 A SOFT PAKETE DER SPITZENKLASSE

SOND SOUNDS	sonnd paket	30,00 DM
SPHLE PAKET	50 game spiele	45,00 DM
ANWENDER	paket mit 12 disk	45,00 DM
SCHULPAKET	paket mit 6 disk	20,00 DM
SUPER PAKET	paket mit 100 spiele	79,00 DM
SUPER P. II	normal 100 spiele	79,00 DM

SPEICHERERWEITERUNGEN

312 kb	A50 intern	09,00 DM	1 MB A50 +	97,00 DM
357 kb	A50 intern	29,00 DM	1 MB A50	109,00 DM
	Netztail für A500 oder A500+	nur	89,00 DM	

Laufwerke

3.5" extern alle Amiga's	139,00 DM
3.5" intern A200	129,00 DM
3.5" intern A500	129,00 DM
3.5" extern alle Amiga's	189,00 DM
CD ROM Laufwerk Incl. 1 CD	200,00 DM

PUBLIC DOMAIN SERIEN

Amiga	1 - 83	TIME Sp.	1 - 3
ERBARIAN	1 - 200	TAJEN	1 - 20
PIENTS	1 - 4	ANTARES	1 - 24
FEUDH	1 - 60	GATERS	1 - 20
FRANZ	1 - 240	SAAR	1 - 90
TRICKSTART	1 - 500	TRAGO	1 - 60
TIME	1 - 250	Medie T	9 - 1093

Jede PD Stück 1,80 DM ab Stück 1,70 DM

AMIGA PUBLIC DOMAIN PRAXIS
Englisch ein akademisches Werk, das Top-Informationen über die Amiga Software, liefert. Incl. Diskette nur 39,00 DM

LEERDISKETTEN 3.5" MF 2 DD
10 Stück 8,30 DM 50 Stück 40,00 DM
100 Stück 77,00 DM

Software

Peter Teschke
Hard- und Softwareversand
Neudorfstraße 2, 79312 Emmendingen 13

A-Train	Vers. Amiga	Vers. Amiga
Allen Breed 2	DV 77 T.F.X.	DA ??
Ambermoon	DA 46 Turrican 3	DA 59
Anstoss	DV 77	
Aufschwung-Ost	DV 64 Vorstellungen (Bei Druck- 52 legung noch nicht Lieferbar)	
Bobs Bad Day	DA 52	
Burntime	DV 64 Cristoph Kolumbus	DV 69
Blastar	DA 46 Crazy Sports Football	??
Crazy Sports Football	DA 77 Cyberspace	??
Der Schatz im Silbersee	DV 77 Lionheart	??
Die Siedler	DV 77 Lothar Matthäus	DV 77
Dogfight	DA 64 Micro Machines	??
Eishockey Manager	DV 69 Pizza Connection	DV 77
Elite 2 - Frontier	DV 52 Ragnarok	??
F 117 A Nighthawk	DA 64 Second Samurai	DA 59
Goblins 2	DV 64 Sim Earth	??
Goblins 3	DV 77 Sim Life	??
Goal!	DV 59 Soccer Kid	??
Hired Guns	DA 59 The Lost Vikings	??
History Line	DV 64 Wizz 'n' Liz	DA 59
Ishar 2	DV 52 Zeppelin	DV 64
Jurassic Park	DV 52 Zool 2	DA 46
Lothar Matthäus	DA 59	
Prime Mover	DA 52	
Simon the Sorcerer	DV 64	

Versandkosten : 10,- DM bei Vorkasse (Euro-Scheck o. Barzahlung)
plus 2,- DM bei NN, UPS EXPRESS + 8 DM
Versandkosten Ausland : 30,- DM (inkl. Euro-Scheck)
Alle Preise in DM inclusive Mwst.
Preisänderung, Irrtum und Lieferung vorbehalten.
?? = Preis oder Version bei der Drucklegung noch nicht bekannt.
DV = deutsche Version DA = deutsche Anleitung
Gesamtpreise gegen eine Schutzgebühr von 3,- DM in Briefmarken
KEIN LADENVERAUF!

Tele : 07641 2011

Defender lebe hoch!

OVERKILL



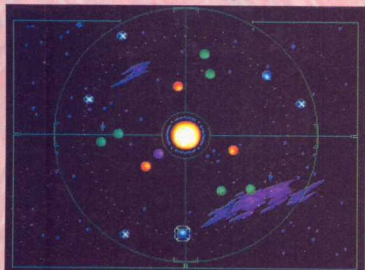
Ein schneller
Feuerfinger und viel
Reaktion ist bei
Overkill gefordert.

Grafisch
sieht das
Spiel sehr

gut aus, werden doch
hier die 256 Farben des
A1200 gut genutzt, doch
ansonsten wird nur Mittelmaß geboten.

Gefährliche mutierte Monster fallen über ein Sonnensystem her und versuchen, die dort ansässigen Kolonien zu vernichten. Du als mutiger und furchtloser Pilot eines schnittigen Kampfschiffes wirst losgeschickt, diese Horde zu vernichten und zu verhindern, daß die Monster noch monströser werden. Diese nämlich versuchen, durch die Aufnahme von sogenannten Trilithium-Kristallen ihre Gene so zu verändern, daß sie sich in noch gefährlichere Wesen verwandeln können. Du wirst mit einem Trupp

Soldaten auf der Oberfläche eines Planeten abgesetzt. Die Soldaten sprengen mit Hilfe von Helcium-Minen die Kristalle, während die Monster versuchen, diese aufzunehmen. Während Du auf dem horizontal scrollenden Spielfeld hin und her flitzt und wild auf krankenähnliche Wesen ballerst, vernichten die Soldaten ihre Arbeit. Hat ein Soldat seinen Job erledigt,



Wer jetzt auf anspruchsvolle Handelsanlagen hofft, liegt leider falsch.

ruft er Dich an. Jetzt mußt Du zu dem in die Höhe springenden Soldaten fliegen, diesen aufnehmen und in der Nähe eines Kristalls wieder absetzen, damit dieser schnellstmöglich den Kristall sprengen kann. Sind alle Monster und Kristalle vernichtet, begibst man sich zum nächsten Planeten. Damit man nicht immer mit der selben Ausrüstung vorliebnehmen muß, lassen manche Monster bei ihrem Ableben ein Bonus-Icon fallen, das man aufnehmen sollte. So stehen einem verschiedene Schußvarianten zur Verfügung, die einem die Auftragsbefehle sehr erleichtern. Hat man eine bestimmte Punktzahl erreicht, erhält man entweder neue Raumschiffe oder zusätzliche Schutzschildenergie, die mit der Leertaste aktiviert wird. Overkill erinnert stark an den Baller-Klassiker Defender, der leicht mit Heli-Rescue gemischt wurde. Ein positiver Punkt ist die scrollende Landschaft, die dreidimensional dargestellt wird und deren Boden eine perfekte Tiefenwirkung aufweist. Doch leider täuscht dies über den einfachen Spielcharakter nicht hinweg und was übrigbleibt, ist ein simples Ballerspiel. Zwar ist der 256-Farbenmodus gut in die Grafik übernommen worden und die Farbverläufe der Levels sind schön sanft, aber viel Zeit bleibt dem Spieler nicht, dies zu genießen. Overkill ist ein schnelles Spiel für Joystickkünstler, die nicht viel Wert auf ein komplexes Spielgeschehen legen.

comment

Overkill ist ein typisches ZEN-Spiel: Zuschauen, Einschießen und Nicht viel Nachdenken. Ich würde das Spiel mehr zu den Lückenfüllern einsortieren, die die Zeit zwischen 'Die Dinos' und 'Herzblatt' recht kurz gestalten können. Das Game sollte sich jeder begeisterte Ballerfreak in seine umfangreiche Sammlung einverleiben und das echt saubere Scrolling genießen.



Lutz



Hersteller:

Vision

Muster von:

Hersteller

Genre:

Arcade Action

Preis:

ca. DM 90,-

Erhältlich:

seit Oktober '93

Anzahl der Spieler:

1

Anzahl Disketten:

2

2 Spieler simultan:

Nein

1 MByte benötigt:

Ja

2-Drive empfohlen:

Nein

Festplatte empfohlen:

Nein

Englisch benötigt:

Nein

Unterstützt:

AGA Chipsatz

Steuerung über:

Joystick

Besonderheiten:

-

+ 3D-Softscrolling

- einfaches Gameplay

GAMEPLAY 60%

GRAFIK 70%

SOUND 80%

MOTIVATION 70%

AMIGA GAMES

63%

GESAMT-WERTUNG

(lm)

Geballte Ladung zum Einsteigen

AMIGA™ 1200



DESKTOP DYNAMITE



• farbenprächtig • grafikstark "Deluxe Paint IV (AGA)"

• textsicher • rechnerschnell "Digita Wordsworth"

• umfangreich • leistungsstark "Dennis", "Oscar"

Das vielseitige Komplett-Paket für pfiffige Kreative am Computer! Für leistungsstarke Text- und Grafikarbeit, Animation und Unterhaltung. Starke Spiele für Training, Tempo und Talent! Einfach reinschauen und loslegen! Jetzt im Handel.

Commodore

Simultanes Feilschen

DYNATECH

Mit Dynatech schickt 'eleven Software' den Spieler in eine Wirtschaftssimulation des 25. Jahrhunderts.

Für die richtige Ausrüstung des SF-Managers sorgt ein riesiger Konzern, eben Dynatech, der Dich mit den nötigen Anlagen und Raumschiffen versorgt. Simultan kann ein zweiter Mitspieler seine Geschäfte tätigen, da der Bildschirm in zwei Hälften geteilt ist. Insgesamt nehmen 21 Firmen an dem Wirtschaftskampf teil, die fast alle vom Computer gesteuert werden. Spielt man solo, übernimmt der Rechner die Geschäfte des zweiten Mitspielers. Unterhalb



Die simultane Handlung am Split-Screen bringt Leben in das trockene Genre der Wirtschaftssimulationen.

Auftrag, der an Fremdfirmen oder an die eigene Firma erteilt werden kann, sorgt für den

Moderne Managerspiele im 25. Jahrhundert, für zwei Spieler gleichzeitig.

termingerechten Transport der Anlagen oder der erzeugten Produkte. So baut man sich nach und nach ein kleines Imperium auf und versucht, immer besser zu sein als die Konkurrenz, deren Aktivitäten in einer Bildschirmzeile laufend angezeigt werden. Die 18 verschiedenen Waren unterliegen dem Gesetz von Angebot und Nachfrage und sind in verschiedene Warengruppen aufgeteilt. Der bzw. die Spieler können sich als Rohstoff-

lieferanten betätigen oder komplette Endprodukte liefern. Aber auch Zwischenprodukte, wie Stahl oder Dünger, lassen sich gut verkaufen. Für Abwechslung sorgen unvorherschaubare Ereignisse, die einen Manager schnell zurückwerfen können. So richten Gravostürme an der Raumschiff-Flotte auch den Anlagen beachtliche Schäden an. Dynatech bietet alles, was eine gute Wirtschaftssimulation ausmacht.

(lm)

comment

Dynatech hebt sich nicht nur durch die SF-Umgebung von ähnlichen Programmen ab. Die komplexen Marktverschiebungen und Preisbildungen sind gut in das Spiel integriert worden. Hervorragend finde ich den Zwei-Spieler-Modus, bei dem wirklich 'gleichzeitig' gespielt werden kann, ohne daß erst ein Spieler seine Runde beenden muß, bevor ein zweiter Spieler an der Reihe ist. Für Wirtschaftsexperten ist Dynatech wirklich zu empfehlen.



Lutz

Hersteller:
Magic Bytes

Muster von:
Hersteller

Genre:
Wirtschaftssimulation

Preis:
ca. DM 80,-

Erhältlich:
seit November '93

Anzahl der Spieler: **1-2**

Anzahl Disketten: **2**

2 Spieler simultan: **Ja**

1 MByte benötigt: **Ja**

2.Drive empfohlen: **Nein**

Festplatte empfohlen: **Nein**

Englisch benötigt: **Nein**

Unterstützt:

Festplatte

Steuerung über:

Maus, Joystick, Tastatur

Besonderheiten:

-

+ interessanter Multi-playermodus

- äußerst langweilige Grafik

GAMEPLAY **75%**

GRAFIK **69%**

SOUND **65%**

MOTIVATION **82%**

AMIGA GAMES

74%
GESAMT-WERTUNG



Tel.: 0281 - 31641 o. 31642
 Mo.-Fr. 10.00 bis 18.00 Uhr Versand

Ladenlokale: Softwarehouse
 46483 Wesel - Dudelpassage - Dudel 8
 47533 Kleve - Gasthausstr. 12
 Ladenpreise variieren

Titel	Amiga
Ambermoon	DV 79,95
Anstoss	DV 59,95
Burntime	DV 69,95
Dog Fight	DA 64,95
Düne 2	DV 49,95
Eishockey Manager	DV 69,95

Titel	Amiga
Elite 2	DV 59,95
Goblins 3	DV 69,95
Goal	DV 49,95
Hattrick	DV 164,95
Jurassic Park	DV 54,95
Lothar Mattäus	DV 59,95

Titel	Amiga
Premier Manager 2	DA 169,95
Simon the Sorcerer	DV 169,95
Soccer Kid	DA 59,95
Space Hulk	DA 64,95
Syndicate	DV 59,95
Turrican 3	DA 54,95

Preisliste für Amiga / PC und PC-CD ROM kostenlos anfordern / Atari und CD32 auf Anfrage !!!!!

Titel	Amiga
1869	DV 69,95
A - Train	DV 77,95
A-Train Constr. Set	DA 42,95
Abandoned Places 2	DV 64,95
Airbus USA	DA 79,95
Airbus Europa	DA 69,95
Alfred Chicken	DA 49,95
Alien 3	DA 149,95
Alienbreed 2	DA 149,95
Arabien Nights	DV 59,95
Armageddon 2	DA 1 V
ATAC	DA 169,95
Aufschwung Ost	DV 59,95
B - Flying Fortress	DA 67,95
Batmann Returns	DA 162,95
Battle Isle + Data (Team)	DV 67,95
Battle Isle Data 2	DV 49,95
Bazooka Sue	DV 179,95
B. C. Kid	DA 49,95
Beast Lord	DA 49,95
Blastar	DA 49,95
Blob	DA 59,95
Body Blows	DA 39,95
Body Blows Galactica	DA 49,95
Bobs bad Day	DA 149,95
Bund. Manag. Pro 2.0	DV 62,95
Campaign 2	DV 1 V
Campaign	DV 69,95
Campaign Data	DV 42,95
Canon Fodder	DA 149,95
Champ. Manager 93	DV 1 V
Chaos Engine	DA 49,95
Chr. Kolumbus	DV 1 V
Chuck Rock 2	DA 46,95
Civlisation	DV 77,95
Combat Air Patrol	DA 59,95
Contraptions	DA 147,95
Cool Spot	DA 159,95
Curse of Enchantia	DV 79,95
Cyber Race	DA 79,95
Darkmare	DA 1 V
Das schwarze Auge	DV 69,95
Das Schwarze Auge 2	DV 1 V
Deep Core	DA 59,95
Der Schatz im Silbersee	DV 179,95
Der Patrizier	DV 67,95
Die Siedler	DA 79,95
Demonsgate	DA 174,95
Desert Strike	DA 57,95
Disposable Hero	DA 59,95
Elvira 2	DV 49,95
Elysium	DV 54,95
Entity	? 1 V

Titel	Amiga
Euro Soccer	DA 49,95
Fatal Strokes	DA 169,95
F117 Nighthawk	DA 69,95
Flashback	DV 62,95
Fly Harder	DA 59,95
Formula 1 Grand Prix	DA 74,95
Global Gladiators	DA 54,95
Goblins 2	DV 64,95
Gunship 2000	DA 62,95
Hannibal	DV 62,95
Hired Guns	DA 164,95
History Line 14 - 18	DV 69,95
Humans 2 (Race)	DV 54,95
Indy 4 Adventure	DV 77,95
Jonathan	DV 79,95
Kingmaker	DV 169,95
Kings Quest 5	DV 63,95
Kings Quest 6	DV 159,95
Krustys Fun House	DA 149,95
Legend of Kyrandia	DV 59,95
Legend of Valour	DV 77,95
Lemmings 2	DA 62,95
Lionheart	DA 52,95
Lotus 1+2+3 Teil	DA 54,95
Lure of the Temptrest	DV 49,95
Rules of Engagement	DA 164,95
MAD News	DV 169,95
Magic of Endoria	DV 69,95
Monkey Island 2	DV 74,95
Morph	DA 49,95
Mortal Combat	DA 159,95
Nicky Boom 2	DA 59,95
One Step Beyond	DA 54,95
Outlander	DA 164,95
Pinb. Special Edition	DA 59,95
Prime Mover	DA 59,95
Project Terra	DA 162,95
Prophecy of the Shadow	DV 164,95
Ragnaroc	DV 179,95
Railroad Tycoon	DV 74,95
Reach for the Skies	DA 57,95
Sens. Soccer 92/93	DV 49,95
Sim Ant	DV 79,95
Sim City Deluxe	DA 82,95
Sim Earth	DV 79,95
Streetfighter 2	DA 49,95
Subtrade	? 1 V
Superfrog	DV 49,95
Tornado	DA 59,95
Train It	DA 1 V
Transarctica	DA 54,95
Traps n Treasure	DA 64,95
Twilight 2000	DV 179,95

Titel	Amiga
Uridium 2	DA 59,95
Walker	DA 59,95
War in the Gulf	DV 69,95
Whales Voyage	DV 59,95
Winter Challenge	DA 1 V
Worlds of Legends	DA 154,95
WWF Wrestlemania 2	DA 49,95
YO ! Joe	DA 59,95
Zero	DA 159,95
Zool 2	DA 54,95

Amiga 1200

Titel	Amiga
1869	DV 69,95
Alienbreed 2	DA 59,95
Anstoss	DV 59,95
Body Blows Galactica	DA 69,95
Burntime	DV 69,95
Chaos Engine	DA 49,95
Civilisation	DV 169,95
Schatz im Silbersee	DV 179,95
Dynatech	DV 157,95
Elysium	DV 159,95
Hattrick	DV 169,95
Ishar 1	DV 64,95
Ishar 2	DV 64,95
Kings Quest 6	DV 159,95
Nigel Mansel	DA 64,95
Pinball Fantasies	DA 159,95
Robocod	DA 49,95
Soccer Kid	DA 159,95
T.F.X. Work & Progr.	DA 169,95
Transarctica	DV 59,95
Twilight 2000	DV 179,95
Whales Voyage	DV 59,95
Wing Commander	DA 164,95
Zool 2	DA 149,95

Zubehör

Competition Pro 5000	27,95
Competition Pro Star	29,95
Competition Mini	29,95
512 KB Ram Karte/Uhr	54,95
Laufwerk extern/abschaltb.	119,95

Sonderangebote - solange Vorrat reicht

Body Blows	DA 39,95
Prince of Persia 1	DA 29,95
Jack Nicklaus Golf	DA 29,95
Budokan	DA 29,95
Terminator 2	DA 29,95
Trivial Pursuit	DV 29,95
Privat 1 plus Data	DA 39,95

DV = Spiel und Anleitung deutsch / DA = deutsche Anleitung / EV = englische Version / LV = in Vorbereitung
 Die mit X gekennzeichneten Artikel waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig.
 Zahlungsbedingungen: Vorkasse 5,50 / Nachnahme 9,- zzgl. Nachnahmegebühr / Ausland nur Vorkasse plus 18,-
 Druckfehler vorbehalten



In Sachen Realismus ist Mortal Kombat unübertroffen.

Der Megaknüller in den Spielhallen treibt schon seit einigen Monaten sein Unwesen auf den diversen Konsolen. Pünktlich drei Monate später darf man nun auf dem Amiga den Mortal Monday nachholen.

Mortal

Ein unglaublicher Werbeaufwand begleitete die Einführung von Mortal Kombat im Konsolenbereich. Sicherlich wird davon auch die

Amiga-Version profitieren, die drei Monate nach dem Mortal Monday erscheint. Wer auf Kloppereien per Joystick steht, wird die Veröffentlichung

wohl kaum abwarten können.

Was ist dran?

Als erstes fällt einem sicherlich die aufwendig digitalisierte Grafik auf, für die Schauspieler digitalisiert wurden. Bild für Bild wurden für die Automaten-Versionen die Bewegungen digitalisiert, nachbearbeitet und in das Spiel eingebaut. In den Spielhallen entwickelte sich Mortal Kombat aufgrund genau dieser Realitätsstreue zum Megahit. Blut fließt in Strömen und Köpfe rollen nach Belieben. Dank dieses beklemmenden Realismus kann man beim Tritt auf die Pixel-Brust förmlich mitfühlen. Sollte der Energiebalken schon bis

an den Rand gerutscht sein, wankt der Kämpfer bereits und der Computer fordert den Spieler digital zum letzten Manöver auf. Finish Him!" tönt es aus dem Lautsprecher und der Spieler zittert dem letzten Schlag entgegen. Besonders Mühe hat man sich jedoch auch bei den Special

Der tödliche Kampf für harte Burschen nun auf Amiga!



Tödlicher Name schützt vor Niederlage nicht! Passenderweise wollen wir Mortal Kombat gleich Body Blows Galactic gegenüberstellen. Schlag für Schlag lassen die beiden Konkurrenten ihre Bizepspower messen.

Originelle Hintergrundgrafiken, sehr schöne Animationen.

Grafik

Grob digitalisierte Grafiken, jedoch gute Animation.

Satte dreizehn Kämpfer sorgen für Abwechslung im Schlagabtausch.

Variation

Lediglich sieben Kämpfer, dafür jedoch spektakulärere Extraschläge.

Wenig Soundeffekte und eine sehr schräge Musik begeistern nicht.

Sound

Tolle Digieffekte und sehr gelungene Soundtracks können gefallen.

Ein tolles Beat'em Up mit sehr guten Ideen und guter Ausführung.

Gesamt

Der Automat wurde sehr gut umgesetzt, ist jedoch brutal.

comment

Hammerhart! Gegen Mortal Kombat wirken Street Fighter II und Body Blows Galactic fast wie friedliche Freiluftübungen. Wenn man sich hier mit Scorpion prügelt, bleibt kein Leibchen unbefleckt. Das Blut spritzt voller Freude über den Screen. Kämpfer werden geröstet und zerfallen zu Staub. Empfindliche Naturen sollten sich folglich Mortal Kombat nicht zumuten, denn ihr Nervenkostüm und Moralverständnis könnte Schaden erleiden. Rein spielerisch gesehen ist auch diese Version hervorragend gelungen. Prinzipiell gleichen sich Amiga und Mega Drive-Version ziemlich stark, wobei der Amiga unverständlicherweise weniger Farben zu bieten hat.



Hans



Kombat



„Finish him!“, das hörte man noch kurz zuvor, sie folgte dem Rat brav!

Moves gegeben, denn auch hier hat man an Brutalität nicht gespart. Man darf per Supermann durch die Luft düsen oder andere Leute zu Staub zerbröseln.

(hi)

Hersteller: **Virgin**
 Muster von: **Hersteller**
 Genre: **Beat 'em Up**
 Preis: **ca. DM 70,-**
 Erhältlich: **ab Dezember '93**

Anzahl der Spieler: **1-2**
 Anzahl Disketten: **2**
 2 Spieler simultan: **Ja**
 1 MByte benötigt: **Ja**
 2-Drive empfohlen: **Nein**
 Festplatte empfohlen: **Nein**
 Englisch benötigt: **Nein**

Unterstützt: **2. Laufwerk**
 Steuerung über: **Joystick**
 Besonderheiten: **Umsetzung des Automaten-Hits**

+ Viele Animationen, sehr gut spielbar, passabler Schwierigkeitsgrad
- äußerst brutal, geschmacklos, auf Dauer langweiliger Sound

GAMEPLAY 81%
GRAFIK 76%
SOUND 69%
MOTIVATION 85%

DIE HELDEN GALERIE



Johnny Cage
 Eine flotte Sonnenbrille zeichnet den Hollywoodstar aus.

Kano
 Selbst brutale Verbrecher geben sich bei diesem Kampf die Ehre.



Scorpion
 Der unbekannte Rächer ist bekannterweise sehr gefährlich.



Sub Zero
 Wenn Subzero einmal seine Blitze los-schickt, könnte man geröstet werden.



Rayden
 Der Donnergott – an seltsamen Bezeichnungen mangelt es bestimmt nicht.



Liu Kang
 Eine verblüffende Ähnlichkeit zu Bruce Lee ist Liu nicht abzustreiten.

AMIGA GAMES

82%

GESAMT-WERTUNG

Interview mit Rick Wakeman

MICROCOSM



Es scheint so, als sei seit unserem letzten Treffen sehr viel passiert?

Ja, die Leute von Psygnosis haben mich angesprochen und ich habe sie ein paarmal in ihrer Firma in Liverpool besucht. Ich kann kaum glauben, wie sehr die Firma in der kurzen Zeit zwischen den Treffen gewachsen ist. Als ich sie jetzt besucht habe, waren mindestens 150 Leute dort beschäftigt. Die Kontaktaufnahme mit Software-Firmen ist sehr interessant, Zwei oder drei Firmen, denen Du meinen Namen gegeben hast, haben mich angerufen. Das Besondere bei Psygnosis ist die Tatsache, daß sie die Technologie besitzen, um

mehr als die eingeschränkten 4-Spur-Aufnahmen für die komplette Musik und die Sounds zu machen. Als ich das erste Mal dort war, war ich erstaunt, daß sie tatsächlich mehr über meine Musik wußten, als ich erwartet hätte. Während des Gesprächs gewann ich den Eindruck, daß sie sich von meinem Beitrag sehr viel erwarteten. Da ich

Der Name Rick Wakeman wird den jüngeren Lesern vielleicht nur wenig sagen. In der Mitte der 70er Jahre war er Mitglied der Supergruppe Yes. Eingehüllt in einen silberfarbenen Umhang, galt er als der beste Keyboard-Spieler überhaupt. In den letzten Jahren war Wakeman ständig mit seiner eigenen Band auf Tournee. Mit einer Mischung aus Klassik und Rockmusik gab er dabei nicht nur Proben seines Könnens, sondern zeigte auch seinen vielfältigen Hintergrund als Keyboard-Spieler. Rick schreibt die Musik für Microcosm von Psygnosis, mit dem man das Innenleben des menschlichen Körpers erforschen kann. Dabei geht es darum, eine fremdartige Sub-

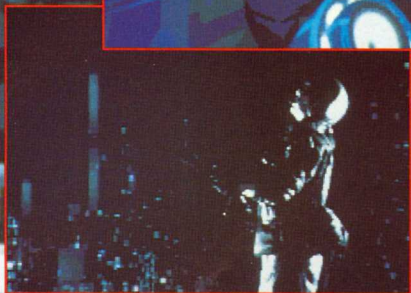
stanz zu finden, mit der sich das Leben des Präsidenten retten läßt.

Von Paul Rigby



Der Mikrokosmos des Menschen darf erforscht werden. Hier eine Fahrt durch die Vene.





Das erste Hammerspiel für Amiga CD 32.

bereits die Soundtracks für ein paar größere Filme gemacht habe, zweifelte sie, ob ich meine Zeit für eines ihrer Projekte opfern würde. Anscheinend ist die Ansicht verbreitet, daß jeder in der Musikindustrie Gagen verlangt, die so hoch sind wie Telefonnummern lang sind. Ich glaube wirklich, daß der Boom mit CD-ROM-Konsolen die nächste große Erweiterung der Musikindustrie darstellt, die ja nun wirk-

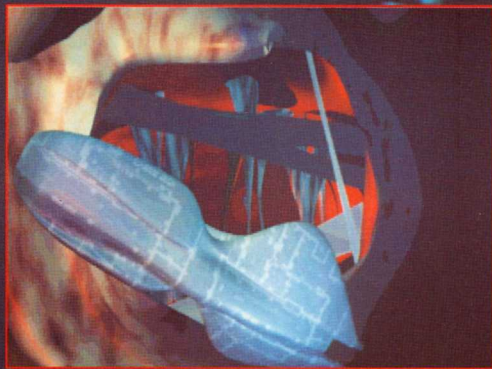
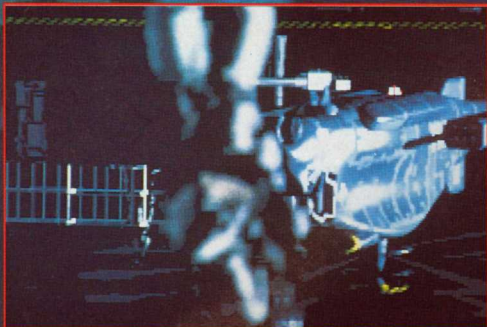
lich schon ziemlich groß ist, aber ich glaube, sie wird immer noch wachsen. Und ich möchte teilhaben an etwas, das ich als eine große, noch nicht angezapfte Quelle für Profimusiker wie mich betrachte. Ich habe Film-

Soundtracks für beinahe nichts geschrieben, es hängt wirklich von dem Projekt und den verfügbaren Ressourcen ab. Ich arbeite auch für wenig, wenn ich an das Projekt glaube! Durch diese Einstellung hatte ich den Weg frei, an dem Projekt "Microcosm" zu arbeiten. Psygnosis will, daß den Leuten der Mund vor Staunen offen bleibt, wenn das Spiel auf den Markt kommt. Als ich sie besuchte, wußten sie bereits genau, was sie von mir wollten. Wir haben uns ein paarmal gegenseitig besucht und stehen in regelmäßigem Kontakt. Das letzte Mal war ich vergangene Woche dort und ich kam ganz aufgeregt zurück. Für das Spiel muß ich neun bis zehn Minuten Musik schreiben, was bis zur ersten Januarwoche soweit sein wird. Psygnosis arbeitet noch an der Grafik und, ganz ehrlich, als ich die Grafiken begutachten konnte, dachte ich, sie seien schon fertig, aber man sagte mir, daß noch sehr viel daran zu tun sei! Der Gesamtplan von Psygnosis für dieses Spiel ist so raffiniert. Ich weiß bereits jetzt, wie die Musik klingen soll. Ich schreibe

drei Stücke und habe außerdem noch ein paar Vorschläge zu anderen musikalischen Einlagen zu machen. Wir behandeln das ganze in etwa wie die Partitur zu einem Film-Soundtrack und nicht wie zusätzliche Musik für ein Spiel. Da wir aus musikalischer Sicht so viel mehr Möglichkeiten haben und die Leistungsfähigkeit der CD uns eine perfekte Umgebung ohne Einschränkungen bietet, können wir uns einfach hinsetzen und es machen. Keine Speicherbeschränkung! Für mich ist es die nächste Stufe...als ob Du Teil Deines eigenen Films bist. In den letzten Monaten habe ich Videos, Grafikausdrucke, Blätter mit technischen Angaben, usw. bekommen. Sobald Psygnosis etwas hat, das man vorzeigen kann, schicken sie es mir zu. Ich glaube, sie verstehen ganz genau, woran ich gerade denke. Ihr Wissen ist dem meinen um Lichtjahre voraus, aber sie wissen anscheinend ganz genau, wie man den einzelnen Experten einsetzen muß.

Wie lieferst Du Psygnosis Deine Musik? Auf Kassette?

Ich liefere die Musik auf DAT, nicht dem Industriestandard entsprechend. In der Musikindustrie machen wir es genauso, wenn wir Musik ablefern, die auf normalen CDs "gemastert" werden soll. Ich habe die dazu notwendigen Geräte in meinem eigenen Studio. Das ganze ähnelt vom Ablauf her also einer normalen Plattenaufnahme.



Auf CD lassen sich gewaltige Mengen an Grafik unterbringen. Dies wird ausgiebig genutzt.

Graftgold

Diary Vol. 5

Mittwoch, 1. September

Mein neuer SNASM sollte morgen eigentlich kommen und ich freue mich schon darauf, wieder zu programmieren. Fünf Tage Ottifants testen reicht mir völlig aus. Otti ist inzwischen fast fertig und in den letzten paar Tagen wurden alle größeren Bugs entfernt, so daß das Game jetzt viel Spaß macht und sehr spielbar ist (das heißt, wenn man es nicht eine Woche lang jeden Tag sieben Stunden lang spielen muß).

Donnerstag, 2. September

Endlich habe ich heute mein neues A1200 SNASM bekommen. Wie immer gibt es ein kleines Problem. **ES FUNKTIONIERT NICHT!!!!** Wir testeten es mit allen anderen PC-Boards und dort lief es einwandfrei. Deshalb rief ich Cross Products, die Hersteller des SNASM, an. Sie meinten, daß ich wahrscheinlich eine falsche Sicherung auf meinem Board hätte. Nachdem ich die Sicherung ausgetauscht hatte, schien alles reibungslos zu funktionieren. Als ich jedoch später am Nachmittag mit dem

Debugger arbeiten wollte, stellte ich fest, daß er immer noch nicht so lief wie er sollte. Als ich SNASM benutzte, um meinen Code Schritt für Schritt durchzugehen, brauchte er bis zu fünf Minuten, um von einem Befehl zum nächsten zu gelangen. Bei einem zweiten Telefongespräch mit Cross Products wurde mir mitgeteilt, die Probleme seien auf einen alten SCSI 1-Chip zurückzuführen, der sich statt dem neuen SCSI 2-Chip in meinem Rechner befände. Jetzt heißt es, einige Tage zu warten, bis der neue Chip eintrifft.

Freitag, 3. September

Damit ich mit meiner Arbeit ein bißchen vorankam, tauschten Andrew und ich unsere SMASMs, da das A1200-Board mit seinem PC funktioniert.

Steve bat mich, die neuen Datenkompressionsroutinen, an denen er gearbeitet hatte, zu debuggen. Dafür habe ich einen Großteil des Vormittags gebraucht. Nachmittags nahm ich dann schließlich die Arbeit an Dave wieder auf. Dabei befaßte ich mich mit Daves Auf- und Abwärtsbewegungen an der vorderen Kante von schiefen Ebenen und versuchte, ihn an ungewollten Stürzen zu hindern.

Montag, 6. September

Diesen Morgen kam der neue SCSI-Chip.

aber niemand war in der Lage, den alten Chip aus meinem PC zu entfernen. Steve ist ein Experte für diese Art von Problemen - ich muß mich also gedulden, bis er später nachmittags vorbeikommt.

Ich bin jetzt dahintergekommen, was bei den vorderen Kanten an schiefen Ebenen immer falsch gelaufen ist und habe das ganze in Ordnung gebracht. Nun kann Dave in jeder beliebigen Geschwindigkeit an den Kanten entlangfahren, ohne hinunterzustürzen. Die Ursache für das Problem lag in der Art, wie ich die Höheninformation aus der Map abrief.

Als Steve von der ECTS in London zurückkam, wechselte er meinen alten SCSI-Chip gegen den neuen aus. Jetzt muß ich nur noch meinen A1200 von Andrew zurückbekommen.

Dienstag, 7. September

Heute hatte ich frei, damit ich die ECTS in London besuchen konnte. Dort sah ich ein paar andere Spiele, die den gleichen Blickwinkel wie Dave verwenden (hauptsächlich für das SNES), aber keines von ihnen hatte eine vergleichbare konturierte Boden-Map mit zahlreichen frontalen und seitlichen schiefen Ebenen. Der Grund dafür liegt wahrscheinlich darin, daß es ziemlich schwierig ist, Sprites mit all



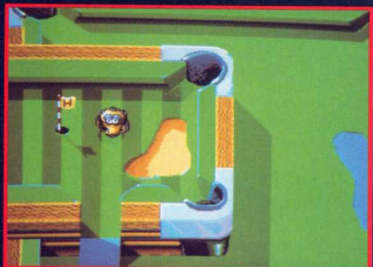
dem realistisch interagieren zu lassen.

Mittwoch, 8. September

Überraschenderweise habe ich meinen A1200 von Andrew ohne größere Kämpfe zurückbekommen. Mit dem neuen SCSI-Chip funktioniert jetzt alles wünschgemäß, aber viel schneller (wegen dem 68020 Prozessor des A1200). Nun gilt es nur noch, ein Problem mit der Rückseite von schiefen Ebenen zu lösen, und das betrifft den ganzen Code für die linken schiefen Ebenen.

Donnerstag, 9. September

Hatte heute Morgen ein Arbeitsgespräch mit Steve. Wieder einmal zerbrachen wir uns den Kopf über einen passenden Namen für das Spiel, aber uns fiel immer noch nichts richtiges ein. Steve deutete außerdem an, daß er in ein paar Wochen vielleicht noch einen Künstler gewinnen könnte. Nachmittags besserte ich den letzten Bug in den linken schiefen Ebenen aus.



32 heb' ab!



Heb' jetzt ab mit noch mehr speed und schärferer Grafik! Durch **32 geniale Bits**. Mächtig viele **Spiele**. Spaß und Spannung, Abenteuer und Action total. Der Scharfmacher **für alle CD's**: Audio-CD, CD+G, CD-Movie, Karaoke-CD's. Bunt, schrill, schnell. Unschlagbar gut!

Der volle Durchblick – schärfer als jemals zuvor. Bewährte **AMIGA-Rechnerpower**, **4-Kanal-Stereosound**, **CD-ROM-Laufwerk** mit double speed und **16,8 Mio. Farben**.

Jetzt abheben und beim Handel checken!

AMIGA CD³²
Die erste 32Bit Video-Musik-Spielekonsole.

von **Cx Commodore**

Freitag, 10. September

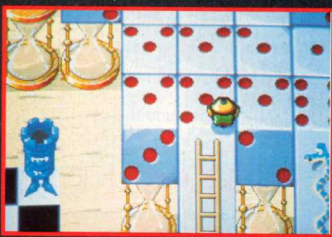
Heute habe ich meine neue Routine für die linken schiefen Ebenen auch auf die rechten Ebenen übertragen. Alles ging reibungslos und hat das erste Mal ganz funktioniert. Jetzt sind da nur noch die nach vorne gerichteten Ebenen. NOCH MAL!!!

Mittwoch, 15. September

Heute begann ich mit der Arbeit an den nach vorne gerichteten schiefen Ebenen. Meistens läuft alles gut, aber manchmal springt Dave wieder nach unten zurück, statt sich hinaufzubewegen. Mein Problem besteht hier darin, daß ich dem Debugger keine entsprechende, aussagekräftige Fehlermeldung entlocken kann. Insgesamt habe ich heute drei Stunden damit verbracht, Dave schrittweise schiefe Ebenen hinauf- und hinunterfahren zu lassen und dabei auf den Fehler zu warten. Alles funktioniert beim Tracing einwandfrei, aber sobald ich das Programm normal laufen lasse, tritt der Fehler ständig auf.

Donnerstag, 16. September

Schließlich ist der Fehler doch noch mal beim Debuggen aufgetreten. Es ist wirklich ein ganz blöder Schritzer. Ich hatte vergessen, den Offset der linken oberen Sprite-Ecke zum Berührungspunkt mit der schiefen Ebene zu addieren. Nach Zufügen dieser Befehlszeile funktionieren auch die nach vorne gerichteten schiefen Ebenen wieder. Als nächstes merzte ich den Bug aus, der Dave immer wieder nach oben von der Map verschwinden ließ, wenn er eigentlich bestimmte Abhänge hinunterfallen sollte. Wieder einmal hatte ich vor lauter Eile, die Routine zum Laufen zu bringen, vergessen, ein Register zu löschen. So fiel Dave nicht gegen Null, sondern gegen einen x-beliebigen



Wert, der im Register hängengeblieben war - normalerweise Null, aber manchmal auch eine sehr hohe Zahl.

Freitag, 17. September

Heute wieder Arbeit an der Fallroutine. Alle Probleme, die jetzt noch übrig sind, haben mit dem Fallen und der diesbezüglichen Abfrage zu tun.

Heute nachmittag schneite Graham von Renegade herein. Er wollte mich dazu bringen, Dave hinter anderen Objekten zu verbergen. Manche Objekte sind aber so groß, daß der Spieler Dave völlig aus den Augen verlieren würde.

Montag, 20. September

Nun habe ich eine meiner Meinung nach recht schnelle Fallabfrage für Dave ausgearbeitet. Dies und die Fallroutine muß jetzt nur noch programmiert werden. Alles muß bis morgen warten, weil ich den Nachmittag freigenommen habe.

Dienstag, 21. September

Meine Kantenanfrage hat sich als sehr rasant erwiesen, aber sie arbeitet nicht immer einwandfrei. Ich sehe allerdings keine Möglichkeit, wie ich das ganze noch genauer gestalten kann, ohne daß alles viel langsamer wird. Ich werde die Sache deshalb beiseite legen, bis ich mit Steve darüber sprechen kann, und packe einstweilen was anderes an.

Mittwoch, 22. September

Heute änderte ich alle Waffenroutinen, um deren Geschwindigkeit beim Feuern an die Daves anzupassen, so daß Dave die langsameren Schüsse nicht überholt. Als nächstes nahm ich mir die aktuellen Plot-Prioritäten vor, um herauszufinden, was dort noch zu ändern war.

Donnerstag, 23. September

Ich begann den Tag damit, zu schauen, wie lange die einzelnen Waffen zum Feu-

ern brauchten. Einige Waffen taten zuviel in einem Game-Zyklus, also änderte ich die Waffenroutinen so, daß sich die Berechnungen über mehrere Game-Zyklen hinweg, um

das Spiel zu beschleunigen. Dies hat das Timing bei den Waffen erheblich verbessert.

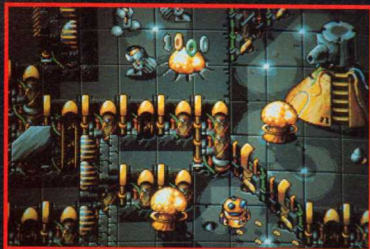
Zusätzlich brachte ich einige Waffen auf den neuesten Stand. Jetzt ticken die Minen zwei Sekunden lang und explodieren dann (nun läuft dabei alles korrekt); der Starburst sind Minen, die den Boden entlangschlittern, bevor sie spiralförmig Flammen versprühen.

Freitag, 24. September

Ich hatte ein Treffen mit John K. und Steve, um die Grafiken für die einzelnen Levels durchzusprechen. Nachdem inzwischen mehrere Projekte beendet worden sind, bekam ich offiziell drei Künstler zugeteilt - zwei weitere werden in den nächsten Wochen dazustoßen. Aufgrund all der Projektänderungen organisierten wir heute nachmittag unsere Sitzordnung um, so daß jetzt alle Leute, die mit Dave zu tun haben, in dem selben Büro sitzen. Ich bin sicher, daß mir dies noch mehr Probleme bescheren wird, weil ich in einem Raum unter fünf Künstlern der einzige Programmierer bin.

Montag, 27. September

Diesen Morgen änderte ich den Code für die Plot-Prioritäten; auf meinem System läuft jetzt alles einwandfrei. Der Trick bei der Sache ist, den Sprite seiner Y-Position und seiner Höhe gemäß in eine verkettete Liste einzusortieren. Jetzt, wo ich die Künstler zugeteilt bekommen habe, muß eine gewisse Ordnung in das Layout der Paletten gebracht werden. Der Rest des Tages wurde davon in Anspruch genommen, die Palette zu organisieren und alle bereits vorhandenen Grafiken zu überarbeiten. Hoffentlich weiß jetzt jeder, welche Farben verändert werden dürfen und welche durch alle Levels hindurch gleichbleiben müssen.



Dienstag, 28. September

Heute habe ich einen neuen Bösewicht zugefügt. Es ist eine von Collins Schlimpfützen. Die Pflütze macht sich an Dave heran und schießt dann aus einer gewissen Entfernung alle zwei Sekunden zwei hüpfende Schleimbälle auf ihn ab.

Mittwoch, 29. September

Ich führte noch mehr Timing-Tests durch, indem ich gleichzeitig massenweise Schleimbälle abfeuerte, bis die Framerate begann abzufallen. Das Ergebnis war einfach enttäuschend. Um herauszufinden, was dabei so zeitaufwendig war, verwendete ich verschiedenfarbig gerasterte Timing-Balken mit den einzelnen Routinen. Dabei stellte sich heraus, daß meine Plot-Prioritäten-Routine sehr effizient arbeitete, solange nur wenige Objekte auf dem Screen waren. Je mehr Objekte auftauchten desto schlechter wurde es.

Donnerstag, 30. September

Ich beschloß, daß es an der Zeit war herauszufinden, was in den Parts vor sich gehen sollte, die ich noch nicht geschrieben hatte: das Graftgold AMP (Alien-Manöver-Programm) System sowie verschiedene Plot- und Sprite-Routinen. Nachdem ich mich durch all diese Routinen durchgearbeitet hatte, verfüge ich jetzt über einen viel größeren Einblick in die Arbeitsweise des Systems, sodaß es mir jetzt möglich ist, aus allem die maximal mögliche Geschwindigkeit herauszuholen. Darüberhinaus habe ich versucht, eine effizientere Sortierfolge für die Plot-Prioritäten zu erstellen.

Übersetzt von
Herbert Aichinger

Die TOP GAMES '93

PLAY TIME
PLAY TIME
PLAY TIME
PLAY TIME
PLAY TIME

Die besten Computer- und Videospiele des Jahres

DIE TOP GAMES 1993

Die 100 besten Spiele des Jahres '93 im PLAY TIME Sonderheft 2!

Die 100 besten Spiele dieses Jahres ausführlich getestet und neu bewertet von Deutschlands großer Fachredaktion für Computer- und Videospiele. 6 Genres im Überblick: Action, Adventure, Rollenspiele, Simulation, Sport und Strategie.

für nur DM **9,80**

HÖL DIR DEN GAMES-GUIDE '93

Ultimativ, umfassend, unentbehrlich!

MITMACHEN & GEWINNEN

Wer diesen Coupon ausfüllt, ausschneidet, auf ein Postkarte klebt, an folgende Adresse richtet: COMPUTEC VERLAG, Kennwort "Mitmachen und Gewinnen", ISARSTR. 32, 90 451 Nürnberg, und abschickt, der nimmt an der Verlosung von 10 BASKETBALL-SETS (siehe Abbildung) teil. Einsendeschluß ist der: 28. Februar 1993. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Name, Vorname

Straße, Haus.-Nr.

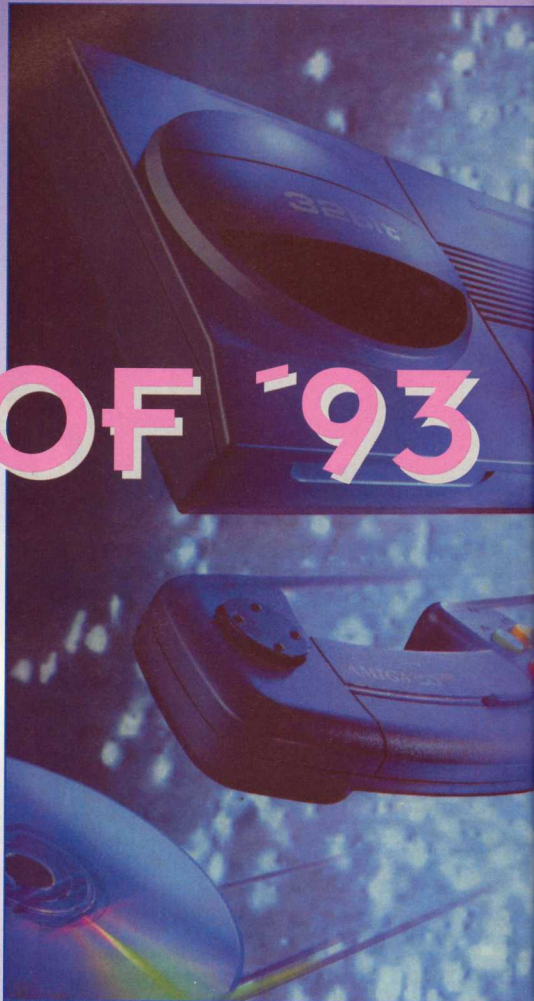
PLZ, Ort

COMPUTEC PTSH AG

Ab 1. Dezember im Handel erhältlich!

Das Jahr auf ganzen vier Seiten zusammenzufassen ist nicht gerade einfach, doch nach langen Konferenzen und so mancher heißen Diskussion haben wir in acht Genres die vierundzwanzig besten Amiga-Spiele des Jahres gekürt. Gleichzeitig geben wir einen Ausblick auf das, was uns 1994 erwartet. Folgt unserem Streifzug durch die Spielewelt! Von Hans Ippisch

BEST OF '93



Selten wurde einem die Auswahl der besten Spiele des Jahres so leicht und so schwierig zugleich gemacht. Leicht war es in den Genres Renn- & Sportspiele, Rollenspiele und Wirtschaftssimulationen, und zwar deshalb, weil die Neuerscheinungen in diesen Genres ziemlich wenig waren. Im Gegensatz dazu stehen das Jump & Run das Arcade Action- und das Strategiegenre, die vor hochklassigen Spielen geradezu überquollen. Doch laßt uns nun die besten Amigaspiele des Jahres küren.

auch zum letzten Mal, denn die Jungs aus der sonnigen Ranch haben die Arbeit an Amiga-Versionen eingestellt. Das zweite Indiana Jones-Abenteuer überzeugte durch eine absolut gelungene Story und abwechslungsreiche Grafiken. Elf Disketten stellten jedoch die Geduld von so manchem Nicht-Festplattenbesitzer auf eine harte Probe.

Der zweite Platz wird den talentierten Jungs von Core Design zuteil, die mit Curse Of Enchantia ein fast ebenbürtiges Spiel auf die Disketten schafften. Insbesondere die technische Arrangierung wußte zu gefallen. Hier gibt es auch eine gute Nachricht zu vermelden, denn ein Nachfolger ist schon in Sicht und sollte wohl noch im Frühjahr für den Amiga erscheinen.

Den Abschluß des Adventure-Genres bildet erfreulicherweise ein Spiel aus deutschen Landen, das sich jedoch in den Charts als nicht gerade besonders erfolgreich zeigen

te. Nichtsdestotrotz konnte das Textadventure um den rollstuhlfahrenden Jonathan durch Spannung und solide Technik überzeugen.

ADVENTURES

1. Indiana Jones IV
Lucas Arts
2. Curse Of Enchantia
Core Design
3. Jonathan
Software 2000

Wie auch schon im Vorjahr, geht der Preis für das beste Adventure an Lucas Arts, dummerweise wohl

ROLLENSPIELE

1. Ambermoon
Thalion
2. Das Schwarze Auge
Attic
3. Shadowlands
Krisalis

Und '94?

Im Adventure-Genre sieht es auch nach dem Wegfall von Lucas Arts nicht schlecht aus, denn neue Softwarehäuser wie Core Design oder Virgin versuchen, die Lücke wacker zu schließen. Vielleicht eröffnet ja das CD 32 ein neues Adventurezeitalter, denn für hohen Speicherplatzbedarf ist die CD ja geradezu prädestiniert.

Gerade noch rechtzeitig schaffte das neueste Spiel aus der Hit-schmiede Thalion den Sprung in die Softwareshops, denn nur so konnten sie ihren Titel aus dem Vorjahr wieder verteidigen, den sie mit Amberstar bereits errungen hatten. Der Nachfolger ließ das Adventure-Genre einen Quantensprung nach vorne machen, denn erstmalig durfte man in Amber-





moon auch auf dem Amiga fließendes 3D-Scrolling erleben. Ein ähnliches System bot auch Legends Of Valour von

U.S.Gold, doch zeigte sich dieses Spiel spielerisch recht einfältig. Im Gegensatz dazu begeisterte insbesondere das Gameplay bei Ambermoon und ließ auch diejenigen schwärmen, die mit einem langsamen Amiga das 3D-Scrolling nicht so recht genießen konnten. Eine Festplatte war jedoch auch hier Pflicht.

Ein Sternenschweif zog am Himmel vorüber, als Attic das bekannteste deutsche Brettrollenspielsystem hervorragend umsetzte. Mit Das Schwarze Auge ist dem noch recht jungen Softwarehaus ein wahrer Verkaufserfolg gelungen, zu dem er jedoch erst wurde, nachdem man die Speicheranforderung von 1,5 MByte auf 1 MByte gesenkt hatte. Mit dem Sternenschweif will ich diesen Absatz auch abschließen, denn so nennt sich der Nachfolger, der schon im Frühjahr erscheinen soll.

Das Teque Softwareteam konnte ebenfalls wieder einen Preis einheimsen; auch sie schufen einen Nachfolger, und zwar zu Shadowlands, das noch bei Domark erschienen ist. Shadowworlds griff auf das bewährte Iso-3D-System zurück und überzeugte Fans und Kritiker gleichermaßen. Zum Verkaufschiff konnte dieses Spiel leider nicht avancieren.

Und '94?

Es würde mich nicht überraschen, wenn wir auch im nächsten Jahr wieder ein Spiel aus deutschen Landen an dieser Stelle fänden. Die Fortsetzung der Amber-Saga ist beschlossene Sache, während die DSA-Fortsetzung bereits vor der Tür steht. Ansonsten erwarten wir eventuell doch noch Lands Of Lore oder Wizardry VII für den Amiga.



SPORTSPIELE

1. Goal!
Virgin
2. Archer McLean's Pool
Virgin
3. Lothar Matthäus
Bomico

Die Auswahl im Sportspielgenre gehörte zu den leichtesten Aufgaben bei dieser Preisverleihung, schließlich erscheinen mit den ausgezeichneten drei Programmen wirklich die Sahnestücke des Sportspieljahres, während die Verfolger erst einige Qualitätsstufen weiter hinten zu finden sind.

An der Spitze finden wir den inoffiziellen Nachfolger der schon legendären Kick-Off-Reihe, der sich sowohl spielerisch als auch grafisch als Kick-Off-Nachfolger zu erkennen gibt: Goal! von Programmierer Dino Dini überzeugte durch ausgeklügeltes Design und vorbildliche Optionsvielfalt. Wer Kick Off schon mochte, kam an Goal! einfach nicht vorbei.

Eine weniger schweißtreibende Sportart finden wir auf dem nächsten Platz. Mit Pool schuf Archer McLean eine hervorragende Fort-

setzung der Snooker-Variante, die jedoch dank eines in Deutschland wenig gespielten Regelwerks nicht so recht ankam. Wiederum gab es hervorragende 3D-Grafiken und realistische Kugelstöße zu bewundern.

Deutschlands Rekord-Nationalspieler in Sachen Fußball, Lothar Matthäus, stand schließlich Pate für den dritten in der Sportspielabteilung. Bomico schuf zusammen mit Ocean ein wirklich sehr spielenswertes Fußballspiel, das sich mit verschiedenen Grafikperspektiven und schönen Sprites hervorheben konnte. Zum Abschluss des Jahres landete dieses Spiel sogar auf Platz 1 der media control-Charts.

Und '94?

Wahrlich sportliche Zeiten erwarten uns, wenn ich mir ansehe, an was die Programmierer alles derzeit arbeiten. Die Jungs von Sensible Software basteln am dritten Teil der Sensible Soccer-Reihe, während die fußballbesessenen Programmierer von Krisalis ihr mittlerweile fünftes Soccer-Game auf die Amigas dieser Welt loslassen wollen.



Lionheart



JUMP & RUN

1. Soccer Kid
Krisalis
2. Chuck Rock 2
Core Design
3. Arabian Nights
Krisalis

Nach den ganz guten Sportspielen haben wir es hier wieder mit Spielen allererster Güteklasse zu tun. Alleine Soccer Kid hat schon einen Sonderpreis verdient, denn selten sah man so viele neue Ideen in einem Jump & Run-Spiel. Der fußballerisch sehr begabte Kid durfte mit allerlei Geschick und artistischen Fähigkeiten durch eine stattliche Anzahl von Levels gejagt werden. Gratulation an Krisalis!

Ein windeltragender Held namens Son Of Chuck schlich sich heimlich auf den zweiten Platz dieser Preisverleihung. Hiermit finden wir Core Design bereits zum zweiten Mal auf den diesjährigen Siebertreppchen. Bei Chuck Rock II überzeugten besonders die riesigen Sprites und die hervorragend gezeichneten Grafiken. Daß Windelträger außerdem auch noch äußerst sympathisch wirken, ließ die Kritikerherzen endgültig schmelzen.

Ein nicht weniger niedlicher Held belegt schließlich den dritten Rang, und hiermit kann Krisalis bereits zum dritten Mal den Sprung aufs Siegerpodest machen. Mit Arabian Nights gelang ein geradezu vorbildlich abwechslungsreiches Jump & Run mit besonders hervorragender Musik und verschiedenen Grafikstilen. Ich bin ganz gespannt, zu was sich die Krisalis-Programmierer nächstes Jahr noch hinreißen lassen.

Und '94?

Einen ganz persönlichen Favoriten habe ich mit Mr. Nutz bereits jetzt anzubieten, denn was ich bisher von dem Spiel aus Frankfurt gesehen habe, läßt selbst die obengenannten Programme im Regen stehen. Besonders gelungen sieht außerdem auch Bubba'n'Stix, das neueste Spiel von Core Design, aus.

ARCADE ACTION

1. Lionheart
Thalion
2. Turrigan III
Factor 5
3. The Chaos Engine
Renegade

Besonders heftig waren die Diskussionen bei diesem Genre, denn schließlich finden wir hier drei Spiele, die allesamt oberhalb der 90 Prozent-Schwelle rangieren. Ob man nun Turrigan III oder Lionheart den Vorzug gibt, ist jedoch völlig Geschmackssache. Letztendlich haben wir uns nun wie folgt entschieden:

Die Siedler



STRATEGIE SPIELE

1. Die Siedler
Blue Byte
2. Lemmings 2
Psygnosis
3. Syndicate
Bullfrog

Lionheart darf sich bestes Amiga-Action-Spiel 1992 nennen, und zwar deswegen, weil Grafik und Technik ein ganz neues Zeitalter bei Amiga-Spielen einläuteten. Der eine oder andere mag jetzt vielleicht das nicht ganz so gute Gameplay bemängeln, doch würde auch dieses das Niveau von Grafik und Technik erreichen, hätten wir es mit einem wirklich perfekten Spiel zu tun.

Die deutsche Actionlegende schlechthin muß sich mit dem zweiten Platz begnügen, doch, wenn die Informationen korrekt sind, dann hat Turrigan schon jetzt den Kampf an der Softwarefront gewonnen. Alleine die Vorbestellungen stellten neue Maßstäbe für Amiga-Verhältnisse auf, und damit können die Programmierer wohl besser leben als mit Ehre allein. Eine äußerst bekannte Programmierertruppe darf sich schließlich über den dritten Platz bei den Actionspielen freuen. Die erfolgsverwöhnten Jungs von den Bitmap Bros. liefern mit The Chaos Engine ein Actionspiel im Stil von Klassiker Gauntlet ab und erobern wiederum die Verkaufscharts.

Und '94?

Die neuesten Gerüchte sprechen davon, daß sich Henk Nieborg und Erwin Kloibhofer Psygnosis angeschlossen haben, womit wir von den Lionheart-Schöpfern im nächsten Jahr einen neuen Hit erwarten dürfen. Elfmania von Renegade oder eventuell sogar Turrigan IV sind ebenfalls Favoriten für die Preisverleihung nächstes Jahr.

Eigentlich hatte ich nach der History Line im letzten Jahr an dieser Stelle Battle Isle II erwartet, doch die Blaubeißer aus Mülheim überraschten uns noch im Dezember mit einem genialen Spiel, das den schlichten Namen Die Siedler trägt. Die Mixtur aus Populous, Mega Lo Mania, Castles and Lemmings ließ uns zur höchsten Wertung aller bisherigen Ausgaben der AMIGA Games greifen. Was Volker Wertich und Christoph Werner hier auf die Beine gestellt haben, ist absolut einzigartig. Wenn man sich zu zweit an das Besiedeln einer Landschaft macht, stellt sich unglaublicher Spielspaß ein.

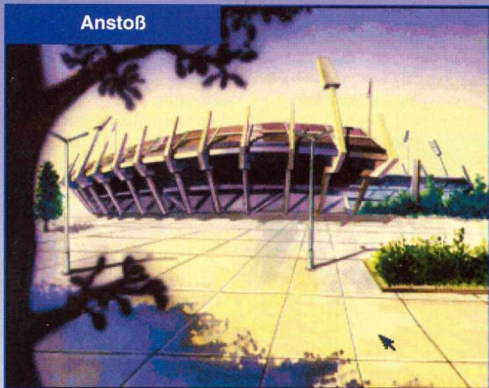
Der eigentliche Favorit auf diesen Titel landete 'nur' auf dem zweiten Platz. Die Fortsetzung der Saga um die suizidgefährdeten Kuschnelner stellte in Sachen Komplexität so manch anderes Spiel in den Schatten, doch vielleicht war dem einen oder anderen Lemmings 2 einfach wirklich zu kompliziert. Zum meistverkauften Amiga-Programm des Jahres reichte es jedoch dennoch hinter Indiana Jones, und damit kann man bei Psygnosis wohl doch leben.

Mit Syndicate meldete sich einer der genialsten Spielschöpfer im Kreis der Verkaufshit-Produzenten zurück. Gehörte Populous noch zu den Bestsellern, so blieben Powermonger und Populous 2 doch deutlich hinter den Erwartungen zurück. Mit Syndicate gelang Peter Molyneux und seinem Bullfrog-Team jedoch der Hit schlechthin. Ein neuartiges Spielkonzept und die tolle Bladerunner-Atmosphäre überzeugten bislang über fünfzigtausend Freaks.

Und '94?

Von Blue Byte steht endlich mit Battle Isle II die Fortsetzung des Kultspiels an, während Volker Wertich derzeit an einer sinnvollen Fortsetzung seines Megahits knobelt. Theme Park von Bullfrog und eventuell Lemmings 3 mit Zweispielermodus sind außerdem als Hitanwärter anzusehen.

Anstoß



WIRTSCHAFTS
SIMULATIONEN

1. Anstoß
Ascon
2. Eishockey Manager
Software 2000
3. Whale's Voyage
Neo

Manager Pro. von Software 2000 alt aussehen.

Letztgenannte Softwarefirma begab sich schließlich im Jahre '93 auf das Eis und wiederholte den Erfolg der fußballerischen Vorgänger. Kühnhackl auf dem Cover, die Weltmeisterschaft im eigenen Lande und die offizielle Lizenz vom Eishockey-Verband waren diesem Erfolg schließlich auch nicht abträglich.

Einen Preis nach Österreich können wir jedoch auch in diesem Jahr wieder vergeben, denn die Jungs von NEO schufen mit Whale's Voyage ein prima Debütspiel, das von den meisten eher als Wirtschaftssimulation denn als Rollenspiel gesehen wurde. In diesem Falle wird NEO den Preis wohl gerne annehmen.

Never change the winning team! Das bewahrheitet sich auch hier, denn wiederum ist ein Softwarehaus an genau der Spitzenposition, die es auch schon letztes Jahr innehatte. Segelte Ascon mit Patrizier über die Weltmeere zu einem glänzenden finanziellen Ruhepolster, so schufen sie dieses Mal mit Anstoß den Fußballmanager schlechthin. Fantastische Grafiken und eine wahre Flut an neuen Ideen ließen den Bundesliga

Und '94?

Von Ascon hatte ich als nächstes eigentlich Elisabeth I. erwartet, zur Überraschung kam jedoch Anstoß vorher. Kolumbus und der Nachfolger zu Bundesliga Manager sind von Software 2000 in Aussicht gestellt worden, während NEO mit Der Clou an einer kriminalistischen Wirtschaftssimulation arbeitet. Die Touristen von Max Design lassen ein schöne Reise erwarten.

Platz 3 vergeben wir wiederum an die Simulationsprofis von MicroProse. Wann konnte man schon einmal die Vorzeigeflieger aus sechs verschiedenen Epochen innerhalb weniger Minuten alle fliegen? Dies konnte natürlich nur MicroProse ermöglichen, das mit B 17 Flying Fortress und F-117 A noch zwei weitere Flugsimulationen auf den Markt brachte.

SIMULATIONEN

1. Gunship 2000
MicroProse
2. Combat Air Patrol
Psygnosis
3. Dogfight
MicroProse

Besonders seltsam geht es beim abschließenden Genre zu, denn hier finden wir das gleiche Programm, das bereits im Vorjahr ausgezeichnet wurde, an der Spitze. Die Erklärung ist jedoch relativ einfach, denn Gunship erschien in verbesserter Version erst Mitte des letzten Jahres. Somit hat sich Gunship 2000 den Preis für die beste Simulation '92 wirklich verdient.

Überraschend landete mit Combat Air Patrol ein Spiel der Actionexperten von Psygnosis an zweiter Stelle. Ihnen gelang eine bemerkenswert gute Simulation eines Senkrechtstarters, die auf eine Fortsetzung hoffen läßt. Nicht weniger gut war übrigens ihr Air Support, das jedoch eher in den Strategiebereich einzuordnen war.

Und '94?

Was uns an dieser Stelle in der Ausgabe 1/95 erwartet, läßt sich beim besten Willen nicht voraussagen. Ich für meinen Teil erwarte jedoch ein Spiel, das erstmalig den A1200 vollkommen ausreizen wird. Beispielsweise denke ich hier an T.F.X von Ocean oder eventuell den Nachfolger von Formula One Grand Prix.

DIE ZUKUNFT

Letztmalig werden wir hier wohl die Preisverleihung in dieser Form vorgenommen haben, denn spätestens nach dieser Wintersaison wird sich der Amiga-Markt auf drei Bereiche aufteilen. Zum einen wird der jetzige A500/600/2000 wohl noch den größten Teil ausmachen, jedoch dürfen wir für die beiden anderen Bereiche Spiele eines ganz anderen Kalibers erwarten. Zum einen haben wir hier den Bereich A1200/4000, und zum anderen den Bereich CD 32. Diese Spiele werden wohl größtenteils identisch sein, jedoch sind schon jetzt mit Microcosm, Jurassic Park und Pirates Gold die Möglichkeiten erahnbar, die mit der CD-ROM-Generation möglich sind. Nach den jetzigen Verkaufszahlen läßt sich das Amiga CD 32 als voller Erfolg einstufen, der einen den Flop CDTV vergessen läßt. Bislang wurden bereits über fünfzigtausend Einheiten abgesetzt, und daß die AA-Chipset-Reihe ein Flop werden könnte, befürchtet spätestens jetzt keiner mehr, wo Commodore nur noch diese Modellreihe produziert. Blicken wir noch vor zwölf Monaten optimistisch und doch skeptisch in die Zukunft, so erwarte ich für 1994 die Rückkehr des Amigas in so manches Softwareentwicklungs-labor.

Gunship 2000

Range: 18km
All aspect heat seeking missile for use against all air threats.

REMOVE:
2x SIDEWINDR FROM INBOARD STORES
2x SIDEWINDR FROM OUTBOARD STORES
2x SIDEWINDR FROM WINGTIPS

CALLSIGN: ECHO 1

HELICOPTER TYPE: AH-64A APACHE	INBOARD STORES:
WOC Pearily HEAVY SECTION	2x AIM-9R SIDEWINDR
CHAFF: 30	OUTBOARD STORES:
FLARES: 30	2x AIM-9R SIDEWINDR
FUEL: 100 %	WINGTIPS:
LOAD: 74 %	2x AIM-9R SIDEWINDR
AMMO: 1200 rnds	

ORDNANCE MENU

SELECTOR #1 to adjust Ordnance. ACCEPT when find.

Kapitel I

Das Equipment

Ich kann davon ausgehen, daß Du einen Amiga besitzt. Das ist gut. Besser wäre es allerdings, wenn Du zusätzlich noch einen PC hättest. Für die Firmen, die keinen In-House-Musiker beschäftigen, ist jeder freie Mitarbeiter ein organisatorisches Risiko, da sie diesen nur schwer kontrollieren können. Man versucht also, dieses Risiko zu minimieren, indem möglichst alle Jobs, die die Musik betreffen,

nen und dann für die Freundin umgesetzt werden. Deine Chancen steigen mit der Zahl der Systeme, die Du unterstützt. Wahrscheinlich hast Du Deinen Rechner an die Stereoanlage angeschlossen. Das ist für die Arbeit selber sicherlich nützlich, doch sollte man nie vergessen, die fertigen Songs noch einmal über den Monitorlautsprecher abzuhören. So manches, was aus der Anlage noch glasklar tönte, klingt hier plötzlich verzerrt.

Also: Immer von der Minimal-konfiguration eines Käufers ausgehen. MIDI kann die Arbeit ungeheuer erleichtern - sowohl das Einspielen als auch die Komposition selber. Ein MIDI-Interface plus Keyboard ist da sicherlich keine Fehlinvestition. Solltest Du mehrere Rechner haben, empfiehlt sich die Anschaffung eines Mischpultes, da selbst die beste Anlage bei vier oder mehr Soundquellen überfordert ist und die ewige Stöpselerei irgendwann nervt. Letztendlich darf natürlich auch ein Sampler nicht fehlen. Für den Anfang reichen da die handelsüblichen D/A-Wandler, später kann es dann ruhig ein professioneller Sampler, z.B. von Akai, sein, der dann aber wesentlich teurer ist. Zum Vergleich vielleicht mal mein Equipment: Ein Amiga 500 (reicht vollkommen), drei PCs bestückt mit Soundblaster 2.0, Audioblaster 4.0, Adlib

Gold, Roland SCC-1 und Roland-LAPC-1, fünf Keyboards (2x Roland, Ensoniq, Moog und Korg), ein Atari ST, zwei Mischpulte und eine 200 Watt-Anlage.



All set, Sir - Have a good flight.

sollte so klingen wie die Filmmusik von..." bekommt man häufig zu hören. Versuch´ einfach mal, verschiedene Filmszenen zu vertonen, z.B. den Absturz eines Flugzeuges, eine Lovestory oder einen Indianerangriff. Das sind Dinge, die gefragt sind. Reißerische Titelmusiken, bei denen man völlig freie Hand hat, kommen nur alle Jubeljahre einmal vor. Auch wenn manche Leute das Gegenteil behaupten: Es ist unbedingt von

Kapitel II

Die Musik

Die Anlage steht nun und die ersten Ideen stürzen auf Dich ein. Sollten sie etwas mit Techno oder House zu tun haben, dann verüß sie wieder. Bei dem Werbauden-höchsten-Turm-aus-Techno-Demos-Wettbewerb liegt meines Wissens Thalium mit 2,47m in Führung. Das Dumme daran ist, daß es eigentlich nur sehr wenig Spielegenres gibt, wozu diese Art von Musik passen würde.

Techno in einem Rollenspiel oder House in einer Flugsimulation wirken eben leicht deplaziert. Zum Vorbild sollte man sich immer gute Filmmusiken nehmen. Mit der Verbesserung der Hardware sind auch die Ansprüche der Firmen gestiegen. "Es



Vorteil, wenn man Noten lesen kann oder sogar Einblicke in die Kompositionslehre hat. Und, viele mögen das für albern halten: Das Studium klassischer Kompositionen und Instrumentierungstechniken ist, seit es die CD-ROM gibt, ebenso hilfreich. Natürlich ist es einfacher, sich den Soundtracker zu schnappen, auf den ersten Track die Drums zu legen, dann irgendeinen Bass und der

Rest wird schon kom-



in eine Hand gegeben werden, also auch die Konvertierungen für andere Systeme. Und leider ist es mittlerweile auch so, daß viele Games zuerst für den PC erschei-

Mit dem Erscheinen des Amigas ist es selbst für unmusikalische Menschen möglich geworden, vorzeigbare Musikstücke zu komponieren. Wie aber kommt es, daß manche Musiker ihre Musik verkaufen können, während andere ihr Leben lang im stillen Kämmerlein werkeln? Was muß Du tun, um Erfolg zu haben? Der folgende Leitfaden soll da weiterhelfen.

Soundguru Matthias Steinwachs spricht

When Will I



men. Nur: So hört es sich dann auch an und hunderte anderer "Musiker" arbeiten genauso.

**Kapitel III
Die Bewerbung**

Wenn Du bis hierhin alles beherrzigt hast, bist Du jetzt im Besitz einiger vorzeigbarer Demosongs. Nun gilt es, diese Musik an die Firmen weiterzuleiten. Die Adressen findest Du oftmals in den Fachzeitschriften (wobei englische da ergiebiger sind). Auch können Dir Softwareversandhäuser oder die Redaktionen besagter Zeitschriften weiterhelfen. Du packst also alle Deine 37 Demosongs auf alte Disketten, von denen die Hälfte keine weitere Formatierung mehr überstehen würden und schreibst einen Brief mit der Hand, schön unleserlich am besten, mit folgendem Wortlaut:

"Ich hab da ein paar Musiken, nichts tolles, eben ganz nett, vielleicht hören Sie da mal rein, wenn Sie Zeit haben, wenn nicht, ist auch nicht schlimm." Alles falsch. Geh davon aus, daß jede Firma jede Woche Dutzende von Sounddemos bekommt. Deines muß sich abheben, nicht nur musikalisch, sondern auch von der Verpackung her, denn es muß auffallen, damit es gehört wird. Steck die Disketten (die selbstverständlich neu sind, denn beim ersten Read/Write Error ist Deine Vorstellung beendet) in eine CD-Hülle, in eine Pralinschachtel oder sonst was auffälliges. Nicht mehr als eine, mehr hört sich keiner an. Noch besser ist ein Tape, das kann man dann auf der Heimfahrt im Auto hören. Schicke nur Briefe, die mit einem Drucker oder einer Schreibmaschine getippt sind. Auch wenn es oldfashioned klingen mag: Der erste Eindruck - auch der äußere - entscheidet. Und, am wichtigsten: Du mußt Dich verkaufen. Du mußt die Fir-

ma überzeugen, daß Du der Beste bist. Und wenn Du nicht davon überzeugt bist, wer soll es denn dann sein? Einige Beispiele, mit denen ich Erfolg hatte: "Warum sich mit weniger begnügen, wenn Sie den besten Musiker haben können, den man für Geld kaufen kann - MICH!"

Oder: "Ich habe die Musik von Ihrem letzten Spiel gehört. Schmeißen Sie Ihren Musiker raus. Ich bin besser." Das klingt zwar alles fürchterlich überheblich, hinterläßt aber einen bleibenden Eindruck - allerdings nur, wenn Deine Musik auch wirklich besser ist. Mit Worten allein bekommt man keine Aufträge. Wenn Du Dein Demo abgeschickt hast, ruf einige Tage später bei der Firma an. Geh Ihnen auf den Wecker. Frag nach, um sicherzugehen, daß sich Deine Mühe gelohnt hat. Und letztendlich: Nicht aufgeben. Nicht nur eine Firma anschreiben, sondern zehn oder zwanzig. Die Masse bringt den Erfolg.



Soundmäßig gehört Ambermoon zu den aufwendigsten Spielen.

**Kapitel IV
Über den Umgang mit Firmen**

Du hast es also geschafft - Dein erster Auftrag, gratuliere. Ganz wichtig: Laß Dir den Auftrag auf jeden Fall schriftlich bestätigen. Falls es später zu Zahlungsverzögerungen kommt, ist das ein enormes Hilfsmittel. Denk daran:



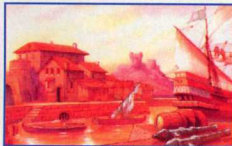
Jedes Suedprojekt erfordert einen Kreativitätsschub.

Nicht Dein Musikgeschmack ist entscheidend, sondern der des Leiters der Softwareentwicklung. Frag ihn vorher genau, was er sich vorstellt. Deine Musik mag noch so gut sein; wenn der Mann einen völlig verquasten Geschmack hat, hast Du keine Chance. Anfänger werden oft über den Tisch gezogen, was das Honorar angeht. Glaub den Firmenbossen kein Wort, wenn sie beteuern, daß sie nie mehr für eine Musik zahlen würden und bei der augenblicklichen Situation des Marktes stehe die Firma sowieso kurz vor der Pleite. So ein Gejammer gehört zum Geschäft und hat meist nichts zu bedeuten. Erkundige Dich bei Musikern, die schon länger dabei sind, nach den branchenüblichen Preisen. Halte unbedingt die Termine ein. Die Firmen lieben pünktliche Mitarbeiter. Zuverlässigkeit wird fast ebenso hoch eingeschätzt wie die gute Qualität der Musik. Und über eines solltest Du Dir im klaren sein: Musik machen kann in Arbeit ausarten. Wenn es heißt: "Liefere Sie uns bis Ende des Monats 15 Titel", dann gehört eine gehörige Portion Selbstdisziplin dazu, jeden zweiten Tag eine Musik fertigzustellen. Da muß die

Kreativität eben durch Routine ersetzt werden. Wenn Dich bis zu diesem Punkt nichts abgeschreckt hat und Du überzeugt bist: "Das bringe ich auch", dann steht Deiner Karriere nichts mehr im Weg. Viel Glück. Das Schlußwort überlasse ich einem amerikanischen Kollegen, der einmal bemerkte: "Musik für Computerspiele zu machen hat, soviel Spaß es auch macht, zwei entscheidende Nachteile: Du wirst nie wirklich reich und nie wirklich berühmt." Recht hat der Mann.

Be Famous?

Kolumbus



Wer abonniert, hat mehr von den AMIGA Games! Er bekommt nämlich Monat für Monat eine Coverdisk, und das zum Preis von DM 79 jährlich. Diese Ausgabe haben wir die Demoversion von Kolumbus beigelegt.

Laden des Spiels

Schalte Deinen Amiga für einige Sekunden aus. Lege nun die Diskette in das Laufwerk df0:. Nun kannst Du Deinen Amiga wieder einschalten. Das Spiel wird nun automatisch geladen und gestartet.

Das Spiel

Alle, die Patrizier schon einmal gespielt haben, werden auch wissen, wo es bei Christoph Kolumbus langgeht. Hier sind die Grafiken allerdings noch schöner und das Gameplay noch komplexer. Laßt Euch auf die Weltmeere entführen.

Wichtiger Hinweis

Die Coverdisk ist nur soweit bespielt, wie Daten auf der Diskette vorhanden sind. Leere Tracks werden nicht kopiert und sind somit auch nicht formatiert. Folglich treten beim Testen der

Coverdisk auf leeren, unformatierten Spuren Fehler auf, die jedoch keinen Einfluß auf die Funktionsfähigkeit des Programmes haben, es können auch keine weiteren Daten mehr auf die Diskette gespeichert werden; dies würde zu Fehlermeldungen führen.

Diskette defekt?

Sollte Deine Diskette nicht funktionieren, so fülle untenstehenden Coupon aus und sende ihn an nachfolgende Adresse. Schicke auf alle Fälle den AMIGA Games-Aufkleber mit, denn nur dadurch können wir erkennen, ob Du abonniert hast. Nur so können wir Nichtabonnenten vom Einschicken des Coupons abhalten. Schicke die Antwort auf keinen Fall an die Redaktionsadresse. Dort wird keine Reklamation bearbeitet.

(hi)

Coupon:

Garantie Amiga Games 1/94

Die Vervielfältigung unserer Disketten unterliegt einer strengen Qualitätskontrolle. Sollte dennoch einmal eine Diskette nicht lauffähig sein, einfach den Garantieschein ausfüllen, ausschneiden, zusammen mit dem AMIGA Games- Aufkleber aus der Hülle auf eine Postkarte kleben und abschicken an:

COMPUTEC Verlag GmbH & Co. KG
- Redaktion AMIGA Games 1/94 -
Postfach
90327 Nürnberg

Du erhältst dann umgehend Ersatz. Adresse (bitte ausfüllen):

Name, Vorname: _____

Straße, Hausnummer: _____

PLZ, Wohnort: _____

Fehlerbeschreibung: _____

Achtung! Ohne Aufkleber wird keine Reklamation bearbeitet.

Judgment Day aus Singen meldete uns pünktlich die neuen AMIGA Games Charts, die auf Käufen der AMIGA Games-Leser basiert. Wenn Ihr dazu beitragen wollt, bestellt einfach bei Judgment Day.

- | | | |
|---|-----|-----------|
| 1 (-) Die Siedler | 95% | 1. Monat |
| Der Megaknaller! Als die letzte AG erschien, wurden die Siedler innerhalb von Stunden zur Nummer 1. | | |
| 2 (18) Dogfight | 82% | 2. Monat |
| Ein Höhenflug für MicroProses jüngste Flugsimulation! Von Platz 18 direkt in die Top 3. | | |
| 3 (-) Anstoß | 91% | 1. Monat |
| Fußballspiele sind beliebt wie eh und je! Ascons neuestes Werk stürmt gleich auf Platz 3. | | |
| 4 (-) Ambermoon | 93% | 1. Monat |
| Die Thalion-Erfolgsstory geht weiter! Nun schafft der zweite Teil der Rollenspielsaga den Einstieg. | | |
| 5 (3) Jurassic Park | — | 2. Monat |
| Die Vorbestellungen lassen kaum nach, doch die Dinos lassen noch immer auf sich warten. | | |
| 6 (6) Syndicate | 92% | 5. Monat |
| Bullfrogs Hit bleibt hartnäckig auf Platz 6, trotz der famosen Neueinstiege an der Spitze. | | |
| 7 (-) Elite II | 94% | 1. Monat |
| Nach langen Jahren der Chartsabstinenz kehrt David Braben in die Top 10 zurück. | | |
| 8 (7) Burntime | 88% | 3. Monat |
| Ein verdienter Erfolg für Max Design. Burntime ist bereits im dritten Monat in den Charts. | | |
| 9 (8) Gunship 2000 | 84% | 7. Monat |
| Die beste Flugsimulation stammt immer noch von MicroProse, dem Simulations-Experten. | | |
| 10 (10) Civilization | 89% | 13. Monat |
| Sid Meiers Zivilisationsspiel entpuppt sich immer wieder als ein Spiel voller Überraschungen. | | |
| 11 (19) Flashback | 78% | 8. Monat |
| Hervorragende Animation und eine tolle Atmosphäre machen Flashback zum Dauerbrenner. | | |
| 12 (11) Dune II | 88% | 6. Monat |
| Das Spiel zur Buchserie von Frank Herbert gefällt insbesondere den Strategiefans. | | |
| 13 (-) Lothar Matthäus | 71% | 1. Monat |
| Erst die Aufnahme in unser Sportspecial verhalf Lothar zum Platz in den Charts. | | |
| 14 (9) Superfrog | 82% | 7. Monat |
| Der Superfrosch von Team 17 hüpfte durch ein gut gelungenes Jump & Run mit Comic-Grafik. | | |
| 15 (-) Street Fighter II | 78% | 1. Monat |
| Hat Euch das Sportspecial tatsächlich zum Kauf von diesem Spielbewogen? Sehr schön! | | |
| 16 (-) Project X- Budget | 84% | 5. Monat |
| Die Budget-Variante vom Team 17 Knaller spielt sich besser als das Vollpreisspiel! | | |
| 17 (-) Eishockey Manager | 84% | 6. Monat |
| Software 2000 stürzte mit ihrem Eishockey Manager im Rennen um den Spitzenplatz ab. | | |
| 18 (2) Turrican III | 94% | 2. Monat |
| Der Niedergang des Monats! Alle fragen sich nun: Wo bleibt Turrican III? | | |
| 19 (-) Alien Breed II | 72% | 1. Monat |
| Klammheimlich schleicht sich die Fortsetzung der Team 17-Ballerei schon in die Charts. | | |
| 20 (-) TFX (A1200) | — | 1. Monat |
| Premiere! Mit T.F.X. schafft es erstmals auch ein A1200-Spiel in die Charts! | | |

Erotik Dreams



Erleben Sie die schönsten Hits der besten Erotik- und Pornoshows der letzten Zeit. Und das in bester Fotokalität. Briante Starungen für harte Männer lassen die richtige Stimmung aufkommen. Bitte legen Sie bei Ihrer Bestellung eine Kopie Ihres Ausweises oder eines anderen Altersnachweises bei. Der Versand erfolgt diskret in **neutraler Verpackung!**

Super Hit

Erotik Dreams (10 Disk) **Best.-Nr. P005 49,- DM**
 Erotik Dreams plus (15 Disk) **Best.-Nr. P006 69,- DM**

Schmaus Paket



Do the Bartman (Viele Simpsons-Bilder, freche Simpsons-Sprüche und natürlich das Lied), Fresh Show (Knallige und sehr gruselige Horrorshow), Crazy Comics, The Simpsons (Tolle Trickfilme), Museum (Alcatraz bietet brillante Bilder wie "Astronauten" mit Musikuntermalung), Techno Track II (Technomusik mit muskychronem Grafikpower), Gravenruer (Bilder von selbem Graf), Manta Witze, Beverly Hills 90210 (Mit originaler Musik und fotorealistische Bilder der Schauspieler), und mehr...

Best.-Nr. P017 39,- DM

Das bieten nur wir:

- Alles Exklusivprodukte, die nur bei uns zu bekommen sind.
- Brandneue Software direkt vom Programmierer oder von internationalen Copy-Parlys!
- Meist deutsche Programme.
- Deutsche Service-Anbietungen.
- 100% Virenschutz.
- Garantierter 24h-Lieferakt.
- Alle Disketten sind selbst-startend.
- Alle Disketten sind auch für Einsteiger geeignet.
- Jeden Monat komplette Aktualisierung.
- Geprüfte Qualitätsdisketten.
- Volle Error-Freiheit durch 4-Fach Quadra-Hypping-Copy.

Mallander

Computersoftware

Römerstr. 29 46395 Bocholt

Sofortbestellung

02871 / 18 51 15
 24-Stunden-Lieferservice bis direkt vor Ihrer Haustür

FAX: 02871 / 18 61 50

Bestellen Sie formslos per Brief Postkarte, rufen Sie uns an oder schicken Sie uns ein Fax. Bestellungen bis **15:00 Uhr** werden noch am selben Tag abgeschickt.

Versandkosten:
 Inland Vorkasse: 6,- DM
 Inland Nachnahme: 8,- DM
 Ausland NUR Vorkasse: 15,- DM

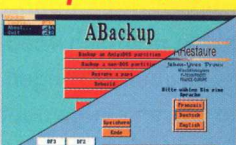
Viruskiller Pack perfect



Virus Checker (Wacht ständig während des Arbeitens im Hintergrund), Schwarzkopierer (Der einzige Sofortkiller gegen den gefährlichen Sadam-Virus, repariert auch zerstörte Disk), BootX, VT-Schutz (Virus Tool - siehe Foto), Virus Workshop (Ganz neuartiges Schutzprogramm gegen über 350 Viren direkt aus der Hackerszene), Dazu gibt's über **200 Seiten Informationen** über alle Viren, Erkennen von Viren; arbeitsweise der Viren und reparieren von Datenzerstörungen. Immer alles aktuell.

Best.-Nr. P018 29,- DM

Repair Pack



Irgendwann list's jedem mal passiert: Plötzlich ist ein sehr wichtiges Programm nicht mehr lesbar; ob durch Staub oder durch einen Virus zerstört! Jetzt muß man das Repair-Pack zur Hand haben! Mit Speed-Test, Fix-Disk, Sys-Info, Amiga-Backup (Festplattensicherung), Restaurierung, MIPS und Disk-Save II können Sie vereinentlich formatierte Diskts oder gelöschte Files komplett zurück holen. Read/Write- oder Checksum-Errors werden problemlos beseitigt. Auch hardwaredmäßig haben Sie das ganze System unter Kontrolle!

Best.-Nr. P019 29,- DM

Disktool/Copy-Pack



Sanity Copy (Vom Szenen-Profi-Programmierer: **Schnellste und sicherste Kopierprogramm für den Amiga**. Verwalte bis zu 10 Ram-Disks und kodiert Disketten), Burntable (Kopier Disketten mit Kopierschutz), Directory Utilities, Safe Copy (MS-Dos, Atari, Index, B.T., Code-Copy, kann Diskts formatieren, zerstören und reparieren), Multi Tool II (File-Copy ähnlich DirOpus zum Verwalten, Kopieren und Ändern von Programmen, Security (Passwortschutz) und weitere Disk/Copy-Programme.

Best.-Nr. P027 39,- DM

Büro-Perfect-Pack



Nutzen Sie den Amiga als professionelle Arbeitshilfe im Büro: Star Amiga Plan (Tabellenkalkulation mit zig Berechnungsformeln und Darstellungs-kurven), Calc (Wissenschaftlicher Rechner), Hyper Address (Adressverwaltung), Micro Base (Umfangreiches Datenbankprogramm), Text Plus (Aus-gearbeitete Textverarbeitung, Foto), Business Paint (Erstellt Präsentationsgrafiken), Bankformular Druck (Direktes Bedrucken von Überweisungen usw.), Terminkalender, Terminerinnerer und weitere Bürosoftware.

Best.-Nr. P021 49,- DM

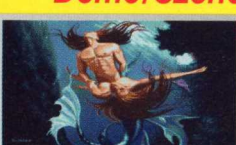
Demomaker-Pack professionell



Jetzt können Sie endlich Ihre eigenen Intros, Demos oder Letters mit brillanter Qualität selber erstellen! Keine Programmierkenntnisse erforderlich. Intro Maker, FontEditor, Super-Writer, IFF-Master, Deluxe Boot, Gelsterschifter, Demo Creator, Scroll Editor, Ghostwriter, Bootblock Champion, Look (Erstellen Sie eigene Diskettenmagazine), Anleitung-Generator, oder was hatten Sie von Red Sector Letter Writer direkt aus der Szene. Legen Sie los und kreieren Sie tolle Demos mit ganz neuen Effekten.

Best.-Nr. P015 69,- DM

Demo/Szenen-Pack aktuell



Demo-Pack aktuell
 Erleben Sie auf 10 randvollen Disketten die besten Neuerscheinungen aller atemberaubender Grafik/Musik-Szenen-Demos. Jeden Monat erscheint ein neues Paket. Stundenlanger Musikgenuss, wahnsinnig Echtzeit-Trickfilme durch Raum und Zeit, unvorstellbare Grafikspektakel erwarten Sie jeden Monat auf's Neue! Sie werden es nicht glauben können, was der Amiga wirklich an Grafik und Musik zu bieten hat!

Best.-Nr. P001 39,- DM



Szenen-Pack aktuell
 Alle Angaben wie im Demo-Pack aktuell, nur tummelt sich hier auch noch andere Szenenschwärme wie Diskmagazine, Musikdisks, Bildershows oder auch Szenen-Anwenderprogramme oder Spiele.

Best.-Nr. P002 39,- DM

Sie können auch unser monatliches Demo/ Szenen-Abo für nur 25,- DM nutzen. Kündigung ist jederzeit möglich. Fordern Sie zuerst den kostenlosen Abo-Reservierungsschein an!

Musikpaket



Mit dem Pro Tracker 3.1 (Foto) erhalten Sie das beste und umfangreichste Musikprogramm für den Amiga. Weitere Musikprogramme wie MED, Wondersound (Elektronische Soundeffekte), Intu Tracker und der Sound Monitor bieten sinnvolle Ergänzungen. Mit dem Perwerist sind Sie in der Lage, verschiedene Musikformate untereinander zu konvertieren. Der Dal Tracker spielt Musikern von über 50 verschiedenen Formaten ab und mit dem Power Ripper "klausen" Sie sich jede Musik nach einem Reset aus dem Speicher.

Best.-Nr. P033 39,- DM

DTP-Bilder Pack



DTP-Bilder-Pack 1
 Über 1200 s/w-Bilder in allen Größen für alle gängigen Mal-, Grafik- und DTP-Programme. Z.B. für DPaint, BeTextext oder Page Stream. Alle Bilder sind sauber nach Themen (Tiere, Menschen, Autos, Planeten, Sport, Medien, Computer, Piktogramme...) sortiert.

Best.-Nr. P024 39,- DM



DTP-Bilder-Pack 2
 In diesem Paket erwarten Sie weitere 3000 ganz neue Bilder, die natürlich nicht im Paket 1 vorhanden sind. Greifen Sie am besten sofort zu.

Best.-Nr. P025 49,- DM

DPaint-Pic-Pack

Auf 6 überbelichteten Disketten erhalten Sie unzählige Bilder mit 16-4096 Farben in den unterschiedlichsten Auflösungen. Alle Bilder stammen von Profi-Grafikern aus der Demo-Szene und sind mit jedem Mal-, Grafik- oder DTP-Programm nutzbar. Nutzen Sie die Bilder als Elemente für Ihre Animationen oder Grafiken: Bäume, Menschen, Autos, Drachen, schöne Frauen oder Urlandschaften.

Best.-Nr. P054 39,- DM

Label Pack



Druckprogramme aller Art zum Beschriften von Disketten, Kassetten oder Videos. Beispiele: Audio Kassetten Cover Editor, Label Maker 1/5 (Arbeits-netz für die MY3INWY-Prinze), Sie sehen auf dem Bildschirm alle labels genauso, wie es später ausgedruckt wird!, Etiketten-Master, Super Return Labels, Video-Label-Master (Mit Verwaltung und Sortierung der Videotell). Saubere Einteilung in vieler verschiedenen Rubriken wie Action-, Western-, Erotik-Film, Einfach/SUPER!

Best.-Nr. P032 19,- DM

DTP-Bilder Pack DPaint-Pic-Pack Fontpakete



Riesen-Fontpaket
 Sie erhalten über **500 Zeichensätze** im original Amiga-Format! Die Größe der Fonts liegt zwischen 5 und 150 Punkten. Brauchbar für alle gängigen Text/Mal/Grafik/DTP-Programme.

Best.-Nr. P013 39,- DM

Color-Fontpaket
 Hochwertige hochauflösende Fonts direkt für PageStream.

Best.-Nr. P009 39,- DM

PageStream-Fontpaket
 Hochwertige hochauflösende Fonts direkt für PageStream.

Best.-Nr. P010 Top Preis 29,- DM

Die Besonderheit bei uns: Alle Programme sind auf allen Amigas (auch A1200 & A4000) voll lauffähig!



Software für wenig Geld

Weihnachten hin oder her, vielleicht ist bei Euch dennoch nicht die große Geldschwemme eingetroffen. Falls doch, wurde das

schöne Geld möglicherweise für alles mögliche verbraten und an den armen, kleinen Computer, der gerne neue Software hätte, dachte natürlich wieder keiner. Typisch! Nun ist das ganze Geld verpulvert, die langen Winterabende fangen an, draußen ist es viel zu kalt, im Fernsehen kommt eh nur Müll - da wären einige neue Spiele für den Amiga nicht schlecht. Doch bekommt man für die paar Mark, die sich noch in der alten Jacke gefunden haben etwas? Ja - man bekommt! Aus Berlin kamen wieder etliche neue PD-Spiele, zum extra taschengeldfreundlichen Preis. Viel los für wenig Moos - da freuen sich nicht nur Taschengeldempfänger.

SPIELEKISTE Nr.349

Star Commander

Wieder einmal muß die Erde vor Feindangriffen geschützt werden. Dein Auftrag: vernichte und verjage die Eindringlinge! Ist es denkbar, daß ich das schon einmal gehört habe? Zehn Level eines neuen Shareware-Ballerspiels. Die Vollversion ist beim Autor erhältlich.

Die Überbevölkerung hat im Jahre 2011 erschreckend zugenom-

men. Die ersten Kolonien auf dem Mond entstehen. Aber auch diese Reserven sind bald erschöpft - die ersten Siedler ziehen zum Mars. Bald werden 3,4 Milliarden Menschen dort leben. Natürlich geht das nicht lange gut. Militante Bewohner des Mars erklären der Erde den Krieg. Die Verluste auf beiden Seiten sind furchtbar. Du wirst von der Erde auf eine Raumstation geschickt, um von dort aus Einsätze zu fliegen.

Trotz verwendbarer Sounds, brauchbarer Grafiken und einer stimmungsvollen Einleitung entpuppt es sich als simples Baller-

spiel im Stile von "Space Invaders". Die schwammige Steuerung trübt den Spaß noch etwas, vielleicht kann man sich aber daran gewöhnen. Bei mir erschien jedoch ein fröhliches "Game over" so schnell, daß es meinen Adrenalinpegel in ungeahnte Höhen trieb.

Blue Moon

Dieses Spiel war genau das richtige, um meine Adrenalinwallungen wieder zu beruhigen. Wieder einmal eine kleine Sortier-Patiencer mit 52 Karten. Ganz nett

gemacht, aber man kennt so etwas ja zur Genüge. Darum erspare ich es mir, noch groß Worte darüber zu verlieren. Komisch ist nur, daß man so etwas immer wieder gerne spielt.

SPIELEKISTE Nr.350

Diese Disk ist die 17. Ausgabe der Reihe Kid 's Fun.

Nautilus

Mit dem U-Boot hilfst Du diesmal den Archäologen beim Suchen



aph
SOFTWARE

ACH JA!
Copyright 1993 by Peter Händel

Diese Programmversion hat keine Highscore und keinen Editor! Die Vollversion gibt es für 10 DM beim Autor, näheres dazu im Infotext. Das Nutzungsrecht dieser Version liegt nur bei der PD-Serie **SPIELEKISTE**. Andere Serien dürfen diese Version nicht ohne meine Erlaubnis übernehmen! Infos dazu befinden sich ebenfalls im Infotext.
TASTE.....

ACH JA! Ach ja
Copyright 1993 by Peter Händel

P	S	E	100
L	U	R	90
M	E	T	80
M	E	N	70
K	E	N	60
X	E	N	50
H	E	N	40
			30
			20

Leicht

Spieleranzahl 1

KKKL 00070

00000

00000

00000

00000

00000

Spiele 5

Start

und Einsammeln von Töpfen und Gefäßen auf dem Meeresgrund. Wenn es nicht mehr weitergeht, dann kannst Du schon mal einen Felsen sprengen - aber Du hast nur eine begrenzte Auswahl an Torpedos. Fast hätte ich es vergessen - da sind noch gefährliche Raubfische, denen man ausweichen muß. Gedacht wurde das Spiel für den User ab sieben Jahren. Für diese

ersten Wutanfälle vorbei sind, greift Du Dir an den Kopf - "Dachs"! Wie konnte ich darauf nicht kommen? Hier ist die wohl beste Umsetzung des Ratespiels aus SAT-1: Fünf mal fünf (Fümpf is Trümpf?). Es macht wirklich Laune! Auf eine Altersangabe wurde hier verzichtet - das Game eignet sich für

SPIELEKISTE Nr. 351

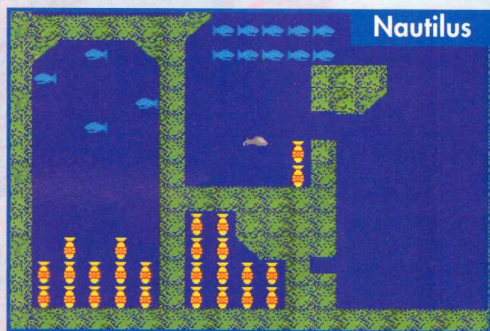
Bubba 'n' Stix

Hier handelt es sich um die spielbare Demoversion eines Vollpreisspiels von Core Design. Es ist mehr als ein simples Plattformspiel - es strotzt nur so von witzigen Einlagen und spielt sich wirklich ausgezeichnet.

Bubba wird von Außerirdischen entführt und auf einen fremden Planeten verschlagen. Ihm zur Seite steht eine freundliche Kreatur namens Stix, der zwar eine verblüffende Ähnlichkeit mit einem einfachen Stock hat, sich auch wie ein solcher benutzen läßt, aber wesentlich intelligenter reagiert. Mit ihm kann man sich die (manchmal herrlich skurrilen) Angreifer vom Hals halten, ihn als "Leiter" benutzen und vieles mehr. Zudem hat er noch die praktische Angewohnheit, nachdem er einem Gegner entgegenschleu-

dert wurde immer zurückzukehren. Wer Plattformspiele mag und abgedrehten Humor zu schätzen weiß, wird bei diesem Spiel voll auf seine Kosten kommen. Wenn Ihr merkt, daß Ihr von einem Baum verfolgt werdet, der Euch mit bösen Augen mustert, beim Umdrehen jedoch so tut, als sei er nur ein harmloses Stück Holz, ist das schon alleine das Geld wert. Besonders die "bissigen Büsche" haben es mir angetan. Eigentlich kommt man fast nicht zum Spielen, weil man immer wieder über den sehr lustigen Gags am Rande vor Lachen den Joystick vergißt. Selbst die Demoversion liefert stundenlange Unterhaltung vom Feinsten.

Muster von:
B*E*R*L*I*N* PD
Bismarckstraße 64
13585 Berlin
Tel.: 0 30 - 3 33 54 25



Altersgruppe ist der Schwierigkeitsgrad genau richtig - unfair! Stellen gibt es auch nicht.

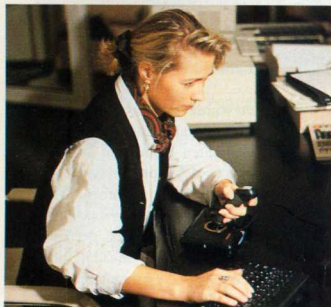
wirklich alle Altersgruppen. Sound gibt es wenig, die Grafik ist ausreichend. Auch wenn man (wie ich) die Fernsehsendung nicht ausstehen kann, fällt es sehr schwer, nur ein paar Versuche zu machen. Gar zu leicht bleibt man länger daran "kleben" als man eigentlich vorhatte.

Ach ja

Wort mit fünf Buchstaben "achs"? Aber was ist der erste? Du hast nur wenige Sekunden, die über Sieg oder Niederlage entscheiden. "Wachs"? Vorbei - falsch geraten. Nachdem die



Der Knüller aus den USA, England auch in Deutschland



*Claudia aus Köln ist
begeisterte Amiga 500-
Userin und
Flugsimulator-Fan.*

*Mit On-Line kann Sie mit
Jürgen aus Düsseldorf
spielen (obwohl Jürgen
einen MS-DOS-Rechner
besitzt) und gleichzeitig
Informationen und
Neuigkeiten per
eingebautem
Kommunikationsfeld
austauschen.*

ON-LINE - ENTERTAINMENT PUR!

**Mit On-line Entertainment kommen
Deutschlands Computer-Anwender sich näher.**

On-line Entertainment bietet Ihnen die einmalige
Möglichkeit, sich in eine Datenleitung einzuklinken und
per Modem mit anderen Anwendern zu spielen.

Und zwar in Echtzeit!

Hierbei ist es egal, welches System Sie besitzen, MS-
DOS, Amiga, Atari ST, und Apple Macintosh werden von
unserem System unterstützt.

Dieses innovative System stellt sich in Deutschland als
absolute Neuheit vor. Ähnliches existiert zur Zeit nur in
USA, England und Japan und erfreut sich dort seit
Jahren großer Beliebtheit.

WAS WIRD HIER GESPIELT?

Alles, was Spaß macht!

On-line Entertainment stellt den Ihnen immer die
aktuellste Spiele-Software zur Verfügung. Zur Zeit
bieten wir Ihnen **AIR-WARRIOR**, eine heiße
Flugkampfsimulation, und das brandneue **BATTLETECH**,
den Robot-Kampfsimulator Nr. 1 an.

Folgen werden ab 1994 ein **Börsenspiel** mit einer
direkten Verbindung zur Börse und "echten"
Börsendaten sowie eine erstklassige
Wirtschaftssimulation.



WERDEN SIE JETZT ON-LINE USER...

Seit dem 15.11.1993 können
erstmalig Anwender aus ganz
Deutschland via Modem
in Echtzeit mit- und
gegeneinander spielen.

**On-Line bietet Ihnen die
Unterhaltung der Zukunft -
bereits heute!**

**Jetzt
aber schnell!**

Ich möchte schnellstmöglich alle
Informationen sowie ein On-Line
Anmeldeformular zugeschickt bekommen.
Meine Adresse lautet:

Name _____
Straße _____
PLZ, Ort _____
Telefon _____

nd und Japan - jetzt endlich utschland!



DAS SUPER-STARTANGEBOT:

Das On-Line Starter-Kit mit

- Modem
- Software AIR WARRIOR
- UserCard, Registrier-Nummer
- deutschem On-Line Handbuch

kostet **nur DM 249,-**

Sollten Sie ein Modem besitzen, so benötigen Sie nur das

Basis-Kit für nur DM 99,-

Jede Minute *On-line* Entertainment- Spiel mit Usern aus ganz Europa kostet **nur DM 0,50** plus Telefongebühren bis zum nächsten *On-line* Knoten. Einen solchen Knoten finden Sie momentan in

- Berlin
- Düsseldorf
- Frankfurt
- Hamburg
- München
- Stuttgart

und viele weitere sind in Vorbereitung.

WIE WERDE ICH ON-LINE USER?

Ganz einfach: Rufen Sie den *On-line* Entertainment Service unter 0211-633006 an oder schicken Sie uns eine Postkarte (Stichwort On-Line) und fordern Sie unser Anmeldeformular an.

Mitglied werden kann jeder über 18 (oder Minderjährige mit dem Einverständnis eines Erziehungsberechtigten). Voraussetzung ist eine Eurocheckkarte.

WAS KANN ON-LINE SONST NOCH?

On-line Entertainment bietet allen registrierten Usern einen 24-Stunden Shopping-Service via Modem. Hier halten wir besondere Angebote, Restposten und exklusive *On-line* Specials für Sie bereit, die Sie problemlos per Modem ordern können. Einfacher und bequemer gehts nicht!

Bestell- und Informationsanschrift:

On-Line Deutschland
Rethelstr. 130
40 237 Düsseldorf

Tel: 0211-633006
Fax: 0211-6411123

On-line Entertainment
ist eine Division der
SOFT & SOUND GmbH, Düsseldorf

**Wir akzeptieren American Express,
Eurocard und Visa!**

WAS BRAUCHEN SIE ZUM MITMACHEN?

On-line Entertainment macht es Ihnen so einfach wie möglich.

Sie benötigen lediglich einen Computer (Amiga, Atari ST, MS-Dos-PC oder Apple Macintosh), ein Modem sowie die On-Line UserCard (Grundegebühr DM 10,-/mtl.) und schon kann es losgehen.

On-line
Entertainment

PCs für jeden Geldbeutel - das aktuelle On-Line Angebot!



So kommen Sie schnell zu Ihrem Traum-PC.

Greifen Sie jetzt zu - hier gibt es Ihren Traum PC zum Superpreis. Auf Wunsch auch mit einer zeitgemäßen Finanzierung schon ab DM 29,- monatlich. Für individuelle Finanzierungsberatung rufen Sie bitte unseren Finanzierungs-Service unter 0211-633006 an. Die Finanzierung erfolgt über die Hausbank, der effektive Jahreszins beträgt immer 15,4%.

AT 486 DX 40 nur DM 3070,00

- Mainboard 486 DX, 40 MHz, 256 KB Cache, Vesa Local Bus
- Big Tower Gehäuse, 230 Watt Netzteil
- 4 MB Arbeitsspeicher (RAM)
- 250 MB AT-BUS Festplatte
- AT-Bus Controller, Multi I/O
- 1MB Super VGA Karte
- 3 1/2" Diskettenlaufwerk, 1,44 MB
- MF-2 Tastatur, 102 Tasten
- 3-Tasten Maus, seriell
- 14" VGA Farbmonitor, 1024x768,
- Strahlungsarm MPR-2, NI
- MS-DOS 6.0 Betriebssystem
- MS-Windows 3.1, grafische Benutzeroberfläche

AT 486 DX2-66 nur DM 3515,00

- Mainboard 486 DX2, 66 MHz, 256 KB Cache, Vesa Local Bus
- Ausstattung siehe AT 486 DX 40

Kreditkauf ab DM 29,-/monatlich möglich!

PC-Hardware

Matsushita 562 Double Speed incl. Controller	DM 499,99
Mitsumi LU 005 S incl. Controller	DM 379,00
Controller für Mitsumi LU 005 S	DM 49,00

Soundkarten

Enjoy PC Symphonie, AdLib-kompatibel	DM 49,90
Media Concept 2.0 D.J.-Kit	DM 179,90
Sound Blaster Pro Deluxe Edition incl. Lemmings & Indy 500	DM 229,00
Sound Blaster 16 Basic	DM 299,00
Sound Blaster 16 Multi CD	DM 379,00
Sound Blaster 16 Multi CD mit ASP Chip	DM 449,00
Wave Blaster (MIDI Aufrüstung für Sound Blaster 16)	DM 439,00
Sound Galaxy 1 BX 2	DM 111,00
Sound Galaxy 1 NX PRO MA	DM 239,00
Sound Galaxy 1 NX 2 EXTRA	DM 179,00
Sound Galaxy 1 NX PRO 16 FP	DM 349,00
Sound Galaxy Wave Power	DM 339,00
Laser Wave Supra 16 mit Microsoft Soundsystem	DM 399,00
Multimedia KIT 1 Mitsumi LU 005 S im KIT mit Soundblaster 16 Basic	DM 599,00

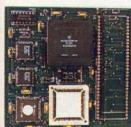
Multimedia KIT 2 Mitsumi LU 005 S im KIT mit Soundblaster 16 Multi-CD	DM 649,00
Multimedia KIT 3 Mitsumi LU 005 S im KIT mit Soundblaster 16 Multi-CD ASP	DM 729,00
Multimedia KIT 4 Matsushita 562 im KIT mit Soundblaster 16 Basic	DM 749,00
Multimedia KIT 5 Matsushita 562 im KIT mit Soundblaster 16 Multi-CD	DM 839,00
Multimedia KIT 6 Matsushita 562 im KIT mit Soundblaster 16 Multi-CD ASP	DM 909,00
Super Mouse II schwarz	DM 39,90
Super Mouse II weiß	DM 39,90
Mouse AM-5/3-Tasten	DM 39,90
Thrustmaster Flight-Controller-System	DM 189,00
Advanced Gravis Analog	DM 79,00
Gravis Pro Analog	DM 89,00
Competition Pro PC-Stick	DM 69,00
Quickshot Warrior 5	DM 29,00
Gravis Gamepad	DM 49,00
Diskette HD 3 1/2" 1,44 MB formatiert, 10 Stück incl. Hardbox	DM 17,90
Diskette HD 3 1/2" 1,44 MB formatiert, 10 Stück incl. Softbox	DM 14,90

Wir akzeptieren American Express, Eurocard und Visa!

BESTELL-TELEFON:
0211-633 006

On-line
Entertainment

Hard- und Software für alle Amiga



A500/2000

Airbus A320 USA Edition	DM 69,90
Airbus A320 Europa Edition	DM 69,90
Ambermoon	DM 84,95
Alfred Chicken	DM 54,95
Alien3	DM 54,95
Alien Breed 2	DM 54,95
Anstoß	DM 69,95
Aufschwung Ost	DM 69,95
B-17 Flying Fortress	DM 69,95
Bart versus the World	DM 54,95
Batman returns	DM 69,95
Body Blows Galactic	DM 54,95
Bundesliga Manager Prof. 2.0	DM 69,95
Burntime	DM 69,95
Cannon Fodder	DM 54,95
Cardiacc	DM 29,95
Christoph Kolumbus	DM 74,95
Civilization	DM 79,95
Combat Air Patrol	DM 69,95
Cool Spot	DM 59,95
Creepers	DM 54,95
Das Schwarze Auge	DM 74,95
Der Patrizier	DM 69,95
Der Schatz im Silbersee	DM 84,95
Die Siedler	DM 84,95
Dayfight	DM 69,95
Dune 2 - Battle for Arrakis	DM 59,95
Dynatech	DM 59,95
Elite 2 - Frontier	DM 59,95
Elysium	DM 69,95
Eye of the Beholder 2	DM 84,95
F117 A Nighthawk	DM 69,95
Fallen Empire	DM 84,95
Fire and Ice	DM 54,95
Formula One Grand Prix	DM 79,95
Game of Life	DM 39,90
Global Effect	DM 69,95
Goal!	DM 69,95
Goblins 2	DM 69,95
Gunship 2000	DM 69,95
Hannibal	DM 69,95
Hattrick	DM 69,95
Hired Guns	DM 69,95
History Line 1914-1918	DM 84,95
Hook	DM 69,95
Human Race	DM 69,95
Indiana Jones 4	DM 84,95
Ishar 2 - Messengers of Doom	DM 59,95
Jonathan	DM 84,95
Jurassic Park (Dino Park)	DM 59,95

KGB	DM 59,95
Kingmaker	DM 69,95
Krusty's Fun House	DM 54,95
Legend of Kyrandia	DM 74,95
Links	DM 39,95
Lemmings 2 - The Tribes	DM 69,95
Lionheart	DM 59,95
Lothar Matthäus Fußball	DM 69,95
Lord of the Rings	DM 69,95
Mad News	DM 69,95
Micropose Master Golf	DM 79,95
Might & Magic 3	DM 69,95
Morph	DM 54,95
Nicky Boom 2	DM 69,95
Nick Faldo's Champ. Golf	DM 84,95
Nigel Mansell's World Champ.	DM 59,95
No Second Prize	DM 59,95
Overdrive	DM 54,95
Penthouse Hot Numbers Dlx.	DM 59,95
Pinball Fantasies	DM 59,95
Pools of Darkness	DM 69,95
Populous 2 + Challenge Disk	DM 69,95
Prime Mover	DM 59,95
Qwak	DM 29,95
Railroad Tycoon	DM 79,95
Reach for the Skies	DM 59,95
Sensible Soccer 92/93	DM 54,95
Shadow of the Beast 3	DM 69,95
Shuttle	DM 59,95
Silent Service 2	DM 79,95
Space Hulk	DM 74,95
Space Quest 4	DM 69,95
Street Fighter 2	DM 59,95
Super Hero	DM 69,95
Syndicate	DM 69,95
Theatre of Death	DM 69,95
The Chaos Engine	DM 54,95
The Lost Vikings	DM 99,95
Traps 'n Treasures	DM 69,95
Turrican 3	DM 54,95
Uridium 2	DM 69,95
War in the Gulf	DM 69,95
Woodys World	DM 54,95
Zero	DM 69,95
Zool	DM 54,95

Amiga 1200/4000

1869	DM 69,95
Alien Breed	DM 69,95
Anstoss	DM 69,95
Body Blows Galactic	DM 59,95
Burntime	DM 69,95
Civilisation	DM 69,95
Der Schatz im Silbersee	DM 84,95
Dynatech	DM 59,95
Elysium	DM 69,95
Hattrick	DM 69,95
Ishar 2 - Messengers of Doom	DM 69,95
Jurassic Park	DM 69,95
Morph	DM 69,95
Penthouse Hot Numbers Dlx.	DM 59,95
Pinball Fantasies	DM 59,95
Robocod	DM 54,95
Sim Life	DM 84,95
Soccer Kid	DM 64,95
T.F.X.	DM 69,95
Whales's Voyage	DM 69,95
Wing Commander	DM 69,95
Zool 2	DM 54,95

Amiga CD 32

Alien Breed Special Edition	DM 34,95
Jurassic Park (Dino Park)	DM 69,95
Microcosm	DM 69,95
Pinball Fantasies	DM 69,95
Project X	DM 34,95
Sensible Soccer	DM 69,95
Sleepwalker	DM 69,95
Soccer Kid	DM 69,95
T.F.X.	DM 69,95
Zool	DM 59,95

HARDWARE

TURBOSYSTEME	
Co-Prozessoren für	
Turbokarten 68020/68030	
-20 MHz	DM 99,00
-25 MHz	DM 199,00
-33 MHz	DM 248,00
-40 MHz	DM 299,00

68020 ohne RAM	
für A-500/2000	DM 169,00
68030 mit 1 MB 32-Bit	
Fastram für A-500/2000	DM 499,00
-mit 4MB 32-Bit Fastram	DM 799,00
M-Tec 68020i ohne RAM	
für A-500/2000	DM 249,00
M-Tec 68030/28 ohne RAM mit MMU	
28MHz für A-500/2000	DM 249,00
1 MB 32-Bit Fastram für M-Tec 68020i	
oder 68030/28	DM 99,00
-4MB 32-Bit Fastram	auf Anfrage

LAUFWERKE

3,5" extern	DM 129,00
3,5" intern für A-500	DM 129,00
3,5" intern für A-2000	DM 125,00
512 KB mit Uhr für A-500	DM 69,00
1,0 MB mit Uhr für A-500+	DM 82,00
1,8 MB mit Uhr für A-500	DM 189,00

AMIGA 1200

2 MB Card für A-600/1200	DM 299,00
M-Tec 1,0 MB 32-Bit Fastram mit	
Uhr für A-1200	DM 199,00

DIVERSES

Competition PRO Mini mit	
Diskettenbox	DM 29,90
Competition STAR Mini mit	
Diskettenbox	DM 35,90
Mindscape Powerplayers	DM 11,90
Gravis Gamepad	DM 34,90
Mega Maus MK-2 für alle	
Amiga-Modelle	DM 29,90
Kickstart Umschaltplatte für A-500	
incl. Kickstart 3.0	DM 199,00
Kickstart Umschaltplatte für	
A-500 1.3-2.0	DM 29,90
MIDI-Interface Profi-Line	DM 89,00
Schnittstellen-Chip CIA 8520	DM 19,00
Disketten ZDD 3,5"/720 KB,	
10 Stück	DM 9,90

Solange der Vor rat reicht. Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

On-line
Entertainment

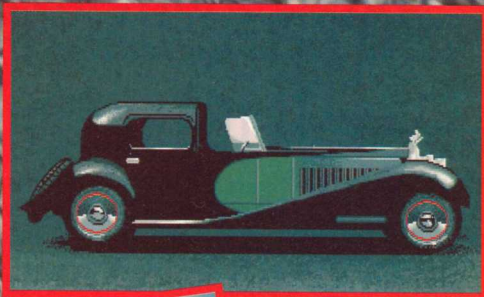
Wir akzeptieren American Express,
Eurocard und Visa!

BESTELL-TELEFON:

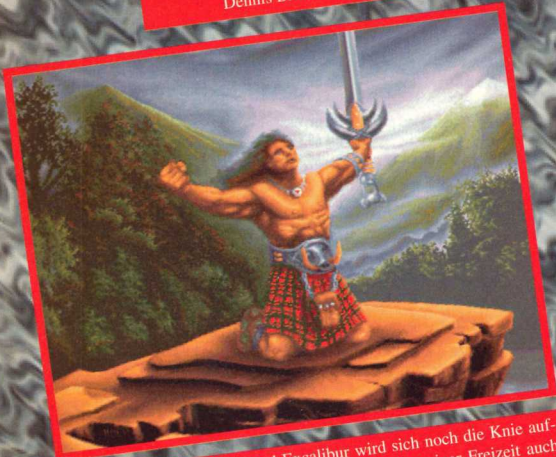
0211-633 006



Und hier ist nun endlich eines von Dennis Brinkmanns Bildern.



Georgios Daeretzis ist Grafiker und schickte uns nicht nur einige starke Bilder, sondern auch einen ellenlangen Brief. Er wird voraussichtlich in den nächsten Monaten sein Spiel "Cheops" herausbringen. Sind wir mal gespannt...



Der nette Mann mit Rock und Excalibur wird sich noch die Knie aufschürfen. Ob Thomas Langhanki aus Potsdam in seiner Freizeit auch Röcke trägt? Nix für ungut. Ein Spitzen-Bild. Mega, klasse, weiter so...



Das beste Selfmade-Spiel des Monats kommt aus Hannover. Jens Busse nennt seine Formation "Vision Soft Factory" und mit "Skiff Ski" gelang ihm ein Spiel, bei dem man einen Wasserskifahrer hinter einem Boot herziehen muß. Das ganze ist äußerst professionell umgesetzt und sehr gut spielbar. Toll!



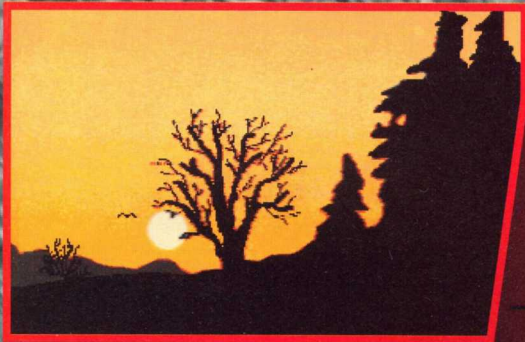
Einen echten Schweizer Wikinger kreierte Michael Vogt aus Bern.

Hast Du auch ein Bild?

Der Postbote hatte diesmal wirklich alle Hände voll zu tun. Weiter so! Allerdings ist es schon sehr seltsam, daß einige Leser DM 2.- Rückporto beilegen, damit wir ihnen ihre DM 0,99 -Diskette zurückschicken. Spart Euch doch lieber das Geld. Für DM 2.- bekommt Ihr zwei nagelneue Disketten! Aber die Bilder waren diesmal wirklich zum Teil exzellent und wir warten schon gespannt auf Nachschub. Also ran ans Werk!

Die Bildredaktion

CompuTec Verlag
Redaktion AMIGA Games
Reader's Corner
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg



Der schönste Sonnenuntergang dieser Ausgabe fand auf Thomas Viereckls Amiga in Sulzberg statt. Dazu noch ein farblich abgestimmtes "Artwork", was wollen wir mehr?



Werner Pfurtscheller hatte wohl in seinem Garten einen mittel-schweren Raumschiffabsturz verfolgen können. Glücklicherweise hat er es überlebt und konnte die Szenerie auf Diskette bannen.



Kann Nico Königs Dino nicht lesen oder hat er einfach den Film noch nicht gesehen?



Da jammert sie im Wind, die "Cutty Sark" von Roland Haberlau aus Frankfurt/Oder. Starkes Bild, oder?



Oh je, wenn Manuel Jan Marold aus Hornstein/Österreich seine Amiga Games wirklich für schlappe DM 3,20 auf den Markt bringt, sehen wir alt aus. Oder vielleicht doch nicht?

Demoservice.

Heiter weiter! Wieder haben wir für Euch vier neue Demos aus den Diskettenboxen der Softwarehersteller fischen können. Laßt Euch Hits wie Anstoß oder Kolumbus nicht entgehen. Für die fleißigen unter Euch gibt es auch eine Demoversion von dem Lernprogramm English I Plus.

1.



Theatre Of Death

Der jüngste Genre-Mix der Liverpooler Hitlieferanten entpuppt sich als spielswerte Actionspielvariante, die das Beste aus Lemmings und Populous vereint. Dazu gibt es noch einen Schuß Action!

Unsere Wertung:

70%

2.



Hired Guns

Grandios! Fabelhaft! Unglaublich! So lauteten die Kommentare zum Action-Adventure für vier Spieler von Psychosis. Versäumt auf keinen Fall dieses Mega-Demo!

Unsere Wertung:

93%

3.



Global Gladiators

Euch schmecken Big Macs, McRibs und Hamburger? Hervorragend, denn dann dürft Ihr mit Mick und Mack, den globalen Gladiatoren, auf Burger-Jagd gehen!

Unsere Wertung:

82%

4.



Bubba 'n' Stix

Mit Wonderdog konnte Core Design erst in der letzten Ausgabe einen Riesenhit landen. Nun warten wir alle ganz gespannt auf Bubba 'n' Stix, das neue, niedliche Jump & Run. Probe-spielen dürft Ihr nun schon einmal.

Unsere Wertung:

jump

5.



Das schmutzige Erbe

Wenn Ihr Euch obiges Programm bestellt, dann müßt Ihr auch unbedingt den Nachfolger bestellen, der noch deutlich besser ausgefallen ist. Ein komplettes Spiel!

Unsere Wertung:

netter

6.




Kid Pix

Malprogramme für Kinder? Gibt es nicht? Gibt es doch! Wer seinem Kleinsten den Umgang mit dem Computer beibringen will, ordert dieses Demo!


Unsere Wertung:


interessant

7. **ENGLISH I Plus**

Englisch 1 Plus
 Nachdem das Kid Pix-Demo so gut angekommen ist, haben wir uns dazu entschlossen, auch ein Lernprogramm in den Demo-Service aufzunehmen. Das hervorragende Englisch-Lernprogramm von Teach kann hier angetestet werden.
 Unsere Wertung: **teach**

8. **Anstoß**

Anstoß
 Außergewöhnliches präsentieren wir Euch mit dem Anstoß! Dieses Demo umfasst satte zwei Disketten und kostet deswegen auch DM 4,-. Dafür wird Euch jedoch auch besonders viel geboten. Schlagt auf alle Fälle einmal zu!
 Unsere Wertung: **91%**

9. **Kolumbus**

Kolumbus
 Einen Test zum neuesten Spiel von Software 2000 können wir Euch zwar noch nicht präsentieren, jedoch dürft Ihr schon einmal einen Blick in das neue Wirtschaftsabenteuer werfen. Das Spiel dürfte besser als Patrizier werden.
 Unsere Wertung: **Hit ahoi!**

10. **Burntime**

Burntime
 Das Spiel des Monats der Ausgabe 10/93 ist einfach sehr gut gelungen und steht Syndicate in nichts nach! Seht Euch das Demo unbedingt einmal an!
 Unsere Wertung: **88%**

Hotline
 für
Bestellungen
 und
Reklamationen
 Telefon:
0911- 30 15 00

AMIGA GAMES
Demoservice.

Absender:

Name, Vorname _____
 Telefon _____
 Straße, Hausnummer _____
 PLZ, Ort _____

Ja, ich bestelle mir hiermit die folgenden, angekreuzten Demoversionen zum Preis von DM 2,- pro Disk. Zum Gesamtpreis kommen noch DM 3,- für Verpackung und Versand hinzu. (Ausland: Barzahlung + DM 10,- Porto)

1. Theatre Of Death 6. Kid Pix
 2. Hired Guns 7. Englisch I Plus
 3. Global Gladiators 8. Anstoß (2 Disketten !!)
 4. Bubba 'n' Stix 9. Kolumbus
 5. Das schmutzige Erbe 10. Burntime

Achtung! Alle Versionen benötigen mindestens ein MegaByte an Speicher!

Wollen Sie ab sofort Nachnahmegebühren von DM 7,- bei jeder Sendung sparen? Ja, dann senden Sie jetzt diesen Coupon mit ausgefüllter Einzugsermächtigung an uns zurück.

Zahlungsweise:

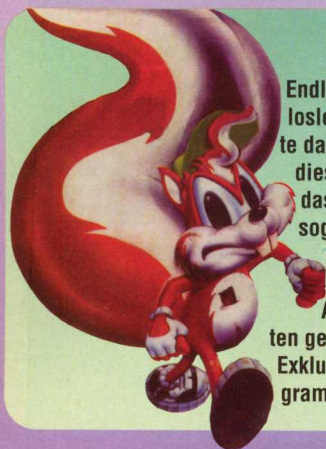
Bankeinzug
 Rechnung buchen Sie bitte von meinem Konto ab
 Konto: _____
 BLZ: _____
 Bank: _____

Gegen Nachnahme (+ DM 7,- Nachnahmegebühr)
 Scheck, Bargeld liegt bei

Datum _____ Rechtsverb. Unterschrift _____

Senden Sie diesen Coupon an:

ASTAT MEDIA GmbH
AMIGA Games Demoservice
Kobergerstraße 41
90408 Nürnberg



Mr. Nutz

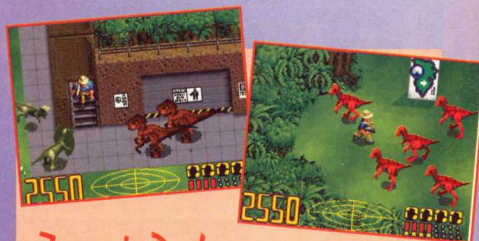
Endlich darf das Flughörnchen loslegen! Fast zwei Jahre bastelte das Frankfurter NEON-Team an diesem genialen Jump & Run, das andere Amiga-Spiele und sogar Konsolenspiele technisch sehr alt aussehen läßt. Wir sind für Euch in das größte Actionspektakel aller Amiga-Zeiten gezogen und bieten Euch einen Exklusivtest samt Vorstellung des Programmiererteams!



Globdule



Psygnosis' neuestes Spiel entpuppt sich als niedliches Geschicklichkeitsspiel mit hohem Knudelfaktor. Wir wetzten mit dem Tropfen durch die kurvigen Levels und extrahierten einen Mega-Testbericht!

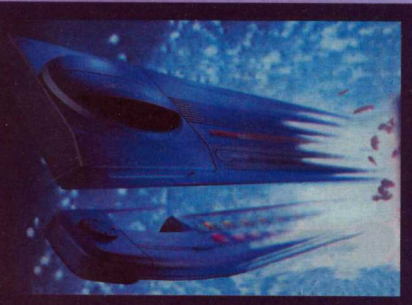


Jurassic Park

Mit einigen Zeitaltern Verspätung stapfen nun Spielberg-Pixelsaurier durch die Amigassic Parks dieser Welt. Ob The Chaos Engine der T-Rex-Übermacht weichen muß, erfahrt Ihr im A1200-Test der nächsten Ausgabe!

CD 32 START UP!

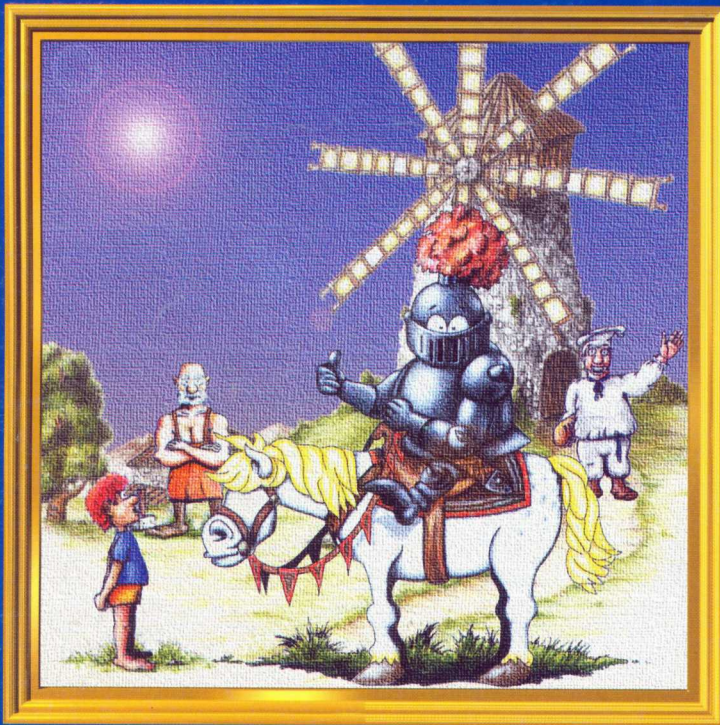
Ab der nächsten Ausgabe gehört das CD 32 zur festen Ausstattung der AMIGA Games. Dazu präsentieren wir Euch alle technischen Fakten, Hintergrundberichte und rund zehn Spieletests. Auf in die neue Generation!



Einen guten Rutsch ins neue Jahr wünscht Euch das gesamte AMIGA Games Team! Bleibt gesund und seid erfolgreich! Und holt Euch die nächste Ausgabe am:

19.1.1994!

Die Siedler



Ihr trutziges Märchenschloß ist das Zentrum Ihrer Macht



Überall in Ihrem Reich entstehen kleine Siedlungen



Umfangreiche Statistiken, hier im 2-Spieler Modus, lassen Sie Angebot und Nachfrage beeinflussen



In den Grenzregionen werden vorlaute Ritter versuchen, Ihnen Ihren Reichtum zu nehmen

**Komplett
in
Deutsch!**

Sie wollten schon immer Ihr eigener Herr sein? Dann sollten Sie nicht sparen, bis Sie sich einen Zwergstaat leisten können. Lassen Sie sich entführen in die Welt der "Siedler". Sie allein bestimmen, wie Sie Ihr Reich gestalten, wie groß Ihre Siedlung wird, ob Sie sich in aller Ruhe auf Ackerbau, Viehzucht und Fischfang beschränken, oder die industrielle Revolution starten. Ihre Geologen werden Ihnen nur sagen können, wo Erze, Kohle oder Gold zu finden sind. Sie haben es in der Hand, Bergwerke, Stahlhütten und Werkzeugmacher zu plazieren und so den Handel innerhalb Ihres Reiches zu beleben. Lassen Sie Wachhütten, Türme oder Garnisonen bauen, um sich vor den feindlichen Rittern zu schützen. Gewinnen Sie neue Ländereien. Vielleicht verbirgt sich hinter dem Gebirgspaß im Norden ein fruchtbares Tal, an dessen Weihern Ihre Fischer die Netze auslegen können! Lauschen Sie dem Zwitschern der Vögel und dem Rauschen des Windes, dem Schlagen der Wellen und dem Klirren stählerner Schwerter.

Der spezielle 2-Spieler Modus ermöglicht es Ihnen, auf einem Bildschirm simultan gegen einen Freund zu spielen oder sogar zusammen gegen den Computer. Kontrollieren Sie bis zu 64.000 der "kleinen Leute" und sehen Sie ihnen in ihren bis zu 20 verschiedenen Berufen zu, während Sie die Faszination der "Siedler" in 30 Missionen, 10 zusätzlichen Trainingsspielen und computergenerierten Szenarien monatelang ausleben.

Gewinncoupon ausfüllen und an Blue Byte senden. Unter den ersten 300 Einsendern verlosen wir 20 T-Shirts mit dem Motiv "Die Siedler" und 20 Pins zum Anstecken oder Sammeln. Also, schnell ausgefüllt und ab zum nächsten Briefkasten...

**Amiga Games 95 %
"Der Hit des Jahres!" (hi)**



Unsere Produkte erhalten Sie im gut sortierten Fachhandel sowie bei KARSTADT. "Die Siedler" sind erhältlich für: Amiga, MS-DOS PC

Werbematerialien für Händler erhalten Sie bei Ihren Distributoren Leisuresoft, Kingssoft, News Software

Blue Byte Software GmbH • Aktienstr. 62 • 45473 Mülheim • FAX 0208/472782

GEWINN - COUPON → → →
Nennen Sie zwei Spiele von Blue Byte → → →
und

Name: _____
Adresse: _____
Alter: _____

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Niemandem darf dieses Coupon
und deren Angehörigen
von der Teilnahme
ausgeschlossen werden.