

AMIGA *Games* Discs & Mag

2/94
DM 5,90

COMPUTEC
VERLAG

DAS AMIGASPIELE MAGAZIN

Mit Mr. Nutz
Riesenposter!

AMIGA CD 32



SONDER- TEIL!!!

- Alle Spiele
- Hintergründe
- Pirates Gold
- Zukunft

AMIGA 1200



- Jurassic Park
ist endlich da!

JUMP & RUN TOTAL!

COOL SPOT, MR. NUTZ UND ZOOL 2 IM VERGLEICH

So ein Hundeleben!



2x 00026460 ****



3x 00024690 ****



2x 00003400 ****



2x 00000090 ****

Nur erhältlich für Commodore Amiga (1 meg)

„Das Wunderhündchen entpuppt sich als tolle Umsetzung des Mega-CD-Spiels. Insbesondere Jump 'n' Run Profis werden begeistert sein.“

Amiga Games 83%

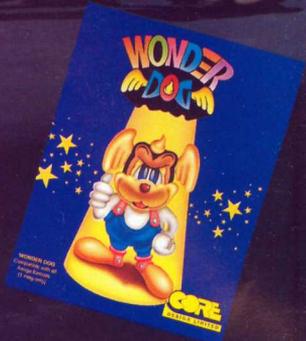
„...hohen Technik-Standard mit feinstem Parallax-Scrolling in alle Himmelsrichtungen, schön bunt gezeichneten Hintergründen und witzigen Animationen der Sprites.“

Amiga Joker

*Ist das ein Hundeleben, oder was?
Es kommt nur auf die Einstellung an!*

Reise durch die Galaxie, wo das Unerwartete allgänglich ist. Finde und besiege den wahnsinnigen General von Ruffbone und seine bössartigen Pittbulls auf Deinem Heimatplaneten K9.

Die ultimative Herausforderung für jeden straßenenerfahrenen Welpen



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



BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

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

die power von





DIE DREITEILUNG

Nun ist es endlich soweit! Zukünftig wird AMIGA Games die drei Amiga-Generationen ausführlich behandeln. Den Großteil wird in den nächsten Monaten sicherlich noch der A500/2000-Teil ausmachen, doch mehr und mehr drängt sich der Amiga 1200 mit hervorragenden Spielen auf, was wir bereits seit zwei Ausgaben mit speziellen A1200-Tests würdigen. Ab dieser Ausgabe kommt nun Commodores neuestes Baby und Hoffnungsträger Nummer 1 hinzu: Das Amiga CD-32 scheint sich europaweit durchgesetzt zu haben. Dabei hat es sogar Konkurrenten wie das Mega CD II von Sega aufgrund des besseren Preis-Leistungs-Verhältnisses meilenweit hinter sich gelassen. Wir feiern diesen Erfolg mit einem großen Sonderteil für das CD-32. Auf satten acht (!!) Seiten zeigen wir alles, was Euch interessiert. Wir stellen die Hardware genauestens vor und sagen Euch, was es mit dem CD-ROM für A1200 auf sich hat. Außerdem haben wir alle bekannten Programmiererteams und Softwarehäuser nach ihrer Meinung zum CD-32 befragt! Den krönenden Abschluß bildet die gesamte Softwareübersicht mit zehn Tests. Darunter befinden sich mit Pirates! Gold und Liberation zwei Spie-

le, die nur für das CD-32 entwickelt wurden. In Sachen Jump & Run können wir Euch passenderweise auch gleich drei Hits präsentieren, die zur gleichen Zeit um die Gunst des Käufers buhlen. Jedes der Spiele stellt für sich etwas Besonderes dar. Mr. Nutz wurde als erstes Ocean-Spiel von einem deutschen Programmiererteam realisiert, Cool Spot von Virgin stellt die Umsetzung des größten Konsolenhits des letzten Jahres dar und Zool 2 ist die Fortsetzung des bislang meistverkauften Amiga-Jump & Runs. Im großen Jump & Run-Total Special stellen wir die drei Spiele ausführlich gegenüber.

Eines der am längsten erwarteten Spiele ist sicherlich Jurassic Park, das Spiel zum erfolgreichsten Film aller Zeiten. Steven Spielbergs Opus konnte mittlerweile über 300 Millionen Dollar an den Kinokassen einspielen. Ob dieser Name auch für neue Verkaufsrekorde im Computerbusiness sorgen kann, klären wir im A1200-Test dieser Ausgabe. Ansonsten gibt es wieder die gewohnte Qualität: Ein Riesenposter im A1-Format zu Mr. Nutz, das Spielespecial mit Strategie als Thema und ausführliche Tests zu den aktuellen Amiga-Spielen. Zum letzten Mal gibt es die Tips & Tricks in dieser Form zu bewundern, denn ab der nächsten Ausgabe haben wir Monat für Monat zusätzlich (!!) 32 Seiten voller Cheats, Codes und Maps zu bieten. Viel Spaß mit der vorliegenden Ausgabe wünscht Euch Euer

Hans Ippisch

Hans Ippisch
 Leitender Redakteur

MR. NUTZ

NEON entwickelte für Ocean das beste Jump & Run aller Zeiten. Wir sagen Euch, wieso es so gut ist!

12



A1200 SPEZIELL!

JURASSIC PARK

Kann Jurassic Park auch auf dem A1200 zum Riesenerfolg werden? Wir stellen uns den Dinosauriern mutig entgegen!

64

CD 32 SPEZIELL!

PIRATES! GOLD

Endlich kommt ein Spiel exklusiv nur für das AMIGA CD-32. Wird das neue Medium wirklich ausgenutzt?

80



CD 32 SPEZIELL!

CD 32 START UP!

Im achtseitigen Sonderteil verraten wir alles über die Wunderkonsole! Wir bringen Facts, Meinungen und Visionen über Hardware und Software!

76

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

Geschäftsführer:

Adolf Silbermann
Chefredakteur:
Christian Geltenpoth (cg)

Stellvertretender Chefredakteur:

Christian Müller (cm)

Leitender Redakteur:

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

Textkorrektur:

Herbert Aichinger (ha)

Bildredaktion:

Roland Gerhardt (rg)

Redaktion Deutschland:

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

Layout:

Mechthild Faatz,
Hansgeorg Hafner, Patrick Hodge,
Simon Schmid, Sylvia Stenglein
Titel: Simon Schmid

Freie Mitarbeiter:

Tobias Berger (tb), Martin Klaus (mk), Gerhard
Fleischmann (gf), Thorsten Freiherr (tf), Wolfgang
Dietsch (wd), Lutz Mahte (lm)

Gestaltung der Eigenanzeigen:

Stefanie Geltenpoth

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: Cool Soc (c) Virgin

Poster: Mr.Nutz (c) Ocean
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.

Abbetreuung: 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 Publi-
kationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Ver-
öffentlichung 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 2/94

RUBRIKEN

Impressum.....	4
Infotorial.....	3
Vorschau 3/94.....	98
Inserentenverzeichnis.....	58
Teamwork.....	58

NEWS

Mixed News.....	6
Play Time TV.....	10

DISK SERVICE

Coverdisk.....	58
Demos & Spiele zum Bestellen.....	96

CHARTS

media control-Charts.....	41
---------------------------	----

LESERBRIEFE

Uncle Rossis Mailbox.....	52
---------------------------	----

PD & SHAREWARE

Günstige Spiele.....	90
----------------------	----

IN PROGRESS

Graftgold Diary.....	72
----------------------	----

SPECIALS

CD-32 Start Up.....	76
Die besten Strategiespiele.....	68

READER'S CORNER

Clubs & Freaks.....	92
Grafikshow.....	94

GAMES GUIDE

Cheats, Tips & Tricks.....	42
----------------------------	----

REVIEW

Aufschwung Ost.....	66
Burning Rubber.....	30
Campaign 2.....	26
Cool Spot.....	16
Cyberpunks.....	60
F1.....	32
Fury of the Furries.....	28
Globdule.....	36
Skidmarks.....	62
T2-Arcade.....	24
Zool 2.....	20

SPIEL DES MONATS

Mr. Nutz.....	12
---------------	----

A1200 SPEZIELL

Jurassic Park.....	64
--------------------	----

CD 32 SPEZIELL

Arabian Nights.....	82
D'Generation.....	82
Deep Core.....	83
James Pond 2.....	83
John Barnes Football.....	82
Liberation.....	81
Morph.....	83
Pirates! Gold.....	80
Pinball Fantasies.....	82
Whale's Voyage.....	83

Jetzt
Amiga Games
testen!

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



Mr. Nutz

Ein neues Zeitalter für Amiga-Jump & Run-Spiele wird von NEONs Debütwerk eingeläutet. Laßt Euch vom Mega-Testbericht überzeugen!

12



Cool Spot

Auf den diversen Konsolen hat sich Virgins Cool Spot zum erfolgreichsten Spielhelden seit Sonic entwickelt. Nun auf Amiga!

16



AI200 SPEZIELL!

Jurassic Park

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

64



Think! Think!

Wir haben für Euch die besten Strategiespiele einem genauen Test unterzogen. Darunter Populous 2, Lemmings 2 und Ashes!

68



CD 32 SPEZIELL!

Pirates! Gold

Exklusiv für das CD 32 geht nun MicroProses Klassiker in verbesserter Form auf den Kreuzzug. Wird das CD 32 ausgenutzt?

80



CD 32 SPEZIELL!

Liberation

Mindscape verspricht mit Liberation ein außerordentliches CD 32-Spieleabenteuer. Ist es so gut wie der Vorspann?

81

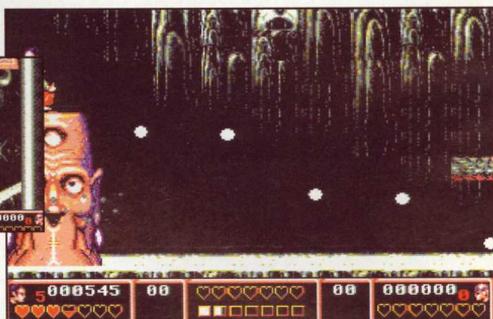
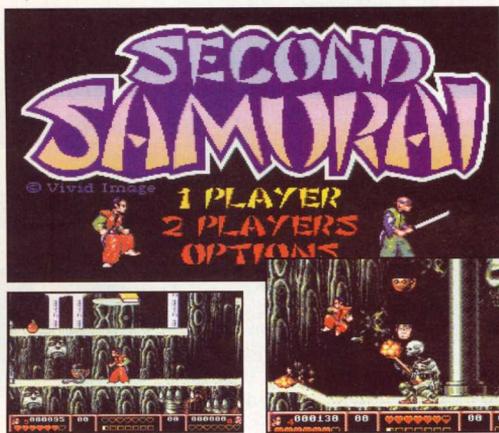
Second Samurai ist endlich da!
 Lotus nun im Dreierpack -
 Play Time TV - Die Show auf RTL 2 -
 Star Trek beamt sich auf A1200 -
 Thalion-Schock! Zusammenbruch -
 Beast IV - Neues von Reflections

MIXED News.

von Hans Ippisch

• Neues aus Liverpool

Endlich ist es soweit! Kurz vor Redaktionsschluß traf die Endversion von Second Samurai ein. Dem ersten Eindruck nach dürft Ihr Euch auf ein tolles Jump & Run freuen, das insbesondere technisch ganz hervorragend gelungen ist. Den Mega-Test findet Ihr in der nächsten Ausgabe!



• Rennspiele im Dreierpack!

Was? Du besitzt noch immer keinen Teil der hervorragenden Rennspielsaga von Programmierer Shaun Souther und seinem Magnetic Fields-Team? Dann wird es spätestens jetzt Zeit zuzugreifen. Nun gibt es Lotus Esprit, Lotus 2-Turbo Challenge und Lotus III-The Ultimate Challenge im Sammelpack als Lotus Trilogy. Während bei Lotus I und Lotus III zwei Spieler gleichzeitig auf dem Splitscreen um die Wette düsen dürfen, steht bei Lotus II die Möglichkeit des Links offen, wo bis zu vier Rechner vernetzt werden können. Zum Preis von rund DM 80,- liegt man bei der Lotus Trilogy sicherlich nicht falsch.



• Spock auf A 1200!

Das fünfundzwanzigjährige Jubiläum der Enterprise-Serie ist mittlerweile auch schon zwei Jahre her, doch wir sind tierisch froh darüber, daß es Star Trek - 25th Anniversary überhaupt auf den Amiga geschafft hat. Erstaunliche Hardwareanforderungen trübten die Freude jedoch gewaltig. Interplay geht dahin, wo noch nie zuvor eine Softwarefirma gegangen ist. Zum einen gehen Kirk und seine Mannen nur auf A1200/4000 auf Reise, und auch nur dann, wenn man eine Harddisk hat. Wohl dem, der gut ausgerüstet ist, denn er erlebt Spielspaß pur.



EMP

EMP Handelsgesellschaft mbH Postfach 17 21 49803 Lingen
Tel.: 05 91 - 4 79 82 Fax: 05 91 - 5 90 99

TOP - NEUHEITEN

Alien 3		650046	49,99 DM	DA
Alien Breed 2	A 500/3000	650050	54,99 DM	DA
	A 1200/4000	650051	59,99 DM	DA
Anstoss	A 500/3000	650040	84,99 DM	KD
	A 1200/4000	650041	84,99 DM	KD
Ambermoon		650099	84,99 DM	KD
Apocalypse		650063	49,99 DM	ML
Body Blows Galactic A	500/3000	650049	54,99 DM	ML
	A 1200/4000	650104	59,99 DM	ML
Cannon Fodder		650096	59,99 DM	DA
Christoph Columbus		650097	84,99 DM	KD
Die Siedler		650083	89,99 DM	KD
Dreamlands		650107	69,99 DM	KD
Compilation mit ISHAR 1, STORM MASTER, TRANSARCTICA !!!				
Dogfight		650036	79,99 DM	DA
Elite 2 - Frontier		650087	74,99 DM	DA
F - 117 A Stealth Fighter		650044	74,99 DM	DA
Football Manager III		650003	74,99 DM	KD
Gunship 2000		650024	74,99 DM	DA
Hired Guns		650064	74,99 DM	DA
Ishar 2		650065	66,99 DM	KD
Kingmaker		650101	79,99 DM	KD
Mortal Kombat		650045	54,99 DM	DA
Overdrive (Team 17)		650037	49,99 DM	ML
Premier Manager 2		650038	59,99 DM	KD
Sabre Team		650069	59,99 DM	KD
Terminator 2		650106	54,99 DM	DA
Turrican 3		650084	59,99 DM	DA
Uridium 2		650085	66,99 DM	ML
Winter Olympics		650108	74,99 DM	ML
Zool 2		650086	59,99 DM	DA

TOP - TITEL

1869		650070	79,99 DM	KD
A-Train - Construction - Set		650042	34,99 DM	KD
Abandoned Places		650062	79,99 DM	E
Ancient Art Of War In The Skies		650025	69,99 DM	DA
Battle Isle Bundle (Battle Isle + Data Disk I)		650006	69,99 DM	KD
Battle Isle Data II (Läuft ohne Hauptprogramm)		650005	44,99 DM	KD
Bundesliga Manager Pro 2.0		650002	79,99 DM	KD
Burntime		650039	69,99 DM	KD
B - 17 Flying Fortress		650016	74,99 DM	DA
Civilisation		650013	79,99 DM	KD
Disposible Hero		650059	69,99 DM	KD
Eishockey Manager		650001	79,99 DM	KD
Flashback		650023	69,99 DM	KD
Formula One Grand Prix		650015	79,99 DM	DA
History Line 1914-18		650007	79,99 DM	KD
Indiana Jones 4		650066	89,99 DM	KD
Lemmings 2		650012	69,99 DM	KD
Lionheart		650067	66,99 DM	DA
Der Patrizier		650068	79,99 DM	KD
Space Hulk		650060	64,99 DM	KD
Syndicate		650032	69,99 DM	KD
When Two Worlds War		650081	79,99 DM	KD

Grosse Sonderaktion bis zum 28. Februar 1994!

Wer 5 Spiele bestellt und uns mit seiner Bestellung den Namen eines Bekannten/Freundes nennt, an den wir unseren Katalog schicken dürfen, der erhält das Spiel "Motörhead" gratis!

News

Topseller

Sonderangebote

TOP - PREISE

Alien Breed Special Edition	650047	29,99 DM	DA
Apydia	650027	19,99 DM	DA
Assassin B-Mix	650071	29,99 DM	ML
Cardiaxe	650072	29,99 DM	DA
Chaos Engine	650010	39,99 DM	DA
Death Knights Of Krynn	650092	49,99 DM	KD
Dune 2	650011	54,99 DM	KD
Eye Of The Beholder I	650093	49,99 DM	KD
F - 17 Challenge	650048	24,99 DM	ML
First Samurai	650077	27,99 DM	DA
Flight Of The Intruder	650028	29,99 DM	DA
Goal (Kick Off 3)	650008	54,99 DM	KD
Indiana Jones 3	650089	49,99 DM	KD
J.C. Great Courts II	650076	27,99 DM	KD
Jaguar XS 220	650055	29,99 DM	DA
Knights Of The Skys	650026	29,99 DM	DA
Legend Of Kyrandia	650029	29,99 DM	KD
Legend Of Fairghail	650095	49,99 DM	KD
Lords Of Power (SUPER!!!)	650078	79,99 DM	KD
Compilation mit RED BARON, RAILROAD TYCOON, SILENT SERVICE 2 + PERFECT GENERAL !!!			
Lotus III	650053	29,99 DM	DA
Mega Lo Mania	650030	29,99 DM	KD
Monkey Island 1	650091	49,99 DM	KD
Pacific Island	650054	29,99 DM	E
Pirates!	650017	32,99 DM	DA
Project X (Team 17)	650031	29,99 DM	ML
Sensible Soccer 92/93	650009	39,99 DM	KD
Special Forces	650056	29,99 DM	E
Starbyte Super Soccer	650102	19,99 DM	KD
Triple Action Vol. 3	650073	39,99 DM	KD
Compilation mit TITUS THE FOX, GHOSTBUSTERS II und TARGHAN !!!			
Triple Action Vol. 4	650074	39,99 DM	KD
Compilation mit BLUS BROTHERS, SATAN und MAYA !!!			
Triple Action Vol. 5	650075	39,99 DM	KD
Compilation mit CRAZY CARS 3, GRAND PRIX MASTER und BATTLETECH !!!			
Wing Commander I	650034	39,99 DM	KD
Woody's World	650052	29,99 DM	E
Zak McCracken	650090	49,99 DM	KD

Versand per Nachnahme zuzüglich 9,90 DM
Versand per Vorauskauf zuzüglich 5,- DM

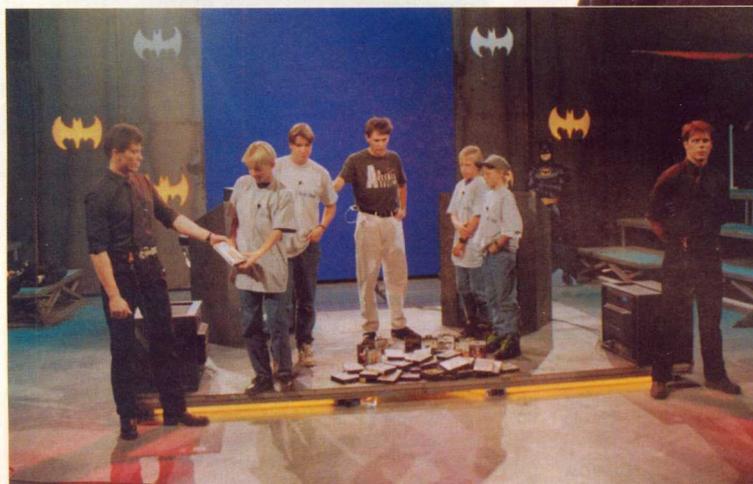
Ab einem Lieferwert von 150,- DM liefern wir portofrei, d.h. 5,- DM für Porto und Verpackung entfallen. Sonderangebote gelten nur solange der Vorrat reicht und sind, wie auch alle anderen Computerspiele, vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Spiele werden natürlich ersetzt.
Bei Bestellung erhalten Ihr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

Legende: DA = Deutsche Anleitung KD = komplett Deutsch E = Englisch ML = Multilingual Für die meisten Games wird 1 MB benötigt!



Nun ist es endlich soweit! Ab dem 13. Februar 1994 heißt es sonntags, spätestens um 12.30 Uhr "RTL 2 einschalten!", denn dann findet Ihr dort die ultimative Spielshow für Spielefreies. Moderator Stefan Heller, den Ihr vielleicht schon aus diversen ZDF-Sendungen kennt,

wird Euch Woche für Woche in einer spannungsgeladenen Game Show die besten Spieler, neuesten Games und heißesten Infos rund um das Softwarebusiness vorstellen. Über unser Schwes-
 termagazin Play Time und natürlich über die AMIGA Games könnt Ihr Euch um die Teilnahme an der Show bewerben. Wer sich von Euch zum ultimativen Spielechampion berufen fühlt, der sollte sich schon jetzt diesen Sendetermin vormerken - sonntags, 12.25 Uhr, vor Bravo TV. Wer sich beteiligen möchte, der schreibt uns ab sofort unter dem Kennwort Show, legt einen netten Brief bei und beginnt zu trainieren.
 Play Time TV, damit Ihr wißt, was abgeht!



• **THALION meets BLUE BYTE**

Seit mehreren Monaten hörte man die schlimmsten Gerüchte, was die finanzielle Lage von Thalion betraf. Die Firma sei knapp vor der Pleite und die Programmierer würden in Bälde einen anderen Arbeitgeber haben. Ende Oktober verließ Designer Karsten Köper kurz nach Beendigung von Ambermoon Thalion, um sich bei Korona Soft einem geruhsameren Job zu widmen und dabei mehr Geld zu verdienen. Konnte man diesen Weggang noch als relativ unspektakulär einstufen, so versetzte uns die jüngste Nachricht aus dem Hause Blue Byte ins Staunen. Erik Simon und der Rest der Thalion-Entwicklungs-Crew wechseln nach Mülheim, wo sie spätestens Anfang Februar die Arbeit aufnehmen werden. Dies würde eigentlich den kreativen Tod von Thalion bedeuten, nachdem Anfang '93 auch schon das Team hinter Lionheart das Weite suchte. Noch konnten wir keine Stellungnahmen von Willi Carmincke oder Erik Simon einholen, doch bis zur nächsten Ausgabe wollen wir den Sachverhalt restlos aufgeklärt haben.



GAMES & More

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

Alle Programme mit **detaillierten 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** Fantasyspiel 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 **Missle Command** Städteverteidigung
- S11 **Elefanten!** Lehrreiches 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 **Hermann der User** Bildershow
- S41 **Das Erbe 2** Das schmutzige Erbe!
- S44 **Bosseln** Holzkugelweitwurf (1MB)
- S47 **Ahoi 2.0** Schiffe versenken
- S50 **Deluxe Burger** Ketchup-Ballerei
- S52 **TriPro** 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 **Starck** Spielstarkes Schachspiel
- S33 **Gruffi** 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** Panzerkampfspielsimulation
- S60 **Skat** beliebtes Kartenspiel als Computerspiel

Anwenderprogramme/Hilfsprogramme

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

- A01 **MS-Text** Textverarbeitung
- A04 **Buchhaltung 2.0** ideal für kleine Betriebe
- A07 **DirMaster** Diskettenverwaltung
- A10 **Datei** Universaldatei f. fast alle Zwecke
- A13 **BrokerAsistent** Depot-Verwaltung
- A16 **Biorythmus** Biorythmusprogramm
- A19 **Statistik** Statistische Auswertungen 10,-
- A22 **DiskKat 2** Diskettendatenbank
- A25 **Briefkopf & Text-ED** Textverabt. 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 **DaVinci** 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 **Amiga 1200-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 **Bitmapfont**s für DPaint..u. andere 10,-
- M03 **Beastmaster** Drumcomputer
- L03 **Länderquiz** tolles 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** Diskettenverwaltung m. Buch 15,- 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

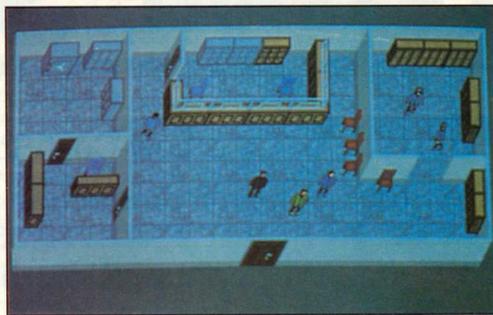
☒ Kiefernweg 7

21789 Wingst

☎ Tel. 04777/8356 - Fax 04777/435

Tip: Seite heraustrennen und Programmwünsche einfach ankreuzen!
Absender:

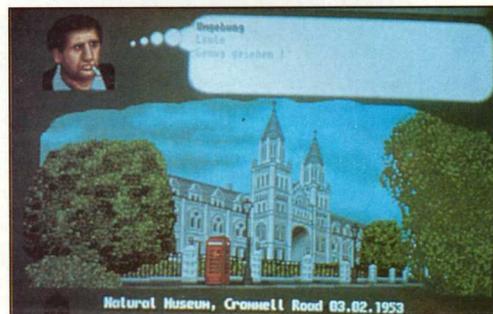
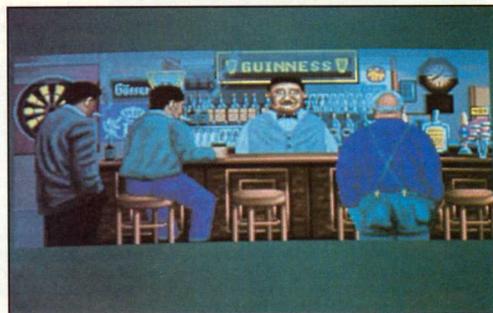
Versandkosten: bei Vorauskasse (Scheck, bar) 6,00 DM, bei Nachnahme 10,00 DM, Ausland: bei Vorauskasse 15,00 DM, bei Nachnahme 22,00 DM, Änderungen und Irrtum vorbehalten. **Mindestbestellwert: 19,50 DM.** Telefonische Bestellannahme Mo. - Do. 9.00 - 18.00, Fr. bis 15.00 Uhr.



• Geldbeschaffung!

Vor Jahren schaffte es ein kleines, zierliches Programm für den C64, mich monatelang an den Screen zu fesseln. Es nannte sich *They Stole A Million*, und das österreichische Programmiererteam NEO schickt sich nun an, diesen Klassiker in aufgepeppter Form für den Amiga umzusetzen. Mit *Whale's Voyage*, ihrem Debütprogramm, konnten sie schon einen Achtungserfolg erzielen und mit *Der Clou* schicken sie sich nun an, endgültig in das Bewußtsein aller Amiga-Freaks zu dringen. Das London der 50er Jahre stellt das Szenario für dieses Spiel dar. Der Spieler übernimmt die Rolle des Matt Stuvesunt, eines standesgemäßen Diebs, der es vom kleinen Ganoven zum großen Al Capone bringen will. Dazu muß er möglichst erfolgreich Diebereien und Einbrüche hinter sich bringen. Das Spiel teilt sich dazu in drei verschiedene Phasen auf. Zunächst einmal ist Vorbereitung angesagt. Indem man einige Informanten kontaktiert, erhält man Hinweise, welche Gebäude für einen Bruch lohnenswert sind. Ein Grundriß des Gebäudes und nähere Informationen über Alarmanlagen helfen beim weiteren Planen. Je nach Art des Einbruchs muß man sich nun eine fähige Mannschaft zusammenstellen, die auch wirklich alle Jobs erledigen kann. Sekundengenau wird im zweiten Teil des Spiel nun der Ablauf genauestens geregelt. Wann schaltet wer die Alarmanlage aus, wann sprengt jemand den Tresor. Pufferzeiten gilt es einzuplanen, denn möglicherweise geht das eine oder andere schief. Im dritten Teil schließlich darf man die Ausführung des Überfalls beobachten. Man sollte dabei auch aufpassen, was passiert, denn man kann durch aktives Eingreifen Katastrophen verhindern.

Soweit das Konzept von *Der Clou*, das für alle Amigas in speziellen Versionen erscheinen wird. Wenn NEO auch nur annähernd die Qualität von *They Stole A Million* erreicht, dann steht uns ein Monsterhit ins Haus, dessen Qualitäten eindeutig im spielerischen Bereich liegen.



• Beast-Part IV?

Hier scheint tatsächlich Konkurrenz für Mr. Nutz, Cool Spot und all die anderen niedlichen Jump & Runs heranzureifen. Qualität dürfte zumindest in technischer Hinsicht garantiert sein, denn Reflections hat die Entwicklung übernommen. Bekannt ist dieses Programmiererteam vor allem durch die legendäre *Shadow Of The Beast* Saga geworden, die in grafischer und soundtechnischer Hinsicht damals neue Maßstäbe setzte. Vom Brutalo-Stil haben sich die Jungs jedoch nun abgewandt und zeigen in *Brian The Lion*, was sie im Niedlichkeitsgenre draufhaben. Der erste Probelevel machte einen äußerst ausgereiften Eindruck. Mehr Infos über das neue *Psygnosis*-Spiel können wir Euch auf alle in der nächsten Ausgabe bieten.



Kostenlose Software

können wir Ihnen leider auch nicht bieten.
Aber viel hat nicht gefehlt -
vergleichen Sie selbst!

SIMULATION / STRATEGIE

1869	V 64,99
AA Ancient Art of War i.t.Skies A	59,99
A - Train	V 79,99
A - Train Construction Kit	V 36,99
Airbus A 320 America	V 85,99
B 17 Flying Fortress	A 64,99
Ballistic Diplomacy	V 33,99
Battle Team (Battle Isle+Data)	V 64,99
Battle Isle Datadisk 2	A 46,99
Battle Isle 2	V 79,99*
Big Sea	A 59,99*
Campaign 2	A 64,99
Christoph Kolumbus	V 72,99*
Civilization	D 68,99
Combat Air Patrol (C.A.P.)	A 59,99
Delivery Agent	V 33,99
Der Patrizier	V 64,99
Dynatech	V 52,99
Elite 2 - Frontier	V 52,99
Elysium	V 64,99
F 17 Challenge	A 24,99
F-117 A Nighthawk	A 64,99
F-19 Fighter (ANGEBOT)	A 30,99
Genesis	E 52,99
Gunship 2000	A 64,99
Hannibal	V 64,99
History Line 1914 - 1918	V 64,99
Hitler Guns	A 59,99
Kingmaker	V 64,99
Mad TV	V 33,99
Mad News	V 64,99*
Micro Machines	A 46,99
No Step beyond	A 46,99
Overdrive	A 24,99
Penthouse Hot Num. DeLuxe	V 52,99
Pizza Connection	V 79,99*
Prime Mover	A 52,99
Populous 2 Plus	A 64,99
Populous 2 Chall. Data Disk	A 30,99
Projekt Terra	A 59,99*
Quarter Pole	V 59,99*
Sim City & Populous	A 64,99
Sim City Deluxe	A 79,99
Sim City incl. Arch. 1 + Terrain Editor	
Sim Earth	A 79,99
Sim Life	V 79,99
Skidmarks	A 46,99
Steigenberger Hotelmanager	V 46,99
Super Sport Challenge	A 64,99
Syndicate	V 59,99
Transarctica	V 52,99
War in the Gulf	V 64,99
Wing Com. 1 (ANGEBOT)	V 39,99
Zeppelin - Giants of the Sky	V 64,99*

ROLLENSPIELE / ADVENTURES

Ambermoon	V 79,99
Bazooka Sue	V 79,99*
Cosmic Spacehead	V 46,99
Das schwarze Auge (1 MB)	V 72,99
Der Schatz im Silbersee	V 79,99*
Dune 2	V 52,99
Eye of the Beholder 2	V 79,99
Flashback	V 59,99
Indiana Jones IV	A 79,99
Innocent until caught	A 64,99*
Ishar 2	V 49,99
Kings Quest 6	V 64,99*
Monkey Island 2	V 79,99
Waxworks	V 59,99
Whale's Voyage	V 59,99

SPIELESAMMLUNGEN

Adventure Collection	A 59,99
(Immortal, Soul Crystal, Spirit of Adventure)	
Combat Classic 2	V 59,99
(F-19 Stealth Fighter, Pacific Islands, Silent Service 2)	
Dream Team (3er Sammlung)	A 59,99
(Terminator 2, Simpson, WWF Wrestlingmania)	
Dreamlands	V 52,99
(Ishar, Storm Master, Transarctica)	

Excellent Games	A 59,99
(Archer Mac. L. Pool Billard, James Pond 2, Populous 2, Shuttle)	
Fantastic Worlds	A 72,99
(Realms, Popovics, Mega Lo Mania, Wonderlands, Pirates)	
Kings of Adventure	A 64,99
(Bargon Attack, Fascination, Goblins 1)	
Lords of Power	A 72,99
(Railroad Tycoon, Red Baron, Silent Service 2, The Perfect General)	
Mega Collection (5er Sam.)	A 46,99
(u.a. Summer Olympiad, Winter Super Sports)	
Megamix	A 59,99
(Agony, Leander, Crk)	
Mixed Collection	A 59,99
(Crime Time, Lords of Doom, Return of Madusa, Rolling Ronny, Sarakon)	
Napoleonic	A 64,99
(Austerlitz, Borodino, Waterloo)	
No. 2 Collection	A 64,99
(Winzer, Space Max, Black Gold)	
Pinball Special Edition	A 59,99
(Pinball Dreams and Fantasies)	
Spada Legends	A 64,99
(Elite, Megatraveller, Wing Commander 1)	
The Greatest	V 52,99
(Dune, Jimmy White Snooker, Lure of Temptress)	
The Manager	A 46,99
(Black Gold, Invest, Starbyte S. Soccer, Transwider)	

ACTION / GESCHICKLICHKEIT

Alien 3	A 46,99
Alien Breed Special Edition	A 24,99
Alien Breed 2	A 46,99
Apocalypse	A 46,99*
Aquatic Games (ANGEBOT)	A 29,99
Assassin Special Edition	A 24,99*
Bart versus the World	A 46,99
B.C. Kid	A 46,99
Bob's Bad Day	A 52,99
Body Blows Galactic	A 46,99
Cardiast	A 24,99
Chaos Engine	A 46,99
Chuck Rock 2 - Son of Chuck	A 46,99
Spot Spool	A 62,99
Cyberpunk	A 62,99
Disposable Hero	A 46,99
Donk	A 46,99
Elfmania	A 59,99*
Fury of the Furies	A 52,99
Global Gladiators	A 46,99
Glodblue	A 62,99
Jurassic Park (Dino Park)	V 62,99
Krusty's Fun House (Simp.)	A 46,99
Lemmings 2 - The Tribbles	A 59,99
Xmas Lemmings	A 33,99
Lollypop	A 59,99*
Missiles over Xerion	A 46,99*
Morph	A 46,99
Mortal Kombat	A 62,99
Oscar	A 46,99
Project X	A 24,99
Qwak	A 27,99
Sacred Samurai	A 59,99*
Stardust	A 33,99
Street Fighter 2	A 52,99
Superfrog	A 46,99
Terminator 2 - Arcade Game	A 52,99
Theatre of Death	A 59,99
The Lost Vikings	V 64,99
Traps n' Treasures	A 59,99
Turrican 3	E 45,99
Turrican 3	A 59,99
Uridium 2	A 46,99
Wiz n' Lizz	A 59,99
Yo!Joel	A 52,99
Zero	A 59,99*
Zool 2	A 46,99

SPORT & Sport - Simulation

Anstoss	V 64,99
Bundesliga Manager Prof.2.0	V 64,99
Crazy (Brutal Sports) Football	A 52,99
Eishockey Manager	V 72,99
Eishockey M. Limet Edition	V 79,99
(Inkl. Videokassette der Eishockeysaison 92/93)	
Formular One Grand Prix	A 72,99

Goal! (v. Dino „Kick off“ Dini)	A 59,99
Hattrick	V 64,99*
Links	A 30,99
Lothar Matthäus Fußball	V 59,99
Soccer Kid	A 59,99
Winter Olympics	A 59,99

AMIGA 1200 / 4000

1869	V 64,99
Alien Breed 2	A 52,99
Anstoss	V 64,99
Body Blows Galactic	A 52,99
Burning Rubber	A 59,99
Burntime	V 64,99
Chaos Engine	A 46,99
Civilization	V 64,99*
Der Schatz im Silbersee	V 79,99
Dynatech	V 52,99
Elfmania	A 46,99*
Elysium	V 64,99*
Hattrick!	V 64,99*
Ishar 2	V 59,99
Jurassic Park (Dino Park)	V 59,99
Kings Quest 6	A 59,99*
Morph	A 59,99*
Penthouse Hot Num. DeLuxe	V 59,99*
Pinball Fantasies	A 52,99*
Oscar	A 46,99
Sim Life	V 79,99
Soccer Kid	A 59,99
T. F. X.	A 64,99*
Whale's Voyage	V 59,99
Wing Commander 1	A 59,99*
Zool 2	A 46,99

AMIGA CD 32

Alien Breed Sp. Edition	A 27,99*
Arabian Nights	A 46,99
Deep Core	A 46,99
Jurassic Park	A 59,99*
Labyrinth of Time	E 52,99
Liberation - Captive 2	E 59,99
Microcosm	A 64,99*
Morph	A 46,99
Pinball Fantasies	A 59,99
Project X (Feb. '94)	A 27,99*
Sensible Soccer	A 52,99
Sleepwalker	A 52,99
Soccer Kid (Febr. '94)	A 59,99*
T. F. X.	A 64,99*
Troll	A 52,99
Whales Voyage	V 52,99
Zool	A 52,99*

Joysticks

Competition Pro	
Mini, schwarz, inkl. 3,5" Disk-Box	24,99
Mini, transparent, inkl. 3,5" Box	29,99
Mini, Special Edition, inkl. 3,5" Box	29,99
Star Mini, transparent, inkl. 3,5" B.	34,99
Standard, schwarz	23,99
Standard, transparent	24,99
Standard, Special Edition	24,99
Star, transparent-blau	34,99

Hardware

Diskettenlaufwerke	
A - 500 intern	139,99
A - 2000 intern	139,99
Teac oder Sony extern	139,99

Speichererweiterungen

512 KB mit Uhr, abschaltbar	62,99
2 MB mit Uhr, abschaltbar	269,99
inklusive Gany-Adapter	

A 600 auf 2 MB	159,99
----------------	--------

Controller

Roc Hard IDE - Controller mit	319,99
Ram Option für AMIGA 2000	
AT - 2008	159,99
mit RAM Option für Amiga 2000	

Zubehör

Kickstart Umschalpl.mech.	39,99
Kickstart Umschalpl. plus	49,99
2,00 Rom	44,99
Siegfried Copy	79,99
Virus-Control 4.0 dtisch. MSP1	69,99
Viruskiller	9,99

Ram-Bausteine und Festplatten zur Zeit nur mit Tagespreisen handelbar. Deshalb bitte anrufen und den aktuellen Preis erfragen

Weitere Hard- und Softwareangebote auf Anfrage.

Versand 99

Versand 99 GmbH
Jülicher Straße 53-55
52249 Eschweiler

Tel. 02403 / 21188
Fax 02403 / 35351

Alle Amiga-Programme benötigen in der Regel 1MB, PC-Programme entsprechend VGA Karte und eine Festplatte. V bedeutet komplett deutsche Version. Alle anderen Spiele werden mit einer deutschen Anleitung A geliefert (E=englische Anleitung). Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit *gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig (bitte nachfragen). Der Versand erfolgt ausschließlich per

Nachnahme. Die Versandkosten betragen DM 9,50 zuzüglich Zahlkartengebühr (DM 3,-).

Softwarebestellungen ab DM 250,- ohne Versandkosten. Bei Vorkasse per Scheck oder Überweisung bitte

Spielpreis zzgl. DM 6,50. Überweisungen auf bitte das Konto Nr.: 1217884 bei der Sparkasse Aachen - Eschweiler, BLZ 391 501 00. Lieferung ins Ausland nur

per Vorkasse zzgl. DM 30,- (Bitte nur Eurochecks). Fordern Sie noch heute unter Angabe Ihres Computertypen **kostenlos und unverbindlich unsere neuesten Preislisten** an. Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an

Joysticks und Hardwarezubehör. Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsaufgabe.

Preishammer

Aufschwung Ost 59,99

Deutsche Version

Cannon Fodder 52,99

Deutsche Anleitung

Die Siedler 79,99

Deutsche Version

CD 32 -

Pirates Gold 59,99

Deutsche Anleitung

Das beste Jump & Run

Es ist soweit! Vor über einem Jahr präsentierten wir Euch erste Bilder zu einem Spiel namens Timet - The Flying Squirrel. Nun revolutioniert es als Mr. Nutz das Amiga-Action-Genre. Wir berichten, wie es Cool Spot und Zool 2 alt aussehen läßt! Laßt Euch verzaubern!



Die Story

Hoppla! So eine interessante Story ist mir schon lange nicht mehr bei einem Jump & Run untergekommen. Sicherlich ist die Story zu einem Jump & Run nicht gerade wichtig für das Gameplay, doch Neon zeigt sich schon hier besonders innovativ. Endlich weiß man, gegen was für Gegner man eigentlich kämpft und warum in diesem Spiel eine ganze Horde von Hühnern durch die Levels flattert. Die Erklärung lautet folgendermaßen: Das Schicksal, das der Erde in ein paar Jahrzehnten wohl auch drohen wird, ereilte einen fernen Planeten schon

Per Aufzug gelangt Mr. Nutz zu anderen Ebenen. Hier seht Ihr übrigens die besonders gefährliche Unterwelt, in der massenweise Gespenster herumspuken. Manche verstecken sich übrigens sogar in rustikalen Holzkisten.



MR. NUTZ



Die Vorbilder

Zwei ganz große Vorbilder hatten die Programmierer von Neon, als sie Mr. Nutz erschufen. Die Komplexität und die Kartensequenz von Mario, die Schnelligkeit, technische Perfektion und Frechheit von Sonic kombiniert mit einer handvoll eigener Ideen wie 3D-Stages und Witzigkeit ergeben Mr. Nutz. Sonic muß sich übrigens in acht nehmen, denn Mr. Nutz wird derzeit gerade auf den Mega Drive umgesetzt.



jetzt. Er ist überbevölkert und dummerweise können nun nicht mehr alle Lebewesen ernährt werden. Hierfür mußte eine Lösung gefunden werden und die ist ausnahmsweise für Politiker-Verhältnisse außerordentlich genial. Per Raumschiff beförderte man einfach eine ganze Legion von Hühnchen ins Weltall, die sich nun auf fremden Planeten sattfressen sollten. Haben sie das richtige Gewicht erreicht, dann saugt man sie einfach per Riesen-Düse wieder ab und schon ist für Nahrung auf dem heimischen Planeten gesorgt. Unklugerweise wollen sie die Hühnchen nun von dem Planeten absaugen, auf dem Mr.

Nutz beheimatet ist. Dieses flinke Flughörnchen hat nun allerhand dagegen und tritt den Kampf gegen das scheinbar übermächtige Imperium an.

Die Optionen

Konsole-Spiele erfreuen sich unter anderem deswegen so großer Beliebtheit, weil sie leicht zu kاپieren sind und so manche nette Option beinhalten. Genau

dies wollte Neon nun mit Mr. Nutz auch bieten, um zu zeigen, daß der Amiga das schon lange kann, was an Mega Drive & Co. so geschätzt wird. In einem Optionenmenü gleich zu Beginn darf man allerdings festlegen. Wer ein Joypad sein eigen nennt, der darf auch damit spielen. Wer sich die durchweg gelungenen und abwechslungsreichen Soundtracks und Effekte von Rudi "D.S.A." Stember anhören will, kommt hier auch nicht zu kurz. Die Anzahl der Leben und der Schwierigkeitsgrad dürfen natürlich auch noch bestimmt werden. Um frustreichte Spielesitzungen zu verhindern, darf man auch noch bis zu drei verschiedene Spielstände abspeichern. Wer des Deutschen nicht so mächtig ist, der darf auch englische und französische Bildschirmtex-te erscheinen lassen.

Das Spiel

Wer gleich nach Spielbeginn den Start in einem aufregenden Jump



Jede Welt wurde in einem komplett anderen Stil gestaltet. Ein Lob an Grafiker Anthony!



Besser als
 Sonic & Co!
 Mr. Nutz von
 Ocean!

Die Kartensequenz

Nein, man darf nicht einfach so in einen Jump & Run-Level! Vorher muß man sich erst einmal einen Weg in die nächste Höhle suchen. Erst die Arbeit, dann das Vergnügen!



Die reichlich verstreuten Kisten haben allerlei nützliche Extra, wie beispielsweise Edelsteine, Federn oder Extraleben zu bieten. Immer einen Blick wert!



Hat man eine Bombe in seinem Handgepäck, dann lassen sich lästige Bomben einfach weg-sprengen. Aufpassen sollte man dabei jedoch schon!



Aber Hallo! Mr. Nutz nutzt die öffentlichen Verkehrsmittel recht gerne. Er schwimmt mit einem Floß durch eine ganze Welt hindurch.



Small Talk ist angesagt! Hört den herumlaufenden Männchen einfach mal zu, denn ab und zu haben sie einen hilfreichen Hinweis für Euch in petto.

NEON

Die Schöpfer

Pünktlich zu Weihnachten erhielten wir aus Frankfurt noch diese witzige Karte, die die wichtigsten Leute von Neon zeigt. Wer AMIGA Games ein bißchen

genauer durchstöbert hat, weiß über NEON bestens Bescheid. Für die neu Dazugekommenen liefern wir hier noch einmal eine Kurzvorstellung ab:

Ursprünglich wurde das Spiel unter dem Namen Timet, The Flying Squirrel für Kaiko entwickelt. Damals war auch Peter "Turrican 3" Thierolf noch Gesellschafter bei Kaiko. Als dieser aufgrund persönlicher Differenzen den Hut nahm, gründete er flugs mit den Timet-Programmierern die Firma Neon. Während sich die Frankfurter Truppe komplett eigenständig um die Entwicklung kümmert, zieht jemand anders die Fäden bei Vertragsverhandlungen. Er überzeugte schließlich Ocean von den Fähigkeiten des Programmiererteams, die selbständig eine Amiga- und Mega Drive-Version von Mr. Nutz entwickeln.



Fröhliche Weihnachten konnte sicherlich Neon feiern! Hier seht Ihr Michael Büttner, Anthony Christoulakis, Jan Jöckel und Boris Triebel.



& Run-Level erwartet, der muß sich noch etwas gedulden, denn ganz im Konsolenstil darf man noch auf einer Karte herumtrotten, die für jede der vier Welten existiert. Hier

sieht man Mr. Nutz aus der Vogelperspektive laufen, und zwar durch eine Welt, die grafisch frappant an die Karten-Sequenz in Super Mario World erinnert. Im Gegensatz zum Nintendo-Vertre-

ter hat man hier jedoch ein komplettes Spielchen daraus gemacht. Wenn man in eine Höhle und somit in einen Jump & Run-Level gelangen will, muß man erst einmal den Weg dahin finden. In

Kisten sind verschiedene Hilfsmittel und Extras versteckt, die man sowohl in den Jump & Run-Level als auch im Kartenlevel braucht. Mit Bomben kann man sich lästige Felsen vom Hals



Was passiert?



Naturwelt:

Flieg nicht zu hoch, mein kleiner Freund! Dieses Liedchen solltet Ihr hier anstimmen, denn Mr. Nutz fliegt hier, als ob ihm Flügel gewachsen wären.



Wasserwelt:

In allen Elementen fühlt sich Mr. Nutz pudelwohl! In der Wasserwelt taucht unser Held fast wie ein Fisch, vergeßt jedoch nicht, daß er Sauerstoff benötigt.

Um Euch einen kleinen Überblick über Mr. Nutz zu geben, präsentieren wir Euch hier alle vier Welten und den Tekknolevel.



Inkawelt:

Azteken ade! Grafisch besonders schön ist die Inkawelt gelungen. Springen, laufen und fliegen ist auch in dieser Welt angesagt.



Underworld:

Schummrig geht es in der Unterwelt zu! Herumschwebende Kisten offenbaren sich meist als Geisterüberraschung! Drachen und Pfeile gibt es außerdem!



Tekkno-Level

Vier blitzsauber scrollende Parallax-Ebenen darf man im Abschlußlevel jeder Welt bewundern. Außerdem ist es extra-bunt!



Mr. Nutz in Action



Fliegen kann er wirklich gut! Wer geschickt ist, fliegt so zu höheren Plattformen einfach hin-auf. Ganz einfach!



Zimi läßt grüßen! Besonders schnell ist Mr. Nutz, wenn er sich in einen Blitz verwandelt. Da hoppst er noch mal so hoch!



Ihr könnt mir gar nichts! Kurzzeitig kann sich Mr. Nutz in Sicherheit wiegen, wenn er das Shield-Extra hat.



Blub, blub! Da fehlen Mr. Nutz eigentlich nur noch die Kiemen, so gut kann er schwimmen.



Was Sonic kann, beherrscht Mr. Nutz schon längst! Wie ein Wirbelwind düst Mr. Nutz durch die Lüfte.



schaffen und Federn machen Mr. Nutz flugfähig. Ab und zu sind auch nützliche Briefe darin versteckt. Eine ganze Menge Gegner,



die sich teilweise als Busch tarnen, haben ab und zu auch einen Hinweis für Mr. Nutz parat. Hat man es nun endlich in einen

Jump & Run-Level geschafft, dann gibt es folgende fünf Varianten. Die fünf Stilrichtungen lauten: Natur, Inka, Unterwasser, Untergrund und Tekkno. Die vier erstgenannten stellen jeweils eine eigene Welt dar, während der Tekkno-Level als Abschluß jeder Welt durchdüst werden muß. Es versteht sich von selbst, daß jede Welt mit einem bombastischen Endgegner aufwarten kann. Die Gegner werden dabei stufenlos bis auf Bildschirmgröße vergrößert und gedreht, daß jeder Mode 7-Effekt in einem Super NES-Spiel bleich wird vor Scham. Bei solchen Endgegnern fallen die imposanten Zwischengegner fast unter den Wertungstisch. Doch Mr. Nutz wäre nicht von Neon, wenn es nicht noch zwei exzessive Zusatzstages gäbe. Zum einen wird bei der Bonusstage Mr. Nutz auf Sternenjagd geschickt. Hier wird wiederum gezoomt und gedreht, daß es nur so eine Freude ist. Die Warp-Stage bereitet selbst erfahrenen Programmierkollegen wie Factor 5 oder Eric Matthews größte Probleme, denn sowas hat man auf dem Amiga nicht für möglich gehalten. Man fliegt durch einen Tunnel, was per Bitmap-Scrolling in 3D (!!!) dargestellt wird. Man muß es gesehen haben, um es glauben zu können. Insgesamt 5300 Screens dürfen in den Jump & Run-Levels durchdüst werden. Wochenlanger Spielspaß ist dabei garantiert, denn die Spielbarkeit ist hervorragend. Mr. Nutz kann nicht nur laufen, springen und sich ducken, nein, er kann sogar noch fliegen, wie es sonst nur Mr. Mario mit Supercapex kann. Wer geschickt ist, der fliegt ohne Probleme mehrere Bildschirme hoch! Echt toll!

(hi)

comment

Das ist es, worauf alle Amiga-Freaks seit Jahren gewartet haben! Das Spiel, das selbst Sonic und Mario übertrifft! Alles ist da, was man sich wünscht: Brillante Grafiken von Anthony Christoulakis, toller Sound von Rudi Stember, tolles Leveldesign von Boris Triebel und maßstabesetzende Programmierleistungen von Jan Jöckel und Michael Büttner. Ein geniales Jump & Run wird mit tollen 3D-Levels und Karten-Sequenz zum Meilenstein aufgewertet, der als Klassiker in die Geschichte eingehen wird. Turrican 3, Lionheart, Cool Spot und Zool 2, so lauten die Titel, die Mr. Nutz weit hinter sich läßt.



Hans



Flinke Action ist angesagt!

MR. NUTZ

Hersteller:
Ocean/Neon

Muster von:

Neon

Genre:

Jump & Run

Preis:

ca. DM 80,-

Erhältlich:

ab Februar '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: **Nein**

Unterstützt:

Joypad

Steuerung über:

Joystick, Joypad

Besonderheiten:

**+ tolle 3D-Szenen,
toller Sound,
konsolenmäßig**

-

GAMEPLAY **95%**

GRAFIK **92%**

SOUND **88%**

MOTIVATION **95%**

AMIGA GAMES

94%

GESAMT-WERTUNG

Ein Rotpunkt auf Achse

COOL SPOT

Nach endlich! Lange hat es gedauert, bis sich der populäre Rotpunkt nach Mega Drive, Master System, Game Gear und Super Nintendo auch auf dem Amiga die Ehre gibt. Wir sagen Euch, ob Cool Spot gegen Mr. Nutz und Zool 2 bestehen kann!



A Star Is Born

Igel, Hunde, Hörnchen und Klempner haben nun wohl ausgedient. Ein besonders einfallsreicher Grafiker bei Virgin probierte wohl einfach mit einem roten Kreis herum, um verschiedene Animationsstufen auszuprobieren. Um dem ganzen mehr Realitäts-

nähe zu geben, setzte er dem Kreis wohl noch eine Brille auf und gab ihm Arme und Beine. Diese Grafik-Studie scheint jedoch jemandem bei Virgin so gut gefallen zu haben, daß sie diesen Spot zum neuen Helden machten. Anders kann ich mir nicht erklären, wie ein roter Klecks zum Spielheld wird.

Gegner-Parade



Fische



Krebs Nr. 1



Libellen



Krebs Nr. 2



Maus



Käfer

comment

Gut! Aber leider nicht gut genug! So lautet das Fazit des Cool Spot-Tests. Vor Mr. Nutz wäre dieses Spiel noch das absolut witzigste Amiga-Jump & Run geworden. Die Mega Drive-Version wurde fast tadellos umgesetzt, wobei der Sound sogar noch wesentlich eindrucksvoller geraten ist. Der Farben-Mißgriff beim zweiten Level und das leichte Ruckeln verhindern jedoch den Sprung von Cool Spot in die absolute Spitzenklasse. Fanatische Jump & Runner legen sich jedoch neben Mr. Nutz auch noch Cool Spot zu!



Hans

Cool Spot in Action

In wahrer Zeichentrickqualität wurde Cool Spot animiert. Hier sieht Ihr die schönsten Aktionen unseres roten Kleckses.



Der Wellenreiter! Statt eines Titeldes gibt es dieses tolle Auswahlmenü, wo Cool Spot auf einer 7 Pf-Flasche Wellenreiten übt.



Gute Vorbereitung ist alles! Vor jedem Level wirft Cool Spot einen Blick auf die Karte. Kickende Töne gibt er dabei außerdem von sich!



Bewegt man den Joystick einige Sekunden nicht, dann läßt sich Cool Spot zum Gähnen hinreißern. Wie ansteckend!



Zeitvertreib zum zweiten! Cool Spot zeigt, wie gut es das JoJo-Spielen beherrscht. Die Übung macht's!



Zeitvertreib zum dritten! Frühjahrsputz ist angesagt! Fein säuberlich reinigt Cool Spot seine Brille!



Das war wohl zu hoch! Wenn Cool Spot zu tief fällt, dann legt er einen prächtigen Überschlag hin!



Werft ab und zu einen Blick in den Himmel! Wer sich an den Ballons entlanghangelt, kommt ab und zu zu einem Extraleben!



An Kletterkünsten mangelt es Cool Spot ganz bestimmt nicht! Hier hangelt er sich flott animiert ein Seil hinauf.

FACHVERSAND FÜR AMIGA HARD + SOFTWARE - 1 A SOFT -

Fördern Sie Unser INFO an:
KATALOGDISKETTEN nur 5,00 DM
incl. SpSt und Versandkosten
Versand per NN 8,00 DM Vorkasse 5,00 DM

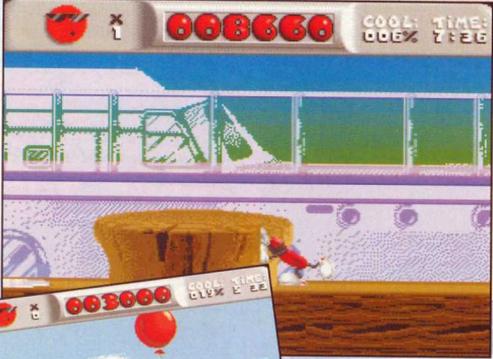
32025 DI ANBERG / ISTRUP
TEL. 05235 / 7792 / FAX. 05235 / 2794

JEDE 1 A SOFT DISK NUR 4,00 DM		Datenlabel C64 - AMIGA	
01: WIZZY'S QUEST piles, spiel	52: KNIPFEL Ziele anordnung	Mit diesem Kabel können Sie die 3 1/4 floppy an AMIGA anschließen und alle alle CG Software wieder benutzen. incl. Software nur ... 35,00 DM	
02: TEST schwerfbeladung	54: SCHREIBREIS schreibweise kann	Übersetzt II plus übersetzt Englische Textdateien, Anleitungen oder einzelne Wörter mit Deutsche, incl. Deutschen Handbuch nur ... 39,00 DM	
03: SVS spiel mit 50 levels	56: ROAD ROUTE entfernen zu städten	AMIGA der FEINSTIG kann erfahren sie alles was für einen optimalen Eintrag notwendig ist. 400 Bytes Floppyformatierung incl. 2 Disketten nur ... 49,00 DM	
04: DISK SOFT III schichten verteilung	57: COSMOZ spiel	I A SUPER WORKBENCH mit vielen Programmen z.B. Textverarbeitung, Vektorbilder, Büro Makro, ... Programme und vieles mehr. nur ... 49,00 DM	
05: VIDEODAT II schichten für 1000	58: GALGENVOGEL schichten	I A SOFT PAKETE DER SPITZENKLASSE	
06: DRUCKER TOOLS hintergrund	60: MASTER VIRUS demon, verändertete virus	SONIX SOUNDIS animat paket 30,00 DM	
07: STAR TREK hintergrund (2 disk)	61: TEST II spiel	SPELLE PAKET 50 spieler 45,00 DM	
08: BILLARD simulation	65: TINKSPILLE schlitz diskette	ANWENDER paket mit 12 disk 45,00 DM	
09: GAG DISK hintergrund	68: INDIANER hintergrund	SCHUL PAKET paket mit 6 disk 20,00 DM	
10: PLATTEN + CD verwaltung	73: ZERK rollenspiel	SUPER PAKET 79,00 DM	
11: GELISPIELAUTOMAT simulation	74: DRAGON CAVE der hit	SUPER P. II nochmal 100 spieler 79,00 DM	
12: GELISPIELAUTOMAT simulation	75: WERNER das spiel	I A SOFT PAKETE DER SPITZENKLASSE	
13: GOPY DISK verschickte copy's	77: TUMBLER STREET das bochspiel	SONIX SOUNDIS animat paket 30,00 DM	
14: RETURN TO EARTH strategie	81: SKAT spiel	SPELLE PAKET 50 spieler 45,00 DM	
15: DATENBANK kosten variabel	87: ASTRO disk mit diskette	ANWENDER paket mit 12 disk 45,00 DM	
18: HAUSHALTSBUCH kosten variabel	91: ERKUNDE spiel	SCHUL PAKET paket mit 6 disk 20,00 DM	
20: GALACTIC WORM programm	97: MEHLE hintergrund	SUPER PAKET 79,00 DM	
21: MICHRECHT hintergrund	98: DEMO hintergrund	SPEZIELLEREWEITERUNGEN	
22: BLACK JACK spiel	102: AMIGA POKER spiel	512 kb A500 intern 69,00 DM 1 MB A500 + 97,00 DM	
23: DOWNHILL simultation	107: RICH TRAINER programm	3 MB A500 intern 239,00 DM 1 MB A600 109,00 DM	
24: LARI PAINT grafischkeitspiel	116: ZERES werden sie immer verteidigt	Netzfür A500 oder A500+ nur 89,00 DM	
25: THE BRAT erhalten malen-trinken	124: EYE TOWER altesn	Laufwerke	
27: THE BRAT erhalten malen-trinken	124: EYE TOWER altesn	3,5" extern alle Amiga's 139,00 DM	
31: MIZZARD OF SOUND musik programm 2 disk	124: DISK REPARATUR diskette reparieren	3,5" intern A500 129,00 DM	
34: DELUXE HAMBURGER ballenspiel	126: TEST PLUS 10 spiel	3,5" extern alle Amiga's 179,00 DM	
35: IMPERIUM strategie	130: SEA WOLF spiel	CD ROM Laufwerk incl. 1 CD 280,00 DM	
37: ATLANTIS rollenspiel	132: HLOKADE hintergrund	PUBLIC DOMAIN SERIEN	
41: MEGABALL rollenspiel	133: EUROPA rollenspiel	Amok 1 81 TIME Sp 1 3	
44: CHINA CHALLENGE II einfach kluge	136: DONKEY spiel	BAVARIAN 1 240 ANTARES 1 250	
45: MISSLE COMMAND einfach kluge	137: GROMAM spiel	ERID FISH 1 910 CACTUS 1 49	
47: CG EMULATOR simulation diskette	139: UHMAL spiel	BRAND 1 240 SAAR 1 240	
48: BUNDESLEGA rollenspiel	141: CAT-COMB adventure	KICKSTART 1 550 TBAG 1 64	
49: MOONBASE strategie	142: TEST KONNIS simulation	TIME 1 970 TONY	
51: SCHACH spiel	148: LESSON ONE englisch vokabultrainer	Jede PD Stück 1,80 DM ab 100 Stück 1,70 DM	

Die Story

Cool Spot, das kleine rote Männchen mit der megascharfen Sonnenbrille, ist der Held der Küste. Eigentlich hatte er vorgehabt, sich in der Sonne zu aalen,

doch man hat ihm einen Strich durch die Rechnung gemacht! Seine Kumpels wurden entführt und in Käfige gesperrt! Die Entführer haben jedoch nicht mit der Entschlossenheit des roten Kleckses gerechnet, denn der macht sich



An Witzigkeit ist Cool Spot kaum zu übertreffen. Läuft man gegen eine Wand, versucht Cool Spot, sie glatt wegzuschieben.

Software

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

A-Train	DV	77 Lothar Matthäus	DV	59
Alien Breed 2	DA	46 Prime Mover	DA	52
Ambermoon	DV	77 Simon the Sorcerer	DV	64
Anstoss	DV	64 T.F.X.	DA	??
Aufschwung-Ost	DV	52 Turrican 3	DA	59
Bobs Bad Day	DA	52 Zool 2	DA	46
Burntime	DV	64		
Blastar	DA	46 Vorbestellungen (Bei Druck- 52 legung noch nicht Lieferbar)		
Canon Fodder	DA	52 Cyberpunk	DA	52
Cool Spot	DA	52 Der Schatz im Silbersee	DV	??
Cyber Sports Football	DA	52 Die Siedler	DV	??
Cyberpunk	DA	52 Dogfight	DA	64
Der Schatz im Silbersee	DV	52 Eishockey Manager	DV	69
Die Siedler	DV	69 Elite 2 - Frontier	DA	??
Dogfight	DA	52 F 117 A Nighthawk	DA	??
Eishockey Manager	DV	64 Goblints 2	DV	??
Elite 2 - Frontier	DV	52 Goblints 3	DA	??
F 117 A Nighthawk	DA	64 Globdule	DA	59
Goblints 2	DV	59 Goal!	DV	??
Goblints 3	DA	59 Hired Guns	DA	??
Globdule	DA	59 History Line	DV	??
Goal!	DV	52 Ishar 2	DV	59
Hired Guns	DA	52 Jurassic Park	DV	64
History Line	DV			
Ishar 2	DV			
Jurassic Park	DV			

Versandkosten : 1,0 - DM bei Vorkasse (Euro-Scheck o. Barzahlung) plus 2 - DM bei NN, UPS EXPRESS + 8 DM
Versandkosten Ausland : 30 - DM (inkl. Porto-Scheck)
Alle Preise in DM inklusive MwSt.
Preisänderung, Irrtum und Lieferung vorbehalten.
?? = Preis oder Version bei der Drucklegung noch nicht bekannt.
DV = deutsche Version DA = deutsche Anleitung
Gesamtpreisliste gegen eine Schutzgebühr von 2,- DM in Briefmarken
KEIN LADENVERAUF!

Tel : 07641 20111



Cool Spot vs. Mr. Nutz



Selten wurde ein Charakter so toll animiert. Wenn dieser Farbklecks loslegt, schmelzen die Herzen. Leider sorgt der dumme Schmeitzer in Level 2 jedoch für deutliche Wertungsabzüge in Sachen Grafik.

GRAFIK

Brillant! In Sachen Sound zieht Cool Spot alle Register seines Könnens. Die Musik klingt einige Klassen besser als auf Mega Drive. Tolle Instrumente und gelungene Kompositionen machen Cool Spot zum Soundführer.

SOUND

Mr. Nutz ist vielleicht nicht ganz so wirkungsvoll animiert, jedoch sind die durchweg toll gezeichneten Levels allesamt auf einem sehr hohen Niveau. Die Krönung stellen jedoch die Bonus-Stages und der Warplevel mit perfekter 3D-Grafik dar.

Hier muß Mr. Nutz die Überlegenheit von Cool Spot anerkennen. Doch Rudi Stember packte sein ganzes Können aus und lieferte einen enormen Soundtrack ab, der hervorragend paßt und enorm abwechslungsreich ist.



Wer bei Cool Spot auf besonders innovatives Gameplay hofft, wird wohl ein wenig enttäuscht sein. Hier wird nur altbackene Hausmannskost geboten, die über Laufen, Springen und Schießen nicht hinausreicht.

GAMEPLAY

Wären die Farben in Level 2 besser gewählt, würde das leichte Ruckeln des Scrollings fehlen und hätte man an ein paar abwechslungsreiche Spielelemente gedacht, wäre Cool Spot ein ernsthafter Konkurrent für Mr. Nutz geworden.



Ein abwechslungsreicheres Jump & Run hat der Amiga noch nicht gesehen. Neben den üblichen Fähigkeiten kann Mr. Nutz noch fliegen, tauchen und darf auch durch Special Stages gesteuert werden. Das Vorbild in Sachen Gameplay!

Genauso und nicht anders hat ein Jump & Run des Konsolenzeitalters auf dem Amiga auszusehen. Neben technischer Perfektion hat man auch eine ganze Menge spielerischer Bonbons integriert.

GESAMT

nun auf die große Befreiungstour. Er muß insgesamt elf Kumpels befreien, bevor diese dank der heftigen Sonnenstrahlen gar werden.

Das Spiel

Wie zu erwarten war, ist Cool Spot ein Spiel im typischen Jump

& Run-Stil. Auf High-Speed-Einlagen nach Art von Sonic und Mr. Nutz wird hier jedoch verzichtet. Recht geruhsam hüpfte man von Plattform zu Plattform und ärgert sich über die ankommenden Gegner. An Sonderfähigkeiten hat man Cool Spot lediglich Klettern und Schießen eingeräumt. Eher

bedächtig muß man vorgehen, wenn man Aussicht auf Erfolg haben will. Das ablaufende Zeitlimit gilt es außerdem im Auge zu behalten. Herumliegende Uhren sorgen für mehr Zeit. Außerdem ist es dringend anzuraten, auch abgelegene Stellen der Levels zu erforschen, denn hier gibt es ab

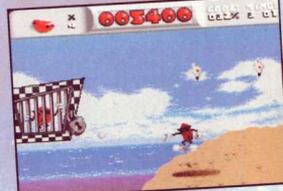
Cool Spot fasziniert durch tolle Animationen! Es fesselt jeden!

und zu Extraleben zu ergattern. Am Ende jedes Levels hängt schließlich jeweils einer der Käfige, die nur dann geöffnet werden, wenn man genügend Energiepunkte sammelt.

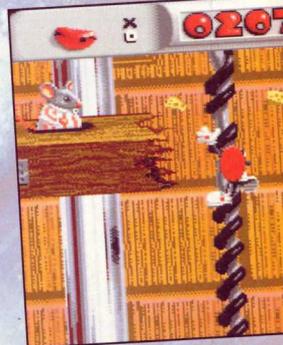
Um Cool Spot jedoch das Leben besonders schwer zu machen, bieten die elf Levels eine wahre Pracht an toll gezeichneten Gegnern auf. Den Auftakt bilden am Strand schnappende Krabben, feige Muscheln und anderes Getier machen dem Spot das Leben zur Hölle. Auf dem Pier wird er von stinkenden Fischen und gemeingefährlichen Bienen



Selbst Mäuse kämpfen mit!



Endlich am Käfig angekommen!



gejagt. Beim Klettern in der Wand fallen ihn Vögel, Mäuse und giftige Spinnen an. In einem Spielwarengeschäft versuchen Roboter, Autos und dampfende Lokomotiven, ihn plattzuwalzen! Zu allerletzter muß er sich auch noch aus einer Sprudelflasche befreien! Nur wer hier einen coolen Kopf behält, wird alle Strapazen überstehen!

Cool Spots comicartige Bewegungen und die restlichen Animationen lassen so richtige sommerliche Urlaubsstimmung aufkommen. Coole Beach-Bar-Musik am Strand und ausgeflippter Western-Sound im Spielwarengeschäft machen das Spiel zum Erlebnis. Überdies kann man sich im Optionsmenü alle vorkommenden Klänge und Melodien anhören, um schon mal einen Vorgeschmack auf die Levels zu bekommen. Etwas enttäuschend ist eine fehlende Speicher- oder Levelcode-Funktion, was bedeutet, daß man nach dem Einschalten immer in Level 1 beginnt. Insgesamt gesehen wurde das Spiel hervorragend umgesetzt, doch zwei erhebliche Mankos nagen an der Gesamtwertung. Zum einen ist das Scrolling ein bißchen ruckelig und zum anderen ist die Parallax-Ebene im zweiten Level farblich scheußlich geraten. Da frage ich mich natürlich: Müfte das sein?

(hi)



Hersteller:

Virgin

Muster von:

Virgin

Genre:

Jump & Run

Preis:

ca. DM 80,-

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:

Nein

Unterstützt:

-

Steuerung über:

Joystick

Besonderheiten:

Konsolen-Umsetzung

+ toller Sound, witzige Animationen, Spielbarkeit

- leichtes Ruckeln, Farbenwahl des zweiten Levels

GAMEPLAY 79%

GRAFIK 83%

SOUND 93%

MOTIVATION 83%

AMIGA GAMES

82%

GESAMT-WERTUNG

dynamic soft

Tel: 07733/3366

AMIGA

A-Train	DV	77,90	Indiana Jones 4	DV	77,90
Airbus A320 Eur.	DV	66,90	Innocent until caught	DA	66,90
Airbus A320 USA	DV	81,90	Ishar 2	DA	55,90
Alfred Chicken	DA	49,90	Jurassic Park	DV	53,90
Alien 3	DA	47,90	Kingmaker	DV	64,90
Alien Breed 2	DA	47,90	Kingd Quest 6	DV	58,90
Ambermoon	DV	75,90	Krusty's Fun House	DA	49,90
Anstoss	DV	64,90	Lemmings 2	DA	60,90
Apocalypse	DA	47,90	Lionheart	DA	55,90
Arabien Nights	DV	60,90	Lollypop	DA	58,90
Assassin Special	DA	30,90	Lothar Matthäus	DV	66,90
Aufschwung Ost	DV	60,90	Lost Vikings	DV	66,90
ATAC	DA	66,90	Lotus Copilation	DA	55,90
Bart versus World	DA	49,90	Missiles over Xerion	DA	49,90
BAT 2	DV	71,90	Monkey Island 2	DV	77,90
Big Sea	DA	58,90	Mortal Kombat	DA	53,90
Bobs Bad Day	DA	55,90	Mr. Nutz	DA	i.V.
Body Blows	DA	49,90	Oskar	DV	49,90
Body Blows Galactic	DA	47,90	Overdrive	DA	49,90
Burntime	DV	66,90	Penthouse deLuxe	DV	53,90
Campaign 2	DA	i.V.	Pinball Fantasies	DA	55,90
Cannon Fodder	DA	55,90	Pinball Spec. Edition	DA	60,90
Chaos Engine	DA	49,90	Second Samurai	DA	60,90
Civilisation	DV	74,90	Sensible Soc. 92/93	DA	49,90
Christoph Kolumbus	DV	69,90	Sim Ant	DV	77,90
Cool Spot	DA	53,90	Sim City deLuxe	DV	77,90
Crazy Sp.Football	DA	53,90	Sim Earth	DV	77,90
Creepers	DA	47,90	Sim Life	DV	77,90
Cyberpunks	DA	53,90	Simon the Sorcerer	DV	64,90
Das Schwarze Aug	DV	71,90	Skidmarks	DA	47,90
Delivery Agent	DV	38,90	Soccer Kid	DA	58,90
Der Schatz i.Silbers.	DV	75,90	Space Hulk	DA	63,90
Desert Strike	DA	55,90	Streetworker 2	DA	55,90
Die Siedler	DV	75,90	Superfrog	DA	49,90
Disposable Hero	DA	69,90	Super Hero	DA	60,90
Dogfight	DA	66,90	Syndicate	DV	64,90
Eishockey Manager	DV	71,90	Terminator 2-Arcade	DA	55,90
Elfmania	DA	47,90	Theatre of Death	DA	60,95
Elite 2-Frontier	DV	53,90	Transarctica	DV	55,90
Elysium	DV	64,90	Turrican 3	EA	47,90
F-117 A Nighthawk	DA	64,90	Turrican 3	DA	58,90
Flashback	DV	60,90	Uridium 2	DA	60,90
Fury of t. Furies	DA	55,90	Wiz 'n' Liz	DA	60,90
Globdude	DA	55,90	Woody's World	DA	47,90
Gunship 2000	DA	65,90	XMas Lemmings	DA	38,90
Hand of Fate	DV	i.V.	Yol' Joe!	DA	55,90
Hattrick!	DV	64,90	Zero	DA	58,90
Hired Guns	DA	64,90	Zool 2	DA	47,90

AMIGA 1200 / 4000

1869	DV	66,90	Kings Quest 6	DV	60,90
Alien Breed 2	DA	55,90	Morph	DA	60,90
Anstoss	DV	64,90	Oskar	DV	69,90
Burning Rubber	DA	60,90	Penthouse deLuxe	DV	60,90
Burntime	DV	66,90	Pinball Fantasies	DA	55,90
Civilisation	DV	66,90	Robocod	DA	49,90
Der Schatz i.Silbers.	DV	75,90	Sim Life	DV	77,90
Dynatech	DV	55,90	T. F. X.	DA	64,90
Elfmania	DA	47,90	The Chaos Engine	DA	49,90
Elysium	DV	64,90	Transarctica	DV	55,90
Ishar	DV	60,90	Whales Voyage	DV	60,90
Ishar 2	DV	55,90	Zool 1	DA	49,90
Jurassic Park	DV	58,90	Zool 2	DA	47,90

Weitere Spiele auf Anfrage!!!

Wir versenden ausschließlich in SICHERHEITSVERPACKUNG OHNE MEHRKOSTEN Nachlieferungen kostenfrei!!!

Versandkosten bei Vorkasse nur DM 6,00 und bei Postnachnahme nur DM 9,00

**dynamic soft - Schwarzwaldstr. 2 - 78259 Ehingen
Telefon: 07733 / 33 66**

Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

Gremlins Megaheld legt wieder los!

ZOO L 2



Als dritten Kandidaten für die Rolle des besten Amiga Jump & Runs stellen wir hier das langerwartete Zool 2 vor. Kann die Fortsetzung des Mega-Hits gegen Mr. Nutz und Cool Spot konkurrieren?

Die Story

Wie beim ersten Mal wird Zool, ein Mitglied der Ninjitsu-Akademie, von Rool, seinem großen Meister, beauftragt, die Gefahr zu bannen. Diesmal bekommt Zool es jedoch sogar mit "Mental Block", dem hinterhältigsten von

Krools Helfershelfern, eine der hervorragendsten Gestalten, anvertraut, höchstpersönlich zu tun. Glücklicherweise wird Zool von seiner Kriegerfreundin Zoon und dem intergalaktischen doppelköpfigen Wunderhund Zoon unterstützt, die das Gelingen des Auftrages erleichtern sollen.

sein Bestes, um den Rachefeldzug zu verhindern. Egal ob nun allein oder zu zweit das Game in Angriff genommen wird (leider nicht simultan möglich), jeder Mitspieler hat unabhängig vom anderen die Qual der Wahl zwischen Zool und Zoon, so daß auch beide Zool / Zoon spielen können. Allgemein ist zur Handlichkeit der Steuerung zu sagen, daß die exakte Bewegung durch das schnelle Anlaufen und die Verzögerung vom Beenden der Joystickbewegung bis zum Stillstand der Figur leider des öfteren zu ärgerlichen Problemen führt.

a u f .
 Der Pfeil deutet die Richtung zum Ausgang an und der Prozentwert zeigt, wieviel Prozent der benötigten Bonusgegenstände schon eingesammelt worden sind. Um das Teilgebiet nämlich verlassen zu können, muß dieser Wert 99 % anzeigen. In jedem Level befinden sich aber weit mehr solcher Boni als notwendig. Manchmal offenbart ein besiegter Gegner ein Bonusherz, das einen verlorenen Gesundheitsbalken zurückgibt. Um nicht jedesmal, wenn man ein Leben verliert, die Teilzone wieder von vorne beginnen zu müssen, sollte man nach den roten Leuchfeuern Ausschau halten, da diese beim Passieren aktiviert werden und somit den neuen Startpunkt markieren. In jedem Teillevel ist außerdem ein Zoon-Bonus zu finden. Hat man drei dieser Boni aufgesammelt, gelangt man in einen Bonuslevel, bei dem einem Zoon, unser Wunderhund, als treuer Begleiter zur Seite steht. Als letztes sind auch noch einige geheime

Das Spiel

Seine Mission führt Zool durch sechs Gebiete. Dabei lauern ununterbrochen Gefahren auf die mutigen Ninjas und besonders Mental Block gibt

Das Gameplay

Hat der Computer endlich das erste Gebiet, den Schwanensee, geladen, so fällt neben den Anzeigen für die verbleibende Zeit, die restlichen Leben, Punktestand und der Anzahl der Gesundheitsbalken für das momentane Leben noch ein Richtungspfeil und ein Prozentwert am linken unteren Bildschirmrand



Zool wie er leibt und lebt: Er rutscht, er springt, er klettert, und das immer in Höchstgeschwindigkeit.





Tratra! Ein Extraleben für unsere guten Zool! Dazu warten auch noch jede Menge an Lollis.

Räume verborgen, die man erreicht, indem man sich (meist zufällig) einen Weg durch Scheinmauern schießt.

Die Levels

Im ersten Gebiet fängt alles noch ganz harmlos an. Man trifft lediglich allerlei Fabel-, Kriech- und Krabbeltiere, die die Fortbewegung am Boden behindern und sogar teilweise durch gefährlichen Beschuß das Leben der Ninjapioniere bedrohen. Vögel gleiten, wie Flugzeuge über dem Frankfurter Flughafen, in regem Flugverkehr durch die Luft und stechen sogar manchmal im Sturz-

flug auf den Erdboden hinab. Stellenweise sorgen mit einer Eisschicht bedeckte Hügel für rasante Rutschpartien oder schwierige Aufstiege. Trampolinblumen (was es so alles gibt) katapultieren Zool oft in enorme Höhen, die ansonsten unerschwingbar sind. Bonusse verborgen oder den Weg zum Ausgang versperren. Am Ende des dritten Teilgebietes bekommt man es zum ersten Mal persönlich mit Mental Block zu tun, der nach ausreichendem



Beschuß vorerst den Rückzug antritt. Im zweiten Level, dem Schlangenpaß, wird die Sache bereits schwerer, da man hin und wieder von schnellen Lichtstrahlen ins Fadenkreuz genommen wird, die leider sehr gesundheitsschädlich sind. Ansonsten geht die Reise so weiter wie im ersten Level, bis man endlich im sechsten und letzten Level in Mental Blocks persönlichem Zuhause landet und dort dem ganzen Spaß hoffentlich ein Ende bereiten

Ein Looxianer kennt keine Gnade!

UI! Zool rutscht einen Schwanenhals hinab.

kann, denn sonst ist es vorbei mit der Fantasie.

(gf)



Zool 2 - Die Boni

In jedem Level gibt es mehrere mit einem "Z" versehene Waffenlager, die sich durch einen Stoß mit dem Kopf öffnen lassen. Jeder dieser Sicherheitskästen enthält eines der folgenden, oft sehr hilfreichen Extras:



Bombe: Findet man eine Bombe, so begleitet diese einen solange, bis sie mit Hilfe der Leertaste gezündet wird. Ist dies der Fall, so werden alle auf dem Bildschirm befindlichen Gegner einfach weggepustet. Man kann maximal drei Bomben mit sich herumschleppen.



Ying & Yang: Aus dem einen Zool werden plötzlich zwei, die natürlich über die doppelte Kraft verfügen, die doppelte Anzahl an Schüssen abfeuern können und außerdem noch unverwundbar sind.



Schild: Der Schild sorgt eine gewisse Zeit lang dafür, daß Zool unverwundbar ist.



Wecker: Der Zeitbonus räumt den beiden Helden zusätzliche, manchmal lebenswichtige Sekunden auf ihrer Jagd ein.

1 UP: Man erhält ein Extraleben.

Superschuß: Hat man diese Wunderwaffe bekommen, kann man auch die härtesten Gegner durch Gedrückthalten des Feuerknopfes ins Jenseits befördern.

Sanilutscher: Dieser Bonus stellt die maximale Gesundheit wieder her.





Zool 2 vs. Mr. Nutz



Vor eineinhalb Jahren war Zool grafisch wirklich führend, doch nahezu gleiche Qualität reicht heute nicht mehr für einen Spitzenplatz. Knallbunte Levels, schöne Animationen können jedoch gut gefallen.

Hier kommt wieder einmal die typisch englische Mentalität zum Vorschein, daß Sound bei einem Computerspiel nur zweitrangig ist. Kurzweilig und nett, auf Dauer jedoch leicht nervend.

GRAFIK

Eine brillante technische Inszenierung mit perfekten Zoom-Effekten, tollen 3D-Levels und fantastischen Animationen setzt Maßstäbe, die von allen nachfolgenden Spielen erst einmal geschlagen werden müssen.

SOUND

Rudi Stember, einer der bekanntesten deutschen Soundspezialisten hat sich hier selbst ein Denkmal gesetzt. Was man bei ausreichendem Diskettenplatz an Abwechslung hineinpacken kann, ist unglaublich.



Hüpfen, Springen und Ducken wie gehabt ist angesagt. Daß man nun auch mit Zool loshuschen kann, macht Zool 2 nur geringfügig besser als den Vorgänger, auf Dauer kehrt jedoch Langeweile ein.

GAMEPLAY



Sonic und Mario lassen grüßen! Selten hat sich ein Programmiererteam mehr an diesen Vorbildern orientiert. Extrem gelungene Bonusrunden und die Kartensequenz machen Mr.Nutz zum ersten Konsolenspiel für Amiga.

Insgesamt gesehen kann Zool hier nur das bittere Los des Geschlagenen ziehen. Fairerweise muß man jedoch sagen, daß mit Mr. Nutz fast ein übermächtiger Gegner antrat, der so nicht erwartet werden durfte.

GESAMT

So sieht die Zukunft für Jump & Run-Spiele auf dem Amiga aus. Technisch perfekt, innovativ, langfristig motivierend und voller Überraschungen. Ein Lob an Ocean und Neon!

comment

Zool 2 ist eigentlich ein Jump & Run-Spiel wie jedes andere auch. Die Steuerung ist leicht zu handhaben, jedoch verhindert das etwas übertriebene Rutschen eine exakte Kontrolle über Zool. Der Sound ist meistens Geschmacksache, wobei er mich hier nicht gerade vom Hocker gerissen hat. Grafik und Animation sind dagegen zwar recht gut gelungen, aber eben nicht außergewöhnlich gestaltet worden, wie es bei der riesigen Auswahl in diesem Genre inzwischen fast notwendig ist, um unter den Spitzenreitern wie The Lost Vikings oder Soccer Kid mitzumischen. Außerdem mangelt es auch an Gags und Tricks.



Hersteller:
Gremlin
Muster von:
Hersteller
Genre:
Jump & Run
Preis:
ca. DM 70,-

Erhältlich:
Dezember '93

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

Unterstützt:

—
Steuerung über:
Joystick
Besonderheiten:
Neustartpunkte

+ **Flinkes Scrolling, nette Animation**

- **Steuergenaugigkeit, wenig Neues gegenüber dem Vorgänger**

GAMEPLAY **74%**

GRAFIK **83%**

SOUND **65%**

MOTIVATION **78%**

AMIGA GAMES

76%

GESAMT-WERTUNG

DIE HITS - DIE MACHER



Das 2. AMIGA GAMES Sonderheft

Einen Blick hinter die Kulissen der Softwarebranche könnt Ihr mit dem zweiten Sonderheft von AMIGA Games werfen. Legendäre Programmiererteams wie **Grattgold**, **Sensible Software** und **Factor** verraten ihre **Erfolgsgeheimnisse**. Außerdem gibt es Hintergrundinfos zu **Blue Byte**, **Electronic Arts**, **MicroProse** oder **Software 2000** und, und, und

für nur DM 9,80

Im Heft:
29 TESTS DER AKTUELLEN HITS!

MITMACHEN & GEWINNEN

Wer diesen Coupon ausfüllt, ausschneidet, auf ein Postkarte klebt, an folgende Adresse richtet: **COMPUTEC VERLAG**, Kennwort "Mitmachen und Gewinnen", **ISARSTR. 32-34, 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.



Ab 26. Januar im Handel erhältlich!

Name, Vorname

Straße, Haus.-Nr.

PLZ, Ort

AGSH AG

Arnold und sein größter Erfolg

TERMINATOR 2 THE ARCADE GAME

Die Story



Für die wenigen Überlebenden der nuklearen Katastrophe am 11. Juli 2029 beginnt der leider allzu reale Alptraum erst richtig: Der Kampf gegen die Maschinen, gegen Skynet. Cyberdyne, ein Computerkonzern und gleichzeitiger Entwickler Skynets, war somit unwissentlich verantwortlich für die bevorstehende Auslöschung der Menschheit. Als einziger Hoffnungsträger in dieser aussichtslosen Lage klammern die Menschen sich an ihren Anführer John Connor. Nachdem der erste Versuch, Johns Geburt durch die Beseitigung seiner Mutter Sarah zu verhindern, scheiterte (TERMINATOR 1), schickt Skynet ein zweites Mal eine ihrer Vernichtungsmaschinen, den T-1000 (eine weiterentwickelte Version des ersten Terminators), in die Vergangenheit zurück, um John in seiner Kindheit zu töten. Die Menschen schicken jedoch ihrerseits einen Terminator zum Schutze Johns in die Vergangenheit. Nach brutalen Kämpfen und wilden Verfolgungsjagden gelingt es John und seinem Bodyguard schließlich, den T-1000 in einem Stahlwerk zu eliminieren.



Terminator und kein Ende! Nach der mittel-mäßigen Ocean-Ver-sorgung wagt sich Vir-gin nun an die Um-setzung des Spiel-automaten. Wir bal-lerten fleißig mit!

**Terminator 2,
 Gott sei Dank keine
 Joystick-Vernichtungs-
 waffe.**



Das Spiel

Die Aufgabe besteht darin, in sieben verschiedenen Missionen die überlebenden Menschen vor der Zerstörungswut der stählernen Armee Skynets zu bewahren. In den letzten drei Missionen, die nun gezielt auf den Film bezogen wurden, beschützt man John in

seiner Vergangenheit als Kind vor dem T-1000 und versucht durch gezielte Vernichtung der gesamten Forschungsausrüstung Cyberdynes zu verhindern, daß Skynet überhaupt entwickelt werden



Blechroboter weinen nicht! Sie knirschen höchstens sehr bedenklich.

comment

T2 - The Arcade Game zeichnet sich durch eine filmnahe effektvolle Grafik aus. Das einzige Manko neben einem stellenweise recht schnellen Scrolling ist, daß der Spieler eigentlich in keiner Situation des Spieles so richtig unter Beschuß genommen wird. Das Spielprinzip erinnert an so manch'indiziertes Operationsvorbild, und reizt somit nur den echten Ballerfreak.



Gerhard



T2

THE ARCADE GAME

START GAME

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:
Virgin Records
Muster von:
Hersteller
Genre:
Arcade-Action

Preis:
ca. DM 60,-
Erhältlich:
seit 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:
-
Steuerung über:
Maus, Joystick, Tastatur
Besonderheiten:
-

+ Gute Grafik, 2-Spieler-Modus

- Tumbes Spielprinzip, fordert den Spieler zu wenig

GAMEPLAY 63%
GRAFIK 73%
SOUND 60%
MOTIVATION 65%

AMIGA GAMES

69%
GESAMT-WERTUNG

1869 93er Edition	66,- DV	Eye of Beholder 2	78,- DV	Pizza Connection	* 79,- DV
3D Construct 2.0	36,- DV	F 17 Nighthawk	66,- DH	Pools of Darkness	39,- DV
A-Train	72,- DV	F 17 Challenge	78,- DV	Popul+Promis.Land	39,- DV
Construction Set	42,- DV	F-19 Stealth Fight	35,- DH	Premier Manager 2	48,- DV
A.T.A.C.	* 66,- DH	Fallen Empire	78,- DV	Prime Mover	54,- DH
AA - War II.skies	60,- DH	Fire And Ice	48,- DH	Prince of Persia 1	32,- DH
Abandoned Places 2	69,- DV	First Samurai	60,- DV	Project X	27,- DH
Air Warrior	75,- DH	Flashback	32,- DV		
Airbus A 320	66,- DV	Flight of Intruder	32,- DH		
Airbus A 320 Amer.	84,- DH	Fury o the Furries	54,- DH		
Alien 3	48,- DH	Galaxy Force	15,- DH		
Alien Breed 2	25,- EV	Genesis	54,- DV		
Alien Breed SE 92	25,- EV	Global Gladiators	50,- DH		
Ambernoon	* 78,- DH	Globlidae	55,- DH		
Apocalypse	* 49,- DH	Goal 1	55,- DH		
Arabian Nights	59,- DV	Goblins	60,- DV		
A.McLeans Pool Bl	48,- DH	Goblins 2	66,- DV		
		Goblins 3	66,- DV		
		Gravily Force	27,- DH		
		Gunph 2000	66,- DV		
		Hannibal	66,- DV		
		Hartouin	29,- DV		
		Hattrick	66,- DV		
		Heart of China	66,- DV		
		Heimdall	66,- DV		
		Hexuma	79,- DV		
		Hired Guns	59,- DH		
		History Line 14-18	66,- DV		
		Humans	40,- DH		
		Indiana Jones 3	79,- DV		
		Indiana Jones 4	79,- DV		
		Innocent un caught	66,- DH		
		Iron Open Golf	35,- DH		
		Isah 2	54,- DV		
		Jack Nicklaus Golf	32,- DH		
		Jchi Sarnes Park	45,- DH		
		Jonathan	79,- DV		
		KGB	39,- DH		
		Kingmaker	66,- DV		
		Kings of Adventure	66,- DV		
		Kings Quest 6	60,- DV		
		Knights of Legend 8	66,- DV		
		Knights o Kyranida	66,- DV		
		Lemmings 2	59,- DH		

Anstoss 66,- DV

Assassin Sp.Edit.	* 27,- DH
Austerlitz	19,- EV
B 17 Flying Fortr.	66,- DV
Bards Tale Contri.	60,- DH
Bart versus World	49,- DH
Battle Chess	25,- DH
Battle Net	66,- DH
Battlefields Data 2	48,- DH
Bazooka Sue	78,- DV
BC Kid	59,- DH
Big Sea	* 60,- DV
Blaster	48,- DH
Blasphemy	48,- DH
Body Blows	48,- DH
Body Blows Galact.	48,- DH
Bug	71,- DV
Bug Bomber	54,- DH
Burd.Man Prof.2.0	66,- DV
Burntime	27,- DH
Cardxas	27,- DH
Carrier Command	19,- DH
Championshh.Man 93	60,- DH
Chaos Engine	54,- DH
Christoph Kolumbus	39,- DH
Chuck Rock	39,- DH
Chuck Rock 2	48,- DH

Aufschwung Ost 60,- DV

Cisco Heat	22,- DH
Civilization	75,- DV
Combat Air Patrol	60,- DH
Combat Classics	60,- DH
Conflict Europe	35,- DH
Conquestador	66,- DV
-Data	66,- DV
Cool Spot	* 54,- DH
Cool World	66,- DH
Crazy Sports Footb	66,- DV
Cruise I.a.Corpse	59,- DV
Curse of Enlightenment	54,- DH
D-Darkmere	* 72,- DH
DS.A	71,- DV
Daughters of Serpe	* 75,- DV
Delivery Agent	37,- DV
Del.Music.Cong.2.0	84,- DV
Deluxe P.A.5.AGA	186,- DV
Der Patrouier	60,- DH
Desert Strike	60,- DH
Dogfight	69,- DH
Dragon-S Lair 3	72,- DH
Dream Team Com.	60,- DH

Cannon Fodder 54,- DH

Links	33,- DH
Lon Heart	54,- DH
Locomotion	54,- DH
Lord of The Rings	60,- DH
Lords of Power	72,- DV
Lords of Time	39,- DH
The Lost Viking	66,- DV
Luther Matthias	59,- DV
Lotus Compil.(1-3)	54,- DH
M 1 Tank Platoon	32,- DH
Mad News	66,- DV
Mad TV	39,- DV
Magis of Endoria	66,- DV
McDonald Land	35,- DH
Megalomania/Samur.	61,- DH
Might and Magic 3	66,- DH
Monkey Island 2	78,- DV
Morph	49,- DH
Morph	49,- DH
Napoleonic	66,- DH
Nicki Boom 2	25,- DH
Nitro	25,- DH

Die Siedler 78,- DV

No Second Price	57,- DH
On The Road	25,- DV
One step beyond	48,- DH
Ork	25,- DH
Overdrive	49,- DH
P.P.Hammer	25,- DH
Pacific Island	60,- DH
Passing Shot	19,- DH
Penhouse Hot Numb	39,- DV
Penhouse Deluxe	54,- DV
Perilous General	72,- DV
Petal Disk	42,- DH
Pinball Dreams	48,- DH

Turrican 3 48,- DH

Simon.Dn.Sarcner	68,- DH
Sindbad-Thr.o.Falc	19,- DH
Slipwalker	60,- DH
Soccer 2	59,- DV
Space Hulk	66,- DH
Space Legends	66,- DH
Space Pilot 89	27,- DH
Space Quest 1	39,- DH
Space Quest 4 DH	39,- DV
Special Forces	39,- DV
Star Trek	* 75,- DV
Starbyte N.2 Col.	59,- DV
Steel Empire	48,- DV
Steinberg.Hotelm.	48,- DV
Street Fighter 2	54,- DH
Superfrog	48,- DH
Syndicate	66,- DH
Tank Buster	27,- DH
Team Yankee	39,- DH
Tesarway Thomas	39,- DH
Terminator 2	29,- DH
Terminator 2(Vgrin)	54,- DH
The Kristal	29,- DH

Xmas Lemmings 36,- DH

The Manager	* 49,- DV
The Oath	66,- DH
Theatre of Death	60,- DH
Thunderhawk	39,- DV
Transarctica	39,- DV
Traps n Treasures	60,- DH
Triple Action 2	54,- DH
Triple Action 5	35,- DH
Trivial Pursuit	39,- DV
Ugh!	25,- DH
Ultima 5	39,- DV
Ultimuc 2	42,- DH
Viking Fields	60,- DH

AMIGA HAMMERPREISE !

Dreamlands	54,- DH	Pinnostr	57,- DH	Zool 2	49,- DH
Dune 2	60,- DV	On The Road	60,- DV		
Dungeon M./Chaos 5	60,- DV	One step beyond	48,- DH		
Dyna Blaster	60,- DH	Ork	25,- DH		
Dynatouch	54,- DV	Overdrive	49,- DH		
Eischocky Manager	72,- DV	P.P.Hammer	25,- DH	Walker	60,- DH
Elec.Pool Billard	12,- DH	Pacific Island	60,- DH	War in the Gulf	69,- DH
Efirmania	* 49,- DH	Passing Shot	19,- DH	Waterloo	19,- DV
Elite 2	54,- DH	Penhouse Hot Numb	39,- DV	Waworks	39,- DV
		Penhouse Deluxe	54,- DV	Ween	66,- DV
		Perilous General	72,- DV	Whales Voyage	66,- DV
		Petal Disk	42,- DH	Willi Beamish	39,- DH
		Pinball Dreams	48,- DH	Wing Commander	27,- EV
				Wing Commander DV	78,- DV
				Wiz n Liz	60,- DH
				Wolfpack	29,- DH
				Worlds of Legend	49,- EV
				WWF Wrestling 2	29,- DV
				WWF Wrestling 3	60,- DH
				Yo! Yo!	* 54,- DH
				Zeppelin	* 66,- DV
				Zool 2	42,- DH

Amiga 1200

Anstoss	69,- DV	Hattrick	* 69,- DV	Schatz i Silbersee	* 82,- DV
		King's Quest 6	* 63,- DV		
		Morph	* 63,- DH		
		Orkar	51,- DV		
		Penhouse Deluxe	* 63,- DH		

Star Trek 75,- DV

Soccer Kid	* 63,- DH
TFX	* 69,- DH
Transarctica	57,- DV
Whales Voyage	63,- DH
Zool 2	61,- DH
Zool 2	* 51,- DH

Versandkosten: 8,00 DM, ab 250,00 DM Bestellwert Versandkostenfrei.
Lieferung gegen NN + 4,00 DM zzgl. Zahlkartengebühr oder Vorkasse.
Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 15,00 DM Versandkosten. Es gelten unsere AGB.
Änderung und Irrtum vorbehalten. * = bei Drucklegung nicht verfügbar.

MICRO MAGIC - Starenweg 2 - 88638 Iselshon
Tel. 02371-36330 Fax 02371-34503



Des Strategen liebstes Kind

CAMPAIGN II



Strategen aufgepaßt! - Wenn Ihr heil dem Schlachtgetümmel von Campaign entronnen seid und noch nicht genug habt, gibt es gute Nachrichten im neuen Jahr von Empire: Campaign II.

Strategiespielüblich hat man den Spielverlauf in zwei Phasen aufgeteilt. In der strategischen Befehlsphase gebt Ihr Euren Kampfgruppen, Flottenverbänden, Flugplätzen und der Logistik Marschanweisungen, erfragt Informationen über den Zustand der einzelnen Einheiten, sorgt für Nachschub an Munition und Treibstoff und gleicht Verluste durch Neuproduktion aus. Treffen zwei Gruppen, eine eige-

ne und eine gegnerische, aufeinander, bleibt zu wählen, ob die Schlacht automatisch ausgetragen werden soll oder nicht. Bejaht der Spieler dies, gewinnt immer die stärkere Einheit, ansonsten tritt das Spiel in seine taktische Phase. Hier könnt Ihr zeigen, welche Montgomerys, Rommels oder Schwarzkopfs in Euch stecken. Entweder Ihr überlaßt die Führung der Automatik und konzentriert Euch auf die Steuerung

eines einzelnen Panzers oder umgekehrt. Aber auch das selbst-gelenkte Vehikel kann teilweise oder ganz automatisiert werden, d.h. der Spieler kann sich auch darauf beschränken, den Panzerturm oder das Fahrgestell zu bedienen. Natürlich wurde das leicht antiquierte Welt-kriegsequipment gegen einen hochmodernen Fuhrpark ausgetauscht. Zusätzlich hat man Infanterie und Kampfhubschrauber eingebaut. Diese Hubschrauber kann der Spieler in der 3D-

Taktiksucht auch selbst lenken. Der mitgelieferte Editor ermöglicht es, Schlachtszenarien zu verändern oder gar völlig neue Situationen zu schaffen und durchzuspielen. Seen, Flüsse, Marschland, Wälder, Straßen, Gebirgszüge und Minenfelder kann der Spieler selbst anlegen, wie er auch neue Kampfgruppen, Flugplätze und Produktionsanlagen einzurichten oder bestehende Einheiten zu entfernen in der Lage ist.

Campaign ist für Strategiefans sicherlich genau das richtige.

(mk)

Schlachtfeld-Rambos, die blindlings loschlagen, haben wenig Aussicht auf Erfolg! Kluge Taktikern ist angesagt.



Imperator gefragt!



Die Siedler

Wer eher auf Friedenspolitik steht, der kommt an Blue Bytes neuestem Spiel einfach nicht vorbei. Niedlich, nett, spaßig und immer wieder herausfordernd.

Grafik +

Gameplay +

Gesamt +



History Line 1914-1918

Für militärische Strategiespielfans stellt die History Line von Blue Byte noch immer das Nonplusultra dar. Tolle Grafik, gelungenes Spielprinzip und geschichtsnaher Aufbereitung.

Grafik +

Gameplay +

Gesamt +



Dune II

Wer Science Fiction-Stories eher bevorzugt, dem darf auf keinen Fall Dune II von den Westwood Studios entgehen. Das Spiel zum Wüstenplaneten ist einfach gut.

Grafik +

Gameplay +

Gesamt +

FIKTION STATT REALITÄT

Unter Strategiespiel freaks gibt es schon immer die größten Meinungsverschiedenheiten, was die Spielstory betrifft. Halten die einen nur eine fiktive Simulation für spielsenswert, so will die andere Partei viel lieber stattgefundenen Schlachten nachspielen. Für beide Varianten lassen sich Vorzüge finden. Fiktion läßt den Spieledesignern alle Freiheiten in Bezug auf Waffen, physikalische Voraussetzungen und Spielthematik. Zugegeben, sehr reizvoll! Die andere Seite will bereits verlorene Schlachten mit einer ausgeklügelten Taktik doch noch gewinnen. Ist Variante 1 für die einen unrealistisch, so ist Variante 2 für die anderen geschmacklos. Campaign I war somit geschmacklos, da es den ersten Weltkrieg simulierte, während Campaign II eher unrealistisch ist. Kein schlechter Schachzug von Empire!

comment

Anders als der UMS II, der von vornherein flexibel aufgebaut und in der Lage ist, Schlachten aller Zeitalter zu simulieren und auch vor Orbitalbewegungen nicht haltmacht, war CAMPAIGN doch sehr auf den zweiten Weltkrieg beschränkt und auch der beeindruckende Actionmodus war wenig Trost. Empire versucht, diesem Makel abzuhelfen, indem mit CAMPAIGN II die Möglichkeit moderner Kriegführung nachgeschoben wird. Zusammen mit den Handbüchern vermittelt dieses Programm viel Wissen über Kriegsgerät und dessen Anwendung, ohne trocken zu wirken. Wem CAMPAIGN gefallen hat, des wird vor CAMPAIGN II nicht haltmachen.



Martin

CAMPAIGN II

Hersteller:
Empire
Muster von:
Bomico
Genre:
Strategie
Preis:
ca. DM 100,-
Erhältlich:
ab Dezember '93

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

Unterstützt:

Steuerung über:
Maus, Joystick, Tastatur
Besonderheiten:

+ klarer Aufbau, durchdachtes Spielprinzip, 3D-Actionmodus

- unter 1MB Abstriche in der Grafik

GAMEPLAY 70%
GRAFIK 63%
SOUND 68%
MOTIVATION 70%

AMIGA GAMES

68%
GESAMT-WERTUNG

DER FUHRPARK

In Sachen Fahrzeugauswahl wurde Campaign II tüchtig aufgemöbelt. Hier setzt Ihr eine Auswahl der interessantesten Fahrzeuge.



RENÉ STAUD AUTOMOBILPOSTER



Lamborghini Diablo Farbdruckposter 50,4 x 42 cm, nitrolackiert, DM 25,- + Versandkosten DM 6,-. Einen ausführlichen Farbprospekt über Autobücher, Videos und Poster erhalten Sie gegen DM 3,- in Briefmarken. Literaturversand SCHULZ, Johannesweg 78, 33397 Rietberg, Telefon + Fax: 052 44 / 7 08 08

M+S COMPUTER - NIEDERNSTR.20
33132 LÜBBECKE TEL-FAX : 05741-297183

Das Einsteigerpaket - 101 Programme

50 Spiele +
50 Gemichte
aus den Bereichen :
Actions,
Jump&Run,
usw.
incl. Diskbox
50 Utilities :
Text, Mathe,
Geo, Musik
Scherze,u.v.m.!

AMIGA



500-600-1200

Das Spielepaket- 102 Spiele !

Aus den Bereichen :
Actions,
Jump&Run,
Karten,
Gesellschaft,
Strategie,
Würfel,
usw.
incl. Diskbox
Nicht im
Einsteigerpaket
enthalten!

99,90

M+S
Comp

Katalogdiskette anfordern ! gegen Frankierten Rückumschlag und 2,- in Briefmarken

50 Dienstprogramme

Anwenderprogramme
aus den Bereichen -
Kopierprogramme,
Textverarbeitung,
Ediktendruck,
Adressverwaltungen,
usw.
49,90
Videoverwaltung
u.v.m.- 60 Programme !
Ein Super
Programmpaket !

CD's

Amnet 79,-
CDPD 1+2 79,-
Amok+Saar 54,-
DemoColl 1+2 79,-
GIGA PD 99,-
Pinnball cd32 59,-
Sen-SOCCER 55,-
Alle Cd 32 Titel
und viele mehr-
Katalog anfordern !
a.A.

Musik+Schule

10 Disketten !
aus den Bereichen
Musik + Schule
Sampelprogramme,
Musikstücke,
Musikeditoren u.s.w.
- Mathe -
- Physik -
- Erdkunde
- Chemie -
sehr Wertvoll !

69,90

05741-297183 Bestellen Sie telefonisch oder schriftlich !
Wir liefern innerhalb von 48 Std. !
Per Post (12,90) oder Ups (14,90) -Ausland 25.-

Hardware

Turbokarten ab 229,-
Laufrwerke ext. "SONY" ..139,-
Laufrwerke int. "Teac" ..139,-
Ram A600 1MB ..119,-
Ram A600 2MB ..209,-
Ram A1200 4MB+cc ..449,-
Festplatten 3,5" 250MB, 479,-
340MB, 669,-
-2,5" 40 MB 299,-
80 MB 499,-
40MB A600 incl. Contr. 399,-
ext. Contoller A600..219,-
int. Contoller A600..169,-
AMIGA 1200 incl.Spiele..649,-
AMIGA 1200 mit 40 MB Festpl...939,-

Top 14

Anstoss 69,90
Ambermoon 79,90
Dogfight 79,90
Die Siedler 99,90
Mortal Combat 69,90
Street Fighter II 69,90
Frontier Elite II 79,90
Gunship 2000 79,90
Ishar II 79,90
Pinnball Edit. 79,90
Turrican III 79,90
Goal 64,90
Disk Expander 64,90
Jurassic Park 69,90

Ein rundes Wesen auf Wanderschaft

FURY OF THE FURRIES

Die Story

Aus einer fernen Galaxis kamen die Tinies, um die Erde zu beherrschen. Da sie sich mit diesem Unternehmen anscheinend etwas übernommen hatten, kehrten sie erfolglos zu ihrem Heimatplaneten zurück. Doch hier erwartete sie eine böse Übernahme: In der Zwischenzeit übernahm ein mächtigere Tiny die Herrschaft des Planeten. Durch Intrigen und allgemeine Hinterhalte gelang es ihm, den König gefangenzunehmen und mit Hilfe einer Maschine alle Untertanen dumm und willenlos zu machen. Deine Aufgabe ist es nun, die böse Macht zu überrollen und Deinen König zu befreien.



schaffen, alle Levels zu überwinden. Aber Achtung vor den Farbfeldern: Sie nehmen oder geben Fähigkeiten der jeweiligen Farbe.

Die Grafik

Das lustig animierte Spiel wird grafisch noch durch die witzige Gestalt des Tinies unterstützt. Das Scrolling ist ruckelfrei, was aber bei neueren Amigaspielen eigentlich selbstverständlich ist. Leider ist das Spiel ansonsten noch etwas langsam. Der Hintergrund ist nicht besonders abwechslungsreich, was aber auch nicht spielentscheidend ist.

(mg)



Fury überzeugt sicherlich nicht durch tolle Grafiken oder perfekte Spielbarkeit, vielmehr ist hier Köpfchen gefragt, wenn man weit kommen will.



Das Spiel

Du mußt Dich mit einem kleinen Tiny durch acht verschiedene Levels kämpfen, um an Dein Ziel zu gelangen. Unterstützt wirst Du auf Deiner Reise von drei Zauberringen, die Dir verschiedene Fähigkeiten verleihen können. Beim Wechseln zu anderen Kräften verändert sich auch Deine Farbe: Durch die richtige Anwendung dieser Kräfte kann man es nach einigem Kopfzerbrechen

Ganz eindeutig wird hier Dune, das Spiel rund um Sandwürmer und Spice, auf den Arm genommen.



comment

Wirklich mal ein witziges Spiel, das auch der Freundin des eingefleischten Computerfreaks gefällt. Ansonsten erinnert die Idee des Farbwechsels ein bißchen an das Spiel Morph. Die Hintergrundmusik ist nicht besonders originell, aber auch nicht so nervend, als daß man sich über sie echauffieren könnte. Mal eine Abwechslung zu den sonst nerventötenden Actionspielen, wobei Geschicklichkeit trotzdem noch gefragt ist. Das kleine Kerlchen ist wirklich zum Kugeln!



Markus

DIE VIER FARBEN



Gelbe Tynys können nicht nur durch Feuerwälle gehen, sondern auch noch mit glühenden Bällen werfen. Die Größe der Feuerbälle kannst Du selbst bestimmen.



Ein roter Tyni wird zum gefräßigen Monster. Er kann dann Teile des Spielfelds links, rechts oder unter sich verschlingen.



Im blauen Zustand ist der Wollknäuel nicht etwa besoffen, im Gegenteil, er ist verrückt nach Wasser. Während er taucht, kann er Gegner mit Luftblasen beschließen.



Grüne Tynys sind kleine Robin Hoods. Sie können Seile werfen und sich dadurch an fast allen Gegenständen hochziehen.

Wer nach
spielerisch interessanten
Jump & Runs sucht,
liegt mit Fury richtig.



Hersteller:
Mindscape
Muster von:
Hersteller
Genre:
Jump & Run
Preis:
ca. DM 60,-

Erhältlich:
ab Januar

Anzahl der Spieler: 1
Anzahl Disketten: 5
2 Spieler simultan: Nein
1 MByte benötigt: Ja
2. Drive empfohlen: Nein
Festplatte empfohlen: Nein
Englisch benötigt: Nein

Unterstützt:

Steuerung über:
Joystick

Besonderheiten:

+ die Fähigkeiten der Spielfigur können geändert werden

- Levels bieten keinen großen Unterschiede

GAMEPLAY 80%

GRAFIK 70%

SOUND 60%

MOTIVATION 85%

AMIGA GAMES

71%
GESAMT-WERTUNG

Joysoft



COOL SPOT

MR. NUTZ

64.90 59.90

VERSANDADRESSE
DÜRENER 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
PEMPPELFORER 47
0211 364445

60311 FFURT I
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

Acidams Family **	24.90
Aquatic Games **	39.90
Baby Jo **	19.90
Battlechess 2 **	39.90
Black Gold dt	19.90
Blockout **	19.90
Chace Engine **	39.90
Deuteros dt	19.90
F1 Grand Prix	49.90
First Samurai	29.90
Flight Sim. 2 **	39.90
Gauntlet 3 **	29.90
Hard Nova **	29.90
Heart of China **	39.90
Heroes Quest + Data **	29.90
Invest dt	19.90
Kings Quest 1 **	34.90
Knights of Sikes **	39.90
Larry 1 **	34.90
Legend of Kyrandie dt	49.90
Legend of Fairhall dt	39.90
Lemmings 2	49.90
Lure of Tempress dt	29.90
Mad TV dt	39.90
Megalomania **	19.90
Microprose Golf **	29.90
Monkey Island 1 dt	49.90

JETZT GANZ NEU:
CLUEBOOKS
SOFORT NACHFRAGEN
UND BESTELLEN

Pacific Island dt	39.90
Populous 2 + Data **	29.90
Push Over **	29.90
Railroad Tycoon **	49.90
Rings of Medusa 1 **	19.90
Rules of Engagement	29.90
Silent Service 2 **	49.90
Space Quest 4 dt	39.90
Special Forces	29.90
Starflight 2	29.90
Steel Empire **	39.90
Transarcadia 1200er dt	39.90
Transworld dt	19.90
Vislon dt	29.90

HÄNDLERANFRAGEN
ERWÜNSCHT

GLOBULE ZOO

69.90 54.90

VERSANDKOSTEN:
bis einem Bestellwert von 200 DM : 9 DM,
ab 200 DM : kostenlos,
UPS + 6 DM, GILPOST + 8 DM
VORKASSE : 4 DM,
VK-AUSLAND : 15 DM nur postbar
SICHERHEITSPACKUNG: 2.50 DM
IRRÜMNER 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

Wieder einmal ist auf dem Highway die Hölle los.

BURNING RUBBER

Ocean läßt mit Burning Rubber endlich einmal realistische Autos über die Strecken düsen - Kanonen wie Ford Fiesta beispielsweise...

DIE STORY

Alle Jahre treffen sich einige Autofans zu einem illegalen Rennen, das über zahlreiche Autobahnen der Welt führt. Dabei müssen die Fahrer nicht nur auf die Fahrbahn achten, sondern auch nach Polizeistreifen Ausschau halten, die von dieser Sportart sehr wenig halten.

DAS GAME

Verschiedene Wägelchen stehen zur Rennausübung zur Verfügung, wie beispielsweise ein Fiesta, ein Golf, ein Astra und einige andere Kleinwagen. Anschließend findet man sich in Fast Fred's Speed Shop wieder, in dem man für sein Geld einige nützliche Gegenstände zum Frisieren des eigenen Autos kaufen kann. Von den vielen nützlichen Utensilien kann der Spieler anfangs aus Geldgründen nur sehr wenige kaufen.

Vor jedem Rennen darf man sich auf der Karte über den Kurs informieren.

Beim anschließenden Rennen muß man sich mit neun Kontrahenten messen. Auf den Straßen der unterschiedlichsten Länder versucht der Spieler die Konkurrenz möglichst stehen zu

Eine alte Idee präsentiert sich in neuer Gestalt.

lassen, ohne bei der rasanten Fahrt sein Auto zu Schrott zu fahren. Sollte man auf eine am



Die Turbogarde



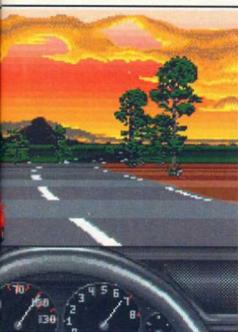
comment

Die Idee mit den Rennstrecken in allerlei Ländern ist nicht gerade neu. Durch die Erweiterung, die eigentliche Strecke selbst festzulegen und nach jedem Rennen seinen Wagen verbessern zu können, wird zwar frischer Wind in das Spiel gebracht, doch dürften nur eingefleischte Rennspielfans von Burning Rubber auf Dauer vor dem Bildschirm gehalten werden.



Wolfgang

Turbolader: Verbessert die Beschleunigung in niedrigen Gängen	Nitro: Große Beschleunigung begrenzte Zeit	Reifen: Verbessern die Kurvenlage	Breitreifen: Verbessern sehr die Kurvenlage
Stoßdämpfersatz: Verbessert die Kurvenlage	<p>Cash \$4000</p> <p>STAFF ONLY</p> <p>EXIT</p> <p>Friseurinnen gefragt</p>		
Zylinderköpfe: Steigerung der Höchstgeschwindigkeit			
Karosseriesatz: Bringt Breitreifen zur Wirkung	Auspuffanlage: Die Beschleunigung wird etwas verbessert, die Höchstgeschwindigkeit wird wesentlich erhöht.	Bremsen: Gute Bremsen sollten nicht unterschätzt werden	Nockenwellen: Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit werden gesteigert



Da brennt der Gummi! Heiße Action!

Straßenrand stehende Streife stoßen, so bremst man auf eine zugelassene Geschwindigkeit ab. Hat man dies versäumt, so wird einem die Streife folgen. Hier heißt es entweder anhalten und eine Strafe kassieren oder auf's Gas treten und der Polizei die Abgase schnüffeln lassen. Während der Fahrt muß dem Gegenverkehr, der übrigens in England auf der rechten Seite fährt, ausgewichen werden.

GRAFIK

UND SOUND

Bei Burning Rubber zeigt der Hintergrund für das Land typische Merkmale. So wird in Schottland eine hügelige Landschaft mit Schlössern dargestellt. In Amsterdam sind Windmühlen zu sehen und in London zeigen sich die Tower Bridge und der Big Ben bei Nacht. Trotz dieses nett gestalteten Hintergrunds ist die Grafik nur als durchschnittlich zu bezeichnen. Es gibt viele Spiele, die mehr bieten. Der Sound beschränkt sich auf Reifenquietschen, Motorengeräusche und das dumpfe Schexperrn bei Kollisionen. (wd)



Hersteller:
Ocean
Muster von:
Hersteller
Genre:
Rennspiel

Preis:
ca. DM 70,-
Erhältlich:
seit Dezember '93

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

Unterstützt:
-

Steuerung über:
Joystick, Maus, Tastatur
Besonderheiten:
Läuft nicht auf A1000!

+ Verbesserungen am eigenen Fahrzeug möglich, Rennstrecke ist nicht verbindlich festgelegt
- Lange Nachladezeiten, nicht zu allen Amigamodellen kompatibel

GAMEPLAY 64%
GRAFIK 69%
SOUND 58%
MOTIVATION 78%

AMIGA GAMES

66%
GESAMT-WERTUNG



S.Geratz
Papenweg 15
46487 Wesel

Versand Mo.-Fr. 10-18 Uhr
Tel. 0281 - 31641 oder
0281 - 31642
Fax 0281 - 23493

Ladenlokale:
46483 Wesel Auf dem Dudel 8
46487 Kleve Gasthausstr. 12

Ladenpreise variieren

Preisliste für Amiga / PC und PC CD-ROM kostenlos anfordern
Demnächst auch CD32 / SNES und Gameboy vorrätig

Amiga		Amiga		Amiga		
1869	DV 69,95	Der Patrizer	DV 67,95	Rules of	DA 64,95	
A-Train	DV 77,95	Die Siedler	DV 79,95	Enganement 2	DA 64,95	
A-Train -	DA 42,95	Desert Strike	DA 57,95	Second Samurai	DA 64,95	
Aband.Plac.2	DV 69,95	Hero	DA 59,95	Sens. Soccer 92/93	DV 49,95	
Airb.USA	DA 79,95	Dog Fight	DA 69,95	Sim City Del.	DA 82,95	
Airb. Europa	DA 69,95	Dragons Lair 3	DV 279,95	Sim Earth	DV 79,95	
Air Forces-	DV 59,95	Dune 2	DV 49,95	Simon Sorcerer	DV 69,95	
Comander	DA 59,95	Dynablaster	DA 59,95	Sidklands	DA 49,95	
Alfred Chick.	DA 49,95	Dynatech	DV 57,95	Soccer Kid	DA 59,95	
Allen 3	DA 249,95	Eish.Manager	DV 69,95	Space Hulk	DA 64,95	
Allenbreed 2	DA 49,95	Elite 2	DV 59,95	Streetfighter 2	DA 49,95	
Ambermoon	DV 79,95	Elfmania	DA 249,95	Superfrog	DV 49,95	
Anstoss	DV 59,95	Elysum	DV 69,95	Surf Ninja	DA 59,95	
Apocalypse	DA 252,95	Euro Soccer	DA 49,95	Syndicate	DV 59,95	
Arab.Nights	DV 59,95	Fallen Empire	DV 79,95	Tantracarta	DA 54,95	
Assasin	DA 49,95	Fatal Strikes	DA 269,95	Turrican 3	DA 59,95	
ATAC	DA 269,95	F117 Nighthawk	DA 69,95	Turrican 3	DA 59,95	
Aufschw.Ost	DV 59,95	Flashback	DV 62,95	Uridium 2	DA 49,95	
B-17 Fly.Fortr.	DA 67,95	Formula One-	Grand Prix	Walker	DA 59,95	
Bart versus -	DA 49,95	Fury of the -	Furries	Whales Voyage	DV 59,95	
Batmann ret.	DA 62,95	Furries	DA 59,95	When Worlds War	DA 269,95	
Battle Team	DV 67,95	Genesis	DA 269,95	Worlds of Legends	DA 54,95	
Battle Isle-	DA 49,95	Globdule	DA 59,95	WWF 2	DA 49,95	
Data 2	DV 49,95	Goblins 2	DV 69,95	Zepplin	DV 269,95	
Battle Isle 2	DV 279,95	Goblins 3	DV 69,95	Zero	DV 259,95	
Battletods	DA 259,95	Goal	DV 49,95	Zool 2	DA 54,95	
Bazooka Sue	DV 279,95	Gunship 2000	DA 69,95			
B.C.Kid	DA 49,95	Hannibal	DV 67,95	Amiga 1200 !!!!		
Beast Lord	DA 39,95	Hired Guns	DA 64,95	1869	DV 69,95	
Big Sea	DA 264,95	Hist.Line 14-18	DV 69,95	Allenbreed 2	DA 59,95	
Bills Tomato	DA 59,95	Humans 2	DV 54,95	Anstoss	DV 59,95	
Blaster	DA 49,95	Indy 4	DV 77,95	Burny Blow. Galac.	DA 54,95	
Blub	DA 59,95	Jurassic Park	DV 54,95	Burning Rubber	DA 69,95	
Body Blows	DA 39,95	K 240	DA 259,95	Burntime	DV 69,95	
Body Blows-	DA 49,95	Kingsmaker	DV 69,95	Chaos Engine	DA 49,95	
Galactic	DA 249,95	Kings Quest 6	DV 259,95	Civilisation	DV 279,95	
Bohs Bad Day	DA 249,95	Kit Furious-	DA 249,95	Schatz Silbersee	DV 57,95	
Bundesleague-	Manger 2.0	House	DA 49,95	Elfmania	DA 249,95	
Buratlme	DV 69,95	Legacy of -	DV 69,95	Elysum	DV 69,95	
Campaign	DV 69,95	Sorasil	DA 249,95	Ishar 2	DV 64,95	
Camp. Data	DV 42,95	Lemmings 2	DA 62,95	Jurassic Park	DV 59,95	
Campaign 2	DV 69,95	Lionheart	DA 52,95	Kings Quest 6	DV 259,95	
Cannon Fodde	DA 54,95	Lords of Power	DA 74,95	Morph	DA 264,95	
Catch EM	DA 49,95	Lost Vikings	DV 67,95	Pink. Fantasies	DA 259,95	
Champ.Manag	DV 59,95	Lothar Mathias	DA 59,95	Oscar	DA 49,95	
Chaos Engine	DA 49,95	Lotus Compill.	DA 54,95	Robocod	DA 49,95	
Chr. Columbus	DV 274,95	MAD News	DV 259,95	Soccer Kid	DA 259,95	
Chuck Rock 2	DA 49,95	Magic Boy	DA 59,95	Star Trek	EV 74,95	
Civilisation	DV 77,95	Magic of -	Endoria	DV 269,95	Wing Commander	DA 264,95
Combat Air -	DA 59,95	Micro Machine	DA 49,95	Zool 2	DA 249,95	
Patrol	DA 59,95	Monkey Isl.2	DV 74,95			
Cool Spot	DV 54,95	Mort. Combat	DA 59,95	Budokan	DA 29,95	
Cosmic Space-	head	Nicky Boom2	DA 59,95	Eye of Behold. 1	DV 39,95	
Crazy Sports -	Football	Nigel Manset	DA 54,95	Fate Gates Dawn	DV 39,95	
Curse of	Enchantia	Beyond	DA 54,95	Legend Fairghall	DV 39,95	
Cyberpunk	DA 59,95	Overdrive	DA 249,95	Loom	DV 39,95	
Cyberace	DA 279,95	Penth. Deluxe	DV 59,95	Man.Mansion	DV 39,95	
Daemongate	DA 274,95	Pinball Spezial -	DA 59,95	Popul.1 Plus	DA 29,95	
Das Schw. Aug	DV 69,95	Pizza Connect.	DV 279,95	Monkey Isl. 1	DV 39,95	
Das Schw. Aug	DV LV.	Prem.Manag.2	DA 49,95	Silent Service 2	DA 39,95	
Deep Core	DA 59,95	Project Terra	DV 262,95	Triv. Pursult	DV 29,95	
Der Schatz im -	Silbersee	Quack	DA 29,95	Zak Mc Kracken	DV 39,95	

DV=Spiele deutsch/DA=deutsche Anlehnung/LV.=in Vorbereitung
X= Bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig
Inland ab 20,- DM Portofrei / Vorkasse 5,50 DM
Nachnahme 9,- DM zzgl. Nachnahmegebühr
Irrtümer vorbehalten

Schneller als Schumacher

F1

**Hurra, Hurra,
Vrooms großer Bruder ist da! Das
kleine französische Softwarelabel
Lankhor peppte sein Autorennspiel für
Domark zur echten Bolidenschlacht auf.
Wir fuhren einige Testrunden mit.**

Die Modi

Vier verschiedene Gamemodi stehen zur Verfügung: Die Demonstration stellt eine wertvolle Hilfe beim Kennenlernen neuer Kurse dar, denn der "Autopilot" lenkt das Fahrzeug selbstständig über die gewählte Piste und der Spieler kann sich sowohl Einzelheiten der Strecke als auch Besonderheiten im Fahrstil einprägen. Im Arcade-Modus sind nicht Sieg oder Rundenzeiten von Bedeutung, sondern das Überholen möglichst vieler

anderer Fahrzeuge. Im ersten Rennen besteht die Quote aus sechs Wagen. Gelingt es dem Spieler, diese Aufgabe innerhalb der festgelegten Rundenanzahl zu bewältigen, ist das Spiel gewonnen. Im zweiten Rennen müßt Ihr schon zehn Autos überholen und diese Quote steigt von Spiel zu Spiel. Die Trainingsoption gestattet

Euch, einzelne Kurse auszuwählen, in wettbewerbsfreier Atmosphäre zu üben und bessere Runden-

Technisch kann man Bitmap-Grafiken kaum besser machen.

**Fast, Furios, F1!
Vroom De Luxe!**

zeiten zu fahren. Hier können an der Box auch Veränderungen an der Spoilereinstellung und an der Reifenkonfiguration vorgenommen werden, die Ihr anschließend sofort durch eine Testfahrt auf Brauchbarkeit untersucht. Ernst wird's auf jeden Fall im letzten Modus: der Meisterschaft.

Jetzt kommt es auf Platzierung und Sieg an und der angehende Formel-1-Pilot hat nichts zu verschonen. Die Wertung entspricht der der Original Formula One Association. In diesem Modus könnt Ihr auch gegeneinander antreten und eigene Duelle im Dual-Playfield ausfechten. Der zweigeteilte Bildschirm kann allerdings auch

Verwirrung stiften, denn plötzlich ist einiges los auf dem Screen. Der Vorgänger VROOM hatte für den Fall, daß die Spieler beide lieber einen Bildschirm für sich allein hätten, eine Linkmöglichkeit zweier Computer über die serielle Schnittstelle, auf die man bei F1 leider verzichtet hat.

Der Ablauf

Zwölf Kurse, die dem Original Grand Prix Zirkus entnommen wurden, stehen zur Verfügung und sind in zwei Runden à sechs Strecken unterteilt. Vor dem eigentlichen Rennen müßt Ihr noch eine Qualifizierungsrunde absolvieren, um einen Startplatz zugewiesen zu bekommen. Man ist hier nicht allein auf der Piste und die anderen Fahrer tun alles,

Die Spielmodi



Arcade:

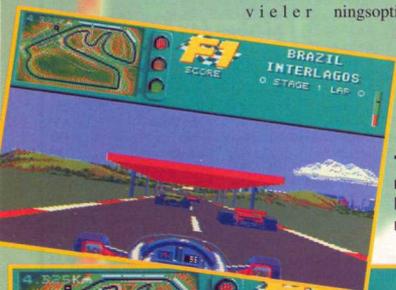
Reines Überholspiel. Die momentane Position in der Reihenfolge wird am oberen Bildschirmrand angezeigt.

Training:

Man ist zwar nicht allein auf der Piste, wird aber nicht behindert und kann sich die Strecke in Ruhe ansehen.

Meisterschaft:

Entweder eine oder alle Grand Prix-Kurse stehen an. In diesem Modus könnt Ihr auch gegen Freunde antreten. Die Punktwertung entspricht der des Originals.





um einem das Rennfahrerleben schwer zu machen. Wie beim Vorgänger ist der Grafikaufbau schnell und man hat das Gefühl, in die Stuhllehne gepreßt zu werden. Der Streckenverlauf der Rennkurse entspricht den jeweiligen Originalen, allerdings hat man bei den Höhenunterschieden leicht übertrieben und zusätzliche Einzelheiten am Fahrbahnrand hinzugefügt, um den Anreiz zu steigern. Der Sound unterstreicht absolut den guten Eindruck, den die Bild-

Jeder der Kurse wartet mit einem ganz eigenen Charakter auf. Lange Gerade und schwere Schikanen gibt es hier. schirmgrafik auf den ersten, zweiten und auch dritten Blick vermittelnd. Anschluß an die Stereoanlage ist in diesem Fall wirklich zu empfehlen. (mk)

Technik-Tücken



Ihr habt die Möglichkeit, drei verschiedene Teile des Fahrzeugs zu verändern. Die Winkel von Front- und Heckspoiler sind in drei Stufen einstellbar. Ein steiler Winkel sorgt für hohen Anstrich in Kurven, wirkt sich allerdings nachteilig auf die Aerodynamik aus - das Fahrzeug ist langsamer. Zwei Getriebemodi stehen zur Verfügung: Automatik und Manuell. Während die automatische Schaltung dem Anfänger hilft, sich auf Strecke und Gegner zu konzentrieren, wird der "Profi" schnell feststellen, daß sich der Wagen durch manuelles Schalten wesentlich besser ausreizen läßt. Und schließlich stehen dem Spieler noch drei Reifentypen zur Auswahl. Eine harte Gummimischung nutzt sich weniger stark ab, bietet aber auch weniger Grip auf der Piste. Umgekehrt erfordert eine weiche Mischung durch die erhöhte Abnutzung mehr Boxenstops. Die Wahl der Reifen hängt dadurch natürlich stark von der zu durchzufahrenden Rennstrecke ab.

START		LEG 1	
NOVICE	LEG 1	NOVICE	LEG 1
ARCADÉ	LEG 1	ARCADÉ	LEG 1
ALL	5 LAPS	ALL	5 LAPS
HOUSE	HYBRID	HOUSE	HYBRID
WING MEDIUM	TYRE HARD	WING MEDIUM	TYRE HARD
WING LOW	TYRE HARD	WING LOW	TYRE HARD

SCHLOSSPLATZ 19 31582 NIENBURG TEL.-05021/910416 & 417 FAX-05021/910403 & 404

IBFM	IBFM	AMIGA	AMIGA
1861	DV 79.90 DM Lotus 3	DA 64.90 DM	DV 69.90 DM
Aces of Dece	DA 84.90 DM Master of Or	DA 89.90 DM	EA 49.90 DM
Aces of Dece	DA in Verb. MD News	DV 79.90 DM	EA 29.90 DM
Aces of Dece	DV 79.90 DM Top Tr	DV 79.90 DM	EA 49.90 DM
Allerbreed	DA 59.90 DM Man. Mans. 2V	DA 84.90 DM	EA 49.90 DM
Alone in Dark	DV 89.90 DM Mig 29 F. 3	ODA 59.90 DM	EA 49.90 DM
Ancient Art	DA 79.90 DM Might & M. 4	DV 79.90 DM	EA 49.90 DM
Archers	DV 69.90 DM Might & M. 5	DA 84.90 DM	EA 49.90 DM
Archers Pool	BDV 64.90 DM Monkey Isl. 1	DV 79.90 DM	EA 49.90 DM
A-Train	DV 89.90 DM Monkey Isl. 2	DV 79.90 DM	EA 49.90 DM
Constr. Kit	DV 49.90 DM Monst. Coachs	DA 59.90 DM	EA 49.90 DM
Aufschw. Ost	DV 69.90 DM NFL Coachs	DA 79.90 DM	EA 49.90 DM
B-17 Fly. F.	DA 89.90 DM NHL Hockey	DA 79.90 DM	EA 49.90 DM
B-Wing	DV 44.90 DM No. 2 Col.	DA 79.90 DM	EA 49.90 DM
Billie Isle 2	DV 79.90 DM Pacific Strike	DA 84.90 DM	EA 49.90 DM
-Data Disk 2	DA 49.90 DM Patriot	DA 79.90 DM	EA 49.90 DM
Bazooka Sub	DV 79.90 DM Panther	DV 59.90 DM	EA 49.90 DM
Beif. at Kronl.	DV 79.90 DM Pinball Dr.	DA 49.90 DM	EA 49.90 DM
Big Sea	DV 89.90 DM Pirates	DA 39.90 DM	EA 49.90 DM
Body Blows	DA 59.90 DM Pirates Gold	DV 89.90 DM	EA 49.90 DM
Bun. Man. R.	DV 64.90 DM Pizza Conn.	DV 79.90 DM	EA 49.90 DM
Burning Steel	DV 79.90 DM Police Q. 4	?? in Verb.	EA 49.90 DM
-Superschiff	DV 39.90 DM Populus 2	DA 74.90 DM	EA 49.90 DM
-Amerika 14	DA 39.90 DM Prince P. 2	DA 69.90 DM	EA 49.90 DM
Scenario 1	DV 39.90 DM Privatier	DA 84.90 DM	EA 49.90 DM
Burntime	DV 79.90 DM Spec. Op.	IDA 44.90 DM	EA 49.90 DM
Cannon Fodda	DA 64.90 DM Speech	DA 44.90 DM	EA 49.90 DM
Chr. Kolumbus	DV 79.90 DM Swed. G. 3	DV 79.90 DM	EA 49.90 DM
Civilization	DV 84.90 DM Railr. T. Del.	DA 79.90 DM	EA 49.90 DM
Clif War	?? in Verb. Red Baron+D	DV 89.90 DM	EA 49.90 DM
Comanche	DV 84.90 DM Return of Ph.	DV 89.90 DM	EA 49.90 DM
Constr. Kit	DA 64.90 DM Ringworld	DV 59.90 DM	EA 49.90 DM
Comb. Cl. 2	DA 69.90 DM Sam & Max	EA 74.90 DM	EA 49.90 DM
Cybercube	DV 79.90 DM Sam & Max	DV 84.90 DM	EA 49.90 DM
Dark Sun	EA 69.90 DM Seal Team	DA 79.90 DM	EA 49.90 DM
Doch. Sch. Auge	DV 74.90 DM SWITL	EA 69.90 DM	EA 49.90 DM
-Stemenschiff	DV 79.90 DM Miss. je	EA 39.90 DM	EA 49.90 DM
Due of Tent.	DV 84.90 DM Sensible Socc.	DA 59.90 DM	EA 49.90 DM
Der Frotzler	DV 79.90 DM Sim World	DV 74.90 DM	EA 49.90 DM
Der Sch. 15	DV 84.90 DM Shadowcast	DA 79.90 DM	EA 49.90 DM
Die Siedler	DV 79.90 DM Shock. o. Cam.	DV 89.90 DM	EA 49.90 DM
Die Siedler	DA 84.90 DM Ship. Holmes	DV 74.90 DM	EA 49.90 DM
Doorn	?? in Verb. Silberratt	DA 74.90 DM	EA 49.90 DM
Dreamlands	DV 59.90 DM Silverball	DA 59.90 DM	EA 49.90 DM
Dune 2	DV 69.90 DM Sim Ark	EA 79.90 DM	EA 49.90 DM
Eish. Man.	DV 79.90 DM Sim World	DV 79.90 DM	EA 49.90 DM
Elisabeth 1	?? in Verb. Sim City/Pop.	DA 59.90 DM	EA 49.90 DM
Elisabeth 1	?? in Verb. Sim City 2	EA 69.90 DM	EA 49.90 DM
Elle 2	DV 69.90 DM Sim City 2000	?? in Verb.	EA 49.90 DM
Eye of Beh. 2	DV 79.90 DM Sim Farm	DV 79.90 DM	EA 49.90 DM
Eye of Beh. 2	DV 79.90 DM Sim World	DV 79.90 DM	EA 49.90 DM
F-15 Str. 3.0	DA 89.90 DM Space Hulk	DA 79.90 DM	EA 49.90 DM
Falcon 3.0	DA 84.90 DM Space Q. 5	DV 69.90 DM	EA 49.90 DM
Feht. T. 1	DA 79.90 DM Star Trek	DA 59.90 DM	EA 49.90 DM
-Mig 29	DA 59.90 DM Space Racer	DA 69.90 DM	EA 49.90 DM
Fantasy Emp.	EA 69.90 DM Spelunx	EA 69.90 DM	EA 49.90 DM
Fields of Gl.	DA 89.90 DM SSN 21. Saww.	DA 79.90 DM	EA 49.90 DM
Fire & Ice	DA 59.90 DM Star Trek	DA 89.90 DM	EA 49.90 DM
Flashback	DV 69.90 DM Starlok	DA 84.90 DM	EA 49.90 DM
Flugsim. 5.0	DV 129.90 DM-Judgmer R.	?? in Verb.	EA 49.90 DM
Flugsim. 5.0	EA 89.90 DM Steel Genar.	?? in Verb.	EA 49.90 DM
-Scenarios je	EA 49.90 DM Street F. 2	DA 64.90 DM	EA 49.90 DM
Forgotten. C	DV 79.90 DM Str. Comm.	DA 89.90 DM	EA 49.90 DM
Form. 1 GP	DA 89.90 DM Speech	DA 89.90 DM	EA 49.90 DM
Freddy Phar	DV 69.90 DM Strid. Op.	DA 89.90 DM	EA 49.90 DM
Gateway 2	EA 69.90 DM Stronhold	EA 69.90 DM	EA 49.90 DM
Goal 1	DA 64.90 DM Strong Island	DV 89.90 DM	EA 49.90 DM
Goblins 2	DA 74.90 DM Subter 030	DA 89.90 DM	EA 49.90 DM
Goblins 3	DV 79.90 DM Syndicate	DV 79.90 DM	EA 49.90 DM
Gunsip 2000	DA 84.90 DM -Data Disk	DA 49.90 DM	EA 49.90 DM
-Scenario	DA 59.90 DM Task F. 1942	DA 89.90 DM	EA 49.90 DM
Hand of Fate	EA 69.90 DM Top Gun	DA 84.90 DM	EA 49.90 DM
Hamball	DV 74.90 DM -Rampage	EA 69.90 DM	EA 49.90 DM
Hammer Jump	DA 89.90 DM T. F. X.	DA 84.90 DM	EA 49.90 DM
Hired Guns	DV 79.90 DM The Greatest	DV 69.90 DM	EA 49.90 DM
History Line	DV 79.90 DM The Legacy	DV 89.90 DM	EA 49.90 DM
Hot 1. Del. 2	DV 59.90 DM The Last Hero	DV 79.90 DM	EA 49.90 DM
Inca	DV 89.90 DM The Manager	DA 49.90 DM	EA 49.90 DM
Inc. Mach. IBM/486	DV 69.90 DM Tornado	DA 79.90 DM	EA 49.90 DM
Incr. Toons	DV in Verb. Turricot 2	DA 69.90 DM	EA 49.90 DM
Indy 4	DV 84.90 DM Ullima 7	DV 89.90 DM	EA 49.90 DM
Indy Car Rac.	DV 89.90 DM -Force V.	EA 44.90 DM	EA 49.90 DM
Innocent. U.	DA 84.90 DM Silver 2	DA 84.90 DM	EA 49.90 DM
Ishtar 2	DV 64.90 DM -Frigid Seed	EA 44.90 DM	EA 49.90 DM
Jurassic Park	DV 69.90 DM Ullima 8	DA 84.90 DM	EA 49.90 DM
Krnomaker	DV 69.90 DM Speech	DA 44.90 DM	EA 49.90 DM
Kings Quest 6	DV 79.90 DM Ullima 200 2	DA 84.90 DM	EA 49.90 DM
Lands of Lore	DV 64.90 DM Ullima Uw. 1	DA 69.90 DM	EA 49.90 DM
Legacy	DV 89.90 DM Ullima Uw. 2	DA 74.90 DM	EA 49.90 DM
Legend of Pr.	DV 74.90 DM Ullima Uw. 3	DV 79.90 DM	EA 49.90 DM
Leg. of Kyr. 2	EA 69.90 DM Victory of Sea.	EA 79.90 DM	EA 49.90 DM
Leg. of Kyr. 2	DV 69.90 DM WWolf. Man.	DV 79.90 DM	EA 49.90 DM
Les. S. Larry 6	DV 79.90 DM Wizard's 2	EA 79.90 DM	EA 49.90 DM
Les. S. Larry	EA 69.90 DM Whites Key	DA 74.90 DM	EA 49.90 DM
Leppings PD	DA 74.90 DM Wing C. 2	DV 79.90 DM	EA 49.90 DM
Leppings 2	DV 74.90 DM -5p. 0. 1+2	EA 44.90 DM	EA 49.90 DM
Links 383 Pro	DA 89.90 DM X-Box	DA 84.90 DM	EA 49.90 DM
-SVGA Kurse je	EA 44.90 DM -Widory 4	EA 89.90 DM	EA 49.90 DM
Lolipop	DA 74.90 DM Xenobots	DA 74.90 DM	EA 49.90 DM
Lords of Power	DV 89.90 DM X-Box	DA 84.90 DM	EA 49.90 DM
Lost in Time	DV 44.90 DM The Greatest	DA 44.90 DM	EA 49.90 DM
Lost Vikings	DV 79.90 DM -B-Wing	DV 59.90 DM	EA 49.90 DM
Lothar Mühl.	DV 69.90 DM Zeppelin	DV 79.90 DM	EA 49.90 DM

DV=DT, VERS. DA=DT, ANL. EA=ENGL. ANL. ??=N.N. BEK. TITEL MIT AM PREIS WAREN ZUM ZEITPUNKT DER DRUCKREIHE DIESER ZEITSCHRIFT NOCH NICHT LIEFERBAR, VORBESTELLUNGEN MÖGLICH. IRRTÜMLER UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN. LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN. VERSANDKOSTEN: VORKASSE 6,90 DM, NACHNAHME 9,90 DM ZZGL. N.N.-GEBÜHR (3.-DM). AB 250.-DM VERSANDKOSTENFREI. ES GELTEN UNSERE AGB.

comment



Hans

Wenn ich mir F1 und Vroom eingehend betrachte, hat sich eigentlich wenig geändert. Abgesehen von mehr Rennkursen und zwei Einstellmöglichkeiten am Fahrzeug ist alles beim alten geblieben. Das macht allerdings überhaupt nichts, denn beide Programme stehen für solide Autorennsoft, die zwar Simulationscharakter vermissen lassen, aber durch Speed und guten Sound bestechen.

Die Rennkurse



Brasilien:

Ein schneller, weiträumiger Kurs, der allerdings mit einer Linkskurve aufwartet, die es in sich hat. Dadurch wird die Reifenwahl schwierig.



San Marino:

Kurvenreich und mit starken Höhenunterschieden, fordert dieser Kurs den ganzen Mann. Schikanen drosseln das Tempo an zwei Stellen.



Spanien:

Olel Barcelona ist unübersichtlich, voll von plötzlich auftauchenden Kurven und mit nur einer Geraden. Richtiges Schalten wirkt hier Wunder.



Monaco:

Hier kann man schlecht überholen und ein guter Startplatz ist ebenso wichtig wie das Rennen selbst. Schwierige Streckenführung und enge Kurven machen den Grand Prix zum Abenteuer.



Kanada:

Montreal strapaziert Reifen, Bremsen und Nerven. Einziger Ausweg ist Fahren nach Schema. Wer seine Ideallinie und Brems- bzw. Beschleunigungspunkte im Kopf hat, wird hier siegen.



Frankreich:

Vier Rechts-, zwei Linkskurven und eine Schikane kennzeichnen diesen Kurs. Er ist nicht unbedingt zum Rasen geeignet, da er sehr eng ist.



Großbritannien:

Silverstone ist eine sehr schnelle Strecke, deren Kurven fast mit Vollgas gefahren werden können. Nur die Becketts-Kurve macht hier Probleme.



Deutschland:

In Hockenheim sollte man nicht von der Fahrbahn abkommen, die Strecke verläuft durch ein Waldgebiet. In den langen Geraden erreichen die Wagen Spitzengeschwindigkeiten.



Belgien:

Hügelkuppen und Bodensenken erschweren in Spa die Sicht und Kehrkurven fordern perfekte Präzision. Weiche Reifen und hoher Spoilerandruck sind hier sehr nützlich.



Italien:

Da fühlen sich die Ferraris so richtig wohl! Monza ist ein äußerst schneller Kurs mit einer einzigen gefährlichen Kurve. Bleifuß ist angesagt! Und Reaktionsgeschwindigkeit!



Portugal:

Hier ist Überholen einfach, wenn man seine Ideallinie verläßt. Allerdings wirken in den langen Kurven starke Fliehkräfte auf das Fahrzeug.



Australien:

Adelaide gestaltet sich abwechslungsreich. Trotz des kurvenreichen Kurses verlangsamt die Gegengerade geradezu nach Spitzengeschwindigkeiten.



Hersteller:
Ocean
Muster von:
Bomico
Genre:
Arcade-Action
Preis:
ca. DM 90,-
Erhältlich:
ab Dezember '93
Anzahl der Spieler: 1
Anzahl Disketten: 2
2 Spieler simultan: Ja
1 MByte benötigt: Nein
2.Drive empfohlen: Ja
Festplatte empfohlen: Nein
Englisch benötigt: Nein
Unterstützt:
Turbokarte, A1200
Steuerung über:
Joystick
Besonderheiten:
Läuft nicht auf A1200!

- + Exzellente Animationen, gute Spielbarkeit, technische Perfektion**
- Lange Nachladezeiten, auf Dauer monotoner Spielablauf**

GAMEPLAY 60%
GRAFIK 70%
SOUND 80%
MOTIVATION 70%

AMIGA GAMES
70%
GESAMT-WERTUNG

A3

bestellen
089 - 32909981
Fax: 089 - 329 099 90

Vertriebs GmbH
unter

AMIGA CD32

AMIGA 1 MB

30199 Alfred Chicken	a	55,85	30277 Christoph Kolumbus	d	76,95	28527 Ichabod 2 - Messengers Of Doom	a	55,85	29707 Populous 2 Plus	a	69,85
30200 Alien Breed Special Edition	a	31,85	30278 Chuck Rock 2 - Son Of Chuck	a	49,85	28528 Jaguar XJ220	d	83,85	29708 Premier Manager Data Disk	d	69,85
30201 Alien Breed	a	55,85	30279 Civilization	d	79,85	28529 Jonathan	d	83,85	29709 Premier Manager 2	d	69,85
30202 Genesis	a	55,85	30280 Combat Air Patrol	d	62,85	28530 Jurassic Park	a	55,85	29710 Premiere	a	55,85
30203 Jurassic Park	a	55,85	30281 Combat Classics 2 (Ger-Samml.)	d	62,85	28531 K 240	a	55,85	29711 Prime Mover	a	55,85
30204 Legacy Of Time	a	55,85	30282 Conquerator	d	69,85	28532 KGB	d	55,85	29712 Prime Mover 2	a	55,85
30205 Lotus Trilogy	a	55,85	30283 Conquerator Data Disk	d	69,85	28533 Kid Gloves 2	d	62,85	29713 Project Terra	a	62,85
30206 Lotus Trilogy	a	55,85	30284 Contraptions	d	49,85	28534 King's Quest 6	d	62,85	29714 Prophecy Of The Shadow	d	69,85
30207 Lotus Trilogy	a	55,85	30285 Cover Action	a	55,85	28535 Kingmaker	a	49,85	29715 Push Over	d	69,85
30208 Lotus Trilogy	a	55,85	30286 Creatures	a	79,85	28536 Kingmaker 2	a	49,85	29716 Ratty	a	69,85
30209 Lotus Trilogy	a	55,85	30287 Creatures 2	a	79,85	28537 Kingmaker 3	a	49,85	29717 Ratty 2	a	69,85
30210 Lotus Trilogy	a	55,85	30288 Cretaceous	a	49,85	28538 King's Fun House (Simpsons)	a	49,85	29718 Railroad Tycoon	a	69,85
30211 Lotus Trilogy	a	55,85	30289 Daily Sports Car Girl Poker	d	49,85	28539 Legend Of Sorasil	d	49,85	29719 Rattler	a	69,85
30212 Lotus Trilogy	a	55,85	30290 Daily Sports Car Girl Poker 2	d	49,85	28540 Legend Of Sorasil 2	d	49,85	29720 Rattler 2	a	69,85
30213 Lotus Trilogy	a	55,85	30291 Daily Sports Car Girl Poker 3	d	49,85	28541 Legend Of Sorasil 3	d	49,85	29721 Rattler 3	a	69,85
30214 Lotus Trilogy	a	55,85	30292 Daily Sports Car Girl Poker 4	d	49,85	28542 Legend Of Sorasil 4	d	49,85	29722 Rattler 4	a	69,85
30215 Lotus Trilogy	a	55,85	30293 Daily Sports Car Girl Poker 5	d	49,85	28543 Legend Of Sorasil 5	d	49,85	29723 Rattler 5	a	69,85
30216 Lotus Trilogy	a	55,85	30294 Daily Sports Car Girl Poker 6	d	49,85	28544 Legend Of Sorasil 6	d	49,85	29724 Rattler 6	a	69,85
30217 Lotus Trilogy	a	55,85	30295 Daily Sports Car Girl Poker 7	d	49,85	28545 Legend Of Sorasil 7	d	49,85	29725 Rattler 7	a	69,85
30218 Lotus Trilogy	a	55,85	30296 Daily Sports Car Girl Poker 8	d	49,85	28546 Legend Of Sorasil 8	d	49,85	29726 Rattler 8	a	69,85
30219 Lotus Trilogy	a	55,85	30297 Daily Sports Car Girl Poker 9	d	49,85	28547 Legend Of Sorasil 9	d	49,85	29727 Rattler 9	a	69,85
30220 Lotus Trilogy	a	55,85	30298 Daily Sports Car Girl Poker 10	d	49,85	28548 Legend Of Sorasil 10	d	49,85	29728 Rattler 10	a	69,85
30221 Lotus Trilogy	a	55,85	30299 Daily Sports Car Girl Poker 11	d	49,85	28549 Legend Of Sorasil 11	d	49,85	29729 Rattler 11	a	69,85
30222 Lotus Trilogy	a	55,85	30300 Daily Sports Car Girl Poker 12	d	49,85	28550 Legend Of Sorasil 12	d	49,85	29730 Rattler 12	a	69,85
30223 Lotus Trilogy	a	55,85	30301 Daily Sports Car Girl Poker 13	d	49,85	28551 Legend Of Sorasil 13	d	49,85	29731 Rattler 13	a	69,85
30224 Lotus Trilogy	a	55,85	30302 Daily Sports Car Girl Poker 14	d	49,85	28552 Legend Of Sorasil 14	d	49,85	29732 Rattler 14	a	69,85
30225 Lotus Trilogy	a	55,85	30303 Daily Sports Car Girl Poker 15	d	49,85	28553 Legend Of Sorasil 15	d	49,85	29733 Rattler 15	a	69,85
30226 Lotus Trilogy	a	55,85	30304 Daily Sports Car Girl Poker 16	d	49,85	28554 Legend Of Sorasil 16	d	49,85	29734 Rattler 16	a	69,85
30227 Lotus Trilogy	a	55,85	30305 Daily Sports Car Girl Poker 17	d	49,85	28555 Legend Of Sorasil 17	d	49,85	29735 Rattler 17	a	69,85
30228 Lotus Trilogy	a	55,85	30306 Daily Sports Car Girl Poker 18	d	49,85	28556 Legend Of Sorasil 18	d	49,85	29736 Rattler 18	a	69,85
30229 Lotus Trilogy	a	55,85	30307 Daily Sports Car Girl Poker 19	d	49,85	28557 Legend Of Sorasil 19	d	49,85	29737 Rattler 19	a	69,85
30230 Lotus Trilogy	a	55,85	30308 Daily Sports Car Girl Poker 20	d	49,85	28558 Legend Of Sorasil 20	d	49,85	29738 Rattler 20	a	69,85
30231 Lotus Trilogy	a	55,85	30309 Daily Sports Car Girl Poker 21	d	49,85	28559 Legend Of Sorasil 21	d	49,85	29739 Rattler 21	a	69,85
30232 Lotus Trilogy	a	55,85	30310 Daily Sports Car Girl Poker 22	d	49,85	28560 Legend Of Sorasil 22	d	49,85	29740 Rattler 22	a	69,85
30233 Lotus Trilogy	a	55,85	30311 Daily Sports Car Girl Poker 23	d	49,85	28561 Legend Of Sorasil 23	d	49,85	29741 Rattler 23	a	69,85
30234 Lotus Trilogy	a	55,85	30312 Daily Sports Car Girl Poker 24	d	49,85	28562 Legend Of Sorasil 24	d	49,85	29742 Rattler 24	a	69,85
30235 Lotus Trilogy	a	55,85	30313 Daily Sports Car Girl Poker 25	d	49,85	28563 Legend Of Sorasil 25	d	49,85	29743 Rattler 25	a	69,85
30236 Lotus Trilogy	a	55,85	30314 Daily Sports Car Girl Poker 26	d	49,85	28564 Legend Of Sorasil 26	d	49,85	29744 Rattler 26	a	69,85
30237 Lotus Trilogy	a	55,85	30315 Daily Sports Car Girl Poker 27	d	49,85	28565 Legend Of Sorasil 27	d	49,85	29745 Rattler 27	a	69,85
30238 Lotus Trilogy	a	55,85	30316 Daily Sports Car Girl Poker 28	d	49,85	28566 Legend Of Sorasil 28	d	49,85	29746 Rattler 28	a	69,85
30239 Lotus Trilogy	a	55,85	30317 Daily Sports Car Girl Poker 29	d	49,85	28567 Legend Of Sorasil 29	d	49,85	29747 Rattler 29	a	69,85
30240 Lotus Trilogy	a	55,85	30318 Daily Sports Car Girl Poker 30	d	49,85	28568 Legend Of Sorasil 30	d	49,85	29748 Rattler 30	a	69,85
30241 Lotus Trilogy	a	55,85	30319 Daily Sports Car Girl Poker 31	d	49,85	28569 Legend Of Sorasil 31	d	49,85	29749 Rattler 31	a	69,85
30242 Lotus Trilogy	a	55,85	30320 Daily Sports Car Girl Poker 32	d	49,85	28570 Legend Of Sorasil 32	d	49,85	29750 Rattler 32	a	69,85
30243 Lotus Trilogy	a	55,85	30321 Daily Sports Car Girl Poker 33	d	49,85	28571 Legend Of Sorasil 33	d	49,85	29751 Rattler 33	a	69,85
30244 Lotus Trilogy	a	55,85	30322 Daily Sports Car Girl Poker 34	d	49,85	28572 Legend Of Sorasil 34	d	49,85	29752 Rattler 34	a	69,85
30245 Lotus Trilogy	a	55,85	30323 Daily Sports Car Girl Poker 35	d	49,85	28573 Legend Of Sorasil 35	d	49,85	29753 Rattler 35	a	69,85
30246 Lotus Trilogy	a	55,85	30324 Daily Sports Car Girl Poker 36	d	49,85	28574 Legend Of Sorasil 36	d	49,85	29754 Rattler 36	a	69,85
30247 Lotus Trilogy	a	55,85	30325 Daily Sports Car Girl Poker 37	d	49,85	28575 Legend Of Sorasil 37	d	49,85	29755 Rattler 37	a	69,85
30248 Lotus Trilogy	a	55,85	30326 Daily Sports Car Girl Poker 38	d	49,85	28576 Legend Of Sorasil 38	d	49,85	29756 Rattler 38	a	69,85
30249 Lotus Trilogy	a	55,85	30327 Daily Sports Car Girl Poker 39	d	49,85	28577 Legend Of Sorasil 39	d	49,85	29757 Rattler 39	a	69,85
30250 Lotus Trilogy	a	55,85	30328 Daily Sports Car Girl Poker 40	d	49,85	28578 Legend Of Sorasil 40	d	49,85	29758 Rattler 40	a	69,85
30251 Lotus Trilogy	a	55,85	30329 Daily Sports Car Girl Poker 41	d	49,85	28579 Legend Of Sorasil 41	d	49,85	29759 Rattler 41	a	69,85
30252 Lotus Trilogy	a	55,85	30330 Daily Sports Car Girl Poker 42	d	49,85	28580 Legend Of Sorasil 42	d	49,85	29760 Rattler 42	a	69,85
30253 Lotus Trilogy	a	55,85	30331 Daily Sports Car Girl Poker 43	d	49,85	28581 Legend Of Sorasil 43	d	49,85	29761 Rattler 43	a	69,85
30254 Lotus Trilogy	a	55,85	30332 Daily Sports Car Girl Poker 44	d	49,85	28582 Legend Of Sorasil 44	d	49,85	29762 Rattler 44	a	69,85
30255 Lotus Trilogy	a	55,85	30333 Daily Sports Car Girl Poker 45	d	49,85	28583 Legend Of Sorasil 45	d	49,85	29763 Rattler 45	a	69,85
30256 Lotus Trilogy	a	55,85	30334 Daily Sports Car Girl Poker 46	d	49,85	28584 Legend Of Sorasil 46	d	49,85	29764 Rattler 46	a	69,85
30257 Lotus Trilogy	a	55,85	30335 Daily Sports Car Girl Poker 47	d	49,85	28585 Legend Of Sorasil 47	d	49,85	29765 Rattler 47	a	69,85
30258 Lotus Trilogy	a	55,85	30336 Daily Sports Car Girl Poker 48	d	49,85	28586 Legend Of Sorasil 48	d	49,85	29766 Rattler 48	a	69,85
30259 Lotus Trilogy	a	55,85	30337 Daily Sports Car Girl Poker 49	d	49,85	28587 Legend Of Sorasil 49	d	49,85	29767 Rattler 49	a	69,85
30260 Lotus Trilogy	a	55,85	30338 Daily Sports Car Girl Poker 50	d	49,85	28588 Legend Of Sorasil 50	d	49,85	29768 Rattler 50	a	69,85
30261 Lotus Trilogy	a	55,85	30339 Daily Sports Car Girl Poker 51	d	49,85	28589 Legend Of Sorasil 51	d	49,85	29769 Rattler 51	a	69,85
30262 Lotus Trilogy	a	55,85	30340 Daily Sports Car Girl Poker 52	d	49,85	28590 Legend Of Sorasil 52	d	49,85	29770 Rattler 52	a	69,85
30263 Lotus Trilogy	a	55,85	30341 Daily Sports Car Girl Poker 53	d	49,85	28591 Legend Of Sorasil 53	d	49,85	29771 Rattler 53	a	69,85
30264 Lotus Trilogy	a	55,85	30342 Daily Sports Car Girl Poker 54	d	49,85	28592 Legend Of Sorasil 54	d	49,85	29772 Rattler 54	a	69,85
30265 Lotus Trilogy	a	55,85	30343 Daily Sports Car Girl Poker 55	d	49,85	28593 Legend Of Sorasil 55	d	49,85	29773 Rattler 55	a	69,85
30266 Lotus Trilogy	a	55,85	30344 Daily Sports Car Girl Poker 56	d	49,85	28594 Legend Of Sorasil 56	d	49,85	29774 Rattler 56	a	69,85
30267 Lotus Trilogy	a	55,85	30345 Daily Sports Car Girl Poker 57	d	49,85	28595 Legend Of Sorasil 57	d	49,85	29775 Rattler 57	a	69,85
30268 Lotus Trilogy	a	55,85	30346 Daily Sports Car Girl Poker 58	d	49,85	28596 Legend Of Sorasil 58	d	49,85	29776 Rattler 58	a	69,85
30269 Lotus Trilogy	a	55,85	30347 Daily Sports Car Girl Poker 59	d	49,85	28597 Legend Of Sorasil 59	d	49,85	29777 Rattler 59	a	69,85
30270 Lotus Trilogy	a	55,85	30348 Daily Sports Car Girl Poker 60	d	49,85	28598 Legend Of Sorasil 60	d	49,85	29778 Rattler 60	a	69,85
30271 Lotus Trilogy	a	55,85	30349 Daily Sports Car Girl Poker 61	d	49,85	28599 Legend Of Sorasil 61	d	49,85	29779 Rattler 61	a	69,85
30272 Lotus Trilogy	a	55,85	30350 Daily Sports Car Girl Poker 62	d	49,85	28600 Legend Of Sorasil 62	d	49,85	29780 Rattler 62	a	69,85
30273 Lotus Trilogy	a	55,85	30351 Daily Sports Car Girl Poker 63	d	49,85	28601 Legend Of Sorasil 63	d	49,85	29781 Rattler 63	a	69,85
30274 Lotus Trilogy	a	55,85	30352 Daily Sports Car Girl Poker 64	d	49,85	28602 Legend Of Sorasil 64	d	49,85	29782 Rattler 64	a	69,85
30275 Lotus Trilogy	a	55,85	30353 Daily Sports Car Girl Poker 65	d	49,85	28603 Legend Of Sorasil 65	d	49,85	29783 Rattler 65	a	69,85
30276 Lotus Trilogy	a	55,85	30354 Daily Sports Car Girl Poker 66	d	49,85	28604 Legend Of Sorasil 66	d	49,85	29784 Rattler 66	a	69,85
30277 Lotus Trilogy	a	55,85	30355 Daily Sports Car Girl Poker 67	d	49,85	28605 Legend Of Sorasil 67	d	49,85	29785 Rattler 67	a	69,85
30278 Lotus Trilogy	a	55,85	30356 Daily Sports Car Girl Poker 68	d	49,85	28606 Legend Of Sorasil 68	d	49,85	29786 Rattler 68	a	69,85
30279 Lotus Trilogy	a	55,85	30357 Daily Sports Car Girl Poker 69	d	49,85	28607 Legend Of Sorasil 69	d	49,85	29787 Rattler 69	a	69,85
30280 Lotus Trilogy	a	55,85	30358 Daily Sports Car Girl Poker 70	d	49,85	28608 Legend Of Sorasil 70	d	49,85	29788 Rattler 70	a	69,85
30281 Lotus Trilogy	a	55,85	30359 Daily Sports Car Girl Poker 71	d	49,85	28609 Legend Of Sorasil 71	d	49,85	29789 Rattler 71	a	69,85
30282 Lotus Trilogy	a	55,85	30360 Daily Sports Car Girl Poker 72	d	49,85	28610 Legend Of Sorasil 72	d	49,85	29790 Rattler 72	a	69,85
30283 Lotus Trilogy	a	55,85	30361 Daily Sports Car Girl Poker 73	d	49,85	28611 Legend Of Sorasil 73	d	49,85	29791 Rattler 73	a	69,85
30284 Lotus Trilogy	a	55,85	30362 Daily Sports Car Girl Poker 74	d	49,85	28612 Legend Of Sorasil 74	d	49,85	29792 Rattler 74	a	69,85
302											

Und es hat Platsch gemacht!

GLOBBDULE



"Splat-form Games", also Plattformsiele mit einem verformbaren Wesen als Held, erfreuen sich wachsender Popularität. Auch Psygnosis wartet mit einem solchen Spiel auf und stellt Euch einen kleinen rosa Fladen mit Augen vor: Globbdule.

DAS SPIEL

Die Handlung ist schnell erzählt und wirkt, wie die anderer Vertreter dieses Genres auch, etwas debil. Unser Held Globbdule möchte, daß der große Spielzeugmacher ihn in ein Spielzeug verwandelt. Aber bevor ihm dieser Wunsch erfüllt wird, muß er erstmal zu dem Spielzeugladen des Meisters gelangen, und dabei sollt

Ihr ihm helfen. Zu Beginn des Spiels wird das Landschaftsma eingblendet. Es gibt einen Überblick über die Länder, die Globbdule schon hinter sich gelassen hat und welche ihm noch bevorstehen. Jedes dieser Länder besteht aus mehreren Levels, die alle abgeschlossen werden müssen, um im Landschaftsma voranzukommen. Hat man eine Richtung eingeschlagen, zeigt der Computer das Ebenenschema auf dem Bildschirm. Beendete Aufstellungen werden hier abgehakt dargestellt und der Spieler sieht, was noch vor ihm liegt. Eine Grafik (in der Ländergrafik) oder ein kurzer Text (als Leveltitel) geben Hinweise auf das zu Erwartende. Bei Burgen handelt es sich in der Regel um Höhlen und Verliese.

Die Gegner



Kleine Gegner:



Wieseln überall herum und haben keine hohe Lebenserwartung.

Für Globbdule sind sie leichte Beute.

Mittlere Gegner:



Man benötigt ein bißchen Übung, sie sind dann aber leicht zu

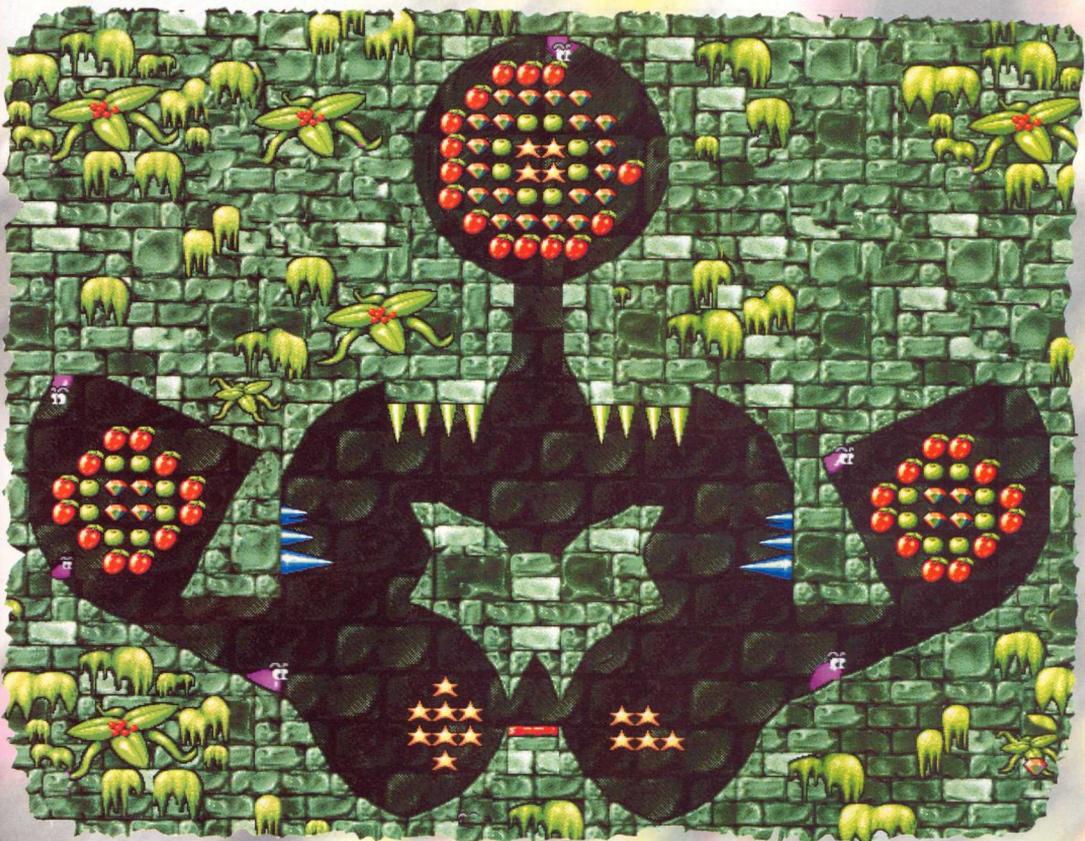
besiegen. Sie sind nur in größeren Mengen lästig.

Große Gegner:

Diese Brocken kann man nur nach einigen Treffern überwinden. In engen Räumen werden sie schnell zum echten Problem.



Das Spielprinzip ähnelt in weiten Strecken dem Klassiker Bubble Bobble. Man düst mit seinem Globbdule über den Screen und sammelt Sterne und Münzen ein.



Es geht rund! Hier präsentieren wir euch den Mega-Screenshot eines ganzen Levels.

durch die unser Held sich kämpfen muß. Aber auch "Freiland-Level" sind zur Genüge vorhanden. Um eine Ebene hinter sich zu lassen, muß Globdule die erforderliche Anzahl an Diamanten sammeln und in höheren Levels auch eine Menge Feinde beseitigen. Danach beginnt der Ausgang Funken zu versprühen und ist ab dann offen. Zusätzlich gesammel-

te Gegenstände ergeben mindestens Bonuspunkte. Durch 50 Sterne bekommt man ein Extraleben und das Sammeln von Obst und Kuchen wird mit einem Energieblock (ein Sechstel-Leben) belohnt. Schlüssel öffnen den Weg durch gleichfarbige Türen und Teleportpilze. Dank Globdules Sprungkraft und der Fähigkeit, sich an Wände und Decken zu hängen, ist die erste Aufstellung schnell geschafft. Aber schon im nächsten Level müßt ihr den Glibber-Gnom an kitzigen Stellen vorbeiführen. Offenes Feuer, in rhythmischen Abständen aus der Wand ragende Nadeln, herabras-

Das ideale Familienspiel! Niedlich, nett, empfehlenswert!



selnde Ketten und Eis erschweren das Vorwärtkommen und kosten

schon mal ein Leben. Zusätzlich begegnen Globdule etliche Gegner in vielerlei Gestalten. Auf kleine Fieslinge kann man einfach springen und hat sie damit erledigt. Die mittleren und großen Feinde erfordern einen "Wirbelsprung", der vom Spieler einiges an Joystickoordination erfordert. Unter Wasser setzt Globdule seine Tau-



comment

Globdule ist ein schönes Spiel, das viel Spaß machen kann. Aber alles Schöne hat auch einen Haken. In diesem Fall handelt es sich hier um die "seltsamen" Konditionen, zu denen man das eigens erworbene Game auf seine Festplatte bekommt. Letztendlich gesehen kann man Globdule wirklich allen Liebhabern von nett gemachten Spielen mit harmlosem Gameplay empfehlen!



Martin



Hoppla! Diese Tür scheint doch glatt verschlossen zu sein. Nun wetzt man los und sucht den Schlüssel.

Die Extras



Obst:

Früchte und Kuchenstücke sind überall anzutreffen und versprechen nicht nur Bonuspunkte, sondern erhöhen auch die Energie. Wichtiges Hilfsmittel auf dem Weg zum Spielzeugladen.

Stern:

Für 50 gesammelte Sterne bekommt man ein Extraleben und Bonuspunkte.

Schlüssel:

Oft versperren Türen aller Art und Farbe den Weg. Schlüssel öffnen die Türen mit einem gleichfarbigen Türknauf, sind aber oft gut versteckt.

Teleportpilz:

Sie sind außerhalb von Gebäuden anzutreffen und versetzen Globdule irgendwohin. Auch Teleportpilze müssen aufgeschlossen werden.

Falltüren:

Hinter Falltüren kann sich allerlei verbergen. Aber Vorsicht: Zu große Neugier ist ungesund.

cherbrille auf und kann herum-schwimmen. Aber Vorsicht! Auch hier warten die Gegner in Fisch- und Seepferdchengestalt darauf, ihm den Garaus zu machen. Eis ist ein schlechter Untergrund, besonders wenn man keine Beine hat. Wurde Globdule erst einmal aufs Glatteis geführt, kann er fast nicht mehr springen und Bremsen ist gar nicht mehr drin. Im Level gibt

An Witzigkeit ist der wabbelige Globdule kaum zu übertreffen.



es keine Zeitbegrenzung. Wenn Gobby sich an einem sicheren Ort befindet und längere Zeit nicht bewegt wurde, schließt er die Augen und ruht sich aus. Der Spieler kann in Ruhe überlegen, welche Richtung er einschlagen und welche Strategie er verfolgen will. Am Ende aller Aufstellungen lockt der Spielzeugladen mit allen Fähigkeiten seines Besitzers.

GRAFIK & SOUND

Den Screen hat man übersichtlich gestaltet und die grafische Darstellung erfüllt die Erwartungen, die üblicherweise an ein Game dieser Art gestellt werden. Gutes Scrolling, schön animierte Spielfiguren und detailreicher Hintergrund zeugen von solidem Programmierhandwerk. Hinzu kommt guter, abwechslungsreicher Fx-Sound, angefangen bei Globdules platschenden Geräuschen bis zu voluminösen Musikstücken, die von Level zu Level wechseln. Neben der "normalen" Fortbewegung durch Kriechen und Springen kann der rosa Fladen auch noch in der Luft beeinflusst werden und dreht sich auch auf Kommando um seine eigene Achse. Leider kann Globdule nicht ohne weiteres auf Festplatte gebannt werden. Um eine Festplattenversion zu bekommen, soll man gefälligst an Psygnosis schreiben, Originaldisketten beilegen und einen Scheck über £ 1.50 hinzufügen. Danach müßt Ihr geduldig warten, bis die Festplattenversion eintrifft. Turbokarten, wie die A2630, nehmen das Spiel an und sind kompatibel. Das Programm wird mit einem mehrsprachigen (auch deutschen) Handbuch geliefert. (mk)



Hersteller:

Psygnosis

Muster von:

Hersteller

Genre:

Geschicklichkeit

Preis:

ca. DM 70,-

Erhältlich:

ab Dezember '93

Anzahl der Spieler:

1

Anzahl Disketten:

2

2 Spieler simultan:

Nein

1 MByte benötigt:

Nein

2.Drive empfohlen:

Nein

Festplatte empfohlen:

Nein

Englisch benötigt:

Nein

Unterstützt:

-

Steuerung über:

Joystick

Besonderheiten:

-

+ ansprechende Grafik, guter Sound

- Hard Disk erst nach Kontakt mit Vertreiber, kein Level-Editor

GAMEPLAY 75%

GRAFIK 68%

SOUND 70%

MOTIVATION 72%

AMIGA GAMES

72%

GESAMT-WERTUNG

"Was hat er nur?"



Das wissen wir leider auch nicht, aber wir wissen, was er offensichtlich nicht hat:

die neuen **32-seitigen Tips & Tricks** in allen Heften des COMPUTEC VERLAGs, **zum Herausnehmen und Sammeln!** Nur in Heften mit diesem Zeichen:

COMPUTEC
VERLAG

Deutschlands große Fachredaktion für
Computer- und Videospieldmagazine.

Ab Seite
54

Ab Seite
42

ROSSI
Mailbox.

GAMES
Guide.

Freezeradressen

Ambermoon
Anstoß
Die Siedler
Frontier - Elite 2
Theatre Of Death
Uridium 2
Wonderdog

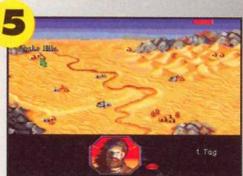
Tips und Tricks

Komplettlösung
Traps `n` Treasures



Anstoß

Die Erfolgsserie von Ascon geht weiter! Lediglich Elite II konnte den Einstieg von Anstoß auf der absoluten Top-Position verhindern. Zugleich rutschte der Patrizier wieder in die Nähe der Top 10. Derzeit ist Ascon das erfolgreichste deutsche Softwarehaus!



Burntime

Letzte Ausgabe kommentierte ich Platz 15 noch mit: "Ich denke, daß es noch wesentlich höher geht!" Scheinbar sind meine Gedanken ganz richtig, denn nun kann sich Max Designs neuestes Spiel schon auf Platz 5 plazieren.

media control

Die Rückkehr eines Klassikers! Elite 2 erobert die Spitzenposition!

Plazierung		Titel	Hersteller	Monat
1	(11)	Elite 2	Gametek	2
2	(neu)	Anstoß	Ascon	1
3	(1)	Lothar Matthäus	Ocean	3
4	(neu)	Ambermoon	Thalion	1
5	(15)	Burntime	Max Design	2
6	(2)	Syndicate	Bullfrog	5
7	(4)	Goal!	Virgin	5
8	(6)	Gunship 2000	MicroProse	6
9	(5)	Bund. Manager 2.0	Software 2000	25
10	(7)	Dune II	Virgin	7
11	(16)	Der Patrizier	Ascon	16
12	(12)	Civilization	MicroProse	17
13	(9)	Lemmings 2	Psygnosis	8
14	(10)	Flashback	U.S. Gold	7
15	(3)	Street Fighter II	U.S. Gold	11
16	(8)	Eishockey Manager	Software 2000	8
17	(19)	Indiana Jones IV	Lucas Arts	13
18	(20)	Lionheart	Thalion	9
19	(neu)	Turrican 3	Rainbow Arts	1
20	(13)	Lionheart	Ocean	8



Ambermoon

Diesen Erfolg hat sich Thalion redlich verdient! Auf Anstich gelang ihnen mit Ambermoon der Einstieg in die Top 5. Die Frage ist nun: Was passiert mit Thalion, wenn das Entwicklungsteam um Erik Simon nicht mehr da ist?



Turrican 3

Eigentlich hatte ich Turrican 3 als neuen Spitzenreiter erwartet, doch scheinbar hat es Probleme mit der Auslieferung gegeben. Ich bin nun gespannt, wo sich der dritte Teil der Actionlegende nächste Ausgabe plazieren können wird.

Alles hat ein Ende! Ab nächster Ausgabe legen wir mit dem Games Guide erst richtig los! 32 Seiten voller Tips & Tricks, zum Abheften und Sammeln! Ansonsten viel Spaß mit dieser Ausgabe.

Ambermoon

Hier ein kleiner Trick, mit dem man Gegenstände verdoppeln kann, auf die kein entsprechender Zauber wirkt. Man geht in die Nähe einer Truhe und speichert den Spielstand auf zwei verschiedene Positionen, z. B. Save09 und Save08. Bei Save09 belassen wir alle Gegenstände, die wir verdoppeln wollen im Rucksack. Bei Save08 legen wir sie in die Truhe und im Speicher ab. Danach zurück zum DOS, die Shell starten und im Verzeichnis "Ambermoon/Amberfiles/Save09" das File "Chest_Data.omb" löschen. Danach ersetzen wir es durch das File "Chest_Data.omb" aus dem Verzeichnis "Ambermoon/Amberfiles/Save08". Beim Laden des Spielstandes von



**Langsam öffnet sich die Wolken-
decke und der Blick auf diese
Landschaft wird frei. Ein Bild aus
dem tollen Intro.**

Save09 haben wir die Gegenstände im Rucksack und in der Truhe.

Da die Rätsel allesamt durch irgendwelche Runenschriften erleichtert bzw. gelöst werden und die Runentabelle der Packung beiliegt, verzichte ich auf eine Übersetzung. Für alle, die Amberstar nicht kennen, wird gesagt, daß der Name der Katze Felix war.

Um von Sponnenberg zum ersten Mal nach Burnville zu gelangen, muß ein Charakter den Ring des Sobeks, den man vom dankbaren Fischer erhält, anziehen und südlich vom Steg schwimmen. Das Floß besteigen und wieder zurück, um die anderen Charaktere wieder anzuheuern.

Milenko Vulinovic



Ort	Die Koordinaten		Besonderes	Empf. Charaktere
	X	Y		
Newloke	350	350	---	---
Lebobs Turm	420	560	---	---
Hexenhaus	280	520	---	---
Gnom Mine	270	560	Suchtraining	---
Dönners Mine	220	720	---	---
Tempel der Bruderschaft	440	400	"Flughafen"	---
Alte Zwergenmine	520	430	---	---
Sponnenberg	580	480	Diebesgilde, Kampftraining	Egil, Krieger
Banditenhaus	630	410	Kritisches Treffertraining	---
Alte Krypta	540	330	---	---
Alchemistenturm	520	530	---	Nelvin, Magier
Tempel der Gola	670	390	---	---
Oase	530	60	Regeneration SP, LP	---
Feste Godsbone	400	80	---	Grybon, Paladin
Illien	380	280	---	---
Höhle der Bestie	220	540	---	---
Hütte des Waldhüters	170	680	---	---
Gemstone	320	760	---	---
Opos Haus	620	460	---	---
Sonsrie Tempel	430	750	---	---
Smoke Sign	440	690	---	---
Sonsrie Tunnel	410	720	---	---
Sylphenhöhle	540	470	---	---
Orkhöhlen	540	440	---	---
Burnville	530	580	Schwimmtraining, Magieschule	---
Luminors Turm	510	660	---	Sabine, Heilerin, Voldyn, Ranger
Torhaus	550	680	---	---
Windschrein	270	630	---	---

Wonderdog

Erst in der letzten Ausgabe im Test und schon im Games Guide. Zu Wonderdog überschlugen sich wieder die Einsendungen.



- Level 2 - LEMONADE
- Level 3 - PHARMACY
- Level 4 - ULTIMATE
- Level 5 - DANIELLE
- Level 6 - LUCOZADE

Marc Puzicha

Der kleine Wonderdog im Kampf gegen die große Dogge. Mit den Levelcodes dürft ihr auch so weit kommen!



Anstoß

Das Risiko beim Schnäppchenkauf ist jetzt endgültig zu Ende, da man die Stärken der jeweiligen Spieler auch anhand des Gehalts feststellen kann.

Gehalt	Stärke
250.000	6
400.000	3
600.000	4
900.000	5



Man sollte eine Mannschaft nehmen, die zumindest im Europapokal spielt, da hier am meisten Geld eingespielt werden kann (Punktpremien, Fernsehonorare, Zuschauerzahlen). Mit Verkäufen seiner Stars ins Ausland kann man zusätzlich einen hübschen Gewinn einfahren.

Manuel Scheffler

Theatre of Death

Wer bei diesem martialischen Spiel einmal alle Missionen zu Gesicht bekommen möchte, sollte folgende Paßwörter ausprobieren.

Mission	Code
2	3742C4FR06FR0
3	3742169454DC0
4	37419B4C1FD40
5	37462B546RECO
6	374F7BC719190
7	3745B5E076100
8	3767FBFE20020
9	3774207B5DFB0
10	376B72307FC00
11	36FB084405BC0



Marc Puzicha

EGG NATOR

40 Level Spielespaß
IT'S JOKEMENT DAY für
Amiga 1200 kompatibel
29.90 DM!

Jetzt bestellen bei: Mario Klüser
Softwareentwicklung u. Vertrieb • Horbacher Str. 236 • 52072 Aachen
Telefon 0 24 07 / 5 94 92 • persönl. Beratung ab 18.00 Uhr • Versand per NN 8,00 • Händleranfragen erwünscht!

Okay Soft

AM GRABEN 2 92557 WEIDING
TEL. 09674 - 1279 FAX - 1294

inkl. Hard- & Weichher

1869 DV 67.90	Hannibal DV 64.80	Sink or Swim DA 39.90
A Train DV 85.30	Hind Guns DV 59.90	Space Hulk DA 65.90
A Train Constr. Set DV 75.90	History Line 14-18 DV 79.90	Space Legends DA 61.90
Airbus A 320 DV 98.90	Humilis DA 52.90	Use Plus Magazine 1 48.90
Alien Breed Special DA 48.90	Human Race (80 Level) DV 69.90	Syndicate DV 69.90
Alien Breed 3 DV 66.90	Human Race (Alone) DV 69.90	Tom Landry DA 57.90
Armenoon DV 67.90	Indiana Jones III DV 37.90	Tornado DA 43.90
Ancient Art of War DV 67.90	Indiana Jones IV DV 77.90	Transactica DV 61.90
Anstoss DA 48.90	Ishtar II DV 76.90	Troopers DA 53.90
Archaeo Mc Leans Pool DV 64.90	Jonathan DV 59.90	Turicun III DA 61.90
Aufschwung Ost DV 62.90	KGB DV 62.90	Universal Warrior DV 43.90
B.T. 2 DA 73.90	Kings of Adventure DV 69.90	Urbium 2 DA 43.90
B.C. 2 DA 55.90	Kingmaker DV 65.90	War II DA 63.90
Bads Bob Day DA 54.90	Leeds United Champions DA 46.90	Walker DV 69.90
Bards Tale 3 DV 29.90	Legend of Kyrania DV 77.90	War in Gulf DV 61.90
Battle Team DV 74.90	Legend of Valour DV 59.90	Whales Voyage DA 74.90
Battle Isle Data II DV 54.90	Lemmings DV 56.90	When 2 Worlds War DA 56.90
Beavers DV 55.90	Lemmings II DA 59.90	Woodsy World DA 55.90
Bills Tomato Game DV 57.90	Lionheart DA 54.90	World of Legend DV 55.90
Blaster DA 52.90	Lost Treas. Infocom DV 69.90	Yol Joel DV 62.90
Body Blows DA 47.90	Lothar Matthaus DV 49.90	Zak McKracken DV 39.90
Bundesliga Man.prof. II DV 67.90	Lotus 1-3 Comp. DA 49.90	Zed 2 DV 62.90
Burnin Bricks DA 43.90	Lotus III DA 49.90	Zyconics DA 49.90
Burntime DV 62.90	M1 Tank Platoon DA 35.90	
Campaign DV 64.90	Magic Bay DV 57.90	für Amiga 1200:
Cartoon Collection DV 45.90	Manchester United DV 55.90	1869 DV 69.90
Carl Lewis Challenge DV 56.90	Mc Donald Land DV 55.90	Air Bucks DV 72.90
Chaco Engine DV 55.90	Mea Sports DV 67.90	Amstoss DV 56.90
Championship Man.93 DV 49.90	Monkey Island DV 67.90	Body Blows Galactic DV 52.90
Chuck Rock II DV 55.90	Monkey Island II DV 67.90	Chump DV 61.90
Civilization DV 61.90	Mortal Combat DV 51.90	Ishtar DV 73.90
Combat Classics DV 61.90	Myth DV 55.90	James Pond II DV 64.90
Conq. Croq. Twins DV 82.90	Nick Fats Golf DV 59.90	Jack Marshall DV 48.90
Creatures DA 46.90	Nicki Boom 2 DV 62.90	Pinball Fantasies DV 62.90
Curse of Enchantia DV 85.90	Night Marauder DV 52.90	Sm. Life DV 97.90
Dark Seed DV 63.90	No. 2 Collection DV 76.90	Sieppack DV 63.90
Das schwarze Auge DV 55.90	Novia 9 DV 72.90	Tonias Ark DA 69.90
Deep Core DV 55.90	On the Road DV 40.90	Whales Voyage DA 61.90
Desert Strike DV 55.90	One Step Beyond DV 47.90	Zed 2 DV 62.90
Die Panther DV 67.90	Over the Net DV 27.90	
Die Siedler DV 66.90	Overtone DV 48.90	für Amiga CD 32:
Dooght DV 63.90	Paragliding DV 56.90	Alfred Cheeken DA 46.90
Double Dragon III DV 92.90	Pacific Island DV 52.90	Aspen Heights DV 45.90
Dragons Lair III DV 97.90	Perfect General DV 72.90	D Generation DA 45.90
Dream Team DV 66.90	Quiz Disk DV 64.90	Dasz DV 49.90
Dune II DV 53.90	Rainbow Dreams Fanta DV 51.90	James Pond 2 DV 54.90
Dynablast DV 54.90	Raffles DV 51.90	John Pharis DV 37.90
Dynastic DV 74.90	Premier Manager II DV 55.90	Morph DV 56.90
Eishockey Manager Ed DV 52.90	Prime Mover DV 54.90	Pinball Fantasies DA 64.90
Elite II DV 52.90	Project 1 DV 52.90	Sm. Life DV 97.90
Evris II DV 68.90	Railroad Tycoon DV 33.90	Trolls DA 49.90
Entity DV 51.90	Rampart DV 64.90	Zed 2 DV 62.90
Erben des Throns DV 71.90	Rage DV 48.90	
Eye of Beholder II DV 63.90	Regent DV 71.90	Justyck's und Zubehor:
F117 Nighthawk DV 63.90	Rick Dangerous II DV 75.90	Gravis Cheeken 56
Fantastic World DV 55.90	Rick Woods DV 56.90	Gravis Gumpst 45
Fire and Ice DV 56.90	Robobots 3 DV 56.90	Gravis Pro star 38
Flashback DV 59.90	Robobots DV 56.90	Amiga Manx 42
Global Gladiators DV 52.90	Sensible Soccer 92.93 DA 48.90	BTX Ergrünungsset 46
Goal Kick of 3) DV 52.90	Shadow of Beas 3 DV 72.90	Sm. Life Spiesherw 45
Goblins DV 71.90	Silent Service II DV 68.90	Final Copy II DV 219
Goblins 2 DV 71.90	Sm City Deluxe DV 80.90	Personaviewe 74
Grand Prix (Microc.) DV 71.90	Sm Life DV 81.90	Personaviewe 4.1 AGA 47.90
Gumpst 2000 DA 63.90	Smoke the Sorcerer DV 69.90	X-Copier - Toys 76
		X-Copier - Toys ab 9.90

Stammkunden o. Vorauskasse DM 4.90; Nachnahme DM 7.90; Ausland, Erstbest. nur Vorauskasse DM 12.50

Die Siedler

Grundsätzlich solltet Ihr Die Siedler zweimal einladen, d. h. vollständig einladen, booten und wieder laden. Diese Prozedur dürfte besonders für diejenigen unter Euch interessant sein, deren Freundin nicht mit 1MB Chipram und 4MB Fastram ausgestattet ist, sondern sich mit weniger zufriedengeben muß. Auf diese Weise könnt Ihr immerhin 15% mehr Soundeffekte genießen.



Sobald Euer Schloßchen steht und Ihr es Euch von den Materialien her erlauben könnt, solltet Ihr erst einmal an Expansion denken. Wer nicht rechtzeitig seinen prozentualen Anteil an der Gesamtfläche in die Höhe treibt, der hat zwar weniger zu verteidigen, wird aber früher oder später von seinen mißmutig kämpfenden Rittern im Stich gelassen. Denkt auch an die 75%-Klausel. Sie tritt auch in Kraft, wenn einer der Computergegner diese erreicht.

Wolltet Ihr nicht schon immer einmal zu Beginn des Spiels ein großes, gut ausgebildetes Heer für die ersten kleinen Eroberungen zur freien Verfügung haben? Dann beachtet bitte folgendes:

Stellt während der Fertigstellung der ersten Wachhütten etc. im Burgen-, Wachtürme- und Wachhüttenbesetzungsmenü folgendes ein:

- an der Front: **Mittel, Minimum**
- 2. Linie: **Minimum, Minimum**
- 3. Linie: **Minimum, Minimum**
- Hinterland: **Minimum, Minimum**

So können alle Ritter im Schloß weiter ausgebildet werden. Weiterhin solltet Ihr im Rekrutierungsmenü öfter einmal ein paar arbeitslose Siedler zu Rittern machen; zumindest so lange, bis Eure vorrätige Bewaffnung aufgebraucht ist. Dadurch habt Ihr von Anfang an viele Ritter, die nicht benötigt werden und auf diese Weise im Krisenfall im Schloß zur Verfügung stehen. Aber Vorsicht, je mehr Ritter Ihr habt, desto mehr Gold wird benötigt, um sie bei Laune zu halten. Das ist besonders bei aggressiven Gegnern (siehe Handbuch "die gegnerischen Charaktere") zu bedenken, da Eure Ritter sonst fast freiwillig die Burgen usw. an den Feind abtreten. Also, eine Goldmine mehr bewirkt Wunder. Daß man die Mühle zusammen mit der Bäckerei unmittel-



Bis man einmal so weit ist, vergeht einige Zeit. Unsere Tips sollten Euch jedoch helfen.

bar neben die Farm, den Holzfäller in den Wald und den Förster nicht unbedingt zwischen die Kornfelder setzen sollte, braucht wohl nur denjenigen unter Euch gesagt werden, die einen Bootsbauer in einer Mission engagieren, in der es gar kein Wasser gibt.

Dirko Bergmann



Prinz Eisenherz reitet hier nicht gerade vorbei.

Zunächst sollte man sich einen Platz herausuchen, der ziemlich eben ist, in der Nähe einen See hat und für Bergwerke Platz bietet. Zuerst baut man dann das Hauptschloß. Dabei sollte man aber darauf achten, daß die Wege zum Schloß eben sind. Bei steilen Wegen benötigen die Untertanen eine halbe Ewigkeit, um ans Ziel zu gelangen. Anschließend konstruiert man ein Sägewerk. Sobald es halb fertiggestellt ist, läßt man in der Nähe ein Holzfällerhaus errichten. Nun werden vorerst genügend Bretter hergestellt. Vorsicht! Bei geringem Baumbestand an die Aufforstung denken!

Jetzt die Geologen losschicken, damit sie (hoffentlich) Kohlevorkommen entdecken. Wenn ein See in der Nähe ist, sollte dort ein Fischer seine Arbeit verrichten. Wenn nicht (kein See), so sollte man Getreide und einen Bauernhof errichten. Ein Metzger muß natürlich auch her. Diese drei Handwerkergruppen sollten nicht allzu weit voneinander entfernt angesiedelt werden, sonst dauert die Produktion von Fleisch viel zu lange. Wenn die Geologen Kohle entdecken, so baut man dort ein sog. Kohlebergwerk. Dann noch eine Stahlhütte und man kann Stahl am laufenden Band produzieren. Jetzt muß es nur noch ein

Schmied bearbeiten, um genügend Werkzeuge zu erhalten. Die Soldaten müssen in ihre Kaserne und schon hat man wieder mehr Platz. Nun kann man beginnen, sein Reich auszubreiten. Aber nicht zu früh mit dem Rechner kämpfen, denn Ritter sollte man schon in diesen Kreuzzug schicken können. Wenn man in der Nähe des Computers ein Haus baut, verschiebt sich die Landgrenze so, daß das gegnerische Gebäude verbrennt. Diese Methode ist in der Regel besser als brutale Schlachten zu führen.

Lukas Bodych



PLASMA-BESCHLEUNIGER

Wer an seinem privaten Todesstern hängt, der braucht das hier unbedingt.



HYPERDRIVES

Hier sollte man darauf achten, daß die Reichweite auf jeden Fall über acht Lichtjahre liegt. Ob es ein militärischer oder ein ziviler Drive ist, ist eigentlich egal, nur das geringere Gewicht des militärischen Drive ist möglicherweise von Vorteil.



WICHTIGE AUSTRÜSTUNG

Scanner, Autopilot, Kartenschreiber und atmosphärischer Schild sind unentbehrlich. Besonders der Autopilot ist wichtig; wie man ohne den in eine Orbitalstation kommt, ist mir ein Rätsel.



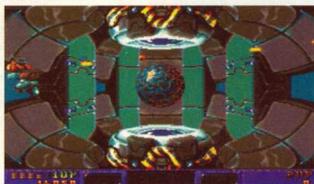
SONSTIGE AUSTRÜSTUNG

Ebenfalls sollte man sein eigen nennen können: Hyperspace-Analysator, Marine-ECM, Kühlbooster (für Strahlenlaser ab 4MW Leistung), ein bis zwei Schutzschirme, Auto-Auftankanlage.

EMPFEHLENSWERTE SCHIFFE

Viper, Cobra Mk I und Mk III, Python, IMP Courier, am besten sind diese Schiffe auf großen Hauptwelten zu erhalten: Sol oder Eta

Cassiopeia bei der Föderation, Achenar und Facee in den Imperialen Gebieten. Mit militärischen Drives sollte man jeweils das zweite System anfliegen, da auf den Hauptwelten radioaktive Stoffe verboten sind. Dies muß auch beachtet werden, wenn man erst einen militärischen Hyperdrive einbauen lassen will.



BERGBAU

Der Abbau von Mineralien mit der Bergwerksmaschine ist ziemlich unrentabel. Dafür sind die Investitionskosten am Anfang zu hoch. Auch das Landen auf einem Planeten dürfte nicht jedermanns Sache sein.



NICHT EMPFEHLENSWERTE SCHIFFE

Hier sind erstmal alle Airfighter zu nennen, da sie einen zu geringen frei verfügbaren Laderaum besitzen: Falcon, Gecko, Osprey, Krait, Sidewinder, Krestel, Hawk; ebenfalls nicht zu empfehlen sind aus verschiedenen Gründen: Puma Shuttle, Lifter, Interplanetary Shuttle, Adder, Boa.



HANDEL

Zu Anfang sollte man erst einmal seine Raketen verkaufen und dafür Fleisch kaufen, um dann damit ins Barnards System zu fliegen. Dort kauft man z. B. Industriegüter und fliegt wieder zurück. Jetzt pendelt man so lang hin und her, bis man sich Roboter oder Computer kaufen kann. Jetzt fliegt man ins Sol System und verkauft sie dort. Hier sind wiederum Luxusgüter sehr billig; also gekauft und ab ins Barnards System. So sollte man recht schnell zu einer Menge Geld kommen. Tip: immer einmal am schwarzen Brett nachsehen, was im Moment gerade benötigt wird. Oft werden hier Roboter, Computer, lebende Tiere, Luxusgüter oder auch die oft illegalen Güter Hand-, Gefechts Waffen und Nervengas zum doppelten Preis gesucht. Dies sind natürlich Schnäppchen, die man sich nicht entgehen läßt.



KOPFGELDJAGD

Die Arbeit als Kopfgeldjäger kann sehr ertragreich sein und steigert zudem die Elite-Wertung.



MILITÄRISCHE AUFTRÄGE

Diese kleinen Päckchen sollte man mitnehmen, falls etwas Passendes angeboten wird; doch Vorsicht: manchmal ist es nahezu unmöglich, den Auftrag fristgerecht auszuführen.

IDEALSCHIFF

Cobra Mk III mit Grundausstattung, Marine-ECM, Hyperraumanalysator, 2x Schirmgeneratoren, militärischer Hyperdrive Kl. 3; und als Waffen: 1x 4MW-Strahlenlaser mit Kühlbooster in Frontlafette, 1x 1MW-Puls laser in der Hecklafette, 2x Marinerakete, 1x Energiebombe plus das eine oder andere persönliche Extra.

Thomas Stober



Freezeradressen

Leben Spieler 117c5
Leben Spieler 21795

Martin Riembauer



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		

Amstoss dv

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	dv 45,95
Bill's Tomato Game	ml 79,95
Burntime	dv 79,95

Ambermoon dv 79,95

Body Blows	ml 49,95
------------	----------

Body Blows Galactic ml

59,95

Bundesl. Manager. prof. 2.0	dv 79,95
-----------------------------	----------

Carl Lewis Challenge + da

39,95

solange der Vorrat reicht

Champion of Kyrnn	da 74,95
Championship Manager	65,95
Chaos Engine	ml 59,95
Centurion Def. of Rom	dv 79,95
Civilization	dv 79,95
Cool Cros Twins +	ml 65,95
Crazy Cars 3	ml 65,95
Das schwarze Auge	dv 89,95
Dark Queen of Kyrnn	74,95
Deep Core	da 69,95
Der Patrizier (1 MB) +	dv 79,95
Die Kathedrale	dv 89,95

Die Siedler dv

79,95

Dog Fight da

69,95

Donk	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 79,95
Flashback	dv 69,95
Flies Attack o. Earth	84,95
Fly Harder	74,95

Global Gladiators ml

49,95

Gunship 2000	dv 69,95
Hannibal	dv 69,95
Hexuma	dv 79,95
History Line 1914-1918	dv 89,95
Human Race	65,95
Indiana Jones IV	dv 89,95

Ishar 2 dv

69,95

Jaguar XJ 220 (1 MB)	ml 65,95
Jonathan	dv 99,95
Kingd. of Engl. 2 (1 MB)	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

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

Lothar Mathäus dv

69,95

Lost Vikings dv

79,95

Micro Machins	da 59,95
Might + Magic 3 +	dv 79,95
Monkey Island	dv 79,95
Monkey Island 2	dv 84,95
Morph	ml 49,95
solange der Vorrat reicht	
No. 1 Compilation	dv 69,95
Nova 9 (1 MB) +	79,95
Pinball Dreams	ml 65,95
Populous 2	da 69,95
Populous / Sim City	69,95
Premier Manager 2	dv 59,95
Railroad Tycoon	dv 89,95
Ranger Rock	vorb.
Shadow of the Beast III	da 49,95
Sensible Soccer 92/93	ml 59,95
Shadowlands +	ml 69,95
Silent Service 2	da 89,95

Sink or Swim ml

59,95

PROGRAMM	AMIGA
Soccer Kid	dv 69,95
Space 1889	69,95

Space Hulk da

69,95

Special Forces	dv 79,95
Steve Mc Queen +	65,95
Street Fighter 2	65,95

Jurassic Park da 69,95

Superfrog ml

59,95

Syndicate	dv 69,95
Theatre of Death	da verb.

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

Wonder Dog	ml 59,95
Yo Joe	dv 59,95

AMIGA 1200

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

CD 32

D/Generation	69,95
Deep Core	69,95
Diggers	69,95
Morph	69,95
Oscar	69,95
Overkill	69,95
Pinball Fantasies	69,95
Sensible Soccer	69,95
Sleepwaker	69,95
Troils	69,95
Whales Voyage	69,95
Zool	69,95

Die neue Joystick Generation

GAMEPADS SWIFT 200

für den Amiga
nur 39,95

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

Lösungshefte je 19,50

.....Chaos strikes back	
.....Codename: Iceman	
.....Colonels Bequest (Laura Bow I)	
.....Conquest for Camelot	
.....Dagger of Aman Ra (Laura Bow II)	
.....Die Kathedrale	
.....Dune - Wüstenplanet	
.....Dungen 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	
.....Mantic Mansion	
.....Mantic Mansion 2	
.....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	
.....Rex Nebolor	
.....Space Quest 1, 2, 3, 4, 5	
.....T. I. Files of Sherlock Holmes	
.....The Castle of Dr. Brain	
.....The Colonel's Bequest	
.....The Conquest's 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	
.....Betrayal at Kronador	

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

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
Bestellt am besten noch heute bei

FDS SOFTWARE

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

NEU

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

Komplettlösung Traps 'n' Treasures

Allgemeine Tips:

In Krügen mit Fragezeichen gibt es nach dem sechsten Totenkopf ein Extraleben. Man sollte den Gefangenen, der am nächsten am Ausgang ist zuletzt befreien, da am Schluß nur noch begrenzte Zeit vorhanden ist. Wenn man nur einen Dolch hat, sollte man bei starken Gegnern das Dauerfeuer einschalten - falls vorhanden. Empfohlene Einstrawaffe: Eisenkugeln oder Morgenstern.

Level 1:

Man muß sich vor allem vor Haien in acht nehmen, weil eine Berührung mit ihnen ganze zwei Energiebalken kostet. Am Ende des Levels findet man einen leeren Käfig. Diesen kann man mit dem Schlüssel aufsperrn, den man unter Wasser bei den Quallen eingesammelt hat. Durch den Käfig gelangt man dann in den zweiten Teil des Levels. Dort holt man die Kisten an die Wasseroberfläche und stapelt sie zu einer Treppe. Die Kisten können auch auf Stacheln gelegt werden. Weiter rechts im Level gibt es einen Gang unter Wasser, an dessen Ende eine Leiter liegt, die man auf der Klippe vor dem Strand zur Verlängerung einer anderen Leiter verwendet. An Land kommt man irgendwann zu einer Stelle, wo eine Leiter nicht ganz bis nach unten reicht: Einfach eine Kiste darunter stellen!

Unter Wasser in der Höhle findet man ganz links bei den Muscheln ein Seil. Das kann rechts neben dem Shop weiterhelfen.

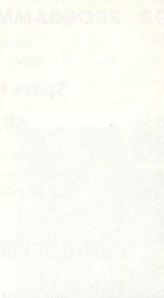


Extralevels in Level 1:

1. Im zweiten Levelabschnitt gibt es eine Stelle, an der mehrere Pfeiler aus dem Wasser ragen. Dort springt man auf die Plattform, auf der die Kanone steht und hüpfet nach oben.
2. Neben dem letzten Shop am Seil nach oben klettern und mit dem Fallschirm auf den Shop segeln!

Level 2:

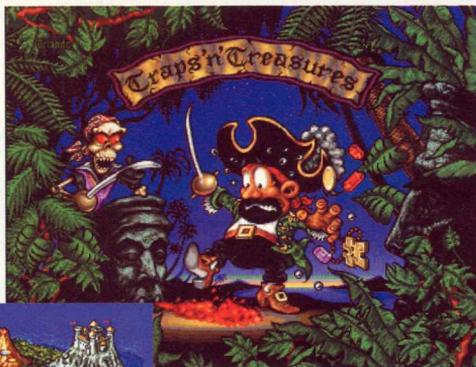
Im ersten Shop sollte man sich gleich ein paar Bomben zulegen. Wenn man die Falltür zu den unteren Stollen geöffnet hat, muß man den Knopf unten rechts neben der Leiter drücken, wieder zum Anfang des Levels laufen und den Gefangenen befreien. Nachdem



man den Gang mit den Ratten hinter sich gelassen hat, gibt es oben rechts zwei Fallgitter. Sie werden mit roten Schlüsseln geöffnet. In der Wasserhöhle: Man sollte im ersten Schacht links das Gewicht und rechts unten das Seil einsammeln. Dann schwimmt man die folgenden Schächte ab und läßt alles mitgehen, was man findet. Um wieder nach oben zu kommen, sollte man über einem Schacht ein Seil befestigen. Am Ende des letzten Schachts kommt man wieder an Land und läßt das Wasser ab. Im folgenden Raum muß oben links ein Seil befestigt werden. Nun läuft man durch den leeren Schacht wieder zurück und klettert am vorher befestigten Seil in den anderen Schacht. Wenn man hier die Sandsteine zerdrückt, findet man einen Shop. Nun kann die Wasserhöhle wieder verlassen werden. Wenn man nach dem nächsten Shop den Knopf drückt, erscheint oben ein Totenkopf. Dieser muß sicher nach rechts gebracht



werden, um das Fallgitter zu öffnen. (Knöpfe drücken). Der Gang mit den Untoten muß noch nicht betreten werden. Weiter unten gibt es zwei von Geistern bewachte Türen. Man findet ein Buch über zwei Zwillinge. Darin versteckt sich die Kombination für die Knöpfe (3 3 2 1



2 1 2). Nachdem man den Gang mit den vier kreisenden Geistern geschafft hat, wirft man in der Nähe der "Wegweiser"-Tafel ein Seil nach oben, klettert hinauf und geht nach links. Nach der Mumie den Hebel betätigen und den roten Schlüssel holen! Links neben dem Shop wieder hinaufklettern und das Besatzungsmitglied befreien! Jetzt geht man wieder zurück zu dem Seil und nach rechts zum Gang der Fäulnis.

In der Höhle mit Einsturzgefahr einfach durchrennen! Am Ende sammelt man den blauen Schlüssel ein und betritt die mittlere Tür. Im Raum bei den Mumien bekommt man Hinweise, wo man das Amulett finden kann.

Ist man im Gang der Fäulnis fertig, geht man wieder zurück zu der "Wegweisertafel", klettert das Seil wieder hinauf, läuft zurück zu der Stelle, wo man unten den roten Schlüssel gefunden hat, läuft unten vom Shop aus nach rechts und betritt den ersten Raum mit den Untoten. Im nächsten Zimmer befreit man den Gefangenen und öffnet das erste Fallgitter. Das zweite Fallgitter hat man schon vom Gang der Fäulnis aus geöffnet. Man sammelt jetzt das Amulett ein, läuft wieder zur Wegweisertafel, geht nach rechts in den Gang der Finsternis und benutzt das Amulett neben den großen Steinen mit den Helmen. Dahinter ist der Ausgang.

Level 3:

Ist man beim ersten Shop angekommen, entfernt man mit dem Knopf die Stacheln und benutzt den roten Schlüssel am rechten Schlüsselloch. Das hebt das obere Fallgitter. Man geht nach oben, nimmt den roten Schlüssel und benutzt ihn am linken Schlüsselloch. Nun geht man wieder nach oben, befreit das Besatzungsmitglied und holt den Schlüssel, den man nachher bei der Tür neben dem Zeitschalter verwendet. Im Raum drückt man den Knopf, läuft nach rechts und läßt die Pfeile mit einem Knopfdruck verschwinden. Jetzt



Clicksoft GmbH Bärenstr. 8 78054 Schwennigen Telefon: 07720/31046 & 31068 & 32083 Fax: 07720/33069

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr Preisänderungen vorbehalten Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 12,- bei Vorauszahlung 10,- UPS 15,- Vorauszahlung 12,- (Einzahlung 7,- Ausland 30,- Vorauszahlung 25,-)

Auf die unverbindlich empfohlenen Verkaufspreise der Hersteller !!!



läuft man wieder zur Leiter unter dem Shop, nimmt zwei Kisten mit nach oben, stapelt sie und betritt den Raum oben rechts. Dort holt man den grünen Schlüssel und geht durch die obere Galerie wieder zurück. Vom Shop aus geht man wieder nach unten, und kriecht mit einer Kiste durch den Gang. Das wiederholt man mit allen vier Kisten und stapelt sie hinter den Stacheln. Im Lagerraum findet man hinter den Kisten: links oben einen Hebel, unten eine Schatztruhe und noch einen Hebel. Beim Schild "rechts zur Schleuse" wirft man ein Seil nach oben rechts. In der heiligen Quelle muß man den ersten Kelch nehmen und auf den Altar von Monteka stellen, worauf man ein Pulversäckchen erhält. Beim Schild "rechts zur Schleuse" geht man nach rechts und drückt den Knopf, der links oben eine Plattform erscheinen läßt. Dann nimmt man den grünen Schlüssel und betritt die "Kammer der Versuchung". Man sollte möglichst viel Geld in die Krokodilgrube fallen lassen, damit man es dort bekommt. Wenn man wieder außen ist, muß man wieder zu den Altären von Monteka, Toga, Kwan und Lanu gehen. Man schaltet Tamran aus. Wie das funktioniert, steht im Buch der Kombinationen. Mit einem blauen Schlüssel betritt man jetzt die Tür, stapelt im übernächsten Raum die Kisten zum oberen linken Vorhang und betritt dadurch das Labyrinth der tausend Gänge. Dort geht man in den Raum, in dem es viele Tränen gibt. Man geht nun immer in die Räume, in denen es Tränen gibt, bis man in einen Gang mit vielen Schlangen kommt. Wenn man Serpia gegenübersteht, wird das Pulversäckchen als Waffe angewandt und man bekommt den Schlangenring. Dann geht man wieder durch die Gänge der Tränen zurück und betritt die Tür oben rechts im ersten Raum des Labyrinths. Im Gang der Wahrheit drückt man die Knöpfe in der Reihenfolge 2143. Danach betritt man die zweite Tür von rechts, nimmt den gelben Schlüssel und geht wieder zum Raum nach dem Gang der Wahrheit. Dort nimmt man die dritte Tür von rechts und man kommt zu einem Gefangenen, den man befreit. Mit dem gelben Schlüssel betritt man die Tür, und benutzt vor dem großen Stein den Schlangenring. Man drückt den Knopf zur Entriegelung der Stiege zur Schleuse. Wenn man wieder draußen ist, geht man wieder zum Schild "rechts zur Schleuse" und springt nach rechts. Ganz rechts betritt man nun die Tür und geht nach unten. Dort gibt es zwei Knöpfe über Falltüren. Der rechte ist ungefährlich. Weiter



Programm	Amiga IBM/PC	Programm	Amiga IBM/PC	Programm	Amiga PC
1689		Strike Commander	DA	NEU	NEU
A.T.C.	DA 65.97 92.37	Space Hulk	DA 59.37 79.17	Acess over Europe	DV 79.17
A-Train	DV 79.17 62.37	Special Forces	DA 79.17 85.77	Beyond Bonkers	DV 79.17
Abandoned Places 2	DA 65.97 85.77	Super Hero	DA 59.37 79.17	Burntime	DV 65.97 79.17
Alone In The Dark	DA 19.77	Syndicate	DA 59.37 79.17	Carmen in Space	DV 65.97
Alvin Breed Sp.		The Humans	DV 65.97 79.17	Chain of the Swear	DV 72.57
Amiga USA	DA 85.77 85.77	The Legend	DA 65.97 79.17	Fields of Glory	DV 92.37
Amibah at Sonner	DA 59.37	The Lost Vikings	DA 59.37 79.17	Ishar 2	DV 59.37 72.57
Arabian Nights	DA 72.52 96.97	The Siege	DA 59.37 79.17	It's a Mad, Mad, Mad, Mad, Mad World	DA 59.37 59.37
Ar 17 Firing Fortress	DA 19.77	Turkian	DA 19.77	Lola 3	DA 65.97
B.C Kid	DA 46.17	Turkian 2	DA 13.17	Maniac Mansion 2	DV 85.77
Battle Team	DV 65.97 79.17	Turkian 3	DA 46.17	Napoleon	DV 65.97 65.97
Battle Ship Data 2	DV 46.17 46.17	Transarcadia	DV 59.37 72.57	Necky Boom 2	DV 92.37
Body Builders	DA 52.77	Ultima 7 Teil 2	DV 85.77	Nipponese S.A.C.	DV 52.77 65.97
Bodybuilders Man Pro 2.0	DV 85.77 65.97	Ultima 7 Teil 2	DV 85.77	Operation Tycoon Del.	DV 79.17
Civilisation	DV 79.17 62.37	Ultima Underground 2	DA 72.57	Starlord	Vorb.
Cleat and Driver	DA 72.52	Ultima Underground 3	DA 72.57	Stronghold	DV 65.97
Comanche White Lx	DA 59.37	Van Valsburg	DV 65.97 79.17	Survival	DV 65.97
Comanche Data Disk	DV 46.17	Vegas Fields of Congo	DA 85.77 79.17	The Dig	Vorb.
Conquest of the Long	DA 65.97 79.17	Vegas Fields of Congo	DV 65.97 79.17	TIC Fighter	DV 92.37
C-D Generation	DA 79.17	Walker	DA 59.37	Tornado	DA 72.57
Cyberbike	DV 26.37 65.97	Walker 2	DV 59.37	Tron	Vorb.
Dagger of Amom Rav	DA 72.52 79.17	X-Wing	DA 85.77	Warhammer Manager	DA 79.17
Daughter's Secrets	DV 65.97 65.97	X-Wing 2	DA 85.77	Warlords 2	DA 79.17
Der Parzifer	DV 65.97 79.17	Zeig	DA 65.97	Webby's World	DA 46.17
Dark Queen of Krynn	DV 72.52 79.17	3D-RPG	DA 32.97	Wing Miss. Disk	DV 32.97
Das Schwarze Auge 2	DV 79.17	3D0 Compilation	MA 127.96	Yo! Joe!	DV 52.77
Dave Stryker	DV 59.37 72.52	3D1 Wallator	DA 95.96		
Dungeons	DA 59.37	All American Sports	DA 119.96		
Dynabuilder (mit Adap)	DA 62.37	Animals	DA 103.96		
East Coast	DV 79.17	All American Sports	MA 143.96		
East Coast 2	DV 79.17	Castle Master/3D Conq	DA 95.96		
Eishockey Manager	DV 72.52 79.17	Der Parzifer	DV 103.96		
Elk 2	DA 79.17	Eye Quest	DA 95.96		
Elk 2	DA 79.17	Eye Quest	DA 95.96		
Eye of the Beholder 2	DV 79.17	Guy Spy	DV 79.96		
Eye of the Beholder 3	DV 79.17	James I. of Fay Lane	DV 127.96		
Fallen Empire	DV 79.17	Kings Quest 2	DA 103.96		
Falcon 3.0	DA 46.17	Kings Quest 6	DA 103.96		
Fire and Ice	DA 79.17	Loom	DA 95.96		
FIS Strike Eagle 3	DA 62.37	Magnetic Scroll Coll.	DA 79.96		
Flashback	DA 59.37 65.97	Meria Plus	MA 135.96		
Flower Pinwheel	DV 79.17 62.37	Meria Plus	MA 135.96		
Formula 1 Gr. Prix	DV 65.97 85.77	Monkey Island	DA 87.96		
Galaxy 2000	DV 65.97 62.37	Monkey Island 2	DA 87.96		
Global Jump Jet	DA 65.97 62.37	Psycho Killer	DV 79.96		
Heaven	DV 79.17 79.17	Red Storm / Carrier Command	DA 95.96		
Herald Curses	DA 59.37 79.17	Rick Sky	DV 95.96		
House Line	DV 79.17 79.17	S.W.O.T.	DA 103.96		
Human Reality	DV 65.97 79.17	Shrek Holmes 2	DA 127.96		
Indiana Jones 3 Adv.	DV 32.97 32.97	Sherlock Holmes 3	DA 95.96		
Indiana Jones 4	DV 79.17 65.97	Sintel 7	DV 79.96		
Incredible Machine	DA 65.97 79.17	Spirit of Excalibur	DV 95.96		
John Madden Football 2	DV 65.97	Stellar 7	DV 95.96		
Jonathan	DV 79.17 79.17	Town with No Name 2	DA 79.96		
KGB	DV 59.37 72.57	Ultima Underw-ARC	DV 127.96		
Kaiser	DV 92.37 92.37	Ultima 4	DA 163.96		
King of Adventure	DV 79.17	Wing C. Deluxe	MA 127.96		
Kings Quest 6	DV 79.17	Wing C. Deluxe	MA 127.96		
King of the Hill	DV 65.97 79.17	Wing C. Deluxe	MA 127.96		
Legacy	DA 65.97 85.77	Wing C. Deluxe	MA 127.96		
Legend of Nyranda	DA 65.97 79.17	Wing C. Deluxe	MA 127.96		
Leggings	DA 52.77	Wing C. Deluxe	MA 127.96		
Lionheart	DA 52.77	Wing C. Deluxe	MA 127.96		
Lord of the Rings 2	DA 65.97 65.97	Wing C. Deluxe	MA 127.96		
Lord of the Rings 3	DA 65.97 65.97	Wing C. Deluxe	MA 127.96		
Might and Magic 4	DV 85.77	Wing C. Deluxe	MA 127.96		
Might and Magic 5	DV 65.97 79.17	Wing C. Deluxe	MA 127.96		
Monkey Island	DV 79.17 79.17	Wing C. Deluxe	MA 127.96		
Now 9	DV 79.17 79.17	Wing C. Deluxe	MA 127.96		
PGA Golf Plus	DA 59.37 65.97	Wing C. Deluxe	MA 127.96		
Perfect General Data	DA 46.17 46.17	Wing C. Deluxe	MA 127.96		
Phantasy of the 5.	DA 79.17	Wing C. Deluxe	MA 127.96		
Prince of Persia 2	DA 65.97 65.97	Wing C. Deluxe	MA 127.96		
Pinball Dreams	DA 46.17 59.37	Wing C. Deluxe	MA 127.96		
Pinball Fantasies	DA 52.77	Wing C. Deluxe	MA 127.96		
Pinball Illusions	DA 52.77	Wing C. Deluxe	MA 127.96		
Pinball Wars	DA 52.77	Wing C. Deluxe	MA 127.96		
Plan 9 (mit Videomat)	DV 79.17 62.37	Wing C. Deluxe	MA 127.96		
Population 2	DV 59.37 72.57	Wing C. Deluxe	MA 127.96		
Pool Archer McLean	DV 59.37	Wing C. Deluxe	MA 127.96		
Pool of Darkness	DV 65.97 65.97	Wing C. Deluxe	MA 127.96		
Push Over	DA 52.77 59.37	Wing C. Deluxe	MA 127.96		
Push Over 2	DA 52.77 59.37	Wing C. Deluxe	MA 127.96		
Quest for Glory 3	DV 79.17	Wing C. Deluxe	MA 127.96		
Rainbow Thyon	DA 79.17	Wing C. Deluxe	MA 127.96		
Ragnarok	DA 85.77	Wing C. Deluxe	MA 127.96		
Rainbow Thyon 2	DA 85.77 72.57	Wing C. Deluxe	MA 127.96		
Ringsword	DV 79.17	Wing C. Deluxe	MA 127.96		
Sensible Soccer 92/93	DV 65.97 79.17	Wing C. Deluxe	MA 127.96		
Shadow of the Comet	DV 85.77	Wing C. Deluxe	MA 127.96		
Shrek Holmes	DV 85.77	Wing C. Deluxe	MA 127.96		
Sim City/Population	DA 52.77 72.57	Wing C. Deluxe	MA 127.96		
Sim Earth	DV 79.17 79.17	Wing C. Deluxe	MA 127.96		

Bei allen aufgeführten Preisen ist der Nachlaß bereits abgezogen.

34% Nachlaß. Wie ist das überhaupt möglich?

Wir sind ein Software Großhändler, verkaufen die Software aber nicht nur an Händler, sondern auch an Endverbraucher wie Euch, aber zum gleichen Preis!!!

Wir liefern alle Spiele, die auf dem Markt erhältlich sind. Die Ladenpreise sind hier! Für welche Systeme können wir liefern?

Amiga, IBM und Kompatible, Atari ST, C64, Spectrum, Schneider CPC, C16, 4, Atari LX, CDTV, Atari 2600, Atari 7800, Atari Lynx, Game-Boy, Game Gear, Sega-Master, Sega-Mega, NES, Lösungsbücher und Komplettsammlungen.

Wie kommt Ihr den Preis eines Spiels heraus?

Ganz einfach:
1. Ihr ruft uns an
2. Ihr bestellt unseren Katalog gegen eine Schutzgebühr von DM 5,00 (in Briefmarken)
3. Ihr ruht Euch selber aus.

Wie rechnet Ihr den Preis eines Spiels aus?

Ihr nehmt einfach den empfohlenen Verkaufspreis eines Spiels und rechnet Ihr mal 0,86, und das Ergebnis ist Euer Verkaufspreis bei uns.

Nun ein Beispiel: Desert Strike (Amiga) empfohlener Verkaufspreis = DM79,95
79,95 x 0,86 = 52,77

Bitte für Euch:
1. Alle Spiele sind gleich günstig, auch die, die nicht in der Werbung stehen, das bedeutet für Euch, Ihr könnt ein Spiel, das es noch nicht gibt, vorbestellen, und könnt sicher sein, daß es 34% unter dem offiziell empfohlenen Verkaufspreis ist.
2. Alle Aufträge werden innerhalb von 18 Stunden bearbeitet.
3. Alle Spiele in der neuesten Version.

links findet man einen Raum mit einem Hammer. Mit diesem Hammer schlägt man die Wand ein, vor der das Buch "Ich höre ein leises Wimmern hinter dieser Mauer" liegt. Nun müßten alle Gefangenen befreit sein.

Extralevels in Level 3:

Die Kisten neben der Leiter unter dem ersten Shop stapeln! Dann nach oben in die Öffnung springen, aus der die Kisten kamen.

Level 4:

Im Glockenturm sollte man gleich das Buch mitnehmen. Wenn man die Festung durch das große Tor betreten hat, holt man sich oben die Kisten und stapelt sie auf der Falltüre, die man vorher schließen muß. Hinter der Falltüre ist ein Geheimgang, durch den man kriechen muß, um zum Knopf zu kommen, der weiter links eine Falltüre über einem Trampolin öffnet. Jetzt springt man über die gestapelten Kisten nach oben und geht durch das Fenster hinaus. Dort findet man einen gelben Schlüssel und einen weiteren Eingang. Ist man wieder beim großen Tor, springt man mit dem Trampolin nach oben und drückt den Knopf, der die Falltüre im Raum oben links öffnet. Dort geht man auch gleich hin, holt sich unten ein Seil und klettert damit links nach unten. Danach geht man wieder zum großen Tor und öffnet mit dem gelben Schlüssel die linke Tür. Dort geht man nach rechts, sammelt die beiden gelben Schlüssel ein und betritt damit die beiden linken Türen. Danach geht man wieder nach rechts und sammelt im Raum unten neben dem Seil das Geld ein. Bevor man zur oberen Etage geht, sollte man ganz rechts die Mauern zerstören und den Schlüssel nehmen. Dann kann man zur oberen Etage aufsteigen. Von den vielen Türen bei der Waffenkammer führt nur eine dorthin. Es ist die Tür unten links.

In der Ostpassage findet man irgendwann ein Buch vor einem Fenster, in dem etwas über die Gitterstäbe geschrieben ist. Später findet man eine Feile in der Waffenschmiede, die dort eingesetzt wird. Im blauen Raum, in dem man von außen mit einem blauen Schlüssel kommt, sollte man am Anfang nur den linken Schalter drücken. Den Geheimgang oben

rechts nicht benutzen! Man nimmt dann ein Kiste mit nach unten, mit der man einen Schalter erreicht. Ganz unten muß man noch rechts den Knopf drücken und dann wieder nach oben klettern. Man verläßt den blauen Raum wieder. Später sucht man in den Kellergewölben etwas Schmieröl. Durch die Tür unter dem Eingang des Ostturmes kommt man in den rechten

Teil des blauen Zimmers. Dort klettert man nach unten und betritt die rechte Tür. Man kommt dann an eine Stelle, wo man das Schmieröl benutzen muß, um den Durchgang passierbar zu machen. Danach sucht man noch zwei Glocken. Im grünen Zimmer gibt es links und rechts in der Wand je einen

Dort kommt man folgendermaßen hin: Man geht zum Aufstieg zur oberen Etage, läuft daran vorbei nach rechts, seilt sich ab und geht nach links. Die Katakomben werden nach Gefangenen durchsucht. Der Ausgang des Levels ist im grünen Zimmer.



Geheimgang. Zuerst sollte man den linken benutzen und den Weg zum Glockenturm durch Betätigen der beiden Knöpfe freimachen (2x links, 2x rechts). Wenn man in der oberen rechten Ecke aus der Tür gekommen ist, sollte man am besten nie nach unten springen und ungefähr in der Mitte des Raumes bei den Fenstern ein paar Kisten nach unten werfen. Dann kann man nach unten hüpfen. Sind hier dann alle Räume betreten worden, so geht man wieder zum großen Tor zum Eingang. Man verläßt die Festung und geht zum Burggraben, dem man vorher schon das Wasser abgelassen hat. Man sammelt die Glocke ein und geht zum Glockenturm, in dem man den Weg zu den Katakomben frei macht. Dann werden die drei Glocken benutzt, worauf Steinblöcke von der Decke fallen. Ist hier alles erledigt, geht man zu den Katakomben.

Extra Levels in Level 4:

1. Vom großen Tor aus nach links oben gehen und links neben der Tür nach oben springen!
2. Nachdem der Burggraben trocken ist, im Raum bei der Glocke nach oben springen! An einer Stelle gibt es ein zweifarbiges großes Fenster mit einem Piraten davor. Vor dem Fenster nach oben hüpfen.

Mathias Sparring



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 66,50
2. Gunship 2000	DA 68,50
3. Goal	DA 57,50
4. Eiskockey Manager	DV 74,50
5. Dune 2	DV 58,50
6. Bundesliga M. 2.0	DV 69,50
7. Flashback	DV 66,50
8. Lemmings 2	DA 65,50
9. A - Train	DV 84,50
10. Civilization	DV 66,50

NEUHEITEN

Anstoß	DV 71,50
Apocalypse	DA 55,50
Aufschwung Ost	DV 72,50
Body Blows Galactic	DA 55,50
Die Siedler	DV 84,50
Gobliins 3	DV 76,50
Hattrick	DV 72,50
Jurassic Park	DA 67,50
Maestro	DV 79,50
Mortal Combat	DA 61,50
Simon the Sorcerer	DV 72,50
Turrican 3	DA 55,50
Zool 2	DA 55,50
(1MB)	
Christoph Columbus	DV 77,50
Cool Spot	DA 61,50
Kings Quest 6	DV 67,50
Second Samurai	DA 67,50

A 1200/4000

1869	DV 74,50
Airbucks	E 67,50
Anstoß	DV 72,50
Alienbreed 2	DA 62,50
Body Blows Galactic	DA 62,50
Burntime	DV 72,50
Civilization	DV 72,50
Dynatech	DV 82,50
Elysium	DV 72,50
Ishar 2	DV 66,50
Jurassic Park	DA 68,50
Kings Quest 6	DA 74,50
Pinball Fantasies	DV 61,50
Robocod	DA 55,50
Sim Life	DV 84,50
Soccer Kid	DA 66,50
T.F.X.	DA 72,50
Transarctica	DV 62,50
Wing Commander 1	DA 67,50

CD 32

Alfred Chicken	DA 59,50
Castles 2	E 72,50
D - Generation	DA 59,50
James Pond 2	E 68,50
Jurassic Park	DA 68,50
Labyrinth of Time	E 78,50
Lord of the Rings	E 72,50
Morph	DA 68,50
Pinball Fantasies	DA 68,50
Sensible Soccer	DA 68,50
Sleepwalker	DA 72,50
T.F.X.	DA 72,50
Zool	DA 62,50

NICE PRICE

688 Attack Submarine	E 34,50
Bard's Tale 3	DA 28,50
Battlechess	DA 28,50
Battlehawks 1942	E 29,50
D - Generation	DA 39,50
Falcon F 16	DA 40,50
Indiana Jones + Last Crusade	DA
Jack Nicklaus Golf	E 43,50
KGB	E 28,50
M 1 Tank Platoon	DV 48,50
Microprose Soccer	DA 28,50
Nigel Mansell	DA 42,50
North & South	E 28,50
Pirates	DA 35,80
Populous Edition	E 36,50
Super Tetris	E 39,50
Thunderhawk	E 36,50
Ultima V	E 38,50
Zak MacKracken	DV 42,50

LOW BUDGET

3 D Pool	E 28,50
Addams 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	DA 71,50
- 688 Attack Submarine, F/8 - 18 Interceptor, Indianapolis 500	
Bitmap Brothers Collection	DA 55,50
- Cadaver + Pay off, Speedball 2, Xenon	
Dream Team	DA 54,50
- Simpsons, WWF 1, Terminator 2	
Fantastic Worlds	DA 77,50
- Populous, Realms, Wonderland, Pirates, Megalomania	
Mixed Collection	DA 65,50
- Crime Time, Lords of Doom, Return of Medusa, Rolling Ronnie, Sarakon	
Mega Mix	DA 67,50
- Agony, Leander, Ork	
Sports Collection	DA 68,50
- Indianapolis 500, Starbyte Super Soccer, Tiebreak	
Sports Masters	DA 59,50
- Europ. Championship 92, PGA Tour Golf, Indianapolis 500, Advantage Tennis	
Space Legends	E 65,50
- Elite, Megatraveller 1, Wing Commander 1	
The Manger	DV 75,50
- Black Gold, Invest, Super Soccer, Transworld	

PREISLISTEN AUSZUG

1869	DV 71,50	Goal	DV 58,50
A-Train	DV 84,50	Gobliins 2	DV 75,50
Airbus A 320 USA	DA 91,50	Gobliins 3	DV 74,50
Amberstar	DV 76,50	Gunship 2000	DA 68,50
Ambermoon	DV 84,50	Hannibal	DA 67,50
Anstoß	DV 72,50	History Line 1914/18	DV 72,50
Archer Mac Leans Pool	DA 51,50	Indiana Jones 4	DV 74,50
Aufschwung Ost	DV 67,50	Ishar 2	DV 62,50
B 17 Flying Fortress	DA 67,50	Jonathan	DV 81,50
Battle Team	DV 69,50	Jurassic Park	DA 62,50
Battle Isle Data 2	DA 50,50	Kings Quest 6	DV 67,50
Body Blows	DA 53,50	Legend of Kyrandia	DV 49,50
Body Blows Galactic	DA 55,50	Leisure Suit Larry 5	DV 62,50
Bundesliga Manager 2.0	DV 72,50	Lemmings 1	DA 60,50
Burntime	DV 73,50	Lemmings 2	DA 65,50
Campaign	DA 63,50	Locomotion	DV 54,50
Campaign Data Disk	DA 42,50	Lothar Matthäus	DV 67,50
Das schwarze Auge	DV 74,50	Monkey Island 2	DV 74,50
Der Patrizier	DV 63,50	Mortal Combat	DA 61,50
Dogfight	DA 67,50	On the Road	DV 67,50
Dream Team	DA 56,50	Pinball Dreams	DA 55,50
Dune 2	DV 56,50	Sensible Soccer	DA 54,50
Dynatech	DV 61,50	Sim Ant	DV 84,50
Elite 2	DV 68,50	Sim Earth	DA 84,50
Eishockey Manager	DV 74,50	Space Hulk	DA 67,50
Eye of the Beholder 2	DV 82,50	Space Quest 4	DV 66,50
F 15 Strike Eagle 2	DA 44,50	Streetfighter 2	DA 64,50
Falshback	DV 66,50	Transarctica	DV 55,50
Formula One Grand Prix	DA 65,50		

ZUBEHÖR

Amiga Festplatte 250 MB 749,00

Irrtum und Druckfehler vorbehalten
**NEUERSCHINUNGEN KÖNNEN
VORBESTELLT WERDEN!**

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

Ladenlokal • Gr. Liederner Str. 27
29525 Uelzen

INTER SOFT

GmbH

Postfach 19 32 -
29509 UELZEN

Was - das sollen diesmal alle Leserbriefe gewesen sein? Das kann doch nicht Ever Ernst sein! Du - ja genau, Dich meine ich! Warum hast Du mir nicht geschrieben? Die Leserbriefseiten lesen, aber selbst nicht schreiben - das haben wir gerne. Ist Dir eigentlich klar, wie wichtig auch Dein Beitrag zu diesen Seiten ist? Damit die Mailbox interessant ist, wäre es zwingend notwendig, Briefe in überreicher Stückzahl zur Verfügung zu haben. Natürlich treffe ich eine Auswahl und nicht jeder Brief wird auch abgedruckt. Aber dennoch ist jeder einzelne Beitrag wichtig. Ich

möchte hier nicht über mein gehalt (kleinere Buchstaben hatte ich leider nicht) jammern, aber ich beheize meine Wohnung ausschließlich mit überzähligen, gelesenen Leserbriefen. Und so langsam wird es kalt! Du willst doch sicher nicht, daß ich friere? Natürlich kannst Du Dir auch das Porto sparen und mich zu Dir einladen (hoffentlich ist gut geheizt). Allerdings muß ich Dich warnen: Ich esse wie ein Geier. Leider bezieht sich die Ähnlichkeit nicht nur darauf - aber lassen wir das.

I 'll be back! Rainer

GESCHENK

Hey Du, als ich meinen Brief abgedruckterweise in Ausgabe 10/93 sah, konnte ich meinen himmelblauen Augen nicht trauen. Da war etwas unter meinem Brief, das ich nicht verstand und das sich ausgesprochen anhörte wie ein Lemming, der einen epileptischen Anfall erleidet! Und das sollte meine Unterschrift sein? NEIN!!! Um neueren Fehlern zu vorzuzukommen, habe ich mit meinem vollen Namen unterschrieben und mich (schweren Herzens) dazu entschlossen, mich bei Dir einzuschleimen. Also: Ihr macht die beste Computerzeitschrift, die ich kenne! Deine Witz- und Rätselseiten sind einfach genial! Das Preis-Leistungs-Verhältnis ist genau richtig! Ihr zieht keine wehrlosen Hunde am Schwanz! Was kann sich ein Amiga-User schöneres wünschen? Eine ganze Menge - aber man ist ja bescheiden.

Doch zurück zum Thema Einschleimen: Wie - zum Jocker -

hast Du meinen Brief aus der hausgemachten Tentakelsuppe gefischt, gezogen, geschraubt, ge...? Mit bloßen Händen (Würg)? Mit Asbesthandschuhen (röchel)? Oder habt Ihr Briefbombenentschärfungsroboter? Wie auch immer, Hauptsache er ist Dir in die Pfoten geglibbert. Aber jetzt noch ein paar ernsthafte (??) Fragen:

1. Wieso bietet Ihr jetzt doch PD-Spiele bei Eurem Demo-Service an, obwohl Du mir mal geantwortet hast, daß Ihr das nicht vorhabt?

2. Was frißt Deine Natter so pro Tag? Leserbriefschreiber, die zu viele blöde Fragen stellen? Das war's auch schon wieder. Ich hoffe, Du hattest beim Auspacken meines Briefes viel Spaß! Hehehehe!

Dein treuer Bewunderer Steffen Lahm (hör' ich da jemanden lachen?)

P.S. Von wegen "Nackter Geiz"! Das Glibberzeug hat mich ein Vermögen gekostet. Ich mußte es aus Tschernobyl einfliegen lassen.

Steffen hat dem Wort "einschleimen" eine gänzlich neue Dimension verliehen. Pakt der Kerl doch seinen Leserbrief in ca. 500 Gramm grünes Glibberzeug! Das wäre ja halb so schlimm gewesen, aber unser Augentrost Katja öffnete den Umschlag versehentlich.

Das daraus resultierende Geräusch war dem einer Feuersirene nicht unähnlich - nur lauter, schriller und länger! Wenige Sekunden, aber etliche Phon später startete das Zeug (ich hoffe doch sehr, daß es aus Plastik war!) zu einem kurzen Rundflug durch die Redaktion. Der Monitor eines Layouters (tschuldigung Simon) erschien ihm eine Landung wert. Malerisch triefte es über den Bildschirm und erzeugte weitere - höchst hörenswerte - Geräuscheffekte, die allerdings nur noch als entfernt menschlich eingestuft werden konnten. Um Schwierigkeiten mit dem Jugendschutz zu vermeiden, werde ich nicht näher auf die vorgebrachten Vorschläge eingehen, wie ich mit meinen (???) -ZENSIERT- Leserbriefen weiterhin verfahren sollte. Da an dieser Stelle die Situation

ins Vulgäre abdriftete, möchte ich Euch die Einzelheiten ersparen. In Zukunft werde ich die Leserpost jedoch vorsichtshalber nur noch mit Gummihandschuhen öffnen. Nur noch schnell die Fragen beantworten und den ganzen Vorfall vergessen:

1. Schau mal genau hin. Wir bieten nicht an - wir lassen anbieten!
2. Das Vieh ist verwöhnt und ernährt sich ausschließlich von Mausburgern, oder Cordon Maus (mit Käse gefüllt). Gelegentlich darf es inzwischen aber auch schon mal eine kleine Portion Ratatouille sein. Interessiert das wirklich jemanden?

NOCHMAL GESCHENK

Moin!

Hallo Rossi, da bin ich wieder, Dein Abtrünniger, Dein Verräter (usw.). Erstmal dachte ich mir, daß ich für Onkel Rossi ein Veröhnungsgeschenk brauche und zweitens bin ich ja ein direkter Nachkomme des Weihnachts-

FRIEDE AUF ERDEN

Hallo Rainer

Als erstes muß ich mich (ja o.k. - es kommt relativ spät, aber besser als nie!) bei Dir noch recht herzlich für Dein Friedensangebot bedanken. Echt Wahnsinn... das kann ich doch nicht annehmen... ich kann doch nicht annehmen, daß das schon alles sein soll. Ich frage mich echt, wo Du das Spiel ausgegraben hast. Aber wie sagt man doch so schön: "einem geschenkten Gaul schaut man nicht ins Maul". Hey, jetzt rege Dich nicht auf, ist nur ein Witz! Außerdem ist das Spiel durch Deine Widmung zu einer ungehährten Rarität geworden, so daß ich es mit Stolz unübersehbar in mein Regal gestellt habe. Ich nehme mal stark an, Dein Friedensangebot galt mehr meinem verspäteten Abo als den Fehlritten Deinerseits in Bezug auf Postangestellte und kurzhäarige Frauen. Ach übrigens - was ist eigentlich aus meiner Klolorle geworden? Ist sie gebraucht den Bach runtergegangen oder hat vielleicht auch sie einen besonderen Platz bei Dir gefunden?

Du darfst an dieser Stelle ruhig ein bißchen flunkern...

Eine Sache muß ich noch loswerden, die mir doch sehr an die Nieren ging. Da fahre ich extra zur Kölner Messe, um unser aller Idol einmal persönlich zu treffen - zu dem wir alle aufschauen, ihm immer wieder mit viel Liebe und Colasie (die Steigerung von Fantasie) neue Namen geben - und dann ist er nicht anwesend! Die weiblichen Bedienung an Eurem Stand (an dem sich der Chef Red verdächtig lange aufhielt!!) waren allerdings sehr hübsch anzusehen und mit Anstand das Interessanteste an dieser - doch recht schwachen - Messe. Apropos weiblich... meine Frau schreibt sich mehr und mehr über meine Schreiblestun an den großen Unsichtbaren. Und, was soll ich sagen, ich wundere mich schon selber. Eine klitzekleine Frage habe ich noch. Wahrscheinlich wird sie Dich nerven, weil ich sie schon zum x-ten Mal stelle (ich bin halt hartnäckig). Wie bekommt man noch die (schnell vergriffe-

ne) CD von Chris Hülsbeck? So, das war's wieder einmal von meiner Seite.

Grüße: **Andreas Nollin**

Bist Du mit nichts zufrieden? Willst Du noch einen Arm von mir? Mein Friedensangebot galt übrigens nicht Deinem schlüfrigen Abo - dafür bin ich nun wirklich nicht verantwortlich zu machen! Das bezog sich eigentlich nur auf Deinen Berufsstand und Deine Frau. Leider habe ich vergessen, der Guten ein paar Blumen beizulegen. Da ich flunkern darf, kann ich Dir versichern, daß Deine Rolle einen Ehrenplatz in meinem Büro bekommen hat. Vor der Messe habe ich mich feige gedrückt (wie bekannt, bin ich schüchtern), zudem bin ich ebenfalls der Meinung, daß unsere Mädels (tolle Wahl, gell?) einen wesentlich erfreulicheren Anblick geboten hatten als mein Gesicht. Leider kann ich Dir auch nicht sagen (ehrlich - ich habe alle möglichen Leute gefragt!), wo man die CD noch herbekommen kann - tschuldigung. Bis zum nächsten Mal und Gruß an die verehrte Frau Gemahlin.

Obwohl ich es eigentlich nicht wollte, werde ich jetzt noch meinen Senf zum Problem Raubkopien geben. Die meisten Softwarefirmen denken doch wirklich, sie könnten uns eine Nudel ans Knie nageln. Ich setze mich doch nicht hin und wälze dicke Bücher, um einen Code herauszufinden. Auch die umständlichen, runden Scheibchen mit den Nümmerchen drauf sind das allerletzte. Und wenn man wirklich Hilfe zu einem Spiel gebrauchen könnte, findet sich in der Packung nur ein billiger Handzettel. Daß es auch anders geht, zeigt uns die Firma Origin mit Wing Commander. Obwohl es wirklich nicht richtig ist und wir uns selbst mit Raubkopien schaden, kann ich manche Raubkopierer durchaus verstehen.

Ein anderes Problem ist die Abwanderung von vielen Amigianern zu anderen Systemen. Kein Wunder! Commodore schafft es ja noch nicht einmal, den 500er und den 500+ kompatibel auf den Markt zu bringen. Selbst solch einfache Programme wie der Appetizer (damit wurde auch dieser Brief geschrieben) laufen auf dem 500+ oder 600er nicht ohne aufwendige Änderungen. Dies liegt meistens noch nicht einmal am Kickstart, als nützt selbst eine

Umschaltplatine reichlich wenig. Ich muß sagen, in dieser Hinsicht hat sogar Atari mehr drauf (ja, ich werde Buße tun und eine Kerze anzünden, damit mich dieser Satz nicht bis in den Tod verfolgt). So, da Du in den meisten Leserbriefen Fragen beantworten mußt und Du nicht auf der faulen Haut liegen sollst, kommen jetzt meine, diese gehirntrainierenden Fragen: (Ausgabe 12/93)

2. Da Du auf den schönen Namen Rosshirt hörst - waren Deine Vorfahren vielleicht Pferdetreiber? Einer meiner Vorfahren hieß Saufmeier. Echt, ohne Schmu.

3. Darf ich Dich für den Pulitzer-Preis nominieren?

4. Als ich neulich in einer Mülltonne herumstocherte (ich suchte Essensreste, die ich den notleidenden Team von der AG zukommen lassen wollte) fand ich ein komisch aussehendes Ding (so ähnlich wie ein A2000). Auf dem stand etwas von "IBM", oder so. Ich hatte schon einmal gehört, daß so ein Ding entwickelt werden sollte, welches Blockgrafik und Piepstone erzeugen kann. Stimmt das? Und was ist daraus geworden?

5. Da Du uns Dein Gesicht nicht zeigen willst, soll ich Dir meines borgen?

Damit Du nicht nachzählen mußt: Es sind 2760 Buchstaben, 527 Wörter und 86 Sätze.

Mach's gut - ich mach's besser: Ollie

Natürlich wäre es denkbar, eine Hardwareecke zu bringen. Allerdings ist der Platz begrenzt. Was sollen wir dafür weglassen? Zudem sehen wir uns in erster Linie als Softwarezeitschrift. Falls aber noch mehrere Leser diesbezügliche Gelüste signalisieren, werden wir selbstverständlich darüber nachdenken.

Zum Thema Raubkopien: Verstehen oder nicht ist hier keinesfalls die Frage. Etwas Falsches bleibt falsch, auch wenn es auf den ersten Blick verständlich erscheint. Auch ich hasse es, blödsinnige Symbole aus unübersichtlichen Handbüchern herauszuklabustern. Gefummel mit Codewheels finde ich auch kaum angenehmer. Wenn ein Spiel den Lesekopf des Laufwerks zu wilden Steptänzen animiert oder endloses Diskettengendel angesagt ist, während sich die Festplatte langweilt, komme auch ich gelegentlich ins Grübeln. Allerdings überlege ich mir auch, ob nicht eventuell zu einem Teil die Kopierer dafür verantwortlich sind, wenn wir mit derartigen Widrigkeiten des Userlebens geschlagen werden.

Zu der Marktpolitik von Commodore möchte ich mich diesmal lieber ausschweigen - mein Vorrat an Berühigungsplatten geht zur Neige. Da es offenbar sein muß (warum eigentlich immer ich?), nun also auch zu Deinen Fragen (wahrscheinlich hat es mich getroffen, weil ich - entgegen den Ratschlägen meiner Mutter - keinen "vernünftigen" Beruf gelernt habe):

1. Da in unseren Zeitschriften mitnichten niemals nie und nimmer nicht geflucht werden darf, ich es mir aber gelegentlich nicht verneifen kann, lasse ich einfach die Vokale weg und hoffe, daß es niemand bemerkt.

2. Mein Großvater war einer der ersten LKW-Fahrer (Holzverga-ser, ca. 7 PS) - könnte also stimmen. Weiter nachzuforschen wage ich aber nicht.

3. Alkoholismus ist heilbar - spenden auch sie!

4. Also Jungs - ehrlich gesagt finde ich den ganzen Kleinkrieg der Systeme doch recht hanswurstig (nein - so habe ich es wirklich nicht gemeint! Ehrlich nicht!!), auch wenn er (wie hier) recht possierlich dargestellt wird. Könnten wir das nicht so langsam lassen?

5. Prima Idee! Pack es ein und schick es mir. Nach dem Brief von Steffen Lahm kann mich so schnell nichts mehr erschüttern.

OUTING

Lieber Rossi!

Die Aufforderung einiger Briefschreiber, doch mal wirkliche Argumente zum Thema "Raubkopien" vorzutragen und Deine einseitigen Kommentare haben mich nun doch dazu bewegt, den ersten Leserbrief meines Lebens zu schreiben. Er hat zwar nicht viel Aussicht, abgedruckt zu werden, weil ich auf der "falschen" Seite stehe, aber nichtsdestotrotz:

1. In den Leserbriefen und Deinen Kommentaren ist immer von den guten, ehrlichen Käufern einerseits und den bösen, schmarotzenden Raubkopierern andererseits die Rede. Ist es Euch noch nie in den Sinn gekommen, daß es nicht nur schwarz und weiß gibt? Alle meine Freunde und ich besitzen sowohl Kopien - als auch Originale. Für diesen Brief habe ich einmal zusammengerechnet, was ich für meine Originale bezahlt habe und bin auf über 1000 DM gekommen. Da ich nicht zu den Spitzenverdienern gehöre, bin ich der Meinung, daß

ich ausreichend zum Erhalt des Amiga beigetragen habe, trotz Raubkopien!

2. In einer der letzten AG vergleichst Du den Preis je Stunde Spielspaß am Compi mit dem für eine Kinokarte und kommst zu dem Schluß: Computerspiele seien billig. Leider hinkt der Vergleich. Für einen Kinobesuch muß ich mir keinen Computer, Monitor, Schreibtisch, Stuhl usw. kaufen und ich brauche auch keinen Platz, um das ganze aufzustellen. Alle notwendigen Gerätschaften, Räume, Strom, Instandhaltung usw. stellt beim Kino der Besitzer. Würdest Du alle anfallenden Kosten berücksichtigen, sähe die Rechnung anders aus. Hinzu kommt, daß man die 5 DM (Kino) für einen schlechten Film leichter verschmerzen kann, als 100 DM für ein schlechtes Spiel. Eigentlich müßte man zu den Kosten für das Spiel noch die Aufwendungen für die Zeitschrift addieren, die man benötigt, um wenigstens eine faire Chance zu haben, ein brauchbares Spiel zu erwischen. Und beileibe nicht jedes Spiel,

PLAUDERSTUNDE

Hi Rossi!

Das übliche Lob für Dich und die Amiga Games erspare ich mir. Eigentlich wollte ich dem Brief unseren alten Weihnachtsbaum beilegen, aber er paßt nicht in den Umschlag und die Marken wollten nicht kleben. Das mit dem Foto kann ich verstehen, mein Bruder sieht auch so schrecklich aus. Dein Helm ist übrigens wirklich schön! Doch jetzt zu meinen Fragen:

1. Liegt der Zeichner, der Dich in der Ausgabe 10/93 gezeichnet hat, immer noch im Koma?
2. Deine Millionen von Fans wollen Dich sehen. Warum zeigst Du Dich nicht? Weil Du schüchtern bist?
3. Hast Du einen Computer? Hoffentlich doch keinen PC?
4. Wieso ist die PC Games so mies?
5. Wie heißt Dein Briefträger?
6. Kannst Du mir Katja "Barbie lebt" Memminger mal vorbeischieken?

Möge der Saft mit Dir sein:
Janosch Asen

Vielen Dank, ich habe das Kompliment meinem Helm (der z.Z. nur dumpf rumhockt und sich überflüssig vorkommt) ausgedrückt. Das gab ihm wieder Auftrieb.

1. Ha Ha
2. Warum fragst Du eigentlich, wenn Du schon die Antwort kennst?
3. Ich habe mehrere Computer. Weitere Aussagen werden an dieser Stelle verweigert.
4. Schon klar, daß Dich deren Inhalt nicht interessiert, aber sie deswegen als mies zu bezeichnen, finde ich doch recht lichtscheu.
5. Keine Ahnung - so intim sind wir bisher nicht gewesen.
6. Könnte ich schon, aber es wird Dir nichts helfen! Falls jemand bei unserer Katja Chancen haben sollte, müßte es schon ein Mann sein. Bleibe bei Deinem Kopfkissen. Zudem möchte ich Dir noch vor Augen halten, daß die Gute zuweilen leicht reizbar ist und mit zweitem Spitznamen von manchen Leuten "Mörderkralle" genannt wird.

Spiele und Utilities für den Amiga!

SIELE & UTILITIES FÜR DEN AMIGA
AMIGO!
Ausgabe 1/94
Das besondere Disk-Magazin
DM 19.80

Anleitung auf den inneren Seiten!

Moon City
Strategisches Kampf- & Handelsspiel

Gamma Zone
Tollies Geschicklichkeitsspiel

2 Tools!
Anleitung in dieser Ausgabe
• 2.000 Zeichen
• 2.000 Zeichen

AMIGO! TESTEN!
Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **COMPUTEC VERLAG**, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg

AMIGO!
DM 19,80

COMPUTEC

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.) _____

2. 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 anläßt, 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.

Aktuelle Ausgabe jetzt im Handel erhältlich!

das in der AG gut abgeschnitten hat, gefällt mir dann tatsächlich; möglicherweise ist es zu schwer/leicht für mich, zu brutal, zu trocken oder es entspricht einfach nicht meinem Geschmack. In keiner anderen mir bekannten Branche ist man gezwungen, die Katze im Sack zu kaufen. Kleidung kann man anprobieren, CDs kann man sich vorspielen lassen, Videofilme ausleihen. Aber wo kann man Computerspiele testen? Demos sind immer noch die Ausnahme - und obwohl sie eigentlich Reklame sind, soll man auch noch dafür bezahlen. 3. Es wird ständig von dem riesigen wirtschaftlichen Schaden geredet, der durch Raubkopien entsteht. Andererseits wird auch behauptet, Raubkopierer hätten gar nicht die Zeit, alle Spiele zu nutzen, da sie ihre ganze Zeit damit verbringen, Kopien zu machen. Merkt denn niemand, daß sich das widerspricht? Ob jemand seine Zeit damit verbringt, vor der Glotze zu hocken oder lieber den Diskjockey spielt, kann den Herstellern eines Spieles doch völlig egal sein. Ein Schaden entsteht doch erst, wenn jemand ein Spiel, das er sich auch gekauft hätte, ohne Bezahlung spielt. Nun, vielleicht besteht der Schaden ja darin, daß es dem Hersteller nicht gelungen ist, mir seinen Schrott anzudrehen. Einen wirtschaftlichen Schaden sehe ich auch dort

nicht, wo sich ein paar Leute das Tauschen von Spielen etwas bequemer machen, indem sie ein Spiel nicht brav hintereinanderspielen, sondern sich das Spiel kopieren. Alle meine Originale stehen oft monatelang ungenutzt im Schrank herum. Ob sie nun verstauben oder von einem Freund gespielt werden, ist doch eigentlich egal. Zudem habe ich schon etliche Spiel gekauft, die mir nicht gefallen. Hätte ich nicht einige Freunde kennengelernt, die mir ermöglichten herauszufinden, welche Art von Spielen mir überhaupt gefällt und auf was ich dabei Wert lege, hätte ich vermutlich meinen Computer schon verschrottet und die Softwareindustrie hätte einen Tausender weniger umgesetzt.

**Es grüßt Dich
Dein Christian M.**

Auch wenn es Dich wundert: ich habe mich wirklich über Deinen Brief gefreut. Es ist einer der wenigen, der nicht nur ausgelutschte Schlagworte wiederkaut - hier wurde nachgedacht. Ich möchte mich zu dem Brief nicht sonderlich verbreitern, sondern bin auf dessen Echo gespannt - das zweifellos kommen wird. Es wäre also gänzlich gegen meine Interessen, Deinen Brief im Papierkorb verschwinden zu lassen - auch wenn Du auf der "falschen" Seite stehst (das waren Deine Worte). Und ehrlich gesagt, habe ich lieber einen

guten Feind als einen mittelmäßigen Müllfänger.

1. Eine strafbare Handlung bleibt eine solche, auch wenn man gelegentlich legale Wege beschreitet.
2. Mir ist schon klar, daß mein Vergleich hinkt - jeder Vergleich muß (!) hinken! Bei Deiner "Kino-Rechnung" hast Du übrigens die Kosten für das Auto (zum Hinkommen), die Parkplatzgebühren und die Kosten für Popcorn vergessen. Diese Logik ist genauso elastisch wie die Sache mit dem Schreibtisch, Stuhl usw. Das Argument mit der Katze im Sack leuchtet nun wieder ein. Zwar kann ich auch im Restaurant nicht vorher kosten - aber das ist nun (glaube ich) wirklich Haarspalterei. Hier wäre die Softwareindustrie gefragt (ich meine jetzt nicht mein Essen). Demos sind wahrscheinlich ein geeigneter Weg, aber da werden die Jungs noch viel tun müssen.
3. An den Horrorgeschichten über die gewaltigen Verluste habe ich mich nie beteiligt. Hier wird vorausgesetzt, daß man ein gecracktes Spiel auch gekauft hätte, was in der Praxis totaler Blödsinn ist. Aber warum habt Ihr dann solche Spiele, wenn Ihr sie nicht gut findet? Bei der Sache mit dem Schaden dürfte es auch weniger um Leute wie Dich gehen, sondern um die "Proficracker" die damit wirklich das dicke Geld machen (Mailboxen mit zehn Anschlüssen usw.). Sollte ich hier falsch liegen, wäre ich über Rückmeldungen dankbar. Und wenn Du Deine Originale einem

Freund leihst, der Sie (ohne sie vorher zu kopieren) zurückgibt, damit Du sie wieder nutzen kannst, sollte das eigentlich niemanden interessieren. An dieser Stelle würde ich mich gerne vorübergehend aus der Diskussion ausklinken und unseren Lesern das weitere Wort überlassen. Ist es eigentlich aufgefallen, daß ich diesen Brief ganz und gar ernsthaft beantwortet habe?

GNADE

Rossi, laß dem Hans die Hose! Auch Amiga Games-Leser sind nicht gegen alles immun! Aber an Deinem Kopfgesicht sind wir wirklich interessiert. Du hast zwei Möglichkeiten: entweder Du zeigst Dich oder wir AG-Leser legen zusammen und engagieren einen mit Fotoapparat bewaffneten Kopfgeldjäger. Yo! Zwei Fragen hätte ich auch noch:

1. Ein Digitizer zu 119 DM. Kaufen?
2. Wie wäre es mit einem jährlichen Sonderheft mit allen nicht veröffentlichten Leserbriefen?

**Das war's auch schon:
Michael Schrader**

Mein Gott - ich habe einen Scherz gemacht! Das mit Hansemanns Hose war doch nicht wörtlich gemeint - glaube ich zumindest...

1. Schweinebraten mit Kloß für 13,95 DM. Kaufen? Im Ernst - ob Du so ein Ding gebrauchen

VERSANDET

Hallo Rainer, also ich finde die AG wirklich gut, bis auf das Papier. Ich bin kein Öko, aber muß es denn Hochglanzpapier sein? So ein Braunreierpapier täte es doch auch, siehe Joker, außerdem blendet das Papier nicht. So, nun wird's ernst! Ich habe Ärger mit einem Softwareversand. Dort habe ich mehrere Spiele bestellt (sollte 5-10 Tage dauern). Weil alle vorrätig waren, wurde mir die Bestellung bestätigt. Inzwischen sind sechs Wochen vergangen und von den Spielen habe ich noch nichts gesehen. Am Telefon wurde ich immer wieder vertröstet. Nach vier Wochen schrieb ich einen Brief zum Versand, legte einen letzten, festen Termin fest. Er wurde nicht eingehalten. Daraufhin rief ich wieder an. Es wurde mir gesagt, daß das Spiel noch gar nicht auf dem Markt ist, allerdings in einer Art und Weise, na ja - darauf sag ich der Dame, daß man das Spiel schon seit zwei Monaten im Laden kaufen könnte und daß ich auf die Spiele keinen Wert mehr lege. Darauf kam die kurze Antwort, sollte ich es wagen, die Annahme zu verweigern, so würde ich strafrechtlich verfolgt - klick! Habe ich das schwarze Schaf unter den Softwareversendern gefunden oder sind alle Versender mit Vorsicht zu genießen? Es war meine erste - und wahr-

scheinlich auch letzte Bestellung. Vielleicht bringt Ihr ja mal ein paar Grundregeln, die man beim Bestellen von Software beachten sollte. Da ich seit drei Monaten Besitzer eines A500 bin, möchte ich mir auch eine Festplatte anschaffen. Ich benutze den Amiga nur zum spielen. Wieviel MB sollte man haben? Ich möchte nicht zu groß, aber auch nicht zu klein wählen.

Danke im voraus: Ralf

Wir finden unser Papier eigentlich gut. Nichts gegen unseren Mitbewerber, aber wir möchten ungern so aussehen. Zu Deinem Versandproblem: Ich darf, kann und will an dieser Stelle keine Rechtshilfe geben. Aber das mit der strafrechtlichen Verfolgung ist natürlich blanke Blödsinn. Eigentlich sollte man immer per Nachnahme bestellen - so kann man wenigstens nicht um sein Geld geprellt werden. Natürlich ist N.N. teurer als Vorkasse, aber Vorsicht ist besser als Wutausbrüche. Wenn man den Versender kennt und bisher gute Erfahrungen gemacht hat (doch, doch - das gibt es wirklich!), kann man auch Vorkasse in Betracht ziehen. Dir bei Deiner Festplatte zu raten ist auch nicht gerade einfach. Erfahrungsgemäß ist die Platte aber immer zu klein! Egal wie groß man sie wählt. Das scheint eines der großen Mysterien des Universums zu sein.

FURY OF THE FURRIES

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 Fury of the Furries beigelegt.

Laden des Spiels

Schalte Deinen Amiga für einige Sekunden aus. Lege nun die Diskette in das Laufwerk d0:. Nun kannst Du Deinen Amiga wieder einschalten. Das Spiel wird nun automatisch geladen und gestartet.

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, klebe ihn auf eine Postkarte und sende ihn zusammen mit dem Aufkleber an nachfolgende Adresse.

(hi)

Garantie AMIGA GAMES 2/94

Umtausch defekter Disketten nur gegen diesen Original-Coupon!

Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname _____

Str. Nr., Hausnummer _____

PLZ, Wohnort _____

Achtung! Nur gültig, wenn der Original-Aufkleber beiliegt!

MEILLER-COMCARD
 Reklamationen Computer Verlag
 Postfach 1 00 62
 08223 Falkenstein



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 ab jetzt 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
 Isarstraße 32
 90451 Nürnberg

INSERENTENVERZEICHNIS

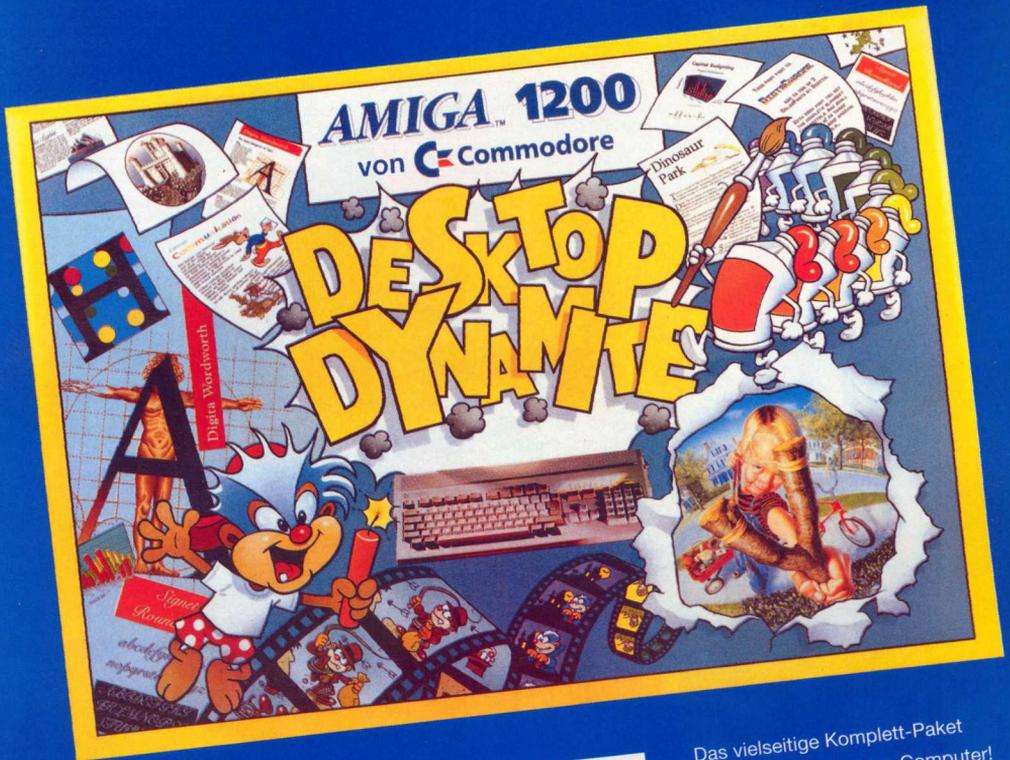
1A Soft.....	17
A3	35
Bomico.....	2
Call & Play	31
Commodore.....	59, 95
Computec.....	40, 55, 57, 61, 63, 73, 75
Dynamic Soft.....	19
EMP	7
FDS.....	47
Intersoft.....	51
Klüser.....	43
Joysoft.....	29
Judgement Day	39
M & S Comp.....	27
Mallander.....	99
Micro Magic	25
Online	84, 85, 86, 87
Okay Soft.....	43
Pfister.....	53
Pawlowski.....	23
Quicksoft.....	53
Schulz	27
Softsale	33
Teach Me.....	100
Teschke	17
Turtle Soft.....	45
Versand 99.....	11
Vesalia.....	23

Geballte Ladung zum Einsteigen

AMIGA™ 1200



DESKTOP DYNAMITE



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

• textsicher • rechnerschnell "Digita Wordworth"

• 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**

Die Aliens schlagen schon wieder zu

CYBERPUNKS

Core Design Limited präsentiert mit Cyberpunks ein Shoot 'em Up-Spiel, das weder mit außergewöhnlichen Helden noch mit Einfallsreichtum glänzt.

Die Story

Wieder einmal müssen die übermächtigen Aliens herhalten und treiben ihr Unwesen. Ein Spezialteam aus drei futuristischen Punks wird losgeschickt, der Plage den Garaus zu machen. Mit Handfeuerwaffen und technischem Know-how ausgerüstet, machen sie sich auf den Weg.

Das Gameplay

Nachdem die Helden ausgesetzt wurden, bewegen sie sich im Gänsemarsch durch die Landschaft. Der Spieler steuert den Anführer, dem die anderen beiden Punks auf Schritt und Tritt blind folgen.

Trifft der Trupp nun auf einen Alien, so empfiehlt es sich, seitlich am Gegner vorbeizumarschieren, dann eine Drehung zum Alien hin zu vollziehen und zu ballern, was das Zeug hält. So trifft die gesamte

Firepower das Untier. Ein Alien verkräftet einige Treffer, bis er in einer kleinen Explosion verschwindet. Zurück bleibt manchmal ein hilfreicher Gegenstand, den einer der drei Helden auf sammeln kann. Auch sonst sind einige Objekte im Level verstreut, die aufgesammelt werden sollten. Manche Teile erhöhen die Feuerkraft, andere wieder öffnen

nen ver-



Putzig sind sie ja zumindest, die Cyberpunks.

riegelte Türen. Um das Spiel erfolgreich fortzuführen, ist es nötig, einige wichtige Gegenstände zu finden und korrekt einzusetzen. Zeitlich ist der Suche jedoch eine Grenze gesteckt. Nach Abschluß eines Levels

erhält man ein Paßwort, mit dem man später die vorherigen Spielstufen überspringen kann.

Grafik und Sound

Höhenflüge in Sachen Grafik darf man nicht erwarten, das Prädikat



comment

Wer gerne Jagd auf Aliens macht, der findet in Cyberpunks einen guten Vertreter dieser Spielgattung. Die fraprierende Ähnlichkeit zu Alien Breed und Chaos Engine macht aus dem eigentlich guten Spiel jedoch nur noch ein bedingt empfehlenswertes Produkt. Solide Grafik, passabler Sound, kaum neue Ideen und gute Spielbarkeit, das reicht zu einer soliden Wertung.



Wolfgang

DIE DISKETTEN



ROTE DISKETTE

Sie veranlaßt den Computer, ein Schutzschild-Objekt, wie z. B. einen Schutzschild-Generator, zu produzieren.



GRÜNE DISKETTE:

Sie öffnet alle Türen im Stockwerk.



BLAUE DISKETTE:

Man erhält eine Karte des Stockwerks.

GELBE DISKETTE:

Man bekommt geheime Informationen.



Besonders witzig sind die Grimassen!

'Ganz nett!' kann ihr jedoch dennoch verliehen werden. Fließendes Scrolling in acht Richtungen und eine ganze Menge an herumwuselnden

Eine nette Ballergerie für zwischendurch.

Gegnern sorgen zudem für eine Menge Action am Screen. Soundmäßig müht sich eine E-Gitarre merklich ab, ohne jedoch so recht für Stimmung sorgen zu können.

(wd)

HILFREICH



ROBOTER:
Er folgt den Punks und feuert auf anvisierte Ziele



BLASTER:
Er erhöht die Feuerkraft der Waffen



FRAGEZEICHEN:
Die Wirkung zeigt sich erst nach dem Aufnehmen.

KARTE:
Sie öffnet eine spezielle Tür



Hersteller:
Core Design

Muster von:
Hersteller

Genre:
Shoot 'em Up

Preis:
ca. DM 70,-

Erhältlich:
ab Januar

Anzahl der Spieler: **1**

Anzahl Disketten: **1**

2 Spieler simultan: **Nein**

1 MByte benötigt: **Ja**

2 Drive empfohlen: **Nein**

Festplatte empfohlen: **Nein**

Englisch benötigt: **Ja**

Unterstützt: **-**

Steuerung über:
Joystick, Tastatur

Besonderheiten:
-

+ gute Grafik, guter Sound

- nicht gerade neue Spielidee

GAMEPLAY 67%
GRAFIK 72%
SOUND 73%
MOTIVATION 73%

AMIGA GAMES

69%
GESAMT-WERTUNG

AMIGA GAMES 2/94 61

NEU für AMIGA



das ultimative Amiga-Spiele-Magazin



Bedienungsanleitung in den Umschlaginnenseiten!

plus AMIGA FUN!

Das AMIGA-Games-Kombi

1. Das ist eine **AMIGA-Diskette** vollgepackt mit **ORIGINAL-Spielen (AMIGA FUN)**
2. und dazu das **AMIGA-GAMES Computerspiele-Magazin** (ohne Diskette) für sagenhafte

DM 19,80

AG-KOMBI TESTEN!

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

X Ja, ich will das **AMIGAGAMES Kombi testen!** Eine Ausgabe kostenlos! Wenn ich mich eine Woche nach Erhalt der Ausgabe nicht melde, bekomme ich das **AMIGA GAMES-Kombi** im Abonnement für nur **DM 17,-/Monat** (halbjährliche, bzw. jährliche Berechnung)

Das AMIGA-Games-Kombi ist ein Markenprodukt der CompuDEC AG. Die Rechte an den Original-Spielen (AMIGA FUN) sind Eigentum der CompuDEC AG. Alle Rechte vorbehalten. CompuDEC AG, Postfach 90 327 Nürnberg, Tel. 0911/2400-100, Fax 0911/2400-101.

COMPUDEC
Amiga Games Kombi plus AMIGA Fun

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 anläßt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUDEC 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!

Über Stock und Stein

SKIDMARKS

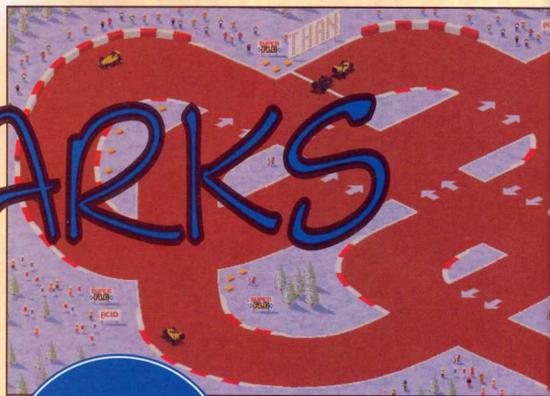
Achtung! Vorweg eine dringende Warnung an alle Autofahrer. Was dieses Spiel zeigt, solltet Ihr keinesfalls nachmachen, da es sich hier um Spezialkarossen handelt, die bei einem Crash keinerlei Schaden nehmen und stets auf allen vier Rädern landen.

Selbst Stock-Car-Fahrer werden schlechtere Erfahrungen gemacht haben als dieses Karambolagenfest vermuten läßt. Zum Spielablauf wäre damit eigentlich schon alles gesagt, deshalb gleich zu den Voreinstellun-

gen. Vor Beginn kann man eines von vier Fahrzeugmodellen (Sportwagen, Pick-Up, Jeep und Dragster) für das Rennen auswählen, wobei bereits an dieser Stelle die ersten Probleme auftreten. Wer "nur" über 1 MB RAM verfügt (mit weniger kommt man gar nicht so weit), kann für alle vier Rennteilnehmer nur den gleichen Wagentyp wählen, während ein größerer Speicher auch unterschiedliche Fahrzeuge zuläßt. Dies bekommt man schon anfangs beim Laden mitgeteilt, wobei auch keine Musik bei dieser Speicherkapazität zu hören ist. Besitzer eines Amiga 1200 oder 4000 können sogar mit der beiliegenden AGA CAR DISK zusätzliche Fahrzeuge einladen. Neben dem Typ kann auch die Farbe der vier Fahrzeuge ausgewählt werden. Im Optionsmenü kann man nun die Anzahl der Runden, die pro Rennen zu fahren sind festlegen, den Schwierigkeitsgrad bestimmen, sich aus vier gegnerischen Computerteams das gewünschte wählen und den Spielmodus einstellen. Der Spielmodus ermöglicht einfache Übungsrennen.

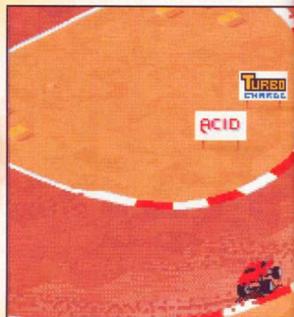


Es gibt sechs verschiedene Kurse, die mehrere Screens groß sind.



Mit Karacho über die Buckel und aus der Kurve.

einen Wettkampf auf einer einzelnen Strecke oder die gesamte Meisterschaft über sechs Rennstrecken. Bei zwei Teilnehmern ist der Bildschirm gesplittet, wodurch natürlich die Übersicht



Die Schlachtfelder



Der Fahrzeugpark



comment

Acid bringt mit Skidmarks eine neue Rennsimulation auf den Markt, bei der die Fahrer zur Abwechslung ihr Können mal nicht auf der Straße, sondern auf Moto-Cross-Pisten unter Beweis stellen müssen. Gekonnt programmierte, detailgenaue Simulationen der Jumps über die vielen Schanzen und mit einem tollen, realistischen Sound ausgestattete Rennstrecken erzeugen eine gute Atmosphäre. Auch die Grafik ist recht gut gelungen.



Gerhard



SKIDMARKS

Hersteller:
Acid
Muster von:
Hersteller
Genre:
Rennsimulation

Preis:
ca. DM 90,-
Erhältlich:
ab Januar '94

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

Unterstützt:
Festplatte, A1200+A4000
Steuerung über:
Joystick
Besonderheiten:
Spiel über Modem möglich

Super Sprint und Super Off Road laufen die Vorbilder von Skidmarks.

der Strecke gegenüber dem Einspielermodus erschwert ist. Mithilfe eines Modems können sogar vier Spieler gegeneinander antreten. Für diesen Fall wurden sogar die zehn F-Tasten mit Sprüchen und Beschimpfungen belegt, die auch nach Belieben verändert werden können und die man sich während des Spieles gegenseitig zusesenden kann.

Nachdem die sechs Kurse auf einer kleinen Karte zu sehen sind, kann man per Knopfdruck zum ersten Rennen gelangen. Nach einigen Piepstönen, dem Startsignal, geht es auch schon los. Die Steuerung ist kinderleicht, einfach Feuer drücken, um Gas zu geben und ab geht die Post. Bereits nach den ersten Runden fällt auf, daß die Animation der Fahrzeuge bis ins kleinste Detail genau realisiert ist und einen faszinierenden Anblick bietet, der allein schon das Spiel sehenswert macht. (gf)

+ Sound, Animation, Car-und Trackdisk beiliegend

- Mängel beim Championship-Modus, kein Kurseditor

GAMEPLAY 76%

GRAFIK 58%

SOUND 71%

MOTIVATION 71%

AMIGA GAMES

73% GESAMT-WERTUNG

Computersoftware Schneider
(030)304 31 56
Reichsstr. 50 - 14052 Berlin
Mo, Die, Mi 16.30-19.00
Do 19.00-20.00
Fr 15.30-18.00

Amiga Software	DM	Amiga Software	DM	Amiga Software	DM
Abandoned Places dt.	59.90	Einhocker M.Ltd Ltd.	89.90	Monkey Island 2 dt.	89.90
Alien Breed 2 dt.	59.90	Elite 2 dt.	69.90	Mortal Kombat dt.	59.90
Ambermoon dt.	89.90	Elysium dt.	74.90	Nigel Mansella Race dt.	59.90
Amberstar dt.	69.90	Eye of beholder 2 dt.	74.90	Paizo Connection dt.	89.90
Anstoes dt.	74.90	F117 A Nighthawk dt.	74.90	Pinball Dreams dt.	59.90
Aufschwung Out dt.	69.90	Fire & Ice dt.	59.90	Pinball D & Fantasies	79.90
Bane of cosmic... dt.	59.90	Gladius dt. *	59.90	Plan 9 Connection dt.	59.90
BC Kid dt.	54.90	Globule dt. *	69.90	Plan 9 & Video dt.	59.90
Bills Tomato Game dt.	59.90	Goal dt.	59.90	Populous 2 dt.	59.90
Black Crypt dt.	59.90	Gunship 2000 dt.	69.90	Puppy dt. *	69.90
Blastar dt.	69.90	Hexuma dt.	79.90	Railroad Tycoon dt.	59.90
Bobs bad day dt.	64.90	Hired Guns dt.	69.90	Rise of dragon dt.	74.90
Body Blow Galactic dt.	59.90	Indy 4 - Fate of... dt.	89.90	Sensible Soccer 93 dt.	59.90
Burntins dt.	74.90	Inhr 2 dt.	69.90	Space Quest 3 dt.	69.90
Canonfodder dt.	69.90	Jaguar XJ220 dt.	59.90	Special Forces dt.	79.90
Centerbase dt.	69.90	Jonathan dt.	69.90	StreETFighter 2 dt.	59.90
Chaos Engine dt.	59.90	Jurassic Park dt.	74.90	Superfrog dt.	59.90
Christoph Kolumbus dt.	89.90	KOB dt.	59.90	Syrnate dt.	69.90
Civilisation dt.	84.90	Knights of the sky dt.	69.90	Trolls dt.	59.90
Das schwarze Auge dt.	84.90	Lemmings 2 dt.	69.90	Turrican 3 dt.	69.90
Der Partizier dt.	74.90	Lionheart dt.	59.90	Urduim dt.	69.90
Desert Strike dt.	64.90	Lord of rings dt.	59.90	Waxworks 2 dt.	69.90
Die Siedler dt.	89.90	Lost Vikings dt.	69.90	Wing Commander dt.	59.90
Disposable Heroe dt.	59.90	Lotus Turbo 1-3 dt.	79.90	Wiz n Liz dt. *	69.90
Dogfight dt.	69.90	Lure of temptress dt.	59.90	Zap! Zap! dt.	74.90
Dork dt.	59.90	Might & Magic 3 dt.	74.90	Zak McKracken dt.	59.90
Dungeon M & Chaos dt.	64.90	Monkey Island dt.	59.90	Zool 2 dt.	59.90

Jedes Spiel 24.90 DM / 3 Stck = 69 DM / 5 Stck = 99 DM
Archipelagos, Baal, Black Shadow, Blastroids, Circus Attractions, Curse of the Raven, Cyberworld, Deadline Day, Eshano, Deathtrap, Euphoric, Fantasy, Hollywood Poker Pro, Matrix Madness, Nevermind, Planetfall, Ranz, Sir Fred, Sorcerer, Straatnah, Strix, Theme Park Mystery, Xenon, Zerk 1

Jedes Spiel 29.90 DM / 3 Stck = 85 DM / 5 Stck = 135 DM
4D Sports Boxing, Addams Family, Altered Destiny, Atomino, Batman - the movie, Battle Squadron, Battle Master dt., Beach Volley, Big Nose Cave-man, Blade Warrior, Bomber-bomb, Bonanza Brothers, Brainbender, Car Wars, Car Wars 2, Chambers of Doom, Chamber of Doom 2, Combomb, Crossbow, Defenders of earth, Devious Design dt., Dice, Dizzy Prince of Yolkfolk, Double Dragon, Dragons Breed, Dragon Strike, European Soccer, Eye of horus, Face Off Technology, Final Battle dt, Final Command dt, Fire & Ice 2, Footbalblaster, Footbalblaster 2, Golem, Golem 2, Gem 2, Gern, Gern 2, Globulus, Gravity, Hardball, Hard Drivin 2, Heroes of the lance, Hillstreet Blues, Interphase, Iyad Hound of shadow (Horror Adv), Imposamole, Jetsons (Adv), Killing Cloud dt., Loopz, Lords of chaos, Knights of Krystallon, Magic Fly, Magicaland Dizzy, Mean Streets dt, Microprose Soccer, MUDS dt, Midnight Restaurant, Mooncow, Mountainfall dt, Nebulus, Nebulus 2, Nebulus 3, Nebulus 4, Nebulus 5, Necmania, Prince of Persia, Projectyle, R-Type, Rainbow Island, Resolution 101 dt., Rock's Roll dt, R&B Baseball 2, Shinobi, Shufflepuck Cafe, Silkwrm, Skwek, Sleeping gods lie dt., Speedball dt, Spellbound (Pygnosis), Spellbound Dizzy, S&D Dragon, Strike Force Harrier dt., Subtute, S W I V, The Plague, Three Soges, Top Banana, Treasure Island Dizzy, Turrican 1 o. 2, Untouchables, Wizard, Warlocks Quest, Winter Olympiad, X-Out, Zone Warrior

ComBIT 93 KASSEL, Documente-Hallen 26 + 27, Feb. 84
Informations- und Verkaufsbörse
HARDWARE-SOFTWARE-SYSTEME INFO 0631 / 33 14 15

Jedes Spiel 39.90 DM / 3 Stck = 115 DM / 5 Stck = 175 DM
688 Sub Attack, Alien Breed Sp 93, Ammos dt, Ant heads (Erw), Awesone, Back Gammon Royal dt, Back to future 3, Barks Tale 3, Blues Brothers, Buddhahn, Caleformia game 2, Car Vup, Carriage dt Celtic Legends dt, Champion of Raj dt, Chaos strikes back, Chips Challenge dt, Deluxe Strip Poker 2 Cool World dt, Deuterios dt, Dick Tracy, Donalds mag.Alphabet, Dragons Breath dt, Dragons of flame Xmas vs West, Elvin-arcade, Enchanted Land, F16 Falcon dt., Fire, Firecreek, Future Classics (Sam) Game of life dt, Gauslitz 3 dt, Hunter dt, Imperial dt, Indy beat dt, Iron Lord, Krystal Kingdom Dizzy James Pond, Keef the thief, Kengi, Kick Off & Extra Time, Kick Off 2, Last Ninja 3, Lemmings Data Logical, Manchester United EU, Mega Twins, Mercenary 3, Moonshine Racers, Mr. Hell, Nebulus 2 Neontron, Nightbreed Adv, Nibbles, Ninja Remix, North & South, Okkus, Opa Up, Ori, Pezoo, Panza Kick Boxing, Paragliding, Parool Stars, Phantasic Bonus (Sam), Pipemania, Plotting, Populus Project X, Quak, R-Type 2, Revelation, Risk Dangerous 2, Roadan, Rolling Royal, Rules of Engage Shadow of the herd, Simpsons, Simulon, Ski or die, Sink or swim, Stormball dt, Super Space, Wellers Suspicious Corp, Teenage Mutant Turtles, Toobin, Toobin 2, Toobin 3, Total Recall, Treasure Trove, Titus the fox, Twinworld, TV-Sports Football, Vroom Data, Warlock the avenger, Waterloo, Wellers Wings of death, Wolfpack, Xenon 2, Xiphos

Jedes Spiel 49.90 DM / 3 Stck = 140 DM / 5 Stck = 225 DM
Agony dt, Another World dt, Apdyas, Aqueventura, Assassin dt, Battlechase 1942 dt, Big Business dt, Brut dt, Buck Rogers k.d, Cardinal of Krentinn, Chuck Rock 1 o. 2, Conquest of Camelot, Champions Curse of the azure bonds, D Generation, Dino Wars dt, Dojo Dan, Doodledge, Drischen von Laas dt Death Knights Kryun, Dragonflight, Dragons Lair 2, Drakkinns dt, Eye of beholder dt, F15 St Eagle 2 dt F19 Stealth Fighter dt, Fins Samuroi, Flight of the intruder dt, Full Metal Planet dt, Gunship, Gumbout Heals dt, Schreckliche, Heroe Quest Twin P, Imperium, Indy beat, Jane Leung dt, Maniac Mansion, James Pond 2-Robbed, Knights Quest 1 o. 4, Knights of the sky (1.5mb), Larry 1 o. 2 o. 3, Leander dt, Liu Wu Champions, Lotus Turbo Ch. 2 dt, M1 Tack Planton dt, Mega-lo-mania dt, Mega Traveller dt, Mc Donalds Land, Michtiger 2, Planet, dt., NAM dt, Paladin dt, Paladin 2, Powerman dt, Powerman 2 dt, Putty Ramparts, Red Zone, Risky Woods, Pools of darkness, Shadow of bed 3, Stadt der Loewen dt, Speedball 2, Shadow Sorcerer dt, Space Crusade, Space Max dt, Tearaway Zoom, Thunderhawk dt, Ultima 5, UMS 2 dt, Vroom, Waxworks, Wolfchild, Wrath of demon dt, Zool

Verandkostenfrei fuer Selbstaholer - nur nach Vereinbarung

Spieleranmeldungen (Inhalt)	DM
Award Winners (Kick Off 2, Pipemania, Populus, Space Ace)	64.90
Coin on His 2 (Dynasty Wars, Ninja Spirit, Vigilante, ...)	49.90
First Year (Champions of Shaolin, Warp, Leaving Terminus, Gates jambala)	49.90
Lineker Coll. (Intern, Soccer, Italy 1990, Hot Shot, Footballmanager)	49.90
Soccer Mania (Footballmanager 2, Gazza Super Soccer, Microprose Soccer)	49.90
The Manager (Invest, Black Gold, Transworld, Super Soccer)	59.90

Hab & Halb - 10 Games nur 250 DM
15 Games nach Ihrer Wahl (maximal Preisgruppe 49.90 zzgl. 5 Games nach unserer Wahl)

Loesungshilfen in deutsch:	24.90	Hexuma	29.90	Maniac Mansion	19.90
Buck Rogers	19.90	Indianer Jones - Last.	19.90	Monkey Island 1 o. 2	19.90
Captive	19.90	Indian Jones - Fate.	29.90	Plan 9 - from outer.	19.90
Dungeon Master	19.90	Kings Quest 1-4	19.90	Ultima 6	19.90
Die Kathedrale	19.90	Legend of Kyrandia	24.90	Waxworks	19.90
Elvira 1 o. 2	19.90	Lure of the temptress	19.90	Wizardy 6 o. 7	19.90
Eye of beholder 1, 2 o. 3	24.90	Might & Magic 3	19.90	Zak McKracken	19.90

Irrtum & Preisänderung vorbehalten - Preisliste 2-DM - Jede Bestellung ist verbindlich bei nicht abgeholt oder annahmeverweigerten Sendungen stellen wir DM 20,- in Rechnung. Versandkosten inkl. Zahlkartengebühr: Nachnahme telefonisch +10 DM, schriftlich + 7 DM. Verluste + 4 DM (Schleuweisung Postlageralt). Best. BLZ: Überweisung Postgiro Bank für Sozialwesen (Kto. 63 447 100) Kein Versand ins Ausland dt. - deutsche Anlieferung * = bei Druck noch nicht lieferbar

Endlich ist sie da, die mit Spannung erwartete Amiga-Adaption des Kinoknüllers Jurassic Park. Kann das Spiel die Faszination des Films in die eigenen vier Wände bringen? Wir werden sehen...

Die Dinos! Der Hit auf Amiga?

JURASSIC

Die Story

Der etwas spleenige Multimillionär Hammond hat sich einen Kindheitstraum erfüllt, indem er durch die Möglichkeiten der Gentechnik die vor 65 Millionen Jahren ausgestorbenen Dinosaurier wieder zum Leben erweckt hat. Um die letzte Absegnung für die Sicherheit seines Parks zu bekommen, hat Hammond den begnadeten

Paläontologen Dr. Alan Grant und dessen Assistentin Dr. Ellie Sattler auf seine Insel Isla Nublar eingeladen. Während der ersten Testvorführung des Parks bricht durch die Schuld des Programmierers das Sicherheitssystem zusammen. Die um die Dinosauriergehege angebrachten elektrischen Zäune fallen aus und die zuvor sorgfältig getrennten Urzeitwesen machen sich in wilder Panik über den Park her.

saurus Rex zerstörten Parkjeep findet. Die Szenerie präsentiert sich aus einem von oben angesetzten schrägen Blickwinkel. Zu Beginn ist die Spielfigur, eben dieser Dr. Grant, nur mit einem sogenannten Tracer bewaffnet, der auf eine kurze Distanz große Stromstöße entladen kann und nur für die kleinen Saurier tödlich ist. Ganz in der Nähe erkennt man einen Erste Hilfe-Kasten und ein paar rote Munitionspunkte. Durch Berühren nimmt man diese Gegenstände auf. Hat man erst einmal die Munition aufgenommen, lädt man automatisch das mitgetragene Gewehr und ist nun besser gerüstet.

Das Game

Die ganze Spielhandlung findet ihren Anfang in dem Moment, in dem Dr. Grant den vom Tyranno-

Das Lizenz-Schicksal



Dinos im Kino, Dinos in Museen, Dinos auf Bettwäsche, Dinos im Kinderzimmer, Dinos auf dem Amiga, Dinos, Dinos, Dinos. Die langsam abflauende Dinomanie findet letztlich ihren Höhepunkt in der Software-Umsetzung aus dem Hause Ocean. Nachdem schon mehrere Versuche, Filmhandlungen in ansprechende Computerspiele zu verpacken, derart in die Hose gingen, daß selbst der beste Auslaufschutz versagt hätte, sollte man nach dem phänomenalen Erfolg des Kinofilms eine dementsprechende Umsetzung erwarten können. Doch auch diesem Lizenzspiel blieb das Drama der enttäuschenden Umsetzung nicht erspart. Besser verkaufen als Globdule wird es sich jedoch dennoch, denn endlich dürfen wir hier Dinos über den Haufen ballern.

comment

Nachdem ich das Buch gelesen und den Film gesehen hatte, wollte ich unbedingt das Game spielen. Leider konnte mich die lang erwartete Gameumsetzung des Films nicht in Begeisterungstürme versetzen. Ich hätte mir mehr eine Art Adventure mit Action-Elementen gewünscht, in dem mehr von der Geschichte des Buches vermittelt werden kann.



Lutz

Die Dino Mania schlägt hohe Wellen, das Game plätschert nur.



Brillanter Sound macht die Hatz durch den Dinopark ziemlich aufregend. Dieser Saurier läßt sich wohl nicht beeindruckern.





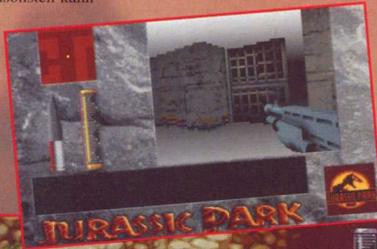
PARK

Sind alle Patronen verschossen, benutzt die Spielfigur wieder den Tracer. Nun beginnt man seine Exkursion durch den Jurassic Park und begegnet schon den ersten Sauriern. Es handelt sich um die kaum einen Meter großen Compognathus, die Dich immer in Zweiergruppen attackieren. Da diese Dino-Zwerge keine allzu große Gefahr darstellen, treiben sich in diesem Gehege auch noch Dilophosaurus herum. Diese fast 1,20m großen Tiere sehen zwar recht niedlich aus, jedoch bespucken sie, ganz nach Lama-Art, ihre Gegner mit ihrem ätzenden Speichel (freie Erfindung des Buchautors Michael Crichton). Man sollte diesen Tieren am besten aus dem Weg gehen und nicht seine wertvolle Munition verschwenden. Da man sich in einer kleinen Talsohle befindet, sucht man sich einen Weg über kleine Trassen auf die höchste Ebene. Hier findet man einen Bewegungssensor, der fast wie

Hilfe man wichtige Informationen abrufen kann. Obwohl das Computersystem eigentlich lahmgelegt sein sollte, funktioniert das Terminal wunderbar und man kann sogar Kontakt zum Kontrollraum aufnehmen. Nur die ätzende Ladezeit läßt einen Systemfehler erahnen. An diesem Terminal sollte der Spieler sich alle Informationen ansehen, ansonsten kann es passieren, daß man zwar einen in dem Gehege untergebrachten Bunker erreicht, dieser jedoch verschlossen ist.

nur weil man die Information nicht abgerufen hat (tolle Logik). Durch das Computerdisplay erfährst Du, daß die Enkel des Parkbesitzers in dem Park verschollen sind und Du diese bei Deinem Weg durch den Park aufspüren und mitnehmen sollst. Jurassic Park merkt man an, daß es schnell zusammengeschustert wurde, um rechtzeitig auf der Dino-Welle mitschwimmen zu können. Die Musik versucht verzweifelt, eine spannende Atmosphäre zu schaffen, nervt aber nach einiger Spielzeit gehörig. Insgesamt eine herbe Enttäuschung, die keinesfalls einer Filmumsetzung würdig ist.

(lm)



comment

Da war es nun endlich! Das langerwartete Spiel exklusiv für den Amiga 1200. Hoffnungen wurden in genau dieses Spiel gesetzt! Sollte es den Amiga 1200 ausnutzen? Keine Spur! Über eines haben wir uns gewundert: Wo sind bei der 3D-Sequenz die Dinos geblieben? Wir haben gespielt wie die Verrückten, doch wir haben sie wirklich nicht gefunden. Sollten sie enthalten sein, so meldet es unverzüglich bei uns!



Hans

Die Dinoparade



Hersteller:
Ocean
Muster von:
Bomico
Genre:
Action
Preis:
ca. DM 80,-
Erhältlich:
ab Dezember '93

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

Steuerung über:
Joystick, Tastatur
Besonderheiten:

- +** Film hat brillante Effekte, großartiger Name
- +** Spielprinzip, Spiel hat keine brillanten Effekte

GAMEPLAY 65%
GRAFIK 72%
SOUND 68%
MOTIVATION 83%

AMIGA GAMES
73%
GESAMT-WERTUNG

Das Wirtschaftswunder

AUFSCHWUNG OST

Die Zeitungen sind voll davon und die Nachrichtensender schreien es in alle Welt hinaus: die Konjunktur in Ostdeutschland kommt nur schwer in Gang. Nun können alle die, die am Stammtisch behaupten, sie hätten die Universallösung dieses Problems, beweisen, ob sie wirklich schlauer sind als Treuhand und Co. Wir betreiben wirtschaftspolitische Studien mit Aufschwung Ost.



Ein Feuerwerk über dem Brandenburger Tor!

DIE REALITÄT

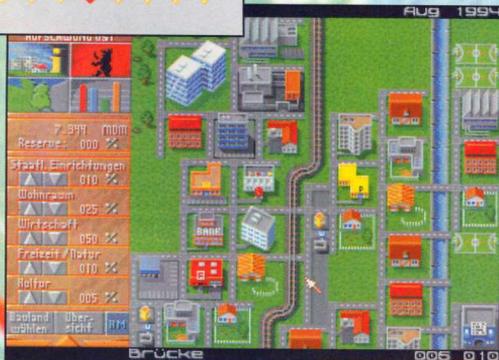
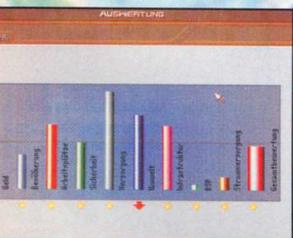
Anders als in Wirklichkeit, wo Kompetenzgerangel der Verantwortlichen in den neuen Bundesländern die Sache zusätzlich erschwert, regiert der Spieler zentralistisch die gesamte ehemalige DDR. Sieben Presets beinhaltet die Szenariodisk, auf der sich neben dem Einsteigermodell auch schwierige Problemfälle, wie z.B. hohe Arbeitslosigkeit, Umweltprobleme oder Finanznot, befinden. In einem Szenario haben die Entwickler versucht, die Situation, wie sie sich nach der Öffnung **Ähnlichkeiten zu Sim City und Railroad Tycoon sind nicht von der Hand zu weisen.**

im Jahre 1989 darstellte, genau wiederzugeben.

DAS SPIEL

Aufschwung Ost ist generell in drei Ebenen unterteilt. Die Landkarte zeigt ganz Ostdeutschland

und ermöglicht es Euch, schnell von einer Stadt zur nächsten zu gelangen. Straßen- und Bahnnetz werden auf Wunsch hervorgehoben, ebenso Kraftwerke, Kläranlagen oder defekte Streckenabschnitte bei Straßen. Während



Notwendigkeiten



Post:

Eine funktionierende Wirtschaft ist auf ein verlässliches Postwesen angewiesen. Allzu viele Arbeitsplätze gibt es hier jedoch nicht.



Fabrik:

Ein Wundermittel für die Senkung der Arbeitslosenquote. Man baut ganz einfach eine große Fabrik.



Häuser:

Will man eine soziale Katastrophe vermeiden, dann kommt man nicht umhin, für genügend Wohnraum zu sorgen.



Flughafen:

Eine Weltstadt mit Herz legt sich alleine schon aus Image-Gründen einen prächtigen Flughafen zu. Kosten darf er natürlich was!



Wundermittel



Schienenverkehr
Wenn man seine Güter kostengünstig befördern will, muß man auf den Schienenverkehr zurückgreifen. Ein verbreitetes Schienennetz ist Grundvoraussetzung für einen Ausschwingung.



Straßenbau
Wer eine zufriedene Bevölkerung haben will, der sorgt dafür, daß sie sich auch möglichst zügig von Punkt A nach Punkt B bewegen kann. Am besten per Automobil.



Müllentsorgung
Es läßt sich nicht vermeiden, ist lästig und wird dennoch ständig produziert. Für die Entsorgung von Müll müssen Müllkippen eingerichtet werden.



Kläranlage
Da Müllkippen unter Umständen das Grundwasser verseuchen können, muß man sich auch um die Wiederaufbereitung des kostbaren Naß kümmern.



Atomkraftwerk
Ohne Energie läuft überhaupt nichts! Derzeit immer noch die sauberste und billigste Methode, Energie zu erzeugen, ist: per Atomkraftwerk!



Abrißfirma
Typisch für die Wirtschaftswundergeneration! Alte Gebäude werden abgerissen und neue dafür hingestellt. Für den Abriß sorgt natürlich eine Firma.

Autobahnen und Schienenstränge können angelegt, Kraftwerke gebaut, Müllkippen und Kläranlagen eingerichtet werden. Durch Viehzucht, Äcker oder Fischfang sichert man die Ernährung. Auch Eingriffe in die Natur, beispielsweise durch Aufforstung oder Rodung der Wälder, sind möglich. Mit dem Abriß vorhandener Einrichtungen sollte man allerdings vorsichtig sein, da Altlasten in der Natur zurückbleiben, die entsorgt werden müssen. Die Stadtkarte geht noch weiter ins Detail und zeigt einzelne Bauwerke der jeweils angewählten Kommune. Hier steuert der Spieler gezielt die einzelnen Stadtverwaltungen und legt Bauwerke an oder verteilt kommunale Gelder auf die einzelnen Bereiche (Verwaltung, Wirtschaft, Wohnungsbau, Freizeit oder Kultur). In allen drei Bereichen könnt Ihr jederzeit in die Finanzgeschäfte der überregionalen Regierung eingreifen. Es handelt sich dabei im wesentlichen um die Besteuerung von Bürgern und Wirtschaft oder die Kostendeckung staatlicher Einrichtungen. Statistiken zeigen die momentane Lage des östlichen Teils der Nation in Bezug auf Geldmittel, Arbeitslosenquote, Infrastruktur und Wirtschaftspotential. Zusätzlich gegebene Infos über einzelne Städte helfen, den Überblick zu wahren, der aufgrund der komplexen Vorgänge sowieso ständig droht, die Elbe hinunterzuließen. Dazu erhält der Spieler ständig Meldungen über Bildtelefon, die ihn über die Zustände in den neuen Bundesländern informieren und ihm zeigen, wo und auf welche Weise noch Probleme auftreten. Steigt beispielsweise die Kriminalitätsrate, tut Ihr gut daran, in den Städten mehr Polizeireviere anzulegen, sofern Geld dafür vorhanden ist. Viel Zeit bleibt nicht, um Änderungen vorzunehmen, denn die Zeiger der Uhr schreiten unauf-

haltsam voran und nach einem Monat beginnt ein neuer Zyklus, aber erst, nachdem Euch einige Zwischenwertungen gezeigt wurden. (mk)

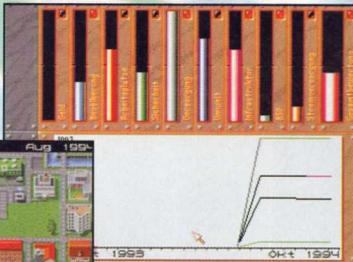
comment



Martin

Mein erster Eindruck war: "Das sieht ja aus wie SimCity!" und wahrscheinlich wurde da schon ein wenig abgekupfert. Trotzdem besticht dieses Game aus deutschen Landen durch Aufbau, Inhalt und Komplexität. Die Mischung aus Bundeskanzler, Sim City und Global Effect ist den Jungs von Sunflowers wirklich gelungen. Für Freunde von Öko/Wirtschafts-Simulationen ein Muß, für alle anderen eine Herausforderung.

diese Karte mehr Informationscharakter besitzt, zeigt die Bereichskarte mehr Details um Städte herum und der Spieler hat jetzt schon entscheidende Einflußmöglichkeiten. Straßen,



Besondere grafische Finessen darf man nicht erwarten.



Hersteller:
Sunflowers
Muster von:
Bomico
Genre:
Wirtschaftssimulation

Preis:
ca. DM 90,-
Erhältlich:
ab Januar '94

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

Steuerung über:
Tastatur, Maus
Besonderheiten:

+ inhaltlich komplex, übersichtliche Steuerung

- unterstützt keine Harddisk

GAMEPLAY 75%
GRAFIK 55%
SOUND 50%
MOTIVATION 82%

AMIGA GAMES

80%

GESAMT-WERTUNG

Die besten Strategiespiele

THINK! THINK!

Laut Lexikon ist Strategie die Kunst der Planung und Führung in großem Verband. Es ist wahrlich eine Kunst und nicht einem Fünf-Sterne-General vorbehalten, sondern kann von jedem Amiga-Besitzer in seine eigenen vier Wände geholt werden. Ein facettenreiches Betätigungsfeld tut sich auf und reicht von realer Kriegführung bis in das Land der Phantasie.

■ Von Lutz Mahle

LEMMINGS 2

War schon der Vorgänger ein nervenaufreibendes Unternehmen, bietet der zweite Teil weitere spannende Stunden vor dem Monitor. Nachdem das Volk der Lemmings endlich Frieden gefunden hatte, wurde diese Ruhe durch das Verschwinden ihres Talismans gestört. Die Lemmings müssen nun ver-

suchen, ihr in mehrere Teile zerbrochenes und über das Land verteiltes Medaillon wieder zusammenzusuchen. Die im ersten Teil vorhandenen Lemmings, also deren Eigenschaften, wurden um eine ansehnliche Anzahl erweitert. Jetzt stehen dem Spieler auch noch Hang-Glider-Lemmings, Ballon-Lemmings, Renn-Lemmings, Spring-Lemmings und noch viele mehr zur Auswahl, deren Aufzählung eine Seite füllen würde. Die Levels sind



in unterschiedliche Inselteile eingeteilt, wobei sich in jedem Teilstück eine Ecke des Talismans befindet. 'Um die Ecke denken' ist angesagt, wenn man mit den zur Verfügung stehenden Möglichkeiten versuchen will, sein Lemmingsvolk in das sichere Ziel zu bringen. Mußte man im ersten Teil eine vorgegebene Prozentzahl von Lemmings retten,

Erfolg des ersten Teils den Softwaremarkt überschwemmt haben. Die Qualität des Spiels hat aber noch zugelegt, die Musik ist gewohnt fetzig und abwechslungsreich und die Grafik wirkt etwas detailreicher.

Fazit:

Ein echtes Suchtspiel, das an keinem Amiga vorbeikommen sollte.

THE LOST VIKINGS

Mit einem ähnlichen Spielprinzip wartet The Lost Vikings auf. Drei gestandene Wikingers-Burschen wurden in einen Raumschiff-Zoo entführt und müssen nun versuchen, das Raumschiff zu verlassen, um in ihr Heimatdorf zurückkehren zu können. Jeder Wikingers-

hier nur das Weiterkommen eine Rolle und wenn es auch nur mit einem einzigen Lemming ist. Geduld ist oberstes Gebot, denn meistens schafft man es nicht auf Anhieb, seine Lemmings über die Hürden und Abgründe zu lotsen. Der zweite Teil ist ein würdiger Nachfolger, wenn man die vielen Klone bedenkt, die nach dem



hat zwei besondere Fähigkeiten. Baleog ist ein ausgezeichnete Schwertkämpfer und Bogenschütze, Erik rennt wie ein Wiesel und springt wahnsinnig hoch

gesamten Bildschirm oder nur Teile davon betreffen. Daneben kann der Spieler noch flammende Pfeile, Gravitationsstiefel und diverse Schlüssel zur



und der dicke Olaf kann seinen Schild hoch oder runterhalten (tolle Fähigkeit!). Tomotor, der obergalaktische Zoodirektor, hat aber nicht mit den zähen Wikingern gerechnet. Mit Hilfe ihrer Fähigkeiten und den im Raumschiff herumliegenden Gegenständen kämpfen sich die Nordmänner in Richtung Ausgang. Um bestimmte Raumschiffeinrichtungen zu demolieren, stehen dem Spieler zwei Bombentypen zur Verfügung, die je nach Ausführung den

Lösung eines Levels finden. Hier kann es nicht eine einzelne Spielfigur schaffen, sondern nur im Team sind die teilweise schwierigen Level durchzustehen. Man muß wirklich gut überlegen, welchen Wikinger man wohin schickt, da zwar manche Aktionen von jeder Spielfigur durchgeführt werden können, andere Tätigkeiten dagegen nur durch das Talent eines einzelnen Wikingers. Würde ein Wikinger verletzt und beginnt



zu schwächeln, geben Speisen, Steaks oder Schilde verlorene Energie zurück. Leider muß ich zu meiner Schande gestehen, daß ich schon im zweiten Level nicht mehr weitergekommen bin.

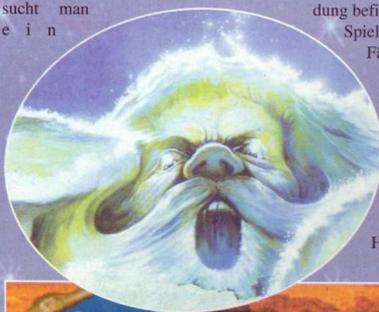


Fazit:
Ein Spiel für Taktiker, die gerne knifflige Rätsel lösen und stundenlange Unterhaltung suchen.

POPULOUS II

Wer sich schon in Populous als Gott gefühlt hat, kann es im Nachfolger nun mit dem Göttervater Zeus persönlich aufnehmen. Als 'Götter-Azubi' versucht man e i n

Gebiet mit seinem Volk zu besetzen und die dort ansässigen bösen Mächte zu vernichten. Schließlich hat man sich den Olymp als Ziel vorgenommen und da sollte man schon etwas zu bieten haben. Zu Beginn kannst Du Dir Deinen persönlichen Gott zusammenbasteln und Deine Erfahrungsblitze auf sechs Eigenschaftsfelder verteilen, die Deine Kräfte erweitern können. Wie gewohnt zeigt sich die Spieloberfläche in einer isometrischen Vogelperspektive. Da man sich ja noch in der Ausbildungsphase befindet, stehen dem



Spieler nur begrenzte Fähigkeiten zur Verfügung. Neben dem obligatorischen Heben und Senken des Erdbodens und dem Kreieren von Helden kann man



je nach Befähigung Feuerregen oder Erdbeben verteilen. Um überhaupt auf diese Aktionen zugreifen zu können, muß man erst über genügend Manna verfügen, das mit göttlicher Machtenenergie vergleichbar ist und durch einen Zeiger kenntlich gemacht wird. Diese veränderlichen Fähigkeiten werden von grundlegenden Möglichkeiten unterstützt. Da jedes Volk einen Führer braucht und Befehle für das Bestedeln, Vereinigen oder Kämpfen benötigt, stehen diese Icons in jedem Level zur Auswahl. Eine kleine Arena im oberen Bildschirmteil zeigt die aktuelle Population und Entwicklungsstufe an. Zuerst sollte man seinem Volk genügend Freiraum und eine genügend große Ebene erschaffen, auf der sich die Menschlein ausbreiten können. Die verschiedenen Häusergrößen besitzen kleine Fahnenstangen, an denen die aktuelle Menschenanzahl ablesbar ist. Ist der zur Verfügung stehende Wohnraum ausgefüllt, verläßt ein Mensch das Haus und beginnt ein neues Haus zu bauen. Jede Figur steht für eine bestimmte Anzahl von Menschen. Hat man genügend Manna zusammengegrafft, kann der eilige Spieler das absolute Armageddon (Krieg) ausrufen und den Gegner mit seiner Armee überrollen. Ansonsten

macht man das Feindvolk durch Taktik und Finesse fertig. Die Grafik ist besser als im Vorgänger und die Geräuschkulisse läßt eine göttliche Atmosphäre aufkommen. Die schon in Populous I integrierte Zwei-Spieler-Option über die serielle Schnittstelle ist ebenfalls vorhanden.

Fazit:
Populous II ist jedem angehenden Gott zu empfehlen.

WAR IN THE GULF

Als am 2. August 1990 die Armee des großwahn sinnigen Diktators Saddam Hussein Kuwait angriff, hielt die Welt den Atem an. Die Ölreserven der westlichen Welt schienen bedroht und so begann der erste offensichtliche Ölkrieg, der in der Öffentlichkeit nicht immer auf Zustimmung traf. Um die Fortsetzung dieses Krieges dreht es sich in der Schlachtemulation aus dem Hause Empire, die schon mit anderen Kriegsspielen (z.B. Campaign) den Spielmarkt beglückt haben. Durch widrige Umstände flammt der Krieg zwischen Irak und den Vereinigten Staaten im Jahre 1995 wieder auf. Verschiedene Missionen müssen bewältigt werden. Dazu stehen dem Spieler vier Platoons zur Verfügung, wobei jedes aus vier Panzern besteht, die sich als Konvoi oder einzeln steuern lassen. Unterstützung kann man sich von der Artillerie und den Luftstreitkräften holen. Minütös



läßt sich der Ablauf der Aktion planen, denn schließlich will man die Schlacht gewinnen. Zusätzlich kann man unterschiedliche Formationen befehlen, die sich für den Auftrag am vorteilhaftesten erweist. Während der Mission kann man zwischen einer taktischen Karte und einer 3D-Ansicht wechseln, die sich auch heranzoomen lassen. Verschiedene Waffensysteme ermöglichen einen optimalen Einsatz der Panzer, so lassen sich neben einfachen Maschinengewehren auch Raketen oder Rauchbomben abfeuern. Das Ziel des Spiels ist natürlich der Sieg über die feindlichen Armeeverbände.

Die Grafik, auch im 3D-Modus, ist ansprechend und zweckmäßig. Einziger Geschwindigkeit läßt durch den Rechner bedingt zu wünschen übrig. Obwohl das Spiel den Krieg als faszinierenden Einsatz von Waffen behandelt, sollte man doch nicht vergessen, daß Krieg eigentlich kein Spiel ist.

Fazit:
Für Strategen mit Actionvorliebe genau das richtige!

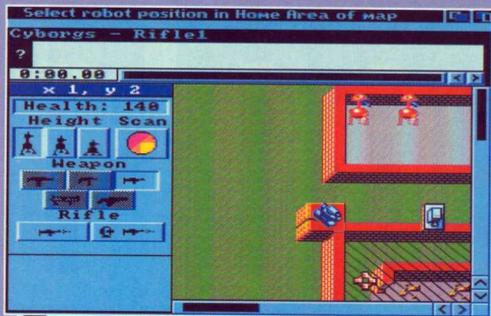
ROBOSPORT

Sport einmal anders. Mit RoboSport beginnt die nächste Generation des Kriegsführens. Im Jahre 2010 kämpfen Robo-



ter in einem abgeriegelten und mit Fernsehkameras gespickten Areal. Zwischen den zerbombten Gebäuden umschleichen sich die gegnerischen Mannschaft





ten und versuchen, sich gegenseitig die Chips aus den Platinen zu schießen. Man beginnt seine Schlacht mit dem Programmieren der anfänglich vier Roboter. Jede Aktion wird durch einen einfachen Mausklick eingespeichert. Nachdem man seinen Roboter in das Aktionsgebiet gesetzt hat, läßt man ihn ein paar Schritte oder setzt den Befehl 'Aufspüren & Schießen'. So verfährt man mit den restlichen Maschinen und startet den Kampf. Erst jetzt wird über Sieg oder Niederlage entschieden, was sich nach wenigen Minuten als Fernsehaufzeichnung präsentiert. Wie bei einem Videorecorder kann man nun jede Szene ansteuern und abspielen lassen.

Hier ist absolutes Vorausplanen erforderlich, da es sich erst später zeigt, wie gut oder schlecht man seine Roboter eingesetzt hat. Verschiedene Spielvarianten lassen keine Langeweile aufkommen. Entweder man entscheidet sich für den einfachen Überlebenskampf, befreit Geiseln oder versucht seine Mannschaftsflagge in das feindliche Gebiet zu setzen. Die Grafik ist ansprechend gestaltet und genügt der Anforderung. Zwar ist die HiRes-Option (640x512 Pixel) eine nette Idee, aber nur für Besitzer eines MultiScan-Monitors zu empfehlen, da das Interlaceflackern die Augen arg strapaziert. Erwähnenswert ist auch die Möglichkeit, sich über

ein Nullmodemkabel mit einem anderen Rechner zu koppeln.

Fazit:
Das Spiel bietet alles, was ein gutes Strategiespiel haben sollte.

FALLEN EMPIRE

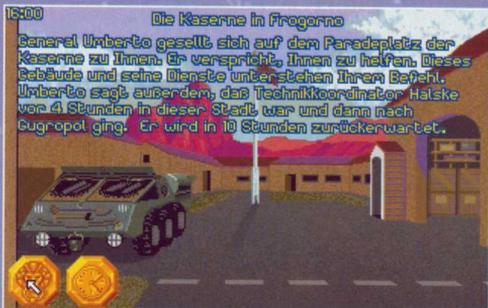
Wer glaubt, die Schwierigkeiten in der ehemaligen Sowjetunion lösen zu können, sollte sich Fallen Empire etwas näher ansehen. Das überaus komplexe Spiel beinhaltet neben einer gehörigen Portion Strategie auch einen Aktionteil. Als Mitglied des KVV (Konföderation der Vereinten Völker) soll man in der KSR

Verfügen. Man kann mit roher Gewalt an die Sache gehen oder versuchen, wichtige Menschen auf seine Seite zu bringen. Meistens ist der sanfte Weg der bessere. Eine Vielzahl von Karten erleichtert das Finden von bestimmten Orten oder Personen. Nach und nach bringt man wichtige Gebäude und Gebiete unter seine Kontrolle. Fallen Empire ist das wohl komplexeste Spiel für den Amiga. Die Bewegungen über Land und unter Wasser werden in einer flotten 3D-Ansicht ausgegeben und wenn man mit einer Person spricht, zeigt sie sich als animierter 3D-Kopf. Dem Spiel liegt eine VHS-Videocassette bei, die alle wichtigen Aktionen genauer zeigt und so einen leichteren Einstieg in das doch teilweise schwierig zu handhabende Programm ermöglicht.



(sprich UdSSR) Frieden schaffen. Hierzu stehen dem Spieler mannigfaltige Möglichkeiten zur

Fazit:
Zum Budgetpreis ist Ashes alias Fallen Empire nun ablost empfehlenswert!



Epilog

Meine Favoriten sind Lemmings II und Populous II, die schon in ihren Vorgängerversionen begeistern konnten. Für echte Strategen sei War In The Gulf und RoboSports zu empfehlen. Wer lustige Animationen und knifflige Rätsel liebt, ist mit The Lost Vikings gut bedient. Fallen Empire ist nur etwas für Leute, die sich gerne in dicke Handbücher und komplexe Spielprinzipien vertiefen können, ohne die Geduld zu verlieren.

Graftgold

Diary Vol. 6

Weiter geht es nun mit der sechsten Folge unseres Entwicklungstagebuchs. Es ist schon unglaublich, wieviele Details bei der Entwicklung eines Spiels zu beachten sind. Für jeden Freak ist dieses Tagebuch der Hammer schlechthin!

Freitag,

1.Oktober:

Heute habe ich den Mutter-Blob-Sprite zugefügt. Er ist ein feststehendes Objekt, das kleine Blobs ausstößt. Wenn die kleinen Blobs auf dem Boden auftreffen, werden sie zu Schleimpfützen, die sich auf Dave zubewegen.

Steve hatte geglaubt, eine gute Lösung für das richtige Fallen von Gegenständen gefunden zu haben. Als wir jedoch versuchten, sie in die Praxis umzusetzen, tauchten einige Probleme auf. So sehen manche Sprites jetzt beim Fallen immer noch so aus, als ob sie die Wände eindrücken würden.

Montag,

4.Oktober:

Als ich einen Blick auf die Joystick-, Maus- und Tastaturabfragen warf, stellte ich fest, daß sie des Guten zuviel taten. Dies hat seinen Grund darin, daß es sich um Universalroutinen handelt, die wir für alle möglichen Situationen einsetzen können. Ich beschloß also, schnellere Routinen zu schreiben, die nur die grundlegenden, im Spiel zur Anwendung kommenden Funktionen unterstützen würden. Zuerst nahm ich mir das ein-

fachste vor: den Joystick. Diese Routine arbeitet jetzt fast doppelt so schnell wie die alte, da sie von allem unnötigen Rechenballast befreit wurde.

Dienstag,

5.Oktober:

Heute morgen gelang es mir, meine neue Joystickroutine in das Spiel zu integrieren, womit ich gegenüber der alten Routine einiges an Rechenzeit und ein wenig Speicher spare.

Nachmittags machte ich mir Gedanken über mögliche Game-

Optionen, z.B. Zahl der Spieler, Ein- und Mehr-Spieler-Modus, Joystick/Keyboard-Auswahl, etc.

Mittwoch,

6.Oktober:

Heute habe ich die ersten Grafiken von Collins neuem Gartenlevel gesehen. Dieser hat Häuser mit Dächern, über die Dave fahren kann, einen Labyrinthabschnitt und Sektionen, in die man nur über bewegliche Plattformen gelangen kann.

Nachdem ich die Test-Map in das Programm eingebaut hatte, fuhr ich fort mit den Game-Optionen. Abends hatte ich die F1-Taste zur Auswahl des Spielermodus sowie F2 und F3 für Joystick- und Tastatur-Steuerung fertig.

Donnerstag,

7.Oktober:

Ich änderte Daves Steuerung so

ab, daß im Team-Modus der erste Joystick den Körper und der zweite Joystick den Kopf und das Feuer kontrolliert. Den Rest des Tages verbrachte ich damit, die Kontur-Informationen in der neuen Map abzuändern.

Freitag,

8.Oktober:

Zunächst entwarf ich eine schnelle Plattform und brachte sie dann dazu, sich flink zwischen zwei Häusern hin und herzubewegen. Es war sehr einfach, der Plattform einen Schatten hinzuzufügen, der sich mit ihr über die Konturen auf und ab bewegt, indem ich die gleiche Schatten-Plot-Routine wie für Dave verwendete.

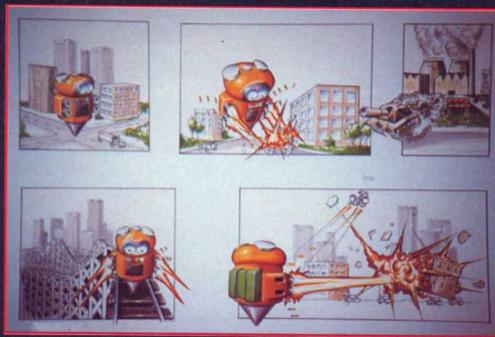
Als ich später die Kollisionsabfrage für die Plattform schrieb, stellte ich fest, daß das System immer noch nur in zwei anstatt drei Dimensionen arbeitete - dieses Problem zu lösen, wird also am Montag meine erste Aufgabe sein.

Montag,

11.Oktober:

Nachdem ich einen Blick auf die Arbeitsweise unserer regulären Kollisionsabfrage geworfen hatte, stellte ich fest, daß ich zwei Alternativen hatte. Ich konnte entweder zur bereits vorhandenen Kollisionsmatrix eine dritte Dimension hinzufügen oder die Kollisionsabfrage im freien Raum durch Überprüfen der Koordinaten vornehmen. Dies erwies sich letztendlich als die





genauere Lösung, bei der ich in Verbindung mit der X-Y-Matrix sogar eine Menge Rechenzeit sparen könnte.

rungen auch noch meinen Code zu beschleunigen.

Dienstag,

12.Oktober:

Am Morgen fügte ich zu allen kollisionsfähigen Objekten die neuen Höhenvariablen zu und schrieb dann die Höhenabfragen. Als ich sie später ausprobierete, lieferten sie nicht das erwartete Ergebnis. Objekte kollidierten, obwohl sie gar nicht nahe beieinander waren, und wenn sie sich berührten, kam es nicht zu Kollisionen. Bei dem Versuch, den Fehler mit dem Debugger aufzuspüren, stellte ich fest, daß bei allen Objekten die X-Y-Z-Koordinaten nicht von der Mitte, sondern von der jeweiligen linken oberen Ecke aus gemessen wurden.

Mittwoch,

13.Oktober:

Heute habe ich eine Entscheidung getroffen, die ich vielleicht bald bald bereuen werde. Ich will die Ursprungspunkte aller Objekte jeweils in die Mitte ihrer Grundfläche legen. Das bedeutete, daß ich all meine Konturroutinen anpassen mußte, was aber sehr leicht vorstatten ging. Ein großer Teil des Codes wurde dadurch zudem vereinfacht, weil man keine Offsets addieren mußte, um den Mittelpunkt eines Objekts zu finden.

Am Ende des Tages war es mir gelungen. Dave wieder über die Konturen herumspazieren zu lassen und darüber hinaus durch die Ände-



Donnerstag,

14.Oktober:

Ich entdeckte, daß einige der geänderten Kontur-Routinen nicht richtig funktionierten - sie mußten also noch einmal überarbeitet werden. Nachmittags galt es, die Kollisions-Offsets für alle Meanie-Sprites zu ändern. Als das geschehen war, mußte ich noch alles an die Steuerroutinen für die Sprites anpassen, bis das ganze wieder aussah wie vorher.

Freitag,

15.Oktober:

Heute schaute ich mir den Code von Fire & Ice an, um zu sehen, wie die Plattformen dort arbeiteten. Andrews System erlaubt es dem Spieler, mit bis zu zwei Plattformen gleichzeitig zusammenzustoßen; dann heißt es, sich zu entscheiden, auf welcher der beiden Plattformen der Spieler landen soll. Das sind die Operationen, die ich ausarbeiten muß, aber das in drei Dimensionen!

Montag,

18.Oktober:

Eigentlich wollte ich heute die Plattformroutinen schreiben, aber ich wurde fast den ganzen Tag mit

Damit bist Du unschlagbar!

PLAY TIME
PLAY TIME
PLAY TIME
PLAY TIME
PLAY TIME

SONDERAUSGABE 2
PLAY TIME
DM 9,80

Die besten Computer- und Videospiele des Jahres

DIE TOP GAMES

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 größter Fachredaktion für Computer- und Videospiele.
6 Genres im Überblick: Action, Adventure, Rollenspiele, Simulation, Sport und Strategie.

DM 9,80

MITMACHEN & GEWINNEN

Wer diesen Coupon, ausschneidet, auf ein Postkarte klebt, an folgende Adresse richtet: COMPUTEC VERLAG, Kennwort "Mitmachen und Gewinnen", ISARSTR. 32 - 34, 90 451 Nürnberg, und abschickt (Absender nicht vergessen!), der nimmt an der Verlosung von 10 BASKET-BALL-SETS (siehe Abbildung) teil. Einsendeschluß ist der: 28. Februar 1993. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

PTSH AG COMPUTEC

Jetzt im Zeitschriftenhandel erhältlich!



dummen Fragen der Grafiker auf- gehalten. Abends war Dave in der Lage, auf Plattformen zu stehen und sich auf ihnen herumzubewegen, aber nur solange sich die Plattformen entweder auf dem Boden oder in dessen unmittelbarer Nähe befanden.

Dienstag,

19. Oktober:

Heute hat es eine kleine Krise gegeben. Als Colin versuchte, mit dem Map Editor zu arbeiten, bemerkte er, daß er nur die ersten 512 Blöcke verwenden konnte. Das lag daran, daß ich in den Maps 9 Bits (0 - 511) für den Character-Code reserviert, den Künstlern aber gesagt hatte, ihnen stünden 640 Speicherblocks zur Verfügung. Da ich keine Bits in den Maps mehr frei hatte, mußte das Schattenbit dran glauben. Jetzt stehen mir 10 Bits für den Character-Code zur Verfügung, aber die Schattendarstellung muß auf andere Art gelöst werden.

Trotz all der Probleme, die der heutige Tag mit sich brachte, bin ich ganz zufrieden, weil es mir gelang, die Plattformen korrekt arbeiten zu lassen.

Mittwoch,

20. Oktober:

Heute verbesserte ich die Kollisionsabfrage für Dave und die Plattformen. Die Zusammenstöße sind jetzt pixelgenau, so daß es nun viel schwieriger ist, mit hoher Geschwindigkeit auf eine Plattform zu gelangen, ohne abzustürzen. Darüberhinaus änderte ich die Plattformroutine so ab, daß Dave jetzt von einer Plattform auf die andere fahren kann. Gegen Abend fragte mich John, ob ich

von seinem Adventure-Level eine kleine Test-Map einbauen könnte, damit man sehen kann, ob die Konturinformationen so weit korrekt sind. Ich bin seinem Wunsch nachgekommen und alles hat auf Anhieb funktioniert.

Donnerstag,

21. Oktober:

Ich beschloß, daß es an der Zeit ist, die Hintergrund-Kollisionsabfrage für sämtliche Waffen auszu- arbeiten. Das beinhaltet folgendes: die alte Position der Waffe nehmen, die Geschwindigkeit dazuzaddieren, die Höhe abzufragen und die Art des Blocks zu bestimmen, auf den sich die Waffe bewegt hat. Wenn der Block höher ist und einer bestimmten Sorte angehört, sollte die Waffe explodieren. Wenn nicht, bleibt die Kugel intakt und die neuen X-, Y- und Z-Koordinaten werden für den Sprite gespeichert.

Freitag,

22. Oktober:

Heute morgen fand ich die Lösung für das Problem mit der Höhenbe- rechnung für die Schatten. Zuerst ging ich alle Test-Maps durch, die ich bis jetzt erhalten hatte und ent- fernte sämtliche Schattenelemente. Dann mußte ich eine schnelle Routine für die Höhe schreiben, in der die Schatten dargestellt werden sollten. Nachdem ich mehrere Möglichkeiten ausprobiert hatte, entschied ich mich für eine sehr schnelle Routine, die die Höhe zweier benachbarter Blöcke miteinander vergleicht. Wenn beide gleich hoch sind, ist das die richtige Höhe für den Schatten, anson- sten wird der nächste Block auf der Map geprüft.

Montag,

25. Oktober:

Treffen mit John und Steve, um verschiedene Fragen zum Game- design zu diskutieren:

- 1.) Wie soll man zwischen den verschiedenen Waffen hin und herschalten?
- 2.) Welche Waffen und welches Waffen-Power-Up-System sollen in dem Spiel Verwendung finden?
- 3.) Wie soll Dave Meanies killen, die sich über oder unter ihm befin- den?

Dienstag,

26. Oktober:

Ich habe von Colin eine neue Map mit neuen, verbesserten Garten- grafiken bekommen. Es dauerte den ganzen Morgen, bis ich sie mit allen Konturinformationen integriert hatte. Als die Map ein- gebaut war, brauchte ich eine weite- re Stunde, um alle Konturen- und Höhenfehler auszumergen. Danach fügte ich noch alle beweg- lichen Plattformen ein, so daß wir jetzt auch bisher unberücksicht- igte Map-Abschnitte testen konn- ten.

Mittwoch,

27. Oktober:

Ziemlich geschäftiger Tag heute. Zuerst baute ich Jasons Sound- und Musikroutinen ein, um her- auszufinden, wieviel Zeit die In- Game-Musik beansprucht. Danach änderte ich einen Großteil des Codes ab, damit das Spiel statt der festen 128x64-Blocks auch Maps mit variabler Größe akzep- tiert. Dies war sehr langwierig, weil ich den ganzen Code nach Bezügen auf die X- und Y-Werte der Maps durchhackern mußte.

Donnerstag,

28. Oktober:

Graeme von Renegade kam heute wieder vorbei, um sich ein Bild vom Entwicklungsstand des Spiels zu machen. Anscheinend war er recht beeindruckt, beson- ders von den Hausdach-Sequen- zen. Er bemängelte allerdings, daß ich immer noch keine Abfrage für die Spielfeldbegrenzung geschrie- ben hatte und Dave immer noch über die Map-Grenzen hinaus- fuhr.

Freitag,

29. Oktober:

Bevor ich die Chance hatte, mit irgendeiner Arbeit anzufangen, tauchte Andrew mit einer Disket- te auf und verkündete, daß er eine neue, verbesserte Version des dreifach gepufferten Screensys- tems ausgearbeitet hatte, die er gerne in das Spiel integriert sehen würde. Er versicherte mir, daß es nicht lange dauern und sich per- fekt auf das alte System aufsetzen lassen würde. Natürlich hat es bis zur Essenszeit gedauert und sah nicht anders aus als das alte System, aber Andrew versicherte mir immer wieder, daß das ganze jetzt viel effizienter arbeiten wür- de. Ich muß ihm das einfach mal glauben. Nach all dem bereitete Andrew alles vor, was ich brauch- te, um eine Diskettenversion für Renegade zu erstellen. Den Rest des Tages verbrachte ich damit, einen Bug auszumergen, der immer dann auftauchte, wenn ich zu den variablen Maps wechselte. Außerdem fügte ich noch die Prüfroutine für die Map-Grenzen hinzu.

**Übersetzt von Herbert
Aichinger**



Der **POWER-TEST** für Deinen Amiga!

T E S T - A B O

- Ja, ich will das AMIGA GAMES Abo mit Coverdisk testen**
(DM 79,-/ Jahr; Ausland 103,-/ Jahr) **A1 2200**
- Ja, ich will das AMIGA GAMES Abo mit mehreren Disketten zur Auswahl *) testen** (DM 69,-/ Jahr; Ausland 93,-/ Jahr) **A2 2200** *) Magazin ohne Diskette
Disketten zum Bestellen à 2,- DM
- Ja, ich will das AMIGA FUN/AMIGA GAMES-Kombi-Abo testen**
(DM 17,-/ Monat; halbjährliche o. jährliche Berechnung) **AF 2200**

dazu erhalte ich - als Dankeschön - kostenlos das Amiga-Spiel "GAME of LIFE".

(Art.-Nr. 993). Das Geschenk darf ich in jedem Fall behalten.

Wenn ich mich eine Woche nach Erhalt der ersten Ausgabe nicht melde, bekomme ich gewünschtes Testheft im Abonnement für min. 1 Jahr.

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname _____

Strasse, Hausnummer _____

PLZ _____ Wohnort _____

Telefon (für evtl. Rückfragen) _____

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.)

Bitte beachten: Testabonnement kann nur sein, wer in den letzten 6 Monaten nicht Abonent von AMIGA GAMES war.

noch schneller.

ABOFAX:

0911 - 28 68 32

ABO-TELEFON:

09122 - 60 61

MM5034NEE

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.**

4L515857N

Aufbruch in ein neues Spielzeitalter

AMIGA CD³²



A1200 & CD 32

Da die Hardware von CD 32 und Amiga 1200 grundsätzlich die gleiche ist, stellt sich natürlich die Frage: Läßt sich per CD-ROM-Laufwerk aus dem Amiga 1200 ein CD 32-kompatibles Gerät machen? Die Antwort lautet definitiv: Ja! Noch im Frühjahr wird von Commodore ein CD-ROM-Laufwerk zum Preis von rund DM 450,- erscheinen, mit dem A 1200-Besitzern auch alle CD 32-Spiele zugänglich gemacht werden! Der Vorteil ist, daß somit noch mehr Amigas existieren, die auf CD-ROM-Technik zurückgreifen. Dies bedeutet für die Softwarehäuser, daß sie mehr Spiele verkaufen können, was hoffentlich zum berühmten Hochschaukel-Effekt führt!

Die CD 32 Story

Es begann alles mit dem Design des AGA-Chip-Sets im späten Sommer 1992. Commodore hatte ein 32-Bit-Chip-Set, das sehr günstig war und vollkommen perfekt funktionierte. Daraufhin begannen sie, ihre ganze Produktlinie auf das neue AGA-Chip-Set einzurichten. Aus dem Amiga 600 wurde der Amiga 1200 und aus dem Amiga 3000 wurde der Amiga 4000. Die Frage war nun, was aus dem CDTV werden sollte, das sich im Vergleich zum CD-I als Flop erwies. Commodore beschloß, eine Spielekonsole zu entwickeln, auf dem Spiele laufen und das als Multimedia-Gerät eingesetzt werden konnte. Daraufhin sprachen sie mit den wichtigsten Softwareentwicklern in England und fragten sie, was sie aus dieser Technologie machen sollten. Die Antwort war: "Es muß auf CD-Technik basieren und 32-Bit-Technologie bieten, außerdem muß der Preis so sein, daß man mit der aktuellen 16-Bit-Konkurrenz mithalten kann." Genau nach diesen Gesichtspunkten wurde dann das CD 32 entwickelt. Anfang Januar 1993

ließ der erste Prototyp, während dann im Februar die ersten 15 Maschinen an die wichtigsten Entwickler verschickt wurden.

Die Zukunft

Was erwarten wir vom CD 32? Wollen wir eine Konsole, nur um unseren Freunden sagen zu können,

daß unsere Konsole besser als die ihrige ist? Die Frage ist nun noch: Wie definieren wir das Wort "besser"? Kommt es hier auf die Anzahl der Farben an, auf den Prozessor oder auf die Spiele-



Es ist soweit! Das CD 32 wurde zum Weihnachtserfolg schlechthin und die Spieleflut kommt ins Rollen. Wir feiern diesen Erfolg mit einem achtseitigen Special zum CD 32. Wir sagen Euch, was die Hardware taugt, was die Branchenkenner meinen, testen zehn Spiele und werfen einen Blick in die Zukunft!

■ Von Hans Ippisch

DIE MULTIMEDIA-MASCHINE



Das CD 32 erweist sich nicht nur als hervorragende Spielekonsole, sondern auch als prachtvolles Multimedia-Gerät. Legt man eine gewöhnliche Musik-CD ein, dann verwandelt sich das CD 32 in einen tollen CD-Player. Auf dem Screen erscheint dann ein komfortabel bedienbares CD-Player-Menü. Schließt man das CD 32 an Boxen an, dann kann man seinen

Musik-CD-Player glatt verkaufen. Selbstverständlich laufen auch CDs, auf denen Grafik mitabgelegt ist, wie beispielsweise die Songlines von Alphaville.

Selbstverständlich unterstützt das CD 32 auch die neueste MPEG-Technologie (Motion Picture Expert Group). Per Erweiterung lassen sich so auch CDs abspielen, die mit Filmen bespielt wurden. Derzeit passen rund 75 Minuten Film in bester Qualität auf eine CD. Videotapes haben somit in Zukunft auch ausgedient. Das CD 32 läßt sich auch zu einem vollwertigen Computer machen, wenn demnächst noch eine Tastatur erscheinen wird.

UP

le? Was die Technologie angeht, so ist das CD 32 definitiv besser als der ganze Rest. Es hat den schnellsten Prozessor, bietet mehr Farben und hat brillante

Soundqualitäten. Das Preis-Leistungs-Verhältnis ist ebenso gut! Wer gehört nun zu den großen Rivalen des CD 32? Zu nennen wären da an erster Stelle das

Mega CD II von SEGA und das 3DO von Panasonic. Beide warten ebenfalls mit CD-ROM-Technologie auf, haben aber jeweils einen entscheidenden Mangel. Das Mega CD II dient nur als Zusatzlaufwerk für das technisch mittlerweile veraltete Mega Drive und ist übersteuert. Das 3DO ist technisch hervorragend, jedoch derzeit noch nicht in Deutschland erhältlich und kann bei einem Preis von rund DM 1000,- nicht mit dem Amiga CD 32 konkurrieren. Als nächste Konsole will sich der Jaguar von Atari etablieren. Die 64-Bit-Technologie ist definitiv besser als die des CD 32, doch da auf Cartridge-Spiele zurückgegriffen wird, ist der Zug auch für die

se Konsole schon abgefahren, noch bevor er im Bahnhof Deutschland eingetroffen ist. Super Nintendo und Mega Drive sind mittlerweile beide veraltet und dürfen lediglich durch ihren günstigen Preis den einen oder anderen Käufer abspenstig machen. Das große Fragezeichen liegt derzeit noch im Softwarebereich. Nur wenn Spiele kommen, die das CD 32 wirklich ausnutzen, wird es sich auch durchsetzen! Mehr Infos dazu im Extrakasten!

DIE SOFTWARE



Hier sind nun endlich die schlagkräftigen Argumente, die das CD 32 zum absoluten Marktführer machen können. Spiele, die speziell für diese Konsole entwickelt werden und genau das bieten, was andere Konsolen nicht leisten können.



MAGIC CARPET

Bullfrog, die Schöpfer von genialen Produkten wie Syndicate oder Populous, haben das Spiel in Entwicklung, auf das alle Welt wartet. In Magic Carpet darf man auf einem fliegenden Teppich durch die traumhaftesten Welten reiten. Perfekte 3D-Grafik und toller Sound können schon jetzt faszinieren.



MICROCOSM

Letzte Ausgabe konnten wir Euch bereits ein Interview mit dem Macher des Sounds von Psygnosis' neuestem Produkt erfreuen, nun haben wir die neueste Version von Microcosm erhalten. Genauso stellen wir uns ein CD 32-Spiel vor. Tolle 3D-Grafiken, ein schmuckes Intro und actionreiches Gameplay.



TFX

Auf den PCs düst das jüngste Spiel von Digital Image Design, den Machern von Epic, bereits äußerst erfolgreich über die Screens. Wenn man den Worten von Martin Kenwright glauben schenken darf, dann wird die Version für CD 32 noch besser werden. Übrigens: für A1200 wird es auch eine Version geben!



DUNE

Das Spiel zum Wüstenplaneten hat sich schon für so manches System als Renner erwiesen. Schaffte zunächst die PC-Version den Sprung in die Charts, dann folgte erst kürzlich die Mega CD II-Version. Nun stehen tolle Flugsequenzen, deutsche Sprachausgabe und faszinierendes Gameplay auch auf CD 32 an!

AMIGA CD³²



Was nutzt die beste Hardware, wenn sie von den Entwicklern nicht unterstützt wird? Wenig! Wir wollten nun wissen, was die Entwickler über das CD 32 sagen. Aus diesem Grund lassen wir die wichtigsten Leute aus der Softwarebranche zu Wort kommen. Ungeschminkt und ohne rosarote Brille äußern sie sich hier.

MAX DESIGN



Albert Lasser, Geschäftsführer: "Das Amiga CD-32 ist von den technischen Leistungsdaten sicher ein beeindruckendes Computersystem. Schade finden wir, daß es nicht serienmäßig mit Maus ausgeliefert wird. Daraus ergibt sich nämlich, daß Spiele, die voll auf Maussteuerung aufgebaut sind, nur sehr schwer und kostenintensiv auf dieses System umsetzbar sind. Man muß daher immer kalkulieren, ob die bis jetzt erreichbaren Umsätze diesen Aufwand rechtfertigen. Vielleicht sollte Commodore bei künftigen Neuentwicklungen enger mit den Spieleentwicklern zusammenarbeiten, um solche oder ähnliche kleine Unschönheiten in Zukunft zu vermeiden. Auf alle Fälle werden wir die Umsetzungsmöglichkeit auf dieses System bei kommenden Spielen sicher mit berücksichtigen."

TALKING

Die Branchenkenner

FACTOR5

Julian Eggebrecht, Gesellschafter: "Das CD-32 wäre eine ideale Plattform für eine aufgemotzte T3-Version - wir stehen mit Rainbow Arts in Verhandlungen, ob denn eine Version gewünscht ist - genaueres gibt's aber noch nicht zu sagen. Wir würden für eine echte CD-32-Version natürlich Chris ans Keyboard setzen und auch die Grafiken ziemlich überarbeiten - fragt doch mal bei Rainbow Arts nach! Ob das CD-32 ernsthafte Chancen gegen die große japanische Konkurrenz hat, ist fraglich: Leider sind die meisten Spiele einfach um Längen schlechter als gute Nintendo- oder Sega-Titel. Viele Farben machen noch kein gutes Spiel aus. Zur Technik: Nichts anderes als ein 1200er mit einem CD-ROM. Das heißt, daß die Kiste zwar viele Farben hat, aber viel zu wenig Rechenpower, zu wenig Sprites etc., um gegen die nächste Nintendo- und Sega-Welle bestehen zu können. Gegen bestehende Maschinen hat das CD-32 zumindest technisch ganz gute Karten. Technik ist aber nicht alles, auf die Software kommt es an - Commodore hat nun mal keinen Mario und keinen Sonic!"



Derzeit verhandelt Factor 5 mit Rainbow Arts über eine spezielle CD-32-Version von Turricon 3. Wir hoffen!

MICROPROSE



Uwe Fürstenberg, Pressesprecher MicroProse Deutschland: "Die Erfolgchancen von neuen Geräten zu beurteilen ist immer schwierig. Letztlich sind sie zum großen Teil von der verfügbaren Software abhängig. Deswegen haben wir einen unserer besten Titel für den CD-32 umgesetzt, nämlich Pirates! Gold. Es wurden einige zusätzliche Features eingebaut, sozusagen exklusiv für das CD-32. Es gibt einen noch besseren Sound als auf dem PC, man bekommt richtige Seemannslieder zu hören, mit der Quetschkommode und so. Die Geräusche sind noch realistischer, man hört Meeresrauschen, das Knarzen der Takelage und der Schiffsplanken und so weiter. Die Atmosphäre ist wirklich phantastisch. Ein weiteres Feature besteht darin, daß sich in den Bildern an Land nun auch eine animierte Spieler-Figur bewegt. In der PC-Version kann man ja nur die einzelnen Häuser anklicken - hier geht man mit seiner Figur richtig hinein, öffnet Türen - wie in einem typischen Grafik-Adventure. Ich denke, wir haben damit für einen sehr attraktiven CD-32-Titel gesorgt. Und nun müssen wir natürlich abwarten. Solche Entwicklungen sind sehr teuer, und wir müssen sehen, ob sich das Gerät durchsetzt. Sollten sich Erfolgchancen abzeichnen, dann werden wir natürlich, so schnell es geht, weitere Titel bringen. Als solches wäre dann vielleicht F1 Grand Prix im Gespräch." Pirates! Gold von MicroProse gehört zu den ersten speziellen Entwicklungen für das CD-32.

äußern sich zu CD 32

HEADS

NEON



Niki Laber, Geschäftsführer: "Wir geben dem CD-32 sehr gute Chancen, denn derzeit ist es technisch die beste Maschine. Besonders das Preis-Leistungs-Verhältnis soll an dieser Stelle hervorgehoben werden. Wir glauben, daß die Zukunft der Spiele

allgemein im Medium CD liegt. Deshalb werden wir unsere Spiele allgemein für dieses Medium adaptieren. Damit ist nicht nur eine 1:1-Umsetzung gemeint, sondern wir wollen das Medium gezielt einsetzen, um dem Spieler ein optimales Erlebnis zu vermitteln. Wenn das CD-32 von den Käufern angenommen wird, wird es auch sehr bald Produkte geben, die nur noch für das CD-32 entwickelt werden."

SENSIBLE SOFTWARE



Jon Hare, Geschäftsführer: "Wir werden das CD-32 dann unterstützen, wenn ein Spiel dafür auch genügend Geld einbringen wird, und das wird nicht geschehen, bevor die Maschine nicht oft genug verkauft wurde. Allerdings wurden einige unserer Spiele bereits von anderen Leuten für dieses Gerät umgesetzt.

Sensible Soccer beispielsweise läuft schon ganz hervorragend, was die Vorbestellungen angeht." In den nächsten Wochen erwarten wir die CD-32-Version von Sensible Soccer. Wird neues geboten?

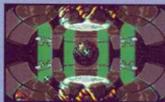
ELECTRONIC ARTS



Jörg Kähler, Presseprecher: "Grundsätzlich geht auch EA den Weg, um den die gesamte Spieleindustrie momentan nicht herunkommt. Das heißt, immer aufwendigere Spiele werden entwickelt, die mehr Daten beinhalten als zuvor. Grafiken und Sounds explodieren förmlich, was die Datenmengen betrifft. Da kommt das Medium CD natürlich gerade recht und wir unterstützen zur Zeit einige Systeme, die in dieser Richtung ausgestattet sind. Unser erster Versuchstitel in Richtung CD-32 wird das Adventure Labyrinth of Time sein, desweiteren

haben wir auch noch Theme Park in einer CD-32-Sonderversion in Planung. Allerdings wird es das CD-32 sehr schwer haben, denn es steht mit etablierten Systemen (PC-CD-ROM, CD-I) in Konkurrenz und demnächst setzt die Spieleindustrie alles auf noch leistungsfähigere Konsolen (3DO). Das einzige, was hier letztendlich entscheidend sein wird, ist das Angebot an Software, die eine Maschine eindrucksvoll ausnutzt. Allein mit ein paar technischen Daten läßt sich kein Standard durchsetzen."

GRAFTGOLD



Steve Turner, Geschäftsführer: "Wir mögen das CD-32 sehr und unterstützen es bereits: Andrew Braybrook arbeitet bereits an CD-32-Versionen von Uridium 2 und Fire & Ice, die das erheblich größere Potential ausnutzen werden. Nachdem man bei der CD unglaubliche Platzmöglichkeiten hat, nicht mehr krampfhaft versuchen muß, alles auf zwei Disketten unterzubringen, und Raubkopien praktisch unmöglich sind, lieben wir das CD-32. Mit dem CD-32 und dem Amiga 1200 sieht die Zukunft des Amigas wieder prächtig aus."

Noch mehr Farben, CD-Soundtracks und technische Tricks sollen Uridium 2 zum Vorzeigespiel auf CD-32 machen.

SOFTWARE 2000

Marc Wardenga, Geschäftsführer: "Zur Zeit haben wir ein Action Game mit dem Titel Crossfire für das CD-32 in der Entwicklung. Wir nutzen dabei einige technische Raffinessen des Gerätes. Leider befürchten wir, daß das CD-32 ein Nischenprodukt ähnlich wie das CDTV bleiben wird. Preislich gesehen müßte das Produkt unter DM 500,- liegen. Verständlicherweise möchte Commodore zunächst die hohen Entwicklungskosten wieder einspielen, aber der anfängliche Preis von über DM 1000,- war viel zu hoch. Das hat auch Commodore eingesehen. Dennoch wurden auch hier wieder die Software-Entwickler vernachlässigt. Wir bekamen ein Mustergerät erst sechs Wochen vor der Markteinführung, das Entwickler-Board mit den Tools erst drei Wochen vor Markteinführung. Und dabei waren wir in Deutschland die ersten, die ein Commodore-Developer-Board für CD 32 hatten. Aber in sechs Wochen kann man nicht viel auf die Beine stellen, geschweige denn ein fertiges Produkt. Wir glauben aber immerhin, daß das CD-32 ein Schritt in die richtige Richtung ist, denn die CD wird unserer Meinung nach der Datenträger der Zukunft sein. Das CD-32 wird allerdings Schwierigkeiten haben, sich gegen den wachsenden PC-Markt in Deutschland behaupten zu können."



Ahoi auf Amiga CD-32

PIRATES! GOLD

Auf PCs sorgt die Deluxe-Version schon seit geraumer Zeit für Furore. Eine noch bessere Version ist nun für das CD-32 erhältlich, die wir auf Herz und Nieren testen!

Auf CD-32 ist Pirates! Gold einfach brillant! Get it!



„Schiff in Sicht! Der Ausguck hat Segel am Horizont entdeckt. Wir befinden uns in Französischen Gewässern, erinnert sich der Kapitän? ... Was wir nachforschend unsere Reise fortsetzen!“

waren. Auf einem kleinen Schiff mit kleiner Mannschaft schwimmt man nun über die Weltmeere, schlägt aufregende Schlachten, sucht sich eine wohlhabende Frau und buddelt nach Schätzen auf exotischen Inseln. Will man ein Schiff kapern, so steht ein actionreicher

Pirates war seinerzeit der größte Hit für den C64 und hält sich seitdem in den Leserecharts diverser Zeitschriften. Nun endlich darf Sid Meiers Kultspiel auch in aufgeböhrteter Form sein Debüt auf einem Amiga geben, passenderweise ist es gleich das CD-32.



Schwertkampf an, in dem man mehr als gute Reaktion zeigen muß. Im Laufe der Zeit



„Die Letzte stellen in gestrichelter Reihenfolge, als sich die Dinge gegen sie wenden. Nicht zu langsam handeln, sondern vorwärts und in die Reihen des Schiffes gehen.“



„Die zwei Schiffe brechen aufeinander. Durch den Knack gehen die Masten über Bord und sinken.“

Ein zünftiger Schwertkampf sorgt für Abwechslung.



Schlachten, Schwertkämpfe und Saufgelage an der Tagesordnung

comment

So tollen Sound habe ich noch nie aus dem Lautsprecher meines Amiga-Monitors gehört. Sicherlich, mit CD ist das kein Problem, doch was MicroProse hier auf die Beine gestellt hat, ist wirklich beeindruckend. Die feinsten Kompositionen und sanftes Meeresrauschen ertönen, und wenn man lange genug wartet, dann gibt es sogar eine Dancefloor-Version der Titelmelodie. Zur Krönung des ganzen wurde auch das Spiel noch um die Adventure-Sequenz erweitert, was Pirates! Gold-CD-32 zur besten Version macht. Get it!



Hans

Hersteller: **MicroProse**
 Muster von: **Hersteller**
 Genre: **Strategie**
 Preis: **ca. DM 100,-**
 Erhältlich: **ab Januar '94**

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

Steuerung über: **Joypad**
 Besonderheiten: **Neue Features exklusiv für CD-32**
 + **Brillante Soundtracks, faszinierendes Gameplay**

- **Grafiken teilweise veraltet**

GAMEPLAY	94%
GRAFIK	67%
SOUND	96%
MOTIVATION	95%

AMIGA GAMES
91%
 GESAMT-WERTUNG

Tolles Intro, langweiliges Spiel

LIBERATION

Bei diesem Spiel gibt es die typische CD-Krankheit zu bewundern, die schon so manches Mega CDII-Spiel heimgesucht hat. Außer einem tollen Intro nichts gewesen außer Spesen!

Schon in der AMIGA Games 7/93 konnten wir Euch ein Preview zu Captive II bieten, das uns nun als Liberation präsentiert wird. War damals noch der Amiga 500 als passendes System erachtet worden, so muß es nun gleich ein CD-32 sein. Spätestens hier wird jeder Szene-Kenner skeptisch, denn

Kurzfristig ist Liberation recht spannend, was nicht zuletzt am guten Intro liegt.

Bis auf den Vorspann wird keine CD-Qualität geboten.

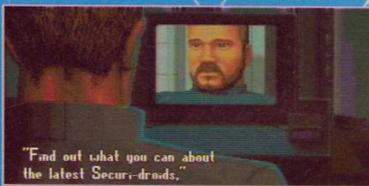
was dachten sich die Entwickler wohl bei ihrem Spiel? Sicherlich wurde es nicht speziell für CD-32 konzipiert, womit CD-Qualität wohl nicht erwartet werden kann. Der Spieler übernimmt die Steuerung von einer Gruppe Droiden, die sich durch insgesamt 4096 verschiedene



ne Städte schlagen müssen, um Kumpels aus den Gefängnissen zu befreien. Somit läuft man nun durch die verschiedensten Gebäude, fährt Aufzug, sucht nach bestimmten Hinweisen, klickt ab und zu per Joypad ein bißchen herum und ballert wie blöde. So ganz kapiert habe ich das Spielprinzip aber immer noch nicht, denn für mich ist Liberation ein einfaches Action-Spiel und keineswegs das angesprochene Rollenspiel-Strategie-Spektakel. Daß man durch so viele verschiedene Szenarien laufen darf, die sich jedoch grafisch recht stark ähneln, macht das ganze jedoch verwirrender. Wenn der

Spielspaß bei jedem neuen Szenario ansteigen würde, wäre Liberation ein einfach großartig, so jedoch entpuppt es sich als lauwarmes Action-Stüppchen, das außer einem zugegebenermaßen tollen Vorspann nicht viel zu bieten hat. Somit darf man die Ankündigung von Captive 3 eigentlich nur als Drohung verstehen. Ach ja, für ein Amiga 500-Spiel wäre Liberation wirklich gut, doch für CD-32 erwarte ich schon etwas besonderes.

(hi)



comment

Zunächst faszinierte mich das absolut gelungene Intro, doch leider erwies sich das langerwartete Nachfolgerspiel zu Captive nicht gerade als Dauerbrenner in Sachen Begeisterung. Mehr oder weniger vernügt staunt man zunächst über die schönen 3D-Grafiken mit Step by Step-Scroll, doch hat man einmal zwei, drei Stunden gespielt, dann kehrt Langeweile ein. Wer ein CD-32 hat, wird derzeit um dieses Spiel nicht herumkommen, den Kauf eines solchen ist es jedoch nicht wert.



Hans

Hersteller:
Mindester:
Muster von:
Hersteller:
Genre:
Action
Preis:
ca. DM 100,-
Erhältlich:
seit Dezember '93

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

Steuerung über:
Joypad
Besonderheiten:

+ brillantes Intro, actionreich

- auf Dauer etwas eintönig

GAMEPLAY 68%
GRAFIK 67%
SOUND 73%
MOTIVATION 65%

AMIGA GAMES

66%

GESAMT-WERTUNG

D/Generation

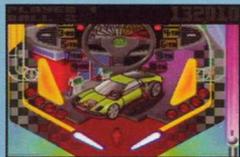


Niedlicher Geschicklichkeitstest von Mindscape.

Virtual Reality meets Action Adventure lautet der vielversprechende Untertitel zu D/Generation. Eigentlich würde dies genau die richtige Thematik für ein CD-32-Spiel darstellen, doch von Virtual Reality ist bei diesem eigentlich nicht viel zu sehen. Allenfalls ist sie in der Story des Spiels enthalten. Hat man erst einmal diese Enttäuschung überwunden, so wartet gleich die nächste auf den geneigten CD-32-Freak. Es gibt keinen aufwendigen Vorspann zu bewundern. So bleibt einem nur noch der zweite Teil des Untertitels übrig, nämlich das Action-Adventure, das man eigentlich auch schon vom Amiga 500 kennt. Hier haben wir es mit genau dem gleichen Spiel zu tun, lediglich die Grafiken wurden entsprechend aufgepeppt und sind nun mit denen der PC-Version identisch. Das Spiel entpuppt sich als äußerst reizvoller Geschicklichkeitstest mit isometrischer 3D-Grafik, dessen Qualitäten nicht in den Bereichen Grafik und Sound liegen. Lediglich die Steuerung per Joypad ist recht hakelig.

(hi)

Pinball Fantasies



Fünf Flipper stehen für Euch bereit!

Das erste Spiel für CD-32! Wieso das erste, werdet Ihr euch jetzt fragen. Ganz einfach: Als seinerzeit im September das CD-32 von Commodore offiziell präsentiert wurde, lief als allererstes Spiel Pinball Fantasies, womit es also das erste CD-32-Spiel ist. Ursprünglich sollte dieses Spiel ja dem CD-32 beiliegen, doch es kam alles ganz anders und Oscar wurde beigelegt. Deswegen präsentieren wir Euch jetzt auf dieser Seite den Kurztzest zu Pinball Fantasies, denn Ihr solltet wissen, ob sich ein Kauf der CD-Edition lohnt. Prinzipiell ist eigentlich alles gleichgeblieben, bis auf drei Unterschiede. Der erste bezieht sich auf die Steuerung, denn nun kann man nicht mehr die Finger bequem auf der Tastatur ruhen lassen, denn eine solche gibt es ja für das CD-32 (noch) gar nicht. Mit dem Steuerkreuz aktiviert man nun den linken Flipper und mit einem Knopf den rechten. Zeigt sich dies als recht ungewöhnlich und gewöhnungsbedürftig, so versuchen ein CD-Soundtrack gehobenen Kalibers und ein bißchen aufgepeppt Grafiken darüber hinwegzuhelfen.

(hi)

Arabian Nights



Sinbad nun in CD-Form!

Das erste Billigspiel für das CD-32. Ziemlich klug und geschäftstüchtig zeigen sich die Herren von Krisalis, denn sie führten fast zeitgleich zum Erscheinen des CD-32 ein Billiglabel ein, mit dem sie ihre aufgepeppten Klassiker an den Mann zu bringen versuchen. Wer sein CD-32 eben erst angeschafft hat, wird dafür sehr dankbar sein, denn leider kann er ja (noch) nicht auf die breite Palette an A500/1200-Spielen zurückgreifen. Den Auftakt bildet das äußerst niedliche und abwechslungsreiche Jump & Run um den Leibwächter zweiter Klasse, der unsterblich in die Prinzessin verliebt ist. Als die Prinzessin schließlich entführt wurde, landet er dafür im Kerker, denn er sollte eigentlich auf sie aufpassen. Sinbad sieht sich das natürlich nicht lange an, bricht aus und begibt sich in das zehn Level umfassende Jump & Run-Abenteuer. Die Qualität der Grafik steigt von Level zu Level, das Intro begeistert und die Spielbarkeit ist ganz ausgezeichnet. Außerdem klingen die CD-Soundtracks noch ganz ausgezeichnet.

(hi)

John Barnes



Fußball-Premiere auf dem CD-32!

Hier können wir Euch gleich das zweite Spiel aus dem Billiglabel Buzz von Krisalis präsentieren. Wiederum beweist Krisalis ein findiges Näschen, denn sie schaffen es, als erste ein Fußballspiel für das CD-32 auf den Markt zu bringen. Da Fußballspiele ja zu den Rennern schlechthin gehören, sind die Verkäufe von John Barnes European Football gesichert. Auch hier handelt es sich um eine aufgepeppten Umsetzung ihres über ein Jahr alten Klassikers, der zwar auch schon seinerzeit niemandem vom Hocker riß, jedoch für ein Spielchen zwischendurch ganz nett geeignet ist. Aus der klassischen Seitenansicht präsentiert sich das flotte Geschehen, das alle möglichen Features bietet. Einwechseln, gelbe Karten und Jubelläufe nach Torschüssen sind ebenso enthalten wie Zeitlupenwiederholungen. Besonders gut gelungen ist jedoch der Sound, denn er wurde glatt aus dem Stadion geklaut. Naturgemäß macht es natürlich am meisten Spaß, wenn man gegen einen Freund antritt. Endlich ein Grund, wieso man ein zweites Joypad kaufen muß. Für Fußballer der Tip!

(hi)

Hersteller: Mindscape
Genre: Geschicklichkeit
Preis: ca. DM 60,-

GAMEPLAY 78%

GRAFIK 63%

SOUND 64%

MOTIVATION 73%

AMIGA GAMES

71%

GESAMT-WERTUNG

Hersteller: 21st Century
Genre: Flippersimulat.
Preis: ca. DM 70,-

GAMEPLAY 74%

GRAFIK 71%

SOUND 79%

MOTIVATION 83%

AMIGA GAMES

78%

GESAMT-WERTUNG

Hersteller: Krisalis
Genre: Jump & Run
Preis: ca. DM 50,-

GAMEPLAY 80%

GRAFIK 76%

SOUND 81%

MOTIVATION 84%

AMIGA GAMES

82%

GESAMT-WERTUNG

Hersteller: Krisalis
Genre: Sportspiel
Preis: ca. DM 50,-

GAMEPLAY 71%

GRAFIK 69%

SOUND 74%

MOTIVATION 80%

AMIGA GAMES

73%

GESAMT-WERTUNG

Whale's Voyage



Devinitiv zu achtzig Prozent ein Rollenspiel.

Den Mangel an Rollenspielen und Wirtschaftssimulationen wollen Hannes Seifert und Niki Laber, besser bekannt als NEO, mit dem Remake ihrer Debut-Hits Whale's Voyage beheben. Wer keine der äußerst gelungenen Soundtrack-CDs zu diesem Spiel ergattern konnte, der kommt nun hier in den Genuß von toll gelungenen Dancefloors, die sich sogar in den österreichischen Charts plazieren konnten. Nachdem man sich in der Redaktion noch immer uneinig ist, ob Whale's Voyage ein Rollenspiel oder eine Wirtschaftssimulation ist, will ich hier das Rätsel auflösen. In Dungeonisten-Manier stellt man sich erst seine vierköpfige Crew zusammen, dann scheffelt man in betriebswirtschaftlicher Art und Weise eine Menge Geld zusammen, um den größten Teil des Spiels dann durch die Städte zu wandern, Unterhaltungen zu führen, Gegenstände zu sammeln und auf Planeten nach kostbaren Waren zu suchen. Deutsche Sprachausgabe und eine Nutzung des kompletten Joypads machen die CD-Version äußerst empfehlenswert für Rollenspieler und angehende Betriebswirte.

(hi)

Hersteller: NEO
Genre: Rollenspiel
Preis: ca. DM 70,-

GAMEPLAY 79%
GRAFIK 77%
SOUND 83%
MOTIVATION 81%

AMIGA GAMES

80%

GESAMT-WERTUNG

Morph



Morphen ist immer noch in!

Endlich gibt es wieder ein schönes Intro zu bewundern, das jedoch in fast unveränderter Form vom Amiga 500 übernommen wurde. Im Gegensatz dazu wurden Grafik und Sound anständig aufgemöbelt, ohne jedoch wirklich begeistern zu können. Die Story ist zwar nicht von allzu großer Wichtigkeit, nichtsdestotrotz jedoch interessant gemacht. Ein kleiner Junge besucht dummerweise einen Professor, der gerade ganz nach Art des Filmes "Die Fliege" an einem Teletransporter arbeitet. Gerade als er das Experiment mit dem Jungen ausprobiert, schlägt ein Blitz ein, was den Jungen als Kugel wieder auftauchen läßt. Nun muß dieser durch vier verschiedene Welten düsen und dabei die zerstörten Teile der Maschine wieder holen. Vier verschiedene Kugelvarianten müssen ausgiebig genutzt werden, wenn man sich den Weg durch die Levels bahnen will. Köpfchen ist somit bei diesem Spiel gefragt, denn wenn man nicht aufpaßt, wird man blitzschnell wieder in eine andere Kugelform verwandelt und man kommt nicht weiter. Allzu viele Features gibt es nicht.

(hi)

Hersteller: Millennium
Genre: Denkspiel
Preis: ca. DM 70,-

GAMEPLAY 80%
GRAFIK 63%
SOUND 65%
MOTIVATION 80%

AMIGA GAMES

77%

GESAMT-WERTUNG

Deep Core



Öde, langweilige, frech, Deep Core.

Das ist es also, worauf die CD-32-Besitzer bestimmt nicht gewartet haben! Eine 1:1-Umsetzung eines mächtigen Amiga 500-Spiels. Beim Test dieser Version haben wir ja noch gnädig über den einen oder anderen Mangel hinweggesehen, doch daß uns das nahezu gleiche Spiel als das ultimative CD-32-Shoot 'em Up untergejubelt wird, ist nahezu eine Frechheit. Die lahmen Bildsequenzen zu Beginn als "Faszinierendes Intro" zu bezeichnen, primitive Extrawaffen als sechs großartige Waffensysteme zu deklarieren und neun langweilige Technolevels als riesige, atmosphärische Levels auszugeben, das war mir dann schließlich doch zu viel. Deep Core ist nichts anderes als ein Turrican für äußerst Arme. Die Spielfigur trottet in Gods-Manier über den Screen, der lahm horizontal scrollt, schießt auf äußerst stupide Aliens und freut sich, wenn man alle drei Jahre einmal ein neues Spritze zu sehen bekommt. Wenn so alle CD-32-Spiele aussehen würden, dann könnte Commodores neuestes Baby nicht einmal gegen den C64 konkurrieren.

(hi)

Hersteller: Ice
Genre: Arcade-Action
Preis: ca. DM 70,-

GAMEPLAY 41%
GRAFIK 49%
SOUND 51%
MOTIVATION 23%

AMIGA GAMES

33%

GESAMT-WERTUNG

James Pond 2



Wir warten auf James Pond 3!

Langsam aber sicher werden alle ungeduldig. Bereits vor über einem Jahr wurde uns der dritte Teil der Pond-Saga angekündigt und wiederum bekommen wir hier den zweiten Teil in aufgepeppter Form vorgelegt. Wer einen Mega Drive besitzt, darf schon längst durch den dritten Teil düsen! Als kleiner Trost wird uns jedoch hier ein wirklich witziger Zeichentrickfilm geboten, der allerdings ein bißchen grobkörnig ist. Der geneigte Leser wird merken, daß ich wenig Lust verspüre, ein achttes Mal über Pond 2 zu schreiben, da dieses Spiel eigentlich jedem hinlänglich bekannt sein sollte. In zwei Sätzen möchte ich somit dieses Thema abhandeln. Dr. Maybe hat auf dem Nordpol Bomben in Spielzeugfabriken versteckt. Pond möchte natürlich eine Katastrophe verhindern und begibt sich in ein Jump & Run-Abenteuer erster Güte. 2500 Screens voller Action und ein gut gelungener Soundtrack machen James Pond 2 auch auf dem CD-32 zum Hit. Nichtsdestotrotz wäre mir allerdings James Pond 3 für den gewöhnlichen Amiga viel sympathischer!

(hi)

Hersteller: Millennium
Genre: Jump & Run
Preis: ca. DM 70,-

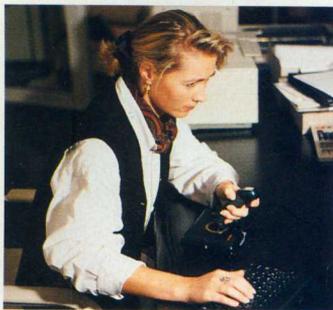
GAMEPLAY 76%
GRAFIK 79%
SOUND 78%
MOTIVATION 81%

AMIGA GAMES

79%

GESAMT-WERTUNG

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 _____

and 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,-**

Solten 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.

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 (Gründergebühr DM 10,-/mtl.) und schon kann es losgehen.

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 ein unser Anmeldeformular an.

Mitglied werden kann jeder über 18 (oder Minderjährige mit dem Einverständnis eines Erziehungsberechtigten). Voraussetzung ist eine Eurocheckkarte.

WAS HANN 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:

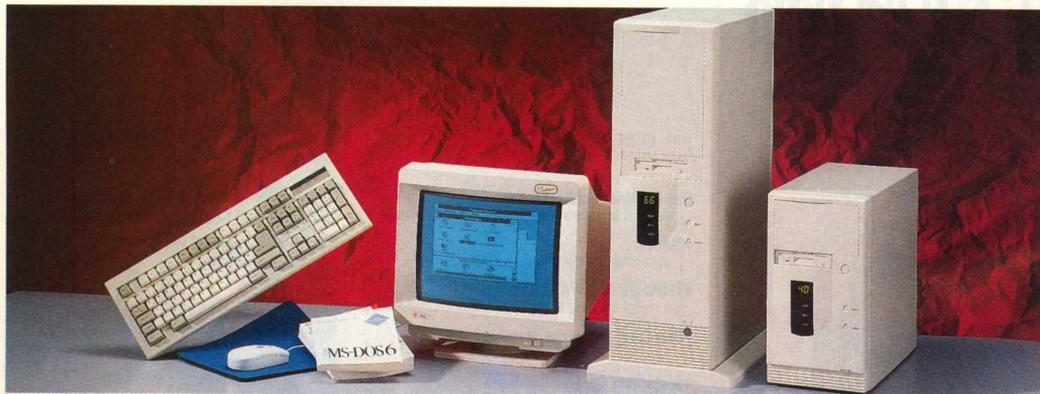
On-Line Deutschland
Rethelstr. 130
40 237 Düsseldorf

Tel: 0211-633006
Fax: 0211-6411123

On-line Entertainment
ist eine Division der
SOFT & SOUND GmbH, Düsseldorf

**Wir akzeptieren American Express,
Eurocard und Visa!**

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-Control-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 Galatic	DM 54,95
Bundesliga Manager Prof. 2.0	DM 69,95
Burntime	DM 69,95
Cannon Fodder	DM 54,95
Cardiaxx	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
Dogfight	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
Popoulos 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
Woody's World	DM 54,95
Zero	DM 69,95
Zool	DM 54,95

Amiga 1200/4000

1869	DM 69,95
Alien Breed	DM 59,95
Anstoss	DM 69,95
Body Blows Galatic	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
Rabocod	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	
Turboarten 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 2DD 3,5"/720 KB,	
10 Stück	DM 9,90

Solange der Vor rat reicht. Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

Wir akzeptieren American Express, Eurocard und Visa!

BESTELL-TELEFON:

0211-633 006

On-line

Entertainment

Solide Durchschnitts-
ware präsentiert sich
in dieser Ausgabe.
Nur Mr.Nutz kann
sich in der Spitzen-
gruppe plazieren.

AMIGA GAMES Charts.

DENKSPIELE

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	Bob's Bad Day	12/93	84%	Psygnosis
2	Goblins 3	1/94	84%	Coktel Vision
3	Bill's Tomato Game	12/92	83%	Psygnosis
4	Ragnarok	3/93	81%	Mirage
5	One Step Beyond	11/93	77%	Ocean
6	Oxyd	3/93	74%	Dongleware
7	Diggers	1/94	70%	Millennium
8	Ballistic Diplomacy	9/93	68%	Wolf

SIMULATIONEN (allgemein)

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	Sim Earth	2/93	84%	Maxis
2	Pinball Fantasies	11/92	84%	21st Century
3	Sim Life	12/93	79%	Maxis
4	Spielhölle Pro	10/93	37%	Sunnysoft

FLUGSIMULATIONEN

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	Gunship 2000	7/93	84%	MicroProse
2	Dogfight	11/92	82%	MicroProse
3	F-117 A	12/93	82%	MicroProse
4	B-17 Flying Fortress	5/93	73%	MicroProse

JUMP & RUN-SPIELE

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	Mr. Nutz	2/94	94%	Ocean
2	The Lost Vikings	9/93	92%	Interplay
3	Soccer Kid	10/93	90%	Krisalis
4	Arabian Nights	7/93	84%	Krisalis
5	Chuck Rock 2	6/93	83%	Core Design
6	Wonderdog	12/93	83%	Core Design
7	Superfrog	6/93	82%	Team 17
8	Cool Spot	2/94	82%	Virgin

ADVENTURES & ROLLENSPIELE

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	Ambermoon	11/93	93%	Thalion
2	Curse Of Enchantia	2/93	86%	Core Design
3	Indiana Jones IV	2/93	85%	Lucas Arts
4	Das Schwarze Auge	1/93	84%	Attic
5	Space Hulk	11/93	83%	Electronic Arts
6	Abandoned Places 2	5/93	83%	Ice
7	Flies-Attack On Earth	4/93	81%	Rainbow Arts
8	Shadoworlds	1/93	81%	Krisalis
9	KGB	2/93	81%	Virgin
10	Jonathan	4/93	80%	Software 2000

ARCADE-ACTION

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	Turrican 3	11/93	94%	Rainbow Arts
1	Lionheart	2/93	94%	Thalion
3	Hired Guns	12/93	93%	Psygnosis
4	Syndicate	8/93	92%	Bullfrog
5	The Chaos Engine	3/93	91%	Renegade
6	Cannon Fodder	1/94	89%	Virgin
7	Blastar	10/93	85%	Core Design
8	Body Blows Galactic	1/94	84%	Team 17
8	Body Blows	5/93	84%	Team 17
10	Mortal Kombat	1/94	82%	Virgin



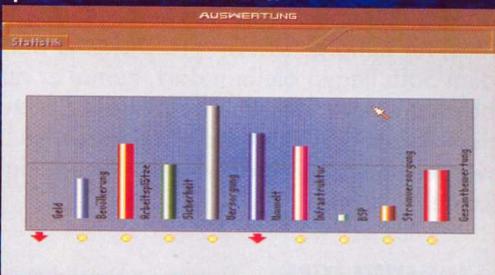
Mr. Nutz von Ocean/Neon platziert sich natürlich an erster Stelle in den Jump & Run-Charts!



Mit F1 kann sich endlich wieder ein Rennspiel in den Charts platzieren.



Der coolste Spieleheld seit langem nennt sich Cool Spot und landet in den Charts.



Hoffentlich läßt er nicht mehr allzulange auf sich warten, der Aufschwung Ost.

SPORT-SPIELE

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	Goal!	7/93	84%	Virgin
2	A. MacLean's Pool	2/93	83%	Virgin
3	TV Sports Baseball	2/93	78%	Mindscape
4	TV Sports Boxing	2/93	74%	Mindscape
5	Lothar Matthäus	10/93	71%	Bomico
6	Tom Landry Football	8/93	71%	Merit
7	WWF Eur. Rampage	2/93	69%	Ocean
8	Liverpool	12/92	65%	Grand Slam
9	World Class Cricket	11/93	63%	Audiogenic
10	Super Sports Challenge	9/93	62%	Microids

WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	Anstoß	12/93	91%	Ascon
2	Eishockey Manager	6/93	84%	Software 2000
3	Centerbase	11/92	76%	Softgold
4	Premier Manager	4/93	75%	Gremlin
5	Elysium	1/94	72%	Magic Bytes

STRATEGIE-SPIELE

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	Die Siedler	12/93	93%	Blue Byte
2	Lemmings 2	4/93	93%	Psygnosis
3	Elite 2	12/93	92%	Gametek
4	Historyline	1/93	89%	Blue Byte
5	Dune II	6/93	88%	Virgin
6	Burntime	10/93	88%	Max Design
7	A-Train	6/93	82%	Maxis
8	The Humans	1/93	82%	Mirage
9	Aufschwung Ost	1/94	80%	Sunflowers
10	Hannibal	9/93	78%	Starbyte

RENNSIMULATIONEN

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	MicroMachines	12/93	82%	Codemasters
2	F1	2/94	76%	Domark
3	Prime Mover	12/93	73%	Psygnosis
4	Overdrive	12/93	69%	Team 17

Software für wenig Geld

Bei diesem Wetter momentan jagt man keinen Hund vor die Türe. Allerdings ist es auch nicht nötig, das arme Tier rauszuja-gen. Diese PD-Disketten könnt Ihr bequem, vor der Heizung sitzend, per Telefon ordern. Ein netter Herr (?) von der Post wird sie Euch auch innerhalb weniger Tage liefern, für lumpige DM 3,- pro Diskette. Der Haushund wird es Euch danken, daß er auf dem Sofa liegen bleiben darf, zumal er auch noch zusätzlich eine reelle Chance bekommt, eine leckere Briefträgerwade zu erwischen. Also - tut Eurem Amiga und dem vernachlässigten Hund etwas Gutes und bestellt ein paar PD-Spiele. Nein - ich werde dafür nicht gesponsort. Warum eigentlich nicht?

Rainer Rosshirt

SPIELEKISTE EXTRA

NR.21

CROSS 5.1

Auf dieses Programm haben Millionen von Menschen gewartet. Falls Ihr auch zu den Leuten gehört, die stundenlang auf ein Blatt Papier starren, das mit kleinen Kästchen bedruckt ist, in welchen merkwürdige Fragen stehen, dann solltet Ihr Euch einmal diese Diskette ansehen. Knobeln und Raten mit den kleinen, quadratischen Kästchen. Cross ist ein Programm zur computerunterstützten

Erzeugung von Kreuzworträtseln. Funktionsfähig allerdings nur ab OS 2.0X und höher. Nun braucht Ihr endlich nicht mehr Mutters Zeitschriften zu zerschneiden, sondern könnt Euer Gehirntaining am Computer machen.

BALDER 'S GROVE

Boulder Dash war ein echter Klassiker, der monatelang vor den Monitor bannen konnte. Bis heute hat dieses Game eine treue Fangemeinde, die natürlich auch immer auf der Suche nach Nachschub ist. Neue Höhlen und Labyrinth

erwarten in diesem Boulder-Clo-ne den unentwegten Emerald-Fan. Als Bonbon gibts noch einen Leveleditor, der auch dringend nötig ist, denn die beigefügten Levels sind echt schwer!

SPIELEKISTE Nr.37

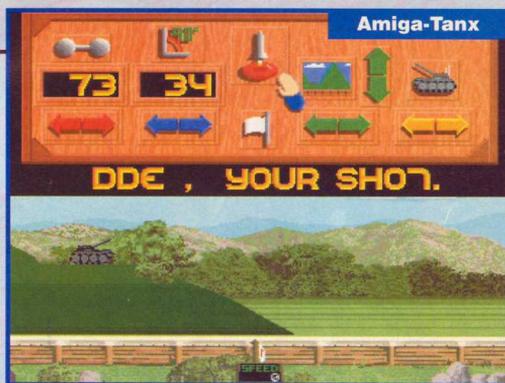
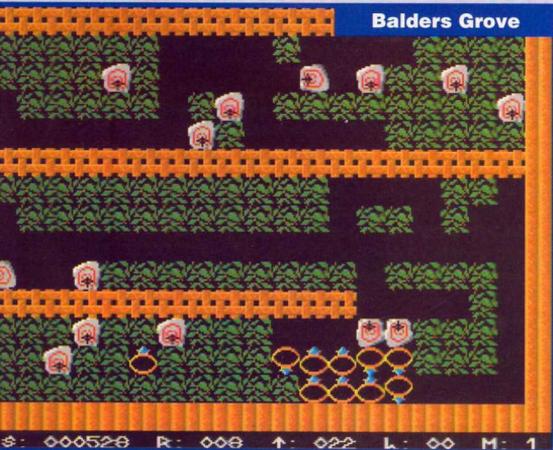
AMIGA-TANX

Spielstarke Amigaversion des bekannten Strategie - und Geschicklichkeitsspiels für zwei Spieler. Mit vielen Optionen und Einstellmöglichkeiten (Schwierigkeitsgrad, Hintergrundmusik, Abschlußenergie des Geschützes usw.) - dabei muß aber auch z.B. noch die Windrichtung und -stärke berücksichtigt werden. Baller-freaks werden hier nicht bedient, aber die Tüftler und Denker kom-

men voll auf ihre Kosten. Grafik und Sound bieten keinen Grund zum meckern.

RUEDA

Glücksrad auf englisch. Im Wettstreit gegen den Computer oder einen Mitspieler müssen gesuchte Begriffe erraten werden. Hat der Spieler nach drei Runden nicht die Nase voll, verfügt er stattdessen vielleicht über das höchste Gewinnkonto. Sollte ich wirklich noch erwähnen, daß dieses Spiel gute Kenntnisse der englischen Sprache verlangt? Vor allem bei den Redewendungen wird es nahezu unmöglich. Eine echte Herausforderung.



SPIELEKISTE NR.362

TANK TEAM

Kampf- und Strategiespiel für zwei Spieler. Nach einem umfangreichen (eigentlich wollte ich ja "verwirrend" schreiben) Einstellmenü gelangen die Spieler auf das "Schlachtfeld", das aus der Vogelperspektive gezeigt wird. Ziel ist es dann, die gegnerischen Panzer zu "erledigen". Vorsicht! Ihr benötigt unbedingt zwei Joysticks.

DESCENDER

Guter Defender-Verschnitt im 3D-Look. Im ersten Level bewegen sich auf drei Flächen Objekte in Richtung Boden. Der Spieler muß verhindern, daß diese Teile die Unterkante berühren - durch gezielten Dauerbeschuß. Im zweiten Level sind es schon vier Flächen, im dritten Level fünf... usw. Grafik und Sound sind wirklich brauchbar, allerdings ist der Schwierigkeitsgrad echt derb. Als ermüdend erweist sich auch, daß man nach einem "Game Over" (das man leider nur allzu schnell zu Gesicht bekommt!) erneut die Ladeprozedur über sich ergehen lassen muß. OS 2.0 oder höher ist allerdings unbedingt vonnöten.

SPIELEKISTE NR.363

COMBAT AIR PATROL

Hier finden wir eine spielbare Demoversion von einem Psychosis-Knüller. Eine Flugsimulation mit realistischen Flugzeugmodellen wie F-14, oder F-18. Obwohl die Sprachausgabe so klingt, als

würde Micky Maus am andern Ende der Leitung sitzen, werden Fans von kriegerischen Flugsimulationen dennoch voll auf ihre Kosten kommen. Abspeichern einer Mission ist leider nicht möglich.

BOOMERANG

Nettes Action-Spiel für zwei Spieler. Mit einem Kampfboomerang muß der Gegner in verwickelten Labyrinth wieder einmal erledigt werden. Aber Vorsicht: Ein Kampfboomerang kommt nicht automatisch zurück. Zwar ist die Grafik wirklich entsetzlich, der Sound sogar schlimmer (den kann man wenigstens abdrehen!), aber dennoch macht das Spiel eine Menge Spaß.

SPIELEKISTE NR.364

FATAL MISSION

Wieder einmal muß ausgerechnet Du die Erde retten. Wieder einmal ein Ballerspiel. Wieder einmal scrollt die Landschaft von links nach rechts, Tonnen von Gegnern, Extrawaffen - man kennt das ja. Ich erspare es mir auch, näher darauf einzugehen. Allerdings wurde es hier wirklich brauchbar umgesetzt, mit einem hörenswerten Soundtrack. Empfehlenswert!

TENNIS

Als wir die ersten Bilder sahen, glaubten wir, da will uns einer ein Ei ans Knie nageln. Das kann doch nicht wahr sein - das gute, alte Pong! Eines der ältesten Computerspiele. Ein "Ping-Pong-Spiel" mit einer Mickergrafik, wie



sie vor zehn Jahren üblich war - dazu der passende Sound. Als einzige neue Option wurden Schüsse eingebaut, mit welchen man den Gegenspieler kurzzeitig lähmen kann. Nur so zum Spaß versuchten wir uns davon loszureißen! Ein schönes Beispiel dafür, daß einfache Grafik und ein uraltes Spielprinzip dennoch verdammt viel Spaß machen können. Warum eigentlich?

SPIELEKISTE NR.365

THE REAL POPEYE

Wer kennt ihn nicht, den spinatfressenden Comic-Helden? Hier ist jetzt endlich eine Amigaversion des 64er Klassikers! Immer hat der böse Brutus seine Hände im Spiel und es stünde schlecht um

Olivia - wenn da nicht Popeye wäre. Die Grafik und der Sound wurden dem Amiga angepaßt. Aber als Gipfel der Nostalgie hat man die Ladezeiten des C64 emuliert (ich spreche von der Version für die Datensette!).

STAR FLEET

Ein großes Spiel für 1-4 Spieler um Welten, Eroberungen und Erforschung des Universums. Recht kompliziert und verwirrend, aber für die Denker durchaus einen Blick wert.

THE GERB GAME

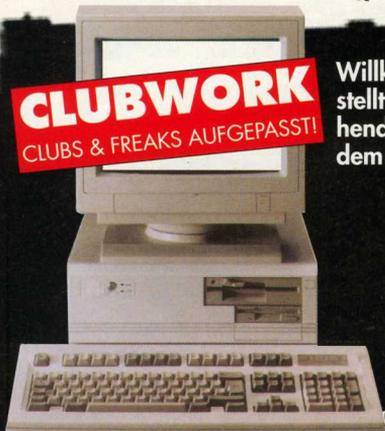
Jage die bösen Gerbils. Absolut hektische Ballerorgie mit der lausigsten Grafik, die ich seit langem gesehen habe. Aber wenigstens kommt ordentlich Hektik auf und man braucht auch nur wenige Sekundenbruchteile, um zu kapieren, warum es geht.

Richte Dein Fadenkreuz auf einen der herumwuselnden Pixelhaufen, abdrücken - fertig.

Muster von:
B*E*R*L*I*N PD
Willi Hillenbrand
Bismarckstraße 64
13 585 Berlin
Tel.: 0 30/3 33 54 25



CLUBWORK
CLUBS & FREAKS AUFGEFASST!



Willkommen zur Clubecke! Wenn auch Euer Club vorgestellt werden soll, dann wendet Euch einfach an untenstehende Adresse. Vorgestellte Clubs schreiben bitte unter dem Kennwort "Feedback", was die Arbeit erleichtert!

AMIGA CLUB COBURG e.V.

Der ACC gehört wohl zu den professionellsten Clubs, die wir hier auf diesen Seiten vorstellen. Die Hotline solltet Ihr unbedingt einmal nutzen!

Mitglieder: 65
Clubbeitrag: DM 70,- jährlich
Leistungen: vierteljährliches Clubmagazin, Workshops, Clubräume, PD-Serien, jährliche öffentliche Ausstellung.

Anschrift: AMIGA CLUB Coburg e.V.
c/o Frank Eisenwiener
Ringstraße 16
96269 Großheirath
Tel.: 09565-3248
Fax: 09565/3240

PROGRAMMIERCLUB AMIGA

Speziell für Programmierer kann ich den PCA-Club in Nordbach empfehlen. Wer etwas anderes machen will, soll hier zuschlagen.

Mitglieder: 10 (alle Klassen)
Clubbeitrag: DM 20,- jährlich
Leistungen: vierteljährlich erscheinendes Diskettenmagazin, Telefon-Hotline, PD-Pool, kostenlose Kleinanzeigen.

Anschrift: PCA
c/o Rüdiger Zuber
Hofstraße 11
77787 Nordbach
Tel: 07838/443

REFLECTIONS CLUB

Mit einem der schönsten Logos kann der Reflections-Club aus dem Raum Gelsenkirchen/ Duisburg aufwarten, denn ein Drahtgitter-Modell der U.S.S. Enterprise zielt ihren Briefkopf.

Mitglieder: 51
Clubbeitrag: DM 4,- monatlich
Leistungen: Clubzeitung, PD-Copy-Partys, Veranstaltungen in Zusammenarbeit mit dem Jugendzentrum Nord der Stadt Herten

Anschrift: Reflections Club
c/o Olaf Gröning
Beckeradstraße 11
45897 Gelsenkirchen

AMIGA IMAGE CLUB

Kreativität, Arbeitsseifer bei Zusammenarbeit und ein Amiga mit mindestens 1 MByte sind Bedingung, wenn Ihr Euch bei diesem Club beteiligen wollt.

Mitglieder: 13
Clubbeitrag: Aufnahmegebühr DM 7,-, zweimonatlich DM 5,-
Leistungen: Jeden 2.Monat Clubdiskette, Infos, Tips & Tricks, kostenlose Kleinanzeigen, Begrüßungsdisk.

Anschrift: Amiga Image Club
c/o Enrico Friedrich
Artur Becker Ring 32
15528 Spreenhagen
Tel: 0161/3308065 ab 19.00 Uhr

AMIGA GAMES CLUB

Marcel Casasola aus Nürnberg hat sich entschlossen, einen Amiga Club zu gründen. Wir geben ihm den Namen AMIGA Games und den bundesweiten Kontakt müßt Ihr herstellen.

Mitglieder: noch keine
Clubbeitrag: DM 36,- jährlich
Leistungen: monatliches Clubmagazin mit interessanten Artikeln, Beiträgen und Kleinanzeigen von Mitgliedern.

Anschrift: AMIGA Games Club
c/o Marcel Casasola
Euckenweg 16
90471 Nürnberg
Tel: 0911/814875

AMIGA GAMES CLUB

Na, das ist doch erfreulich! Jetzt haben wir doch tatsächlich einen Amiga Games Club. Eigentlich nennen die Jungs ihren Club Amiga Game Club, doch ich denke, Amiga Games Club ist viel schöner, oder?

Mitglieder: 6 (alle Klassen)
Clubbeitrag: monatlich DM 5,-
Leistungen: monatliche PD-Disk, vierteljährliches Clubmagazin, kostenlose Kleinanzeigen.

Anschrift: AGC
c/o Danny Steinecke
Schäferereigasse 61
99759 Niedergerbra

AMIGA POWER MANNHEIM

Wenn es so weiter geht, dann haben wir bald alle Winkel dieser Republik mit Clubs abgedeckt. Nun gehen wir in den Süden Deutschlands und erklären den Amiga Power Mannheim für eröffnet.

Mitglieder: 2
Clubbeitrag: monatlich: DM 10,-
Leistungen: monatliche Spieldiskette, gemeinsamer Tips & Tricks-Katalog

Anschrift: Amiga Power Mannheim
c/o Dirk Müller
Stettiner Straße 108
68307 Mannheim

RN AMIGA CLUB

Moin moin! Das fällt mir an dieser Stelle ein, wo ich nun den ersten Amiga Club aus Ostfrriesland vorstellen darf. Er wurde erst vor kurzem gegründet, also los und anmelden.

Mitglieder: 7
Clubbeitrag: DM 4,- monatlich, DM 2,- Aufnahmegebühr
Leistungen: Hotline, Preisvergünstigung beim Hardwarekauf, PD Service, Clubzeitschrift, Plakate, Hardware-Infos.
Anschrift: RN Amiga Club
c/o AG/RN
Postlagernd
26811 Rhauderfehn
Tel. 0561-14913

INPUT HUNTER CREW

Die Crew aus die neuen Bundesländern hat sich bereits einmal mit dem Fanzine "The Guru" in der Reader's Corner verewigen können, seitdem wachsen ihre Mitgliederzahlen ständig.

Mitglieder: 34
Clubbeitrag: halbjährlich Clubkarte DM 2,50
Leistungen: Fanzine The Guru, Scan/Sample-Service, Problemlösungen, Projekte, Einsteigerhilfen
Anschrift: IHC
c/o David Lamorski
Straße des Friedens 2
06808 Holzweißig

AMIGA GAMES CLUB

Und hier nun der dritte Amiga Games-Club! Alle Clubs, die über diese Clubseiten gegründet werden, erhalten von nun an den Namen AMIGA Games. Das dürfte doch die Mitglieder scharenweise bringen.

Mitglieder: Noch keine
Clubbeitrag: DM 5,- + Leerdiskette monatlich (voraussichtlich)
Leistungen: Clubzeitschrift, gegenseitige Unterstützung, PD-Spiele, Demos
Anschrift: AMIGA Games Club
c/o Bennett Ricks
Dorfstraße 38
24806 Föhrden
Tel. 04335/346

AMADEUS e.V.

Profis aufgepaßt! Wenn Ihr einen wirklich guten Club sucht, dann solltet Ihr Euch an den Amiga Anwender Club in und um Stuttgart halten, der wohl zum besten gehört, was es an Clubs in Deutschland gibt.

Mitglieder: ca. 25
Clubbeitrag: vierteljährlich DM 10,-
Leistungen: regelmäßige Amadeus News, vierzehntägiges Clubtreffen, Hardwarebenutzung, kleine Kurse.
Anschrift: Amadeus e.V.
c/o Gerd M. Kempf
Taubenheimstraße 48
70372 Stuttgart

AMIGA COMPUTER CLUB

Seit 31.12.1993 existiert ein neuer Club für Amiga-Freaks in Halle. Bislang hat der Club nur drei Mitglieder, doch ich denke, dank dieser Anzeige sollten diese deutlich mehr werden.

Mitglieder: 3
Clubbeitrag: monatlich: DM 7,-
Leistungen: großer PD-Pool, kostenlose Kleinanzeigen, Clubmagazin oder Clubdisk, vielleicht Telefon-Hotline
Anschrift: ACC-Halle
c/o Torsten Schröter
Joseph-Haydnstraße 1
06110 Halle/ Saale
Tel: 0345/ 786665

MULTI POWER CLUB

Wir wissen zwar nicht, was wir uns unter dem Multipower-Club vorstellen sollen, vorenthalten wollen wir Euch diese Neugründung jedoch nicht.

Mitglieder: Neugründung!
Clubbeitrag: monatlich: DM 8 Erwachsene, DM 5,- Studenten, DM 3,- Mitarbeiter
Leistungen: Clubdisk mit Tips & Tricks, Kleinanzeigen, Wettbewerbe, PD-Austausch, Scanservice
Anschrift: Multi Power Club
c/o Daniel Goldmann
Elzenbergstr. 37
08373 Niederlungwitz

AMIGA CLUB

Einen besonders einfallsreichen Namen kann der Club von Günter Riedel aus Oberelbert zwar nicht aufweisen, doch immerhin 34 Mitglieder sprechen für solide Leistungen, die überzeugen.

Mitglieder: 34
Clubbeitrag: DM 36,- jährlich
Leistungen: zweimonatlich 2 Clubdisks, PD-Serien

Anschrift: Amiga Club
c/o Günter Riedel
Im Winkel 4a
56412 Oberelbert

AMIGA CLUB AUSTRIA

Nun haben wir alle deutschsprachigen Länder abgedeckt, denn ein österreichischer Computerclub hat sich auf den Clubseiten etablieren können. Robert Ribic freut sich auf Eure Mitgliedsanträge.

Mitglieder: unbekannt
Clubbeitrag: monatlich öS 20,- oder jährlich öS 200,-
Leistungen: monatlich Clubdiskmagazin, Gratisanzeigen, Wettbewerbe, Tips.
Anschrift: Amiga Club Austria
c/o Robert Ribic
Postbox 17
A-8521 Wetttmannstätten

KELLIS PD USER CLUB

Um Mitglied bei Kellis PD-User Club zu werden, müßt Ihr nicht riesige Umzugskosten auf Euch nehmen und bis zum Jahre 2002 warten. Schreibt und mailed einfach drauf los. Sie (Kelli!) wartet auf Euch!

Mitglieder: Unbekannt
Clubbeitrag: ca. DM 15-30,- monatlich
Leistungen: Bis 30 PD-Kopien auf Mitgliederdisk kostenlos, jede weitere Kopie DM 1,50 inc. Diskette. Mailboxbenutzung (2 Modems)
Anschrift: Kellis PD User Club
Friedrick Karl-Straße 5
12013 Berlin
Mailbox: 030/7535127 (24h)
030-7533329 (0.00-15.00h)

Die Adresse für alle Clubs:
COMPUTE C Verlag GmbH
Redaktion AMIGA Games
Kennwort: CLUB WORK
Isarstraße 32-34
90 451 Nürnberg



Unser Raser des Monats ist Marco Elwert aus Neuruppin. Hat er überhaupt noch seinen Führerschein?

Program Selector Die neue Diskettenzeitschrift

The Kick Nr. 11/93 1602032 Bytes free

SOFORT LESEN!	The Kick Nr. 11/93
BEWERTUNGSZEITRAUM	The Kick Nr. 11/93
Neu bei uns	Was gibts als Monats Spiel
WITTLICHE	Das raubt mal?
BEWERTUNG DRUCKEN!	Das scharfe PD-Spiel
	Masteres II
* THE KICK	
* Die neue Diskettenzeitschrift	* befindet sich noch
* PD-HANDLETTST	* das Monats Bar-Tracing-Pic.
PD-SOFTTEST	die handgezeichnete Monatsbild, versch.
NEUE HERBESPIELE	Einfach und Icons.
KLATSCHRE	Zurück.
WETTEN	Monatsbild
TIPS	

PLEASE SELECT

Program Selector 2.0 by Francois Mich

Daniel Zimmermann sendete uns die allererste Ausgabe seines Disketten-Shareware-Magazins. DM 6,- soll das allmonatlich erscheinende PD-Werk kosten.



Diesen Kerl kennen wir doch?! Für den Silbermann ist Michael Salzmann verantwortlich.

Hast Du auch ein Bild?

Diesmal fiel sie etwas mager aus, die Seite, die eigentlich Eure sein sollte. Schickt mir doch bitte nächstes Mal ein paar Bilder mehr, sonst sehe ich mich gezwungen, selber solche Kunstwerke zu fabricieren. Und das wollen wir uns doch allen ersparen, oder? Also ran an den Amiga, ein Bild rausblasen und an die unten genannte Adresse schicken. Mit ein bißchen Glück könnt Ihr Euer Meisterstück in einer der nächsten Ausgaben wiederfinden.

Euer Roland

CompuTec Verlag • Redaktion AMIGA Games • Reader's Corner •
Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg •



Ralph Kawel schickte uns das Bild eines vierbeinigen Flopps. Was er damit wohl gemeint hat...



Endlich mal was Handgemaltes. Dieses Potpourri aus Autofetischismus und Katastrophenstimmung stammt von Mario Meyer aus Homberg.

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 **C Commodore**

Zwei Demos und drei komplette Spiele können wir Euch neu in unserem

Demo-Service präsentieren. Darunter befindet sich auch wieder ein Spiel, das satte zwei Disketten benötigt.

1.



Raid 4

Ein gelungenes Actionspiel aus der PD-Szene können wir Euch an dieser Stelle präsentieren. Für DM 2,- kann man doch eigentlich kaum einen Fehlgreif machen, oder?

Unsere Wertung:

gut!

2.



Georg Galaxo

Genauso sollte PD-Software aussehen: Spielerisch ausgetüfelt, grafisch abwechslungsreich und langfristig motivierend! Für DM 4,- bekommt Ihr Georg Galaxo auf zwei Disketten!

Unsere Wertung:

toll

3.



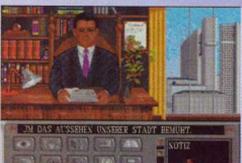
Global Gladiators

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.



Das Erbe

Als eines der ersten Spiele von Comand machte dieses Game Geschichte im Spielbereich. Wenn Ihr dieses legendäre Spiel noch nicht gesehen habt, schlagt zu!

Unsere Wertung:

nett

5.



Backstage

Einmal hinter die Kulissen der Musikbranche blicken? Wissen, wie man zum Megastar aufsteigt und anschließend abfällt? Dann holt Euch Backstage, das komplette Spiel vom Liveclub!

Unsere Wertung:

Get it!

6.



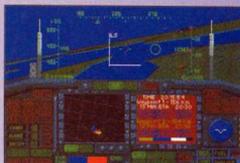
Fury of the Funnies

Wer einmal in dieses niedliche Geschicklichkeitsspiel hineinschnuppern will, dem bietet sich hier die Gelegenheit dazu. Ein kompletter Level darf von Euch durchgespielt werden.

Unsere Wertung:

71%

7.



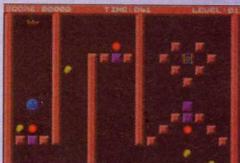
F-117 A

Der Tarnkappenjäger von MicroProse hebt nun endlich ab und wir haben die passende Demoversion für Euch bereitgestellt. Vom Marktführer MicroProse!

Unsere Wertung:

82%

8.



Pop Corn

Ihr kennt Puzznic, Tetris oder Sokoban? Ihr mögt diese Spiele auch? Dann solltet Ihr einmal in das Demo von Pop Corn hineinschnuppern, das acht von vierzig Levels bietet!

Unsere Wertung:

denk mal

9.



Blastar

Das jüngste Shoot 'em Up von Core Design darf hier schon einmal probegallert werden. Laßt Euch von dem Digisound und flottem Scrolling begeistern.

Unsere Wertung:

85%

10.



Combat Air Patrol

Psygnosis bewies mit Combat Air Patrol, daß sie nicht nur Action- und Geschicklichkeitsspiele machen können. Besorgt Euch unbedingt das Demo dazu, damit Ihr wißt, was Ihr versäumt!

Unsere Wertung:

82%

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 Stück. Zum Gesamtpreis kommen noch DM 3,- für Verpackung und Versand hinzu. (Ausland: Barzahlung + DM 10,- Porto)

- | | |
|---|---|
| 1. <input type="checkbox"/> Raid 4 | 6. <input type="checkbox"/> Fury of the Furries |
| 2. <input type="checkbox"/> Georg Galaxo | 7. <input type="checkbox"/> F-117 A |
| 3. <input type="checkbox"/> Global Gladiators | 8. <input type="checkbox"/> Pop Corn |
| 4. <input type="checkbox"/> Das Erbe | 9. <input type="checkbox"/> Blastar |
| 5. <input type="checkbox"/> Backstage | 10. <input type="checkbox"/> Combat Air Patrol |

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

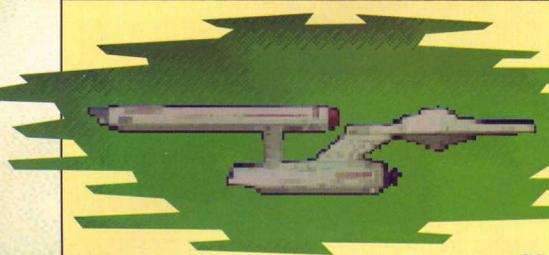
Hotline

für
 Bestellungen
 und
 Reklamationen

Telefon:

0911 - 30 15 00

STAR TREK



Endlich ist es soweit! Nun dürfen alle Trekkies auch auf dem Amiga durch Galaxien düsen, in denen noch nie zuvor ein Mensch war. Ob die Umsetzung des PC-Hits

für den Amiga 1200 gut gelungen ist, dürft Ihr nächste Ausgabe erfahren!



Simon The Sorcerer

Wer auf Adventures steht, der wird sich über das neueste Spiel der Elvira-Macher freuen. Adventures wie Indiana Jones, Legend Of Kyrandia oder Monkey Island werden gehörig auf die Schippe genommen. Ob dieses Spiel

der absolute Adventure-Rehit für alle Amigas wird?



SECOND SAMURAI

Viele Monate warten wir schon auf das neueste Action-Jump & Run von Psygnosis. Kurz vor Redaktionsschluß trudelte nun endlich der Nachfolger von First Samurai ein. Kann es gegen Mr. Nutz und Cool Spot bestehen?

Kolumbus

Software 2000 schickt sich an, Patrizier vom Thron der besten Wirtschaftssimulation zu stoßen. Ob Christoph Kolumbus neue Wertungswelten entdeckt, können wir Euch demnächst mitteilen.



Die Zeit bis zur nächsten **AMIGA Games** könnt Ihr mit dem Zocken der neuesten Hits sicherlich überbrücken. Notieren solltet Ihr Euch das Erscheinungsdatum jedoch dennoch, es ist der:

23.02.1994

Erotik Dreams



Erleben Sie die schönsten Hits der besten Erotik- und Pornoshows der letzten Zeit. Und das in bester Fotoqualität. Brisante Stellungen 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 Diskets) **Best.-Nr. P005 49,- DM**
 Erotik Dreams plus (15 Diskets) **Best.-Nr. P006 69,- DM**

Schmaus Paket



Do the Bartman (Viele Simpsons-Lieder, freche Simpsons-Sprüche und natürlich das Bild, Creep Show (Knallige und sehr gruselige Horrorshow), Crazy Comics, The Simpsons (Tolle Trickfilme), Museum (Alcatraz bietet brillante Bilder wie "Astronauten" mit Musikunterstützung), Techno Track II (Technomusik mit musiksynchronem Grafikprogramm), Grauenreich (Bilder von seinem Graf), Manta Vitae, Beverly Hills 90210 (Mit original 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-Partys!
- Meist deutsche Programme.
- Deutsche Service-Anleitungen.
- 100% Virenschutz.
- Garantierte 24h-Lieferfrist.
- 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 formlos per Brief/Postkarte, rufen Sie uns an oder schicken Sie uns ein Fax. Bestellungen bis 16:00 Uhr werden noch am selben Tag abgeschickt.

Versandkosten:
 Inland Vorkasse: 5,- DM
 Inland Nachnahme: 8,- DM
 Ausland NUR Vorkasse: 15,- DM

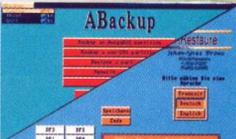
Viruskiller Pack perfect



Virus Checker (Wacht ständig während des Arbeitens im Hintergrund), Schwarzkopffilter (Der einzige Softfilter gegen den gefährlichen Saddam-Virus, repariert auch zerstörte Disks), BoX-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 läßt sich jedes 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 (Festplattenicherung), Restaurierung, MIPS und Disk Salvé II können Sie vereinentlich formatierte Disks oder gelöschte Files komplett zurück holen. Read/Write- oder Checksum-Errors werden problemlos beseitigt. Auch hardwaremäßig haben Sie das ganze System unter Kontrolle.

Best.-Nr. P019 29,- DM

Disktool/Copy-Pack



Sanity Copy (Vom Szenen-Profi-Programmierer: **Schnelste und sicherste Kopierprogramm für den Amiga**. Verwalte bis zu 10 Ram-Disks und kodiert Disketten), Burstbiller (Kopiert Disketten mit Kopierschutz), Directory Utility, Safe Copy (MS-Dos-, Atari-, Index-, B.T., Code-Copy, kann Disks formatieren, zerstören und reparieren), Multi Tool II (File-Copy ähnlich DiOpus 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 Arbeits-hilfe im Büro: Star Amiga Plan (Tabellenkalkulation mit zur Berechnungsformeln und Darstellungs-kurven), Calc (Wissenschaftlicher Rechner), Hyper Address (Adressenverwaltung), Micro Base (Ausgezeichnetes Datenbankprogramm), Text Plus (Ausgezeichnete 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, Geisterschrift, Demo Creator, Scroll Editor, Ghostwriter, Bootbook Champion, Look (Erstellen Sie eigene Diskettenmagazine), Anleitung-Generator, oder was halten Sie vom **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 Musikwunder, 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 Szenensoftware wie Diskmagazine, Musikdisks, Bildershows oder auch Szenen-Anwenderprogramme/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!

Label Pack

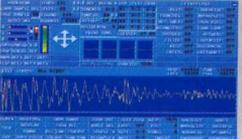


Druckprogramme aller Art zum Beschriften von Disketten, Kassetten und Videos. Beispiele: Audio Kassetten Cover Editor, Label Maker 1.5 (Arbeitet nach dem WYSIWYG-Prinzip. Sie sehen auf dem Bildschirm also alles genauso, wie es später ausgedruckt wird), Etiketten-Master, Super Return Labels, Video-Label-Master (Mit Verwaltung und Sortierung der Videotell). Saubere Einteilung in viele verschiedenen Rubriken wie Action-, Western-, Erotik-Film, Einfach SUPER!

Best.-Nr. P032 19,- DM

Die Besonderheit bei uns: Alle Programme sind auf allen Amigas (auch A1200 & A4000) voll lauffähig!

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), Intui Tracker und der Sound Monitor bieten sinnvolle Ergänzungen. Mit dem Perverter sind Sie in der Lage, verschiedenste Musikformate untereinander zu konvertieren. Der Deli Tracker spielt Musik von über 50 verschiedenen Formaten ab und mit dem Power Ripper "klauen" 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, Beckettex 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

DTP-Pic-Pack
 Auf 6 überlappenden 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. Fantasy Bäume, Menschen, Autos, Drachen, schöne Frauen und Unfallschatten.

Best.-Nr. P054 39,- DM

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.

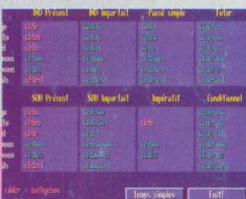
Best.-Nr. P013 39,- DM

Color-Fontpaket
 Tolle farbige Fonts (Foto) ebenfalls im Standard-Amiga-Format. Bestens für DPaint geeignet.

Best.-Nr. P009 39,- DM

Pagestream-Fontpaket
 Hochwertige hochauflösende Fonts direkt für Pagestream!

Best.-Nr. P010 Top Preis 29,- DM



ENGLISCH I & II PLUS Neu: Version 2.0! FRANZÖSISCH I & II PLUS

Jedes Programm der 3-teiligen Serien enthält 11 bzw. 12 interaktive **Grammatik-Kapitel**, z.B. Past Tense, Steigerung von Adjektiven und Adverbien, Verneinung, Präpositionen, etc. ✓ Passend dazu ca. **1000 Grammatik-Aufgaben** (Multiple Choice oder zum Eintippen) ✓ **Vokabeltrainer** mit gesamtem Grundwortschatz (ca. 2300 Vokabeln und 1500 Redewendungen), **Editor für eigene Bibliotheken**, Lernen im Kontext, u.v.a. ✓ Spannende **Games** mit 48 beinharten Levels ✓ Völlig flexibler **Trainer für unregelmäßige Verben** (nur II) ✓ Präzise **Korrekturfunktion** bei allen Tastatureingaben zeigt kleinere Fehler exakt an. ✓ **Online Wörterbuch** und Fachwortverzeichnis. ✓ Schulbuchunabhängig - daher für Erwachsene ebenso wie für Schüler geeignet. ✓ **Updateservice** für registrierte Kunden. ✓ Testurteile: **AMIGA Special 12/93: SEHR GUT** • **AMIGA Games 12/93: "HERVORRAGEND"** • **Überragender Vergleichstest in AMIGA Plus 1/93!** • **AMIGA Magazin 10/93** ✓ Auf Festplatte installierbar ✓ Lauffähig auf allen AMIGA ab 1 MB Ram.



EUROPA PLUS Neu: Version 2.0!

Alle **Staaten Europas** (inclusive Baltikum) werden ausführlich in Geographie, Klima, Wirtschaft, Bevölkerung, Staatsform etc. dargestellt. ✓ **Schwerpunkt EG**: Geschichte, Organe (EG-Parlament, Ministerrat, Europäischer Rat, EG-Kommission...), Wirtschafts- und Haushaltspolitik, Binnenmarkt. ✓ Viele digitalisierte Karten: physisch, politisch, klimatisch... ✓ **Hot-Text**: Begriffe im Text werden auf Mausclick erklärt oder auf der Karte angezeigt (Flüsse, Städte, etc.). ✓ Umfangreicher **Statistikteil**: Bevölkerungs-, Klima-, Wirtschafts- und Handelsdaten der einzelnen Staaten als 3D-Diagramme (Torte, Balken, Stab...). ✓ **Quiz** mit unterhaltsamen Fragen zur Allgemeinbildung. ✓ **Neu: Exportfunktionen** für Referate etc. ✓ Ständige Aktualität durch **Updateservice** ✓ Tests: **AMIGA Action 1/93: SEHR GUT** • **Spitzenzest in AMIGA Magazin 12/93** • **AMIGA Plus 4/93: "SEHR EMPFEHLENSWERT"** ✓ Auf Festplatte installierbar. ✓ Lauffähig auf allen AMIGA ab 1 MB Ram.

Englisch I Plus	Version 2.0!	(TMA 101)	DM 69,-*
Englisch II Plus	Version 2.0!	(TMA 102)	DM 69,-*
Französisch I Plus	Version 1.55	(TMA 201)	DM 59,-*
Französisch II Plus	Version 1.55	(TMA 202)	DM 59,-*
EUROPA Plus	Version 2.0!	(TMA 501)	DM 69,-*

Versandkosten bei Vorkasse frei, bei Nachnahme DM 8,- (Sorry)

* Alle Preise sind Versandpreise bzw. unverbindliche Empfehlungen an unsere Fachhändler.

TMA-Lernsoftware gibt's im Fachhandel oder direkt von



TEACH ME AMIGA!
Telefon: 06007 - 7218
Fax: 06007 - 8311

BESTELLCOUPON

TEACH ME AMIGA! • Am Burggraben 8 • 61381 Friedrichsdorf/TS • Tel: 06007-7218 • Fax: 06007-8311

Bitte senden Sie mir
 Englisch I Plus
 Englisch II Plus
 Französisch I Plus
 Französisch II Plus
 Europa Plus

Name:.....
 Straße:.....
 PLZ/Ort:.....

Ich bezahle mit beiliegendem Scheck (versandkostenfrei) per Nachnahme (+DM 8,- für Versand)
Achtung: Ausland nur per Vorkasse (Scheck, bar)!