

AMIGA Games Discs & Mag

3194

COMPUTEC
VERLAG

DM 5,90

CD 32, A1200, A500

Die **100**
wichtigsten
Spiele im
Überblick

NEU!!!
32 Seiten
Tips & Tricks
zum Sammeln



CD 32



• **PREY**
Der Action-Knüller!

A 500



• **TORNADO**
Das Flugwunder?

A 1200



• **STAR TREK**
In All mit Spock

Sollten Sie hier keine Diskette vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Für den Umtausch defekter Disketten verwenden Sie bitte den Garantie-Coupon aus dem Heft und schicken ihn an:

Heiler-Comcaid
Reklamationen Computec Verlag-AG3
Postfach 10062
08223 Falkenstein

★ **STAR TREK RIESENPOSTER**

C O V E R D I S K

DER CLOU

SPIELBARES DEMO DES NEUEN STRATEGIEHITS VON NEO

Lauffähig auf A 500, 600, 2000, 1200



BESTELLEN SIE NOCH HEUTE!
TELEFON 02202-95022-0
TELEFAX 02202-53363

Bestellen können Sie problemlos per Telefon, Telefax oder einfach Formlos per Brief oder Postkarte (zudem natürlich 4,00 DM oder 4,90 DM zuzüglich 10,00 DM oder 10,90 DM zuzüglich 15,00 DM möglich). Alle Bestellungen werden grundsätzlich am selben Tag bearbeitet und versandt. Jeder Bestellung liegt unser großer Amiga-Software-Katalog 93 kostenlos bei. Preisänderung, Irrtümer und Lieferverzögerungen vorbehalten.

Jedes Programm nur 4,90 DM wenn nicht anders angegeben

SILVER DATENTECHNIK
 Inhaber: Gerd Klein
 Jakobstr. 117
 51465 Bergisch Gladbach
 Telefon 02202 / 22385
 Telefax 02202 / 53363
 Ladenzeiten auf Anfrage!

AMIGA SOFTWARE

Alle Programme sind in der Regel auf allen Amiga lauffähig!

3017 Seeschlacht
 Bringen Sie Ihren Tanker sicher durch die gegenereiche Flotte.

3023 Spiel des Wissens
 Denkspiel über versch. Wissensgebiete.

3029 AirAce Spitzenluftkampfspiel.

3031 Disc
 Wer kennt nicht diesen Geldautomat. Tolle originalgetreue Simulation für Ihren Amiga. Sonderspiele, Risikostrate bis hin zum Wettkampf ist alles möglich.

3032 Ball of Pharo
 Sie müssen durch Labyrinth zu Grabkammer des Pharaos vordringen, um diesen vor Grabräubern zu retten.

3034 SubAttack
 Gutes Arcade Spiel. Sie müssen von einem U-Boot aus Torpedos auf vorbeiziehende Schiffe abfeuern.

3035 Glücksrad
 Hier dreht sich alles am Glück. Bis zu vier Spieler können gegeneinander antreten und sich Glücksrad drehen.

3040 Evil-Tower
 Ein wahnsinniges Abenteuerspiel vollständig in Deutsch. Tolle Grafik, guter Sound & viele dumme Spiecher.

3045 The Simpsons Game
 Tolles Action-Spiel mit Lisa und Bart

3051 Seawolf
 Als U-Boot-Kommandant haben Sie eine Seekarte entdeckt, auf der die Stadt Atlantis aufgezeichnet ist.

3053 Quizmaster 2.0
 Quizspiel für ein bis vier Spieler. Mit 300 Fragen/Antworten, HiScore-Liste, Punktestand, Zeitlimit, Risiko und Frageneditor für eigene Fragen.

3077 Castle of Doom
 Schönes Grafikabenteuer aus dem England des 12. Jahrhunderts zur Zeit Robin Hoods. Mausgefeuerte Bedienung.

3084 Battleship Schiffe versenken auf amerikanisch. Mit zahlreichen neuen Features.

3085 Skat
 Das wohl beliebteste Kartenspiel in Deutschland. Mit sehr schöner Grafik, kleiner Regelkunde und Spielverwaltung.

3091 Fußballmanager V2.0
 Die wohl beste Fußballmanager-Simulation für den Amiga. Viele neue Features wie z.B. Aufstockung der Liga, Werbepartner oder Stadionausbau.

3104 Bombs from Bagdad
 Vor dem Hintergrund des Kuwait-Konfliktes wird der amerikanische Stützpunkt Dahrain mit irakischen Raketen angegriffen.

3108 Star Trek (9,00 DM)
 Ein Stück Film- und Software-Geschichte. Die Abenteurer der Enterprise. Als Kommandant müssen Sie 5 Jahre erfolgreich die Klingonen bekämpfen, Planeten erforschen und auch die regelmäßig auftretenden Ords erledigen.

3114 Galaga 92
 Remake eines TOP-Klassikers.

3119 Abitur
 Tolle Simulation rund um die Schule. Schaffen Sie es das Abitur zu machen?

3133 Chopper II (9,00 DM)
 Zehn wahlgalische Pilotenlagen im Hubschrauber angreifende Feindverbände.

3142 GrandPrix Simulator
 Die beste Umsetzung eines Autorennspiels! Ihre Aufgabe ist es, nach 10 harten Rennen an der Spitze der Meisterschaft zu stehen. Mit vielen Optionen.

3149 Tri Driver
 Sie haben die Aufgabe Ihre Fahrgäste sanft nach Hause zu befördern.

3170 Ghost!
 Spannendes Krimi-/Gruselabenteuerspiel mit witzigen Einlagen.

3172 Donkey Kong
 Retten Sie die Freundin die von Donkey Kong entführt wurde.

3178 Save the Trees
 Umweltspiel ebenfalls für Kinder gut geeignet. Beschützen Sie mit Ihrer Kampf-Raupe die Bäume.

3188 Cannibal
 Ein Spitzen-Adventure mit dem recht vielgendem Namen I was a Cannibal für die FBI. **Sehr empfehlenswert!**

3201 Wonderland
 Farbenfrohes Jump&Run im Wunderland mit fliegenden Bananen, Orangen und Erdbeeren (einsammeln / berühren) und nicht zu freundlichen Kröten, Fröschen und Schlangen. So nebenbei müssen auch noch Platten blau eingefärbt werden.

3203 Derby
 Fantastische Simulation aus der großen Welt des Galoppports! Mit Einzelrennen für 1 oder 2 Spieler, Wettspiel (1-4 Spieler), Simulation und Videomodul sowie umfangreicher Dokumentation.

3210 FarWest (12,00 DM)
 Bei dieser spannenden Wirtschaftssimulation können bis zu vier Spieler ihr Glück im "Wilden Westen" des 19. Jahrhunderts versuchen. Dabei kann man als Zocker oder Goldgräber, als Bärenjäger oder Deputy, mit legalen oder illegalen Mitteln in den Wettlauf um die 1.000.000 Statupunkte gehen.

3212 Lemmings 2.0
 Ein weiteres -olds-Game - diesmal mit den putzigen Lemmings. Ein unbedingtes Muß; nicht nur für den Lemmingsfan.

3217 Quelle von Naroth
 Spannendes deutsches Rollespiel um die magische Quelle von Naroth. Bekannt für ihre Heiltränke droht sie jetzt zu versiegen und es ist Deine Aufgabe, den Grund dafür herauszufinden.

3222 Telekommando
 Ein packendes und umfangreiches Adventure der Telekom.

3223 The Puggles
 Spitzenmäßiges Hüpfspiel ähnlich wie der Klassiker Hubert nur um einige Längen besser.

3227 Zombie Apocalypse
 Irgendwann in der Zukunft nach dem nuklearen Inferno wird die Welt von mutierten Ungeheuern beherrscht. Du als einer der letzten "normalen" Überlebenden hast nun die schwere und actionreiche Aufgabe, Deine Stadt von allen Killerzombies zu befreien...

3228 Das Erbe TEIL II
 Brandneu bei uns erhältlich der zweite Teil des Internovelspiels vom Bundesumweltamt. Titel "Das schmutzige Erbe". **Ab sofort erhältlich!**

1024 Text Plus V3.0N
 Komfortable Textverarbeitung der Extraklasse, umfangreiche Funktionen wie z.B. Fußnotenverwaltung, Serienbrieffunktion, ARexx-Port, ANSI-kompatibel, Funktionstastenbelegung und vieles vieles mehr....

1025 Haushaltsbuch
 Das wohl bekannteste und beste Programm für Ihre Finanzen, viele hilfreiche Funktionen.

1026 Giroman V4.1
 Gute Kontoverwaltung für den Heimbedar, komplett in deutsch.

1027 Einkommensteuer 93
 Die Vollversion des OASE Einkommensteuerprogramms bei uns nur 10 DM.

1028 Girodruck
 Wie der Name schon sagt, druckt Ihr Überweisungen.

1031 LP, MC und CD Datei
 Spezielles Dateiprogr. für Musik-Fans.

1043 D-Sort Plus
 Diskettenverwaltungsprogramm der Extraklasse, mit umfangreichen Druck-, Sortier- und Filterfunktionen.

1046 Erdkunde
 Gutes Erdkundelehrprogramm mit vielen Informationen über die BRD und den neuen Bundesländern.

1110 Wörterbuch
 Elektronisches Wörterbuch (englisch > deutsch), Gibt zu jedem übersetzten Wort auch Nebenbedeutungen und verwandte Begriffe aus.

1122 C64-Emulator
 Die Sensation für den Amiga!

1138 Architekt&Raumgestaltung Jetzt haben Sie die Möglichkeit Ihr eigenes Haus oder Wohnung zu entwerfen. Das Programm Raum-gestaltung ist gut für Küchen geeignet.

1153 Rechtschreibprüfer

1157 StarAM Plan V1.0
 Sehr komplexes Tabellenkalkulationssystem. 20 verschiedene Diagrammart, Spaltenbreite frei zwischen 9 & 712 Zeichen wählbar, und vieles mehr.

1158 Fakturierung ProFakt
 Das beste Fakturierungsprogramm im FD-Bereich für den Amiga. Verwalte Kunden- und Lieferantendaten sowie Artikelbestände oder Dienstleistungen. Erstellt Mahnungen, Rechnungen, Lieferscheine. Inklusive Offene Posten-Verwaltung.

1159 ProFibu
 Dialog oder Stapelverarbeitendes Buchungssystem, doppelte Buchführung. Wichtige Informationen oder Daten werden über Bildschirm oder direkt auf Ihrem Drucker ausgegeben.

1163 Businessdisk I
 Diese Diskette enthält mehrere Programme aus dem Bereich Büro und Geschäft. (Textverarbeitung, Terminkalender usw.)

1167 Adressverwaltung
 Komfortable Verwaltung für Adressen, Telefonnummern, usw. Mit Druckfunktion für Adressaufkleber.

1168 Diskmaster III
 Dieses Tool ersetzt fast alle CLI-Befehle durch Mausclick. Grafik ansehend, Sounds und Module anhören ist nun kein Problem mehr.

1177 Geo
 Erdkundelehrprogramm mit vielen Informationen und Daten über die Erde.

1179 Workbenchersatz (15 DM)
 Enthält u.a. Textverarbeitungs, Kopierprogramm, Diskettenreparaturprogramm, F-Fastenbelegung, Tastaturpasswort-abfrage, und und und ...

1201 Terminkalender
 Mit dem Terminkalender ist es möglich sich an vorher eingestellte Termine automatisch erinnern zu lassen, welche sich auch regelmäßig wiederholen dürfen (z. B. für Geburtstage oder 14-tägige Clubtreffen usw.). Außerdem können beliebige Notizen gespeichert werden.

1203 Protractor V3.01
 Das TOP-Musik-Erstellprogramm für den Amiga. Erkennt powergepackte Module! Incl. 3 Module der Spitzenklasse und Backup!

1204 EaglePlayer
 Ein äußerst komplexes Spielzeitool mit externen Player-Routinen und externen Programmen. Grafisch hervorragend gestaltet u. a. mit Analyser, Levelmeter, Play-Funktionen usw.

1205 TSMorph
 TSMorph ist ein sehr komplexes Morph-Programm. Tolle Preisleistung!

1206 ABackup
 Profiprogramm für Harddisk-Backups und File-Archivierung. Sehr viele Optionen.

1207 ARestaur
 Super Programm um (versehentlich) gelöschte Dateien zu finden und zu restaurieren.

1208 Disk.Salv2 & DiskTest
 DiskSalv2 ist ein astreiner und sehr effizienter Disketten-Doktor mit einfacher Anwendung für alle "Amiga file system device".

DiskTest checkt Disketten in zwei Schritten.

1209 Animpaint
 Tolles Malprogramm mit Animationsmöglichkeit. Zeichnet jeden einzelnen Schritt Ihrer Mausbewegungen auf und spielt sie danach wieder ab. Deutsches Programm mit einigen Beispielen.

1210 DosXS
 DosXS ist ein frei konfigurierbarer Dateimanager in der Art von SID! Unterstützt alle Bildschirmgrößen, optionales Fenster auf der Workbench möglich, mit Sizer, Dir-Case, Unterzeichens, Formatier-Puffer-Liste, IFF-8SVX, IconCS, Power-Icons, Dateis, Fonts.

1211 AdressMaster
 Adressverwaltung mit Serienbrief-, Übersetzungsfomular-, Umschlag-, und Etikettendruckfunktionen sowie eine Modemwählfunktion. Sehr gutes Programm!

1212 StarTranslator
 Komplexes Programm zum Übersetzen von englischen Texten! Natürlich integriertem Wörterbuch.

1213 Reorg V2.33
 Sehr guter Disk-(Festplatten) Optimierer!

1214 Wörterbuch PLUS
 Programm um Vokabeln schneller zu lernen!

1216 LottoPro
 LottoPro ist eine deutsche Lottoverwaltung für Lotto am Samstag incl. Gewinnermittlung, Speicher- und Laufunktionen. (Kleine Spende an uns wenn es geklappt hat. **WIEL Glück!**)



ALL IN ONE

Mit der nun vorliegenden Ausgabe erhaltet Ihr die die umfassendste AMIGA Games, die es bislang gab! Wir ruhen uns nicht auf unseren Lorbeeren aus, sondern suchen ständig nach neuen Möglichkeiten, die AMIGA Games zum ultimativen Spiele-Magazin zu machen.

Von nun an gibt es Monat für Monat zusätzlich 32 (!!)

Seiten voller Tips & Tricks, die Ihr dank Perforierung prima herausnehmen und abheften könnt. Hier findet Ihr Maps, Cheats und Tips zu den wichtigsten Amiga-Spielen. Wer nun befürchtet, daß wir eventuell den Preis erhöhen, dem sei gesagt, daß die AMIGA Games auch in der nächsten Zeit nur DM 5,90 kosten wird. Außerdem haben wir auch weiterhin ein Poster im A1-Format, das sich als toller Wand schmuck eignet.

Ein kleiner Werbustropfen ist vielleicht, daß die Coverdisk auch weiterhin nur sporadisch auf dem Cover kleben wird. Alle paar Monate wird Euch die AMIGA Games mit einer Coverdisk allerdings noch schmackhafter gemacht werden, das verspreche ich Euch hiermit. Und, falls Ihr es noch nicht wissen solltet, wer die AMIGA Games abonniert, der bekommt für DM 79,- pro Jahr nicht nur das Heft pünktlich geliefert, sondern auch eine brandaktuelle Demoversion! Wer

schlau ist, abonniert also! Zur ultimativen AMIGA Games mit Coverdisk, 32 Seiten Tips & Tricks, mehr als 20 Tests und einem A1-Poster gehört natürlich auch ein ultimatives Special. Wir haben für Euch die 100 wichtigsten Spiele der letzten zwei Jahre für A500, A1200 und CD 32 herausgesucht, noch einmal beschrieben und auf sechs Seiten abgedruckt. Wer den absoluten Überblick über die AMIGA-Szene haben will, kommt an diesem Special nicht vorbei. Alle zwei Monate werden wir Euch übrigens eine aktualisierte, erweiterte Fassung in komprimierter Form präsentieren.

Da uns nun noch mehr Seiten zur Verfügung stehen, können wir auch dem Star unserer Redaktion mehr Seiten einräumen. Auf mindestens sieben Seiten steht Rainer Rosshirt für alle gewöhnlichen und ungewöhnlichen Anfragen von Euch zur Verfügung. Geschmückt werden seine Seiten von nun an übrigens mit den Comics des Play Time-Stars Helmut "Helmi" Fischer!

Als letztes möchte ich hiermit noch einen Aufruf an alle neuen Leser der AMIGA Games starten, die erst in den letzten zwei Monaten auf unsere Zeitschrift gestoßen sind. Wir wollen wissen, welches System Ihr besitzt. Insbesondere die CD 32-Besitzer werden hiermit angesprochen. Jeder von Euch sollte sich unter dem Kennwort "Got It!" bei uns in der Redaktion melden. Viel Spaß!

Hans Ippisch

Hans Ippisch
 Leitender Redakteur

SIMON THE SORCERER

Adventure-Fetischisten dürfen sich endlich auf einen neuen Höhepunkt freuen! **Simon the Sorcerer** von Horrorsoft begeistert A500- und A1200-Besitzer gleichermaßen!

16



A1200 SPEZIELL!

STAR TREK

Nach langen Monaten des Wartens dürfen nun die Trekkies auch auf dem Amiga in Welten wandern, die nie zuvor ein Mensch gesehen hat. Beam Me Up!

20



CD 32 SPEZIELL!

PREY

Endlich ein Spiel, das speziell für das CD 32 entwickelt wurde. Prey entführt Euch in eine ferne Raumstation mit Alien-Atmosphäre.

24



TOP 100

110

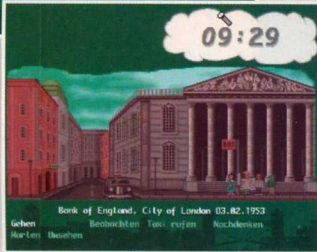
Die hundert wichtigsten Spiele der letzten zwei Jahre in einem Special! Unverzichtbar für jeden Amiga-Freak und den, der es werden will!

Juwelenjagd

DER CLOU



Für diese Ausgabe der Amiga Games konnten wir Euch eine spielbare Demoversion des neuen NEO-Spiels Der Clou! sichern. Wie bereits in der letzten Ausgabe vorgestellt, muß der Spieler dabei in die Fußstapfen des Matt Stuvysunt, eines kleinen Möchtegern-Diebes im London der 50er Jahre, treten und versuchen, ihn erfolgreich zum größten Raub der Londoner Geschichte zu führen.



Natürlich wollen die Jungs von NEO aus den Amiga-Usern keine Kriminellen machen. Deshalb nimmt das Programm das gesamte Verbrechertum in ironischer Art und Weise aufs Korn. Die Liebe steckt mal wieder im Detail und viele unter Euch werden beim Anspielen der Coverdisk reihenweise Seitenhiebe auf verschiedenste Personen, Gebäude oder Kinofilme bemerken. Diese Linie zieht sich durch das gesamte Spiel. Nicht nur im Text wurde auf lustige Elemente geachtet,

sondern auch Grafik und Musik lassen deutlich erkennen, daß sich die Entwickler dieses Spieles intensiv mit der Zeit der 50er Jahre auseinandergesetzt haben. Sämtliche Gebäude, in die man einbrechen kann, wurden ebenfalls originalgetreu nachempfunden und bei einigen wurden sogar die Grundrisspläne übernommen. Um Matt erfolgreich durch die 50er Jahre zu schleusen, sind einige wichtige Schritte zu beachten:

1) Die Vorbereitungsphase:

Um überhaupt in ein Gebäude einbrechen zu können, muß zuerst mit dem Taxi ein lohnendes Objekt ausgespäht werden. Anschließend gilt es, das Gebäude

auszukundschaften, um mit eventuellen Sicherheitseinrichtungen vertraut zu werden. Allerdings - je länger man beobachtet, desto auffälliger ist das natürlich und kann einem vielleicht nach einem Einbruch zum Verhängnis werden. Hat Matt alle Infos, die er braucht, muß er Komplizen finden, die mit ihm diesen Bruch wagen. Je nachdem, wie gut diese Partner sind, desto mehr verlangen sie natürlich von der Beute. Hat man nun die prozentuelle Beteiligung der Komplizen ausgehandelt, muß auch noch Werkzeug sowie ein geeignetes Fluchtauto besorgt werden. Die Wahl des Fluchtautos kann sich ebenfalls entscheidend auf das Gelingen eines Coups auswirken. Ist der Fluchtweg eine Landstraße, so empfiehlt sich ein eher schnelles Auto. Will man hingegen sperrige Gegenstände, wie Bilder oder Antiquitäten, stehlen, so wird man wohl keinen Sportwagen zur Flucht verwenden, sondern einen Wagen mit großer Ladefläche, der aber wiederum die Auffälligkeit erhöht.

2) Die Planungsphase:

Nach den ersten Anstrengungen der Vorbereitungsphase folgt die Planung des Einbruchs. Sekunde für Sekunde muß nun der Coup vom Spieler geplant werden. Hierbei erschweren nicht nur Wachleute die Arbeit von Matt, sondern auch eine Vielzahl an Alarmanlagen, Mikrofonen und Suchscheinwerfern.

3) Der Einbruch:

Glaubt man, den Einbruch erfolgreich geplant zu haben, kann man ihn nun in die Tat umsetzen. In

Garantie AMIGA GAMES 3/94

Umtausch defekter Disketten nur gegen diesen Original-Coupon!

Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

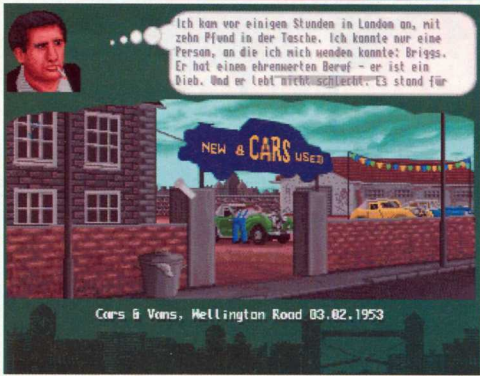
PLZ, Wohnort



MEILLER-COMCARD

Reklamationen Computec Verlag
Postfach 1 00 62

08223 Falkenstein



einer filmartigen Sequenz wird nun der vorher geplante Raubzug ausgeführt. Es zeigt sich nun, ob Matt seinen Coup gut oder nur oberflächlich durchdacht hat. Hat man vielleicht eine Alarmanlage übersehen oder kommt einem ein Wächter unvorhergesehen in die Quere, so kann Matt immer noch mittels Funkanweisungen in das Geschehen eingreifen und eventuelle Fehler korrigieren.

Ist der Einbruch abgelaufen und die Bande wurde nicht auf frischer Tat ertappt, so folgt die Fahndung, in der die Polizei versucht, Spuren zu finden und Matt etwas anzuhängen. Jetzt erst zeigt sich, ob man wirklich sauber gearbeitet hat.

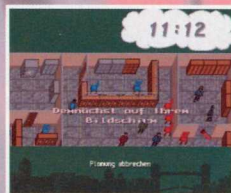
Insgesamt stehen 20 Gebäude zur Auswahl, in die eingebrochen werden kann. Dabei kann der Spieler die Reihenfolge bestimmen, in der er vorgehen möchte. Die Story selbst wird nur durch den Spieler beeinflusst. Das bedeutet, jeder kann selbst bestimmen, wie das Spiel endet. Es gibt einige verschiedene Spielenden.

Das fertige Spiel gibt es für alle Amigas, wobei jede Version die gerätetypischen Konfigurationen unterstützt. Die AGA-Version (für Amiga 1200 und 4000) wartet selbstverständlich mit 256 Farbgrafiken auf. Auf dem CD 32 gibt es zusätzlich noch fast 50 Minuten Sprachausgabe in HI-FI-Qualität. Auf die fertige Version darf man gespannt sein, vorab könnt Ihr aber schon mal die Coverdisk genießen.

Mit dieser Coverdisk haltet Ihr eine teilweise spielbare Vorabversion von Der Clou! in Händen. Die Steuerung erfolgt mit Maus, Joystick oder Tastatur und erklärt sich eigentlich von selbst. Um

einen Menüpunkt anzuwählen, klickt Ihr einfach auf den entsprechenden Befehl und seht, was passiert. In der Sprechblase scrollt man auf und ab, indem man auf die großen Pfeile fährt und die Maus bewegt. Klicken ist NICHT notwendig. Ein Menü verläßt man, indem man auf die rechte Maustaste drückt, angewählt wird mit der linken. Die vorliegende Version läuft auf allen Amiga-Modellen mit mindestens 1 MB, die AGA-256 Farbgrafiken fanden leider keinen Platz mehr auf der einen Disk.

Geld ist in mehr als ausreichendem Maß vorhanden, man kann also wirklich viel ausprobieren. Nicht wundern, wenn die Detailgrafiken der Werkzeuge fehlen, bei über 60 Stück wäre das zuviel für eine Disk gewesen. Die Demo unterstützt mehr Speicher, habt Ihr also 2 MB oder mehr, wird nach einiger Zeit nicht mehr nachgeladen, da sich alles bereits im Speicher befindet. Leider war auf der Disk kein Platz mehr für Musik und FX. In der Demo kann man noch nicht planen und einbrechen, jedoch die eingebauten Gebäude auskundschaften. Die Werte der Wächter und Stechkarten sind noch nicht implementiert. Das fertige Spiel wird über 60 Schauplätze und 20 Zielgebäude haben und auf vier (Amiga 1MB) bzw. fünf (AGA-Version) Disketten ausgeliefert werden.



Skat Deluxe 2

DM 59,-



Skat Deluxe 2 ist ein Skatspiel der neuen Generation aus Stefan Ossowski's Schatztruhe. Zwei computergesteuerte Skatbrüder, deren Spielstärke Sie verblüffen wird, stehen Ihnen zur Verfügung. Ob Regelskat, Bierlachs oder Ramsch – dieses Programm beherrscht alle verschiedenen Spielarten.

Besonders hervorzuheben: Skat Deluxe spielt nach den neuesten Regeln der Deutschen Skatordnung. Es stehen Ihnen alle nur erdenklichen Spielmöglichkeiten zur Verfügung, vom „Grand ouvert“ über „Ramsch“ bis zu „Bockrunden“. Dabei können Sie selbst bestimmen, wann eine „Bockrunde“ gespielt wird. Durch viele Optionen ist es Ihnen möglich, die Regeln zu verändern, um so z.B. mit „Kontra“, „Re“ oder mit „Ramsch“ zu spielen. Spielen Sie Skat, wie Sie es an Ihrem Stammtisch gewohnt sind.

Der integrierte Spieleditor macht es Ihnen möglich, die Karten nach Ihren eigenen Wünschen zu verteilen und das Spiel zu wählen. Sie können so alle Spieltypen trainieren, und dabei jedes Spiel mehrmals durchspielen, um verschiedene taktische Konzepte auszuprobieren. Machen Sie sich fit für Ihren nächsten Skatabend und verblüffen Sie Ihre Skatbrüder durch Ihre neue Spielpraxis. Bestell-Nr. 225

Drachensteine

Drachensteine ist ein unaltes Spiel, für das Sie strategische Fähigkeiten, ein gutes Gedächtnis und auch ein wenig Glück benötigen. 144 Spielsteine bauen sich vor Ihnen auf, in einer Figur, die als „Drachen“ bezeichnet wird. In jedem Zug des Spiels müssen Sie ein gleichartiges Paar von Spielsteinen entfernen, bis der Drache komplett entfernt ist bzw. bis kein weiterer Zug mehr möglich ist. Drachensteine ist ein Spiel mit hohem Suchfaktor, das Sie lange vor Ihren Amiga fesseln wird. Bestell-Nr. 231

DM 39,-



Verandkosten

Inland: DM 4,- V-Scheck, DM 8,- Nachnahme

Ausland: DM 8,- V-Scheck, DM 25,- Nachnahme

Stefan Ossowski's Schatztruhe
Gesellschaft für Software mbH

Veronikastraße 33
45131 Essen
Telefon (02 01) 78 87 78
Telefax (02 01) 79 84 47



Impressum

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

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

Chefredakteur:
Christian Geltenpoth (cg)

Stellvertretender Chefredakteur:
Christian Müller (cm)

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

Textkorrektur:
Herbert Aichinger (ha)

Bildredaktion:
Roland Gerhardt (rg)

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

Internationale News:
Timothy Wilkins (tw)

Layout:
Hansgeorg Hafner, Patrick Hodge,
Bettina Kaim, Simon Schmid, Gisela Tröger
Titel: Mechthild Featz

Freie Mitarbeiter:
Tobias Berger (tb), Martin Klaus (mk), Thorsten Frei-
herr (tf), Wolfgang Dietsch (wd), Lutz Mahle (lm)

Gestaltung der Eigenanzeigen:
Stefanie Geltenpoth

Geschäftsführer:
Adolf Silbermann

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:
Roland Bollendorf

Anzeigenkontakt:
VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47
47058 Duisburg
Telefon 02 03/3 05 11 11, Fax 02 03/3 05 11 34
Thorsten Szameitat (ts)
Tel: 09 11/9 68 32 19, Tel: 01 71/6 21 31 46
Fax: 09 11/6 42 63 34

Druck:
Cooper Clegg Ltd, Tewkesbury, U. K.

Titel und Poster: Star Trek (c) Interplay
Wir danken herzlichst!

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

Abobetreuung: Tel: 09 11/5 32 51 79

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

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



AMIGA GAMES Inhalt.

AUSGABE 3/94

RUBRIKEN

Impressum.....	6
Infotorial.....	3
Inserentenverzeichnis	58
Vorschau 4/94	130

NEWS

Mixed News	8
Play Time TV.....	14

DEMO SERVICE

Coverdisk	4
Demos & Spiele zum Bestellen ...	128

CHARTS

AMIGA Games-Charts.....	126
Bestseller	125
Media control-Charts	124

LESERBRIEFE

Uncle Rossis Mailbox	90
----------------------------	----

PD & SHAREWARE

Spiele & Utilities	104
--------------------------	-----

SPECIALS

Die besten Rennspiele.....	98
Hitlist - Top 100.....	110

READER'S CORNER

Clubs & Freaks	120
Grafikshow	122

GAMES GUIDE

Cheats, Tips & Tricks.....	51
----------------------------	----

SPIEL DES MONATS

Simon the Sorcerer	16
--------------------------	----

REVIEW

Kingmaker.....	30
Kolumbus	44
Krusty's Fun House.....	36
Pizza Connection	26
Naughty Ones.....	84
Second Samurai	42
Seek & Destroy.....	34
S.U.B.....	40
Tornado.....	32
Winter Olympics.....	48

A1200 SPEZIELL

Int. Open Golf.....	38
Ryder Cup	39
Simon the Sorcerer	16
Star Trek.....	20

CD 32 SPEZIELL

Castles II.....	86
Chambers of Shaolin	85
Dangerous Streets	87
Gates of Jambala	89
Labyrinth of Time.....	88
Prey	24
Sensible Soccer.....	86

**Jetzt
Amiga Games
testen!**

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

STARKES ABO AUF SEITE 103



Pizza Connection

Software 2000 macht alle Amiga-Besitzer zu Pizza-Bäckern! Mit der Pizza Connection erwartet Euch die komplexeste Wirtschaftssimulation aller Zeiten.

26

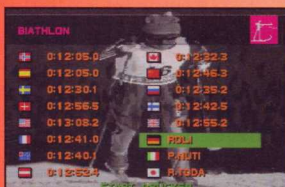


AIZOO SPEZIELL!

Int. Open Golf vs. Ryder Cup

In dem ultimativen Golf-Special stellen wir die zwei Spiele von Ocean gegenüber. Welches Spiel ist besser?

38



Winter Olympics

Wer die olympischen Spiele im Fernsehen mit Eifer verfolgt, darf nun auch auf den Pixel-Pisten des Amigas an den Start gehen. Das Sportspiel zur Olympiade.

48



CD 32 SPEZIELL!

Labyrinth of Time

Electronic Arts entführt Euch in eine fremde Welt voller Rätsel und Wunder. Genießt die wundervollsten Grafiken aller Zeiten!

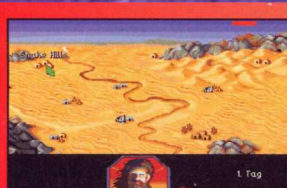
88



Hot Wheels

Die besten Rennspiele für den Amiga in einem Special! Overdrive, MicroMachines, Lotus, oder Indy Heat düsen auf den Pixelpisten um die Wette.

98



Hitlist

Sage und schreibe hundert Spiele haben wir für Euch in einem großen Special zusammengefaßt. Das Special für A500, A1200 und CD 32-Besitzer.

110

Blue Byte - Rekorde & Verspätungen

CES - Hoffnung!

Eggminator - Start eines Stars?

Konami - Auf CD 32-Pfaden!

MPEG - Premiere auf CD 32

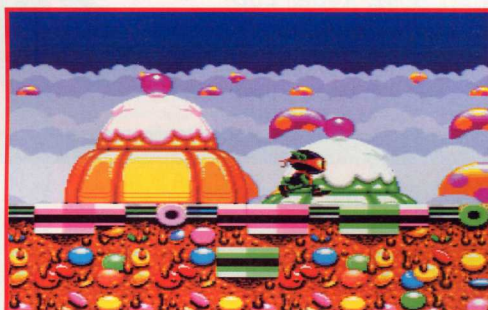
Turrican 4 - NEON im Gespräch!

Lemmings 3 & Puggsy - Angekündigt!

Teach Me - Nun Europa!

INSIDE News.

Von Hans Ippisch



● KONAMI & KONSOLEN

Konsolengigant Konami sorgte mit einer knappen Pressemitteilung für erheblichen Wirbel. Sie lautete relativ lapidar: "Konami wird die CD 32-Spiele Zool und Nigel Mansell Grand Prix vertreiben." Wenn sich eine Firma dieses Formates mit einem neuen System beschäftigt, geschieht dies in der Regel nicht ohne Grund. Die Nachforschungen ergaben, daß sich Konami über die bisherigen Absatzzahlen des CD 32 äußerst überrascht zeigte und diesen schon relativ großen Markt nicht anderen kampfflos überlassen will. Hiermit bitte ich Euch also, die oben genannten Spiele sofort zu kaufen, denn vielleicht erleben wir dann einen der Konsolenhits auf CD 32!

● SIEDLER SALES RECORDS

Thomas Hertzler und Beate Schwermer von Blue Byte statteten uns einen Besuch ab und berichteten von Rekordverkäufen des jüngsten Hits Die Siedler. Rund vierzigtausend Einheiten wurden mittlerweile abgesetzt, und das in den ersten vier Wochen! Somit wurden die bisherigen Bestseller Battle Isle und History Line übertrumpft. Einen weiteren Teil wird es definitiv nicht vor 1995 geben! Vielleicht gibt es jedoch eine CD 32-Version von Battle Isle II, das gerade als CD-ROM-Version fertiggestellt wurde. Die Floppy-Version wird für Mai erst erwartet, doch für ein Programm dieser Qualität warten wir gerne.



Battle Isle II verzögert sich bis April.



Bei der aufmerksamen Lektüre dieser News-Seiten werdet Ihr einige handfeste Überraschungen entdecken, die dem Amiga im speziellen und dem CD 32 im besonderen Auftrieb garantieren. Lemmings 3, Turrican 4, Konami und Super Wing Commander lauten die Schlagwörter!

● MPEG & CD 32

Wer hätte das gedacht! Schon vor Urzeiten wurden MPEG-Module für das CD-I-System und das Mega CD angekündigt, doch als erstes ist ein MPEG-Modul für das CD 32 erschienen. GTI aus Oberursel hält außerdem dafür bereits einige Filme im CD-Format zum Preis von rund DM 70,- bereit. Darunter befinden sich Hits wie Star Trek und Top Gun. Somit ist das CD 32 das erste wirkliche Multimedia-Gerät. Man kann CDs hören, spielen und sehen!

● CES FAZIT

Aus berechtigten Gründen verzichteten wir auf einen Messebericht von der CES, schließlich gab es dort nichts zu sehen, was eine Platzverschwendung rechtfertigen würde. Der Amiga als Computer ist in den USA gelinde gesagt tot und das CD 32 wird erst im Sommer mit einer breiten Softwarewelle im Rücken eingeführt. Lediglich eine einzige interessante Neuheit gibt es zu vermelden: Das CD 32 erhielt in den Fachzeitschriften wohlwollende Kritiken und läßt einen Funken Hoffnung glimmen. Außerdem wurde Super Wing Commander vorgestellt, das wir in einer der nächsten Ausgaben vorstellen werden. Vielleicht können wir Euch ja von der Winter CES einen ausführlichen Bericht bringen, wir wünschen es uns sehnlichst....

Unter strahlender Sonne glimmte ein Fünkchen Hoffnung für das CD 32 in den USA.



● DAS KLÜSER-DEBÜT

News aus der kuriosen Ecke: So mancher Star unter den Game-Entwicklern legte zu Beginn seiner Karriere einen etwas unglücklichen Start hin. Deswegen wäre es falsch, über ein neues Talent in der Develop-Szene, dessen



Einstiegsarbeit nicht ganz so routiniert und ausgefeilt ausfällt, vorschnell zu urteilen. Mario Klüser, ein deutscher Programmierer, bietet uns als Erstlingswerk ein Ballerspiel, das mit 40 Ebenen und vielen Gegnern aufwartet. Die Handlung ist klar. Eine bestimmte Anzahl von Gegnern muß innerhalb einer Aufstellung abgeschossen werden, um den nächsten Level zu erreichen. Dabei kann es vorkommen, daß die Action von vorbeiziehenden Landschaftsdetails verdeckt wird. Der Spieler muß stellenweise blind agieren. Die Gegner schießen nicht zurück, aber man muß sich vor Kollisionen in acht nehmen. Anscheinend wurde Eggminator vom Programmierer im Alleingang mit begrenzten Mitteln erstellt und wirkt deswegen hausbacken. Hintergrund- und Spritedarstellung reichten über Mittelmaß einfach nicht hinaus und auch Scrolling und Joysticksteuerung sollten noch optimiert werden. Doch zum Preis von DM 19,95 kann man schon einmal hineinschnuppern! Trotzdem

kann man davon ausgehen, daß der Künstler in Zusammenarbeit mit einer großen Softwareschmiede uns noch gute Spiele präsentieren wird.

(mk)



● TURRICAN 4 & NEON

Jüngst erst stellten sie mit Mr. Nutz das Amiga-Jump & Run schlechthin auf die Beine. Nun sind die Jungs von NEON für Turrican 4 im Gespräch. Zusammen mit Softgold und Factor 5 wird derzeit gerade über eine mögliche Fortsetzung nachgedacht. Basierend auf der Games Engine von Mr. Nutz ließ sich gewiß ein anständiger Nachfolger produzieren. Wir bleiben am Ball...

Die Mr. Nutz-Schöpfer von Neon sind als Programmierer für Turrican IV im Gespräch.



Es wurde Zeit für etwas völlig Neues

JUDGMENT DAY

Die wichtigste Seite des M... AGA inside

AMIGA 1200		AMIGA CD-32	
1869	DV 64,90	7 Gates of Jambala	EV 59,90
Airbucks	EV 64,90	Alfred Chicken	DA 59,90
Alien Breed II	DA 52,90	Arabian Nights	EV 46,90
Alfred Chicken	DA 49,90	Castles II	EV 64,90
Anstoss	DV 64,90	Chambers of Shaolin	EV 59,90
Body Blows Galactic	DA 52,90	D-Generation	DA 49,90
Burning Rubber	DA 59,90	Dangerous Streets	DA 59,90
Burntime	DV 64,90	Deep Core	DA 46,90
Chaos-Engine	DA 33,90	Dennis	DA 54,90
D-Generation	DA 33,90	Fireforce	EV 59,90
Dennis	DA 49,90	John Barnes Football	EV 49,90
Diggers	DA 69,90	Labyrinth of Time	EV 52,90
Donk	DA 49,90	Lemmings + Mouse	DA 64,90
Dynatech	DV 52,90	Liberation	EV 59,90
Global Domination	DA 59,90	Mean Arenas	DA 59,90
Int.Golf Champ.	DA 54,90	Morph	DA 46,90
Ishar	DA 59,90	Nigel Mansell	DA 64,90
Ishar II	DV 59,90	Now what I call games	DA 59,90
Jurassic Park	DA 59,90	Now what I call games II	DA 59,90
Morph	DA 59,90	Overkill / Lunar C	DA 54,90
Nigel Mansell	DA 64,90	Pinball Fantasies	DA 59,90
Oskar	DA 46,90	Pirates Gold	DA 59,90
Overkill	DA 49,90	Psycho Killer	EV 64,90
Penthouse Hot Num.	DV 59,90	Prey	EV 64,90
Pinball Fantasies	DA 59,90	Robocod	DA 59,90
Robocod	DA 29,90	Seek & Destroy	DA 59,90
Seek & Destroy	DA 49,90	Sensible Soccer	DA 52,90
Sim Life	DV 79,90	Sim City	EV 64,90
Simon the Sorcerer	DA 79,90	Sleepwalker	DA 52,90
Skidmarks	DA 54,90	Town with no name	EV 64,90
Sleepwalker	DA 59,90	Trolls	DA 52,90
Soccer Kid	DA 59,90	Whales' Voyage	DV 59,90
Star Trek	EV 64,90	Zool	DA 52,90
Strategem	EV 64,90		
Transarctica	DA 64,90		
Trolls	DA 29,90		
Whales Voyage	DV 59,90		
When two worlds war	DA 55,90		
Zool	DA 49,90		

Amiga 1200 Hardware		CD-32 Hardware +MPEG	
Amiga 1200*	649,90	AMIGA CD-32*	659,90
		MPEG-Module*	459,90
		Mouse f. CD-32	39,90
		Tastatur "	149,90

*folgende Hardware nur gegen Vorkasse zuzüg. 30,- Versandkosten

Veröffentlichungstermine			
AMIGA 1200		AMIGA CD-32	
Civilization	En.Feb.	Alien Breed S.E.	En.Feb.
Der Schatz im Silbersee	En.Feb.	Microcosm	An.Feb.
Elfmania	Mit.Feb.	Project-X	En.Feb.
Elysium	En.Feb.	Soccer Kid	Mit.Feb.
Hatrick	Mit.Feb.	T.F.X.	März
King's Quest	Mit.Feb.		
T.F.X.	März		
Zool II	En.Feb.		

Alle Angaben ohne Gewähr

● LEMMINGS 3 & PUGGSY

Emsig zeigte sich in letzter Zeit der Liverpooler Spieleproduzent Psygnosis. Im ständigen Streben nach Verkaufsrekorden dürfen natürlich auch die Lemmings nicht ruhen! Sie werden zum dritten Mal antreten dürfen, und zwar besser denn je. Sie werden nun größer und flinker. Wir warten auf einen ersten Screenshot. Den können wir Euch allerdings schon zu Puggsy präsentieren, das in der Mega Drive-Version immerhin vom SEGA Magazin 92 Prozent bekam. Nächste Ausgabe können wir Euch ein ausführliches Preview präsentieren! Außerdem gibt es dort den Test von Perihelion, das überraschend in der Redaktion eintrudelte. Übrigens, von Judgment Day gibt es Lemmings zusammen mit einer Maus für das CD 32! Somit wird die angekündigte CD 32-Fassung von Lemmings eigentlich überflüssig.



Dieser ulkige Spielcharakter namens Puggsy wird demnächst auf dem Amiga antreten.



● TEACH ME EUROPA



Wer schon die Englisch- und Französisch-Lernprogramme von Teach Me Amiga! kennt, der weiß, daß man dort absolut sein Handwerk versteht. Während die

Sprachtrainer auf ein vorhandenes Wissen aufbauen und dieses intensivieren können, habt Ihr mit EUROPA Plus die Möglichkeit, Euch ein immenses Wissen anzueignen. Wie der Name schon sagt, dreht sich natürlich alles um die Staaten Europas. Was bei der heutigen politischen Situation recht gut ist, ist die Tatsache, daß für registrierte Kunden ein Updateservice existiert, der das Programm immer auf den neuesten Stand bringt. EUROPA Plus dient nicht nur als "Orientierungshilfe", sondern bringt weit mehr Wissenswertes über Länder, in denen man vielleicht schon Urlaub gemacht hat, aber nie mehr als den Strand zu sehen bekam. Klimaverhältnisse, Bevölkerung, die Staatsform des Landes und weit mehr Informationen werden geboten. Unterstützt von digitalisierten Karten wird somit ein detailliertes Bild dieser Gegend entworfen. Die Daten kann man zudem auch in statistischer Form abrufen. Torten-, Balken oder Stabgrafiken werden in ansprechender 3D-Form auf den Schirm "projiziert".

Bei soviel Input ist es oft schwer, das erworbene Wissen zu behalten oder richtig anzuwenden. Als kleine Hilfe dazu dient das im Programm integrierte Quiz. Allgemeinwissen über Europa ist also gefragt. Im Multiple Choice-Verfahren sind Aufgaben unterschiedlichsten Schwierigkeitsgrades zu beantworten. Eine Auswertung der eigenen Leistung steht jederzeit über ein Pull Down-Menü bereit. Wer hier wiederum Wissenslücken entdeckt, braucht sich nur erneut mit dem eigentlichen Hauptprogramm befassen.

(me)

● INFO:

Amiga Europa Plus

Genre:Lernprogramm
Preis:DM 59,-
Anzahl Disketten:2
Urteil:Sehr gut!



DIE EUROPÄISCHE WEIßKARTENREISE

<ul style="list-style-type: none"> EEA-Mitglieder EFTA-Staaten EEA-Anwärler Resteuropa EEA-unklassifizierte Staaten 	<p>Die Europäische Gemeinschaft (EG) ist ein wirtschaftlicher und politischer Zusammenschluß von 12 westeuropäischen Staaten, die rund 364 Mio. Menschen auf einer Fläche von 2,37 Mio km² umfassen.</p> <p>Symbol der EG sind zwei goldene Leinwandstücke, Sterne im Kreis auf blauem Grund. Hymne ist Beethovens "Freude schöner Götterfunken".</p> <p>Die Mitgliedstaaten sind:</p> <table border="1"> <tr> <td>Belgien</td> <td>1957/58</td> <td>Luxemburg</td> <td>1957/58</td> <td>Irland</td> <td>1973</td> </tr> <tr> <td>Deutschland</td> <td>1957/58</td> <td>Niederlande</td> <td>1957/58</td> <td>Italien</td> <td>1961</td> </tr> <tr> <td>Frankreich</td> <td>1957/58</td> <td>Dänemark</td> <td>1973</td> <td>Portugal</td> <td>1986</td> </tr> <tr> <td>Italien</td> <td>1957/58</td> <td>Großbritannien</td> <td>1973</td> <td>Spanien</td> <td>1986</td> </tr> </table>	Belgien	1957/58	Luxemburg	1957/58	Irland	1973	Deutschland	1957/58	Niederlande	1957/58	Italien	1961	Frankreich	1957/58	Dänemark	1973	Portugal	1986	Italien	1957/58	Großbritannien	1973	Spanien	1986
Belgien	1957/58	Luxemburg	1957/58	Irland	1973																				
Deutschland	1957/58	Niederlande	1957/58	Italien	1961																				
Frankreich	1957/58	Dänemark	1973	Portugal	1986																				
Italien	1957/58	Großbritannien	1973	Spanien	1986																				

Wer Geographie bislang nicht zu seinen Stärken zählen kann, sollte sich Europa Plus zulegen.

EMP

EMP Handelsgesellschaft mbH, Postfach 17 21, 49803 Lingen
Tel.: 05 91 - 4 79 82 Fax: 05 91 - 5 90 99 u. 5 32 36

**Große Sonderaktion
bis zum 30. März 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 "Wing Commander I" gratis!

Preisknüller/Neuheiten

Alien 3 Art.-Nr.: 650046 DA 49,99 DM	Alien Breed 2 650050 A 500/3000 (DA) 39,99 DM 650051 A1200/4000(DA) 49,99 DM	Apokalypse Art.-Nr.: 650063 ML 49,99DM	Anstoss 650040 A500/3000 (KD) 84,99 DM 650041 A1200/4000 (KD) 84,99 DM
Body Blows Galactic 650049 A500-3000 (ML) 54,99 DM 650104 A1200/4000 (ML) 59,99 DM	Cannon Fodder (macht süchtig!) 650096 (KD) 59,99 DM	Die Siedler Art.-Nr.: 650083 KD 89,99 DM	Goal (Kick off 3) Art.-Nr.: 650008 KD 54,99 DM
Hattrik 650109 A500 (KD) 79,99 DM 650114 A1200 (KD) 79,99 DM	Overdrive Art.-Nr.: 650037 ML 39,99 DM	Mortal Kombat Art.-Nr.: 650045 DA 54,99 DM	Terminator 2 Art.-Nr. 650106 DA 54,99 DM
Sensible Soccer 92/93 Art.-Nr. 650009 KD 29,99 DM	Turrican 3 Art.-Nr.: 650084 DA 59,99 DM	Pirates Art.-Nr. 650017 DA 32,99 DM	Chaos Engine Art.-Nr. 650010 ML 39,99 DM
Winter Olympics Art.-Nr.: 650108 ML 74,99 DM	Lords of Power (Compilation mit Red Baron, Railroad Tycoon, Silent Service 2 + Perfect General! Genial!) 650078(KD/DA)79,99 DM	Kings Quest 6 Art.-Nr.: 650115 KD 79,99 DM	The Blue And The Grey Art.-Nr.: 650103 E 79,99 DM
Dreamlands (Compilation mit Ishari, Storm Master + Transarcial) 650107 (KD) 69,99 DM	Zool 2 Art.-Nr. 650086 DA 59,99 DM	Dune 2 Art.-Nr.: 650011 KD 54,99 DM	Knights Of The Sky Art.-Nr.: 650026 DA 29,99 DM
Burntime Art.-Nr.: 650039 KD 69,99 DM	Dogfight Art.-Nr.: 650036 DA 79,99 DM	Hired Guns Art.-Nr.: 650064 DA 74,99 DM	Gunship 2000 Art.-Nr.: 650024 DA 74,99 DM
Kolumbus Art.-Nr.: 650097 KD 84,99 DM	Pizza Connection Art.-Nr.: 650110 KD 84,99 DM	J.C. Great Courts 2 Art.-Nr.: 650076 KD 27,99 DM	Kingmaker Art.-Nr.: 650101 KD 79,99 DM
Eye Of The Beholder 1 Art.-Nr.: 650093 KD 49,99 DM	Legend Of Faerghail Art.-Nr.: 650095 KD 49,99 DM	Death Knights Of Krynn Art.-Nr.: 650092 KD 49,99 DM	Monkey Island 1 Art.-Nr.: 650091 KD 49,99 DM
Elite 2 - Frontier Art.-Nr.: 650087 DA 74,99DM	Zak McKracken Art.-Nr.: 650090 KD 49,99DM	Woody's World Art.-Nr.: 650052 E 29,99 DM	Jaguar XJ 220 Art.-Nr.: 650055 DA 29,99 DM

Versand per Nachnahme zuzüglich 9,90 DM oder Versand per Vorkasse 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!

PLAY TIME

TV

Das
Play Time TV
Programm



13.02.1994

News:

- Messebericht von der CES in Las Vegas
- Erste bewegte Bilder von **Sonic 3** und **Virtua Racing**
- Die neuen Spielehits von **Konami**
- Papyrus Software und ihr Referenz-Renner **Indy Car Racing**
- Competition-Spiel:
Ultimate Soccer von Sega

20.02.1994

News:

- Acclams SNES-Version des Basketballspiels **NBA Jam**
- 3DO** - die neue Konsole von Panasonic
- Ridge Racer**, das Realitätswunder der Spielautomaten von Namco
- Competition-Spiel:
Tiny Toon Adventures von Konami

27.02.1994

News:

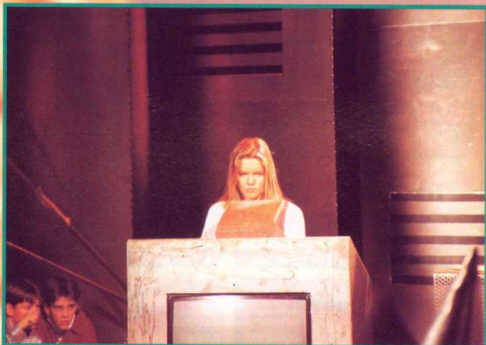
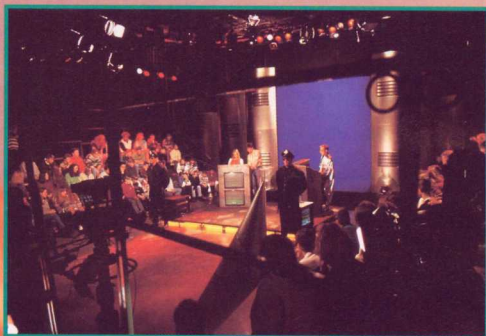
- Nintendo** und **Silicon Graphics** - 64Bit-Konsole
- Amiga CD 32** und der neue Videostandard MPEG
- PC, SuperNES und Mega Drive - **Virgin Games** dreht auf.
- Competition-Spiel:
NBA JAM von Acclaim

Am Sonntag, dem 13. Februar 1994 begann für alle Computer- und Videospiefreaks eine neue Ära. Um 12.25 startete der Kölner Sender RTL2 die erste Gameshow rund um Eure liebste Freizeitbeschäftigung.

Um Euch über die Geschehnisse vor und hinter den Kulissen immer auf dem laufenden zu halten, starten wir in AMIGA Games ab sofort diese "Show-Rubrik".

Jeden Monat könnt Ihr hier erfahren, was in den folgenden Wochen sonntags in Play Time TV abgeht. Und Play Time TV wird Euch alles bieten, was begeisterte Computer- und Videospiele interessiert:

In einem News-Teil werdet Ihr wöchentlich die heißesten Infos zu neuen Spielen und exklusive Interviews mit Programmierern erhalten sowie über sensationelle Entwicklungen im Hardwarebereich informiert. In der Sparte "Top Games" können wir Euch dann die jeweiligen Knaller der Woche in voller Aktion präsentieren. Im Mittelpunkt stehen jedoch die "Competition-Games". Zwei Teams werden sich für Euch den Herausforderungen aktueller Spiele stellen und in heißen Fights gegeneinander antreten, um letztendlich den Champion zu schlagen.



Du willst PLAY TIME Champion werden?

Die einzigen Voraussetzungen dafür sind eigentlich nur ein Mindestalter von 14 Jahren, natürlich genug Spielerfahrung, ein Bild von Euch und die Glücksfée auf Eurer Seite. Dann füllt Ihr nur noch den Original-Coupon aus und sendet ihn an:

Computec Verlag • Play Time TV
Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg

SPIELER 1




Name: _____
 Alter: _____
 Straße: _____
 Wohnort: _____
 Telefon: _____
 Lieblingsspiel: _____
 Persönliche Bestleistung: _____
 (möglichst Bildschirmfoto beilegen, Veröffentlichung im Fernsehen möglich)

SPIELER 2

Name: _____
 Alter: _____
 Straße: _____
 Wohnort: _____
 Telefon: _____
 Lieblingsspiel: _____
 Persönliche Bestleistung: _____
 (möglichst Bildschirmfoto beilegen, Veröffentlichung im Fernsehen möglich)

GAMES & More

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

Alle Programme mit deutschen Anleitungen auf Diskette!   

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

Spiele/Spaß/Spannung/Unterhaltung


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

- S01 **Fußballmanager 2.0** für Fußballfans
- S04 **Dragon Tiles** Shanghai-Variante!
- S07 **Drip** lustiges Kletterspiel
- S10 **Megaball** Super-Breakout-Spiel
- S13 **Risk** Risiko-Computerversion
- S16 **Lucky Loser** Geldspielautomat
- S19 **Moria** 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 Hochhaustelle
- S49 **Monsterquiz** Lustiges Quizspiel
- S52 **Manta-Witze** Gesammelte Werke
- S55 **Korn 1.0** Handelsimulation a la Kaiser
- S58 **Eishockey** Actionreiches Sportspiel!
- S02 **Xytronic** Weltraum-Handelsspiel
- S05 **Imperium** Strategiespiel um Macht
- S08 **Missle Command** Städteverteidigung
- S11 **Elefant!** Lehrreiches Managerspiel
- S14 **Broker** Börsenspiel (1MB)
- S17 **Flaschbir** 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** Biershow
- S41 **Das Erbe 2** Das schmutzige Erbe!
- S44 **Bosseln** Holzkgelweitwurf (1MB)
- S47 **Ahoi 2.01** Schiffe versenken
- S50 **Deluxe Burger** Ketchup-Ballerei
- S53 **TirsexPro** Herabfallende Steine ordnen
- S56 **17 + 4** bekanntes Kartenspiel
- S59 **Poker** Computerumsetzung des Spiels
- S02 **Imperium Romanum** Strategiespiel
- S06 **DeluxePac** lustige Pac-Man-Variante
- S09 **China Chall II** Shanghaiähnliches Spiel
- S12 **Star Trek** Enterprise-Spiel 10,- DM
- S15 **Kalah** afrikanisches Brettspiel 10,- DM
- S18 **Backgammon** tolles Brettspiel
- S21 **Zerg!** Fantasy-Abenteuerspiel 10,- DM
- S24 **MastermindPlus** Bekanntes Denkspiel!
- S27 **Mensch ärgere Dich nicht** Brettspiel
- S30 **Schach** Spielarktes Schachspiel
- S33 **Grufli** BoulderDash-Variante
- S36 **Das Erbe** Das Umwelt-Abenteuerspiel
- S39 **Calippo-Fresser** Eiskaltes Spiel
- S42 **Snack Zone** tolles Action-/Abenteuerspiel
- S45 **Sealence** U-Boot-Abenteuer (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 **Buchhaltung2.0** ideal für kleine Betriebe
- A07 **DirMaster** Diskettenverwaltung
- A10 **Datei** Universaldatei f. fast alle Zwecke
- A13 **BrokerAssistent** Depot-Verwaltung
- A16 **Biorhythmus** Biorhythmusprogramm
- 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
- A28 **Therapeut** Simulation 15,- DM
- A29 **Spread** Tabellenkalkulation m. Buch 15,-
- H05 **Amiga1200-Runner** bringt auch ältere Programme auf dem A1200 zum Laufen! nur **6,50 DM**
- H03 **CopyDisk** Kopierprogramme
- H04 **MRBackup** Festpl.Backup m.Buch 15,-
- G05 **QRT** Raytracingprg. m. Buch 15,- DM
- G08 **Bitmapfonts** für DPaint.u. andere 10,-
- M03 **Beatmaster** Drumcomputer
- L03 **Länderquiz** tolles Erdkundeprogramm
- A32 **Steuer 1993** vom Steuerfachmann! Ebenfalls nur **6,50 DM!**
- A03 **Kalkulation** Tabellenkulation 10,- DM
- A06 **Videoverwaltung** Schaffen Sie Ordnung
- A09 **Haushaltsbuch** Heimfinanzprogramm
- A12 **Disklabel 4.0** Diskettenlabel-Druckprogramm
- A15 **StarChart** Astronomieprogramm
- A18 **DiaPaint** Dia-Beschriftungen drucken
- A21 **Liga** Universalverwaltung für Ligen 10,- DM
- A24 **PrintStudio** Druckprogramm
- A27 **UniDepot** Kapitalanlagenverwaltung 15,- DM
- A30 **Dirmaster** Diskverwaltung m. Buch 15,- DM
- H06 **FixDisk** Diskettenretter 10,- DM
- G01 **MountainCAD 2D-CAD** m. Buch 15,-
- G06 **Rayshade** Raytracingprogramm (!)
- M01 **Wizard of Sound** Musikeditor 10,- DM
- L01 **ALP** English-Lernprg. (Vokabeln u. Grammatik)
- L04 **Rechentrainer** Lernprogramm 10,- DM


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

Patrick Pawlowski



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


Software-Service

 Kiefernweg 7

21789 Wingst

Tip: Seite heraustrennen und Programmwünsche einfach ankreuzen!

Absender:

 Tel. 04777/8356 - Fax 04777/435

Ein Zauberlehrling auf Reisen

SIMON THE SORCERER



Nachdem LucasArts seinen Abgang aus der Amiga-Szene lieferte, schickt sich nun Horrorsoft an, die Adventurelücke zu schließen. Ihr Debüt-Adventure ist toll gelungen!

Ein Adventure für Freunde schrögen Humors!

hierhin verschlagen, obwohl sich Simon so sehr einen Game Boy gewünscht hatte.

Auf in das Spiel!

Nach dem Vorspann betritt Simon die Hütte des Zauberers Calypso. Chippy beschließt gleich einmal, es sich neben dem prasselnden Kaminfeuer gemütlich zu machen. Derweil untersuchst Du in der Person des zwölfjährigen Simon die

karge Hütte und findest nebst einer Schere noch Notizen und eine Karte, die es Dir ermöglicht, schon erkundete Orte in Windeseile zu erreichen. Da hier noch nicht mehr Anhaltspunkte zu finden sind, erforschst Du das nahegelegene Dorf. Der Schmied, dem man zuerst begegnet, ist so sehr in seine Arbeit vertieft, daß er auf Ansprache nicht reagiert. Mit starrem Blick bearbeitet er ein Stück glühendes Metall auf einem schweren Amboß. In dem Laden, der sich gleich um die Ecke befindet, streiten gerade die beiden Köpfe des grünhäutigen Verkäufers,

wo welche Waren hinzustellen sind. Nach der Notiz aus Calypsos Hütte soll man die Zauberer, die einem weiterhelfen könnten, in der Kneipe aufsuchen. Kaum hat man das Hinterzimmer der Kneipe betreten, muß man feststellen, daß es sich bei den Zauberern um einen versoffenen Haufen alternder Greise handelt, die auch noch leugnen,

Die Story

Simon ist begeistert, zumindest fast. Endlich ist er im Land seiner Träume voller Magie und Zauberei, aber kaum angekommen, muß er schon den guten Zauberer Calypso aus den Klauen böser Mächte befreien. Mit dem kleinen Hund Chippy, der bei Simons Geburtstagsfeier vor dessen Tür abgegeben wurde, hat es ihn



CERER



Man darf sich nicht wundern, wenn sich Holzwürmer über den Geschmack verschiedener Sorten unterhalten.



Zauberer zu sein. Nach einigem Hin und Her versichern Dir die Zauberer ihre Hilfe, aber nur wenn Du einen Stab wiederfindest, den ein verstorbener Magier irgendwo vergraben hat. Aha, endlich hat man einen kleinen Anhaltspunkt,

womit man in diesem Spiel überhaupt weiterkommen kann. So macht sich Simon also auf den Weg aus der Stadt in den Wald. Aber was für ein Wald ist das nur? Kaum hat man eine

Seltene Begegnungen

Hier zeigen wir Euch eine kleine Auswahl der seltsamsten Gestalten, die Simon bei seinem Abenteuer über den Weg liefern.



Damit bist Du unschlagbar!



JETZT WIEDER FÜR ALLE SYSTEME!

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

PLAY TIME TESTEN!

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

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

WIEDERBELEBUNG: Einmalig 10,-, zweimalig 15,-, dreimalig 20,-, viermalig 25,-, fünfmalig 30,-, sechsmalig 35,-, siebenmalig 40,-, achtmalig 45,-, neunmalig 50,-, zehnmalig 55,-, elfmalig 60,-, zwölfmalig 65,-, dreizehnmalig 70,-, vierzehnmalig 75,-, fünfzehnmalig 80,-, sechzehnmalig 85,-, siebenzehnmalig 90,-, achtzehnmalig 95,-, neunzehnmalig 100,-, zwanzigmalig 105,-, einundzwanzigmalig 110,-, zweiundzwanzigmalig 115,-, dreiundzwanzigmalig 120,-, vierundzwanzigmalig 125,-, fünfundzwanzigmalig 130,-, sechsundzwanzigmalig 135,-, siebenundzwanzigmalig 140,-, achtundzwanzigmalig 145,-, neunundzwanzigmalig 150,-, dreißigmalig 155,-, einunddreißigmalig 160,-, zweiunddreißigmalig 165,-, dreiunddreißigmalig 170,-, vierunddreißigmalig 175,-, fünfunddreißigmalig 180,-, sechsunddreißigmalig 185,-, siebenunddreißigmalig 190,-, achtunddreißigmalig 195,-, neununddreißigmalig 200,-, vierzigmalig 205,-, einundvierzigmalig 210,-, zweiundvierzigmalig 215,-, dreiundvierzigmalig 220,-, vierundvierzigmalig 225,-, fünfundvierzigmalig 230,-, sechsundvierzigmalig 235,-, siebenundvierzigmalig 240,-, achtundvierzigmalig 245,-, neunundvierzigmalig 250,-, fünfzigmalig 255,-, einundfünfzigmalig 260,-, zweiundfünfzigmalig 265,-, dreiundfünfzigmalig 270,-, vierundfünfzigmalig 275,-, fünfundfünfzigmalig 280,-, sechsundfünfzigmalig 285,-, siebenundfünfzigmalig 290,-, achtundfünfzigmalig 295,-, neunundfünfzigmalig 300,-, sechzigmalig 305,-, einundsechzigmalig 310,-, zweiundsechzigmalig 315,-, dreiundsechzigmalig 320,-, vierundsechzigmalig 325,-, fünfundsechzigmalig 330,-, sechsundsechzigmalig 335,-, siebenundsechzigmalig 340,-, achtundsechzigmalig 345,-, neunundsechzigmalig 350,-, siebenundsechzigmalig 355,-, achtundsechzigmalig 360,-, neunundsechzigmalig 365,-, achtundsechzigmalig 370,-, neunundsechzigmalig 375,-, neunundsechzigmalig 380,-, neunundsechzigmalig 385,-, neunundsechzigmalig 390,-, neunundsechzigmalig 395,-, neunundsechzigmalig 400,-, neunundsechzigmalig 405,-, neunundsechzigmalig 410,-, neunundsechzigmalig 415,-, neunundsechzigmalig 420,-, neunundsechzigmalig 425,-, neunundsechzigmalig 430,-, neunundsechzigmalig 435,-, neunundsechzigmalig 440,-, neunundsechzigmalig 445,-, neunundsechzigmalig 450,-, neunundsechzigmalig 455,-, neunundsechzigmalig 460,-, neunundsechzigmalig 465,-, neunundsechzigmalig 470,-, neunundsechzigmalig 475,-, neunundsechzigmalig 480,-, neunundsechzigmalig 485,-, neunundsechzigmalig 490,-, neunundsechzigmalig 495,-, neunundsechzigmalig 500,-

COMPUTEC

PLAY TIME

Name, Vorname _____
 Straße, Haus-Nr. _____
 PLZ, Ort _____
 Tel.-Nr. (für evtl. Rückfragen) _____

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

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **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!

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



Märchens zu dumm und er tritt in einen Streik, bis er die Zufriedenheit, die ihm zustünde, findet. Simon spricht den Troll natürlich an und dieser kland doch tatsäch-

lich die Pfeife des Barbaren und schmeißt sie in einen Fluß, nachdem er kräftig in die Pfeife geblasen hat. Prompt erscheint der Barbar, versetzt dem Troll ein paar deftige Ohrfeigen und wirft ihn schließlich in hohem Bogen in den Fluß. So setzt man seinen Weg also fort und trifft wenig später auf eine Baustelle, die mit einem rotweißen Band und Blinkleuchten abgesperrt ist. Zu aller Erstaunen meldet sich ein gewisser Dr. Henry Jones aus dem Loch und weist sich als Paläontologe aus (wo doch jeder weiß, daß die Jones-Familie allesamt Archäologen waren). Er bittet Simon, doch jedes Fossil, das er auf seinem weiteren Weg finden würde, zu ihm zu bringen. Nach einigen weiteren Metern hört man plötzlich eine Stimme, die aus dem Nichts zu kommen scheint. Doch weit gefehlt.

Würmer im Streit!

In einem morschen Baumstumpf leben einige Holzwürmer, denen es nach frischem Holz gelüftet. Während sie sich noch untereinander streiten, ob denn Eiche, Maha-

A500 SPEZIELL!

Wer nun schon zittert, daß dieses hervorragende Adventure nicht für seinen Amiga erhältlich ist, darf jetzt durchatmen! Die Amiga 500-Version spielt sich zwar etwas langsamer, kann jedoch dennoch mit erstaunlich guten Grafiken aufwarten. Außerdem sollte man auch hier auf alle Fälle ein zweites Laufwerk und etwas Geduld beim Spielen mitbringen. Ansonsten macht es fast genauso viel Spaß!

GAMEPLAY	83%
GRAFIK	87%
SOUND	82%
MOTIVATION	91%

AMIGA GAMES
87%
GESAMT-WERTUNG

goni oder Balsa bessere Qualitäten als Teak besitzen, gewinnt Simon lieber Fersengeld. In einer Hexenhütte findet man nebst der obligatorischen schwarzen Katze noch eine verschlossene Truhe und einen typischen Hexenbesen. Nur die Hexe scheint gerade auf Kräutersammeln zu sein und sowieso, dieser Frau zu begegnen verheißt nichts Gutes. Ein Holzfäller klagt einem auch noch sein Leid. Nachdem er dieses Stückchen Land günstig ersteigert hatte, stellte es sich heraus, daß die Bäume darin verzaubert waren und nur mit einer Axt aus Milirith zu fällen sind. Dieses Metall ist allerdings so selten, daß

selbst die Bergbau betreibenden Zwerge noch keines zu Gesicht bekommen haben. Diese allerdings sind recht scheue Wesen, denen es gar nicht paßt, wenn man ihre Arbeitsstätte betritt. In einem nicht weit entfernt liegenden Sumpf lernt man einen sensiblen Schlamm-Menschen kennen, der bei jeder Gelegenheit losflent... Hier will ich den guten Lutz stoppen, denn sonst verrät er Euch ja noch das ganze Spiel!

Wie sieht's aus?

Simon the Sorcerer glänzt mit prächtigen Grafiken und genialen

Abzweigung genommen, begegnet man einem weinenden Barbaren von wirklich barbarischem Aussehen. Dieser hat sich einen Dorn in den Fuß getreten und scheint außerstande, diesen schmerzbringenden Gegenstand aus seiner Fußsohle zu ziehen. Höflich, wie Simon nun mal ist, zieht er den Dorn heraus und der Barbar schenkt einem dafür eine Trillerpfeife, die, so versichert er, bei Gebrauch schnelle Hilfe in Notlagen garantiert. Dies wird sich auch bald als nützlich erweisen, denn wenn später trifft man auf eine Steinbrücke, die von einem grimmig dreinblickenden Troll bewacht wird.

Ziege, hilf mir!

Just in diesem Moment kommen zwei Ziegen des Weges und fordern die freie Überquerung der Brücke, laut einem mir unbekanntem Märchen. Der Troll möchte als Tribut dafür die Ziege verspeisen, jedoch verweist diese auf ihren fetteren und saftigeren Bruder. Dem Troll ist dieses ewige Nachgespiel des

Abenteuerlich



Kyrandia

Das jüngste erwähnenswerte Adventure auf dem Amiga war Legend of Kyrandia von Westwood. PC-User dürfen sich mittlerweile mit einem Nachfolger vergnügen.

Grafik Gameplay Gesamt



Indiana Jones IV

Hoppla! Als Indiana Jones zum letzten Adventure-Ausflug auf dem Amiga aufbrach, konnte er noch begeistern. Hier wirkt er allerdings ein bißchen verstaubt.

Grafik Gameplay Gesamt



Curse of Enchantia

Seit einem Jahr warten wir auf einen Nachfolger für dieses tolle Adventure. Core Design versprach uns allerdings, daß es demnächst erscheinen wird.

Grafik Gameplay Gesamt

comment

Endlich wieder ein Spiel, bei dem es sich lohnt, stundenlang in den Monitor zu glotzen. Seit den legendären Indy-Adventures hat es kein ebenbürtiges Spiel dieses Genres gegeben (abgesehen von Day of the Tentacle). Simon the Sorcerer sollte sich jeder Fan von intelligenten und witzigen Abenteuerpielen besorgen. Und wahrlich ich sage Euch, bald werden sich füllen die Helplines der Computerzeitschriften mit den mühsamen Erfahrungen von Simon-Spielern, auf daß anderen geholfen werde!



Lutz

Simon the Sorcerer

Animationen, die selbst die Spiele von Sierra (Leisure Suit Larry) und sogar LucasGames (Indiana Jones III und IV) in den Schatten stellen können, von denen in weiten Teilen die Spielsteuerung in Simon the Sorcerer übernommen wurde. Allerdings geht das alles zugunsten der Spielgeschwindigkeit. Simon schlendert zwar sanft animiert durch die Gegend, aber eben nicht gerade in einer atemberaubenden Geschwindigkeit. Betritt man einen neuen Bildschirm, wird dieser erst umständlich geladen und plötzlich eingeblendet. Ein horizontales Scrolling wie bei den Konkurrenzprodukten vermisst man und nur jeweils der zuvor besuchte Bildschirm befindet sich noch im Speicher. Wie man dem bisherigen Bericht bereits entnehmen kann, hat man sich schon in kürzester Zeit mit zu vielen zu erledigenden Gefälligkeiten überhäuft und weiß schon gar nicht mehr, wem man zu zuerst helfen soll. Zusätzlich rückt das eigentliche Ziel, die Befreiung Calypso, in immer weitere Ferne. Für die Dialoge benötigt man außerdem eine gehörige Portion Humor, da diese mit witzigen Elementen und haarsträubenden Gesprächsthemen nur so gespickt sind. Negativ sind die neun Disketten, die jeden Laufwerksbesitzer zu einem nerventzettelnden Disk-Jockey werden lassen. Alles in allem ist Simon ein gelungenes Produkt von Adventure Soft, das für die nächste Zeit auf dem Amiga für unruhige Stunden voller spannender Abenteuer sorgen wird.

(lm)

- Hersteller:** Horrorsoft
Muster von: Hersteller
Genre: Adventure
Preis: ca. DM 120,-
Erhältlich: seit Januar '94
- Anzahl der Spieler:** 1
Anzahl Disketten: 9
2 Spieler simultan: Nein
1 MByte benötigt: Ja
2. Drive empfohlen: Ja
Festplatte empfohlen: Ja
Englisch benötigt: Nein
- Unterstützt:** A1200
Steuerung über: Maus
Besonderheiten: beinhaltet A1200-Fassung

+ unglaublich schöne Grafik

- langsamer Spielfluss

GAMEPLAY 85%

GRAFIK 93%

SOUND 82%

MOTIVATION 91%

AMIGA GAMES

88%

GESAMT-WERTUNG

SCHLOSSPLATZ 19 31582 NIENBURG

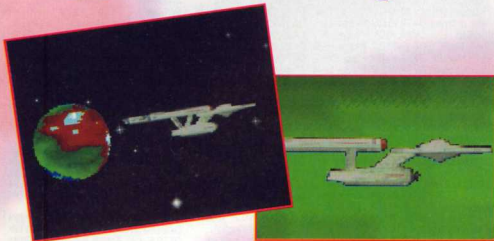
TEL.: 05021/910416 & -417 FAX: 05021/910403 & -404

IBM	IBM	AMIGA	AMIGA
1649	1869	1649 DM	1649 DM
Aces + Data	Master of Or.	DA 49.90 DM	DA 49.90 DM
Aces of Deep	Mad News	DA 89.90 DM	EA 29.90 DM
Aces over Evil	Mad News	DA 79.90 DM	DA 49.90 DM
Allerbreed	Man. Mans.	DA 89.90 DM	DA 64.90 DM
Alone in D.C.	Mag 29 F.	DA 90.90 DM	DA 69.90 DM
Ancient Art	Might S.M.	DA 79.90 DM	DA 69.90 DM
Ancient Art	Might S.M.	DA 79.90 DM	DA 69.90 DM
Arctis	Monkey Isl. 1	DA 79.90 DM	DA 69.90 DM
Arch Ultra	Monkey Isl. 2	DA 79.90 DM	DA 64.90 DM
A-Train	Monkey Isl. 2	DA 79.90 DM	EA 64.90 DM
Caract. Kit	Mortal Komb.	DA 59.90 DM	DA 59.90 DM
Aufschw. Ost	NL Coaches	DA 79.90 DM	DA 49.90 DM
B-17 Fly. F.	NHL Hockey	DA 79.90 DM	DA 64.90 DM
B-Wing	Pinball Fantasy	DA 59.90 DM	DA 49.90 DM
Battle Size 1	Pacific Strike	DA 84.90 DM	DA 49.90 DM
Battle Team	Speech	DA 44.90 DM	DA 49.90 DM
-Data Desk 2	Patron	DA 79.90 DM	DA 14.90 DM
Bazooka Sue	Patrol	DA 59.90 DM	DA 14.90 DM
Beer. of Kronk	Pinball Del.	DA 59.90 DM	DA 14.90 DM
Big Sec	Pirates	DA 39.90 DM	DA 14.90 DM
Body Blows	Pirates	DA 89.90 DM	DA 14.90 DM
Bun. Man. Fr.	Pizza Conn.	DA 79.90 DM	DA 14.90 DM
Burning Steel	Polica Q. 4	?? In Verb.	DA 39.90 DM
-Superschiffe	Populus 2	DA 74.90 DM	DA 24.90 DM
Amerikal. A.	Prince P. 2	DA 59.90 DM	DA 24.90 DM
-Scenario Ed.	Prisoner	DA 84.90 DM	DA 24.90 DM
Burntime	Spec. Op.	DA 44.90 DM	DA 24.90 DM
Canon Fodd.	DA 64.90 DM	DA 24.90 DM	DA 24.90 DM
Carombad	DA 79.90 DM	DA 24.90 DM	DA 24.90 DM
Civilization	DA 84.90 DM	DA 24.90 DM	DA 24.90 DM
Comp. o. Xant	DA 69.90 DM	DA 24.90 DM	DA 24.90 DM
Commander	DA 89.90 DM	DA 24.90 DM	DA 24.90 DM
-Data Lu. 2	DA 54.90 DM	DA 24.90 DM	DA 24.90 DM
Comb. Cl. 2	DA 69.90 DM	DA 24.90 DM	DA 24.90 DM
Cyberace	DA 79.90 DM	DA 24.90 DM	DA 24.90 DM
Dark Sun	DA 69.90 DM	DA 24.90 DM	DA 24.90 DM
Das s.uch. Auge	DA 74.90 DM	DA 24.90 DM	DA 24.90 DM
-Siemenschw.	DA 79.90 DM	DA 24.90 DM	DA 24.90 DM
City of Tent.	DA 84.90 DM	DA 24.90 DM	DA 24.90 DM
Der Fräulein	DA 79.90 DM	DA 24.90 DM	DA 24.90 DM
Der Planer	DA 79.90 DM	DA 24.90 DM	DA 24.90 DM
Die Seidler	DA 79.90 DM	DA 24.90 DM	DA 24.90 DM
Dogfight	DA 89.90 DM	DA 24.90 DM	DA 24.90 DM
Doom	?? In Verb.	DA 74.90 DM	DA 24.90 DM
Dreamlands	DA 59.90 DM	DA 24.90 DM	DA 24.90 DM
Dune 2	DA 69.90 DM	DA 24.90 DM	DA 24.90 DM
Ech. Man.	DA 79.90 DM	DA 24.90 DM	DA 24.90 DM
Elisabeth I.	DA 79.90 DM	DA 24.90 DM	DA 24.90 DM
Elie 2	DA 69.90 DM	DA 24.90 DM	DA 24.90 DM
Eye of Beh. 2	DA 79.90 DM	DA 24.90 DM	DA 24.90 DM
Eye of Beh. 3	DA 79.90 DM	DA 24.90 DM	DA 24.90 DM
F-15 Str. 3	DA 89.90 DM	DA 24.90 DM	DA 24.90 DM
Falcon 3.0	DA 84.90 DM	DA 24.90 DM	DA 24.90 DM
-Op. Mitt. 2	DA 59.90 DM	DA 24.90 DM	DA 24.90 DM
-Mig 29	DA 59.90 DM	DA 24.90 DM	DA 24.90 DM
Fantasy Emp.	DA 59.90 DM	DA 24.90 DM	DA 24.90 DM
Fields of Gl.	DA 79.90 DM	DA 24.90 DM	DA 24.90 DM
Fire & Ice	DA 59.90 DM	DA 24.90 DM	DA 24.90 DM
Flashback	DA 89.90 DM	DA 24.90 DM	DA 24.90 DM
Rugsm. 5.0	DA 79.90 DM	DA 24.90 DM	DA 24.90 DM
7 in 1	DA 89.90 DM	DA 24.90 DM	DA 24.90 DM
-Scenarios	EA 49.90 DM	DA 24.90 DM	DA 24.90 DM
Forg. Castles	DA 79.90 DM	DA 24.90 DM	DA 24.90 DM
Form. IGP	DA 89.90 DM	DA 24.90 DM	DA 24.90 DM
Freddy Phyr.	DA 69.90 DM	DA 24.90 DM	DA 24.90 DM
Gabriel Knight	DA 69.90 DM	DA 24.90 DM	DA 24.90 DM
Gold 2	DA 64.90 DM	DA 24.90 DM	DA 24.90 DM
Goblins 2	DA 79.90 DM	DA 24.90 DM	DA 24.90 DM
Gunsling 2000	DA 84.90 DM	DA 24.90 DM	DA 24.90 DM
Hand of Fate	DA 59.90 DM	DA 24.90 DM	DA 24.90 DM
Hartor Jump	DA 89.90 DM	DA 24.90 DM	DA 24.90 DM
Hattrick	DA 79.90 DM	DA 24.90 DM	DA 24.90 DM
Hired Guns	DA 79.90 DM	DA 24.90 DM	DA 24.90 DM
Hof N. Del.	DA 59.90 DM	DA 24.90 DM	DA 24.90 DM
Inca 2	DA 89.90 DM	DA 24.90 DM	DA 24.90 DM
Inco	DA 84.90 DM	DA 24.90 DM	DA 24.90 DM
Incr. Mach.	DA 69.90 DM	DA 24.90 DM	DA 24.90 DM
Incr. Toons	DA 79.90 DM	DA 24.90 DM	DA 24.90 DM
Indy 4	DA 84.90 DM	DA 24.90 DM	DA 24.90 DM
Inch. Rac.	DA 79.90 DM	DA 24.90 DM	DA 24.90 DM
Innocent u. c.	DA 84.90 DM	DA 24.90 DM	DA 24.90 DM
Ishar 2	DA 64.90 DM	DA 24.90 DM	DA 24.90 DM
Jurassic Park	DA 69.90 DM	DA 24.90 DM	DA 24.90 DM
Kingmaker	DA 69.90 DM	DA 24.90 DM	DA 24.90 DM
Kings Quest 2	DA 79.90 DM	DA 24.90 DM	DA 24.90 DM
Lands of Lore	DA 64.90 DM	DA 24.90 DM	DA 24.90 DM
Legend of Kyr.	DA 74.90 DM	DA 24.90 DM	DA 24.90 DM
Leg. of Kyr. 2	EA 69.90 DM	DA 24.90 DM	DA 24.90 DM
Les. S. Larry	DA 79.90 DM	DA 24.90 DM	DA 24.90 DM
Les. S. Larry 2	DA 69.90 DM	DA 24.90 DM	DA 24.90 DM
Lemmings DP	DA 74.90 DM	DA 24.90 DM	DA 24.90 DM
Lemmings 2	DA 79.90 DM	DA 24.90 DM	DA 24.90 DM
Links 365 Pro	DA 89.90 DM	DA 24.90 DM	DA 24.90 DM
-5/6GA Kurse	EA 64.90 DM	DA 24.90 DM	DA 24.90 DM
Lollipop	DA 74.90 DM	DA 24.90 DM	DA 24.90 DM
Lords of Power	DA 89.90 DM	DA 24.90 DM	DA 24.90 DM
Lost in Time	DA 74.90 DM	DA 24.90 DM	DA 24.90 DM
Lost Vikings	DA 79.90 DM	DA 24.90 DM	DA 24.90 DM
Lotus	DA 89.90 DM	DA 24.90 DM	DA 24.90 DM

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

Der Weltraum, unendliche Weiten.

STAR TREK



Fast jeder kennt Captain James T. Kirk von der U.S.S. Enterprise. Aber hat er wirklich immer die richtigen Entscheidungen getroffen? Macht es doch einfach besser!

Seit über zwei Jahren schon haben die PC-Besitzer die Möglichkeit, in die Rolle von Captain Kirk zu schlüpfen und endlich auch einmal die Verantwortung über 400 Mann Besatzung zu übernehmen. Normalerweise hält der Amiga in Sachen Erscheinungsdatum locker mit. Viele Firmen bringen zeitgleich, teilweise sogar vor der PC-Version, eine Amiga-Version auf den

Markt. Warum hat dies bei Interplay nicht geklappt? Und warum darf man nun auf den MS DOS-Rechnern schon den zweiten Teil mit dem Titel Judgment Rites spielen? Die Erklärung ist wohl darin zu sehen, daß man die

farbenfrohen Grafiken in 256 Farben erhalten wollte. Da wo der PC erst richtig gefordert wird, ging allerdings bisher dem Amiga die Luft aus. Mit dem Erscheinen des A 1200 jedoch wurde im Hause Interplay natür-

lich neu über eine Umsetzung für unser liebstes Kind nachgedacht. Der kleine Haken an der Sache ist leider der, daß eine Festplatte mit mindestens neun Megabyte freiem Platz benötigt wird. Ohne diese ist ein Spielen leider nicht möglich. Somit schränkt sich der Kreis der potentiellen Käufer leider doch recht ein. Wer aber die hardwaretechni-

Sehr hohe Hardwareanforderungen, die leider nicht genug genutzt wurden.

DIE KULTHELDEN



Wie in der Original-Fernsehserie ist auch im Spiel die Kommando-
brücke der Enterprise mit allen wichtigen Instrumenten bestückt.
Die jeweiligen Offiziere stehen bereit, um Eure Befehle zu erhalten.
Die Möglichkeiten sind hierbei weit gefächert.



Captain James T. Kirk: Er ist sozusagen der Mauszeiger in diesem Programm. Daneben kann man aber auch noch die obligatorischen Logbuch-Eintragungen einsehen und sich zusammen mit einem Forschungsstrupp zum Transporterraum begeben. Captain Kirk ist auch der einzige, der die Befehle "Save", "Load" und "Quit" erteilen darf.



Commander Spock: Spitzohr Spock hat die äußerst faszinierende Aufgabe der Informationsbeschaffung. Alles was man über einen Planeten oder über ein bestimmtes, im Spiel behandeltes Thema wissen will, kann man aus ihm herausquetschen.



Lt. Commander Montgomery "Scotty" Scott: Der gelernte Kfz-Mechaniker aus Schottland ist nicht nur für einen kleinen Ölwechsel, sondern auch für die Reparatur von Schäden, die feindliche Laser angerichtet haben, zuständig. Wenn erst mal die Systeme ausfallen, ist er gerne bereit, seine heißgeliebten Notstromaggregate einzuschalten.



Lt. Uhura: Das Sprachrohr der Enterprise ist die ebenso hübsche wie kühle Uhura. Sie hat zwar nur die Aufgaben einer Telefonistin, die daraus zu gewinnenden Kenntnisse sind aber für den Spielverlauf absolut wichtig.



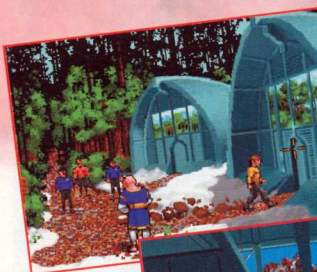
Lt. Sulu: Der Navigationsoffizier, der die Enterprise in der Umlaufbahn des gewünschten Planeten parkt. Erst dann kann Kirk den Befehl zum Beamen geben. Auch hat er wohl die schnellste Hand an Bord, denn er bedient die Schutzschilde.



Lt. Commander Leonard "Pille" McCoy: Er steht zwar nicht auf der Brücke, taucht aber im Landungstrupp auf. Neben seinen ärztlichen Fähigkeiten sticht er besonders durch provozierende Gespräche mit Spock hervor.



Fähnrich Pavel Chekov: Chekov ist in Sachen Navigation mehr fürs Grobe zuständig. Er steuert die Enterprise in großen Sprüngen von Planet zu Planet. Wenn ein Angriff der Klingonen, Romulaner oder von Raumpiraten bevorsteht, ist er es, der die Waffen aktiviert. Ohne eine Aktivierung kann kein einziger Schuß abgefeuert werden.



Gleich auf dem ersten Planeten treffen Kirk und seine Leute seltsame und undurchschaubare Einwohner.

Auch die Gebäude können eingesehen werden. Die altertümlichen Geräte helfen mitunter aber trotzdem nicht weiter.



Immer wieder gern gesehen: der Beamvorgang, der sehr „realistisch“ eingefangen wurde.



Die Sternkarte aus dem Handbuch dient nicht nur als Koordinationshilfe, sondern ist zudem wohl als eine Art Kopierschutz gedacht.



comment

Es hat uns einige Mühe gekostet, den passenden Rechner für dieses Spiel zu finden und mit Sicherheit wird es den Käufern auch erst einmal so gehen. Wer dann aber zuschlägt, bekommt das komplette Enterpriser-Feeling rüber. Es entstand zwar ein gutes Programm, aus weniger Farben und mit weniger Hardware läßt sich aber durchaus auch etwas Tolles zaubern (siehe Simon the Sorcerer). Resultat: Man wartet zwar extra, bis man die Hardware hat, nutzt sie dann jedoch nicht richtig aus. Für Trekkies GUT, für Adventurespieler GANZ NETT und für A1200-Besitzer GANZ SPEZIELL NÖTIG.



Michael

MICRO MAGIC

Heiße Spiele - Starke Preise

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

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

1869	66, DV	F-19 Stealth Fight	35, 10	Prince of Persia 1	32, DH
1990 93er Edition	38, DV	Fallen Empire	79, DV	Project X	27, DH
3D Construct. 2.0	117, DV	Fed. o. Free Traders	19, DH	Puffy	39, DH
A-Train	72, DV	Fire and Ice	48, DV	Quivi	16, DV
Construction Set	42, DV	First Samurai	34, DH	Quawk	27, DH
A.T.A.C.	66, DH	Flashback	60, DH	Rainbow Collection	60, DH
AA - War 1.1skies	60, DH	Flight of Intruder	32, DH		
Abandoned Places 2	60, DV	Fury o. the Furies	54, DH		
Air Warrior	74, DV	Galaxy Gladiator	15, DV		
Airbus A 320 Amer.	66, DV	Genesis	54, DV		
Airbus A 320 Amer.	66, DV	Global Gladiators	50, DH		
Allen	48, DH	Globule	54, DH		
Allen Breed 2	48, DH	Goal!	55, DH		
Alien Breed SE 82	69, DV	Goblins	80, DV		
Ambermoon	78, DH	Goblins 2	66, DV		
Apocalypse	49, DH	Goldmine 3	66, DH		
Arabian Nights	59, DV	Gravity Force	27, DH		
A.McLans Plot Bl	48, DH	Gunship 2000	66, DH		
		Hannibal	66, DV		
		Harlequin	29, DV		
		Hatrick!	65, DV		
		Heart of China	39, DH		
		Hemdale	34, DV		
		Houma	39, DV		
		Hired Guns	59, DH		
		History Line 14-18	73, DV		
		Humans	40, DH		
		Indiana Jones 3	39, DV		
		Indiana Jones 4	73, DV		
		Innocent uncaught	66, DH		
		Interim Open Golf	33, DV		
		Ishar 2	54, DV		
		Jack Nicklaus Golf	32, DH		
		John Barnes Soccer	66, DV		
		Jonathan	79, DV		
		Jurassic Park	54, DV		
		KGB	39, DH		
		Kingmaker	66, DV		
		Kings of Adventure	66, DV		
		Kings Quest 6	66, DV		
		Krusty's Fun House	49, DH		
		Legends o. Kyandia	66, DV		
		Lemmings 2	59, DH		
		Lesics	33, DV		
		Lion Heart	54, DV		
		Logicomotion	54, DV		
		Lord of the Rings	60, DH		

Anstoss 66,- DV

Assassin Sp. Edit.	27, DH
Austeritz	19, DV
B 17 Flying Fort.	66, DH
Barks Tale Constr.	60, DH
Barl versus World	48, DH
Battle Chess	25, DH
Battle Team	66, DV
-Battleste Data 2	48, DH
Bazooka Sue	78, DV
BIC Kid	29, DV
Big Sea	60, DH
Blindler	60, DV
Bobbe Bad Day	54, DH
Body Blows	48, DH
Body Blows Galact.	69, DV
Buckoon	32, DH
Bug Bomber	54, DH
Burnt Man Prof. 2.0	66, DV
Burntime	68, DV
Cardfox	27, DH
Carrier Command	19, DH
Championshh.Mn.39	60, DH
Chaos Engine	54, DH
Chuck Rock	39, DH
Chuck Rock 2	48, DH
Cisco Heat	22, DH

Aufschung Ost 60,- DV

Civilization	75, DV
Combat Air Patrol	59, DH
Combat Classics	60, DV
Conflict Europe	19, DV
Conquestador	66, DV
Data	36, DV
Cool Spot	54, DH
Cool World	68, DH
Crazy Sports Footb	64, DH
Cruise La. Corpse	59, DV
Curse of Enchanta	60, DV
D-Generation	42, DH
Darkner	72, DH
USA	69, DV
Daughters of Serpe	75, DV
Delivery Agent	57, DV
Del. Music Cons. 2.0	149, DV
Deluxe P.4.5 AGA	186, DV
Der Petzener	66, DV
Desert Strike	60, DH
Der Petzener	66, DV
Dogfight	69, DH
Dragon-S Lair 3	72, DH
Dream Team Corn.	60, DH
Dreamdays	54, DH
Dune 2	54, DV

Cannon Fodder 54,- DH

Lords of Power	72, DV
Lords of Time	39, DV
Lord of the Viking	66, DV
Lotus Compil. (1-3)	54, DH
M 1 Tank Action	60, DV
Mad News	66, DV
Mad TV	39, DV
Magic of Endoria	66, DV
McDonald Land	35, DH
Megastomania.Samur.	61, DV
Might and Magic 3	66, DV
Monopoly	78, DV
Morph	49, DH
Mortal Combat	54, DH
Napoleons	66, DH
Nick's Boom 2	29, DV
Nitro	25, DV
No Second Price	42, DV
On the Road	60, DV
One step beyond	48, DH

Die Siedler 78,- DV

Ok	25, DH
Override	49, DH
P.P. Hammer	25, DV
Pacific Island	66, DV
Passing Shot	19, DH
Penthouse Hot Numb	36, DV
Penthouse Deluxe	54, DV
Perfect General	72, DV
-Data Disk	42, DV
Pinball Dreams	48, DH
Pinball Fantasies	54, DH
Pinball Wizard	21, DH
Pirate!	32, DH
Puzzle Connection	79, DV
Pools of Darkness	39, DV

Battel Isle 2 *78,- DV

Emerald Mine 3 Pro	25, DH
Epic	60, DH
Erlon des Throns	60, DH
Excellent Games	60, DV
Eye of Beholder 1	36, DV
Eye of Beholder 2	78, DV
F 117A Nighthawk	66, DH
F 17 Challenge	28, DH

Sim Earth 39,- DH

Popul.+Promis.Land	39, DH
Premier Manager 2	48, EV
Prime Mover	54, DH
Hatrick	69, DV
Ishar	63, DV
Kings Quest 6	63, DV
Morph	63, DV
Oscar	51, DH
Penthouse Deluxe	63, DH

Jurassic Park 63,- DH

Pinball Fantasies	67, DH
Robocod	63, DH

Sim Ant 39,- DV

Reach f.1.skies	45, DH
Risky Woods	49, DH
Robocod 3	59, DV
Rocket Ranger	19, DV
Schatz i. Silbersee	66, DV
Second Annual	66, DV
Secret Monkey Isld	66, DV
Sensl.Soccer 92/93	48, DV
Shadowminds	78, DH
Shuttle	39, DV
Silent Service 2	78, DH
Silkworm	19, DH
Sim Ant	78, DV
Sim City Deluxe	78, DV
Sim Earth	78, DV
Sim Life	78, DV
Simon the Sorcerer	68, DH
Sindbad!Thr.o.Falc	19, DH
Sleepwalker	60, DH

Turrican 3 48,- DH

Soccer Kid	69, DH
Space Hulk	66, DH
Space Legends	66, DH
Space Plot 89	27, DH
Space Quest 1	39, DH
Space Quest 4 DH	39, DH
Special Forces	26, DH
Star Trek	75, DV
Starbyte N.2 Coll.	66, DV
Steel Empire	69, DH
Steigberg. Heimeln.	48, DV
Street Fighter 2	48, DH
Superfrog	69, DV
Syndicate	59, DV
Tank Buster	29, DH
Team Yankee	39, DH
Terminal.2(Virgin)	29, DH
The Knight	54, DH
The Manager	49, DV
The Oath	26, DH
Theatre of Death	60, DH
Thunderhawk	39, DV
Transactica	54, DV

Chrichtoph Kolumbus 72,- DV

Trapn n. Treasures	60, DH
Triple Action 2	35, DH
Triple Action 3	60, DH
Trivial Pursuit	32, DH
UGH 1	29, DV
Ultima 5	60, DH
Urdium 2	48, DH
Viking Fields	60, DH
Walker	60, DH
War in the Gulf	69, DV
Watterco	18, DV
Waxworks	59, DV

AMIGA HAMMERPREISE !

Zool 2 49,- DH

Ween	66, DV
Whales Voyage	66, DV
Willy Beamsh	39, DH
Wing Commander	27, DV
Wing Commander DV	78, DV
Win n. Liz	60, DH
Wolfpack	29, DV
Worlds of Legend	49, EV
WWF Wrestling	29, DH
WWF Wrestling 2	60, DH
Xmas Lemmings	36, DH
Yoi Joel	64, DH
Zeppelin	66, DV
Zool	42, DH

Star Trek 75,- DV

Soccer Kid	63, -DH
TFX	68, -DH
Transactica	57, -DV
Whales Voyage	63, -DH
Zool	51, -DH
Zool 2	51, -DH

Anstoss 69,- DV

1869	69, DV
Allen Breed 2	57, DH
Body Blows Galact.	57, DV
Burntime	49, DV
Chaos Engine	51, DH
Civilization	68, DV
Dynatatch	57, DV
Elfmans	51, DV
Eyayum	69, DV

Sim Earth 39,- DH

Pinball Fantasies	67, DH
Robocod	63, 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 noch nicht verfügbar.

MICRO MAGIC - Sternweg 2 - 85638 Isertshausen

TEL. 02371-36330 Fax 02371-45303



Reden hilft bei diesen Jungs leider überhaupt nicht. Zum Glück benutzen sie offensichtlich nur einen Betäubungslaser.



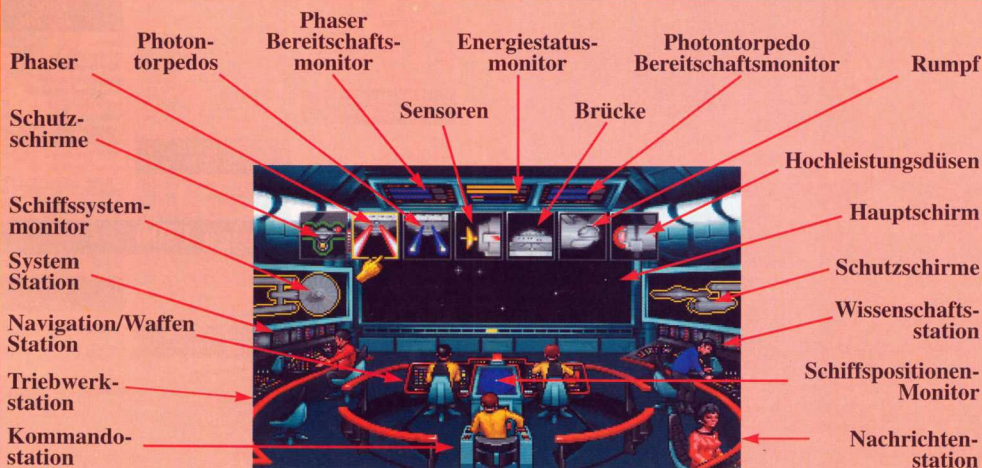
Captain Kirk, und damit Ihr, erhält seine Aufträge vom obersten Flotten-Admiral. Dabei dreht es sich natürlich immer um ehrenvolle Friedensarbeit.



KIRK AN BRÜCKE!



Ein Mausklick auf den Captain und die etwas eigenwillige Icon-„Leiste“ steht für Kommandos zur Verfügung. Dabei wird zwar auf die bekannten Punkte wie Nehmen, Sprechen, Schauen und Benutzen zurückgegriffen, dargestellt wird das Ganze jedoch in einer neuen Form. Ein Zusatzfenster mit einem goldenen Mann, dessen Extremitäten (Arme), Augen und Mund für die Aktionen stehen. Sobald Ihr mit dem Mauszeiger auf den entsprechenden Körperteil zieht, verändert sich dieser und Ihr könnt durch Anklicken die Option aufrufen.



STAR TREK® 25th Anniversary

schen Möglichkeiten hat, der bekommt ein Spiel präsentiert, das jeden in seiner Art, Aufmachung und vor allen Dingen in den Aufträgen und Unterhaltungen in die Serie im Fernsehen erinnert. Spock und Pille können es einfach nicht lassen, sich gegenseitig zu ärgern. Kirk muß manchmal einschreiten oder hat auch eine nette Bemerkung parat. Natürlich sollte man nie die Ernsthaftigkeit dieses Jobs vergessen. Denn die Klingonen, Romulaner oder Raumpiraten warten nun darauf, die Entreprise anzugreifen. Dies scheint einerseits von den Programmierern als Triebmittel zum Spielfluß gedacht zu sein, denn hängt man gelangweilt mit seinem Schiff in einer fremden Gegend herum, so wird man innerhalb kürzester Zeit angegriffen. Andererseits scheint man dadurch auch eine Art Kopierschutz in das Programm mit einfließen zu lassen. Wer sich nämlich nicht auf der in der Anleitung abgedruckten Sternkarte auskennt und einen falschen Kurs setzt, der wird in dem erreichten Gebiet ebenfalls sofort angegriffen.

Hersteller:
Interplay
Muster von:
Bomco
Genre:
Adventure

Preis:
ca. DM 100,-
Erhältlich:
ab Februar '94

Anzahl der Spieler: 1
Anzahl Disketten: 8
2 Spieler simultan: Nein
2 MByte benötigt: Ja
2 Drive empfohlen: Ja
Englisch benötigt: Ja
Unterstützt:

Steuerung über:
Maus, Tastatur
Besonderheiten:
Läuft nur auf A1200 mit 2MB und 9MB freier HD

256 Farb-Grafik, Original-Enterprise-Sounds



Grafik & Sound

Alle Aktionen spielen sich in kraftvollen 256 Farben ab, die allerdings nicht genug genutzt werden. Zum Beispiel kann man eigentlich nur Spock auch als Spock erkennen. Kein Wunder, hat er doch die markantesten Ohren von allen. Da hat man in der Figurengriech schon bessere Grafiken gesehen. Ansonsten ist alles detailreich gestaltet, ein leichter Knick in der Symmetrie fällt ab und zu jedoch auf. Die Sounds sind auf das nötigste beschränkt und dienen nur der gekonnten Abrundung. Hier sind die Glanzpunkte wohl die Communicator-Beeps und ähnliche altbekannte Geräusche, die auch aus Original aus dem Fernsehen erinnern. Mit Sicherheit sind diese keine programmierertechnischen Meisterwerke, aber dafür sind sie 1:1 aus dem Original entnommen.

hohe Hardwareanforderungen

GAMEPLAY 74%
GRAFIK 80%
SOUND 77%
MOTIVATION 78%

AMIGA GAMES
76% GESAMT-WERTUNG

FACHVERSAND FÜR AMIGA HARD + SOFTWARE - 1 A SOFT -

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

JEDE 1 A SOFT DISK nur 4,00 DM

- 01: WIZZY'S QUEST 1 disk m/messung
- 02: TEXT 1 disk m/messung
- 54: SCHREIBKURS 1 disk m/messung
- 55: STRICHSCHNITTEN KURS 1 disk m/messung
- 56: ROAD ROTE 1 disk m/messung
- 57: COSMOZ 1 disk m/messung
- 58: GALTENVOGEL 1 disk m/messung
- 60: MASTER VIRUS 1 disk m/messung
- 63: TEXNARD 1 disk m/messung
- 65: PASSWOYD 1 disk m/messung
- 69: GAPP DISK 1 disk m/messung
- 10: FLATEN'S CD 1 disk m/messung
- 12: GELDPHILANTHOMAT 1 disk m/messung
- 13: VIKES DISK 1 disk m/messung
- 14: COPY DISK 1 disk m/messung
- 15: RETURN TO EARTH 1 disk m/messung
- 16: DATENBANK 1 disk m/messung
- 18: HAUSHALTSBUCH 1 disk m/messung
- 20: GALACTIC WORM 1 disk m/messung
- 21: MECHFIGHT 1 disk m/messung
- 22: BLACK JACK 1 disk m/messung
- 23: DOWNHILL 1 disk m/messung
- 25: BRILLIANT 1 disk m/messung
- 27: LINDA BIATH 1 disk m/messung
- 124: ERDE REPARATUR 1 disk m/messung
- 126: TEXT PLS 1 disk m/messung
- 135: SIE WOLF 1 disk m/messung
- 137: BLOKAD 1 disk m/messung
- 138: EUROPA 1 disk m/messung
- 139: GROMAN 1 disk m/messung
- 141: CATACOMB 1 disk m/messung
- 147: TSCHEKNIS 1 disk m/messung

Datenkabel G64 - AMIGA
Mit diesem Kabel können Sie die USA-Bayern-AMIGA anschließen und Ihre alle C64 Software wieder benutzen.
incl. Software nur ... 35,00 DM

Übersetzt H plus übersetzt Englische Textdaten.
Anleitungen handhaben nur ... 39,00 DM
incl. Deutschen Handbuch nur ... 39,00 DM

AMIGA der AMIGA STING
Jetzt erfahren sie alles was für einen optimalen Einstieg notwendig ist. 400 Seiten Fotodruck incl. 2 Disketten nur ... 49,00 DM

1 A SUPER WORKBENCH
mit Video Programmen z.B. Textverarbeitung, Virenschiller, Intro Maker, Computermusik, und vieles mehr.
nur ... 19,90 DM

1 A SOFT PAKETE DER SPITZENKLASSE
SONIX SOUNDS sound paket 30,00 DM
SPIELE PAKET 50 gute spiele 45,00 DM
ANWENNER paket mit 12 disk 45,00 DM
SCHULE PAKET paket mit 4 disk 20,00 DM
SUPER PAKET paket mit 100 spiele 79,00 DM
SUPER P II nochmal 100 spiele 79,00 DM

SPEICHERERWEITERUNGEN
512kbit A500 intern 49,00 DM 1MB A500 97,00 DM
2 MB A500 intern 99,00 DM 1MB A600 99,00 DM
Netzteil für A500 oder A500+ nur 89,00 DM

Laufwerke
3,5" extern A500 139,00 DM
3,5" extern A500 129,00 DM
3,5" intern A200 129,00 DM
CD ROM extern Amiga's 189,00 DM
CD ROM Laufwerk incl. 1 CD 280,00 DM

PUBLIC DOMAIN SERIEN

Anook	TIME Sp. 1	Sp. 1 - 3
BAVARIAN	1 240	TARKIN 1 7 50
FEVER	1 240	ANTARES 1 7 50
FERRET FISH	1 910	CACTUS 1 49
FRANZ	1 200	SAAG 1 240
KICKSTART	1 50	TRAB 1 64
TIME	1 1 200	TIME * 1 9 22

Jede PD Disk 1,80 DM ab 100 Stück 1,50 DM

AMIGA PUBLIC DOMAIN PRAXIS
Enthält die besten Public Domain-Dateien über die Amiga Software Library.
incl. Diskette nur 39,00 DM

LEERDISKETTEN 3,5" 2F 2 DD
100 Stück 8,40 DM 50 Stück 4,00 DM
100 Stück 77,00 DM

Claway Soft AM GRADEN 2 92557 WEIDING Tel. 09674 -1279 Fax -1294

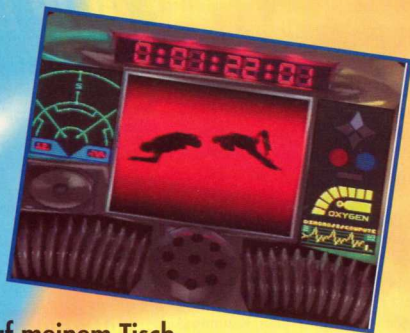
Warten Ihnen Original-Software mit bis zu 38% Ermäßigung gegenüber den empfohlenen Verkaufspreisen

Vergleichen Sie die hier aufgeführten Entpreise:

1/869 A Train 82,90	Dv 87,90 Jurassic Park Dv 62,90	Dv 62,90 Traps n' Treasures Dv 61,90
A 3 Train Constr. Set 75,90	Dv 75,90 Kings of Adventure Dv 69,90	Dv 69,90 Turrican II Dv 68,90
Airbus A 320-US East DA 39,90	Dv 39,90 Kingmaker Dv 35,90	Dv 35,90 Urzivilisation Dv 34,90
Alien Breed Special DA 69,90	Dv 69,90 Legend of Kyralia DA 69,90	Dv 69,90 Ultimatum Dv 68,90
Amigo 1 Dv 69,90	Dv 69,90 Lemmings II DA 69,90	Dv 69,90 Walkie Dv 68,90
Ancient Art of War DA 57,90	Dv 57,90 Christmas Levels DA 57,90	Dv 57,90 Whales Voyage DA 61,90
Antross DA 69,90	Dv 69,90 Linnhart DA 64,90	Dv 64,90 When 2 Worlds War DA 55,90
Archer Mc Leans Pool DA 48,90	Dv 48,90 Lost Treas. Infocom Dv 72,90	Dv 72,90 Who Knows Dv 53,90
Aufschwung Ost DA 77,90	Dv 77,90 Lost Treas. Infocom Dv 72,90	Dv 72,90 Zool 2 DA 63,90
B.A.T. 3 DA 84,90	Dv 84,90 Lotux 1-3 Comp. DA 35,90	Dv 35,90 Zyclops DA 49,90
Battle Boy Day DA 29,90	Dv 29,90 MI Tank Platoon DA 35,90	
Battle Team DA 74,90	Dv 74,90 Magic Boy DA 56,90	
Battle Tale II DA 58,90	Dv 58,90 Manchester United DA 58,90	
Beavers DA 48,90	Dv 48,90 Monty Island II DA 51,90	
Blitz DA 39,90	Dv 39,90 Mortal Combat DA 51,90	
Bloß DA 42,90	Dv 42,90 Motorhead DA 38,90	
Bomber 39,90	Dv 39,90 Nick Faldo Golf Dv 72,90	
Boys DA 69,90	Dv 69,90 Nick Faldo Golf Dv 72,90	
Burnt DA 63,90	Dv 63,90 Nicki Boom 2 DA 38,90	
Campania DA 45,90	Dv 45,90 On the Beach DA 69,90	
Cartoon Collection DA 89,90	Dv 89,90 Orqube DA 47,90	
Championship Man.33 DA 55,90	Dv 55,90 Pacific Island DA 69,90	
Chess Engine DA 55,90	Dv 55,90 Penhouse Deluxe DA 61,90	
Chuck Rock II DA 59,90	Dv 59,90 Pirbald Dreams/Fants. DA 69,90	
Civilisation DA 89,90	Dv 89,90 Pirates DA 31,90	
Combat Air Patrol DA 61,90	Dv 61,90 Prime Mover Dv 71,90	
Crises of Enchantia DA 82,90	Dv 82,90 Project X DA 38,90	
D Day DA 88,90	Dv 88,90 Quest DA 69,90	
Deep Core DA 69,90	Dv 69,90 Rampart DA 58,90	
Desert Storm DA 59,90	Dv 59,90 Rock Dangerous II Dv 64,90	
Desert Storm 2 DA 59,90	Dv 59,90 Robobox 3 DA 58,90	
Desert Storm 3 DA 59,90	Dv 59,90 Serenade Sorcer. 92/93 DA 48,90	
Die Sieder DA 81,90	Dv 81,90 Silent Service II Dv 80,90	
Dial DA 57,90	Dv 57,90 Sim City Deluxe DA 72,90	
Doodles DA 49,90	Dv 49,90 Sim Earth DA 69,90	
Dream Team DA 79,90	Dv 79,90 Sim Life DA 61,90	
Dune II DA 53,90	Dv 53,90 Simon the Sorcerer DA 81,90	
Dynasty Manager Ed. ERF DA 79,90	Dv 79,90 Space Hulk DA 69,90	
Elite II DA 52,90	Dv 52,90 Star Trek Dv 78,90	
Elite III DA 52,90	Dv 52,90 Pacific Island DA 69,90	
Empire DA 69,90	Dv 69,90 Penhouse Deluxe DA 61,90	
Entic DA 69,90	Dv 69,90 Pirbald Dreams/Fants. DA 69,90	
Epic DA 61,90	Dv 61,90 Pirates DA 31,90	
Erben des Throns Eye of Beholder DA 71,90	Dv 71,90 Prime Mover Dv 71,90	
F117 Nighthawk DA 39,90	Dv 39,90 Project X DA 38,90	
Fantastic World DA 63,90	Dv 63,90 Quest DA 69,90	
Fantastic World DA 63,90	Dv 63,90 Rampart DA 58,90	
Fire and Ice DA 59,90	Dv 59,90 Rock Dangerous II Dv 64,90	
Fleshback DA 58,90	Dv 58,90 Robobox 3 DA 58,90	
Go (Kick of 31) DA 64,90	Dv 64,90 Serenade Sorcer. 92/93 DA 48,90	
Goblins DA 69,90	Dv 69,90 Silent Service II Dv 80,90	
Goblins 3 DA 71,90	Dv 71,90 Sim City Deluxe DA 72,90	
Great Priv. (Morgo.) DA 69,90	Dv 69,90 Sim Earth DA 69,90	
Gunship 2000 DA 69,90	Dv 69,90 Sim Life DA 61,90	
Hamball DA 61,90	Dv 61,90 Simon the Sorcerer DA 81,90	
Head Guns DA 79,90	Dv 79,90 Space Hulk DA 69,90	
Humans DA 39,90	Dv 39,90 Star Trek Dv 78,90	
Human Race (BO level) DA 39,90	Dv 39,90 Superfrog DA 69,90	
Indiana Jones IV DA 77,90	Dv 77,90 Tom Land DA 59,90	
Indiana Jones IV DA 77,90	Dv 77,90 Tom Land DA 59,90	
Isharad DA 76,90	Dv 76,90 Transactica DA 48,90	
Jade DA 49,90	Dv 49,90 Transactica DA 48,90	
Jeep 2 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Jong DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 2 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 3 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 4 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 5 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 6 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 7 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 8 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 9 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 10 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 11 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 12 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 13 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 14 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 15 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 16 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 17 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 18 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 19 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 20 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 21 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 22 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 23 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 24 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 25 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 26 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 27 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 28 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 29 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 30 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 31 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 32 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 33 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 34 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 35 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 36 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 37 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 38 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 39 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 40 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 41 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 42 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 43 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 44 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 45 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 46 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 47 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 48 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 49 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 50 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 51 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 52 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 53 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 54 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 55 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 56 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 57 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 58 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 59 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 60 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 61 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 62 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 63 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 64 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 65 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 66 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 67 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 68 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 69 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 70 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 71 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 72 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 73 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 74 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 75 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 76 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 77 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 78 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 79 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 80 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 81 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 82 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 83 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 84 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 85 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 86 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 87 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 88 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 89 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 90 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 91 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 92 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 93 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 94 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 95 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 96 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 97 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	
Kickstart 98 DA 53,90	Dv 53,90 Transactica DA 48,90	

Alien im CD-Format

PREY



Wer sagt's denn! Wie aus dem heiteren Himmel landete plötzlich ein Spiel speziell für das CD 32 auf meinem Tisch, das für Staunen sorgte. Endlich darf das CD 32 beweisen, was es grafisch draufhat!

Man glaubt ja gar nicht, was so ein kleines Päckchen für Wirbel erzeugen kann. Unvermittelt und ohne Ankündigung traf eine CD-Box mit schlichtem Cover und funkelnder Silberscheibe ein, die sich Spiel für das CD 32 schimpfte. Der erste Gedanke war, daß wieder eine Krümelfirma mit Billigspielen versucht, CD 32-Besitzer zu linken. Doch die Screenshots auf der Rückseite brachten

mich ins Staunen. Feine Digigrafiken waren dort zu bewundern. Ungewöhnlich war jedoch, daß man hier nicht mit reißerischen Sprüchen den Kunden zu locken versuchte. Von der Firma Almathera war außerdem im Vollpreis-

Alienhatz mit toller Grafik und perfekter Atmosphäre! Der Knüller!

reich noch wenig zu hören. Schließlich landete die CD im CD 32 und ich machte mich auf den Weg, Kaffee zu holen. Doch schon nach wenigen Sekunden wurde ich von einem prachtvollen Soundtrack an den Bildschirm zurückgeholt. Was sich dort abspielte, wagte ich kaum zu glauben. Ein Flug von einem fernen Planeten zu einer Raumstati-

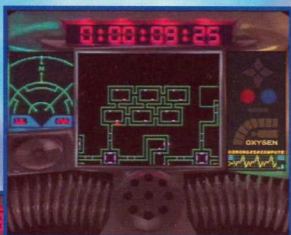
on war hier zu bewundern. Diese Filmsequenz ließ mich sofort wieder Platz nehmen, um das Spiel zu starten. Die Grafik zoomte in einen Bildschirm und entließ mich wieder in einem der berühmten Gänge aus dem Alien-Film. Eine Digi-Sequenz mit Sprachausgabe

comment

Da staunten selbst die PC-Freaks unserer Redaktion, als sie dieses Spiel für das belächelte CD 32 sahen. Ein brillanter Vorspann mit einer wahren Farbenpracht und wummerndem Soundtrack läßt förmlich ein, das CD 32-Joypad in die Hand zu nehmen. Sicher, das eigentliche Spiel wird nach einer gewissen Zeit etwas monoton, doch bis dahin darf man einzigartige Grafikeffekte und atmosphärische Funksprüche genießen. Nie war ein Spiel, das an den Film Alien angelehnt ist, so gut gelungen. Wenn ich nun sage, daß das CD 32 sich etablieren wird, tönt aus dem Nebenraum kein tosendes Gelächter mehr! Das schlagkräftige Argument lautet Prey!



Hans

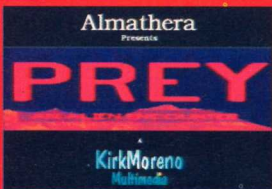


Um in den engen Korridoren den Überblick zu behalten, sollte man ab und zu einen Blick auf die Karte werfen.

Das Argument

Wer sich bislang noch abfällig über das CD 32 äußerte, was insbesondere auf die PC Games-Redaktion zutrifft, wird zukünftig mit dem Betrachten dieses tollen Vorspanns bestraft. Äußert er sich noch immer abfällig, dann zeigt man ihm noch Laybrinth of Time, das identisch mit der PC-Version ist. Ist er immer noch nicht überzeugt, nennt man ihn fortan inkompetent.





erklärte mir, was passiert war. Seltsame Dinge geschahen auf der Raumstation, es müssen wohl fremde Wesen ihr Unwesen getrieben haben.....

Mit der Information, daß man innerhalb von 60 Sekunden das Medical Center aufsuchen muß, um eine Sauerstoffflasche zu holen, wurde ich dann in das Spiel entlassen. Ich wandelte also durch den Gang und war schockiert. Die Grafik ist komplett auf CD abgelegt und scrollt fließend. Das habe ich immer von einem CD 32-Spiel erhofft! Ein Blick auf die Karte zeigte mir die aktuelle Position und schon verließ mich die Lebensenergie. Die Atmung wurde immer schwächer und schließlich wurde mir schwarz vor den Augen...

Die nächsten vier Stunden verbrachte ich schließlich mit diesem Spiel, bevor mir wirklich schwarz vor den Augen wurde, schließlich war es gerade vier Uhr morgens geworden. Man hetzt durch die Gänge, rettet Personen, oder zumindest deren Überreste, lauscht den angst einflößenden Funksprüchen und fühlt sich wie Sigourney Weaver. Daß auf den Gängen niemand herumgeht, trübte den Spielspaß nur wenig. Wenn man auf einen Alien trifft und diesen in einer eigenartigen Sequenz zu töten versuchte, ist man dann doch ein bißchen enttäuscht. Dieses Spiel ist derzeit neben Pirates! Gold dennoch das Referenzprodukt schlechthin. Man muß es einfach gespielt haben! Übrigens, den Kaffee stellte ich drei Stunden später in die Mikrowelle, als Frühstückskaffee.

(hi)

Hersteller:
Almathera
Muster von:
Judgement Day
Genre:
Arcade-Action
Preis:
ca. DM 80,-
Erhältlich:
seit Januar '94
Anzahl der Spieler:
1
Anzahl CDs:
1
2 Spieler simultan: Nein
1 MByte benötigt: -
2.Drive empfohlen: -
Festplatte empfohlen: -
Englisch benötigt: hilfreich
Unterstützt:
-
Steuerung über:
Joypad
Besonderheiten:
Erstes Spiel, das das CD32 ausnutzt

+ brillanter Vorspann, toller Sound, bislang einzigartig
- schwache Alien-Sequenz
GAMEPLAY 64%
GRAFIK 83%
SOUND 84%
MOTIVATION 71%

AMIGA GAMES
78%
GESAMT-WERTUNG

Media Point

Verkauf
Ankauf
Tausch

Berlins neue Dimension für Games und Zubehör

Games	Preishits (solange Vorrat reicht!)		
A-Train	89,95	1943	29,95
A-Train Construction Set	39,95	5th Gear	9,95
Acas Of The Pacific*	79,95	Ancared 2	19,95
Airbus A320	ab 79,95	Archipelagos	9,98
Ambermoon	79,95	Bard's Tale 3	29,95
Antisass	69,95	Battle Chess	29,95
Aufsuchung Ost	69,95	Battlehawks 1942	39,95
Battle Isle 2*	89,95	Budokan	29,95
Bob's Bad Day*	69,95	California Games 2	29,95
Body Blows Galactic	59,95	Chuck Rock 2	29,95
Brian The Lion*	69,95	Death Knights Of Krynn	39,95
Bubba 'n Stix	69,95	Emlyn Hughes International Soccer	29,95
Burning Rubber*	59,95	F-15 Strike Eagle 2	49,95
Burntime	79,95	F-17 Challenger	29,95
Campaign 2	79,95	F-19 Stealth Fighter	39,95
Cannon Fodder	59,95	Falcon	29,95
Cool Spot	69,95	Falcon Mission Disk 1	29,95
Dune 2	59,95	Falcon Mission Disk 2	29,95
Dennis	59,95	Flames Of Freedom	49,95
Der Clown*	69,95	Go For Gold	29,95
Der Patriozer	69,95	Great Courts 2	29,95
Der Schatz im Silbersee*	79,95	Hard Drivin' 2	29,95
Die Höhenwelt*	79,95	Hunt For Red October 1, 2	je 19,95
Die Siedler	89,95	Icehockey	9,95
Disposable Hero	59,95	Immortal	39,95
Dogfight	69,95	Indiana Jones 3 Adventure	39,95
Dungeon Master 2*	79,95	Indianapolis 500	39,95
Elisabeth*	69,95	Jack Nicklaus Golf	39,95
Elite 2	59,95	KGB	39,95
Elysium	79,95	Kings Quest 4	49,95
Empire Deluxe*	79,95	Legend Of Ferghal	39,95
Goblins 3	79,95	Loom	39,95
Grand Prix	75,95	M1 Tank Platoon	39,95
Gunslip 2000	69,95	Mad TV	39,95
Hattrick*	79,95	Manchester United	29,95
Hired Guns	65,95	Maniac Mansion	39,95
History Line	79,95	Mig 29	39,95
Jurassic Park	99,95	Monkey Island 1	39,95
K 240*	59,95	North & South	29,95
Kings Quest 6*	69,95	Operation Harrier	29,95
Kolumbus	79,95	Operation Stealth	39,95
Legend Of Soraal*	59,95	Pactland	19,95
Lost Vikings	69,95	Pacmania	19,95
Lothar Mathäus	69,95	Pirates	29,95
Mad Burger*	79,95	Poppies & Promised Lands	39,95
Mad News*	79,95	Prince Of Persia	39,95
Maelstrom*	89,95	Railroad Tycoon	39,95
Montal Kombatt	59,95	Reach For The Skies	39,95
Mr. Nutz*	69,95	Rick Dangerous 2	29,95
Nascar*	69,95	R-Type 2	29,95
Pirates Gold*	89,95	Sensible Soccer 92/93	49,95
Pizza Connection*	79,95	Showdowns	29,95
Robinsons Requiem*	69,95	Silent Service 2*	39,95
Second Samurai*	69,95	Sim Earth*	49,95
Seek & Destroy	49,95	Slangjäger 2	29,95
Shadow Of The Comet*	85,95	Streetfighter 2	39,95
Simon The Sorcerer	79,95	Stunt Car Racer	29,95
Skidmarks*	59,95	Super Space Invaders	29,95
Software Manager*	79,95	Team Yankee	19,95
Star Trek*	89,95	Terminator 2	29,95
Starlud	39,95	Trivial Pursuit	39,95
Sturmgeschwenz (DSA 2)*	79,95	Turkian 1, 2	je 19,95
Syndicate	69,95	Ultima 5	19,95
Syndicate Data Disk*	39,95	WWF Wrestlingmania	29,95
T.F.X.*	89,95	Zak Mac Kracken	39,95
Tornado	69,95		
Turrican 3	69,95		
Urdium 2	49,95		
Wing Commander (dl)	49,95		
Winter Olympics	69,95		
Zepplin*	79,95		
Zool 2	59,95		

Games speziell für A1200

1089	79,95		
Amiga 1200	699,-		
Body Blows Galactic	59,95	Aufpreis für interne 130 MB Festplatte	699,-
Burntime	79,95	Aufpreis für interne 210 MB Festplatte	999,-
Diggers	79,95		
Jurassic Park	69,95		
Sim Life	89,95		
Simon The Sorcerer	79,95		
Star Trek 25th Anniversary	69,95		
Twilight 2000	89,95		

Amiga CD 32

Amiga CD 32 (Amiga-Konsole mit CD-ROM) 699,-
Software-Titel auf Anfrage, die Konsole brandneu!

Joysticks

Advanced Gravis Game Pad	49,95
Advanced Gravis Joystick	59,95
Competition Pro Mini black	24,95
Competition Pro Mini clear	29,95
Competition Pro Mini Special	29,95
Competition Pro Mini Star	35,95
QuickJoy 1	7,95
QuickJoy Supercharger	19,95

Bestellannahme

Telefon (030) 621 60 21

Telefax (030) 622 90 15

Laden- & Versandanschrift

Media Point Vertriebs GmbH

Jonasstraße 28

12053 Berlin (Neukölln)

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

Computer

Amiga 1200

Aufpreis für interne 130 MB Festplatte

Aufpreis für interne 210 MB Festplatte

CD-ROM für A500, A500+

Kickstart-Umschaltplatte

Maus für alle Amigas

Scartkabel (Amiga an TV mit Scart-Buchse)

Speichererweiterung auf 2 MB für A500+

Staubschutzgitter für A500, A500+

Staubschutzgitter für Monitor

ext. 130 MB-Festplatte für A500, A500+

Andere Größen auf Anfrage!

Zubehör

3,5"-FD ZDD

3,5"-Diskettenstation

* bei Drucklegung noch nicht erschienen!

Fordern Sie bitte gegen Rückporto auch unseren

Gesamtkatalog für Amiga an!

Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt.

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!

Versandkosten: 6,50 bei Vorkasse,

9,50 bei Nachnahme,

15,- bei Ausland (nur Vorkasse!)

ab 250,- versandkostenfrei!

Salvatore, Angelo und Co.

PIZZA C'ONN

Pizza gefällig? So richtig lockeren Hefeteig, darauf saftige Tomaten, scharfe Pepperoni, würzige Salami, roten Paprika und als Abschluß eine schöne dicke Schicht Käse, der Fäden zieht bis zum Geht-nicht-mehr. Mit Pizza Connection steht Dir die faszinierende Welt der Pizzabäcker offen...

Eine Pizza...

Bis zum ersten Erfolg als angehender Besitzer einer eigenen Pizzeria ist es noch ein mühevoller Weg. Wie in einem Adventure wählt man sich seinen Charakter aus, dessen persönliche Daten das zur Verfügung stehende Kapital, seine Kochkünste oder seine Beliebtheit umfassen. Eine witzige Grafik zeigt die jeweilige Person in der Mitte des Charakterbildschirms an. Daneben sind die am Spiel teilnehmenden Pizzerien aufgelistet, die von bis zu sieben Mitspielern geleitet werden können. Je nach Spielmodus (Frei-, Level- oder Missionsmodus) steigt der Schwierigkeitsgrad. Jetzt folgt die Auswahl der Stadt, in der man sein Spiel beginnen möchte.

geht um die Welt...

Eine nette Idee ist die Grafik der Weltkarte, die ein Aussehen wie eine unförmige Pizza hat, auf der die Städte Olivenscheiben sind. Erst jetzt generiert das Programm den Stadtplan, der sich in einem neuen Bildschirm in drei Stufen zoomen läßt. Auf den Straßen fahren Fahrzeuge, und die Geschäftshäuser, Wohnhäuser oder Läden sind schon durch die Grafik voneinander zu unterscheiden. Doch zuerst will das Programm wissen, zu welcher Uhrzeit man mit seinen Spielzügen beginnen möch-



Wen man der Konkurrenz eins auswischen will, dann sollte man eine Gang engagieren.

te. Hat man noch einiges zu tun, bevor die anderen Geschäfte um 9.00 Uhr öffnen, stellt man seine Uhr einfach auf sieben Uhr. Da man seine Pizzabäckerei nicht auf der Straße eröffnen kann,



sollte man die zur Vermietung freigegebenen Räumlichkeiten der Stadt näher betrachten. Durch Zoomen und Anklicken von Gebäuden erhält man in einem Info-Teil des Bildschirms wichtige Informationen. Oft stehen Gebäude oder Restaurants auch zum Verkauf, allerdings kann man sich diese Investition erst leisten, wenn man genügend Pizzen an die Bevölkerung verkauft hat. Also mietet man sich erst einmal einen geeigneten Raum und nimmt dazu Kontakt mit einer Maklerfirma auf, die dieses Gebäude verwaltet. Dies geschieht über das sogenannte Telenet, das auch Verbindungen zu Banken, Versicherungen und Behörden ermöglicht.



LECTION



Tel: 07733/3366

AMIGA

Alfred Chicken	DA	49,90	Lionheart	DA	55,90
Alien 3	DA	47,90	Lollypop	DA	58,90
Alien Breed 2	DA	47,90	Lothar Matthäus	DV	66,90
Ambermoon	DV	75,90	Lost Vikings	DV	66,90
Anstoss	DV	64,90	Lotus Compilation	DA	55,90
Apocalypse	DA	47,90	Mad News	DV	64,90
Arabien Nights	DV	60,90	Missiles over Xerion	DA	49,90
Assassin Spec.Ed.	DA	30,90	Monkey Island 1	DV	38,90
Aufschwung Ost	DV	60,90	Monkey Island 2	DV	77,90
Big Sea	DA	58,90	Mortal Kombat	DA	53,90
Body Blows Galactic	DA	47,90	Mr. Nutz	DA	47,90
Burntime	DV	66,90	Oskar	DV	49,90
Cannon Fodder	DV	55,90	Overdrive	DA	49,90
Chaos Engine	DA	47,90	Pinball Special Ed.	DA	60,90
Christop Kolumbus	DV	69,90	Pizza Connection	DV	75,90
Cool Spot	DA	53,90	Quarter Pole	DV	58,90
Crazy Sport Footb.	DA	53,90	Second Samurai	DA	60,90
Creepers	DA	47,90	Seek & Destroy	DA	38,90
Cyberpunks	DA	53,90	Sim Ant	DV	77,90
Delivery Agent	DV	38,90	Sim City DeLuxe	DV	77,90
Der Schatz i.Silbers.	DV	75,90	Sim Earth	DV	77,90
Desert Strike	DA	55,90	Sim Life	DV	77,90
Die Siedler	DV	75,90	Simon the Sorcerer	DV	64,90
Disposable Hero	DA	69,90	Skidmarks	DA	47,90
Doofus	DA	47,90	Soccer Kid	DV	58,90
Eifmania	DA	47,90	Space Hulk	DA	63,90
Elite 2-Frontier	DV	53,90	Streetfighter 2	DA	55,90
Elysium	DV	64,90	Superfrog	DA	49,90
F-117 A Nighthawk	DA	53,90	Superhero	DA	60,90
Fighter Bomber	DA	29,90	Syndicate	DV	64,90
Flashback	DV	60,90	Terminator 2-Arcade	DA	55,90
Fury of the Furries	DA	55,90	Tornado	DA	66,90
Globdule	DA	55,90	Transarctica	DV	55,90
Gunship 2000	DA	65,90	Trolls	DA	49,90
Hand of Fate	DV	64,90	Turrican 3	EA	47,90
Hattrick!	DV	64,90	Turrican 3	DA	58,90
Hired Guns	DA	64,90	Uridium 2	DA	60,90
Indiana Jones 3	DV	38,90	Waxworks	DV	60,90
Indiana Jones 4	DV	77,90	Wiz 'n' Liz	DA	58,90
Innocent until C.	DA	66,90	Woody's World	DA	47,90
Ishar 2	DV	55,90	Yo! Joe!	DA	55,90
Jurassic Park	DV	53,90	Zeppelin-Giant o.Sky	DV	64,90
Kingmaker	DV	64,90	Zero	DA	58,90
Kings Quest 6	DV	58,90	Zool 1	DA	49,90
Krusty's Fun House	DA	49,90	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
Body Blows Galactic	DA	53,90	Pinball Fantasies	DA	55,90
Burntime	DV	66,90	Robocod	DA	49,90
D' Generation	DA	38,90	Sim Life	DV	77,90
Der Schatz i.Silbers.	DV	75,90	Simon the Sorcerer	DV	75,90
Dynatech	DV	55,90	Star Trek 25th Anniv.	EA	66,90
Eifmania	DA	47,90	T. F. X.	DA	64,90
Elysium	DV	64,90	The Chaos Engine	DA	49,90
Hattrick!	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

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

Way of a Pizza



Da liegt er nun, der schöne Teig, und wartet darauf, belegt zu werden!



Mehr oder weniger kunstvoll könnt Ihr nun die unterschiedlichsten Zutaten verwenden.



Über den Erfolg dieser Pizza entscheidet letztendlich die Jury, die ihren Geschmack bewertet.

Der erste Schritt

Nun kann man seine Pizzeria betreten, indem man in der größten Vergrößerung der Stadtkarte auf sein Gebäude klickt. Ohoh, was für eine heruntergekommene Bude, ohne jegliche Einrichtung. Je billiger der Raum war, umso schlimmer sind die Zustände. Doch mit dem restlichen Kapital läßt sich schon ein richtiges



Per Telefon kann man Kontakt mit Maklern, Bankern und sonstigen Saubermännern aufnehmen.



Restaurant daraus zaubern. Mit den richtigen Icons kauft man in verschiedenen Läden die notwendigen Einrichtungsgegenstände. Die Läden sind dabei in verschiedene Preiskategorien eingeteilt, was durch angebrachte Icons deutlich gemacht wird. Wer also hier sparen möchte, kann sich an den



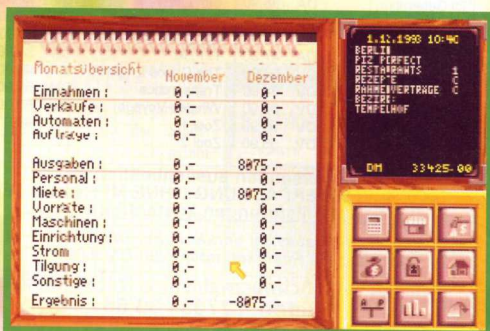
Second-Hand-Laden wenden, für das Luxus-Restaurant bleibt nur der Weg zu den mit drei Sternen gekennzeichneten Läden. Ohne

Manager oder Azubi?

Eine gut gehende Pizzeria kann man natürlich nicht ganz alleine am Laufen halten. Hier gehört natürlich auch Personal dazu. Ob man sich nun einen Starkoch oder einen Brötchen-Beleger einstellt, es liegt an Euch!



den richtigen Ofen bleibt jede Pizza eine kalte Speise, die ihren typischen Geschmack nicht entfaltet. Auch hier reicht die



Mit der doppelten Buchführung ist es hier nicht so weit her, mit Blaupausen geht alles!



Ohne Werbung läuft heutzutage nichts mehr. Doch ob TV-Spots Erfolg bringen?



Sekt oder Selters?



Die Möblierung der Pizzeria ist nicht ganz unwichtig für den Erfolg. Vom kargen Stehimbiss bis zum aufregenden Deluxe-Restaurant, an Einrichtungsvarianten stehen alle Möglichkeiten offen.

comment



Lutz

Endlich einmal eine Spielidee, bei der mir das Wasser im Mund zusammengelaufen ist. Da das Programm sehr träge auf Mausaktionen reagiert, läßt es sich durch das Iconsystem trotzdem leicht bedienen. Obwohl mir eine Anleitung fehlte, fiel es mir trotzdem nicht schwer, die Iconfunktionen schnell zu erlernen. Ich bin von Pizza Connection begeistert, da es bei der Spielumgebung fast bis in das letzte Detail geht. Aber jetzt bestelle ich erst einmal meine Lieblingspizza: Pizza Hawaii mit Extrakäse!

Angebotspalette vom einfachen Steinofen bis hin zum ultramodernen elektrischen Hyperofen. Eine gut sortierte Speisekarte ist das A und O einer beliebigen Pizzeria. Zur Auswahl stehen die bekanntesten Pizzakreationen wie Salamipizza, Schinkenpizza oder Sardellenpizza. Diese können so in die Speisekarte übernommen werden,

nachdem man den dafür zu bezahlenden Preis eingegeben hat. Zuvor sollte man sich allerdings die Herstellungskosten pro Pizza ansehen, um den eigenen Preis besser kalkulieren zu können. Doch damit

Bei Pizza Connection wären die Ninja Turtles die besten Kunden!

nicht genug, man kann sogar seine persönliche Pizzakreation in die Speisekarte setzen. Dazu wechselt man in den Kochmodus und erblickt auf einer Arbeitsplatte vier verschiedene Behälter für die Zutaten hinter einem runden Pizzateig. Davor steht ein Zerkleinerer, um die verschiedenen Zutaten in die richtige Größe zu zerhacken. Eine Tomate läßt sich so zum Beispiel als Scheibe, geviertelt oder gewürfelt auf dem Teig verteilen. Die Positionen der Zutaten lassen sich fast frei wählen und können jederzeit auch wieder entfernt werden. Ist die kreative Phase vorüber, entscheidet ein Fachgremium über die Brauchbarkeit dieser Speise. Je nach Urteil kann man dann seine Kreation in die Speisekarte unter frei erfundenen Namen setzen. Auch hierbei ist auf die Herstellungskosten Rücksicht zu nehmen. Die notwendigen Zutaten, die in den Bestelllisten extra gekennzeichnet werden,

bestellt man sich bei verschiedenen Anbietern, deren Qualität von verfaultem Abfall bis hin zum Edeltrüffel reicht. Mit jedem Händler kannst Du ab einem bestimmten Lieferwert einen Liefervertrag unterzeichnen, der zwar eine prompte Lieferung garantiert, aber Dich auch verpflichtet, die Ware anzunehmen, sonst drohen hohe Konventionalstrafen. Zum Abschluß bleibt nur noch das Einstellen des richtigen Personals. Das hiesige Arbeitsamt liefert neben der Porträtagrafik auch Informationen über die Kochkünste oder die Zuverlässigkeit der Personen. Wer jetzt Besucherströme ohne Ende erwartet, der hat sich geschnitten. Das Geschäft läuft nur langsam an... (lm)

Hersteller:
Software 2000
Muster von:
Software 2000
Genre:
Wirtschaftssimulation
Preis:
ca. DM 120,-
Erhältlich:
ab Dezember '93

Anzahl der Spieler: 7
Anzahl Disketten: 4
2 Spieler simultan: Nein
1 MByte benötigt: Ja
2.Drive empfohlen: Ja
Festplatte empfohlen: Ja
Englisch benötigt: Nein

Unterstützt:
Festplatte
Steuerung über:
Maus, Tastatur
Besonderheiten:

+ Ausgefallene Spielidee, witzige Grafik

- Mausreaktion, Programmschwwindigkeit

GAMEPLAY 78%
GRAFIK 79%
SOUND 63%
MOTIVATION 85%

AMIGA GAMES

81%
GESAMT-WERTUNG

Der König ist tot, es lebe der König!

Den historischen Hintergrund für Kingmaker bilden die Rosenkriege. Im Garten des Tempels in London treffen sechs mächtige englische Barone und Kriegsherren zusammen...



KINGMAKER

Geschichtliches

Richard, Herzog von York, und John Beaufort, Herzog von Somerset, können sich nach langen Diskussionen über eine politische Entscheidung nicht einig werden. Der Herzog von York pflückt daraufhin eine weiße Rose von einem Strauch, während

der Herzog von Somerset eine rote Rose pflückt. Die anderen Kriegsherren bekennen sich jeweils zu einem der beiden und damit ist der Auslöser der Rosenkriege, dem Kampf der Häuser Lancaster und York um die Thronfolge, gegeben.

Wieder einmal ist ungewiß, wer in England tatsächlich Thronfolger wird.

eine davon vom Spieler übernommen wird. Ziel des Spieles ist es, einen der neun Thronfolger gefangenzunehmen, dessen Mitstreiter um den Thron hinzu- und ihn in einer Kathedrale zum König krönen zu lassen.

Als erstes beginnt man damit, die eigenen Truppen



Wer Defender of the Crown mochte, wird von Kingmaker begeistert sein.

Spielerisch

Während in Wirklichkeit der Kampf zwischen diesen beiden Häusern stattgefunden hat, können im Spiel bis zu sechs Parteien gegeneinander antreten, wobei



Die möglichen Thronfolger

Haus Lancaster:

Heinrich VI

Margarete von Anjou

Edward, Prinz von Wales

Beaufort, Herzog von Somerset

Haus York:

Richard, Herzog von York

Edward, Graf von March

Edmund, Graf von Rutland

Georg, Herzog von Clarence

Richard, Herzog von Gloucester

comment

Kingmaker hat von der Spielidee her durchaus Ähnlichkeit mit Defender of the Crown, wobei der Spielaufbau jedoch etwas umfangreicher und vielseitiger gestaltet worden ist. Das Spiel hat einen hohen strategischen Wert und ermöglicht gleichzeitig einen Einblick in den geschichtlichen Hintergrund, an den das Spiel angelehnt ist. Unterschiedliche Gewichtung der einzelnen Ämter und Titel machen das Spiel noch interessanter und abwechslungsreicher.



so zu vereinigen, daß sie stark genug sind, um einen Thronfolger in seiner Stadt oder Burg anzugreifen und gefangenzunehmen. Um dabei immer die anderen Parteien und ihre Adligen im Blickfeld zu behalten, gibt es ein Prüf-Ikon im Kontrollmenü, das die Standorte der einzelnen Adligen anzeigt. Ebenso können auch die Thronfolger überprüft werden. Der Ablauf des Spiels ist in mehrere Phasen unterteilt: Ereignisphase, Bewegungsphase, Kampfphase, Parlamentsphase, Krönungsphase und Verstärkungsphase. Ereignisse sind beispielsweise Stürme, Revolten oder Überfälle. In der Kampfphase werden Kämpfe zwischen Adligen ausgetragen, die in derselben Landzone stehen, Belagerungen von Städten und ähnliches. Dabei kommt es in erster Linie auf das Verhältnis der Truppenstärken an. Der Kampf kann durch eine kurze Berechnung vom Computer ausgeführt werden oder vom Spieler selbst taktisch klug geleitet werden. In der Parlamentsphase kann der König oder der Kanzler das Parlament einberufen und die freien Ämter verteilen. In der Krönungsphase kann der ranghöchste Thronfolger eines Hauses gekrönt werden, sofern einige andere Bedingungen ebenfalls erfüllt sind. Die übersichtliche Strukturierung des Spieles ermöglicht einen hervorragenden Überblick über die gesamte Situation und sorgt für ausreichend Motivation.

(gr)

Hersteller:
U.S. Gold
Muster von:
Selling Points
Genre:
Strategie
Preis:
ca. DM 80,-
Erhältlich:
Seit Januar

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

Unterstützt:
Festplatte
Steuerung über:
Maus
Besonderheiten:
-

+ gute Grafiken, geschichtliche Hintergrundinfos

- mäßiger Sound, sehr lange Rechenphasen

GAMEPLAY 79%
GRAFIK 63%
SOUND 55%
MOTIVATION 78%

AMIGA GAMES

74%
GESAMT-WERTUNG

CALL AND PLAY

**0281-31641
0281-31642**



S. Geratz
Papenweg 15
46487 Wessel

Versandtelefon:
Mo.-Fr. 10 - 18 Uhr

Faxbestellungen:
0281 - 23493

Ladenlokal-Softwarehouse: Ladenpreise variieren !!!

46483 Wessel Auf dem Dudel 8 0281 - 25922
47533 Kleve Gasthausstr. 12 02821 - 14483
47608 Geldern Glockengasse 13 Eröffnung 02.04.94

Amiga Elite 2 **Amiga Tornado** **Amiga Zepplin**

A-Train DV 74,95	Superfrog DV 49,95
Aband.Plac.2 DV 59,95	Surf Ninja DA 54,95
Air Forces- Eflmania DA 49,95	Syndicate DV 59,95
Comander DA 54,95	Euro Soccer DA 49,95
Alfred Chick. DA 49,95	Fallen Empire DV 79,95
Allen 3 DA 49,95	Fatal Strokes DA 69,95
Allenbreed 2 DA 49,95	F117 Nighthawk DA 67,95
Ambermoon DV 79,95	Flashback DV 59,95
Formula One - Grand Prix DA 74,95	Worlds of Legends DA 54,95
Apocalypse DV 49,95	Fury of the - Winter Olympics DA 59,95
Aufschw.Ost DV 59,95	Furries DA 54,95
Bart versus - the World DA 49,95	Genesis DA 69,95
Batmann ret. DA 59,95	Goblins 2 DV 66,95
Battle Team DV 67,95	Goblins 3 DV 66,95
Battle Isle- Goal DV 49,95	Gunship 2000 DA 64,95
Data 2 DV 49,95	Hannibal DV 79,95
Battle Isle 2 DV 49,95	Hattrick DV 54,95
Battletoads DA 54,95	Hired Guns DV 59,95
Bazooka Sue DV 79,95	Hist.Line 14-18 DV 69,95
Beneath Steel - Sky DA 49,95	Humans 2 DV 49,95
Big Sea DA 59,95	Indy 4 DV 77,95
Blob DA 54,95	Innoc.unt.Caugh DA 67,95
Body Blows- Jurassic Park DV 54,95	Jurassic Park DV 59,95
Galetic DA 49,95	K 240 DA 54,95
Bobs Bad Day DA 49,95	Kingmaker 65 69,95
Bobba'n Sixx DA 54,95	Kings Quest 6 DV 59,95
Bundesliga- Kih Vicious DA 49,95	Zool 2 DA 49,95
Manger 2.0 DV 64,95	Krustys Fun - DA 49,95
Burntime DV 69,95	Hause DA 59,95
Campaign 2 DV 69,95	Lemmings 2 DA 59,95

Cannon Fodder 49,95

Catch EM DA 49,95	Lemming 1 und 2 DA 64,95
Champ.Manag DV 59,95	Sim City DA 49,95
Chaos Engine DA 49,95	Legacy of - Invst DV 29,95
Chr. Columbus DV 74,95	Sorasil DA 49,95
Chartbreaker DV 1 V. Locomotion DV 54,95	Legend Fairghall DV 39,95
Civilisation DV 77,95	Lollypop DA 59,95
Combat Air - Lothar Mathäus DA 59,95	Man.Mansion DV 39,95
Patrol DA 59,95	Lotus Comp.1-3 DA 54,95
Cool Spot DA 54,95	MAD News DV 67,95
Cosmic Spacehead DV 49,95	Magic Boy DA 54,95
Crazy Sports - Magic of - Endoria DV 69,95	Silent Service 2 DA 39,95
Football DA 54,95	Micro Machine DA 49,95
Curse of Enchantis DV 79,95	Miscles a.Xer. DA 49,95
Cyberpunk DA 54,95	Monkey Isl.2 DV 74,95
Cyber Race DA 79,95	Morph DA 49,95
Daemongate DA 79,95	Das Schw. Aug DV 69,95
Deep Core DA 54,95	Der Schatz im - Silbersee DV 79,95
Der Patrizier DV 64,95	Overdrive DA 39,95
Dennis 54,95	Pinball Spezial - Edition DA 59,95
Der Clou LV Pinball Terra DV 59,95	Quack DA 29,95
Der Patrizier DV 64,95	Quack DA 29,95
Die Siedler DV 79,95	Quarter Pole DV 59,95
Desert Strike - Hero DA 54,95	Ryder Cup DA 54,95
Disponible - Hero DA 54,95	Second Samural DA 64,95
Doofight DA 49,95	Sens. Soccer 92/ DV 49,95
Dune 2 DV 49,95	Simon Sorcerer DV 69,95
Eish.Manager DV 69,95	Skidmarks DA 49,95

Mortal Combat 49,95

Amiga CD32 Game Boy SNES auf Anfrage

Pizza Connection 79,95

Amiga Laufwerk metall, 3,5 Zoll	119,95
abschaltbar/Buss	119,95
Amiga/Atari Mouse	29,95
512Ram-Card	49,95
Dies Ist nur ein Auszug unserer kostenlosen Versandliste	
Ruf doch mal an !!!	

Innland ab 250,- DM Portofrei / Vorkasse 5,50 DM
Nachnahme 9,- DM zzgl. 3,- DM Nachnahmegebühr
DV=Spiel deutsch/DA=deutsche Anleitung/LV=In Vorbereitung
X= Bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig

Wirbelsturm oder laues Windchen?

TORNADO

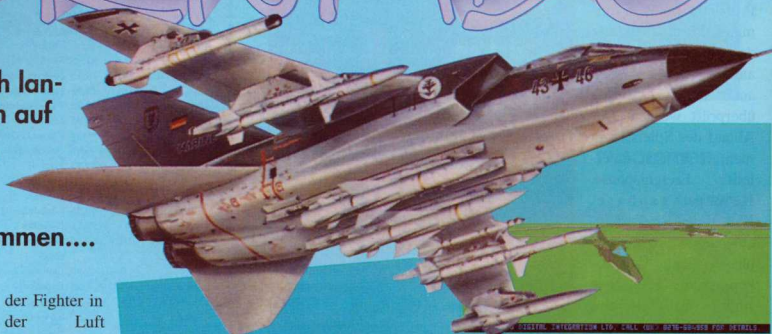
Der Tornado darf nach langer Verzögerung auch auf dem Amiga abheben. Diese Verzögerung wurde auch in den Grafikaufbau übernommen....

Das Spiel

Der Spieler übernimmt nicht nur die Rolle des Piloten, sondern kann auch die Arbeit des Navigators ausüben. Geleistete Flugstunden werden als Erfahrung gewertet, bei einem Crash verliert man nicht sein Leben. Im Simulator kann nicht nur geübt werden, wie

der Fighter in der Luft gehalten wird, sondern auch der richtige Angriff auf Bodenziele, so daß man später im realen Einsatz nicht seine ganze Bombenlast in der Prarie verpulvert und nur ein paar Bäume fällt. Anschließend kann das Erlernete in Übungsflügen vertieft werden.

Mit mehr Bodendetails konnte bislang noch keine Simulator aufwarten.



Ein Mangel an Perspektiven herrscht bei Tornado bestimmt nicht.

Hier wird man zwar nicht von Gegnern angegriffen, doch kann man seine Karriere als Pilot schnell durch eine Bruchlandung beenden. Interessant wird es dann bei den Missionen, in denen

feindliche Brücken und Flugfelder zerstört und gegnerische Konvois vernichtet werden müssen. Heiße Luftkämpfe gehören genauso zum Einsatz wie das Eingreifen in Bodenkämpfe. Sehr gut hat mir die Möglichkeit gefallen, gegen einen menschlichen Flieger antreten zu können.

Hierzu müssen allerdings zwei Amigas mit einem Kabel verbunden werden. Doch dann kann es losgehen und man muß versuchen, seine Kontra-



Wissenswertes über Tornados

Die Aufgaben des Tornados bestehen darin, möglichst unentdeckt tief in feindliches Gelände einzudringen und dort mit relativ billigen Waffen einen effektiven Schlag auszuführen. Dabei kann das Kampfflugzeug im Gegensatz zum amerikanischen Stealth-Fighter durch gegnerisches Radar erfaßt werden. Um dies zu vermeiden, unterfliegt der Tornado im extremen Tiefstflug das feindliche Radar. Dazu kann sich der Fighter durch seine elektronische Ausrüstung trotz hoher Geschwindigkeit sehr niedrig halten. Er weicht automatisch Hindernissen in der Flugbahn aus. Dank moderner Zieleinrichtungen ist es dem Tornado möglich, selbst billige Bomben sicher an den gewünschten Ort zu bringen.

comment

Tornado ist vom Konzept her sicher richtungweisend. Leider ist die Rechenleistung eines gewöhnlichen Amigas zu schwach, um die Simulation vernünftig zu betreiben. Besitzer eines schnellen Amigas können dieses Spiel voll auskosten, wer jedoch einen Standardrechner sein eigen nennt, wird bei Tornado wahrscheinlich bald den Spaß verlieren.



Wolfgang

Ein Flugsimulator
mit vielen
Missionen, aber sehr
langsam.

ten durch ungewöhnliche Flug-
manöver zu verblüffen.

Das Gameplay

Die Grafik ist für einen Simulator dieser Art erstaunlich detailliert. So sind verschiedene Ziele in Waldstücken verborgen und auch sonst ist die Landschaft nicht nur eine ebene Fläche, sondern bietet auch abwechslungsreiche Merkmale. So viele Details belasten natürlich den Rechner. Mit einem normalen Amiga kann Tornado selbst mit der geringsten Darstellung kaum gespielt werden. Wer den Spielspaß wirklich auskosten möchte und eventuell auch noch die volle Grafikvielfalt, der kommt an einem großen Amiga oder zumindest an einer Turbo-karte nicht vorbei. Sehr realistisch dürfte das Verhalten des Flugzeugs sein. Mit vollem Tank und voller Bewaffnung verhält sich der Tornado träger und auch die Landungen werden wesentlich schwieriger als beim leeren Fighter. Seitenwinde können eine Landung zur Katastrophe werden lassen. Wer erfolgreich von einer Bombardierung zurückkehrt, kann unter Umständen sein eigenes Flugfeld zerstört vorfinden und muß dann eventuell auf einer nahen Landstraße landen. Wer es während des Flugs mit seinem Fighter zu bunt treibt und vielleicht bei hohen Geschwindigkeiten die Bremsklappen ausfährt oder die Schwenkflügel nach vorne fährt, riskiert die Zerstörung einzelner Bauteile oder des ganzen Tornados.



Hersteller:
Digital Integration
Muster von:
Hersteller
Genre:
Flugsimulator
Preis:
ca. DM 100,-
Erhältlich:
seit Februar '94

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

Unterstützt:
Festplatte, Turbokarte

Steuerung über:
Tastatur, Joystick digital
und analog, Maus

Besonderheiten:
mit zwei Computern
kann gegeneinander
gespielt werden

+ Landschaft mit hoher
Detailauflösung,
viele Missionen
- sehr langsamer
Bildaufbau

GAMEPLAY 70%
GRAFIK 67%
SOUND 55%
MOTIVATION 75%

AMIGA GAMES

70%
GESAMT-WERTUNG

EGGMINATOR

40
Level Spielspaß
IT'S JOKEMENT DAY

Amiga 1200
kompatibel

nur noch
19,90 DM!



Jetzt bestellen bei: Mario Klüser

Softwareentwicklung u. Vertrieb • Horbacher Str. 236 • 52072 Aachen
Bestell - Hotline Niederlande: Frau v.d. Berg Tel. 00 31 - 45 - 72 43 01 ab 16.00 Uhr
Telefon 0 24 07 / 5 94 92 • persönl. Beratung ab 18.00 Uhr • Versand per NN 8,00 • Händleranfragen erwünscht!

Disketten

Wir stehen ohne Wenn und Aber für die Qualität unserer Disketten ein und geben Ihnen 1 Jahr Garantie.

Extrem hohe Qualitätsstandards bei derart günstigen Preisen? Wie geht das? Ganz einfach! Wir arbeiten vor Ort mit den Herstellern zusammen, kontrollieren durch unsere Inspektoren ständig die Qualität und können ohne großen Zwischenhandel direkt an Sie liefern:

3.5"DD	<input type="checkbox"/> 10 Stck 7.90	<input type="checkbox"/> 10 Stck 11.90
	<input type="checkbox"/> 100 Stck 77.90	<input type="checkbox"/> 100 Stck 115.00
	<input type="checkbox"/> 200 Stck 149.90	<input type="checkbox"/> 200 Stck 218.00
	<input type="checkbox"/> 400 Stck 289.90	<input type="checkbox"/> 400 Stck 396.00
5.25"DD	<input type="checkbox"/> 10 Stck 3.90	<input type="checkbox"/> 10 Stck 7.90
	<input type="checkbox"/> 100 Stck 38.00	<input type="checkbox"/> 100 Stck 75.00
	<input type="checkbox"/> 200 Stck 75.00	<input type="checkbox"/> 200 Stck 145.00
	<input type="checkbox"/> 400 Stck 145.00	<input type="checkbox"/> 400 Stck 279.00

Hiermit wird bestellt:

Ich nehme Sie beim Wort und möchte folgende Disketten mit einem Jahr Garantie bestellen; - und das möglichst flott per

Nachnahme (Kosten 9.90) Abbuchung Kto
(Kosten 6.50)/BLZ
 Scheck (Kosten 6.50) bei der

..... Stück 3.5" DD Stück 3.5" HD
..... Stück 5.25" DD Stück 5.25" HD

Absender:

T.S. Datensysteme GmbH, Denisstr. 45 90429 Nürnberg Tel. 0911/288286

T.S. Datensysteme GmbH
Denisstraße 45 90429 Nürnberg
Tel. 0911/288286
Fax 0911/266973

Desert Strike in Draufsicht

SEEK & DESTROY

Ein weiteres Mal darf ein Hubschrauber abheben und in Desert-Strike-Manier mit den Unholden auf dem Boden aufräumen. Das Besondere hierbei ist der Rotationseffekt, der die Grafik um den Hubschrauber herum dreht...

Allzu neu ist das Gameplay natürlich nicht: Man fliegt mit einem Apache-Hubschrauber über feindliches Gebiet, wobei zahlreiche Operationen ausgeführt werden müssen, die sich aus mehreren Phasen zusammensetzen. Meistens müssen feindliche Stellungen beseitigt, feindliche Hubschrauber im Luftkampf vernichtet oder Schiffe versenkt werden. Zwischendurch bekommt man es

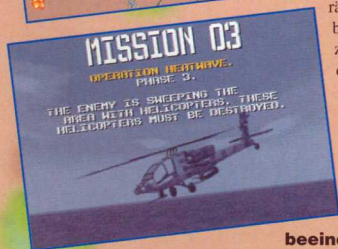
auch mit Befreiungsaktionen zu tun. Schwierigkeiten bereiten dabei besonders die Panzer und Geschütze, die mit Boden-Luft-Raketen oft für gehörigen Ärger sorgen. Aber mit ein wenig Übung und Geschicklichkeit kann man den meisten Angriffen ausweichen. Falls man sich für den Zwei-Spieler-Modus entscheidet, übernimmt der erste Spieler die Steuerung des Hubschraubers und die Schnellfeuer-Doppelkanone, während der zweite die restlichen Waffensysteme kontrolliert.

Die erste Aufgabe, einige harmlose, aber nicht unbewaffnete Bodentruppen aus dem Weg zu räumen, sollte kein Problem darstellen. In der zweiten Phase kommen dann etliche Flaktürme hinzu, die einen unerfah-

renen Hubschrauberpiloten schon relativ schnell vom Himmel herunterholen können. Die dritte Phase ist ein Luftkampf gegen eine Übermacht an feindlichen Hubschraubern, die aber nur vereinzelt Schüsse abfeuern. Ab der nun folgenden zweiten Operation geht es dann richtig los, so daß sich bald nur noch die wirklich guten Apache-Piloten zur Wehr setzen können. Die Grafik des Spiels ist leider eher durchschnittlich ausgefallen, so daß man in erster Linie gelben Wüstensand mit vereinzelt Grünflecken (= Bäumen) zu sehen bekommt. Durch die enorme Durchschlagskraft der Helikopterwaffen werden getroffene Bodensoldaten gleich etliche Gebäudelängen zurückgeworfen, bevor sie liegenbleiben.

(gf)

Laßt Euch nicht von den Screenshots täuschen! Der Rotat-Effekt sieht recht beeindruckend aus.



Mit dem Hubschrauber durch die Hölle fliegen!

comment

Seek & Destroy ist ein Action-Arcade-Spiel der Mittelklasse. Die Draufsicht auf den Boden hätte grafisch durchaus besser gestaltet werden können, denn der Rotat-Effekt alleine macht nun einmal nicht so viel her. Die Steuerung ist einfach und die Animation der Feindeinheiten ist auch recht ordentlich. Das wichtigste ist jedoch, daß Seek & Destroy reichlich Action und Spannung bietet.



Gerhard



Hersteller:

Vision

Muster von:

Hersteller

Genre:

Arcade-Action

Preis:

ca. DM 90,-

Erhältlich:

seit Januar

Anzahl der Spieler: **1-2**

Anzahl Disketten: **2**

2 Spieler simultan: **Ja**

1 MByte benötigt: **Ja**

2.Drive empfohlen: **Ja**

Festplatte empfohlen: **Ja**

Englisch benötigt: **Ja**

Unterstützt:

2. Laufwerk

Steuerung über:

Joystick, Maus

Besonderheiten:

+ Kommentare mit Sprachausgabe

- bescheidene Hintergrundgrafik

GAMEPLAY 62%

GRAFIK 61%

SOUND 77%

MOTIVATION 70%

AMIGA GAMES

69%

GESAMT-WERTUNG

ACHTUNG EINSTEIGER!

Eiskalte Softwarehits!



STRECKENPLANER

"Amiga Route" ist der ultimative Shoreware Streckenplaner und zeigt jedem Autofahrer wo es lang geht. Sie geben Ihren Standort sowie das Fahrtziel an und bekommen nach kurzer Zeit eine Fahrtrasse inkl. grafischer Darstellung!



dt. Handbuch auf Diskette
Bestell-Nr. 1048



RAUM & DESIGN

Inneneinrichtungssoftware mit 2-D und 3-D Ansicht jetzt zum Superpreis! Türen, Fenster, Steckdosens, Tische, Stühle, Dusche, Stereoanlage, etc. lassen sich beliebig im Raum platzieren. Kamerafahrt!



80 Seiten dt. Handbuch
Bestell-Nr. 5004



AIRPORT

Sie leiten den Flugverkehr eines der 8 Großflughäfen Landen und starten Sie Ihre Maschinen sicher und leiten sie auf die richtigen Korridore! Digitaler Sound + Sprachausgabe. Die Originalversion!



20 Seiten dt. Handbuch
Bestell-Nr. 5002



ARKTIS

ARKTIS-Software GmbH
Schürkamp 24 - 48720 Rosendahl
Telefon 02547/1303 - FAX 1353

Bestelltelefon
02547/1303

Versandkosten: 5,- DM Vorkasse oder 9,- DM Nachnahme
Versand nur im Inland/Lieferung per Post

ASTRONOMIE

Mit diesem Programm können Sie sich den nächtlichen Sternhimmel wirklichkeitsnah anschauen. Sternbilder, Planeten, Mond-

phasen lassen sich perfekt auf Ihren Monitor zaubern! Mit Mondphasen, Solaranimationen, Auswertungen, etc. Das Muß für alle Astronomiefans. Super!!!
20 Seiten dt. Handbuch



Jetzt auch ARKTIS Qualitäts-Hardware von A bis Z! Info kostenlos!

INDIANA JONES 3

Bei uns gibt es jetzt das Mega-Gratik-Abenteuer zum absoluten Hammerpreis!



DUNGEON FLIPPER

Der fesselnde Flipperspaß für 1-4 Spieler in 2 tückischen Spielstufen. Besiegen Sie den bösen Zauberer! "Dungeon Flipper" wird sie begeistern!



dt. Handbuch auf Diskette
Bestell-Nr. 1008



Wir haben die eiskalten Low-Cost Hits!

Exklusiv ausgewählte Softwareperlen mit überwiegend deutschen Anleitungen auf Diskette. Natürlich 100% auf Fehler und Viren getestet! Sämtliche Programme laufen auch auf AMIGA 600, 1200, 4000, etc. und lassen sich kinderleicht starten. Der Tip nicht nur für Einsteiger!

- 1001 Telekommando - Telekommunikation
- 1002 SKAT - Spielkarte mit guter Grafik
- 1003 Vokabeltrainer - Der Englischmeister
- 1004 Joker Poker - Geldspielautomat
- 1005 Think! - Labyrinthspiel mit der Murre
- 1006 Power Packer - Spart bis 50% Platz
- 1007 Etiketten Profi - für Etiketten aller Art
- 1008 Dungeon Flipper - Flipperspaß total
- 1009 Eishockey - Torzensen, Schlägereien,...
- 1010 Minigolf - Mit 16 raffinierten Bahnen
- 1011 Das Erbe - Das tolle Umweltspiel
- 1012 TextPlus V2.0 - Gute Textverarbeitung
- 1013 Schach - Spielkarte mit guter Grafik
- 1014 Das Erbe II - Die Super-Fortsetzung!!!
- 1015 Giroman - Girokontoverw. + Grafik
- 1016 Architekt - Richtet Ihre Wohnung ein
- 1017 ProFAK - Rechnungen, Kunden, Mah.
- 1018 Adressverwaltung - Mit Etikettendruck
- 1019 Terminkalender - Automat. Erinnerung
- 1020 DiskDoctor - Retter defekte Disketten
- 1021 Star Translator - Übersetzt eng. Texte
- 1022 Haushaltsbuch - Frei definierbar. Konten
- 1023 Fußballmanager V2.0 - Tolle Grafik
- 1024 ABITUR - Tolle Simulation einer Schule
- 1025 LOTTO - Macht Sie vielleicht reicher...
- 1026 Zombie Apocalypse - Ballerspaß pur!
- 1027 CHORPER II - Fesselnder Luftkampf
- 1028 BattleShip - Schiffe versenken
- 1029 Wörterbuch - Englisch/Deutsch
- 1030 DA Vinci - Eines der besten Malprogr.
- 1031 Berufswahl - Ernsthafter Berufstest
- 1032 TSuMorph - Komplexes Morph Progr.
- 1033 SubAttack - X-Boot Ballergame
- 1034 Glücksrad - Fast wie im Fernsehen
- 1035 Die Simpsons - Lisa und Bart in Action
- 1036 Seewolf - Auf der Suche nach Atlantis
- 1037 Backgammon - perfekte Umsetzung
- 1038 Doppeldecker Mission - Ballergame
- 1039 Taxi - Streß im knallharten Taxi-Alltag
- 1040 Future War - Weltraum-Handelspiel
- 1041 Donkey Kong - Spielhallenklassiker
- 1042 Fighting Warriors - Karate-Action
- 1043 Euphorion - Aufräumen in der Galaxis
- 1044 Elefanten - Retten Sie die Elefanten
- 1045 FarWest - Top-KWirtschaftssimulation
- 1046 OXYD - Das knifflige Schachspiel
- 1047 Snack Zone - Biffi-Spiel mit Biß
- 1048 AMIGA ROUTE - Toller Streckenplaner
- 1049 Amige Bomber - Panzerschicht total
- 1050 Rechtschreibprüfer - Tippfehler edel
- 1051 Rings of Zorn - Kniffliges Strategiespiel
- 1052 Kassabuch - Verwalter Kontauszüge
- 1053 Orbit 3-D - Schlacht im 3-D Weltraum
- 1054 CAR 2.0 - Brandheißes Autorennen
- 1055 Light Cycle 3-D - Tron läßt grüßen
- 1056 Astro Chase - Vector-Gratik Ballerei
- 1057 Air Ace - Spannendes Luftduell
- 1058 Ball of Pharoa - Fesselndes Game
- 1059 Lemmingoids 2 - Makabrer Ballerspaß
- 1060 LP, CD, MC Datei - Musikverwaltung
- 1061 Protracker 3.01 - Super Musiksoftware
- 1062 ABBackup - Sichert Ihre Festplatte!
- 1063 ARestore - Retter gelöschte Dateien
- 1064 Callipo Fresser - Lagense Werbepiel
- 1065 Eagle Player - Guter Soundplayer
- 1066 Castle of Doom - Grafikadventure

Jedes Low-Cost Programm nur



MINIGOLF

16 raffinierte Bahnen müssen 1-4 Spieler in dieser Simulation meistern. Dabei wird jeden Bahn in der Aufbau-, Seitenansicht dargestellt. Der fesselnde Spaß für die ganze Familie!



dt. Handbuch auf Diskette
Bestell-Nr. 1010



EISHOCKEY

"Karamaz Cup" ist das rasante Eishockeyspiel mit fantastischer 3-D Grafik, spannenden Torzensen, handfesten Schlägereien, Turniere, etc.



dt. Handbuch auf Diskette
Bestell-Nr. 1009



AMIGA BOMBER

2 Panzer führen im Grand Canyon eine erbitterte Schlacht. Schußstärke und Winkel müssen exakt stimmen. Jeder Panzer hat ein breites Waffenarsenal: Mörser, Fallbomben,...



dt. Handbuch auf Diskette
Bestell-Nr. 1049



TEXTVERARBEITUNG

Mit diesem tollen Programm können Sie problemlos Briefe schreiben. Textblöcke können beispielsweise kopiert und an beliebiger Stelle wieder eingesetzt werden. Ebenso lassen sich Seitenlänge bzw. Textbreite einstellen. Aus anderen Briefen können z.B. auch Zeilen nachgeladen werden. Fertige Briefe lassen sich auf jedem beliebigen Drucker perfekt ausdrucken. Der Tip für jeden Briefeschreiber!

dt. Handbuch auf Diskette
Bestell-Nr. 1012



SIEGFRIED COPY

Das sagenhafte Kopierprogramm!



Inkl. Hardware

SIEGFRIED ANTIVIRUS

Der ultimative Virentöter. Bekämpft selbst hartnäckigste Viren aller Art. Erkennt Linkviren ebenso wie Leseteiler, Bootblockviren während des Kopierens etc. Schützen Sie sich vor Viren mit diesem effizienten Programm!

Beide Siegfried Prg. nur DM 139,-



ASTRO VISION

Inkl. dt. Handbuch

Warum passen gerade Zwillinge gut zu Wassermännern! Wie überreden Sie z.B. eine Schützen-Frau zu einem abendlichen Essen? Oder wieso werden gerade Zwillinge nie erwachsen? Die Antwort auf diese und viele anderen Fragen gibt Ihnen "ASTRO VISION", die neue Horoskop-Software für Ihren AMIGA. Anhand von vielen persönlichen Daten wird ein detailliertes Horoskop erstellt. Persönlichkeitsstests und Biorythmen geben darüberhinaus Aufschluß über Ihre Fähigkeiten, Neigungen, und körperlichen bzw. geistigen Schwächen. Komplettausdruck auf jeden Drucker! "ASTRO VISION" ist mehr als ein einfaches Horoskop-Programm. Es ist ein Stück Lebenserfahrung!



HOROSKOP



Fordern Sie unseren kostenlosen ARKTIS-Katalog an!

Viele Sonderangebote warten auf Sie!

Schlagen Sie zu!

Nebendarsteller Bart Simpson

KRUSTY'S SUPER-FUN-HOUSE

Für Freunde der Zeichentrickserie Bart Simpson präsentiert Virgin Interactive Entertainment mit Krusty's Fun House ein Spiel, in dem Bart zumindest eine Nebenrolle einnimmt.

Was geschah?

Krusty der Clown hat ein Problem. In seinem Spaßhaus ist eine Rattenplage ausgebrochen. Nun droht ihm die Schließung, falls er nicht umgehend die Ratten aus seiner Unterkunft beseitigt. Um diese kaum lösbbare Aufgabe erfolgversprechend anzugehen, hat er Bart Simpson und ein paar weitere Freunde um Hilfe gebeten. Die haben auch gleich einige Fallen installiert, in die das Ungeziefer nur noch hineingetrieben werden muß.

Wie wird's gemacht?

Krusty muß nun in seinem Haus alle Räume einzeln von den Ratten befreien. In jedem Raum ist eine überdimensionale Rattenfalle aufgebaut, in der die Ratten mit Laser verdampft werden oder mit einem riesigen Boxhandschuh buchstäblich plattgemacht werden. Die lästigen Vierbeiner marschieren aus ihrem Rattenloch immer geradeaus, bis sie auf ein



Die grüne Giftschlange gehört zu den unfreundlichen Zeitgenossen in diesem Spiel.

Hindernis stoßen, das sie nicht überwinden können. An diesem machen sie kehrt und laufen zurück. Krusty muß nun diese Hindernisse beseitigen, mit Blöcken umgehen oder den Boden durchlöchern, damit die Ratten an einer anderen Stelle weitermarschieren, bis sie am Schluß in der Falle landen. In den einzelnen Räumen sind verschiedene hilfreiche Gegenstände hinter Blöcken verborgen, wie z. B. Extraleben, Geheimgänge, Bonusräume,

Extratorten und Superbälle. Mit den Superbällen können zum Beispiel einige Wände zerstört werden.

Wo liegt das Problem?

Die Lösung, wie die Plagegeister in der Falle landen, wird mit fortschreitender Spielstufe immer schwieriger. Die Arbeit von Krusty wird zusätzlich durch allerlei unangenehme Zeitgenossen erschwert, die es auf die Gesund-

FREUNDLICH!



Tricktasche:
bringt 50 Punkte



Tasse:
bringt 20 Punkte



Hupe:
bringt 10 Punkte



Superball:
Wände einreißen



Puppe:
Extraleben (9 max.)



Burger:
Gesundheitsbonus



So sieht man's gern!
Hier marschieren die Ratten schön brav die Tropen runter.

comment

Wer auf die Zeichentrickserie "Die Simpsons" steht und glaubt, unbedingt auch ein Spiel mit diesen Zeitgenossen besitzen zu müssen, der kann sich Krusty's Fun House zulegen. Bei mir hielt sich jedoch die Begeisterung in engen Grenzen, so daß ich zu einem Kauf nicht gerade raten kann. Die Idee, die Ratten durch die Räume in die Fallen zu führen, erinnert etwas an die Lemminge, wobei mir persönlich das Original besser gefällt.



Wolfgang



UNFREUNDLICH!

Giftschlangen: Sie kriechen auf dem Boden und spucken manchmal auch Giftbälle.

Rosa Flugschweine: Sie treiben durch die Luft und wollen auf dem Clown landen.

Laser-Aliens: Diese seltsamen Wesen wollen Krusty mit ihren Lasern treffen.

Riesenvogel: Dieser prächtige Vertreter der Vogelordnung hackt auf Krusty ein.

Cocktail aus Jump & Run und Lemmings.

heit des Clowns abgesehen haben. Diese Kontrahenten kann Krusty mit seinen Sahnetorten von der Bildfläche befördern. Seine geschwächte Gesundheit kann er durch Verspeisen des unterschiedlichen Proviantes wieder stärken.

Und das Gameplay?

Auf den ersten Blick schaut die Grafik ganz gut aus und auch der Sound macht anfangs einen guten Eindruck. Doch schon bald stellt man fest, daß der Sound in die Kategorie "nervig" einzuordnen ist. Auch die Grafik weist ein paar Mängel auf. So ist das Scrolling in alle Richtungen sehr unruhig und auch die Animation der Sprites ist in vielen anderen Spielen wesentlich besser gegliedert.

(wd)



Hersteller: **Virgin**
Muster von: **Hersteller**
Genre: **Jump & Run**
Preis: **ca. DM 100,-**
Erhältlich: **seit Februar '94**
Anzahl der Spieler: **1**
Anzahl Disketten: **1**
2 Spieler simultan: **Nein**
2 MByte benötigt: **Nein**
2 Drive empfohlen: **Nein**
Festplatte empfohlen: **Nein**
Englisch benötigt: **Nein**
Unterstützt:

Steuerung über: **Joystick**
Besonderheiten:

+ viele Levels, manche Lösungen werden zur Knobelaufgabe

- schwache Grafik und Sound

GAMEPLAY 60%
GRAFIK 55%
SOUND 45%
MOTIVATION 68%

AMIGA GAMES
63%
GESAMT-WERTUNG

AMIGA GAMES 3/94 **37**

ENTER SOFT GmbH

Postfach 19 32 - 29509 UELZEN
Bestellannahme: Montag bis Freitag von 8 - 18 Uhr
Telefon: 0581 - 5006 • Telefax: 0581 - 14461

Top Ten

1. Elite 2	DV	55,50
2. Anstoß	DV	72,50
3. Lothar Matthäus	DA	66,50
4. Ambermoon	DV	72,50
5. Burntime	DV	73,50
6. Syndicate	DV	67,50
7. Goal	DA	58,50
8. Gunship 2000	DA	68,50
9. Bundesliga Manager Pro	DV	69,50
10. Dune 2	DV	59,50

Neuheiten Amiga

Apocalypse	DA	55,50
A-Train	DV	69,50
Battle Isle 2	DV	84,50
Christoph Columbus	DA	78,50
Der Clou (auch für 1200)	DV	72,50
Der Schatz im Silbersee	DV	84,50
Hattrick	DV	72,50
Kings Quest 6	DV	67,50
Magic of Endoria	DV	80,50
Maelstrom	DV	79,50
Monopoly	DV	59,50
Pizza Connection	DV	68,50
T.F.X., A1200	DA	82,50
Twilight 2000	DA	68,50

Low Budget
Alle Spiele kosten 22,90 DM !!

Battleships	DA	DA
Double Dragon	DA	DA
Dragons of Flame	E	DA
Excambur	E	DA
F 11 Tornados	E	DA
F 16 Combat Pilot	E	DA
Face off Icehockey	E	DA
Gern X	DA	DA
Gemini Wing	DA	DA
Grand Prix Master	E	DA
Heroses of the Lance	E	DA
International Soccer	DA	DA
International Tennis	Microprose	DA
Jack Nicklaus Golf	DA	DA
Lotus Turbo Challenge	DA	DA
Microprose Soccer	DA	DA
M.U.S.S.	DA	DA
Pinball Magic	DA	DA
Premier Division	DA	DA
Universal Warrior	DA	DA

Nice Price Amiga

688 Attack Submarine	E	34,50
A-Train	E	49,50
Air Support	DA	26,90
Aquaventura	DA	38,50
Bard's Tale 3	DA	29,50
Captain Planet	DA	32,50
F 19 Stealth Fighter	DA	44,50
Future Wars	E	32,50
International Icehockey	DA	33,50
Legend	DA	39,50
Linneker Collection	DA	42,50
M 1 Tank Platoon	DA	44,50
Microprose Golf	E	39,50
Premier Manager	DV	45,50
Shadow of the Beast 3	DV	48,50
Sim Ant	DV	49,50
Sim Earth	E	55,50
Super Tetris	DV	35,50
VWFF 2 European Rampage	DV	43,50
Zak Mackracker	DV	43,50

CD / 32

Amiga		Amiga			
Arabian Nights	DA	45,50	Lord of the Rings	E	73,50
Alfred Chicken	DA	55,50	Mean Arenas	DA	59,50
Castles 2	DA	65,50	Microcosm	DA	72,50
Chambers of ChaoIn	DA	55,50	Morph	E	68,50
D - Generation	DA	58,50	Nigel Mansell	E	58,50
Dangerous Streets	DA	63,50	Pinball Fantasies	DA	68,50
Deep Core	DA	55,50	Pirates Gold	DV	69,50
Der Clou	DV	73,50	Psycho Killer	DA	58,50
Elite 2	DA	82,50	Robocod	DA	63,50
Humans	DA	62,50	Ryder Cup	DA	72,50
Inferno	DA	68,50	Seek and Destroy	DA	60,50
Jambala	DA	56,50	Sensibles Soccer	DA	59,50
James Pond 2	E	68,50	Sleepwalker	E	73,50
John Barnes Football	DA	48,50	Town with no name	DA	57,50
Jurassic Park	DA	68,50	Ultimeo 2	DA	57,50
Labyrinth of Time	E	68,50	Zaxxon	DA	62,50
Liberation (Captiv 2)	E	73,50			

Wir suchen zur Eröffnung von Filialen in Deutschland, Österreich und der Schweiz noch fachkundige Partner (Kein Franchise !!)

Preislisten - Auszug

Amiga		Amiga			
1969	DV	71,50	Hired Guns	DA	68,50
Airbus A 320 Europa	DV	72,50	History Line 1914/18	DV	72,50
Airbus A 320 USA	DA	73,50	Indiana Jones 4	DV	83,50
Alien 3	DA	56,50	Ishtar 2	DV	65,50
Archer Mac Lean's Pool	DV	87,50	Jonathan	DV	81,50
Aufschwung Ost	DV	87,50	Jurassic Park	DA	68,50
B 17 Flying Fortress	DA	67,50	Kingmaker	DV	72,50
Beast Team	DA	58,50	Lemmings 1	DA	60,50
Body Blows	DA	53,50	Lemmings 2	DA	65,50
Body Blows Galactic	DA	55,50	Lionheart	DA	73,50
Campaign	DA	66,50	Locomotion	DA	70,50
Campaign Data 1	DV	70,50	Mortal Combat	DA	61,50
Campaign 2	DA	75,50	On the Road	DV	73,50
Cannon Fodder	DA	65,50	Pacific Island	DV	60,50
Chaos Engine	DA	55,50	Panza Gold Edition	DA	70,50
Civilization	DV	75,50	Pinball Dreams	DA	55,50
Elite 2	DV	82,50	Pinball Fantasies	DA	55,50
Combat Air Patrol	DA	77,50	Prince of Persia	E	36,50
Das schwarze Auge	DV	74,50	Push Over	DV	60,50
Chuck Rock 2	DV	72,50	Railroad Tycoon	DV	76,50
Desert Strike	DA	65,50	Red Zone	DA	54,50
Die Siecler	DV	84,50	Secret of Monkey Island 2	DV	83,50
Dogfight	E	69,50	Sensible Soccer	DA	54,50
Dynatech	DV	58,50	Simon the Sorcerer	DV	74,50
Eishockey Manager	DV	74,50	Space Hulk	DA	67,50
Elite 2	DV	59,50	Steel Empires	DV	82,50
Elysium	DV	72,50	Streetsinger 2	DA	61,50
Eye of the Beholder 1	DV	72,50	Transanctica	DA	55,50
Eye of the Beholder 2	DV	83,50	Turrican 1	DA	32,50
F 117 A Nighthawk	DA	73,50	Turrican 2	DA	32,50
F 15 Strike Eagle 2	DA	44,50	Turrican 3	DA	55,50
Fire and Forget 2	DA	59,50	Walker	DA	68,50
Formula One Grand Prix	DA	75,50	Whales Voyage	DA	65,50
Goblins 1	DV	66,50	Wing Commander	DV	48,50
Goblins 2	DV	75,50			
Goblins 3	DV	76,50			
Hannibal	DA	70,50			

Inhalt und Druckfehler vorbehalten DA = Deutsche Anleihe, DV = Deutsche Version, E = Englische Version
NEUERSCHEINUNGEN KÖNNEN VORBESTELLT WERDEN!
VERSANDKOSTEN:
Vorkasse 5,- DM, UPS und Postnachnahme 9,- DM, zuzüglich Nachnahmegebühr, Auslandsvorkasse 20,- DM, Ladenpreise können variieren. Gesamtpreise sind kostenlos, bitte System angeben, Händleranfrage erwünscht.
Ladenlokal • Gr. Liedener Str. 27 • 29525 Uelzen



Hersteller:
Ocean

Muster von:
Bomico

Genre:
Sport

Preis:
ca. DM 100,-

Erhältlich:
seit Dezember '93

Anzahl der Spieler: 1-4

Anzahl Disketten: 4

2 Spieler simultan: Nein

1 MByte benötigt: Ja

2. Drive empfohlen: Ja

Festplatte empfohlen: Ja

Englisch benötigt: Nein

Unterstützt:
Festplatte

Steuerung über:
Maus/Tastatur

Besonderheiten:

+ Spielvarianten

- Geschwindigkeit

GAMEPLAY 82%

GRAFIK 71%

SOUND 18%

MOTIVATION 78%

AMIGA GAMES

78%

GESAMT-WERTUNG

Bruderkampf

INT. OPEN GOLF V

Dieser Vergleich kommt auch nicht jeden Tag vor. Zwei Golf-Simulationen aus ein- und demselben Softwarehaus und sogar noch von fast dem selben Entwicklerteam. Mit Johnnie Walkers Ryder Cup und International Open Golf Championship versucht Ocean, Besitzer eines A1200 für den Golfsport zu begeistern.

Die größte Auswahl an Spielvarianten bietet sicherlich Int. Open Golf. Die drei ersten, sich sehr ähnelnden Varianten sind Stroke- und Matchplay sowie Skins. Kann bei dem letztgenannten Spiel Geld auf einen voraussichtlichen Sieg gesetzt werden, unterscheiden sich Stroke- und Matchplay nur darin, daß entweder ein ganzer Kurs oder ein einzelnes Loch gewonnen werden kann. Die Mannschaftsspiele Foursome und Fourball unterscheiden sich in der Reihenfolge, in der die Mannschaftsmitglieder den Ball spielen. Wechseln sich die Spieler bei Foursome während des Spieles ab, spielt beim Fourball jeder Mitspieler ein einzelnes Spiel für seine Mannschaft und nur das niedrigste Ergebnis wird gewertet. Nach dieser Wahl wechselt das Programm zu einem nüchternen Rahmen, der allerdings von einer farbenprächtigen 3D-Landschaft

ausgefüllt wird. Im Rahmen sind die wichtigsten Steuericons eingebaut. Eine Kamera läßt sich in bis zu fünf Positionen einstellen, wobei von der Ballverfolgung abzuraten ist, da die Recheneschwindigkeit selbst im gedämpften Modus nicht ganz ausreichend ist. Ein zuschaltbarer Windanzeiger macht die Stärke und Richtung des vorherrschenden Windes sichtbar, allerdings stört das großzügige Format der Anzeige ein wenig. In einem anderen Icon kann man sich einen bestimmten Schlägertyp auswählen, jedoch schlägt das Programm den am besten zu verwendenden Schläger selbst vor. Das Putten, also das endgültige Einlochen, wird nur durch die Schlagstärke gesteuert, da der Golfer fast immer in der richtigen Position zur gedachten Ball-Loch-Linie steht. Etwaige Geländeformationen lassen sich durch ein zusätzlich anzeigbares Gitternetz kenntlich machen.



Grafische Nachteile gegenüber Ryder Cup Golf wiegt Int. Open Golf mit spielerischen Vorteilen in Form von mehr Spielvarianten wieder auf.

BIRDIE



Pringle Links
Viel Gras und Steppenlandschaft, ebenes Gelände.



Ocean Point
Inselkurs mit viel Sand, Wasser und Wald.



Nevada Desert
Viel Sand und wenig Grün.



Funktioneller Iconrahmen, wenig Tiefenwirkung.



S. RYDER CUP

Hier wurde auf viele Spielvarianten verzichtet und man spielt nach dem originalen Vorbild nur Foursome und Fourball sowie ein Einzel. Das gesamte Spiel ist in drei Tage eingeteilt, in denen die amerikanischen und europäischen Mannschaften gegeneinander antreten. Sind die Mannschaften aufgestellt, begibt man sich auf einen

grafisch besser gestalteten 3D-Bildschirm. Es stehen im Prinzip die selben Funktionen wie bei I.O.G. zur Verfügung, aber diese werden als kleine Grafiken in das 3D-Bild eingeblendet. Auch das Verschieben des Bildschirminhalts erfolgt trotz der besseren Qualität schneller. Was bei der Schlagtechnik bei Open Golf zu kurz kam, hat man dafür bei Ryder Cup untergebracht. Neben dem oben bereits erwähnten Zielfaden-Modus kann hier noch über einen sogenannten 'Chip/Punch'-Wähler der Schlagwinkel und die Schlaghöhe eingestellt werden, was durch eine Farbscheibe angezeigt wird. Zusätzlich als dritte Möglichkeit können die beiden Schlagvarianten miteinander kombiniert werden. Die Schlagstärke ist im Gegensatz zu Open Golf frei

Die Konkurrenz im eigenen Haus fördert die Kreativität.

wählbar. Das Putten ist genauso einfach gehalten wie zuvor, sogar die verwendete Grafik dafür wurde 1:1 übernommen. In der Grafik findet man die meisten Unterschiede. Während bei Open Golf die Grafik etwas hart und die Icons etwas zu funktionell gestaltet sind, präsentiert sich die Grafik bei dem Gegenstück weicher und farbkärftiger und die Icons wirken verspielter. Die animierten Golfspieler sind bei beiden Spielen sauber animiert und wahrscheinlich sogar gegeneinander austauschbar. Ryder Cup bietet sich für solche Spieler an, die das Mannschaftsspiel lieben. (lm)

Dieser Cup würde von Johnny Walker (nicht dem Schnaps!) gegründet.

& EAGLE!

RSE



Belfry

Letzter offiziell gespielter Kurs in Großbritannien 1993.



Felder

Ebenes Gelände mit viel hohem Gras und Moorgebieten.



Insel

Wassergräben und viel Sand.

FIK



Verspielte Iconsymbole, guter 3D-Effekt.



comment

Schwere Entscheidungen kamen da auf mich zu. Beide Spiele verfügen über Vor- und Nachteile, die sich in der Endbewertung fast ausgleichen. Im Gesamtbild hat mir Ryder Cup besser gefallen, da es grafisch besser gestaltet ist, von der Steuerung her ist allerdings Open Golf vorzuziehen. Auf alle Fälle sind beide Games um etliches besser als so manch' andere Golfsimulation.



Lutz

Hersteller:

Ocean

Muster von:

Bomico

Genre:

Sport

Preis:

ca. DM 100,-

Erhältlich:

seit Januar '94

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

Unterstützt:

Festplatte

Steuerung über:

Maus/Tastatur

Besonderheiten:

+ Schlagsteuerung, Grafik

- Spielverlauf

GAMEPLAY 76%

GRAFIK 86%

SOUND 5%

MOTIVATION 84%

AMIGA GAMES

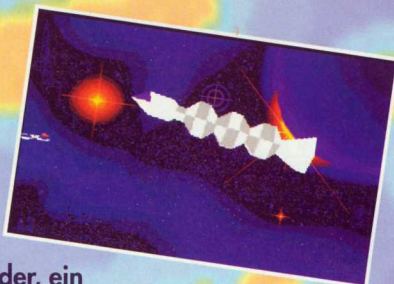
81%

GESAMT-WERTUNG

Sea Quest für den Amiga!?

S.U.B.

Bei S.U.B. handelt es sich um ein Strategiespiel besonderer Art. Diesmal heißt es nicht wieder, ein Königreich oder ein Land zu regieren und in den Krieg zu führen, denn bei diesem Game spielt sich alles unter Wasser ab.



Just do it!

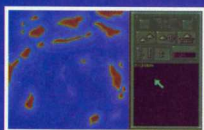
Einkaufen

Hier kann man Detektoren kaufen, um beim Erforschen des Meeres auf Erzkvorkommen zu stoßen, Schlachtschiffe für Krieg und Transport, Waffen, Fabriken, Laboratorien für die Forschung, neue Basen und Lagerhallen bei drei verschiedenen Händlern beziehen.



Krieg/Strategie

Einzelne Schiffe können zu Schiffsverbänden zusammengefaßt und ihre jeweiligen Zielorte im Kriegsfall bestimmt werden.



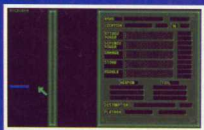
Rohstoffförderung

Hier bekommt man einen Überblick über alle Förderanlagen, Fabriken und Laboratorien sowie über Rohstoffvorkommen in den erforschten Meereszonen.



Schiffkontrollmenü

In diesem Menü können die Fahrtrouten der einzelnen Schiffe mit ihren Zwischenstops, Ein- und Ausladebefehlen festgelegt werden.



Basismenü

In jeder Basis kann man die Pläne für die von anderen neu erfundenen Sachen kaufen und die eigene Forschung und Produktion auf einen der folgenden fünf Sektoren einstellen: Waffen, Schiffe, Fabriken, Ausrüstung und Basis.



S.U.B. steht für "Strategic Underwater Battles" (Strategische Unterwasserkämpfe) und beschäftigt sich mit Abbau, Verkauf und der Verwertung von Rohstoffen unter Wasser und dem Ziel eines Geschäftsmannes (den man selber spielt), seinen Machtbe-

Seit Silent Service herrscht Ruhe unter Wasser.

comment

S.U.B. ist ein Strategiespiel mit einem völlig neuen Hintergrund. Die Vorstellung, daß das ganze Leben sich unter der Meeresoberfläche abspielt, wurde so weit gesponnen, daß sogar ganze Städte, Fabriken und Förderanlagen unter Wasser gebaut werden und die Handelsverbindungen und Kriege unter Wasser geführt werden. Diese ungewöhnliche Situation und neuartige Spielidee derart funktionsreich und anschaulich als Spiel zu verpacken, ist wirklich gut gelungen. Man wird auch nicht gleich von einer ungeheuren Menge an Menüs erschlagen, sondern mit Hilfe der Anleitung Stück für Stück mit dem Spielkonzept vertraut gemacht. Daß der Sound eine untergeordnete Rolle spielt, ist dabei nicht zu bemängeln, da der Schwerpunkt auf Grafik und Gameplay gelegt wurde, und das mit Erfolg.



Gerhard

reich und seinen Reich-
tum auszuweiten, wobei
auch die eine oder andere
kriegerische Ausein-
anderetzung nicht ausbleibt.

Vor Spielbeginn kann man zwischen einem leichten und schweren Spiel wählen, doch der Weg zum Ziel ist trotzdem lang und hart. Als erstes muß man, um eine Einkommensquelle zu haben, das Meer erforschen, um Rohstoffvorkommen zu finden, die dann, nach dem Bau einer Basis an der betreffenden Stelle, mit Schiffen von den Fabriken abtransportiert werden können. Stellt man einen Ort als Verkaufsstelle ein, so können andere Händler automatisch die vorhandenen Produkte kaufen. Mit zunehmendem Reichtum sollte man die Flotte vergrößern, um gegen Piratengriffe und andere Meinungsverschiedenheiten gewappnet zu sein.

Das Spiel kann gleich von der zweiten Diskette aus gestartet werden, da die erste lediglich das Intro mit einer langen, interessanten und fiktiven Hintergrundgeschichte enthält. Das Intro weist eine erstaunlich gute Grafik auf, bei der einzig und allein die 3D-Darstellung der Raumschiffe etwas simpel wirkt. Der Sound beschränkt sich eigentlich nur auf das Intro, wo er aber ganz akzeptabel ausfällt. Während des Spiels fehlt er fast gänzlich. Das Game wird fast ausschließlich über die fünf Hauptmenüpunkte und einige Untermenüs geführt, wodurch man ziemlich rasch den Überblick gewinnt und nach einigen Anfangsproblemen richtig ins Business einsteigen kann.

(gf)

Hersteller:
Thalamus
Muster von:
Kompart
Genre:
Strategie-Spiel
Preis:
ca. DM 80,-
Erhältlich:
ab März

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

Unterstützt:
A1200

Steuerung über:
Maus

Besonderheiten:
deutsche Version

+ einfallsreiche Story mit Intro/2D- und 3D-Darstellung

- englische Anleitung

GAMEPLAY 76%

GRAFIK 78%

SOUND 58%

MOTIVATION 72%

AMIGA GAMES

76%

GESAMT-WERTUNG

Händleranfrage erwünscht

Telefonische Bestellanahme
Tel.: 0 23 81/44 01 46
Mo. - Do. 10.00 bis 18.00 Uhr
Fr. 10.00 bis 16.30 Uhr
Ihre Kundenberaterin Heike Hecke

Super Preise
Schnelle Lieferung

TURTLE-SOFT

Sprangerstr. 4 • 59067 Hamm

Sonderangebote

Sim Ant	39,- DV
Sim Earth	39,- DH
WWF Wrestling 2	39,- DH

AMIGA

Tip des Monats	
Anstoss	66,- DH
Cannon Fodder	54,- DH
Mortal Combat	54,- DH

1849	66,- DV	DSA	69,- DV	Indiana Jones 4	79,- DV
A-Train	72,- DV	Delivery Agent	37,- DV	Inbar 2	54,- DV
-Conservation Set	42,- DV	Der Prinz	66,- DV	Jurassic Park	54,- DV
Ack War 1 & 2	40,- DV	Die Siedler	69,- DV	King Sector 9/2/3	48,- DV
Arthas A 320	66,- DV	Die Siedler	69,- DV	King Quest 6	68,- DV
Alien	48,- DV	Dogfight	69,- DV	Leimmings 2	68,- DV
Alien Breed SE 9/2	48,- DV	Dune 2	54,- DV	Lords of Power	72,- DV
Ambermoon	70,- DV	Euroleague Manager	69,- DV	The Last Thing	72,- DV
Assasin Sp.Edits	27,- DV	Elmo	2	Lothar Mathias	54,- DV
Aufschwung Ost	40,- DV	Eye of Beholder	78,- DV	Mad News	54,- DV
B 17 Flying Fortr.	66,- DV	Eye of Beholder 2	78,- DV	Mad TV	59,- DV
Battle Isle 1	78,- DV	F 117A Nighthawk	66,- DV	Mad Wars	48,- DV
Battle Team	66,- DV	F 117A Challenge	66,- DV	Magic of Endoria	78,- DV
-Battleisle Data 2	48,- DV	Flashback	60,- DV	Magie und Magic 3	49,- DV
Bazonka Sue	78,- DV	Fury o the Furries	54,- DV	On The Road	40,- DV
Blaster	48,- DV	Goal 1	55,- DV	Overtire	47,- DV
Body Blow	48,- DV	Goalin 2	66,- DV	Penhouse Deluxe	54,- DV
Body Blow Galact.	48,- DV	Goalin 3	66,- DV	Pinball Fantasies	48,- DV
Budokan	32,- DV	Gomship 2000	66,- DV	Pinball Fantasies	48,- DV
Bund.Max.Prof. 2.0	66,- DV	Hamurai	66,- DV	Pizza Connection	78,- DV
Burntime	66,- DV	Hatrick	66,- DV	Prince of Persia 1	54,- DV
Christoph Kolumbus	72,- DV	History Line 14-18	66,- DV	Project X	37,- DV
Combat Air Patrol	39,- DV	Indiana Jones 3	36,- DV		

Amiga CD 32

Jurassic Park	* 63,- DH
Labryinth of Time	* 57,- DV
Microsum	* 69,- DH
Pinball Fantasies	* 63,- DH
Project X	* 32,- DH

Amiga CD 32

Sensible Soccer	* 51,- DH
57.- DV TFX	
Trellis	57,- DH
Whales Voyage	57,- DH
Zool	57,- DH

Amiga 1200

Alien Breed 2	57,- DH
Anstoss	69,- DV
Body Blow Galac.	57,- DV
Burntime	69,- DV
Elmiana	* 51,- DH

Amiga 1200

Jurassic Park	* 63,- DH
Oscar	51,- DV
Penhouse Deluxe	63,- DH
TFX	* 69,- DV
Zool 2	* 51,- DH

Sonderangebote

Sim Ant	39,- DV
Sim Earth	39,- DH
WWF Wrestling 2	39,- DH

PC

Tip des Monats

Pacific Strike	* 84,- DV
Sam + Max	84,- DV
Sim City 2000	* 84,- DV

A-Train	90,- DV	Fallen Empire	84,- DV
-Conservation Set	42,- DV	Fantasy Empire	* 69,- DV
Arthas A 320	66,- DV	Fields of Glory	90,- DV
Assasin Sp.Edits	27,- DV	Fire And Ice	54,- DV
Aufschwung Ost	40,- DV	Flagship	66,- DV
B 17 Flying Fortr.	66,- DV	Flugsimulator 5.0	126,- DV
Battle Isle 1	78,- DV	Forgotten Castles	78,- DV
Battle Team	66,- DV	Formula One GP	90,- DV
-Battleisle Data 2	48,- DV	Freddy Pharkas DV	63,- DV
Bazonka Sue	78,- DV	Goal 1	55,- DV
Blaster	48,- DV	Goalin 2	66,- DV
Body Blow	48,- DV	Goalin 3	66,- DV
Body Blow Galact.	48,- DV	Hatrick	66,- DV
Budokan	32,- DV	Hamurai	66,- DV
Bund.Max.Prof. 2.0	66,- DV	High Command	78,- DV
Burntime	66,- DV	History Line 14-18	66,- DV
Christoph Kolumbus	72,- DV	Inca	2
Combat Air Patrol	39,- DV	Incredible Deluxe	72,- DV
Cannon Fodder	54,- DV	Incredible Deluxe	66,- DV
Conservation Set	42,- DV	Indiana Jones 2	34,- DV
Crash Canyon	79,- DV	Indy Car Racing	78,- DV
DNA 2 Sternschuss	78,- DV	Indy Car Racing	78,- DV
Der Prinz	66,- DV	Die Schiffe walden	76,- DV
Die Siedler	78,- DV	King Quest 4	66,- DV
Dreamlands	54,- DV	Krusty Fun House	54,- DV
Dune 2	66,- DV	Lands of Lore DV	58,- DV
Dungen Hood	66,- DV	Leg of Nephrodia 2	66,- DV
Euroleague Manager	66,- DV	Legend of Nephrodia	96,- DV
Elmo	2	Les.Larry & DV	74,- DV
Eye of Beholder	66,- DV	Leimmings 2	68,- DV
Eye of Beholder 2	78,- DV	Links 384 Pro	66,- DV
Eye of Beh 3 Dusch	78,- DV	-Firezone 2 (384)	45,- DV
F 15 Str. Eagle 3	90,- DV	Hypack	38,- DV
Falcon 3.0	90,- DV	Lords of Power	78,- DV
-Falcon 3.0 MEG2	54,- DV	Last in Time	84,- DV

The Last Thing	78,- DV	Sace Quest 5	66,- DV
Lothar Mathias	54,- DV	Sagolhammer	78,- DV
Mad News	54,- DV	S&B-21 Seawolf	78,- DV
Mad TV	59,- DV	Sau Taktik	79,- DV
Magie of Endoria	78,- DV	Saurier	89,- DV
Magie und Magic 2	49,- DV	Saugzeuge, Reaktor	54,- DV
Manass Manass 2	78,- DV	Silver Strike	59,- DV
Magie und Magic 4	78,- DV	Senia Commander	84,- DV
Magic of Endoria	78,- DV	-Speech	42,- DV
Manner Island 2	63,- DV	-TacoOgreator 1	39,- DV
Mortal Combat	60,- DV	Star Wars	39,- DV
MEL Hacker 3	66,- DV	Star Wars	64,- DV
Penhouse Deluxe	60,- DV	Stratagem	44,- DV
Pinball Fantasies	48,- DV	Syndicate	78,- DV
Pizza Connection	78,- DV	Task Force	39,- DV
Prince of Persia 1	54,- DV	Task Force	90,- DV
Prince of Persia 2	67,- DV	Terminal2(Virgin)	54,- DV
Prince of Persia 2	67,- DV	TFX	84,- DV
Prince Ship Deluxe	108,- DV	Ultima 1	78,- DV
Privateer	84,- DV	Ultima 2,3 Serpis	78,- DV
Prinzener Speech	39,- DV	Ultima 8	79,- DV
Special Quest 1	78,- DV	Ultima Trilogy 2	39,- DV
Nahmed Deluxe	78,- DV	Ultima Trilogy 2	39,- DV
Railway Challenge	66,- DV	Unlimited Adventure	60,- DV
Raid Baron	48,- DV	V for Victory jet	69,- DV
-Mission Die 1	48,- DV	Wall War	79,- DV
Shadower	74,- DV	Warlords 2	78,- DV
Sheriff	66,- DV	Warlords 2	78,- DV
Shinobi	89,- DV	Wing-Comd. Edron	84,- DV
Sim Earth	39,- DV	WC 2 - Speech	66,- DV
Simon the Sorcerer	84,- DV	WC 2, 3, 4 1+2+3	29,- DV
Space Quest 4	56,- DV	Wing-Comd. Academy	63,- DV
		X-Wing DV	84,- DV
		-Mission 4-Wing	62,- DV
		X-Wing Upgrade Kit	51,- DV
		Xmas Leimmings	36,- DV

PC HARDWARE	
Soundblaster 16	329,- DH
CD-ROM	
Ten Gons	126,- DH
Alien in the Dark	89,- DV
BAT 2	* 79,- DV
Battle Isle 2	* 78,- DV
Burning Steel	84,- DV
Burntime	79,- DV
CD-ROM Edition 1	66,- DV
Championship Pro	108,- DV
Co.Girl Stripper	64,- DV
D-Greener+Mario Miss	39,- DV

PC HARDWARE	
Soundblaster 2.0	429,- DH
CD-ROM	
Der Prinz	84,- DV
Eye o.Beholder 1-3	84,- DV
Indiana Jones 3	36,- DV
Indiana Jones 4	79,- DV
King's Quest 6	68,- DV
Lands of Lore	90,- DV
Legend of Nephrodia	96,- DV
Leimmings 1 Double	66,- DV
Lords of the Rings	90,- DV
Last in Time	84,- DV
Manass Manass 2	74,- DV
Prozator	108,- DV

PC HARDWARE	
Soundblaster 2.0	429,- DH
CD-ROM	
Jurassic Park	66,- DV
Return to Zarc	89,- DV
Space Quest 4	68,- DV
SpellcastPartypak	78,- DV
Star Trek	* 76,- DV
Super Strike Comm.	84,- DV
TFX	* 84,- DV
Ult. Underworld 1+2	* 84,- DV
Wing Com. 1 Edition	76,- DV

* Bei Anzeigenschluss noch nicht lieferbar - Vorbestellung möglich

DH = deutsches Handbuch bzw. Anleitung (Spiel in Englisch)

DV = deutsche Version, Spiel komplett in Deutsch

DV = englische Version

Versandkosten DM 7,- ab DM 250,- frei • Nachnahme + DM 5,- (zzgl. Zahlkartengebühr)
Express + DM 8,- • Ausland nur gegen Vorkasse + DM 20,- Versandkosten
Es gelten unsere AGB • Preisänderung und Irrtum vorbehalten • kein Ladenverkauf

Made in Japan



SECOND SAMURAI

Samurai- und Ninjaspiele existieren mittlerweile zu Hunderten. Psygnosis setzt mit der Fortsetzung von First Samurai alledem noch eins drauf. Ist Second Samurai nur ein Spiel unter vielen?

Der Samurai vergibt seine Chance ein zweites Mal!

Es war einmal...

Ein paar von Euch erinnern sich sicherlich noch an First Samurai. Das Spiel konnte damals höchstens durch seine Grafik überzeugen. Als Psygnosis Ende letzten Jahres die Fortsetzungsversion ankündigte, versprachen wir uns einiges davon, denn im Grunde konnte der zweite Teil nur noch besser werden. Nun erreichte uns endlich die Endversion..... Wieder zieht ein mutiger Samurai los, um dem bösen Dämonenkönig das Lebenslicht auszublasen. Diesmal spielt die Geschichte allerdings im Japan des 24. Jahrhunderts.

Das Spiel

Sofort nach Spielbeginn fällt einem die seltsame Animation des Hauptdarstellers auf. Auch hier schimmert die Vorgängerversion eindeutig durch. In Zeiten, wo ein quicklebender Mr. Nutz in phantastisch programmierten Animationen ein Computerspiel als Zeichentrickfilm erscheinen läßt, sind solche plumpen Bewegungen schon irgendwie ein Armutszeugnis. Woran jedenfalls nicht gespart wurde, sind die zahlreichen Gegner und Feinde. Man hat schon alle Hände voll zu tun, sich die lästigen Schlangen, Rat-

ten oder Pelz-Trampel vom Leibe zu halten. Auch die Edgenger und Level-Bosse sind zum Teil wirklich sehenswert. Waffen und alle möglichen Zauberutensilien stehen auch parat, um Euch im Kampf gegen die überdimensionalen Drachen etwas zu unterstützen. Positives läßt sich auch über die Steuerung berichten. Sämtliche Schläge, Tritte und Aktionen sind sehr präzise und schnell einsetzbar. Auch die Waffenauswahl wird einem durch simple Hotkeys auf der Tastatur sehr ein-

fach gemacht. Ein weiterer Kratzer im Lack des ohnehin schon angeschlagenen Testkandidaten ist der auch nicht mehr ganz zeitgemäße Sound. Die Hintergrundmusik ist selbst aus objektiver Sicht nur noch als peinlich zu bezeichnen.

(rg)



Die Hintergrundgrafiken sehen zwar recht schön aus, wirken auf Dauer jedoch äußerst langweilig.

comment

Alles in allem ist Second Samurai seinem Vorgänger nicht allzusehr überlegen. Wenn man dann noch bedenkt, was sich in letzter Zeit auf dem Jump & Run-Sektor getan hat, hat dieses Spiel höchstens noch eine Chance bei denjenigen, die ein "nettes Spiel für zwischendurch" suchen.



Roland

Hersteller:
Psygnosis

Muster von:

Hersteller

Genre:

Jump & Run

Preis:

ca. DM 100,-

Erhältlich:

ab März '94

Anzahl der Spieler: 1-2

Anzahl Disketten: 3

2 Spieler simultan: Ja

1 MByte benötigt: Ja

2.Drive empfohlen: Nein

Festplatte empfohlen: Nein

Englisch benötigt: Nein

Unterstützt:

-

Steuerung über:

Joystick/Tastatur

Besonderheiten:

-

+ Gute Steuerung, ausführliches Handbuch

- Spielprinzip und Technik nicht mehr "up to date".

GAMEPLAY 69%

GRAFIK 67%

SOUND 54%

MOTIVATION 75%

AMIGA GAMES

69%

GESAMT-WERTUNG

COMPUTER Vesalia

Industriestraße 25
46 499 Hamminkeln
Versandzentrale
Hamminkeln kein
Verkauf!
Fax: 02852 / 1802

TIPS DES MONATS

Bestellannahme: 02852 / 9140-10
Bestellannahme: 02852 / 9140-11
Bestellannahme: 02852 / 9140-14

Autorisiertes
C Commodore AMIGA
SERVICE-CENTER

AS 214: Workbench 2.05 49,-
AREXX-, AmigaDOS-, WB-Handbücher und 4 Disketten
AS 217: Zusätzl. Handbücher für A 1200 49,-
Install Disk, HD-, AREXX- und AmigaDOS-Handbücher
AMIGA 1200 20MB Harddisk 789,-
AMIGA 2000 Neu 559,-
Archimedes A 4000 2MB, 80MB HD 1999,-

AMIGA - Hardware

AMIGA CD 32-Console inkl. 2Spiele CD 629,-
CD32-MPEG-Modul (Video-CD's a.Anfr.) 479,-
AMIGA 1200 599,-
AMIGA 1200 inkl. Destop Dynamite 748,-
Wordworth, Deluxe-Print IV/Print-Manager, Oskaru u. Dennis
AMIGA 1200 20 MB Harddisk 729,-
AMIGA 1200 80 / 60 / 40 MB a. Anfr. 748,-
AMIGA 1200 260 MB Harddisk 1199,-
AMIGA 1200 345 MB Harddisk 1299,-
Desktop Dynamite (AGA Softwarepaket) 149,-
AMIGA 2000 559,-
AMIGA 4000-30 4MB o. HD 1999,-
AMIGA 4000-30 4 MB 260 MB 2499,-
AMIGA 4000-40 6 MB o. HD 3799,-
AMIGA 4000-40 6 MB 260 MB 4199,-
A 1942 Nonitor für A 1200 / A 4000 769,-
A 1084 S / 1085 S Monitor 389,-/379,-
Mitsubishi EUM 1491 A 1289,-
IDEK MF 5017 für A1200/A4000/Archimedes 1995,-
IDEK MF 5021 für A1200/A4000/Archimedes 3320,-

Archimedes - Hardware

alles deutsche Versionen

A 3010 (250 CPU) 2 MB RAM 999,-
A 4000 16MHz 80 MB Hardware 1999,-
A 5000 25 MHz 80 MB Harddisk 2999,-
AKF 18 Multiscan Monitor 599,-
AKF 50 Multiscan Hi-Res Monitor 799,-

AMIGA - Speichererweiterungen

WINNER-RAM Made in Germany

512 KB RAM-Karte Uhr/Akku A 500 49,-
512 KB WINNER-RAM Uhr/Akku A 500,5 J.G 59,-
1 MB WINNER-RAM A 5000 Plus 89,-
1 MB WINNER-RAM Uhr/Akku A 600 99,-
1,8 MB WINNER-RAM Uhr/Akku A 500 199,-
8/2 MB WINNER-RAM-Box A 500/Plus 289,-
durchgef. Bus inkl. 3 Spiele: ZAPDelta Run/Bad Vibes
8/2 MB RAM-Karte A 2000 a. Anfr. 599,-
8/2 MB AT-Bus-Controller m. RAM-Opt. 299,-

32 Bit-Turbokarte A 500 / A 600

1 MB 68030 32-Bit-Turbokarte A 500 499,-
1 MB 68020 32-Bit-Turbokarte A 600 349,-
1 MB/4 MB 68030 32-Bit-Turbok. A 600 499,-/699,-

32 Bit-Fast-RAM und Turbo-Karte A1200 intern

Coprocesser-Option bis 50 MHz, Echtzeit-Uhr
0 MB 32 Bit-Fast-RAM/ Uhr bis 8 MB mögl. 129,-
mit Simm-Modulen wie beim A 4000 bestückbar
1 MB/4 MB 32 Bit-Fast-Ram mit Uhr 199,-/499,-
2 MB 32 Bit-Fast-RAM/ Uhr bis 8 MB mögl. 349,-
1 MB/4 MB 32 Bit-68030-Turbo-Karte 499,-/799,-
Co.-Proz. 68882 25/33/40 MHz 99,-/199,-/259,-

AMIGA-Laufwerke

HD-Laufwerk (1,76MB)A. Amiga's-ext. 298,-
HD-Laufwerk alle Amiga's-intern 249,-
Promigos-Drive, alle Amiga's-extern 108,-
durchgeführter Bus, abschaltbar, 1 J. Garantie
WINNER-Drive, alle Amiga's-extern 129,-
Metallgehäuse, durchgef. Bus, abschaltbar 1 J. Garantie
Color-Drive, alle Amiga's-extern 119,-
Lieferer in rot, schwarz, blau, weiß, gelb, pink, grün
Laufwerk A 500/ A500Plus-intern 99,-
kompl. mit Auswurfaste und Zubehör
Laufwerk A 600/ S 1200-intern 99,-
kompl. mit Auswurfaste und Zubehör
DFO o. DF1-Laufwerk A 2000-intern 99,-

Genlock, Digitizer u.s.w.

Video Grabber und Splitter mit Software 195,-
Pal-Genlock 529,-
Y-C Genlock 719,-
Sirius - Genlock 1595,-
Video Konverter 348,-
Frame Machine mit FM-Prism 24 1398,-
V-Lab - extern, par, A 500/ 600/ 1200 579,-
V-Lab - intern A2000/3000/4000 569,-
Retina 4MB 24 Bit-Grafikkarte 879,-
Retina Encoder (Retina Videorec.-Konv.) 198,-

Nützliches Zubehör

AS 214: WB2.05 mit 4 Disk, dtsch. Handbüchler 49,-
AS 214-Plus, zusätzl. 2.0 ROM-Umschaltbar 89,-
AS 216: WB2.1 mit 5 Disk, dtsch. Handbüchler 84,-
AS 216-Plus, zusätzl. 2.0 ROM-Umschaltplatte 129,-
AS 217: Zusätzl. Handbücher für A 1200 49,-
Install Disk, Harddisk-, AREXX- und Amiga DOS-Handbücher
A 600 2-fach Umschaltplatte mit 1.3 ROM 49,-
A 500Plus/ A 2000 Umschaltplatte mit 1.3 ROM 49,-
A 500 / A 2000 Umschaltplatte mit 2.0 ROM 49,-
A 500 / A 2000 autom. Umschaltplatte 29,-
WINNER-Stereo-Sound-Sampler 89,-
bis 50 KHz, Microphoneanschluß regelbar, inkl. Software
WINNER-Midi, durchgeführter Bus 69,-
WINNER - Maus AMIGA, 2 Jahre Garantie 39,-
in weiß, gelb, schwarz, rot, rot-transparent
Sunnyline Amiga Maus, 2J. Garantie 49,-
autom. Mouse-Joystick Switchbox 29,-
Sunnyline Trackball-Amiga 69,-
AMIGA Handy-Scanner 299,-
durchgeführter Druckerport, 100 - 400 DPI einstellbar

PCMCIA-HD A 600 / A 1200 - extern

40 MB AT-Harddisk für PCMCIA-Slot 439,-
250 MB AT-Harddisk für PCMCIA-Slot 699,-
installiert mit WB 2.1 (A 600) oder (A 1200)

CD -32 Software

CD-32: MPEG-Modul für Video CD's 479,-
Alfred Chicken 56,- Arabian Nights 46,-
Castel's 2 69,- D- Generation 49,-
Deep Core 69,- James Pond 2 79,-
John Barnes Football 39,- Jurassic Park 89,-
Lord of the Rings 89,- Lotus Trilogy 79,-
Morph 79,- Nigel Mansell 66,-
News That's I Call Games 1 und 2 (je 100 Spiele) 49,-
Overkill/ Lunar C 59,- Pinball Fantasies 79,-
Sensible Soccer 56,- Sleepwalker 89,-
Whales Voyage 59,- Zool 69,-
Trolls 69,- Utopia 79,-
Prey 69,- Pirates Gold 79,-
Dangerous Streets 69,-

Composer Quest, Defender of the Crown II, Guinness Disk II, K-240, Humans 1 u. II, Legend of Sorasil, Little Devil, Open Golf, Quwak, TFX, Alien Breed, Bubble & Squeak, Chaos Energine, Deep Call, Elite II, Exile, Genesis, Gulp, Inferno, James Pond III, Microcosm, a. Anfr.
Video-CD's: zahlreiche Titel in Kürze lieferbar.
Preise a. Anfrage

Harddisk A 500 / A 500Plus Harddisk A 2000

260 MB-Contr. RAM-Opt. 699,- 260 MB-Contr. RAM-Opt. 649,-
345 MB-Contr. RAM-Opt. 799,- 345 MB-Contr. RAM-Opt. 748,-
460 MB-Contr. RAM-Opt. 1099,- 460 MB-Contr. RAM-Opt. 1058,-
545 MB-Contr. RAM-Opt. 1388,- 545 MB-Contr. RAM-Opt. 1348,-
Jetzt komplett installiert mit Workbench 2.1

Harddisk A 500 - A 1200 - intern

Harddisk-Controller für A 500-intern 149,-
20 MB Harddisk 129,- 40 MB Harddisk 269,-
64 MB Harddisk 389,- 84 MB Harddisk 469,-
120 MB Harddisk 589,- 210 MB Harddisk 819,-
250 MB Harddisk 849,- 340 MB Harddisk 1249,-
HD-Kabel, Installdisk und HD-Schrauben
A 600/ 1200 HD-Kit, kompl. mit Software usw. 29,-
2,05 ROM spez. für A 600 Aufrüstung in A 600-HD 29,-

Ersatzteile - Service

Kick-ROM 1.3 26,- Kick-ROM 2.04 26,-
8362 Denice 17,- 8373 Hires Denice 29,-
8520 11,- Garry 5719 14,-
8375 (83272 1 MB) 32,- 8372 (Hires 2 MB) 32,-
8364 Paula 22,- 8571 (Keyboard) 15,-
Netzteil A500 79,- Netzteil A2000 199,-
C64 Netzteil 39,- 1541 II Netzteil 38,-
Tastatur A500 86,- Tastatur A2000 169,-
Tastatur A600 86,- Tastatur A3000 180,-
Tastatur A1200 86,- Tastatur A4000 189,-
Kickstart-ROM S2-er Satz A1200 und A4000 (Typ angebl.) je 49,-

CDTV-A 570 Software

Xetex-Set (A 2-4000) 89,- 17 Bit Collec. 2 CD's 89,-
Giga PD 2.1 99,- 17 Bit Collection III 59,-
CDPD 1 - 3je 49,- GIF'S Galore 33,-
German Edition 59,- Demo Collection 1 u. 2 49,-
Pandora 29,- Saar / Amok 46,-
Lemmings 35,- Stadt der Löwen 29,-
Aminet 39,- Shiftrix / Lettrix 29,-
Cubulus / M.Carpent 29,- Imagine 69,-

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!
Nachnahme-Versand mit Post oder UPS ab 10.-DM.
Großgeräte nach Gewicht.
Ausland: Vorkasse

Vesalia-Shop-Duisburg

Dr. Wilhelm Roelen Str.386
Tel.: 0203 / 495797

Wir suchen Franchise-Partner
in Deutschland :
Interessenten senden Ihre
Unterlagen an uns!

Vesalia-Shop-Salzwedel

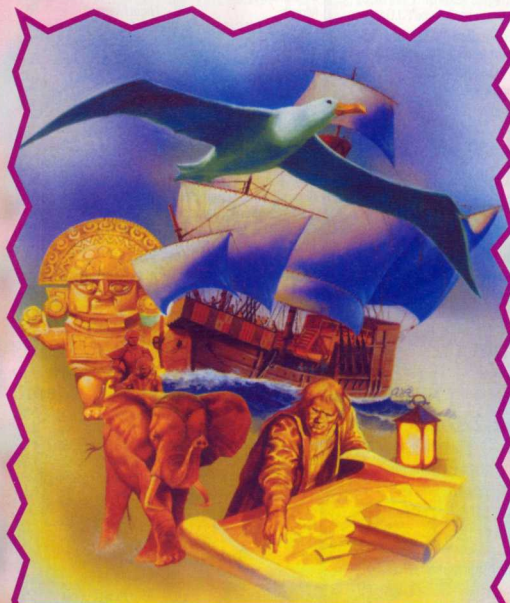
Tel.: 03901 / 24130
Kein Verkauf

Nicht alle Artikel sind zu Versandpreisen in den Shops erhältlich

7 Jahre VESALIA * WINNER-Produkte = Made in Germany * 7 Jahre WINNER

Eine Seefahrt, die ist lustig!

KOLUMBUS



Mit der offiziellen Entdeckung des amerikanischen Kontinents im Jahre 1493 begann in den europäischen Schiffahrtszentren die große Zeit der Entdecker und Erforscher neuer Seewege. Diese Thematik hat sich Software 2000 als Rahmen für eine strategische Handelssimulation auserkoren.

DIE ANLAUFPUNKTE



Der Historiker zeigt Euch alle bisherigen Aktionen im Überblick.

Im finanziellen Bereich hält man sich besser an den Bankier.

Seine Mannschaft kann man in der Kneipe zusammenstellen.

Im Kontor erfährt man etwas über seinen aktuellen Warenbestand

In der Werft kann man neue Schiffe in Auftrag geben.

Die Handelsstation stellt eine Art Supermarkt für Seefahrer dar.



Zu erobern ist nicht schwer, Eroberer sein dagegen sehr! Man muß sich um fast alles kümmern.

LEINEN LOS!

Zwar nennt sich das Spiel Christoph Kolumbus, jedoch tritt dieser nur als einer von insgesamt fünf verschiedenen und berühmten Seefahrern in Erscheinung. Hat man sich nach dem Spielstart entschieden, mit wievielen Personen man spielen möchte und ob sie von einem menschlichen Spieler oder dem Rechner gesteuert werden, sollte man sich in seinen Heimathafen begeben, denn das Schiff liegt bis jetzt



noch ohne Ausrüstung oder Mannschaft im Hafen. Die von Heimatstadt zu Heimatstadt verschiedenen Hafengrafiken sind exzellent gezeichnet und scrollen sanft horizontal. In jeder Grafik stehen sechs verschiedene Gebäude zur Auswahl. Für Leute, die erfahren möchten, welchen Fortschritt man bis jetzt gemacht hat, steht der Historiker zur Verfügung, der einem alle bisherigen Aktionen auflistet. Diesem werden

Herrn kann man auch eine Spende zukommen lassen, was die Entwicklung besserer Schiffstypen beschleunigen kann.

DAS FINANZIELLE

Da sich eine teure Seefahrt nicht mit Hosknöpfen bezahlen läßt und unerfahrene Kapitäne allzu schnell in die roten Zahlen kommen, bleibt ein Weg zum Bankier nicht aus, der einem gerne einen Kredit mit saftigen Zinskonditionen zukommen läßt. Harte Kerle und gestandene Seebären findet man in der Hafenkneipe (wo sonst?). Hier heuert man seine Mannschaft und Soldaten an oder man versucht, wichtige Einzelheiten von dem dort herumlungelnden Informanten zu bekommen. Im Kontor erfährt man etwas über seinen aktuellen Warenbestand

Fünf berühmte Entdecker gehen bei Software 2000 auf große Reise - sehr gut!

comment

Nachdem man von Software 2000 nur das Beste vom Besten gewohnt ist, liegt Kolumbus voll in diesem Trend. Die Grafiken sind sauber gezeichnet und animiert. Das Spiel ist sehr komplex, aber das Menüsystem und die einfache Mausbedienung ermöglichen ein schnelles Einarbeiten. Für Grafikfreaks wie mich ist Kolumbus wirklich zu empfehlen, obwohl die Bezeichnung Handelssimulation etwas übertrieben ist. Da hätte Kolonisationsimulation eher gepaßt.



Lutz

Joysoft

TORADO STAR TREK

1200

79.90 79.90

- | | |
|------------------------|-------|
| Aufschwung Ost dt | 69.90 |
| Battle Isle 2 dt * | 89.90 |
| Brutal Sp.Football | 79.90 |
| Campaign 2 dt | 79.90 |
| Chr. Columbus dt * | 89.90 |
| Cyberpunk ** | 59.90 |
| Deep Core ** | 59.90 |
| Dennis * | 69.90 |
| Die Siedler dt | 89.90 |
| Disposable Hero ** | 59.90 |
| El Fish * | 79.90 |
| Eifmania ** | 59.90 |
| Elite 2 dt | 69.90 |
| F 1 ** | 69.90 |
| Fury of the Furries ** | 54.90 |
| Goblins 3 dt | 79.90 |
| Hattrick dt | 79.90 |
| Heroes Quest 2 ** | 54.90 |
| Hired Guns | 69.90 |
| Krusty Fun House ** | 54.90 |
| Littl Devil | 69.90 |
| Mad News dt | 79.90 |
| Magic of Endoria dt | 99.90 |
| Mean Arenas ** | 54.90 |
| Metallic Power ** | 94.90 |
| Micro Machines ** | 69.90 |
| Mr. Nutz dt | 59.90 |
| Monopoly dt | 59.90 |
| Penthouse Deluxe ** | 64.90 |
| Pizza Connection dt | 84.90 |
| Ryders Cup ** | 69.90 |
| Schatz i.Silbersee dt | 89.90 |
| Schwarzes Auge 2 dt | 89.90 |
| Second Samurai * | 69.90 |
| Stardust | 44.90 |
| Strategem * | 79.90 |
| Turrican 3 ** | 69.90 |
| Uridium 2 ** | 54.90 |
| Wiz n Liz ** | 69.90 |
| 1200er | |
| Anstoss dt | 79.90 |
| Body Blows Galac. ** | 59.90 |
| Burning Rubber | 69.90 |
| Burntime dt | 79.90 |
| Dennis ** | 74.90 |
| Diggers * | 79.90 |
| Eifmania ** | 59.90 |
| Hattrick dt * | 79.90 |
| King's Quest 6 * | 79.90 |
| Oscar ** | 54.90 |
| Penthouse Deluxe ** | 64.90 |
| Sim Life dt | 94.90 |
| Simon I.Sorcerer dt | 94.90 |
| Wing Commander * | 69.90 |
| Wizardry 7 * | 89.90 |

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

50939 KÖLN
GOTTESWEG 157
0221 4235566

50676 KÖLN
MATTHIAS STR. 24
0221 239526

53111 BONN
MÜNSTER STR. 11
0288 659726

40211 DÜSSELDORF
PENPELFORER 47
0211 364445

60311 FÜRST 1
FAHRGASSE 87
069 280170

52062 AACHEN
BLONDEL STR. 10
0241 406912

53721 SIEGBURG
KAISER STR. 54
02241 68045

56068 KOBLENZ
SCHLOSS STR. 16
0261 309634

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

- SONDERANGEBOT SOLANGE DER VORRAT REICHT**
- | | |
|------------------------------|-------|
| 4D Sports Boxing ** | 19.90 |
| Aquatic Games ** | 38.90 |
| Amie 2 | 24.90 |
| Assassin Spec. Edition | 29.90 |
| Baby Jo ** | 19.90 |
| Chance Engine ** | 39.90 |
| Chart Attack Comp. ** | 29.90 |
| Chuck Rock 2 ** | 34.90 |
| Deuteros dt | 19.90 |
| Dragon Wars US | 24.90 |
| Flight Sim 2 * | 29.90 |
| Gauntlet 3 ** | 29.90 |
| Great Courts 2 ** | 29.90 |
| Hard Nova ** | 29.90 |
| Heart of China ** | 29.90 |
| Invest dt | 19.90 |
| John Madden Kings Quest 1 ** | 29.90 |
| Legend 2 ** | 39.90 |
| Lemmings 2 | 49.90 |
| Lemmings Xmas ** | 44.90 |
| Lure of Tempress dt | 29.90 |
| Maniac Mansion dt | 39.90 |
| Megatraveller 1 dt | 29.90 |
| Microprose Golf ** | 29.90 |
| Monkey Island 1 dt | 49.90 |
| Pools of Darkness dt | 49.90 |
| Populous 2 + Data ** | 29.90 |
| R-Type 1 | 19.90 |
| R-Type 2 | 19.90 |
| Rescue for the Skies ** | 39.90 |
| Rings of Medusa 1 ** | 19.90 |
| Robocop 3 ** | 29.90 |
| Roboport | 19.90 |
| Rules of Engagement | 29.90 |
| Soccer Stars | 44.90 |
| Space Quest 4 dt | 39.90 |
| Starbyte Sup.Soccer dt | 19.90 |
| Starlight 2 | 29.90 |
| Stellar 7 | 19.90 |
| Transarcadia 1200er dt | 39.90 |
| Transworld dt | 19.90 |
| Ultima 5 | 29.90 |

JETZT GANZ NEU: CD 32

- | | |
|----------------------|-------|
| CD 32 z.B. | 84.90 |
| Castles 2 | 64.90 |
| Dangerous Streets ** | 64.90 |
| Elite 2 dt | 69.90 |
| Labyrinth of Time | 69.90 |
| Pirates Gold ** | 79.90 |
| Seek & Destroy ** | 54.90 |

SEEK & SIMON THE DESTROY SORCERER

1200

44.90 79.90

VERSENDKOSTEN:
bis einem Bestellwert von 200 DM : 9 DM,
ab 200 DM : kostenlos,
UPS + 6 DM, EILPOST + 8 DM
VORKASSE : 4 DM,
VK-AUSLAND : 15 DM mit Postabtar
SICHERHEITSVERPACKUNG: 2.50 DM

IRRÜMTER 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



Celal Kandemiroglu ist für die hervorragenden Grafiken verantwortlich, die allesamt animiert sind.



und die für das Land eingesetzten Schiffe. Auch eine hafentypische Werft fehlt nicht, in der man sein Schiff mit Kanonen ausstatten kann oder neue Schiffe in Auftrag gibt. Zum Abschluß befindet sich noch eine Handelsstation in dem Hafengebiet, in der man sich mit Proviant, Kanonenkugeln oder wertlosem Tand eindecken kann, der ja in den damaligen Zeiten bei primitiven Wilden hoch im Kurs stand. So ausgerüstet, steht einer Seefahrt nichts mehr im Wege.

DIE EXPEDITION

Kreuzt man so wild über alle sieben Weltmeere, stößt man ab und zu auch auf kleine oder größere Inseln. Mit genügend Proviant läßt sich aus der Mannschaft eine Expeditionsgruppe zusammenstellen, die das Festland erkunden kann. Begegnungen mit Eingebore-

nen bleiben da natürlich nicht aus, aber man führt ja den wertvollen - äh wertlosen - Tand mit. Bei Konflikten bleibt nichts anderes übrig als Soldaten zu entsenden, die dem Aufstand ein rasches Ende bereiten sollen. Je nach strategischem Vorgehen wird sich dieser Kontakt zweier Völker als Vorteil beider oder auch nur einer Seite herausstellen. Mit genügend Kapital und Ausrüstung lassen sich Handelsstützpunkte und sogar ganze Kolonien errichten, eben nach dem Vorbild der imperialistischen Kolonisationsmethoden der europäischen Zivilisationen im

17. Jahrhundert. Wer das Glück hat, eine Inka-Stadt zu finden, der kann seine Geldbörse mit zahlreichen Goldklumpen auffüllen, auch wenn dabei ein paar Indios auf der Strecke bleiben müssen. Vor allem sollte man als guter Kapitän auf das Wohlbefinden seiner Mannschaftsmitglieder aufpassen. Allzu leicht kann es passieren, daß man sich inmitten eines Ozeans befindet und die Nahrungsvorräte zur Neige gehen.

(/m)

DIE STARS UNTER DEN SEGLERN



James Cook

1728-1779 - England

Umsegelte die Welt und förderte auf drei Fahrten die Erforschung des Stillen Ozeans. Wurde auf Hawaii von Eingeborenen erschlagen.



Christoph Kolumbus

1451-1506 - Spanien

Der gebürtige Genuese entdeckte in spanischem Dienste Haiti, Kuba und schließlich Mittel- und Südamerika.



Louis Antoine de Bougainville

1729-1811 - Frankreich

Entdeckte die größte der zu Papua Neuguinea gehörenden Salomoninseln und leitete die erste französische Weltumsegelung.



Jakob Le Maire

1585-1616 - Holland

Er entdeckte die Staateninsel, die Le Maire-Straße und einige kleinere Inseln in der Südsee.



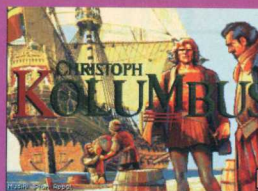
Vasco da Gama

1469-1524 - Portugal

Der portugiesische Entdecker fand den Seeweg um das Kap der Guten Hoffnung nach Indien. 1524 wurde er sogar Vizekönig von Ostindien.

FAZIT

Kolumbus ist eine grafisch gut gestaltete Handelssimulation. Die begrenzten Farben des Amiga wurden in wundervolle Bilder umgesetzt und mit animierten Teilbereichen ausgestattet. Die Hafenszene beinhaltet zum Beispiel detaillierte Mini-Animationen, die ein lebendiges Bild des Hafengebietes schaffen. Leider mußte man anscheinend bei den Grafiken für die Aktionskarte ein paar Abstriche machen, da diese nicht ganz an die Qualität der restlichen Bilder herankommt. Der geschichtliche Hintergrund wurde nicht so genau berücksichtigt, wenn man bedenkt, daß Kolumbus schon über 200 Jahre tot war, bevor James Cook überhaupt das Licht der Welt erblickte.



Hersteller:
Software 2000
Muster von:
Software 2000
Genre:
Wirtschaftssimulation
Preis:
ca. DM 110,-

Erhältlich:
ab Mörz
Anzahl der Spieler: 5
Anzahl Disketten: 4
2 Spieler simultan: Nein
1 MByte benötigt: Ja
2.Drive empfohlen: Ja
Festplatte empfohlen: Ja
Englisch benötigt: Nein

Unterstützt:
Festplatte
Steuerung über:
Maus
Besonderheiten:
Mischung aus Strategie und Wirtschaft

+ tolle Grafiken von Celal

- enorme Ladezeiten

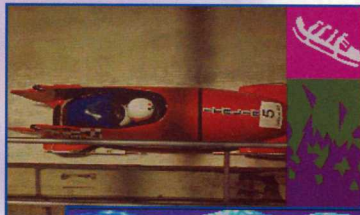
GAMEPLAY 78%
GRAFIK 91%
SOUND 52%
MOTIVATION 82%

AMIGA GAMES
82%
GESAMT-WERTUNG

Die Olympischen Spiele auf Amiga

WINTER OLYMPICS

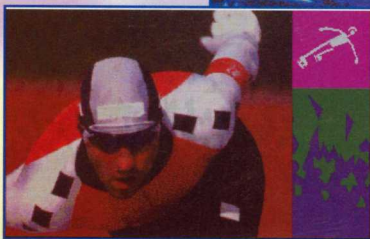
So sicher wie die Olympischen Spiele alle vier Jahre zum Medienereignis schlechthin werden (diesmal ausnahmsweise waren es nur zwei Jahre!), gibt es immer das passende Spiel von U.S.Gold. Wir fieberten im vorolympischen Rausch mit!



Die digitalisierten Zwischenbilder sehen sehr beeindruckend aus.

Als kleine Einstimmung auf die Olympiade liegt dem Spiel eine fünfssprachige Broschüre bei, in der die Geschichte der olympischen Winterspiele und die Ehrensportler der einzelnen Länder beschrieben werden. Das Spiel selber wird in einer ebenfalls mehrsprachigen Anleitung kurz und bündig erklärt.

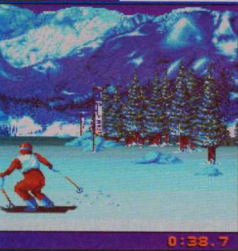
Olympiade kann man zusätzlich zum Biathlon aus jeder dieser vier Sportarten (Alpinski, Skispringen, Bobfahren/Rennrodeln und Eisschnelllauf) eine Disziplin auswählen, in der man gegen 15 Teilnehmer aus mehreren Ländern antreten muß. Bis zu vier menschliche Spieler können an einer Olympiade teilnehmen, die restlichen werden vom Computer nach einem der drei möglichen Schwierigkeitsgrade (Club, National und International) gesteuert. Bei der Mini-Olympiade fällt Biathlon



weg und je nach Wunsch können 1-4 Disziplinen bestritten werden.

DAS TRAINING

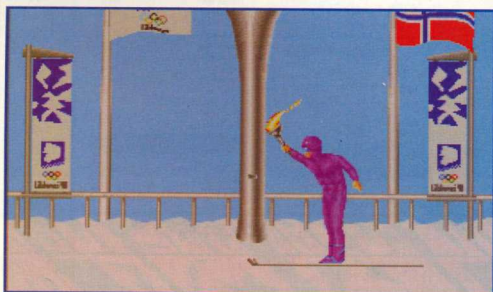
Im Trainingsmodus können die einzelnen Disziplinen, mit der Ausnahme von Biathlon, geübt werden. Das Biathlon erfordert allerdings auch nur schnelles Rütteln am Joystick und etwas Geduld beim Schießen. Bei den



Abfahrtsdisziplinen kann man zumindest am Anfang getrost zuschauen, da die ersten Tore vollkommen ohne Richtungskorrekturen durchfahren werden können und erst später gemütliches Hin- und Herwedeln angesagt ist. Beim Skispringen, Bobfahren und Rennrodeln muß man einfach darauf achten, daß die Skier bzw. der Kopf des vordersten Fahrers (deutet die Korrekturrichtung an) gerade sind. Der Zeitpunkt der Lan-

DIE DREI VARIANTEN

Das Hauptmenü ermöglicht drei Optionen: Große Olympiade, Mini-Olympiade und Training. Neben dem Biathlon gibt es 13 verschiedene Disziplinen, die zu vier Sportarten zusammengefaßt worden sind. Bei der großen



comment



Gerhard

Mit Winter Olympics ist zwar nach längerer Pause endlich wieder einmal ein Spiel mit olympischen Disziplinen versoftet worden, aber die Olympiade-genden Summer- und Wintergames bzw. -edition kann dieses Game nun doch nicht überbieten. Nichtsdestotrotz sorgen passable Grafiken und Soundeffekte für Spaß und olympisches Fieber. Besonders im größeren Kreis von 3-4 Spielern gewinnt der Wettkampf an Spannung und Dramatik. Daß man von den 14 Disziplinen selbst bei der großen Olympiade nur vier zusätzlich zum Biathlon auswählen kann, ist ein kleiner Schönheitsfehler, auch wenn es realistisch ist, daß ein Sportler nicht an allen Disziplinen teilnimmt.



©LOC 1991
 ©1993 U.S. GOLD LTD

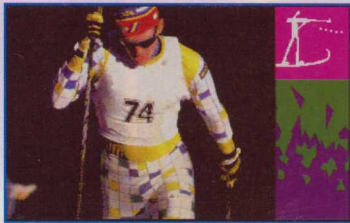
dung ist leider beim Springen nur schwer abzuschätzen, so daß meistens geringe Weiten aufgrund von Sicherheitssprüngen oder Bruchlandungen die Folge sind. Das Eisschnellaufen kostet zum Schluß noch einmal die letzten Kräfte und bringt den Joystick beinahe zum Glühen.

DAS FAZIT

Auch wenn manche Disziplin langweilig erscheint, so ist zumindest das Scrolling der Landschaft und der Bobbahn flüssig und

schnell und auch die Grafik ist recht überzeugend programmiert worden. Die Steuerung hätte ruhig etwas anspruchsvoller ausfallen dürfen und die eine oder andere Melodie oder Hymne hätte dem Spiel etwas mehr Glanz verliehen. Doch mit ein paar Freunden bewirkt allein der Siegeswille oft Wunder in Sachen Motivation, Spaß und Spannung.

(gf)



Das Biathlonrennen wird zwischen den einzelnen Disziplinen etappenweise gespielt.

Egal ob auf der Piste, auf dem Eis oder in der Bahn, Tempo ist angesagt.



Die Sportarten und ihre Disziplinen



Biathlon:

Im Biathlon heißt es, den Joystick in altbekannter Manier zu rütteln, damit man an Geschwindigkeit gewinnt. Beim Schießen sollte man sich dann ruhig die Zeit nehmen, sorgfältig zu zielen, da jeder Fehlschuß mit einer Strafminute geahndet wird.



Alpin-Ski:

Diese Sportart beinhaltet die vier Disziplinen Abfahrtslauf, Super G, Slalom und Riesenslalom. Die Unterschiede sind allerdings nur minimal (kürzere Torabstände beim Slalom und unterschiedliche Streckenlänge), so daß man immer nur mit leichten Lenkbewegungen ins Ziel wedeln muß.



Skispringen:

Das Skispringen kann auf der 90m- oder 120m-Schanze ausgetragen werden, was aber außer der Weite keine weiteren Unterschiede bewirkt. Sowohl beim Anlauf als auch beim Sprung müssen die Skier parallel sein. Die Landung wird einfach durch den Feuerknopf ausgelöst.



Bobfahren/Rennrodeln:

Die beiden Bahnsportarten sind zusammengefaßt worden, wobei man noch zwischen 2er- und 4er-Bob bzw. 1er- und 2er-Rennrodel auswählen kann. Beim Anlauf gelangt man mit möglichst schnellen Links- und Rechts-Bewegungen des Joysticks zu Tempo und auf der Strecke muß man lediglich den Joystick in die Richtung bewegen, in die der Kopf des vordersten Fahrers deutet, um nicht umzukippen.



Eisschnellauf:

Hier kann man zwischen Verfolgung, Elimination und Zeitlauf wählen, wobei man bei allen drei Disziplinen durch schnelles Rütteln am Joystick schneller wird und bei gedrücktem Feuerknopf mit links oder rechts lenken kann.

- Hersteller:** U.S. Gold
Muster von: Hersteller
Genre: Sport
Sport: Sport
Preis: ca. DM 80,-
Erhältlich: Ab Januar
Anzahl der Spieler: 1-4
Anzahl Disketten: 3
2 Spieler simultan: Nein
1 MByte benötigt: Ja
2.Drive empfohlen: Ja
Festplatte empfohlen: Nein
Englisch benötigt: Nein

- Unterstützt:** A1200, 2MB Ram, 2. Laufwerk
Steuerung über: Joystick, Tastatur
Besonderheiten: Anleitung und Spiel mehrsprachig

- + flüssiges Scrolling, Disziplinenvielfalt
- Eröffnungs- und Abschlußfeier, langweilige Steuerung



AMIGA GAMES

63%

GESAMT-WERTUNG



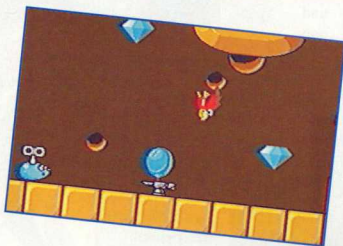
PLAYERS GUIDE

Mega Maps zu:

Alfred Chicken

Alien Breed II

Wiz 'n' Liz



CODES

After Burner
Alien Storm
Ninja Turtles
Bob's Bad Day
Sim City
Syndicate

Zool
Lemmings 1 und 2
Mega Worm
Street Fighter 2
Wings of Fury
Terminator 2

Batman the Movie
Supercars
Sleepwalker
Battle Isle
Chuck Rock
Dragon's Lair III

Premier Manager
James Pond
Jurassic Park
Predator 2
Taz-Mania

ALFRED CHICKEN

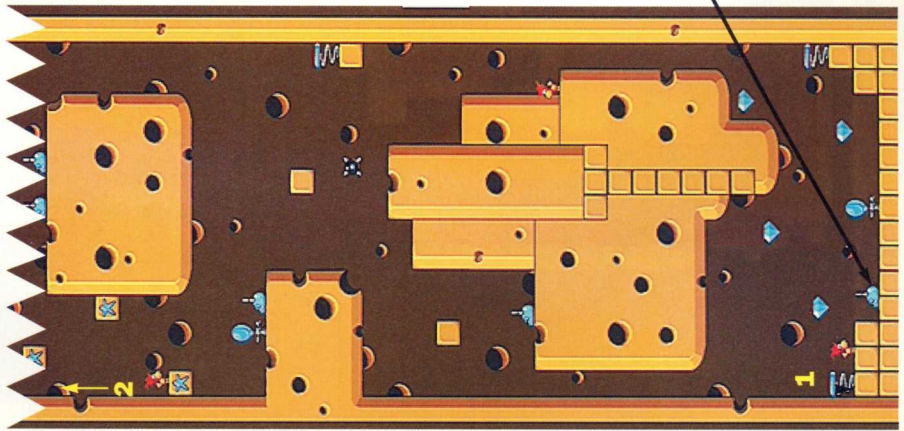
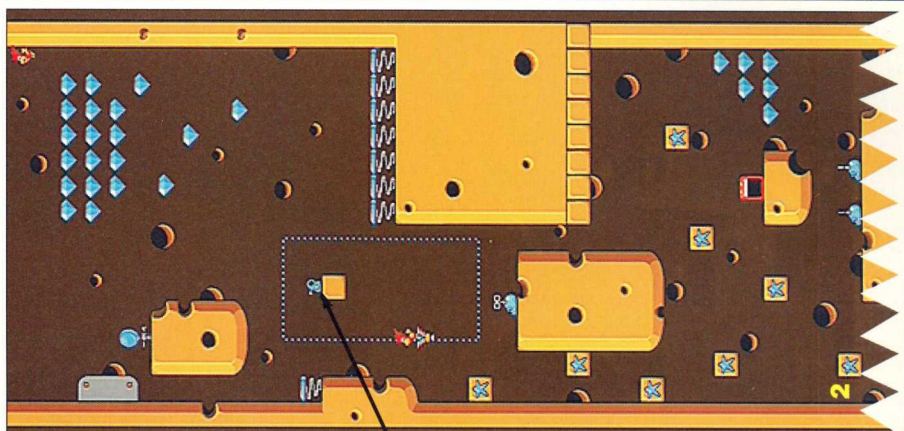
Alfred Chicken ist ein hervorragendes Spiel von Mindscape. Die Meka-Chickens haben Alfreds Freundin und Billy samt seinen Brüdern gekidnappt. Picke und puzzle Dir mit dieser großartigen Komplettlösung den Weg durch elf knifflige Level, um die Gefangenen zu befreien. Hier sind die ersten fünf Level einer zweiteiligen Serie.

Level 1 - Part 1

Der erste Level list eine Welt aus Käse und verbirgt so einige geheime Kammern. Wie in jedem anderen Level, kann auch dieser beendet werden, indem man sämtliche Ballons findet und losläßt. Der letzte bringt einen dann schließlich in Mr Fekles Space Lab.

Wenn Du Dir diese Gießkanne schnappst, bekommst Du einen extra Alfred. Du bekommst einen weiteren Alfred, wenn Du ein Ei rettest, das "Hilfe" schreit.

Halte nach den aufziehenden Mäusen Ausschau, denn sie können gemein sein. Falls Du Alfreds spezielles Chicken-Futter besitzt, kannst Du auf sie schießen. Andernfalls müßt Du halt im Sturzflug auf sie los. Springe hierbei einfach in die Luft und drücke auf der Steuerung Runter.

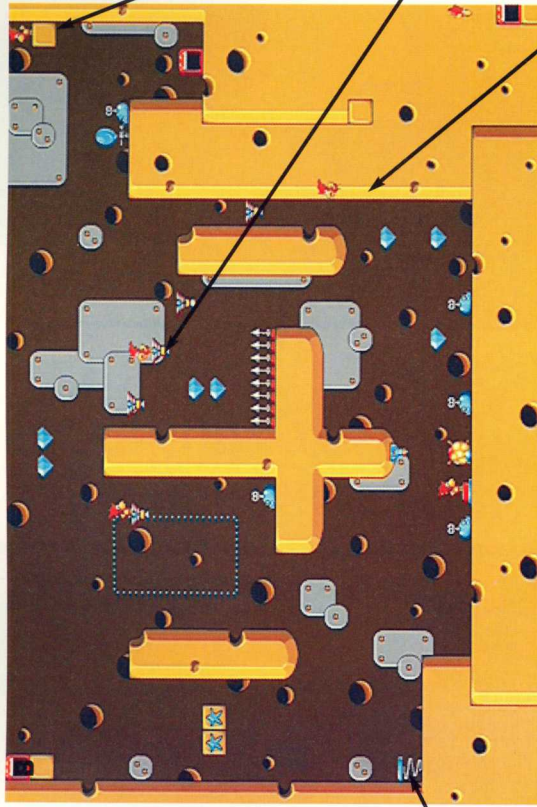


ALFRED CHICKEN

Level 1 - Part 2

In diesem Level sind zwei Geheimkammern verborgen. In der einen findest Du das spezielle Chicken-Futter und die andere führt zu einer Beam-Kammer.

Wenn Du auf dieser Sprungfeder bis nach ganz oben springst, öffnest Du eine verborgene Tür. Sie führt zur Beam-Kammer, welche allerdings von hier nicht betreten werden kann.

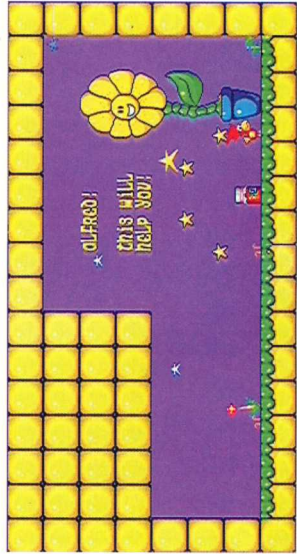


Hier ist ein versteckter Block, welcher durch spezielles Chicken-Futter aktiviert werden kann. Also ziele und springe dann darauf. Von hier aus kannst Du nun endlich über den Bildschirm zur Kammer auf der anderen Seite gelangen.

Diese Liße bringen Dich langsam nach unten, und keine Sorge, sie berühren die Spitzen nicht. So kannst Du Diamanten sammeln! Für 100 gibt's einen extra Alfred.

Springe gegen die Wand und drücke Alfred nach rechts, um so den Zugang zur Geheimkammer zu finden. Du läufst durch die Wand, als wäre sie nicht da.

Beim Eintreten in die Geheimkammer wirst Du von einer Blume begrüßt, die über ein Telefon mit Dir sprechen will. Laufe in das Telefon, und die Blume versorgt Dich mit speziellem Chicken-Futter. Nun kannst Du in diesem Level auf alles Böse schießen!



Geheimkammer...

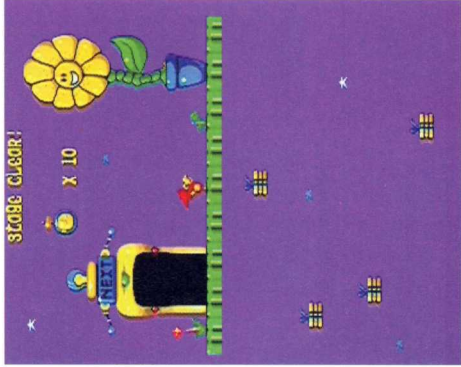


ALFRED CHICKEN

Level 1 - Warp-Eingang

Diese Tür führt Dich in eine Warp-Kammer. Von hier aus kommst Du zu jedem Level zweifachen zweif. und fühlst.

Ende des ersten Levels...



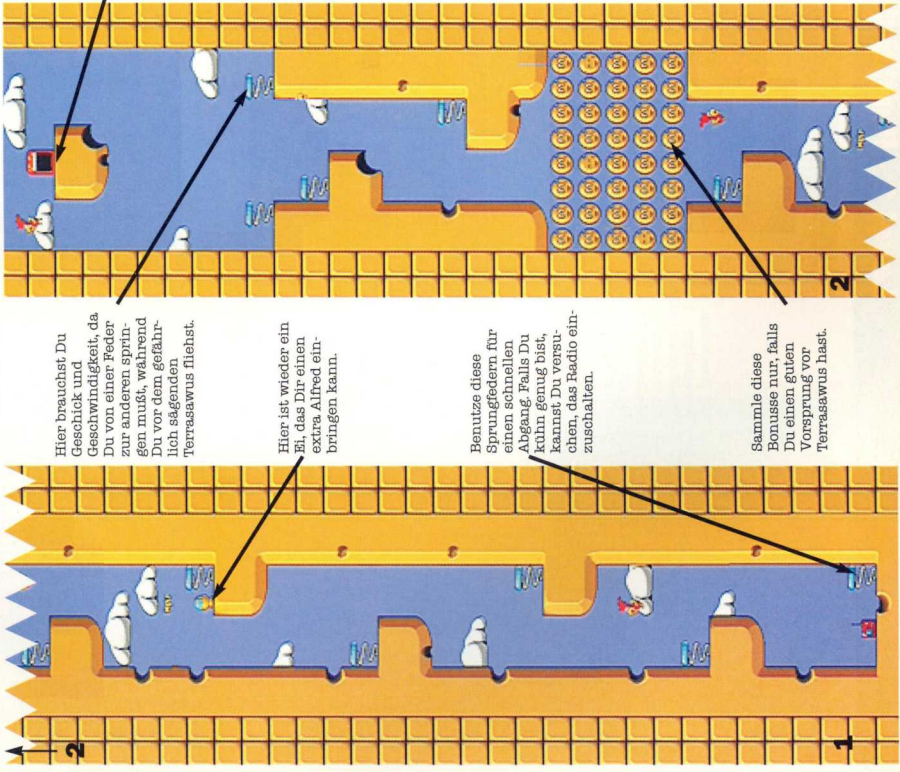
Am Ende eines jeden Levels schwebst Du mit dem letzten Ballon davon. Dabei kommst Du in den Genuss eines kurzen Bonusspiels, bei dem Du Geschenke sammelst. Pro Geschenk gibt's 50 Punkte und bei 100 Geschenken einen extra Alfred!

Hier brauchst Du Geschick und Geschwindigkeit, da Du von einer Feder zur anderen springen mußt, während Du vor dem gefährlich sägenden Terrasawus fliehst.

Hier ist wieder ein Ei, das Dir einen extra Alfred einbringen kann.

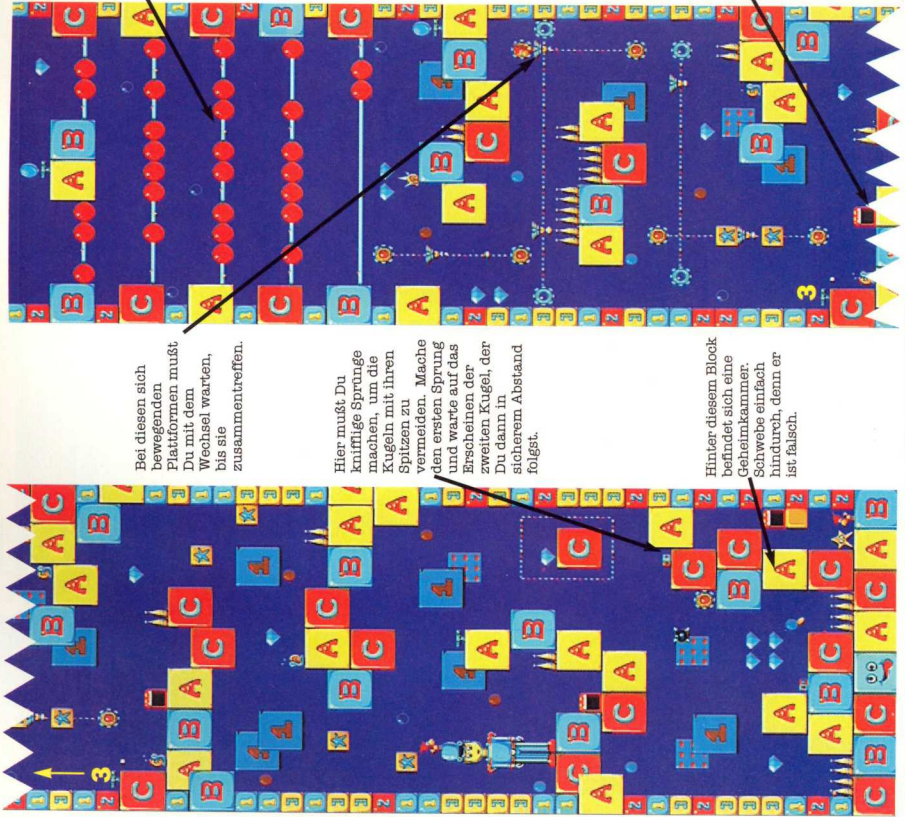
Benutze diese Sprungfedern für einen schnellen Abgang. Falls Du kühn genug bist, kannst Du versuchen, das Radio einzuschalten.

Sammle diese Bonusse nur, falls Du einen guten Vorsprung vor Terrasawus hast.



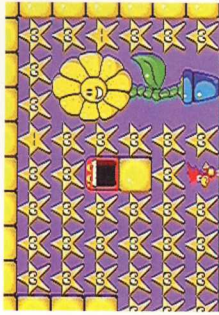
ALFRED CHICKEN

Level 2 - Part 1



Durch diesen Abakus-Abschnitt, gelangst Du schließlich zum letzten Ballon. Mitschweben kannst Du allerdings erst dann, wenn Du alle Ballons des Levels freigelesen hast.

Geheimkammer...



In dieser Kammer findest Du eine ordentliche Ladung des speziellen Chicken-Futters. Spräche über das Telefon mit der Blume und Du kannst es mitnehmen.

Mache einen Umweg durch die Tür mit dem Buchstaben 'D', um im Level weiterzukommen. Hier findest Du einen Knopf, um Blöcke über dem Spielzeugsoldaten zu aktivieren.

Bei diesen sich bewegenden Plattformen müßt Du mit dem Wechsel warten, bis sie zusammentreffen.

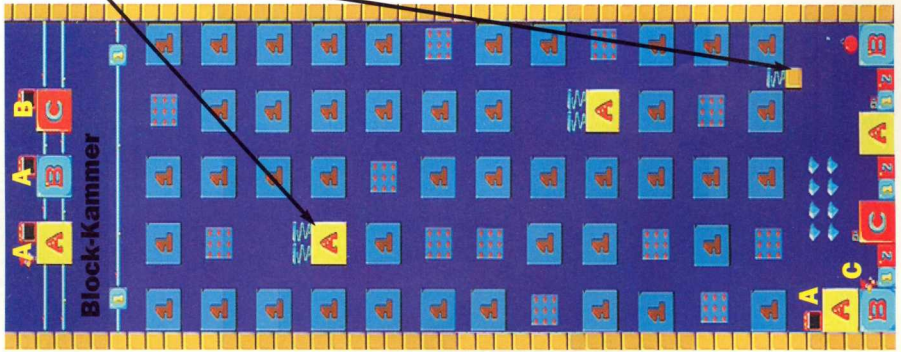
Hier müßt Du knifflige Sprünge machen, um die Kugeln mit ihren Spitzen zu vermeiden. Mache den ersten Sprung und warte auf das Erscheinen der zweiten Kugel, der Du dann in sicherem Abstand folgst.

Hinter diesem Block befindet sich eine Geheimkammer. Schwembe einfach hindurch, denn er ist falsch.



ALFRED CHICKEN

Level 2

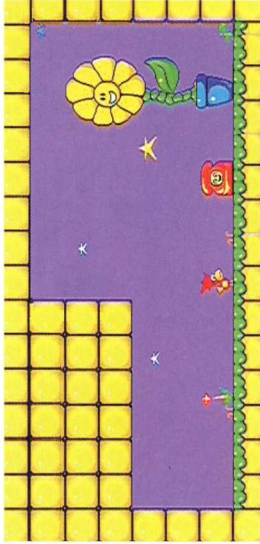


Block-Kammer

Über diese Sprungfedern kommst Du zu den nächst höhergelegenen.

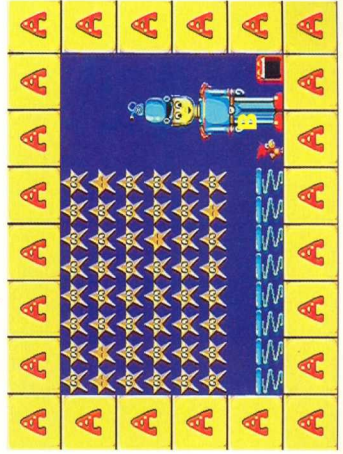
In diesem Block-Abschnitt sind vier Türen verborgen. Die mit einem 'A' bezeichneten Türen führen in den nächsten Raum. Durch die Tür 'B' gelangst Du in eine Geheimkammer. Springe hoch, um diesen versteckten Block mit der Sprungfeder darauf zu entdecken. Wecke bloß nicht die schlafende Bombe. Falls doch, mache Dich aus dem Staub.

Geheimkammer...



Springe so von der Plattform am Beginn des Levels, daß Du direkt durch den mit dem 'A' gekennzeichneten Block kommst. Grabsche Dir die Sterne und dann nichts wie weiter.

Geheimkammer (von der Block-Kammer aus)...



Den Zugang findest Du durch die dritte Tür, gekennzeichnet mit einem 'D'. Hier kannst Du punktemäßig gut absahnen. Außerdem gibt's für die Gießkanne einen extra Alfred.

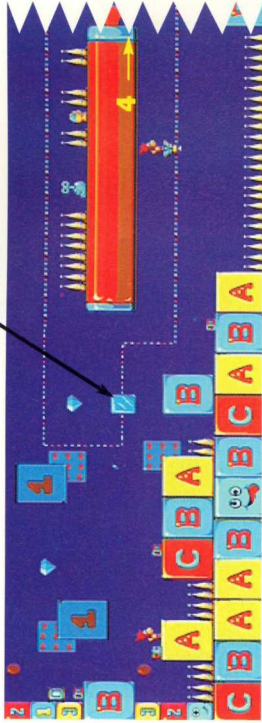


ALFRED CHICKEN

Level 2 - Part 2

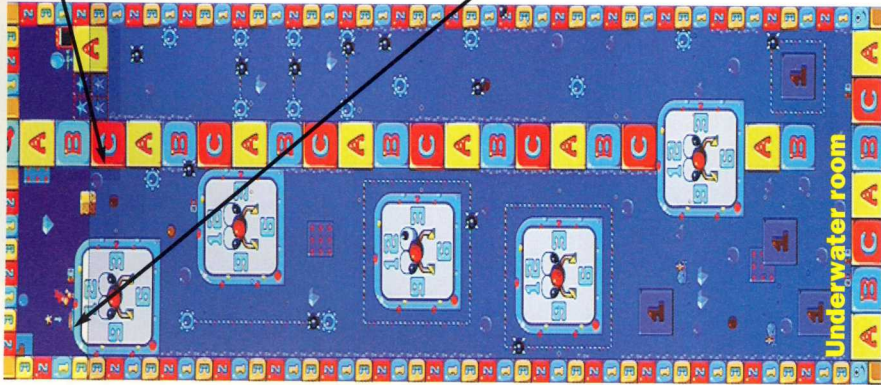
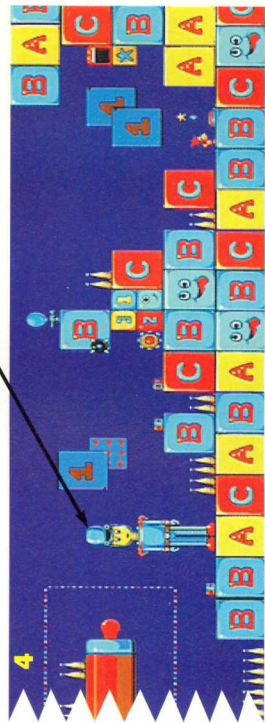
Hier ist eine tolle Abkürzung.
 Springe ins Wasser und schwimme
 direkt durch den mit einem 'C'
 gekennzeichneten Block. Und
 schon befindest Du Dich am Ende
 des Levels.

Springe auf die sich
 bewegende Plattform
 und pücke diesen Block
 an. Nun setzt sich der
 Lift in Bewegung.



Durch Aktivieren dieses
 Knopfes kannst Du
 Blöcke im vorherigen
 Level bewegen.

Schieße von hier aus
 mit Chickens-Putter auf
 die Mäuse und springe
 erst dann zur nächsten
 Plattform.



ALFRED CHICKEN

Level 3

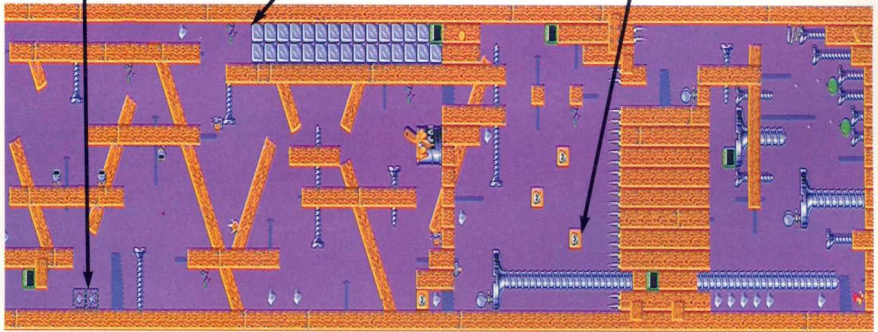
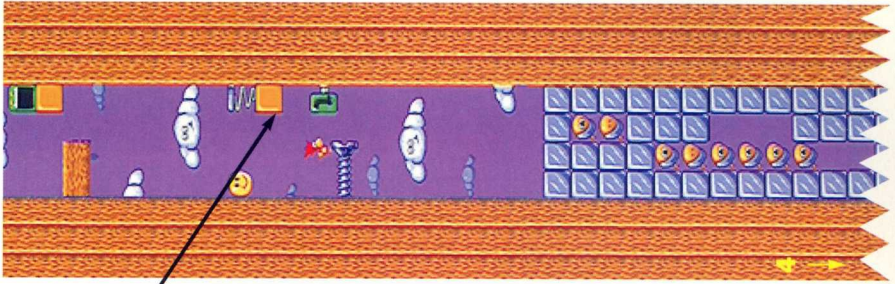
Um zu dieser Türe zu gelangen, mußt Du die Blöcke in Level 3-3 aktivieren, allerdings nur den mit dem Stern.

Hier kannst Du Dich durch-picken! Springe hoch und dann mit dem Schnabel voraus.

Feuere Chicken-Futter, um diese verdeckte Sprungfeder freizulassen. So gelangst Du zur obigen Geheimkammer.

Geheimkammer...

Hier gibts wieder Munition! Heale auch Ausschau nach extra Als, während Du Dich über das Chicken-Futter hermachst. Um in diese Geheimkammer erobern zu können, mußt Du auf die Blöcke mit den Schädeln springen. Sei schnell, da sie Dich nicht halten können. Beim dritten auf der linken Seite kannst Du Dich dann einfach fallen lassen. Du fallst, sozusagen durch die Spitzen in die Geheimkammer.

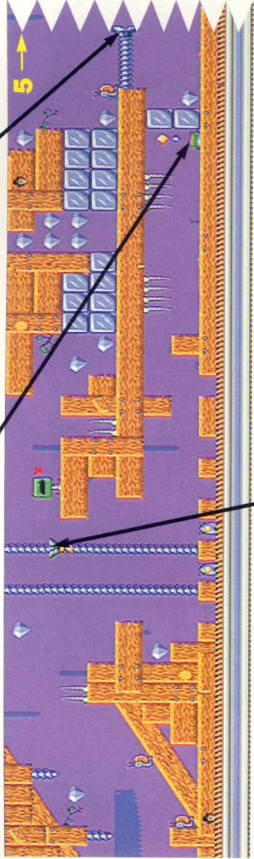


ALFRED CHICKEN

Level 3 - Part 2

Es sollte Dir möglich sein, von dieser Schraube bis zu den anderen Blöcken zu springen.

Nachdem Du die Schnecke umgebracht hast, mußt Du zu diesem Schalter laufen und ihn anpielen. Damit aktivierst Du die Blöcke in diesem Level.

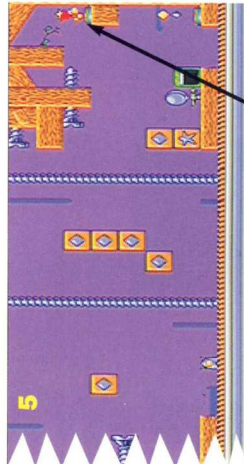


Springe auf die sich bewegende Plattform. Achtung, das Raketen-Männchen attackiert.

Picke Dir Deinen Weg durch alle diese Eichen, damit Du möglichst viele Punkte machst. Und dann natürlich den Ballon!

Geheimkammer

Wenn Du in die Geheimkammer kommst (ganz oben in Abschnitt 3) springst Du von der Kante und hältst Dich rechts. Du verschwindest durch die Wand und kommst in ein Bonussaum. Du kommst schnell raus, indem Du über die Mauer springst und zum Boden schwebst.



Picke nur diesen Schalter an. Dadurch entsteht ein Block im Hauptlevel. Diesen brauchst Du, um den Level zu beenden.

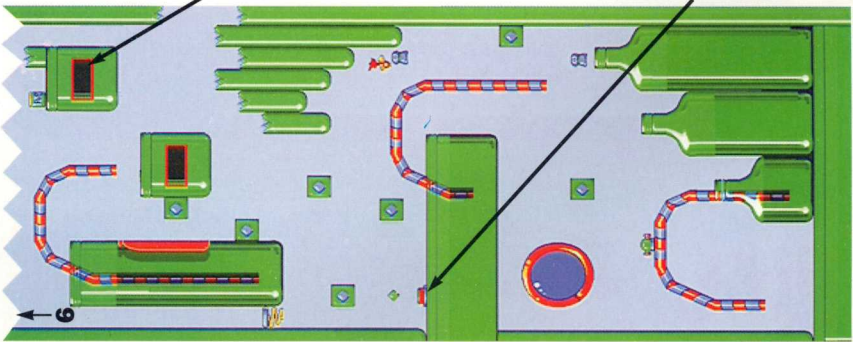
Am unteren Ende dieses Abschnitts ist eine Tür, die Dich zurück zum Hauptlevel bringt. Von dort kannst Du hochklettern und ein paar Ballons loslassen.



ALFRED CHICKEN

Level 4 - Part 1

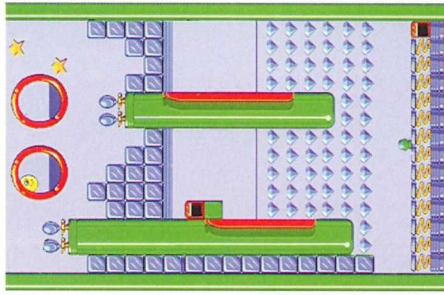
Hier ist wieder eine geheime Passage. Zutritt verschaffst Du Dir, indem Du von oben in das Glas springst. Du kannst hinein und herumlaufen. Schnelle nach oben und treffe so einen versteckten Block aus dem Glas heraus, und lasse Dich nach unten fallen. Eine nicht sichtbare Sprungfeder ist die Rettung und bringt Dich zurück in das Glas, wenn Du durch die richtige Steuerung ein bisschen nachhilfst. Nun hast Du hier Zutritt zu einer



Hier ist ein Schalter, durch den Du die obigen Blöcke aktivieren kannst. Beseitige die Schnecken und stehe dann auf dem Schalter.

Mit einem Baumstamm läßt sich Terrasawus bremsen! Springe auf das Holz und es wird auf den Gegner fallen. Unsichtbare Blöcke werden sichtbar, indem Du den Schalter aktivierst. Nun mach Dich schnell aus dem Slaub. Terrasawus kann nicht weiter als die Bananen.

Geheimkammer...

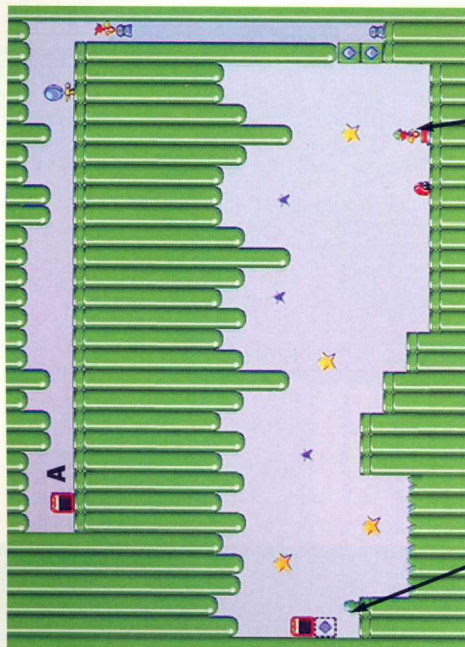
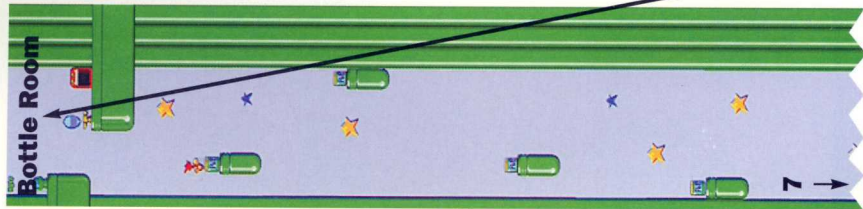


Lasse die ersten zwei Ballons los und packe dann auf die Blöcke beim zweiten Rohr ein. So verschaffst Du Dir Zugang in das Innere des Rohres. Lasse Dich nach unten fallen. Hier findest Du eine verdeckte Türe, die zum zweiten Warp-Raum führt. Wenn Du Dir alle Ballons vormisst, kommst Du direkt zum 5. Level. Alternativ kannst Du allerdings auch auskundschaften, was sich hinter der Türe am unteren Ende befindet!



ALFRED CHICKEN

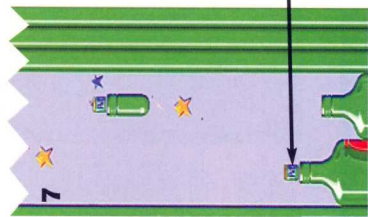
Level 4 - Part 2



Halte Ausschau nach den fliegenden Bomben, die plötzlich auftauchen. Es sollten insgesamt nur zwei sein. Warte, bis sie explodiert sind und aktiviere dann den Schalter. Dadurch werden zwei Blöcke beseitigt, wodurch Du den Zugang (A) zu einer sich lohnenden Flasche findest.

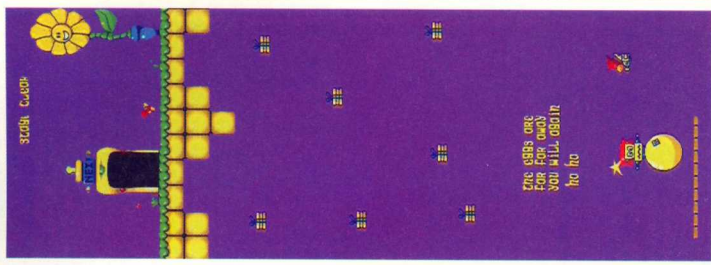
Dieses Ei kann nur von der Türe darüber erreicht werden.

Die Zeit reicht aus, um den Ballon loszulassen und den so wichtigen extren Alfred zu erhaschen.



Hier mußt Du wirklich schnell sein, da Ferrisaurus mal wieder hinter Dir her ist. Springe von Flasche zu Flasche.

Wächter am Ende des Levels...

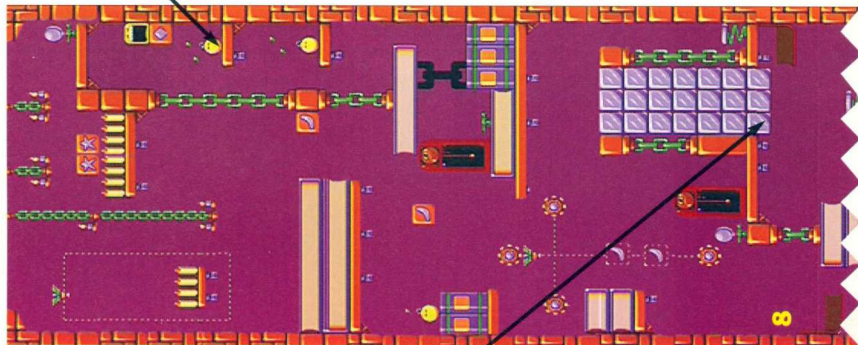


Schleße diesem Meka-Chicken Wächter direkt in den Kopf und gehe dem anschließenden Angriff aus dem Weg. Dann gehe zur Attacke über.



ALFRED CHICKEN

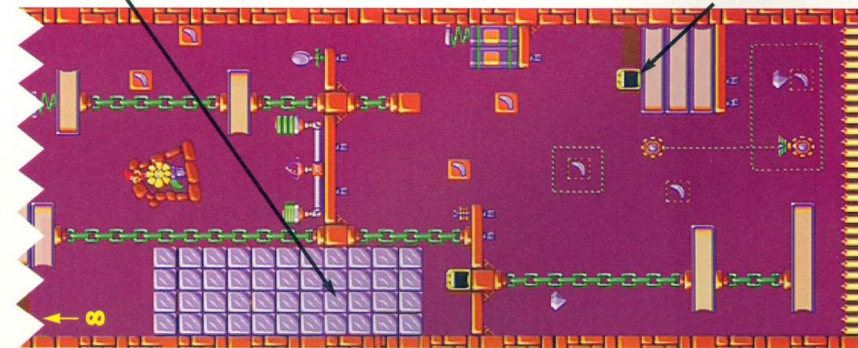
Level 5 - Part 1



Picke Dir Deinen Weg durch diese Blöcke um zu der Türe zu gelangen, die zum nächsten Gebiet führt.

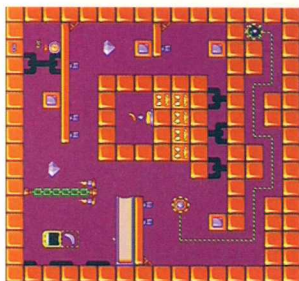
Picke Dir auch durch diese Blöcke Deinen Weg. Via Sprungfäden bis zum Ballon.

Diese Türe führt in einen Raum. Betätige den Schalter und Du setzt so versteckte Blöcke des Levels frei.



Halte hier mal wieder nach den schließenden Bomben Ausschau.
Kommst Du ihnen zu nahe, wachen sie mit einem riesigen Knall auf Etwas oberhalb findest Du dann den letzten Ballon, der Dich mitnimmt.

Block-Kammer...



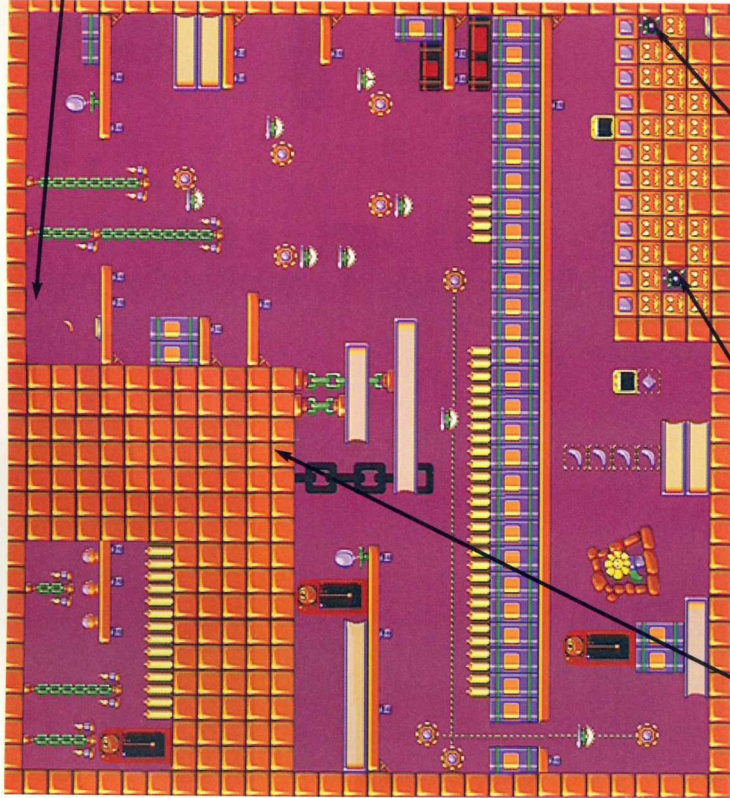
In dieser Kammer befindet sich eine Lenk-Mine, die vom Control-Block gesteuert wird. Die Blöcke zeigen Pfeile. Folgst Du diesen, bewegt sich die Mine von ihrem Ausgangspunkt dem Zentrum zu. Zerstore die Blöcke und betätige den Schalter!



ALFRED CHICKEN

Level 5 - Part 2

Du kommst nicht darum herum, hier muß der Bananen-Schalter betätigt werden. Und hier oben ist auch ein Ballon zu finden.

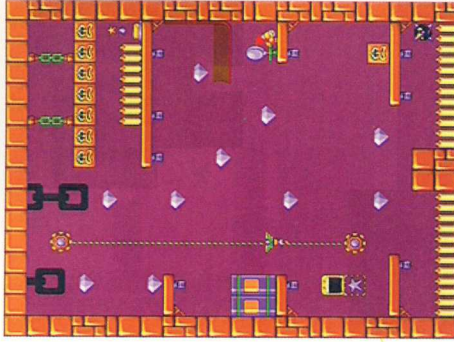


Dieser Level ist ein bißchen knifflig und erfordert dadurch etwas mehr Zeit. Hier ist eine Geheimkammer, die durch Links-springen erreicht werden kann.

Die Kugel mit Ihren Stacheln kann gedreht werden, indem Du den Block anpöckst.

Bewege die Kugel, um dieses Gebiet und befreie diese Kugel, die dann runter auf den Knopf fällt. Dadurch wird ein Block unter der Türe (F) auftauchen.

Mag-Minen-Kammer...

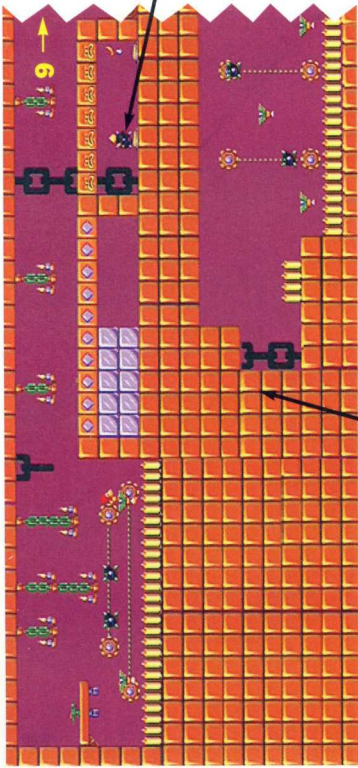


Wenn Du auf die Ein/Aus-Blöcke mit ihren Gesichtern einpöckst, machst Du die Mag-Mine auf Dich aufmerksam. Stehe also auf der Reihe mit den Blöcken ganz rechts. Ist die Mine nun recht nahe, laufe auf diesem Sims nach rechts und ziehe die Mine so mit nach rechts, schön im Schutz der Blöcke. Deaktiviere die Mine dann über dem Schalter durch Anpöcken des entsprechenden Ein/Aus-Blöcks. Du hast dann die gefährliche Mine dazu benutzt, um diesen Knopf zu betätigen.



ALFRED CHICKEN

Level 5 - Part 3



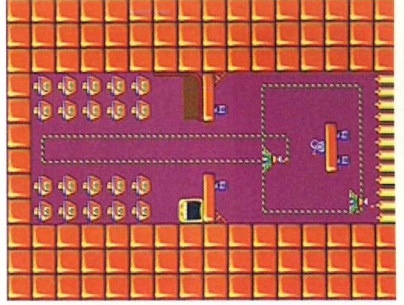
Und hier kannst Du die Mag-Mine wieder zu Deinem Vorteil nutzen. Ziehe sie wie gehabt unter den Ein/Aus-Blocken an. Deaktiviere dann die Anziehungskraft, genau über dem Schalten, um diesen zu betätigen.

Hier befindet sich eine geheime Passage. Du verschaffst Dir Zutritt, indem Du von möglichst weit links gegen die Blöcke springst. Da gibt es einen extra Alfred zu holen.

Durch diese Türe kommst Du in eine Bonus-Kammer, in der es natürlich so einiges zu holen gibt. Die Türe unterhalb bringt Dich in den anderen Abschnitt.

Nehme Dir für diesen Abschnitt Zeit. Springe immer nur dann, wenn die Kugeln im unteren Teil sind.

Bonus-Kammer...



Und wieder ein Bonusspiel! Dies bedeutet extra Leben und Aufstocken der Punkte.



ALIEN BREED II

In dieser phantastischen Folge von Team 17 erwarten Dich Horden von mörderischen Aliens. Wieder einmal wird es dem Interplanetarischen Korps überlassen, die 5. Alpha-Kolonie von der mörderischen Pest zu befreien.

Level 1

Auf diesem Level sind grüne Geldkarten verstreut. Sammle so viele davon, wie möglich. Sobald Du im Koloniegebäude bist, kannst Du Dir mit diesen Cashkarten Deine Ausrüstung zulegen.

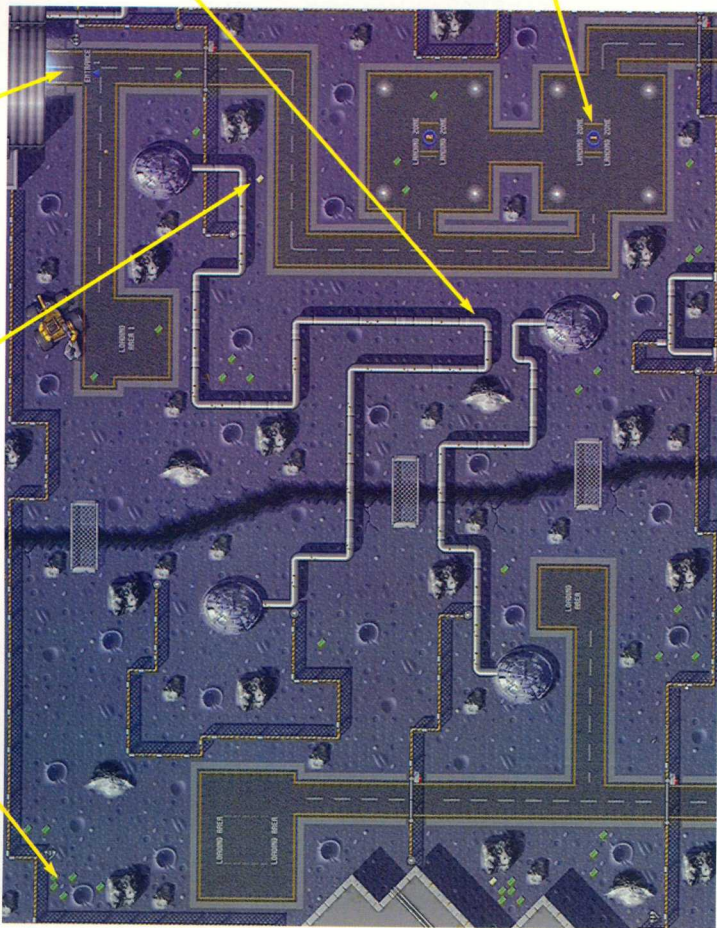
Die gelben Schlüsselkarten werden Dir Hunderte von Sicherheitstoren öffnen, auf die Du in der Kolonie stößt.

Das ist der Eingang zum Koloniegebäude und den Eintritt ins weitere Spiel.

Der Eröffnungsscreen sagt Dir zwar, daß der gesuchte Eingang der nördliche ist, aber nicht, daß es dort auch ein verschlossenes Tor gibt, hinter dem sich "etwas" verbirgt. Des Rätsels Lösung ist die Kluft zwischen den Rohren. Diese bringt Dich in die obere Hälfte des Bildes.

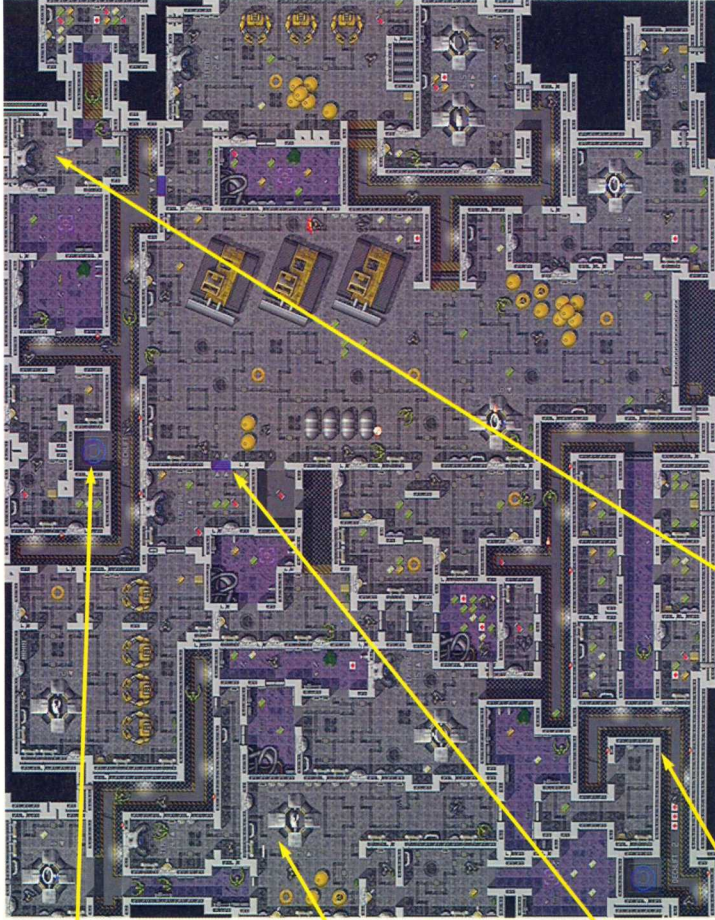
Sobald das Spiel startet, bemerkst Du Dich genau hier. Du kommst sofort unter den Beschuss der automatisierten Verteidigungskörper der Kolonie. Es scheint, als ob Ihnen die Munition nicht ausreicht. Es kommt noch schlimmer:

Bomben regnen von allen Seiten auf Dich herab. Du kannst natürlich zurückschleifen, aber es ist ratsam, Deine Munition bis später aufzuheben und Dich zu verdrücken.



ALIEN BREED II

Level 2



In den Koloniegebäuden angekommen, springst Du in den nächsten Deckflr. Du findest Dich nun auf dem Lagerlevel der Koloniegebäude.

Auf diesem Level müßt Du 8 Anti-Materie-Regler zerstören, die aufgrund von menschlichem Versagen sehr gefährlich und überaktiv geworden sind. Beim Zerstören des letzten Reglers wird eine Kettenexplosion ausgelöst, welche Dir nur wenig Zeit läßt, den Ausgang zu erreichen. Wenn Du diesen erst zum Schluss abschließt, kannst Du die kürzeste Route zu Deckflr. 2 und raus aus diesem Level nehmen.

Diese Türen lassen sich nur nach einer Seite öffnen. Die Pfeile zeigen Dir den Weg der Reise. Jeder Versuch, einen anderen Weg einzuschlagen, endet mit einem tödlichen elektrischen Schlag.

Du findest Dich in Deckflr. 2. Deinen einzigen Fluchweg aus diesem Level. Sobald die Kettenreaktion beginnt, flüchte Dich hierher.

Dies ist eine Station für den Koloniescomputer Intex 4000. Davon befinden sich mehrere auf jedem Level. Sie sind sehr wichtig für Deinen Weg durch die Kolonie. Um Dich einzuloggen, nähere Dich der Station und drücke die Leertaste. Folge dann den Anweisungen auf dem Screen. Lege Dir nun soviel wie möglich an Ausrüstung zu. Ein paar wirklich große Geschosse wären von großer Nützlichkeit!

Außer einem umfangreichen Depot an Munition, Schlüsseln, Erste-Hilfe-Kästen und extra Leben hast Du mit Hilfe vom Intex 4000 Zugang zu einem phantastischen Angebot an Waffen. Die effektivste und natürlich teuerste Waffe ist das sich selbst steuernde Missile-Geschütz. Dieses hat den tollen Vorteil, um Ecken schießen zu können.



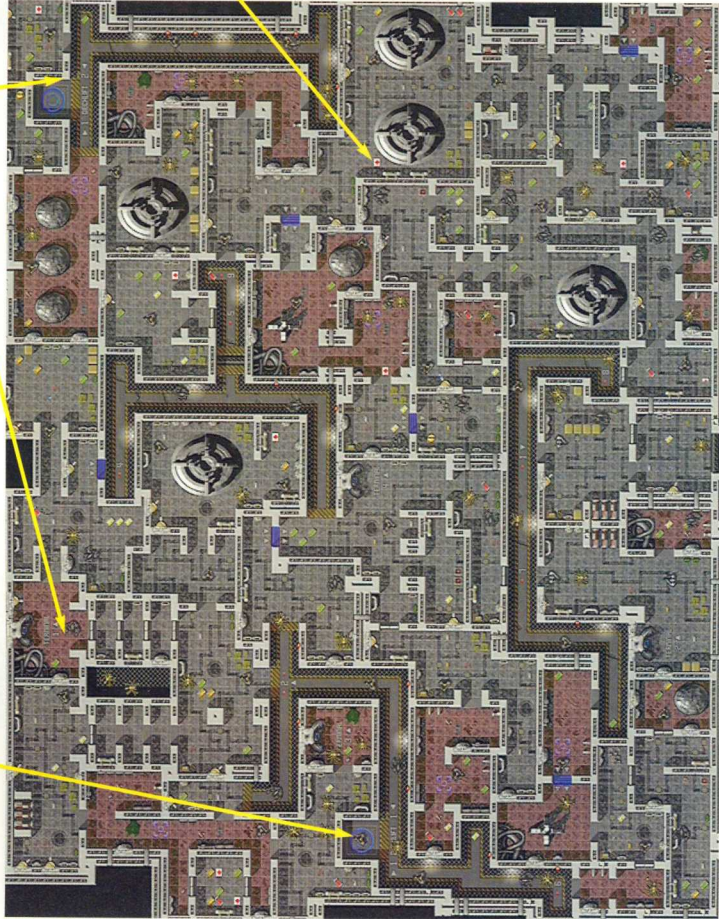
ALIEN BREED II

Level 3

Nachdem den Lagerlevel verlassen hast, triffst Du hier ein. Der Basiscomputer hat sich selbst von der Außenwelt abgeschnitten. Um Dein Raumschiff unter Kontrolle zu bekommen, mußt Du Station 1 orten und zerstören. Setze dafür eine neue tödliche Kettenreaktion in Gang.

Die schon vorher erwähnte Station 1 ist erstaunlich nahe beim Start des Levels angeordnet. Beachte die weite Entfernung vom Ausgang! Also stürze Dich nicht auf die Flammenwerfer und nimm Dir Zeit. Deine Route zum Ausgang des Deckkliffes & auszuarbeiten. Bei der Gelegenheit kannst Du Cash- und Schlüsselkarten sammeln.

Dies ist Deckkliff 2 - Dein Ausgang. Plane Deinen Weg sorgfältig.



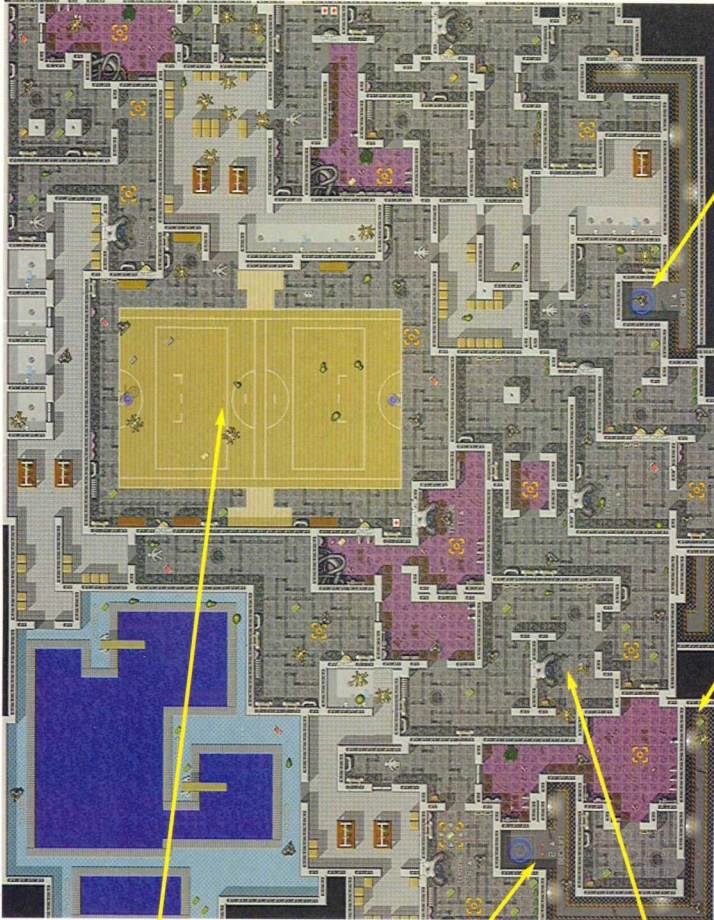
Dieses Mal bekommst Du die Effekte der unbarmherzigen Alienherden zu spüren. Aber diese brauchbaren Erste-Hilfe-Kästen machen Dich im Nu wieder kampfbereit.

Nun triffst Du zum ersten Mal auf eine Art von Alien - die Spinnen. Sie sind nicht so tödlich wie die Ausgewachsenen. Diese 8-beinigen Monster sind aber viel schneller. Feuert ein paar Schüsse nach vorne, während Du Dich fortbewegst und paß auf daß sie Dich nicht von hinten kriegen.



ALIEN BREED II

Level 4



Verweile nicht im Basketballfeld, da Du zu einer offenen Fläche angreifbarer bist. Sobald Du dort innenkommst, renne den Ausgang des Feldes unten rechts entgegen.

Deckkiff 2 ist Dein Ausgang. Hier gibt es keinen Countdown, Du hast reichlich Zeit, Deine Cashkarten einzusammeln.

Der Intex 4000 hat auf den nächsten 2 Leveln weniger Stationen, also solltest Du Dir alles, was Du benötigst, auf diesem Level beschaffen.

Hier befindet sich die spezielle grüne Schlüsselkarte.

Dieses Mal hat der Deckkiff Dich zum Erholungsdeck gebracht. Der Kolonieführer hat Intex 4000 mitgeteilt, dass er noch lebt und sich irgendwo auf diesem Level befindet. Er hat eine spezielle grüne Schlüsselkarte, die lebenswichtig für Dein Fortkommen ist. Finde die Karte und begebe Dich ohne Hast zum 2. Deckkiff.

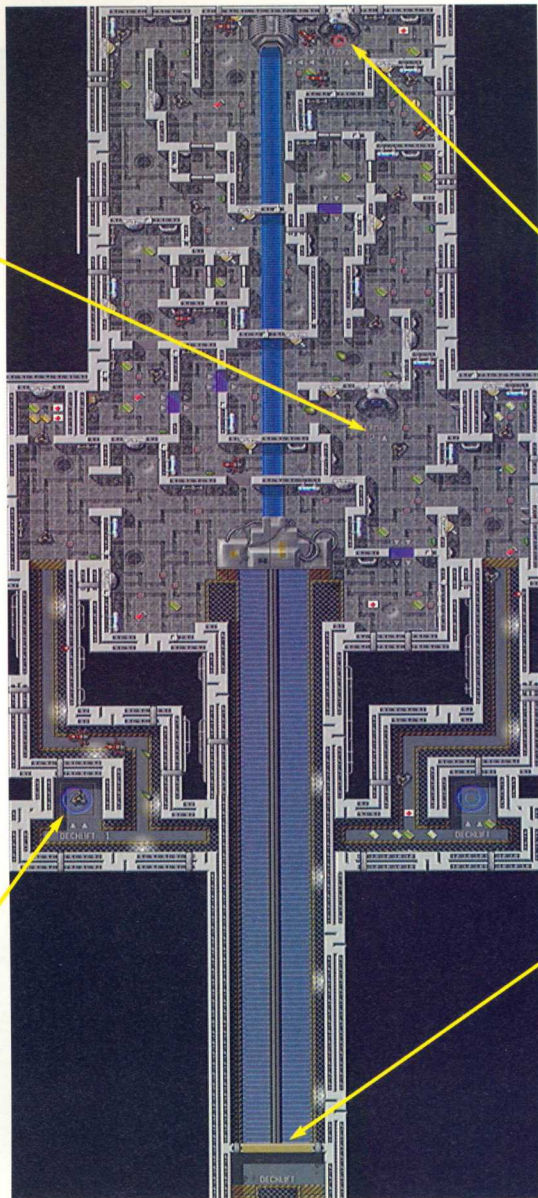


ALIEN BREED II

Level 5

Nachdem fast alles zerstört ist, befindetst Du Dich nun im zivilen Gebäude. Versuche nun, zum wissenschaftlichen Untersuchungsgebäude zu gelangen. Leider ist es verschlossen und der einzige Weg führt durch den Abfallbeseitigungsschacht, der durch die Mitte dieses Levels verläuft.

Dieses Level hat nur eine Arbeitsstation für den Intex 4000, der nächste Level hat gar keine. Also beschaffe Dir hier genügend Munition!



Scheid Du die obere Station aktiviert hast, laufe zum Ende des Schaftes. Obwohl sich der Boden in Richtung Decklift vorwärtsbewegt, mußt Du zusätzlich noch rennen.

Diese Station aktiviert die Abfallbeseitigungsmaschine, wenn Du Dich ihr nähерst.

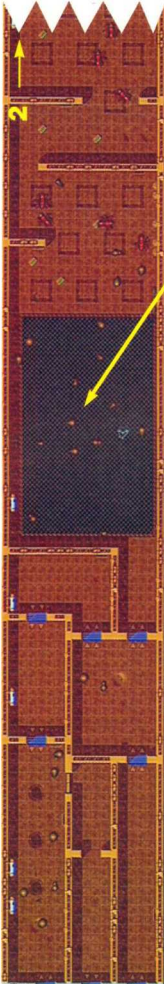


ALIEN BREED II

Level 6

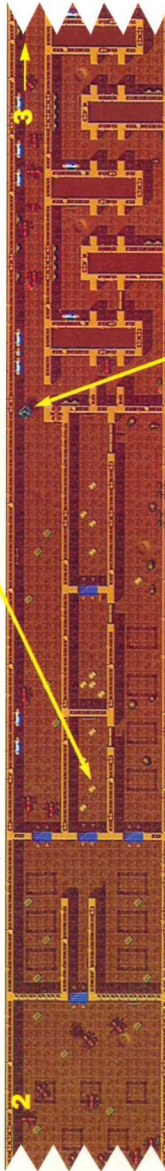


Dieser Level ist ein Stichenheitsschiff zwischenschen dem zivilen Gebäude und dem wissenschaftlichen Untersuchungszentrum. Dank all Deiner Mühe in den letzten 2 Levelen steht Dir nun eine Explosion bevor. Du mußt so schnell wie möglich den Decklift an anderen Ende erreichen.



Überquere diese offene Fläche am besten im Zick-Zack. Das scheint die auf Dich zielgesteuerten, sich jedoch langsam bewegenden Kleckse zu irritieren.

Es ist keine gute Idee, Deine Zeit mit dem Einsammeln von Geld- und Schlüsselkarten in diesen Räumen zu verschwenden.



Von dieser Stelle aus betrachtet, scheint der oberste Gang der schnellste Weg zu sein. Auf jeden Fall wirst Du hier viel größeren und schnelleren Aliens begegnen. Der untere Gang hat zwar einige Windungen, aber er erspart Dir auch Begegnungen.

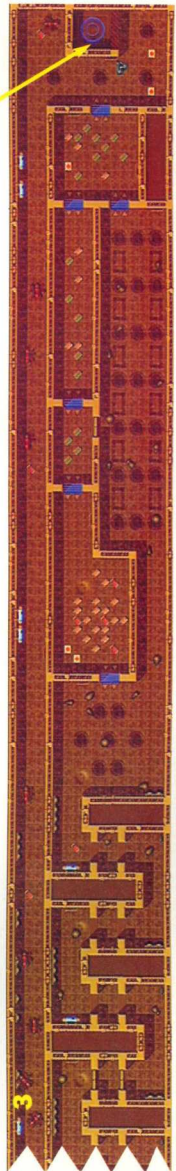
Dieser Decklift ist Dein Ziel.

CHEATS...

- 10 Leben 098654
- 50.000 Geldkarten 736363
- 50 Schlüsselkarten 378829

LEVEL CODES

- 2 353828
- 3 108383
- 4 370101
- 5 982822
- 6 847464
- 7 737373



ALIEN BREED II

Level 7

LEVEL CODES

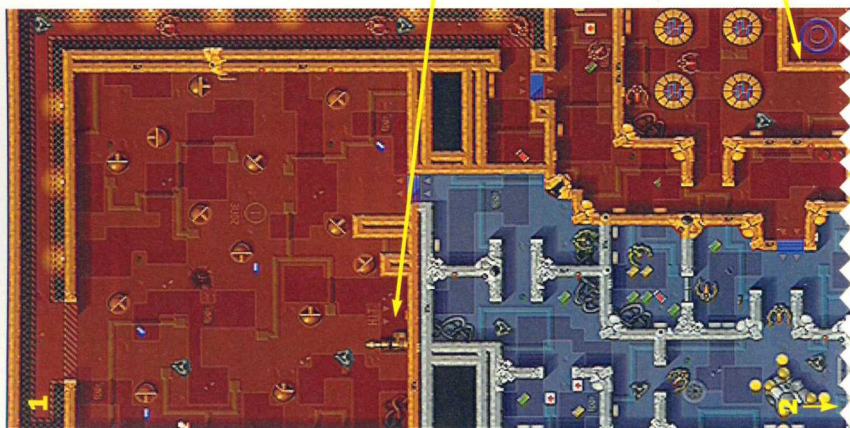
- 8 928112 13 101221
- 9 287364 14 103992
- 10 193831 15 998112
- 11 090921 16 125332
- 12 309383 17 091233

Hier befindet sich eine Laserkanone, die in 4 Richtungen gleichzeitig schießt. Sie feuert in regelmäßigen Abständen - gutes Timing ist alles, was Du brauchst, um vorbeizukommen.

Nachdem Du die Laserkanone ausfindig gemacht hast, kannst Du sie aktivieren. Richte dazu den Aktivierungsknopf nach rechts und feuere. Die rotierenden Laserkreise in der Luft erschweren die ganze Sache.

Du hast es nun bis zum wissenschaftlichen Untersuchungsgebäude geschafft. Deine Mission hier lautet: Fritche aus diesem Level, indem Du die Laserkanone im oberen Level auslöst und ein kugelsicheres Tor zerstörst. Nur so erzielst Du Zugang zum 2. Deckkiff.

Nachdem die Laserkanone aktiviert ist, steuere so schnell es geht auf den 2. Deckkiff zu.



ALIEN BREED II

Level 8

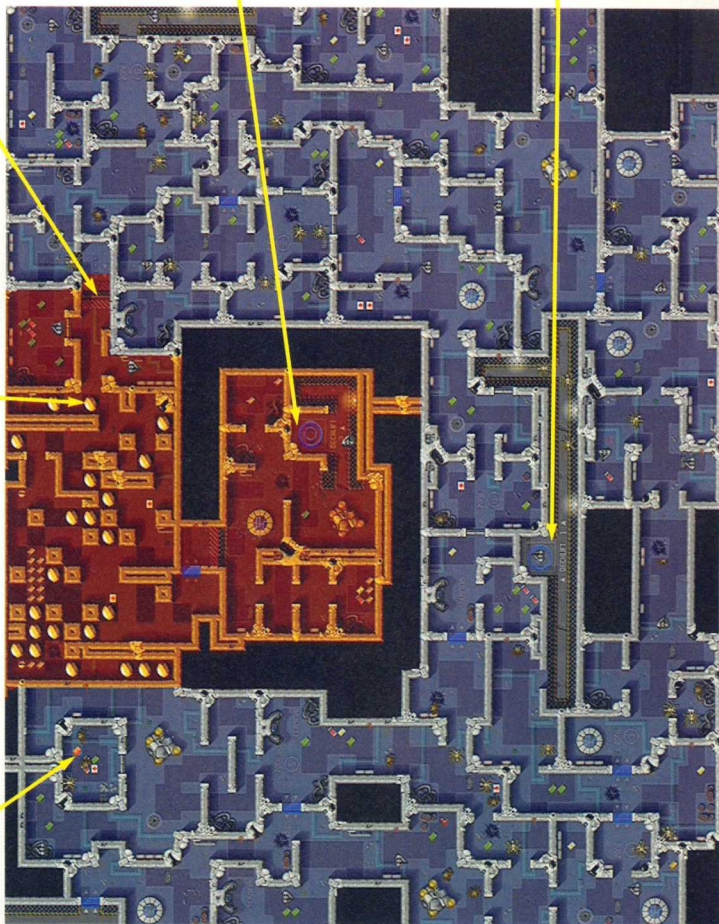
Hier befindet sich die rote Schlüsselkarte die Du suchst. Der Countdown läuft, sobald Du sie aufhebst.

Diese weißen Blöcke müßt Du zerstören, um das Labyrinth zu bewältigen und den Decklift zu erreichen. Versuche, den Blocken auszuweichen, da sie explodieren und Dich verletzen können.

Eine undurchdringbare Barriere versperrt Dir den Weg, bis die rote Schlüsselkarte eingesammelt hast.

Der Decklift ist wieder einmal Dein Ziel.

Starte von hier aus und versuche, die rote Schlüsselkarte im oberen linken Teil des Bildes zu bekommen. Sobald Du diese Karte hast, lauft der nächste Countdown, das heißt: Du müßt Deinen Weg durch den Level kennen, um den Ausgang rechtzeitig zu erreichen. Um die Dinge wieder einmal zu komplizieren, müßt Du ein explosives Wirrwarr bewältigen. Erst danach kannst Du den Decklift auf der mittleren Insel erreichen.



WIZ 'N' LIZ

Wiz 'n' Liz ist Action in Hochgeschwindigkeit, kombiniert mit versponnenen Zaubersprüchen. Dieses Spiel von Psychnosis ist wahrscheinlich eines der verzaubertsten Spiele, das je auf den Amiga kam. Nehme es Dir...falls Du kannst!

Das Land von Pum

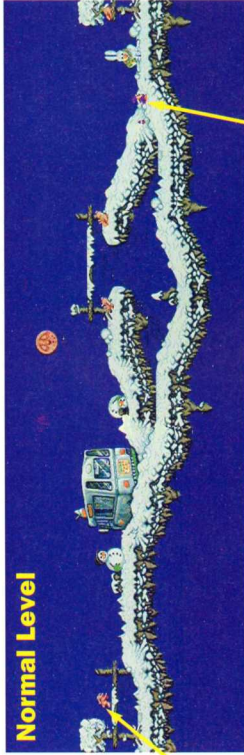


In einem Lande wie Pum fühlen sich Wiz und Liz wie zuhause. Benutze diesen Koochtopf, um die Früchte zu mischen und den entsprechenden Zauber herzustellen.

Diese Tür beinhaltet das Geheimnis der vier Edelsteine. Sammle alle vier und den Zauber, um einen großen Bonus zu erhalten.

Für jeden Level gebrauchst Du die gleiche Strategie. Du mußt jeden Hasen fangen, um einen Buchstaben freizulassen. Dieser stimmt mit dem oben angegebenen Wort überein. Wenn alle Buchstaben gesammelt sind, mußt Du die restlichen Hasen fangen, um den Level zu beenden.

Normal Level



Alle Levels des Spieles gehen in einem Kreis. Dies bedeutet, daß wenn Du lange genug in eine Richtung reist, wirst Du wieder am Anfang ankommen.

Bonus Level...



Die Bonusrunde ist ähnlich wie alle anderen Levels, außer daß Du die Kirsche nur einmal essen kannst. Du geringere Zeit hast, um den Level zu beenden, muß man dementsprechend schneller sein. Sammle

CHEATS...

Eintritt zu allen Wächern erhält man indem man folgendes Paßwort eingibt:
TCDT GBBS



WIZ 'N' LIZ

Zaubersprüche

Apfel	Erdbeere	Banane	Orangete	Karotte	Kohl	Mango	Zitrone	Zwiebel	Birne	Kirsche	Avocado	Pilz
Frucht- rocken Zauber	1 Punkt und 60 Sekunden	Leit- samer Timer	Tube Skiing	Früchte wenden zu Sternen	280 Sterne	280.000 Punkte	1 Sekunde und 300 Sterne	Keine Karte	50 Sekunden extra	Level aus- lassen	Extra Leben	Magic Sapphire
Toggie Grossland Tur	Doppelte Bonus	45 Sekunden extra	10.000 Punkte	5 Sterne	Toggie Snowland Tur	Ha, Ha	1 Stern	126 Sterne	200 Sterne	Zauber- spruch für mehr Früchte	Alle Bonus- Buch- staben	
180 Sterne	Doppelte Sterne	Tortise	Toggie Lunar- lands Tur	1 Stern und 10000 Punkte	Shadow Lands Tur	1 Sekunde extra Zeit	Ausman- dem- Himmel	20.000 Punkte	178 Sterne	Bounoi		
Mein Sohn und ich	What's that, Pong	Früchte in Punkte unwan- deln	40 Sekunden extra	Wabbit Invaders	Toggie Diamond Tur	100 Sterne	Sterne x 2 (Ein Level)	Magic Mushrooms	Finder			
Magic Ruby	Sturm- sches Wetter	Catch!	30 Sekunden extra	Zauber- Frucht- ha haltbarkeit	Nicht mal Frucht- ha Wurst	Toggie Desertland Tur	Extra wahllose Punkte	Keine sterben- den Hasen				
100.000 Punkte	Trip- a- Ton	Verwan- delt Früchte zu Zeit	Chance!	80 Sterne	Guesser	Extra Basta- wahllose Sterne	Bonus- Buchsta- ben un- tauschen					
78 Sterne	Wheel Spin	Toggie Tempoland Tur	Extra wahllose Zeit	Haufen Bananen	Magischer Edelstein	Double Time bonus (Ein Level)						
Time Doubler (nur ein- mal)	Grüne Hasen	Zauberer kauf	Konkuzius	Nichts!	Game Over?	Letter Basher						
Freund- zauber	Rote Hasen	Hinweis Punkte	Lebende Schlange	20 Sekunden	Toggie Treasureland Tur							
5.000 Punkte	Doppelte Hasen (nur ein- mal)	50 Sterne	Blasse Hasen	Stand- Test								
Wahllose Früchte	Splat these Dudsel	Über- hose nichts	1 Punkt									
Leiden offen (oder Punkte)	Magic Diamond	It's the Lemmings										
Öffnet den Ausgang (oder Punkte)	10 Sekunden extra											
Über- lösen Bonus- Buchstabe												

Zaubermischungen...
 Die Spielmethode für Wiz 'n' Liz ist von der Auswahl des Spielers abhängig. Es wäre Dir vielleicht lieber, nur die Früchte zu sammeln und die verschiedenen Verzäuberungen auszuprobieren und Dich einfach nur zu vergnügen. Solltest Du aber das Spiel zum Ende spielen wollen, müßt Du am laufenden sein. Du müßt in diesem Falle alle Levels mit einer atemberaubenden Geschwindigkeit beenden und Dich darauf konzentrieren, alle süßen Haschen zu fangen. Nach dem achten Level müßt Du einen der acht Wächter schlagen. Jedesmal wenn Du einen Wächter vernichtest, erhöht sich der Schwierigkeitsgrad der nächsten Welt.
 Gebrauche die oben angegebene Tabelle, um zu wissen, was Du mit den gesammelten Früchten machen kannst.



Creepy Clock...



Diese Uhr bewegt sich von links nach rechts, während das Pendel die ganze Zeit schwingt. Du mußt Dich beim Hochhängen konzentrieren sowie die herunterfallenden Zahn-ädeln vermeiden. Bleibe unter der Uhr, während gefeuert wird.

Freaky Flower...



Um die verrückte Blume zu schlagen, steil Dich zwischen die zwei Blätter am Ende des Stengels. Die Blume wird sich nach links und rechts bewegen und Du kannst nun Deine Energie loslassen, um sie zu schlagen.

Snake Eyes...



Vermeide den Schwanz der Cobra, vor dem feuere. Der Schwanz bewegt sich nach links und rechts sowie hoch und runter. Schieß die Schlangen, sobald den Schwanz auf der entgegengesetzten Seite des Bildschirms ist.

The Evil Oak...



Ähnlich wie der Kürbis, springt die böse Eiche hoch und runter. Vergiß es nicht, wenn Du Deine Energie losfeuerst. Vermeide die Eiche, die aus dem Baum fallen.

Deadly Dragon...



Hier ist einer der gefährlichsten Wächter. Er feuert nicht nur wie verrückt Flammen, aber besteht darauf, seine Spikes, die in der Erde stecken bleiben, fallen zu lassen. Sobald er damit fertig ist, kannst Du ihn zunichte machen.

The Gate Keeper...



Der Torhüter tötet Dich, indem er zwei seiner Zähne fallen läßt. Du mußt dies, während Du zurückfeuerst, vermeiden. Die Zähne, die gerade fallen werden, sind etwas niedriger als die anderen.

The Savage Pumpkin...



Sobald der brutale Kürbis auf den Boden zufliegt, erate, wo der Aufprallpunkt sein könnte (entweder links oder rechts) und warte auf der entgegengesetzten Seite, um Deinen Energie-geladenen Blitz loszulassen.



WIZ 'N' LIZ

Nebenspiele

Bounce...



Du musst zehn Hasen, solange wie möglich, jonglieren und Bonuspunkte in der Luft sammeln.

Catch...



Hier muß alles, was auf den Boden fällt, gefangen werden. Sobald Du zehn Hasen verfehlt hast, ist der Bonus zu Ende.

Chance...



Eines dieser Gewichte fällt, sobald Du einen der Icons sammelst. Tu es auf eigene Gefahr!

Finder...



Dies ist ein Spiel, wo eine Anzahl von Fruchtpaaren und Bonuse, versteckt sind. Du gewinnst, wenn du zwei gleiche aufgedeckt hast.

Goldrausch...



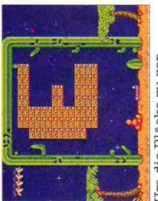
Um einen gescheiten Bonus zu erhalten, ist eine schnelle Reaktionsfähigkeit nötig. Du mußt die Kollonen vom hochsteigen hindern.

Guesser...



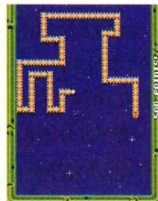
Nicht unbedingt: "Trivial Pursuit", jedoch müssen alle Fragen korrekt beantwortet werden um Sterne zu erhalten.

Letter Basher...



Um die Blocke zu zerstören, benutze die Plattform als eine Aufprallplatte für den Ball.

Lebende Schlangen...



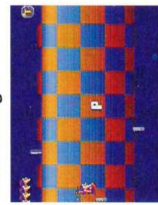
Lenke die Schlange den Zahlen entgegen um Deine Belohnung zu erhalten. Berühre nicht die Seiten oder Deinen eigenen Ende.

Splat those Dudes...



Du kannst zwanzig Tomaten benutzen, um die Gesichter dieser zwei Typen zu treffen.

Tube Skiing...



Hier mußt Du auf dem Rohr. Deine Bonusse sammeln. Schlag nicht die Hindernisse zu oft an.

Wabbit Invaders...



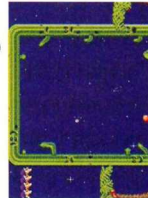
Wenn Dir Space Invaders gefallen hat, Dann wird Dich Wabbit Invaders entzücken. Ein losfeuern um Deine Punktezahl zu erhöhen.

Wabbitoids...



Kontrolliere Dich in der Mittenut und sammle die vorbeifliegenden Icons. Vermeide die Zähräder um am Leben zu bleiben.

What's that Pong?...



Für extra Punkte muß der Ball, der in der Luft gehalten ist, von den Wänden geprellt werden.

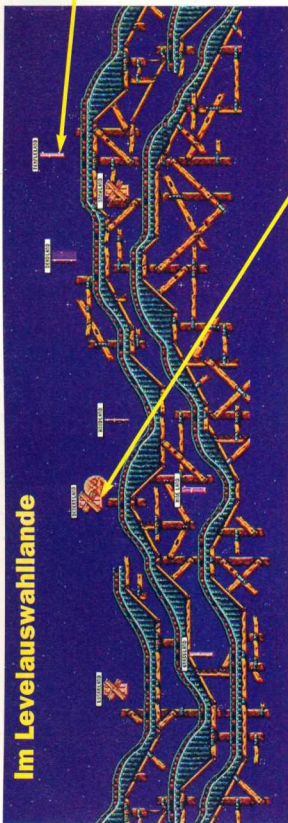
Wheelspin...



Spinn das Rad. Hier gibt es nur eine Chance, um den Gegenstand, vor dem das Rad anhält, zu sammeln.

Zauberladen

Im Levelauswahllande



Hier kannst Du in dem von Dir ausgesuchten Level durch die Thüren einsteigen. Sei vorsichtig, da Du nicht mit einem Zaubertrüch ein bereits geschlossenes Level wieder öffnest.

Versperrte Thüren, wie diese, sind schon beendet. Sobald Du im Level bist, kannst Du Dir dreißig Sekunden extra geben, indem Du AUFWÄRTS und den Feuer-Knopf drückst. Du erhältst den Bonus, sobald Du anfängst, die Hasen zu sammeln.

Zauberladen...

THE OLDE MAGIC SHOPPE

45	60	45	45	60	45	90	120	150	210	90	22	450	ERIT	401
----	----	----	----	----	----	----	-----	-----	-----	----	----	-----	------	-----

Solltest Du Dich in der Lage befinden, wo Du unbedingt die verschiedenen Zaubertrüch ausprobieren willst, aber feststellst, daß Du trotz Deiner harten Arbeit nicht die richtigen Früchte findest, dann wäre es Dir geraten, diesen Shop, mit den leicht erhaltlichen Äpfel und Bananen, auszumachen. Du mußt für die Gegenstände mit Sternen, extra Leben oder ungewollten Früchten bezahlen.

Der Tip Shop...

- A: Vergiß nicht, daß der Feuer-Knopf Dich durch die Platte fallen läßt.
 - B: Notiere die Paßwörter.
 - C: Du erhältst nie mehr als drei Minuten.
 - D: Die Früchte halten sich nur für drei Runden.
 - E: Sollte die Zeit auslaufen, dann suche den glänzenden Zeitball für extra Zeit.
 - F: Benutze Banane und Äpfel, um einkaufen zu gehen.
 - G: Stelle Dich unter die Blätter der erstreckten Blume, um geborgene zu sein.
 - H: Für eine Abwechslung: benutze einen Apfel, und eine Orange.
 - I: Um zu jeder Zeit auszuhören, drücke BSC.
 - J: Probiere eine Banane und einen Apfel um mehr Sterne zu erhalten.
 - K: Sei sicher, einen sterbenden Hasen zu reiten, sonst verlierst Du Hasen.
- alle Deine Buchstaben.
L: Vergesse nicht, daß Deine Fee Dir den kürzesten Weg zu einem sterbenden Hasen zeigt.
M: Für einen Mega-Bonus: sammle alle vier Edelsteine.
N: Benutze Du das Zauberwort, hast, läßt ein sterbenden Hase immer einen Buchstaben los.
O: Damit die Hasen mehr Wert haben, mische Dir einen hasenfarbenen Zaubertrüch.
P: Sammle alles für ein extra Leben in den Bonusrunde.
Q: Treffe Puiggas oft, für ein extra Leben, während "Spalt, These, Dudes".
R: Verbringe einige Zeit in "The Cour of Magic".
S: Um alles zu behalten, was Du trüdest, probiere ein paar Birnen.
T: Mische einen Pilz mit einer Banane, um ausnahmsweise eine längere Zeit zu erhalten.

CODES

Wie oft ist es Dir schon passiert, daß Du einfach mit einem Spiel nicht weiterkommst? Zu oft? Mach Dir keine Sorgen, es wird nie wieder passieren! Check' diese Liste, die mit Cheats, Tricks und Tips der Top Amiga-Spiele vollgespickt ist.

Alle Formate...

ACTION FIGHTER

Unendliche Leben und Energie

Gebe folgendes auf dem Bildschirm für die höchste Punktezahl ein: ZBACKDOOR. So erhältst Du unendliche Leben und Energie.

AFTERBURNER

Extra Leben

THUNDERBLADE eintippen, während das Spiel auf PAUSE ist. Betätige G und Du solltest mehr Raketen erhalten; N gibt Dir extra Leben und <OR> versetzt Dich von einem Level zum anderen.

AGONY

Vermehrte Waffen

Gib während dem Spiel FANTASY ein. Dies aktiviert F1-F5, sodaß Du Dir verschiedene Waffen aussuchen kannst. Um auf andere Levels zu springen, RETURN eingeben.

ALIEN STORM

Levels auslassen

Einfach F drücken, um auf andere Levels zu springen.

AMIGANOID

Paßwörter

Level 1 AF
 Level 2 HELLO
 Level 3 SIDE
 Level 4 BLOB
 Level 5 ACIEED
 Level 6 CHESS
 Level 7 CAR
 Level 8 ARROW
 Level 9 LUCK
 Level 10 HOUSE
 Level 11 FUN?
 Level 12 ROCKET
 Level 13 ANGLE
 Level 14 OLLE
 Level 15 GNU
 Level 16 CROSS
 Level 17 HOLE
 Level 18 CUBE
 Level 19 BOUNCE
 Level 20 FELLOW
 Level 21 CBM

Level 22 DISK
 Level 23 LABBY
 Level 24 DICE
 Level 25 LAST

APB

Tippe ALF auf der "High-Score" Tabelle ein, um unendliche 'Demerits' zu erhalten. Indem Du am Anfang des Spieles UP und FIRE drückst, ist es Dir möglich, an irgendeinem Tag bis zum 16. anzufangen.

ARKANOID

Extra Levels

Um auf 33 extra Levels spielen zu können, gib F3 für ein Einzelspiel oder F4 für ein Zwei-Spieler Spiel ein. Um Dir Deine gewünschte Kapsule auszusuchen, PAUSE und dann DSIMAGIC, eingeben. Die PAUSE abschalten, aber nicht RETURN betätigen; nun kannst Du Dir die gewünschte Kapsule aussuchen, indem Du den ersten Buchstaben der Kapsule eingibst.

ARKANOID 2

Levels auslassen

Dieses Ball- und Schlägerspiel beinhaltet 40 der gemeinsten Levels. Um unendliche Leben zu erhalten, tippe CAPSLOCK und DALEY88 ein. Um Levels auslassen zu können, gebe folgendes auf dem Titelbildschirm ein: PETERJOHNSONWANTS SCHEAT. Danach die S-Taste betützen, um in den gewünschten Level einzusteigen.

BACK TO THE FUTURE II

Pausiere das Spiel und tippe folgendes ein: THE ONLY NEAT THING TO DO. Nun erhältst Du unbegrenztes Leben. Um Levels auszulassen, SHIFT und Z Tasten betätigen.

BACK TO THE FUTURE III

Für unendliche Leben mußst Du, vor jedem Level, das Nachstehende eingeben:

Level 1 ROTTEN CHEAT
 Level 2 LOUSY CHEAT
 Level 3 LOW DOWN CHEAT

BATMAN THE MOVIE

Auf dem Titelbildschirm JAMMMMMM und dann F10 für Levelauswahl eingeben.

BATTLE ISLE

Paßwörter

Ein Spieler

16. CONRA
 17. PHASE
 18. EXOTY
 19. MOUNT
 20. FIGHT
 21. RUSTY
 22. FIFTH
 23. VESUV
 24. MAGIC
 25. SPACE
 26. VALEY
 27. TESTY
 28. TERRA
 29. SLAVE
 30. NEVER
 31. RIVER

Zwei Spieler

0. FIRST
 1. GHOST
 2. GAMMA
 3. MARSS
 4. EAGLE
 5. METAN
 6. FOTON
 7. POLAR
 8. TIGER
 9. SNAKE
 10. ZENIT
 11. DONNN
 12. VESTA
 13. DEMON
 14. GAINT

Special Levels

32. EUROP
 33. STORM

BOB'S BAD DAY

Paßwörter

1. ZAABCZOD
 2. ZBFBCYPD
 3. ZBFBCYOD
 4. ZXKBCXNB



CODES

...Alle Formate...

5. YBFCYQD
6. YCKCCXP
7. YCKCDXOE
8. YPCDWNE
9. XBFCDYQE
10. XCKCKXPE
11. XCKDDXOE
12. XDPDDWNE
13. WCKDEXQF
14. WDDEWPF
15. WDPDEWOF
16. WEAEVNF
17. VBFEEXPF
18. VCKEEXPF
19. VCKEFOXG
20. VDEFWNG
21. UCKFFXQG
22. UDPFFWPG
23. UDPFFWOG
24. VEAFYNG
25. TCKFGXQH
26. TOPGGWPH
27. YOPGGWOH
28. TEAGGVNH
29. SDPGGWQH
30. SEAGGVPH
31. SEAHHVOI
32. SFFHHUNI
33. RBFHHYQI
34. RCKHHPXI
35. RCKHHXOI
36. RDPHHWNI
37. OCKIIXQJ
38. QDPIIWPJ
39. QDPIIWOJ
40. QEAIIVNJ
41. PCKJIXQJ
42. PDPJIWJP
43. PDPJJWOK
44. PEAJJVNK
45. ODPJJWQK
46. OEAKJVPK
47. OEAKJVOK
48. OFFKJUNK
49. NCKKKXOI
50. NDPKKWPL
51. ICKONXQO
52. IDPONWPO
53. IDPPNWPO
54. IEAPNVNO
55. HCKPOXP
56. HDPPWPP
57. HDPPWOP
58. HEAQOVNP
59. GNDQOWQP
60. GEAQOVNP
61. GEAQUPVQ
62. GFFQPUNQ

81. FCKRPXQQ
82. FDP RPWPQ
83. FDP RPWQO
84. FEARPVNE
85. EDPRQWQR
86. EEASQVPR
87. EEASQUNR
88. EFFFQUNR
89. DDPSQWQR
90. DEASQVPR
91. DEATRIVOS
92. DFFTRUNS
93. CEATRIVOS
94. CFFTRUPS
95. CFFTRUOS
96. CGKURTNS
97. BCKUSXQT
98. BDPUSWPT
99. BDPUSWOT
100. BEAUSVNT

BATTLE SQUADRON

Es mag vielleicht eine kurze Schlacht sein, aber auf jeden Fall eine gute. Für Unschlagbarkeit, CASTOR während dem Spiel eintippen. Der Bildschirm wird Grün anlaufen und damit wird Dir bestätigt, daß Du nun unendliche Energie hast. F6-F10 ermöglicht Dir Waffenauswahl und F1-F5 verändert die Power-Stufe. Wenn Du ELECTRONIC eintippst, kannst Du das Spiel an die verschiedenen Stufen angleichen. F1-F6 verändert die Schußreichweite und F7-F10 ermöglicht Waffenauswahl.

CABAL

Das Fadenkreuz kann auch während PAUSE bewegt werden, um Bösewichte zu erschießen, nachdem das Spiel wieder anfängt. Gib SCHLIKA für unendliche Leben und F2 für Levelauswahl während dem Spiel ein.

CAPTAIN PLANET

Auf dem Levelauswahl-Bild tippe GO und PLANET ein. Wenn das Spiel anfängt, F10 und RETURN drücken, damit Du Deinen gewünschten Level aussuchen kannst.

CAMPAIGN

The Ram
Solltest Du Dich in der Lage befinden, wo Du in der Unterzahl bist, dann benütze Deine Geschwindigkeit, um die anderen Panzer zu rammen; am besten von hinten oder der Seite.

CHAMPIONS MANAGER '93

Einfaches Gewinnen

Entscheide Dich für die 4-3-3 Formation und wechsele dann die Spieler zu einer 1-4-5 Formation und, indem Du mit langem Schüssen weiterspielt, solltest Du das Spiel ohne Schwierigkeiten gewinnen.

CHUCK ROCK

Nimm eine Reise zur Vergangenheit, mit Bernard Manning aus dem Steinzeitalter. Um Chuck beim rausschmeißen der Dinosaurier zu helfen, haben wir ein paar Codes, um Euer Leben zu vereinfachen.

Während der Musik auf dem Titelbild, tippe ESTRANO ein, um den fliegenden Mode zu aktivieren; MORTIMER um Zonen auszulassen (benütze die Tasten 1-4); FAST AIN'T THE WORD für unendliche Energie; und UNCLE SAMS für unendliche Leben.

CHROME

Paßwörter

1. START
2. TRUTH
3. JELLY
4. STORY
5. CLOUD
6. MOUSE
7. HUMAN
8. FLOOR
9. PAPER
10. EARTH
11. SPACE
12. GENAM
13. APPLE
14. JUICE
15. CHESS
16. WORLD
17. AUDIO
18. LOGIC
19. TITLE
20. VENUS

DAYS OF THUNDER

Fliegen

Pausiere das Spiel und gib COMEFLYWITHME ein. Indem Du jetzt den Joy-Stick zurückziehst, kannst Du nun fliegen. Benütze den FIRE-Knopf um vorwärts zu kommen.

DEFENDER 2

GOATY während dem Spiel eingeben, um die Entdeckung der Zusammenstöße



CODES

... Alle Formate...

zu vermeiden; RAVEN für die 1-Taste eingeben um Unzerstörbarkeit zu erhalten; N für Levelauswahl und D um in den ersten 23 Levels mit Auto-Pilot fliegen zu können.

DESERT STRIKE

Paßwörter

Auf den Access Code TQQQLOM für fünf Leben oder BQQQAEZ für zehn Leben eingeben. Jetzt entweder die erste Mission anfangen oder gleich zu den Access Codes gehen, um andere Levels auszulassen.

Levels

Level 2	LQJAQRJ	Scud Blaster
Level 3	TLJOAQ	Embassy City
Level 4	JTEKOMK	Nuclear Storm

DRAGONS'S LAIR

Nachdem die Credits abgelaufen sind, warte, bis Dirk über die Bergkette gelaufen ist, dann halte ESC, R, 7, L, N und / Taste gedrückt, damit das Spiel alleine weitermacht.

DRAGON'S LAIR II

Bevor das Spiel anfängt, tippe GET MORDROC DIRK ein, um alles einfacher zu machen. Drücke FIRE, um das Spiel anzufangen.

DRAGON'S LAIR III

Solltest Du das Spiel zu Ende spielen wollen, dann gib TIME0 (eine Null anstatt 'O') ein, während dem Titelbild. Das Spiel kann nun ohne Unterbrechungen gespielt werden.

DYNABLASTER

- 1.1 UKCLMNKT
- 1.2 UAGWIQNE
- 1.3 UAGWIJNA
- 1.4 UANWIENE
- 1.5 MUVWLGPL
- 1.6 UKRLMTKV
- 1.7 UAGWGINA
- 1.8 UANWIQNZ
- 2.1 UANWQVNA
- 2.2 MUBWNENC
- 2.3 URKLNKGT
- 2.4 UANWQQNE
- 2.5 UKCLNBKT
- 2.6 MUBNINC
- 2.7 UKRLEHKT
- 2.8 VANWQUNZ
- 3.1 UANWIPNA
- 3.2 UAGWIPNE

- 3.3 UAGWGWJNA
- 3.4 UANWIENE
- 3.5 MUVWLOPT
- 3.6 UKELPHLV
- 3.7 UAGWGENA
- 3.8 UANWIPNZ
- 4.1 UANWQQPA
- 4.2 MUBWNNNEC
- 4.3 UKRLNLHT
- 4.4 UANWQIPE
- 4.5 UANWQSPA
- 4.6 UAGWQSPE
- 4.7 MUBWNLZT
- 4.8 UKCLNNHL
- 5.1 UANWIJPA
- 5.2 UAGWIJPE
- 5.3 UAGWQQPA
- 5.4 MUVWLGEC
- 5.5 UKCLPMHT
- 5.6 UAGWGIPE
- 5.7 UAGWGSRA
- 5.8 UANWIJZP
- 6.1 MUVWNSZC
- 6.2 UKRLHGHV
- 6.3 UAGWBVPA
- 6.4 UANWQEPE
- 6.5 UANWMBOPA
- 6.6 MUBWNOET
- 6.7 UKRLEBHT
- 6.8 UAGWBEPA
- 7.1 UANWGWPA
- 7.2 UAGWGVPE
- 7.3 MUBWLSZT
- 7.4 UKCLPHHV
- 7.5 UANWGEPA
- 7.6 UAGWGEPE
- 7.7 UAVWIOTA
- 7.8 MUVWLEEG
- 8.1 UKCGNNKT
- 8.2 UAGRQJNA
- 8.3 UAGRQQNE
- 8.4 UANRQINE
- 8.5 MUGWNGPC
- 8.6 UKRGNTKV
- 8.7 UAGRBINA
- 8.8 UANRQQNZ

EPIC

Power-Up

Drücke RUNTER, RECHTS UND <ENTER> für erhöhte Energie, Schilde und Waffen.

FALCON

Falls Deine Munition zu einem Ende kommen sollte, drücke CTRL und X während dem Spiel, um 500 Kanonenbomben und neun Seitenflügel-Raketen zu erhalten.

FLASHBACK

Paßwörter

	Easy	Normal	Hard
Level 2	SPIN	BURN	YOUR
Level 3	KAVA	EGGS	LINE
Level 4	HIRO	GURT	NEST
Level 5	TEST	CHIP	LISA
Level 6	GOLD	TREE	MARY
Level 7	WALL	BOLD	MICE

FRONTIER: ELITE 2

Schnelles Geld

1. Fang am Mars an und verkaufe Deine IMW Strahlenlaser.
2. Kaufe eine extra Passagierkabine.
3. Geh zur Anzeigetafel.
4. Nimm einen Passagier mit.
5. Geh zum Schiffhof und schau Dir die neuen und gebrauchten Schiffe an.
6. Kaufe den interplanetären Shuttle (drücke <1>)
7. Wiederhole 1-6 sooft wie Du willst.
8. Nun werde ein Taxi, indem Du Passagiere hinnimmst, wo sie wollen.
9. Wenn Du viel Geld hast, kaufe das größte Schiff und alle Neuheiten, um damit Chaos zu verursachen.

GODS

Paßwörter

Es könnte sein, daß dies nicht auf jeder Kopie funktioniert, aber wenn Du SORCERY eintippst, erhältst Du unendliche Energie.

GUY SPY

Um Guy beim Vernichten von Von Max zu helfen und den Ausgang der Geschichte zu sehen, gib 'getvonmaxguy' ein und drücke RETURN. Nun F1 drücken und das Spiel spielt vom Anfang zum Ende. Du kannst Dich entspannen und einfach zuschauen.

HISTORY LINE 1914-1918

Paßwörter

Level 1	PULSE
Level 2	GOOSE
Level 3	SPORT
Level 4	BIMBO
Level 5	TEMPO
Level 6	BARON
Level 7	BUMM
Level 8	LEVEL
Level 9	TOXIN
Level 10	PRINC
Level 11	CLEAN
Level 12	XENON



CODES

...Alle Formate...

- Level 13 SIGNS
- Level 14 HOUSE
- Level 15 SIGMA
- Level 16 SEVEN
- Level 17 ZOMBI
- Level 18 MOVIES
- Level 19 BLADE
- Level 20 ZORRO
- Level 21 STONE
- Level 22 MOSEL
- Level 23 ORDER
- Level 24 SODOM

IMPOSSAMOLE

Paßwörter

LUMBAJAK- verdoppelt die Länge von Monty Mole's Energiebalken.
HEINZ- gibt Monty drei Energiebalken
ANNFRANK- tankt neue Energie auf
OUCHOUCH- ermöglicht Monty, auf dem Wasser zu laufen.
COMMANDO- Du hast nun unbegrenzte Zeit.

JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER

Während dem Spiel, wähle Trick Shot Mode und drücke F7, F4 und F1 in dieser Reihenfolge. Du hörst einen doppelten Klick. Gehe zum Hauptmenü und SELECT DEMO MODE. Du hast nun eine neue Auswahl: SO A 147 BREAK. Benütze diesen Code, um dem Computer bei einem perfekten Spiel zuzuschauen. O.K. es hilft Dir nicht viel, aber es macht einfach Spaß! Solltest Du ein Foul schießen, drücke beide Knöpfe auf der Mouse, damit der Computer nicht übernimmt.

JAMES POND 2:

Robocod aga

Cheat Menu

Um den Cheat-Screen zu aktivieren, O.S. FRIENDLY eintippen und dann <M> drücken.

LEMMINGS

Paßwörter

FUN

- 1. START LEVEL
- 2. IJHDJBCCW
- 3. NHLDHBADCR
- 4. HLDHBIINECK
- 5. LDHBAJFCT
- 6. DHBIIJLLGCM
- 7. HCAONLLHCV
- 8. BINLLDHICS

- 9. LEKHMJLJCO
- 10. IKHMDLCKCT
- 11. NHMDHBALCK
- 12. HMDHBMCT
- 13. OLHCAJNNCJ
- 14. DHBIIJLMOCV
- 15. HBANLMDPCS
- 16. BINMDHQCL
- 17. BAJHLFHBDO
- 18. IJHNNLBCDV
- 19. NHLFHBADDU
- 20. HLFHBIINEDN
- 21. LFBHAJLFDW
- 22. FHBIIJLLGDP
- 23. HBANLLFHDM
- 24. BINLLFHIDV
- 25. BAJHMFHJDX
- 26. IJHMFJBKDO
- 27. NHMFHBBALDN
- 28. HMFHICOMDY
- 29. MFHBAJNDP
- 30. FHBIIJLMODY

TRICKY

- 1. HCEININPOX
- 2. BINLMFJQDDQ
- 3. BALHLDIBEO
- 4. IJHLDIBCEX
- 5. OHLICEDES
- 6. HLDBIINEEN
- 7. LDIBAJLFEW
- 8. DIBJLLGEP
- 9. IBANLLDHEM
- 10. BINLLDIEV
- 11. CAJJMIDJEK
- 12. IJHMDIBKEQ
- 13. NHMDIBALEN
- 14. HMDIBINMEW
- 15. MDIBAJLNEP
- 16. LMBIJNOOEY
- 17. IBANLMDPEV
- 18. BINLMDMQES
- 19. BASHLFIBFR
- 20. IJHLFIBCFK
- 21. NHLFIBADFX
- 22. HLFIBINEFV
- 23. NNIBAJJNFV
- 24. FIBJLLGFS
- 25. IBANLLFHFP
- 26. BINLLFIIFV
- 27. CAJHMFJMFJF
- 28. IJHMFIBKFT
- 29. NHMFIBALFQ
- 30. HMFIBINMFJ

LEMMINGS 2

Cheat auf allen Levels

Betätige LOAD und dann CANCEL, um

die Musik auszuschalten, dann an allen vier Ecken des Bildschirms klicken, bis Du die Worte "Let's go" hörst. Du kannst nun auf jedem beliebigen Level mit 60 Lemmings anfangen.

LIONHEART

Unendliche Leben

An beliebiger Stelle des Spieles, pausiere das Spiel, dann drücke <CTRL> und <HELP> zur gleichen Zeit, um unendliche Leben zu erhalten. Du kannst auch Valdyn in den Mouse-Pfeil umwandeln, indem Du <CTRL> drückst. Dies bedeutet, daß Du ihn irgendwohin im Level bewegen kannst, indem Du die Mouse benützt. Wenn Du beide Knöpfe der Mouse drückst, fällt er wo Du ihn willst.

LOTUS TURBO CHALLENGE 2

Es gibt einfach kein besseres Wettrennen als Shaun Southern's Meisterstück, außer vielleicht Core's Jaguar. Gib DUX ein für das Carnival Duckblasting Spiel. Wenn Du DEESIDE eintippst, kannst Du Dich für die nächste Stufe qualifizieren, sollte der Timer auslaufen. Um in verschiedene Stufen zu kommen, gib folgende Codes ein.

- Waldstrecke - No code
- Nachtstrecke - TWILIGHT
- Nebelstrecke - PEA SOUP
- Schneestrecke - THE SKIDS
- Wüstenstrecke - PEACHES
- Autobahnstrecke - LIVERPOOL
- Sumpfstrecke - BAGLEY
- Sturmstrecke - E BOW

MEGA WORM

Paßwörter

- Level 5 MASTERS OF WAR
- Level 10 DESOLATION ROW
- Level 14 IDIOT WIND
- Level 18 FOREVER YOUNG
- Level 22 LENNY BRUCE
- Level 25 HURRICANE
- Level 28 JOKERMAN
- Level 30 SHOOTING STAR
- Level 32 DARK EYES
- Level 34 TRUST YOUR EYES
- Level 36 MAN OF PEACE
- Level 38 MOONSHINER
- Level 40 GOLDENLOOM
- Level 41 UNION SUNDOWN
- Level 42 LAY LADY LAY
- Level 43 PRECIOUS ANGEL



CODES

...Alle Formate...

Level 44 SLOW TRAIN
 Level 45 SOLID ROCK
 Level 46 HEART OF MINE
 Level 47 FOOT OF PRIDE
 Level 48 ISIS
 Level 49 GATES OF EDEN

MEGA-LO-MANIA

Paßwörter

2nd Epoch BNAYABDUNBHV
 3rd Epoch COVCPMJVEBL
 4th Epoch WKCCHEUKNL
 5th Epoch GATAVRXRONT
 6th Epoch WWKDXGPXDBZ
 7th Epoch KUUCTOPLGHV
 8th Epoch PEHAJBPKZAQ
 9th Epoch GYJDHPNFHN
 Mother Battle TJLBVSNNIGD

MENACE

Folgendes eingeben:
 XR3ITURBONUTTERBASTARD und Du erhältst unendliche Energie sowie neue Munition für Deine Kanonen und Laser. Der Code muß auf jedem Level eingegeben werden.

METAL MASTERS

Bloß F4 drücken, um Deinen gegnerischen Roboter zu erstarren, damit Du ihn ordentlich verhauen kannst.

MIDNIGHT RESISTENCE

Diese Schießerei kann eine ziemlich schwere Herausforderung darstellen. Also, hier ist ein Cheat, der Dir unbegrenzte Leben gibt. Pausiere das Spiel und folgendes eingeben: IT'S EASY WHEN YOU KNOW HOW. Sollte dies nicht funktionieren, dann probiere diesen Code: SIAMESE

MIDWINTER 2

Um die ganze Insel zu besetzen, brauchst Du nur neun gefangenzunehmen, nämlich LOBOS, NDOLA, CAMARGO, MAKAT, DHAFIA, GHAZZAL, DJOUM, SATARA und SIKASSO.

PACLAND

Für unendliche Leben AVALON eingeben.

PINBALL FANTASIES

Billionen von Punkten
 Hier ist ein brauchbarer Cheat, um Deine Punktzahl reichlich zu erhöhen.

Gehe zu einer gewünschten Tabelle und entscheide Dich für die Acht-Spieler-Option. Wenn nun Spieler Zwei seine erste Million erreicht, wird er mit zwei Millionen belohnt und Spieler Drei erhält drei Millionen usw.

PREMIER MANAGER

Einarmiger Bandit

Telefoniere 000123 für den Banditen, Cheat1, der wie ein Spielautomat ist. Betätige die Lückentaste für START und F1, F2, F3 für HOLD. Du kannst ein Super Team gewinnen (drei Totenköpfe), eine Million gewinnen (drei grüne CASH Zeichen) oder eine Million verlieren (drei rote CASH Zeichen). Dein Stadion könnte sogar demoliert werden (drei Stadionzeichen mit einem Bulldozer) oder Du könntest ein Stadion gewinnen (drei Stadions). Da sind auch haufenweise andere Überraschungen, die Du gewinnen oder verlieren könntest.

PREMIER MANAGER

Power your team up

Geh zum Telefonbildschirm und wähle 781560. Zu Deiner Überraschung wirst Du feststellen, daß Deine Spieler jetzt maximale Punkte für Handlung, Angriff, Paß, Schießen und Stamina erhalten.

RAILROAD TYCOON

Halte die SHIFT-Taste gedrückt, bis ein Dollar-Zeichen erscheint. Dann drücke 4 und verdiene ein Haufen Geld - funktioniert nur, wenn Du auf dem Hauptkontinent bist.

REALMS

Belagere eine Stadt des Gegners mit einer riesigen Armee. Warte, bis die Stadt unbewacht ist, sodaß Du hineinstürmen kannst.

ROAD RASH

Hier ein Tip, um bessere Motorräder zu erhalten:

PANDA 600	00000 00J00 102VS 21JUD
BANZAI 750	00000 00J01 113BT 22KDP
KAMAKAZE 750	00000 00S20 117H5 33UV1
SHURIKEN 1000	00000 01421 109G5 448VN
FERRUCI 850	00000 01420 019G5 457VO
PANDA 750	00000 01S91 00EGJ 567HM
DIABLO 1000	00000 01S90 10EGJ 576IK

SLEEP WALKER

Paßwörter

Typ:
 DINGADINGDANGMYDANGALONGLI
 NGLONG auf dem Titelbild. Dann <M> für die Karte, <RETURN>, um Levels auszulassen und <TAB>, um die Schlafbalken aufzufüllen.

SIM CITY

Bevölkere Deine Stadt

Wenn Du nicht mit Deinem Geld zurechtkommst, dann setze die Steuer auf 0% für das ganze Jahr, außer im Dezember, wo Du sie auf 20% erhöhst und somit haufenweise Geld machst, da jeder in die Stadt zieht.

STREET FIGHTER 2

Unendliche Energie

Selekt ein Ein Spieler Spiel und setze den Cursor über BLANKA. Das Wort PATIENCE langsam für unendliche Energie eingeben, oder PAUSE während einem Zwei Spieler Spiel und 7KIDS und EXIT. Beide Spieler können nun den gleichen Charakter spielen.

SUPERCARS

Tippe einen dieser Codes, anstatt Deinen Namen, ein. RICH - gibt Dir 50000 Kredite. ODIE - Level 1. BIGC - Level 3. POOR - Level 4.

SUPERCARS 2

Trage den Namen des ersten Spielers als WONDERLAND, den Namen des zweiten als THE SEER ein, um maximale Waffen zu erhalten. Du qualifizierst Dich somit auch für Wettrennen, ohne das Spiel beendet zu haben.

SYNDICATE

Am Leben bleiben

Wenn Du auf den späteren Levels haufenweise feindliche Agenten bekämpfen mußt, dann benütze die folgende Taktik: Schieß den ersten Agenten, den Du siehst und er wird eine Zeitbombe fallen lassen. Warte, bis die nächsten Agenten erscheinen, dann schieße auf die Zeitbombe. Dies wird alle anderen Agenten töten, die dann auch ihre Zeitbomben fallen lassen. Somit kannst Du im gleichen Verfahren weitermachen, bis alle tot sind. Um ein Haufen Geld zu erhalten, geh auf



CODES

...Alle Formate

eine Mission und dann vernichte jede Bedrohung sowie feindliche Agenten, Polizei und Wächter. Geh nun zu einer ruhigen Ecke und lasse Deinen Amiga über Nacht an. Wenn Du nun zurückkommst, wirst Du einen Haufen Geld für Erforschungen haben.

Paßwörter

Trage diese Codes auf dem Gesellschaftsnamen-Konfigurations-Bildschirm ein.

NUK THEM - Du kannst in jedem Land anfangen.

OWN THEM - Alle Länder gehören Dir.

MARKS TEAM - Gibt Dir ein super Team mit den besten Männern, viele Cyborgs und alles ist schon erforscht.

MIKES TEAM - Normales Team

WATCH THE CLOCK - Zeit vergeht schneller. Brauchbar während Erforschungen.

ROB A BANK - Du hast nun \$10 Millionen.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Wenn Du nach dem Sicherheits-Code gefragt wirst, dann gib die Nummer 8859 und 1506 für den zweiten Versuch ein. Für den dritten Versuch, tippe den richtigen Code ein. Nun kannst Du HELP eingeben und erhältst somit unendliche Leben.

TERMINATOR 2

Auf jeden Fall Amie's bester Film - es ist schade, daß das schreckliche Ocean-Spiel nicht die gleiche Auszeichnung erhalten kann. Immerhin, falls Du Schwierigkeiten mit den Feinden hast, pausiere das Spiel und betätige FIRE und Du wirst feststellen, daß wenn Du ESCAPE drückst, Du jetzt Levelauswahl hast.

3-D POOL

Trickschüße

1. 0768 024 63 10
2. 1002 041 63 09
3. 0032 100 63 00
4. 0962 024 63 00
5. 0512 024 63 10
6. 0405 060 63 20
7. 0018 061 63 20
8. 0771 099 56 12
9. 0932 024 63 11
10. 0927 027 63 20
11. 0751 100 16 20
12. 0916 025 55 10
13. 0004 054 58 20
14. 0864 100 63 10
15. 0084 076 12 00

16. 0880 048 39 20
17. 0372 100 63 10
18. 0512 100 63 10
19. 0601 024 63 20

THEATRE OF DEATH

Paßwort

Benütze folgendes Paßwort, um im Theatre of Death Lunar Missions anzukommen: 5640531D482C3

THE CHAOS ENGINE

Paßwort

Für viele Leben und volle Kraft, benütze diese Codes auf die Paßwörter:

Welt Zwei - BZPBK81FH81

Welt Drei - D5FBKRW1FH75

Welt Vier - SDTBK4J2G3GW

TOKI

Falls Du mal was anderes ausprobieren willst, dann trage KILLER, während Du für unendliche Leben spielst, ein. Nun kannst Du F1-F6 für Levelauswahl benützen.

TRODDLERS

Hier sind die Levelcodes für den wohlgefälligen Lemmings-inspirierten Rätsler von Storm.

1. BUILT
2. NOSWEAT
3. PYRAMID
4. CLEAROUT
5. SPHINX
6. QUARTET
7. CENTERIN
8. REDGEMS
9. CROSSED
10. SKIPAROUND
11. PACKEDUP
12. PILLARS
13. BZZZZZ
14. FIVEROWS
15. TIGHTIME
16. EASYTONE
17. TWOTRIBES
18. DON'TMIX
19. HELPMEOU
20. MEANONES
21. NOPROBLEMS
22. TREASURE
23. STOREROOM
24. UPANDDOWN
25. TECHNO
26. ONEONEONE
27. SIXROWS
28. THETOWER
29. GOFORHEART
30. NEWTHING

WALKER

Power-Up

Sobald Du am Anfang des zweiten Levels ankommst, darfst Du Dich nicht bewegen, sondern schreibe EAT LEAD FUDDY MUNSTER für unendliche Schilde.

WARZONE

Sollte sich die Lebenserwartung Deiner Armee drastisch verkürzen, dann drücke F1, F2 und F3 hintereinander, während dem Titelbild, um unendliche Leben zu erhalten.

WINGS OF FURY

Starte das Spiel und schreibe COLIN WAS HERE, dann drücke P für ein extra Leben, C für Waffenwechsel, M für unendliche Energie, D für Immunität und F für unbegrenzten Brennstoff.

WIZBALL

Schreibe RAINBOW während dem Spiel, ohne es zu pausieren. Jetzt drücke PAUSE und C, um den Topf mit Gold zu füllen, S, um den Level zu beenden und T, um das Spiel zu beenden. Falls das nicht funktioniert, trage das Codewort und die Buchstaben auf dem pausierten Spiel ein.

ZOOL

Unbesiegbarkeit

Während das Spiel geladen wird, warte bis die Punktzahltablettel erscheint und dann GOLDFISCH eintragen, wonach Du RETURN drückst. Du wirst feststellen, daß Zool nun mit den Funktionstasten (F1, F2, etc.) auf verschiedene Levels versetzt werden kann. Während dem Spiel wirst Du feststellen, daß die Nummer F1 Zool unbesiegbar macht. F2 versetzt ihn auf die nächste Stufe des Levels und F3 auf den nächsten Level. Versuche F3 für einen überraschenden Effekt.

ZOOM

Level Cheat

Um auf irgendeinen der ersten 30 Levels zu kommen, drücke F10, bevor das Spiel angefangen wird.

Z-OUT

Nach X-OUT folgte Z-OUT, ein genauso wildes Spiel. Dies ist wahrscheinlich der einfachste Cheat! Einfach J während dem Spiel drücken und dann 1-8, um Levels auszulassen. J und K zusammen drücken für unendliche Leben.



"Was hat er nur?"



Foto: Michael Schraut

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 Videospelmagazine.



ab Ausgabe 03/93

ab Ausgabe 03/93

ab Ausgabe 04/93

ab Ausgabe 04/93

in dem

Zu zweit geht alles besser!

NAUGHTY ONES

An einem sonnigen Nachmittag in den Sommerferien spielen John und Jim, nichts Böses ahnend, mit ihren Hupfbällen und überlegen, wen sie anstelle ihrer Lehrer ärgern könnten. Doch plötzlich verdunkelt sich der Himmel und ein Kraftstrahl saugt sie in einen Farbenwhirlpool, in dem sie jegliches Raum- und Zeitgefühl verlieren.....

Die Aufgabe besteht nun darin, den beiden hilflos in einer unwirklichen Realität gefangenen Knitchen auf ihrem Weg zurück in ihre Welt zu helfen. Dazu müssen die zwei fünf merkwürdige Welten mit jeweils zehn verschiedenen Screens durchqueren und sich mit den außerordentlich lebendigen Gegenständen, Maschinen und Lebewesen herumschlagen. Ohne große Umschweife und irgendwelche Voreinstellungen gelangt man sofort in den ersten Screen der Anfangswelt, wo sich ein Mitspieler augenblicklich mit Hilfe eines zweiten Joysticks ins Spielgeschehen einschalten kann. Laut Anleitung treten die beiden gegeneinander an, was sich aber lediglich auf das Punktesammeln bezieht, da man ansonsten auf gute Zusammenarbeit angewiesen ist, um möglichst weit zu kom-

men. Die Grafik, die man zu sehen bekommt, ist ganz ordentlich und farbenfroh geworden. Während die vielen, auf dem Bildschirm umherwandernden Gestalten zum größten Teil wirklich gut animiert sind, wirken John und Jim recht

steif und ungenau in ihren Aktionen. Was soll's, man schafft's auch so, auf die Aufzugplattformen zu jumpen, die weniger raffinierten Maschinen mit den Gummibällen zu bombardieren und sich somit von Screen zu Screen vorwärtszuschubeln.

(gf)

Ein weiteres
 Fast Food-Jump & Run-
 Spiel für die ganze
 Familie.



Hier ist der Name
 Plattform-Spiel
 noch angebracht!

comment

Da momentan gerade in diesem Genre laufend neue Spiele auf den Markt geworfen werden, ist es oft schwer, bei Spielen, die nicht gerade herausragend sind, noch eine genaue Abstufung zu finden, da oftmals Verwandtschaften zu anderen Games zu erkennen sind. Naughty Ones ist ein Spiel dieser Art, das jenseits von Gut und Böse wandelt und durch gefällige Grafik und netten, abwechslungsreichen Sound dem Spieler den gewünschten Spaß an der Sache schenkt.



Gerhard

Hersteller:
 Interactivision
Muster von:
 Kompart
Genre:
 Jump & Run
Preis:
 ca. DM 80,-
Erhältlich:
 ab März

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: Ja

Unterstützt:

Steuerung über:
 Joystick
Besonderheiten:
 AGA Version beiliegend

+ unterschiedliche
 Sounds

- langsames Scrolling

GAMEPLAY 64%
GRAFIK 65%
SOUND 72%
MOTIVATION 67%

AMIGA GAMES

67%

GESAMT-WERTUNG

Kampfkunst in Perfektion

CHAMBERS OF SHAOLIN

Amiga und Atari St-Veteranen wird der Titel als echter Klassiker im Gedächtnis geblieben sein. Doch können die technischen Effekte auch heute noch begeistern?



im Prügellambiente. Es erschien mit Uchi Mata sogar eine reinrassige Judosimulation, während International Karate durch eine solide Programmierung zum Megahit wurde. Auch Chambers of Shaolin beschränkte sich noch auf die reinrassige Simulation und bot noch keine spektakulären Extraschläge. Vielmehr durfte man hier noch spielerisch absolut verschiedene Levels genießen, die mit brillanten Effekten wie Wasserströmen aufwarten können. Daß sich der damalige Spielspaß nicht aufgrund dieser Effekte ergab, merkt man daran, daß dieses Spiel auch heute noch unglaublich viel Spaß macht,

wo man die Grafik eher belächelt. Nach diesem Karatehit schuf Programmierer Marc Rosocha mit Wings of Death noch einen weiteren Klassiker im Shoot 'em Up-Genre, während er derzeit an Spielen für Porno-Queen Teresa Orlowski werkelt. (ht)

Prügelspiele, wie sie heute in Mode sind, hätten in den achtziger Jahren nicht den Hauch einer Chance gehabt. Damals wollte man lieber Simulationen der fernöstlichen Kampfkunst und keine Brutalo-Orgien

Hersteller: Thalion

Genre: Beat 'em Up

Preis: ca. DM 40,-



comment

Ein echter Klassiker darf nach drei Jahren wieder in die Szene zurückkehren. Der Zahn der Zeit nagte jedoch deutlich an den grafischen Qualitäten, die im Zeitalter von 500 MByte-Spielen nicht mehr ganz tafrisch wirken. Im Zeitalter primitiver Prügelspiele wirkt das Gameplay jedoch geradezu anspruchsvoll und sorgt für frischen Wind im Bizeps-Bereich, während beim Hersteller Thalion derzeit rein entwicklungstechnisch eher ein laues Lüftchen weht.



Hans

NEU für AMIGA



das ultimative

Amiga-Spiele-Magazin...



Bedienungsanleitung in den Umschlagsinnenseite!

plus AMIGA FUN!

Das AMIGA-Games-Kombi

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

DM 19,80

AG-KOMBI TESTEN!

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

Ich will das AMIGA-GAMES-Kombi testen! Eine Ausgabe kostenlos! Wenn ich nicht 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)

Dieses Produkt ist ein Markenprodukt. Die Rechte an den Inhalten sind Eigentum der jeweiligen Rechteinhaber. Alle Rechte vorbehalten.

COMPUTEC

Amiga Games Discs & More

Kombi plus AMIGA Fun

Name, Vorname _____

Straße, Haus-Nr. _____

PLZ, Ort _____

Titel-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: 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!

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

Schaffe, schaffe, Schlöble baue

CASTLES II

Wer Castles mochte, wird den Nachfolger lieben. Interplay inszenierte eine famose Mischung aus Defender of the Crown und Castles, an der kein CD 32-Besitzer vorbeigehen kann!



Interplay in ihrer Entwicklungspolitik eigentlich widerspricht. Das soll uns aber nicht weiter stören, laßt uns nun das Spiel begutachten.

Castles II präsentiert sich als stark erweiterte Fassung des Vorgängers. Im zweiten Teil darf man sogar auf Eroberungstour gehen. Dazu muß man sich erst einmal sein Schloß bauen, was schon einiges an Geschick erfordert, denn die Mauern und Türme wollen wohl plaziert werden. Der wichtige

Schon vor gut einem Jahr durften sich die PC-Besitzer an dem in Amerika äußerst erfolgreichen Spiel laben. Zu Zeiten eines CD 32 bereitet es jedoch keine Schwierigkeiten mehr, diese komplexen und speicheraufwendigen Spiele auf den Amiga umzusetzen. Überraschenderweise wurde im gleichen Zuge auch noch eine Version für A500 und A1200 angekündigt, womit sich

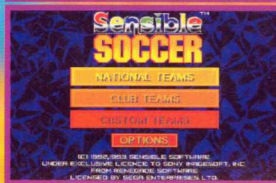
Teil des Spiel besteht jedoch darin, als Fürst sein Volk zu lenken, Schlachten zu schlagen, Turniere zu veranstalten oder Steuern einzutreiben. Dies hört sich nicht nur umfangreich an, es ist auch sehr kompliziert. Wer jedoch Erfahrungen mit komplexen Wirtschaftssimulationen hat, wird auch mit Castles II gut zurechtkommen. Unbedingt anspielen!

(hi)

Sensi shoots again!

SENSIBLE SOCCER

Das Referenzspiel um die Pixelfußballtreter darf nun auch auf dem CD 32 seine spielerische Klasse beweisen und Stadionatmosphäre per CD ins Heim zaubern!



maßen grafisch mickrige Spielchen zum Megahit brachte. Dies ist relativ schnell zu erklären. Es spielt sich perfekt, ist enorm übersichtlich, hat eine ganze Menge an verschiedenen Optionen und glänzt mit Details wie verschiedenen Witterungen, Zeitlupenwiederholung und Zwei-Spieler-Modus. Man wählte die grafisch schlichte Vogelperspektive deshalb, weil sich hier der Spieler am leichtesten tut, wenn er taktisch geschickt vorgehen soll. Außerdem bemühte man sich, einen möglichst großen Teil

Sensible Soccer gehört zu den erfolgreichsten Amiga-Spielen aller Zeiten. Rund 150.000 Freaks konnten der Versuchung nicht widerstehen, genau dieses Spiel zu ihrem Fußball-Liebling zu machen. Wer die Erfolgsgeschichte nicht kennt, wird nun einen Blick auf die Screenshots werfen und sich fragen, wie es dieses zugegebener-

des Fußballfeldes auf einmal zu zeigen, was die Größe der Sprites noch einmal schrumpfen ließ. Wer es per Joystick lieben gelernt hat, wird sich zunächst mit dem Joypad schwertun, doch die Einspielzeit wird ihm mit trommelfellzerreißen Soundeffekten aus einem Stadion verübt.

(hi)

Hersteller: Interplay
Genre: Strategie
Preis: ca. DM 80,-



Hersteller: Renegade
Genre: Sport
Preis: ca. DM 70,-



comment

Grafisch hätte ich mir von einem CD 32-Spiel wesentlich mehr erwartet, außerdem sind die Nachladezeiten geradezu quälend lang. Wer sich davon nicht abschrecken läßt, bekommt ein Spiel voller Tiefgang und Überraschungen. Insbesondere die Eroberer unter den CD 32-Besitzern werden ihren Gefallen an diesem megakomplexen Spiel finden.



Hans

comment

Eigentlich müßte man auf Renegade böse sein, denn sie erlaubten sich, eine spielerisch und grafisch identische Fassung ihrer Megahits auf dem CD 32 zu präsentieren. Doch angesichts des akuten Sportspielmangels auf der neuen Konsole muß man für jedes Spiel dankbar sein. Außerdem konnte man Sensible Soccer kaum verbessern. Wer Stadionatmosphäre erleben will, wird von den CD-Sounds entzückt sein. Get it!



Hans

Gefährlicher Spielekauf

DANGEROUS STREETS

Welche Freude bereitete das Eintreffen dieses Spiels! Speziell für das CD 32 entwickelt und mit wunderschönen Screenshots auf der Verpackung, das kann nur gut sein.....



Doch schon beim Titelscreen machte sich die Enttäuschung breit. Wo sind die vielzitierten Farben geblieben? Wie gewöhnlich wurde das Auswahlmenü gestartet. Endlich im eigentlichen Spiel angekommen, hellte sich meine Stimmung wieder auf. Die

Hintergrundgrafik wurde tadellos gezeichnet, ein feines Parallaxscrolling zeugt von technischer Programmierkunst und die Figuren warten mit einer stattlichen Größe auf. Der CD-Soundtrack muß sich aber hinter normalen Soundtracks ohne Silberling-Support verstecken. Die Spieldesigner gingen nicht nur recht einfalllos ans Werk, sie scheinen noch nie ein anderes Prügelspiel angetestet zu haben. Zugegebenmaßen hatten sie die abgedrehtesten Ideen für Special Moves, beispielsweise öffnet jemand seinen Bauch und läßt eine zwergemäßige Ebenfläche auf den Gegner los, doch spielerisch interessant oder effektiv sind diese Extraschläge kaum. Hat man einmal alle Hintergrundgrafiken gesehen und die merkwürdigen Muskelhelden die Fäuste schwingen lassen, wandert die CD für alle Zeiten in das Regal. **(hi)**



Hersteller: Flair

Genre: Beat 'em Up

Preis: ca. DM 60,-



comment

Endlich ein Prügelspiel auf dem CD 32, werden viele begeistert ausrufen, doch leider muß ich ihnen diese Freude gleich wieder nehmen, denn selbst ohne CD-Unterstützung schlagen Mortal Combat und Body Blows Galactic den Flair-Vertreter im Schnelldurchgang. Auf den ersten Blick grafisch beeindruckendes Fäusteschwingen entpuppt sich dank merkwürdiger Gegner, Special-Moves und Spieldesign als abgeschmacktes Handschuhwerfen. Da warten wir doch lieber auf Mortal Combat für das CD 32!



Hans

Spiele und Utilities für den Amiga!

AMIGO!
Das besondere Disk-Magazin
Ausgabe 1/94
Anleitung auf den Innenseiten!

Moon City
Strategisches Kampf- & Handelsspiel

Game Zone
Tolle Geschicklichkeitsspiele
2 Tools!
Nutzen sie diese Ausgabe

GAMMA ZONE
Ein strategisches Kampf- und Handelsspiel für ein bis vier Spieler ist MOON CITY. Bei diesem Spiel können Städte gebaut, Mineralien und Rohstoffe abgebaut werden. Ein Gegner bekämpft werden, umfangreiches Waffenarsenal und Spezialmunition, aber auch ausgereifte Abwehrmechanismen sind ebenso vorhanden die Option, die Förderanlagen des Gegners zu sabotieren.

GAMMA ZONE, das zweite Spiel in der Reihe, bei dem es vor allem um Schnelligkeit und Tolle Grafiken, Kombination ankommen, Tolle Grafiken, unterschiedliche Musikstücke, Soundeffekte und digitale Sprachausgabe zeigen, was der Amiga kann.

DM 19,80

AMIGO! TESTEN!
Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **COMPUDEC VERLAG, Abo-service, Postfach, 90 327 Nürnberg**

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

COMPUDEC VERLAG

AMIGO!

Name, Vorname _____

Straße, Haus-Nr. _____

PLZ, Ort _____

Titel-Nr. (für evtl. Rückfragen) _____

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

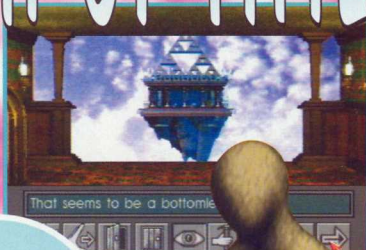
Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläßt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUDEC VERLAG GmbH & Co. KG, Abo-service, Postfach, 90 327 Nürnberg.** Ich bin damit einverstanden, daß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

Aktuelle Ausgabe jetzt im Handel erhältlich!

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

Brillant & langweilig

LABYRINTH OF TIME



Ein wunderschönes Grafikdemo für das CD 32!



Das größte Softwarehaus der Welt gehört nun auch zum erlauchten Kreis der Spieleanbieter für das CD 32. Electronic Arts präsentierte zeitgleich mit der PC CD-ROM-Version das Grafikspektakel, das so nur auf CD möglich ist.....

Wieviel Hoffnung setzte ich in dieses Spiel und wie frustriert stellte ich die wunderschöne Packung neben die schlechte CD-Box von Prey und wagte einen neuen Streifzug durch die Raumstation, als mir das Wandern durch den grafisch eindrucksvollen Irrgarten keinen Spaß mehr machte. Das Intro schaffte es noch auf wunderbare Art und Weise, das Spielzimmer mit einer geheimnisvollen Atmosphäre zu erfüllen. Zunächst sieht man eine triste U-Bahn-Station in Schwarzweiß-Grafik und wundert sich, wo die Farben geblieben sind. Doch schon naht Abwechslung in Form einer automatisch ablaufenden Film-Sequenz. Ein Geist erzählt die Geschichte von der ewigen Gefangenschaft als Toter und läßt Dich wissen, daß wieder einmal nur Du als Retter der Menschheit in Frage kommst. So weit so schön, der Geist verschwindet, die Farben kommen

comment

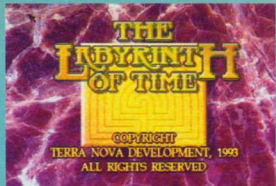
Die Grafiken sind wirklich einzigartig und der Soundtrack extrem gelungen. Außerdem gibt es eine ganze Menge an verschiedenen Schauplätzen und versteckten Rätseln. Doch so schön sich diese Superlativen auch anhören, das Spiel ist einfach nur langweilig. Wenn man erst einmal zwei Stunden durch den Irrgarten gewandert ist und die tollen Grafiken bewundert hat, kehrt erasmuslose Langeweile ein. Dieses Spiel zeigt, wieviel Grafik auf eine CD paßt, jedoch nicht, wieviel Spielspaß ein Silberling spenden kann. Wir warten auf das Spiel zu den Grafiken! Sorry, E.A.!



Hans

und man marschiert los. Schritt für Schritt und nicht scrollend wird die Grafik präsentiert. Man bewundert die immer seltsamer werdende Umgebung, während man sich von der U-Bahn in ein Hotel und dann in einen seltsamen Vergnügungspark vorarbeitet. Ab und zu darf man dann auch einen kleinen Automaten mit einer Münze zum Sprechen bringen, doch auch dieser verrät nicht, was

zu tun ist oder wo der Spielspaß abgeblieben ist. Prinzipiell läßt sich dieses Spiel wohl als Adventure bezeichnen, denn man ist ständig auf der Suche, ohne jemals recht fündig zu werden. Dabei sieht man eine Unmenge an prächtigen Grafiken, doch irgendwann hat man sich an diesen sattgesehen und dann kehrt Langeweile ein und Prey landet wieder im Laufwerk..... (hi)



Hersteller: **Electronic Arts**
Muster von: **Hersteller**
Genre: **Adventure**

Preis: **ca. DM 100,-**
Erhältlich: **seit Januar '94**

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

Steuerung über: **Joypad**
Besonderheiten: **Release zeitgleich zu PC CD-ROM-Version**

+ **brillante Grafiken, toller Soundtrack**

- **extrem langweilig**

GAMEPLAY 43%

GRAFIK 89%

SOUND 84%

MOTIVATION 53%

AMIGA GAMES

58%

GESAMT-WERTUNG

Ich werde immer wieder gefragt, warum Hans und ich uns nicht mögen. Das stimmt so aber nicht! Es ist schon eine geraume Zeit her, als wir uns das erste Mal trafen. Zwar bildeten sich bei ihm schlagartig kleine Pickel auf der Stirn und bei mir schlug die Gastritis Purzelbäume, jedoch klingen diese Symptome sehr schnell ab, wenn wir uns nicht sehen. Bei unserer morgendlichen Begrüßung umarmen wir uns sogar! Das ist immer eine gute Gelegenheit, den Gegner nach Waffen abzutasten. Unsere Rücksichtnahme auf den anderen geht so weit, daß wir die persönlichen Interaktionen während eines Tages auf ein Minimum beschränken. Wenn das keine gute Zusammenarbeit ist! Hans ist der "Kopf" dieses Magazins - ein etwas seltsamer Kopf zwar, aber gegen seine

Arbeit kann man wirklich nichts sagen. Zudem macht er mir auch kaum Vorschriften, was zusätzlich positiv anzumerken ist. In die Gestaltung dieser Seiten mischt er sich nur gelegentlich durch eine (gelinde gesagt) merkwürdige Farbgestaltung des Hintergrundes ein. Aber er ist nun einmal der Verantwortliche und ich hoffe immer noch, daß es bald ein Mittel gegen Farbenblindheit geben wird. Gelegentlich lacht er sogar über meine Witze und ich antworte auf seine Anordnungen mit einem schlichten "jawohl". Das sind die Momente, in denen wir beide immer ziemlich verblüfft sind. Aber immerhin ist er mein Vorgesetzter und ich sollte ihn etwas respektvoller behandeln, oder? Na ja, ich will es nicht übertreiben.

I'll be back! Rainer

FRAGESTUNDE

Hallo Rotbart Rossi!

Also, Double R, mit dem Schleim will ich gar nicht erst anfangen. Ihr wißt ja selber, daß die Amiga Games die beste Zeitschrift ist, etc., etc. Aber da wären noch ein paar Fragen zu beantworten. Also:

1. Lohnt es sich, eine Festplatte für den A500 zu kaufen oder sollte ich damit warten und mir irgendwann einen A1200 mit Festplatte besorgen?
2. Laufen auf einem A1200 HD auch DD-Disketten?
3. Warum bin ich so schön?
4. Kann ich mein zweites Laufwerk von meinem 500er auch an einem 1200er anschließen?
5. Warum sind die Wertungen mancher Spiele in manchen

Zeitschriften ganz anders als bei Euch?

6. Warum wollen die Leser Dein Gesicht sehen? Ich bin gar nicht so scharf drauf.

Gerrit Heinrichs

1. Natürlich ist der A1200 das bessere Gerät, aber ob Du nun Deinen 500er verkaufen sollst - da wage ich Dir nicht zu raten. Wahrscheinlich besteht eine zwingende Notwendigkeit in nächster Zeit nicht. Und eine Festplatte lohnt sich immer, wenn man mit dem Gerät mehr machen möchte, als spielen.

2. DD-Disketten laufen nicht auf einem A1200 HD - sie drehen sich im Inneren! Spaß beiseite - ich sehe dort hinten den Chef: Auch der 1200er verwendet normale (?) DD-Disketten. Das HD steht für

Hard Disk = Harte Scheibe = Feste Platte.

3. Du solltest das Poster von Robert Redford vom Spiegel abnehmen und der grausamen (?) Realität ins feuchte Auge sehen.

4. Ob Du das kannst, weiß ich auch nicht. Möglich ist es ohne weiteres, da die Laufwerke identisch sind.

5. Warum sich unsere Mitbewerber nicht unserer Meinung anschließen, ist mir nicht geläufig.

6. Wie romantisch - wir haben etwas gemeinsam! Ich bin auch nicht scharf auf Dein Gesicht.

ALLES WAS RECHT IST

Hallöchen Rossi!
Soll ich mal ein wenig schlei-

men? Na gut: Ihr seid sowieso die beste Computerzeitschrift auf dem Markt und das Beste an der AG ist sowieso die Mailbox. Reicht das? Ich halte das Gesülze nämlich nicht mehr aus! Aber ich habe auch ein paar Fragen:

1. Wenn ich jetzt (nur mal angenommen... hüstel, hüstel) ein paar Raubkopien besitze und verpiffen würde, könnte ich dann eigentlich nicht sagen, daß dies alles Sicherheitskopien sind und ich die Originale weggeworfen habe, weil mir die Farben nicht gefallen haben? Wer soll mir beweisen, daß das Raubkopien sind? Oder wie ist da die Rechtslage, Rainer?
2. Warum hältst Du so wenig vom 600er?
3. Langweilen Dich meine Fragen?

Und nun noch ein Appell an Dich, Zeig Dich, wenn Du kein Zombie bist! Das meine ich ernst!!

**Dein treuer Leser
Thomas Lintz**

Zu Anfang der Antwort würde ich gerne aus dem Film "Ghostbusters" zitieren: "Igit... es hat mich vollgeschleimt". Sag mal - fällt Euch wirklich keine bessere Einleitung ein, als zu erklären, Ihr wolltet den üblichen Schleim vermeiden, um dann unmittelbar danach dennoch verbales Schlabbierzeug zu verteilen? Das muß doch auch anders zu bewerkstelligen sein!?

1. Ich kann, darf und will an dieser Stelle keine Rechtshilfe geben - ich zähl schon gar nicht mehr, wie oft ich diesen Satz bereits geschrieben habe. Nur mal angenommen, ein Bekannter würde mir privat diese Frage stellen, dann würde ich ihm antworten, daß eine Sicherheitskopie zur Raubkopie wird, sobald das Original dazu nicht mehr in seinem Besitz ist. Eine R.K. definiert sich nicht nach deren Herkunft, sondern durch das Nichtvorhandensein bzw. den Nichterwerb des entsprechenden Programms. Doch zum Glück habe ich recht wenig Bekannte, die derartig naiv sind.

2. Nicht schon wieder... wie oft denn noch?

3. Ja... Si... Yes... Da... Oboj! He - das klingt ja fast wie ein Befehl! Ich hasse Befehle und es ist mir wurscht, ob Du das ernst meinst!

SO IST ES RECHT

Hallöchen Rainer,

Ist ja wieder ein klasse Heft, das Ihr da herausgebracht habt. Ich möchte auch noch meinen Senf dazugeben, zum Thema "Originale sind viel zu teuer". Damit habe ich keine Probleme, denn ich kauf die Spiele gebraucht. Auf diese Weise habe ich z.B. Body Blows, Monkey 2 und Desert Strike für je DM 30,- gekauft. Für Leute, die nicht wissen, wie das geht, erkläre ich es: Als erstes schaut man in den Kleinanzeigen verschiedener Zeitschriften nach und sucht eine Anzeige mit dem gewünschten Spiel. Danach ruft man bei der Person am anderen Ende der Leitung, welches Game man haben will. Nun gibt es zwei Möglichkeiten:

1. Wenn der Verkäufer in der Nähe wohnt, kann man hinfahren.
2. Wenn es zu weit weg ist, kann man es sich per Nachnahme schicken lassen - oder auf Vertrauen. Das bedeutet, daß der Verkäufer das Spiel schickt und der Käufer postwendend das Geld. Druckt diesen Brief bitte ganz ab, damit die Zahl der Cracker zurückgeht. So, das war mein Beitrag zum Kampf gegen die Cracker und den Leistenbruch des Postboten.

**Es grüßt Dich wieder einmal:
Oliver Kuka**

Gebrauchte Games zu kaufen ist eine prima Lösung, wenn man sparen muß - aber legal bleiben will. Genauso wie das "Abgrasen" der Sonderangebote. Leider kommt es immer noch teuer als Leerdisketten. Da können wir uns den Mund füsselig reden - bestimmte Typen werden immer kopieren, weil sie einfach nie einsehen werden, daß auch sie bezahlen müssen. Falls Du wirklich glauben solltest, Deine Erklärung würde eine einzige Kopie verhindern, hast Du Dir einen Preis für das freundlichste Blauauge verdient.

viel herkommt (Hänschen klein, ging allein... Tschuldüng - das konnte ich mir einfach nicht verkneifen!) kennt er natürlich Gott und die Welt - so auch den Peter. Das war der komplizierte Teil. Warum Peter unseren Hans sympathisch findet, ist der total obskure Teil der Erklärung (folgt in der nächsten Ausgabe).

NACHSCHLAG

Moin Rossi!

So, Rosshirt - Du wolltest mich wohl ärgern oder war das mit "Tim Fresse" nur ein Rechtschreibfehler (was ich nicht glaube)? Stell das wieder richtig, indem Du meinen Brief abdruckst mit meinem richtigen Namen! Aber natürlich auch ein paar Fragen:

1. Kann man den A1200 an den Fernseher anschließen?
2. Kann man ihn an einen normalen 500er Monitor anschließen?
3. Wie findest Du die Amiga Joker?
4. Wenn Du uns schon nicht Deine Lieblingsmusik verrätst, dann sag mir wenigstens, wie Du Rap findest.
5. Warum habt Ihr keinen Kleinanzeigenteil? So, das war es auch schon für diesmal aus dem platten Emsland.

**Tschau sagt Euch
Euer Tim Freese**

HANSSIGNIERT

Hallo Rossi!

Also ich will gleich zur Sache kommen. Ich habe neulich Turrican 3 durchgezockt und da ist mir aufgefallen, das Euer Hansi in der Endsequenz namentlich erwähnt wird. Wie kommt er zu der Ehre? Bitte beantworte den Brief - er ist doch so kurz!

Sven, der Schreiber

Da der Brief noch kürzer ist als Hans, drucke ich ihn natürlich (den Brief - nicht den Hans). Die Erklärung unterteilt sich in einen einfachen und zwei komplizierte Teile. "Das Böse ist immer und überall!" Das war der einfache Teil der Erklärung. Bei "Kaiko" gibt es einen Programmierer, Peter Thierolf, der an Turrican gewerkelt hat. Da unser Hänschen

HELMI



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

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

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.....	23
A3.....	9
Arktis.....	35
Call & Play.....	31
Commodore.....	113, 131
Computec.....	17, 83, 85, 87, 103, 117
Dynamic Soft.....	27
EMP.....	13
FDS.....	89
Henkel & Triebner.....	33
Intersoft.....	37
Klüser.....	33
Joysoft.....	45
Judgement Day.....	10
Mallander.....	132
Media Point.....	25
Micro Magic.....	21
M & S Comp.....	105
Okay.....	23
Online.....	106, 107, 108, 109
Ossowski.....	5
Pawlowski.....	15
Pfister.....	47
Royal Soft.....	101
Silver.....	2
Softsale.....	19
Teschke.....	29
Turtlesoft.....	41
Versand 99.....	115
Vesalia.....	43

Mein Gott - wenn Du auch so eine Sauklaue hast, brauchst Du Dich nicht zu wundern, wenn man mal etwas nicht dechiffrieren kann. Democh - tschuldigung! Es war wirklich (vertrau mir...) ein Rechtschreibfehler. Witze über Namen sind unkomisch und werden nicht einmal von mir gemacht.

1. Ja.
2. Siehe 1.
3. Wen?
4. Ich habe nichts gegen Rap, solange eine der tollen Tüten von der Lufthansa in meiner Nähe ist.
5. Weil wir keinen drucken. Den Platz verwenden wir (glauben wir) sinnvoller.

"Amiga? Was issn das? Ham mer nich." Oder: "Amiga ist tot - kaufen Sie sich einen PC." Was sagst Du dazu?

5. Viele Spiele mit einem bestimmten Kopierschutz laufen auf meinem Neuen nicht mehr (Lotus 3, Kick Off 2). Kann ich z.B. mit X-Copy den Kopierschutz entfernen und somit die Spiele lauffähig machen?

6. Was habt Ihr nur alle gegen Hans?

7. Wie bist Du zu Deinem Job gekommen?

8. Hattet Ihr nicht vor, eine Hardwarecke in die AG aufzunehmen?

**Viel Glück und Segen wünscht
Dir Dein Florentin Butz**

LOCH IM BAUCH

Hallo Rainer!

Als ich vor einem Jahr die Amiga Games vor mir im Laden liegen sah, konnte ich es kaum glauben, daß ein so gutes Magazin mit Diskette nur lausige sieben Mark kostet. Auffallend war auch, daß so wenig Werbung abgedruckt war. Und nun, ein Jahr später? Was ist das? Keine Cover-Disk mehr! Habt Ihr Euch das wirklich reiflich überlegt? Und die 12/93 - war da nicht ein bißchen viel Werbung? Aber was soll's - Ihr seid trotzdem das Beste, was man kriegen kann und Gott sei Dank bist wenigstens Du der Gleiche geblieben und trägst doch nicht minder dazu bei, daß dieses Heft es wert ist, gekauft zu werden. Anderes Thema: Es gibt Spiele, die auf den ersten Blick phantastisch sind, wenn man sich dann aber längere Zeit damit beschäftigt hat, stellt es sich heraus, daß es insgesamt stinklangweilig ist. Deshalb wäre mein Vorschlag, mindestens zu den besten Spielen ein bis zwei Monate später einen Langzeittest zu bringen. Bereit für ein paar Fragen?

1. Muß ich mir zu meinem kürzlich erworbenen A1200 einen Multisync Monitor leisten, um voll auf meine Kosten zu kommen?
2. In der Workbench kann man unter meinem Monitor irgendwie 256 Farben einstellen. Was hat das zu bedeuten?
3. Mit was könnte ich meinen 1200er sinnvoll aufrüsten?
4. Was ich beim Kauf meines 1200er am meisten hörte, war:

P.S. Ich weiß, wie man Dein Foto-Problem lösen kann: Laß von Dir ein Foto ohne Helm oder sonstige Scherze machen - und behalt dann den Helm für immer auf. Dann haben wir ein Foto und Du wirst trotzdem nicht erkannt.

Wieder einer unserer Leser, der mir ein Loch in den (reichlich vorhandenen) Bauch fragt. Aber was soll's - so langsam gewöhne ich mich an die Löcher.

Es ist eine der grausamen Grundwahrheiten des Lebens, daß irgendwann alles einmal langweilig wird. Natürlich gibt es einige Ausnahmen, aber darauf wollen wir aus Gründen des Jugendschutzes nicht eingehen. Einen Langzeitest fänden wir nicht so sinnvoll, da hier die persönlichen Neigungen doch eine sehr große Rolle spielen. Olli z.B. kann sich wochenlang an einem Flugsimulator vergnügen, was mir schon nach wenigen Minuten langweilig wird.

1. Wenn Du mit Deinem 1200er mehr machen willst als spielen, würde sich die Anschaffung (meiner Meinung nach) schon lohnen.
2. Wahrscheinlich bedeutet es, daß Du irgendwie 256 Farben einstellen kannst. Wäre es möglich, diese Frage ausführlicher zu verbalisieren?
3. Speicher und Festplatte sind immer sinnvoll, wenn... siehe 1.!
4. Der Anstand und die Angst vor Anwälten verbieten es mir, mich näher über die Marktpolitik von Commodore auszulassen.
5. Du hast doch nicht im Ernst erwartet, daß ich Dir sage, wie ein Kopierschutz entfernt wird?

Jedenfalls gehört mehr dazu, als X-Copy zu laden.

6. Da wir alle beim Betreten der Büros nach Waffen durchsucht werden, hat hier niemand etwas gegen Hans.

7. Durch eine Verkettung unglücklicher Umstände.

8. Nö, eigentlich nicht. Dein "PS" finde ich nicht so brauchbar. Zudem habe ICH kein Foto-Problem - viele andere offensichtlich, aber nicht ich!

MEHR WUT IM BAUCH

Yo! Rainer, der Grund meines Schreibens ist ganz einfach: Wut! Warum ich wütend bin? Na ganz einfach, ich hab mir Commodores neue, ultimative, megastarke "Video-Musik-Spielkonsole" mit "32 genialen Bits" und (jetzt kommt's) "mächtig vielen Spielen" (Werbetext von Commodore) gekauft! Selten habe ich mich so geärgert. Wütend bin ich vor allem auf Commodore und die ganzen Spielzeitschriften. Auf Commodore, weil es eben nicht "mächtig viele Spiele" gibt! Von wegen 70 Titel bis Weihnachten (CDTV nicht mitgezählt - wohl gemerkt!) konnte ich nur 10-15 verfügbare Spiele finden. Dabei habe ich von Verona bis München viele Shops abgeklappert, mit dem traurigen Ergebnis: Nichts! Das ist schlichtweg Betrug! Wie kann man was versprechen, von dem man wissen mußte, daß es nicht machbar ist, daß eben keine 70 Games existieren? Nun habe ich mein CD32 gut zwei Monate, Diggers und Oscar innerhalb weniger Tage durchgespielt und jetzt herrscht gähnende Leere. Wahrscheinlich gibt es zigtausend andere User wie mich. Wir, die wir unsere Monaten für das Ding ausgegeben haben und so das CD32 erst zum Erfolg machen, denn erst jetzt, nach dem Bekanntwerden der Verkaufszahlen geht es mit dem Entwickeln erst richtig los. Viele sagen erst jetzt wieder zu, und darf man den Gerüchten Glauben schenken, kehren sogar wieder namhafte Firmen zum Amiga-Sektor zurück! Und wie wird es uns gedankt? Weihnachten mit Diggers und Oscar - na sau-

WUT IM BAUCH

Werter Herr Rosshirt, ich schreibe Ihnen, weil ich nirgendwo Antworten auf meine Fragen bekomme (oder nur blöde). Als blutiger Anfänger im "Mittelalter" habe ich mich durch ein "Sonderangebot" verleiten lassen, mir ein CDTV zu kaufen. Aber schnell merkte ich, daß es ein Flop war. Viele Spiele liefen nicht auf ihm. Inzwischen habe ich noch einen A500. Das CDTV liegt unbenutzt im Schrank. Ich bin inzwischen ein echter Fan Ihrer Zeitschrift. Die Mailbox finde ich gut - und zwar deshalb, weil ich ein paar Fragen und Antworten fand, die das CDTV betrafen. Aber meiner Meinung nach sind zu viele bescheuerte Briefe dabei, die man durchlesen muß, weil man hofft, daß kommt noch etwas. Nun zu meinen Fragen. Aber bitte antworten Sie sachlich. Daß ich das CDTV als Kerzenständer verwenden kann, weiß ich inzwischen auch.

ber! Nach zwei Monaten konnte ich noch kein zweites Control-Pad auftreiben, Kabel/Interface, um das Ding an einen normalen Amiga anzuschließen, gibt's auch nicht, das FMV-Modul ebensowenig (ab November 93! Ha ha!). Hätte ich kein CD32, könnte ich fast darüber lachen. Nach gut zwei Monaten kann man auch mal über die technischen Mängel dieser "Wunder"-Konsole sprechen. Schläuerweise hat Commodore ja weder RGB-Ausgang noch PCMCIA-Schnittstelle integriert! Ich wette mein CD32 darauf, daß bisher nur Amiga-User ein CD32 gekauft haben, die schon einen Monitor besitzen. Ein RGB-Ausgang wäre bei weitem nützlicher gewesen, als ein S-VHS Ausgang! Und über PCMCIA wäre der Anschluß an einen 1200er kein Problem gewesen. Modems, Harddisks etc. kann man ja schon daran anschließen, warum - um alles in der Welt - kann man dann nicht Daten vom CD32 jagen und es so als CD-ROM nutzen? Und das EPROM mit (festhalten) einem ganzen Kilobyte ist auch eine Wucht. Auch hier wären PCMCIA-Karten besser gewesen. Nicht nur der Kapazität wegen - man hätte auch zu einem Freund gehen können, um dort weiterzuspielen. Man hätte es als RAM-Erweiterung und/oder Disk-Ersatz nehmen können, Modems (und CD32-Spiele für Modems) realisieren können. Und die Zeitschriften? Manche haben wirklich mit Kritik über-

trieben, so zum Beispiel die (Nein - bei uns wird nicht auf Mitbewerber gewettet! Anm. von RR!) Da ist man echt froh, daß es ein Magazin wie die Amiga Games gibt und man nicht auf diesen Dreck angewiesen ist. Und wie spät manche Magazine auf CD32 reagieren ist einfach unglaublich! Immerhin gehört wenigstens bei Euch das CD32 seit der Ausgabe 2/94 zur festen Ausstattung. Auch auf die Spielehersteller bin ich mächtig sauer! Was bisher so zu sehen war, ist eine echte Beleidigung. SNES- und Mega Drive-Besitzer lachen sich fast tot, vielleicht nicht mehr lange - aber zur Zeit haben sie allen Grund dazu. Und dann erst die Preise! Kannst Du Dich noch erinnern, als so mancher der Herren ankündigte "... wenn es ein kopiersicheres Medium gibt, werden auch die Preise sinken". Nun - das Medium ist da. Und die Preise? Die sind auch da wo sie waren! Noch ein schönes Beispiel: "Microcosm"! Dieses ultimative Game wurde (glaube es, oder glaube es nicht) in einem englischen Magazin schon im November getestet, während man in der AG 1/94 erst einen Vorbericht findet. Daß es sich dabei um die Vollversion handelt, ist daraus ersichtlich, daß massenweise Bildschirmfotos und eine komplette Wertung abgedruckt waren! Aber in der Angelegenheit habe ich schon den Eindruck, daß uns die Engländer da um Lichtjahre

1. Ist es möglich, das CDTV als Foto CD-Player zu nutzen? Wenn ja, muß es nach- bzw. umgerüstet werden? Wie teuer würde das werden? Anhand dieser Fragen sehen Sie, daß ich 0-Ahnung habe und auf Ihre Hilfe angewiesen bin.
 2. Kann man Spiele für das CD32 auf dem CDTV benutzen?

Mit freundlichen Grüßen: F.S.Schmidt

Wieder jemand, der auf die vollmundigen Sprüche der Werbeabteilung Commodores hereingefallen ist. Zwar kann man mit einem kleinen Eingriff das CD-ROM abschaltbar machen (wurde in einer früheren Ausgabe der AG in der Mailbox beschrieben), was zwar noch mehr Spiele lauffähig macht, aber damit ist das Problem noch nicht gelöst. Das CDTV wurde von der Industrie fallen gelassen, wie eine heiße Kartoffel. Eine Möglichkeit, Foto-CDs oder CD32-Spiele darauf zu verwenden gibt es leider nicht.

voraus sind. Schämt Euch, deutsche Spielmagazine! Insgesamt ein recht schwacher Start.

Viele Grüße an das AG-Team:
 Ein frustrierter CD32-Besitzer

Ich hoffe, daß ich die deutschen Spielmagazine verteidigen darf. Spieltesters - auch mit noch so vielen Bildern sagen noch lange nicht aus, ob ein Game auch verfügbar ist. Microcosm gibt es schon recht lange in Japan, allerdings als IBM-Tandy Version. Zum fraglichen Zeitpunkt konnte die CD32-Version noch nicht verfügbar sein! Dämmert etwas? In diesen Zeitschriften wurde schon vor mehr als vier Monaten die "Vollversion" von Castles II getestet - für den Amiga 500! Es wird aber nur eine CD32 - eventuell noch eine A1200-Version erscheinen. Be-griffen? Fein! Wir werden jedenfalls nur Spiele testen, die auch in Deutschland verfügbar sind. Apropos erhältlich: Ich kann Dir Händler nennen, die momentan ca. 50 Spiele für das CD32 vorrätig haben. Das sind zwar noch lange nicht die versprochenen 70 - aber ein Anfang. Zudem kommen fast ständig neue CD32-Spiele in der Redaktion an. Für ein so neues System ist die Auswahl gar nicht einmal so schlecht. Das CDTV hat es nie auf so viele Spiele gebracht - die ersten Game Boy-User mußten sich wesentlich länger mit weniger Spielen begnügen, und an die Anfänge der Spiele für PCs möchte ich gar nicht mehr denken. Alles in allem setzen wir große Hoffnungen auf das

ZAHLENMAGIE

Hi Reisebüro!

Daß Ihr das beste Amigaspielmagazin seid, brauche ich ja wohl nicht zu sagen. Macht weiter so und Ihr werdet noch mehr amigahungrige Leser an Eure Seiten fesseln - besonders an Deine. Als erstes werde ich Deinem Appell folgen und auf das leidige Thema der Raubkopien zu sprechen kommen.

Ich kann die Meinung von Christian M. (2/94) sehr wohl vertreten. Die Raubkopierer werden immer als die Bösen hingestellt, denn auf irgendjemanden muß die Schuld ja geschoben werden, wenn immer mehr Softwarefirmen dem Amiga ade sagen, wie Lucas. Ich selber bin Eigentümer mehrerer Kopien, deswegen habe ich aber kein schlechtes Gewissen, weil trotz der großen Anzahl an Raubkopien, die verbreitet werden, immer noch eine Menge Originale verkauft werden und bei gescheiter Werbung kann man dann auch die Kosten wieder einnehmen. Wenn man aber solche Programme erstellt, die ein Vermögen an Produktionskosten verschlingen, ist die Softwarefirma selber schuld! Bestes Beispiel dafür ist die Firma Thalion. Die produzieren zwar Supergames, aber was bringt das, wenn man das Geld nicht wieder in die eigene Tasche bringen kann, ich sage nur Lionheart, und dann früher oder später die Kasse nicht mehr stimmt und die Firma sich auflösen muß. Ich habe zwar keine absoluten Zahlen und Bestätigungen, aber

laut Eurem Magazin und dem Interview mit der Lionheart-Crew kann man solche Aussagen doch für ernst nehmen. Nun aber Schluß mit diesem Thema, da es mir bis oben hin stinkt und ich noch andere Anliegen habe.

1. Kann man auf eine Missionsdisk zu Wing Commander hoffen oder bleibt es nur ein Wunschtraum?
2. Wie geht es Hans und Deiner Natter?
3. Weshalb bist Du so schüchtern?
4. Bitte ein Bild von Dir! Ich will doch sehen, mit wem ich es zu tun habe!
5. Was trinkst Du lieber: Kaffee, Cola oder Bier?

So das wars, bis zum nächsten Mal: Oli!

P.S. Du fragst Dich sicherlich, was der Name Reisebüro soll, oder? Ganz einfach! Meine Textverarbeitung kennt den Namen Rossibär nicht (was für eine Schande) und schlug als Ersatzwort "Reisebüro" vor.

Rossibär? Sag mal - bin ich im falschen Film, oder wie, oder was? Haben Dir Mammabär und Pappabär nie vorgebrummt, daß man Leute auch mit ihren Namen anreden kann? Doch? Das finde ich aber subär. Uups - ich beginne abzuleiten....

Daß "gescheite Werbung" ordentlich viel Geld kostet, hast Du offensichtlich übersehen. Falls Dir aber neuere Erkenntnisse gekommen sind, melde Dich bitte bei Lucas - man wird so ein Finanzgenie sicher mit offenen Armen empfangen. Als ich Deine Hypothese zu den Entwicklungskosten gelesen

habe, sind meine Zehennägel durch die Stiefel geschossen. Du hältst den Firmen wirklich ernsthaft vor, daß sie hohe Entwicklungskosten für Supergames vorfinanzieren? Das kann doch nicht Dein Ernst sein! Gerade Firmen wie Thalion tun sehr viel für das angekratzte Image des Amigas und bewahren ihn davon, als "Fummelkiste" für Kinder zu gelten. Natürlich kann man viel Geld an Entwicklungskosten sparen, was zu unvergleichlichen Spielen wie das legendäre "Paragliding" führt. Toll - welch Fortschritt! Endlich können die Spiele billiger werden und das Problem mit den Raubkopierern erledigt sich nebenbei ganz von selbst, da niemand dafür eine wertvolle Leerdiskette opfern würde. Zieh Dich noch ein paar Jahre in Dein Zimmer zurück und denk noch mal darüber nach, was Du da verzapft hast. Nun noch schnell Deine Antworten hinter mich bringen - und ab zum nächsten Brief...

1. Hoffen kann man schon. Eventuell hat es auch Sinn, obwohl uns da noch nichts zu Ohren gekommen ist.
2. Beide sind wohlaufl und bissig.
3. Da die Beantwortung dieser Fragestellung eine mehrseitige psychologische Abhandlung unausweichlich machen würde, nehme ich davon doch ganz gerne Distanz.
4. Lies es von meinen Lippen: N E I N ! Komisch, ich will nie sehen, mit wem ich es gerade zu tun habe. Offensichtlich bin ich nicht so neugierig wie unsere Leser.
5. Ja. Genau in dieser Reihenfolge.

CD32, auch wenn gewisse Anlaufschwierigkeiten nicht zu übersehen sind. Damit Deine Wut etwas gedämpft wird, stiftet Dir der Verlag einmal "Liberation" (Mindscape sei Dank) für den PC. He-komm wieder runter von der Lampe - das war nur ein Kalauer! Du bekommst natürlich die CD32-Version. Leider hast Du Nase vergessen (?), Deinen Namen unter Deinen Brief zu setzen. Schreib mir noch mal ein paar kurze Zeilen - mit vollem Absender - damit Dein Game die wundersamen Wege der Post beschreiten kann. Für alle Geier: Beim Mogeln habt Ihr schlechte Chancen - ich kenne seinen Wohnort!

Ich möchte mich nun aber nicht seitenlang über das Thema verbreitern, sondern rufe die Leser auf, an dieser Stelle ihre Meinung zur Diskussion zu stellen. Damit Ihr auch richtig motiviert werdet, trete ich den ersten beiden, die mir dazu schreiben, ebenfalls ein CD32-Game ab. Mir ist es doch tatsächlich gelungen, Hans in

einer schwachen Stunde zu erwischen!

NOCH MEHR WUT IM BAUCH

Hallo Rainer!

Es fing alles ganz harmlos an! Da ich stolzer und zufriedener Besitzer eines A2000 seit fünf Jahren bin und diesen auch nicht mehr herbeige, wollte ich mir aber zusätzlich das Sahnestück von Commodore, einen A4000/40 holen. Erste, zaghafte Anfragen im Sommer '93 bei verschiedenen Händlern ergaben keine ausreichende Information. GTI-Shop, Oberursel (Hauptstelle) hatte außer einem einseitigen DIN A4-Prospekt nichts anzubieten. "So einen stellt sich niemand hin, viel zu teuer" war die lakonische Antwort. In einem großen Kaufhaus in Friedberg wagte ich etwas später (weil ich dort meinen A2000 unter schwierigen

Umständen gekauft hatte), gar nach dem A4000T zu fragen "Was ist das, ein Drucker?" fragte der Verkäufer und weg war ich. Nach eingehenden Studien der Verkaufsangebote in Computerzeitschriften, wonach jeder Händler meinen Wunsch erfüllen konnte, beschloß ich, noch bis zu der Messe im November zu warten. In dieser Zeit wurden schon großartig der A4000T und der Monitor 1942 von den meisten Händlern angeboten, sie wußten sogar schon, was er kosten soll. Eine gute Idee schien es mir zu sein, bei Commodore in Frankfurt anzurufen. Eine sehr nette Dame erklärte mir, daß der A4000T und der 1942 noch gar nicht ausgeliefert werden. Frühestens zur Messe oder im Weihnachtsgeschäft. Ich fragte sie nach einem Vertragshändler, den sie mir empfehlen könnte. "Unser bester und schönster Händler ist XXX (Nein - bitte keine Namen nennen. Ich würde mir gern Pro-

bleme ersparen. Anm. von RR) in Gießen - ganz in ihrer Nähe". Es gab in der Zwischenzeit einige verlockende Angebote, gebrauchte A4000/30 sogar /40 mit 120 MB Festplatte. Aber manche Angebote erschienen mir nicht ganz geheuer. Jeder Händler-Billigstangebote aus nie gehörten Gegenden Deutschlands, konnten mich nicht davon abbringen, auf der Messe in Köln einen A4000T zu kaufen. Die Zeit verging - die Messe kam. Mit 8000 DM in der Tasche fuhr ich am 5.11.93 zur Messe. Für mich Stunden lang liefen wir durch die Gänge und fragten uns durch. Den A4000/30 konnte man/frau überall haben, aber keinen 4000/40, geschweige denn einen 4000T. Selbst bei einer Anfrage am Stand von Commodore konnte man uns nicht sagen, wann er bei den Händlern zu haben sei. Zur Erinnerung: Im Sommer boten ihm die Händler schon an, Preis auf Anfrage! Allein ein Händler

im Gang 6 sagte uns, daß sein Fahrer unterwegs sei und fünf A4000/40 dabei habe. Einen T wollte ich schon nicht mehr, da es sich herausstellte, daß außer dem Gehäuse und mehr Steckplätzen nur noch der Preis den Unterschied ausmachte. Als wir zum dritten Mal innerhalb drei Stunden an diesem Stand nach der Lieferung fragten und der Fahrer immer noch verschwunden war, gaben wir auf. Trotz allem kaufte ich mir einen Multisync-Monitor und einen Digitiser für meinen zukünftigen Rechner. Einen Drucker wollte ich auch noch kaufen, aber der junge Mann konnte uns keinen Probeausdruck machen, weil angeblich seine Festplatte darnieder lag. Gut, behalte ich mein Geld! Auf dem Heimweg fuhr ich noch bei XXX vorbei, um meinen 4000er vorzubestellen. Der Verkäufer wirkte freundlich und nett. Er war sichtlich erfreut, daß wir von der Messe aus zu ihm kamen, um einen A4000 zu kaufen. Wie erwartet hatte er keinen da, noch nicht mal zum ansehen. "Der geht weg wie warme Semmeln" meinte er, was ihn aber nicht auf die Idee brachte, ein paar mehr zu ordern. In der Hoffnung, meinen Rechner schnellstens zu erhalten, zahlte ich 3500 DM an. Lieferzeit ca. 2-3 Wochen, gut. Ich hoffte, den Rechner an meinem Geburtstag in meinen vier Wänden stehen zu haben.

Nichts! Als endlich die drei Wochen um waren und ich noch nichts von der Firma hörte, rief ich an. Telefon = besetzt. Mehrere Versuche = besetzt. Nach 20 Versuchen erreichte ich die Firma. Der nette Herr Verkäufer war am Telefon: "Ja, da sind welche gekommen - müssen nur noch ausgepackt werden". Ich rief später noch mal an - besetzt. Um 16 Uhr schickte ich ein Fax an die Firma mit der Bitte, sich mit mir in Verbindung zu setzen oder den Hörer aufzulegen. Nichts - besetzt. Ich fuhr schließlich im dicksten Berufsverkehr nach Giessen (ca. 30 km). Bei meinem Eintritt ließ der nette Verkäufer alles stehen und liegen und eilte herbei. 4000er wären gekommen! Ich wollte aber nicht irgendeinen, sondern meinen bestellten mit der großen Festplatte! Es stellte sich heraus, daß die Rechner alle keine Festplatten hatten und diese erst eingebaut werden müßten. Hoch und heilig versprach er mir den Rechner Montag, spätestens Dienstag mit UPS auf seine Kosten zu liefern. Inzwischen ist es Mittwoch, ich warte und das Telefon ist besetzt, besetzt, besetzt....

Wenn Sie am Ende dieser wahren Geschichte interessiert sind, schreiben Sie mir. Ich sitze hier und warte....

**Mit freundlichen Grüßen:
 Angelika Mendel**

FRAUENFRAGEN

Erst wollte ich Dir mitteilen, daß ich Eure Zeitschrift total cool finde. Ich könnte mich eigentlich über nichts beschweren. Aber mein Bruder hat schon zweimal an Euch geschrieben, aber wurde noch nicht abgedruckt. Ich finde es selbstverständlich, daß Ihr nicht alle Leserbriefe abdrucken könnt. Ich bin mir auch sicher, daß Ihr Euch viel Mühe gebt, aber es dennoch daneben geht. Nun ein paar Fragen:

1. Gibt es eigentlich einen Grund, warum Ihr keine Bilder von Euch bringt?
 2. Was isst Du eigentlich am liebsten?
 3. Rauchst Du?
 4. Hast Du eine Familie, und wenn ja, liebst Du Deine Kinder?
- Mehr Fragen hatte ich zur Zeit leider nicht.

Adieu: Sabrina

Man sollte doch eigentlich annehmen, daß Du oft genug Äußerungen Deines Bruders zu hören bekommst. Ich an Deiner Stelle würde es dann aber nicht vermessen, auch noch in Zeitschriften von dem Typen zu lesen. Und was - um Himmels Willen - geht bei uns daneben? Du verwirrst mich.

1. Ja.
2. Alles was tot und gut durchgebraten ist.
3. Leider.
4. Du kannst aber persönlich werden. Da ich eigentlich immer hier in meinem Büro bin, wäre eine Familie zeittechnisch nicht zu realisieren. Von den finanziellen Möglichkeiten will ich an dieser Stelle erst gar nicht klagen.

Bei dieser Schilderung standen selbst mir die Schweißperlen auf der Stirn. Um den Amiga auch als "ernsthafte" Maschine zu etablieren, wird sich Commodore noch eine Menge einfallen lassen müssen. Leider hält sich immer noch mit bössartiger Hartnäckigkeit das Gerücht: Amiga wären nur Spielgeräte. Natürlich werden die mei-

sten (?) Amigas überwiegend für Spiele genutzt, aber wer einen A4000 für Spielzeug hält, konnte sich noch nicht davon überzeugen, was wirklich in dieser tollen Kiste steckt. So mancher PC-User käme da arg ins Grübeln. Die Fachgeschäfte können sich offensichtlich nicht vorstellen, daß ein Amiga auch ein "richtiger" ausgewach-

HELMI



sener Computer sein kann - und auch die dementsprechende Kundenschaft hat. Amiga = Firlefanzt - hat in einem Fachgeschäft nichts zu suchen. Leider nehmen sehr wenig Händler den Amiga wirklich ernst - und zu meinem Entsetzen werden es zusehends weniger. Ob da die Politik von Commodore, den kleinen Händler um die Ecke wenig bzw. nicht zu unterstützen, geeignet ist, den Amiga zu fördern, sei einmal dahingestellt. Schon oft habe ich gehört, daß gerade diese Händler wirklich Service bieten. Wäre das nicht ein wunderschönes Thema für eine Diskussion in den Leserbriefseiten? Falls hierzu noch mehr Zuschriften kommen sollten, würde mich das freuen. Ebenso wäre mir ein Händler, der auf diese Zeilen reagiert, schon eine kleine Schleichwerbung wert.

DRUCKFEHLER

Hallo Rainer, also eigentlich finde ich Eure Zeitschrift super. Aber eines verstehe ich nicht. Im Test von "Die Siedler" wurde das Spiel auf 95% gewertet, in den Amiga Games Charts stand es aber mit

nur 93%. War das ein Fehler der Redaktion? Meine Meinung zu Dir persönlich: Du gehst mit Deinem Privatleben um, als ob es das größte Geheimnis der Welt wäre. Fast alle Stars geben doch auch etwas über ihr Privatleben zu. Für die meisten Amiga Games Leser bist Du sicherlich ein (kleiner) Star.

Andy Plank

Aha - wieder ein ganz aufmerksamer Beobachter. Die fehlenden zwei % bei "den Siedlern" sind ein... ich.. ahem.. hüstel... Druckfehler. Die 3 hätte natürlich eine 5 sein sollen. Peinlich, peinlich. Der Schuldige wurde zur Verantwortung und an den Ohren gezogen. Ich denke schon, daß ich sehr viel über mein Privatleben sage. Aber an manchen Punkten geht es mir dann doch zu weit. Wenn ich schon fast kein Privatleben habe, dann muß ich den kümmerlichen Rest doch auch nicht noch vollständig breittreten. Zudem bin ich nicht klein - und ein Star schon gleich gar nicht! Was macht ihr eigentlich immer für einen Wirbel um einen einfachen Schreiberling? Manchmal fühle ich mich richtig ver... Halt - das darf ich hier nicht schreiben.

NOCHMAL CDTV

Hallo Rossi!

Am Anfang das Übliche (was Dich vielleicht schon nervt): Die AG ist wirklich die beste Amiga Zeitschrift. Durch die AG habe ich mir viele Spiele geleistet, an denen ich früher vorbeigegangen bin. Aber wie die anderen Leser habe auch ich meine Fragen:

1. Vor einem halben Jahr habe ich mir ein CDTV geleistet. Doch nun treten Probleme auf. Wie kann ich einen normalen Joystick an das CDTV anschließen, ohne das CDTV zerlegen zu müssen?

2. Kann ich Erweiterungen, Turbokarten und dergleichen ohne weiteres an mein CDTV anschließen?

Ich würde mich freuen, wenn Ihr meinen Leserbrief abdruckt, denn (bitte nicht lachen) es ist mein erster! Na ja, aller Anfang ist schwer.

Macht weiter so: Stefan F.

Es ist wirklich ziemlich ermüdend, x-mal am Tag nahezu immer das gleiche Vorspiel lesen zu müssen - nur gelegentlich in leicht abgewandelter Form. Doch lassen wir

das. Offensichtlich haben doch mehr Leute ein CDTV, als ich befürchtet habe. Ständig kommen neue Leserbriefe dazu. Leider kannst Du einen normalen Joystick nicht so ohne weiteres an Dein CDTV anschließen. Eigentlich sollten dafür spezielle Sticks erhältlich sein. Warum Commodore darauf verzichtet hat, dem Gerät einen stinknormalen Joystickport zu verpassen, verschwimmt im trüben Nebel der Unwissenheit. Eine Zeit lang wurde ein Adapter angeboten, der es ermöglichen würde, einen "normalen" Joystick anzustöpseln. Meines Wissens ist das Teil inzwischen aber vom Markt verschwunden. Falls ich damit schief liegen sollte, wäre ich über diesbezügliche Hinweise dankbar. Auch mit sonstigem Zubehör wirst Du ein Problem mit Deinem CDTV haben. Ich würde Dir nun gerne Mut machen... wenigstens hast Du ein wunderschönes Gerät.

VERSCHIEDENES

Halodadudeldö Rossi!

Ich kaufe die AG, seit es sie gibt und es wird einmal Zeit, daß ich

SCHWARZARBEITER

Tach Alter!

Ich weiß, was Du, und einige Leser, so für Meinungen von Schwarzkopierern haben, aber wir werden regelrecht gezwungen! Also, das läuft ungefähr so ab: Ich komm da so die Straße längs, da seh ich ein paar Schulkumpels, die - rein zufällig - auch einen Amiga haben, und die unterhalten sich natürlich auch über die neuesten Spiele, die sie sich gegenseitig kopiert haben. Da kann man doch weich werden! Und da ich nur ein Original besitze, hab ich gefragt, ob sie mir auch das neue Game geben. Am Anfang war ich ja auch der Meinung, daß das alles Mist ist, weil die Firmen pleite gehen usw., aber mit meinem niedrigen Taschengeld kann ich mir nur ein Spiel pro Jahr leisten. Na ja, man hat eben auch Nebenaugaben. Aber mal ehrlich: Wer einen Amiga hat und gerne spielt, hat automatisch auch Raubkopien. Mich kotzt das echt an, daß manche Leser so gedruckte Lügen können. Und hiermit möchte ich Dich direkt ansprechen. Jawoll - Dich, den Freiherrn von Schlamadinger (übrigens ein bescheuerter Name), das kannst Du ja vergessen, daß Du innerhalb 24 Stunden Deine gesamten

Raubkopien gelöscht hast. Falls es doch wahr ist, meine Hochachtung! Ich bräuchte das nicht übers Herz. Aber hoffentlich hast Du auch Dein X-Copy formatiert. Wir wollen doch nicht rückfällig werden, oder? Ach so, Rossi, Du bist ja auch noch da. In einer AG hast Du die These aufgestellt, daß wir Raubkopierer uns nur ein Original kaufen würden, wenn es billiger als eine Leerdiskette wäre. Das ist totaler Schwachsinn und ich vertrete hier die Meinung meines gesamten Freundeskreises. Denn wir sind stolz auf jedes unserer wenigen Originale. So, noch ein kleines Lob zu guter Letzt - daß Du nicht eine ganz schlechte Meinung von mir bekommst. Eure Zeitung ist ganz nett und hat das beste Papier gegenüber den anderen Amiga-Zeitschriften, aber denkst Ihr auch an die Bäume? Wegen dem Rummel um Dein Gesicht kann ich Dir nur beipflichten. Es geht niemanden etwas an, wie Du aussiehst. Mir persönlich ist das auch sch...egal, Hauptsache Du machst die Leserbriefe weiter so gut wie bisher.

The Virus

Offensichtlich werde ich mich wohl bis zum Ende meiner Tage (manchmal denke ich, daß es gar nicht mehr so weit entfernt sein kann)

wiederholen müssen. Sehr wenig Menschen können sich immer alle Wünsche erfüllen. Fast alle werden sich entscheiden müssen - so ist das Leben! Die Ausrede mit "aber wenn ich doch nun mal kein Moos habe" wird auf Dauer auch ermüdend. Laßt Euch doch mal was Neues einfallen! Es gibt Spiele im Sonderangebot, gebrauchte Spiele oder die Möglichkeit, zusammen ein Spiel (noch dazu gebraucht) zu kaufen, etliche "Abgreif-Tage" wie Weihnachten, Ostern, Geburtstag u.s.w. All diese Methoden sind legal und geeignet, die Kosten für Software zu minimieren. Ich kenne einen Laden in Nürnberg, der gebrauchte Spiele verkauft. Wing Commander geht dort für DM 39,- über den Ladentisch. Aber nicht nur hier gibt es solche Läden. Wenn mir nun einer verklickern will, er könnte auch mit einem Kumpel zusammen die 39 Mark nicht aufbringen, dann schrei ich! Mit etwas gutem Willen und Einfallsreichtum ist das (legal) durchaus zu machen. Doch es ist ja sooo viel einfacher einfach nur X-Copy zu laden. Argumente habe ich von Dir bzw. Deinen "Gesinnungsgenossen" bisher kaum vernommen, immer nur die selben, abgegriffenen, faden Ausreden. Das kommt nicht besonders fruchtig und wird durch Wiederholungen des Gequengels auch nicht besser.

Dir schreibe, neh? Kurzer Schleim - geile Zeitschrift!

1. Verdienst Du wirklich so wenig? Wie viele AG müßten wir kaufen, damit Du so um die 4000 DM verdienen würdest?

2. Wie viele Stunden am Tag arbeitest Du?

3. Da Du uns ja Dein Gesicht nicht zeigen willst, hätte ich einen Vorschlag. Du nimmst ein Foto von Dir und zerschneidest es in 10-20 Einzelteile. Dann läßt Du in jeder AG ein Teil abdrucken und wir hätten Dich zum Sammeln, Tauschen und Liebhaben. Na, wie wär's?

4. Wie wär's mit Sammelbildern Eurer Redaktion?

5. ... von Spielen, Computern oder so?

6. Eure Bewertungen sind zwar saugut, aber wie wäre es mit einer Bewertung für das Handbuch?

7. Wie wäre es mit 7 Seiten Deiner Mailbox oder 8, 9, 10, 11....?

8. Du willst mir doch bestimmt auch eine Frage stellen, oder? Also los. Nicht schüchtern. Sprich Dich aus!

9. Wie viele Rechtschreibfehler habe ich im Originalbrief gehabt?

10. Hast Du große Ohren? Ich schon!

Grüß Deinen Hamster von mir: Viktor Bergen

1. Ich rede eigentlich nicht so gerne über meine Einnahmen, eventuell liest ja jemand vom Finanzamt

diese Zeitschrift. Reich werden kann man hier nicht, aber hungern braucht man dennoch nicht. Bitte Themawechsel...

2. Wenn ich eine 40 Stunden Woche hätte haben wollen, wäre ich hier am falschen Platz. Dennoch komme ich gelegentlich zu einem kurzen Abstecher in meine Wohnung.

3. Ach Bub - muß das denn wirklich sein?

4. Siehe 3.

5. Siehe 4.

6. Keine schlechte Idee! Wir werden darüber nachdenken.

7. Wie viel denn noch? Wenn das so weiter geht, wird mein Hintern bald am Schreibtisch anwachsen - was meinem Chef Red wahrscheinlich nicht einmal so unlieb wäre.

8. Kommen in die Soße einer bayerischen Steinpilzhaxe kleingehackte Zwiebeln oder Schalotten?

9. Halb so wild - da habe ich schon wesentlich schlimmere Sachen gesehen.

10. Ich habe wunderhübsche, zierliche Ohren, mit ganz zarten, goldfarbenen Flaum an den Innenseiten. Da werden alle Frauen schwach (leider vor Lachen). Ich denke gar nicht daran, mir eine Zimmerratte zu kaufen, nur um sie von Dir zu grüßen - was diesem nagenden Biest wahrscheinlich auch ziemlich wurscht wäre.

TAUBE

Halali Rainer!

Endlich habe ich mich durchgerungen, Dir einen Brief zu schreiben. Nun darfst Du Dich freuen! Ihr seid schlicht und einfach die Nummer 1. Daran ist nichts zu rütteln. Du bist natürlich das Herzstück der AG! Doch bevor ich aus dem Schleimen nicht mehr herauskomme, möchte ich gerne etwas fragen und auch vorschlagen.

Ihr könntet doch so eine Art Shop einrichten, womit eine Verdienstquelle mehr vorhanden wäre und vielleicht wird Dein Gehalt dadurch aufgebesert. Man sollte dann mit Eurem Logo Diskettenaufkleber, Sammelordner, Mousepads usw. anbieten.

Was hältst Du von der Idee, ein Sonderheft - nur mit Lösungen, Cheats, Karten usw. zu machen? Das läge auch bestimmt im Interesse vieler Leser! Zum Schluß würde mich noch interessieren, warum ich die AMIGA Games immer etwas später bekomme. Liegt es vielleicht daran, daß ich sooooo weit weg (17 km) von Euch wohne?

Macht auf jeden Fall weiter so. Bis bald: Mike Schneid

Hurra... endlich ein Brief von Mike! Und - war das glaubhaft? Geht's Dir nun besser? Fein. Ich kann mir nicht vorstellen, daß so viele Leser Plunder mit unserem

Logo kaufen wollen. Falls ich damit aber schief liegen sollte, wären wir dumm, es nicht zu versuchen. Warten wir es ab. Die Idee mit dem Sonderheft klingt senkrecht. Da werden wir auf jeden Fall darüber nachdenken. Umfangreiche Forschungen erklärten übrigens auch Dein zähes Abo! Ganz in Deiner Nähe hält ein Frührentner Tauben. Unsere Brieftaube (Erna), die für Deinen Bezirk zuständig ist, trifft dort jedesmal eine männliche Taube, deren Name mir allerdings nicht bekannt ist. Wir lösten das Problem, indem wir Erna lindgrün färbten. Erwähnter Täuberich verlor darauf jegliches Interesse, die Beziehung dieser Turteltauben kühlte rasch ab und die gute Erna kann sich wieder mit ganzer Kraft ihrem Dienst widmen. Du würdest doch nicht an meinen Worten zweifeln?



Schickt Eure Leserbriefe bitte an folgende Anschrift:

Computec Verlag
Redaktion „AMIGA Games“
Kennwort: Rossi
Isarstraße 32
90451 Nürnberg

HELMI



Laß Gummi stehen!

HOT WHEELS



Wer hat nicht schon davon geträumt, mit einem flotten Sportflitzer oder einem schnittigen Rennwagen über den grauen Asphalt einer kurvenreichen Straße zu rasen, ohne dabei auf die StVO (Straßenverkehrsordnung) achten zu müssen? Mit



den hier vorgestellten Rennsportspielen ist dies selbst ohne Führerschein kein Problem mehr.

Von Lutz Mahle



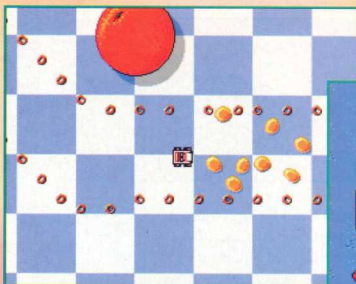
DIE URRENNER

Für das richtige Arcade-Feeling sorgen die Spiele, bei denen das Renngeschehen direkt aus der Vogelperspektive dargestellt wird. Die Strecke wird dabei in allen Richtungen über den Bildschirm gescrollt, während das zu steuernde Fahrzeug bei der Richtungsänderung um eine Mittelachse gedreht wird.

OVERDRIVE

Ein typischer Vertreter dieser Spiele ist Overdrive von Team17, bei dem vier verschiedene Fahrzeugtypen zur Auswahl stehen, die für die unterschiedlichen Strecken am vorteilhaftesten sind. Drei mögliche Spielarten können vom Spieler ausgedacht werden und sogar eine Zwei-Spieler-Option über ein Null-Modemkabel ist vorgesehen. Die größte Herausforderung ist die Arcade-Option, bei der ein Spieler über mehrere Wettbewerbe bis zum Rennfahrerdämon vordringen kann. Voraussetzung hierfür ist allerdings, daß

man in den vorhergehenden Rennen als Sieger hervorgeht oder zumindest auf den leichteren Rennstrecken nicht als Letzter durch das Ziel fährt. Während der Rennen können auf der Strecke verteilte Bonusgegenstände aufgesammelt werden, deren Vorteile sich auf das nächste Rennen auswirken. Um die Strecken besser kennenzulernen, eignet man sich am besten im Übungsmodus die nötige Geschicklichkeit an. Im Probelauf kann man dann testen, ob man auch in einem Rennen bestehen kann, indem man hier gegen die Zeit fährt. Die wenigen Farben des Amiga sind perfekt für gut gestaltete Grafiken genutzt worden, das Scrolling der Rennstrecke verläuft sanft und die Animationen der Rennwagen sind fließend genug.



Auf Schreibtischen, Fußböden und Billardtischen darf bei den MicroMachines gedüst werden.



FAZIT:

Arcade-Action mit ganz guter Grafik, aber hohem Schwierigkeitsgrad.

FAZIT:

Trotz mäßiger Grafik ein facettenreiches Spiel mit netten Details.

MICROMACHINES

In das selbe Horn stoßen die Codemasters mit MicroMachines, das auf kleinen Modellautos basiert, die man beim Staubsaugen im Kinderzimmer leicht übersieht. Die Spielumgebung setzt

dies auch grafisch um, indem die Rennstrecken zum Beispiel aus Kreidestrichen auf Schreibtischen mit Radiergummi-Hindernissen oder aus Schaumböden in der Badewanne bestehen, wobei Zahnbürsten und Zahnpastatuben als Brücken dienen. Ständen bei Overdrive nur Landfahrzeuge zur Auswahl, können bei MicroMachines auch Boote oder Hubschrauber genutzt werden. Das Programm ermöglicht das Fahren mit neun verschiedenen Fahrzeugen auf 32 Strecken in jeweils neun verschiedenen Umgebungen. In den verschiedenen Spielmodi kann entweder ein Einzelspieler gegen drei von elf Computergegnern antreten oder gegen einen menschlichen Gegner im direkten Wettstreit. Tritt man gegen den Rechner an, so entscheidet nur die Geschicklichkeit und Schnelligkeit über den Sieg. Bei einem Wettkampf gegen einen Freund werden beim Erreichen eines Abstandes von einer Bildschirmlänge zum Gegner Bonuspunkte vergeben, die dem Kontrahenten abgezogen werden. Wer zuerst die Bonuspunkte des Gegners aufgenommen hat, geht als Sieger hervor. Wie bei Overdrive ist das Scrolling sanft, jedoch hätte man aus den Grafiken trotz der beschränkten Farbpalette mehr machen können. Da viele verschiedene Fahrzeuge zur Verfügung stehen, die alle unterschiedliche Eigenschaften besitzen, ist für lang anhaltende Kurzweil gesorgt.

DIE ZWEITE GENERATION

Eine Erweiterung der Vogelperspektive ist die isometrische Darstellung der Rennpiste, bei der ein Spieler aus einer Position von schräg oben auf



das Geschehen blickt. Hierbei ist das richtige Abschätzen der idealen Linie während einer Kurvenfahrt eine zusätzliche Schwierigkeit.

INDY HEAT

Mit einer kompletten Streckenübersicht wartet Indy Heat auf, das aus dem Hause Storm stammt. Die Formel-1-Renner sind dadurch recht winzig geraten. Nach der Auswahl seines Fahrer-Porträts kann man zu Beginn eine Startsumme in notwendige Modifikationen seines Fahrzeuges anlegen. Hierbei kann der Rechner behilflich sein, wenn man keinen blässen Schimmer hat, welche Option am vorteilhaftesten ist. Bis zu drei menschliche Mitspieler können gegeneinander antreten und ihr Können auf zehn Rennstrecken unter Beweis stellen. Dies ist auch der interessanteste Modus, da es im Single-Modus nach kurzer Einübungszeit keine Schwierigkeit ist, die drei Computergegner zu schlagen. Da es durch die gewöhnungsbedürftige Darstellung der Rennstrecke öfters zu Karambolagen kommt, zeigen an der Strecke stehende Helfer

Auf Dauer ist bei Indy Heat nicht viel Abwechslung geboten! Einsam dreht man seine Runden.



durch Schilder an, wann es Zeit ist, die Boxen aufzusuchen. Hat man genügend Geld in seine Mechaniker investiert, geht das Auftanken und Instandsetzen des Fahrzeuges schnell genug, um nicht unnötig Zeit zu verlieren. Die gefahrenen Runden werden für alle Renner auf einer Leuchttafel angezeigt. Die Grafiken der Rennstrecken sind nett gemacht, dagegen sind die Fahrzeuge und Zwischengrafiken recht ärmlich.

FAZIT:

Ein nettes, schlecht gestaltetes Spielchen, ohne Herausforderung.



SKIDMARKS

Die gleiche Perspektive nutzt Skidmarks von Acid Software, jedoch wird die Strecke während des Spiels gescrollt und erstreckt sich somit über mehrere Bildschirmen. Alle Strecken sind Sandpisten, auf denen die volle Geschwindigkeit des Fahrers gefordert wird. Kurvenfahrten sollten rechtzeitig genug angesteuert werden, da die Fahrzeuge elegant einen Powerslide vollziehen und dabei eine Schleuderspur hinterlassen. Dieser Umstand macht eine exakte Steuerung der High-Wheels so gut wie unmöglich. Sprungschancen und beachtliche Bodenwellen sorgen für zusätzliche Schwierigkeiten. Aus vier verschiedenen Fahrzeugtypen kann

nern gleichzeitig gespielt werden kann. Glückliche Besitzer eines Amiga mit AGA-Chipsatz werden sich über die beiliegende Zusatzdiskette freuen, da die Fahrzeuge in der 'Normalversion' alles andere als farbenprächtig sind.

FAZIT:

Skidmarks liefert beachtlichen Spielspaß, trotz leichter Mängel

DIE 3D-VERTRETER

Einen höheren Realismus bieten Spiele mit dreidimensionalen Effekten. Die Strecke scheint einem entgegenzukommen und verliert sich sanft am Horizont, während man seinen fahrbaren Untersatz von hinten betrachten darf.

LOTUS TRILOGY

Nachdem Gremlin vor vier Jahren mit Lotus Challenge ein innovatives Game ablieferten, blieben die erfolgsbedingten Fortsetzungen nicht aus. Jetzt kann man alle drei Teile zum Preis von einem ersten und somit die programmtechnische Entwicklung des Spieles verfolgen. Hatte man im ersten Teil in jedem Fall einen horizontal geteilten Bildschirm für maximal zwei Spieler, so wurde schon in der Fortsetzung ein Vollbild-Modus und sogar ein Modem-

w e r -
den, die über
zwölf Strecken gesteuert
werden müssen. Für spannende
Rennen können bis zu vier Freunde
gegeneinander antreten, da
auch hier die Computergegner
nach einiger Zeit leicht zu schlagen
sind. Zusätzlich steht ein
Modem-Support zur Verfügung,
bei dem über ein Null-
Modemkabel mit zwei Rech-





Support implementiert, der bis zu vier Mitspieler ermöglicht.

Die Grafik wurde schneller auf den Schirm gezaubert, aber leider in der Qualität nicht allzusehr verbessert. Auch im bis jetzt letzten Teil erfuhr die Grafik keine wesentliche Verbesserung, aber die Geschwindigkeit der Darstellung nahm noch einmal kräftig zu und man kann sich jetzt auch eigene Rennstrecken zusammenbasteln. In allen Teilen sorgt ein grafisch gut umgesetzter CD-Spieler für die Auswahl der Musikstücke. Die Steuerung der flotten Lotus-Renner ist nicht sehr genau, vereinfacht aber den Spielverlauf und die ersten Strecken lassen sich leicht bewältigen.

FAZIT:

Wer sich bis jetzt noch vor Lotus Challenge scheute, sollte hier zugreifen.

BURNING RUBBER

Der Cannonball-Rennen ähnlich aufgelegene Spielverlauf verheißt spannende Straßenduelle mit 'normalen' Fahrzeugen. In

gend Kleingeld aufrüsten kann. Auf zwölf Strecken, die sich in der jeweils länder-spezifischen Gestaltung prä-sentieren, fährt man über die Hoch-

Oceans Burning Rubber hat man

die Wahl unter sechs Rennflitzern, vom Ford Fiesta RS über einen Renault 5 Turbo bis hin zum Nissan Sunny G.T.I. sind alle, vor allem von Frauen bevorzugte Kleinrenner vorhanden. Vor jeder Runde betritt man einen Auto-Shop, in dem man sein Auto mit genü-

oder die Highways von Florida gegen mehrere Gleichgesinnte. Da es sich um ein illegales Rennen handelt, ist die örtliche Polizei davon natürlich nicht begeistert und lauert auf den verschiedenen Strecken auf die Renner. Sollte einer dieser Ordnungshüter die Verfolgung aufgenommen haben, bremst man entweder auf die vorgeschriebene Geschwindigkeit ab

oder man versucht, durch Beschleunigen und Abbiegen die Polizei abzuhängen. Bevor man allerdings eine Strecke befahren kann, wählt man sich auf einer Karte den besten Weg aus. Hierzu ist allerdings ein wenig Erfahrung notwendig und man sollte einige Wegekombinationen ausprobieren. Die Grafik der Fahrzeuge erreicht nicht ganz die Qualität der Lotus-Reihe, aber die Darstellungsgeschwindigkeit und Hintergrundgrafik ist mehr als ausreichend.

FAZIT:

Wer Lotus schon kennt, kann mit Burning Rubber neue Fahrerfahrungen genießen.

DIE WAHREN 3D-RENNER

Die letzte Kategorie stellen die Spiele, bei denen man direkt aus der Fahrerposition auf die Strecke blickt. Die Grafik besteht meistens aus reinen Vektor-Geblenden, die durch Bitmap-Elemente (z.B. Bäume) unterstützt werden.

FI

Der Vroom-Nachfolger FI aus dem Hause Domark macht aus jedem Spieler einen Formel-1-Piloten. Das Programm ermöglicht die unterschiedlichsten Modifikationen an den Einstellungen des Fahrzeugs, wie Spoilerstellung und Bereifung. Im Grand-Prix-Modus ist der Bildschirm horizontal geteilt und man kann gegen einen Freund antreten, während im Single-Modus ein Vollbild-



Mit dem gleichnamigen C64-Klassiker hat Burnin' Rubber nichts zu tun.

Tel. 030/2322894
12627 Berlin
Weißenfellerstr. 14

Royal Soft
Der ganz andere Versand

Tel. 02241/342874
53757 St. Augustin
Großenbuschstr. 109

	Amiga	PC		Amiga	PC
Battle Isle 2	===	94.95	Missiles over Xerion	54.95	===
Die Sieidler	94.95	94.95	Tornado	79.95	94.95
Das Schwarze Auge 2	???	94.95	Pizza Connection	69.95	94.95
Hired Guns	74.95	94.95	Land of Lore CD (dt)	===	94.95
Larry 6 DV	===	79.95	Subwar 2050	===	104.95
Mortal Kombat	59.95	69.95	Rebell Assault CD (dt)	===	104.95
Sim City 2000	===	99.95	Iron Helix CD	===	94.95
Turrican 3	54.95	===	T.F.X. CD	===	104.95
Ultima 8 - Pagan	===	99.95	Big Sea	69.95	79.95
Hattrick	79.95	94.95	Lothar Matthäus	69.95	79.95

Wir schicken Euch die Spiele **Versandkostenfrei!** Lediglich 3,- DM Zahlkartengebühr kommen hinzu. Ausland nur gegen Vorkasse. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Es gelten unsere AGB. Händleranfragen erwünscht. Angebote nur Auszug.
Fordert unseren Katalog an!
BTX: #ROYALSOFT*

Löwenstark: Bei uns könnt Ihr Löwen sammeln. Für jeden Kauf, bekommt Ihr 1, habt Ihr 8 gibt es ein Spiel nach Wahl gratis!!! Für den Katalog bitte 3.- DM in Briefmarken beilegen



Vroom wurde als offizielles Spiel zum Formel 1-Zirkus unter dem Namen F1 von Domark wieder aufgelegt.

ruckhaft, was wahrscheinlich an der etwas beschränkten Geschwindigkeit des Amiga liegt.



FAZIT:

Wirklich nur für Motorradfreaks zu empfehlen, da die Steuerung recht kompliziert ist.



EPILOG:

Am meisten Spielspaß verschaffen Skidmarks, Micro Machines und die Lotus-Serie. Für Experten ist F1, Overdrive und No Second Prize genau das richtige, die restlichen Spiele fallen eher in die Kategorie Marke Krabbelkiste.

schirm zur Verfügung steht. Im Gegensatz zu VROOM wurde bei F1 auf einen Modem-Support verzichtet. Zwölf Originalstrecken aus der faszinierenden Welt des Rennzirkus stehen zum Befahren bereit. Wie in Wirklichkeit muß man sich seine gute Startposition in einer Qualifikationsrunde erkämpfen. Trotzdem stehen noch ein Trainings- und Arcade-Modus zur Verfügung. Die Grafik ist schnell, wie es sich für ein Formel-1-Rennspiel gehört, aber das Fahrzeug ist nur nach langer Eingewöhnung wirklich zu beherrschen und deshalb sollte man nicht gleich zu Anfang aufgeben, wenn man es nicht schafft, auf einer Ideallinie durch die Schikanken zu fahren. Die Grafik ist schnell und die gelungene Mischung aus Vektor- und Bitmapgrafik vermittelt eine gute Spielatmosphäre.

ner antreten. Seinen Fahrer wählt man nach dessen Kondition, Erfahrung oder Widerstandskraft aus, wobei gut gestylte Porträts die Auswahl unterstützen. Die Punktwertung wurde

gewöhnungsbedürftig ist und meistens der Platz auf dem Maus-Pad nicht ganz ausreicht. Dies wirkt sich natürlich auf das Fahrverhalten der Maschine aus, und wenn das Motorrad erst einmal außer Kontrolle geraten ist, besteht fast keine Möglichkeit mehr, das Zweirad wieder zu stabilisieren. Die Grafik ist schnell, aber etwas

tion, Erfahrung oder Widerstandskraft aus, wobei gut gestylte Porträts die Auswahl unterstützen. Die Punktwertung wurde übernommen, da es sich nicht um eine Wettkampfsimulation handelt. Da das Spiel bzw. das Motorrad über die Maus gesteuert wird, kann man die Empfindlichkeit der Maus einstellen, um die Steuerung seinen Bedürfnissen anzupassen. Viel nützt dies aber nicht, da die Maussteuerung sehr



Die schnellste Vektorgrafik aller Zeiten gibt es bei No Second Prize zu bewundern.

FAZIT:

Wer schon VROOM hat, braucht F1 nicht extra zu kaufen.

NO SECOND PRIZE

Dieses Spiel fällt ein wenig aus dem Rahmen, da es sich um eine Motorradsimulation handelt, die jedoch nicht minder durch ihre reine 3D-Vektorgrafik besticht. In Thalions Game kann man mit seiner Maschine auf 20 verschiedenen Strecken gegen mehrere Geg-



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 16.
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 Abonnent 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

Software für wenig Geld

Daß gute Software nicht immer teuer sein muß, dürfte Euch eigentlich bekannt sein. Hier präsentieren wir Euch extrem günstige Spiele aus dem PD-Bereich, die zu Preisen von rund DM 5,- einen passablen Dienst als Zeitvertreib leisten. Billig, spaßig, empfehlenswert!

SPIELEKISTE Nr. 376

High Reflection

In diesem Geschicklichkeitsspiel muß ein Ball so gelenkt werden, daß er alle roten und blauen Kugeln berührt und dann noch den Ausgang zum nächsten der 100 (!) Levels erreicht. Vorsicht aber bei den Totenköpfen! Bei Berührung ist gleich ein Bildschirmleben weg. Per Joystick werden Mauern gebaut, die den Ball dann führen - eine nicht ganz ungefährliche Aufgabe. Einmal gezogene Wände lassen sich nicht wieder entfernen. Wer sich darunter eine leichte Aufgabe vorstellt, ist nun aber ganz schwer auf dem Holzweg. Die Grafik ist nicht berauschend, aber dennoch werden Tüftler und Denker ihre Freude dabei haben. Ein Leveleditor rundet den durchaus positiven Gesamteindruck noch ab. Hier wird für wenig Geld lang anhaltende Motivation geboten.

Nestor

Schon wieder einmal ein Solitaire nach den altbekannten Regeln. Wer noch keines haben sollte oder Ableger dieser Art von Spiel sammelt, wird sich darüber freuen.

SPIELEKISTE Nr. 380

Kid's Fun XX

Mega Worm

Schon wieder ein Spiel um einen Wurm, der durch die Gegend

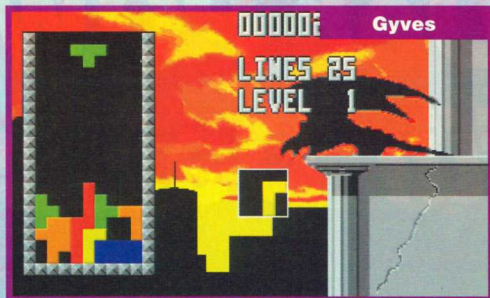
kriecht und alle "Pillen" frißt. Natürlich wird er dabei immer länger. Wenn er sich selbst oder den Spielfeldrand berührt, ist es aus mit dem gefräßigen Tier. Da wir dergleichen schon ein bißchen sehr oft gesehen haben, verzichte ich hier auf eine genauere Beschreibung. Wer noch kein "Wurm-Spiel" hat, wird sich darüber dennoch freuen - es ist eben ein Klassiker unter den Geschicklichkeitsspielen.

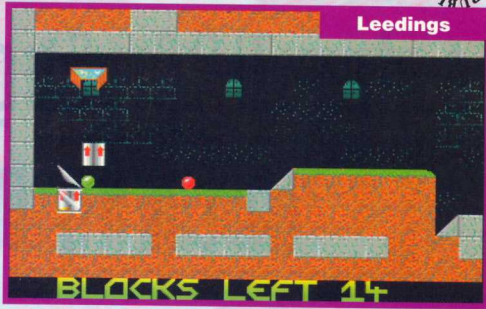
Bob'n Plop

In diesem Spiel mußt Du die Prinzessin finden und befreien. Das wollen jedoch viele Feinde verhindern. Dieses ist wohl das "knuffigste" S.E.U.C.K.-Spiel, das bisher gebastelt wurde. Na ja - eigentlich sieht es auf den ersten Blick aus wie eines dieser üblichen Ballerspiele aus der Vogelperspektive, mit den gängigen Extras - aber die Sprites sind wirklich recht putzig, der Schwierigkeitsgrad hält sich in Grenzen und erspart unnötige Frustrerlebnisse.

Elevation

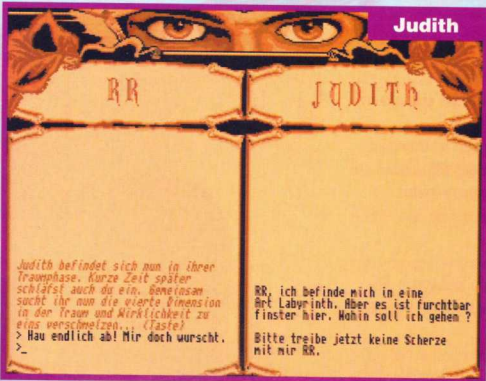
Spannendes Reaktionsspiel. Deine Aufgabe ist es, ein Mädchen sicher nach Hause zu bringen. Sie rennt aber sehr schnell (komisch, daß alle Mädchen immer sehr schnell rennen, wenn ich auftauche) - und sie darf auf keinen Fall mit den Aufzügen zusammenstoßen. Zuerst ist es nur ein Aufzug, aber mit jedem neuen Level werden es mehr. Hört sich doch wirklich ganz einfach an, oder? Aber um den dritten Level zu sehen, mußten wir schon mehrmals in die Hände spucken und





Leadings

BLACKS LEFT 14



Judith

Judith befindet sich nun in ihrer Traumphase. Kurze Zeit später schläft auch du ein. Benehmen sucht ihr nun die vierte Dimension in den Traum und Wirklichkeit zu eins verschmelzen... (Laste)
> Hau endlich ab! Mir doch wurscht.
>

RR, ich befinde mich in eine Art Labyrinth. Aber es ist furchtbar finster hier. Wohin soll ich gehen?
Bitte treibe jetzt keine Scherze mit mir RR.

die Trümmer mehrerer zerschlagener Joysticks aufsammlen. Nur für Kids mit guten Nerven!

SPIELEKISTE Nr. 381

Gyves

Hinter diesem Namen versteckt sich eine weitere Tetris-Variante mit sehr schöner Grafik und guter Hintergrundmusik. Auch die Grafik der Steine ändert sich in jedem Level - da ist man schon gespannt, was einen nun als nächstes erwartet. Obwohl ich mir nicht vorstellen kann, daß es noch irgendwo jemanden geben könnte, der noch keinen Tetris-Ableger sein eigen nennt, sollte man über die Anschaffung von Gyves dennoch nachdenken, es sieht eben wirklich besser aus als die anderen.

SPIELEKISTE Nr. 382

Sky Flyer II

Hier ist nun die Fortsetzung eines Ballerspiels. Mit dem Doppeldecker geht es über Wald und Flur, aber statt dem scheuen Rehlein erwarten uns feindliche Flugzeuge. Im Gegensatz zum Rehlein gucken die auch nicht scheu, sondern ballern aus allen vorhandenen Rohren (und das sind nicht gerade wenige) ziemlich gezielt auf Dich. Die Grafik ist das Übliche: Draufsicht - von unten nach oben fliegen - Extras einsammeln. Der Schwierigkeitsgrad ist gesalzen und gepfeffert. Wer einen Hang zu derartigen Spielen hat, wird sich auch hierbei amüsieren.



Elevation

Elevation



Bob'n Plop

200

Judith

Das Mädchen Judith muß durch ein Labyrinth gelotst werden; dabei müssen auch noch die Wächter von Zeit und Raum gefunden werden. Obwohl diese Art Spiel längst nicht mehr zeitgerecht ist, bin ich mir dennoch sicher, daß Judith viele Freunde gewinnen wird. Die Handlung ist sehr stimmungsvoll, der Parser versteht eine ganze Menge und die optische Aufmachung kann sich sehen lassen. Gerade weil man sonst immer bunte, schnelle Bilder vorgesetzt bekommt, hebt sich dieses Spiel wohltuend heraus. Mir hat es jedenfalls gefallen. Actionfreaks sollten jedoch die Finger davon lassen.

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

M+S COMPUTER - NIEDERSTR.20
32312 LÜBBECKE TEL+FAX : 05741-297183

102 Spiele!
Incl. Diskbox

Megaball, AirAce, Copper, Attack, SuperTetris, Nova usw. Adventure-Baller-Geschick-Karten und Gesellschaftsspiele!

Der Super-Spielespaß über Monate!

89,90



500-600-1200

Bestellung unter : 05741-297183

50 Dienstprogramme

Anwenderprogramme aus den Bereichen: Kopierprogramme, Textverarbeitung, Etikettendruck, Adressverwaltungen, ...
49,90
Videoverwaltung
11.v.m.-50 Programme!
Ein Super Programmepaket!

CD's

Aminal CDPD 1+2 79,-
Anok+Saar 54,-
DemoCall 1+2 79,-
GIGA PD 99,-
Fisch 'NEU' 59,-
Pirball od32 55,-
Sam SOCCER 55,-
Alle CD 32 Titel a.A. und viele mehr-Katalog anfordern!

Bestellen Sie telefonisch oder schriftlich!
Wir liefern:
Per Post (12,90) oder Ups (14,90) -Ausland 25,-

Hardware

Laufwerke ext.129,-
Laufwerke int.139,-
RAM:
0/8Mb Box A500.169,-
A500 2MB. 209,-
A600 1MB. 129,-
A1200 4MB+cd. 449,-
A1200 1MB. 169,-
Festplatten 3,5" 250MB. 479,-
340MB. 669,-
512kb mit Uhr
"winner" 49,90 - 40 MB 299,-
80 MB 499,-
40MB A500 incl. Contr. 399,-
ext. Controller A500.219,-
int. Controller A500.169,-
AMIGA 1200 incl. Speis. 649,-
AMIGA 1200 mit 40 MB Festpl. 399,-

Der Knüller aus den USA, Engl auch in De



*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 Flugsimulationssoftware, 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 _____

Deutschland und Japan - jetzt endlich Deutschland!



DAS SUPER-STARTANGEBOT:

Das On-Line Starter-Kit mit

- Modem
- Software AIR WARRIOR
- UserCard, Registrierungsnummer
- deutschem On-Line Handbuch

kostet **nur DM 249,-**

Sollten Sie ein Modem besitzen, so benötigen Sie nur das

Basis-Kit für nur DM 99,-

Jede Minute *On-line* Entertainment-Spiel mit Usern aus ganz Europa kostet **nur DM 0,50** plus Telefongebühren bis zum nächsten *On-line* Knoten. Einen solchen Knoten finden Sie momentan in

- Berlin
- Düsseldorf
- Frankfurt
- Hamburg
- München
- Stuttgart

und viele weitere sind in Vorbereitung.

WIE WERDE ICH ON-LINE USER?

Ganz einfach: Rufen Sie den *On-line* Entertainment Service unter 0211-633006 an oder schicken Sie uns eine Postkarte (Stichwort On-Line) und fordern Sie unser Anmeldeformular an.

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

WAS 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 exclusive *On-line* Specials für Sie bereit, die Sie problemlos per Modem ordern können. Einfacher und bequemer gehts nicht!

Bestell- und Informationsanschrift:

On-Line Deutschland
Rethelstr.130
40 237 Düsseldorf

Tel: 0211-633006
Fax: 0211-6411123

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

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

WAS BRAUCHEN SIE ZUM MITMACHEN?

On-line Entertainment macht es Ihnen so einfach wie möglich.

Sie benötigen lediglich einen Computer (Amiga, Atari ST, MS-Dos-PC oder Apple Macintosh), ein Modem sowie die On-Line UserCard (Gründergebühr DM 10,-/mtl.) und schon kann es losgehen.

On-line
Entertainment

PCs für jeden Geldbeutel - das aktuelle On-Line Angebot!



So kommen Sie schnell zu Ihrem Traum-PC.

Greifen Sie jetzt zu - hier gibt es Ihren Traum PC zum Superpreis. Auf Wunsch auch mit einer zeitgemäßen Finanzierung schon ab DM 29,- monatlich. Für individuelle Finanzierungsberatung rufen Sie bitte unseren Finanzierungs-Service unter 0211-633006 an. Die Finanzierung erfolgt über die Hausbank, der effektive Jahreszins beträgt immer 15,4%.

AT 486 DX 40 nur DM 3070,00

Mainboard 486 DX, 40 MHz, 256 KB Cache,

Vesa Local Bus

-Big Tower Gehäuse, 230 Watt Netzteil

-4 MB Arbeitsspeicher (RAM)

-250 MB AT-BUS Festplatte

- AT-Bus Controller, Multi I/O

-1MB Super VGA Karte

-3 1/2" Diskettenlaufwerk, 1,44 MB

MF-2 Tastatur, 102 Tasten

3-Tasten Maus, seriell

14" VGA Farbmonitor, 1024x768,

Strahlungsarm MPR-2, NI

MS-DOS 6.0 Betriebssystem

MS-Windows 3.1, grafische Benutzeroberfläche

AT 486 DX2-66 nur DM 3515,00

Mainboard 486 DX2, 66 MHz, 256 KB Cache, Vesa

Local Bus -Ausstattung siehe AT 486 DX 40

Kreditkauf ab DM 29,-/monatlich möglich!

PC-Hardware

Matsushita 562 Double Speed incl. Controller	DM 499,99
Mitsumi LU 005 S incl. Controller	DM 379,00
Controller für Mitsumi LU 005 S	DM 49,00

Soundkarten

Enjoy PC Symphonie, AdLib-kompatibel	DM 49,90
Media Concept 2.0 D.J.-Kit	DM 179,90
Sound Blaster Pro Deluxe Edition incl. Lemmings & Indy 500	DM 229,00
Sound Blaster 16 Basic	DM 299,00
Sound Blaster 16 Multi CD	DM 379,00
Sound Blaster 16 Multi CD mit ASP Chip	DM 449,00
Wave Blaster (MIDI Aufrüstung für Sound Blaster 16)	DM 439,00
Sound Galaxy 1 BX 2	DM 111,00
Sound Galaxy 1 NX PRO MA	DM 239,00
Sound Galaxy 1 NX 2 EXTRA	DM 179,00
Sound Galaxy 1 NX PRO 16 FP	DM 349,00
Sound Galaxy Wave Power	DM 339,00
Laser Wave Supra 16 mit Microsoft Soundsystem	DM 399,00
Multimedia KIT 1 Mitsumi LU 005 S im KIT mit Soundblaster 16 Basic	DM 599,00

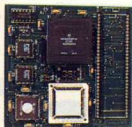
Multimedia KIT 2 Mitsumi LU 005 S im KIT mit Soundblaster 16 Multi-CD	DM 649,00
Multimedia KIT 3 Mitsumi LU 005 S im KIT mit Soundblaster 16 Multi-CD ASP	DM 729,00
Multimedia KIT 4 Matsushita 562 im KIT mit Soundblaster 16 Basic	DM 749,00
Multimedia KIT 5 Matsushita 562 im KIT mit Soundblaster 16 Multi-CD	DM 839,00
Multimedia KIT 6 Matsushita 562 im KIT mit Soundblaster 16 Multi-CD ASP	DM 909,00
Super Mouse II schwarz	DM 39,90
Super Mouse II weiß	DM 39,90
Mouse AM-5/3-Tasten	DM 39,90
Thrustmaster Flight-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



AS500/2000

Airbus A320 USA Edition	DM 69,90
Airbus A320 Europa Edition	DM 69,90
Ambermoon	DM 84,95
Alfred Chicken	DM 54,95
Alien3	DM 54,95
Alien Breed 2	DM 54,95
Anstoß	DM 69,95
Aufschwung Ost	DM 69,95
B-17 Flying Fortress	DM 69,95
Bart versus the World	DM 54,95
Batman returns	DM 69,95
Body Blows Galactic	DM 54,95
Bundesliga Manager Prof. 2.0	DM 69,95
Burntime	DM 69,95
Cannon Fodder	DM 54,95
Cardiacc	DM 29,95
Christoph Kolumbus	DM 74,95
Civilization	DM 79,95
Combat Air Patrol	DM 69,95
Cool Spot	DM 59,95
Creepers	DM 54,95
Das Schwarze Auge	DM 74,95
Der Patrizier	DM 69,95
Der Schatz im Silbersee	DM 84,95
Die Siedler	DM 84,95
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
Hatrick	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 69,96
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
Papoulos 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 Last 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 Galactic	DM 59,95
Burntime	DM 69,95
Civilization	DM 69,95
Der Schatz im Silbersee	DM 84,95
Dynatech	DM 59,95
Elysium	DM 69,95
Hatrick	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
Robocad	DM 54,95
Sim Life	DM 84,95
Soccer Kid	DM 64,95
T.F.X.	DM 69,95
Whales's Voyage	DM 69,95
Wing Commander	DM 69,95
Zool 2	DM 54,95

Amiga CD 32

Alien Breed Special Edition	DM 34,95
Jurassic Park (Dino Park)	DM 69,95
Microcosm	DM 69,95
Pinball Fantasies	DM 69,95
Project X	DM 34,95
Sensible Soccer	DM 69,95
Sleepwalker	DM 69,95
Soccer Kid	DM 69,95
T.F.X.	DM 69,95
Zool	DM 59,95

HARDWARE

TURBOSYSTEME	
Co-Prozessoren für	
Turbokarten 68020/68030	
-20 MHz	DM 99,00
-25 MHz	DM 199,00
-33 MHz	DM 248,00
-40 MHz	DM 299,00

68020 ohne RAM		
für A-500/2000		DM 169,00
68030 mit 1MB 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
1MB 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 Umschaltplatine für A-500		
incl. Kickstart 3.0		DM 199,00
Kickstart Umschaltplatine für		
A-500 1.3-2.0		DM 29,90
MDI-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.

On-line
Entertainment

Wir akzeptieren American Express,
Eurocard und Visa!

BESTELL-TELEFON:
0211-633 006

Wir wälzten wochenlang unsere Archive, bewerteten, urteilten und recherchierten. Als Ergebnis können wir Euch hier die ultimative Übersicht über die wichtigsten Amiga-Spiele der letzten zwei Jahre liefern. 82 Titel für A500, zehn für A1200 und acht für CD 32 schafften letztendlich den Sprung in diese Übersicht.

von Hans Ippisch

Die umfassendste Übersicht über Amiga-Spiele

HITLIST-D

A500 SPEZIELL!



1869 **83%**
MAX DESIGN WISIM 12/92

Das Debütspiel von Max Design lag im ständigen Wettstreit mit dem konzeptionell ähnlichen Patrizier von Ascon. Langfristig erwies sich die Seefahrer-Simulation aus Österreich als spielerisch motivierender. Setzt die Segel!

AIRBUS A320 AMERICA **81%**
THALION- FLUGSIMULATION 5/93

Wieso sich das technisch und grafisch schwache Programm A320 Airbus zu einem der Best-seller des Jahres '92 entwickelte, wußte man auch bei Thalion nicht so genau, jedoch veröffentlichte man einen fast identischen Nachfolger.

ALIEN BREED II **74%**
TEAM 17-ACTION 1/94

Back to the Roots! Das sagte man sich wohl bei Team 17 und entwickelte einen Nachfolger zu

dem Projekt, das ihnen den Durchbruch ermöglichte. In Gauntlet-Manier dürfen hier bis zu zwei Spieler auf Alien-Jagd gehen.

AMBERMOON **93%**
THALION- ROLLENSPIEL 11/93



Das zweifellos beste Rollenspiel für den Amiga ist Karsten Köper, Erik Simon und Jurie Hornemann mit dem zweiten Teil der Amber-Saga gelungen. Endlich gab es auch auf dem Amiga einen fließenden 3D-Gang durch die Dungeons.

ANCIENT ART OF WAR **79%**
MICROPROSE- STRATEGIE 7/93

MicroProse wagte sich hier an eine erfischend originelle und spielbare Mixtur aus Action, Strategie und Simulation. 20 historische Missionen machten die alte Kunst des Luftkampfes zum ansehnlichen Hit in den Charts.

ANSTOSS **91%**
SCHNAPPS- ACTION 2/93



Wer nach dem ultimativen Fußball-Managerprogramm sucht, muß ganz einfach bei diesem Ascon-Spiel zugreifen. So schöne Grafik, so viele neue Ideen und so gelungenes und motivierendes Gameplay bietet kein anderer Manager!

APYDIA **84%**
SUNFLOWERS- ACTION 5/92

Als eines der besten Shoot 'em Ups aller Zeiten ging Apydia von Kaiko in die Geschichte ein. Wummernde Technomusik von Chris Hülsbeck, geniale Grafiken im Naturdesign von Frank Matzke und ein tolles Programm von Peter Thierolf!

ARABIAN NIGHTS **84%**
SUNFLOWERS- JUMP & RUN 5/93

Wieviel Abwechslung man in ein Jump & Run-Spiel stecken kann, zeigte Krisalis mit dem Spiel um den sympathischen Sinbad, der in zehn Levels voller neuer Spielleiden auf Befreiungstour war. Ein schönes Intro gab es außerdem.

ARCHER MACLEANS POOL **83%**
SUNFLOWERS- ACTION 2/93

Wer sich mit der Snooker-Variante nicht so recht anfreunden konnte, der war wohl von diesem Pool-Billard-Spiel begeistert. Eine perfekte 3D-Grafik, tolle Spielbarkeit und grimmenschnellende Kugeln konnten gefallen.

ASSASSIN **81%**
TEAM 17-ACTION 12/92

In gehabter Manier nahmen sich die Jungs von Team 17 ein aktuelles Hit-Genre vor und produzierten ein technisch perfektes, spielerisch gelungenes Produkt im Turrican-Stil. Mittlerweile ist Assassin als Budget-Spiel erhältlich!

AUFSCHWUNG OST **80%**
SUNFLOWERS- STRATEGIE 12/92

Eine verblüffende Ähnlichkeit zu Civilization verhalf dem Debütprogramm von Sunflowers zu spielerischer Klasse. Zumindest hier kann man den Aufschwung in den neuen Bundesländern schon einmal erleben.

B17 **71%**
MICROPROSE- SIMULATION 5/93

Die Simulationsexperten deckten mit B17 eine Lücke im Flugsimulationsbereich ab. Endlich mal

IE TOP 100

keine Simulation eines schnittigen Düsenjägers. Eine fliegende Festung durfte hier endlich mal manövriert werden.

BATTLE ISLE 84%
 CORE DESIGN- ACTION 10/93

Mit Great Courts landete Blue Byte bereits einen Hit, doch spätestens mit diesem vorzüglichen Strategiespiel im Stil des PC Engine-Klassikers Nectaris düstern Lothar Schmitt und Thomas Hertzler auf die Erfolgsstraße.

BOB KID 89%
 BENTON & BOWLES STRATEGIE 10/93



Unter dem Namen Bontk sorgte das Spiel von Hudson Soft auf der PC Engine für Furore. Das deutsche Programmerteam Factor 5 sorgte für eine kompetente Umsetzung, die sich jedoch so gut verkaufte, daß ein zweiter Teil gemacht wurde.

BEAVERS 78%
 SPYGLASS STRATEGIE 10/93

Als Jump & Run-Helden hat man ja schon allerlei eigentümliche Helden erlebt, allerdings noch niemals einen Biber, der die Musikcharts beherrscht. Grand...slam präsentierte ein gelungenes Jump & Run um diesen netten Star.

BLASTAR 85%
 CORE DESIGN- ACTION 10/93



Die Jump & Run-Profis von Core Design unternahmen mit Blastar einen sehr erfolgreichen Ausflug in das Shoot 'em Up-Genre. Ein toller Soundtrack mit Digieffekten machte dieses multidirektionale scrollende Spiel zum Hit.

BOBS BAD DAY 84%
 PSYGNOSIS-ARCADE 12/93

Einzigartig für ein Psynosis-Spiel ist sicherlich Bob's Bad Day. Es gibt keine großartigen Intros, Grafiken oder Soundtracks zu bestaunen. Nur ein witziger Rotat-Effekt und eine äußerst witzige Spielidee machten dieses Spiel zum Hit.

BODY BLOWS 83%
 TEAM 17- BEAT EM UP 5/93

Die englischen Shootingstars wollten in der Prügelwelle nicht ohne Spiel dastehen und präsentierten ein tolles Beat 'em Up, das insbesondere technisch zu überzeugen wußte. Street Fighter II sah dagegen recht alt aus.

BODY BLOWS GALACTIC 84%
 TEAM 17- BEAT EM UP 1/94

Was ein gutes Prügelspiel sein will, hat mindestens einen Nach-

folger. Eine galaktische Neuaufgabe spendierte uns Team 17 mit dem zweiten Teil ihrer Prügelorgie. Sowohl grafisch als auch spielerisch war diese Version besser!

BUNDESLIGA MANAGER 'PRO. 86%
 SOFTWARE 2000- WISIM 7/93



Der Dauerbrenner schlechthin, wenn es um Notierungen in den media control-Charts geht, ist sicherlich der zweite Teil der Manager-Saga von Software 2000. Bis im Herbst ein dritter Teil kommt, ist man hiermit gut beschäftigt.

BURNTIME 88%
 MAX DESIGN- STRATEGIE 10/93



Eine schreckliche Zukunftsvision rund um das Ozonloch und die hautschädigenden Sonnenstrahlen zeichnete Max Design mit diesem Strategiespiel. Im Stile von Syndicate kämpft man hier ums Überleben.



CANNON FODDER 80%
 VIRGIN-ACTION 1/94



Daß ein Soldaten-Schieß-Spiel nicht unbedingt geschmacklos sein muß, wollte Sensible Software mit dem innovativen Cannon Fodder beweisen. Meiner Meinung nach ist ihnen das auch ganz hervorragend gelungen! Nicht ganz jugendfrei!

CIVILIZATION 82%
 MICROPROSE- STRATEGIE 10/93



Sid Meier ist nicht nur für die Klassiker Railroad Tycoon und Pirates! Gold verantwortlich, sondern auch für diesen Strategiehit, der für viele andere Spiele als Vorbild dient. Hier darf man eine ganze Bevölkerung nach Belieben steuern!

CHAOS ENGINE 81%
 RENEGADE-ACTION 3/93



Wenn sich die Bitmap Bros. ein

HITLIST-DIE TOP 100

Spieleprinzip vornehmen, dann kommt dabei Spitzenklasse heraus. So geschehen bei The Chaos Engine, das den Klassiker Gauntlet IV wiederaufleben läßt. Ein toller Soundtrack und Zwei-Spieler-Modus begeistern noch immer.

CHUCK ROCK II 83%
CORE DESIGN-
JUMP & RUN 8/93

In Sachen Putzigkeit ist dieses Spiel einfach ungeschlagen. Wenn der windeltragende Held von Core Design auf Achse geht, dann schmelzen alle Herzen. Darüber hinaus überzeugt auch noch die technische Inszenierung.

COOL SPOT 82%
VIRGIN-JUMP & RUN 2/94

Eine der bekanntesten Spielehelden im Konsolenbereich durfte letztendlich auch auf dem Amiga seine Visitenkarte abgeben. Der rote Klecks konnte mit seinen Animationen begeistern, weniger mit dem seltsamen Scrolling.

CURSE OF ENCHANTIA 86%
CORE DESIGN-
ADVENTURE 2/93



Das Adventure-Monopol von LucasArts wurde erstmalig von Core Design gebrochen. Mit Curse of Enchantia gelang ihnen insbesondere ein grafisch sehr erstaunliches Adventurespiel. So hat ein zeitgemäßes Adventure auszusehen.



DAS SCHWARZE AUGE 84%
CORE DESIGN-
STRATEGIE 2/93

Guido Henkel und Hans Jürgen Brändle präsentierten mit diesem Spiel ihr Debüt als eigenständige Softwarefirma. Neben der Amberstar-Saga gilt D.S.A. noch heute als das beste deutsche Rollenspiel. Der Sound kam von Rudi Stember.

DER PATRIZIER 90%
SCORPION-
STRATEGIE 2/94



Als ein maßstabesetzendes Wirtschaftssimulationsspiel darf natürlich das Debüt-Programm von Ascon nicht fehlen. Mit einzigartigen Grafiken wurde seinerzeit das Spiel rund um die Hanse-Ära zu dem Bestseller überhaupt.

DIE SIEDLER 95%
STRATEGIE
STRATEGIE 2/93



Eines der besten Amiga-Spiele aller Zeiten, wenn nicht sogar das beste, lieferte Blue Byte mit der einzigartigen Siedler-Saga. So komplex, umfangreich und dennoch leicht zu spielen war noch kein anderes Spiel. Der Megahit!

DOG FIGHT 82%
MICROPROSE-
FLUGSIM 2/93

Wen bislang bei den Flugsimulationen langweilte, daß er nur mit einer bestimmten Technik unterwegs sein durfte, dem wurde mit Dogfight eine Alternative präsentiert. Von der Propellermaschine bis zum Düsenjäger!

DONK 79%
SUPERVISION-
JUMP & RUN 12/93

In der Serie "Ausgefallene Spielehelden" darf natürlich eine Samurai-Ente nicht fehlen, die uns Supervision im Winter '93 präsentierte. In satten 112 Levels darf man hier solide inszenierte Jump & Run-Kost erleben, die auf Nachschub hoffen läßt.

DUNE II 88%
VIRGIN-STRATEGIE 8/93



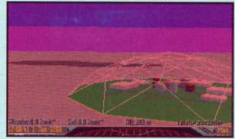
Die Hitlieferanten von den Westwood Studios verstanden es glänzend, das Standardwerk aller Science Fiction-Freaks in ein glänzendes Strategiespiel umzusetzen. Hier beginnt der Wüstenplanet richtig zu leben. Umwerfend!



EISHOCKEY MANAGER 84%
SOFTWARE 2000
WISIM 8/93

Die Managerspiele von Software 2000 erleben mit der Eishockey-Variante einen neuen Höhepunkt. Passend zur Eishockey-WM in Deutschland wurde ein routinierter Wirtschaftssimulationsspiel mit Sportambiente veröffentlicht.

ELITE II 94%
GAMETEK-STRATEGIE 12/93



Nach rund zehn Jahren bekam eines der Kultspiele überhaupt eine Umsetzung. David Braben setzte hier auf Nummer Sicher und entwickelte ein grafisch schwaches, spielerisch aber äußerst komplexes Weltraumstrategiespiel.



F1 GRAND PRIX 84%
MICROPROSE-
SIMULATION 4/92

Programmierer-Legende Geoff Crammond schuf nicht nur die Klassiker The Sentinel und Stunt Car Racer, sondern auch diese maßstabesetzende Formel 1-Simulation, die man ganz einfach haben muß! Besser wurde der F1-Zirkus noch nie simuliert.

F1 79%
DOMARK-RENNSPIEL 2/94



Mit einem guten Rennspiel wie Vroom im Rücken fiel es dem französischen Entwicklerteam Lankhor nicht schwer, für Domark das offizielle Formel 1-Spiel zu programmieren. Interessant für alle, die den Vorgänger nicht haben.

F-117A 82%
MICROPROSE-
FLUGSIM 12/93

Als modernstes Flugobjekt gilt allorts der sagenumwobene Tarnkappenbomber. MicroProse nahm sich dieses Top-Secret-Fliegers an und schuf eine gut gelungene Flugsimulation, deren Grafik jedoch besser sein könnte.

FLASHBACK 81%
U.S. GOLD-ACTION 4/93



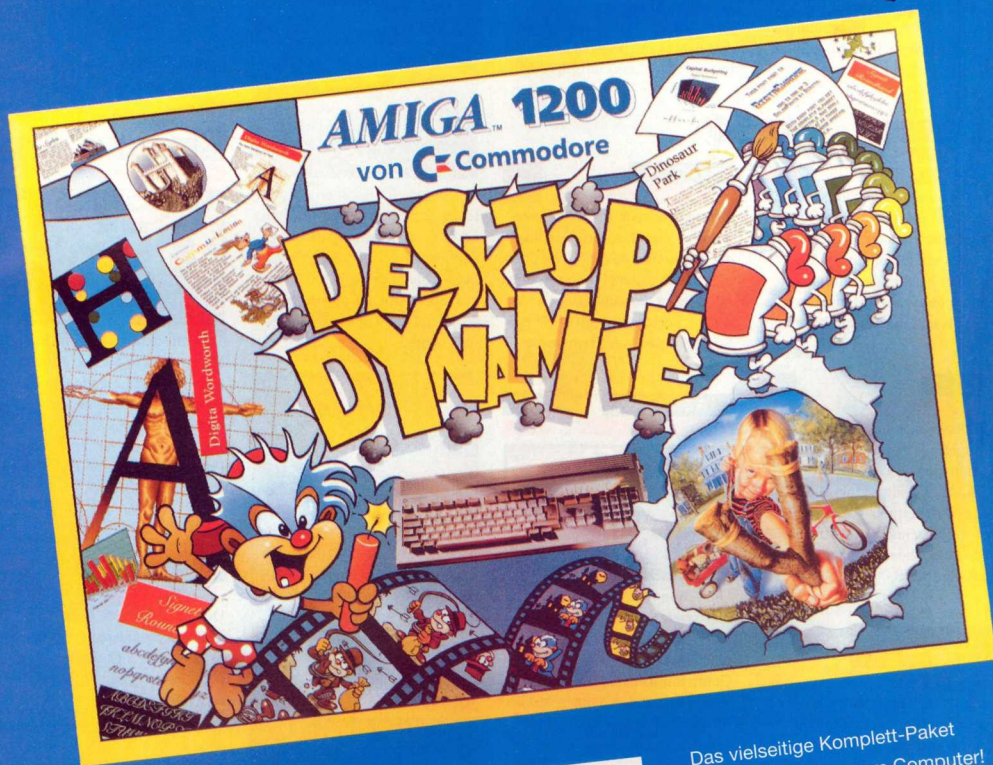
Das Spiel des französischen Entwicklerteams Delphine gilt noch heute als das anspruchsvollste Actionspiel. Fantastische Animationen und eine tolle Atmosphäre machen dieses Spiel zum Dauerbrenner auf allen Systemen.

Geballte Ladung zum Einsteigen

AMIGA™ 1200



DESKTOP DYNAMITE



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

• textsicher • rechnerschnell "Digita Wordsworth"

• umfangreich • leistungsstark "Dennis", "Oscar"

Das vielseitige Komplet-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

HITLIST-DIE TOP 100



GLOBAL GLADIATORS 72%
VIRGIN-JUMP & RUN 8/93

In Zusammenarbeit mit dem Fastfood-Giganten Mc Donald's entstand auf Grundlage der Konsolenversion von Starprogrammierer David Perry ein solides Jump & Run, das insbesondere durch Abwechslung zu gefallen weiß.

GLOBDULE 72%
PSYGNOSIS-JUMP & RUN 2/94

Einen äußerst sympathischen Vertreter aus der Reihe "Sonderbare Spielhelden" schickte Psychognosis mit Globdule auf die Reise. Der wabbelige Star wuselt durch eine ganze Menge an Levels und muß gespielt werden!

GOAL! 84%
VIRGIN-SPORT 7/93

Fußballspiele haben sich schon immer gut verkauft, insbesondere wenn sie von Dino Dini stammen. Als Debütprodukt für den neuen Arbeitgeber Virgin legte er eine glänzende Kick Off-Fortsetzung vor, die noch heute zu gefallen weiß.

GOBLINS 3 84%
COXTEL VISION-DENKSPIEL 1/94

Die i's im Titel werden immer weniger, die Spiele immer komplexer und die Wertungen immer höher. Was man alles an witzigen grafischen Animationen und abgedrehten Ideen in ein Spiel packen kann, zeigte Coktel mit Goblines 3.

GREAT COURTS 2 83%
BLUE BYTE-SPORT 8/92

Noch heute gilt der Great Courts-Nachfolger als das spielerisch beste Tennisspiel für den Amiga.

Übrigens, Lothar Schmitt, der Ex-Gesellschafter von Blue Byte, war hier ein letztes Mal als Programmierer aktiv. Auf diversen Compilations erhältlich!

GUNSHIP 2000 84%
MICROPROSE-FLUGSIMULATION 8/93

Die zweifellos beste Flugsimulation kann natürlich nur von den Simulationsexperten schlechthin kommen. MicroProse brachte es fertig, den PC-Hit glänzend für den Amiga umzusetzen. Hebt ab mit dem Heli aus Gunship 2000!



HANNIBAL 77%
STARBYTE-STRATEGIE 8/93

Niemand kommt im Geschichtsunterricht um Hannibal herum, der mit Elefanten die Alpen überquerte. Wer einmal in die riesigen Fußstapfen der Dickhäuter treten wollte, konnte dies mit diesem Strategiespiel von Starbyte tun.

HIREGUNS 93%
PSYGNOSIS-ARCADE 12/93



Die action- und strategieerfahrenen Spielepros von Psychognosis unternehmen mit HireGuns einen Ausflug ins Arcade Action-Genre mit Rollenspieltouch, der insbesondere durch einen Modus für vier Spieler gleichzeitig zu gefallen wußte.

HISTORY LINE 89%
BLUE BYTE-STRATEGIE 1/93



Nachdem Battle Isle zum Kult-

spiel und Megaseller avanciert war, konnte Blue Byte mit dem Strategiespiel zum Ersten Weltkrieg seinen Status als Hitlieferant untermauern. Spielerisch und grafisch war die History Line rundum gelungen.



INDIANA JONES IV 85%
LUCASARTS-ADVENTURE 2/93



Auf satten elf Disketten avancierte das letzte Abenteuer von Indiana Jones zum umfangreichsten Amiga-Adventure aller Zeiten. Leider bleibt dieses Spiel auch das letzte Amiga-Spiel der Hit-schmiede von LucasArts. Muß man haben!



KGB 81%
VIRGIN-ADVENTURE 2/93

Der Ostblock ist mittlerweile zerbrochen, doch wer noch einmal Kommunisten-Luft schnuppern will, kann einmal in Virgins Kriminal-Adventure hineinschnuppern. Die Unterwelt von Moskau ist spielerisch sehr reizvoll.

KYRANDIA 86%
VIRGIN-ADVENTURE 1/93



Den Hitmachern von Westwood haben wir neben dem Strategie-klassiker Dune II auch dieses brillante Adventure zu verdanken, das selbst Indiana Jones IV alt aussehen ließ. Wir hoffen nun, daß der zweite Teil auch für Amiga kommen wird.



LEMMINGS 2 93%
PSYGNOSIS-STRATEGIE 4/93



Das wohl meistverkaufte Computerspiel aller Zeiten erhielt auch einen der besten Nachfolger aller Zeiten. Zwölf verschiedene Stämme und fünfzig sympathische Suizid-Nager garantieren monatlichen Spielspaß! Nicht versäumen!

LIONHEART 94%
THALION-STRATEGIE 2/93



Thalion schuf seinerzeit einen Meilenstein in Sachen Arcade Action. Faszinierende Grafiken von Henk Nieborg und tolle Soundtracks von Mathias Steinwachs machten das großartige Programm von Erwin Kloibhofer zum Hit. Brillant!

LOTHAR MATTHAUS 72%
SONIC CD-SPORT 10/93

Der abnehmenden Beliebtheit des Rekordnationalspielers zum Trotz konnte sich das gleichnamige Fußballspiel bis auf den ersten Platz der media control-Charts vorspielen. Es ist zwar nicht das beste, jedoch ein ganz gutes Soccer-Spiel.

LOTUS 3 84%
GREMLIN-RENNSPIEL 10/92

Das Magnetic Fields-Team um Starprogrammierer Shaun Southern war für die drei prächtigsten Rennspiele auf dem Amiga verantwortlich. Schnelle Grafik und perfekte Spielbarkeit zeichnen diesen Klassiker aus. Auf Compilations!



MICROMACHINES 82%
CODEMASTERS-RENNSPIEL 12/93



Im Zuge der allgemeinen Rennspiel-Welle präsentierten uns die Budget-Profis von den Codemasters ein äußerst witziges Rennspiel mit Spielzeugen als fahrbare Untersätze. Witzige Grafik und Zwei-Spieler-Modus können überzeugen.

MORPH 75%
MILLENNIUM-JUMP & RUN 8/93

Daß der Spielspaß nicht unbedingt von der Qualität der Grafik abhängt, bewies Millennium mit diesem äußerst interessanten Spiel um eine verwandelbare Kugel. Dieses Jump & Run spricht insbesondere Knobelfreaks an!

MORTAL KOMBAT 82%
VIRGIN-BEAT EM UP 1/94

Einen Höhepunkt in der Prügelwelle stellte sicherlich der ultrablutige Automat von Midway dar. Um die Prügelwelle auch auf dem Amiga wieder aufläßen zu lassen, schnappte sich Virgin die Lizenz und produzierte eine gelungene Version.

MR. NUTZ 94%
OCEAN-JUMP & RUN 2/94



Na also! Wieder einmal kann sich ein neues Programmerteam einen traumhaften Ruf erarbeiten. Das Frankfurter Neon-Team stellte mit Mr. Nutz schlicht und ergreifend das beste Amiga-Jump & Run aller Zeiten auf die Beine.



NICK FALDO GOLF 82%
GRANDSLAM-SPORT 3/93

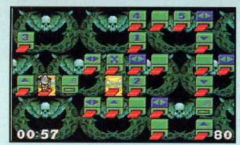
In Sachen Golfspiele wurde es auf dem Amiga in letzter Zeit sehr ruhig. Noch immer gilt Nick Faldo Championship Golf als das beste Golfspiel. Viele Optionen, gelungene Grafik und vorbildliche Spielbarkeit zeichnen dieses Spiel aus.

NO SECOND PRIZE 82%
THALION-RENNSPIEL 12/94

Wer behauptet, daß der Amiga für Spiele mit 3D-Grafik ungeeignet ist, muß sich unzweifelnd den Rennspiel-Klassiker von Thalion besorgen. So schnelle und fließende Polyongrafik hat man seitdem nie mehr gesehen. Das Rennspiel!



ONE STEP BEYOND 77%
OCEAN-DENKSPIEL 11/93



Das Spiel um Colin Curly bot die gleiche Qualität wie der Vorgänger Push Over. In einer ganzen Menge von Levels muß man zum richtigen Zeitpunkt auf die richtige Plattform springen. Ein netter Tüftelspaß von Ocean.

OXYD 76%
CONGLEWARE-GESCHICKLICHKEIT 3/93

Eigentlich ist dieses Spiel nichts anderes als ein abgekackter Rock'n'Roll-Clone, doch spielerisch ist es dennoch. Das Kultspiel aller Layouter, dort natürlich als Macintosh-Version. Ebenfalls empfehlenswert der Nachfolger Magnum.



1869V 67,99
 A-TrainV 79,99
 Alien 3V 47,99
 Alien Breed 2A 47,99
 Alien Breed Special EditionA 24,99
 AmbernoonV 79,99
 AntostossV 67,99
Assassin Special EditionA 24,99
Aufschwung OstV 54,99
 Battle Isle Dadistik 2A 47,99
 Battle Team (Battle Isle-Data) V 67,99
 Body Blows GalacticA 47,99
 Bundesliga Manager Prof.2.0 V 87,99
Canon FodderA 54,99
 Chaos EngineA 47,99
 Christoph KolumbusV 74,99
 CivilizationV 77,99
 Combat Air Patrol (C.A.P.)A 59,99
 Combat Classic 2V 59,99
 (F-19 Stealth Fighter, Pacific Islands, Silent Service 2)
 Cool SpotV 54,99
 Cosmic SpaceheadV 47,99
 Crazy (Brutal Sports) FootballA 54,99
 CyberpunkA 54,99
 Das schwarze Auge (I MB)V 74,99
 Delivery AgentV 35,99
 Der PartnerV 37,99
Die SiedlerV 79,99
Disposable HeroA 47,99
 DoglightA 67,99
 DonkA 47,99
GenesisV 47,99
 Dream Team (Ser Sammlung)A 59,99
 (Terminator 2, Simpson, WWF Wrestlingmania)
 DreamlandsV 54,99
 (Iahr, Storm Master, Transactica)
 DuroV 54,99
 DynatechV 54,99
 Eishockey ManagerV 74,99
Elite 2 - FrontierV 54,99
 ElysiumV 67,99
 Exellent GamesA 59,99
 (Archer Mac, L. Pool Billard, James Pond 2,
 Popoluz 2, Shuttle)
 Eye of the Beholder 2V 79,99
 F 17 ChallengeA 26,99
 F-17A NighthawkA 67,99
F-19 St. Fighter (ANGEBOT)A 32,99
 Fantastic WorldsA 74,99
 (Reims, Popoluz, Mega Lo Mania,
 Wonders of Paradise)
Fighter BomberA 24,99
 FlashbackV 59,99
 Formula One Grand PrixA 77,99
 Fury of the FuriesA 54,99
 GenesisE 54,99
 Global GladiatorsA 47,99
 GlobduleA 54,99
 Goal IV (Dino Kick off, Dino)A 59,99
 Gunship 2000A 67,99
 HamburgV 87,99
 Hired GunsA 59,99
 History Line 1914 - 1918V 67,99
 Indiana Jones IVA 79,99
 Inhar 2V 54,99
 Jet StrikerA 67,99
Jimmy Connors Great Courts 2AV 24,99
 Jurassic Park (Dino Park)V 54,99
 KingmakerV 67,99
 Krusty's Fun House (Simp.)A 47,99
 Lemmings 2 - The TribesA 59,99
 Xmas LemmingsA 35,99
 LinksA 32,99
 LionheartA 54,99
 Lords of PowerA 74,99
 Railroad Tycoon, Red Baron, Silent Service 2,
 The Perfect General)
 Lotus Mattheus FußballV 59,99
 Lotus CompilationA 54,99
 (Lotus 1, 2 und 3)
Mad TVV 35,99
 Mega Collection (Ser Sam.)A 47,99
 (u.a. Summer Olympics, Winter Super Sports)
 MegamixA 59,99
 (Agency, Landser, Dix)
 Micro MachinesA 47,99
Missiles over XerionA 47,99
Monkey Island 1 (ANGEBOT)V 35,99
 Monkey Island 2V 79,99
 MorphA 47,99
 Mortal KombatA 54,99
 OscarA 47,99
OverdriveA 26,99
 Pantherhouse Hot Num. DeluxeV 47,99
 Pinball Special EditionA 59,99
 (Pinball Dreams und Pinball Fantasies)
 Popoluz 2 PlusA 67,99
 Prime MoverA 54,99
 QwakA 26,99
 Seek & DestroyA 35,99
 Sim City & PopoluzA 67,99
 Sim City DeluxeA 79,99
 (Sim City incl. Arch. 1 + Terrain Editor)
 Sim EarthA 79,99
 Sim LifeV 79,99
Simon the SorcererV 67,99
 SkidmarksA 47,99
 Soccer KidA 59,99

Space Legends	A	67,99
(Elite, Megatraveller, Wing Commander 1)	A	35,99
Steingardener Hotelmanager	V	47,99
Street Fighter 2	A	28,99
Super Sport Challenge	A	67,99
Superfrog	A	47,99
Syndicate	V	59,99
Terminator 2 - Arcade Game	A	54,99
The Greatest	A	54,99
(Dune, Jimmy White Snooker, Lure of Tempress)	A	67,99
The Last Vikings	V	67,99
The Manager	A	47,99
(Black Golf, Invest, Starbyte S Soccer, Transwork)	A	59,99
Theatre of Death	A	59,99
Tornado	A	67,99
Transactica	V	54,99
Traps n' Treasures	V	46,99
Turrican 3	E	46,99
Turrican 3	A	59,99
Uridium 2	A	47,99
War in the Gulf	V	67,99
Wing Com 1 (ANGEBOT)	V	38,99
Winter Olympics	A	59,99
Wiz n' Liz	A	59,99
YoJoel	A	54,99
Zool 2	A	47,99

AMIGA 1200 / 4000	A	54,99
Alien Breed 2	A	54,99
Antostoss	V	67,99
Body Blows Galactic	A	47,99
Burning Rubber	A	59,99
Burntime	V	67,99
Chaos Engine	A	47,99
D-Generation	A	35,99
Dynatech	V	54,99
Inhar 2	V	54,99
Jurassic Park (Dino Park)	V	59,99
Oscar	A	47,99
Pantherhouse Hot Num. Deluxe	V	59,99
Pinball Fantasies	A	54,99
Sim Life	V	79,99
Simon the Sorcerer	V	79,99
Soccer Kid	A	59,99
Soc Str - 25th Anniversary	E	67,99
Zool 2	A	47,99

AMIGA CD 32	A	47,99
Arban Nights	A	47,99
Deep Core	E	47,99
Lightyrith of Time	E	54,99
Liberation - Captive 2	E	59,99
Mean Arenas	A	47,99
Microcosm	A	109,99
Morph	V	47,99
Pinball Fantasies	A	59,99
Pirates Gold	A	59,99
Seek & Destroy	A	47,99
Sensible Soccer	A	47,99
Steepwalker	A	54,99
Trolls	A	54,99
Whales Voyage	V	54,99
Zool	A	54,99

JOYSTICKS COMPETITION PRO	A	24,99
Mini, schwarz, inkl. 3,5" Disk Box	A	24,99
Mini, Special Edition, inkl. 3,5" Box	A	29,99
Star Mini, transparent, inkl. 3,5" Box	A	34,99
Standard, schwarz	A	24,99
Standard, transparent	A	24,99
Standard, Special Edition	A	24,99
Star, transparent-blau	A	34,99

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

SPICHERWEITERUNGEN	A	
512 KB mit 2 MB, abschaltbar	A	62,99
A 600 auf 2 MB	A	159,99

FESTPLATTEN ALPHA POWER	A	
170 MB, extern + Controller	A	699,99
210 MB, extern + Controller	A	729,99

ZUBEHÖR	A	
Kickstart Umschalpl. mech.	A	39,99
Kickstart Umschalpl. plus	A	49,99
2.00 Rom	A	44,99
Siegfried Copy	A	79,99
Siemfast Antivirus Tools	V	59,99

Alle Amiga-Programme benötigen in der Regel 1 MB. Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit * gekennzeichneten Produkte werden bei Amigaangestrichen, noch nicht vorrätig (bitte nachfragen). Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen in der Regel DM 15,00. (DM 10,- für die Lieferung ins Saarland, DM 12,- für die Lieferung ins Rheinland, DM 14,- für die Lieferung ins Süddeutsche Gebiet, DM 16,- für die Lieferung ins Norddeutsche Gebiet, DM 18,- für die Lieferung ins Westdeutsche Gebiet, DM 20,- für die Lieferung ins Ostdeutsche Gebiet, DM 22,- für die Lieferung ins Nordostdeutsche Gebiet, DM 24,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 26,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 28,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 30,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 32,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 34,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 36,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 38,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 40,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 42,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 44,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 46,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 48,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 50,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 52,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 54,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 56,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 58,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 60,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 62,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 64,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 66,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 68,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 70,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 72,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 74,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 76,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 78,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 80,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 82,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 84,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 86,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 88,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 90,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 92,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 94,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 96,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 98,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 100,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 102,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 104,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 106,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 108,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 110,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 112,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 114,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 116,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 118,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 120,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 122,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 124,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 126,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 128,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 130,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 132,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 134,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 136,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 138,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 140,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 142,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 144,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 146,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 148,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 150,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 152,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 154,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 156,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 158,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 160,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 162,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 164,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 166,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 168,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 170,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 172,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 174,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 176,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 178,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 180,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 182,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 184,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 186,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 188,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 190,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 192,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 194,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 196,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 198,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 200,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 202,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 204,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 206,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 208,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 210,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 212,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 214,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 216,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 218,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 220,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 222,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 224,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 226,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 228,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 230,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 232,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 234,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 236,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 238,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 240,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 242,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 244,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 246,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 248,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 250,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 252,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 254,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 256,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 258,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 260,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 262,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 264,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 266,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 268,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 270,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 272,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 274,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 276,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 278,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 280,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 282,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 284,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 286,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 288,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 290,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 292,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 294,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 296,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 298,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 300,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 302,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 304,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 306,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 308,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 310,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 312,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 314,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 316,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 318,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 320,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 322,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 324,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 326,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 328,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 330,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 332,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 334,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 336,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 338,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 340,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 342,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 344,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 346,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 348,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 350,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 352,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 354,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 356,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 358,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 360,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 362,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 364,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 366,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 368,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 370,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 372,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 374,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 376,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 378,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 380,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 382,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 384,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 386,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 388,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 390,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 392,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 394,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 396,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 398,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 400,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 402,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 404,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 406,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 408,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 410,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 412,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 414,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 416,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 418,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 420,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 422,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 424,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 426,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 428,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 430,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 432,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 434,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 436,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 438,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 440,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 442,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 444,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 446,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 448,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 450,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 452,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 454,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 456,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 458,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 460,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 462,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 464,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 466,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 468,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 470,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 472,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 474,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 476,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 478,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 480,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 482,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 484,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 486,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 488,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 490,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 492,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 494,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 496,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 498,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 500,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 502,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 504,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 506,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 508,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 510,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 512,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 514,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 516,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 518,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 520,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 522,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 524,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 526,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 528,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 530,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 532,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 534,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 536,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 538,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 540,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 542,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 544,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 546,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 548,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 550,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 552,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 554,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 556,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 558,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 560,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 562,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 564,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 566,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 568,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 570,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 572,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 574,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 576,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 578,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 580,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 582,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 584,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 586,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 588,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 590,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 592,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 594,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 596,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 598,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 600,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 602,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 604,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 606,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 608,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 610,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 612,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 614,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 616,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 618,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 620,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 622,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 624,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 626,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 628,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 630,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 632,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 634,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 636,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 638,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 640,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 642,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 644,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 646,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 648,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 650,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 652,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 654,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 656,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 658,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 660,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 662,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 664,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 666,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 668,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 670,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 672,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 674,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 676,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 678,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 680,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 682,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 684,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 686,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 688,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 690,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 692,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 694,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 696,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 698,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 700,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 702,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 704,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 706,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 708,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 710,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 712,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 714,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 716,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 718,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 720,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 722,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 724,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 726,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 728,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 730,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 732,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 734,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 736,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 738,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 740,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 742,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 744,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 746,- für die Lieferung ins Südwestdeutsche Gebiet, DM 748,- für die Lieferung ins Westostdeutsche Gebiet, DM 750,- für die Lieferung ins Ostostdeutsche Gebiet, DM 752,- für die Lieferung ins Südostdeutsche Gebiet, DM 75

HITLIST-DIE TOP 100



SHADOWWORLDS 82%
KRISALIS-ROLLENSPIEL 1/93

Bei den Kritikern fanden die beiden Shadow-Rollenspiele von Teque Software ihre Anerkennung, doch die Käufer wollten nicht so recht ins Regal greifen. Nichtsdestotrotz, wer ein Rollenspiel im Alien-Stil sucht, liegt hier genau richtig!

SIM EARTH 84%
MAXIS-SIMULATION 2/93

Die Sim City-Schöpfer verstanden es sogar, eine komplette Schöpfungssimulation interessant zu gestalten. Dieses megakomplexe, jedoch grafisch schlichte Spiel wurde zum Sim-Spiel überhaupt. Nichts für Einsteiger!

SIMON THE SORCERER 88%
HORROR-SOFT-ADVENTURE 3/94



Lange Zeit herrschte Ruhepause auf dem Adventure-Sektor, doch diese wurde mit dem Megahit von den Elvira-Schöpfern endlich unterbrochen. Mit Simon the Sorcerer erwartet Euch ein Humor-Hit voller Anspielungen und Gags.

SOCCER KID 90%
KRISALIS-JUMP & RUN 10/93



Eines der innovativsten Jump & Run-Spiele der letzten Jahre prä-

sentierte Krisalis mit dem niedlichen Soccer Kid, der sich auf-machte, alle Teile des abhanden gekommen Pokals aufzusammeln. Unbedingt besorgen!

SPACE HULK 72%
E.A.-ROLLENSPIEL 11/93

Fans des Brettspiels und der PC-Version warteten monatelang auf die passende Amiga-Version von Electronic Arts. Als sie letztendlich erschien, waren sie soweit auch ganz zufrieden, doch die Grafik war leicht enttäuschend.

STREET FIGHTER 75%
U.S.GOLD-BEAT EM UP 3/93

Mit dieser Umsetzung des Automatenhits von U.S.Gold begann die Prügelfelie auch auf dem Amiga. Die Grafik machte einen tollen Eindruck, leider konnte man jedoch gewisse spielerische Mängel nicht übersehen.

SUBTRADE 83%
CENTURY-STRAATEGIE 5/93



Das Debütprogramm des Hannoveraner Softwarehauses wußte als gelungene 16 Bit-Version des C64-Klassikers MULE zu überzeugen. Wer zu viert gleichzeitig spielen will, kommt an Subtrade einfach nicht vorbei.

SUPERFROG 82%
TEAM 17-JUMP & RUN 8/93

Da schlug das Herz jedes Jump & Run-Fans höher, als Team 17 ein niedliches und natürlich auch technisch überaus gelungenes Hüpfspiel veröffentlichte. Hinter der Konsolenkonkurrenz mußte sich der Superfrosch nicht verstecken.

SYNDICATE 92%
E.A.-STRAATEGIE 8/93



Nach Populous, Powermonger und Populous II präsentierte das Bullfrog-Team um Guru Peter Molyneux einen weiteren Hit, der zum Megaser wurde. Syndicate ist ein faszinierendes Strategie-spiel mit Bladerunner-Atmosphäre.



THE LOST VIKINGS 92%
INTERPLAY-STRAATEGIE 9/93



Ursprünglich dachte jeder, daß es sich bei den verlorenen Wikingern um ein Jump & Run handelt, nach längerem Spielen merkte man aber recht schnell, daß dahinter ein famoses Strategiespiel im Jump & Run-Ambiente steckt.

TRAPS N TREASURES 82%
STARBYTE-JUMP & RUN 8/93



Daß Jump & Runs aus deutschen Landen durchaus zu Recht einen guten Ruf haben, unterstrich Starbyte mit dem überaus komplexen und sehr spielbaren Game um den witzigen Piraten Flynn. Atmosphärisch sehr gut gelungen.

TURRICAN 3 94%
RAINBOW ARTS-ACTION 10/93



Zu den meisterwarteten Amiga-Spielen aller Zeiten gehörte mit Sicherheit das dritte Spiel um die Action-Legende von Manfred Trenz. Turrican 3 konnte nach monatelanger Verspätung die Erwartungen jedoch auch völlig erfüllen.



URIDIUM 2 78%
RENEGADE-ACTION 1/94

Ein Andrew Braybrook darf in der Hitliste natürlich auch nicht fehlen. Uridium 2 zeigte allen Amiga-Besitzern, was für Action-Spiele schon vor acht Jahren auf dem guten alten C64 möglich waren. Schneller scrollt keiner!



WHALES VOYAGE 77%
NEO-ROLLENSPIEL 3/93



Das Debütprogramm der Clou-Macher machte als gelungener Mix aus Rollenspiel und Wirtschaftssimulation von sich reden. Wer für den Nachfolger gerüstet sein will, der im Herbst erscheint, sollte sich dieses Spiel zulegen.

WAR IN THE GULF 78%
EMPIRE-STRAATEGIE 8/93

Mit Team Yankee zeigte Empire bereits einmal, wie man Strategiespiele auch Action-Fans schmackhaft machen kann. Geschmacklos fanden wir allerdings, daß sie bei diesem soliden Spiel die Realität des Golfkriegs als Szenario nahmen.

WONDERDOG 83%
CORE DESIGN-
JUMP & RUN 12/93

Erstmalig fand hier ein Spiel für Segas Mega CD II den Weg auf den guten alten Amiga. Auf den fantastischen Vorspann muß man hier leider verzichten, doch ansonsten haben die Jungs von Core Design sehr gute Arbeit geleistet.

WING COMMANDER 54%
MINDSCAPE-ACTION 2/93

Origins Weltraumkoller wurde zum Aushängeschild für hochgezüchtete PCs. Die Amiga-Version konnte diese Faszination jedoch kaum ausüben. Wing Commander gilt heute als Beispiel für überflüssige Konvertierungen.

WIZ N LIZ 82%
PSYGNOSIS-
JUMP & RUN 1/94

Mehr Sprites waren seit den Lemmingszeiten nicht mehr gleichzeitig auf dem Bildschirm zu sehen. Außerdem dürfte man schon lange nicht mehr gleichzeitig spielen. Die witzige Jagd namens Wiz'n'Liz ist dafür verantwortlich.

YO! JOE! 72%
BLUE BYTE-
JUMP & RUN 8/93

Erstmalig wurde von den japanischen Konsolenexperten aus dem Hause Hudson Soft ein Jump & Run nur für die Amiga entwickelt. Dieses solide Spiel stammte jedoch von einem deutschen Programmiererteam und wurde von Blue Byte veröffentlicht.

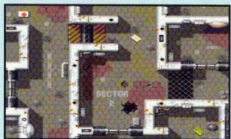
ZOOL 2 76%
GREMLIN-JUMP & RUN 2/94

Die Ninja-Ameise aus dem All wurde dank fehlender Konkurrenz zum meistverkauften Amiga-Jump & Run aller Zeiten. Mit der starken Konkurrenz dürfte ihm eine Wiederholung des Erfolgs allerdings sehr schwer fallen.

A1200 SPEZIELL!



ALIEN BREED II 77%
TEAM 17-ACTION 1/94



Die A1200-Version wurde ganz groß angekündigt, letztendlich sind die Grafiken jedoch nicht um so viel beeindruckender als auf der A500-Version. Die Hatz nach den Aliens im Giger-Ambiente macht jedoch erstaunlich viel Spaß.

ANSTOSS 91%
ASCEN-WISIM 12/93



Wenn man wissen will, was grafisch auf dem A1200 möglich ist, dann muß man sich unbedingt den ultimativen Fußball-Manager von Ascon als A1200-Version holen. Schöneres Grafiken hatte noch kein Fußball-Managerprogramm.



BURN TIME 89%
MAX DESIGN-
STRATEGIE 1/94



Man nehme den Programm-Code der Amiga-Version und die VGA-Grafiken der PC-Variante, mische dies sehr gut und veröffentlichte es als A1200-Version. So lautet die Kurzbeschreibung dieses empfehlenswerten Spiels.

PC - PC - PC - Amiga - Amiga

- Atomino DM 15,-
- Kick Off 2 DM 15,-
- Defender of the Crown DM 15,-
- Blade Warrior DM 15,-
- Speedball DM 15,-
- The 3 Stooges DM 15,-
- Liverpool DM 35,-
- Killing Cloud DM 15,-
- Oops Up DM 15,-
- Amberstar DM 29,-
- Airbus (Europa) DM 69,-
- Airbus (USA) DM 69,-
- Lionheart DM 29,-
- No Second Prize DM 29,-
- Might & Magic III DM 39,-

- Traders DM 35,-
- Might & Magic III DM 39,-
- Indiana Jones DM 39,-
- Airbus (USA) DM 69,-
- Airbus (Europa) DM 69,-
- Amberstar DM 69,-
- ZakMcKracken DM 39,-
- Speedball 5,25'' DM 15,-
- Waterloo 5,25'' DM 15,-
- Killing Cloud 5,25'' DM 15,-
- PC-Rätselkiste DM 15,-
- Spielepaket PC 5,25'' bestehend aus: DM 49,-
- Killing Cloud, Speedball, The Hunt for the Red October, Defender of the Crown

Dieses Angebot gilt nur solange der Vorrat reicht!

Unsere Bestellbedingungen:
 Coupon ausfüllen, ausschneiden und an nachstehende Adresse schicken.
 Bestellt werden kann per Vorkasse (Scheck/ Bargeld + 5,- DM Unkostenbeitrag Inland/ 12,- DM Ausland) oder per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr DM 7,50) über: Computec Verlag, Leserservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.
 Bei Bestellung per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr) kann auch telefonisch unter 0911 - 64 27 76 3 oder per Fax unter 0911 - 64 26 33-3 bestellt werden.

Hiermit bestelle ich folgende(s) Spiel(e)

Stck.	Spiel/Artikel	System	Preis
			Gesamtsumme

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

HITLIST-DIE TOP 100



DIGGERS

70%

MILLENNIUM-
DENKSPIEL

1/94

Als eines der ersten Spiele erschien das niedliche Buddel-spiel von Millennium nur für AA-Chipset-Amigas. Grafisch war es nicht sonderlich beeindruckend, jedoch konnte die interessante Spielidee lange fesseln.

DONK

80%

SUPERVISION-
JUMP & RUN

12/94

So soll es sein! In der Packung von Donk findet man neben der A500-Version auch noch gleichzeitig eine spezielle A1200-Version, die mit noch besseren Grafiken beeindrucken kann. Holt Euch diese witzige Samurai-Ente!

DYNATECH

74%

MAGIC BYTES-WISIM

1/94



Magic Bytes faßte sich ein Herz und setzte dieses interessante Weltraumhandelsspiel, das von mehreren Spielern gleichzeitig gespielt werden kann, samt der VGA-Grafiken der PC-Version souverän auf den A1200 um.



JURASSIC PARK

73%

OCEAN-ACTION

2/94



Steven Spielbergs Dino-Saga wurde zum erfolgreichsten Film aller Zeiten, während sich Ocean redlich mühte, ein gutes Action-spiel auf die Beine zu stellen. Die

A1200 ist dank guter 3D-Sequenzen auch wirklich zu empfehlen.



SIM LIFE

79%

MAXIS-SIMULATION

12/94

Niemand dachte, daß dieses megakomplexe Simulationsspiel jemals auf dem Amiga erscheinen würde. Maxis jedoch legte überraschenderweise eine spielerisch gelungene A1200-Version in die Regale. Schafft Eure eigene Lebensform!

SIMON THE

88%

HORRORSOFT-

ADVENTURE

3/94



Daß VGA-Grafiken nicht nur den PC-Besitzern vorbehalten bleiben, bewies Horrorsoft mit der A1200-Version ihres Adventure-Hits. Hier darf man die schönsten Grafiken bewundern, die bis dahin auf dem A1200 zu sehen waren.

STAR TREK

81%

INTERPLAY-

ADVENTURE

3/94

Man dachte schon, daß Captain Kirk, Spock und Pille McCoy in den unendlichen Weiten des Weltraums verlorengegangen sind, doch mit fast unendlichen Hardwareanforderungen kamen sie zurück! Ein Pflichtkauf für Trekkies!

CD 32 SPEZIELL!



CASTLES

82%

INTERPLAY-

STRATEGIE

3/94

Wer ein megakomplexes Strategiespiel sucht, das ihn zum ruhreichen Ritter und Schloßherren

im Mittelalter macht, der muß sich Castles einfach zulegen. Hier hat man es mit einem umfangreichen Mix aus mehreren Genres zu tun.



LABYRINTH

59%

E.A. - ADVENTURE

3/94

Das erste CD 32-Spiel von E.A. stellt drei Rekorde auf: Es kam gleichzeitig mit der PC-CD-ROM-Fassung, bietet die schönsten Grafiken aller Zeiten und ist mindestens genauso langweilig. Doch man muß es einmal gesehen haben!

LIBERATION

66%

MINDSCAPE-ACTION

2/94

Als erstes spezielles CD 32-Spiel sollte Liberation, der Captive-Nachfolger, neue Maßstäbe aufstellen. Leider entpuppt sich Liberation nur als mäßig interessantes Action-Spiel mit Rollenspieltouch. Daher nur bedingt empfehlenswert!



PINBALL

82%

FANTASIES

21ST CENTURY-

FLIPPER

2/94



Flipper-Spiele wurden mit den Pinball Dreams wieder äußerst interessant! Der Nachfolger ist als CD-Version besonders empfehlenswert, denn nie klangen die Soundtracks so gut und strahlten die Grafiken so prächtig.

PIRATES! GOLD

91%

MICROPROSE-

STRATEGIE

2/94



Die mittlerweile zehn Jahre alte

Piraten-Simulation darf nun erstmalig ihr Debüt auf einer CD geben. Diese Version kann dank eines genialen Soundtracks und neuen Features am besten gefallen! Einmal Pirat sein, das wird hier möglich!

PREY

78%

ALMATHERA-ACTION

3/94

Das ist es! Das erste Spiel, das in dieser Form wirklich nur auf dem CD 32 möglich ist. Wer den Film Alien kennt, kennt auch Prey. Man hetzt durch eine grafisch tolle Raumbasis, lauscht den Funksprüchen und zittert vor Angst.



SENSIBLE

SOCCER

90%

RENEGADE-SPORT

3/94



Grafisch und spielerisch hat sich gegenüber die A500-Version nichts getan. Das war auch nicht notwendig, denn Sensible Soccer gilt als die beste Fußballsimulation. Zusätzlich gibt es hier jedoch per CD die perfekte Stadionatmosphäre.



WHALES VOYAGE

80%

NEO-ROLLENSPIEL

2/94



Hier wurden die Möglichkeiten des CD 32 gut genutzt. Die interessante Mixtur aus Rollenspiel und Wirtschaftssimulation kann hier mit VGA-Grafiken, Soundtracks von CD, deutscher Sprachausgabe und spezieller Joypad-Steuerung aufwarten.

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 **Grafftgold**, **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 eine Postkarte klebt, an folgende Adresse richtet: **COMPUDEC VERLAG, Kennwort "Mitmachen und Gewinnen", ISARSTR. 32-34, 90 451 Nürnberg**, und abschickt, der nimmt an der Verlosung von **10 BASKETBALLSETS** (siehe Abbildung) teil. Einsendeschluß ist der: **28. Februar 1993**. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Name, Vorname

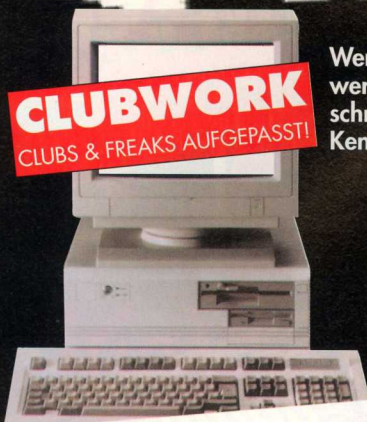
Straße, Haus-Nr.

PLZ, Ort

AGSH AG

**Ab 26. Januar
im Handel
erhältlich!**

CLUBWORK
 CLUBS & FREAKS AUFGEPASST!



Wer auf der Suche nach Clubs ist, dürfte hier fündig werden. Wer einen Club gründen will, sollte uns schreiben. Bestehende Clubs teilen uns unter dem Kennwort „Feedback“ ihre neuen Daten mit.

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

AMIGA TEENAGE CLUB

Endlich haben wir wieder einen internationalen Neuzugang zu verzeichnen. Der AMIGA-Teenage-Club aus Graz wurde übrigens erst kürzlich gegründet.

Mitglieder: Neugründung!
Clubbeitrag: 85 250,- jährlich
Leistungen: monatliches Clubmagazin, Hacker- und Verlagsadressen, kostenlose Kleinanzeigen, Wettbewerbe

Anschrift:

Amiga Teenage Club
 Ulmgasse 14a
 A-8053 Graz
 Österreich

AMIGA NATION

Alien Nation von Scorpions muß sich vor der Amiga Nation in acht nehmen. Kevin Baumgart und seine Kumpels versorgen alle Amiga-Freaks im Raum Gehrden!

Mitglieder: 10
Clubbeitrag: DM 4,- monatlich
Leistungen: Infos, Tips & Tricks, kostenlose Kleinanzeigen, Gewinnspiele, Einsteigerhilfen

Anschrift:

ALIEN NATION
 c/o Kevin Baumgart
 Hauptstraße 19
 39624 Gehrden

TOGRASOFT

In Sachen Namensgebung hat sich Tommy Grafmüller bei seinem Club nicht allzuviel einfallen lassen, doch die Leistungen sollten für sich sprechen!

Mitglieder: 4
Clubbeitrag: Monatlich: DM 5,-
Leistungen: monatliches Magazin, Softwaretausch, Anfangs-Softwareausrüstung

Anschrift:

ToGraSoft
 c/o Tommy Grafmüller
 Am Tankfeld 23
 49811 Lingen
 Tel.: 0591-74875

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 ziert 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 Grönig
 Beckeradstraße 11
 45897 Gelsenkirchen

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 POWER MANNHEIM

Wenn es so weitergeht, 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 Ostfriesland 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 Rhaderfehn
Tel. 0561-14913

INPUT HUNTER CREW

Die Crew aus den 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 IHC

Anschrift: 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 (vorussichtlich)

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, Hardwarenutzung, 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

AMIGA CLUB

Einen besonders einfallreichen 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 Computercub 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 Wetmannstätten

MULTI POWER CLUB

Wir wissen zwar nicht, was wir uns unter dem Multipower-Club vorstellen sollen, vorenthalten wollen wir Euch diese Neugründung jedoch dennoch 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

KELLIS PD USER CLUB

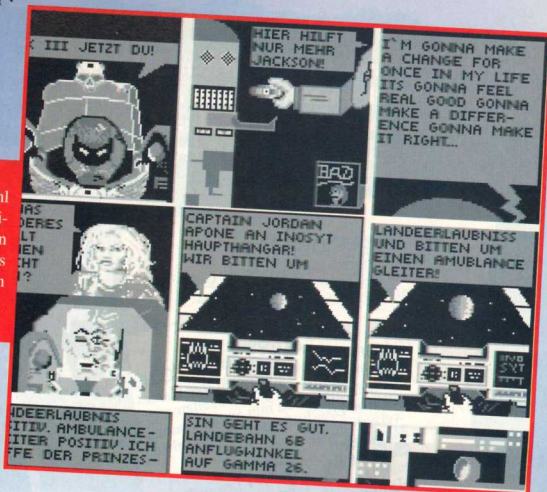
Um Mitglied bei Kellis PD-User Club zu werden, müßt Ihr nicht riesige Umzugskosten auf Euch nehmen und bis zum Jahre 2002 warten. Schreibt und mailed einfach drauf los. Sie (Kelli!) wartet auf Euch!

Mitglieder: Unbekannt
Clubbeitrag: ca. DM 15-30,- monatlich

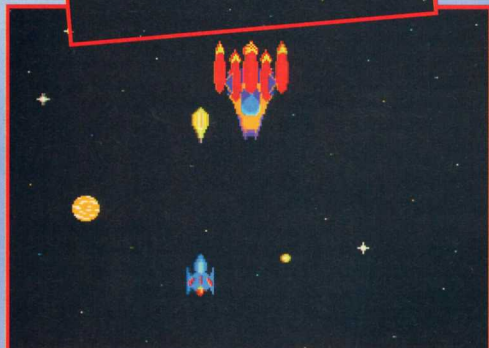
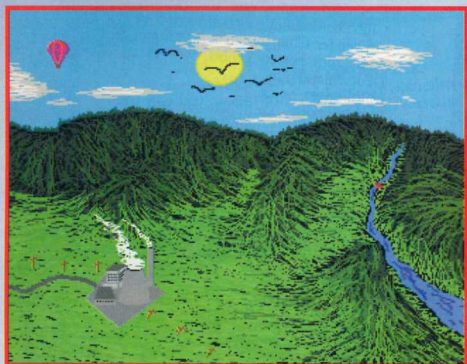
Leistungen: Bis 30 PD-Kopien auf Mitgliederdisk kostenlos, jede weitere Kopie DM 1,50 inc. Diskette. Mailboxbenutzung (2 Modems)
Anschrift: Kellis PD User Club
Friedrick Karl-Straße 5
12013 Berlin
Mailbox: 030/7535127 (24h)
030-7533329 (0.00-15.00h)

Die Adresse für alle Clubs:
COMPUTE C Verlag GmbH
Redaktion AMIGA Games
Kennwort: CLUB WORK
Isarstraße 32-34
90 451 Nürnberg

Markus Ribisch aus Wien hatte wohl mal einen guten Tag und anscheinend sehr viel Zeit. Über 40 Seiten Cyberspace-Comics flatterten uns auf einer Diskette zu. Leider nicht in Farbe, aber dafür umso spannender.



Nachdenklich stimmte mich das Bild von Michael Hartenberger. Wir sollten auf unsere gute Mutter Erde was mehr achtgeben, sonst gewinnen die "grauen Monster" auf diesem Bild noch die Überhand



Die Szene lebt! Das Computerfanzine scheint sich mittlerweile fest etabliert zu haben. Auch in der 4. Ausgabe stehen wieder die heißesten News, Cheats und Tests. Wir wünschen dem Input Hunter Crew - Computerclub für das Jahr '94 alles Gute (Natürlich nicht ohne den Hintergrundgedanken, wieder die neueste Ausgabe zu erhaschen...)

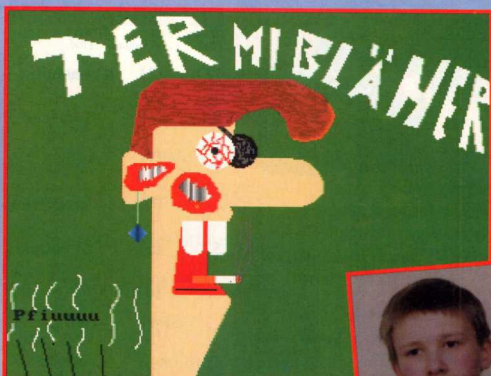
Jochen Kärcher aus Frankenthal bastelte mit dem Shoot 'em Up Construction Kit ein Ballerspiel im Stile von Galaga. Assault Leader birgt zwar nicht unbedingt die neueste Spielidee, ist aber zumindest technisch gelungen und fesselte einige Redaktionsmitglieder geraume Zeit vor den Amiga.



Fast schon etwas zu gewagt für diese Seiten ist Stefan Hornigs Bild. Vielleicht entpuppt sich die etwas finster dreinblickende Dame ja doch noch als guter Kerl...



Michael Vogts Aussage schließe ich mich in voll und ganz an. Auch der Typ auf Thorstens Bild sollte sich mal ein Beispiel daran nehmen.



Eyeey, Thorsten Roth scheint leichte Probleme mit seiner Verdauung zu haben. Probier's doch mal mit ausgewogener Vollwertkost und hör' mit dem Rauchen auf, ist sowieso ungesund.



Hast Du auch ein Bild?

Sicherlich habt Ihr Deluxe Paint zuhause und an guten Ideen hapert es doch sicherlich auch nicht, oder? Schickt uns doch einfach einmal ein Werk von Euch, egal ob auf Diskette oder Papier. Auch für selbstprogrammierte Spiele haben wir immer ein Stündchen Zeit. Ach ja, Jens Busse aus Hannover möge sich bitte genauso wie der Schöpfer von Star Trek nochmals mit uns in Verbindung setzen. Danke schön!

Euer Roland

Und hier schickt Ihr Eure Kunstwerke hin:

Compuet Verlag
Redaktion AMIGA Games
Reader's Corner
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

CHART ATTACK!

FRÜHJAHRSPUTZ!

Das Weihnachtsgeschäft hat gnadenlos zugeschlagen! Sage und schreibe neun neue Titel konnten sich in den Charts platzieren. Dauerbrenner wie Patrizier, Bundesliga Manager oder Indiana Jones IV mußten dabei taufischen Hits Platz machen. Die derzeit erfolgreichste Firma ist übr-

gens Virgin, das sich mit vier Titeln gleichzeitig in den Top 20 platzieren konnte. Dabei ist Cool Spot noch gar nicht eingestiegen! Seltsam passierte Soccer Kid, das sich gut ein halbes Jahr nach der Veröffentlichung endlich platzieren konnte.

Media Control-Charts • Ermittlungszeitraum: Dezember '93

OVERALL

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Dauer
1.	(2)	Anstoß	Ascon	2
2.	(19)	Turrican 3	Rainbow Arts	2
3.	(1)	Elite 2	Gametek	3
4.	(4)	Ambermoon	Thalion	2
5.	(5)	Burntime	Max Design	3
6.	(neu)	Die Siedler	Blue Byte	1
7.	(6)	Syndicate	Bullfrog	6
8.	(3)	Lothar Matthäus	Ocean	4
9.	(7)	Goal!	Virgin	6
10.	(10)	Dune II	Virgin	8
11.	(8)	Gunship 2000	MicroProse	7
12.	(14)	Flashback	U.S. Gold	8
13.	(neu)	Mortal Kombat	Virgin	1
14.	(neu)	Aufschwung Ost	Sunflowers	1
15.	(neu)	Jurassic Park	Ocean	1
16.	(neu)	Cannon Fodder	Virgin	1
17.	(neu)	Soccer Kid	Krisalis	1
18.	(neu)	Oscar	Flair	1
19.	(neu)	Dogfight	MicroProse	1
20.	(neu)	Campaign 2	Empire	1

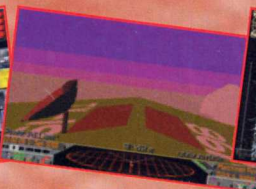




Die Siedler



Liberation



Elite II



Ambermoon

DREITEILUNG

Nun wollen wir Euch auch die Charts, die auf Basis der Käufe von AMIGA Games-Lesern ermittelt werden, in dreigeteilter Form präsentieren und der Umstellung des Heftes anpassen. Während die Siedler seit drei Monaten an der Spitze stehen, mußte sich Turricon 3 bereits

wieder aus den Charts schleichen. Prey sollte eigentlich nächste Ausgabe an der Spitze der CD 32-Charts stehen, während Mr. Nutz in den Overall-Charts landen sollte.

Judgement Day - Bestsellers • Ermittlungszeitraum: Januar '94

OVERALL

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Dauer
1.	(1)	Die Siedler	95%	3
2.	(7)	Elite II	94%	3
3.	(2)	Dogfight	82%	4
4.	(3)	Jurassic Park	73%	3
5.	(8)	Burntime	88%	3
6.	(7)	Ambermoon	93%	3
7.	(neu)	Star Trek	81%	1
8.	(neu)	Simon the Sorcerer	88%	1
9.	(3)	Anstoß	91%	3
10.	(10)	Civilization	89%	15
11.	(8)	Gunship 2000	84%	9
12.	(neu)	Bund. Mngr. Pro.	83%	1
13.	(11)	Flashback	79%	10
14.	(neu)	Tornado	70%	1
15.	(neu)	Pirates	76%	1
16.	(neu)	Elysium	75%	1
17.	(neu)	Body Blows	76%	1
18.	(neu)	Robocod	79%	1
19.	(neu)	Alien Breed II	74%	1
20.	(neu)	Pinball Fantasies	78%	1

CD 32

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Dauer
1.	(neu)	Liberation	66%	1
2.	(neu)	Pirates! Gold	91%	1
3.	(neu)	Prey	78%	1
4.	(neu)	Whale's Voyage	80%	1
5.	(neu)	Arabian Nights	82%	1
6.	(neu)	Nigel Mansell	—	1
7.	(neu)	Robocod	79%	1
8.	(neu)	Trolls	—	1
9.	(neu)	Lemmings (Ink. Maus)	—	1
10.	(neu)	Zool	—	1

A1200

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Dauer
1.	(neu)	Star Trek	81%	1
2.	(neu)	Simon the Sorcerer	88%	1
3.	(neu)	Robocod	79%	1
4.	(neu)	Pinball Fantasies	78%	1
5.	(neu)	Alien Breed II	77%	1
6.	(neu)	Penthouse Hot Numbers	—	1
7.	(neu)	Body Blows Galactic	84%	1
8.	(neu)	Anstoß	91%	1
9.	(neu)	Burntime	88%	1
10.	(neu)	Diggers	70%	1

CHART ATTACK!



Die Siedler



Burntime



Mr. Nutz



Cool Spot

STRATEGIESPIELE

Platz	Titel	Ausgabe	Bewertung	Hersteller
1.	Die Siedler	12/93	93%	Blue Byte
2.	Syndicate	8/93	92%	Bullfrog
3.	Elite II	12/93	92%	Gametek
4.	Dune II	6/93	88%	Virgin
5.	Burntime	6/93	88%	Max Design

JUMP & RUN

Platz	Titel	Ausgabe	Bewertung	Hersteller
1.	Mr. Nutz	2/94	94%	Ocean
2.	Soccer Kid	10/93	90%	Krisalis
3.	Arabian Nights	7/93	84%	Krisalis
4.	Wonderdog	12/93	83%	Core Design
5.	Cool Spot	2/94	82%	Virgin



Gunship 2000



Tornado



Turrican 3



Mortal Kombat

FLUGSIMULATIONEN

Platz	Titel	Ausgabe	Bewertung	Hersteller
1.	Gunship 2000	7/93	84%	MicroProse
2.	Dogfight	11/93	82%	MicroProse
3.	F-117 A	12/93	82%	MicroProse
4.	B17 Flying Fortress	5/93	73%	MicroProse
5.	Tornado	3/94	70%	Digital Integration

ARCADE ACTION

Platz	Titel	Ausgabe	Bewertung	Hersteller
1.	Turrican 3	11/93	94%	Factor 5
2.	Hired Guns	12/93	93%	Psygnosis
3.	Cannon Fodder	1/94	89%	Psygnosis
4.	Body Blows Galactic	1/94	84%	Team 17
5.	Mortal Kombat	1/94	82%	Virgin



MicroMachines



Overdrive



Ambermoon



Anstoß

RENNSPIELE

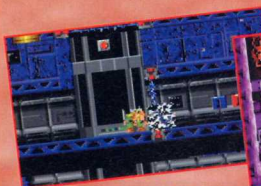
Platz	Titel	Ausgabe	Bewertung	Hersteller
1.	MicroMachines	12/93	82%	Codemasters
2.	F1	2/94	76%	Domark
3.	Skidmarks	12/93	73%	Acid Software
4.	Prime Mover	12/93	73%	Psygnosis
5.	Overdrive	12/93	69%	Team 17

ADVENTURES & ROLLENSPIELE

Platz	Titel	Ausgabe	Bewertung	Hersteller
1.	Ambermoon	11/93	93%	Thalion
2.	Simon the Sorcerer	3/94	88%	Horrorsoft
3.	Star Trek	3/94	81%	Interplay
4.	Space Hulk	2/94	83%	Electronic Arts
5.	Liberation	2/94	66%	Mindscape

WIRTSCHAFTS-SIMULATIONEN

Platz	Titel	Ausgabe	Bewertung	Hersteller
1.	Anstoß	12/93	91%	Ascon
2.	Eishockey Manager	6/93	84%	Software 2000
3.	Kolumbus	3/94	82%	Software 2000
4.	Pizza Connection	3/94	81%	Software 2000
5.	Elysium	1/94	72%	Magic Bytes



The Lost Vikings



Goblins 3



Sensible Soccer



Winter Olympics

DENKSPIELE

Platz	Titel	Ausgabe	Bewertung	Hersteller
1.	The Lost Vikings	9/93	92%	Interplay
2.	Goblins 3	1/94	84%	Coktel Vision
3.	Bob's Bad Day	12/93	84%	Psygnosis
4.	One Step Beyond	11/93	77%	Ocean
5.	Diggers	1/94	70%	Millennium

SPORTSPIELE

Platz	Titel	Ausgabe	Bewertung	Hersteller
1.	Sensible Soccer	3/94	90%	Renegade
2.	Goal!	7/93	84%	Virgin
3.	Lothar Matthäus	10/93	71%	Bomico
4.	Winter Olympics	3/94	63%	U.S. Gold
5.	Tom Landry Football	8/93	71%	Meri

Demoservice.

Drei brandneue Demos warten darauf, von Euch möglichst zahlreich bestellt zu werden. Mit nur DM 2,- zuzüglich Versandkosten seid Ihr dabei.

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 Fehlgriff 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.



Schatz im Silbersee

Wir warten noch immer sehnsüchtig auf eine spielbare Version des Winnetou-Adventures. Als Vorgeschmack können wir Euch eine Slideshow bieten.

Unsere Wertung:

sehenswert!

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 Furrries

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.



Assassin S.E.

Dieser Turrican-Verschnitt von Team 17 ist nicht nur sehr spielsenswert, sondern auch sehr günstig. Zum Budget-Preis ist nun eine Special-Edition erhältlich!

Unsere Wertung:

82%

8.



Universe

Schneller als sonst jemand ist Core Design beim Spieleproduzieren. Hier könnt Ihr eine Demoverision des neuesten Knüllers ergattern. Brandheiß, sehr günstig, universal!

Unsere Wertung:

Neu!

9.



Blastar

Das jüngste Shoot `em Up von Core Design darf hier schon einmal probegeballert 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 Demoverisionen 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 (DM 4,-) | 7. <input type="checkbox"/> Assassin S.E. |
| 3. <input type="checkbox"/> Global Gladiators | 8. <input type="checkbox"/> Universe |
| 4. <input type="checkbox"/> Schatz im Silbersee | 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 - 35 53 53

CD32 SPEZIELL

MICROCOSM

Die lange Zeit des Wartens auf dieses CD 32-Spektakel ist endlich vorbei. Psygnosis läßt Euch nun endlich durch die Venen eines Menschen düsen. Werden die hohen Erwartungen erfüllt?



A500 SPEZIELL

PERIHELION

Eine innovative Mischung aus Strategie und Action präsentiert Psygnosis mit dem Titel Perihelion. Wie schneidet es im Test ab?

A1200 SPEZIELL

DER CLOU

Die Gauner-Simulation von NEO wartet auf dem A1200 mit prächtigen VGA-Grafiken auf. Wird spielerisch der Standard des C64-Klassikers They Stole A Million erreicht?



RENEGADE SPECIAL

Die Bitmap Bros. gehören zu den legendärsten Programmiererteams überhaupt. Wir haben die Schöpfer von The Chaos Engine, Xenon und Speedball interviewt und außerdem Elfmania genauer beleuchtet!

Pünktlich zum Frühlingsanfang trudelt die neue AMIGA Games ein, mit brandheißen Specials, Reviews und News zu CD 32, A 500 und A1200. Wer schlau ist, abonniert vorher noch! Stürmt den Kiosk am:

23.3.94

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  Commodore

amigaparc Sagenhafte Qualitäts-Neuheiten hier und jetzt zum Direktbestellen!

Komplett mit Anfänger-Bedienung und deutschen Service-Anleitungen

Jede Disk nur 5,50 DM

- Nur neueste Programme
- Ausgesuchte Qualität
- Alle Disks selbststartend
- Für Einsteiger und Profis geeignet
- Alles frisch von internationalen Copy-Partys oder direkt vom Programmierer



Anwenderprogramme
Szenen-Demos

Die besten Programme aus dem Low-Cost-Bereich, die Qualität der Programme ist vielfach sogar besser als teure Originalsoftware zum Preise von 50-200 DM!

Bei umfangreichen Softwarerкомплекten mit mehreren Disks steht der Preis hinter dem Programm. Alle anderen Disks ohne Preisangaben kosten nur 5,50 DM!

Spiele, Spaß
und Erlebnisse

- 001 Amos Paint Sehr aufwendiges Malprogramm mit kompletter Icon-Steuerung.
- 002 DPaint Praxis Ausführlicher Kurs zur Arbeit mit Paint: Wie entsteht eine Grafik?
- 003 Malkurs Erlernen Sie, wie man professionell Logos und Hintergründe entwirft.
- 004 Sprite Maker Kreieren Sie kinderleicht Ihre Traumpsprites für Ihre Spiele usw.!
- 005 ARÉXX Mit zahlreichen Tools, Schriftstellen, Libs und Hilfen.
- 006 Serienbrief, Umschlag/Übervorteil, Übersichten 10,- DM
- 011 Amiga Base Verwaltet Videos, Adressen, schriftliche Rechnungen usw. 10,- DM
- 006 Amiga Test Testet Speichermedien (Disk, Platte), ob technische Defekte vorliegen.
- 007 Astronomie Berechnet und stellt grafisch genaue Sternkarte zu jedem Datum dar.
- 012 Comp. Lexikon Mit allen denkbaren Computerfachbegriffen für den Einsteiger. 10,- DM
- 008 Errechnet komplexe Kreuzworträtsel mit eigenen Worten. SUPER!!!
- 020 Datenverwaltung zur Verwaltung von Datenbanken.
- 010 Deluxe Copy Werkbuchenkopierprogramm. Kopieren und Arbeiten gleichzeitig möglich.
- 040 Star Demomaker Umfangreiches Demomaker-Set für High-End-Grafik-Musik-Demos. 20,- DM
- 013 Anfänger Kurs Wie ist das? Die Grundbedienung des Amigas... Sauber erklärt. 10,- DM
- 011 HD Toolbox 12 starke Programme organisieren und manipulieren jede Festplatte.
- 014 Dos Aces Kopiert Files, zeigt Bilder, spielt Musik, verwaltet alle Shell-Befehle... 10,- DM
- 012 Diagramm Profi Elegantes Anzeigen, Scrollen und Ausdrucken von beliebigen Texten.
- 013 Exotic Ripper Der High-End-Profi-Ripper für alle Soundmodule und Diskipker.
- 014 HD/Disk-Master Eigene musik- und scrolltextuntertante Menüs in null-komma-nix gemacht.
- 015 Icon Disk Randvoll mit neuen, teilweise animierten Icons für die Workbench.
- 016 Juice Box Erstellen Sie Musikdisks mit tollen Menüs und vielen Sound-Einstellungen.
- 017 Label Maker Vollautomatische Zahlenermittlung und umfangreiches Lotztrich. 10,- DM
- 018 Main Actor Erhöht die Kompatibilität vieler PROs auf A4000, A1200, A4000! 15,- DM
- 019 Main Actor Erstellt komfortable Animationen bis 16,7 Mio. Farben. Bedienfreundlicher.
- 019 Disk Track Editor Spitzendiskmonitor zum Ändern von Disketten und Kopierschutz!
- 019 Magic Menu Pull-down-Menügenerator für eigene Programme von der WB abrufbar.
- 020 Messenger Erzeugt Text-Boot-Intros im Bootblock. Kein Speicherverlust auf der Diskette.
- 021 Mi-More Elegantes Anzeigen, Scrollen und Ausdrucken von beliebigen Texten.
- 022 Disketten Retter Prüft, repariert und validiert Disketten. Festplatten und andere Medien.
- 023 Objekt Editor Erstellt 3D-Farbböckchen für IFF-Bilder, Programmierer und Demos.
- 027 Pro Tracker 2.95 **DER Musikeditor mit neuen Funktionen und jetzt für ALLE Amigas. 10,- DM**
- 018 Packer Comp. Power P., Tilanic P. (Packt auch überlange Files) und Tmploader. 10,- DM
- 025 Quadra Comp. Profi-Musiktracker kompl. iongesteuert. Sehr einfache Bedienung. 15,- DM
- 036 Run It. Erhöht die Kompatibilität vieler PROs auf A4000, A1200, A4000! 15,- DM
- 019 Scramble Deluxe Verschlüsselt jedes Programm mit Ihrem Passwort. 10,- DM
- 037 Giga Übersetzer Englisch-Übersetzungs-Paket mit ca. 30.000 Vokabeln. 3 Disks 15,- DM
- 024 Super Dashboard Zeigt alle Amiga-Funktionen wie alle laufenden Zeitdiagramm (Herzkuve) und Terminkalender mit toller Grafikführung für Privat- und Geschäftsliebe.
- 026 Turbo Title Zum problemlosen Untertiteln von Videofilmen. Mit Zeitplan.
- 020 Data Master Universaldaten für alle Zwecke. Für Venene, Videos, Sammlungen... 10,- DM
- 021 3D Demo Wahnsinnswelt der 3D-Vektorgrafik in Echtzeit. 3 Disks 10,- DM (1,5 MB)
- 028 Alpha & Omega Triclimb in der U-Bahn und auf Flugzeugträger. 3 Disks 15,- DM
- 007 Chip Shop 26 mit dem Chip erzeugte perfekte Treiber. Plus 3 Gratisdemos!!!
- 028 D.A.N.E. Komplexes Megademo von Keftens mit Musik und Grafik zum Weinen.
- 029 Demo-Coll. 1 5 Top Demos wie Terminal Fuckup von Santy oder D. V. Alcazar! 10,- DM
- 029 Demo-Coll. 2 6 Demos von den berühmtesten Gruppen wie Animators, Scoop! 10,- DM
- 029 Demo-Coll. 3 Anarchy Demo, Splash II, Virtual Dreams I und 3 weitere Demos! 10,- DM
- 029 Exodus Riesenen Vektor-Vögel fliegen durch Berg. Mit sehr schönen Bildern.
- 030 Flower Power Anarchy entführt in eine Futurstadt aus Vektorgrafik und vielen Effekten.
- 031 Fr. Revenge **Menschen werden mit Motorsägen zerstückelt usw.!** Ab 18!
- 032 Freedom Eines der besten Megademos mit dutzenden Erlebnissen. 2 Disks 10,- DM
- 032 Irak Demo **Saddam Hussein gegen USA im lustigen Partzeitklim.**
- 026 Lemmings Horror **Lemmings werden auf der Bühne blutig zerhackt.** Ab 18! 10,- DM (1,5 MB)
- 033 Multi Megamix II Bestmix aus aktuellen Pop-Hits. 10 Minuten lang. Mit super Grafik.
- 042 Odyssey Bestmix aus 30 Min. Welttraum. 45 Min. Spielzeit!!! 5 Disks 20,- DM
- 029 Peaco of Mind Film 15 Min. mit Raumschiff Enterprise und weiteren Animationen. 10,- DM
- 034 Profiteurer Musik 7 besonders gute Musikstücke (90 Min.) zum Anhören oder Benutzen.
- 037 Wilder Techno-Mix mit riesem Grafikfeuerwerk. 3 Disks 20 Min. 15,- DM
- 035 Song Book Brisannte Musikten mit sehr viel Action. Tolles Menüsdesign. Einfach Spitze!
- 043 Speed High-Tech-Musik-Video-Clip mit Tunnelanhfern, Anim... 4 Disks 20 Spz!
- 036 Substance 30 Min. Kamerafahrt durch Computerraum. Juggler, Fraktalberechnung...!
- 037 The End 13 Lieder betritt 1 Stunde Musikpower für jeden Geschmack.
- 038 Traumtime bunte Trickfilme mit Computergrafik für Kinder.
- 039 Virtual Dr. II Dieses Traumdemo werden Sie so schnell nicht vergessen. WAHNSINN!

- 050 New Lemmings 25 komplett neue Levels stehen zur Auswahl. Viele neue Funktionen.
- 051 Lemmings 25 Von Himmel fallende Lemmings werden gegessen abgeballert.
- 200 Lemm.Olympiade 100m-Lauf, Speerwurf, Skateboard, Schwimmen 2 Disks 10,- DM
- 052 Operation Lemm. Blühendes Baller-Kriegs-Spiel mit Wahnsinnsgrafik. Nur für Erwachsene!
- 053 Brettspele I Mühe und Dame mit ansprechender Grafik.
- 300 Brettspele II Garmon, Monopoly, Schach, TicTacToe und YaZe! 15,- DM
- 054 Mensch ärgere... Nicht ist die perfekte Computerumsetzung des bekannten Spiels.
- 055 Schrabl Top Umsetzung mit fast 10.000 Wörtern. Eigene Wörter einbaubar.
- 056 5 mal 5 Originalspiel der **Sati-TV-Show**. Mit sehr schöner Grafik.
- 201 Super Schach Mit Spitzengrafik und sehr Spielstark. Braucht 4 MB Ram und Kick 2.0! 10,- DM
- 057 Calippo Fresser Das bekannte Langnese-Spiel mit eskalaten Action/Geschick-Spielen.
- 058 Funica Oase Abenteuerispiel: Harry Hopp zwanghafte Pläubern, Labryrinten und...!
- 060 Karamalz Cup Rieses Abenteuerispiel auf der Suche nach der BI-F-Produktion.
- 061 VL - Das Spiel **Eishecker für 14 Spieler. Top Grafik. 48er Ausgabe mit Hyänen.**
- 062 Elefanten Erleben Sie in Traumgrafik ein Suchabenteuer der Spitzenklasse.
- 063 Aztec Challenge Originalspiel herausgegeben vom WWF. Grafik-Dschungel-Abenteuer.
- 064 BATTLE CAR II Die Umsetzung vom C64. 7 Abenteuer-Geschickkeits-Missionen.
- 066 Bomb Pac Verfolgungswaggon in Echtzeit-3D-Vektorgrafikstark. Sehr realistisch.
- 067 Conquest & Dom. Denkspiel. Ordnen und schieben von farbigen Bausteinen. Mit Leveleditor.
- 202 Cracken kostenlos. Ein PacMan-Spiel mit Bombenlegen, Falltürren und div. Extrafunktionen.
- 068 Das Erbe II Grafiksstrategie Spiel um Geld, Macht und Krieg.
- 203 Dr. Mario Grafikabenteuer für Pseudo-Cracks. 2 Disks 10,- DM
- 069 Dragon Tiles Nachfolger des tollen Unweltspiels vom **Bundesunweltsministerium**.
- 070 Axon Das bekannte treffsichere Superspiel mit Pillen. 10,- DM
- 071 Ach Ja Ähnlich dem bekannten Spiel Shanghai, nur mit besserer Grafik.
- 072 Megaball II Kniffliges Denkspiel mit verschiebbaren Symbolsteinen.
- 073 Paraidroid II 071 Ach Ja
- 074 Pogeys Tolle C64-Konvertierung. Brisanntes Jump'n Run-Game.
- 204 Rickant Ähnlich dem bekannten Spiel Shanghai, nur mit besserer Grafik.
- 076 Sky Chase Original **RTL-GameShow** mit über 3000 Antworten. 10,- DM
- 077 Shanghai '93 Action-Flucht-Game mit über 3000 Antworten. 10,- DM
- 078 Super Pacman '92 1-4 Spieler fahren durch ein Labrynth, doch einer überlebt nur.
- 079 Super Puzzle Das bekannte Shanghai-Spiel mit vielen neuen Spielsteinen. **SUPERHIT!!!**
- 080 Super Top Traumvarianten mit riesen Spielfeld und digitalisierten Stimmen.
- 205 Telrs Pro Lustige Bilder in 20 bis 40 Teile zerlegt bitten Spaß für alle.
- 081 Die Simpsons Mit Hindernisböckchen, die alle verschiedene Effekte auslösen.
- 082 Tonga Das beste Tetris, was es für den Amiga zur Zeit gibt!!! 10,- DM
- 083 Top Secret Mit Originalstimmen und vielen Geschicklichkeitsspielen.
- 084 Ulms Lustiges Jump'n Run-Game in der Steinezeit. Gut für Kinder geeignet.
- 085 Willi Wurm 5 geheime Missionen sind zu erfüllen. Sehr lustig und prima für Kinder.
- 086 Wanderrand Mit Animations- und sichten Stimmen. Ab 18! 2 Disks 20,- DM (1,2 MB)
- 301 Game-Pack 1 Mit Profigrafik und viel Action. Lustiges Wurmspiel für 1-2 Spieler.
- 302 Game-Pack 2 Kinderspiel ähnlich Super Mario mit sagenhaft brillanter Grafik.
- 303 Game-Pack 3 Nebula (Action), Cardory (Mormon), 5 Kolone (Krieg), Beast 15,- DM
- 400 Forno Pokers Extreme Vio. (Blutiges Kriesspiel), Universal C. (Strategie) 15,- DM
- 304 Sex Tetris Bastler (Action-Batterspiel), Schimpfplaud (blutig, brutal) 15,- DM
- 206 Total Fire Mit Animations- und sichten Stimmen. Ab 18! 2 Disks 20,- DM (1,2 MB)
- 087 Jurassic Paralex Das bekannte Spiel mit neckischen Hintergründbildern. Ab 18! 15,- DM
- 088 All Disk Hubschrauberkompl im totalen Krieg. Rambo/Green Beret-Mix! 10,- DM
- 089 Garfield Show Wahnsinn Bildershow mit Musik und Beschreibung brisanter Orte.
- 090 Hyper Bilder Erleben, sehen und hören Sie den lustigen Affen wie im Fernsehen.
- 091 Mighty Shilder Perfekte, hochauflösende 100%-Ereignisfotos von Cindy. 10,- DM
- 092 NASA Show Viele lustige, bunte Bilder des kleinen helden Garfield.
- 093 On. Täuschungen 17 Profibilder mit Musik und einem tollen Menü von Keftens.
- 208 Romo Puzze Heiße Fotos von Panzern, Flugzeugen und Hubschraubern.
- 209 Reality Show Brillante Fotos aus dem Welttraum in 4096 Farben.
- 210 Reality Show Sie werden die Verdrtheit der Bilder nicht verstehen können.
- 211 Reality Show Exklusivbilder zum Zusammenpacken. Ab 18! 10,- DM
- 212 Reality Show Zahrlivsfotos von Rettungseinsatzern, Unfällen und Bränden. 10,- DM

Mallender
Computersoftware
Römerstr. 29 46395 Bocholt
Tel. 028 71 / 18 51 15
Fax 028 71 / 18 51 50

Rufen sie uns einfach an und geben Sie die Bestellnummern durch. Sie können auch schriftlich per Post/Fax bestellen.
Mindestbestellwert: 10,- DM

Verandkosten:
Inland Vorkasse: 6,- DM
Inland Nachnahme: 8,- DM
Ausland NUR Vorkasse: 15,- DM

Sofortbestellung
02871 / 18 51 15
24-Stunden-Lieferservice bis direkt vor Ihrer Haustür!
Ohne Preisaufschlag

Die Besonderheit bei uns: Alle Programme sind auf allen Amigas (auch A1200 & A4000) ab 1 MB Chip-Ram voll lauffähig!