

AMIGA Games Discs & Mag

4/94



CD 32, A500, A1200

DM 5,90

COMPUTEC
VERLAG

JETZT NEU!



32 Seiten

CD 32



WING COMMANDER
Der Action-Klassiker

A 500



BUBBA 'N' STIX
Nettes Jump & Run.

A 1200



GUNSHIP 2000
Schneller, besser.

MICROCOSM

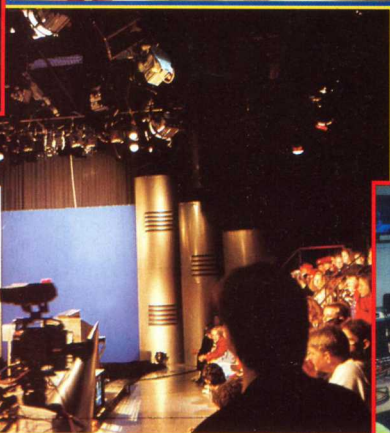
Test und Poster zum CD 32-Hammer!

35 REVIEWS

Brian The Lion, Puggsy, Perihelion, Software Manager, Dennis, Oscar, Fatman, Arcade Pool, Genesis, Hyperion, Missiles Over Xerion, Stratagem, Star Dust u.a.

PLAY TIME. DIE SHOW.

TV





Sonntags. 12.20 Uhr. Auf RTL **2.**

Das aktuelle
Heft zur Show
Jetzt im Handel
erhältlich.



Stephan Heller ist
"Mr. Play Time"




JETZT GIBT'S WAS AUF DIE NOß

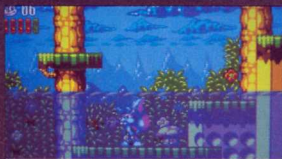
Komplett
in
Deutsch

MR. NUTZ



Nutz hat's:

-  ausgeklügelte 3D-Level
-  brillante Grafiken
-  über 40 Level
-  5300 Screens
-  16-stufiges butterweiches Parallax-Scrolling und...



...und das...*Schmatz*...sagen
die Experten:

"...den nun gibt es Mr. Nutz, das beste Amiga-Jump & Run aller Zeiten!"
PLAY TIME, 91%, Play Time Star

"...ist schlicht das bisher spektakulärste Jump & Run für die 'Freundin'!"
AMIGA JOKER, Amiga Joker Hit

"Ein geniales Jump & Run wird mit tollen 3D-Levels und Karten-Sequenz zum Meilenstein aufgewertet, der als Klassiker in die Geschichte eingehen wird." AMIGA GAMES, 94%, Amiga Games Award, Spiel des Monats

"...und spickte Mr. Nutz mit dermaßen witzigen, einleuchtenden und motivierenden Spielelementen, daß selbst gestandenen Plattformen die Augen aus den Höhlen hüpfen."
POWER PLAY, Besonders empfehlenswert

ocean

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE



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



Computerbereich. Mit einem Marktanteil von rund sieben Prozent gurkt der PC am Rande zur Bedeutungslosigkeit herum. Im gesamten Spielbusiness kann nur Segas Mega Drive Paroli bieten. Aus diesem Grunde ist es auch einfach zu erklären, weshalb die meisten Amiga-Spiele aus England kommen, während sich PC-Freaks mit guter amerikanischer Kost unterhalten. Somit gibt es eigentlich zur Zeit überhaupt keinen Grund traurig zu sein, denn schließlich ist der Amiga europaweit Marktführer und 35 Tests in der Aprilausgabe sprechen für sich. Sicherlich wird es in den nun folgenden Sommermonaten wieder auf unter zwanzig Tests zurückgehen, doch ich denke nicht, daß wir in der Ausgabe 10/94 nur zehn Programme vorliegen haben, wie es ein Jahr vorher der Fall war. Wieviele Spiele erscheinen werden, liegt in Eurer Hand, denn wenn viele Spiele verkauft werden können, dann wird man aus rein betriebswirtschaftlichen Gründen versuchen, den Bedarf zu decken.

MORE & MORE

Wer unsere Titelseite aufmerksam gelesen hat, wird sicherlich über den Hinweis auf 35 Tests gestolpert sein, die wir Euch in dieser Ausgabe bieten können. Drehen wir das Rad der Zeit um ein Jahr zurück und nehmen wir uns die AMIGA Games 4/93 vor. Genau 19 Tests konnten wir Euch damals bieten, wobei dabei sogar fünf Compilations zu Ehren kamen. Auf den Test von fünf Compilations mußten wir in dieser Ausgabe sogar verzichten, um Euch überhaupt die Fülle an Neuerscheinungen präsentieren zu können, die in die Regale Eurer Software-Shops drängen. Bereits vor einem Jahr untkten die meisten selbsternannten Experten, daß der Amiga-Markt in einem Jahr wohl kaum mehr existieren würde. Zugegeben, auch ich hatte meine Zweifel, ob es um die Zukunft des Amiga-Markts rosig bestellt ist. Als sich schließlich der Amiga 1200 sehr wohl durchsetzen konnte, wendete sich das Blatt langsam. Die Welle an Neuentwicklungen und Umsetzungen zog wieder an und durch das Erscheinen des CD 32 wurde der Amiga-Markt insgesamt wieder gestärkt. Dies ist zweifellos eine logische Wende, die jedoch so nicht zu erwarten war. Besonders dem englischen Markt müssen wir hierfür dankbar sein, denn auf ihm ist der Amiga nach wie vor mit großem Abstand Marktführer im

Hans Ippisch
Leitender Redakteur

Hans Ippisch

A1200 SPEZIELL GUNSHIP 2000

Der Vorzeigehubschraubersimulator von MicroProse darf nun auch auf dem A1200 losdüsen. Schnellere und buntere Grafiken sollen auch die PC-Version alt aussehen lassen.



16



CD32 SPEZIELL MICROCOSM

MICROCOSM

Darauf hat die CD 32-Gemeinde lange gewartet. Doch das lange Warten hat sich ausnahmsweise gelohnt. Fantastische Grafiken und toller Sound machen Microcosm zum Vorzeigespiel.

18

A500 SPEZIELL PUGGSY

PUGGSY

Mit Puggsy ist Psygnosis endlich wieder ein famoses Jump & Run gelungen, das insbesondere durch die ausgiebigen Knobeleinlagen zu gefallen weiß.



20



RENEGADE REPORT

Wir haben der Firma hinter The Chaos Engine, Xenon, Speedball und Cadaver einen Besuch abgestattet. Neueste Infos über Elfmania und Anekdoten über Branchenkollegen sind das Ergebnis.

110

AMIGA GAMES **Inhalt.**

AUSGABE 4/94

Impressum

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

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

Geschäftsführer:
 Adolf Silbermann

Chefredakteur:
 Christian Geltenpoth (cg)

Stellvertretender Chefredakteur:
 Christian Müller (cm)

Leitender Redakteur:
 Hans Ipsich (hi)
 (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
 und Anzeigentil)

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:
 Mechthild Faatz, Hansgeorg Hafner,
 Patrick Hodge, Bettina Kaim, Simon Schmid,
 Michael Schraut, Gisela Tröger
 Titel: Michael Schraut, Bettina Kaim

Freie Mitarbeiter:
 Tobias Berger (tb), Martin Klaus (mk), Gerhard Fleisch-
 mann (gf), Wolfgang Dietzsch (wd), Lutz Mahle (lm)

Gestaltung der Eigenanzeigen:
 Stefanie Geltenpoth

Vertrieb:
 Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:
 Roland Bollendorf

Anzeigenkontakt:
 Thorsten Szameilat
 Tel. 09 11/9 68 32 19
 Tel. Mobil 01 71/6 21 31 46

Anzeigendisposition:
 Inja Kaiser
 Tel. 09 11/9 68 32 32
 Fax. 09 11/6 42 63 33

Anzeigenbüro:
 VECTOR Medienmarketing GmbH
 Falkstraße 45-47
 47 058 Duisburg
 Tel. 02 03/3 05 11 11
 Fax 02 03/3 05 11 34

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

Titel und Poster: Microcosm (c) Psygnosis
 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.



RUBRIKEN

| | |
|-----------------------------|-----|
| Impressum | 6 |
| Infotorial | 5 |
| Inserentenverzeichnis | 100 |
| Vorschau 5/94 | 130 |

NEWS

| | |
|------------------|---|
| Mixed News | 8 |
|------------------|---|

DISK SERVICE

| | |
|---------------------------------|-----|
| Coverdisk | 100 |
| Demos & Spiele zum Bestellen .. | 120 |

CHARTS

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

LESERBRIEFE

| | |
|----------------------------|----|
| Uncle Rossis Mailbox | 94 |
|----------------------------|----|

PD & SHAREWARE

| | |
|--------------------------|-----|
| Spiele & Utilities | 118 |
|--------------------------|-----|

SPECIALS

| | |
|------------------------------|-----|
| Die besten Jump & Runs | 102 |
| Grafitgold Tagebuch | 108 |
| Renegade im Interview | 110 |
| Richard Joseph spricht | 106 |

READER'S CORNER

| | |
|----------------------|-----|
| Clubs & Freaks | 128 |
| Grafikshow | 122 |

GAMES GUIDE

| | |
|-----------------------------|----|
| Cheats, Tips & Tricks | 51 |
|-----------------------------|----|

SPIEL DES MONATS

| | |
|-----------------|----|
| Microcosm | 16 |
|-----------------|----|

A500 SPEZIELL

| | |
|---------------------------------|----|
| Arcade Pool | 46 |
| Brian the Lion | 40 |
| Bubba 'n' Stix | 44 |
| Crazy Sports Football | 48 |
| Genesis | 32 |
| Hyperion | 89 |
| Mean Arenas | 90 |
| Missiles Over Xerion | 28 |
| Nippon Safes | 36 |
| Oscar | 22 |
| Penthouse Hot Numbers | 85 |
| Perihelion | 86 |
| Puggy | 20 |
| Software Manager | 42 |
| Star Dust | 30 |
| Stratagem | 34 |
| Suburban Commando | 38 |
| Super Methane Brothers | 49 |
| Ultimate Software Manager | 92 |

A1200 SPEZIELL

| | |
|----------------------|----|
| Dennis | 88 |
| Fatman | 84 |
| Mean Arenas | 90 |
| Second Samurai | 92 |
| Stratagem | 34 |

CD 32 SPEZIELL

| | |
|------------------------|----|
| Gates of Jambala | 47 |
| Mean Arenas | 90 |
| Microcosm | 16 |
| Seek & Destroy | 47 |
| Wing Commander | 26 |

BUDGET

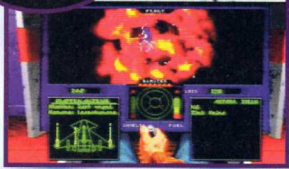
| | |
|----------------------------|----|
| Ashes | 91 |
| Assassin S.E. | 48 |
| Creatures | 93 |
| Railroad Tycoon | 93 |
| Silent Service II | 91 |
| Super Space Invaders | 85 |



STARKES ABO AUF SEITE 123

26

Wing Commander
Die A500-Version
des PC-Klassikers
entpuppte sich als
grausam. Wir sind
ein weiteres Mal in
das Kilrathi-Imperium
vorgedrungen. Der Hit
für das CD
32?



86

Perihelion
Ein ambitionier-
tes Strategiespiel
will uns Psygnosi
unterjubeln. Kann es
den hohen Erwar-
tungen der Redakti-
on standhalten?
Der Test gibt Auf-
schluß!



Bubba 'n' Stix

44

Nach Chuck
Rock 2, Won-
derdog und
Blaster stellte Core
Design schon den
nächsten Hit auf die
Beine. Wir prüften,
wie hoch das
Wertungs-
stößchen fliegt.



88

Dennis
Der Film um
den kecken Jun-
gen wurde zum Rie-
senerfolg in den
deutschen Kinos.
Kann Ocean nun
endlich eine gelun-
gene Filmumset-
zung präsen-
tieren?



Jump & Run Total
In keinem Genre ist die

102

Auswahl so groß
wie bei den klassi-
schen Hüpfspielen.
Cool Spot, Turrigan
3, Mr. Nutz, Zool 2
und andere sind
dabei vertreten.



Renegade

110

Report
Titel wie Xe-
non, Speedball,
Gods, Cadaver oder
The Chaos Engine ver-
zauberten Amiga-Besit-
zer in ganz Europa.
Wir besuchten
Tom Watson
von den Bit-
map Bros.





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

VERLOSUNG

Wir verlosen unter allen Einsendern mit dem Stichwort "Amiga 4/94" 10 Computerspiele. Einsendeschluß ist der 30. April 1994.

10 x **Wing Commander I**

Preisknüller/Neuheiten

Zeppelin

Art.-Nr.: 650116

KD 79,99 DM

Alien 3

Art.-Nr.: 650046

DA 49,99 DM

Turrican 3

Art.-Nr.: 650084

DA 59,99 DM

Apocalypse

Art.-Nr.: 650063

ML 49,99 DM

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

Lords of Power

(Compilation mit Red Baron, Railroad Tycoon, Silent Service 2 + Perfect General! Genial!)

650078 (KD/DA) 79,99 DM

Die Siedler

Art.-Nr.: 650083

KD 89,99 DM

Goal (Kick off 3)

Art.-Nr.: 650008

KD 54,99 DM

Hattrick

650109 A 500 (KD) 79,99 DM

650111 A1200(KD) 79,99 DM

Zool 2

Art.-Nr.: 650086

DA 59,99 DM

Mortal Kombat

Art.-Nr.: 650045

DA 54,99 DM

Pirates

Art.-Nr.: 650017

DA 32,99 DM

Kings Quest 6

Art.-Nr.: 650117

KD 79,99 DM

Paket 1 - Rennspiele

Overdrive, Lotus 3, Jaguar XJ 220

DA 650121 69,99 DM

Aufschwung Ost

Art.-Nr.: 650115

KD 74,99 DM

Winter Olympics

Art.-Nr.: 650108

ML 74,99 DM

Paket 2 - Strategie/Action

Cannon Fodder, Wing Commander 1, Pacific Island

DA 650118 99,99 DM

TheBlueAndTheGrey

Art.-Nr.: 650103

E 79,99 DM

Dreamlands

(Compilation mit Ishari, Storm Master + Transarcical)

650107(KD) 69,99 DM

Paket 3 - Shoot' em up

Terminator 2 (The arcade game), Alien Breed 2, Apydia

DA 650119 89,99 DM

Dune 2

Art.-Nr.: 650011

KD 54,99 DM

Burntime

Art.-Nr.: 650039

KD 69,99 DM

Paket 4 - Genre Mix

Sensible Soccer, Starbyte Super Soccer, Assassin Special Edition, Knights of the sky, Woody's World

DA 650120 99,99 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 74,99 DM

Zak McKracken

Art.-Nr.: 650090

KD 49,99 DM

Dogfight

Art.-Nr.: 650036

DA 79,99 DM

Der Clou

Art.-Nr.: 650114

DA 79,99 DM

Versand per Nachnahme zuzüglich 9,90 DM oder Versand per Vorauskasse 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! Bei der Verlosung ist der Rechtsweg ausgeschlossen.

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

Spielepakete zu Superpreisen!
Nur solange der Vorrat reicht!

● **UNIVERSE**

Mit einer revolutionären Technik wartet das neueste Adventure auf. Sogar auf dem Amiga 500 sind bei Universe 256 Farben gleichzeitig möglich. Komplett digitalisierte Hintergründe und 3D-Action-Zwischensequenzen machen das neueste Spiel der Curse of Enchantia-Schöpfer wohl zu einem Meilenstein unter den Amiga-Adventures. Man wird in eine futuristische Parallel-Welt entführt, in der kosmische Rivalitäten und fremde Alien-Arten für Wirbel sorgen. Nächste Ausgabe werden wir Euch ein großes Preview zu diesem Hammer präsentieren können.

Die Programmierer von Curse of Enchantia setzen mit ihrem neuesten Spiel technische Maßstäbe. 256 Farben sind sogar auf dem Amiga 500 möglich!



● **DARKSTONE**

Als Abschluß dieser Core Design-Reportage können wir Euch noch erste Bilder zu einem Actionspiel im Fantasy-Stil zeigen. Als sagenumwobener Held machst Du Dich auf, die verlorenen Kristalle wieder zu besorgen. Wenig niedliche Drachen und garstige Schlächter machen Deine Aufgabe bestimmt nicht zum Alltagsjob! So weit kennt man das Ganze ja, doch dank einer technisch eindrucksvollen Inszenierung soll auch Darkstone zu einem Meilenstein werden. Hier kommt erstmalig der vom Super NES bekannte Mosaic-Effect zum Einsatz! Mehr Infos in der nächsten Ausgabe!



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 54,90 | Arabian Nights | DA 47,90 |
| Alfred Chicken | DA 49,90 | Castles II | EV 64,90 |
| Anstoss | DV 67,90 | Chambers of Shaolin | EV 59,90 |
| Body Blows Galactic | DA 54,90 | D-Generation | DA 49,90 |
| Burning Rubber | DA 59,90 | Dangerous Streets | DA 59,90 |
| Burntime | DV 67,90 | Deep Core | DA 47,90 |
| Chaos-Engine | DA 47,90 | Dennis | DA 54,90 |
| D-Generation | DA 35,90 | Fireforce | EV 59,90 |
| Dennis | DA 49,90 | Int.Karate + | EV 49,90 |
| Diggers | DA 69,90 | John Barnes Football | EV 49,90 |
| Donk | DA 49,90 | Labyrinth of Time | EV 54,90 |
| Dynatech | DV 54,90 | Lemmings + Mouse | DA 64,90 |
| Global Domination | DA 59,90 | Liberation | EV 59,90 |
| Int.Golf Champ. | DA 54,90 | Lotus Trilogie | DA 64,90 |
| Ishar | DA 59,90 | Mean Arenas | DA 47,90 |
| Ishar II | DV 54,90 | Morph | DA 47,90 |
| Jurassic Park | DA 59,90 | Nick Faldo Golf | DA 69,90 |
| Morph | DA 59,90 | Nigel Mansell | DA 64,90 |
| Nigel Mansell | DA 64,90 | Now what I call games | DA 59,90 |
| Oskar | DA 47,90 | Now what I call games II | DA 59,90 |
| Overkill | DA 49,90 | Overkill / Lunar C | DA 54,90 |
| Penthouse Hot Num. | DV 59,90 | Pinball Fantasies | DA 59,90 |
| Pinball Fantasies | DA 54,90 | Pirates Gold | DA 59,90 |
| Robocod | DA 29,90 | Psycho Killer | EV 64,90 |
| Seek & Destroy | DA 49,90 | Prey | EV 64,90 |
| Second Samurai | DA 64,90 | Robocod | DA 59,90 |
| Sim Life | DV 79,90 | Seek & Destroy | DA 47,90 |
| Simon the Sorcerer | DV 79,90 | Sensible Soccer | DA 47,90 |
| Skidmarks | DA 54,90 | Sim City | EV 64,90 |
| Sleepwalker | DA 59,90 | Sleepwalker | DA 54,90 |
| Soccer Kid | DA 59,90 | Summer Olympics | DA 49,90 |
| Star Trek | EV 67,90 | Super Putty | EV 49,90 |
| Strategem | EV 64,90 | Town with no name | EV 64,90 |
| Transarctica | DA 64,90 | Trivial Pursuit | EV 69,90 |
| Trolls | DA 29,90 | Trolls | DA 54,90 |
| Whales Voyage | DV 59,90 | Whales' Voyage | DV 54,90 |
| When two worlds war | DA 55,90 | Zool | DA 54,90 |
| Zool | DA 47,90 | | |

| Amiga 1200 Hardware | | CD-32 Hardware +MPEG | |
|--|----------|----------------------------|--------|
| Amiga 1200* | 649,90 | AMIGA CD-32* | 659,90 |
| *folgende Hardware nur gegen Vorkasse zuzüg. | | MPEG-Module* | 459,90 |
| 30,- Versandkosten | | Mouse f.CD-32 | 39,90 |
| | | Tastatur " " | 149,90 |
| Veröffentlichungstermine | | MPEG Filme und Musikvideos | |
| AMIGA 1200 | | Black Rain EV (ab 18J.) | |
| Civilization | En.Feb. | Star Trek EV | |
| Der Schatz im Silbersee | En.Feb. | Andrew Lloyd Webber | |
| Elfmania | Mit.Feb. | Joy of Sex EV (ab 18J.) | |
| Elysium | En.Feb. | Bon Jovi-Keep the Faith | |
| Hattrick | Mit.Feb. | Top Gun EV | |
| King's Quest | Mit.Feb. | Nackte Kanone 2 EV | |
| T.F.X. | März | Tri no world order EV | |
| Zool II | En.Feb. | Alle Angaben ohne Gewähr | |



AMIGA Es wurde Zeit für etwas völlig Neues

JUDGMENT DAY

Die wichtigste Seite des Monats

Der Versand erfolgt per Nachnahme o. per Vorkasse ab 9,- +Nachnahme u. +Zah Kartengebuhr

TEL.: 07791/12248
FAX.: 07791/54757

JUDGMENT DAY
 Hauptstr. 2
 78224 SINGEN

Bestellnahme von 9⁰⁰ - 18⁰⁰
 inkl. M.Böcker
 PREISÄNDERUNG VORBEHALTEN



Terminat... f. d. 99 -

Terminat... f. d. 99 -

| Titel | AMIGA | Preis | Titel | AMIGA | Preis | Preishits | Amiga |
|-------------------------------------|-------|----------|-------------------------------|-------|----------|-------------------------------|----------|
| 1863 | | EV 85,90 | Head to Head | | EV 87,90 | 3D Pool | EV 29,90 |
| Abandoned Places 2 | | EV 57,90 | Heroes Quest 2 ## | | EV 89,90 | 686 Attack Sub | EV 29,90 |
| Airbricks | | EV 63,90 | Hexuma | | EV 74,90 | Adv. Destroyer Simulator | EV 29,90 |
| Airbus A320 - American Edition | | EV 79,90 | Hired Guns | | EV 69,90 | Alien Breed - Special Edition | EV 29,90 |
| Airbus A320 - Europe | | DA 69,90 | History Line 1914 - 1918 | | EV 67,90 | Bard's Tale 3 | DA 29,90 |
| Airforce Commander | | DA 64,90 | Hook | | DA 49,90 | Batman - The Movie | EV 29,90 |
| Ambermoon | | DA 65,90 | Humans | | DA 49,90 | Battlechess | EV 29,90 |
| Air Support | | EV 38,90 | Humans Race - Data Disk * | | EV 45,90 | Battlehawks | EV 29,90 |
| Alfred Chicken | | EV 49,90 | Humans Race - Stand Alone * | | EV 49,90 | Battle Squadron | EV 29,90 |
| Alphabetic Games | | DA 47,90 | Indians Jones 3/Adventure | | EV 49,90 | Big Nip - The Caveman | EV 29,90 |
| Alien Breed II | | DA 47,90 | Indians Jones 4/Action | | DA 49,90 | Bubbie Bobble | EV 29,90 |
| Ambermoon | | EV 79,90 | Indians Jones 4/Adventure | | EV 79,90 | Budokan Box | EV 29,90 |
| Amystos | | EV 67,90 | Innocent until Caught ## | | EV 74,90 | California Games II | EV 29,90 |
| Apocalypse ## | | DA 44,90 | Ishtar II | | EV 53,90 | Celica G14 Rallye | EV 29,90 |
| Assassin - Mix | | DA 62,90 | Jet Strike | | DA 69,90 | Centurion | EV 29,90 |
| Aquaventure | | DA 54,90 | Jim Power | | EV 49,90 | Cycles | EV 29,90 |
| Arabian Nights 3 | | EV 48,90 | Joe & Mac | | DA 49,90 | F-16 Combat Pilot | EV 29,90 |
| Archer McLean Pool Billiard | | EV 69,90 | John Madden Football | | EV 49,90 | Face Off | EV 29,90 |
| Armalite | | DA 49,90 | Jonathan | | EV 73,90 | Fistfighter | EV 29,90 |
| Assassin - Mix | | DA 29,90 | Jungle Strike | | DA 59,90 | Fimbo's Guest | EV 29,90 |
| A.T.A. ## | | EV 69,90 | Jurassic Park | | EV 49,90 | Future Wars | EV 29,90 |
| A-Train | | EV 74,90 | K.G.B. | | EV 39,90 | Gen X | EV 29,90 |
| A-Trial Cons Kit ## | | EV 69,90 | Kao ## | | DA 69,90 | Go for Gold | EV 29,90 |
| Av88 - Harrier Assault | | EV 66,90 | Kingmaker | | DA 67,90 | Gunboat | EV 29,90 |
| Autschwing Ost | | EV 64,90 | Legend of Kyryndia | | EV 49,90 | Heroes Guest | EV 29,90 |
| Av-17 Harrier Fortress | | DA 61,90 | Emmings Doppelpack | | DA 69,90 | Hill Street Blues | EV 29,90 |
| Bart vs the World | | DA 49,90 | Emmings 2 | | DA 49,90 | Honda RVF | EV 29,90 |
| Battle Isle Data Disk 2 | | DA 71,90 | Ethel Weapon | | DA 59,90 | Horizon Hawk | EV 29,90 |
| Battle Team | | EV 45,90 | Links | | EV 49,90 | Jack Nicklaus Golf | DA 49,90 |
| Battlechess | | DA 65,90 | Lonhart | | DA 1,90 | Last Ninja 3 | EV 29,90 |
| Bazooka Sue ## | | EV 74,90 | Life Devil ## | | DA 69,90 | Lombard & C. Rallye | EV 29,90 |
| Beavers | | DA 53,90 | Lords of Power | | EV 54,90 | Lotus Turbo Challenge 2 | EV 29,90 |
| Bill & Tomato Game | | EV 39,90 | Lords of the Rings | | DA 74,90 | Manchester United | EV 29,90 |
| Birds of Prey | | DA 64,90 | Lost Vikings | | DA 54,90 | Manchester United Europe | EV 29,90 |
| Blipmap Brothers Collection | | DA 49,90 | Lothar Malhaus | | DA 58,90 | Maniac Mansion | EV 29,90 |
| Blind Fury | | EV 66,90 | Lotus - The Final Challenge | | DA 57,90 | Microprosa Soccer | DA 29,90 |
| Blastar | | EV 45,90 | Lotus Trilogie | | DA 54,90 | New Zealand Story | EV 29,90 |
| Body Blows | | DA 43,90 | M-1 Tank Platoon | | DA 28,90 | Ninja Remix | EV 29,90 |
| Body Blows Galactic | | DA 47,90 | Wapac Foxes | | DA 49,90 | North & South | EV 29,90 |
| Brian the Lion ## | | EV 59,90 | Magician Castle ## | | DA 59,90 | Oriental Games | EV 29,90 |
| Bubbli Ska | | DA 59,90 | Mc Donald Land | | DA 46,90 | Panzer Kick Boxing | DA 29,90 |
| Bugsda Manager Prot 2 0 | | EV 63,90 | Megas LoMania - First Samurai | | EV 49,90 | Pinball Magic | EV 29,90 |
| Burnline | | EV 62,90 | Mico Machines | | DA 47,90 | Pirates | EV 29,90 |
| Busch Gardens | | EV 69,90 | Monkey Bricks | | EV 69,90 | Populonia Edition | EV 29,90 |
| Campaign | | DA 61,90 | Monkey Island II | | EV 79,90 | Prince of Persia | EV 29,90 |
| Campaign - Data Disk | | DA 39,90 | Morph | | DA 46,90 | Project-X Special Edition | EV 29,90 |
| Canon Fodder | | DA 54,90 | Mortal Combat | | EV 69,90 | Red 2 - Baseball | EV 29,90 |
| Chaos-Engine | | DA 47,90 | Nippon Sales | | EV 88,90 | Rainbow Islands | EV 29,90 |
| Chuck Rock II | | EV 45,90 | One Step Beyond | | KA 53,90 | Rick Dangerous II | DA 29,90 |
| Civilisation | | EV 72,90 | Overdrive | | EV 45,90 | Robin Hood - Legend Quest | EV 29,90 |
| Combat Air Patrol | | EV 69,90 | Overlord - Stealth | | DA 46,90 | Saint Dragon | EV 29,90 |
| Coolest Street | | DA 47,90 | Oxyd Magnum | | EV 49,90 | Starglider | EV 29,90 |
| Cosmic Spacehead | | DA 54,90 | Oskar | | DA 47,90 | Superscars II | EV 29,90 |
| Crazy Cars 3 | | DA 29,90 | Populous 2 | | DA 49,90 | Super Monaco GP | EV 29,90 |
| Crash | | EV 44,90 | Populous 2 - Super | | DA 54,90 | Super Space Invaders | EV 29,90 |
| Crosby Columbus | | EV 74,90 | Prime Mover | | DA 59,90 | Super Space Invaders | EV 29,90 |
| Cruise for a Corpse | | EV 58,90 | Push Over | | DA 54,90 | Tennis Cup II | EV 29,90 |
| Curse of Enchantia | | EV 74,90 | Railroad Tycoon | | EV 29,90 | Terminator II | EV 29,90 |
| Cyberpunks | | EV 64,90 | Red Zone | | DA 74,90 | Testdrive 2 | EV 29,90 |
| DDay | | EV 63,90 | Reach for the Skies | | DA 49,90 | Thomas - The Tank Engine | EV 29,90 |
| Darkzone ## | | DA 68,90 | Risky Woods | | DA 48,90 | Thunderblade | EV 29,90 |
| Das Schwarze Auge | | EV 72,90 | Road Rash | | DA 59,90 | Triple Action Pack 3 | EV 29,90 |
| Demis | | DA 49,90 | Robocop 3 | | DA 59,90 | Triple Action Pack 4 | EV 29,90 |
| Der Palatzer | | EV 67,90 | Rome A.D. | | DA 59,90 | Trivial Pursuit | EV 29,90 |
| Die Siedler | | DA 79,90 | Sabre Team | | DA 59,90 | Turbo Outrun | EV 29,90 |
| Disposable Hero | | DA 47,90 | Silent Service 2 | | DA 49,90 | Turbo | EV 29,90 |
| Dolphin | | DA 64,90 | Sensible Soccer 92/93 | | DA 54,90 | Turrican II | EV 29,90 |
| Dreamlands | | DA 47,90 | Silly Putty | | DA 69,90 | VideoKid | EV 29,90 |
| Dune 2 | | EV 54,90 | Sim Ant | | EV 76,90 | WWF Wrestlingmania | EV 29,90 |
| Dungeon Master & Chaos Strikes Back | | EV 68,90 | Sim City+Populous * | | EV 51,90 | Z-MacKracken | EV 29,90 |
| Dynastar | | EV 54,90 | Sim Earh | | EV 74,90 | Z-Out | EV 29,90 |
| Eishockey Manager | | EV 69,90 | Sim Life | | EV 78,90 | | |
| Elite II | | DA 64,90 | Simon the Sorcerer | | EV 72,90 | | |
| Elysium | | DA 54,90 | Sink or Swim | | EV 67,90 | | |
| Empire | | DA 54,90 | Sludmarks | | EV 39,90 | | |
| Eye of the Beholder 2 | | DA 69,90 | Soccer Kid | | DA 49,90 | | |
| Eye of the Eagle 2 | | EV 59,90 | Space Hulk | | DA 58,90 | | |
| F-17 Challenge | | EV 26,90 | Special Legends | | DA 54,90 | | |
| F-19 Stealth Fighter | | EV 26,90 | Special Forces | | DA 74,90 | | |
| F-117 A Nighthawk | | DA 32,90 | Starburst | | DA 35,90 | | |
| Falcon | | DA 64,90 | Stratagem | | EV 69,90 | | |
| Fallen Empire | | DA 49,90 | Street Fighter II | | DA 29,90 | | |
| Fantastic Adv. Dizzy | | EV 74,90 | Suburban Commando | | DA 49,90 | | |
| Fantastic Worlds 3 | | DA 49,90 | Super Frog | | EV 46,90 | | |
| Fear and Ice | | DA 45,90 | Syndicate | | EV 69,90 | | |
| Flashback | | EV 68,90 | Terranator II | | EV 69,90 | | |
| Fly Harder | | DA 69,90 | Tornado | | DA 67,90 | | |
| Formula One GP | | DA 72,90 | Traps n Treasures | | DA 59,90 | | |
| Fury of Furries | | DA 59,90 | Trolls | | EV 45,90 | | |
| Genesis | | DA 59,90 | Turrican 3 | | EV 47,90 | | |
| Global Domination | | DA 54,90 | Ulnium 2 | | DA 47,90 | | |
| GlobalDude | | DA 59,90 | Walken | | EV 49,90 | | |
| Global Effect | | DA 59,90 | War in the Gulf | | EV 67,90 | | |
| Global Guardians | | DA 47,90 | Winter Olympics | | EV 59,90 | | |
| Goal | | DA 52,90 | Wizardry ## | | EV 79,90 | | |
| Goblins 3 * | | EV 49,90 | Wiz Kill | | EV 69,90 | | |
| Goblins 3 ## | | DA 64,90 | World Legend | | EV 59,90 | | |
| Goop 2000 | | DA 69,90 | Wonderdog | | DA 49,90 | | |
| Hamball | | DA 64,90 | Yoe Joe | | EV 41,90 | | |
| Hatrick ## | | DA 62,90 | Zool | | DA 41,90 | | |
| | | | Zool II | | DA 47,90 | | |

Syndicate Amiga 54,90

OSCAR

Oskar 500 / 1200/ CD-32 42,90 / 45,90 / 49,90

AMIGA CD

TROLLS

www.wsp-entertainment.com

Trolls 500 / 1200 / CD - 32 29,90 / 29,90 / 49,90

solange Vorrat reicht

Sonderangebote solange Vorrat reicht

Trolls Amiga 1200 29,90

Robocod Amiga 1200 29,90

Arabian Nights CD32 39,90

Syndicate DV 54,90

Elite II DV 54,90

Die Siedler 74,90

= deutsche Version gegen Aufpreis

Versand in Sicherheitsverpackung zuzüg. 2,-

Euer Judgment Day Team wünscht euch frohe Ostern !!!!!!!

Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen.

Amiga CD-32 659,- incl. Wing Commander, Diggers, Oskar, Dangerous Streets.

Judgment Day - Der König unter den Amiga-Versandhändlern

PLAY TIME

TV

Die Play Time TV Competition-Spiele



27.03.1994

Castlevania:

The New Generation
Die Mega Drive-Version des Klassikers.

03.04.1994

Zool:

Der Amiga-Star darf nun auf dem Mega Drive loslegen.

10.04.1994

Twin Bee Adventure:

Das niedrigste Mega Drive-Spiel weit und breit.

17.04.1994

Cool Spot:

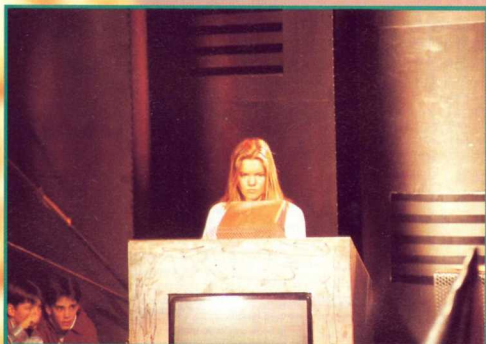
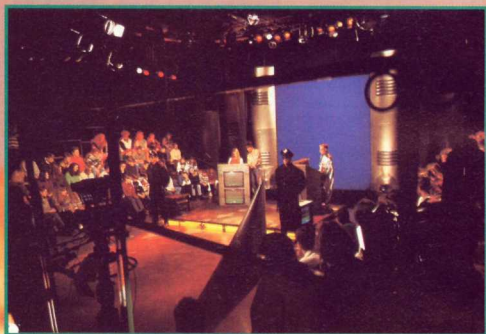
Virgins Kultheld gibt sich die Ehre.

Am Sonntag, dem 13. Februar 1994 begann für alle Computer- und Videospießfreaks 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 Videospießler 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

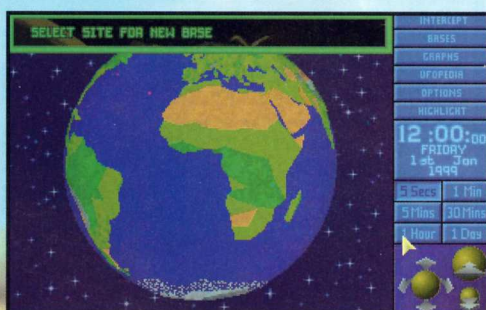
Name:
 Alter:
 Straße:
 Wohnort:
 Telefon:
 Lieblingsspiel:
 Persönliche Bestleistung:
 (möglichst Bildschirmfoto beilegen, Veröffentlichung im Fernsehen möglich)

SPIELER 2

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

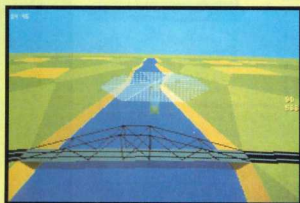
MICROPROSE STRIKES BACK!

In den letzten Monaten wurde es etwas ruhig um die Simulationsexperten aus Amerika. Doch mit einer geballten Ladung an potentiellen Hits kommen sie nun zurück.



Gunship 2000

Den Auftakt des Softwareereignis bildet eine altbekannte Waffe von MicroProse. Speziell für den A1200 und das CD 32 bastelte



Schneller, bunter und spielbarer als die PC-Version soll Gunship 2000 auf CD 32 werden.



man nun eine brandneue Version von Gunship 2000, die hinsichtlich der technischen und grafischen Qualität sogar die PC-Version alt aussehen läßt. Dank 256 Farben und schneller Vektorgrafik sollte der Hubschrauber nun wieder an die Chartspitze zurückflattern können, die vor einem halben Jahr schon die A500-Version in Angriff nahm. Während die Konkurrenz in der aktuellen Ausgabe schon wieder die Dias einem genauen Test unterzieht, wollen wir für Euch einen ausführlichen Probeflug unternehmen, der über die Qualitäten des Spiels Aufschluß geben sollte.

U.F.O.

Ihr seid es müde, immer wieder in Düsenjäger, Bomber oder Hubschrauber zu klettern? Dann ist vielleicht Ufo genau das Richtige für Euch. Mit einem dieser unidentifizierten Flugobjekte dürft Ihr nun endlich einmal den grünen Männchen sagen. Eine

handvoll Wirtschaftssimulationselemente sollten dieses Spiel außerdem vom Flugsimulationseinerlei deutlich unterscheiden.



Coming Up!

Neben diesen beiden Hitanwärtern befinden sich jedoch noch eine ganze Menge weiterer Softwareperlen auf dem Weg in die Softwareshops. Die CD 32-Version von Formula One Grand Prix wird wohl ebenso für Wirbel sorgen wie die Rückkehr des Epyx-Klassikers Impossible Mission. Außerdem steht mit Starlord noch eine interessante Sci-Fi-Simulation im Elite-Stil an. Heavy Hockey dürfte wohl ein ausgefallenes Sportspiel werden.

Das meisterwartete CD 32-Spiel

MICROCOSM

Frage man bei den Händlern nach, welches Produkt bei den CD 32-Freaks ganz oben auf der Nachfragerliste stand, dann war es Microcosm. Mit Prey wurde die Wartezeit angenehm verkürzt, doch nun können wir Euch endlich das CD 32-Referenzspiel schlechthin vorstellen. Außerdem bieten wir Euch einen umfassenden Überblick über den CD-ROM-Markt!

Das audiovisuelle
Spektakel schlechthin!
Natürlich für Amiga
CD 32!

CD-ROM in
Kinderschuhen

Seit fast zwei Jahren geister-ten Screenshots, exklusive Previews, Reviews, Specials und Sensationsmeldungen durch die Presse, die den Titel Microcosm betrafen. Als Psygnosis mit der Entwicklung dieses Titels begann, lag die CD-ROM-Hardware über-teuert in den Regalen und bemüh-te sich heftig, Staub einzufangen.

So waren die ersten Infos, die man damals erhaschte, auch eher unter der Rubrik "Zukunftsspekulationen" einzuordnen. Die Grafik sollte beispielsweise mit einer der sagenhaften Silicon Graphics-Maschinen entwickelt werden. Bild für Bild wird dabei vom Computer berechnet, und wenn man bedenkt, daß fließende Animationen etwa 25 Bilder pro Sekunde benötigen, dann kann man sich vorstellen, daß ein ausgewachsenes Spiel nicht nur unglaublich viel Speicher braucht, sondern daß dies auch ganz schön viel Zeit erfordert. Entsprechend teuer wird natürlich eine solche Produktion und als Datenspeicher ist somit auch nur das Medium CD-ROM geeignet, denn auf



Schneller, fließendes und detaillierter kann 3D-Grafik einfach nicht sein.



Hier darf man sogar noch frei wählen, welche Abzweigung man wählt.

DER VORSPANN

Der siebeneinhalbminütige Vorspann darf eher als sehr kurzer Science Fiction-Film bezeichnet werden. CD-Sound, fließende Animationen und tolle Effekte zeichnen ihn aus.



einen dieser unscheinbaren Silberlinge passen über 600 MByte.

Right in Time

Psygnosis wurde damals von dem einen oder anderen selbsternannten Experten auch als Phantasten-Firma bezeichnet, die ihre Existenz riskiert. Gerade zu diesem Zeitpunkt legte nämlich eine berühmte Firma namens Cinemaware einen unruhlichen Abgang hin, und das, weil sie in die CD-ROM-Technologie investierten. Dummerweise taten sie dies jedoch etwa zwei Jährchen zu früh, und zusammen mit dem CDTV von Commodore, das seiner Zeit voraus war, erlebten diese beiden Namen den CD-Boom nicht mehr. Denn nun, im Jahre

1994, ist der Begriff CD-ROM in aller Munde und dank Titeln wie Rebel Assault gilt die CD-Technik als zukunftsweisend. Auch auf dem Konsolenmarkt ging man an diesem Speichermedium nicht vorbei. Wenn es schon teuer ist, zehn Disketten in eine Packung zu stecken, dann kann man sich vorstellen, wie erst die Produktionskosten eines Moduls aussehen. Eine fertig bespielte CD kostet in der Produktion gerade mal 90 Pfennig und zu allem Überfluß können sich nun Grafiker, Musiker und Programmierer so richtig austoben.

Spiele billiger?

Viele von Euch werden nun sagen, daß man die Spiele nun endlich billiger machen kann, doch dieser scheinbar folgerichtige Gedanke hat einen Haken. Nun hat man ein Medium, mit dem sich Spiele verwirklichen lassen, wie man sie sich zuvor nur erträumen konnte. Man ist nicht mehr auf kostbaren Diskettenspeicherplatz



Wer Space Harrier schon einmal gespielt hat, weiß was ihn spielerisch bei Microcosm erwartet.



Titel ganz einfach billiger angeboten werden, solange sie mehr als zwei Disketten in der A1200-Version einnehmen.

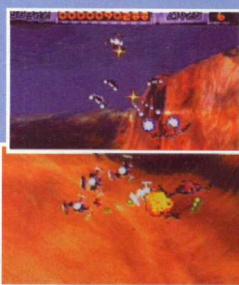
in KiloByte-Größe angewiesen und kann mit den MBytes nur so um sich werfen. Dieser Platz will nun natürlich gut genutzt werden und entsprechend aufwendiger und teurer gestaltet sich somit die Entwicklung.

Sollte es sich hingegen um identische Umsetzungen beispielsweise für A1200 und CD 32 handeln, dann müssen die CD 32-

Die Konkurrenz

Commodore könnte mit dem CD 32 endlich den erhofften Rettungsring erhaschen, solange die Konkurrenz nicht mächtig auf die Tube drückt. Derzeit ist ein 3DO sicherlich technisch leistungsfähiger, jedoch mit über DM 1000

DER NEUE HAMMER



Psygnosis ruht natürlich nicht und präsentiert Screenshots von Scavenger 4, das als Microcosm-Nachfolger gilt. Auf Anfrage erklärte Marc Blewitt von Psygnosis, daß eine CD 32-Version geplant ist.

DIE CD-KONKURRENZ



Prey
 Das bisherige Vorzeigespiel muß sich gegenüber dem Actionereignis schlechthin geschlagen geben. Dennoch stellt es einen Muß-Kauf für jeden CD 32-Besitzer dar.

Grafik Gameplay Gesamt



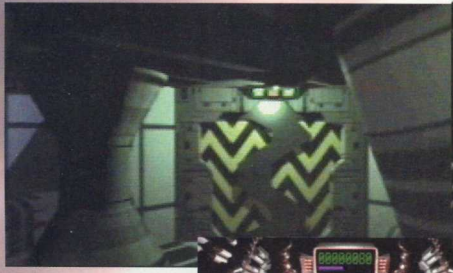
Labyrinth of Time
 Zweifellos bietet dieses EA-Adventure fantastische Grafiken, doch animierte Grafiken dieser Qualität wirken nun noch einmal ein Stück eindrucksvoller!

Grafik Gameplay Gesamt



Pirates! Gold
 Außer mit einem guten Intro und ansprechenden Soundtracks kann dieses Spiel audiovisuell nicht ganz mitbieten, doch spielerisch ist Pirates! Gold einfach ein Klassiker!

Grafik Gameplay Gesamt

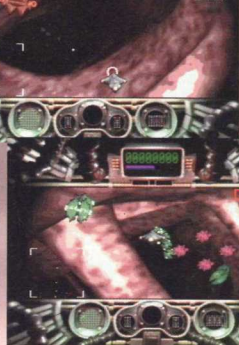


auch ein paar Mark zu teuer, um den Durchbruch zu schaffen. Die Jaguar-Konsole von Atari wartet derzeit sogar nur mit einem Modul-Schacht auf, was als nicht unbedenkliches Manko zu werten ist. Das Mega CD II von Sega stellt keine Konkurrenz dar, doch mit dem Saturn hat Sega bereits den Mega Drive-Nachfolger in petto und das CD 32 muß sich spätestens bis zu dessen Erscheinungsdatum gut verkaufen haben, wenn es nicht zur Außenseiterkonsole werden will. Wenn wir von Nintendo sprechen, dann treffen wir auch wieder auf das eingangs erwähnte Silicon Graphics, denn zusammen mit diesem Hersteller arbeitet der Konsolengigant derzeit unter den Decknamen "Project Reality" an einem Super NES-Nachfolger, der 1995 das Licht der Softwarewelt erblicken soll. Hier gilt in Sachen Konkurrenz prinzipiell dasselbe wie für Segas Saturn. Das Erscheinen des CD-ROMs für den Amiga 1200 ist natürlich außerdem als wichtiges Argument pro CD 32 zu werten. Wir schließen als Amiga-Anhänger nun erwartungsvoll die Augen und warten, wer bis Mitte 1995 das Rennen gemacht hat.

Oh, ja! Das Spiel

Natürlich sollten wir als Redakteure nun gleich wieder die Augen öffnen, denn schließlich wollt Ihr auf diesen Seiten etwas über das Spiel Microcosm erfahren. Zunächst einmal darf man einen siebeneinhalbminütigen Vorspann genießen, der den Sinn von MPEG in Frage stellt. Bereits hier bekommt man einen Film in SVHS-Qualität gezeigt, der das Spielzimmer in ein Kino verwandelt. Würde dieses Intro als Clip aus "Die Hard 4" deklariert, dann hätte niemand Einwendungen

Wirft man einen Blick auf die Karte, dann findet man den Weg zu Extrawaffen.



stehen zur Reise ins Alter Ego bereit, und ganz nach Space-Harrier-Manier versucht man mittels diverser Extrawaffen, den nächsten Ruhepunkt zu erreichen. Erstmals läuft ein CD-ROM-Spiel nicht vollständig automatisch ab, denn man darf hier oft zwischen drei verschiedenen Abzweigungen wählen, die per Sprachausgabe angekündigt werden. Wenn man den Informationstext ausführlich gelesen hat, kann ein Blick auf die Karte auch recht nützlich sein,

vorzubringen. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Top-Secret-Agenten, der ein kostbares Leben retten muß. Dazu wird er ganz nach der Art des Filmes "Die Reise ins Ich" zusammen mit einem High Tech-Raumschiff auf Blutkörper-Größe geschrumpft und in die Venen des hochrangigen Wissenschaftlers injiziert. Durfte man bislang gegen Aliens, Monster und sonstige Antipathieträger antreten, so darf man sich nun auf den Kampf gegen Viren, Bakterien und sonstige saktrotananfällige Körperbewohner freuen. Brillante Filmsequenzen und tolle Sprachausgabe machen das an sich simple Ballerspiel zu einem High Tech-Spektakel, das sogar Rebel Assault in den Schatten stellt. Zwei verschiedene Raumschiffe und ein Raumanzug

denn ab und zu erhält man Lebensenergie in Form von Pillen oder Extrawaffen. Grandiose Endgegner und Techno-Soundtracks setzen Microcosm die technische Krone auf. Die Grafik ist schlicht und ergreifend das Beste, was man bislang systemübergreifend mittels der CD-ROM-Technologie genießen durfte. Ohne jegliches Ruckeln und mit einer brillanten Farbenpracht gestaltet sich die visuelle Qualität von Microcosm hervorragend. Die alte CD-ROM-Krankheit, daß man es wie beispielsweise bei Rebel Assault mit vorgefertigten Sequenzen und eingeschränkter Spielbarkeit zu tun hat, wurde hier weitgehend ausgemerzt. Hier hat man es wirklich mit einem guten Actiongame zu tun.

(hi)

comment

Der Meilenstein! Auf dieses Spiel haben die CD 32-Besitzer nicht umsonst gewartet, denn es erfüllt alle gestellten Erwartungen. Brillante Grafiken, gelungene Soundtracks von Yes-Legende Rick Wakeman und Action pur dürften genügen. Sicherlich werden auch hier wieder die Kritiker nicht ruhen und Microcosm als einfaches Actionspiel abtun, doch ein solches Spielerlebnis gab es bislang nicht. Dieses Spiel muß man einfach gesehen und gehört haben!



Hans

Hersteller: Psygnosis
Muster von: Marc Blewitt
Genre: Action
Preis: ca. DM 90-150,-
Erhältlich: ab März

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

Steuerung über: Joypad
Besonderheiten: Das aufregendste CD-ROM-Spiel

+ genialer Vorspann, meisterhafte Grafiken, toller Soundtrack

- "nur" ein Actionspiel

| | |
|-------------------|------------|
| GAMEPLAY | 73% |
| GRAFIK | 96% |
| SOUND | 93% |
| MOTIVATION | 84% |

AMIGA GAMES
84%
GESAMT-WERTUNG



Games World.

Fantasy, Action, Competition. Und die große Herausforderung: Wer schlägt den Videator? Die ultimative Videogame-Show für Freaks. Mit Roby Rob.

Ab So., 27.3. in SAT.1

10.00

SAT.1 Die beste Zeit des Tages

Psygnosis' neuestes Werk

PUGGSY

Ein neuer Psygnosis-Charakter schickt sich an, die Jump & Run-Welt mit Tüfteleinlagen zu erobern. Zur unserer Überraschung erweist sich Puggsy als tolles Geschicklichkeitsspiel.

Nicht originell, aber putzig ist die Story zum neuen Liverpool-Oratorium.

Puggsy stammt aus einer fernen Galaxie und sieht aus wie eine lebendig gewordene Kartoffel - scheinbar haben grüne Männchen als Außerirdische nun abgedankt. Eben dieser Held landete mit seinem knuffigen Raumschiff auf einer beschaulichen Insel, um dort die offensichtlich überraschten

Eingeborenen nach dem Weg zu fragen.

Kein Wunder!

Wie nicht anders zu erwarten war, zeigen sich die sogenannten Raccoons jedoch wenig verständnisvoll und entführen kurzerhand Puggsys Raumschiff. In der Stadt Raclantis ist es nun sicher aufbewahrt, denn dort dient es als Ausstellungsstück. Puggsy will natürlich wieder an sein Raumschiff kommen, doch bis dahin ist es ein weiter Weg. Insgesamt 51 Levels, die sich in 17 verschiedenen Szenarien abspielen, müssen überstanden werden. Im finalen



Show-down muß man schließlich noch dem Herrscher der Insel zeigen, was Kartoffeln so drauf haben.

T.O.!! T.O.!! T.O.!!

Glücklicherweise ließ man sich für dieses Spiel etwas anderes als ein gewöhnliches Jump & Run einfallen. Vielmehr entpuppt sich Puggsy als Denkspiel mit Jump & Run-Szenario. Psygnosis verwendet für dieses Spiel ein System, das kurz als T.O.I. bezeichnet wird, was Total Object Interaction bedeutet. Dieser Begriff klingt zwar recht hochtrabend, wird dem System jedoch gerecht. Es ermöglicht, alle vorkommenden Objekte (über 40 Stück) auf recht unterschiedliche Weise zu verwenden.

Sie können getragen, geworfen oder in gestapelter Form als Treppe verwendet werden. In den ersten Levels hat man es hauptsächlich mit Fässern zu tun. Nimmt man ausgerechnet das unterste Faß, dann muß man damit rechnen, daß die oberen eine Etage nach unten fallen. Außerdem sollte man nicht allzu vehement über den Screen düsen, denn da kann es schon einmal passieren, daß man unbeabsichtigt einen wichtigen Schlüssel oder eine Pistole in den Abgrund schubst. Ein Horde an Extras machen das Leben zwar nicht paradiesisch, doch zumindest erleichtern sie zeitweise das Wei-



An niedlichen Animationen fehlt es in Puggsy bestimmt nicht.

comment

Toll! Endlich wieder einmal ein Spiel, das Action- und Strategiespielfreaks gleichermaßen Spaß macht. Zugegebenermaßen ist es unverständlich, wieso im Vergleich zur Mega Drive-Version grafische Abstriche hingenommen werden müssen, doch dank der putzigen Animationen und Gegner vergißt man die Farbenarmut recht bald und knobelt voller Freude an den gut gestalteten Levels herum. Der Geheimtip für die Freaks, den man sich nicht entgehen lassen sollte!



Hans

Stapel, stapel, Leiter baue!



Manche Plattformen wirken viel zu hoch, um jemals bezwungen werden zu können.

Herumliegende Gegenstände lassen sich jedoch wunderbar als Stufen verwenden.



Wenn man geschickt stapelt, kann man auch hohe Plattformen besteigen.

Ein äußerst unterhaltsames Tüftel-spiel mit Spielspaß-garantie.

Hersteller:
Psygnosis
Muster von:
Marc Blewitt
Genre:
Tüftelspiel

Preis:
ca. DM 80,-
Erhältlich:
ab März

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

Unterstützt:
Festplatte, 2. Laufwerk

Steuerung über:
Joystick
Besonderheiten:
Denkspieleinlagen

+ innovative Idee, angenehmer Sound

- grafisch schlechter als Mega Drive-Version

GAMEPLAY 86%

GRAFIK 70%

SOUND 82%

MOTIVATION 87%

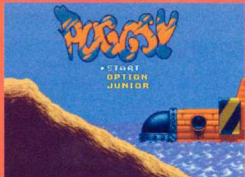
AMIGA GAMES
84%
GESAMT-WERTUNG

terkommen beträchtlich. Neben dem üblichen Unverwundbarkeits-Extra gibt es Wachskerzen, die den Transport von Feuer erleichtern. Trifft man auf einen Schlüssel, so darf man damit Kisten öffnen. Mit einer Pistole in der Hand lassen sich die originellen Gegner beseitigen, jedoch können schon simple Fässer Wunder bewirken, wenn man sie richtig wirft. Juniorlevels erleichtern die Einspielzeit deutlich, denn Schritt für Schritt lernt man, wie man mit dem Spielsystem umzugehen hat. Das primäre Ziel besteht natürlich darin, den Ausgang zu finden, von denen es meist mehrere gibt. Je kürzer der Weg allerdings ist, desto weniger Punkte bringt er allerdings auch ein. Symbole, die durch den Exit mitgenommen werden, bringen je nach Bedeutung zusätzliche Punkte, Herzen übrigens auch Extraleben. Unterschiedliche Pfade bringen uns Raclantis immer näher oder zu einem der fünf Inselwächter, die wir im Zweikampf ausschalten müssen. Eine aufwendig gestaltete Übersichtskarte der Insel informiert uns zwischendurch über unseren genauen Standort.

(hi)



Eine besonders ausgefallene Gegnerschar!



Joysoft



SOFTWARE MICRO MANAGER COSM CD 32

84.90 99.90

Apocalypae ** 59.90
Aufschwung Ost dt 69.90
Battle Isle 2 dt * 89.90
Beneth Steel a Sky dt 69.90
Big Sea dt 69.90
Brian the Lion * 64.90
Bubba'n Stix ** 69.90
Chartbreaker dt 69.90
Chr. Columbus dt 89.90
Crazy Sp.Football ** 69.90
Deep Core ** 69.90
Dennis ** 79.90
Der Clou dt 79.90
Die Siedler dt 89.90
Disposable Hero ** 59.90
Elfmania ** 59.90
Hatrick dt 79.90
Heroes Quest 2 ** 54.90
Innocent U.Caught dt 79.90
King a Quest 6 dt 79.90
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
Nippon Safes 64.90
Oscar ** 54.90
Penthouse Deluxe ** 59.90
Pizza Connection dt 84.90
Puggsy ** 69.90
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
Uridium 2 ** 54.90
Zeppelin dt 79.90

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

50939 KÖLN
GOTTESWEG 157
0221 425566

50676 KÖLN
MATTHIAS STR. 24
0221 239526

53111 BONN
MÜNSTER STR. 11
0228 459726

40211 DÜSSELDORF
PEMPELFORDER 47
0211 364445

60311 FFURT I
FAHRGASSE 87
069 280170

52062 AACHEN
BLONDEL STR. 10
0241 406912

53721 SIEGBURG
KAISER STR. 54
02241 68045

56068 KOBLENZ
SCHLOSS STR. 16
0261 309634

SONDERANGEBOT SOLANG DER VORRAT REICHT

- A-Train 49.90
- Alt Land Sea ** 29.90
- Assassin Spec. Edition 29.90
- B.A.T. 2 dt 39.90
- Baby Jo ** 19.90
- Black Crypt 29.90
- Chuck Rock 2 ** 34.90
- Cruise for a Corpae ** 34.90
- Deluxe Paint 3 ** 39.90
- Dragon Wars US 24.90
- Dragons Lair 3 ** 29.90
- Fantastic Worlds ** 49.90
- Flight Sim. 2 ** 29.90
- Gauntlet 3 ** 29.90
- Hexuma dt 39.90
- Humans Stand Alone ** 34.90
- Interim Sports Challenge Legend 2 ** 39.90
- Leggings 2 49.90
- Mad TV dt 39.90
- Maniac Mansion dt 39.90
- Mercenary 3 ** 29.90
- Midwinter 2 ** 29.90
- Monkey Island 1 dt 49.90
- Parasol Stars ** 24.90
- Pools of Darkness dt 49.90
- R-Type 2 19.90
- Railroad Tycoon ** 49.90
- Raving Mad Compil. ** 29.90
- Reach for the Skies ** 39.90
- Silent Service 2 ** 49.90
- Sim Ant dt 49.90
- Space Hulk dt 49.90
- Space Max dt 29.90
- Space Quest 4 dt 39.90
- Spirit of Adventure ** 19.90
- Streethigher 2 ** 29.90
- Transactica 1200er dt 34.90
- Trivial Pursuit dt 29.90
- Ultima 5 29.90
- Ween-the Prophecy dt 29.90
- Wing Commander dt 39.90
- Yoi Joe 1 * 39.90

JEZT! GANZ NEU! CD 32

- CD 32 z.B.
- 7 Gates of Jambela ** 69.90
- Allen Breed Sp. Edition ** 34.90
- Elite 2 dt 69.90
- F 1 Grand Prix ** 79.90
- Gunsight 2000 ** 79.90
- Pirates Gold ** 79.90
- Seek & Destroy ** 54.90
- T.F.X. * 84.90

GENESIA PERHELION

74.90 69.90

SOFTWARE MANAGER AUTOGRAMMSTUNDE

mit dem Programmierer Christian Awizio

Bei JOYSOFT KÖLN, Matthiasstr. 24-26 am Do. 7.4.94 um 17.00 Uhr

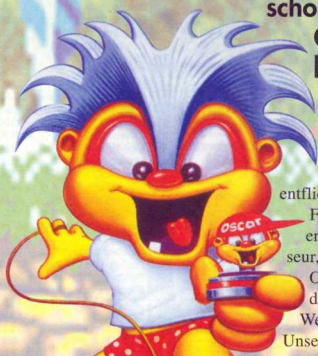
VERSANDKOSTEN: 9 DM, ab Bestellwert von 200 DM: KOSTENLOS, UPS: 9 DM + 6 DM, EILPOST 9 DM + 6 DM, Vorkasse: 4 DM, Ausland: 19 DM nur postbar, Sicherheitsverpackung: 2,50 DM, IRRTÜMER UND PREISÄNDERUNGEN BLEIBEN UNS VORBEHALTEN

Frech wie ...!

OSCAR

Was sieht aus wie ein wildgewordener Hamster, dem vor lauter Hektik die Backenhaare ergraut sind? Es ist natürlich Oscar der Filmfreak, der im unendlichen Jump & Run-Genre nach verschollenen Oscar-Figuren sucht. Kann sich Oscar gegen Zool und Konsorten behaupten?

Ein Jump & Run-Hamster mit dem nötigen Flair.



Oscar hat gerade sein Lieblingskino betreten, in dem er so gerne dem grauen Alltag entflieht und in die Rollen seiner Filmhelden schlüpft. Da erfährt er von seinem Regisseur, daß die ach so berühmten Oscar-Figuren verschwunden und irgendwie in die Welt des Films geraten sind. Unser Held läßt sich

nicht lange bitten, denn schließlich hat er die meiste Erfahrung in Sachen Film. Damit beginnt eigentlich auch das Spiel. In Oscars Kino stehen der pausbäckigen Mischung aus Hamster und tasmanischem Teufel verschiedene Vorführungsräume zur Auswahl, die jeweils unterschiedliche Filmszenarien enthalten.

Welcher Film?

Um welche Szene es sich gerade handelt, wird durch große Poster an der Eingangstür kenntlich gemacht. Zusätzlich hat man einige Bonustüren, die erst betretbar sind, wenn man einen Level (sprich eine Filmwelt) abgeschlossen hat. Gleich die erste Szene hat es schon gewaltig in sich. Oscar findet sich in einer Science-Fiction-Story wieder und ist fast genauso gekleidet, wie anno dazumal Arnie Schwarzenegger als Running Man. In fast allen Levels benutzt Oscar immer Kleidung passend zum jeweiligen Filmthema, außer im Comedy-Level, in dem er ganz normal gekleidet agiert. Im Sci-Fi-Level wird er von Robotern, fliegenden Raumschiffkugeln, schleimigen Würmern, Aliens in Turnschuhen und allem



Bunter geht es wohl kaum! Oscar macht in der Beziehung sogar Konso-lenspielen Konkurrenz.

DAS BEHERBERGEN DIE FILMDOSEN



TURBOSTIEFEL:

verleihen große Sprungkraft und hohe Beschleunigung



SCHILD:

schützt vor Monsterattacken



KUGEL & KETTE:

verlangsamen die Bewegungen von Oscar



FLÜGEL:

lassen Oscar wie Superman durch den Level fliegen



TRANK:

macht für bestimmte Zeit unsichtbar



FEDERSCHUHE:

verdoppeln die Sprungweite



WECKER:

hält für alle Monster die Zeit an

AMIGA 500/600 Speziell

Zum ersten Mal konnte ich ein Spiel in zwei verschiedenen Versionen betrachten. Leider fällt die Farbenpracht eines Amiga 1200 gegenüber der eines 500er nicht gerade positiv aus. Die Farbübergänge der Hintergründe beim A1200 sind zwar weicher, aber in der gesamten Betrachtung ist dies nur ein minimaler Unterschied. Die 32 Farben der kleinen Schwester sind voll ausgenutzt worden und bieten eine annähernd vergleichbare Qualität. Am auffallendsten ist das Intro, in dem Oscar mit wesentlich weniger Farben erscheint und auch das Diskettensymbol wird nur in der A1200-Version von einem Oscar verziert. Sollte es einen erheblichen Preisunterschied zwischen der 500er und 1200er Version geben, ist mit der schmalen Version des kleinen Amiga genauso der Zweck erfüllt.



A1200-Neulinge, die etwas Glück haben, erhalten Oscar sogar als kostenlose Beilage.

Futuristischen, was der lebhaften Phantasie der Grafiker entspringen ist, attackiert.

Neben dem obligatorischen Jump beherrscht Oscar auch noch die Kunst des JoJo-Spiels. Hat er erst einmal so ein Spielzeug gefunden, stellen Wände oder Schluchten kein Hindernis mehr dar. Mit einem gezielten Schwung aus dem Handgelenk wird Oscar zum Abrißunternehmer oder Mini-Tarzan. Um seine Gegner auch ohne dieses Hilfsmittel loszuwerden, springt er dreimal gezielt von oben auf die teilweise

winzigen Sprites und schon sehen sie das Zeitliche. Leider erscheinen diese Plagegeister wieder, wenn man den soeben gesäuberten Bildschirmteil einige Zeit verlassen hat. Um nicht eine Oscar-Figur zu übersehen, blinken diese auf, sobald man sich in der Nähe befindet. Neben den Oscar-Figuren gilt es auch noch, auf der Stelle springende Filmstopp aufzusammeln, die sich bei Berührung in nützliche Bonusgegenstände verwandeln oder nur auf das Punktekonto eingehen. Erscheinen Buchstaben, gilt es,

comment

Ganz so der Freund von dieser Art Spiele bin ich eigentlich nicht, da ich leider nicht die nötige Engelsgeduld besitze. Trotzdem finde ich, daß Oscar ein sauberes Spiel mit vielen gut gemachten Gags darstellt und nicht zu schwer, aber auch nicht zu leicht zu bedienen ist. Wohlgefallen fand bei mir die Spielfigur, die eher an einen Tiny Toon erinnert, da die verschiedenen Animationssequenzen flüssig und perfekt gestaltet sind. Die Gegner sind allerdings etwas ruckhaft und nicht ganz so detailgetreu gezeichnet.



Lutz

Media Point

Verkauf
Ankauf
Tausch

Berlins neue Dimension für Games und Zubehör

| Games | Preishits (solange Vorrat reicht) |
|-------------------------------|-----------------------------------|
| Aces Of The Pacific * | 79,95 |
| Altrbus A320 | ab 79,95 |
| Amsterdam | 79,95 |
| Anstoss | 69,95 |
| Apocalypse * | 49,95 |
| Aufschwung Out | 69,95 |
| Battle Isle 2 * | 89,95 |
| Big Sea * | 69,95 |
| Bob's Bad Day * | 69,95 |
| Body Blows Galactic | 59,95 |
| Brian The Lion * | 69,95 |
| Burning Rubber * | 59,95 |
| Burntime | 79,95 |
| Campaign 2 | 79,95 |
| Cannon Fodder | 59,95 |
| Caribbean Desaster * | 79,95 |
| Dune 2 | 59,95 |
| Der Clou * | 79,95 |
| Der Patrizier | 69,95 |
| Der Schatz im Silbersee * | 89,95 |
| Die Höhlenwelt * | 79,95 |
| Die Siedler | 89,95 |
| Dogfight | 69,95 |
| Dungeon Master 2 * | 79,95 |
| Elfmanna * | 59,95 |
| Elfmann * | 69,95 |
| Elite 2 | 59,95 |
| Empire Deluxe * | 79,95 |
| Goblins 3 | 79,95 |
| Grand Prix | 79,95 |
| Gunsling 2000 | 69,95 |
| Hattrick * | 69,95 |
| Hired Guns | 65,95 |
| History Line | 79,95 |
| Innocent Until Caught * | 79,95 |
| Jurassic Park | 59,95 |
| K 240 * | 69,95 |
| Kings Quest 6 * | 79,95 |
| Kolumbus | 59,95 |
| Legend Of Sorasil * | 59,95 |
| Liberation (Captive 2) | 69,95 |
| Lollipop * | 69,95 |
| Lost Vikings | 69,95 |
| Lothar Mathäus | 69,95 |
| Mad Burger * | 79,95 |
| Mad News * | 79,95 |
| Maelstrom * | 69,95 |
| Missies Over Xerion | 89,95 |
| Mortal Kombat | 69,95 |
| Second Samurai | 69,95 |
| Seek & Destroy | 49,95 |
| Shadow Of The Comet * | 85,95 |
| Simon The Sorcerer | 79,95 |
| SkiDmarks * | 59,95 |
| Software Manager * | 79,95 |
| Star Trek * | 89,95 |
| Starnetzwirf (DSA 2) * | 79,95 |
| Syndicate | 39,95 |
| Syndicate Data Disk * | 89,95 |
| T.F.X. * | 89,95 |
| Tornado | 89,95 |
| Turrican 3 | 69,95 |
| Uridom 2 | 49,95 |
| Winter Olympics | 69,95 |
| Zeppelin * | 79,95 |
| Zero * | 69,95 |

Games speziell für A1200

| | |
|-----------------------|--------------|
| Anstoss | 69,95 |
| Burntime | 79,95 |
| Der Clou * | 79,95 |
| Elfmanna * | 59,95 |
| Kings Quest 6 * | 69,95 |
| Second Samurai | 79,95 |
| Sim Life | 89,95 |
| Simon The Sorcerer | 79,95 |
| T.F.X. * | 89,95 |
| Twilight 2000 | 89,95 |

Amiga CD 32

Amiga CD 32 (Amiga-Konsole mit CD-ROM) 699,-
Software-Titel auf Anfrage, da 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 Spezial | 29,95 |
| Competition Pro Mini Star | 35,95 |
| Quicky 1 | 7,05 |
| Quicky Supercharger | 19,95 |

Bestellannahme

Telefon (030) 621 60 21
Telefax (030) 622 90 15

Disketten

3,5" MF 2DD ab 7,50

* bei Drucklegung noch nicht erschienen!
Fordern Sie bitte gegen Rückporto auch unseren Gesamtkatalog für AMIGA an!

Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!
Versandkosten: 6,50 bei Vorkasse,
9,50 bei Nachnahme,
15,- bei Ausland (nur Vorkasse!)
ab 250,- versandkostenfrei!

Laden- & Versandanschrift

Media Point Vertriebs GmbH
Jonastraße 28
12053 Berlin (Neukölln)

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



In vier verschiedenen Welten geht Oscar auf die Reise.

die Worte Bonus oder Bogus zu erzielen, da dies entscheidend für den speziellen Bonuslevel einer Szene ist. Manchmal liegen auch einfach nur Gegenstände herum, die man ebenfalls einsacken kann.

Game Boy-Emulator inklusive!

Ein Game Boy-Symbol zum Beispiel verwandelt den Bildschirm in das häßliche LCD-Grün dieser Miniatur-Computer. Trotzdem sollte man nicht in eine Art Sammelrausch verfallen, da manche Gegenstände auch fatale Folgen haben können. Besonders ein Trank, der Oscar für einige Zeit unsichtbar werden läßt, ist mit äußerster Vorsicht zu genießen, da man dann die Position seiner Spielfigur erahnen muß.

Beim Erkunden der einzelnen Levels trifft man häufig auf offensichtlich unerreichte Ebenen. Ein gewagter Sprung in die Leere offenbart einem manchmal einige Plattformsteine, die dann den Zugang zu solchen Ebenen ermöglichen. Irgendwo in einem Level wartet auch ein roter Elefant auf Oscar. Dieser markiert bei



Berührung den Standort mit einem gewaltigen Trompetengetöse und man fängt nach dem Ableben der Spielfigur in diesem Level an eben dieser Stelle wieder an. In den Bonus-Levels sind die supercoolen, weißen Hasen mit Sonnenbrille begehrte Objekte, da durch diese niedlichen Nager eine Fortsetzung ermöglicht wird.

Wie sieht's aus?

Die Grafik ist farbenprächtig und durch manche Gegenstände beeinflussbar (siehe Game Boy). Der Hintergrund scrollt wie der Vordergrund sanft in allen Richtungen, nur etwas langsamer, um einen gewissen dreidimensiona-

len Effekt zu erzielen. Die animierte Spielfigur schneidet teilweise geniale Grimassen, besonders kurz vor Abgründen und an abfallenden Schrägen. Nett sind auch die Animationen, wenn man einige Zeit den Joystick aus der Hand legt und zusieht, was Oscar in der Zwischenzeit alles treibt. Der Sound, der sich von Level zu Level unterscheidet, ist fetzig und schnell und fällt einem nicht so schnell auf die Nerven. Ansonsten ist Oscar nur ein weiterer Vertreter des breitgefächerten Softwareangebots von Jump & Run-Games und verdient mit Sicherheit in der Umsetzung der verschiedenen Filmthemen einen Pluspunkt. (lm)

DAS HILFT DIR WEITER



Diese Figuren gibt es in jedem Level zahlreich zu sammeln. Man muß allerdings schon ein geübtes Auge haben, damit man sie nicht übersieht.



Dieser dicke, rote Kerl merkt sich die Position von Oscar und versetzt ihn nach seinem Ableben dorthin zurück.



Dieses coole Häschen ist ein Glückshase, der in den Bonuslevels für eine Fortsetzung sorgt. Ostern steht übrigens vor der Tür!



Hier sieht Ihr ein Bild der A500-Version, die naturgemäß weniger Farben bietet.



Hersteller:
Flair
Muster von:
Hersteller
Genre:
Jump & Run
Preis:
ca. DM 80-100,-
Erhältlich:
seit Januar '94

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

Unterstützt:
A1200

Steuerung über:
Joystick

Besonderheiten:

+ schnelles Scrolling, Grafik, Sound

- lange Ladezeiten, nur für ein Laufwerk

GAMEPLAY **78%**

GRAFIK **81%**

SOUND **79%**

MOTIVATION **85%**

AMIGA GAMES

80%
GESAMT-WERTUNG

Wollen auch Sie
bei uns anecken ?



Bestellannahme: 0241/533131 von 10 Uhr - 18.30 Uhr
: 0241/527010 von 19 Uhr - 21.30 Uhr
Faxbestellung : 0241/508973 oder 0241/563902

Ladengeschäft: GoerdelerStr.38, 52066 Aachen

AMIGA IMB

| | |
|-----------------------------|----------|
| 1869 DV | 64,90DM |
| A-TrainDV | 64,90DM |
| Airbus A 320 USA | 84,90DM |
| AlienBreed2 DH | 44,90DM |
| Ambermoon DV | 79,90DM |
| Anat0ß DV | 64,90DM |
| Apocalypse DH | 49,90DM |
| B.Blows Galactic DH | 44,90DM |
| Battle Isle 2 * DV | Vb.mögl. |
| Beneath a steel sky * DV | Vb.mögl. |
| Big Sea DH | 56,90DM |
| Bundesliga 2.0 Pro DV | 64,90DM |
| Burntime DV | 64,90DM |
| Cannon Fodder DH | 49,90DM |
| Carribean Desaster * DV | Vb.mögl. |
| Christoph Columbus DV | 69,90DM |
| Civilization DH | 84,90DM |
| Combat Classics 2 DV | 56,90DM |
| Cool Spot DH | 49,90DM |
| Das schwarze Auge DV | 69,90DM |
| Der Clou * DV | 64,90DM |
| Der Patrizier DV | 64,90DM |
| Der Schatz im Silbers. * DV | 79,90DM |
| Desert strike DH | 54,90DM |
| Die Siedler DV | 79,90DM |
| Dogfight DV | 64,90DM |
| Dune 2 DV | 54,90DM |
| Eishockey Manager DV | 69,90DM |
| Elfmania * DH | 49,90DM |
| Elite 2 DV | 49,90DM |
| Fire & Ice DH | 49,90DM |
| Flashback DV | 56,90DM |
| Formula One Grand Prix DH | 84,90DM |
| Goal! DV | 49,90DM |
| Goblins 3 DV | 64,90DM |
| Gunship 2000DH | 64,90DM |
| Hattrick! DV | 64,90DM |
| Hired Guns DH | 64,90DM |
| History Line DV | 64,90DM |
| Indiana Jones 4 DV | 79,90DM |
| Innocent until Caught DH | 64,90DM |
| Jonathan DV | 79,90DM |
| Jurassic Park DH | 56,90DM |
| Kings Quest 6 * DV | 56,90DM |
| Lenmings 2 DH | 59,90DM |
| Lollypop * DV | 59,90DM |
| Lords of Power DH | 69,90DM |
| Lost Vikings DV | 64,90DM |
| Mad News * DV | 64,90DM |
| Micro Machines DV | 49,90DM |
| Missiles over Xerion DV | 44,90DM |
| Mortal Combat DH | 49,90DM |
| Mr.Nutz * DH | 49,90DM |
| Pinball Special Edition DH | 56,90DM |
| Pizza Connection * DV | 79,90DM |
| Populous 2 DV | 64,90DM |
| Quarter Pole * DV | 56,90DM |
| Return of Medusa Gold * DV | 64,90DM |
| Second Samurai DH | 59,90DM |
| Sim City Deluxe DH | 64,90DM |

AMIGA IMB

| | |
|-------------------------|----------|
| SimEarthDV | 64,90 DM |
| Sim Life DV | 79,90 DM |
| Simon the sorcerer DV | 64,90 DM |
| Skidmarks DH | 44,90 DM |
| Soccer Kid DH | 56,90 DM |
| Software Manager * DV | 64,90 DM |
| Space Hulk DH | 59,90 DM |
| Star Trek 25th A1200 EV | 69,90 DM |
| Street Fighter 2 DH | 49,90 DM |
| Syndicate DV | 56,90 DM |
| T.F.X. A1200 * DH | 64,90 DM |
| Tornado DV | 64,90 DM |
| Turrican 3 EV | 44,90 DM |
| Uridium 2 DH | 44,90 DM |
| War in the G. DV | 54,90 DM |
| Whales Voyage DV | 56,90 DM |
| Wiz `n` Liz DH | 56,90 DM |
| X-mas Lemmings. DH | 34,90 DM |
| Yo! Joe DH | 49,90 DM |
| Zeppelin * DV | 64,90 DM |
| Zero * DH | 56,90 DM |
| Zool 2 DH | 44,90 DM |

AMIGA CD 32

| | |
|------------------------|----------|
| Alien Breed Sp.Ed.DH | 44,90 DM |
| Arabian Nights DV | 44,90 DM |
| Der Clou * DV | 64,90 DM |
| Deep Core DH | 44,90 DM |
| Elite 2 * DV | 56,90 DM |
| Formula One GP * DH | Vb.mögl. |
| Gunship 2000 * DV | Vb.mögl. |
| Jurassic Park * DV | 56,90 DM |
| Labyrinth of Time EV | 49,90 DM |
| Lotus Trilogly DH | 49,90 DM |
| Liberation EV | 59,90 DM |
| Mean Arenas DH | 44,90 DM |
| Microcom * DH | Vb.mögl. |
| Morph DH | 44,90 DM |
| Project X + F17 * DH | 49,90 DM |
| Pirates Gold DH | 56,90 DM |
| Pinball Fantasies | 56,90 DM |
| Seek & Destroy DH | 44,90 DM |
| Sensible Soccer DH | 44,90 DM |
| Soccer Kid * DH | 56,90 DM |
| Sleepwalker DH | 49,90 DM |
| T.F.X. * DH | 64,90 DM |
| Trolls DH | 49,90 DM |
| Ultimate Body Bl. * DH | 49,90 DM |
| Zool DH | 49,90 DM |

SONSTIGES

| | |
|---------------------------|-----------|
| 512 KB A500 | 59,90 DM |
| 1 MB A600 | 119,00 DM |
| 1 MB A500+ | 99,00 DM |
| 1 MB A1200 (bis 9MB) | a.Anfr. |
| 2 MB A500 | 259,00 DM |
| HDD 250MB incl. Contr. | 698,00 DM |
| Personal write DV | 59,90 DM |
| Siegfried Antivirus Tools | 69,90 DM |
| X-Copy DV | 79,90 DM |

Dies ist nur ein geringer Auszug aus unserem aktuellen Lieferprogramm. Fragen Sie bitte nach weiteren lieferbaren Titeln auch für andere Computer- und Konsolensysteme. Versandpreise sind keine Ladenverkaufspreise. Versand per Post.NN plus 9 DM Porto- und Verpackungskosten plus 3 DM Zahlkartengebühr, ab 150 DM Porto/Verpackung frei. Versandkosten bei Vorkasse per Überweisung (Konto bei Sparkasse Aachen 40008260, BLZ 39050000) oder Eurocheck 8 DM. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse (Eurocheck) zzgl. 23 DM. Angebot freibleibend solange Vorrat reicht. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Es gelten unsere AGB.

CALL AND PLAY

0281-31641
0281-31642

S. Geratz
Papenweg 15
46487 Wesel

Versandtelefon :
Mo.-Fr. 10 - 18 Uhr
Faxbestellungen:
0281 - 23493



Ladenlokale-Softwarehouse: Ladenpreise variiert!!!

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

Amiga Amiga Amiga

| | | | | | |
|------------------|-------|-------------------|-------|----------------------|--------|
| A-Train DV | 74,95 | F117 Nighthawk DA | 67,95 | When Worlds War DA | x69,95 |
| Aband.Plac.2 DV | 59,95 | Flashback DV | 59,95 | Worlds of Legends DA | 54,95 |
| Air Forces- | | Formula One - | | Winter Olympics DA | 59,95 |
| Comander DA | 54,95 | Grand Prix DA | 74,95 | Witz Lin DV | 59,95 |
| Alfred Chick. DA | 49,95 | Fury of the- | | Zeppelin DV | x64,95 |
| Allien 3 DA | 49,95 | Furries DA | 52,95 | Zero DA | x59,95 |
| AlienBreed 2 DA | 46,95 | Genesis DA | 69,95 | Zool 2 DA | 49,95 |
| Ambermoon DV | 79,95 | Ghobdule DA | 54,95 | | |
| Anstoss DV | 62,95 | | | | |

Aufschwung Ost 59,95
Goblins 2 oder Goblins 3 DV 66,95

| | | | | | |
|------------------------------|--------|---|--------|----------------------|--------|
| Bart versus - | | Gunship 2000 DA | 64,95 | Amiga 1200 | |
| the World DA | 46,95 | Hattrick DV | 67,95 | | |
| Batman ret. DA | x59,95 | Hired Guns DA | 59,95 | | |
| Battle Team DV | 67,95 | Hist.Line 14-18 DV | 69,95 | AlienBreed 2 DA | 54,95 |
| Battle Isle- Indy 4 | | | 77,95 | Anstoss DV | 62,95 |
| Data 2 DV | 49,95 | Innoc.unt.Caugh DA | 67,95 | Body Blow. Gatic. DA | 54,95 |
| Battle Isle 2 DV | x79,95 | Jurassic Park DV | 49,95 | Burntime DV | 64,95 |
| Battletoads DA | x54,95 | Kit Video DV | x49,95 | Schatz Silbersee DV | x79,95 |
| Bazooka Sue DV | x79,95 | K 240 DA | x54,95 | Isar 2 DV | 59,95 |
| Beneath Steel - Kingmaker 65 | | | 64,95 | Jurassic Park DV | 59,95 |
| Sky Sea DA | x74,95 | Kings Quest 6 DV | x59,95 | Morph DA | 59,95 |
| Big Sea DA | 59,95 | Kit Video DV | x49,95 | Star Trek EV | 74,95 |
| Blob DA | 54,95 | Krustys Fun - T.F.X. | | | 1,95 |
| Body Blow- Gatic. DA | 49,95 | Leg.Kyrand. 2 DV | 1,95 | | |
| Bohs Bad Day DA | 49,95 | Lenmings 2 DA | 59,95 | | |
| Bubba'n Sixt DA | 54,95 | Lenmings 1 und Bundesliga - Sim City DA | 64,95 | | |

Campaign 2 25,95

| | | | | | |
|------------------------------|--------|-----------------------------|--------|------------------------|-------|
| CannonFodder DV | 49,95 | Lothar Mathias DA | 59,95 | Black Gold DV | 29,95 |
| Catch EM DA | 49,95 | Lotus Comp.1-3 DA | 54,95 | Budokan DA | 29,95 |
| Captive 2 DA | x69,95 | MAD News DV | x67,95 | Eye of Behold. 1 DV | 39,95 |
| Champ.Manag DV | 59,95 | Maelstrom DV | x69,95 | Fate Gates Dawn DV | 39,95 |
| Chaos Engine DA | 49,95 | Magic Boy DA | 49,95 | Great Courts 2 DA | 29,95 |
| Chr. Columbus DV | 74,95 | Magic of - Lv. Entorias DV | x69,95 | Indy 3 Adv. DV | 39,95 |
| Charbreaker DV | 1,95 | Micro Machine DA | 49,95 | Invest DV | 29,95 |
| Combat Air- Patrol DA | 59,95 | Missiles Xcvt. DA | 49,95 | Legend DV | 39,95 |
| Cool Spot DA | 54,95 | Nospace Isl.2 DV | 74,95 | Mad TV DA | 39,95 |
| Cosmic Space-head DV | 47,95 | Mortal Combat DA | 49,95 | Man.Mansion DV | 39,95 |
| Crazy Sports - Football DA | 52,95 | Overdrive DA | x49,95 | Minigolf DA | 19,95 |
| Course of Enchantia DV | 79,95 | Pinball Spezial - Dennis DV | 49,95 | Mince Prince 1 DA | 29,95 |
| Cyberpunk DA | 54,95 | Project Terra DV | x59,95 | Popul.I Plus DA | 39,95 |
| Cyber Race DA | x79,95 | Project Connection DV | x74,95 | Prince of Persia 2 DA | 29,95 |
| Daemonsgate DA | x79,95 | Reunion DV | 1,95 | Prince of Persia 1 DA | 29,95 |
| Das Schw. Aug DV | 69,95 | Reyer Cup DA | 54,95 | Popul.I Plus DA | 39,95 |
| Deep Core DV | 54,95 | Second Samurai DA | 59,95 | Prince of Persia 2 DA | 29,95 |
| Der Schatz im - Silbersee DV | x79,95 | Seek&Destroy DA | 37,95 | Prince of Persia 3 DA | 29,95 |
| Der Patrizier DV | 64,95 | Simon Sorcerer DV | 69,95 | Prince of Persia 4 DA | 29,95 |
| Der Clou DV | 64,95 | Soccer 92 DV | 69,95 | Prince of Persia 5 DA | 29,95 |
| Die Siedler DV | 79,95 | Simon Sorcerer DV | 69,95 | Prince of Persia 6 DA | 29,95 |
| Desert Strike DA | 54,95 | Sidmarks DA | 49,95 | Prince of Persia 7 DA | 29,95 |
| Doc Malone x59,95 | | Soccer Kid DA | 49,95 | Prince of Persia 8 DA | 29,95 |
| Dog Fight DA | 64,95 | Space Legends DA | 64,95 | Prince of Persia 9 DA | 29,95 |
| Doofus DA | 49,95 | S. U. B. - Superboy DV | 49,95 | Prince of Persia 10 DA | 29,95 |
| | | Surf Ninja DV | 54,95 | Prince of Persia 11 DA | 29,95 |
| | | Syndicate DV | 59,95 | Prince of Persia 12 DA | 29,95 |
| | | The Cartoons DA | 49,95 | Prince of Persia 13 DA | 29,95 |
| | | Tornado DV | 59,95 | Prince of Persia 14 DA | 29,95 |
| | | Turrican 3 EV | 47,95 | Prince of Persia 15 DA | 29,95 |
| | | Uridium 2 DA | 44,95 | Prince of Persia 16 DA | 29,95 |

Dune 2 49,95
Mr.Nutz 52,95
Sim Ant 49,95
Sim Earth 49,95
WWF 2 29,95

| | | | | | |
|------------------|--------|-----------------|-------|-----------------------|-------|
| Eish.Manager DV | 69,95 | Syndicate DV | 59,95 | Amiga Laufwerk extern | |
| Elite 2 DV | 52,95 | The Cartoons DA | 49,95 | metal | |
| Elfmania DA | x49,95 | Tornado DV | 59,95 | abschaltbar | 19,95 |
| Euro Soccer DA | 49,95 | Turrican 3 EV | 47,95 | | |
| Fatal Strokes DA | x69,95 | Uridium 2 DA | 44,95 | | |

Inland 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

Irrtümer vorbehalten

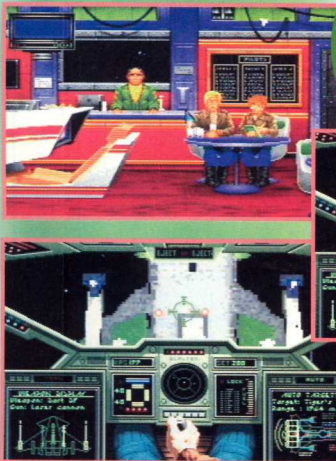
Eine kostenlose Beilage im Test

WING COMMANDER



Wie, Wing Commander für den A500 war genial? Dann dürfen sich CD 32-Besitzer auf das beste Spiel aller Zeiten freuen. Doch Spaß beiseite, die CD 32-Version von Wing Commander entpuppt sich als gelungene Umsetzung.

Endlich eine gelungene Umsetzung des PC-Klassikers.



ker den Weg auf den A500 und die Amiga-Freaks waren entsetzt. Kümmerliche 16-Farben-Grafiken und eine nervenraubende Ruckel-Darstellung war des Guten einfach zu viel. Die Wing Commander-lose Zeit auf Amigas hat nun jedoch ein Ende, denn als kostenlose Beigabe des derzeitigen CD 32-Bundles erhält man eine tolle

Umsetzung mitgeliefert. Hier darf man endlich die Original-VGA-Grafiken genießen und in einer akzeptablen Geschwindigkeit durch den Weltraum düsen. Ein besonders guter Sound und die ausgeklügelte Belegung des Joypads machen Wing Commander zum einem prima Actionspiel mit Klassiker-Flair. (hi)

konnte. Erstmals wurde hier nämlich bei einem 3D-Spiel nicht auf Vektorgrafiken zurückgegriffen, sondern man schaffte es, Bitmap-Grafiken in einer akzeptablen Geschwindigkeit auf den Screen zu zaubern. Vor gut einem Jahr machte dieser Klassi-

Es war 1990. Ein unbekannter Programmierer namens Chris Roberts entwickelte für das Softwarehaus Origin, das man bis dato nur für sagenhafte Rollenspiele kannte, ein einzigartiges Actionpektakel. Hier wurden simple Raumkampfspielen mit damals revolutionären Animationssequenzen zu dem damaligen Spieleereignis schlechthin gemacht. Der Kampf gegen das Kilrathi-Imperium machte allerdings nur dann Spaß, wenn man einen High Tech-PC mit 386er Prozessor sein eigen nennen

Es geht doch! Die Amiga 500-Version von Wing Commander gehörte zu den enttäuschendsten Umsetzungen aller Zeiten. Häßliche Grafiken, nervendes Ruckeln und perfekte Spielbarkeit "zeichneten" dieses Spiel aus. Wie die Konkurrenz zu ihren Urteilen kam, ist mir nach wie vor schleierhaft! Die kostenlose CD 32-Beigabe kann jedoch durchaus gefallen, auch wenn sie sich geschwindigkeitsmäßig lediglich auf gemächlichem 386er-Niveau bewegt.

comment



Hans



Hersteller: Commodore
Muster von: Frau Roller
Genre: Action
Preis: Beilage!
Erhältlich: -

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

Steuerung über: Joypad
Besonderheiten: Gelungene Umsetzung des PC-Klassikers

+ gute Ausnutzung des Joypads, toller Sound

- eine Idee zu langsam

GAMEPLAY 70%
GRAFIK 81%
SOUND 88%
MOTIVATION 79%

AMIGA GAMES

74%

GESAMT-WERTUNG

GAMES & More

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

Alle Programme mit **deutschen Anleitungen** auf Diskette!   

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

Spiele/Spaß/Spannung/Unterhaltung


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

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

Anwenderprogramme/Hilfsprogramme


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

- A01 **MS-Text** Textverarbeitung
- A04 **Buchhaltung2.0** ideal für kleine Betriebe
- A07 **DirMaster** Diskettenverwaltung
- A10 **Datel** Universaldatei f. fast alle Zwecke
- A13 **BrokerAssistent** Depot-Verwaltung
- A16 **Biorythmus** Biorhythmusprogramm
- A19 **Statistik** Statistische Auswertungen 10,-
- A22 **DiskKat 2** Diskettendatenbank
- A25 **Briefkopf & Text-ED** Textverab. 15,-
- A28 **Access** DFÜ-Programm m. Buch 15,-DM
- A31 **Road Route V5.5** Streckenplanung
- H01 **Power Packer & Tools** m. Buch 15,-DM
- H09 **Anti-Virus** Anti-Virus-Diskette
- G04 **DaVinci** professionelles Malprogramm
- G07 **ColorFonts** für DPaint und andere 10,-
- M02 **WOS-Sounddisk** für Wizard of Sound
- L02 **Mathematik** Kurvendiskussion
- L05 **Pythagoras** Dreiecke berechnen
- A02 **Fakturierung** Auftragsverwaltung
- A05 **Finanzbuchhaltung** für Gewerbe
- A08 **GiroMan 4.10** Kontoverwaltung
- A11 **ArtDat** Artikeldatei f. Computermagazine
- A14 **Musikdatei** verwaltet LP, MC, CD
- A17 **BusinessPaint** Präsentationsgrafiken
- A20 **Film-Lexikon** Filmverwaltung
- A23 **Jahresbilanz** für kleine Unternehmen
- A26 **Therapeut** Simulation 15,- DM
- A29 **Spread** Tabellenkalkulation m. Buch 15,-
- H05 **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** Tabellenkalkulation 10,- DM
- A06 **Videoverwaltung** Schaffen Sie Ordnung
- A09 **Haushaltsbuch** Heimfinanzprogramm
- A12 **Disklabel 4.0** Diskettenlabel-Druckprogramm
- A15 **StarChart** Astronomieprogramm
- A18 **DiaPaint** Dia-Beschriftungen drucken
- A21 **Liga** Universalverwaltung für Ligen 10,- DM
- A24 **PrintStudio** Druckprogramm
- A27 **UniDepot** Kapitalanlagenverwaltung 15,- DM
- A30 **Dirmaster** Diskverwaltung m. Buch 15,- DM
- G06 **Rayshade** Raytracingprogramm (!)
- G01 **MountainCAD** 2D-CAD m. Buch 15,-
- M06 **Rayshade** Raytracingprogramm (!)
- G01 **Wizard** Englisch-Lernprg. (Vokabeln u. Grammatik)
- L01 **ALP** Englisch-Lernprg. (Vokabeln u. Grammatik)
- L04 **Rechentrainer** Lernprogramm 10,- DM

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

Patrick Pawlowski



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

Software-Service

☐ Kiefernweg 7
21789 Wingst

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

☎ Tel. 04777/8356 - Fax 04777/435

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

City Defence-Auß

MISSILES OVER XERION

Bei dem Planeten, der unter den Angriffswellen der Alienraumgleiter zu fallen droht, handelt es sich um Xerion. Ursache für diese fatale Lage ist der Ausbruch einer rätselhaften und tödlichen Krankheit im blauen Sektor des Planeten.....

Als der schleichende Tod endlich stoppte, waren noch etwa 2000 Bewohner am Leben, die sich in der legendären Hauptstadt Xerion versammelten. Die ersten feindlichen Raumschiffe tauchten auf und die Stadt bereitete sich auf ihren Todeskampf vor. Natürlich wird die schwere Aufgabe, die scheinbar unendliche Schar an Alienraumschiffen mittels einer einzigen Plasmakanone (bei zwei Spielern natürlich zwei Kanonen) von der Erober-

Bomben. Extrawaffen gestatten oftmals die notwendige Pause zum Luftholen. Am Ende jedes Levels erscheint ein großer Endgegner, der ebenso wie die Stadt

einen Energiebalken hat, der auf Null reduziert werden muß. Danach kann man sich im Waffeneinkauf für den nächsten Level ausrüsten. (gf)

Der spannende Todeskampf eines Planeten gegen die Eroberung durch Aliens.



ung des Planeten abzuhalten, dem Spieler übertragen. Die verschiedenartigen Raumschiffen werden im Handbuch kurz beschrieben und können auch vom Hauptmenü aus unter der Option "Identify" betrachtet werden. Bereits auf den ersten Blick sorgt der hervorragend inszenierte Hintergrund für Begeisterung. Bei Maussteuerung kann das Fadenkreuz auf dem Monitor beliebig bewegt werden, während es sich bei der Joystickbedienung nur halbkreisförmig um die Stadt bewegen läßt. So erwartet man nun eine Angriffswelle nach der anderen und verhindert das Aufschlagen von abgeworfenen

comment

Dieses Spiel zeichnet sich besonders durch brillante Hintergrundgrafiken aus, die ein wirklich sehenswertes Panorama erzeugen. Auch die verschiedenen feindlichen Jäger, Bomber und Raumschiffe sind äußerst genau dargestellt und animiert worden. Durch die Vielzahl an Extras gewinnt das Spiel erheblich an Farbe. Das bereits von Spielautomaten her bekannte und beliebte City Defence, das sogar beigefügt wurde, ist in allen Bereichen verbessert worden, so daß ein tolles neues Actionspiel entstanden ist.



Gerhard



Hersteller: **Cytech**
 Muster von: **Kingsoft**
 Genre: **Arcade-Action**
 Preis: **ca. DM 80,-**
 Erhältlich: **Februar**

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

Steuerung über: **Maus/Joystick**
 Besonderheiten: **Paßwort für Trainermodus, unterstützt kein 2. Laufwerk**

+ tolle Grafik / Trainermodus

- keine Maussteuerung im Zwei-Spieler-Modus

GAMEPLAY **69%**

GRAFIK **81%**

SOUND **72%**

MOTIVATION **86%**

AMIGA GAMES

79%

GESAMT-WERTUNG

Sternstaub und Andromedanebel

STARDUST

Star Wars-Fans aufgepaßt! Zwar ist Stardust nur ein Abklatsch der legendären Weltraum-Trilogie, aber dieses Spiel vermag jeden zu fesseln, der mit ihm in Berührung kommt. Zumindest für einige Zeit...

Technisch beeindruckendes Spiel, Actionspektakel mit solider Spielbarkeit.



Alles schon mal dagewesen!

In a distant galaxy, a long, long time ago...

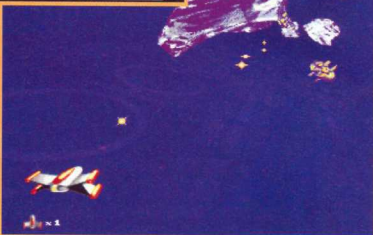
STARDUST

In dem kurzen, aber beeindruckenden Intro wird die Ähnlichkeit zum legendären Krieg der Sterne am meisten deutlich. Vom obligatorischen "Es war einmal..." bis zur Laufschrift, alles wurde mit fast peinlicher Genauigkeit vom Filmepos abgekupfert. Der dabei aufkommende Effekt sollte allerdings sogar die Leute von LucasArts neugierig machen. Echt sehenswert!

STARDUST



Eine A1200-Version, die das AGA-Chipset ausnützt, wurde angekündigt.



comment

Trotz einiger Motivationsprobleme, die bei den schier unendlich langen Planetenkämpfen auftauchen, war es jedesmal ein Erlebnis, im 3 D-Level die volle Panik zu bekommen. Selten sah ich solche eine perfekte Inszenierung, auch wenn diese offensichtlich von George Lucas-Kultfilmen übernommen wurde. Möge die Macht mit Euch sein, vor allem weil der Schwierigkeitsgrad beachtlich hoch angesetzt wurde und selbst erfahrene Spieler ganz schön ins Schwitzen geraten können.



Roland

Wow!

So lautete der erste Ausruf fast aller Redaktionsmitglieder, als wir dieses Spiel zum ersten Mal sahen. Der erste Eindruck ist wirklich überwältigend. Schon beim Intro merkt man, daß Bloodhouse zur Programmierung dieses 3-D-Spektakels überzeugte Perfektionisten anheuern konnte. Die Flüge durch die Hyperraumtunnel glänzen mit absolut fließenden, ruckfreien Animationen und mit einer musikalischen Untermalung, daß man gar nicht mehr stillzustehen vermag. Die Planetenkämpfe hingegen verlangen dem Spieler allerdings schon das letzte ab. Die Steuerung wirkt hierbei etwas träge und ungenau. Es bedarf schon einiger Übung, um nicht gegen einen Asteroiden oder ein feindliches Raumschiff zu prallen.

Auf die Dauer hilft nur Power!

Was die richtig guten Spiele in der Vergangenheit gemeinsam haben, sind unzählige Fans, die sich Tage und Nächte um die Ohren schlagen, nur um in den nächsten Level zu kommen. Womit wir auch schon beim Problem wären: Die optische Umsetzung gehört zwar einwandfrei zum Besten, was dem Amiga seit langem passiert ist. Da sich die einzelnen Level aber ziemlich ähnlich sind und der Flug durch einen Tunnel erst einmal hart erarbeitet werden muß, flaut der Spielspaß nach einigen Stunden beträchtlich ab. Was dem Spiel fehlt, sind eindeutig ein paar bereitgestellte Überraschungen. Auch wird einem schnell bewußt, daß die Kämpfe auf den Planeten im Grunde nichts anderes sind als eine aufgeputzte Variante des legendären Asteroids. Vielleicht finden ja wenigstens die echten Asteroids-Fans bei diesem Spiel ihr Nirwana, mir ist das ein wenig zu eintönig.

(rg)



Hersteller:

Bloodhouse

Muster von:

Hersteller

Genre:

Shoot 'em Up

Preis:

ca. DM 80,-

Erhältlich:

seit Januar

Anzahl der Spieler:

3

Anzahl Disketten:

Nein

2 Spieler simultan:

Ja

1 MByte benötigt:

Nein

2.Drive empfohlen:

Nein

Festplatte empfohlen:

Nein

Englisch benötigt:

Nein

Unterstützt:

3D-Grafik

Steuerung über:

Joystick

Besonderheiten:

3D-Grafik

+ Rasend schnelle 3D-Grafik

- Der Spielspaß bleibt etwas auf der Strecke

72% GAMEPLAY

89% GRAFIK

83% SOUND

62% MOTIVATION

AMIGA GAMES

75%

GESAMT-WERTUNG

AMIGA GAMES 4/94 31



I WANT YOU

Jetzt anrufen und bestellen: MONTAG - FREITAG: 9.00 - 18.30 UHR

(0 24 03) 2 11 88

Julicher Straße 53-55 · 52249 Eschweiler

VERSAND 99

| | | |
|--|----------|--------------|
| Space Legends..... | A | 67,99 |
| (Elite, Megatraveller, Wing Commander I) | | |
| Stardust..... | A | 35,99 |
| Steigenberger 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 Great Escape..... | A | 54,99 |
| (Dune, Jimmy White Snooker, Lore of Temples) | | |
| The Lost Vikings..... | V | 67,99 |
| The Manager..... | A | 47,99 |
| (Black Gold, Insect, Starbyte S. Soccer, Transworld) | | |
| Theatre of Death..... | A | 67,99 |
| Tornado..... | A | 59,99 |
| Transactica..... | V | 54,99 |
| Traps 'n Treasures..... | E | 59,99 |
| Turrican..... | E | 46,99 |
| Turrican 3..... | E | 59,99 |
| Uridium 2..... | A | 47,99 |
| War in the Gulf..... | V | 67,99 |
| Wings Over 1 (ANGEBOT)..... | A | 59,99 |
| Winter Olympics..... | A | 59,99 |
| Wiz 'n Liz..... | A | 59,99 |
| YoJoEl..... | A | 54,99 |
| Zool 2..... | A | 47,99 |

| | | |
|--|----------|--------------|
| AMIGA 1200 / 4000 | | |
| Alien Breed 2..... | A | 54,99 |
| Anstoss..... | V | 67,99 |
| Body Blow Galactica..... | A | 54,99 |
| Burning Rubber..... | A | 59,99 |
| Burntime..... | V | 67,99 |
| Chaos Engine..... | A | 47,99 |
| D-Generation..... | A | 35,99 |
| Dynatech..... | A | 54,99 |
| Ishar 2..... | V | 54,99 |
| Jurassic Park (Dino Park)..... | A | 59,99 |
| Oscar..... | A | 47,99 |
| Pinball Fantasies..... | A | 54,99 |
| Pinball Fantasies..... | A | 54,99 |
| Sim Life..... | V | 79,99 |
| Simon the Sorcerer..... | V | 79,99 |
| Soccer Kid..... | A | 59,99 |
| Star Trek - 25th Anniversary..... | E | 67,99 |
| Zool 2..... | A | 47,99 |

| | | |
|-----------------------------|----------|--------------|
| AMIGA CD 32 | | |
| Arabian Nights..... | A | 47,99 |
| Deep Core..... | A | 47,99 |
| Labyrinth of Time..... | E | 54,99 |
| Liberation - Captive 2..... | E | 59,99 |
| Lotus Trilogie..... | A | 54,99 |
| Mean Arenas..... | A | 47,99 |
| Microcosm..... | A | 99,99 |
| Morph..... | A | 47,99 |
| Pinball Fantasies..... | A | 59,99 |
| Princess Gold..... | A | 54,99 |
| Seek & Destroy..... | A | 47,99 |
| Sensible Soccer..... | A | 47,99 |
| Sleepwalker..... | A | 54,99 |
| Trolls..... | A | 54,99 |
| Whales Voyage..... | V | 54,99 |
| Zool..... | A | 54,99 |

| | | |
|--|--|-------|
| JOYSTICKS COMPETITION PRO | | |
| Mini.schwarz,inkl. 3,5" Disk.Bo | | 24,99 |
| Mini.transparent, inkl. 3,5" Box | | 29,99 |
| Mini.SP, Edition, inkl. 3,5" Box | | 29,99 |
| Star Mini, transp.-blau, inkl. 3,5" B. | | 24,99 |
| Standard, schwarz | | 23,99 |
| Standard, transparent | | 24,99 |
| Standard, Special Edition | | 24,99 |
| Star, transparent-blau | | 34,99 |

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

| | | |
|----------------------------------|--|--------|
| SPEICHERERWEITERUNGEN | | |
| 512 KB mit Uhr, abschaltbar..... | | 62,99 |
| A 600 auf 2 MB..... | | 159,99 |

| | | |
|----------------------------------|--|--------|
| FESTPLATTEN ALPHA POWER | | |
| 170 MB, extern + Controller..... | | 699,99 |
| 210 MB, extern + Controller..... | | 729,99 |

| | | |
|---------------------------------------|----------|--------------|
| ZUBEHÖR | | |
| Kickstart Umschaltpl. mech..... | | 39,99 |
| Kickstart Umschaltpl. push..... | | 49,99 |
| 2.00 Rom..... | | 44,99 |
| Siegfried Keyboard..... | | 79,99 |
| Siegfried Antivirus Tools..... | V | 59,99 |

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

VERSAND 99 GmbH, Montag-Freitag: 9.00 - 18.30 Uhr

SERVICE-LINE

Fordern Sie noch heute unter Angaben Ihres Computertypen **kostenlos und unverbindlich** unsere neuesten Preislisten an. Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an **Joysticks und Hardwarezubehör**.

Tel. (024 03) 2 11 88 · Fax (024 03) 3 53 51

Alle Amiga-Programme benötigen in der Regel 1 MB. Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit * gekennzeichneten Produkte waren bis Anzeigenschluß noch nicht vorrätig (bitte nachfragen). Der Versand erfolgt ausschließlich per Einschreiben mit Rückschein (DM 3,-). Zahlungsverkehr (DM 3,-). Sonstige Zustellgebühren ab DM 290,- (ohne Porto). Die Preise sind ohne MwSt. (Vollpreis) angegeben. Bitte beachten Sie, daß die Preise für die Lieferung ins Ausland nur per Vorbestellung, DM 30,- (Bitte nur Euro-Schecke oder Postbankweisung) (Lithium und Preßluftzylinder vorbehalten). Diese Preisliste ersetzen Sie bitte durch die jeweilige Zeitungsaufgabe.

V komplett deutsche Version | Deutsche Anfertigung

Mixtur aus Siedler, Populous und Civilization

GENESIA

Nachdem Blue Byte mit ihren Siedlern der Durchbruch in eine neue Dimension gelungen ist, die sich mit außergewöhnlichem Gameplay schmückt, müssen natürlich auch die anderen Softwarefirmen demonstrieren, wozu sie in der Lage sind.

Microids hat nicht lange gefackelt und mit Genesia ein ebenso begeisterndes wie auch fesselndes Strategiespiel entwickelt, das sich an den von den Siedlern gesetzten Maßstäben orientiert. Die Spielidee, eine kleine Siedlung von drei bis vier Hütten durch entsprechende Planung und Organisation auszuweiten und neue angrenzende Gebiete zu besiedeln, wobei ande-

re Zivilisationen mit demselben Ziel manchmal hinderlich sind, ist zwar nichts Neues, aber die Umsetzung dieser Idee ist beileibe nicht oft so meisterhaft erreicht worden. Das eigentliche Ziel des Spieles liegt darin, sieben auf der Weltkarte verstreute Juwelen aufzuspielen, um die Entwicklung der Wirtschaft und Technologie sowie die Militärmacht zu stärken. Dieses Ziel haben drei Zivilisationen,



Strategieprofis lieben diese aufwendigen Statistiken.

zusätzlicher Tonuntermalung, die man sich keinesfalls entgehen lassen sollte. Fast ununterbrochen ertönen dann nämlich während des Spieles neue, echt wirkende Geräusche und Laute, wie das Heulen des Windes, Donnerrollen, die Meeresbrandung und das Gekreische von Möwen. Beginnt man das Spiel mit der Standardkonfiguration, so verfügt man neben 10.000 Credits Startkapital über vier Siedler,

von denen je nach Wahl eine bis drei von menschlichen Spielern geführt werden können, während der Computer die restlichen übernimmt. Die weiteren Spieleinstellungen betreffen die zu besiedelnde Weltkarte, den Schwierigkeitsgrad, der sich auf das Anfangskapital auswirkt, und den Wunsch nach eventuell

terbrochen ertönen dann nämlich während des Spieles neue, echt wirkende Geräusche und Laute, wie das Heulen des Windes, Donnerrollen, die Meeresbrandung und das Gekreische von Möwen. Beginnt man das Spiel mit der Standardkonfiguration, so verfügt man neben 10.000 Credits Startkapital über vier Siedler,

comment



Gerhard

Nachdem erst Blue Byte mit den Siedlern einen echten Hammer herausgebracht hat, kommt von Microids prompt die Antwort. Mit Genesia ist ihnen ein fast ebenbürtiger Konkurrent gelungen, der einen ähnlichen Spielablauf aufweist. Sowohl die tolle Grafik als auch die umwerfend große Palette an Soundeffekten prägen das Image des Spieles. Das ausgeklügelte System, das die einzelnen Berufe vereint und voneinander abhängig macht, ist ebenso wie bei den Siedlern äußerst realistisch und doch nicht zu verstrickt.

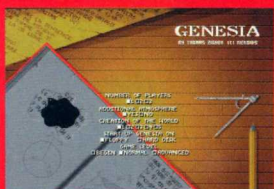
DIE VIER JAHRESZEITEN

Den oberen Bildschirmrand ziert das ganze Spiel über eine bepflanzte Hügellandschaft mit einzelnen Türmen, die sich je nach Jahreszeit unter einer Schneedecke befindet oder von Gewitterwolken bedeckt ist. Auch das Spielfeld wird von diesen Einflüssen nicht

verschont, so daß im Winter der Schnee auf die Dächer fällt, im Frühling die Vögel umherfliegen, im Sommer Gewitterregen auf die Landschaft prasseln und die Erde von Blüten verbrannt wird und im Herbst die Blätter vom Wind über den Bildschirm

geblasen werden. Die Jahreszeiten wirken sich auch auf die Ernte und den Grundwasserspiegel aus und im Winter stellen die im Freien Arbeitenden ihr Handwerk ein.





Genesia zeigt, daß Softwarewunder wie die Siedler keine Ausnahme bleiben werden.

denen man sofort einen Beruf zuordnen sollte. Ein Farmer, der für die notwendige Nahrung sorgt, ist dabei unumgänglich. Desweiteren sollte man einen Architekten, einen Holzfäller und einen Zimmerer einsetzen. Während der Holzfäller in der folgenden Jahreszeit (jede Jahreszeit entspricht einer Spielrunde) sofort zu arbeiten beginnt und auch der Architekt weitere Unterkünfte für neue Ansiedler baut, muß der Zimmerer warten, bis die ersten Bäume gefällt sind. Mittels Spenden im Tempel kann man die langsam sinkende Moral der Bewohner immer wieder anheben. Hat man eine Werkstatt errichtet und einen Erfinder eingestellt, kann man fleißig mit dem Entwickeln der über 70 Errungenschaften beginnen. Die Wissenschaft teilt sich in die Fachbereiche Medizin, Physik, Metall und Chemie auf. Ähnlich wie bei Civilization können die meisten Erfindungen erst entdeckt werden, wenn andere bereits vorher entwickelt worden sind. Um beispielsweise die Krankheiten, denen die Bewohner immer wieder erliegen, zu erkennen, muß man über das Handwerk das Glas und als Folge das Reagenzglas und die Linse erfinden. Mit der Erfindung des Schiffes können Gewässer überquert werden und mit einem Ballon kann man Bomben über feindlichen Bauwerken abwerfen. Es gibt noch eine Menge anderer faszinierender Optionen, deren Erwähnung allerdings den Rahmen dieses Berichtes sprengen würde.

Hersteller:
Microids
Muster von:
Hersteller
Genre:
Strategie
Preis:
ca. DM 80,-

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

Unterstützt:
Festplatte, 2. Laufwerk
Steuerung über:
Maus
Besonderheiten:
Vielzahl an Soundeffekten

+ gute Grafik, toller Sound, realistischer Spielablauf

- kein Vorspann, kein Karteneditor

GAMEPLAY 73%
GRAFIK 71%
SOUND 80%
MOTIVATION 82%

AMIGA GAMES

82% GESAMT-WERTUNG

MICRO MAGIC
Heiße Spiele - Starke Preise
*** TEL. 0 2371 - 3 6330 ***
Mo. - Do. 10. - 18.30 Uhr Fr. 10. - 16.00 Uhr

| AMIGA | | AMIGA | | AMIGA | |
|---------------------|----------|---------------------|---------|--------------------|---------|
| 1869 | 66,- DV | F 17's Nighthawk | 66,- DV | Pinball Wizard | 21,- DH |
| 1969 30er Edition | 36,- DV | F 17 Challenges | 26,- DV | Pizza Connection | 79,- DV |
| 3D Construct. 2.0 | 117,- DV | F-19 Stealthy Fight | 35,- DH | Pool of Darkn.DV | 39,- DV |
| A-Train | 72,- DV | Fallen Empire | 78,- DV | Popul.+Promis.Land | 38,- DH |
| -Construction Set | 42,- DV | Fido.o.Fire Traders | 81,- DV | Primer Manager 2 | 39,- DV |
| AA - War Leskes | 60,- DV | Fire And Ice | 48,- DV | Prime Movie | 54,- DH |
| Ademans Family | 29,- DV | First Samurai | 48,- DV | | |
| Air Warrior | 75,- DH | Flashback | 60,- DV | | |
| Airball | 12,- DH | Flight of Intruder | 32,- DV | | |
| Artibus A 320 | 66,- DV | Fury o.the Furnies | 32,- DV | | |
| Artibus A 320 Amer. | 84,- DH | Galaxy 89 | 19,- DH | | |
| Allen 3 | 48,- DH | Galaxy Force | 19,- DH | | |
| Allen Breed 2 | 48,- DH | Gateway 1.saf.Fron | 69,- DV | | |
| Allen Breed SE 92 | 25,- DV | Genesis | 54,- DV | | |
| Ambermoon | 78,- DH | Global Gladiators | 54,- DV | | |
| Apocalypse | 49,- DH | Global Gladiators | 54,- DV | | |
| Arabian Nights | 59,- DV | Goal 1 | 58,- DH | | |
| A.McLeans Pool Bi | 47,- DH | Goblins | 60,- DV | | |
| Assassin Sp.EDIT. | 27,- DH | Goblins 2 | 66,- DV | | |

Anstoss 66,- DV

| | | | |
|---------------------|---------|--------------------|---------|
| Austerlitz | 19,- EV | Goblins 3 | 66,- DV |
| B 17 Flying Fortr. | 66,- DV | Greatest Comp. | 66,- DV |
| B.A. 2 | 72,- DH | Gunship 2000 | 66,- DV |
| Barde Tale Constr. | 60,- DH | Hannibal | 66,- DV |
| Battle Isle 2 | 78,- DV | Hatricki | 66,- DV |
| Battle Team | 66,- DV | Heart of China | 59,- DV |
| Battleships Data 2 | 59,- DH | Hired Guns | 59,- DV |
| BC Kid | 60,- DH | History Line 14-18 | 66,- DV |
| Big Sea | 54,- DH | HO | 48,- DH |
| Blitzmap Brothers 1 | 48,- DH | Human Race Standal | 49,- DV |
| Blister | 48,- DH | Humans | 39,- DV |
| Body Blows | 48,- DH | Indiana Jones 3 | 39,- DV |
| Body Blows Galact. | 48,- DH | Indiana Jones 4 | 39,- DV |
| Budokai | 32,- DH | Innocent uncaught | 60,- DV |
| Bunsen Man.Prof 2.0 | 66,- DV | Intern.Open Golf | 49,- DV |
| Burntime | 66,- DV | Ishar 2 | 54,- DV |
| Campaign | 72,- DV | Jack Nicklaus Golf | 62,- DV |
| -Mission Disk 1 | 42,- DH | John Barnes Soccer | 25,- DH |
| Cardiack | 27,- DV | Jonathan | 79,- DV |
| Caribbean Desaster | 39,- DV | Krasse Park | 44,- DV |
| Carrier Command | 19,- DH | Kingmaker | 66,- DV |
| Castles o.Dr.Bran | 60,- DH | Kings Quest 6 | 60,- DV |
| Championship.Man.93 | 60,- DH | | |
| Chaos Engine | 54,- DV | | |
| Christoph Kolumbus | 72,- DV | | |
| Chuck Rock | 38,- DH | | |
| Chuck Rock 2 | 48,- DH | | |

Die Siedler 66,- DV

| | |
|---------------------|---------|
| Silkworm | 19,- DH |
| Sim Act | 15,- DV |
| Sim City Deluxe | 78,- DH |
| Sim Earth | 39,- DH |
| Sim Life | 78,- DV |
| Simon the Sorcerer | 59,- DV |
| Sindbad-Thr.o.Falco | 19,- DH |

Sim Ant 39,- DV

| | |
|---------------------|---------|
| Princes of Persia 1 | 32,- DH |
| Project X | 27,- DH |
| Prophecy of Shadow | 66,- DV |
| Quarterpole | 61,- DV |
| Quak | 27,- DH |
| Risch 1 Lakes | 65,- DV |
| Return Medusa Gold | 37,- DV |
| Schatz.Silbersee | 78,- DV |
| Secret Samura | 60,- DV |
| Secret Monkey Isld | 39,- DV |
| Sensl.Soccer.92/93 | 48,- DH |
| Shadowworks | 66,- DV |
| Silkworm | 19,- DH |
| Slalom | 39,- DV |
| Sim City Deluxe | 78,- DH |
| Sim Earth | 39,- DH |
| Sim Life | 78,- DV |
| Simon the Sorcerer | 59,- DV |
| Sindbad-Thr.o.Falco | 19,- DH |

Turrican 3 48,- DH

| | |
|--------------------|---------|
| Skychase | 19,- DH |
| Sleepwalker | 60,- DH |
| Soccer 66 | 59,- DV |
| Software Manager | 67,- DV |
| Space Hulk | 86,- DV |
| Space Legends | 66,- DH |
| Space Quest 4 DH | 39,- DH |
| Special Forces | 39,- DV |
| Star Trek | 75,- DV |
| Steel Empire | 59,- DH |
| Steiniger.Hotelm. | 48,- DV |
| Street Fighter 2 | 32,- DH |
| The Manager | 48,- DH |
| Syndicate | 59,- DV |
| Searway Thomas | 39,- DH |
| Terminator 2 | 29,- DH |
| Terminat.2(Virgin) | 54,- DH |
| The Manager | 48,- DH |
| The Oath | 25,- DH |
| Theatre of Death | 60,- DH |
| Tornado | 66,- DH |
| Transarctica | 54,- DV |
| Traps n Treasures | 60,- DH |
| Trivial Pursuit | 32,- DH |
| UGH 1 | 29,- DV |

Aufschwung Ost 60,- DV

| | |
|--------------------|----------|
| Cisco Heat | 22,- DH |
| Civilization | 75,- DV |
| Combat Air Patrol | 59,- DH |
| Combat Classics | 60,- DH |
| Conflict Europe | 19,- DH |
| Cool Spot | 54,- DH |
| Cool World | 66,- DV |
| Crazy Sports Footb | 54,- DH |
| USA | 71,- DV |
| Daughters of Serpe | 76,- DV |
| Death Kingz 1 | 37,- DV |
| Delivery Agent | 149,- DV |
| Emerald Mine 2.0 | 66,- DV |
| Deluxe P.4.5 AGA | 188,- DV |
| Der Clou | 66,- DV |
| Der Prätzier | 66,- DV |
| Desert Strike | 60,- DH |
| Dogfight | 69,- DV |
| Dotrus | 49,- DH |
| Dreamlands | 54,- DV |
| Dune 2 | 54,- DV |
| Dynatrac | 54,- DV |
| Einochey Manager | 72,- DV |
| Elec.Pool Billard | 12,- DH |
| Elmanis | 48,- DH |

Cannon Fodder 54,- DH

| | |
|--------------------|---------|
| Krustys Fun House | 49,- DH |
| Legends of Valour | 79,- DV |
| Legends o.Kyranida | 66,- DV |
| Links | 33,- DH |
| Lien Heat | 48,- DV |
| Lords of Power | 72,- DV |
| The Lost Viking | 66,- DV |
| Lothar Mattheus | 66,- DV |
| Lure of Tennyson | 54,- DH |
| M 1 Tank Platoon | 32,- DV |
| Mad News | 39,- DV |
| Magie of Endoria | 66,- DV |
| McDonald Land | 35,- DH |
| Missiles un.Xerion | 49,- DH |
| Monkey Island | 78,- DV |
| Morph | 49,- DH |
| Mortal Kombat | 54,- DH |
| Mr. Nutz | 49,- DV |
| Napoleions | 66,- DV |
| No Second Price | 57,- DH |

AMIGA HAMMERPREISE !

Mr. Nutz *49,- DH

| | |
|--------------------|---------|
| Elite 2 | 54,- DH |
| Elvra Arcade Game | 36,- DH |
| Elysium | 66,- DV |
| Emerald Mine | 25,- DH |
| Emerald Mine 2 | 30,- DH |
| Emerald Mine 3 Pro | 25,- DH |
| Epic | 60,- DH |
| Erben des Throns | 66,- DV |
| Excellent Games | 60,- DH |
| Eye of Beholder 1 | 39,- DV |
| Eye of Beholder 2 | 78,- DV |

Zool 2 49,- DH

| | |
|--------------------|---------|
| On The Road | 60,- DV |
| One step beyond | 48,- DH |
| Ornslot | 19,- DH |
| Overdrive | 49,- DH |
| Pacific Island | 60,- DV |
| Parasol Stars | 29,- DH |
| Passing Shot | 19,- DH |
| Penthouse Hot Numb | 36,- DV |
| Penthouse Deluxe | 54,- DV |
| Pinball Fantasies | 54,- DH |

Yol Joel *66,- DH

| | |
|----------|---------|
| Yo! Joel | 66,- DH |
| Zool | 42,- DH |
| Zool 2 | 49,- DH |

Amiga CD 32

TFX *69,- DH

| | |
|------------------|-----------|
| Allen Breed SE | * 32,- DH |
| Diess Core | * 51,- DH |
| Der Clou | * 69,- DV |
| Elite 2 Frontier | * 63,- DV |
| Fire Force | * 57,- DH |
| Jurassic Park | * 63,- DH |
| Microosm | * 68,- DH |

Pinball Fantasies 63,- DH

| | |
|-----------------|-----------|
| Project X | * 32,- DH |
| Seek + Destroy | * 51,- DH |
| Sensible Soccer | * 61,- DH |
| Soccer Kid | * 63,- DH |
| Trois | * 57,- DH |
| Whales Voyage | * 57,- DH |
| Zool | * 57,- DH |

TFX *69,- DH

| | |
|--------------------|---------|
| 1869 | 69,- DV |
| Allen Breed 2 | 57,- DV |
| Amnesia | 69,- DV |
| Body Blows Galact. | 57,- DV |
| Burntime | 69,- DV |
| Eye of Beholder 1 | 51,- DH |
| Civilization | 69,- DV |
| Der Clou | 69,- DV |
| Elmanis | 51,- DH |

Pinball Fantasies 63,- DH

| | |
|------------------|-----------|
| Hattrick | * 69,- DV |
| Jurassic Park | * 63,- DH |
| King's Quest 6 | * 63,- DV |
| Morph | * 63,- DH |
| Penthouse Deluxe | * 63,- DH |

Jurassic Park 63,- DH

| | |
|-------------------|-----------|
| Pinball Fantasies | * 57,- DH |
| Shatz.Silbersee | * 82,- DV |

Amiga 1200

| | |
|------------|---------|
| Soccer Kid | 63,- DH |
|------------|---------|

Star Trek 75,- DV

| | |
|---------------|---------|
| Star Trek | 75,- DV |
| Transarctica | 57,- DV |
| Trois | 51,- DH |
| Whales Voyage | 63,- DH |
| Zool | 51,- DH |
| Zool 2 | 51,- DH |

Versandkosten: 8,00 DM, ab 250,00 DM Bestellwert versandkostenfrei.
Lieferung gegen N.N. = 4,00 DM zzgl. Zahlkartengebühr oder Vorkasse.
Anstand nur gegen Vorkasse zzgl. 15,00 DM Versandkosten AGB.
Änderung und Irrtum vorbehalten, * = bei Drucklegung noch nicht verfügbar.
MICRO MAGIC - Starweg 2 - 58638 Iserlohn
Tel. 0 2371-36330 Fax 0 2371-34503

Strategie, verlaß mich nie!

STRATAGEM



Wer sich durch diese Landkarte an Risiko erinnert fühlt, liegt durchaus richtig, denn prinzipiell stellt Stratagem eine Computerversion dieses Spiels dar.

WHO IS IT?



QUEEN VIKTORIA

Eine ruhige und sachliche Herrscherin mit Sinn für Diplomatie und Geheimmissionen.



NAPOLEON

Eine nervöse, hinterhältige Natur, die nicht leicht zu provozieren ist und diplomatisch vorgeht.



A. LINCOLN

Kein Heimlichtuerer und von hohem Gerechtigkeitsinn geprägt, schätzt diplomatisches Vorgehen.



HEINRICH V.

Ein kluger Diplomat und guter Soldat. Somit ein sehr empfehlenswerter Charakter



DSCHINGIS KHAN:

Ein wütender, labiler Barbar, der nicht vertrauenswürdig ist und Frauen im Dutzend nimmt.



GENERAL CUSTER:

Eine wahre Legende unter den Soldaten! Ein guter Soldat, aber ein schlechter Politiker.



HÖHLENMENSCH:

Von kindlichem Gemüt, vertrauensselig und vom Lustprinzip angetrieben.



JULIUS CÄSAR:

Ein vorsichtiger und listiger Herrscher mit einer Vorliebe für geheime Aktionen.



BISMARCK

Der Deutsche schlechthin? Leicht reizbar, aggressiv und nicht vertrauenswürdig.

Und wieder gilt es, Weltreiche zu gründen, Kriege zu führen und Ländereien dem eigenen Imperium einzuverleiben. Cäsarentum à la Risiko bietet das neue Spiel von Impressions.

Die Optionen

Bis zu fünf Spieler gleichzeitig können gegeneinander antreten. Ihr könnt Euch bei der Wahl Eurer Mitspieler neben den menschlichen auch noch zwischen neun Computergegnern entscheiden, die alle einen unterschiedlichen Spielstil aufweisen. Drei verschiedene Spielstufen stehen zur Auswahl. Bei einfacher Komplexität werden nur Armeen berücksichtigt. Reduzierte Komplexität ermöglicht Geheimdienste und Diplomatie, während vollständige Komplexität auch die manuelle Steuerung einzelner Schlachten zuläßt. Nach einigen Titeln zeigt das Programm eine Karte der Welt, die dem Spieler Informationen über politische

Zugehörigkeit, Revolutionen, Kampfhandlungen und Geheimdienstoperationen übersichtlich vermittelt. Klickt man mit der Maus einen Punkt in dieser Karte an, erhält man eine Gebietsübersicht der näheren Umgebung. Hier kann man seine Armeen aufstellen, Truppen umgruppieren, Gebiete besetzen, Aufstände niederschlagen oder in fremden Ländern Revolutionen anzetteln.

Das Gameplay

Stratagem hat einen stark an Risiko angelehnten Spielverlauf. Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe und führen ihre Spielzüge aus. Anstelle der Würfel entscheiden entweder Computerberechnung oder die Spieler selbst

comment

Stratagem ist ein Spiel, das dem guten, alten Risiko nachempfunden wurde, aber auch Merkmale einer strategischen Simulation in sich birgt. Komfortabel gestaltet, macht dieses Spiel einen sehr soliden Eindruck und Strategiefreunden kann nur zum Erwerb geraten werden.



Martin



Sabotageaktionen ermöglichen die Geheimdienste.

STRATAGEM

Impressions

über Sieg oder Niederlage. Wenn der Spieler manuelle Schlachtsteuerung wählt, öffnet sich der Satellitenbildschirm und er erhält Befehlszugriff auf einzelne Einheiten. Eine Punkteverwaltung bestimmt Eure Möglichkeiten. Je nach Gebietszuwachs erhöht sich das Punktekonto bei jedem Zug und Spieler mit hohem Kostendruck haben mehr Bewegungsfreiheit. Wenn alle Gebiete besetzt sind, geht's ans Erobern. Es ist sehr ratsam, Bündnisse einzugehen, um einen stärkeren Gegner in die Knie zu zwingen. Ob die Verträge auch immer eingehalten werden, hängt ganz vom menschlichen oder Computermittler ab. Moral und Kampfkraft wurden ebenso berücksichtigt wie Alter, Verschleiß und Ermüdung der Truppen. Die Computergegner verhalten sich durchaus aktiv und meckern über zu lange Spielpausen, rügen Vertragsbrüche oder versuchen, gute Ratschläge zu geben. Wem die gute alte Erde zu langweilig wird, kann sich eine neue Welt berechnen lassen und seine Eroberungsfeldzüge auf ihr führen. Man hat dabei die Wahl zwischen großer, ausgewogener und kleiner Landmasse, aber die Berechnung ist nicht gerade schnell und dauert ca. drei Minuten.

Die "normale" Version von STRATAGEM bietet grafisch nicht viel Neues. Nur ein paar animierte Grafiken lockern das Spielgeschehen auf. Allerdings wird eine A1200-Version mitgeliefert, die den Grafikstandard des jüngsten Amiga-Familienmitglieds voll unterstützt. Man kommt mit der Maussteuerung sehr gut zurecht und kann seine Züge schnell ausführen. (mk)

Hersteller:
Impressions
Muster von:
Hersteller
Genre:
Strategie
Preis:
ca. DM 70,-

Erhältlich:
ab Februar
Anzahl der Spieler: 1-5
Anzahl Disketten: 3
2 Spieler simultan: Nein
1 MByte benötigt: Ja
2. Drive empfohlen: Ja
Festplatte empfohlen: Nein
Englisch benötigt: Nein

Unterstützt:
Festplatte, A1200
Steuerung über:
Maus
Besonderheiten:
Spezielle A1200 Version integriert

+ motivierend

- keine neuen Ideen

GAMEPLAY 69%
GRAFIK 53%
SOUND 52%
MOTIVATION 73%

AMIGA GAMES

70%
GESAMT-WERTUNG

INTER SOFT GmbH

Postfach 19 32 - 29509 UELZEN

Bestellannahme: Montag bis Freitag von 8 - 18 Uhr
Telefon: 0581 - 5006 • Telefax: 0581 - 14461

Top Ten

| | | |
|---------------------------|----|-------|
| 1. Die Siedler | DV | 84,50 |
| 2. Anstob | DV | 72,50 |
| 3. Lothar Matthäus | DA | 66,50 |
| 4. Ambermoon | DA | 72,50 |
| 5. Burntime | DV | 67,50 |
| 6. Syndicate | DV | 73,50 |
| 7. Elite 2 | DA | 55,50 |
| 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 |
| Award Winners 2 | DV | 69,50 |
| Battle Isle 2 | DV | 84,50 |
| Der Clou (auch für A 1200) | DV | 72,50 |
| Der Schatz im Silbersee | DA | 84,50 |
| Hattrick | DV | 72,50 |
| Kings Quest 6 | DV | 67,50 |
| Magic of Endoria | DV | 80,50 |
| Masterstorm | DV | 79,50 |
| Monopoly | DV | 59,50 |
| Pizza Connection | DV | 68,50 |
| T.F.X. A1200 | DA | 32,50 |
| Twilight 2000 | DV | 69,50 |

Low Budget

Alle Spiele kosten 22,90 DM !!

| | | |
|-----------------------|----|--|
| Battlehops | DA | |
| Double Dragon | DA | |
| Dragons of Flame | E | |
| Excaltab | DA | |
| F 1 Tornado | DA | |
| F 16 Combat Pilot | E | |
| Face off Icehockey | E | |
| Gem X | DA | |
| Germin Wing | DA | |
| Grand Prix Master | DA | |
| Heroes of the Lance | E | |
| International Soccer | DA | |
| International Tennis | DA | |
| Jack Nicklaus Golf | E | |
| Lotus Turbo Challenge | DA | |
| Microprose Soccer | DA | |
| M.U.D.S. | DA | |
| Pinball Magic | DA | |
| Premier Division | DA | |
| Universal Warrior | DA | |

Nice Price Amiga

| | | |
|-------------------------|----|-------|
| 688 Attack Submarine | E | 34,50 |
| Air Support | E | 36,50 |
| Aquavenera | 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 | 32,50 |
| Legend | DA | 42,50 |
| Linneker Collection | DA | 39,50 |
| M 1 Tank Platoon | DA | 42,50 |
| Microprose Golf | DA | 44,50 |
| Phantom Manager | E | 42,50 |
| Shadow of the Beast 3 | DV | 45,50 |
| Sim Ant | DV | 49,50 |
| Sim Earth | DV | 49,50 |
| Super Tetris | E | 55,50 |
| WWF 2 European Rampage | DV | 38,50 |
| Zak MacCracken | DV | 43,50 |

AMIGA CD / 32

| | | | | | |
|----------------------|----|-------|------------------------|----|-------|
| Arabian Nights | DA | 45,50 | Liberation (Captive 2) | E | 73,50 |
| Alfred Chicken | DA | 55,50 | Lord of the Rings | E | 73,50 |
| Castles 2 | E | 68,50 | Mean Arenas | DA | 59,50 |
| Chambers of Chaolin | DA | 55,50 | Microcosm | DA | 68,50 |
| D - Generation | DA | 58,50 | Morph | E | 68,50 |
| Dangerous Streets | DA | 83,50 | Nigel Mansell | E | 58,50 |
| Deep Core | DA | 55,50 | Pinball Fantasies | DA | 65,50 |
| Der Clou | DV | 73,50 | Pirates Gold | DV | 69,50 |
| Elite 2 | DA | 62,50 | Psycho Killer | DA | 58,50 |
| Humans | DA | 62,50 | Robocod | DA | 63,50 |
| Inferno | DA | 68,50 | Ryker Cup | DA | 72,50 |
| Jambata | DA | 56,50 | Seek and Destroy | DA | 60,50 |
| James Pond 2 | E | 68,50 | Sensible Soccer | DA | 68,50 |
| John Barnes Football | DA | 48,50 | Sleepwalker | E | 73,50 |
| Jurassic Park | DA | 68,50 | Town with no name | DA | 57,50 |
| Labyrinth of Time | DA | 68,50 | Urimum 2 | DA | 57,50 |
| | | | Zool | DA | 62,50 |

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

Preislisten - Auszug

| | | | | | |
|------------------------|----|-------|---------------------------|----|-------|
| 1869 | DV | 71,50 | Ishar 2 | DV | 65,50 |
| Airbus A 320 USA | DA | 73,50 | Jonathan | DV | 81,50 |
| Alien 3 | DA | 66,50 | Jimmy White Snooker | DA | 58,50 |
| Aufschung Ost | DV | 67,50 | Jurassic Park | DA | 68,50 |
| B 17 Flying Fortress | DA | 67,50 | Lemmings 1 | DA | 60,50 |
| Battle Team | DV | 68,50 | Lemmings 2 | DA | 65,50 |
| Body Blows | DA | 53,50 | Lionheart | DA | 80,50 |
| Body Blows Galactic | DA | 55,50 | Mortal Kombatt | DA | 61,50 |
| Campaign 2 | DV | 70,50 | Myth | E | 39,50 |
| Cannon Fodder | DA | 62,50 | On the Road | DV | 73,50 |
| Chaos Engine | DA | 55,50 | Pacific Island | DV | 60,50 |
| Christoph Kolumbus | DV | 78,50 | Panza Gold Edition | DA | 70,50 |
| Civilization | DA | 75,50 | Pinball Dreams | DA | 55,50 |
| Chuck Rock 2 | DA | 58,50 | Pinball Fantasies | DA | 55,50 |
| Combat Air Patrol | DA | 77,50 | Pirates | DA | 38,50 |
| Das schwarze Auge | DV | 74,50 | Prince of Persia | E | 35,50 |
| Der Patrizier | DV | 72,50 | Push Over | DA | 80,50 |
| Desert Strike | DA | 65,50 | Railroad Tycoon | DV | 76,50 |
| Dogfight | DA | 69,50 | Red Zone | DA | 54,50 |
| Dynastech | DV | 58,50 | Rick Dangerous 2 | DA | 29,50 |
| Eishockey Manager | DV | 74,50 | Secret of Monkey Island 2 | DV | 83,50 |
| Elysium | DV | 72,50 | Sensible Soccer | DA | 54,50 |
| Eye of the Beholder 1 | DV | 72,50 | Simon the Sorcerer | DV | 74,50 |
| Eye of the Beholder 2 | DV | 83,50 | Space Hulk | DA | 67,50 |
| F 17 A Nighthawk | DA | 73,50 | Steel Empire | DV | 61,50 |
| F 15 Strike Eagle 2 | DA | 44,50 | Streetfighter 2 | DA | 61,50 |
| Fire and Forget 2 | DA | 59,50 | Terminator 2 - Judgment | DA | 58,50 |
| Flashback | DA | 65,50 | Tornado | DV | 67,50 |
| Formula One Grand Prix | DA | 75,50 | Transactica | DV | 52,50 |
| Goal | DA | 58,50 | Turrican 1 | DA | 32,50 |
| Goblins 1 | DV | 66,50 | Turrican 2 | DA | 32,50 |
| Goblins 2 | DV | 75,50 | Turrican 3 | DA | 55,50 |
| Goblins 3 | DV | 76,50 | Urimum 2 | DA | 68,50 |
| Hannibal | DA | 70,50 | Walker | DA | 60,50 |
| Hired Guns | DA | 68,50 | Whales Voyage | E | 65,50 |
| History Line 1914/18 | DV | 72,50 | Wing Commander | DV | 48,50 |
| Indiana Jones 4 | DV | 83,50 | Winter Olympics | DA | 66,50 |

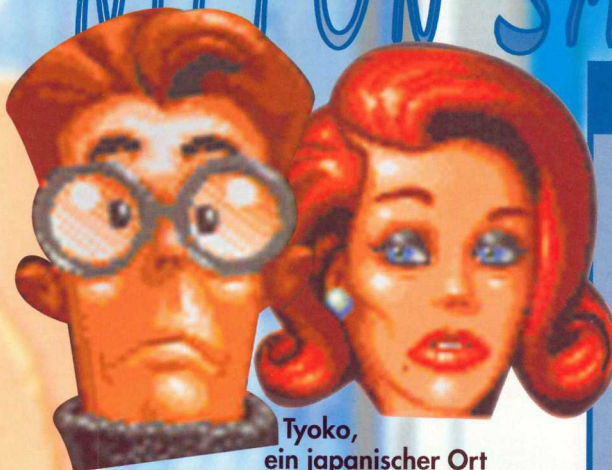
Irrtum und Druckfehler vorbehalten DA = Deutsche Anleihe, DV = Deutsche Version, E = Englische Version
NEUERSCHEINUNGEN KÖNNEN VORBESTELLT WERDEN!

VERSANDKOSTEN:
Vorkasse 5,- DM, UPS und Postnachnahme 9,- DM, zuzüglich Nachnahmegebühr, Auslandsvorkasse 20,- DM, Ladepreise können variieren.Gesamtpreisliste kostenlos, Bitte System angeben, Händleranfrage erwünscht.

Ladenlokal • Gr. Liedener Str. 27 • 29525 Uelzen

Software aus Italien

NIPPON SAFES INC.



Tyoko, ein japanischer Ort irgendwo zwischen Tokyo und Kyoto, ist Schauplatz mysteriöser Vorgänge. Deckt die Pläne einer geheimnisvollen und verdächtigen Person auf.....

Verunsicherung

Verunsichert durch die arg karge Beschreibung des Spielzieles im Handbuch schieben wir die erste der insgesamt fünf Spieldisketten ins Laufwerk. Außer der eingehenden Beschreibung diverser japani-

scher Bräuche und Gepflogenheiten wurden tatsächlich nur knapp zwei Seiten für die Erklärung der Spielsteuerung und der Basishandlung verbraucht.

Wie Indy IV?

Ähnlich wie bei Indy IV müssen bereits im Vorspann einfache Befehle gegeben werden, die uns zum Ausgangspunkt des Spieles, der Verhaftung unserer drei Akteure bringt. Die Steuerung erfolgt über Bild-Icons, die durch Druck der rechten Maustaste zur Auswahl angezeigt werden. Als Pointer kann ein gewähltes Symbol auf alle im Raum befindlichen Gegenstände oder Personen angewandt werden. Ergibt die jeweilige Kombinati-

QUAL DER WAHL

Zur Auswahl stehen drei geborene Pechvögel, nämlich Doug Nuts, Donna Fatale oder Dino Fagioli. Neben den überzeugenden Ausgangsqualitäten haben sie eines gemeinsam: Alle drei wurden in Tyoko von der Polizei überrascht und festgenommen.



Doug Nuts, seines Zeichens Elektronikgenie, hat mit seinen Erfindungen im Einbrechergewerbe nie Erfolg.



Donna, ehemalige Varieté-Schauspielerin, bankrott, lebt immer am Rande der Legalität.



Dino Fagioli schließlich ist ein immer hilfsbereiter Ex-Boxer. Strohdumm geht er jedem Gauner sofort auf den Leim.



on einen Sinn, so wird die Aktion mit einem entsprechenden Text unterlegt und man kann die Handlung ausführen. Je mehr Gegenstände sich in unserem unbegrenzten Inventory befinden, desto komplexere Handlungskombinationen eröffnen sich. Da die Aktionsbefehle nicht, wie bei vergleichbaren bekannten Bildschirmabenteuern, permanent angezeigt werden, konnte die Grafik mehr Bildschirmplatz beanspruchen. Maximal zehn Spiel-

stände können durch einen einfachen Tastendruck jederzeit geladen oder gespeichert werden. Die Mißgeschicke unserer drei Akteure sind untrennbar miteinander verbunden und entwickeln sich gleichzeitig. Die Geschichten können der Reihenfolge nach oder abwechselnd erlebt werden.

Grafik & Sound

Der erste Eindruck aus dem Intro täuscht etwas. Wir befinden uns

comment

Trotz grafisch guter Präsentation fehlt Nippon Safes Inc. das richtige Adventure-Flair. Es kommt einfach keine Spannung auf, da man selbst nach mehreren Stunden noch nicht weiß, nach was man denn eigentlich sucht. Das Geheimnis einer dunklen Persönlichkeit aufzudecken, ist als Spielreiz etwas arg mager.



Oliver

**Undurchsichtiger
Japan-Trip von
italienischen Program-
mierern.**

mit Doug Nuts in den Abwasserkanälen Tyokos. Das Rauschen der gewaltigen Wasserströme klingt verblüffend realistisch. Im weiteren Spielverlauf beschränken sich die Soundeffekte jedoch vorwiegend auf PC-mäßiges Piepsen bei der Auswahl der Steuer-Icons. Auf atmosphärische Begleitmusik wurde gänzlich verzichtet, so daß zur Unterhaltung nebenbei ruhig eine CD aufgelegt werden kann. Die Grafik bewegt sich auf durchaus gehobenem Niveau. Die Personen werden teilweise gezoomt, wenn sie in die Tiefe der Räumlichkeiten gehen. Unterhaltungen werden comicartig mit dem Portrait des Sprechenden eingeleitet, wobei oftmals zwischen verschiedenen Sprechblasen ausgewählt werden darf.

Nette Features!

Besonders zu gefallen wußten zwei Features: Beim erstmaligen Betreten eines Raumes erscheint ein Schwarzweiß-Bild mit Erklärung der Örtlichkeit. Hat man sich neu orientiert, wird dieser Screen eingefärbt und man kann weiter-spielen. Bei der Untersuchung von Gegenständen werden diese groß dargestellt, wobei der Hintergrund abdunkelt. Es wird also optisch immer nur das hervorgehoben, was momentan von Bedeutung ist. Weniger überzeugend ist allerdings, daß neben unseren Hauptdarstellern kaum bewegte Objekte auszumachen sind. Dadurch wirken sie meistens wie in tote Bilder reingestellt. (op)



Hersteller:

Dynabyte

Muster von:

Hersteller

Genre:

Adventure

Preis:

ca. DM 80,-

Erhältlich:

Februar

Anzahl der Spieler: 1

Anzahl Disketten: 5

2 Spieler simultan: Nein

1 MByte benötigt: Ja

2.Drive empfohlen: Ja

Festplatte empfohlen: Nein

Englisch benötigt: Nein

Unterstützt:

—

Steuerung über:

Maus, Tastatur

Besonderheiten:

comicartige Einblendungen

+

ansprechende Präsentation der wichtigen Details

—

planloses Suchen nach dem tieferen Sinn

—

GAMEPLAY 45%

GRAFIK 72%

SOUND 35%

MOTIVATION 53%

AMIGA GAMES

56%

GESAMT-WERTUNG

AMIGA GAMES 4/94 37



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 Combat | 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 |
| Der Clou | DV | 66,90 | 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 | Software Manager | DV | 66,90 |
| Elfmania | 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 | Transactica | 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 | Winter Olympics | DA | 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 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 |
| Der Clou | DV | 66,90 | 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 |
| Elfmania | DA | 47,90 | T. F. X. | DA | 64,90 |
| Elysium | DV | 64,90 | The Chaos Engine | DA | 49,90 |
| Hattrick! | DV | 64,90 | Transactica | 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
SICHERHEITSPACKUNG OHNE MEHRKOSTEN!
Nachlieferungen kostenfrei!!!**

*Verpackungskosten 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



Hulkamania?

SUBURBAN COMMANDO

Mancher glaubt ja, daß diese riesigen, muskelbepackten Wrestlertypen ziemlich hohl im Kopf wären. Wenn es aber um Vermarktung geht, da kennen sie sich aus. Wenn es jedoch um Spieldesign geht, da hat zumindest Hulk Hogan keine Ahnung.

Ok, er hat das Spiel bestimmt nicht programmiert. Mit Sicherheit hat er aber seine fehlende Erfahrung an die Entwickler voll und ganz weitergegeben. Dementsprechend kam auch ein eher peinliches Spielchen heraus.

Was wie ein Low Budget-Baller-spiel anfängt, wird im Verlauf des Spieles zu einem Public Domain-Jump & Run. Mit anderen Worten: Hulk startet in einem Raumschiff und ballert sich in R-Type-Manier den Weg frei. Von Extrawaffen keine Spur, die Gegner schon im

Sogar schlechter als die Hogan-Wrestling-Spiele von Ocean!

leichtesten Level zu viele und zu stark und die Grafik am Rande von schlecht (hier sogar positiv gemeint). Nach einiger Zeit kommt man dann zur Möglich-

keit, mit seinem bärgen Wasserkopfsprite, der tatsächlich an Hulk Hogan erinnert (nicht wegen des Wasserkopfs), Leitern, Plattformen und Gänge unsicher zu machen. Hier wurde dann doch nochmal ein wenig nachgelassen. Die Sprites wirken globig, unbeholfen und billig. Die Levelgestaltung erinnert ein wenig an Donkey Kong (Gott hab ihn selig), bei dem meist auch nur zwei Leitern und vier Plattformen zu finden waren. Damals lag aber ein besseres Prinzip zugrunde.

(me)

Ist Suburban Commando das Spiel, auf das alle Hulk-Hogan Freaks gewartet haben? Wir glauben nicht!



comment

Wäre nicht das 45minütige Video über Hulk Hogans größte Triumphe beigelegt (Wert laut Aufdruck ca. DM 20,-), wäre es ein riesige Unverschämtheit, den Vollpreis für so ein Spiel zu verlangen. Suburban Commando wird mit Sicherheit von vielen Shareware- und Public Domain-Programmen überboten und Hulk-Fans können ihr Idol weitaus günstiger im Kabelfernsehen bewundern.



Hersteller: Alternative Software
 Muster von:
 Hersteller:
 Genre: Jump & Shoot
 Preis: ca. DM 80,-
 Erhältlich: ab März

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

Steuerung über: Joystick
 Besonderheiten: Hulk-Video beige-packt werden

+ Video beige-packt

- Viel zuviel, um es hier aufzuführen

| | |
|------------|-----|
| GAMEPLAY | 32% |
| GRAFIK | 32% |
| SOUND | 35% |
| MOTIVATION | 24% |

AMIGA GAMES

30%

GESAMT-WERTUNG

Sonntags. 12.35 Uhr. RTL 2.



Einschalten.

EGGMINATOR

40 Level Spielespaß
IT'S JOKEMENT DAY für
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 0 247 07 5 94 92 • persönl. Beratung ab 18.00 Uhr • Versand per NN 8,00 • Händleranfragen erwünscht!

Tel. 030/2322894
12627 Berlin
Weißenfellerstr. 14

Royal Soft
Der ganz andere Versand

Tel. 02241/342874
53757 St. Augustin
Großenbuschstr. 109

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!
Innerhalb Berlins Lieferung **FREE HAUS**

| | Amiga | PC | | Amiga | PC |
|-------------------------|-------|-------|------------------|-------|--------|
| Die Siedler | 94,95 | 94,95 | Mad News | 74,95 | 94,95 |
| Big Sea | 69,95 | 94,95 | Mortal Combat | 59,95 | 69,95 |
| Der Clou | 74,95 | 94,95 | F-117A Nighthawk | 79,95 | — |
| Zepplin - Giant of Sky | 74,95 | 94,95 | Prime Mover | 64,95 | — |
| Der Schatz im Silbersee | 94,95 | 94,95 | Hired Guns | 69,95 | 94,95 |
| Kings Quest 6 | 69,95 | — | Ambermoon | 94,95 | — |
| Pizza Connection | 94,95 | 94,95 | Gunship 2000 | 74,95 | 104,95 |
| Elfmania | 54,95 | — | Tornado | 79,95 | 94,95 |
| Hattrick | 74,95 | 94,95 | Space Hulk | 79,95 | 94,95 |
| Zero | 69,95 | — | Lothar Matthäus | 74,95 | 79,95 |

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 1,50 DM in Briefmarken beilegen



M M W Software

Telefon 023 81 / 2 92 13

TOP SPIELE



| Programm | AMIGA |
|----------------------------------|-----------------|
| 1869 | dv 79,95 |
| A Train | dv 79,95 |
| Abandoned Places 2 | dv 79,95 |
| Acas of the Great War | dv 49,95 |
| Alien 3 | dv 49,95 |
| Alien 3 Ambassador | dv 59,95 |
| Anstoss | dv 79,95 |
| Arabian Nights | ml 59,95 |
| Airbus A 320 +da | 89,95 |
| B-17 Flying Fortress | dv 79,95 |
| Bone o. 1. Cosmic Forge | dv 79,95 |
| Bottle Isle + Data Disk II | dv 49,95 |
| Battle Isle Dots Disk II | dv 79,95 |
| Bill's Tomato Game | dv 79,95 |
| Burntime | ml 49,95 |
| Body Blows Galactic | ml 59,95 |
| Ambermoon | dv 89,95 |
| Bündel. Manager prof. 2.0 | dv 79,95 |
| Carl Lewis Challenge +da | 39,95 |
| solange der Vorrat reicht | |
| Champion of Krynn | da 74,95 |
| Championship Manager | da 45,95 |
| Chaos Engine | ml 59,95 |
| Civilization | dv 79,95 |
| Coal Cross Twins + | ml 65,95 |
| Crazy Cars 3 | ml 65,95 |
| Das schwarze Auge | da 74,95 |
| Dark Queen of Krynn | da 69,95 |
| Deep Core | da 79,95 |
| Der Pflanzler (I MB) + | da 89,95 |
| Die Kathedrale | dv 89,95 |
| Die Siedler | dv 89,95 |
| Dog Fight | da 69,95 |
| Donk | dv 69,95 |
| Dr. Brain | dv 79,95 |
| Dune II | dv 69,95 |
| Goal | dv 69,95 |
| Elite 2 | dv 69,95 |
| Europ. Championsh. 92+ | dv 65,95 |

| Programm | AMIGA |
|---|-----------------|
| Eye o.J. Behold. II (I MB) | dv 89,95 |
| Eishockey Manager | dv 69,95 |
| F 117 A | da 79,95 |
| Flashtack | dv 89,95 |
| Flies Attack o. Earth Fly Harder | da 84,95 |
| | da 74,95 |
| Global Gladiators | ml 49,95 |
| Goblins 3 | ml 79,95 |
| Gunship 2000 | dv 79,95 |
| Hemlock | dv 69,95 |
| Hexuma | dv 79,95 |
| History Line 1914-1918 | dv 89,95 |
| Human Races | dv 65,95 |
| Indiana Jones IV | dv 89,95 |
| Ishar 2 | dv 69,95 |
| Jaguar XJ 220 (I MB) | ml 65,95 |
| No. 1 Jonathan Kingd. of Engl. 2 (I MB) | ml 89,95 |
| Kolumbus | dv 89,95 |
| Last Ninja 3 | dv 65,95 |
| Legend of Kyrrandia | dv 79,95 |
| Legend of Vidgar | dv 79,95 |
| Links | ml 59,95 |
| Lionheart | ml 65,95 |
| Liverpool | ml 79,95 |
| Lord of the Rings | dv 79,95 |
| Lothar Matthäus | dv 69,95 |
| Last Vikings | dv 79,95 |
| Micro Machines | da 59,95 |
| Night + Magic 3 + | dv 79,95 |
| Monkey Island | dv 79,95 |
| Monkey Island 2 | dv 84,95 |
| Morph | dv 69,95 |
| solange der Vorrat reicht | dv 69,95 |
| No. 1 Jonathan Kingd. of Engl. 2 (I MB) + | ml 79,95 |
| Paradise Quest | ml 65,95 |
| Pathways Deluxe | ml 69,95 |
| Populous 2 | ml 69,95 |
| Propulsion / Sim Race | ml 69,95 |
| Princess Manager 2 | ml 89,95 |
| Raidrod Tycoon | dv 89,95 |
| Mortal Combat | dv 69,95 |
| Krieger Rock | dv 69,95 |
| Shadow of the Beast III | da 49,95 |
| Bank + Destroy | da 39,95 |
| Sensible Soccer 2/295 | ml 69,95 |
| Shogunlands + | ml 89,95 |
| Silati Service 2 | ml 89,95 |
| Sink or Swim | ml 59,95 |
| Soccer Kid | ml 69,95 |
| Space 1889 | dv 69,95 |

| Programm | AMIGA |
|---------------------------|-----------------|
| Space Hulk | da 69,95 |
| Special Forces | dv 79,95 |
| Street McQueen 2 | dv 65,95 |
| Street Fighter 2 | dv 65,95 |
| Superfrog | ml 59,95 |
| Synthetic | dv 69,95 |
| Theatre of Death | da 69,95 |
| Titus the Fox | ml 39,95 |
| Traps n' Treasures | dv 69,95 |
| War in the Gulf | ml 69,95 |
| War in the Trenches | ml 59,95 |
| Wing Commander | dv 69,95 |
| solange der Vorrat reicht | |
| Jurassic Park | da 69,95 |
| Wander Dog | ml 69,95 |
| Yo Joe | dv 59,95 |
| Zoo II | ml 59,95 |
| AMIGA 1200 | |
| 1869 | dv 69,95 |
| Alien Breed 2 | ml 59,95 |
| Andross | dv 79,95 |
| Air Bucks | dv 79,95 |
| Body Blows Galactic | ml 59,95 |
| Burntime | dv 79,95 |
| Dynatec ACA | dv 59,95 |
| Drappers | dv 69,95 |
| James Pond II | da 49,95 |
| Jurassic Park | ml 79,95 |
| Maritz | ml 69,95 |
| Nigel Mansell | da 96,95 |
| Pinball Fantasies | ml 69,95 |
| Sim Life | dv 59,95 |
| Transcendental | da 69,95 |
| Trollz | da 49,95 |
| Whales Voyage | da 69,95 |
| Zoo | da 69,95 |
| CD 32 | |
| D/Generation | dv 69,95 |
| Deep Core | dv 69,95 |
| Diggers | dv 69,95 |
| Marth | dv 69,95 |
| Oscar | dv 69,95 |
| Overkill | dv 69,95 |
| Pinball Fantasies | dv 69,95 |
| Sensible Soccer | dv 69,95 |
| Sleepwalker | dv 69,95 |
| Trollz | dv 69,95 |
| Whales Voyage | dv 69,95 |
| Zoo | dv 69,95 |

Die neue Joystick Generation GAMEPADS SWIFT 200 für den Amiga nur 39,95

T-Shirts mit Euro Stars je 39,-
1.8. Streetworker 2
James Pond 2
Dreiw. Wüstentrip
Dungenon Master
Hiss Quest I
Eco Quest 1.2
Eco Quest 2
Eye of the Beholder 1,2
Freddy Pharaoh
Führer Wars
Heart of China
Indiana Jones 3, 4
King's Quest 1, 2, 3, 4, 5, 6
Laura Bow 2
Legend of Kyrrandia
Lusture Suit Larry 2, 5
Loom
Manchester 2
Maniac Mansion
Dreem Dog
Chuck Rock
Zoo
Toyman + Earl
Größen K. / L. / XL

Lösungshefte je 19,50
Maniac Mansion 2
(Day of the Tentacle)
Monkey Island 1, 2
Operation Stealth
Police Quest 1, 2, 3
Quest for Glory 1, 2
Return of the Phantom
Rex Nebular
Spaces Quest 1, 2, 3, 4, 5
T. I. Files of Sherlock Holmes
The Castle of Dr. Brain
The Colonel's Bequest
The Conquest of the Longbow
Tips and Tricks
Ultima 6, 7
Ultima 7 Teil 1
Ultima 7 Teil 2
Ultima Savage Empire
Ultima Underworld
Willy Beamish
Zak McKracken

4 = deutsche Version
da = deutsche Anklage
ml = mehrsprachig
* = bei Erscheinung dieser Ausgabe noch nicht lieferbar
v.a. = vorbestellen

Bestellen könnt Ihr telefonisch oder per Post:
Mo - Fr 10 - 19 Uhr So 10 - 15 Uhr
geliefert wird per Nachnahme
+ 6,- DM oder portofrei per Vorkasse
Ab 150,- DM portofrei.
Ab 200,- DM 3% Skonto.
Bestell. am besten noch heute bei

Multi-Media-World
Wilhelmstr. 42 • 59067 Hamm
Tel. 0 23 81 - 2 92 13
Fax 0 23 81 - 2 69 10
Öffnungszeiten Mo. - Fr. 10 - 19 Uhr
Samst. 10 - 16 Uhr
Ihr Spezialist für Hard - Software
CD - Rom - Fachhandel

NEU!

Hilfe, die Löwen sind los! Dieses Motto scheint man sich bei Psygnosis auf die Fahnen geschrieben zu haben, denn das Berliner Wappentier ist der Held ihrer neuesten Plattformproduktion, die von den Beast-Machern entwickelt wurde.

Nach Beast kommt Brian!

BRIAN THE LION



Allein im Dschungel ist aller Anfang schwer.

Wasserscheu ist diese Katze nicht.



Brian der kleine Löwe hat es nicht leicht. Im Dschungel wimmelt es vor großen und kleinen Gegnern, deren Herkunft oft nicht so einfach herauszufinden ist. Sprungfedern und unwegsames Gelände machen ihm das Leben schwer, und dabei hat er doch die Aufgabe, alle Diamanten einzusammeln, um seine Mission zu beenden. So

trivial wie dieser Handlungsstrang nimmt sich das ganze Game aus, das eigentlich nichts Neues bietet. Einzig die Spielfigur, ein kleiner Löwe in Bermudashorts, reizt wahrscheinlich vornehmlich weibliche Spieler zu einem schrillen "Süß!". Denn schon das Intro hat seine Macken: Einem Spieler mit musikalischem Gehör werden die stellenweise jaulenden Übergänge unangenehm auffallen. Dagegen glänzt das Intro durch ansprechende Grafik, ein Versprechen, das das Spiel selbst auch halten kann. Der Hintergrund scrollt einwandfrei, die Menge an Farben erinnert selbst auf dem A500 an das AGA-Chipset.



Bei Brians Sprüngen fehlt es jedoch an Dynamik, ebenso wie bei den anderen Spielfiguren. Hier hat man oft den Eindruck, daß das Gamedesign nicht ganz mit den technischen Errungenschaften mithalten konnte. Da Brian während des Sprungs gesteuert werden kann, fühlt man sich an das gute alte Bomb Jack erinnert, jedoch ist eine gewisse Seltsamkeit nicht abzustreiten, denn man hat nie das Gefühl, wirklich aktiv in das Spiel einzugreifen. Auf einer wunderbar zoomenden Karte darf man in Mode 7 bewundern, wie weit man gekommen ist.

Perfekt, aber...

Auch Animationen der Figuren wurde so flüssig realisiert, wie man sich das wünschen würde.

2 Ways to Survive



Kleinen Gegnern springt man einfach auf den Kopf.



Gegen größere Unholde kann man auch schon mal die Pranke schwingen.

comment

Als ich Psygnosis las, hatte ich mir eigentlich mehr erwartet. Denn ich verbinde dieses Label mit grafisch gut gemachter Software und muß sagen, daß das Softwarehaus dieses Mal hinter seinem eigenen Standard herhinkt. Zu hoffen bleibt, daß die nächste Neuerscheinung wieder voll einschlägt.



Martin



Eine Floßfahrt, die ist lustig, die ist schön! Zu allem Überfluß in diesem Spiel auch besonders gefährlich.



Langsam, aber gewaltig

Zunächst ist Brian the Lion nicht unbedingt überragend, hat man sich jedoch in die höheren Levels vorgearbeitet und erst einmal den ersten Endgegner beseitigt, stellt sich bald Spielspaß ein. Am ehesten fühlt man sich hier an den Klassiker Fire & Ice erinnert. Perfektes Scrolling und glänzende Grafiken sind definitiv auf der Plusseite der Wertungsskala zu verbuchen. Dazu gehört auch die originelle Gegnerpalette, die von herabfallenden Kokosnüssen über Schnecken, Skorpione, Frösche, Schlangen bis zu anderen, ebenfalls aufrechtgehenden Raubkatzen reicht. Der Spieler kann sie entweder überspringen oder durch einen Satz auf's Haupt vernichten. Bei den größeren Gegnern tut's

auch ein saftiger Prankenhieb. Auf schöne Todessequenzen, mit denen Psygnosis normalerweise seine Plattform-Games ausstattet, müßt Ihr hier allerdings (oder Gottseidank?) verzichten: Der Gegner flackert etwas und verschwindet dann. Enttäuschung macht sich breit! Auf zwei Schmankerln wollten die Entwickler anscheinend nicht verzichten: Wird Brian längere Zeit nicht bewegt, gähnt er herzhaft, und hält man den Helden nach Dauerlauf wieder an, muß er erstmal hechelnd verschlaufen. (mk)



Sprich, oh Felsen!



Manche Felsen bergen Geheimnisse.



Hier hilft nur rohe Gewalt...



.....um an das gewünschte Ziel zu kommen.

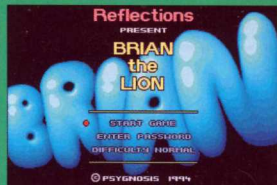


comment

So ganz kann ich mich der Meinung von Martin nicht anschließen. Zunächst war ich etwas enttäuscht, doch bei längerem Spielen entpuppt sich Brian als geruhames Actionspiel, das mit glänzenden technischen Effekten und angenehmen Soundtracks insbesondere die jüngeren Semester zu unterhalten weiß. Sicherlich nichts für Fans actiongeladener Jump & Runs nach Art von Turrican, doch wer Fire & Ice mochte, wird auch Brian gerne spielen.



Hans



Hersteller:
Psygnosis
Muster von:
Marc Blewitt
Genre:
Jump & Run
Preis:
ca. DM 80,-
Erhältlich:
ab März

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

Steuerung über:
Joystick
Besonderheiten:
besonders knuddelig

+ **grafisch sehr abwechslungsreich, technisch überzeugend**

- **nicht allzu dynamisch, wenig neue Ideen**

GAMEPLAY **68%**

GRAFIK **85%**

SOUND **84%**

MOTIVATION **75%**

AMIGA GAMES

81%

GESAMT-WERTUNG

Selbst ist der Mann!

SOFTWARE MANAGER

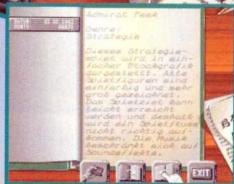
Die Liste der -"Manager"-Spiele reißt nicht ab. Bundesliga und Eishockey haben wir schon hinter uns und viele andere sind parallel dazu erschienen. Nun aber kommt brandneu von Kaiko der Software Manager auf den Tisch. Schafft Kaiko den Sprung vom Arcade-spiel zur Wirtschaftssimulation?



Wunsch endlich in Erfüllung und Ihr könnt einmal hinter die Kulissen der Branche blicken.

Im Verlauf des Spieles wird Euch dann auch ganz schnell klar, daß dieser Job so einfach nicht ist. Die Zeiten, in denen ein Mann die

Musik, die Grafikroutinen und das eigentliche Konzept erstellt, sind



Der Traum eines jeden Users: Software Manager sein!

vorbei. Heutzutage ist bei weitem mehr nötig, um ein Spiel erfolgreich auf den Markt zu bringen. Erste Hürde ist die Beschaffung eines Konzeptes. Über das als Schreibtisch dargestellte Menü kann man komfortabel die entsprechende Option anwählen und hat sodann die Auswahl aus zuerst einmal jeweils einem Spiel aus vier Genres. Simulati-



Mach' sie Dir selbst!

Auch diesmal ist das Aufgabengebiet des Spielers nicht schwer zu erraten: es dreht sich natürlich, wer hätte es gedacht, um die Geschicke einer Softwarefirma. Genau wie im Traum des jungen Mannes im Intro, geht hiermit auch Euer



comment

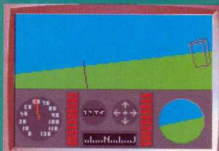
Wie immer aus deutschen Landen wurde sehr gut recherchiert (kein Wunder, geht es doch um das eigene Geschäft). Was hervorsteicht, ist natürlich das tolle Thema und die leicht zu bedienenden Menüs. Jeder kann sich in dieses Geschäft leicht hineinendenken und mittels weniger Mausclicks seinen Traum verwirklichen. Lockerleichte Kost für bis zu vier Spieler, die gekonnt und ansprechend umgesetzt wurde.



Michael

DIE MEISTERWERKE

Hier zeigen wir Euch zwei Meisterwerke, die in unserem eigenen Softwarehaus entstanden sind. Ich denke, wir bleiben lieber doch Journalisten.



Niedlicher Stoff von Core Design

BUBBA 'N' STIX

Kuddelige Sprites, poppig bunte Welten, gewürzt mit fein gemahlene Rätselnüssen, sind Grundvoraussetzung für gute Jump & Run-Action. Core Design schickt den bereits mit Vor-schußlorbeeren angekündigten Cartoon-Spaß ins Rennen gegen die momentan stark vertretene Konkurrenz.

Die Story

Unser schlaksiger Titelheld Bubba ist mit seiner wippenden blonden Tolle ein wahres Prachtexemplar eines Menschen. Bekleidet mit einer blauen Latzhose und knallroter Baseballmütze, fährt er den Lieferwagen des örtlichen Zoos. Doch nicht nur er ist für einen Zoo aktiv. Weit entfernt auf einem Techno-Planeten ärgert sich Wado, daß ihm die Spezies Mensch in seiner Sammlung exotischer Lebewesen noch fehlt. Klar, daß ausgerechnet Bubba gekidnappt wird. Nach einer unfreiwilligen Bruchlan-

dung auf einem merkwürdigen Alien-Planeten heißt es dann für unseren Helden: "Wie komme ich nun auf die Erde zurück?" Hilfe erhält er von einem recht anhänglichen außerirdischen Stock namens Stix. Fast alle Hindernisse lassen sich mit diesem außergewöhnlichen Partner lösen, und wo kein Ausweg scheint, weiß Stix garantiert Rat.

Das Game

Core Design hat ausnahmsweise auf ein aufwendiges Intro auf Diskette verzichtet. Dafür wer-

den die wichtigsten Hintergrundinfos als Short-Comic im Handbuch vermittelt. Erfreulicherweise fielen auch die Nachladezeiten im Spiel selbst angenehm kurz aus. Zudem werden 2-Button-Pads unterstützt sowie Levelcodes für bestandene Abschnitte vergeben. Bewaffnet mit Stix kann Bubba seine Gegner vertrimmen. In der Hocke kann er den Stock auch als Billard-Cue benutzen. Auf verschiedene Gegenstände wird das Holzteil angewendet, indem man den Feuerknopf in Richtung des Objektes drückt. So werden z.B. Fässer und Felsen weggeholt, Stix kann Türen öffnen oder auch als Steigeisen bei hohen Wänden dienen. Im zweiten Level wird der magische Stock sogar zum Supperühren mißbraucht. Viele der Steuerungsfeatures lernst Du bereits in der ersten, recht einfach gehaltenen Stage kennen. Du mußt durch einen selt-

sam lebendigen Wald schlendern und kannst auch schon mal den Hochgeschwindigkeitslauf ausprobieren. Witzige, abwechslungsreiche Gags werden am laufenden Band geboten. So wird das Gequassel zwischen zwei Alien-Knirpsen schnell unterbrochen, wenn einer davon Deinen Stab fängt und dem anderen über die Birne zieht. Erfreulich, daß die resultierende Beule es Dir ermöglicht, eine sonst zu hohe Plattform zu erklimmen. Ebenso ist ein weiterer Waldbewohner recht platt vor Überraschung, nachdem er mit einem Felsbrocken nicht Dich, sondern ein Katapult getroffen hat. Bei einer

Weithüpfen!



Mr. Nutz

Technisch, grafisch und spielerisch ist Mr. Nutz eine ganze Klasse besser als der neueste Core-Verehrer, jedoch ist Bubba 'n' Stix dennoch empfehlenswert!

Grafik +

Gameplay +

Gesamt +



Cool Spot

In Sachen Animationen des Helden liegt der rote Klecks noch weit vorne, doch spielerisch muß er sich dem neuen Core-Star beugen. Insgesamt gleichwertig.

Grafik +

Gameplay -

Gesamt =



Zool 2

Die erfolgreichste Ninja-Ameise aus der N-ten Dimension muß sich beim Charme des kecken Bubba geschlagen geben. Dieses Spiel ist einfach innovativer.

Grafik =

Gameplay -

Gesamt -



späteren Flucht aus dem Raumschiffwrack hilft auch eine niedliche Milchflasche, die Bubba treu hinterherapst. Abgesehen von diesen ständig neuen Einlagen, sind natürlich auch die üblichen, genretypischen Items vorhanden. Energiehappen und kaulquappenförmige Boni sind genauso verstreut, wie fahrbare Untersätze und Teleporter. Gelegentlich begegnen wir auch schießwütigen Genossen, die unseren Partner zu spüren bekommen. Fünf Spielabschnitte wollen gemeistert werden, wovon besonders der zweite eine gehörige Portion Rätselreife voraussetzt. Sind die Rauchwölchen über unseren grauen Zellen verbläut, finden wir uns in einem Vulkan von Level 3 wieder. Ziel der amüsanten Flucht ist letztendlich der Raumflughafen, von dem aus der Blondschof die Rückreise antreten will.

Grafik und Sound

Neben den erwähnten drolligen Gag-Einlagen sind sowohl die Titelfigur als auch die oft angriffslustigen Knuddel-Aliens sehr aufwendig und detailliert animiert. Ebenso reizend sind die farbenfrohen Hintergründe. Besonders die verschlagenen

ZEITVERTREIB

BUBBA WILL ES SEINEM KOLLEGEN COOL SPOT GLEICHTUN UND VERTREIBT SICH DIE ZEIT MIT DIVERSEN BESCHÄFTIGUNGEN!



comment

Core Design Games waren noch nie besonders innovativ. Allerdings ist satte Unterhaltung immer garantiert. Geradliniger, leicht verständlicher Spielablauf und ansprechende Präsentation bringen meine Joysticks meist schneller zum Glühen als geniale Blindgänger.



Oliver

Blicke der Bäume hinter Bubbas Rücken kommen gut an. Das Scrolling ist flüssig und sauber, nur die teilweise

hakelige Steuerung ist leicht gewöhnungsbedürftig. Wie



Jump & Fun,
da muß man ran.



bereits von Cool Spot her bekannt, wird auch Bubba unruhig, legt man den Joystick kurz zur Seite. Er blickt nervös immer wieder auf seine Armbanduhr oder vertreibt sich die Zeit mit einem kleinen Flötenspiel. An den Musikstücken und FX gibt es ebenso nichts auszusetzen. Sie sind passend und unterhaltsam, leider jedoch nur wahlweise ins Geschehen integriert. (op)



Hersteller:

Core Design

Muster von:

Hersteller

Genre:

Jump & Run

Preis:

ca. DM 80,-

Erhältlich:

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:

Nein

Unterstützt:

alle AMIGAS

Steuerung über:

Joystick

Besonderheiten:

für 2-Button-Pads geeignet

+ unterhaltsames
Gag-Feuerwerk

- keine herausragenden
Besonderheiten
gegenüber der aktuellen
Jump & Run-Flut

GAMEPLAY 65%

GRAFIK 73%

SOUND 62%

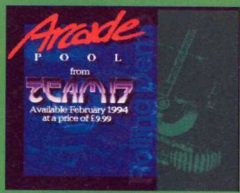
MOTIVATION 80%

AMIGA GAMES

77%

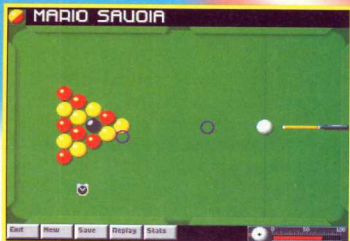
GESAMT-WERTUNG

Billardspiel im Sonderangebot



ARCADE POOL

Nach ziemlich genau einem Jahr erscheint wieder einmal ein neuer Stern am Billardhimmel, gerade rechtzeitig, um Archer MacLean's Pool in den Charts abzulösen.



Mit Arcade Pool ist Team 17 ein tolles, vergnügliches Billardspiel gelungen, das dazu noch über ungewöhnlich viele Spielvariationen verfügt. Bis zu acht Spieler können gegeneinander antreten und zusätzlich stehen 32 C P U - Gegner zur Auswahl. Die Soundeffekte wurden bei echten Billardspielen aufgezeichnet, die Bewegung der Kugeln ist sauber und realistisch und die Maussteuerung ist übersichtlich und unkompliziert. Bei der weißen Kugel wird vor jedem Schlag sogar der weite-

re Bahnverlauf nach Kollisionen angezeigt. Wem die echten Billardregeln nicht ausreichen, kann sich seine eigenen schaffen, seine Gegner nach Zeit und nach Punkten abservieren und die besten Ergebnisse sogar noch auf Diskette verewigen. Da auch die Grafik tadellos ist, sollte man sich den Genuß dieses Games nicht vorenthalten.

Ganz egal, ob allein oder zu mehreren, hier wird gekämpft bis zur letzten Kugel.

Sogar der Preis ist eher zu niedrig als zu hoch angesetzt, wodurch Arcade Pool genau das richtige Training für nächtliche Billard-

turen ist. Bei der Auswahl an Spielvarianten entdeckt garantiert jeder neben dem in jedem Café und jeder Kneipe üblichen "US 8 Ball" mit den halben und vollen Kugeln auch noch weitere interessante Möglichkeiten, Billard zu genießen. Wer beispielsweise lieber gelbe und rote Kugeln statt volle und halbe vor sich sieht, braucht nur "UK 8 Ball" zu wählen. Profis können sich an das "Speed Pool" wagen, bei dem alle Kugeln so schnell wie möglich in die Löcher versenkt werden müssen. Hat man ein paar Freunde um sich versammelt, so ist der "Tournament Mode" oder das "Killer Pool" (hier treten die Spieler im KO-System gegeneinander an) passender. Allein kann man seine Zeit auch mal dem "Challenge Pool" widmen, bei dem man so viele Punkte wie möglich sammeln muß, oder im "Custom Pool" eigens aufgestellte Kunststöße üben. (gff)

Hersteller:
Team 17
Muster von:
Hersteller
Genre:
Sport-Spiel
Preis:
ca. DM 40,-
Erhältlich:
März

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

Unterstützt:

Steuerung über:

Maus

Besonderheiten:

neue Spielvarianten

+ realistischer Sound, übersichtlich, preiswert

- nur Draufsicht möglich

GAMEPLAY 83%

GRAFIK 62%

SOUND 75%

MOTIVATION 78%

AMIGA GAMES

77%

GESAMT-WERTUNG

comment



Gerhard

Bisher war Virgins Archer MacLean's Pool konkurrenzlos. Doch mit Arcade Pool dürfte Team 17 diesen Thron ein wenig zum Wackeln bringen. Auch wenn die Ansicht lediglich aus der Vogelperspektive erscheint und nicht aus beliebig einstellbaren Winkeln zu betrachten ist, kann man generell sagen, daß darunter keinesfalls die Übersicht leiden mußte. Die vielen Varianten des Billardspiels sorgen für genügend Abwechslung. Gute Grafik, kombiniert mit realistischem Sound und gelungenen Animationen, machen dieses äußerst preiswerte Spiel zu einem echten Knüller.

Durch sieben Tore mußt Du gehen

SEVEN GATES OF JAMBALA

Nach Chambers of Shaolin darf nun ein mäßiges Jump & Run aus der Thalionküche die CD-Recyclingmaschine beschreiten.



Run gewöhnlicher Machart, das lediglich durch einen gelungenen Soundtrack von Jochen Hippel zu überzeugen weiß. Das Scrolling schaffte es vor drei Jahren, die Atari St-Besitzer in Verückung zu versetzen, doch zu Zeiten eines Microcosm sind solche technischen Höhepunkte noch nicht einmal ein müdes Lächeln wert. Interessanter ist es vielleicht, daß sich der Thalion-Geschäftsführer Marco Hüssges wundert, wie die ominöse Firma Unique dazu kommt, die

Eigentlich erwartet Ihr an dieser Stelle einen Testbericht zu dem Spiel Seven Gates of Jambala, doch dieser läßt sich in wenigen Sätzen zusammenfassen. Man steuert einen niedlichen Helden durch ein Jump &

alten Thalion-Titel noch einmal zu releasen, obwohl sie dafür überhaupt keine Lizenz haben. Wie diese Geschichte endet, können wir Euch vielleicht nächste Ausgabe mitteilen.

(hi)

Hersteller: Unique

Genre: Jump & Run

Preis: ca. DM 40,-

GAMEPLAY 58%
GRAFIK 62%
SOUND 71%
MOTIVATION 54%

AMIGA GAMES

59%

GESAMT-WERTUNG

comment

Lobenswert, aber nicht unbedingt spielswert. So lautet das Kurzteil zu der Vorgehensweise der unbekannteren Firma Unique. Löblicherweise schiekt sie sich zwar an, das CD 32 mit einer ganzen Menge an Software zu versorgen, doch dummerweise sind unter den alten Thalionprogrammen auch einige Schlafpillen, die schon damals nicht begeisterten.



Hans

Drehen mit CD-Unterstützung

SEEK & DESTROY

Das Spiel mit dem netten Rotationseffekt dreht sich nun auch im CD-Laufwerk des CD 32. Sorgt glasklare Sprachausgabe hier für mehr Spaß?



ihren unlauteren Absichten abbringen will. In einer ganzen Menge an verschiedenen Missionen muß man beweisen, wie gut man mit seinem Apache-Hubschrauber umgehen kann. Während man bei Desert Strike das Ganze aus der Schrägsicht-Perspektive bewundern durfte, griff man bei Seek & Destroy auf die Vogelperspektive zurück. Das offensichtlich fehlende Qualitätsargument der Grafik versuchte man mit einem technisch gut gelungenen Rotationseffekt wetzumachen. Somit zeigt die Nasenspitze des Hubschraubers nach oben, während bei Wendemanövern ganz einfach die gesamte Grafik um den Hubschrauber herumgedreht wird. Ansonsten steht Hubschrauber abballern in bekannter Manier auf dem Plan.

Wer die Story von Desert Strike kennt, weiß, was ihn bei Seek & Destroy erwartet. Man ist wieder einmal der letzte Hoffnungsträger der westlichen Welt, der nun mit Waffengewalt die bösen Buben von

(hi)

Hersteller: Mindscape

Genre: Action

Preis: ca. DM 80,-

GAMEPLAY 62%
GRAFIK 59%
SOUND 78%
MOTIVATION 73%

AMIGA GAMES

71%

GESAMT-WERTUNG

comment

CD 32-Besitzer werden derzeit ja nicht gerade verwöhnt, wenn es um gute Actionspiele in alter Shoot 'em Up-Manier geht. Abhilfe kann Mindscape zumindest in geringem Maße mit der sauberen Umsetzung ihres Actionspieles schaffen. Dank Sprachausgabe wird das Spielchen nun sogar noch eine Idee reizvoller, doch monatelange Unterhaltung ist damit leider auch nicht garantiert.



Hans

Beinahe-Klassiker in Neuauflage

ASSASIN S.E.

Team 17 präsentiert mit Assassin Special Edition ein Actionspiel, das durchaus mit Automaten spielen mithalten kann.



Lage, sich an Decken entlangzuhangeln und an Wänden emporzuklettern. Auch Stürze aus mehreren Metern Höhe verletzen ihn nicht nennenswert. Nur feindliches Feuer, angreifende Roboter und ein tiefer Fall kann seine Gesundheit schwächen. Sollte keine zusätzliche Energie erreichbar sein, so ist dem baldigen Ableben nicht viel entgegenzusetzen. Angegriffen wird der Held von Laserkanonen, Kampfrobotern, beweglichen Rotoren und allerlei finsternen Typen. Die meisten Gegner können

Der vom Spieler kontrollierte Assassin wurde von einem Helikopter hinter den feindlichen Linien abgesetzt und muß sich nun durch die einzelnen Spielstufen durchschlagen. So ein Killer der Zukunft ist ein echter Athlet, ist er doch in der

durch die mitgeführte Laserwaffe nach einigen Treffern außer Gefecht gesetzt werden. Nach einem strengen Timelimit werden die Gegner durch gewaltige Verstärkung fast unbezwingbar. Zügiges Handeln ist also angesagt.

(wd)

Hersteller: Team 17

Genre: Action

Preis: ca. DM 30,-

GAMEPLAY 75%

GRAFIK 76%

SOUND 68%

MOTIVATION 72%

AMIGA GAMES

71%

GESAMT-WERTUNG

comment

Abgesehen von der abgedroschenen Spielidee ist Assassin all den Aktionfreaks zu empfehlen, die anfangs schnelle Erfolgsergebnisse schätzen, aber dann schon bald vor knifflige Aufgaben gestellt werden wollen. Netterweise wurde die Urversion hier mit neuen Levels versehen, welche die Anschaffung der Budgetvariante rechtfertigen.



Wolfgang

Zu brutal, um Spaß zu machen!

CRAZY FOOTBALL

Millennium verspricht mit Crazy Football ein Spiel, das ohne Regeln knallhart und lustig sein soll. Wir werden sehen!



gleich nach dem Anpfiff ist auf dem Feld die Hölle los. Es sind alle Mittel erlaubt, um in Ballbesitz zu gelangen und ein Tor zu erzielen. So werden die eigenen Spieler vom Gegner hart genommen. Geht ein Spieler zu Boden, so kommt es vor, daß ein Gegner noch eine Weile auf ihm herumtrampelt. Doch alle Spieler zeichnen sich durch eine hohe Belastbarkeit aus. Unter anderem gibt es auch Schwerter, mit denen man seine Geg-

Im Jahre 2034 wurde die Idee des Crazy Football geboren, nachdem das traditionelle American Football an Publikum verloren hatte. Bei der neuen Variante war alles erlaubt, bis zur Vernichtung des Gegners. Schon

ner nicht nur vorübergehend auf den Rasen schießt, sondern sie endgültig ins Gras beißen läßt. Da rollt dann nicht nur der Ball auf der Wiese, sondern auch mancher Kopf.

(wd)

Hersteller: Millennium

Genre: Action/Sport

Preis: ca. DM 70,-

GAMEPLAY 78%

GRAFIK 75%

SOUND 68%

MOTIVATION 39%

AMIGA GAMES

61%

GESAMT-WERTUNG

comment

Die Spielidee ist nicht gerade neu, sie stammt aus dem Film Rollerball und wurde bereits in Speedball umgesetzt. Was den Geschmack angeht, läßt sich in diesem Fall kaum streiten, der ist nämlich schlecht. Wurden bei Speed Ball die Gegner nur grob gefoult, so werden sie bei Crazy Football schlimmstenfalls enthauptet.



Wolfgang

SUPER METHANE BROTHERS

Wenn die Insektenplage im Sommer wieder losgeht, würden sich sicherlich viele glücklich schätzen, in Begleitung der Super Methane Brothers zu sein, da diese beiden erfahrenen Insektenvertilger mit ihren Methangassprühgeräten keine Gnade kennen.



Die Brüder kämpfen sich durch eine Vielzahl von Screens, hüllen dabei alles, was sich bewegt, in eine Wolke Kohlenwasserstoffgas und saugen ihre Opfer dann erbarungslos auf. In ihren Sprühhelmen wird dann in Sekundenschnelle allerhand nützliches Spielzeug aus den überwältigten Kreaturen hergestellt und verstreut, so daß danach kleine Spielzeugautos und -lokomotiven hupend über den Bildschirm düsen, um dem Einsammeln zu entkommen. Die

Begleitmelodie die zum Spiel sorgt für gemütliche Stimmung bei der harten Arbeit und die



gute Grafik trägt ihren Teil dazu bei, daß dem Vergnügen nichts im Wege steht. Der Hintergrund hätte dennoch abwechslungsreicher und aufwendiger gestaltet werden können, aber ansonsten ist das Spiel zufriedenstellend ausgefallen. Anfangs ist alles noch "Very Simple", wie der Levelkommentar schon verriet. Die sechs Facettenaugenkäfer werden auf ihrem Serpentinencours schnell in Punkte umgesetzt. "Meet

the Choppers" heißt es dann passenderweise im nächsten Level, in dem fünf niedliche Hubschrauberpiloten den Luftverkehr in Aufruhr versetzen. Im dritten Screen sollte man sich nicht von den gefährlichen Wurfhämmern der Kapuzenzwerge treffen lassen, sondern schnell die Gaspistole sprechen lassen. Nach dem "Dwarfs Are Us"-Level muß man "Up the Wall", um neben den drei Hubschrauberpiloten auch die oberen quadratischen Zahnräder in eine Methangaswolke zu hüllen. Im fünften Level huschen wieder vier Zwerge "The Steps" auf und ab, wobei man die ersten Male durch den verwirrenden Levelaufbau oft von oben überrascht wird. (gf)



comment

Super Methane Brothers läßt bei mir wieder Erinnerungen an Bubble Bobble wach werden, da sich ein sehr ähnliches Spielprinzip hinter diesem Namen versteckt. Der pfiffige Sound trägt meiner Meinung nach schon immer viel zu einem guten Jump & Run-Spiel bei, was auch hier wieder mit Grund für länger anhaltende Spielfreude war. Die Sprites und auch die Insektenvertilgerbrüder sind farbenprächtig dargestellt und gut animiert worden, auch wenn alles etwas groß und eng wirkt.



Gerhard

Radicale Beseitigung putziger Fantasiegestalten in einer Methangasaktion.

Hersteller: Apache Software
Muster von: Hersteller
Genre: Jump & Run
Preis: ca. DM 60,-
Erhältlich: März

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

+ Schöner Sound, gut animierte Sprites

- einfache Hintergrundgrafik

GAMEPLAY 67%
GRAFIK 72%
SOUND 78%
MOTIVATION 75%

AMIGA GAMES
71%
GESAMT-WERTUNG



DIE COMPUTEC VERLAG POWERTIPS 4/94

Alien Breed II

Teil 2, Seite 33-41

Alfred Chicken

Teil 2, Seite 42-53

Arabian Nights

Teil 1, Seite 54-58

CODES

Seite 59-64

Agony
Alien Breed II
APB
Arkanoid 2
Battle Isle
Campaign

Cannon Fodder
Days of Thunder
Donk
Falcon
Hired Guns
History Lines

Impoosamole
Lemmings 2
Lotus Turbo Challenge
Mega Worm
Menace
Pin Ball Fantasies

Realms
Street Fighter 2
Syndicate
Theatre of Death
Walker
Zoom



Ja, ich möchte HELP-Sammelordner für meine AMIGA Magazin-Tips bestellen:
___ St. HELP-Sammelordner „AMIGA Magazin“ je 10,- DM ___

Gesamt DM ___
zzgl. Verpackungs- und Versandkosten (Inland DM6,-/Ausland DM13,-) DM ___

Ich zahle den Gesamtbetrag von DM ___

- bar (Geld liegt bei)
- per V-Scheck
- per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr DM 7,50)

Coupon bitte schicken an:

Computec Verlag
Leserservice
Postfach
90327 Nürnberg

Name.....

Straße.....

PLZ Wohnort.....

Datum/Unterschrift

JETZT SAMMELN!

- für deine Power-Tips aus dem AMIGA Magazin
- für die wichtigsten 320 Seiten des Jahres
- für nur DM 10,-

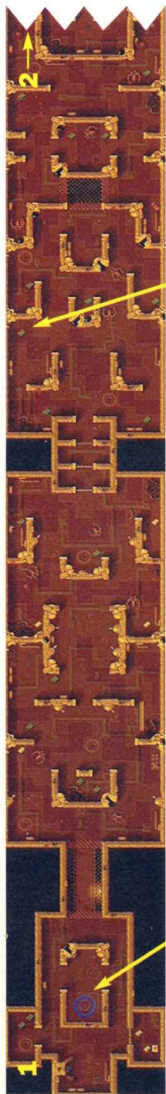


**VON SPIELEPROFIS
FÜR SPIELEPROFIS !!!**

ALIEN BREED II

Solltest Du Dich in der Lage befinden, daß Du Dir Deinen Weg durch den ersten acht Levels geschlagen hast und nun alles noch schwieriger wird, dann sollten Dir diese neun Karten den sicheren Weg zum Erfolg zeigen.

Level 9



Dein Level beginnt in der vertrauten Umgebung des ersten Deckkflrs. Von hier an beginnt das Rennen gegen die Zeit, um auf dem zweiten Deckkflr sicher anzukommen.

Nimm diesen oberen Weg. Verlangsame und nimm den Erste-Hilfe Kasten.

Hier ist es besser, einfach an den Credits und Schlüsseln vorbeizulaufen, wenn Du es in der gegebenen Zeit schaffen willst, außer Du willst unbedingt Selbstmord begehen.



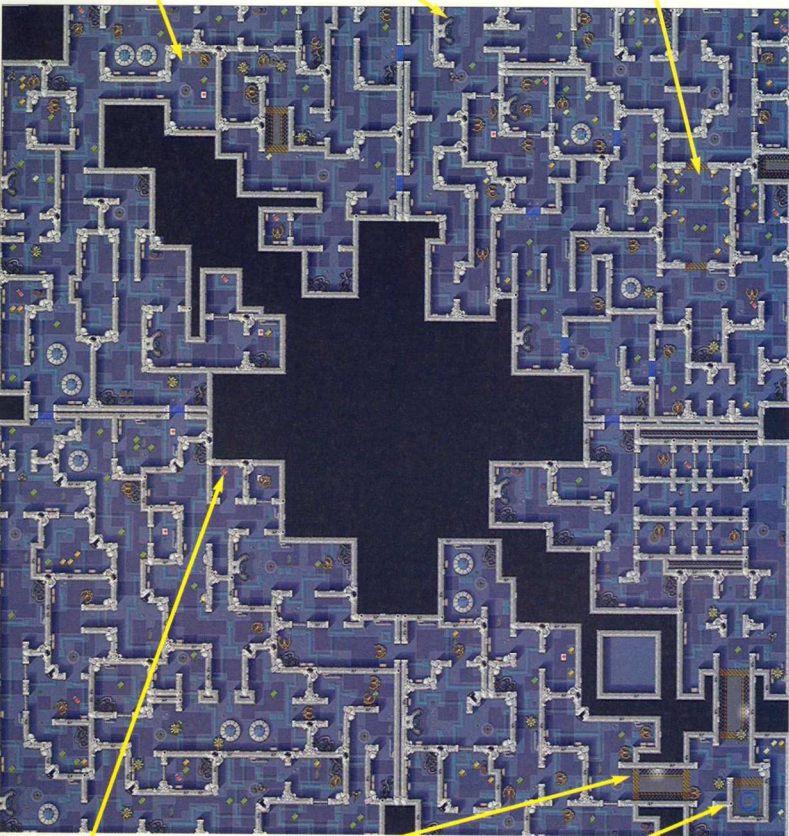
Von hier an sind automatisierte Waffen praktisch an jeder Wand. Also wäre es ratsam, überhaupt nicht anzuhalten.

Dein Ziel, Deckkflr 2 ist mit verlockenden Credits umgeben, welche sich lohnen, solltest Du noch genug Zeit haben. Nimm dann aber die untere Route, damit Du nicht wieder umkehren mußt.



ALIEN BREED II

Level 10



Hier wäre es lohnenswert, ein bisschen Zeit zu opfern, um alles, was möglich ist, zu sammeln, da alles viel schwieriger wird, wenn Du die Militär-Levels anfängst.

Sobald Du aus dem Decklift herauskommst, gehe nördlich, da der Level nur im Uhrzeigersinn beendet werden kann.

Deine letzte Aufgabe, bevor Du aus dem wissenschaftlichen Forschungslabor fliehen kannst, ist das austauschende Mobile-Gas zu stoppen. Du kannst den Flammenwerfer dafür benutzen, da dieses Gas nicht entflammbar ist. Solltest Du dies noch nicht gekauft haben, wirst Du noch häufigerweise Möglichkeiten haben, Credits zu sammeln und einen Ausgang zu finden.

Hier befindet sich ein Leck in der Gasleitung und günstigerweise auch ein Erste Hilfe-Kasten. Benütze den Flammenwerfer und begebe Dich nach Sudeen.

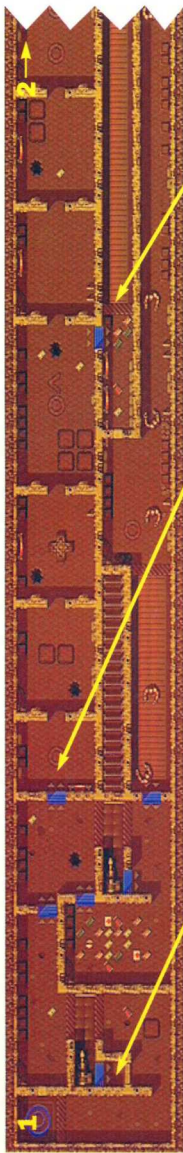
Sobald das Leck repariert ist, stoppt der Countdown, also durchsuche alle Räume nach Gegenständen und begebe Dich zum Terminal, um aufzutanken.

Diese Gegenstände sind Verlockungen, um Dich in diesen Raum zu locken, wo Du von automatisierten Waffen umzingelt bist. Wenn Du dieses Risiko nicht eingehen willst, dann musst Du einen anderen Weg finden.



ALIEN BREED II

Level 11



Du hast nun das wissenschaftliche Forschungslabor verlassen, und müßt Dich nun zum Militärsektor begeben, bevor dieser in die Luft geht. Hier begegnest Du diesen riesigen Laserwaffen, die alle einschaltbar werden müssen, bevor Du an ihnen vorbeikommt. Gehe einfach in diesen kleinen Raum, wobei Du vor dieser Einwegtüre acht geben müßt, und schließe den Laser.

Nimm die nördliche Route und ignoriere alle südlichen Gegenstände. Spiele überhaupt nicht mit dem Gedanken, in den Raum am Anfang des Levels, der mit etlichen Belohnungen gespickt ist, zurückzugehen, außer Du hast haufenweise Leben zur Verfügung.

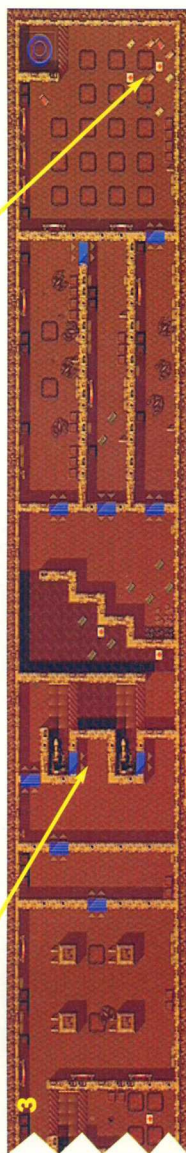
In diesen Korridoren befinden sich rollende Fußböden, aber: unglücklicherweise rollen sie in die falsche Richtung.



Diese Gegend ist nicht so offen wie es erscheint, denn da sind Hindernisse, die vermieden werden sollten, wie z. B. diese Mech-Krieger die immer ein bisschen übermütig sein können.

Nimm Dir Zeit, diese zwei Lasers zu zerstören, sonst wirst Du gebraten.

Zu dieser späten Stunde könntest Du ein bißchen Medizin gebrauchen, also wäre es lohnenswert, ein paar Sekunden zu verlieren, um diese aufzusammeln, bevor Du auf den Decklift sprintest.



ALIEN BREED II

Level 12

Der Weg zum zweiten Decklift scheint sehr lange zu dauern, also nicht verzagen. Hier kann einlge Zeit gespart werden, indem Du den ersten Teil des rollenden Gehwegs auslässt.

Dieser automatisierte Wächter ist Dein Angriffziel für diesen Level. Er ist schnell und tödlich, also halte Abstand und beachte eine Waite mit einer guten Feuerkapazität. Rückende Waffen sind ideal für solche eingeschossenen Räume.



Sobald der Wächter zerstört ist, wird eine Kettenreaktion ausgelöst, also begebe Dich so schnell wie möglich zum Decklift.

Diese Kanone muß entschärft werden, damit Du Zugang zur restlichen Karte und Dein Angriffziel erhältst.

Begebe Dich südlich, sobald Du den Decklift oben links verläßt. Gebrauche den rollenden Gehweg, um an dieser Kanone vorbeizukommen und sie zu zerstören. Damit wirst Du den Gehweg nicht mehr benutzen müssen. Begebe Dich weiterhin südlich und gehe zur anderen Kanone.



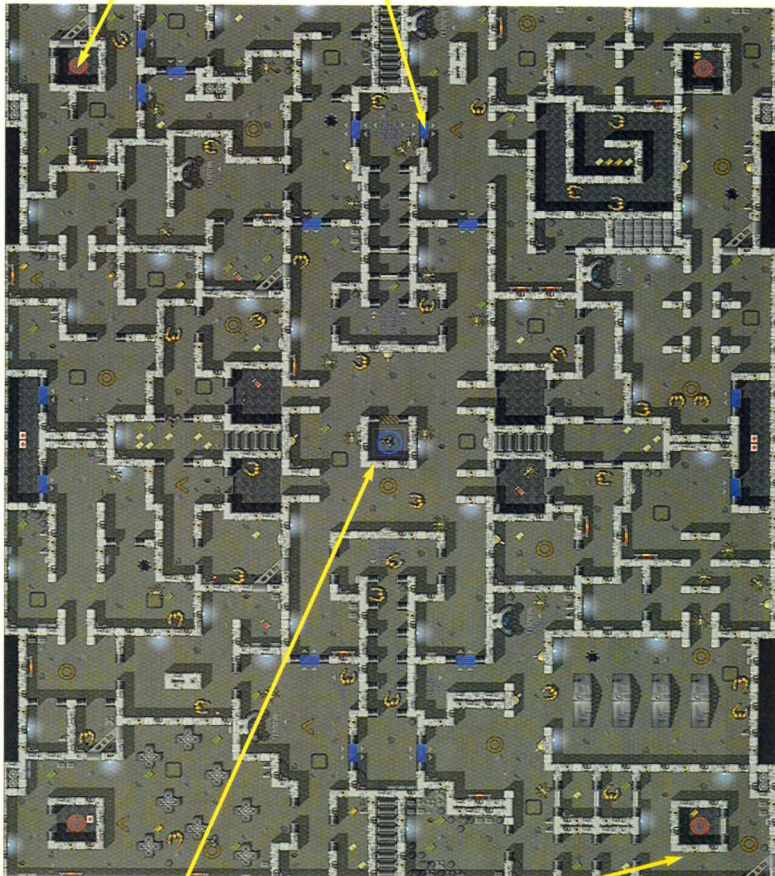
ALIEN BREED II

Level 13

Dieser sollte nicht mit einem anderen Decklift verwechselt werden, denn es ist eine der Körpersankapseln. Um sie zu aktivieren, müßt Du einfach droberlaufen.

Es lohnt sich, die Stellen und Richtungen der Einwegtüren zu bemerken, damit man auf dem Weg zum Decklift nicht behindert wird.

Sobald Du alle Körpersankapseln durchschritten hast, beginnt der Countdown und Du müßt zu dem zentralen Decklift zurückkehren, um herauszukommen.



Du beginnst hier in diesem Decklift und es ist Deine Aufgabe, durch vier Körpersankapseln durchzulaufen, die sich an allen vier Ecken dieser Karte befinden, damit Du eine höhere Sicherheitsfreigabe erhältst.

Dieser Level ist ziemlich symmetrisch angelegt, also ergeben sich mehrere mögliche Routen. Jedoch, wenn Du mit diesen anfängst und dann gegen den Uhrzeigersinn auf diesem Level weitermachst, scheint es den größten Erfolg zu haben.



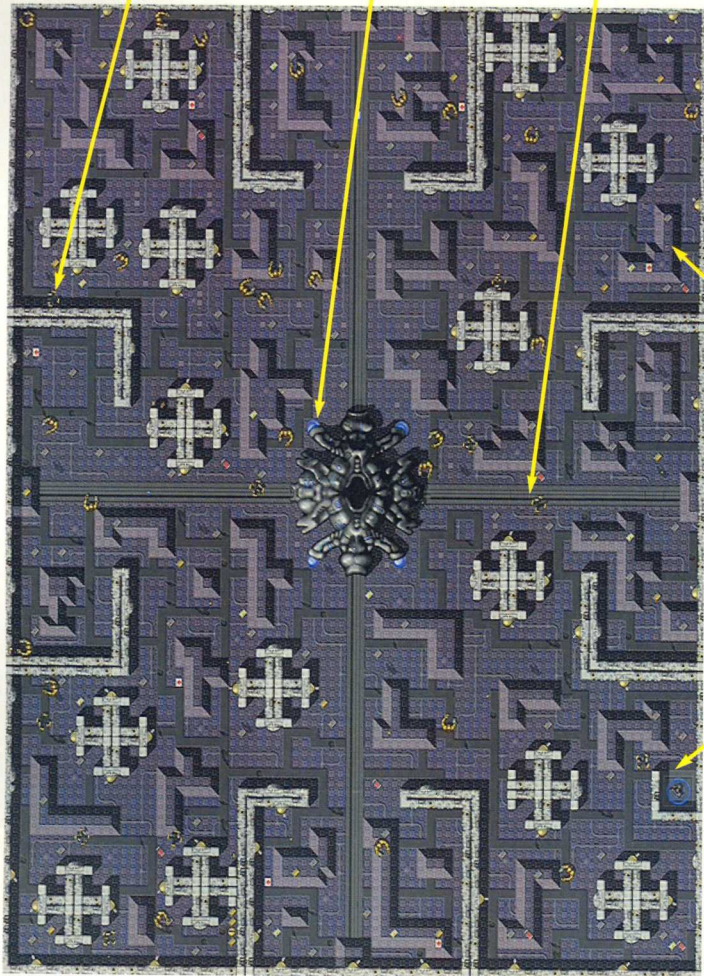
ALIEN BREED II

Level 14

Hier wirst Du wieder von automatisierten Hubschraubern angegriffen. Wie zuvor greifen sie nur auf bestimmten Wegen an und werden am besten vermieden.

Der defensive Vorposten befindet sich in der Mitte des Bunkers und kann entschärft werden, indem man auf die vier blaugefärbten, schwächeren Punkte schießt.

Laserschüsse werden hier, durch diese Kanäle, periodisch durchgehregert, also mußt Du sie schnell überspringen.



Obwohl dieser Level ziemlich offen erscheint, werden diese erhöhten Gegendeln Dein Vorkommen ziemlich erschweren, solltest Du versuchen darüberzuklettern.

Der Decklift befördert Dich zu einem unterirdischen Festbunker, wo Du einen neuen defensiven Vorposten findest und zerstören mußt. Sobald dies erledigt ist, mußt Du wieder hierher zurückkehren, um zu fliehen.



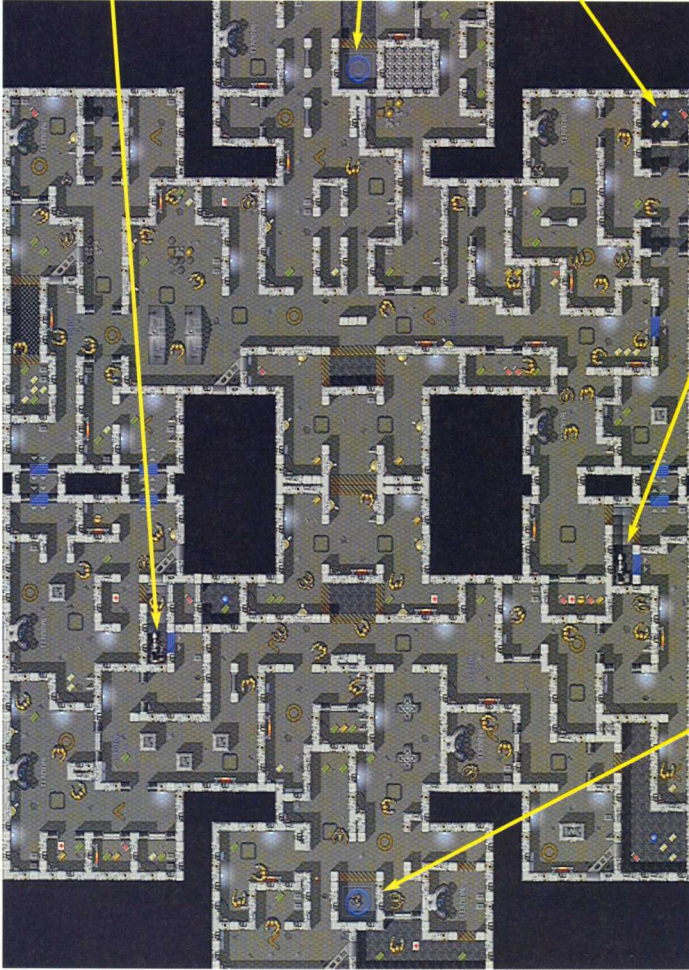
ALIEN BREED II

Level 15

Diese Laserkanone muß entschärft werden, um den Schlüssel darunter zu erreichen, obwohl Du den ganzen Level überqueren mußt, um hierher zu gelangen.

Sobald Du den letzten Schlüssel hast, begebe Dich hierher:

Wenn der vierte Schlüssel genommen wird, betätigt sich der Countdown, also sollte dieser zulezt geholt werden, da dieser den Ausgang am nächsten ist. Versichere Dich, daß Du alle Gegenstände die Du brauchst gesammelt hast, bevor Du den Schlüssel aufhebst.



Hier ist wieder mal eine Laserkanone, die entschärft werden muß, um Zugang zu den Schlüsseln unten rechts zu erhalten.

Der Level wird hier angefangen und es ist Deine Aufgabe, vier Schlüssel, die wie blaue Bälle aussehen und an allen vier Ecken des Levels gefunden werden können, zu finden.



ALIEN BREED II

Level 16

Von nun an wirst Du keine Intex 4000 Terminals mehr begegnen, also wäre es verschwendete Zeit und Energie, diese Credits zu sammeln.

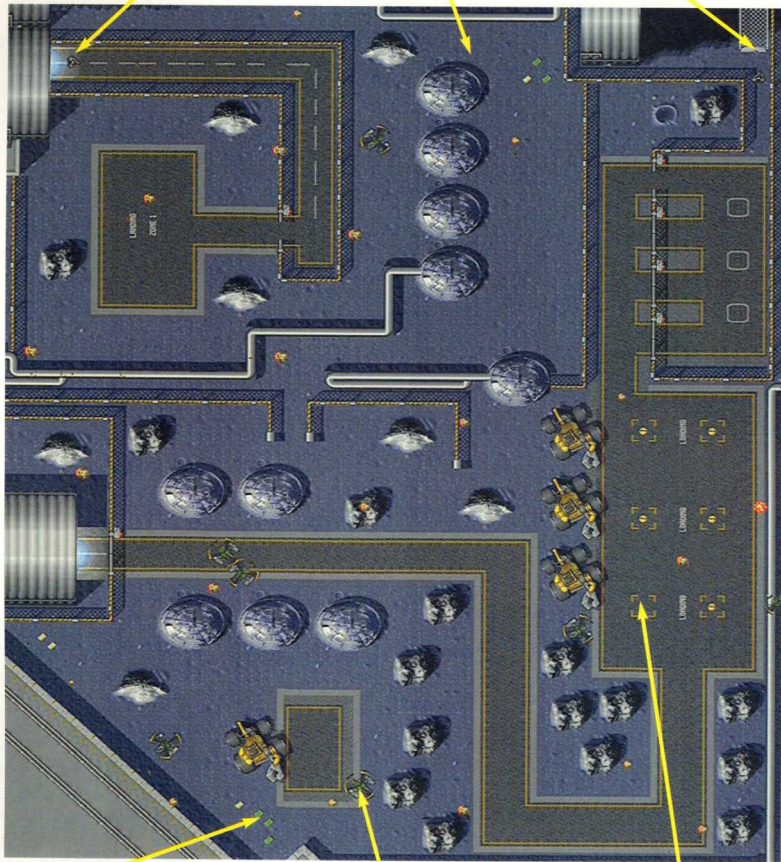
Hier bist Du nun wieder mal auf dem Grund und wirst von automatisierten defensiven Hubschraubern und fallenden Bomben angegriffen.

Hier sind sechs Verstärkungen, die gesammelt werden müssen, damit Du fit bist für den aufkommenden Kampf im Alienlager.

Du bist nun durch die ganze Kolonie, ohne das Alienlager zu finden und verdächtigst den verratsessenen Vorratsschiff, der sich auf der Karte unten rechts befindet.

Dieser Level ist hier wieder mal täuschenderweise ziemlich offen. Begebe Dich in diese Lucke, um Zugang zum restlichen Level zu erhalten.

Dies ist der Eingang zum unterirdischen Vorratsschiff. Hier sollen nur die stark bewaffneten eintreten.



ALIEN BREED II

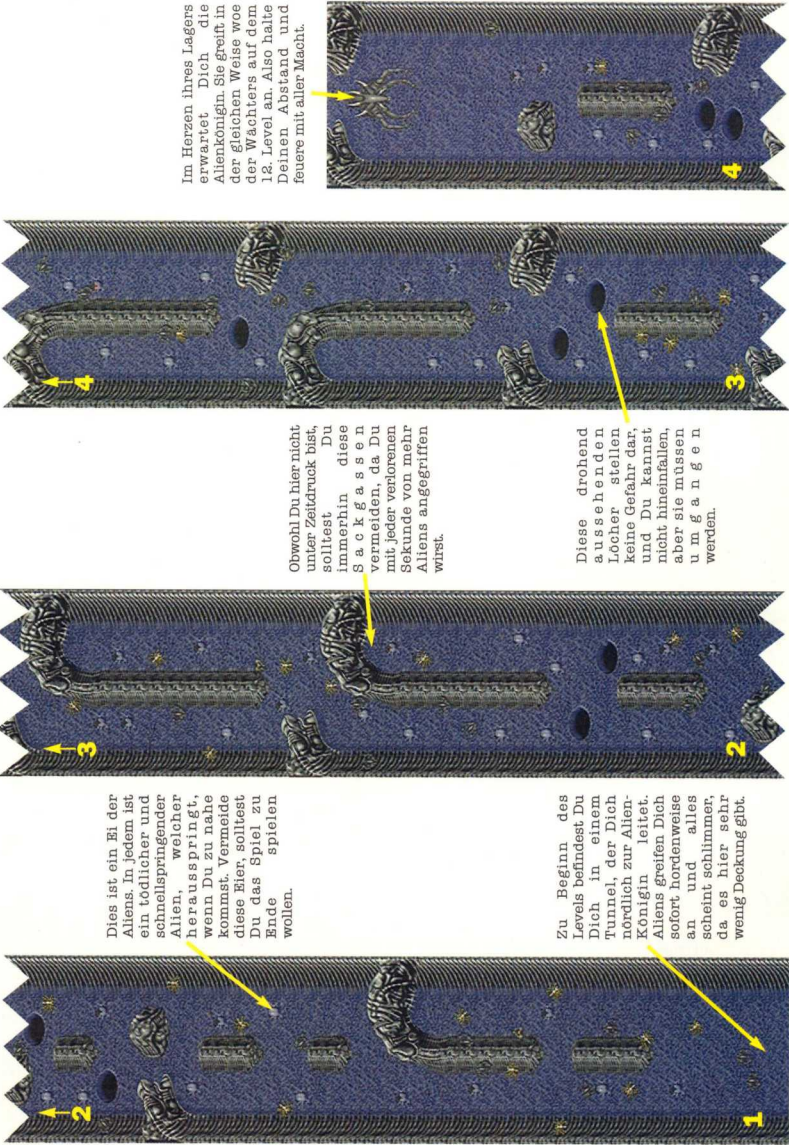
Level 17

Dies ist ein Ei der Aliens. In jedem ist ein tödlicher und schnellspringender Alien, welcher herauspringt, wenn Du zu nahe kommst. Vermeide diese Eier, solltest Du das Spiel zu Ende spielen wollen.

Obwohl Du hier nicht unter Zeitdruck bist, solltest Du immerhin diese Sekunden vermeiden, da Du mit jeder verlorenen Sekunde von mehr Aliens angegriffen wirst.

Zu Beginn des Levels findest Du Dich in einem Tunnel der Aliens, nördlich zur Alien-Königin, leitet. Als sie greifen Dich sofort nordwestwärts an und alles scheint schlimmer, da es hier sehr wenig Deckung gibt.

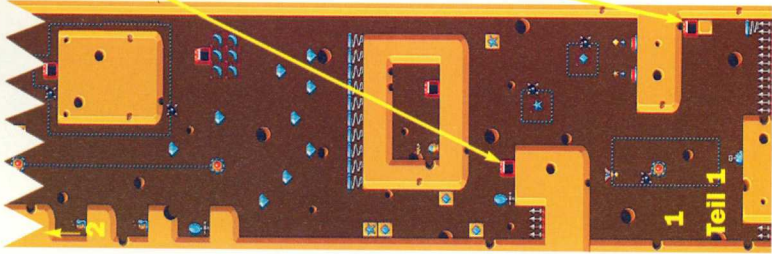
Im Herzen ihres Lagers erwartet Dich die Alien-Königin. Sie greift in der gleichen Weise wie der Wächter auf dem 12. Level an. Also halte Deinen Abstand und feiere mit aller Macht.



ALFRED CHICKEN

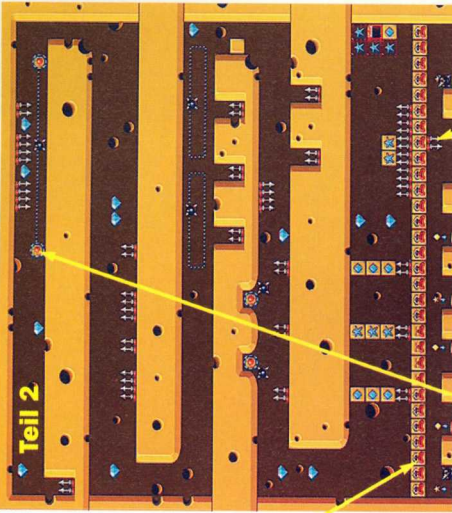
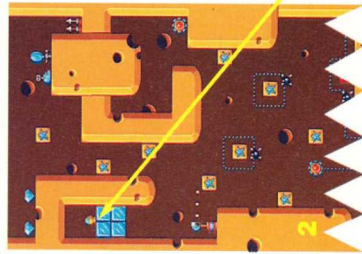
Hier ist die zweite Hälfte der ausgezeichneten Lösung für Alfred Chicken. Die letzten sechs Levels dieses hervorragenden Spieles von Mindscape sind endlich da.

Level 6 - Teil 1 & Teil 2



Wenn Du durch diese Türe gehst, kommst Du im zweiten Teil an. Um höher springen zu können, mußt Du den diamantähnlichen Knopf betätigen und den Stern entschärfen.

Um diese versteckte Türe zu finden, mußt Du über die Stacheln springen, wonach Du auf versteckten Sprungfedern landest, die hochschleudern, sodas Du auf den Block springen kannst.



Die Lenk-Mine wird hier stecken bleiben, also mußt du sie deaktivieren und soweit wie möglich nach rechts laufen. Dann kannst du sie wieder aktivieren und damit kann sie unter den Stacheln gleiten.

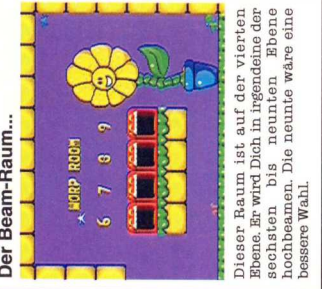
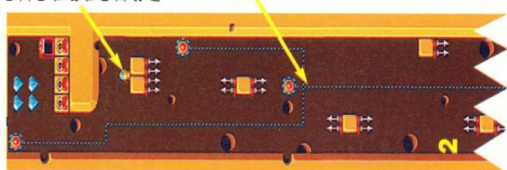
Um an dieser Mag-Mine vorbeizukommen, mußt Du warten, bis die Mine hier ankommt und dann darüber hinweg springen und wie ein Verrückter wegrennen.

Ein zusätzliches Leben kann hier gefunden werden. Die Jackbombe wird sich verstecken, wenn Du darauf schließt, ach Du, Dich auf die Schachtel stellen, kannst und somit durch die Luft geschleudert wirst, um an das extra Leben zu kommen.



ALFRED CHICKEN

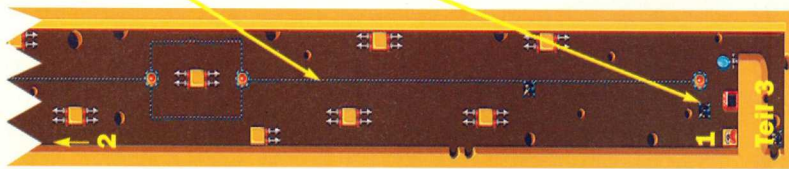
Level 6 Teil 3 & Teil 4



Greife Dir dieses zusätzliche Leben und verlasse diesen Ort. Die Mag-Mine sollte unter diesen Spicken stecken. Laufe nach links und die Mine wird Dir folgen. Gerade wenn Du von der Plattform absteigst, gehe zum Sturzflug über und greife die Mine wie üblich an.

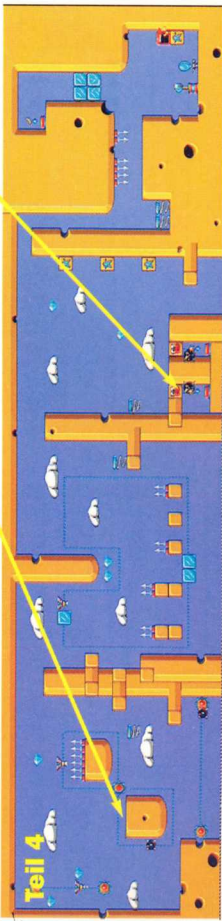
Gehe nach links an dieser Kreuzung, um das obere extra Leben zu erreichen.

Mit diesen schwierigen Sprüngen wird ein gutes Zeithaltung gebraucht. Sprünge von der linken Seite des Vorsprungs und schwebe über die Mine zur rechten Seite. Sobald Du landest, muß Du wieder hochspringen und auf der Plattform aufkommen und dann wieder über die Spicken springen.



An dieser Stelle muß Du nach links oder rechts gehen, um die Spicken zu vermeiden. Es ist einfacher nach rechts als nach links zu gehen.

Aktiviere die Mag-Mine und dann greife sie wiederum im Sturzflug an, bis du oben angekommen bist. Es wäre besser, für die meiste Zeit im Zentrum dieser Ebene zu bleiben.

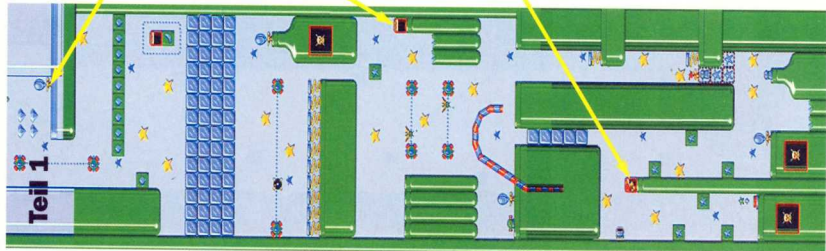


Um diese Blöcke zu aktivieren, muß Du einen Schalter anschauen. Um nur einen Knopri zu bedrängen, muß Du die Minen aktivieren und nach links laufen. Versuche, sie zu deaktivieren, sodas nur die rechte Mine auf dem Schalter landet. Wenn Du noch Körner hast, kannst Du auf die Grim-Blöcke schießen und somit die Stacheln deaktivieren. Solltest Du aber keine mehr haben, muß Du langsam auf die Blöcke zulaufen und, indem Du einen Abstand beibehältst, auf den Block pöcken. Es ist schwierig, aber nicht unmöglich.



ALFRED CHICKEN

Level 7 - Teil 1, 2 & 3

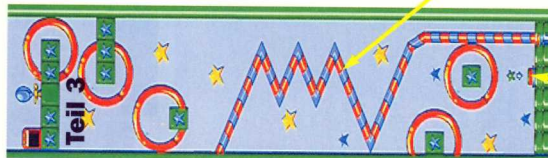


Teil 1

Hier befindet sich der letzte Ballon dieser Ebene. Sobald Du diesen pickst, wirst Du zur nächsten Ebene befördert.

Eine Verbindungsstüre, die Dich zum vierten Teil befördert, wo Du die Sternschalter aktivieren mußt, damit Du höher klettern kannst.

Diese Türe leitet Dich zum zweiten Teil, wo Du einen Schalter betätigen mußt, um die Blöcke im ersten Teil zu zerstören.

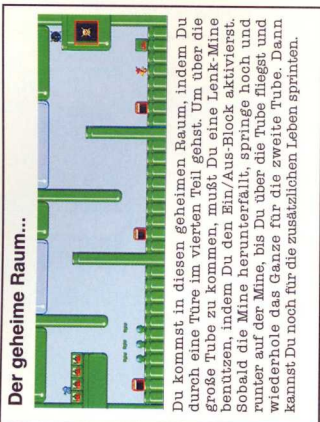


Teil 3

Sprünge auf diesen Schalter, um die Blöcke zu aktivieren, damit Du höher klettern kannst.

Wenn Du gerade für den letzten Ballon hochspringen willst, mußt Du auf die Schnecken, die sich im Strohhalm befinden, Ausschau halten.

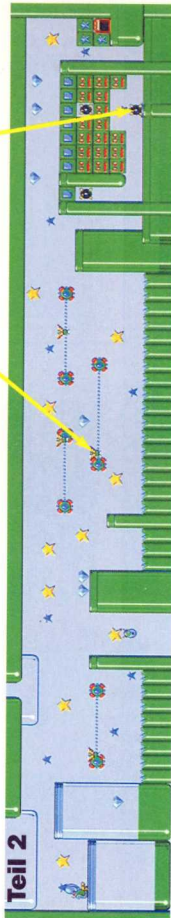
Vorsichtig, kontrollierte Sprünge sind hier verlangt, um von einem Lift, zum anderen zu springen.



Der geheime Raum...

Du kommst in diesen geheimen Raum, indem Du durch eine Türe im vierten Teil gehst. Um über die große Türe zu kommen, mußt Du eine Lenk-Mine benutzen, indem Du den Ein/Aus-Block aktivierst. Sobald die Mine herunterfällt, springe hoch und runter auf der Mine, bis Du über die Türe fliegst und wiederhole das Ganze für die zweite Türe. Dann kannst Du noch für die zusätzlichen Leben sprinten.

Hier befinden sich noch mehr Lenk-Minen. Du mußt eine der Mienen benutzen, sodass die andere landet und auf dem Schalter landet und somit die Sternblöcke im ersten Teil aktiviert.

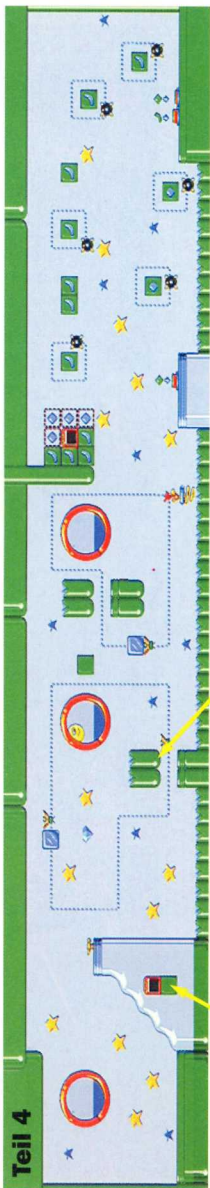


Teil 2



ALFRED CHICKEN

Level 7 - Teil 4 & Teil 5



Hier ist der Eingang zum geheimen Raum, wo Du Dir vier extra Leben schnappen kannst. Laufe nach rechts auf der gläsernen Umrandung. Sobald Du hineinfällst, drücke nach links und Du wirst Eintritt erhalten. Springs hoch, um den versteckten Block zu entdecken.

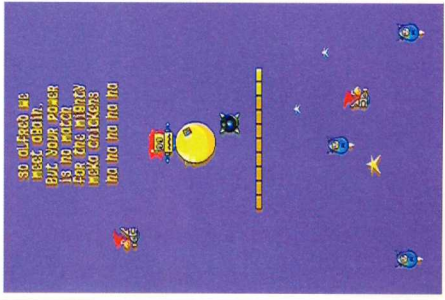
Der Block neben dem Lift muß gepickt werden, damit er sich bewegt. Wenn Du um die Plattform gehst, wirst Du einen trickvollen Sprung ausführen müssen. Hüpfe hoch und über diese Sektion, sonst wirst Du von dem Lift auf das gezackte Glas geschupst.



Dieser Ballon ist von mehreren Schnecken bewacht. Tote jedesmal einen, bis Du den Ballon nehmen kannst. Dann springe auf die obere Plattform und beende diesen Teil.

Dies ist wieder mal eine dieser Lenk-Minen. Gehe den Benamenschalter aus und den Diamantenschalter ein.

Der Boss am Ende der Ebene...

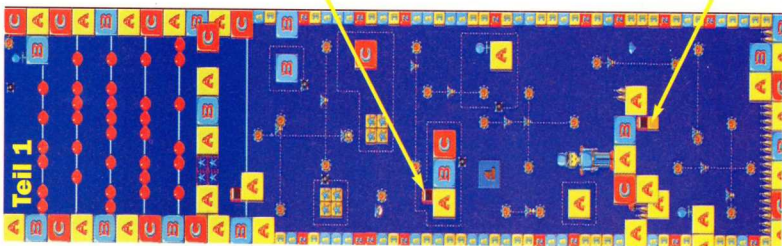


Wenn Du alle Ballons genommen hast, wirst Du zum Ende der Levelstrecke befördert. Hier müßt Du erst den bösen Wächter Meka töten. Schieße ihm wiederholt in den Kopf, während Du den schleudern den Minen aus dem Weg bleibst.



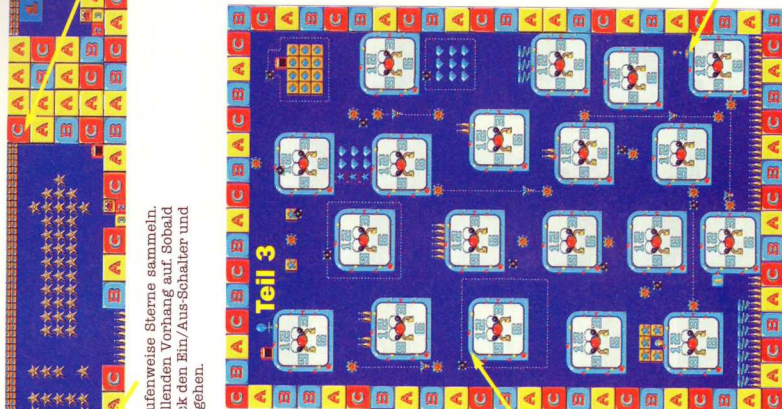
ALFRED CHICKEN

Level 8 - Teil 1, 2 & 3



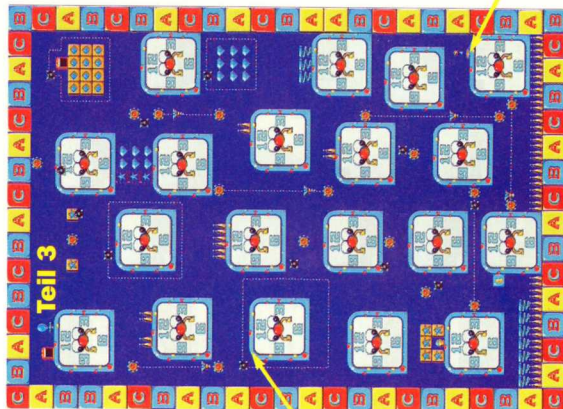
Teil 1

Du kannst hier haufenweise Sterne sammeln. Paß aber auf den fallenden Vorhang auf. Sobald er runterkommt, pick den Ein/Aus-Schalter und er wird wieder hochgehen.



Teil 2

Hier ist der schwierigste Teil dieses Levels. Du mußt durch diese Sektion, rennen, bevor der Vorhang auf Dich heruntersfällt. Wenn der Vorhang aufgeht, springe, sobald der C-Block ersichtlich wird. Dann renne so schnell wie möglich zur anderen Seite.



Teil 3

Diese Türe ist der Eingang zum zweiten Teil, wo Du Blöcke aktivieren kannst und zahlreiche Sterne und ein extra Leben sammeln kannst.

Um an die Türe oben links zu kommen, mußt Du auf diese Seite des Levels kommen und auf die sich bewegende Plattform springen.

Hier ist der Eingang zum geheimen Raum. Springe hoch und entdecke den versteckten Block. Hier kannst Du Körner erhalten, die Dir helfen, diesen Teil zu beenden.

Geheimer Raum...

Im diesem geheimen Raum, der sich im ersten Teil befindet, kannst Du mit der Blume telephonisch sprechen und mehr Körner erhalten.

Um diesen Teil des Spieles zu beenden, mußt Du diesen Block aktivieren. Dieser aktiviert die oberen Blöcke, sodaß Du deinen letzten Sprung durch die Ausgangstüre machen kannst.

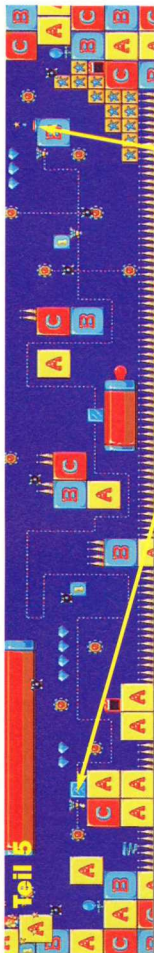


ALFRED CHICKEN

Level 8 - Teile 4-10

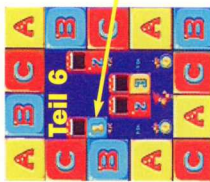


Hier müsst Du die Lenk-Mine so kontrollieren, daß Du einen Weg nach oben und zum Ausgang freimachen kannst. Wenn in diesem Teil des Spiels alles schiefliegt, dann steige einfach durch die Türe. Du wirst dann feststellen, daß Du in den Raum zurückgekehrst bist, wo Du von neuem anfangen kannst.

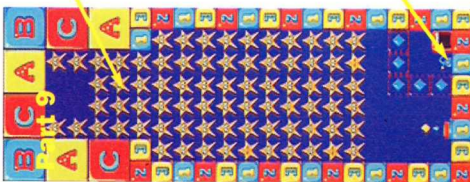


Du kannst diesen Lift in Gang setzen, indem Du diesen Block pickst. Ignoriere diese Türe, da sie Dich nur wieder an den Anfang des Levels setzt.

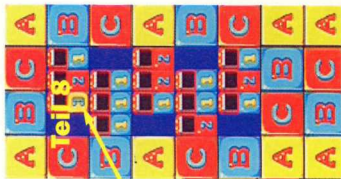
Du müßt diesen Schalter betätigen, um die Sternblöcke loszuwerden, die den Ausgang einrahmen. Vergesse nicht, den Ballon zu greifen, bevor Du diese Ebene verläßt.



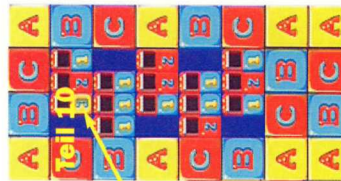
Diese Türen sind wie ein Irrgarten, indem sie Dich im Kreise herum führen, es sei denn, Du kennst Dich aus. Eigentlich ist es ziemlich einfach. Gehe durch diese Türe, um in den nächsten Raum zu gelangen.



Während dem Fall nach unten, versuche soviel Sterne wie möglich zu greifen. Wenn es Dir gelingt, hundert zu sammeln, erhältst Du ein extra Leben.

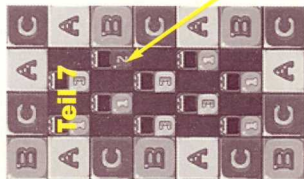


Wenn Du diese Türe benutzt, wirst Du Dich in einer Wolke von Sternen befinden. Sammle soviel wie möglich.



Dieser ist der letzte Irrgarten der Zimmer. Diese Türe versetzt Dich zum ersten Teil der Hauptebene zurück.

Hier befindet sich ein zusätzliches Leben. Du müßt aber erst die Schalter drücken, um die Diamantblöcke loszuwerden.

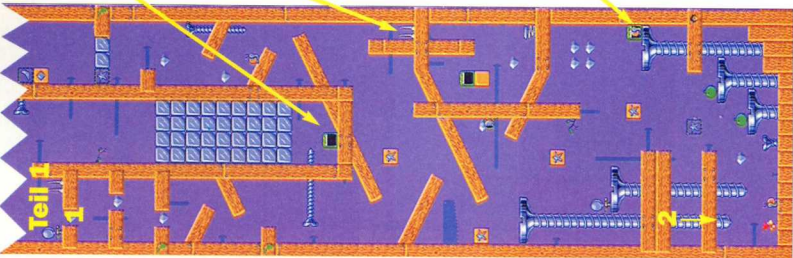


Diese Türe befördert Dich zum nächsten Teil.



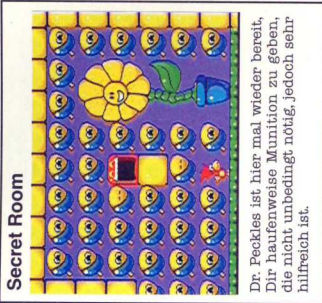
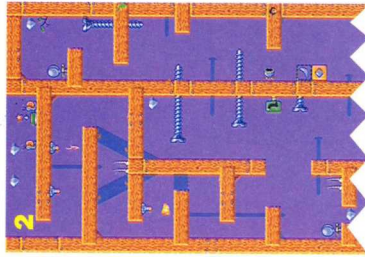
ALFRED CHICKEN

Level 9 - Teil 1 & Teil 2

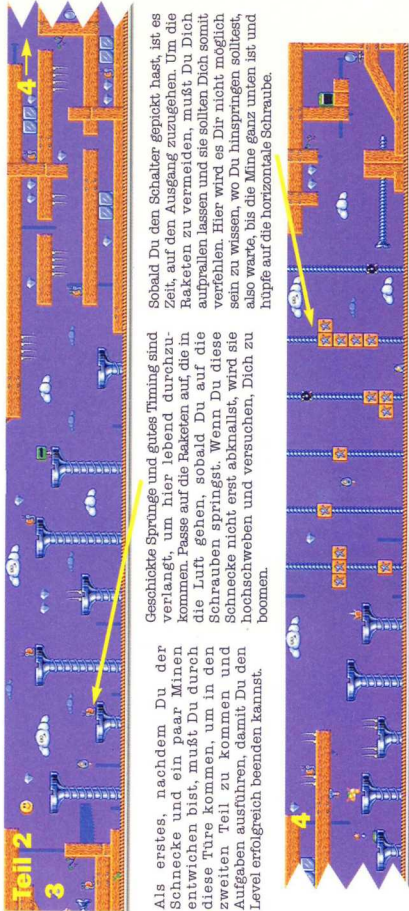


Nachdem Du Dich bewaffnet hast, ist diese Türe hier Dein nächstes Ziel. Nach Deiner Rückkehr begehe Dich auf der rechten Seite dieses Levels nach oben, um den letzten Ballon zu fangen.

Um in den geheimen Raum zu gelangen und Bomben zu finden, spring auf diese Spikes und anstatt zu sterben, wirst Du durchfallen, wonach Du die Türe findest indem, Du hoch und runter springst.



Dr. Peckles ist hier mal wieder bereit, Dir haufenweise Munition zu geben, die nicht unbedingt nötig, jedoch sehr hilfreich ist.



Als erstes, nachdem Du der Schnecke und ein paar Minen entwichen bist, müsst Du durch diese Türe kommen, um in den zweiten Teil zu kommen und den Aufgaben ausführen, damit Du den Level erfolgreich beenden kannst.

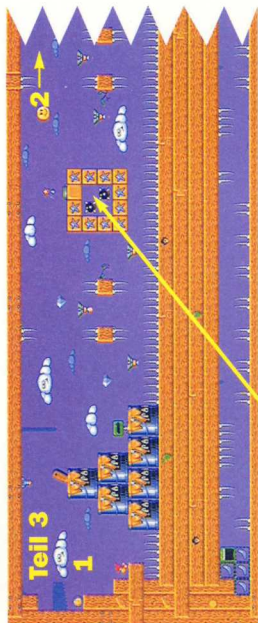
Geschickte Sprünge und gutes Timing sind verlangt, um hier lebend durchzukommen. Passe auf die Raketen auf, die in die Luft gehen, sobald Du auf die Schrauben springst. Wenn Du diese Schnecke nicht erst abknallst, wird sie hochschweben und versuchen, Dich zu boomern.

Sobald Du den Schalter gepöckelt hast, ist es Zeit, auf den Ausgang zuzugehen. Um die Raketen zu vermeiden, müsst Du Dich aufwallen lassen und sie sollten Dich somit verfehlen. Hier wird es Dir nicht möglich sein zu wissen, wo Du hinspringen sollst, also warte, bis die Mine ganz unten ist und hüpfe auf die horizontale Schraube.

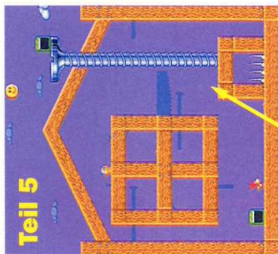


ALFRED CHICKEN

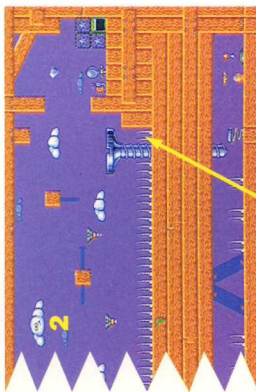
Level 9 - Teil 3 & Teil 4



Schalt Du diesen Schalter an, werden zwei Mag. Minen bereit. Warte, bis sie beide nach links gehen und beuge Dich dann nach rechts. Bevor Du weiterspringst, warte, bis die Plattform unten angekommen ist.

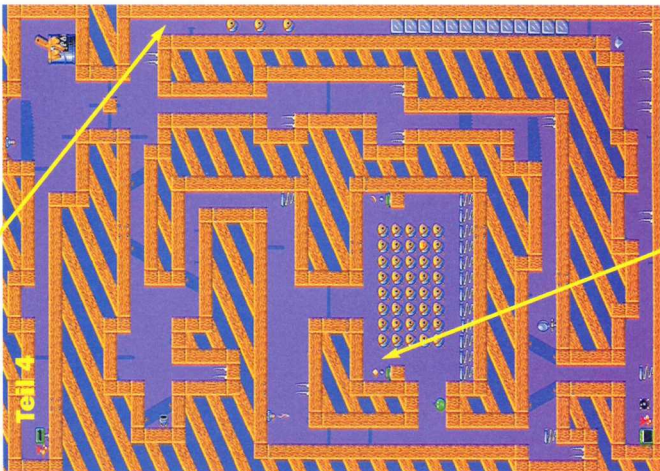


Solltest Du Dich für die Alternative des Ausgangs entschieden haben, dann wirst Du in diesem Haus ankommen. Wenn Du auf der versteckten Stahlfeder springst, kannst Du das zusätzliche Leben erhalten und weitermachen.



Wenn Du das anscheinende Levelende erreichst, nimm den Ballon und entscheide Dich, ob Du hier aussteigen oder auf diese Spikes springen willst und somit in eine extra Sektion kommst, wo Du mit einem extra Leben belohnt wirst und dann in den fünften Teil kommst. Dies ist nicht notwendig, um das Spiel zu beenden.

Diesen Level ist wie ein Kreis angelegt. Du kannst in jede Richtung gehen. Wenn Du hier hereinspringst, kannst Du ein extra Leben erhalten.



Von wo auch immer Du herkommst, wirst Du mit den schlafenden Bomben konfrontiert. Danach betätige den linken und nicht den rechten Schalter und sammle die Eichen auf.

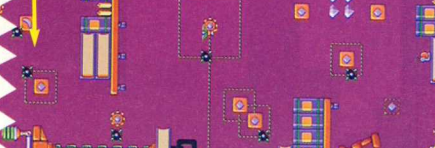
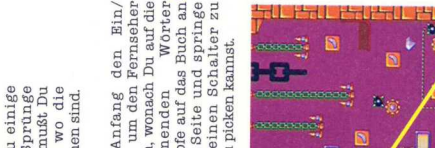
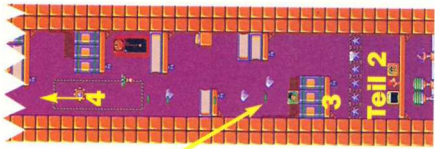
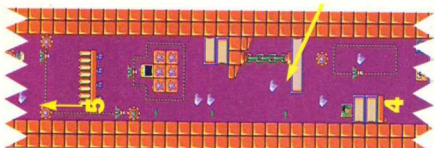
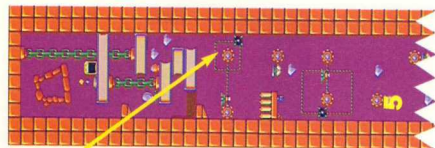
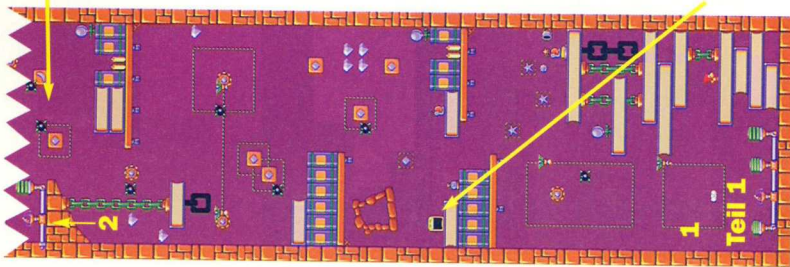


ALFRED CHICKEN

Level 10 - Teil 1, 2 & 3

Hier müsst Du einige knifflige Sprünge machen, also müsst Du sicher sein, wo die gespielten Minen sind.

Picke am Anfang den Ein/Ausschalter, um den Fernseher einzuschalten, wonach Du auf die herauskommenden Wörter springst. Hüple auf das Buch an der rechten Seite und springe herum, um einen Schalter zu finden, den du picken kannst.



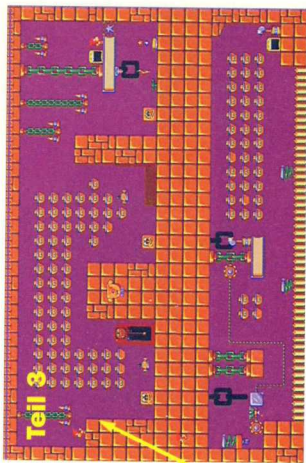
Eine verstärkte Stahlfeder schiebst Dich zu diesem zusätzlichen Leben, aber passe auf diese Mine auf, während Du wieder runterkommst.

Hier befinden sich **K a m i k a z e -** Schnecken, die auf Dich zufliegen. Um sie zu vermeiden, ducke Dich und springe auf das nächste Wort. Trete durch die Türre bei den Sternblöcken, um in den vierten Teil zu kommen.

Diese Türe befördert Dich zum fünften Teil, um die restlichen Blöcke auf diesem Level einzuschalten.

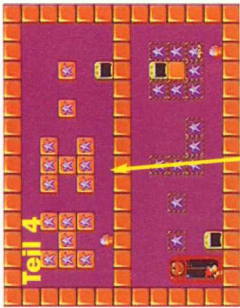
Hier befindet sich eine falsche Wand, durch welche Du in die untere Kammer kommst, obwohl dies nicht nötig ist, um diesen Level zu beenden. Die Todeswand, die von der Decke herunterkommt, kann durch das Picken der Ein/Ausblöcke gestoppt werden. Danach lässt Du Dich von den Hub-schraubern abprallen, um durch den Level zu springen.

Der Schalter, den Du pickst, um an diese Türe zu kommen, versperrt Dir den Eintritt zum nächsten Level, sodaß Du jetzt gleich den dritten und dann den zweiten Teil später machst. Außer Du versuchst, an die Türe zu kommen, ohne den Schalter zu picken.



ALFRED CHICKEN

Level 10 - Teil 4 & Teil 5

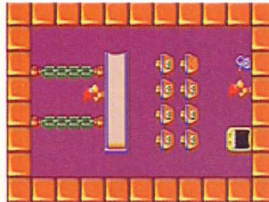


Teil 4

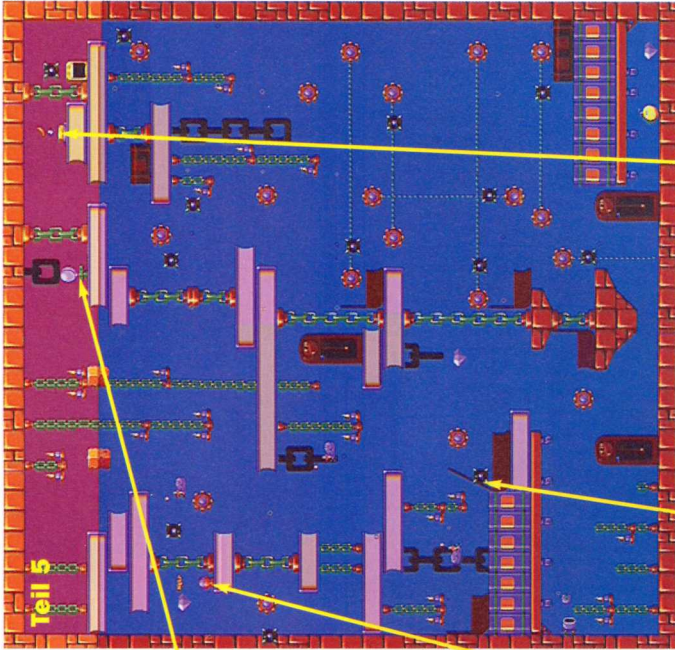
Hier ist der Ballon! Spring von einem Korken zum anderen, um ihn zu erreichen, oder Du kannst einfach hinschwimmen. Es ist Deine Wahl.

Die obere Hälfte dieser Kammer kann durch den zweiten Teil betreten werden. Die Untere wird jedoch durch eine gewisse Sektion im dritten Teil gefunden. Hier befindet sich der geheime Raum.

Secret Room...



Dr. Peckles befindet sich dieses Mal nicht im geheimen Raum, also gibt es keine extra Munition sondern nur Bonusse.



Teil 5

Hier befindet sich ein zusätzliches Leben. Du mußt runter und durch die doppelte Ketten-Sektion über den aufeinanderliegenden Buchern schwimmen, um es zu erhalten.

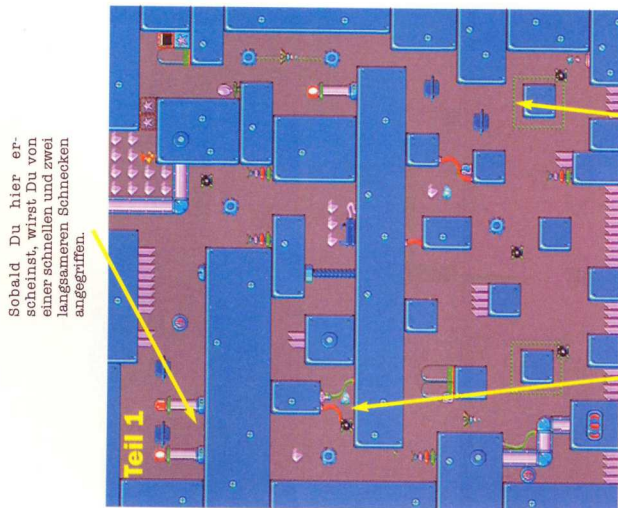
Diese Sektion ist voller Mag-Minen, also sei vorsichtig, wie Du hier durchschwimmst. Alfred kann sich nämlich nicht so schnell bewegen.

Nachdem Du den Minen aus dem Wege geschwommen bist, mußt Du diesen Schalter betätigen. Begebe Dich dann zum Ausgang.



ALFRED CHICKEN

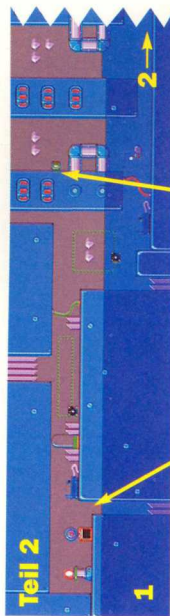
Level 11 - Teil 1 & Teil 2



Sobald Du hier erscheinst, wirst Du von einer schnellen und zwei langsameren Schnecken angegriffen.

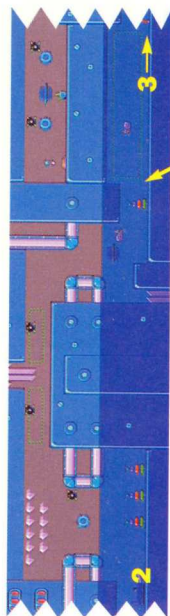
Du wirst diesen Block zweimal überschreiten müssen um den unteren Knopf zu drücken und der schlafenden Bombe oben sitzenden. Sprünge einfach über die Meg-Mine, sobald sie erscheint.

Warte, bis die Explosion vorbei ist und die Mine sollte einfach an Dir vorbeischieben. Jetzt verdufte so schnell wie möglich nach unten, ohne bei der schlafenden Bombe anzuhalten.



Eine Rakete lautet hier unten. Um sie zu aktivieren, springe einfach rüber, aber wieder zurück, bevor sie explodiert.

Diese Dose beinhaltet einen wirbelnden Schutz der die herausschwimmenden Wale tötet.



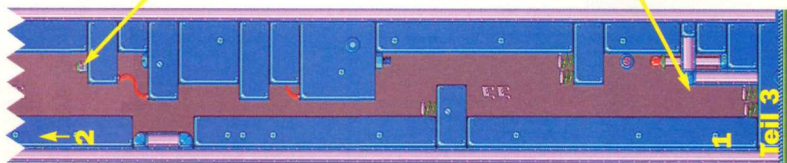
Warte hier, bis die Mine erscheint und folge ihr hier unten entlang, um ungefährdet daren vorbeizukommen.

Nimm den Ballon und gehe nach links, um einen Schaller zu plocken, damit der Ausgang frei wird.



ALFRED CHICKEN

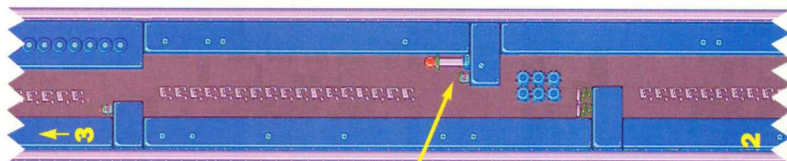
Level 11 - Teil 3 & Teil 4



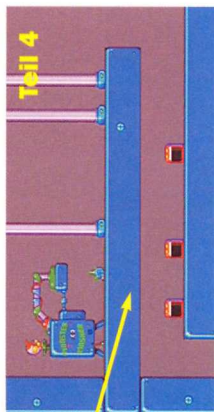
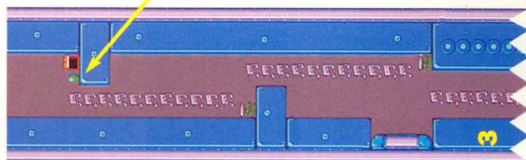
Steige auf diese Dose, damit Du auf der Säge zu den nächsten Stahlfedern getragen wirst.

Diese Dose befördert Dich zu der oberen, obwohl sie nicht den ganzen Weg durchmacht. Spring ab, bevor sie verschwindet.

Hier wirst Du nach oben zur Säge gejagt. Also, sobald Du erscheinst, benutze die Stahlfedern.

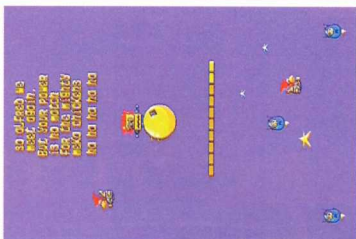


Diese endgültige Sektion ist die Schwierigste und erfordert Dein bestes timing für diese waghalsigen Sprünge. Du wirst aber mit einem zusätzlichen Leben am Ende belohnt.



Begebe Dich schnell nach oben. Hol Dir den Ballon auf der Maschine, während Du den heraus fliegenden Schnecken entweichst.

Wächter...



Nachdem Du allen Raketen entwichen bist, wirst Du nun MIT dem letzten Wächter konfrontiert. Fliege seinen Angriffen aus dem Weg und schieße ihm in den Kopf. Wiederhole dies, bis er stirbt und Du das Spiel beendet hast.



ARABIAN NIGHTS

Willkommen zum ersten Teil der Komplettlösung dieses Plattform Abenteuers. Es folgt eine komplette Strategieführung und Lösung für die ersten fünf Levels.

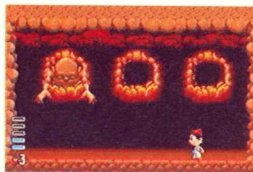
Diese erste Sektion handelt sich von allgemeinen Tips und Spieltechniken für die ersten fünf Zonen von Arabian Nights. Es ist sehr wichtig, die Kontrollmethoden zu beherrschen, um in die späteren Levels zu kommen, da es sich hier nur um Handgeschicklichkeit handelt. Eine allgemeine Strategieführung für jede Ebene ist hier angegeben. Die folgenden vier Seiten werden noch mehr Einzelheiten für jeden Level beinhalten.

Level 1: Der Kerker



Die Sprung- und Kampf-Reihenfolge in diesem einleitenden Level ist nicht besonders schwer, aber es ist sehr hilfreich, einige Tips über den Vorgang dieser Kämpfe zu wissen. Da sind einige Wächter ringsum den Palast, die bekämpft werden müssen, um an ihnen vorbeizukommen. Wenn du einen von einiger Entfernung erblickst, sprinte auf ihn zu und ersteche ihn mit Deinem Schwert und ziehe Dich so schnell wie möglich zurück. Wiederhole dies, bis er auf den unteren Teil des Bildschirms zuflutet. Solltest Du in dem magischen Topf-Wirrwarr steckenbleiben, dann steige in den ersten Topf, um wieder am Anfang anzukommen. Du kannst auch den Führer auf der nächsten Seite benutzen, um alle geheimen Kammern zu finden. In den meisten Fällen ermöglichen sie es Dir, einen Haufen Credits zu sammeln, welche Du gebrauchst, solltest Du in Schwierigkeiten geraten. Manchmal findest Du Abkürzungen, die Dich aus schwierigen Gegenden in die Hauptsektion befördern. Prüfe also jede Türe für geheime Routen.

Level 2: Der Wald



Die Vögel, die in dem Wald herumfliegen, können besonders ärgerlich sein. Es wäre geraten, hoch zu springen und während Du im Sprunge bist, sie mit Deinem Schwert zu treffen. Paß auf, daß sich nicht zuviele ansammeln, da sie Dich

von beiden Seiten anpicken und Du dann keine Chance mehr hast, sie abzuwehren. Wenn Du die Bärentränen sammeln willst, wirst Du bemerken, daß sie immer auf die von Dir entgegengesetzten Seite fallen, also stürze Dich nach links und rechts, um sie aufzufangen. Wenn Du schon mal den Fingerhut fürs Wasser benutzt hast, kehre zurück und füll ihn wieder auf, damit Du mit einem Bonus beim Zoll belohnt wirst.

Level 3: Fliegender Teppich



Der beste Weg, diesen Level anzupacken, ist sobald wie möglich auf die Hubschrauber aufzupassen, da sie sich sonst in hohen Zahlen ansammeln. Wenn schon mal drei im Bildschirm sind, ist es fast

unmöglich, sie herunterzuschießen, ohne in Schwierigkeiten zu geraten. Die Hubschrauber fliegen schneller, wenn sie von Dir entfernt sind, also solltest Du meinen, daß Du Glück haben wirst, dann gehe näher an sie heran, damit sie langsamer werden. Nun kannst Du einen nach dem anderen abknallen.

Level 4: Die Galeone



Die Bomben auf dieser Ebene sollten keine Schwierigkeit darstellen, jedoch können sie ziemlich mühselig sein, wenn Du gerade eine beim explodieren zusehen hast und sie dann wieder erscheint. Gehe sicher, daß wenn mal eine Bombe hochgeht, Du Dich nicht vom Bildschirm

zurückziehst; die Bombe kehrt nämlich wieder zurück und Du hast nun das gleiche Problem, dem Schnappell aus dem Wege zu springen. Die Kanonen, die öfters auf dem Deck des Schiffes erscheinen, sind eigentlich harmlos; es sind nur die Kanonenkugeln die einem Schaden zufügen, also kannst Du an den Kanonen ungefährdet vorbeilaufen. Solltest Du eine Deiner Energieleisten durch das Berühren der Metallspitzen verloren haben, wäre es ratsam, die Zeit der Unbeschlagbarkeit auszunutzen, indem Du durch den Level so weit wie möglich rennst - springe über die Reihen von Metallspitzen, falls nötig.

Level 5: Die Tiefe



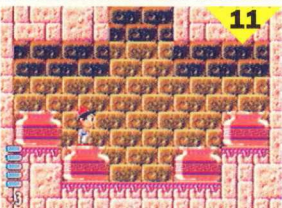
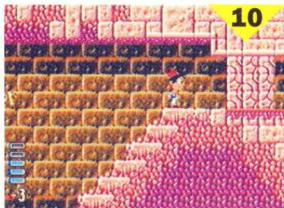
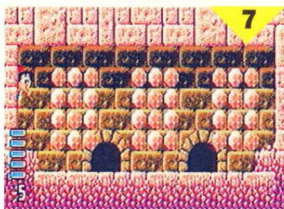
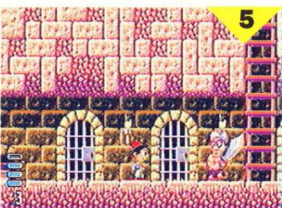
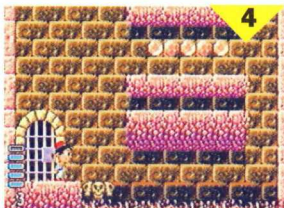
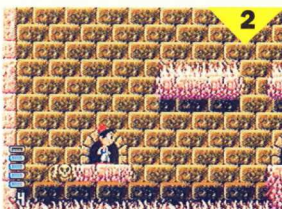
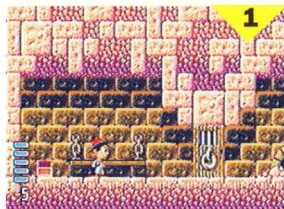
Es ist Dir hier in diesem Unterwasserbereich unmöglich, Dein Schwert zu benutzen, also mußt Du Dein bestes versuchen, diese umherstreifenden Meereskreaturen zu vermeiden. Die Qualle

und der Zitteraal bewegen sich nach links und rechts und sind leicht vermeidbar. Die schwimmenden Todesköpfe jedoch werden Dir hinterherjagen. Solltest Du Dich hinter einer Wand als Schutz verstecken, dann lasse dich nicht täuschen, da die Todesköpfe durch die Wände schwimmen können. Sie sehen den Bonustotenköpfen ähnlich, drehen sich jedoch nicht, sondern schweben unbeweglich und warten, bis Du nahe genug bist.



ARABIAN NIGHTS

Level 1: Der Kerker

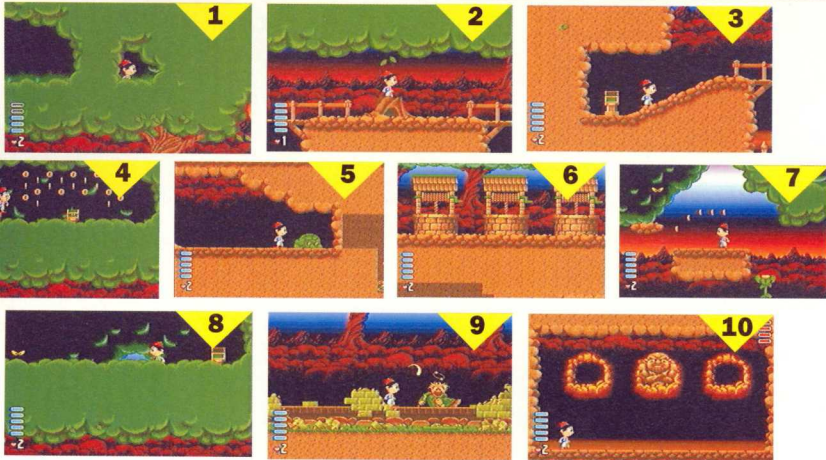


Das Wichtigste, wonach Du auf deinen Reisen Ausschau halten solltest, sind die geheimen Kammern, die Juwelen und Power-Ups beinhalten. Sie werden alle hier erklärt werden. Aber erst mußt Du den Weg aus dem Kerker finden. Gehe zu der Truhe auf der linken Seite, um den Schlüssel, der Dich befreit, zu finden. Der erste geheime Level befindet sich hinter dem ersten Loch nach Deiner Zellentüre. Drücke runter und feuere, um einzutreten. Um diese geheime Kammer zu verlassen, gehe zu der Türe auf der rechten Seite und drücke runter und feuere in der gleichen Weise. Der zweite geheime Raum befindet sich gegenüber dem Säurebad und hinter der ersten Zellentüre. Die Plattform, die Dich durch den Raum befördert, geht unter eine niedrige Mauer, also ducke Dich. Die dritte Kammer ist die Zellentüre neben der Gefangenzelle. Zur rechten Seite des Gefangenen befindet sich auch eine, die erreicht werden kann, indem man mit dem Schwert die Steine heraushackt. Wenn du 65 Juwelen gesammelt hast, gehe die Treppe hoch und besuche den Schlangenbeschwörer, der Dir eine starre Schlange geben wird. Nimm diese zu dem Gefangenen, und Du kannst ihn nun auf den Grund herunterlassen. Für Deine gute Tat wird er Dir nun einen Dietrich geben, womit Du die Türen, die Du noch nicht aufmachen konntest, öffnen kannst. Klettere auf der Leiter wieder hoch und halte Dich links. Der nächste geheime Level befindet sich hinter dem ersten Loch dem du nach dem zweiten Wächter begegnest. Mit diesem Raum kannst Du einen Großteil der Halle auslassen. Sobald Du den oberen Teil der Haupthalle erreicht hast, gehe nach rechts. Du wirst den Maze Djinni gebrauchen, welcher sich in dem Wächterviertel befindet. Dieser wird Dir durch den Irrgarten helfen. Wenn Du das Wirrwar mit den Töpfen erreichst, klettere in den vierten Topf, den dritten und schließlich den vierten, um den Irrgarten zu verlassen. Während du durch den langen Tunnel fällst, drücke nach rechts, um nochmal einen geheimen Raum zu finden. Erstaunlicherweise kann noch einer gefunden werden, indem man in dem Raum nach oben links springt, wo sich eine Wunderlaterne befindet.



ARABIAN NIGHTS

Level 2: Der Wald



Wo Du diesen Level beginnst, befindet sich ein geheimes Gebiet genau über Dir. Um hineinzukommen, renne nach rechts vor dem zweiten Baum. Hüpf in die Bäume auf Deiner linken Seite und Du bist nun in der geheimen Gegend. Wenn Du nach rechts gehst, wirst Du auf einen Bär treffen. Spreche mit ihm und halte Dich rechts. Du kannst extra Punkte erhalten, indem Du an dem Baumstamm der sich zwischen den zwei Brücken befindet, herunterkletterst. Unten angekommen, wirst Du auf der rechten Seite noch einen geheimen Level entdecken. Geh zu der zweiten Brücke und lasse Dich durchfallen. In der Truhe ist ein zusätzliches Leben. Um wieder hochzukommen, stelle Dich in die Schachtel auf der kleinen Brücke mit den Spitzen. An der rechten Seite der Brücke befindet sich ein Stumpfen, der mehrere Juwelen beinhaltet. Laufe soweit wie möglich nach rechts, um eine Schildkröte zu treffen. Nachdem Du ihm 50 Münzen bezahlt hast, wird er Dir einen Tunnel durch den Grund buddeln. Schließlich wirst Du zu drei Brunnen kommen. Der erste schleudert Dich in die Luft. Der zweite befördert dich in eine geheime Kammer, wo Du haufenweise Energieverstärker finden kannst. Der dritte nimmt Dich zu Omas Haus.

Die Oma fragt Dich, ob Du ihr Faden holen kannst, wonach sie Dir einen Fingerhut gibt. Kehre wieder zu dem Bären zurück und fülle den Fingerhut mit seinen Tränen auf. Laufe nach rechts und gieße die Sonnenblumen, damit eine wächst. Klettere zur Spitze und halte Dich rechts, um den Faden zu finden. Nimm den Faden zur Großmutter, damit sie explodiert. Hole den fliegenden Teppich und spring auf die Blume, die Dich zu den Baumspitzen nimmt. Du wirst in etliche Tunnel eintreten. Am Ende wirst Du den Felswächter treffen, also sei sicher, daß Du mit Energie vollgetankt bist. Der Wächter wirbelt Dir Felsbrocken entgegen, die Du mit Deinem Schwert zurückschlagen kannst. Nach dem dritten Brocken zittert die Höhle und Trümmer fallen von oben, also aufpassen. Danach fängt er wieder mit seiner Steinschleuderei an.

Level 3: Der fliegender Teppich

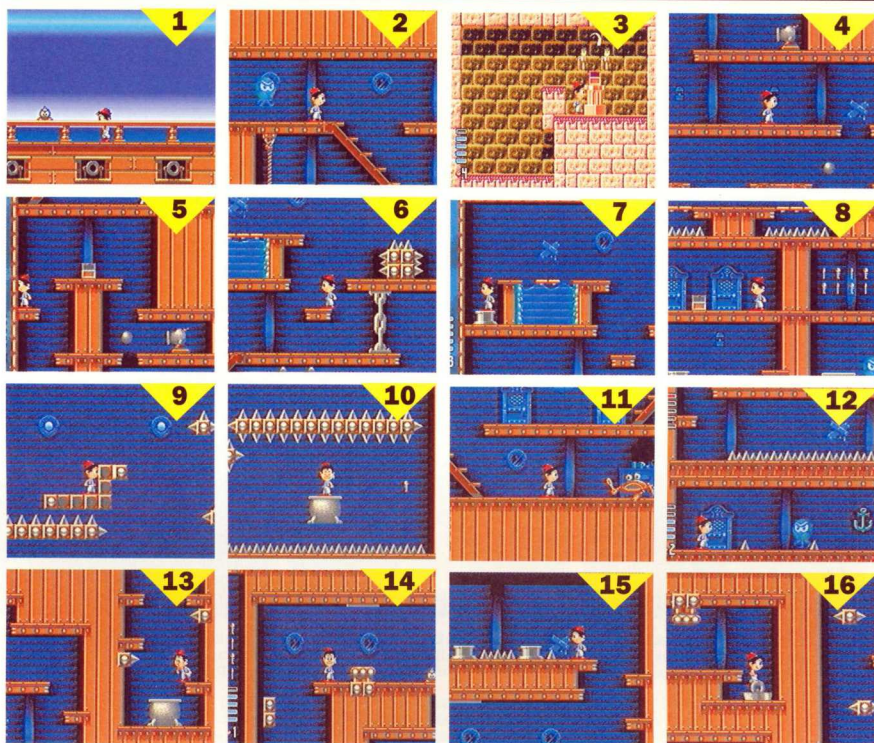


Die meisten Kreaturen auf dieser Ebene sind leicht schlagbar, obwohl hier eine Beschreibung der Einzelheiten folgt. Die Männer mit Pfeil und Bogen sind ziemlich schlechte Schützen. Wenn Du aus ihrer Sichtweite hochfliegst, werden sie einen Pfeil ein paar Sekunden später schießen und sind somit einfache Ziele. Die Ballonbomber machen Dir nur Ärger, wenn sie genau über Dir sind. Einfach runterschießen. Die Hubschrauber sind am schwersten, da sie nicht von alleine wegfiegen. Da sie ziemlich instabil sind, schwenken sie von einer Seite zur anderen. Gebrauche dies, um sie aus dem Himmel zu knallen. Die Schafe warnen Dich mit ihrem Geblöke. Sollte eines an Dir vorbeischießen, vergesse nicht, daß es wieder auf Dich herunterkommt. Die Galesonen versuchen, beim Überflug auf Dich zu schießen und sind schwer zu umgehen. Knalle eine Kanone nach der anderen ab. Solltest du Schwierigkeiten damit haben, dann fliege untendurch. Bemerke, wie die Ballonbomber und Pfeil- und Bogen-Männer friedlich nach links und rechts schweben, sodaß Du in keiner Gefahr bist, wenn sie mal an dir vorbei sind.



ARABIAN NIGHTS

Level 4: Die Galeone



Es gibt zwei bestimmte Haupttrouten, um durch das Schiff zu kommen. Die Auswahl kommt auf, wenn man an den ersten Quadipus ankommt. Vom oberen Deck des Schiffes begeben Sie sich nach unten, bis Du dann auf den Quadipus auf Deiner linken Seite ankommst, wo sich auch ein Seil befindet, das Dich auf dieser Route zu den Aalen leitet. Hier folgt erst mal die Quadipusroute:

Um an dem Quadipus vorbeizukommen, mußt Du mit Deinem Schwert zuschlagen und dann schnell aus dem Wege der gefeuerten Tinte springen. Nach einiger Entfernung wird eine feuernde Kanone sichtbar, also warte, bis Du springst. Die nächsten zwei Kanonen sind sich gegenübergestellt, also kauere Dich in den Vertiefungen des Fußbodens, um der Schießerei zu entgehen. Während Du nun weitermachst, kommst Du an Seilen mit zwei kriechenden Aalen an. Du könntest sie während dem Sprunge schlagen, aber es ist ziemlich schwer. Warte, bis sie am anderem Ende sind, bevor Du zuschlägst.

Solltest Du Dich für die Route mit den Aalen entscheiden, passe auf, da jene ziemlich knifflig ist. Unten, bei den Aalen angekommen, wirst Du eine falsche Wand auf der rechten Seite finden. Trete ein, um Fischekette zu finden. Indem Du den Schalter betätigst, kannst Du die Säule hoch oder runter aus Deinem Weg bewegen. Laß es nach unten fallen und kehre den Korridor entlang wieder zurück. Steige in den Kochtopf ein, damit Du in den Raum mit den Stahlspitzen transportiert wirst. Stelle Dich auf die Plattform, die sich durch die Spicken bewegt, und versuche, darauf zu bleiben. Es befindet sich ein langer Streifen von Spicken auf dem Boden, aber die mittlere Reihe ist nicht echt. Also werfe Dich in den Hexenkessel, damit Du hochgebeamt wirst. Der Kessel landet genau vor einer Kanone, also aufgepaßt. Gehe zur oberen Seite des Bildschirms, um ein zusätzliches Leben in der Schatztruhe zu finden. Passe auf die Bomben auf, während Du weitermachst. Warte, bis sie explodieren, bevor Du weiterläufst und gehe nicht vom Bildschirm ab, sonst erscheinen sie einfach wieder.

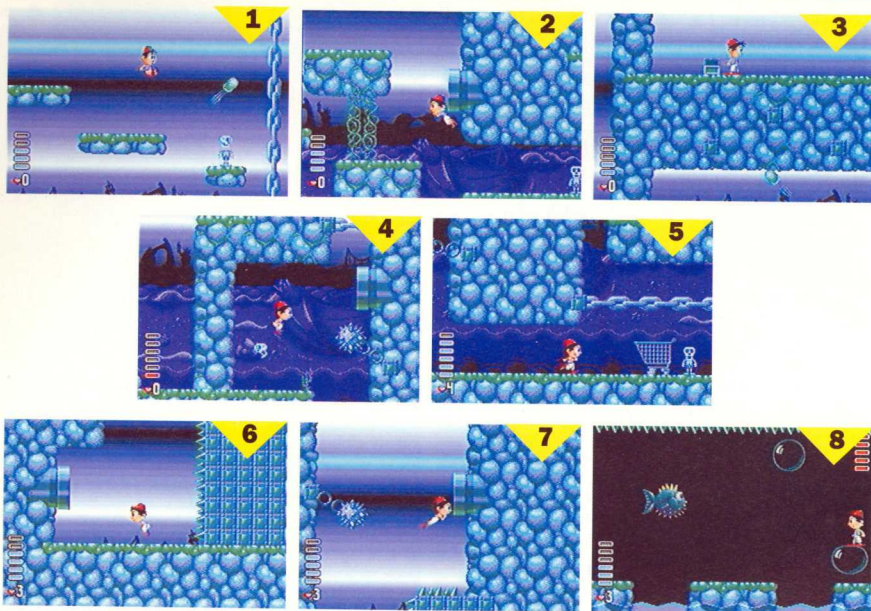
Springe auf den ersten Schalter, dann auf den zweiten, die sich oben links befinden, um die Sperre zu öffnen. Nun sind zwei Türen zu Deiner Auswahl. Beide führen Dich zum gleichen Platz, obwohl die erste die einfachere wäre. Jedoch wirst Du auf diesem Weg weniger Punkte erreichen.

Deine Aufgabe ist nun, fünf Fische für den Koch zu besorgen. Alle fünf Türen, die sich im Zimmer des Koches befinden, beinhalten je einen Quadipus, der zerstört werden muß, bevor der Fisch freigegeben wird. Wenn Du alle hast, gehe zum Koch. Er erzählt Dir, wie einer der Fische Dir das Atmen Unterwasser möglich macht und gibt ihn Dir. Begeben Sie sich zu dem nächsten Raum und aktiviere die Schalter, um die Sperre zu öffnen, wonach Du dann auf den riesigen Stöpsel springst, um den Level zu beenden.



ARABIAN NIGHTS

Level 5: Die Tiefe



Indem Du diesen Level gründlich durchsuchst, kannst Du Dir eine Anzahl von Bonuspunkten verdienen. Bevor Du Dich in das Röhrensystem begibst, versichere Dich, daß Du alle Bonusgegenstände gesammelt hast. In der ersten Röhre befindet sich eine Truhe, worin Du ein paar Taucherschuhe finden wirst. Diese hindern Dich am Auftauchen, wenn Du das Schwimmen aufhörst.

Danach befinden sich zwei Röhren auf deiner rechten Seite. Die untere führt dich zu einer Gegend wo du allerlei Gegenstände sammeln kannst, sowie ein Amulett die dir einen extra Energiestreifen gibt. Die obere führt Dich zu einer Kammer mit einer Kugel und Kette. Umgehe die Kugel und Kette und tauche in die Röhre auf der rechten Seite. Du bist nun von sechs Röhren umgeben. Du wirst feststellen, daß Du in einem Wirrwar von Röhren umherschwimmst, aber Du brauchst nicht panisch werden. Solltest Du hinter einem Fels verschwinden, dann bewege Dich einfach in ein paar verschiedene Richtungen um herauszufinden, wo die Röhre entlanggeht. Folge den Tunnels, bis Du bei einer dunklen Höhle mit einem Fisch herauskommst. Jener ist der Wächter der Unterwasserwelt. Also, bevor Du in sein Gebiet eintrittst, versichere Dich, daß Du mit Energie vollgetankt bist, um den aufkommenden Kampf zu überleben. Er benützt Blasen, die Dich zu deinem Tode nach oben befördern, also springe runter sobald sie hochsteigen. Falle nicht in das Wasser, da dieses auch tödlich ist. Warte bis der Fisch hochschwimmt, bevor Du ausschlägst. Ziehe Dich zurück, sobald er anfängt, sich zu schütteln, da er nun seine Stachel abfeuert.

CHEATS...

Auf dem Titelschirm drücke hoch, runter, hoch, runter, links, rechts, links, rechts, wonach der Bildschirm rot blinkt. Starte das Spiel und drücke Pause. Nun betätige den grünen Knopf und Pause, um einen Level auszulassen. Wenn Du das Spiel auf Pause stellst und den Vorwärts-Schalter betätigst, erhältst Du Unverwundbarkeit. Solltest Du den Rückwärts-Schalter benutzen, verlierst Du Deine Unverwundbarkeit.



CODES

Für alle die diese Cheats das erste Mal verpaßt haben, erscheint diese vollständige Liste, welche auf den neuesten Stand gebracht wurde. Es gibt noch mehr nächsten Monat.

Alle Formate...

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

ALIEN 3

Levelsprung

Wenn der Optionsbildschirm erscheint, wähle HARD und SIX Credits und beginn das Spiel wie normal. Während dem Spiel drücke SPACE und N zusammen, damit Du auf den nächsten Level kommst.

ALIEN BREED II

Paßwörter

| | |
|----------|--------|
| Level 2 | 353828 |
| Level 3 | 108383 |
| Level 4 | 370101 |
| Level 5 | 982822 |
| Level 6 | 847464 |
| Level 7 | 737373 |
| Level 8 | 928112 |
| Level 9 | 287364 |
| Level 10 | 193831 |
| Level 11 | 090921 |
| Level 12 | 309383 |
| Level 13 | 101221 |
| Level 14 | 103992 |
| Level 15 | 998112 |
| Level 16 | 125332 |
| Level 17 | 091233 |

Zehn Leben - 098654
50.000 Kredite - 736363
50 Schlüssel - 378829

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 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: PETERJOHNSONWANTSHEAT. Danach die S-Taste benutzen, um in den gewünschten Level einzusteigen.

BACK TO THE FUTURE III

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

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

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 |



CODES

...Alle Formate...

- 11. DONNN
- 12. VESTA
- 13. DEMON
- 14. GAIT

Special Levels

- 32. EUROP
- 33. .STORM

BOB'S BAD DAY

Paßwörter

- 1. ZAABCZOD
- 2. ZBFBCYPD
- 3. ZBFBCYOD
- 4. ZXKBCXNB
- 5. YBFBCYQD
- 6. YCKCCXPD
- 7. YCKCDXOE
- 8. YPCPDWNE
- 9. XBFCDYQE
- 10. XCKCKXPE
- 11. XCKDDXOE
- 12. XDPDDWNE
- 13. WCKDEXQF
- 14. WDDEWPF
- 15. WDPDEWOF
- 16. WEAEEVNF
- 17. VBFEEEXP
- 18. VCKEEXP
- 19. VCKEFOXG
- 20. VDEFWNG
- 21. UCKFFXQG
- 22. UDPFFWPG
- 23. UDPFFWOG
- 24. VEAFFYNG
- 25. TCKFGXQH
- 26. TOPGGWPH
- 27. YOPGGWOH
- 28. TEAGGVNH
- 29. SDPGGWQH
- 30. SEAGGUPH
- 31. SEAHHVOI
- 32. SFFHHUNI
- 33. RBFHHYQI
- 34. RCKHHPXI
- 35. RCKHHXOI
- 36. RDPHWNH
- 37. OCKIIXQJ
- 38. QDPIIWPJ
- 39. QDPIIWOJ
- 40. QEAIIVNJ
- 41. PCKJIXQJ
- 42. PDPJWPJ
- 43. PDPJWOK
- 44. PEAJJVNK
- 45. ODPJWQK
- 46. OEAJVPK

- 47. OEAKJVOK
- 48. OFFKJUNK
- 49. NCKKKXOI
- 50. NDPKKWPL
- 69. ICKONXQO
- 70. IDPONWPO
- 71. IDPPNWPO
- 72. IEAPNVNO
- 73. HCKPOXQP
- 74. HDPPOWPP
- 75. HDPPOWOP
- 76. HEAQOVNP
- 77. GNDQOWQP
- 78. GEAQOUPP
- 79. GEAQPVNQ
- 80. GFFQPUNQ
- 81. FCKRPXQQ
- 82. FDP RPWPQ
- 83. FDP RPWQ
- 84. FEARPVNO
- 85. EDPRWQWR
- 86. EEASQVPR
- 87. EEASQUNR
- 88. EFFSQUNR
- 89. DDPSQWQR
- 90. DEASQVPR
- 91. DEATRVOS
- 92. DFFTRUNS
- 93. CEATRVQS
- 94. CFFTRUPS
- 95. CFFTRUOS
- 96. CGKURTNS
- 97. BCKUSXQT
- 98. BDPUSWPT
- 99. BDPUSWOT
- 100. BEAUSVNT

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.

CANNON FODDER

Auf dem Boot Hill-Bildschirm, entscheide Dich für die Save-Option und tippe JOOLSA unter der Namenkartei. Der untere Teil des Bildschirms zeigt an, daß der Cheat Mode aktiviert ist und wenn Du nun nach Boot Hill zurückkehrst, wird Dein höchster Offizier zum General befördert.

CHAMPIONS MANAGER '93

Einfaches Gewinnen

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

CHUCK ROCK

Mache eine Reise in die 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

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.

CAPTAIN PLANET

Auf dem Levelauswahl-Bild tippe GO und PLANET ein. Wenn das Spiel



CODES

...Alle Formate...

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 Joystick zurückziehst, kannst Du nun fliegen. Benütze den FIRE-Knopf, um vorwärtszukommen.

DEFENDER 2

GOATY während dem Spiel eingeben, um die Entdeckung der Zusammenstöße 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 |

DONK

Um Deine Power-Ups auf die maximalen neun zu erhöhen, warte bis der Bildschirm rot anläuft (auf Deinem Wege zum Ausgang) und gib ABLE TO CHEAT ein. Dann gebrauche die Amigea F1-F4.

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 UANWIINE
- 1.5 MUVWLGPL
- 1.6 UKRLMTKV
- 1.7 UAGWGINA
- 1.8 UANWIQNZ
- 2.1 UANWQVNA
- 2.2 MUBWNENC
- 2.3 URKLNGKT
- 2.4 UANWQQNE
- 2.5 UKCLNBKT
- 2.6 MUBNINC
- 2.7 UKRLEHKT
- 2.8 VANWQUNZ
- 3.1 UANWIPNA
- 3.2 UAGWIPNE
- 3.3 UAGWGJNA
- 3.4 UANWIENE
- 3.5 MUVWLOPT
- 3.6 UKELPHLV
- 3.7 UAGWGENA
- 3.8 UANWIPNZ
- 4.1 UANWQQPA
- 4.2 MUBWNNEC
- 4.3 UKRLNLHT
- 4.4 UANWQIPE
- 4.5 UANWQSPA
- 4.6 UAGWQSPE
- 4.7 MUBWNLZT
- 4.8 UKCLNHHL
- 5.1 UANWIJPA
- 5.2 UAGWIJPE
- 5.3 UAGWGQPA
- 5.4 MUVWLGEC
- 5.5 UKCLPMHT
- 5.6 UAGWGIPE
- 5.7 UAGWGSRA
- 5.8 UANWIJpz
- 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 UANWGUPA
- 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 UAGRGJNA
- 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 zum 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 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.



CODES

...Alle Formate...

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.

HIRED GUNS

Um unendliche Energie, unendliche Munition, unendliches Eintreten durch geschlossene Türen und Schutz für Deinen Rucksack unterwasser zu erhalten, tippe AMIGA während dem Spiel ein.

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 | PRINIC |
| Level 11 | CLEAN |
| Level 12 | XENON |
| 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 Moles 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, enter 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. | HLDBHINECK |
| 5. | LDHBAJFCT |
| 6. | DHBIJLLGCM |
| 7. | HCAONLLHCV |
| 8. | BINLLDHICS |
| 9. | LEKHMDLJCO |
| 10. | IKHMDLCKCT |
| 11. | NHMDHBALCK |
| 12. | HMDHBMNCT |
| 13. | OLHCAJNNCJ |
| 14. | DHBIJLMOCV |
| 15. | HBANLMDPCS |
| 16. | BINMDHQCL |
| 17. | BAJHLFHBDO |
| 18. | IJHNNLBCDV |
| 19. | NHLFHBADDDU |
| 20. | HLFHBINEDN |
| 21. | LFHBAJLFDW |
| 22. | FHBIJLLGDP |
| 23. | HBANLLFHDM |
| 24. | BINLLFHIDV |
| 25. | BAJHMFHJDX |
| 26. | IJHMFBKDO |
| 27. | NHMFHBALDN |
| 28. | NHMFHCOMDY |
| 29. | MFHBAJNDP |
| 30. | FHBIJLMODY |

TRICKY

| | |
|-----|------------|
| 1. | HCEININPOX |
| 2. | BINLMFJQDQ |
| 3. | BALHLDBIEO |
| 4. | IJHLDBICEX |
| 5. | OHLCCINEES |
| 6. | HLDBINEEN |
| 7. | LDIBAJLFEW |
| 8. | DIBJLLGEP |
| 9. | IBANLLDHEM |
| 10. | BINLLDIEV |
| 11. | CAJJMDIJEK |
| 12. | IJHMDIBKEQ |
| 13. | NHMDIBALEN |
| 14. | HMDIBINMEW |
| 15. | MDIBAJLNPE |
| 16. | LMBIJNOOEY |
| 17. | IBANLMDPEV |
| 18. | BINLMDMQES |
| 19. | BASHLFIBFR |
| 20. | IJHLFIBCFK |
| 21. | NHLFIBADFX |
| 22. | HLFIBINEFQ |
| 23. | NNIBAJNFFV |
| 24. | FIBIJLLGFS |
| 25. | IBANLLFHFP |
| 26. | BINLLFIIFY |
| 27. | CAJHMFMJFP |
| 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 jeder 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 irgendwo in dem Level bewegen kannst, indem Du die Mouse benützt. Wenn Du beide Knöpfe der Mouse drückst, fällt er, wo Du ihn willst.



CODES

...Alle Formate...

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 DUESIDE eintippst, kannst Du Dich für die nächste Stufe qualifizieren, sollte der Timer auslaufen. Um in verschiedene Stufen zu kommen, gib folgende Codes ein.

| | |
|-----------------|-------------|
| Waldstrecke | - Kein Code |
| Nachtstrecke | - TWILIGHT |
| Nebelstrecke | - PEA SOUP |
| Schneestrecke | - THE SKIDS |
| Wüstenstrecke | - PEACHES |
| Autobahnstrecke | - LIVERPOOL |
| Stumpfstrecke | - 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 |
| 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 | WKCVHEUKNL |
| 5th Epoch | GATAVRXRONT |
| 6th Epoch | WWKDXGPXDBZ |
| 7th Epoch | KUUCTOPLGHV |
| 8th Epoch | PEHAJBPKZAQ |
| 9th Epoch | GYJDHPNFHN |
| Mother Battle | TJLBVSNNIG |

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 gefangene, nämlich LOBOS, NDOLA, CAMARGO, MAKAT, DHAFIA, GHAZAL, 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 erwünschten 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 Stadion-Zeichen mit einem Bulldozer) oder Du könntest ein Stadion gewinnen (drei Stadien). Da sind auch haufenweise von anderen Überraschungen, die Du gewinnen oder verlieren könntest.

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 117HS 33UV1 |
| SHURIKEN 1000 | 00000 01421 109GS 44BVN |
| FERRUCI 850 | 00000 01420 019GS 457VO |
| PANDA 750 | 00000 01S91 00EGJ 567HM |
| DIABLO 1000 | 00000 01S90 10EGJ 576IK |

SLEEP WALKER

Paßwörter

Typ:

DINGADINGDANGMYDANGALONG LINGLONG 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 zurecht kommt, 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.



CODES

...Alle Formate

STREET FIGHTER 2

Unendliche Energie

Wähle 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.

Für eine einfachere Schlacht lade das Spiel wie normal und suche Dir Deine Charakter aus. Sobald Du gefragt wirst, die Diskette zu tauschen und eine Taste zu drücken, drücke den ersten Buchstaben Deines ausgesuchten Charakters ein.

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 einen Haufen Geld zu erhalten, geh auf 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. Gebrauchbar während Erforschungen.

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

TERMINATOR 2

Auf jeden Fall Arnie'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

Unendliche Munition

Auf dem Paßwörterbildschirm, tippe THUD SOFTWARE ein.

THE CHAOS ENGINE

Paßwort

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

Welt Zwei - BZPBKC81FH81

Welt Drei - D5FBKRW1FH75

Welt Vier - SDTBK4J2G3GW

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 ein.

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, tippe das Codewort und die Buchstaben auf dem pausierten Spiel ein.

ZOOL

Unbesiegbarkeit

Während das Spiel geladen wird, warte bis die Punktzahltablee 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.



"Nicht verzweifeln!"



Foto: Michael Schraut

Es gibt doch für alles eine Lösung,
wenn auch nicht in jedem Heft:

32 Seiten Tips & Tricks
zum Herausnehmen & Sammeln.

Aber nur in Heften mit diesem Zeichen:

COMPUTEC
VERLAG

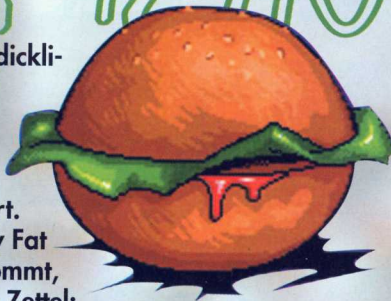
Deutschlands große Fachredaktion für
Computer- und Videospieldmagazine.



Ein Fettwanst auf Jump & Run-Pfaden

FATMAN

Gerade als es sich die etwas dickliche Frau vor ihrem Fernseher gemütlich gemacht hat und Popcorn in sich reinstopft, wird sie von finsternen Häschern gepackt und entführt. Als ihr geliebter Ehemann Roy Fat von der Arbeit nach Hause kommt, findet er einen merkwürdigen Zettel: Her mit dem Essensduplikator und der kompletten Beschreibung oder du siehst deine Frau nie wieder!



Das weckt in Roy den Superhelden der Zukunft und er macht sich auf den Weg, als Fatman seine Frau aus den Händen der Entführer zu retten. Drahtzieher der ganzen Geschichte ist die Firma Thindycate, deren Chef Ted Thinsin es sich in den halbglatzen Kopf gesetzt hat, allen Dicken dieser Welt den Kampf anzusagen und sie zu 'verdünnen'.

Ein Hindernis ist allerdings der besagte Essensduplikator, der ja einen unendlichen Strom an Lebensmitteln produzieren würde. Kaum hat sich Roy in den Helden aller Fettleibigen verwandelt, macht er sich schon auf den Weg. Im typischen Jump & Run-Stil präsentiert sich die Spielumgebung, aber die Geschwindigkeit, mit der sich der Superheld über den Bildschirm bewegt, ist umgekehrt proportional zu seinem Körperumfang. Doch nicht nur die Spielfigur selbst, auch alle ande-

ren bewegten Objekte schleichen über den Bildschirm, daß man sich zwischen zwei Aktionen noch schnell eine Tasse Kaffee holen kann, ohne allzuviel zu

verpassen. Um sich gegen Feinde wie Babys, Wespen und anderes Getier zu wehren, schiebt ein Druck auf die Feuertaste die gewaltige Wampe des Helden nach vorne und die Bösewichte zerploppen einfach an dieser männlichen Urkraft. Fatman kann nicht nur laufen, er springt auch verhältnismäßig elegant, schiebt seinen massigen Körper über Treppen und nimmt dabei die herumliegenden Nahrungsmittel zu sich. (lm)



Gleichberechtigung für Leute über 80 kg!



comment

Nachdem die Redaktion zum Großteil auch nur aus schwindstüchtigen Wieseln besteht, die beim Duschen von Strahl zu Strahl springen müssen, um überhaupt naß zu werden, kenne ich in der Redaktion eigentlich nur Onkel Rossi, Olli Menne und meine Wenigkeit, die ein stattliches Kampfgewicht zum besten zu geben haben. Die Idee des Spiels hat somit voll meine Unterstützung, nur leider ist die gesamte Aufmachung eine Schande für die Fähigkeiten des A1200. Die Programmierer hätten ihre Fähigkeiten zuerst festigen sollen, bevor sie sich mit einem derartigen Spiel selbst deklassieren.



Lutz



Start live/ music fm code

Hersteller: Black Legend
Muster von: Harald "Bomber" Evers
Genre: Jump & Run
Preis: ca. DM 80,-
Erhältlich: Januar

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

Unterstützt: AT200 AGA
Steuerung über: Joystick
Besonderheiten: -

+ Absolut nichts (Doch! Der Bauchschupper! D. Red.)

- Zu langsam, miese Grafik

GAMEPLAY 38%

GRAFIK 29%

SOUND 45%

MOTIVATION 42%

AMIGA GAMES

40%

GESAMT-WERTUNG

Erst Zahlen drehn, dann Frauen sehn!

PENTHOUSE HOT NUMBERS DELUXE

Hot Numbers Deluxe hat das selbe Spielziel wie Strippoker, nur führt der Weg dorthin nicht über ein Kartenspiel, sondern über ein Denkspiel.

Das Spielprinzip ist recht einfach. Das Spielbrett besteht aus zehn mal zehn Kästchen, die rot oder grün gefärbt sind und Zahlen zwischen eins und elf enthalten. Beide Spie-

ler haben anfangs hundert Punkte auf ihrem Konto. Zahlen auf grünen Feldern werden hinzuaddiert, während sie bei roten Feldern abgezogen werden. Der erste Spieler kann ein Feld in der zufällig bestimmten Anfangsreihe auswählen, woraufhin der zweite Spieler ein Feld in der Spalte auswählen darf, in der die vorher gewählte Zahl stand. Die Grafik ist natürlich das beste vom Spiel, wobei während des Spiels sogar die Augen und der Mund der Gegnerin animiert sind. Als Belohnung für einen Sieg zeigt sich die Gegnerin auf jeweils drei toll digitalisierten Fotografien.

(gf)



Aus alt mach neu!

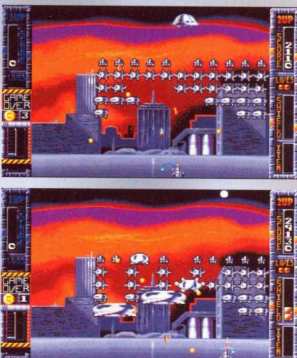
SUPER SPACE INVADERS

Die Invaders haben ihren Mißerfolg in der Urversion nicht vergessen und haben sich nun zum erneuten Angriff formiert. Die Rückkehr des Klassikers als Budgetspiel.

Zwei verschiedene Spielmodi stehen zur Auswahl: Während man beim fortgeschrittenen alle 14 Levels bestehen muß, sind es beim normalen lediglich sechs. In jedem Level formie-

ren sich die Invaders zu drei unterschiedlichen Angriffswellen. Wie schon zuvor, versuchen die Invaders wieder, sich auf der Erde niederzulassen, indem sie sich in einer Kolonne von links nach rechts und zurück bewegen und, am Bildschirmrand angekommen, eine Reihe nach unten wandern. Manchmal rücken sie auch aus oberen Reihen nach, wenn der unterste abgeschossen wurde. Nach jeweils drei Angriffswellen kommt entweder der "Cattle Mutilation"-Bonuslevel oder der "End of Level Guardian" als Abschluß für einen Level. Im "Cattle Mutilation"-Bonuslevel versuchen die Aliens, mit ihren UFOs die Kühe von der Erde zu kidnappen.

(gf)



comment

Bei Hot Numbers Deluxe steht das Spiel selber nur im Hintergrund, da die gut digitalisierten Grafiken der sehr spärlich (wenn überhaupt) bekleideten Penthouse Pets natürlich die Hauptattraktion darstellen. Wenn das Denkspiel nicht der Weg zu den tollen Grafiken wäre, würde es ziemlich schnell langweilig werden und somit wird jeder, der sich nicht für erotische Computerfotos begeistern kann, wahrscheinlich lieber gleich ganz auf dieses Spiel verzichten.



Gerhard

comment

Wer die Space Invaders vom Automaten oder auch vom Computer schon kennt, wird sofort bemerken, daß Super Space Invaders lediglich eine aufgewärmte Suppe ist. Das Spielprinzip ist das gleiche geblieben, die Extrawaffen wurden teilweise variiert, die Grafik ist etwas aufgepeppt worden und der Sound ist wieder recht dürftig ausgefallen. Bemerkenswert ist allerdings das wirklich gute und spaßige Intro.



Gerhard

Hersteller: Magic Bytes

Genre: Denkspiel

Preis: ca. DM 60,-



Hersteller: Bomico

Genre: Arcade Action

Preis: ca. DM 30,-



Rollenspiel einmal anders

PERIHELION

Wer beim Stichwort Rollenspiel an das Dragonlance-Epos, die Forgotten Realms-Saga, die Bard's Tale-Trilogie oder Buck Rogers denkt, weiß, daß alle diese Spiele auf dem AD & D-Spielsystem basieren. Doch die legendäre Ultima-Reihe oder Dungeon Master zeigten, daß auch andere interessante Spielsysteme entwickelt werden können. Psygnosis haben eine weitere Variante kreiert...



Als Einleitung haben sie sich eine dramatische Hintergrundgeschichte einfallen lassen, die von erstklassigen Grafiken geziert und von einem besonders effektvollen Sound begleitet wird, der die sich anbahnende Gefahr und die dahinterstehende Macht optimal übermittelt. Ein junger Bionecron-Psionic-Lehr-

ling hat während eines PSI-Trainings eine unheilverkündende Vision, in der sich das Erscheinen eines neuen, bösen Gottes ankündigt. Aufgrund der möglichen Gefahr wird auch Rex Helion, der König von Perihelion, benachrichtigt und das Projekt "Awakening" geplant. Eine sechsköpfige Gruppe von Psionics, Mediatoren und Wissenschaftlern wird zusammengestellt, welche die Welt vor dem bösen Gott beschützen sollen.

Perihelion, ein Kunstwerk für sich, wird die Herzen vieler Rollenspielfans wieder höher schlagen lassen.

Die Story

Nachdem lange nichts geschah, brach plötzlich die Verbindung zur Außenwelt ab. Als ein Bote Nachrichten über genetische Veränderungen von Lebewesen, den drastischen Anstieg der Temperatur und



Jeder der Charaktere zeichnet sich durch eine Vielzahl unterschiedlicher Eigenschaften aus.

merkwürdige Ereignisse in der Außenwelt bringt, wird Projekt "Awakening" gestartet. Natürlich liegt es jetzt am Spieler, die sechsköpfige Heldengruppe, auf deren Schultern nun die Verantwortung für die ganz Welt ruht, zu führen. Am Anfang erstellt man sich seine sechs Wunschcharaktere, für die man Rasse und Typus bestimm-

men muß. Die sechs Charaktere werden mit Hilfe von zehn Attributen, zu denen nicht nur Stärke und Intelligenz, sondern auch Konzentration und sechster Sinn zählen, unterschieden. Hat man endlich ein zufriedenstellendes Heldenteam versammelt, fertigt man im PSI-Kraft-Menü für die Spruchanwender einige Sprüche

DIE RASSEN

Bionecrons

Als erstes gibt es da die Bionecrons, eine Rasse, deren Haut aus einer einzigartigen Substanz, bekannt als organisches Metall, besteht. Diese Substanz ähnelt der Erscheinung nach dem Quecksilber und dem Chrom. Bionecrons haben einen kräftigen Körper und Wunden heilen bei ihnen schnell, jedoch sind sie gegenüber PSI-Kräften anfälliger.



Khymeras

Bei den Khymeras unterscheidet man drei Typen: Insektoide, reptilien- und katzenähnliche Khymeras. Durch diese drei Elemente wurden menschliche Schwächen verbessert und neue Fähigkeiten erzeugt, zum Beispiel exzellente Reflexe, Nachtsicht, hypnotischer Blick und kontrollierbare Körpertemperatur.



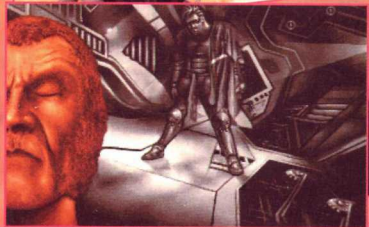
Cyberns

Die Cyberns sind das Ergebnis aus einem Experiment, in dem Menschen eine cybernetische DNA eingepflanzt bekommen haben, was ihnen zwar mächtige physische Eigenschaften verleiht, aber deutliche Nachteile bei den mentalen Eigenschaften hervorruft.



Symbions

Die Symbions sind eine Kreuzung aus Mensch und Bionecron. Sie können begrenzt in die Zukunft sehen, sind aber aufgrund ihrer Unfähigkeit, sich fortzupflanzen, eine zum Aussterben verdamnte Rasse.



Perihelion bietet einige der zauberhaftesten Grafiken der letzten Zeit. Dazu kommt noch eine perfekte Spielbarkeit und toller Sound.

an, die im Kampf die Gewinnchancen erhöhen sollen. Danach kann man über das persönliche Computernetz die ganzen Ausrüstungsgegenstände analysieren, um sich mit ihnen vertraut zu machen. Im Ausrüstungs Menü kann man gegebenenfalls auch Gegenstände untereinander austauschen. Durch

einem weiteren Code. Nun dauert es auch nicht mehr lange und man findet sich plötzlich in einen schweren Kampf mit zwei Priestern und einer erregten Menschenmenge verwickelt, in dem man erstmals sein strategisches Können testen kann und feststellt, wie sich die

Gruppe bewährt. Ähnlich wie bei Adventures tastet man sich mühsam Stück für Stück voran, wobei man nicht durch individuelle Handlungsfreiheit einen eigenen Weg zum Ziel suchen kann, sondern eher auf einem vorgeschriebenen Pfad wandert.

(gf)

Ein Charakter kann genauestens erstellt werden. Dazu steht dieser famose Screen bereit.



Anklicken des Map-Icons gelangt man auf die Oberfläche von Perihelion. Wer sämtliche Stellen auf der Karte besucht und sich Informationen dazu anhört, wird merken, daß man anfangs nur die Stadt Midlight betreten kann. Liest man im Computernetz das einzige vorhandene File, so erfährt man, daß man einen Netcode in der Stadt suchen und soviel wie möglich Informationen finden muß. Nach anfänglichen Kommunikationsproblemen findet man sich langsam zurecht und erhält einen Code. Eine Frau mit Baby ist der Schlüssel zu

comment

Obwohl das Spiel ohnehin schon nahezu perfekt ist, wurde das Ganze noch durch ausgezeichnete Grafiken und eine tolle Soundatmosphäre bereichert und von einer einfallreichen Story umrahmt. Wer noch mehr von einem Rollenspiel erwartet, als Perihelion es bieten kann, der wird sehr alt werden müssen, um das noch zu erleben. Mein Kompliment an die Programmierer und Designer.



Gerhard



Hersteller:
Psynosis
Muster von:
Marc Blewitt
Genre:
Rollenspiel
Preis:
ca. DM 80,-
Erhältlich:
ab März

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

Unterstützt:
Festplatte, 2. Laufwerk
Steuerung über:
Maus, Tastatur
Besonderheiten:
Neues Kommunikationssystem

+ einmalige Grafik, guter Sound, neues Spielsystem
- geringe Handlungsfreiheit

GAMEPLAY 81%
GRAFIK 83%
SOUND 75%
MOTIVATION 91%

AMIGA GAMES

83%

GESAMT-WERTUNG

Kleiner Mann, was nun?

DENNIS



Den gleichnamigen Film hat sich Ocean vorgenommen und versucht, die Handlung in ein spannendes Jump & Run-Game zu verpacken. Da Ocean bereits mit Jurassic Park einem Filmstoff nicht gerecht wurde, setzen sie mit Dennis diese Tradition anscheinend fort.



Die Story

Die Mitchells, Dennis' junges Elternpaar, sind auf Geschäftsreise. Da der Fünfjährige für seine Hyperaktivität bekannt ist, verfrachten seine Eltern ihn zu dem netten Nachbarn Mr. Wilson und dessen Frau. Der schon etwas betagte Mann hat ein Hobby. Er züchtet eine seltene Orchidee, die nur einmal in ihrem Leben

während einer Vollmondnacht für kurze Zeit blüht und gleich darauf verwelkt. Exakt an diesem Abend - die gesamte Nachbarschaft ist versammelt, um den seltenen Augenblick zu beobachten - bricht in Mr. Wilsons Haus ein Gammler ein und vergreift sich an der wertvollen Münzsammlung des Hausherrn. Dies bemerkt der pfiffige Dennis, und als der Dieb flüchtet, ruft er die gesamten Hausinsassen in den Garten. Just in diesem Moment blüht und verwelkt die Pflanze. Mr. Wilson steht kurz vor einem cholерischen Anfall und vergift darüber die ihm übertragene Aufsichtspflicht über den Jungen. Dieser fühlt sich von Mr. Wilson zu Unrecht beschuldigt



**Miiisstaaaa
Wiiiiiihssnnnnnn!
Ihr Haus
brennt!**

und beschließt abzuhaun. Doch kurz zuvor belauscht er in einem Gespräch des Ehepaares Wilson, daß Dennis' beste Freunde vermißt werden. Da kann nur dieser Dieb dahinterstecken, denkt sich Dennis und macht sich auf den Weg, seine Freunde zu finden. Mr. Wilsons Münzsammlung zurückzugeben und den Verbrecher dingfest zu machen.

Das Game

Mr. Wilson scheint in einem Tollhaus zu leben. Nicht nur, daß unzählige Katzen oder kleine Hunde durch das Haus laufen, auch die Wohnungseinrichtung scheint sich gegen Dennis verschworen zu haben. Da schießt das Grammophon Schallplatten auf den Helden oder Tassen springen aufgeregt auf und nieder. Dennis muß nun in all diesem Chaos versuchen, die heruntergefallenen Münzen aufzusammeln. Um nicht unbewaffnet den Gefahren trotz zu müssen, findet er in dem Haus noch seine Wasserpistole, seine Steinschleuder und sein Pusterohr. (lm)



comment

Schwach, schwach, schwach. Dennis erreicht nicht im entferntesten die Qualität anderer Jump & Run-Spiele und das schwache Gameplay tut seinen Rest. Im A1200 steckt mehr, und das sollte doch ruhig voll ausgeschöpft werden. Wie immer wird ein Filmtitel vorgeschoben, um ein simples Spielchen dahinter zu verstecken. Wann kommt endlich eine wirkliche Filmumsetzung?????



Lutz

Dennis

START
OPTIONS

Hersteller:

Ocean

Muster von:

Bomico

Genre:

Jump & Run

Preis:

ca. DM 80,-

Erhältlich:

Januar

Anzahl der Spieler:

1

Anzahl Disketten:

2

2 Spieler simultan:

Nein

1 MByte benötigt:

Ja

2.Drive empfohlen:

Ja

Festplatte empfohlen:

Nein

Englisch benötigt:

Nein

Unterstützt:

A1200

Steuerung über:

Joystick

Besonderheiten:

Back to the roots of despair!

+ schönes Cover



- miese Grafik, ödesn
Gameplay

GAMEPLAY

35%

GRAFIK

38%

SOUND

49%

MOTIVATION

28%

AMIGA GAMES

33%

GESAMT-WERTUNG

Virus läßt grüßen!

HYPERION

Newcomer Kompart legt sich beachtlich ins Zeug! Nach S.U.B., Fatman oder Naughty Ones präsentieren sie nun eine grafisch ausgefallene Weltraumschlacht.

Weltraumaktion mit gewöhnungsbedürftiger Steuerung.



Neue Maßstäbe werden hier kaum gesetzt!

Starke feindliche Einheiten haben der Armee eines Planeten schwere Verluste zugefügt. Die Lage scheint aussichtslos zu sein und die letzten Hoffnungen ruhen auf einem wagemutigen Piloten, natürlich dem Spieler. Er muß zehn entscheidende Schlüsselmissionen erfolgreich beenden, damit die eigenen Armeen die Feinde noch vernichten können. Dem Spieler wird vor dem Start das Ziel der Mission erklärt, zum Beispiel die

Zerstörung einer feindlichen Radaranlage in einem gewissen Sektor oder das Abfangen eines Transporters. Anschließend fliegt er mit seinem Raumschiff zu den genannten Koordinaten und muß sich durch die Flugabwehr und gegnerische Jäger kämpfen. Das eigene Schiff sowie alle umliegenden Felder können vom Bildschirm aus beobachtet werden. Die 3D-Vektorgrafik sowie die gewöhnungsbedürftige Steuerung erinnern stark an das Spiel Virus. Die Erfüllung der Missionen erweist sich als

schwierig, doch vielleicht stellt dies für Profis gerade die richtige Herausforderung dar. Die Vektorgrafik ist technisch nicht unbedingt auf dem neuesten Stand. Auf Details, wie etwa eine am Horizont stehende Sonne oder Vulkane, wurde jedoch nicht verzichtet. Der Sound beschränkt sich auf Effekte, ist aber für das Spiel ausreichend. (wd)

comment

Hyperion verwendet zwar die altbekannte Vektorgrafik von Virus, doch an die Qualität des Klassikers von Elite-Programmierer David Braben kommt es bei weitem nicht heran. Wer jedoch schon an Air Support, dem Strategieverschnitt von Psynosis, Gefallen fand, sollte einmal ein Probespielchen wagen.



Wolfgang

Hersteller: Kompart
Muster von: Hersteller
Genre: Action
Preis: ca. DM 50,-
Erhältlich: ab März

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

Steuerung über:

Maus

Besonderheiten:

Virus-Nachahmung

+ knifflige Missionen

- karger Sound

GAMEPLAY 68%

GRAFIK 53%

SOUND 33%

MOTIVATION 69%

AMIGA GAMES

58%

GESAMT-WERTUNG

A1200 SPEZIELL
A500 SPEZIELL
CD32 SPEZIELL

Stars in der Manege

MEAN ARENAS



Endlich beglückt uns mal wieder ein Softwarehersteller mit einem Spiel in der guten alten Pac Man-Manier. Aber wer will so etwas überhaupt noch sehen?

Pac Man war der erste Spielautomat, der ein ziemlich großes Loch in meinen Geldbeutel fraß. Vor mehr als einem Jahrzehnt vermochte ich dem Charme des immer hungrigen gelben Wusels nicht mehr zu entkommen. Mittlerweile ist das Geister-Verfolgungsspiel im Labyrinth schon beinahe eine Legende. Kein Wunder, daß deshalb der eine oder andere Spieleprogrammierer auf Alt bewährtes zurückgreift. So auch das Team von ICE. Man nahm einen Irrgarten, Farbe sowie einige Fallen, Treppchen und Türen und glaubte, flitzeflink ein spaßiges Computerspiel geschaffen zu haben. Was jedoch in Wirklichkeit dabei herauskam, läßt in

einigen Punkten doch sehr zu wünschen übrig. Bei näherer Betrachtung der Grafik erinnert das Ganze doch sehr stark an Oxyd. Die Darstellung ist zwar zweckmäßig, aber nicht gerade vom Feinsten. So muß man schon ein oder zwei Augen

Dumpfes Pac Man-Remake ohne Pfiff!

det man auch mal eine Waffe, mit der man den Gegnern in der direkten Konfrontation auf den Pelz rücken kann. Über Treppen oder Falltüren gelangt man in ein anderes Stockwerk oder den nächsten Level, um sich erneut dem Aufsammeln von Pac Man-Pünktchen zu widmen. (rg)



comment

Das Spiel hat nicht nur eine äußerst geschmacklose Verpackung, sondern birgt auch sonst noch einige Mängel. Die Grafiken und auch der Sound erscheinen insgesamt ein wenig lieblos. Ein irgendwo lustiges Spiel mit sehr vielen unterschiedlichen Levels ist aber dennoch entstanden und ein kurzes Testspiel beim Händler lohnt sich allemal. Erstaunlich ist, daß sich die drei vorliegenden Versionen kaum voneinander unterscheiden.



Roland



Hersteller: ICE
Muster von: Hersteller
Genre: Action
Preis: ca. DM 80,-
Erhältlich: -

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/Tastatur
Besonderheiten: Englisch es Handbuch

+ Viele Levels, viele Features

- Unschöne Grafik

GAMEPLAY **62%**
GRAFIK **42%**
SOUND **53%**
MOTIVATION **68%**

AMIGA GAMES
58%
GESAMT-WERTUNG

Abtauchen!

SILENT SERVICE II

Der 7.12.1941 war der wohl schwärzeste Tag in der Geschichte der Vereinigten Staaten, als japanische Kampfflugzeuge den Marinehafen der Hawaii-Insel Oahu angriffen...



Ausgehend von diesem Ereignis in Pearl Harbor, schickte sich MicroProse schon vor acht Jahren an, eine U-Boot-Simulation auf den Softwaremarkt zu werfen. Mit Silent Service II knüpften sie vor drei Jahren an den ersten Erfolgshit an. Unter neuem Label wird Silent

Service II nun wieder angeboten und bietet so denjenigen noch eine Chance, die damals den Kauf ungerechtfertigterweise gescheut hatten. Man hat die Möglichkeit, entweder eine komplette Karriere oder einen einzelnen Kampf oder eine einzige Patrouille zu absolvieren. Ebenso stehen acht historische Schlachten zur Auswahl. Details zur Lösung dieser militärischen Glanzleistungen gibt das umfangreiche Handbuch. Die Grafik ist zwar nicht vom Feinsten, jedoch dem Zweck entsprechend angelegt. Mit dem Sound wurde gespart, er beschränkt sich auf den simulationsüblichen Sound-F/X. Ein Programm für U-Bootkapitäne, die ihre Badewanne satt haben.

(lm)

Strategie einmal anders

ASHES

Die zur Zeit herrschende Unordnung im Bereich der ehemaligen Sowjetunion bildet die Grundlage zu Mike Singletons Strategie-Action-Game.



Eine explosive Mischung aus verschiedenen Völkern, die anscheinend unter keinen Hut zu bringen sind, wird zusätzlich durch die unkontrollierte Macht über mehrere Atomsprengköpfe geschürt. Einen nuklearen Holocaust zu verhindern, die politischen Unruhen

innerhalb der KSR zu schlichten und das Land zu Frieden und Wohlstand zu führen, ist das gesetzte Ziel des Spielers. Um sich innerhalb seines Aktionsgebietes bewegen zu können, existiert ein Echtzeit-Modus in einer 3D-Welt. Darin bewegt man sich entweder zu Fuß oder mit Hilfe eines wählbaren Fahrzeugs. Das Programm strotzt nur so vor Icons in den verschiedensten Farben und Formen und den unterschiedlichsten Bedeutungen. Hat man sich in diese Vielzahl etwas eingearbeitet und sich eine Strategie zurechtgelegt, gewöhnt man sich schnell an die notwendigen Abläufe. Die Grafik ist durchwachsen, von einer flotten 3D-Darstellung bis hin zu verschiedenen Gesichtern für die unterschiedlichen Personengruppen ist alles vorhanden.

(lm)

Hersteller: Soft Price
Genre: Simulation
Preis: ca. DM 30,-

| | | |
|-------------------|-----|------------------------------|
| GAMEPLAY | 74% | 83% GESAMT-WERTUNG |
| GRAFIK | 65% | |
| SOUND | 12% | |
| MOTIVATION | 93% | |

AMIGA GAMES

Hersteller: Soft Price
Genre: Strategie
Preis: ca. DM 30,-

| | | |
|-------------------|-----|------------------------------|
| GAMEPLAY | 74% | 73% GESAMT-WERTUNG |
| GRAFIK | 60% | |
| SOUND | 32% | |
| MOTIVATION | 81% | |

AMIGA GAMES

comment

Silent Service II ist mit Abstand die beste U-Boot-Simulation, die es noch auf dem Markt gibt. Ich konnte mich fast nicht davon losreißen, denn wilde Steuern mit dem Joystick wie bei Flugsimulatoren oder hektisches Ballern ist hier nicht angesagt, sondern Taktik und strategische Überlegungen. Ich war und bin begeistert.



Lutz

comment

Ashes, so komplex wie es ist, hat mich fast an den Rand des Wahnsinns gebracht (und kurz davor steht doch das Genie !!?), nachdem ich versucht habe, einigermaßen durch das komplexe Gewirr von Funktionen und Icons durchzublicken. Erst nach langer Einarbeitung konnte ich dem Game etwas abgewinnen. Trotzdem ist das Spiel für Taktikerherzen und Strategiefreunde empfehlenswert.



Lutz

Die Billigversion des Kaiko-Hits

THE ULTIMATE SOFTWARE MANAGER

Mit diesem Software Manager soll dem Spieler ein kleiner Einblick in den Tagesablauf und die Aufgaben einer Softwarefirma ermöglicht werden. Kennen wir das nicht von einem anderen Spiel?



Obwohl etliche verschiedene Aspekte in das Spiel eingeflossen sind, kann die Wirklichkeit nur knapp erfaßt werden, da auch dieses Spiel, wie jedes andere, nur ein abstraktes Modell der Realität ist.

Für eine Softwarefirma benötigt man erstmal verschiedene Arbeitsmaterialien - in erster Linie Computer und Disketten- und Personal. Mit den Programmierern müssen dann Verträge ausgehandelt werden, die Spiele in Produktion gegeben und Anleitungen gedruckt werden. Bankkredite stellen meist das notwendige Startkapital dar und Werbung sorgt für die gewünschten Verkaufszahlen.

All diese Optionen stehen in einem Hauptmenü zur Verfügung. Über Untermenüs, in die man nach kleinen Ladepausen gelangt, können genauere Ausführungen getätigt werden. Alle Menüs haben eigene Hintergrundgrafiken, die aber nicht sonderlich beeindruckend sind. Wäre die Spielidee nicht so interessant, bräuchte man kaum ein Wort über dieses Programm verlieren. (gf)

Jetzt auch für die "großen" Amigas

SECOND SAMURAI

Der ungelenkige Samurai nutzte schon die Fähigkeiten des Amiga 500 nur zu einem Bruchteil aus. Dürfen deshalb auch die AGA-Chips den Winterschlaf noch voll genießen?



Die Geschichte soil sich im Japan des 24. Jahrhunderts zugetragen haben. Ein entschlossener, mutiger Samurai kehrte in seine Heimat zurück. Diese schien etwas heruntergekommen zu sein. Kein Wun-

der, denn der unglaublich schreckliche Dämonenkönig trieb dort schon seit Hunderten von Jahren sein Unwesen und versuchte das ganze Land mit den seltsamsten Monstern und Flichen. Diese gilt es nun für Euch in zahlreichen Levels und Welten zu besiegen oder zu überleben. Wer jedoch ein spannungsgeladenes Actiongame mit verblüffenden Effekten erwartet, erlebt leider nur ein Durchschnittsspiel mit Technik von gestern. Andererseits birgt Second Samurai dank seiner Vielfalt an Monstern, Spezialschlägen und Waffen trotzdem noch viele Überraschungen. Daß diese teilweise äußerst peinlich animiert wurden, ist allerdings auch schon sehenswert. Von einem kurzen Antesten kann aber in keiner Weise abgeraten werden. (rg)

Hersteller: Protech Design

Genre: Wirtschaftssimulation

Preis: ca. DM 40,-



Hersteller: Psygnosis

Genre: Jump & Run

Preis: DM 80,-



comment

Hinter The Ultimate Software Manager steckt zwar eine hochinteressante neuartige Spielidee für eine Wirtschaftssimulation, die keinesfalls leicht auf Diskette zu bringen ist, aber wenn schon der Versuch dazu unternommen wird, sollte man doch eine etwas professionellere Umsetzung erwarten können. Greift lieber zu der hochklassigen Variante von Kaiko!



Gerhard

comment

Leider besteht zur A500-Version optisch wie akustisch nicht der geringste Unterschied. Die grafischen und soundtechnischen Möglichkeiten des A1200 hätten wesentlich besser ausgenutzt werden können. Ein gutes Gameplay und jede Menge witziger Kleinigkeiten trösten den Betrachter aber auch darüber hinweg. Von Third Samurai bleiben wir aber hoffentlich verschont.



Roland

Thalamus' C64-Klassiker

CREATURES

Auf einer unentdeckten Insel im Pazifischen Ozean sind die Fuzzy Wuzzies gelandet. Sie kamen von dem fernen Planeten Klecks und suchten eine neue Heimat, die sie auf unserem Planeten fanden...



Klauen der grausamen Dämonen zu befreien. Radcliff schaut aus wie ein kleiner Bär mit Stummelbeinen. Seine Waffen gegen Feinde sind Droopys, die in einem Bogen fliegen, und sein übler Atem, den er durch eine glückliche Fügung am Vorabend erhielt. Mit dieser "Ausrüstung" macht er sich auf den Weg. Mancher Gegner ist immun gegen seine Waffen, dann bleibt Radcliff nichts anderes übrig, als die Gegner zu umgehen. Unterwegs trifft er aber nicht nur Dämonen sondern auch Zaubertrankgeschöpfe, die er einsammeln sollte. Mit diesen Geschöpfen wird am Ende eines Levels von einer Hexe ein Zaubertrank gebraut, der Clyde besondere Waffen zur Verfügung stellt.

(wd)

Leider leben auf der Insel auch noch Dämonen, die alle Fuzzy Wuzzies eines Abends gefangennehmen, bis auf einen. Sein Name ist Clyde Radcliff und er macht sich jetzt auf, um seine Freunde aus den

Klassiker zum Billigpreis

RAILROAD TYCOON

'Auf der schwäb'sch'n Eise'bahn..', könnte man singen, wenn man sich vor seinen Amiga setzt und sich Sid Meier's Railroad Tycoon reinzieht...



betreiben. Da man nicht mittellos dasteht, gestaltet sich der Bau der ersten Strecke als recht einfach. Abhängig von dem Gelände und den Erschließungskosten baut man sich eine kleine Strecke, die möglichst ein Industriegebiet mit einer größeren Stadt verbindet. Damit ist gewährleistet, daß man seine ersten Dollars verdienen kann. Aber eine Eisenbahnstrecke ist ohne eine Station recht wertlos und wenn keine Lokomotive auf den Schienen fährt, verschandelt sie sogar noch die Umgebung.

Wer hat nicht schon immer davon geträumt, eine eigene Eisenbahngesellschaft zu besitzen und sei es nur in der Spur H0. Ziel des Spieles ist, eine Eisenbahngesellschaft mit den höchsten Gewinnen zu

Während des Spiels macht die Entwicklung neuer Techniken natürlich nicht halt und so kauft man sich bei genügend Kapital eine modernere Lokomotive. Der Tip für Strategen!

(lm)

Hersteller: Kompart

Genre: Jump & Run

Preis: ca. DM 40,-

| | | | |
|-----------------------|------------|------------|--------------------|
| GAMEPLAY | 75% | 71% | AMIGA GAMES |
| GRAFIK | 72% | | |
| SOUND | 67% | | |
| MOTIVATION | 73% | | |
| GESAMT-WERTUNG | | | |

Hersteller: Softprice

Genre: Strategie

Preis: ca. DM 30,-

| | | | |
|-----------------------|------------|------------|--------------------|
| GAMEPLAY | 78% | 84% | AMIGA GAMES |
| GRAFIK | 53% | | |
| SOUND | 52% | | |
| MOTIVATION | 89% | | |
| GESAMT-WERTUNG | | | |

comment

Vor zwei Jahren war dieses Spiel der Megahit schlechthin, allerdings auf C64. Abgesehen davon, daß es zwischenzeitlich Jump & Run-Spiele wie Sand am Meer gibt, ist Creatures ein gelungener Vertreter seiner Gattung. Wer sich demnächst ein solches Spiel zulegen möchte, sollte Creatures Beachtung schenken, insbesondere in Anbetracht des günstigen Preises.



Wolfgang

comment

Nachdem mich das ewige Auf- und Abgebaut der heimischen Eisenbahnanlage genervt hat, war Railroad Tycoon die gelungene Alternative. Hat man sich ein weit verzweigtes Eisenbahnnetz aufgebaut, macht es echt Spaß, den vielen Zügen zuzusehen, die auf dem Bildschirm hin- und herfahren. Ich war zwar von der teilweise schlampigen Grafikausführung enttäuscht, aber der Spielspaß machte dieses Manko wieder wett.



Lutz

Das kann doch wohl nicht wahr sein! Da ist man bereit, sich von drei Spielen für das CD 32 zu trennen - und dann will sie keiner haben! Ich erwartete eigentlich nur Briefe von CD 32-Usern, die als Beitrag auf diesen Seiten dienen können (die Briefe - nicht die User). Das ist doch nicht zuviel! Und was kommt? Nix! Entweder gibt es keine Besitzer eines CD 32 oder sie sind alle extrem schreibunwillig. Ich bin mächtig frustriert. So deprimiert war ich bisher nur einmal: Als ich herausfinden mußte, daß Alf nur eine Puppe ist. Da die Scheiben zu schade sind, um sie als Frisbee zu mißbrauchen, wäre ich sie schon

gerne losgeworden. Also werde ich die Frist noch ein letztes Mal verlängern. Ich hoffe ja, daß es in den nächsten zwei Wochen dankbare Abnehmer dafür gibt. Sollte sich wieder kein Mensch dafür interessieren, behalte ich sie eben selbst oder verkaufe sie und verdopple damit meinen Monatslohn. Das hat man nun davon, wenn man einmal nicht selbstüchtig ist! Und an unseren Hans hat auch niemand gedacht. Immerhin hat er die Scheiben beim Hersteller losgeeist. Und ich habe sie eigenhändig vom Hans.... und wofür der ganze Aufwand? Ja - verlaßt mich nur alle.

I 'll be back: Rainer Rosshirt

TECHNIK

Sehr geehrter Herr Rosshirt, vor einigen Ausgaben war in der Amiga Games der Leserbrief einer jungen Dame zu lesen, in dem sie sich als 1000er-Besitzerin outete und Ihnen einige Fragen bezüglich Ausbau etc. stellte. Nachdem ich mich von der Lektüre Ihrer Antwort erholt habe, möchte ich es nicht versäumen, Ihnen zu diesem Thema einige Informationen zukommen zu lassen. Als Amigianer der ersten Stunde und 1000er-Besitzer stand ich einst vor ähnlichen Problemen wie die erwähnte Briefeschreiberin. Ganz offensichtlich war ich aber in Deutschland nicht der einzige! Kurz und gut - seit Sommer 1991 existiert eine sogenannte Interessengemeinschaft A1000, kurz IGA1000 (wie unbedacht diese jungen Leute doch mit vorbelasteten Abkürzungen umgehen!), die sich speziell den Problemen und Interessen der 1000er-Eigener widmet. Speziell wären zu

nennen: 2 MB Chip-RAM (mehrere Lösungen), Kickstart 2.x, Expansionsboxen, Turbokarten, Festplatten etc.. Monatlich erscheint eine Club-Diskette mit Beiträgen der Mitglieder; der jährliche Unkostenbeitrag beträgt 20 DM. Eine Probediskette des Magazins (Leerdiskette und einen ausreichend frankierten Rückumschlag beilegen) kann unter folgender Adresse geordert werden: IGA1000 - c/o Carsten Drücke - Lilienthalstr. 12 - 37073 Göttingen. Ich wäre Ihnen sehr verbunden, wenn Sie diesen Brief weiterleiten oder - noch besser - veröffentlichten würden, denn vielleicht gibt es ja noch mehr "Dinosaurier".

**Mit freundlichen Grüßen:
Wolfgang Czepan**

Diesen Brief werde ich sehr gerne abdrucken. Ich bin sicher, daß es noch viele "Dinosaurier" gibt, die sich über die mitgelieferte Adresse freuen. Ich persönlich fände es sehr schade, wenn

der 1000er verlustig gehen würde. Genaugenommen ist er der allererste - der einzig "echte" Amiga, der schönste Amiga. Davon, daß ich darauf vor Jahren meine ersten nennenswerten digitalen Gehversuche machte, will ich noch gar nicht reden. Aber war es unbedingt unaußweichlich, Ihren Brief auf Ihr berufliches Briefpapier zu drucken? Ich bin fürchterlich erschrocken, als mir unplötzlich und ohne Vorwarnung ein Brief des "Labors für Umweltanalytik" auf den Schreibtisch flatterte. Überstürzt und mit schlechtem Gewissen drückte ich sofort meine Zigarette aus und ließ einige Kataloge aus Hochglanzpapier unter dem Tisch verschwinden.

ABGEFAHRENE TECHNIK

Hallo Rossi, jetzt hast Du mich aber wirklich

erwischt. Fühle ich mich doch schon ganz mies bei dem Gedanken, jahrelang Leserbriefe schwarztrotz zu haben, ohne einen aktiven Beitrag zur Szene geleistet zu haben. Nun, ich will hiermit büßen und schreibe Dir. Da jeder Schrieb aber neben der Tatsache, daß er geschrieben wurde, auch einen Inhalt aufweisen sollte, lasse ich jetzt noch etwas mehr von der Seele. Außerdem: wenn ich schon mal schreibe, soll es sich auch lohnen!

Ich bin im Oktober letzten Jahres von einem A500 (der mit dem guten Kick 1.2) auf einen A4000/30, 250 MB HD und Multisync umgestiegen. Endlich konnte ich nach Herzenslust an Wing Commander verzweifeln und Anwendungen wurden jetzt auch brauchbar. Aber als engagierter User, der auch bereit ist, ein paar Mark in sein System zu investieren und es zu erweitern, merkt man, daß es mit dem Amiga langsam aber sicher bergab geht. Es gibt doch kaum noch Literatur, keine Dokumentation

HELMI



zu OS 3.0 / AGA oder aktive User-Unterstützung seitens Commodore. Warum liegen beim 1200er z.B. keine DOS-Manuals bei? Warum gibt es keine Updates (z.B. Druckertreiber für den HP550C) von Commodore für den registrierten Kunden? Wo kann man den Amiga noch live vorgeführt bekommen, wo an ihm beraten werden? Ein weiteres Beispiel für die mißratene Firmenstrategie ist die lächerliche Einführung des "Hoffnungsträgers" CD 32. Ganz nach dem Atari-Motto "Stell Dir

vor, es baut einer eine gute Konsole und keiner kriegt es mit". Es ist mir unverständlich, wie man für Nintendo und Sega mit einer Nacht-und-Nebel-Aktion zum ernsthaften Gegner werden will. Wo sind die Aktionsbühnen in den Kaufhäusern, wo ist die Software, die Bedürfnisse beim potentiellen Käufer nach der Konsole weckt? Daß der Fortschritt langsam die Amiga-User überholt, liegt sicher nicht allein an Commodore; die aktuelle Hardware ist nämlich so ziemlich über jeden Zweifel erhaben.

Die Softwarehäuser jedoch tun ein Übriges zum Verfall. Der Markt besteht nicht nur aus Jump & Run-Konsumenten. Ich vermisse Spiele, die meinen Rechner auch ausnutzen würden. Doch das scheitert wahrscheinlich an der breiten Masse der Amiga-User, die nicht bereit sind, mit der Zeit zu gehen. Mir ist natürlich klar, daß nicht jeder so viel Geld investieren will, aber teure PCs werden ja auch gekauft! Ein weiterer Pferdefuß ist die mangelnde Installierbarkeit auf Festplatte. Warum sind

Amiga-User immer zu Ladeorgien verdonnert, während die Festplatte zu drögem Nichtstun verurteilt ist? Und hier eine Kritik an die AG-Tester. Spiele, wie z.B. Body Blows, die durch minutenlanges Laden selbst auf einem 4MB-System aufwarten, würden von mir doch keine 40 Punkte bekommen! Ich würde viel lieber in den Shop gehen und wie selbstverständlich Mortal Combat als AGA-Fassung, natürlich mit HD-Installation, spielen. Das ist alles machbar, nur werden wir Amigianer für

BERUFSWAHL

Tag Rossi!

Ich schäme mich! Ich bin ein heimlicher Leser der Mailbox seit März 1993 und schreibe erst jetzt meinen ersten Brief an Dich. Immerhin ist Winter und ich will Dir mit dem Papier meines Briefes einige warme Minuten bescheren (Du heizt ja angeblich mit Leserbriefen). Eigentlich wollte ich Dir ein Päckchen mit Altpapier, Holz und Kohlen schicken, falls Du wieder zu wenig Briefe bekommst, aber ich muß leider selber heizen. Ich würde Dir ja auch einen warmen Pullover anfertigen, wenn ich stricken könnte. Vielleicht erwärmt Dich aber auch schon die Tatsache, daß Dir ein so langer Undercover-Mailbox-Leser endlich einmal schreibt. Natürlich habe ich auch ein paar Fragen. Hier sind sie:

1. Wie wird man Gametester und was muß man tun, um einer zu werden?
2. Ist das Dein richtiger Job oder ein Nebenverdienst?
3. Gibt es Voraussetzungen, die man erfüllen muß? Wenn ja, welche sind das?
4. Was verdient man?

Tschüß sagt: Hans Zehm

Dein herzerwärmender Brief kam während der ersten wirklich sonnigen Tage (Ende Februar) des Jahres an. Tolles Timing!

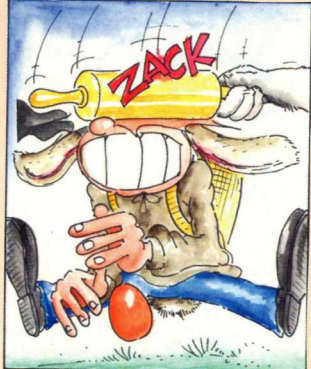
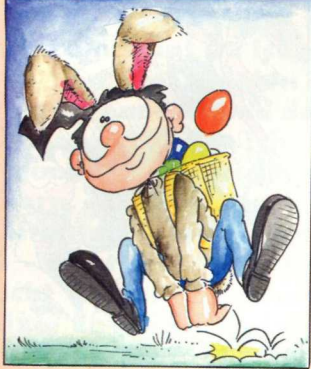
1. Entgegen der weitverbreiteten Meinung ist unsere Redaktion kein Experiment zur parallelen Resozialisierung verschiedener sozialer Randgruppen. Man muß sich schon etwas einfallen lassen, um Spieletester zu werden. Geeignet wären Bestechung und/oder Einschmeicheln. Mit fachlicher Qualifikation kann unter Umständen aber auch etwas erreicht werden.

2. Angefangen hat meine diesbezügliche Mitarbeit nebenberuflich. Seit einem Jahr ist es leider mein Hauptberuf. Ob das ein sogenannter "richtiger Job" ist, kann ich Dir allerdings auch nicht sagen.

3. Erfahrungen in mindestens einer Kampfsportart, Kenntnisse in erster Hilfe, laute Stimme, Erfahrungen mit allen gängigen Computersystemen, lückenlose Kenntnisse der deutschen Sprache, Mahlzeiten beim Burger-Ding sollten ohne Brechdurchfall überstanden werden, der Wille, Überstunden zu leisten (der Gehorsam römischer Sklaven wäre von noch größerem Vorteil!). Freude an Spielen und möglichst noch die Fähigkeit, dies ausdrücken zu können. Mehr ist eigentlich nicht nötig. Wegen der Überstunden erspart man sich auch die unnützen Ausgaben wie Miete!

4. Man verdient die Bewunderung der Mitmenschen und auch noch etwas Geld.

HELMI



usner Geld mit weniger abge-
speist. Ich habe nichts gegen
PCs, ich finde es nur unlogisch,
wenn ein System, das von Natur
aus bessere Eigenschaften für
Action-Spiele bietet, mit
schlechteren Umsetzungen
bedient wird, als der PC-Anwen-
der. Ist der Amiga-Markt so
klein, um so behandelt zu wer-
den? Oder fehlen die Systemres-
ourcen bei der Masse der Ami-
ga-Anwender, so daß Spiele, die
etwas mehr Prozessorpower
benötigen, sich nicht für den
Hersteller lohnen?

Themawechsel: Baut doch eine
Mecker-Ecke ein, wo sich User
über schlechte Versandhäuser
etc. aufregen können. Auf Nepp
und schlechte Manieren können
wir doch alle verzichten, oder?
So, tschüs und bis dann: Udo van
den Heuvel

*Die Misere, in welcher sich
Eigentümer hochgerüsteter Ami-
gas befinden, ist mir durchaus
bekannt. Ich würde viel darum
geben, hier einen Ausweg zeigen
zu können. Bei unserer Hotline
rufen sehr viele Amiga 500-User
an, die weder eine Speicherwei-
terung auf 1 MB noch ein zwei-
tes Laufwerk besitzen. Von Fest-
platten und dergleichen will ich
erst gar nicht reden. Für die
Softwarehäuser hat der normale
Amiga höchstens ein kleines
MB-chen und im Extremfall gar
ein Zweitlaufwerk. Natürlich hat
es sich herumgesprochen, daß es*

*Amigas gibt, die zu mehr als
Spielen gut sind, doch offen-
sichtlich handelt es sich dabei
um eine Minorität, die aus
Kostengründen nicht bedient
werden kann. Zwar ist diese
Minderheit bereit, Geld auszu-
geben (was man von vielen "nor-
malen" Usern nicht zwangsläu-
fig behaupten kann), doch es
scheint sich dennoch nicht zu
lohnen, dafür Spiele oder
Anwendungen zu entwickeln.
Die Softwarehäuser sind derart
geldgierig, daß sie sich einen
nennenswerten Markt bestimmt
nicht entgehen lassen würden.
Es gibt zwar immer wieder löbli-
che Ausnahmen, doch leider
braucht man zum Suchen inzwi-
schen eine verdächtig große
Lupe. Auch die Präsenz des Ami-
ga in der Öffentlichkeit (falls
man ihn dort überhaupt zu
Gesicht bekommen sollte),
bescheidet sich in "Spieleki-
sten". Falls sich hier ein Händ-
ler auf den Schlipps (oder sonst-
wo) getreten fühlen sollte, kann
er mir gerne widersprechen - in
diesem Falle wäre ich einer klei-
nen Schleichwerbung nicht
abhold! Ich hoffe, daß nun
niemand erwartet hat, ich könnte
an dieser Stelle das Thema erschöp-
fend abhandeln. Ich bin aber
gern bereit, dafür immer wieder
Platz in diesen Seiten zu opfern.
Ob es hilfreich ist, steht auf
einem andern Blatt, aber stilles
Leiden bewirkt garantiert noch
weniger!*

*Zu Deinem letzten Vorschlag
kann ich nur energisch den Kopf
schütteln. Ich müßte den Wahr-
heitsgehalt jeder Einsendung
überprüfen, was (aus hoffent-
lich verständlichen Gründen)
nicht möglich ist. Zudem wäre
ein Jurastudium notwendig,
um den Offensiven der Anwälte
etwas entgegensetzen zu könn-
en. Ich kann mir damit
eigentlich nur die Finger ver-
brennen.*

VERFAHRENE TECHNIK

Hallo Rossi!
Kannst Du meine sehr wichtigen
Fragen beantworten:
1. Warum laufen nicht alle Spie-
le, die auf dem A500 laufen,
auch auf dem CDTV?
2. Gibt es extra CDs dafür oder
laufen alle?
3. Könnt Ihr nicht etwas mehr
über das CDTV in der Amiga
Games schreiben?
4. Ich komme mir so langsam
vor, als wäre ich der einzige mit
einem CDTV.
5. Gibt es einen Joystick für das
CDTV?
6. Könntet Ihr nicht ein paar Sei-
ten Mailbox zulegen?
7. Gibt es spezielle Spiele für das
CDTV?
8. Gibt es ein Kopierprogramm
von CD zu Diskette?
Das war es auch schon. Ich hof-

fe sehr, daß Du meine Fragen
beantwortest.

**Bis bald:
René Paul**

1. Das CDTV zweigt immer ein paar KB des Hauptspeichers für die Verwaltung des CD-ROMs ab. Das wird einer der Gründe sein, warum manche Spiele nicht funktionieren. Die anderen Gründe verschwimmen allerdings im Nebel der Unkenntnis. Ich habe schon einmal darauf hingewiesen, daß ein geschickter Bastler das CD-ROM abschaltbar machen kann, um somit ein paar Spiele mehr nutzen zu können. Warum muß ich mich eigentlich immer wiederholen?
2. Leider benötigt Dein Gerät spezielle CDs. Welche vom CD 32 oder PC werden sich weigern, ihren Dienst zu verrichten. Audio-CDs kannst Du aber alle abspielen - falls Dir das ein Trost ist.
3. Können könnten wir schon, aber wollen tun wir eigentlich nicht. Neuheiten für dieses Gerät sind so häufig wie die Zähne einer Henne. Würüber sollten wir schreiben?
4. Der Eindruck täuscht! Vor allem als das Gerät zu nahezu lächerlichen Preisen in den Fachgeschäften verramscht wurde, haben noch etliche zugegriffen. Mit Dir sind mir schon fünf andere User bekannt.
5. Theoretisch schon (es gab sogar einmal einen Adapter, an welchem "normale" Joysticks

angeschlossen werden konnten), aber praktisch sieht es recht trübe für Dich aus. Uns ist kein Fachgeschäft bekannt, das noch Zubehör für das CDTV führt. Auch hier gilt wieder: Bitte widersprechen - Schleichwerbung winkt!

6. Komische Aufteilung Deiner Themen hast Du. Möglich wäre es vielleicht schon - warten wir es ab.

7. Ein paar sind erschienen, leider meist nur Umsetzungen der normalen Diskettenversion - aber immerhin.

8. Nein. Wozu auch? Erstens wäre es ja der Sinn der CD, mehr zu fassen als auf Disketten tragbar wäre - zweitens: was wäre es denn schon groß zum Kopieren?

UNBEKANNTE TECHNIK

Hi Rossi!

Ich lese jetzt seit einem halben Jahr die AG und finde sie einfach fabelhaft. Nun gut! Nur, um das von mir zu geben, habe ich

allerdings nicht geschrieben. In letzter Zeit bereiten mir einige Dinge Kopfschmerzen:

1. Von der AG aufmerksam gemacht und von Freunden endgültig überzeugt, habe ich mir neulich Syndicate gekauft. Aber auf meinem Amiga funktioniert das Programm einfach nicht oder stürzt ab. Bei Freunden hingegen funktionieren dieselben Disketten tadellos! Auch einige andere Programme (Dune II, Superfrog) machen das selbe Problem. Woran könnte es liegen und wie könnte ich das verhindern?

2. Aus den oben genannten Gründen und weil ich mir gerne Elite II anschaffen und spielen will, ohne mir eine schweineture Turbokarte zu kaufen, spiele ich mit dem Gedanken, mir einen größeren Amiga zu kaufen. Darum: was bedeutet es, wenn ein Computerspiel für Amigas (1MB RAM) ist. Kann man die Spiele auf allen Amigas mit einem MB spielen oder gibt es Ausnahmen?

3. Auf welche Computer bezieht sich die Bezeichnung "Amiga 1200/4000"? Auf A1200 und 4000 oder auf allen Amigas vom

1200er bis 4000er?

4. Sind alle Programme, die auf einem A500 funktionieren, auch auf einem A2000 nutzbar?

5. Welchen Computer würdest Du mir empfehlen? Der Computer wird die meiste Zeit zum Spielen genutzt, aber ich versuche mich auch manchmal auf anderen Gebieten.

6. Um Deine Nerven zu schonen, werde ich an dieser Stelle nichts zu den Themen Foto und Raubkopien schreiben.

In freudiger Erwartung auf Hilfe: Andreas Legit

Gegen Deine Kopfschmerzen habe ich leider auch kein Mittel - ich habe gelernt, sie als Normalzustand zu akzeptieren - aber bei Deinen Fragen kann ich etwas helfen:

1. Diese Frage ist in etwa so wie der Anruf in einer Autowerkstatt, wenn der Anrufer fragt, warum sein Auto immer in München kaputtgeht, das eines Bekannten aber nicht. Ferndiagnosen ohne Kenntnis des Rechners sind recht schwer - aber ich vermute, daß Dein Laufwerk dafür verantwortlich zu machen ist. Diese

Dinger werden im Laufe der Jahre nicht besser und manchmal verstellt sich auch die Justierung des Schreib/Lesekopfes.

2. Diese Spiele sollten auf allen Amigas funktionieren, die mindestens 1MB RAM besitzen.

3. Wenn lediglich A1200/4000 auf der Verpackung steht, dann heißt das, daß es nicht auf einem A500 oder A2000 läuft, sondern nur auf A1200 oder A4000, den Geräten mit schnellerem Prozessor und AA-Grafikchipset. Nur was ausdrücklich auf der Verpackung steht, wird auch unterstützt.

4. Siehe 3.

5. Wieder einmal soll ich raten, ohne die genaueren Umstände zu kennen. Warum immer ich? Was sind denn die anderen Gebiete, auf denen Du Dich versuchst? Textverarbeitung, Steuerungstechnik oder molekulare Zellstrukturen analysieren? Ich denke aber, daß Du mit einem 1200er gut beraten wärst.

6. Vielen Dank.

FRAUENFRAGEN

Hallo Rainer!

Wow, der helle Wahnsinn! Tatsächlich 2 (in Worten zwei) Leserbriefe von Frauen in der AG 3/94! Mensch, wo bleibt Ihr denn, Amiga-Userinnen? Naja, was soll's? Besser 2-3 als keine. Vielleicht schämen sich die Frauen ja, ein paar Fragen zu stellen, nach dem Motto: "Ja ja, Frauen und Technik!". Ich finde, daß Du Briefe von Frauen doch eigentlich recht freundlich beantwortest. Vielleicht weil Frauen nicht so viel Blödsinn schreiben. Von Deiner Antwort auf meinen Brief war ich jedenfalls sehr angetan. Vielen Dank! Und jetzt habe ich noch 'ne Frage:

1. Laufen eigentlich alle Spiele für den 500er auf meinem Urmodell (A1000)?

2. Was kann ich mit ihm noch anstellen?

3. Bleibe standhaft! Wie Du aussiehst, geht keinen etwas an. Was Du schreibst ist wichtig - oder legen alle Briefeschreiber ein Foto bei? Falls ja - herzliches Beileid!

4. Raubkopien sind doof! Ich muß nicht unbedingt, will aber

ALLERLEI

Hi Rossi!

Eure Zeitschrift ist eine der besten, die ich kenne. Besonders die Mailbox hat es mir angetan. Beantworte bitte diese Fragen:

1. Was hast Du nur gegen den Amiga 600?

2. Wie ist Dein Spitzname?

3. Rosinenbrötchen?

4. Wie hoch ist Dein Gehalt?

5. Was hältst Du vom PC?

6. Wie wäre es mal mit einem gescheiterten Foto von Dir?

7. Beantwortest Du nur Leserbriefe in Deinem Job?

8. Wollt Ihr den Preis der AMIGA Games erhöhen?

9. Kennst Du Turrican 3?

10. Wie findest Du es?

11. Reichen diese Fragen für einen Leserbrief?

Wehe Du beantwortest meine Fragen nicht, dann brauchst Du Dich auch nicht über zu wenig Leserbriefe zu beschweren!!

Gruß: Michael O.

1. Ach Jungs - zwingt mich doch nicht immer wieder, mich zu wiederholen. Das Ding finde ich eben zu klein und zu unausgereift. Die Farbe paßt mir nicht, das Design finde ich schrecklich und riechen tut er auch nicht gut. Könnten wir es nicht dabei belassen?

2. Mein Spitzname ist "Rainer Rosshirt".

3. Hä?

4. Wenn man die Zehn-DM-Scheine zu Schiffchen faltet, ziemlich genau 83 cm. An dieser Stelle hat doch wohl niemand eine ernsthafte Antwort erwartet?

5. Leider sehe ich mich gezwungen, damit zu arbeiten. Aber ich kann ihm durchaus auch positive Seiten abgewinnen. Schlimm?

6. Nicht so lange ich noch schneller und/oder kräftiger bin als unser Fotograf!

7. Nein - das mache ich nur ca. 50 Stunden in der Woche. In der restlichen Arbeitszeit werde ich für andere Aufgaben eingesetzt.

8. Nein. Denn wenn wir ihn noch höher machen, paßt er nicht mehr auf das Cover. Nun zur Abwechslung aber mal im Ernst: Alles wird teurer, und ich glaube nicht, daß die AMIGA Games für immer und ewig den Preis halten kann. Doch geplant ist bisher keine Preiserhöhung. Wir werden auch versuchen, sie so lange wie möglich zu verhindern.

9. Ja. Aber kennst Du Gerd?

10. Eigentlich ganz leicht! Es befindet sich in dem Regal vor meinem Büro als fünftes Spiel (von rechts) in der zweiten Reihe (von oben). 11. Es reicht. Die Kollekte war überreichlich. Da in manchen Monaten Leserbriefe eben besonders knapp sind, muß man halt nehmen was kommt. Selbst wenn es von Michael O. ist.

HELMI



sparen. Kennst Du einen Laden in Hannover, der gebrauchte Spiele verkauft? So, jetzt ist aber Schulz. Ich habe jetzt keine Lust mehr. Vielleicht schreib ich ja noch einmal.

**Mach's gut!
Bis demnächst:
Sandra**

Warum so wenig weibliche Wesen schreiben, ist mir leider auch nicht bekannt. Sollte es nicht allzu viele weibliche Amiga-User geben? Wahrscheinlich liegt es aber daran, daß sie zwar vorhanden wären, aber deren Mitteilungsbedürfnis nicht so stark entwickelt ist. An mir kann es doch wohl hoffentlich nicht liegen? Wie Du schon so freundlich bemerkt hast, werden Frauen hier immer freundlich und schonend behandelt. Damit Du nun nicht so lange warten mußt - gleich zu Deinen Fragen:

1. Das würde ich mit einem etwas gedehnten "jjaah" beantworten.
2. Solltest Du den ersten Leserbrief noch nicht gelesen haben, würde ich Dir dringend empfehlen, dies jetzt nachzuholen! Hier wird Deine Frage wesentlich besser beantwortet als ich das könnte.
3. Vielen Dank für Dein Verständnis. Zum Glück (?) legen fast keine Leser ein Foto bei.
4. Da ich nur höchst selten in Hannover bin (Messe), kenne ich

mich dort überhaupt nicht aus, geschweige denn, daß ich einen derartigen Laden gefunden hätte. Ich bin schon immer froh, wenn ich mein Hotel und die Autobahn finde.

NACHSCHLAG

Hi Rainer!

Ich schreibe Dich (ups) zum ersten Mal und ich bin Dein aalergößter Fan. Daß Eure Zeitschrift die größte ist, wißt Ihr ja sowieso schon. Allerdings gefällt mir an Eurer Zeitschrift nicht alles:

1. Das Diary nimmt zuviel Platz weg. Das heißt auf Deutsch: Es kann weg!
2. Dafür kann eine Hardware-Ecke dorthin.
3. Wonach beurteilst Du bei den Leserbriefen, ob sie abgedruckt werden oder nicht?
4. Warum zeigst Du uns nie Dein Gesicht? Sieht es so schrecklich aus?
5. Wie Du zum A600 stehst, wissen wir ja. Aber wie stehst Du zum A1200?

Das soll es gewesen sein von meiner Seite. Tschüß: Sven Hildebrandt

Endlich mal wieder ein Leser, der mich mit meinem richtigen Namen anschreibt. Tut richtig

gut! Doch leider ist er etwas vor-schnell mit den Größenangaben. Ist Dir bekannt, wie groß meine anderen fünf Fans sind? Es gibt auch noch größere Zeitschriften als unsere! Ich habe extra im Kiosk nachgemessen! Aber Schwamm drüber und gestürzt auf die Fragen (warum eigentlich immer ich?):

1. Eigentlich finden wir unser Diary gut und würden es gern behalten. Immer? Nicht immer - aber immer öfter.
2. Eventuell sollten wir wirklich über eine Hardware-Ecke nachdenken. Und? Höre ich des Volkers äh... Volkes Stimme?
3. Es gibt eigentlich nur drei Kriterien. Erstens: Der Brief muß geschrieben werden. Was bei der lächerlichen Menge an Leserbriefen, die mich in diesem Monat erreichten, offensichtlich nicht selbstverständlich ist. Zweitens: Er sollte leserlich (mit der Hand, dem Drucker oder sonstwas) geschrieben sein. Immer wieder bringen es Zeitgenossen fertig, daß ich mich (nach minutenlangem Studium der fremden Zeichen) frage, welche Landessprache der Verfasser spricht. Drittens: Da gestaltet sich die Antwort schon viel schwerer. Es hat mit meiner Lust und Laune zu tun. Hilfreich wäre es aber dennoch, wenn in dem Schriftstück etwas drinsteht, das die Allgemeinheit (oder wenigstens mich) interessieren könnte.

Seitenlange Lobhudeleien wandern ungelesen in den Papierkorb - finde ich widerlich, ist irreführend langweilig.

4. Ob mein Gesicht schrecklich aussieht, kann ich nicht neutral beurteilen. Da mußt Du schon eine der vielen Frauen fragen, die mir zu Füßen liegen (die Mädels werden meist ohnmächtig, wenn sie mich sehen). Ich habe einfach keine Lust, mein Gesicht in der Öffentlichkeit zu zeigen. Ich würde ganz gerne noch herumlaufen können, ohne ständig angepöbelt oder mit überreifen Südfrüchten beworfen zu werden. Es reicht mir schon, wenn dies in der Redaktion geschieht, auf der Strafe würde ich gern darauf verzichten!
5. Ich habe noch nie etwas Negatives über den 1200er geschrieben! Ich denke, daß er in absehbarer Zeit der Standard für Homecomputer sein wird.



Schick Eure Leserbriefe bitte an folgende Anschrift:

Computec Verlag
Redaktion „AMIGA Games“
Kennwort: Rossi
Isarstraße 32
90451 Nürnberg

Geballte Ladung zum Einsteigen **AMIGA™ 1200**



DESKTOP DYNAMITE



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

• textsicher • rechnerschnell "Digita Wordsworth"

• umfangreich • leistungsstark "Dennis", "Oscar"

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

 **Commodore**

ARCADE POOL

Wer abonniert, hat mehr von den AMIGA Games! Er bekommt nämlich Monat für Monat eine Coverdisk, und das zum Preis von DM 79 jährlich. Diese Ausgabe haben wir die Demoversion von Arcade Pool beigelegt.

Laden des Spiels

Schalte Deinen Amiga für einige Sekunden aus. Lege nun die Diskette in das Laufwerk dF0. Nun kannst Du Deinen Amiga wieder einschalten. Das Spiel wird nun automatisch geladen und gestartet.

Wichtiger Hinweis

Die Coverdisk ist nur soweit bespielt, wie Daten auf der Diskette vorhanden sind. Leere Tracks werden nicht kopiert und sind somit auch nicht formatiert. Folglich treten beim Testen der Coverdisk auf leeren, unformatierten Spuren Fehler auf, die jedoch keinen Einfluß auf die Funktionsfähigkeit des Programmes haben. Es können auch keine weiteren Daten mehr auf die Diskette gespeichert werden; dies würde zu Fehlermeldungen führen.

Diskette defekt?

Sollte Deine Diskette nicht funktionieren, so fülle untenstehenden Coupon aus, klebe ihn auf eine Postkarte und sende ihn zusammen mit dem Aufkleber an nachfolgende Adresse.

(hi)



Garantie AMIGA GAMES 4/94

Umtausch defekter Disketten nur gegen diesen Original-Coupon!

Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen!):

Name, Vorname _____

Straße, Hausnummer _____

PLZ, Wohnort _____

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

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

Bitte
ausreichend
frankieren

TEAMWORK!

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

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

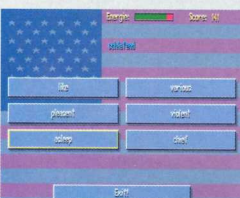
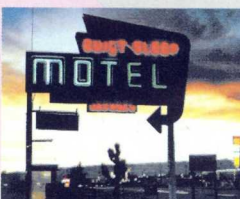
1. Titelgestaltung.....
2. Heftlayout
3. Textqualität
4. Themenauswahl

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

Computec Verlag
Redaktion AMIGA Games
Kennwort: Teamwork
Isarstraße 32
90451 Nürnberg

INSERENTENVERZEICHNIS

| | |
|----------------------|--------------------|
| 1A Soft..... | 29 |
| A3 | 15 |
| Call & Play | 25 |
| Commodore | 113, 99 |
| Computec..... | 2, 83, 123 |
| Dynamic Soft..... | 37 |
| EMP | 9 |
| Intersoft..... | 35 |
| Klüser | 39 |
| Joysoft..... | 21 |
| Judgment Day..... | 10 |
| Media Point | 23 |
| Micro Magic | 33 |
| MMV | 39 |
| M & S Comp..... | 119 |
| NEO Design..... | 132 |
| Okay | 29 |
| Online..... | 114, 115, 116, 117 |
| Pawlowski..... | 27 |
| Pfister..... | 13 |
| Psygnosis | 131 |
| Royal Soft..... | 39 |
| SAT 1 | 19 |
| Schatztruhe | 105 |
| Software Corner..... | 25 |
| Softsale | 43 |
| Teach Me | 101 |
| Teschke | 29 |
| Versand 99 | 31 |
| Wimmer | 119 |



ENGLISH I & II PLUS Neu: Version 2.0! FRANZÖSISCH I & II PLUS

Jedes Programm der 3-teiligen Serien enthält 11 bzw. 12 interaktive **Grammatik-Kapitel**, z.B. Past Tense, Steigerung von Adjektiven und Adverbien, Verneinung, Präpositionen, etc. ✓ Passend dazu **ca. 1000 Grammatik-Aufgaben** (Multiple Choice oder zum Eintippen) ✓ **Vokabeltrainer** mit gesamtem Grundwortschatz (ca. 2300 Vokabeln und 1500 Redewendungen), **Editor für eigene Bibliotheken**, Lernen im Kontext, u.v.a. ✓ Spannende **Games** mit 48 beinhaltenen Levels ✓ Völlig flexibler **Trainer für unregelmäßige Verben** (nur II) ✓ Präzise **Korrekturfunktion** bei allen Tastatureingaben zeigt kleinere Fehler exakt an. ✓ **Online Wörterbuch** und Fachwortverzeichnis. ✓ Schulbuchunabhängig - daher für Erwachsene ebenso wie für Schüler geeignet. ✓ **Updateservice** für registrierte Kunden. ✓ Testurteile: **AMIGA Special 12/93: SEHR GUT** • **AMIGA GAMES AWARD 12/93: "HERVORRAGEND"** • **Überragender Vergleichstest in AMIGA Plus 1/93!** • **AMIGA Magazin 10/93** ✓ Auf Festplatte installierbar ✓ Lauffähig auf allen AMIGA ab 1 MB Ram.

WORK YOUR MIND!



EUROPA PLUS Neu: Version 2.0!

Alle **Staaten Europas** (inclusive Baltikum) werden ausführlich in Geographie, Klima, Wirtschaft, Bevölkerung, Staatsform etc. dargestellt. ✓ **Schwerpunkt EG:** Geschichte, Organe (EG-Parlament, Ministerrat, Europäischer Rat, EG-Kommission...), Wirtschafts- und Haushaltspolitik, Binnenmarkt. ✓ Viele digitalisierte Karten: physisch, politisch, klimatisch... ✓ **Hot-Text:** Begriffe im Text werden auf Mausclick erklärt oder auf der Karte angezeigt (Flüsse, Städte, etc.). ✓ Umfangreicher **Statistikteil:** Bevölkerungs-, Klima-, Wirtschafts- und Handelsdaten der einzelnen Staaten als 3D-Diagramme (Torte, Balken, Stab...). ✓ **Quiz** mit unterhaltsamen Fragen zur Allgemeinbildung. ✓ **Neu: Exportfunktionen** für Referate etc. ✓ Ständige Aktualität durch **Updateservice** ✓ Tests: **AMIGA Action 1/93: SEHR GUT** • **Spitzentest in AMIGA Magazin 12/93** • **AMIGA Plus 4/93: "SEHR EMPFEHLENSWERT"** ✓ Auf Festplatte installierbar. ✓ Lauffähig auf allen AMIGA ab 1 MB Ram.



| | | | |
|---------------------|--------------|-----------|----------|
| Englisch I Plus | Version 2.0! | (TMA 101) | DM 69,-* |
| Englisch II Plus | Version 2.0! | (TMA 102) | DM 69,-* |
| Französisch I Plus | Version 1.55 | (TMA 201) | DM 59,-* |
| Französisch II Plus | Version 1.55 | (TMA 202) | DM 59,-* |
| EUROPA Plus | Version 2.0! | (TMA 501) | DM 69,-* |

Versandkosten bei Vorkasse frei, bei Nachnahme DM 8,- (Sorry!)

* Alle Preise sind Versandpreise bzw. unverbindliche Empfehlungen an unsere Fachhändler.

TMA-Lernsoftware gibt's im Fachhandel oder direkt von



TEACH ME AMIGA!
Telefon: 06007 - 7218
Fax: 06007 - 8311

BESTELLCOUPON

TEACH ME AMIGA! • Am Burggraben 8 • 61381 Friedrichsdorf/TS • Tel: 06007-7218 • Fax: 06007-8311

Her damit! Schicke mir

Englisch I Plus 69,- Name:.....

Englisch II Plus 69,-

Französisch I Plus 59,- Straße:.....

Französisch II Plus 59,-

Europa Plus 69,- PLZ/Ort:.....

Ich bezahle mit beiliegendem Scheck (versandkostenfrei) per Nachnahme (+DM 8,- für Versand) **Achtung: Ausland nur per Vorkasse (Scheck, bar) + DM 6,- Porto!**

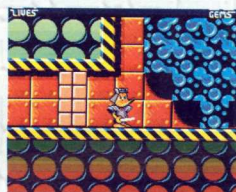
Die Welt der besten Hüpf-Spiele

Jump & Run TOTAL!

Mit Donkey Kong wurde bei den Computerspielen ein neues Genre eingeführt: die Jump & Run-Spiele. Kaum ein Genre kann mit ein und demselben Spielprinzip mit so vielen unterschiedlichen Varianten aufwarten (außer vielleicht Tetris). Alles ist erlaubt, nichts unmöglich und die Geduld des Spielers sinkt proportional mit steigendem Level.

Von Lutz Mahle

Level absolviert hat. So kann es leicht geschehen, daß man von einem Level erst über mehrere bereits gespielte Szenen zurückgehen muß, um zu einem neuen Spiel zu gelangen. In einem dieser Level gilt es, große gelbe Diamanten und verschiedene Gegenstände einzusammeln. Für die Verteidigung des Spielerlebens rotiert Donk während eines Sprunges um seine Achse und vollführt mit seinem Schwert eine für Feinde tödliche Bewegung. Manchmal hilft es auch, auf die Feinde zu springen und diese



so mit in die ewigen Jagdgründe zu schicken. An manchen Punkten genügt die Berührung eines Gegenstandes, um eine Aktion auszulösen. Zum Beispiel können so eine Karte aufgerufen, Hindernisse abgeschaltet oder Rückkehrpunkte aktiviert werden. Das kampfeslustige Federvieh läßt sich leicht steuern, ist aber in seinen Bewegungsaktionen arg eingeschränkt. Der Sound ist nicht schlecht, aber nachdem man die Melodie zehn Minuten gehört hat, nervt sie doch. Ein inte-

grierter Zwei-Spieler-Simultan-Modus ist zwar eine nette Idee, jedoch wird der Bildschirm dabei horizontal geteilt und die Grafik gewaltig in der Höhe gestauch und in der Breite verzerrt.

Fazit:
Einziger Vorteil ist der Simultan-Modus, aber für Freaks viel zu leicht.

MR. NUTZ

Diesmal ist ein Eichhörnchen der Hauptdarsteller einer durchaus gut durchdachten Hintergrundstory. Durch Überbevölkerung auf einem Planeten in einer weit entfernten Galaxis suchte man zur Lösung der dadurch entstehenden Ernährungsprobleme einen einfachen, aber genialen Plan. Per



Das Spielprinzip sollte hinreichend bekannt sein (die Spielfigur rennt und springt), aber die verschiedenen Aktionsmöglichkeiten, die innerhalb der beiden Grundaktionen (rennen und springen) zur Verfügung stehen, "entspringen" der Kreativität der Spieledesigner und versuchen, dem Zeitgeist "hinterherzurrennen."

von einem Level zum nächsten zu gelangen, steuert man die hektisch rotierende Kampfente über Verbindungswege, die erst erscheinen, wenn man einen



DONK!

Die Samurai-Ente ist da! Wenn man nicht gerade die Geschicklichkeit eines Donald Duck sein eigen nennt, steuert man die japanische Ente durch sieben verschiedene Szenarien, die insgesamt stolze 112 Level bieten. Um





Raumschiff wurden Hühner auf benachbarte Planeten gebracht, auf denen sie sich richtig fettfressen können. Haben sie ihr Schlachtgewicht erreicht, werden



sie mittels eines Hühnersaugers aufgesammelt und zurücktransportiert. Auf dem Planeten von Mr. Nutz ist es bald soweit, aber der possierliche Nager hat etwas gegen diese ungeheuerliche Ausbeutung des Federviehs und beginnt einen schier ungewinnbaren Kampf gegen das Syndikat. In dem stark an Konsolenspielen angelehnten Game stehen dem Spieler fünf Welten zur Auswahl, die erst über einen kleinen Kartenbildschirm gefun-

Fazit:
Hoher Schwierigkeitsgrad, bietet aber neben Wutanfällen auch viel Spielspaß.

den werden müssen. Diese Sequenz ist fast wie ein eigenständiges Spiel aufgebaut, in dem man für die späteren Level nützliche Gegenstände und Tips aufsummeln kann. Hat man endlich einen 'normal'-spielbaren Level ausfindig gemacht, besticht Mr.

Nutz mit halbbrüchigen Aktionen. So kann er mit Hilfe seines buschigen Schwanzes in die höchsten Lüfte steigen oder sich in einen Blitz verwandeln.

Das mit dem Fliegen ist allerdings eine Sache, die eine gut geübte Joystickhand voraussetzt, ansonsten landet man schnurstracks wieder auf dem Boden der Tatsachen. Zusätzlich durchläuft

Mr. Nutz auch zwei spektakuläre Bonuslevel, die jede Konsole blaß aussehen lassen. Die Grafik ist zwar ganz gut gelungen, kränkt aber in manchen Levels, da lieber ein mehrere Ebenen umfassendes Scrolling implementiert wurde.

COOL SPOT

Hatten wir es bisher noch mit einigermaßen "normalen" Spielfiguren zu tun, schießt Cool Spot den Vogel ab. Eine simple rote Scheibe, die zwar Gliedmaßen und eine überaus coole

Sonnenbrille besitzt, entpuppt sich als der Hauptdarsteller einer einfachen Entführungsgeschichte. Irgendwelche Typen haben elf Freunde des Spots entführt und sie in genauso vielen Levels in Käfige verstaubt, die es nun zu finden und zu retten gilt. Die weich animierte Spielfigur sammelt auf ihrem etwas gemächlichen Weg verschiedene Bonusgegenstände ein, die ihm bei der

etwas gehenlassen. Die Steuerung ist präzise, jedoch ist die Bewegungsgeschwindigkeit des Helden etwas langsam geraten, was wahrscheinlich nicht



Fazit:
Gute Animation, aber miese Hintergründe. Geduld ist angesagt bei diesem trotzdem netten Spielchen.

Der rote Klecks von Virgin wurde zum erfolgreichsten Konsolenstar seit Sonic.



Suche behilflich sein können. Doch leider geistern in den Levels die Helfershelfer der Entführer herum und versuchen, dem roten Punkt das Leben schwer zu machen. Außer "jumpen" und "runnen" kann Cool Spot noch klettern und schießen, das ist aber auch schon alles, was an Sonderaktionen zur Verfügung steht. Obwohl alle Figuren perfekt gezeichnet und sauber animiert sind, hat man sich bei der Kreation der Hintergründe

zuletzt an der flüssigen Animation liegen dürfte. Was aus den Lautsprechern kommt, hat einen tollen Rhythmus und ist somit hitverdächtig.



ZOOL 2

Was Sonic auf dem Sega und Mario auf dem Nintendo ist, das ist Zool auf dem Amiga. Der Ninjitsu-Krieger von dem Plane-



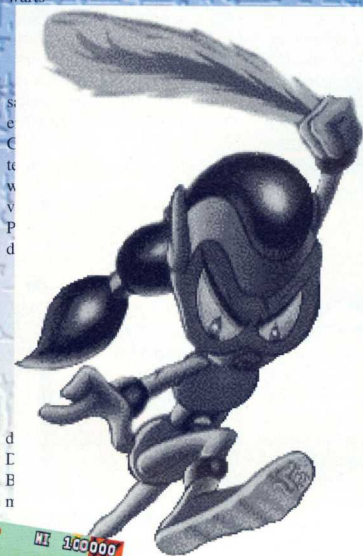
ten, auf dem anscheinend alles mit zwei "o" geschrieben wird, wird von seinem Meister Rool beauftragt, gegen den gemeinen Mental-Block anzutreten, der seine Gestalt umwandeln kann. Zur Verstärkung wird Zool ein weiblicher Partner namens Zool und eine doppelköpfige Promenadenmischung, die auf Zool hört, zur Seite gestellt. Leider kann man nicht mit beiden Spielfiguren simultan spielen, aber ein Looxiaer alleine sollte für diese Aufgabe reichen. Wie immer findet Zool nützliche Bonusdinge, die seine Kampfkraft stärken oder ihm verlorene Energie zurückgeben. Bereits im ersten von insgesamt sechs Levels, dem Schwanensee, geht es richtig zur

Sache. Neben vorwitzigen Küken und gierigen Pelikänen wird man noch von anderen Vögeln angegriffen. Durch verschiedene Kombinationen von Joystickbewegung und Feuertastendruck wirbelt Zool mit seinem



Schwert durch die Luft oder springt mit einem gewagten Rückwärt-

SOCCER KID



önig Fußball spielt
llung von Soccer
Außerirdische
haben den Pokal
des Internationa-



Fußballverbandes
t und in verschie-
Ländern Bruch-
davon verteilt.
die Fußballwelt-
urz bevor! Also
er Kid auf, recht-
kompletten Pokal
zurückzubringen und die Spiele zu



retten. Mit seinem Lederfußball kann der Junge wahre Kunststücke vollführen, vom Kopfbal bis zum Fallrückzieher. Insgesamt beherrscht das Fußballkind zwanzig verschiedene Aktionen, manche davon auch ohne Ball, wie an Wänden hochklettern oder über

den die Rich-
tung zum Aus-
gang anzeigt.
Zool läßt sich
gut steuern und
die verschiede-
nen Aktionen sind
schnell erlernt. Da
man durch das
Spielgeschehen
genügend abgelenkt
ist, fällt der fetzige Sound nicht
allzu sehr auf.

Fazit:
Für jeden
Jump & Run-Fan zu
empfehlen, auch
wenn man den
ersten Teil kennt.

Zool 2 gehört definitiv zu den schnellsten Jump & Runs.

Abgründe schwingen. Dabei ist das richtige Timing von Feuertaste und Joystickbewegungsrichtung wichtig. In den 15 Levels der fünf Länder stellen sich ländertypische Gegner dem klickenden Jungen in den Weg, die durch gezielte Schüsse aus dem Weg geräumt werden können. Für Energie und Zusatzboni sorgen Gegenstände, die meist nur durch hohe Sprünge über mehrere Ebenen erreichbar sind. Hat man mit einem Gewaltschuß

seinen Ball verloren, kann man sich ein neues Leder durch einen einfachen Druck auf die Feuertaste besorgen, vorausgesetzt man steht für eine Sekunde still. Die Spielfigur ist wirklich sauber animiert und die Hintergründe perfekt gestaltet. Durch die Fülle an Möglichkeiten kommt man schnell mit der Steuerung durcheinander, aber nach einiger Zeit gewöhnt man sich daran, wie auch an den Sound.

TURRICAN 3

Eine Rüstung, die vor Waffen strutzt und einen so gut wie unverwundbar macht, ist wohl der Traum eines jeden Helden. Wieder steuert der Spieler den heldenhaften Bren McGuire, der ein schönes Mädchen aus den Klauen der MASCHINE retten soll. Diese hatte bereits in den vorhergehenden Teilen für Unruhe im Universum gesorgt. Das

Spiel aus deutschen Landen bietet für Ballerfreaks dieselbe

Action wie für Jump & Run-Freaks. Der Mann mit der Rüstung muß sich durch 15 Level kämpfen, bevor er die Schöne in seine stählernen Arme schließen kann. Neben Walkern, Kampfbotern, Selbstschußanlagen oder Aliens sorgen auch Feuerwände

aufgeschossen werden müssen, befinden sich Extraleben, Zusatzwaffen oder Bonuspunkte. Man braucht kein Joystickakrobat



zu sein, um die Spielfigur präzise zu steuern, und die Waffenausrüstung besorgt den Rest. Turrican 3 ist nicht der beste Teil der Trilogie, aber durchaus gut spielbar. Die Grafik hat gegenüber den Vorgängerspielen nichts an Qualität eingebüßt und auch die Endgegner sind wieder gigantisch. Bemerkenswert ist der Sound in Stereo-Surround, der echt vollklingend aus den Lautsprechern kommt.

Soccer Kid erhält demnächst mit Marko's Magic Football Konkurrenz.



für genügend Abwechslung. Um Schluchten zwischen zwei Plattformen leichter zu überwinden, steht dem Spieler ein Plasmastrahl zur Verfügung, den man irgendwo festkleben kann und, daran bequem wie Tarzan hin- und herschwingend, eine ferne Plattform erreichen kann. In umherstehenden Kisten, die erst

Fazit:
Bärenstarke Ballerei mit Jump & Run-Elementen, aber nicht besonders schwer zu bewältigen.

Epilog

Eigentlich sind alle Spiele wirklich empfehlenswert. Aufgrund des riesigen Angebots an solchen Spielen hätte ein Special über wirklich ALLE guten Jump & Run-gesprengt, aber die hier vorgestellte Auswahl enthält dieses Genres. Nicht zu vergessen wären hierbei noch BC Kid, Fire & Ice, Rainbow Islands und, und, und.....

Fazit:

Eine "La Ola"-Welle für Soccer Kid, das jeden begeistern wird, trotz des vergleichsweise hohen Schwierigkeitsgrades.

Wenn Ihr bei ein paar der in jüngster Zeit veröffentlichten Spiele nachseht, wer die Musik dazu komponiert hat, ist es mehr als wahrscheinlich, daß Ihr auf den Namen Richard Joseph stoßt. Ich habe Richard Joseph zuhause in seinem Aufnahmestudio besucht und ihm einige Fragen gestellt.

Von Paul Rigby



Der "MUSIC MAN"

Richard Joseph

Joseph gilt heute als Spitzenkomponist für Musik und Sounds in Europa und ist in diesem Metier bereits seit den frühen Spectrum/Commodore-Tagen, also seit über zwölf Jahren, tätig. Er befaßt sich mit allen Bereichen, von Spielkonsolen - auf seiner Liste stehen sowohl SNES als auch Mega Drive - bis zu Computern, auf denen er seine Musik erstellt. Joseph komponiert speziell für den Amiga (sein Lieblingscomputer), den PC und für CD-ROM-Plattformen. Dabei verwendet er modernstes Equipment, wobei die drei Computer PC, Amiga und ST miteinander vernetzt sind.

? WIE UND WO HAT ALLES ANGEFANGEN?

Beginnen hat alles vor mehr als zehn Jahren mit Peter Stone von Palace. Sie suchten damals nach externen Musikern für ihre Spiele. Verschiedene Leute, wie z.B. Martin Galway, arbeiteten bereits

für Palace, aber sie inserierten trotzdem in einer Musikzeitschrift und ich meldete mich auf die Anzeige. Damals arbeitete ich als Musiker in Clubs, wo ich sang und spielte, außerdem arbeitete ich auch für das Fernsehen. Ich hatte ein Jahr zuvor einen Spectrum bekommen, mit dem ich herumwerkelt; zusätzlich besaß ich einen Yamaha CX5 Music-Computer, der Brummen und andere seltsame Klänge von sich gab.

? ICH VERMUTE, ES BEDEUTETE EINEN RIESENSCHRITT VOM 8 BIT- ZUM 16 BIT-COMPUTER UND SCHLIESSLICH ZU CD-ROMS?

Es war wie ein Neuanfang, als ich zum Amiga wechselte. Neue Tools und Programme standen zur Verfügung und Editoren mußten geschrieben werden. Und in der Tat, dasselbe geschieht heute wieder mit der Einführung von CD-

ROM-Laufwerken und dem Amiga CD 32. Alles verändert sich so schnell, daß es schwer ist, auf dem laufenden zu bleiben und alle neuen Programme zu kennen. Natürlich habe ich auch meine eigenen Programme geschrieben, aber wenn man sich die heutige professionelle Software ansieht, die dir als Musiker zur Verfügung steht, wie z.B. Studioscope und der Industriestandard Q(C)base - besser geht es nicht mehr. Alles dreht sich nun darum, daß du ein wirklicher Musiker bist, die Ansprüche sind sehr hoch.

? WIE GIBST DU DEINE MUSIK EIN UND WIE ARRANGIERST DU?

Alles geht über die Tastatur. Ich benutze keine Zusätze für Musiker, sondern nur ein Programm, das ganze Blöcke mit Samples in einem Sequenzer anordnet. Mit dem Cursor läßt sich ein Sound zeitlich strecken und beträchtlich

variieren. Der Amiga ist ein besonderes Gerät mit einem eigenen Sound-Chip. Ich habe viel Zeit damit verbracht, diese Funktion zu verbessern und zu lernen, wie man damit umgeht. Ganz besonders habe ich mich mit Wellenformen beschäftigt. Der Amiga ist in bestimmten Bereichen noch immer unschlagbar, z.B. wenn es darum geht, einen Kanal von einem anderen Kanal aus zu modulieren. Ich glaube nicht, daß der Amiga bereits vollständig ausgereizt ist und da immer mehr neue Geräte auf den Markt kommen, wird das vielleicht auch nie der Fall sein. Der Amiga CD 32 wird sich sicherlich wesentlich länger halten. Ich bin fasziniert von diesem Computer und von CD-ROMs und den anderen Geräten im allgemeinen.

? SICHERLICH BIST DU AUCH EINMAL AN EINEM PUNKT ANGELANGT, WO ES NICHT MEHR WEITER-

GEHT, WAS DIE SPEICHERKAPAZITÄT DER COMPUTER (BESONDERS IN DEINEM FALL) UND DIE BILDQUALITÄT ANGEHT. WENN MAN GRAPHIKEN MIT DER GÜTE VON FERNSEHBILDERN ZUR VERFÜGUNG HAT, DANN IST ES EINFACH NICHT MEHR BESSER ZU MACHEN. SPIELST DU IM WAHRSTEN SINN DES WORTES EIN INTERAKTIVES VIDEO?

muß auch den Anspruch erfüllen, ein wesentliches Merkmal des Spiels zu sein. Und das ist es, worum es bei CD-ROMs eigentlich gehen sollte: daß man die Musik und die Sounds perfekt mit dem Spiel selbst synchronisieren kann. Wir müssen abwarten, was geschieht, aber es liegt auf jeden Fall noch ein langer Weg vor uns. Und was die heute verfügbaren Geräte betrifft - das ist nur der Anfang und der Endpunkt ist noch lange nicht erreicht.

? EIN ANGEBOT AN UNSE-RE LESER! UND EIN PAAR TIPS!

Zum Schluß möchte ich sagen, daß jeder, der glaubt, das Talent zu haben, seinen Weg in diesem Bereich zu gehen, mir ein paar Demos auf Diskette oder Band schicken kann und ich mir diese Demos auch tatsächlich ANHÖREN werde. Wenn sie genügend Potential haben, werde

Ja, aber es kann noch sehr viel weiter gehen. Die Einbindung von CDs steckt noch in den Kinderschuhen, denn die Zugriffszeiten sind noch sehr lang. Sobald auf die CD zugegriffen wird, stoppt die Musik für einen kurzen Moment und diese Lücke müssen wir mit ein paar subtilen Tricks überbrücken. Das ist nun mal die Einschränkung bei CDs, aber es wird nicht mehr lange dauern, bis irgend jemand ein schlaues Programm schreibt, das ein kurzes



Selbst nach zehn Jahren ist Richard Joseph noch innovativ wie am ersten Tag.

Musikstück zwischenspeichern und in einer Pause abspielen kann. Abgesehen davon, ist die Speicherkapazität immer noch sehr niedrig. Die Synchronisation mit den animierten Sequenzen ist auch wegen der niedrigen Plattengeschwindigkeiten ein Problem. Es ist eine Sache, ein paar Vögel in einem Wald zwitschern zu lassen und eine andere, das und zusätzlich noch Musik vollständig zu synchronisieren. Das ist im Moment noch nicht möglich. Das Komponieren und Arrangieren von Musik mag am Anfang eine tolle Sache sein, aber die Musik

ich auf Dich zukommen, wer immer Du bist. Ich wünsche mir Originalität, keine monotone Computer-Musik. Die Musik muß aber auf einem Computer erstellt worden sein. Wenn Du Dich für Sounds und Songs interessierst, dann schick' sie mir! Etwas, das ägyptisch klingt, wäre interessant, aber grundsätzlich habe ich an allem Interesse, egal wie einfach es auch sein mag.

SCHREIB' AN RICHARD JOSEPH, 77 HIVINGS HILL, CHESHAM, BUCKS, ENGLAND.

Skat Deluxe 2

DM 59,-



CHARI & PANTNER

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 „Drache“ 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 Suchtfaktor, 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



Graftgold

Diary Vol. 7



Wir hatten ja nicht gedacht, daß die Entwicklung eines Spieles so lange dauert, und deshalb werden wir aus Gründen der Platzersparnis das Tagebuch nun nur noch zweimonatlich veröffentlichen. Wir hoffen, das ist in Eurem Sinne!

Montag,

1. November

Ich begann damit, einen pacmanartigen Bösewicht zu entwickeln. Er wird sich wie in den originalen Pacman-Games in vier Richtungen durch ein Labyrinth im Gartenlevel bewegen können. Ich habe versucht, ihn mit etwas Intelligenz auszustatten, so daß er Dave durch das Labyrinth verfolgen kann.

tergrundblöcke mit einer vorgegebenen Zahl an Animations-Frames in verschiedenen Modi zu bewegen:

Vorwärts, rückwärts, Ping-Pong, usw.

Trotzdem bin ich zur Zeit nicht sicher, wie gut sich das System für den A 500 eignet, weil es langsamer ist als ich es haben wollte. So werden wir es vielleicht nur als Extra-Feature für die schnelleren Maschinen einsetzen.

Dienstag,

2. November

Heute nahm ich frei, um mir ein Auto zu kaufen, weil ich es satt habe, mich mit den öffentlichen Verkehrsmitteln herumzuzängern.

Mittwoch,

3. November

Andrew fügte heute das Animationsystem für die Hintergrundblöcke ein. Es erlaubt mir, die Hin-

Donnerstag,

4. November

Ein Treffen mit Steve und allen Grafik-Künstlern nahm heute die meiste Zeit in Anspruch. Nachdem wir die Fortschritte des Spiels im allgemeinen diskutiert hatten, erläuterte Steve, was er von den Map Designs erwartete. Nach der Zusammenkunft erstellte John eine Testmap, in die alle diskutierten Ideen einfließen. Alle Künstler bekamen die Map, um ihre Blocks daran anzupassen.

Freitag,

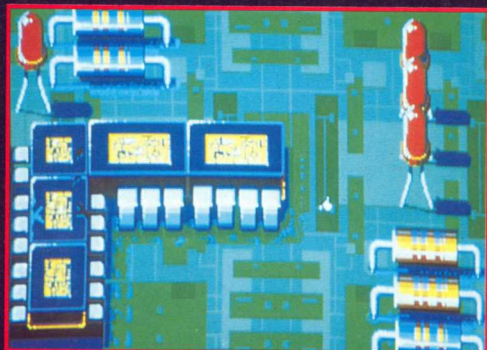
5. November

Ich beschäftigte mich wieder mit meiner Pacman-Routine. Als erstes mußte ich Pacman daran hindern, durch bestimmte Wandabschnitte zu laufen. Schuld daran war die Geschwindigkeit, mit der er sich bewegte. Nachdem ich das Tempo um ein Pixel reduziert hatte, konnte er nicht mehr über die die Wände umgebenden Schutzblöcke springen. Anschließend wollte ich Pacmans Intelligenz erhöhen, so daß er einem folgen konnte, auch wenn man für ihn unsichtbar war.

Montag,

8. November

Heute versuchte ich, die Fallroutinen an eine sinnvollere Stelle im Programmcode zu verschieben. Daraus ergaben sich eine Menge Probleme und viel Umschreibarbeit. Wenn sich Dave jetzt in der Luft befindet, greift die Schwerkraft und seine neue Höhe wird simultan mit seinen XY-Koordinaten neu berechnet. Trotz allem gilt es immer noch, einige größere Bugs auszumerzen.



Dienstag,

9.November

Jetzt sind alle Bugs, die gestern in der Fallroutine auftauchten, behoben - alles funktioniert nun wieder wie vor meinen Änderungen. Dies vereinfacht den Code auch an vielen anderen Stellen, weil manche Variablen nicht mehr ständig neu berechnet werden müssen.

Bevor ich mich den Verbesserungen an der Fallroutine zuwandte, beschloß ich, schiefe Ebenen mit Schwerkraft zu versehen. Dave fährt Abhänge jetzt langsam hinauf und schnell hinunter, außerdem rutscht er den Abhang hinunter, wenn er auf ihm anhält. Diese Erweiterung ließ sich einfach einbauen, Probleme gab's nur, wenn zwei Abhänge unmittelbar nebeneinander waren. Wenn Dave sich auf halber Höhe auf einem Abhang befindet, sollte er hinunterrutschen und aufgrund seiner Geschwindigkeit den Abhang gegenüber etwas hinauffrollen, bis die Schwerkraft ihre Wirkung zeigt. Auch nach mehreren Versuchen ist es mir nicht gelungen, Dave zwischen den beiden Abhängen am Vibrieren zu hindern.

Mittwoch,

10.November

Der Grund für Daves Vibrieren liegt darin, daß sich zwischen den schiefen Ebenen keine ebene Fläche befindet, auf der er anhalten kann. Für diesen Fall muß ich nun eine Abfrage schreiben, die Daves Geschwindigkeit einfach auf Null setzt. Nach Einfügen einer "Dämpfer"-Variablen schwingt Dave jetzt zwischen den beiden Abhängen hin und her,

wird dabei allmählich langsamer, bis der besondere Fall eintritt und ihn stoppt.

Donnerstag,

11.November -

Dienstag,

23.November

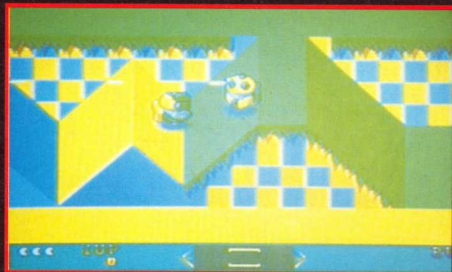
Die nächsten eineinhalb Wochen verbrachte ich damit, an der Fall-Routine zu arbeiten. Wahrscheinlich ist sie die komplexeste im ganzen Spiel, aber auch eine der wichtigsten. Sie muß dafür sorgen, daß ein Sprite, der über einen Sims hinausläuft, abstürzt und fällt, bis er auf den nächsten Bodenblock trifft.

Weil das Spiel in 3D, die Map aber nur zweidimensional ist, besteht das erste Problem darin, abzufragen, ob der Sprite sich von einem Bodenblock in die Luft bewegt hat. Das nächste Problem taucht auf, wenn sich der Sprite in der Luft befindet. Dann muß die Fall-Routine überprüfen, wie weit darunter die nächste Bodenplatte ist. Abschließend gilt es, festzustellen, ob der Sprite im Sturz irgendwelche Bodenplatten oder Wände berührt hat, die den Fall beeinflussen könnten.

Mittwoch,

24.November

John verbrachte den Tag damit, eine Testmap für Colins Wolkenkratzer-Level zu erstellen. Wir brauchen sie für eine Vorführung bei Renegade, die sich am Freitag ein Bild vom Fortschritt des Spiels machen wollen.



Donnerstag,

25.November

Nachdem ich alle Höhen- und Konturdaten in den Testlevel eingetragen hatte, fanden wir zahlreiche problematische Stellen, so daß bestimmte Abschnitte der Map neu designt werden mußten. Als ich mit der überarbeiteten Map zufrieden war, schrieb ich eine Teleporter-Routine. Wenn nun der Teleporter eine Kollision mit Dave registriert, verdunkelt sich der Bildschirm und die Routine stellt in einer Liste fest, wohin Dave teleportiert werden soll. Anschließend wird der Screen wieder hell. Bis morgen möchte ich jetzt nur noch die beweglichen Plattformen in Ordnung bringen.

zum Laufen bringen. Dort hatte sich ein ganz dummer Fehler eingeschlichen: Als ich den Code für Maps mit variabler Größe zufügte, hatte ich vergessen, die Variablen X und Y für die Mapgröße an die spezifischen Daten dieser beiden Levels anzupassen.

Als nächstes stand das Plattform-Problem auf dem Programm. Indem ich den Debugger verwendete, um dem Fehler auf die Spur zu kommen, stellte ich fest, daß die Plattformen an der falschen Stelle berechnet wurden. Also bewegte sich die Plattform, und wenn Dave später wieder zu der betreffenden Stelle zurückkam, fand er sie nicht mehr vor und stürzte ab.

Dienstag,

30.November

Heute morgen änderte ich meine Levelcodes, so daß Sprites jetzt in zwei Gruppen aufgeteilt werden können: resident und geladen.

Die residenten Sprites bleiben immer im Speicher des Rechners, so z.B. Daves Animations-Frames, Munition, Explosionen, Panel-Display-Grafiken usw.

Die geladenen Sprites sind Bösewichte und solche, die speziell für einen bestimmten Level entwickelt wurden. Sie werden nur für die Dauer eines Levels im Speicher gehalten.

Nachmittags hatten wir eine Firmenbesprechung, weil es zu einem Stromausfall gekommen war. Glücklicherweise hatte ich meine jüngsten Änderungen ca. 30 Sekunden vor dem Moment gesichert, als die Elektrizität ihren Geist aufgab. Andere hatten nicht soviel Glück, haben jetzt aber gelernt, ihre Arbeit regelmäßig abzusaven.

Freitag,

26.November

Am Morgen versuchte ich, vor dem Besuch der Leute von Renegade die Probleme mit den beweglichen Plattformen zu beheben. Graham und Eric schneiden dann kurz nach dem Mittagessen herein. Der Puzzle-Level funktionierte nicht, der Adventure-Level funktionierte nicht, die Plattformen funktionierten nicht und Eric und Graham fanden einen Bug in der Fall-Routine, den ich noch nicht entdeckt hatte. Ich denke, wir haben noch einen HAUFEN Arbeit vor uns!!!

Montag,

29.November

Nach dem Wochenende war ich wieder in der Lage, die Probleme vom Freitag in den Griff zu bekommen. Zuerst mußte ich den Puzzle- und den Adventure-Level wieder



Übersetzt von
Herbert Aichinger

Interview

RENEGADE REPORT

Die Bitmap Bros. gehören dank Hits wie Speedball 1 & 2, Xenon, Gods, Magic Pockets und nicht zuletzt The Chaos Engine zu den bekanntesten Programmiererteams. Wir interviewten Tom Watson und Mike Montgomery exklusiv!

Von Paul Rigby



War 1993 ein gutes Jahr für Renegade?

Es war ein phantastisches Jahr, was den Umsatz und die Produkte betrifft, an denen wir im Moment arbeiten. Sensible Soccer, Fire and Ice und Chaos Engine haben sich prima verkauft. Wenn man sich ansieht, wie lange sie in der Verkaufshitparade gewesen sind, das ist schon beeindruckend - und sie verkaufen sich immer noch. Die Verkäufe für den Amiga sind mit jedem Titel, den wir veröffentlicht haben, zunehmend besser geworden. Auch wie sich die PC-Versionen unserer Spiele geschlagen haben, ist interessant. Sensible Soccer war ein Bestseller. Diese Produktart mit dem Arcade-Game-Stil ist ja kein typisches PC-Produkt, hat sich aber dennoch bestens verkauft.

Wie definiert Ihr Euer Unternehmen als Herausgeber und Entwickler für beide Firmen?

Die Leute bringen Renegade und die Bitmaps durcheinander. Die Bitmaps schreiben Spiele für Renegade. Ich vermute, daß die Sache komplizierter wird, weil die drei Bitmaps auch bei Renegade mitmischen, aber es findet doch in vielen Bereichen eine Trennung statt. Die beiden Gruppen sind als zwei getrennte Einheiten konzipiert. Es gibt ein strenges Abkommen zwischen beiden. Theoretisch könnte Bitmap auch Spiele

...und selbst Firmen wie EA sind der Meinung, daß der Amiga eine Zukunft hat (wir haben mit einigen wichtigen Leuten von EA gesprochen), und Mark Lewis, der Chefentwickler von EA, hat sich ähnlich geäußert.

für andere Firmen schreiben, das würde aber dem Ziel widersprechen, das mit der Gründung von Renegade verfolgt wurde. Wir haben die Firma gegründet, um

Bitmaps gut präsentieren zu können. Außerdem sollte sichergestellt werden, daß die Programmierer bzw. die Entwicklungsteams, die für Renegade

arbeiten, sowohl die finanzielle als auch die öffentliche Anerkennung erhalten, die sie verdienen. Man braucht sich nur Graftgold anzusehen: Fire and Ice und Uridium II, mit einem neuen Spiel, das im Herbst folgt, plus Sensible Soccer und andere. Wir haben die Teams so zusammengestellt, daß es funktioniert. Jeder wird gleich behandelt.

Wird es 1994 bei Renegade ein Wachstum geben, was die Anzahl der Mitarbeiter und die Anzahl der Spieleveröffentlichungen betrifft?

Ja. Außergewöhnliche Qualität ist unser Maßstab. Zum Beispiel sind die Programmierer von Turrican III auf uns zugekommen, was wir sehr schmeichelhaft fanden. Sie betrachten unsere Firma als treibende Kraft im Amiga-Bereich. Ihr Produkt ist ein ausgezeichnetes Amiga-Programm und paßt zum Image und zum Stil unserer Firma. Dieses Jahr bringen wir unser erstes Adventure-Game heraus, das von einem australischen Team geschrieben wurde. Dabei handelt es sich um ein wirklich anderes Adventure-Game, so wie es die Leute von uns erwarten. Außerdem arbeiten das Elfmania-Team von Terramarque, einer finnischen Firma, an ein paar wirklich innovativen Sachen für den Amiga. Renegade wächst also stetig.



Hinter diesen Mauern verbirgt sich Renegade.



Elfmania könnte das beeindruckendste Amiga-Prügelspiel aller Zeiten werden. Legende Stavros Fasoulas und das Terramarque-Team sind dafür verantwortlich.



Habt Ihr den Eindruck, daß die Software-Firmen das oberste Ziel, neue und originelle Spiele zu schreiben, aus den Augen verlieren? Es scheint, als seien heutzutage moderne Techniken und eindrucksvolle Grafiken das wichtigste?

Das glaube ich auch!!! Man sieht phantastische Graphiken, aber nur wenig Spielhandlung. Man nehme nur Microcosm von Psygnosis: Es sieht zwar toll aus, aber ich habe gehört, daß es nur wenig Spielelemente enthält. Ich muß allerdings hinzufügen, daß ich es noch nicht selbst gespielt habe und das nur von Kollegen gehört habe. Die Firmen versuchen mit ihren Spielen tatsächlich, der vorhandenen Hardware eine Existenzberechtigung zu geben, verlieren dabei aber den Spielcharakter aus den Augen. Wenn ein Computer neu auf den Markt kommt, verkaufen sich die Programme gut. Man denke nur an Defender of the Crown für den Amiga, das Spiel war schön anzusehen, aber es war eigentlich kein besonders gutes Spiel. Dennoch hat es sich gut verkauft und hat die Leute für den Amiga begeistert. Ein Gegenbeispiel dafür, daß man nicht unbedingt großartige Graphiken braucht, ist SimCity. Wir sind gerade dabei, die Qualität des Audiobereichs in unseren Spielen zu verbessern, was ein guter Aus-

gangspunkt ist. Außerdem haben wir enge Beziehungen zu Pinewood, einer der führenden Filmgesellschaften, aufgebaut. Die Produkte verändern sich ständig, wer will also schon wissen, was wir nächstes Jahr um diese Zeit machen werden. Wir werden allerdings nicht mit Filmlicenzen arbeiten. Es wird sehr interessant sein zu beobachten, wie gut sich Jurassic Park

Programmierer schwer zu finden sind. Aber, was die Bitmaps betrifft, wir haben durchaus junge Programmierer, aber wenn Zeitschriften auf uns zukommen, um über uns zu berichten, wollen sie nur über "Die Bitmaps" sprechen, weil das eben eine gute Story hergibt. Und das gleiche gilt wahrscheinlich auch für die anderen Firmen.

Für junge Talente mag es heute schwieriger sein, sich in der Computer-Industrie durchzusetzen, aber es gibt ja immer noch den Amiga und den PC, für die man Programme schreiben kann.

für die verschiedenen Computersysteme verkaufen wird! Für junge Talente mag es heute schwieriger sein, sich in der Computer-Industrie durchzusetzen, aber es gibt ja immer noch den Amiga und den PC, für die man Programme schreiben kann. Es stimmt schon, daß heute anscheinend weniger Talente zu finden sind, aber wir stellen auch neue Programmierer für den Amiga ein. Das Problem ist, daß angesichts der neuen und immer komplizierteren Geräte junge

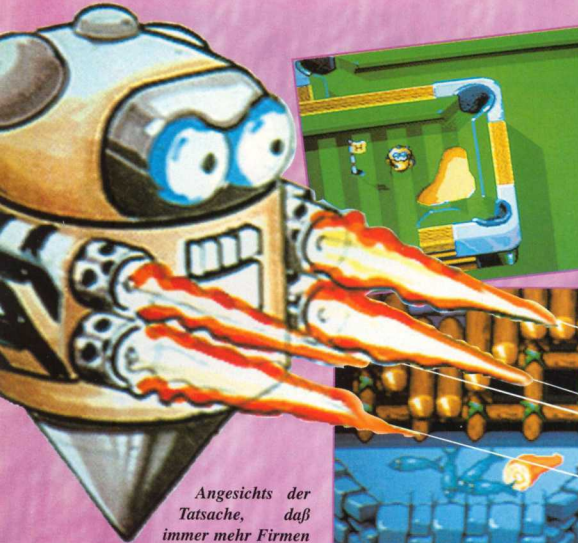
Wenn man sich die momentanen Trends ansieht, welcher Computer wird 1994 die Nummer eins?

Ich glaube, daß der PC-Markt stetig wachsen wird, aber ich bin nach wie vor begeistert vom Amiga. Der A1200 ist ein tolles Gerät, und wenn alles gut läuft, wird sich auch das Amiga CD 32 behaupten. Wir haben vor, noch mehr Zeit und Energie in die Amiga-Entwicklung zu stecken, und selbst Firmen wie EA sind der Meinung, daß der Amiga eine

Zukunft hat (wir haben mit einigen wichtigen Leuten von EA gesprochen), und Mark Lewis, der Chefentwickler von EA, hat sich ähnlich geäußert. Es ist allerdings schon seltsam, daß sie nicht mehr Spiele für dieses System veröffentlichen, denn was sie herausbringen, verkauft sich gut. Ich verfolge mit großem Interesse, wie sich der Amiga-Markt entwickeln wird, denn dieser Markt wächst tatsächlich. Wir erhalten bereits viele Nachfragen nach Spielen für den A1200. Sensible Soccer hat sich mehr als 100.000 mal verkauft, wobei der weitaus größte Teil auf den Amiga entfällt. Nehmen wir Gods und Chaos Engine als Beispiel: Diese beiden miteinander vergleichbaren Spiele wurden vor zwei Jahren auf den Markt gebracht - im Frühling, der wohl schlechtesten Jahreszeit für eine Veröffentlichung. Für Gods wurde erheblicher Werbeaufwand getrieben, da es das erste Spiel war, das Bitmaps in Eigenregie veröffentlichte. Für Chaos war der Werbeaufwand geringer, außerdem kam das Spiel zu einem Zeitpunkt heraus, als die Amiga-Verkäufe nicht so gut liefen, aber dennoch verkaufte es sich eineinhalbmal besser als Gods. Es besteht übrigens die Möglichkeit, daß einige der neueren Spiele auf CD-ROM für den PC veröffentlicht werden.

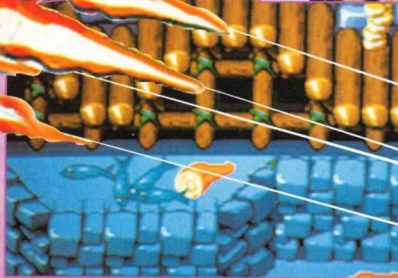
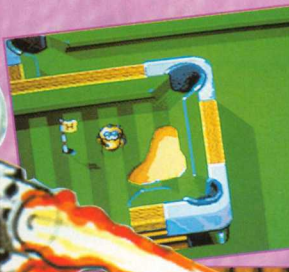


Kann nach Body Blows, Mortal Kombat und Street Fighter II ein weiteres Prügelspiel zum Bestseller werden?



Angesichts der Tatsache, daß immer mehr Firmen sich mit der Entwicklung von CD-ROM-Spielen beschäftigen und dabei sogar Schauspieler usw. einsetzen, können wir uns auf etwas ganz anderes von Bitmaps freuen?

Ja, aber nicht so, wie Du Dir das vielleicht vorstellst. Die Spielhandlung ist bei unseren Produkten das Wichtigste, wir machen uns also keine Gedanken darüber, ob es nicht nett wäre, ein paar Videosequenzen hier oder ein paar zusätzliche Graphiken dort einzubauen. Wenn es nichts für die Handlung des Spiels bringt, machen wir das nicht. Wir werden Produkte entwickeln, die der Markt verlangt. Wenn man sich die großen Firmen ansieht, sie wenden sich alle anderen Computern zu, ich glaube jedoch nicht, daß dies aus Schwäche heraus geschieht, sondern auf ihre jeweiligen Stärken zurückzuführen ist. Ich habe kürzlich mit einem führenden amerikanischen Herausgeber gesprochen und dort wurde beteuert, daß 3DO im Jahre 1994 ihr bestverkauftes Format werden wird. Bedenkt man, daß dieses Format noch gar nicht existiert, macht das keinen Sinn. Viele der großen Firmen haben ihre Formate gewechselt, da ihre Produkte für die neuen Geräte besser geeignet sind und sie haben damit mehr Möglichkeiten, ihre Spiele durch Experimentieren zu verbessern. Wenn also der Wechsel nicht aus Verzweiflung geschieht,



D.A.V.E. ist das neueste Werk des Graftgold-Teams. Im Chaos Engine-Stil darf man hier losdüsen.

macht es durchaus Sinn, neue Techniken einzusetzen. Außerdem wird der Standard bestimmter Spiele angehoben, die es auf den herkömmlichen Computern normalerweise nicht geschafft hätten. Ein interessanter Aspekt ist die Tatsache, daß die Käufer unserer Spiele durchschnittlich 21 Jahre alt sind.

den" wollen. Die Zeitschriften versuchen - und tun das auch -, dem Leser alle Informationen über neue Computer zu bieten. Ob das gut oder schlecht ist, vermag ich nicht zu beurteilen, aber das Beispiel macht Schule. Letztes Jahr hat eine führende Zeitschrift hier im Vereinigten Königreich von CD-I geschwärmt, aber wie man sieht, ist nichts daraus gewor-

Habt Ihr noch immer so enge Verbindungen mit Rhythm Kings, the Music Company?

Ja, nun wieder. Sie arbeiten gerade im Bereich CD-I und wir haben für ihre Künstler nicht mehr so viel Verwendung, aber wir sprechen noch über Ideen. Das größte Problem waren aber die Tantiemen. Da wir mit bekannten Künstlern aus dem Pop-Bereich gearbeitet haben, wurde die Bezahlung zu einem Alptraum. Das Spiel Chaos Engine hat einen interaktiven Soundtrack und die Stimmung wechselt, je nachdem, was sich auf dem Bildschirm abspielt. Wir haben herausgefunden, daß die Leute in der Computerindustrie besser wissen, was nötig ist, als die Leute in diesen Pop-Kreisen. Aus Gründen der Vereinfachung hat es sich als wesentlich leichter erwiesen, die Sachen selbst zu machen. Die Art, wie die Musik und die Sounds komponiert werden, ähnelt mehr dem Soundtrack zu einem Film, als einer Pop-Schallplatte. In der Zukunft werden wir mehr auf Zusammenarbeit setzen und keine vollständigen Arrangements von Popkünstlern übernehmen.

Vielen Dank für das aufschlußreiche Interview!

Nimm' nur dieses neue Magazin THE EDGE, das ist wie ein Déjà-Vu-Erlebnis. Es ist toll aufgemacht, aber werden die Spiele, die darin als "großartig" angepriesen werden, sich auch verkaufen?

Welche Spiele bzw. Entwicklungsteams haben Euch in der letzten Zeit beeindruckt und was haltet Ihr von Spielezeitschriften?

Das ist eine sehr schwere Frage. Sieht man sich die Verkaufshitparaden der letzten sechs Monate an, erkennt man eine allgemeine Stagnation. Es gibt nichts Herausragendes. Die aktuellen Zeitschriften interessieren sich hauptsächlich für CD-ROMs und es scheint, als würden sie den Lesern bestimmte Geräte "ein-

den. Prachtvolle Screenshots lassen eine Zeitschrift nett aussehen, aber wenn es um die Besprechung geht, fällt alles in sich zusammen. Die Medien werden immer versuchen, Produkte anzupreisen, die die Grenzen weiter nach hinten verschieben, aber was das für den Verbraucher bedeutet, steht auf einem anderen Blatt. Nimm' nur dieses neue Magazin THE EDGE, das ist wie ein Déjà-Vu-Erlebnis. Es ist toll aufgemacht, aber werden die Spiele, die darin als "großartig" angepriesen werden, sich auch verkaufen?

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**.

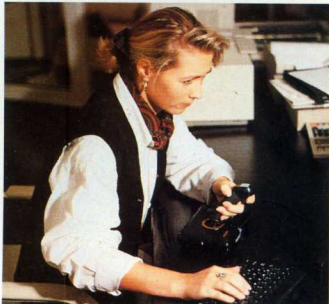
Jetzt abheben und beim Handel checken!

AMIGA CD³²

Die erste 32Bit Video-Musik-Spielekonsole.

von  Commodore

Der Knüller aus den USA, England auch in Deutschland



*Claudia aus Köln ist
begeisterte Amiga 500-
Userin und
Flugsimulator-Fan.*

*Mit On-Line kann Sie mit
Jürgen aus Düsseldorf
spielen (obwohl Jürgen
einen MS-DOS-Rechner
besitzt) und gleichzeitig
Informationen und
Neuigkeiten per
eingebautem
Kommunikationsfeld
austauschen.*

ON-LINE - ENTERTAINMENT PUR!

Mit *On-line* Entertainment kommen Deutschlands Computer-Anwender sich näher.

On-line Entertainment bietet Ihnen die einmalige Möglichkeit, sich in eine Datenleitung einzuklinken und per Modem mit anderen Anwendern zu spielen.

Und zwar in Echtzeit!

Hierbei ist es egal, welches System Sie besitzen, MS-DOS, Amiga, Atari ST, und Apple Macintosh werden von unserem System unterstützt.

Dieses innovative System stellt sich in Deutschland als absolute Neuheit vor. Ähnliches existiert zur Zeit nur in USA, England und Japan und erfreut sich dort seit Jahren großer Beliebtheit.

WAS WIRD HIER GESPIELT?

Alles, was Spaß macht!

On-line Entertainment stellt den Ihnen immer die aktuellste Spiele-Software zur Verfügung. Zur Zeit bieten wir Ihnen **AIR-WARRIOR**, eine heiße Flugkampsimulation, 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 _____

Land und Japan - jetzt endlich Deutschland!



DAS SUPER-STARTANGEBOT:

Das On-Line Starter-Kit mit

- Modem
- Software AIR WARRIOR
- UserCard, Registrier-Nummer
- deutschem On-Line Handbuch

kostet **nur DM 249,-**

Sollten Sie ein Modem besitzen, so benötigen Sie nur das

Basis-Kit für nur DM 99,-

Jede Minute *On-line* Entertainment-Spiel mit Usern aus ganz Europa kostet **nur DM 0,50** plus Telefongebühren bis zum nächsten *On-line* Knoten. Einen solchen Knoten finden Sie momentan in

- Berlin
- Düsseldorf
- Frankfurt
- Hamburg
- München
- Stuttgart

und viele weitere sind in Vorbereitung.

WIE WERDE ICH ON-LINE USER?

Ganz einfach: Rufen Sie den *On-line* Entertainment Service unter 0211-633006 an oder schicken Sie uns eine Postkarte (Stichwort On-Line) und fordern Sie unser Anmeldeformular an.

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

WAS HANN ON-LINE SONST NOCH?

On-line Entertainment bietet allen registrierten Usern einen 24-Stunden Shopping-Service via Modem. Hier halten wir besondere Angebote, Restposten und exklusive *On-line* Specials für Sie bereit, die Sie problemlos per Modem ordern können. Einfacher und bequemer gehts nicht!

Bestell- und Informationsanschrift:

On-Line Deutschland
Rethelstr. 130
40 237 Düsseldorf

Tel: 0211-633006
Fax: 0211-6411123

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

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

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 (Grüngebühr 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 |

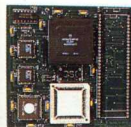
Wir akzeptieren American Express, Eurocard und Visa!

BESTELL-TELEFON:

0211-633 006

On-line
Entertainment

Hard- und Software für alle Amiga



A500/2000

| | |
|------------------------------|----------|
| Airbus A320 USA Edition | DM 69,90 |
| Airbus A320 Europa Edition | DM 69,90 |
| Ambermoon | DM 84,95 |
| Alfred Chicken | DM 54,95 |
| Alien3 | DM 54,95 |
| Alien Breed 2 | DM 54,95 |
| Anstoß | DM 69,95 |
| Aufschwung Ost | DM 69,95 |
| B-17 Flying Fortress | DM 69,95 |
| Bart versus the World | DM 54,95 |
| Batman returns | DM 69,95 |
| Body Blows Galactic | DM 54,95 |
| Bundesliga Manager Prof. 2.0 | DM 69,95 |
| Burntime | DM 69,95 |
| Cannon Fodder | DM 54,95 |
| Cardixxx | 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 69,96 |
| Hattrick | DM 69,95 |
| Hired Guns | DM 69,95 |
| History Line 1914-1918 | DM 84,95 |
| Hook | DM 69,95 |
| Human Race | DM 69,95 |
| Indiana Jones 4 | DM 84,95 |
| Ishar 2 - Messengers of Doom | DM 59,95 |
| Jonathan | DM 84,95 |
| Jurassic Park (Dino Park) | DM 59,95 |

| | |
|------------------------------|----------|
| KGB | DM 59,95 |
| Kingmaker | DM 69,95 |
| Krusty's Fun House | DM 54,95 |
| Legend of Kyrandia | DM 74,95 |
| Links | DM 39,95 |
| Lemmings 2 - The Tribes | DM 69,95 |
| Lionheart | DM 59,95 |
| Lothar Matthäus Fußball | DM 69,95 |
| Lord of the Rings | DM 69,95 |
| Mad News | DM 69,95 |
| Micropose Master Golf | DM 79,95 |
| Might & Magic 3 | DM 69,96 |
| 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 |
| Populous 2 + Challenge Disk | DM 69,95 |
| Prime Mover | DM 59,95 |
| Qwak | DM 29,95 |
| Railroad Tycoon | DM 79,95 |
| Reach for the Skies | DM 59,95 |
| Sensible Soccer 92/93 | DM 59,95 |
| 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 |
| Street Fighter 3 | DM 69,95 |
| 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 |
| Woodys 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 |
| Civilisation | DM 69,95 |
| Der Schatz im Silbersee | DM 84,95 |
| Dynatech | DM 59,95 |
| Elysium | DM 69,95 |
| Hattrick | DM 69,95 |
| Ishar 2 - Messengers of Doom | DM 69,95 |
| Jurassic Park | DM 69,95 |
| Morph | DM 69,95 |
| Penthouse Hot Numbers Dlx. | DM 59,95 |
| Pinball Fantasies | DM 59,95 |
| Robocod | DM 54,95 |
| Sim Life | DM 84,95 |
| Soccer Kid | DM 64,95 |
| T.F.X. | DM 69,95 |
| Whales's Voyage | DM 69,95 |
| Wing Commander | DM 69,95 |
| Zool 2 | DM 54,95 |

Amiga CD 32

| | |
|-----------------------------|----------|
| Alien Breed Special Edition | DM 34,95 |
| Jurassic Park (Dino Park) | DM 69,95 |
| Microcosm | DM 69,95 |
| Pinball Fantasies | DM 69,95 |
| Project X | DM 34,95 |
| Sensible Soccer | DM 69,95 |
| Sleepwalker | DM 69,95 |
| Soccer Kid | DM 69,95 |
| T.F.X. | DM 69,95 |
| Zool | DM 59,95 |

HARDWARE

| | |
|-------------------------|-----------|
| TURBOSYSTEME | |
| Co-Prozessoren für | |
| Turbokarten 68020/68030 | |
| -20 MHz | DM 99,00 |
| -25 MHz | DM 199,00 |
| -33 MHz | DM 248,00 |
| -40 MHz | DM 299,00 |

| | |
|-------------------------------------|-------------|
| 68020 ohne RAM | |
| für A-500/2000 | DM 169,00 |
| 68030 mit 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 Umschaltplatte für A-500 | |
| incl. Kickstart 3.0 | DM 199,00 |
| Kickstart Umschaltplatte für | |
| A-500 1.3-2.0 | DM 29,90 |
| MIDI-Interface Profi-Line | DM 89,00 |
| Schnittstellen-Chip CIA 8520 | DM 19,00 |
| Disketten 2DD 3,5"/720 KB, | |
| 10 Stück | DM 9,90 |

Solange der Vor rat reicht. Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

On-line

Entertainment

Wir akzeptieren American Express, Eurocard und Visa!

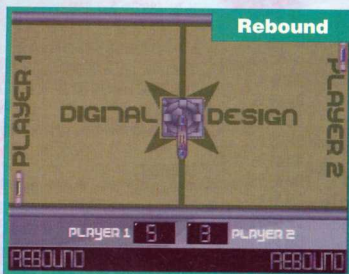
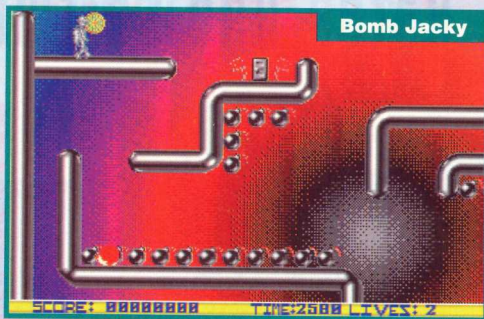
BESTELL-TELEFON:

0211-633 006

Software für wenig Geld

Es wird so allmählich wieder wärmer und alles fängt zu blühen an. Das scheint ein ehernes Naturgesetz zu sein, denn selbst Disketten wachsen hier in ungeahnter Stückzahl nach. Zwar ist nicht unbedingt alles genießbar, aber etliche schmackhafte Exemplare befinden sich doch darunter. Ich werde mich bemühen, an dieser Stelle auch weiterhin einen gehaltvollen Diskettensalat zu präsentieren, in dem hoffentlich auch Du Deine Lieblingszutat finden wirst.

Euer Rainer Rosshirt



SPIELEKISTE Nr. 384

Rebound

Zur Zeit scheinen Ableger des altertümlichen "Ping-Pong" wieder groß in Mode zu sein. Hier wird es im futuristischen Outfit geboten. Die Grafik ist ganz ansehnlich - die Geschwindigkeit recht hoch. Gespielt wird gegen den Amiga oder einen menschlichen Mitspieler. Wehe, wer es

wagt, gegen die CPU anzutreten! Der Rechner spielt doch sehr sicher (sollte er mogeln?). Wer zuerst neun Tore erzielt hat, darf sich Gewinner nennen. Merkwürdig, daß die ältesten Ideen immer noch Spaß machen.

Bomb Jacky

Der Name erinnert nicht zufällig an sein großes Vorbild. Du mußt alle Bomben, die in einem Gebäude verteilt sind, einsammeln, aber ziemlich hartnäckige Gegner wollen das verhindern. Ein Jump & Run, das zwar nicht die Klasse seines Vorbilds erreicht, aber dennoch gefallen kann - zudem ist es so schön bunt!

Quick Money

Nein - keine Wirtschaftssimulation, obwohl der Name es vermuten läßt, sondern ein Shoot 'em Up Game für zwei Spieler. Der Bildschirm ist geteilt und scrollt entsprechend den Joystickbewegungen mit. Jeder Spieler muß nun versuchen, so viele Aliens wie möglich zu erledigen - allerdings sollte man seinen "Partner" auch nicht aus den Augen verlieren - es soll schon vorgekommen sein, daß Leute von ihren besten Freunden in den Rücken geschossen wurden - wegen ein paar lumpiger Punkte. Originelles Spiel mit samtweichem Scrolling und anschaubarer Grafik.

SPIELEKISTE Nr. 388

Galaxy 93

Nettes Remake des altbekannten Galaga, mit veränderter Hintergrundgrafik und neuen Soundeffekten. Wer noch kein derartiges Game hat, kann hier zugreifen.

Tomcat

Joystick ölen und an die Tischplatte nageln! Mit einer flotten Kampfmaschine gilt es, hartnäckige Feinde zu erledigen. Ein Ballerspiel aus der Vogelperspektive, wie wir es schon tausendmal gesehen haben. Dennoch ganz nett.

Roton

Schlicht und ergreifend ein Ballerspiel in bester Asteroids-Manier, allerdings mit ausgefüllter und detaillierterer Grafik. Die Mausesteuerung ist gewöhnungsbedürftig, funktioniert aber recht gut. Hat man sich erst einmal "warmgespielt", kann das Game durchaus gefallen. Manche Sprites wurden besonders liebevoll gezeichnet. Vor allem Level 3, der mit den fliegenden Waschmaschinen, hat es mir angetan.

SPIELEKISTE Nr. 391

Space Attack

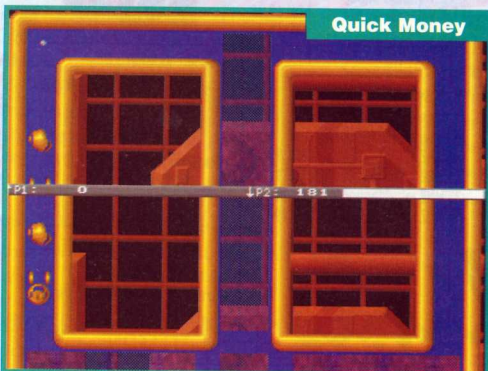
Wieder einmal ein Spiel aus der Reihe "knall' alles ab" - wieder einmal Vogelperspektive. Auch nicht schlechter als die anderen "S.E.U.C.K."-Spiele. Da sich diese Spiele aber oft frappant gleichen, wird es auf Dauer doch ziemlich eintönig. Ballerfreaks, die noch kein derartiges Spiel haben, können zwar zugreifen, alle anderen sollten jedoch einen Bogen herum machen.

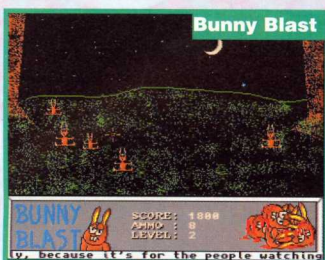
Pac-Atac

Kurz und bündig: Ein alberner Tetris-Ableger mit Symbolen aus Pac Man.

Amiganoid

Ich fluchte schon deftig über diese Diskette und wollte sie schon der ewigen Ablage übergeben. Eine allerletzte Chance wollte ich ihr aber dennoch geben. In Erwartung der öden Dinge, die da kommen sollten, startete ich Amiganoid und wurde auf das angenehmste überrascht. Dieses Spiel ist allerdings ein echter Hit! Eine Break Out-Variante, die das Zeug zum Klassiker hat. Wieder einmal muß ein Ball



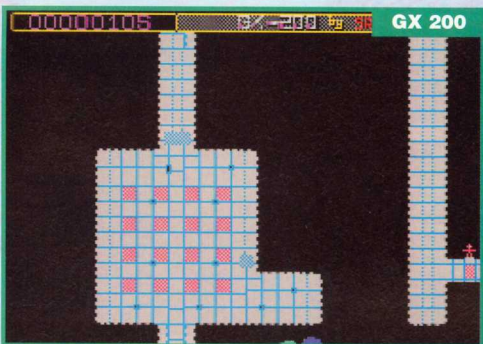


mittels eines Schlägers im Spiel-feld gehalten werden. Trifft der Ball auf einen Stein, verschwindet selbiger. Hat man alle Steine abgeräumt, gelangt man in den nächsten Level. Doch dieses Spiel ist etwas anders! Hier gilt es nicht wie sonst, einen Schläger zu steuern, sondern je einen horizontal und einen vertikal. Ein Spiel, das mich nicht so schnell losgelassen hat - zudem noch ausgezeichnet spielbar, trotz (oder wegen?) der ungewöhnlichen Steuerung. Brauchbare Grafik, nette Soundeffekte und ein außerordentlich hoher Suchfaktor. Dieses Spiel hat eine "PD-Perle" verdient, die ich offensichtlich noch erfinden muß. Ich hoffe, hiermit den Programmierer motiviert zu haben, noch mehr folgen zu lassen.

SPIELEKISTE Nr. 393

GX-200

Du sitzt in Deinem Transporter-Raumschiff und mußt die Labyrinth und Gänge von Aliens säubern. Das Berühren der Aliens ist genauso tödlich wie ein Kontakt mit den Wänden. Es bedarf schon einer sehr feinfühligem Joysticksteuerung, um die richtige Position für den Abschluß der Aliens zu



erreichen. Du startest mit fünf Bildschirmläufen; nach jedem überstandenen Level gibt es ein Leben dazu. Die Grafik ist nicht einmal so schlecht, aber der Schwierigkeitsgrad ist doch enorm noch. Nur für Leute mit besonders geschickten Fingern oder einer extrem hohen Frustrationsgrenze.

Bunny Blast

Dieses Ballerspiel soll den Jagdinstinkt in Dir wecken. Du hast eine begrenzte Menge Munition zur Verfügung und damit möglichst viele Hasen zu erledigen. Dabei wird die Jagd immer schwieriger, die Munition immer weniger, die Anzahl der Hasen immer größer. Dieses Spiel ist absolut geschmacklos. Aber das ist noch nicht weiter schlimm - richtig derb sind die Grafiken, die offensichtlich von Künstlern des Vorschulkindergartens Fuhrsbüttel erstellt wurden. Wenn Ihr einem Bekannten einmal etwas wirklich Böses antun wollt, dann schenkt ihm einfach dieses Spiel. Womit selbst dieses trübe Stück Software seine Daseinsberechtigung hätte.

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

Software Versand J. Wimmer
 Bestelltelefon und -fax 0 92 93/ 81 65

Mo. - Fr. von 10-20 Uhr
 Sa. von 9-18 Uhr
Instrasse 32 D 95180 Berg/Of
BTX: Wimmer#

| AMIGA AUSZUG | 500/600 | 1200/ | CD |
|-----------------------------|---------|-------|------|
| | 2000 | 4000 | 32 |
| Ambermoon | DH | 84,- | |
| Amigos | DH | 71,- | |
| Aufschwung Ost | DH | 58,- | 71,- |
| Reise in Space Sky | DH | 71,- | |
| Body Blow Galaxy | DH | 51,- | |
| Bundesliga Manager Pro. 2.0 | DH | 71,- | 51,- |
| Burntime | DH | 71,- | |
| Chinook Kolombus | DH | 71,- | |
| Civilization | DH | 81,- | 71,- |
| Coal Spot | DH | 58,- | |
| Der Dieb | DH | 71,- | 71,- |
| Der Feind | DH | 71,- | |
| Die Schatz im Silbersee | DH | 84,- | |
| Die Spindel | DH | 84,- | |
| Dome 2 | DH | 58,- | |
| Ethno 2 | DH | 51,- | |
| Elm 2 - Frontier | DH | 64,- | 64,- |
| Gunship 2000 | DH | 64,- | |
| Griff | DH | 71,- | |
| Jazzrock Park | DH | 64,- | 64,- |
| Kongolose | DH | 71,- | |
| King Quest 6 | DH | 64,- | 64,- |
| Labyrinth of Time | DH | 58,- | |
| Lehrjahr 2 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 3 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 4 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 5 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 6 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 7 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 8 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 9 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 10 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 11 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 12 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 13 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 14 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 15 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 16 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 17 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 18 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 19 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 20 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 21 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 22 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 23 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 24 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 25 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 26 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 27 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 28 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 29 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 30 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 31 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 32 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 33 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 34 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 35 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 36 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 37 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 38 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 39 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 40 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 41 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 42 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 43 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 44 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 45 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 46 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 47 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 48 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 49 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 50 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 51 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 52 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 53 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 54 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 55 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 56 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 57 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 58 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 59 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 60 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 61 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 62 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 63 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 64 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 65 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 66 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 67 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 68 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 69 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 70 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 71 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 72 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 73 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 74 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 75 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 76 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 77 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 78 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 79 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 80 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 81 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 82 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 83 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 84 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 85 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 86 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 87 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 88 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 89 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 90 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 91 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 92 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 93 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 94 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 95 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 96 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 97 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 98 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 99 | DH | 64,- | |
| Lehrjahr 100 | DH | 64,- | |

Alle Preise in DM | Preisliste geg. 1,- DM | Rück. Abholung nach Absprache mögl.
 Versandkosten: 7,- DM (V. 12,- DM) + Zollabgabe: 1,- DM
 gegen Vorzusage + 15,- DM Versandkosten. Bitte kein Geld im Brief senden.
 Es gelten unsere AGB Intime und Druckfehler vorbehalten!
 Mit Veröffentlichung dieser Anzeige verlieren alle Daten- und Anpreisungen ihre Gültigkeit!

KONSOLENSPIELE, aller Systeme, auf Anfrage!

M-S COMPUTER - NIEDERNSTR.20
33172 LÜBBECKE TEL.-FAX : 05741-291783

102 Spiele!
 Incl. Diskbox
 Megaball, AirAce,
 Copper, Atax
 SuperTetris, Nova-
 usw.
 Adventure-Baller-
 Geschick-Karten und
 Gesellschaftsspiele!

Der Super-
 Spielespaß
 über Monate

89,90

500-600-1200

Bestellung unter : 05741-291783

50 Dienstprogramme
 Anwendungsprogramme
 aus den Bereichen :
 Kopierprogramme,
 Textverarbeitung,
 E-Mail, Adressen,
 Adressverwaltungen,
 u.s.w. **49,90**

C64 KABEL
 Mit diesem Kabel können Sie Ihre
 151 am Amiga betreiben
 (Nur Wortzeichen 1,3) **39,90**

! AMIGA 1200 HD230!
 230 MB Festplatte, 2MB Chip-RAM, 10 Spiele,
 Textverarbeitung, Mathe, Erkunde,
 Grafik, ein TV-Anschluß **1.399,-**

AmigaMaus Hardware 512kb mit Uhr
 4500 ... 59,90
 Lauwerke ext. ... 129,-
 Lauwerke int. ... 139,-
 Turbokarten ab 229,-

CD-Rom A500 199,-
 ROM 1.3 ... 59,-
 A500 2MB 209,-
 A600 1MB 129,-
 A1200 4MB-co. 449,-
 A1200 1Mb 169,-
 Festplatten 3,5" 250MB 479,-
 40 MB 299,- 340MB 669,-
 80 MB 499,-
 230MB A500 incl. Contr. 799,-
 ext. Controller A500 169,-
 int. Controller A500 169,-
 AMIGA 1200 mit Spiel. 659,-
 AMIGA 1200 mit 30 MB. Vector **899,-**

CD-Rom A500 199,-
 Rom 1.3 ... 59,-
 Rom 2.0 ... 69,-
 Rom 2.1 ... 69,-
 Umschaltpl. 59,-
 Monitor 1065S 439,-

MULTIFUNKTIONS
 GAME PORT MIT 30 30

SIVA MONITOR
1024*768
Strahlungsarm
(A1200-A4000)

Commodore® AMIGA

Jedes Low-Cost Programm nur

136 **SanWolf** - Auf der Suche nach Atlantis
 137 **Backgammon** - perfekte Umsetzung
 140 **Future War** - Weltraum-Handelspiel
 141 **Donkey Kong** - Spielhallenklassiker
 142 **Fighting Warriors** - Karate-Action
 143 **Euphorion** - Aufräumen in der Galaxis
 144 **Elefanten** - Retten Sie die Elefanten
 145 **Ferret** - Top-Verkehrslenkung
 146 **OXYD** - Das knifflige Suchspiel
 147 **Snack Zone** - Biff-Spiel mit Bib
 148 **AMIGA ROUTE** - Toller Streckenplaner
 149 **Amiga Bomber** - Panzerschicht total
 150 **Rechtschreibprüfer** - Tippfehler adae
 151 **Rings of Zare** - Kniffliges Strategiespiel
 152 **Kessachub** - Verwalte Kontostausage
 153 **Orbit 3-D** - Schacht im 3-D Weltraum
 154 **Car CD** - Brandheißes Autorennen
 155 **Light Cycle 3-D** - Tron läßt grüßen
 156 **Asiro Chase** - Voller Grafik Ballerei
 157 **Air Ace** - Spannendes Luftduell
 158 **Lehrjahr 2** - Makrober Ballerspaß
 160 **LP, CD, MC Detail** - Musikverwaltung
 161 **Protractor 3.01** - Super Musiksoftware
 162 **Abacus** - Sicher Ihre Festplatte!
 164 **Callipo Fresser** - Logische Werbespiel
 165 **Game Player** - Guter Soundplayer
 166 **Castle of Doom** - Grafikadventure
 167 **C 64 Emulator**
 168 **Seeschach** - Tankerflotte durchbringen
 171 **Quizmaster** - Quizspiel bis zu 4 Pers.
 173 **Länderraten** - Lern- u. Quizprogramm
 174 **Profilu** - Buchungssystem, Dptl. Buchführung
 175 **Girodruck** - druckt Überweisung
 180 **Monopoly** - deutsch
 182 **Quiz Wit V.1.1** - Quiz mit über 700 Fragen

Amiga Dienah Versand • Inhaber Th. Ahl
Fuhrstr. 47 • 58256 Ennepetal
Tel. 0 23 33/8 84 85 od. 8 78 47
Geschäftszeiten Mo.-Fr. 9.00 bis 18.00 Uhr Sa. 9.00 bis 12.00 Uhr
10 Leerdisketten 3,5 MF 2 DD zum Preis von 7,50 DM
 Mindestbestellung 15,00 DM • Lieferung per N.N. Post. Versandkosten 7,00 DM + NN Gebühr 3,00 DM

Demoservice

Günstiger kommt Ihr nicht an mehrere Stunden Spielspaß! In dieser Ausgabe haben wir für Euch vier brandneue Spiele und Demos organisiert, die auf jedem Amiga lauffähig sind.

Günstiger kommt Ihr nicht an mehrere Stunden Spielspaß! In dieser Ausgabe haben wir für Euch vier brandneue Spiele und Demos organisiert, die auf jedem Amiga lauffähig sind.

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 ausgetüftelt, 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.



Seek & Destroy

Dank eines Rotating-Effekts weiß dieses simple Ballerspiel zu gefallen. Mit der Demoversion dürft Ihr schon einmal probeweise in die Lüfte steigen.

Unsere Wertung:

69%

5.



Backstage

Einmal hinter die Kulissen der Musikbranche blicken? Wissen, wie man zum Megastar aufsteigt und anschließend abfällt? Dann holt Euch Backstage, das komplette Spiel vom Liveclub!

Unsere Wertung:

Get it!

6.



Fury of the Funnies

Wer einmal in dieses niedliche Geschicklichkeitsspiel hineinschnuppern will, dem bietet sich hier die Gelegenheit dazu. Ein kompletter Level darf von Euch durchgespielt werden.

Unsere Wertung:

71%

7.



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 Demoversion des neuesten Knüllers ergattern. Brandheiß, sehr günstig, universal!

Unsere Wertung:

Neu!

9.



Invaders 2

Wer kennt es nicht, das gute alte Space Invaders. Hier können wir Euch eine gelungene PD-Version dieses Spielprinzips anbieten, die ihr Geld wert ist.

Unsere Wertung:

Gut!

10.



Telekommando 2

Die Telekom ist immer und überall! Nun kehrt sie mit dem Telekommando II zurück. Das Ergebnis ist ein gelungenes Adventurespiel.

Unsere Wertung:

Ruf mal an!



Hotline

für
Bestellungen
und
Reklamationen

Telefon:

0911 - 30 15 00

AMIGA GAMES
Demoservice.

Absender:

Name, Vorname

Telefon

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Ja, ich bestelle mir hiermit die folgenden, angekreuzten Demoversionen zum Preis von DM 2,- pro Stück. Zum Gesamtpreis kommen noch DM 3,- für Verpackung und Versand hinzu. (Ausland: Barzahlung + DM 10,- Porto)

- | | |
|---|---|
| 1. <input type="checkbox"/> Raid 4 | 6. <input type="checkbox"/> Fury of the Furries |
| 2. <input type="checkbox"/> Georg Galaxo | 7. <input type="checkbox"/> Assassin |
| 3. <input type="checkbox"/> Global Gladiators | 8. <input type="checkbox"/> Universe |
| 4. <input type="checkbox"/> Seek & Destroy | 9. <input type="checkbox"/> Invaders 2 |
| 5. <input type="checkbox"/> Backstage | 10. <input type="checkbox"/> Telekommando 2 |

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

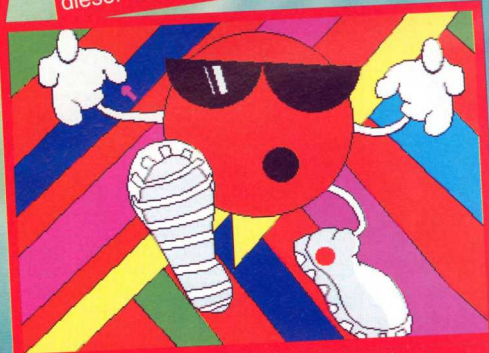
90408 Nürnberg



Da der Osterhase schon so gut wie vor der Türe steht, schickte uns Gerhard Dittrich aus Dingolfing diesen Design-Osterei-Entwurf. Wir werden diesen Vorschlag umgehend an unsere Kantine weiterleiten.



Der etwas in Rage gebrachte Werner ist ein frühes Meisterwerk von Dennis Stelloh aus Kirchdorf. Ob er sich nur über die Bilder auf dieser Seite aufregt?



Alexander Halbauer hat anscheinend von grünen Punkten die Nase voll. Da kommt so ein roter sonnenbebrillter Strandläufer schon besser an.



Bram Stokers Dracula scheint es Angelo Beckmann angetan zu haben. Auch wir untersuchten uns im Anschluß gleich nach Bißwunden am Hals und Unverträglichkeit gegen Sonnenstrahlen.

Hast Du auch ein Bild?

Wie immer habe ich auch im kommenden Monat kaum mehr zu tun als auf Eure Zuschriften zu warten und sie alsbald so gewissenhaft wie möglich zu begutachten. Deshalb sollte jeder, der in irgendeinem Sinne eine kreative Ader in sich umherträgt, die Chance nutzen und mir schreiben!

Euer Roland

Compuete Verlag • Redaktion AMIGA Games • Reader's Corner •
Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg •



Das Leserspiel des Monats heißt Galactic Gambler. Alexander Daum aus Baiersbronn schuf diesen intergalaktischen Spielautomaten mit der "Geld zurück"-Garantie.

MINIABO. JETZT.

3x

plus

AMIGA GAMES

mit Coverdisk!



Tips & Tricks
Sammelordner

für nur
DM

20,-

3x

plus

Amiga Games-Kombi



Tips & Tricks
Sammelordner

für nur
DM

40,-

**MINIABO-BESTELLUNG - Bitte beachten: Bestellung nur per Vorkasse möglich.
Bestelladresse: COMPUTEC Verlag, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg**

- Ja**, ich will das AMIGA GAMES (mit Coverdisk) Mini-Abo 3 Ausgaben für DM 20,- (Ausland DM 25,-)

Gefällt mir AMIGA GAMES, so brauche ich nichts weiter zu tun. Dann erhalte ich AMIGA GAMES im Abonnement für min. 1 Jahr.

Gefällt mir AMIGA GAMES dagegen nicht, so gebe ich dem Verlag - nach Erhalt des zweiten Heftes - kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. **PG 2502**

- Ja**, ich will das AMIGA GAMES-Kombi-Abo 3 Ausgaben für DM 40,- (Ausland DM 45,-)

Gefällt mir das AMIGA GAMES-Kombi, so brauche ich nichts weiter zu tun. Dann erhalte ich das AMIGA GAMES-Kombi im Abonnement für min. 1 Jahr.

Gefällt mir das AMIGA GAMES-Kombi dagegen nicht, so gebe ich dem Verlag - nach Erhalt des zweiten Heftes - kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. **PA 2502**

Dazu erhalte ich als Dankeschön einen Tips & Tricks Sammelordner. (Art.-Nr. 995)

- ! Zahlungsweise:**
Bargeld, bzw. einen Verrechnungsscheck über den entsprechenden Betrag habe ich beigelegt.

Meine Adresse:

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ

Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

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

Vertrauensgarantie:

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.

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

Vertrauensgarantie:

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.**

CHART ATTACK!

KLASSIKER-FESTIVAL!

Während sich letzten Monat sogar neun neue Titel plazieren konnten, haben wir im Januar nur einen einzigen bescheidenen Neueinstieg zu vermelden. Simon the Sorcerer schlich sich auf Platz 20 ein, doch wenn der Testbericht der letzten AMIGA Games seine Wirkung zeigt, dann

dürfte der Weg an die Spitze frei sein. Dort wartet natürlich Anstoß, der Ascon-Hit schlechthin. Ob Die Siedler wohl den Sprung an die Spitze schaffen wird? Verdient hätte es dieses geniale Programm allemal, doch berechnen läßt sich kein Erfolg.

Media Control-Charts • Ermittlungszeitraum: Januar '94

OVERALL

| Platz | Vormonat | Titel | Hersteller | Dauer |
|-------|----------|-----------------------------------|--------------|-------|
| 1. | (1) | Anstoß | Ascon | 3 |
| 2. | (6) | Die Siedler | Blue Byte | 2 |
| 3. | (14) | Aufschwung Ost | Sunflowers | 2 |
| 4. | (15) | Jurassic Park | Ocean | 2 |
| 5. | (3) | Elite 2 | Gametek | 4 |
| 6. | (13) | Mortal Kombat | Virgin | 2 |
| 7. | (2) | Turrican 3 | Rainbow Arts | 3 |
| 8. | (3) | Lothar Matthäus | Ocean | 5 |
| 9. | (7) | Syndicate | Bullfrog | 7 |
| 10. | (10) | Dune II | Virgin | 9 |
| 11. | (4) | Ambermoon | Thalion | 3 |
| 12. | (9) | Goal! | Virgin | 7 |
| 13. | (16) | Cannon Fodder | Virgin | 2 |
| 14. | (13) | Burntime | Max Design | 4 |
| 15. | (11) | Gunship 2000 | MicroProse | 8 |
| 16. | (17) | Soccer Kid | Krisalis | 2 |
| 17. | (19) | Dogfight | MicroProse | 2 |
| 18. | (20) | Campaign 2 | Empire | 2 |
| 19. | (18) | Oscar | Flair | 2 |
| 20. | (neu) | Simon the Sorcerer Adventure Soft | | 1 |





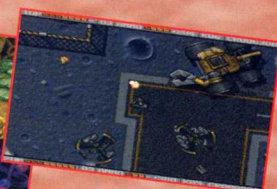
Labyrinth of Time



Pirates! Gold



Simon the Sorcerer



Alien Breed II

PIRATES! GOLD VORMARSCH

Judgment Day aus Singen konnten uns diesmal eine große Überraschung liefern. Erstmals platzierte sich ein CD 32-Spiel in den Overall-Charts, und das gleich auf Platz 10. Rein stückzahlenmäßig scheint das CD 32 somit zumindest unter den AMIGA Games-Lesern schon den

Durchbruch geschafft zu haben. Nichtsdestotrotz wünsche ich mir mehr Zuschriften der CD 32-Besitzer, denn schließlich wollen wir wissen, wieviele von Euch dieses tolle Gerät haben.

Judgment Day - Bestsellers • Ermittlungszeitraum: Januar '94

OVERALL

| Platz | Vormonat | Titel | Bewertung | Dauer |
|-------|----------|-------------------------|-----------|-------|
| 1. | (1) | Die Siedler | 95% | 4 |
| 2. | (neu) | Cannon Fodder | 89% | 1 |
| 3. | (5) | Burntime | 88% | 4 |
| 4. | (neu) | MicroMachines | 82% | 1 |
| 5. | (3) | Dogfight | 82% | 5 |
| 6. | (neu) | Mortal Kombat | 82% | 1 |
| 7. | (4) | Jurassic Park | 73% | 4 |
| 8. | (2) | Elite II | 94% | 4 |
| 9. | (neu) | Aufschwung Ost | 80% | 1 |
| 10. | (neu) | Pirates! Gold | 91% | 1 |
| 11. | (10) | Civilization | 89% | 16 |
| 12. | (13) | Flashback | 79% | 11 |
| 13. | (12) | Bund. Mngr. Pro. | 83% | 2 |
| 14. | (11) | Gunship 2000 | 84% | 10 |
| 15. | (neu) | Skidmarks | 73% | 1 |
| 16. | (17) | Body Blows | 76% | 2 |
| 17. | (9) | Anstoß | 91% | 4 |
| 18. | (neu) | Eishockey Manager | 84% | 1 |
| 19. | (8) | Simon the Sorc. (A1200) | 88% | 2 |
| 20. | (17) | Body Blows Galactic | 84% | 1 |

CD 32

| Platz | Vormonat | Titel | Bewertung | Dauer |
|-------|----------|-------------------|-----------|-------|
| 1. | (2) | Pirates! Gold | 91% | 2 |
| 2. | (3) | Prey | 78% | 2 |
| 3. | (5) | Arabian Nights | 82% | 2 |
| 4. | (neu) | Lotus Trilogy | — | 1 |
| 5. | (neu) | Labyrinth of Time | 58% | 1 |
| 6. | (neu) | Overkill | — | 1 |
| 7. | (neu) | D/Generation | 71% | 1 |
| 8. | (1) | Liberation | 66% | 2 |
| 9. | (4) | Whale's Voyage | 80% | 2 |
| 10. | (neu) | Nigel Mansell | — | 2 |

A1200

| Platz | Vormonat | Titel | Bewertung | Dauer |
|-------|----------|---------------------|-----------|-------|
| 1. | (2) | Simon the Sorcerer | 88% | 2 |
| 2. | (1) | Star Trek | 76% | 2 |
| 3. | (neu) | Trolls | — | 1 |
| 4. | (4) | Pinball Fantasies | 78% | 2 |
| 5. | (3) | Robocod | 79% | 2 |
| 6. | (8) | Anstoß | 91% | 2 |
| 7. | (7) | Body Blows Galactic | 84% | 2 |
| 8. | (5) | Alien Breed II | 77% | 2 |
| 9. | (9) | Burntime | 88% | 2 |
| 10. | (neu) | Soccer Kid | 89% | 1 |

CHART ATTACK!



Die Siedler



Dune II



Mr. Nutz



Soccer Kid

STRATEGIESPIELE

| Platz | Titel | Ausgabe | Bewertung | Hersteller |
|-------|-------------|---------|-----------|------------|
| 1. | Die Siedler | 12/93 | 95% | 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

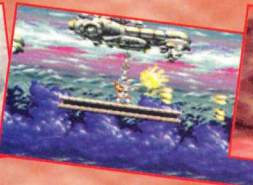
| Platz | Titel | Ausgabe | Bewertung | Hersteller |
|-------|----------------|---------|-----------|------------|
| 1. | Mr. Nutz | 2/94 | 94% | Ocean |
| 2. | Soccer Kid | 10/93 | 90% | Krisalis |
| 3. | Arabian Nights | 7/93 | 84% | Krisalis |
| 4. | Puggsy | 4/94 | 85% | Psygnosis |
| 5. | Brian the Lion | 4/94 | 82% | Psygnosis |



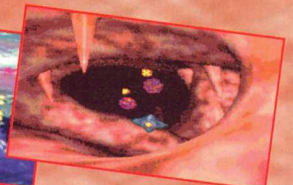
Gunship 2000



Tornado



Turrican III



Microcosm

FLUGSIMULATIONEN

| Platz | Titel | Ausgabe | Bewertung | Hersteller |
|-------|---------------------|---------|-----------|---------------------|
| 1. | Gunship 2000 | 7/93 | 84% | MicroProse |
| 2. | Dogfight | 11/93 | 82% | MicroProse |
| 3. | F117 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% | Virgin |
| 4. | Microcosm | 4/94 | 84% | Psygnosis |
| 5. | Body Blows Galactic | 1/94 | 84% | Team 17 |



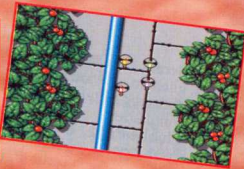
Anstoß



Kolumbus



Eishockey Manager



MicroMachines

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 Sor. | 3/94 | 88% | Adventure Soft |
| 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. | Software Mngr. | 4/94 | 84% | Software 2000 |
| 3. | Eishockey Mngr. | 6/93 | 84% | Software 2000 |
| 4. | Kolumbus | 3/94 | 82% | Software 2000 |
| 5. | Pizza Connection | 3/94 | 81% | Software 2000 |



The Lost Vikings



Goblins 3



Lothar Matthäus



Goal!

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 |

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.

COMPUTER CLUB ELSHORN

Seit zehn Jahren besteht dieser Club bereits, und eine Mitgliederzahl von über 400 läßt auf eine hohe Professionalität schließen. Wer zwischen 13 und 80 ist, darf sich an ihn wenden!

Mitglieder: 400
Clubbeitrag: DM 3,- monatlich
Leistungen: PD-Serien, Softwaresonderangebote, regelmäßige Kurse, großer Clubraum.

Anschrift: Computer Club Elshorn e.V.
Postfach 261
25302 Elshorn

AMIGA TEENAGE CLUB

Endlich haben wir wieder einen internationalen Neuzugang zu verzeichnen. Der AMIGA-Teenagegegründet.

Mitglieder: Neugründung!
Clubbeitrag: öS 250,- jährlich
Leistungen: monatliches Clubmagazin, Hacker- und Verlagsadressen, kostenlose Kleinanzeigen, Wettbewerbe.
Amiga Teenage Club
Ulmgasse 14a
A-8053 Graz
Österreich

Anschrift:

AMIGA PD-CLUB

Gegründet wurde der Amiga PD-Club erst am 20.2.1994. Besonders interessant dürfte der Spieleservice sein, bei dem man gegen Rückporto Cheats erhält.

Mitglieder: Neugründung
Clubbeitrag: DM 3,- monatlich
Leistungen: 2 Disks mit PD-Software monatlich, Clubblatt mit Tauschbörse.

Anschrift: AMIGA PD Club
c/o Domenic Gebauer
Am Elzengraben 1
89584 Ehingen

PLAYCLUB

Bereits zum Start kann der Playclub mit 27 Mitgliedern aufwarten, und dank dieser Anzeige sollte die Mitgliederzahl ins Uferlose ansteigen.

Mitglieder: 27
Clubbeitrag: DM 8,- monatlich
Leistungen: Umfangreiches Clubheft mit Tests, dreimal wöchentlich Hotline mit Powertips.

Anschrift: PLAYCLUB
c/o C. Utcke
Heinrich Specht Weg 6
25421 Pinneberg

REFLECTIONS CLUB

Mit einem der schönsten Logos kann der Reflections-Club aus dem Raum Gelsenkirchen/ Duisburg Enterprise zielt ihren Briefkopf.

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

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

AMIGA 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

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 scharfweise bringen.

- Mitglieder:** Noch keine
Clubbeitrag: DM 5,- + Leerdiskette monatlich (voraussichtlich)
Leistungen: Clubzeitschrift, gegenseitige Unterstützung, PD-Spiele, Demos
Anschrift: AMIGA Games Club
 c/o Bennett Ricks
 Dorfstraße 38
 24806 Föhren
 Tel. 04335/346

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

Einem besonders einflussreichen Namen kann der Club von Günter Riedel aus Oberelbert zwar nicht aufweisen, doch immerhin 34 Mitglieder sprechen für solide Leistungen, die überzeugen.

- Mitglieder:** 34
Clubbeitrag: DM 36,- jährlich
Leistungen: zweimonatlich 2 Clubdisks, PD-Serien
Anschrift: Amiga Club
 c/o Günter Riedel
 Im Winkel 4a
 56412 Oberelbert

AMIGA CLUB AUSTRIA

Nun haben wir alle deutschsprachigen Länder abgedeckt, denn ein österreichischer Computerclub hat sich auf den Clubseiten etablieren können. Robert Ribic freut sich auf Eure Mitgliedsanträge.

- Mitglieder:** unbekannt
Clubbeitrag: monatlich 85 20,- oder jährlich 85 200,-
Leistungen: monatlich Clubdiskmagazin, Gratisanzeigen, Wettbewerbe, Tips.
Anschrift: Amiga Club Austria
 c/o Robert Ribic
 Postbox 17
 A-8521 Wettnastätten

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
Anschrift: IHC
 c/o David Lamorski
 Straße des Friedens 2
 06808 Holzweißig

AMADEUS e.V.

Profis aufgepaßt! Wenn Ihr einen wirklich guten Club sucht, dann solltet Ihr Euch an den Amiga Anwender Club in und um Stuttgart halten, der wohl zum besten gehört, was es an Clubs in Deutschland gibt.

- Mitglieder:** ca. 25
Clubbeitrag: vierteljährlich DM 10,-
Leistungen: regelmäßige Amadeus News, vierzehntägiges Clubtreffen, Hardwarebenutzung, kleine Kurse.
Anschrift: Amadeus e.V.
 c/o Gerd M. Kempf
 Taubenheimstraße 48
 70372 Stuttgart

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,
Leistungen: DM 3,- Mitarbeiter
 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
 Friedrich Karl-Straße 5
 12013 Berlin
 Mailbox: 030/7535127 (24h)
 030-7533329 (0.00-15.00h)

Die Adresse für alle Clubs:
 COMPUTEC Verlag GmbH
 Redaktion AMIGA Games
 Kennwort: CLUB WORK
 Isarstraße 32-34
 90 451 Nürnberg

A500 SPEZIELL

U.F.O.

Düsenjäger sind nicht schnell genug? Bomber zu behäbig? Autos zu konventionell? Dann ist vielleicht ein U.F.O. genau das Richtige für Euch. Wenn Ihr schon immer einmal auf Außerirdischen-Jagd gehen wolltet, dann wartet auf den Testbericht zum neuesten MicroProse-Spiel in der nächsten Ausgabe.



CD32 SPEZIELL

GUNSHIP 2000

Der Vorzeigehubschrauber von MicroProse hebt nun in einer stark verbesserten A1200- und CD 32-Version ab. Wir klären, ob das AGA-CHIP-Set wirklich ausgenutzt wird. Außerdem steht noch die Begutachtung der weiteren CD 32-Versionen von MicroProse-Hits auf dem Plan.



A500 SPEZIELL

ELFMANIA

Mit monatelanger Verspätung schickt sich nun Renegades neuestes Spiel endlich an, die Mortal Kombats, Body Blows und Street Fighter II aus den Charts zu verbannen. Wir waren dabei!



Außerdem erwarten Euch noch Tests, Infos und Specials zu:

BATTLE ISLE II

Kommt eine CD 32-Version?

HERO QUEST 2

Der Brettspiel-Nachfolger von Gremlin.

ARMOUR GEDDON II

Jahrelange Verspätung dieses Psygnosis-Titels.

AB
20. APRIL 1994
AM KIOSK!

AMIGA CD32 • MEGA CD • PC CD-ROM

POD BAY

Eilmeldung vom Zentralcomputer. Unsere Scanner erfassen Packungsset mit der begrenzten Ausgabe von Microcosm für PC CD-ROM.

Tiefenprüfung ergibt. Superverpackung, Soundtrack-CD, exklusives Baumwoll-T-Shirt und CD für interaktives Gameplay.

Datenbank meldet. Nur 15.000 Sets weltweit nach dem Motto "Wer zuerst kommt, hauft zuerst" produziert. Sonderausgabe für PC CD-ROM kostet im Einzelhandel **129,95 DM.** Auch Microcosm-Standardprodukte für Mega CD und Amiga CD32 gesichtet. Unverbindliche Preisempfehlung nur für die Spiel-CD: **119,95 DM.**

Verkaufsprognose. AUSSERORDENTLICH GÜNSTIG

Zentralcomputer schlussfolgert. Sofortbestellung. Ansonsten riskieren die Händler signifikante Umsatzverluste.

Ende der Meldung... ■

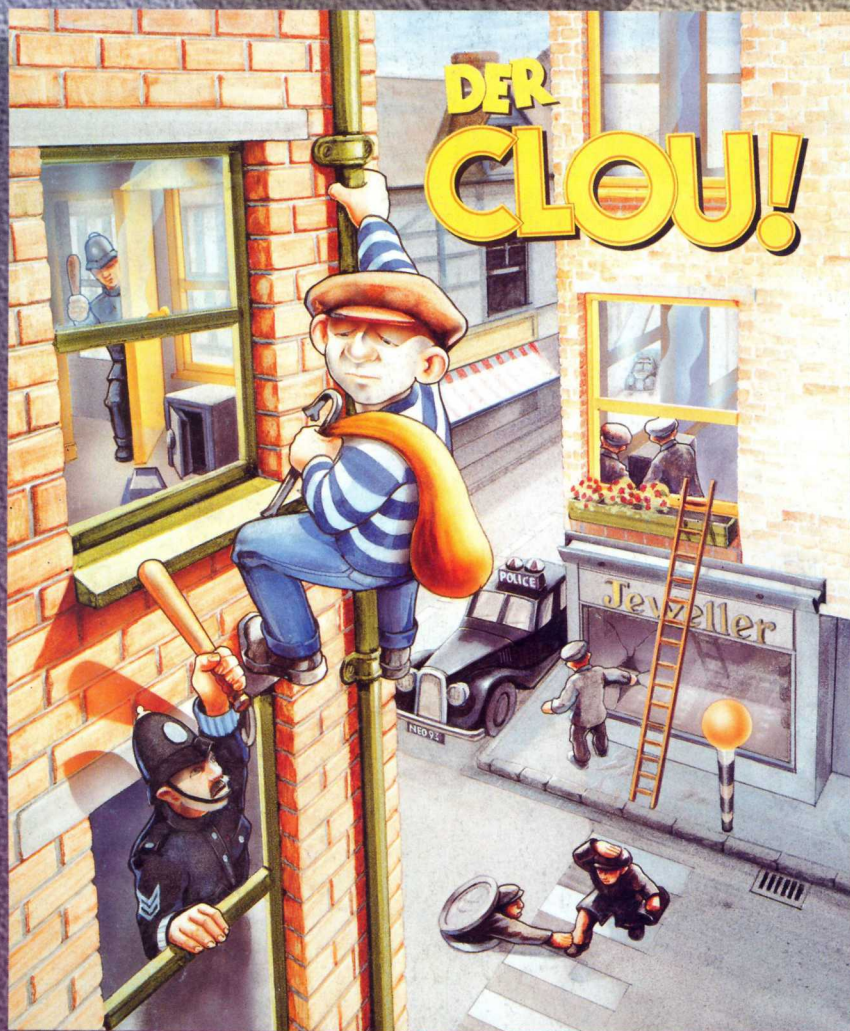
MICROCOSM

KEINER IST DAGEGEN IMMUN.



'Das Spiel sieht nicht nur edel aus, es spielt sich auch so.' ASM 'A new era in gaming and the way ahead for CD. This is THE way forward.' MEGA 'The future today... Quite unbelievable.' THE ONE 'Stunning game...buy it and be dazzled!' PC POWER 'Screenstar Award CU AMIGA CD32 'It's guaranteed to knock your socks off.' PC REVIEW 'Has a unique style of playing producing a superior game...92%' SEGA MEGADRIVE ADVANCED GAMING 92% MTV 90% MEGA POWER 90% SATURDAY DISNEY

neo



Erhältlich für
MS-DOS
CD-ROM
MS-DOS VGA
Amiga CD-32
Amiga
1200/4000
Amiga 1MB

Sound & Music  Project



London der 50er Jahre – nehmen Sie das Leben des Matt Stuvvysunt in die Hand. Gelingt Ihnen der große Coup – der Raub der Kronjuwelen? Eine humorvolle Parodie auf das Verbrechengenre mit über 60 originalgetreu recherchierten Schauplätzen, die von über 30 Musikstücken begleitet wird. Komplett deutsche Sprachausgabe in HIFI-Qualität.

Produced by NEO Software Produktions GmbH, A-2552 Hirtenberg, Dobriscgasse 10
Published by MAX DESIGN GmbH & Co, D-33098 Paderborn, Waldenburgerstr. 13