

AMIGA Games Discs & Mag

5/94



DM 5,90 COMPUTEC VERLAG

FÜR ALLE AMIGAS & CD 32

EINZIGARTIG
32 SEITEN



HITS DES MONATS

Der Clou

Gunship 2000 A1200
CD 32

Disposable Hero CD 32

KLASSIKER-WELLE

King's Quest 6
Spaceward Ho!



FUSSBALL TOTAL!

Bundesliga Manager 3
World Cup USA '94
Empire Soccer

IMPOSSIBLE MISSION

Der Epyx-Klassiker kehrt zurück! Infos, Fakten & Poster

ÜBER **30**
KRITISCHE
TESTS

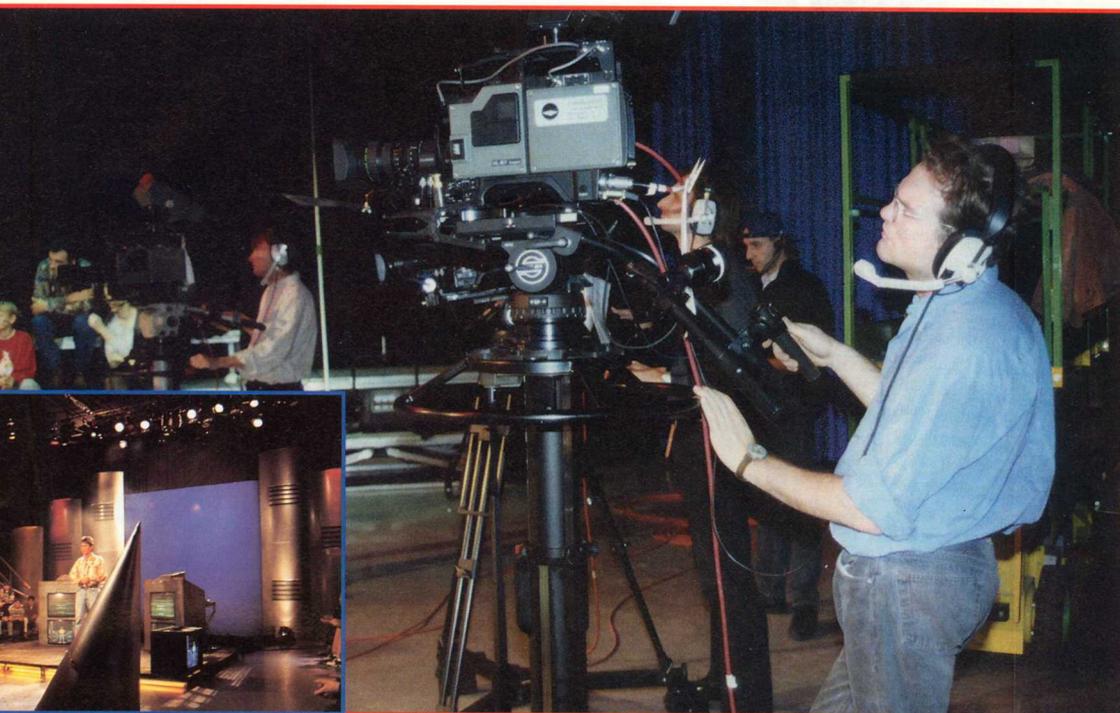


Der Clou, Darkmere, Big Sea, Gunship 2000, Hero Quest II, King's Table, Innocent Until Caught, The Blue & The Grey, IK+, Nick Faldo Golf u. a.

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"

VOM PIZZABÄCKER ZUM MILLIONÄR

Für AMIGA und PC

Nun rat mal, wer zum Essen kommt: Wenn Du gut bist, wird Dein Pizzalokal ein Renner, und schon bald eröffnest Du Filialen in ganz Europa. Wenn Du mäßig bist, ähnelt Deine Pizzeria einer Möbelausstellung: Jeden Augenblick kommt keiner. Und wenn Du Pech hast, bekommst Du Besuch von den Männern mit den Sonnenbrillen: Die Ehrenwerte Gesellschaft bittet zur Kasse. Aber Du bringst den Laden zum Laufen, wenn Du den richtigen Standort und das passende Mobiliar auswählst, die Finanzierung optimal angeht, die besten Pizzen kreierst, günstig einkaufst, ansprechend wirbst, die richtigen Politiker schmierst - und auch mal Deine Konkurrenz ein wenig ärgerst. So eine Sonnenbrille kann ja schließlich jeder mal aufsetzen...



PC (VGA 256 Farben)



PC (VGA 256 Farben)

Features

- 1 - 8 Spieler
- 100 verschiedene Charaktere
- 10 europäische Städte in 3 Zoom-Stufen
- Mindestens 30 verschiedene voll animierte Geschäftspartner pro Stadt
- Restaurant-Einrichtung aus über 180 Gegenständen wählbar
- Pizzen mit über 70 Zutaten frei editierbar
- Interaktiver Dialog mit Angestellten, Geschäftspartnern und Gästen
- Werbemöglichkeiten vom Handzettel bis zum TV-Spot
- Austausch von eigenen Charakteren und Missionen
- Freispiel-, Level- oder Missionsmodus
- Comicgrafik
- Situationsgerechte Geräusch- und Musikunterlegung

SOFTWARE 2000

Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline (0 45 21) 80 04 44 • Mailbox (0 45 21) 80 04 47

PIZZA CONNECTION



Demo-Disk für AMIGA oder PC gegen 6 DM in bar oder Briefmarken ab sofort bei: **SOFTWARE 2000**, Stichwort "Demo Pizza Connection", Postfach 110, 23691 Eutin.



BORN IN THE USA

Von der stiefmütterlichen Behandlung unseres liebsten Spielcomputers wurde in den letzten zwölf Monaten zu Recht viel geredet. War es früher selbstverständlich, daß die Hits vom PC in absehbarer Zeit ihren Weg auf den Amiga fanden, so konnte man dies in der zurückliegenden Zeit nicht gerade behaupten. LucasArts, Sierra und New World Computing haben schon längst den Abschied aus der Amiga-Welt gefeiert. Die Argumente lagen für diese Firmen ganz klar auf dem Tisch. In Amerika ist der Amiga unbedeutend, die Programmierer wandten sich dem dort viel lukrativeren PC-Geschäft zu, das Raubkopierproblem ließ die Einnahmen in den Keller sinken und die technische Leistungsfähigkeit eines A500 entspricht nicht dem, was man heute haben müßte, um die Spiele stilgerecht umzusetzen. Doch die Wende ist spätestens in dieser Ausgabe für jeden erkennbar.

Es sind so viele Hits wie nie zuvor auf dem Weg zum Amiga, vorzugsweise natürlich zum A1200 und dem CD 32. Möglicherweise kann das Interesse der amerikanischen Firmen damit begründet werden, daß das CD 32 kommenden Sommer mit 100 Spielen im Rücken eingeführt wird, und keine der

Firmen möchte bei einem eventuellen Erfolg ohne Software dastehen. Vom sterbenden Schwan, der den Kampf gegen die PCs verliert, wandelt sich der Amiga zum hübschen Entlein, das unvermutet, von den Hechten gejagt, den Weg in ein anderes Gewässer findet. Der A1200 und das CD 32 sind derzeit die optimalen Geräte zwischen Konsolen und PC.

Was haben wir also in dieser Ausgabe zu bieten, damit wir von einer solchen Wende sprechen: Zum einen hat Sierra seine Rückkehr zum Amiga mit Pauken und Trompeten angekündigt. King's Quest VI und Sierra Soccer werden in jeweils speziellen Versionen für A500 und A1200 erscheinen. New World Computing ließ von Rainbow Arts eine Umsetzung ihres Strategiehits Spaceward Ho! entwickeln und LucasArts verkauft möglicherweise die Amiga-Lizenzen für Rebel Assault und Day of the Tentacle an Commodore England. Der Mega Drive-Hit FIFA Soccer wird von Electronic Arts ebenfalls bis spätestens November umgesetzt. Aus Deutschland kündigt sich der Nachfolger des meistverkauften Amiga-Spiels aller Zeiten an. Bundesliga Manager Hatrnick nennt sich der dritte Teil der legendären Fußball-Saga von Software 2000. So weit die guten Nachrichten von der Softwarefront. Die guten Nachrichten aus der Redaktion sind, daß wir ab nächster Ausgabe endlich den Anwenderteil bieten werden, der andere Amiga-Magazine überflüssig machen soll. Hier werdet ihr Hilfe in Hardware- und Anwendersoftware-Fragen finden.

Viel Spaß!

Haus Jopisa

A1200 SPEZIELL

KING'S QUEST VI

Sierra feiert sein Comeback auf dem Amiga. Kann die legendäre Königssage die letzten schwachen Sierra-Programme vergessen machen?

110



CD32 SPEZIELL

NICK FALDO GOLF

Grand Slam legt seine hervorragende Golfsimulation für das CD 32 neu auf. Daneben gibt es noch neun weitere Test für die 32 Bit-Konsole.

05



A500 SPEZIELL

HERO QUEST II

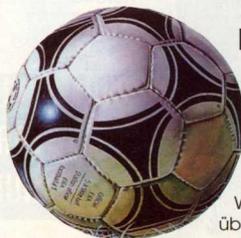
Der Nachfolger des Brettspielklassikers von Gremlin steht auf dem Testprogramm. Wird der zweite Teil den Ansprüchen gerecht?

28



08 BUNDESLIGA MANAGER 3 & CO.

Eine ganze Menge an Fußballspielen stehen anlässlich der WM auf dem Programm. Wir behalten den Überblick über das Soccer-Geschehen!



Impressum

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

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

Geschäftsführer:
 Adolf Silbermann

Chefredakteur:
 Christian Geltenpoth (cg)

Stellvertretender Chefredakteur:
 Christian Müller (cm)

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

Textkorrektur:
 Herbert Aichinger (ha)

Bildredaktion:
 Roland Gerhardt (rg)

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

Layout:

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

Freie Mitarbeiter:

Tobias Berger (tb), Martin Klaus (mk),
 Gerhard Fleischmann (gf), Wolfgang Dietsch (wd),
 Lutz Mahle (lm)

Gestaltung der Eigenanzeigen:
 Stefanie Geltenpoth

Vertrieb:
 Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:
 Roland Bollendorf

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

Anzeigendisposition:
 Tanja 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:
 Impossible Mission (c) MicroProse
 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 11/53 25 79

Manuskripte und Programme:

Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art
 gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck
 in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen
 Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit
 der Veröffentlichung kann nicht übernommen
 werden.

Urheberrecht: Alle in AMIGA Games veröffentlichten
 Beiträge sind urheberrechtlich geschützt.
 Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vor-
 herigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Wir danken der Zeitschrift CTW für die
 freundliche Unterstützung.



Amiga Games Inhalt

AUSGABE 5/94

RUBRIKEN

Impressum	6
Infotorial	5
Inserentenverzeichnis	90
Vorschau 6/94	122

NEWS

LucasArts-Spiele?	8
FIFA Soccer	10
NBA Jam	12
Mega Race	14

DISH SERVICE

Coverdisk	91
Demos & Spiele zum Bestellen	120

CHARTS

AMIGA Games-Charts	118
Bestseller	117
Media Control-Charts	116

LESERBRIEFE

Uncle Rosis Mailbox	102
---------------------------	-----

PD & SHAREWARE

Spiele & Utilities	108
--------------------------	-----

SPECIALS

Fußball Total!	98
King's Quest VI	110
Heimdal 2	92
Impossible Mission 2025	94
Spaceward Ho!	100
Play Time TV	14

READER'S CORNER

Covertest	112
Grafikshow	114
Hardware Box	112

GAMES GUIDE

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

A500 SPEZIELL

Big Sea	22
Champ. Mng. Italia	27
Darkmere	20
Der Clou	16
Hero Quest II	28
Innocent Until Caught	34
Karawane der 7	26
King's Table	32
Liberation	33
The Blue & The Grey	38

A1200 SPEZIELL

Der Clou	16
Gunship 2000	24
Liberation	33

CD 32 SPEZIELL

Alien Breed/Project X	89
Bubba 'n Stix	87
Disposable Hero	84
Donk	88
F17/Qwak	89
Fly Harder	88
Gunship 2000	24
IK+	86
Lotus Trilogy	86
Nick Faldo Golf	85
Summer Olympics	87

BUDGET + COMPILATIONS

Award Winners	40
Excellent Games	41
Indianapolis 500	40

Wer schlau ist, abonniert!

STARKES MINIABO
 AUF SEITE 101

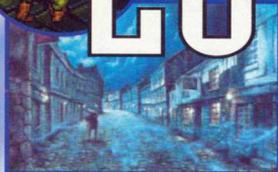


A500 SPEZIELL

DARKMERE

20

Freunde von Action-Adventures im Stil von Cadaver dürfen sich auf das neueste Core-Produkt freuen. Tolle Grafiken und ausgeklügeltes Design warten.



A1200 SPEZIELL

GUNSHIP 2000

24

MicroProse läßt seinen Vorzeigehubschrauber ein weiteres Mal aufsteigen. Wir sagen Euch, was das AGA-Chipset wirklich bringt!



CD32 SPEZIELL

DISPOSABLE HERO

84

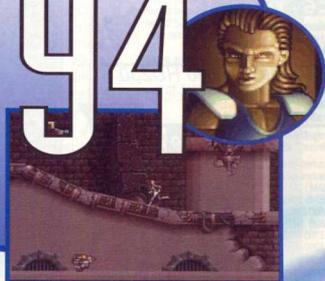
Endlich einmal ein Actionspiel der guten alten Schule für das CD 32! Ist die CD 32-Version des Grenlin-Hits besser als die Diskversion?



IMPOSSIBLE MISSION 2025

Der Epyx-Klassiker aus dem Jahre 1984 erlebt seine Wiedergeburt. Wir präsentieren alle Fakten und Infos zum Nachfolger des Kultspiels!

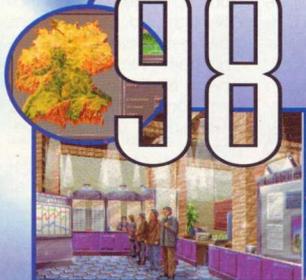
94



BUNDESLIGA MANAGER 3

98

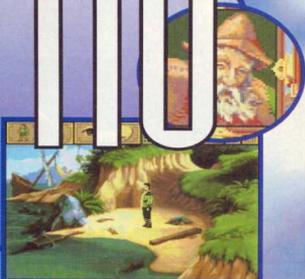
Erste Infos zum Bundesliga Manager-Nachfolger und ein Überblick zur WM-Fußballspielwelle in den USA erwarten Euch schon in dieser Ausgabe!



KING'S QUEST VI

110

Sierra macht doch auf dem Amiga weiter. Wir haben das Comeback-Produkt schon einmal genauestens geprüft. Ist es besser als Police Quest 3?



Redakteure gesucht!

aus dem Raum Nürnberg

Kennen Sie sich mit SEGA, Nintendo und sonstigen Konsolen aus? Oder liegt Ihnen mehr Ihr PC am Herzen? Auch für Amiga- und selbst C64-Freaks hätten wir Verwendung. Spielereaks, die neben Computerspielen auch gerne und gut schreiben und in Ihrer Freizeit spielend Geld verdienen wollen, sind hiermit aufgerufen Ihre

Bewerbungsunterlagen plus einen Probestrick an folgende Adresse zu schicken:

COMPUCE

z.Hd. Herrn Müller, Isarstr. 32-34, 90451 Nürnberg.



Inside News

Rebel Assault & Day of the Tentacle

Diese beiden Zauberwörter sorgen derzeit auf den PCs für Furore. Wir haben nachgeforscht, ob wir denn irgendwann einmal eine Version für CD 32 oder A1200 erwarten können.

Abgeschmettert!

Als erster Anlaufpunkt unserer Recherche diente natürlich LucasArts. Selbst bei der hartnäckigsten Nachfrage erhielt man überhaupt keine Auskunft. Es hieß nur: „LucasArts wird definitiv keine Amiga-Spiele mehr produzieren!“. Fragte man nach dem Grund, dann hörte man folgende Schlagwörter: In Amerika unbedeutend, keine Programmierer, Amiga nicht leistungsfähig genug, zuviel Raubkopierer usw.“ Das nennt ich fortschrittliche Geschäftspolitik. Blue Byte verkaufte die Siedler innerhalb von wenigen Monaten 60.000 mal, und LucasArts rauscht voll am Markt vorbei. Doch auf dieses

Statement waren wir vorbereitet, somit diente als nächstes Opfer Commodore Deutschland.

Verwiesen!

Wir wollten wissen, ob denn Commodore nichts unternehmen will, um diese beiden Vorzeigeprodukte auf der Amiga-Plattform präferieren zu können. Aus Frankfurt hieß es nun, wenn jemand so etwas macht, dann ist es derzeit Commodore England. Dies gab uns zumindest die Hoffnung, daß noch nicht aller Tage Abend ist! Forsch die Nummer von Commodore UK rausgesucht und nachgebohrt! Hier wollte man natürlich auch keine offiziellen State-



M.S. COMPUTER - NIEDERSTR.10
3312 LÜBBECKE TEL.-FAX : 05741-197183

102 Spieße!
incl. Diskbow

Megaball, Air Ace, Copper, Attack, Super Tetris, Nova-super.

Adventure-Baller, Geschick-Karten und Gesellschaftsspiele!

Dar Super-Spielepaß über Monate!

89,90

AMIGA

500-600-1200

Bestellung unter : 05741-297183

50 Dienstprogramme

Anwenderprogramme aus den Bereichen - Copierprogramme, Textverarbeitung, Etikettendruck, Adressverwaltungen, u.s.w.

49,90

Mit diesem Kabel können Sie Ihre 1541 am Amiga betreiben (Nur Workbook 1.3)

89,90

CD 32

MICROCOM 129,-
Garantierter lieferbar!
Pirates GOLD 69,-
100 SPIELE II 67,-
100 SPIELE III 68,-
Printball Dream 74,-
Lunar-c Overkill 69,-
Sen SOCCER 69,-
Sisters Women-only 73,-
Alle CD 32 Titel und viele mehr...

Katalog anfordern!

AMIGA 1200 HD230!

230 MB Festplatte, 2MB Chip-RAM, 10 Spiele, Textverarbeitung, Mathe, Erdkunde, Grafik, incl. TV-Anschluß!

1.399,-

AmigaMaus **49,90**

Hardware **512kb mit Uhr A500 - 59,90**

Turbokarten ab 229,-

CD-Rom A500 - 199,-
RAM 1,3 - 59,-
Rom 2,0 - 69,-
Rom 3,0 - a.A
Umschaltpl. - 59,-
Monitor 1065S - 49,90

MULTIFUNCTIONS
GAME PAD Nur 49,90

SVGA MONITOR
1024*768

Strahlungsarm
(A1200+A4000)

99,-

Software Versand J. Wimmer
Bestelltelefon und -fax 0 92 93 / 81 65

Mo. - Fr. von 10-20 Uhr
Sa. von 9-14 Uhr
Inastraße 32 D 95180 Berg/Of
BTX: Wimmer#

AMIGA AUSZUG	500/600	1200/4000	CD 32
Ambrosian	DR	84,-	
Autos	DR	71,-	71,-
Aufschwing Opi	DW	58,-	
Remedy in Steel Sky	DW	71,-	
Body Stone Galactic	DR	51,-	51,-
Brion Men Lion	DR	51,-	
Reinholdings Manager Pro. 2.3	DW	71,-	
Bardonia	DW	71,-	71,-
Common Forder	DR	58,-	
Christopher Columbus	DW	78,-	
Colibris	DW	81,-	
Coal Spot	DR	58,-	
Der Chef	DW	71,-	71,-
Der Schatz im Silbersee	DW	84,-	84,-
Die Siedler	DW	84,-	
Disposible Hero	DR	51,-	58,-
Etienne	DR	51,-	51,-
Elze 2 - Frontier	DW	58,-	64,-
Gateway 2000	DR	71,-	
Goal!	DR	64,-	
Immacent Unfil Caught	DR	71,-	
Jurassic Park	DW	58,-	64,-
Magnum	DR	64,-	64,-
King's Quest 6	DR	64,-	64,-
Labyrinth of Time	DR	51,-	58,-
Language 2: The Tribes	DR	64,-	
Mad Rex	DW	71,-	
Microcom	DR	51,-	64,-
Myra	DR	51,-	64,-
Myra 2	DR	51,-	64,-
Myra 3	DR	51,-	64,-
Myra 4	DR	51,-	64,-
Myra 5	DR	51,-	64,-
Myra 6	DR	51,-	64,-
Myra 7	DR	51,-	64,-
Myra 8	DR	51,-	64,-
Myra 9	DR	51,-	64,-
Myra 10	DR	51,-	64,-
Myra 11	DR	51,-	64,-
Myra 12	DR	51,-	64,-
Myra 13	DR	51,-	64,-
Myra 14	DR	51,-	64,-
Myra 15	DR	51,-	64,-
Myra 16	DR	51,-	64,-
Myra 17	DR	51,-	64,-
Myra 18	DR	51,-	64,-
Myra 19	DR	51,-	64,-
Myra 20	DR	51,-	64,-
Myra 21	DR	51,-	64,-
Myra 22	DR	51,-	64,-
Myra 23	DR	51,-	64,-
Myra 24	DR	51,-	64,-
Myra 25	DR	51,-	64,-
Myra 26	DR	51,-	64,-
Myra 27	DR	51,-	64,-
Myra 28	DR	51,-	64,-
Myra 29	DR	51,-	64,-
Myra 30	DR	51,-	64,-
Myra 31	DR	51,-	64,-
Myra 32	DR	51,-	64,-
Myra 33	DR	51,-	64,-
Myra 34	DR	51,-	64,-
Myra 35	DR	51,-	64,-
Myra 36	DR	51,-	64,-
Myra 37	DR	51,-	64,-
Myra 38	DR	51,-	64,-
Myra 39	DR	51,-	64,-
Myra 40	DR	51,-	64,-
Myra 41	DR	51,-	64,-
Myra 42	DR	51,-	64,-
Myra 43	DR	51,-	64,-
Myra 44	DR	51,-	64,-
Myra 45	DR	51,-	64,-
Myra 46	DR	51,-	64,-
Myra 47	DR	51,-	64,-
Myra 48	DR	51,-	64,-
Myra 49	DR	51,-	64,-
Myra 50	DR	51,-	64,-

Alle Preise in DM! Produkte mit - DM-Werte. Abholung nach Absprache mitl. Versandkosten: Vorkasse 7,- DM/AM 10,- DM - Zahlkartengebühren. Anz. nur gegen Vorkasse + 15,- DM. Versandkosten. Bitte kein Geld im Brief senden.
Es gelten unsere K&H-Kriterien und Druckfehler vorbehalten.
Bei Veröffentlichung dieser Anzeige verfallen alle Lizenzen und Anzeigenrechte bei Gabelstapler.

KONSOLE Spiele, alle Systeme, auf Anfrage!

LAMBORGHINI COUNTACH POSTER



Kunstdruckposter, 63 x 44 cm, DM 20,- incl. Versandkosten
Einen ausführlichen Buchprospekt erhalten Sie gegen DM 3,- in Briefmarken
Literaturversand SCHULZ • Johannesweg 78 • 33397 Rietberg • Tel. + Fax: 0 52 44 / 7 08 08



DAMAGE

Dank Double-Speed CD-ROM dürfte Rebel Assault auf CD 32 noch besser werden.



ments zum Besten geben, jedoch läßt sich die Information aus England als sehr erfreulich einstufen. Tatsache ist, daß Commodore UK-Boß David Pleasence bereits auf der Skywalker-Ranch von LucasArts zugegen war. Und es ging natürlich um die Themen Rebel Assault und Day of the Tentacle. Definitiv wird LucasArts dieses Spiel nicht auf dem Amiga veröffentlichen. Jedoch verhandelt man gerade um die Lizenzrechte, die Commodore für diese beiden Produkte erwerben will. Nach dem derzeitigen Stand sind CD 32-Versionen von Rebel Assault für das Weihnachtsgeschäft 1994 sehr wahr-

scheinlich. Nun müssen sich Commodore UK und LucasArts wohl nur noch auf die Lizenzgebühren einigen. Wer die Entwicklung macht, steht natürlich auch noch nicht fest. Doch in AMIGA Games werdet Ihr auf dem laufenden gehalten.

● Hans Ippisch

Die Grafik von Day of the Tentacle kann 1:1 umgesetzt werden.



dynamic soft

Tel: 07733/3366

AMIGA

Alfred Chicken	DA	49,90	Liberation-Captive 2	DA	56,90
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
Aufschwung Ost	DV	60,90	Monkey Island 1	DV	38,90
Beneath a Steel Sky	DV	66,90	Monkey Island 2	DV	77,90
Big Sea	DA	58,90	Mortal Kombat	DA	53,90
Body Blows Galactic	DA	47,90	Mr. Nutz	DA	47,90
Burntime	DV	66,90	Oskar	DV	49,90
Cannon Fodder	DV	55,90	Perihelion	DA	60,90
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	Ret.o.Medusa Gold	DA	66,90
Creepers	DA	47,90	Reunion	DV	1. V.
Cyberpunks	DA	53,90	Second Samurai	DA	60,90
Delivery Agent	DV	38,90	Seek & Destroy	DV	39,90
Der Schatz i.Sibers.	DV	75,90	Sim Earth	DV	77,90
Der Clou	DV	66,90	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
Elfmnia	DA	47,90	Space Hulk	DA	63,90
Elite 2-Frontier	DV	53,90	S.U.B.	DV	56,90
Elysium	DV	64,90	Superfrog	DA	49,90
F-117 A Nighthawk	DA	53,90	Superhero	DA	60,90
Fighter Bomber	DA	29,90	Syndicate	DV	64,90
Flashback	DV	60,90	Terminator 2-Arcade	DA	55,90
Fury of the Furries	DA	55,90	Tornado	DA	66,90
Globdule	DA	55,90	Transarctica	DV	55,90
Gunship 2000	DA	65,90	Trolls	DA	49,90
Hand of Fate	DV	1. V.	Turrican 3	EA	47,90
Hatrick!	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	Winter Super Sports	DA	38,90
Innocent until caught	DA	66,90	Wiz 'n' Liz	DA	58,90
Ishar 2	DV	55,90	Yo! Joe!	DA	55,90
Jurassic Park	DV	53,90	Zepelin-Giant o.Sky	DV	64,90
Kingmaker	DV	66,90	Zero	DA	58,90
Krusty's Fun House	DV	49,90	Zool 2	DA	47,90

AMIGA 1200 / 4000

1869	DV	66,90	Liberation-Captive 2	DA	56,90
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	Reunion	DV	1. V.
Der Clou	DV	66,90	Robocod	DA	49,90
Der Schatz i.Sibers.	DV	75,90	Second Samurai	DA	60,90
Dynatech	DV	55,90	Sim Life	DV	77,90
Elfmnia	DA	47,90	Simon the Sorcerer	DV	75,90
Elysium	DV	64,90	Star Trek 25th Anniv.	EA	66,90
Hatrick!	DV	64,90	S.U.B.	DA	59,90
Ishar	DV	60,90	T. F. X. ab Mai	DA	64,90
Ishar 2	DV	55,90	Whales Voyage	DV	60,90
Jurassic Park	DV	58,90	Zool 2	DA	47,90

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

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

dynamic soft - Schwarzwaldstr. 2 - 78259 Ehingen

Telefon: 07733 / 33 66

Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

Inside News

Dank sei Mega Drive! Electronic Arts landete im vergangenen Weihnachtsgeschäft den großen Konsolen-Hit weit und breit! Wir wollten wissen, wie es mit einer AMIGA-Version aussieht!

FIFA Soccer



Für den Amiga herrscht auf dem Markt der Fußballspiele schon seit geraumer Zeit äußerste Langeweile. Der x-te Sensible Soccer-Verschnitt lockt keinen mehr hinter dem Ofen hervor. Neidisch müssen wir auf die Konsolenkonkurrenz blicken, wo FIFA Soccer gerade auf Mega Drive und Super NES den Markt durcheinanderwirbelt. Eine für Sportspieler neuartige Eckkamera-Perspektive, toller Sound und einzigartige Spielbarkeit zeichnen FIFA Soccer aus. Wenn man bedenkt, daß Mega Drive und Amiga den gleichen Prozessor haben und auch bereits das letzte, mittlerweile indizierte Wüstenschlag-Action-Spiel umgesetzt wurde, wollen wir

natürlich auch wissen, ob es eine AMIGA-Version geben wird. So seltsam es klingt, mit unserer Nachfrage ranneten wir bei Electronic Arts offene Türen ein. Jörg Köhler, der Pressesprecher von Electronic Arts Deutschland, eröffnete uns, daß spätestens im Herbst eine Amiga-Version von FIFA Soccer erscheinen wird. Hal-leluja! Hier präsentieren wir Euch zur Einstimmung Bilder der Mega Drive-Version.



Dank Disketten steht mehr Speicher als in der Mega Drive-Version zur Verfügung.



Es wurde Zeit für etwas völlig Neues

JUDGMENT DAY

Die wichtigste Seite des MEGA 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	Alien Breed/Quwak	DA 59,90
Alfred Chicken	DA 49,90	Arabian Nights	DA 47,90
Anstoss	DV 67,90	Bubba'n Stix	DA 64,90
Body Blows Galactic	DA 54,90	Castles II	EV 64,90
Burning Rubber	DA 59,90	Chambers of Shaolin	EV 59,90
Burntime	DV 67,90	Chaos-Engine	DA 59,90
Chaos-Engine	DA 47,90	Chuck Rock	DA 39,90
Civilization	DV 69,90	D-Generation	DA 49,90
D-Generation	DA 35,90	Dangerous Streets	DA 59,90
Dennis	DA 49,90	Deep Core	DA 47,90
Der Clou	DV 69,90	Dennis	DA 54,90
Diggers	DA 69,90	Disposable Hero	DA 64,90
Donk	DA 49,90	Elite II-Frontier	DV 64,90
Dynatech	DV 54,90	Fireforce	EV 59,90
Global Domination	DA 59,90	Fly Harder	DA 49,90
Int.Golf Champ.	DA 59,90	Games & Goodies	EV 49,90
Ishar	DA 59,90	Global Effect	DA 69,90
Ishar II	DV 54,90	Int. Karate +	EV 49,90
Jurassic Park	DA 59,90	John Barnes Football	EV 49,90
Morph	DA 59,90	Labyrinth of Time	EV 54,90
Naughty Ones	DV 49,90	Lemmings + Mouse	DA 64,90
Nigel Mansell	DA 64,90	Liberation	EV 59,90
Oskar	DA 47,90	Lotus Trilogie	DA 64,90
Overkill	DA 49,90	Mean Arenas	DA 47,90
Penthouse Hot Num.	DV 59,90	Microcosm	DA 99,90
Pinball Fantasies	DA 54,90	Microcosm-Lim.Ed.	DA 109,90
Robocod	DA 29,90	Morph	DA 47,90
Ryder Cup	EV 64,90	Naughty Ones	DV 54,90
Seek & Destroy	DA 49,90	Nick Faldo Golf	DA 69,90
Second Samurai	DA 64,90	Nigel Mansell	DA 64,90
Sim Life	DV 79,90	Now what I call games	DA 59,90
Simon the Sorcerer	DV 79,90	Now what I call games II	DA 59,90
Skidmarks	DA 54,90	Overkill / Lunar C	DA 54,90
Sleepwalker	DA 59,90	Pinball Fantasies	DA 59,90
Soccer Kid	DA 59,90	Pirates Gold	DA 59,90
Star Trek	EV 67,90	Psycho Killer	EV 64,90
Strategem	EV 64,90	Prey	EV 64,90
Transarctica	DA 64,90	Project-X/F-17 Chal.	DA 59,90
Trolls	DA 29,90	Robocod	DA 59,90
Whales Voyage	DV 59,90	Second Samurai	DA 59,90
When two worlds war	DA 55,90	Seek & Destroy	DA 47,90
Zool	DA 47,90	Sensible Soccer	DA 47,90
Zool 2	DA 49,90	Sim City	EV 64,90
		Sleepwalker	DA 54,90
		Summer Olympics	DA 49,90
		Super Putty	EV 49,90
		Town with no name	EV 64,90
		Trivial Pursuit	EV 69,90
		Trolls	DA 54,90
		Whales' Voyage	DV 54,90
		Zool	DA 54,90
*folgende Hardware nur gegen Vorkasse zuzüg. 30,- Versandkosten			
MPEG Filme und Musikvideos			
Black Rain EV (ab 18J.)	49,90	Amiga 1200/CD-32 Hardware	
Star Trek EV	49,90		
Andrew Lloyd Webber	49,90		
Cortoon Carnival EV	59,90		
Bon Jovi-Keep the Faith	49,90		
Top Gun EV	49,90		
Nackte Kanone 2 EV	49,90		
Bryan Adams	49,90		
Patriot Games EV	49,90		
Alle Angaben ohne Gewähr			
Amiga 1200*	649,90		
AMIGA CD-32*	659,90		
MPEG-Module*	459,90		
Mouse f.CD-32	39,90		
Tastatur " "	149,90		

AMIGA

Es wurde Zeit für etwas völlig Neues

AMIGA

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

JUDGMENT DAY

Die wichtigste Seite des Monats

Bestellannahme von 9⁰⁰ - 18⁰⁰

Im M-Bücker
PREISANZEIGUNG
VORBEHALTEN

TEL.: 07791/12248

FAX.: 07791

/69921

/69755

JUDGMENT DAY
Hauptstr. 2
78224 SINGEN

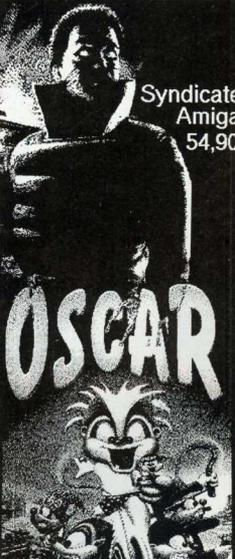
Terminator (F.L.d.99-)

Terminator (F.L.d.99-)

Titel AMIGA Preis Titel AMIGA Preis Preishits Amiga

1869	DV 65,90	Global Gladiators	DA 47,80	3D Pool	DV 29,90	Secret of Monkey Island	DV 29,90
Airbus A320 - American Edition	DV 83,90	Goal	DA 54,90	3D Attack Sub	DV 29,90	Secret of Monkey Island	DV 29,90
Airbus A320 - Europe Edition	DV 65,90	Goblins	DV 59,90	Adams Family	DA 29,90	Tennis Cup II	DA 29,90
Airforce Commander	DA 64,90	Goblins 2	DV 65,90	Ar Support I	DA 29,90	Terminator II	DA 29,90
Alfred Chicken	DA 48,90	<i>GOBLINS 3</i>	DA 65,90	Allen Breed - Special Edition	DV 27,90	Test Drive II	DV 29,90
Allen 3	DA 47,90	Gunship 2000	DA 65,90	Another World	DV 29,90	Thomas - The Tank Engine	DV 29,90
Allen Breed II	DA 47,90	Hannibal	DV 65,90	Aquatic Games	DV 29,90	Thunderhawk	DV 29,90
Ambermoon	DV 71,90	Hard Guns	DV 59,90	Assasin 5 - Mr.	DV 29,90	Trivial Pursuit	DV 29,90
Anstoss	DV 65,90	History Line 1914-1918	DA 59,90	A-Train	DV 49,90	Treasure Island Duzy	DV 29,90
<i>APOCALYPSE</i>	DA 47,90	Humans	DA 59,90	Baldies 3	DV 29,90	Triple Action Pack 4	DV 29,90
Aquaventura	DA 49,90	Humans Race - St.Alone	DA 59,90	Batman - The Movie	DV 29,90	Trivial Pursuit	DV 29,90
Arabian Nights	DV 56,90	Indiana Jones VI Adv.	DV 78,90	Battlehawks 1 & 2	DV 29,90	Turrican 2	DV 29,90
Archer McLean Pool Billiard	DA 47,90	<i>INNOCENT UNTIL CAUGHT</i>	DV 65,90	Battlehawks II	DV 29,90	UdoKiki	DV 29,90
A - Train Cons.Set	DV 39,90	Ishar II	DV 53,90	Big Nose the Caveman	DV 29,90	Wing Commander	DV 29,90
Aufschwung Ost	DV 54,90	Jonathan	DV 75,90	Black & White	DV 29,90	Wing Commander	DV 29,90
<i>AWARD WINNERS 2</i>	DA 64,90	Jurassic Park	EV 49,90	Black & White 2	DV 29,90	WWF Wrestling 1	DV 29,90
B - 17 Flying Fortress	DA 65,90	Jurassic Park	EV 49,90	Black & White 3	DV 29,90	WWF Wrestling 2	DV 29,90
Bart vs.the World	DA 49,90	Kingmaker	DA 65,90	Black & White 4	DV 29,90	Yac McKraken	DV 29,90
BAT 2	DA 71,90	<i>LAST ACTION HERO</i>	DA 44,90	Black & White 5	DV 29,90		
Battle Isle Data Disk 2	DA 47,90	Legend of Kyandia	DV 79,90	Black & White 6	DV 29,90		
Battle Team	DA 65,90	<i>LEGEND OF SORACIL</i>	DA 47,90	Black & White 7	DV 29,90		
<i>BENEATH A STEEL SKY</i>	DV 69,90	Lemmings Doppelpack	DA 59,90	Black & White 8	DV 29,90		
<i>BIG SEA</i>	DV 59,90	Lemmings II	DA 59,90	Black & White 9	DV 29,90		
Bill's Tomato Game	DA 54,90	Lords of Power	DV 71,90	Black & White 10	DV 29,90		
Bitmap Brothers Collection 1	DA 53,90	Lord of the Rings	DV 49,90	Black & White 11	DV 29,90		
Blastar	DA 47,90	Lost Vikings	DV 65,90	Black & White 12	DV 29,90		
Body Blows Galactic	DA 47,90	Lothar Matthäus	DV 59,90	Black & White 13	DV 29,90		
<i>BRION THE LION</i>	DA 49,90	Lotus Trilogie	DA 53,90	Black & White 14	DV 29,90		
<i>BUCKBA IN STIX</i>	DA 49,90	Micro Machines	DA 47,90	Black & White 15	DV 29,90		
Bundesliga Man.Prof.2.0	DV 65,90	Monkey Island II	DV 77,90	Black & White 16	DV 29,90		
Burntime	DV 65,90	Morph	DA 47,90	Black & White 17	DV 29,90		
Campaign II	DA 69,90	Mortal Combat	DA 53,90	Black & White 18	DV 29,90		
Cannon Fodder	DA 53,90	<i>NAUGHTY ONES</i>	DA 47,90	Black & White 19	DV 29,90		
Chaos-Engine	DA 47,90	Nick Faldo Golf	DA 74,90	Black & White 20	DV 29,90		
Civilization	DV 74,90	Oskar	DA 47,90	Black & White 21	DV 29,90		
<i>CLIFFHANGER</i>	DA 44,90	<i>PERHELION</i>	DA 54,90	Black & White 22	DV 29,90		
Cool Spot	DA 53,90	Perth Hot Numbers Deluxe	DV 53,90	Black & White 23	DV 29,90		
Cosmic Spacehead	DA 47,90	Pinball Compilation	DA 59,90	Black & White 24	DV 29,90		
Crazy Sports Football	DA 53,90	<i>PIZZA CONNECTION</i>	DA 59,90	Black & White 25	DV 29,90		
<i>CHRISTOPH KOLUMBUS</i>	DV 71,90	Prime Mover	DA 53,90	Black & White 26	DV 29,90		
Curse of Enchantment	DA 74,90	<i>PUGSY</i>	DA 54,90	Black & White 27	DV 29,90		
Cyberpunks	DA 54,90	Red Zone	DA 54,90	Black & White 28	DV 29,90		
Das Schwarze Auge	DV 74,90	Reach for the Skies	DA 49,90	Black & White 29	DV 29,90		
Dennis - The Menace	DA 49,90	Risky Woods	DA 48,90	Black & White 30	DV 29,90		
Der Patriär	DV 65,90	Road Rash	DA 54,90	Black & White 31	DV 29,90		
<i>DER CLOU</i>	DV 69,90	Sensible Soccer	DA 47,90	Black & White 32	DV 29,90		
Die Siedler	DV 71,90	<i>SECOND SAMURAI</i>	DA 59,90	Black & White 33	DV 29,90		
Disposable Hero	DA 47,90	Sim City Deluxe	DV 77,90	Black & White 34	DV 29,90		
Dought	DA 67,90	Sim Life	DV 77,90	Black & White 35	DV 29,90		
Donk	DA 47,90	<i>SIMON THE SORCERER</i>	DV 67,90	Black & White 36	DV 29,90		
Dreamlands	DV 63,90	<i>SKIDMARKS</i>	DA 47,90	Black & White 37	DV 29,90		
Dune II	DV 63,90	Soccer Kid	DA 59,90	Black & White 38	DV 29,90		
DunMaster & Chaos str.back	DA 59,90	<i>SOFTWARE MANAGER</i>	DA 66,90	Black & White 39	DV 29,90		
Dynablaster	DV 59,90	Space Hulk	DA 65,90	Black & White 40	DV 29,90		
Dynatech	DV 53,90	Space Legends	DA 65,90	Black & White 41	DV 29,90		
Eishockey Manager	DV 71,90	Strategem	DA 65,90	Black & White 42	DV 29,90		
Elite II - Frontier	DV 53,90	Syndicate	DV 59,90	Black & White 43	DV 29,90		
Elysium	DV 65,90	<i>TEAM - 17 COLLECTION</i>	DA 59,90	Black & White 44	DV 29,90		
Epic	DA 59,90	<i>TERMINATOR II ARCADE</i>	DA 53,90	Black & White 45	DV 29,90		
F-117 A Nighthawk	DA 67,90	Tornado	DA 59,90	Black & White 46	DV 29,90		
F1	DA 59,90	Traps n Treasures	DV 59,90	Black & White 47	DV 29,90		
<i>FANTASTIC ADV. DIZZY</i>	DA 49,90	Turrican 3	EV 47,90	Black & White 48	DV 29,90		
<i>FATMAN</i>	DA 49,90	Turrican 3	DA 54,90	Black & White 49	DV 29,90		
Fantastic Worlds	DA 74,90	Urduim 2	DA 47,90	Black & White 50	DV 29,90		
Fire and Ice	DA 47,90	Walker	DA 59,90	Black & White 51	DV 29,90		
Flashback	DV 59,90	War in the Gulf	DV 67,90	Black & White 52	DV 29,90		
Formula One Grand Prix	DA 77,90	Winter Olympics	DA 59,90	Black & White 53	DV 29,90		
Fury of Furries	DA 53,90	Wiz 'n Liz	DA 59,90	Black & White 54	DV 29,90		
Genesis	EV 53,90	Whales' Voyage	DV 65,90	Black & White 55	DV 29,90		
Global Dimination	DA 64,90	Wonderdog	DA 49,90	Black & White 56	DV 29,90		
<i>GLOBULE</i>	DA 53,90	Zool II	DA 47,90	Black & White 57	DV 29,90		

solange Vorrat reicht



Syndicate
Amiga
54,90

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



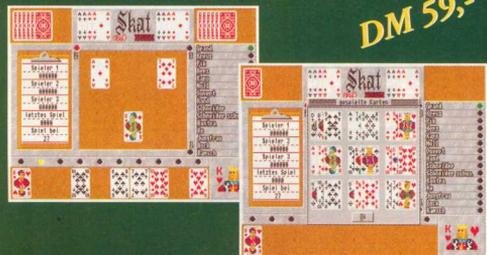
Trolls 500 / 1200 / CD - 32
29,90 / 29,90 / 49,90



Skat Deluxe 2



DM 59,-



CHUBBI & PARTNER

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 Spielditor 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,-



Versandkosten
Inland: DM 4,- V-Sebeck, DM 8,- Nachnahme
Ausland: DM 8,- V-Sebeck, DM 25,- Nachnahme

Stefan Ossowski's Schatztruhe
Gesellschaft für Software mbH

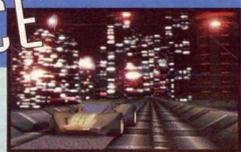
Veronikastraße 33
45131 Essen
Telefon (0201) 78 87 78
Telefax (0201) 79 84 47



News Inside

Das Rennen des Jahrhunderts kündigt sich auf dem CD 32 an. Auf den PCs sorgt Mega Race schon für Furore, und in wenigen Monaten soll es auch auf dem CD 32 soweit sein.

MEGA RACE



Die Story von Mega Race erinnert besonders an den Schwarzenegger-Film 'The Running Man'. Hier können sich Strafgefangene in einer mörderischen Gameshow ihre Freiheit zurückerobern. Ein besonders schmieriger Moderator bringt dabei das Publikum zum Kochen. Den Moderator findet man auch in diesem Mindscape-Spiel. Per CD-Technologie darf er hier praktisch in VHS-Qualität mit

Sprachausgabe seine Kommentare loswerden. Ihre Freiheit erhalten die Spieler dann, wenn sie ein mörderisches Rennen überstehen. In Roadblaster-Manier brettert man hier mit seinem futuristischen Fahrzeug über prachtfolle Achterbahnen. Fließendes Scrolling und tolle Sounds erwarten Euch! Kann es Microcosm vom CD 32-Thron stoßen? Wir werden sehen!

Das mittlerweile indizierte Prügelspiel soll nicht das letzte Produkt gewesen sein, das Virgin in Kooperation mit Acclaim veröffentlichte. Martin Spieß hatte Neuigkeiten parat!

NBA Jam



Derzeit verhandelt Virgin mit dem Konsolengiganten Acclaim über die Amiga-Rechte des Spielhallenhits NBA Jam. Nach der hervorragenden Mega Drive-Version sollte auch eine qualitativ gleichwertige Amiga-Version keine Probleme bereiten. Vielleicht wissen wir nächste Ausgabe schon mehr.

Blue Byte Hotline

Für alle Spieler, die am Rande des Siedler-Wahnsinns stehen, hat Blue Byte nun eine Hotline eingerichtet, die von Montag bis Freitag zwischen 9.00 und 17.00 Uhr offensteht. Hier die wohl wichtigste Nummer für alle Strategie-Freaks:

0208/4 50 88 88

Mo-Fr. 15.00-17.00 Uhr



Tel.: 05 91 - 4 79 82 Fax: 05 91 - 5 90 99 und 5 32 36

E. M. P. Handelsgesellschaft mbH, Postfach 17 21, 49803 Lingen

NEUHEITEN

Perihelion
Art. - Nr.: 650124
KD 69,99 DM

Genesia
Art. - Nr.: 650125
KD 69,99 DM

Micro Machines
Art. - Nr.: 650122
KD 54,99 DM

S. U. B.
Art. - Nr.: 650123
KD 59,99 DM

Hattrick
Art. - Nr.: 650109
KD 79,99 DM

Der Clou
Art. - Nr.: 650114
KD 79,99 DM

Beneath A Steel Sky
Art. - Nr.: 650126
KD 59,99 DM

Detroit
Art. - Nr.: 650127
KD 79,99 DM

Apocalypse
Art. - Nr.: 650063
DA 49,99 DM

Kingmaker
Art. - Nr.: 650101
KD 79,99 DM

Pizza Connection
Art. - Nr.: 650110
KD 84,99 DM

Zeppelin
Art. - Nr.: 650116
KD 79,99 DM

Kolumbus
Art. - Nr.: 650097
KD 84,99 DM

Mortal Kombat
Art. - Nr.: 650045
DA 54,99 DM

Winter Olympics
Art. - Nr.: 650108
ML 74,99 DM

Cannon Fodder
Art. - Nr.: 650096
KD 49,99 DM

Lords of Power
Art. - Nr.: 650078
KD 79,99 DM

Die Siedler
Art. - Nr.: 650083
KD 89,99 DM

Aufschwung Ost
Art. - Nr.: 650115
KD 74,99 DM

Die Siedler
Art. - Nr.: 650083
KD 89,99 DM

SOMMERPREISE

Turrican 3
Art. - Nr.: 650084
DA 59,99 DM

J. C. Great Courts 2
Art. - Nr.: 650076
KD 27,99 DM

Lords of Power
(Geniale Compilation mit Red Baron, Silent Service 2, Perfect General und Railroad Tycoon)
650078 (KD/DA) 79,99 DM

Dune 2
Art. - Nr.: 650011
KD 54,99 DM

Gunship 2000
Art. - Nr.: 650024
DA 74,99 DM

Dogfight
Art. - Nr.: 650036
DA 79,99 DM

Goal
Art. - Nr.: 650008
KD 54,99 DM

Anstoss
Art. - Nr.: 650040
KD 79,99 DM

Battle Isle + Data Disk
Art. - Nr.: 650006
KD 69,99 DM

Ambermoon
Art. - Nr.: 650099
KD 74,99 DM

B 17 Flying Fortress
Art. - Nr.: 650016
DA 74,99 DM

Pirates
Art. - Nr.: 650017
KD 32,99 DM

Spiele für 29,99 DM

Assassin Special Edition (ML) Art.-Nr.: 650071
Flight Of The Intruder (DA) Art.-Nr.: 650028
Knights Of The Sky (DA) Art.-Nr.: 650026
Sensible Soccer 92/93 (KD) Art.-Nr.: 650009
Woody's World (E) Art.-Nr.: 650052
Lotus III (DA) Art.-Nr.: 650053
Pacific Island (E) Art.-Nr.: 650054

Spiele - Schnäppchen für 39,99 DM

Alien Breed 2 (ML) A500 Art.-Nr.: 650050
Alien Breed 2 (ML) A1200 Art.-Nr.: 650051
Body Blows Galactic (ML) A500 Art.-Nr.: 650049
Body Blows Galactic (ML) A1200 Art.-Nr.: 650104
Terminator 2 - The arcade game (DA) Art.-Nr.: 650106
X-Mas Lemmings Data Disk (KD) Art.-Nr.: 650112
Alien 3 (DA) Art.-Nr.: 650046
Indiana Jones 3 (KD) Art.-Nr.: 650089
Zak McKracken (KD) Art.-Nr.: 650090
Monkey Island 1 (KD) Art.-Nr.: 650091
Death Knights of Krynn (KD) Art.-Nr.: 650092
Eye Of The Beholder 1 (KD) Art.-Nr.: 650093
Legend Of Faerghail (KD) Art.-Nr.: 650095

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!

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

PLAY TIME TV

Die
**Play Time TV
Competition**



24.04.1994

Bericht von Europas größter Spielmesse, der ECTS. Die neuen Hits schon jetzt vorgestellt. (Teil 1)

01.05.1994

Der zweite Teil des ECTS-Messeberichts. News, Fakten, Hintergründe aus der Szene.

08.05.1994

Der Abschlußbericht von der Londoner ECTS - das große Fazit! Was bleibt, was kommt, was geht.

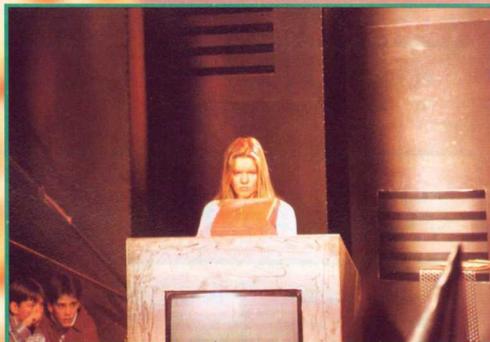
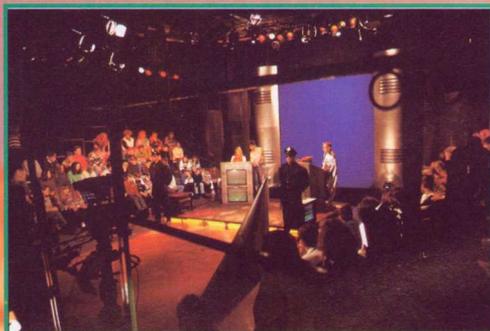
15.05.1994

MicroProse im Detail. Wir besuchen die Simulationsexperten in ihren Entwicklungslabors.

Ihr wollt Euch auch einmal als Kandidat bei Play Time-TV-bewerben? Ihr wollt wissen, was bei Play Time TV abgeht? Dann seid Ihr auf dieser Seite richtig! Hier haben wir für Euch Teilnahme-Coupons und das vollständige Programm von Play Time TV!

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

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



Du willst PLAY TIME Champion werden?

Die einzigen Voraussetzungen dafür sind eigentlich nur ein Mindestalter von 14 Jahren, natürlich genug Spielerfahrung, ein Bild von Euch und die Glücksfee 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)

London, 50er Jahre

Der Clou

Hersteller: Neo ● Spieler: 1 ● Preis: ca. DM 90,-



Strategie-Freaks werden von dem klassischen Spielprinzip begeistert sein. Langzeitmotivation wird durch anspruchsvolle Unterhaltung garantiert.

Eine Verbrecherkarriere der besonderen Art bieten NEO-Soft mit ihrem neuen Hit **Der Clou**, dessen Konzept an den C64-Klassiker **They Stole a Million** erinnert.

Wer schon immer ein kleiner Al Capone sein wollte, aber den langen Arm des Gesetzes fürchtete, kann sich mit diesem Spiel gefahrlos in die faszinierende Welt des Verbrechens begeben.

Die Handlung spielt sich im London der 50er Jahre ab. Der Zweite Weltkrieg steckt den Bewohnern Großbritanniens noch in den Knochen und ganz haben sie sich noch nicht davon erholt. Es herrscht noch Verzweiflung

und viele Menschen treibt es in die Städte, um ein schnelles Prund zu verdienen. So auch Matt Stuyvsunt. Ohne einen Heller in seinen Taschen und mit nur wenigen Bekannten in der Stadt begibt er sich zuerst auf die Suche nach einer Unterkunft. Diese findet er in einem Hotel, wo er von einem ehemaligen 'Geschäftskollegen' seines Vaters angerufen wird. Der Mann nennt sich Herbert Briggs und ist nicht gerade das, was man als eh-

renwerten Mann bezeichnen kann. Er plant schon lange den Raub der Kronjuwelen aus dem Tower of London.

Aller Anfang ist schwer

Doch er erweist sich als hilfreicher Mensch und gibt Matt neben einem kleinen Fiat als Fahrzeug noch einen Tip mit auf den Weg. Ein einsamer Kiosk am Stadtrand könnte sich für den Einstieg in

die Unterwelt Londons als geeignet erweisen. Ein paar Stunden beobachtet Matt den Kiosk und gewinnt so die für einen Raubzug notwendigen Eindrücke, wie die vorbeikommenden Patrouillen oder die Gewohnheiten des Besitzers. Leider sind die Fahrkünste Matts nicht gerade auf Schumacher-Niveau und deshalb sucht er sich in einer der Bars einen geeigneten Fahrer. Durch ein kurzes Gespräch findet er heraus, welche Erfahrungen gewisse Leute bereits gemacht haben. Schließlich findet Matt die für diese Aufgabe richtige Person und beginnt sofort, in seinem Hotelzimmer einen exakten Zeitplan für den Überfall zu planen. Dann ist es endlich soweit, der Einbruch findet statt. Durch die perfekte Planung und das

12:01

Suterby's, Bond Street 24.05.1953

Gehen
Warten Umsehen Beobachten Taxi rufen Nachdenken

13:43

Kerwood House, Hingstead Lane 24.05.1953

Gehen
Warten Umsehen Beobachten Taxi rufen Nachdenken

Kaum ist man im Hotel angekommen, erhält man von einem alten Kumpel eine Nachricht.

12:41

Ugly Dog Hotel 24.05.1953

Gehen
Warten Umsehen Raden Nachdenken

Nach der Pizza-Bude nebenan sollte man sich langsam auch an größere Objekte wagen. Sie bringen mehr Beute, sind jedoch wesentlich gefährlicher.

AIZOO SPEZIELL

GAMEPLAY 87%
GRAFIK 63%
SOUND 78%
MOTIVATION 89%
GESAMT 81%



Die Unterschiede zwischen der Standard-Version für alle 500/600er und der AGA-Version für den Rest der Amiga-Familie ist gering, außer daß die AGA-Bilder etwas weicher wirken und mehr Speicherplatz beanspruchen.



einfache Zielobjekt gelingt der Coup und Matt besitzt nun nach Abzug des Fahrer-Anteils ein gewisses Startkapital. Nun heißt es, sich auf die eigenen Beine stellen und selbst ein geeignetes Ziel für die verbrecherischen Aktivitäten auswählen.

The Big Deal

Damit ist das Spielprinzip eigentlich erklärt, aber bei weitem noch nicht ausreichend dargestellt. Denn neben dem Planen von Über-

fällen und dem Auswählen der geeigneten Kumpanten müssen auch die Werkzeuge dafür ausgesucht und gekauft werden. Schließlich winkt am Ende das große Ziel: die Tower. Bis dahin muß man sich allerdings mit kleineren Fischen zufriedengeben, wie etwa den Gebeinen von Karl Marx oder kleineren Kunstobjekten. Um seine Beute möglichst gewinnträchtig wieder abzustoßen, stehen in London drei Geschäfte zur Auswahl, die mit heißer Ware handeln, solange man sich nicht bei der örtlichen Polizei und deren Inspektor Cludo verdächtig gemacht hat. Dieser Cludo ist der beste Mann von Scotland Yard und erinnert stark an den tolpatschigen Inspektor Clouseau. Cludo ist auch derjenige, der Matt bereits im Visier, aber

13:18

Kiosk, Fulham 24.05.1993

Gehen Beobachten Touchen Nachdenken
 Morten Umsehen

Der erste Einbruch wartet: Eine sagenhafte Bruchbude mit der ganz bestimmt prall gefüllten Kasse.

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

Amiga Amiga Amiga

1809	66-D	Elysium	64-D	Pinball Dreams	64-D
1990 3ler Edition	34-D	Emerald Mine	25-D	Pinball Fantasies	54-D
3D Construct. 2.0	117-D	Emerald Mine 2	30-D	Pinball Wizard	21-D
A-Train	72-D	Emerald Mine 3 Pro	25-D	Piranee	32-D
Construction Set	42-D	Exc	60-D	Pizza Connection	64-D
AA - War L&Ks	60-D	Erben des Throns	64-D	Project Darius.DV	39-D
Adams Family	29-D	Excellent Games	60-D	Popul + Promis Land	39-D
Airball	12-D			Premier Manager	39-D
Arkus A 320	66-D			Prime Mover	34-D
Arkus A 320 Amer.	84-D			Prince of Persia I	32-D
Alan 3	84-D			Project X	61-D
Alan Breed 2	84-D			Puggy	63-D
Alan Breed 2 92	75-D			Putty	39-D
Ambermoon	28-D	Eye of Beholider 1	78-D	Quarx	18-D
Amross	66-D	Eye of Beholider 2	39-D	Quarx2	18-D
Apocalypse	49-D	F 174 Nighthawk	26-D	Quix	27-D
Aquavortex	59-D	F 17 Challenge	25-D	Rauch L&Ks	35-D
Arabian Nights	29-D	F 17 Stealth Fight	78-D	Return Monnaie Gold	67-D
A. Arabian Pool 88	48-D	F&A/Fire Traders	19-D	Robocop 3	59-D
Armatay	24-D	Fire And Ice	34-D	Rocker Banger	18-D
Assasin Sp.Eit.	27-D	Fire Samuraj	60-D	Schatz L&Sibersee	60-D
Aufschwung Ost	60-D	Flashback	54-D	Secret Monkey Island	39-D
Austris 2	19-D	Fury alle Furnies	54-D	Sens.Loccer 92/93	48-D
B 17 Flying Fortz.	66-D	Genesia	54-D	Shuttle	39-D
		Ghobline	54-D	Silverman	18-D
		Goal 1	60-D	Sim Ant	39-D
		Goblins	64-D	Sim City Deluxe	78-D
		Goblins 2	64-D	Sim Earth	29-D
		Greatest Comp.	55-D	Sim Life	78-D
		Gumbly 2000	64-D	Simone the Sorcerer	68-D
		Hamball	39-D	Smash Ball	29-D
		Hanzball	64-D	Snake	18-D
		Hercules	39-D	Snake 2	18-D
		Hercules 2	39-D	Snake 3	18-D
		Hercules 3	39-D	Snake 4	18-D
		Hercules 4	39-D	Snake 5	18-D
		Hercules 5	39-D	Snake 6	18-D
		Hercules 6	39-D	Snake 7	18-D
		Hercules 7	39-D	Snake 8	18-D
		Hercules 8	39-D	Snake 9	18-D
		Hercules 9	39-D	Snake 10	18-D
		Hercules 10	39-D	Snake 11	18-D
		Hercules 11	39-D	Snake 12	18-D
		Hercules 12	39-D	Snake 13	18-D
		Hercules 13	39-D	Snake 14	18-D
		Hercules 14	39-D	Snake 15	18-D
		Hercules 15	39-D	Snake 16	18-D
		Hercules 16	39-D	Snake 17	18-D
		Hercules 17	39-D	Snake 18	18-D
		Hercules 18	39-D	Snake 19	18-D
		Hercules 19	39-D	Snake 20	18-D
		Hercules 20	39-D	Snake 21	18-D
		Hercules 21	39-D	Snake 22	18-D
		Hercules 22	39-D	Snake 23	18-D
		Hercules 23	39-D	Snake 24	18-D
		Hercules 24	39-D	Snake 25	18-D
		Hercules 25	39-D	Snake 26	18-D
		Hercules 26	39-D	Snake 27	18-D
		Hercules 27	39-D	Snake 28	18-D
		Hercules 28	39-D	Snake 29	18-D
		Hercules 29	39-D	Snake 30	18-D
		Hercules 30	39-D	Snake 31	18-D
		Hercules 31	39-D	Snake 32	18-D
		Hercules 32	39-D	Snake 33	18-D
		Hercules 33	39-D	Snake 34	18-D
		Hercules 34	39-D	Snake 35	18-D
		Hercules 35	39-D	Snake 36	18-D
		Hercules 36	39-D	Snake 37	18-D
		Hercules 37	39-D	Snake 38	18-D
		Hercules 38	39-D	Snake 39	18-D
		Hercules 39	39-D	Snake 40	18-D
		Hercules 40	39-D	Snake 41	18-D
		Hercules 41	39-D	Snake 42	18-D
		Hercules 42	39-D	Snake 43	18-D
		Hercules 43	39-D	Snake 44	18-D
		Hercules 44	39-D	Snake 45	18-D
		Hercules 45	39-D	Snake 46	18-D
		Hercules 46	39-D	Snake 47	18-D
		Hercules 47	39-D	Snake 48	18-D
		Hercules 48	39-D	Snake 49	18-D
		Hercules 49	39-D	Snake 50	18-D
		Hercules 50	39-D	Snake 51	18-D
		Hercules 51	39-D	Snake 52	18-D
		Hercules 52	39-D	Snake 53	18-D
		Hercules 53	39-D	Snake 54	18-D
		Hercules 54	39-D	Snake 55	18-D
		Hercules 55	39-D	Snake 56	18-D
		Hercules 56	39-D	Snake 57	18-D
		Hercules 57	39-D	Snake 58	18-D
		Hercules 58	39-D	Snake 59	18-D
		Hercules 59	39-D	Snake 60	18-D
		Hercules 60	39-D	Snake 61	18-D
		Hercules 61	39-D	Snake 62	18-D
		Hercules 62	39-D	Snake 63	18-D
		Hercules 63	39-D	Snake 64	18-D
		Hercules 64	39-D	Snake 65	18-D
		Hercules 65	39-D	Snake 66	18-D
		Hercules 66	39-D	Snake 67	18-D
		Hercules 67	39-D	Snake 68	18-D
		Hercules 68	39-D	Snake 69	18-D
		Hercules 69	39-D	Snake 70	18-D
		Hercules 70	39-D	Snake 71	18-D
		Hercules 71	39-D	Snake 72	18-D
		Hercules 72	39-D	Snake 73	18-D
		Hercules 73	39-D	Snake 74	18-D
		Hercules 74	39-D	Snake 75	18-D
		Hercules 75	39-D	Snake 76	18-D
		Hercules 76	39-D	Snake 77	18-D
		Hercules 77	39-D	Snake 78	18-D
		Hercules 78	39-D	Snake 79	18-D
		Hercules 79	39-D	Snake 80	18-D
		Hercules 80	39-D	Snake 81	18-D
		Hercules 81	39-D	Snake 82	18-D
		Hercules 82	39-D	Snake 83	18-D
		Hercules 83	39-D	Snake 84	18-D
		Hercules 84	39-D	Snake 85	18-D
		Hercules 85	39-D	Snake 86	18-D
		Hercules 86	39-D	Snake 87	18-D
		Hercules 87	39-D	Snake 88	18-D
		Hercules 88	39-D	Snake 89	18-D
		Hercules 89	39-D	Snake 90	18-D
		Hercules 90	39-D	Snake 91	18-D
		Hercules 91	39-D	Snake 92	18-D
		Hercules 92	39-D	Snake 93	18-D
		Hercules 93	39-D	Snake 94	18-D
		Hercules 94	39-D	Snake 95	18-D
		Hercules 95	39-D	Snake 96	18-D
		Hercules 96	39-D	Snake 97	18-D
		Hercules 97	39-D	Snake 98	18-D
		Hercules 98	39-D	Snake 99	18-D
		Hercules 99	39-D	Snake 100	18-D

Anstoss 66,- DH	12-D	Jack Nicklaus Golf	54-D	Jack Nicklaus Golf	54-D
Battle Bound	78-D	Jonathan	79-D	Star Trek	66-D
Battle Isle 2	78-D	Jug	54-D	Star Trek N2 Coll.	66-D
Battle Team	66-D	Jurassic Park	60-D	Star Trek N3 Coll.	66-D
Baywatch Data 2	59-D	King Quest 6	79-D	Steel Empire	59-D
BC Kid	60-D	King Quest 7	79-D	Steel Empire, Boston.	48-D
Beneath a Skyline	48-D	King Quest 8	79-D	Steel Fighter 2	60-D
Big Sex	48-D	King Quest 9	79-D	Sub	57-D
Blastar	48-D	King Quest 10	79-D	Sub 2	57-D
Body Blows	48-D	King Quest 11	79-D	Sub 3	57-D
Body Blows Galat.	48-D	King Quest 12	79-D	Sub 4	57-D
Bodokon	32-D	King Quest 13	79-D	Sub 5	57-D
Bomb Man.Prof.2.0	66-D	King Quest 14	79-D	Sub 6	57-D
Burntime	66-D	King Quest 15	79-D	Sub 7	57-D
Cannon Fodder	27-D	King Quest 16	79-D	Sub 8	57-D
Cardux	19-D	King Quest 17	79-D	Sub 9	57-D
Carrier Command	54-D	King Quest 18	79-D	Sub 10	57-D
ChampionShip.MN.93	60-D	King Quest 19	79-D	Sub 11	57-D
Chase Engine	60-D	King Quest 20	79-D	Sub 12	57-D
Charmbraster	60-D	King Quest 21	79-D	Sub 13	57-D
Christopher Columbus	72-D	King Quest 22	79-D	Sub 14	57-D
Chuck Rock	48-D	King Quest 23	79-D	Sub 15	57-D
Chuck Rock 2.0	48-D	King Quest 24	79-D	Sub 16	57-D
Circus Heat	72-D	King Quest 25	79-D	Sub 17	57-D
Civilization	59-D	King Quest 26	79-D	Sub 18	57-D
Combat Air Patrol	60-D	King Quest 27	79-D	Sub 19	57-D
Combat Classics	19-D	King Quest 28	79-D	Sub 20	57-D
Conflict Europe	54-D	King Quest 29	79-D	Sub 21	57-D
Conflict USA	54-D	King Quest 30	79-D	Sub 22	57-D
Crazy Can 3	39-D	King Quest 31	79-D	Sub 23	57-D
Crazy Sports Football	54-D	King Quest 32	79-D	Sub 24	57-D
Crazy Sports Soccer	54-D	King Quest 33	79-D	Sub 25	57-D
Crazy Sports Tennis	54-D	King Quest 34	79-D	Sub 26	57-D
Crazy Sports Volleyball	54-D	King Quest 35	79-D	Sub 27	57-D
Crazy Sports Basketball	54-D	King Quest 36	79-D	Sub 28	57-D
Crazy Sports Hockey	54-D	King Quest 37	79-D	Sub 29	57-D
Crazy Sports Baseball	54-D	King Quest 38	79-D	Sub 30	57-D
Crazy Sports Softball	54-D	King Quest 39	79-D	Sub 31	57-D
Crazy Sports Football 2	54-D	King Quest 40	79-D	Sub 32	57-D
Crazy Sports Soccer 2	54-D	King Quest 41	79-D	Sub 33	57-D
Crazy Sports Tennis 2	54-D	King Quest 42	79-D	Sub 34	57-D
Crazy Sports Volleyball 2	54-D	King Quest 43	79-D	Sub 35	57-D
Crazy Sports Football 3	54-D	King Quest 44	79-D	Sub 36	57-D
Crazy Sports Soccer 3	54-D	King Quest 45	79-D	Sub 37	57-D
Crazy Sports Tennis 3	54-D	King Quest 46	79-D	Sub 38	57-D
Crazy Sports Volleyball 3	54-D	King Quest 47	79-D	Sub 39	57-D
Crazy Sports Football 4	54-D	King Quest 48	79-D	Sub 40	57-D
Crazy Sports Soccer 4	54-D	King Quest 49	79-D	Sub 41	57-D
Crazy Sports Tennis 4	54-D	King Quest 50	79-D	Sub 42	57-D
Crazy Sports Volleyball 4	54-D	King Quest 51	79-D	Sub 43	57-D
Crazy Sports Football 5	54-D	King Quest 52	79-D	Sub 44	57-D
Crazy Sports Soccer 5	54-D	King Quest 53	79-D	Sub 45	57-D
Crazy Sports Tennis 5	54-D	King Quest 54	79-D	Sub 46	57-D
Crazy Sports Volleyball 5	54-D	King Quest 55	79-D	Sub 47	57-D
Crazy Sports Football 6	54-D	King Quest 56	79-D	Sub 48	57-D
Crazy Sports Soccer 6	54-D	King Quest 57	79-D	Sub 49	57-D
Crazy Sports Tennis 6	54-D	King Quest 58	79-D	Sub 50	57-D
Crazy Sports Volleyball 6	54-D	King Quest 59	79-D	Sub 51	57-D
Crazy Sports Football 7					



Mohin soll ich gehen?



Beobachtung abbrechen



Planung abbrechen

Die Grafiken während der Planungs- und Einbruchphase lassen leider deutlich zu wünschen übrig.

noch keine Beweise für dessen Schuld in seinem Besitz hat.

baut. Hat man sich mit dem Taxi zu einem interessanten Zielobjekt fahren lassen, beobachtet man das Gebäude erst einmal einige Zeit. Ob man lange genug beobachtet hat, wird nach der Beendigung der Observierung in Prozent angezeigt. Zusätzlich kann man nun das Gebäude betreten und die Einrichtung unter die Lupe nehmen. Da-

Das Gameplay

Das Umherwandern in der Stadt und den Bars oder Läden ist wie in einem einfachen Abenteuerspiel aufge-

Der kleine Werkzeug-Führer



Werkzeug	Preis	Einsatz	Dauer	Werkzeug	Preis	Einsatz	Dauer
Axt	5	Holztür	00:38	Glasschneider	15	Fenster	00:50
Batterie	19	für Elektrosel		Ausstellungskasten			00:30
Bohrmaschine	45	Stahltür	00:30	Kasse	3		00:15
Bohrwinde	11	Stahltür	01:15	Ausstellungskasten			00:07
Brecheisen	6	Gruft	01:00	Fenster			00:13
		Mauertor	00:15	Handschuhe	2	gegen Fingerabdrücke	
		Holztür	00:15	Kernbohrer	110	Tresorraum	08:20
		Kasse	00:10			Panzerschrank	06:20
		Kasten	00:08			Stahlschrank	04:00
		Schreibtisch	00:06	Maske	3	gegen Identifizierung	
		Ausstellungskasten	00:07	Sauerstofflanze	254	Tresorraum	16:00
		Wertschrank	00:08			Panzerschrank	11:00
Chloroform	5	Wache	00:25			Stahlschrank	04:30
Dietrich	17	Holztür	00:18	Schneidbrenner	170	Tresorraum	22:30
		Mauertor	00:20			Panzerschrank	17:30
Dynamit	108	Tresorraum	01:15	Schloßstecher	6	Stahlschrank	10:00
		Panzerschrank	00:55	Schuhe	23	Wertschrank	00:06
		Stahlschrank	00:50	Schutzanzug	138	spezielle Leisetreter	
		Stahltür	00:20	Stethoskop	32	bei Schneidbrenner benötigt	
Elektrohammer	258	Stahltür	00:22	Strickleiter	9	Tresorraum	09:00
Elektrosel	32	Steuarkasten	00:25	Stromgenerator	306	Panzerschrank	08:00
		Alarmanlage TOP	01:54	Winkelschleifer	33	für Hindernisse	
		Alarmanlage Z3	01:14			anstatt Batterie	
		Alarmanlage X3	00:37			Stahlschrank	12:30
Funkgerät	132	zur Kommunikation					

Auf der Spur!



Nach jedem Raubzug nimmt die Polizei ihre Ermittlungen auf und stellt in Prozentbalken fest, in welchem Maße die Personen in Mats Umfeld und er selbst darin verwickelt sind und welche Hinweise hinterlassen wurden.

bei spielt die erreichte Prozentzahl bei der Beobachtung eine große Rolle, denn je länger man sich alle Ereignisse notiert hat, umso mehr Informationen kann man nun über die Sicherheitsanlagen und Wertgegenstände einholen. Am interessantesten ist das Planen, das ausschließlich im Hotelzimmer stattfindet. In einer etwas primitiven 3D-Darstellung erblickt man einen Ausschnitt des Zielobjekts. Nun verteilt man die Befehle wie 'Gehen', 'Öffnen' oder 'Benut-

ze' und steuert so eine ausgewählte Person durch das Areal. Dabei ist auf die Fähigkeiten der Person zu achten, da mancher Fahrer keinerlei Ahnung vom Schlösserknacken hat und so den Überfall nur unnötig verlängert oder überhaupt nicht durchführen kann.

Die Gestaltung

Leider kann die Grafik nicht überzeugen. Die Porträtgrafiken der Personen erinnern zwar manchmal an bekannte Schauspieler (Matt = Nicolas Cage, Jack Morton = Bruce Willis) und legen die Vermutung nahe, daß viel gescannt und digitalisiert wurde, was sich aber keineswegs in der Qualität niederschlägt. Die Musik hingegen geht wirklich gut ins Ohr und stört auf keinen Fall, da sie öfter wechselt. Für Diskettenbesitzer ist ein zweites Laufwerk auf jeden Fall zu empfehlen, weil kurz hintereinander verschiedene Disketten verlangt werden. Gott sei Dank ist Der Clou auch auf eine vorhandene Festplatte installierbar.

● Lutz Mahle

COMMENT

Der bereits erwähnte C64-Klassiker zählte zur damaligen Zeit zu meinen Favoriten und wurde erst jetzt durch den Clou abgelöst, der dieses Spielprinzip des 'noblen' Verbrechens wieder aufleben läßt. Das Programm leidet jedoch an den Grafiken und verliert damit einen großen Teil der Atmosphäre.



Lutz

Der Clou

GAMEPLAY 87%

GRAFIK 61%

SOUND 78%

MOTIVATION 89%

GESAMT 80%

+ gelungenes Spielprinzip, detaillierter Handlungsrahmen

- sehr schwache Grafik auf beiden Systemen!

EL DORADO
Das Softwareparadies

TIP Vergleichen Sie die Preise und sparen Sie bares Geld!

Anwendungen

- **ADreß/CD/Disk/Video** je 1 Disk Vier bewährte Verwaltungsprogramme. Managen Sie problemlos Ihre Daten!
- **Astronomie-Set**.....5 Disks Mehrere wissenschaftliche Programme für engagierte Hobbyastronomen.
- **Blorhythmus-Disk**.....1 Disk Gleich drei Blorhythmusprogramme.
- **Clilpart-Set**.....12 Disks Verschönern Sie Ihre Drucksachen mit diesen toll gezeichneten Kleingrafiken!
- **Druck-Set**.....5 Disks Zahlreiche Programme sorgen dafür, daß Sie Ihren Drucker voll ausreizen.
- **IntroMaker**.....1 Disk Erstellen Sie leicht fetzige Intros!
- **Lyapunovia**.....1 Disk Fantastisches Fraktalprogramm.

Musik-Set.....5 Disks
...und Ihr Amiga wird zum Synthesizer! Mit vielen digitalisierten Instrumenten.

ReOrg.....1 Disk
Beschleunigt Ihre Disketten- und Festplattenauferke deutlich spürbar.

RoadRoute.....1 Disk
Das Programm zur Streckenplanung.

Steuer 1993.....1 Disk
Bedienerfreundlich und leistungsstark. Gib dem Fiskus keine Chance!

SuperDark.....1 Disk
Bildschirmschoner in Spitzenqualität.

Vektorfonts Vol. 1-4 je 5 Disks
Jede Menge Schriftarten im Intellifont-Format. Kompletter Zeichensatz!

Vokabeltrainer.....1 Disk
Pädagogisch gutes Englischprogramm mit großem Wörterbuch und Grammatikkurs.

Höllisch paradiesische Software

Spitzenprogramme zum Wahnsinnspreis! Schon ab **4.60 DM**

Spiele

- **Backstage**.....1 Disk Grafikadventure der Extraklasse.
- **Black Jack & Poker**.....1 Disk Zwei der beliebtesten Kartenspiele. Zocken Sie Ihren Amiga nieder!
- **Cannibal for FBI**.....1 Disk Spannendes Abenteuergame. Sie sind ein von Kannibalen verfolgter Agent.
- **Catacomb**.....1 Disk Packendes Adventure mit toller Grafik und durchdacht Benutzerführung.
- **Das Erbe 1&2**.....je 1 Disk Verwalten Sie ein Erbe umweltbewußt bei diesen beiden Abenteuerspielen!
- **Deluxe PacMan**.....1 Disk Der beliebte Oldie frisch herausgeputzt.
- **Demo-Set Vol. 1&2** je 5 Disks Highlights der internationalen Demoszene holen alles aus Ihrem Amiga.
- **Energie-Manager**.....1 Disk Wirtschaftssimulation für 1-4 Spieler. Bauen Sie eine Restaurantkette auf!
- **Hack Lite 2**.....1 Disk Eines der legendärsten Rollenspiele mit zahllosen Monstern und tiefen Höhlen.
- **Karamalz-Cup**.....1 Disk Eishockeyspiel mit realistischer Grafik und vielen interessanten Effekten.
- **Lemmin-Set** (nicht K&K 3.0!).....5 Disks Gewitzte Spiele mit niedlichen Tierenchen sorgen für anhaltenden Spielspaß.
- **ManagerSim**.....1 Disk Realitätsnahes Wirtschaftsspiel für bis zu vier dynamische Jungunternehmer!
- **Paradroid 2** (als K&K 2.0).....1 Disk Starkes Action-Game für kluge Köpfe!
- **Royal Boulderdash**.....1 Disk Königliche Version des All-Time-Hits.
- **Sony Game**.....1 Disk Cooles Jump'n'Run-Spiel von Sony.
- **Star Trek-Set**.....5 Disks Zwei Spiele mit Captain Kirk und seiner berühmten Crew. Beam me up, Scotty!
- **Telekommando 1&2** je 1 Disk Bekannte Adventures mit Spitzengrafik und praktischer Maussteuerung.
- **Tetris Disk**.....1 Disk Mehrere brillante Neuauflagen des genialen Klassikers auf einer Diskette.
- **Victor Looms**.....1 Disk Nobles Grafikadventure mit guter Story.

Programme, die unter tausenden ausgewählt wurden und keinen Vergleich mit weitaus teureren scheuen. Für mehr Spaß und Erfolg am Computer. Sofern nicht anders angegeben für alle Amigas ab 1 MByte. Bestellen Sie am besten noch heute bei:

Aktuelle Staffelpreise	Versandkosten:
Diskanzahl: Preis pro Disk:	7.90 DM bei Nachnahme
1-4.....4.90DM	5.90 DM bei Vorkasse
5-9.....4.80DM	Abholung nach Absprache!
10-14.....4.70DM	
ab 15.....4.60DM	

El Dorado Softwareversand
Christopher Münchhoff
Brucknerstraße 47
71640 Ludwigsburg

Direktversand und Beratung:
07141/87 09 10
86 35 72



Um Jahre zu spät, und dennoch brandaktuell!

Darkmere

Hersteller: Core Design ● Spieler: 1 ● Preis: ca. DM 80,-



Ebryn, der Sohn des im Sterben liegenden Elfenkönigs Gildron, zieht aus, um das Land Darkmere aus den teuflischen Klauen böser Mächte zu befreien. So beginnt das neue Abenteuer-spiel von Core, das sogar mit einem echten Rollenspiel-Feeling aufwarten.



Bewaffnet mit dem Schwert seines Vaters, mit dem der gealterte König einst einen Drachen in die Knie gezwungen hatte, wandert der Spieler in der Rolle des Ebryn durch die Stadt und versucht, sich mit Hilfe des magischen Schwertes und seines gesunden Elfenverstandes durchzuschlagen. Auf seinem Weg durch die dunklen Gassen, die alle mit Straßennamen versehen sind, findet Ebryn nützliche Dinge wie Geldstücke, Haus- und Truhenschlüssel oder stärkende Tränke. Leider treiben sich in diesen Zeiten auch gewaltige Ungeheuer in den Straßen herum, wobei die Orks den Hauptanteil bilden. Da man ja ein verzaubertes Schwert sein eigen nennt, glimmt dieses kurz vor der Begegnung mit einem dieser grünen Bösewichte auf und

warnt somit den Spieler vor einem bevorstehenden Gefecht. Ab und zu trifft man auch auf einen kleinen Mini-Drachen, der Feuerkugeln nach unserem Helden speit, dessen Nähe aber nicht durch die Waffe ange-

zeigt wird. Desweiteren bewegen sich noch einige Bewohner von Darkmere in der Stadt, die man ansprechen sollte, um von ihnen interessante Details zu erfahren. Das Spiel präsentiert sich in einer Pseudo-3D-Darstellung, die an den Klassiker Cadaver erinnert. Zwischen den einzelnen Orten und

Straßen-segmenten dauert es einige Zeit, bis die neue Szene endlich am Bildschirm erscheint. Hat man sich einer Person genügend genähert, erscheint deren Porträt und man kann sich durch einen Druck auf die Feuertaste in ein Menüfenster 'klicken' und sich durch die Auswahl des Punktes



Des Abenteurers neue Kleider. Altbekanntes in neuer Aufmachung von Core.



Darkmere erinnert teils sehr stark an Cadaver.

Nette Gesellen



Konkurrenz für Pirates?

Big Sea

Hersteller: Starbyte ● Spieler: 1-4 ● Preis: ca. DM 70,-

Im Wellengang vieler fantastischer Handelssimulationen und Strategiespiele wie Patrizier oder Kolumbus schwimmt eine neue Variante daher. Kann Big Sea halten, was Starbyte verspricht?

Läßt die Verpackungsaufschrift noch auf seinen Kolumbus-Ableger schließen, so ändert sich das spätestens beim Schmökern in der Spielanleitung. Wie bei dem beliebten Brettspiel Risiko besteht die Hauptaufgabe darin, eine bestimmte, vom Com-

puter vorgegebene Anzahl feindlicher Burgen zu erobern oder bestimmte Gegner auszulöschen. In drei unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden können an diesem Wettstreit bis zu vier Spieler teilnehmen. Die Eliminierung der Gegner geschieht jedoch nicht



Komplexität und ständiges Nachladen wurde gepaart mit einem auf Dauer öden Gameplay. Wer jetzt noch nicht schlafen kann, befrage seinen Arzt oder Apotheker.

durch banales Würfeln. Vielmehr muß man genügend Bargeld erwirtschaften, um entsprechende Soldaten für seine Attacken anwerben zu können. Geld liegt jedoch bekanntlich nicht auf der Straße. Auf Farmen beginnt man mit der Produktion von Gütern, die anschließend auf den Märkten der diversen Städte verkauft werden dürfen. Die Handlung von Big Sea ist irgendwo im Reich der Fabelwesen und Legenden angesiedelt. So stehen für



Zu viert macht Big Sea zugegebenermaßen eine ganze Menge Spaß. Mit neuen Ideen wurde bei Big Sea allerdings sehr sparsam umgegangen.



dringende Geschäfte außer Landes Flugdrachen zur Verfügung, und zugelaufene Zauberer stärken unsere Armeen mit ihren magischen Kräften.

Die grafische Darstellung läßt sich gerade noch mit ganz nett beschreiben. Das Hauptaugenmerk liegt auf den Aktionsbildschirmen, die Welten hinter Programmen vergleichbaren Diskettenumfanges liegen. In den Untermenüs bedient man

sich letztendlich simpler Kastengrafik. Die Einblendung von Marktgeschrei oder Meeresrauschen im Hafen reißt die ansonsten dürrige Musikuntermalung auch nicht wieder heraus. Alle Städte und alle Lokaltäten sind stets gleich dargestellt. Dazu gesellt sich eine träge Maussteuerung, die meist erst nach mehrmaligem Drücken gehorcht.

● Gerhard Fleischmann

COMMENT

Die anfängliche Freude, gleich zu Beginn groß investieren und agieren zu können, ist schnell verraucht. Es wird daraus ein gelangweiltes Hin- und Hergeschiebe von Geld, Gütern und Kriegen. Big Sea ist einfach eine Windflaute und löst keine Begeisterungstürme aus.



Gerhard



+ schnell durchschaubares Spielprinzip

- Diskwechselorgien, sehr geringe Spieltiefe, ödes Gameplay

GAMEPLAY 28%

GRAFIK 45%

SOUND 54%

MOTIVATION 42%

GESAMT 40%

PLAY TIME

COMPUTER

PLAY TIME Sonderheft 1/94 DIE NÄCHSTE GENERATION

SONDERAUSGABE 1/94
**DIE NÄCHSTE
GENERATION**
Sensationell
**Die neuen 32- und
64 Bit-Systeme!**

- PC CD-ROM
- Amiga CD32
- Atari JAGUAR
- Panasonic 300
- Nintendo PROJECT REALITY
- SATURN und MEGA CD

- Die 32- und 64Bit-Systeme im Schlagabtausch?
Wir sagen, wer die Nase vorne haben kann.
- Neue Konsolenwunder von Sega und Nintendo?
Wir sagen, was Segas und Nintendos Saturn und Project Reality wirklich leisten werden.
- Die CD, das Speichermedium der Zukunft?
Wir sagen, was dafür spricht, was dagegen.
- PC-Spiele, zukünftig noch besser?
Wir sagen, was technisch machbar ist.
- Wachablösung im MS DOS-Bereich?
Wir sagen, wie sich PCI-Bus und VL-Bus mit Spielesoftware verstehen.

Mit PLAY TIME **info future**

für nur
DM **9,80**

Ab 30. März im Zeitschriftenhandel erhältlich!



MAN W Software

Telefon
02381 / 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	ml 49,95
Alien 3	ml 49,95
Alien 3	ml 49,95
Ambermoon	dv 89,95
Amberstar	dv 69,95
Anstoss	dv 79,95
Arabian Nights	ml 59,95
Airbus A 320 US +da	89,95
B-17 Flying Fortress	dv 79,95
Barne o. t. Comic Frog	dv 79,95
Battle Isle + Data Disk	dv 79,95
Battle Isle Data Disk II	dv 45,95
Big Sea	dv 69,95
Bill's Tomato Game	ml 79,95
Burntime	ml 49,95
Body Blows	ml 49,95
Body Blows Galactic	ml 59,95
Bundes Manager, prof. 2.0	dv 79,95
Carl Lewis Challenge +da	39,95
solange der Vorrat reicht	
Champion of Krynn	da 74,95
Chaos Engine	ml 59,95
Civilization	dv 79,95
Cool Cars Twins +	ml 65,95
Crazy Cars 3	ml 65,95
Das schwarze Auge 3	ml 89,95
Dark Queen of Krynn	dv 74,95
Der Clou	dv 79,95
Der Partizier (I MB) +	dv 79,95
Die Kathedrale	dv 89,95
Die Siedler	dv 89,95
Dog Fight	dv 69,95
Dank	dv 49,95
Dr. Brain	dv 79,95
Dune II	dv 69,95
Goal	dv 69,95
Elite II	dv 69,95
Europ. Champion 92+	dv 65,95
Eye o. t. Behold. II (I MB)	dv 89,95
Euroleague Manager	dv 69,95
Euroleague Manager	dv 69,95
F 117 A	dv 79,95
Flashback	da 69,95
Flicks Attack o. Earth	da 84,95
Fly Harder	da 74,95
Global Gladiators	ml 49,95
Goblins 3	ml 79,95

Programm	AMIGA
GunsHIP 2000	dv 79,95
Hannibal	dv 69,95
Hanse - Die Expedition	dv 49,95
Hesoyam	dv 79,95
History Line 1914-1918	dv 89,95
Human Race	dv 65,95
Indiana Jones IV	dv 69,95
Innocent	dv 79,95
Ishar 2	dv 69,95
Jaguar XU 220 (I MB)	ml 65,95
Jonathan	ml 99,95
Jurassic Park	da 69,95
Kingd. of Engl. 2 (I MB)	da 89,95
Kolumbus	dv 79,95
Kings Quest 6	dv 75,95
solange der Vorrat reicht	
Last Ninja 3	ml 65,95
Legend of Kyrandia	dv 79,95
Legend of Valor	dv 79,95
Links	da 84,95
Loonhoort	ml 59,95
Liverpool	ml 65,95
Lothar Mathäus	dv 69,95
Last Vicking	dv 79,95
Mail News	dv 79,95
Masterdram	dv 79,95
Micro Machines	da 69,95
Might + Magic 3 +	dv 79,95
Monkey Island	dv 79,95
Monkey Island 2	ml 84,95
Morph	ml 49,95
solange der Vorrat reicht	
Mortal Combat	dv 69,95
Mr. Nutz	dv 59,95
Nat. I Compilation	dv 69,95
Penhouse Deluxe	dv 69,95
Pinball Dreams	ml 65,95
Pizza Connection	dv 89,95
Populous / Sim City	dv 69,95
Premier Manager 2	dv 59,95
Puggsy	dv 69,95
Railroad Tycoon	dv 89,95
Ringer Rock	dv 89,95
Schutz im Silbersee	dv 89,95
Shadow of the Beast III	da 49,95
Seek + Destroy	dv 59,95
Sensible Soccer 92/93	dv 69,95
Shadowlands +	ml 69,95

Programm	AMIGA
Silent Service 2	da 89,95
Sim Earth	dv 49,95
Simon the Sorcerer	dv 79,95
Sink or Swim	ml 59,95
Soccer Kid	dv 69,95
Space Hulk	da 69,95
Special Forces	da 79,95
Street Fighter 2	ml 65,95
Superfrog	dv 59,95
Syndicate	ml 69,95
Theatre of Death	da worts.
Titus the Fox	ml 39,95
Troops n Treasures	dv 69,95
Troods	dv 69,95
War in the Gulf	ml 59,95
Wing Commander	dv 49,95
solange der Vorrat reicht	
Wonder Dog	ml 59,95
Yo Joe	ml 59,95
Zool II	dv 59,95
AMIGA 1200	
1869	dv 69,95
Alien Breed 2	ml 59,95
Araks	dv 79,95
Air Bucks	dv 79,95
Body Blow Galactic	ml 69,95
Burntime	ml 69,95
Diggers	dv 79,95
Dynotech ALA	dv 59,95
Ishar 2	dv 49,95
James Bond II	dv 59,95
Jurassic Park	dv 79,95
Morph	ml 59,95
Night Marshall	ml 59,95
Pinball Fantasies	da 59,95
Sim Life	dv 89,95
Transputerkita	dv 69,95
Troods	dv 69,95
Wholes Voyage	da 49,95
Zool	da 49,95
CD 32	
D/Generation	dv 69,95
Deep Core	dv 69,95
Diggers	dv 69,95
Microcosm	dv 99,95
Morph	dv 69,95
Oscar	dv 69,95
Overkill	dv 69,95
Pinball Fantasies	dv 69,95
Prey	dv 69,95
Sensible Soccer	dv 69,95
Sleepwalker	dv 69,95
The Clou	dv 69,95
Troods	dv 69,95
Wholes Voyage	dv 69,95

Joystick Generation nur noch 19,95

T-Shirts mit Euro Stars je 39,- z.B.
Streetfighter 2
Lemmings 2
James Bond 2

Lösungshefte je 17,95

Betrayal of Kronrod
Chaos strikes back
CodeName: Isomom
Colonias Bequest (Laura Bow I)
Conquest for Camelot
Dagger of Amra Ra (Laura Bow II)
Die Kathedrale
Dune-Wästenplanet
Dungeon Master
Ego Quest 1, 2
Eling 1/2
Eye of the Beholder 1,2
Freddy Pharkas
Fuhre Wars
Heart of China
Indiana Jones 3, 4
King's Quest 1, 2, 3, 4, 5, 6
Laura Bow 2
Legend of Kyrandia
Leisure Suit Larry 2, 5
Loom
Mantuar 1, 2
Moriax-Mansion

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

OA5E-DEPOT Katalog anfordern

dv = deutsche Version
da = deutsche Anklage
ml = mehrsprachig
* = bei Erscheinung dieser Ausgabe noch nicht lieferbar
vob = vorbestellen

Bestellen könnt ihr telefonisch oder per Post
Mo - Fr 10 - 19 Uhr So 10 - 15 Uhr
geleitet wird per Nachnahme
+ 6,- DM oder portofrei per Vorkasse
(Barg. Schicks)
Ab 15,- DM portofrei.
Bestelll am besten 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!

Besser dank AGA!

Gunship 2000

Hersteller: MicroProse ● Spieler: 1 ● Preis: ca. DM 100,-

Der Kulthubschrauber hebt nun ein weiteres Mal ab! Diesmal läßt MicroProse gleich zwei Versionen auf die Amiga-Welt los. Reicht es für neue Höhenflüge?

Gunship 2000 scheint für MicroProse eine Art Wunderwaffe zu sein. Immer wenn man denkt, es ist nichts mehr los, dann hebt der Vorzeigehubschrauber ein weiteres Mal ab. Die A500-Version flattert nun schon seit fast einem Jahr durch die Charts, und der Name MicroProse bleibt in aller Munde. Nun will man sich auch bei den Besitzern der AGA-Generation-Amigas etablieren.

Wie gehabt darf man mit einem von sieben Hubschraubern Trainings- und Einzelmissionen am Persischen Golf oder in Europa erledigen. Das Ziel des Spielers liegt natürlich darin, möglichst viele Orden zu ergattern. Die bekommt

Die zweifellos beste Version von Gunship 2000. Sogar die (alte) PC-Version wird geschlagen!

man dann, wenn man seine Aufträge besonders schnell, zuverlässig und zerstörungsfrüchtig erledigt. Soweit gibt es natürlich nichts Neues. Aushängeschilder der AGA-Version sind natürlich die Zwischengrafiken gleichen nun den VGA-Grafiken wie ein Ei dem anderen und sind deshalb natürlich auch besonders eindrucksvoll. Die Vektorgrafik glänzt nun mit Details und wurde auch noch eine Ecke schneller. Somit könnte der Gunship 2000 auch als Gunship



Die Vektorgrafik wurde nun noch eine ganze Ecke detaillierter und natürlich noch schneller.

2001 durchgehen. Welches Gunship wird uns MicroProse wohl im Jahre 2000 präsentieren? Die Version für das CD 128? Übrigens, unsere vorliegende Version für A1200 ließ sich nur von Fest-

platte spielen! Paßt also auf den Aufkleber auf, denn es soll auch eine Diskversion geben!

● Hans Ippisch

COMMENT



Hans

Gut gemacht! Zwar halten sich die Unterschiede zu der A500-Version in Grenzen, doch alles wirkt ein bißchen schneller, schöner und spielbarer. Wer einen A1200 oder ein CD 32 hat, wird wohl oder übel nicht an dem Kanonenschiff vorbeifliegen können. Nun wird es allerdings auch einmal Zeit für etwas wirklich Neues!



+ schneller, farbiger, spielbarer

- Keine Veränderungen.

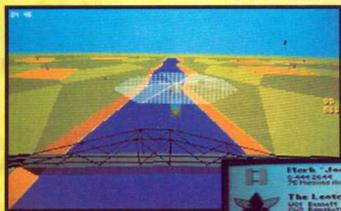
GAMEPLAY 74%

GRAFIK 83%

SOUND 71%

MOTIVATION 86%

GESAMT 83%



Primär geht es natürlich darum, möglichst viele Orden einzuheimen.



GAMES & More

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

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

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

Spiele/Spaß/Spannung/Unterhaltung

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

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

Anwenderprogramme/Hilfsprogramme

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

- A01 **MS-Text** Textverarbeitung
- A04 **Buchhaltung 2.0** ideal für kleine Betriebe
- A07 **DirMaster** Diskettenverwaltung
- A10 **Datei** Universaldatei f. fast alle Zwecke
- A13 **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 V6.5** 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** Raytracing prg. m. Buch 15,- DM
- G08 **Bitmapfonts** für DPaint..u. andere 10,-
- M03 **Beatmaster** Drumcomputer
- L03 **Länderquiz** tolles Erdkundeprogramm
- A32 **Steuer 1993** vom Steuerfachmann! Ebenfalls nur **6,50 DM!**
- A03 **Kalkulation** Tabellenkulation 10,- DM
- A06 **Videoverwaltung** Schaffen Sie Ordnung
- A09 **Haushaltsbuch** Heimfinanzprogramm
- A12 **DiskLabel 4.0** Diskettenlabel-Druckprogramm
- A15 **StarChart** Astronomieprogramm
- A18 **DiaPaint** Dia-Beschriftungen drucken
- A21 **Liga** Universalverwaltung für Ligen 10,- DM
- A24 **PrintStudio** Druckprogramm
- A27 **UniDepot** Kapitalanlagenverwaltung 15,- DM
- A30 **Dirmaster** Diskerverwaltung m. Buch 15,- DM
- H06 **FixDisk** Diskettenretter 10,- DM
- G01 **MountainCAD 2D-CAD** m. Buch 15,-
- G06 **Rayshade** Raytracingprogramm (!)
- M01 **Wizard of Sound** Musikeditor 10,- DM
- L01 **ALP** Englisch-Lernprog. (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

 Kieferweg 7

21789 Wingst

 Tel. 04777/8356 - Fax 04777/435

Tip: Seite heraustrennen und Programmwünsche einfach ankreuzen!

Absender:

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

Alleine in der Wüste

Die Karawane der siebten Dynastie

Hersteller: Spacecom • Spieler: 1 • Preis: ca. DM 10,-

Ein deutsches Softwarehaus läßt die klassische Sparte Textadventure wieder aufleben. In der guten alten Zeit, in der ein Butterkeks noch mehr Zähne als ein Computer KByte hatte, waren sie der Renner - die Textadventures.

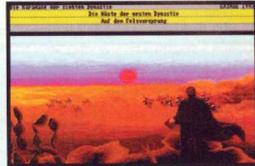
Ihre Faszination beruht auf der Mischung aus Buch und dem interaktiven Medium Computer. Der Spieler folgt lesend einer Handlung, die er selbst durch Entscheidungen und Maßnahmen beeinflusst. Obwohl viele Textadventure durch Grafiken illustriert sind, ergibt sich die Lösung einzelner Hürden nur aus dem erklärenden Text auf dem Schirm. Mit der Entwicklung stärkerer Grafikkapazitäten in Tischrechnern kamen mausorientierte Benutzeroberflächen auch bei Adventures in Mode und die Tastatur war out. Spacecom versucht nun nach zweijähriger Entwicklungszeit, an diese gute alte Zeit anzuknüpfen und stellt ein

umfangreiches, vollständig in deutscher Sprache gehaltenes Textadventure vor. Die Handlung des Spiels erinnert an Fantasy-Romane und führt durch die Wüste, das Kaugummland sowie über drei andere Welten, in denen die seltsamsten Abenteuer zu bestehen sind. Die Benutzerführung ist spartanisch und besteht im wesentlichen aus Text- und Kommandoeingabe per Tastatur. Allerdings werden die letzten zehn Eingaben gespeichert und können über die Cursorstasten wie-

derholt werden. Zusätzlich erlaubt das Programm die freie Belegung der Funktionstasten, allerdings nur in einer Ebene.

Der Parser

Ein Textadventure steht und fällt mit der Qualität seines "Parsers", also des Programmtails, der die Klartexteingaben des Spielers erkennt, auswertet und die entsprechenden Antworten gibt. Dieses Spiel liegt hier im Mittelfeld. Die teilweise recht witzigen Ausgaben erhöhen den Spielspaß und treiben Euch zu Höchstleistungen. Allerdings gibt das Programm an Stellen, an denen andere Games auch die Kraftaus-



drücke entnervter Spieler mit einem lustigen Kommentar belegen, nur ein lapidares "VERB UNBEKANNT" aus. Die Begleitgrafiken sind zwar recht ansehnlich, reißen aber keinen Gamer vom Hocker und dokumentieren dadurch ihren rein illustrativen Charakter. Die Karawane ist in ihren Lösungen meist logisch aufgebaut, obwohl man auch als geübter Adventurespieler einige Zeit benötigt, um die Antwort zu finden.

• Martin Klaus

COMMENT



Textadventures im Zeitalter des Cyberspace? Mutig, mutig, kann man da nur sagen. Die meisten Adventures lassen dem Spieler die Wahl, ob er mit Grafikfenstern, Mauszeiger und Menüs spielen will oder lieber nur Text und Tastatur vor sich hat, und erreichen somit auch die reinen Textfreaks als Zielgruppe. Nur Puristen und PD-Sammlern zu empfehlen!



GAMEPLAY 43%

GRAFIK 38%

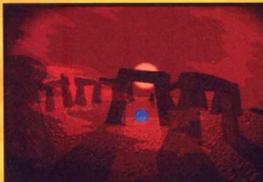
SOUND 0%

MOTIVATION 65%

GESAMT 51%

+ anspruchsvolle Problemstellung

- spartanische Benutzerführung, grafisch und akustisch leicht unterversorgt



Solche Grafiken sind leider sehr selten zu bewundern.



Championship Manager Italia

Hersteller: Intelek ● Spieler: 1-4 ● Preis: ca. DM 80,-

Der Championship Manager bekommt Nachwuchs, doch die Genmanipulation scheint bei Spielen noch nicht möglich zu sein.

Leider haben die Schöpfer von Intelek vergessen, dem Kleinen ein paar grundlegende Neuigkeiten zu verpassen. Zu der zu gegebenenmaßen ohnehin schon überwältigend großen Anzahl an Statistiken und Menüpunkten wurden nur noch kleine Neuheiten hinzugefügt. So können Transfers jetzt auch mit den europäischen Fußballnationen und einigen anderen Ländern, wie beispielsweise Mexiko, getätigt werden. Die Spieler können aber nach Wunsch auch nur ge- oder verliehen werden, und für Noffälle darf man Spieler aus dem Amateurbereich zur Reserve ziehen. Gehabte Dinge wie aktuelle Spielernamen, Spielerversicherungen usw. machen dieses

Spiel noch begehrenswerter als den Vorgänger. Championship Manager Italia scheint auf den ersten Blick identisch mit dem ursprünglichen Championship Manager zu sein, offenbar bei näherem Hinsehen aber einige kleine interessante Zusätze. Die Liebe zum Detail zeigt sich deutlich in den vielen Menüpunkten und gibt dem Spiel das richtige Feuer. Die Frage ist nur, wer jetzt noch einen Fußball-Manager dieser Qualität braucht.

● Gerhard Fleischmann



Championship Manager Italia Serie AB

Design & Coding: Italea
Produced by: Kris Hill
Additional Research: Cervanteso, Firnaldi & World Soccer

Special Playable Demo For The One Design

© 1993 Omega Group Ltd. Nicht-Adapted in the UK by Intelek



Championship Manager Italia Serie AB

Design & Coding: Italea
Produced by: Kris Hill
Additional Research: Cervanteso, Firnaldi & World Soccer

© 1993 Omega Group Ltd. Nicht-Adapted in the UK by Intelek

GAMEPLAY 61%

GRAFIK 48%

SOUND 30%

MOTIVATION 73%

GESAMT 69%

+ neue Features

- altbekann, schwacher Sound

Media Point

Verkauf
Ankauf
Tausch

Berlins neue Dimension für Games und Zubehör

Games

Airbus A320 ab 79,95
Ambermoon 79,95
Anstoss 69,95
Apocalypse 49,95
Aufschwung Ost 69,95
Battle Isle 2 * 89,95

Beneath A Steel Sky *

Big Sea 69,95
Bob's Bad Day * 69,95
Body Blows Galactic 59,95
Brian The Lion 59,95
Burning Rubber 59,95
Burntime 79,95
Campaign 2 79,95
Cannon Fodder 59,95
Caribbean Desaster * 79,95
Cliffhanger 39,95
Dune 2 59,95

Der Ozean

Der Patrizier 69,95
Der Schatz im Silbersee * 89,95
Die Höllewelt * 79,95
Die Siecler! 89,95
Dogfight 69,95
Dungeon Master 2 * 79,95

Elite

Elite/eth * 69,95
Elite 2 59,95
Fantasy Dizzy 59,95
Golbins 3 79,95
Grand Prix 79,95
Gunship 2000 69,95
Hansa Deluxe 49,95

Hittrick *

History Line 79,95
Innocent Until Caught 79,95
Jurassic Park 59,95
K 240 * 59,95
Kings Quest 6 * 69,95
Last Action Hero 79,95
Legend Of Soraaal 59,95
Liberation (Captive 2) 69,95
Lothroya * 69,95
Lothar Mathäus 69,95
Lost Vikings 69,95
Mad Bomber * 79,95
Mad News * 79,95
Maelstrom 89,95
Misses Over Xerion 49,95
Mittel Kampf 49,95
Mr. Nutz * 59,95
Perhelion 59,95

Planet Destruction

Quarter Pole * 69,95
Return Of Medusa Gold * 79,95
Robinsons Requiem * 69,95
Second Samurai 69,95
Seek & Destroy 49,95
Shadow Of The Comet * 85,95
Simon The Sorcerer 79,95
SkiKnives 69,95
Software Manager 79,95
Star Trek * 89,95

Wissenschaft (OSA 2) *

S.U.B. 79,95
Syndicate 69,95
Syndicate Data Disk * 39,95
Tornado 69,95
Turrican 3 69,95
Winter Olympics 69,95
Xpandit * 79,95
Zero * 69,95

Games speziell für A1200

Anstoss 69,95
Burntime 79,95
Civilization 79,95
Der Ozean * 79,95
Elfransa * 59,95
Kings Quest 6 * 69,95
Sim Life 89,95
Simon The Sorcerer 79,95
T.F.X. * 89,95
Twilight 2000 * 89,95

Preishits (solange Vorrat reicht!)

1943 29,95
5th Gear 9,95
Arcanoid 2 19,95
Archipelagos 9,95
Battle Chess 29,95
Battlehawks 1942 39,95

Blob

Bucklan 29,95
California Games 2 29,95
Chuck Rock 2 29,95
Death Knights Of Krynn 39,95
Evelyn Hughes International Soccer 29,95
F-15 Strike Eagle 2 49,95
F-17 Challenge 29,95
F-19 Stealth Fighter 39,95
Falcon 29,95
Falcon Mission Disk 1 29,95
Falcon Mission Disk 2 29,95
Flames Of Freedom 49,95
Go For Gold 2 29,95

Great Courts 2

Hard Drive 2 29,95
Hunt For Red October 1 19,95
Immortal 39,95
Indiana Jones 3 Adventure (dt.) 39,95
Indiana Jones 4 Adventure (dt.) 39,95
Indiana Jones 500 39,95
Jack Nicklaus Golf 39,95
KGB 39,95
Kings Quest 4 49,95
Kings Quest 5 39,95
Lionheart 49,95

Loom

Lotus Trilogie 49,95
M1 Tank Platoon 39,95
Mad TV 39,95
Manchester United Europe 39,95
Mig 29 39,95
Monkey Island 2 (dt.) 39,95
North & South 29,95
Operation Harrier 29,95
Operation Stealth 29,95
Pirates 29,95
Populus & Promised Lands 39,95
Prince Of Persia 39,95
Quest For Glory 1 49,95

Railroad Tycoon

Reach For The Skies 39,95
Risk Dangerous 2 29,95
Sensible Soccer 82 / 93 49,95
Silent Service 2 39,95
Sim Anth (dt.) 49,95
Sim Earth (dt.) 49,95
Sim Life (dt.) 39,95
Streetfitter 39,95
Stunt Car Racer 29,95
Super Space Invaders 29,95
Team Yankee 29,95

Terminator 2

Trivial Pursuit 39,95
Turrican 1, 2 je 19,95
Ultima 5 39,95
Ultima 5 19,95
Wing Commander (dt.) 39,95
WWF 2 29,95
WWF Wrestlingmania 29,95
Zak Mac Kracken 39,95

Computer

Amiga 1200 869,-
Aufpreis für interne 130 MB Festplatte 699,-
Aufpreis für interne 210 MB Festplatte 999,-

Zubehör

externe 3,5"-Diskettenstation 129,-
6x25 Festplatten für AS500, z.B. 130 MB ab 599,-
Kickstart-Umschaltplatte ab 39,95
Maus für alle Amigas 39,95
RAM-Erw. auf 1 MB mit Uhr für AS500 59,95
RAM-Erw. auf 1,8 MB mit Uhr für AS500 159,95
RAM-Erw. auf 2 MB mit Uhr für AS500+ 89,95
Scaarbabel (Amiga an TV mit Scart-Buchse) 25,95
Staubschutzhäube für AS500, AS500+ 19,95
Staubschutzhäube für Monitor 39,95

Disketten

3,5" MF-D2DD 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.
Inländer 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
Jonasstraße 28
12053 Berlin (Neukölln)

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

Hero Quest II

The Legacy of

Hersteller: Gremlin ● Spieler: 1-4 ● Preis: ca. DM 80,-

Rollenspiele erfreuen sich anhaltender Beliebtheit, und manche Vertreter haben sogar ihre eigene kleine Fangemeinde. Jünger von Hero Quest, die neuen Abenteuern entgegenfiebern, brauchen nicht länger zu warten. Die Fortsetzung ist da.

Wieder geht es zu neuen Gefahren und durch unbekannte Gegenden, aber zuvor muß der Spieler, wie in jedem Rollenspiel, erst sein Team zusammenstellen. Die Einstiegshandlung ist schnell erzählt. Um das Land aus wirtschaftlicher Not und den Klauen eines bösen Fluches zu befreien, schickt der kränkliche

Herrscher einige tapfere Krieger aus (also Euch!), die sich auf die Suche nach zwei Talismans und einem Amulett machen, mit deren Hilfe dieser Fluch gebrochen werden kann. Ein verspielt animiertes Mausmenü hilft bei der Aus-

wahl der Mitsstreiter aus dem Pool, der Charaktermodifizierung und bei Diskettenoperationen. Wenn alles zur Zufriedenheit eingestellt wurde, öffnen sich die Türen in die fantastische Welt der Höhlen und Verliese, der Zauberer, Elfen und Ritter.



Der nun folgende Kartenbildschirm und der Begleittext stimmen Euch auf das bevorstehende Szenario ein. Erst wenn alle zehn Aufgaben erfüllt sind, ist das Ziel erreicht und der Rollenspieler muß sich wieder Gedanken über Nachschub machen.

The Legacy of Sorasil ist, im Gegensatz zu seinem Vorgänger, nicht nur auf dunkle Dungeons beschränkt, sondern erstreckt sich auch über Sümpfe und Wälder. Eine der wichtigsten Neuerungen stellt die Spieleranzahl dar. Stand man bei Hero Quest noch alleine da, können nun, ganz wie beim Brettspiel, bis zu vier Spieler teilnehmen. Die Spieler bewegen ihre Spielfiguren der Reihe nach durch die Landschaft, wobei jeder Figur unterschiedlich viele Schritte zugestanden werden. Zusätzlich können noch an jeder Stelle des Spiels

andere Aktionen ausgeführt werden, die aber Zeit kosten und pro Zug nur einmal angewendet werden dürfen. Räume müssen nach eventuell versteckten Fallen und vorhandenen Schätzen



Manchmal zählen nur schlagkräftige Argumente.

Sorasil



Der grundlegende Charakter kann den eigenen Wünschen entsprechend angepaßt werden.

abgesucht, Wände auf Geheimtüren abgeklopft und Gegner ausgeschaltet werden. Hat der Charakter weder Schritte noch Zeit übrig, ist der Spielzug beendet. Nach den Spielern zieht der Computer seine Bösewichte, stellt sich den Figuren des Spielers in den Weg und macht einem auch sonst das Leben schwer.

Die Gegnerpalette bietet allerlei finstere Gestalten, vom fechtenden Skelett über säbel-schwingende einäugige Unholde bis zu echten Alptraumkreaturen. Natürlich gibt es allerhand zu erforschen und zu entdecken. Ein wahres Sammelurium an Schätzen, Zauberformeln und -tränken, Wunderwaffen und

Nette Gegner



Skelett

Zuviel Fasten hebt nicht gerade die Stimmung. Die Argonauten lassen grüßen.

Grobian

Manche haben auch noch mehr Fleisch auf den Rippen.



Mumie

Vorsicht, mehrere tausend Jahre alt und ziemlich ungehalten.

Steinerner Wächter

Um zum Schatz zu gelangen, muß man an ihm vorbei.

Joysoft



DER CLOU ARMOUR GEDDON 2

dt ** / *

79.90 69.90

Apocalypse **	59.90
Batman Returns	49.90
Battle Isle 2 dt *	89.90
Beneath Steel a Sky dt	69.90
Big Sea dt	64.90
Brian the Lion *	64.90
Brutal Sports Footb. *	79.90
Champ.Manager 94 *	69.90
Chartbreaker dt	69.90
Cyberspace dt	84.90
Darkmere dt	84.90
Deep Core **	59.90
Dennis **	69.90
Die Siedler dt	89.90
Disposable Hero **	59.90
Elfmania **	59.90
Hattrick dt	79.90
Heimdal 2 **/*	84.90
Innocent u.Caught dt	79.90
Mad News dt	69.90
Metallic Power **/*	94.90
Micro Machines **	69.90
Mr. Nutz dt	59.90
Oscar **	54.90
Parhellen **	69.90
Pizza Connection dt	84.90
Puggsy **	69.90
Rings of Med.Gold dt	79.90
Ryders Cup **	69.90
S.U.B. dt	64.90
Schatz I.Silbersee dt	89.90
Schwarzes Auge 2 dt	89.90
Second Samurai **	69.90
Software Manager dt	79.90
Strategem *	79.90
The Blue-The Grey **	79.90
Uridium 2 **	54.90
When L'Worlds War **	79.90
Zeppelin dt	79.90
1200er	
Civilisation dt *	89.90
Der Clou dt *	79.90
Elfmania **	59.90
Gunship 2000 **/*	79.90
Hattrick dt	79.90
King a Quest 6 *	79.90
Oscar **	54.90
Pinball Fantasies **	64.90
Second Samurai **	69.90
Schatz I.Silbersee dt	89.90
Sim Life dt	94.90
T.F.X. **	89.90
Twilight 2000 dt	79.90
Wing Commander *	69.90
Wizardry 7 *	89.90

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 659726

NEUE ADRESSE
DÜSSELDORF
WEHRHAHN 24
0211 364445

60311 FFURT 1
FAHRGASSE 87
069 280170

52062 AACHEN
BLONDEL STR. 10
0241 406912

53721 SIEGBURG
KAISER STR. 54
02241 68045

56068 KOBLENZ
SCHLOSS STR. 16
0261 309634

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

SONDERANGEBOT SOLANG DER VORRAT REICHT

A-Train	49.90
Aquatic Games **	39.90
Baby Jo **	19.90
Black Crypt	29.90
Chuck Rock 2 **	34.90
Curse of Enchantia	39.90
Deluxe Paint **	39.90
Deuters dt	19.90
Dragons Lair 2 **	29.90
Gauntlet 3 **	29.90
Goblins **	39.90
Great Courts 2 **	29.90
Heart of China **	29.90
Indiana Jones 4 dt	59.90
Interphase	14.90
Larry 2	39.90
Legend 2 **	29.90
Lords of Doom **	19.90
Mad Tv dt	39.90
Mercenary 3 **	29.90
Monkey Island 2 dt	59.90
Parasol Stars **	39.90
Police Quest 1 **	39.90
Push Over **	29.90
R-Type 1	19.90
Railroad Tycoon **	49.90
Rings of Medusa 1 **	19.90
Robocop 3 **	29.90
Sabre Team **	19.90
Shadowwoids **	29.90
Sim Earth dt	49.90
Sink or Swim **	29.90
Soccer Stars	39.90
Space Quest 4 dt	39.90
Streetfighter 2 **	29.90
Switchblade 2 **	14.90
Vroom - Dada **	29.90
When the Prophecy dt	29.90
Wing Commander dt	39.90
Zool **	39.90

JETZT GANZ NEU: CD 32

CD 32 Z.B.	
Alienbreed/Quack **	54.90
Der Clou dt *	79.90
Disposable Hero **	69.90
Elito 2 dt	69.90
Hero Quest 2 **	64.90
Microcosm	99.90
Nigel Mansell **	59.90
Prince of Gold **	79.90
Project XF 17 Chal. **	54.90
T.F.X. *	84.90
Winter Super Sports *	69.90

HERO CAPTIVE QUEST 2

dt ** **

59.90 69.90

VERSANDKOSTEN:
 bei einem Bestellwert von 200 DM : 9 DM,
 ab 200 DM : kostenlos,
 UPS + 6 DM, EILPOST + 8 DM
 VORKASSE : 4 DM,
 VK-AUSLAND : 15 DM nur postbar
 SICHERHEITSPACKUNG: 2.50 DM
 IRRTÜMER UND PREISÄNDERUNGEN
 BLEIBEN UNS VORBEHALTEN

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



Die Übersichtskarte zeigt verbleibende Aufgaben an und hilft, den Überblick zu bewahren.



Artefakte warten auf den „Höhlenforscher“. Aber auch Fallen sind im Areal verstreut und bleiben auch dann noch gefährlich, wenn man sie enttarnt hat.

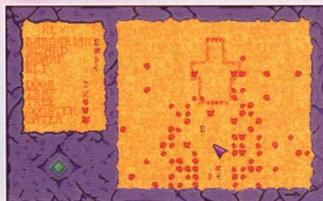
Hero Quest II dürfte allen Fans des Brettspiels viel Freude bereiten.



Die Technik

Grafisch wurde Hero Quest II durchweg gut umgesetzt. Schöne Todessequenzen und die detailreiche Hintergrundgrafik in einer Art Isometrieansicht lassen Spiel Spaß auch bei Leuten

aufkommen, denen Rollenspiele eigentlich nicht so liegen. Allerdings geht einem einfachen A500 bei vier Spielfiguren und mehreren Gegnern schnell die Puste aus. Scrolling und Bewegungsanimation werden dann ruckhaft und langsam und das Spiel kommt nicht so richtig in Schwung. Stimmungsgeladener Sound untermauert das Software-Abenteuer, wirkt aber auf die Dauer einträchtig kitschig, und spätestens nach drei Stunden



DIE CHARAKTERE



BARBAR
Angor der Barbar hat zwar Kraft, aber ein Geistesrisse ist er nicht.



ELF
Stormbows Stärken sind sein gutes Auge und die außerordentliche Intelligenz.



GNOM
Grimbart hat eine mächtige Axt. Dafür ist er allerdings auch sehr klein geraten.



MÄDEL
Die hübsche Celeste kann auch zaubern, ist jedoch nicht so anfällig wie Ravenslock.



WALDLÄUFER
Oakhead ist naturverbunden und kräftig. Seinem Blick entgeht nur sehr wenig.



RITTER
Haxar, dem Kreuzfahrer, bereiten selbst ganze Herden von Feinden keine Probleme.



ZAUBERIN
Das krönende Schlußlicht: die exotische Calorflame rundet die Zaubererriege ab.



ZAUBERER
Ravenslock weiß mit Zaubermitteln umzugehen. Leider ist er sehr gebrechlich.



greift man zum Volumeregler am Monitor.

Die Maussteuerung wurde bewusst einfach gehalten und erklärt sich anhand der mehr oder weniger eindeutigen Icons. Die Spieler können sich also voll auf den Handlungsstrang konzentrieren. Englische Sprachkenntnisse sind nicht vonnöten, denn das Programm bietet wahlweise englischen, französischen oder deutschen Text. Die getestete Version lief zumindest mit der A2630 Turbokarte von Commodore einwandfrei

und dürfte auch A1200-Besitzer zufriedenstellen, wenn diese ihren Prozessor-Cache abschalten. An ein Festplatten-Installationsprogramm, das von der Workbench aus aufzurufen ist, hat man ebenfalls gedacht. Einfacher geht's nicht!

● Martin Klaus

COMMENT

Durch die Mehr-Spieler-Möglichkeit bricht Gremlin in die bislang unangefochtene Domäne der Brett-Rollenspiele ein. Ich hoffe, mit Erfolg. Denn wer schon einmal erlebt hat, wie wüst sich die Brettabenteurer manchmal beschimpfen, dem kann angst und bange werden. Im Gegensatz zu einem menschlichen Spielleiter streift der Computer nicht!



Martin



+ Mehr-Spieler-Option, sehenswerte Grafik

- A500 ist teilweise überfordert

GAMEPLAY 68%

GRAFIK 74%

SOUND 65%

MOTIVATION 75%

GESAMT 70%

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 1MB

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

AMIGA 1MB

- 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
- S.U.B. DV 49,90 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
- 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 * DH 49,90 DM
- Jurassic Park * DV 56,90 DM
- Labyrinth of Time EV 49,90 DM
- Lotus Trilogy DH 49,90 DM
- Liberation EV 59,90 DM
- Mean Arenas DH 44,90 DM
- Microcosm DH 99,90 DM
- Morph DH 44,90 DM
- Project X + F17 DH 49,90 DM
- Pirates Gold DH 56,90 DM
- Pinball Fantasies DH 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. Bei nicht abgeforderten oder annahmeverweigten Paketen berechnen wir pauschal DM 30 !!

Götter, Asgard, Ragnarok. Allein die Assoziationen und der Mythos, die mit diesen Worten verbunden sind, erzeugen eine knisternde Atmosphäre. Wer nun



noch ein wenig Fantasie und Grips mitbringt, ist genau in der richtigen Verfassung, um die Götterschlacht auf dem Spielbrett in die Hand zu nehmen.

Schach einmal anders

King's Table

Hersteller: Gametek ● Spieler: 1-2 ● Preis: ca. DM 60,-

Bevor man die Ärmel hochkrepelt und die letzten, dem Alkohol noch nicht zum Opfer gefallenen Gehirnzellen in Schwung bringt, kann man noch die grafisch und musikalisch untermalte Hintergrundgeschichte zu King's Table auf sich einwirken lassen. Angekommen am Schauplatz der Schlacht, kann man erstmal in einem Übungsspiel das notwendige Feingefühl entwickeln und die ersten Strategien planen. In der Mitte des 11 mal 11 Kästchen großen Spielbrettes thront Odin, umlagert von seinen Kriegeren, den Einherjar, und vier anderen guten Göttern. Am Rand des

Spielbrettes lauern vier feindliche Götter, umgeben von einem Heer aus Riesen.

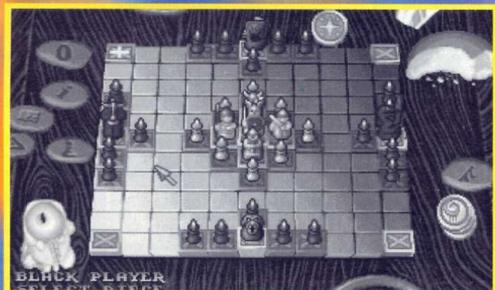
Odin muß jetzt im Schutze seiner göttlichen Armee eines der vier Eckquadrate erreichen, ohne vorher von feindlichen Figuren umzingelt zu sein. Beim Ragnarok trifft man der Reihe nach

Bei Odin! Da kommt harte Arbeit auf die grauen Zellen zu.

gegen verschiedene Bewohner Midgards an und muß jeweils einmal die schwarze und die weiße Seite zum Sieg führen. Während der Schlacht hüllt sich der Monitor in Schwei-

gen, doch bei den ulkig inszenierten Kampfszenen, die erscheinen, sobald eine Spielfigur von zwei gegnerischen geschlagen wird, kommen plötzlich gute Animationen, nette Grafiken und einige Soundeffekte zum Vorschein.

● Gerhard Fleischmann



COMMENT



Gerhard

King's Table ist ein tolles Brettspiel, bei dem die richtige Strategie, das Vorausplanen mehrerer Züge und ein klarer Kopf die wichtigsten Voraussetzungen bilden, um seinen Gegner zu schlagen. Vor allem die witzig animierten Kampfszenen, die Grimassen der Gegner und die Flüche sorgen für Belustigung. Nichts für Ragnarok-Besitzer!



+ Interessante Spielidee, gelungenes Intro

- mäßiger Sound, nichts Neues

GAMEPLAY 78%

GRAFIK 74%

SOUND 43%

MOTIVATION 72%

GESAMT 72%

Exklusiv für CD 32, nun für A1200?

Liberation

Hersteller: Mindscape • Spieler: 1 • Preis: ca. DM 100,-

Erst vor kurzem präsentierten wir Euch den Test der CD 32-Version. Kann die Diskettenversion da mithalten?

Das Intro ist ja wohl das abgefahrenste, was ich jemals auf den einfachen 'Amigas' zu sehen bekommen habe. Flüssige Animation und schnell hintereinander gezeigte Szenen. Aber das Spiel, könnte durch eine bessere Gestaltung wesentliche Pluspunkte sammeln. Die Grafik, die im Intro noch so begeistert, verkommt während des Spiels zu kunterbunten 3D-Grafik und wirkt durch eine Unzahl an Icons und Darstellungsmöglichkeiten sehr verwirrend. Auch die Spielhandlung, in der man vier Roboter durch unendliche Levels steuert, um gefangene Kollegen zu befreien, bietet nicht gerade einen vielversprechenden Spielspaß. Sollte man Liberation irgendwann einmal in einer 5-Mark-Krabbelkiste finden, kann man sich die Anschaffung noch ein-

mal überlegen. Ständig rennt man durch gleich aussehende Straßenschluchten, ballert auf alles, was sich bewegt und rettet seine Kumpel. Auf dem CD 32 ist Liberation fast eine Unverschämtheit und wird auch nicht besser, wenn man es auf einem richtigen Amiga laufen läßt. Übrigens, die A500-Version benötigt 1,5 MByte, ist jedoch auch nicht schlechter.

● Lutz Mahle



+ geniales Intro

- ödes Gameplay, wenig Motivation

GAMEPLAY 66%

GRAFIK 67%

SOUND 72%

MOTIVATION 53%

GESAMT 57%



Bestellannahme:
32426 Vellmar • Postfach
Telefon: 0561/576318

Geschäftszeiten:
Mo-Fr 10.00-18.30 Uhr
Sa 10.00-16.00 Uhr

Ladenlokal: 32426 Vellmar • Spohrstr. 9
Tel.: 0561-824014
Lieferpreise weichen von den Versandkosten ab!

	AMIGA	AMIGA	AMIGA
1849	64-DV Epic	60-DH Pinball Wizard	21-DH Piratst.
1990 3DF Edition	36-DV Eye of Beholder 1	39-DV Project X	32-DH
3D Construct. 2.0	117-DV Eye of Beholder 2	78-DV Pippa Connection	* 79-DV
A-Train	72-DV F 117 Nighthawk	66-DH Pools of Babylon/DV	39-DV
-Construction Set	42-DV F 17 Challenge	28-DH Popul & Promis/Land	39-DH
AA - War Likeles	60-DH F-19 Stealth Fight	35-DH Populous 2	60-DH
Air Warrior	75-DH Fallen Empire	78-DV Premier Manager 2	48-EV
Airbus A 320	66-DV Fire And Ice	54-DH Prince of Persia 1	32-DH
Airbus A 320 Amer.	84-DH First Samurai	34-DH Project X	27-DH
Alien 3	48-DH Flashback	66-DH Puggy	63-DH
Alien Breed 2	48-DH Fury o the Furries	54-DH Quarterpole	* 61-DV
Alien Breed SE 92	25-EV Global Gladiators	50-DH Queen	18-DV
Anderson	78-DH Globule	54-DH Quik	77-DH
Antes	66-DV Goal	55-DH Reach Likeles	35-DH
Apocalypse	* 49-DH Goblins	60-DV Return Medusa Gold	* 67-DV
Arabian Nights	59-DV Goblins 2	66-DH Schach Silbersee	* 78-DV
A.R.K. Team Foot Bi	48-DH Goblins 3	66-DH Second Samurai	60-DH
Assassin	48-DH Gravity Force	27-DH Secret Monkey Isld	39-DV
Assassin Sp. Edit.	27-DH Gunship 2000	66-DV Sensi Soccer 92/93	48-DH
Aufschwing. 02	72-DH Hamball	* 66-DV Sim Ant	39-DV
Austerlitz	19-EV Hatrick!	* 59-DV Sim City Deluxe	78-DH
Battle Ship 3	* 66-DH Hired Guns	40-DH Sim Earth	78-DV
Battle Team	* 66-DH History Line 1+10	42-DH Sim Life	78-DV
-BattleShip Data 2	66-DH HOI	42-DH Simon the Sorcerer	48-DV
BattleShip 3	* 66-DH Human Race Standal	49-DV Sleepwalkers	48-DH
Big Sea	60-DH Humus	39-DV Soccer Kid	59-DH
Blaszar	48-DH Indiana Jones 3	79-DV Software Manager	* 67-DV
Body Blows	48-DH Indiana Jones 4	66-DH Space Hall	66-DH
Body Blows Galact.	48-DH Intern/Open Golf	66-DH Space Legends	39-DH
Budokan	32-DH Ishar 2	54-DV Space Quest 4H	39-DH
Bun/Mus.Prof 2.0	66-DV Jack Nicklaus Golf	32-DH Star Trek	39-EV
Burlesque	66-DV Jack Nicklaus Golf	* 78-DH Star Trek	* 78-DH
Campaign	72-DV Jurassic Park	54-DV Starbyte N.2 Coll.	66-DH

	AMIGA	Tip des Monats	Amiga CD 32	Amiga 1200+4000
Body Blows Galact.	48-DH		Microcosm	99-DH
Canon Fodder	54-DH		TFX	* 69-DH
Chartbreaker	* 69-DV			
Mr. Nutz	* 49-DH			
Pizza Connection	* 79-DV			

	AMIGA	AMIGA	AMIGA
-Mission Disk 1	42-DH Kingmaker	* 66-DV Stardust	36-DH
Canon Fodder	54-DH Kings Quest 4	66-DV Steel Empire	99-DH
Caribbean Desaster	* 67-DV Krusty Fun House	79-DV Steingeb. Hosteln.	48-DV
Castles o.Brain	39-DV Legend of Valour	66-DV Street Fighter 2	32-DH
Championship Man.93	60-DH Legends o.Nyrdia	66-DV SIB	* 57-DV
Chaoi Games	54-DH Lemmings 2	66-DV Supering	59-DH
Chartbreaker	* 69-DV Links	33-DH Syndicate	59-DV
Christoph Kolumbus	72-DV Lion Heart	54-DH Tearaway Thomas	39-DH
Chuck Rock	39-DV Lords of Power	66-DV Terminator 2	66-DH
Chuck Rock 2	48-DH Lords of Time	39-DV Terminator 2(Virgin)	54-DH
Civilization	75-DV The Lost Wings	66-DH The Krystal	59-DH
Combat Air Patrol	59-DV Panther Manibus	66-DH The Manager	49-DH
Conquestador	66-DV Lotus (Compil.)(-3)	39-DV Theatre of Death	60-DH
-Data	78-DV Lure of Tempriz	54-DV Tarasno	66-DH
Cast Spot	54-DH M 1 Tank Platoon	66-DV Transactica	48-DH
Crazy Cars 3	39-DV Mad News	* 66-DV Traps n Treasures	60-DH
Cross o.L.A. Europe	59-DV Mad TV	* 39-DV Triple Action 5	35-DH
Curse of the Black Dragon	* 60-DV Magic of Endoria	* 66-DV Trivial Pursuit	32-DH
Death	72-DV Manchester United	27-DH Turrion 3	48-DH
Death King o.Krym	39-DV McDonald Land	35-DH UGH 1	29-DH
Delivery Agent	37-DV Night and Magic 3	66-DV Ultima 5	39-EV
Del.Music.Cen.2.0	149-EV Mittels o.Aerion	66-DV Ultima 5	48-DH
Deluxe P.A.S. AGA	188-DV Monkey Island 2	78-DV Viking Fields	60-DH
Der Clou	* 67-DV Monopoly	* 89-DV Vroom + Data	39-DH
Der Parzifer	66-DV Morph	49-DV Walker	60-DH
Desert Storm	60-DH Mortal Kombat	54-DH War in the Gulf	69-DH
Dia Siefler	78-DH Mr. Nutz	49-DH Waterloo	19-DH
Dino	49-DH Napostonica	66-DV Ween	66-DV
Doobis	78-DV Nick Faldo Golf	66-DV Whales Voyage	66-DV
Drum Team Com.	60-DH No Second Price	57-DH Winner Commander	27-EV
Dyna Blast	48-DH On the Run	49-DH Winner Super Sports	29-DH
Dynastich	54-DV One step beyond	19-DH Wic o Liz	60-DH
Eisbichley Manager	72-DV Parol Stars	29-DH WWF Wrestling	29-DH
Elec.Pool Billard	12-DV Parol Stars	29-DH WWF Wrestling 2	39-DH
Elise 2	54-DV Pathossee Hot Numb	34-DV Xena Lemmings	34-DH
Elena Arcada Game	36-DV Pathossee Deluxe	54-DV Yo! Ja!	54-DH
Elysium	66-DV Perfect General	42-DH Zeppelin	* 66-DV
Emerald Mine	25-DH -Data Disk	48-DH Zool	42-DH
Emerald Mine 2	25-DH Pinball Fantasies	54-DH Zool 2	49-DH

	Amiga CD 32	Amiga CD 32	Amiga CD 32
Alien Br:SE + Quak	55-DH Lotus Trilogy	54-DH TFX	* 69-DH
Deep Core	51-DH Microcosm	99-DH Trills	57-DH
Era 2 Frontier	* 63-DV Project X + F 17	55-DH Ultimate Body Blow	* 57-DH
Jurassic Park	* 63-DH Sensible Soccer	* 51-DH Whales Voyage	57-DH
Labyrinth of Time	* 57-EV Soccer Kid	* 63-DH	

	Amiga 1200+4000	Amiga 1200+4000	Amiga 1200+4000
Alien Breed 3	57-DH Elysium	* 49-DV Second Samurai	63-DH
Antes	49-DV Hatrick	60-DH Simon the Sorcerer	82-DV
Body Blows Galact.	57-DH Ishar	63-DV Soccer Kid	63-DH
Burlesque	49-DV Jurassic Park	63-DV Star Trek	75-DH
Civilization	* 49-DV Kings Quest 6	* 63-DV Star Trek	* 59-DV
Der Clou	* 49-DV Morph	* 63-DH TFX	* 49-DH
Dynastich	57-DH Pathossee Deluxe	57-DH Zool 2	* 51-DH
Elbanna	* 51-DH Pinball Fantasies		

Superpreise Händleranfragen erwünscht Superpreise

Verandkosten: 8,- DM, versandkostenfrei bei Bestellungen ab 250,- DM
Lieferung per Nachnahme + 4,- DM + Gebühr für Zahlkarte/Vorkasse
Ausland: nur Vorkasse + 15,- DM Versandkosten - es gelten unsere AGB
* = bei Drucklegung noch nicht verfügbar - Irrtum und Änderung vorbehalten

Science Fiction-Abenteuer um Steuerschulden

Innocent Until

Hersteller: Psygnosis ● Spieler: 1 ● Preis: ca. DM 100,-

LucasArts hat es vorgemacht, Sierra versucht es, Westwood veredelt und Horrorsoft perfektioniert: die Adventures im Indy-Stil. Psygnosis schickt mit *Innocent Until Caught* den Spieler in eine noch ferne Zukunft, die auf ironische Weise aufs Korn genommen wird. Kann sich das Spiel mit den großen Vorbildern messen?

Die Geschichte

„Sternzeit 17104.24, Eintrag in das Logbuch. Die Andockprozedur im Raumhafen Tayte war mehr als einfach, jedoch mußte ich mich gleich nach meiner Ankunft in die Hände des Wachpersonals begeben. Nachdem man mich in einen dunklen Raum gesperrt hatte, erfuhr ich den Grund für diese Behandlung: meine Steuerschulden! Damit beginnt für Ladd, den Helden des Spiels, ein Wettlauf gegen die Zeit. Eigentlich wollte Ladd nur auf Tayte landen, da es der nächstgelegene Planet mit einer Bar ist, aber er hatte

nie mit der Steuerfahndung gerechnet. In nur 28 Tagen muß er seine Schuld gegenüber der I.R.D.S. (I.R.D.S. ist die amerikanische Steuerbehörde) begleichen, ansonsten droht ihm der Verkauf all seiner Organe, was natürlich mit seinem Ableben verbunden wäre.

Das Spiel

Jetzt heißt es erst einmal Geld besorgen, aber ohne Job und ohne finanzielle Rücklagen gestaltet sich dies

natürlich schwierig. Im Ort selbst kann man sich frei bewegen, und zusätzlich steht eine U-Bahn zur Verfügung, die allerdings ständig bestreikt wird. Da es den Helden nach einem guten Drink düstert, gibt man sich in Sam's Bar und erfährt von den Anwesenden nur wenig über lukrative Geschäfte. Durch einen schmalen dunklen Gang gelangt man zu den Docks, in deren Umfeld sich nicht gerade sympathisch wirkende Leute herumtreiben. Die Aufmerksamkeit zieht ein Kahn auf sich, dessen Betreten von

einem Wachroboter verhindert wird. Von dem erfährt man allerdings, daß das Schiff die Nahrung für die Zootiere des Planeten enthält. In einem sehr speziellen Etablissement könnte man einer der anwesenden Damen einen Gefallen erweisen und ihr von dem ansässigen



Die Maussteuerung ist teilweise sehr ungenau.



Caught!

Wie kommt man schnell an viel Geld? Im Raumhafen?



Pfandleiher ein altes Familienerbstück zurückholen. Doch dazu ist auch etwas Kleingeld vonnöten. In der Zwischenzeit hat man auf seinem Weg etliche nützliche oder unnütze Gegenstände von den grauen Straßen aufgehoben und versucht nun, mit diesen die vielen Rätsel, die den Spieler auf der Suche nach Glück und Reichtum erwarten, zu lösen.

Die Bedienung

Die Steuerung der Spielfigur wird über eine Iconleiste abgewickelt und ist somit sprachenunabhängig. Die eindeutigen Symbole werden sogar bei der Auswahl animiert, so

DIE EXTRAS



Greifen

Damit nimmt Ladd einen Gegenstand auf, kann aber auch damit Personen begripschen und Gegenstände wieder abgeben.



Untersuchen

Die Lupe dient zum näheren Betrachten. Dazu erscheint eine Karte, auf der man die Ausgänge sehen kann.



Benutzen

Für Gegenstände, die einzeln oder in Verbindung mit anderen Dingen eine sinnvolle Funktion ergeben.



Umsehen

Das Argus-Auge zeigt in einem unteren Bildschirmbereich die Bezeichnung eines Gegenstandes an.



Gehen

Ladd bewegt sich auf den angelegten Punkt zu, soweit kein Hindernis zwischen ihm und dem Ziel liegt.



Rede

Mit den sinnlichen Lippen können Gespräche mit anderen Personen bzw. Robotern begonnen werden.

CALL

AND

PLAY

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

0281-31642
0281-31641



Ladenlokale Softwarehouse : Ladenpreise variieren !!!
46483 Wesel Auf dem Duddel 8
47533 Kleve Gasthausstr. 12
47608 Geldern Innenstadt Glockengasse 13

Versandadresse: S. Geratz - Papenweg 15 - 46487 Wesel

Amiga Amiga Amiga

A-Train	DV	74,95	Formula One	DV	49,95
Aband Plac.2	DV	59,95	Grand Prix	DA	74,95
Air Forces-			Fury of the -		
Comander	DA	54,95	Furries	DA	52,95
Alien 3	DA	49,95	Genesis	DA	69,95
Alienbreed 2	DA	46,95	Globdule	DA	54,95
Ambermoon	DV	79,95	Goblins 2	DV	66,95
Anstoss	DV	62,95	Goblins 3	DV	66,95
Apocalypse	DA	49,95	Goal	DV	49,95
Aufschw.Ost	DV	59,95	GunsHIP 2000	DA	64,95
Barb versus -			Hanse	DV	44,95
of the World	DA	46,95	Hannibal	DV	67,95
Batman ret.	DA	x59,95	Hattrick	DV	64,95
Battletoads	DA	x54,95	Hired Guns	DA	59,95
Bazooka Sue	DV	x79,95	Hist.Line 14-18	DV	69,95
Beneath Steel -					
Sky	DA	59,95	IndiJones 4	49,95	
Big Sea	DA	59,95	voll deutsch	49,95	
Blob	DA	54,95	Innocent Caught	DA	67,95
Body Blows-			Jurassic Park	DV	49,95
Galetic	DA	49,95	K 240	DA	x54,95
Bobs Bad Day	DA	49,95	Kingmaker	65	64,95
Bubba'n Stix	DA	54,95	GunsHIP 6	DV	x59,95
Bundesliga-			Kit Vicious	DA	x49,95
Manger 2.0	DV	64,95			
			Schar 2	DV	59,95
			Star Trek	EV	74,95
			Simon the Sorcer.	DV	79,95
			T.F.X	DA	i.V.
			Zool 2	DA	49,95

Amiga 1200

Für Bestellungen bis 29.04.94
Lothar Mathäus DV

oder
Elite 2 DV je nur **49,95**

BurnTime	DV	65,95			
Campaign 2	DV	65,95	Krustus Fun -		
Cannonfodder	DV	49,95	House	DA	46,95
Catch EM	DA	49,95	Leg Kyrand 2	DV	i.V.
Captive 2	DA	69,95	Lemmings 2	DA	59,95
Champ Manag.	DV	59,95	Lemmings 1 und		
Chaos Engine	DA	49,95	Sim City	DA	64,95
Chr. Columbus DV	74,95	Legacy of -			
Chartbreaker	DV	i.V.	Sorsal	DA	x49,95
Combat Air-			Locomotion	DV	54,95
Patrol	DA	59,95	Lollypop	DA	59,95
Cool Spot	DA	54,95	Lothar Mathäus	DA	59,95
Cosmic Space-			Lotus Comp 1-3	DA	54,95
head	DV	47,95	MAD News	DV	x67,95
Crazy Sports -			Maelstrom	DV	x69,95
Football	DA	52,95	Magic Boy	DA	49,95
Curse of					
Enchantia	DV	79,95			
Cyberpunk	DA	54,95	Magic of -		
Cyber Race	DA	x79,95	Endonia	DV	x69,95
Dennis	DV	49,95	Micro Machine	DA	47,95
Daemonsgate	DA	x79,95	Missiles o. Xer.	DA	49,95
Das Schw. Aug	DV	69,95	Monkey Isl.2	DV	49,95
Deep Core	DA	54,95	Morph	DA	49,95
Der Schatz im -			Mortal Combat	DA	49,95
Silbersee	DV	x79,95	One Step Beyond	DA	44,95
Der Patrizier	DV	64,95	Oscar	DA	44,95
Der Clou	DV	69,95	Overdrive	DA	x49,95
Die Siedler	DV	79,95	Pinball Spezial -		
Desert Strike	DA	54,95	Edition	DA	59,95
Doc Malone	EV	x59,95	Project Terra	DV	x59,95
Dog Fight	DA	64,95	Pizza Connection	DV	74,95
Doofoos	DA	49,95	Reunion	i.V.	Amiga/Atari Mouse
Dune 2	DV	49,95	Ryder Cup	DA	54,95
Eish.Manager	DV	69,95	Second Samurai	DA	59,95
Elite 2	DV	52,95	Seek&Destroy	DA	37,95
Elfmania	DA	x49,95	Sens. Soccer 92/9	DV	49,95
Euro Soccer	DA	49,95	Simon Sorcerer	DV	69,95
Fatal Strokes	DA	x69,95	Skidmarks	DA	49,95
F117 Nighthaw	DA	67,95	Soccer Kid	DA	49,95
Flashback	DV	59,95	Space Legends	DA	64,95
			S. U. B.	DV	59,95

Angebote

Black Gold	DV	29,95
Budokan	DA	29,95
Eye of Behold. 1	DV	29,95
Great Courts 2	DA	29,95
Indy 3 Adv.	DV	29,95
Invest	DV	29,95
Mad TV	DA	39,95
Man Mansion	DV	39,95
Minigolf	DA	19,95
Monkey Isl. 1	DV	39,95
Prince Persia 1	DA	29,95
Popul. I Plus	DA	39,95

Mr.Nutz ~~49,95~~ Sim Ant **39,95**
Sim Earth **39,95**

WWF **2 29,95**

Zubehör

Amiga Laufwerk extern		
metall		
abschaltbar		
		119,95
Amiga/Atari Mouse		29,95
512Ram-Card		49,95
Gravis GamePad		39,95
Gravis Joystick		49,95
Versand KOSTENLOS im		
Sicherheitskarton		
Dies ist nur ein Auszug unserer		
kostenlosen Versandliste		

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

Irtrümer vorbehalten



Oberste Regel: Unbekannte Mädchen am Straßenrand stehen lassen und nicht ansprechen!

daß 'Greifen' durch eine zupackende Hand und 'Rede mit' durch einen sprechenden Mund dargestellt wird. Am besten ist der Befehl 'Umsehen', der durch ein sich öffnendes und schließendes Auge repräsentiert wird. Der Kopf der Spielfigur verfolgt dabei die Position des Auges und in einem unteren Bildschirmteil



Hotspot (= Anklickpunkt) besitzt und es dadurch zu einem wilden Herumfucheln auf dem Mauspad kommt, wenn man sehr kleine Gegenstände aufheben will. Auch die Bewegungsgeschwindigkeit läßt bei diesen 'veredelten' Mauszeigern zu wünschen übrig. Die so erworbenen Gegenstände werden nicht, wie sonst üblich, vom Programm selbst schön sortiert in das Inventar übernommen, sondern der Spieler muß sie selbst in einem Extrabereich des Bildschirms unterbringen.

Mit bissigem Witz und schwarzem Humor in das nächste Jahrtausend!

sieht man den stantf scrollenden Bildausschnitt, der durch das Auge betrachtet wird. Darunter wird angezeigt, um was es sich bei dem Ausschnitt handelt. Leider besitzen diese Cursor auch Nachteile, da die greifende Hand keinen eindeutigen



Es soll übrigens eine komplett deutsche Version mit deutschen Bildschirmtexten erscheinen.



Kyrandia oder Curse of Enchantia. Das perspektivische Verkleinern der Spielfigur bei Bewegungen in den Bildschirm hinein staucht den guten Ladd am meisten in der Höhe, so daß am Ende ein breitbeiniger Zwerg im Hintergrund steht. Trotzdem sind die Figuren schlank und detailreich gezeichnet und sauber animiert. Wenn Personen sprechen, erscheint der Text entweder in einer unterlegten Sprechblase oder, wenn mehrere Sätze zur Auswahl stehen, in einem separaten Bildschirm, in dem die Porträts der sich unterhaltenden Personen zu

Die Aufmachung

Innocent bietet eine saubere Grafik, die in der Qualität eher an die Indy-Spiele erinnert als an die Edel-Adventures

Adventure-Konkurrenten



Simon the Sorcerer
Adventure Soft legten mit ihrem humorvollen Abenteuerspiel das derzeitige Referenzspiel hin. Humorvoller, grafisch schöner und besser spielbar.

Grafik ↑ Gameplay ↑ Gesamt ↑



Kyrandia
Das Debüt-Adventure von Westwood erhielt schon eine Fortsetzung, allerdings nur für PCs. Amigianer müssen sich mit dem nach wie vor glänzenden ersten Teil begnügen.

Grafik ↑ Gameplay ↑ Gesamt ↑



Indiana Jones IV
Angesichts der eher spärlichen Releases in diesem Genre in den letzten zwölf Monaten muß der legendäre Indy wieder einmal den Tabellenletzten spielen.

Grafik ↓ Gameplay ← Gesamt ←



Unzulänglichkeiten krankt. Der Sound läßt sich bei gedämpfter Lautstärke gut als Hintergrundmelodie hören. Die Musikstücke wechseln manchmal, wenn man einen neuen Raum betritt und passen sich somit der aktuellen Umgebung etwas an. Psynosis hat mit Innocent ein Spiel in den Softwarehimmel geschickt, das wieder einmal dem hohen Qualitäts- und Spielniveau, bis auf ein paar Schönheitsfehler, gerecht wird.

sehen sind. Der Speicher wird voll ausgenutzt und es kommt nur selten zu Nachladepausen, was bei zehn Spieldisketten nur zu befürworten ist. Nur am Anfang wird der Spieler zum Diskjockey, da das Programm in unverständlicher Reihenfolge die Disketten verlangt. Das Spiel läßt sich auf eine vorhandene Festplatte installieren, obwohl die Installation in der vorliegenden Testversion noch an

● Lutz Mahle



AMIGA 500 / 600 / 2000

1989V	67,99
Alien 3A	47,99
Alien Breed 2A	47,99
Alien Breed Special EditionA	24,99
AmbermoonV	79,99
AntrossV	67,99
ApocalypseA	47,99
Aufschwung OstV	54,99
Award Winners GoldA	67,99
(Elite, Jimmy White Snooker, Sensible Soccer, Zoel)		
Battle Team (Battle Isle-Data)	V	67,99
Beneath a Steel SkyV	59,99
Big SeaV	54,99
Body Blows GalacticA	47,99
Brian the LionA	47,99
Bundesliga Manager Prof.2.0	V	67,99
Cannon FodderA	54,99
Chaos EngineA	47,99
Christoph ColumbusV	74,99
CivilizationV	77,99
Combat Classic 2V	35,99
(F-19 Stealth Fighter, Pacific Islands, Silent Service 2)		
Cool SportA	54,99
Crash (Brutal Sports) FootballA	54,99
CyberpunkA	54,99
Das schwarze Auge 1 (MB)V	74,99
Delivery AgentV	35,99
Der ClownV	67,99
Der PatzingerV	67,99
(Iber, Stern Master, Transarcia)		
Die SiedlerV	79,99
Disposable HeroA	47,99
DogfightA	67,99
DoofusA	47,99
DreamlandsV	54,99
(Iber, Stern Master, Transarcia)		
Dune 2V	54,99
Eiseshock ManagerV	74,99
Eine 2 - FrontierV	54,99
ElysiumV	47,99
Excellent GamesA	54,99
(Archer Mac, L. Pool Billard, James Pond 2, Populous 2, Shuntie)		
F17 ChallengeA	26,99
F-117 A Nightblade 2.0A	67,99
F-19 St. Fighter (ANGEBOT)A	32,99
Fantastic DizzyV	47,99
Fantastic WorldsA	74,99
(Real, Populous, Mega Lo Mania, Wonderlands, Pinball)		
Fighter BomberA	24,99
FlashbackV	59,99
Formular One Grand PrixA	77,99
Fury of the FuriesA	54,99
GenesisE	54,99
Goall (v. Dino_Kick_oft_Dini)A	59,99
Gunship 2000A	67,99
HannibalV	67,99
Hired GunsV	59,99
History Line 1914 - 1918V	67,99
Indiana Jones IVV	47,99
Innocent until caughtV	67,99
(Ishar 2, Zoel)		
Ishar 2V	67,99
JT StrikeV	67,99
Jimmy Connors Great Courts 2AV	24,99
Jurassic Park (Dino Park)V	54,99
KingmakerV	67,99
Krusny's Fun House (Simp)V	47,99
Last Action HeroA	35,99
Lemmings 2 - The TribblesA	59,99
Xmas LemmingsA	25,99
Liberation - Captive 2A	32,99
LinksA	32,99
LineheartA	35,99
Lords of PowerA	74,99
(Ishar 2, Tycoon, Red Baron, Silent Service 2, The Perfect General)		
Lothar Matthäus FußballV	59,99
Mad TVV	35,99
Mega Collection (Ber Sam)A	47,99
(i.s. Summer Olympics, Winter Super Sports)		
MegamixA	59,99
(Agony, Leander, Dirk)		
Micro MachinesA	47,99
Missiles over XenonA	47,99
Monkey Island 1 (ANGEBOT)A	35,99
Monkey Island 2 (ANGEBOT)A	47,99
MonopolyV	47,99
Mortal CombatA	54,99
Naughty OnesA	47,99
OscarA	47,99
Penthouse Hot Num. DeLuxeV	54,99
PerihelionA	47,99
Pinball Special EditionA	59,99
(Pinball Dreams und Pinball Fantasies)		
Pizza ConnectionV	79,99
Prime MoverA	54,99
PuggsyA	59,99
QwakA	26,99
Second SamuraiA	59,99
Seek & DestroyA	35,99
Sim City DeluxeA	79,99
(Sim City incl. Arch. 1 + Terrain Editor)		
Sim LifeV	79,99
Simon the SorcererA	67,99
SkidmarksA	47,99
Software ManagerV	67,99
Space LegendsA	67,99
(Elite, Megatraveller, Wing Commander 1)		

StardustA	35,99
Street Fighter 2A	28,99
S. U. B.V	54,99
Super Sport ChallengeA	67,99
SyndicateV	59,99
Team 17 Collection Vol. 1V	54,99
(Body Blows, Overdrive, Superfrog)		
Terminator 2A	54,99
The GreatestA	54,99
(Guns, Jimmy White Snooker, Lure of Temptation)		
The Lost VikingsV	67,99
Theatre of DeathA	59,99
TornadoA	67,99
TransarciaV	54,99
Traps n' TreasuresA	59,99
Turrican 3A	59,99
Turrican 3A	47,99
Uridium 2V	39,99
Wing Com. 1 (ANGEBOT)V	47,99
Winter OlympicsV	59,99
Winter Super SportsA	24,99
Yoi-Joe!A	54,99
Zool 2A	47,99

AMIGA 1200 / 4000		
Alien Breed 2A	54,99
AntrossV	67,99
Body Blows GalacticA	54,99
Burning RubberA	54,99
BurritoV	67,99
Chaos EngineA	47,99
CivilizationV	67,99
D-GenerationA	35,99
Der ClownV	67,99
DynatechV	54,99
Ishar 2V	54,99
Jurassic Park (Dino Park)V	59,99
Naughty OnesA	54,99
OscarA	47,99
Penthouse Hot Num. DeLuxeV	59,99
Pinball FantasiesA	54,99
Second SamuraiA	59,99
Sim LifeV	79,99
Simon the SorcererV	79,99
Soccer KidA	59,99
Star Trek - 25th AnniversaryE	67,99
Star Trek 2V	47,99

AMIGA CD 32		
Alien Breed Sp. Ed. + QwakA	47,99
Arabian NightsA	47,99
Battle of BritainA	54,99
Chuck Rock 1A	28,99
Deep CoreA	47,99
Disposable HeroA	54,99
Elm CityV	47,99
Labyrinth of TimeV	54,99
Lemmings 1V	47,99
Liberation - Captive 2E	59,99
Lotus Trilogiy (1, 2 und 3)A	54,99
Sim LifeV	79,99
MicrocosmA	99,99
MorphA	47,99
Naughty OnesV	47,99
Pinball FantasiesA	59,99
Pirates GoldA	59,99
Project X + F17 ChallengeA	47,99
Second SamuraiA	54,99
Seek & DestroyA	47,99
Sensible SoccerA	47,99
SleepwalkerA	54,99
TrollsA	54,99
Whales VoyageV	54,99
ZoolA	54,99

Joysticks Competition Pro		
Mini-schwarz,inkl. 3,5 Disk.BoxA	24,99
Mini-transparent,inkl. 3,5 Disk.BoxA	24,99
Mini-Special Edition,inkl.3,5 Disk.BoxA	29,99
Star,Mini-transparent,inkl.3,5 Disk.BoxA	34,99
Standard, schwarzA	23,99
Standard, transparentA	24,99
Standard, Special EditionA	24,99
Star, transparent-blaueA	34,99

HARDWARE		
Diskettenlaufwerke		
A - 500 internA	139,99
A - 2000 internA	139,99
Teac oder Sony externA	139,99
Speichererweiterungen		
512 KB mit Uhr, abschaltbarA	62,99
A 500 auf 2 MBA	159,99
Festplatten Alpha Power		
170 MB, extern + ControllerA	699,99
210 MB, extern + ControllerA	729,99
Zubehör		
Kickstart Umschalpl. mech.A	39,99
Kickstart Umschalpl. plusA	49,99
2.00 RomA	44,99
Siegfried CopyA	79,99
Siegfried Antivirus ToolsA	59,99

VERSAND 99

Alle Amiga-Programme benötigen in der Regel 1 MB. Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit * gekennzeichneten Produkte müssen bei Anwesenheitsguthaben noch nicht vorrätig (bitte nachfragen). Die Versandkosten betragen inklusive Nachnahme (DM 9,90 zzgl. Zahlkarte/Postkarte (DM 3,-), Scheck/einschreiben ab DM 250,- ohne Versandkosten Vorkasse bitte per Scheck oder Überweisung. Bitte Spielerspiel zzgl. DM 6,50 auf Konto-Nr. 1 217 884 bei der Sparkasse Eschweiler, BIZ 291 100. Lieferung ins Ausland nur vorbestellen. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Send sie diese Zeitungsaufgabe.

☐ Englische Anleitung ☐ Deutsche Anleitung ☐ Kompletter deutscher Service

COMMENT

Ich liebe diese Spiele. Innocent verdient diese Zuneigung genauso, trotz der ungenauen Maussteuerung und des englischen Textes, der hoffentlich noch übersetzt wird. Die Grafik hat mir persönlich nicht so gut gefallen, jedoch besticht das Spiel durch die Geschichte und die Situation der Spielfigur. Nicht perfekt, aber solide gemacht!



Lutz

GAMEPLAY	82%
GRAFIK	69%
SOUND	72%
MOTIVATION	76%
GESAMT	73%

+ interessante Story, durchdachtes Gameplay

- verflixte Maussteuerung, teilweise nur durchschnittliche Grafik

SERVICE-LINE

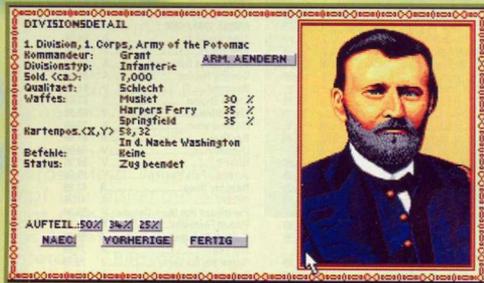
Fordern Sie noch heute unter Angaben Ihres Computerpreisten **kostenlos und unverbindlich** unsere neuesten Preisten an. Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an Joysticks und Hardwarezubehör.

Tel. (0 24 03) 2 11 88 · Fax (0 24 03) 3 53 51

Historisches Strategiespiel nach Art von History Line?

The Blue and the Grey

Hersteller: Impressions ● Spieler: 1 ● Preis: ca. DM 60,-



Die Hoffnungen waren riesig!

Nachdem man sich für eine der beiden Seiten entschieden hat, beginnt man, auf einer Landkarte seine Einheiten zu verschieben. Hierbei sollte man Wert darauf legen, keine Armeen in der Pampa stehen zu lassen, denn da droht der böse Wolf. Spaß beiseite, ungeschützte Einheiten haben im Kampf so gut wie keine Chance. Am besten ist es also, man gruppiert sich um Städte, um diese nicht an den Feind zu verlieren, denn jeder weiß, Soldaten brauchen nach getaner Arbeit auch ihren Spaß, und wie sollten sie ihren hartverdienten Sold besser verjubeln als mit Wein, Weib und Gesang.



FLOP DES MONATS

Eine neue Rubrik haben wir uns anlässlich des neuesten Impressions-Spiels einfallen lassen. Ihr neues Game ist ganz einfach so unspielbar, daß wir es nicht einfach so im Softwarezeigen untergehen lassen wollen. The Blue and the Grey hat eine ausführliche Begutachtung verdient! Ob diese Rubrik zur festen Einrichtung wird, hängt von der Qualität der Software ab.



Wieso Flop des Monats?

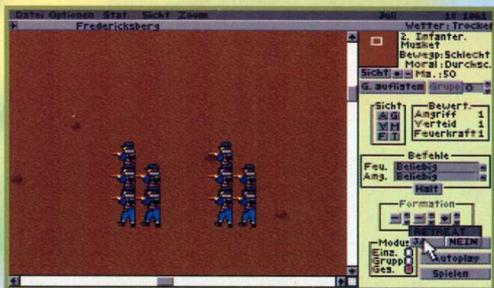
Die Bewegungen der Einheiten sind so langsam und unübersichtlich, daß man

während eines Zuges die Lindenstraße fast komplett genießen kann. Auch die Steuerung ist total unüblich, so daß man um das Durchlesen der kompletten Anleitung nicht herumkommt

(Immerhin 115 Seiten). Aber auch danach ist man nicht viel schlauer. Sollte man zufälligerweise auch mal auf einen Gegner treffen, kommt es zum Kampf. Nun rückt der Ort des Geschehens etwas näher und man erkennt die eigenen Soldaten. Nach einer halben Stunde Suchen findet man vielleicht auch einen Gegner. Jetzt kann man die Einheiten einzeln oder gesammelt in den Kampf ziehen lassen. Da die Grafik nur etwas größer ist, wird das Ganze dementsprechend langsamer. Als kleine Zwischenlektüre kann ich „Krieg und Frieden“ empfehlen. Als ich letztendlich mit vier Divisionen gegen eine kleine Reiterschar den Kampf verlor, verlor ich auch die Geduld. Der Weg zum Müllleimer schmerzte, aber nur, weil meine Beine eingeschlafen waren.

Ein Strategiespiel mit historischem Hintergrund? Oh, bei History Line machte das viel Spaß! Impressions möchte diesen Erfolg gerne wiederholen! Dieses Mal kämpft Ihr im amerikanischen Bürgerkrieg von 1861. Ob Ihr aber vor Spannung zittert oder gähnend auf die hochinteressante Lindenstraße umschaltet, wird sich noch herausstellen.

Die Grey



Selbst die komplett deutschen Bildschirmtexte retten The Blue And The Grey nicht vor einer Katastrophe.

Die technischen Mängel

Der Vollständigkeit halber möchte ich noch erwähnen, daß sich die Grafik gut

in das Gesamtbild einfügt und dadurch das Spiel noch schlechter macht. Der Sound (welcher Sound?) gibt dem Game den Gnaden schuß.

● Markus Geltenboth

COMMENT



Markus

Wenn Du als Graf von Monte Christo in einem dunklen Verlies sitzt und Deine einzige Abwechslung dieses Spiel ist, dann fällt Dir der Ausbruch nicht mehr schwer. Impressionen scheute sich nicht, uns dieses Machwerk als historisches Strategiespiel unterjubeln. Ein historischer Tiefpunkt wird damit auf alle Fälle erreicht!



GAMEPLAY 10%

GRAFIK 19%

SOUND 5%

MOTIVATION 0%

GESAMT 5%

+ Zwei potentielle Leerdrücken

- Die Daten darauf sind nicht zu gebrauchen!

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. Anstoß	DV	72,50
3. Lothar Matthäus	DA	66,50
4. Ambermoon	DA	72,50
5. Burntime	DV	73,50
6. Syndicate	DV	67,50
7. Elite 2	DA	55,50
8. Gamedig 2000	DA	68,50
9. Bundeslig 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	DV	84,50
Hattrick	DV	72,50
Kings Quest 6	DV	67,50
Magic of Endoria	DV	80,50
Maelstrom	DV	79,50
Monopoly	DV	59,50
Pizza Connection	DV	68,50
T.F.X. A1200	DA	82,50
Twilight 2000	DA	69,50

Low Budget

Alle Spiele kosten 22,90 DM !!

Battlehips	DA	22,90
Double Dragon	DA	22,90
Dragons of Flame	E	22,90
Excaltour	E	22,90
F 1 Tornade	DA	22,90
F 16 Combat Pilot	E	22,90
Face off Icehockey	E	22,90
Gern X	E	22,90
Gemini Wing	E	22,90
Grand Prix Master	DA	22,90
Heroses of the Lance	E	22,90
International Soccer	E	22,90
International Tennis	E	22,90
Jack Nicklaus Golf	E	22,90
Lotus Turbo Challenge	DA	22,90
Microprose Soccer	DA	22,90
M.U.G.S.	DA	22,90
Pinball Magic	DA	22,90
Premier Division	DA	22,90
Universal Warrior	DA	22,90

Nice Price Amiga

688 Attack Submarine	E	34,50
Air Support	E	36,50
Aquaventure	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
Linnaker Collection	DA	42,50
M 1 Tank Platoon	DA	42,50
Microprose Golf	DA	44,50
Premier Manager	E	39,50
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	35,50
Zak MacCracken	DV	43,50

AMIGA CD / 32

Arabian Nights	DA	45,50
Alfred Chicken	DA	55,50
Castles 2	E	68,50
Chambers of Chaozin	DA	55,50
D - Generation	DA	58,50
Dangerous Streets	DA	63,50
Deep Core	DA	55,50
Der Clou	DV	73,50
Elite 2	DA	62,50
Humans	DA	62,50
Inferno	DA	68,50
Jambala	DA	56,50
James Bond 2	DA	68,50
John Barnes Football	DA	48,50
Jurassic Park	DA	68,50
Labyrinth of Time	DA	68,50
Liberation (Captive 2)	E	73,50
Lord of the Rings	DV	73,50
Mean Arenas	DA	59,50
Microcosm	DA	73,50
Morph	E	68,50
Nigel Mansell	E	58,50
Pinball Fantasies	DA	68,50
Pirates Gold	DA	68,50
Psycho Killer	DA	58,50
Robocod	DA	63,50
Ryder Cup	DA	72,50
Seek and Destroy	DA	60,50
Sensible Soccer	DA	68,50
Shipwaker	E	73,50
Town with no name	DA	35,50
Uridium 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
Allen 3	DA	56,50	Jimmy White Snooker	DA	58,50
Aufbruch Ost	DV	67,50	Jurassic Park	DA	88,50
B 17 Flying Fortress	DA	67,50	Lemmings 1	DA	60,50
Battle Team	DV	69,50	Lemmings 2	DA	65,50
Body Blows	DA	53,50	LonHeart	DA	60,50
Body Blows Galactic	DA	55,50	Mortal Combat	DA	61,50
Campaign 2	DV	70,50	Myth	E	29,50
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	Panaza Gold Edition	DA	70,50
Civilization	DV	75,50	Pinball Dreams	DA	65,50
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 Parzifer	DV	72,50	Puen Over	DA	60,50
Desert Strike	DA	65,50	Railroad Tycoon	DV	76,50
Daylight	DA	69,50	Red Zone	DA	54,50
Dynabatch	DV	59,50	Risk 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 117 A Nighthawk	DA	73,50	Steel Empire	DV	65,50
F 19 Strike Eagle 2	DA	44,50	Streethunter 2	DV	55,50
Fire and Forget 2	DA	59,50	Terminator 2 - Judgem.	DA	56,50
Flashback	DA	65,50	Tornado	DA	67,50
Formula One Grand Prix	DA	79,50	Transarcadia	DV	55,50
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	Uridium 2	DA	68,50
Hannibal	DA	70,50	Walker	DA	60,50
Hired Guns	DA	68,50	Whales Voyage	DA	65,50
History Line 1914/18	DV	72,50	Wing Commander	DV	49,50
Indiana Jones 4	DV	83,50	Winter Olympics	DA	68,50

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, Ladenpreise können variieren. Gesamtpreise kostenlos, bitte System angeben, Händleranfrage erwünscht

Ladenlokal • Gr. Liedener Str. 27 • 29525 Uelzen

Award Winners Gold Edition

Hersteller: Empire ● Spieler: 1-2 ● Preis: ca. DM 80,-

Indianapolis 500

Hersteller: Softprice ● Spieler: 1 ● Preis: ca. DM 30,-

Chronische Unterernährung des Geldbeutels und dazu akute Game-Entzugerscheinungen? Moment, da hab ich was für Sie... zum Beispiel von Empire.

Erneut sollen quietschende Reifen und dröhnende Motoren für den Geschwindigkeitsrausch auf dem heißen Asphalt sorgen....

Im Gegensatz zu genre-bezogenen Paketen deckt Award Winners mehrere Bereiche ab und beinhaltet ausschließlich Klassiker. Sensible Soccer ist solide Fußballaction mit vielen Extras und Details ums runde Leder. Europäische Teams der Jahre 1992-1993, Spielsperre, Ersatzspieler, Heber und Effetbälle sind nur einige dieser Features.

Whirlwind Snooker wurde von Archer MacLean, dem Programmierer des gleichnamigen Pool Billard-Games, entwickelt und ist genauso aufgebaut, nur Tisch und Regeln entsprechen natürlich denen des Snooker Billard.

Elite dürfte nun langsam jedem bekannt sein, und auch in der Plusversion hat sich nicht viel geändert. Bemerkenswert ist allerdings,



daß diese Version nun wirklich auch auf dem A1000 lauffähig ist. Ein grafisch aufwendiges Plattformgame stellt Zool dar, das durch ausgereifte Animations- und Scrollingtechnik besticht. Sechs verschiedene Welten mit vielen Aufstellungen und Gegnern warten auf Bezwingern.

● Martin Klaus

Diesmal findet der Kampf um die vorderen Plätze auf dem beliebtesten, bekanntesten und am besten besuchten Rennkurs der Welt statt: in Indianapolis, dem 500-Meilen-Rennen. Bei dieser langen Distanz ist vor allem auch die richtige Abstimmung und Einstellung des Rennwagens entscheidend für ein gutes Rennen. Zu diesem Zweck verfügt Indianapolis 500 über ein ganz exakt ausgetüfteltes System zur Feineinstellung des Rennwagens. Grafik und Sound sind recht gut gelungen, so daß man schnell Spaß am Spiel findet. Je nach Belieben kann man den Wagen per Tastatur, mit der Maus oder dem Joystick über die Strecke scheuchen, wobei sich jedoch das Problem ergibt, fehlerfrei über die



Runden zu kommen. Dies ist schon bei den drei Qualifikationsrunden extrem schwer, wenn man gleichzeitig noch möglichst flott sein will. Das Berühren der Bande oder eine Kollision mit einem anderen Wagen bedeutet das Ende der Qualifikation oder des Rennens.

● Lutz Mahle



Sensible Soccer



Elite Plus

Sensible Soccer **82%**

Elite Plus **82%**

Whirlwind Snooker **76%**

Zool **74%**

GESAMT 79%



+ exakte Feineinstellung der Rennwagen, gute Grafik, Replay-Option

- zu schwer

GAMEPLAY **63%**

GRAFIK **78%**

SOUND **76%**

MOTIVATION **71%**

GESAMT 70%

Excellent Games

Hersteller: Beajolly ● Spieler: 1-2 ● Preis: ca. DM 80,-

Diese Sammlung zeigt sich besonders vielfältig. Ob Strategie, Simulation, Sport oder Jump & Run, alle Wünsche werden erfüllt.

Für den strategischen Teil ist Populous II zuständig. Diesmal mischen so ziemlich alle bekannten Götter mit, denen man zeigen muß, daß man der würdige Nachfolger für Zeus im Olymp ist. Mit 30 verschiedenen Effekten göttlichen Eingreifens, die in sechs Kategorien aufgeteilt sind, werden die anderen Götter bekämpft, wobei auf jeder Welt nur bestimmte Eingriffe möglich sind.

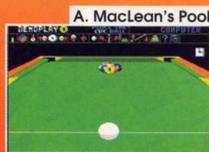
Bei Shuttle hat man die schwierigen Aufgaben eines ganzen Astronautenteams übernommen. Der Weltraum-Flugsimulator ist keines der Spiele, die man ohne Anleitung sofort begreifen kann. Archer MacLean's Pool ist ein Pool-Billard ganz besonderer Güteklasse. Mit allen bekannten Raffinessen

ausgestattet, kann der Spieler in drei Spielvarianten gegen einen Mitspieler oder eine große Auswahl an Gegnern antreten. Den letzten Teil bildet James Pond 2, ein relativ einfach gestaltetes Jump & Run-Spiel, bei dem man es mit den Gehilfen des bösen Dr. Maybebe zu tun hat.

● Gerhard Fleischmann



Populous 2



A. MacLean's Pool

Populous 2	84%
MacLean's Pool	81%
James Pond 2	73%
Shuttle	66%
GESAMT	76%

* MICRO MAGIC *

Heiße Spiele - Starke Preise

* * 784 : 02371 - 36330 * *

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

1869	DV	66,00	Pinball Fantasies	DA	54,00
1990-93 Edition	DV	36,00	Pirates	EV	32,00
3D Constr. Kit	DV	117,00	Pizza Connection	DV	79,00
Alien Breed 2	DA	48,00	Pook of Darkness	DV	39,00
Alien Breed SE	EY	25,00	Popa & From Lands	DA	39,00
Ambermoon	DV	78,00	Project X	EV	27,00
Anstoss	DV	66,00	Puggy	DA	63,00
Apocalypse	DA	49,00	Schatz im Silbersee	DV*	78,00
Arabian Nights	DV	59,00	Second Samurai	DA	60,00
Assassin SF	EY	27,00	Seek & Destroy	DA	38,00
Aufschwung Ost	DA	60,00	Sensible Soccer	DA	50,00
Award Win. Gold	DA	68,00	Sierra Soccer	DV*	50,00
Battle Team	DA	66,00	Sim Ant	DV	39,00
- Isle Data 2	DA	48,00	Sim City Deluxe	DA	78,00
BC Kid	DA	59,00	60,00 Sim Earth	DA	39,00
Big Sea	DA	60,00	Fury o the Furries	DA	54,00
Blaster	DA	48,00	Genesis	EY	54,00
Body Blows Galact.	DA	48,00	ClubDate	DA	54,00
			Sidmarks	DA	50,00

Elfmania*
50,00 DM

Brian the Lion	DA*	50,00	Indiana Jones 3	DV	39,00
Bundesl. Man. Pro	DV	66,00	Indiana Jones 4	DV	79,00
Burntime	DV	66,00	inocent unt. caught	DV	66,00
Campaign 2	DA	68,00	Ishtar 2	DV	66,00
Cannon Fodder	DV	54,00	Jurassic Park	DV	54,00
Caribbean Disaster	DV*	67,00	Kingmaker	DV	66,00
Chaos Engine	DA	54,00	Kings Quest 6	DV*	60,00
Chartbreaker	DV	69,00	Last Action Hero	DA*	38,00
Christoph Kolumbus	DA	72,00	Lemmings 2	DA	59,00
Civilization	DV	72,00	Lele	EY	33,00
Cliffhanger	DA	38,00	Allypop	DA*	62,00
Cool Spot	DA	54,00	Arts of Power	DA	72,00
Das schw. Auge	DV	71,00	Last Viking	DV	66,00
Delivery Agent	DV	37,00	Lothar Matthäus	DV	59,00

Innocent
unt. caught *
66,00 DM

Traps n Treasures	DA	61,00
Turrican 3	EY	48,00
Uridium 2	DA	48,00
Walker	DA	60,00
Year in the Gulf	DV	69,00
Wing Commander	EY	27,00
Winter Sp. Sports	DA	29,00
Wiz n Liz	DA	60,00
Xmas Lemmings	DA	36,00
Zeppelin	DV*	66,00
Zero	DA*	59,00
Goal 2	DA*	49,00

HAMMERPREISE ???

Beneath a steel Sky *
62,00 DM

Der Patrizier	DV	66,00	Lotus 1-3	DA	54,00
Desert Strike	DA	60,00	Mad News	DV*	66,00
Dogfight	DA	69,00	Mad TV	DV	39,00
Dune 2	DV	54,00	Magic of Endoria	DV	66,00
Eishockey Manag.	DA	54,00	McDonald Land	DA	35,00
Elite 2	DA	54,00	Micro Machines	DA	36,00
Exelent Games	DA	60,00	Missiles over Xerion	DA	49,00
Eye of Beholder 1	DV	39,00	Monkey Island 2	DV	78,00
Eye of Beholder 2	DV	78,00	Morph	DH	49,00
F-117A Nighthawk	DA	66,00	Mortal Kombat	DA	54,00
F-17 Challenge	DA	28,00	Mr. Nutz	DA*	49,00
Fire & Ice	DA	48,00	Naughty Ones	DA	36,00
			One Step Beyond	DA	48,00
			Oscar	DA	50,00
			Penthouse HEN Del.	DV	54,00
			Perdition	DA*	50,00

HAMMERPREISE !!

Amiga 1200 / 4000	Amiga C.D. 32	Amiga 1200 / 4000			
1869	DV	69,00	Star Trek - 25th cen. EV	57,00	
Alien Breed 2	DA	56,00	Bubba 'n' Stix	DV	57,00
Anstoß	DV	69,00	Captive II	EV	63,00
Burntime	DV	69,00	Chuck Rock 1	DA	32,00
Civilization	DV	69,00	Responsible Hero	DA	62,00
Der Clou	DV*	69,00	Elle II	DV*	62,00
Schatz im Silbersee	DV*	81,00	Whales Voyage	DV*	57,00
Elphmania	DA*	51,00	Microcosm	DV*	62,00
Morph	DA	63,00	Hanse die Exped.	DA	98,00
Hanse die Exped.	DV*	44,00	Pinball Fantasies	DA	62,00
Ishtar 2	DV	56,00	Princes Gold	DA	62,00
Pinball Fantasies	DA	56,00	Soccer Kid	DA*	62,00
Penthouse Hot Numb.	DV	63,00	Sensible Soccer	DA	50,00
T.F.X.	DA*	69,00	T.F.X.	DA*	68,00
Naught Ones	DA	51,00	Trolls	DA	56,00
Simon the Sorcerer	DV	81,00	ZOO! 1	DA	56,00

VERSANDKOSTEN: 3,00 DM. Ab 250,00 DM Bestellwert Versandkostenfrei. Lieferung gegen NN+4,00 DM Zahlkartengebühr oder Vorkasse; Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 15,00 DM Versandkosten. Es gelten unsere AGB. Änderung und Irrtum vorbehalten. * = bei Drucklegung noch nicht verfügbar. MICRO MAGIC Starenweg 2-58638 Iserlohn Tel.02371 / 36330 Fax 02371 / 34503

DIE COMPUTEC POWERTIPS bis 5/94

PLAYERS GUIDE



Arabian Nights Seite 65-68

Prey Seite 69-70

Cool Spot Seite 71-81



Jurassic Park Seite 82-90

Seite 91-96

CODES +

FREZZERS

After Burner
Armalite
Battle Isle
Big Run
Cardiaxx
Ca-Vup

Chase Hq
Days of Thunder
Deuterous
Elf
E - Motion
E - Swat

Final Blow
Flood
The God Father
Hydrar
Indiana Jones
Kick Off 2

Manchester United
Outrun
Supremacy
Turrigan
WWF Wrestlemania
Zoom

Ja, ich möchte HELP-Sammelordner für meine AMIGA Magazin-Tips bestellen:
 St. HELP-Sammelordner „AMIGA Games“ 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 !!!**

ARABIAN NIGHTS

Dies ist der abschließende Teil dieses herausfordernden Spiels aus Action und Rätseln.

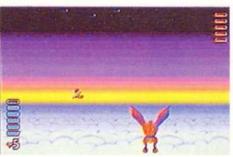
Hier ist eine allgemeine Einleitung zu jedem Level, der dann später genauer unter die Lupe genommen wird.

Level 6: Mine Cart Race



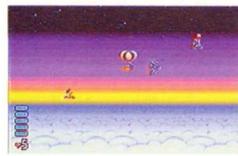
In diesem Abschnitt kannst du dir leicht Punkte verdienen. Es handelt sich hier um ein Rennen gegen einen anderen Wagen. Du stirbst allerdings nicht, falls du verlierst. Halte nach dem versteckten Schlüssel Ausschau, der dir zu höherer Geschwindigkeit verhilft. Finde ihn also, und du wirst keine Probleme haben, das Spiel zu gewinnen.

Level 7: Diamond Mines



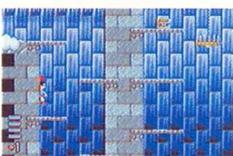
Die Gegner sind hier das geringste Problem, dazu gibt es viel zu wenig. Die Schwierigkeit ist, den Weg durch die Tunnelns zu finden. Du kannst sehen, wohin die Kreissägen an den Wänden als nächstes gehen. Halte auch nach den Arbeitern Ausschau, die einen Turban tragen. Sie werfen von Zeit zu Zeit mit Hammern nach dir. Halte nach den Energietöpfen Ausschau, falls dein Energiepegel zu weit nach unten sinkt. Sie sind in diesem Abschnitt oben rechts und unten links.

Level 8: The Approach



Dieser Level ist dem vorigen Flugabschnitt sehr ähnlich. Grundsätzlich solltest du seine Angriffsweise verstehen. Die Ballonbomber und die Pfeilmännchen schweben friedlich von rechts nach links. Sobald diese vorbei sind, bist du sicher. Je weiter die arabischen Hubschrauber weg sind, desto schneller fliegen sie. Gehe also näher und hole sie dir mit ein paar schlaun Schüssen.

Level 9: The Ice Fortress

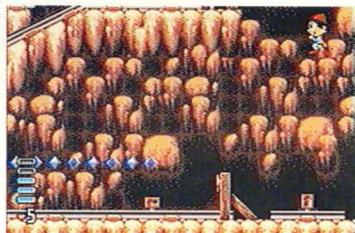
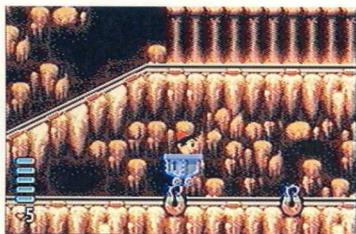


Dieser letzte Level besteht aus einem Gewirr von Räumen und Tunnelns, die alle irgendwie miteinander verbunden sind. Auch ist hier der böse Wesir zu Hause, der für die Entführung der Prinzessin verantwortlich ist. Flammenwerfer und Steigeisen sind die wichtigen Gegenstände in diesem Level. Dadurch kommst du durch vereiste Türen und rutschst nicht zu sehr herum.



ARABIAN NIGHTS

Level 6: Mine Cart Race



Hier fährst du ein Rennen gegen einen anderen Grubenwagen. Gewinnst du, erzielst du sehr viele Punkte. Du mußt das Rennen allerdings nicht gewinnen, um den Level zu beenden. Du kannst den Abschnitt sogar ohne Wagen abschließen. Hier gibt es keine Geheimkammern, die dich aufhalten können. Allerdings kannst du Juwelen sammeln, wenn du die Zeit erübrigen kannst. Es gibt zahlreiche Gefahren, wie Magnete, Kettensägen, unterbrochene Schienen und tödliche Hochspannungs-Abschnitte.

Spare Zeit und kürze ab, indem du etwas langsamer wirst, wenn du dich dem Prellbock am Ende der Schiene näherst. Du müßtest so eigentlich dann auf die Schiene im nächsten Abschnitt fallen. Der computergesteuerte Wagen kann dies nicht!

Falls du nicht genug Schwung hast, um auf den Hügel hochzukommen, dann hüpfte nach oben, anstatt einen erneuten Anlauf zu nehmen.

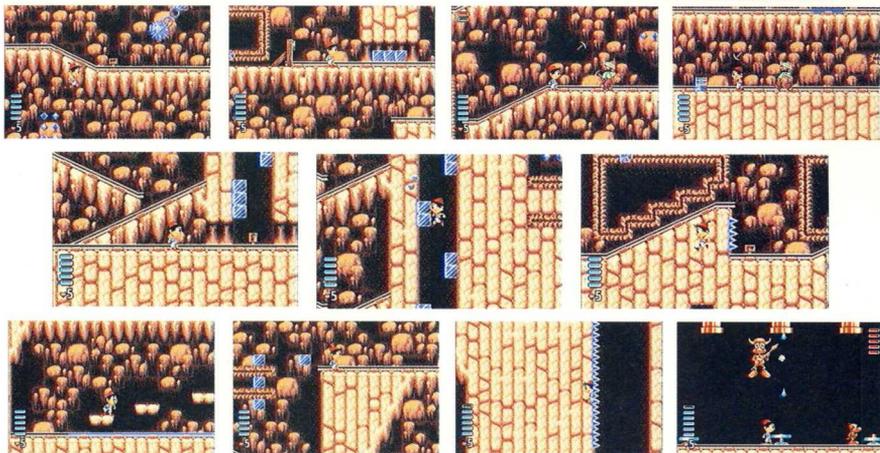
Kurz vor der zweiten Eiswand gibt es eine Abkürzung. Wenn du die zwei kleineren Schienenabschnitte und den größeren mit dem Magneten erreichst, dann gehe an dem Magneten vorbei und springe über den Prellbock.

Solltest du diese Abkürzung verpassen, dann gehe nach unten-rechts Level. Hier findest du einen Pfeil, der nach oben zeigt. Springe darauf, und du sparst dir das letzte Stück des Aufstiegs.



ARABIAN NIGHTS

Level 7: Diamond Mines



In diesem Level kannst du so einige Abschnitte auslassen, indem du **ABWÄRTS** und **FEUER** drückst und so dann durch die Schiene brichst. Gleich ganz am Anfang ist ein Stück, das du auslassen kannst.

Falls du diesen Abschnitt auslässt, verpaßt du eine Abkürzung. Diese befindet sich nach dem Fließband und über dem Prellbock am Ende. Wenn du an der Doppel-Kettensäge vorbei bist, findest du einen Tunnel, der mit Eisblöcken versperrt ist. Hacke dich durch die Blöcke, und du bist ein ganz schönes Stück weiter.

Falls du Probleme mit der Energie bekommst, kannst du dir unten-links drei Energietöpfe holen. Allerdings wählst du somit auch den längeren Weg.

Egal welchen Weg Du wählst, du landest letztendlich immer am unteren Ende eines Schafes, wo sich Eisblöcke befinden. Hacke so lange, bis du nach oben kannst. Dadurch kannst du einen kniffligen Abschnitt umgehen.

Du landest jetzt in einer Kammer mit Kettensägen. Stelle dich in die Nähe der Hügelspitzen und drücke **ABWÄRTS** und **FEUER**. So fällst du durch die zwei Geheimkammern. In der ersten sind Juwelen und Geschwindigkeits-Schuhe, in der zweiten gibt es einen magischen Bonus.

Die nächste Geheimkammer befindet sich nach den dreizehn Eisblöcken am Rand der Klippe. Töte den Arbeiter und drücke **ABWÄRTS** und **FEUER**, um das Schild zu bekommen.

Nach dem Gefahren-Schild taucht ein Eisblock mit Stacheln auf, und ein Schaf führt zum Feuerwächter. Hier findest du auch den letzten Geheimraum, mit einem Amulett darin.

Du kannst den Feuerwächter besiegen, indem du seinem Sohn ausweichst und auf das Wasserventil schlagst, damit Wasser auf ihn tropft, während er darunter ist.

Level 8: The Approach



Dies ist der letzte Flugabschnitt des Spiels, und du kannst hier die gleichen Taktiken anwenden wie im dritten Level. Allerdings sind die Gegner zäher!

Du begegnest den fliegenden Dämon, der mit einer magischen Kugel bewaffnet ist. Auf diese mußt du schießen, um ihn zu besiegen.

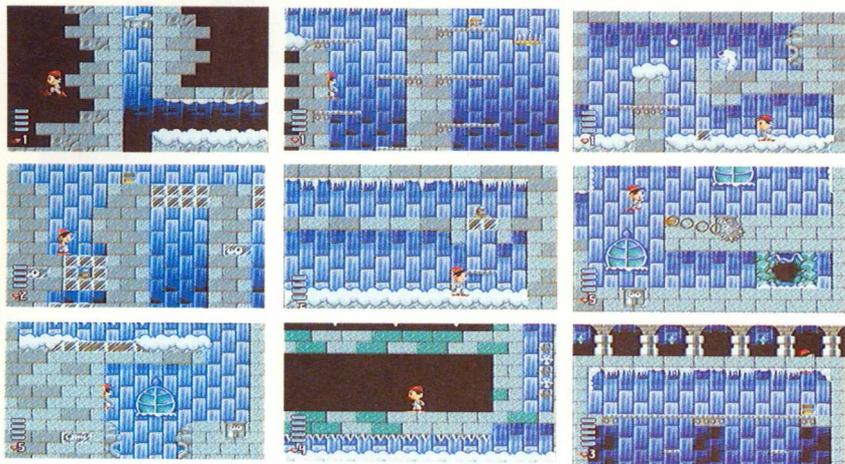
Als erstes mußt du drei Angriffswellen ausweichen. Der ersten Attacke kannst du ausweichen, indem du dich einfach im Zentrum des Bildschirms aufnähst. Dann schießt er drei Mal, und du bleibst dabei am besten auf der linken Seite. Seinen letzten Angriff macht er im Sturzflug. Weiche erst in letzter Sekunde aus, da er sonst einen Schlenker machen kann, um dich zu kriegen.

Versuche den Dämon zu besiegen, wobei du an der roten Lebensleiste sehen kannst, wie weit du davon entfernt bist.



ARABIAN NIGHTS

Level 9: The Ice Fortress



Am Anfang des Levels müßt du den Pfad nach rechts gehen und am Ende durch die Tür gehen. Setze deinen Weg rennend fort. Du kommst irgendwann zu drei gefrorenen Türen. Um durch diese zu kommen, müßt du allerdings erst den Flammenwerfer finden.

Steige in den Lift, der sich auf der linken Seite der Türen und dem Absatz darüber befindet. Hole Dir den Flammenwerfer und ein paar Bonuspunkte. Gehe zur ersten der gefrorenen Türen zurück und verschaffe Dir Eintritt mit dem Flammenwerfer. Gehe dann die Passage entlang. Laufe die Leisten runter und auf der anderen Seite wieder hoch. Es lohnt sich, das versteckte Leben in der linken Wand beim Hinuntergehen mitzunehmen. Nehme dir dann oben den Flammenwerfer und benutze die Kronleuchter, um auf die andere Seite zu kommen. Nehme dir auch die Steigeisen am Boden.

Gehe dann zum Eingang zurück und trete durch die zweite gefrorene Tür. Laufe durch die enge Passage und springe am Ende auf den Lift. Von hier aus gibt es dann drei Passagen. Gehe in alle und sammle die wichtigen Gegenstände und zusätzliche Punkte ein. Und dann nichts wie zurück und durch die letzte gefrorene Tür.

Beim Eintreten siehst du vier Schäfte, die mit Eis bedeckt sind. Gebrauche das Machtschwert, um dir Zutritt zu verschaffen. Der erste Schaft führt dich zum Wesir. Die anderen versorgen dich mit Bonuspunkten und verschieden wichtigen Gegenständen. Es ist allerdings das b este, direkt zum Wesir zu gehen. Das hängt von deiner Verfassung ab.

Der Wesir...



Der Wesir wird hauptsächlich von den Flaschengeistern der vier Elemente, Erde, Wasser, Wind und Feuer, beschützt. Du müßt ein Element nach dem anderen besiegen.

Wind: An der Wand, gegenüber dem Wesir, tauchen Stacheln auf. Dieser versucht, dich in die Stacheln zu blasen. Sobald der Wesir auftaucht, müßt du ihn also angreifen und gegen den Wind ankämpfen.

Wasser: Der Wesir schleudert drei Blasen auf dich, die sich dann vermehren, und dich dann Richtung Stacheln an der Decke heben. Greife von der gegenüberliegenden Seite in Richtung der drei Blasen an. Bewege Dich von einer Seite auf die andere. Wiederhole deinen Angriff, sobald die größeren Blasen beginnen aufzusteigen.

Erde: Es werden Blöcke von den Wänden und der Decke auf dich geschleudert. Springe, wenn sie horizontal kommen. Weiche zur Seite aus, wenn sie vertikal kommen.

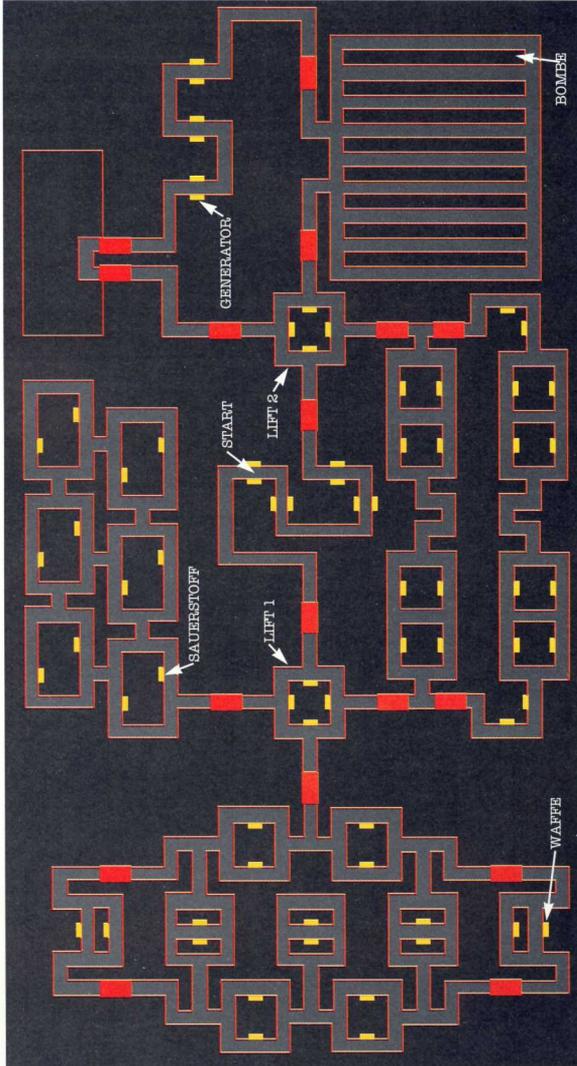
Feuer: Der Wesir taucht im Zentrum des Raumes auf. Stacheln beschützen ihn, und er schießt auf dich. Nach dem Angriff verschwinden die Stacheln für einen Moment. Weiche seinen Angriffen aus und attackiere ihn, sobald die Stacheln weg sind.



PREY

Solltest Du bei diesem gewaltigen Spiel verwirrt sein und einfach nicht mehr weiterkommen, so findest auf diesen zwei Seiten Tips, die Du gebrauchen kannst.

Hauptkarte



	Tür
	Luftschleuse
	Gang



PREY

PREY: Zusammenstoß mit einem außerirdischen Wesen



Deine Mission besteht darin, die Arbeiter einer Minen-Kolonie zu evakuieren, da es einen Unfall gegeben hat. Nervengas strömt aus und geht direkt in die Gänge des Stützpunkts. Glücklicherweise haben sich die Räume automatisch versiegelt. Deine Suche nach Überlebenden beginnt. Du wurdest dazu bestimmt, den nord-östlichen Abschnitt der Station zu überprüfen, und Offizier Schneider prüft den süd-westlichen Teil. Sobald du die Überlebenden gefunden hast, werden sie automatisch auf das Schiff, das sich über dem Stützpunkt befindet, gebeamt.

Du kannst die Türen öffnen, indem du dich davor stellst und vorwärts läufst.

Schon am Anfang hast du kaum noch Sauerstoff. Mache dich also erst einmal auf die Suche nach dem Sanitätsblock. Hier solltest du dann alle Räume absuchen und dich dann Richtung Südosten auf den Weg machen, um dir die Waffe zu holen. Kontrolliere auch die restlichen Räume dieses Abschnitts.

Währenddessen wirst du vom Schiff aus informiert, daß Offizier Schneider eine mögliche Quelle für das Gas im Lift 2 gefunden hat. Kurz danach wird Offizier Schneider von einem außerirdischen Lebewesen angegriffen. Hier erhältst du dann Hilfe, um die Waffe aus den Räumen im Südwesten zu bekommen. Von nun an wirst du in manchen Räumen auf Außerirdische treffen. Jedesmal, wenn du nun einen Alien triffst, mußt du töten, um weitergehen zu können. Ohne Waffe wirst du hilflos.

Die Aliens können beim Angriff horizontal und vertikal schlagen. Der horizontalen Attacke kommt ein hohes Kreischen zuvor, dem tieferen Schrei folgt ein vertikaler Angriff.

Der Alien muß sich immer zuerst bewegen. Ansonsten verpaßt er dir einen Schlag.

Nach einem Schuß auf ein außerirdisches Wesen muß sich deine Waffe erst wieder aufladen. In dieser Zeit mußt Du den Angriffen ausweichen. Hierzu mußt du dich je nach Schlag ducken oder zur Seite ausweichen.

Suche nun im ganzen Stützpunkt nach Überlebenden und kämpfe gegen Aliens, bis dir Offizier Jones mitteilt, daß die Kolonie nun in die Luft gesprengt werden kann. Er zeigt dir auf der Karte, wo die Bombe zu finden ist. Du kannst allerdings auch deine Suche nach Überlebenden noch fortsetzen, um mehr Punkte zu erreichen.

Sobald du dich für die Bombe entscheidest, mußt Du den Notgenerator in Gang setzen, um über den Lift 1 entfliehen zu können. In dem Gebiet mit der Bombe befinden sich ganz hartnäckige Aliens.

Offizier Jones wird dir dann mitteilen, daß die Bombe in den Lift 2 gebracht werden muß, um die Kolonie zu zerstören. Du entkommst dann durch Lift 1.

Sobald du die Bombe abgelegt hast, beginnt der Countdown, und du mußt so schnell wie möglich zu Lift 1. Besiege den Alien darin, um das Spiel zu beenden.

Am Schluß...



COOL SPOT

Cool Spot ist eines der graphisch schönsten Spiele, das es je auf Amiga gegeben hat. Und nun gibt es endlich die coole Komplettlösung dafür. Die folgenden Seiten werden dir helfen, alle elf Levels dieses fantastischen Spiels zu beenden.

Sonnenstich

Von der Flasche aus kannst du direkt zu den Ballons hochspringen, du kannst dann von Ballon zu Ballon springen und coole Punkte sammeln. Auch gibt es hier oben keine Feinde!

Bevor du dich in den Himmel wagst, solltest Du vielleicht erst alle uncoolen Typen aus dem Spiel feuern. Es könnte ja schiefgehen sein, daß du unterwegs einmal hinunter-fallst.

Hier kannst du dir eine ganze Ladung cooler Punkte holen. Es ist wichtig so viele wie möglich zu sammeln, um den Level zu beenden und in die Bonusrunde zu kommen (75 beim normalen Schwierigkeitsgrad)

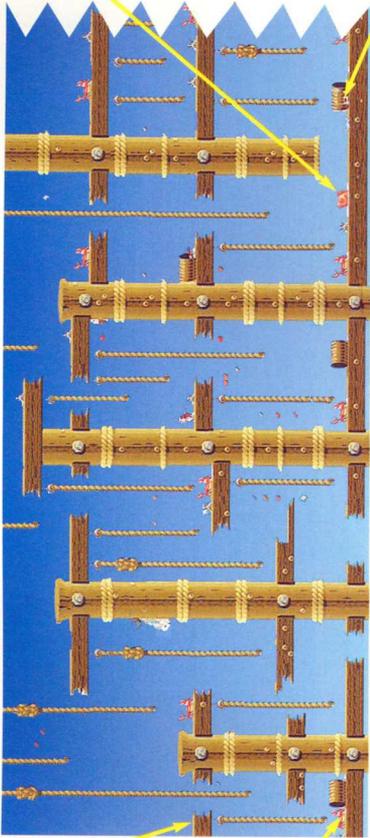
Um deinen coolen Kumpel bereiten zu können, mußt du 60 Punkte in den (normalen) Schwierigkeitsgrad, Kiewere dann hier noch und schieße auf das Vornhängeschloß.

Hier ist einer der wenigen supercoolen Spielpoints. Das sind sieben coole Punkte auf einer einzigen Scheibe!



COOL SPOT

Ärger auf dem Pier



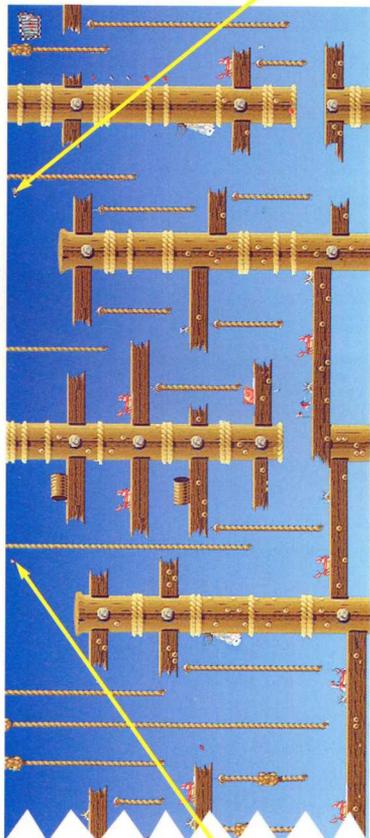
Hier beginnst du. Klettere am besten erst einmal nach unten und sammle ein paar einfache Punkte, bevor du dann nach Rechts loslegst.

Halte nach diesen gemeinen Krabben Ausschau! Du kannst durch die Balken schießen oder einfach auch vom Seil nach unten feuern.

Dieser Fisch spuckt mit Wasser nach dir, wenn du das Seil hinunterkletterst. Besetze diese uncoole Figur so schnell wie möglich!

Hier kannst du eine Frage hassen! Dies ist eine sogenannte Neustart-Fahnenstange. Sollte Cool Spot seine ganze Energie verlieren, müßte er nicht zum Anfang des Levels zurück. Er wird dann hier platziert.

Eine Stoppuhr kann sehr viel Wert sein! 30 oder 60 Sekunden können über Erfolg und Niederlage entscheiden.



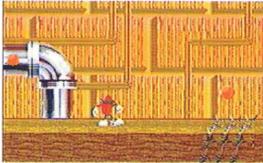
Und hier kannst du dir wieder einen der supercoolen Spielchips holen. Laß dir so etwas nicht entgehen.



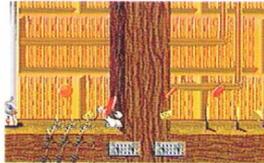
ANIMA 73 ANIGA

COOL SPOT

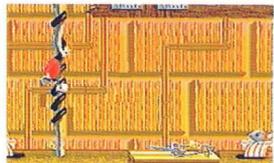
In der Wand



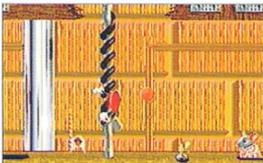
1. Du beginnst hier unten auf der linken Seite des Levels. Hinter dem Rohr sind ein paar coole Punkte versteckt. Hole sie dir und gehe dann nach rechts. Springe über den Stacheldraht und hole dir gleichzeitig den Punkt.



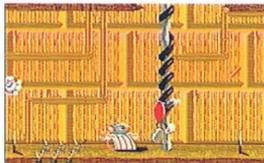
2. Bei den nächsten Stacheldrähten wirst du von Mäusen angegriffen, die mit vertrockneten Käsebrocken nach dir werfen. Schieße zuerst auf die Maus und springe dann über den Draht. du kannst durch die Mauer schießen, wie Du oben sehen kannst!



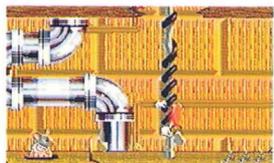
3. Laufe auf die andere Seite der Mauer, nachdem du die Maus getötet hast. Klettere dann die Stange hoch und komme die nächste wieder herunter. Feuere dann die Mäuse aus dem Spiel.



4. Nachdem du diese uncoolen Typen los bist, kannst du von der Stange springen und deinen Weg nach rechts fortsetzen. Springe unterwegs über die Mausefalle und berühre dann die Neustart-Fahnenstange. Klettere dann die nächste Fahnenstange hoch.



5. Springe nach links, sobald du oben angekommen bist. Hier wirst du regelrecht von Mäusen bombardiert. Renne nach links und an den ersten beiden Stangen vorbei. Klettere dann schließlich die dritte hinunter und hole dir die Stoppuhr.



6. Klettere dann wieder hoch und gehe nach rechts, bis du zur nächsten Stange kommst. Klettere hoch, bis du zu den Rohren kommst. Erschieße die Maus und hole dir die coolen Punkte hinter den Rohren.



7. Gehe nun nach rechts und die nächste Stange wieder hoch. Laufe nach links, sobald du oben angekommen bist. Und dann einen Level hoch und rechts. Nun bist du im abgebildeten Abschnitt und hast dir eine Stoppuhr verdient. Außerdem kannst du wieder eine Flagge hissen.



8. Nachdem du die Neustart-Fahnenstange berührt hast, gehe weiter nach rechts und dann die nächste Stange hinunter. Klettere als weiter und schnappe dir coole Punkte. Feuere alle uncoolen Typen aus dem Spiel, da sie deiner Gesundheit nur Schaden zufügen.



9. Sobald du hier unten in diesem Abschnitt angekommen bist und nicht mehr weiter nach unten kannst, bist du am Ende angekommen. Dein cooler Kumpel befindet sich im Käfig über dir. Töte die Maus und befreie deinen Freund. Falls der Käfig allerdings wie dieser hier aussieht, dann hast du nicht genug Punkte gesammelt.

CHEATS...

Hier haben wir einen brandneuen Cheat für dich! Pausiere das Spiel im ersten Level und drücke dann folgendes auf dem Joypad: LINKS, ABWÄRTS, RECHTS, FEUER, LINKS, ABWÄRTS, RECHTS, AUFWÄRTS, FEUER, LINKS, ABWÄRTS, RECHTS, AUFWÄRTS, FEUER. So kommst du zum nächsten Level. Wenn du folgendes dazufügst, beendest Du den Level und kommst zum nächsten: ABWÄRTS, RECHTS, FEUER, FEUER. Drücke AUFWÄRTS, ABWÄRTS, LINKS, RECHTS, FEUER, FEUER und F10, um in den nächsten Level zu kommen. Wenn du die gleiche Kombination und F2 anstatt F10 drückst, bekommst du sechs Continues. Die Kombination und Z machen Cool Spot schwerelos, und + oder - machen ihn schneller oder langsamer.



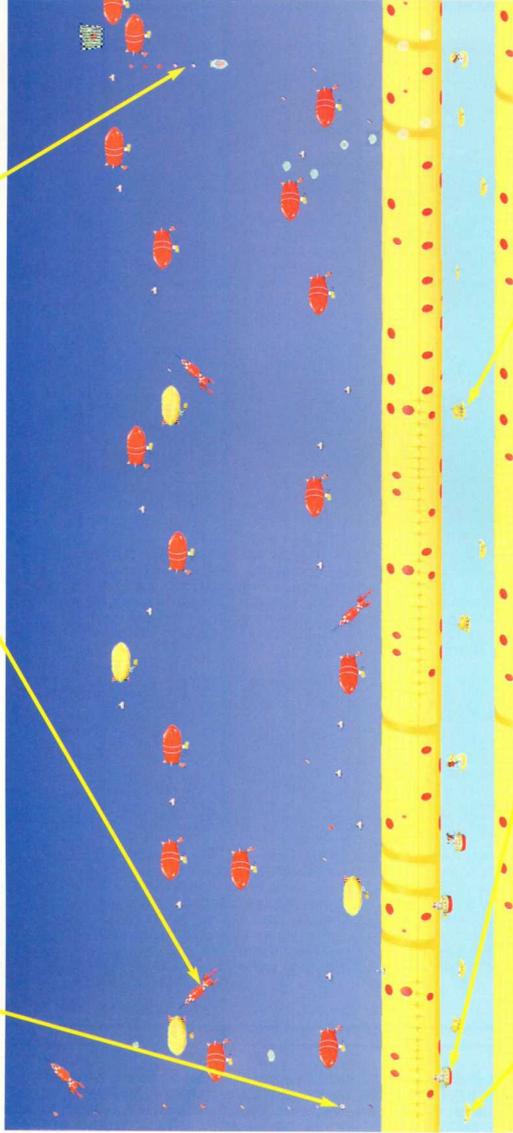
COOL SPOT

Herumwaten

Hole dir hier einen supercoolen Spielchip und extra Zeit. Allerdings müsst du den ganzen Weg runterspringen, um diese coolen Gegenstände zu erreichen.

Springe auf die Rakete um dann mit einem Salto weit nach rechts in eine Klecksblase zu springen.

Hier gibt es supercoole Spielchips. Verlasse die Plattform und lasse dich nach unten fallen. Durch eine Klecksblase kommst du wieder zur Plattform zurück.



Springe auf diese Seerose und töte den Frosch auf der rechten Seite.

Du startest diesen doch sehr schweren Level auf diesem Schiff. Benutze die Seerosen, Spielzeugboote und Gummientchen, um Cool Spot aus dem Planschbecken herauszuholen.

Töte diesen Frosch von der vorherigen Seerose aus und setze das Spiel dann fort. Für die nächsten Sprünge müsst du auf der äußersten Kante der Plattformen stehen und mit einem Salto so weit wie möglich springen.



COOL SPOT

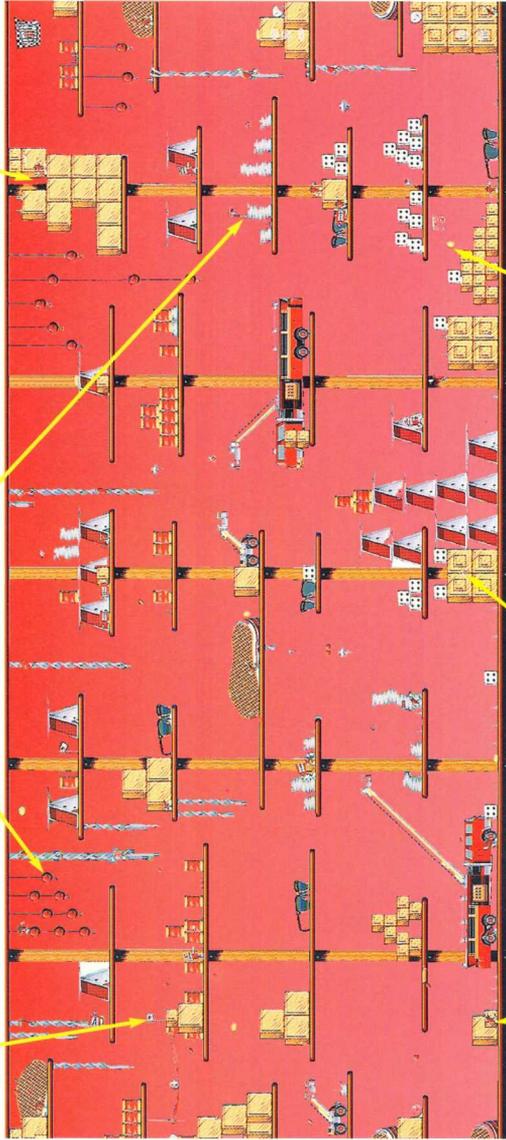
Spielereien

Hier gibt es eine Neustart-Fahrerstraße! Hesse, wenn möglich, die Flagge.

Auf diesen leuchtenden Kugeln gibt es coole Punkte. Und es gibt noch viel mehr dahinter!

Hesse die Flagge! Es ist zwar nicht mehr weit zu deinem Kumpel, aber du willst doch schließlich cool bleiben, auch wenn dir die Energie ausgeht!

Du hast es bis ans Ende geschafft. Hier kannst du die letzten coolen Punkte sammeln. Na, solltest du aber deinen coolen Kumpel betreuen!



Hier beginnt dein Trip durch das Spielwespengeschäft. Du müsst dir deinen Weg bis in die Höhe oben rechts schlagen, wo dein Freund schon sehnsüchtig wartet!

Hole dir dieses coole Glas. Du kannst damit, Cool Spots Gesundheit aufzupeppen.

Dies ist einer der vielen Gegner in diesem Level. Schleise auf ihn, und er explodiert.

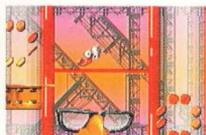


AMIGA 76 AMIGA COOL SPOT

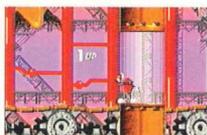
Scharfe Schiene



1. Hier beginnt deine fetzige Tour. Du mußt dich in diesem Level nicht mit uncoolen Typen herumschlagen. Springe nach dem supercoolen Spielchip bevor du startest. Es gibt viele Rutschen, auf denen du schlittern kannst und dabei Punkte einheimst.



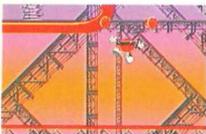
2. Springe nach den Rutschen wieder auf eine dieser Plattformen. Sammle alle coolen Spielchips ein und hüpfle dann zum anderen Sims nach rechts weiter. Schnappe dir wieder die Punkte und gehe dann nach rechts.



3. Du fällst hier im freien Fall bis auf den Grund des Levels. Gehe, unten angekommen, nach links und hole dir das extra Leben. Laufe dann weiter nach links, und du wirst einen Lift entdecken, der dich wieder auf eine höhere Plattform bringt.



4. Solltest du einige Punkte nicht eingesammelt haben, dann laufe in dieses Vakuum hinein. Du findest es kurz vor dem extra Leben ganz links. Du bist nun in der Lage, alle coolen Spielchips einzusammeln, die du verpaßt hast.



5. Solltest du das Vakuum nicht betreten, laufe nach rechts. Gehe so lange weiter, bis du die zwei Rutschen siehst, die ein umgedrehtes 'V' bilden. Über diesen gibt es einige coole Punkte, die du dir holen solltest.



6. Auf der linken Seite des umgedrehten 'Vs' kannst du auch coole Punkte auf dem Absatz finden. Verlasse das Sims, sobald du dich genug bereichert hast. Setze deinen Weg nun nach rechts fort.



7. Auf der rechten Seite dieses Levels befindet sich ein weiteres Vakuum. Du trittst hiermit auch den letzten Teil deiner Reise an. Durch das Vakuum landest du schließlich am oberen Ende des Levels und somit kannst du wieder einen deiner coolen Kumpels befreien!



8. Drücke AUFWÄRTS auf dem Joypad, während Cool Spot im Vakuum nach oben schießt. Er fliegt dann über den Bildschirmrand und ergattert so ein extra Leben. Dann befreie deinen Kumpel, und nichts wie auf zum nächsten Level!

Das Bonusspiel



Wenn du genug Punkte und einen Level beendet hast, bekommst du ein Bonusspiel. Bei 'LEICHT' brauchst du mindestens 75 Punkte, bei 'NORMAL' 85 und 99 bei 'SCHWIERIG'.

Das Bonusspiel findet in einer Sprudelflasche statt, und du kannst Dir hier so einiges holen. Sobald Du den Flaschenhals erreichst, findest du einen coolen Buchstaben des Wortes "VIRGIN". Sieh zu, daß du diesen Buchstaben bekommst, da du so Fortsetzungen bekommst.

Je mehr Level du vollendest, desto schwieriger werden die Bonusspiele. Achtung! Es tauchen auch manchmal Bomben auf.



AMIGA 77 AMIGA

COOL SPOT

Jetzt reicht's!



1. Hier beginnt deine Tour durch den Laden, mit seinen tödlichen Spielzeugen. Springe über das Feuerwehrauto auf der rechten Seite, und du findest einen Punkt und einen Roboter.



2. Schnappe dir den Punkt und kille dann den Roboter. Springe auf den hängenden Schuhbündel und klettere nach unten. Nimm dich vor den Doppeldeckern in acht.



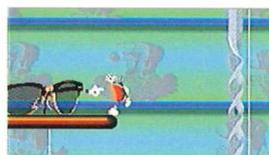
3. Hier siehst du nur ein paar der uncoolen Gegner, die dir das Leben schwer machen. Die Zähne wissen, wo du dich aufhältst! Feuere sie aus dem Spiel, sobald du sie siehst!



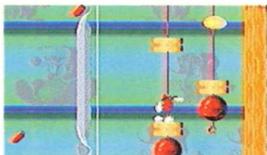
4. Lasse dich auf die Plattform des Feuerwehrautos fallen, nachdem du dem Feind begegnet bist. Schieße auf das Flugzeug und halte dich dann nach rechts und unten.



5. Neben dem Feuerwehrauto findest du die Neustart-Fahnenstange. Hier wimmelt es nur so von Robotern! Hisse die Flagge und nimm dir dann diese uncoolen Typen vor.



6. Gehe nach rechts, bis du hier ankommst, nachdem du die Roboter und Zähne erledigt hast. Springe dann direkt auf den hängenden Schuhbündel.



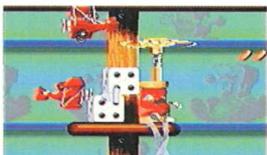
7. Schieße auf die Kugeln, sobald du an dem Schuhbündel hängst. Springe dann, sobald der Weg frei ist, von einer Plattform zur anderen.



8. Hüpfе auf die rechte, rote Kugel, sobald du an diesem Punkt angekommen bist. Springe dann weiter von einer zur anderen. Vermeide die Bomben der zwei Doppeldecker über dir!



9. Springe, beim letzten Ball angekommen, nach rechts auf die Plattform darunter. Von hier findest du Plattformen, durch die du dann an den nächsten hängenden Schuhbündel springen kannst.



10. Vom Schuhbündel aus solltest du dann auf die nächste Plattform hochspringen. Hier findest du ein extra Leben. Beeile dich, da viele uncoole Typen auf dich lauern!



11. Verlasse die Plattform auf die rechte Seite, nachdem du dir das extra Leben geschnappt hast. Lasse dich auf das Sims darunter fallen. Mache dich auf zur nächsten Plattform links oben.



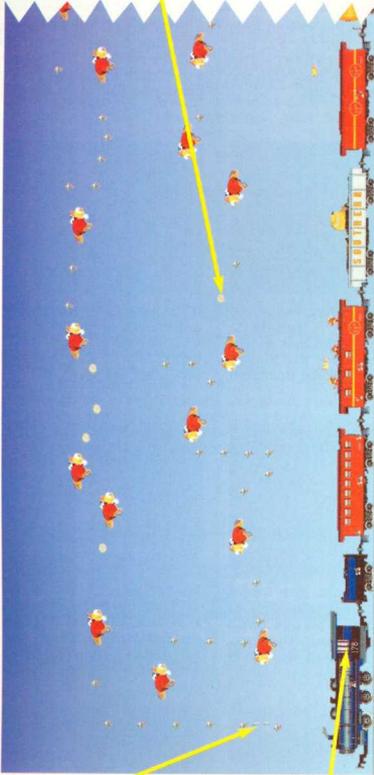
12. Halte dich nach rechts, bis du einen Stapel Kisten entdeckst. Springe diese hoch, bis du hier landest. Du siehst dann diesen Schuhbündel. Durch ihn kannst du endlich wieder einen coolen Kumpel befreien!



COOL SPOT

Lokomotive

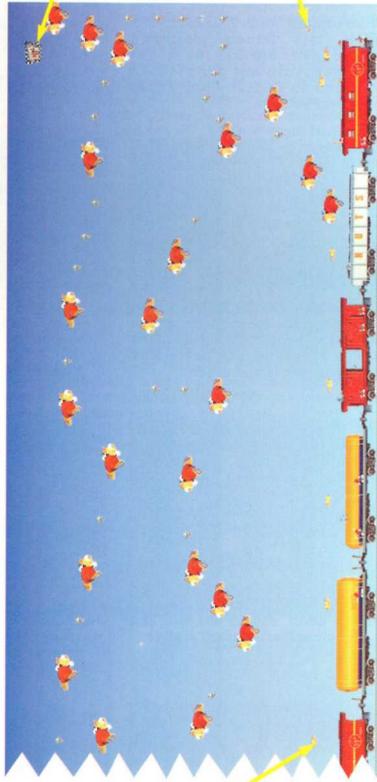
Benutze in diesem Level die coolen Ballons, um ganz nach oben zu kommen. Hole dir diese supercoolen Spielchips. Springe dann auf die UFOs und setze deinen Weg nach rechts fort.



Verdiene Dir ein bißchen Zeit! du mußt dazu vom UFO springen.

Hier beginnt deine irre Tour auf dem Spielzeugzug. Hole dir hier erst einmal die coolen Punkte, um gleich richtig loszulegen.

Hier befindet sich dein cooler Kumpell. Befreie ihn, wenn du genügend Punkte hast. Falls es noch nicht reichen sollte, mußt du dir eben noch die supercoolen Punkte von unten holen.



Achtung Vogel! Paß auf daß sie Cool Spot nicht auf den Kopf machen! Treffe sie, bevor sie dich treffen!

Auf diesem Zug befinden sich coole Sammelgegenstände. Halte auf jeden Fall immer nach uncoolen Typen Ausschau. Sie versuchen, dir wirklich das Leben schwer zu machen.



79 ANIGA COOL SPOT

Zurück zur Wand

Schaue von Anfang an überall nach coolen Punkten. Besonders hinter den Rohren. Mache es dir zur Gewohnheit, in diesem Level immer und überall nach coolen Dingen zu gucken. Klettere Richtung links unten los. Schließe immer sofort auf die Mause, sobald du sie siehst.

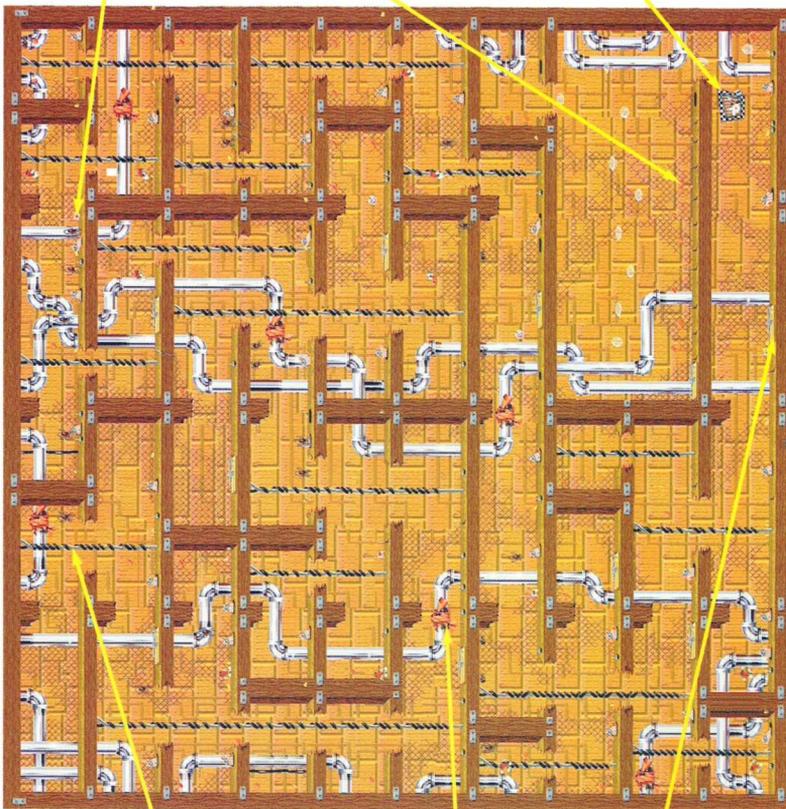
Schnappe dir die Punkte hinter diesem Stoff Laufe dann weiter nach rechts und halte immer nach uncoolen Typen Ausschau.

Du kannst die Mausefallen auch zu deinem Vorteil benutzen. Sie können Cool Spot in höchste Höhen liften. Wenn er jedoch von der falschen Seite auf eine draufspringt, schnappt die Falle zu!

Hier findest du die zweite Neustart-Fahnenstange! Hisse diese Flaggen grundsätzlich. Setze deinen Weg dann nach rechts fort.

Solltest du noch nicht genügend coole Punkte haben, dann hole dir auf jeden Fall diese. Schnappe dir so viele wie möglich, damit du auch wirklich cool bist!

Du solltest den Käfig hier eigentlich relativ eintrach erreichen. Die Anzahl deiner coolen Punkte können ein größeres Problem darstellen. Gehe zurück und benutze die Blasen, um auf das Sims zu kommen. Hier findest du, was du brauchst.



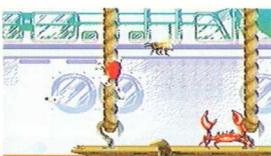
AMIGA 80 AMIGA

COOL SPOT

Tierisch!



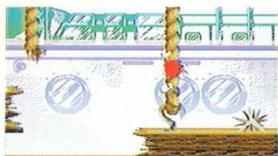
1. Dieser tierische Level beginnt am unteren linken Rand. Springe nach rechts auf die nächste Plattform und dann weiter auf die nächste rechts oben.



2. Wenn du auf dieser Plattform ankommst, wirst du auch schon von einer Biene und einer Krabbe angegriffen. Schieße auf die Biene und haue über das Seil ab.



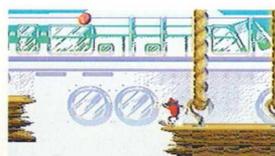
3. Klettere am linken Seil bis nach oben. Springe dann nach rechts, um am nächsten Strick weitzuklettern. Hüpfе dieses Mal auf die linke Seite und passe bloß auf die Stacheln auf



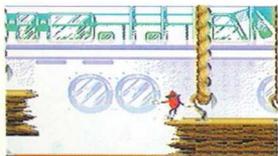
4. Wenn du auf dieser Plattform landest, mußt du nach links schießen, um die Krabbe zu töten. Hüpfе nun über die Stacheln und klettere 1/4 des Seiles hoch, bevor du nach links weiterspringst.



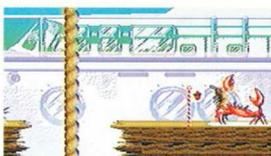
5. Sobald du gelandet bist, solltest du weiter nach oben klettern, bis du hier bist. Schieße auf die Auster, wenn sie in der Luft ist. Springe dann auf die Plattform, die sie bewacht hat.



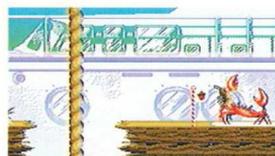
6. Laufe die Plattform ganz nach rechts und springe dann auf die nächste. Da sind zwei Krabben, die du aus dem Weg räumen mußt. Klettere dann das Seil hoch.



7. Springe auf die obere Plattform, sobald du am oberen Ende des Seils angekommen bist. Klettere dann am linken Strick hoch. Springe wiederum auf das linke Seil, wenn du oben angekommen bist.



8. Wenn du weiter nach oben kletterst, erreichst du diese Neustart-Fahnenstange. Hisse die Flagge und klettere weiter. Sei zackig, da dich schon Krabben erwarten.



9. Wie du so am Seil kletterst, wirst du von einigen Bienen angegriffen. Versuche, so viele wie möglich abzuschießen, und zögere damit nicht zu lange. Klettere dann weiter nach oben.



10. Sobald du oben angekommen bist, mußt du die Krabbe über dir abschießen. Springe dann auf die Plattform hoch und töte die Auster und die Biene. Nimm Dir dann die Stoppuhr.



11. Springe von Seil zu Seil, bis du diese Stelle erreichst. Verpasse der Auster einen Spot-Schuß, sobald sie in die Luft springt und sich öffnet. Gehe dann nach rechts weiter.



12. Und hier hast du deinen coolen Kumpel fast gerettet. Allerdings machen dir einige uncoole Typen noch einmal das Leben schwer. Töte erst die Bienen und dann die Austern.



ANICA 81 ANIGA

COOL SPOT

Surfpatrouille

Sobald sich im Sand k e i n e Überraschungen mehr befinden, ist es an der Zeit, in die Luft zu gehen! Da sich alle Ballons bewegen, mußt Du immer so springen, wie du es gerade brauchst.

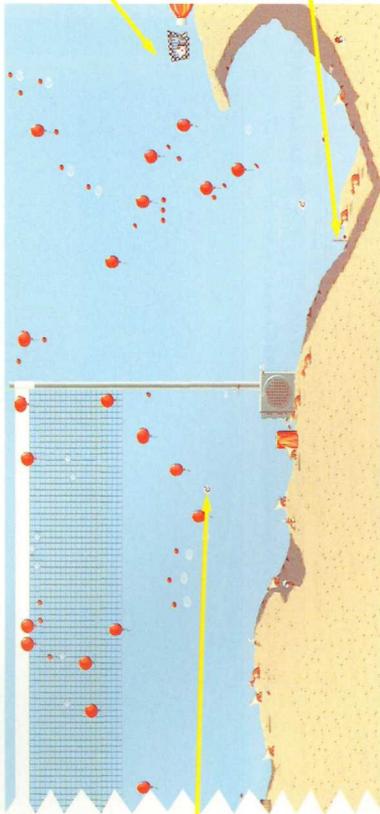
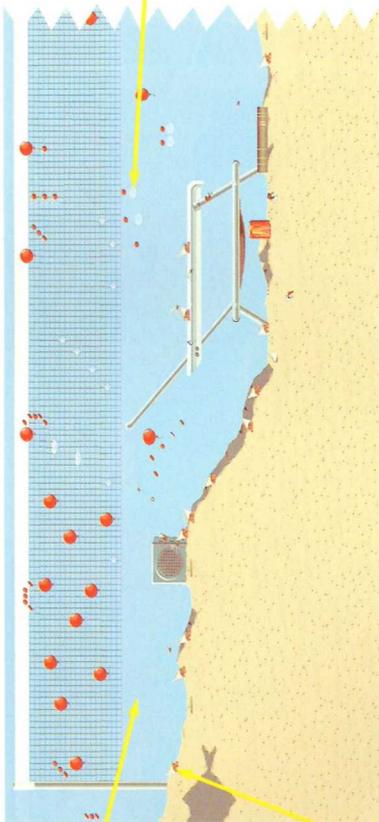
Wie im ersten Level, ist es besser, den Strand erst von den uncoolen Typen zu säubern, bevor du anfängst mit den Ballons zu spielen.

Hole dir hier zusätzliche Zeit! Springe dann weiter auf die Blasen.

Viel Spaß beim Hüpfen auf den Blasen! Und dafür gibt es auch noch Punkte! Nenne dich vor uncoolen Typen in acht.

Befreie den letzten der coolen Kumpels, und das Spiel ist beendet. Echt cool. Alle deine Freunde sind jetzt befreit!

Hisse die Flagge! Springe dann hoch, um dir den Zeitbonus zu holen.

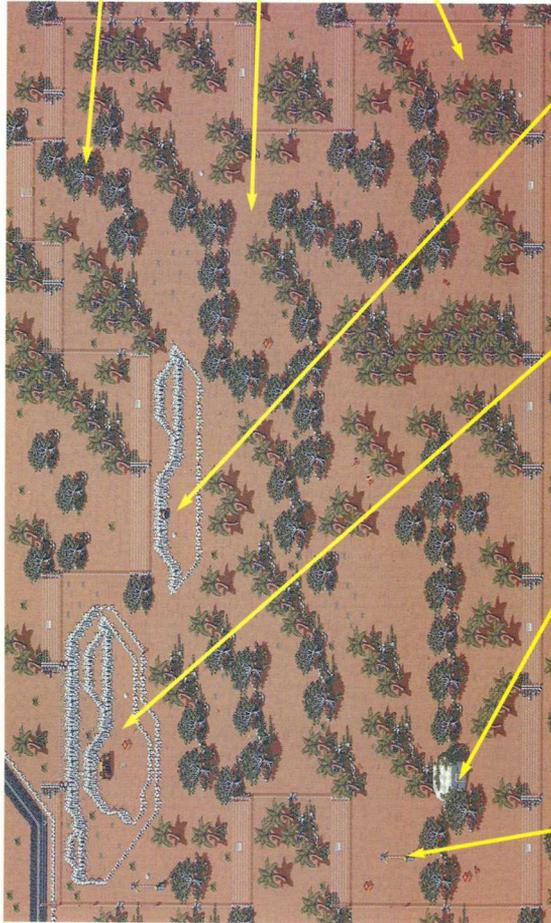


JURASSIC PARK

Auf den folgenden Seiten findest du detaillierte Karten des Dinosaurier-Geheges. Alle zu erfüllenden Aufgaben sind genau beschrieben.

Tyrannosaurus Rex Paddock

Dieses Gehege wird im Spiel zweimal betreten. Du mußt erst einmal in das Entwässerungssystem einbrechen und Lex retten, bevor du auf die Koppel zurückgehst, um den Ausgang zu finden.



Sobald du weißt, wo sich Tim und die Schlüsselkarte befinden, wird es dir möglich sein, die Koppel durch dieses Tor zu verlassen.

Du mußt auch das zweite Kind (Tim) retten, das sich allerdings an einem Zufließort befindet.

Nachdem du Lex aus dem Entwässerungssystem gerettet hast, kommst du auf diese Koppel zurück.

Sobald du den Werkzeugkasten hast, kannst du durch dieses Rohr brechen und dir so Zutritt zum Kanalisationsystem verschaffen, welches auf der nächsten Seite beschrieben ist.

Hier beginnt dein Abenteuer. Klettere über die Mauern und halte Ausschau nach dem Bewegungssensor im Südwesten.

Sobald die Bunkertüre durch den Computervermineral geöffnet wurde, kannst du das Gebäude betreten und dir den Werkzeugkasten holen.

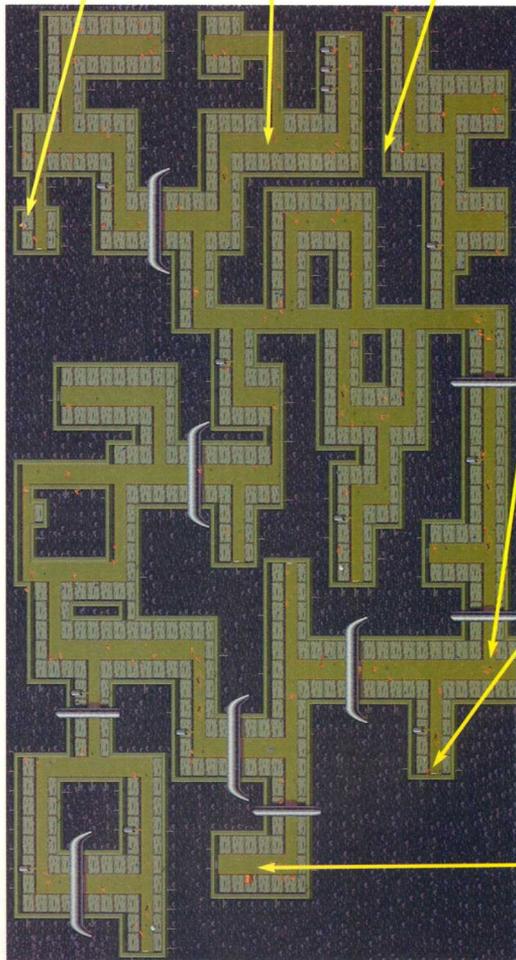
Hier kannst du dir Zugang zum Park-Kontroll-System verschaffen und somit die Bunkertüre öffnen.



JURASSIC PARK

Tyrannosaurus Rex Paddock Drain

Hier landest du, nachdem du durch das Rohr auf der Tyrannosaurus-Koppel gebrochen bist, im Herzen des Abwassersystems. Halte nach Lex Ausschau und rette sie, worauf du dann zum Anfangspunkt zurückkehrst.



Hier findest du Lex. Schiebe ihr die Kiste hin, damit sie daraufklettern kann. Du mußt sie dann auf der Kiste bis zum Ausgangspunkt zurückschieben.

Es dauert eine ganze Weile, bis die Krokodile erscheinen. Verlasse das Wasser so schnell wie möglich, sobald eines auftaucht.

Wenn du auf dem Rand der Leitungen läufst, bist du im leichtesten Ziel für die Vogel. Halte dich also vorwiegend im Wasser auf.

Hier beginnt und endet dieser Abschnitt. Solltest du nicht mehr genug Energie haben, komme hierher zurück. Du kannst dann auf die vorherige Koppel gehen und dir einen Erste-Hilfe-Kasten holen, der dich wieder mit neuer Energie versorgt.

Schnappe dir diese Schlüsselskarte, damit du von der Tyrannosaurus-Koppel entkommen kannst.

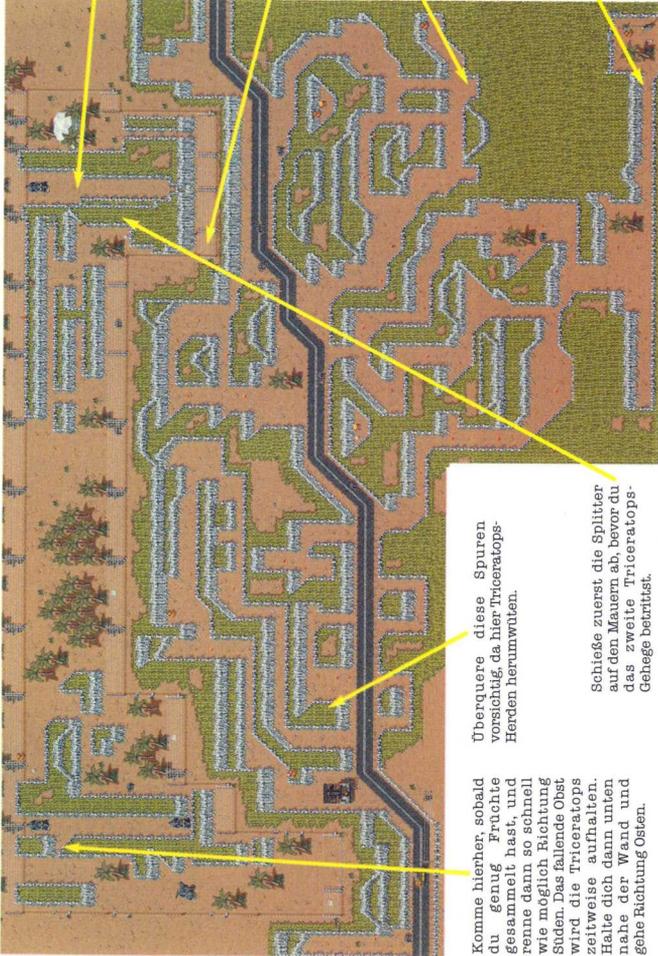
Gehe zu diesem Kasten und schiebe ihn ins Wasser, nachdem du dir die Schlüsselskarte geholt hast. Du mußt sie durch die verschiedenen Tunnel bis zu Lex bekommen.



JURASSIC PARK

Triceratops Paddock

Für diesen Level bekommst du das erste Paßwort (8EB75C3D), damit du die Möglichkeit hast, dir die ersten Level zu sparen. Du mußt dir hier einen Weg durch das Wirrwar der Tunnel schaffen und den Ausgang finden. Um an den ersten Triceratops vorbeizukommen, mußt du so viele Früchte wie möglich sammeln, bis du an der Anzeige sehen kannst, daß du genug hast.



Sobald du diesen Abschnitt erreicht hast, mußt du die Triceratops dazu bringen, die Mauer Richtung Süden niederzutrampeeln. Renne nach Süden, sobald dies geschehen ist, und direkt in den engen Graben.

Komme hierher, um dir eine Schlüsselkarte zu holen, nachdem du an den Triceratops vorbei bist. Betrete den Bunker im Nordosten.

Vermeide diese Sackgasse am besten ganz, da es hier nichts zu holen gibt.

Du beginnst in dieser Ecke der Karte und mußt im wesentlichen nach Fruchten A u s s c h a u halten.

Überquere diese Spuren vorsichtig, da hier Triceratops-Herden herumwütet.

Schieße zuerst die Splitter auf den Mauern ab, bevor du das zweite Triceratops-Gehege betrittst.

Komme hierher, sobald du genug Früchte gesammelt hast, und renne dann so schnell wie möglich Richtung Süden. Das fallende Obst wird die Triceratops zeitweise aufhalten. Halte dich dann unten nahe der Wand und gehe Richtung Osten.



JURASSIC PARK

Stegosaurus Paddock

Das Paßwort für diesen Level ist EEE7740D. Die Mission ist einfach zu beschreiben, dafür aber um so schwerer auszuführen! Gehe einfach durch die Hügel Richtung Norden, bis du die Brücke erreichst, wo die Kinder warten.

Bringe einen Felsbrocken zu dieser Kante und schiebe ihn hinunter, du kannst den Sprung vereinfachen, indem du darauf landest. Setze dich fort, bis Du die Kinder erreichst. Laufe nach Westen, und du erreichst das nächste Dinosaurier-Gebüde.

Gebrauche den Felsbrocken, um diese Stufen zu erreichen, und halte nach dem Fußweg Richtung Nordosten Ausschau.

Hier ist der Start. Halte dich in östlicher Richtung und weiche dem Schwanz des Stegosaurus aus, indem du am Rand der Klippe entlangkriechst.



Schiebe den Felsblock nach rechts, sobald du hier angekommen bist. Bahne dir dann deinen Weg bis nach oben.

Schiebe diese zwei Felsbrocken zur Seite und benutze einen davon, um den Erster-Hilfe-Kasten vom Hügel auf der linken Seite zu bekommen. Schiebe den zweiten Brocken dann über die Klippe Richtung Westen, wo dieser dann Zutritt zum nächsten Hügel verschafft.

Gehe diese Stufen hoch und schiebe die Felsblocke zur Seite. Diese erlauben dir dann, auf das Kliff im Westen zu kommen.

In diese Richtung mußt du gehen. Hole hier die Felsblocke aus der Umgebung zusammen, um in diesen Abschnitt zu kommen.



JURASSIC PARK

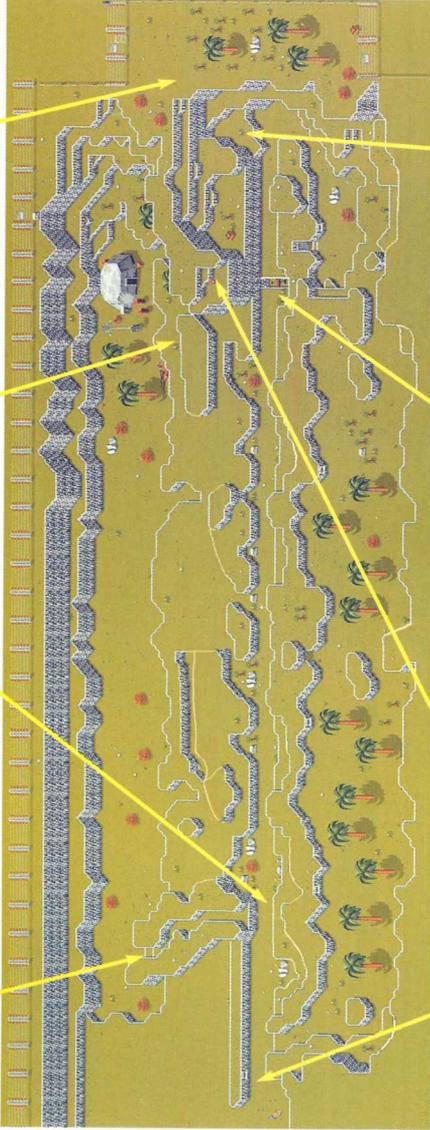
Gallimimus Paddock

Bevor du diesen Level startest, wirst du auf den ersten Abschnitt des Spiels mit 3D treffen. Das wird auf der letzten Seite beschrieben. Hier mußt du dir einen Weg zum Ausgang im Westen bahnen.

Hier findest du ein Bündel Leuchtraketen. Hebe es auf, Schiebe mit einer Leuchtkugel auf den T-Rex, wenn dieser näher kommt. Drei Dinosaurier wird anhalten, um sie zu untersuchen, und du gewinnst so Zeit.

Wenn du hier ankommst, werden die Kinder voller Angst in den Bunker rennen, da die Dinosaurier durchgegangen sind. Es ist deine Aufgabe, sie da rauszuholen.

Hier beginnt der Level. Halte dich in Richtung Süden und entdecke dann die Tomne am Rande der Klippen.



Verlasse die Koppel hier mit den Kindern im Schlepptau.

Stoße die Tomne von der Klippe, damit sie dann zerscherbt und das Öl in die Grube fließt. Dies dient dann später einem Feuer.

Nachdem du das Faß über die Kante gestoßen hast, kannst du es zum Rausklettern aus der Grube gebrauchen. Halte dich rechts und schieße eine Leuchtrakete darauf, sobald du genug Abstand hast. Dieses Feuer wird die T-Rex von dir abhalten.

Hier ist eine Schlüsselkarte. Allerdings kannst du sie dir nur holen, wenn du der Route folgst, die auf der Karte angezeigt ist. Gebrauche die Schlüsselkarte, um die Tunneltüre Richtung Westen zu öffnen. Hier befinden sich die Kinder.



JURASSIC PARK

Dilophosaurus Paddock

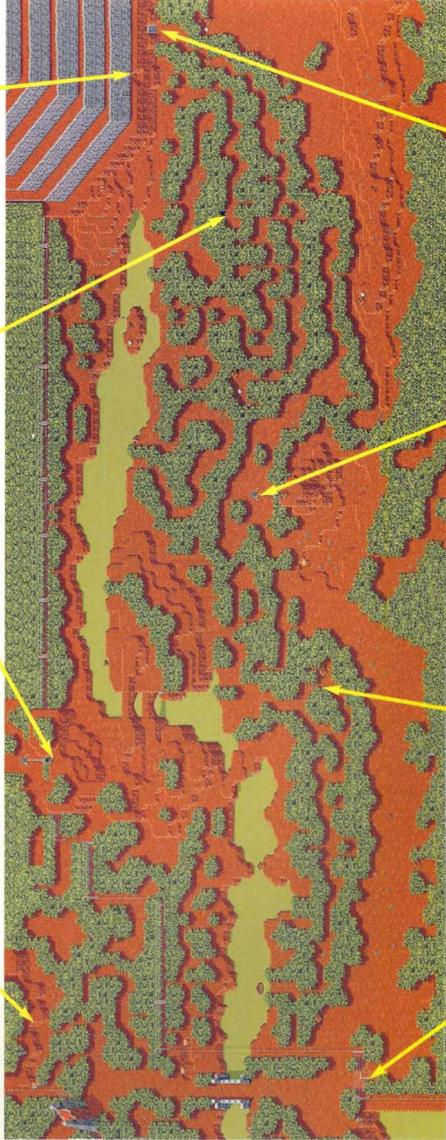
Das Paßwort für den ersten Abschnitt dieses Gebietes ist AEA7542D. Das Paßwort für den zweiten Abschnitt ist BEA7542D. Du wirst diese Koppel insgesamt dreimal betreten, bis du deine Mission erfüllst hast. Wundere dich also nicht, wenn du zu manchen Gebieten nicht direkten Zutritt hast.

Beim ersten Betreten des Geheges, kommst du hier an. Gehe nach Süden in Richtung Brücke und schlüpfte unter dem Zaun durch. Benutze den Felsblock, um über die Stufe zu kommen.

Wenn du die Koppel zum ersten Mal betrittst, mußt du nach diesem Terminal Ausschau halten. Verschaffe dir Zutritt zum Park-Kontroll-System und öffne die Bunker-türe.

In diesem Bunker findest du eine Schlüsselkarte, die dir Zutritt zum Pterodome verschafft. Sei sicher, daß die Türe durch das Bewegungssensoren-Terminal geöffnet wurde.

Gehe durch diese Türe, um in das Pterodome zu gelangen.



Dieses Tor öffnet sich, sobald du das Terminal in Richtung Osten betreten hast.

Springe ins Wasser und dann schnell auf das Floß. Folge der Strömung ostwärts, bis du das Pterodome erreichst.

Wenn du zum dritten Mal in dieses Gehege kommst, mußt du dieses Terminal betreten. Damit öffnest du das Tor im Zaun ganz links. Sobald du durch bist, kommst du dann beim Haupteingang im Norden raus.

Du tauchst hier auf, wenn Du die Koppel zum zweiten Mal betrittst. Folge dem Pfad Richtung Westen, bis Du dann schließlich das Floß erreichst.



JURASSIC PARK

Pterodome Paddock

Du betrittst dieses Gebiet insgesamt dreimal. Bei deiner ersten Mission mußt du eine Schlüsselkarte finden, bei der zweiten die Brücke betreten und bei der dritten das Floß durch den Fluß bekommen.

Dein erster Besuch beginnt hier: Gehe den Rand des Geheges entlang und schaue unter allen Eiern nach der Schlüsselkarte.

Schieße auf diese Kontrolltafel und es sprühen Funken. Die Brücke reicht dann endlich bis auf die andere Seite des Flusses.

Deponiere hier einen Felsblock damit du so auf den Hügel kommst.

Verlasse das Gebiet hier, sobald du die Schlüsselkarte hast.



Hier ist der Ausgang für den zweiten Besuch in diesem Gebiet.

Falls du auf dem Floß in das Pterodome kommst, treibst du auf dem Fluß in Richtung Osten. Springe auf das Südufer, bevor du den Wasserfall erreichst. Springe danach dann wieder auf.

Gehe nur ins Wasser, wenn das Floß in der Nähe ist. Es kann sonst sein, daß dich ein gigantischer Fisch verschluckt.

Bei deinem zweiten Besuch mußt du diesen Felsblock vom Hügel auf den Boden darunter stoßen. Benutze ihn, um nach Norden zu kommen und Kontrolle über die Brücke zu gewinnen.



JURASSIC PARK

Brachiosaur Paddock

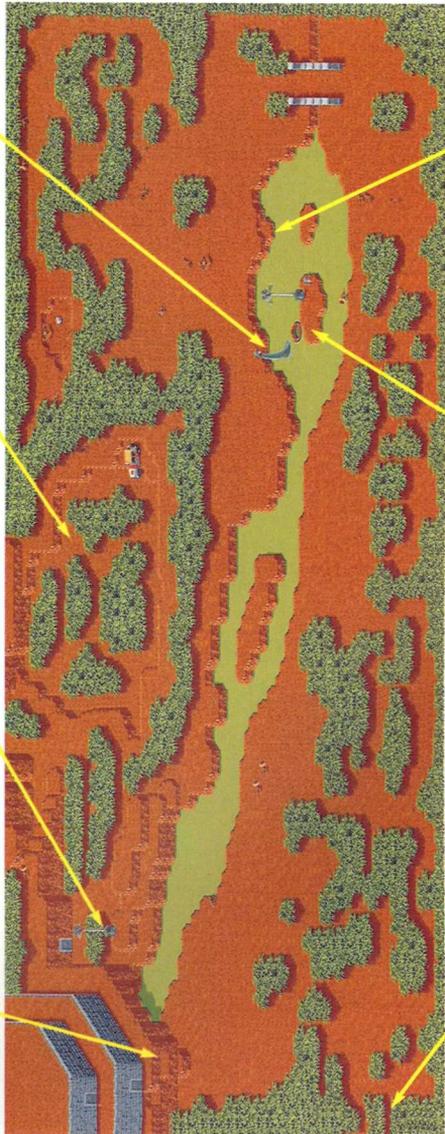
Dieser Abschnitt wird zweimal besucht. Das Paßwort für das erste Mal ist BEB75C25. Es ist sehr wichtig, nach den Terminals der Bewegungssensoren Ausschau zu halten. Benutze also die Karte, um sie zu orten!

Laufe diese Stufen auf der rechten Seite herunter, da es sonst sein kann, daß du nicht weit kommst.

Mache bei diesem Terminal vom Park-Kontroll-System Gebrauch und öffne die Türe zum Pierodome. Du hast 60 Sekunden, um hineinzukommen.

In diesem Gebiet wimmelt es nur so von Dinosaurier-Embryos. Hebe sie auf, bis der Meter anzeigt, daß du genug hast. Nimm die Schlüsselkarte von den Stufen beim Auto und mache dich auf zum Pierodome.

Komme diesem Dinosaurier mit dem langen Hals bloß nicht zu nahe, da du sonst mit Haut und Haaren aufgefressen wirst!



Komme hierher. Beim zweiten Mal besuchst du dieses Gehege, um die Dilo-phosaurus-Koppel zu betreten.

Halte auf dieser Insel an, wenn du auf deinem Floß hier vorberkommst. Gehe zum Terminal und öffne das Tor im Zaun.

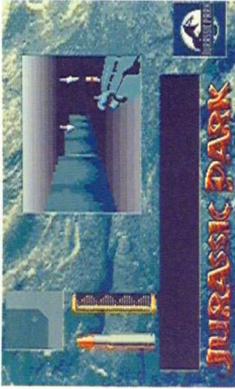
Verlasse an dieser Stelle das Floß und peile das Tor im Südwesten an.



JURASSIC PARK

3D Sections

3D-Zugangstunnel...



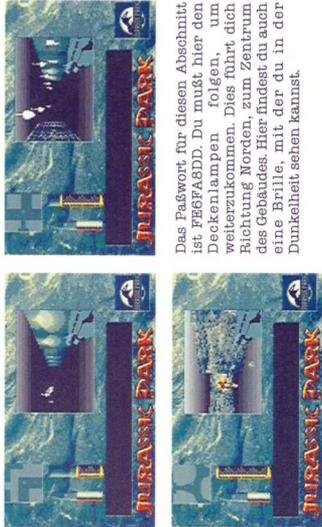
Bevor du zur Stegosaurus Koppel kommst, erscheint dieser Abschnitt. Das Passwort ist DE5FB9G5. Alles was du hier zu tun hast, ist, den Ausgang zu erreichen. Hier gibt es keine Dinosaurier, die dir das Leben schwer machen. Finde den Lift, gehe eine Ebene hoch und dann raus.

16. Der erste 3D-Abschnitt nach dem Verlassen der Koppel



Das Passwort für diese Sektion ist DE5FB0G5. Deine Aufgabe besteht darin, den Strom zu den Computern abzuschalten und das System neu zu stellen. Sobald dies erledigt ist, musst du den Strom für das Licht wieder einstellen. Gehe grundsätzlich in Richtung Norden.

17. Der zweite 3D-Abschnitt nach dem Verlassen der Koppel



Das Passwort für diesen Abschnitt ist FE6FA8DD. Du musst hier den Deckenlampen folgen, um weiterzukommen. Dies führt dich Richtung Norden, zum Zentrum des Gebäudes. Hier findest du auch eine Brille, mit der du in der Dunkelheit sehen kannst.

18. Der dritte 3D-Abschnitt nach dem Verlassen der Koppel



Das Passwort für diesen Abschnitt ist EE7FA0D6. Du musst das Strom-Terminal im Norden der Etage ausfindig machen. Sobald dies erledigt ist, bekommst du die Botschaft, den unterirdischen Tunnel aus dem Park zu finden. Gehe eine Etage nach unten, um die Brille zu finden, mit der du bei Dunkelheit sehen kannst, und komme dann wieder hoch. Halte Ausschau nach einem anderen Lift, und dann hast du es geschafft!



CODES

Für alle, die diese Cheats das erstmal 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**, so daß 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** Kredite und beginne 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

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.

ARMALITE

Pausiere das Spiel und tippe **DELTA 3** ein, um den Sprite Detektor auszuschalten.

ASTRO MARINE CORPS

Level Codes sind wie folgt:
NOSTROMO;DISCOVERY;ENTERPRISE;DAGOBAN;REPLICANT;KROLL;METROPOLIS

ATOMIC ROBOKID

Tippe **TUESDAY14TH** auf dem Titelbildschirm ein und drücke **FEUER**. Dieser ermöglicht dem Spieler, Robo mit den besten Waffen und unendlichen Leben auszurüsten.

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	11.	DONNN
12.	VESTA	13.	DEMON
14.	GAINT		
Spezielle Levels			
32.	EUROP	33	.STORM

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 Waffenwahl und **F1-F5** verändert die Power-Stufe. Wenn du **ELECTRONIC** eintippst, kannst du das Spiel den verschiedenen Stufen angeleichen. **F1-F6** verändert die Schußweite, und **F7-F10** ermöglicht Waffenwahl.

BEACH VOLLEY

Um einige der späteren Spielgebiete zu sehen, tippe folgendes während dem Spiel ein: **DADDYBRACEY**. Der Bildschirm wird für einen Moment aufblincken. Wenn du nun F1 drückst, kannst du Level überspringen.

BIG RUN

Pausiere das Spiel und bewege den Joystick nach **LINKS, RECHTS, ABWÄRTS, AUFWÄRTS, AUFWÄRTS, LINKS, ABWÄRTS und RECHTS**. Bringe den Joystick jedes Mal in das Zentrum zurück. Der Bildschirm wird aufflimmern, und du weißt, daß du unbegrenzte Kredite hast.



CODES

...Alle Formate...

BUIDERLAND

Hier sind die sechs Level Codes:

- | | |
|-----------|-----------|
| 1. BUILD | 2. YOTTHA |
| 3. BEARBY | 4. OCTOPY |
| 5. DIABLO | 6. GOTIUS |

CAPTAIN PLANET

Auf dem Levelauswahl Bild tippe **GO** und **PLANET** ein. Wenn das Spiel anfängt, **F10** und **RETURN** drücken, damit du deinen gewünschten Level aussuchen kannst.

CAMPAIGN

The Ram

Solltest du dich in der Lage befinden, wo du in der Unterzahl bist, dann benütze deine Geschwindigkeit, um die anderen Panzer zu rammen; am besten von hinten oder der Seite.

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 O

CARDIAXX

Eines der letzten Spiele, das Electronic Zoo produziert hat. Dieses schnelle Abschießspiel hat ein paar Cheatmodule eingebaut. Pausiere das Spiel und tippe **RACHEL** ein, gefolgt von der **SHIFT**-Taste und K, um die Uhr zu stoppen. Oder tippe **CAROLILY** für unendliche Energie ein.

CAR - VUP

Gebe die folgenden Codes für Extras ein. **PUSSYCAT** gibt dem kleinen Cartoonauto neun zusätzliche Leben. **BUMPER** verleiht dem Fahrzeug unendliche Stoßstangen. **BARMY CAR** gibt dem Spieler 100.000 Punkte. **WOARRGGH** verleiht unendlich schnelle Drehungen. Mit **WHOOPSIE** fängst auf dem prähistorischen Level an. Tippe **R. J. TOONE** in die High-Score Tabelle ein, und du erhältst unendliche Leben.

CASTLE MASTER

Drücke **SHIFT-L**, nachdem das Spiel begonnen hat. Drücke dann auf der Maus wiederholt nach rechts, bis du ein Geräusch hörst. Du wirst vier verschiedene Farbboxen vor dir sehen. Schieße darauf, und du erhältst unendliche Leben.

CHAMPIONS MANAGER '93

Einfaches Gewinnen

Entscheide dich für die 4-3-3 Formation und wechsele dann die Spieler zu einer 1-4-5 Formation. Indem du mit langem Schießen weiterspielst, solltest du das Spiel ohne Schwierigkeiten gewinnen.

CHUCK ROCK

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

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

CHROME

Paßwörter

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

DAYS OF THUNDER

Fliegen

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

DEFENDER 2

GOATY während dem Spiel eingeben, um die Entdeckung der Zusammenstöße zu vermeiden; **RAVEN** für die 1-Taste eingeben, um Unzerstörbarkeit zu erhalten; **N** für Levelauswahl und **D**, um auf die 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 Code 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 Amiga F1-F4.

DRAGON'S LAIR III

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

DYNABLASTER

- | | |
|-----|-----------------|
| 1.1 | UCKLMNKT |
| 1.2 | UAGWQNE |
| 1.3 | UAGWIJNA |
| 1.4 | UANWIINE |
| 1.5 | MUVWLGPL |
| 1.6 | UKRLMTKV |
| 1.7 | UAGWGINA |
| 1.8 | UANWQNZ |
| 2.1 | UANWQVNA |
| 2.2 | MUBWNENC |
| 2.3 | UKRLNGKT |
| 2.4 | UANWQQNE |
| 2.5 | UCKLNBKT |
| 2.6 | MUBWNINC |
| 2.7 | UKRLEHKT |
| 2.8 | VANWQUNZ |
| 3.1 | UANWIPNA |
| 3.2 | UAGWIPNE |



CODES

...Alle Formate...

- 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 UAGWQDPE
- 4.7 MUBWNLZT
- 4.8 UKCLNNHL
- 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 UKRLNGHV
- 6.3 UAGWBVPA
- 6.4 UANWQEPE
- 6.5 UANWBOPA
- 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

ELF

Tippe folgendes für 99 Haustiere während dem Spiel ein: **CHOROPOO**. W wird nun zum Wolf und h verwandelt dich in einen Held.

E - MOTION

Gebe folgendes ein, wenn Einsteins Bild erscheint: **MOONUNIT**, und drücke **RETURN**. Mit **F1** kannst du einen Level überspringen, mit **F2** einen zurückgehen, mit **F3** zehn überspringen und mit **F4** zehn zurück.

EPIC

Power-Up
Drücke **RUNTER, RECHTS UND <ENTER>** für erhöhte Energie, Schilde und Waffen.

FALCON

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

FINAL BLOW

Pauseiere das Spiel und drücke **F10** zehnmal, um deinen Gegner wie betrunken zu machen. Löse die Pause, und du kannst ihn leicht besiegen, da er nicht weiß, was passiert.

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

FLOOD

Gebe **MEEK** als Level Code ein, um Zutritt zu jedem beliebigen Level zu bekommen.

FRONTIER: ELITE 2

Schnelles Geld

1. Fange am Mars an und verkaufe deine IMW Strahlenlazer.
2. Kaufe eine extra Passagierkabine.
3. Gehe zur Anzeigetafel.
4. Nimm einen Passagier mit.
5. Gehe zum Schiffhof und schau dir die neuen und die gebrauchten Schiffe an.
6. Kaufe den interplanetären Shuttle (drücke <1>)

7. Wiederhole 1-6 so oft wie du willst.

8. Nun werde ein Taxi, indem du Passagiere nimmst, wohin sie wollen.
9. Wenn du viel Geld hast, kaufe das größte Schiff und alle Neuheiten, um damit Chaos zu verursachen.

GEM X

B. Earthian	C. Kenichi
D. Inokuma	E. Burai
F. Badman	G. Network
H. Yokohama	I. Exact
J. X68000	K. Turrican
L. Redmoon	M. Campaign
N. Megamann	O. Svyalion
P. Fmtowns	Q. Chierie
R. Gamerion	S. Zawas

GODS

Paßwörter

Es könnte sein, daß dies nicht auf jeder Kopie funktioniert, aber wenn du die **SORCERY** eintippt, erhältst du unendliche Energie.

GUY SPY

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

HIRED GUNS

Um unendliche Energie, unendliche Munition, unendliches Eintreten durch geschlossene Türen und Schutz für deinen Rucksack unterwasser zu erhalten, tippe **AMIGA** während dem Spiele 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	PRINC
Level 11	CLEAN



CODES

...Alle Formate...

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.

INDIANA JONES

Tippe **JEIHOVA** oder **IEHOVA** auf dem Titelbildschirm ein. Drücke dann während dem Spiel '2', um an das Ende des Levels zu springen. Drückst du '1', überspringst du den Level vollständig. Gebe deinen Namen in der Highscore Tabelle als **SILLYNAM** ein. So erhältst du unendliche Fortsetzungen.

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 wähle **DEMO MODE**. Du hast nun eine neue Auswahl: **SO A 147 BREAK**. Benütze diesen Code, um dem Computer bei einem perfektem Spiel zuzuschauen. **O.K.**, es hilft dir nicht viel, aber es macht einfach Spaß! Solltest du ein Faul schießen, drücke beide Knöpfe auf der Mouse, damit der Computer nicht übernimmt.

JAMES POND 2:

Robocod aga

Cheat Menu

Um die Cheat-Screen zu aktivieren,

O.S. FRIENDLY eintippen und dann <M> drücken.

JUMPING JACK SON

5 **ROCKNROLL** 9 **NOISES**
 13 **ELVIS**

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 jeden beliebigen Level mit 60.

CHRISTMAS LEMMINGS

Flurry

Level 1 **No code**
 Level 2 **ijjldncccn**
 Level 3 **njldccdcck or ojnlhcedct**
 Level 4 **hdldcijoecq**
 Level 5 **ldcajfnck**
 Level 6 **dclmjllgcv or dlcikllgcs**
 Level 7 **lcaoldhcv or lcanndhcv**
 Level 8 **cinnllhcn or cioldlcy**
 Level 9 **ccjjmldcn or cejjmldco**
 Level 10 **ijjmdlckcu or ikhMdlckct**
 Level 11 **njolhcelcl or nhmlhcelcx**
 Level 12 **jmdlcinmck or jmdlcknmcm**
 Level 13 **mdlcajnnct**
 Level 14 **dclijnmocm**
 Level 15 **lcaolmdpcy**
 Level 16 **cinnmdlqcs or cknmlqcv**

Blizzard

Level 1 **cakhnnhbdk or ccjinqhbdo**
 Level 2 **ijjfnccdq**
 Level 3 **njflccddn**
 Level 4 **jflcinedc**
 Level 5 **flcajfnfn**
 Level 6 **flcmjllgdy**
 Level 7 **lccnnlfhdv**
 Level 8 **cinllfidk**
 Level 9 **ccjjmldjcd**
 Level 10 **ikhmfickdw**
 Level 11 **njmficaldu**
 Level 12 **jmfcinmndn**
 Level 13 **mflcakmndw**
 Level 14 **glcojmmddv**
 Level 15 **lccnmmfpdo**
 Level 16 **binooldqdq**

LION HEART

Unendliche Leben

An jeglicher Stelle des Spieles, pausiere das Spiel, drücke dann <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, wohin du willst.

LOTUS TURBO CHALLENGE 2

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

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

MEGA WORM

Paßwörter

Level 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



CODES

...Alle Formate...

MEGA-LO-MANIA

Paßwörter

2nd Epoch **BNAYABDUNBHV**
 3rd Epoch **COVCPMJVEBL**
 4th Epoch **WKCCHEUKNL**
 5th Epoch **GATAVRXRONT**
 6th Epoch **WWKDXGFXDBZ**
 7th Epoch **KUUCTOPLGHV**
 8th Epoch **PEHAJBPKZAG**
 9th Epoch **GYJHHPNFHN**
 Mother Battle **TJLBVSNNGD**

MENACE

Folgendes eingeben:

XR31TURBONUTTERBASTARD und du erhältst unendliche Energie sowie neue Munition für deine Kanonen und Lasers. Der Code muß auf jedem Level eingegeben werden.

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 nehmen, nämlich **LOBOS, NDOLA, CAMARGO, MAKAT, DHAFIA, GHAZAL, DJOUM, SATARA** und **SIKASSO**.

NARK

Gehe am Anfang nach rechts bis der erste Mülleimer erscheint. Kniee dich davor hin und schieße. Sobald sich der Mülleimer blau verfärbt, hast du unendlich viele Leben.

OOOPS UP

2. dk51	3. 30fj	4. fl59
5. qp58	6. fa20	7. 5f6j
8. ck04	9. wf05	10. d04g
11. 40v8	12. fd10	13. vo3d
14. 49fd	15. waqd	16. xo38
17. uu09	18. 40fj	19. xo3c
20. dk49	21. g8ld	22. p49x
23. a0a5	24. 39vs	25. xpe4
26. fe5c	27. cxe5	28. 32h4
29. pd30	30. 10f4	31. d947
32. fd4g	33. dk48	34. 206g
35. dk39	36. dg10	37. do49

PACLAND

Für unendliche Leben **AVALON** eingeben.

PINBALL FANTASIES

Billionen von Punkten

Hier ist ein gebrauchbarer 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

Einarziger 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 Todesköpfe), eine Million gewinnen (drei grüne **CASH** Zeichen) oder eine Million verlieren (drei rote **CASH** Zeichen). Dein Stadium könnte sogar demoliert werden (drei Stadium- zeichen mit einem Bulldozer) oder Du könntest ein Stadium gewinnen (drei Stadiums).

Da sind auch haufenweise andere Überraschungen, die du gewinnen oder verlieren könntest.

Power your team up

Gehe 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, so daß 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 448VN
FERRUCI 850	00000 01420 019GS 457VO
PANDA 750	00000 01591 00EGJ 567HM
DIABLO 1000	00000 01590 10EGJ 576IK

SLEEP WALKER

Paßwörter

Tippe:

DINGADINGDANGMYDANGALON GLINGLONG 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 kommst, dann setze die Steuer auf 0% für das ganze Jahr, außer im Dezember, wo Du es auf 20% erhöhst und somit haufenweise Geld machst, da jeder in die Stadt zieht.

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 auf 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 beenden zu haben.



CODES

...Alle Formate

SYNDICATE

Am Leben bleiben

Wenn du auf den späteren Levels, haufenweise feindliche Agenten bekämpfen mußst, benutze dann die folgende Taktik: Erschieße 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 weiter machen, bis alle tot sind. Um einen Haufen Geld zu erhalten, gehe auf eine Mission und vernichte dann jedliche Bedrohung sowie feindliche Agenten, Polizei und Wächter. Gehe 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 Gesellschaftsamen-Konfigurations-Bildschirm ein.

NUK THEM - Du kannst in jeglichem 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

- 0768 024 63 10
- 1002 041 63 09
- 0032 100 63 00

- 0962 024 63 00
- 0512 024 63 10
- 0405 060 63 20
- 0018 061 63 20
- 0771 099 56 12
- 0932 024 63 11
- 0927 027 63 20
- 0751 100 16 20
- 0916 025 55 10
- 0004 054 58 20
- 0864 100 63 10
- 0084 076 12 00
- 0880 048 39 20
- 0372 100 63 10
- 0512 100 63 10
- 0601 024 63 20

THEATRE OF DEATH

Paßwort

Benutze 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, benutze diese Codes für die

Paßwörter:
Welt Zwei **BZPBKC81FH81**
Welt Drei **D5FBKRW1FH75**
Welt Vier **SDTBK4J2G3GW**

VENUS THE FLY TRAP

Paßwörter

Mantids **frozen wastes**
Cicadas **dead city**
Psyllids **wood world**
Pierids **Kaverns**
Satyrid **Death Valley**
Lycaenid **Creeping Swamp**
Pryalid **Tech world**
Noctuid **Translucent plants**

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**, drücke dann **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, schreibe das Codewort und die Buchstaben auf dem pausierten Spiel ein.

ZOOL

Unbesiegbarkeit

Während das Spiel aufgeladen wird, warte bis die Punktzahltafel 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!"



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 Videospilmagazine.



Balla, Balla?!

Disposable Hero

Hersteller: Gremlin ● Spieler: 1 ● Preis: ca. DM 80,-

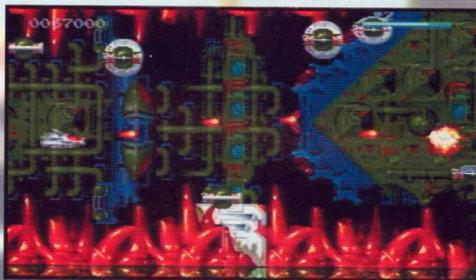
Seit Mega-Knüllern wie Microcosm sind die Anforderungen an Ballerspiele sprunghaft in die Höhe geschossen. Wird Disposable Hero diesen Maßstäben noch gerecht?

Das Grundprinzip: „Schieß auf alles, was sich bewegt!“ gehört mit zu den einfachsten überhaupt. Trotzdem können Spiele dieser Machart immer wieder (auch über längere Zeit) an den Bildschirm fesseln. Disposable Hero fügt sich lückenlos in die Reihe der zahllosen Arcade-Action-Games ein. Die gut gemachten Grafiken und der lupenreine Laser-Sound lassen aus dem geplanten „Spielchen für zwischendurch“ schnell mal einen ganzen Spieleabend werden.

In insgesamt fünf unterschiedlichen Levels trachten die verschiedensten Gegner und Kreaturen nach Eurem Leben. Doch auch Ihr habt den Aggressoren

schlagkräftige Argumente entgegenzusetzen. Durch das Aufsammeln von Informationsbehältern kann die Entwicklungsabteilung immer wieder neue Waffensysteme entwerfen. In den vielen Schiffswerften, an denen Ihr vorüberfliegt, könnt Ihr dann Euren Raumgleiter mit den neuesten High-Tech-Waffen bestücken, um so noch schlagkräftiger zu werden. Einer der wenigen Negativpunkte bei Disposable Hero ist das fehlende Parallax-Scrolling. Dafür besticht die abgespacte Hintergrund-Grafik mit einer genial gezeichneten Wasseroberfläche, in der sich Euer Raumschiff sogar spiegelt.

● Thomas Brenner

 Hinter diesem
grundsoliden
Ballerspiel
steckt
Hawkeye-
Programmierer
Mario van
Zeist.


COMMENT



Thomas

Disposable Hero ist ein gut gemachtes Ballerspiel. Nicht mehr und nicht weniger. Die vielen verschiedenen Waffen und Angreifer animieren den Spieler zu immer neuen (Aus-)Flügen. Seit Microcosm wissen wir aber, was das CD 32 so alles zu bieten hat. Trotzdem ist dieses Game immer für spannungsgeladene Action gut.



+ verschiedenste Waffen und Gegner, Full CD-Sound

- kein Parallax-Scrolling

GAMEPLAY 80%

GRAFIK 78%

SOUND 80%

MOTIVATION 80%

GESAMT 82%

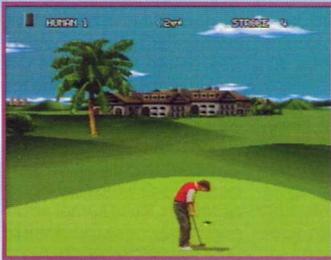


Es grünt so grün!

Nick Faldo's Championship Golf

Hersteller: Grandslam ● Spieler: 1-4 ● Preis: ca. DM 70,-

Während in den letzten Wochen mehrere Golfsimulationen für den A1200 das Licht der Spielewelt erblickten, bekommen die CD 32-Besitzer wieder einmal nur aufgewärmte Kost.



Das Spiel vom Profi für Profis ist jetzt auch auf Silberlingen zu haben. Seit ungefähr einem Jahr tummelt sich die restliche Amigafamilie schon auf den noblen Grüns des Royal

Palms und des Chickensands Golf Clubs. Erst jetzt werden auch die CD-Jünger in den erlauchten Kreis der Home-Golfer aufgenommen. Leider ohne die geringsten

Vorzüge. Zugegeben, am ohnehin schon brillanten Original-Programm waren keine großen Schwachstellen zu bemängeln. Doch wie steht es mit einer größeren Auswahl an Kursen? Hunderte von Golfplätzen

hätten auf den Silberling gepasst. Aber man will ja nicht gleich unverschämte sein. Zwei oder drei neue Golfanlagen hätten viele CD 32-Besitzer bestimmt schon glücklich gemacht. Leider wurde hier ohne viele Umwege lediglich das Urprogramm umgesetzt.

Nächstes leidiges Thema: Sprachausgabe. Die ersten Male lauscht man noch geduldig den Kommentaren des Caddys. Aber nachdem man den Satz „You seem to be having a rough time!“ zum x-ten Male wieder gehört hat, nervt das stark begrenzte Sprachrepertoire ganz gewaltig. Mit ein paar Sprüchen auf CD hätte man dieses Manko elegant umgehen können.

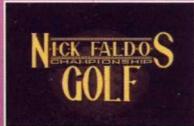
● Thomas Brenner

COMMENT

Hier ist Grandslam mal wieder den leichtesten Weg gegangen. Keinerlei Neuerungen werden geboten: kein Laser-Sound, keine neuen Kurse. Die realistische Grafik und der Sound mit seiner Sprachausgabe sind zwar sowieso erstklassig, aber etwas besser hätte man die CD schon ausnutzen dürfen. Ansonsten Spielvergnügen ohne Handicap.



Thomas



+ hohe Realitätsnähe

- nervige Rechnerwartzeiten, keine Verbesserungen

GAMEPLAY 80%

GRAFIK 84%

SOUND 70%

MOTIVATION 80%

GESAMT 81%



Fernöstliche Prügelorgie

IK+

Hersteller: System 3 ● Spieler: 1-2 ● Preis: ca. DM 40,-

Das waren noch Zeiten, als sich die Spielgemeinde von 16 Farben und klobigen Sprites verzaubern ließ.

Seitdem sind schon ein paar Jährchen vergangen, und der Softwaremarkt hat sich glücklicherweise enorm verändert. Gerade im Bereich der Beat-tem Up-Spiele wurde spätestens mit Mortal Kombat eine neue Ära eingeleitet. Manche Firmen glauben aber weiterhin, daß sie mit ihren „ollen Kamellen“ Geld verdienen müssen. Es ist zwar unbestritten, daß International Karate vor vielen Jahren (auf dem C 64!) ein echter Dauerbrenner war, doch auf dem Amiga CD 32 wandelt dieses Spiel wirklich schon hart an der Grenze des guten Geschmacks. Die Liste der Negativpunkte reicht ins Unermeßliche: Lieblos gestaltete Sprites tummeln sich vor einem 16

Farben-Hintergrund und die unpräzise Steuerung gibt selbst geübten Daumen-Akrobaten oftmals Anlaß zu Tobsuchtsanfällen. Die Geräuschkulisse rundet den schwachen Gesamteindruck ab. (Nix war's mit CD-Sound, Freundel) Wenigstens hier hätte sich die Softwarefirma ein Herz fassen und ein paar neue Audio-Tracks spendieren können. So wurde leider nur das völlig überholte Original-Spiel aus der Versenkung geholt und als Recycling-Ware für das CD 32 veröffentlicht. Echte High-Tech-Prügelknaben sollten von diesem Werk tunlichst ihre Finger lassen!

● Thomas Brenner

Ich will Spaß, ich geb Gas!

Lotus Trilogy

Hersteller: Gremlin ● Spieler: 1-2 ● Preis: ca. DM 70,-

All in one! Gremlin zeigt Herz für bleifüßige CD 32-Besitzer und bringt alle Versionen der Lotus-Sage auf einer CD.

Das Altbewährte stand bei Gremlin schon immer hoch im Kurs. Was liegt also näher, als die Erfolgserie Lotus auch für das CD 32 zu konvertieren? Eben! Aus diesem Grunde, können nun auch stolze Besitzer der „Laser-Freundin“ ihren Hochgeschwindigkeits-Gelüsten freien Lauf lassen und mit den verschiedenen Lotus-Modellen über die Rennpisten brausen. Neben der Tatsache, daß man mit dieser CD gleich alle drei Teile des Rennspektakels bekommt, sorgt hauptsächlich die perfekte Hintergrundmusik für frischen Wind. Aus insgesamt acht verschiedenen Audio-Tracks kann man seinen Lieblingstitel aussuchen. Dieser wird dann während

der Rennen direkt von der CD abgespielt. In Sachen Abwechslung gibt es seit dem RECS-Streckeneditor des dritten Teils (mit etwa drei Trillionen Rennkursen) keinen Grund mehr zur Klage. Leider wird es da schon beim Thema Grafik. Rein gar nichts wurde an den Originalfassungen geändert. Sie ist immer noch genauso schnell wie damals und hat leider auch nicht mehr Farben. Aber wer weiß, vielleicht basteln die Designer schon heimlich, still und leise an der Lotus-CD-Challenge IV? Das wäre nämlich in jedem Fall eine echte Herausforderung.

● Thomas Brenner



IK+

+ ein echter Klassiker

- von aktuellen Standards überholt.

GAMEPLAY 55%

GRAFIK 31%

SOUND 40%

MOTIVATION 40%

GESAMT 41%

LOTUS
TRIOLOGY

+ günstiger Preis, flottes Scrolling, toller Sound

- leider keine grafischen Verbesserungen

GAMEPLAY 70%

GRAFIK 71%

SOUND 65%

MOTIVATION 75%

GESAMT 70%

Ja wo laufen sie denn?

Summer Olympix Bubba & Stix

Hersteller: Flair ● Spieler: 1-4 ● Preis: ca. DM 40,-

Hersteller: Core ● Spieler: 1 ● Preis: ca. DM 80,-

Dabei sein ist alles! Der olympische Gedanke muß bei Flair Software wohl an erster Stelle stehen. Wie soll man sich sonst das Erscheinen von Summer Olympix erklären?

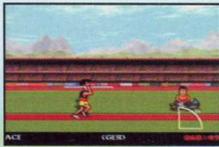
Diese beiden haben uns gerade noch gefehlt! Der traurige Bubba und sein außerirdischer Freund Stix starten einen Vergnügungsangriff auf die gesamte CD 32-Besitzerschaft.

Es ist doch immer wieder erschreckend, welche Blindgänger veröffentlicht werden. Ein beliebter Vertreter von spielerischen Fehlritten sind die vielen verschiedenen Olympia-Abwandlungen. Das neueste Spiel von Flair setzt in diesem Bereich unerreichte Tiefst-Maßstäbe. Acht „hochgradig fesselnde“ Disziplinen muß der CD-Olympionik über sich ergehen lassen. Geboten werden Standard-Events wie beispielsweise Speerwurf, Bogenschießen oder Weit-

sprung. Richtig böse kann man aber beim Kajak-Slalom werden. In einem Wildwasser-Kanal (ohne Strömung!) wurden lieblos einige Tore gesetzt. Ob man die Stangen beim Durchfahren nun berührt oder nicht ist schnurz-piep-egal! Wahrscheinlich wäre der programmiertechnische Aufwand hierbei zu groß geworden...

Das Motto unter dem Firmenlogo (Everything we do - is played by you) klingt da schon mehr als sarkastisch.

● Thomas Brenner



Nachdem wir Euch dieses Jump & Run schon in der letzten Ausgabe vorgestellt hatten, erreichte uns jetzt auch noch die verbesserte Version für das CD 32. Wieder einmal sind hauptsächlich die Ohren Nutznießer der neuen Silber-Fassung, denn insgesamt elf mitreißende Melodien wurden auf der Spiegelscheibe verewigt. Logisch, daß der Spiel Spaß mit Hilfe solcher Ohrwürmer nochmals enorm in die Höhe schießt. Aus diesem Grund gehen wir mit der Gesamt-Wertung um weitere sechs Prozent nach oben. Auch das Core-typische

Comic-Intro kann jetzt endlich bestaunt werden. Ohne nervige Wartezeiten erlebt Ihr die Entführung unseres dönsigen Helden auf das Alien-Raumschiff und die anschließende Flucht. Wollt Ihr Bubba bei seiner Rückkehr auf die Erde behilflich sein, braucht Ihr eigentlich nur drei Dinge: Ein trainiertes Zwerchfell, zwei gefühlvolle Spiegelscheibe verewigt. Logisch, daß der Spiel Spaß mit Hilfe solcher Ohrwürmer nochmals enorm in die Höhe schießt. Aus diesem Grund gehen wir mit der Gesamt-Wertung um weitere sechs Prozent nach oben.

● Thomas Brenner



+ Die CD blitzt so schön

- schwache Grafik, öder Sound, veraltetes Gameplay

GAMEPLAY 40%

GRAFIK 28%

SOUND 35%

MOTIVATION 30%

GESAMT 31%



+ toller Vorspann, gelungener Sound von CD

- Grafik könnte abwechslungsreicher sein

GAMEPLAY 70%

GRAFIK 73%

SOUND 80%

MOTIVATION 80%

GESAMT 83%

Rasendes Federvieh

Donk

Hersteller: Supervision ● Spieler: 1-2 ● Preis: ca. DM 70,-

Ab jetzt wirbelt die weltweit einzigartige Samurai-Ente also auch auf dem CD 32 munter umher.

Seit dem letzten Winter wissen wir Bescheid! Während man bis dahin glauben konnte, daß im fernen Osten allen gefeierten Freunden der Weg zur Peking-Ente vorgezeichnet sei, ist es nun bekannt, daß es auch kämpferische Exemplare dieser Spezies gibt. Der Samurai-Enterich Donk! ist aufgebrochen, um seinen Gegner Daunen-Deck an der Zerstörung der Welt zu hindern. Dazu muß unser Held einen fernen Planeten finden, in dem der sagenumwobene Juwelen-Schatz der Samurai versteckt ist. Wieder besticht die Samurai-Ente mit ihrer verblüffenden Rotations-Kampftechnik. Dazu kommen einige Neuerungen

wie ein kompletter CD-Soundtrack und viele Animations-Sequenzen. Höchst vergnüglich ist vor allem der Zwei-Spieler-Modus. Dabei wird der Bildschirm horizontal aufgesplittet, damit Donk und sein Helfer Juggs Judo Duck gleichzeitig Jagd nach der verlorenen Macht der Samurai machen können. Leider wird durch das

Auffüllen des Bildschirmes der Spielbereich recht augenfeindlich verzerrt.

● Thomas Brenner



Knallharte Action

Fly Harder

Hersteller: Krisalis ● Spieler: 1 ● Preis: ca. DM 50,-

Immer wenn Du glaubst, Dein Joypad so richtig unter Kontrolle zu haben, schlägt Fly Harder zu.

Es geschah am 8. April 2103. Auf dem Rückflug zur Erde machst Du auf dem Planeten Zarkow Rast, um Deine Energiereserven aufzufüllen. Überall auf der Oberfläche wurden Reaktoren gebaut, die Zarkow sämtliche Energie entziehen. Mit einem kleinen Shuttle versuchst Du, alle Reaktoren zu zerstören und diesen Mißstand zu beenden. Natürlich reicht die bordeigene Bewaffnung hierfür nicht aus. Um Dein Ziel zu erreichen, mußt Du Energiekugeln finden und diese dann geschickt ins Innere jedes Reaktors bugsiieren. Doch damit ist es nicht genug; die Gravitation verlangt dem Piloten noch die letzten Flugkünste ab. Wer

hier nicht äußerst gefühlvoll manövriert, zerschellt sofort auf der Planetenoberfläche.

Hier haben wir es mal wieder mit einem richtigen Motivations-Hemmer zu tun. Während die ersten Levels noch relativ locker zu bewältigen sind, frustriert der hohe Schwierigkeitsgrad im weiteren Spielverlauf so sehr, daß man Fly Harder nur noch zu Selbstzüchtigungen aus dem Spielergal holen wird.

● Thomas Brenner



+ toller Zweispielermodus, Spielstände speicherbar

- Grafik im Zwei-Spieler-Modus verzerrt, zu leicht

GAMEPLAY 70%

GRAFIK 60%

SOUND 68%

MOTIVATION 65%

GESAMT 69%



+ teils gelungene Hintergrundgrafiken

- Joypad etwas unpraktisch, schwacher Sound

GAMEPLAY 60%

GRAFIK 72%

SOUND 55%

MOTIVATION 61%

GESAMT 64%

Zwei macht mehr draus!

Project X Qwak

Alien Breed F17 Challenge

Hersteller: Team 17 ● Spieler: 1-2 ● Preis: Je ca. DM 30,-

Die Low-Budget-Könige von Team 17 haben sich etwas Neues einfallen lassen: Warum sollte man den Platz auf einer CD nicht nutzen, um darauf gleich zwei „herkömmliche“ Spiele zu packen? Keine schlechte Idee, zumal

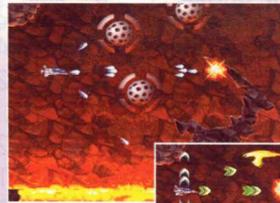


Einfach, klassisch, gut! Qwak macht Spaß.

jeder der angebotenen Titel für mehrere vergnügliche Stunden gut ist.

beinhaltet den Baller-Spaß Project-X und das Formel 1-Spektakel F17 Challenge,

die andere wartet mit einem speziellen CD-Alien Breed und der leichten Hüpfkost Qwak auf. Sämtliche Spiele sind schon seit einiger Zeit erhältlich und nutzen die Fähigkeiten des CD 32 natürlich nicht besonders gut aus. Trotzdem



Project X ist eines der besten horizontal scrollenden Shoot 'em Ups.



Diesem Konzept Rechnung tragend, hat man bei Team 17 gleich zwei neue CDs zusammengestellt. Die eine

vermögen beide Compilations durchaus an den Bildschirm zu fesseln. Für Leute mit schmalen Geldbeuteln gilt da nur noch die Devise: Keinesfalls mehr länger überlegen, zugreifen!

● Thomas Brenner



An F1 kommt F17 Challenge nicht ganz heran.



Daß Spiele im unteren Preisniveau nicht zwangsläufig Abfallprodukte sein müssen, beweist uns Team 17 schon seit geraumer Zeit. Neuestes Projekt ist jetzt der Einstieg ins CD 32-Geschäft.



Mittlerweile liegt von Team 17s Debüt-Spiele neben die Budget-Version ein gelungener Nachfolger vor.

COMMENT



Thomas

Es wäre durchaus angenehm, wenn mehrere Hersteller dem Beispiel von Team 17 folgen würden. Denn hier wird jede Menge Spielspaß zu wirklich erschwinglichen Preisen geboten. Die enthaltenen Spiele sind zwar sicherlich nicht mehr „richtungsweisend“, eine satte Portion Unterhaltung ist aber garantiert.



Alien Breed 80%
Quak 71%
Gesamt 77%

Project-X 75%
F17 Challenge 60%
Gesamt 71%

Amiga

A-Tran /dt	65,95
Alien Breed 2/dt	72,95
Ambermoon /dt	47,95
Anstoss /dt	67,95
Apocalypse /dt	45,95
Aufschwung Ost /dt	59,95
B17 Flying Fortress /dt	67,95
Battle Isle & Data Disk /dt	66,95
Battle Isle Data Disk 2 /dt	47,95
Beneath a Steel Sky /dt	59,95
Benetector /dt	71,95
Big Sea /dt	51,95
Blues Brothers Jukebox Adventure /dt	59,95
Body Blows /dt	47,95
Body Blows Galactic /dt	48,95
Brian the Lion /dt	47,95
Bubba 'n' Stix /dt	47,95
Bundesliga Manager Professional 2.0 /dt	66,95
Burntime /dt	68,95
Campaign 2 /dt	52,95
Cannon Fodder /dt	51,95
Chaos Engine /dt	47,95
Chartbreaker /dt	V.m.o
Christoph Kolumbus /dt	73,95
Civilization /dt	78,95
Cool Spot /dt	53,95
Darkmere /dt	71,95
Das Schwarze Auge /dt	73,95
Dennis /dt	46,95
Der Clou /dt	66,95
Der Patrizier /dt	68,95
Der Schatz im Silbersee /dt	V.m.o
Desert Strike /dt	57,95
Die Siedler /dt	73,95
Disposable Hero /dt	46,95
Dogfight /dt	67,95
Duns /dt	52,95
Dune 2 /dt	52,95
Eishockey Manager /dt	73,95
Elfmania /dt	49,95
Elite 2 - Frontier /dt	53,95
F-117A Stealth Fighter 2.0 /dt	67,95
Fahrrack /dt	62,95
Formula 1 Grand Prix /dt	78,95
Globule /dt	58,95
Goal /dt	52,95
Goblins 3 /dt	71,95
Gunship 2000 /dt	67,95
Hanse Deluxe /dt	42,95
Historyline 1914-1918 /dt	69,95
Indiana Jones 4 - Fate of Alliances /dt	87,95
Jurassic Park /dt	57,95
King's Quest 6 /dt	64,95
King's Table /dt	57,95
Liberation /dt	53,95
Lords of Power /dt	74,95
Lothar Matthäus /dt	64,95
Lotus 1-3 Compilation /dt	58,95
Micro Machines /dt	46,95
Mortal Kombat /dt	51,95
Mr. Nutz /dt	47,95
Naughty Ones /dt	47,95
Perihelion /dt *	53,95
Pinball Dreams & Fantasies /dt	59,95
Pizza Connection /dt	76,95
Puggsy /dt	58,95
Reunion /dt	V.m.o
S.U.B. /dt *	52,95
Second Samurai /dt	58,95
Secret of Monkey Island 2 /dt	67,95
Sensible Soccer '93 /dt	47,95
Siegfried Copy /dt	58,95
Sim City De Luxe /dt	85,95
Sim Life /dt	85,95
Simon the Sorcerer /dt	71,95
Skidmarks /dt	47,95
Soccer Kid /dt	54,95
Software Manager /dt	67,95
Stalust /dt	23,95
Syndicate /dt	61,95
Team 17 Collection /dt	53,95
Theatre of Death /dt	58,95
Tornado /dt	59,95
Traps 'n' Treasures /dt	59,95
Turrican 3 /dt	46,95
UFO /dt *	67,95
Urtium 2 /dt	47,95
Winter Olympics '94 /dt	63,95
Wiz 'n' Liz /dt	58,95
Wonderdog /dt	46,95
X-Copy & Tools /dt	76,95
Zeppelin /dt	67,95
Zool 2 /dt	46,95

0 2871 / 86 31
18 30 88
18 06 37 - 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31



Bachler
 Computersoftware

Amiga
1200

Alien Breed 2 /dt	53,95
Anstoss /dt	67,95
Body Blows Galactic /dt	52,95
Burntime /dt	68,95
Chaos Engine /dt	46,95
Dennis /dt	51,95
Der Clou /dt	66,95
Der Clou /dt	42,95
Jurassic Park /dt	84,95
Naughty Ones /dt	47,95
Pinball Fantasies /dt	53,95
Second Samurai /dt	58,95
Seek & Destroy /dt	39,95
Simon the Sorcerer /dt	85,95
Star Trek Zool /dt	53,95
Zool /dt	46,95

CD 32

Alien Breed & Qwak /dt	45,95
Bubba 'n' Stix /dt	53,95
Castles 2 /dt	63,95
Chambers of Shaolin /dt	54,95
Chaos Engine /dt	57,95
Chuck Plock /dt	45,95
Dangerous Streets /dt	58,95
Der Clou /dt	66,95
Disposable Hero /dt	53,95
Elite 2 /dt	52,95
International Karate + /dt	37,95
James Pond 2 - RoboCop /dt	53,95
Labyrinth of Time /dt	46,95
Liberation /dt	63,95
Lotus 1-3 Compilation /dt	58,95
Microcosm /dt	94,95
Morph /dt	53,95
Nick Faldo Golf /dt	72,95
Overkill & Lunar C /dt	53,95
Pinball Fantasies /dt	53,95
Pirates! Gold /dt	58,95
Prey /dt	V.m.o
Project X & F17 Challenge /dt	45,95
Seek & Destroy /dt	47,95
Sensible Soccer '93 /dt	46,95
Super Putty /dt	37,95
Trolls /dt	53,95
White's Voyage /dt	53,95
Zool /dt	53,95

Alien Breed Special Edition /dt	21,95
Another World /dt	29,95
Assassin Special Edition /dt	20,95
Eye of the Beholder 1 /dt	36,95
Great Courts 2 /dt	21,95
Gunship /dt	23,95
Indiana Jones 3 /dt	36,95
Indianapolis 500 /dt	28,95
King's Quest 1 /dt	21,95
Leisure Suit Larry /dt	27,95
Links /dt	31,95
Loom /dt	36,95
M1 Tank Platoon /dt	29,95
North & South /dt	21,95
Pinball Magic /dt	21,95
Pirates! /dt	24,95
Project-X /dt	23,95
Railroad Tycoon /dt	29,95
Secret of Monkey Island /dt	38,95
Silent Service 2 /dt	29,95
Sim Ant oder Sim Earth /dt	je 35,95
Street Fighter 2 /dt	26,95
Turrican 1 oder 2 /dt	je 14,95
WWF European Rampage Tour /dt	21,95
Wing Commander /dt	39,95
Zool /dt	23,95

**Sonder-
 ANGEBOTE**

ZUBEHÖR

- 1 MB-Erweiterung für Amiga 500 **49,95**
- 2. Laufwerk 3,5" für Amiga **139,00**
- Gravis Joystick **54,95**
- Gravis Game Pad **33,95**

MEGA-HITS

- Beneath a Steel Sky /dt **59,00**
- Christoph Kolumbus /dt **74,00**
- Darkmere /dt **72,00**
- Der Clou /dt **68,00**
- Die Siedler /dt **79,00**
- Hanse Deluxe /dt **43,00**
- Mr. Nutz /dt **48,00**
- Pizza Connection /dt **77,00**

So

können Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 150,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

Postfach 1113 • 46361 Bocholt Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

INSERENTENVERZEICHNIS

1A Soft.....21
 A3 Computer ... 15
 Bachler.....90
 Call & Play35
 Coktel.....124
 Commodore
123, 107
 Computec
 .2, 3, 8, 83, 23, 101
 Dienahl Versand ..
 109
 Dynamic Soft.....9
 El Dorado 19
 EMP.....13
 Happy Soft.....33
 Intersoft39
 Joysoft.....29
 Judgment Day.10
 Media Point23
 Micro Magic41
 MMV23
 M & S Com8
 Okay.....21
 Online.....113
 Pawlowski25
 Pfister17
 Psygnosis97
 Royal Soft91
 Schatztruhe12
 Schulz.....8
 Sierra.....124
 Software 2000.....4
 Software Corner...
31
 Softsale43
 T.S. Datensysteme
 109
 Versand 9937
 Wimmer.....8

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:

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

BACKSTAGE

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 das Werbespiel Backstage beigelegt, das Euch hinter die Kulissen der Musik-Welt entführt.

Laden des Spiels

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

Wichtiger Hinweis

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

Diskette defekt?

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



PLZ, Wohnort	Straße, Hausnummer	Name, Vorname	Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen!)	Garantie AMIGA GAMES 2/94 Umtausch defekter Disketten nur gegen diesen Original-Coupon!
ASTAD MEDIA GmbH AMIGA Games Demoservice Kobergerstraße 41 90408 Nürnberg				Bitte ausreichend frankieren

Tel. 030/2322894
 12627 Berlin
 Weißenfeserstr. 14

Royal Soft
Der ganz andere Versand

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

	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	—
Zeppelin - 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

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

FREI HAUS

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

Beendet das Dasein von Asgard

Heimdall 2

Spätestens seit den Rennern Chuck Rock und Curse Of Enchantia ist das Label Core Design wohl jedem interessierten Gamer ein Begriff. Heimdalls Väter setzen noch einen drauf: An Heimdall II wird noch fieberhaft gearbeitet. Wir warfen einen Blick auf die Vorabversion.

Von Martin Klaus

Die Geschichte

Liebhaber des interaktiven Plattformspektakels Heimdall werden sich erinnern. Loki und seine Armeen der

Unterwelt wurden im Show-down entscheidend von den Göttern Asgards geschlagen und der Herrscher Utgards verschwand im Exil. Dies war der Auftakt für das finstere Zeitalter Ragnarok. Finster deshalb, weil Loki, der durch die Verbannung die meisten seiner göttlichen Fähigkeiten eingebüßt

hatte, nun in der Lage ist, sich auf Erden (in Midgard) frei zu bewegen und seine Rachepläne voranzutreiben. Er und seine Hakrat-Armeen plündern und verwüsten das Land, während die Götter von Asgard aus hilflos zusehen müssen. Sie beschließen, Loki so einzusperren, daß er niemals wieder in der Lage ist, Schaden anzurichten. Heimdall, Lokis Erzfeind, macht sich erneut auf den Weg, Loki zu stellen

und zu besiegen, zumal er schon Übung darin hat, sterblich zu sein.

Die sechs Welten

So weit die Hintergrundstory zu Heimdalls Nachfolger, der natürlich mit einigen Neuerungen aufwarten wird. Sechs verschiedene Welten mit Verbindungen von einer Welt zur anderen, die im Spielfeld verteilt sind und oft erst geöffnet werden müssen, können durchspielt werden. Der Spieler hat die Möglichkeit, mitten im Spiel zwischen den Helden Heimdall und Ursha hin- und herzuwechseln, denn Ursha hat einige Fähigkeiten, die Heimdall nicht aufweist. Auch zum Aufbewahren von Gegenständen ist die Halbgöttin zu gebrauchen. Die Grundaufgabe des Spiels ist zwar klar, aber je weiter man vorankommt, desto mehr Unteraufgaben stellen sich dem Spieler, und die Komplexität steigt. Eine gut sortierte Iconleiste sorgt für interaktives Spielgeschehen und erweitert Heimdalls Möglichkeiten. Hier kann der Spieler einge-

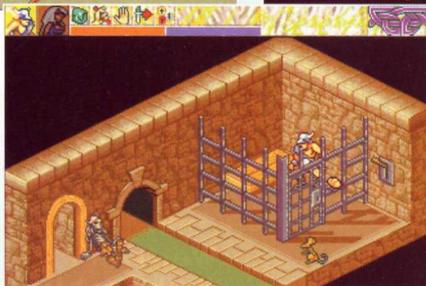


Fließendes Scrolling, gelungene Animationen und abwechslungsreiche Backgrounds werden geboten.





Core Design zeigt sich vielfältig und präsentiert den aufgepeppten Nachfolger zu Heimdall.



Liebhaber von herausfordernden Action-Adventures werden auf ihre Kosten kommen. Rechts steht ihr einen ersten Entwurf der Verpackung.

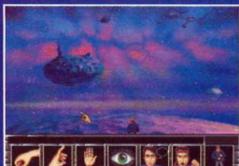
Die Vorversion macht grafisch einen guten Eindruck. Das Intro hat Zeichentrickqualität und auch Heimdalls Bewegungen sind flüssig, genauso wie das Scrolling, das allerdings nicht sofort einsetzt, sondern ab einem bestimmten Punkt nachzieht. Kleine

optische Dreingaben, wie relativ flüssig animierte Milchstraßen und Wasserläufe, lockern das Geschehen auf, aber wer weiß, ob diese an sich unnötigen Schmankerln die Endversion nicht lähmend verlangsamen. Jedenfalls

darf man gespannt sein. Vielleicht können wir Euch schon nächste Ausgabe den Test präsentieren.

steckte Gegenstände ansehen, zum Gebrauch auswählen oder auch wegwerfen. Er kann mit anderen Charakteren kommunizieren, sich zum Kampf rüsten oder Portale in einen anderen Teilbereich des Spielfeldes öffnen (mit dem richtigen Talisman, wohlgemerkt). Die genaue Gestaltung der Menüleiste steht allerdings derzeit noch nicht fest. Lassen wir uns überraschen.

COMING UP

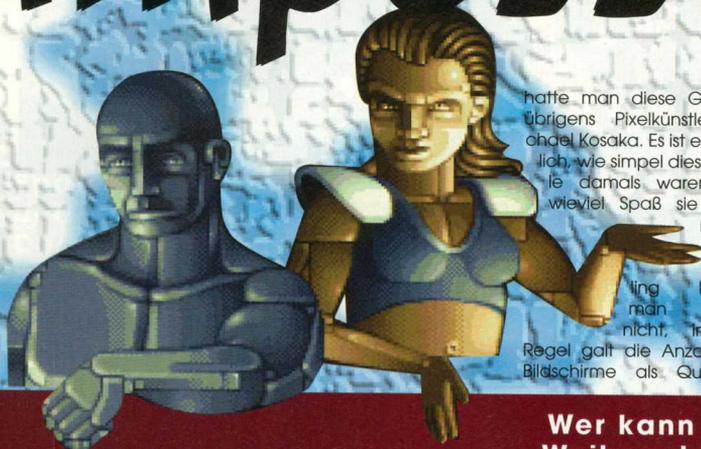


Hier zeigen wir Euch schon eine kleine Vorschau auf das große Skeleton-Special in der nächsten Ausgabe. Nur Besitzer eines A1200 oder CD 32 werden in den Genuss dieses tollen Action-Spiels kommen, das eine herrlich düstere Endzeitstimmung in das Spielzimmer bringt. Daneben gibt es vielleicht auch schon einen Test von Universe, dem brandneuen Adventure der Curse of Enchantia-Programmierer.



Elvin Atom Bender kehrt zurück!

Impossible



hatte man diese Grafiken übrigens Pixelkünstler Michael Kosaka. Es ist erstaunlich, wie simpel diese Spiele damals waren und wieviel Spaß sie doch machten. Scrolling konnte man noch nicht. In der Regel galt die Anzahl der Bildechirme als Qualitäts-

Musik und primitive Effekte, die jedermann selbst mit ein paar Poke-Befehlen erzeugen konnte, versuchten so etwas wie Interaktion zu erzeugen. Höhere Ansprüche konnte man damals nicht stellen. Doch dann kam plötzlich Epyx auch auf die Idee, ein Plattformspiel zu produzieren, und die Geschichte nahm ihren Lauf.

Wer kann sich noch an das Weihnachtstfest 1984 erinnern? Für den damaligen Topcomputer C64 erschien ein Spiel, das innerhalb kürzester Zeit zum Klassiker wurde. Es war Impossible Mission von Hitproduzent Epyx. Zehn Jahre später folgt nun der Nachfolger. Von Hans Ippisch

Manic Miner & Co.

Werfen wir zunächst einen Blick zurück auf die Anfangszeiten der Computerspiele. In denen der C64 zum Standardcomputer avancierte. Zu dieser Zeit waren das Plattform- und Jump & Run-Genre die beliebteste Art von Spielen. Miner 2049, Bounty Bob Strikes Back, Jet

Set Willy und Manic Miner beschäftigten gerade die Spiele-Plottiere. Außerdem war Summer Games vom damaligen Softwaregiganten Epyx der Hit schlechthin. Faszinierende Grafiken und atemberaubende Animationen zeichneten dieses Spiel aus. Zu verdanken

merkmal. Man steuerte seinen kleinen, maximal 21 Pixel hohen und 24 Pixel breiten Single Color Sprite vom Eingang zum Ausgang und freute sich, wenn sich die Sprites vom blauen in den roten Farbton wandelten. Im Hintergrund düdelte meist primitive Rummelplatz-

Vom Sprite zum Spiel

Einen ungewöhnlichen Weg nahm die Entwicklung des Spieles. Eigentlich ist es so, daß sich ein Programmierer ein Spiel überlegt und dann einen Grafiker die entsprechenden Dinge

Eine Reise in die Vergangenheit mit der Neuauflage des Klassikers.



Mission 2025

zeichnen läßt. Doch bei Impossible Mission lief dies alles ganz anders. Ein Grafiker bastelte in seinen freien Stunden an einem Sprite herum, der doppelt so groß war wie der Rest und außerdem viel zu viel Speicher schluckte, als daß man ihn in einem normalen Spiel verwenden konnte. Hier gilt es zu bedenken, daß ein komplettes Spiel in der damaligen Zeit mit Kassettenlaufwerken höchstens 50-60 KByte groß war. So viel Speicher benötigt heute alleine die Laderoutine, wenn sie ein bißchen komplizierter ist. Dieser Sprite war jedoch gelinde gesagt einzigartig und mußte sich nicht hinter den Animationen von Zeichentrickfilmen verstecken. Er lief wie ein junger Gott und sah sogar sehr gut aus, da zwei hochauflösende Sprites übereinanderprojiziert wurden. Bislang hatte man es entweder mit einfachen, feinen

dreifarbigen und, aufgrund der halbierten Auflösung, groben Sprites zu tun. Die spektakulärste Animation war jedoch der Salto, der noch heute Kultcharakter besitzt. Schließlich sah jemand bei Epyx diesen Sprite, und es wurde beschlossen, daß um diesen Sprite herum ein Spiel gebastelt wird.

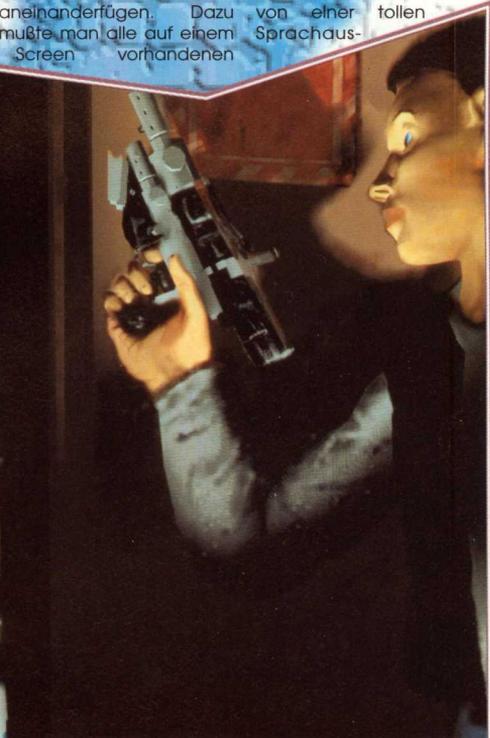
Die Sprachausgabe

Man entwickelte ein Plattformspiel, in dem dieser Sprite

MicroProse setzte die Urversion von Impossible Mission um.

von Ebene zu Ebene seine Salti schlagen konnte. Glücklicherweise war das Spiel ähnlich gut wie die Animationen. Man hatte die Aufgabe, innerhalb von 24 Stunden Elvin Atomtender zu stoppen. Eine Vielzahl an Räumen mußte dazu durchsucht werden, und per Lift durfte man sich in andere Stockwerke begeben. Zur Lösung des Spiels mußte man alle Puzzleteile zusammensuchen und aneinanderfügen. Dazu mußte man alle auf einem Screen vorhandenen

Gegenstände, wie Schreibfische, Lampen oder Computer, durchsuchen. Da diese Durchsuchung je nach Größe zwischen zwei und fünfzehn Sekunden dauert, war man in ständiger Gefahr, von den Robotern geröstet zu werden. An den herumstehenden Terminals konnte man jedoch die Roboter kurz einfrieren oder die Plattformen zurücksetzen. Auch wenn es etwas seltsam anmutet, dieses Spielprinzip war tatsächlich fesselnd. Jedoch trug die einzigartige Präsentation noch ihren Teil dazu bei. Man wurde von einer tollen Sprachaus-





gabe begrüßt. „Another visitor, stay a while, stay forever“, tönte Elvin Atom-bender klar und verständlich. Ein „Kill him, my robots!“ munterte nicht gerade auf. Doch etwas anderes führte wohl dazu, daß man freiwillig hunderte Male die Plattformen hin-abstürzte. Ein unnachahmlicher Todesschrei veranlaßte einen dazu.

unterschiedliche Eigen-schaffen aufweisen. Die Animationen sind genauso fließend wie im Original, jedoch sind die Figuren natürlich wesentlich detaillierter gezeichnet. Das Spielprinzip wurde auch etwas komplizierter und ist nicht mehr so einfach durchschaubar. An dem Lokalisierer kann man nun den Standort der diversen Terminals herausfinden. Der Screen scrollt ganz einfach dorthin. Es scrollt zwar paral-lax, jedoch auch reichlich ruckelig. Die Hintergrund-grafiken sind eine ganze Ecke eindrucksvoller, aber für heutige Maßstäbe nicht unbedingt einzigartig.

Und 2025?

Nun präsentiert MicroProse also die Neuauflage. Her-ausragendstes Merkmal ist sicherlich die Beilage der klassischen Version. Eine 1:1-Umsetzung der C64-Version ist für jeden Freak ganz einfach das absolute Kaufargument. Die Grafiken sehen genauso aus wie damals, wobei aber dummerweise durch die heutige Schärfe der Monitore alles etwas gröber wirkt. Jedoch klingt die Sprachaufgabe genauso forchterren-gend schön wie damals. Da fühlt man sich gleich zehn Jahre jünger....

Was bietet nun die 2025-Version neues? Zunächst einmal darf man mit drei verschiedenen Charakteren los-düsen. Ein Roboter, eine Frau und ein Mann stehen bereit, wobei alle

DIE CHARAKTERE



In Impossible Mission 2025 stehen drei verschiedene Charaktere zur Auswahl,

	NAME: FELEX FL9 NUMMER: X012534L ALTER: 32 GRÖSSE: 1.91M GEWICHT: 95.45KG BERUF: SCHUTZWAHNER (EX. RAUESYNDIKAT)
---	--

WILLST DU DIE ROLLE
DES CHARAKTERS
ÜBERNEHMEN?

die jeweils unterschiedliche Eigenschaften haben. Hier der Überblick!

	NAME: TASHA NUMMER: X045534T ALTER: 21 GRÖSSE: 1.60M GEWICHT: 70.00KG BERUF: KUNSTKUNDE (KUNSTHAUTKUNDE- 03801512A)
---	--

WILLST DU DIE ROLLE
DES CHARAKTERS
ÜBERNEHMEN?

	NAME: RAM-2 NUMMER: X022976F ALTER: 23 GRÖSSE: 2.2M GEWICHT: 090.54KG BERUF: BESONDERE UNTERSUCHER
---	--

WILLST DU DIE ROLLE
DES CHARAKTERS
ÜBERNEHMEN?

Und der Sound?

Glücklicherweise ist der Sound brillant geworden. Verschiedene Tracks im Technostil erzeugen eine tolle Atmosphäre. Die Sprachaufgabe wurde auch deutlich aufge-peppt. Sie klingt nun nicht mehr ganz so kalt und eintönig. Insgesamt gesehen wird Impossible Mission 2025 natürlich nie den Status des Vorgängers erreichen, jedoch ist es ein grundsollides Jump & Run, das Spaß macht. Und an der klassischen Version wird wohl niemand vorbeigehen können.

DER KLASSIKER

Epyx präsentierte 1984 ein umwerfendes Plattformspiel, das über Jahre hinweg in den Lesercharts diverser Zeitschriften vertreten war. Hier präsentieren wir Euch noch einmal die damals herausragenden Merkmale.



DIE ANIMATION

Der Held des Spieles war fließend animiert. Er lief wie ein junger Gott und schlug Salti, die jedem, der sich auskannte, den Atem raubten.



DIE SUCHE

Auf dem Bildschirm waren diverse Gegenstände verteilt. Diese mußte man der Reihe nach durchsuchen. Vielleicht versteckte sich dahinter ein Puzzleteil.



DER AUFZUG

Mittels dieses Aufzugs konnte man sich problemlos durch die Stockwerke von Elvin Atombenders unterirdischem Labyrinth bewegen.



Das Terminal

Hier konnte man die Roboter für eine bestimmte Zeit lahmlegen oder die Plattformen zurücksetzen.



AAARGH!

Dieser schöne Todesschrei ertönt dann, wenn man wie hier noch einen einzigen Schritt weitergeht. Vier Sekunden Schauer sind garantiert.



DIE PLATTFORMEN

Ohne die beweglichen Plattformen kommt man nicht weit. Allerdings muß man aufpassen, daß man sich nicht selbst ins Abseits manövriert.



DIE ROBOTER

Eine gewisse Intelligenz zeichnete diese Roboter aus. Sie schalteten den Laser ein, sobald man in ihrer Nähe war. Röstfrisch war die Zukunft!



LÖWENSTARK!

Wen der Dschungel ruft,
der holt sich das neue
Amiga-DEMO von
BRIAN THE LION!

Effektvoller Plattform-Dschungel mit Zooms, speziellen Perspektiven, Screen-Rotation und Parallax-Scrolling bei 50 Frames pro Sekunde, 1,3 MB Sound und 218 Animationen der Hauptfigur machen BRIAN THE LION zum König des Dschungels! Vollversion erhältlich im guten Software-Fachhandel.



DEMO für Amiga 500 oder Amiga 1200

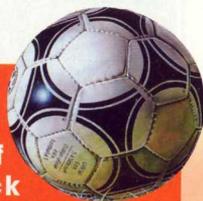
(bitte angeben!) erhältlich gegen DM 6,- Vorauszahlung (Briefmarken, bar oder Scheck) bei Selling Points GmbH, Kennwort "BRIAN-DEMO", Verler Str. 1, 33332 Gütersloh. Viel Spaß beim Ausprobieren!



Sommerzeit ist Fußballzeit

Fußball Total!

Die anstehende Fußballweltmeisterschaft in den USA scheint die Softwarehäuser nicht kalt zu lassen. Mehr Fußballspiele denn je finden den Weg auf den Amiga. Wir geben Euch einen ersten Überblick über die Pixel-Treter!



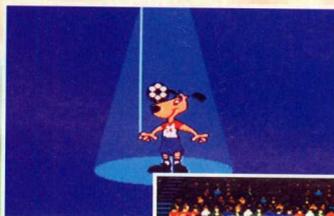
Von Hans Ippisch

World Cup USA '94

Anfangen wollen wir natürlich mit dem offiziellen Spiel zur Fußballweltmeisterschaft. Es stammt von dem Lizenznehmer schlechthin, wenn es um Sportveranstaltungen geht: U.S. Gold sackte ein weiteres Mal die verkaufsträchtige Lizenz ein und präsentiert unter dem offiziellen Logo seine Actionvariante, die auf den ersten Blick an den Klassiker Sensible Soccer erinnert. Wie gehabt betrachtet man das Ganze

aus der leicht verschobenen Vogelperspektive. Dies ist zwar schon sehr übersichtlich, um jedoch auch wirklich alles sehen zu können, hat man den nach wie vor sinnlosen Radar gleich mit eingebaut. Natürlich gibt es auch die unterschiedlichsten Platzbedingungen, die von staubtrocken bis matschig reichen. Verschiedene Taktiken, Elfmeterschießen und unterschiedliche Schußmöglichkeiten dürfen natürlich auch nicht fehlen. Außergewöhnliches kann man im ganzen Spiel nicht entdecken, doch alleine die Tatsache, daß man nur hier

U.S. Golf präsentiert mit World Cup USA '94 das offizielle Spiel zur Fußball-Weltmeisterschaft.



Niedliche Comiceinlagen unterscheiden Empire Soccer von der Konkurrenz.



das echte Turnier mit allen Mannschaften nachspielen kann, scheint Verkaufsargument genug zu sein. Eine besonders spektakuläre Option wird im endgültigen Spiel noch enthalten sein. Wir rätseln natürlich, was das sein könnte. Wie kann man noch etwas Neues in ein Fußballspiel einbauen? Wir lassen uns gerne überraschen.

heft „Die Hits! Die Macher!“ konnten wir Euch unbeabsichtigterweise schon zwei Screenshots dieses Fußballspiels präsentieren. Jedoch mußten wir dabei noch nicht, daß es sich um Empire Soccer handelt. Es waren zwei Screenshots eines Spiels, das bei Graffgold entwickelt wird, die schon Fire & Ice oder Uridium 2 entwickelt haben. Dieser Name dürfte eigentlich für Qualität bürgen. Alle 32 Mannschaften der WM finden sich auch in Empire Soccer wieder. Drei verschiedene Spielvarianten stehen zur Verfügung. Im Trainingsmodus darf man alle unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade ausprobieren,

EMPIRE SOCCER

Selbst die Strategie-Experten von Empire springen auf den Fußballzug auf. Pünktlich zur WM soll ihr Fußballspiel erscheinen, das sich glücklicherweise von den anderen Spielen leicht abgrenzt. In unserem letzten Sonder-



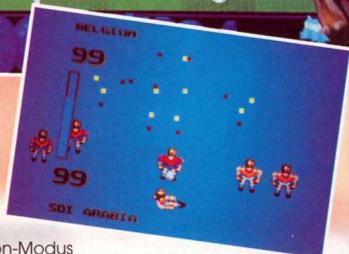


Die Sprites von Empire Soccer sehen besonders schön aus.

während man im Exhibition-Modus gegen jeden Gegner oder Freund ein einzelnes Match bestreiten kann. Besonders interessant dürfte der Acht-Spieler-Modus sein, bei dem man im Turniermodus um die Fußballer-Krone kämpfen kann. Natürlich können nur bis zu zwei Spieler gleichzeitig gegeneinander antreten. Wenn tatsächlich 400 Frames pro Spieler zur Verfügung stehen, dann dürften wir eine erstklassige Animation erwarten. Unterschiedliche Spielzeiten, realistische Soundeffekte und witzige Comic-Sequenzen sollen Empire Soccer außerdem zum Hit machen. Letztendlich lassen wir uns auch hier gerne davon überzeugen, daß Fußballspiele noch besser als Sensible Soccer werden können.

BUNDESLIGA MANAGER 3

Kaum ein Spiel dürfte interessanter sein als der Nachfolger des meistverkauften Amiga-Spiels aller Zeiten. Bundesliga Manager 3 heißt dieses Spiel seltsamerweise nicht, vielmehr nennt es sich Bundesliga Manager Hat trick, und es soll für Software



2000 der größte Erfolg schlechthin werden. Das Erscheinungsdatum kurz vor der WM und eine ganze Menge an Optionen sollen dafür garantieren. Wenn man denkt, daß Anstoß schon komplex war, dann muß man erst einmal die Informationen von Bundesliga Manager über sich ergehen lassen. Insgesamt 90 deutsche und 48 europäische Teams samt Original-Wappen und Original-Namen, diverse Nationalmannschaften, vier europäische Ligen, drei Komplexitätsstufen, alle denkbaren Pokalmodi inklusive WM- und EM-Modus mit Qualifikationsspielen und noch tausend andere Sachen wie Hallenmasters oder Landesmeisterpokal dürfen eigentlich ausreichen, um für jahrelange Beschäftigung zu sorgen. Im Reality-Modus werden sämtliche Spielsequenzen vom Computer berechnet und es erfolgt kein automatisches Abspielden von vorgefertigten Szenen mehr. In der Konferenz-Schaltung werden alle Spieler übertragen, während als Option eine Sportschau-Funktion winkt, bei der alle Highlights der Spiele kurz gezeigt werden. So eine atemberaubende

und komplexe Vorabpressemittteilung habe ich noch nie gesehen. Dann wollen wir mal hoffen, daß Software 2000 alle Versprechungen halten kann, denn das wäre dann der Abpiff für Anstoß!

Die zwei ersten Bildschirmfotos zu dem Bundesliga Manager-Nachfolger.



Abpiff? Nein, Verlängerung!

Die gezeigten drei Spiele sind jedoch noch nicht alles, was uns bis zur WM erwartet. Adventure-Experte Sierra werfelt fleißig an Sierra Soccer, das sich ebenfalls als Sensible Soccer-Variante zu erkennen gibt. Krisalis ließ uns kurz vor Redaktionsschluß noch die fertige Version des neuesten Manchester United-Fußballspiels zukommen. Zu allem Überfluß kommt auch noch Kick Off 3, das nicht von Dino Dini programmiert wird. Besonders heiß dürften allerdings die Umsetzung des Mega Drive-Hits Soccer von Electronic Arts und Sensible World of Soccer von Renegade werden.

Fußball total!

Titel	Genre	Hersteller	Release
Empire Soccer	Action	Empire	Juni
Sierra Soccer	Action	Sierra	Juli
Manchester Utd. Soccer	Action	Krisalis	Mai
World Cup USA '94	Action	U.S. Gold	Juni
Kick Off 3	Action	Anco	April
Bundesliga M. Hat trick	Manager	Software 2000	Juli
Sensible World of Soccer	Action	Renegade	Juli
FIFA Soccer	Action	EA	Herbst

Festakt für Strategiepuristen!

Spaceward Ho!

Die Story dieses Science-Fiction-Strategie-spiels ist im 23. Jahrhundert angesiedelt. Man streift sich nicht mehr um einzelne Teile der Mutter Erde, sondern um die diversen Planeten unserer Galaxie. Zwischen den verschiedenen Völkern beginnt ein Wettlauf um die rohstoffreichsten und ergiebigsten



Man darf hier keine großartigen Grafiken oder Actionsequenzen erwarten. Alles findet in kargen Menüs statt, die jedoch äußerst übersichtlich und logisch gestaltet wurden. Die ausgezeichneten deutschen Texte tragen ihren Teil zum Spielspaß bei. Besonderer Höhepunkt bei diesem Spiel ist natürlich die Multiplayer-Option. Es dürfen bis zu zwanzig Spieler an einer

dings auch auf die Schwerkraft, denn sonst wird das Bevölkerungswachstum einen Pillenknick

Das Strategiegenre gehört ganz bestimmt nicht zu den seltensten Spielgattungen. Insbesondere in Deutschland sind diese Spiele sehr beliebt, und so kommt es, daß Rainbow Arts für New World eine Amiga-Version des Klassikers auf die Beine stellt.

Planeten. Zu Beginn des Spiels erhält man einen bescheidenen Planeten, zwei Späher und ein Kolonieschiff. Mittels der Späher kann man Informationen über Eigenschaften der Planeten einholen und somit feststellen, ob sie für die Besiedlung geeignet sind. Kleinere Probleme wie Außentemperaturen von -189 Grad Celsius lassen

sich mit Hilfe des Kolonieschiffs leicht beseitigen. Achten sollte man aller-

erleiden. Soweit ist der Rahmen für dieses Strategie-spiel bestens abgesteckt.

Partie teilnehmen. Entweder der Computer übernimmt diese Partner oder man schließt mehrere Amigas zusammen. Erstmals hat man somit bei einem Amiga-Spiel diese Möglichkeit. Daß diese Spielvariante für besonders viel Spielspaß garantiert, braucht man wohl nicht zu erwähnen. Wir freuen uns auf die Endversion.

Spaceward Ho! V0.1

Konstruktion

Name des neuen Typs:

Werte: 4/4

Tempo: 20/25

Waffen: 1/1

Schilde: 24/24

Mini: 2/2

Klasse: Späher

Eintr.kosten: \$ 75.937

Prod.kosten: \$ 18.959

Metall: 1.579

Benennen Abbruch

Spaceward Ho! V0.1

Spaceward Ho! Starte

LizenzRoll

Spaceward Ho! Version 2.0

Copyright 1982-1994 New World Computing, Inc.

Spiel öffnen Neues Spiel Abbruch

NEW WORLD COMPUTING, INC.
INTERNATIONAL SYSTEMS

Dank Rainbow Arts
Spaceward Ho! in
Deutsch und für
Amiga.

Ho! V0.1

Konstruktion

Name des neuen Typs:

Werte: 0/0

Tempo: 25/25

Waffen: 2/2

Schilde: 25/25

Mini: 2/2

Klasse: Satellit

Eintr.kosten: \$ 20.089

Prod.kosten: \$ 5.087

Metall: 422

Benennen Abbruch

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.

A1 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.

AF 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.

Rossi's Mailbox

Ich hätte mal wieder Lust auf ein fürchterlich sentimentales, tränendrüsentechnisch ausgereiftes Vorwort. Ich möchte mich bedanken! Bei all den Lesern, denen ich etwas Geld für Porto wert war, obgleich es nicht so überragend viele waren! Besonders viel Geld investierte ein Leser aus Österreich, der mir ein handgebasteltes Flugzeug (siehe Foto) incl. Luftpost zukommen ließ. Das gute Teil ist eine feine Schweißarbeit aus dem Stahl, den man sonst zur Herstellung von Panzern verwendet. Die saftigen Flüche des Postboten, der das Paket in den dritten Stock schleppen mußte, machen die Mängel in der Lackierung mehr als

wett. Ein anonymer Spender überraschte mich mit einem Böller Marke „Wahh... mein Herz“, über dessen Sinn ich allerdings ins Zweifeln kam. Besonders gefreut habe ich mich jedoch über Paul. Paul (weil in dem Namen ein großes „Au“ enthalten ist) ist ein ganz bezaubernder Kaktus, den mir Ina und Bea aus Bodenwöhr überließen. Paul thront nun klein, stachelig und frech auf meinem Schreibtisch und schnappt gelegentlich nach mir. All diese Geschenke - ich bin ja so gerührt. Ehe nun einige Tränen Kurzschlüsse in der Tastatur verursachen, verbleibe ich mit dem hier üblichen:

I 'll be back: Rainer Rosshirt

CDTV UND CO.

Halli Halli!

Ich habe eben die März-Ausgabe Eures Magazins vor mir liegen, und mit den „... Wut im Bauch“-Briefeschreibern kann ich richtig miffühlen. Vor ca. zwei Jahren wollten mein Freund und ich uns ein CDTV mit Tastatur und Laufwerk zulegen. Nach zweimonatiger Hetzjagd und einem Anruf bei Commodore hatten wir das Set (sogar zu einem niedrigeren Preis als den, um den meist das Grundgerät alleine angeboten wurde). Auf den schönen, schwarzen Monitor mußten wir zwar noch sechs Wochen warten, doch dann war das Set komplett. Was sind schon drei Monate? Doch irgendetwas fehlte noch! Ach ja - gute CDs. Eigentlich fehlen die Dinger immer noch!! Außer der Musik-Grafik-

Erweiterung von Xenon2 oder den PD-Sammlungen gab es kaum etwas, das es nicht auch auf Disk gab. Als CD-Player ist es zwar auch nicht schlecht, aber das war ja nicht der eigentliche Sinn. Doch dank der Tastatur und des Laufwerks liefen über ein Jahr (fast) alle Spiele - zumindest die, die es wert waren gekauft zu werden. Wir haben, als der 1200er herauskam und die Games immer mehr Speicher brauchten (und es immer noch keine Speichererweiterung für das CDTV gab), den Hürdenlauf aufgegeben und uns einen A1200 geleistet. Das war wirklich genial, denn irgendwo laufen die Games immer! Jedoch auf die Idee, das CDTV verstauben zu lassen, kämen wir nie, auch neuere Games funktionieren darauf oft einwandfrei. Sobald erhältlich, wird unser A1200 ebenfalls ein CDTV-ROM bekommen. Einem von Dir

abgetretenen (bitte nicht wörtlich nehmen) CD 32-Game wären wir ebenfalls nicht abgeneigt. Das CD 32 würden wir uns allerdings nicht kaufen, da die Erweiterungsprobleme denen des CDTV sehr ähnlich sein werden. Allen CD 32-Usern würden wir auch raten, sobald es auf dem Markt ist, ein passendes Laufwerk und eine Tastatur zu kaufen, um nicht auf CDs alleine angewiesen zu sein.

Grüße von Claudia und Erwin

Von einem Leser (vielen Dank Heinz) bekam ich eine Angebotliste der Firma „V.A.W. Elektronik GmbH“ (Tegeler Str. 2 - 13467 Berlin - Telefon 030-4043331), die u.a. Erweiterungen (Chip und Fast) auf 2MB, 8MB Fast RAM, OS2.0 und SCSI-Festplatten für das CDTV anbietet. Solche Tips sind

mir immer eine kleine Schleicherwerbung wert, zumal ich sicher bin, daß nicht nur Ihr daran Interesse haben könntet. Doch zurück zum CD 32. Das CD 32 kann wirklich nur jenen ans Herz gelegt werden, die „nur“ eine gute Konsole suchen. Auch ich würde die Lösung mit einem A1200 und dem CD-ROM vorziehen - schon alleine deshalb, weil man nicht auf CDs angewiesen ist und wesentlich mehr Möglichkeiten hat. Das CD 32 mit Laufwerk und Tastatur nachzurüsten, dürfte wahrscheinlich die teuerste der Möglichkeiten sein - vom Warten auf deren Auftauchen in den Läden will ich noch gar nicht reden. Aber Eure Markentreue und der ungebrochene Optimismus müssen einfach belohnt werden. Um Euch das Warten auf das CD-ROM Eures A1200 auch wirklich lang werden zu lassen, geht noch heute eine CD (Liberati-

on) an Euch, damit Ihr erst einmal die tollen Bilder und den Text auf der Verpackung auswendiglernen könnt.

MEHR CD 32

Guten Tag, Rainer!

Angespornt von den „Motivations-Spielen“ und als Leidensgenosse von dem Anonymus der März-Ausgabe (Mehr Wut im Bauch) muß ich dringend meinen Senf zu dem Thema geben. Ich gehöre ebenfalls zu den Typen, die sich vom Preis für die Hardware haben verleiten lassen, um dann vor dem „Software-Aus“ zu stehen. In Essen (und das ist verdammt groß!) gibt es nur die ca. zehn Standardspiele. Von 50 Spielen kann also nicht die Rede sein! Dazu kommt, daß es sogar einen Laden gibt (große Kaufhauskette, die mit K anfängt), der die Hardware anbietet, aber kein einziges Spiel dazu hat. Natürlich bin ich zuversichtlich, daß sich das bald ändern wird. Ich erwarte ja auch nicht, mit CDs zugebaut zu werden, aber es wäre schön, wenn sich das CD 32 ein festes Eckchen im Markt erobern würde. Was ich schade finde ist, daß ich jetzt ein so tolles Teil auf dem Fernseher stehen habe und keinem PC-User zeigen kann, daß mein Gerät ebenbürtig ist. Mit meinen 650 DM habe ich nun schon

einiges für das CD 32 getan - jetzt seid Ihr dran, als Zeitschrift sozusagen. Die meisten einschlägigen Blättchen haben es ja bei einem Vorstellungsbericht zum Thema CD 32 belassen und festen gelegentlich mal ein lumpiges Spielchen pro Ausgabe. Das ist mager und die Amiga Games hebt sich zum Glück davon ab. Den (nein - bitte nicht auf unsere Mitbewerber wettern! Anm. von R.R.) habt Ihr damit um Längen geschlagen. Mit der A1200-Box ist auch etwas im Anmarsch, was für viele CD 32-Besitzer interessant werden könnte, zumal man dann auf wahre Softwareberge zurückgreifen kann. Abschließend möchte ich noch sagen, daß ich es -ZENSIERT- finde, daß das CD 32 jetzt mit Wing Commander und Dangerous Streets ausgeliefert wird! Ich gucke in die Röhre!! In der Hoffnung auf eine bessere CD 32-Zukunft:

Jan Marxmeier

Da bleibt wohl nur der lange Weg des stetigen Tropfens. Fragt die Händler so lange nach Eurer Software, bis sie es nicht mehr hören können und endlich nennenswerte CD 32-Software in die Regale stellen. Bis das soweit ist, wirst Du wohl auf Versandhändler zurückgreifen müssen, die auch in der AMIGA Games ihre Anzeigen haben. Dort kann man inzwischen wirklich schon etliche Spiele für



Manche Leser scheuen keine Kosten! Per Luftpost schicken sie uns ihre rethorischen Meisterwerke.

das gute Teil ordern. Wenn Du möchtest, kannst Du auch mal die Telefonnummer 0981-89239 anrufen; dort kann man Dir spieleversandtechnisch auch weiterhelfen. Wir werden auch weiterhin am Ball bleiben und ausführlich über das CD 32 berichten - zum Glück gibt es ja wirklich etliches darüber zu vermeiden. Zu Deiner „Röhre“ kann ich leider nichts sagen, außer „Pech gehabt“. Natürlich wird Dich das wenig trösten. Aber wenigstens ist noch ein CD 32-Game für Dich unterwegs. Falls sich nun jemand fragt, nach welchen Gesichtspunkten ich die Spiele ver-

teilt habe, kann ich versichern, daß ich sie in der Reihenfolge des Erscheinens der betreffenden Briefe verschleudert habe. Das erschein mir fair und fördert hoffentlich die Motivation, mir möglichst bald zu schreiben.

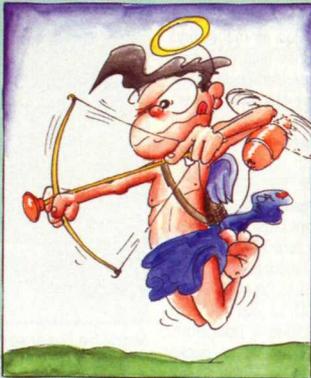
TROST

Hallo Rossi!
Wie üblich sende ich Dir superheiße Sommergrüße (ha ha ha) aus meinem 32 Grad-Urlaubsort.

HELMI



HELMI



An der Amiga Games 3/94, die ich am Flughafen erstand, ist eigentlich alles OK. Sonst wünsche ich Dir noch eine schöne Arbeitswoche, während ich mich hier sonne.

Tschüs: Ralph Rasch

Vielen Dank, jetzt geht es mir besser! Ich sitze hier in meinem muffigen Büro, vor dem Fenster kann ich besonders bezaubernden Regen bewundern und gestern hatten wir hier auch volle neun Grad im Schatten. Allerdings nur im Schatten, da die Sonne ja offensichtlich bei Ralph in Barbados voll beschäftigt ist. Die Hochglanz-Color-Postkarte (Überformat) zeigte einen menschenleeren Strand mit den üblichen Palmen und sonstigem Zeug. Glaub nun nur nicht, daß ich neidisch wäre. Ich wünsche Dir ein paar besonders gesunde Sandtlöcher in der Badehose und einen kräftigen Sonnenbrand. Habe ich mich gehen lassen? Tschuldigung....

NACHSCHLAG

Ach Du armer Virus!

Das absolute Elend ist unter uns! Nein, nicht die vielen Kriegstoten und Verhungerten auf der ganzen Welt. Hier! Mitten in Deutschland! Nein, auch nicht immer mehr Arbeitslose, nicht die steigende

Steuerlast, nicht Inflation. Nein - viel, viel schlimmer! Deutschlands Jugend leidet Höllenqualen, denn Virus und Konsorten (Amiga Games 3/94) haben nicht genug Taschengeld für die neuesten Computerspiele und werden in die Illegalität abgedrängt. Ach Du armer Virus. Nicht mal einen eigenen Namen hast Du, was Dich aber nicht davon abhält, Dich über die Namensgebung anderer abfällig zu äußern. Leider besteht die Gefahr, daß der eine oder andere Deine Zuschrift ebenso sorglos liest, wie Du sie geschrieben hast. Bevor nun also jemand diesen Blödsinn glaubt, sollte - nein muß - man sich mit dem Schrieb befassen und auf die Ungereimtheiten und Widersprüche hinweisen:

1. „... zufällig ein paar (!) Schulkumpels, die auch einen Amiga haben“. Dieser Satz kommt fünf Jahre zu spät, denn heute: welch großer Zufall oder welch große Schule!
2. Am Anfang fandest Du Kopieren Mist, hast aber nur ein Original. Wie paßt das zusammen? Muß ein sehr kurzer Anfang gewesen sein!
3. „Wer einen Amiga hat und gerne spielt, hat automatisch auch Raubkopien.“ Falsch! Auch ich glaube nach dem Kauf meines Amigas, hier Geld sparen zu können. Fazit: ein Teil der Programme lief gar nicht erst. Andere hängten sich irgendwann auf oder brachten den Rechner zum Absturz. Davon habe ich die Nase voll. Zudem sind Raubkopien eine prima Gelegen-

heit, sich einen Virus einzuhandeln.

Du widersprichst Rossis Aussage zum Preisverhältnis Original-/Leerdiskette. Ich behaupte: Ihr würdet sogar eine vollgepackte CD auf Disketten kopieren. Doch dafür braucht man mehr als X-Copy - nämlich Gehirn! Leider hast Du nicht geschrieben, welches Dein einziges Original ist. Ich vermute, Dein Amiga. Den wirst Du wohl kaum kopiert haben. Wie bist Du da drangekommen? Ich vermute mal: Du kommst so zufällig die Straße entlang und siehst rein zufällig....

Zum Schluß noch ein wirklich sehr ernstgemeinter Rat für alle, deren Meinung Du vertreten hast: Laßt Euch bloß kein Auto drehen, denn Benzin kann man nicht kopieren. Aber vielleicht seid Ihr ja die ersten, die das fertigbringen. Sagt Bescheid - vielleicht habt Ihr mich dann überzeugt.

Roland Hoermann

Dem wäre eigentlich nichts hinzu-zufügen. Leider ist Dein Vorhaben, Typen wie Virus zu überzeugen, genauso zum Scheitern verurteilt wie der Versuch, die Zahnpasta wieder in die Tube zu bekommen. Daß Raubkopieren eigentlich ein Schuß ist, der nach hinten losgeht, wird - auch ohne weitschweifende Erklärungen - wohl jeder verstehen. Echte Argumente, die dafür sprechen, habe ich bis heute noch

nicht vernommen. Das Jammern über die bösen, hohen Preise kann ich wohl kaum zu den Argumenten zählen. Auch die üblichen Ausreden zieren zu Tutzenden meinen Papierkorb. Daß es ältere Spiele schon zu Spottpreisen gibt, habe ich schon so oft geschrieben, daß ich es nun wirklich nicht mehr von mir geben will. Nutzlos - die Herren belieben immer nur nach der neuesten Software zu gieren. Wie der Rest der Menschheit zu sparen, um sich einen Wunsch zu erfüllen, das kann den sensiblen Naturen nicht zugemutet werden, da sie sonst schweren psychischen (oder waren es physischen?) Schaden erleiden, alte Omas übertallen und/oder junge Hunde schlagen müssen. Und wer ist dann schuld? Genau - die Softwareindustrie, weil sie die Frechheit besitzt, an ihren Produkten Geld verdienen zu wollen.

MEGA

Salve Rainer, ohne lang rumzufaseln, komme ich gleich zum Kern dieses Briefes, nämlich zu der Frage, die ich an Dich habe.

Wie bekommt Ihr von der AG-Redaktion die Mega-Maps von den Programmen zustande? Ich möchte nämlich selbst Mega-Maps anfertigen, von den Spielern, die ich bereits bis zum Schluß durchspielen kann (und das sind nicht wenige). Im guten Glauben, bald von

Dir zu hören bzw. Deinen Antwortbrief zu lesen, beende ich bis zum nächsten Mal diesen Brief.

Salve: Wolfgang Macher

Diese Mega-Maps zu machen, ist eigentlich ein Kinderspiel. Unser guter Roland bekommt den Auftrag dazu von höherer Stelle. Darüber freut er sich so sehr, daß er sich erst ein wenig in der Toilette ein-sperrt. Woher das seltsame Schluchzen kommt, wissen wir auch nicht. Nachdem die (Freuden?)-Tränen getrocknet sind, macht er sich fröhlich fluchend an sein Tagewerk, indem er einen Amiga auf recht mysteriöse (weil mir gänzlich unbekannte) Art und Weise mit seinem MAC (den Computer - nicht den Truck!) verbindet. Er braucht nun nichts weiter zu tun, als zu spielen und gelegentlich den MAC einen Screenshot machen zu lassen. Es lebe die moderne Technik! Das freut ihn immer besonders, und die 14 Überstunden, die er an diesem Tag machen muß, fallen kaum ins Gewicht. Immerhin hat er den ganzen Spaß allein! Nun müssen nur noch ein paar hundert Screenshots gesichtet, sortiert, nachbearbeitet, ausgeschnitten und zusammengefügt werden. Dann noch hurtig ein Programm zur Bildbearbeitung geladen und die Verbindungsstellen nachbearbeiten. Jetzt wird das Ganze nur noch abgespeichert und eine neue Tastatur für Roland bestellt, weil er an dieser Stelle meist ohnmächtig zusammenbricht und mit dem Kopf gerne die Tastatur umgestal-

tet. Wir überlegen ernsthaft, ob das nicht mit dem vielen Mineralwasser zusammenhängt, das er sich täglich einfüllt!

KNALL UND FALL

He Du!

Danke. Danke, daß Du mir in Eurem saucoolen Mag nicht ein bisserl Platz gönnst. Deinen Aufrufen, Briefe zu schreiben, bin ich des öfteren (leicht untertrieben - dies ist mindestens der 20. Brief) nachgekommen. Ich bin sauer. Ich bin wirklich sauer! Wenn ich ein bißchen besser ausgerüstet wäre, hätte ich Dir eine richtige Briefbombe geschickt, aber so reicht es nur für den Böller und ein Feuerzeug. Bitte sei so nett und stecke Dir den Böller in den Rachen und zünde ihn an. Ich würde es ja gerne selber machen, nur ist das so verdammt umständlich. Ich wohne nämlich viele, viele Kilometer von Nürnberg entfernt.

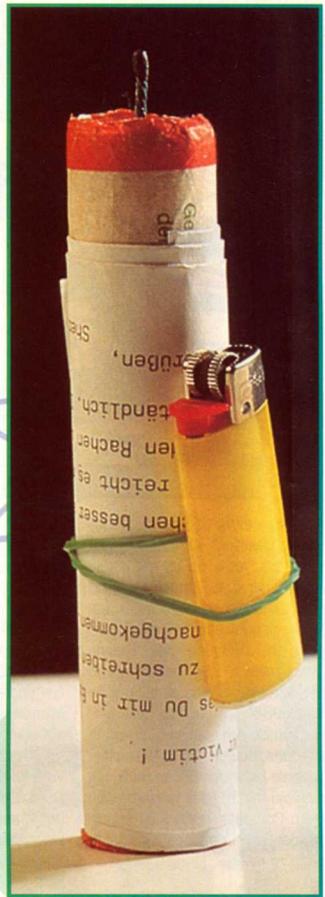
Mit freundlichen Grüßen: Sheriff Donnerknall

Da der Böller sehr abgegriffen aussah, nahm ich lieber davon Abstand, ihn in den Mund zu nehmen. Wie unhygienisch! Dennoch wurde ihm eine artgerechte Behandlung zuteil. Soll ich mich nun dafür bedanken, daß es „nur“ ein Böller war? Allerdings glaube ich kaum, daß Du das gute Stück selbst an mir seiner Bestimmung

zugeführt hättest. Erstens glaube ich an das Gute im Menschen (der Bub ist doch gar nicht so böse, der tut doch nur so!) und zweitens sprechen auch meine 116 kg Lebendgewicht dagegen. Um meinen guten Willen zu zeigen, drucke ich sogar Deinen Brief und ein Foto Deines „Geschenkes“ ab. Wenn Du mir aber das nächste Mal wieder ein Feuerzeug schenken willst, dann befestige es doch bitte an einem Päckchen Zigaretten.

LUG UND TRUG

Hi Rüssel, ich habe mir vor knapp einem Jahr von meinem sauer ersparten Geld einen A1200, einen Drucker und ein paar Spiele gekauft. Allerdings liefern einige Spiele bei mir nicht. Die Verkäuferin ließ sich trotz Baseballschläger nicht dazu überreden, die Spiele umzutauschen. Einen Teil der Spiele konnte ich mit Verlusten an Freunde verkaufen. Mittlerweile habe ich aber eine Möglichkeit gefunden, mich vor Fehlkäufen zu schützen.



Wir wußten es schon immer: Die Mailbox-Themen sind explosiv!

DER ERLÖSER

Hallo, haben Sie ein Problem? Ja? Gut, das wissen wir schon, und wir wissen auch, wie Sie Ihre Probleme lösen können:

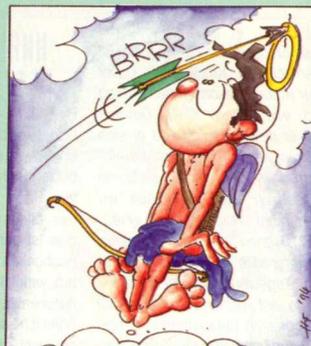
1. Alle Briefe mit einem schleimigen Gesülze sind sofort zu vernichten.
2. Für alle Briefe mit ernststen Fragen ist eine geeignete Rubrik einzuführen. Falls dies nicht möglich ist, müssen sofort genügend Müllimer für diese Art von Briefen bereitgehalten werden!
3. Briefe mit Meinungen zu ausgelutschten Themen dürfen nur in entsprechenden Sonderheften erscheinen (ab dem 23.03.2004 am Kiosk).
4. Autoren von Briefen, in denen ein Foto von Dir (ohne Helm-Siffel) gewünscht wird, sind möglichst bald zu externieren.
5. Es werden nur Briefe mit wirklich interessanten, witzigen, kritisch wertvollen, einfach saumäßig guten Inhalten abgedruckt. Und wissen Sie, was Sie gewonnen haben? Nein! Nichts haben Sie gewonnen! Wäre ja noch schöner - erst verhele ich Ihrer Mailbox zu

ihrem verdienten ersten Platz in den Mailbox-Charts und dann will der Kerl noch etwas gewinnen. Unglaublich! Grüße aus der schönen Soester Börde sendet:

Michael Jansen
(äh. nee nicht Jackson)

Darauf habe ich schon lange gewartet - endlich will mir mal jemand helfen. Leider kann ich mit diesen tollen Ratschlägen absolut nichts anfangen. Wenn ich sie beherzigen würde, müßten wir an dieser Stelle leere Seiten abdrucken. Sollte auch Punkt 5 dieses erbaulichen Leitfadens in Kraft treten, müßte die Nachwelt selbst auf diese Zeilen verzichten - ob das nun unbedingt ein Nachteil wäre, wage ich noch zu bezweifeln. Mir schwillt immer ein bißchen die Halsader, wenn mit klugen Ratschlägen herumhantiert wird, ohne jedoch eine realistische Lösungsmöglichkeit aufzuzeigen. Einfach nur meckern - da macht es sich Michael aber wirklich zu leicht, das kann nun wirklich jeder. Toll wäre es gewesen, wenn er einen echt interessanten Leserbrief zustande gebracht hätte. Der gute Herr Jansen erinnert mich ein wenig an einen der beiden alten Männer aus der Muppets-Show.

HELMI



Ich kenne einige Leute, die Raubkopien besitzen. Ich leihe mir ein Spiel aus, teste, ob es mir gefällt und bei mir läuft. Danach kaufe ich mir das Game - oder lasse es. Ich habe mir auch einmal Dune 2 ausgeliehen. Während des Ladens brach mein A1200 immer ab und meldete einen „Read/write Error on Block 988“. Ich gab das Spiel wieder zurück. Am nächsten Tag erfuhr ich dann, daß sich ein Virus auf der Diskette befunden haben muß, der sich bei mir im RAM festsetzte und mein Computer nach zwei Monaten den Löffel abgeben wird. Ist er noch zu retten?

Ciao: Der mit dem Virus P.S. Mein Textverarbeitungsprogramm kennt keinen Rossi, nur einen Rüssel.

Anfangs dachte ich bei Deiner Anrede nach, hier hätte ich es mit einer den Talbestand der Beleidigung erfüllenden Formulierung zu tun, welche eine Anspielung auf die Größe meines Organs zur Aufnahme diverser Düfte sein könnte. Da wird viel übertrieben. Es ist ein dummes Gerücht, daß auf meiner Nase bequem drei Krähnen sitzen können! Aber es war ja nur die dumme, dumme Textverarbeitung. Lassen wir das. Zurück zum Brief. Obwohl Deine Methode auch nicht gerade das ist, was im allgemeinen als legal bezeichnet wird, bin ich dennoch in der Lage, ein gewisses Maß an Verständnis dafür aufzubringen, wenn Du Dir

hinterher wirklich das Spiel kauft, und falls es nicht gefällt, auch die Kopie vernichtest. Obwohl ich offensichtlich mal wieder zu ewig langen Sätzen zu tendieren scheine, möchte ich dennoch die Gelegenheit nicht versäumen, ein weiteres Mal auf die dennoch zweifelstfrei vorhandene Illegalität Deines Tuns hinzuweisen, über die Du Dir sicherlich auch im klaren bist. Aber Raubkopien haben eben nicht nur Vorteile! Eines ihrer Nachteile hast Du soeben kennengelernt - die lieben Viren! Allerdings ist Dir da auch viel Blödsinn erzählt worden. Natürlich setzt sich ein Virus im RAM ab, aber dagegen hilft eine ganz einfache Methode - ausschalten! Nix Strom - nix Virus! Nach dem Einschalten ist Dein Rechner frei von den Bestlern. Sie können sich nur (!) auf Datenträgern wie Disketten oder Festplatten halten und munter vermehren. Falls Du eine Platte in Deinem Amiga hast, kann es schon gut sein, daß beim Booten auch immer der Virus mitgeladen wird, aber ein Virus, der sich im RAM, der batteriegepufferten Uhr usw. „festsetzt“, ist so eine ähnliche Geschichte wie die mit dem Klapperschiff. Auch Viren, welche die Hardware „killen“, fallen in den Bereich „Fabel-, Horror- und sonstige Lügensgeschichten“. Ich würde Dir dringend die Anschaffung eines Virenkillers empfehlen, damit sich die Plagegeister nicht noch weiter vermehren. Auch Ciao: Der ohne Virus (hoffe ich zumindest).

ZU GUTER LETZT

Hallo Rainer!

Erst einmal ein dickes Lob an das gesamte AG-Team. Ich bin ein treuer Leser Eurer edlen Zeitschrift. Zwar bin ich erst recht neu eingestiegen, aber bald schon merkte ich, daß Ihr die Champions in Sachen Computerteilungen seid. Besonders Du bist echt cool! Ich finde, es geht keinen etwas an, wie Du aussiehst. Du kannst uns ja auch nicht sehen. Aber ehe ich noch sentimental werde, möchte ich noch ein paar Fragen loswerden:

1. Ich besitze einen A600. Wäre es besser, wenn ich mir einen A1200 leiste oder soll ich den 600er aufrüsten?

2. Wie gefällt Dir das Spiel „Syndicate“?

3. Wenn Ihr Spiele vorstellt und da steht dann „Festplatte empfohlen“ - was bedeutet das? Braucht man unbedingt eine? Wozu eigentlich?

4. Ich hätte einen Vorschlag! Damit würdest Ihr bestimmt auch andere Interessen vertreten. Warum habt Ihr keine Hardwareecke? Wollt Ihr nicht oder könnt Ihr nicht?

5. Warum bringt Ihr die Amiga Games nicht zweimal im Monat? Ehe das Ganze noch in Arbeit endet, höre ich lieber auf!

Macht weiter so: Ronny Soergel

Vielen Dank für das Geschmeichel nebst Verständnis, obwohl es doch ein wenig in Richtung „Glibberzeug“ zu tendieren scheint. Aber

ich will mal nicht so sein. Tastatur geölt und ab zu Deinen Fragen:

1. Ich habe nie einen Hehl aus meiner Abneigung, den A600 betreffend, gemacht. Wenn Du dafür einen neutralen Ansprechpartner suchst, bin ich die falsche Adresse. Natürlich würde ich Dir zu einem 1200er raten, der - nur so am Rande angemerkt - zweifellos auch das zukunftsreichere Modell ist. Aber da ich für Schleichwerbung nicht bezahlt werde, würde ich es gern damit belassen.

2. Eigentlich sehr gut. Warum?

3. Wenn wir eine feste Platte empfehlen, ist das keine Aussage über deren unabhängige Notwendigkeit. Zu empfehlen wäre sie aber dennoch, um sich nicht mit endlosen „Diskettengenudel“ aufhalten zu müssen.

4. Jetzt habt Ihr es geschafft: Wir werden ab der kommenden Ausgabe ein umfassende Hardwarerubrik einführen.

5. Da jammerst Du schon nach den paar Zeilen herum, und dann willst Du, daß wir doppelt so viel arbeiten?

Schick Eure
Leserbriefe
bitte an folgende
Anschrift:

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

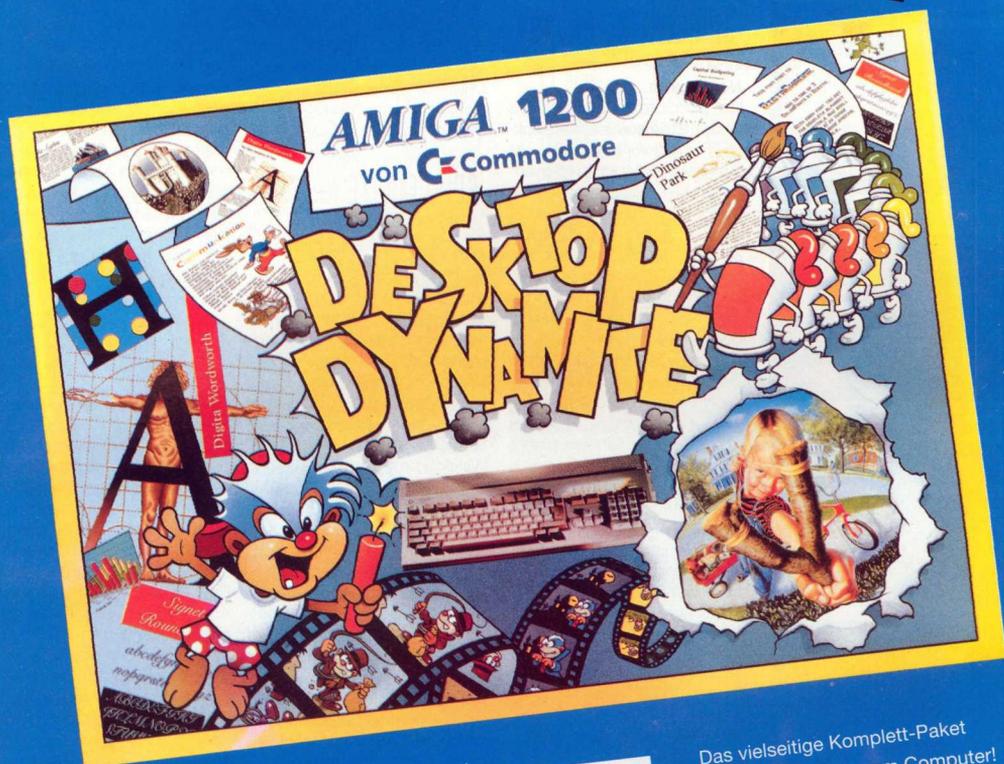


Geballte Ladung zum Einsteigen

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

Public Domain Corner

Immer wieder werde ich gefragt, warum ich hier PD-Spiele teste. Natürlich bin ich mir im klaren darüber, daß deren Qualität meist nicht mit professionellen Produkten konkurrieren kann, aber für wenige DM erhält man oft mehrere Spiele. Die vielen Stunden Spielspaß, die man sich hier für den Bruchteil eines einzigen Vollpreisspiels erkaufen kann, tröstet über manche Mängel hinweg.

Rainer Rosshirt

SPIELEHISTE Nr. 394

Nostalgium

Ein absolutes Muß für Fans wilder Ballerspiele. Die exakte Joysticksteuerung ist lebensnotwendig in diesem grafisch anspruchsvollen Shoot'em Up. Erschwerend kommt noch das knappe Zeitlimit hinzu. Zwar erinnert dieses Spiel in Grafik, Scrolling und Steuerung frappant an den Klassiker Uridium, aber das würde ich nun nicht gerade als Nachteil werten. Der tierische Schwierigkeitsgrad vermag auch die Profis längerfristig an den Joystick zu fesseln. Ein sehr professionell gemachtes Spiel.

Space Attack II

Fortsetzung der „S.E.U.C.K.-Ballerei“ aus der Spielekiste 391. Wenn Du eine Mission bestehen willst, hilf nur eines: feuern, was das Zeug hält. Leider nur das Übliche - aber wenn's gefällt... mir hätte der erste Teil schon genügt.

Beans

Ausgezeichnete Wirtschafts- und Handelssimulation. In dieser leicht eingeschränkten Demoversion geht es um den An- und Verkauf von Frachtgütern; dabei spielen auch Arbeitsroboter und Transportschiffe eine wichtige Rolle. Wer führt seine Firma an die Spitze? Etwas nervig ist der leicht längliche Vorspann, der leider nicht abgebrochen werden kann, die mickrige Grafik dämpft

das Spielvergnügen auch noch etwas. Taktiker und Denker, die auf Action und bunte Bilder verzichten können, kommen aber auf ihre Kosten.

SPIELEHISTE Nr. 395

Maiyessae

Noch ein „S.E.U.C.K.-Actionspiel“, das sich aber von den anderen abhebt. Mit besonders hübschen und einfallsreichen Grafiken - dabei machen hoppelnde Rennhasen (!?) und ausschlagende Bäume dem Spieler das Leben schwer. Wirklich nett gemacht!

Magic Turn

Knobelfutter für die grauen Zellen. Immer wenn vier Kugeln der gleichen Farbe zusammengebracht werden, lösen sie sich auf. Dabei befinden sich die Kugeln auf mehreren drehbaren Kreuzen - allerdings ist die Anzahl der Drehungen begrenzt. Diese Idee ist zwar auch nicht gerade neu, garantiert aber immer wieder Kopfschmerzen.

Star Trek

„Trekkiess“ sollten um dieses Spiel einen ganz, ganz großen Bogen machen! Mit Mühe kann man die gute alte Enterprise erkennen - aber das ist nicht das Schlimmste, das hätte ich dem Programmierer ja noch verziehen. Unverzeihlich ist

die Vergewaltigung des Themas. Man nimmt den Titel und degradiert ihn zum simplen, vertikal scrollenden Ballerspiel. Mit der Enterprise fliegst Du durch unendliche Welten, die noch kein menschliches Auge gesehen hat (und auch nie wieder sehen will), um dort alle Gegner erbarmungslos zu vernichten. Und Kirk rotiert leise weinend in seinem Grab.

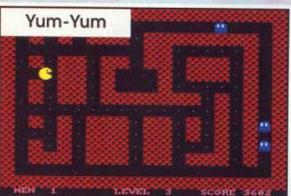
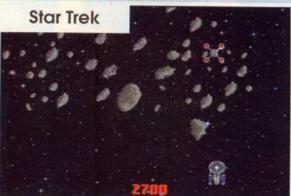
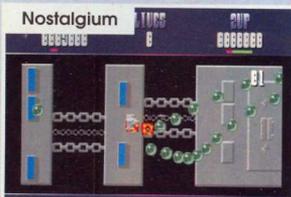
SPIELEHISTE Nr. 397

Colonial Conquest

Ein oder zwei Spieler haben in diesem Weltraum-Strategie-Spiel die Aufgabe, die eigene Zivilisation über 26 Planeten des Universums auszubreiten und sie dann vor anderen, feindlich gesinnten Fremdrazen zu schützen. Ein großartiges Game in der Art von Sid Meyers Hit Civilization. Zwar erreicht es nicht die Klasse des Vorbildes, aber ein brauchbares Strategie-Spiel - noch dazu für sehr wenig Geld zu haben - ist es allemal.

Logotron

Wieder einmal das gute, alte „Tron“, wie ich es schon sehr oft (und auch besser) gesehen habe. Mit einem Motorrad, das hinter sich eine Spur hinterläßt, brausen zwei Spieler über einen Parcours. Wer die Spur des Gegners oder den Spielfeldrand berührt, verliert eines seiner Leben. Sollte es jemanden geben, der noch



kein solches Spiel in der Diskettenbox hat, wird er sich darüber freuen.

Yum-Yum

Hinter diesem nichtsagenden Namen verbirgt sich ein knuddeliger Pacman-Verschnitt für eine schnelle Runde zwischendurch.

SPIELEHISTE

Nr. 416

Thrallbound

Interaktives Adventure, in einer Art Kurzgeschichte eingebettet (Escape from the Vikings). Der niedrige Schwierigkeitsgrad macht es auch dem Adventure-Einsteiger leicht, die Lösung zu finden, und erspart unnötige Frusterlebnisse. Grafisch eher mager ausgestattet, überzeugt das Spiel jedoch durch seine stimmungsvollen Texte.

Schieß sie ab

Was sich hinter diesem Titel verbirgt, ist nicht besonders schwer zu erraten. Eines der üblichen Ballerspiele. Man düst von unten nach oben und schießt auf alles, was sich bewegt. Bitte verlangt nun keine genauere Beschreibung - eben die übliche Dutzendware.

Code WB

Kleines Workbench-Ratespiel à la Mastermind; dabei muß ein fünfstelliger Code möglichst schnell geknackt werden. Eigentlich recht nett gemacht - zusätzlich fällt die abspeicherbare Highscore positiv auf.

SPIELEHISTE Nr. 417

Scorched Tanks

Action nach bekannter "Tanks"-Manier. In einer vom Computer erzeugten Zufalls-



landschaft stehen sich zwei Panzer gegenüber und beschießen sich, was die Rohre hergeben. Bevor jedoch gefeuert werden kann, muß der Abschußwinkel und die Schußenergie festgelegt werden. Diese Version weist zwei Besonderheiten auf:

1. Munition kann im Shop nachgekauft werden und 2. ist auch ein Spiel gegen den Computer möglich. Auf Amigas mit 1MB Chip-RAM (A1200) wird die Landschaft auch vertikal gescrollt, und der Sound ist dort wirklich hörensenswert. Zwar dauert es eine Zeit lang, ehe man sich „eingeschossen“ hat, aber dieses Game kann auch über einen längeren Zeitraum gefallen.

Dynamite Warriors

Dynablasternähnliches Spiel für bis zu fünf Spieler (mit Vier-Spieler-Adapter). Dabei sind die Gegner (bzw. Mitspieler) durch gezielte Bombenexplosionen auszuschalten. Putzige Grafik, originelle Spielidee und hörbarer Sound machen wirklich Vergnügen. Allerdings ist es kein Spiel für Einzelgänger!

Commodore® AMIGA

Jedes Low-Cost Programm nur



- 136 Seewolf - Auf der Suche nach Atlantis
- 137 Backgammon - perfekte Umsetzung
- 140 Future War - Weltraum-Handespiel
- 141 Donkey Kong - Spinnhakenklassiker
- 142 Fighting Warriors - Karate-Action
- 143 Exhilaration - Auftritten in der Galaxis
- 144 Elefanten - Retten Sie die Elefanten
- 145 FarWest - Top-Wirtschaftssimulation
- 146 OXYD - Das knifflige Suchspiel
- 147 Snake Zone - Bifti-Spiel mit Bifti
- 148 DUCKY KONGE - Super-Straßenrenner
- 149 Amiga Bomber - Panzererschlag total
- 150 Rechtschreibprüfer - Tipptafel oder
- 151 Rings of Zorn - Kniffliges Strategiespiel
- 152 Kassenbuch - Verwalter Kontostämme
- 153 Orbit 3-D - Schlacht im 3-D Weltraum
- 154 CAR 2.0 - Brandheißes Autorennen
- 155 Light Cycle 3-D - Trott lößt grüßen
- 156 Astro Chasse - Vector-Grafik Ballerei
- 157 Air Ace - Spannendes Luftduell
- 159 Lemmings 2 - Makaberer Ballerspaß
- 160 LP, CD, MC Datel - Musikverwaltung
- 161 ProTracker 3.01 - Super Musiksoftware
- 162 Länderraten - Lern- u. Quizprogramm
- 164 Calypso Fresser - Tagess Wortbeispiel
- 165 Englie Player - Guter Soundplayer
- 166 Castle of Doom - Grafikadventure
- 167 C 64 Emulator
- 168 Seeschlacht - Tankerflotte durchdringen
- 171 Quizmaster - Quizspiel bis zu 4 Pers.
- 172 Länderraten - Lern- u. Quizprogramm
- 174 Profilab - Buchungssoftware, Dtl. Buchführung
- 175 Girodruck - druckt Übersetzung
- 180 Monopoli - deutsch
- 182 Quiz Witz V.1.1 - Quiz m. über 700 Fragen

Amiga Dienahl 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

Disketten

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

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

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

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

Hiermit wird bestellt:

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

Nachnahme (Kosten 9.90) Abbuchung Kto (Kosten 6.50) BLZ

Scheck (Kosten 6.50) bei der

..... Stück 3.5" DD Stück 3.5" HD

..... Stück 5.25" DD Stück 5.25" HD

Absender:

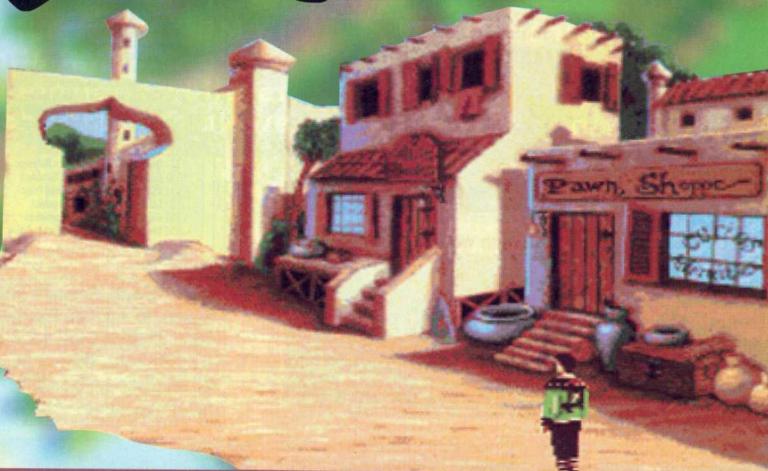
T.S. Datensysteme GmbH, Denisstr. 45 90429 Nürnberg Tel 0911/288286

Königliche Unterhaltung

King's Quest VI

Sierra stoppt
Amiga-
Entwicklung?

Vor über einem Jahr sorgte der sechste Teil der Königs-Saga auf den PCs für Spaß. Die Hoffnung auf eine Amiga-Version wurde durch eine offizielle Pressemitteilung von Sierra gleich auf den absoluten Tiefpunkt geschraubt. Sierra macht keine Amiga-Spiele mehr, so hieß es aus den Staaten. Vermutlich waren die Verkaufszahlen des zuletzt umgesetzten



Wenn Du glaubst, es kommt nichts mehr, dann schick Dir irgendjemand die Disketten her. So ähnlich könnte man die Geschichte zu King's Quest VI von Sierra in Kurzform wiedergeben. Eigentlich wollte Sierra ja keine Amiga-Spiele mehr produzieren, doch nun haben wir hier wirklich drei Amiga-Disketten mit adligem Inhalt. Von Hans Ippisch

Space Quest-Teils so niedrig, daß man sich zu diesem Schritt entschloß. Allerdings war dies nicht weiter verwunderlich, denn dieses Spiel war gelinde gesagt nur noch Schrott. Umso erstaunter waren wir nun

natürlich, als wir eine drei Disketten umfassende Demoversion von King's Quest VI für den Amiga erhielten. Kann nun etwa Sierra die Lücke füllen, die LucasArts auf dem Amiga hinterließ?

**Sierra statt
LucasArts?**

Die Meßlatte für Adventures wurde seit Monkey Island II und Kyrandia auf dem Amiga nicht mehr höherge-

schraubt. Die offensichtliche Nachfrage nach Adventures wurde kaum gestillt, die Releases aus diesem Genre lassen sich an einer Hand abzählen. Das zuletzt veröffentlichte Simon the Sorcerer konnte

TAKE WHAT?



Die neue Variante.

Zwei verschiedene Varianten der Steuerung bieten sich an. Entweder man klickt mit der rechten Maustaste die einzelnen Icons durch oder man bedient sich der am oberen Bildschirmrand auftauchenden Iconleiste.



Für konservative Spieler.

sich wohl aus diesem Grund sofort in den Charts platzieren, ohne daß größerer Werbeaufwand betrieben wurde. Mit King's Quest VI kommt nun jedoch ein ebenbürtiger Konkurrent, der bei ansprechender Umsetzung der PC-Version zum Referenzspiel werden könnte.

Die Fähigkeiten von Roberta Williams als Spieledesignerin sind unbestritten. Der sechste Teil ist eindeutig auch der bisherige Höhepunkt dieser langlebigen Serie.

Die Story hat märchenhaften Charakter. Prinz Alexander ist trüben Sinnes, denn seine Angebetete wurde entführt. Ein letztes Mal erscheint sie im Zauberspiegel, der schon öfters für Unruhe im königlichen Haushalt von Daventry sorgte. Heldenhaft zieht er daraufhin los, um seine Geliebte

zu retten. Dummerweise wird seine Schiffsreise jedoch durch einen Sturm jäh beendet. Er landet auf dem Strand der Green Isles und macht sich hier auf, ein Abenteuer im gewohnten Stil zu erleben.

Für Amiga-Verhältnisse ist die Benutzerführung neu. Mit der rechten Maustaste lassen sich die einzelnen Icons, wie Sprechen oder Gehen, durchklicken, was sich als äußerst spielbar erweist, denn man muß seinen Mauszeiger nicht immer an den Rand des Bildschirms bewegen. Für konservative Naturen steht jedoch auch am oberen Bildschirmrand eine übliche Leiste zur Verfügung, die d a n n e i n -

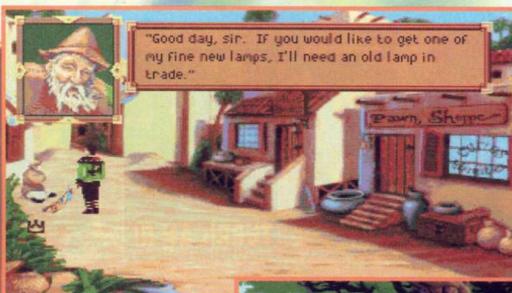
geblendet wird, wenn man den Mauszeiger dorthin bewegt hat.

Die scheinbar dünne Story wurde im Spiel mit einer unglaublichen Menge an Ideen aufgepeppt. Das Inselreich wird natürlich von einem Finsterling kontrolliert, den es zu besiegen gilt. Was sich auf den diversen Inseln abspielt, ist einzigartig. Beispielsweise gibt es die Schachbrettinsel, auf der zwei alte Damen die letzten Tage genießen, während auf der Horroringel ein schauriges Monster sein Unwesen treibt.

Originelle Dialoge und schöne Musik runden dieses Spektakel ab. Die vorliegende 32 Farben-Version sieht ganz nett aus, kann

jedoch dem PC-Vorbild nicht ganz das Wasser reichen. Außerdem sind die ständigen Nachladezeiten etwas nervend, doch dies kennen wir ja schon aus Indy IV. Nichtsdestotrotz scheint mit King's Quest VI ein tolles Adventurespiel auf uns zuzukommen, das in der A1200-Version hoffentlich auch mit dem genialen Intro aufwarten können wird. Auf alle Fälle ist King's Quest VI um Meilen besser als das letzte Sierra-Spiel, das unter der Rubrik „Katastrophal!“ einzuordnen war. Hoffentlich können sich nun auch die restlichen Softwarehäuser ihrer Herkunft entsinnen und auf den Amiga-Zug wieder aufspringen. Eine CD 32-Version dieses

Spiele dürfte technisch kein allzu großes Problem darstellen.



Sierra kann die unrühmliche Amiga-Vergangenheit abschütteln.



Welches Cover hätten's denn gern?

Cover Up!

Eine ungewöhnliche Umfrage wollen wir an dieser Stelle durchführen. Auf der Suche nach Eurem Geschmack haben wir niemals das Cover miteinbezogen. Das wollen wir nun nachholen!

Auf dieser Seite findet ihr eine repräsentative Auswahl der AMIGA Games-Titel der letzten Monate. Bitte nennt uns daraus Euren Favoriten, und sagt uns, warum er Euch am meisten anspricht. Achtet dabei bitte auf das Motiv, die angesprochenen Titel-Themen, die optische Aufmachung des Layouts und die Farbe. Bei welchem Titel würdet Ihr am ehesten zugreifen? Sendet eine Postkarte mit der Ausgabennummer bis spätestens 15. Mai 1994 an nachfolgende Adresse. Unter allen Einsendern verlosen wir diverse Spiele, nennt deshalb bitte auch Euer System!



Computec Verlag
AMIGA Games
Kennwort: Cover-
test
Isarsstraße 32
90451 Nürnberg

HARDWARE-PROBLEME?

Seit Monaten beschäftigt sich die Mailbox mit der Hardwarecke. Nun wollen wir Eurem Drängen endlich nachgeben und legen so richtig los! Nun braucht Ihr nur noch die AMIGA Games! Nun habt Ihr es endlich geschafft! Wahr-

scheinlich gibt's schon ab der nächsten Ausgabe die Userbox, die sich mit allem jenseits von Amiga-Spielen beschäftigt. Darin wird auch eine Helpline zu finden sein, die Euch bei Hardwareproblemen weiterhilft. Ob Ihr nun die Fest-

platte nicht zum Laufen bringt, den Stecker nicht findet oder der Drucker nur wirres Zeug ausspuckt, schreibt an uns, wir werden versuchen, Eure Probleme zu lösen. D-Print- oder Textverarbeitungsprogrammen soll hier ebenfalls geholfen

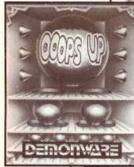
werden. Schickt Euren Brief schnellstmöglich an nachfolgende Adresse!

Computec Verlag
AMIGA Games
Kennwort: Userbox
Isarstraße 32
90451 Nürnberg

Für Spiele keine Kohle...?

PAKET 1

Defender of the Crown für Amiga; Einzige Mischung aus Rollenspiel & Strategie



Oops Up für Amiga; 100 actiongelände Level



The three Stooges für Amiga; Arcade-Sequenzen, Hervorragende Grafik und Animation

DM 20,-

Blade Warrior für Amiga; innovatives Adventure



Speedball für Amiga; Strategie und Schnelligkeit sind absolut gefordert!

PAKET 2

DM 40,-



Liverpool für Amiga; realistische Fußball-Simulation



No Second Prize für Amiga; Super-Motorrad-Frennsimulation mit schnellster Polygrafik

PAKET 3

ATOMINO

Atomino für Amiga; ein Spiel gegen die Zeit



Airbus A320 für Amiga; Flugsimulation USA Edition



Airbus A320 für Amiga; Flugsimulation Europa Edition

DM 60,-

PAKET 4

Kick Off 2 für Amiga; Fußball-Simulation



Might & Magic 3 für Amiga; Rollenspiel



Killing Cloud für Amiga; Action-Spiel



Indiana Jones für Amiga; Action-Adventure

DM 70,-

Hiermit bestelle ich folgende(s) AMIGA-Paket(e):

Paket 1 zu DM 20,-, bestehend aus: *Oops Up*, *The three Stooges*, *Defender of the Crown*

Paket 3 zu DM 60,-, bestehend aus: *Airbus America*, *Airbus Europa*, *Atomino*

Paket 2 zu DM 40,-, bestehend aus: *Liverpool*, *No Second Prize*, *Speedball*, *Blade Warrior*

Paket 4 zu DM 70,-, bestehend aus: *Might & Magic 3*, *Indiana Jones*, *Killing Cloud*, *Kick Off 2*

Meine Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen!):

Name, Vorname

Straße, Haus.-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für. evtl. Rückfragen)



Dieses Angebot gilt nur solange der Vorrat reicht!

Unsere Bestellbedingungen:

Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und an nachstehende Adresse schicken. Bestellt werden kann per **VORKASSE** (Scheck/ Bargeld + 5,- DM Unkostenbeitrag Inland/ 12,- DM Ausland) oder per **NACHNAHME** (+ Nachnahmegebühr DM 7,50) über:

Computer Verlag, Leserservice, Postfach, 90327 Nürnberg.

Bei Bestellung per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr) kann auch telefonisch unter 0911 - 64 27 76 3 (Mo-Do: 12.30 - 16.00 Uhr, Freitag: 9.00 - 12.00 Uhr) oder per Fax unter 0911 - 64 26 33 3 bestellt werden.

Wer kennt sie nicht, die beiden widerwärtigen Querschläger des einzig wahren Musikkanals? Ob Bastian Sillner ihnen nacheifern will?



In Zukunft werden wir Adam Brzozowski bei der Titelgestaltung der AMIGA Games zu Rate ziehen.

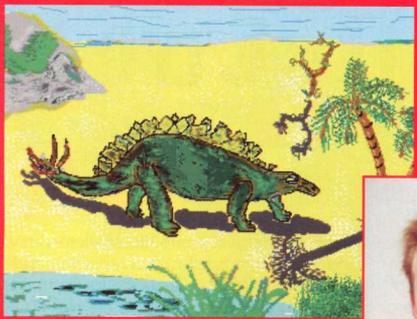


Reno Schäfer scheint eine ruhige Hand zu haben. Der Adler ist ihm jedenfalls äußerst gut gelungen. Handzeichnungen sind einfach das Nonplusultra.

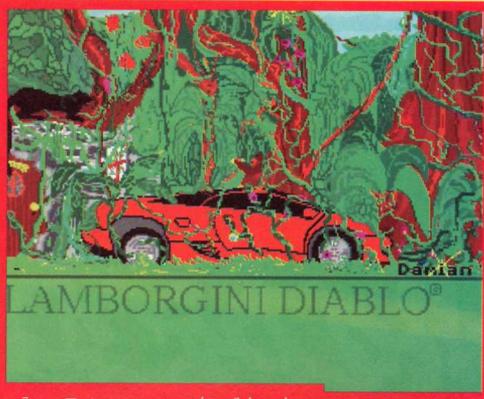


Cüneyt Özcönke aus Spalt flößt selbst den ungewöhnlichsten Zeitgenossen ein freundliches Lächeln ein. Der Alien ist wirklich super, oder?

Hast Du auch ein Bild?
 Diesmal habt Ihr Euch mal wieder vorbildlich ins Zeug geworfen. Ich konnte mich hier vor Zuschriften kaum retten. Wenn auch Du ein Bild hast, handgezeichnet oder auf dem Computer entworfen, zögere nicht länger und schicke es mir.
 Euer Roland
 Computec Verlag • Redaktion AMIGA Games •
 Reader's Corner •
 Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg •



Ob für Sebastian Brylka aus Gelsenkirchen ein Meer-schweinchen oder ein Wellensittich nicht das vernünftige Haustier wäre? Die sind nicht so laut und fressen auch nicht so viel...



Auch bei der Entsorgung italienischer Edel-Sportwagen sollte man etwas umweltbewußter ans Werk gehen, meint Damian Hunder aus Fellbach.

Wer die nette junge Dame ist, die uns hier verheißungsvoll zuzwinkert, bleibt leider das Geheimnis von Stefan Kotowski.



Da ist es wieder: das ultimative Computerspiel-Fanzine! Der Guru erreicht uns jedesmal in einer besseren Qualität. Bravo, weiter so!



Amiga Games Chart Attack

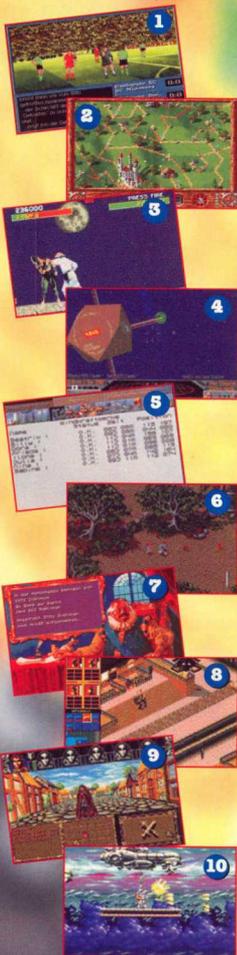
KLASSIKER-FESTIVAL!

Die heißen Wintermonate sind nun endgültig vorbei! Vorbei die Zeiten, wo sich in einem Monat neun neue Titel plazieren konnten, oder wo monatlich ein Wechsel an der Spitze erfolgte. Die Spitze wird wohl auch in den nächsten drei Monaten in der festen Hand von Anstoß, Siedler und Elite bleiben. Die zwei kümmerlichen Neuzugänge betreffen die Seefahrer-Simulation Kolumbus und das Spiel zu den Olympischen Spielen, Winter Olympics. Verabschieden mußten sich nach nur zwei Monaten Oscar und Dogfight.

Media Control-Charts ● Ermittlungszeitraum: Februar '94

OVERALL

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Dauer
1	(1)	Anstoß	Ascon	4
2	(2)	Die Siedler	Blue Byte	3
3	(6)	Mortal Kombat	Virgin	3
4	(5)	Elite II - Frontier	Gametek	5
5	(3)	Aufschwung Ost	Sunflowers	3
6	(4)	Jurassic Park	Ocean	3
7	(neu)	Kolumbus	Software 2000	1
8	(9)	Syndicate	Electronic Arts	8
9	(11)	Ambermoon	Thalion	4
10	(7)	Turrican III	Rainbow Arts	4
11	(13)	Cannon Fodder	Virgin	3
12	(8)	Lothar Matthäus	Ocean	6
13	(10)	Dune II	Virgin	10
14	(neu)	Winter Olympics	U.S. Gold	1
15	(12)	Goal!	Virgin	8
16	(20)	Simon the Sorcerer	Adventure Soft	2
17	(14)	Burntime	Max Design	5
18	(18)	Campaign II	Empire	2
19	(16)	Soccer Kid	Krisalis	3
20	(15)	Gunship 2000	MicroProse	9





Microcosm



Pirates! Gold



Anstoß



The Chaos Engine

CD 32 IM AUFWIND

Es ist unübersehbar: Das CD 32 spielt eine immer größere Rolle im Amiga-Geschäft. Sicherstes Indiz hierfür sind die aktuellen Verkaufscharts von Judgment Day aus Singen, die Monat für Monat die Käufe der AMIGA Games-Leser auswerten. Mit welchem Abstand konnte sich Microcosm im ersten Monat an die Spitze setzen, während auf Platz 3 mit Prey schon der nächste CD 32-Titel folgt. In den ganzen Charts sind nur sechs Titel vertreten, die speziell für den Amiga 500 entwickelt wurden!

Judgment Day - Bestsellers ● Ermittlungszeitraum: März '94

OVERALL

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Dauer
1.	(neu)	Microcosm	84%	1
2.	(1)	Die Siedler	95%	5
3.	(neu)	Prey	78%	1
4.	(11)	Civilization	89%	17
5.	(17)	Anstoß	91%	5
6.	(neu)	Mr. Nutz	94%	1
7.	(8)	Elite II	94%	5
8.	(13)	Bundesliga Manager Pro.	83%	3
9.	(15)	Skidmarks	73%	2
10.	(10)	Pirates! Gold	91%	2
11.	(14)	Gunship 2000	84%	11
12.	(2)	Cannon Fodder	89%	2
13.	(5)	Dogfight	82%	6
14.	(3)	Burntime	88%	5
15.	(7)	Jurassic Park	73%	5
16.	(19)	Simon the Sorcerer	88%	3
17.	(neu)	Dune II	88%	1
18.	(neu)	Star Trek	76%	1
19.	(neu)	Pizza Connection	81%	1
20.	(neu)	Alien Breed II	74%	1

CD 32

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Dauer
1.	(neu)	Microcosm	84%	1
2.	(2)	Prey	78%	3
3.	(3)	Arabian Nights	82%	3
4.	(1)	Pirates! Gold	91%	3
5.	(neu)	Lemmings	-	1
6.	(4)	Lotus Trilogy	-	2
7.	(neu)	Nick Faldo Golf	-	1
8.	(neu)	Pinball Fantasies	-	1
9.	(neu)	Bubba 'n' Stix	-	1
10.	(neu)	The Chaos Engine	-	1

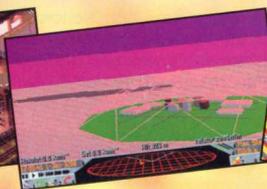
A1200

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Dauer
1.	(neu)	Civilization	-	1
2.	(2)	Star Trek	76%	3
3.	(-)	Skidmarks	73%	1
4.	(6)	Anstoß	91%	3
5.	(3)	Trolls	-	2
6.	(1)	Simon the Sorcerer	88%	3
7.	(4)	Pinball Fantasies	78%	3
8.	(neu)	Ishar II	-	1
9.	(neu)	The Chaos Engine	-	1
10.	(5)	Robocod	-	5

Amiga Games Chart Attack



Syndicate



Elite II



Mr. Nutz



Brian the Lion

STRATEGIESPIELE

Platz	Titel	Ausgabe	Bewertung	Hersteller
1.	Die Siedler	12/93	93%	Blue Byte
2.	Syndicate	8/93	92%	Bullfrog
3.	Elite II	12/93	92%	Gametek
4.	Dune II	6/93	88%	Virgin
5.	Burntime	6/93	88%	Max Design

JUMP & RUN

Platz	Titel	Ausgabe	Bewertung	Hersteller
1.	Mr. Nutz	2/94	94%	Ocean
2.	Soccer Kid	10/93	90%	Krisalis
3.	Arabian Nights	7/93	84%	Krisalis
4.	Puggsy	4/94	85%	Psygnosis
5.	Brian the Lion	4/94	82%	Psygnosis



Gunship 2000



Tornado



Turricon 3



Hired Guns

FLUGSIMULATIONEN

Platz	Titel	Ausgabe	Bewertung	Hersteller
1.	Gunship 2000	7/93	84%	MicroProse
2.	Dogflight	11/93	82%	MicroProse
3.	F-117 A	12/93	82%	MicroProse
4.	B17 Flying Fortress	5/93	73%	MicroProse
5.	Tornado	3/94	70%	Digital Integration

ARCADE ACTION

Platz	Titel	Ausgabe	Bewertung	Hersteller
1.	Turricon 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



Overdrive



Eishockey Manager



Ambermoon



Hero Quest II

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

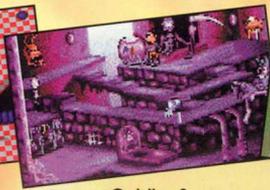
Platz	Titel	Ausgabe	Bewertung	Hersteller
1.	Ambermoon	11/93	93%	Thalion
2.	Simon the Sor.	3/94	88%	Adventure Soft
3.	Star Trek	3/94	81%	Interplay
4.	Innocent Until Ca.	5/94	73%	Psygnosis
5.	Hero Quest II	5/94	70%	Gremlin

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



Sensible Soccer

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.	King's Table	5/94	72%	Gametek

SPORTSPIELE

Platz	Titel	Ausgabe	Bewertung	Hersteller
1.	Sensible Soccer	3/94	90%	Renegade
2.	Goal!	7/93	84%	Virgin
3.	Nick Faldo Golf	5/94	81%	Grandslam
4.	Lothar Matthäus	10/93	71%	Bomico
5.	Winter Olympics	3/94	63%	U.S. Gold

Amiga Games Demoservice

Eine besondere Demo-Auswahl können wir Euch in dieser Ausgabe präsentieren. Wir haben noch einmal die besten Disketten zusammengestellt, die wir seit Einführung unseres Demo-Service angeboten haben. Ideal zum Nachbestellen!

1.



Eishockey Manager

Die Manager-Programme von Software 2000 erweisen sich als sichere Spaßgaranten. Wer vom Fußball genug hat, sollte eine Probeseason beim Eishockey durchspielen.

Unsere Wertung:

84%

2.



Gunship 2000

MicroProses Hubschraubersimulator ist immer aktuell. Derzeit wird er durch eine spezielle AGA-Version wieder gepuscht, und wir bieten noch einmal die A 500-Version.

Unsere Wertung:

81%

3.



Flashback

Delphine sei Dank! Die Animationen von Flashback sind nach wie vor faszinierend und kein Amiga-Besitzer sollte dieses Spiel versäumen. Ein echter Klassiker.

Unsere Wertung:

82%

4.



Bubba 'n' Stix

Core Design präsentierte erst kürzlich ein äußerst innovatives Jump & Run. Das Game um Bubba und sein Stöckchen ist nicht nur spielbar, sondern auch sehr witzig.

Unsere Wertung:

81%

5.



Traps 'n' Treasures

Dieses Jump & Run mit seinem Helden Flynn ist so gut, daß es erst kürzlich von der englischen Firma Krisalis unter Vertrag genommen wurde.

Unsere Wertung:

82%

6.



Lemmings 2

Drei Jahre gibt es die Lemmings mittlerweile schon, und noch dieses Jahr feiern sie ihre Rückkehr. Größer, schneller, spaßiger! Dazwischen gibt es noch diese Demoversion.

Unsere Wertung:

71%

7.



Anstoß

Ascon zittert schon, denn der Bundesliga Manager-Nachfolger ist im Anmarsch. Auf zwei Disketten zu je DM 2,- gibt es dieses ausgesprochen gute Demo.

Unsere Wertung:

91%

8.



Burntime

Die Wüste lebt! Langsam traut sich die Sonne wieder aus der Dunkelheit und die Gefahr beginnt wieder. Max Design zeichnet ein düsteres Szenario für die Zukunft.

Unsere Wertung:

88%

9.



Hired Guns

Die Charts hat dieses tolle Vier-Spieler-Action-Adventure leider nie gesehen. Vielleicht überzeugt Euch diese Demoversion zum Kauf. Wäre wirklich schade!

Unsere Wertung:

93%

10.



Global Gladiators

Es ist schon lange keine Seltenheit mehr, daß ein Computerspiel gesponsert wird. Hier hat sich McDonald's bei Virgin eingekauft und ein tolles Jump & Run kam dabei heraus.

Unsere Wertung:

82%

Amiga Games Demoservice

Absender:

Name, Vorname _____

Telefon _____

Straße, Hausnummer _____

PLZ, Ort _____

Ja, ich bestelle mir hiermit die folgenden, angekreuzten Demoversionen zum Preis von DM 2,- pro Stück. Zum Gesamtpreis kommen noch DM 3,- für Verpackung und Versand hinzu. (Ausland: Barzahlung + DM 10,- Porto)

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Eishockey Manager | <input type="checkbox"/> Lemmings 2 |
| <input type="checkbox"/> Gunship 2000 | <input type="checkbox"/> Anstoß (2 Disketten) |
| <input type="checkbox"/> Flashback | <input type="checkbox"/> Burntime |
| <input type="checkbox"/> Bubba 'n' Stix | <input type="checkbox"/> Hired Guns |
| <input type="checkbox"/> Traps 'n' Treasures | <input type="checkbox"/> Global Gladiators |

Achtung! Alle Versionen benötigen mindestens ein MegaByte an Speicher!

Wollen Sie ab sofort Nachnahmegebühren von DM 7,- bei jeder Sendung sparen? Ja, dann senden Sie jetzt diesen Coupon mit ausgefüllter Einzugsermächtigung an uns zurück.

Zahlungsweise:

- Bankeinzug
Rechnung buchen Sie bitte von meinem Konto ab
Konto:
BLZ:
Bank:
 Gegen Nachnahme (+ DM 7,- Nachnahmegebühr)
 Scheck, Bargeld liegt bei

Datum _____ Rechtsverb. Unterschrift _____

Senden Sie diesen Coupon an:

ASTAT MEDIA GmbH

AMIGA Games Demoservice

Kobergerstraße 41

90408 Nürnberg



Hotline

für
Bestellungen
und
Reklamationen
Telefon:
0911 - 355353

Amiga Games Vorschau 6/94



ECTS-REPORT

Vom 10. bis 12. April traf sich im Business Design Centre in London wieder einmal die Garde der wichtigsten Männer im Amiga-Softwarebusiness. Wir schmuggelten uns dazwischen, spitzten die Ohren und präsentieren Euch auf sechs Seiten die kommenden Spielehits, News, Trends, Gerüchte und Fakten.

A1200 SPEZIELL

SKELETON KREW

CD32 SPEZIELL



Core Design läßt nicht locker. Sie basteln gerade an einem spektakulären Actionspiel im Stil von Chaos Engine und mit der Grafikperspektive von Darkmere. Schon in der nächsten Ausgabe sagen wir Euch, ob ein neuer Megahit Cannon Fodder die Position streitig machen kann. Das ultimative Preview!

A500 SPEZIELL

DEATH OR GLORY



Software 2000 läßt sich einfach nicht festlegen. Nach den beiden Top-Wirtschaftssimulationen Pizza Connection und Kolumbus präsentieren sie uns nun ein ausgeklügeltes Strategiespiel, das sich auf satten sieben Disketten breitmacht. Kommt Nachschub für alle Battle Isle-Freaks in den Diskettenschacht?

Weitere Top-Themen warten auf Euch:

NEON IM INTERVIEW

Wir interviewen die Mr. Nutz-Macher und präsentieren die Maps.

BENEFACTOR

Das neue Spiel der Pinball Fantasies-Programmierer.

DIE USERBOX

Die Hardware- und Anwenderecke gibt ihr Debüt.

Ab 18. Mai 1994 am Kiosk!

AMIGA Games Discs & Mag

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

SIERRA SOCCER World Challenge Edition

VOLLE FUßBALLSPANNUNG MIT AMIGA

Amiga und Sierra haben alles getan, um Ihnen gemeinsam Spannung und Unterhaltung in der Sierra Soccer World Challenge Edition zu bieten.

Nationalmannschaften, deren Spieler je sechs unterschiedliche Fähigkeiten haben, tragen auf Ihrem Bildschirm unglaublich realistische Fußballspiele aus. Dribbeln, Kopfbälle, Angriffe und erstaunliche Torschüsse erwarten Sie, falls Sie es wagen, Ihr Können in dieser Weltmeisterschaft unter Beweis zu stellen.

Können Sie Ihre Mannschaft zum Sieg führen? Spielen Sie einfach. Sie werden beeindruckt sein und es immer wieder neu spielen...

Vorzüge :

- 1 bis 8 Spieler
- Einstellbare Spielzeit von 2 bis 20 Minuten
- Über 500 Fußballspieler, jeder mit individuellen Eigenschaften
- 26 der besten Mannschaften der Welt und die Möglichkeit, über 40 neue Mannschaften zu erstellen
- Auswechslungen und Positionswechsel während des Spiels

- VCR Wiedergabe mit Zeitlupe und Bildstop
- Digitale Soundeffekte und Sprache
- Über 4000 animierte Spielergrafiken
- Training Elfmeterschießen
- Schieds- und Linienrichter, Physiotherapeuten und Masseurs
- Und vieles, vieles mehr...

Eine **Dynamix** Produktion
PART OF THE SIERRA FAMILY



Das legendäre King's Quest VI

ENDLICH AUCH IN DER AMIGA-VERSION!

In dieser zeitlosen Geschichte sind Sie berufen, dem schiffbrüchigen Prinz Alexander zu helfen, eine Reihe geheimnisumwörterter Inseln auf der Suche nach einer in Not geratenen Prinzessin anzusteuern. Sie brauchen Ihre gesamte Vorstellungskraft und all Ihre Intelligenz, um zahlreiche Rätsel zu lösen und die fantastischen Kreaturen zu bezwingen, die Sie hindern wollen. Ihren Weg bis ans Ziel zu verfolgen. Jede getroffene Wahl kann Ihre zukünftige Situation und die Haltung vieler Figuren betreffen, denen Sie begegnen werden. Je nach Ihren Fähigkeiten und dem von Ihnen gewählten Weg, kann Ihr Abenteuer auf ganz verschiedene Weise enden...

Vorzüge:

- Das umfassendste Abenteuerspiel, das je für AMIGA geschaffen wurde. Zahllose Spielstunden garantiert!
 - Komplett für AMIGA adaptiert. Mit außergewöhnlich flüssig ablaufenden Animationen.
 - Mehr Rätsel und eine größere Vielfalt von Herausforderungen als in allen vorhergehenden Episoden von King's Quest.
 - Mehrfache Ablaufwege: Ihre Wahl beeinflusst den Ausgang der Geschichte!
 - 40% des Spiels steht als Option zur Verfügung: Das Abenteuer ist derart weitgespannt, daß Sie vielleicht nie alles erleben werden!
 - Erhältlich in der vollständigen deutschen Version.
- 256-Farben-Version und 32-Farben-Version erhältlich.



Eine **SIERRA** Produktion

SIERRA®

Sierra On-Line • 4 Brewery Court • Theale • Reading • Berks • RG7 5AJ - GB

® und/oder TM sind eingetragene Warenzeichen von, oder lizenziert an Sierra On-Line, Inc. All Rechte vorbehalten.