

AMIGA Games Discs & Mag

6/94



DM 7,- COMPUTEC VERLAG

FÜR ALLE AMIGAS & CD 32

UNVERGLEICHLICH



32 Seiten

MEGAPOSTER!

Deine Stars der WM '94



MIT HARDWARETEIL!

Alle Amiga-Systeme im Vergleich! Die Kaufberatung!



WORLD CUP USA 94™

Das Spiel zur Fußball-WM

60

UNENTBEHRLICH!

Messe-Hits aus London

Aladdin, Jungle Book, TFX, Rise of the Robots, Sensible World of Soccer und, und, und...



COVERDISK

Empire Soccer

Fußballfieber zu Hause! Voll spielbares Demo



FÜR A500, 600, 1200, 2000, 4000

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

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

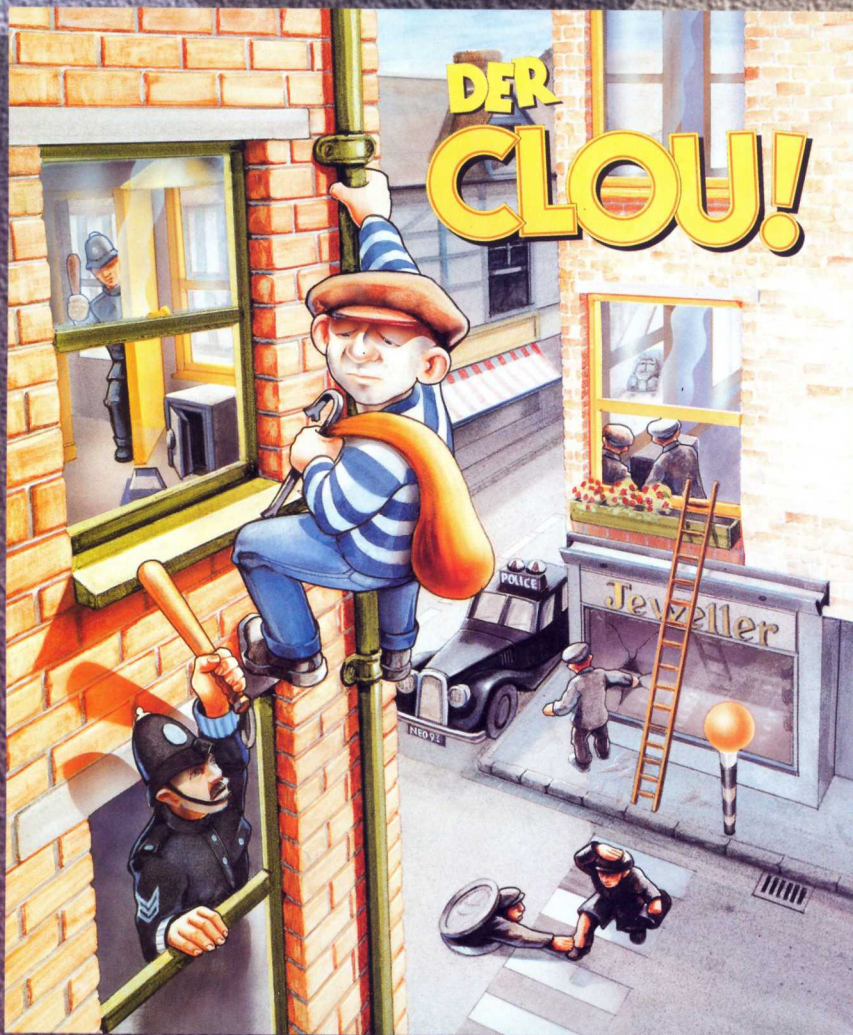
ASTAT MEDIA GmbH
- Reklamationen -
Postfach 12 0166
90408 Nürnberg

neo

DER CLOU!

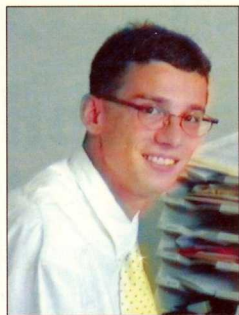
Erhältlich für
MS-DOS
CD-ROM
MS-DOS VGA
Amiga CD-32
Amiga
1200/4000
Amiga 1MB

Sound & Music
 Project



London der 50er Jahre – nehmen Sie das Leben des Matt Stuvysunt in die Hand. Gelingt Ihnen der große Coup – der Raub der Kronjuwelen? Eine humorvolle Parodie auf das Verbrechergenre mit über 60 originalgetreu recherchierten Schauplätzen, die von über 30 Musikstücken begleitet wird. Komplett deutsche Sprachausgabe in HIFI-Qualität.

Produced by NEO Software Produktions GmbH, A-2552 Hirtenberg, Dobrischgasse 10
Published by MAX DESIGN GmbH & Co, D-33098 Paderborn, Waldenburgerstr. 13



DYNAMISCH! LESERORIENTIERT!

Treue AMIGA Games-Leser sind es fast schon gewohnt, daß wir alle paar Monate eine entscheidende Neuerung präsentieren. Als Auftakt haben wir in der Februar-Ausgabe das CD 32 als festen Bestandteil aufgenommen, womit den neuen Amiga-Freaks das Durchsuchen der Zeitschriften-Regale nach einem Magazin für ihr System erheblich vereinfacht wurde. In der Ausgabe 3/94 folgte die Integration eines 32-seitigen Tips & Tricks-Teils, der im übrigen auf eine hervorragende Resonanz gestoßen ist, während wir letzte Ausgabe das Layout modernisierten und auffrischten. Als vorläufig letzte große Änderung können wir Euch nun in dieser Ausgabe die langersehnte Hardware- und Anwenderecke präsentieren. Auf der langen Suche nach einem kompetenten Team für die mit „Userbox“ betitelte Rubrik wurden wir schließlich in München fündig. Michael Schmittner und Lothar Schmitt von RGB Media, die eingefleischtesten Amiga-Anwender aus anderen Fachpublikationen bekannt sein dürften, kümmern sich fortan um den ausführlichen Extrateil, der in Zukunft andere Amiga-Magazine überflüssig

machen soll. Hier bekommt Ihr in kompakter Form immer die neuesten Infos, News und interessante Schwerpunktthemen geboten. Ob Grafik, Sound, Festplatten, Anwenderprogramme oder sonstiges außerhalb der Spielwelt, der monatliche Schwerpunkt befaßt sich informativ mit dem, was man noch zum Amiga wissen sollte. In der Helpline werden Eure speziellen Probleme gerne gelöst, und aktuelle News halten Euch auf dem laufenden. In der Premierausgabe der Userbox werden alle Amiga-Systeme noch einmal detailliert vorgestellt und mit einer genauen Kaufempfehlung letzte Zweifel aus dem Weg geräumt. Einen besonderen Schwerpunkt legen wir zukünftig auch auf die Specials-Rubrik. Hier wollen wir Euch brandheiße Previews, Interviews und Firmenreporte bieten, die Euch zu den bestinformierten Amiga-Freaks machen werden. Das große Preview zum kommenden CD 32-Hammer Megarace, das ausführliche Interview mit dem Mr. Nutz-Machern und der Bericht von den neuen Core-Spielen entsprechen hoffentlich Eurem Geschmack. Falls es nicht so sein sollte, dann helft uns, die AMIGA Games noch besser zu machen. In der Leserumfrage geben wir Euch die Gelegenheit zur Mitarbeit. Nur wenn wir unsere Leserschaft genau kennen, können wir noch besser werden. Das Bonbon dieser Ausgabe habt Ihr sicherlich schon entdeckt: die Coverdisk mit dem neuen Grafftgold-Spiel. Dieses Bonbon gibt es im Abonnement monatlich!

Viel Spaß!

Hans Ippisch

Hans Ippisch
Leitender Redakteur

A1200 SPEZIELL

MESSE BERICHT

Wir waren für Euch auf der ECTS in London und kehren zurück mit einer Ladung an Hits,

8



CD32 SPEZIELL

COMMODORE INTERVIEW

Wie schlecht steht es wirklich um Commodore? Wir haben den Deutschland-Geschäftsführer Alwin Stumpf interviewt und sagen Euch, was Sache ist. Top oder Flop?

9



A500 SPEZIELL

DIE MACHER VON MR. NUTZ

Wir düsten nach Frankfurt und horchten das NEON-Team aus. Was kommt nach dem Megahit? Dazu gibt es noch die Mr. Nutz-Lösung

90



NEU!!!



DER HARDWARETEIL

Als Auftakt haben wir alle Amiga-Systeme noch einmal miteinander verglichen. Wie gut ist Euer System wirklich?

Amiga Coverdisk

Fußballfieber!

Empire Soccer

Lothar Matthäus-Aspiranten unter Euch dürfen mit unserer neuesten Coverdisk aktiv werden! Stollenschuhe, Schienbeinschoner und Trikots werden von uns gestellt. Die Kondition müßt Ihr selbst mitbringen.

Wie versprochen, ver-süßen wir Euch in regel-mäßigen Abständen die AMIGA Games mit einer Coverdisk. Auf diese Ausgabe der Coverdisk sind wir auch besonders stolz, denn rechtzeit-ig zur Fußball-WM konnten wir das neue Fußballspiel von Empire ergattern. Program-

miert wurde dieses Spiel von keinem Geringeren als dem Graffgold-Team, das schon mit Fire & Ice, Uridium 2 oder Rainbow Island zu überzeugen wußte. Leider mußten wir den Preis auf 7 DM erhöhen, doch zu die-sem Preis können wir die Cover-disk noch öfters als bisher schon auf das Cover bringen.

LADEN DES SPIELS

Zunächst muß Dein Amiga für einige Sekunden ausgeschaltet werden. Lege nun die Diskette in das Laufwerk df0; ein und schalte den Amiga wieder ein. Das Spiel sollte nun automatisch geladen und gestartet werden.

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 Funktionstüchtigkeit des Programms haben. Es können auch keine weiteren Daten mehr auf der Diskette gespeichert werden; dies würde zu Fehlermeldungen führen.

DISKETTE DEFECT?

Sollte Deine Diskette nicht funk-tionieren, so fülle untenstehen-den Coupon aus, klebe ihn auf eine Postkarte und sende ihn an nachfolgende Adresse.

DAS SPIEL

Gespielt wird Empire Soccer mit einem Joystick, der in Port 2 angestöpselt wird. Ihr habt hier die Möglichkeit, ein Match gegen einen Computergegner zu bestreiten. Steuerung und sonstige Optionen erklären sich eigentlich von selbst.

WICHTIGER HINWEIS

Die Coverdisk ist nur so weit bespielt, wie Daten auf der Dis-kette vorliegen. Leere Tracks



ASTAT MEDIA
Reklamation
Amiga Games 6/94
Postfach 120166
90 108 Nürnberg

Garantie AMIGA GAMES 6/94
Umtausch defekter Disketten nur gegen diesen Original-Coupon!

Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Helicopter Mission – Herausforderung Bundeswehr



Die ersten 10 000 Disketten kostenlos

Dieses neue PC Game ist nahe an der Realität. Als Hubschrauberpilot der Bundeswehr lautet Dein Auftrag: schützen – retten – helfen! Drei Helikopter stehen bereit. Sieben Einsätze sind zu fliegen. Du beginnst mit dem Training – doch nach jeder erfolgreichen Mission wird Dein Job härter: Du setzt Fallschirmjäger ab, bringst Hilfsgüter durch gefährliches Gebiet, birgst Unfallopfer oder rettetest Schiffbrüchige. Schaffst Du Deinen Einsatzplan mit über 6 000 Punkten, kannst Du einen Besuch bei den Hubschrauberpiloten der Bundeswehr gewinnen – Live-Rundflug inklusive! Helicopter Mission läuft auf jedem PC ab 386er SX mit VGA-Karte und Farbmonitor sowie auf Amiga ab 1 MB. Es kann über Joystick oder Tastatur gesteuert werden.

..... schnipp, schnapp

Wir sind da.

Ready for Take-off! Ich will die Helicopter Mission.

Name/Vorname

Straße

PLZ/Wohnort

Geburtsdatum

Ich bin zur Zeit: Azubi Schüler/Student

Mein Computersystem: Amiga PC

Coupon oder Postkarte, Stichwort „Helicopter Mission“, bis zum 31.8.1994 einsenden an:

Streikräfteamt – Infoservice, Postfach 14 01 89, 53107 Bonn.



Impressum

Verlag:
 Computec Verlag GmbH & Co.KG
 Innere Cramer-Klett-Straße 6
 90403 Nürnberg

Anschrift der Redaktion:
 Computec Verlag GmbH & Co.KG
 Redaktion "AMIGA Games"
 Isarstraße 32-34, 90 451 Nürnberg

Geschäftsführer:
 Adolf Silbermann

Chefredakteur:
 Christian Gellenpoth (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:
Tips & Tricks: Oliver Menne (om),
Lesebriefe, PD: Rainer Rosshirt (rr)
Userbox: RGB Media, Michael Schmittner
Assistenz: Michael Erlwein (me)

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

Grafisches Konzept:
 Sylvia Stenglein

Freie Mitarbeiter:
 Gerhard Fleischmann (gf), Wolfgang Dietsch (wd),
 Markus Gellenpoth (mg), Martin Klaus (mk), Lutz
 Mahle (lm), Oliver Preißner (op)

Gestaltung der Eigenanzeigen:
 Stefanie Gellenpoth

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

Anzeigen disposition:
 Tonia Kaiser
 Tel. 09 11/9 68 32 32

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:
 Titel: World Cup USA 94 (c) U.S. Gold
 Poster: Empire Soccer (c) Empire

Abonnement:
 AMIGA Games kostet im Abonnement für mind.
 1 Jahr mit Diskette DM 79,-, ohne DM 69,-.
 AMIGA KOMBI kostet im Abonnement für 1 Jahr
 (12 Ausgaben) DM 204,-. Ein Abonnement gilt für
 mindestens ein Jahr.

Abobetreuung: Tel: 09 11/5 32 51 79

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



Amiga Games Inhalt

AUSGABE 6/94

RUBRIKEN

Impressum	6
Infotorial	3
Inserentenverzeichnis	93
Vorschau 7/94	122

NEWS

Commodore Interview	8
Joysoft Aktion	120

DISH SERVICE

Coverdisk	4
Demos & Spiele zum Bestellen	96

CHARTS

AMIGA Games-Charts	108
Bestseller	107
media control-Charts	106

LESERBRIEFE

Uncle Rossis Mailbox	98
----------------------------	----

PD & SHAREWARE

Neue Spieleserie!	110
-------------------------	-----

SPECIALS

Benefactor	95
Core Design	94
Die Mr. Nutz-Macher	90

Megarace	86
World Cup USA '94	88

USERBOX

Amigas im Vergleich	112
Demo Maniac	120
Grafikshow	104
Helpline	118

GAMES GUIDE

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

A500 & A1200

Armour Geddon 2	34
Apocalypse	32
Beneath a Steel Sky	16
Death or Glory	22
Eye of the Storm	30
Hanna Barbera Workshop	38
Helicopter Mission	25
Imagems	28
Manchester United 3	26
Total Carnage	20

CD 32 SPEZIELL

Chuck Rock	41
Elite 2	41
Naughty Ones	40
Nigel Mansell	39
Super Puffy	40
Total Carnage	20



Abonnieren ist vorteilhaft!
 STARKES MINIABO AUF SEITE 105

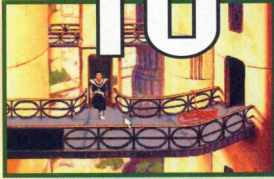


A500 SPEZIELL

BENEATH A STEEL SKY

16

Das großartigste Adventure seit langem präsentierte uns Virgin. Satte fünfzehn Disketten und superbe Grafiken sprechen für eine neue Referenz.

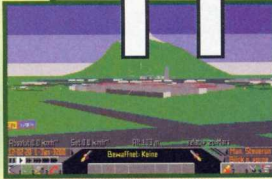


CD32 SPEZIELL

FRONTIER-ELITE 2

41

Der Elite-Nachfolger erobert nun auch die CD 32-Freaks. Wir prüften, ob die Bugs der A500-Version behoben worden sind. Wurde die Grafik schneller?

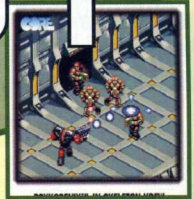


A1200 SPEZIELL

CORE REPORT

Core Design bastelt an einigen Spielen speziell für A1200 und CD 32. Wie gut sind Skeleton Krew und Banshee wirklich? Besser als The Chaos Engine und Swiv?

94



DEATH OR GLORY

Wie schlägt sich Wirtschaftssimulations- und Fußballmanager-Experte Software 2000 im Strategiegenre? Wir haben das Debütprogramm unter die Lupe genommen.

22



MEGARACE

86

CD 32-Besitzer dürfen sich auf das bislang spektakulärste Rennspiel gefaßt machen. Mindscape und Cryo werkeln an Mearace, der Rennsensation.



WORLD CUP USA '94

Im Zeichen der Fußball-WM steht diese Ausgabe. Empire Soccer als Coverdisk, Fußball Star-Poster und World Cup USA '94 im Preview.

88



ECTS-Report

Back in Business!

Bestätigen sich die grauenvollen Zukunftsaussichten, die dem Amiga seit zwei Jahren prophezeit werden. Ist das CD 32 ein Flop wie seinerzeit das CDTV? Wird der Amiga weiterhin von renommierten Firmen wie Virgin oder Ocean unterstützt? Dieser Messebericht klärt Euch darüber auf!

Von Hans Ippisch



Eindrucksvoll meldete sich der Amiga mit-samt seiner großen Familie im Spielebusiness zurück. Noch vor einem Jahr stand die Zukunft des Amiga auf wackligen Beinen, doch allen Commodore-Gerüchten zum Trotz ist der Amiga zusammen mit den PCs das wichtigste Medium im Spielebereich. Daß es derzeit wieder so gut aussieht, ist einzig und allein dem CD 32 und dem A1200 zu verdanken. Hier sehen die Firmen eine Möglichkeit, teure PC-Entwicklungen adäquat auf ein anderes Medium umzusetzen, und zwar mit einer Aussicht auf gute Verkaufszahlen.

Mehr und mehr setzt sich bei den Firmen die Ansicht durch, daß der Amiga das passende Bindeglied zwischen billigen Konsolen und hochgezüchteten PCs ist. Die Verkaufszahlen des Amiga 1200 boomen wie lange nicht mehr, und seit der Preissenkung auf DM 499,- ist die Nachfrage nach dieser Konsole größer denn je. Unter diesen positiven Gesichtspunkten läßt sich die Softwareübersicht geradezu genießen, denn es wird nicht die letzte sein.

OCEAN SETZT AUF CD 32



Einer der mächtigsten Männer im europäischen Softwarebusiness, nämlich Gary Bracey, der Entwicklungschef von Ocean, ließ es sich nicht nehmen, eine Lanze für das CD 32 zu brechen: „Aufgrund der Verwandtschaft mit anderen Systemen ist dem CD 32 eine lange Zukunft garantiert.“

LEGEND COMEBACK I



Fast geheim überreichte Ilari Kuittinen von Terramarque einen exklusiven Screenshot vom neuesten Spiel der Programmierlegende Stavros Fasoulas, der sich an einem atemberaubenden Rennspiel im MicroMachines-Stil versucht. P. I. D. wird es heißen, und demnächst zeigen wir Euch ein Mega-Preview.

Hattrick-Hatz!



Zwei mit Hattrick betitelte Fußball-Manager hetzen sich derzeit ab, wenn es um Medienaufmerksamkeit und Release-Datum geht. „Selbst, wenn es einigen Leuten nicht paßt“, so Herr Beckert von Ikarion, wird das Kingsfoot-Label sein seit Oktober angekündigtes Hattrick auf den Markt bringen. Mit Argwohn wird dieses Vorgehen von Software 2000 bedingt, deren Bundesliga Manager Hattrick in den Startlöchern steckt. Wo ist die große Software-Familie.



Beeindruckend war das Renaissance-Line Up: Sensible World of Soccer vom Sensi



Team, Ruff n' Tumble von Wunderkind und Terramarques Elfmania stehen an.

Die Software

Eine ganze Menge Disney-Hits hatte Virgin im Gepäck. Am interessantesten waren natürlich die Umsetzungen der Konsolenhits Aladdin und Jungle Book, die beide als grafisch großartige Jump & Runs gelten. Wenn man hier Cool Spot übertrifft, stehen uns großartige Hits ins

Haus. Selbst Lion King, der neue Film von Disney, wird noch dieses Jahr auf dem Amiga präsent sein. Sensible Golf von Sensible Software hofft Virgin ebenfalls noch dieses Jahr veröffentlicht zu können. Bei diesem Team fällt der Sprung zum nächsten Highlight nicht schwer. Einer der qualitativ besten Amiga-Produzenten ist zwei-

MICROPROSE MARKETING



Was viele über CD 32 und Amiga dachten, sprach Uwe Fürstenberg, der Marketing Manager von MicroProse Deutschland aus: „Entwicklungstechnisch liegt dieser Markt so eng zusammen, daß hier zwei Absatzkanäle ohne großen Programmieraufwand parallel bedient werden können.“

Joysoft



ELFMANIA BENEATH A STEEL SKY

59.90 dt. 69.90

AMIGA z.B.:	
Action Replay PRO	199.00
Apocalypse **	54.90
Battle Isle 2 dt*(Sept.)	99.90
Big Sea dt	69.90
Brian the Lion **	59.90
Chartbreaker dt	69.90
Climfranger **	49.90
Clomere dt	74.90
Der Clown dt	79.90
Eye of the Storm **	84.90
Hanse-Expedition dt*	49.90
Hattrick dt*	79.90
Heimdall 2 **	84.90
Hired Guns **	69.90
Innocent U.Caught dt	79.90
King's Quest 6 dt	79.90
Last Action Hero **	49.90
Legacy of Sorasil **	59.90
Legend o.Kyran.2 dt*	79.90
Mad Burger dt*	84.90
Mad News *	79.90
Magie of Endoria dt	84.90
nur für (4000)	
Manch.U.Premier L.*	74.90
Missiles over Xerion**	54.90
Monopoly dt	59.90
Mr.Nutz **	59.90
Penillion **	59.90
Pizza Connection dt	89.90
Puggys **	69.90
Quaterpole **	69.90
Rings o.Med.Gold dt*	79.90
Rüsselsheim dt*	89.90
Ryders Cup **	69.90
S.U.B. dt*	64.90
Software Manager dt*	79.90
Spaceward HOI dt*	84.90
Total Carnage **	64.90
U.F.O. **	79.90
Zeppelin dt*	79.90

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

50939 KÖLN
GOTTESWEG 157
0221 425566

50676 KÖLN
MATTHIAS STR. 24
0221 239526

53111 BONN
MÜNSTER STR. 11
0228 659726

NEUE
ADRESSE
DÜSSELDORF
WEHRHAHN 24
0211 364445

60311 PFURT 1
FAHRGASSE 87
069 280170

52062 AACHEN
BLONDEL STR. 10
0241 406912

53721 SIEGBURG
KAISER STR. 54
02241 68045

50668 KOBLENZ
SCHLOSS STR. 16
0261 309634

BALD AUCH IN
DEINER STADT

NACHNAHME: 9 DM
ab RECHNUNGSWEISE von 200 DM
VERSANDKOSTENFREI
UPS: 6,- 9 DM
ANSLAND(postfrei): 19 DM
VORKASSE INLAND: 6 DM

Mehr Angebote findet
ihr in unserem Katalog
Oder ruft doch mal an
0221/4301047-49

ARMOUR
GEDDON 2
69.90

JEDER KUNDE
ERHALT VON UNS
BEI SEINER ERSTEN
BESTELLUNG
ALS "DANKESCHÖN"
EIN KLEINES
PRÄSENT
BITTE COUPON MITTSCHICKEN
AMG6

SONDERANGEBOTE	
AMIGA z.B.:	
Bubba'n Stix **	39.90
Colonels Bequest **	39.90
Crazy Sp.Football **	39.90
Diggers 1200er **	39.90
Elites 2 dt	49.90
Files **	29.90
Fly Harder **	19.90
Indiana Jones 4 dt	59.90
Ishar 2 dt 1200er	39.90
Jonathan dt	39.90
Lemmings 1	29.90
Lionheart **	39.90
Lotus 3 **	29.90
Lure o.L.Tempress dt	29.90
Mixed Collection **	39.90
(Sarakon, Crime Time, Rings o.Medusa 2,Rolling Ronny, Lords of Doom)	
Monkey Island 2 dt	59.90
No Second Prize **	19.90
Overdrive **	39.90
Police Quest 2 **	39.90
Premiere Manag.2 **	39.90
Quest for Glory 2 **	49.90
Rings of Medusa 2 dt	19.90
Robin Hood dt	29.90
Space Quest 2 **	39.90
Trap's Treasures **	29.90
Tornado **	49.90
Turrican 3 **	49.90
Whales Voyage dt	39.90
When T.World War **	39.90

SONDERANGEBOTE NUR
SOLANGE VORRAT REICHT

JETZT GANZ NEU:
CD 32
SOFORT NACHFRAGEN
UND BESTELLEN

CD 32	
Arabian Nights **	59.90
Bubba'n Stix **	64.90
Canon Fodder ***	69.90
Chaos Engine **	69.90
Der Clown dt	79.90
Elites 2 **	69.90
Impossible.Mission **	69.90
Legacy of Sorasil ***	69.90
Lemmings 1 **	59.90
Microcosm	99.90
Nigel Mansell **	59.90
Pinball Fantasies **	69.90
Pirates Gold **	79.90
Second Samurai **	69.90
Skeleton Krew **	69.90
Soccer Kid **	74.90
T.F.X. **	84.90
Total Carnage **	69.90
Ultimate Body Blows	69.90

HANDLERANFRAGEN
ERWUNSCHT

DEATH OR
GLORY
dt.
89.90

VORANGEKÜNDIGTE TITEL KÖNNEN SOFORT VORBESTELLT WERDEN
(*) Vorkündigung, (**) dt. Anfertigung, (***) komplett in Deutsch FÜRTERER - PREISÄNDERUNGEN BLEIBEN UNS VORBEHALTEN

• **Achtung!** • **Letzte Meldung!** • **2. 5. 94** •

Commodore USA wurde liquidiert- ein asiatischer Investor wurde gefunden- Neuanfang steht bevor!

• **Achtung!** • **Letzte Meldung!** • **2. 5. 94** •

COMMODORE INTERVIEW:

Seit das Nachrichtenmagazin „Der Spiegel“ von einem bevorstehenden Commodore-Konkurs berichtete, standen in Frankfurt bei Pressesprecherin Karola Bode und Geschäftsführer Alwin Stumpf die Telefone nicht mehr still. Durch passende Gerüchte aus London aufgeschreckt, kehrten wir beunruhigt nach Deutschland zurück und arrangierten sofort einen Interview-Termin mit Commodore Deutschland-Geschäftsführer Alwin Stumpf.

Herr Stumpf, wie ist die augenblickliche Situation von Commodore?

Commodore ist keine geschlossene Einheit. Vielmehr besteht Commodore aus insgesamt 35 Firmen, die sich in unterschiedlicher Verfassung befinden. Die deutsche Niederlassung steht dank eines günstigeren Produktmix mit höherwertigen Produkten gut da, während es in einigen anderen Unternehmen, wie z. B. in Frankreich, schlechter aussieht. Grund für die Probleme in Frankreich ist beispielsweise, daß dort das bisherige Geschäft zu etwa 70 Prozent mit MS-DOS-kompatiblen Computern gemacht wurde. Dieser Umsatz fehlt, und es ist natürlich nur sehr schwer möglich, in so kurzer Zeit diesen Umsatzrückgang zu kompensieren und die Kosten entsprechend zu reduzieren. Im Rahmen einer Restrukturierung wird die AMIGA Computerexport France GmbH mit Sitz in Frankfurt den Vertrieb der Amiga-Produkte in Frankreich übernehmen. Dank der Spiegel-Meldung ist die Beschaffung von nicht eigengefertigten Waren augenblicklich sehr schwierig.

Wie wird es mit Commodore weitergehen?

Ich sehe den Amiga nicht vom Markt verschwinden, allerdings werden wir in Europa noch erhebliche Umstrukturierungen vornehmen. Es ist kein Geheimnis, daß wir einen externen Investor suchen. Es ist aber nicht Sinn und Zweck, die Firma auszuschlachten und die Technologie und den Namen zu veräußern, um den Rest zu zerschlagen. Aufgrund der gespannten Situation bei Commodore hat die Börsenaufsicht die Commodore-Aktie ausgesetzt. Dies ist kein ungewöhnlicher Vorgang und soll unkontrollierte Spekulationen vermeiden. Ich bin der festen Überzeugung, daß in Kürze ein Investor gefunden wird.

Welche Entwicklung zeichnet sich am deutschen Markt ab?

Die Verkaufszahlen vom Amiga 1200 sind im Vergleich zum Vergleichszeitraum des Vorjahres deutlich angestiegen. Mit einer heute gestarteten Kampagne, nämlich der Preissenkung von DM 699,- auf DM 499,- unverbindliche Preisempfehlung, soll der Abverkauf des CD 32 deutlich forciert werden. Seit dem 1. April ist Herr Arnold Kapral, ehemals Regional-Verkaufsleiter von Nintendo, als Vertriebsleiter bei Commodore tätig. Seine besonderen Kenntnisse im Konsolenmarkt werden sicherlich zu einer Absatzsteigerung des CD 32 führen.

Vielen Dank für das kurze Interview!
(Geführt am 14. 04. 1994)

LEGEND COMEBACK II



Anfangszeiten hatten“, meinte „Wild“ Bill Stealey zu seinen Zukunftsplänen. Wer für ihn programmiert, ist unbekannt.

Zusammen mit Sid Meier gründete Bill Stealey Anfangs der 80er Jahre die Firma MicroProse, die mit Spielen wie Silent Service oder F-15 Strike Eagle die Welt eroberte. „Wenn im Januar das Abkommen mit Spectrum Holobyte ausläuft, will ich wieder neu anfangen, und zwar mit so großartigen Spielen, wie wir sie zu den MicroProse-Anfangszeiten hatten“, meinte „Wild“ Bill Stealey zu seinen Zukunftsplänen. Wer für ihn programmiert, ist unbekannt.



Drei Disney-Produkte von Virgin dürften Ende der Jahres für Furore sorgen. Aladdin, Jungle Book und Lion King stehen auf dem Plan!

felsohne Renegade. Tom Watson, der Boß der Bitmap Bros.-Truppe, hatte mit Elfmania, Ruff'n Tumble, Flight of the Amazon Queen und Sensible World of Soccer auch gleich vier der Messehits im Gepäck. Die Version von Terramarques Elfmania war zwar immer noch nicht ganz fertiggestellt, auch wenn sie wondrous schon getestet wurde, bot aber nun tolle Spielbarkeit und megamäßige Grafiken. Ähnliches trifft auf Ruff'n Tumble zu, das von einem Wunderkind-Mitglied gezeigt wurde. Dieses tech-

nisch herausragende Jump & Shoot-Spiel könnte sogar Mr. Nutz Konkurrenz machen. Das extraumfangreiche Adventure Amazon Queen wird sich wohl noch bis in den Herbst verzögern, doch das australische Programmiererteam möchte gerne die aktuellen Konkurrenzten Beneath a Steel Sky und Simon the Sorcerer qualitativmäßig hinter sich lassen. Daß der dritte Fußballstreich vom Sensi Team die Konkurrenz hinter sich läßt, ist angesichts der bisherigen Probeispiele sehr wahrscheinlich.

BLONDER BRAYBROOK



Der Termin mit Andrew Braybrook von Grandgold wäre fast geplatzt. Auf der Suche nach jemandem mit langen, dunklen Haaren beachtet man nun einmal selten blonde, langhaarige Frauen von hinten. Zu meinem Erstaunen ließ er sich jedoch seine Haare blond färben. Es war Zeit für eine Veränderung.

Spiele der Superlative

Seeschlacht
Bringen Sie Ihren Tanker sicher durch die gemerichte Flotte.
Best-Nr. 3037 4,90 DM

Ball of Pharoos
Sie müssen durch Labymite zur Grabkammer des Pharaos vordringen, um diesen vor Grabräubern zu retten.
Best-Nr. 3032 4,90 DM

Energy Manager
Erlaubt es Ihnen, die Energieversorgung einer Stadt zu managen.
Best-Nr. 3247 4,90 DM

Winn
Gewinnen Sie den Hochbarbierten Energiepreis. Dieser Preis winkt Ihnen, wenn sie an umweltbewährten Orten gewinnen.
Best-Nr. 3247 4,90 DM

The Simpsons Game
Ist alles Action-Spiel mit Lisa und Bart.
Best-Nr. 3045 4,90 DM

Seawolf
Das wohl beliebteste Kennspiel in Deutschland. Mit sehr schöner Grafik, kleiner, Regelleude und Spielverwallung.
Best-Nr. 3085 4,90 DM

Star Trek (Neue Version)
Ein Stück Film- und Software-Genuss.
Best-Nr. 3085 4,90 DM

BattleShip
Schiffe versenken auf amerikanisch. Mit zahlreichen neuen Features.
Best-Nr. 3084 4,90 DM

Galactoid
Die neueste Version des Klassikers Galaga 1 oder 2 Spieler.
Best-Nr. 3250 4,90 DM

Sabtrack
Gutes Action-Spiel. Sie müssen von einem Luftballon zum Treppenboden vorwärtsbewegen. Schritt zaubern.
Best-Nr. 3034 4,90 DM

Combel
Ein Stülzen-Adventure mit dem Technik-Genie.
Best-Nr. 3035 4,90 DM

I WAS A CANNIBAL FOR THE PU
Aber das ist keine Horror-Comedy. Es ist eine Action-Comedy.
Best-Nr. 3034 4,90 DM

Smurflied
Das ist ein Spiel, das Sie alle kennen. Sie alle wissen, dass Sie alle Smurfs sind. Sie alle wissen, dass Sie alle Smurfs sind.
Best-Nr. 3035 4,90 DM

Skat
Das wohl beliebteste Kennspiel in Deutschland. Mit sehr schöner Grafik, kleiner, Regelleude und Spielverwallung.
Best-Nr. 3085 4,90 DM

Star Trek (Neue Version)
Ein Stück Film- und Software-Genuss.
Best-Nr. 3085 4,90 DM

Star Trek: The Motion Picture
Das ist ein Spiel, das Sie alle kennen. Sie alle wissen, dass Sie alle Smurfs sind. Sie alle wissen, dass Sie alle Smurfs sind.
Best-Nr. 3035 4,90 DM

Wanderland
Ein Spiel, das Sie alle kennen. Sie alle wissen, dass Sie alle Smurfs sind. Sie alle wissen, dass Sie alle Smurfs sind.
Best-Nr. 3035 4,90 DM

ForWest
Ein Spiel, das Sie alle kennen. Sie alle wissen, dass Sie alle Smurfs sind. Sie alle wissen, dass Sie alle Smurfs sind.
Best-Nr. 3035 4,90 DM

Smurflied
Das ist ein Spiel, das Sie alle kennen. Sie alle wissen, dass Sie alle Smurfs sind. Sie alle wissen, dass Sie alle Smurfs sind.
Best-Nr. 3035 4,90 DM

Wibble World Graddy
Ein Spiel, das Sie alle kennen. Sie alle wissen, dass Sie alle Smurfs sind. Sie alle wissen, dass Sie alle Smurfs sind.
Best-Nr. 3035 4,90 DM

Tongit Fire
Ein Spiel, das Sie alle kennen. Sie alle wissen, dass Sie alle Smurfs sind. Sie alle wissen, dass Sie alle Smurfs sind.
Best-Nr. 3035 4,90 DM

Berzok
Ein Spiel, das Sie alle kennen. Sie alle wissen, dass Sie alle Smurfs sind. Sie alle wissen, dass Sie alle Smurfs sind.
Best-Nr. 3035 4,90 DM

SolidQuid
Ein Spiel, das Sie alle kennen. Sie alle wissen, dass Sie alle Smurfs sind. Sie alle wissen, dass Sie alle Smurfs sind.
Best-Nr. 3035 4,90 DM

MiniTrasher
Ein Spiel, das Sie alle kennen. Sie alle wissen, dass Sie alle Smurfs sind. Sie alle wissen, dass Sie alle Smurfs sind.
Best-Nr. 3035 4,90 DM

Megaball V2.1
Ein Spiel, das Sie alle kennen. Sie alle wissen, dass Sie alle Smurfs sind. Sie alle wissen, dass Sie alle Smurfs sind.
Best-Nr. 3035 4,90 DM

Monopoli
Ein Spiel, das Sie alle kennen. Sie alle wissen, dass Sie alle Smurfs sind. Sie alle wissen, dass Sie alle Smurfs sind.
Best-Nr. 3035 4,90 DM

Fighting Warriors
Ein Spiel, das Sie alle kennen. Sie alle wissen, dass Sie alle Smurfs sind. Sie alle wissen, dass Sie alle Smurfs sind.
Best-Nr. 3035 4,90 DM

Telekommander II
Ein Spiel, das Sie alle kennen. Sie alle wissen, dass Sie alle Smurfs sind. Sie alle wissen, dass Sie alle Smurfs sind.
Best-Nr. 3035 4,90 DM

GrandPrix-Simulator
Ein Spiel, das Sie alle kennen. Sie alle wissen, dass Sie alle Smurfs sind. Sie alle wissen, dass Sie alle Smurfs sind.
Best-Nr. 3035 4,90 DM

Taxi Drive
Ein Spiel, das Sie alle kennen. Sie alle wissen, dass Sie alle Smurfs sind. Sie alle wissen, dass Sie alle Smurfs sind.
Best-Nr. 3035 4,90 DM

Georg Glozo
Ein Spiel, das Sie alle kennen. Sie alle wissen, dass Sie alle Smurfs sind. Sie alle wissen, dass Sie alle Smurfs sind.
Best-Nr. 3035 4,90 DM

Bogtje
Ein Spiel, das Sie alle kennen. Sie alle wissen, dass Sie alle Smurfs sind. Sie alle wissen, dass Sie alle Smurfs sind.
Best-Nr. 3035 4,90 DM

BarDog
Ein Spiel, das Sie alle kennen. Sie alle wissen, dass Sie alle Smurfs sind. Sie alle wissen, dass Sie alle Smurfs sind.
Best-Nr. 3035 4,90 DM

TopSecret
Ein Spiel, das Sie alle kennen. Sie alle wissen, dass Sie alle Smurfs sind. Sie alle wissen, dass Sie alle Smurfs sind.
Best-Nr. 3035 4,90 DM

Popere
Ein Spiel, das Sie alle kennen. Sie alle wissen, dass Sie alle Smurfs sind. Sie alle wissen, dass Sie alle Smurfs sind.
Best-Nr. 3035 4,90 DM

Salitaire
Ein Spiel, das Sie alle kennen. Sie alle wissen, dass Sie alle Smurfs sind. Sie alle wissen, dass Sie alle Smurfs sind.
Best-Nr. 3035 4,90 DM

SUPER
Das ist ein Spiel, das Sie alle kennen. Sie alle wissen, dass Sie alle Smurfs sind. Sie alle wissen, dass Sie alle Smurfs sind.
Best-Nr. 3035 4,90 DM

Bestellhotline 02202 / 930-480 oder 02202 / 930-481

Inhaber: Gerd Klein
Postfach 200 531
51435 Bergisch Gladbach

TIME WARNER IST DA!



Tengen-Marketing Manager Jeff Tawney verkündete voller Freude die Umwandlung von Tengen in Time Warner Interactive. Einer der größten Medien-Giganten mit einer Filmfirma und Verlagen im Rücken betrifft somit das Business, und zwar sicher nicht, um die Rolle eines Mauerblümchens zu spielen.

VERPFLICHTUNG I



Martyn Brown, der Entwicklungsleiter bei Team 17, konnte das talentierte Programmiererteam Bloodhouse verpflichten. Auftaktspiel wird Super Stardust auf dem CD 32 sein, das selbst 3DO-Jünger ins Staunen brachte. Außerdem wurde noch der Chefredakteur von der Zeitschrift Amiga Format verpflichtet.

VERPFLICHTUNG II



Nach dem überragenden Verkaufserfolg von Cannon Fodder entschloß sich Sensible Software wieder zur Zusammenarbeit mit Virgin. Als neuester Sproß wird Sensible Golf im Herbst erwartet. Nächste Ausgabe präsentieren wir Euch den ersten Screenshots, wenn Martin Spieß von Virgin sein Wort hält.



Martin Kenwright von DID erklärte

uns die Verspätung von TFX für das CD 32.

Sensible World of Soccer wird nämlich mit einem ordentlichen Manager-Teil aufgepeppt und behält alle Vorzüge der Vorgänger. Ein Stockwerk höher versuchte Martin Kenwright von DID, der anstürmenden Presse zu erklären, wieso TFX

von Ocean erst im September veröffentlicht wird. Das simple Argument war, TFX soll für das CD 32 besser als die PC-Version werden, und mit dieser Entschuldigung ließen wir ihn dann ziehen, worauf uns Inferno ebenfalls für September versprochen

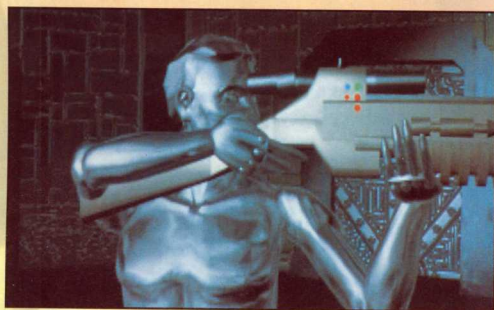
wurde. Das Neon-Team wurde auch gesichtet, deutlich bemüht, Gary Bracey einen Nachfolger zu Mr. Nutz abzurufen. Laut Antony Christoulakis stehen die Chancen ganz gut.

Auf den Messegängen ließ uns natürlich auch Marc Wardenga mit seiner Software 2000-Truppe über den Weg. Sie präsentierten frohen Mutes die neuesten Screenshots von Bundesliga Manager Hatrrick, während fünf Minuten später Herr Beckert von Ikarion seinen Fußball-Manager Hatrrick schmackhaft zu machen versuchte. Außerdem garantierte er uns noch die Umsetzung des PC-Hits Mad News, der als inoffizieller Mad TV-Nachfolger gilt. Ob die Zeppeline noch abheben, werden wir wohl erst im Sommer wissen.

Voller Stolz präsentierte uns Jeff Tawney von Time War-

ner Interactive die neueste Version vom potentiellen CD 32-Knüller Rise of the Robots, die einen Tag vor der Messe lizenziert wurde. Am Micro-Prose-Stand vertröstete uns Uwe Fürstenberg auf den Sommer, als wir auf eine neue Impossible Mission 2025 zu sprechen kamen. Im Juni wird jedoch definitiv die Anstoß World Cup-Edition erscheinen, während die aufgepeppte Hanse-Version immer noch im Hafen liegt.

Zum Abschluß erinnerte uns Susanne Abagrey von U.S. Gold mit World Cup USA '94 noch daran, daß im Juni die Fußballweltmeisterschaft in den USA ansteht. Dazu präsentiert uns Millennium die Alternative Wild Cup Soccer.



Mächtig eindrucksvoll sah SCIs neuestes Spiel für das CD 32 aus. Cyberwar, der zweite Teil der Lawnmower Man-Triologie, erinnert verdammt an T2.

ABWESEND I

Wenn eine der weltgrößten Softwarefirmen nicht auf Europas größter Softwaremesse anwesend ist, werden so manche Gerüchte laut. E.A. präsentierte abseits der Show nur für exklusive Gäste zusammen mit Intel seine neuen CD-ROM-Produkte, wie z.B. Magic Carpet. Unter den Gästen waren Richard Garriott mit Freundin und Peter Molyneux.

ABWESEND II

Jahr für Jahr wurden die Stände von Gremlin aus Sheffield größer und größer, und nun waren sie plötzlich gar nicht mehr da. Wenn man Glück hatte und der Termin nicht verpaßt wurde, dann erhielt man an der Bar ein umfangreiches Pressepack. Nicht finanzielle Schwierigkeiten, sondern Selbstbewußtsein waren Grund für das Fernbleiben.

Wo trifft man heutzutage schon Binz und Kunz?

Schreiben Sie uns und gewinnen Sie!
(Nur eine Antwort ankreuzen)

- am Strand von Cala Ratjada
- in der Eiger-Nordwand
- im Schwimmbecken von „Mann-o-Mann“
- im Pony von Kampen
- im Kicher Spottmagazin
- ... oder beim Bundesliga Manager Hatrick

Unter den Einsendern
verlosen wir insgesamt
111 „richtige Antworten“:
Den Bundesliga Manager Hatrick

Coupon an:
Software 2000
Stichwort „Hatrick“
Postfach 110
23691 Eutin

Amiga Games 6/94
C/O

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Einsendeschluß ist der 30. Juli 1994



SOFTWARE 2000
Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline (0 52 41) 98 60 10

AMIGA - Es wurde Zeit für etwas völlig Neues!

Der Versand erfolgt per Nachnahme o. per Vorkasse ab 9,- / Nachnahme u. /Zahkartengebuhr

JUDGMENT DAY

Die wichtigste Seite des Monats

TEL.: 07731/12248 FAX.: 07731/69921 /69755

AMIGA

Bestellannahme von 9-18 Uhr Mo-Fr

PREISÄNDERUNG VORBELIEN

Sicherheitsverpackung +2,-

Es gelten unsere üblichen Geschäftsbedingungen



Terminat... 199-

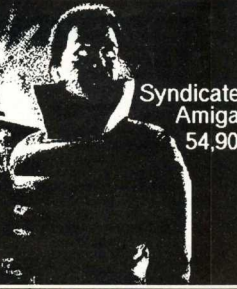
JUDGMENT DAY Hauptstr. 2 78224 SINGEN

Terminat... 199-

Terminat... 199-

Titel	AMIGA	Preis	Titel	AMIGA	Preis	Preishits	Amiga
1183	DV 65,90	Global Gladiators	DA 47,90	1184	DV 65,90	Secret of Monkey Island	EV 49,90
Airbus A320 American Edition	DV 48,90	Goal	DA 54,90	1185	DV 65,90	Secret of Monkey Island	EV 49,90
Airbus A320 Europe Edition	DV 48,90	Goblins	DV 65,90	1186	DV 65,90	Secret of Monkey Island	EV 49,90
Airforce Commander	DA 64,90	Goblins 2	DV 65,90	1187	DV 65,90	Secret of Monkey Island	EV 49,90
Alfred Chicken	DA 49,90	GOBLINS 3	DA 65,90	1188	DV 65,90	Secret of Monkey Island	EV 49,90
Alien 3	DA 47,90	Gunship 2000	DA 65,90	1189	DV 65,90	Secret of Monkey Island	EV 49,90
Alien Breed II	DA 47,90	hannibal	DA 65,90	1190	DV 65,90	Secret of Monkey Island	EV 49,90
Ambermoon	DV 77,90	hired Guns	DV 68,90	1191	DV 65,90	Secret of Monkey Island	EV 49,90
Amorosis	DV 65,90	History Line 1914-1918	DV 65,90	1192	DV 65,90	Secret of Monkey Island	EV 49,90
APOCALYPSIS	DA 47,90	humans	DA 59,90	1193	DV 65,90	Secret of Monkey Island	EV 49,90
Arabian Nights	DV 56,90	humans Race St.Alone	DA 59,90	1194	DV 65,90	Secret of Monkey Island	EV 49,90
Archer McLean Pool Billiard	DA 47,90	Indiana Jones IVI.ADV.	DV 78,90	1195	DV 65,90	Secret of Monkey Island	EV 49,90
A Train	DV 73,90	INNOVATION UNTIL CAUGHT	DV 65,90	1196	DV 65,90	Secret of Monkey Island	EV 49,90
A Train Cons.Set	DV 89,90	Ishar II	DV 53,90	1197	DV 65,90	Secret of Monkey Island	EV 49,90
Autschung Ost	DV 54,90	Jonathan	DV 75,90	1198	DV 65,90	Secret of Monkey Island	EV 49,90
AWARD WINNER IS?	DA 64,90	Jurassic Park	EV 49,90	1199	DV 65,90	Secret of Monkey Island	EV 49,90
B 1/1 Flying Fortress	DA 65,90	Jurassic Park	DA 53,90	1200	DV 65,90	Secret of Monkey Island	EV 49,90
BALMAINER TURMS	DA 49,90	Kingmaker	DA 65,90	1201	DV 65,90	Secret of Monkey Island	EV 49,90
BAI 2	DA 71,90	LAST ACTION HERO	DA 44,90	1202	DV 65,90	Secret of Monkey Island	EV 49,90
Battle Isle Data Disk 2	DA 47,90	legend of Kyrandia	DV 79,90	1203	DV 65,90	Secret of Monkey Island	EV 49,90
Battle Team	DA 65,90	LEGACY OF SORCERY	DA 47,90	1204	DV 65,90	Secret of Monkey Island	EV 49,90
BEHAI A SIA SILL SKY	DV 69,90	lemmings Doppelpack	DA 59,90	1205	DV 65,90	Secret of Monkey Island	EV 49,90
BIG SEA	DV 59,90	lemmings II	DA 59,90	1206	DV 65,90	Secret of Monkey Island	EV 49,90
Bill's Tomato Game	DA 44,90	lords of Power	DV 71,90	1207	DV 65,90	Secret of Monkey Island	EV 49,90
Bitmap Brothers Collection I	DA 53,90	lost Vikings	DV 65,90	1208	DV 65,90	Secret of Monkey Island	EV 49,90
Blaster	DA 47,90	lothar Matthaus	DV 59,90	1209	DV 65,90	Secret of Monkey Island	EV 49,90
Body Blows Galactic	DA 47,90	lotus Trilogie	DA 53,90	1210	DV 65,90	Secret of Monkey Island	EV 49,90
BOUNTY THE TOWN	DA 49,90	Micro Machines	DA 47,90	1211	DV 65,90	Secret of Monkey Island	EV 49,90
BRUNNEN N.S.IX	DA 49,90	Monkey Island II	DV 77,90	1212	DV 65,90	Secret of Monkey Island	EV 49,90
Bundesliga ManProf 2.0	DV 65,90	MONOPOLY	DA 54,90	1213	DV 65,90	Secret of Monkey Island	EV 49,90
Burntime	DV 65,90	Morph	DA 47,90	1214	DV 65,90	Secret of Monkey Island	EV 49,90
Campaign II	DA 69,90	MUR MUR 2	DA 47,90	1215	DV 65,90	Secret of Monkey Island	EV 49,90
Cannon 1 odder	DA 53,90	NAUGHTY ONES	DA 47,90	1216	DV 65,90	Secret of Monkey Island	EV 49,90
Chaos Engine	DA 47,90	Nick Faldo Golf	DA 49,90	1217	DV 65,90	Secret of Monkey Island	EV 49,90
Civilization	DV 74,90	Oskar	DA 47,90	1218	DV 65,90	Secret of Monkey Island	EV 49,90
CLIFF HANGER II	DA 44,90	PERFECT ION	DA 54,90	1219	DV 65,90	Secret of Monkey Island	EV 49,90
Cool Spot	DA 53,90	Perth II Numbers Deluxe	DV 53,90	1220	DV 65,90	Secret of Monkey Island	EV 49,90
Cosmic Spacehead	DA 47,90	Pinball Compilation	DA 69,90	1221	DV 65,90	Secret of Monkey Island	EV 49,90
Crazy Sports Football	DA 53,90	PIZZA CONNECTION	DV 78,90	1222	DV 65,90	Secret of Monkey Island	EV 49,90
CHRISTOPH KOLUMBUS	DV 71,90	Prime Mover	DA 53,90	1223	DV 65,90	Secret of Monkey Island	EV 49,90
Curse of Inchanita	DA 49,90	PISSY?	DA 54,90	1224	DV 65,90	Secret of Monkey Island	EV 49,90
Cyberpunks	DA 54,90	Red Zone	DA 54,90	1225	DV 65,90	Secret of Monkey Island	EV 49,90
DANGER BOYS STRIKES	DA 53,90	Reach for the Skies	DA 49,90	1226	DV 65,90	Secret of Monkey Island	EV 49,90
DARKMATTER	DA 53,90	Risky Woods	DA 49,90	1227	DV 65,90	Secret of Monkey Island	EV 49,90
Das Schwarze Auge	DV 74,90	Road Rash	DA 54,90	1228	DV 65,90	Secret of Monkey Island	EV 49,90
Der Patriarch	DV 65,90	Sensible Soccer	DA 47,90	1229	DV 65,90	Secret of Monkey Island	EV 49,90
DIETICHI	DV 69,90	SE COND SAMURAI	DA 59,90	1230	DV 65,90	Secret of Monkey Island	EV 49,90
Die Siedler	DV 77,90	Sim City Deluxe	DV 77,90	1231	DV 65,90	Secret of Monkey Island	EV 49,90
Disposable Hero	DA 47,90	Sim I	DV 77,90	1232	DV 65,90	Secret of Monkey Island	EV 49,90
Dought	DA 67,90	SIMON THE SORCERER	DV 67,90	1233	DV 65,90	Secret of Monkey Island	EV 49,90
Dunk	DA 47,90	SKIDMARKS	DA 47,90	1234	DV 65,90	Secret of Monkey Island	EV 49,90
DYNACUA	DA 44,90	Soccer Kid	DA 59,90	1235	DV 65,90	Secret of Monkey Island	EV 49,90
Dreamlands	DV 53,90	SOFTWARE MANAGER	DV 66,90	1236	DV 65,90	Secret of Monkey Island	EV 49,90
Dune II	DV 53,90	Space Hulk	DA 65,90	1237	DV 65,90	Secret of Monkey Island	EV 49,90
Dyn.Mastor & Chaos Strack	DV 59,90	Space Legends	DA 65,90	1238	DV 65,90	Secret of Monkey Island	EV 49,90
Dyn.Mastor	DA 59,90	Strategem	DV 69,90	1239	DV 65,90	Secret of Monkey Island	EV 49,90
Dynatch	DV 53,90	Syndicate	DV 59,90	1240	DV 65,90	Secret of Monkey Island	EV 49,90
E-Fishery Manager	DV 71,90	TEAM 17 COLLECTION	DA 59,90	1241	DV 65,90	Secret of Monkey Island	EV 49,90
E-File II Frontier	DV 53,90	TERMINATOR WARCADE	DA 53,90	1242	DV 65,90	Secret of Monkey Island	EV 49,90
E-Nysum	DV 65,90	Tornado	DV 65,90	1243	DV 65,90	Secret of Monkey Island	EV 49,90
E-pic	DA 59,90	Traps n Treasures	DV 59,90	1244	DV 65,90	Secret of Monkey Island	EV 49,90
E 111 A Nighthawk	DA 67,90	Turrican 3	EV 47,90	1245	DV 65,90	Secret of Monkey Island	EV 49,90
E 1	DA 59,90	Turrican 3	DA 54,90	1246	DV 65,90	Secret of Monkey Island	EV 49,90
E AMIATIC ADV. DIZZY	DA 49,90	Uridium 2	DA 47,90	1247	DV 65,90	Secret of Monkey Island	EV 49,90
E AMIUM	DA 49,90	Walker	DA 59,90	1248	DV 65,90	Secret of Monkey Island	EV 49,90
Eire and Ice	DA 47,90	War in the Gulf	DV 67,90	1249	DV 65,90	Secret of Monkey Island	EV 49,90
E-lashback	DV 59,90	Winter Olympics	DA 59,90	1250	DV 65,90	Secret of Monkey Island	EV 49,90
E-mula One Grand Prix	DA 77,90	Wiz'n Liz	DA 59,90	1251	DV 65,90	Secret of Monkey Island	EV 49,90
E-ny of Urries	DA 53,90	Whales Voyage	DV 65,90	1252	DV 65,90	Secret of Monkey Island	EV 49,90
Genesis	EV 53,90	Wunderdog	DA 49,90	1253	DV 65,90	Secret of Monkey Island	EV 49,90
GI ORBIT	DA 53,90	Zool II	DA 47,90	1254	DV 65,90	Secret of Monkey Island	EV 49,90

solange Vorrat reicht



Syndicate Amiga 54,90

599,-

Amiga CD 32 mit 6 Spielen
 King of the Hill
 Dangerous Streets
 Star Digger
 Microcosm
 Chaos-Engine

Maus für CD-32 39,90
 Tastatur CD-32 149,90
 MPEG-Modul 459,90

MPEG Filme

Black Rain EV 49,90
 Star Trek EV 49,90
 Cartoon Carnival EV 59,90
 Top Gun EV 49,90
 Naked Gun 2½ EV 39,90
 Patriot Games EV 39,90

Deutsche MPEG-Filme

Nackte Kanone 2½ DV 49,90
 Patriot Games DV 49,90
 MPEG Musikvideos
 Andrew Lloyd Webber 49,90
 Bon Jovi 49,90
 Bryan Adams 49,90
 Tina Turner '88 49,90

Judgment Day - Der König unter den Amiga-Versandhändlern

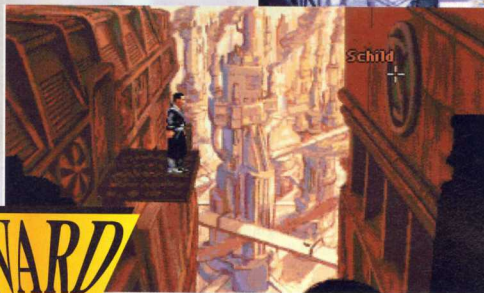
Adventure-Hammer von Virgin

Beneath a Steel Sky

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

Nachdem Psygnosis mit *Innocent Until Caught* eine SciFi-Thematik im Stil eines Virtual-Theatre-Games verarbeitet hat, schlägt Virgin mit *Beneath a Steel Sky* in die selbe Kerbe.

Es ist eine düstere Zukunftsvision, in die Virgin den Spieler in der Rolle des Robert Foster schickt. Die eigentliche Macht haben riesige Konzerne übernommen, die mit einem perfekt durchorganisierten Aufgebot an Sicherheitskräften eine Stadt nach der anderen ihrem Unternehmen einverleiben. Ein Konzern hat die Städte in gigantische Fabriken verwandelt, in denen es nur um die reine Profitbefriedigung der Oberklasse geht und das normale Volk in den unteren Ebenen der berghohen Gebäude zu überleben versucht. Der Vorstand des Union-Konzern wirft haßerfüllte Blicke auf den Hobart-Konzern. Dieser bildet durch eine soziale Arbeitervertretung und menschenfreundliche Lebensbedingungen den strikten Gegenpol zu der rigorosen Ausbeutung von Mensch und Umwelt durch den Union-Konzern. Um eine Infiltration des Hobart-Konzerns zu verhindern, wird ein gewisser Reich S. Commander beauftragt, in Union City verdächtige Personen zu observieren und eventuell unschädlich zu machen. Kontrolliert wird die gesamte Stadt durch ein allumfassendes Computernetz namens LINC. Zwischen diesen



AWARD
AMIGA Games Disc & Mag

Städten befindet sich eine Wüste, die sogenannte GAP in der Eingeborene leben. Hier lebt Robert Foster. Seine Fähigkeiten waren geradezu phänomenal, da er einen selbständig denkenden Roboter namens Joey konstruiert und bauen konnte. Er spürte, daß die Zeit reif war für eine grundlegende Verände-



Das Ziel für Robert lautet, aus der Fabrik rauszukommen, und zwar so schnell wie möglich. Allerhand Schwierigkeiten erwarten ihm bei diesem Abenteuer.



FESTPLATTE EMPFOHLEN



und dürfte somit einen neuen Rekord bei Amiga-Spielen auf-

Beneath a Steel Sky benötigt fünfzehn Disketten

stellen. Auf jeden Fall ist eine Festplatte empfehlenswert, da bei Szenenwechseln die Bilder jedesmal neu geladen werden. Selbst die Daten von bereits kurz zuvor betretenen Räumen werden nicht im Speicher gehalten.

rung in seinem Leben, und dies wurde durch eine Vision des Stammesführers nur bestätigt. Kurze Zeit später landet auch schon ein Hubschrauber des Sicherheitsdienstes von Union City mit Reich S. Commander an Bord, und dieser fordert die sofortige Herausgabe von Robert....

Steel Sky

Das Game

Robert flüchtet in eine Werkhalle und versteckt sich auf der Galerie. Von dort belauscht er das Gespräch eines Sicherheitsoffiziers mit einem Angestellten und erfährt etwas mehr über diese merkwürdige Aktion um seine Person. Der einzige Fluchtweg, ein Notausgang, ist verschlossen, und auf einem Hinweisschild steht, daß der Schlüssel dazu nur durch die Abgabe eines Formulars zu bekommen ist. 'Sinnig, wenn es einmal brennen sollte, denkt sich Robert dabei und sieht sich nach einem geeigneten Gegenstand

Holt den Kaffee und die Zigaretten, ein neues Adventure ist da!



Die Steuerung orientiert sich grundsätzlich an der der Klassiker Monkey Island und Legend of Kyandia.

DER TREUE BEGLEITER



Aus dem GAP konnte Robert noch die Platine von seinem Roboter Joey mitnehmen, wofür er noch eine geeignete Roboterhülle gefunden hat. Nun steht ihm schon ein treuer Gefährte zur Verfügung. Dieser ist allerdings nicht gerade sehr von seinem neu-



en Äußerer angetan, da es sich um einen alten Bodensaugsauger handelt. Überhaupt ist Joey ein etwas vorwitziger Kerl, dem es sehr schwerfällt, seinen vorlauten Prozessor im Zaum zu halten. Außerdem, so Robert, steht er dauernd nur im Weg herum.

EMP

Tel.: 05 91 - 91 43 11
Fax: 05 91 - 91 43 20

EMP merchandising Handelsgesellschaft mbH, Postfach 17 21, 49803 Lingen

NEUHEITEN

Elfmania Art. Nr.: 650150 KD 59,99 DM	Battle Field Creator Der geniale Karten Editor für Battle Isle + Data 1 + 2. Original Programme erforderlich 650147 KD 59,99 DM
Rüsselsheim Art. Nr.: 650127 KD 79,99 DM	S. U. B. Art. Nr.: 650123 KD 59,99 DM
Hattrick Art. Nr.: 650109 KD 79,99 DM	Bundesliga Manager Hattrick (voraussichtlicher V. Ö. 17.06.1994) Art. Nr.: 650151 KD 84,99 DM
Genesis Art. Nr.: 650125 KD 69,99 DM	Cannon Fodder Art. Nr.: 650096 KD 49,99 DM
Der Clou Art. Nr.: 650114 KD 79,99 DM	World Cup '94 Art. Nr.: 650149 KD 79,99 DM
Beneath A Steel Sky Art. Nr.: 650126 KD 59,99 DM	Micro Machines Art. Nr.: 650122 KD 54,99 DM
UFO Art. Nr.: 650128 DA 74,99 DM	Darkmere Art. Nr.: 650132 KD 84,99 DM
Perihelion Art. Nr.: 650124 KD 69,99 DM	Sensible Soccer Art. Nr.: 650009 KD 29,99 DM
Apokalypse Art. Nr.: 650063 DA 49,99 DM	Assassin Special Edition Art. Nr.: 650071 DA 29,99 DM
Pizza Connection Art. Nr.: 650110 KD 84,99 DM	Death Or Glory Art. Nr.: 650152 KD 84,99 DM
Kolumbus Art. Nr.: 650097 KD 84,99 DM	Scorpion Plus 760014 19,99 DM Joypack Swift 760015 14,99 DM

Versand per Nachnahme zuzüglich 9,90 DM oder Versand per Vorauskasse zuzüglich 5,00 DM. Ab einem Lieferwert von 150,00 DM liefern wir portofrei, d. h. 5,00 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!

DA=Deutsche Anleitung, KD=Komplett Deutsch, E=Englisch, ML=Multilingual



In Sachen Grafikvielfalt stellt Beneath a Steel Sky neue Maßstäbe auf dem Amiga auf. Der Haken dabei ist jedoch, daß bei jedem Ortswechsel nachgeladen werden muß.



um, der für die Tür stabil genug ist. Ein Metallrohr löst schließlich dieses Problem. Durch den Lärm aufmerksam geworden, folgt der wartende Sicherheitsoffizier Robert durch die Tür, die in einer Plattform hoch über der Stadt endet. Da sich Robert aber hinter der offenen Tür festgehalten



Robert ist im GAP aufgewachsen. Dort schuf er auch seinen Roboter, den er in eine Staubsaugerhülle steckte.



COMIC INKLUSIVE

Die gut durchdachte Hintergrundstory wird dem Spieler mittels eines achtseitigen, gut gezeichneten Comics nähergebracht. Eine nette Zugabe zu einem sehr guten Spiel, gezeichnet von Grafiker Dave Gibbons.

Stahlharter Vergleich



Simon the Sorcerer

Das Adventure Soft-Werk konnte erst kürzlich hohe Wertungen einfahren, findet jedoch im neuen Virgin-Spiel zumindest grafisch schon wieder seinen Meister.

Grafik ↓

Gameplay →

Gesamt →



Star Trek

Die Abenteuer von Kirk, Spock & Co. sind leider den Besitzern eines Amiga 1200 vorbehalten, können aufgrund des Kultcharakters jedoch gefallen.

Grafik ↓

Gameplay ↓

Gesamt ↓



Innocent Until Caught

Das Debütadventure von Psygnosis ist zweifellos sehr spielsenswert, kommt jedoch nicht an die Klasse von Simon und Robert heran. Gehobener Durchschnitt!

Grafik ↓

Gameplay ↓

Gesamt ↓

hat, denkt der Wachmann, er sei herabgestürzt und verläßt die Werkhalle wieder. Dies gibt Robert nun etwas Spielraum und erkun-

det erst einmal seine Umgebung. Durch einen Lastenaufzug gelangt Robert zu einem Schmelzofen, da sein vorrangiges Ziel das Verlassen des Gebäudes ist. Hier wacht eine von LINC gesteuerte Kamera darüber, was in diesem Raum vor sich geht. Mit der Hilfe von Joey kann Robert die Zugangstür zwar öffnen, jedoch steht er schon Reich gegenüber, der ihn in eine Ecke treibt. Seltsamerweise nennt Reich ihn Overmann und legt bereits seine Pistole auf Robert an,





War der Sicherheitsdienst schon hier?
Kennen Sie einen Typen namens 'BOERMANN'?
Ich will raus aus der Stadt
Ach, schon auf...

Die fünfzehn Disketten dürfen selbst Adventure-Freaks eine ganze Weile auf Trab halten! Übrigens, 15 Disketten ist neuer Amiga-Rekord.

als ein Lichtblitz aus der Kamera Reich an seinem scheußlichen Verbrechen hindert. Die Sache wird immer verworrener, und so etwas spornt einen Spieler natürlich an.....

sehr ähnlich, was die grafische Gestaltung der Texte und Geschwindigkeit angeht. Die Bedienung gleicht jedoch mehr den Sierra-Spielen (Roger Wilco, Leisure Suit Larry). Der Bildschirm wird fast vollständig für die Umgebungsgrafik genutzt, da die Steuerung der Spielfigur ausschließlich über bestimmte Kombinationen der rechten und linken Maustaste und der Verknüpfung von Gegenständen oder Personen stattfindet. Ein Anklicken von Verben entfällt somit.

● Lutz Mahle

Das Gameplay

Das 'Virtual-Theatre-System' ist dem Scumm-System von LucasArts (Indy IV, Monkey Island)



AMIGA

Alfred Chicken	DA 49,90	Last Action Hero	DA 38,90
Alien 3	DA 47,90	Liberation-Captive 2	DA 56,90
Alien Breed 2	DA 47,90	Mad News	DV 64,90
Ambermoon	DV 75,90	Missiles over Xerion	DA 49,90
Anstoss	DV 64,90	Monkey Island 1	DV 38,90
Aufschwung Ost	DV 60,90	Monkey Island 2	DV 77,90
Beneath a Steel Sky	DV 66,90	Mortal Kombat	DA 53,90
Body Blows Galactic	DA 47,90	Mr. Nutz	DA 47,90
Brian the Lion	DA 49,90	Perihellon	DA 60,90
Burntime	DV 66,90	Chartbreaker	DV i. V.
Cannon Fodder	DV 55,90	Robinson's Requiem	DV 62,90
Christoph Kolumbus	DV 69,90	Second Samurai	DA 60,90
Pizza Connection	DV 75,90	Seek & Destroy	DV 39,90
Cliffhanger	DA 38,90	Sim Life	DV 77,90
Cool Spot	DA 53,90	Simon the Sorcerer	DV 64,90
Crash Dummies	DA 49,90	Skidmarks	DA 47,90
Darkmere	DV 61,90	Software Manager	DV 66,90
Der Schatz i.Silbers.	DV 75,90	S.U.B.	DV 56,90
Der Clou	DV 66,90	Syndicate	DV 64,90
Die Siedler	DV 75,90	Team 17 Collection 1	DA 55,90
Doofus	DA 47,90	Terminator 2-Arcade	DA 55,90
Dracula	DA 39,90	The Humans	DA 29,90
Elite 2-Frontier	DV 53,90	The Chaos Engine	DA 49,90
Fury of the Furries	DA 55,90	The Lost Vikings	DA 66,90
Hanse-Die Expedition	DV 47,90	Tornado	DA 66,90
Hattrick!	DA 64,90	Turrican 3	EA 47,90
Hired Guns	DA 64,90	Turrican 3	DA 58,90
Indiana Jones 3	DV 38,90	Wiz 'n' Liz	DA 58,90
Indiana Jones 4	DV 77,90	Zero	DA 60,90
Innocent until caught	DA 66,90	Zeppelin-Giant of Sky	DV 66,90
Jurassic Park	DV 53,90	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 i. V.
Der Clou	DV 66,90	Robocod	DA 49,90
Christoph Kolumbus	DV 72,90	Second Samurai	DA 60,90
Der Schatz i.Silbers.	DV 75,90	Sim City 2000	EV Sept.
Dynatech	DV 55,90	Sim Life	DV 77,90
Elfmania	DA 47,90	Simon the Sorcerer	DV 75,90
Hanse-Die Expedition	DV 47,90	Star Trek 25th Anniv.	EA 66,90
Hattrick!	DV 64,90	S.U.B.	DA 59,90
Ishar	DV 60,90	T F X. ab Sept	DA 64,90
Ishar 2	DV 55,90	Whales Voyage	DV 60,90
Jurassic Park	DV 58,90	Zool 2	DA 47,90

AMIGA CD 32

Alfred Chicken	DA 49,90	Pinball Fantasies	DA 60,90
Bubba 'n' Stix	DA 55,90	Pirates! Gold	DA 60,90
Cannon Fodder	DA 56,90	Project X & F17 Ch.	DA 49,90
Elite 2-Frontier	DV 60,90	Seek & Destroy	DA 49,90
Formula One G.P.	DA i. V.	Sleepwalker	DA 49,90
Gunship 2000	DA i. V.	Soccer Kid	DA 60,90
Jurassic Park	DV 60,90	T F X ab Sept.	DA 66,90
Lotus Trilogy(1-3)	DA 55,90	Ultimate Body Blows	DA 55,90
Microcosm	DA 99,90	Zool 1	DA 55,90

Wir versenden ausschließlich in SICHERHEITSPACKUNG OHNE MEHRKOSTEN!

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

dynamic soft - Schwarzwaldstr. 2 - 78259 Ehingen

Telefon: 07733 / 33 66

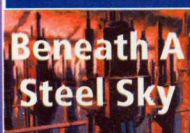
Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

COMMENT

Das tut gut! Ein Spiel ohne phantastischen Touch und Zauberei, sondern die knallharte Realität einer nicht erstrebenswerten Zukunft. Beneath a Steel Sky zeigt, daß der 'kleine' Amiga doch noch nicht zu alt für großartige Spiele ist, solange er mit einer Festplatte ausgestattet ist.



Lutz



+ starke Grafik
gute Animation

- nervende Ladezeiten

GAMEPLAY **83%**

GRAFIK **89%**

SOUND **68%**

MOTIVATION **89%**

GESAMT **88%**

Schieß oder stirb!

Total Carnage

Hersteller: I.C.E. ● Spieler: 1-2 ● Preis: ca. DM 60, -- 90,--

Eigentlich sollte man meinen, daß die Ballerspiel-Zeiten der Computerfreaks längst vorbei sind. Aber anscheinend gibt es vereinzelt doch noch welche, die auf Kriegsspiele abfahren. Für diejenigen gibt es jetzt Total Carnage!

Total Carnage erscheint gelinde gesagt drei Jahre zu spät!



Mein Name ist Rambo!

Rambo ist wieder einmal in Aktion. Du bist ein Einzelkämpfer und versuchst, ein feindliches Lager auszuheben. Doch so leicht machen es Dir Deine Gegner nicht. Sie versuchen, von allen Seiten auf Dich zu

schießen, und nur mit etwas Geschick und viel Glück kann es Dir gelingen, den feindlichen Kugeln zu entkommen. Ab und zu erscheinen Waffen, die man schnell einsammeln sollte, da sie nach einigen

Sekunden anscheinend wieder wegbeamt werden. Wichtig ist, daß man eine gute Waffe, wie z.B. einen Raketenwerfer, nicht gegen einen lumpigen

Flammenwerfer austauscht. So geht die Schlacht durch glühende Hitze und streng bewachte



Vor Jahren hätte dieses Spiel vielleicht begeistert, nun ödet es nur noch an.



Fallschirmjäger sind ein begehrtes Ziel in diesem Spiel.

CD32 SPEZIELL

GAMEPLAY 36%

GRAFIK 40%

SOUND 50%

MOTIVATION 30%

GESAMT 38%



Ein Spiel, das speziell für AGA-Amigas erscheint, läßt normalerweise einiges erwarten. Umso enttäuschter war ich, als ich mein CD-ROM-Laufwerk anschnib: Die gleiche Grafik, der gleiche Vorspann und sogar derselbe Sound.

Flughangars. Die Kämpfer sind klein, und wenn ich ehrlich bin, gar nicht Amigalike. Das ganze Spielfeld ist alles andere als gut animiert. Darüber hinaus scrollt der Bildschirm nur in eine Richtung, d.h. man muß einen festgelegten Weg laufen und kann die Umgebung nicht inspizieren. Wahrscheinlich hatte der Programmierer am Wochenende



schon was vor, denn sonst wäre ein derart übler The Chaos Engine-Verschnitt gar nicht erst entstanden.

● Markus Geltenpott



Selbst leichtbekleidete Mädels können keinen Funken Spielspaß retten.

COMMENT

Ich bin nun wirklich nicht gegen Ballerspiele eingestellt, ja, ich finde es sogar gut, wenn man solche Spiele spielt, um sich abzureagieren anstatt auf der Straße Mercedes-Sterne abzubrechen oder Parkbänke zu zerstören. Aber dann bitte mit Stil. Wäre doch schade, wenn man sich nicht im Spiel, sondern am Spiel abregiert!



Markus



● viele verschiedene Waffen

○ ödes Gameplay, langweilig

GAMEPLAY	36%
GRAFIK	40%
SOUND	50%
MOTIVATION	30%
GESAMT	38%

EL DORADO

Das Softwareparadies

TIP Vergleichen Sie die Preise und sparen Sie bares Geld!

Anwendungen

- **Adres/CD/Disk/Video**...je 1 Disk Vier bewährte Verwaltungsprogramme. Managen Sie problemlos Ihre Daten!
- **Amiga- u. Road-Route**...1 Disk Die Programme zur Streckenplanung.
- **Astronomie-Set**...5 Disks Software zu den Themen Planet Erde, Weltall und Raumfahrt.
- **Bildschirm-schoner-Set** 2 Disks Spitzenprogramme mit tollen Effekten.
- **Clipboard-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.
- **Icon-Tools**...1 Disk Alles zum Erstellen und Bearbeiten von Icons. Wandelt IFF-Bilder in Icons um!

- **IntroMaker**...1 Disk Erstellen Sie leicht fetzige Intros!
- **Liga-Manager**...1 Disk Verwaltet Vereine, Spieler und Tabellen. Mit dabei: ein Fußballmanager-Spiel.
- **Musik-Set**...5 Disks ...und Ihr Amiga wird zum Synthesizer! Mit vielen digitalisierten Instrumenten.
- **Speedup-Set** (ab Kick 2.0)...3 Disks Beschleunigt Ihre Disketten- und Festplattenlaufwerke um ein Vielfaches!
- **Vektorfont Vol. 1-4** je 5 Disks Jede Menge Schriftarten im Intellifont-Format. Kompletter Zeichensatz! Ideal für Grafik, DTP und Textverarbeitung.
- **Vokabeltrainer**...1 Disk Beliebter Englischkurs mit Wörterbuch.
- **Werkbench-Tools** (ab Kick 2.0)...8 Disks ...geben Ihrem Arbeitstisch ein völlig neues Outfit und erleichtern die Bedienung.

Höllisch paradiesische Software

Spitzenprogramme zum Wahnsinnspreis! Schon ab

Spiele

- **Action-Set** (nicht Kick 3.0)...6 Disks Technisch brillant und rasant: Baller- und Actionspiele die es in sich haben.
- **Backstage**...1 Disk Adventure rund um die Musikszene.
- **Black Jack & Poker**...1 Disk Zwei der beliebtesten Kartenspiele. Zocken Sie Ihren Amiga nieder!
- **Cannibal for FBI** (nicht Kick 3.0)...1 Disk Spannendes Abenteuergame. Sie sind ein von Kannibalen verfolgter Agent.
- **Catacomb**...1 Disk Packendes Adventure mit toller Grafik. Erforschen Sie das Königreich Exousial!
- **Das Erbe 1 & 2**...je 1 Disk Bei diesen Abenteuerpielen müssen Sie ein Erbe umweltbewußt verwalten.
- **Deluxe PacMan**...1 Disk Schöner, schneller, spaßiger: Fantastische Version des beliebten Oldies.
- **Demos 1 & 2** (nicht Kick 3.0)...je 5 Disks Highlights der internationalen Demoszene holen alles aus Ihrem Amiga.
- **Jump & Run-Set**...5 Disks Gesammelte Hits mit farbenfroher Grafik und 1A-Sound: Meistern Sie zahllose Levels und gelangen Sie ins Ziel!
- **Karamalz-Cup**...1 Disk Eishockeyspiel mit realistischer Grafik.

4.60 DM

- **Lemmin-Set** (nicht Kick 3.0)...7 Disks Gewitzte Spiele mit niedlichen Tieren sorgen für anhaltenden Spielspaß. Ein Muß für jeden Lemmingsfan!
- **ManagerSim**...1 Disk Realitätsnahes Wirtschaftsspiel für bis zu vier dynamische Jungunternehmer!
- **Monopoly**...1 Disk Mit spielstarken Computergegnern.
- **Multiplayer-Set**...8 Disks Games für 2-4 Spieler: Duelle mit Panzern, UFOs und den nackten Fäusten.
- **Shanghai-Disk**...1 Disk Bekanntes Denk- und Geduldspiel.
- **Star Trek-Set**...5 Disks Zwei Spiele mit Captain Kirk und seiner berühmten Crew. Beam me up, Scotty!
- **Strategie-Set**...6 Disk Spiele für Strategen: Werden Sie Feldherr, Börsenmakler, Agent oder Kaiser!
- **Telekommando 1 & 2**, je 1 Disk Bekannte Adventures mit Spitzengrafik.
- **Tetris-Disk**...1 Disk Neuauflagen des genialen Klassikers.

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:

Preisstaffel

Diskanzahl: Preis pro Disk:

1-4..... **4.90DM**

5-9..... **4.80DM**

10-14..... **4.70DM**

ab 15..... **4.60DM**

Versandkosten:

7.90 DM bei
Nachnahme
5.90 DM bei
Vorkasse
Abholung nach
Absprache!

El Dorado Softwareversand
Christopher Münchhoff
Brucknerstraße 47
71640 Ludwigsburg

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

Death and Glory!
Die Grafiken außerhalb des eigentlichen Spiels sind wirklich rühmlich gelungen, die Maps langweilen jedoch zu Tode.



Sekt oder Selters?

Death or Glory

Das Erbe von Morgan

Hersteller: Software 2000 ● Spieler: 1 ● Preis: ca. DM 100,-

Na, sowas! Software 2000 wagen sich an ein für sie ganz neues Genre. Nach all den Manager-Spielen und Wirtschaftssimulationen präsentieren sie uns auf saten sieben Disketten ein ausgewachsenes Strategiespiel.

Fantasievolle Story

Morgan, ein blühendes Reich und Zentrum allen Handels, wird plötzlich an den Grenzen von finsternen Horden des Bösen bedroht. Werthas, König und Herrscher von Morgan, ahnt, daß sein unehelicher Sohn Xhor, der im Zorn seine Heimat verlassen hat, hinter den Armeen der

Finsternis steht, doch sein jüngerer Sohn Raven will dies nicht wahrhaben und macht sich, nach einem kleinen Streitgespräch mit seinem Vater, zusammen mit Cerano dem Hofnarren auf

Unterhaltsames Strategiespiel mit zahlreichen Rollenspielelementen.

Weil damals die Leute anscheinend nur bis acht zählen konnten, kann keiner der beiden,

den Weg, Xhor zu finden.

Die magische Aicht

und auch kein anderer Anführer in diesem Spiel, mehr als acht Untergebene anführen. Diese müssen von demselben Armeetyp sein. Anfangs steht jeweils nur ein Armeetyp zur Auswahl, doch beim Aufstieg zu einem höheren Rang stehen auch bessere Armeetypen zur Verfügung. Nach Einblenden des zu errei-

chenden Ziels wird anhand eines kurzen Gesprächs der beteiligten Anführer die Situation geschildert. Spätestens jetzt sollte man seine müden Gehirnzellen anwerben und einen großen Plan entwickeln, nach dem man vorgehen will. Jede einzelne Einheit kann pro Runde entweder kämpfen, sich entsprechend ihrer Bewegungspunkte fortbewegen oder aussetzen und auf bessere Zeiten warten. Den Anführern stehen als zusätzliche Optionen das Zaubern und das Ausruhen zur Verfügung. Während Raven das Zaubern nie erlernen kann, wird Cerano bereits im zweiten Rang die Magiefähigkeit erwerben, es sei denn er entschließt sich, vorher zu sterben. Ausruhen erstattet dem Anführer drei Lebenspunkte zurück. Unter „weitere Funktionen“ kann man eine Übersichtskarte des Levels betrachten, Spielstände

ers erhalten, und eine Infotafel des Anführers abrufen.

Prinzipiell einfach!

Das Kampfprinzip ist im Grunde genommen ganz einfach. Jede Einheit hat maximal neun Lebenspunkte, was im Kampf durch neun Kämpfer symbolisiert wird. Weiterhin verfügt sie über bestimmte Angriffs- und Verteidigungswerte, die im Verhältnis zu denen des Gegners die Wahrscheinlichkeit widerspiegeln, eigene Verluste hinzunehmen oder dem Feind welche zuzufügen. Unterschiedliches Terrain bietet dabei noch zusätzliche Deckung, so daß man von einem Hügel aus dem Gegner leichter auf den Kopf specken kann. Befindet sich die Einheit im Befehlsbereich ihres Anführers, so erhält sie einen zusätzlichen Leistungsschub. Fern-



Death or Glory entpuppt sich als gelungenes Strategiespiel-Debüt von Software 2000. Wir freuen uns auf eventuelle Nachfolger.



laden und speichern sowie alle untergebenen Einheiten ausruhen lassen, was ihnen einen Lebenspunkt zurückgibt. Außerdem lassen sich der Befehlsbereich, in dem die Einheiten einen Kampfpokus durch die Gegenwart ihres Anführ-



Media Point

**Verkauf
Ankauf
Tausch**

Berlins neue Dimension für Games und Zubehör

Games	Preishits (solange Vorrat reicht!)
Ambermoon 79,95	1943 29,95
Anstoss 69,95	5th Gear 9,95
Apocalypse 59,95	Arcanoid 19,95
Aufschwung Ost 69,95	Archipelago 9,95
Battle Isle 2 * 89,95	B-17 Flying Fortress 49,95
Beneath A Steel Sky 79,95	Battle Chess 29,95
Big Score 69,95	Battlehawks 1942 39,95
Bob's Bad Day * 69,95	Blub 29,95
Burning Rubber 59,95	Buddkan 29,95
Burntime 79,95	California Games 2 29,95
Campaign 2 79,95	Chuck Rock 2 29,95
Cannon Fodder 59,95	Death Knights Of Kyrnn 39,95
Caribbean Destroyer * 79,95	Erlын Hughes International Soccer 29,95
Chartbreaker * 79,95	F-15 Strike Eagle 2 49,95
Chin Peng 39,95	F-17 Challenge 29,95
Crash Dummies * 49,95	F-19 Stealth Fighter 39,95
Darkmere 69,95	Falcon 29,95
Der Clan 79,95	Flames Of Freedom 49,95
Der Patricier 69,95	Go For Gold 29,95
Der Schatz im Silbersee * 89,95	Great Courts 2 29,95
Die Höhenwelt * 79,95	Hard Driv'n 2 29,95
Die Siedler 89,95	Hunt For Red October 1 19,95
Dogfight 69,95	Immortal 39,95
Dune 2 59,95	Indiana Jones 3 Adventure (dt.) 39,95
Dungeons Master 2 * 79,95	Indiana Jones 4 Adventure (dt.) 89,95
Eltmania * 59,95	Indianapolis 500 39,95
Elisabeth * 69,95	Jack Nicklaus Golf 39,95
Elle 2 59,95	KGB 49,95
Eye Of The Storm 69,95	Kings Quest 4 49,95
Goblins 3 79,95	Lionheart 49,95
Grand Prix 79,95	Loom 39,95
Gunship 2000 69,95	Lotus Trilogie 49,95
Hansa - Die Expedition 39,95	M1 Tank Platoon 39,95
Hattrick * 39,95	Mad TV 39,95
History Line 79,95	Manchester United Europe 39,95
Innocent Until Caught 79,95	Mag 29 39,95
Jurassic Park 59,95	Monkey Island 1 39,95
K 240 * 59,95	Monkey Island 2 (dt.) 59,95
Kings Quest 6 * 69,95	North & South 29,95
Kolumbus 79,95	Operation Harrier 29,95
Last Action Hero 39,95	Operation Stealth 39,95
Legend Of Sorasil 59,95	Pirates 29,95
Liberator (Captiv 2) 69,95	Populous & Promised Lands 39,95
Lollipop * 69,95	Prince Of Persia 39,95
Lothar Mathäus 69,95	Quest For Glory 1 49,95
Lost Vikings 69,95	Railroad Tycoon 39,95
Mad Burger * 79,95	Reach For The Skies 39,95
Mad News * 79,95	Rick Dangerous 2 29,95
Maestro * 89,95	Sensible Soccer 92 / 93 49,95
Misses Over Xerion 49,95	Silent Service 2 39,95
Mortal Kombat 59,95	Sim Ant (dt.) 49,95
Mr. Nutz 59,95	Sim Earth (dt.) 49,95
Parthillon 59,95	Sim Life (dt.) 39,95
Pizza Connection 89,95	Streetsfighter 2 39,95
Quarter Pole * 69,95	Stunt Car Racer 29,95
Return Of Medusa Gold * 79,95	Super Space Invaders 29,95
Robinsons Requiem * 69,95	Team Yankee 29,95
Russelsheim * 69,95	Terminator 2 29,95
Seek & Destroy 49,95	Trivial Pursuit 39,95
Shadow Of The Comet * 85,95	Turrican 1, 2 je 19,95
Sierra Soccer 'World Challenge' * 49,95	Ultima 5 19,95
Simon The Sorcerer 79,95	Vroom incl. Data Disk 29,95
Skidmarks 59,95	Wing Commander (dt.) 39,95
Software Manager 79,95	WWF 2 29,95
Sternschweif (DSA 2) * 79,95	WWF Wrestlingmania 29,95
S.U.B. 69,95	Zak Mac Kracken 39,95
Syndicate 69,95	Zool 2 49,95
Syndicate Data Disk * 39,95	
Tornado 69,95	
UFO Enemy Unknown * 79,95	
Winter Olympics 69,95	
Zappeln * 79,95	
Zero * 69,95	
Games speziell für A1200	
Anstoss 69,95	
Civilization 79,95	
Der Clan 79,95	
Eltmania * 59,95	
Gunship 2000 * 79,95	
Kings Quest 6 * 69,95	
Legend Of Endoria * 79,95	
S.U.B. * 59,95	
T.F.X. * 89,95	
Theme Park * 79,95	
Amiga CD 32	
Amiga CD 32 (Amiga-Konsole mit CD-ROM) 699,-	
große Auswahl an CD 32-Spielen lieferbar!	
Joysticks	
Advanced Gravis Game Pad 49,95	
Advanced Gravis Joystick 59,95	
Competition Pro Mini black 24,95	
Competition Pro Mini clear 29,95	
Competition Pro Mini Spezial 29,95	
Competition Pro Mini Star 35,95	
Quickjoy I 7,95	
Quickjoy Supercharger 19,95	
Bestellannahme	
Telefon (030) 621 60 21	
Telefax (030) 622 90 15	
Laden- & Versandanschrift	
Media Point Vertriebs GmbH	
Jonasstraße 28 - 29	
12053 Berlin (Neukölln)	
Automatischer Ansaenger für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28	
Computer	
Amiga 1200 699,-	
Aufpreis für interne 130 MB Festplatte 699,-	
Aufpreis für interne 210 MB Festplatte 999,-	
Zubehör	
extreme 3,5"-Diskettenstation 129,-	
ext. Festplatten für A500, z.B. 130 MB ab 599,-	
Kickstart-Umschaltplatte ab 39,95	
Maus für alle Amigas 29,95	
RAM-Erw. auf 1 MB mit Uhr für A500 59,95	
RAM-Erw. auf 1,8 MB mit Uhr für A500 199,95	
RAM-Erw. auf 2 MB mit Uhr für A500+ 89,95	
Scankarte (Amiga an TV mit Scan-Buchse) 9,50 bei Nachnahme,	
15,- bei Ausland (nur Vorkasse)	
Staubschutzhäube für A500, A500+ 19,95	
Staubschutzhäube für Monitor 39,95	
Disketten	
3,5" MF 2DD ab 7,50	
* bei Drucklegung noch nicht erschienen!	
Fordern Sie bitte gegen Rückporto auch unseren	
Gesamtkatalog für AMIGA an!	
Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt.	
Irtümer und Preisänderungen vorbehalten!	
Versandkosten: 6,50 bei Vorkasse,	
9,50 bei Nachnahme,	
15,- bei Ausland (nur Vorkasse)	
ab 250,- versandkostenfrei!	



kampfeinheiten können zwar ebenfalls nur von benachbarten Feldern aus angreifen, richten allerdings beim Gegner schon Verluste an, bevor dieser die Einheit erreicht hat.



NETTE GESELLEN!

Ein gelungener Mix

Das Kochrezept für Death or Glory lautet schlicht und einfach: Zwei Drittel

Strategie, ein Drittel Rollenspiel, kräftig umrühren und dann mit Sound und Grafik reichlich garnieren. Die Idee, die typische Strategieszene, in der Anführer und ihre durch einzelne Figuren symbolisierten Armeen gelenkt und gegen Feinde gezogen werden, mit traditionellen Rollenspielelementen anzureichern, ist in diesem ersten Teil von Death or Glory auf gute Art und Weise ver-

wirklich worden. Hätte man die Landschaft mit der selben Qualität und Detailgenauigkeit gezeichnet wie die schönen Abbildungen der Anführer bei Unterhaltungen, dann gäbe es nichts an der Grafik zu kritisieren. So wirken Wald, Wiesen und Gewässer allerdings relativ grob und einfach. Das Spiel zeichnet sich ansonsten durch seine übersichtliche und nicht erst gewöhnungsbedürftige Handhabung aus, wobei sowohl Maus- als auch Tastatursteuerung angeboten werden. Insgesamt ein tolles Spiel, das auf weitere, ebenso gute Fortsetzungen hoffen läßt.

● Gerhard Fleischmann

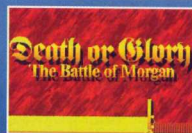


Die Story zum Spiel

Als Raven und sein treuer Begleiter Cerano den Magier Armitas aufsuchen wollen, wird dieser von Räubern überfallen. Nachdem die Angreifer zurückgeschlagen wurden, machen sich die drei auf den Weg zum Schloß Brodbar. Dabei stellen sich ihnen Ghoule und Vampire in den Weg, eine gefangene Prinzessin muß befreit und eine Wüste durchquert werden. Ist die Burg erstürmt, bahnen sie sich einen Weg über eine Höhle zum Strand, wo sie sich auf hohe See begeben und mit Piraten in Konflikt geraten. Ein ausbrechender Vulkan und eine weitere Höhlenwanderung hindern Raven nicht daran, seinen Bruder zu finden, der Gefangener des Gegners ist. Hier schnappt die Falle zu und die Flucht durch eine Klosteranlage wird durch Mönche, die alles andere als fromm sind, erschwert.

COMMENT

Wer gerne Schlachten führt, wird wie RPG-Freaks seine Freude an dieser hervorragenden Kombination der beiden Genres haben. Die Story, die auf 16 Levels aufgeteilt ist, wird durch Unterhaltungen und Abbilder der Gesprächspartner besonders interessant. Die Landschaft hätte grafisch allerdings wesentlich ansprechender sein können.



+ Begleitende Gespräche, viele Einheiten, Spieldee

- einfache Landschaftsgestaltung

GAMEPLAY 70%

GRAFIK 63%

SOUND 69%

MOTIVATION 80%

GESAMT 76%

Wo laufen sie denn?

Manchester United P.L. Champions

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

Die Fußballnation England hat jede Menge gute Mannschaften, aber Manchester United besitzt unumstrittenerweise

auch im europäischen Spitzenfußball einen guten Ruf. Diesem Team hat sich Krisalis nun zum dritten Mal ein Spiel gewidmet.

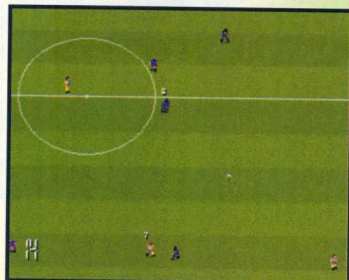
Daß die Fußballexperten von Krisalis bezüglich Optionen keinen Fehler mehr machen, war zu erwarten. Einzelspiel, Pokalwettbewerb, Liga-Modus und eine komplette Saison, die Pokal und Liga enthält, stehen zur Auswahl. Den Spielern stehen über 100 Teams zur freien Verfügung, von denen bis auf 50 Teams alle in den oberen vier Ligen ihre Matches austragen. Der Saison-Modus ist lediglich um ein zusätzliches Menü reicher als die anderen Spielvarianten. Während man ansonsten ohne Kaffeepause nach dem Einsehen der nächsten Paarungen mitten in die Spielvorbereitungen gelangt, können hier die einzelnen Fußballprofis aller Mannschaften genauer unter die Lupe genommen werden. Zahlreiche Statistiken geben Auskunft über Tabellenplatz, Verletzungen, Spielsperren, Torschüt-

zenkönig und Managerlaufbahn. Besonders erwähnenswert ist, daß

Manchester von Krisalis zum dritten! Klein aber fein.

alle Spieler von Manchester United durch ein Originalfoto vertreten sind. Hat man

schließlich seine Nase tief genug in die Privatsphäre der Mannschaft gesteckt, steht man vor der Aufgabe des Trainers, die Mannschaft aufzustellen und die Spieltaktik den Profis einzuhammern. Leider kommt hier ein unerwartetes Problem zum Vorschein: Waren die Positionen der einzelnen Spieler vorher im Kader noch aufgelistet, so sucht man sie jetzt ohne Erfolg. Wer sich die Positionen der bis zu 30 Spieler seines Kaders nicht merken kann, sollte Bleistift und Papier zur Hand nehmen und sie sich notieren. Ansonsten braucht man sich nicht wundern, wenn ein Stürmer, als Verteidiger eingesetzt, dem Gegner beim Torschießen behilflich ist. Neben den üblichen 4-4-2, 4-3-3 und einigen anderen Taktiken lassen sich die unterschiedlichsten Eigenkreationen einstellen. Ob nun Libero, Vorstopper oder offensive



Herausragendes Feature an diesem Fußballspiel sind sicherlich die taktischen Möglichkeiten.





AMIGA 500 / 600 / 2000

1089.....	V	64,99
Alien Breed 2.....	V	47,99
Alien Breed 3.....	V	47,99
Alien Breed Special Edition.....	A	24,99
Ambermoon.....	V	79,99
Anstoss.....	V	64,99
Apocalypse.....	V	47,99
Aufschwung Ost.....	V	54,99
Award Winners Gold.....	A	64,99
Elts, Jimmy White Snooker, Sensible Soccer, Zool 9.....	V	64,99
Galaxy Team (Battle Isle Data) V.....	V	64,99
Beneath a Steel Sky.....	V	54,99
Body Blows Galactic.....	V	47,99
Brian the Lion.....	V	47,99
Bundesliga Manager Pro 2.0. V.....	V	64,99
Canon Fiddler.....	V	54,99
Chaos Engine.....	V	47,99
Christoph Kolumbus.....	V	74,99
Civilization.....	V	77,99
Cliffhanger.....	V	35,99
Combat Classic 2.....	V	59,99
(F-19 Stealth Fighter, Pacific Islands, Silent Service) Z.....	V	54,99
Cool Spot.....	V	54,99
Crazy (Innate Sports) Football.....	V	54,99
Cyberpunk.....	V	54,99
Darkener.....	V	59,99
Das schwarze Auge (1 MB).....	V	74,99
Delivery Agent.....	V	25,99
Der Chef.....	V	64,99
Der Patrizier.....	V	64,99
Die Siedler.....	V	79,99
Disposable Hero.....	V	47,99
Dogfight.....	V	64,99
Dogfuss.....	V	47,99
Dracula.....	V	35,99
Dreamlands.....	V	54,99
(Ishar, Storm Master, Transactica) Z.....	V	54,99
Dune 2.....	V	54,99
Elite 2 - Frontier.....	V	54,99
Exellent Games.....	V	59,99
(Archer Mac, L Pool Billard, James Pond 2.....	V	64,99
Popolovo 2 (Shuttle).....	V	64,99
Eye of the Storm.....	A	26,99
F-17 Challenge.....	V	64,99
F-117 A Nighthawk 2.0.....	V	64,99
Fantastic Dizzy.....	V	47,99
Fantastic Worlds.....	V	74,99
(Resilins, Popolovo, Mega Lo Mansa, Wonderlands, Pirates).....	V	47,99
Fighter Bomber.....	V	24,99
Flashback.....	V	59,99
Formula One Grand Prix.....	V	64,99
Fury of the Furies.....	V	54,99
Genesis.....	V	54,99
Goal! v. Dino (Kick off, Dino).....	V	59,99
Gunship 2000.....	V	64,99
Hammill.....	V	64,99
Hired Guns.....	V	59,99
History Line 1914 - 1918.....	V	64,99
Indiana Jones IV.....	V	47,99
Innocent until caught.....	V	64,99
Ishar 2.....	V	54,99
Jet Strike.....	V	64,99
Jimmy Connors Great Courts 2.....	V	24,99
Jurassic Park (Dino Park).....	V	54,99
King of the Hill.....	V	64,99
Krusty's Fun House (Simp.).....	V	47,99
Last Action Hero.....	A	35,99
Leimmings 2 - The Tribbles.....	V	59,99
Liberation - Captive 2.....	V	54,99
Lionheart.....	V	35,99
Lords of Power.....	V	74,99
(Railroad Tycoon, Red Baron, Silent Service 2.....	V	64,99
The Perfect General.....	V	59,99
Lothar (Arbitrarius Fußball).....	V	59,99
Manchester United Pr. L Champ.....	V	59,99
Mad TV.....	V	59,99
Mega Collection (Ser Sam.).....	V	47,99
(i.a. Summer Olympiad, Winter Super Sports).....	V	64,99
Megamix.....	V	59,99
(Agony, Leander, Ork).....	V	64,99
Micro Machines.....	V	47,99
Missiles over Xerion.....	V	47,99
Monkey Island 1 (ANGEBOT).....	V	35,99
Monkey Island 2 (ANGEBOT).....	V	47,99
Monopoly.....	V	47,99
Mr. Nutz hoppin mad.....	V	47,99
Naughty Ones.....	V	47,99
Oscar.....	V	47,99
Panthouse Hot Num. DeLuxe.....	V	54,99
Perihellion.....	V	59,99
Pinball Special Edition.....	V	59,99
(Pinball Dreams and Pinball Fantasies.....	V	79,99
Prize Connection.....	V	54,99
Prima Mover.....	V	59,99
Puggsy.....	V	59,99
Qwak.....	V	26,99
Second Samurai.....	V	59,99
Seek & Destroy.....	V	35,99
Sim City Deluxe.....	V	79,99
(Sim City incl. Arch. 1 + Terrain Editor).....	V	64,99
Simon the Sorcerer.....	V	47,99
Sidmarks.....	V	64,99
Software Manager.....	V	64,99
Space Legends.....	V	64,99
(Elts, Megatraveller, Wing Commander).....	V	35,99
Street Fighter 2.....	V	28,99
Super Sport Challenge.....	V	64,99
Syndicate.....	V	59,99

Team 17 Collection Vol. 1.....	A	54,99
(Body Blows, Overdrive, Superfrog).....	V	39,99
Terminator 2 - Arcade Game.....	V	54,99
The Great.....	V	54,99
(Dune, Jimmy White Snooker, Lure of Temptress).....	V	64,99
The Lost Vikings.....	V	54,99
Tornado.....	V	59,99
Traps & Treasures.....	V	59,99
Turrican 3.....	V	59,99
Uridium 2.....	V	47,99
Wing Com. 1 (ANGEBOT).....	V	39,99
Winter Olympics.....	V	59,99
Winter Super Sports.....	V	24,99
Zool 2.....	V	47,99

AMIGA 1200 / 4000		
Alien Breed 2.....	V	54,99
Anstoss.....	V	64,99
Body Blows Galactic.....	V	54,99
Burning Rubber.....	V	59,99
Burntime.....	V	47,99
Chaos Engine.....	V	47,99
Christoph Kolumbus.....	V	74,99
Civilization.....	V	64,99
D-Generation.....	V	35,99
Der Glou.....	V	64,99
Ishar 2.....	V	54,99
Ishar 2 - (Dino Park).....	V	59,99
Naughty Ones.....	V	47,99
Oscar.....	V	47,99
Panthouse Hot Num. DeLuxe.....	V	59,99
Pinball Fantasies.....	V	54,99
Second Samurai.....	V	59,99
Simon the Sorcerer.....	V	79,99
Soccer Kid.....	V	59,99
Star Trek - 25th Anniversary.....	V	64,99
Total Carnage.....	V	54,99
Zool 2.....	V	47,99

AMIGA CD 32		
Alien Breed Sp. Ed. + Qwak.....	V	47,99
Arabian Nights.....	V	47,99
Beavers.....	V	59,99
Bubba's 7 Six.....	V	47,99
Chuck Rock 1.....	V	28,99
Dangerous Streets.....	V	64,99
Deep Core.....	V	47,99
Disposable Hero.....	V	47,99
Dunk.....	V	54,99
Elite 2 - Frontier.....	V	54,99
Fury of the Furies.....	V	54,99
James Pond.....	V	64,99
Labyrinth of Time.....	V	64,99
Leimmings 1.....	V	47,99
Liberation - Captive 2.....	V	59,99
Lotus Trilogy (1, 2 und 3).....	V	54,99
Mean Arenas.....	V	47,99
Microass.....	V	99,99
Morph.....	V	47,99
Naughty Ones.....	V	47,99
Nigel Mansell.....	V	64,99
Pinball Fantasies.....	V	47,99
Pirates Gold.....	V	59,99
Premiere.....	V	34,99
Prey an Alien Encounter.....	V	64,99
Project X + F17 Challenge.....	V	47,99
Second Samurai.....	V	47,99
Seek & Destroy.....	V	47,99
Sensible Soccer.....	V	47,99
Sleepwalker.....	V	54,99
Summer Olympics.....	V	49,99
The Chaos Engine.....	V	54,99
Total Carnage.....	V	59,99
Trolls.....	V	54,99
Whales Voyage.....	V	54,99
Zool.....	V	54,99

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

HARDWARE		
Diskettenaufwerke		
A - 2000 intern.....	V	139,99
A - 2000 extern.....	V	139,99
Teac oder Sony extern.....	V	139,99
Speichererweiterungen		
512 KB mit Uhr, abschaltbar.....	V	62,99
A 600 auf 2 MB.....	V	159,99
Zubehör		
Kickstart Umschaltpl. mech.....	V	39,99
Kickstart Umschaltpl. push.....	V	49,99
2,00 Rom.....	V	44,99
Siegfried Copy.....	V	79,99
Siegfried Antivirus Tools.....	V	59,99

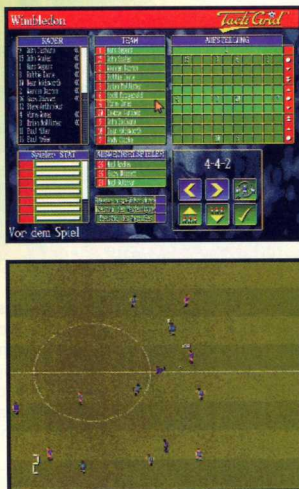
VERSAND 99 GmbH, Montag-Freitag: 9.00 - 18.30 Uhr

SERVICE-LINE

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

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

Verteidiger zum Zug kommen, die zehn Feldspieler können auf 99 verschiedenen Positionen des in elf mal neun Felder messenden Spielfeldes eingesetzt werden. Hat man auch noch die Freistoß- und Elfmeterschützen bestimmen, kann man ruhigen Gewissens das Einlaufen der beiden Teams erwarten. Nachdem der Unparteiische das Spiel angepfiffen hat, wuseln 22 Zwerggestalten mit mehr oder weniger großen Schritten über das Spielfeld. Kurze Pässe, hohe Flanken, angeschnittene Torschüsse, alles wird dem Auge geboten. Sogar Volleysschüsse und Kopfbälle bringen die Akteure mit dem kleinen



Ball zustande. Segelt ein Spieler mit mäßiger Flughaltung über den Platz, so ist sofort zu erkennen, ob ein Foul, ein Tackling, der rutschige Boden oder der Versuch eines Flugkopfballs die Ursache dafür war. Verletzungen, gelbe Karten und

Platzverweise machen aus einem Derby oft eine Fußballschlacht, und insbesondere der Wettergott hat so manches Mal seine Hand im Spiel. Bei undurchschaubaren Spielzügen oder merkwürdigen Toren kann hin und wieder die Zeitlupenwiederholung zur Aufklärung beitragen.

● Gerhard Fleischmann

COMMENT

Manchester United orientiert sich ganz klar an den beiden Spitzenreitern. Kleine Spieler und stellenweise hohes Spieltempo verlangen geschickte Ballführung. Unterschiedliche Taktiken und Statistiktabellen lassen etliche Gesichtspunkte des Managements mit ins Spiel einfließen, so daß sowohl das spielerische als auch das Planungsvermögen gefragt sind.



+ gutes Gameplay, viele Schußvarianten

- kleine Figuren

GAMEPLAY 78%

GRAFIK 68%

SOUND 65%

MOTIVATION 73%

GESAMT 72%

Update für Denksportler

Imagem's

Hersteller: Brainwave Entertainment ● Spieler: 1 ● Preis: ca. DM 45,-

Eine neue Softwarefirma namens Brainwave präsentierte uns das zu seinem Namen passende Debüt-Spiel. Wer Sokoban gemocht hat, dem könnte auch Imagem's zusagen.

Imagem's ist ein Denkspiel der guten alten Sorte, das mit einigen neuen Ideen Anschluß an die Spitze finden will. Hier muß ein Magier mittels seiner Zauberkräfte verschiedenfarbige Blöcke und Kugeln zu vorgegebenen Mustern zusammenfügen. Blöcke bewegen sich nach einem Treffer des magischen Blitzes um eine Position weiter, Kugeln rollen, bis sie an ein Hindernis

stoßen. Steht der Zauberer direkt vor einem Block, so kann er keine Blitze schleudern. In einigen Spielstufen ist es ihm möglich, Gegenstände auch ziehend zu bewegen. Wände im Spielfeld schränken die Bewegungsfreiheit ein und ein Zeitlimit fordert mitunter zügiges Handeln. Dabei kann man sich anfangs noch Fehler leisten. In späteren Spielabschnitten muß jede Handlung genau durchdacht werden.

Günstiger Denkspielspaß vom Newcomer Brainwave.

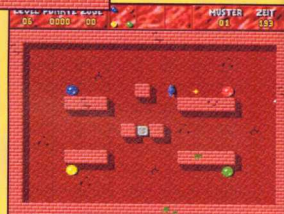
● Wolfgang Dietsch



Selbst Statistiker kommen auf ihre Kosten. Hier gibt es eine genaue Auswertung.



Das freundliche Rosa kann die Wertung der Grafik auch nicht über 50 Prozent hieven.



COMMENT



Für Leute, die gerne Kopfnüsse knacken, ist Imagem's angesichts des Preises durchaus zu empfehlen. Die Grafik kann nicht zu den Spitzenleistungen gezählt werden, doch tut dies dem Spielspaß keinen Abbruch. 20 leichte Level sorgen für schnelle Erfolge, und für knifflige Aufgaben ist später gesorgt. Ohne Verpackung ist es sogar noch fünf Mark billiger!



+ günstiger Preis, Einstiegslevels

- altbekanntes Spielprinzip

GAMEPLAY 61%

GRAFIK 48%

SOUND 50%

MOTIVATION 63%

GESAMT 60%



PLAY TIME Sonderheft 1/94 DIE NÄCHSTE GENERATION

- 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 Spielssoftware verstehen.

Mit PLAY TIME **into the future**

für nur DM **9,80**

Ab 30. März im Zeitschriftenhandel erhältlich!



MEM W Software

Telefon **023 81 / 2 92 13**

TOP SPIELE



Programm	AMIGA	Programm	AMIGA
1869	dv 79,95	Hekuma	dv 79,95
A-Train	dv 79,95	History Line 1914-1918	dv 89,95
Alien 3	da 49,95	Human Race	39,95
Alien 3	ml 49,95	Indiana Jones IV	dv 89,95
Ambermoon	dv 89,95	Innocent	dv 69,95
Amberstar	dv 69,95	Ishar 2	dv 69,95
Anstoss	dv 79,95	Jaguar XJ 220 (1 MB)	ml 65,95
Apocalypse	ml 49,95	Jonathon	dv 99,95
Arabian Nights	ml 59,95	Jurassic Park	da 69,95
Airbus A 320 US +da	89,95	Kings Quest 6	dv 75,95
Aufschwung Ost	dv 65,95	Kolombus	dv 79,95
Award Winners 2	dv 59,95	Last Ninja 3	ml 65,95
B 17 Flying Fortress	dv 79,95	Legend of Kyrodia	dv 79,95
Bane o. t. Cosmic Forge	dv 79,95		
Battle Isle 2	dv 85,95		
Battle Isle + Data Disk	dv 79,95		
Battle Isle + Data Disk II	dv 45,95		
Bill's Tomato Game	dv 69,95		
Bill's Tomato Game	ml 79,95		
Burntime	ml 49,95		
Body Blows Galactic	ml 59,95		
Bundesl. Manager. prof. 2.0	dv 79,95	Legend of Valour	dv 79,95
Class Engine	dv 59,95	Links	ml 84,95
Cannon Forderer	dv 59,95	Lionheart	ml 49,50
Civilization	dv 79,95	Liverpool	ml 65,95
Coal Cras Twain +	dv 69,95	Lothar Mathäus	dv 69,95
Crazy Cars 3	ml 65,95	Lost Vikings	dv 79,95
Das schwarze Auge	dv 89,95	Mail News	dv 79,95
		MacroMach	dv 79,95
		ManiaQuest	da 59,95
		ManiaQuest 3 +	dv 79,95
		Monkey Island 2	dv 84,95
		Monkey Island 3	dv 79,95
		Mortal Combat	dv 69,95
		Mr. Nutz	dv 49,00
		No. 1 Compilation	dv 69,95
		Penhouse Deluxe	dv 69,95
		Pinball Dreams	ml 65,95
		Pizza Connection	dv 89,95
		Populous / Sim City	dv 89,95
		Premier Manager 2	dv 59,95
		Puggsy	dv 69,95
		Railroad Tycoon	dv 89,95
		Reinerack	dv 89,95
		Schatz im Silbersee	dv 89,95
		Shadow of the Beast III	da 49,95
		Seek + Destroy	dv 39,95
		Silent Soccer 92/93	ml 59,95
		Shadowlands 2	ml 69,95
		Silent Services +	ml 89,95

Programm	AMIGA
Sim Earth	dv 49,95
Simon the Sorcerer	dv 79,95
Sink or Swim	ml 59,95
Soccer Kid	dv 69,95
Spies Hulk	da 89,95
Special Forces	dv 79,95
Street Fighter 2	dv 65,95
Superfrog	ml 69,95
Syndicate	dv 69,95
Theatre of Death	dv 69,95
Titus the Fox	ml 39,95
Traps n Treasures	dv 69,95
Troops	ml 69,95
Turricot 3	dv 65,95
War in the Gulf	ml 59,95
Wonder Dog	ml 59,95
Yo Joe	dv 59,95
Zool II	dv 59,95

Programm	AMIGA 1200
1869	dv 69,95
Alien Breed 2	ml 59,95
Amibros	dv 79,95
Air Bucks	dv 79,95
Body Blows Galactic	ml 59,95
Burntime	dv 69,95
Diggers	dv 79,95
Dynatech NACA	dv 59,95
Ishar 2	ml 79,95
James Pond II	dv 49,95
Jurassic Park	ml 59,95
Morph	ml 59,95
Nigel Mansell	ml 59,95
Pinball Fantasies	da 59,95
Sim Life	dv 89,95
Transamblerica	dv 69,95
Troils	da 49,95
Wholes Voyage	da 69,95
Zool	da 49,95

CD 32	
D/Generation	dv 69,95
Deep Core	dv 69,95
Diggers	dv 69,95
Microcosm	dv 69,95
North	dv 69,95
Chocor	dv 69,95
Overkill	dv 69,95
Pinball Fantasies	dv 69,95
Pray	dv 69,95
Sensible Soccer	dv 69,95
Sleepwalker	dv 69,95
The Clou	dv 69,95
Troils	dv 69,95
Wholes Voyage	dv 69,95

Joystick Generation nur noch 19,95 Amiga-Joypad nur noch 19,95

Hardware:
Dickenet DD nur 7,50
Speicherweit. 512 k nur 59,95
3,5" Laufwerk, extern nur 119,95
andere Artikel auf Anfrage

Lösungshefte je	17,95
Betrayal of Kronorid	Maniac: Mansion
Chaos strikes back	Maniac: Mansion 2
Cyberme: Iconan	Maniac: Mansion 2 (Day of the Tentacle)
Galactica Bequest (Laura Bow I)	Monkey Island 1, 2
Operation Stealth	Operation Stealth
Police Quest 1, 2, 3	Police Quest 1, 2, 3
Quest for Glory 1, 2, 3	Quest for Glory 1, 2, 3
Return of the Phantom	Return of the Phantom
Rex Nebolor	Rex Nebolor
Space Quest 1, 2, 3, 4, 5	Space Quest 1, 2, 3, 4, 5
T. I. files of Sherlock Holmes	T. I. files of Sherlock Holmes
The Castle of Dr. Brain	The Castle of Dr. Brain
The Colonel's Bequest	The Colonel's Bequest
The Conquest's of the Longbow	The Conquest's of the Longbow
Tilms and Tricks	Tilms and Tricks
Ultima 7 Teil 1	Ultima 7 Teil 1
Ultima 7 Teil 2	Ultima 7 Teil 2
Ultima Savage Empire	Ultima Savage Empire
Ultima Underworld	Ultima Underworld
Wilky Beomish	Wilky Beomish
Zak McKracken	Zak McKracken

OASE-DEPOT Katalog anfordern

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

Bestellen könnt ihr telefonisch oder per Post:
Mo - Fr. 10 - 19 Uhr. Sa 11 - 15 Uhr
geliefert wird per Nachnahme
+ 6,- DM oder portofrei per Vorkasse (Bar, Check)
Ab 150,- DM portofrei.
Bestell am besten noch heute bei

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

Soft-Point
Kaiserstr. 210 • 44143 Dortmund
Tel. 02 31 - 59 47 11 Fax 02 31 - 59 47 74
Öffnungszeiten Mo. - Fr. 11 - 19 Uhr Sams. 10 - 16 Uhr

Umweltschutz im Jahr 2124

Eye of the Storm

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

Als Vertreter der intergalaktischen Umweltschutzbehörde ist es Eure Aufgabe, die Planeten vor gefährlichen Fremdeinwirkungen zu schützen und sie mit allen Kräften zu verteidigen.

Der Clou

Eure Aktionen werden gefilmt und an das Publikum live übertragen. So ist die Umweltschutzbehörde nicht mehr von Sponsoren abhängig, sondern kann mit actionreichen Einsätzen Zuschauerzahlen gewinnen und dadurch ihre Ausrüstung finanzieren. Je ausgefallener die übertragenen Gegenden oder Gefechte sind, umso besser ist man dann durch eine kleine Geldspritze für die nächste Mission gerüstet. Den neuesten Nachrichten zufolge gibt es in der Jupiter-

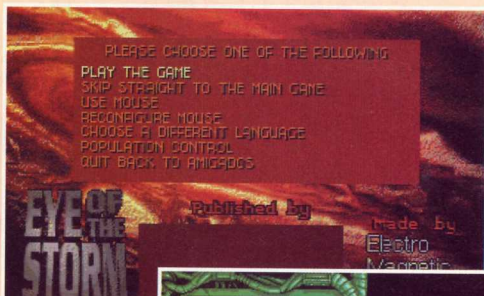
Atmosphäre etwas Geheimnisvolles. Genau das richtige für einen kleinen Zuschaueranstieg auf Kanal 66! Feiglinge oder Trantüten werden hier schnell den Löffel abgeben.

Flieg mit Deinem Raumschiff in

**Umweltschutz
einmal anders!**

das rote Auge des Sturms, überlebe die grenzenlosen Gefahren und berichte anschließend Deinem gespannt wartenden Publikum. Gut gemachte Polyongrafik fliegt Dir im All um die Ohren. Auch die restliche Animation ist ganz ansehnlich, so wie man sie bei dieser Art von Kombinationsgames kennt.

● Markus Geltenpoth



Ein ungewöhnlicher Grafikstil zeichnet das futuristische Umweltschutzspiel Eye Of The Storm aus.



COMMENT

Leicht altertümlich sieht das Spiel definitiv aus, allerdings bietet es somit mal eine Abwechslung zu den sonst erscheinenden Spielen. Am ehesten läßt sich das Spiel noch mit Elite 2 vergleichen, doch dummerweise hat Eye Of The Storm keinen Vorgänger mit Kultcharakter. Wer auf ausgefallene Spiele steht, sollte ein Probespiel riskieren-



Markus



große bewegte Gegenstände



auf die Dauer langweiliger Sound

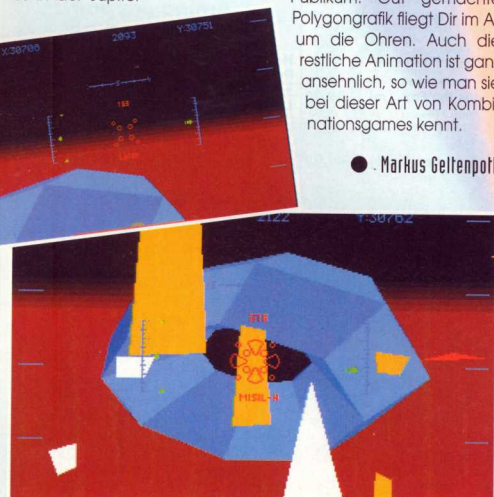
GAMEPLAY 70%

GRAFIK 67%

SOUND 60%

MOTIVATION 70%


GESAMT 68%



Die Polyongrafiken sind für Amiga-Verhältnisse annehmbar schnell.

GAMES & More! 6/94

AMIGA-PD- & Low-Cost-Software bereits 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

- S01 **Fußballmanager 2.0** für Fußballfans
- S04 **Dragon Tiles** Shanghai-Variante!
- S07 **Drip** lustiges Kletterspiel
- S10 **Megaball** Super-Breakout-Spiel
- S13 **Risk** Risiko-Computerversion
- S16 **Lucky Loser** Geldspielautomat
- S19 **Moria** Fantasyspiel m. Buch 15.- DM
- S22 **Taran** im Abenteuerland Abent.-Spiel
- S25 **Der Energiemanager** Simulation
- S28 **Peter's Quest** lustiges Kletterspiel
- S31 **Roulette** Das bekannte Glücksspiel 10.-
- S34 **Glücksrad 2.0** Bekanntes Quizspiel
- S37 **Europaspiel** Spiel rund um Europa
- S40 **Fighting Warrior** Karatekampfspiel
- S43 **Pipliner** Wasserleitungen bauen
- S46 **Cubistix** herabfallende Hochhausteile
- S49 **Monsterquiz** Lustiges Quizspiel
- S52 **Manta-Witze** Gesammelte Werke
- S55 **Korn 1.0** Handlungssimulation a la Kaiser
- S58 **Eishockey** Actionreiches Sportspiel!

- S02 **Xytronic** Weltraum-Handelspiel
- S05 **Imperium** Strategiespiel um Macht
- S08 **Missle Command** Städteverteidigung
- S11 **Elefanten!** Lehrreiches Managementspiel
- 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

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

- S03 **Imperium Romanum** Strategiespiel
- S06 **DeluxePac** lustige Pac-Man-Variante
- S09 **China Chall II** Shanghaiähnliches Spiel
- S12 **Star Trek** Enterprise-Spiel 10.- DM
- S15 **Kalah** afrikanisches Brettspiel 10.- DM
- S18 **Backgammon** tolles Brettspiel
- S21 **Zerg!** Fantasy-Abenteuerspiel 10.- DM
- S24 **MastermindPlus** Bekanntes Denkspiel!
- S27 **Mensch ärgere Dich nicht** Brettspiel
- S30 **Schach** Spielstarkes Schachspiel
- S33 **Grufti** BoulderDash-Variante
- S36 **Das Erbe** Das Umwelt-Abenteuerspiel
- S39 **Calippo-Fresser** Eiskaltes Spiel
- S42 **Snack Zone** tolles Action-/Abenteuerspiel
- S45 **Sealance** U-Boot-Abenteurer (1MB)
- S48 **SuperKniffel** Spannendes Würfelspiel
- S51 **Autorenrennen** Meistern Sie den Parcours
- S54 **Mühle und Dame** 2 beliebte Brettspiele
- S57 **BattleLand** Panzerkampfspielmulation
- S60 **Skat** beliebtes Kartenspiel als Computerspiel

Sonderprogramm/Hilfsprogramme

- A01 **MS-Text** Textverarbeitung
- A04 **Buchhaltung2.0** ideal für kleine Betriebe
- A07 **DirMaster** Diskettenverwaltung
- A10 **Datei** Universaldatei f. fast alle Zwecke
- A13 **BrokerAsistent** Depot-Verwaltung
- A16 **Biorhythmus** Biorhythmusprogramm
- A19 **Statistik** Statistische Auswertungen 10.-
- A22 **DiskKat 2** Diskettendatenbank
- A25 **Briefkopf & Text-ED** Textverarb. 15.-
- A28 **Access** DFU-Programm m. Buch 15.- DM
- A31 **Road Router V5.5** Streckenplanung
- H01 **Power Pack** & 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 **CRyDisk** Kopierprogramm
- H04 **MRBackup** Festpl. Backup m. Buch 15.-
- G05 **QRT** Raytracingprg. m. Buch 15.- DM
- G08 **Bitmapfont**s für DPaint, u. andere 10.-
- M03 **Beatmaster** Drumcomputer
- L03 **Länderquiz** tolles Erdkundeprogramm
- A32 **Steuer 1993** Ebenfalls nur **6,50 DM!**

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

- A03 **Kalkulation** Tabellenkalkulation 10.- DM
- A06 **Videoverwaltung** Schaffen Sie Ordnung
- A09 **Haushaltsbuch** Heimfinanzprogramm
- A12 **Disklabel 4.0** Diskettenlabel-Druckprogramm
- A15 **StarChart** Astronomieprogramm
- A18 **DiaPaint** Dia-Beschriftungen drucken
- A21 **Liga** Universalverwaltung für Ligen 10.- DM
- A24 **PrintStudio** Druckprogramm
- A27 **UniDepot** Kapitalanlagenverwaltung 15.- DM
- A30 **Dirmaster** Diskettenretter m. Buch 15.- DM
- H06 **FixDisk** Diskettenretter 10.- DM
- G01 **MountainCAD 2D** CAD m. Buch 15.-
- G06 **Rayshade** Raytracingprogramm (!)
- M01 **Wizard of Sound** Musikeditor 10.- DM
- L01 **ALP** Englisch-Lernprg. (Vokabeln u. Grammatik)
- L04 **Rechentrainer** Lernprogramm 10.- DM


Neuheiten auf einem Blick

- A33 **LoSteu1994** Lohnsteuer-Berechnung
- S61 **In Seenot** umfangr. Textadventure 15.-
- H10 **CD-File-System** die preiswerte Variante

- L06 **StuTranslator 3.0** Englischübersetzer
- S62 **Nukes R'Us** Moderne Risiko-Variante!
- CD1 **GoldFish-CD** Original-Doppel-CD von Fred Fish! Alle Disks von 1 - 1000 nur **59,- DM!**


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

- G09 **V-ED** Vektorgrafik-Designer! Mit Kursus!
- S63 **Backstage** Spiel in der Musik-Szene!

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


Patrick Pawlowski



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

Software-Service
Kiefernweg 7
21789 Wingst

Tip: Seite heraustrennen und Programmwünsche einfach ankreuzen!
Absender:

 Tel. 04777/8356 - Fax 04777/435

Angebot aus Amiga (AMIG) 6/94

Versandkosten: bei Vorkasse (Scheck, bar) 6,00 DM, bei Nachnahme 10,00 DM, Ausland: bei Vorkasse 15,00 DM, bei Nachnahme 22,00 DM
Anderungen und Irrtum vorbehalten **Mindestbestellwert: 19,50 DM** Telefonische Bestellannahme Mo - Do 9:00 - 18:00, Fr. bis 15:00 Uhr

Missing in Action!

Apocalypse

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

Als tollkühner Hubschrauberpilot muß man sich bei Virgins langerwartetem Actionspiel bewähren und Geiseln aus feindlicher Hand befreien.



Die Grafiken sehen zwar prächtig aus, Ruckelscrolling schmälert den Augenschmaus jedoch etwas.

Die Geschichte

Auf der Insel Majjpoor haben sich schwerbewaffnete Rebellen zusammengeschlossen und halten Hunderte von Gefangenen fest. Von einem kleinen amerikanischen Stützpunkt auf der Insel aus soll einer der besten Piloten in einem Apache-Kampfhubschrauber star-

ten. Sein Auftrag lautet, möglichst viele feindliche Einrichtungen zu zerstören und die festgehaltenen Geiseln zu befreien.

Vor jedem Level wird dem Spieler mitgeteilt, wieviele Gefangene in der jeweiligen Spielstufe verborgen sind und welche Anzahl von ihnen mindestens gerettet werden muß. Die Geiseln werden in Hütten festgehalten, in denen sich aber auch feindliche Soldaten aufhalten können. Beschießt man die Hütten, so kommen die Gefangenen oder eventuell Soldaten ins Freie. Soldaten sollten mit den Bordwaffen beseitigt werden, da sie befreite Kameraden wieder einfangen oder gar erschießen. Eigene Leute können gerettet werden, indem man mit dem Hub-

Achtung!



Soldaten:

Sie schießen auf den Apache-Hubschrauber. Manche tragen auch Raketenwerfer oder Hochgeschwindigkeits-MGs.

Wachtürme:

Sie sind mit MG-Schützen besetzt, die eine hohe Schußfolge haben und ziemlich gut treffen. Die Trefferwirkung ist zwar nicht sehr stark, auf Dauer aber doch ungesund. Mit einer gut platzierten Rakete ist man die Quälgeister los.



Hubschrauber:

Sie greifen den Apache an, wenn er am Boden ist. Die Hubschrauber sind relativ leicht abzuschließen.



Haubitze:

Groß und unbeweglich. Ein Treffer und die Lichter gehen aus.

Jeep:

Mit einem MG-Schützen besetzt. Verkraftet einige Treffer und sollte nicht unterschätzt werden..

Panzer:

Ist langsam, aber sehr robust, zielsicher und hat eine hohe Trefferwirkung. Schwer zu zerstören.

Apache:

Das feindliche Gegenstück zum eigenen Hubschrauber. Sehr widerstandsfähig und wendig. Da er sehr anhänglich ist, sollte man ihn schnell vom Himmel holen, bevor man ein Schweizer Käse mit Rotorblättern ist.

Das Ende der Welt?

Armour Geddon

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

Endlich ist es soweit! Der langersehnte Nachfolger von Armour Geddon ist erhältlich. Schon der erste Teil war ein ausgezeichnetes Spiel. Wieviel mehr kann man wohl von der Fortsetzung erwarten?

Nach wenigen Stunden offenbart sich Armour Geddon 2 als Hit!



Vor siebzig Jahren: Die Menschheit lebt in unterirdischen Städten, die Streitkräfte von EDEN (Earth Defence Network) entgingen nur um Haaresbreite der Vernichtung durch ihre Gegner, den radioaktiv verseuchten Oberflächenbewohnern. Eine der beiden Seiten, keiner weiß mehr, wer, brachte den SDI-Satelliten Hellfire 1 in eine Umlaufbahn um die Erde. Glücklicherweise konnte diese Massenvernichtungswaffe durch eine Fehlfunktion ihren Auftrag, den Erstschlag, nicht beenden. Die Menschheit atmete auf. Jetzt, im Jahr 2083, entpuppt sich der alte Kunsttrabant als Damoklesschwert. Der Gegner hat

den Satellitenschrott geortet und schickt sich nun an, ein Reparaturmodul zu Hellfire hochzuschicken. Sollte die Instandsetzung gelingen, würde das die endgültige Niederlage von EDEN und wahrscheinlich die Ausrottung der menschlichen Rasse nach sich ziehen. Einmal schon war der Versuch unternommen worden, alles Leben auf Erden auszulöschen. Und Übung macht den Meister.

Jenseits von Eden

Der Spieler hat die Kontrolle über sämtliche Land- und Luftstreitkräfte EDENs. Die Aufgabe besteht darin, ein Modul zur Zerstörung von Hellfire 1 zu entwickeln. Keine der eigenen Industrieanlagen ist weit genug entwickelt, um die Träger Rakete zusammenzusetzen. Ihr müßt also dem Gegner Waffen, Geräte und Technologie abringen. Dadurch werden nicht nur die eigenen Ressourcen aufgestockt, sondern

auch der Bau des feindlichen Reparaturmoduls auf der Yuri-Gagarin-Startbasis verzögert. Allerdings müssen erst zahlreiche Aufklärungs- und Kampfeinsätze erfolgreich absolviert werden, um mit dem Bau des Moduls zu beginnen. Hauptquartiere befinden sich an drei strategisch wichtigen Punkten tief unter der Erde. Alle oberirdischen Einsätze werden von einer dieser Hauptbasen gestartet. Fünf Bodenfahrzeuge und vier Fluggeräte, darunter sogar ein Luftschiff, stehen



Neben einem hervorragenden Intro dachte man dieses Mal auch an ein ebenso gutes Spielprinzip.



don 2

SPIELE UTILIS FÜR DEN AMIGA AMIGO!

Jeden Monat NEU für nur DM 19.80

DIE WAFFEN



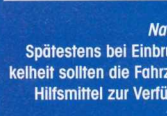
Bombe
Weitmas gefährlicher als fast alle Raketen, dafür aber natürlich nicht so schnell und ungesteuert.



Cloaker
Dieser Radarstörgerät dient als eine Art Tankkappe.



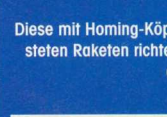
Laser
Er wird direkt an die Energieeinheit des Fahrzeugs angeschlossen und hat deshalb unbegrenzt viele Schüsse.



Nachtsichtgerät
Spätestens bei Einbruch der Dunkelheit sollten die Fahrzeuge dieses Hilfsmittel zur Verfügung haben.



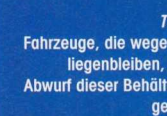
Rockets
Auch diese Raketen sind ungesteuert.



Missiles
Diese mit Homing-Köpfen ausgerüsteten Raketen richten sich selbst aufs Ziel aus.



Recycling-Pods
Zerstörte Fahrzeuge können mit Hilfe dieser Pods geborgen und zerlegt werden.



Treibstoff-Pods
Fahrzeuge, die wegen Spritmangel liegenbleiben, können durch Abwurf dieser Behälter wieder aufgetankt werden.

Wer bringt Fun auf den Bildschirm?
Gesucht werden junge, talentierte und selbstbewusste

PROGRAMMIERER & PAINT ZEICHNER!

Wir suchen junge Leute, die Spielideen selbstständig umsetzen können. Es soll ein Team aufgebaut werden aus DPaint Künstler und Programmierer, das von morgens bis abends Spaß an der Sache hat und das jeweilige Spiel auch bis zur Herstellungsraff bringt! Zusätzliche Erfahrungen am PC / Macintosh wären von Vorteil, sind aber nicht unbedingt notwendig. Schicken Sie Ihre Bewerbung mit Foto(s), Disketten oder ähnlichem an folgende Adresse:

FUN-GAMES Postfach 3607
Die erste Adresse für spannende Spiele! 65026 Wiesbaden



Okay Soft Am Graben 2, 92557 Weiding
Tel. 09674 - 1279 Fax - 1294

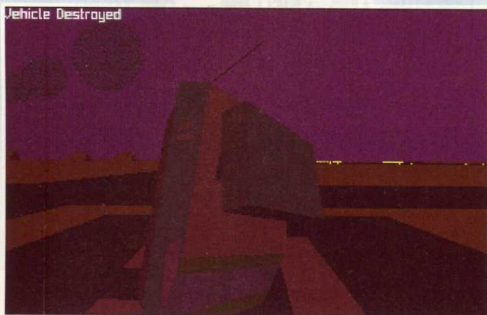
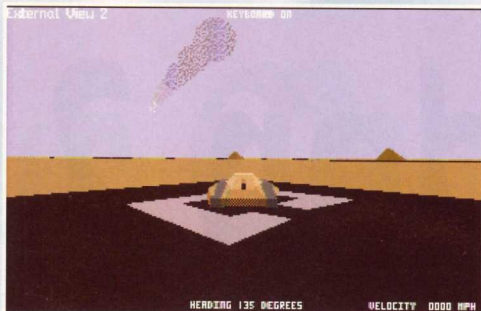
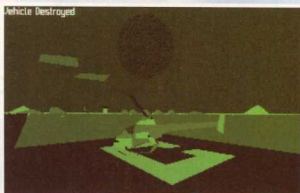
für Amiga CD 32:	
Alien Breed Quak	DA 45.90
Arabian Nights	DA 39.90
Beavers	DA 52.90
Chambers of Shaolin	DA 52.90
Chaos Engine	DA 56.90
Deep Caves	DA 41.90
Disposable Hero	DA 55.90
Drunk	DA 67.90
Elve 2	DA 51.90
Games & Goodies	DA 49.90
Games Pond 2	DA 49.90
Labyrinth of Time	DA 45.90
Leisure Village	DA 62.90
Microcosm	DA 91.90
Morph	DA 56.90
Nick Faldo Golf	DA 66.90
Nipal Mansal	DA 45.90
Pinball Fantasie	DA 64.90
Phines GOLF	DA 62.90
Sensible Soccer	DA 45.90
Seven Gates of Jambala	DA 52.90
Steepwalker	DA 28.90
Steepwalker 2	DA 55.90
Town with no Name	DA 57.90
Total Gung	DA 67.90
Trolls	DA 49.90
Winter Olympics	DA 52.90
Zool	DA 52.90
Adams Family	DA 27.90
Another World	DA 32.90
Barnes Returns	DA 35.90
Butcher	DA 29.90
Eye of Beholder 1	DA 31.90
F-29 Retaliator	DA 29.90
Indiana Jones 3	DA 37.90
Indiana Jones SCD	DA 29.90
Kings Quest 1	DA 32.90
Kings Quest 2	DA 32.90
Larry 1 2 je	DA 32.90
Monkey Island 1	DA 39.90
Monkey Island 2	DA 32.90
Quest for Glory 1	DA 35.90
Quest for Glory 2	DA 21.90
StarVox Super Soccer	DA 21.90
TransWorld	DA 31.90
Teach Me Amiga:	
Gravis Schwanz	DA 45.90
Gravis Gamepad	DA 55.90
Neget Mansal	DA 58.90
Pinball Fantasie	DA 56.90
Seek or Destroy	DA 49.90
SimLife	DA 55.90
Simon the Sorcerer	DA 49.90
Star Trek	DA 59.90
Trolls	DA 28.90
Zool	DA 49.90
Gravis Schwanz	DA 45.90
Gravis Gamepad	DA 55.90
Neget Mansal	DA 58.90
Pinball Fantasie	DA 56.90
Seek or Destroy	DA 49.90
SimLife	DA 55.90
Simon the Sorcerer	DA 49.90
Star Trek	DA 59.90
Trolls	DA 28.90
Zool	DA 49.90

Lösungshilfe ab 9.90

Stammkunden o. Vorauskassa DM 4.90
Rücknahme DM 7.90
Ausfall (Vorauskauf) DM 12.90

New 24 - 48 Stunden
TIEFER SERVICE nur 6.50

Allzu lange darf man nicht am Landepunkt verweilen, denn die nächste Rakete trifft Dich bestimmt.



zur Auswahl bereit und werden nach der Bewaffnung mit dem Lift aus dem Bunker gekarrt. Jede der maximal sechs Einheiten hat ihre speziellen Eigenschaften, Geräusche und Cockpitansichten und kann zu jeder Zeit vom Spieler selbst gesteuert werden. Stationäre Einrichtungen wie Radarposten

oder Fabrikationsanlagen müssen verteilt und der Nachschub gesichert werden.

Waffen in Massen!

Das breite Ausrüstungsspektrum umfaßt ungesteuerte und gesteuerte Raketen, Laser,

Kanonen, Bomben, Radarstörrgeräte und Nachtsichtoptiken. Darüber hinaus können Teleportmodule und Recycling-Pods eingesetzt werden, die entweder ein Vehikel an eine bestimmte Position „beamen“ oder ein Wrack wieder in den Rohstoffpool überführen. Im Actionmodus wird Grafik vom Feinsten geboten, wie sie sonst nur in ausgefeilten Flugsimulationen vorkommt. Tag und Nacht wechseln sich in gut abgestuftem Fading ab, Wolken und Landschaftsdetails werden komplex dargestellt und das schnelle Scrolling, weiche Fahr-, Flugzeugbewegungen und drei verschiedene

Außenansichten versprechen Spielspaß in Vollendung. Der eingebaute Onlinemodus erlaubt es zwei Spielern, ihre Kräfte miteinander zu messen. Während in den unteren Detailstufen das Spiel auch auf den „kleinen“ Amigas schnell und spielbar ist, bleibt die höchste, in der Landschaft und Fahrzeuge fast schon plastisch wirken, allerdings den schnelleren Prozessoren vorbehalten. Auch Sound und Geräusche wurden durchweg gut umgesetzt und untermauern den Eindruck, wirklich im Spielgeschehen zu sein. Die Erfahrungen, die Psychognosis mit der Flugsimulation Combat Air Patrol gewann,

DIE HARDWARE



Langsam, aber gut bewaffnet und geschützt.

Schwerer Panzer



Mit dem unbewaffneten Fahrzeug werden allerlei Güter befördert.

Transporter



Als Abfangjäger und Geleitschutz unentbehrlich.

Jagdflugzeug



Er ist schneller, hat aber auch eine dünnere Panzerung.

Leichter Panzer



Das Amphibienfahrzeug bewältigt auch unwegsames Gelände und Gewässer.

Luftkissenboot



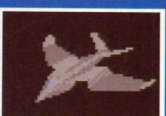
Langsamer als der Jäger, verbraucht aber weniger Treibstoff und kann überall landen.

Hubschrauber



Die Stalin-Orgel ist vielseitig einsetzbar.

Raketenwerfer



Er vernichtet feindliche Anlagen, wirft Recycling-Pods und Treibstoffbehälter.

Bomber



Ein langsames Flugvehikel, das aber eine Menge Nutzlast aufnehmen kann.

Luftschiiff

WIE BAUT MAN EIN FLUGZEUG?

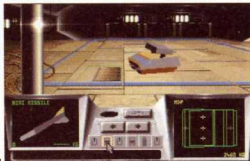


Ganz einfach. Der Spieler kann die Entwicklung neuer Technologien ankurbeln und auf diese Weise sein Equipment und seine Fahrzeuge verbessern, indem er ein paar Wissenschaffter auf deren Entwicklung ansetzt.

scheinen für die Landschafts- und Sounddaten von Armour Geddon II von großem Nutzen gewesen zu sein und werden nur von Voxel-Space-Darstellung (Comanche) übertroffen. Einfache und schnelle Bedienung durch Maus, Joystick und Tastatur ermöglichen flüssiges Spiel und schnellen Durchblick. Alle Flug- und Fahrzeuge lassen sich relativ einfach steuern,

und auch weniger flugambitionierte Spieler sind in der Lage, Feindflüge und -fahrten zu meistern.

● Martin Klaus



Per Fahrstuhl werden die Fahrzeuge an die Oberfläche transportiert.



COMMENT

Die gut gelungene Kombination aus 3D-Action und Strategie kann sich wirklich sehen lassen. Die Grafik und der (echte Stereo-)Sound beeindrucken. Auch Taktiker kommen nicht zu kurz. Für mich ist Armour Geddon II eine Art Carrier-Command „für Große“, und ich glaube, daß Psynopsis hier die Weichen für einen neuen Standard gestellt hat.



Martin

Armour Geddon 2

+

Für Amiga einzigartige Polygongrafik.

-

Teilweise sehr kompliziert.

GAMEPLAY **74%**

GRAFIK **80%**

SOUND **75%**

MOTIVATION **75%**

GESAMT **77%**

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: Goerdeler Str. 38, 52066 Aachen

AMIGA 1MB

1869 DV	64,90 DM
A-Train DV	79,90 DM
Airbus A 320 USA	84,90 DM
AlienBreed2 DH	44,90 DM
Ambernoon DV	79,90 DM
Anstoß DV	64,90 DM
Award Winners 2 DH	64,90 DM
Beneath a steel sky DV	59,90 DM
Bundesliga 2.0 Pro DV	64,90 DM
Burntime DV	64,90 DM
Brian the Lion DH	49,90 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
Cliffhanger DH	34,90 DM
Crash Dummies * DH	44,90 DM
Darkmere DV	59,90 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
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
Goall DV	49,90 DM
Goblins 3 DV	64,90 DM
Gunship 2000DH	64,90 DM
Hanse - Expedition * DV	39,90 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
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 Combat DH	49,90 DM
Mr.Nutz * DH	49,90 DM
Oscar 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
Reunion * DV	59,90 DM

AMIGA 1MB

Rings of Medusa Gold * DV	64,90 DM
Second Samurai DH	59,90 DM
Sim City Deluxe DH	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
Tornado DV	64,90 DM
Turrican 3 EV	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
DONK DH	49,90 DM
Der Clou * DV	64,90 DM
Elite 2 * DV	49,90 DM
Formula One GP * DH	Vb,mögl.
Fury of the Furries DH	49,90 DM
Gunship 2000 * DH	Vb,mögl.
Jurassic Park * DV	56,90 DM
Lemmings DH	44,90 DM
Lotus Trilogy DH	49,90 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
Second Samurai DH	49,90 DM
Seek & Destroy DH	44,90 DM
Sensible Soccer DH	44,90 DM
Soccer Kid * DH	56,90 DM
Sleepwalker DH	49,90 DM
Total Carnage DH	59,90 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

Es gelten unsere ABG. Versand erfolgt per Post. Bei Vorkasse zzgl. DM 8,- (Eurocheck oder Überweisung auf das Konto bei der Sparkasse Aachen 40008260; BLZ 39050000). Bei Nachnahme zzgl. DM 3,- + Zahlungsgebühr. Porto & Verpackung DM 9,- ab DM 180,-. Lieferwert Porto & Verp. frei. Bei Annahmeverzug (Verweigerung oder Nichtabholung) werden pauschal DM 30,- fällig. Viele weitere Titel ab Lager lieferbar. Ladenpreise weichen ab. Bei Lieferung ins Ausland erfragen Sie bitte telefonisch die Gebühren. Angebot freibleibend solange Vorrat reicht. Druckfehler, Irrtümer, Preis- und Produktänderungen vorbehalten.

Yabba Dabba Doo!

Hanna Barbera

Animation Workshop

Hersteller: Empire ● Spieler: 1

Preis: ca. DM 100,-

Familie Feuerstein, die Jetsons, Scooby Doo und Yogi Bear. Wer kennt sie nicht, die Zeichentrickfiguren von William Hanna und Joseph Barbera. Mit dem gleichnamigen Animation Workshop von Empire könnt Ihr eure eigenen Trickfilme selbst erstellen.



Das Erfolgsduo Hanna/Barbera entwickelte aufgrund einer kostensparenden Animationsmethode die ersten rentablen Zeichentrickserien für das Fernsehen. Diese "planned animation"-Technik wurde in ein Stück Software gepackt und erlaubt es nun jedermann, relativ einfach fesselnde Tricksequenzen zu gestalten. Wie bei den Profis werden einzelne Frames wie Folien übereinandergelegt, so daß die letzten drei darunterliegenden Bilder noch sichtbar sind. Auf diese Weise hat der Nachwuchs-Disney den Ablauf seiner Bewegung zu jeder Zeit im Griff. Der Hintergrund der Szene wird gesondert erstellt und danach die Animation Frame für Frame

eingefärbt. Alle drei Zeichenmodi bieten die grundlegenden Tools zur Herstellung und Bearbeitung. Die Menüführung beruht auf Intuition, kommt mit wenig Texterklärungen aus und Laien finden sich auch ohne intensives Studium des Handbuchs schnell zurecht. Es empfiehlt sich aber dennoch, im Manual etwas zu blättern, denn dort finden sich viele Tipps und Tricks, mit denen man seinen Sequenzen den richtigen "Pep" verleihen kann. Die Animationsprofis unter Euch werden enttäuscht sein, denn der AnimationWorkshop nützt die Stärken des Amigas lediglich zu 10 Prozent aus. Nur die niedrigste Auflösung steht zur Verfügung und mit jeweils acht Farben für Vorder- und Hintergrund lassen sich keine großen Sprünge machen. Der Export von Grafiken zu anderen Bildbearbeitungsprogrammen wie DPaint ist nur eingeschränkt möglich. Das Programm ist zwar

in der Lage, handgezeichnete Bilder einzulesen, aber nur mit einem ROMBO-Video digitalisierer und einer Videokamera. Diese Methode ist sehr umständlich, da jedes Bild erst mühsam ausgerichtet werden muß, und bietet eigentlich nur eine Hilfslösung zum Flachbetts scanner. Die fehlende Multitaskingfähigkeit stellt ein weiteres Hindernis auf dem Weg des ernsthaft Animierungswilligen dar. Die fertigen

Animationen liegen, aufgrund des eigenwilligen Verfahrens, in einem zu anderen Programmen inkompatiblen Datenformat vor. Man kann sie sich mit der Play-Routine zwar ansehen und mittels Videorecorder direkt auf Kassette überspielen, doch schon beim Schnitt und der Hinterlegung mit Ton läßt einen der Animation Workshop im Stich.

● Martin Klaus

COMMENT

Die Stärken des Programms liegen eindeutig in der spielerisch einfachen Handhabung und der Vermittlung von Grundlagen der Trickfilmanimation. Interessierte Anfänger finden so schnell den Einstieg in die Materie, werden aber auch bald zu komplexerer Software greifen. Originell sind natürlich die witzigen Grafikvorlagen aus den Comic-Serien.



Martin

THE
Hanna-Barbera
ANIMATION WORKSHOP



+ einfache Handhabung, Grafikvorlagen, Video enthalten

- inkompatibles Format, nur ein Grafikmodus

OPTIONEN 80%

GRAFIK 65%

SOUND 0%

HANDLING 70%

GESAMT 76%



Die Optionsvielfalt hält sich bei diesem Programm leider in Grenzen.

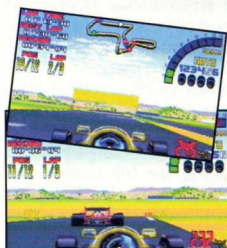
Der CD 32-Renner?

Nigel Mansell Championship

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

Zweifelloos ist Nigel Mansell einer der bekanntesten Rennfahrer der Welt, und Gremlin gehört dank seiner Lotus-Serie zu den erfahrensten Rennspielern. Doch garantiert dies einen Erfolg?

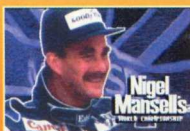
Als Nigel Mansell's World Championship vor mehr als einem Jahr für den Amiga 500 erschienen war, hielten sich die Begeisterungswogen schon arg in Grenzen. Nun sieht man dieses Produkt zumindest unter dem positiven Gesichtspunkt, daß das CD 32 von Gremlin fleißig unterstützt wird. Im Prinzip ist dieses Spiel auch ganz gut aufgemacht. Man darf alle Kurse des Formel 1-Zirkus durchführen, als Anfänger darf man sich dabei auch noch vom Indy Car-Champion höchstpersönlich den schnellsten Weg über den Asphalt zeigen lassen. Fahrzeugeinstellungen gehören natürlich ebenso zum Repertoire eines guten Rennspiels wie die Wahl zwi-



Überholmanöver gehören bei Nigel Mansell zu den leichtesten Übungen.

schen manuellem und automatischem Getriebe. Verschiedene Straßenbedingungen gehören natürlich ebenso zum Repertoire eines guten Rennspiels wie die Wahl zwi-

● Hans Ippisch



+ die Unterstützung des CD 32, halbwegs motivierend

- das AGA-Chipset fühlt sich betrogen

GAMEPLAY 64%

GRAFIK 59%

SOUND 63%

MOTIVATION 68%

GESAMT 61%

* MICRO MAGIC *

Heiße Spiele - Starke Preise

** TEL: 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	36,00
3D Constr Kit	DV	117,00	Pizza Connection	DA	79,00
Alien Breed 2	DA	40,00	Popo of Darkness	DA	39,00
Alien Breed SE	EV	25,00	Project Prom Lands	DA	39,00
Ambermoon	DA	78,00	Project X	EV	27,00
Andross	DV	69,00	Puggsy	DA	63,00
Arabian Nights	DA	59,00	Schatz im Silbersee	DV*	78,00
Assassin SE	EV	27,00	Second Samurai	DA	60,00
Aufschwung Ost	DV	60,00	Seek & Destroy	DA	38,00
Avard Van Gold	DA	49,00	Sensible Soccer	DA	48,00
Battle Team	DA	66,00	Sierra Soccer	DV*	50,00
Big Data 2	DA	48,00	Sim Ant	DV	39,00
BC Kid	DA	59,00	Sim City Deluxe	DA	78,00
Big Sea	DA	60,00	Sim Earth	DA	39,00
Blazar	DA	48,00	Sim Life	DA	78,00
Body Blows Galact.	DA	60,00	Sim Soccer	DA	68,00
Brian the Lion	DA*	50,00	SkiDmarks	DA	50,00

S.U.B.	56,00 DM	Apocalypse	49,00 DM
Elfmania*	50,00 DM	Innocent	unt. caught
			66,00 DM

Bundesl. Man. Pro	DV	66,00	Indiana Jones 4	DV	79,00
Burntime	DV	66,00	Innocent unt. caught	DV	66,00
Campaign 2	DA	68,00	Ishtar 2	DV	54,00
Canon Fodder	DA	54,00	Jurassic Park	DV	54,00
Caribbean Disaster	DV*	67,00	Kingmaker	DV	65,00
Chaos Engine	DA	54,00	Kings Quest 6	DV*	60,00
Chartbreaker	DA	69,00	Last Action Hero	DA	38,00
Christoph Kolumbus	DA	72,00	LeMmings 2	DA	59,00
Civilization	DV	75,00	Links	EV	23,00
Cyberangel	DA*	38,00	LolliPop	DA	62,00
Deal Spw. Auge	DA	54,00	Lords of Power	DA	72,00
Das Schw. Auge	DA	71,00	Lost Viking	DV	66,00
Delivery Agent	DV	37,00	Lothar Matthaus	DV	59,00
Der Partizier	DV	66,00	Lotus 1-3	DA	54,00

HAMMERPREISE ???

Beneath a steel Sky	62,00 DM	Traps n Treasures	DA	61,00
		Turrican 3	EV	48,00
		Uridium 2	DA	48,00
		Walker	DA	60,00
		War in the Gulf	DA	69,00
		Wing Commander	EV	27,00
		Winter Sup. Sports	DA	29,00
		Wiz n Liz	DA	60,00
		Xmas 1 Lemmings	DA	36,00
		Xpellen	DV*	59,00
		Zool 2	DA	49,00

68.-

Die Siedler

78.-

HAMMERPREISE !!

Amiga 1200 / 4000	Amiga CD 32	Amiga 1200 / 4000						
1869	DV	69,00	Alien Breed Sp. Ed.	DA	51,00	Star Trek: 25th Ann. EV	68,00	
Alien Breed 2	DA	36,00	Bubba'n' SUX	EV	67,00	Transarcia	EV	57,00
Amstrd	DA	69,00	Captive II	EV	62,00	Wales' Vengeance	DA	63,00
Burntime	DV	69,00	Chuck Rock 1	DA	32,00	Zool II	DA	51,00
Civilization	DV	69,00	Disposable Hero	DA	56,00			
Der Clou	DV	69,00	Elite II	DV	62,00			
Schatz im Silbersee	DV*	81,00	Whales Voyage	EV	57,00			
Elfmania	DA	51,00	Jurassic Park	DV*	62,00			
Elphid	DA	63,00	Microcosm	DA	59,00			
Hanse die! Aped	DV*	44,00	Pinball Fantasies	DA	62,00			
Ishtar 2	DA	56,00	Pirates Gold	DA	62,00			
Pinball Fantasies	DA	50,00	Soccer Kid	DA*	62,00			
Penthouse Hot Summ	DA	63,00	Sensible Soccer	DA	50,00			
T.E.N.	DA*	69,00	F.X.	DA*	68,00			
Naught's Ones	DA	51,00	Trollis	DA	56,00			
Simon the Sorcerer	DA	81,00	ZOOOL	DA	56,00			

Versandkosten :8,00 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

Der Spaß für zwei Spieler! Naughty Ones

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

Ein niedliches Geschicklichkeitsspiel von Interactivision sorgt nun auch unter den CD 32-Freaks für netten Zwei-Spieler-Spaß.

Naughty Ones ist eines der Spiele, die man nie unter den Klassiker-Aufzählungen finden wird, die jedoch dennoch viel Spaß machen, besonders zwischendurch, und ganz besonders dann, wenn man zu zweit antritt. Einigermaßen originell ist zumindest noch die Hintergrundgeschichte. John und Jim überlegen während der Sommerferien gerade, wen sie ärgern könnten, nachdem die Lehrer ja Schonzeit haben. Als sie so mit ihren Hüpfbällen spie-

len, werden sie in eine andere Welt gezogen. Zwei Spieler dürfen nun gleichzeitig durch die diversen, sehr simpel aufgebauten Levels jagen und mit Gummibällen die auf niedlich getrimmten Gegner verjagen. Nicht nur das Gameplay erinnert an den Klassiker Bubble Bobble, sondern auch die bemerkenswert schlichten Hintergrundgrafiken, die noch als echte Plattformen durchgehen könnten. Naughty Ones wird bestimmt nicht den Standards der 90er gerecht, macht jedoch dennoch Spaß.

● Hans Ippisch



Das ideale Spiel für zwischendurch, besonders wenn man zu zweit spielt.



+ kurzweiliges, simples Gameplay

- kein Unterschied zur A1200-Version

GAMEPLAY 64%

GRAFIK 63%

SOUND 72%

MOTIVATION 72%

GESAMT 67%

Wabbelwesen auf Silberscheibe Silly Putty

Hersteller: System 3 ● Spieler: 1 ● Preis: ca. DM 60,-

Die Konvertierungsmaschine läuft auf Hochtouren. Nun befördert System 3 seinen Klassiker zum CD 32-Spiel.

Als Silly Putty war dieses Spiel einer der Verkaufserrenner des Weihnachtsgeschäftes 1992, allerdings nur in England und weniger in deutschen Kaufhäusern. Wer damals dieses simple, jedoch sehr herausfordernde und spaßige Spiel versäumt hat, kann jetzt bei der geringfügig verbesserten CD 32-Neuaufgabe zugreifen.

Dank seines festen Schlafes konnte sich Putty der Überwältigung durch die Mutanten von Bösewicht Dweezel entziehen, was ihn zum wasschenten Kaugummi gemacht hätte. Um seine Freunde zu retten, muß Putty nun in sechs Levels die Roboter auf-sammeln, wobei er von

den Mutanten argwöhnisch beobachtet wird. Dank seiner speziellen körperlichen Konstitution bereiten Putty jedoch die schlimmsten Aufgaben kein Problem. Einen großen Abgrund überwindet er durch seine enorme Dehnfähigkeit, während er vor anstapfenden Gegnern einfach im Boden versinkt. Diese originellen Fähigkeiten und das ausgeklügelte Gamedesign machen Silly Putty zum Tüffel-Spaß für die ganze Familie.

● Hans Ippisch



Witzige Fähigkeiten nennt Putty, der Held des Spiels, sein eigen.



+ originelle Idee

- billige Umsetzung

GAMEPLAY 81%

GRAFIK 73%

SOUND 69%

MOTIVATION 85%

GESAMT 79%

Glänzender Verkaufshit Frontier Elite 2

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

Der 2. Teil des legendären Klassikers präsentiert sich beinahe bugfrei auf der CD. Ein sicherer Verkaufshit ist dieses Spiel allemal.

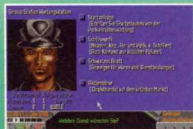
Für die jungen Hasen unter Euch: Elite war vor ca. zehn Jahren das beste Weltraum-Handelsspiel, das es auf dem 64er gab. Grafisch wurde es dann später auch auf dem Amiga etwas aufgepöppelt. Fast ungeschlagen war die gelungene Kombination aus Strategie-, Handels- und Actionspiel. Und nun erscheint der von vielen bereits heiß ersehnte Nachfolger auf CD: Frontier-Elite II ist mehr als nur ein Spiel. Der Programmierer David Braben hat sich bei der Wahl des Spielfeldes so weit wie möglich an das bekannte Sternensystem herangetastet. So stehen dem Spieler ca. 100 Mil-

liarden Planeten zum Anflug zur Verfügung. Mehr als man in einem Menschenleben erspielen kann! Als Kapitän eines Raumkreuzers durchquert man die Galaxien, auf der Suche nach einträglichen Geschäften. Auch vor Söldnerangeboten sollte man nicht zurückschrecken, sie zahlen sich inbarer Münze und in Erfahrung aus. Abwechslungsreiche und zugleich beruhigende Klänge begleiten einen bei den ziellosen Trips durch die Weite des Alls.

● Markus Gellenpöth



Dank 68020-Prozessor ist die Polygongrafik etwas flinker.



+ problemlose Steuerung

- teilweise zu komplex

GAMEPLAY	86%
GRAFIK	64%
SOUND	62%
MOTIVATION	90%
GESAMT	89%

Feuerstein läßt grüßen! Chuck Rock

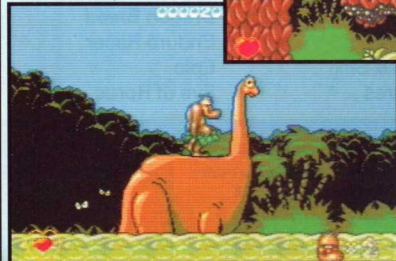
Hersteller: Core Design ● Spieler: 1 ● Preis: ca. DM 80,-

Seinen ersten großen Jump & Run-Hit peppte Core mit einem gelungenen Intro zum CD 32-Hit auf. Ansonsten blieb alles beim alten.

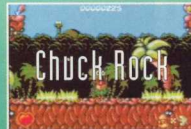
Lange bevor das windeltragende Steinzeit-Baby die Dinosaurier-Welt durchheinerwibelte, sorgte sein Vater Chuck für gelungene Jump & Run-Unterhaltung unter den Amiga-Fans. Den Beinahe-Klassiker gibt es nun für CD 32 im Sonderangebot, wobei diese Version jedoch mit einer Core-Spezialität verfeinert wurde. Nun wissen wir endlich, wieso der gute Chuck mit einem simplen Bärenfell bekleidet durch den Dschungel breiter! Der Vorspann enthüllt des Rätsels Lösung. Leider hat sich am eigentlichen Spiel recht wenig getan,

weswegen Chuck Rock nur noch als leicht verstaubtes Jump & Run-Game zu bezeichnen ist, das jedoch zweifellos für einige Stunden Unterhaltung taugt. Megamäßige Effekte wie in Turrican 3 darf man jedoch nicht erwarten. CD 32-Besitzer sollten nicht schimpfen, sondern sich freuen, daß ihr System so bereitwillig unterstützt wird.

● Hans Ippisch



Den Vorspann zeigen wir Euch hier ganz bewußt nicht. Kauff das Spiel!



+ gelungener Vorspann

- keine wesentliche Änderung

GAMEPLAY	71%
GRAFIK	71%
SOUND	72%
MOTIVATION	78%
GESAMT	70%



PLAYERS GUIDE

Mr. Nutz

Teil 1, Seite 97-110

Bubba & Stix

Seite 111-120

Genesis

Seite 121-126



CODES

Seite 127-128

- A-Train
- Another World
- Apidya
- Beavers
- Bubba & Stix
- Creatures

- Driller
- Dark Castle
- Dragon Breed
- Enduro Racer
- Epic
- Eye of Horus

- Fire and Ice
- First Samurai
- Golden Axe
- Hard Drivin 2
- James Pond
- Little Puff

- McDonald Land
- Navy Seals
- R-Type 2
- Stardust
- Wolfchild
- Zool 2



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 GAMES
- für die wichtigsten 320 Seiten des Jahres
- für nur DM 10,-



VON SPIELEPROFIS FÜR SPIELEPROFIS !!!

MR. NUTZ

Mr. Nutz ist ein Eichhörnchen mit vielen Problemen. Genau wie die Hühner, die das Gefühl nicht los werden, Büsche zu sein! Es ist also kein Wunder, daß er eine Vorliebe für Weißkäseschnittchen entwickelt hat!

Mr. Nutz Bilderschlüssel

Schlüssel

1-UP

Extra Leben.



Blöcke - blockieren deinen Weg.



In diesen Truhen findest du Power-Ups.



Die blauen Flaggen auf dieser Karte zeigen an, wo sich die Bonus-Level befinden.

Die roten Flaggen zeigen an, wo sich die Hühner aufhalten.



Dieses Bild zeigt an, wo du die Federn findest, mit denen Mr. Nutz fliegen kann.



In jeder anderen Welt verstecken die Hühner ihre Schätze in verschiedenen Containern - genau wie die Pflanzen in der Welt der Natur. Dieses Bild zeigt dir alle Verstecke an.



Die Taucherbrille ermöglicht Mr. Nutz, unter Wasser zu atmen.

X10

Dieser Buchstabe erhöht die Bilder um die entsprechende Anzahl.



Extra Flaschen für Trefferpunkte.



Schriftrollen enthalten Nachrichten von der Mowe.



Grüne Schilder: Sie werden dich vor Gefahren schützen, bis du von einem Feind getroffen wirst.



Rote Schilder schützen dich für eine kurze Weile.



Dieses Bild zeigt an, wo sich der Eingang zu einem Geheim-Level befindet.



Teleporter: Benutze sie, um Zugang zu neuen Gebieten zu erhalten.



Die Buchstaben zwischen den Teleporturen verraten dir, wohin sie dich bringen werden. Suche einfach einen Teleport mit gleichem Code, um den Bestimmungsort des Teleporters ausfindig zu machen.



W - zeigt dir, wo die Beamzone liegt.



C - zeigt dir, wo der Wolkenlevel ist.



MR. NUTZ

Die Hauptkarte der Welt der Natur

Der Hauptkarten-Screen wird dich für die erste Zeit etwas irritieren. Alle Basisstationen, die du vervollständigen mußt, sind mit roten Flaggen markiert. Sie färben sich grün, sobald du sie abgeschlossen hast. Die Level, die mit einer blauen Flagge markiert sind, sind Bonus-Level. Wenn du Probleme hast, durch sie durchzukommen, sprich einfach mit den Tieren, weil sie oft gute Ratschläge für dich haben. Der 1. Teleport, den du benutzen kannst, trägt den Buchstaben D2. Und zum Schluß - verschwende deine Zeit nicht mit dem Öffnen der verschlossenen Truhen - sie halten dich zum Narren!

CHEAT...

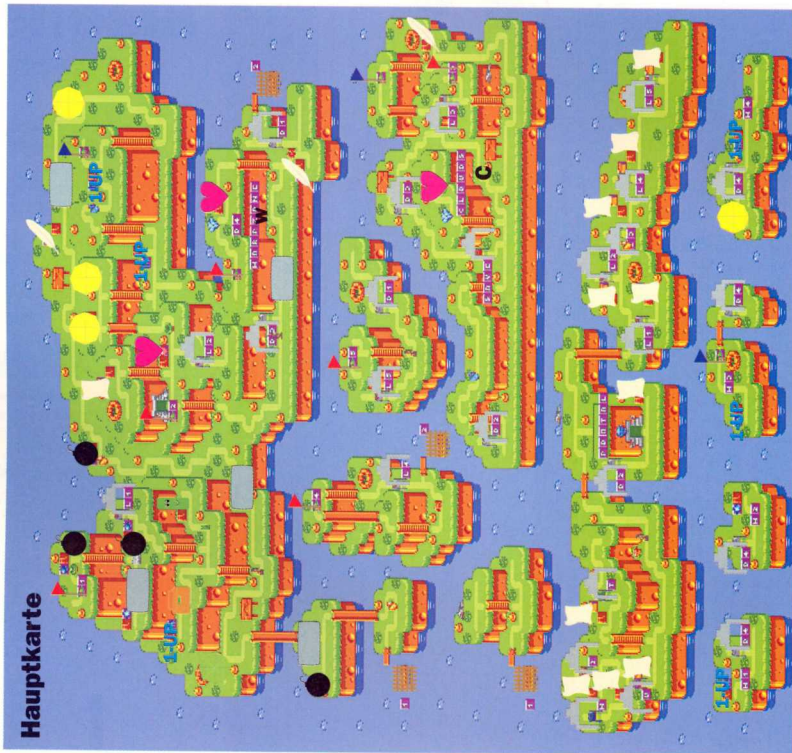
Gib DONTPANIC auf dem Karten-Screen ein.

Drücke folgende Codes auf dem Karten-Screen:

- F1 Springe zum Ende der 1. Welt
- F2 Springe zum Ende des 2. Levels
- F3 Springe zum Ende des 3. Levels
- F4 Springe zum Ende des 4. Levels
- F5 + 1 Leben
- F6 + 1 Leben
- F7 + Diamant
- F8 - Diamant
- F9 + Bomben
- F10 - Bomben

Und im Spiel...

- F1 Blitz
- F2 Rotes Schild
- F3 Grünes Schild
- F4 Herz



MR. NUTZ

Weit der Natur - Basis 1

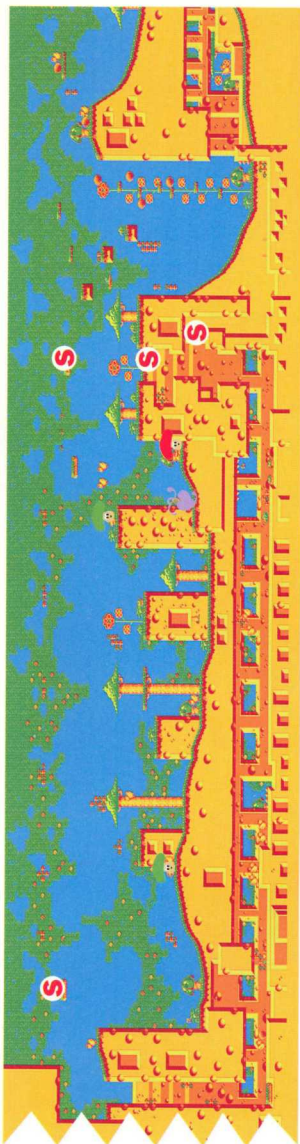
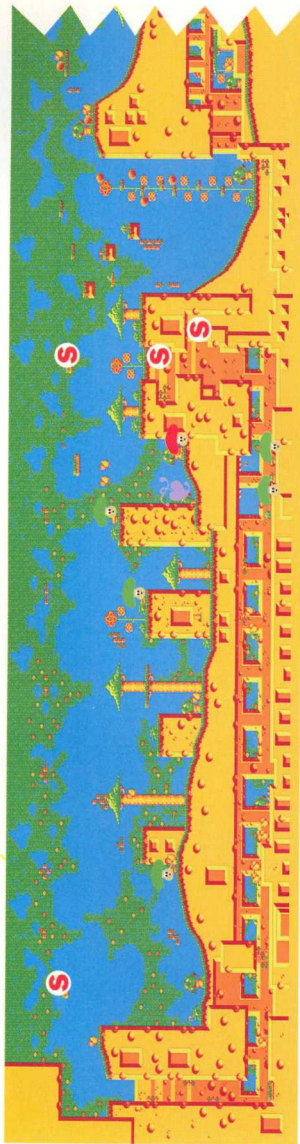
Dieser 1. Level ist eigentlich einfach. Die Hühner hier töten sich oft gegenseitig. Du mußt nur schnell genug den Federn ausweichen, die sie auf dich feuern. Die roten Pilze können herum bewegt werden und sind sehr nützlich, um an Schätze zu kommen und Lifts zu erreichen, die dich zu einem Geheimraum führen. Es gibt hier bestimmt über 100 Edelsteine - ein guter Level für dich, wenn du einen Stern brauchst!



MR. NUTZ

Welt der Natur - Basis 2

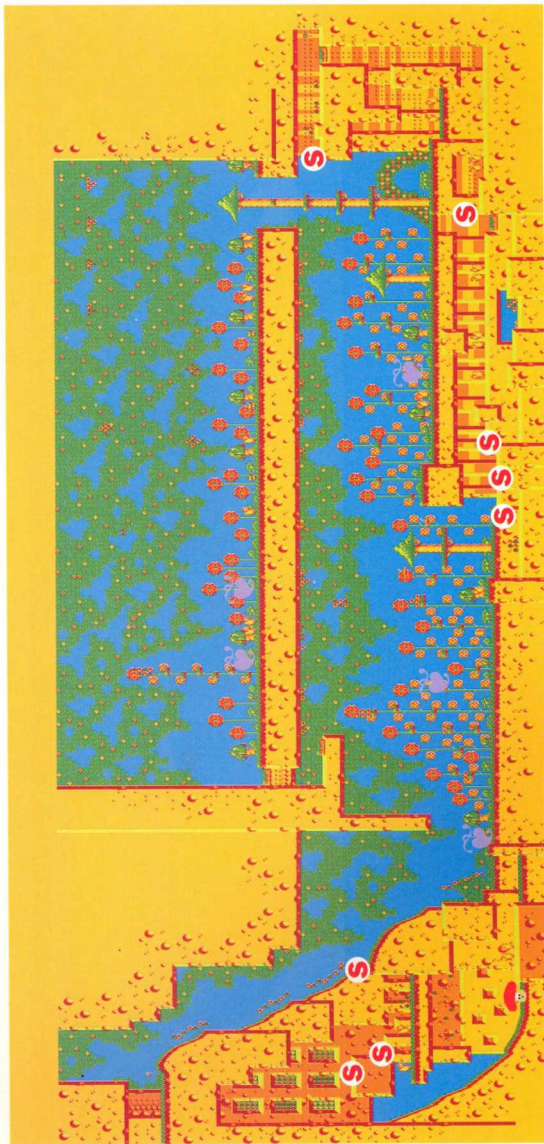
Es ist eine gute Idee, dich mit der Weltkarte vertraut zu machen. Sammle mindestens 2 Federn ein, bevor du dich an diese Karte heranmachst. Am Boden des ersten wirklich steilen Hügels, auf den du in diesem Level stößt, befindet sich eine gigantische, blühende Pflanze. Um sicher hochzuklettern, mußt du 5 Plattformen hochspringen. Halte dich so nah an der Mitte wie möglich auf und springe schnell nach links. Wandere weiter nach links zu einem geheimen Level oder gehe nach rechts zu einem Neustartpunkt. Du mußt deine neu erfundenen Flugfähigkeiten einsetzen, um alle Geheimräume zu erreichen. Hier gibt es eine Menge Spikes und Wespenester.



MR. NUTZ

Weit der Natur - Basis 3

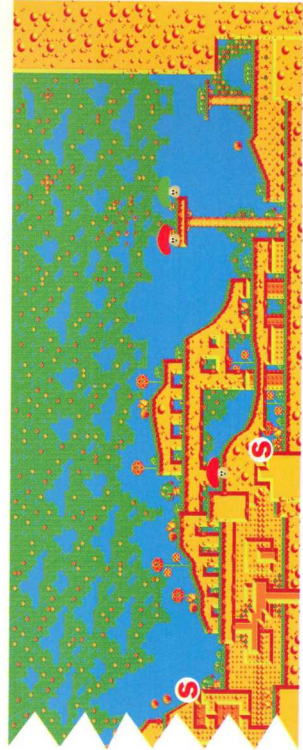
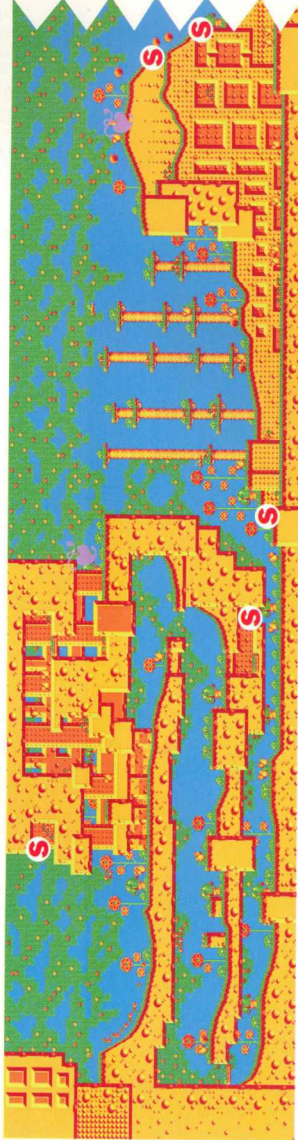
Bevor du diesen Level startest, solltest du zuerst alle 3 Federn einsammeln. Du brauchst sie noch nicht, aber das Fliegen ist schwer zu meistern. Also benötigst du soviel Übung wie möglich. Achte bei Beginn dieses Levels auf die Hühner, die sich hinter den Büschen versteckt halten. Es ist weise, langsam durch einen Level zu wandern und dabei alle Feinde, sobald du ihnen begegnest, zu töten. Du kannst die geheimen Räume am besten finden, wenn du die lange Plattform an der Spitze hochsteigst. Setze deinen Weg nach links zu einem Lift fort, der dich zu allen Geheimräumen in der Nähe des Ausgangs führt.



MR. NUTZ

Welt der Natur - Basis 4

Fliege zuerst zu dem Geheimraum, der sich gegenüber und etwas über dem Startpunkt befindet, und sammle eine Bombe ein. Während du die unterirdischen Geheimlevel erforschst, mußt du aufpassen, daß du nicht auf die Oberfläche draufspringst. Wenn es dir doch passiert, mußt du den geheimen Eingang nochmal suchen. Wenn du dich darannmachst, den ganzen Level zu erforschen, mußt du ein paar mal zurücklaufen. Es kann jedoch schwierig werden, auf die Lifts zurückzukommen, auch wenn du es mit Fliegen versuchst! Beinahe alle Hügel dieses Levels sind am Boden mit Spikes bestückt. Versuche, deine Geschwindigkeit runterzuschrauben.



Die Wolken



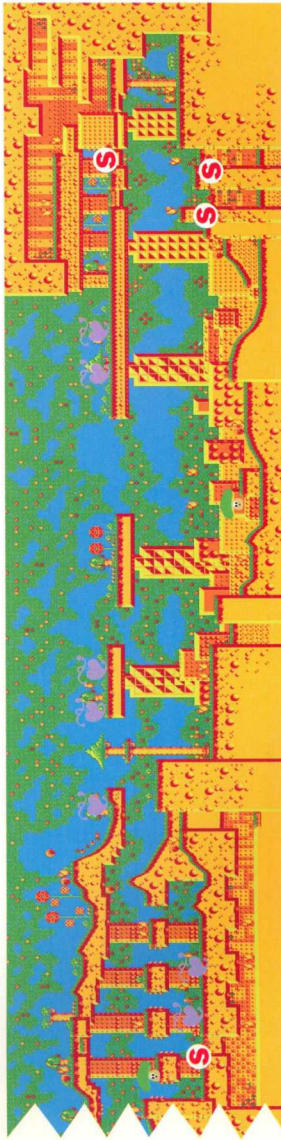
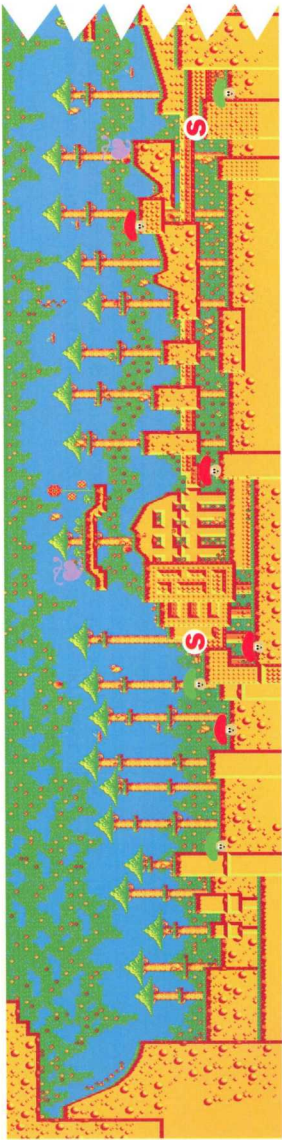
Es ist ein facher, Schätze in den Wolken zu ergattern, als die in der Beseanzone. Sprünge einfüch zwischen die 2 Hühner, und sie werden Schätze abwerfen, die du nur noch aufzuheben brauchst. Sei vorsichtig, damit du nicht in ein Loch fällst. Falls du doch hineinfällst, wirst du alle deine Schätze verlieren.



MR. NUTZ

Welt der Natur - Basis 5

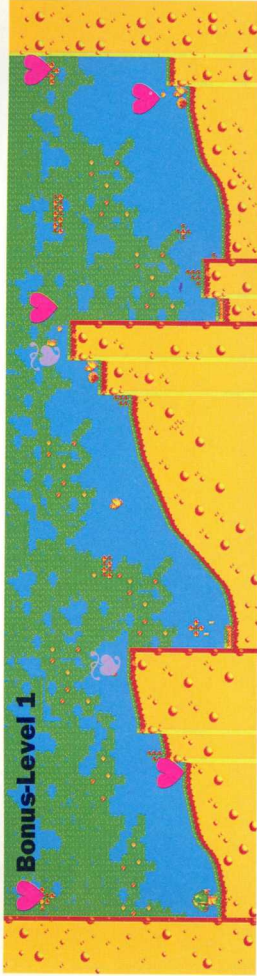
Springe zuerst nach links, um das Herz auf der Hügelspitze einzusammeln. Merke dir, daß die Spikes dich nur verletzen, wenn du auf den scharfen Enden landest. Du kannst also auf der Seite von ihnen landen und dann durch sie hindurchgehen. Diese Technik kannst du auch dazu benutzen, an ein rotes Schild zu kommen, welches du dann dazu gebrauchen kannst, durch den Unterwasserteil zu kommen. Um die 2 Lifts im oberen rechten Teil der Karte zu erreichen, mußt du von Baum zu Baum springen, bis du auf die oberen Plattformen gelangst. Kille alle Feinde dort oben und laufe durch die Spikes hindurch, um genug Geschwindigkeit zu erreichen, damit du rüber zu der nächsten Plattform springen kannst.



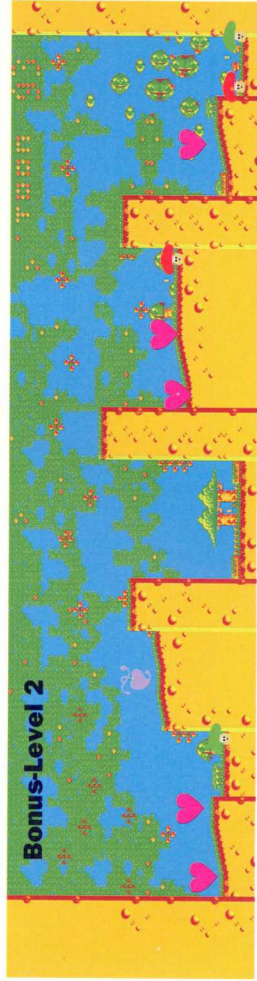
MR. NUTZ

Welt der Natur - Bonus-Levels 1 & 2

Bonus-Level brauchst du nicht zu vervollständigen, um zur nächsten Weltkarte zu kommen, aber sie sind mit Schätzen übersät! Dieser Level hier ist optimal, um deine Flugfähigkeiten weiterzuentwickeln. Du benötigst ein Minimum von 5 Trefferpunkten, um fliegen zu können - hetze also nicht durch den Level und sammle alle Herzen ein, sobald du sie findest. Konzentriere dich darauf, so viele Edelsteine wie möglich einzuheimsen.

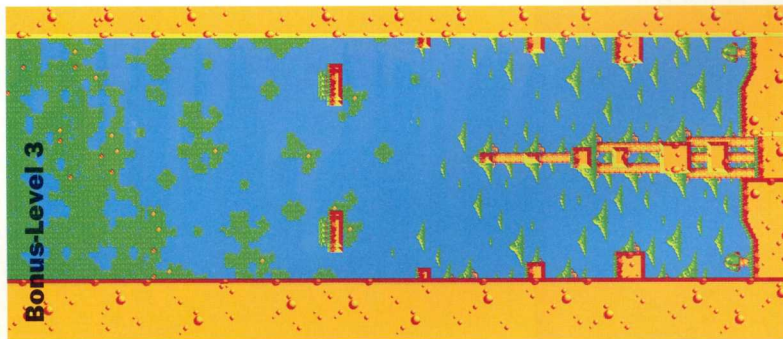


Dieser Level gleicht sehr dem 1. Bonus-Level und ist genau richtig, um deine Flugfähigkeiten zu verfeinern. Versuche, an extra Höhe zu gewinnen, indem du vom Pilz springst. Experimentiere mit den Lifts und finde heraus, wie die Fahrrichtung Mr. Nutz' Geschwindigkeit beim Abheben beeinträchtigt. Später im Spiel mußt du wissen, wie du alle diese Techniken richtig einsetzt - übe also schön!



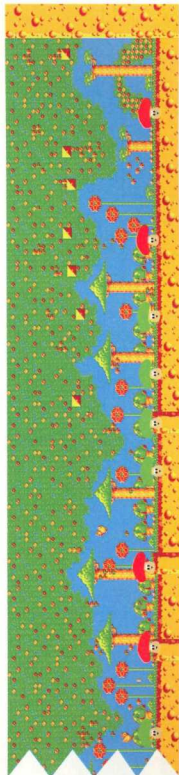
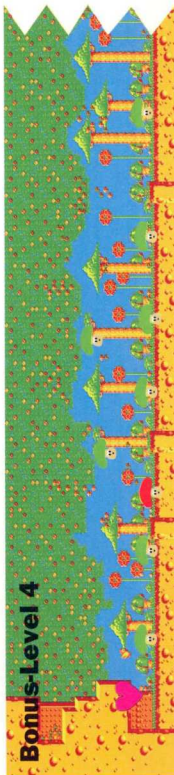
MR. NUTZ

Welt der Natur - Bonus-Levels 3 & 4



Dies ist noch ein Level, auf dem du deine Flugfähigkeiten verbessern kannst. Es wird dir sehr schwer fallen, die höchsten Plattformen zu erreichen. Um dies zu schaffen, mußt du von einem unteren Level auf sie zufliegen. Wenn du soweit wie möglich an die Plattform herangeflogen bist, kannst du auf die höhere Plattform gelangen. Tauche wieder runter dem Boden entgegen. Wenn Mr. Nutz auf den Boden zustürzt, wird er schneller werden und kann somit wieder fliegen. Er hat die Möglichkeit, in schwindelnde Höhen hinaufzufliegen, wenn er seine Richtung ändert und direkt wieder hochsteigt, bevor er auf den Boden knallt. Dies ist sehr schwierig!

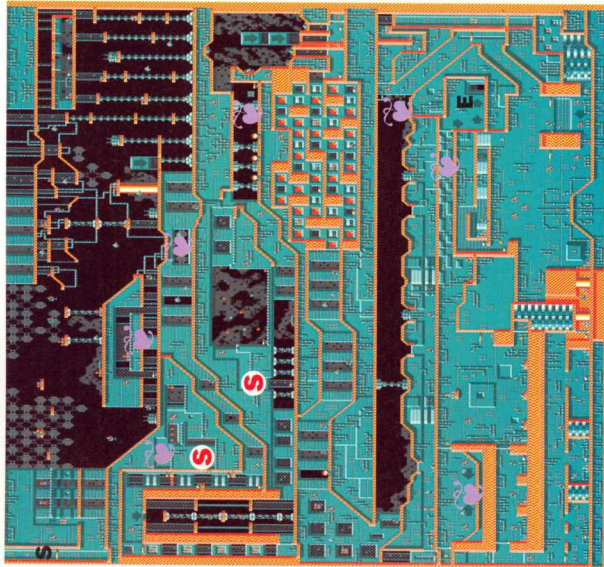
Der letzte Bonus-Level ist am schwierigsten zu finden. Du mußt zuerst zur Beamzone gehen und dein Spiel wie gewohnt spielen. Du kommst nur hierhin, wenn du die Beamzone durch die 4. Türe verläßt, die sich öffnet. Der Level selber ist schwerer als die meisten anderen.



MR. NUTZ

Techno-Level 1

Bevor du in die nächste Welt gehst, mußt du zuerst Techno-City besuchen. Die Hühner verstauen ihre Schätze nun in Computer-Terminals, die sich in Wänden befinden. Die Plitze sind nun durch Sprungfedern ersetzt worden. Die Pfeile zeigen dir die Richtung zum Ausgang an.



Der Besuch in der Beamzone kostet dich einen Stern. Wenn du dort angelangt bist, mußt du so viele Diamanten wie möglich einsammeln. Du hast nur begrenzt Zeit. Wenn der Pfeil erscheint, mußt du dich entscheiden, ob du hierbleiben willst, um noch mehr Diamanten einzusammeln, oder ob du die Zone verlassen möchtest. Der Pfeil bringt dich zu einem der Ausgänge, aber du mußt dich beeilen, weil der Ausgang sich nach einer Weile schließt und du den nächsten Ausgang erst finden mußt. Dieses Spiel ist schwierig zu meistern, und ich würde dir den Rat geben, deine Sterne aufzubewahren, um dir zu ermöglichen, dein Spiel zu sichern, bis du merkst, daß du zumindest einen davon aufsperrst kannst.



Nachdem du den Techno-Level vervollständigt hast, mußt du deinen Weg diesen Tunnel runter bis zum Levelendewächter fortsetzen. Den Pfeilen bis zum Ausgang zu folgen, ist relativ einfach, aber du kannst dich auch leicht verlaufen, wenn du anfängst, nach Schätzen zu suchen. Hier gibt es keine Zeitbegrenzung, aber sich zu verirren kann sehr frustrierend sein, wenn du weißt, daß die nächste Welt so nahe ist.



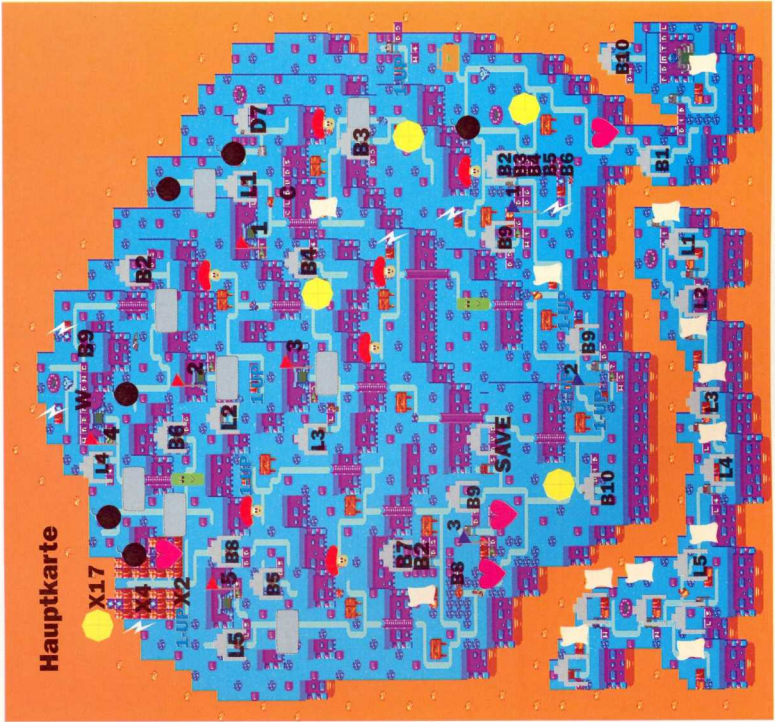
Der Wächter wird wiederholte Male auf dich zurennen und sich dann zurückziehen. Um ihn zu schlagen, mußt du selber herausfinden, von wo aus er das nächste Mal zuschlagen wird. Springe dann auf ihn.



MR. NUTZ

Untergrundwelt - Hauptkarte

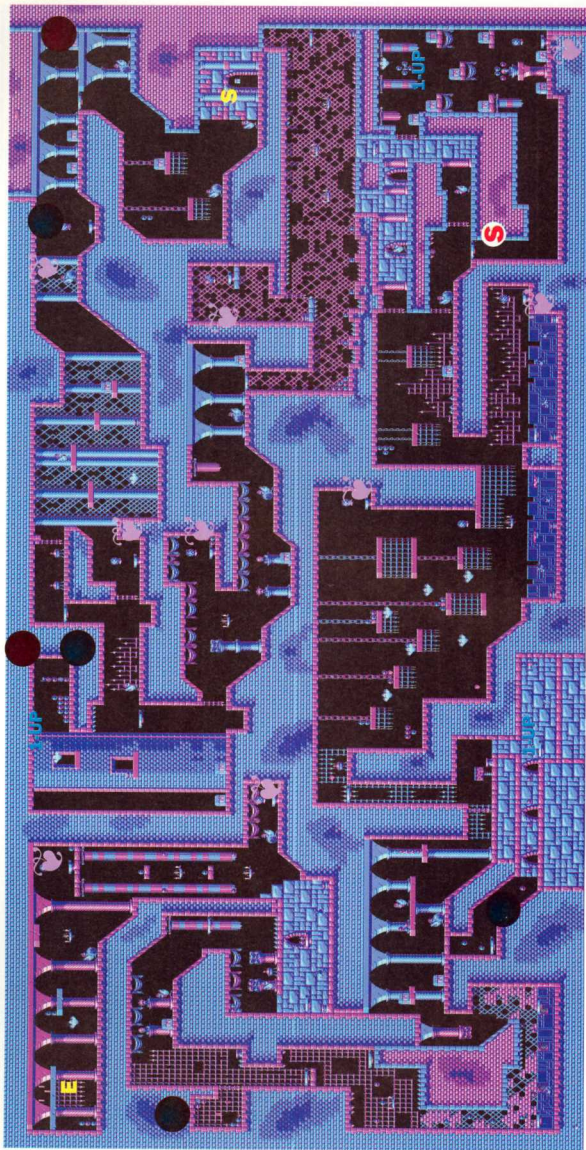
Hier ist die Karte für die 2. Welt. Laß dich von uns warnen - diese Welt ist viel härter zu spielen als die 1. Welt. Die Blitzstrahlen werden dir hier eine große Hilfe sein. In der oberen linken Ecke dieser Karte sind 4 von diesen Blitzen versteckt. Kannst du sie erkennen? Spreche mit dem aristokratischen Hasen, um herauszufinden, wie du an sie herankommen kannst. Du solltest auch deinen Weg zu dem extra Trefferpunkt zurücklegen - steck ihn so bald wie möglich ein.



MR. NUTZ

Untergrundwelt - Basis 1

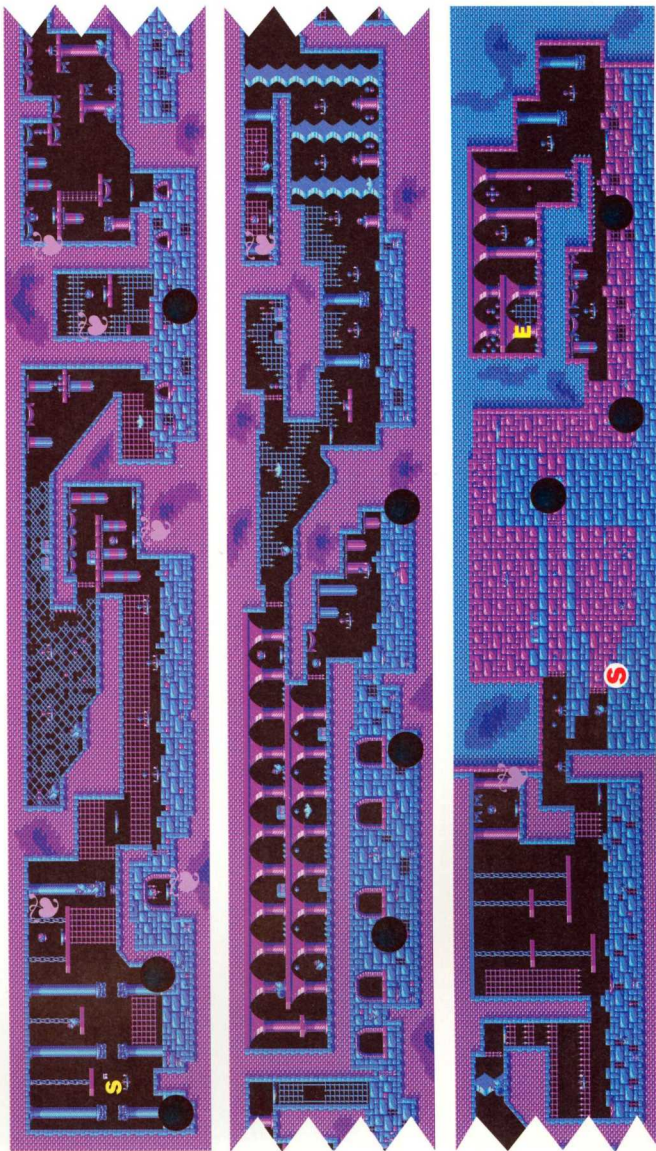
Basis 1 ist voller Überraschungen, wie extra Leben, Edelsteine und Schilder. Du findest extra Edelsteine, wenn du den Kronleuchter öffnest. Um dies zu schaffen, mußt du alle herumwirbelnden Kerzen einfangen. Hüte dich vor den Geistern dieses Levels - sie greifen sofort an, wenn du zu lange in einem Gebiet herumstehst. Hier gibt es auch einen Geheimraum. Das 'G' zeigt dir den Eingang zu diesem Raum an. Aber zuerst mußt du gegen einen Drachen kämpfen. In dem Raum hinter dem Drachen befinden sich 2 extra Leben und eine Anhäufung von Edelsteinen.



MR. NUTZ

Untergrundwelt - Basis 2

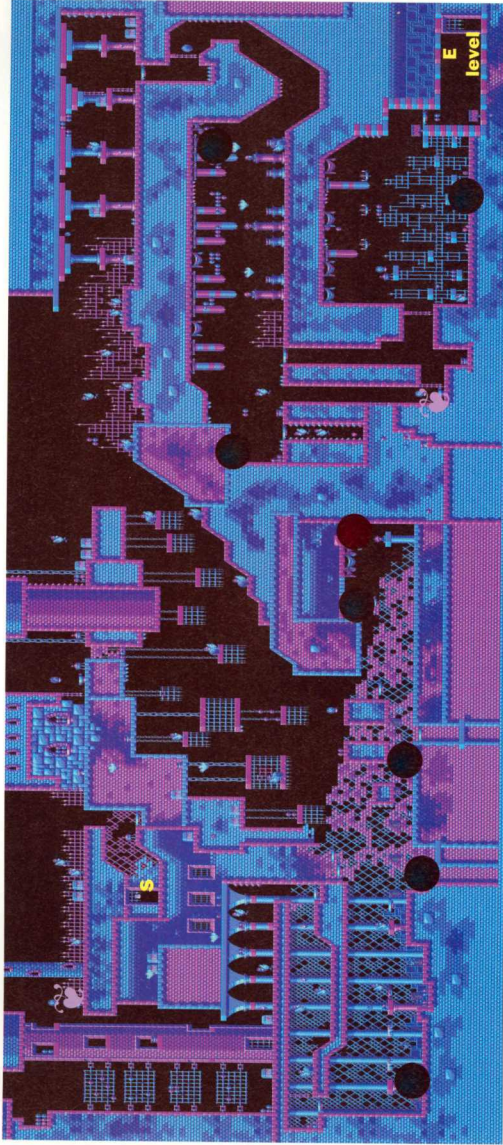
Du startest den Level auf einem schwingenden Kerzenständer. Du mußt zuerst nach links gehen, um das rote Schild einzusammeln, und dann nach rechts. Versuche, dich nicht zu lange im Wasser aufzuhalten, da es deiner Gesundheit schadet. Der Geheimraum dieses Levels ist einfach zu erreichen. Auf der Karte ist er mit 'G' markiert.



MR. NUTZ

Untergrundwelt - Basis 3

Auf diesem Level rollen die Hühner Fässer den Berg runter, die dich töten. Wenn die Hühner anfangen, die Fässer runterzurollen, mußt du springen und über die Fässer hinwegschweben. Am Ende des Levels wartet ein Drache auf dich, den du killen mußt, um den Level zu verlassen. Springe auf seine Flügel drauf und töte ihn. Weiche aber dabei dem Feuer aus! Es gibt jedoch noch ein paar Schilder zum Einsammeln, bevor du den Kampf mit dem Drachen aufnimmst. Gehe sichtbar, daß du einen Schild dabei hast, der dich beschützt.



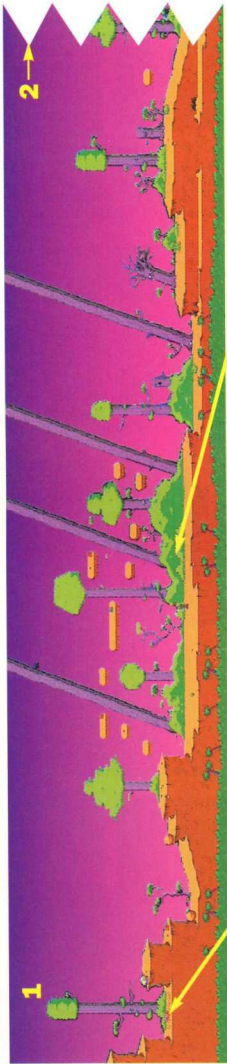
Fortsetzung folgt...



BUBBA 'N' STIX

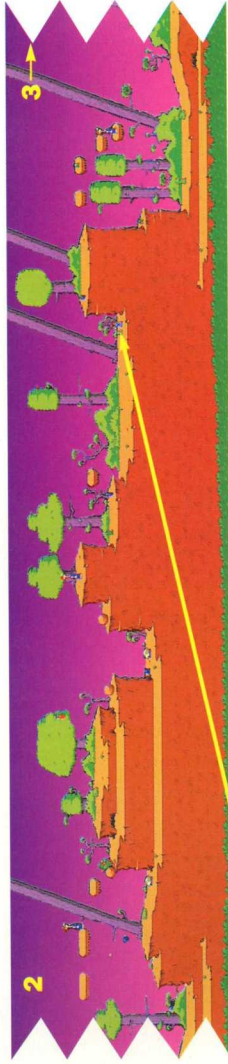
Ich würde Bubba 'n' Stix als sehr unterhaltsam beschreiben. Du findest schöne Grafiken und wundersame Soundeffekte im Überfluß. Der einzige Nachteil - es ist etwas schwer zu spielen. Diese Lösung wird dir helfen!

Level 1



Bevor du den speziellen Bonusteil am Ende des Levels erreichst, kannst du, müßt du zuerst diese bizarre Kreatur fangen.

Um an dem Baum beim Start vorbeizukommen, müßt du erst hochspringen und Stix über die Baumkronen werfen. Schau, wenn du landest, entgegengesetzt zum Baum. Mache dies, bis sich der Baum in eine junge Pflanze verwandelt.



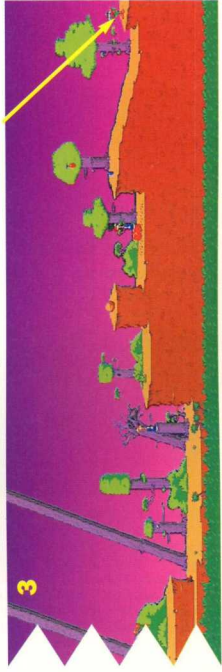
Diese beiden zänkischen Freunde sind für Bubba sehr nützlich. Stelle dich ein bißchen von ihnen weg und werfe mit Stix nach ihnen. Wenn du aufgehört hast zu lachen, kannst du mit dem Spiel fortfahren.

Dieser Typ heißt Waldo und er bringt nur Ärger für Bubba. Seine Erscheinung hier bedeutet das Ende des Levels.



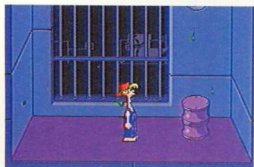
Bonus-Level

An jedem Levelende gibt es einen Bonusteil, aber du kannst ihn nur erreichen, wenn du den Außerirdischen auf dem Einrad bekommst. Folge den Pfeilen und sammle extra Energie (grüne Außerirdische mit roten Kreuzen), extra Leben (blaue Außerirdische mit Hüten) und extra Continues (jonglierende rote Roboter) ein. Du spielst gegen die Zeit. Die Zeit hängt von der Anzahl der kleinen Bohnen-ähnlichen Bilder ab, die du während eines Levels sammelst. Viel Glück!

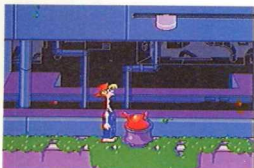


BUBBA 'N' STIX

Level 2

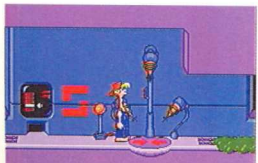


1. Bringe mit Stix das Faß ins Rollen. Stecke Stix in das Loch auf der linken Seite des Raumes und gehe durch das Loch, welches sich hinter dem Faß versteckt hielt, hinaus.



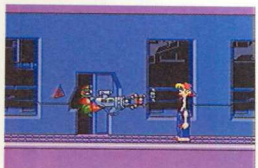
3. Springe auf das Monster und lande auf dem Lift. Wenn sich der Lift der äußeren Wand nähert, springe hoch und schlage mit Bubbas Kopf auf den kleinen Hebel. Wenn du zurück zum Lift kommst, kannst du

nach rechts auf den nächsten Lift kriechen, um Bohnen für den Bonus-Level zu sammeln. Laß dich runterfallen und gehe den ganzen Weg nach rechts, bis du den Außerirdischen mit den roten Fangarmen begegnest.



5. Kehre hierhin zurück. Dies ist ein Teleport. Um ihn zu benutzen, mußt du dich zwischen die Pfeile stellen und Stix auf den Hebel werfen. Du kannst aber auch den Hebel mit Stix schlagen und in die Mitte der

Pfeile gehen. Benutze jetzt den Teleport.



7. Gehe nach links und springe über die Außerirdischen, die mit dem Skateboard fahren. Wenn du an dieser Tür vorbeikomst, wirst du von Waldo angeschossen und zu einem Puzzezimmer gebracht. Davon gibt es

im ganzen 5 Räume. Du mußt sie nicht alle besuchen, es wäre aber ratsam, damit du die Bonusstufe am Ende des Levels erreichst. Die einfachste Methode ist, sie nacheinander zu besuchen. Vervollständige ein Puzzezimmer und gehe sofort zur 2. Etage zurück (dies ist die Etage, auf der du dich im Moment befindest). Gehe 3-mal an den Türen vorbei und Waldo wird dich in das nächste Zimmer schicken. Wenn du allerdings keinen der Puzzerräume besuchen möchtest, werfe einen von den blauen Außerirdischen vom Skateboard runter und benutze dieses, um an den Türen vorbeizuziehen. Hier ist ein Führer, der dir zeigt, wie du jeden Raum vervollständigen mußt.



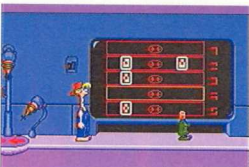
2. Gehe nach links und vermeide dabei die Schleimblasen. Schlage mit Stix auf das kleine Faß, indem du einmal auf den Feuerknopf zustoßt und der obere Teil davonfliegt. Verrühre mit Stix den Inhalt des Fasses. Gehe weiter

nach links. Schlage mit Stix auf den großen Hebel, um ein rotes Monster zum Vorschein zu bringen. Springe hoch und treffe den kleinen Hebel mit Bubbas Kopf. Springe auf den Lift und gehe nach links an die Spitze. Schlage mit Bubbas Kopf auf den kleinen Hebel und kehre zum kleinen Faß zurück.



4. Wenn du mit Stix nach diesen Außerirdischen schlägst, werden sie von der Decke auf den Boden hüpfen oder umgekehrt. Du kannst ein extra Leben erzielen, wenn du mit einem von diesen Außer-

irdischen den Hebel oben rechts triffst.



6. Gehe nach links und sammle den Außerirdischen mit dem Blinklicht auf dem Kopf ein, damit du von diesem Punkt aus neu starten kannst, wenn du ein Leben verlierst. Diese Tabelle ist eine Karte des gesamten Levels. Sie

ist in 5 Etagen unterteilt, und jede davon besitzt einen Teleport. Die aufleuchtenden roten und weißen Symbole zeigen dir an, wo sich die Knöpfe befinden, die die Türen im rechten Teil des Screens öffnen können. Wenn die Türen einmal geöffnet sind, bleiben sie offen, auch wenn du ein Leben verlierst. Um an diese Schalter heranzukommen, braucht Bubba die Hilfe von einigen freundlichen Außerirdischen. Wenn er ein Leben verliert, werden alle Außerirdischen, die ihm helfen, zurück zu ihren Käfigen transportiert.



8. Ein sehr einfacher Level! Lege das Faß auf die linke Seite, damit es über den Knopf auf dem Boden und ins Bullauge in der Wand rollen kann und somit den Ausgang erreicht. Sei jedoch vorsichtig, damit das Faß dich

nicht zerdrückt! Wandere nach links, um den Teleport zu finden. Sammle auf deinem Weg einige Energiepunkte ein, die die Maschine ausstellt. Auf der linken Seite des Teleports befindet sich ein großer Knopf auf dem Boden - genau unter einer kleinen Tabelle, die die 5 Etagen anzeigt. Wandere weiter über den Knopf, bis die 2. Etage markiert ist, und benutze den Teleport.



BUBBA 'N' STIX

Level 2



9. Puzzlezimmer Nr. 2. Hier benötigst du ein gutes Timing. Stecke Stix in das Loch auf der rechten Seite. Der kleine Stix pašt nun in das Loch zur Linken. Spaziere darüber hinweg und springe drauf. Rufe Stix durch Druck auf den Feuerknopf zurück.

Sobald du Stix wiederhast, stecke ihn in das Loch vor Bubba. Springe auf Stix und dann zum Ausgang auf der rechten Seite. Du brauchst hierzu etwas Übung - versuche es weiter! Gehe nach links und laß dich auf die Etage darunter fallen. Wandere weiter nach links, bis du zum Teleport kommst



10. Puzzlezimmer Nr. 3. Du hast nochmal die Chance, in diesem Raum den Bonusteil zu finden. Wenn du den Knopf drückst, werden Bohnen aus den Löchern gesprungen kommen. Stecke Stix

über eins von den Löchern und gehe über den Knopf. Natürlich kannst du Stix immer nur über ein Loch stecken - du mußt also wissen, in welcher Reihenfolge die Bohnen aus ihren Löchern kommen. Versuche LINKS, RECHTS, LINKS, LINKS, RECHTS. Es klappt jedesmal! Sammle alle Bohnen auf und springe von Stix zum Ausgang oben rechts. Gehe dieses Mal nach rechts, um den Teleport zu erreichen.



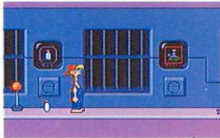
11. Puzzlezimmer Nr. 4. Sammle zuerst den roten Außerirdischen auf dem Einrad ein, um in den Bonusteil hineinzukommen. Um aus dem Raum herauszukommen, mußt du die 2 Ventilatoren auf der rechten Seite einschalten. Sie werden von den 2 Knöpfen am

Boden aus kontrolliert. Der linke Knopf bestimmt, welcher der 3 Ventilatoren eingeschaltet wird, und zeigt dies durch die Lichter an der Wand an. Der rechte Knopf schaltet den gewählten Ventilator an. Um den Ventilator außen links einzuschalten, mußt du über den linken Knopf gehen, bis das Licht links aufleuchtet. Gehe dann über den rechten Knopf, um den Ventilator einzuschalten. Schalte die 2 rechten Ventilatoren ein und schlage den Deckel vom großen Faß runter. Rühre den Inhalt des Fasses um und springe auf den Ball, der herauskommt, hocke dich und reite zum Ausgang. Es ist wichtig, dir zu merken, den Schalter des Hebels auf der rechten Seite nicht zu betätigen. Gehe nach links, um den Teleport zu erreichen, falle runter und wandere dann nach rechts.



12. Dies hier ist kein richtiges Puzzle. Beeile dich mit dem Einsammeln der Energiepunkte nicht zu sehr, oder du vergißt, zum Ausgang zu springen. Sammle nur so viele ein, wie du

brauchst, denn du kannst später nochmal zurückkommen und alle hinterbliebenen Punkte dann einsammeln. Um zurückzukehren, hole einfach Waldo, der dich auf normale Weg hierhin bringt. Nachdem du durch den Ausgang gegangen bist, gehe nach links zum Teleport. Das wären alle Puzzlezimmer! Nun können wir uns auf das Türöffnen konzentrieren. Gehe wieder auf das 2. Level und geradewegs an Waldos Tür vorbei, bis du zum nächsten Bild kommst.



13. Drücke auf den Hebel, und eine Milchflasche kommt aus dem Loch heraus. Sie ist eine von den Außerirdischen, die Bubba helfen können, die Türen zu öffnen. Wenn du ein Leben verlierst oder in ein Puzzlezimmer transportiert wirst, wird der Außerirdische

dorthin zurückgeschickt, von wo er kam - sei also vorsichtig! Diese Milchflasche folgt dir auf Schritt und Tritt, aber du brauchst Stix als Hilfe, um ihr über hohe Mauern zu helfen. In den Wänden befinden sich Löcher, die du für diesen Zweck verwenden kannst. Führe die Milchflasche zum Teleport und nimm sie mit zur 4. Etage.



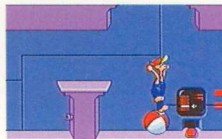
14. Bringe die Milchflasche vom Teleport aus hierhin und gehe den Außerirdischen mit den Fangarmen aus dem Weg. Dieser fette Genosse hier wird die Milch trinken und du

hast die Chance, deinen Weg auf seinem aufgeblähten Bauch nach links fortzusetzen. Wandere nach links diesen Korridor runter und weiche dabei den Außerirdischen mit den Fangarmen aus und krieche über den Knopf. Krieche weiter bis zum Ende und falle runter, drücke aber weiter deinen Joypad nach links, damit Bubba 2 Energiepunkte einsammeln kann. Gehe nach rechts, um zum Teleport zurückzukommen, und zurück zur 2. Etage.



15. Du brauchst nun den Strandball. Teleportiere dich zur 3. Etage und gehe nach rechts. Um an den Ball heranzukommen, mußt du eine Fahrt auf einem Skateboard machen. Hocke dich nach links vor das Loch, aus dem der Skateboarder

herauskommt. Schieß auf ihn, um ihn von den Skateboards runterzustoßen. Die Skateboards fahren nur in eine Richtung, es ist daher wichtig, den Außerirdischen runterzuschießen, während er nach rechts fährt. Springe dann auf es drauf und wieder runter, bevor es in die Wand hineinrast. Wandere weiter nach rechts. Laß den Ball nun frei und hüpfе dann nach links und 2 Stufen hinunter. Hüpfе hier hoch, damit du die Plattform links erreichst, um einige Zeitbohnen und einen extra Energiepunkt einzusammeln. Gehe mit dem Ball zur 2. Etage zurück.

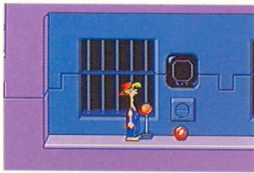


16. Nimm den Ball mit nach links und hüpfе hoch zum Level auf der linken Seite. Gehe vorsichtig an einer Pflanze im Käfig vorbei, um zum nächsten Bild überzugehen.



BUBBA 'N' STIX

Level 2



17. Laß den Snookerball frei, indem du den Hebel drückst. Du mußt Stix wie einen Billardqueue benutzen, um diesen kleinen fremden Außerirdischen herzubewegen. Rolle ihn nach

rechts, bis er vom Rand fällt. Platziere ihn auf den Teleport und nimm ihn mit zur 4. Etage.



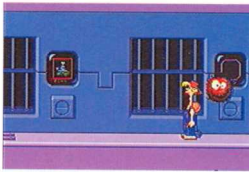
18. Rolle ihn nach links, bis er einen Knopf trifft. Nun kannst du über das Stromversorgungsnetz gehen. Rolle den Snookerball weiter, bis er die grüne Pflanze frisst. Wandere nach links und gehe dem kleinen roten und

hüpfenden Außerirdischen aus dem Weg.



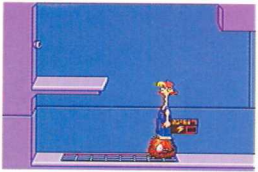
19. Öffne und rühre in dem Faß. Springe auf den Ball und hocke dich. Laß dich fallen, wenn du den Schalter, der alle Ventilatoren einschaltet, betätigt hast. Rühre in dem Faß und springe zurück auf den Ball

und hocke dich. Wenn du fast oben angelangt bist, krieche runter nach rechts. Wandere weiter nach rechts und verfiß nicht, den kleinen roten Außerirdischen auszuweichen, bis du den 2. Türknauf erreicht hast. Nachdem du ihn gedrückt hast, setze deinen Weg nach rechts fort. Du kommst bald wieder zum Teleport. Fahre zur 2. Etage.



20. Platziere den Strandball leicht nach links auf den Teleport (er liegt vielleicht noch dort an der Stelle, von der aus du hochgesprungen bist, um den Snookerball zu holen). Hüpfte hoch und gehe nach rechts. Benutze ein Skateboard,

um zu vermeiden, von Waldo teleportiert zu werden (in diesem Teil gibt es dieselben Türen, aus denen er rauskommt). Setze deinen Weg nach rechts fort, bis du zu diesem Käfig kommst. Laß den roten Pelzball frei. Von nun an wird er in der Nähe deines Kopfes schweben. Wenn du mit Stix auf ihn einschlägst, wird er dir für ein paar Sekunden zu Füßen liegen. Gehe zurück zum Teleport und benutze dazu, wenn du möchtest, ein Skateboard. Der Pelzball hält mit dir Schritt. Nimm ihn mit zur 3. Etage und gehe nach links. Schlage, wenn du zur 1. Wand kommst, auf den Pelzball ein und springe auf seinen Kopf, um nach links zu kommen. Wandere weiter nach links, bis du zum 21. Bild kommst.



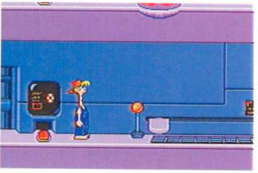
21. Stelle dich so nah wie möglich ans Stromnetz und schlage auf den Pelzball. Springe schnell auf ihn und dann auf die linke Plattform. Setze Stix auf die Löcher an, um deinen Weg nach oben und nach rechts

fortzusetzen. Gehe, oben angekommen, nach links, um den Knopf zu finden. Nachdem du ihn gedrückt hast, gehe weiter nach rechts, um zurück zum Teleport zu kommen. Kehre mit dem Pelzball zur 2. Etage zurück und bringe ihn sofort zur 1. Etage.



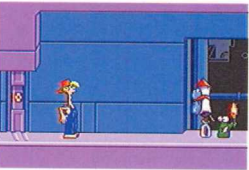
22. Gehe vom Teleport aus nach rechts, bis du zu diesem Punkt hier kommst. Schlage auf den Pelzball ein und benutze ihn, um auf die Plattform zu springen. Springe hoch zur schleimigen Plattform und

benutze den Pelzball, um hoch auf die nächste Plattform zu springen. Gehe nach rechts, bis du zum Stromversorgungsnetz gelangst. Werfe Stix auf den Hebel der äußersten Seite des Netzes, um den Lift in Bewegung zu setzen. Springe auf den Lift und hocke dich.



23. Hier befindet sich der letzte Schalter. Drücke ihn und besteige wieder den Lift und schlage den Hebel. Laß dich von der Seite weg von der Stromversorgung runterfallen und kehre zum Teleport zurück. Fahre auf die

2. Etage und gehe nach rechts, um zu den Türen zu gelangen - sie sind jetzt offen. Gehe hindurch!

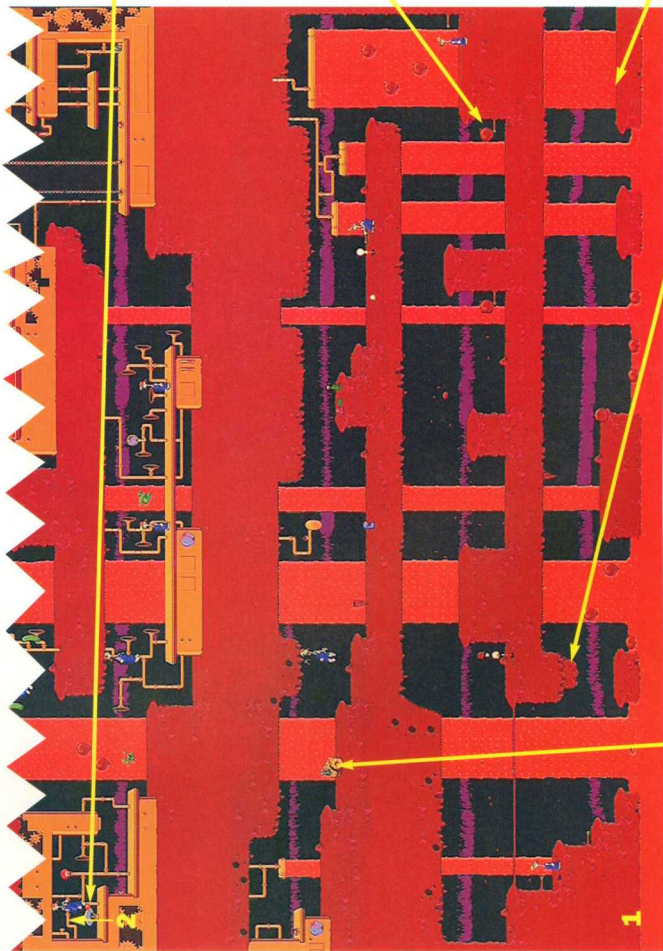


24. Vor dem Ausgang findest du diese faszinierende Szene. Mache alles, was dir normal vorkommt. Es wird keinen großen Unterschied machen - alles ist nur Spaß! Gehe nach rechts zum Ausgang.



BUBBA 'N' STIX

Level 3



5. Wenn du diese Glühbirne eingeschaltet hast, wird sich der Ausgang des Raumes schließen. Du kommst nicht hinaus, bevor du Stix in einen Ballon umgewandelt hast. Wirf ihn in den Trichter! Wenn sich die Tür öffnet, wandere nach links über die Fische und weiche dem Ballonhund und den Flugzeugen aus, bis Stix in den Trichter gesogen wird. Er wird bald wieder normal in Erscheinung treten.

3. Nachdem du den Stein in das Loch gesteckt hast, wird er durch Dampf in die Luft geschleudert. Springe auf ihn, wenn er sich in der Luft befindet, und dann auf den Vorsprung. Gehe nach rechts, um zum zweiten der 2 Vorsprünge zu kommen. Stecke Stix in die Wand und hocke dich nieder. Große Geröllblöcke werden auf Stix niederegren. Springe hoch auf einen Block und dann auf den Vorsprung darüber.

1. Du beginnst diesen Level, indem du Anlauf nimmst und einen Sprung über die nächste Plattform machst und dich dann duckst. Ein Faß wird über deinen Kopf hinwegrasen. Wenn es vorbeigerollt ist, kannst du aufstehen und nach rechts gehen. Springe auf das 1. Faß und dann rüber auf das 2. Faß. Wenn du auf dem 2. Faß landest, werfe Stix auf den Vorsprung, springe hoch und auf das nächste Faß. Du mußt das Faß den Vorsprung runter und in die Lava werfen.

2. Wenn du zum unteren Vorsprung kommst, springe hoch und schlage auf den darüberliegenden Block. Er wird runterfallen und den ganzen Screen schütteln. Gehe weiter nach rechts. Springe die Vorsprung hoch, aber achte auf das Faß. Wenn du zum oberen Vorsprung kommst, wirst du einen kleinen Stein sehen. Knie dich hin und steche mit Stix in den Stein. Er fängt an, sich zu bewegen. Rolle ihn über das Seil, wo du ein Loch finden wirst, in das der Stein hineinpaßt.

4. Wenn du diesen Außerradschen triffst, schlage ihn und setze deinen Weg nach links fort. Wenn du zur Kontrolltafel am Ende kommst, mußt du den Schalter aktivieren. Gehe dann nach links, bis du wieder auf den Außerradschen stoßt. Der Außerradsche läuft über einen kleineren Außerradschen. Darüber befindet sich ein Trichter. Schlage den Trichter und stelle dich auf den Kleinen, wenn er zerquetscht ist. Er richtet sich wieder auf, und du wirst hoch in den Trichter geschoben.



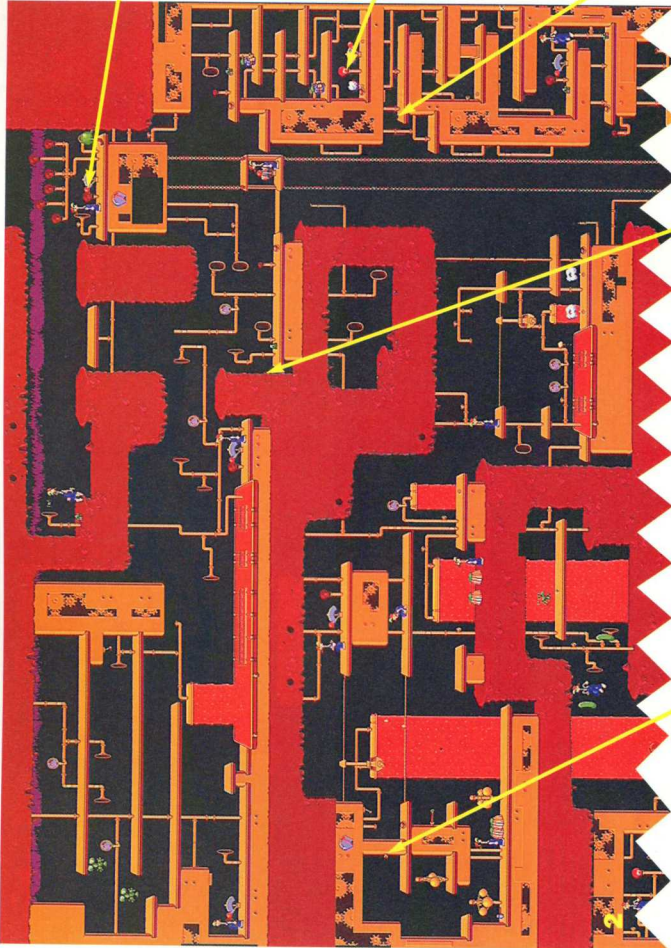
BUBBA 'N' STIX

Level 3

1. Du findest dich in diesem kleinen Raum. Gehe zum Hebel hinüber und schlage mit Stix auf ihn ein. Dies bringt eine Gühbirne über dir zum Leuchten. Du mußt alle Gühbirnen einschalten um den Ausgang auf diesem Level zu erreichen. Schläge danach dem Mann auf den Hintern, der aus dem Trichter herausragt. Wenn er verschwindet, gehe vor den Trichter und du wirst runtergesogen.

2. Wandere vorsichtig auf diesen Hebel runter und weiche den Killern ab. Aktiviere den Hebel und gehe dann in die äußere linke Ecke des Raumes, wo du einen kleinen Knopf entdeckst. Stelle dich drauf damit sich unten eine Tür öffnet. Bewege dich zurück zum Lift.

3. Diese Tür öffnet sich, wenn du den Knopf darüber aktivierst. Du kannst dann runter zu den unteren Hebel gehen - achte aber auf die Wände, die sich hoch und runter bewegen und versuchen, dich zu zerquetschen.



4. Gehe rüber zur Ecke der Plattform und benutze die Wirbelmaschinen, um höher zu klettern. Sprünge hinauf, wenn sie nicht wirbeln, und springe dann auf den oberen Vorsprung. Wenn du an diese Stelle kommst, stecke Stix in diesen Schlitz und du wirst ein rotes Seil in die Hand auf dem Knopf der gegenüberliegenden Seite der Wand. Klettere dann rund zum Vorsprung, auf dem sich ein Knopf befindet.

5. Um über diesen Vorsprung zu kommen, mußt du Stix in die Wand stecken und hochspringen, damit du von dem Trichter ausgesogen wirst. Du wirst als Ballon wieder rauskommen und anhängen aufzuheißigen. Bevor du ins Level darüber steigst, rufe Stix zurück. Er wird den Ballon platzen lassen. Bewege dich im Fall nach links, und du landest auf dem Vorsprung.



BUBBA 'N' STIX

Level 4

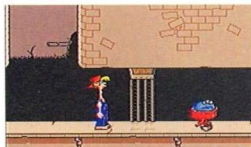


1. Gehe nach links, um 3 Zeitbohnen einzusammeln, wenn du sie gebrauchen kannst. Wenn nicht, gehe nach rechts und vermeide dabei die Fische.



3. Drehe mit Stix das Rad und öffne die Tür. Krieche durch die Tür durch, damit die Pfeile über Bubbas Kopf hinwegfliegen. Das Wasserlevel fängt an zu steigen, sobald die Tür sich schließt.

Schwimme weiter am Boden entlang, bis das Wasser oben angekommen ist. Schwimme schnell nach oben und springe aus dem Wasser. Gehe nach rechts. Laß dich ins Wasser fallen und schwimme runter und nach links. Drücke den Knopf am Boden, um das Wasser abzulassen. Du kannst nun die Fische am Boden töten. Schlage nochmal auf den Knopf, um den Raum zu füllen. Springe aus dem Wasser nach rechts und drehe das Rad 2-mal.



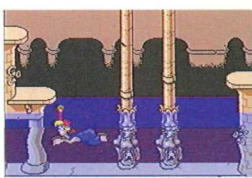
5. Hinter der Tür befindet sich dieser Außerirdische. Diese Kreaturen sind nicht kleinzukriegen, sie sind jedoch harmlos, wenn sie überschwemmt werden. Folge ihm, wenn er von dem Knopf weggeht, und drücke dann den Knopf. Gehe nach rechts und dabei den Pfeileschießern aus dem Weg und töte den Fisch. Drücke den Knopf am Ende dieses Korridors.

Knopf weggeht, und drücke dann den Knopf. Gehe nach rechts und dabei den Pfeileschießern aus dem Weg und töte den Fisch. Drücke den Knopf am Ende dieses Korridors.



7. Der Gang durch die Tür bringt dich an diesen Punkt. Der rechte Knopf füllt den Raum, und der linke Knopf leert ihn aus. Durch das Loch zu fallen, ist keine gute Idee. Du mußt Stix in das Loch über dem rechten Schalter stecken und sofort auf ihn springen. Springe auf die Zunge und auf die linke Plattform, stecke Stix hinein, springe auf ihn und letztendlich rüber zur rechten Seite. Alle diese Schritte müssen gut getimt werden, oder sie mißlingen. Du mußt immer gerade über dem Wasserspiegel steigen. Wenn du oben bist, setze deinen Weg nach links fort und stecke Stix in das Loch. Der Wasserspiegel steigt genug an, um den ganzen Weg nach rechts zu gehen, wo sich noch ein Knopf zum Drücken befindet. Du kannst nun deinen Weg nach unten zurückgehen und dich den Schacht hinunterfallen lassen.

dem rechten Schalter stecken und sofort auf ihn springen. Springe auf die Zunge und auf die linke Plattform, stecke Stix hinein, springe auf ihn und letztendlich rüber zur rechten Seite. Alle diese Schritte müssen gut getimt werden, oder sie mißlingen. Du mußt immer gerade über dem Wasserspiegel steigen. Wenn du oben bist, setze deinen Weg nach links fort und stecke Stix in das Loch. Der Wasserspiegel steigt genug an, um den ganzen Weg nach rechts zu gehen, wo sich noch ein Knopf zum Drücken befindet. Du kannst nun deinen Weg nach unten zurückgehen und dich den Schacht hinunterfallen lassen.



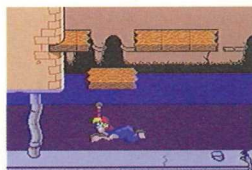
2. Stecke Stix in das Loch links, damit das Wasser abläuft. Gehe zum Loch auf der rechten Seite und drücke Feuer, um Stix wiederzugewinnen. Sobald du ihn hast, stecke ihn ins Loch und springe auf ihn, um hinauszukommen.

Dazu brauchst du ein gutes Timing. Gehe dann nach rechts und benutze Stix, um das Loch abzublocken, welches mit Pfeilen schießt. Springe an Stix hoch und setze deinen Weg zum 3. Bild fort.



4. Laß das Wasser nochmal raus und komme an diese Stelle. Du kannst nun den Fisch töten, indem du Stix unter der Tür durch wirfst. Fülle den Raum noch einmal und kehre zum Rad zurück. Öffne die Tür

vollständig. Springe ins Wasser und schwimme durch die Tür und dann runter und nach links. Schlage auf den Hebel über dir, um etwas Luft zu bekommen. Gehe weiter nach links zum nächsten Schalter und betätige ihn, um das Wasser abzulassen. Warte, bis du den Fisch flattern hörst, bevor du runter in den Schacht gehst. Kille den Fisch und öffne die Tür.



6. Stelle dich auf diesen Teil der Plattform, damit sie ins Wasser fällt, um Wasser damit. Gehe rüber und stecke Stix in das rechte Loch, um eine Tür zu öffnen. Springe so lange auf Stix, bis die Tür sich vollständig geöffnet hat. Drücke den Knopf, damit der Raum sich füllt, und springe auf die linke Seite der schwebenden Planke, um die Tür zu erreichen.

hat. Drücke den Knopf, damit der Raum sich füllt, und springe auf die linke Seite der schwebenden Planke, um die Tür zu erreichen.



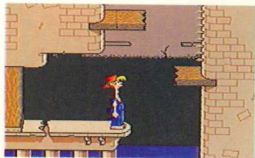
8. Am Boden des Schachtes mußt du nach rechts gehen, um an diese Stelle hier zu gelangen. Stecke Stix ins Loch und laß ihn dort. Springe auf den Globus und dann auf die rechte Plattform. Schlage gegen den Hebel, um den Raum weiter zu überfluten. Drücke nun schnell den Feuerknopf und laß ihn wieder los, damit Stix den Globus auf der rechten Seite trifft. Springe auf den Globus und gehe durch die Tür.

Hebel, um den Raum weiter zu überfluten. Drücke nun schnell den Feuerknopf und laß ihn wieder los, damit Stix den Globus auf der rechten Seite trifft. Springe auf den Globus und gehe durch die Tür.



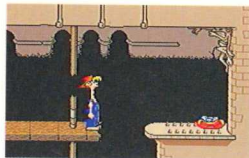
BUBBA 'N' STIX

Level 4

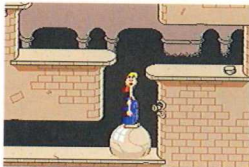


9. Wenn du Zugang zum Bonusteil des Levelendes bekommen möchtest, mußt du hier ein paar Risiken auf dich nehmen. Wenn du dich damit nicht abgeben willst, gehe einfach zu Box

Nr. 11. Das rote Monster des Bonusteils befindet sich in einem versteckten Raum, und du mußt auf die Plattform in der Nähe der Spikes springen. Es ist gerade genug Platz für Bubba zum Landen. Wenn er danebenspringt, wird er ins Wasser fallen und nur unter Verlust eines Lebens wieder herauskommen. Springe von dieser Plattform aus zu der auf der linken Seite. Springe nun direkt in die gestachelte Wand! Die Spikes verschwinden, und Bubba kann durch die Wand in einen geheimen Raum gehen und ein extra Leben einsammeln, während er hindurchgeht. Ducke dich, sobald du aus der Wand auftauchst, oder du wirst von Pfeilen erschossen. Blocke mit Stix das Loch ab, aus welchem die Pfeile abgefeuert werden, und springe dann auf ihn.

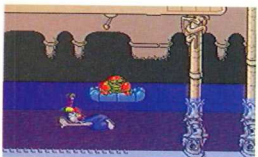


10. Setze deinen Weg durch den Raum fort, bis du den Außerirdischen auf dem Einrad gefangen hast. Um zurückzukommen, gehe einfach den gleichen Weg wieder zurück.



12. Der Knopf rechts leert den Raum, und das Stecken von Stix in das Loch füllt ihn. Um hier weiterzukommen, mußt du Stix in das Loch stecken und ihn drinlassen. Der Raum füllt sich mit Wasser, und Bubba wird an

die Oberfläche schweben. Stix hält den Globus davon ab, wegzutreiben. Stix kommt dann doch zurück, und der Globus wird an die Oberfläche aufsteigen. Bubba sollte vom Globus nach rechts runterspringen, bevor er anfängt, wieder abzusinken. Setze deinen Weg zum nächsten Bild fort.



11. Springe ins Wasser und schwimme runter zum Grund. Drücke den Knopf, um das Wasser abzulassen. Werfe Stix gegen die Säule, und sie wird zerfallen. Stecke Stix in das linke Loch, um

den Raum zu überfluten. Schwimme nach rechts. Halte dich rechts von diesem Gummiboot und springe aus dem Wasser und werfe Stix gegen die Hebel. Gehe nach rechts und stecke Stix solange in das Loch der Säule, bis die Zunge direkt über Bubba auftaucht. Springe von Stix auf die Zunge und setze den Weg nach rechts fort, bis du zum nächsten Bild kommst.



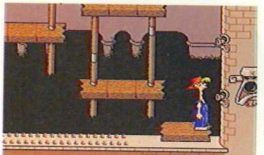
14. Die Idee bei diesem klugen Ding hier ist, einen Ball in die Mäuler zu schießen. Wenn du das Rad drehst, wird die Position geändert, um die Mäuler zu öffnen und zu schließen. Benutze Stix zuerst 2-mal an

dem Rad und stecke ihn in das linke Loch. Wenn du in dem Geheimraum im früheren Level kein extra Leben eingesammelt hast, kannst du dies hier nachholen, indem du nach rechts gehst. Benutze Stix noch 10-mal an dem Rad. Stecke ihn in das Loch, und ein Ball wird über den Screen nach rechts gefeuert. Du mußt nun deinen Weg nach ganz rechts fortsetzen, bis du zu einer Tür kommst. Verändere dabei nicht die Position des Hebels an der Decke. Eine gute Methode durchzukommen ist der Ritt auf dem Rücken der Pfeilschleifer. Du mußt dich nur ducken. Wenn du doch den Hebel triffst, mußt du ihn wieder verändern und dann zurück nach links gehen und Stix in die Säule stecken, damit noch ein Ball abgefeuert wird. Wenn du die Tür erreichst, siehst du einen kleinen Ball im Ruhestand vor dir. Benutze Stix als Snookerqueue, um den Ball zu schlagen und die Tür zu öffnen. Gehe weiter nach rechts, bis du eine hölzerne Plattform erreichst, mache einen rennenden Sprung nach rechts und setze den Weg nach rechts fort, bis ein Stück der Plattform runterfällt.



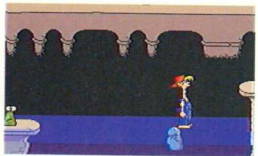
13. Warte, bis die beiden Pfeilschleifer sich auf der rechten Seite des Screens befinden. Springe dann nach links. Dies ist schwerer, als du denkst, und erfordert jede Menge Übung. Wenn du auf der

linken Plattform bist, ducke dich, um den Pfeilen zu entkommen. Springe dann nach links.



15. Stecke Stix in das Loch und hocke dich auf die rechte Seite des Holzstückes. Du wirst nun nach links schweben. Nachdem du den Hebel geschlagen hast, bewege dich auf die linke Seite des

Bretts, das dich über die Spikes auf dem Boden des Schachtes bringt. Gehe nach rechts und schlage den blauen Außerirdischen mit Stix.



16. Springe auf den Kopf des blauen Außerirdischen, um Zugang auf die rechte Seite des Teiches und damit zum Ausgang zu erhalten.



BUBBA 'N' STIX

Level 5



6. Wenn du an diese Stelle kommst, hocke dich hin, da dieser Roboter dich angreifen wird. Schläge ihn mit Stix und springe auf ihn drauf und wiederhole dies noch einmal mit dem nächsten.

5. Wenn du den Lift verläßt, landest du an diesem Punkt hier. Wandere nach rechts und greife dir den Außerirdischen. Achte auf die Laser an der Decke. Du mußt die Laser einsetzen, um diesen Koffer umzustoßen. Nachdem du dies gemacht hast, springe auf den linken Vorsprung und gehe rüber zu dem Knopf.

3. Wenn du an diese Stelle kommst, hocke dich hin, da dieser Roboter dich angreifen wird. Schläge ihn mit Stix und springe auf ihn drauf und wiederhole dies noch einmal mit dem nächsten.

4. Wenn du hierhin gelangst, mußt du diesen Knopf aktivieren, der einen Lift in Bewegung setzt, welcher dich auf höhere Vorsprünge bringt. Sobald du den Knopf aktiviert hast, renne und springe auf den Lift. Ein Laser wird vom Dach aus auf dich feuern - nimm dich in acht!

2. Wenn du nach rechts über einen Knopf gehst, wird das Suchgerät eingeschaltet. Du wirst nun von Lasern an der Decke angeschossen und von Robotern auf Rädern attackiert.

1. Du startest von hier aus und wirst sofort von dem Außerirdischen mit einem Schirm vorangetrieben. Springe nach links rüber und sammle die Außerirdischen, die auf dem Boden zerstreut herumliegen, ein. Gehe dann nach rechts. Wenn du auf eine Reihe von Außerirdischen stößt, gehe nach vorne und durch den Holzfinder hindurch. Gehe zuerst sicher, daß du Stix von dir weggeworfen hast. Wenn nicht, dann wirst du hier einen ordentlichen Schoock erleben!



BUBBA 'N' STIX

Level 5



5. Wenn du diese Stufe des Levels erreichst, mußt du diesen Boss zerstören. Er sieht wie eine harmlose Topfpflanze aus, aber er wächst schnell zu einem großen Wachmeister heran. Sobald die Pflanze anfängt zu wirbeln, mache dich fertig, um sie zu überspringen. Sie wird versuchen, dich 5-mal schnell anzuzufallen, und dann anfängen zu wachsen. Dies ist der Punkt, an dem du sie attackieren mußt. Schläge sie mit Stix so oft, bis sie sich in eine Ecke zurückzieht.

4. Du mußt diesen Lift treffen und dann auf ihn draußspringen. Er wird hoch in die Luft gehen. Jedoch wird er oben nicht lange haltmachen - springe schnell nach rechts auf den Vorsprung. Bewege dich weiter nach rechts und hoch, bis du zum Anfang des gespannten Seiles kommst. Wandere über das Seil nach links und weiche den 2 roten Droiden aus.

3. Wenn du an diese Stelle kommst, mußt du die roten Droiden schlagen und dann auf sie und höher springen. Wenn du diesem hier begegnest, mußt du hoch und auf den Lift springen, der dich auf einen höheren Vorsprung bringt. Vermeide, auf diesen Robotern zu lange stehenzulieben, da sie sehr bald anfangen werden, sich wieder zu bewegen.

2. Wenn du den anderen Vorsprung nicht hochkommst, Bewege dich mit Stix im Loch auf diesen Vorsprung. Stecke Stix hier hinein, und er wird das Förderband nochmal anhalten. Krieche dann am Boden entlang bis du an dem Frosen in der Bodenmitte vorbeikommst. Du kannst nun aussteigen und Stix zurückrufen. Wenn der Boden anfängt, sich zu bewegen, werden Koffer erscheinen. Springe auf den roten Koffer, wenn du ihn siehst, und dann auf den Vorsprung darüber.

1. Wenn du Stix in die Wand hier steckst, hält das Förderband an. Dies gibt dir etwas Zeit, auf Stix zu springen, dann auf den rechten Vorsprung und rüber auf den linken Vorsprung. Krieche dann den Boden entlang, bis du zu dem Koffer kommst. Lege den Koffer auf das Band und folge ihm. Wenn es anhält, springe hinauf und dann auf den darübertliegenden Vorsprung.



GENESIA

Und noch ein 'Populous'-Klon hat es geschafft, die Amiga-Szene zu erobern. Dieser ist jedoch schwieriger zu spielen, als das Original 'Populous'-Spiel. Es umfaßt 5 riesige Level für dich, auf denen du bauen, zerstören und erfinden kannst. Du bist die einzige Person in Genesis, die die Kontrolle über die Bevölkerung besitzt.

Startkarte



3 Nachkommen von Genesis sind in ihr Land zurückgekehrt, um 7 Juwelen zu suchen, die auf dem ganzen Land verstreut wurden, als der Prinz das Grabmal des Gottes Neort öffnete. Dabei wurden heilige Steine vom Grab entfernt. Du kontrollierst einen von den Nachkommen und hilfst ihm bei seiner Suche nach den Juwelen, bevor die anderen sie finden. Die Götter werden dir vergeben und sie zerstören. Auf Genesis gibt es 4 Jahreszeiten: Frühling, Sommer, Herbst und Winter. Hier ist die Weltkarte von Genesis: Entlang jeder Seite befinden sich Icons und Werkzeuge, die das Spiel hindurch benutzt werden können. Die folgenden Schlüssel zeigen dir ihre Bedeutung:

Icons und Werkzeuge



Wenn du diesen Knopf drückst, wird die Karte Teilungslinien auf dem Land einzeichnen, damit du sehen kannst, wieviel Land dir gehört und wo sich die Grenzen deines Landes befinden.



Das Stundenglas bewegt sich zur nächsten Jahreszeit, wenn es gedrückt wird. Vermeide die Benutzung, bis du alle von deinen Leuten bei konstruktiven Arbeiten vorfindest. Freue dich immer auf die nächste Jahreszeit und überprüfe, ob du genügend Nahrungsmittel und Materialien für die nächsten 2 Jahreszeiten zur Verfügung hast.



Dies ist der Punkt, an dem du dein Spiel sichern oder laden kannst. Alle 2 Jahre wirst du daran erinnert, das Spiel, welches du spielst, zu sichern. Du hast aber Entscheidungsfreiheit, wann du es machst.



Wenn er aktiviert ist, zeigt dir dieser Globus ein großes Bild der Welt, damit du die Größe deines Landes und der gegnerischen Gebiete wahrnehmen kannst. Wenn ein Gegner sich in deine Richtung ausweiten will, biete ihm ein Bündnis an, welches in der Regel 8 Sekunden dauert.



Die 3 Blöcke sind sehr wichtig für die Regierung deines Landes. Sie teilen deine Nahrung, Trinkwasser und alle deine Materialien in eine einfache Tabelle ein, die dir anzeigt, wieviel von allem noch übrig ist. Checke die Balance regelmäßig!



Dies sind die Schmiedewerkzeuge, die du brauchst, um, von einem einfachen Feld angefangen bis zu den Kasernen, alles zu bauen. Du mußt dieses Bild aktivieren, damit du sehen kannst, ob du die Materialien und genug Geld besitzt.



Die Schädel- und Kreuzknochen auf diesem Ball zeigen an, daß dies ein Zerstörungsbild ist. Wenn es benutzt wird, wird es das ganze Jahr über Felder, Bäume und Brunnen den Grasflächen gleichmachen. Zerstöre nicht die ganzen Bäume, sonst kommt es zu einer Umweltkatastrophe.



Dieses Bild bringt dich zu jedem stattfindenden Kampf, in den du verwickelt bist.



Um alle deine Armeen zu finden, mußt du dieses Bild drücken. Es führt dich zu ihnen. Wenn du es gedrückt hältst, wird es dich zu allen Armeen bringen.



Dieses Bild kannst du nur verwenden, wenn du einen Lieferwagen erfunden und gebaut hast. Wenn es aktiviert wird, bringt es dich zu allen Lieferwagen auf deiner Karte. Halte das Bild gedrückt, um die anderen Lieferwagen zu lokalisieren.



Wenn du eine Kanone erfunden hast, wird dich dieses Bild zu ihr führen. Du solltest ein Straßennetz anlegen, um Kanonen und Lieferwagen auf ihm zu transportieren. Es bringt dich schneller voran!



Schiffe ermöglichen dir, übers Meer zu segeln, um neues Land zu entdecken und deine Gegner vom Wasser aus anzugreifen. Aktiviere das Bild, um deine Schiffe zu finden. Du kannst auf dem Deck deines Schiffes Kanonen aufstellen, um deine Feuerpower zu erhöhen.



Der Warmluftballon bewegt sich schneller als jede andere Angriffsmacht. Er kann Bomben auf Truppen oder Bauwerke unter ihm abwerfen. Du mußt allerdings zuerst die Bombe erfunden haben. Oder du kannst einfach den Gegner ausspionieren. Mit dem Bild kannst du die Ballons lokalisieren.



Dieses Bild zeigt die Anzahl der Truppenbewegungspunkte, die jede Militäreinheit hat, an. Du bekommst jedesmal eine neue Reihe von Truppenbewegungen, wenn die Jahreszeit wechselt.



Dieses Bild zeigt an, welches Bauwerk als nächstes konstruiert wird, wenn du dich entscheidest, ein anderes Bauwerk zu erstellen.



GENESIA

Welt 1



Es gibt 5 Welten für dich, die du erobern mußt. Du kannst sie in beliebiger Reihenfolge vervollständigen. Die 1. Welt ist eine Basiswelt, die dich zum Lernen der Kontrolle über das Spiel befähigen wird: Diese Stufe ist nicht allzu herausfordernd. Wenn du eine große Armee zusammenstellst, kannst du alle deine Gegner überfallen und ihr Land, ihre Juwelen und Erfindungen vereinnahmen.

Welt 2



In der 2. Welt mußt du die Schiffe oder Warmluftballons erfinden, um zu gewinnen. Die Edelsteine sind manchmal auf der Insel in der Mitte des Screens versteckt. Wie auch immer - frage in deiner örtlichen Taverne nach mehr Informationen. Du mußt dich mit dem Schiffsbau beeilen. Versuche, ihn zu deiner 1. Priorität zu machen. Verschwende daran aber nicht deine ganzen Bäume, sonst kann es zu einer ökologischen Katastrophe kommen.

Welt 3



Die 3. Welt ist mit der 1. Welt zu vergleichen, obwohl du dich dieses Mal in einem kleineren Gebiet befindest. Achte auf die fortwährende Invasion deiner Feinde, die dich von beiden Seiten angreifen werden. Laß das Emblem von mindestens einem Bogenschützen bewachen, wenn die Invasion beginnt, und versuche, immer eine Kavallerie in der Nähe zu halten. Baue schnell eine Steinmauer und ein Fallgitter, damit die Soldaten dich nicht weiter angreifen können.

Welt 4



In der 4. Welt befindest du dich zwischen deinen 2 Gegnern - paß also auf die Angriffe auf, die von beiden Seiten ausgeführt werden. Du mußt schnell die Bevölkerungszahl vermehren und eine große Armee aufstellen. Versuche, mit beiden Seiten ein Bündnis zu schließen, bis du dies geschafft hast. Baue auch eine Steinmauer und ein Fallgitter, aber verlasse dich nicht ausschließlich auf diese Mauer, da sie von Kanonen zerstört werden kann.

Welt 5



In der 5. Welt bist du genau wie in der 4. Welt von Feinden umringt. Du mußt ein Schiff bauen, um die Meere zu besegeln und Juwelen suchen. Oder du kannst eine ziemlich große Armee aufstellen und die Schiffe, wenn sie von der See zurückkommen, angreifen und die Juwelen stehlen. Versuche, so schnell wie möglich die Kanone herzustellen.



GENESIA

Bauwerke und deren Zweck



Bohrmaschine

Du beginnst auf deinem Land mit einer kleinen Anzahl von Siedlern und mit genügend Nahrungs- und Wasservorräten sowie einigen Werkstoffen für ein paar Jahreszeiten. Du solltest diese Werkstoffe mit Verstand benutzen, da du am Anfang deiner Königsherrschaft nicht viele davon zur Verfügung hast. Du mußt zuerst einen großen Bohrer herstellen. Du solltest versuchen, einen Hügel in der Nähe des Meeres zu finden.



Lagerhaus

In deiner nächsten Jahreszeit mußt du jemanden einstellen, der ein Lagerhaus baut, damit das ganze Material, das von der Bohrmachine hergestellt wird, gelagert werden kann. Du brauchst auch einen Handwerker, der Bäume fällt. Wenn du deine maximale Lagerkapazität von 300 Einheiten erreichst, mußt du noch ein Lagerhaus bauen. Versuche, ein Gleichgewicht von Nahrungsmitteln, Trinkwasser, Gestein, Metallen und anderen Materialien herzustellen. Sammle keine Massen von Gestein oder Metallen an! Sollte es dir dennoch passieren, verkaufe deine Lagervorräte an die Geschäfte.

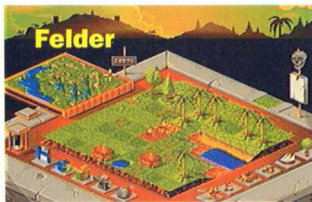


Das Innere des Lagerhauses



Baumfäller und Zimmermann

Wenn die nächste Jahreszeit naht, solltest du ein paar Bäume gefällt haben. Du kannst einen Zimmermann bestellen, der das Holz verarbeitet, damit es für den Winter griffbereit ist. Danach kannst du dich daran machen, eine Erfinderhütte zu bauen. Wenn das Winterende naht, mußt du einige von deinen Leuten in den Bereich der Landwirtschaft verlagern und einige von ihnen als Baumfäller einstellen.



Felder

Bei Winterende mußt du einige Felder bestellen, damit deine Bauern genug Korn anpflanzen können, um dich durch die nächsten Jahreszeiten zu bringen. Setze einen Architekten daran, fortwährend Häuser zu bauen, und lasse einen Baumfäller und Zimmermann Holz hacken. Wenn die Ernte ausreicht und du genug Holz zusammenhast, mußt du noch ein Lagerhaus und eine Bohrmachine bauen. Du ziehst damit neue Siedler an, die dir helfen werden, dein Reich zu vergrößern.



Geschäft

Dies ist ein sehr wichtiger Teil des Spiels - du kannst viel Geld von dem Ladenbesitzer verdienen, da er alles aufkauft, was du ihm vor die Türe legst. Versuche, dein Geschäft neben ein Lagerhaus zu bauen, da du dadurch deine Lagervorräte schneller los wirst.



Ladenbesitzer



GENESIA

Bauwerke und deren Zweck



Du mußt die Vorräte schnell von einem zum anderen Land schaffen. Wenn du dies machst, mußt du deine Wagenladungen so schnell wie möglich in Bewegung setzen. Es ist sehr nützlich, ein Straßennetz anzulegen, da es die Dauer der Verladung auf die Hälfte der Zeit reduziert. Es hilft auch deinen Armeen und Kanonen, sich schneller fortzubewegen.



Wenn sich dein Reich vergrößert, mußt du eine Kaserne bauen, dann einen Tempel, einen Laden und eine Taverne. Überprüfe auf dem Level fortwährend die Kornvorräte, die du besitzt und Checke die Lagerhäuser nach Überlagerung durch. Wenn du auf deinem Land einige Dinge verändern möchtest, mußt du in die Bauwerke hineingehen und mit deinen Arbeitern sprechen. Wenn du Änderungen in der Steuer einführen willst, mußt du eine Armee aufstellen und mehr Soldaten anstellen, oder du kannst ein Bündnis anbieten, wenn du in die Kasernen hinein mußt. Klicke auf den Soldaten, der am Schreibtisch sitzt. Er wird dir das Angebot machen, eine Armee aufzustellen oder die Steuer zu erhöhen.



Die Innenansicht der Kaserne



Die Taverne

Die Taverne ist das unwichtigste Bauwerk aller Gebäude, aber du brauchst trotzdem eine Taverne, um Informationen über die Orte, an denen sich die Juwelen von den Abenteuern befinden, herauszubekommen.



Wenn eine Mauer etwas zu lang geraten ist, kannst du ein Fallgitter installieren. Das ist ein sehr großer Vorteil, denn wenn du mit der Maus draufklickst, kannst du das Fallgitter öffnen, um deine Armeen rein- oder rauszulassen. Klicke nochmal auf das Fallgitter, um es zu schließen. Hindere die feindlichen Armeen daran, in dein Land einzudringen.



Du brauchst einen Tempel, um die Moral deiner Menschen zu stärken. Du kannst ihnen eine Spende zukommen lassen, um ihre Moral nochmals zu verstärken. Und du brauchst den Tempel auch dazu, um deine Juwelen zu beschützen.



Die Innenansicht des Tempels



GENESIA

Erfindungen

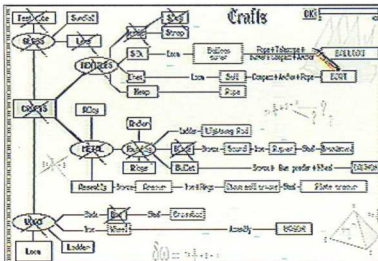


Wenn du durch die verschiedenen Jahreszeiten kommst, mußt du versuchen, einen Erfinder einzustellen, der sich mit Medizin und allgemeinen Erfindungen beschäftigt. Platziere im Winter die Hälfte deiner Leute in die Erfindertafel, ein Viertel der Leute benutzt du dazu, um neue Wohnungen zu bauen, und den Rest für Spezialisierungsarbeiten. Auch wenn die Spezialisierung kein Hauptthema in deinem ersten Teil darstellt, versuche dennoch, diesem Gebiet soviel Zeit wie möglich zu widmen. Du wirst Früchte finden, die dein Immunsystem gesund erhalten.

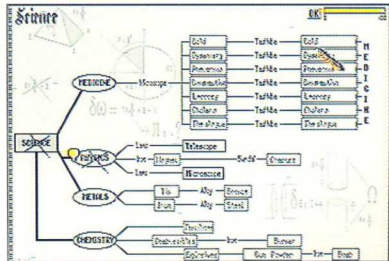


In der Erfindertafel siehst du die Erfindertafel, die dir die Entscheidung ermöglicht, welche Erfindung als nächstes an die Reihe kommt. Es gibt dort 2 verschiedene Dokumente, die der Erfinder gerade benutzt - ein Handwerks- und ein Wissenschaftsdokument. Hier erfindest du den Warmluftballon und eine Kanone oder Medikamente und Impfstoffe. Um etwas davon herzustellen, mußt du überprüfen, ob du die richtigen Rohstoffe zur Verfügung hast. Lege den Stift über den Gegenstand und klicke darauf. Eine Glühbirne erscheint neben dem Gegenstand, der gerade hergestellt wird.

Erfindertafel - Handwerk



Erfindertafel - Wissenschaft



Diese beiden Erfindungen für Kriegszwecke dauern besonders lange. Sie können eine hohe Anzahl von militärischen Bewegungen beinhalten und tödlich in jedem Kampf sein. Du kannst die Kanonen auf den Schiffen stationieren und den Gegner vom Meer aus angreifen. Und du kannst auf alles, was sich unter deinem Ballon befindet, Bomben abwerfen.

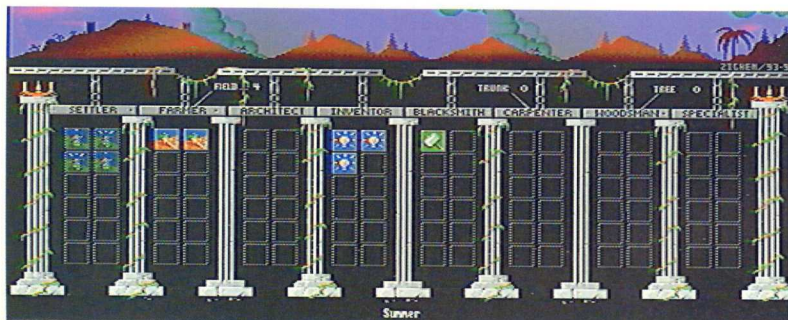


AMIGA 126 AMIGA GENESIA

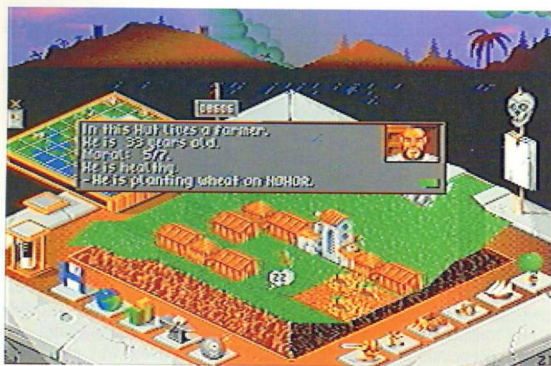
Das Emblem



Das Emblem ist eine Flagge, und es stellt den Mittelpunkt in jedem deiner Länder dar. Dies ist die Stelle, von wo aus du deine Arbeiter auf ihre verschiedenen Arbeitsstellen aufteilst. Versuche immer, jeden von den Leuten beschäftigt zu halten: Im Winter können die Baumfäller, die Zimmermänner und die Bauern nicht ihren Berufen nachgehen. Teile sie deshalb ein, um dir bei den Erfindungen zu helfen, um Bauwerke zu konstruieren oder um Spezialtätigkeiten auszuführen.



Im Emblem wirst du einen Screen wie diesen hier sehen. Von hier aus teilst du deine Arbeiter ein. Versuche, deine Arbeiter nicht in der Nähe von kranken Menschen einzusetzen, da die Wahrscheinlichkeit einer Ansteckungsgefahr besteht und diese deine Arbeiteranzahl heruntersetzen könnte.



Du kannst Informationen über die Einwohner beliebiger Häuser herausfinden, wenn du deinen Cursor über das jeweilige Haus plazierst und doppelt klickst. Die Information umfaßt folgende Angaben: die Tätigkeit, die die jeweilige Person zur Zeit ausführt, wie viele Menschen im Haus wohnen, deren Alter und auch die Gesundheit der Eigentümer.



CODES

Besitz du etwa einige Spiele zuhause, die du seit Monaten nicht mehr gespielt hast, weil sie einfach zu schwer sind? Oder reißt du dir bald die Haare aus, da du mit deiner letzten Errungenschaft nicht weiter als bis durch den 1. Level kommst? Also gut - wenn du zuerst keinen Erfolg hast - schummle einfach!

Alle Formate...

A-TRAIN

Gib auf dem Haupt-Screen **CHEATERCHEATERWIMP** ein, um mehr Geld zu bekommen.

ALIENS

Level Codes
272H 1106D 2361F
7140E 7163H

ANOTHER WORLD

Level Codes
EDJ HICI FLLD
EDIL LIBC CCAL
KCJ FIE ICAH
LDIJ LDCI GABK
LALD KJJA LFEK

APIDYA

Um Level zu überspringen, gib diese Codes auf dem Titel-Screen ein und drücke **RETURN**:
2. Level **misshoneybee**
3. Level **deputyoflove**
4. Level **hastalavista**
5. Level **sneakpreview**
6. Level **showcredits**

ASSASSIN

Um Continues zu erhalten, mußt du **MIDAN** auf der Anzeigetafel eingeben.

BEAVERS

Gebe während des Spiels **BIGGIGBIB** ein und drücke dann **F2**, um Level zu überspringen. Drücke die Leertaste, um um den Level zu kreisen, und halte den Feuerknopf für Turbo-Speed gedrückt.

BODY BLOWS

Gehe ins Optionenmenü und drücke den 1. Joypad **LINKS** und den 2. Joypad **RECHTS**. Halte beide für 10 Sekunden gedrückt, um den Cheat-Modus zu aktivieren.

BUBBA 'N' STIX

Hier sind die Level Codes:
2. Level **1R5JKXWQ82**
3. Level **9VBDM11DN**
4. Level **CGLZLRY7V** or **3VTCF9JQG8**
5. Level **CS4SL9DFQC** or **2FH8?M28LX**

CAPTAIN DYNAMO

Gib **PURPLE RAIN** auf der Anzeigetafel ein. Du kannst nun die + und - Schlüssel benutzen, um Level zu überspringen.

CREATURES

Pausiere das Spiel und gebe **A FINE KETTLE OF FISH** ein, um Level zu überspringen. Du kannst nun Level überspringen, wenn du den F10-Schlüssel drückst. Wenn du C drückst, schaltest du den Cheat wieder aus.

CRYSTALS OF ABORIA

Gehe zum Charakterauswahl-Screen, wähle Jarel und klicke auf dem Flaschenbild. Drücke nun **CTRL** und **V** für volle Lebenspunkte.

DRILLER

Schieße auf dem 1. Screen 20-mal (oder öfter) auf den Schuppen, und du wirst in einen Jet umgewandelt. Dies ermöglicht dir zu fliegen.

DALEY THOMPSON

Gib **HINGSEN.J.** ein. Du kannst nun das Ereignis wählen, das du spielen möchtest, indem du den Funktionsschlüssel drückst (F1 bis F10).

DARK CASTLE

Gehe in den Panzerraum und drücke **W** und **S**. Halte sie gedrückt, bis du 25 Leben zusammen hast.

DRAGON BREED

Pausiere das Spiel und gib **IREM** für unendliche Leben ein. Drücke nun **N**, um Level zu überspringen.

ENDURO RACER

Gib nach dem Countdown **CHEAT** ein. Du bekommst zusätzliche 10 Sekunden, wenn du **T** drückst. Du kommst zum nächsten Checkpunkt, wenn du **S** eingibst. **F** gibt dir Turbo-Speed.

EPIC

Hier sind einige Level Codes:
AURIGA CEPHEUS APUS
MUSCA PYXIS CEIUS
FOLNAX CAELUM CORVUS

ESPANA 92

Laß einen Athleten für 3 Stunden trainieren und ändere das Datum auf den 18ten. Setze seine Trainingszeit nun auf 1 Stunde herunter. Er wird nun zu 95 % fit sein.

EXECUTIVE LEADERBOARD

Benutze beim 7. Loch ein Sechser-Eisen, um ein Loch mit einem Schuß zu treffen.

EYE OF HORUS

Gib **SPAM** auf der Anzeigetafel ein, um unendliche Energie und Schlüssel zu erhalten.

FIRE AND ICE

Gib das Paßwort **COOL** ein, um unendliche Leben zu erhalten.

FIRE FORCE

Starte eine Mission mit 1 Bazookakugel und wähle sie dann. Halte **FIRE** runter und drücke **ESC**. Gehe nun zum Waffenlager und wähle **DROP ALL**. Nun hast du eine unbegrenzte Waffenanzahl.

FIRST SAMURAI

Während sich das Spiel auflädt, warte, bis das Wort **GOONIES** erscheint. Halte **F1** runtergedrückt, um Energie und Waffen zu erhalten, **F2** für unendliche Energie und **F3** für unendliche Leben.

Während du spielst, kannst du das Spiel **PAUSIEREN** und **DIPUTS** eingeben und den Nummernschlüssel des Levels drücken, zu dem du springen möchtest.

FLY HARDER

Gib die folgenden Codes auf dem Titel-Screen ein:

PHOTON METATRAV BLACKHOLE
SUPERNOVA TRANSMITTER QUANT
NEOGEOPOWER

FORMULA ONE GRAND PRIX

Gehe zu den Gruben und drücke **ESC**. Gehe nun zu **ACCELERATE TIME**. Du solltest nun den 1. Platz erzielen.

GAUNTLET

Bewege dich überhaupt nicht, wenn du startest. Drücke **OPTION 1** und wähle dein Level.

GHOSTS AND GOBLINS

Drücke **DELBOY** auf dem Titel-Screen, um Unbesiegbarkeit zu erhalten.

GOLDEN AXE

Spiele im One-Player-Modus, aber schließe beide Joypads an das Gerät an. Wenn du stirbst, drücke **FIRE** auf dem 'anderen Joypad', um 3 extra Leben zu bekommen.

GREMLINS

Gib anstelle deines Names **SINATRA** auf der Anzeigetafel ein, um unendliche Leben zu erhalten.

GREMLINS 2

Der Cheat für dieses Spiel ist genau der gleiche wie für **GREMLINS!**

HARD DRIVIN

Beschleunige zu Spitzengeschwindigkeit. Wenn du auf Spitzengeschwindigkeit angelangt bist, wechsle direkt um zu **NEUTRAL**. Bei Zusammenstoßen kommst du nun ohne Schaden davon.

HARD DRIVIN 2

Beschleunige zu Spitzengeschwindigkeit und drücke **N** für **NEUTRAL**. Dies gibt dir unbegrenzte Zeit, Unbesiegbarkeit und leichtes Steuern!



CODES

...Alle Formate

HARE RAISING HAVOC

Drücke die Tasten **ALT, CTRL, SHIFT** und **F5** alle zur gleichen Zeit, um Level zu überspringen.

IK+

Wann immer dein Charakter umgestoßen wird, **PAUSIERE** schnell das Spiel, drücke die **LEERTASTE** und kehre zum Spiel zurück. Du wirst nun unbesiegbar sein.

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

Gib deinen Namen als **SILLYNAM** ein, um unendliche Leben zu erhalten.

JAMES POND

Gib während des Spiels **JUNKYARD** ein. Drücke **RETURN**, damit der Cheat-Modus ein- oder ausgeschaltet wird. Drücke **D**, um die Ausgänge zu öffnen. Benutze die Knöpfe in der letzten Reihe des Keyboards (i.e. **ZXCVB** etc.), um Level zu überspringen.

KILLING GAME SHOW

Wenn 'Press Fire to Play' auf dem Screen erscheint, drücke **HELP**, und dir wird eine Karte von dem Level gezeigt, welchen du anfängst, zu spielen. Wenn du **HELP** während des Replays drückst, wirst du von dieser Position aus mit 5 Leben starten.

LEANDER

Hier sind die Level Codes:

Level 1 **SUSS**, Level 2 **IMED**, Level 3 **URTI**, Level 4 **BASD**, Level 5 **NOUS**, Level 6 **RERO**

LITTLE PUFF

Gib **FAT DRAGON NINJA** ein. Nun kannst du Level überspringen, indem du **CAPS LOCK** und **L** eingibst.

MANIC MINER

Pausiere während des Spiels und drücke * (asterisk)-Schlüssel. Dies verschafft dir 9 Leben.

MANIC MINER 2

Der Cheat für dieses Spiel ist genau der gleiche wie für Manic Miner.

MCDONALD LAND

Wenn du zum Ausgang runter in den Bonusraum fällst, drücke **FIRE** und dann **P**, damit du noch eine Chance bekommst.

MIGHT AND MAGIC

Hier sind ein paar Teletop-Codes:

LUDWIG	WOODLAND
DSCH	BABAYAGA
GLOBDULE	QUIXOTE
THE MOJO	CLANGERS

MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS

Gib **SEMPRINI** auf der Anzeigentafel ein. Du kannst nun ein neues Spiel von dem Level aus beginnen, auf dem du gestorben bist.

NAVY SEALS

Gib deinen Namen als **PSBOYS** auf der Anzeigentafel ein. Starte nun das Spiel und pausiere sofort. Drücke **ESCAPE**, um in den nächsten Level zu kommen.

NEW ZEALAND STORY

Drücke **DEL**, dann **M** und gib **FLUFFYKIWIS** ein, um unendliche Leben zu erzielen. Du kannst nun **S** drücken, um Level zu überspringen.

NICKY BAUM

Hier sind einige Level Codes:

MEDIT	KRATTY
MIRTES	ARRAY
JANIR	TRINOS
SIXAN	

OPERATION THUNDERBOLT

Drücke auf dem Titel-Screen **FIRE** und **F8**, um ein Gewehr mit einer Lasersicht zu erhalten. Gib **WIGAN NINJA** auf der Anzeigentafel ein, um unendliche Continues zu bekommen.

OPERATION WOLF

Wenn der Zähler am Ende des Levels erscheint, ziehe die 'Maus' **RUNTER**, um den Schaden zu verringern.

PANG

Gib auf dem Karten-Screen **WHAT A NICE CHEAT** ein. Nun kannst du überall hinreisen.

PARADROID

Drücke auf dem Titel-Screen **F3**. Ein Optionenauswahl-Screen erscheint.

PARASOL STARS

Gib während des Spiels **CYNIX** ein, drücke dann **F1** bis **F10**, um Level zu überspringen. Wenn du ganze Level überspringen möchtest, drücke einen Nummernschlüssel zwischen 1 und 7.

POPULOUS 2

Gib im Paßwortkasten eines jeden Levels **ADKITAKDVGZLRGWZ** ein. Dies gibt dir von allem Erreichbaren eine maximale Anzahl.

PREMIER

Gib auf dem Titel-Screen **SPARKPLUGS** ein, um unendliche Leben zu erreichen.

R-TYPE

Gib deinen Namen als **SUMITA**. ein (vollständig mit Punkt am Ende), um unendliche Leben zu erzielen.

R-TYPE 2

Drücke **P**, halte dann deinen linken Mausknopf **RUNTER** und drücke **F1** für Unbesiegbarkeit.

RICK DANGEROUS

Gib auf der Anzeigentafel **POOKY** ein, um unendliche Leben zu erhalten.

RICK DANGEROUS 2

Gib auf dem Titel-Screen **BURN IN HELL** für unendliche Leben ein.

SHADOW OF THE BEAST 2

Starte das Spiel und gehe nach rechts. Frage den Mann nach **10 PINTS** für unbegrenzte Energie.

STARDUST

Level Codes

BCQOAAAAAGGN	CCSAQAAAAALOO
DSAQQAASANNM	EDSAQAQTANKM

TITUS THE FOX

Level Codes.

Level 1.	2625
Level 2.	8455
Level 3.	2974
Level 4.	4916
Level 5.	1933
Level 6.	0738
Level 7.	2237
Level 8.	5648
Level 9.	6390
Level 10.	8612
Level 11.	4187
Level 12.	1350
Level 13.	9813
Level 14.	5052
Level 15.	3360
Level 16.	2456

WOLFGILD

Gib auf dem Titel-Screen **THE PERFECT KISS** ein, um unendliche Waffen zu erhalten. Während des Spiels mußt du **ITS NOT ALL WALKING** eingeben. Du kannst nun im gleichen Level wieder starten, in dem du gestorben bist.

WONDERDOG

Hier sind die Level Codes:

LEMONADE	PHARMACY
ULTIMATE	DANIELLE
LUCCOZASE	

ZOOL 2

Gib diese Codes auf dem Titel-Screen ein:

CREAMOLA für 10 Leben,
VISION für 20 Leben,
TOUGH GUY für Unbesiegbarkeit,
OLDENEMY für unbegrenzte Zeit,
ALCENTO für 99 Gegenstände zum Einsammeln,
KICKASS für unbegrenzte Smart-Bomben,
UMBLEBEE, um Stufen zu überspringen (drücke Return, um Stufen zu überspringen).
 Hier sind die Level Codes:
Gib SESAME für Swan Lake ein,
RONSON für Blueberry Hill,
FUNKYTUT für Tooting Common,
HISSTERIA für Snaking Pass,
7LURP für Mount Ices,
PLUNGER für Mental Block ein.

ZOOM

Level Cheat

Um auf einem beliebigen Level bis zum 30. Level zu starten, drücke **F10**, wenn du deine Wahl getroffen hast, und starte dann.



Für Spiele keine Kohle...?

PAKET 1



Defender of the Crown für Amiga; Einzigartige Mischung aus Rollenspiel & Strategie

Oops Up für Amiga; 100 actiongeladene 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-Rennsimulation mit schnellster Polygrafik

PAKET 3



Atomino für Amiga; ein Spiel gegen die Zeit

Airbus A320 für Amiga; Flugsimulation USA Edition

DM 60,-

PAKET 4



Kick Off 2 für Amiga; Fußball-Simulation

Might & Magic 3 für Amiga; Rollenspiel

DM 70,-



Killing Cloud für Amiga; Action-Spiel

Indiana Jones für Amiga; Action-Adventure

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:

Computec 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.

AMIGA Game

Der erstaunliche Zuwachs der Leserschaft in den letzten Monaten machte uns etwas sprachlos. Ist die Leserschaft noch so strukturiert wie wir sie uns vorstellen? Um Gewißheit zur erlangen, machen wir nun eine Umfrage. Je ehrlicher Ihr antwortet, desto besser können wir das Magazin machen!

1. Dein Geschlecht

- männlich
 weiblich

2. Dein Alter

- bis 9 Jahre
 9 bis 15 Jahre
 16 bis 17 Jahre
 18 bis 20 Jahre
 21 bis 25 Jahre
 26 Jahre und älter

3. Deine Tätigkeit

- Grundschule
 Hauptschule
 Realschule
 Gymnasium
 Auszubildender
 Ersatz-, Wehrdienst
 Student
 berufstätig
Beruf: _____

4. Mit welcher Zahl beginnt die Postleitzahl Deines Wohnortes?

5. Wenn Du die aktuelle AMIGA Games-Ausgabe bewertest, welche Schulnote erhält sie?

6. Seit wann liest Du AMIGA Games

Ausgabe _____/_____

7. Welches Heft hast Du vor Dir liegen?

AMIGA Games
AMIGA Kombi plus

8. Was findest Du an AMIGA Games gut?

9. Was findest Du an AMIGA Games weniger gut?

10. Welche Rubriken liest Du in AMIGA Games? (Zutreffendes bitte ankreuzen)

- | | | |
|------------|--------------------------|---------------|
| regelmäßig | <input type="checkbox"/> | Messeberichte |
| häufig | <input type="checkbox"/> | Reviews |
| selten | <input type="checkbox"/> | Specials |
| nie | <input type="checkbox"/> | Mailbox |
| | <input type="checkbox"/> | Charts |
| | <input type="checkbox"/> | Userbox |
| | <input type="checkbox"/> | Hotline |
| | <input type="checkbox"/> | Demoservice |
| | <input type="checkbox"/> | Tips & Tricks |

11. Welche Themen vermißt Du in AMIGA Games?

- Specials über ein Spielgenre
 Spielhallenautomaten
 Firmenportraits
 Interviews
 Tests neuer Systeme
 anderes, nämlich _____

12. Wieviele Seiten der AMIGA Games liest Du?

- etwa die Hälfte
 etwa drei Viertel
 alle/fast alle

13. Die AMIGA Games hältst du im allgemeinen für (Zutreffendes bitte ankreuzen)

- | | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-------------------------|
| sehr | ziemlich | wenig | gar nicht | |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | abwechslungsreich |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | aktuell |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | kompetent |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | hilfreich |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | informativ |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | kritisch |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | preisgerecht |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | sachlich |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Tendenzen
aufzeigend |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | übersichtlich |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | verständlich |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | optisch ansprechend |

14. Wie lange liest Du die AMIGA Games?

- bis 1h
 bis 2h
 bis 3h
 länger als 3h

15. Wie nahe steht Dir AMIGA Games? Bitte trage eine Punktzahl zwischen 7 (steht mir überhaupt nicht nahe) und 1 (steht mir sehr nahe) ein.

16. Wie beurteilst Du das Verhältnis von Anzeigen und Redaktion?

- ausgewogen
 zu viele Anzeigen
 zu wenig Anzeigen

17. Sammelst Du AMIGA Games-Ausgaben?

- ja
 nein

18. Welche Informationen entnimmst den Anzeigen in AMIGA Games?

- Anregungen für Kaufentscheidungen
 Hinweise auf Serviceleistung
 Neuigkeiten über Produkte und deren Eigenschaften
 Preise
 keine
 andere, nämlich _____

19. Meine Kaufentscheidungen werden beeinflusst durch (Zutreffendes bitte ankreuzen)

- | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-------------------------|
| stark | teilweise | gar nicht | |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | AMIGA Games-Artikel |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Produktanzeigen |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Messebesuche |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Mund-zu-Mund-Propaganda |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Preis |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Qualität |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Service |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | anderes, nämlich _____ |

20. Welche anderen Computer-Magazine liest Du regelmäßig?

- Play Time
 Power Play
 ASM
 Mega Fun
 Video Games
 Maniac
 Gamers
 Sega pro
 Total
 PC Games
 Amiga Games
 PC Player
 PC Review
 PC Joker
 Amiga Joker
 Amiga Fun
 Amigo!

S Umfrage

- PC Action
 Magic Disk
 Game On
 Golden Disk
 andere, nämlich _____

21. Wie kommst Du an Deine AMIGA Games?

- Abo
 Zeitschriftenhandel
 Supermarkt
 Bahnhofsbuchhandel
 andere, nämlich _____

22. Welche sonstigen Zeitschriften liest Du regelmäßig?

- TV Spielfilm
 TV Movie
 Cinema
 Wiener
 Tempo
 Max
 Kino News
 Pop Rocky
 Bravo
 Popcorn
 Limit
 Mickey Mouse
 Stadt-Magazine
 andere, nämlich _____

23. Wo spielst Du am häufigsten?

- Zuhause
 bei Freunden
 Schule

24. Wie lange spielst Du durchschnittlich in einer Woche?

- bis 1h
 1h bis 5h
 6h bis 10h
 mehr als 10h

25. Würdest Du Computerspiele als Dein wichtigstes Hobby bezeichnen?

- ja
 nein

26. Beabsichtigst Du in den nächsten sechs Monaten, eine Konsole oder sonstige Hardware zu kaufen?

- nein
 ja

wenn ja, welche?

- Super Nintendo
 Mega Drive
 Mega CD 2
 Amiga CD 32
 3DO
 Atari Jaguar
 Neo Geo
 Turbo Duo / PC Engine
 32 Bit Engine
 Master System
 Nintendo NES
 Game Gear
 Game Boy
 Lynx
 PC
 Amiga
 Monitor
 anderes, nämlich _____

27. Welche Computer-, hardware oder Videokonsolen besitzt Du und welche davon benutzt Du hauptsächlich?

Hauptsystem
besitze ich

- Amiga 500/ 600/ 2000
 Amiga 1200/ 4000
 CD 32
 Super Nintendo
 Mega Drive
 Mega CD 2
 Game Boy
 PC
 C 64
 andere, nämlich _____

28. Wie häufig spielst Du folgende Arten von Computerspielen? (Zutreffendes bitte ankreuzen)

regelmäßig
häufig
selten
nie

- Jump & Run
 Shoot 'em Up
 Grafik-Adventures
 Rollenspiele
 Manager-Spiele
 Flugsimulationen
 Autorennspiele
 Knobelspiele
 Strategiespiele
 Sportspiele
 andere, nämlich _____

29. Wie hoch ist Dein Nettoeinkommen/Taschengeld?

- bis DM 50
 DM 50 bis DM 100
 DM 100 bis DM 500
 DM 500 bis DM 1000
 DM 1000 bis DM 2000
 DM 2000 bis DM 3000
 DM 3000 bis DM 5000
 DM 5000 und mehr

30. Wieviel gibst Du monatlich für Spiele aus?

- bis DM 50
 DM 50 bis DM 100
 DM 100 bis DM 150
 DM 150 und mehr

31. Wieviel gibst Du im Monat für Hardware/Zubehör aus?

- bis DM 50
 DM 50 bis DM 100
 DM 100 bis DM 150
 DM 150 und mehr

32. Wie kommst Du an Deine Software?

- Fachhandel
 Versandhandel
 Kaufhäuser

33. Welche sonstigen Hobbys hast Du?

34. Wieviel Zeit verwendest Du in einer Woche auf Deine sonstigen Hobbys?

- bis 1h
 1h bis 5h
 6h bis 10h
 mehr als 10h

35. Hörst Du oft Radio?

- ja
 nein

36. Welche Fernsehprogramme siehst Du am häufigsten?

- ARD
 ZDF
 RTL
 SAT1
 PRO7
 RTL2
 Kabelkanal
 MTV
 DSF
 andere, nämlich _____



Das gibt's zu gewinnen

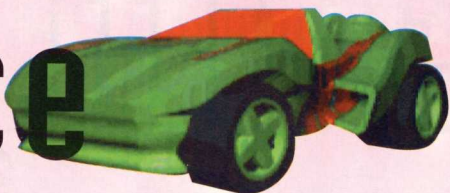
Die Mühe macht Ihr Euch natürlich nicht ganz umsonst, und deshalb verlieren wir unter allen Einsendern einen ganzen Stapel von Spielen. Sendet die Leserumfrage zusammen mit der Angabe Eures

Systems bis spätestens 20. Juni 1994 an nachfolgende Adresse!

AMIGA Games
Kennwort: Lesercheck *94
Isarstraße 32
90451 Nürnberg

Das Rennen des Jahrhunderts

MegaRace



Mit Microcosm wurde die Welle an Megahits für das CD 32 eingeläutet. Mit TFX, Magic Carpet, Jurassic Park CD und Inferno stehen auch schon die nächsten Knaller auf dem Plan. Dazwischen drängelt sich nun das neue Mindscape-Spiel.

Von Hans Ippisch

Gute Rennspiele ebnen jedem neuen System den Weg in die Erfolgspur. Seinerzeit bedeutete Pole Position für das Atari VS den Durchbruch, und mit Crash'n'Burn versuchte Panasonic, sein brandneues 3DO zu pushen. Der erste Titel für Segas Saturn wird der Spielhallenhammer Virtua Racing Deluxe sein, und siehe da, mit Megarace

steht nun für das CD 32 unerwarteterweise ein CD-ROM-spezifisches Rennvergnügen an.

Megarace läßt sich mit keinem anderen mir bekannten Amiga-Rennspiel vergleichen. Es handelt sich hierbei um keinen Reaktionstest nach Lotus-Manier, und Simulationsfetischen,

die Formula One Grand Prix lieben, kommen bei Megarace schon gar nicht auf ihre Kosten. Als Vorbild läßt sich einzig und allein Roadblasters nennen, das in den Arcaden und in abgespeckter Form auch auf dem C64 schießwütige Autofahrer in Massen lockte.

Um das Ganze nicht zu realistisch zu machen, versteckte man die brutale Straßenschlacht noch hinter einer Science Fiction-Story, die an den Schwarzeneggerfilm The Running Man erinnert. In einer Gameshow, die von dem bekannten Moderator Lance Boil moderiert wird, erhalten Strafgefangene die Gelegenheit, ihre Freiheit wiederzuerlangen. Dazu müssen sie nur ein

mörderisches Rennen überstehen, in dem sie jeweils bis zu sechs Mitglieder von virtuellen Streetgangs bekämpfen. Auf den Straßen der Zukunft ist scheinbar alles erlaubt.

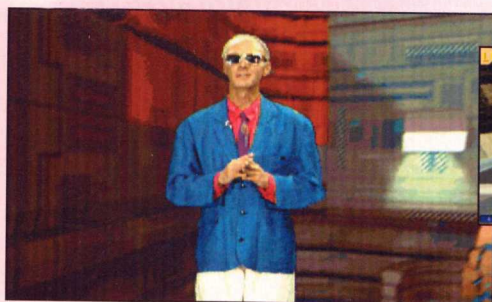
Rempelt man den Konkurrenten von der Fahrbahn, so darf man sich noch als freundlich bezeichnen lassen. Üblicher ist es da schon, wenn man mittels einer Kanone einfach den fahrbaren Untersatz entflammt. Ein

Rennen gilt dann als erfolgreich beendet, wenn man innerhalb einer vorgegebenen Rundenzahl alle anderen Straßenrowdies von der Piste gefegt hat.

Ein besonders originelles Spielprinzip hat Megarace somit nicht zu bieten. Ein blühen Lenken, Beschleunigen, Bremsen und



An spektakulären Perspektive mangelt es in diesem Knaller bestimmt nicht.



Lance Boyle moderiert in einer unnachahmlichen Art und Weise die Gameshow der Zukunft.





Spielerisch Tiefgang darf man von MegaRace nicht erwarten. Bremsen, Beschleunigen, Lenken und Ballern ist angesagt. Schalten, Spoiler einstellen oder besondere Fahrmanöver stehen nicht an.

man es hier mit einem interaktiven Film zu tun hat, fällt eigentlich kaum auf, obwohl einzig und allein die Fahrzeuge vom Computer berechnet und in die geladene Grafik gesetzt werden. Die gute Spielbarkeit und der wummern-de Soundtrack runden Megarace ab. Leider dürfen die PC-User wieder einmal Monate vor uns die neue Rennspielgeneration genießen, doch James Morris, der Marketing Manager

von Mindscape, hatte triftige Gründe für die Verspätung parat.

dank Double Speed-CD-ROM die Möglichkeit, die Grafik noch wesentlich zu verbessern. Wenn der qualitätsmäßige Unterschied zwischen den beiden Versionen wieder solche Ausmaße wie bei Microcosm annimmt, dann wollen wir gerne auf das Spiel warten. Spätestens im September soll es fertig sein.

Wieso später?

Man könnte zwar innerhalb kurzer Zeit eine 1:1-Umsetzung der PC-Version auf die Silberlinge bringen, doch das CD 32 bietet

Schießen steht auf dem Dienstplan. Simulationsfreaks brauchen auf Spoilereinstellungen, Reifenwahl oder Getriebejustierung erst gar nicht zu hoffen, es gibt sie nicht. Den Megaspieß macht Megarace einzig und alleine aufgrund seiner fantastischen Grafik, die natürlich wieder einmal komplett berechnet auf der CD abgelegt wurde. Prima Moderationssequenzen stimmen auf das Vergnügen ein, und brillante Kurse krönen das Spiel. Futuristische Städte, Röhrensysteme unter Wasser oder verwüstete Planetenoberflächen bilden das Szenario für die Rennen der Todesmütigen. Daß

obwohl einzig und allein die Fahrzeuge vom Computer berechnet und in die geladene Grafik gesetzt werden. Die gute Spielbarkeit und der wummern-de Soundtrack runden Megarace ab. Leider dürfen die PC-User wieder einmal Monate vor uns die neue Rennspielgeneration genießen, doch James Morris, der Marketing Manager



Lediglich die Fahrzeuge werden berechnet, der Rest kommt komplett von PC.



Das Spiel zur Fußball-WM

World Cup USA '94

Die Konkurrenz scheint übermächtig: Sensible World of Soccer, Empire Soccer, Sierra Soccer oder Kick Off 3 zu schlagen, ist fast schon ein Ding der Unmöglichkeit. Doch U.S. Gold geht mit dicken Schienbeinschützern und gutem Management ins Match um die Fußballkrone 1994.

Unser kleiner Vorbericht zu World Cup USA '94 beruhte mehr oder weniger noch auf Fakten, die in den Presseunterlagen zu finden waren. Ein erstes ausführliches Probespielchen auf der ECTS in London stimmte selbst Sensible Soccer-Liebhaber wie mich fröhlich. Das sporterprobte Winter Olympics-Team sezerte die fußballerische Konkurrenz bis auf den letzten Pixel und bastelte aus den besten Zutaten ein enorm interessantes Soccer-Game zusammen.

Alles drin!

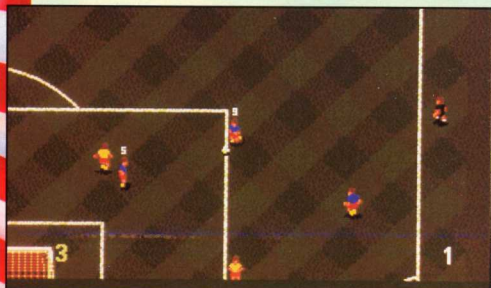
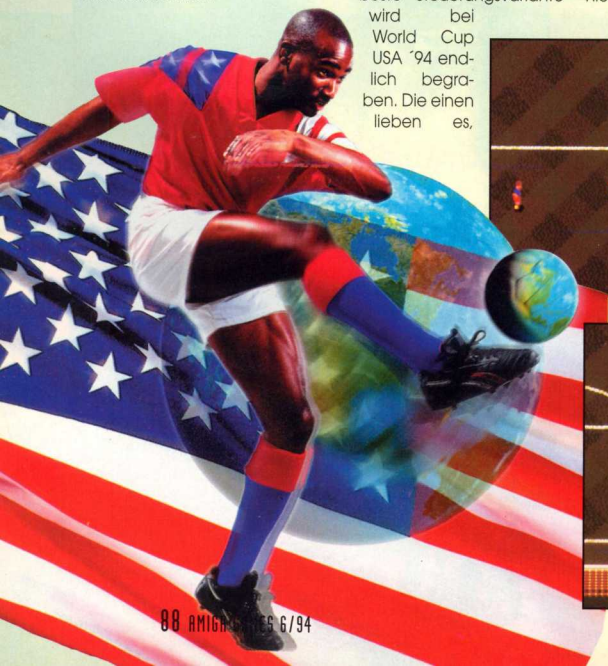
Selbst wenn Fußballspiele mit der Seitenperspektive weit schönere Screenshots abgeben, am übersichtlichsten ist es immer noch, wenn man das Geschehen aus einer gewissen Entfernung aus der Vogelperspektive verfolgen kann. Der Radarschirm bringt zwar nichts, wenn er jedoch nicht da ist, dann lästert nicht zuletzt das Volk der Spieleredakteure. Der Glaubenskrieg um die beste Steuerungsvariante

wird bei World Cup USA '94 endlich begraben. Die einen lieben es,

wenn ihnen wie bei Sensible Soccer der Ball förmlich am Fuß klebt, während der Rest das Jonglieren nach Kick Off-Manier bevorzugt. Bei diesem Spiel dürfen beide Varianten nach Lust und Laune gewählt werden. Als sehr vorteilhaft hat sich übrigens auch erwiesen, daß man bei Einwurf oder Freistoß einen bestimmten Raum oder eine bestimmte Person als Anspielstation wählen kann. Das „Augen zu und Knopf drücken“-Prinzip hat hiermit ausgedient.

Die letzte Ausgabe angekün- digte spektakuläre Option ist tatsächlich sehr interessant. Man kann die Spieler in übersichtlichen Menüs genau plazieren und ihnen eine Raumdeckung vorgeben. Auf Wunsch nähern sie sich auch dem Ball außerhalb ihres Gebietes. Dank dieser Option sind nun die Zeiten vorbei, wo sich die halbe Mannschaft auf den Ball stürzte. Grafische Höhepunkte sind erwartungsgemäß dünn gesät. Allerdings schaffen das 3D-Elfmeter-schießen und die witzigen Einblendungen mit dem offiziellen WM-Maskottchen durchaus eine besondere Atmosphäre. Ansonsten kann sich das Spiel damit rühmen, als einziges die offiziellen WM-Mannschaften und den exakten Spielplan der

WM zu bieten. Sollten jemand die Verteilungen der Spitzengruppen nicht passen, dann darfer sich auch eine neue Zusammenstellung auslösen lassen. Der Zustand des Platzes reicht von staubtrocken bis rutschig wie ein



Mr. Nutz, Mann

NEON-Report

Wie verrückt und abgedreht Spielprogrammierer sein können, beweist Euch dieses umfassende Special. Ein Interview mit den Mr. Nutz-Machern zu führen, ist nahezu unmöglich, und ein Entwicklungstagebuch entpuppt sich als Juxstory. Viel Spaß!

Von Hans Ippisch

AMIGA Games: Vorab eine wichtige Frage. Alle Welt wartete ewig lange auf Mr. NUTZ... Wieso hat es denn solange gedauert?

NEON: Nun, da die Originalentwicklung ja in deutsch gemacht wurde, mußten natürlich sämtliche Texte noch in mehrere europäische Sprachen übersetzt werden. Dabei gab es leider einige Verzögerungen. Das Spiel war anschließend noch längere Zeit im Kopierwerk und Anfang April endlich im Handel.

AMIGA Games: Da kann die Amiga-Weit ja aufatmen. Wer gehört denn eigentlich alles zum NEON-Team?

NEON: Da wäre zunächst einmal Antony Christoulakis, der für die komplette Grafik in Mr. NUTZ verantwortlich zeichnet,

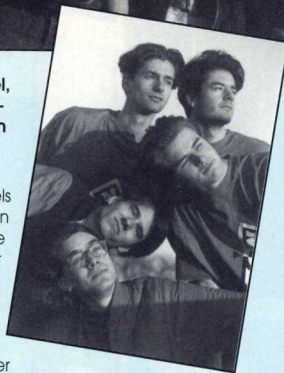


Michael Büttner, Jan Jöckel, Peter Thierolf, Antony Christoulakis und Boris Triebel im Aufwind! (v.l.n.r.)

Boris Triebel, der fast alle Levels entworfen hat, dann noch Jan Jöckel, der die Game Engine und die Gegner programmiert hat, Michael Büttner, der die Kartensequenz und das komplette Mastering übernommen hat. Außerdem noch Peter Thierolf, der während der NUTZ-Entwicklung Turrican III programmiert hat. Zusätzlich haben wir uns noch um Matthias Wiederwach und Marc Konrad erweitert, die z.B. Software Manager auf PC programmiert haben.

AMIGA Games: Wie habt Ihr Euch denn kennengelernt?

NEON: Tja, weißt Du, Hans, das ist eine lange Geschichte...



Aber fassen wir uns kurz. Wir haben uns während einer Drei-Tages-Kameeltour in Nuvelba getroffen (Anm. d. Red.: kleines ägyptisches Beduinendorf im Sinai).

AMIGA Games: Seit wann macht Ihr Spiele?

NEON: Hmm... etwa 1985 haben die meisten von uns angefangen, Spiele zu entwickeln.

Größtenteils waren das Budget-Spiele, mit denen man früher noch ganz gut Geld verdienen konnte. Seit ungefähr zwei Jahren haben wir uns entschlossen, nur noch qualitativ hochwertige Produkte zu entwickeln, was ja letztendlich mehr Spaß macht und uns auch die Möglichkeit gegeben hat, auf Konsolen zu arbeiten.

AMIGA Games: Warum ausgerechnet ein Jump & Run, wo es doch haufenweise schlechte Spiele in diesem Genre gibt. Jedenfalls auf dem Amiga...

NEON: Wir wollten jedenfalls beweisen, daß man auch auf dem Amiga Spiele machen kann, die weder in grafischer noch in technischer oder spielerischer Hinsicht einem Konsolenspiel nachstehen. Und ich denke, dies ist uns mit Mr. NUTZ ganz gut gelungen... Unter

anderem steckt die Nutz-Game Engine auch in Turrican III, was diesem letztendlich auch zu technischer Brillanz verhalf.

AMIGA Games: Wie kam Ocean ins Spiel?

NEON: Tja, auf der Frühjahrs-ECTS 1993 in London präsentier-te unser Kontaktmann ein frühes Preview von Mr. Nutz, das damals noch Timet hieß. Ocean machte ganz einfach das beste Angebot, da mit dem Deal auch gleich eine Sega-Version verknüpft war.

AMIGA Games: Apropos Sega-Version... Wie sieht's denn damit aus?

NEON: Ja, die Mega Drive-Version ist quasi komplett und wird gerade von Ocean getestet. Danach muß sie natürlich noch durch das Approval von Sega.

AMIGA Games: Was plant Ihr als nächstes???

NEON: Wir sind gerade dabei, in ein größeres Büro umzuziehen und fahren dann in Skurlaub.

AMIGA Games: Ehm... Eigentlich wollte ich wissen, welche Projekte bei Euch demnächst gestartet werden?

NEON: Im Moment verhandeln wir mit Ocean über Nutz II. Geplant ist es für Amiga (A600/A1200/CD32), PC, Mega Drive und SNES. Natürlich sind noch weitere Produkte in Vorbereitung, über die wir jedoch zum jetzigen Zeitpunkt noch nichts verraten können.

AMIGA Games: Noch einmal zu Euren Geheimprojekten... Wollt Ihr wirklich nichts verraten!?

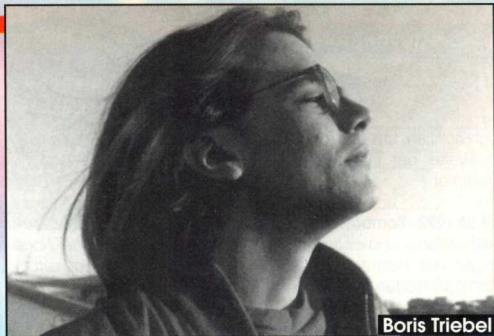
NEON: Nun ja, wir können sagen, daß wir uns mit dem Medium CD und der kommenden Konsolengeneration intensiv auseinandersetzen.

AMIGA Games: Jan und Antony, ich danke Euch für dieses aufschlußreiche Interview.

Eine wahre Geschichte

NEONS LOGBUCH

(Und das ist keine Lüge!)



Boris Triebel

Die Lage spitzte sich zu! Woche um Woche verstrich und beinahe stündlich erschienen neue phantastische Jump & Runs für alle Konsolen. Nur der Amiga blieb von dieser Entwicklung unberührt. Man mußte etwas unternehmen! Wir schreiben das Jahr 1991 - Cairo. Das N-Team tritt auf den Plan... Videotoaster Antony C., Waldmeister Boris T., Diskettenlocher

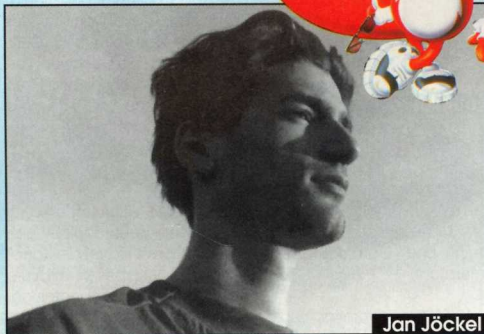
Jan J., Kaffeekonsument Michael B. und Maustreiber Peter T. trafen im Cairo-Tower zusammen, um einen Ausweg aus der drohenden Krise zu finden. Bereits während der ersten Sitzung wurde festgestellt, daß sich unsere Vorstellungen nicht mehr mit der herkömmlichen "Trulife"-Methode verwirklichen lassen. Ein neuer Weg der grafischen Manipulation mußte geebnet werden ...



26.03.1992 - Tokio. Der Durchbruch... Nach mehreren Monaten harter Arbeit war es endlich soweit. Diskettenlocher Jan J. und Kaffeekonsument Michael B. schließen ihre Forschungsarbeiten ab. Unter Ausschuß der Öffentlichkeit und unter strengsten Sicherheitsvorkehrungen erblickte das erste S.I.G.E.L das Licht der Welt!

15.04.1992 - Anakorda Laboratorium, Nevada. Videotoaster Antony C. zieht sich mit einer erlesenen Gruppe von Farb-Psychologen, Architekten und Designern in die Abgeschiedenheit der Wüste zurück, um sich auf die Suche nach dem perfekten Grafikstil zu begeben.

08.05.1992 - Bolivien. Die erste Expedition führt Waldmeister Boris T. in die Tiefe der Urwälder



Jan Jöckel

von Bolivien, um die Konstruktionsweise der Inka-Tempel zu studieren.

16.06.1992 - Bombay. Diskettenlocher Jan J. und einige Neurologen des Instituts für Tierpsychologie starten erste Versuche mit Hühnern. Die Testreihen legen sensationelle Tatsachen offen, die der Öffentlichkeit bisher verborgen waren. Durchweg alle Hühner zeigten unter Laborbedingungen heimtückische, boshafte und verschla-

benebelte, kann er seinem treuen Assistenten den Mechanismus erklären.

24.07.1992 - Paris. Videotoaster Antony C. kehrte aus der Abgeschiedenheit der Wüste zurück, um in seinem Studio in Paris der staunenden Öffentlichkeit erste Designentwürfe der Hauptwelten vorzulegen.

13.08.1992 - Wuppertal. Durch die verzweifelten Bemühungen namhafter Toxikologen und Entomologen gelingt es schließlich, ein Gegengift zu finden, und Waldmeister Boris T. macht sich sofort auf die Suche nach Atlantis.

07.10.1992 - Moskau. Nach erfolgreichem Abschluss seiner Untersuchungen am Archäologischen Institut in Moskau macht sich Videotoaster Antony C. auf nach Cap Canaveral, um in einer geheimen Sitzung mit führenden Wissenschaftlern der NASA mögliche Konstruktionsformen extraterrestrischer Raumstationen zu diskutieren.

02.11.1992 - Krakau. Kaffeekonsument Michael B. und Diskettenlocher Jan J. starten erste Versuchsserien am Czernak Institut für Materialforschung. S.I.G.E.Ls werden unter Laborbedingungen auf ihr Verhalten unter starker Hitze einwirkung, hohem Druck und Gammastrahlung untersucht.

14.12.1992 - Gibraltar. Waldmeister Boris T. startet auf der

"Seagull" seine Expedition nach Atlantis.

31.12.1992 - Raumstation Sirius 3. Videotoaster Antony C. bringt Silvester mit einigen Astronauten und Wissenschaftlern im Orbit der Erde. Einige Raketen werden abgeschossen (mit einem extra mitgebrachten Röntgenlaser) und die gesamte Crew erlebte die schwereloseste Party ihres Lebens.

24.04.1993 - Silicon Valley. In Zusammenarbeit mit einigen Gurus der aufkommenden Cyberspace-Ära konstruiert Maustreiber Peter T. den ersten Cybersuit für Hühner, mit dessen Hilfe nun sämtliche Bewegungsphasen eines Huhns unter Spielbedingungen genau erfaßt werden können.

12.06.1993 - Nassau. Begleitet von einem Team hochqualifizierter Meeresbiologen beginnt Videotoaster Antony C. seine Forschungsarbeiten zur Realisierung der Wasserwelt.

06.08.1993 - Busira, Zaire. Maustreiber Peter T. und Kaffeekonsument Michael B. starten den Bau des ersten "S.I.G.E.L - Parks", um S.I.G.E.Ls für ihren späteren Einsatz zu trainieren.

29.09.1993 - Hilo, Hawaii. Das N-Team trifft zusammen, um Forschungsergebnisse auszutauschen, weitere Vorgehensweisen zu diskutieren, Quarttaschen zu naschen und Uhren zu vergleichen.

19.10.1993 - Busira. Diskettenlocher Jan J. wird während des Trainings von einem S.I.G.E.L angegriffen und schwer verletzt. Das anscheinend von Bugs befallene S.I.G.E.L wurde sofort von Sicherheitskräften in Gewahrsam genommen und anschließend debugged.

21.11.1993 - Atlantischer Ozean. Atlantis ist entdeckt! Waldmeister Boris T. startet die Kartographierungsarbeiten mit Hilfe eines kleinen Tauchbootes ca. 1.700m unter dem Meerespiegel.

27.11.1993 - Thimbu, Bhutan. Videotoaster Antony C. startet seine Expedition zu den Hochebenen des Himalaja, um spirituelle Erleuchtung und Inspiration für die Gestaltung der Wolkenwelt zu erlangen.

02.12.1993 - Atlantischer Ozean. Antrieb und Funk des Tauchbootes von Waldmeister Boris T. werden bei einem Erdbeben beschädigt und das Boot treibt manövrierunfähig vom Kanaren-Strom erfaßt in Richtung der Kapverdischen Inseln. Glücklicherweise wird das Boot drei Tage später auf Sao Vincente an Land gespült.

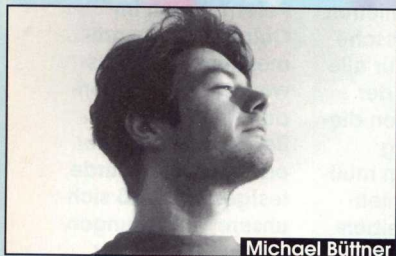
14.12.1993 - Kentucky. Diskettenlocher Jan J. besucht zwecks intensiver Verhaltensforschung Kentuckys größte Chicken-Farm und verbringt zwei angenehme Wochen mit Jack Daniels und Kentucky Fried Chicken.

24.12.1993 - Queenstown, Tasmanien. Kaffeekonsument Michael B. ruft das N-Team zusammen, um gemeinsam ein geruhames Weihnachtsfest zu feiern.

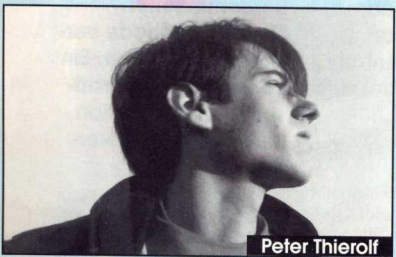
07.02.1994 - Nordirland. Waldmeister Boris T. entdeckt in der Ruine einer alten Burg den Eingang zur Underworld. Sofort wird ein Team von Höhlenforschern zusammengerufen, um die Expedition zur Erkundung der Underworld zu begleiten.

30.03.1994 - Darmstadt. Adelingstr. 22. Das N-Team hat seine Forschungsarbeiten abgeschlossen und kehrt in seinen Hauptsitz zurück. Levels werden entwickelt, Grafiken gezeichnet, Musik wird komponiert und das Spiel programmiert ...

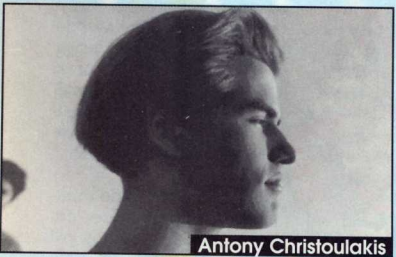
04.04.1994 - Osterinsel. Die Weltöffentlichkeit tobt vor Begeisterung! Projekt NUTZ ist abgeschlossen ... Das N-Team zieht sich zurück und pflückt die Früchtchen des Erfolges ... Doch es ist nicht vorbei ... Von der uns umgebenden Horde Osterhasen inspiriert, bereiten wir uns auf den FINAL STRIKE vor ... - TO BE CONTINUED -



Michael Büttner



Peter Thierolf



Antony Christoulakis

gene Tendenzen, die Hühner als Nutztiere sehr fragwürdig erscheinen lassen.

23.06.1992 - Peru. Beim Untersuchen einer der trickreichen Fallen in einem Tempel wird Waldmeister Boris T. schwer verletzt. Bevor das Gift seine Sinne

Amiga

A-Train /dt	85,95
Alien Breed 2 /dt	46,95
Ambermoon /dt	72,95
Anstoss /dt	67,95
Apocalypse /dt	45,95
Aufschwung /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
Benetton /dt	V,m,n
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	71,95
Cannon Fodder /dt	51,95
Chaos Engine /dt	47,95
Chartbreaker /dt	V,m,n
Chromibus /dt	73,95
Christopher Columbus /dt	78,95
Cool Spot /dt	53,95
Darkmere /dt	71,95
Das Schwarze Auge /dt	73,95
Deers /dt	46,95
Der Clou /dt	66,95
Der Patrizier /dt	68,95
Der Schatz im Silbersee /dt	V,m,n
Desert Strike /dt	57,95
Die Siedler /dt	78,95
Disposable Hero /dt	46,95
Dogfight /dt	67,95
Dune /dt	52,95
Dune 2 /dt	57,95
Eishockey Manager /dt	73,95
Elfmania /dt	49,95
Elite 2 - Frontier /dt	53,95
F-117A Stealth Fighter 2.0 /dt	67,95
Falckback /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 Atlantis /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,n
S.U.B. /dt*	52,95
Second Samurai /dt	58,95
Secret of Monkey Island 2 /dt	37,95
Sensible Soccer '93 /dt	47,95
Sieghrid 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
Starlust /dt	29,95
Syndicate /dt	61,95
Team 17 Collection /dt	53,95
Theatre of Death /dt	58,95
Tornado /dt	59,95
Traps n' Treasures /dt	58,95
Turrican 3 /dt	46,95
UFO /dt*	67,95
Unikum 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 28 71 / 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	53,95
Der Clou /dt	66,95
Hanse Deluxe /dt	42,95
Jurassic Park /dt	64,95
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 /dt	53,95
Zool /dt	46,95

CD 32

Alien Breed & Qwak /dt	45,95
Bubba 'n' Stix /dt	53,95
Castles 2 /dt	53,95
Chambers of Shaolin /dt	54,95
Chaos Engine /dt	57,95
Chuck Flock /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 - RobotCod /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,n
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
Whale's Voyage /dt	53,95
Zool /dt	53,95

**Sonder-
ANGEBOTE**

Alien Breed Special Edition	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	27,95
Leisure Suit Larry 1 /dt	27,95
Links /dt	31,95
Loom /dt	36,95
Mi 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	46,95
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

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
Christopher Columbus /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.

Inserentenverzeichnis

Amiga Center	117
Bachler	93
Bundeswehr	5
Call & Play	115
Commodore	103
Computec	29, 35, 83, 105, 121
Dienahl	111
Discount 2000	119
Dynamic Soft	19
El Dorado	21
EMP	17
Fun House	35
Happy Soft	33
Intersoft	113
Joysoft	9
Judgment Day	14
Mallander	124
Media Point	23
Micro Magic	39
Mirox	89
MMV	29
MicroProse	103
M & S Comp	111
Neo Design	2
Okay Soft	35
Pawlowski	31
Pfister	23
Selling Points	95
Sierra	123
Silver	11
Software 2000	13
Software Corner	37
Top Share	117
Versand 99	27
Wimmer	111

Besser denn je?

Neues von Core Design!

Das Team um Richard Barkley erobert derzeit gerade mit vollen Segeln den Sega-Markt, doch ihre Amiga-Herkunft vergessen sie glücklicherweise nicht. Wir zeigen Euch Skeleton Krew und Banshee!

Skeleton Krew

Den interessantesten Eindruck macht zweifellos Skeleton Krew, das zu einer Chaos Engine des Jahres 1994 werden könnte. Wie im berühmten Vorbild darf man auch hier zu zweit gleichzeitig antreten und dem Gegner zeigen, zu was menschliche Taktik fähig ist. Soweit gibt es eigentlich nichts Neues, doch die düstere Grafik im Techno-Stil spart nicht mit schauerlichen Monstern und geheimnisvollen Gängen. Ebenso düster ist die Story zum Spiel. In den Außenbezirken von Monster City ist die Hölle los. Das MAD ruft im Kampf gegen die schrecklichen Moribund-Kadaver die Elite-Truppe Skeleton Krew. In einen oder sogar zwei der künstlichen Muskelber-



ge schlüpfen natürlich die Spieler und geben den Aliens Saures. Die sechs Levels dürfen im August auf A1200 und CD 32 erlebt werden, bei letzterem System werden sie durch spektakuläre Zwischensequenzen noch schmackhafter gemacht.

Ein rasantes Actionpektakel in Chaos Engine-Manier steht mit Skeletonkrew an.



Die Screenshots sehen vielleicht recht bieder aus, doch Banshee ist tatsächlich ein echter Actionknaller.

Banshee

Dieses Spiel versetzt jeden Spieleredakteur in hemmungsloses Schwelgen in alten Zeiten, als Terra Cresta und Xevious noch mit simplem Vertikal-Scrolling und anstürmenden Gegnerformationen die Ballergemeinde in Verzückung versetzten. Mit einer Propellermaschine darf man sich in den Kampf gegen Asteroiden und feindliche Hubschraubergerade begeben. Rasante

Action, spektakuläre Raytracing-Grafiken und auf dem CD 32 stimmungsvolle Zwischensequenzen sollen Banshee im Sommer zum Mußkauf für AGA-Amiga-Besitzer machen. In AMIGA Games teilen wir Euch demnächst mit, was wir auf dem Probeflug erlebt haben. Hans Jppisch



Ein Zweispieler-Modus, Raytracing-Grafiken und Zwischensequenzen von CD zeichnen Banshee aus.

Neues von den Flipperexperten

Benefactor

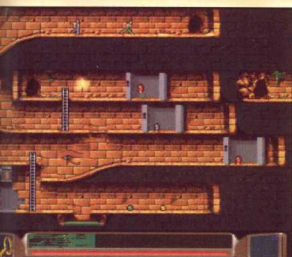
Flashback im Miniatur-Format, so lautet das Kurzrteil zu dem neuesten Psygnosis-Spiel, das im Juli spätestens erscheinen soll. Wir ließen die Männchen probelaufen.



Das wenige Pixel große Männchen wurde ebenso wie die Hintergrundgrafik äußerst detailliert gezeichnet.

termechanismen und meist viel zu weit entfernte Schlüssel machen diese Aufgabe zum hochgradig motivierenden Spelespektakel. Die graziösen Animationen des kleinen Burschen und die pixelgenau gezeichneten und zudem noch sehr abwechslungsreichen Hintergrundgrafiken runden Benefactor ab. Vielleicht gibt es schon nächste Ausgabe den Test!

● Hans Ippisch



Wenn es um die Verpflichtung talentierter Programmiererteams geht, dann macht Psygnosis niemand etwas vor. Nach dem Lionheart-Team, das derzeit für sie an dem Mega Drive-Spiel Flink werkelt, nahmen sie nun auch noch Digital Illusions unter Vertrag. Bekannt wurde dieses Team vor allem durch Pinball

Dreams und Pinball Fantasies. Für Psygnosis nahmen die Jungs nun (fast) ganz Abschied von rollenden Kugeln und verlegten sich auf das Geschicklichkeitsgenre. Eine wenige Pixel große Spielfigur muß durch mehrere Bildschirme große Levels gesteuert werden. Rollende Kugeln (womit wir das fast auch erklärt hätten), schleimige grüne Monster, verzwickte Schal-

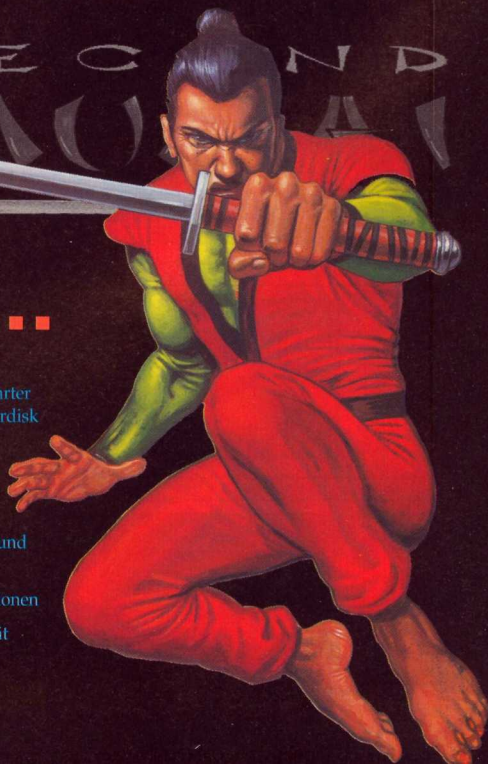
JETZT NEU FÜR DEN CD32

Der code der Samurai:

Leben durch das schwert...

Second Samurai, ein Megaerfolg auf dem Amiga 1200, schlägt mit harter Abenteuer-Action und fernöstlichen Geheimnissen voll auf der Silberdisk für den CD 32 ein.

- Unmengen aller erdenklichen Arten von Spielplattformen, mit Schwertkämpfen und allerlei Rätseln und Geheimnissen
- Riesige Ebenen, vollgepackt mit Unterspielen, Geheimbezirken und mörderischen Endgegnern
- Mit verblüffendem Zwei-Spieler-Modus und Freund-Feind-Optionen
- Parallaxen-Scrolling auf acht Ebenen und Sound mit CD-Qualität



PSYGNOSIS

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 Probesaison beim Eishockey durchspielen.

Unsere
Wertung:

84%

2.



Gunship 2000

MicroProses Hubschraubersimulator ist immer aktuell. Derzeit wird er durch eine spezielle AGA-Version wieder gepusht, 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 Lemminge 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"/> 1. Eishockey Manager | <input type="checkbox"/> 6. Lemmings 2 |
| <input type="checkbox"/> 2. Gunship 2000 | <input type="checkbox"/> 7. Anstoß (2 Disketten) |
| <input type="checkbox"/> 3. Flashback | <input type="checkbox"/> 8. Burntime |
| <input type="checkbox"/> 4. Bubba 'n' Stix | <input type="checkbox"/> 9. Hired Guns |
| <input type="checkbox"/> 5. Traps 'n' Treasures | <input type="checkbox"/> 10. 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

Rossi's Mailbox

Eigentlich sollte es inzwischen Frühling sein. Leider bekomme ich es nicht so recht mit. Da mein Büro fensterlos ist, kann ich leider nicht nach außen sehen. Aber so schade finde ich es auch nicht - ich höre wieder einmal den Regen fröhlich plätschern. Statt Eichhörnchen tummeln sich nur vereinzelte Leserbriefe auf meinem Tisch, und die kurzberockten Mädchen bekomme ich nur zu Gesicht, wenn mir ein mitleidiger Kollege mal wieder das falsche Magazin auf den Tisch legt. Aber wenigstens friere ich nicht mehr... Sollte man diesen Zeilen einen zarten Anflug von Melancholie entnehmen können, liegt man gar nicht so falsch. Schuld daran ist Benjamin Asen! Er hat mir eine Flasche Bier geschickt, und davon werde ich immer fürchterlich sentimental. Und dazu noch die mickrige Ausbeute an Leserbriefen! Was hab ich Euch getan? Dennoch....

I 'll be back: Rainer Rosshirt

POWER TO THE TOWER

Hallo Amiga Games!

Ich möchte nicht damit anfangen, daß Ihr die Besten seid, denn das wißt Ihr doch alle. Kommen wir also zu meinen Fragen:

1. Gibt es Sonic auf dem Amiga?
2. Nimmt eine Festplatte Arbeitsspeicher weg?
3. Gibt es für den Amiga 600 einen Tower, wenn ja, wo könnte ich ihn beziehen? Wenn nein, kann ich den 600er in einen Tower umbauen oder würde es Probleme geben? Das war's erst einmal von mir.

Christoph Pursche

1. Leider nein.
2. Es wird ein (kleiner) Teil des Arbeitsspeichers verwendet, um die Festplatte zu verwalten. "Wegnehmen" würde ich das nun aber nicht nennen.

3. Ja, es gibt einen Tower für den A600! Die Firma "Reno" bietet das Umbaukit für 225 DM an. Der Umbau gestaltet sich auch denkbar einfach. Zuerst werden die Schuhe der Marke "Nike" entfernt (liegen als kostenloses Werbege-

schenk beil!), danach müssen nur noch mittels Schere die Öffnungen für Diskette und die Anschlüsse geschaffen werden, den 600er in den Tower gelegt, angeschlossen und aufrecht hingestellt. Etwas lästig ist der Disketteneinwurf von oben, die unzureichend erreichbare Tastatur und der unsichere Stand. Letzterem kann aber mit doppelseitigem Klebeband abgeholfen werden. Auch eine individuelle Farbgestaltung ist mit handelsüblichen Filzstiften problemlos möglich. Falls Du aber einen richtig großen Tower haben möchtest, kann Dir auch geholfen werden. Überleg Dir schon einmal vorher, was Du mit den beigelegten Cowboystiefeln anfangen kannst. Herr - gib mir Geduld. Aber beei! Dich gefälligst!

DREIERLEI

Hallo Rainer!
Ich lese Eure Zeitschrift nun schon seit rund zwei Jahren, und ich muß sagen, Ihr seid super. Nur die Leserbriefseiten könnten etwas mehr sein. Aber nun zu meinen Fragen:

1. Was hast Du nur gegen den A600, daß Du über ihn redest wie über Schrott?
2. Zeigst Du Dein Gesicht für den beigelegten Hundertmarkschein?
4. Das in der Ausgabe 4/94 getestete Spiel "Stardust" habt Ihr mit ca. 80 DM abgegeben, aber irgendwie kann das nicht stimmen, denn gleich nebenan, in einer Anzeige, verkaufen sie das Spiel für 35,95 DM. Was heißt das? Stimmen Eure Angaben nicht oder ist die Firma, die das Spiel so billig verkauft, ein Haufen Betrüger?

So, das war es [vorerst]: Big Boss

1. Momentan habe ich leider nichts gegen den A600. Da wir beim Betreten der Büros nach Waffen durchsucht werden, ist es mir bisher nicht gelungen, einen Hammer einzuschmuggeln.
2. Huch - Junger Mann - wofür halten Sie mich? Und dann noch einen falschen (Spielgeld)-Hunderter beilegen! Für das wertlose Stück Sondermüll kannst Du Dein eigenes Gesicht ansehen. Unverschämtheit!
4. Wir nehmen bei derartigen Angaben immer den Preis, den der

Hersteller angibt. Natürlich wird es immer Versender geben, die wesentlich billiger anbieten. Wir können nun aber wirklich nicht jeden Anbieter einzeln fragen, was er dafür nimmt und zusammen mit der Angabe des Herstellers einen Mittelwert ermitteln (ja, doofer Satzbau. Weiß ich selber, Herber!). Hier ist uns jedoch tatsächlich ein Fehler unterlaufen. Der unverbindliche VK liegt bei DM 49,95!

PROST

Sehr geehrter Herr Rosshirt!
Na, hat Dir die Anrede gefallen? Oder soll ich Dich lieber Rossi nennen? Das übliche Lob spor ich mir, weil Ihr doch eh.... ups, jetzt habe ich doch geschleimt. Tuf mir leid. Doch nun zu meinen Fragen:
1. Das mit Deinem Gesicht nervt nun aber wirklich! Nun mach den Kleinen doch eine Freude und zeig Dich endlich. Vielleicht fällt es Dir leichter, nachdem Du das (beigelegte) echte Trebgaster Dorf-Bier getrunken hast. Oder bist Du so eine Art Bat- oder Superman und zeigst Dich niemals?
2. Was denkst Du persönlich über

das CD 32? Meinst Du, daß es noch der große Verkaufsschlager wird, oder ist es schon tote Hose?
 3. Wieviel wiegst Du?
 4. Und ohne zu schummeln?
 5. Warum liest Du diesen Schei... benkleister eigentlich? Wird das so gut bezahlt?
 So, das war es eigentlich. Grüß Hans und Deine Natter schön von mir.

Bis zum nächsten Mal:
 Benjamin Asen

*kann so grausam sein. Habe ich schon erwähnt, daß ich von Bier auch fürchterlich sentimental werde?
 P.S. Daß ich von den Schoko-Eiern auch noch welche abgeben soll, mußt Du natürlich am Schluß schreiben! Als ich zu der Stelle gekommen bin, war nur noch ein bißchen verschmierte Verpackung davon übrig.*

POSITIVES

P.S. Ich habe Dir noch ein paar Schoko-Eier mit ins Päckchen gelegt. Gib den anderen aber auch was ab!

*1. Hast Du eine Ahnung, wie mich das erst nervt! Das Bier war prima, leider werde ich von Bier (auch schon kleine Mengen) immer fürchterlich ausfallend oder fürchterlich sentimental (manchmal beides) - auf jeden Fall fürchterlich! Ich zeige mich niemals, weil ich ein introvertierter, schüchtern, anarchistischer Fotoscheuling bin.
 2. Eigentlich vermute ich schon, daß dieses Gerät eine nennenswerte Zukunft hat.
 3. 85 kg
 4. 116 kg
 5. Es wird zwar nicht besonders gut - aber immerhin bezahlt. Wovon sollte ich sonst leben? Wer nimmt mich denn? Das Leben*

Hey Rossi!
 Ich lese die Amiga Games schon seit einem Jahr. Am besten hat mir fast die Mailbox gefallen, bis ich gemerkt habe, daß Du ein kleines Problem mit dem Prachtstück der Amiga-Familie hast: dem A600. Ich bin stolzer Besitzer eines A600 HD und bin vollauf zufrieden mit ihm. Er hat ein schönes Design, eine schöne Farbe und daß er schlecht riecht (Heft 4/93), finde ich auch nicht. Könntest Du nicht einmal etwas Positives über ihn schreiben (nur einmal)? Es würde alle A600-User freuen! Nun noch ein paar Fragen:

1. Wer füttert Deine Natter, wenn Du nicht zu Hause bist?
2. Da Du nur etwas Geld verdienst, frage ich Dich, wie kannst Du Dir Originalspiele leisten? Du würdest ja, bevor Du eine Raubkopie machst, ins Kloster gehen, oder?

3. Wie spät ist es?
4. Wieso habt Ihr manchmal eine Cover-Disk und manchmal nicht?
5. Warum macht Commodore keine eigene Amiga-Game-Show?
6. Da Du ja auch einen PC hast, könntest Du doch auch in der PC Games eine Mailbox machen. Erstens würdest Du dann mehr verdienen, zweitens wärs Du genau der Mann dafür.
7. Was ist der Unterschied zwischen einem PC und einem WC? Ich würde mich freuen, wenn Du diesen Brief abdruckst - dann bist Du mich los.

Mit freundlichen (!) Grüßen:
 Andreas Hubmann

*Ich habe kein Problem mit dem 600er - er hat eines mit mir! Da ich ein liebenswürdiger Mensch bin, versuche ich also einmal, etwas Positives über ihn zu schreiben - wenn denn Dein Herz so daran hängt. Also... ich... humm... ähh...
 Der Amiga 600 ist von allen Amigas der, welcher am leichtesten zu transportieren ist. Ist doch besser als gar nichts, oder? Ich fang auch nicht davon an, daß zu dessen Transport das Handschuhfach eines Kleinwagens reicht - wenn man es dick auspolstert. Schnell einen Themawechsel...*

1. Da das Bliest eh nur alle zwei Wochen gefüllt werden muß, habe ich damit kein Problem.

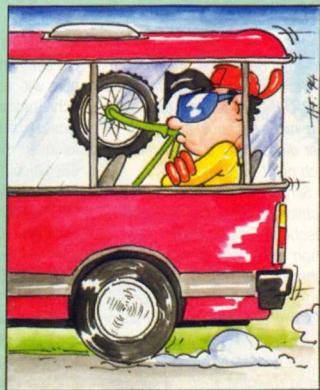
2. Selbst dieser Job hat seine Vorteile! Hier liegen massenhaft Originalspiele herum.
3. 19.48 Uhr.
4. Weil das ein Schweine-Geld kostet.
5. ??? Warum fragst Du mich das?
6. Sollte es sich noch nicht bis zu Dir herumgesprochen haben, daß ich auch in der PC Games die Leserbriefe beantworte? Allerdings ist dort ein etwas anderer Stil vorherrschend.
7. Das Rätsel ist leicht! Der PC riecht besser (zumindest bei meinem ist das der Fall).

FRAUENFRAGEN

Sei begrüßt, großer Rosshirt! Da Ihr schon selber wißt, daß Ihr die Besten seid, lasse ich den Schleim weg und schreite gleich zu meinen Fragen:

1. Wann können wir ein Bild von Deinem Gesicht sehen?
2. Was hast Du nur gegen den Amiga 600?
3. Was hast Du gegen Hans?
4. Wieviel verdienst Du?
5. Es ist doof, daß Du immer auf Raubkopierern herumhackst! Gib's zu, Du bist doch selbst einer!!
6. Der arme Postmann tut mir richtig leid. Laß ihn in Ruhe!
7. Hast Du Haustiere?
8. Allerletzte Frage: Wie alt bist Du? So, das war es schon. Ist mein

HELMi



ULTIMATIV

Hi Rainer!

Ich weiß, wie sehr Du es leid bist, daß alle Welt alles über Dein Privatleben wissen möchte. Darum ist hier die ultimative Übersicht über R.R.

Name: Rainer Rosshirt

Adresse: Irgendwo in Deutschland

Geburtsort: Krankenhaus

Geburtsdag: 01.02.19%\$

Vater: Hermann Rosshirt

Mutter: Unbekannt.

Beruf: Unterbezahlter, überforderter, verzweifelter Briefkastenonkel.

Einkommen: Dieser Betrag ist so klein, daß es noch keine Zahl dafür gibt.

Auto: Schwarzer, monströser ???

Freunde: "Anti-Hans-Frühwarnsystem"; Leser, die wissen, was gut ist; Psychiater, Schlagstock seines Chefs; Firmen, die ihn bei seiner Aufgabe unterstützen (kostenlose, zentnerweise Abgabe von Beruhigungspillen).

Feinde: Finanzamt, leiender Redakteur, Raubkopierer, A600.

Ausbildung: Schule; "Wie ich 12 Minuten ohne Sauerstoff auskomme"-Lehrgang.

Getränke: Iliquide, koffein- und kalorienträchtiges Zeug aller Art

Rufzeichen: "Willst Du 200 Schläge oder 200 Leserbriefe?"

Aussehen: Blöndliche Haare; Vollbart; zwei Hände und Beine; 17

Mägen; 190 cm groß; 3 Zentner Lebendgewicht (abzüglich der Vakuatoren); allgemein sympathisches Aussehen (ausgenommen die Momente tiefster Depression - Erhalt des gehaltschecks).

Kennzeichen: Nichtsportler; Nichttrinker; ist verbalen Tiefschlägen nicht abgeneigt (wenn die Faust versagt, helfen vielleicht Worte); liebt Überraschungen (explodierende Briefe, implodierende Laufwerke etc.); Gründer des FBfB (Bundesverein für Briefträgerhasser) - läßt sich darum Wackersteine, Klobecken usw. schicken; trägt Kinderuhr im Rolex-Gehäuse; hat magische Anziehungskraft auf Frauen (über 60); läßt arme Hunde 5,25"-Disketten fressen, für seine Schlange Leibchenwärmer stricken und unschuldige Amigos aus drei Meter Höhe fallen; liebt Musik von ZZ Top, Aerosmith und Konsorten; steht auf Claudia Schiffer, Katja Memming und alle anderen langhaarigen, blonden Mädchen. So, jetzt ist alles gesagt, was irgendjemanden von den Lesern interessieren könnte. Wer jetzt noch Fragen stellt, provoziert nicht nur unsägliche Langeweile, sondern auch einen Amoklauf der bewußten Person.

Bis dann, zum (hoffentlich besseren) nächsten Brief: Helmar Menz

Dem ist nichts hinzuzufügen! Endlich mal ein Leser, der mir die Arbeit abnimmt, hier immer die Gags bringen zu müssen. Ich hoffe nun, mit Deiner Hilfe diese ewige Fragerei überstanden zu haben. Wer dennoch noch mehr wissen wollen sollte, soll sich an Helmar wenden. Als Aufwandsentschädigung geht an Dich ein handsigniertes "irgendwas Passendes werde ich schon finden".

Brief zu lang um abgedruckt zu werden? Wehe, wenn nicht!

Deine Henriette Busso

P.S. Laß dem Hans seine Hoesel! P.P.S. Ich will den Brief spätestens in Ausgabe 6/94 stehen sehen!!

1. In der kostenlosen Sonderausgabe der Amiga Games, welche nur am 31.02.1995 ausgeliefert wird.

2. + 3. Gähn....

4. Du erwartest doch nicht im Ernst darauf eine Antwort?

5. Ich bedaure zutiefst, der gnädigen Frau widersprechen zu müssen - und hacke weiter!

6. He, hallo - kling ja fast wie ein Befehl. Könnten Gnädigste den barschen Befehlston unterlassen?
7. Warum sollte ich Haustiere hassen? O.K. ich geb zu, daß dieser Gag nicht besonders original ist, aber dieser Brief ist es schließlich auch nicht.

8. Schon zu alt, um mich vom reichlich vorhandenen Befehlston einschüchtern zu lassen. Das hat schon während meiner Bundeswehrzeit nur mäßig funktioniert. Mehr Anhaltspunkte gebe ich nun aber wirklich nicht - und Dir schon gleich gar nicht! Kommandiere andere herum. Eigentlich hätte ich nun ja gewaltig Lust, Deinen Brief

(aus blanken Trotz) im hintersten Winkel meines Schreibtisches verschwinden zu lassen, aber ich wollte die Gelegenheit nicht ungenutzt lassen, Dir mitzuteilen, daß Deine Zeilen bei mir für lebhaftes Wachstum meiner Fangzähne gesorgt haben. Sonst bemühe ich mich eigentlich immer, zu weiblichen Lesern besonders freundlich zu sein - aber diesmal ist mir wirklich die Contenance entglitten.

GRUNDSCHWATZ- FRAGEN

Hey Rainer!

Ich sitz nun hier vor meiner (nennen wir es einmal "geborgten") Schreibmaschine und denke! Und worüber denke ich nach? Ich denke über mich, meine Briefe und über Dich nach. Was habe ich nur falsch gemacht? Benutze ich die falsche Schreibmaschine? Glaub' ich nicht. Falsches Papier? Nein. Sind meine Briefe nicht okay? Kann nicht sein. Da kann das Problem ja nur bei Dir liegen! Wonach beurteilst Du Leserbriefe? 1) Der Brief muß geschrieben werden. Kein Problem. 2) Er sollte leserlich sein. Köpschenkwart - na also, auch

kein Problem. 3) Keine Lobhudeleien, sondern etwas Interessantes. Punkt eins hat sich wohl ja erledigt, aber Punkt zwei macht Kopfschmerzen. Eine Bundestagsdebatte kann für viele interessant sein, hat aber in der Mailbox nix zu suchen! Und die lästigen Fragen über das CDTV oder den 600er nerven mich schon lange.

Was zum gottverdammten Sucker muß ich noch tun, um endlich einmal in die Gemeinschaft der seeligen Schreiberlinge aufgenommen zu werden???? Zehn Briefe - nix! "Briefbombe"? Nix! Muß ich Dich mit fünf Flaschen Schnaps bestechen? Soll ich den Brief persönlich abliefern? Beien? Einen Handstand machen (ungünstig - kann ich nicht), oder Deinen Hans in den Ferien aufnehmen? Was?? Was nur??? Ach Mist, warum bin ich heute so gar nicht drauf? Tippfehler ohne Ende und keine guten Gags.

Ohhhssshiiiiiii! Cihoo, der depressive Typ mit der 42 auf dem T-shi... dem Hemd.

Habt doch Verständnis, daß ich wirklich nicht alle Briefe abdrucken kann (Platzmangel) oder will (Lustmangel). Natürlich versteht das jeder - es sei denn, wenn es ausgerechnet ihn selbst trifft, bzw. nicht trifft. Aber diesmal war es gar

nicht so schlecht! Es wird doch. Übe noch ein ganz klein wenig, dann kann aus Deinen Briefen noch etwas werden. Wie man es auf keinen Fall machen sollte, führt Dir anschließend der Stefan vor! Da ich nicht trinke, hat die Sache mit dem Schnaps entscheidende Nachteile. Wenn Du allerdings unseren Hans wirklich für ein paar Tage wegsperren... äh... aufnehmen könntest, hättest Du einen Stein von der Größe meiner Wampe bei mir im Brett.

LAUE FRAGEN

Hi Rossi!

Ich habe nur ein paar Fragen:

1. Ist das Spiel Comanche auch als Amiga-Version erhältlich?
2. Wenn nein, ist es schon geplant?
3. Ist dieser Brief zu kurz?

Tschau: Stefan Knoth

P.S. Beantworte diesen Brief richtig, sonst habt Ihr einen Leser weniger!

Die Antworten lauten: Nein, nein und ja - genau in dieser Reihenfolge. Das P.S. hättest Du Dir schenken können, da ich auf diesen barschen Tonfall allergisch reagiere.

Geh mit der Henriette (aus "Frauentragen") spielen!

ALTERSFRAGEN

Hi Rainer!
Samstag - 10:52 MEZ. In einem kleinen, verschlafenen Nest erwachte ich nach einer durchzockten Nacht. Ich wußte, daß ich es geschafft hatte, aber nicht mehr was. Ein kurzer Blick in Richtung Computer-Tisch klärte mich sofort auf. Ich war der berühmten Simon-the-Sorcerer-Krankheit zum Opfer gefallen. Diese Leere, die nach dem Spielen immer auftritt, machte mir eines klar: Es wird eine Fortsetzung geben. Ich weiß nicht wann, schon gar nicht wie. He, Rainer - aufwachen..... AUFWA-
C H E N a a a a u f -
waaachäääään...., fein Rainer. Nach diesem wenigstens rezeptfreien und schleimfreien Vorwurf nun zum eigentlichen Anliegen meines neunten Briefes. Eure Taktik, mit der Ihr den A500 langsam in den Abgrund sicken laßt, ist genial, falls ich sie richtig interpretiert habe. Erst schreibt Ihr immer "A1200 speziell", ganz so, als würde es sich bei ihm noch um eine Minderheit handeln. Doch nun fangt Ihr an, bei Spielen, von denen auch die AGA-Version vorliegt, den A500 als "speziell" zu beschimpfen, als würde er

zu einer Minderheit gehören. Vielleicht liegt meine Besorgnis ja auch darin, daß auch ich zu den Besitzern dieser veralteten Amiga-Reihe gehöre. Wieviel Zeit bleibt meinem veralteten 68000er System noch, bis es in die ewigen Hardware-Gründe einschwebt? Klär mich in Deinen Seiten doch bitte darüber auf, Rainer. Weiter geht's: Zu Deiner innigen Freundschaft zu Hans kann ich Dir nur gratulieren. Aber dafür, daß Hans zu der Gattung der Eihera Kopvus (Eier Köpfe) zählt, kann er doch nichts. Oder bist Du etwa neidisch, daß die Mädchen mehr auf Neuzeit-Yuppies als auf Altzeit-Rocker stehen? Zumindest hatte Dein Bild auf dem mißlungenen PT-Poster (Hallo, wiir sind diie lieben Plaii Taliime-Mitarbeiter. Haabt uns gäärrn!) entfernte Ähnlichkeit mit dem Aussehen dieser Leute. Wenn Du wirklich der Rainer Rosshirt bist, den wir alle kennen, dann verzeihst Du mir diesen Joke. Wenn Du meinen Brief abdruckst (Auszug oder so), dann schreibe doch, daß Ihr in der Redaktion davon überzeugt seid, daß es der A1200 schaffen wird, sich zu etablieren. So ist es doch, oder? So, für heute habe ich genug genervt. Doch nach drei Monaten Schreibfaulheit tippe ich so schnell, daß inzwischen erst drei Minuten vergangen sind.

Bis dann also: Dein Fan
Helmar Menz

P.S. Liebe Grüße an Katja Memminger, die mich an Deinem Geburtstag mit ihrer süßen Stimme darüber hinwegtröstet hat, daß Du nicht da warst.
P.P.S. Auch kein Wunder bei einer 20-Stunden-Woche, oder?
P.P.P.S. Wie alt ist Katja? Wenn jetzt die Antwort kommt, daß sie für mich zu alt ist, war das mein letzter Brief!

Ich gebe es ja zu, daß wir hier der Meinung sind, daß der 1200er der neue Standard für Homecomputer werden wird. Sollten wir uns dafür schämen? Obwohl der A500 noch lange kein Sondermüll ist, muß er zweifellos seinen Thron räumen. Früher oder später wird er das Schicksal des C 64 teilen. Das ist nun aber keine Boshaftigkeit von uns - die Zeiten ändern sich eben. Und so schade kann ich es nicht finden. Ich lege auch Wert darauf, daß die Spiele immer besser werden, und dazu muß nun einmal auch die Hardware mutieren. Deinen Joke verzeih ich Dir natürlich (ob Hans das auch tut, entzieht sich meiner Kenntnis), denn wer austellt, sollte auch einstecken können.

P.S. Die Grüße habe ich ausgerichtet. Tolle Stimme, oder? Und sie sieht sogar besser aus, als sie sich anhört!
P.P.S. Aber hallo...
P.P.P.S. Schade - genau das woll-

te ich antworten. Aber da ich Dich nicht verärgern will, kommt eine andere Antwort. Eine Dame fragt man nicht nach ihrem Alter. Zudem bist Du zu jung für sie.

PCMIGA

Hallo Onkel Rossi!
Ich habe nur ein paar Fragen an Dich:
1. Gibt es Hundefelsen 3D auch für den Amiga?
2. Wird Doom auch für den Amiga herauskommen?
3. Kann man PC-Spiele auch auf dem Amiga laufen lassen? Wenn ja, mit welchem Programm?
4. Ist es billiger, sich einen PC zu kaufen oder den Amiga zum PC umzubauen?

Ever Nils

1. Den berühmten, vom Staatsanwalt geschlagenen Hundefelsen 3D gibt es nicht für den Amiga.
2. Ziemlich sicher nicht.
3. Es gibt Emulatoren, aber die taugen nur, um Dateien vom PC auf den Amiga zu übertragen. Spiele bekommt man damit nicht zum Laufen. Dagegen spricht auch schon der enorme Speicherbedarf, den die neueren PC-Spiele haben (4 MB sind inzwischen eher

HELMI



wenig!). *Es gibt Hardware-Erweiterungen, die den Amiga um einen zusätzlichen PC erweitern, aber....*
 4. ein kompletter PC wäre besser und billiger.

KRITIK

Nimm schon mal die Beruhigungstabletten in die Hand, denn soviel Kritik kannst Du nicht vertragen. Diesmal kein Hallo!

Rossi ich bin total sauer auf die AG. 1. Was ist mit der AG passiert?

2. Ich lese die AG seit es sie gibt und habe sie immer in ca. 2 Stunden durchgelesen. Dann kommt sie ins Regal und verstaubt (da hat ja eine Tageszeitung mehr zu bieten als Ihr). Warum habt Ihr so wenig Berichte, Infos, Neuigkeiten, Bekanntmachungen!

3. Du bist ein echter Feigling (was Dein Gesicht betrifft). Niemand hat etwas gegen Prominenz, Berühmtheit außer Dir. Auch wenn Du häßlich bist, na und, wir haben in der Klasse einen der bestimmt häßlicher als Du ist. Denk doch mal an Hollywood, scharfe Bienen und die Kohle, die Du kriegst.

4. Mein Freund hat leider wirklich nicht soviel Geld wie die AG...

kopiert sich immer die Spiele von mir. Mach ich mich da strafbar? Gesamtwertung für die AG: 4-.

PS: Wenn Du den Brief abdruckst, nehme ich das mit dem Feigling zurück.

PPS: Die Wattestäbchen darfst Du nicht essen! Die sind für Deine Ohren!

Mit entsetzten Grüßen, Viktor Bergen

Mittlerweile bekomme ich keine Beruhigungstabletten mehr, sondern hänge mich jeden Morgen an einen Tropf mit einem Mix aus Kaffee, Traubenzucker, Aspirin und Lakritz.

Daß Du sauer auf AG bist, kann ich nicht verstehen. Bietet sie Dir denn nicht genug: 32 Seiten Tips und Tricks, in Ausgabe 5/94 weit über 30 Spieletests, Newsmeldungen direkt aus den Chefetagen der Softwarehäuser, DIN A2 Poster in fantastischer Qualität und, und, und.

Daß Du so etwas übersiehst, tut mir tatsächlich weh, und meine guten alten Beruhigungstabletten flehen mich an, sie endlich zu essen. Trotzdem zu Deinen Fragen.

1. Welchen Fehler der Play Time? Das Layout zu überdenken und noch interessanter zu machen? Die Inhalte noch aktueller zu gestalten und die Fühler noch weiter in die Welt hinausrecken? Was doch

zählt, ist nun mal der Eindruck von einem Spiel den Bilder hinterlassen können. Deswegen haben wir einfach den Bewertungskasten, den Comment und Plus- und Minuspunkte platzmäßig reduziert. Der halbseitige Bewertungskasten wick nun mehr Platz für Text und Bild. Außerdem kriegt Ihr so mit Sicherheit mehr Tests geboten.

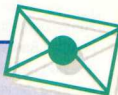
2. Wenn Du die AG in 2 Stunden durchgelesen hast, ist es kein Wunder, daß Du die interessanten Sachen nicht entdeckst. Hat Dir schon mal jemand erzählt, daß Du die vielen Seiten einzeln aufschlagen mußt und die seltsamen Zeichen auf dem Papier sogenannte Buchstaben sind. Geschickelt aneinandergereiht, ergebe diese ein Wort. Mehrere Worte ergeben dann oft sogar einen ganzen Satz. Wenn man dies dann noch rein gehirnmäßig richtig verarbeitet, wird man ganz schnell feststellen, daß die Amiga Games nicht im Regal landen sollte. bei der Zeit, die Du für eine Seite brauchst, solltest Du das Heft wohl in ca. einer Woche, drei Tagen und acht Stunden durchhaben.

3. Um Deine Behauptung zu überprüfen, wäre es sehr nett, wenn Du mir ein Klassenfoto zukommen läßt, ich werde Dir dann ankreuzen, welcher der Typen häßlicher als ich ist. Wenn Du dann durch Zufall dabei bist, tut es mir schon heute leid. Wenn ich an Hollywood denke, kommt mir immer sofort in den Sinn, daß ich lieber hier bleibe

und auf Claudia Schiffer warte. Bei scharfen Bienen fällt mir eigentlich nur die Figur von Claudia Schiffer ein. Und bei dem Geld, dass ich verdiene, fällt mir eigentlich nur ein gemütlicher Schlafplatz an der Kanal-Brücke und das wöchentliche Essen bei der Heilsarmee ein.
 4. Du machst Dich strafbar, Dein Freund macht sich strafbar und ich verschenke Deine Anschrift an den 300sten, der mir DM 3,- schickt. Im Ernst! Ihr macht Euch beide wirklich strafbar und ich möchte zu diesem Thema eigentlich kein Wort mehr verlieren müssen.
 Wertung für Deine Naivität: 1+

PS: Ich hab Dir den Feigling in einen Karton gesteckt und zurückgeschickt!

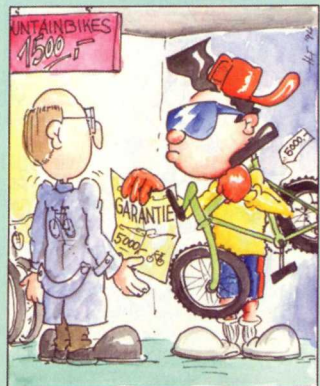
PPS: Die Wattestäbchen kamen gerade recht, ich hätte Deinen Brief sonst nicht richtig lesen können, Danke!



Schickt Eure Leserbriefe bitte an folgende Anschrift:

CompuTec Verlag
 Redaktion "AMIGA Games"
 Kennwort: Rossi
 Isarstraße 32
 90451 Nürnberg

HELMI





DIE SPEKTAKULÄRE,
MEISTVERKAUFTE MULTI-
KAMPFHUBSCHRAUBER-SIMULATION

HEBT JETZT VOM AMIGA CD 32 AB.

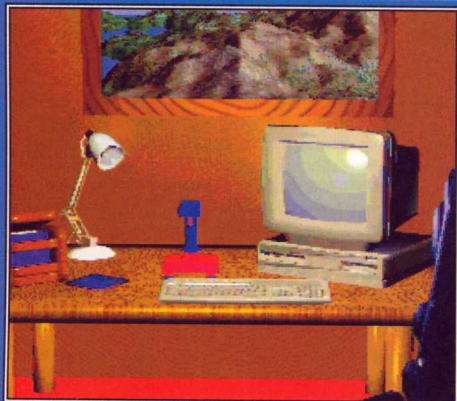
GUNSHIP 2000

MICRO PROSE
SIMULATION

Der ganze Nervenkitzel. Die ganze Spannung. Sämtliche Hubschrauber, die Sie sich je erträumt haben.

GUNSHIP 2000: LIEFERBAR FÜR COMMODORE AMIGA, A1200, UND JETZT AUCH FÜR AMIGA CD32.

Reader's Corner



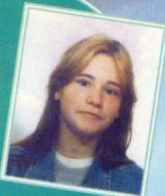
Ob Frank Haller aus Wuppertal an diesem Arbeitsplatz sein Bild gestaltet hat? Sieht ganz schön professionell aus. Fast wie in unserer Redaktion...



Ein Eisvogel und eine coole Lady. Roger Hassler aus Bad Münden mag's wohl recht kühl? Na dann ziehen wir uns mal warm an!



Endlich meldet sich auch mal unsere weibliche Leserschaft zu Wort! Und an Tina Kerns Troll kann man, außer daß er vielleicht eventuell leicht beschwippt ist, nichts aussetzen, oder?



Nachwuchs- künstler vortreten!



Manchmal bin ich wirklich sehr positiv überrascht, was für kreative Leser wir doch haben. Ich kann nur hoffen, daß der Strom der Zuschriften auch im nächsten Monat nicht abreißt und Ihr mir weiterhin tonnenweise Eure künstlerischen Darbietungen zusendet. Ob auf Diskette oder handgemalt, ich bin allem gegenüber aufgeschlossen!

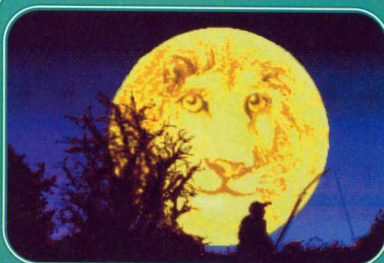
Euer Roland

Schickt Eure Bilder bitte an folgende Anschrift:

Computec Verlag
Redaktion „AMIGA Games“
Kennwort: Reader's Corner
Isarstraße 32
90451 Nürnberg



„Die nächste Generation“ einmal ganz anders! Endlich zeigt uns Patrick Tropschug aus Chemnitz, wie die Crew wirklich aussieht! Ich finde dieses Bild einfach köstlich!



Normalerweise malt Karl-Heinz Göde aus Berlin nur mit Pinsel und Farbe, aber anscheinend kommt er auch mit seinem Amiga sehr gut zurecht...

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.**

Amiga Games Chart Attack

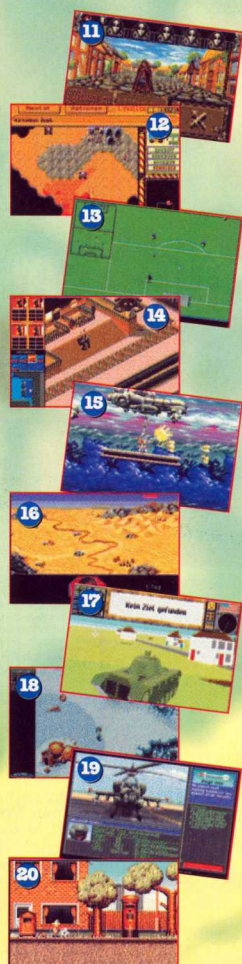
NUMMER 1-RECORD!

Nun darf Holger Flöttmann von Ascon schon einmal den Sekt kaltstellen! Auf Anhieb landete Anstoß auf Platz 1, und nun ist es schon zum fünften Mal auf dieser Position vertreten, womit es den Erfolg vom Vorgängerprogramm "Der Patrizier" sogar noch übertroffen hat. Seit die media control-Charts erhoben werden, ist dies noch keiner Firma gelungen. Selbst die grandiosen Siedler müssen dem Fußballhit tatenlos zusehen. Vielleicht kann ja der Bundesliga Manager Hattrick Anstoß von Platz 1 verdrängen.

Media Control-Charts ● Ermittlungszeitraum: März '94

AMIGA-OVERALL

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Dauer
1.	(1)	Anstoß	Ascon	5
2.	(2)	Die Siedler	Blue Byte	4
3.	(5)	Aufschwung Ost	Sunflowers	4
4.	(7)	Kolumbus	Software 2000	2
5.	(3)	Mortal Kombat	Virgin	4
6.	(14)	Winter Olympics	U.S. Gold	2
7.	(4)	Elite II - Frontier	Gametek	6
8.	(6)	Jurassic Park	Ocean	4
9.	(12)	Lothar Matthäus	Ocean	7
10.	(16)	Simon the Sorcerer	Adventure Soft	3
11.	(9)	Ambermoon	Thalion	5
12.	(13)	Dune II	Virgin	11
13.	(15)	Goal	Virgin	9
14.	(8)	Syndicate	Electronic Arts	9
15.	(10)	Turrican III	Rainbow Arts	5
16.	(17)	Burntime	Max Design	6
17.	(18)	Campaign II	Empire	3
18.	(11)	Cannon Fodder	Virgin	4
19.	(20)	Gunship 2000	MicroProse	10
20.	(19)	Soccer Kid	Krisalis	4





Microcosm



Pirates! Gold



Anstoß



The Chaos Engine

MICROCOSM STÄRKER ALS ERWARTET!

Eigentlich schätzten wir die Gruppe der CD 32-User noch relativ klein ein und dachten uns, daß Microcosm nur aufgrund der unglaublichen Vorbestellungen den Sprung an die Spitzenposition schaffte. Scheinbar haben wir uns getäuscht, denn selbst nach der Auslieferung der Erstbestellungen herrschte noch eine rege Nachfrage nach diesem Titel. Bemerkenswert war ansonsten nur das Abrutschen von Die Siedler auf Platz 9 in den Overall-Charts und das Verschwinden von Star Trek.

Judgment Day - Bestsellers ● Ermittlungszeitraum: April '94

OVERALL

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Dauer	System
1.	(1)	Microcosm	84%	2	32
2.	(5)	Anstoß	91%	6	500/1200
3.	(7)	Elite II	94%	5	500/ 32
4.	(4)	Civilization	89%	18	500/1200
5.	(neu)	Genesis	82%	1	500
6.	(16)	Simon the Sorcerer	88%	4	500/1200/32
7.	(9)	Skidmarks	73%	3	500/1200/32
8.	(10)	Pirates! Gold	91%	3	32
9.	(2)	Die Siedler	95%	6	500
10.	(neu)	Der Clou	80%	1	1200/ 32
11.	(neu)	Aufschwung Ost	82%	1	500
12.	(6)	Mr. Nutz	94%	2	500
13.	(neu)	Bubba 'n' Stix	77%	1	500/ 32
14.	(neu)	Flashback	77%	1	500
15.	(neu)	Mortal Kombat	-	neu	500/ 32
16.	(3)	Prey	78%	2	32
17.	(neu)	Disposable Hero	82%	1	500/ 32
18.	(neu)	Cool Spot	82%	1	500
19.	(13)	Dogfight	82%	7	500
20.	(15)	Jurassic Park	73%	6	500/1200/32

CD 32

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Dauer
1.	(1)	Microcosm	84%	2
2.	(4)	Pirates! Gold	91%	4
3.	(2)	Prey	78%	4
4.	(9)	Bubba 'n' Stix	83%	2
5.	(neu)	Frontier	89%	1
6.	(6)	Lotus Trilogy	70%	3
7.	(5)	Lemmings	-	2
8.	(neu)	Disposable Hero	82%	1
9.	(10)	The Chaos Engine	-	2
10.	(7)	Nick Faldo Golf	81%	2

A1200

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Dauer
1.	(3)	Skidmarks	73%	2
2.	(6)	Simon the Sorcerer	88%	4
3.	(1)	Civilization	-	2
4.	(4)	Anstoß	91%	4
5.	(neu)	Der Clou	81%	1
6.	(7)	Pinball Fantasies	78%	4
7.	(9)	The Chaos Engine	-	2
8.	(neu)	Jurassic Park	73%	1
9.	(10)	Robocod	-	6
10.	(neu)	1869	-	1

Amiga Games Chart Attack



Syndicate



Elite II



Mr. Nutz



Brian the Lion

STRATEGIESPIELE

Platz	Titel	Ausgabe	Bewertung	Hersteller
1.	Die Siedler	12/93	95%	Blue Byte
2.	Syndicate	8/93	92%	Bullfrog
3.	Elite II	12/93	94%	Gametek
4.	Dune II	6/93	88%	Virgin
5.	Burntime	6/93	88%	Max Design

JUMP & RUN

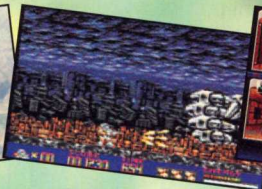
Platz	Titel	Ausgabe	Bewertung	Hersteller
1.	Mr. Nutz	2/94	94%	Ocean
2.	Soccer Kid	10/93	90%	Krisalis
3.	Arabian Nights	7/93	84%	Krisalis
4.	Puggsy	4/94	85%	Psygnosis
5.	Brian the Lion	4/94	82%	Psygnosis



Gunship 2000



Tornado



Turrlican 3



Hired Guns

FLUGSIMULATIONEN

Platz	Titel	Ausgabe	Bewertung	Hersteller
1.	Gunship 2000	7/93	84%	MicroProse
2.	Dogfight	11/93	82%	MicroProse
3.	F-117 A	12/93	82%	MicroProse
4.	B17 Flying Fortress	5/93	73%	MicroProse
5.	Tornado	3/94	70%	Digital Integration

ARCADE ACTION

Platz	Titel	Ausgabe	Bewertung	Hersteller
1.	Turrlican 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



Pizza Connection



Hero Quest II

RENNSPIELE

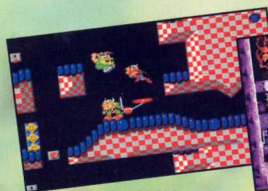
Platz	Titel	Ausgabe	Bewertung	Hersteller
1.	MicroMachines	12/93	82%	Codemasters
2.	F1	2/94	76%	Domark
3.	Skidmarks	12/93	73%	Acid Software
4.	Prime Mover	12/93	73%	Psygnosis
5.	Overdrive	12/93	69%	Team 17

ADVENTURES & ROLLENSPIELE

Platz	Titel	Ausgabe	Bewertung	Hersteller
1.	Ambermoon	11/93	93%	Thalion
2.	Beneath a Steel Sky	6/94	89%	Virgin
3.	Simon the Sorcerer	3/94	88%	Adventure Soft
4.	Star Trek	3/94	78%	Interplay
5.	Innocent Until Caught	5/94	73%	Psygnosis

WIRTSCHAFTS-SIMULATIONEN

Platz	Titel	Ausgabe	Bewertung	Hersteller
1.	Anstoß	12/93	91%	Ascon
2.	Software Manager	4/94	84%	Software 2000
3.	Eishockey Manager	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.	Manchester United 3	6/94	72%	Krisalis
5.	Lothar Matthäus	10/93	71%	Bomico

Public Domain Corner

Ein frischer Wind weht auf diesen PD-Seiten! Erstmals seit langem nehmen wir uns nicht die Spielekiste von Willi Hiltenbrand aus Berlin vor, sondern setzen auf die FSK-Serie von K & K Soft. FSK ist scheinbar gleichzusetzen mit Freiwilliger Selbstkontrolle, denn ihre Disketten schickten sie uns freiwillig!
Nicht Rainer Rosshirt

BatDog



FSK 25 Nr. 1

BatDog

Ein nett gemachtes Jump & Run-Spiel mit mittlerem Schwierigkeitsgrad. Positiv fällt das Optionsmenü auf, in welchem von der Anzahl der Bildschirmleben bis zur Geschwindigkeit nahezu alles eingestellt werden kann.

keit von Sperrwippen unterschiedlich weit nach unten fallen. Dadurch schalten sich die Sperren um, wodurch sich andere Steine, die bisher blockiert waren, wieder in Bewegung setzen. Die Grafik ist leider etwas mickrig, aber es vermag lange vor den Monitor zu fesseln. (Kleiner Maso, was? Anm. d. Red. Rechtschreibfehler vom Red. persönlich! Anm. d. Lekt.)

be, sehe ich darin keinen Nachteil - vor allem, wenn es - wie hier - so perfekt gemacht wurde. Angenehm fallen die speziellen Versionen für AGA und den 6820er auf. Auch die einzusammelnden Extras verdienen ein besonderes Lob. Fazit: Toll gemacht! (Da fühlt sich Rainer wie ein Dreißigjähriger! Anm.d.Red. - Rechtschreibfehler vom Red. persönlich! Anm. d. Lekt.)

Skyflyer 2



Skyflyer 2

Eines der üblichen Ballerspiele aus dem S.E.U.C.K.-Baukasten. Brauchbare Grafik, annehmbare Geschwindigkeit, anhörbarer Sound, ausgenudelte Idee. Mit einem Doppeldecker geht es durch die Landschaft - wenn es sich bewegt, dann knall! es ab. Wenn es sich nicht bewegt, dann auch. (Immer die gleichen Sprüche! Anm.d. Red.) Und immer die gleichen Anmerkungen der Red. (Anm. RR).

FSK 25 Nr. 3

Alienslair

Wieder einmal eine S.E.U.C.K.-Ballerei. Fünf Levels und eine Bonusrunde fordern das Letzte von Deinem Feuerbutton.

Space Mission

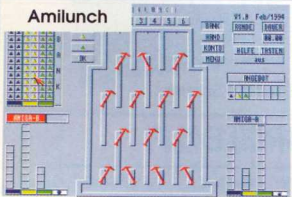
Diese Disk ist nur für Freunde des qualmenden Joysticks. Auch in diesem horizontal scrollenden Ballergame machen Dir allerlei Aliens (waren das eben gerade fliegende Fische?) das Bildschirmleben schwer.

FSK 25 Nr. 5

High Reflection

Ein Spiel, für das man Kombinationsgabe und eine schnelle Reaktion braucht. Ein Ball (?) springt durch ein Labyrinth und soll von Dir gesteuert werden. Dazu hat man die Möglichkeit, mit seinem Sprite Linien zu ziehen, welche die Flugbahn des Balls umlenken. Die Aufgabe ist schwerer als sie sich anhört und ein Zeitlimit macht die Angelegenheit auch nicht gerade leichter. Man beachte meinen Score!

Amilunch



FSK 25 Nr. 2

Amilunch

Amilunch ist ein neuartiges (Oha! Neuartig! Und das auf den PD-Seiten! Anm. d. Red. Rechtschreibfehler vom Red. persönlich! Anm. d. Lekt.) Geschicklichkeitsspiel, bei dem die Kombinationsgabe gefordert wird. Es werden Spielsteine in ein Spielfeld geworfen, die in Abhängig-

FSK 25 Nr. 4

DeLuxe Galaga

Wieder einmal wird hier das gute, uralte Galaga aufgewärmt. Aber da ich dieses Spiel von ganzem Herzen lie-

FSK 25 Nr. 6

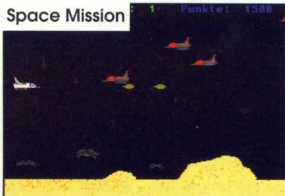
Dieser Zug

Kleines Spielchen für zwi-schendruck, das leider ein

Alienslair

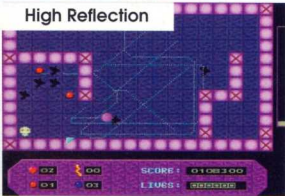


bischen sehr an die Spiele erinnert, mit denen vor einigen Jahren Armbanduhren ausgestattet wurden. Eine Schlange (?) wird über ein Feld gesteuert und soll Pilzen (?) aufnehmen. Leider wird sie dabei immer länger und das Spiel schwerer. Wenn sie sich selbst oder den Spielfeldrand berührt, ist „Game Over“.



Quick Money

Der Titel ist allerdings wirklich etwas irreführend. Keine Wirtschaftssimulation, sondern ein Ballerspiel für zwei Spieler. Auf einem gesplitteten Screen wird eine futuristische Landschaft dargestellt, in welcher sich die Gegner belauern und versuchen, sich gegenseitig ins Jenseits zu befördern. Die Grafik ist sehr professionell gemacht - das Scrolling butterweich. Spannung wird garantiert.



VChess

Solltet Ihr noch kein Schachspiel haben, hier gibt's noch eines dazu. Allerdings sollte man keine besonderen hohen Erwartungen an Grafik und Spielstärke stellen - sonst wird aber alles gegeben, was man davon erwartet (incl. Bibliothek von diversen Zügen).



Muster von:
K & K - Soft
Im Doppelbrett 41
67112 Mutterstadt
Tel. + FAX 06234 - 1465

M+S COMPUTER - Niedernstr.20
32312 Lübbecke Tel./Fax: 05741-297183

102 Spiele!
incl.100er Diskbox!

Megaball, AirAce, Copper, Attack, Skat, Super Tetris, Nova, Air Fight, Tron, Schach, Glücksrad, Flisko, J.s.w. über 100 Spiele, Adventure - Action - Geschick-Karten und Gesellschaftsspiele, Der Super Spielespaß über Monate!



89,90 500-600-1200

Bestellung unter: Tel.: 05741 - 5 7 3 4
Richard Wagnerstr.13 - 32312 Lübbecke

50 Dienstprogramme
Anwendungsprogramme aus den Bereichen - Kopierprogramme, Textverarbeitung, Etikettendruck, Adressverwaltungen, u.s.w. **49,90**

G64 Kabel
Mit diesem Kabel können Sie Ihre 541 am Amiga betreiben. Nur Workbenches 1-3! **39,90**

CD 32
MICROSOFT 129,-
3,0 mit T-Shirt-CD 69,-
Pirates GOLD 67,-
100 SPIELE I 69,-
100 SPIELE II 74,-
Lunar o. Overkill 69,-
San SOCCER 69,-
Seviest Women-odv 79,-
XOOL II 69,-
Alle Cd 32 Titel Katalogische 2

! AMIGA 1200 HD230!
230 MB Festplatte, 2MB Chip-RAM, 10 Spiele, Textverarbeitung, Mathe, Erdkunde, Grafik, incl. TV-Anschluss!
1299,-

Hardware **512kb mit Uhr** **49,90** **512kb mit Uhr** **59,90**

Amiga "winner" 49,90

Laufwerke ext...129,-
Laufwerke int...139,-
RAM
CD-ROM Box A500, 199,-
A500 2MB 209,-
A600 1MB 129,-
A1200 4MB-co. 449,-
A1200 1MB 169,-
Festplatten 3,5" 250MB 479,-
40 MB 299,- 340MB 669,-
80 MB 499,-
230MB A500 incl. Cont. 799,-
ext. Controller A520, 199,-
int. Controller A500, 169,-
AMIGA 1200 incl. Spiele 659,-
AMIGA 1200 mit 30 MB 829,-

Turbokarten ab 229,-
CD-Rom A500 199,-
Rom 1.3 49,-
Rom 2.0 49,-
Rom 3.0 49,-
a.A Umschaltpl. 49,-
Monitor 1065S 439,-

MULTIFUNCTIONS
CD-ROM 230,- mit Uhr 49,90

512KB MONITOR
1024*768
Strahlungsarm
(A1200/A4000)
399,-

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: Wimmerff

AMIGA AUSZUG	500/600	1200/	CD
	2000	4000	32
Ambermoon	DH	84,-	
Amiga	DH	71,-	71,-
Aufschwing Out	DH	71,-	
Beneath a Steel Sky	DH	71,-	
Body Blow Golfact	DH	51,-	51,-
Brain the Lion	DH	51,-	
Bundesliga Manager Pro. 2.0	DH	71,-	71,-
Burlesque	DH	84,-	
Canon Fodor	DH	58,-	
Christoph Columbus	DH	71,-	71,-
Crilition	DH	81,-	71,-
Coed Spot	DH	58,-	
Der Schatz im Silbersee	DH	84,-	84,-
Die Seidler	DH	84,-	
Disposable Hero	DH	51,-	58,-
Elite 2 - Frontier	DH	51,-	51,-
Empire 2000	DH	71,-	64,-
Good	DH	64,-	
Innocent Until Caught	DH	71,-	
Justus Park	DH	58,-	64,-
Kings Quest	DH	64,-	64,-
Kings Quest & 6	DH	64,-	64,-
Labyrinth of Time	DH	64,-	58,-
Lemmings - Die Tribes	DH	64,-	
Mail News	DH	71,-	
Marsman	DH	51,-	92,-
Morph	DH	51,-	64,-
51	DH	58,-	
Mortal Combat	DH	51,-	
Mr. Nutz	DH	51,-	
Philobuster	DH	58,-	64,-
Prince of Gaid	DH	58,-	64,-
Prince Connection	DH	84,-	
S.B.B.	DH	58,-	
Second Season	DH	64,-	
Simon the Sorcerer	DH	71,-	84,-
Söldner	DH	51,-	
Soccer Kid	DH	64,-	64,-
Software Manager	DH	71,-	71,-
Star 25 Anniversary	DH	64,-	
Strife	DH	64,-	
Synthesia	DH	64,-	71,-
SW 4	DH	51,-	
Zappali - Gods of the Sky	DH	71,-	
Zool 2	DH	51,-	51,-

Alle Preise in DM! Preisliste gültig 1. DM Rückb. Abholung nach Abgabe nicht. Versandkosten: Kartens 7,-, DM 2,-, Zählrechner: Just. nur gegen Vorzins - 15,- DM Versandkosten. Bitte kein Geld im Brief senden. Sie erhalten unsere AGB, Infratime und Druckfehler vorbehalten! Bei Unklarheiten über den Inhalt oder die Preise kontaktieren Sie bitte die Filialen!

REKONSOLI SPIELTE, alle Systeme, auf Anfrage!

Commodore® AMIGA

Jedes Low-Cost Programm nur **4,90**

- 101 **Telekommando** - Telekommandoventure
- 102 **SKAT** - Spielstark mit guter Grafik
- 103 **Vokaltrainer** - Das Englischmeister
- 104 **Power Packer** - Spart bis 50% Platz
- 109 **Eishockey** - Torschen, Schlägereien...
- 111 **Das Erbe** - Das tolle Umweltspiel
- 112 **TextPak V3.0** - Gute Textverarbeitung
- 113 **Schach** - Spielstark mit guter Grafik
- 114 **Das Erbe II** - Die Super-Fortsetzung III!
- 115 **Giraman** - Girokontoware + Grafik
- 116 **Architekt** - Richtet Ihre Wohnung ein
- 117 **ProFAKT** - Rechnungen, Kunden, Mah.
- 118 **Adressverwaltung** - Mit Etikettendruck
- 119 **Terminikolonne** - Automat. Erinnerung
- 120 **DiskDoktor** - Rettet defekte Disketten
- 121 **Star Translator** - Übersetzt eng. Texte
- 122 **Haushaltsbuch** - Frei definierbar, Konten
- 123 **Fußballmanager V2.0** - Tolle Grafik
- 124 **ABITUR** - Tolle Simulation einer Schule
- 125 **LOTTO** - Macht Sie vielleicht reicher...
- 126 **Zombie Apocalypse** - Bollerspad! pur!
- 127 **CHOPPER II** - Fascinierender Luftkampf
- 128 **BattleShip** - Schiffe versenken
- 129 **Wörterbuch** - Englisch/Deutsch
- 130 **DA Vinci** - Eines der besten Malprog.
- 131 **Berufswahl** - Erstanthalt Berufstest
- 132 **TSWorph** - Komplexes Morph Progr.
- 133 **SubAttack** - U-Boot Ballerang
- 134 **Glücksrad** - Fest wie im Fernsehen
- 135 **Die Simpsons** - Lisa und Bart in Action

- 136 **SeaWolf** - Auf der Suche nach Atlantis
- 137 **Backgammon** - perfekte Umsetzung
- 140 **Future War** - Weltraum-Handelskrieg
- 141 **Donkey Kong** - Spielhallenklassiker
- 142 **Fighting Warriors** - Karate-Action
- 143 **Euphorion** - Auftritten in der Galaxis
- 144 **Elefanten** - Retten Sie die Elefanten
- 145 **Ferret** - Top-Wirtschaftssimulation
- 146 **OXYD** - Das knifflige Suchspiel
- 147 **Sneak Zone** - Biffi-Spiel mit Biß!
- 148 **AMIGA ROUTE** - Toller Streckenplaner
- 149 **AMIGA Bomber** - Panzerschicht total
- 150 **Rechtschreibprüfer** - Tippfehler adieu!
- 151 **Rings of Zen** - Kniffliges Strategiespiel
- 152 **Kesselschub** - Veraltet Kontowertige
- 153 **Orbit 3-D** - Schlacht im 3-D Weltraum
- 154 **Car 3-D** - Brandheißes Autorennen
- 155 **Light Cycle 3-D** - Tran läßt grüßen
- 156 **Asche** - Vector-Grafik! Ballerei
- 157 **Air Ace** - Spannendes Luftballet
- 158 **Lebensmädels 2** - Makaberer Ballerspaß
- 160 **LP, CD, MC** Datenl. Musikverzeichn.
- 161 **ProTracker 3.01** - Super Musiksoftware
- 162 **ABackup** - Sichert Ihre Festplatte!
- 164 **Caligo Fresser** - Lognese Werbepiel
- 165 **Engle Player** - Guter Soundplayer
- 166 **Castle of Doom** - Grafikadventure
- 167 **C4 Emulator**
- 168 **Seeschlacht** - Tankerflotte durchbringen
- 171 **Wörterbuch Plus**
- 173 **Länderdaten** - Lern- u. Quizprogramm
- 174 **ProBio** - Buchungsprogramm, Dipl. Buchführung
- 175 **Girodruck** - druckt Überweisung
- 180 **Hannopol** - deutsch
- 182 **Quiz Wiz 1.1** - Quiz m. über 700 Fragen

Amiga Dienah Versand • Inhaber Th. Ahl
Fuhrstr. 47 • 58256 Ennepetal
Tel. 0 23 33/8 84 85 od. 8 78 47
Geschäftszeiten Mo.-Fr. 9.00 bis 18.00 Uhr Sa. 9.00 bis 12.00 Uhr
10 Leerdisketten 3,5 MF 2 DD zum Preis von 7,50 DM
Mindestbestellung 15,00 DM • Lieferung per N.N. Post. Versandkosten 7,00 DM + NN Gebühr 3,00 DM

Amiga Userbox

Von Amiga 1000 bis CD 32

DER BESTE A

Das neue Amiga-Zeitalter ist angebrochen. Spätestens seit der Amiga 500 nicht mehr produziert wird, weiß man: dem Advanced Amiga gehört die Zukunft. Wir lassen noch einmal die gesamte Geschichte des Amiga Revue passieren.

Schon der erste Amiga, der Amiga 1000, setzte seinerzeit neue Maßstäbe. Bereits 1986 wurde er als Supercomputer präsentiert, denn seine Grafik- und Soundeigenschaften waren zum damaligen Zeitpunkt überwältigend. Das war zur Blütezeit des legendären C 64; die Zeit, in der ein PC gerade mal 16 Farben gleichzeitig darstellen konnte; die Zeit, in der man über Windows noch kräftiger lachen konnte als heute.

Die Benutzeroberfläche des Amigas war für damalige Verhältnisse geradezu revolutionär: Programme und Dokumente wurden durch Sinnbilder (Icons) dargestellt. Selbstredend, daß der Amiga 1000 standardmäßig mit einer Maus ausgestattet wurde. Für heutige Verhältnisse eher lächerlich, versprochen die 256 KByte Basisspeicher ungeahnte Grafikorgien. Wenig später folgte allerdings der eigentliche Geniestreich von Commodore - der Trick, der den Amiga über lange Jahre so erfolgreich machte: Viel Computer für wenig Geld. Kurz nach Einführung des noch relativ teuren A1000 warf Commodore den A500 und den A2000 auf den Markt.

Der Amiga 500 zu einem Preis um die DM 1000,- versprach schon von Anfang an, ein perfekter Massencomputer zu wer-

den. Mit dem Amiga 2000 dagegen zielte Commodore auf professionellere Bereiche. Fünf Steckplätze im Innern des PC-ähnlichen Gehäuses sollten schon bald von vielen atemberaubenden Erweiterungskarten gefüllt werden und so die Fähigkeiten des Computers stetig erweitern.

Wichtig war bei den neuen Amigas vor allem, daß die Speicherorganisation sowie die Erweiterbarkeit verbessert wurde. Hier gab es (fast) noch keine Kompatibilitätsprobleme. Das Kickstart 1.1 des Amiga 1000 war schnell überholt; die nächsten Jahre war Version 1.2 aktuell. Bislang wurden vom Amiga 500 über 2 Millionen Stück europaweit verkauft. Er

galt als ideale Aufsteigermaschine vom C 64. Aber auch der Amiga 2000 feierte bald einen enormen Erfolg: mit der Zeit sanken die Preise, und der Traumcomputer wurde auch für Leute erschwinglich, die glaubten, daß der 500er vielleicht doch nur ein Einstiegsmodell sei. Vor allem Programmie-

rer und Anwender zog es zum Amiga 2000, denn schon bald gab es für diesen Computer die ersten Festplatten.

Exotische Diskformate

Doch leider dauerte es zu lang, bis Softwareanbieter einsehen, daß es Festplattenbesitzern mißfällt, ihre Top-Spiele immer von Diskette laden zu müssen. Und aus Angst vor Raubkopien brach eine Ära wüstester Diskettenformate.

Schnellader und anderer chaotischer Dinge an. (Die Euphorie um Disketten-Fremdformate mit eigenem Boot-

block ging sogar so weit, daß eine Spielefirma eine Diskette produzierte, die sowohl vom Amiga als auch vom Atari ST gelesen werden konnte.) Während der Amiga 500 in seiner Grundversion schon riesige Verkaufszahlen feierte, erschienen zum Amiga 2000 noch einige Spezialversionen,

deren Erfolg sich in Grenzen hielt. So gab es einen Mochtengern-UNIX-kompatiblen Rechner (A2500 UX) und von Werk aus aufgerüstete 2000er (A2500). Utopische Preise veranlaßten Amiga-Fans, lieber zum Basis-2000er zu greifen und sich einen ausführlichen Amiga-Weihnachts-Wunschzettel zurechtzulegen.

Zu dem Zeitpunkt, als die Kickstart 1.2-Amigas richtig schön verkauft wurden und überall im Umlauf waren, präsentierte Commodore eine weitere Neuerung: Kickstart (und Workbench) 1.3. Das neue Betriebssystem brachte zwar viele sinnvolle und dringend geforderte Verbesserungen, nun fing aber auch der ganze Ärger mit der mangelnden Kompatibilität an.

Guru läßt grüßen!

Die berüchtigten Gurus (Guru Meditation) - die nicht mehr bei den neueren Amigas vorhanden sind - sorgten für Gesprächsstoff. Ein Guru war im Prinzip zwar nur eine Fehlermeldung - aber leider eine, aus der nur noch ein Neustart des Rechners half. Texte und Spielstände waren hoffnungslos verloren. Eine reseedeste RAM-Disk war das erste, nach dem die Benutzer verlangten. Der Begriff „Guru Meditation“



intersoft gmbh

postfach 1932 - 29509 uelzen

bestellannahme: mo. bis fr.

von 8 - 18 uhr

tel. 05 81 - 50 06

fax: 05 81 - 144 61

MIGRA

stammt übrigens aus der Gründerzeit des Amigas. Als die Entwickler wieder einmal mit ihren Nerven fertig waren, praktizierten sie zur Beruhigung und zum Streßabbau eine interessante Meditationstechnik: Sie setzten sich im Schneidersitz auf ein Skateboard, brachten es ins Gleichgewicht und machten ein wenig Yoga - Guru Meditation. Tatsächlich war Kickstart 1.3 aber ein Segen für die Amiga-Welt, denn die neue Betriebssystemversion stellte den ersten Schritt in eine fortgeschrittenere Ära dar. All diese Jahre schafften es Commodore sowie Hard- und Softwareanbieter, das Amiga-Image eines leistungsfähigen und multitaskierten Computers aufrechtzuerhalten - und das zu Recht.

Kampf dem PC

Auch die neueste Amiga-Generation kann in puncto Rechen- und Grafikleistung mit vielen anderen Computersystemen mithalten. Besser noch: Commodore sorgte immer für ein faires Preis-Leistungs-Verhältnis, wenn es auch seit den Preisstürzen bei den PCs nicht mehr so stark auffällt. Zu Zeiten, als 386/486er nur zu horrenden Preisen zu erstehen waren, präsentierte Commodore Geräte mit ähnlicher Leistung zu einem viel akzeptableren Preis. Aber gerade IBM-kompatible Rechner zählen momentan zu den ärgsten Konkurrenten des Amigas. Denn seit PCs mit toller

Grafik und fetzigem Sound auch für den Normal-Verbraucher erschwinglich geworden sind, setzt sogar die Unterhaltungssoftware-Branche mehr auf diesen Markt. Die Rechnung ist ganz einfach: Ein PC-Spiel läßt sich weltweit theoretisch millionenfach verkaufen; da gehen einige tausend Amiga-Versionen in den Verkaufszahlen unter - warum also erst noch produzieren? Zum Glück glauben aber gerade noch einige Firmen in Europa (in England wird beispielsweise noch viel gemacht) an die Zukunft des Amigas. Und die sieht mit den neuen Amiga-Generationen eigentlich ganz rosig aus.

Die Amiga-Palette ist alles andere als klein: 500, 500+, 600, 1000, 1200, 2000, 3000, 4000 und 4000T(ower) sowie das CDTV und das CD 32 dazu. Reichlich Auswahl für Ein- oder Umsteiger. Tatsächlich produziert Commodore derzeit nur noch vier Basismodelle: den Amiga 1200, 2000, 4000 und das CD 32. Trotzdem ist damit der Computer-Markt gut abgedeckt. Und hat ein Freak Gelüste auf einen der anderen Amigas, ist es kein Problem auf dem Kleinanzeigen-Markt, ein Gerät seiner Wahl zu finden. Am häufigsten tauchen dort 500er und kräftig getunte 2000er auf; ein Nostalgie-1000er hat dagegen schon Seitenheftwert. Für welche Art von Anwendung ist nun aber welcher Amiga am besten geeignet? Wir besprechen alle von Commodore derzeit hergestellten Geräte, um Euch eine Kaufhilfe zu geben.

TOP TEN

1. Anstob	DV	72,50
2. Lother Matthäus	DA	66,50
3. Cannon Fodder	DA	62,50
4. Jurassic Park	DA	61,50
5. Turrican 3	DA	55,50
6. Syndicate	DV	67,50
7. Christoph Kolumbus	DV	78,50
8. Gunship 2000	DA	68,50
9. Winter Olympics	DA	65,50
10. Dune 2	DV	59,50

Neuheiten AMIGA

Apocalypse	DA	55,50
Battle Isle 2	DV	84,50
Beneath a Steel Sky	DV	62,50
Cliffhanger	DA	42,50
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
Lollypop	DA	67,50
Magic of Endoria	DV	80,50
Mr. Nutz	DV	69,50
Pizza Connection	DV	68,50
S.U.B.	DV	61,50
T.F.X. A 1200	DA	62,50

Low Budget

Alle Spiele kosten 22,90 DM !!

Battleships	DA	
California Games 2	DA	
Double Dragon	E	
Dragons of Flame	DA	
Excalibur	DA	
F 1 Tornado	DA	
F 16 Combat Pilot	E	
Face off Icohooky	E	
Gem X	E	
Grand Prix Circuit	E	
International Soccer	E	
Jack Nicklaus Golf	E	
Dragons of Flame	E	
MicroProse Soccer	E	
M.U.D.S.	DA	
Myth	DA	
Pinball Magic	DA	
Premier Division	E	
Xenon	E	

Nice Price Amiga

688 Attack Submarine	E	34,50
Air Support	E	36,50
Aquaventura	DA	38,50
Bar's Tale 3	DA	29,50
Captain Planet	DA	32,50
F 19 Stealth Fighter	DA	44,50
Future Wars	E	32,50
International Icohooky	DA	32,50
Legend	DA	42,50
Linneker Collection	DA	39,50
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 Teaser	E	55,50
WWF 2 European Rampage	DV	35,50
Zak MacKracken	DV	43,50

Preislisten - Auszug

1869	DV	71,50	History Line 1914/18	DV	72,50
Airbus A 320 USA	DA	73,50	Indiana Jones 4	DV	83,50
Alien 2	DA	59,50	Ishar 2	DA	66,50
Ambermoon	DV	72,50	Jonathan	DV	81,50
Aufschwung Ost	DV	67,50	Jimmy White Snooker	DA	58,50
Awards Winners 2	DV	69,50	King's Quest	DA	68,50
B 17 Flying Fortress	DA	67,50	Lammings 1	DA	65,50
Battle Team	DV	69,50	Lemmings 2	DA	66,50
Body Blows	DA	53,50	Lirks	DA	42,50
Body Blows Galactica	DA	55,50	Lionheart	DA	60,50
Bundesliga Manager Prof.	DV	69,50	Mealtramp	DV	69,50
Burntime	DV	73,50	Monopoly	DV	59,50
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	Panza Kick Boxing	DA	29,50
Christoph Kolumbus	DV	78,50	Pinball Dreams	DV	60,50
Civilization	DV	78,50	Pinball Fantasies	DA	55,50
Chuck Rock 2	DA	58,50	Pirates	DA	38,50
Combat Air Patrol	DA	77,50	Prince of Persia	E	35,50
Das schwarze Auge	DV	74,50	Puiter Over	DA	60,50
Der Patritzer	DV	72,50	Railroad Tycoon	DV	76,50
Desert Strike	DA	65,50	Red Zone	DA	54,50
Die Siedler	DV	84,50	Rick Dangerous 2	DV	54,50
Dogfight	DA	69,50	Rick Dangerous 2	DV	54,50
Dynatech	DV	58,50	Sensible Soccer	DA	74,50
Eishockey Manager	DV	74,50	Simon the Sorcerer	DV	54,50
Elite 2	DV	55,50	Space Hulk	DA	67,50
Elysium	DV	72,50	Street Empire	DV	65,50
Eye of the Beholder 1	DV	83,50	Streethunter 2	DA	61,50
Eye of the Beholder 2	DA	73,50	Terminator 2 - Judgement Day	DA	67,50
F 117 A Nighthawk	DA	44,50	Tornado	DA	68,50
F 15 Strike Eagle 2	DA	59,50	Transarcadia	DV	55,50
Flashback	DA	65,50	Turrican 1	DA	32,50
Formula One Grand Prix	DA	55,50	Turrican 2	DA	55,50
Goal	DA	58,50	Turrican 3	DA	68,50
Goblins 1	DV	66,50	Uridium 2	DA	68,50
Goblins 2	DV	75,50	Walker	DA	65,50
Goblins 3	DV	75,50	Whales Voyage	DA	65,50
Hannibal	DA	70,50	Winter Commander	DV	48,50
Hired Guns	DA	68,50	Winter Olympics	DV	66,50

AMIGA CD / 32

Arabian Nights	DA	45,50	Labyrinth of Time	DA	68,50
Alfred Chicken	DA	55,50	Lord of the Rings	E	73,50
Beavers 2	DA	56,50	Lots of Trilogie	DA	63,50
Castles 2	E	66,50	Mean Arenas	DA	59,50
Chaos Engine	DA	62,50	Microcosm	DA	62,50
Dangerous Streets	DA	63,50	Morph	DA	58,50
Deep Core	DA	55,50	Nigel Mansell	E	58,50
Der Clou	DV	73,50	Pinball Fantasies	DA	68,50
Disposable Hero	DA	59,50	Pirates Gold	DV	69,50
Donk	DA	67,50	Psycho Killer	DA	58,50
Elite 2	DA	62,50	Robocod	DA	63,50
Fire Force	DA	61,50	Ryder Cup	DA	72,50
Fury of the Furries	DA	59,50	Seek and Destroy	DA	60,50
Humans	DA	62,50	Sensible Soccer	DA	66,50
Inferno	DA	66,50	Sleepwalker	E	73,50
Jambata	DA	56,50	Town with no name	DA	67,50
James Pond 2	E	68,50	Uridium 2	DA	57,50
John Barnes Football	DA	48,50	Whales Voyage	E	58,50
Jurassic Park	DA	88,50	Zool	DA	62,50

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

VERKÄUFERSTELLE: Vorkasse 5,- DM, UPS und Postnummern 9,- DM, zuzüglich Nachnahmegebühr, Auslandsvorkasse 20,- DM, Lieferadresse können
verschiedene Geschäftsstellen, Internetauftrag, Video System angeben, Hintername eingetragt

Ladenlokal • Gr. Liedener Str. 27 • 29525 Uelzen

CD 32

Nach dem enttäuschenden CDTV-Flop versucht es Commodore doch noch einmal mit dem Medium CD. Nicht als multimediale Station, sondern als typische Spielekonsole wird das CD 32 auf den Markt geschickt. Tatsächlich soll es einen direkten Konkurrenten für die Nintendo- und Sega-Konsolen darstellen.

Daß diese Welt nahezu unantastbar ist (an den Ruhm von Mario und Sonic kommt man nicht mehr heran), ist nicht so wichtig. Vielmehr stellt das CD 32 eine gelungene Zwischen- und Weiterentwicklung in der Computer- und Spielewelt dar. Prinzipiell kann man mit dem CD 32 nicht nur Amiga-CDs lesen, sondern auch normale Audio-CDs und CD+Gs (CDs mit kleiner zusätzlicher Video-Spur) abspielen. Für das Lesen von ISO9660 Standard-PC-CDs bedarf es eines speziellen Moduls. Ebenfalls nur als Erweiterungsmodul erhält-

lich, aber trotzdem ein Renner: die Video-CD. Mittels komplizierter Pack-Algorithmen (MPEG) ist es möglich, auf eine CD 74 Minuten Ton und Bild zu pressen. Für zusätzliche DM 500,- kann man auf dem CD 32 bereits Filme, wie z.B. „Top



Gun“, „Wayne's World“, „Naked Gun 2,5“ und „Black Rain“, betrachten. Die Vorteile gegenüber dem VHS-System liegen auf der Hand: CDs sind billiger, halten länger und sind äußerst hand-

lich. Es bleibt abzuwarten, wie der Markt auf die Video-CD reagiert.

Die Innereien des CD 32 sind vergleichbar mit einem abgespeckten Amiga 1200. Auf computerspezifische Details wurde natür-

dings nicht gespart. So beherrscht es nicht nur Double Speed (Übertragung von guten 300 KByte in der Sekunde), sondern ist sogar multisektionfähig. Das ist wichtig für Photo-CDs, auf die sich mehrere Einträge (also Sessions) brennen lassen. Die übrigen Spezifikationen ent-

sprechen denen des Amiga 1200, am interessantesten davon natürlich die Grafikdaten: 2 MByte Chip-RAM mit dem AA-Chipset, das die gleichzeitige Darstellung von 256.000 Farben erlaubt.

Mit den Soundeigenschaften sieht es da schon etwas fortschrittlicher aus, denn zusätz-

lich zu den üblichen vier Amiga-Stimmen kommt von den Ton-Spuren reiner CD-Sound. Einige Spiele und Demos nutzen diese Technik bereits geschickt aus und mischen beide Ton-

quellen ab. Hinter den Kulissen verrichtet übrigens ein MC68EC020 mit etwa 14 MHz seine Arbeit - für die Zwecke des CD 32 ausreichend.

lich verzichtet, so sind z.B. keine Schnittstellen, außer für Tastatur, Maus und einen Erweiterungsbus vorhanden. Am CD-Laufwerk hat Commodore aller-

Amiga 1200

Der Amiga 1200 ist der mehr als würdige Nachfolger des Amiga 500, eines typischen Homecomputers, der ein halbes Jahrzehnt die Zimmer jugendlicher Computerfreaks geziert hat. Für einen sensationellen Preis von ca. DM 600,- erhält der Käufer mit dem 1200er einen flotten, kompakten und vor allem preisgünstigen Rechner mit einem riesigen Software- und Spiele-Angebot. Nicht nur, daß die meisten bislang erschienen Amiga-Spiele problemlos laufen, zahlreiche neue oder speziell für den Amiga 1200 verbesserte Titel vervoll-

geschlossen. Für wenig Geld gibt's eine Festplatte für den 1200er (der Amiga „1200 HD“ hatte sogar bereits ab Werk

Karten öffnet dem 1200-User eine Welt, in der auch anspruchsvolle Programme wie Textverarbeitungen,

Datenbanken oder Tabellenkalkulationen kein Thema mehr sind. Genauso wie der Amiga 4000, ist der 1200er mit dem neuen AA-Chipset ausgestattet. Das verbessert die alten (und in z w i s c h e n

höhere Auflösungen mit weniger Einschränkungen. Und das beste: der 1200er ist bereits in der Grundversion mit 2 MByte Chip-RAM, also Arbeitsspeicher, von dem Grafik- und Soundeigenschaften profitieren, bestückt. Der Amiga 500 hatte in seiner ursprünglichen Ausstattung lächerliche 512 KByte. Von Anfang an gleichgeblieben sind die Soundqualitäten - schade eigentlich. Vier Stimmen in 8 Bit-Qualität (eine CD ist etwa doppelt so gut) mit zwei getrennten Stereo-Kanälen sind manchmal doch etwas wenig. Was vor Jahren noch für Furore sorgte, ist heute eben nicht mehr State of the Art. Aber keine Angst: Der Sound des Amigas ist dennoch gut - und was Computerkomponisten aus dem Soundchip so alles rausholen, ist oft atemberaubend. Der

Amiga 1200 wird derzeit übrigens mit Kickstart 3.0 und der Workbench 2.1 ausgeliefert.

kommen darüber hinaus das Spieleangebot. Trotzdem bleibt dem Besitzer der Einstieg in die semiprofessionelle Anwender-Welt nicht

eine eingebaut), die übrigen Erweiterungsmöglichkeiten sind nahezu unbegrenzt: ein Sammelsurium von

bescheiden gewordenen) Grafikfähigkeiten des Amigas: mehr Farben und



Unsere Kaufempfehlung

In erster Linie ist das CD 32 dem Spieler zu empfehlen. Zweifellos liegt die Zukunft der Spielebranche bei der CD. Die vielen Titel, die es bereits auf CD gibt, vermehren sich laufend, denn viele Hersteller setzen auf das CD 32. So richtig multimediale wird's dann mit dem MPEG-Modul, mit dessen Hilfe eine superpreisgünstige Video-CD-Lösung möglich ist - wer kann da schon Nein sagen. Und für Leute, die nur mit Tastatur oder Maus umgehen können (das mittelgelieferte Joypad ist in der Tat etwas unhandlich), lassen sich sogar diese Eingabegeräte anschließen. Das CD 32 mag zwar billig aussehen (es gleicht einem dunkelgrauen, klobigen Anrufbeantworter), aber auf's Äußere soll man ja bekanntlich nie setzen

SPECS CD 32

Prozessor: MC68EC020
Speicher: 2 MByte Chip-RAM
Laufwerke: Top-Loader-CD-Rom, DoubleSpeed
Video: AA-Chips, 16,8-Mio. Farben-Palette, max. 800 mal 600 Pixel
Audio: 4 Kanal-Stereo, 16 Bit Audio-CD
Schnittstellen: Joypad, zwei Maus/Joystick, Tastatur, Erweiterungssteckplatz, 2 Kanal-Stereo Cinch, HF-Modulator (Fernseher), S-VHS, Kopfhörer-Buchse ca. DM 600,-, MPEG-Modul ca. DM 500,-
Preis:

Unsere Kaufempfehlung:

An erster Stelle muss man natürlich die Spieler erwähnen. Das Angebot an Unterhaltungssoftware ist riesengroß, von der anspruchsvollen Ballerei zum Abreagieren bis hin zum umfangreichen Krimiabenteuer ist alles zu haben. Aber auch hier zeichnet sich ein unaufhaltsamer Trend ab: Ohne Festplatte wird's schwer! Auch für Grafik- und Video-Fans ist der Amiga 1200 aufgrund der AA-Chips eine solide Basis, so z.B. für die Nachbearbeitung selbstgedrehter Videofilme. Für Technikbegeisterte gibt es kaum eine Grenze: SCSI- und Turbokarten, RAM-Erweiterungen und natürlich CD-ROMs und Genlocks lassen sich am 1200er verwenden - kein Problem also für professionellere Anwendungen.

SPECS A1200

Prozessor: MC68EC020
Speicher: 2 MByte Chip-RAM
Laufwerke: 3,5" DD-Laufwerk
Video: AA-Chips, 16,8 Mio. Farben-Palette, max. 800 mal 600 Pixel
Audio: 4 Kanal-Stereo
Schnittstellen: Seriell, Parallel, Floppy, 2 Maus/Joystick, 2 Kanal-Stereo Cinch, HF-Modulator (Fernseher), RGB-Ausgang (Monitor) ca. DM 600,-, mit Festplatte ca. DM 900,-
Preis:

CALL AND PLAY

S. Geratz
 Papenweg 15
 46487 Wesel

0281-31642
 0281-31641



Achtung !!!!

Ab 01.06.94 neue Rufnummern: **Verstandelefon**
 Telefon: 02803 - 1359 oder 719
 Faxbestellungen: 0281 - 23493
 Fax: 02803 - 8161

Amiga	Amiga	Amiga	
A-Tran DV 74,95	Hanse DV 44,95		
Aband Plac 2 DV 59,95	Hired Guns DA 59,95		
Air Forces-Comander DA 54,95	Hist Line 14-18 DV 69,95	Ahlenbroed 2 DA 54,95	
Alien 3 DA 49,95	Indi Jones 4 49,95 49,95	Anstoss DV 62,95	
Alienbroed 2 DA 46,95	Inno unt Caught DA 67,95	Body Blow Galac DA 54,95	
Ambermoon DV 79,95	Jurassic Park DV 49,95	Schatz Silbersee DV 57,95	
Anstoss DV 62,95	K 240 DA x54,95	Simon 1 Sorcerer DV 79,95	
Aufschw.Ost DV 59,95	Kings Quest 0 DV x59,95	Jurassic Park DV 59,95	
Bart versus - the World DA 46,95	Lemmings 2 DA 59,95	Morph DA 59,95	
Batmann ret DA x59,95	Lemminge 1 und 2 T F X DA 1 v.	Zool 2 DA 49,95	
Battletoads DA x54,95	Sim City DA 64,95		
Bazooka Sue DV x79,95	Legacy of - Sorasil DA x49,95	Dies ist nur ein Auszug der vorhandenen Spiele für A1200	
Beneath the Steel Sky DV 59,95	Locomotion DV 54,95		
	Lothar Mathias DA 59,95		
	Lotus Comp. 1-3 DA 54,95		
	MAD News DV x67,95		
	Maelstrom DV x69,95		
	Magic Boy DA 49,95		
	Magic of - Endonia DV x69,95		
	Manchester-P.L. Champions DV 69,95		
	Micro Machine DA 47,95		
	Misses o Xer DA 49,95		
	Monkey Island 2 49,95 49,95		
	Mortal Combat 2 74,95 74,95		
	Mortal Combat 3 74,95 74,95		
	Mr.Nutz 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 2 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 3 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 4 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 5 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 6 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 7 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 8 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 9 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 10 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 11 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 12 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 13 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 14 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 15 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 16 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 17 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 18 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 19 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 20 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 21 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 22 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 23 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 24 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 25 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 26 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 27 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 28 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 29 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 30 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 31 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 32 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 33 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 34 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 35 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 36 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 37 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 38 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 39 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 40 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 41 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 42 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 43 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 44 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 45 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 46 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 47 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 48 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 49 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 50 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 51 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 52 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 53 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 54 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 55 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 56 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 57 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 58 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 59 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 60 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 61 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 62 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 63 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 64 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 65 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 66 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 67 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 68 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 69 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 70 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 71 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 72 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 73 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 74 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 75 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 76 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 77 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 78 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 79 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 80 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 81 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 82 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 83 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 84 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 85 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 86 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 87 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 88 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 89 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 90 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 91 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 92 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 93 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 94 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 95 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 96 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 97 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 98 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 99 49,95 49,95		
	Mr.Nutz 100 49,95 49,95		

Angebote

Eishockey Manager incl. Video ~~39,95~~ **39,95**

Black Gold DV 29,95

Budokan DA 29,95

Eye of Behold 1 DV 39,95

Great Courts 2 DA 29,95

Indy 3 Adv DV 39,95

Invest DV 29,95

Mad TV DA 39,95

Man Mansion DV 39,95

Mingolo DA 19,95

Monkey Isl. 1 DV 39,95

Prince Persia 1 DA 29,95

Popul 1 Plus DA 39,95

Perihelion DA 54,95

Pinball Spezial - DV 54,95

52,95 Edition DA 59,95

Project Terra DV x59,95

Pizza Connection DV 74,95

Reunion i V

Ryder Cup DA 54,95

Second Samurai DA 39,95

Streetfighter 2 DA 39,95

Death of Glory DV 59,95

Seek&Destroy i V

52,95 DV 49,95

Sens Soccer 92/9 DV 49,95

SKDmarks DA 49,95

Soccer Kid DA 49,95

Soccer Legends DA 64,95

S. U. B. DV 59,95

Surf Ninja DA 54,95

Undicate DV 59,95

The Cartoons DA 49,95

Tornado DV 59,95

Turrican 3 EV 47,95

Urduin 2 DA 49,95

When Worlds Wa DA 69,95

Worlds of Legend DA 54,95

Winter Olympics DA 59,95

Wizn Liz DA 59,95

Zeppelin DV x64,95

Zero DA x59,95

Zool 2 DA 49,95

Flashback DV 59,95

Formula Onc- 74,95

Grand Prix DA 69,95

Globdale DA 54,95

Goblins 2 DV 66,95

Goblins 3 DV 66,95

Buba'n Sex DA 49,95

Gunsip 2000 DA 64,95

Der Clou DV ~~59,95~~ **59,95**

nur 59,95

nur 49,95

Sim Earth 39,95

Sim Ant 39,95

WWF 1 oder WWF 2 je 29,95

Zubehör

Amiga Laufwerk extern

metal abschaltbar ~~119,95~~ **119,95**

Amiga/Atari Mouse 29,95

Amiga Speichererweiterung auf 1 MB 49,95

Gravis Game Pad 39,95

Gravis Joystick 49,95

Competition Pro Spezial 29,95

Angebote für Bestellungen bis 03.08.94

Verand erfolgt selbstverständlich kostenlos im Sicherheitskarton

Dies ist nur ein Auszug unserer Verandliste. Diese kann kostenlos angefordert werden!!!!

Ruf doch mal an!!!!

Irretümer vorbehalten

Inland ab 250,- DM Portofrei / Vorkasse 5,50 DM
 Nachnahme 9,90 DM zzgl. 3,- DM Nachnahmegebühr
 DV Spiel deutsch/DA-deutsche Anleitung/i V-in Vorbereitung
 X-Bei Anzweigschluß noch nicht vorrätig

Amiga 2000

Kaum zu glauben: Nun feiert der Amiga 2000 schon sein 7. Jahr in der Amiga-Familie. Anno 1988 wurde er zusammen mit der preiswerten Alternative Amiga 500 vorgestellt - natürlich als Profi-Maschine: Amiga-Steckplätze, ein Prozessor-Slot und sogar PC-Slots erlauben schier unbegrenzte Erweiterungsmöglichkeiten, nicht zu vergessen eine spezielle Flickerfixer-Buchse. Die aufzusteckende Karte verhindert das Flackern des Amigas in den sog. interlaced Grafik-Modi, also den Modi, in denen die vertikale Auflösung des Bildschirms durch das Zeilensprungverfahren verdoppelt wird - übrigens ist das bei den

modernen Advanced Amigas kein Thema mehr. Tatsächlich: Sieht man mal von den bereits existierenden Karten ab, werden auch heute noch viele neue Hardware-Erweiterungen für Amiga 2000 produziert. So ist es gar nicht wichtig, daß der 2000er in seiner Grundversion nicht gerade dem neuesten Stand der Technik entspricht. Mit bescheidenen 7,09 MHz wird ein 68000er getaktet (zum Vergleich: ein Amiga 4000 ist etwa 20 mal so schnell), die Zusatzchips bieten nur für die Verhältnisse von 1988 eine angemessene Leistung. Mit 4096 Farben kann man keinen grafikbegeisterten Anwender locken, schon gleich gar nicht, wenn diese Farbzahl nur im sog. HAM-Modus, einem Gra-

fikmodus mit niedriger Auflösung und anderen Grenzen, darstellbar ist. Dennoch bleiben dem heutigen Käufer etwas bessere Grafikigenschaften als dem Besitzer eines Ur-2000ers. Mit Einführung des Kickstart 1.3 wurde nämlich auch ein etwas verbessertes Grafik-Chipset präsentiert, das einige unflexible Mankos des Vorgängers ausbügelt.

Die vier Audiokanäle blieben dem 4000er bis heute erhalten, 8 Bit-Qualität ist zwar nicht der letzte Schrei, aber mit etwas Aufwand und den passenden Soundkarten kann auch der Profimusiker eine angemessene Komponisten-Plattform auf dem 2000er errichten. Überhaupt ist es gerade mit der großen Vielzahl an Erweite-

rungskarten kein Problem, den Amiga 2000 für nahezu jede Aufgabe zu wappnen. Sicherheit wird er in den Fernsehstudios inzwischen vom 4000er abgelöst, für den Heimbereich bietet sich mit dem Veteranen aber eine preiswerte und äußerst flexible Lösung an, vor allem im Bereich Grafik und Video.

Die solide Verarbeitung spricht außerdem für diesen Amiga-Saurier. Lediglich der integrierte Lüfter könnte den einen oder anderen auf Dauer aufregen. Für Bastler ist dies sicherlich auch kein Problem, denn mit einem größeren Widerstand, den man davorschaltet, läuft der Lüfter gleich viel langsamer, kann jedoch dann die Stromversorgung stören.

Amiga 4000

Mit dem Amiga 4000 zielt Commodore auf den professionellen Bereich. Immerhin präsentiert sich das derzeitige Flaggschiff der Amiga-Flotte mit einem Preis um die DM 4000,-, die Sparversion mit dem langsameren Prozessor ist für ca. einen Tausender weniger zu haben.

Optisch ähnelt der Amiga 4000 seinem Vorgänger, dem A3000: Ein kompaktes PC-ähnliches Desktop-Gehäuse, in dem reichlich Karten, Laufwerke und andere Gerätschaften Platz finden.

Eine entscheidende Änderung macht den Amiga 4000 aber zu einem etwas umstrittenen High-End-Amiga. Der SCSI-Controller mußte einem billigeren und kompakteren AT-Bus-Controller weichen. Ein entscheidender Nachteil ist die Begrenzung bei AT-Bus-Controllern auf zwei Festplatten. Beim SCSI-Controller ist es dagegen kein Problem, mehrere Festplatten, DAT-Streamer und CD-ROMs anzuschließen - die Begrenzung liegt hier bei acht SCSI-Geräten. Um mehrere dieser Geräte an einen Amiga 4000 anzuschließen, bedarf es daher leider einer speziellen Erweiterungskarte mit SCSI-Schnittstelle. Der eigentliche Fortschritt des Amiga 4000 ist aber nicht etwa

die Verwendung des schnelleren Prozessors MC68040 (oder dem MC68030 in der Billigversion), sondern die Weiterentwicklung der Custom-Chips. Diese Zusatzchips sorgen für die Sound- und Grafikfähigkeit des Amigas. Commodore taufte die neueste Generation der Custom-Chips „AA“ (Advanced Amiga), Gerüchten zufolge wird es irgendwann auch ein „AAA“-Chipset



geben. Mit AA wird der Custom-Chip-Bus auf 32 Bit verbreitert, was eine größere Farbpalette zur Folge hat. Praktisch ist es möglich, in jedem beliebigen Grafikmodus mindestens 256 Farben

darzustellen, das aber aus einer Palette von 16,8 Mio. Farben statt der bisher verfügbaren 4096. Man ist sich einig, daß mit 16,8 Mio. verschiedenen Farben das aufzunehmende Farbspektrum des Auges abgedeckt wird. Benutzt man beim Amiga 4000 hinzugekommene Grafikmodi HAM8, sind sogar 256.000 Farben darstellbar. Das genügt locker für photo-realistische

Standard auch eindeutschen und das Handling mit DOS-, Tastatur, Drucker- und Datentyp-Treiber wurde dadurch erheblich erleichtert. Wo früher umständliche Einträge in der berühmte-berühmten Startup-Sequence erfolgten, genügen heute meist einige Maus-Klicks und die entsprechende Peripherie ist angemeldet.

Das Innere des Amiga 4000 ist recht ordentlich: Die Hauptplatine ist kleiner als die des Amiga 3000, obwohl einige Baugruppen weiterverwendet wurden. Auch hier machte der Fortschritt nicht halt: Statt der üblichen 7,09 MHz fahren alle Daten- und Adress-Busse mit flotten 25 MHz; bleibt nur noch zu erwähnen, daß sie sogar 32 Bit breit sind - also sehr, sehr schnell. Eine kleine aufgesteckte Tochterplatine bietet drei frei kombinierte Zorro-III/ISA-Slots, d.h. es lassen sich nicht nur Amiga-Erweiterungskarten installieren, sondern auch - sofern ein PC-Emulator vorhanden ist, PC-Steckkarten. Umso sinnvoller

war es von Commodore, gleich ein 3,5" HD-Laufwerk einzubauen. So lassen sich auf die kleinen Disks immerhin 1440 MS-DOS-KByte und 1760 Amiga-KByte schreiben.

Amiga Userbox

HELPLINE

In dieser Ausgabe starten wir unseren dringend notwendigen Leserservice. Monatlich erreichen uns hilfeschuchende Briefe, die sich mit Problemen beschäftigen, die eigentlich alle Leser etwas

angehen könnten. Deshalb eröffnen wir hier und heute feierlich unsere Helpline, in der Ihr Kummer und Sorgen loswerden könnt. Diesen Monat bringen wir einige Fragen (und Antworten), die sich im Laufe der Zeit bei uns angehäuft haben.

Wing Commander II

Hier schreibt Euch ein begeisterter Wing Commander-Fan. Ich muß Origin schon beglückwünschen, das Spiel fasziniert durch Technik, Spielprinzip und Handlung. Aber die PC-Welt redet ja bereits vom Nachfolger des Strike Commander. Wird es jemals überhaupt Wing Commander II für den Amiga geben? Oder ist das Spiel vielleicht sogar schon in Amerika erhältlich und ich muß es importieren lassen? Wie sieht es aus mit Unterstützung der AA-Amigas?

Sven aus Oberhausen

Lieber Sven,
Mit Produkten von Origin sieht es leider ganz schlecht aus. Wir wissen nichts vom Erscheinungstermin der mehr als erfolgreichen Fortsetzung von Wing Commander. Und, um ganz ehrlich zu sein: Wir sind auch nicht sehr zuversichtlich; die amerikanischen Softwarehäuser setzen derzeit nicht sehr auf den Amiga.

Amiga 5000?

Jetzt habe ich überhaupt keinen Durchblick mehr. Da wird einem von Commodore mit AA

der Mund wässrig gemacht, man entschließt sich nach ein bißchen Wartezeit für einen fortschrittlichen Amiga 1200 und dann gibt es bereits die ersten Gerüchte über den Amiga 5000 mit dem Motorola 68060-Prozessor. Dann ist auch noch die Rede von AAA-Chips. Was soll ich nun machen? Kaufen, warten oder gleich auf einen PC umsteigen?

Sascha aus Neukirchheim

Lieber Sascha,
Die letzte Deiner vorgeschlagenen Lösungen ist sicher die schlechteste - nur weil die Gerüchteküche um immer noch bessere Amigas brodelt, muß man ja nicht gleich „ungläubig“ werden. Der Kauf eines 1200er ist beim gegenwärtigen Markt eine gute Entscheidung: Du erhältst eine Spitzen-Spielemaschine, die sich einfach erweitern läßt. Bis tatsächlich ein Amiga 5000 erscheint, werden noch unzählige AA-Spiele erscheinen.

A5000 / PowerPC?

Ein Bekannter erzählte mir neulich vom Amiga 5000, der schon bis Ende 1994 erhältlich sein soll. Er soll angeblich zum PowerPC kompatibel sein, einen MC68060 als Hauptprozessor

besitzen und effektiv drei- bis viermal so schnell sein wie ein Amiga 4000. Bitte bringt doch mal etwas über diese Wundermaschine. Welche der Gerüchte stimmen und wann erscheint der Supercomputer?

Wilhelm aus Hamminkeln

Lieber Wilhelm,
Da muß Dein Bekannter etwas durcheinander gebracht haben. Der PowerPC-Chip „601“ wird derzeit nur im PowerMacintosh von Apple sowie in PowerPCs von IBM verwendet. Zwar funktionieren auf den PowerMacs auch Mac-Programme, die bisher auf 68xxx-Prozessoren liefen, aber das nur unter einer Emulation, die vom Apple-Betriebssystem gesteuert wird. Auch wenn es mal einen A5000 mit MC68060 geben sollte, ist dieser daher nicht automatisch zum PowerPC kompatibel. Wann die nächste Amiga-Generation verfügbar sein wird, steht noch nicht fest.

Amiga 2000 ohne Workbench

Ich besitze einen Amiga 2000 mit Festplatte, Turbokarte und Kickstart 1.3 und habe neulich die neueste Workbench-Version installiert. Das ging auch

problemlos, das System lief einwandfrei und in deutscher Sprache, bis sich der Rechner einfach nicht mehr starten ließ. Nicht einmal ins Startmenü der Turbokarte kam ich. Auch kann ich kein Geräusch mehr von der Festplatte hören. Ist mein Amiga nicht kompatibel zur Workbench?

Matthias aus Scheidegg

Deine Workbench-Version ist sicher nicht inkompatibel, denn sie lief ja bereits auf dem Computer und Du hast mit ihr fehlerfrei gearbeitet. Bei Dir scheint vielmehr ein Hardware-Defekt vorzuliegen. Sollte Dein internes Diskettenlaufwerk beim Einschalten noch klicken, so versuche doch zunächst einmal, von einer Diskette zu booten. In diesem Fall ist vielleicht Deine Festplatte kaputt und Du solltest beten, daß Dein letztes Backup nicht allzu lange her ist. Sollte das Diskettenlaufwerk auch kein Geräusch von sich geben, so ist vielleicht etwas mit Deinem Netzteil nicht in Ordnung. Aber keine Angst: Wenn Du Glück hast, ist vielleicht nur eine Sicherung defekt.

PC-Files über Amiga

Ich möchte mir gerne mit dem Amiga 1200 HD eines Kollegen

PC-Programme aus einer Mailbox downloaden und dann zu meinem 486er transferieren. Die Datenformate sind allerdings inkompatibel. Wie muß ich vorgehen?

Manfred aus Kronberg

Lieber Manfred,

Ab Workbench Version 2.1 ist im Lieferumfang von Commodore das sog. CrossDOS enthalten, das einem das Lesen und Beschreiben von MS-DOS-Disketten ermöglicht. Um CrossDOS zu aktivieren, bedarf es aber einer kleinen Vorbereitung. Im Storage-Verzeichnis befindet sich unter der Rubrik DOS-Drivers der Treiber „PC0.“ Das Icon dieses Treibers muß einfach im DEVS-Verzeichnis in die selbe Rubrik geschoben werden. Ab sofort gilt das Amiga-Laufwerk „DF0.“ auch als PC-Laufwerk „PC0.“. Leider können mit dem internen Laufwerk des Amiga 1200 aber nur DD-Disketten (Double Density) gelesen werden, die max. 720 KByte Platz haben. Um 1,4 MByte Disketten benutzen zu können, bedürfte es eines zusätzlichen HD-Diskettenlaufwerks.

Spieleflut bleibt aus

Nun bin ich seit vier Wochen stolzer Besitzer eines Amiga 1200 HD und muß mit Bestürzung feststellen, daß alle Amiga 1200-Spiele nur leicht verbesserte Versionen von anderen Amiga-Spielen sind. Wann werden endlich spezielle Spiele erscheinen, die ganz besonders den Prozessor und die Grafikfähigkeit des Amiga 1200 ausnutzen?

Jürgen aus Ismaning

Lieber Jürgen,

Wir sind davon überzeugt, daß während Du hier diese Zeilen liest, unzählige Programmierer und Grafiker an 1200er-Spielen arbeiten. Vergiß aber nicht, daß es - betrachtet man die Verbreitung aller früheren Amigas - wirtschaftlicher ist, die Spiele gesamt-kompatibel zu machen.

Tastatur kaputt?

Bei vielen Spielen funktioniert meine Tastatur nicht ordnungsgemäß. Beispielsweise geht die Plus- und Doppelpunkt-Taste nicht mehr, später funktioniert alles wieder einwandfrei. Was mache ich falsch? Oder liegt der Fehler bei den Spielen?

Karsten aus Düsseldorf

Lieber Karsten, Wahrscheinlich begegnest Du dem Phänomen der amerikanischen Tastaturbelegung. Das Treibersystem auf dem Amiga ist nämlich so flexibel gehalten, daß es in jedem nur denkbaren Land funktioniert - also auch die Tastaturbelegung. Wenn allerdings überhaupt keine Belegung (kein Treiber) geladen ist, so wird die ur-amerikanische verwendet. Normalerweise wird in der „startup-sequence“ die Belegung auf Deutsch eingestellt. Der entsprechende Befehls lautet „Setmap d“, was Du in Deiner Workbench-Startup-Sequence auch zweifelslos finden wirst. Bei einem amerikanischen Spiel ist dieser Befehl natürlich nicht vorhanden. Wir empfehlen Dir nicht, die Startup-Sequence der originalen Spieldiskette zu ändern (sofern das überhaupt möglich ist). Begnüge Dich sicherheitshalber damit, daß Deine Tasten woanders liegen. So findest Du das Minuszeichen dort, wo das „ß“ ist, die Plus-taste ist gleich rechts daneben. Doppelpunkt und Semikolon lassen sich über Shift + „ö“ und Shift + „ä“ erreichen.

PC-Emulator mit DD?

Ich besitze einen Amiga 1200 und möchte mir gerne einen PC-Emulator einbauen. Ich habe aber, soweit ich weiß, nur ein Double Density-Laufwerk für 3,5“-Disketten. PC-Programme gibt es doch aber nur auf High Density-Disketten. Würde der

Emulator auch mit meinem DD-Laufwerk funktionieren?

Jens aus Nürnberg

Lieber Jens,

Der PC-Emulator wird sicher keine Beeinträchtigung dadurch erleiden, daß Du nur ein DD-Laufwerk im Amiga 1200 hast. Jedoch kann es sein, daß Du in puncto Softwareversorgung auf der Strecke bleibst. Natürlich kannst Du eigene Texte und Programme auf Double Density-Disketten speichern und davon lesen. Tatsächlich haben sich in der PC-Welt aber wirklich die HD-Disketten durchgesetzt, so daß Du gekaufte Software kaum im internen Amiga-Laufwerk lesen kannst. Erst wenn Du ein HD-Laufwerk dazukaufst (läßt sich ganz einfach anschließen und unter dem Assign PC1: konfigurieren), kommst Du in den Genuß der 1,4 PC-MByte.

Index-Spiele

Als Vater zweier jugendlicher Amiga-Fans mache ich mir doch ein wenig Sorgen über die auf dem Markt befindlichen Spiele. Man hört und liest immer wieder sehr viel über Nazi- und Hitlerspiele. Viele gewaltverherrlichende Spiele sollen ja glücklicherweise indiziert worden sein. Woher bekomme ich nun eine Liste aller unbedenklichen Spiele?

M. Rings aus Hohenbrunn

Lieber Herr Rings,

Über die Arbeit der BPS gehen die Meinungen stark auseinander. In vielen Dingen ist die Behörde zu pingelig, andere wirklich geschmacklose Spiele bleiben unentdeckt, am meisten darf man sich jedoch über teilweise sehr ungerechtfertigte Indizierungen aufregen. Ob Sie Ihren Kindern das eine oder andere Spiel zumuten, sollten Sie unserer Meinung nach selber entscheiden und nicht von einigen Bürokraten vorschreiben lassen. Der Jugend Medien-Schutz Report ist unter Tel: 0228/222041 zu bestellen.

CD 32-kompatibel?

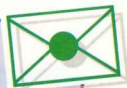
Ich stehe unmittelbar vor der Entscheidung, mit einem Amiga zu kaufen. CD-Kompatibilität ist dabei für mich ein Muß, daher liebäugle ich natürlich mit dem CD 32. Es könnten allerdings auch 200g mehr Computer dabei sein. Meine Frage deshalb: Sind der Amiga 1200 oder 4000 CD 32-kompatibel und was kostet das CD-ROM?

Michael aus München

Lieber Michael,

Das CD 32-Laufwerk wurde zwar schon vorgestellt, kaufen kann man es allerdings noch nicht. Da noch kein endgültiger Termin feststeht, solltest Du Dir lieber jetzt überlegen, ob Du nur spielen oder z.B. auch Briefe schreiben möchtest. Natürlich werden wir Euch sofort darüber informieren, sobald das CD 32-Laufwerk wirklich verfügbar ist.

„Schreib mal wieder...“



ist nicht nur der Slogan der gelben Post, sondern auch der unserer Leserbrief-Ecke. Am besten gleich die Lieblings-Textverarbeitung laden und uns einen fragenden, informierenden oder bewertenden Brief schreiben. Weint Euch aus über die Untaten der Softwarehäuser, legt uns die Schlinge um den Hals für einen ungerechten Test oder präsentiert eine völlig konträre Meinung zu einem abgedruckten Leserbrief. Wir zensurieren nicht - wir kürzen höchstens (ein bisschen).

Schickt Eure Fragen bitte an folgende Anschrift:

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

Tel. 02225 13360 Mo.-Fr. 9⁰⁰ bis 18⁰⁰ Uhr

A2MB/500

DM 249,-

2MByte interne RAM Erweiterung für alle A500 bis Rev 7, inkl. Gary-Sockel, Uhr 1MByte Chip-RAM insgesamt bei Einbau eines BigAgnus

TastAmiga interface

DM 59,-

Interface zum Anschluß von PC/AT-Tastaturen an den Amiga für A500, A1000, A2000, A3000 und CDTV. Schließen Sie hochwertige **AT-Tastaturen** an Ihren **Amiga** an! Gestalten Sie professionelle Towerlösungen! Alle Amiga Sonderfunktionen, und mehr.

VideoBackupSystem

DM 99,-

Datensicherungssystem für alle Amiga inkl. sive Software V2.0 Betrieb an Amiga 3000 und 4000 mit VideoBackupSystem Adapter

Ihr **VHS-Videorekorder** als Datenspeicherungsgerät. Datensicherung in einem Rutsch. Vorbei das Diskjockey-Dasein vor flimmerndem Bildschirm. Komfortable Auswahlmöglichkeiten bei allen Funktionen. Verabschieden Sie sich von teuren Datenträgern und Diskettenbergen. Auf ein handelsübliches E300 Videoband passen bis zu 250MByte Daten.



VideoBS Software 2.0 Update

DM 49,-

Bestitzen Sie bereits das VideoBackupSystem von Rossmöller? Dank der Kompatibilität unserer VideoBackupSystem Hardware zum Rossmöller-System, kommen Sie mit der neuen Software Version 2.0 nun auch in den Genuß des neuen **Look & Feel des Kickstart 3.0**. Egal ob 1.3 oder 3.0, die neue Software arbeitet auf jedem System.

VideoBS Adapter A3000/4000

DM 29,-

Adapter für Monitorport zum Betrieb des VideoBackupSystems an A3000/4000, durchgeführt, kein Umstecken erforderlich

Discount 2000 Versandhandel, Inh. H. Prause

Tombergstr. 12a, D-53340 Meckenheim, Fax 02225/10193

Irtümer und Preisänderungen vorbehalten

Es gelten unsere Liefer- und Zahlungsbedingungen

discount 2000

Festplatten A600/1200 2,5" IDE/AT

Wir richten Ihnen Ihre Festplatte nach Ihren Wünschen gebrauchsfertig ein. Im Lieferumfang sind Verbindungskabel von der Hauptplatine zur Festplatte sowie Schrauben zur Befestigung.



Als besonderes Sommerangebot halten wir für Sie bereit:
Festplatte 2,5" 120MB, Kabel, Schrauben DM 559,-
andere Größen (z.B. 80MB, 240MB) auf Anfrage

RAM-Chips 514400 ZIP 2MByte

DM 179,-

Für Speichererweiterung A8MB/2000, Oktagon, Alfatada und andere...

RAM-Chips 514256 ZIP 1MByte

DM 89,-

Für Commodore TurboBoard 2630, Grafikkarten, und andere

Maus-Joystick Umschalter, elektronisch

DM 29,-

Joystick und Maus an Port 1, gleichzeitig. Für A500(+), 600, 1200

RAM-Karte A2000 2MB, aufrüstbar 4/6/8MB

DM 229,-

Speichererweiterung für Amiga 2000

RAM-Erweiterung A600 1MB intern

DM 89,-

Kickstartumschaltplatine A600

DM 39,-

Kickstartumschaltplatine A500/2000

DM 19,-

Laufwerk extern, alle Amiga

DM 119,-

Userbox

Joysoft & Software-Stars

Außergewöhnliches gab es am 7. April für alle Software-Freaks in Deutschlands beliebtester Softwareshop-Kette zu erleben. Programmierer live!

Fristen die Programmierer unserer liebsten Freizeitbeschäftigungen in der Regel ein Schattendasein hinter Reviews, Charts und Messen, so holte Judith Hartmann sie in einer bislang einmaligen Aktion in der deutschen Szene verdientermaßen ins Rampenlicht. Programmierer Christian Awizio und Soundguru Rudi Stember waren in der Kölner Filiale von Joysoft zu Gast und präsentierten den Kai-ko-Hit Software Manager. Die Kunden zeigten sich erfreut, endlich einmal leibhaftig Programmierer kennenlernen zu können. Laut Judith Hartmann wird es bestimmt eine Fortset-

zung geben, und wir von AMIGA Games werden Euch über Joy-

softs bemerkenswerte Aktionen auf dem laufenden halten.



Rudi Stember, Christian Awizio und Joysoft-Mitarbeiter Jörg Oberleuck waren mit von der Partie.

DEMO MANIAC

Von Kompakt kommt ein toller Demomaker für echte Freaks!

Wer schon immer über spektakuläre Intros staunte, darf nun selbst Sequenzen gleichen Formates erstellen. Kompakt schließt damit eine klare Lücke im breiten Softwareangebot des Amigas. Der Demo-Maniac bietet wirklich alles, was man sich wünschen kann. Ob Line Zooming, Sinuswipe, Copper Wobble oder Plasma Ground, eine beeindruckende Palette an Effekten steht zur Verfügung.





PLAY TIME TV.
DIE SHOW.

SONNTAGS.
12.20 UHR.
AUF RTL 2.

Das aktuelle Heft zur Show ist
jetzt im Handel erhältlich.

Amiga Games Vorschau 7/94

A1200 SPEZIELL

James Pond 3



Schon vor gut einem Jahr stellten wir Euch den dritten Teil von Millenniums James Pond-Saga vor, doch erst jetzt sind die Testdisketten an uns unterwegs. Andere wollen wieder einmal schneller gewesen sein, doch dies ist der erste autorisierte Test!

A500 SPEZIELL

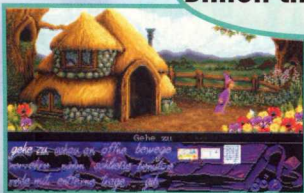
Elfmania



Wir wissen ja, daß wir diesen Test schon einige Male angekündigt haben, doch selbst zum heutigen Zeitpunkt (29.04.) ist das Spiel noch nicht fertiggestellt. Die Qualität der Dias hat andere schon mächtig beeindruckt, doch wir testen die Vollversion auf Herz und Nieren.

CD32 SPEZIELL

Simon the Sorcerer



Adventures waren, abgesehen von dem mangelhaften Labyrinth of Time, bislang eher eine Seltenheit auf dem CD 32. Mit zwei Stunden digitalisierter Sprachausgabe und nochmals verbesserter AGA-Grafik könnte Simon the Sorcerer zum Knaller werden.

Informativ, abwechslungsreich, kompetent:

USER BOX

Massenspeicher aller Art bilden den Schwerpunkt: von Festplatten bis PCM/CIA-Karten.

MILLENNIUM

Pinky, Wild Cup Soccer, Mr. Magoo und viele andere werden schon vorgestellt.

KICK OFF 3

Der dritte Teil der Fußball-Saga. Besser als die Vorgänger?

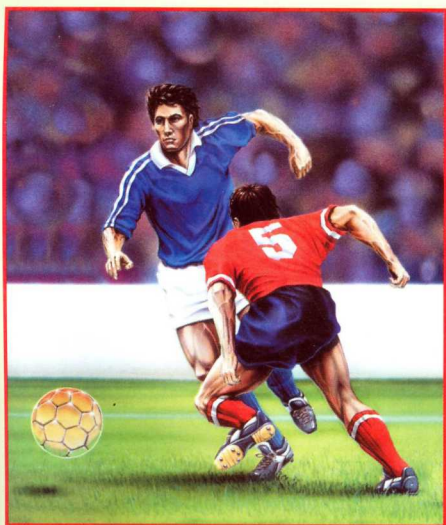
Ab 22. Juni '94 am Kiosk!

Amiga Games Discs & More

Ein Ballspiel wie kein anderes...!

SIERRA SOCCER

World Challenge Edition



S IERRA SOCCER - World Challenge Edition ist nicht nur einfach ein Ballspiel. Es ist ein völlig neues Konzept der Fußballsimulation mit zuvor unerreichtem Realismus.

Die Kombination aus Dribbling, Kopfbällen, Pässen, Schüssen, hohen Flanken, Volleys und speziell für das Spiel entwickelten Eck- und Freistößen macht das Spiel zur realistischsten und am besten spielbaren Fußballsimulation, die es jemals gab.

Wenn der Schiedsrichter also pfeift, dann versuchen Sie den Flugkopfball, führen Sie den spektakulären Freistoß aus, legen Sie ein tolles Dribbling durch die Mitte hin. Wer weiß, vielleicht sind Sie gut genug, um das Finale des World Challenge Cups zu erreichen!

Besonderheiten:

- 1-8 Spieler
- Einstellbare Spielzeit von 2 bis 20 Minuten
- Über 500 Spieler, jeder mit seinen eigenen Fähigkeiten
- 26 der besten Mannschaften der Welt
- Mehr als 40 neue Mannschaften können gebildet werden
- Auswechslungen und Formationsänderungen
- VCR Wiederholung mit Zeitlupe und Standbild
- Digitale Geräuscheffekte und Sprache

- Mehr als 4000 Spieleranimationen
- Elfmeterschießen zur Spielentscheidung
- Üben von Freistößen
- Animierte Schieds- und Linienrichter, sowie Betreuer und Sanitäter
- Und vieles, vieles mehr...!

Konfiguration:

A500, 1Mb RAM
kompatibel mit allen Amigas,
auch A500+ und A600
zusätzliche Besonderheiten
für A1200, A3000 und A4000



«Es sieht einfach toll aus.» - «Das wird ein Hammer.» - «Sierra Soccer könnte ohne weiteres die Überraschung der Saison werden.» - AMIGA ACTION

«Eine besonders überzeugende künstliche Intelligenz, die die Spieler als Mannschaft zusammenarbeiten läßt.» - JOYSTICK

Eine **Dynamix** Produktion



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. Alle Rechte vorbehalten.

Top 10 Sagenhafte Qualitäts-Neuheiten hier und jetzt zum Direktbestellen!

Komplett mit Anfänger-Selbstbedienung und deutschen Service-Anleitungen

- Nur neueste Programme
- Ausgesuchte Qualität
- Alle Disks selbststartend
- Für Einsteiger und Profis geeignet
- Alles frisch von internationalen Copy-Partys oder direkt vom Programmierer



Anwenderprogramme
Szenen-Demos

Die besten Programme aus dem Low-Cost-Bereich, die Qualität der Programme ist vielfach sogar besser als teure Originalsoftware zum Preise von 50-200 DM!

Bei umfangreichen Softwarekomplexen mit mehreren Disks steht der Preis hinter dem Programm. Alle anderen Disks ohne Preisangaben kosten nur 5,50 DM!

Spiele, Spaß
und Erlebnisse

- 001 Amos Paint Sehr aufwendiges Malprogramm mit kompletter Icon-Steuerung.
002 DPaint Praxis Ausführlicher Kurs zur Arbeit mit DPaint. Wie entsteht eine Grafik?
003 Malkurs Erlernen Sie, wie man professionell Logos und Hintergründe entwirft.
004 Partys Maker Kriegen Sie kinderleicht Ihre Traumpartys für Ihre Spiele usw...!
005 AREXX Mit zahlreichen Tools, Schnittstellen, Libs und Hilfen.
210 Adress Master Mit Serienbrief-, Umschlag/etiketten-, Übersendungsdruck... 10,- DM
211 Amiga Base Verwalte Videos, Adressen, schreibe Rechnungen usw...! 10,- DM
006 Amiga Test Testet Speichermedien (Disk, Platte), ob technische Defekte vorliegen.
007 Astronomie Berechnet und stellt grafisch genaue Sternkarte zu jedem Datum dar.
212 Backup Lexikon Mit allen denkbaren Computerbefehlen für den Einsteiger... 10,- DM
008 Cross Errechnet komplexe Kreuzworträtsel mit eigenen Wörtern. SUPERHIT!
009 Data Easy Datenverwaltung zur Verwaltung aller denkbaren Sachen.
010 Deluxe Copy Wordenkopierprogramm. Kopieren und Arbeiten gleichzeitig möglich.
401 Star Demomaker Umfangreiches Demomaker-Set für High-End-Grafik-Demos. 20,- DM
213 Anfänger Kurs Was ist Shell? Die Grundbedienung des Amigas... Sauber erklärt... 10,- DM
011 HD Toolbox 12 starke Programme organisieren und manipulieren jede Festplatte.
214 Dos Access Kopiert Files, zeigt Bilder, spielt Musik, verwaltet alle Shell-Befehle... 10,- DM
012 Diagramm Profi Erstellt Kurven-, Balken-, Tortendiagramme für Übersichten und Mathematik.
013 Exotic Ripper Der High-End-Profi-Ripper für alle Soundmodule und Diskripper.
014 HD-Disk-Menü Eigene musik- und scrolltextuntermenüs in null-komma-nix gemacht.
015 Icon Disk Randvoll mit neuen, teilweise animierten Icons für die Workbench.
016 Juice Box Erstellen Sie Musikdisks mit tollen Menüs und vielen Sound-Einstellungen.
215 Lotto Pro Vollautomatische Zahlenermittlung und umfangreiches Lotowahlg... 10,- DM
216 Label Maker Beschirft 3,5"-Disks mit Text und Grafik. Arbeitet nach WYSIWYG! 10,- DM
017 Main Actor Erstellt komfortable Animationen bis 16,7 Mio. Farben, Bedienerfreundlich.
018 Disk Track Editor Spitzes Diskmonitor zum Ändern von Disketten und Kopierschutz.
019 Magic Menu Fullwind-Menugenerator für eigene Programme von der WB abrufen.
020 Messenger Erzeugt Text-Boot-Intros im Bootblock. Kein Sprachverlust auf der Diskette.
021 M-More Elegantes Anzeigen, Scrollen und Ausdrucken von beliebigen Texten.
022 Disketten Retter Prüft, repariert und validiert Disketten, Festplatten und andere Medien.
023 Objekt Editor Erstellt 3D-Farbojekte für IFF-Bilder, Programmierer und Demos.
217 Pro Tracker 2,95 **DER Musikeditor mit neuen Funktionen und jetzt für ALLE Amigas.** 10,- DM
Power P., Titanic P. (Packt auch überlange Files) und T-Imploder. 10,- DM
218 Packer-Pack Profi-Musiktracker kompl., iconsgetestet. Sehr einfache Bedienung. 15,- DM
220 Quadra Comp. Erfordert die Kompatibilität vieler PRG auf A600, A1200, A4000! 15,- DM
219 Scramble Deluxe Verschlüsselt jedes Programm mit Ihrem Passwort. 10,- DM
024 Giga Übersetzer Englisch-Übersetzungs-Paket mit ca. 30.000 Vokabeln. 3 Disks 15,- DM
027 Super Dashboard Zeigt alle Amiga-Funktionen live als laufendes Zeitdiagramm (Herzkuve) an.
025 Top Timer Komplexes Megademo von Kellers mit Musik und Grafik zum Weinen.
026 Turbo Title Zum problemlosen Untertiteln von Videofilmen. Mit Zeitplan
220 Data Master Universaldatetei für alle Zwecke. Für Vereine, Videos, Sammlungen... 10,- DM
221 3D Demo Wahnsinnswelt der 3D-Vektorgrafik in Echtzeit. 2 Disks 10,- DM
208 Alpha & Omega Trickfilm in der U-Bahn und auf Flugzeugträger. 3 Disks 15,- DM
027 Chip Shop 26 mit dem Chip erzeugte perfekte Lieder. Plus 3 Gratisdemos!!!
028 D.A.N.E. Komplexes Megademo von Kellers mit Musik und Grafik zum Weinen.
222 Demo-Coll. 1 5 Top Demos wie Terminal Fuckup von Sanity oder D.V. Alcatraz! 10,- DM
223 Demo-Coll. 2 6 Demos von den berühmtesten Gruppen wie Animators, Scoopex! 10,- DM
224 Demo-Coll. 3 Anarchy Demo, Splash II, Virtual Dreams I und 3 weitere Demos! 10,- DM
029 Exodus Riesen Vektor-Vögel fliegen durch Berge. Mit sehr schönen Bildern.
030 Flower Power Anarchy entführt in eine Futurstadt aus Vektorgrafik und visuellen Effekten.
031 Fr. Revengence Menschen werden mit Metaboliten zusammengeführt. Ab 18!
225 Freedom Eines der besten Megademos mit dutzenden Erlebnissen. 2 Disks 10,- DM
032 Irak Demo Saddam Hussein gegen USA im lustigen Panzertrickfilm.
226 Lemmings Horror **Lemminge** werden auf der Bühne blutig zerhackt. Ab 18! 10,- DM (1,5 MB)
033 Multi Megamax III Musikmix aus aktuellen Pop-Hits. 10 Minuten lang. Mit Super Grafik.
034 Odraker Bestes Amiga-Trickfilm im Weltraum. 45 Min. Spielzeit!!! 5 Disks 20,- DM
035 Peace of Mind Film (5 Min.) mit Haarschnitt, Entropisse und weiteren Animationen. 10,- DM
036 Skizzzo Demo II 7 besonders gute Musikstücke (30 Min.) zum Anhören oder Benutzen
037 Song Book Wilder Techno-Mix mit riesem Grafikfeuerwerk. 4 Disks, 20 Min. 15,- DM
038 Bristante Musik mit sehr viel Action. Tolle Menüsdesign. Einfach Spitze!
039 High-Tech-Music-Video-Clip mit Tunnelfahrten, Anim... 4 Disks 20,- DM
040 Speed 30 Min. Kamerafahrt durch Computerum, Juggler, Fraktalbereich...! 10,- DM
037 The Super 13 Lieder bieten 1 Stunde Musikpower für jeden Geismack.
038 Trickfilme 3 traumhafte, bunte Trickfilme mit Comifigures für Kinder.
039 Virtual Dr. II Dieses Traumdemo werden Sie so schnell nicht vergessen. WAHNSINNI!

- 050 Neo Lemmings 25 komplett neue Levels stehen zur Auswahl. Viele neue Funktionen.
051 Lemmingoids Vom Himmel fallende Lemminge werden gnadenlos abgeballert.
200 Lemm. Olympiade 100m-Lauf, Speerwurf, Skateboard, Schwimmen... 2 Disks 10,- DM
052 Operation Lemm. Blütiges Bienen-Kriegs-Spiel mit Wahnsinnsgrafik. Nur für Erwachsene!
053 Brettspiele I Mühe und Dame mit ansprechender Grafik.
054 Brettspiele II Gammon, Monopoly, Schach, TicTacToe und YaZee! 15,- DM
054 Mensch ärgere... **Dich nicht!** ist die perfekte Computernutzung des bekannten Spiels.
055 Scrabble Top Umsetzung mit fast 10.000 Wörtern. Eigene Wörter einbaubar.
056 5 mal 5 Originalspiel der **Satt-TV-Show**. Mit sehr schöner Grafik.
201 Super Schach Mit Spielzنگrafik und sehr Spielstark. Braucht 4 MB Ram und Kick 2+10.- DM
057 Callipo Fresser Das bekannte Langnese-Game mit eskalanten Action/Geschick-Spielen.
058 Junior Class Abenteuerspiel: Harry Hogg zwischen glühendem Labyrinth und...
059 Snack Zone Riesen Abenteueradventure auf der Suche nach der Bi-Fi-Produktion.
060 Karmachz Cup **Hoheck für 1-4 Spieler. Top Grafik!!! Länderauswahl mit Hymnen.**
061 VL - Das Spiel Erleben Sie in Traumgrafik ein Suchabenteuer der Spitzenklasse.
062 Eiferanten Originalspiel herausgegeben vom WWF: Grafik-Dschungel-Abenteuer.
063 Aztec Challenge **Die Umsetzung vom C64: 7 Abenteuer-Geschicklichkeits-Missionen.**
064 Battle Cars II Verfolgungsjagd in Echtzeit-3D-Vektorgrafikstil. Sehr realistisch.
065 Blocks Denkspiel: Ordnen und schieben von farbigen Bausteinen. Mit Leveleditor.
066 Bomb Pac Ein Pac-Man-Spiel mit Bombenlegen, Falltriggen und div. Extrafunktionen.
067 Conquest & Dom. Grafikstrategiespiel um Geld, Macht und Krieg.
202 Cracken kostet... Grafikabenteuer für Pseudo-Cracker. 2 Disks 10,- DM
068 Das Erbe II Nachfolger des tollen Umweltspiels vom **Bundesumweltschutministerium**.
203 Dr. Mario Das bekannte tetrisähnliche Superspiel mit Pillen. 10,- DM
069 Dragon Tiles Ähnlich dem bekannten Spiel Shanghai, nur mit besserer Grafik.
070 Exon Kniffliges Denkspiel mit verschiebbaren Symbolsteinen.
071 Ach Ja Tolle Wörterräten und für jung und alt. Super deutsches Menüdesign.
072 Megaball II Wahnsinn-Breakout-Spiel mit brillanter Grafik und perfektem Sound.
073 Paradox II **Die Top Umsetzung: Klassiker vom C64: Roboter im Raumschiff.**
074 Poppey Tolle C64-Konvertierte. Bristantes Run-Run-Game.
204 Riskant Original RTL-GameShow mit über 3000 Antworten. 10,- DM
075 Sky Chase Action-Flugzeug-Balleri für 1-4 Spieler. Top Aufmachung!!!
076 Slot Cars 1-4 Spieler fahren durch ein Labyrinth, doch einer überlebt nur!
077 Shanghai '93 Das bekannte Shanghai-Spiel mit vielen neuen Spielsteinen. **SUPERHIT!!!**
078 Super Pacman'92 Traumvariante mit riesen Spielfeld und digitalisierten Schimmern.
079 Super Puzzle Lustige Bilder in 20 bis 40 Teile zerlegt bieten tollen Spaß für alle.
080 Super Tron Mit Hindernisblöcken, die alle verschiedene Effekte auslösen.
205 Tetris Pro Das beste Tetris, was es für den Amiga zur Zeit gibt!!! 10,- DM
081 Die Simpsons Mit Originalstimmen und vielen Geschicklichkeitsspielen.
082 Tonga Lustiges Jump'n-Run-Game in der Steinzeit. Gut für Kinder geeignet.
083 Top Secret 5 geheime Missionen sind zu erfüllen. Sehr lustig und prima für Kinder.
084 Ultima Das fantastische Spiel, was sich jahrelang auf dem C64 bewährt hat.
085 Willi Wurm Mit Profigrafik und viel Action. Lustiges Wurmspiel für 1-2 Spieler.
086 Wonderland Kindschickel ähnlich Super Mario mit sagenhaft brillanter Grafik.
301 Game-Pack 1 Nebula (Action), Cardory (Memory), 5 Kolonne (Krieg), Beast 15,- DM
302 Game-Pack 2 Extreme Vile (Blütiges Kriesspiel), Universal C. (Strategie) 15,- DM
303 Game-Pack 3 Blaster (Action-Ballserspiel), Schmutzjagd (blutig, brutal) 15,- DM
400 Porro Pazzo **Mit Animationen und echten Stimmen.** Ab 18! 2 Disks 20,- DM (1,2 MB)
304 Sex Fire Das bekannte Spiel mit neckischen Hintergründen. Ab 18! 15,- DM
206 Total Fire Hubschrauberkampf im totalen Krieg. Rambo/Green Beret-Mix 10,- DM
087 Jurassic Parallax Wahnsinns Bildershow mit Musik und Beschreibung brisanter Untiere.
088 Air Disk Erleben, sehen und hören Sie den lustigen Air wie im Fernsehen.
089 Cindy Perfekte, hochauflösende 100%-Erfolgswelt von Cindy. 10,- DM
089 Garfield Show Viele lustige, bunte Bilder des kleinen Helden.
090 Hyper Bilder 17 Profibilder mit Musik und einem tollen Menü von Kellers.
091 Military Show Heiße Fotos von Panzern, Flugzeugen und Hubschraubern.
092 NASA Show Brillante Fotos aus dem Weltraum in 4096 Farben.
093 Tauschungen Sie werden die Verdröhter der Bilder nicht verstehen können.
208 Porro Pazzo Zahlreiche Bilder zum Zusammenzusetzen. Ab 18! 10,- DM
209 Reality Show Exklusivfotos von Rettungseinsätzen, Unfällen und Bränden. 10,- DM

Mallander Computersoftware
Römerstr. 29 46395 Bocholt
Tel. 02871 / 18 51 15
Fax 02871 / 18 61 50

Sofortbestellung
02871 / 18 51 15
24-Stunden-Lieferservice bis direkt vor Ihrer Haustür
Ohne Preisauflschlag

Die Besonderheit bei uns: Alle Programme sind auf allen Amigas (auch A1200 & A4000) ab 1 MB Chip-Ram voll lauffähig!