

AMIGA Games Discs



MIT DOPPELPOSTER!

7/94

**COMPUTEC
VERLAG**

DM **5,90**



32 SEITEN
Brian the Lion
Innocent Until C.
Mr. Nutz u. v. a.



PÜNKTLICH ZUR WM

**Bundesliga Manager 3
im Härtetest!**

MIT HARDWARETEIL!

**Massenspeicher
im Detail!**

COMEBACK DER KLASSIKER

Kick Off 3
James Pond 3
Ultimate Body Blows

RENEGADE-HIT

**Test & Interview
zu Elfmania**



**Über 30
Knüller vorgestellt!**



**Sensible Golf, Super Stardust,
Flink, Kingpin, NHL Hockey,
Fire & Ice, Whale's Voyage II, Skitchin',
Rings of Medusa Gold, Impossible Mission 2025 u. v. a.**

empire SOCCER



Germany USA

Time 1:00

Speed Burst Computer

4 4 2 4 4 2

Novice Novice

England Brazil

1 0

Exhibition

Holland USA

1 2

61	Possession	39
4	Shots	9
4	Shots on Target	7
0	Corners	1
5	Fouls	0
1	Bookings	0
0	Sent Off	0



empire **FUßBALL - ACTION**

SOFTWARE

WENN SIE NUR EIN EINZIGES FUSSE

re 94 ER 94

DIE ULTIMATIVE FUSSBALLHERAUSFORDERUNG

*Empire hat sich mit dem führenden Entwickler
und Meister der Spielhallenunterhaltung
Graftgold zusammengetan, um eine völlig NEUE
Fußballsensation zu schaffen!*

DAS KANN SONST KEINER!

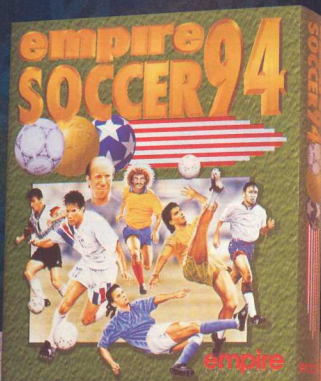
Schnelle Durchbrüche
Powerschüsse - Schnelleschüsse
Bananenflanken
Superdribbeln - Rempeln

Fallrückzieher	Freistöße
Stoppen	Einwürfe
Fersenkicks	Besonders langer Einwurf
Kopfbälle	Eckbälle
KopfbalPässe	Platzverweise
DoppelPässe	Elfmeter
Torwartabschlag	Gelbe Karten
Bälle blockieren	Ersatzspieler

Action-Replays mit speziellem
Videokontrollmodus

Voll variable Geschicklichkeitsniveaus
Anfänger - und Berufsspielermodi
Stimmungsvolle Zuschauermasseneffekte
Superbe Grafik
Ligaspiele
Training - Schauspiele
Weltmeisterschaftsturnier
und eigene Turniere
8-Spieler-Wettbewerb - 32 Mannschaften
- Volle Statistik der Ergebnisse und Spiele

GRAFTGOLD



ATION TOTAL!

LLSPIEL KAUFEN, DANN DAS BESTE!

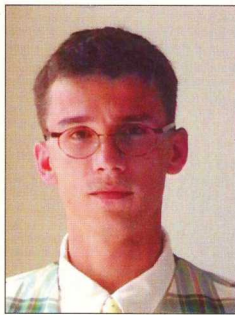
Die Überlieferung will es, daß Heimdall von seinem göttlichen Thron Walhallas hinabsteigt zur Erde. Seine Vorsehung ist es, die Teile des heiligen Amuletts zu finden. Nur mit deren Macht kann er das Land der Wikinger von der Herrschaft des teuflischen Loki befreien.

Heimdall



Amiga - Amiga 1200
CD 32 - PC
CD-ROM





QUO VADIS, AMIGA?

Wie ein Lauffeuer ging die Meldung durch die Branche, daß Commodore liquidiert worden ist. In diversen Tageszeitungen und Nachrichtenmagazinen wurde dies als großer Zusammenbruch und endgültiges Ableben des Heimcomputer-Pioniers Commodore tituliert. Höhepunkt war schließlich, als sich auch noch die RTL-Sendung „Die 100.000 Mark-Show“ in einer Fragerunde zu aktuellen Themen ebenfalls mit der „Pleite des Volkscomputererfinders“ befaßte. Niemand, außer dem erfolgreichen Nachrichtenmagazin „Focus“, machte sich die Mühe, die Hintergründe genauer zu beleuchten. Macht man dies nämlich, stellt man klar fest, daß für Commodore fast nichts Besseres passieren konnte als die Liquidation, auch wenn sich dies irrational anhört. Wieso lief es nicht so gut? Man hatte zwar mit dem A 1200 und dem CD 32 zwei technisch hervorragende Systeme in der Produktpalette, die insbesondere unter dem Gesichtspunkt des Preis/Leistungs-Verhältnisses der Konkurrenz deutlich überlegen sind, jedoch fehlte es doch an einer gewissen Marketingstärke und angepaßten Vertriebsorganisation. Genau diese Schwächen sind entweder bereits behoben oder demnächst aus der Welt

geschafft. Der neue Vertriebschef Arnold Kapral, der für den Nintendo-Vertrieb Bienengraber als Regional-Verkaufsleiter tätig war, versteht schon ganz prächtig, das CD 32 dort zu positionieren, wo die Absatzchancen am größten sind. Seit der Preissenkung auf sensationelle DM 499,- am 13. April nahm der Durchschnittsverkauf des CD 32 deutlich zu, und die Softwareindustrie reagierte bereits mit der Zusage von diversen CD 32-Entwicklungen. Die Marketing-schwäche ist dann behoben, wenn man einen finanzkräftigen Partner an seiner Seite weiß. Genau dies bahnt sich seit drei Wochen an. Commodore steht seit dieser Zeit in Verhandlungen mit dem koreanischen Umsatzgiganten Samsung, der Commodore langfristig wieder zur Nummer 3 hinter IBM und Apple machen will. Die Pläne werden derzeit bis in das Jahr 1998 gefaßt, und es ist nicht zu befürchten, daß hier ein Amiga-Ausverkauf ansteht. Samsung ist bereits einmal gescheitert, als sie auf dem Computer-Markt Fuß fassen wollten, doch mit dem Amiga sehen sie nun sehr gute Chancen, einen größeren Marktanteil in dieser Branche an sich zu reißen. Samsung legt übrigens größten Wert darauf, daß die unbestritten sehr gute Entwicklungsabteilung weiterhin wie geplant an neuen Amiga-Produkten arbeitet. Wenn Ihr diese Zeilen lest, wurden möglicherweise bereits die Unterschriften unter das wichtige Papier gesetzt, und eine neue Zeitrechnung im Amiga-Markt darf beginnen. Etwas beruhiger dürfte somit das Schmöckern in dieser mit Mega-Hits vollgepackten Ausgabe sein.

Viel Spaß!

Hans Ippisch

Hans Ippisch
Leitender Redakteur

CD32 SPEZIELL

FIRE & ICE

Ein echter Jump & Run-Klassiker wurde von Andrew Braybrook nun für das CD 32 vorbildlich aufgepeppt. Tolle Grafiken, atmosphärischer Sound und gelungenes Gameplay!

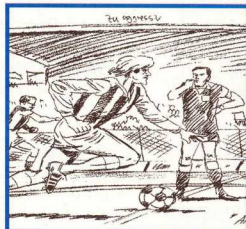


26

A500 SPEZIELL

BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK

Schon jetzt testen wir den dritten Teil der glorreichen Fußball-Manager-Saga von Software 2000. Ein weiterer Megaseller für das Team Krahe/Onnen?



34

MILLENNIUM REPORT

Mr. Magoo, Wild Cup Soccer, Pinkie und viele andere Hits enthüllen wir in unserem exklusiven Millennium-Report. Spiele von morgen schon jetzt in AMIGA Games.

88



NEU!!!



MASSENSPEICHER & CO.

Unsere Hardwarecke befaßt sich mit Massenspeichern aller Art. Alles, von Festplatten bis PCM/CIA-Karten, von Profis für Profis!

Inhalt

Impressum

Verlag:
 Computec Verlag GmbH & Co.KG
 Innere Gramer-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 Geltenpoth (cg)

Stellvertretender Chefredakteur:
 Christian Müller (cm)

Leitender Redakteur:
 Hans Joppisch (hj)
 (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
 und Anzeigenteil)

Textkorrektur:
 Hans-Joachim Klede (hk)

Bildredaktion:
 Roland Gerhardt (rg)

Redaktion:
 Tips & Tricks: Quay Graphics, Neil Harris,
 Leserbriefred: Rainer Rosshirt (rr),
 Userbox, PD: RGB Media, Michael Schmittner,
 Assistenz: Michael Erlwein (me),
 Alexander Geltenpoth (ag)

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

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

Gestaltung der Eigenanzeigen:
 Stefanie Geltenpoth

Vertrieb:
 Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:
 Roland Bollendorf

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

Anzeigendisposition:
 Janis Kaiser
 Tel. 09 11/9 68 32 32
 Fax. 09 11/6 42 78 69

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

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

Titel und Poster:
 Titel: James Pond 3 (c) Millennium
 Poster: Eifmania (c) Renegade

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

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



AUSGABE 7/94

RUBRIKEN

Impressum	6
Infotorial	3
Inserentenverzeichnis	101
Vorschau 8/94	122

NEWS

Coming Up	12
Joysoft in Action	10
Ocean & Electronic Arts	12

DISH SERVICE

Demos & Spiele zum Bestellen	108
------------------------------	-----

CHARTS

Judgment Day-Charts	105
media control-Charts	104

LESERBRIEFE

Uncle Rossi's Mailbox	98
-----------------------	----

USERBOX

Alles über Massenspeicher	114
Hardware News	112
Helpline	120
Neue PD-Perlen	110
Ordnung auf der Festplatte	118

SPECIALS

3D-Knüller von Asylum	94
Anco schlägt zurück!	92
Millennium-Report	88
Team 17 & Bloodhouse	96

GAMES GUIDE

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

A 500 & A 1200

Brian The Lion	18
Bundesliga Manager 3	34
Chrash Dummies	39
Civilization	40
Der Trainer	38
Eifmania	14
Heimdall 2	84
Impossible Mission 2025	22
James Pond 3	24
Kolumbus	20
Nesquik Game	40
Sierra Soccer	86
Tornado	21
Zool 2	16

CD 32 SPEZIELL

Der Clou	32
Fire & Ice	26
Lemmings	30
Ryder Cup	28
The Chaos Engine	33
Simon The Sorcerer	30
Striker	29
Ultimate Body Blows	32
Zool 2	17



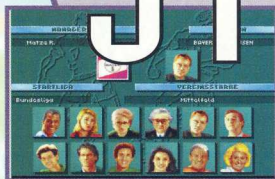
Wer abonniert, hat die brandheißen Informationen über
 den Amiga-Markt schon früher und bequemer als die
 anderen!
CLEVERES ABO AUF SEITE 37!

A500 SPEZIELL

BUNDESLIGA MANAGER 3

34

Software 2000 will mit dem dritten Teil ihrer Manager-Saga das erfolgreichste Amiga-Spiel aller Zeiten veröffentlichen. Ist es gut genug?



A500 SPEZIELL

ELFMANIA

14

Es ist endlich da! Das finnische Programmiererteam Terra-marque ließ uns in letzter Sekunde die fertige Version seiner neuen Prügelreferenz zukommen.

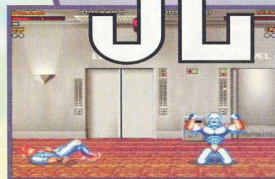


CD32 SPEZIELL

ULTIMATE BODY BLOWS

32

Kann der jüngste Beat 'em Up-Knaller vom Hit-lieferanten Team 17 der Konkurrenz neue Special Moves zeigen? Der erste Test liefert Euch das Ergebnis!



A1200 SPEZIELL

JAMES POND 3

Haben die Aquatic Games James Pond in eine genügend gute Form gebracht, um der Jump & Run-Konkurrenz die Flossen ins Gesicht schlagen zu können?

24



MILLENNIUM REPORT

Exklusive Bilder zu den neuesten Spielen aus der James Pond-Schmiede präsentieren wir in dieser Ausgabe. Pinkie, Mr. Magoo, Wild Cup Soccer und andere auf dem Prüfstand!

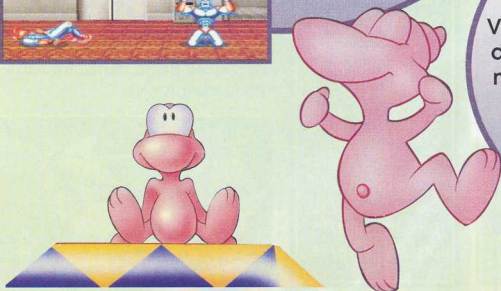
68



ANCOS KICK OFF 3

Starprogrammierer Dino Dini ist zu Virgin abgewandert, doch Anco läßt sich nicht davon abbringen, einen dritten Teil ihrer Fußball-Serie zu veröffentlichen.

92



I WANT YOU

Jetzt anrufen und bestellen: **Montag - Freitag: 9.00 - 18.30 Uhr**

(0 24 03) 2 11 88

Jülicher Straße 53-55 · 52249 Eschweiler



The Lost Vikings	V	64,99
Tornado	A	64,99
Turrican 3	(ANGEBOT)	54,99
Urimum 2	A	47,99
Wing Com. 1	(ANGEBOT)	37,99
Winter Olympics	A	59,99
Winter Super Sports	A	24,99
Zool 2	A	47,99

AMIGA 1200 / 4000		
Alien Breed 2	A	54,99
Anstoss	V	64,99
Arcade Pool	A	24,99
Born Blows Galactic	A	34,99
Brian the Lion	A	47,99
Burning Rubber	A	59,99
Burntime	V	64,99
Chaos Engine	A	47,99
Christoph Kolumbus	A	74,99
Civilization	V	64,99
Der Clou	V	64,99
Gunship 2000	V	64,99
Ishar 2	V	54,99
Jurassic Park (Dino Park)	V	59,99
Naughty Ones	A	47,99
Oscar	A	47,99
Penthouse Hot Num. DeLuxe	V	59,99
Pinball Fantasies	A	54,99
Second Samurai	A	59,99
Simon the Sorcerer	V	79,99
Soccer Kid	A	59,99
Star Trek - 25th Anniversary	E	64,99
Total Carnage	A	47,99
Zool 2	A	47,99

AMIGA CD 32		
Alien Breed 5: Ed. v. Qwak	A	47,99
Arabian Nights	A	47,99
Beavers	A	59,99
Bubba 'n' Stix	A	54,99
Chuck Rock 1	A	28,99
Dangerous Streets	E	64,99
Deep Core	A	47,99
Der Clou	V	64,99
Disposable Hero	A	54,99
Donk	A	54,99
Elite 2 - Frontier	V	54,99
Fury of the Furies	A	54,99
Gunship 2000	A	59,99
James Pond	A	64,99
Labyrinth of Time	A	47,99
Lemmings 1	A	47,99
Liberation - Captive 2	E	59,99
Lotus Trilogy (1, 2 und 3)	A	54,99
Mean Armes	A	47,99
Microcosm	A	99,99
Morph	A	59,99
Night Ones	V	47,99
Naughty Mansell	A	64,99
Pinball Fantasies	A	54,99
Pirates Gold	A	59,99
Premiere	A	34,99
Prey An Alien Encounter	E	64,99
Project X - F17 Challenge	A	47,99
Second Samurai	A	54,99
Seek & Destroy	A	47,99
Sensible Soccer	A	47,99
Sleepwalker	A	64,99
Striker	V	54,99
Summer Olympic	A	49,99
The Chaos Engine	A	54,99
Total Carnage	A	59,99
Trolls	A	54,99
Ultimate Body Blows	A	54,99
Whales Voyage	V	54,99
Zool 2	A	54,99

Joysticks Competition Pro		
Mini-schwarz/inkl. 3,5" Disk-Box		24,99
Manchester/transparent, inkl. 3,5" Box		29,99
Mini-Special Edition, inkl. 3,5" Box		29,99
Star Mini, transparent, inkl. 3,5" B.		34,99
Standard, schwarz		23,99
Standard, transparent		24,99
Standard, Special Edition		24,99
Star, transparent-blau		34,99
Hardware		
Diskettenlaufwerke		
A - 500 / A - 2000 intern		139,99
Teac oder Sony extern		139,99
Speichererweiterungen		
512 KB mit Uhr, abschaltbar		49,99
A 600 auf 2 MB		159,99
Zubehör		
Kickstart Umschalpl. mech.		39,99
Kickstart Umschalpl. plus		49,99
2.00 Rom		44,99
Siegfried Copy NEU		79,99
Siegfried Antivirus Tools		59,99
Leardisketten 3,5" DD 10 Stück		29,99
Leardisketten 3,5" DD 50 Stück		34,99

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

SERVICE-LINE

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

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

Inside NEWS

Hilfe für Beneath a Steel Sky!

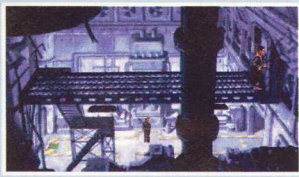
Wer das tolle Adventure von Virgin auf seiner Festplatte installieren wollte, wird wohl dabei verzweifelt sein. Für alle Hilfesuchenden haben wir hier nun die korrekten Namen der Disketten.

Die Namen und die Beschriftungen der Disketten weichen voneinander ab. Die Disketten sind durchgehend von 1/15 bis 15/15 nummeriert. Diese Nummerierung gilt jedoch nicht für die Aufforderungen während der Installation. Für die Installation gelten nur die nachfolgenden Namen der einzelnen Disketten. Virgin möchte sich hiermit bei allen Käufern für diesen fauxpas entschuldigen!

- Bootdisk = 1/15
- Disk 0 = 2/15
- Disk 1 = 3/15
- Disk 2 = 4/15
- Disk 3 = 5/15
- Disk 4 = 6/15
- Disk 5 = 7/15
- Disk 6 = 8/15
- Disk 7 = 9/15
- Disk 8 = 10/15
- Disk 9 = 11/15
- Disk 10 = 12/15
- Disk 11 = 13/15
- Disk 12 = 14/15
- Disk 13 = 15/15



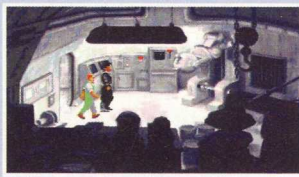
Beneath a Steel Sky ist ein tolles Spiel, ließ sich aber bisher nur schwer installieren!



Beneath a Steel Sky ist zweifellos das derzeit beste deutsche Adventure für den Amiga.



Beneath a Steel Sky ist zweifellos das derzeit beste deutsche Adventure für den Amiga.



VERSAND 99

① komplett deutsche Version ② deutsche Anleitung ③ englische Anleitung
 Alle Amiga-Programme benötigen in der Regel 1 MB. Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit * gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluss noch nicht vorrätig (bitte nachfragen). Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten inklusive Nachnahme DM 9,99 zzgl. Zahlkartegebühr (DM 3,-). Softwarebestellungen ab DM 250,- ohne Versandkosten, Vorkasse bitte per Euro-Scheck oder Überweisung. Bitte Spielpreise zzgl. DM 8,- auf Konto-Nr. 1 217 888 bei der Sparkasse Eschweiler, BILZ 301 000. Lieferung ins Ausland nur vorbestellen. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsaufgabe.

Inside News

Flink

Erwin Kloibhofer und Henk Nieborg kehren auf den Amiga zurück! Sollte jemand jetzt noch ruhig auf seinem Sessel sitzen, dann weiß er wahrscheinlich nicht, daß diese beiden Personen Lionheart entwickelt haben.

Aufmerksame Leser der AMIGA Games wissen schon länger, daß Erwin und Henk seit ein paar Monaten für das Liverpooler Softwarehaus Psychosis arbeiten. Ihr neuestes Werk Flink kann zumindest grafisch eine gewisse Verwandtschaft zu Lionheart nicht abstreiten, gibt sich ansonsten jedoch als äußerst putziges und komplexes Jump & Run zu erkennen. Entgegen den ursprünglichen Plänen wird Flink nun für Mega Drive und Amiga CD 32 erscheinen.

Nächste Ausgabe haben wir dazu ein ausführliches Special. Wir waren für Euch in Wien und nahmen an einer exklusiven Präsentation von Psychosis teil, auf der Erwin und Henk freimütig über Flink, Lionheart und Thalion plauderten.



Insbesondere technisch macht das Lionheart-Nachfolgerprodukt schon einen sehr ausgereiften Eindruck.



Nach neuesten Plänen soll das Mega Drive-Spiel Flink nun auch auf CD 32 kommen.



Dieser Obermotz ist herrlich animiert. Er stapft auf diesen beiden Stelzen über den ganzen Screen.

Joysoft



ELF MANIA

JAMES POND 3

59.90

64.90

AMIGA z.B.:
Apocalypse ** 54.90
Battle Isle 2 dt*(Sept) 99.90
Benefactor **/ 69.90
Big Sea dt 69.90
Chartbreaker dt 69.90
Darkmere dt 74.90
Der Clou dt 79.90
Der Trainer dt * 79.90
Empire Soccer **/ 79.90
Eye of the Storm ** 84.90
Hanse-Expedition dt* 79.90
Hatrick dt * 79.90
Heimdall 2 **/ 84.90
Hired Guns * 69.90
Impossible Mission ** 79.90
Innocent U.Caught dt 79.90
K 240/Utopia 2 **/ 59.90
Kings Quest 6 dt 79.90
Legacy of Sorasil ** 59.90
Legend of Kyran.2 dt* 79.90
Mad Burger dt * 84.90
Mad News * 79.90
Manch.U.Premier L. ** 74.90
Missiles over Xerion ** 54.90
Mr.Nutz ** 59.90
Perihelion ** 59.90
Pizza Connection dt 89.90
Quaterpole **/ 69.90
Reunion dt * 69.90
Rings of Med.Gold dt 79.90
Rüsselsheim dt * 89.90
Ryders Cup ** 69.90
S.U.B. dt * 64.90
Sensible Soccer Int.* 79.90
Spaceward HO! dt * 84.90
Total Carnage ** 64.90
U.F.O. **/ 79.90
Zeppelin dt/ 79.90

NEUE ADRESSE
KACHENER STR. 100A
50858 KÖLN
TEL:0221/9486100
FAX:bitte erfragen
BTX:JOYSOFT#

VERSANDADRESSE
DURENER STR. 394
50935 KÖLN
TEL:021/4301047
FAX:0221/4302157
BTX:JOYSOFT#

50939 KÖLN
GOTTESWEG 157
0221 425566

50676 KÖLN
MATTHIAS STR. 24
0221 239526

53111 BONN
MUNSTER STR. 11
0228 659726

NEUE ADRESSE
DÜSSELDORF
IM WEHRHAHN 24
0211 364445

60311 FFURT 1
FAHRGASSE 87
069 280170

52062 AACHEN
BLONDEL STR. 10
0241 406912

53721 SIEGBURG
KAISER STR. 54
02241 68045

56068 KOBLENZ
SCHLOSS STR. 16
0261 309634

NACHNAHME: 9 DM
ab RECHNUNGSWERT von 200 DM
VERSANDKOSTENFREI
ELPOST: 6+ 9 DM, UPS: 6+ 9 DM
AUSLAND(postb): -15 DM
VORKASSE INLND.: 6 DM

Mehr Angebote findet
in unserem Katalog
Oder ruft doch mit uns zu trinken.
0221/4301047-49

VORANGEKÜNDIGTE TITEL KÖNNEN SOFORT VORBESTELLT WERDEN

(*) Vorkündigung (**) dt. Anhebung (***) komplett in Deutsch: FORTUMER: PRESSEANFRAGEN (L) UND VORBESTELLEN

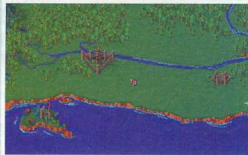
AUTOGRAMMSTUNDE
MIT
RALF GLAU
HANSE-DIE EXPEDITION
WIR LADEN SIE HERZLICH EIN,
MIT EINEM "DINO" DER SOFTWAREBRANCHE
ZU PLAUDERN, TIPS AUSZUTAUuschen ODER
EIN GLÄSCHEN MIT UNS ZU TRINKEN.
GENAUEM TERMIN BITTE IN UNSERER ZENTRALE
ERFRAGEN: 0221 9486100

JEDER KUNDE ERHÄLT
VON UNS BEI SEINER
ERSTEN BESTELLUNG
ALS "DANKESCHON"
EIN KLEINES
PRÄSENT
BITTE COUPON MITSCHICKEN A67

Rings of Medusa Gold!

Einer der größten Hits aus deutschen Landen kommt nun zurück! Starbyte präsentierte uns erste Bilder des kommenden Strategiehits.

Mit Rings of Medusa und Return of Medusa feierte Starbyte schon Riesenerfolge, als noch niemand von Blue Byte oder Ascon sprach. Mit dem dritten Teil der damals faszinierenden Rollenspiel-Strategie-Mixtur möchte die Bochumer Softwarefirma von Herrn Kraft an diese glorreichen Zeiten anschließen. Das Konzept macht schon einmal einen sehr ausgereiften Eindruck. Ob es jedoch noch einmal zum Verkaufserrenner werden kann, ist fraglich. Wir sind gespannt.



Nur Veteranen können sich noch an Rings of Medusa erinnern!



Die Grafik sollte möglichst abwechslungsreich werden.

Whale's Voyage II

Das Debütprogramm von Neo erhält nun eine Fortsetzung. Schon jetzt können wir Euch hier die ersten beiden Bilder zeigen!

Whale's Voyage I überzeugte durch die innovative Mischung aus Rollenspiel und Wirtschaftssimulation. Während diese beiden Teile noch bedeutend aufgepeppt werden sollen, wird als drittes Element noch eine Prise Raumpampf mit Strategieelementen hinzukommen. 3D-Fraktalgrafik und ansprechende Soundtracks von Neo Project runden das laut Pressemitteilung 'komplexeste Spiel des Jahres' ab. Spezielle Versionen für A 500, 1200 und CD 32 sind in Planung.



Das Grafiksystem von Whale's Voyage II wird im Vergleich zum schon sehenswerten Vorgänger wesentlich verbessert werden.



1. Juli 1994? Ab zu Joysoft!

Wie versprochen, halten wir Euch über die weiteren Aktionen von Joysoft auf dem laufenden. Hoher Besuch steht demnächst in der Bonner Filiale an!



Ralf Glau, der Schöpfer von Hanse und Vermeer, ist am 1. Juli 1994 bei Joysoft in Bonn zu Gast.

Am 7. April konnte sich eine der erfolgreichsten Softwareshop-Ketten Deutschlands mit einer außergewöhnlichen Aktion die Aufmerksamkeit aller Spielefreaks sichern. Soundprogrammierer Rudi 'Mr. Nutz' Stember und Spieledesi-

gner Christian Awizio präsentierten Software Manager, den jüngsten Kaiko-Hit, live in der Kölner Filiale. Der recht gute Erfolg dieser Veranstaltung ermutigte Judith Hartmann, die innovative Tochter der Firmenbesitzerin Gabriele Hartmann, zu einer weiteren Veranstaltung dieser Art. Eine der legendärsten deutschen Programmierer über-

haupt ist am 1. Juli 1994 ab 14 Uhr in der Bonner Filiale von Joysoft in der Münsterstraße zu Gast. Ralf Glau hat unter anderem die Wirtschaftssimulationsklassiker Vermeer und Hanse erschaffen. Derzeit arbeitet er für Ascon an Hanse Deluxe und Elisabeth I. Echte Freaks sollten sich diese Gelegenheit nicht entgehen lassen!

DER OFFIZIELLE ...

BUNDESLIGA MANAGER

Für PC und AMIGA



Vom



empfohlen ...

Großes Bonus-Info-Paket

für Amiga oder PC,
lieferbar ab Juni 1994 gegen
30,- DM in bar oder EC-Scheck
bestehend aus:

- Ausführlicher Info-Broschüre,
- Spielbarer Demodiskette und
- einem wertvollem Überraschungsgeschenk

Zu bestellen bei:

Software 2000
Stichwort „Bonuspaket“
Postfach 110
23691 Eutin



SOFTWARE 2000
Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Telefon: (0 45 21) 80 04 0 • Hotline: (0 52 41) 98 60 10

Inside News

Ocean kooperiert mit Electronic Arts!

Seit einigen Monaten arbeitet Electronic Arts im Konsolenbereich eng mit dem englischen Softwaregiganten zusammen. Nun bahnt sich auch eine Zusammenarbeit im Amiga-Bereich an: Ocean setzt die Mega Drive-Spiele um.

Das weltgrößte Unterhaltungssoftwarehaus, Electronic Arts, läßt die Super NES-Version ihres Sega-Hits FIFA Soccer über Ocean vertreiben. Begründung hierfür ist das erfolgreiche Marketing- und Vertriebskonzept von Ocean bei Nintendo-Produkten. Insider vermuteten jedoch schon lange, daß sich hieraus noch eine weitergehende Zusammenarbeit ergeben könnte. Da



Susanne Wilding von Ocean verkündete voller Stolz den jüngsten Vertragsabschluß!

Ocean bislang keine Segalizenz hat, dachte man, daß E. A. im Gegenzug die Sega-Spiele (Mr. Nutz beispielsweise) von Ocean vertreiben würde. Nun stellte sich jedoch heraus, daß Ocean sich um die Entwicklung und den Vertrieb der Amiga-Versionen erfolgreicher Mega Drive-Spiele kümmern wird. Prinzipiell können wir nun von einer Amiga-Version jedes anstehenden E. A.-Produktes ausgehen!



NHL Hockey gilt als das beste Eishockey-Spiel weit und breit.



Jungle Strike ist der zweite Teil der Strike-Saga, die von der BPS geächtet wird.

COMING UP!

Titel	System	Entwickler
Mighty Max	Amiga	EA/WJS Design
Jungle Strike	Amiga/ 32	EA/ Hyperial
TFX	Amiga/ 32	DID
PGA Euro Tour	Amiga/ 32	EA/The Dome
Skitchin'	Amiga/ 32	EA/ BSA
NHL Hockey	Amiga/ 32	EA/ Ocean
Mutant League Hockey	Amiga/ 32	EA/ Ocean
Shaq Fu	Amiga/ 32	EA/ Ocean

Sensible Golf

Nach Cannon Fodder, Sensible Soccer, Wizkid und Wizball dürfte uns wohl bald ein weiterer Hit aus dem Hause Sensible Software erfreuen. Wir haben erste Infos!

Jon Hare und sein Team arbeiten bereits seit geraumer Zeit an diesem Sportspiel, das grafisch unweigerlich an ihre größten Hits erinnert. Aus der Vogelperspektive sieht man die gewohnten Sensible-Figuren den Golfschläger schwingen. Teilweise wird z. B. beim Schlagen selbst näher herangezoomt, damit die Animationen bes-

ser zur Geltung kommen. „Obwohl sich Sensible Golf noch in einer sehr frühen Entwicklungsphase befindet, gibt es keine Möglichkeit, daß dieses Spiel schlecht wird“, meinte Jon Hare, der Boß von Sensible Software. Bei so viel Selbstbewußtsein wollen wir natürlich auch nicht allzu kritisch sein und warten auf eine erste spielbare Version.



Kann Sensible Software an den Erfolg von Sensible Soccer und Cannon Fodder anknüpfen?

Software-Bestellung!

aus AMIGA-GAMES 7/94

(hier Absender eintragen)

Patrick Pawlowski
Software-Service

► Kiefernweg 7
21789 Wingst

► Bestell-☎ Tel. 04777/8356

Sie können auch bestellen, indem Sie Ihre Wünsche ankreuzen ✕!

► Bestell-Fax: 04777-435

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** Abenteuer.-Spiel
- * S25 **Der Energiemanager** Simulation
- * S28 **Peter's Quest** lustiges Kletterspiel
- * S31 **Roulette** Das bekannte Glücksspiel 10,-
- * S34 **Glücksrad 2.0** Bekanntes Quizspiel
- * S37 **Euroaspell** Spiel rund um Europa
- * S40 **Fighting Warrior** Karatekampfspiel
- * S43 **Pipliner** Wasserleitungen bauen
- * S46 **Cubistix** herabfallende Hochhausteile
- * S49 **Monsterquiz** Lustiges Quizspiel
- * S52 **Manta-Witze** Gesammelte Werke
- * S55 **Korn 1.0** Handelssimulation a la Kaiser
- * S58 **Eishockey** Actionreiches Sportspiel!
- * S61 **In Seenot** umfangr. Textadventure 15,-

- * S02 **Xytronic** Weltraum-Handelsspiel
- * S05 **Imperium** Strategiespiel um Macht
- * S08 **Missie Command** Städteverteidigung
- * S11 **Elefant!** 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 **BosseIn** Holzkugelweitwurf (1MB)
- * S47 **Ahoi 2.01** Schiffe versenken
- * S50 **Deluxe Burger** Ketchup-Ballerei
- * S53 **TrisPro** Herabfallende Steine ordnen
- * S56 **17 + 4** bekanntes Kartenspiel
- * S59 **Poker** Computerumsetzung des Spiels
- * S62 **Nukes R'Us** Moderne Risiko-Variante!

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 **Grufiti** 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 **Super Knuffel** Spannendes Würfelspiel
- * S51 **Autorennen** Meistern Sie den Parcours
- * S54 **Mühle und Dame 2** beliebte Brettspiele
- * S57 **BattleLand** Panzerkampfspielsimulation
- * S60 **Skat** beliebtes Kartenspiel als Computerspiel
- * S63 **Backstage** Spiel in der Musik-Szene!

Anwenderprogramme/Hilfsprogramme


- * A01 **MS-Text** Textverarbeitung
- * A04 **Buchhaltung 2.0** ideal für kleine Betriebe
- * A07 **DirMaster** Diskettenverwaltung
- * A10 **Date!** 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** Textverabt. 15,-
- * A28 **Access** DFÜ-Programm m. Buch 15,-DM
- * A31 **Road Route V5.5** Streckenplanung
- * H01 **Power Packer & Tools** m. Buch 15,-DM
- * H09 **Anti-Virus** Anti-Virus-Diskette
- * G04 **DaVinci** professionelles Malprogramm
- * G07 **ColorFonts** für DPaint und andere 10,-
- * M02 **WOS-Sounddisk** für Wizard of Sound
- * L02 **Mathematik** Kurvendiskussion
- * L05 **Pythagoras** Dreiecke berechnen
- * A33 **LoSteu1994** Lohnsteuer-Berechnung
- * A34 **Das Geburtstagsblatt** Ein tolles Druckprogramm zum Drucken von Geburtstagsblättern, die Sie dann verkaufen können! Sonderpreis 15,- DM
- * A35 **ArtDat** leistungsfähige Literaturverwaltung mit ca. 12000 gespeicherten Artikeln aus versch. Amiga-Magazinen. Mit Update-Service! Jetzt 15,- DM
- * L07 **DolmetchE** Leistungsfähiges Übersetzungsprogramm mit 19.000 Englisch-Vokabeln. Erweiterungsdateien bis 50.000 Vokabeln erhältlich 15,- DM

- * A02 **Fakturierung** Auftragsverwaltung
- * A05 **Finanzbuchhaltung** für Gewerbe
- * A08 **GiroMan 4.10** Kontoverwaltung
- * A11 **ArtDat** Artikeldatei f. Computermagazine
- * A14 **Musikdatei** verwaltet LP, MC, CD
- * A17 **BusinessPaint** Präsentationsgrafiken
- * A20 **Film-Lexikon** Filmverwaltung
- * A23 **Jahresbilanz** für kleine Unternehmen
- * A26 **Therapeut** Simulation 15,- DM
- * A29 **Spread** Tabellenkalkulation m. Buch 15,-
- * H05 **Amiga1200-Runner** bringt auch ältere Programme auf dem A1200 zum Laufen! nur 6,50 DM
- * H03 **CopyDisk** Kopierprogramme
- * H04 **MRBackup** Festpl. Backup m. Buch 15,-
- * G05 **QRT** Raytracingprg. m. Buch 15,- DM
- * G08 **Bitmapfonts** für DPaint..u. andere 10,-
- * M03 **Beatmaster** Drumcomputer
- * L03 **Länderquiz** tolles Erdkundeprogramm
- * A32 **SteuEr 1993** Ebenfalls nur 6,50 DM!
- * L06 **StarTranslator 3.0** Englischübersetzer



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

- * A03 **Kalkulation** Tabellenkalkulation 10,- DM
- * A06 **Videoverwaltung** Schaffen Sie Ordnung
- * A09 **Haushaltsbuch** Heimfinanzenprogramm
- * A12 **Disklabel 4.0** Diskettenlabel-Druckprogramm
- * A15 **StarChart** Astronomieprogramm
- * A18 **DiPaint** Dia-Beschriftungen drucken
- * A21 **Liga** Universalverwaltung für Ligen 10,- DM
- * A24 **PrintStudio** Druckprogramm
- * A27 **UniDepot** Kapitalanlagenverwaltung 15,- DM
- * A30 **Dirmaster** Diskettenverwaltung m. Buch 15,- DM
- Programme auf dem A1200 zum Laufen! nur 6,50 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
- * H10 **CD-File-System** die preiswerte Variante
- * G09 **V-ED** Vektorgrafik-Designer! Mit Kursus!

• CD1 **GoldFish-CD** Original-Doppel-CD von Fred Fish! Alle Disks von 1 - 1000 nur **59,- DM!**

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

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

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

Besser als der Rest

Elfmania

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

Endlich müssen einmal keine düsteren Jungs und Straßenkämpfer für das Szenario eines guten Prügelspiels herhalten. Elfmania findet, wie man am Namen schon erkennen kann, im wunderbaren Land der Elfen statt, bekannt als Muhmulandia. Gemäß den Gesetzen von Muhmulandia erhält derjenige die Macht über das Land, der den Krone zu einem ehrenvollen Kampf herausfordert und natürlich auch gewinnt. Beson-

ders reizvoll wird der Sieg deswegen, weil der mystische Dragon Ninja auch noch alles über die Geheimnisse des Universums verrät.

Auf in den Kampf!

Um den König herauszufordern, muß man ihm erst einmal einen besonderen Grund dazu liefern. Der ist nämlich dann erst gegeben, wenn man in den verschiedenen Orten des Landes eine ganze Menge an Gegnern verprügelt hat. Im Gegensatz zu anderen Spielen wie Street Fighter II darf man den Verlauf der Kampferte selbst bestimmen. Dies ist besonders wichtig.



Das ultimative Prügelspiel für den A 500 ist endlich da! Terramarque und Renegade schufen mit Elfmania ein Meisterwerk, das die monatelange Wartezeit rechtfertigt!

Dieser Screenshot dürfte die Grafikvielfalt von Elfmania belegen. Der Boden wird übrigens in 3D gescrollt, während die Fackeln äußerst realistisch flackern. ▼



Man beachte die Elfe im Hintergrund und die Wasserfälle, die fantastisch animiert wurden. Im Vordergrund springen kleine Fischchen umher. ▲

Wie ruhig das Meer sein kann, zeigt sich an dem großen Schiff, daß ständig auf- und niederschaukel. Hier wird der Amiga 500 bis an seine Grenzen ausgenutzt. ▼





SECHS MAL SECHS

Das Land Muhmulandia teilt sich in 36 Felder auf. Wenn man den König herausfordern will, muß man in sechs verschiedenen Orten horizontaler, diagonaler oder vertikaler Anordnung gewinnen. Ein bißchen Strategie ist hierzu erforderlich!



denn man sollte hier nach einem bestimmten System vorgehen. Das Land teilt sich in insgesamt 36 Felder auf, die in einer 6 Felder auf 6 Felder-Ordnung auf der Karte erscheinen. Den König darf man dann herausfordern, wenn man eine komplette Reihe von sechs Feldern in horizontaler, vertikaler oder diagonaler Anordnung mit Kreuzchen füllen kann, die man nur dann erhält, wenn man gewonnen hat. Ich denke, man kann sich gut vorstellen, wie ärgerlich und motivierend es ist, wenn man fünf Kreuzchen nebeneinander hat und dann plötzlich den letzten Kampf verliert, worauf man wieder eine neue Strategie aushecken muß.

Rent A Fighter!

Muß man sich bei den bekannten Prügelspielen zu Beginn einen Kämpfer auswählen, mit dem man während des gesamten Spieles auskommen muß, so darf man bei Eifmania je nach Finanzlage einen

DIE SCHÖPFER IM INTERVIEW



Wie bei jedem Renegade-Spiel wird auch bei Eifmania das verantwortliche Programmiererteam in den Vordergrund gestellt. Mit ihrem Debütprodukt reiht sich Terramarque aus Finnland direkt neben Grafftgolf, Sensible Software und den Bitmap Bros ein. Lediglich Stavros Fasoulas war bisher als Schöpfer von C 64-Klassikern wie Quedex, Sanxion oder Delta in Erscheinung getreten, ansonsten halten sich die Mitglieder sehr im Hintergrund. Ilari Kuittinen stand uns Rede und Antwort:

? Wieso verzögerte sich Eifmania so lange?

„Das Release von Eifmania wurde mehrmals verschoben, da wir große Probleme hatten, Eifmania fertigzustellen. Der Grund dafür beschränkt sich auf ein Wort: Spielbarkeit!“

? Eifmania war doch bereits auf der ECTS im September ausgezeichnet spielbar!

„Unser Ziel war es, eine ganz neue Steuerung mit direktem Zugriff auf alle Moves zu entwickeln, dies hatten wir auch geschafft. Jedoch realisierten wir nicht, daß wir große Probleme haben werden, die CPU-Intelligenz zu schaffen.“

? Was ist nun Eurer Meinung nach das Besondere an Eifmania?

„Eifmania führt echte künstliche Intelligenz ein! Finde einen Weg, den Computergegner auszutricksen, und er wird wie jeder menschliche Gegner deine Performance lernen und vielleicht sogar dich austricksen!“

Vielen Dank für das kurze Interview.





Eifmania ist zweifellos das beste Beat 'em Up aller Zeiten für den Amiga! Gratulation an Renegade und Terramarque!

EIFMANIA



エルフィン

Äußerst athletisch sind die Hauptdarsteller, jedoch mangelt es an Special Moves.

Die Kämpfer sind teilweise mit Hammer oder Krummsäbel bewaffnet.

von sechs unterschiedlich talentierten Burschen anheuern. Mit den kümmerlichen 75 Coins, die man zu Beginn erhält, kann man noch keine großen Sprünge machen, doch bei gutem Kampfverlauf steht einem größeren Erfolg nichts mehr im Wege. Gewinnt man, wartet ein wahrer Geldregen auf den Spieler. Allerdings kann tatsächlich das Geld auch aus ihm herausgeprügelt werden, wenn der Spieler nicht aufpaßt. Doch auch in diesem Falle wird der Spieler noch voller Freude auf den Screen schauen, denn die witzigen Effekte wie herumspringende Fische oder sprechende Elfen im Hintergrund

bieten perfekten Augenschmaus. Spätestens wenn die liebliche Janika zu Beginn eines Kampfes ein aufreizen des „Hi!“ schmachtet, wird der Spieler in den Bann von Eifmania gezogen. Ein herausfordernder Zweispieler-Modus und das extrem schnelle Ladesystem machen Eifmania zum Megahit. Das Laden geht so schnell vonstatten, daß sich das Installieren auf Festplatte gar nicht lohnt. Dies wußte wohl auch Terramarque und verzichtete auf diese Option.

Hans Ippisch

TEUER & EXKLUSIV!

Je nach Kontostand darf man sich einen der folgenden sechs Helden für einen Kampf mieten.



Janika

Dieses hübsche Mädels ist eine extra flinke Kämpferin, die nicht unterschätzt werden darf.
Special Move: Spinning Middle-Kick.



Seven

Der Turban tragende Seven ist der Wächter des Königs und nennt ein enormes Schwert sein eigen.
Special Move: 360 Grad-Spin.



Kosken

Der gewaltige Körper dieses prächtigen Sumo-Ringers ist so schwer, daß der Boden bebt, wenn er geht.
Special Move: High Punch.



Taiki

Diese Eis-Elfe trägt Schafsfell, was für die kalten Nächte in den Elf-Mountains sehr zu empfehlen ist.
Special Move: Spinning Jump-Kick.



Matiki

Der Spitzname von Matiki lautet „fetter König“, denn er hat das Elfenreich bereits einmal erobert.
Special Move: Hammer Swing.



Tenke:

Diese Mohikanerfrisur tragende Gestalt ist eine äußerst kraftvolle und übel riechende Waldeife.
Special Move: Spinning High-Kick.

COMMENT



Hans

Grandios! Eifmania ist ein durch und durch originell und perfekt gemachtes Prügelspiel, das ohne das gewohnte Brutalo-Ambiente auskommt. Die Kartenlogik, die fantastischen Spezialeffekte machen Eifmania zu dem besten Prügelspiel im Heimsektor. Da kommen Super NES und Mega Drive nicht mehr mit!



brillante Grafik, Kartenlogik, künstliche Intelligenz, Sprachausgabe



zu wenig Special Moves

GAMEPLAY 85%

GRAFIK 94%

SOUND 84%

MOTIVATION 93%

GESAMT 90%

A1200 SPEZIELL

CD32 SPEZIELL

Ninja auf AGA-Tour

Zool 2

Her.: Gremlin ● Spieler: 1 ● Preis: ca. DM 60,-

Gremlins Vorzeige-Charakter fiel es mehr als schwer, die Verkaufszahlen des ersten Teils zu erreichen. Können nun die speziellen Versionen für A 1200 und CD 32 Abhilfe schaffen?

Im unserem großen Jump & Run-Special in der Ausgabe 2/94 fiel es dem kecken Ninja aus der nten Dimension mehr als schwer, mit Cool Spot und Mr. Nutz Schritt zu halten. Wesentlich erfolgreicher dürften jedoch nun die AGA-Neuaufgaben von Zool 2 werden, die uns Gremlin ins Regal stellte. Insbesondere CD 32-Freaks dürften begeistert sein, denn endlich machte sich einmal jemand wirklich die Mühe, für eine CD 32-Version Arbeit zu investieren. Ein ziemlich spektakuläres Intro mit gelungenen 3D-Animationen und gelungenem Soundtracks ist nicht das einzige, was man dem Spiel hinzufügt hat.



Beispielsweise ist der erste Level gleich komplett neu gestaltetet worden. Im perfekten Büro-Ambiente hüpfen man nun zwischen Papierfliegern und Klammerraffen umher, um am Ende jedes Levels neue Animationssequenzen genießen zu dürfen. Die Ladezeiten sind nun ebenfalls nicht mehr ganz so nervend. Die A 1200-Version wartet leider nur mit entsprechend aufgepeppten Grafiken auf, ist aber nichtsdestotrotz ein empfehlenswertes Stück Jump & Run-Software, wenn es auch nicht den Sprung in den begehrten 80 %-Bereich schafft.

● Hans Ippisch



+ aufgepeppte Grafik, gute Musik, tolles CD 32-Intro

- Jump & Run-Spiel ohne Überraschung.

GAMEPLAY 69 %

GRAFIK 87 %

SOUND 87 %

MOTIVATION 79 %

GESAMT 80 %

AMIGACENTER DUISBURG

- **DirOpus:** Voll funktionsfähige Demo-Version des bekannten Amiga-Utilities.
- **MTool:** ähnlich DirOpus. Ermöglicht das fileweise Kopieren aus .lha-Archiven
- **AmigaBase:** Ein weiteres gutes Datenbankprogramm für die Verwaltung Ihrer Daten.
- **AmigaWorld:** Ein Datenbankprogramm mit Informationen über jedes Land der Welt. Leicht zu bedienende Oberfläche.
- **VideoMaze:** Umfangreiche Videodatenbank zur Organisation Ihrer Videodaten.
- **FaBase:** Eine Fakturierung mit Adressen und Lagerdatenbank. Sehr viele Funktionen.
- **FH-Spread:** Tabellenkalkulationsprogramm für kleine Anwendungen. Mit zahlreichen Funktionen.
- **OPAA:** Ein Grafikerdot, mit dem Sie Objekte erstellen und animieren können. 13 verschiedene Speicherformate stehen zur Verfügung.
- **Amiga kocht:** Kochrezeptdatei mit vielen Rezepten sowie Tips und Tricks rund um Vorratshaltung, Küchentechniken und Ernährung.
- **Translator:** Ein Programmpaket zur Übersetzung und Bearbeitung von englischen Texten. Auch für andere Sprachen geeignet.
- **HD-Frequency:** Hard-Disk-Recording-System mit vielen Eigenschaften. Auf einem Amiga 1200 beträgt die Sampling-Rate 60 kHz. Die Stücke können direkt von der HD abgespielt werden.
- **AmiCDRom:** CD-Rom-Filesystem für alle Amiga's. Getestet mit Apple- und Toshiba-Laufwerken. Sehr zuverlässig.
- **JaCoSub:** Erstklassiger Videotitel. Beitragen Sie Ihre Video's mit eigenen Texten. Genlockfähig.
- **Main-Actor:** Grafiktool. Bietet sehr viele Möglichkeiten für die Bearbeitung von Icons, Animationen usw.
- **Cross:** Erstellen Sie für Ihre Bekannten eigene Kreuzworträtsel. Umfangreiche Wortdatenbank.
- **Planetarium:** Astronomie-Programm. Zeigt und animiert die Planeten unseres Sonnensystems.
- **Oberon-2:** Demo des umfangreichen Oberon-Compilers V3.0. Kleine Programme können erstellt werden.
- **PhxAss und Phxink:** Macro-Assembler für alle Motorola-CPU's.
- **PCTask:** Emulieren Sie einen PC auf Ihrem Amiga
- **Term 3.4:** Ein erstklassiges Terminalprogramm
- **ViewTek:** Anzeigeprogramm für verschiedene Dateiformate
- **AddressMaster:** Adressverwaltung mit Modernisierung. Druck z. B. Überweisungen, Umschläge, Etiketten. Mit ARexx-Port.
- **TextPlus 5.0:** Komfortable Textverarbeitung der Spitzenklasse, umfangreiche Funktionen, ARexx-Port, Funktionstastenbelegung, u.v.m.
- **MegaBall 2.1:** Stark verbesserte Version des Break-Out-Spiels. Läuft auch unter Amiga-OS 3.0
- **Energie-Manager:** Durch umweltbewußtes wirtschaften können Sie hier den hochdollarigen Energiepreis gewinnen.
- **TSMorph:** Das ist ein hervorragendes Morph-Programm, mit dem Sie aus einer Mücke einen Elefanten machen können.
- **Eishockey:** Ein Super-Spiel der Firma Karamalz. Kämpfen Sie um die Einhokeymeisterschaft. Gute Grafik und flüssige Spielabläufe.

je Diskette nur 4,90 DM

+ Nachnahme 8,00 DM bzw. Vorkasse 5,00 DM
Mindestbestellwert: 14,70 DM

Kreitz Computer KG
Brauerstr. 2 • 47058 Duisburg
Tel.: (02 03) 34 17 93 • Fax.: (02 03) 33 61 34
Unsere Mailboxen mit ständig aktuellen Info's und Preislisten:
(02 11) 60 84 21 (24 h) • (02 03) 33 61 34 (20-9 Uhr)
Öffnungszeiten:
Mo-Fr: 10 - 13 u. 15 - 18.30 Uhr, Sa: 10 - 14 Uhr

TOPSHARE	
Erika Röpke	38,-
Wilhelm Buschstr. 41	55,-
38723 Seesen-Rhüden	53,-
Tel. 05384/1680	68,-
Fax. 05384/280	68,-
SO PREISWERT KANN AMIGA SEIN !!	68,-
	29,-

A-Train	38,-
Beneath the St.Sky dt.	55,-
BIG SEA dt.	53,-
Der CLOU dt.	68,-
Der Patrizier dt.	68,-
Heimdal 2	63,-
KINGMAKER dt.	69,-
Lamborghini	49,-
Mr. NUTZ	49,-
Pizza Connection dt.	76,-
Softwaremanager dt.	68,-
Street Fighter 2	29,-

TOPSHARE HITS	
Anstoss	68,-
B17 Flying Fortress	66,-
Bundesliga Manager 2.0	67,-
Burntime dt.	68,-
Civilisation dt.	74,-
Cannon Fodder	53,-
Die Siedler dt.	78,-
Eishockey Manager dt.	73,-
Pinball Dreams & Fant.	64,-
Sensible Soccer	50,-
Syndicate dt.	62,-

AMIGA 1200	
Alien Breed 2	53,-
Anstoss	68,-
Brian the Lion	49,-
Civilisation dt.	68,-
Der Clou dt.	68,-
Fatman	49,-
Kolumbus dt.	73,-
Pinball Fantasies	55,-
Star Trek	55,-

Software für kleine Geldbeutel	
Addams Family	23,-
Another World	29,-
Bards Tale 3	25,-
Big Nose the Caveman	23,-
Crazy Cars 3	22,-
Grand Prix Circuit	22,-
Gunboat	27,-
Hardball	23,-
Hook	25,-
Kings Quest 2	29,-
Leisure Suit Larry 2	29,-
Microsoft Soccer	23,-
Police Quest 3	33,-
WWF European Ramp.	25,-

Versandkosten:
Vorkasse 5,-DM
Nachnahme 10,-DM
Ausland nur Vorkasse 10,-DM

Preisliste KOSTENLOS !!!
AmG37/04

AMAZON SPEZIELL

Der neue Hit der Beast-Macher

Brian the Lion

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

Die putzige Raubkatze der Art Leo Bermudus bringt nun auch auf dem 1200er den Dschungel wieder in Ordnung.

Am Spielprinzip hat sich nichts geändert. Brian muß auf seinem Weg durch den Dschungel Diamanten und Bonus-Icons aufsammeln, die ihm bei der Lösung seines Problems helfen. Dieses heißt Geeza und ist so häßlich, daß selbst ein Zombie neben

natürlich nicht verwundert. Das gesamte Design ist recht niedlich gemacht, und der Sound kann sich durchaus hören lassen. Auch die Geschwindigkeit des Intros und des Scrollings scheinen nichts eingebüßt zu haben. Das Spiel an sich ist immer noch gemächlich langsam und bietet sogar Einsteigern ein Erfolgserlebnis, da man ohne große Anstrengung verhältnismäßig weit vorankommen kann. Keine Meisterleistung, die Psygnosis da fabriziert hat, obwohl das Spiel durchaus seinen Reiz besitzt. Für die jüngeren Amiganer ist Brian The Lion ein gelungener Einstieg in die weite Welt der Jump & Run-Games.

● Lutz Mahle



ihm noch ein Mister Universum wäre. Einzig der Glanz eines Zauberkristalls namens Chris könnte Geeza zu einer Schönheit machen. Chris zu helfen und ihn aus Geezas Klauen zu befreien ist Brians Aufgabe. Im Vergleich zu den Screenshots der 500er Version hat sich an der Qualität der Grafik einiges getan, was bei der angebotenen Farbpalette eines A 1200



AGA-Unterstützung



Spielprinzip, -geschwindigkeit

GAMEPLAY 65%

GRAFIK 86%

SOUND 79%

MOTIVATION 78%

GESAMT 77%



AMIGA 1200		AMIGA CD-32	
1869	DV 64,90	7 Gates of Jambala	EV 59,90
Airbucs	EV 64,90	Alfred Chicken	DA 59,90
Alien Breed II	DA 54,90	Alien Breed/Qwak	DA 59,90
Alfred Chicken	DA 49,90	Arabian Nights	DA 47,90
Anstoss	DV 67,90	Beavers	DA 59,90
Body Blows Galactic	DA 54,90	Brutal Sports Footb.	DA 59,90
Burning Rubber	DA 59,90	Bubba'n Stix	DA 64,90
Burntime	DV 67,90	Castles II	EV 64,90
Chaos Engine	DA 47,90	Chambers of Shaolin	EV 59,90
Christoph Kolumbus	DV 74,90	Chaos Engine	DA 59,90
Civilization	DV 69,90	Chuck Rock	DA 39,90
D-Generation	DA 35,90	Chuck Rock II	DA 64,90
Dangerous Streets	DA 54,90	D-Generation	DA 49,90
Darkmere(E)	DA 68,90	Dangerous Streets	DA 59,90
Dennis	DA 49,90	Deep Core	DA 47,90
Der Clou	DV 69,90	Dennis	DA 54,90
Diggers	DA 69,90	Disposable Hero	DA 64,90
Donk	DA 49,90	Donk	DA 59,90
Dynatech	DV 54,90	Elite II Frontier	DV 64,90
Fatman	DA 54,90	Fireforce	EV 59,90
Int.Golf Champ.	DA 54,90	Fly Harder	DA 49,90
Ishar	DA 59,90	Fury at the Furies	DA 59,90
Ishar II	DV 54,90	Global Effect	DA 69,90
Jurassic Park	DA 59,90	Humans 1+2	DA 69,90
Manchester United(E)	DA 59,90	Int. Karate +	EV 49,90
Morph	DA 59,90	John Barnes Football	EV 49,90
Naughty Ones	DV 49,90	Labyrinth of Time	EV 54,90
Nigel Mansell	DA 64,90	Lemmings	DA 59,90
Oskar	DA 47,90	Liberation	EV 59,90
Overkill	DA 49,90	Lotus Trilogie	DA 64,90
Penthouse Hot Num.	DV 59,90	Mean Arenas	DA 47,90
Pinball Fantasies	DA 54,90	Microcosm	DA 99,90
Robocod	DA 29,90	Microcosm - Lim.Ed.	DA 109,9
Ryder Cup	EV 64,90	Morph	DA 47,90
Seek & Destroy	DA 49,90	Nick Faldo Golf	DA 69,90
Second Samurai	DA 64,90	Nigel Mansell	DA 64,90
Sim Life	DV 79,90	Overkill / Lunar C	DA 54,90
Simon the Sorcerer	DV 79,90	Pinball Fantasies	DA 59,90
Skidmarks	DA 54,90	Pirates Gold	DA 59,90
Sleepwalker	DA 59,90	Psycho Killer	EV 64,90
Soccer Kid	DA 59,90	Premiere	EV 39,90
Star Trek	EV 67,90	Prey	EV 64,90
Strategem	EV 64,90	Project X/F 17 Chal.	DA 59,90
Total Carnage	DA 59,90	Robocod	DA 59,90
Transarctica	DA 64,90	Ryder Cup	DA 59,90
Trolls	DA 29,90	Seek & Destroy	DA 47,90
Whales Voyage	DV 59,90	Sensible Soccer	DA 47,90
When two worlds war	DA 55,90	Sim City	EV 64,90
Zool	DA 47,90	Sleepwalker	DA 54,90
Zool 2	DA 49,90	Summer Olympics	DA 49,90
Amiga 1200	649,90	Super Putty	EV 49,90
CD-32 Anwender & Education		Surf Ninjas	DA 49,90
Demo Collection	EV 49,90	Total Carnage	DA 59,90
Demo Collection 2	EV 49,90	Town with no name	EV 64,90
Fractal Universe (An)	EV 64,90	Trivial Pursuit	EV 69,90
Games & Goodies	EV 49,90	Trolls	DA 54,90
NASA 25th Year (Ed)	EV 54,90	Whales' Voyage	DV 54,90
Now what I call games	EV 59,90	Zool	DA 54,90
Now what I call games II	EV 59,90	CD 32 mit 6 Spielen (Diggers,Oskar,Microcosm, Wing Commander,Dangerous Streets,Chaos Engine) 599,-	

AMIGA *Es wurde Zeit für etwas völlig Neues...*

JUDGMENT DAY

Die wichtigste Seite des Monats

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

AMIGA

Bestellannahme von 9^h - 18^h

PREISÄNDERUNG VORBEHALTEN

Sicherheitsverpackung +2.

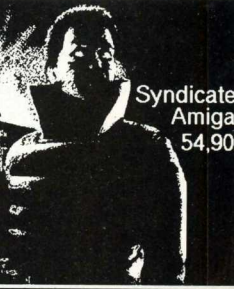
Sie gelten unsere allg. Geschäftsbedingungen

Terminat... (J.L.d.99 -

JUDGMENT DAY
Hauptstr. 2
78224 SINGEN

Titel	AMIGA	Preis	Titel	AMIGA	Preis	Titel	AMIGA	Preis
1988	DV 65,90	Global Gladiators	DA 47,90	Die Fledermaus	DV 59,90	Secret of Monkey Island	DV 59,90	EV 49,90
Airbus A320 American Edition	DA 47,90	Goal	DA 54,90	Die Fledermaus 2	DV 59,90	Secret of Monkey Island 2	DV 59,90	EV 49,90
Airbus A320 Europe Edition	DV 65,90	Goblins	DV 59,90	Die Fledermaus 3	DV 59,90	Templar II	DV 59,90	EV 49,90
Airforce Commander	DA 64,90	Goblins 2	DV 65,90	Die Fledermaus 4	DV 59,90	Test Drive II	DV 59,90	EV 49,90
Alfred Chicken	DA 48,90	GOLDFISH 3	DA 65,90	Die Fledermaus 5	DV 59,90	Thomas The Tank Engine	DV 59,90	EV 49,90
Alien 1	DA 47,90	Gunship 2000	DA 65,90	Die Fledermaus 6	DV 59,90	Thunderbolt	DV 59,90	EV 49,90
Alien Breed II	DA 47,90	Hannibal	DV 65,90	Die Fledermaus 7	DV 59,90	Trux the Fox	DV 59,90	EV 49,90
Ambermoon	DV 77,90	Hardcore Guns	DV 59,90	Die Fledermaus 8	DV 59,90	Treasure Island Lacey	DV 59,90	EV 49,90
Andros	DV 65,90	History Line 1914 1918	DV 65,90	Die Fledermaus 9	DV 59,90	Truck Pursuit	DV 59,90	EV 49,90
APOLCALYPSI	DA 47,90	Humans	DA 59,90	Die Fledermaus 10	DV 59,90	Trucks	DV 59,90	EV 49,90
Arabian Nights	DV 56,90	Humans Race St.Alonge	DA 59,90	Die Fledermaus 11	DV 59,90	Trucks 2	DV 59,90	EV 49,90
Archer McLean Pool Billiard	DA 47,90	Indiana Jones VI Adv.	DV 79,90	Die Fledermaus 12	DV 59,90	Trucks 3	DV 59,90	EV 49,90
A Train	DV 73,90	INNOCENT UNTIL CAUGHT	DV 65,90	Die Fledermaus 13	DV 59,90	Trucks 4	DV 59,90	EV 49,90
A Train Cons.Set	DV 39,90	Ishtar II	DV 53,90	Die Fledermaus 14	DV 59,90	Trucks 5	DV 59,90	EV 49,90
Aufschwung Ost	DV 54,90	Jonathan	DV 79,90	Die Fledermaus 15	DV 59,90	Trucks 6	DV 59,90	EV 49,90
AWARD WINNER IS?	DA 64,90	Jurassic Park	EV 49,90	Die Fledermaus 16	DV 59,90	Trucks 7	DV 59,90	EV 49,90
B 1/1 Mying Actress	DA 65,90	Jurassic Park 2	DA 53,90	Die Fledermaus 17	DV 59,90	Trucks 8	DV 59,90	EV 49,90
BATMAN RETURNS	DA 49,90	Kingmaker	DA 65,90	Die Fledermaus 18	DV 59,90	Trucks 9	DV 59,90	EV 49,90
BAT 2	DA 71,90	LAST ACTION HERO	DA 44,90	Die Fledermaus 19	DV 59,90	Trucks 10	DV 59,90	EV 49,90
Battle Isle Data Disk 2	DA 47,90	Legend of Kryandia	DV 79,90	Die Fledermaus 20	DV 59,90	Trucks 11	DV 59,90	EV 49,90
Battle Team	DA 65,90	LEGACY OF SORACI	DA 47,90	Die Fledermaus 21	DV 59,90	Trucks 12	DV 59,90	EV 49,90
BEAR WITH A SHIT SKY	DV 69,90	Lenny's Doppelpack	DA 59,90	Die Fledermaus 22	DV 59,90	Trucks 13	DV 59,90	EV 49,90
BIG SE A	DV 59,90	Lemmings II	DA 58,90	Die Fledermaus 23	DV 59,90	Trucks 14	DV 59,90	EV 49,90
Bill 5 - Tomato Game	DA 54,90	Lords of Power	DV 71,90	Die Fledermaus 24	DV 59,90	Trucks 15	DV 59,90	EV 49,90
Bitmap Brothers Collection 1	DA 53,90	Lost Vikings	DV 65,90	Die Fledermaus 25	DV 59,90	Trucks 16	DV 59,90	EV 49,90
Bitmap	DA 47,90	Lothar Matthäus	DV 59,90	Die Fledermaus 26	DV 59,90	Trucks 17	DV 59,90	EV 49,90
Buddy Hovos Galactic	DA 47,90	Lotus Trilogie	DA 53,90	Die Fledermaus 27	DV 59,90	Trucks 18	DV 59,90	EV 49,90
BUCKLE UP & LEAVE	DA 49,90	Micro Machines	DA 47,90	Die Fledermaus 28	DV 59,90	Trucks 19	DV 59,90	EV 49,90
BUCKLE UP & LEAVE 2	DA 49,90	Monkey Island II	DV 77,90	Die Fledermaus 29	DV 59,90	Trucks 20	DV 59,90	EV 49,90
Bundesliga Manufrol 2.0	DV 65,90	MONKEY ISLAND II	DA 54,90	Die Fledermaus 30	DV 59,90	Trucks 21	DV 59,90	EV 49,90
Burktime	DV 65,90	Morph	DA 47,90	Die Fledermaus 31	DV 59,90	Trucks 22	DV 59,90	EV 49,90
Campaign II	DA 69,90	MURKULTZ	DA 47,90	Die Fledermaus 32	DV 59,90	Trucks 23	DV 59,90	EV 49,90
Cannon Odder	DA 53,90	MURKULTZ ONES	DA 47,90	Die Fledermaus 33	DV 59,90	Trucks 24	DV 59,90	EV 49,90
Chaos Engine	DA 47,90	Nick Faldo Golf	DA 74,90	Die Fledermaus 34	DV 59,90	Trucks 25	DV 59,90	EV 49,90
Civilization	DV 74,90	Oskar	DA 47,90	Die Fledermaus 35	DV 59,90	Trucks 26	DV 59,90	EV 49,90
CLIFF HANGER	DA 44,90	OPHELION	DA 54,90	Die Fledermaus 36	DV 59,90	Trucks 27	DV 59,90	EV 49,90
Cool Spot	DA 53,90	PentHolt Numbers Deluxe	DV 53,90	Die Fledermaus 37	DV 59,90	Trucks 28	DV 59,90	EV 49,90
Cosmic Spacehead	DA 47,90	Pinball Compilation	DA 59,90	Die Fledermaus 38	DV 59,90	Trucks 29	DV 59,90	EV 49,90
Crazy Sports Football	DA 53,90	PIZZA CONNECTION	DV 79,90	Die Fledermaus 39	DV 59,90	Trucks 30	DV 59,90	EV 49,90
CHRISTMAS COULUMBERS	DV 71,90	Prime Mover	DA 53,90	Die Fledermaus 40	DV 59,90	Trucks 31	DV 59,90	EV 49,90
Curse of Nchanzia	DA 74,90	PLAGSY	DA 54,90	Die Fledermaus 41	DV 59,90	Trucks 32	DV 59,90	EV 49,90
Cyberpunks	DA 54,90	Red Zone	DA 54,90	Die Fledermaus 42	DV 59,90	Trucks 33	DV 59,90	EV 49,90
DANGEROUS STRIPES	DA 53,90	Reach for the Skies	DA 49,90	Die Fledermaus 43	DV 59,90	Trucks 34	DV 59,90	EV 49,90
DANKAMERE	DA 63,90	Risky Woods	DA 49,90	Die Fledermaus 44	DV 59,90	Trucks 35	DV 59,90	EV 49,90
Das Schwarze Auge	DV 74,90	Road Rash	DA 54,90	Die Fledermaus 45	DV 59,90	Trucks 36	DV 59,90	EV 49,90
Der Patriarch	DV 65,90	Sensible Soccer	DA 47,90	Die Fledermaus 46	DV 59,90	Trucks 37	DV 59,90	EV 49,90
DEFCOU	DV 69,90	SECOND SAMURAI	DA 59,90	Die Fledermaus 47	DV 59,90	Trucks 38	DV 59,90	EV 49,90
Die Siedler	DV 77,90	Sim City Deluxe	DV 77,90	Die Fledermaus 48	DV 59,90	Trucks 39	DV 59,90	EV 49,90
Disposable Hero	DA 47,90	Sim Life	DV 77,90	Die Fledermaus 49	DV 59,90	Trucks 40	DV 59,90	EV 49,90
Doglight	DA 67,90	SIMON THE SORCERER	DV 67,90	Die Fledermaus 50	DV 59,90	Trucks 41	DV 59,90	EV 49,90
Donk	DA 47,90	SKIDMARKS	DA 47,90	Die Fledermaus 51	DV 59,90	Trucks 42	DV 59,90	EV 49,90
DRAACULA	DA 44,90	Soccer Kid	DA 59,90	Die Fledermaus 52	DV 59,90	Trucks 43	DV 59,90	EV 49,90
Dreamlands	DV 53,90	SOFTWARE MANAGER	DV 66,90	Die Fledermaus 53	DV 59,90	Trucks 44	DV 59,90	EV 49,90
Dune II	DV 53,90	Space Hulk	DA 65,90	Die Fledermaus 54	DV 59,90	Trucks 45	DV 59,90	EV 49,90
DunMaster & Chaos Strback	DV 59,90	Space Legends	DA 65,90	Die Fledermaus 55	DV 59,90	Trucks 46	DV 59,90	EV 49,90
Dynablaster	DA 59,90	Strategem	DV 69,90	Die Fledermaus 56	DV 59,90	Trucks 47	DV 59,90	EV 49,90
Dynatech	DV 53,90	Syndicate	DV 59,90	Die Fledermaus 57	DV 59,90	Trucks 48	DV 59,90	EV 49,90
Eishockey Manager	DV 71,90	TEAM 11 COLLECTION	DA 59,90	Die Fledermaus 58	DV 59,90	Trucks 49	DV 59,90	EV 49,90
Elite II Frontier	DV 53,90	TERMINATOR II ARCADE	DA 53,90	Die Fledermaus 59	DV 59,90	Trucks 50	DV 59,90	EV 49,90
Elysium	DV 65,90	Tornado	DA 65,90	Die Fledermaus 60	DV 59,90	Trucks 51	DV 59,90	EV 49,90
Epic	DA 59,90	Traps n Treasures	DV 59,90	Die Fledermaus 61	DV 59,90	Trucks 52	DV 59,90	EV 49,90
E 11/ A Nighthawk	DA 67,90	Turrican 3	EV 47,90	Die Fledermaus 62	DV 59,90	Trucks 53	DV 59,90	EV 49,90
E 1	DA 59,90	Turrican 3	DA 54,90	Die Fledermaus 63	DV 59,90	Trucks 54	DV 59,90	EV 49,90
E 1 ANIMATIC ADV. DIZZY	DA 49,90	Uridium 2	DA 47,90	Die Fledermaus 64	DV 59,90	Trucks 55	DV 59,90	EV 49,90
E 1 ANIMATIC	DA 49,90	Walker	DA 59,90	Die Fledermaus 65	DV 59,90	Trucks 56	DV 59,90	EV 49,90
Fire and Ice	DA 47,90	War in the Gulf	DV 67,90	Die Fledermaus 66	DV 59,90	Trucks 57	DV 59,90	EV 49,90
Flashback	DA 59,90	Winter Olympics	DA 59,90	Die Fledermaus 67	DV 59,90	Trucks 58	DV 59,90	EV 49,90
Formula One Grand Prix	DA 77,90	Wiz n Liz	DA 59,90	Die Fledermaus 68	DV 59,90	Trucks 59	DV 59,90	EV 49,90
Fury of Urries	DA 53,90	Whales Voyage	DV 65,90	Die Fledermaus 69	DV 59,90	Trucks 60	DV 59,90	EV 49,90
Genesis	FV 53,90	Wonderdog	DA 49,90	Die Fledermaus 70	DV 59,90	Trucks 61	DV 59,90	EV 49,90
GI GORILLA	DA 53,90	Zool II	DA 47,90	Die Fledermaus 71	DV 59,90	Trucks 62	DV 59,90	EV 49,90

solange Vorrat reicht



Syndicate Amiga 54,90



Amiga CD 32 mit 6 Spielen 599,-

Mastur 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 2 EV 39,90

Patriot Games EV 39,90

Deutsche MPEG-Filme

Nackte Kanone 2 DV 49,90

Patriot Games DV 49,90

MPEG Musikvideos

Andrew Lloyd Webber 49,90

Bon Jovi 49,90

Byran Adams 49,90

Tina Turner 88 49,90

**QUICK
SOFT**

**DIE ENDGÜLTIG
LEGALE
DRÖHNUNG!**

AMIGA / AMIGA 1200:

A 320 AIRBUS EUR. OD. USA
A-TRAIN
A-TRAIN CONSTR. SET
ALLEN 3
ALIEN BREED 2 (A1200)
AMBERMOON
ANSTOSS
APOCALYPSE
ARCADE POOL (A1200)
AUFSCHWUNG OST
BATTLE TEAM
BENEATH A STEEL SKY
BIG SEA
BOBY BL. GALACTIC (A1200)
BRIAN THE LION (A1200)
BUNDESLIGA PROF.2.0
BUNDESLIGAM. 3 HATTRICK*
CAMPAIGN 2
CANNON FODDER
CARIBBEAN DESASTER*
CHAMPION MANAGER ITALIA
CHAOS ENGINE (1MB/A1200)
CRASH DÜMMIES*
CREATURES
CYBERPUNKS
DANGEROUS STREETS (A1200)
DARKMERE
DAS SCHW. AUG
DAS SCHWARZE AUG 2*
DEATH OR GLORY
DELIVERY AGENT
DER CLOU (A1200)
DER SCHATZ IM SILBERSEE*
DIE SIEDLER
DISPOSIBLE HERO
DRACULA
DUNE 2
DYNALASTER
DYNATECH (A1200)
EISHOCKEY MANAGER
ELFMANIA*
ELITE 2
EXCELLENT GAMES
EYE OF THE BEHOLDER
EYE OF THE BEHOLDER II
F1 VROOM
F17 A NIGHTHAWK
F18 STRIKE EAGLE 2
FATMAN (A1200)
FIRE & ICE
FLASHBACK
FURY O.T. FURRIES
GOAL
GOBLINS 3
GRAND PRIX
GUNSHIP 2000
HANSE - DIE EXPEDITION
HATTRICK! (1MB)
HEIMBALL 2
HISTORY LINE 1914-18
IMPOSSIBLE MISSION 2025
INDY 3 OD. 4
INNOCENT UNTIL CAUGHT
ISHAFI 2 (A1200)
ITALY 90
K 240
KAISER
KINGS Q.1 OD. 2
KINGS QUEST 6*
KOLUMBUS (A1200)
LEGACY OF SORASIL
LEG. OF KYRANDIA 1 OD. 2*
LEIS. S. LARRY 1,2 ODER 3
LEMMINGS 2
LIBERATION/CAPT.2
LIONHEART
LOST VIKINGS
MAD NEWS

DV 65,97 MAGIC OF ENDORIA*
DV 65,97 MANIAC MANSION
DV 79,17 MANIAC MANSION 2*
MA 46,17 MICRO MACHINES
MA 46,17 MIG 29 SUPER FULCROM
MA 52,77 MISSILES OVER XERION
DV 79,16 MONKEY ISLAND 1 OD. 2
DV 65,97 MONOPOLY
MA 46,17 MORPH
MA 19,77 MORTAL KOMBAT
DV 59,37 MR. NUTZ
DV 65,97 NAUGHTY ONES (A1200)
DV 65,97 NO SECOND PRIZE
DV 59,37 OSCAR (A1200)
MA 52,77 OXYD MAGNUM
DA 46,17 PENTHOUSE DELUXE
DV 65,97 PERHELION
DV 85,76 PINBALL DREAMS/FANTASIES
MA 59,37 PIZZA CONNECTION
DV 52,77 POLICE Q. 1 OD. 2
DV 79,17 PREMIER MANAGER 2
EV 46,17 PRIME MOWER
MA 46,17 PRINCE OF PERSIA
DA 46,17 PUGSY
DV 19,77 QUEST FOR GLORY 1 OD. 2
DA 52,77 RETURN O.T. MEDUSA GOLD
MA 46,17 RICHES OF THE ROBOTS*
ROBOCOP 3
DV 59,37 SECOND SAMURAI (A1200)
DV 79,17 SEEK & DESTROY
DV 85,77 SIERRA SOCCER WO. CAM.*
DV 32,34 SIM CITY & LEMMINGS
DV 65,97 SIMON THE SORCERER
DV 79,16 SKIDMARKS
DV 79,16 SOFTWARE MANAGER
DA 46,17 STREETFIGHTER 2
MA 32,97 SYNDICATE
DV 32,97 TEAM 17 DOLL VOL. 1
EV 59,37 TERMINATOR/2FAC
DA 65,97 THOMAS TANK ENGINE 2
DV 52,77 TORNADO
DV 72,57 UFO
DA 46,17 URILUMD 2
DV 59,37 WALKER
DV 59,37 WHALE'S VOYAGE (A1200)
DV 32,97 WIZ N' LIZ
DA 52,77 ZOO! 1 OD. 2 (A1200)
CD 32:
DA 65,97 CD32 HARDWARE
DA 32,97 ALIEN BREED / QUAK
DA 46,17 ALIEN BREED SPECIAL ED.
MA 46,17 BUBBA'N STIX
DV 59,37 CAESAR & COHORT 2
MV 52,77 CASTLES 2
DV 52,77 CHAMBERS OF SHAOLIN
MA 46,17 CHAOS ENGINE
DA 75,87 DANGEROUS STREETS
DA 65,87 DER CLOU
DV 39,57 DISPOSABLE HERO
DV 65,97 F-17 / PROJECT X
DV 65,97 FORMULA 1 GRAND PRIX
DV 65,97 FURY OF THE FURRIES
DA 65,97 GUNSHIP 2000
DV 46,17 LABYRINTH OF TIME
DV 66,97 LEGACY OF SORASIL
DV 52,77 LIBERATION (CAPT.2)
EV 19,77 MICROCOSM
DA 52,77 OVERKILL/LUNAR C
DV 92,37 PINBALL FANTASIES
MA 26,37 PIRATES GOLD
DV 65,97 SECOND SAMURAI
DV 72,57 SEEK & DESTROY
EV 46,17 SLEEPWALKER
DV 65,97 SUP. MENTHANE BROTH.
MA 32,97 ULTIMATE BODY BLOWS
DV 59,37 URILUMD 2
EV 52,77 WHALE'S VOYAGE
MA 32,97 ZOO! 1 OD. 2
DV 65,97
DV 65,97

QUICKSOFT GMBH
Am Rappenscheller 16
78183 Hüfingen
tel: 0771/64440
fax: 0771/64449

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr.
Preisänderungen vorbehalten.
Lieferung per Postnachnahme zzgl. 12 DM Versand
Voraussetz. Scheck/Banktransfer 9 DM Versand
Versandkostenfrei ab 250 DM, 5 DM Mindestmengen-
zuschlag bei Bestellungen unter 50 DM

WI.-SIM.

Review

A1200 SPEZIELL

Entdeckung des AGA-Chipsets

Christoph Kolumbus

Hersteller: Software 2000 ● Spieler: 4 ● Preis: ca. DM 80,-

**Das Spiel um die fünf größten see-
fahrenden Entdecker präsentiert
sich nun auch in 256 Farben. Gut
gemacht von Software 2000!**

Vor allem bei der Stadtansicht des Heimathafens, in der man sich vor einer Expedition mit nützlichen Dingen eindecken kann, hat dies eine deutliche Qualitätssteigerung bewirkt. Ziel des Spiels ist das Erbern der bekannten Welt, die von Spiel zu Spiel unterschiedlich sein kann. Hat man sein Schiff mit dem nötigen Proviant ausgerüstet, seine Mannschaft angeheuert und eventuell Soldaten angeworben, geht es auf Entdeckungsreise. In Kolumbus hat

Produktion von Handelsgütern zu betreiben. Auch das Erbern von Eingeborensiedlungen gehört zu den Aufgaben, die bis zu vier Kapitäne bewältigen



können. Daran sieht man schon das weite Betätigungsfeld, das einem in diesem Spiel geboten wird. Diese Vielfalt und die wirklich phantastischen Grafiken mit den detaillierten Animationen garantieren einen fast unendlichen Spielspaß. Kolumbus bietet alles, was eine gut gestylte Handelssimulation intus haben sollte. Daß die Spielumgebung mit so gut gezeichneten Grafiken unterstützt wird, ist nur als positiv zu werten.

● Lutz Mahle



man neben der Befriedigung des Entdeckerdrangs noch die Möglichkeit, Siedlungen zu gründen, einen regen Minenabbau zu organisieren oder die



+ Grafik, Gameplay, Motivation

- Ladezeiten

GAMEPLAY 76%

GRAFIK 90%

SOUND 55%

MOTIVATION 85%

GESAMT 82%

A1200 SPEZIELL

Schneller dank 32-Bit?

TORNADO

Her.: Digital Intergration ● Spieler: 1 ● Preis: ca. DM 80,-

In den Genuß, mit dem Lieblingsjäger unserer Bundeswehr selbst Einsätze zu fliegen, können jetzt auch alle Besitzer eines A 1200 kommen.

Nachdem der Bildschirmaufbau auf einem "normalen" Amiga keinen Hund hinter dem Ofen vorlockt, ist die Bearbeitungsgeschwindigkeit eines A 1200 schon etwas ansehnlicher. Die detailreichen Grafiken bieten ein reichhaltiges Angebot an verschiedenen Geländeformationen und Bebauungen. Das Flugverhalten des Tornados ist dabei den herrschenden Umgebungseinflüssen voll angepaßt, so daß ein voll beladenes Flugzeug eine andere Flugweise erfordert als ein leeres. Nach einem Trainingsflug und Kampfeinsätzen ohne großen Feindbegeg-



nungen, stehen dem Spieler noch eine Masse an Missionen zur Auswahl, die es zu bewältigen gilt. Ein nettes Feature ist das Verbinden von zwei Amigas durch ein Null-Modemkabel, allerdings wird im Handbuch nicht darauf eingegangen, ob ein A 500 mit einem A 1200 verbunden werden kann. Da das Feld der Flugsimulatoren inzwischen beachtlich gewachsen ist, hebt sich Tornado durch seinen detaillierten Grafikaufbau von dieser Masse ab. Trotzdem nur für echte Turbo-Amiganer zu empfehlen.

● Lutz Mahle



+ detailreiche Umgebungsgrafik

- trotz 68020er etwas langsam, erfordert unbedingt eine Festplatte

GAMEPLAY 75%

GRAFIK 72%

SOUND 52%

MOTIVATION 71%

GESAMT 70%



Tel:07733/3366

AMIGA

Alfred Chicken	DA 47,95	Jurassic Park	DA 53,95
Alien Breed 2	DA 47,95	Kick Off 3	Juni i.V.
Ambermoon	DV 75,95	Kings Quest 6	DV 60,95
Anstoss	DV 64,95	Liberation Captive 2	DA 56,95
Apocalypse	DA 47,95	Lollypop	DA 61,95
Arcade Pool	DA 29,95	Mad News	Juli 65,95
Beneath a Steel Sky	DV 60,95	Missiles over Xerion	DA 47,95
Big Four	DA 62,95	Monkey Island 1	DV 38,95
Brian the Lion	DA 49,95	Monkey Island 2	DV 58,95
Bundesl. Manag. 3	Juli 82,95	Mortal Kombat	DA 53,95
Cannon Fodder	DV 55,95	Mr. Nutz	DV 47,95
Christoph Kolumbus	DV 69,95	Perihelion	DA 49,95
Cliffhanger	DV 38,95	Quarter Pole	DV 60,95
Crash Dummies	DV 49,95	Robinson's Requiem	DV 62,95
Darkmere	DV 61,95	Rüsselsheim (Detroit)	DV 60,95
Der Clou	DV 66,95	S.U.B.	DV 55,95
Der Schatz i. Silbers.	DV 75,95	Seek & Destroy	DA 38,95
Die Siedler	DV 75,95	Sierra Soccer	DV 49,95
Doofus	DA 49,95	Simon the Sorcerer	DV 64,95
Dracula	DA 38,95	Skidmarks	DA 49,95
Elfmnia	DA 47,95	Software Manager	DA 66,95
Elite 2-Frontier	DV 55,95	Term 17 Collection 1	DA 53,95
Fantastic Dizzy	DA 49,95	Terminator 2-Arcade	DA 53,95
Fury of the Furries	DA 55,95	The Humans	DA 28,95
Hanse-Die Exped.	DV 47,95	Tornado	DA 66,95
Hattrick-B.L.M. 3	Juli 82,95	UFO-Enemy Unkn.	Juli 66,95
Heimdall 2	DA 60,95	Wiz'n'Liz	DA 58,95
Hired Guns	DA 64,95	World Cup USA 94	Juli i.V.
Indiana Jones 3	DV 38,95	Zero	DA 60,95
Indiana Jones 4	DV 58,95	Zeppelin	DV 66,95
Innocent until caught	DA 66,95	Zool 2	DA 47,95

AMIGA 1200

Alien Breed 2	DA 55,95	Magic of Endoria	DV i.V.
Anstoss	DV 64,95	Morph	DV 60,95
Arcade Pool	DA 29,95	Naughty Ones	DA 49,95
Burning Rubber	DA 60,95	Oskar	DA 49,95
Body Blows Galactic	DA 55,95	Penthouse H. N. del.	DA 60,95
Brain the Lion	DA 49,95	Pinball Fantasies	DA 55,95
Christoph Kolumbus	DV 71,95	Robocod	DA 49,95
Civilisation	DV 66,95	Second Samurai	DA 62,95
Der Clou	DV 66,95	Simon the Sorcerer	DV 75,95
Der Schatz i. Silbers.	DV 75,95	Star Trek - 25th Anniv.	EV 64,95
Elfmnia	DA 47,95	S.U.B.	DV 56,95
Gunship 2000	DA 66,95	TFX	Sept. 64,95
Hanse-Die Exped.	DV 47,95	Whales Voyage	DV 60,95
Kings Quest 6	DV 60,95	Zool 2	DA 47,95

AMIGA CD 32

Alfred Chicken	DA 49,95	Lemmings 1	DA 49,95
Cannon Fodder	Juli 55,95	Simon the Sorcerer	DV i.V.
Der Clou	DV 66,95	Striker	DA 55,95
Elite 2-Frontier	DV 58,95	TFX	Sept. 64,95
Formula One G. P.	DA 66,95	The Chaos Engine	DA 55,95
Gunship 2000	DA 60,95	Ultimate Body Blows	DA 55,95
Jurassic Park	DA 60,95	Zool 2	DA 55,95

Wir versenden ausschließlich in
SICHERHEITSPACKUNG OHNE MEHRKOSTEN

**Versandkosten bei Vorkasse nur DM 6,50
und bei Postnachnahme nur DM 9,50**

dynamic soft • Schwarzwaldstr. 2 • 78259 Ehingen

Telefon: 0 77 33 / 33 66

Telefax: 0 77 33 / 67 88

Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

Plattformklassiker im neuen Look

Impossible Mission

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

Unser großes Special in der Ausgabe 5/94 machte schon richtig Appetit auf das Comeback des C 64-Klassikers. Nun steht die Endversion auf dem Prüfstand!

MicroProse ging bei der Entwicklung dieses Titels auf Nummer Sicher und packte gleich noch eine 1:1-Umsetzung des Epyx-Opus auf die zwei Disketten. Dieses Spiel wurde nämlich seltsamerweise niemals für den Amiga umgesetzt. So seltsam es auch anmutet, zunächst beschäftigte ich mich erst einmal stundenlang mit der Urversion und ließ die A 1200-Neuaufgabe Impossible Mission erst einmal links liegen.



Nun dürfen die Plattformen sogar gebogen sein, während der Vorgänger lediglich horizontale Ebenen bot.

8 Bit forever!

Dieses Spiel entpuppt sich als nach wie vor äußerst reizvolles Jump & Run mit Strategie-Ein-schlag und wird nicht zuletzt durch die fließenden Salti des Helden und die markerschütternde

Sprachausgabe zum Ereignis gemacht. Es ist schon erstaunlich, wieviel Spielspaß man seinerzeit dem 64 KByte-Computer entlocken konnte. Soviel Speicher benötigt heute schon alleine eine einzige AGA-Grafik! Das Testurteil für die Umsetzung des Klassikers lautet schlicht und ergreifend „Fantastisch“. Nun wollen wir jedoch noch das eigentliche Hauptspiel betrachten, das meiner Meinung nach eigentlich die Zugabe darstellt. Die entscheidendste Änderung dürfte das Umstellen von einzelnen Räumen auf ganze Szenarien sein. Hier wird nun per leider immer noch ruckelndem Parallax-Scrolling der Blick auf mehrere Bildschirme große Gebiete frei. Dummerweise leidet die Spielbarkeit darunter doch relativ stark, da man ungewollt oft plötzlich vor einem Roboter steht und einen der drei Charaktere, die man auswählen kann, schnell röstfrisch von dannen zerbröseln sieht. Terminals ste-

hen noch immer in der Gegend herum, und wie es sich gehört, wurden sie mit einer ganzen Menge an neuen Features aufgepeppt.

Bonusspiele inklusive!

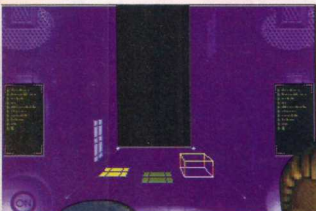
Hier offenbart sich jedoch, daß die Programmierer auch nicht so ganz vom Spielreiz ihrer Neuauflage überzeugt waren, denn man findet hier eine Reihe von Bonusspielen im Programm. 3D-Spielchen, Space Invader oder Senso sorgen für mehr Beschäftigung als das neue Spiel zu bieten vermag. Kernige Soundtracks, Paßwort-Modus, ausgefüllte Extras und verschiedene Charaktere reizen immer wieder zu einem Spielchen, obwohl (oder gerade weil?) der Schwierigkeitsgrad enorm hoch ist. Daß man sogar komplett deutsche Bildschirmtexte erhält und diverse Optionen zur Verfügung hat, sollte man den MicroProse-Entwicklern ebenfalls anrechnen.

● Hans Ippisch

Das Terminal



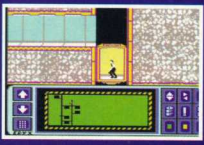
Das legendäre Computerterminal offenbart ein paar neue Aktionen. Beispielsweise darf man nun per Raketenrucksack an entlegene Orte düsen oder eines der vielen Bonusgames zocken. Space Invader, Puzzle oder Senso warten auf Abruf!



2025

Die 1:1-Umsetzung des Klassikers macht auch die Neuauflage 2025 von einer Wertung interessant!

Klassiker inklusive



Die Umsetzung des Klassikers aus dem Jahre 1984 rettet Impossible Mission 2025 vor einer Wertung im Bereich unter 70 %!



Schicke Sportwagen bemühen sich heftigst, die Grafiken schöner aussehen zu lassen.



NAME: FELIX FLY
NUMMER: X01153HL
ALTER: 1
GRÖSSE: 1,91M
GEWICHT: 95,45KG
BERUF: SCHUTZBÄUER (IM FAHRETTANG)

WILLST DU DIE ROLLE DIESES GEHEILTEN UEBERNEHMEN?

COMMENT

Die 1:1-Umsetzung des Klassikers macht die Neuauflage zum MuKauf für jeden Amiga-Freaker der etwas auf seine Sammlung hält. Die Änderungen in der 2025-Variante erweisen sich größtenteils als nett, können jedoch kein neues Impossible Mission-Feuer entfachen! Dazu ist das Spielprinzip ganz einfach zu monoton geraten.



Hans



- GAMEPLAY **64%**
- GRAFIK **69%**
- SOUND **78%**
- MOTIVATION **73%**
- GESAMT **70%**

+ 1:1 Umsetzung, Sound

- ruckelndes Parallax-Scrolling

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

1869 DV 67,90	M. Nuts 46,90	Prinbal Fantasies 62,90
A-Train DV 74,90	Nicki Boom 2 DA 62,90	Sabre Team DV 67,90
A-Train Constr. Set DA 49,90	Olser DA 43,90	Seen or Destroy DA 39,90
Alien 3 DA 49,90	Penhouse Deluxe DV 61,90	Sim Life DV 52,90
Alien Breed 2 DV 66,90	Perihelion DA 59,90	Simon the Sorcerer DA 74,90
Andross DA 65,90	Pinball Dreams/Fanta DA 57,90	Star Wars DA 79,90
Apocalypse DA 45,90	Paras DA 31,90	
Archie Pool DA 28,90		
Assassin Special DV 59,90		
Aufschubung Ost DA 69,90		
Battle Lab 2 DV 88,90		
Beavers DV 55,90		
Beneath Steel Sky DA 57,90		
Big Sea DV 57,90		
Body Blows Galactic DV 69,90		
Bundesliga Man.pro II DV 69,90		
Bundesliga M. Matzick DV 69,90		
Burntime DV 63,90		
Brain the Lion DV 52,90		
Campaign 2 DV 63,90		
Canon Fodder DA 50,90		
Chaos Engins DA 49,90		
Chaos Rock 2 DV 59,90		
Civilisation DV 63,90		
Combat Air Patrol DV 71,90		
Cool Spot DV 69,90		
Das schwarze Auge DV 96,90		
Death or Glory DV 96,90		
Desert Strike DV 55,90		
Der Cloz DV 63,90		
Der Patzler DV 67,90		
Die Stiefler DV 77,90		
Dogfight DA 63,90		
Dunk II DV 53,90		
Efemina 51,90		
Eishockey Manager Ed. DV 79,90		
Elite II DV 92,90		
Elite III DV 84,90		
F17 Nighthawk DV 63,90		
Fire and Ice DV 55,90		
Flashback DV 69,90		
Genesis DA 58,90		
Goal DV 52,90		
Goblins 2 DV 64,90		
Goblins 3 DV 61,90		
Grand Prix Microp. I DV 71,90		
Grand Prix Microp. II DV 63,90		
Hans Deluxe DV 42,90		
Hired Guns DV 56,90		
History Line 1+18 DV 53,90		
Indiana Jones IV DV 53,90		
Jurassic Park DV 62,90		
KGB DV 58,90		
Kingstale DV 55,90		
Kolumbus DV 77,90		
Lamborghini DA 45,90		
Lemmings II DV 59,90		
Libertion DV 57,90		
Lionheart DV 44,90		
Lost Vikings DV 63,90		
Lotho Matthias DV 57,90		
Lotho 1-3 Comp. DV 54,90		
Mario is Missing DV 59,90		
Micro Machines DV 63,90		
Monkey Island II DV 77,90		
Naughty Ones DV 55,90		
Nazi Mutz 46,90		
Nicki Boom 2 DA 62,90		
Olser DA 43,90		
Penhouse Deluxe DV 61,90		
Perihelion DA 59,90		
Pinball Dreams/Fanta DA 57,90		
Paras DA 31,90		
Pizza Connection DV 74,90		
Railroad Tycoon DA 33,90		
Sensative Soccer 92/93 DA 51,90		
Alert Service II DA 29,90		
Sim Ant DV 36,90		
Sim Earth DV 57,90		
Sim Life DV 74,90		
Simon the Sorcerer DA 63,90		
Sideways DV 43,90		
Software Manager DV 77,90		
Stardust DV 36,90		
Syndicate DV 60,90		
Terminator 2 DA 59,90		
The Blue and the Grey DV 57,90		
Total Carnage DA 51,90		
Tomato DV 57,90		
Turrican III DA 51,90		
Ufo DA 63,90		
Umlind 2 DA 43,90		
W.F.F. II DA 26,90		
Walker Whales Voyage DA 61,90		
Winter Olympics DA 58,90		
Wir'n/r'n DV 55,90		
Worldhit DV 66,90		
Woody's World DA 56,90		
Zak Mc Cracken DV 39,90		
Zool 2 DV 53,90		
Zyconics DA 40,90		
SPIELSAMMLUNGEN		
Award Winners II DA 63,90		
Big Four DV 67,90		
Combat Classics DA 61,90		
Combat Classics 2 DV 61,90		
Excellent Games 62,90		
Lords of Power DV 69,90		
No. 2 Collection DA 28,90		
Spaced Invaders DV 58,90		
Spain 17 Collection DA 52,90		
The Manager DV 62,90		
für Amiga 1200:		
1869 DV 67,90		
Alien Breed 2 DA 49,90		
Alien Breed 2 DV 66,90		
Andross DA 65,90		
Body Blows Galactic DV 69,90		
Brain the Lion DA 50,90		
Burntime DV 63,90		
Civilisation DV 63,90		
DGeneration DA 33,90		
Demon DV 60,90		
Der Cloz DV 63,90		
Der Patzler DV 67,90		
Hanse DV 45,90		
Lotho DV 54,90		
Jurassic Park DV 62,90		
King's Quest 6 DV 59,90		
Kolumbus DV 77,90		
Naughty Ones DA 52,90		
Prinbal Fantasies 62,90		
Sabre Team DV 67,90		
Seen or Destroy DA 39,90		
Sim Life DV 52,90		
Simon the Sorcerer DA 74,90		
Star Wars DA 79,90		
für Amiga CD 32:		
Alien Breed/Okia DA 45,90		
Araden Nights 39,90		
Beavers 53,90		
Bubble'n Stryk DA 58,90		
Chambers of Shaolin DV 62,90		
Chaos Engine DA 56,90		
Deep Core DV 59,90		
Disposable Hero DA 15,90		
Dr. Q DA 61,90		
Elite 2 DA 51,90		
Games & Goodies 49,90		
James Pond 2 DV 56,90		
Labyrinth of Time 45,90		
Lemmings DA 56,90		
Letus Totius DV 91,90		
Microcosm DV 66,90		
Morph 56,90		
Nick Faldo Golf DV 66,90		
Nigel Mansell DV 45,90		
Pinball Fantasie DA 62,90		
Pirates Gold DV 62,90		
Sensible Soccer 45,90		
Seven Gates of Jambala DV 52,90		
Sleepwalker 28,90		
Summer Olympics 49,90		
Town with no Name DV 51,90		
Total Carnage DA 57,90		
Zool DV 52,90		
Low Budget:		
Adams Family DA 27,90		
Another World DA 32,90		
Batman Returns 35,90		
Bubba DV 29,90		
Eye of Beholder 1 DV 39,90		
Eye of Beholder 2 DV 37,90		
Goblins 3 31,90		
Indiana Jones 2 DV 27,90		
Indiana Jones 3 29,90		
Indiana Jones 500 DV 27,90		
Kings Quest 1 DA 32,90		
Kings Quest 2 DA 32,90		
Larry 1+2 je DA 32,90		
Loon DV 32,90		
Monkey Island 1 DV 39,90		
Monkey Island 2 DV 36,90		
Quest for Glory 1 DV 21,90		
Quest for Glory 2 DV 21,90		
Ring of Medusa DV 31,90		
Starbyte Super Soccer DV 79,90		
Transworld DV 21,90		
Joystick's Zubehör:		
Gravis schwarz 55,-		
Gravis Gamepad 45,-		
Amiga Maus 45,-		
Speicherwerk, A500 DV 55,90		
Erna Copy DV 159,-		
Siegherr Copy DV 96,-		
Copy + Tools DV 79,90		
Lösungshilfe ab 9,90		

DISKETTES

Neue Preise!
1 Jahr Garantie

3.5" DD	100 Stck 75,90	3.5" HD	100 Stck 95,90
	200 Stck 145,90		200 Stck 185,90
	400 Stck 285,90		400 Stck 365,90
3.5" DD	Formatiert	3.5" HD	Formatiert
	100 Stck 79,90		100 Stck 99,90
	200 Stck 155,90		200 Stck 189,90
	400 Stck 295,90		400 Stck 375,90

Jede einzelne Diskette bekommt mit seinen **1 Jahr Garantie**. Wir arbeiten ohne Umwege direkt mit den Herstellern zusammen. Dadurch kaufen Sie sehr gute Qualität zu absolut günstigen Preisen. (Disks 5.25" bitte Liste anfordern)

Sofortbestellung per Tel. 0911 / 288286
per Fax.0911 / 268973
oder einfach ankreuzen, Anzeige ausschneiden und einsenden an:
Versandkosten nur DM9,90 bei Nachnahme oder DM6,50 bei Scheck oder Abbuchung. Auslandsbestellung nur mit Eurocheck (bei DM40,00) Versandkosten DM25,00.

Händleranfragen sind willkommen
T.S. Datensysteme

Denisstraße 45 90429 Nürnberg Tel 0911/288286 Fax 0911/268973

Schuppenheld in Action

James Pond 3

Hersteller: Millennium ● Spieler: 1 ● Disks: 3 ● Preis: ca. DM 80,-

Hatten bereits die beiden ersten Teile das reichhaltige Angebot an Jump & Run-Spielen im Konsolenstil um eine weitere Variante bereichert, schließt der nunmehr dritte Teil des Agenten der sieben Weltmeere die Trilogie um den Namensverwandten von 007 vorerst ab.

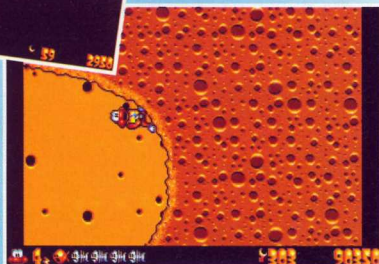
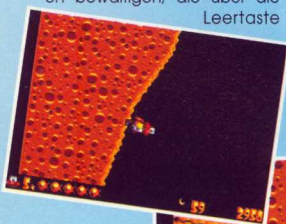
Wer hat den Käse...

Diese allumfassende Frage habe ich mir auch gestellt. Nachdem James Pond im zweiten Teil die Bomben eines gewissen Dr. Maybe aufstöbern mußte, blieb mir, die endgültige Aufgabe des dritten Teils herauszufinden. Nach einigen Stunden Herumspielens hatte ich zumindest schon herausgefunden, daß man in einem Käseland herumläuft und die bei bestimmten Bewegungen auftauchenden Mondsicheln aufzusammeln hat. Die steilen Hänge der Landschaft lassen sich nur durch eine Turbokfunktion bewältigen, die über die Leertaste

erreichbar ist. Diese besitzt anscheinend keinerlei zeitliche Begrenzung, und man hat die Steigerung seiner Laufkraft während des gesamten Spiels. Nach einiger Zeit trifft man dann endlich auch auf die Feinde: Mäuse! Diese niedlichen Zeitgenossen, die Pond kaum bis an den Bauch reichen, sind jedoch nicht zu unterschätzende Gegner. Solange die Nager unbewaffnet sind, lassen sie sich noch mit einem gezielten Faustschlag aus dem Weg räumen. Die Gummienten sollte man nur durch einen Sprung auf ihre Körper beseitigen, da sie bei einem Schlag explodieren und

Pond dabei arg in Mitleiden-schaft gezogen wird. Um während der durchaus nicht seltenen Sprünge länger die Kontrolle halten zu können, empfiehlt es sich, einen Regenschirm mitzunehmen, der Pond nach dem Überschreiten seines Sprunghöhepunktes sanft zu Boden gleiten läßt. Manche Gegenstände werden sofort in ein im unteren Bildschirmbereich untergebracht-

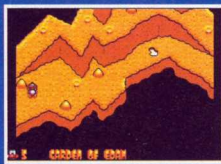
tes Inventar transferiert und harren dort der Dinge, bis sie zur Anwendung kommen. Zur zusätzlichen Information erscheint dabei ein kleines Fenster, in dem wichtige Nachrichten untergebracht sind, die es zu lesen gilt. Hat man das Ende eines Levels erreicht und den 'Endgegner' erledigt, kann man nun zwischen mehreren Fortsetzungen wählen. Voraussetzung dafür ist allerdings der



Vor zwei Jahren wäre James Pond 3 zweifellos noch ein Hit gewesen.

Konsolenlike!

So etwas kennen wir doch aus den Nintendo-Klassiker Super Mario World und dem jüngstem Amiga-Hit Mr. Nutz. Auf einer Karte darf man zu den verschiedenen Levels laufen. Leider geschieht hier eigentlich gar nichts!





Besitz eines Karten-Icons, das es bereits im ersten Level zu erobern gilt.

Schon in der dritten Staffel und immer noch nicht müde!

Wieso nur für A 1200?

Leider kommt in den ersten Levels die Grafik zu kurz, und das schmerzt natürlich besonders auf einem A 1200, der doch mit 256 Farben glänzen kann. Der Vordergrund hätte sich locker mit acht Farben realisieren lassen, und der Hintergrund beschränkt sich, trotz Parallax-Scrolling, auf einen

simpeln Sternenhimmel. Anders sieht es allerdings bei den Sprites aus, die in einer tollen Farbenvielfalt und wirklich sanften Farbübergängen ausgeführt wurden. Die Animation der Spielfigur ist eher mittelmäßig, in Betracht dessen, was man heutzutage schon realisieren kann.

Lutz Mahle ●

COMMENT

Die James Pond-Saga galt lange Zeit als das, was Sonic auf den Sega-Konsolen ist. Der Zahn der Zeit nagte jedoch gewaltig an diesem lange erwarteten Jump & Run. Mr. Nutz, Cool Spot & Co. sind hier mittlerweile um Meilen voraus. Speziell auf dem Amiga 1200 erwarte ich doch etwas mehr an Grafikgenuss.



+ Scrolling, Gameplay

- Story, Grafik

GAMEPLAY 75%

GRAFIK 63%

SOUND 72%

MOTIVATION 79%

GESAMT 70%

EMP

Tel.: 05 91 - 91 43 11

Fax: 05 91 - 91 43 20

EMP merchandising Handelsgesellschaft mbH, Postfach 17 21, 49803 Lingen

NEUHEITEN

<p>Elfmania (KD) 650150 59,99 DM</p>	<p>Battle Field Creator (KD) <small>Der geniale Karten Editor für Battle Isle - Data 1 + 2. Original Programme erforderlich!</small> 650147 59,99 DM</p>
---	---

<p>Rüsselsheim (KD) 650127 79,99 DM</p>	<p>S. U. B. (KD) 650123 59,99 DM</p>
--	---

<p>Mad News (KD) 650153 79,99 DM</p>	<p>Bundesliga Manager Hattrick (KD) 650151 84,99 DM</p>
---	--

<p>Anstoss World Cup Edition (KD) 650154 64,99 DM</p>	<p>Cannon Fodder (KD) 650096 49,99 DM</p>
--	--

<p>Der Clou (KD) 650114 79,99 DM</p>	<p>World Cup '94 (KD) 650149 79,99 DM</p>
---	--

<p>Beneath A Steel Sky (KD) 650126 59,99 DM</p>	<p>Micro Machines (KD) 650122 54,99 DM</p>
--	---

<p>Ishar 3 (DA) 650134 64,99 DM</p>	<p>Zeppelin (KD) 650116 79,99 DM</p>
--	---

<p>Perihelion (KD) 650124 69,99 DM</p>	<p>Sensible Soccer (KD) 650009 29,99 DM</p>
---	--

<p>Apocalypse (DA) 650063 49,99 DM</p>	<p>Assassin Special Edition (DA) 650071 29,99 DM</p>
---	---

<p>Pizza Connection (KD) 650110 84,99 DM</p>	<p>Death Or Glory (KD) 650152 84,99 DM</p>
---	---

<p>Hanse Die Expedition (KD) 650133 49,99 DM</p>	<p>Joysticks Scorpion Plus 760014 19,99 DM Joypad Swift 760015 14,99 DM</p>
---	---

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! Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

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

Das beste Jump & Run für CD 32

Fire & Ice

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



Praktischer ist es, wenn man mit dem Zusatzhündchen unterwegs ist.

Hervorragende Arbeit leistete Andrew Braybrook bei der Umsetzung des Klassikers Fire & Ice für das CD 32. Bessere Grafik, besserer Sound, mehr Spiel!



schiedliche Welten retten, die voller spielerischer Details überquellen. Ob es nun in der Eiswelt schmelzende Eisbrücken sind oder im Dschungel Speere auf einen warten, Fire & Ice entpuppt sich als wahres Ideenfeuerwerk. Originell wird dieses

Man glaubt es kaum, wenn man das Spiel das erste Mal wieder sieht und einen genauen Blick auf das Intro wirft. Mittlerweile ist Fire & Ice schon gute drei Jahre alt, und es spielt sich noch genauso gut wie am ersten Tag. Mit einem niedlich aussehenden Hündchen muß man sich durch sechs unter-

Spiel durch den zeitweise auftauchenden Begleiter, der die Funktion des aus Shoot 'em Ups bekannten Satelliten übernimmt und fließig mitballert. Schafft man es, dieses Hündchen sogar mit in den Levelausgang zu nehmen, dann gibt es ein erfreuliches Extraleben. Das Leveldesign war schon seinerzeit einzigartig und hat an Faszination nichts eingebüßt. Die CD 32-Version machte jedoch bedeutende technische Fortschritte. Beispielsweise gibt es nun statt eines Farbenverlaufs im Hintergrund wunderschöne Grafiken zu sehen, während



von der CD unglaublich schöne Soundtracks die Aufmerksamkeit des Ohres erwecken. Kurz gesagt, ist Fire & Ice das Jump & Run für alle CD 32-Besitzer.

Hans Ippisch



Die CD 32-Version kann mit wunderschönen Parallax-Ebenen und anderen grafischen Feinheiten aufwarten.

COMMENT



Das hätte ich in meinen künsten Träumen nicht erwartet. Andrew Braybrook nutzte die Fähigkeiten des CD 32 bis auf letzte, und herausgekommen ist dabei eine grandiose 94er Version des A 500-Klassikers. Fabelhafte Grafik, tolles Leveldesign und einzigartiger Sound!



+ tolle Grafik, Leveldesign, gelungener Sound



GAMEPLAY 84%

GRAFIK 88%

SOUND 87%

MOTIVATION 86%

GESAMT 88%



PLAY TIME TV.
DIE SHOW.

SONNTAGS.
12.20 UHR.
AUF RTL 2.

Das aktuelle Heft zur Show ist
jetzt im Handel erhältlich.

**CALL
AND
PLAY**

02803 - 1359
02803 - 719



Verzandschrift:
S. Geratz
Papenweg 15
46487 Wesel

Verzandstelefon:
Mo.-Fr. 10 - 18.30 Uhr
Faxbestellungen:
02803 - 8161

Ladenlokale Softwarehouse
46483 Wesel - Dudenpassage
47533 Kleve - Garthausstr. 12
47608 Geldern - Glockengasse

Amiga Amiga CD 32

1869	DV	64,95	Amiga 1 und 2	69,95	Allen Breed Edit.	DA	39,95
Allen 3	DA	47,95	Sim City	DA	47,95	Araben Nights	DA
Allenbreed 2	DA	47,95	Legacy of Sora	DA	54,95	Beavers	DA
Ambermoon deutsch	DV	69,95	Locomotion	DV	59,95	Body Blows	DA
Anstoss	DV	67,95	Lothar Mathäus	DA	54,95	Bubu'n Stix	DA
Anstoss Data	DV	54,95	Lotus Copilation	DA	49,95	Captive 2	EV
Apocalypse	DA	47,95	Magie Boy	DA	49,95	Chamb-Shaolin	DA
Arcade Pool	DA	29,95	Manchester United	DV	59,95	Chaos Engine	DA
Aufschw. Ost	DV	57,95	Pl. Champ.	DV	35,95	Chuck Rock 1	DA
Beneath Steel deutsch	DV	54,95	Mad TV	DV	35,95	Dangerous Street	EV
Big Sea	DV	59,95	Micro Misch	DA	47,95	Deep Core	DA
Body Blows - Galactic	DA	47,95	Nick o. Xerion	DA	47,95	Dispos. Hero	DA
Brian t. Lion	DA	47,95	Monk. Island 1	DV	35,95	Donk	DA
Buban Stix	DA	49,95	Monk. Island 2	DV	47,95	Elite 2	DV
Bundesliga Manager - Profes. 2.0	DV	67,95	Mr. Nutz deutsch	DV	47,95	Fire & Ice	DA
Bundesliga Manager - Hatrick	DV	379,95	Mortal	DV	49,95	Fire Force	DA
Burntime	DV	64,95	Combat	DA	47,95	Furry Furies	DA
Campaign 2	DV	64,95	Naughty Ones	DA	47,95	Gunship 2000	DA
Cannon Fodde	DV	49,95	Oscar	DA	47,95	Humans 1 + 2	DA
Chaos Engine	DA	47,95	Oxyd Magnum	DA	47,95	James Pond	DA
Chartbreaker	DV	257,95	Pherbellion	DA	47,95	Labyrinth o. Time	EV
Christ.Kolumb	DV	74,95	Pinb.Spec. Edit.	DA	59,95	Lettingme 1	DA
Cliffhanger	DA	35,95	Pizza Connect.	DV	77,95	Lettingme 2	DA
Combat Air - Patrol	DA	59,95	Quarter Pole	DV	259,95	Mean Arenas	DA
Cool Spot	DA	54,95	Reunion	DV	59,95	Microcosm	DA
Crash Damage	DA	47,95	Robins.Requiem	DV	59,95	Morph	DA
Crazy Sports	DV	54,95	Second Samura	DA	47,95	Naughty Ones	DV
Football	DA	54,95	Seek and Destroy	DV	49,95	Nigel Mansel	DA
Cyberpunk	DA	54,95	Sierra Soccer DV	DV	47,95	Pinball Fantasies	DA
Darkmare	DV	59,95	Simon Sorcerer	DV	64,95	Pirates Gold	DA
Death for Glory DV	DV	79,95	Sidemarks	DA	47,95	Seek & Destroy	DA
Das schw.Auge DV	DV	69,95	Soccer Kid	DA	49,95	Sleepwalker	DA
Deep Core	DA	54,95	Space Legends	DA	64,95	Striker	DA
Der Patrizier	DV	64,95	S.U.B.	DV	254,95	Total Carnage	DA
Der Clou deutsch	DV	64,95	Surf Ninja	DA	54,95	Trolls	DA
Die Siedler	DV	79,95	Syndicate	DV	59,95	Zool	DA
Diggers	DV	64,95	Term. 2 Arcade	DA	49,95		
Dispos.Hero	DA	47,95	The Lost Viking	DV	64,95		
Dogfight	DA	64,95	Tornado	DA	59,95		
Doofus	DA	47,95	Uridium 3	DA	59,95		
Dracula	DV	29,95	Uridium 2	DA	47,95		
Dune 2	DV	49,95	When two -	DA	67,95		
Eish.Manager	DV	72,95	Worlds War	DA	67,95		
Elite 2	DV	52,95	World Cup USA	DA	54,95		
Eye o.t.Storm	DV	59,95	World of Leg.	DA	59,95		
F 1 Autorenen	DA	59,95	Winter Olympic	DA	59,95		
F117 Nightba	DA	64,95	Wiz Liz	DA	57,95		
Flashback	DV	59,95	WWF 1	DA	29,95		
Form.One GP	DA	77,95	WWF 2	DA	29,95		
Genesis	EV	54,95	Zeppelin	DV	269,95		
Goblins 2	DV	66,95	Zool 2	DA	47,95		
Goblins 3	DV	66,95					
Goal	DV	52,95					
Gunship 2000	DV	39,95					
Hanse	DV	29,95					
Heimdal 2	DV	62,95					
History Line	DV	62,95					
Imp.Mits.2025 DA	DA	54,95					
Indiana Jones 2	DV	47,95					
Innoc.Caught	DV	64,95					
Jurassic Park	DV	49,95					
K240	DA	57,95					
Last Action Hero DA	DV	29,95					



Zubehör

Amiga Laufwerk extern	119,95
Speicherweiterung 512 KB für A 500	49,95
Mouse für Amiga/Atari	29,95

Das schw.Auge DV	69,95	Space Legends	DA	64,95
Deep Core	DA	54,95	S.U.B.	DV
Der Patrizier	DV	64,95	Surf Ninja	DA
Der Clou deutsch	DV	64,95	Syndicate	DV
Die Siedler	DV	79,95	Term. 2 Arcade	DA
Diggers	DV	64,95	The Lost Viking	DV
Dispos.Hero	DA	47,95	Tornado	DA
Dogfight	DA	64,95	Uridium 3	DA
Doofus	DA	47,95	Uridium 2	DA
Dracula	DV	29,95	When two -	DA
Dune 2	DV	49,95	Worlds War	DA
Eish.Manager	DV	72,95	World Cup USA	DA
Elite 2	DV	52,95	World of Leg.	DA
Eye o.t.Storm	DV	59,95	Winter Olympic	DA
F 1 Autorenen	DA	59,95	Wiz Liz	DA
F117 Nightba	DA	64,95	WWF 1	DA
Flashback	DV	59,95	WWF 2	DA
Form.One GP	DA	77,95	Zeppelin	DV
Genesis	EV	54,95	Zool 2	DA
Goblins 2	DV	66,95		
Goblins 3	DV	66,95		
Goal	DV	52,95		
Gunship 2000	DV	39,95		
Hanse	DV	29,95		
Heimdal 2	DV	62,95		
History Line	DV	62,95		
Imp.Mits.2025 DA	DA	54,95		
Indiana Jones 2	DV	47,95		
Innoc.Caught	DV	64,95		
Jurassic Park	DV	49,95		
K240	DA	57,95		
Last Action Hero DA	DV	29,95		

Amiga 1200

Allen Breed Edit.	DA	39,95
Araben Nights	DA	44,95
Beavers	DA	54,95
Body Blows	DA	54,95
Bubu'n Stix	DA	49,95
Captive 2	EV	64,95
Chamb-Shaolin	DA	49,95
Chaos Engine	DA	49,95
Chuck Rock 1	DA	24,95
Dangerous Street	EV	59,95
Deep Core	DA	44,95
Dispos. Hero	DA	44,95
Donk	DA	49,95
Elite 2	DV	49,95
Fire & Ice	DA	44,95
Fire Force	DA	54,95
Furry Furies	DA	44,95
Gunship 2000	DA	57,95
Humans 1 + 2	DA	57,95
James Pond	DA	59,95
Labyrinth o. Time	EV	49,95
Lettingme 1	DA	44,95
Lettingme 2	DA	44,95
Mean Arenas	DA	42,95
Microcosm	DA	94,95
Morph	DA	44,95
Naughty Ones	DV	44,95
Nigel Mansel	DA	59,95
Pinball Fantasies	DA	54,95
Pirates Gold	DA	54,95
Seek & Destroy	DA	44,95
Sleepwalker	DA	49,95
Striker	DA	49,95
Total Carnage	DA	49,95
Trolls	DA	49,95
Zool	DA	49,95

Innland ab 250,- DM Portofrei / Vorkasse 5,50 DM
Nachnahme 9,90 DM Porto zzgl. 3,- DM Zahlkartengebühr
DV=Spiel deutsch/DA=deutsche Anleitung/V=im Vorbereitung
X=Bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig

Review

SPORTSPIEL

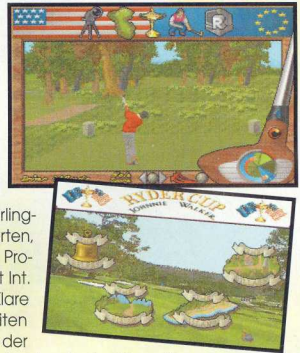
CD32 SPEZIELL

Ryder Cup

Hersteller: Ocean ● Spieler: 1-4 ● Preis: ca. DM 90,-

Die Qual der Wahl bei den Golfspielen haben nun die stolzen CD 32-Besitzer. Nach Nick Faldo Golf schickt sich nun Ryder Cup an, das Grün zu strapazieren.

Vor vier Monaten schickten sich gleich zwei Golfspiele von Ocean an, die Pixel-Grüns der Amiga-Welt für sich zu erobern. Schläuerweise nahm sich nun der Manchester Softwaregigant vor, Ryder Cup Golf für eine Neuauflage im Silberling-Format wiederzuerwerten, da es immerhin um drei Prozent besser als Konkurrent Int. Open Golf abschneit. Klare Verbesserungsmöglichkeiten lagen im Soundbereich, der mit der sagenhaften Rekordwertung von 5 % abgeteilt wurde. Nun kann man ihm immerhin als hörensvert bezeichnen, da auch eine gewaltige Steigerung von 55 % nur in den 60er-Bereich führte. Die Grafiken unterscheiden sich nicht von denen der A 1200-Version, und das Spiel ist ebenfalls gleich geblieben. Obwohl das Programm in Sachen Steuerung keine Änderungen erlebte, erweist sich



Ryder Cup über Joypad noch eine Ecke spielbarer, als es die Mausversion ohnein schon war, sofern man einigermaßen geschickt ist und nicht auf dumpfes, primitives Buttondrücken steht. Wenn man sich nicht an der fehlenden Speicheroption stört, wird mit Ryder Cup guter Mehrspielespaß geboten, der auf dem Niveau von Nick Faldo Golf liegt.

● Hans Ippisch



GAMEPLAY	76%
GRAFIK	86%
SOUND	60%
MOTIVATION	84%
GESAMT	81%

- + Sound enorm verbessert
- keine Speicher-möglichkeit

Striker

Hersteller: Gremlin • Spieler: 1-2 • Preis: ca. DM 80,-

An rasanten Action-Spielen mangelt es auf dem CD 32 nach wie vor, doch jedes nur halbwegs brauchbare Sportspiel wird für Amigas Silberling-Schleuder recycled.

Als Rage-Software vor zwei Jahren Striker entwickelte, wußten sie wohl auch nicht, daß sie damit noch eine ganze Menge Geld verdienen würden. Die Amiga-Version wurde damals ganz passabel bewertet, war jedoch nicht unbedingt der große Renner. Auf dem Konsolenmarkt präsentierten sie jedoch wesentlich ausgefeiltere Varianten, und Striker wurde zu einem der großen Hits auf dem Super NES. Als Ultimate Soccer sorgte es auf dem Mega Drive für Furore, und kürzlich wurde der Nachfolger World Cup Striker auf Gameboy und Super NES wiederum euphorisch bejubelt. Für die CD 32 ließen sie sich jedoch überhaupt nichts Neues einfallen; vielmehr habe ich hier den Eindruck, daß Gremlin einfach die Lizenz einkaufte und das Spiel unverändert auf die CD preßte. Die 3D-Grافik ist auf den ersten Blick immer noch ganz gut,



jedoch dank 32-Bit-Prozessor nun viel zu schnell und kann sich leider überhaupt nicht mit den Konsolen-Vorbildern messen. Echte Fußballfans bleiben lieber bei dem viel besseren Sensible Soccer oder warten, bis Rage die Amiga-Gemeinde mit einer Neuaufgabe von Striker bedient. Der Sound fehlt bis auf drei Effekte eigentlich völlig.

● Hans Ippisch



keine Alternative mehr

zu schnell,
keine Verbesserung

GAMEPLAY 55%

GRAFIK 58%

SOUND 16%

MOTIVATION 51%

GESAMT 49%

Media Point

Verkauf

Ankauf

Tausch

Berlins neue Dimension für Games und Zubehör

Games	Preis	Preis	Preis
Ambermoon	79,95	5th Gear	9,95
Antloss	69,95	Aranco 2	19,95
Apocalypse	59,95	Archipelagos	9,95
Aufschung Ost	69,95	B-17 Flying Fortress	39,95
Battle Isle 2*	89,95	Battle Chess	29,95
Beneath A Steel Sky	69,95	Battlehawks 1942	29,95
Big Sea	69,95	Blorb	29,95
Bob's Bad Day*	69,95	Budokan	29,95
Burning Rubber	59,95	California Games 2	29,95
Burtime	79,95	Chuck Rock 2	29,95
Campaign 1	79,95	Death Knights Of Krynn	39,95
Cannon Fodder	59,95	Dragons Lair 3	29,95
Caribbean Desaster*	79,95	Emlyn Hughes International Soccer	29,95
Chartbreaker*	79,95	F-15 Strike Eagle 2	29,95
Citihanger	39,95	F-17 Challenge	29,95
Crash Dummies*	49,95	F-19 Stealth Fighter	39,95
Darkness	69,95	Falcon	29,95
Der Clou	79,95	Flames Of Freedom	29,95
Der Patrizier	69,95	Go For Gold	29,95
Der Schatz im Silbersee*	89,95	Great Courts 2	29,95
Die Siedler	69,95	Hard Driven 2	29,95
Dogfight	69,95	Hunt For Red October 1, 2	je 29,95
Dune 2	59,95	Immortal	39,95
Dungeon Master 2*	79,95	Indiana Jones 3 Adventure (dt.)	39,95
Eilmania*	59,95	Indiana Jones 4 Adventure (dt.)	39,95
Elisabeth*	69,95	Indianapolis 500	39,95
Elite 2	59,95	Jack Nicklaus Golf	39,95
Eye Of The Storm	69,95	Kings Quest 4	49,95
F1	59,95	Lionheart	49,95
FIFA Soccer*	79,95	Loom	39,95
Goldmine 3	79,95	Lotus Trilogie	49,95
Grand Prix	69,95	M1 Tank Platoon	39,95
Gunship 2000	79,95	Mad TV	39,95
Hattrick - Die Expedition	39,95	Manchester United Europe	39,95
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)*	89,95	Md 29	39,95
Hattrick (karion)	69,95	Monkey Island 1	39,95
Heimdat 1	79,95	Monkey Island 2 (dt.)	59,95
History Line	79,95	Nick Fields Golf	29,95
Jurassic Park	69,95	North & South	29,95
K240	59,95	One Step Beyond	29,95
Kings Quest 6*	69,95	Operation Harrier	29,95
Kolumbus	79,95	Operation Stealth	39,95
Last Action Hero	39,95	Pirates	29,95
Legend Of Soraal	59,95	Populous & Promised Lands	39,95
Liberation (Captive 2)	69,95	Prince Of Persia	39,95
Lollypop	69,95	Quest For Glory 1	49,95
Lothar Matthäus	69,95	Railroad Tycoon	39,95
Lost Vikings	79,95	Rick Dangerous 2	29,95
Mad Burger*	79,95	Sensible Soccer 92 / 93	29,95
Mad News*	89,95	Shadowlands	29,95
Maelstrom*	89,95	Silent Service 2	39,95
Medieval Combat	59,95	Sim Ant (dt.)	49,95
Mr. Nutz	59,95	Sim Earth (dt.)	49,95
Perihellon	89,95	Sim Life (dt.)	39,95
Pizza Connection	59,95	Streetfighter 2	39,95
Private Pilot*	69,95	Stunt Car Racer	29,95
Return Of Medusa Gold*	79,95	Super Space Invaders	29,95
Robinsons Requiem*	69,95	Terminator 2	29,95
Russisch 3	89,95	Trivial Pursuit	39,95
Seek & Destroy	49,95	Ultima 5	19,95
Shadow Of The Comet*	85,95	Vroom incl. Data Disk	29,95
Sierra Soccer "World Challenge"*	49,95	Ween	29,95
Simon The Sorcerer	79,95	Wing Commander (dt.)	39,95
Skidmarks	59,95	WWF Wrestlingman	29,95
Software Manager	79,95	WWF 2 - European Rampage	29,95
Stammeswahl (DSA 2)*	79,95	Zak Mac Kracken	39,95
S.U.B.	69,95	Zood 2	49,95
Syndicate	69,95		
Syndicate Data Disk*	39,95		
Tommy	59,95		
UFO Enemy Unknown*	79,95		
Zepplin*	79,95		
Zero*	69,95		

Computer

Amiga 1200 999,-
Aufrüst für interne 130 MB Festplatte 899,-
Aufrüst für interne 210 MB Festplatte 999,-

Zubehör

externe 3,5"-Diskettenstation 129,-
ext. Festplatten für A500, z.B. 130 MB ab 599,-
Klickstart-Umschaltplatine ab 39,95
Maus für alle Amigas 39,95
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
Scartkabel (Amiga an TV mit Scart-Buchse) 25,95
Staubschutzhülle für A500, A500+ 19,95
Staubschutzhülle für Monitor 39,95

Disketten

3,5" MF 2DD ab 7,95

* bei Drucklegung noch nicht erschienen!
Fordern Sie bitte gegen Rückporto auch unseren Gesamtkatalog für AMIGA an!
Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!
Versandkosten: 6,50 bei Vorkasse,
9,50 bei Nachnahme,
15,- bei Ausland (nur Vorkasse)
ab 250,- versandkostenfrei!

Laden- & Versandanschrift

Media Point Vertriebs GmbH
Jonasstraße 28 - 29
12053 Berlin (Neukölln)

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

Suizidgefährdetes Nagervieh

Lemmings

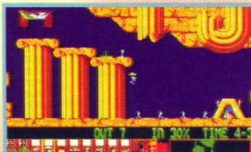
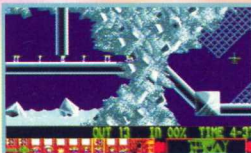
Hersteller: Psygnosis ● Spieler: 1 ● Preis: ca. DM 60,-

Daß die CDTV-Version von Lemmings auch problemlos auf dem CD 32 läuft, merkte man auch bei Psygnosis und steckte die vorhandenen CDs flugs in eine neue Verpackung.

Als die Lemminge vor mittlerweile vier Jahren das erste Mal hordenweise über die Screens marschierten, konnten sich weder Psygnosis noch die Entwickler von DMA Design vorstellen, daß sie mit diesem Spiel den größten Spielerfolg seit Pac Man landen werden. Genau diese Unversion wurde nun in praktisch unveränderter Fassung auf die CD gepreßt, um nun CD 32-Besitzer verzaubern zu können. In über hundert Levels muß man nun die Lemmings vom Eingang bis zum Ziel führen. In über hundert Levels muß man nun die Lemmings vom Eingang bis zum Ziel führen. In über hundert Levels muß man nun die Lemmings vom Eingang bis zum Ziel führen. In über hundert Levels muß man nun die Lemmings vom Eingang bis zum Ziel führen.

on Mauern aus dem Weg schafft. Die Vielzahl an Möglichkeiten und die Unterschiedlichkeit der Levels machen Lemmings zum Dauerbrenner. Daß man an Grafik und Sound keinerlei Verbesserungen vornahm, ist zwar schade, schadet dem Spielspaß allerdings in keinster Weise. Der Charme der kleinen, grünen, suizidgefährdeten Nager zieht noch immer.

Hans Ippisch



+ Immer noch frisches Spielprinzip

- Grafik, Sound

GAMEPLAY	89%
GRAFIK	59%
SOUND	62%
MOTIVATION	90%
GESAMT	85%



Traumhafte Abenteuer

Simon the Sorcerer

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

Neben Beneath A Steel Sky ist Simon The Sorcerer zweifellos eines der besten Adventure-Spiele der letzten Zeit. Nun dürfen auch CD-User die lustigen Abenteuer Simons erleben.

Wer befürchtet, daß mit dem grafisch zwar äußerst beeindruckenden, jedoch ansonsten fürchterlich langweiligen Labyrinth Of Time das oberste Qualitätsniveau in Sachen Adventures auf dem CD 32 markiert wurde, liegt glücklicherweise falsch. Die ehemaligen Horrorexperten nahmen Abschied von blutrünstigen Spielen wie Elvira und wendeten sich dem vernünftigen Gebiet der Adventureparodie zu. Simon The Sorcerer ist ein kleiner, junger Zauberlehrling, der am Ziele seiner Träume zu sein scheint. Er befindet sich zusammen mit dem Hund Chippy, seinem Geburtstagsgeschenk, nun endlich im Land der Zauberei und Magie. Allerdings wartet dort bereits eine Menge Arbeit auf ihn, denn er muß den guten Zauberer Calypso aus den Klauen böser Mächte befreien. Während seiner Abenteuer werden allerlei

bekannte Adventures aufs Korn genommen. Die zauberhafte Grafik und das abwechslungsreiche Gameplay machten dieses Spiel schon auf dem A 500 zum Hit, für die CD 32-Version wurden jedoch zusätzlich noch zwei Stunden englischer Sprachausgabe auf die CD gepackt. Wer gut englisch kann, muß hier zugreifen.

Hans Ippisch



Simon the Sorcerer

+ hervorragende Sprachausgabe, sehr witzig

- leider in Englisch

GAMEPLAY	86%
GRAFIK	91%
SOUND	88%
MOTIVATION	91%
GESAMT	89%

THOMAS PFISTER SPIELEVERSAHD

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

KAMPFREISE!

PC 3,5" Amiga PC 3,5" Amiga PC 3,5" Amiga PC CD - ROM

1869	78,- D	64,- D
40 Sports Boxing	29,- H	72,- D
A-Train	90,- D	42,- D
Construction Set	66,- D	
Acas evet T. Pacific	66,- D	
- Mission Disk 1	19,- E	
Acas ever Europe D	74,- D	
Adman Family	29,- H	
Air Warrior	90,- H	75,- H
Arkus A 320	66,- D	42,- D
Arkus A 320 Amer.	84,- H	
Allen Breed 2	48,- H	
Allen Breed 3	54,- H	

Die Siedler
PC * 78,- D Amiga 78,- D

Allen Breed SE 92	84,- D	25,- E
Alone 1.1 Dark 2	66,- D	78,- H
Ambermoon	66,- D	64,- D
Ancient	66,- D	78,- D
Archon Ultra DV	78,- D	72,- H
Assasin Sp Edit	66,- D	66,- D
Aufschwing Out	66,- D	66,- D
Battle Chick 4000	66,- H	
Battle Isle 2	78,- D	78,- D
Battle Team	72,- H	66,- H
- Battleisle Data 2	48,- H	
Beneath a Shestley	68,- D	63,- D
Betrayal at Kender	75,- D	
Big 340	69,- H	46,- H
Blaster	48,- H	48,- H
Body Blow	54,- H	48,- H
Body Blow Galact.	48,- H	49,- H
Brind the Lion	66,- D	66,- D
Burnin Steel	78,- D	
- Data 1 America	36,- D	
- Data 2 Superhit	36,- D	
- Scavenger Stov	36,- D	
Burning Steel	79,- D	
Burntime	78,- D	66,- D
Campaign	72,- D	72,- D
- Mission Disk 1	42,- H	42,- H
Cannon Fodder	69,- H	54,- H
Chaos Engine	48,- H	54,- H
Chariotsaker	78,- D	69,- D
Christopher Columbus	78,- D	72,- D
Chuck Rock	39,- H	35,- H
Chuck Rock 2	90,- D	75,- D
Civilization	78,- D	
Classic Power Comp	66,- D	
Comanche	54,- D	
- Mission Disk 1	54,- D	
- Mission Disk 2	54,- D	
Companions W/ath	66,- E	

Lieferung im Sicherheits-
karton ohne Aufpreis!

Conquistador	66,- D	66,- D
- Data	36,- D	36,- D
Coal Spot	57,- H	54,- H
Crazy Carriers	66,- D	66,- D
Crazy Cars 2	22,- H	39,- H
Crazy Cars 3	60,- H	60,- H
Curse of Enchantia	66,- D	66,- D
Dangerous Streets	51,- H	66,- H
Dark Sun	66,- E	
Darius	66,- D	
DSA	78,- D	72,- D
DSA 2 Stormschiff	78,- D	37,- D
Delivery Agent	186,- E	
Del.Paist 2 Enh.4	149,- E	
Del.Music Com.2.0	67,- D	67,- D
Deluxe P.A.S. K&K	78,- D	66,- D
Der Ocu	78,- D	66,- D
Der Planizer	78,- D	66,- D
Der Planizer 2	78,- D	66,- D
Desert Strike	75,- D	34,- H
Die Schöne u.Breit	40,- D	54,- D
Dungen 5 Larr	66,- E	
Dune 2	66,- E	
Dungen Hack	66,- H	60,- H
Dungen M.Chass 5	66,- H	60,- H
Dyna Blaster	66,- D	54,- D
Dynatrac	78,- D	72,- D
Ethelwold Manager	66,- E	
Elder Scoll Arena	49,- H	54,- H
Elmiana	66,- H	35,- H
Elite 2	75,- D	34,- H
Elite 3	34,- H	54,- D
Emerald Mine	30,- H	35,- H
Emerald Mine 3 Pro	39,- D	78,- D
Eye of Beholder 1	78,- D	78,- D
Eye of Beholder 2	78,- D	78,- D
Eye of Beh 3 Dsch	90,- H	66,- H
F 117A Nighthawk	90,- H	
F 14 Freedomler	90,- H	
F 15 St. Eagle 3	35,- H	35,- H
F 19 Stealth Fight	49,- H	
F1	90,- D	
Falcon 3.0	90,- D	

Mad News
PC * 79,- D Amiga * 66,- D

Emerald Mine 2	30,- H	35,- H
Emerald Mine 3 Pro	39,- D	78,- D
Eye of Beholder 1	78,- D	78,- D
Eye of Beholder 2	78,- D	78,- D
Eye of Beh 3 Dsch	90,- H	66,- H
F 117A Nighthawk	90,- H	
F 14 Freedomler	90,- H	
F 15 St. Eagle 3	35,- H	35,- H
F 19 Stealth Fight	49,- H	
F1	90,- D	
Falcon 3.0	90,- D	

-Miss.Disk 2 MICH2	54,- H	
Fantasy Empires	49,- E	
Fields of Glory	90,- H	
Fire And Ice	66,- D	40,- H
Flashback	66,- D	40,- H
Flight Sim Teatkit	99,- H	
Tomaximus 1.0	66,- D	
-Scenery New York	51,- H	
-Scenery Paris	51,- H	
-Scenery Francisco	90,- H	
-Scen TOP 1 Miste	49,- D	
-Scen.Top 2 Nord	49,- D	
-Scen.Top 3 West	49,- D	
-Scen.Top 4 World	49,- D	
-Scen. Washington	63,- H	
Formula One GP	90,- H	
Freddy Pharkas DV	63,- D	
Fury K&K Furnes	60,- H	54,- H
Golfing Knight	75,- D	
Gateway 2	60,- E	54,- E
Genera	55,- H	54,- E
Goal 1	59,- H	60,- D
Goal 2	84,- D	66,- D
Goal 3	60,- H	66,- H
Goal 4	60,- H	66,- H
Goal 5	54,- H	66,- H
Goal 6	78,- D	66,- D
Goal 7	46,- D	46,- D
Goal 8	45,- D	45,- D
Goal 9	78,- D	66,- D

Magic of Endoria
PC 78,- D Amiga * 66,- D

High Command	79,- E	
History Line 14-18	66,- D	66,- D
Hyperspeed	29,- D	
In Extremis	49,- D	
Inca 2	84,- D	
Incredible Deluxe	78,- D	
Incredible Teens	78,- D	
Indiana Jones 3	39,- D	39,- D
Indiana Jones 4	84,- D	79,- D
Indy Car Racing	78,- D	66,- H
Inbar 2	66,- D	54,- D
Intelligence White Stook	69,- H	54,- D
Jurassic Park	66,- D	64,- D
Kingmaker	66,- D	40,- D
Kings Quest 6	77,- D	
King's Quest 7	59,- D	
Land of Lore DV	74,- D	
Landsquad	66,- H	
Laura Bow 2	66,- H	
Leg of Gyranda 2	72,- D	
Les Larrs 5 Larrp 5	74,- D	
Les Larrs 6 DV	74,- D	59,- H
Lemmings 2	78,- H	
Les Manly Lost 14	89,- H	
Links 386 Pro	42,- H	
Lord of the Rings	66,- H	54,- H
Lord of the Rings 2	78,- D	72,- D
Lord of the Rings 3	78,- D	72,- D
Lord's Power	66,- H	60,- H
Lotus 3	66,- H	60,- H
Lotus 4	66,- H	60,- H
Lotus 5	66,- H	60,- H
Lotus 6	66,- H	60,- H
Lotus 7	66,- H	60,- H
Lotus 8	66,- H	60,- H
Lotus 9	66,- H	60,- H
Lotus 10	66,- H	60,- H
Lotus 11	66,- H	60,- H
Lotus 12	66,- H	60,- H
Lotus 13	66,- H	60,- H
Lotus 14	66,- H	60,- H
Lotus 15	66,- H	60,- H
Lotus 16	66,- H	60,- H
Lotus 17	66,- H	60,- H
Lotus 18	66,- H	60,- H
Lotus 19	66,- H	60,- H
Lotus 20	66,- H	60,- H
Lotus 21	66,- H	60,- H
Lotus 22	66,- H	60,- H
Lotus 23	66,- H	60,- H
Lotus 24	66,- H	60,- H
Lotus 25	66,- H	60,- H
Lotus 26	66,- H	60,- H
Lotus 27	66,- H	60,- H
Lotus 28	66,- H	60,- H
Lotus 29	66,- H	60,- H
Lotus 30	66,- H	60,- H
Lotus 31	66,- H	60,- H
Lotus 32	66,- H	60,- H
Lotus 33	66,- H	60,- H
Lotus 34	66,- H	60,- H
Lotus 35	66,- H	60,- H
Lotus 36	66,- H	60,- H
Lotus 37	66,- H	60,- H
Lotus 38	66,- H	60,- H
Lotus 39	66,- H	60,- H
Lotus 40	66,- H	60,- H
Lotus 41	66,- H	60,- H
Lotus 42	66,- H	60,- H
Lotus 43	66,- H	60,- H
Lotus 44	66,- H	60,- H
Lotus 45	66,- H	60,- H
Lotus 46	66,- H	60,- H
Lotus 47	66,- H	60,- H
Lotus 48	66,- H	60,- H
Lotus 49	66,- H	60,- H
Lotus 50	66,- H	60,- H
Lotus 51	66,- H	60,- H
Lotus 52	66,- H	60,- H
Lotus 53	66,- H	60,- H
Lotus 54	66,- H	60,- H
Lotus 55	66,- H	60,- H
Lotus 56	66,- H	60,- H
Lotus 57	66,- H	60,- H
Lotus 58	66,- H	60,- H
Lotus 59	66,- H	60,- H
Lotus 60	66,- H	60,- H
Lotus 61	66,- H	60,- H
Lotus 62	66,- H	60,- H
Lotus 63	66,- H	60,- H
Lotus 64	66,- H	60,- H
Lotus 65	66,- H	60,- H
Lotus 66	66,- H	60,- H
Lotus 67	66,- H	60,- H
Lotus 68	66,- H	60,- H
Lotus 69	66,- H	60,- H
Lotus 70	66,- H	60,- H
Lotus 71	66,- H	60,- H
Lotus 72	66,- H	60,- H
Lotus 73	66,- H	60,- H
Lotus 74	66,- H	60,- H
Lotus 75	66,- H	60,- H
Lotus 76	66,- H	60,- H
Lotus 77	66,- H	60,- H
Lotus 78	66,- H	60,- H
Lotus 79	66,- H	60,- H
Lotus 80	66,- H	60,- H
Lotus 81	66,- H	60,- H
Lotus 82	66,- H	60,- H
Lotus 83	66,- H	60,- H
Lotus 84	66,- H	60,- H
Lotus 85	66,- H	60,- H
Lotus 86	66,- H	60,- H
Lotus 87	66,- H	60,- H
Lotus 88	66,- H	60,- H
Lotus 89	66,- H	60,- H
Lotus 90	66,- H	60,- H
Lotus 91	66,- H	60,- H
Lotus 92	66,- H	60,- H
Lotus 93	66,- H	60,- H
Lotus 94	66,- H	60,- H
Lotus 95	66,- H	60,- H
Lotus 96	66,- H	60,- H
Lotus 97	66,- H	60,- H
Lotus 98	66,- H	60,- H
Lotus 99	66,- H	60,- H
Lotus 100	66,- H	60,- H

Software Manager
PC 79,- D Amiga 67,- D

Normal Kombat	60,- H	54,- H
Mr. Nutz	78,- H	49,- H
Mr. Hockey	78,- H	49,- H
No Second Place	57,- H	
On The Road	60,- D	60,- D
Outpost	60,- D	60,- D
Overdrive	57,- H	49,- H
Pacific Strike	60,- H	54,- H
Peace pack	39,- E	
Panzer strike pack	39,- E	
Panzer strike pack 2	39,- E	
Panzer strike pack 3	39,- E	
Panzer strike pack 4	39,- E	
Panzer strike pack 5	39,- E	
Panzer strike pack 6	39,- E	
Panzer strike pack 7	39,- E	
Panzer strike pack 8	39,- E	
Panzer strike pack 9	39,- E	
Panzer strike pack 10	39,- E	
Panzer strike pack 11	39,- E	
Panzer strike pack 12	39,- E	
Panzer strike pack 13	39,- E	
Panzer strike pack 14	39,- E	
Panzer strike pack 15	39,- E	
Panzer strike pack 16	39,- E	
Panzer strike pack 17	39,- E	
Panzer strike pack 18	39,- E	
Panzer strike pack 19	39,- E	
Panzer strike pack 20	39,- E	
Panzer strike pack 21	39,- E	
Panzer strike pack 22	39,- E	
Panzer strike pack 23	39,- E	
Panzer strike pack 24	39,- E	
Panzer strike pack 25	39,- E	
Panzer strike pack 26	39,- E	
Panzer strike pack 27	39,- E	
Panzer strike pack 28	39,- E	
Panzer strike pack 29	39,- E	
Panzer strike pack 30	39,- E	
Panzer strike pack 31	39,- E	
Panzer strike pack 32	39,- E	
Panzer strike pack 33	39,- E	
Panzer strike pack 34	39,- E	
Panzer strike pack 35	39,- E	
Panzer strike pack 36	39,- E	
Panzer strike pack 37	39,- E	
Panzer strike pack 38	39,- E	
Panzer strike pack 39	39,- E	
Panzer strike pack 40	39,- E	
Panzer strike pack 41	39,- E	
Panzer strike pack 42	39,- E	
Panzer strike pack 43	39,- E	
Panzer strike pack 44	39,- E	
Panzer strike pack 45	39,- E	
Panzer strike pack 46	39,- E	
Panzer strike pack 47	39,- E	
Panzer strike pack 48	39,- E	
Panzer strike pack 49	39,- E	
Panzer strike pack 50	39,- E	
Panzer strike pack 51	39,- E	
Panzer strike pack 52	39,- E	
Panzer strike pack 53	39,- E	
Panzer strike pack 54	39,- E	
Panzer strike pack 55	39,- E	
Panzer strike pack 56	39,- E	
Panzer strike pack 57	39,- E	
Panzer strike pack 58	39,- E	
Panzer strike pack 59	39,- E	
Panzer strike pack 60	39,- E	
Panzer strike pack 61	39,- E	
Panzer strike pack 62	39,- E	
Panzer strike pack 63	39,- E	
Panzer strike pack 64	39,- E	
Panzer strike pack 65	39,- E	
Panzer strike pack 66	39,- E	
Panzer strike pack 67	39,- E	
Panzer strike pack 68	39,- E	
Panzer strike pack 69	39,- E	
Panzer strike pack 70	39,- E	
Panzer strike pack 71	39,- E	
Panzer strike pack 72	39,- E	
Panzer strike pack 73	39,- E	
Panzer strike pack 74	39,- E	
Panzer strike pack 75	39,- E	
Panzer strike pack 76	39,- E	
Panzer strike pack 77	39,- E	
Panzer strike pack 78	39,- E	
Panzer strike pack 79	39,- E	
Panzer strike pack 80	39,- E	
Panzer strike pack 81	39,- E	
Panzer strike pack 82	39,- E	
Panzer strike pack 83	39,- E	
Panzer strike pack 84	39,- E	
Panzer strike pack 85	39,- E	
Panzer strike pack 86	39,- E	
Panzer strike pack 87	39,- E	
Panzer strike pack 88	39,- E	
Panzer strike pack 89	39,- E	
Panzer strike pack 90	39,- E	
Panzer strike pack 91	39,- E	
Panzer strike pack 92	39,- E	
Panzer strike pack 93	39,- E	
Panzer strike pack 94	39,- E	
Panzer strike pack 95	39,- E	
Panzer strike pack 96	39,- E	
Panzer strike pack 97	39,- E	
Panzer strike pack 98	39,- E	
Panzer strike pack 99	39,- E	
Panzer strike pack 100	39,- E	

Quest for Glory 3	66,- D	
Quest for Glory 4	69,- D	
Railroad Deluxe	78,- H	
Railway Challenge	66,- D	
Rally	67	

Der Clou

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

Der jüngste Hit des österreichischen Programmiererteams Neo wartet nun ebenso wie die CD 32-Version von *Whale's Voyage* mit einer anständigen Portion Sprachausgabe auf.

In dem helllosen Überangebot an Strategiespielen konnte sich Neo mit einer originellen Idee einen Platz in den media control-Charts sichern. Dem kriminalistischen Konzept des Spiels entsprechend, klauten sie ihre Idee jedoch bei dem legendären C 64-Klassiker *'They stole a million'*, was ihnen indes hoch anzurechnen ist, denn dieses Spielkonzept ist es wert, wieder einmal aufgegriffen zu werden. Während es sich beim Vorbild nur um das eigentliche Planen und Einbrechen handelte, spendierte man der Neuaufgabe ein gelungenes Ambiente im Adventure-Stil. Man schlüpft in die Rolle von Matt Stuvysunt, einem Gelegenheitsdieb auf der Suche nach dem großen Coup. Herbert Briggs, den man im Kaffee trifft, gibt einem den Tip, wo man einen ersten Bruch machen könnte. Dazu muß man sich eine schlagkräftige



Mannschaft zusammensuchen und den Einbruch genauestens planen. Die Aktionen werden natürlich immer komplizierter und fordern letztendlich sogar Strategie-Profis heraus. Viele Details und die gelungene, rund 45 Minuten lange Sprachausgabe machen *Der Clou* auch auf dem CD 32 zum empfehlenswerten Spiel.

● Hans Ippisch



Sprachausgabe, Spielidee



Grafik

GAMEPLAY 87%

GRAFIK 63%

SOUND 86%

MOTIVATION 89%

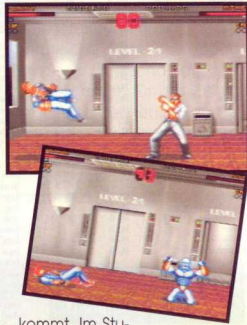
GESAMT 88%

Ultimate Body Blows

Hersteller: Team 17 ● Spieler: 1-2 ● Preis: ca. DM 60,-

Mittlerweile präsentiert uns Team 17 schon die dritte Variante seines rasanten Prügelspiels. Dem Namen entsprechend, erweist sich dieses Prügelspiel als ultimativ.

Als *Body Blows* vor über einem Jahr für den Amiga 500 erschienen ist, hatte es doch gewisse Probleme, Titeln wie *Streetfighter II* Paroli zu bieten. Zweifellos war die technische Inszenierung ganz hervorragend gelungen, jedoch erwies sich das Gameplay dieses Team 17-Spiels einmal mehr als nicht gleichwertig. Besser sah es aus, als *Body Blows* dieses Team 17-Spiels einmal mehr als nicht gleichwertig. Besser sah es aus, als *Body Blows* Mortal Kombat zu bestehen hatte, und zwar deswegen, weil man sowohl bei der Technik als auch bei der Spielbarkeit entscheidend zugelegt hatte. Nun wundert es natürlich nicht mehr, daß die dritte Überarbeitung schließlich *Body Blows* zum absoluten Spitzenspiel macht. Für die CD 32-Neuaufgabe faßte man alle bisherigen Kämpfer beider Teile zusammen und spendierte noch ein paar neue Burschen, womit man nun auf beeindruckende 22 Fighter



kommt. Im Studio ließ man dazu satte 16 Musikstücke einspielen, die an Qualität natürlich kaum zu überbieten sind, und spektakuläre Backgroundgrafiken erstrahlen nun auf dem Monitor. Dank Team 17 und Tournament-Mode wird *Ultimate Body Blows* zu dem CD 32-Beat 'em Up schlechthin, so lange Elfmania nicht auf CD gepreßt wird.

● Hans Ippisch



brillante Grafik, 16 Soundtracks



GAMEPLAY 82%

GRAFIK 87%

SOUND 88%

MOTIVATION 85%

GESAMT 85%

The Chaos Engine

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

Der Action-Klassiker von den Bitmap Bros darf nun sein Debüt auf Commodores neuester Konsole feiern. Ist eine Gauntlet-Variante im CD-Zeitalter noch zeitgemäß?

Aus der leicht schrägen Vogelperspektive steuert man einen von sechs unterschiedlichen Charakteren durch eine Menge verschiedener Levels, immer auf der Suche nach dem Ausgang. Oftmals müssen dazu Schlüssel gefunden oder bestimmte Schalter umgelegt werden, hauptsächlich reduziert sich The Chaos Engine jedoch auf beherztes Ballern und geschicktes Ausweichen. Grundsätzlich geht man immer zu zweit auf Tour. Entweder es findet sich ein Freund ein, der sein Joypad in das CD 32 stöpselt, oder die Konsole begleitet einen dabei. Ob man einen besonders langsamen, aber kräftigen Kumpanen oder ein flinkes Bürschchen ohne Feuerkraft an seiner Seite hat, liegt an Euch. Einfach wird The Chaos Engine jedoch niemals werden, denn die Gegner stürmen off in wahren Massen auf



Euch zu. Nur geschickte Spieler werden überhaupt eine Chance haben. Das Scrolling in alle Richtungen ist gut gelungen, aber kräftigen Kumpanen oder ein flinkes Bürschchen ohne Feuerkraft an seiner Seite hat, liegt an Euch. Einfach wird The Chaos Engine jedoch niemals werden, denn die Gegner stürmen off in wahren Massen auf

● Hans Ippisch



+ Spielprinzip

- Grafik, Digi-Sound, Action

GAMEPLAY 74%

GRAFIK 83%

SOUND 86%

MOTIVATION 83%

GESAMT 80%

TIP Vergleichen Sie die Preise und sparen Sie bares Geld!

- Anwendungen**
- **Adreß/CD/Disk/Video**.....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.
 - **Bildschirmschoner-Set** 2 Disks Spitzenprogramme mit tollen Effekten.
 - **Clipart-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!

EL DORADO Das Softwareparadies

- **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 Arbeitsisch ein völlig neues Outfit und erleichtern die Bedienung.

Höllisch paradiesische Software

Spitzenprogramme zum Wahnsinnspreis! Schon ab

4.60 DM

- 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 Abenteuerspielen müssen Sie ein Erbe umweltbewußt verwalten.
 - **Deluxe PacMan**.....1 Disk Schöner, schneller, süßiger; 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.
 - **Leppelin-Set** (nicht Kick 3.0).....7 Disks Gewitzte Spiele mit niedlichen Tierchen 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.
 - **Multipayer-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		Versandkosten: 7,90 DM bei Nachnahme 5,90 DM bei Vorkasse Abholung nach Absprache!
Diskanzahl:	Preis pro Disk:	
1-4.....	4.90DM	
5-9.....	4.80DM	
10-14.....	4.70DM	
ab 15.....	4.60DM	

El Dorado Softwareversand
Christopher Münchhoff
Brucknerstraße 47
71640 Ludwigsburg
Direktversand und Beratung:
07141/87 09 10
86 35 72

Die neue Referenz

Bundesliga Manager

Hersteller: Software 2000 ● Spieler: 1-4 ● Preis: ca. DM 100,- ● Disks: 3

Mit dem Bundesliga Manager setzten sich Werner Krahe und Jens Onnen selbst ein Denkmal, denn seit September 1991 wechselten weit über 250.000 Exemplare (PC und Amiga) den Besitzer.



Das indirekte Nachfolgeprodukt Eishockey Manager konnte zwar von Seiten der Presse reichlich Lorbeeren abkassieren, aber dennoch nicht den gleichen Erfolg erzielen. Fußball ist eben doch sehr viel populärer als Eishockey...

Eines vorweg: Bundesliga Manager Hatrick ist kein völlig neues Spiel, sondern vielmehr eine Weiterentwicklung des zweiten Teils unter Zuhilfenahme einiger Optionen des hervorragenden Eishockey Managers. Zu Beginn ergibt sich das gewohnte Bild. Bis zu vier Spieler können sich am Kampf um die verschiedenen Mei-

sterkronen beteiligen, wobei sich der Schwierigkeitsgrad nun in zehn Stufen optimal den persönlichen Fertigkeiten anpassen lässt. Darüber hinaus kann auf drei Spielarten zurückgegriffen werden, je nachdem, ob man ein Vollblutmanager ist und wirklich alles alleine entscheiden möchte oder ob man sich lieber vom Computer ein klein wenig unterstützen lassen möchte.

Anschließend präsentiert sich zum ersten Mal der vollkommen neu gestaltete Menübildschirm. Satte 30 Funktionen stehen dem Spieler hier schon zur Verfügung. Wem das zu unübersichtlich ist, der kann eher unwichtige Icons in bereits vorhandene Fenster legen. Bei Bedarf kann man sie dann immer noch öffnen. Der eigentliche Clou bei diesem System ist aber, daß man seinen Menü-

bildschirm nach eigenen Gesichtspunkten gestalten kann. Für mich war es beispielsweise wichtig, die Stärke des nächsten Gegners, den Transfermarkt und die Aufstellung immer im Blickfeld bzw. griffbereit zu haben. Innerhalb weniger Sekunden hat man die Icons so arrangiert, daß man diese drei Bildschirme sehr schnell durchklicken kann. Eine tolle Idee, die bestimmt auf positive Resonanz stoßen wird.



Realistischer denn je!

In puncto Realitätsnähe wurde noch weiter am bestehenden System gefeilt. Besonders



Hat sich der Verein hoch verschuldet, so führt kein Weg mehr an einem Kredit vorbei.

A500 SPEZIELL

GAMEPLAY	92%
GRAFIK	78%
SOUND	80%
MOTIVATION	93%
GESAMT	91%



Bundesliga
Manager
Hatrick

BMH wird als AGA- auf drei, als 500-Version auf zwei Disketten ausgeliefert. Festplatteninstallation: serienmäßig. Der einzige Unterschied: die 500-Version wird nur auf 32 Farben zurückgreifen und ab 1 MB lauffähig sein.

Hattrick

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

Ladengeschäft: GoerdelerStr.38, 52066 Aachen

AMIGA 1MB

- 1869 DV 64,90 DM
- A-Train DV 79,90 DM
- Airbus A 320 USA 84,90 DM
- AlienBreed2 DH 44,90 DM
- Ambermoon DV 79,90 DM
- Anstoß DV 64,90 DM
- Award Winners 2 DH 64,90 DM
- Beneath a steel sky DV 64,90 DM
- Bundesliga M. 3 * DV Vb.mögl.
- Cannon Fodder DH 56,90 DM
- Christoph Kolumbus DV 69,90 DM
- Civilization DV 84,90 DM
- Combat Classica 2 DV 56,90 DM
- Cool Spot DH 49,90 DM
- Cyberspace * DH 74,90 DM
- Das schwarze Auge DV 69,90 DM
- Death or Glory DV 84,90 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
- Goal! DV 49,90 DM
- Goblins 3 DV 64,90 DM
- Gunship 2000DH 64,90 DM
- Hanse:Die Expedition * DV 39,90 DM
- Heimdal 2 DH 59,90 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
- Impossible Mission 2025 * DH 64,90 DM
- Jnathan DV 79,90 DM
- Jurassic Park DH 56,90 DM
- Kings Quest 6 * DV 56,90 DM
- Lemmings 2 DH 59,90 DM
- Lollypop * DH 59,90 DM
- Liberation DH 49,90 DM
- Lords of Power DH 69,90 DM
- Lost Vikings DV 64,90 DM
- Mad News * DV 64,90 DM
- Micro Machines DH 49,90 DM
- Missiles over Xerion DV 44,90 DM
- Mortal Kombat DH 49,90 DM
- Mr. Nutz DH 49,90 DM
- Overlord * DH 56,90 DM
- Perihelion DH 59,90 DM
- Pinball Special Edition DH 56,90 DM
- Pizza Connection DV 79,90 DM
- Puggy DH 59,90 DM
- Populous 2 DV 64,90 DM
- Quarter Pole * DV 56,90 DM
- Rings of Medusa Gold * DV 64,90 DM
- Robinson's Requiem * DV 56,90 DM
- Rüselshelm * DV 56,90 DM
- Second Samurai DH 59,90 DM
- Sierra Soccer * DV 44,90 DM

AMIGA 1MB

- Sim Ant DV 39,90 DM
- Sim City Deluxe DH 79,90 DM
- Sim Earth DV 39,90 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
- Spaceward Ho ! * DH 74,90 DM
- Space Hulk DH 59,90 DM
- Star Trek 25th A1200 EV 69,90 DM
- Street Fighter 2 DH 49,90 DM
- Syndicate DV 56,90 DM
- S.U.B. DV 49,90 DM
- T.F.X. A1200 * DH 64,90 DM
- Tornado DV 64,90 DM
- Turrican 3 EV 44,90 DM
- Whales Voyage DV 56,90 DM
- Wiz 'n' Liz DH 56,90 DM
- X-mas Lemmings. DH 34,90 DM
- Zeppelin * DV 64,90 DM
- Zero * DH 56,90 DM
- Zool 2 DH 44,90 DM

AMIGA CD 32

- Alien Breed Sp.Ed.DH 44,90 DM
- Arabian Nights DV 44,90 DM
- Cannon Fodder * DH 49,90 DM
- Der Clou DV 64,90 DM
- Elite 2 DV 56,90 DM
- Fire & Ice DH 49,90 DM
- Formula One GP * DH Vb.mögl.
- Gunship 2000 DH 56,90 DM
- Impossible M. 2025 * DH 64,90 DM
- Jurassic Park * DV 56,90 DM
- Labyrinth of Time EV 49,90 DM
- Lemmings DH 44,90 DM
- Lotus Tribology DH 49,90 DM
- Liberation EV 59,90 DM
- Mean Arenas DH 44,90 DM
- Microcosm DH 99,90 DM
- Morph DH 44,90 DM
- Project X + F17 DH 49,90 DM
- Pirates Gold DH 56,90 DM
- Pinball Fantasies DH 56,90 DM
- Second Samurai DH 49,90 DM
- Seek & Destroy DH 44,90 DM
- Sensible Soccer DH 44,90 DM
- Soccer Kid * DH 56,90 DM
- Striker DH 49,90 DM
- Trolls DH 49,90 DM
- Ultimate Body Blows DH 49,90 DM
- Zool DH 49,90 DM
- Zool 2 DH 49,90 DM

SONSTIGES

- AD PRO 2.5 379,00 DM
- 1 MB A1200 (9in5B) a.Anfr.
- 2,5 * 80 MB HDD A1200 579,00 DM
- HDD 250MB incl. Contr. 698,00 DM
- Personal write DV 59,90 DM
- Siegfried Antivirus Tools 69,90 DM
- Turbob. für A500/1200 ab 1298,00 DM
- X-Copy DV 79,90 DM

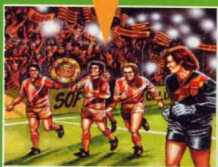
Eine ausführliche Spielerstatistik (links) und das übersichtliche und extrem wichtige Werbungenü (unten).



die Aufstellung und die Berechnung der Spiele rücken da natürlich ins Rampenlicht. Bei der Mannschaftsaufstellung kann man nun jeden einzelnen Spieler nach Belieben verschieben. Zusammen mit dem hervorragenden Taktik-Menü kann man auf diese Weise zahlreiche Taktiken ausklügeln. Die Berechnung geschieht während des Spiels. Jeder Kicker verfügt über neun

Eigenschaftswerte (Schnelligkeit, Paß, Zusammenspielen etc.), drei Hauptwerte und einen Aktionsbereich. Bei einem Angriff werden jetzt die Werte des entsprechenden Stürmers gegen die des zuständigen Ver-

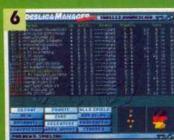
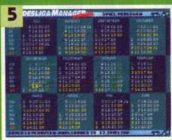
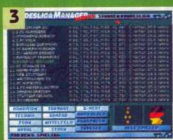
DIE ENTSTEHUNG



Alle Ehrungen und sonstigen besonderen Ereignisse werden bei Hattrick mit stilvollen und wunderschön gezeichneten Grafiken unterlegt. Kein Wunder, schließlich zeichnet kein Geringerer als Celal Kandemiroglu für diese Kunstwerke verantwortlich. Als richtiger Zeichenprofi fertigte er zunächst alle Bilder mit Papier und Bleistift an. Eine kleine Kostprobe.

Es gelten unsere ABG. Versand erfolgt per Post. Bei Vorkasse zzgl. DM 8,- (Euroscheck oder Überweisung auf das Konto bei der Sparkasse Aachen 4008260, BLZ 39050000). Bei Nachnahme zzgl. DM 3,- + Zahlungsgebühr. Porto & Verpackung DM 9,-, ab DM 180,- Lieferwert Porto & Verpackung , 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 der Vorrat reicht. Druckfehler, Irrtümer, Preis und Produktänderungen vorbehalten.

DAS HAUPTMENÜ



1 Bilanz

In der Bilanz muß der Manager ganz genau kalkulieren. Kommen völlig unrealistische Zahlen dabei heraus, so erhebt der DFB Einspruch.

Tabellen

Bundesliga, 2. Liga, Oberliga A bzw. B und Landesliga werden angezeigt.

2 Ligaspiele

Die nächsten Spiele im Überblick, inklusive alle Mannschaftsstärken.

3 Stärken

Die Stärken der gegnerischen Mannschaften kann man jetzt nach acht Werten filtern, um möglichst genaue Angaben zu bekommen.

4 Aufstellung

Jeder Spieler läßt sich jetzt einzeln verschieben, so daß man seine Taktik ständig und gleichzeitig sehr einfach perfektionieren kann.

5 Verlegen

In den Wintermonaten kommt es häufig zu Spielausfällen. Mit dieser Option kann man den nächsten Termin festlegen. Heimspiele können auch von Samstag auf Freitag verlegt werden.

6 Tabellen Halle

Das Hallen-Masters gewinnt immer mehr an Popularität. Bei Bundesliga Manager Hatrick zollte man diesem Umstand natürlich Tribut.

Toto

Das Totospiele wird noch einfacher. Ein Blick, neunmal Click und fertig!

7 Trainingslager

Unter acht verschiedenen Trainingslagern kann man bei Hatrick wählen. Außerdem müssen Schwerpunkte (Kondition, Form) gesetzt werden.

8 Training

Neun Eigenschaften gilt es zu trainieren. Trainingsrückstand kann durch knüppelharte Sondereinheiten (rot) wieder heringeholt werden.

9 Transfer

Beim Suchen auf dem Transfermarkt lassen sich jetzt Kriterien angeben, mit denen der Computer dann eine Vorauswahl treffen kann.

10 Taktik

Flügelspiel, Pressing, Abseitstafel, flache oder hohe Pässe und noch viel mehr kann man den Spielern bei der Taktikbesprechung eintrichtern.

11 Einstellungen

Unglaublich! So viele Optionen konnte bislang noch kein Managerspiel aufweisen. Eine genaue Beschreibung steht in der Anleitung.

12 Werbung

Die Werbeeinnahmen haben an Stellenwert kaum verloren. Ohne sie ist man von den Zuschauereinnahmen vollkommen abhängig.

13 Stadion

Das Stadion läßt sich genauso wie beim Eishockey Manager mit allerlei Extras ausstatten, um noch mehr Zuschauer zu den Spielen zu locken.

14 Umfeld

Jugendförderung und ärztliche Betreuung können erheblichen Einfluß auf die Entwicklung eines Vereins nehmen. Niemals unterschätzen!

Fairplay

Am Ende des Jahres wird der Pokal an die fairste Mannschaft verliehen.

15 Verträge

Ist ein Spieler auch wirklich sein Geld wert? Wenn nein, dann sollte man ihn verkaufen oder zumindest seinen Vertrag nicht mehr verlängern!

teiglers gestellt. Auf dem Bildschirm sieht man dann einen passenden Kommentar des Moderators und anschließend die Szene auf dem Platz. Dadurch wirkt alles ein wenig abgehackter und ruckeliger als beim BMP, aber im direkten Gegenzug wird kein Spielzug dem anderen gleichen. Bei Torraumzenen wird die eingebaute Stadionleinwand aktiviert und der Spielzug noch einmal ausführlich und diesmal ruckelfrei wiederholt. Generell wurden viele Menüpunkte in ihrer Grundfunktion unverändert belassen, jedoch um einige zum Teil äußerst nützliche Optionen erweitert. So

kann man sich beispielsweise beim Transfermarkt vom Computer eine Vorauswahl herausuchen lassen, indem man ihm einfach die nötigen Kriterien gibt. Der Spieler darf nicht über 27 Jahre alt sein, er muß über eine Gesamtstärke von 87 verfügen und sollte nicht über 2,5 Millionen Mark kosten. Der Rechner sucht jetzt alle Kicker heraus, die in diese Schablone passen und wirft diese aus. Dabei werden auch Spieler von ausländischen Vereinen angeboten. Der Clou: es gibt die Möglichkeit, Spieler abzuwerben - auch von ausländischen Vereinen. Wie wäre es zum Beispiel, wenn Marco van Basten in der nächsten Saison bei Schalke 04 und nicht mehr bei



Die Torszenen werden auf der großen Leinwand wiederholt.



AC Mailand spielen würde? Mit dem Bundesliga Manager Hatrick kein Problem.

Die hohe Realitätsnähe kommt auch durch die zahlreichen Pokale und Meisterschaften zum Ausdruck. Sogar das mittlerweile etablierte Hallen-Masters wurde mit allen dazugehörigen Regeln eingebunden. Wenn man als Trainer überdurchschnittliche Leistungen erzielt, so darf man zwischenzeitlich auch die Geschehnisse der Nationalelf lenken und leiten. Hier glit es, die Topakteure der Bundesliga auszuwählen und mit ihnen die zahlreichen Qualifikations- und Freundschaftsspiele zu absolvieren, um schließlich bei der Europa- bzw. Weltmeisterschaft anzutreten.

Fazit

Um Bundesliga Manager Hatrick in seiner vollen Länge und Herrlichkeit zu beschreiben, müßte man fast schon einen 16-seitigen Sonderteil herausgeben. Da wir aber auch noch andere Spiele vorstellen möchten, bleibt uns nur noch ein abschließender Satz: der BMH, wie er wohl in Zukunft genannt wird, setzt neue Maßstäbe in allen Bereichen. Wer Fußballspiele und Managerprogramme mag, darf sich dieses Meisterwerk nicht entgehen lassen.

● Oliver Menne



Wie schon beim Eishockey Manager kann man das Stadion aufrüsten.



Nach jedem Spieltag kann man sich vor den Fernseher klemmen und alle Spiele in Ruhe genießen.

COMMENT



Daß Bundesliga Manager Hatrick keine bahnbrechende Revolution unter den Managerspielen auslösen würde, hatte wohl schon jeder vermutet. Die Brechstange anzusetzen hätte dem Programm aber auch mehr geschadet als genutzt. Durch die behutsamen und äußerst feinfühligten Veränderungen hat Software 2000 wieder eine neue Referenz geschaffen.



GAMEPLAY 92%

GRAFIK 80%

SOUND 80%

MOTIVATION 93%

GESAMT 91%

+ hohe Realitätsnähe und Benutzerfreundlichkeit

- keine negativen Seiten

Konkurrenz für Bundesliga Manager?

Der Trainer

Hersteller: Black Legend ● Spieler: 1-36 ● Disks: 2 ● Preis: ca. DM 80,-



Nun ist es endlich soweit! Die ultimative Fußballmanager-Simulation wird von Black Legend aus England angeboten, so kündigt es zumindest der Hersteller an. Bei Der Trainer handelt es sich um die neueste Version von Football Tactician 2, das bereits Anfang 1992 in England erschien und für Aufsehen sorgte.

Die Simulation

Du und eventuell einige Deiner Freunde übernehmen das Managen jeweils eines Fußballvereins. In der deutschen Version des Spiels können bis zu 36 (!) menschliche Spieler teilnehmen. Schon nach kurzer Spielzeit zeigen sich die ersten Unterschiede zu anderen Simulationen dieser Art. Hier kümmerst Du Dich weder um die Ausstattung des Vereinsstadions noch um diverse Werbeverträge. Die einzige Aufgabe lautet, Deine Mannschaft durch die richtige Strategie zum Erfolg zu bringen. Die Qualität Deiner Mannschaft kannst du durch den Kauf besserer Spieler erhöhen, der Kassenstand wird dadurch allerdings niedriger. Während eines Matches kannst Du jederzeit die Strategien Deiner Spieler und deren Anordnung ändern. Das Ergebnis ist dann sofort am weiteren Verlauf

Eine Fußballmanager-Simulation, die der Realität in nichts nachstehen soll

des Spiels zu sehen. Nach einigen Erfolgen erhöht sich nicht nur Dein Kontostand, sondern Du wirst auch als Trainer für andere Vereine zusehends attraktiver. So kannst Du nach entsprechendem Erfolg in einen besseren Verein wechseln. Bleibt der Erfolg aus, so wirst Du mit Sicherheit von Deinem Verein gefeuert werden und mußt dann in einem anderen Club kleinere Brötchen backen, sprich weniger verdienen. Für Freunde der Statistik bietet "Der Trainer" eine Fülle von Informationen. So kann - vom besten Verein über den besten Spieler bis hin zum Spieler mit den meisten Strafen - fast alles ausge-

ALLIANCE	POOL	KLUB	POS	FORM	HEHT
ARSENAL	MANCHESTER	LEEDS	1	1	1
BRENTFORD	IPSWICH	NOTTINGHAM	2	2	2
CHARLTON	LEEDS	LEEDS	3	3	3
COVENTRY	LEEDS	LEEDS	4	4	4
DERBY	LEEDS	LEEDS	5	5	5
LEEDS	LEEDS	LEEDS	6	6	6
LEEDS	LEEDS	LEEDS	7	7	7
LEEDS	LEEDS	LEEDS	8	8	8
LEEDS	LEEDS	LEEDS	9	9	9
LEEDS	LEEDS	LEEDS	10	10	10
LEEDS	LEEDS	LEEDS	11	11	11
LEEDS	LEEDS	LEEDS	12	12	12
LEEDS	LEEDS	LEEDS	13	13	13
LEEDS	LEEDS	LEEDS	14	14	14
LEEDS	LEEDS	LEEDS	15	15	15
LEEDS	LEEDS	LEEDS	16	16	16
LEEDS	LEEDS	LEEDS	17	17	17
LEEDS	LEEDS	LEEDS	18	18	18
LEEDS	LEEDS	LEEDS	19	19	19
LEEDS	LEEDS	LEEDS	20	20	20
LEEDS	LEEDS	LEEDS	21	21	21
LEEDS	LEEDS	LEEDS	22	22	22
LEEDS	LEEDS	LEEDS	23	23	23
LEEDS	LEEDS	LEEDS	24	24	24
LEEDS	LEEDS	LEEDS	25	25	25
LEEDS	LEEDS	LEEDS	26	26	26
LEEDS	LEEDS	LEEDS	27	27	27
LEEDS	LEEDS	LEEDS	28	28	28
LEEDS	LEEDS	LEEDS	29	29	29
LEEDS	LEEDS	LEEDS	30	30	30

Der Trainer ist eine erweiterte Version vom PD-Klassiker Football Tactician.



wertet werden. Eine Besonderheit ist, daß das Programm für alle Spiele einer Woche nicht nur das Ergebnis ermittelt, sondern das Match auch wirklich Zug um Zug ausführt. Werden die Trainer der spielenden Vereine vom Computer gestellt, so

dauert die Austragung nur zwei Sekunden. Bei menschlichen Trainern wird jeder wichtige Spielzug angezeigt.

Wolfgang Dietsch ●

COMMENT

Für Freunde dieser Spielgattung mag Der Trainer eine sehr interessante Alternative sein, mir gefiel allerdings die Austragung der Spiele nicht besonders. In einem grafisch mickrigen kleinen Fußballfeld wird angezeigt, wo sich der Ball gerade befindet. Interessant dürfte der Up-date Service sein, da Der Trainer ständig weiterentwickelt werden soll.



Wolfgang

Erste Tips

Hartes Spiel:

Bringt starke Gegner zur Verzweiflung. Leider erhöht die eigene Mannschaft schnell gelbe und rote Karten.

Zeitspiel:

Wertvolle Zeit wird durch sinnlose Pässe und sonstige Spielzüge verschwendet. Leider merkt das nach einiger Zeit auch der Schiedsrichter und gibt dafür Strafen.

Starke Deckung:

Wirkungsvoll gegen eine überlegene Mannschaft. Die eigenen Spieler werden allerdings schneller müde.

Pässe zurück:

Kann nur angeraten werden, wenn die hinteren Reihen durch starke Spieler besetzt sind. Ziel ist es, einen drohenden Angriff abzuwenden.



+ viele Spieler, viele Möglichkeiten zum Eingreifen

- schwache Grafik und Sound

GAMEPLAY 71%

GRAFIK 42%

SOUND 47%

MOTIVATION 76%

GESAMT 74%

Das Jump & Run zum Spielzeug

Crash Test Dummies

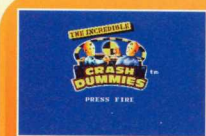
Hersteller: Virgin • Spieler: 1 • Preis: ca. DM 60,- • Disks: 1

Nein, es handelt sich nicht um ein Spiel zur gleichnamigen Hitcombo, die derzeit gerade mit „MMM MMM MMM“ die Charts besetzt. Vielmehr ist es Virgins neuester Jump & Run-Streich.

In der Regel wird die Veröffentlichung eines neues Virginspiels mit viel Getöse angekündigt, und die Redaktionen der Spielmagazine werden mit Pressemitteilungen überhäuft. Im Falle von Crash Test Dummies war jedoch absolute Unterversorgung in Sachen Pressematerial angesagt. Still und heimlich mußten wir uns das Testmuster auf ganz unüblichem Weg besorgen. Wir orderten unser Spiel bei einem Soft-wareshop! Wieso Virgin um das Spiel zu den gleichnamigen Kinderspielzeugen kein Aufheben machte, war uns wenige Sekunden nach dem Einladen klar. Schon lange haben wir kein so unterdurchschnittliches Jump & Run-Spiel mehr gesehen. In einem sauber scrollenden und äußerst bunten Plattform-Spiel steuert man einen der Dummies, die normalerweise bei Testcrashes der Autohersteller als Puppen erhalten müssen. Je schlechter man spielt,

desto schneller verliert die Figur ein Körperteil nach dem anderen, bis letztendlich nur noch der Rumpf mit Kopf durch die Gegend hüpf und sich von Katapulten in die Höhe schleudern läßt. Der Spielspaß erfährt dadurch leider keine nennenswerte Steigerung, weshalb wir von diesem Spiel nur abraten können.

Hans Ippisch



+ Idee der zerlegbaren Helden

- Grafik, Sound, Design

GAMEPLAY 48%

GRAFIK 54%

SOUND 50%

MOTIVATION 30%

GESAMT 38%

intersoft gmbh

postfach 1932 - 29509 uelzen

bestellannahme: mo. bis fr.

von 9 - 18 uhr

tel. 05 81 - 50 06

fax: 05 81 - 144 61

BTX: Intersoft #

neu: hotline mo. - fr. 10-15 uhr tel. 05 81 - 76314

TOP TEN

1. Anstöß	DV	72,50
2. Die Siedler	DV	84,50
3. Mortal Kombat	DA	61,50
4. Elite 2	DA	55,50
5. Aufschwung Ost	DV	67,50
6. Jurassic Park	DA	88,50
7. Christoph Kolumbus	DV	78,50
8. Syndicate	DV	67,50
9. Arbermanoon	DV	72,50
10. Turanic 3	DA	55,50

Neuheiten AMIGA

Battle Isle 2	DV	84,50
Der Schatz im Silbersee	DV	84,50
Hansa de Luxe	DV	49,50
Hattrick	DV	72,50
Kings Quest 6	DV	67,50
Mad News	DV	72,50
Maelstrom	DV	75,50
Robinsons Requiem	DV	67,50
Rüsselsheim	DV	72,50
Twilight 2000	DV	89,50
U F O	DV	72,50
Zeppelin	DV	72,50

Low Budget

Alle Spiele kosten 22,90 DM !!

Battleships	DA	
Double Dragon	DA	
Dragons of Flame	E	
Excaltur	DA	
F 1 Tornado	DA	
Face off Icehockey	E	
Gern X	E	
Gemini Wing	E	
Grand Prix Master	DA	
Heroes of the Lance	E	
International Soccer	DA	
International Tennis	E	
Jack Nicklaus Golf	DA	
Lotus Turbo Challenge	DA	
Microprose Soccer	DA	
M.U.D. 2	DA	
Pinball Magic	DA	
Premier Division	DA	
Universal Warrior	DA	

Nice Price Amiga

688 Attack Submarine	E	34,50
Air Support	E	36,50
Aquaventura	DA	38,50
Bard's Tale 3	DA	29,50
Captain Planet	DA	32,50
F 19 Stealth Fighter	E	44,50
Future Wars	DA	32,50
International Icehockey	DA	32,50
Legend	DA	42,50
M 1 Tank Platoon	DA	42,50
Microprose Golf	DA	44,50
Premier Manager	E	39,50
Shadow of the Beast 3	DV	45,50
Sim As Land	DV	49,50
Sim Earth	DV	49,50
Super Tetris	E	55,50
WWF 2 European Rampage	DV	35,50
Zak MacKracken	DV	43,50

Repräsentanz in Österreich:

Tel.: Österreich 0 35 12 - 7 22 21

- Die Preise in Österreich können differieren -

Preislisten - Auszug

1989	DV	71,50	History Line 1918/18	DV	72,50
Airbus A 320 USA	DA	73,50	Indiana Jones 4	DV	83,50
Alien 3	DA	56,50	Ishar 2	DV	65,50
B 17 Flying Fortress	DV	67,50	Jonathan	DV	81,50
Battle Team	DV	89,50	Jimmy White Snooker	DV	81,50
Body Blows	DA	53,50	Lemmings 1	DA	60,50
Body Blows Galactica	DA	55,50	Lemmings 2	DA	65,50
Bundesliga Manager Prof.	DV	69,50	Pinball Dreams	DA	65,50
Burntime	DV	73,50	Lothar Matthäus	DV	66,50
Campaign 2	DV	70,50	Monopoly	DV	59,50
Cannon Fodder	DA	82,50	Myth	E	29,50
Chaos Engine	DA	55,50	On the Road	DV	73,50
Civilization	DV	75,50	Pacific Island	DV	60,50
Chuck Rock 2	DA	58,50	Panza Gold Edition	DA	70,50
Combat Air Patrol	DA	77,50	Pinball Dreams	DA	65,50
Das schwarze Auge	DV	74,50	Pinball Fantasies	DA	55,50
Der Clou	DV	69,50	Pirates	DA	38,50
Der Patrizier	DV	72,50	Pizza Connection	E	45,50
Desert Strike	DA	65,50	Prince of Persia	DA	60,50
Dogfight	DA	69,50	Push Over	DV	76,50
Dune 2	DV	59,50	Railroad Tycoon	DA	54,50
Dynatech	DV	58,50	Red Zone	DA	29,50
Eishockey Manager	DV	74,50	Rick Dangerous 2	DV	83,50
Elysium	DV	72,50	Secret of Monkey Island 2	DA	54,50
Eye of the Beholder 1	DV	83,50	Sensible Soccer	DV	47,50
Eye of the Beholder 2	DA	73,50	Simon the Sorcerer	DV	47,50
F 117 A Nighthawk	DA	44,50	Space Hulk	DA	67,50
F 15 Strike Eagle 2	DA	44,50	Steel Empire	DV	85,50
Fire and Forget 2	DA	59,50	Streethunter 2	DV	61,50
Flashback	DA	65,50	Terminator 2 - Judgment Day	DA	56,50
Formula One Grand Prix	DA	75,50	Tornado	DA	67,50
Goal	DA	58,50	Transatlantica	DV	55,50
Goblins 1	DV	66,50	Uridium 2	DA	68,50
Goblins 2	DV	75,50	Walker	DA	60,50
Goblins 3	DV	76,50	Whales Voyage	DA	65,50
Gunship 2000	DA	68,50	Wing Commander	DA	48,50
Hannibal	DA	70,50	Winter Olympics	DA	66,50
Hired Guns	DA	68,50			

AMIGA CD / 32

Arabian Nights	DA	45,50	Liberation (Captive 2)	E	73,50
Alfred Chicken	DA	55,50	Lord of the Rings	E	73,50
Cannon Fodder	DA	61,50	Mean Arenas	E	59,50
Chattahoochee	E	68,50	Microcosm	DA	92,50
Chambers of Chaolin	DA	55,50	Morph	E	68,50
D - Generation	DA	58,50	Nigel Mansell	E	58,50
Dangerous Streets	DA	63,50	Pinball Fantasies	DA	68,50
Deep Core	DA	55,50	Pirates Gold	DA	69,50
Der Clou	DV	73,50	Psycho Killer	DA	58,50
Elite 2	DA	62,50	Robocod	DA	63,50
Formula One Grand Prix	DA	72,50	Ryder Cup	DA	72,50
Humans	DA	62,50	Seek and Destroy	DA	60,50
Jambala	DA	56,50	Sensible Soccer	DA	68,50
James Pond 2	E	68,50	Sleepwalker	E	73,50
John Barnes Football	E	70,50	Town with no name	DA	57,50
Jurassic Park	DA	68,50	Uridium 2	DA	68,50
Labyrinth of Time	DA	68,50	Zool	DA	62,50

Händleranfrage erwünscht

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

VERSENDKOSTEN: Vorkasse 5,- DM, Ulg und Porto/Postgebühren 9,- DM, zuzüglich Rücksendegebühren, Auslandskorrekturen 20,- DM, Lastpreise können variieren. Gesamtbestellkosten inklusive, bitte Spielern angeben

Ladenlokal • Gr. Liederer Str. 27 • 29525 Uelzen

A1200 SPEZIELL

A500 SPEZIELL

Die Weltherrschaft in 256 Farben!

Civilization

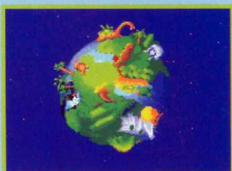
Hersteller: MicroProse ● Spieler: 1 ● Preis: ca. DM 80,-

Der Faszination der Macht sind schon viele erlegen, im negativen wie im positiven Sinne. Mit diesem Ziel beschäftigt sich der MicroProse-Klassiker Civilization.

Nun ist dieses Meisterwerk auch im PC-Standard von 256 Farben zu bewundern; der AGA-Chip macht's möglich. Leider hat sich an der Qualität der Grafiken nicht sehr viel geändert, so daß diese 'Neuerung' als recht fragwürdig zu werten ist. Die Spielhandlung beginnt bereits 4000 v. Chr. und setzt sich bis weit in die Zukunft fort, bis schließlich die Eroberung fremder Planeten dem Machtkampf ein vorzeitiges Ende setzt. Dazwischen stehen dem Spieler vielfältige Möglichkeiten zur Verfügung, das ihm untergeordnete Volk zu einem starken Staat zusammenzuschweißen. Nach der Wahl eines geeigneten Standortes für die zukünftige Hauptstadt, beginnt man mit dem Aufbau seines Staates. Neben den technischen Entwicklungen, von denen am Anfang das Rad steht, kann man sein Volk auch zu einem dummen Hau-

fen hirnloser Gefolgsleute oder zu einer auf dem Bildungssektor führenden Elite erziehen. Jede vorhergehende Entwicklung bildet somit die Grundlage für weitere, manchmal militärische Errungenschaften. Ein Spiel von Disketten ist übrigens nicht möglich!

● Lutz Mahle



+ AGA-Unterstützung

- nur Festplatten-tauglich

GAMEPLAY 89%

GRAFIK 62%

SOUND 50%

MOTIVATION 92%

GESAMT 83%

Werbung mit Niveau!

Nestle Nesquik

Hersteller: Nesquik ● Spieler: 1 ● Preis: Freeware

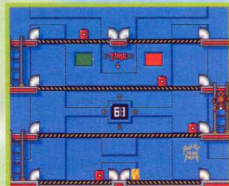


Auf der Suche nach den verschollenen Seiten des Schokodrinks jumpst Bunny Quiky durch 5 bunte Welten. Magere Subgames gibt's als Zugabe zu diesem neuen Werbespiel.

Nestle ist ein passables Plattform-Game ohne nennenswerte Höhen und Tiefen gelungen. Besonders wurde auf die digitalisierten Werbeslogans und -grafiken zu Beginn des Spiels Wert gelegt. Jeder Level beinhaltet zwei Sorten von Gegnern, die zu Beginn jeweils kurz, aber witzig beschrieben werden. Ohne Voreinstellungen gilt es dann, in einem enorm großzügigen Zeitalter mit so viele Seiten des Rezeptbuches einzusammeln, bis wir den Level verlassen dürfen. Als sonstige Items findet man Wurfgeschosse, Energieheizer und pro Level einen Wecker für Zusatzzeit. Der auf FX verzichtende Begleitsound klingt meistens ganz fetzig. Das Scrolling ist sauber und flüssig, gerät jedoch ab und zu außer Takt, was zu Bildschirmflimmern und Stofferso und führt. Spieltechnisch erinnert Nestle ein wenig an Global Gladiators - nette variationsarme Backgrounds und dünnes

Feindaufkommen. Bedingt durch den niedrigen Schwierigkeitsgrad, reizt es dennoch, bis zum Ende durchzuzocken. Vom beeindruckenden Unterwasserlevel durch die Wüste bis hin zur Techno-Stage und Winterlandschaft, ist für jeden Geschmack etwas dabei.

● Gerhard Fleischmann



+ günstiger Preis

- keine umwerfenden Ideen

GAMEPLAY 48%

GRAFIK 58%

SOUND 66%

MOTIVATION 66%

GESAMT 60%

EINSATZ ALS UNMÖGLICH EINGESCHÄTZT!



Das ist dein
Gegner

Du mußt ihn
aufhalten

Andere haben
es bereits
versucht

Keiner von
ihnen ist
zurückgekomm
en

IMPOSSIBLE MISSION 2025

THE SPECIAL EDITION

Action, Puzzles, Faszination und Spannung

Für A1200, A500, Amiga CD32 und bald auch für SNES

MICRO PROSE

MICROPROSE LTD, THE RIDGE, CHIPPING SODBURY, AVON BS17 6AY, GB.



PLAYERS GUIDE

DIE COMPUTEC **HELP** MAG POWERTIPS 7/94

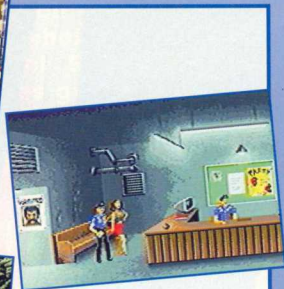
Mr. Nutz

Teil 2, Seite 129-141



Innocent Until Caught

Seite 142-151



Brian the Lion

Seite 152-159



CODES + FREEZERS Seite 160

- | | | | |
|------------------------|------------------|----------------|-----------------|
| Aquaventura | Bunny Bricks | Dragon Breed | Insanity Flight |
| Atomix | Chip's Challenge | Dragon Ninja | Kid Gloves |
| Better Dead than Alien | Cyberpunks | Dynablaster | Last Duel |
| Bio Challenge | Cybernoid | Fantasy Dizzy | Last Ninja 3 |
| Blues Brothers | Cybernoid 2 | Indiapolis 500 | |



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 384 Seiten des Jahres
- für nur DM 10,-

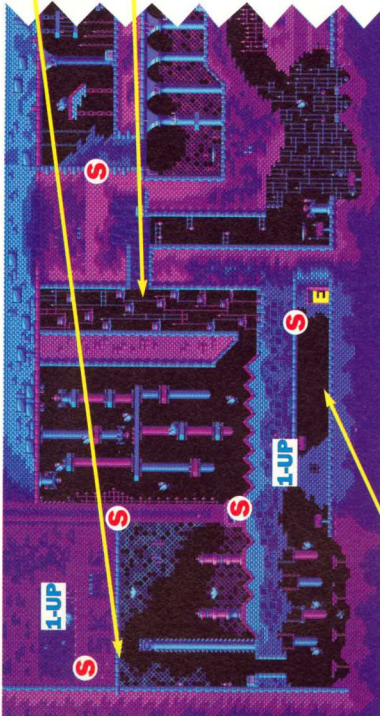


VON SPIELEPROFIS FÜR SPIELEPROFIS !!!

MR. NUTZ

Mr. Nutz Aufgabe, den Planeten Peanut zu retten, wird fortgesetzt. Diese Karten werden dir sicherlich bei deinem Kampf helfen, die Hühner für immer zu vertreiben. Noch mehr erfährst du nächsten Monat!

Untergrund - Basis 4



3. Hier mußt du über das Loch springen, wenn du in den Geheimraum hineinkommen möchtest.

2. Der einfachste Weg, auf den Boden dieses Schachtes zu gelangen, ist zu fliegen. Wenn Mr. Nutz auf eine Sprungfeder springt, fange an zu fliegen, und er wird auf den Boden gleiten.

Tip:

Auf diesem Level gibt es eine große Anzahl von Säurebädern. Merke dir: wenn du unglücklicherweise in eines springst, wirst du für einige Sekunden keinen Trefferpunkt verlieren - rette dich so schnell wie möglich!

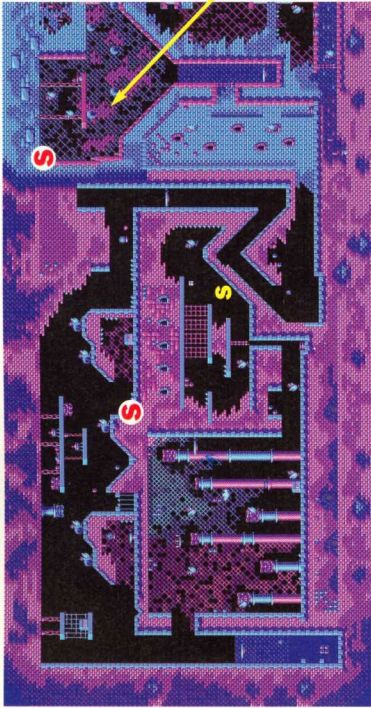
4. Du wirst einen Leveldewächter in Form eines roten Drachens vorfinden, der hier auf dich wartet. Verschwende keinen Blitzzauberspruch an ihm, denn er ist eine sehr einfache Beute. Stelle dich außen rechts in den Schreen, wo du dich in Sicherheit befindest, und springe jedesmal auf dem Drachenkopf, wenn er in den Boden sinkt. Nach 4 Treffern wird er sterben. Sei vorsichtig, daß du nicht sofort in den Ausgang rennst, da es noch 3 extra Leben in einem Geheimraum einzusammeln gibt. Bevor du den Ausgang erreichst, mußt du hochspringen, dann nach rechts gehen und die 3 extra Leben einsammeln.

1. Benutze nicht diesen geheimen Durchgang. Gehe über ihn und drücke den Knopf, den du dort finden wirst. Dieser Vorgang wird ein Tor zu einem nahegelegenen Raum öffnen.



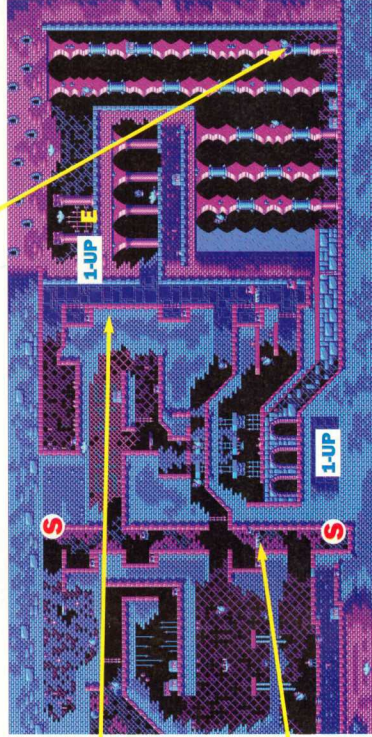
MR. NUTZ

Untergrund - Basis 5



Tip: Auf dieser Stufe steigen oder sinken die Säurespiegel, wenn du bestimmte Knöpfe drückst. Es besteht die Möglichkeit, daß du von einem Lift aus in die Säure fällst und total deinem Schicksal überlassen wirst - sei vorsichtig!

1. Um aus diesem Raum fortzukommen, mußt du auf diesen Knopf springen, um das Tor auf der rechten Seite zu öffnen.
2. Drücke den Knopf auf der linken Seite dieser Plattform. Sie wird dich zur Spitze des Schaftes bringen. Gehe nach links und drücke den Knopf, den du in dem Raum finden wirst. Gehe zurück zur Plattform und durch das Tor, das sich nun öffnen wird. Du kannst nun einen Knopf betätigen, der das Abheben des Säurespiegels auslöst. Wenn du runter in den nächsten Raum kommst, findest du noch einen anderen Knopf um das Tor zu öffnen. Du hast nun die Möglichkeit, den ganzen Weg bis zum Boden des Schaftes zurückzulegen.
3. Drücke den Knopf auf der linken Seite dieser Plattform. Sie wird dich zur Spitze des Schaftes bringen. Gehe nach links und drücke den Knopf, den du in dem Raum finden wirst. Gehe zurück zur Plattform und durch das Tor, das sich nun öffnen wird. Du kannst nun einen Knopf betätigen, der das Abheben des Säurespiegels auslöst. Wenn du runter in den nächsten Raum kommst, findest du noch einen anderen Knopf um das Tor zu öffnen. Du hast nun die Möglichkeit, den ganzen Weg bis zum Boden des Schaftes zurückzulegen.
4. Um in diesen Raum hineinzukommen, mußt du durch die Säure laufen, aber sie wird sehr schnell sinken und dir das Überleben mit all deinen Trefferpunkten ermöglichen. Mit einem Blitz-Zauberspruch kommst du am einfachsten zum Ausgang.



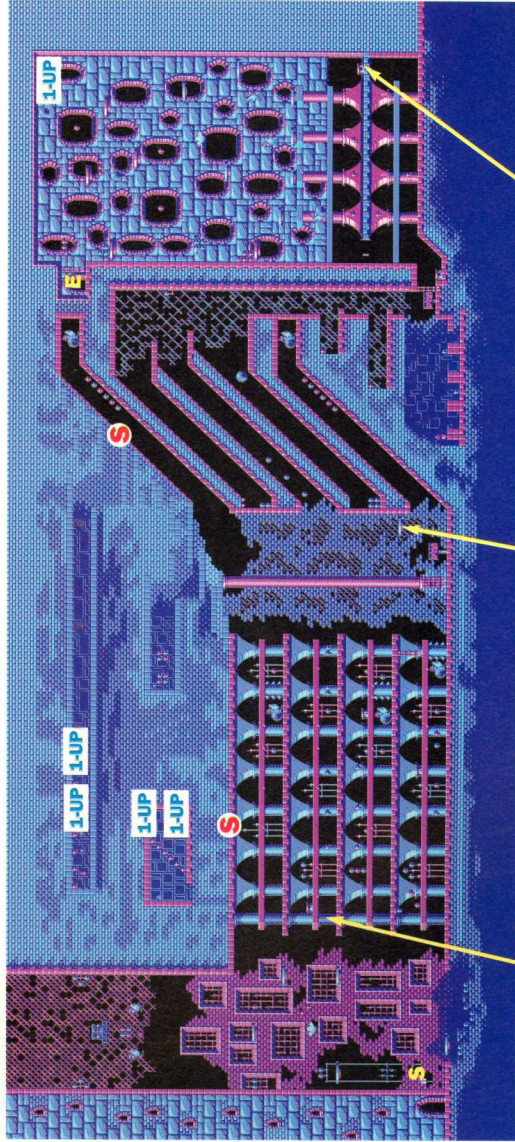
2. Wenn du auf dieser Plattform landest, mußt du auf den Knopf links springen, damit sich der Säurespiegel senkt. Springe auf die Plattform zurück und warte, bis du den Boden erreicht hast. Wandere nach rechts, um 6 extra Leben einzusammeln. Laufe zur Plattform zurück. Der Knopf, den du jetzt auf der linken Seite sehen kannst, öffnet das Tor, das sich auf halbem Wege des Schaftes befindet. Nachdem du ihn betätigt hast, mußt du auf den Knopf rechts vom Lift springen, um zum Tor hochzulegen.



MR. NUTZ

Untergrund - Bonus-Level 1

Alle Bonus-Level in der Untergrund-Welt können nur durch die Beamzone erreicht werden. Wenn du die Beamzone durch den 1. Ausgang verläßt, kommst du ins 1. Bonus-Level, der 2. Ausgang bringt dich zum 2. Bonus-Level usw.



1. Dies hier ist der einzige Korridor, den du den ganzen Weg über durchlaufen kannst. Nachdem du hindurch bist, kannst du dich darauf konzentrieren, alle Tore zu öffnen, damit du die ganzen Edelsteine einsammeln kannst.

2. Stelle dich auf diesen Lift und warte, bis er dich bis nach ganz oben bringt. Bahne dir nun deinen Weg zum Geheimlevel, wo du 2 extra Leben finden wirst.

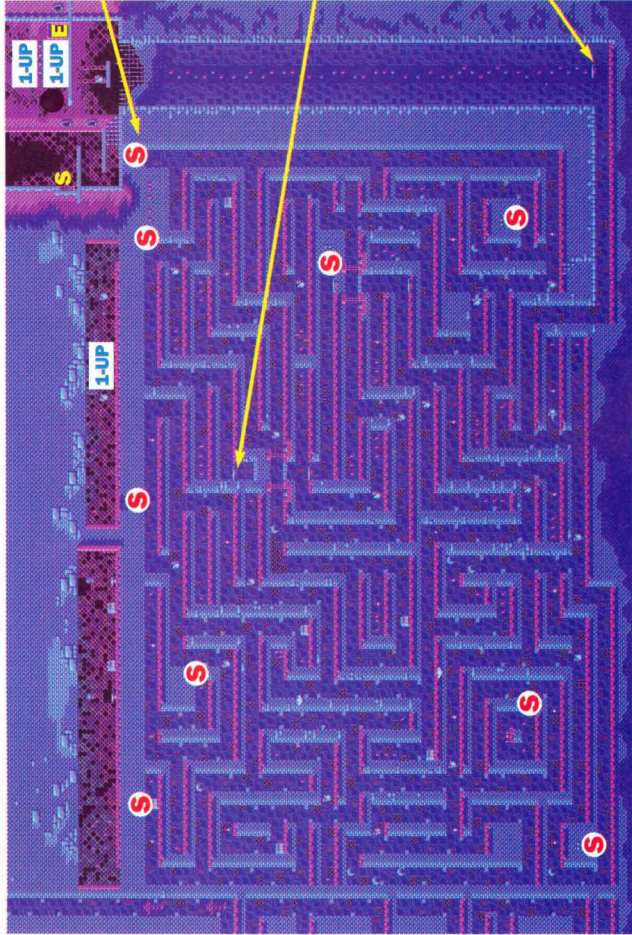
3. Wenn du diesen Raum betrittst, wird die Säure anfangen zu steigen. Versuche dir so schnell wie möglich deinen Weg zu diesem Knopf zu bahnen. Drücke ihn, um dich von der Säure zu befreien.



MR. NUTZ

Untergrund - Bonus-Level 2

Das 2. Bonus-Level stellt ein großes Labyrinth dar - diese Karte wird dir sehr nützlich sein. Verschwenke keine kostbare Zeit damit, den Teil äußerst rechts auf der Karte zu erreichen, da er nur dazu besteht, um Leute zu ärgern, und es gibt keinen Weg, an ihn heranzukommen!



1. Es gibt keinen Weg, um den Fall in diesen Schacht zu verhindern. Laß Mr. Nutz einmäch den ganzen Weg bis zum Boden runterfallen!

2. Bahne dir deinen Weg zu diesem Lift und reise auf ihm nach unten. Wandere, wenn der Lift den Boden erreicht hat, nach rechts und sammle einige Kristalle ein. Warte, bis daß beide Lifte oben sind, und stürze dann den Lift Schacht runter, damit du den Lift darunter erreichen kannst.

3. Springe auf diesen Lift und springe nochmals hoch, um ihn in Bewegung zu setzen. Er bringt dich bis fast unter den Ausgang. Springe nach links, dann hoch und nach rechts. Sammle die 2 extra Leben und eine Bombe ein, bevor du den Level verläßt.



MR. NUTZ

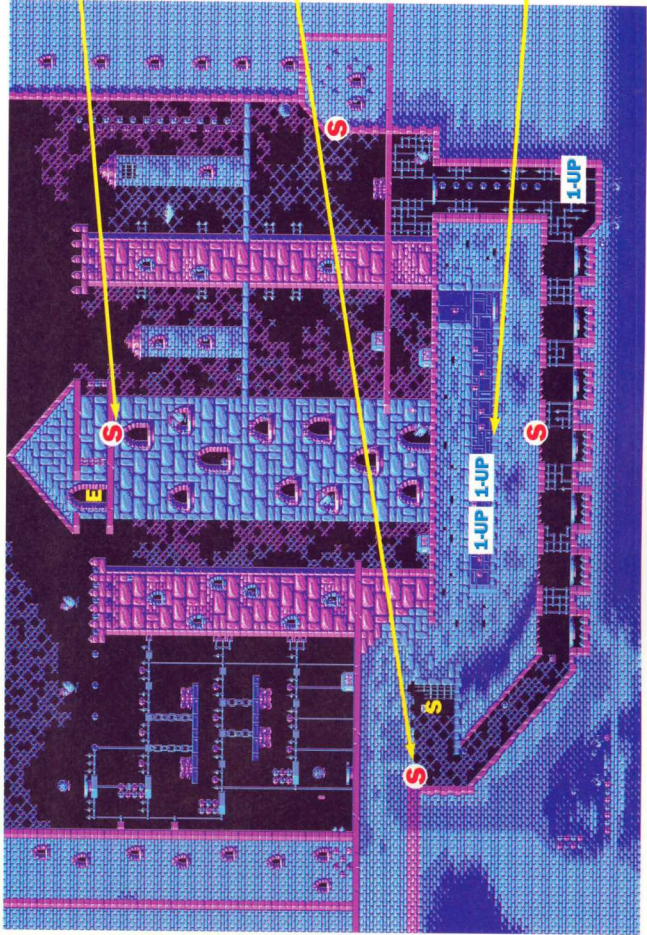
Untergrund - Bonus-Level 3

Um diesen Level erfolgreich zu überstehen, mußt du alle deine Sprünge sorgfältig planen. Einige der Plattformen sind gerade groß genug, damit Mr. Nutz darauf landen kann. Dein Versuch, diese letzten Kristalle zu erreichen, die du für den Stern benötigst, kann sehr frustrierend werden.

3. Benutze diesen versteckten Durchgang, um zum Ausgang zu kommen. Nachdem du dich an diesen Level gewöhnt hast, sollte es einfach sein, 100 Edelsteine einzusammeln. Warum wiederholst du diesen Level nicht so lang, bis du eine Menge Sterne zusammen hast?

1. Du mußt zu diesem 1. Geheimraum hochfliegen. Wenn du nicht genügend Trefferpunkte besitzt, um zu fliegen, beende den Level und sammle das Herz aus der Kiste draußen ein. Wenn du dich am Eingang des Geheimraums befindest, wirst du runterfallen und in einem Saurebad landen. Mach dich fertig, herauszuspringen!

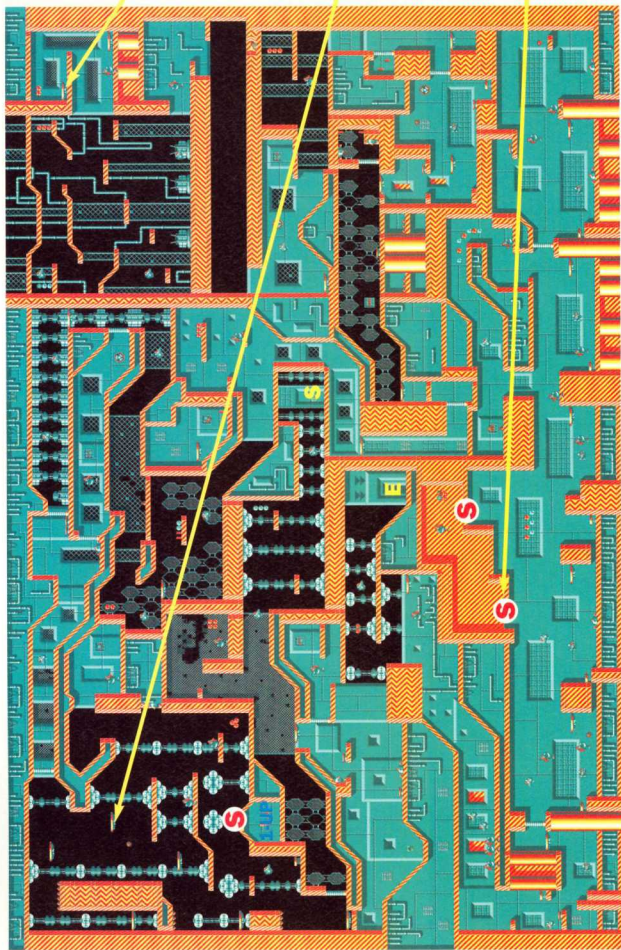
2. Du kannst in diesen Geheimraum gelangen, ohne Trefferpunkte zu verlieren. Laufe einfach den Hügel in Startnähe hinunter und renne, bis du den 4. Lift erreichst, der dich in den Geheimraum bringt. So lang du auf dem Lift nicht hochspringst, können die Spikes dich nicht verletzen.



MR. NUTZ

Techno Level 2

Wie auf allen Techno-Levels müsst du ein kleiner Puzzler sein und Mr. Nutz auffordern, auf sehr umständlichem Weg zum Ausgang zu wandern. Es gibt einige Knöpfe, die du betätigen mußt, aber ihre Funktionen sind normalerweise sehr offensichtlich.



2. Dieser Lift fährt dich bis auf den Boden der Karte. Sei vorsichtig, denn du hinaufklettern, denn auf dem Boden befindet sich ein unsichtbares Loch. Wenn du vom Lift runterfällst, war'st' darauf, bis er zurückkommt. Es kann jedoch eine Weile dauern, da er eine weite Strecke zurücklegen muß.

1. Dieser Lift bringt dich runter in einen Geheimraum, wo du ein extra Leben einsammeln kannst.

3. Um in diesen Geheimraum zu gelangen, mußt du die Wassersäule darunter benutzen. Unter Wasser gibt es einen Ventilator, der sich periodisch ein- und ausschaltet. Wenn er sich einschaltet, wird eine Wassersäule kreiert. Mit einem guten Timing solltest du Mr. Nutz dazu überreden, auf der Wassersäule zu reiten.



MR. NUTZ

Wasserwelt - Hauptkarte

Die Hauptkarte der Wasserwelt ist mit den vielen Teleporten und Flößen ziemlich verwirrend. Diese nummerierte Karte hier sollte dir einigen Ärger und Streß ersparen. Bevor du eine Basis betrittst, mußt du zuerst die Taucherbrille einsammeln. Gehe von der Startposition aus nach links auf ein Floß. Nachdem du gelandet bis, gehst du nach rechts, und du wirst die Taucherbrille in einer Truhe finden.

CHEATS...

Gib "dontpanic" zum 2. Mal ein, damit du diese zusätzlichen Effekte erhältst: du hast eine Gesamtzahl von 8 Trefferpunkten, du bekommst alle Federn, 10 Blitz-Zaubersprüche, die Taucherbrille und die Faust.

Dies ist einer von 2 Teleporten, von denen aus du dein Spiel retten kannst. Beide wurden mit einem roten "S" markiert.

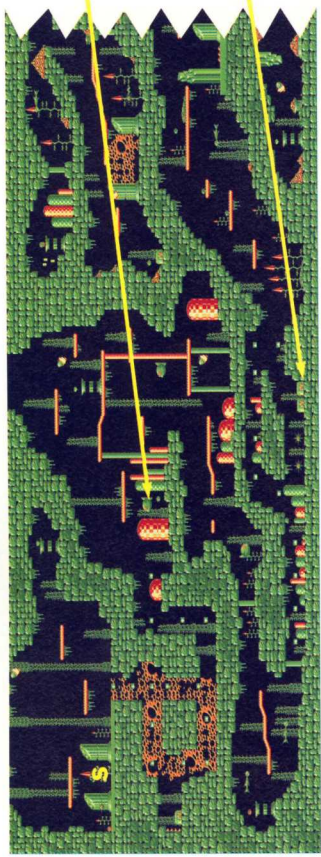
In der Wasserwelt gibt es keine Bonus-Levels. Die Beamzone bringt dich in Gebiete auf dieser Karte, die ansonsten unerschickbar wären. Diese Gebiete sind auf der Karte mit einem "W" und einer "Nummer" gekennzeichnet. Die "Nummer" bezieht sich auf den Ausgang in der Beamzone, den du benutzen muß.



MR. NUTZ

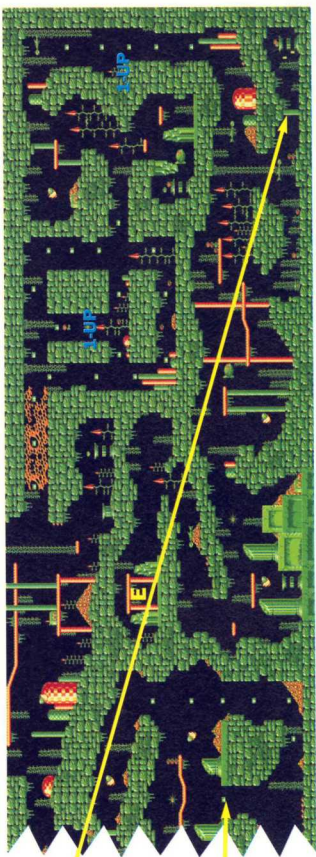
Wasserwelt - Basis 1

Wir befinden uns in der Wasserwelt! Du mußt dich hauptsächlich an die sehr starken Unterwasserströmungen gewöhnen. Sie werden von aufleuchtenden Pfeilen angezeigt. Wenn Mr. Nutz in eine Strömung hineinkommt, wird er in die Richtung getrieben, in die die Pfeile zeigen.



1. Diese Schwelliche können sich als sehr nützlich erweisen. Jedemal, wenn du auf sie springst, werden sie einen Edelstein ausspucken. Nach 6 Treffern wird der Fisch tot sein. Sie lassen häufig ein Schild oder ein Herz für Mr. Nutz zurück.

2. Wenn du auf der Suche nach so vielen Edelsteinen wie möglich bist, wird dir der Inhalt dieser Truhen von Nutzen sein. Sei aber vorsichtig, daß du nicht in die Strömungen, die hochtreiben, hineingerätst, bevor du sie erreichst.



4. Wann immer du zu einer Tür wie dieser hier kommst, die du nicht öffnen kannst, habe Ausschau nach einem Schwertfisch. Wenn du dich in der Nähe der Türe hinstellst, kannst du den Schwertfisch dazu verlocken, dich anzugreifen. Er wird die Tür einschlagen!

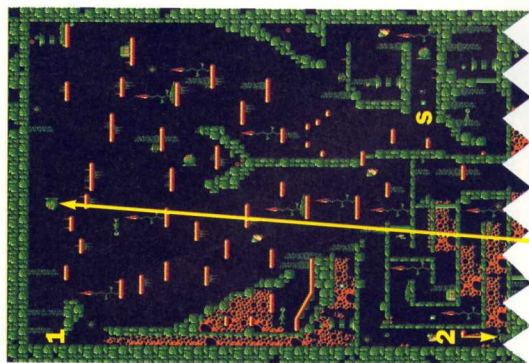
3. Wenn du diese Stelle hier erreichst, springe über die untere Strömung und gehe nach rechts. In dieser Richtung liegen viele Bonusse für dich bereit.



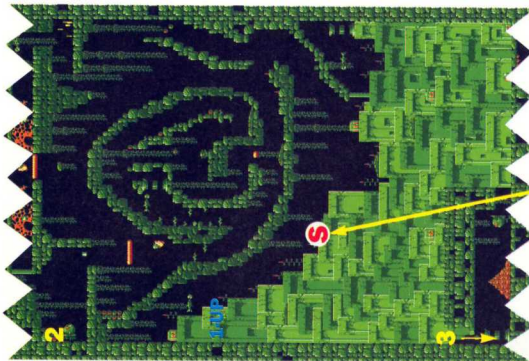
MR. NUTZ

Wasserwelt - Basis 2

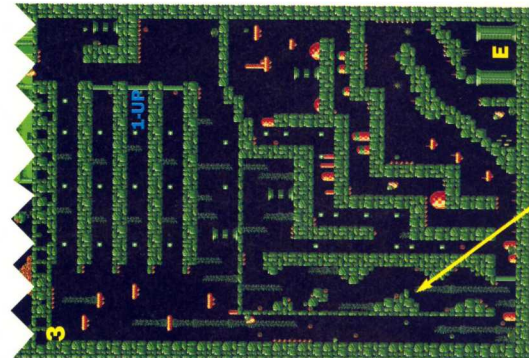
Diese Basis ist sehr groß, und die Dinge können dich zur Verzweiflung treiben, wenn Mr. Nutz durch all diese Unterwasserströmungen schwirrt. Auf diesem Level befinden sich eine Menge Diamanten. Wenn dir ein paar davon zu einem Hundert auf deinem Weg zum Ausgang fehlen, kannst du auf einen Schwellfisch springen und noch ein paar einsammeln.



1. Wenn du dir die Zeit nimmst, den Schwellfisch zu töten, wirst du mit einem extra Leben belohnt. Du kannst dich auf der Plattform, die sich unter ihm befindet, hinlocken, während er dich beschließt. Dort befindetst du dich in Sicherheit!



2. In diesem Blocken gibt es eine Menge Geheimdurchgänge. Wie auch immer - dies ist den, den du benutzen mußt. Wenn du in die Blöcke eingedrungen bist, setzt du deinen Weg nach links und runter fort, dann wieder hoch, um das extra Leben einzusammeln. Bahne dir als nächstes deinen Weg zum Boden der Blöcke und nach rechts, um den Eingang zu den unteren Leveln zu finden.



3. Dieser Teil erweist sich als sehr knifflig. Du kannst ihn nur mit einigen perfekt angestellten Sprüngen bezwingen. Versuche es nur unermüdet weiter - du wirst es zum Schluss schon schaffen!



MR. NUTZ

Wasserwelt - Basis 3

Diese Basis kann dich in den Frust treiben - die Wasserströmungen tragen dich direkt in die Spikes hinein. Manchmal ist es möglich, daß du in ein Gebiet hineinkommst, welches du schon unbeabsichtigt einmal besucht hast, und nur über den langen Weg wieder herauskommst. Sei vorsichtig!



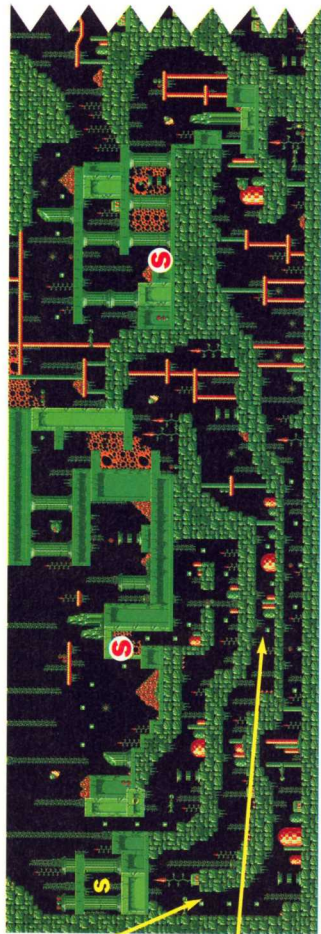
1. Wenn du diesen Punkt erreichst, darfst du nicht auf die ersten 2 Venusmuscheln springen, oder du wirst in einen Wassersog getrieben, der dich genau dahin zurückbringt, wo du gerade erst her kamst. Laufe über die 3. Muschel, die dich zu der Plattform über der Tür hochschiebert. Sammle in diesem Raum alles ein, was du erwischen kannst. Stürze dich dann vorsichtig zu der Tür runter und gehe durch sie hindurch.
2. Der Besuch dieser Geheimräume macht sehr viel Spaß, da Mr. Nutz in den Strömungen herumballern und die Bonusgegenstände relativ sicher einsammeln kann.
3. Um von dieser Position aus fortzufahren, mußt du von links aus auf die Venusmuschel springen und dann nach rechts hupfen. Dies ist aufgrund des beengten Platzes nicht so einfach, wie es sich anhört, aber nicht unmöglich!



MR. NUTZ

Wasserwelt - Basis 4

Die Unterwasserströmungen dieser Basis sind nicht so heimtückisch wie die in einigen der vorherigen Level. Wie auch immer - es gibt viele Schwertfische und Spikes - nur damit du nicht denkst, diese Basis wäre einfach!



2. Wenn du nach rechts drückst, während du gezwungen wirst, durch dieses Loch zu gehen, kannst du einer Landung auf einem Spike ausweichen.

1. Mach dich fertig, hochzuspringen, wenn du von einer Strömung hier nach links getragen wirst. Falls du den Sprung nicht schaffst, wenn die Strömung dich freigibt, wirst du in einen Spike gedrängt werden.



3. Wenn du durch dieses Loch hindurchfällst, halte deinen Joystick nach links, bis die Strömung dich zu einer Truhe bringt. Nachdem du den Inhalt eingesammelt hast, stürze dich das Loch auf der rechten Seite runter und halte deinen Joystick wieder nach links, damit du noch 2 andere Truhen erweilst. Springe nun über das Loch und die Strömung trägt dich zu einem extra Leben.



MR. NUTZ

Wasserwelt - Basis 5

Sobald du die 5. Basis startest, wirst du mit Spikes umgeben sein. Nichts wird leichter, und die Spikes treten noch häufiger in Erscheinung, bevor du den Ausgang erreichst. Sieh dich vor, bevor du springst!



2. Dieser Schwelffisch wird ein extra Leben freigeben, wenn du ihn zerscherst. Aber es ist recht schwer, ihn zu vernichten. Lass ihn in Ruhe, wenn du es dir nicht leisten kannst, ein paar Trefferpunkte zu verlieren.

1. Du mußt einen Schwertfisch dazu verleiten, diese Türen zu durchbrechen, wenn du die Räume dahinter auskundschaften möchtest. Wenn du aus Versehen einen Schwertfisch tötet, veresse den Raum und gehe ein Stück weiter. Wenn du zurückkommst, sollte der Schwertfisch wieder da sein.

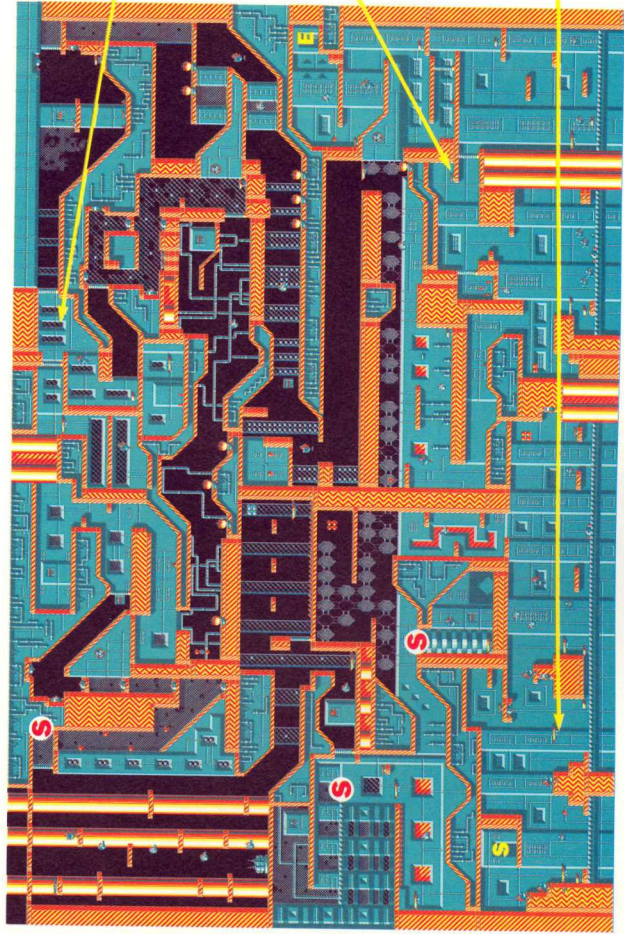
3. In dieser Säule befindet sich ein extra Leben und ein Herz - sie könnten dir nützlich werden!



MR. NUTZ

Techno Level 3

Nach all den Unterwasserleveln sollte dieser Techno-Level eine ziemliche Erleichterung darstellen, da du dir keine Sorgen mehr um diese Unterwasserströmungen zu machen brauchst. Aber es tauchen einige Ventilatoren auf - nur, um die Dinge interessanter zu gestalten!



2. Hier wirst du mit einer Auswahl von Türen beglückt. Gehe durch, die linke Tür hindurch und du wirst wahrscheinlich 2 Trefferpunkte finden. Es wird dir keine Schwierigkeiten bereiten, zu den 2 Türen zurückzufinden.

3. Betätige diesen Knopf und gehe dann nach links den Weg zurück, den du gekommen bist. Du siehst, was sich eine Tür geöffnet hat und du die Möglichkeit hast, 4 Trefferpunkte zu ergaunern. Beeile dich aber, oder sie springen dir davon!

1. Wenn du auf den linken Rand dieses Lifes springst, wirst du so gerade dem Luftzug der Ventilatoren entkommen und kannst zum Schalter hochreisen, um die Ventilatoren auszuschalten.

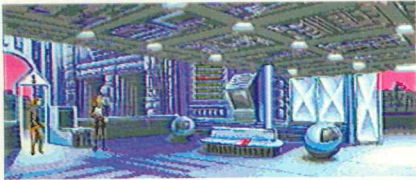
Fortsetzung folgt...



INNOCENT UNTIL CAUGHT

Jack hat Probleme. Meinst du nicht auch? Seit Jahren war er ein großer Krimineller, und nun muß er seine riesige Steuerrechnung begleichen. Wenn du ihm helfen möchtest, wirst du diese ausführliche Lösung sicherlich zu schätzen wissen!

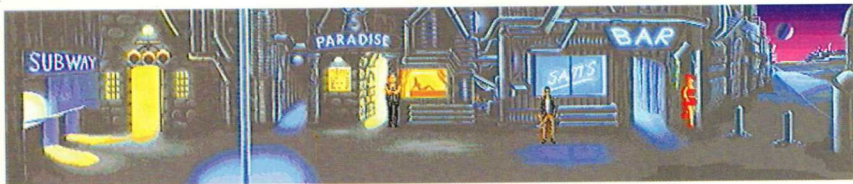
Spielstrategie...



1. Es gibt wirklich nicht viel zu tun am Weltraumhafen. Sammle den Paß von der Bank ein und spreche mit dem Zollbeamten. Das Kontrollsystem kann sehr knifflig sein - nimm dir Zeit, dich daran zu gewöhnen. Gehe durch die Tür auf der rechten Seite hinaus.



2. Du kannst dich hier aufhalten, bis du das Taxi siehst. Unterhalte dich dann mit dem Fahrer. Er wird dich nirgendwohin fahren, da du kein Geld hast. Wandere in den oberen linken Teil des Screens zu der Hauptstraße.



3. Dies ist die Hauptstraße der Badside der Stadt. Von hier aus kannst du zur Bar, zum Club, zum Durchgang, zum Pfandhaus und zur Badside U-Bahn-Station gehen. Gehe in die Bar!



4. Hier gibt es 4 Dinge zum Einsammeln. Der leere Behälter und der Deckel befinden sich auf dem Tisch in der äußeren linken Ecke des Zimmers. Vor diesen Dingen liegt eine Zeitung. Du brauchst sie zwar nicht, aber du kannst sie Jack zum Lesen geben, wenn du gerne lachst. Es gibt auch ein Pfandticket, das du aus den Hosentaschen des dicken Mannes an der Bar stehlen kannst. Die Nützlichkeit dieser Dinge wird sich später noch zeigen.



5. Verlasse die Bar und begib dich in den Paradies-Club. Gib dem Türsteher den Paß, damit er dir Zutritt gewährt. Sprich mit der Dame (sie ist in schwarz gekleidet). Sie wird dir sagen, daß sie eine Vase vom Pfandhaus zurückhaben möchte. Sammle den Kaugummi vom Empfangstisch ein, den Rohrstock vom Boden und das Parfum vom Tisch.



6. Nachdem du den Club verlassen hast, gehst du die Straße runter, bis du zu einer Gasse kommst. Wandere sie entlang, um an diese Stelle hier zu gelangen. Hebe den Schlauch und die Tasche auf. Wenn du heute deinen guten Tag hast, kannst du auch noch die Bierdose aufheben und sie dem Tramp geben - du mußt dies natürlich nicht tun. Gehe an dem Tramp vorbei zum Restaurant.



INNOCENT UNTIL CAUGHT

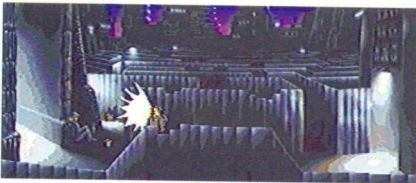
...Spielstrategie



7. Sprache mit dem Biker, der sich im oberen Teil des Screens auf der rechten Seite befindet. Er wird dir mitteilen, daß er seine Maschinenzierde gerne zurückhaben möchte. Hole den Ölkanister. Wenn du den Müll durchsuchst, findest du ein Ei, das du behalten kannst. Nimm dir Zeit, das Restaurant zu inspizieren, bis du einen Powerpunkt entdeckst. Er ist schwer zu finden, aber du brauchst ihn später! Gehe zurück zur Hauptstraße und in das Pfandgeschäft hinein.



8. Gib dem Eigentümer des Ladens das Ticket, und er wird dir dafür eine Kamera geben. Gehe rüber zur Vase auf der rechten Seite und schau sie dir an, um ein Kaugummipapier zu erhalten. Hebe die Vase auf, stecke sie in die leere Tasche und schlendere durch die Tür hinaus. Trage die Vase zu der Dame im Club und gib sie ihr. Sprache mit ihr und frage sie nach einer Belohnung. Nimm die Motorrad-Verzierung und gehe zurück zum Restaurant. Gib die Verzierung dem Biker und frage ihn, ob du den Mantel seines Freundes ausleihen kannst. Du solltest nun im Besitz eines Beutels voller Münzen sein. Lade die Kamera am Powerpunkt auf und gehe zurück zur Gasse.



9. Du kannst mit der Kamera den Tramp blenden und ihm dann seinen Hut klauen. Werfe den Hut weg, nachdem du alle Münzen davon eingesammelt hast, und kehre zur Bar zurück.



10. Setze dich auf den Barhocker und sprache mit dem Kellner, um ein Getränk zu bestellen. Gib dem Kellner die Münzen, die du aus dem Hut gestohlen hast. Setze dich zurück und beobachte ein Geschehnis. Wenn der Staub sich gesetzt hat, wird der Kellner dir eine Münze geben. Hebe den Ring vom Boden auf. Verlasse die Bar und gehe zur U-Bahnstation auf der äußeren linken Seite der Hauptstraße.



11. Um durch die Ticketsperre zu gelangen, mußt du aus der Münze und dem Kaugummipapier einen Gutschein formen. Hebe die Münze auf und plaziere sie auf das Papier im Inventar. Nimm nun den Gutschein und klicke auf der Ticketsperre, und du wirst feststellen, daß du bis zur Plattform durchgehen kannst.



12. Sammle das Radio vom Ende der Plattform ein. Wenn du den Automaten inspizierst, wirst du einen eingeklemmten Schraubenzieher finden. Benutze den Ölkanister, um den Schraubenzieher freizulegen, und nimm ihn mit. Kehre zur Bar zurück.

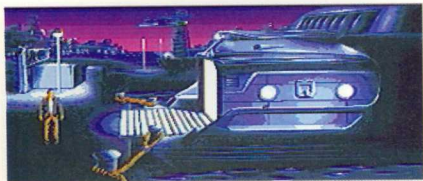


13. Sprache mit dem kellennden Roboter. Er hält in der Mitte der Bar an. Mach dich mit dem Schraubenzieher an dem Roboter zu schaffen, um eine Leiterplatte zu erhalten. Kombiniere die Leiterplatte mit dem Radio, um eine Remote-Kontroll-Einheit herzustellen. Verlasse die Bar und gehe zum Restaurant zurück. Gehe an der oberen rechten Ecke des Screens hinaus, um zu den Docks zu gelangen.



INNOCENT UNTIL CAUGHT

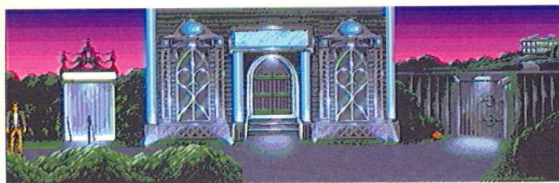
...Spielstrategie



14. Gehe die Rampe entlang, die auf das Boot führt. Ein Sicherheitsroboter erscheint und stellt sich dir in den Weg. Setze die Remote-Kontrolle auf den Roboter an. Wenn er gegangen ist, kannst du den Hut vom Hänger nehmen. Bringe den Hut zum Pfandhaus und erwerbe dafür einen Teppich. Kehre zur U-Bahn-Station zurück und steige in einen Zug ein.



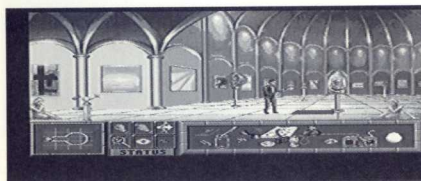
15. Nimm die Spraydose und kombiniere sie mit dem Schlauch, um ein Luftgewehr herzustellen. Auf dieser Linie gibt es 5 Stationen; Badside, Spaceport, The Hill, Regurgi and East Eruk. Nachdem der Zug bei East Eruk gehalten hat, wird er nach Badside zurückkehren. Um zu einer bestimmten Station zu gelangen, mußt du dir ausrechnen, wie viele Male der Zug halten muß, bevor er deine Zielstelle erreicht. Zähle die Haltestellen! Du mußt nun zu The Hill - steige an der 2. Haltestelle aus. Verlasse die Station!



16. The Hill ist das vornehme Viertel der Stadt. Das große Gebäude ist eine Galerie, und die Tore auf der rechten Seite führen zu einem Gangsterhaus. Gehe und plücke den Pilz an den Toren. Halte den Ring in die Kamera und sage dann, daß du den Ring gerne zurückgeben möchtest. Zeige ihn nochmal der Kamera, und die Tore werden sich öffnen. Du kannst nun das Haus betreten.



17. Gehe rüber nach links und gib dem Banditen den Ring. Sprache mit ihm und frage ihn nach Arbeit. Er wird dich nach einem Ei, einer Skulptur und einigen Wertpapieren fragen, die er gerne besitzen möchte. Verlasse das Haus und gehe in die Galerie.



18. Die erste Ausstellung auf der linken Seite sieht wie ein sehr kleiner Stein aus. Heb ihn auf, da er sich hervorragend zu einer Schrottkugel für das Luftgewehr eignet. Gehe rüber zu der großen Ausstellung in einer Glaskuppel. Breite den Teppich auf dem Boden neben sie aus. Schieße mit dem Luftgewehr auf die Kuppel. Du mußt sie 3-mal treffen und nach jedem Schuß die Schrottkugeln vom Boden aufsammeln. Nach dem 3. Schuß wird die Skulptur auf den Teppich fallen. Du kannst sie mitnehmen und dich auf den Weg machen. Gehe in die Station hinein und reise nach East Eruk.



19. Die Haltestelle East Eruk führt direkt zum Zoo. Laß den Ballon des kleinen Jungen platzen, indem du den Schraubenzieher dranhältst, und nimm die Kordel, die übrigbleibt, mit. Frage den Vater des Jungen über seinen freien Tag aus. Er wird dir über einen Pilz und eine Fliege erzählen. Du kannst nun in das Glashaus im oberen Screen gehen, aber dort kannst du nicht viel machen, darum solltest du vielleicht direkt zurück zum Zug gehen und nach Regurgi fahren.



INNOCENT UNTIL CAUGHT

...Spielstrategie



20. Wenn du die Regurgi-Station verläßt, wirst du auf eine andere Straße gelangen. Von hier aus kommst du zur Polizeiwache auf der äußeren rechten Seite und zur Bank in der Mitte. Alles, was du im Moment tun mußt, ist, einen kalten Hot Dog von der Bude zu ergattern. Nimm den Zug zurück zu Badside.



21. Gehe zu den Docks zurück. Nach einer kurzen Zeit wird ein Lastwagen eintreffen, um Futter in den Zoo zu transportieren. Benutze das Bewegungsbild, um eine freie Fahrt in diesem Fahrzeug zu erwerben. Setze dich zurück und beobachte das Geschehnis. Nach einer Weile findest du dich im Zoo wieder.



22. Töte das Monster mit dem Parfüm. Hebe die 2 Rebenstücke und den Zweig auf. Bastele aus dem Rohrstock und der Kordel einen Bogen. Kombiniere ein Stück Rebe mit dem Zweig, um einen Haken herzustellen. Hebe das Stroh auf, damit ein Gitter zum Vorschein kommt. Öffne das Gitter und benutze die andere Rebe dazu, um ein Seil zu fertigen, das in das Loch hineinreicht. Benutze den Bogen, um den Haken an der Decke zu befestigen, und schwinde dann an der Rebe rüber.



23. Gib der menschenfressenden Pflanze den Hot Dog und wandere daran vorbei bis zum Vogelnest. Du kannst das Ei so lange nicht nehmen, bis du es mit dem Ei, welches du am Restaurant gefunden hast, ausgetauscht hast. Wenn du das Ei besitzt, kannst du den Weg, den du gekommen bist, zurückgehen. Schwinde dich an der Rebe zurück zum Vorsprung und klettere in das Loch hinein, welches dich in den Abwasserkanal führt.



24. Gehe nach links und durch den Ausgang in die East-Eruk-Station. Steige in einen Zug und fahre nach Regurgi. Dein Inventar hat sich bis hierhin aufgefüllt, und du kannst das Parfüm, den Bogen, die Remote-Kontroll-Einheit und den Haken hinauswerfen.



INNOCENT UNTIL CAUGHT

...Spielstrategie



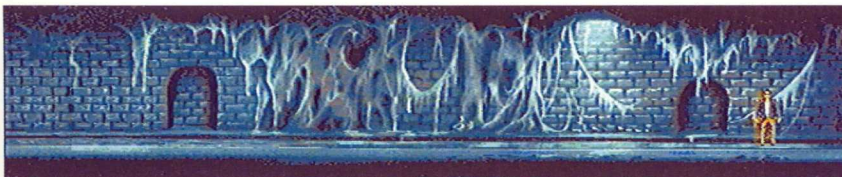
25. Fülle den Behälter mit der Mayonnaise vom Hot-Dog-Stand und schraube den Deckel auf. Gehe hinüber zu der Stelle, wo du die Fliege siehst, und benutze das Glas Mayonnaise, um die Fliege zu fangen. Betrete die Polizeiwache.



26. Spreche mit dem Polizisten, der an seinem Schreibtisch sitzt, und frage ihn nach einer Drogenrazzia. Nachdem er dir alles darüber erzählt hat, frage ihn nach der Tüte Mehl, die er dir dann geben wird. Verlasse die Polizeiwache und gehe in die Bank hinein.



27. Lenke die Aufmerksamkeit der Kassiererin auf dich, indem du das Sprechbild auf das äußerste linke Fenster ansetzt. Sag ihr, daß du ein Konto eröffnen möchtest, und versuche, ihr den Beutel mit den Münzen anzudrehen. Er paßt jedoch nicht hinein, und du mußt die Klingel an der Tür auf der rechten Seite drücken. Ein Mann kommt und nimmt die Münzen entgegen. Wenn er wieder weg ist, drücke nochmal auf die Klingel, und er wird zurückkommen. Lege den Kaugummi an die Tür (genau neben den Griff). Gehe durch die Tür hindurch und hebe dann die leere Tasche auf. Öffne mit dem Schraubenzieher das Schloß oben rechts vom Aktenschrank und entnimm ihm eine Akte. Setze den Schraubenzieher nochmal an und nimm eine Reihe von Entwürfen heraus. Verlasse die Bank und gehe zur East-Eruk-Station und durch die Tür zum Kanal.



28. Benutze die Entwürfe und Jack kann seinen Weg durch den Kanal zu einem Platz finden, der sich in der Nähe des Banktresors befindet. Wenn du zu dieser Stelle kommst, mußt du den Pilz fallenlassen und die Fliege aus dem Glas befreien. Dadurch wird ein Loch in die Wand geblasen, das dich in den Tresorraum führt.

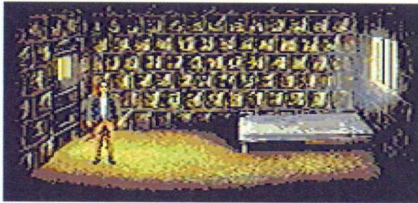


29. Du wirst schnell herausfinden, daß Jack nicht an die Sicherheitsfächer auf der linken Seite des Screens herankommt. Benutze das Mehl, und er wird erkennen, wie er dorthin gelangt. Unten links im Screen befindet sich ein großer quadratischer Schrank. Die Wertpapiere, die du benötigst, befinden sich auf diesem - nimm sie mit! Kehre zum Bahnhof zurück und gehe zu The Hill. Betrete die Gangstervilla und gib ihm die Skulptur, das Ei und die Wertpapiere. Das Handeln mit zwielichtigen Typen macht sich in diesem Fall nicht bezahlt, da du dich schon bald im Knast wiederfinden würdest.

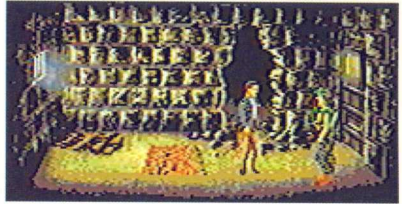


INNOCENT UNTIL CAUGHT

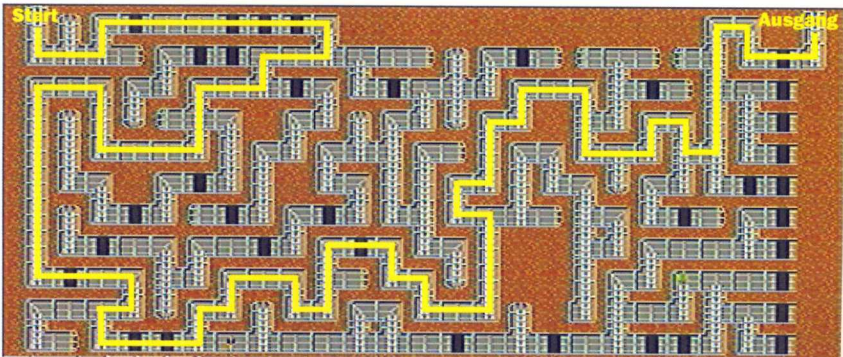
...Spielstrategie



30. Benutze das Bett, und nach kurzer Zeit erscheint ein Objekt und landet auf dem Boden. Heb es auf und schaue es dir an. Benutze es nun, und ein Loch erscheint in der Wand. Gehe durch das Loch hindurch.



31. Spreche mit dem komischen Typen, in dessen Zelle du nun gelandet bist. Er stellt sich dir als Narm vor und folgt dir von nun an auf Schritt und Tritt. Verschiebe die Matte auf dem Boden, öffne das Gitter und gehe durch das Loch in das Labyrinth.



32. Du betrittst das Labyrinth oben links, und du findest den Ausgang oben rechts. Folge einfach der Linie, um zum Ausgang zu gelangen.



33. Wenn du aus dem Labyrinth herauskommst, wird Narm sich aufmachen, um alles auszukundschaften. Benutze wieder das Gerät, damit ein Raumschiff erscheint, welches Jack und Narm zu einem Meeting im tiefen Weltall bringen wird.



34. Spreche mit dem Agenten, und er wird dir eine Mission übertragen, in der es darum geht, eine Waffe für den Jüngsten Tag von einem verrückten Diktator einzutreiben. Nachdem du dich mit der Mission einverstanden erklärt hast, wirst du auf einen Weltraumdampfer transportiert werden.

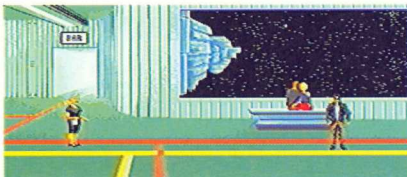


INNOCENT UNTIL CAUGHT

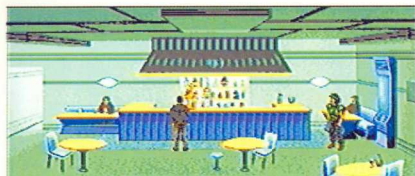
...Spielstrategie



35. Nimm die Blumen und das Buch aus der Kabine mit und wandere aus der Tür zum Aussichtsdeck.



36. Schenke die Blumen den Liebenden und stehle dem Mann das Portemonnaie aus der Hosentasche, während sie sich umarmen. Benutze das Portemonnaie 2-mal, um ihm eine Kreditkarte und einen Paß zu entnehmen. Gehe in die Bar hinein.



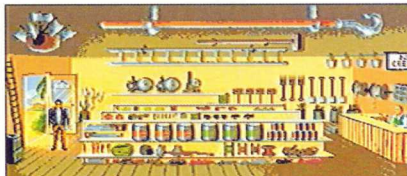
37. Gib dem Kellner die Kreditkarte und den Paß. Er gibt dir dafür eine große Flasche mit Alkohol, die Jack trinken sollte. Jack wird wahrscheinlich in einem Raumschiffhafen aufwachen.



38. Spreche den Zollbeamten an und erzähle ihm, daß du ein Tourist bist. Du kannst ihn nach einigen normalen Informationen über diesen Planeten fragen, wenn es dich interessiert. Sage Narm, er solle die alte Dame ablenken. Stehle währenddessen ihre Pelzstola, die auf ihrem Gepäck liegt. Verlasse den Raumschiffhafen auf der linken Seite, von wo aus du in eine Straße kommst.



39. Von dieser Stelle aus kannst du zurück zum Raumschiffhafen (der obere linke Ausgang) und nach links in eine Bar, in ein Haushaltswarengeschäft (oben rechts), zum Palasteingang (unten rechts) und zu den Forschungslaboren (unten links) gehen. Betritt das Haushaltswarengeschäft.



40. Stehle vom unteren Regal auf der linken äußeren Seite einen Schraubenzieher von den Werkzeugen. Spreche nun mit dem Ladenbesitzer. Wenn du ihm mitteilst, daß du kein Geld besitzt, und ihn dann fragst, ob er dir etwas umsonst geben kann, wird er dir eine Kiste mit technischen Dingen überreichen. Frage ihn nun über den Diktator aus und bitte um seine Hilfe. Er wird dir ein Buch über gute Etikette geben. Verlasse den Laden und überquere die Straße zu der Bar.



41. Spreche mit dem Typen, der in einem weißen Mantel an der Bar steht. Frage ihn, ob er öfter hier trinkt, und dann, warum er so deprimiert aussieht. Nachdem er dir seine Sorgen anvertraut hat, biete ihm an, den Liebesbrief der Prinzessin zu überbringen. Nimm den Liebesbrief und verlasse die Bar. Gehe zum Palasteingang!



INNOCENT UNTIL CAUGHT

...Spielstrategie



42. Das Etikettenbuch wird Jack darüber informieren, wie er in den Palast hineinkommt. Lese es und spreche dann mit den Wächtern und gehe dann durch die Türe.



43. Du kannst durch den Haupteingang des Palastes hier gehen, aber du würdest die Prinzessin dort nicht antreffen. Deshalb solltest du den Weg, der hinter den Gebäuden auf der linken Seite liegt, benutzen.



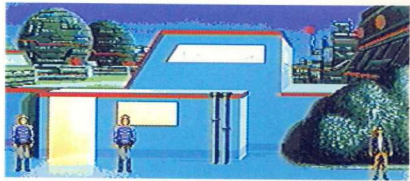
44. Um zur Prinzessin vorzudringen, mußt du zuerst mit diesem wilden Hund fertigwerden. Halte den Schraubenzieher an die Kiste mit dem technischen Kleinkram, um ein Gerät auf Rädern herzustellen, welches du dann mit der Pelzstola kombinieren mußt, um einen Köder für den Hund anzufertigen. Benutze den Köder und wandere an dem Hund vorbei zu einem Garten.



45. Klettere an dem Gitter beim Fenster zu dem Schlafzimmer der Prinzessin hinauf.



46. Sprache mit der Prinzessin, die Ruthie heißt. Erzähle ihr, daß du einen Brief für sie hast und du ihn persönlich vorbeibringen mußt, weil ihre gesamte Post überprüft wird. Bevor du sie verläßt, frage sie, ob sie mit dir zum Essen gehen möchte. Jack gibt ihr den Brief nicht, aber du mußt zur Bar zurückgehen und dem Wissenschaftler mitteilen, daß du ihn ausgehändigt hast. Überrede ihn dazu, dir die Schlüssel zum Labor zu überreichen. Verlasse die Bar und gehe zum Raumschiffhafen und teile Narm mit, eine Soldatenuniform zu organisieren. Wenn er zurückkommt, nimm die Uniform und sprache mit ihm. Erzähl ihm von deinem Plan. Nachdem ein kurzer Cartoon abgelaufen ist, wirst du dich draußen vor dem Forschungslabor wiederfinden.

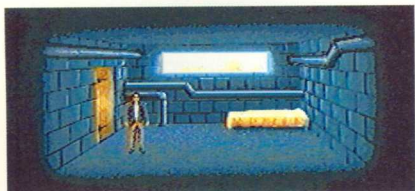


47. Ruf den Status-Screen ab, nimm die Uniform heraus und lege sie auf Jacks Bild, um in die Uniform zu wechseln. Gehe an den Wächtern vorbei ins Labor. Jack wird wieder verhaftet und wacht schon wieder im Knast auf.



INNOCENT UNTIL CAUGHT

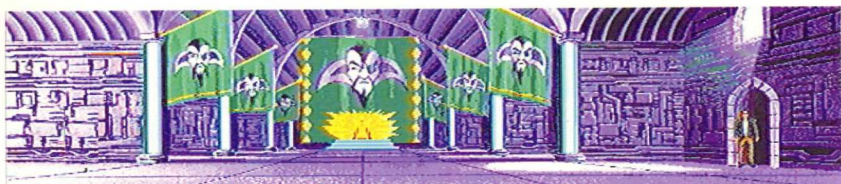
...Spielstrategie



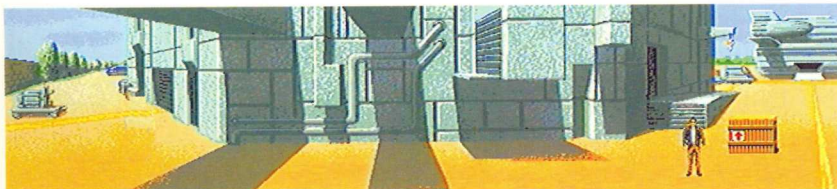
48. Schaue auf die Fenster. Nach einer Weile erscheint Narm. Frage ihn, ob er Ruthie ein Gedicht bringen kann. Wenn du den Reim dichtest, solltest du keinen zweideutigen Reim benutzen, da Ruthie denken würde, du wärest verdorben. Sie würde dir dann nicht helfen.



49. Bevor Jack befreit werden kann, kommt er in die Folterkammer und muß sich einem umfassenden Verhör unterziehen. Nach kurzer Zeit kommt Ruthie herein und verlangt Jacks sofortige Entlassung. Verlasse die Folterkammer und gehe in die Haupthalle.



50. Gehe durch die Halle zum Haupthof und spaziere in die Bar, wo du Ruthie triffst. Frage sie nach der Waffe für den Jüngsten Tag. Sie wird dir von einem Kristall, welchen ihr Vater besitzt, berichten. Frage sie nach der Wolkenstadt und zum Schluß, ob sie dir eine Reisegenehmigung besorgen könnte. Wenn sie zurückkommt, kannst du die Genehmigung entgegennehmen und gehen. Du findest Narm draußen vor dem Labor. Bitte ihn, dir eine Kiste zu beschaffen, und gehe dann zum Raumschiffhafen.



51. Wandere zu der Kiste auf der rechten Seite und lege die Reiseerlaubnis darauf. Klettere in die Kiste, und du wirst auf eine Fracht-Shuttle gehievt werden.

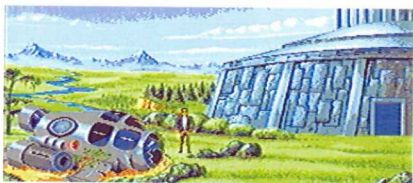


52. Wandere rüber, um vor dem kleinen Raumschiff auf der rechten Seite zu fliehen, und warte auf Narm, der wieder alles durcheinander bringt.



INNOCENT UNTIL CAUGHT

...Spielstrategie



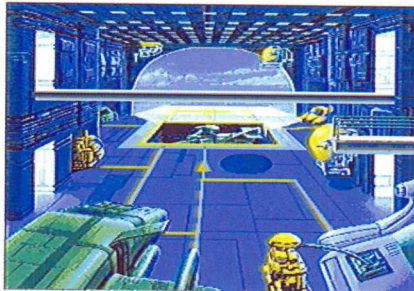
53. Wenn das kleinere Raumschiff bruchgelandet ist, mußst du durch die Türe in den Turm gehen.



54. Beobachte Narm bei der Zerstörung von allem Sichtbaren. Setze dann deinen Weg die Stufen hoch fort.



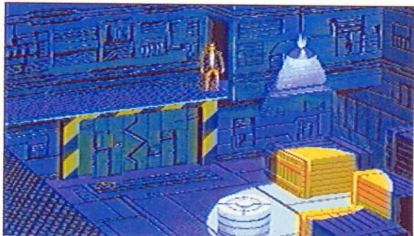
55. Du mußt dich daran gewöhnen, diesen Raum anzusehen, da du ihn noch des öfteren durchlaufen wirst, bevor das Spielende in Sicht ist. Verlasse ihn jedoch jetzt durch die Türe auf der rechten Seite.



56. Gehe über das Rohr und durch die Türe auf der rechten Seite, die dich runter auf den Boden dieses Raumes führt. Hebe das Brecheisen vom Boden auf und gehe durch die Türe auf der linken Seite.



57. Dies ist eine Art Kontrollraum. Sprache mit Ruthie und frage sie, ob es noch einen anderen Weg in den Tresorraum gibt. Gehe nun zu dem Raum mit den Kisten zurück und schiebe die Kiste, die eine Tür auf der rechten Seite blockiert, zur Seite. Gehe durch diese Tür.



58. Benutze das Bewegungsbild, um Jack dazu zu bewegen, in den unteren Teil dieses Tresorraumes zu springen. Benutze das Brecheisen für die große Kiste in der Ecke und sammle etwas Gas und einen Ballon aus ihr ein. Inspiziere die weiße Säule in der Mitte des Raumes. Fülle den Ballon mit dem Gas, kehre zum Kontrollraum zurück und frage Ruthie nach ihrer Passierkarte. Gehe zum Tresorraum zurück, benutze die Karte für die Säule und entnimme das Kristall. Kehre zum Kontrollraum zurück, lege das Kristall auf die Kontrolltafel und benutze die Tafel. Sie funktioniert nicht. Verlasse den Raum und komm nochmal herein.



59. Wenn du zurückkommst, wirst du den Diktator im Raum auffinden. Sprache mit ihm und schließe eine Wette mit ihm ab, daß die Maschine nicht funktioniert. Du hast aber nichts, womit du eine Wette abschließen kannst. Frage also Ruthie, ob sie dich heiraten will, und verwette das Geld der Mitgift. Alles, was es jetzt noch zu tun gibt, ist, dir den Cartoon am Ende des Spiels anzuschauen!



BRIAN THE LION

Brians bester Freund Chris wurde gekidnappt, und sein Titel als König des Dschungels wird angezweifelt. Diese Lösung wird dir helfen, Brians Leben wieder in die geregelte Bahn zu lenken!

Weitkarte und Schlüssel



Schlüssel zu den Welt-Levels

1. The Steamy Jungle
2. Jungle Secret
3. Bonus Paradise
4. The Rocky Mountain
5. The Fountain Of Life
6. Goshi!
7. Fountain Secret
8. Rocky Secret
9. Pleasant Plains
10. Barry The Bear
11. Tribal Secret
12. Tribal Trouble
13. Ruined Paradise
14. Ruined Secret
15. The Spooky Ruins
16. The Ocean
17. Run!!
18. Tribal Secret 2
19. Climbing Terror
20. The Deserted Ruins
21. Mechanical Nightmare
22. Graeme The Gorilla
23. The Way Forward

1-up



Beim Start des Spiels besitzt Brian nur 2 Leben - diese 2 extra Leben werden ihm in der Tat sehr zu Gute kommen!

Diese Boxhandschuhe zeigen dir an, wo du Treffpunkte finden kannst. Sammle sie ein, um Brians Energie aufzuladen.

Wenn du eine Wolke siehst, springe hinein und du wirst zum Wolkenhop transportiert, in dem du Power-Ups kaufen kannst.

Bild - Schlüssel

Diese Steine, die mit einem Fragezeichen versehen sind, werden explodieren und einen Bonus freigeben, wenn Brian sie trifft.



Dies ist Tony, der Tornado, der Brian in neue Gefilde auf der Karte führt.



Dies bringt Brian an die gleiche Stelle eines Levels zurück, wenn er ein Leben verloren hat.



BRIAN THE LION

Steamy Jungle



1. Dieses Tornado wird dich zum Jungle Secret bringen. Du mußt auf das Bienennest springen und einigen herunterfallenden Kokosnüssen ausweichen, um dorthin zu kommen.

4. Hier gibt es eine Menge von Fröschen, die dich angreifen werden. Ein vorsichtig geplanter Schlag ist alles, was du brauchst, um sie zu töten.

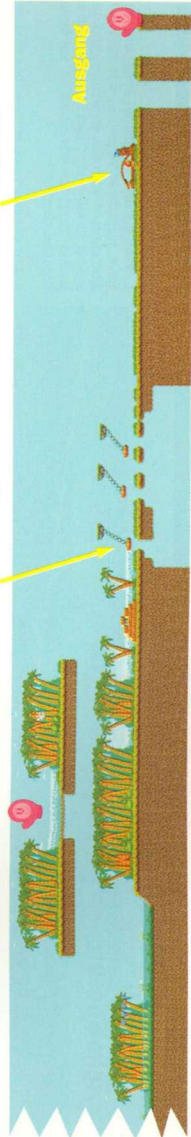
2. Wenn du diesen Hang hinunterläufst, mußt du sehr vorsichtig sein, damit du nicht ins Wasser fällst. Mit etwas Übung landest du genau auf dem Neuskiart-Punkt, der sich unten befindlichen Insel.



3. Mache einen Ritt auf dem Floss und besteige danach die Krokodilköpfe, um rüber auf diese Plattformen zu gelangen.

5. Versuche nicht, von einer Schaukel auf die andere zu schwingen, da es viel einfacher ist, von einer Schaukel auf eine der Plattformen zu schwingen.

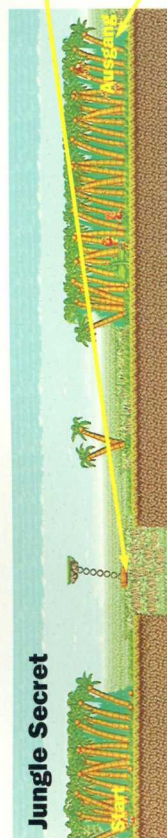
6. Du mußt, diese Schleuder benutzen, um zum Ausgang zu kommen, aber bevor du dies in Angriff nimmst, springst du nach rechts und sammelst zuerst ein extra Leben ein.



BRIAN THE LION

Jungle Secret & Bonus Paradise

1. Wenn du am Start dieses Levels langsam gehst, wirst du es vermeiden, von fallenden Kokosnüssen getroffen zu werden, und du kannst dir selber ein Urteil bilden, wann der richtige Zeitpunkt gekommen ist, auf diese Schaukel zu springen.
2. Auf diesem Level gibt es überhaupt keine Bonusgegenstände, aber wenn du den Ausgang erreichst, wirst du in ein Bonus-Paradies geführt.



Jungle Secret

CHEATS...

Gib "Mr*Pumpkin" als Passwort ein und starte dann das Spiel. Drücke auf dem Karten-Screen die Hochsteiltaste (Caps Lock) für Großbuchstaben einmal. Damit die Cheats funktionieren, mußt du einen der Schlüssel, die unten aufgelistet sind, und dann die Return-Taste betätigen.

Hier sind alle Cheat-Optionen:
Drücke H und dann RETURN, um 9 Trefferpunkte zu erhalten.

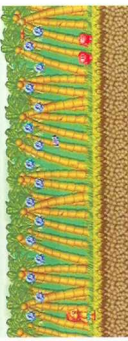
Drücke J und dann RETURN, um 9 Continues, Sprünge, Brüller und Tempo zu erhalten.
Drücke K und dann RETURN, um 99 Kristalle zu erwerben.

Drücke L und dann RETURN für 9 Leben.
Drücke O und dann RETURN, um Brian Zugang zu allen Levels zu ermöglichen.

In diesem Cheat-Modus kannst du auch Brian mit der Maus aufheben und ihn an einen beliebigen Ort des Levels bringen.

Wie du siehst, gibt es hier eine Menge von Edelsteinen, 2 Trefferpunkte und ein extra Leben für dich zum Einsammeln. Du kannst dir entweder die Zeit nehmen, alle diese Bonusgegenstände einzusammeln, oder gewadwegs zum Ausgang auf der rechten Screenseite rennen, um zu einem der Bonus-Level (siehe unten) zu gelangen.

Bonus Paradise



Bonus Level - Crystal Kingdom

Wenn du es in der Zeit, die dir am Start der Levels vorgegeben wird, schaffst, zu einem Level-Ausgang zu kommen, bekommst du eine freie Auswahl von Bonus-Levels, auf denen du spielen kannst. Das Angebot besteht aus 3 Levels: Crystal Kingdom, Liquid Land und Sky High World. Sie sind sehr schwer zu vervollständigen, da es eine Zeitbegrenzung gibt und Brian nur einen Trefferpunkt zur Verfügung hat. Es gibt also keinen Spielraum für Fehler. Wenn du alle 3 Levels erfolgreich beendet, wirst du mit einer kompletten Reihe von Brüllern, Tempo und Sprüngen belohnt.

Der Crystal-Kingdom-Level besteht aus kleinen glitschigen Plattformen - genau wie diese hier: Das Fallen in Löcher oder das Berühren der Spikes führt zu deinem Erlöschen. Gehe den Level langsam an, bis du dir einen guten Eindruck verschafft hast, wo sich alles befindet.



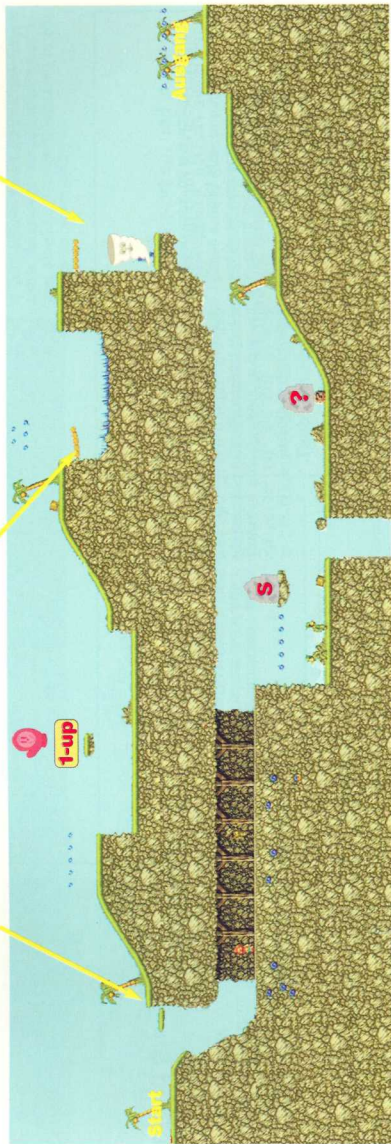
BRIAN THE LION

Rocky Secret

1. Wie in den meisten Gebieten des Spiels gibt es bei den Wegen, die zum Ausgang führen, die Qual der Wahl. Nimm hier die obere Route, um ein extra Leben und andere Bonusgegenstände zu finden.

2. Achte darauf, daß du auf die Sprungbretterbrücke hier springst, und springe weiter, um optimale Höhe zu erreichen, um dann rüber auf die rechte Seite zu gelangen. Es ist eine knifflige Angelegenheit - sei vorsichtig!

3. Laß Brian unter die Sprungbretter gleiten, um den Wirbelwind unten zu entdecken. Du wirst nun weggeschleudert, um noch mehr Abenteuer irgendwo anders zu erleben.

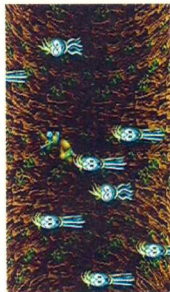


Bonus-Level - Liquid Land

Du mußt Brian geschickt durch dieses Unterwasser-Minenfeld führen. Sei vorsichtig, wenn du die Minen überquerst, da Brian auch beim Schwimmen dem Gesetz der Schwerkraft unterliegt und ein versehentliches Fall auf eine Mine leicht passieren könnte.



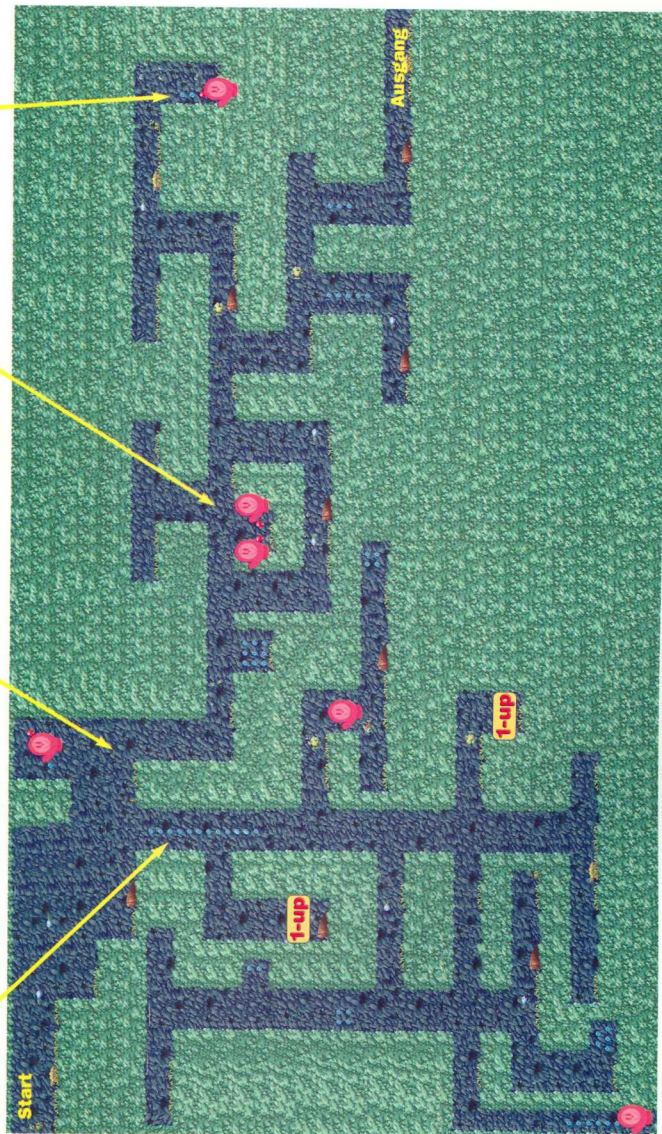
Nachdem du das Minenfeld erfolgreich überwinden hast, wird Brian mit diesen Tintenfischen, die den Screen hochschwimmen, konfrontiert. Ein gutes Timing ist notwendig, um an ihnen vorbeizukommen.



BRIAN THE LION

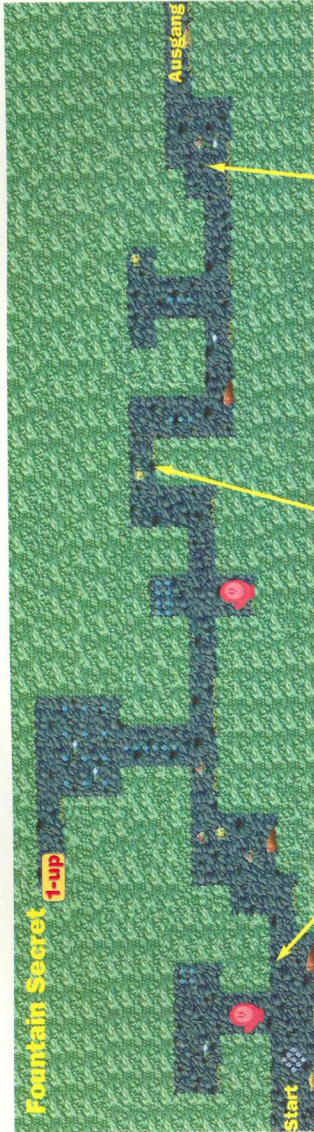
The Fountain of Life

1. Deine erste Reise sollte dich runter in diesen Schacht hineinführen. Greife dir die Edelsteine, die sich hier befinden, und gleite hindurch zur linken Seite, wo du ein nützliches extra Leben einsammeln kannst.
2. Sammle alle Gegenstände, die du finden kannst, aus dem linken Gebiet der Karte ein. Schwimme dann zu dieser Abzweigung hier. Es wäre eine gute Idee, dir anhand der Karte einen Weg durch dieses Gebiet zu erstellen, wenn du diesen Level innerhalb der Zeitbegrenzung beenden möchtest.
3. Erziele anhand von ein Paar Boxhandschuhen, noch mehr Trefferpunkte, aber achte auf diese nerventötenden Fische, die überall herumzuschleichen.
4. Sammle schließlich diesen Handschuh ein und bahne dir den Weg zum Ausgang. Wenn du es innerhalb der Zeit schaffst, wardest noch ein anderer Bonus-Level auf dich.



BRIAN THE LION

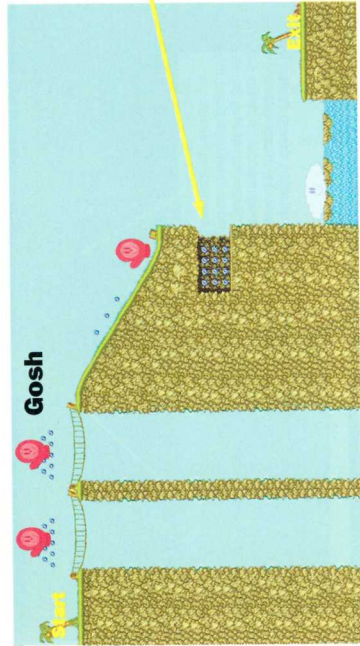
Fountain Secret & Gosh



1. Die Dinge, die du aus den Wolkenshops benötigst, sind abhängig von den Gegenständen, die du auf diesem Level brauchst. Es ist deine eigene Entscheidung, ob du dir die Zeit nehmen willst, um die Edelsteine einzusammeln, oder einfach so schnell wie möglich durch diesen Teil hechten möchtest.

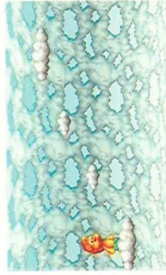
2. Die kleineren Kluften werden von den Fischen sehr gut bewacht. Du wirst eine ruhige Hand brauchen!

3. Beobachte die Zeituhr. Wenn es etwas eng werden sollte, kannst du dich aus dem Staub machen und auf den Ausgang zuellen.



4. Um Zugang zu dieser Höhle zu bekommen, die voller schöner Edelsteine ist, mußt du von oben runterstürzen und nach links in die Wand hineindrücken. Laß dich nun runterfallen und betrete den Wolkenshop, um zu kaufen, kaufen, kaufen!

Bonus-Level - Sky High World



Dieser Teil erwartet von Brian, daß er auf die Wolken springt, um den Ausgang zu erreichen. Wenn er runterfällt, setzt er sich der Gefahr aus, ausgelöscht zu werden.



BRIAN THE LION

Pleasant Plains

2. Auf diesem Level hast du 3 Routen zur Auswahl, jede davon führt zu individuellen Ausgängen. Wenn du das extra Leben brauchst, nimmst du am besten den mittleren Weg.

3. Wenn du diese obere Route bereitest, mußt du zwischen diesen Brücken springen. Sei vorsichtig auf deinem Weg Edelmantel ein. Ein Ausräucher, und du kannst dich auf einen grausamen Tod in den Spikes unten gefaßt machen.



1. Sobald du diesen Level startest, mußt du anfangen zu springen, um nach vielen Edelsteinen dort oben zu greifen. An dieser Stelle sollte dein Löwengebrüll schon sehr powervoll sein. Warum verscheuchst du damit nicht ein paar Feinde?

4. Springe von der Holzbrücke hier, um die darüberliegende Plattform zu erreichen. Springe dann rüber um das extra Leben zu ergattern. Hüte dich vor der Spikegrube, wenn du wieder runterkommst.

5. Dies ist nicht NEA J'AM, aber dieser Typ ist fest entschlossen, den Ball in den Korb zu bekommen und dir zur gleichen Zeit jede mögliche Art von Ärger zu bereiten. Wenn du genügend Puste hast, las einen gesunden Brüll auf ihn ab, um ihn in die Frucht zu schlagen.

Fortsetzung folgt...



CODES

Hier stellen wir noch ein paar Cheats und Level-Codes vor, um dir auf deinem Weg durch diese Teile des Spiels zu helfen, die dich seit Monaten sehr verwirrt haben!

Alle Formate

AQUAVENTURA

Level überspringen

Halte auf dem Optionen-Screen **CTRL** und **F10** runter. Starte das Spiel und benutze **L**, um Levels zu überspringen. Durch das Drücken von **T** kommst du zum Tunnelteill.

ATOMIX

Unbegrenzte Zeit

Gib **TIME** als Paßwort ein, um unbegrenzte Zeit zu erhalten.

BETTER DEAD THAN ALIEN

Super Cheat

Gib auf dem Titel-Screen **CHAMP** ein und benutze die folgenden Schlüssel im Spiel:

F1 Streubolzen	F2 Multi-Feuer
F3 Auto Repeat	F4 Armour-Missiles
F5 Betäubung	F6 Neutronenbombe
F7 Klonenschiff	F8 Schild
F9 Levels überspringen	F10 Extra Power

BIO CHALLENGE

Levels überspringen

Pausiere das Spiel, indem du die **ESC**-Taste und **G** drückst, um zum Levelende-Wächter vorzudringen.

BLUES BROTHERS

Levels überspringen und Unendliche Leben Gib auf dem Charakter-Auswahl-Screen **HOULQ** ein. Du beginnst das Spiel mit Unendlichen Leben. Wenn du die Funktionsschlüssel betätigt, wirst du Levels überspringen.

BUNNY BRICKS

Super Cheat

Halte **ALT**, **CTRL** und den **RECHTEN SHIFTSCHLÜSSEL** zur gleichen Zeit wie entweder **N** gedrückt, um auf einer Stufe voranzukommen, oder **L** für Unendliche Leben oder **T** zusammen mit 1 bis 5, um dein Level zu wählen.

CHIP'S-CHALLENGE

Level Codes.

1 BDHP	2 JXMJ	3 ECBQ
4 YMCJ	5 TKQB	6 WNLPL
7 FXQO	8 NHAG	9 KCRE
10 VUJVS	11 CNPE	12 WHHI
13 OCKS	14 BTDY	15 COZQ
16 SKKK	17 AJJM	18 HMJL
19 MRHR	20 KGFP	21 UGRW
22 WZIN	23 HUVV	24 UNIZ
25 PQGV	26 VYVJ	27 IGGZ
28 UJDD	29 QGOL	30 BQZP
31 RYMS	32 PEFS	33 BQSN
34 NQFI	35 VDTM	36 NXIS
37 VQNK	38 BIFA	39 ICXY
40 YWFH	41 GKWD	42 LMFU
43 UJDP	44 TXHL	45 OVPZ
46 HDQJ	47 LXPP	48 JYSF
49 PPIX	50 QBDH	51 IGGJ
52 PPHF	53 CGNX	54 ZMGC
55 SJES	56 FCJE	57 UBXU
58 YBLT	59 BLDM	60 ZYVI
61 RMOW	62 TIGW	63 GOHX
64 JIJO	65 UPUH	66 ZIKZ
67 GGJA	68 RTDI	69 NLLY

70 GCGG

73 QCCR

76 NMRH

79 JINU

82 LLIO

85 LEBX

88 WZYV

91 JPQG

94 EWCS

97 IOCS

100 QJXR

103 PTAC

106 NXBY

109 KZQR

112 NJLA

115 EGRV

118 OSCW

121 BPSY

124 TJSX

127 JMWZ

130 XHIZ

133 TIGG

136 LUZL

139 VLHH

142 UCRY

145 YBLI

71 LAJM

74 MKNH

77 FHIC

80 EVUG

83 OVPJ

86 FLHH

89 VCZO

92 DTMI

95 BIFQ

98 TKWD

101 RPIR

104 KWNL

107 ECRE

110 XBAA

113 PTAS

116 HXMF

119 PHTY

122 SJUM

125 MYRT

128 FLTA

131 FIRH

134 XPPH

137 HPPX

140 SJUK

143 OKOR

146 JHEN

72 EKFT

75 MJDV

78 GRMO

81 SCWF

84 UVEO

87 YJYS

90 OLLM

93 REKF

96 WWHY

99 XUVU

102 VDDU

105 YNEG

108 LIOC

111 KRQJ

114 JWNL

117 FPZT

120 FLXP

123 YKZE

126 QRLD

129 HEAN

132 ZYFA

135 LYWO

138 LUUT

141 MCJE

144 GVXQ

147 COZA

3.5 MUVWLOPT

3.7 UAGWGENA

4.1 UANWQPPA

4.3 UKRLNLHT

4.5 UANWQSPA

4.7 MUBWNLZT

5.1 UANWJIPA

5.3 UAGWGQPA

5.5 UKCLPMHT

5.7 UAGWGSRA

6.1 MUVWNSZC

6.3 UAGWBVPA

6.5 UKRLEBHT

6.7 UKRLEBHT

7.1 UANWGLUPA

7.3 MUBWLSZT

7.5 UANWGPEA

7.7 UAAWIOTA

8.1 UKCGNNKT

8.3 UAGRQONE

8.5 MUGWNGPC

8.7 UAGRINA

3.6 UKELPHLV

3.8 UANWIPNZ

4.2 MUBWNNEC

4.4 UANWQIPE

4.6 UAGWQSPE

4.8 UKCLNNHL

5.2 UAGWJPE

5.4 MUVWLGEC

5.6 UAGWJPEZ

5.8 UANWJJPZ

6.2 UKRNLGHV

6.4 UANWGEPE

6.6 MUBWNOET

6.8 UAGWBPEA

7.2 UAGWGPVE

7.4 UKCLPHHV

7.6 UAGWGEPE

7.8 MUVWLEEG

8.2 UAGRGJNA

8.4 UANRQINE

8.6 UKRGTNKC

8.8 UANRQONZ

FANTASY DIZZY

Unendliche Leben

Gib deinen Namen als **IMMORTAL** auf deiner Spielstandtafel ein.

INDIANAPOLIS 500

Superschneller Reifenwechsel

Wenn du in einen Grubenstopp fährst, pausiere sofort, nachdem das Menü erscheint. Du hast die Möglichkeit, in weniger als einer Sekunde die Reifen zu wechseln.

INSANITY FLIGHT

Levels überspringen

Halte beide Mausknöpfe, deinen Joystick Feuerknopf und **L** runtergedrückt, um Levels zu überspringen.

KID GLOVES

Super Cheat

Pausiere das Spiel und gib **RHIANNON** ein. Drücke nun einen der folgenden Codes: **F6**, um in den Shop zu gehen, **F7**, um Levels zu überspringen, **F8** für Schlüssel, Magie und Geld; **F9** für Unbesiegbare. Wenn du mehr als einen dieser Cheats anwenden möchtest, mußt du das Spiel pausieren und das Code-Wort nochmal eingeben.

LAST DUEL

Levels überspringen und extra Leben

Um den Cheat-Modus zu aktivieren, mußt du das Spiel pausieren und die **HILFETASTE**, den **LINKEN SHIFTKNOPF** und 1 auf der Tastatur runterhalten. Wenn du das Spiel fortsetzt, werden die Funktionsschlüssel Levels überspringen und **F8** gibt dir 5 Leben.

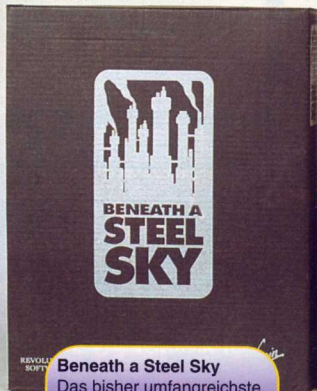
LAST NINJA 3

Level-Codes

Gib die folgenden Codes auf deiner Spielstandtafel ein, um Levels zu überspringen:
 Level 1 Suss Level 2 Imed Level 3 Urti
 Level 4 Basd Level 5 Nous Level 6 Rero

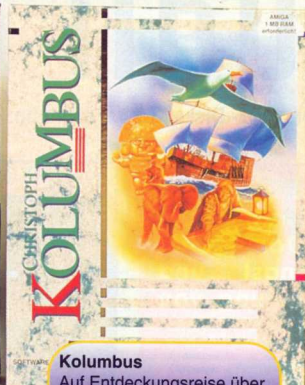


Der Hammer des Monats



Beneath a Steel Sky
Das bisher umfangreichste
Amiga-Adventure!

89%



Kolumbus
Auf Entdeckungsreise über
sieben Weltmeere.

82%



Microcosm
Das technisch bislang ein-
druckvollste Action-Spiel
für CD 32!

84%

Wer jetzt einen neuen Abonnenten für **AMIGA GAMES mit Coverdisk** oder **AMIGA FUN/AMIGA GAMES - Kombi** gewinnt, bekommt eines der abgebildeten Spiele (mit Zuzahlung) als Prämie. Nur den Coupon ausfüllen, ausschneiden und ab geht die Post!!

Ja, ich will das AMIGA GAMES mit Coverdisk
(DM 79,-/Jahr) für mindestens 1 Jahr **A1 0794**

**Ja, ich will das AMIGA FUN/AMIGA GAMES
Kombi-Abo** (DM 17,-/ Monat; Halbjährliche o. jährliche
Berechnung) **AF 0794**

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Datum 1. Unterschrift des neuen Abonnenten

Widerrufsbelehrung:
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen
widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit
Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige
Absendung des Widerrufs an: **COMPUDEC VERLAG GmbH
& Co.KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.**

Datum 2. Unterschrift des neuen Abonnenten

Bitte beachten: Aus rechtlichen Gründen dürfen neuer
Abonnent und Prämienempfänger nicht ein und dieselbe
Person sein!

Dieses Aboangebot gilt nur im Inland!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos: (bitte ankreuzen)

Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr. _____

BLZ _____

Gegen Rechnung

Neuer Abonnent war in den letzten 3 Monaten nicht Abonnent
von AMIGA GAMES. Bitte schicken Sie die angekreuzte Prämie
so schnell wie möglich (nach Bezahlung des neuen Abonnements) an:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

dazu erhalte ich folgende Prämie (nur eine möglich!):

Beneath a Steel Sky Zuzahlung: DM 49,- Art.-Nr. 996

Kolumbus Zuzahlung: DM 49,- Art.-Nr. 997

Microcosm (CD 32) Zuzahlung DM 49,- Art.-Nr. 998

Gewünschte Zahlungsweise der Zuzahlung: (bitte ankreuzen)

Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr. _____

BLZ _____

Gegen Nachnahme

Widerrufsbelehrung:

Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser
Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an:
COMPUDEC VERLAG GmbH & Co.KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.

Ein Gott auf Abenteuerpfaden

Heimdall 2

Hersteller: Core Design ● Spieler: 1 ● Disks: 3 ● Festplatte: dringend empf. ● Preis: ca. DM 70,-

In einem Action-Adventure in der Art von Cadaver sorgt Loki, der gnadenlos böse Bruder von Thor, Odins Sohn, wieder einmal für Angst und Schrecken bei der Bevölkerung von Midgard und Utgard.

Seine Krieger plündern, morden und zerstören - vom kleinsten Dorf bis zur größten Stadt - alles, was ihren Angriffen nicht gewachsen ist. Daraufhin ruft Odin seinen Götterrat zusammen und beschließt, Loki in eine Falle zu locken, aus der er unmöglich wieder entkommen kann. Nach langem Überlegen erinnert er sich an ein Amulett, daß die Macht besitzt, sogar

einen Gott in eine Statue zu verwandeln. Aufgrund dieser Macht zerbrach er es damals in vier Teile und warf jedes durch ein anderes Dimensionentor in die Halle der Welten. Jedes dieser Tore führt zu einem bestimmten Ort auf der Welt Yggdrasil.

Auf nach Midgard

Als Spieler steckt man nun in der Haut von Heimdall oder wahlweise der Walküre Ursha. Die Suche beginnt in der Halle der Welten, in der sich vier Dimensionstore befinden. Die Tore lassen sich nur durchschreiten, falls der richtige Talis-

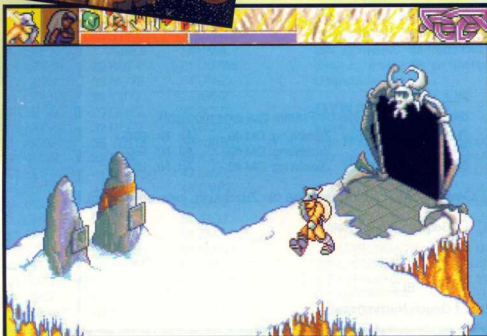


Die Unterhaltungen verleihen Heimdall 2 ein gewissen Adventureflair.



man im Besitz der Person ist. Ein Bogen, einige Pfeile, ein Schwert und ein wenig Nahrung bilden zusammen mit dem Talisman für das Tor zu Midgard den gesamten Inhalt des Rucksacks. Also macht man sich erstmal auf die Socken und beginnt das Aben-

teuer in Midgard. Die Insel, auf der man landet, heißt zwar Ruriks Dorf, aber außer zwei Hinkelsteinen und einem Laib Brot befindet sich hier nichts Nennenswertes.



Verschiedene Grafikszenarien wie Schneelandschaft oder Felsenwelt machen Heimdall 2 zum Augenschmaus.

Der Rucksack

Hinter dem Rucksack-Icon verbirgt sich ein umfangreiches Menü, in dem die aufgesammelten Gegenstände je nach Verwendungszweck eingeteilt sind. Man unterscheidet sie nach Nahkampfwaffen, Rüstungen, Wurfaffen, Verschiedenes, Heilige Symbole der Götter und Talismane. Jeder Gegenstand kann genauer unter die Lupe genommen oder weggeworfen werden. Nahrung und Getränke kann man verzehren, um dadurch neue Kraft zu erlangen. Die Heiligen Symbole haben ganz individuellen Nutzen. Außerdem kann man eine Statistik einsehen, die Infos über den körperlichen Zustand und die Fähigkeiten der aktiven Spielfigur gibt.



Hilfreiche Tips

1. Vorsicht vor vergifteter Nahrung oder ungenießbaren Tränken.
2. Pfeile oder Wurf Waffen, die auf einen Gegner abgefeuert werden, können nach dessen Tod wieder eingesammelt werden.
3. Sobald Heimdall oder Ursha in einem Kampf zu unterliegen drohen, sollte man auf den Partner umschalten und schleunigst die Füße in die Hand nehmen und die Flucht ergreifen.
4. Da Zeit keine Rolle spielt und in gewissen Zeitabständen die Lebens- und Zauberenergie automatisch wieder aufgefüllt werden, ist eine Pause meist sinnvoller, als die letzten Nahrungsvorräte oder Tränke aufzubrauchen.

Die Features

Wie bei jedem Adventure läßt sich der Spielstand selbstverständlich abspeichern und wieder fortsetzen. Die Menüpunkte am Bildschirmrand und die Menüs selbst können nur mit der Maus angewählt werden, wohingegen die Spielfigur mit dem Joystick bewegt wird. Das Ganze wirkt jedoch etwas unbeholfen, da nur diagonale Lauffrichtungen möglich sind. Während des gesamten Spiels ertönen nur beim Einsammeln von Gegenständen oder beim

Handhaben einer Waffe Geräusche, wodurch es dem Spiel etwas an der nötigen Spielatmosphäre fehlt. Die einzige Melodie des Spiels erklingt zudem lediglich, solange man sich auf einer der Inselkarten befindet. Von seiten der Grafik gibt es allerdings nichts zu kritisieren. Sowohl die Hintergrundgrafiken als auch die Personen sind in netter Comicmanier gezeichnet worden, so daß alles in allem ein dennoch gutes Action-Adventure auf Euch wartet.

Gerhard Fleischmann ●

COMMENT

Reichlich Actionsequenzen, Runenmagie und Abenteuerfeeling sind die drei Hauptbestandteile von Heimdall 2. Wer in kniffligen Situationen und vermeintlichen Sackgassen nicht gleich verzweifelt, findet sicherlich Spaß an diesem Spiel in der Welt der Götter. Core Design führt seine Serie qualitativ hochwertigen Spielen fort.



Gerhard



GAMEPLAY 76%

GRAFIK 73%

SOUND 61%

MOTIVATION 82%

GESAMT 74%



Runenmagie



kaum Soundeffekte oder Melodien

*** MICRO MAGIC ***
 Heiße Spiele - Starke Preise
**** TEL : 02371 - 36330 ****
 Mo. - Do. 10-18.30 Uhr Fr. 10-16.00 Uhr

1869	DV	68,00	Perthello	DA*	50,00
1990-93 Edition	DV	36,00	Pinball Fantasies	DA	55,00
Allen Breed 2	DA	50,00	Privateers	EV	32,00
Allen Breed SE	EV	25,00	Pizza Connection	DV	79,00
Amberborn	DV	79,00	Pools of Darkness	DV	39,00
Arctos	DV	68,00	Popu.&Prom.Lands	DA	39,00
Arctos Nights	DV	50,00	Project X	EV	27,00
Assasin SE	EV	25,00	Puiggy	DA	63,00
Aufschwing Ost	DV	60,00	Retal.& Medusa Gold DV*	68,00	
Award Win. Gold	DA	68,00	Robinson's Requiem DV*	62,00	
Battle Team	DA	68,00	Schatz im Silbersee DV*	78,00	
- Isle Data 2	DA	60,00	Second Samurai	DA	60,00
BC Kid	DA	60,00	Seck & Destroy	DA	38,00
Big Sea	DA	60,00	Sensible Soccer	DA	48,00
Blastar	DA	50,00	Sierra Soccer	DV	50,00
Body Blows Galact.	DA	50,00	55.00Sim Ant	DV	39,00
Brian the Lion	DA	50,00	56.00Sim City Deluxe	DA	78,00
Bundesl. Man. Pro	DV	68,00	56.00Sim Earth	DA	39,00

Elfmania*
50,00 DM

Innocent unt. caught
68,00 DM

S.U.B.*
56,00 DM

Apocalypse
50,00 DM

Barrtime	DV	68,00	Grubins 3	DA	88,00
Campaign 2	DA	68,00	Gunsnp 2000	DA	68,00
Cannon Fodder	DV	50,00	Hamball	DV	69,00
Caribbean Deaster	DV*	68,00	Hanse - Expedition	DV*	45,00
Chaos Engine	DV	55,00	Hattrick 1	DA	68,00
Chartbreaker	DV*	69,00	Hired Guns	DA	60,00
Christoph Columbus	DA	72,00	History Line	DV	68,00
Civilization	DV	75,00	Indiana Jones 3	DV	39,00
Cliffhanger	DA	38,00	Indiana Jones 4	DV	79,00
Cool Spot	DA	55,00	Innocent unt. caught	DV	68,00
Das schw. Auge	DV	71,00	Ishar 2	DV	56,00
Delivery Agent	DV*	69,00	Jurassic Park	DV	55,00
Der Patrizier	DV	68,00	Kingmaker	DV	58,00
Dracula	DA	38,00	Knigs Quest 6	DV*	60,00
			Kick Off 3	DA*	—
			Last Action Hero	DA*	38,00
			Lemmings 2	DA	60,00
			Links	EV	33,00
			Loopy	DA	82,00
			Lords of Power	DA	72,00
			Lost Viking	DV	68,00
			Lothar Matthaus	DV	60,00
			Lotus 1-3	DA	55,00
			Mad News	DV*	68,00
			Mad TV	DV	39,00
			Magic of Endoria	DV	68,00
			Manchester United	DA	62,00
			McDonald Land	DA	35,00
			Micro Machines	DA	50,00
			Missiles over Xenon	DA	60,00
			Monkey Island 2	DV	78,00
			Morph	DH	60,00
			Mortal Kombat	DA	58,00
			Mr. Nutz	DA	50,00
			Naughty Ones	DA	38,00
			One Step Beyond	DA	50,00
			Oscar	DA	60,00
			Penthouse HN Del.	DV	55,00
			Praps n' Treasures	DA	61,00
			Rurican 3	EV	49,00
			Uridium 2	DA	45,00
			UFO-Enemy Unkn.	DV*	68,00
			Walker	DA	60,00
			War in the Gulf	DA	69,00
			Winter Sup. Sports	DA	29,00
			Wiz n' Liz	DA	60,00
			World Cup USA '94	DV*	—
			Zappeln	DV*	68,00
			Zero	DA*	60,00
			Zool 2	DA	50,00

HAMMERPREISE ???

Beneath a steel Sky
62,00 DM

Die Siedler
78,-

HAMMERPREISE !!

1869	DV	69,00	Allen Breed Sp.Ed.	DA	61,00
Allen Breed 2	DA	56,00	Bubba'n' Stix	DA	57,00
Arctob	DV	69,00	Captive II	EV	62,00
Barrtime	DV	69,00	Chuck Rock 1	DA	22,00
Brian the Lion	DA	51,00	Disposible Hero	DA	26,00
Civilization	DV*	69,00	Elite II	DV	62,00
Christoph Columbus	DV	75,00	Whales Voyage	DA	57,00
Der Clou	DV	69,00	Jurassic Park	DV*	62,00
Schatz im Silbersee	DV*	81,00	Piratosom*	DA	89,00
Morph	DA	63,00	Pinball Fantasies	DA	62,00
Hanse die Exped.	DV*	44,00	Privateers Gold	DA	62,00
Ishar II	DV	62,00	Sensible Soccer	DA	60,00
Pinball Fantasies	DA	56,00	Sensible Soccer	DA	60,00
Penthouse Hot Numb.	DV	63,00	F. X.	DA*	69,00
Naught Ones	DA	51,00	Trois	DA	56,00
Simon the Sorcerer	DV	81,00	17 Col.	DA	56,00
Star Trek - 25th cen	EV	68,00	Transactica	DV	57,00
Whales Voyage	DV	64,00	Whales Voyage	DV	64,00
Zool II	DA	51,00	Zool II	DA	51,00

Captive II
62,00 DM

Versandkosten: 7,00 DM. Ab 250,00 DM Bestellwert Versandkostenfrei. Lieferung gegen NN+3,00 DM Zahlkartengebühr oder Vorkasse: Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,00 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

Hochsaison im Krankenhaus

Sierra Soccer

Hersteller: Sierra ● Spieler: 1-8 ● Disks: 2 ● Preis: ca. DM 160,-

Kurz vor Anstoß der WM 94 herrscht wieder tolle Fußballstimmung. Genau aus diesem Grund steigt auch das Angebot an Kick & Rush-Programmen. Sierra Soccer ist leider eher für ein Wüstenderby geeignet als für die WM in den USA.

Auf den ersten Blick scheint Sierra Soccer ja noch ganz vielversprechend zu sein. Um sich mit dem Spiel etwas vertraut zu machen, kann man Strafstoße und Freistöße üben. Bei ersteren gibt es keine Probleme, aber bei letzteren fallen vor allem Schußkranke und Krummfüßler auf, die den Ball mit äußerster Präzision immer wieder am Tor vorbei oder darüber hämmern. Neben der WM kann man aber auch Freundschaftsspiele gegen andere Länder bestreiten.

Als erfahrener Tip-Kick- und Kickerspieler gebe ich mich selbstverständlich nicht erst mit dem Vorgeplänkel ab, sondern beginne gleich in der WM-Vorunde. Die Spielzeit liegt je nach

Wunsch zwischen 2 und 20 Minuten, in denen bis zu acht Spieler mit den Mannschaften ihrer Wahl um den Weltcup fighten können. Bis hierhin ist eigentlich noch alles in bester Ordnung. Gleich nach dem Anstoß fällt mir auf, daß der Ball sehr anhänglich ist und nur durch einen Schuß oder Paß vom Fuß getrennt werden kann. Der Gegner kann lediglich in Ballbesitz gelangen, indem er meinen Spieler auf brutale Art und Weise von den Beinen holt. Der Mannschaftsarzt, der sofort auf den Platz gerannt kommt, winkt nach kurzer Behandlung die Männer mit den weißen Kitteln und der Bahre zu sich, die meinen Spieler gleich ins Krankenhaus liefern. Als ich nach Spielende mit



sieben Verletzten und einem Rotsünder siegreich aus der Schlacht ziehe, ahne ich schon, daß mein Kader von 20 Mann wohl kaum bis ins Endspiel ausreichen wird.

Gerhard Fleischmann ●

Interessante 3D-Grafik und deutsche Texte können nicht über Mängel hinwegtäuschen.

COMMENT



Gerhard

Sierra Soccer ist im wahrsten Sinn des Wortes eine Krankheit, da es wohl kaum realistisch ist, nach einem 4-Minuten-Spiel mit 7 Verletzten vom Platz zu humpeln. Die Schlacht von Waterloo wäre ein wesentlich passenderer Titel für dieses Gemetzelt gewesen.

Tips zum Spiel

1. Die Reaktionsgeschwindigkeiten der Torhüter sind derart langsam, daß diese nicht einmal als Schlafwagentester zu gebrauchen wären. Deshalb gerade aufs Tor zulaufen und auch aus 35 m einfach mal abziehen.
2. Bei einem Freundschaftsspiel sollte man sich einfach foulen lassen und selbst die Gegner umholzen. Da man im Gegensatz zum Computer zweimal auswechseln kann, läßt sich ein einfaches Überzahlspiel gegen die gelichteten Reihen des Gegners aufziehen.
3. Im Strafraum sollte man so lange umherlaufen, bis man einen Strafstoß zugesprochen bekommt.
4. WM nur mit 2 x 1 Minute spielen, da sonst akuter Stürmermangel aufgrund Verletzungen droht.



+ Editor, animiertes Ärzte- & Schirgespann

- 20 Invalide und Rotsünder am Platz

GAMEPLAY 54%

GRAFIK 57%

SOUND 51%

MOTIVATION 42%

GESAMT 50%

Was kommt nach James Pond 3?

Millennium

Die James Pond-Firma Millennium legt bei Amiga 1200 und CD 32 den Schnellgang ein und wird im Laufe des Jahres 1994 sechs neue Spiele veröffentlichen. Wir haben uns den ganzen Kram schon einmal angesehen. Von Paul Rigby

Pinkie

Diese pinkfarbene Kreatur, die vom anderen Ende der Galaxie kommt, mag putzig aussehen, ist aber wirklich nicht dumm. Sie stammt nicht aus dieser Dimension, verfügt über einen höheren Intellekt und ist ein allgemein bekannter Reisender und Denker (wenn auch nicht der größte Schlauberger, der Dir jemals über den Weg gelaufen ist).

Pinkie rennt nicht schnell und springt auch nicht gerne, weil er sich vor Höhen fürchtet. Er ist allergisch gegen Schmerzen, haßt Gewalt und würde beim bloßen Anblick von Blut sofort in Ohnmacht fallen. In der Tat besteht sein einziger Schutz aus dem Pinkie-Mobile. In seiner Grundversion kommt es als einrädriges Gehäuse mit einer Art Stoßstange daher und sieht aus wie ein Boxhandschuh, der sich beim Betätigen eines Joystick-Knopfes ausstreckt.



Dies ist die Hauptwaffe, die Pinkie das ganze Spiel hindurch benutzt. Sie ist sehr beweglich und hilfreich auf seiner Erkundungsreise. Das Mobil sollte eigentlich ein Leben lang halten, aber Upgrades kann man jederzeit einkaufen.

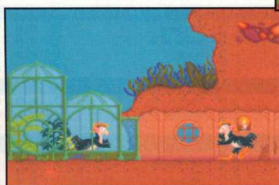
Um was geht's denn eigentlich nun bei Pinkie? Als sehr gewissenhafte Kreatur hat er das harte Leben der Dinosaurier studiert; es scheint so, als ob diese fast ausgestorben seien. Nur ein paar Eier sind noch übrig, und unser Held ist unterwegs, um sie zu finden und sie auf seinem Purpurplaneten in Sicherheit zu bringen. Im All kann Dich niemand lachen hören, aber nach-

dem Du dich beim Spielen eh in Deinem Zimmer aufhältst, ist das nicht weiter schlimm, oder?

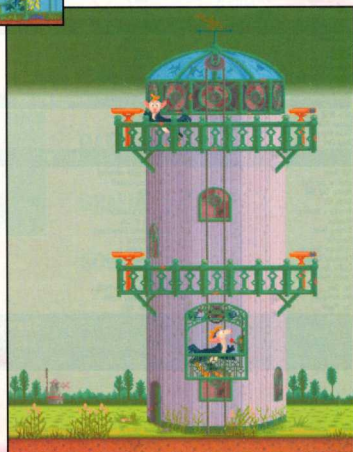
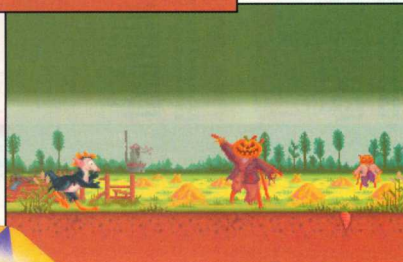
Neural World

Ein Konzeptspiel, das von fortschrittlichen Algorithmen als Basis für das Gameplay Gebrauch macht. Du mußt Deinem eigenen Wesen, einem Furry,

Unterricht erteilen, um seine Intelligenz, seine Eigenheiten und Zielsetzungen zu verbessern. Bei ihrer Geburt verfügen die Furies über kein Wissen. Du wirst auf Deinen Furry aufpassen wie auf ein kleines Kind, wirst ihm beibringen, wie Feuer funktioniert, wie man Aufzüge und andere mechanische Vorrichtungen benutzt und wie man eine unendliche Menge verschiedener Aktionen ausführt. In einem Raum gibt es beispielsweise eine Tafel. Du kannst jetzt das Wesen davor setzen und es mit Hilfe von Diagrammen und Worten erleuchten, ganz so, wie es ein Lehrer machen würde.



Neural World dürfte zu einem originalen Action-Adventure mit Jump & Run-Ein-schlag werden.



Report



Mr. Magoo wird eine ganze Menge animierter Cartoons bieten, von denen ja wirklich genügend vorhanden sein dürften.



Gefühlsäußerungen wie Lob oder sogar Ohrfeigen zeitigen durchweg Folgen. Dieser Lernprozeß gleicht dem, den Du für die Erziehung eines kleinen Kindes wählen würdest. Tätscheln wird als Belohnung angewandt, und Schimpfen hat den gegenteiligen Effekt! Dem Spiel liegt ein unerschöpfliches Thema zugrunde - man kann es tatsächlich ewig spielen, genau wie SimCity.

Du als der Aufpasser mußt den Furries zeigen, wie man überlebt. Sie werden mit fünf verschiedenen Welten konfrontiert, die alle zahlreiche Gefahren und Aufgaben (und grafische Spielumgebungen) enthalten. Man darf aber nicht vergessen, daß es bei dem Spiel nicht um das Überwinden von Herausforderungen und das Vorankommen geht, sondern um das Überleben auf einer Reise.

Ursprünglich war er ein lauter, miesepetrig-er alter Mann, der schwer zufriedenzustellen ist und von seiner Unbeherrschtheit und Starrköpfigkeit durchs Leben getragen wird. Später, in seinen Cartoon-Abenteuern, die 1949 entstanden und in der ganzen Welt gelesen wurden, ist seine Persönlichkeit gereift zu einem freundlichen Herrn, der besonders höflich gegenüber Frauen und leblosen Objekten (wie Laternenpfosten, die er in seiner Kurzsichtigkeit für lebende Objekte hält) ist.

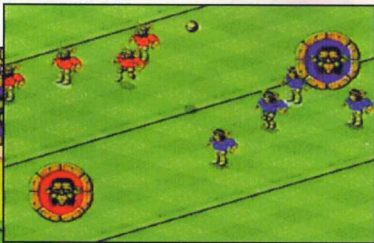
Der Humor der Mr. Magoo-Cartoons basiert auf dem körperlichen Gebrechen des Helden, der zwar nicht richtig sehen kann, aber trotz dieses Hindernisses über Situationen und Mit-

menschen triumphiert. Seine Kurzsichtigkeit scheint sich manchmal an der Grenze zur Blindheit zu bewegen, da er, während er so durchs Leben stolpert, Tiere für alte Schulkameraden hält, in leblosen Objekten wie Stopplichtern und Garderobenständern Polizisten oder Verkäufer zu erkennen glaubt und Verkehrs- und Kaufhausschilder falsch interpretiert. Solche Aktivitäten würden jede andere Person ins Verderben stürzen, aber Mr. Magoos

starrköpfige Überzeugung von der Richtigkeit seiner Annahmen scheint ihn vor Schaden zu bewahren, während alles in seiner unmittelbaren Umgebung zu Bruch geht. Irgendwie schafft es Magoo, in einer verrückten Welt zu überleben und aufzublühen, indem er fröhlich sich selbst genug ist.

Mr. Magoo

Mr. Magoo ist seit 40 Jahren eine der Hauptquellen von unbeabsichtigten Desastern und Verletzungen. Mr. Magoo, zunächst mit langem Mantel, Hut und Stock ausgestattet, ist ein kleingewachsener, kahlköpfiger Junggeselle mittleren Alters.



Aus der Brutal Sports-Reihe erwartet uns als nächstes das Fußballspiel Wild Cup Soccer.



In Zusammenarbeit mit Flair entsteht das technisch herausragende Jump & Run-Spiel Trolls Island.



Millennium hat sich einen großen Haufen von dem gesichert, was einmal eine Magoo-Spieleserie werden wird. Man will die authentische Atmosphäre von Mr. Magoo sogar so weitgehend rüberbringen, daß die Spiel-Hintergründe wie in den frühen Cartoons, als animierte Backgrounds noch zu schwierig oder zu teuer waren, statisch sein werden.

In verschiedenen Szenarien, die alle mit potentiellen Destsatern vollgestopft sind, wirst Du die Rolle des Mr. Magoo übernehmen, der nicht merkt, was um ihn herum geschieht. Mit der Point & Click-Methode kontrollierst Du das Resultat der Ereignisse um Mr. Magoo. Im Grunde mußst Du Mr. Magoo, während er über den Bildschirm wandert, vor beweglichen Objekten in Sicherheit bringen oder Objekte zu Brücken kombinieren. Gleichzeitig hast Du auf dem Bildschirm vielleicht ein Puzzle zu lösen. Man kann das Spiel mit Sierras Incredible Machine vergleichen, aber bei

Mr. Magoo liegt der Schwerpunkt auf den Puzzles und alle Objekte am Screen stehen in Beziehung zum Titelhelden.

Das Spiel wird eine endlose Liste an gefährlichen Situationen haben, Interaktionen mit Objekten, bei denen es auf schnelle Reaktion ankommt, sind an der Tagesordnung. Das Spiel wird sich wie ein Trickfilm präsentieren, so daß man nur in den nächsten Screen gelangen kann, wenn man vorher alle Aktionen auf dem aktuellen Bildschirm ausgeführt hat. Falls Du das schaffst, verläuft das Spiel jedoch wie eine Abfolge von Mini-Cartoons.

Wild Cup Soccer

Vielleicht kennst Du ja schon Brutal Sports. Wild Cup Soccer folgt dem selben Grundprinzip, aber es entspricht mehr dem normalen Spiel im Park, wenn Du anfängst, nach Deinen Kumpeln zu schlagen und zu treten, weil sich die Dinge nicht so entwickeln, wie Du es willst. (Äh, ist das Deine Art von Spiel? Der erstaunte Red.). Neben

schaurige Dinge finden, mit denen sie die Gegner attackieren können. Ein rotglühender Schürhaken gehört zu den netten, kleinen, widerlichen Werkzeugen, ohne die Brutal-Spieler niemals angetroffen werden. Fußball wird nie mehr das sein, was es einmal war!

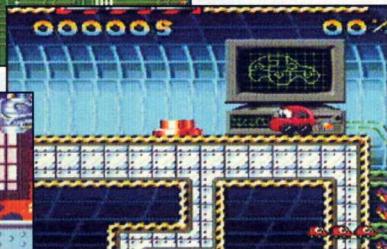
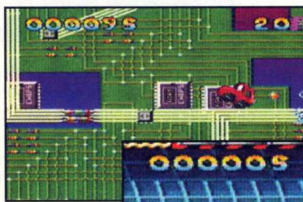
Trolls Island

Zufällig hat Millennium starke Verbindungen zu Flair, die uns Oscar und die Troll-Games beschert haben. Diese lebenswerten Kreaturen sind gerade dabei, mit allen Einwohnern ihrer dicht besiedelten und nebligen Welt ein Comeback zu feiern. Eine große Auswahl an Trolls mit speziellen Fähigkeiten

wird den Spieler in die Lage versetzen, seinen eigenen Troll heranzuführen und buchstäblich wieder Farbe in ein sehr langweiliges Land zu bringen. Ist die Baddies auf, nachdem Du sie mit Vanillesoße garniert hast, finde die Juwelen und verwandle die Welt zurück in ein reiches und schönes Land!

Motor Mania

Ein lustiges und putziges Auto-Spiel. Du steuerst Mickey the Micra, dessen Aufgabe es ist, das Chaos zu beenden, das in der Fabrik herrscht. Nur er kann sie retten, indem er zurückgeht und sich durch eine Lackiererei, einen Windkanal, einen Reifenshop usw. arbeitet. Das alles sind Levels innerhalb des Spiels. Diese wilde und verrückte Erfahrung wird durch die stilisierter Grafiken noch lustiger. Motor Mania ist mehr als ein Geschwindigkeitsspiel, denn es verlangt genaue Überlegung, weil Du Benzin sparen mußst, um den Kurs beenden zu können.



Vor einigen Jahren durfte sich auch schon ein kleines Auto als Spieleheld versuchen, allerdings ziemlich erfolglos. Wird Motor Mania besser?



32 heb' ab!



Heb' jetzt ab mit noch mehr speed und schärferer Grafik! Durch **32 geniale Bits**. Mächtig viele **Spiele**. Spaß und Spannung, Abenteuer und Action total. Der Scharfmacher für alle **CD's**: Audio-CD, CD+G, CD-Movie, Karaoke-CD's. Bunt, schrill, schnell. Unschlagbar gut!

Der volle Durchblick – schärfer als jemals zuvor. Bewährte **AMIGA-Rechnerpower**, **4-Kanal-Stereosound**, **CD-ROM-Laufwerk** mit double speed und **16,8 Mio. Farben**.

Jetzt abheben und beim Handel checken!

AMIGA CD³²

Die erste 32Bit Video-Musik-Spielekonsole.

von **Commodore**

Ancos ultimatives Fußballspiel?

Kick Off 3



Im Zuge der aktuellen Fußballspiel-Welle will Anco mit dem dritten Teil seiner Kicker-Saga wieder einmal die Tabellenführung an sich reißen. Paul Rigby sprach mit Programmierer Steve Screech über Ancos entscheidende Verbesserungen.

Einige Gamer schauen vielleicht auf Kick Off 3 und fragen sich: „Warum? Brauchen wir noch ein weiteres Football Action-Spiel?“ Im Grunde hat Anco KO 3 geschrieben, weil sie fest glauben (und die ersten Reaktionen auf das Spiel scheinen dies zu bestätigen), daß KO 3 bis jetzt einfach das beste und spielbarste Footie-Game überhaupt ist.

Tatsächlich sahen viele User Virgins Goal, das von Dino Dini kreiert worden ist, als den Nachfolger zu KO 2 an. Steve Screech hat diesbezüglich andere Ansichten.

„Die KO-Serie inklusive Player Manager bestand ganz aus Team-Arbeiten. Anil, Dino und ich arbeiteten als Gruppe zusammen und lieferten Beiträge, die Dino dann auf den Screen klatschen konnte. Goal war Dinos Versuch zu sagen, daß das Team aus ihm allein



bestand, daß die KO-Serie allein seine Kreation war, und im Endeffekt stellte sich Goal als das Problem eines einzigen Mannes heraus. Ich denke, man kann mit Sicherheit sagen, daß Goal ein spielbareres Pro-

dukt geworden wäre, wenn es mit dem KO-Team erstellt worden wäre. So, wie es sich jetzt präsentiert, ist es vom technischen Standpunkt her sehr gut, aber für den User letztendlich enttäuschend.“

Haben Steve und Dino immer noch Kontakt miteinander? „Die Antwort ist ein klares NEIN!“ stieß Steve hervor, „dafür war sein Ego ein bißchen

stark, und außerdem waren wir nie wirklich einer Meinung.“

Welche Verbesserungen wurden also im einzelnen gegenüber den alten Spielen vorgenommen?

Die Grafik von KO 2 war, um in Prozentangaben zu sprechen, mit den verbesserten Kit Styles und der gelungenen Animation gegenüber der von KO1 um etwa 30 % besser. Die Soundverbesserungen lagen um die 20 %, da Anco in der Lage war, neue Soundeffekte für die Publikumsgesänge usw. zu verwenden... Die Verbesserungen des Gameplays machten



ungefähr 50 % aus, da das ganze Spiel gestrafft wurde und After-Touch, Replays und neue Set-Pieces dazukamen. Außerdem verbesserte man die Torhüter, was die ganze Sache noch spielbarer machte. Jetzt, wo Ihr diese Zahlen im Kopf habt, fährt Steve mit der Geschichte von Kick Off 3 fort.

„Von KO 2 auf KO 3 gab es bei der Grafik eine 100%ige Verbesserung, da die Sicht auf die kleinen Spieler (16 x 16) aus der Vogelperspektive durch eine befriedigendere Seitenansicht mit größeren Spielern (32 x 32) und einer größeren Sichttiefe ersetzt wurde. Außerdem stieg die Anzahl der Animations-Frames um über 500 %! Die Soundverbesserungen liegen um die 200 %, weil die spartanischen und groben FX von früher durch warme Samples mit guter Musik, schönen Publikumsge-sängen und Football-Soundeffekten ersetzt wurden. Der Gameplay-Aspekt erfuhr eine Verbesserung um ca. 30 %, da das Spiel jetzt viel leichter von der Hand geht und die Klippen des KO 2-Steuerungssystems umgeht (entweder konnte man

es verstehen und das Spiel mögen, oder man verstand das System und haßte es). Es erlaubt jedoch eine größere Bandbreite an Bewegungen und Aktionen. Auch die Computerteams stellen nun eine größere Herausforderung dar, und das Spiel nimmt einen viel mehr in Anspruch, so daß man richtig in die ganze KO 3-Welt hineingesaugt wird.“

Anco glaubt, daß der größte Fortschritt auf dem Gebiet des Gameplays erzielt wurde. Dabei verwendete man Zeit für die Anpassung der Joypad/Stick-Konfiguration und die Steuerung innerhalb des Spiels, bis alles paßte. Die Schwierigkeitsgrade sind nun so gestaltet, daß es nicht leicht ist, die Games zu gewinnen, sie aber dennoch leicht spielbar sind. Andere Footie-Games leiden daran, einen Computergegner mit eklatanten Schwächen zu haben, bei dem entweder die Spieler, der Torhüter oder beide leicht zu besiegen sind oder ernste Schwächen in ihrer Spiellogik haben. KO 3 versucht, diese Probleme zu vermeiden.



Für den dritten Teil wurde die bewährte Vogelperspektive durch die grafisch schönere Seitenansicht ersetzt.

Ihr Beitrag für die Menschenrechte...

Am 14. Dezember 1991 verhaften Angehörige der kolumbianischen Armee den 17jährigen Indio Robinson Lusitane Mendua. Damit die Behörden ihn nicht "verschwindenlassen", startet ab sofort eine Eilaktion. Proteste aus aller Welt haben Erfolg: Im Mai 1992 trifft die Nachricht von Robinson Lusitanes Freilassung ein.

Jeden Tag erhalten wir neue Meldungen über Menschenrechtsverletzungen. Ihr Beitrag kann für Betroffene das Leben bedeuten!

ai amnesty international

Für die Menschenrechte
amnesty international, 53108 Bonn
Spendenkonto 80 90 100
BKD Duisburg (BLZ 350 601 90)
Stichwort: "Wer mitmacht."

Wer mitmacht, hilft gegen Ohnmacht.

100 PD Programme!
Incl. Diskbox!

+++ 50 Spiele
Adventure - Action -
Geschick-Karten und
Gesellschaftsspiele!
Spielepaß über Monate
+++ 50
Dienstprogramme
Ediktentendruck, Grafik,
Stornokarten, Geografie,
Ideal für die Schule und
Zuhause - sehr wertvoll!
Nur 89,90



CDTV - A 570

Amiel 1+2	65.	0	5	7	4	1
CDPD 1+4	65.	0	5	7	4	1
Dem Collie 1+2	55.	2	9	7	1	6
Deutsche Edition	75.	2	9	7	1	6
Fred Fisch 1-4	55.	2	9	7	1	6
17 Bit Collection	109.	2	9	7	1	6
17 Bit Continuation	55.	2	9	7	1	6
100 Spiele 1	59.	2	9	7	1	6
100 Spiele 2	59.	2	9	7	1	6
100 Spiele 3	59.	2	9	7	1	6
Mod Collection	65.	2	9	7	1	6
100 (Mod Files)	65.	2	9	7	1	6
GIF Galerie	49.	2	9	7	1	6
Giga PD	115.	2	9	7	1	6
Panora	29.	2	9	7	1	6
SARAWAK	55.	2	9	7	1	6
Neul MEGAHS1	79.	2	9	7	1	6

CD 32

CD 32 Tastatur	159.-
Allen Breed Qwak	65.-
MICROCOSM	95.-
Nigel Mansell	75.-
Lemming's	49.-
Butba n Six	75.-
Brutal Football	75.-
Prizes GOLD	80.-
Pinnball Dream	79.-
Jurassic Park	85.-
Labyrinth of Time a.A.	65.-
Sen.SOCCE2	65.-
Summer Olymp	65.-
Project X-F-17	65.-
Intern. Karate	49.-
Trolls	65.-
Arabian Nig	49.-

4MB Ram A1200
incl. Coprozessor
SCSI Adapter
449.-

3.5"ext.Laufwerk 129.-
3.5"int.Laufwerk 139.-
gebr. AMIGA 500 280.-
2MB A500 209.-
512 Kb A500 209.-
68030 A500 1MB 419.-
Rom1,3 59.-
Rom2,0 55.-
Umschaltplatte 45.-
1MB für M-Tec 89.-

210MB Festplatte
A1200 incl. Kabell
Software + Anleitung
nur: 499.-

210MB Festplatte
incl. Controller
A500 Rampton
bis 6MB + Kick-
umschaltplatte
nur: 649.-

C64 Kabel
Mit diesem Kabel
können Sie Ihre
1541 Floppy
an Amiga
betreiben
(Nur Wb1,3)
incl. Software 1,35.-

Hardware

CENTHAURUS AMIGA DESIGN PC

TEL.: (06221)/864061 TAGL. 9-18.30
SA 9-14.00

AMIGA 4000/30 4MB RAM - 25MHZ	1799.00
AMIGA CD32	649.00
SUPRA TURBO 28 A500	299.00
SUPRA TURBO 28 A2000	294.00
GVP A4000 G-FORCE 040-33MHZ-4MB	3339.00
Z3 FASTLANE 0/254MB ZORRO III SCSI	779.00
BSC MEMORY MASTER 1/9MB A1200	294.00
SUPRARAM 2/8MB A2000	303.00
HANDYSCANNER F. AMIGA COLOR 256F.	735.00
HANDYSCANNER F. AMIGA 256 GRAUST.	255.00
GVP DSS-8+ SOUNDSAMPLER	229.00
RETINA 4MB 24BIT-GRAFIKKARTE	819.00
ADORAGE 2.0 AGA VIDEOEFFEKTE	219.00
FINAL COPY II TEXTVERARB.	195.00
FINAL WRITER TEXTVERARB.	329.00

Andere Hardware & Software (auch Spiele) bitte erfragen !!
Hardware -- Software -- Service -- Werbung

CENTHAURUS - DESIGN
FRIEDRICHSTR. 65 -- 69221 DOSSENHEIM -- FAX: (06221)/864261
- Auch Ladenverkauf zu o.g. Öffnungszeiten -

3D-Grafik in Perfektion?

Zeewolf



Immer bessere Jump & Runs, ständig umfangreichere Adventures, keine echten Innovationen mehr? Binary Asylum, einen neue englische Programmierer-Crew, will den Amiga einen Schritt weiter bringen. Von Hans Ippisch

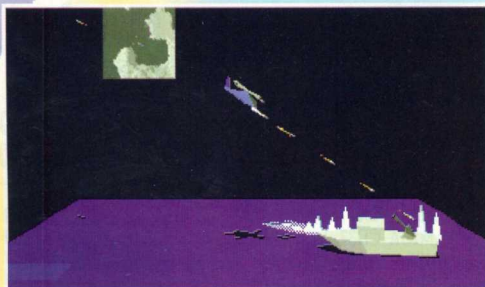


In der Regel nimmt man von neuen programmierten Teams erst dann Notiz, wenn sie ihren ersten Tophit bereits veröffentlicht haben. Bei

Binary Asylum sind ausnahmsweise sogar höchst renommierte Magazine wie The Edge von Anfang an an exklusiven Informationen interessiert. Grund hierfür ist zweifellos die mehr als namhafte Mannschaft von Binary Asylum, die auf etliche Erfahrungen in der Computerspielebranche zurückblicken kann. Selten sieht man mehr ehemalige Chefredakteure in einem Team versammelt. Da man als anständiger Journalist natürlich auch die englischen Konkurrenz-Magazine bestens kennt, kamen wir natürlich nicht darum herum, die Produk-

Der Spieler bekommt genau das, was er will: Gute, solide Action in einer realistischen Spielwelt mit herausfordernden, jedoch nicht unmöglichen Aufgaben.

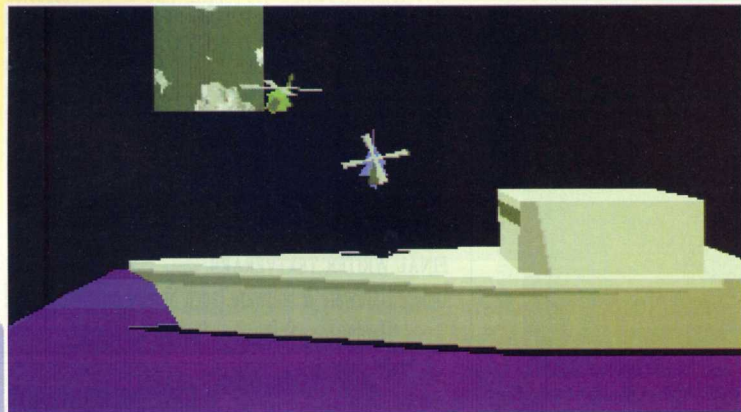
te dieser neuen Firma etwas genauer zu betrachten.



Auch wenn das Wasser aufplatscht, was übrigens sehr gut aussieht, heißt dies noch lange nicht, daß man getroffen hat (links).

Die Premiere

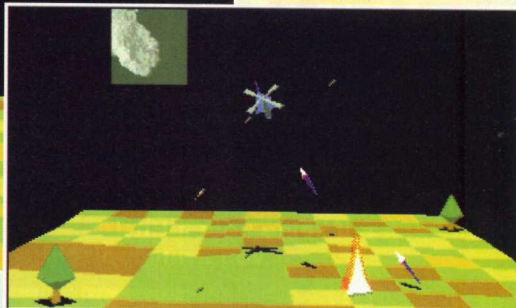
Betrachtet man das Konzept, entpuppt sich Zeewolf auf den ersten Blick als eine Mischung aus dem indizierten Hubschrauber-Spiel von Electronic Arts und dem 3D-Klassiker Virus von David Braben. In insgesamt 32 Missionen muß der Spieler einen bis an die Zähne bewaffneten Hubschrauber steuern, wobei das Grafiksystem ganz frappant an Virus erinnert. Aus einer gewissen Distanz sieht man seinen Hubschrauber von hinten über einen mit ausgefüllten Polygonen gestalteten Boden flattern. Die gesamte Grafik soll dabei fließend animiert sein und darüberhinaus mit für 3D-Grafiken erstaunlichen 32 Farben aufwarten können. Wert legte man hierbei besonders auf ein ausgetüfteltes Spielprinzip. Mit purem Dauerfeuer wird





An heißen Explosionen mangelt es in Zeewolf natürlich nicht (links).

Am wirkungsvollsten sind immer noch Air-Ground-Missiles (unten)!



man hier nicht durchkommen. Um die Obermatze, Panzer und gegnerischen Helikopter aus der Welt schaffen zu können, bedarf es schon einer gewissen Strategie und Geschicklichkeit.

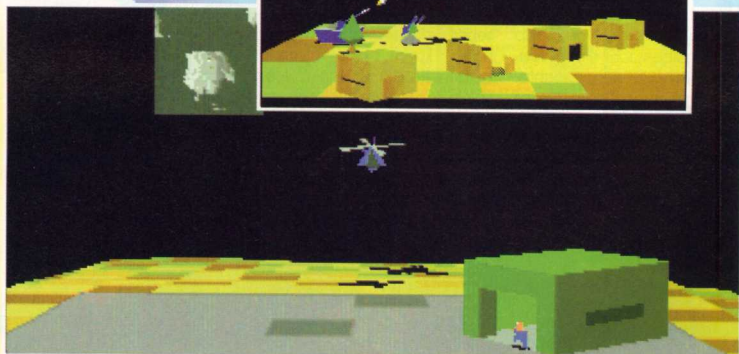
Veröffentlicht wird das Spiel im ersten Halbjahr '94.

Als Rettungshubschrauber sollte man diesen Mann auch retten, selbst wenn der grüne Feind Unruhe stiftet (unten).



Die Feinheiten

In ihrem bisherigen Schaffen als Redakteure stellte die Binary Asylum-Crew fest, daß mit Details überladene Spiele selten unbedingte Höchstwertungen abräumen. Deshalb findet man in Zeewolf auch keine überflüssigen und irrelevanten Details, die lediglich zur Verkomplizierung beitragen. Der Spieler bekommt genau das, was er will: Gute, solide Action in einer realistischen Spielewelt mit herausfordernden, jedoch nicht unmöglichen Aufgaben.



Wer ist Binary Asylum?

Andy Wilton,
Entwicklungs-Manager

Er verließ die Universität von Cambridge mit Abschlüssen in Mathematik und Jura.

Laufbahn: Technik-Redakteur Amstrad Action, Test-Redakteur ACE, Technik-Redakteur PC Plus.

Bob Wade,
Publishing-Manager

Er begann seine Karriere in der Unterhaltungssoftwareindustrie als Schreiber bei Personal Games Magazin.

Laufbahn: Gründungsmitglied Zzap! 64!, Chefredakteur Amstrad Action, Test-Redakteur ACE, Chefredakteur Amiga Format, Amiga Shopper, PC Format, Redakteur Future Music.

Andy Smith,
PR-Manager

Zunächst war er einer der zahllosen Schreiber bei dem seinerzeit führenden Spielmagazin ACE. Anschließend wurde er Test-Redakteur bei Amiga Format. Als Chefredakteur führte er Sega Power von einer 20.000er Auflage auf über 100.000.

Jim Gardner,
Programmierer

Er verließ die Universität in Birmingham 1986 mit einem Abschluß als Chemie-Ingenieur. Als freier Mitarbeiter arbeitete er mit seinem Label Mind's Eye Software für U.S.Gold, Probe, Domark, Empire oder Telecomsoft. Insgesamt veröffentlichte er 22 Produkte, darunter Heavy Metal, S.T.U.N. Runner, Spiderman, F15 Strike Eagle und Tinhead.

Was kommt nach Alien Breed und Body Blows?

Knüller von Team 17!

Mit seinen technisch exzellenten Actionspielen und fairen Compilations hat sich das Wakefielder Softwarehaus einen exzellenten Namen erarbeitet. Wir werfen einen exklusiven Blick auf seine neuen Hits!

Von Hans Ippisch

SUPER STARDUST

Wenn jemand das technisch derzeit beste Actionspiel für einen Amiga 500 sucht, dann wird er dabei zweifellos auf Stardust treffen, das mit einer brillanten 3D-Grafik vor knapp einem halben Jahr die Amiga-Freaks ins Staunen brachte. Nun verpflichtete Team 17 das talentierte Programmiererteam Bloodhouse, die als erstes Projekt eine AGA-Neuaufgabe von Stardust für das CD 32 (und wahrscheinlich auch für den A 1200) entwickeln. Bereits auf

der ECTS im April dieses Jahres gab es die erste Version zu sehen, und rein technisch gesehen, kann das oftmals belächelte CD 32 dank dieses Spiels sogar mit Edelkonsolen wie 3DO oder Jaguar konkurrieren. Die 3D-Sequenzen wurden nun von einem Tunnel in eine durchsichtige Röhre verlegt. Atemberaubend ist der bislang einzigartige Parallax-Effekt, den

man noch nie bei einem 3D-System gesehen hat. Die Asteroids-Spielsequenzen warten nun ebenfalls mit aufgepeppten Grafiken auf, wobei der Sensationsfaktor natürlich enorm abfällt. Der damals



schon glänzende Sound wurde nun in einem Studio neu eingespielt und würde sich als Dancefloor-Knüller bestimmt nicht schlecht machen. CD 32-Besitzer sollten schon jetzt Geld beiseite legen, denn Super Stardust wird wohl ein absoluter Referenztitel für ihr System werden.

Aufgepeppter Sound von CD gehört natürlich auch dazu.





7 KING PIN

MARTYN 48 / MARCUS 47 / MICK 21 XX PAUL 21 ANDY 24 / CRAIG 52 / CRAIG 15

FRAME 05
BALL 12 lbs
POWER

Bis zu sechs Spieler dürfen die Kugel rollen lassen.

KING PIN

Als erstes europäisches Magazin können wir Euch Screenshots vom neuesten Team 17-Projekt präsentieren, das sich gänzlich von seinen bisherigen Projekten unterscheidet. Erstmals versucht sich Team 17 nämlich auf dem Sportsektor, und dafür suchen sie sich nicht gerade aufregendste Sportart heraus. Wie man aus Bowling denn noch ein spektakuläres Spiel machen kann, beweisen die technisch talentierten Programmierer. Außerst realistische Grafiken mit dem modernen 3D-Render-Effekt machen King Pin zum Augenschmaus. Meines Wissens ver-



7 KING PIN

MARTYN 48 / MARCUS 47 / MICK 21 XX PAUL 21 ANDY 24 / CRAIG 52 / CRAIG 15

FRAME 01
BALL 12 lbs
POWER

suchte sich Access einmal vor Jahren an einem Bowling-Spiel für den C 64, doch King Pin könnte die ultimative Simulation dieser Sportart werden, die digitalisierte Soundeffekte, eine 6 Spielers-Option, vollautomatisches Scoringssystem und ein ausgeklügeltes Steuerungssystem runden King Pin ab. Laut Team 17 rollt die Kugel spätestens im August auf allen Amiga's und CDs 32.



7 KING PIN

MARTYN 48 / MARCUS 47 / MICK 21 XX PAUL 21 ANDY 24 / CRAIG 52 / KATRINA 15

FRAME 05
BALL 12 lbs
POWER

Bowling auf dem Amiga? Wie aufgrund das sein kann, zeigt Team 17! Die Spieler warten mit 3D-generierten Animationen auf.

Profilnummer	Titel	Preis	Art.	Anl.	DM
1889	THE EREN EDIT	STR	DA	82	
ALFRED CHICKEN	ACT	DA	48		
ALLEN BREED 2	ACT	DA	48		
ANDERSON	ROL	DA	82		
ANCIENT ART O.WAR.	SIM	DA	48		
ANTROSS	SIM	DA	68		
APICALYPTIC	ACT	DA	48		
ARABIAN NIGHTS	ACT	DA	48		
ARCHER MACLAREN'S	ACT	DA	48		
ARMOURIED DODD 2	ACT	DA	48		
ASSASSIN SPECI. EDI.	ACT	DA	48		
ASTARIN	SIM	DA	28		
STAR 6	SIM	DA	48		
AUFSCHWUNG OST	SIM	DA	68		
AWARD WINNERS 3	SAM	DA	68		
(Elite Plus, Jimmy Wb. Snooker)					
Sensible Soccer 92/93	ZOO				
A-TRAIN	STR	DA	82		
A-TRAIN CONSTR. SET	ZUS	DA	41		
BT 17 FLYING FORTRESSES	STR	DA	48		
BALLISTIC DIPLOMA.	STR	DA	48		
BATTLE ISLE 2	STR	DA	82		
BATTLE ISLE 3	STR	DA	82		
BATTLE ISLE DATA 2	STR	DA	48		

Gesamtpreisliste

Kostenlos anfordern!
 System (AMIGA, PC usw.)
 angebend

BATTLE TEAM	STR	DA	68
BAYONA SUE	ADV	DA	82
BE KID	ADV	DA	48
BENEATH A STEEL AVAL	ACT	DA	82
BIG FOUR	SAM	DA	61
(Beating Man, Hamball)			
Hill Street Blues, Squash)			
BIG SEA	ACT	DA	62
BILL 3 TOMATO GACTR	STR	DA	82
BLOB	GES	DA	55
BOB & MAD DAY	ACT	DA	48
BOB'S BLOWS	ACT	DA	48
BOB'S BLOWS GALAC.	ACT	DA	48
BRIAN THE LION	ACT	DA	48
BIG BOMBAY	ACT	DA	48
BUNDESLIGA M. 3	SIM	DA	88
BURT	ACT	DA	48
CAMPION 2	STR	DA	82
CANNON FODDER	ACT	DA	55
CARIBBEAN DESTASTER	SIM	DA	82
CASTLES 1	STR	DA	82
CHARTBREAKER	ACT	DA	48
CHUCK ROCK 2 - SON	GES	DA	55
CITY DEFENCE	ACT	DA	14
CIVILIZATION	SIM	DA	48
CLIFFHANGER	ACT	DA	36
COMBAT AIR PATROL	ACT	DA	48
COMBAT CLASSICS 2	SAM	DA	82
(F-16 Stealth Fighter, Pacific Island, Simul 2er Set)			
CONQUESTOR	STR	DA	68
COOL SPOI	GES	DA	55
COOL WORLD	STR	DA	68
COSMIC SPACEHEAD	ADV	DA	48
CRASH DUMMIES	ACT	DA	48
CRAY SPORTS FOOT.	SPO	DA	48
CRAZY CRIMES	ACT	DA	48
CRAZY CRIMES 2	ACT	DA	48
CYBERPUNK	ACT	DA	55
CYBERPUNK & CORP.	ACT	DA	55
DARKENED 1.5	ADV	DA	62
DAVID SCHWARZE AUGE	ROL	DA	75
DEATH RAIN	ACT	DA	48
DEATH OR GLORY	ACT	DA	75
DEATH RAIN 2	ACT	DA	48
DEER PATRIOT	SIM	DA	82
DEER PATRIOT 2	SIM	DA	82
DEE SIEDLER	SIM	DA	82
DINA RANGER 2	SIM	DA	82
DISPOSABLE HERO	ACT	DA	48
DISPOSABLE HERO 2	ACT	DA	48
DOGGY	ACT	DA	48
DOGGY 2	ACT	DA </tr	

NEUE Spiele

und aktuelle Preise
 Telefon erfragen!

PINBALL FANTASIES	SIM	DA	55
PINBALL FANTASIES 2	SIM	DA	55
PIRACY ON THE HIGH	STR	EA	68
PIRATES	SIM	DA	32
PIT	ACT	DA	48
PIT CONNECTION	SIM	DA	32
POP OF DARKNESS	ROL	DA	38
POPULAR 2	STR	DA	38
(Populous 2 - Challenge Definitive)			
POWERMILK 1	SAM	DA	34
POWERMILK 2	SAM	DA	34
POWERPLAY GTS	SIM	DA	34
POWERPLAY GTS 2	SIM	DA	34
POWERPLAY GTS 3	SIM	DA	34
PROJECT TERRA	ACT	DA	62
PUGGLES	ACT	DA	48
PURPLE PORTER	ACT	DA	48
QWAK	ACT	DA	32
RACING MASTERS	STR	DA	55
RAMPAGE	SAM	DA	55
RAVING MAD	SAM	DA	55
(Vince, RoboLand)			
REAR END	ACT	DA	48
RETURN OF THE MUD	STR	DA	68
REUNION	STR	DA	68
ROBINSON'S REQUE.	ADV	DA	62
RUSSELLHEIM	STR	DA	62
SEK & OSTRIFY	STR	DA	62
SENSEIBLE SOO, 92/93 SPO	DA	48	
SEXT'S 3	SAM	DA	34
(Evolutionary Creep, Maniak, Slizard)			
SHADOW OF THE 1.3	ACT	DA	62
SHOOTING STARS 1	SAM	DA	34
SHOOTING STARS 2	SAM	DA	34
(Gravity Force, Pinball Wizard, Tank 48 Buster)			
SIEFRA SOCCER '90	SPO	DA	54
SIM CITY	SAM	DA	82
SIM CITY DELUXE	SAM	DA	82
SIM EARLY	SIM	DA	82
SIM LIFE	SIM	DA	82
SIMON THE SOCCER	ADV	DA	48
SIMPSONS - KRUSTY	ACT	DA	48
SKIDMARKS	SIM	DA	48
SKY CARBONS	ACT	DA	48
SOCCER RID	GES	DA	55
SOFTBALL MANAGER	SIM	DA	48
SPACE HULK	ACT	DA	55
SPACEHUNTERS	SAM	DA	55
(Elite, Mega Traveller 1)			
SPACE PLOTTER	ACT	DA	29
SPACE QUEST 4	ADV	DA	62
SPECIAL FORCES	ACT	DA	62
SPORTS COLLECTION	SAM	DA	62
(Indiesapolis 500, Starbyte Strategy, Tribreak)			
STARBUCK	SIM	DA	48
STRATEGY MASTERS	SAM	DA	68
(Chessmaster 75th. Cabot, Merchant Colonel, Populous, Simul 3er Excalibur)			
STREET FIGHTER 2	ACT	DA	55
SUPER HERO	ACT	DA	48
SUPER SPORTS CHAL.	SPO	DA	48
SUPERPROG	GES	DA	48
SYNDICATE	ACT	DA	48
TANK BUSTERS	ACT	DA	26
TANK COLL. VOL. 1	SAM	DA	48

AMIGA 1200/4000

1869	SIM	DA	68
ANTROSS	SIM	DA	68
ALLEN BREED 2	ACT	DA	48
BOB'S BLOWS GALAC.	ACT	DA	48
BRIAN THE LION	ACT	DA	48
BURNING RUBBER	SPO	DA	62
BURNING RUBBER 2	SPO	DA	62
CIVILIZATION	SIM	DA	48
CRIMINAL MINDS	SPO	DA	75
DEER CLOU	ADV	DA	68
ELITE 2	SIM	DA	55
ELITE 2 IN SILB.	SIM	DA	55
DYRATCH	SIM	DA	55
ELITE 3	SIM	DA	55
ELYSIUM	SIM	DA	68
ELYSIUM 2	SIM	DA	68
ELYSIUM 3	SIM	DA	68
HANSE - DIE EXPEDIT.	SIM	DA	48
HATFIELD	SIM	DA	68
HATFIELD/MI 2025	SIM	DA	68
INSHANT - MESS...	ROL	DA	48
JURASSIC PARK	ACT	DA	62
KINGS QUEST 4	ADV	DA	62
MANIA	ACT	DA	48
MARTY O'NEILL	ACT	DA	48
MAURY O'NEILL	ACT	DA	48
OSCAR	ACT	DA	48
PENHOUSE HOT DEL.	ACT	DA	48
PINBALL FANTASIES	SIM	DA	55
PINBALL FANTASIES 2	SIM	DA	55
ROBODOC	STR	DA	68
S.U.B.	STR	DA	55
SEK & OSTRIFY	STR	DA	62
SIMON THE SOCCER	ADV	DA	48
STAR TRUCK	SIM	DA	68
THE CHAOS ENGINE	ACT	DA	48
THE CHARGES	SIM	DA	75
TORNADO	ACT	DA	48
TRANSPARENTA	STR	DA	55
TRILLIONAIRE	ACT	DA	48
WHALE'S VOYAGE	ADV	DA	62
WINTER SUPER SPOR.	SPO	DA	62
ZOO 1	ACT	DA	48
ZOO 2	ACT	DA	48
ZOO 3	ACT	DA	48

AMIGA CD32

ALLEN BREED SPECIAL	ACT	DA	48
ANTROSS	SIM	DA	68
ARABIAN NIGHTS	ACT	DA	48
BOB'S BLOWS GAL.	ACT	DA	48
BURNING RUBBER	SPO	DA	62
BURNING RUBBER 2	SPO	DA	62
CHUCK ROCK 2	ACT	DA	48
CANNON FODDER	ACT	DA	55
CHUCK ROCK 1	ACT	DA	48
DEER CLOU	ADV	DA	68
ELITE 2 IN SILB.	SIM	DA	55
DISPOSABLE HERO	ACT	DA	48
ELITE 2 - FRONTIER	SIM	DA	55
ELITE 3	SIM	DA	55
FORMULAR ONE GRA	SIM	DA	62
FOUR FORCE	ACT	DA	55
GUNSHIP 2000	SIM	DA	82
JURASSIC PARK	ACT	DA	62
KINGS QUEST 4	ACT	DA	62
LABYRINTH OF TIME	ACT	EA	62
LEMMINGS	ACT	EA	48
LIBERATION - CAPT 2	ACT	EA	62
LOTUS TURF 1 (+c3)	SAM	DA	48
MANIA	ACT	DA	48
MANIA ARENAS	GES	DA	48
MAURY O'NEILL	ACT	DA	48
MORPH	ACT	DA	62
MORPHY O'NEILL	ACT	DA </tr	

SEGA MASTER GAMEBOY SEGA

MEGA NES	ACT	DA	48
MEGA NES GAME GEAR	ACT	DA	48
APPLE McINTOSH IBM/PC	ACT	DA	48

Spiele und Hardware für vorgenannte Systeme lieferbar.

Verwandkosten incl. Nachnahme 10,- DM. Vorkasse (EC-Scheck) 6,50 DM. Lieferung Ausland best. erfragen. Einlage Spielart 1? wenn bei Anzeigenerwerb noch nicht lieferbar; Anlieferungstermin erfragen 1 DA=dt. Anordnung DA=engl. Anordnung DV=deutsche Anordnung; Irrtum und Lieferung vorbestellen; Vorbestellung von Spielen; nehmen wir gerne an. Kein Ladenverkauf... Abholung nach bestf. Angabe möglich 1. Preis

Rossi's Mailbox

Ein zarter Lichtstrahl fällt durch das halbblinde Fenster auf meinen Monitor und versperrt den Blick auf wichtige Daten. „Aha, es wird wieder langsam Sommer“, schießt es mir durchs Hirn. Mühsam reiße ich den Blick los von der zweidimensionalen Schlichtheit und wende ihn fensterwärts. Langsam dringt die Wirklichkeit in mein Bewußtsein. Ein letztes Mal gleitet das Auge über den Monitor, der im Licht der jungen Sonne zu verblassen droht. Urplötzlich durchzuckt mich die Frage: „Wie konnte das alles passieren?“



Hoffentlich ist Stefan Spöcker nicht der Meinung, daß wir hier nur alle faul herumhängen.

DER

KÄMPFER

Hallo!
Ich finde, daß „Virus“ vollkommen recht hat und Raubkopien in Ordnung sind. Warum?

1. Software ist zu teuer. Ganz klar! Ein Beispiel? Bitte sehr: Syndicate für ca. 90 DM gekauft, in insgesamt 30 Stunden durchgespielt. Das macht 90 DM : 30h = 3 DM/h. Viel zu teuer!

2. Man kann sich nicht so viele Spiele leisten. Vollkommen richtig. Ich kann nicht programmieren, spaziergehen, oder in der Kneipe hocken machen keinen Spaß, Bilder malen oder Musik machen kann ich auch nicht. Darum muß ich spielen. Und deswegen brauche ich ständig die neuesten Spiele - kostenlos, versteht sich!

3. Ich brauche außerdem die Spiele nur zum Testen. Und die meisten Spiele taugen eh nix. Ich habe noch keines gekauft, nachdem ich sie bis zum Abspann durchgespielt habe.

4. Aber das Allenwichtigste ist: Raubkopierer sind echte Revoluzzer und Kämpfer für den kleinen Mann. Denn eigentlich sind wir keine Diebe und reißen ehrliche Leute mit rein. Von wegen: Firmen steigen beim Amiga aus wegen Raubkopieren, und wir machen die Software

teuer. Pustekuchen! Eigentlich sind wir wie Robin Hood und Che in einer Person. Wir helfen den Armen und brechen die Monopole der Softwaregiganten. Spiele zu kopieren ist zwar eine gute Sache, aber im Normalfall überwachen wir den Datenschutz und legen skrupellosen Groß- bzw. Rüstungsfirmen das Handwerk.

Nun gut, nicht viel Neues in meinem Brief, aber ich wollte es nur noch einmal zusammenfassen. Nur bei einer Sache habe ich etwas gegen Raubkopieren! Würde mir (schrecklicher Gedanke!) ein PC gehören, dann müßte ich das Betriebssystem natürlich kaufen. Ich liebe Abhängigkeiten und die Marktbeherrschung eines einzelnen. Insbesondere, wenn man technisch Überholtes kaufen muß.

Tschau: Tilo

Ohne Dir zu nahe treten zu wollen, möchte ich dennoch erwähnen, daß dieser Brief zu den dümmlichsten gehört, die mich bisher erreichten. Ich hoffe immer noch, daß es ein

I'll be back: Rainer Rosshirt

Gag war oder Dir zumindest einer beim Schreiben geholfen hat. So einen Schmarren kann doch ein einzelner gar nicht verzapfen.

1. 3 DM/h ist zu teuer? Was wird denn einer Nase wir Dir im Kino abgeknöpft? Wie lange kann man mit 3 DM Sprit fahren (meine Karre springt damit noch nicht einmal an)? Zudem könnte man das (Original) Spiel nach heftigem Gebrauch auch noch verkaufen, womit sich die Kosten weiter senken ließen. Beenden wir diesen Punkt - meine Beruhigungsspielen gehen zur Neige.

2. Dazu fällt nicht einmal mir etwas ein. Herr - lass Hirn vom Himmel regnen.

3. Du brauchst keine Spiele zum Testen, sondern Programme, welche das Denkvermögen anregen - falls Du nachvollziehen kannst, wovon ich rede.

4. Dieser Punkt ist der absolute Höhepunkt! Jeder Komiker wäre froh, wenn ihm solch brillante Gags einfallen würden! Sei sich Wau Holland zurückgezogen hat, ist diesbezüglich nicht mehr viel los -

aber lassen wir das, da Du eh keine Ahnung hast, von wem ich rede - Du Kämpfer für den kleinen Mann. Der kleine Mann wird sich doch wohl auch hoffentlich bei Dir bedanken, daß z. B. „Lucas“ nichts mehr für den Amiga produzieren will. Zudem würde mich brennend interessieren, wie Du „Groß- bzw. Rüstungsfirmen das Handwerk legen“ willst. Durch den Gebrauch von X-Copy?

Daß Dein Brief nicht viel Neues enthielt, würde ich nun nicht so pauschal behaupten. Noch nie habe ich derartig viele Plattheiten, Denkfehler, faule Ausreden und falsch verstandene Argumente in einem Brief vorfinden müssen. Falls dieser Brief ein Gag war: prima gemacht! Du hast den pickeligen Jüngling (einer von der Sorte, bei denen ein Reißnagel auf dem Stuhl das Denkorgan beschädigt), der von nix eine Ahnung - aber eine Riesenklappe hat, prima in Szene gesetzt. Sollte dieser Brief ernst gemeint sein: gute Nacht!

NACHSCHLAG

Ey Rossi!

Ich erspare mir das Lob für die AG, so wie jeder andere, denn es sollte inzwischen ja jeder wissen, daß Ihr

die beste Zeitschrift für den Amiga seid. Ich will Dich (nicht wegen) mit dem von Dir nicht genug beklügelten Thema quälen... die lieben Raubkopier! Du hast geschrieben: „...setzen sich die Programmierer über 300 Stunden vor die Geräte und programmieren Top-Spiele, die sehr viel kosten. Ihr (die Raubkopierer) kopiert sie einfach auf eine leere Diskette...“. Ich habe ein Gegenargument! Da setzen sich die Popstars über 300 Stunden in ein stinkendes Studio und lernen das gleiche Lied immer wieder herunter, nur damit eine neue CD auf den Markt kommt, die sehr viel kostet. Dann kommt so ein Teenager (wie ich) und überspielt die CD einfach auf eine leere MC! Wo sollte da bitte der Unterschied sein? Aber ich habe auch noch eine Frage: Wieso bringt Ihr nicht ein kleines Eckchen für ca. 2 Witze?

Tschüss denn: Gerhard Hirscher

Netter Versuch - aber leider keine Punkte, kein Gewinn! Wenn Du eine leere MC kaufst, dann geht ein Teil Deiner Kohle an die „GEMA“, welche das Geld an die verschiedenen Musikfirmen verteilt - je nach Marktanteil. So bekommen die Musiker auch Geld von Deiner Leer-MC. Zudem ist ein Überspielen auch mit einem Qualitätsverlust verbunden. Ob das bei Deiner Musik eine Rolle spielt, sei einmal dahin gestellt. Jedenfalls gibt es bei Leerdisketten

keine „Gema“ - ich würde mich auch schön bedanken, falls das der Fall sein sollte. Warum sollte ich bei einem Backup meiner Platte Deine finsternen Geklüfte mitfinanzieren? Zu Deiner Frage: Hast Du diese Ecke bisher noch nicht bemerkt? Ob auf diesen Seiten allerdings ca. 2 Witze stehen, wage ich zu bezweifeln - es dürften wesentlich mehr sein.

ZWEIFEL

Hi Rainer!

Also, ich unterlasse jetzt mal das übliche Glibberzeug und komme sofort zum Kern dieses Briefes. Da Du uns scheinbar Dein Gesicht nicht zeigen willst, habe ich einen schwerwiegenden Verdacht: Es gibt Dich gar nicht!! Die anderen Redaktionsmitglieder haben Dich erfunden! So lang Du uns kein Foto als Gegenbeweis bringst, behält diese Anschuldigung Rechtskraft. So, zum Schluß noch eine Frage: Plant Intersoft den zweiten Teil von Star Trek für den Amiga?

Auf Wiedersehen sagt: The Joker

Hat Realität nur etwas mit dem Gesicht zu tun? Merkwürdige Vorstellung. Helmut Kohl hat in diesem (grandiosen) Magazin auch noch nie sein Gesicht gezeigt. Wird nun auch dessen Existenz (Helmut's,

nicht die des Magazins) bestritten? Aber vielleicht gibt es mich ja wirklich nicht - dann bräuchte ich auch keine Steuern zu zahlen...darüber muß ich nachdenken! Da auch Du mir Dein Gesicht nicht gezeigt hast (von Deinem Namen will ich noch gar nicht reden), plagen auch mich Zweifel über Deine Realität, was mir die Beantwortung Deiner Frage erspart. Auch nicht schlecht. Der Nächste bitte...

nem Entsetzen festgestellt, daß dafür 1,5 MB benötigt werden.
6. Wie geht es Paul (dem Kaktus)? Hat er den Postboten aufgefressen?
7. Am Anfang kaufte ich die AG wegen der Coverdisk. Warum habt Ihr sie abgeschafft? Ich würde sogar 2-3 DM dazu legen, damit sie wieder dabei ist.
8. Baust Du immer noch eine Garage?
9. Fährst Du Motorrad?

In Abdrückhoffnung:
Stefan Spöcher aus Reichau

P.S. Anbei ein riesiges, selbstgezeichnetes Liegekissen. Viel Spaß.

GEMISCHTES

Hallo Rainer!

Daß Eure Zeitschrift die beste ist und so weiter, weißt Du ja schon, deshalb will ich Deinen Tisch schonen (Schleim) und zum Kern des Briefes kommen.

1. Stimmt es, daß Du eine etwas längere Nase hast? Beweise das Gegenteil und lasse ein Foto abdrucken!

2. Bei Eurem Hyper-Mega-Glanzpapier muß ich immer eine schallige Zone aufsuchen und meine Sonnenbrille aufsetzen. Aber sonst gefällt mir der farbige Hintergrund ganz gut.

3. Lebt der Postbote noch?

4. Hast Du jetzt einen Stuhl?

5. Lohnt es sich, eine 2MB-Erweiterung für den A 500 zu kaufen? Ich habe schon 1 MB, aber jetzt habe ich mir Sim-Life gekauft und zu mei-

1. Klar - es stimmt. Ich geb alles zu und erspare mir somit auch das Foto.

2. Sonnenbrillen sind cool. Amiga Games, das Magazin für Lite-Stile, hilft somit auch Dir, endlich einmal cool zu wirken. So war es ja auch von uns geplant...

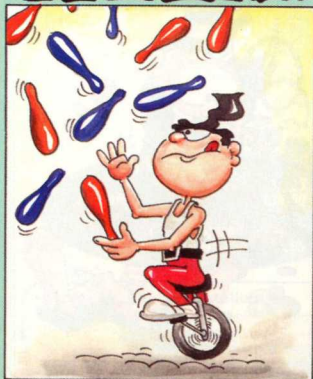
3. Mehr oder weniger...

4. Ja! Und es sind nur noch 159 bequeme, lächerliche Monatsraten dafür zu bezahlen.

5. Wenn Du mit Deinem Amiga mehr vorhast als zu spielen, ist eine derartige Erweiterung von großem Vorteil. Nur für Spiele fände ich es schon etwas übertrieben.

6. Paul erfreut sich bester Gesundheit, und seine Stacheln sind stacheliger als je zuvor. Daß er gelegentlich mit dem einen oder

HELMI



anderen Tropfen Blut (unfreiwillig gespendet) gedüngt wird, scheint ihm bestens zu bekommen. Briefträgerblut war bisher keines dabei - der Typ ist einfach zu vorsichtig, wenn er die Redaktion befragt.

7. Die Coverdisk war aus verschiedenen Gründen leider nicht mehr machbar. Aber sehe es doch einfach positiv: Du wirst nun nicht mehr gezwungen, eine x-beliebige Disk mitzukaufen, sondern kannst aus verschiedenen auswählen. Und wenn Du keine Diskette haben willst, kommt die AG auch wesentlich billiger als vorher.

8. Ich gebe nicht auf!
9. Eigentlich dachte ich schon, obgleich mein Chefred. den „häßlichen, schwarzen, zweirädrigen Metallhaufen, der hinten stinkt, qualmt und vorne übel Krach macht“, immer mit ganz anderen Bezeichnungen belegt.

P.S. Na ja - riesig war das Kissen nun nicht gerade, aber es hat mir dennoch sehr gefallen und einem (verdienten) Ehrenplatz in meinem Büro (eine etwas hochtrabende Bezeichnung) bekommen. Danke...

VORSCHLAG

Hi Rainer, wie geht's?

Damit es keinen Streit in der Redaktion gibt, bekommt man die Bierdose nach dem Motto: „Wer zuerst kommt, trinkt zuerst“. Ich wollte ja anfangs einen Kasten schicken,

aber ich habe keine Lust, dafür verantwortlich zu sein, wie die nächste Ausgabe bei Euch aussehen wird. Also habe ich nur eine Dose geschickt, um wenigstens einen in Stimmung zu bringen - wahrscheinlich Dich.

Eigentlich wollte ich etwas anderes mit dieser Bierbombe bezwecken - nämlich den Vorschlag, daß die Reader's Corner zu einem Kunstwettbewerb wird, in dem die drei besten Künstler einen Preis erhalten. Den Wettbewerb könnte man einmal im Monat oder einmal im Jahr veranstalten.

Jetzt Themawechsel. Bitte bringt nicht mehr so große Poster, weil mein Zimmer fast voll mit Euren Postern tapeziert ist. Nebenbei: Macht weiter so!

Tschüß: Dagobert 2

P.S. Bedienungsanleitung für die Bierbombe:

Man schüttle die Dose kräftig, ziehe am Verschuß und entferne sich so schnell wie möglich. Nach genau 60 Sekunden wird ganz Nürnberg von der Landkarte verschwunden sein.

Man könnte die Dose auch nach einen anderen Motto bekommen: „Ich bin der schwerste, und ich habe unheimlich miese Laune.“ Einwürde? Na dann Prost.

Dein Vorschlag war nicht einmal übel, obgleich ich monatlich etwas übertrieben finde. Wenn sich mehr

Leser Deiner Meinung anschließen und mitmachen, könnte man über eine Preisverteilung durchaus reden. Ich jedenfalls sammle das seltsame Zeug, das hier gelegentlich ankommt, schon eine geraume Weile. Es ist mir inzwischen zu einem liebgewonnenen Hobby geworden.

Das mit dem Poster war ein netter Gag - aber lassen wir das. Natürlich machen wir weiter so - welche Wahl haben wir denn schon?

P.S. Deine Bedienungsanleitung war ganz großer Mist! Ich habe mich genau daran gehalten. 60 Sekunden... ha - von wegen! Das einzige, das verschwunden ist, war ich - um mir trockene Klamotten zu holen. Das hat man nun davon, wenn man einem Leser vertraut.

ser Zeitschrift. Woran liegt das?

5. Wie geht es dem Postboten? Ich hoffe doch, es geht ihm gut. Es geht ihm doch gut, oder?

6. Macht es sehr viel aus, daß ich keinen Monitor habe, sondern nur einen Fernseher?

7. Wie kann ich ohne einen Viruskiller einen Virus zerstören?

8. Kannst Du einen C 64 gebrauchen? Mit 250 DM bist Du dabei!

9. Darf ich aufhören?

Wahrscheinlich nicht, oder? Dann erzähl ich Dir von unserer Katze. Die findet auch, daß Ihr spitze seid (hoff ich jedenfalls immer). Wenn ich mit der Amiga Games nach Hause komme, dreht sie sich auf dem Boden hin und her und schreit dabei so komisch. Aber den Amiga, den mag sie sicher, denn wenn ich spiele, schaut sie immer zu.

Jetzt hör ich wirklich auf.

FÜR DIE KATZ

Mit freundlichen Grüßen:

Stefan Höbel

Hallo Rainer!

Ich will ja nicht lange faseln, aber eines muß ich sagen: Da Ihr ja so nett seid, bringt bitte diesen Brief in eurer Zeitung! Aber hier nun meine Fragen:

1. Wie oft fütterst Du Paul?
2. Ich habe nicht viel Geld, und die Spiele sind sooo teuer. Was kann ich dagegen tun?
3. Ich liebe Flugsimulationen. Warum bringt Ihr denn kaum Testberichte darüber?
4. Ich vermisste die Diskette bei die-

lgitt, wie das flutsch! Aber den Anfang verzeih ich Dir noch einmal.

1. Paulchen wird nicht gefüttert (jedemfalls nicht freiwillig), sondern gegossen. Hättest Du aber auch selbst drauf kommen können.
2. Ich sag nur immer wieder: Sonderangebote abklappern, Oma umschmeicheln, arbeiten (falls nichts anderes mehr geht).
3. Weil für den Amiga nicht so übermäßig viel brauchbare Flusis erscheinen. Ist halt so.

HELMI



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 Ost /dt 59,95
- B17 Flying Fortress /dt 67,95
- Battle Isle & Data Disk /dt 66,95
- Battle Isle Data Disk 2 /dt 47,95
- Beneath a Steel Sky /dt 59,95
- Benefactor /dt V,m,0
- 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 73,95
- Campaign 2 /dt 71,95
- Cannon Fodder /dt 51,95
- Chaos Engine /dt 47,95
- Chartbreaker /dt V,m,0
- Christoph Kolumbus /dt 73,95
- Civilization /dt 78,95
- Cool Spot /dt 53,95
- Darkmere /dt 71,95
- Das Schwarze Auge /dt 73,95
- Dennis /dt 46,95
- Der Clou /dt 66,95
- Der Patrizier /dt 68,95
- Der Schatz im Silbersee /dt V,m,0
- Desert Strike /dt 57,95
- Die Siedler /dt 79,95
- Disposable Hero /dt 46,95
- Dogfight /dt 67,95
- Dune /dt 52,95
- Dune 2 /dt 52,95
- Eishockey Manager /dt 73,95
- Eitmania /dt 49,95
- Elite 2 - Frontier /dt 53,95
- F-117A Stealth Fighter 2.0 /dt 67,95
- Flashback /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 67,95
- 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 Combat /dt 51,95
- Mr. Nutz /dt 47,95
- Naughty Ones /dt 47,95
- Fernellon /dt 53,95
- Pinball Dreams & Fantasies /dt 59,95
- Pizza Connection /dt 76,95
- Puggsy /dt 58,95
- Reunion /dt V,m,0
- S.U.B. /dt 52,95
- Second Samurai /dt 53,95
- Secret of Monkey Island 2 /dt 87,95
- Sensible Soccer '93 /dt 47,95
- Sieghird Copy /dt 58,95
- Sim City De Luxe /dt 85,95
- Sim Life /dt 66,95
- Simon the Sorcerer /dt 71,95
- Skidmarks /dt 47,95
- Soccer Kid /dt 54,95
- Software Manager /dt 67,95
- Stardust /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 59,95
- Turrican 3 /dt 46,95
- UFO /dt 67,95
- Uridium 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
- Zapelnig /dt 67,95
- Zool 2 /dt 46,95

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

Bachler
Computersoftware

Amiga
1200

- Alien Breed 2 /dt 53,95
- Anstoss /dt 67,95
- Body Blows Galactic /dt 52,95
- Burntime /dt 68,95
- Chaos Engine /dt 46,95
- Dennis /dt 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 38,95
- 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 Rock /dt 45,95
- Dangerous Streets /dt 46,95
- Der Clou /dt 66,95
- Disposable Hero /dt 53,95
- Elite 2 /dt 52,95
- Goal /dt 52,95
- International Karate + /dt 53,95
- James Pond 2 - RoboCod /dt 46,95
- Labyrinth of Time /dt 63,95
- Liberation /dt 58,95
- Lotus 1-3 Compilation /dt 53,95
- Microcosm /dt 53,95
- Morph /dt 72,95
- Nick Faldo Golf /dt 53,95
- Overkill & Lunar C /dt 53,95
- Pinball Fantasies /dt 59,95
- Pirates! Gold /dt V,m,0
- Prey /dt 45,95
- Project X & F17 Challenge /dt 47,95
- Seek & Destroy /dt 46,95
- Sensible Soccer '93 /dt 37,95
- Super Putty /dt 53,95
- Trolls /dt 53,95
- Whale's Voyage /dt 53,95
- Zool /dt 53,95

**Sonder-
 ANGEBOTE**

- Alien Breed Special Edition /dt 21,95
- Another World /dt 29,95
- Assassin Special Edition /dt 20,95
- Eye of the Beholder 1 /dt 36,95
- Great Courts 2 /dt 21,95
- Gunship /dt 23,95
- Indiana Jones 3 /dt 36,95
- Indianapolis 500 /dt 27,95
- King's Quest 1 /dt 28,95
- 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 36,95
- Silent Service 2 /dt 29,95
- Sim Ant oder Sim Earth /dt je 39,95
- 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

Inserentenverzeichnis

Amiga Center17

Bachler101

Bomico2, 3, 4

Call & Play28

Centaurus Design93

Commodore91, 109

Computec27, 37, 83, 103

Dynamic Soft21

El Dorado33

EMP25

Empire2, 3

Happy Soft87

Intersoft39

Joysoft9

Judgment Day19, 20

Mallander124

Media Point29

MicroMagic97

MicroProse41

Mirox97

Miserior93

M & S Comp93

Neuroth115

Okay Soft23

Papst119

Pfister31

Software 200011, 123

Software Corner35

Sparschwein117

Topshare17

TS Datensysteme23

Pawlowski13

Quicksoft20

Software 200011

Versand 998

Vesalia113

ZUBEHÖR

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

MEGA-HITS

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

So könnt 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.

4. Eventuell könnte es darin begründet sein, daß wir die Diskette nicht mehr automatisch mitliefern.

5. Gähn...

6. Natürlich macht das gar nichts aus. Eigentlich ist es sogar ausgesprochen gut! In letzter Zeit werden die Augenärzte doch arg vernachlässigt.

7. Rechner ausschalten, zehn Sekunden warten, Mülleimer auf, verseuchte Diskette in Mülleimer, Mülleimer zu. Mit einem Viruskiller wirst Du aber besser beraten.

8. 250 DM? Bist Du wahnsinnig, oder ist das ein höchst unmoralisches und verwerfliches Angebot, das auch Deine Schwester mit einbezieht?

9. Oh ja, bitte! Aber auf mich hört ja wieder keiner.

Deine Katze und mein geliebter Chef red. zeigen merkwürdigerweise beim Anblick einer neuen Amiga Games die selben Affinitäten. Sehr seltsam...

EIFERSUCHT

Ave Rainer!

Eric Schwär Rainer Rosshirt suo salutem, was so viel heißt wie: Eric Schwär sendet seinem Freund Rainer Rosshirt einen Gruß - was eine alte, römische Briefanrede ist. Hey, auch ich kann mit meiner Allgemeinbildung protzen! Ich sitze gerade über der Mai-Ausgabe der Amiga

Games und bin total begeistert über die Idee mit der Userbox. Das ist eine der wenigen Sachen, die Euch noch gefehlt haben. Auch Eure neue Aufmachung der Tests ist soweit in Ordnung.

1. Was Du vom A 600 hältst, wissen wir ja alle zur Genüge, aber wie steht es da mit dem guten, alten A 500?

2. Ich finde es fies, daß die, die ein CD 32 ihr eigen nennen, sich nur an Dich zu wenden brauchen, um ein Spiel kostenlos von Dir zu bekommen, und die anderen, die irgendeinen sonstigen Amiga besitzen, gucken dumm in die Röhre. Ich persönlich mit meinem 500er fühl mich da ein bißchen vernachlässigt!

3. Welche (legalen) Möglichkeiten habe ich, um billig an Software heranzukommen?

Das war's auch schon. Nun habe ich Dich genug genervt.

Salve: Eric Schwär

O. K. Du hast Deinen Asterix aufmerksam gelesen. Allerdings erstaunte mich es etwas, daß wir Freunde sind. Leichtfertig ist die Jugend mit dem Wort.

1. habe ich jemals etwas negatives über den 500er geschrieben? Na also.

2. Och, das tut mir aber leid, daß Du Dich nun vernachlässigt fühlst. Das wollte ich nicht - ehrlich! Hat sich eben so schön ergeben, daß unser Hans ein paar CD 32-Spiele ergattern konnte. Aber damit wieder Frie-

den im Amiga-Lager ist, bekommen bis zum Erscheinen der nächsten AG auch fünf Amiga User, die mir einen Leserbrief schreiben (wer befehlt oder schleimt, scheidet aus!), ein Spiel nach Wahl aus unserem Fundus. Nach meiner Wahl natürlich!

3. PD, Shareware, Sonderangebote, Gebrauchtkauf - ach Jungs, laßt Euch doch selbst was einfallen. Ich bin doch nicht Euer Vater. Nebenbei bemerkt, würde das Eure Mutter auch gehörig erschrecken...

TIEFFLUG

Hi Rainer!

Hier ist noch einmal der Unbekannte und heute mit Virusfragen.

1. Was ist, wenn ein Virus auf einer Speichererweiterung ist?

2. Laufen alle Spiele vom 500er auf einem A 1200?

3. Was haltet Ihr von einer Rätsel-ecke?

Wenn Du diesen Brief nicht abdruckst, dann bekommst Du es mit dem Virus zu tun!

Dennis Schulz

Konfuzius (oder sonst wer) sagte: Nix ist so schlecht, daß es nicht noch als abschreckendes Beispiel dienen könnte. Hier haben wir einen Vertreter der Sorte Brief, wie sie nicht einmal mein Mülleimer gerne

annimmt. Dumpfe, uninteressante Fragen, welche berechtigt Zeugnis ablegen vom geistigen Niveau (nein - das ist keine Hautcreme) des Schreibers. In der Hoffnung, von derartigen Episteln in Zukunft verschont zu bleiben, versuchen wir also auch das so schnell wie möglich hinter uns zu bringen.

1. Viren können sich nur bei eingeschaltetem Rechner im Speicher halten (der Virus in der akkugepufferten Uhr ist Quatsch). Kommt jedoch eine "verseuchte" Diskette ins Laufwerk, wird der Virus wieder geladen. Aktivierter Schreibschutz verhindert zumindest die Ausbreitung der Blieser. Aber da wir das schon mehr als einmal durchgekauft haben, kann ich es wohl an dieser Stelle beenden.

2. Nö.

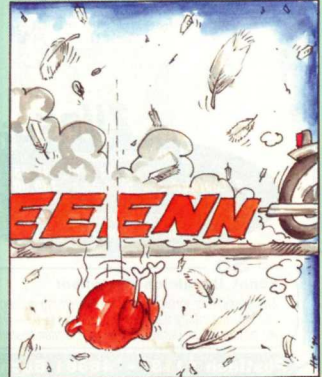
3. Der Sinn dieses Briefes sollte doch wohl Rätsel genug aufgeben haben. Noch mehr? Ungern! Und dann noch eine müde Drohung. Hach, wie putzig.



Schickt Eure Leserbriefe bitte an folgende Anschrift:

CompuTec Verlag
Redaktion "AMIGA Games"
Kennwort: Rossi
Isarstraße 32
90451 Nürnberg

HELMI



Für Spiele keine Kohle...?

PAKET 1



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

Ooops 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 Polygongrafik

PAKET 3



Atomino für Amiga; ein Spiel gegen die Zeit



Airbus A320 für Amiga; Flugsimulation Europa Edition

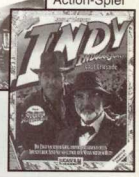
PAKET 4



Kick Off 2 für Amiga; Fußball-Simulation



Magic 3 für Amiga; Action-Spiel



Indiana Jones für Amiga; Action-Adventure

ausverkauft

ausverkauft

DM 70,-

Hiermit bestelle ich folgende(s) AMIGA-Paket(e):

- Paket 1 zu DM 20,-**, bestehend aus: Ooops Up, The three Stooges, Defender of the Crown
- Paket 2 zu DM 40,-**, bestehend aus: Liverpool, No Second Prize, Speedball, Blade Warrior

- Paket 3 zu DM 60,-**, bestehend aus: Atomino, Airbus A320
- Paket 4 zu DM 70,-**, bestehend aus: Magic 3, Indiana Jones, Killing Cloud, Kick Off 2



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.

Meine Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen!):

Name, Vorname

Straße, Haus.-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)



Amiga Games Chart Attack

MADE IN GERMANY

Der größte Wunsch der Musikbranche ist bei den Computer-Spiele-Charts schon längst Wirklichkeit: Sechs Spiele in den Top Ten wurden von deutschen Softwarehäusern entwickelt, womit das Vorurteil, das Spiele aus Deutschland schlecht wären, wohl als absolut unzutreffend bezeichnet werden kann. Die Siedler erfreuen sich auch im restlichen Europa als The Settlers größter Beliebtheit, während Mr. Nutz derzeit in den englischen und französischen Magazinen wertungsmäßig kräftig abräumt.

Media Control-Charts ● Ermittlungszeitraum: April '94

AMIGA-OVERALL

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Dauer
1	(2)	Die Siedler	Blue Byte	5
2	(1)	Anstoß	Ascon	6
3	(9)	Lothar Matthäus	Ocean	8
4	(3)	Aufschwung Ost	Sunflowers	5
5	(5)	Mortal Kombat	Virgin	5
6	(4)	Kolumbus	Software 2000	3
7	(7)	Jurassic Park	Ocean	5
8	(15)	Turrican III	Rainbow Arts	6
9	(10)	Simon the Sorcerer	Adventure Soft	4
10	(neu)	Pizza Connection	Software 2000	1
11	(8)	Elite II - Frontier	Gametek	7
12	(14)	Syndicate	Electronic Arts	10
13	(6)	Winter Olympics	U.S.Gold	3
14	(18)	Cannon Fodder	Virgin	5
15	(12)	Dune II	Virgin	12
16	(neu)	Mr. Nutz	Ocean/Neon	1
17	(19)	Gunship 2000	MicroProse	11
18	(17)	Campaign II	Empire	4
19	(neu)	Der Clou	Neo/ Max Design	1
20	(16)	Burntime	Max Design	7



Amiga Games empfiehlt:

Adventure

Beneath A Steel Sky

Das beste Adventure - weit und breit - kommt zweifellos von Virgin. Tolle Grafik, äußerst komplex und auf allen Systemen sein Geld wert.



Jump & Run

Mr. Nutz

Nach monatelangen Verzögerungen konnte das famose Mr. Nutz von Neon jetzt endlich in die mediacontrol-Charts einzug halten.



Wirtschaftssimulation

Pizza Connection

Software 2000 fand für seinen jüngsten Spielhif ein äußerst interessantes Thema. So schwer ist das Leben als Pizzabäcker!



Strategie

Die Siedler

Im fünften Monat konnte sich Blue Bytes geniales Abenteuer endlich an die Spitzenposition setzen. Das kann man aus dem A 500 holen!



Judgment Day - Bestsellers ● Ermittlungszeitraum: Mai '94

OVERALL

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Dauer	System
1.	(9)	Die Siedler	95%	7	500
2.	(1)	Microcosm	84%	3	32
3.	(-)	Apocalypse	69%	1	500
4.	(12)	Mr. Nutz	94%	3	500/32
5.	(10)	Der Clou	80%	2	500/1200/32
6.	(16)	Prey	78%	3	3
7.	(-)	The Chaos Engine	82%	1	500/1200/32
8.	(-)	Dune II	88%	1	500
9.	(2)	Anstoß	91%	7	500/1200
10.	(-)	Brian The Lion	82%	1	500/1200/32
11.	(-)	Gunship 2000	84%	1	500/1200/32
12.	(3)	Elite II	94%	5	500/32
13.	(4)	Civilization	89%	19	500/1200
14.	(15)	Mortal Kombat	78%	2	500/32
15.	(7)	Skidmarks	73%	4	500/1200/32
16.	(neu)	Pinball Compilation	-	1	500
17.	(neu)	Hero Quest II	70%	1	500
18.	(neu)	Syndicate	92%	1	500
19.	(6)	Simon the Sorcerer	88%	5	500/1200/32
20.	(8)	Pirates! Gold	91%	4	32

CD 32

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Dauer
1.	(1)	Microcosm	84%	3
2.	(3)	Prey	78%	5
3.	(9)	The Chaos Engine	82%	2
4.	(2)	Pirates! Gold	91%	5
5.	(neu)	Gunship 2000	84%	1
6.	(4)	Bubba 'n' Stix	83%	3
7.	(neu)	Brutal Sports Football	-	1
8.	(7)	Lemmings	-	3
9.	(5)	Frontier	89%	1
10.	(neu)	Humans 1+2	-	1

A1200

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Dauer
1.	(1)	Skidmarks	73%	3
2.	(3)	Civilization	83	3
3.	(5)	Der Clou	81%	2
4.	(neu)	Trolls	-	1
5.	(2)	Simon the Sorcerer	88%	5
6.	(9)	Robocod	-	7
7.	(neu)	Alien Breed II	77%	1
8.	(neu)	Star Trek	78%	1
9.	(4)	Anstoß	91%	5
10.	(-)	Christoph Kolumbus	82%	1

Nesquik und der Computec Verlag präsentieren das

Tricky-Quiky-

Bislang konnte man Nesquik eigentlich nur als Markenname für eine köstlichen Kakaogetränks, nun haben wir dem Nesquik-Hersteller Nestle auch ein prima Spiel mit ihrer Markenfigur Quiky Bunny zu verdanken. Dieser Hase muß in einem fünf Level umfassenden Jump & Run-Spiel eine drohende Nesquik-Krise verhindern.

Der kecke Hase Quiky Bunny ist der Held des niedlich gemachten Jump & Run-Spiels. Er muß schleunigst die verschwundenen Seiten aus dem Nesquik-Rezeptbuch wiederfinden, wenn eine weltweite Nesquik-Krise verhindert werden soll. Diese sind natürlich schwierigkeithalber in fünf Welten verstreut, womit grafisch Abwechslung garantiert ist. Ausgangspunkt des Abenteuers ist der Wald mit netten Fliegenpilz-Häuschen, während Quiky im Wasser-Level der zweiten Welt mit feuchten Löffeln rechnen muß. Eine klirrende Winterlandschaft, staubtrockene Wüstendünen und eine futuristische Raumstation stehen auf dem weiteren Reiseprogramm. Ein unterhaltsamer Bonus-Level und Extras wie Zauberballon, Wecker oder Quiky-Kopf runden das gut spielbare Plattform-Game ab. Mehrere Stunden Spielspaß garantiert dieses schön anzuschauende Werbespiel auf alle Fälle, zumal es ja noch eine Titelmusik mit Sprachausgabe zu genießen gibt.



Gewinnspiel!

So könnt Ihr gewinnen!

Beantwortet folgende drei Fragen, und Ihr habt die Chance, eine von 10 Nesquik-Sporttaschen zu gewinnen, die mit einer ganzen Menge an Überraschungen gefüllt sind. Beispielsweise gibt es Nesquik-Schmuckdosen, Bunnies, Riesen-Kakaofassen und vieles mehr!! Als Trostpreise winken 10 große Kuschelbunnies.

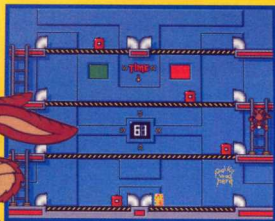
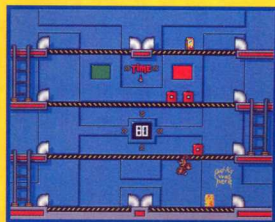
1. Wer muß die große Nesquik-Krise verhindern?
2. Wieviele Levels gilt es zu meistern?
3. Was stärkt den Hasen?

Sendet Eure Postkarten bis 15.7.94 an nachfolgende Adresse.

Computec Verlag
Kennwort: Nesquik-Competition
Isarstraße 32
90451 Nürnberg

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Nestlé
Nesquik®



Hier gibt's das Game!

Das Spiel für den Amiga ist gegen Vorkasse für DM 10,- (Verrechnungsscheck oder DM 10,- in bar) zu beziehen bei:

Tricky-Quiky-Games
Postfach 61 05 42
60382 Frankfurt am Main



Amiga Coverdisk

Bump 'n' Burn

Wie immer erhalten die Abonnenten der AMIGA Games mit ihrer monatlichen Coverdisk ein brandheies Spieledemo! Diesmal haben wir das neue Rennspiel von Grandslam fr sie ergattert!

Laden des Spiels

Schalte Deinen Amiga fr einige Sekunden aus. Lege nun die Diskette in das Laufwerk d0:. Nun kannst Du Deinen Amiga wieder einschalten. Wenn die Amiga-Dos-Oberflche erscheint, mu Du folgendes eingeben:

„bumpburn to run“.
Drcke anschlieend die Return-Taste. Bitte achte darauf, da vor und nach dem „to“ jeweils ein Leerzeichen steht! Das Spiel wird nun automatisch geladen.

Das Spiel

In dieser sehr frhen Version ist leider noch kein Sound integriert. Mit F1 gelangt man in den 1-Spielermodus, mit F2 in den 2-Spielermodus mit zwei Spil-

screens und mit F3 in den Modus1-Spieler mit Karte. Mit der Taste R kann man das Rennen erneut starten. Besonders aufregend ist natrlich das Fahren gegen einen Kumpel! Freut euch schon auf dieses tolle Spiel!

Diskette defekt?

Sollte Deine Diskette nicht funktionieren, flle nebenstehenden Coupon aus und sende ihn an die angegebene Adresse.



Amiga Games
Bitte
ausreichend
frankieren

ASTAT MEDIA

Reklamation

Amiga Games 7/94

Postfach 120166

90 108 Nrnberg

Garantie AMIGA GAMES 7/94

Umtausch defekter Disketten nur gegen diesen Original-Coupon!

Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfllen):

Name, Vorname

Strae, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Amiga Games Demoservice

Auch wenn wir den Demoservice jetzt mit so wenig Platz abspelsen, heit dies noch lange nicht, da die Demos weniger attraktiv sind! Vier komplette Spiele und ein Demo exklusiv fr AMIGA Games Leser!



1 BUMP 'N' BURN

Das neueste Rennspiel von Grandslam erinnert fatal an den Klassiker Buggy Boy. berzeugt Euch selbst von den Qualitten des kommenden Grandslam-Hits!



2. NESQUIK GAME

Ein vollstndiges Spiel erwartet Euch mit dieser Diskette, das dem kstlichen Kakao-Getrnk alle Ehre macht. Fnf Levels bunter, witziger Jump & Run-Spa!



3. SONIC

In diesem PD-Spiel darf die Sega-Kultfigur ihr Debt auf einem Amiga geben. Lat Euch dieses einmalige Erlebnis nicht entgehen! Sonic zum ersten Mal auf Amiga!



4. BACKSTAGE

Hinter die Kulissen der Musikwelt entfhrt Euch dieses gelungene Werbespiel. Ein komplettes Spiel auf einer Diskette zum absoluten Sonderpreis!



5. RAID

Wem die kommerzielle Action-Kost zu teuer ist, der mu nicht in die Rhre schauen! Fr DM 2.- bekommt Ihr ein durchweg gelungenes Shoot 'em Up-Spiel mit einer feinen Grafik.

Zahlungsweise:

- Bankrekening
- Rechnung buchen Sie bitte von meinem Konto ab
- Konto:
- BLZ:
- Bank:
- Gegen Nachnahme (+ DM 7,- Nachnahmegebhr)
- Scheck, Bargeld liegt bei

Datum

Rechtsverb. Unterschrift

Senden Sie diesen Coupon an:

ASTAT MEDIA GmbH

AMIGA Games Demoservice

Kobergerstrae 41

90408 Nrnberg

Absender:

Name, Vorname

Telefon

Strae, Hausnummer

PLZ, Ort

Ja, ich bestelle mir hiermit die folgenden, angekreuzten Demoversionen zum Preis von DM 2.- pro Stck. Zum Gesamtpreis kommen noch DM 3.- fr Verpackung und Versand hinzu. (Ausland: Barzahlung + DM 10.- Porto)

- 1. Bump 'n' Burn
- 2. Nesquik Game
- 3. Sonic
- 4. Backstage
- 5. Raid

Achtung! Alle Versionen bedrfen mindestens ein MegaByte an Speicher!

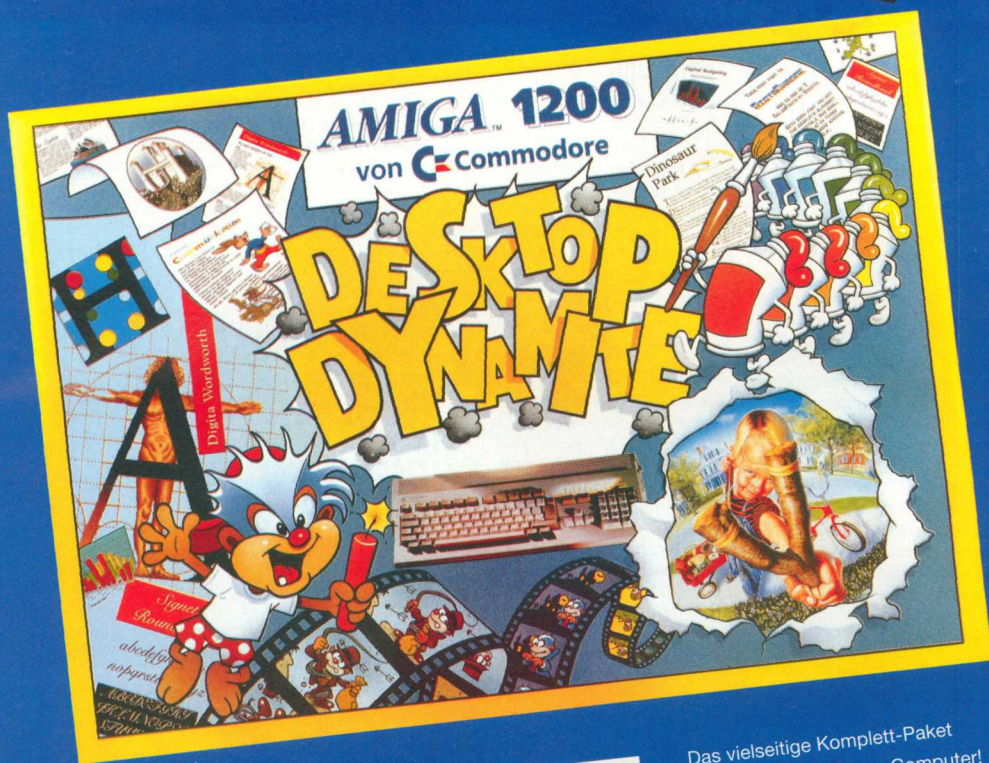
Wollen Sie ab sofort Nachnahmegebhren von DM 7.- bei jeder Sendung sparen? Ja, dann senden Sie jetzt diesen Coupon mit ausgefllter Einzugs ermchtigung

Geballte Ladung zum Einsteigen

AMIGA™ 1200



DESKTOP DYNAMITE



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

• textsicher • rechnerschnell "Digita Wordsworth"

• umfangreich • leistungsstark "Dennis", "Oscar"

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

 Commodore

Public Domain Corner

Public Domain ist ein Softwarezweig, der inzwischen nicht nur die PC-Welt in Atem hält, sondern natürlich auch alle Amiga-User. Wer hat noch nicht von den berühmten Fish-Disks gehört, auf denen in regelmäßigen Abständen neue Tools, Anwendungen, Spiele und Animationen veröffentlicht werden - natürlich alle frei kopierbar. Auch die Time-Serie - eine der wenigen deutschen „Produktionen“ - hat es in sich. Wir halten Euch auf dem laufenden und berichten regelmäßig über die zwei wohl wichtigsten PD-Serien.

TIME-DISK 278

AmBase-II V2.1:

Eine einfache und für Einsteiger zu empfehlende Datenbank mit einem Maskeneditor, in dem man eigene Datensätze erstellen kann. AmBase ist extrem schnell und sparsam im Speicherverbrauch.

Sparschwein V1.0:

Kleines Finanzverwaltungsprogramm, das zehn Sparverträge speichert und daraus resultierende Freibeträge berücksichtigt.

SFX-CadMaster II V1.10:

Einfache technische Zeichnungen lassen sich mit diesem integrierten Programmpaket erstellen.

TIME-DISK 279

Aquarium:

Ein Multimediaprodukt, in dem man alles Wissenswerte über Aquarien und die Fischehaltung erfährt. Die vielen Daten über Flora und Fauna der privaten Unterwasserwelt sind äußerst interessant.

TIME-DISK 280

Astrologig V1.15

Umfangreiches Astrologieprogramm; unterstützt Horoskopstellung, Charakteranalysen und berechnet den Stand der Gestirne zu jedem beliebigen Tag. Bis ins Jahr 4000 n. Chr. darf man

sich auf die Daten verlassen, die sowohl durch Grafiken als auch auf dem Drucker ausgegeben werden können.

CPort V1.02:

Tools für die „MultiFaceCard II“ von b.s.c. CPort schaltet die Parallelschnittstelle automatisch um und spricht so einen von zwei unterschiedlichen Druckern automatisch an, sobald er aufgerufen wird.

TIME-DISK 281

Mine Runner V1.1:

Bunter, schneller, besser als das legendäre „Loderunner“ - vier Spieler dürfen sich mit Adapter an dem Kult-

spiel erfreuen.

PowerSnap V2.2a:

Ermöglicht das Ausschneiden und Kopieren von Textpassagen in beliebigen Fenstern.

Siegfried Copy V3.12:

Flexibles Kopierprogramm, das gleichzeitig Viren erkennt. Eine besondere Funktion „DFÖ-Copy“ ermöglicht den sofortigen Austausch ganzer Disketten via Modem.

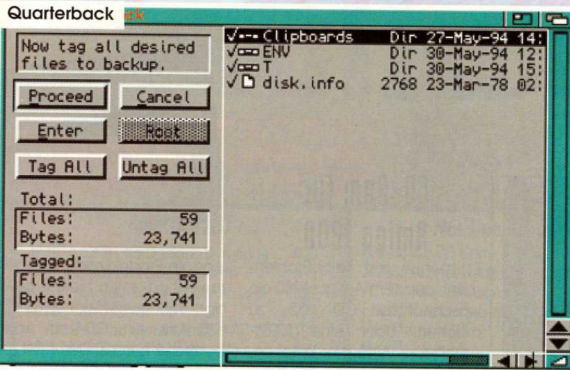
FISH-DISK 961

Five-Sar V1.0:

Demoverision eines Glücksspielverwaltungsprogrammes, das Daten zu allen

Was ist was? Der Führer durch die PD-Welt

- Public Domain-Software - oft auch Freeware genannt - kann im Prinzip von jedem kopiert und verbreitet werden. Oft lassen die PD-Autoren sogar zu, daß der Vertreibende eine kleine Gebühr - fürs Kopieren - einstreichen darf.
- Shareware-Programme sind Public Domain-Programmen nicht unähnlich, sie dürfen ebenfalls kopiert und weiterverbreitet werden. Tatsächlich ist die Benutzung des Programms kostenpflichtig, oft nach zwei oder drei Wochen Anteilen („if you find this program useful, please send \$ 10...“). Läßt man sich auf diese Weise registrieren, erhält man nicht selten die neueste Version und eine ausführliche Anleitung des entsprechenden Programms.
- Gifware ist im Prinzip Shareware - die Autoren ziehen statt Geld allerdings kleine Geschenke vor. So sind viele Programmierer mit Bierdosen, Chipstüten oder einem 10er-Pack Disketten zufrieden.
- Licenseware ist schwer zuzuordnen. Diese Softwareart liegt irgendwo zwischen Public Domain und Shareware. Die abgespeckte Version darf zwar nicht kopiert werden, kostet aber auch nur eine Handvoll Dollar. Besorgen kann man sich PD-Disketten von fast überall her. Die einfachste Möglichkeit ist die Konsultierung eines PD-Vertriebes: Hier sind die Sammlungen am umfangreichsten, die Preise am niedrigsten und der Umstand am geringsten.



möglichen Spielen verwaltet und auch Prognosen zuläßt.

MPMaster V1.2:

Ein Programm mit dem man Samples zwischen Amiga und MIDI-Gerät senden und empfangen kann, sofern das Gerät das MIDI Sample Dump-Standardformat unterstützt. Ein Schaltplan zum Bau eines kleinen MIDI-Interfaces ist ebenfalls integriert.

FISH-DISK 962

ENVTool V0.1:

Ein Hilfsprogramm, das dem Benutzer erlaubt, Projekte mit anderen als den jeweils dafür vorgesehenen Anwendungsprogrammen zu starten.

EZAsm V1.8:

Faßt 68000-Assembler mit Programmteilen in C zusammen und produziert einen extrem optimierten Code. Für eine komplette Program-

mieroberfläche werden A68k und Blink gleich mitgeliefert.

MuchMore V4.2:

Neueste Version des verbreiteten Textviewers, der nun einen eigenen Screen zum komfortableren Betrachten des Textes benutzt.

ToolAlias V1.02:

Ermöglicht die Weiterleitung von Aufrufen bestimmter Programme an andere Programme. So läßt sich z. B. ein Text, der durch einen Tooltype einen festgelegten Betrachter installiert hat, auch mit dem Lieblingsviewer betrachten.

Touch V1.2:

Der von UNIX portierte Befehl aktualisiert Datum und Uhrzeit von speziellen Dateien.

FISH-DISK 963

BootPic V3.1:

Nach jedem Reset läßt sich

ein beliebiges IFF-File darstellen und ein MED-Module abspielen.

CompuServe benutzt.

FISH-DISK 965

CodeCracker V2.23:

MasterMind-ähnliches Spiel, in dem sich die Anzahl der Farben und Reihen verändern läßt.

SIOD V2.6:

Interpreter, der sich hervorragend dazu eignet, die mit LISP verwandte Programmiersprache SCHEME zu erlernen. Auch auf alten Amigas mit wenig freiem Speicher läuft diese Programmiersprache.

CDPlay V2.01:

Kleiner CD-Player für die Xetec CDx-Software. Das Programm ist handlicher und funktioneller als der Original-Player.

UChess V2.69:

Umsetzung des mächtigen „GnuChess“ Version 4. Es ist außerordentlich spielstark und unterstützt den AGA-Modus. Benötigt aber mindestens Kickstart 2.04 und 4 MByte RAM. Es gibt auch eine spezielle (optimierte) Version für den 68040, die 10 MByte RAM benötigt.

Split! V1.0:

Teilt eine große Datei mit hoher Geschwindigkeit in kleinere Stücke auf.

FISH-DISK 964

ANGIE V3.6:

„Another Great Intuition Enhancer“ ist ein Commoditi, das bei unterschiedlichen Intuitions-Ereignissen (z. B. Tastendrücken oder Mausbewegen) verschiedene Funktionen aufruft.

NewDate V1.2:

Ersetzt das Original-Amiga-DOS-Kommando „Date“. Erlaubt die Eingabe eines eigenen Datumformats. Das Besondere: es werden bereits 18 Sprachen unterstützt.

RIVer V1.20:

Dieses Programm sucht nach einer Versionsnummer in einer Datei, ähnlich dem „Version“-Kommando.

Stocks V3.02a:

Demoversion eines Börsenanalyseprogramms, das vielfache technische Betrachtungen und Beurteilungen ermöglicht. Es unterstützt das einfache ASCII-Format, das auch

FISH-DISK 966

CDTV-Player V2.31:

Ein Programm, mit dem man Audio-CDs auf einer Multi-tasking-Workbench abspielen kann. Es emuliert die Kontrollen des CDTV und erkennt eingelegte CDs automatisch.

FHSpread V2.01:

Tabellenkalkulation, die viele Screenotypen zuläßt.

UChessSrc V2.69:

Der LHA-gepackte Quellcode des Schachprogramms von FISH-DISK 965.

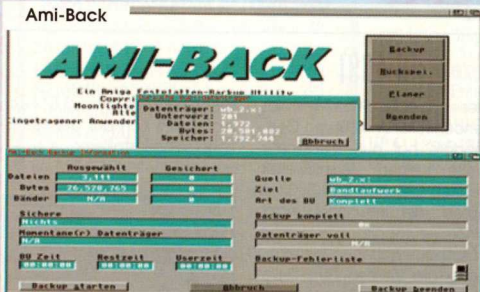
FISH-DISK 967

IconTrace V V2.02:

Dieses Programm findet heraus, welche Tooltypes von einem Programm unterstützt werden und nach welchen Icons es sucht.

MUI-usr V1.4:

Ein objekt-orientiertes System, mit dessen Hilfe man grafische Benutzeroberflächen erstellen und verändern kann. Bei der Vielzahl verschiedener Strukturen erleichtert das die Arbeit jedes Programmierers.





CD 32-Communicator

Datenübertragung pur ist mit dem Communicator möglich. Dabei handelt es sich um eine Schnittstelle zwischen einem CD 32 und einem normalen Amiga. Ganz dreist wird einfach die Tastaturschnittstelle der Konsole mit dem seriellen Port des Amigas verbunden. Diese Gerätekombination erweist sich als sehr vielseitig. So

läßt sich das CD 32 z. B. als CD-ROM verwenden; der Amiga wird zur Zusatztastatur. Ab etwa 250 Mark ist man vernetzt.

Infos bei:

BSC Büroautomation AG
Lerchenstr. 5
80995 München
Tel.: 089/3571300

PEGGYplus

Die Karte mit dem klingvollen Namen ist die erste MPEG-Karte für Amigas, die über einen freien Zorro-II-Steckplatz und einen Videoslot verfügt. Ab sofort ist das Abspielen von MPEG-Videos kein Vorrecht des CD 32 und Software-Decoder gehören der Vergangenheit an. Das preiswerte Modell für etwa 800 Mark schafft die Decodierung von MPEG-

Videos mit 16,8 Mio. Farben. Wer 200 Mark mehr investiert, darf auch den dazugehörigen Sound hören, und zwar in Stereoqualität. Unter derselben Herstelleradresse bekommt man auch einen zu PEGGY passenden Videodigitizer. Der JPEG-VideoCruncher gibt sein Bestes, um PEGGYplus mit frisch digitalisierten Grafikdaten zu versorgen. Obwohl hier extrem viel Rechenzeit für das Packen der Daten nötig ist, steht der Endpreis von knapp 2000 Mark fest. Dennoch ein fairer Preis für die Möglichkeit, komplette MPEG-Filme machen zu können.

Infos bei:

Ingenieurbüro Helfrich
Am Wallelager 8
27749 Delmenhorst
Tel.: 04221/120077

CD-Rom für Amiga 1200

Es ist nun fast kein Problem mehr, aus dem Amiga 1200 ein waschechtes CD 32 zu machen. Über eine 32-Bit-Architektur verfügt er ja schon, da fehlt nur noch ein CD-Rom. Das ab Mai erhältliche Laufwerk wird intern am Amiga 1200 angeschlossen und versteht sich voll kompatibel zum CD-Rom des CD 32. Also lassen sich nicht nur CD 32-Spiele laden, sondern auch Audio-CDs anhören und Kodak Photo-CDs ansehen. Knapp DM 500,- wären für das CD-Rom zu veranschlagen. All diejenigen, die befürchten, kein Original-Com-



modore-Produkt mehr erstein zu können, seien hiermit beruhigt: BSC aus München bringt ebenfalls ein CD-Rom samt Controller heraus. Das CD 1200 wird über den PCM/CIA-Port angeschlossen und erlaubt den Betrieb eines Mitsumi-kompatiblen CD-ROMs. Etwa 80 % aller CD 32-Titel sollten unter dieser Konfiguration laufen.

Infos bei:

GTI GmbH
Zimmersmühlenweg 73
61440 Oberursel
Tel.: 06171/85934

MC 68060

90 Millionen Instruktionen pro Sekunde bei einer Taktfrequenz von 50 MHz, ohne ins Schwitzen zu kommen? Das kann kein Intel sein! Wo andere Prozessoren Lüfter und Kühlrippen benötigen, bleibt ein Motorola-prozessor ganz cool. Für die Leistung des 68060 haben sich die Entwickler von Commodore ganz strenge Maßstäbe gesetzt: er soll dreimal so leistungsfähig wie ein 68040 (25 MHz) sein. Der beste Weg ist

dabei schon einmal die Erhöhung der Taktfrequenz: der 68060 wird in zwei Versionen erscheinen - 50 und 66 MHz. Klar, daß die Busse und Register weiterhin 32 Bit breit bleiben; beachtlich aber, daß der neue Prozessor zu 100 % kompatibel zum 040er ist. Amiga-Hardwareentwickler warten bereits sehnsüchtig auf den jüngsten Sproß der Prozessorfamilie. Das Layout der Super-Turboarten ist quasi schon geätzt - es fehlt nur noch der Chip. High-Tech-Amigabesitzern stehen also interessante Erweiterungen ins Haus. Mit ein bißchen Glück gibt's vielleicht auch bald schon einen Amiga 6000.

Infos bei:

Motorola GmbH
Schatzbogen 7
81829 München
Tel.: 089/92103-0

A 4091

Der originale SCSI-2-Festplattencontroller A 4091 von Commodore hat nun glücklicherweise einen ersatzweisen Vertrieb gefunden. DKB Computers, die inzwischen nach einem europäischen Vertrieb Ausschau halten, vertreiben den extra für den Zorro-II-Slot (Amiga 3000/4000) entwickel-

ten Controller. Eine 3,5"-Festplatte läßt sich auf der Steckkarte selbst installieren.

Infos bei:

DKB Computers
Tel.: 001/313/9608751

COMPUTER Vesalia

Industriestraße 25
46 499 Hamminkeln
Autobahn A3
Ausfahrt
Wesel-Hamminkeln
Fax: 02852 / 1802

Bestellannahme: 02852 / 9140-10

Bestellannahme: 02852 / 9140-11

Bestellannahme: 02852 / 9140-14

Autorisiertes
Commodore AMIGA
SERVICE-CENTER

TIPS DES MONATS

Autoscan-Monitor für A 1200 499,-
CDTV mit Fernbedienung 2 CD's 299,-
A 570 CD-LW u. 4 CD's A 500/Plus 169,-
AMIGA 1200 2 MB 428 MB-HD 1149,-
AMIGA 2000 2.0 dttsch. 499,-
MPS 1270 A Tintenstrahldrucker 269,-

AMIGA 1200

AMIGA 1200 und Desktop Dynamite 649,-
AMIGA 1200 und 3,5 LW extern 649,-
A1200, Autoscan-Monitor, VGA-Adapter 1099,-
A1200 mit 880 KB/1,76 MB LW 729,-
A1200 Desktop Dynamite 260 MB-HD 1199,-
AMIGA 1200 mit 20 MB-Harddisk 699,-
AMIGA 1200 u. 130 MB HD 989,- / 210 MB-HD 998,-
mit 261 MB 1049,- / 340 MB 1089,- / 428 MB 1149,-
Neu: CD-Contr. A1200 (CD 32 komp.) a.Anfr.

A 1200 RAM und Turbokarten

1 MB RAM-Karte A 1200 Uhr, Copro-Sockel 199,-
2 MB RAM-Karte A 1200 Uhr, Copro-Sockel 299,-
4 MB RAM-Karte A 1200 Uhr, Copro-Sockel 449,-
4 MB RAM-Karte A 1200 Uhr, inkl. Copro. 479,-
4 MB M-Tec Turbo-Board 68030/28MHz 668,-
8 MB / 4 MB / 1 MB-Modul 598,-/299,-/99,-
Coproprozessor 1420/33/50 MHz 29,-/99,-/149,-/249,-

AMIGA 3000 - 4000

AMIGA 3000 u. A 3000 - Tower a.Anfr.
AMIGA 4000 - 030 - 25 MHz a.Anfr.
AMIGA 4000 - LC 40 - 6 MB o. Harddisk 2299,-
AMIGA 4000 - LC 40 - 6 MB 260 MB HD 2799,-

Monitore für alle AMIGA

Autoscan (35cm/14") für A 500-A 4000 499,-
AKF 50 (35cm/14"/0.28 / MPRII/15-38KHz) 659,-
Test 5/94 Amiga-Magazin; Bildschärfe u. Farberheit gut
Autoscan 1438 (35cm/0.28 / MPRII/15-38 KHz) 649,-
Test 6/94 Amiga-Spezial; Sehr Gut
A 1084s o. A 1085S Stereo Monitor a.Anfr.

AMIGA-Laufwerke

HD-Laufwerk (880 KB/1,76MB) extern 259,-
läuft an allen AMIGA ab Kick-ROM 2.0x
HD-Laufwerk (880 KB/1,76MB) intern 219,-
einsetzbar in alle AMIGA ab ROM 2.0x
Promigos Drive, für alle Amiga extern 109,-
durchgeführter Bus, abschaltbar
WINNER Drive, für alle Amiga extern 139,-
Metallgeh., durchgeführter Bus, abschaltbar
Color Drive, für alle Amiga extern 119,-
in rot, schwarz, blau, weiß, gelb, grün
Laufwerk A 500/ A 500Plus-intern 99,-
Laufwerk A 600/ A1200-intern 99,-
Laufwerk A 2000 - intern 99,-

RAM u. Turbo-Karten A 500 - A 2000

512 KB RAM-Karte A 500 mit Uhr/Akku 49,-
2.0 MB RAM-Karte A 500 mit Uhr/Akku 189,-
1.0 MB RAM-Karte A 500Plus 69,-
8/2 MB Box A 500 (Plus), durchgef. Bus 299,-
1.0 MB RAM-Karte A 600 Uhr/Akku 99,-
8/2 MB A 2620 - 32-Bit-Turbo-Karte A 2000 348,-
8MB aufrüstbar, FPU und MMU, bis 400% Steigerung
8/4 MB A2630 - 32-Bit-Turbo-Karte A 2000 698,-

Nützliches Zubehör

A 2088 XT-PC-Karte, 5,25 LW f. A 2000 49,-
A 2060 Arcnet-Karte für A 2/3/4000 119,-
A 560 Arcnet-Box für A 500/A 500 Plus extern 69,-
Envoy Netzwerk-Software f. Arcnet 99,-
Workbench 2.05: 4 Disk, 3 dttsch. Handbücher 39,-
Workbench 2.1: 5 Disk, 2 dttsch. Handbücher 79,-
Workbench 3.1 und Handbücher a.Anfr.
4,5 A Netzteil für A 500 bis A 1200 59,-
6,5 A Netzteil für A 500 bis A 1200 89,-
1.3 ROM mit A 600 Umschaltplatine 69,-
1.3 ROM m. A 500 Plus/A 2000 Umschaltpl. 69,-
2.0 ROM mit A 500/A 2000 Umschaltpl. 79,-
WINNER-Stereo-Sound-Sampler 89,-
bis 50 KHz, Microphoneanschluß, inkl. Software
WINNER-Midi, durchgeführter Bus 69,-
WINNER-AMIGA Maus 39,-
in weiß, gelb, schwarz, rot, rot-transparent
Optische Maus mit Pad (Alfa Optic) 69,-
autom. Mouse/Joystick - Switchbox 39,-
Sunnyline-Trackball 69,-
AMIGA Handy-Scanner m. Druckerinterface 249,-
OCR-Software f. AMIGA Handy-Scanner 159,-

Controller u. Harddisk A 500 - A 4000

SCSI-Contr. Oktagon RAM-Opt. A 2000 249,-
SCSI-Controller RAM-Opt. A 500/A 500 Plus 269,-
AT-Controller RAM-/ROM-Opt. A500/Plus 189,-
AT-Controller für A 500/ A 500 Plus int. 149,-
AT-Controller RAM-Option A2000 149,-
A 570-SCSI-Contr. 149,- AT-Contr. A 1000 159,-
A 2092 SCSI-Controller 99,-
Tandem-AT/CD-Controller für A 2/A 4000 149,-

AT-Bus Harddisk für A 4000

210 MB Conner 399,- 261 MB Seagate 449,-
340 MB Conner 449,- 420 MB Conner 529,-
452 MB Seagate 659,- 540 MB Conner 779,-
SCSI Harddisk (Quantum, Maxtor, Seagate) a. Anfr.

2.5 Harddisk A 500 - A 1200 int.

40 MB Conner 289,- 64 MB Conner 389,-
84 MB Conner 479,- 130 MB Seagate 529,-
250 MB Conner 699,- 340 MB Conner 999,-
2.5HD-Kabel, Installdiskette u. Anleitung 19,-
2,5 - 3,5 HD-Adapter- u. Stromkabel, Software 39,-
2,05 ROM spez. f. A 600 Aufrüstung in A 600-HD 79,-

Drucker usw.

MPS 1270 A Tintenstrahldrucker 269,-
arg. Commodore, für alle AMIGA und PC
Canon BJC- 600 Tintenstrahl, Color 1299,-
Citizen ABC Printer 24 Nadel, 349,-
2402 / sec., Einzelblatt - Einzugs, Farb- Option
Fujitsu DL-1150 C 24 Nadel, Color 699,-
HP 4 L Laser, 4 S., min. 300x300 (RET) a. Anfr.
Oki ML- 380 24 Nadel, 180 2 / sec., 360x360 549,-

Nachnahme-Versand mit Post oder
UPS ab 10,- DM.
Großgeräte nach Gewicht.
Ausland: Vorkasse

Vesalia-Shop-Duisburg

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

Vesalia-Shop-Salzwedel

Altperverstraße 69

Tel.: 03901 / 24130

Nicht alle Artikel sind zu Versandpreisen in den Shops erhältlich

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

Amiga Userbox

Speichern leicht gemacht?

Alles über Massenspeicher

Unter Massenspeichern versteht man in der Computerbranche ein Medium, auf dem man mehr als auf einer handelsüblichen Diskette speichern kann. Wir wollen Euch durch den Dschungel der Massenspeicher führen.

Wer etwas auf sich hält, bezeichnet CD-ROMs als das Speichermedium der Zukunft. Daß es bislang jedoch äußerst teuer ist, eine CD wieder zu beschreiben, vergessen viele immer noch. CD-ROM sind viel mehr der Datenträger der Zukunft!



Was gibt's ?

An erster Stelle führt man hier natürlich die inzwischen sehr weit verbreiteten Festplatten an, doch auch hier gibt es viele gewaltige Unterschiede; nicht nur verschiedene Schnittstellenstandards verwirren den Benutzer, sondern auch unterschiedliche Größen, Geschwindigkeiten und Zugriffsmöglichkeiten. Auch wollen wir hier die Wechselplatten nicht vergessen, die

gerade im professionellen Bereich zum Austausch gewaltiger Datenmengen gebraucht werden. Der Streamer gilt als typisches Backup-Medium (siehe Software-Artikel), denn der Zugriff auf einzelne Dateien - ähnlich einer Audio- oder Videokassette - ist hoffnungslos umständlich. Exoten, wie beispielsweise MO-Laufwerke, sind natürlich auch nicht zu vergessen, und die MiniDisc macht auch immer mehr Reden von sich.

Bevor die Frage nach dem Massenspeicher aktuell wird, benötigt der MByte-arme Benutzer einen sog. Controller - das ist im Prinzip die Schnittstelle zwischen dem Amiga und irgendeinem anderen Massenspeicher. So wird vielen der billigeren CD-ROMs oft ein Controller (eine Steckkarte) mitgeliefert, der zwar den Betrieb des Gerätes erlaubt, aber keinem offiziellen Standard entspricht. An diese Controller läßt sich dann kein weite-

res Gerät anschließen. Anders bei zwei inzwischen sehr verbreiteten Standard-Controllern: IDE/AT-Bus und SCSI, die den Massenspeichermarkt beherrschen. Der Unterschied der Controller liegt im Aufbau und in der Geschwindigkeit.

Die AT-Bus-Technik ist ein älterer Standard, der sich aber bis heute bestens bewährt hat. Die angeschlossenen Geräte lassen sich mit einer akzeptablen Geschwindigkeit (reicht bei weitem für normale Anwender) betreiben. In der Sekunde erreichen angeschlossene Festplatten maximal einen Datendurchsatz von zwei bis allerhöchstens fünf MByte. Leider ist die Anzahl der maximal anschließbaren Geräte an solch einen Controller auf zwei begrenzt. Eine AT-Bus-Festplatte erlaubt aus technischen Gründen zudem keine sehr viel größeren Speichermengen als ca. 500 MByte. Ganz anders ist das mit SCSI (Small Computer System Interface, sprich „Skas-si“). Hier können bis zu sieben Geräte betrieben werden, Festplatten schaffen knapp zehn MByte in der Sekunde und sind auch in der Speicherkapazität nicht derart begrenzt. Das

Kopieren einer kompletten CD ist durchaus möglich, denn nun kommen wir langsam in GByte (GigaByte)-Bereiche.

Bei Controllern spricht man deshalb von angeschlossenen Geräten (engl. Devices), weil sich nicht nur Festplatten anschließen lassen, sondern viele andere Massenspeicher. Als universell und technisch auf dem neueren Stand präsentiert sich dabei wieder der SCSI-Controller. Es gibt sicherlich billigere AT-Bus-Streamer und langsamere AT-Bus-CD-ROMs, bei zwei Geräten ist jedoch - wie bereits erwähnt - Schlub, während man über SCSI theoretisch auch die Waschmaschine steuern könnte. Letzter Schrei ist SCSI2 - die Weiterentwicklung des SCSI-Standards; prinzipiell lediglich schneller - das ist allerdings ein gutes Argument.

Die Festplatte

Kommen wir nun zum Standard-Massenspeicher - der Festplatte. Ähnlich einer Diskette werden Daten auf der Platte durch voll oder gar nicht magnetisierte Stellen kenntlich gemacht. Der Betrieb eines überdimensionalen Eisenbahnmagneten in unmittelbarer Nähe der Festplatte kann also zu Datenverlusten führen. Anders als bei Disketten, hat eine Festplatte mehrere rotierende Scheiben - und dementsprechend viele Schreib/Leseköpfe. Die Platten sind nicht aus einer dünnen biegsamen Folie, sondern stabil im Gehäuse gelagert. Hieraus resultiert der eigentliche - unerreichte - Vorteil einer Festplatte: ihre Geschwindigkeit. Normalerweise dreht sich eine Festplatte permanent (der Trend geht sogar schon zu stromsparenden Platten, die sich automatisch ausschalten, wenn sie längere Zeit angesprochen werden), die Schreib/Leseköpfe können überaus exakt Spuren wechseln und Daten schreiben oder lesen. Moderne Festplatten schaffen an die zehn MByte Übertragungsdaten in der Sekunde. Diese Geschwindigkeit ist aber - wie bereits erwähnt - zusätz-

lich vom angeschlossenen Controller abhängig.

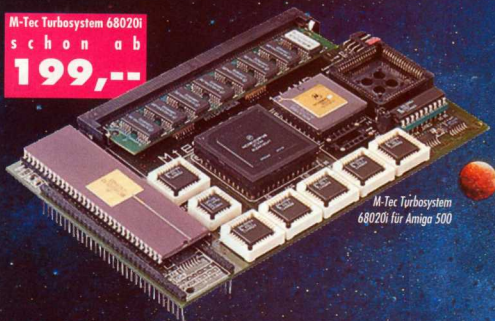
Der Einbau einer Festplatte ist jedem Computerbesitzer dringender anzuraten, denn auf ihr läßt sich nicht nur besser arbeiten, sondern auch komfortabler spielen. Spiele entwickeln sich unaufhaltsam zu sog. MegaGames, die mehrere Disketten benötigen und einen immensen Datenvorrat an Grafik und Sound voraussetzen. Wer eine Festplatte hat, muß keine Disketten („Reichen 12 Stück? Oder dürfen's vielleicht noch zwei mehr sein...?") wechseln, macht keine übertrieben langen Kaffeepausen beim Laden des Spiels und bekommt keinen Nervenzusammenbruch, wenn er merkt, daß zum Spielstands speichern also doch eine formatierte Diskette nötig gewesen wäre. Wer mit dem Amiga noch ganz andere Anwendungsbereiche erforschen möchte, würde ohne Festplatte in Disketten ersticken. Man stelle sich jemanden vor, der in seinen Text eine DPaint-Grafik einbinden will. Das Aufsuchen irgendwelcher Informationen oder Programme würde ebenfalls eine immense organisatorische Vorarbeit benötigen - kurzum: Disketten eignen sich allenfalls zum Datentransfer (sofern man kein Modem hat - in diesem Fall könnte man das Diskettenlaufwerk ausbauen). Preiswert sind Festplatten auch schon geworden: Bei großen Festplatten zahlt man pro MByte etwa eine Mark; ein Preis von 1000 Mark für eine GByteplatte ist durchaus realistisch. In den unteren Speicherklassen bewegt sich das MByte dann schon Richtung zwei bis drei Mark pro MByte. Vorsicht also, wenn der Preisunterschied eines Amiga 1200 zum Amiga 1200 HD mit 80 MByte-Platte vier- oder gar fünfhundert Mark beträgt - das ist schon fast Wucher.

Die Wechselplatte

Ein interessanter Ableger der großen Festplattenfamilie ist die Wechselplatte. Wie der Name bereits verrät, handelt es sich hier um ein Festplatten-

Spielen ohne Grenzen

M-Tec Turbosystem 68020i
schon ab
199,--



M-Tec Turbosystem 68020i für Amiga 500

Mit Amiga-Tuning von M-Tec!

Tunen Sie Ihren Amiga, machen Sie sich bereit für anspruchsvolle Spiele-Unterhaltung ohne lange Wartezeiten.

Mit M-Tec Amiga Produkten kein Problem!

Durch das M-Tec Turbosystem 68020i mit FastRam z.B. erreicht Ihr 500er „spielend“ die Leistung des serienmäßigen Amiga 1200.

32Bit FastRam und ein Motorola 68020-Prozessor machen es möglich. Und der Preis ist heiß... (schon ab DM 199,-- ohne Ram)

Ein absolutes Muß für High-End Games wie Indy,

Wing Commander und Co.

Aber auch wer es satt hat, für seinen Amiga den Diskjockey zu spielen, findet im M-Tec Sortiment, was er braucht.

M-Tec Turbosystem 68020i	
ohne Ram	DM 199,--
mit 1 MB Ram	DM 298,--
mit 4 MB Ram	DM 548,--
Coprozessoren	ab DM 49,--
M-Tec Festplattencontroller	
- intern	DM 149,--
- extern	DM 199,--
Komplettssysteme auf Anfrage!	

Interne und externe

Festplattensysteme von M-Tec helfen weiter.

Mit Plattengrößen von 80 MB bis 340 MB ist für jeden etwas dabei.

Fragen Sie unseren Verkauf nach aktuellen Angeboten.

Übrigens: Alle M-Tec Produkte werden in Deutschland entwickelt und produziert und haben 1 Jahr

Garantie*! Bestellen Sie jetzt oder fordern Sie unseren kostenlosen Produktprospekt an.

*Dies gilt nicht für Fremdprodukte wie z.B. Coprozessoren oder Festplatten

Bestell- und Info-Telefon: 0 20 41-46 56

MTEC

HARDWARE DESIGN

Amiga Hardware made in Germany.
M-Tec Hardware Design GmbH
Harster Straße 297 - 46 238 Bottrop
Telefon: 0 20 41-46 56
Telefax: 0 20 41-46 60



Hier seht Ihr einmal das Innere einer typischen Festplatte für den Amiga. Diese Festplatten sind in der Regel sehr zuverlässig. Amiga 1200-Freaks müssen leider auf externe Festplatten zurückgreifen, da der Amiga 1200 HD mit serienmäßigem HD-Laufwerk aufgrund eines zu hohen Preises nicht mehr hergestellt wird. Sinnvoll ist eine HD erst ab mindestens 100 MByte Speicher.

laufwerk, in dem die eigentlichen Datenscheiben (wie oben beschrieben) einfach ausgewechselt werden können. Natürlich werden die empfindlichen magnetischen Daten durch ein CD-Caddy nicht unähnliches Gehäuse geschützt. Wechselplatten ermöglichen den Austausch mittelgroßer Datenmengen auf relativ professioneller Basis. Denn ihren Einsatz finden sie hauptsächlich im Bereich Zeitschriftenlayout und Bildverarbeitung - und hier natürlich meist auf Macintosh-Systemen. Selbstverständlich sind Wechselplatten aber auch auf dem Amiga nutzbar, zumal sie wie eine ganz normale Festplatte behandelt werden. Man sollte sich jedoch klar sein, daß die Flexibilität teuer bezahlt wird. Zum einen liegt der Preis eines Wechselplattenlaufwerks bei knapp 1000 Mark, zum anderen sind die Medien (also die eigentlichen Festplatten, die zwischen 100 und 200 Mark kosten) etwas langsamer und - am wichtigsten - sehr speicherarm. Die Firma Syquest liefert seit langem den Standard im Wechselplattenbereich, die Größen 44 und 88 MByte herrschten bis jetzt im Markt vor. Erst seit neuestem etablieren sich 110 MByte-Medien. Die 270 MByte-Cartridges trauen sich demnächst auf den Markt - langsam aber sicher nähert man sich dem Niveau der ursprünglichen Festplatten.

Die Streamer

Mit Streamern ist das so eine Sache. Ihr einziger Existenzgrund ist das Sichern von riesigen Datenmengen einer Festplatte. Ein Streamer funktioniert wie ein normales Tape-Deck oder die legendäre Datassette: die vielen Bits werden wiederum in Magnetbits umgewandelt und auf einer Cassette (heutzutage DAT-Cassetten) aufgezeichnet. Die Speicherkapazität solcher Streamerbänder entspricht durchaus gehobenen Ansprüchen. Die Technologie macht bei 150 oder 250 MByte Speicherkapazität pro Band nicht halt. Bei Hewlett Packard (bekannt durch Drucker) soll man bereits Streamerbänder gesichtet haben, die weitaus mehr Daten aufnehmen können. Die Rede

ist von Streamern, die durchaus im Stande sind, bis zu 2 GByte zu speichern. Auf alle Fälle ist das Sichern der Festplatte immer ein langwieriger Vorgang, doch wer wirklich Wert darauf legt, soll lieber zu einem qualitativ guten Streamer greifen als zu einem 350-Disketten-Sparpaket.

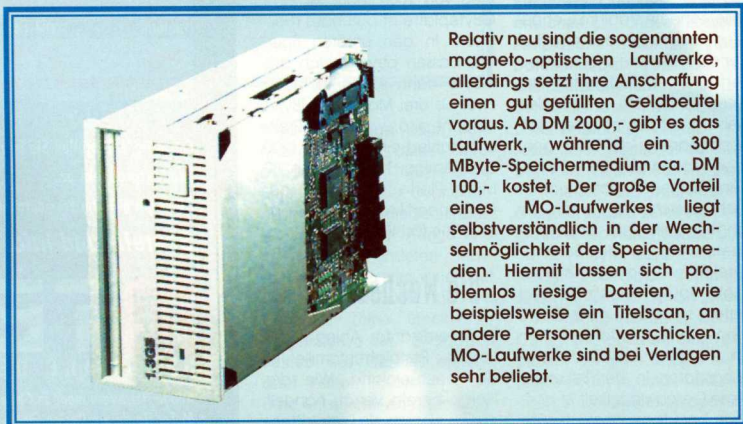
Die MO-Laufwerke

Die übrigen Massenspeichermedien komplettieren die Palette in jede Richtung. Da wären beispielsweise die sogenannten magneto-optischen (MO) Laufwerke. Sie verbinden die Flexibilität von Wechselplatten (austauschbares Speichermedium) mit weiteren Vorteilen: beispielsweise ist ein MO-Laufwerk unempfindlich

gegen Gewalteinwirkung von außen - sei sie von „schlagender oder magnetischer“ Natur. Der Preis eines einzelnen MO-Mediums ist auch noch erträglich. Nicht einmal 100 Mark für flotte 300 MByte hört sich äußerst attraktiv an. Das größte Manko dieses Produktes ist allerdings der Preis für das Laufwerk. Hier muß man nämlich bei 2000 Mark anfangen - und das entsprechende Laufwerk unterstützt nur MO-Cartridges einer Größe von 150 MByte. Selbstverständlich gibt es auch Gigabyte-MO-Laufwerke, leider muß man hier aber auch mit Gigapreisen rechnen. Wer entsprechend liquide ist, dürfte aber hochzufrieden mit seinem MO sein.

Die Floptical

Wo wir gerade bei optischen Medien sind, bleibt noch die Floptical zu erwähnen. Hinter diesem originellen Namen verbirgt sich eine Art Erweiterung zur bisherigen 3,5"-Diskette, genauer eigentlich zur HD (High Density)-Diskette. Die Laufwerke sind zusätzlich mit optischen Schreib/Leseelementen bestückt. Sog. LEDs haben inzwischen ausgedient, ein modernes Floptical setzt auf Lasertechnologie. Auf die entsprechenden Disketten passen etwa 20 MByte, nicht schlecht, wenn man das Format mit anderen Medien vergleicht. Selbstverständlich lassen sich



Relativ neu sind die sogenannten magneto-optischen Laufwerke, allerdings setzt ihre Anschaffung einen gut gefüllten Geldbeutel voraus. Ab DM 2000,- gibt es das Laufwerk, während ein 300 MByte-Speichermedium ca. DM 100,- kostet. Der große Vorteil eines MO-Laufwerkes liegt selbstverständlich in der Wechselmöglichkeit der Speichermedien. Hiermit lassen sich problemlos riesige Dateien, wie beispielsweise ein Titelscan, an andere Personen verschicken. MO-Laufwerke sind bei Verlagen sehr beliebt.

auch weiterhin 720 KByte und 1,44 MByte Disketten lesen. Das Floppy-Laufwerk wird folglich komplett ersetzt. Ein Rätsel ist allerdings, warum sich dieses Medium nicht durchsetzt. Obwohl es genügend Entwickler und Hersteller gibt, vertreiben nur wenige Läden die Flopticals. Ist der Markt vielleicht schon übersättigt? Zuviel Chaos mit DD- und HD-Disketten? Nächste Station Wechselsplatte? Schade eigentlich um eine schöne Idee.

Die Minidisc

Enttäuschend ist leider auch die MiniDisc-Ankündigung von Sony. CD-ROMs lassen sich bekanntlich leider nur lesen. Im Musikbereich wollte Sony diese Lücke durch Einführung der MiniDisc - einer wiederbeschreibbaren und noch kompakteren CD - füllen. Gute Idee, aber: Datenreduktion ist nicht jedermanns Sache; und wer einmal den Klang einer

Mini-Disc im Vergleich zu einer CD gehört hat, wird letztere ohne Umstände vorziehen. Zum Glück fällt das Feature der Datenreduktion bei der Computerversion der MiniDisc weg. Wie sollte man auch - wo in Computerprogrammen wirklich jedes einzelne Bit dringend gebraucht wird. Folglich paßt auf die kleine MiniDisc auch keine arg große Datenmenge. Bei 140 MByte regelt der Schreibkopf ab, mehr paßt auf die Scheibe nicht drauf. Und bei einer Übertragungsrates von 150 KByte pro Sekunde (wir erinnern uns, daß es Festplatten mit 10 MByte, also 10.000 Kbyte pro Sekunde gibt) fangen Computerecks an zu frösten - It's a Sony.

Fehlt da nicht noch etwas?

Wo wir bereits die MiniDisc und wenige KByte pro Sekunde angesprochen haben, liegt die

Erwähnung des inzwischen immer populärer werdenden CD-ROMs nicht weit entfernt. Doch das ist ein anderer Schwerpunkt, und den lest Ihr in einer der nächsten Ausgaben der AMIGA Games. Wir hoffen, Euch einen kleinen Einblick in die Welt der gebräuchlichsten

Massenspeicher und Controller gegeben zu haben, so daß Ihr vor dem Kauf einer Festplatte nicht zurückschrecken müßt. Falls noch Fragen offen sind, teilt sie uns mit, und wir bemühen uns dann, in einer der nächsten Ausgaben darauf einzugehen.



Ein weiterer Vorteil der MO-Laufwerke ist ihre Robustheit, durch die sie auch längere Transporte überstehen. MO-Laufwerke werden jedoch nie zum Massenmedium werden, über das auch Spiele angeboten werden. Vielmehr sind MO-Laufwerke ein Mittel für Profis, um viel Daten zu speichern.

SPARSCHWEIN



Tel. 0391/5419000 Fax. 0391/5419004

AMIGA 1200	585,-	Monitor AKF 50 incl. Adapter	695,-
AMIGA 1200 HDD 120	1085,-	14" Color, 0.28 Dopplich, strahlungsarmer Multiscan Monitor nach MPRII.	
MIT 120 MByte 2,5 Zoll Festplatte intern,		Monitor Commodore 1942	695,-
AMIGA 1200 Towergehäuse	ab 475,-	AMIGA Workbench 2.1	85,-
HDD 2.5" 120MB A 600/1200 intern	495,-	Für alle AMIGAS mit Kickstart 2.04/2.05	
HDD-Adapter 2.5" auf 3.5"	25,-	Kickstart Umschaltplatine	25,-
Blizzard 1230 Turbo Board	ab 475,-	Für AMIGA 500,600,1200, 2-fach, elektronisch, ohne ROM.	
40 Mhz TurboKarte 68030 mit RAM Option + DMA Port für SCSI AddOn.		FDD 3.5" Amiga extern	105,-
Blizzard 1220/4 MB	475,-	ALFA Power AT-Bus Controller A500	165,-
Turbo Memory Board, 4 MByte bestückl.		Modem TKR Speedstar	340,-
AMIGA CD³² - incl 2 Spielen	444,-	Hayes kompatibles, externes Faxmodem 300-14400 Baud, MNP2-5	
AMIGA CD³² - incl 4 Spielen	464,-	FaxModem 14400 ext. postzugelassen	320,-
AMIGA CD³² Communicator	215,-	Hayes kompatibles, externes Faxmodem 300-14400 Baud.	
AMIGA CD³² MPEG Board	455,-	Activity Pak	110,-
CD³² Tastatur	145,-	Dpaint 4 AGA, Amiwrite 1.0 AGA, Nigel Mansell AGA.	
CD³² Competition Pro Game Pad	49,-	CD-ROM SCSI, intern	415,-
		DoubleSpeed, 300 KB/s, Multisession CDXA, PhotoCD läähg	
		OKI 400ex LED-Drucker	975,-

AMIGA CD³² Software	Zool	65,-	Microcosm	90,-	Arabien Nights	45,-	Summer Olympix	55,-
	DGeneration	50,-	Alien Breed / Quak	65,-	Whales Voyage	70,-	Project X / F17 Challenge	65,-
	John Barnes Football	45,-	N. T.w.L.c. Games 1,2,3	50,-	Troils	50,-	Global Effekt	70,-
	Deep Core	60,-	Lotus Turbo Trilogy	65,-	Sleepwalker	65,-	Chaos Engine	60,-
	Morph	55,-	Brutal Football	65,-	Pinball Fantasies	65,-	Premiere	35,-
	Overkill / Lunar C	65,-	Total Carnage	60,-	N.Mansella World Ch.	70,-	Chuck Rock 2	60,-
	Sensible Soccer	65,-	Frontier, Elite 2	65,-	Castles 2	60,-	Humana	60,-
	Liberation	75,-	Donk!	45,-	Labyrinth of Time	40,-	Gunship 2000	60,-
	Mean Arena	60,-	Lemmings	60,-	Dangerous Streets	30,-	Fire & Ice	55,-
	Alfred Chicken	60,-	Zool 2	60,-	7 Gates of Jambala	40,-	Super Methane Brothers	65,-
	Pirates Golf	70,-	Ryder Cup Golf	65,-	Prey - Alien Encounter	60,-	Inside Technology	80,-
	Chambers of Shaolin	60,-	Striker	60,-	Dennis	55,-	Last Ninja 3	35,-
	Seek & Destroy	65,-	Myth	35,-	Super Putty	45,-	Ultimate Body Blows	65,-
	International Karate	45,-	Der Clou	85,-	Bubban Stix	60,-	Photo Lite	105,-
	Nick Faldo Golf	75,-	James Pond II	60,-	Disposable Hero	60,-	Video Creator	79,-

Aktuelle Neuerscheinungen bitte telefonisch erfragen!

Sparschwein Elektronik-Versandhandels GmbH, Magdeburg. Tel. 0391 / 5419000 Fax. 0391 / 5419004
 Alle Preisang. in DM, zuzüglich Fracht-u. Verpackungspausch.-Lieferung per PostNachnahme- Angebot freibleibend - Irrtümer vorbehalten - Es gelten unsere AGBs. AMIGA, Commodore, Competition Pro, Communicator, Acom, OKI, Alfa Data, Blizzard und TKR sind eingetragene Warenzeichen.

Amiga Userbox

Nützliche Utilities für die Massenspeicher!

Ordnung auf der

Im Bereich Massenspeicher ist eine exakte Trennung zwischen Soft- und Hardware teilweise gar nicht (mehr) möglich, werden doch die meisten Hardwareprodukte bereits mit Treibersoftware und diversen Tools ausgeliefert. Trotzdem gibt es einige interessante Programme, die das Leben mit Festplatten erheblich erleichtern können.

Directory Opus

Directory Opus ist inzwischen zu einer Legende geworden. Bereits seit vielen Jahren benutzen Amiga-Anwender diese intuitive Oberfläche zum Arbeiten und Organisieren von Disketten und Festplatten. Die normale Arbeitsoberfläche von DirOpus teilt sich in drei Bereiche. Während am unteren Bildschirmrand wichtige Kommandos über Gadgets (Schalter) erreichbar sind, zeigen zwei große vertikal geteilte Bildschirme den jeweiligen Inhalt eines Devices oder Directories an. Auch das kennt der PC-User schon lange: Pate für DirOpus war der berühmte NC - Norton Commander. Wer das MS-DOS-Programm kennt, kann mit DirOpus schon umgehen, entdeckt aber schnell viele Innovationen. Tatsächlich ist DirOpus eigentlich ein Ersatz für die Shell. Es kombiniert den Komfort der Workbench (Maus, Buttons, Übersicht) mit der Flexibilität der Shell. Den ursprünglichen Zweck des Tools erkennt man schon am Bildschirmaufbau. Für das schnell zu erstellende LZH-Paket lassen sich die nötigen Dateien in Windeseile selektieren. Und wenn der Funktionsumfang von DirOpus nicht

groß genug ist, der kann ganz einfach seine eigenen Lieblingsbefehle in die Gadget-Reihen einfügen.

Infos bei: Gut sortierter Fach- und Versandhandel

Speedup

Speedup ist ein Beschleunigungstool für alle angeschlossenen AT/IDE-Festplatten. Auch Wechselplatten lassen sich tunen. Die mitgelieferte Diskette ersetzt die Harddisk-Installations-Diskette, die bei der HD-Version von Commodore beigelegt wird, komplett. Wer sich erst später entschließt, seinem Amiga 1200 eine Festplatte hinzuzukaufen, verwendet Speedup als Festplattentreiber und fährt bei den meisten am Markt angebotenen Festplatten nicht schlecht. Die Beschleunigungsfaktoren schwanken zwischen 3 und 20 - aber vorsichtig: es mag auch Festplatten geben, die sich gar nicht mehr beschleunigen lassen. Auf alle Fälle benötigt man eine spezielle Version für den Amiga 600, 1200 oder 4000, die sich jeweils nur für diesen Computer eignet. In naher Zukunft

soll ein Adapter erscheinen, der den Anschluß von vier verschiedenen Festplatten ermöglicht. Zusätzlich steht ein Packer in den Startlöchern, der - ähnlich, wie man das von DoubleDisk auf MS-DOS-PCs kennt - die Festplattenkapazität durch Realtime-Packen wesentlich vergrößert.

Infos bei: Breitfeld
Computersysteme
Schwanenwall 17a
44135 Dortmund,
Tel.: 0231/393753

Preis: 98,- Mark für A 600;
148,- Mark für A 1200
198,- Mark für A 4000

Hypercache Professional / Dynamicache

Cacheprogramme sind in der MS-DOS-Welt bereits weit verbreitet. Bei Windows wird z. B. die „Smartdisk“ mitgeliefert. Ohne solche Tools würden Windows und andere Programme noch langsamer arbeiten (ja, das geht). Doch ein gutes Cacheprogramm ist kein Ersatz für eine schnelle Festplatte - es

beschleunigt lediglich den Zugriff auf häufig verwendete Daten. Amiga-Cacheprogramme waren bislang in ihrer Funktionsweise stark eingeschränkt. So konnten zum Teil nur Diskettenlaufwerke oder einzelne Festplatten gecachet werden. Der Originalbefehl „Adbuffers“ pufferte nur Datenblöcke, die das Filesystem des Amigas benötigt, also z. B. Directory-Einträge - Programmdateien bleiben unberührt. Jetzt schicken sich zwei neue Produkte an, diesen Mißstand zu beheben: Hypercache und Dynamicache, das auch jedem „Fastlane Z3“-SCSI-Controller beiliegt. Hypercache ist ein kleines Shell-Programm, das man am besten per Hand in das C: Verzeichnis kopiert - der Aufruf erfolgt dementsprechend über einen Shell-Befehl mit diversen Befehlsangaben und Optionen. Eine Einbindung in das System ist z. B. über die „User Startup-Sequence“ möglich, eine kompatible, wenn auch nicht moderne Lösung. Dynamicache dagegen wird als Commodity in die Workbench eingebunden - also erst ab Betriebssystemversion 2.0. Dafür erhält man hier anständigen Fenster, in denen auf Gadgets geklickt und so einfachst konfiguriert werden kann.

r Platte!

DynamiCache wartet auch noch mit einem gewaltigen Plus gegenüber Hypercache auf: Der Speicher, den das Programm zur Zwischenpufferung von Daten verwendet, wird dynamisch verwaltet, d. h., erst wenn ein Programm wirklich Speicher benötigt, wird dieser vom freien RAM abgezweigt. Dadurch nutzt DynamiCache den Speicher optimal aus.

amers mehrere 100 MByte Daten passen, kann es bei einer Disketten-Sicherheitskopie durchaus passieren, daß die 200 MByte-Festplatte über 100 Backupdisketten benötigt. (Das ist auch der Grund, warum so viele Festplattenbesitzer vor Backups zurückschrecken.) Die meistverwendeten Backup-Programme heißen Quarterback (V5.0) und AmiBack (V2.0H) und sind in Aufbau und Leistung sehr ähnlich: Bevor man sich entscheidet, ob man Daten zur Sicherheit kopieren (Backup) oder wieder zurückholen will (Restore), nimmt man in einem Fenster die nötigen Einstellungen vor. Am wichtigsten ist hier die Wahl, welches Medium gesichert/geladen werden soll. Beide Programme lassen hier Disketten, Streamerbänder oder auch nur einzelne AmigaDOS-Dateien zu (das ist sinnvoll, wenn man mehrere Festplattenpartitionen hat und die wichtige Partition auf die „Backup-Partition“ speichern möchte). Weiterhin können Paßwortabfragen eingebaut werden (nicht jeder soll ja durch Re-Installation eines solchen Backups gleich an alle privaten und vertraulichen Daten herankommen). Alles in allem ist die nervenaufreibende Prozedur wieder ein Argument gegen Sicherheitskopien. Wer allerdings über einen Streamer oder eine große Festplatte verfügt und seinen Lebensunterhalt mit wichtigen Dateien verdient, der sollte doch zu einem dieser Programme greifen. AmiBack kostet etwa 150 Mark, Quarterback ist für ca. 100 Mark zu haben.

Infos bei:

Silicon Prairie Software
(Hypercache)
Advanced System
& Software (Dynamicache)
Homburger Landstraße 412
60433 Frankfurt
Tel.: 069/5488130

Preis: ca. 100 Mark

Backup-Programme

Zur Sicherung der wertvollen Festplattendaten dienen Backup-Programme. Diese Zeitgenossen retten den Head-Crash-Geschädigten vor einem mittleren Chaos - auch der Leichtsinnige, der voreilig veraltete Programme löscht, ist diesen Rettern in der Not nicht undankbar.

Backup-Programme funktionieren eigentlich recht simpel. Sie kopieren den kompletten Festplatteninhalt auf ein anderes Speichermedium - im Normalfall auf Diskette oder Streamer (ganz modern sind jetzt Video-Backup-Systeme). Während auf die Bandkassette eines Stre-

DIE ZEHN

(AN-)GEBOTE



**Superleiser
Papst Lüfter**

einfacher Selbststeinbau

für Amiga

2000

3000

4000

45,-

- ② **A 2630/4MB** 798
- ③ **CD-Laufwerke**
A570 CD-Rom 139
incl. 10 Multimedia-CD's 298
XM 4101 CD-Rom 418
weitere Typen auf Anfrage
- ④ **Monitore**
Mitsubishi 1491A 43cm/17" 1198
1943 MS 38cm/14" 15-45KHz 695
- ⑤ **RAM/Massenspeicher**
4MB für A3000 368/410
4MB für A4000 328
345/170 MB Qu. 598/409
- ⑥ **Amiga CD³² Communicator** 249
- ⑦ **Telekommunikation**
Multiface III 148
ISDN-Master 798
NEU 28.800 bps 698
send & receive Fax in V.Fast Class
Der Anschluß am Telefonnetz der DBP Telekom ist strafbar.
- ⑧ **Grafik/Video**
Snapshot Live, Farbzeitzeit ... ideal f. A1200 695
Picassoll + TV Paint jun. 698
- ⑨ **div. Bauteile/Kickroms**
Reparaturservice
- ⑩ **Finanzkauf/Ratenzahlung/Leasing**

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

PAPST-COMPUTER

Isoldestraße 10 (U+S Bundesplatz) · 12159 Berlin-Friedenau
Telefon: 030 - 852 62 90 + 852 96 13 · Telefax: 852 96 61

Autorisierter Fachhandel für namhafte Markenprodukte. Commodore, US Robotics, Quantum, CVP, EIZO, BSC, Fujitsu, Conner

Autorisierter Fachhandel für namhafte Markenprodukte. Commodore, US Robotics, Quantum, CVP, EIZO, BSC, Fujitsu, Conner

Amiga Userbox

HELPLINE

Vielen Dank für Eure vielen Briefe. Bei der Flut, die uns erreicht, wollen wir zunächst die uns am wichtigsten erscheinenden Fragen klären. Laßt Euch aber nicht davon abhalten, uns z. B. auch Kritiken zum Heft oder anderen Amiga-verwandten Themen zu schicken.

Schleifgeräusche

Mit meinem vor drei Wochen erstandenen CD32 bin ich im Prinzip zufrieden; eine große Hilfe sind Ihre Tests zu Spielen. Mein Problem: Beim Starten und Stoppen des CD-Laufwerks hört man Schleifgeräusche, extrem bei den CDs „Microcosm“ und der beim CD32 mitgelieferten Demo-CD. Der Händler hat mir ohne Erfolg - ein Gerät ausgetauscht und meint nun, daß es sich nur um einen „Schönheitsfehler“ handelt; Schäden wären nicht zu befürchten. Das Vorfühgerät im Laden hatte diesen Mangel nicht. Zudem beunruhigt mich das Gehäuse: Der Deckel schließt etwas schief, und das Gerät steht auf einer ebenen Fläche leicht „kipplnd“. Haben Sie eine Erklärung? Kann man etwas dagegen tun?

Günter aus Hölzl

Lieber Günter,
Du hast richtig erkannt, daß es sich hierbei eindeutig um einen Mangel handelt. Man unterscheidet wesentliche von unwesentlichen Mängeln (z. B. kleine Kratzspuren an der Unterseite). Ein verzogenes Gehäuse und ein seltsam klingendes CD-Laufwerk sind eindeutig wesentliche Mängel. Du hast also ein Recht auf Wandelung (also Umtausch gegen ein mängelfreies Gerät), sofern die allgemeinen

Geschäftsbedingungen des Hauses nicht noch zwei oder drei Ausbesserungen zulassen. Aber keine Angst: Du hast den vollen Kaufpreis bezahlt und daher ein Recht, ein funktionstüchtiges CD32 zu erhalten.

Grafikkarten - wozu?

Ich möchte meinen Amiga gerne weiter aufrüsten (eine Festplatte und eine Turbokarte besitzen ich bereits). Als nächstes stünde eine Grafikkarte ins Haus. Die Picasso 2 soll ja bei allen möglichen Tests hervorragend abschneiden. Ich frage mich nun aber, wozu ich eigentlich eine Grafikkarte benötige, wenn der Amiga doch so fortschrittliche AA-Grafikchips hat, mit denen hohe Auflösungen und viele Farben dargestellt werden können.

Thomas aus Schönberg

Lieber Thomas,
In der Tat verfügt der Amiga bereits über sehr leistungsfähige Grafikchips. Bei den unzähligen Anwendungsmöglichkeiten des Amigas - besonders im professionellen Bereich - kann es aber schon mal vorkommen, daß diese trotzdem nicht ganz ausreichen. Bei einer Auflösung von 1280 mal 1024 muß z. B. ein pro-

fessioneller DTP-Anwender auch die Möglichkeit haben, mit 16,8 Mio. Farben zu arbeiten. Die Picasso 2 eignet sich besonders gut für Profi-Anwendungen, die mit hohen Auflösungen zusammenarbeiten. Bitte vergiß beim Kauf einer solchen Karte aber nicht, daß sich die Grafik bei Spielen in der Regel nicht ändert, d. h., die Spiele werden nicht etwa schneller oder bunter.

PC statt Spiele

Ich habe Euch einige Zeilen eines Artikels, den ich neulich gelesen habe, aufgeschrieben: „Viele Kinder versuchen Ihre Eltern vom Kauf eines Amigas, Ataris oder einer Konsole, wie etwa dem Sega oder dem Nintendo, zu überzeugen. Tatsächlich stellen diese computer-ähnlichen Produkte nur eine Form von Unterhaltung zur Verfügung. Wenn Sie möchten, daß Ihr Kind etwas von oder über Computer lernt, dann ist der Kauf eines PCs Ihre einzige Möglichkeit“. Als ich das gelesen habe, bin ich fast ausgeflippt. Den Amiga als „computer-ähnlich“ zu beschreiben. Und daß man damit nur spielen könne, weise ich entschieden zurück. Ich benutze Final Copy auf meinem Amiga 1200, um Briefe und viele andere Schriftstücke für die Schule zu schreiben. Nebenbei mache ich

auch noch ein bißchen Raytracing, was ja wohl wirklich nicht als Spielen bezeichnet werden kann. Dann könnte man ja auch sagen, daß ein Layouter an seinem Macintosh mit Bildern hin- und herschiebt und mit Text und verschiedenen Schriften „herumspielt“.

Gerald aus Grafenau

Lieber Gerald,
wir teilen Deine Meinung vollen Herzens. Schade, daß Du nicht die Quelle dieses Artikels angegeben hast. Es wäre sicher amüsant gewesen, auch den Rest des Textes zu lesen. Der eigentliche Schmerz liegt aber darin, zu wissen, wie viele Eltern sich jetzt in die Irre leiten lassen und den Kauf eines 386/486ers erwägen, nur weil ein pädagogischer Mächtegen-Experte diese Handlungsweise empfiehlt. Und daß man auf dem Amiga weit- aus mehr machen kann als nur spielen, haben wir ja wohl mit der Einrichtung der neuen Userbox bewiesen.

Löschen bei Optimierung

Ich habe mir kürzlich einen Amiga 1200 HD mit eingebauter 80MByte-Festplatte zugelegt. Nachdem ich 40 MByte Software installiert hatte, wollte ich

die Festplatte defragmentieren bzw. optimieren. Als das Programm fertig war, mußte ich aber leider feststellen, daß alle Daten von der Festplatte gelöscht worden waren. Ihr könnt Euch vorstellen, daß ich nicht sonderlich erfreut war. Stimmt es, daß man eine IDE-Festplatte nicht optimieren kann?

Georg aus Oberursel

Lieber Georg, selbstverständlich kannst Du eine IDE-Festplatte optimieren. Leider hast Du versäumt zu sagen, welches Programm Du zum Optimieren benutzt hast, denn hier liegt das eigentliche Problem. Ein altes Programm könnte z. B. mit Kompatibilitätsproblemen aufwarten. Wie auch immer, das nächste Mal solltest Du unbedingt ein Backup von der Festplatte machen, wenn Deine Daten so wichtig sind.

16/32 Bit am Amiga 600

Ich besitze einen Amiga 600 mit 2 MByte RAM und möchte Spiele für den Amiga 1200 darauf zum Laufen bringen. Natürlich ist der Amiga 600 keine 32-Bit-Maschine, und ich werde immer nur 16-Bit-Grafik darstellen können. Werden die Spiele aber wenigstens funktionieren? Ich traue mich deshalb noch nicht, so viel Geld für ein Spiel auszugeben, das vielleicht gar nicht funktionieren wird. Kann ich den Amiga 600 mit einem 32-Bit-Chip erweitern?

Manfred aus Essen

Lieber Manfred, es gibt keinen Weg, einen A 600 zu einem A1200 zu erweitern. Du wirst auch niemals AGA-Spiele zum Laufen bringen, da der 600er einfach über keine AGA-Grafikchips verfügt, und ein nachträglicher Einbau läßt sich nicht so einfach realisieren, wie Du Dir das vorstellst. Der A 600 und der 1200er haben im Prinzip sehr wenig gemeinsam,

sieht man von dem Betriebssystem ab. Du wirst nicht drumherum kommen, einen A 1200 zu kaufen, wenn Du 1200er-Games spielen willst.

Aus CD32 mach Amiga 1200

Ich besitze einen Amiga 500 sowie ein CD32 und habe von einer Karte gehört, die die Spielekonsole in einen kompletten Amiga 1200 umfunktionieren soll. So habe ich mir nun überlegt, ob ich den Amiga 500 nicht verkaufen könnte, um mir von dem Geld diese Karte zu leisten. Wird die Karte auch funktionieren, wenn ich ein MPEG-Modul installiert habe, und wird auch ein serieller Port dabei sein? Oder soll ich doch erst warten und den Amiga 500 vorerst behalten?

Andreas aus Ludwigshafen

Lieber Andreas, Du redest sicher von einer Karte, die derzeit von Microbotics entwickelt wird. Leider wird sie noch nicht verkauft, so können wir Dir noch nicht viel über ihre Leistungsfähigkeit verraten, nur so viel: einen seriellen Port soll sie tatsächlich enthalten, und der Expansionsport wird wahrscheinlich durchgeschliffen sein, d. h., Du kannst noch andere Erweiterungen in Serie dazuschalten. Sobald diese Karte verfügbar ist, werden wir sie natürlich in der Userbox vorstellen.

100 % Spiel

Ich bin Abonnent der Amiga Games und finde die Zeitschrift besser und preiswerter als alle anderen. Nun zu meinem Problem: Ich habe mir das Spiel „Anstoß“ für meinen Amiga 500 (1 MB, 2 Laufwerke) gekauft. Als ich nach der Installation spielen wollte, ging gar nichts mehr - der Bildschirm wurde nach dem Laden schwarz. Ich bin daraufhin zum Händler gegangen und tauschte das Spiel um - selbes Problem! Bevor Ihr sagt, daß es am Computer liegt, will ich

sagen, daß es bei einem Freund ebenfalls nicht funktioniert - er hat den selben Computer wie ich. Also bin ich wieder zum Händler gegangen und durfte das Spiel „Anstoß“ gegen „Burntime“ tauschen. Hier schien alles zu funktionieren, bis auf das Speichern des Spielstandes. Ich habe die Diskette sowohl über die Workbench als auch über X-Copy formatiert - es war hoffnungslos. Der Verkäufer meinte dazu, daß das Spiel öfters nicht geht. Sagt mir nun, ist mein Rechner kaputt? Ich habe mehrere Original-Spiele, bei denen irgend etwas nicht funktioniert.

Daniel aus Kiel

Lieber Daniel, solange Dein Diskettenlaufwerk vielleicht nicht etwas dejustiert ist, mußt Du Dir keine Sorgen machen, daß Dein Computer kaputt ist. Dein Problem quält auch viele andere Amiga-User. Leider halten sich nämlich viele Spieleprogrammierer nicht an die von Commodore herausgegebenen Programmier-Richtlinien. Dann würden solche Fehler nicht passieren, und alle Spiele wären sowohl auf dem Amiga 500 als auch auf dem 4000er lauffähig. Was man dagegen tun kann? Beschwerdebriefe an die Softwareindustrie schreiben. 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.

MPEG zu teuer

Das MPEG-Modul für das CD32 ist für mich zweifellos die Zukunft des Video-Entertainments. Dennoch bin ich noch etwas besorgt über den Preis des MPEG-Moduls, bietet doch Philips sein Modul für das CD-I unter 400,- Mark an - fast 100 Mark billiger. Dabei gibt's aber noch Extraspeicher, was die Grafikmöglichkeiten des CD-I nochmals verbessert. Commodore hätte das MPEG-Modul sicher für unter DM 300,- anbieten können. Ich persönlich werde noch warten, bis das Modul nur noch für 150,- Mark zu

haben ist - die Erfahrung zeigt einem jedesmal, daß man nur ein wenig Geduld haben muß, um bereits wenige Monate nach Erscheinungsdatum das entsprechende Produkt für einen weitaus niedrigeren Preis zu bekommen.

Michael Brenner

Lieber Michael,

um ganz ehrlich zu sein, sind wir der Meinung, daß sowohl der Preis für das CD32 als auch der für das MPEG-Modul fair ist. Immerhin erhält man hier für knapp 1.000,- Mark ein System, mit dem man Audio-CDs anhören, Games spielen und sogar noch brandneue Video-CDs ansehen kann. Und wenn einige Leute meinen, die Qualität von MPEG ließe zu wünschen übrig und würde schon gar nicht den Preis rechtfertigen, dann bitten wir doch diese Leute, einen Blick auf das neue Video-CD-Paket „Star Trek 6“ zu werfen. Abgesehen davon, reißt wiederum das Spiele-Angebot beim CD-I niemanden vom Hocker...

„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 zensieren nicht - wir kürzen höchstens (ein bißchen).

Schickt Eure Fragen bitte an folgende Anschrift:

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

Amiga Games Vorschau 8/94



KINGS QUEST

A1200 SPEZIELL

Sierra genießt bei den Amiga-Usern nicht unbedingt einen guten Ruf, was auf die äußerst unbefriedigenden Umsetzungen von Police Quest und Space Quest zurückzuführen ist. Kann der amerikanische Adventure-Experte mit Kings Quest neue Fans gewinnen?



FLINK

CD32 SPEZIELL



Die Lionheart-Programmierer sind endlich wieder da! Völlig überraschend tauchten sie nun mit einem Mega Drive-Spiel als Psygnosis-Entwickler auf. Wir sagen Euch in unserem exklusiven Special, ob Flink besser als Lionheart ist.



BENEFACTOR

A500 SPEZIELL

Daß die Pinball Dreams-Schöpfer von Digital Illusions auch etwas anderes als gute Flipperspiele produzieren können, wollen sie mit Benefactor beweisen. Dieses Flashback in Miniatur-Format soll Psygnosis zu neuen Höhenflügen verhelfen.



Abwechslungreich, umfassend, aktuell!

USER BOX

Alles über Grafik! Grafikkarten, Monitore oder Grafiksoftware im Detail.

CODEMASTERS

MicroMachines 2, Excellent Dizzy und viele andere schon vorgestellt.

FUSSBALL-NACHZÜGLER

World Cup USA '94, Empire Soccer und Sensi Soccer Int. Edition im Test!

Ab 20. Juli 1994 am Kiosk!

AMIGA Games
Discs & More

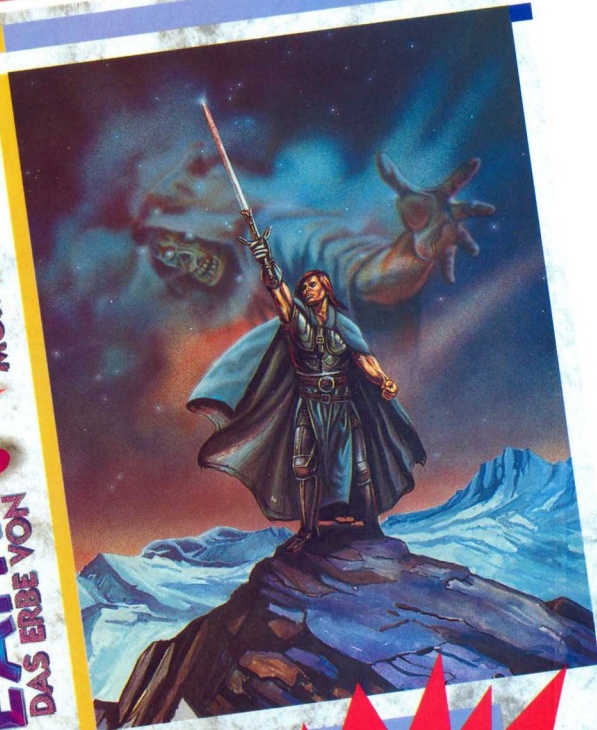
DAS STRATEGIESPIEL, DAS SELBST SCHACH SCHACHMATT SETZT

Für AMIGA und PC

Dagegen ist Schach mit seinen 8 x 8 Feldern richtig langweilig: DEATH OR GLORY ist ein multioptionales, interaktives Strategie-Rollenspiel mit über 250 Figurentypen in einer 64 x 64 Felder großen Landschaft. Verpackt in ein opulentes Aufgebot edler Grafik und hinterlegt mit einer interessanten, aussagestarken Story:

Der alte König Werthos, Herrscher im Lande Morgan, ist unumstrittener Regent eines blühenden Reiches. Das ewige Schicksal des Guten ist es jedoch, immer wieder vom Bösen eingeholt zu werden. Wilde Horden ziehen herauf und bedrohen das Königreich. Xhor, unehelicher Sohn des Herrschers, gerät in einen finsternen Verdacht. Sein Halbbruder Raven taft einen wagemutigen Plan, um Xhor zu finden - um ihn zu entlasten und eine Waffe gegen den übermächtigen Feind in der Hand zu halten. Ob ihm das gelingt, liegt ganz an Ihnen...

DEATH OR GLORY MORGAN DAS ERBE VON



Amiga (32 Farben)



Amiga (32 Farben)

Features

- interaktives Strategiespiel mit Rollenspiel-Elementen
- Einsatz eigener Kampf-Stärken und magischer Kräfte optional
- fünf verschiedene Intelligenz-Stufen
- 16 verschiedene Spiel-Level
- 4096 Felder große Karte mit unterschiedlichen Landschaften
- optionale Semi-Automatik für schnelleren Spielverlauf
- besondere Hilfen für Einsteiger
- schnelles Scrolling
- extrem kurze Rechenzeiten trotz enormer Komplexität
- viele Tipps im beiliegenden Tagebuch von Raven
- kein Spielverlauf wie der andere

SOFTWARE 2000



Strategie



SOFTWARE 2000

Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline (0 52 41) 98 60 10 (Mo-Fr, 11-13 und 14-18 Uhr)

AMIGA-Joker meint:
„Death or Glory vereint viel Atmosphäre mit Komplexität und einem zukunftsweisenden Konzept.“

POWER-PLAY meint:
„Die vielen Handlungselemente und witzigen Ideen begeistern selbst erfahrene Strategen.“

Top 100 Sagenhafte Qualitäts-Neuheiten hier und jetzt zum Direktbestellen!

Komplett mit Anfänger-Bedienung und deutschen Service-Anleitungen

- Nur neueste Programme
- Ausgezeichnete Qualität
- Alle Disks selbstständig
- 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 Softwarepaketen mit mehreren Disks steht der Preis hinter dem Programm. Alle anderen Disks ohne Preisangabe kosten nur 5,50 DM!

Spiele, Spaß
und Erlebnisse

Jede Disk nur 5,50 DM

- 001 Amos Paint
002 DPaint Praxis
003 Makrus
004 Sprigte Maker
005 AREXX
210 Adress Master
211 Amiga Base
006 Amiga Test
007 Animomie
212 Comp. Lexikon
008 Cross
009 Data Easy
010 Deluxe Copy
011 Star Demomaker
213 Anfänger Kurs
011 HD Toolbox
214 Dos Access
012 Diagramm Profi
013 Exotic Ripper
014 HD/Disk-Menu
015 Icon Disk
016 Juke Box
215 Lotto Pro
216 Label Maker
017 Main Actor
018 Disk Track Editor
019 Magic Menu
020 Messenger
021 M-More
022 Disketten Retter
023 Objekt Editor
217 Pro Tracker 2.99
218 Packer-Pack
306 Quadra Comp.
305 Run It
219 Scramble Deluxe
307 Giga Übersetzer
024 Super Dashboard
025 Top Timer
026 Turbo Title
220 Data Master
221 3D Demo
308 Alpha & Omega
027 Chip Shop
028 D.A.N.E.
222 Demo-Coll. 1
223 Demo-Coll. 2
224 Demo-Coll. 3
029 Exodus
030 Flower Power
031 Fr. Revenge
225 Freedom
032 Irak Demo
226 Lemmings Horror
033 Multi Megamax III
402 Octokey
227 Peace of Mind
034 Protacker Musik
309 Skizze Demo II
035 Song Book
036 Speed
038 Substance
037 The End
038 Trackline
039 Virtual Dr. II
- Sehr aufwendiges Malprogramm mit kompletter Icon-Steuerung. Ausführlicher Kurs zur Arbeit mit DPaint: Wie entsteht eine Grafik? Erlernen Sie, wie man professionell Legos und Hintergründe entwirft. Kreieren Sie kinderleicht Ihre Traumpictures für Ihre Spiele usw. ... Mit zahlreichen Tools, Schnittstellen, Libs und Hilfen. Mit Serienbrief-, Umschlag-Etiketten-, Überweisungsdruck, 10-ZM Verwalt. Videos, Adressen, schreibt Rechnungen usw. ... 10,- DM
Testet Speichermedien (Disk, Platte), ob technische Defekte vorliegen. Berechnet und stellt grafisch genaue Sternkarte zu jedem Datum dar. Mit allen denkbaren Computerfachbegriffen für den Einsteiger. 10,- DM
Errechnen **komplexe Kreuzworträtsel** mit eigenen Wörtern. SUPER!!!
Datenverwaltung zur Verwaltung aller denkbaren Sachen.
Werkbanchkopierprogramm. Kopieren und Arbeiten gleichzeitig möglich.
Umfangreiches Demomaker-Set für High-End-Gratik-Musik-Demos. 20,- DM
Was ist Shell? Die Grundbedienung des Amigas. Sauber erklärt. 10,- DM
12 starke Programme organisieren und manipulieren jede Festplatte. Kopiert Files, zeigt Bilder, spielt Musik, verwaltet alle Shell-Befehle. 10,- DM
Erstellt Kurven-, Balken-, Tortendiagramme für Übersichten und Mathematik. Der High-End-Profi-Ripper für alle Soundmodule und Diskripper. Eigene musik- und scrolltextuntermaelte Menüs in null-komma-nix gemacht. Rundvoll mit neuen, teilweise animierten Icons für die Werkbanch.
Erstellen Sie Musikdisks mit tollen Menüs und vielen Sound-Einstellungen. Vollautomatische Zahlenermittlung und umfangreiches Lotarchiv. 10,- DM
Beschriftet 3,5"-Disks mit Text und Grafik. **Arbeite mit WYSIWYG**. 10,- DM
Erstellt komfortable Animationen bis 16,7 Mio. Farben. Bedienungsfreundlich. Spitzen Diskmonitor zum Anzeigen von Disketten und Kopierschutz.
Zuladung-Generatoren für eigene Programme von der WB abrufbar.
Erzeugt Text-Boot-Intros im Bootlock. Kein Speicherverlust auf der Diskette. Elegantes Anzeigen, Scrollen und Ausdrucken von beliebigen Texten. Prüft, repariert und validiert Disketten, Festplatten und andere Medien.
Erstellt 3-D-Farbobjekte für IFF-Bilder. Programmierer und Demos.
Dient Musikern mit neuen Funktionen und **letz für alle Amigas**. 10,- DM
Power P., Titanic P. (Packt auch überlange Files) und T.Imploader. 10,- DM
Profi-Musiktracker kompl. kongestruert. Sehr einfache Bedienung. 15,- DM
Erhöht die Kompatibilität vieler PRG auf A600, A1200, A4000! 15,- DM
Verschlüsselt jedes Programm mit Ihrem Passwort. 10,- DM
Englisch-Übersetzungs-Paket mit ca. 30.000 Vokabeln. 3 Disks 15,- DM
Zeigt alle Amiga-Funktionen live als laufendes Zeitdiagramm (Herzkuve) an. Terminalkader mit toller Grafikführung für Privat- und Geschäftskleute. Zum problemlosen Untertiteln von Videofilmen. Mit Zeitplan.
Universalsatellit für alle Zwecke. Für Vereine, Videos, Sammlungen. 10,- DM
Wahnsinnsidee der 3D-Vektorgrafik in Echtzeit. 2 Disks 10,- DM
Trackfilm in der U-Bahn und auf Flugzeugträgern. 3 Disks 15,- DM
26 mit dem Chip erzeugte perfekte Lieder. Plus 3 Gratisdemos!!!
Komplexes Megademo von Keffrens mit Musik und Grafik zum Weinen. 5 Demos wie Terminal Fuckup von Sanity oder D. v. Alcatraz. 10,- DM
6 Demos von den berühmtesten Gruppen wie Animators, Scopex01 10,- DM
Anarchy Demo, Splash II, Virtual Dreams I und 3 weitere Demos! 10,- DM
Riesen Vektor-Mixes fliegen durch Berge. Mit sehr schönen Bildern.
Animier anfrüh in die Futurestadt aus Vektorgrafik und vielen Effekten. **Menschen werden mit Motorsagen zerstört!!!** Ab 18!
Eines der besten Megademos mit dutzenden Erlebnissen. 2 Disks 10,- DM
Saddam Hussein gegen USA im lustigen Panzerkrickfilm.
Lemmings werden auf der Bühne blutig zerhackt. Ab 18! 10,- DM (1,5 MB)
Musikmix aus aktuellen Pop-Hits 10 Minuten lang. Mit super Grafik.
Bester Amiga-Trickfilm im Weltraum. 45 Min. Spielzeit!!! 5 Disks 20,- DM
Film (5 Min.) mit Raumschiff Enterprise und weiteren Animationen. 10,- DM
7 wunderschöne gute Musikstücke (30 Min.) zum Anhören oder Benutzen.
Wird Techno-Mix mit riesem Grafikwerkzeug. 4 Disks. 20 Min. 15,- DM
Brisante Musik mit sehr viel Action. Tolles Megademo. Einfach Spitzel!
High-Tech-Musik-Video-Clip mit Turntablentänzen. Anim. 4 Disks 20,- DM
10 Min. Kamerafahrt durch Computerraum. Juggler, Fraktalberechnung. 1
13 Medien bietet 1 Stunde Musikpower für jeden Geschmack.
3 Traumhafte, bunte Trackfilme mit Configurieren für Kinder.
Dieses Traumdemo werden Sie so schnell nicht vergessen. WAHNSINN!

- 25 komplett neue Levels stehen zur Auswahl. Viele neue Funktionen. Vom Himmel fallende Lemmings werden gradlos abgeballert.
100-Lauf-, Speerwurf-, Skateboard-, Schwimmen. 2 Disks 10,- DM
Blutiges Balier-Kriegs-Spiel mit Wahnsinnsgrafik. Nur für Erwachsene!
Mühle und Dame mit ansprechender Grafik.
Gammion, Monopoly, Schach, TicTacToe und YaZeel 15,- DM
050 New Lemmings
051 Lemmings
052 Lamm Olympiade
053 Operation Lemm
050 Brettspiele I
300 Brettspiele II
054 Mensch ärgere...
055 Scrabble
056 5 mal 5
210 Super Schach
057 Callippo Fresser
058 Punica Oase
059 Snack Zone
060 Karamalz Cup
061 VL - Das Spiel
062 Elefantien
063 Aztec Challenge
064 Battle Cars II
065 Blocks
066 Bomb Pac
067 Conquest & Dom.
202 Cracken kostet...
068 Das Erbe II
203 Dr. Mario
069 Dragon Tiles
070 Exon
071 Ach Ja
072 Megaball II
073 Paradiroid II
074 Popeye
204 Riskant
075 Sky Chase
076 Slot Cars
077 Shanghai '93
078 Super Pacman 92
079 Super Puzzle
080 Super Tron
205 Taxis Pro
081 Die Simpsons
082 Tonga
083 Top Secret
084 Ultima
085 Willi Wurm
086 Wonderland
301 Game-Pack 1
302 Game-Pack 2
303 Game-Pack 3
400 Porno Poker
503 Taxis
206 Total Fire
087 Jussic Paralax
088 All Disk
207 Cindy
089 Garfield Show
090 Hyper Bilder
091 Military Show
092 NASA Show
093 Op. Täuschungen
208 Porno Puzzle
209 Reality Show
- 25 komplett neue Levels stehen zur Auswahl. Viele neue Funktionen. Vom Himmel fallende Lemmings werden gradlos abgeballert.
100-Lauf-, Speerwurf-, Skateboard-, Schwimmen. 2 Disks 10,- DM
Blutiges Balier-Kriegs-Spiel mit Wahnsinnsgrafik. Nur für Erwachsene!
Mühle und Dame mit ansprechender Grafik.
Gammion, Monopoly, Schach, TicTacToe und YaZeel 15,- DM
050 New Lemmings
051 Lemmings
052 Lamm Olympiade
053 Operation Lemm
050 Brettspiele I
300 Brettspiele II
054 Mensch ärgere...
055 Scrabble
056 5 mal 5
210 Super Schach
057 Callippo Fresser
058 Punica Oase
059 Snack Zone
060 Karamalz Cup
061 VL - Das Spiel
062 Elefantien
063 Aztec Challenge
064 Battle Cars II
065 Blocks
066 Bomb Pac
067 Conquest & Dom.
202 Cracken kostet...
068 Das Erbe II
203 Dr. Mario
069 Dragon Tiles
070 Exon
071 Ach Ja
072 Megaball II
073 Paradiroid II
074 Popeye
204 Riskant
075 Sky Chase
076 Slot Cars
077 Shanghai '93
078 Super Pacman 92
079 Super Puzzle
080 Super Tron
205 Taxis Pro
081 Die Simpsons
082 Tonga
083 Top Secret
084 Ultima
085 Willi Wurm
086 Wonderland
301 Game-Pack 1
302 Game-Pack 2
303 Game-Pack 3
400 Porno Poker
503 Taxis
206 Total Fire
087 Jussic Paralax
088 All Disk
207 Cindy
089 Garfield Show
090 Hyper Bilder
091 Military Show
092 NASA Show
093 Op. Täuschungen
208 Porno Puzzle
209 Reality Show
- ...Doch nicht ist die perfekte Computerumsetzung des bekannten Spiels.
Top Umsetzung mit fast 10.000 Wörtern. Eigene Wörter einbaubar.
Originalspiel der **Satt-TV-Show**. Mit sehr schöner Grafik.
Mit Spitzengrafik und sehr Spielrast. Braucht 4 MB Ram und Kick.20! 10,-
Das bekannte Langnese-Game mit eskalaten Action/Geschick-Spielen.
Abenteuerspiel: Harry Hopf zwischen Räubern, Labrynthinen und, und...
Riesen Abenteueradventure auf der Suche nach der Bl-Fi-Produktion.
Eishockey für 1-4 Spieler. Top Grafik. III. Längstausbau mit Hymnen.
Originalspiel herausgegeben vom WWF: Grafik-Dschungel-Abenteuer.
Die Umsetzung vom C64: 7 Abenteuer-Geschicklichkeits-Missionen. Verfolgungsjagd in Echtzeit-3D-Vektorgrafikstadi. Sehr realistisch.
Denkspiel: Ordnen und schießen von farbigen Bausteinen. Mit Leveleditor.
Ein PacMan-Spiel mit Bombenlegen, Falltüren und viel Extrafunktionen.
Gratikstrategie Spiel um Geld, Macht und Krieg.
Gratikabenteuer für Pseudo-Cracker. 2 Disks 10,- DM
Nachfolger des tollen Unweltspiels vom **Bundesunweltsministerium**
Das bekannte tetrisähnliche Superspiel mit Pillen. 10,- DM
Ähnlich dem bekannten Spiel Shanghai, nur mit besserer Grafik.
Kniffliges Denkspiel mit verschobenen Symbolsteinen.
Tolle Wörterarten und für jung und alt. Super descentes Menüdesign.
Wahnsinn-Breakout-Spiel mit brillanter Grafik und perfektem Sound.
Die Top Umsetzung: Klassiker vom C64: Roboter im Raumschiff.
Tolle C64-Konvertierung. Brisantes Jump'n'Run-Game.
Original **RTL-Gameshow** mit über 3000 Antworten. 10,- DM
Action-Flugzeug-Batterei für 1-4 Spieler. Top Aufmachung!!!
1-4 Spieler fahren durch ein Labrynth, doch einer überlebt nur.
Das bekannte Shanghai-Pack mit vielen neuen Spielsteinen. **SUPERHIT!!!**
Traumvarianten mit riesen Spielfeld und digitalisierten Stimmen.
Lustige Bilder in 20 bis 40 Teile zerlegt bieten tolle Spaß für alle.
Mit Hindernisblöcken, die alle verschiedene Effekte auslösen.
Das beste Tetris, was es für den Amiga zur Zeit gibt!!! 10,- DM
Mit Originalstimmen und vielen Geschicklichkeitsspielen.
Lustiges Jump'n'Run-Game in der Steinzeit. Gut für Kinder geeignet.
5 geheime Missionen sind zu erfüllen. Sehr lustig und prima für Kinder.
Das phantastische Spiel, was sich jahrelang auf dem C64 bewährt hat.
Mit Profigratik und viel Action. Lustiges Wurmspiel für 1-2 Spieler.
Kinderspiel ähnlich Super Mario mit sagenhaft brillanter Grafik.
Nebula (Action), Carony (Memory), 5 Kolome (Krieg), Beast 15,- DM
Extreme Vio. (Blutiges Kriegsspiel), Universal C. (Strategie) 15,- DM
Blaster (Action-Ballspiel), Schlumpfiplagi (blutige Trüffel) 15,- DM
Mit Animationen und echten **Stimmen**. Ab 12. 2 Disks 20,- DM (1,2 MB)
Das beste Spiel mit neokischen Hintergrundbildern. Ab 18! 15,- DM
Hubschrauberkampf im totalen Krieg. Rambo/Green Beret-Mix! 10,- DM
Wahnsinn Bildershow mit Musik und Beschreibung brillanter Untiere.
Erleben, sehen und hören Sie den lustigen Affen im Fernseher.
Perfekte, hochauflösende 100%-Erfoltsfotos von Cindy. 10,- DM
Viele lustige, bunte Bilder des Kleinen Heiden.
17 Profilbilder mit Musik und einem tollen Menü von Keffrens.
Hilfende Fotos von Panzern, Flugzeugen und Hubschraubern.
Brillante Fotos aus dem Weltraum in 4096 Farben.
Sie werden die Verrohheit der Bilder nicht verstehen können.
Zahlreiche Bilder zum Zusammenpuzzeln. Ab 18! 10,- DM
Exklusivfotos von Rettungseinsätzen, Unfällen und Bränden. 10,- DM



**Mallander
Computersoftware**
Römerstr. 29 46395 Bocholt
Tel. 02871 / 18 51 15
Fax 02871 / 18 61 50

Rufen sie uns einfach an und geben Sie die Bestellnummern durch. Sie können auch schriftlich per Post/Fax bestellen.
Mindestbestellwert: 10,- DM

Verandkosten:
Inland Vorkasse: 5,- DM
Inland Nachnahme: 8,- DM
Ausland NUR Vorkasse: 15,- DM

Sofortbestellung
02871 / 18 51 15
24-Stunden-Lieferservice bis direkt vor Ihrer Haustür!
Ohne Preisaufschlag

Die Besonderheit bei uns: Alle Programme sind auf allen Amigas (auch A1200 & A4000) ab 1 MB Chip-Ram voll lauffähig!