

AMIGA Games Discs & Mag



MIT DOPPELPOSTER!

8/94

**COMPUTEC
VERLAG**

DM 5,90



FÜR ALLE AMIGAS & CD 32



32 SEITEN

Simon the Sorcerer

Brian the Lion

Mr. Nutz u.v.a.

MIT HARDWARETEIL!

Die besten
Grafikkarten

INTERVIEW!

Neues vom
Lionheart Team

CES CHICAGO

Die Zukunft
des Amiga

**25
Tests**

MICRO MACHINES 2

Die neuen Hits von Codemasters schon vorgestellt!

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 1032 und bald auch für SNES

MICROPROSE

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



WO IST ER?

Nach wie vor gehören die Geschehnisse rund um Commodore zu den meistdiskutierten Themen in der Redaktion. Konnte man vor einem Monat in Anbetracht des scheinbar bevorstehenden Vertragsabschlusses zwischen Commodore und Samsung noch recht mutig in die Zukunft schauen, sind wir nun allesamt recht unsicher, was denn nun bei Commodore los ist. Wo ist er nur, der rettende Anruf von Deutschland-Geschäftsführer Alwin Stumpf, auf den wir alle warten? Mittlerweile wurde bei Commodore absoluter Informationsstopp angeordnet, was die Angelegenheit nicht unbedingt besser aussehen läßt. Lauf Alwin Stumpf muß bis Mitte Juli eine Entscheidung fallen, denn ansonsten würden wir bleiben am Ball und hoffen, Euch nächste Ausgabe eine finale Reportage anbieten zu können.

Wo ist er? Diese Frage stellen wir uns auch auf der Consumer Electronic Arts in Chicago, denn weit und breit war nichts von einem Amiga zu sehen. Auf dem Release-Schedule waren nur PC, Sega, Nintendo, 3DO, Jaguar und Sony zu finden, erst auf energisches Nachfragen hin gab man Auskunft über kommende Amiga-Releases. Aus diesem Grund handeln wir die wohl bedeutendste Messe für Unterhaltungssoftware

mit einer knappen Seite ab, denn mehr gab es nicht zu berichten.

Wo sind sie? Viele unserer Leser suchten in den neuen Bewertungskästen vergeblich Informationen über Diskanzahl, Festplatteninstallation, Sprache und Zweitlaufwerk. Auf vielfachen Wunsch haben wir nun diese Informationen wieder in die Tests integriert, denn der Wunsch unserer Leser ist uns Befehl.

Wo die Spiele bleiben, mußten wir uns glücklicherweise nicht fragen, denn trotz des anstrengenden Sommers trudelten die Päckchen mit dem unterhaltsamen Inhalt recht zahlreich in der Redaktion ein. Darunter befanden sich mit Anstoß World Cup Edition, Empire Soccer, Kick Off 3, Wild Cup Soccer und International Soccer sage und schreibe fünf Spiele, die noch rechtzeitig zur WM fertig wurden, pikanterweise war jedoch vom offiziellen Spiel zur WM, nämlich World Cup USA '94 von U.S. Gold, weit und breit nichts zu sehen. Wer von Fußball immer noch nicht genug hat, dürfte nun genügend Alternativen zur interaktiven und ganz persönlichen Fußball-WM haben. Einer der Höhepunkte dieser Ausgabe ist zweifellos die Hardwareecke mit ihrem allumfassenden Special über Grafikkarten, Mal- und Bildbearbeitungsprogramme, die selbst Profis alle Fragen beantworten dürfte. Die Rückkehr des Lionheart-Teams ist zweifellos auch die eine oder andere Freudensträne wert, während die anstehenden Hits von Graffiti, Codemasters, Acid und Core Design eine ausführliche Begutachtung in der Specials-Rubrik bekommen.

Viel Spaß!

Hans Ippisch

Hans Ippisch
Leitender Redakteur

A500 SPEZIELL

Kings Quest VI

Endlich ist die Umsetzung des bravourösen PC-Spiels von Sierra eingetroffen. Wir haben herausgefunden, ob es Beneath a Steel Sky Paroli bieten kann.

14



CD32 SPEZIELL

Flink

Das Lionheart-Team ist zurück! Wir waren in Wien und entlockten Erwin Kloibhofer und Henk Nieborg Statements zu den Themen Thallon, Psygnosis und Flink.

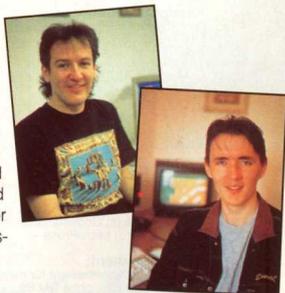
86



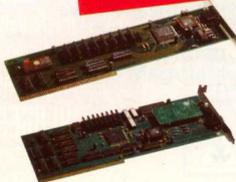
Codemasters Report

Wir machten uns auf den Weg nach England. MicroMachines 2, Captain Dynamo und Capt'n Havoc sind Gegenstand unserer exklusiven Codemasters-Reportage!

92



NEU!!!



Alles über Grafik

In unserer neuen Hardware-Rubrik finden Profis alles Wissenswerte zum Thema Grafik. Ob Karten oder Software, unser Überblick beantwortet alle Fragen!

Inhalt

Impressum

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

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

Geschäftsführer:
 Adolf Silbermann

Chefredakteur:
 Christian Geltenpoth (cg)

Stellvertretender Chefredakteur:
 Christian Müller (cm)

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

Textkorrektur:
 Herbert Aichinger (ha)

Bildredaktion:
 Roland Gerhardt (rg)

Redaktion:
 Tips & Tricks: Quay Graphics, Neil Harris,
 Leserbrief: 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 Träger
 Titel: Hansgeorg Hafner

Grafisches Konzept:
 Sylvia Stenglein

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 Szemeitl
 Tel. 09 11/6 68 32 19
 Tel. Mobil 01 71/6 21 31 46

Anzeigen disposition:
 Tania 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 11
 Fax 02 03/3 05 11 34

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

Titel und Poster:
 Titel: MicroMachines (c) Codemasters
 Poster: Starlord (c) MicroProse

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 11/6 32 51 79

Manuskripte und Programme:

Mit der Einreichung von Manuskripten jeder Art
 gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck
 in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen
 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 vorherigen
 schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Wir danken der Zeitschrift CTW für die
 freundliche Unterstützung.



AUSGABE 8/94

RUBRIKEN

Impressum	4
Infotorial	3
Inserentenverzeichnis	103
Vorschau 9/94	122

NEWS

CES Report	6
Neues aus Italien	8
Heimdall Competition	12
Ruff 'n Tumble	10
Theme Park	13

DISH SERVICE

Coverdisk	109
Demos & Spiele zum Bestellen	109

CHARTS

Judgment Day-Charts	107
media control-Charts	106

LESERBRIEFE

Uncle Rossis Mailbox	100
----------------------------	-----

USERBOX

Alles über Grafikkarten	114
Fish-PD Jubiläum	110
Grafiksoftware	118
Helpline	120
Hardware-News	112

SPECIALS

Acid Software legt los!	88
Banshee hebt ab!	84
Codemasters-Report	92
Der Lionheart-Nachfolger	86
Graffgolds neuer Hit	98
Millennium denkt nach!	85

GAMES GUIDE

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

A 500 & A 1200

Anstoß World Cup	24
Benefactor	32
Cliffhanger	21
Dracula	27
Empire Soccer	25
Impossible Mission 2025	18
Jack Nicklaus Golf	26
King's Quest VI	14
Kick Off 3	40
Letimevel	20
Last Action Hero	18
Mega Motion	31
Out to Lunch	28
Sabre Team	30
Statix	31
Spaceward Ho!	34
Int. Sensible Soccer	22
Worlds of Legend	26
Wild Cup Soccer	38

CD 32 SPEZIELL

Beavers	36
Brutal Sports Football	36
Global Effect	37
Fury of the Furries	35
Heimdall 2	35



Falls Ihr letzte Ausgabe die Abosseite nicht gefunden
 habt, dann geben wir Euch diesmal eine neue Chance,
 besser informiert zu werden als alle anderen.

KLUGES ABO AUF SEITE 95

A500 SPEZIELL

KING'S QUEST VI

14

Nach dem mäßigen Sierra Soccer versucht sich Sierra mit der Umsetzung des PC-Klassikers im Amiga-Spielemarkt. Ein Konkurrent für die Adventure-Hits?



CD32 SPEZIELL

HEIMDALL 2

35

Blitzschnell war Core Design bei der Umsetzung seines Adventure-Hits. Wurden bei der CD 32-Version die größten Mängel beseitigt? Aufklärung in unserem Kurzttest.



CODEMASTERS REPORT

92

MicroMachines 2, Captain Dynamo und Capt'n Havoc erscheinen erst im Herbst, doch wir haben die allerersten exklusiven Screenshots ergattern können.



A1200 SPEZIELL

KICK OFF 3

Kann die Fortsetzung der Fußball-Saga die Versprechungen halten, die der Programmierer letzte Ausgabe aufstellte? Wir haben für Euch kritisch getestet!

40



FLINK

Die Lionheart-Programmierer sind zurück! Wir haben für Euch in Wien das neueste Jump & Run von Erwin Kloibhofer und Henk Nieborg unter die Lupe genommen.

86



GRAFTGOLD-REPORT

Mittlerweile wurde D.A.V.E., das Spiel aus unserem Entwicklungstagebuch, in Virus Alert umbenannt. Die neuesten Bilder des kommenden Megahits!

98



KORONA SOFT

Carl-Bertelsmann-Str. 53
33332 Gütersloh

Tel. 05241 / 1828 Fax. 05241/ 130 43

Titel	Best. Nr.	Preis
-------	-----------	-------

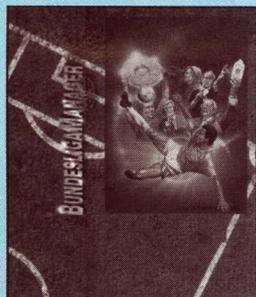
AMIGA		
	Inrätmer und Druckfehler vorbehalten.	
Airbus A 320 Europe	701 990	DM 50,00
Ambermoon	704 012	DM 79,90
Dyna Blaster	p42 521	DM 30,00
Gauntlet III	701 888	DM 20,00
Hanse - Expedition	700 006	DM 59,90
Hexuma	702 254	DM 20,00
Lotus I, II, III	586 598	DM 49,90
Monopoly	051 546	DM 59,90
Trex Warrior	701 989	DM 10,00
World Cup USA '94	700 013	DM 69,90

MS-DOS 3,5"

Airbus A320	771 990	DM 60,00
Birds of Prey	772 116	DM 30,00
Carl Lewis Challenge	772 188	DM 30,00
Mega-Lo-Mania	772 261	DM 30,00
Die Kathedrale	772 038	DM 30,00
Hanse - Expedition	770 006	DM 59,90
Monopoly	051 544	DM 59,90
World Cup USA '94	770 013	DM 79,90

CD-ROM

Sp.Sprachen lernen	750 001	DM 49,90
Anstoss & WC Edition	p74 305	DM 119,90
Under a Killing Moon	p74 301	DM 139,90
World Cup USA '94	870 013	DM 79,90



Hotline-Support unter
Tel. 05241 / 98 60 10

BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK

Das Meisterwerk von Software 2000!
Geplanter Veröffentlichungstermin: Juli.
Sichern Sie sich jetzt Ihr Programm zum
Preis von **DM 99,90** für Amiga (700 009)
oder MS-DOS 3,5" (770 009)

Jetzt anrufen und den neuen
Gesamtkatalog mit über 1.600
Titeln für MS-DOS, Amiga,
Atari ST und C-64 anfordern!

05241 / 1828

Inside News

CES-REPORT

Ein gewisse Portion Hoffnung hatten wir im Reisegepäck, als wir zur weltgrößten Softwaremesse, der Consumer Electronics Show in Chicago anreisten. Den Bestimmungsort erreichte es jedoch nicht.....

Von 23. bis 25. Juni traf sich am McCormick Place in Chicago die Elite der Softwarewelt, allerdings gehört dieser der Amiga nach dortigen Maßstäben nun gar nicht mehr an. Man könnte nun zweifellos einen aufgebohrten Report präsentieren, in dem man die PC-Screenshots der Programme zeigt, die eventuell einmal für den Amiga umgesetzt werden, doch da ein Messebericht aus tatsächlichen Amiga-Vorführungen bestehen sollte, können wir eigentlich keinen Messebericht anbieten. Selbst der große Hoffnungsträger von Commodore, das CD 32, konnte in den Staaten nicht einmal ansatzweise den Durchbruch schaffen. Grund hier-

für sind die nach wie vor ungeklärten Verhältnisse von Commodore, die mittlerweile auch fest geplante Versionen gefährden.

Kein CD 32-Support mehr?

Martin Kenwright von DID, die augenblicklich an TFX für Ocean arbeiten, berichtete, daß sie die A1200-Version fast völlig fertig haben, eine CD 32-Version allerdings nicht mehr gesichert ist. Zum einen haben sie Probleme, die gesamte Steuerung auf das Joypad zu übertragen, zum anderen erscheint es derzeit auch nicht lohnenswert. Nachdem auch schon Jurassic Park für das CD 32 gestoppt wurde, dürfte bei CD 32-Usern derzeit eine nicht allzu geringe Unsicherheit vorhanden sein. Von den kommenden EA/Ocean-Projekten wurde überhaupt nichts gezeigt. Aus der gewohnten Amiga-Fraktion waren Martyn Brown von Team 17 und Tom Watson von Renegade lediglich als

Besucher anzutreffen, wobei auch ihnen eine gewisse Skepsis anzumerken war. In diesem Sinne blieben eigentlich nur die Promi-Aktionen, Donkey Kong Jungle für das Super NES und Lion King von Disney, als interessante Messehöhepunkte übrig.



Die Scorpions produzierten für die CD-Version von World Cup USA '94 die Songs.



Die Sonne schien für Amiga-User nur außerhalb des Gebäudes.



Nintendo & Co. bestimmen die Höhepunkte der Messe.



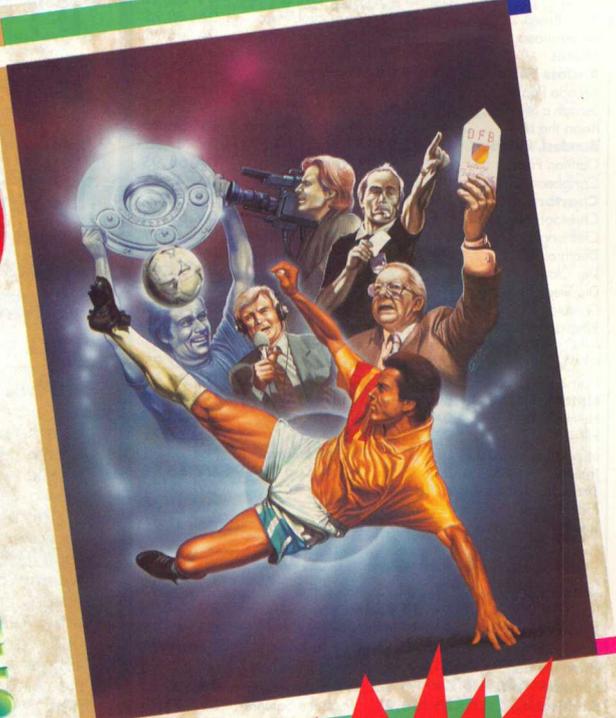
BEIM FERNSEHEN SIND SIE NUR IN DER ERSTEN REIHE. HIER SIND SIE MITTEN DRIN.

Für AMIGA und PC



Bundesliga Manager Hatrick, die Fortentwicklung des Bundesliga Manager und des Bundesliga Manager Professionell, enthält neben den kompletten Spielmodi seiner Vorgänger zahlreiche neue Features:
Hier nur eine kleine Auswahl:
 • Realitymodus: Spielsequenzen werden frei vom Computer berechnet.
 • Jede Spielszene ist einzigartig und berücksichtigt die individuellen Fähigkeiten der Spieler.
 • Jede Maßnahme des Managers mit unmittelbarem Einfluß auf das Spielgeschehen, das jede Minute für alle 138 Teams neu berechnet wird.

BUNDESLIGA MANAGER



PC (VGA 256 Farben)



Amiga (256 Farben)

- Icon-orientiertes Workbench- bzw. Windows-artiges Menüsystem
- Original Vereinswappen, Original Vereins- und Spielernamen
- Automatische Einstellungen möglich für zügigeren Spielverlauf
- Alle Infos verfügbar: Von der Tabellenplatz-Grafik über Bilanzen und Zeitungsmeldungen bis zur Spielstärke des nächsten Gegners
- Spielerwerte komplex ermittelt aus Alter, Erfahrung, Torerfolgen, Länderspiel-Einsätzen etc.
- Zuschauerzuspruch je nach Wetter, Tabellenplatz, letzten Ergebnissen, Fan-Beliebtheit, Wichtigkeit des Spiels, Zustand des Stadions etc.
- Taktik veränderbar je nach Spielstand, Stärken des Gegners, Heim- oder Auswärtsspiel, Mann- und Raumdeckung möglich.
- Über 50 Schiedsrichter (Originalnamen) mit individuellen Fähigkeiten
- Nach dem Spiel Sportschau mit Torszenen ausgewählter Spiele
- WM-Modus und EM-Modus (incl. Qualifikationsspiele), Supercup, Hallenturniere (mit original Punktwertung), zuerst Vorturniere, dann das Hallenmasters mit den besten Teams...



SOFTWARE 2000
 Programmiert auf gute Unterhaltung.

Bonus-Paket:

- Umfangreiche Informationsbroschüre
- Spielbare Demo-Diskette
- Fan-Schal mit Sammlerwert

Gegen 30 DM in Bar oder per EC-Scheck zu bestellen bei:
SOFTWARE 2000
 Stichwort: Bonuspaket BMH
 Postfach 110, 23691 Eutin

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline (0 52 41) 98 60 10 (Mo-Fr, 11-13 und 14-18 Uhr)

...alle weiteren 2798 neuen Features in der ausführlichen Informationsbroschüre anfordern!



AMIGA

Alfred Chicken	DA 47,95	Kick Off 3	DV 60,95
Alien Breed 2	DA 47,95	Last Action Hero	DA 38,95
Ambermoon	DV 75,95	Liberation Captive 2	DA 56,95
Anstoss	DV 64,95	Lollypop	DA 61,95
Anstoss World Cup	DV 55,95	Mad News	DV 65,95
Arcade Pool	DA 29,95	Missiles over Xerion	DA 47,95
Beneath a Steel Sky	DV 60,95	Monkey Island 1	DV 38,95
Brian the Lion	DA 49,95	Monkey Island 2	DV 58,95
Bundesl. Manag. 3	DA 82,95	Mr. Nutz	DV 47,95
Cannon Fodder	DV 55,95	Overlord	DA 61,95
Caribbean Disaster	DV 66,95	Perihelion	DA 49,95
Chartbreaker	DV 61,95	Quarter Pole	DV 60,95
Christoph Kolumbus	DV 69,95	Ref.o.Medusa Gold	DV 67,95
Cliffhanger	DV 38,95	Robinson's Requiem	DV 62,95
Death of Glory	DV 83,95	Rüsselsheim (Detroit)	DV 60,95
Der Clou	DV 66,95	S.U.B.	DV 55,95
Die Siedler	DV 75,95	Seek & Destroy	DA 38,95
Dracula	DA 38,95	Sierra Soccer W.C.	DV 49,95
Elfmania	DA 47,95	Simon the Sorcerer	DV 64,95
Elite 2-Frontier	DV 55,95	Skidmarks	DA 49,95
FIFA Intern. Soccer	DV 69,95	Starlord	DA 67,95
Hanse-Die Exped.	DV 47,95	Team 17 Collection 1	DA 53,95
Hattrik-B.L.M. 3	DV 82,95	Terminator 2-Arcade	DA 53,95
Hemdall 2	DA 60,95	The Humans	DA 25,95
Hired Guns	DA 64,95	Theme Park	Sept. 66,95
Impossible Mis. 2025	DA 66,95	UFO-Enemy Unkn.	Nov. 66,95
Indiana Jones 3	DA 38,95	World Cup USA 94	DV 55,95
Indiana Jones 4	DV 58,95	Zeppelin	DV 66,95
Innocent until caught	DA 66,95	Zero	DA 60,95
Intern. Sens. Soccer	DV 42,95	Zool 2	DA 47,95

AMIGA 1200

Anstoss	DV 64,95	Kick Off 3	DV 60,95
Anstoss World Cup	DV 55,95	Morph	DV 60,95
Arcade Pool	DA 29,95	Naughty Ones	DA 49,95
Body Blows Galactic	DA 55,95	Out to Lunch	DA 49,95
Brain the Lion	DA 49,95	Pinball Fantasies	DA 55,95
Christoph Kolumbus	DV 71,95	Robinson's Requiem	DV 62,95
Civilisation	DV 66,95	Simon the Sorcerer	DV 75,95
Der Clou	DV 66,95	Star Trek - 25th Anniv.	DV 66,95
Elfmania (August)	DA 47,95	S.U.B.	DV 56,95
Gunship 2000	DA 66,95	TFX	Sept. 64,95
Hanse-Die Exped.	DV 47,95	Theme Park	DV 66,95
Hemdall 2	DV 61,95	UFO - Enemy Unkn.	DV 67,95

AMIGA CD 32

Alfred Chicken	DA 49,95	Lemmings 1	DA 49,95
Cannon Fodder	DA 55,95	Simon the Sorcerer	DV 49,95
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	The Humans	DA 60,95
Impossible Mis. 2045	DA 61,95	Theme Park	DV 66,95
Intern. Sens. Soccer	DA 49,95	UFO-Enemy Unkn.	DV 61,95
James Pond 3	DA 61,95	Ultimate Body Blows	DA 55,95
Jurassic Park	DA 60,95	Zool 2	DA 55,95

Wir versenden anschließend in
SICHERHEITSVERPACKUNG OHNE MEHRKOSTEN

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

dynamic soft • Schwarzwalddstr. 2 • 78259 Ehingen

Telefon: 0 77 33 / 33 66

Telefax: 0 77 33 / 67 88

Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

Inside News

DYNAMIC STYLE

Besonders hohe Qualität war bislang noch kein Merkmal für italienische Software. Mit Dynamic Style schickt sich nun jedoch ein neues Team an, den Software-Olymp zu erobern.

Bis Ende des Jahres wollen sie mit zwei Produkten für Furore sorgen. Zum einen ist dies Perpetual Craze, dessen offensichtliches Vorbild eindeutig Street Fighter II ist. Sechs verschiedene Szenarien und insgesamt acht Kämpfer werden geboten. Die ersten Screenshots sehen äußerst gut aus, über die Spielbarkeit können wir leider noch nicht allzuviel aussagen. Werk Nummer 2 nennt sich U.S.A. Racing und ist ein grafisch ordentlicher Overdrive-Verschnitt. Sobald uns spielbare Versionen vorliegen, werden wir Euch mit weiteren Informationen versorgen.



Besonders eindrucksvoll sieht die Flammenanimation aus.



Selbst die Hintergrundgrafiken sind erstaunlich farbenprächtig.



U.S.A. Racing gibt sich grafisch etwas bescheidener (rechts).



Die versammelte Mannschaft von Dynamic Style vor dem Durchbruch?

CALL AND PLAY

Versandanschrift:
S. Geratz
Papenweg 15
46487 Wesel

Ladenlokale Softwarehouse :
46483 Wesel / Dudenpassage/ 0281-25922
47533 Kleve / Gasthausstr. 12/ 02821 - 14483
47608 Geldern / Innenstadt-Glockengasse 13/ 02831 - 87904

Ladenpreise Variieren!!!!!!

02803 - 1359
02803 - 719



Mit dieser Ausgabe verlieren alle
bisherigen Preise ihre
Gültigkeit!!!!

Versandtelefon Mo.-Fr. von 10.00 - 18.30 Uhr

Amiga Amiga Amiga Amiga 1200 CD 32

1869	DV	64,95
Allen 3	DA	47,95
Allenbreed 2	DA	47,95
Ambermoon	DV	69,95
Anstoss	DV	67,95
Anstoss WorldCup94	DV	54,95
Apocalypse	DA	47,95
Arcade Pool	DA	29,95
Aufschw.Ost	DV	57,95
Beneath Steel Sky	DV	54,95
Big Sea	DA	59,95
Body Blows	DA	29,95
Body Blows-		
Galetic	DA	47,95
Brian t. Lion	DA	47,95
Bubba'n Sixix	DA	49,95
Bundesliga		
Manger 2.0	DV	67,95

Gunship 2000	DA	64,95
Sierra Soccer	DV	47,95
Iron the Sorcerer	DV	64,95
Skidmarks	DA	47,95
Soccer Kid	DA	49,95
Space Legends	DA	64,95

Dennis	DA	57,95
Der Clou	DV	59,95
Dungerous Street	DA	49,95
Dynathec	DA	49,95
Elfmans	DA	x42,95
Allenbreed Edition	DA	39,95
Araban Nights	EV	44,95
Beavers	DA	54,95
Body Blows	DA	54,95
Bubba'Stix	DA	49,95
Captive 2	EV	64,95
Chamb.o.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	49,95
Donk	DA	49,95
Elite 2	DV	49,95
Fire & Ice	DA	44,95
Fire Force	DA	54,95
Furry Furries	DA	49,95
Gunship 2000	DA	57,95
Humans 1 + 2	DA	57,95
Impos.Mission2025	DA	59,95
James Pond	DA	49,95
Labyrinth o. Time	EV	49,95
Lemming 1	DA	44,95
Lotus Compilat.	DA	49,95
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

Hanse Deluxe DV
39,95

Space-ward HO ! DV
67,95

A1200 Gunship 2000 DA
67,95

Bundesl.Manager Hattrick

x79,95

Heimdal 2	DV	62,95
Hired Guns	DA	59,95
Hist.Line 14-18	DV	62,95
Hitzfrei	DV	199,95
Inland James 4	DV	47,95
Innocunt.Caught	DV	64,95
Impos.Mission2025	DA	64,95
Jack Nicklaus Golf	DA	29,95
Jurassic Park	DV	49,95
K 240/Uthopia 2	DA	57,95
Kingmaker	DV	64,95
Last Action Hero	DA	29,95
S. U. B.	DV	x54,95
Surf Ninja	DA	54,95
Syndicate	DV	59,95
Terminator2/Arcade	DA	49,95
The Lost Vikings	DA	64,95
Tornado	DA	59,95
Trivial Pursuit	DV	29,95

Hanse Deluxe	DV	x34,95
Heimdal 2	DV	49,95
Ishar 2	DV	49,95
Jurassic Park	DV	49,95

Angebote (gültig auch in den Läden)
Pizza Connection DV 69,95
Mr. Nutz DV 39,95
F 1 Rennen DA 49,95
Diese 3 Angebote solange Vorrat reicht

A1200 Kick OFF 3 DA
49,95

Burntime	DV	64,95
Campaign 2	DV	64,95
CanonFodder	DV	49,95
Captive 2/Liberat.	DA	54,95
Chaos Engine	DA	47,95
Chartbreaker	DV	x57,95
Chr. Columbus	DV	74,95
Cliffhanger	DA	35,95
Combat Air-		
Patrol	DA	59,95
Cool Spot	DA	54,95
Crash Dummies	DA	39,95
Cyberpunk	DA	54,95
Das Schw. Auge	DV	69,95
Death or Glory	DV	79,95
Deep Core	DA	54,95
Dennis	DV	49,95
Der Clou	DV	64,95
Der Patrizier	DV	64,95
Die Siedler	DV	79,95
Diggers	DV	64,95
Disposable Hero	DA	47,95
Dog Fight	DA	64,95
Doofus	DA	47,95
Dracula	DA	29,95
Dune 2	DV	49,95
Eish.Manager	DV	72,95

Legacy of -		
Sorasil	DA	x47,95
Lemming 1 und -		
Sim City	DA	69,95
Lionheart	DA	35,95
Loch im Schuh	DV	179,95
Locomotion	DV	54,95
Lothar Mathäus	DA	59,95
Lotus Comp.Tell 1-3	DA	54,95
Mad TV	DV	35,95
Madler Boy	DA	49,95
Manchester United-		
P.L. Champions	DV	59,95
Micro Machine	DA	47,95
Perilition	DA	44,95
Missiles o.Xerion	DA	35,95
Monkey Island 1	DV	47,95
Monkey Island 2	DV	47,95
Morph	DA	47,95
Mortal Combat	DA	49,95
Mr. Nutz	DA	47,95
Naughty Ones	DA	47,95
Oscar	DA	47,95
Oxyd Magnum	DA	47,95
Perilition	DA	47,95
Pinball Special-		
Edt/Dreams+Fantas.	DA	59,95
Pizza Connection	DV	77,95
Quarter Pole	DV	x59,95
Reunion	DV	1V.
Robins.Requiem	DV	x59,95
Second Samurai	DA	59,95
Seek&Destroy	DA	29,95
Sens. Soccer	DV	47,95

Knäckebot	DV	169,95
Kings Quest 6	DV	x54,95
Naughty Ones	DA	44,95
Oscar	DA	44,95
Out to Lunch	DA	47,95
Overkill	DA	x44,95
Pinball Fantasies	DA	44,95
Robocod	DA	49,95
Sabre Team	DA	54,95
Second Samurai	DA	54,95
Sim City 2000	EV	x49,95
Simon the Sorcerer	DV	69,95
Soccer Kid	DA	54,95

World Cup USA 94 DV
49,95

A1200 Star Trek DV
64,95

Elfmansia DA
47,95

Winter Olympics	DA	59,95
WWF 1	DA	29,95
WWF 2	DA	29,95
Zool 2	DA	47,95

Surf Ninja	DA	54,95
Total Carnage	DA	49,95
Wing Commander	DV	x54,95
Zool 2	DA	44,95

Amiga 1200

Elite 2	DV	52,95
Empire Soccer	DV	49,95
Eye of Storm	DV	59,95
F 1 Autorennen	DA	59,95
F117/Nighthawk	DA	64,95
Flashback	DV	59,95
Formula One-		
Grand Prix	DA	77,95
Genesis	EV	54,95
Goblins 2	DV	66,95
Goblins 3	DV	66,95

Sens.Soccer International DA
39,95

Preisauschreiben !!

In dieser Anzeige befinden sich drei Pseudo-Spiele, die es in Wirklichkeit nicht gibt. Sucht und findet diese Spiele, addiert die drei aufgeführten Verkaufspreise und ab damit an unsere oben genannte Versandanschrift.
Unter den richtigen Einsendungen verlosen wir 5 mal je 1 Spiel nach Wahl aus dieser Anzeige.
Die Gewinner geben wir in der nächsten Ausgabe bekannt.
Einsendeschluß ist der 30.08.94

Goal DA
29,95

1869	DV	69,95
Allenbreed 2	DA	49,95
Anstoss	DV	64,95
Anstoss World Cup	DV	49,95
Arcade Pool	DA	29,95
Brian the Lion	DA	44,95
Burning Rubber	DA	54,95
Burntime	DV	64,95
Chaos Engine	DA	44,95
Christ. Kolumbus	DV	69,95
Civilisation	DV	59,95
D - Generation	DA	29,95

GesamtpreisDM ich möchte folgendes Spiel :
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen / AG894

Inland ab 250,-DM Portofrei / Vorkasse 5,50 DM / Nachnahme 9,90 DM zuzügl. 3,-DM Zahlkartengebühr.
Abkürzungen: DV = Spiel und Anleitung deutsch / DA = Anleitung deutsch / EV = Englische Version
x = Spiel bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt / i.V. = Spiel in Vorbereitung
Irtümer vorbehalten

Versandliste kostenlos anfordern!!!!!!
Ruf doch mal an!!!!!!
Versand ohne Aufpreis im Sicherheitskarton!!!!!!

Inside News

Ruff 'n' Tumble

Jump & Run-Unterhaltung höchster Qualität erwartet uns mit Renegades neuestem Meisterwerk, für das die neue Truppe Wunderkind verpflichtet wurde.

EBenso wie Eifmania wird auch Ruff 'n' Tumble in seinem Genre für neue Maßstäbe sorgen. Spielerisch orientiert sich das Wunderkind-Opus ganz deutlich an Turrican, wobei es jedoch mit deutlich mehr witzigen Ideen gesegnet ist. Alleine der Held des Spiel ist schon einen Sonderapplaus wert, denn er wuselt niedlich animiert über den Screen und macht das ganze brutale Geschehen wesentlich familienfreundlicher. Der Name des Spiels ist übrigens auf die Mutter des Programmierers zurückzuführen. Sie meinte nämlich zu den ständigen Streitereien ihrer beiden Kinder immer nur: 'Don't ruff 'n' tumble!'. Tom Watson, der Geschäftsführer von Renegade, ist äußerst zufrieden mit der Qualität des Spiels und versucht derzeit, eine Konsolenlizenz dafür zu bekommen. In einer der nächsten Ausgaben gibt es mehr Infos zum Spiel!



Der knuffige Charakter von Ruff 'n' Tumble scheint einem Comic-Film entsprungen zu sein, so gut ist er animiert.



Levels im Techno-Design mit knallharten Walkern und brandgefährlichen Lasern dürfen in Ruff 'n' Tumble natürlich nicht fehlen.



Witziger und grafisch abwechslungsreicher wird es jedoch im Dschungel, dessen Baumbewohner mehr als gefährlich sind.

AMIGA 1200		AMIGA CD-32	
1869	DV 64,90	7 Gates of Jambala	EV 59,90
Airbucks	EV 64,90	Alfred Chicken	DA 59,90
Alien Breed II	DA 54,90	Alien Breed / Gwak	DA 47,90
Alfred Chicken	DA 49,90	Arabian Nights	DA 59,90
Anstoss	DV 67,90	Battlechess	DA 59,90
Anstoss World Cup E	DV 59,90	Battleloads	DA 59,90
Body Blows	DA 39,90	Beavers	DA 59,90
Body Blows Galactic	DA 54,90	Brutal Sports Football	DA 59,90
Brian the Lion	DA 54,90	Bubba 'n' Stix	DA 64,90
Burning Rubber	DA 59,90	Castles II	EV 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 48,90
Darkmere (E)	DA 68,90	Dangerous Streets	DA 59,90
Dennis	DA 49,90	Deep Core	DA 47,90
Der Clou	DV 69,90	Der Clou	DV 69,90
Diggers	DA 69,90	Dennis	DA 54,90
Donk	DA 49,90	Disposable Hero	DA 64,90
Dynatech	DV 54,90	Donk	DA 59,90
Fatman	DA 54,90	Elite II-Frontier	DV 64,90
Gunship 2000	DA 69,90	Fire and Ice	DA 59,90
Heimdall 2	DA 69,90	Fireforce	EV 59,90
Impossible Mission	DA 69,90	Fly Harder	DA 48,90
Int. Golf Champ.	DA 54,90	Fury at the Furies	DA 59,90
Ishar	DA 59,90	Global Effect	DA 69,90
Ishar II	DV 54,90	Gunship 2000	DA 64,90
James Pond 3	DA 69,90	Heimdall 2	DV 69,90
Jurassic Park	DA 59,90	Humans 1+2	DA 69,90
Kick Off 3	DA 49,90	Impossible Mission 2025	DA 64,90
Manchester United (E)	DA 59,90	Int.Karate +	EV 48,90
Morph	DA 59,90	James Pond 3	DA 69,90
Naughty Ones	DV 49,90	John Barnes Football	EV 48,90
Nigel Mansell	DA 64,90	Labyrinth of Time	EV 54,90
Oskar	DA 47,90	Last Ninja 3	EV 44,90
Overkill	DA 49,90	Learnings	DA 59,90
Out to lunch	DA 49,90	Liberation	EV 59,90
Penthouse Hot Num.	DV 59,90	Lost Vikings	DA 59,90
Pinball Fantasies	DA 54,90	Lotus Trilogy	DA 64,90
Robocod	DA 29,90	Mean Arenas	DA 47,90
Ryder Cup	EV 64,90	Microcosm	DA 84,90
Seek & Destroy	DA 49,90	Microcosm-Limited Ed.	DA 104,90
Second Samurai	DA 64,90	Morph	DA 47,90
Sim Life	DV 79,90	Myth	EV 44,90
Simon the Sorcerer	DV 79,90	Naughty Ones	DA 59,90
Skidmarks	DA 54,90	Nick Faldo Golf	DA 69,90
Sleepwalker	DA 59,90	Nigel Mansell	DA 64,90
Soccer Kid	DA 59,90	Overkill / Lunar C	DA 54,90
Star Trek	DV 69,90	Pinball Fantasies	DA 59,90
Strategem	EV 64,90	Pirates Golf	DV 59,90
Total Carnage	DA 59,90	Premiere	EV 39,90
Tornado	DA 69,90	Prey	DV 64,90
Transarctica	DA 64,90	Project-X / F-17 Challenge	DA 59,90
Trolls	DA 29,90	Robocod	DA 59,90
Wembley Int.Soccer	DA 54,90	Ryder Cup	DA 64,90
Whales Voyage	DV 59,90	Sabre Team	DA 64,90
When two worlds war	DA 55,90	Seek & Destroy	DA 47,90
Zool	DA 47,90	Sensible Soccer	DA 47,90
Zool 2	DA 49,90	Sim City	EV 64,90
		Sleepwalker	DA 54,90
		Striker	DA 64,90
		Super Methane Brothers	DA 59,90
		Super Putty	EV 48,90
		Surf Ninjas	DA 48,90
		Total Carnage	DA 59,90
		Trivial Pursuit	EV 64,90
		Trolls	DA 54,90
		Ultimate Body Blows	DA 59,90
		Wembley Int.Soccer	DA 64,90
		Whales Voyage	DV 54,90
		Zool	DA 54,90
		Zool 2	DA 64,90

AMIGA Es wurde Zeit für etwas völlig Neues

JUDGMENT DAY

Die wichtigste Seite des Monats

TEL.: 07791/12248 FAX.: 07791/69921 769755

JUDGMENT DAY
Hauptstr. 2
78224 SINGEN

AMIGA

Bestell-
nahme von
9⁰⁰ - 18⁰⁰
Inh. M. Böcker
PREISANDECKUNG
VORRESERVATION

Sicherheitsver-
packung +2,-
Es gelten unsere
allg. Geschäftsbe-
dingungen.

Terminator* auf L. d. 99 -

Terminator* auf L. d. 99 -

Titel	AMIGA	Preis	Titel	AMIGA	Preis	Preishits	Amiga	
11888.	DV	65,90	Global Gladiators	DA	47,90	3D Pool	EV	29,90
Airbus A320 - American Edition	DV	83,90	Goal	DA	54,90	3D Truck Sub	EV	29,90
Airbus A320 - Europe Edition	DV	65,90	Goblins	DV	59,90	3Dagans Family	EV	29,90
Anstoss - World Cup Edition	DV	59,90	Goblins 2	DV	65,90	3 Support	EV	29,90
Alfred Chicken	DA	49,90	Goblins 3	DA	65,90	3 Alien Breed - Special Edition	EV	29,90
Alien 3	DA	47,90	Gunship 2000	DA	65,90	3 Another World	EV	29,90
Alien Breed II	DA	47,90	Hannibal	DV	65,90	3 Aquatic Games	EV	29,90
Ambermoon	DV	77,90	Hired Guns	DV	59,90	3 Aspsan B - Mix	EV	29,90
Anstoss	DV	65,90	History Line 1914-1918	DV	65,90	3 A-Tank	EV	29,90
Apocalypse	DA	47,90	Humans	DA	59,90	3 Batman - The Movie	EV	29,90
Arabian Nights	DV	56,90	IMPOSSIBLE MISSION	DA	69,90	3 Battlegewika 1942	EV	29,90
Archer McLean Pool Billiard	DA	47,90	Indiana Jones IV Adv.	DV	49,90	3 Battle Squadron	EV	29,90
A-Train	DV	73,90	Innocent until caught	DV	59,90	3 Big Nose the Caveman	EV	29,90
A-Train Cons.Set	DV	39,90	Ishtar II	DV	53,90	3 Birds of Prey	EV	29,90
Aufschwung Ost	DV	54,90	Jonathan	DV	75,90	3 Black Crypt	EV	29,90
Award Winners 2	DA	64,90	Jurassic Park	EV	49,90	3 Body Blow	EV	29,90
B-17 Flying Fortress	DA	65,90	Jurassic Park	DA	53,90	3 Body Builders	EV	29,90
Batman Returns	DA	49,90	K 240	DA	59,90	3 Boulder Bobble	EV	29,90
BAT 2	DA	71,90	Last Action Hero	DA	44,90	3 California Games II	EV	29,90
Battle Isle Data Disk 2	DA	47,90	Legend of Xorandja	DV	79,90	3 Combat Air Patrol	EV	29,90
Battle Team	DA	65,90	Legacy of Syracila	DA	47,90	3 Creatures	EV	29,90
BATTLETOADS	DA	44,90	Lemmings II	DA	59,90	3 Cruise For a Corpse	EV	29,90
Beneath a steel sky	DV	59,90	Lords of Power	DV	71,90	3 Crystal Kingdom Dizzy	EV	29,90
Bill's Tomato Game	DA	54,90	Lost Vikings	DV	65,90	3 Eye of the Beholder	EV	29,90
Bitmap Brothers Collection 1	DA	47,90	Lotus Trilogie	DV	59,90	3 Eye of the Beholder II	EV	29,90
Blastar	DA	53,90	Lotus Trilogie	DV	59,90	3 Eye of the Beholder III	EV	29,90
Body Blows Galactic	DA	47,90	MANCHESTER UNITED PREM. I.	DA	54,90	3 Eye of the Beholder IV	EV	29,90
Brian the Lion	DA	49,90	Micro Machines	DA	47,90	3 Eye of the Beholder V	EV	29,90
Bubba'n'Six	DA	49,90	Monkey Island II	DV	49,90	3 Eye of the Beholder VI	EV	29,90
Bundesliga Man.Prof.2.0	DV	65,90	Monopoly	DA	54,90	3 Eye of the Beholder VII	EV	29,90
Burntime	DV	65,90	Mortal Combat	DA	53,90	3 Eye of the Beholder VIII	EV	29,90
Campaign II	DA	69,90	Mr.Nutz	DA	47,90	3 Eye of the Beholder IX	EV	29,90
Cannon Fodder	DA	53,90	Nightly Ones	DA	47,90	3 Eye of the Beholder X	EV	29,90
Chaos-Engine	DA	47,90	Nick Faldo Golf	DA	74,90	3 Eye of the Beholder XI	EV	29,90
Civilization	DV	74,90	Oskar	DA	47,90	3 Eye of the Beholder XII	EV	29,90
Climhanger	DA	44,90	Perihelion	DA	54,90	3 Eye of the Beholder XIII	EV	29,90
Cool Spot	DA	53,90	Penth.Hot Numbers Deluxe	DV	53,90	3 Eye of the Beholder XIV	EV	29,90
Cosmic Spacehead	DA	47,90	Pinball Compilation	DA	59,90	3 Eye of the Beholder XV	EV	29,90
Crazy Sports Football	DA	53,90	Prize Connection	DV	76,90	3 Eye of the Beholder XVI	EV	29,90
Christoph Kolumbus	DV	71,90	Puma Mover	DA	53,90	3 Eye of the Beholder XVII	EV	29,90
CRASH DUMMIES	DA	44,90	Puggys	DA	54,90	3 Eye of the Beholder XVIII	EV	29,90
Cyberpunks	DA	54,90	Red Zone	DA	54,90	3 Eye of the Beholder XIX	EV	29,90
D-Day	DA	59,90	Reach for the Skies	DA	49,90	3 Eye of the Beholder XX	EV	29,90
Darkmere	DA	63,90	Risky Woods	DA	49,90	3 Eye of the Beholder XXI	EV	29,90
Das Schwarze Auge	DV	74,90	Road Rash	DA	54,90	3 Eye of the Beholder XXII	EV	29,90
DEATH OR GLORY	DV	84,90	Second Samurai	DA	59,90	3 Eye of the Beholder XXIII	EV	29,90
Der Patrizier	DV	65,90	SIERRA SOCCER	DV	49,90	3 Eye of the Beholder XXIV	EV	29,90
Der Trainer	DV	64,90	Sim City Deluxe	DV	77,90	3 Eye of the Beholder XXV	EV	29,90
Der Clou	DV	69,90	Sim Life	DV	77,90	3 Eye of the Beholder XXVI	EV	29,90
Die Siedler	DV	77,90	Simon the Sorcerer	DV	67,90	3 Eye of the Beholder XXVII	EV	29,90
Disposable Hero	DA	47,90	Skidmarks	DA	47,90	3 Eye of the Beholder XXVIII	EV	29,90
Dogfight	DA	67,90	Soccer Kid	DA	59,90	3 Eye of the Beholder XXIX	EV	29,90
Donk	DA	47,90	Software Manager	DV	66,90	3 Eye of the Beholder XXX	EV	29,90
Dracula	DA	44,90	Space Hulk	DA	65,90	3 Eye of the Beholder XXXI	EV	29,90
Dreamlands	DV	53,90	Space Legends	DA	65,90	3 Eye of the Beholder XXXII	EV	29,90
Dune II	DV	53,90	Spaceword Hot!	DV	69,90	3 Eye of the Beholder XXXIII	EV	29,90
Dynablaster	DA	59,90	Syndicate	DV	59,90	3 Eye of the Beholder XXXIV	EV	29,90
Eishockey Manager	DV	71,90	Team 17 - Collection	DA	59,90	3 Eye of the Beholder XXXV	EV	29,90
Elite II - Frontier	DV	53,90	Terminator II/Arcade	DA	53,90	3 Eye of the Beholder XXXVI	EV	29,90
ELFMANIA	DA	49,90	Tornado	DA	65,90	3 Eye of the Beholder XXXVII	EV	29,90
EYE OF THE STORM	DA	64,90	Traps'n Treasures	DV	59,90	3 Eye of the Beholder XXXVIII	EV	29,90
F-117 A Nighthawk	DA	67,90	Turrican 3	EV	47,90	3 Eye of the Beholder XXXIX	EV	29,90
F1	DA	59,90	Turrican 3	DA	54,90	3 Eye of the Beholder XL	EV	29,90
Fantastic Adv. Dizzy	DA	49,90	Walker 2	DA	47,90	3 Eye of the Beholder XLI	EV	29,90
Fatman	DA	47,90	War in the Gulf	DV	67,90	3 Eye of the Beholder XLII	EV	29,90
Fire and Ice	DV	59,90	Wz'n Lz	DA	59,90	3 Eye of the Beholder XLIII	EV	29,90
Flashback	DA	59,90	Whales' Voyage	DV	65,90	3 Eye of the Beholder XLIV	EV	29,90
Formula One Grand Prix	DA	77,90	Wonderdog	DA	49,90	3 Eye of the Beholder XLV	EV	29,90
Fury of Furries	DA	53,90	World Cup Soccer	DA	64,90	3 Eye of the Beholder XLVI	EV	29,90
Genesis	EV	53,90	Zool II	DA	47,90	3 Eye of the Beholder XLVII	EV	29,90
Giobdude	DA	53,90	Zool II	DA	47,90	3 Eye of the Beholder XLVIII	EV	29,90

solange Vorrat reicht

Photo CD - Software
Photolife fürs CD-32 109,-
Flanconi Film - Legenden, Marilyn Monroe,
Glitterer House of Windsor, all a stelle
Schöner Hotel der Welt, Traumziele der Welt,
Traumland Amerika Ellis - Mode 92/93
1e 34,90

Amiga CD und CD-32

- CD Exchange 49,90
- Goldfish 59,90
- Sexual Fantasies ab 18 J. 69,90
- Video Creator 89,90
- Demo Collection 49,90
- Demo Collection 2 49,90
- Fractal Universe 64,90
- Games & Goodies 49,90
- Nasa - 25th Year 54,90
- Now what I call Games 59,90
- Now what I call Games 2 59,90

New Generation

Amiga-CD32

Pack mit 5 Sp.
(Wing Commander, Oskar,
Diggers, Dangerous Streets)

549,-
+Lemmings

Zubehör

- Joypad CD-32 59,90
- MPEG-Modul 459,90

MPEG Filme

- Wayne's World EV 49,90
- Black Rain EV 49,90
- Cartoon Carnival EV 59,90

Deutsche MPEG-Filme

- Eine verhängnisvolle Affäre DV 49,90
- Ghost DV 49,90
- Star Trek 6 DV 49,90
- Top Gun DV 49,90
- Nackte Kanone 2 1/2 DV 49,90
- Patriot Games DV 49,90

MPEG Musikvideos

- The Cure - Show 49,90
- T. Cream o. Eric Clapton 49,90
- Andrew Lloyd Webber 49,90
- Bon Jovi 49,90
- Bryan Adams 49,90
- Tina Turner '88 49,90

Judgment Day - Der König unter den Amiga-Versandhändlern

Da gibts dreißigmal was zu gewinnen!

HEIMDALL 2 IST DA!

Das gelungene Action-Adventure um den Helden Heimdall ist jetzt auf allen Systemen erhältlich, und aus diesem Grund ziehen Bomico und Core die Spendierhosen an.



Auf nach Mitgard! Heimdall 2 ist da!



Nun gibt es dieses Spiel auch für CD 32!

Der Nachfolger des einstigen Hits Heimdall ist derzeit eines der empfehlenswertesten Action-Adventures für den Amiga. Insbesondere CD 32-User dürfen sich freuen, ist es doch für ihr System eindeutig das beste Spiel dieser Gattung. Darüber hinaus feiert Core Design auch noch den Release ihrer neuen Corkers-Compilation für alle gewöhnlichen Amigas, auf der sich der Geschicklichkeitshit Blob, das putzige Jump & Run Wonderdog, das aufregende Shoot 'em Up Blaster und der Balernkaller Cyberpunks befinden. Core Design hat nun für ein zünftiges Preisausschreiben dreißig Gewinnkombinationen zur Verfügung gestellt, die es jedoch nur gibt, wenn man die folgenden Fragen beantworten kann, die alle mit Core Design-Produkten zu tun haben.

1. Wie heißt der Jump & Run-Held aus der Urzeit?
2. Wie heißt der Gefährte von Stix, dem Stock?
3. Welches Shoot 'em Up kommt demnächst für A1200 und & CD 32?



Heimdall 2

Sendet Eure Postkarten mit den Antworten bis spätestens 15. August an nachfolgende Adresse:

AMIGA Games
 Kennwort: Heimdall 2
 Isarstraße 32
 90451 Nürnberg

Das gibts zu gewinnen!

- | | |
|---------------|---|
| 1. Preis | 1 CD 32-Konsole + diverse CD 32-Spiele von Core Design! |
| 2.- 10. Preis | Jeweils eine Corkers-Compilation! |
| 11.-30. Preis | Je ein Core Design-T-Shirt! |

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Computec, Bomico und Core Design dürfen nicht daran teilnehmen.

Inside News

Amiga Company

Amiga-Clubs gibt es viele, doch keiner liegt uns so am Herzen wie die neugegründete Amiga Company aus Poxdorf, die wir hier etwas genauer vorstellen wollen.

Michael Lang und Stefan Roas gründeten die Amiga Company mit der Absicht, allen Amiga-Freaks den bestmöglichen Service bieten zu können. Derzeit gibt es nur fünf Mitglieder, doch mit unserer Unterstützung erhoffen sich Michael und Stefan einen deutlichen Mitgliederzuwachs. Eine wöchentliche Hotline bei Softwareproblemen, das Drucken von Computergrafiken in Farbe (360 x 360 DPI), monatliche Sammelbestellungen und

PD-Disketten gehören zum Leistungsangebot. Der Mitgliedsbeitrag liegt bei DM 5,- pro Monat, und falls am Jahresende ein Überschuss entstehen sollte, wird dieser per Gutschrift unter den Mitgliedern aufgeteilt. Wendet Euch an nachfolgende Adresse, wenn Ihr Mitglied werden wollt.

Amiga-Company
c/o Michael Lang
Jahnstraße 3
91099 Poxdorf
Tel.: 09133/1626

Theme Park

Der Release des neuesten Bullfrog-Spiels rückt immer näher. Wir haben erste Infos zum Syndicate-Nachfolger parat.

Theme Park ist das erste Spiel der neuen Designer-Serie, die von Electronic Arts veröffentlicht wird. Dieses neue Label steht für eine ganz neue Softwaregeneration, die neue Spielmöglichkeiten eröffnet. In Theme Park ist man verant-

wortlich für die Betreuung eines Freizeitparks, was vom Aufstellen der Attraktion bis zum Beseitigen von technischen Problemen reicht. PC-User sind schon jetzt begeistert, für Amigianer beginnt das Abenteuer im Juli bzw. August (A1200/A500).



Endlich hat man seinen eigenen Freizeitpark!

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
Drucken Sie mühelos Texte, Etiketten, Grafiken u.v.m. Zahlreiche Programme, die Ihren Drucker voll ausreizen.

EL DORADO
Das Softwareparadies

- **Liga-Manager**.....1 Disk
Verwalte Vereine, Spieler und Tabellen. Mit dabei: ein Fußballmanager-Spiel.
- **Musk-Set**.....5 Disks
...und Ihr Amiga wird zum Synthesizer!
Mit vielen digitalisierten Instrumenten.
- **Speedup-Set** (ab Kok 2.0).....3 Disks
Beschleunigen Ihre Disketten- und Festplattenlaufwerke um ein Vielfaches!
- **Vektorfont Vol. 1-4** je 5 Disks
Jede Menge Schriftarten im Intellifont-Format. Kompletter Zeichensatz! Ideal für DTP, Grafik, Text und Video.
- **Vokabeltrainer**.....1 Disk
Beliebter Englischkurs mit Wörterbuch.
- **Workbench-Tools** (ab Kok 2.0).....8 Disks
...geben Ihrem Arbeitstisch ein völlig neues Outfit und erleichtern die Bedienung.

Höllisch paradiesische Software

Spitzenprogramme zum Wahnsinnspreis! Schon ab

4.60 DM je Disk

- Spiele**
- **Action-Set** (nicht Kok 3.0).....6 Disks
Top-Grafiken und megastarker Sound. Ballern bis die Rohre rauchen!
 - **Backstage**.....1 Disk
Adventure rund um die Musikszene.
 - **Biffi-Hit-Games**.....je 1 Disk
Action in Hollywood und SnackZone.
 - **Black Jack & Poker**.....1 Disk
Zwei der beliebtesten Kartenspiele. Zocken Sie Ihren Amiga nieder!
 - **Cannibal for FBI** (nicht Kok 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 Exoustat!
 - **Das Erbe 1 & 2**.....je 1 Disk
Bei diesen Abenteuerpielen müssen Sie ein Erbe umweltbewußt verwalten.
 - **Deluxe PacMan**.....1 Disk
Schöner, schneller, spaßiger: Fantastische Version des beliebten Oldies.
 - **Demo-Set Vol. 1-4**.....je 5 Disks
Wahre Feuerwerke aus Grafik, Sound und Animationen. Mit Spitzen-Effekten!
 - **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.
 - **Lemmin'-Set** (nicht Kok 3.0).....7 Disks
Gewitzte Spiele mit niedlichen Tierchen sorgen für anhaltenden Spielspaß. Ein Muß für jeden Lemmingsfan!
 - **ManagerSim**.....1 Disk
Realitätsnahe Wirtschaftsspiel für bis zu vier dynamische Jungunternehmer!
 - **Monopoly**.....1 Disk
Mit spielstarken Computergegnern.
 - **Multiplayer-Set**.....8 Disks
Eine Auswahl der besten Spiele für 2-4 Spieler. Geseitiger Spielspaß und Langzeitmotivation sind garantiert! Super!
 - **Royal Boulderdash**.....1 Disk
Königliche Version des All-Time-Hits.
 - **Star Trek-Set**.....5 Disks
Zwei Spiele mit Captain Kirk und seiner berühmten Crew. Beam me up, Scotty!
 - **Strategie-Set**.....6 Disk
Die Hits unter den Strategiespielen. Werden Sie Agent, Kaiser, Manager, Feldherr im US-Bürgerkrieg u.v.m.!
 - **Telekommando 1 & 2**.....je 1 Disk
Bekanntes Adventures mit Spitzengrafik.
 - **Tris-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:

Staffelpreise	Versandkosten:
Diskanzahl: Preis:	7,90 DM bei Nachnahme
1-4.....4.90 DM je Disk	5,90 DM bei Vorkasse
5-9.....4.80 DM je Disk	14,90 DM VK Ausland
10-14.....4.70 DM je Disk	
ab 15.....4.60 DM je Disk	Abholung nach Absprache!

El Dorado Softwareversand
Christopher Münchhoff
Brucknerstraße 47
71640 Ludwigsburg

Direktversand:
07141/28 00 11

Beratung:
07141/29 09 48

Die königliche Suche geht weiter!

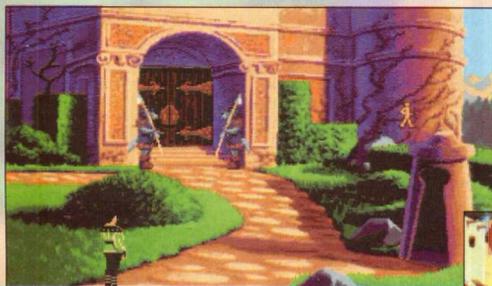
King's Quest VI

Heute geerbt und morgen verschwunden

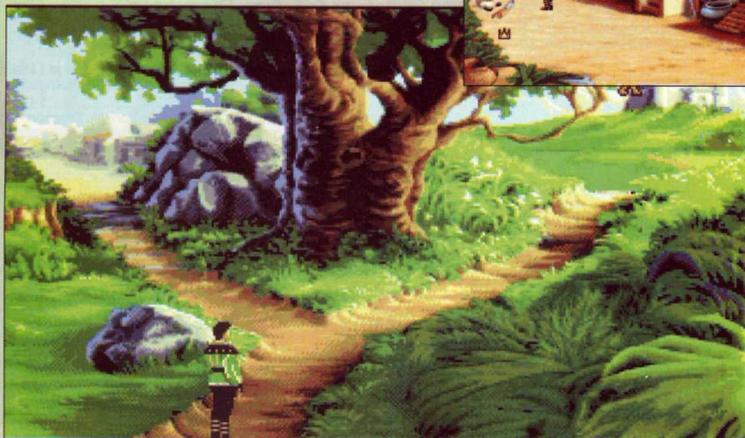
Hersteller: Sierra On-Line ● Spieler: 1 ● Disks: 5 ● Preis: ca. DM 90 ● Englisch: ja ● Festplatte: sehr empfohlen ● 2. Laufwerk wird unterstützt ● Steuerung: Maus

Eine fantastische Geschichte in stimmungsvoller Umgebung.

Roberta Williams hat wieder ihre Fantasie spielen lassen und den nun schon sechsten Teil der King's Quest-Saga zum Leben erweckt. Fielen die ersten Teile noch in die Kinderzeit der Computerspiele, kann man anhand der Fortsetzungen die Fortschritte in der Computertechnik gut verfolgen.



Die Wachhunde müssen erst einmal überwunden werden, wenn man Zugang zum Schloß erhalten will.



Schließlich eröffneten Spiele wie Maniac Mansion eine neue Art des interaktiven Spielens. Der Markt derartiger Spiele ist inzwischen beachtlich gewachsen, und die größte Konkurrenz zu Sierra On-Line stellten bis vor kurzem noch die Künstler von LucasArts



dar, bei denen Amiga-Portierungen wahrscheinlich nicht mehr vorkommen werden. Jedoch sind die 'Newcomer' in dieser Rubrik, wie Westwood, Psygnosis und Virgin, auf dem besten Wege, diese Lücke effektiv zu füllen.

Die Geschichte geht weiter:

Nachdem König Graham von Daventry im letzten Teil seine Familie und eine schöne Prinzessin aus den Klauen des teuflischen Zauberers Mordack befreit hatte, schien wieder

Friede in das Haus der Daventrys eingezogen zu sein. Vor allem hatten sich Grahams Sohn Alexander und die Prinzessin Cassima sehr gut verstanden, und der Abschiedsschmerz war unendlich groß, als Cassima in ihre Heimat, die grünen Inseln, zurückkehrte. Doch Liebe überwindet alle Schranken, und so macht sich Alexander schließlich auf, seine Geliebte Cassima auf den Inseln der Kronen zu besuchen. Leider werden diese Inseln von mächtigen Strömungen umspült, auf denen schwere Stürme toben. So findet sich der Spieler in der Gestalt des Prinzen von Daven-

Ein typisches Problem eines jeden Adventure-Freaks. In welche Richtung gehen wir denn nun?



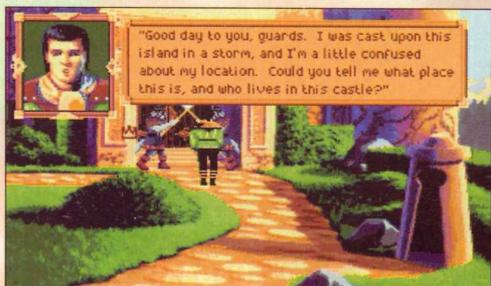
An diesem alten Kutter, der schon längst keine Seefahrt mehr erlebt hat, beginnt das Abenteuer.

try zwischen den Wrackteilen seines Schiffes am Strand einer Insel wieder. Hier liegt der königliche Ring, der Alexander als Mitglied derer von Davenport ausweisen kann. Erst ein Spaziergang in das Innere der Insel gibt Aufschluß über den momentanen Aufenthaltsort des Prinzen. Glücklicherweise ist er genau auf der Heimatinsel der Prinzessin gestrandet. Leider holt ihn eine Audienz mit dem Premierminister wieder aus dem siebten Himmel auf den harten Boden der Realität zurück. Der Minister erzählt

Alexander vom Tod der Eltern Cassimas, die nun selbst den Thron bestiegen hat und jetzt nicht mehr für Jedermann zu sprechen ist, selbst wenn dieser Jemand ein Prinz wäre. Obwohl Alexander davon nicht ganz überzeugt ist, läßt er sich aus dem Schloß geleiten. Jetzt heißt es, die Rätsel um Cassima zu lüften. Dazu kann Alexander die anderen drei Inseln besuchen, von denen jede ihre Eigenheit besitzt. Dies verspricht eine spannende und gefährliche Reise zu werden.



Zur genaueren Information sollte man ein Auge auf alle Gegenstände werfen.



Wie erwartet versperren die Wachen das Tor zum Schloß. Nun benötigt man eine gewisse Überredungskunst.

Die Entstehung

Mittels der Blue-Screen-Technik werden Schauspieler gefilmt;...



per Hand nachgezeichnet und, mit neuem Hintergrund versehen, wird die Szene in das Spiel übernommen.



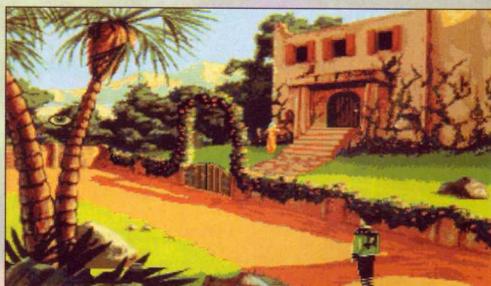
Die Spielpersonen werden von Künstlern entwickelt und gezeichnet.



Die Animationen werden ebenfalls digitalisiert und am Computer nachbearbeitet.



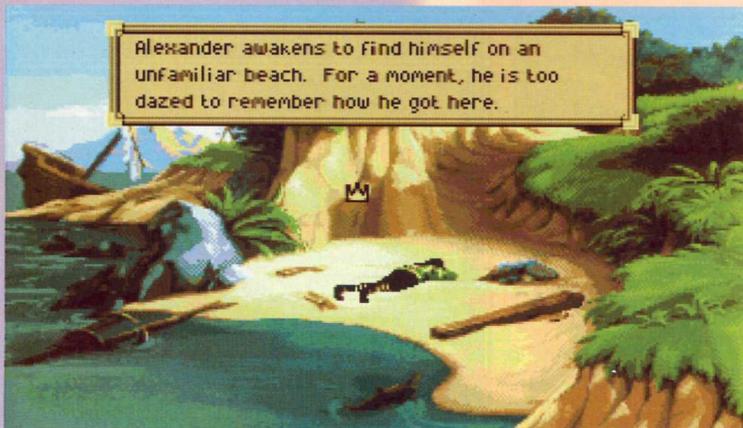
Handgezeichnete Hintergründe sorgen für eine realistische Spielumgebung.



Besitzer eines Amiga 1200 kommen dank des AGA-Chipsets in den Genuß von 256 Farben.



Die Geschichte ist zwar sehr stimmungsvoll, jedoch nicht besonders ereignisreich.



artiger Spiele zur Standardausrüstung gehören. King's Quest VI zeigt sich wieder mit der Sierra-typischen Bedienungsweise. Beim Überfahren des oberen Bildschirmrandes erscheint eine Iconleiste mit den verfügbaren Aktionen, die auch über die sonst vernachlässigte rechte Maustaste angewählt werden können. Leider sind die Grafiken genauso typisch für Sierra und reichen nicht an die Qualität des zur Zeit herrschenden Standards heran, wenn man es mit *Beneath a Steel Sky* oder *Simon the Sorcerer* vergleicht. Insgesamt wirkt das Spiel wie ein Breitwandfilm, was sich vor allem auf die Spielfigur auswirkt, die dadurch sehr gestaucht aussieht. Positiv ist allerdings die Komplexität der gesamten Spielumgebung, der Handlungsstränge und der auf den Inseln lebenden Wesen aufgefallen, die diesem Adventure ein eigenes Leben einhaucht und es dadurch so faszinierend macht. Laut Sierra ist die Reihenfolge der zu lösenden Aufgaben und Rätsel fast (!) egal und mehrere Möglichkeiten können zur erhofften Wiedervereinigung mit der wunder-schönen Cassima führen.

Lutz Mahle



Das Diskettenmonster

In letzter Zeit gehen die Softwarefirmen mit dem Speicherplatz sehr verschwenderisch um, und so wird King's Quest VI wahrscheinlich mit über zehn Disketten ausgeliefert. Dies verspricht zwar viele Hintergrundbilder und fließende Animationen, aber auch langweilige Ladezeiten und ewige Diskettenwechsel. Deshalb sollte eine Festplatte beim Gebrauch der

Mrs. Sierra spricht

„Das erste King's Quest-Spiel habe ich komplett im Kopf entworfen und mein Mann hat es dann auf dem Computer umgesetzt. Heute arbeiten über 500 Leute über Jahre hinweg an einem Spiel, mit einem Budget von fast einer Million Dollar. - Trotzdem ist mein Traum in Erfüllung gegangen, eine Welt zu erschaffen, in der der Spieler ein Teil davon ist und durch seine Aktionen die Geschichte beeinflusst.“



COMMENT

King's Quest VI gefällt mir nicht wegen der Grafik oder dem Sound, geschweige denn der Animationen wegen, sondern weil es Roberta Williams schafft, eine märchenhafte und fantastische Welt voller Abenteuer zu erschaffen. Für Kenner des Genres wird kein Weg daran vorbeiführen.



LUTZ

*King's
Quest VI*



stimmungsvolle
Geschichte



mittelmäßige
Grafik im
Breitwandformat

GAMEPLAY **82%**

GRAFIK **78%**

SOUND **63%**

MOTIVATION **86%**

GESAMT **71%**

Games & More Hits!

aus AMIGA-GAMES 8/94

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

- S02 **Xytronic** Weltraum-Handelsspiel
- S05 **Imperium** Strategiespiel um Macht
- S08 **Missile Command** Städteverteidigung
- S11 **Elefanten!** Lehrreiches Managementspiel
- S14 **Broker** Börsenspiel (1MB)
- S17 **Fischbier** Das Werner-Spiel
- S20 **Derby** Galoppersimulation!
- 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 Ufer** Bildershow
- S41 **Das Erbe 2** Das schmutzige Erbe!
- S44 **Bosseln** Holzkugelweitwurf (1MB)
- S47 **Ahol 2.01** Schiffe versenken
- S50 **Deluxe Burger** Ketchup-Ballerei
- S53 **TetrisPro** 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 **Grufli** BoulderDash-Variante
- S36 **Das Erbe** Das Umwelt-Abenteuerspiel
- S39 **Calippo-Fresser** Eiskaltes Spiel
- S42 **Snack Zone** tolles Action-/Abenteuerspiel
- S45 **Sealence** U-Boot-Abenteurer (1MB)
- S48 **SnackKniffel** Spannendes Würfelspiel
- S51 **Autorennen** Meistern Sie den Parcours
- S54 **Mühle und Dame** 2 beliebte Brettspiele
- S57 **BattleLand** Panzerkampfspielsimulation
- S60 **Star** kaltes Kartenspiel als Computerspiel
- S63 **Backstage** Spiel in der Musik-Szene!

Anwenderprogramme/Hilfsprogramme

- A01 **MS-Text** Textverarbeitung
- A04 **Buchhaltung2.0** ideal für kleine Betriebe
- A07 **DirMaster** Diskettenverwaltung
- A10 **Datei** Universaldateteil f. fast alle Zwecke
- A13 **BrokerAssistent** Depot-Verwaltung
- A16 **Biorhythm** Biorhythmusprogramm
- A19 **Statistik** Statistische Auswertungen 10,-
- A22 **DiskKat 2** Diskettendatenbank
- A25 **Briefkopf & Text-ED** Textverab. 15,-
- A28 **Access DFÜ-Programm** m. Buch 15,-DM
- A31 **Road Route V5.5** Streckenplanung
- H01 **Power Packer & Tools** m. Buch 15,-DM
- H09 **Anti-Virus** Anti-Virus-Diskette
- G04 **DaVinci** professionelles Malprogramm
- G07 **ColorFonts** für DPaint und andere 10,-
- M02 **WOS-Sounddisk** für Wizard of Sound
- L02 **Mathematik** Kurvendiskussion
- L05 **Pythagoras** Dreiecke berechnen
- A33 **LoSteu1994** Lohnsteuer-Berechnung
- A34 **Das Geburtstagsblatt** Ein tolles Druckprogramm zum Drucken von Geburtstagsblättern, die Sie dann verschenken können! Sonderpreis 15,- DM
- A35 **ArtDat** leistungsfähige Literaturverwaltung mit ca. 12000 gespeicherten Artikeln aus versch. Amiga-Magazinen. Mit Update-Service! Jetzt 15,- DM
- L07 **DoImetche** 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** Artikeldateteil f. Computermagazine
- A14 **Musikdatei** verwaltet LP, MC, CD
- A17 **BusinessPaint** Präsentationsgrafiken
- A20 **Film-Lexikon** Filmverwaltung
- A23 **Jahrenbilanz** 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 **MRTBackup** Festpl.Backup m. Buch 15,-
- G05 **QR** 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** Heimfinanzprogramm
- A12 **Disklabel 4.0** Diskettenlabel-Druckprogramm
- A15 **StarChart** Astronomieprogramm
- A18 **PrintPaint** Dia-Beschriftungen drucken
- A21 **Liga** Universalverwaltung für Ligen 10,- DM
- A24 **PrintStudio** Druckprogramm
- A27 **UniDepot** Kapitalanlagenverwaltung 15,- DM
- A29 **DirMaster** Diskverwaltung m. Buch 15,- DM
- A30 **Amiga1200-Runner** bringt auch ältere 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 Vorkasse (Scheck, bar) 6,00 DM, bei Nachnahme 10,00 DM, ■ Ausland: bei Vorkasse 15,00 DM, bei Nachnahme 22,00 DM, Änderungen und Irrtum vorbehalten. **Mindestbestellwert: 19,50 DM.** ■ Telefonische Bestellannahme Mo. - Do. 9.00 - 18.00, Fr. bis 15.00 Uhr. ■

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

A500 SPEZIELL

8 Bit + 16 Bit = ? Impossible Mission 2025 - The Special Edition

Hersteller: MicroProse ● Spieler: 1 ● Preis: ca. DM 80,-
● Disks: 2 ● Englisch: nein ● Festplatte: möglich ●
2. Laufwerk: unterstützt ● Steuerung: Joystick / Tastatur ●

Wer erinnert sich schon noch an die guten alten C64-Tage? MicroProse bringt mit der vorliegenden 'Special Edition' den jüngeren Amiganern etwas Nostalgie in den Rechner.

Die Idee, alte Spielprinzipien durch neugestaffelte Grafiken und Features aufzupeppen und in den Handel zu bringen, scheint eine gewinnträchtige Geschäftspraktik zu sein. Die Erweiterung auf drei wählbare Spielfiguren, die alle verschiedene Saltotechniken aufweisen, ließen die Neuauflage nicht als billigen Abklatsch wirken. Aber das eigentliche Vorbild sollte nicht in Vergessenheit geraten. Dies hat sich die Geschäftsleitung von MicroProse anscheinend zu Herzen genommen. Nachdem bereits in der AG 7/94 die A1200-Version ausführlich vorgestellt wurde, bietet der Hersteller nun die 500er-Varianten in einem Paket mit der 1200er-Version an. Die Farbenpracht ist bei der klassischen Version drastisch verringert, geschrullt wird nur vertikal und die Roboter las-

sen Variationen vermissen. Einzig die Spielfigur überzeugt durch ihre flüssige Animation. Eine nette Idee, die voreilige Käufer der 2025-Version bereuen werden, da mit der 'Special Edition' den guten alten Zeiten noch einmal gehuldigt wird.

● Lutz Mahle



Das Flair des Klassikers hat man nicht einfangen können.



+ zwei Spiele zum Preis von einem

- etwas verspätete Verkaufoidee

GAMEPLAY **65%**

GRAFIK **81%**

SOUND **75%**

MOTIVATION **72%**

GESAMT **70%**

A500 SPEZIELL

Ticket ins Prügelreich! Last Action Hero

Hersteller: Psygnosis ● Spieler: 1 ● Preis: ca. DM 60,-
● Disks: 2 ● Englisch: nein ● Festplatte: nicht möglich ●
2. Laufwerk: unterstützt ● Steuerung: Joystick ●

Schon im Kino ging Arnolds Mochtegern, Komödie den Bach runter. Psygnosis hat es gekonnt geschafft, dieses Flair für alle Amiga-Spieler einzufangen.

Kann aus einem Kino-Flop ein doppelter Riffberger auf dem AMIGA werden? Der lächerlich gemachte Film-Macho greift wieder hart durch. Danny Madigan, großer Bewunderer des Leinwandstars Jack Slater, gelangt über eine magische Kinokarte in die Zelluloidwelt des Last Action Hero. Seltsamerweise kommt Danny im gleichnamigen Videogame so gut wie gar nicht vor. Es gibt keine waghalsigen Abenteuer zusammen mit Slater zu bestehen. Vielmehr prügelt sich unser Arnie solo durch fünf Stages und ebensoviele Level-Bosse. Dieser Schlagabtausch läuft auf dem Amiga etwas zäh und bodenständig ab. Kein Wunder, daß der gewichtige Schwarzenegger keine großen Sprünge drauf hat. Schwerfällig beherrscht er zudem nur sechs Kampftechniken, wovon gerade einmal zwei sinnvoll in der Anwendung sind. Wer zäh den Joystick quält,

bekommt mit fünf Leben und vier Continues bereits eine Menge der düsteren Großstadtviertel zu sehen. Besonders aufregend sind aber weder die farbarmen Straßenzüge noch die ständig wiederkehrenden Schlägertypen animiert. Die fetzige Sounduntermalung hebt sich dagegen wohltuend vom Einheitsbrei ab. Angesichts des anspruchslosen und rüden Spielniveaus sollte man sich lieber einmal Elnfmania ansehen, bevor man hier zuschlägt.

● Oliver Preißner



Durchweg eine Pleite, was Psygnosis hier bietet.



+ ein Game zum Abreagieren

- keine Special Moves

GAMEPLAY **38%**

GRAFIK **45%**

SOUND **61%**

MOTIVATION **42%**

GESAMT **42%**

Media Point

Verkauf
Ankauf
Tausch

Berlins neue Dimension für Games und Zubehör

Games	Preishits (solange Vorrat reicht!)
Ambermoon	79,95
Antosch	69,95
Antosch World Cup Edition	59,95
Apocalypse	59,95
Aufschwung Ost	69,95
Battle Isle 2 *	89,95
Beneath a Steel Sky	69,95
Bob's Bad Day *	69,95
Burning Rubber	69,95
Burntime	79,95
Campaign 2	59,95
Cannon Fodder	59,95
Caribbean Desaster *	79,95
Chartbreaker *	79,95
Citihanger	39,95
Crash Dummies	39,95
Darkmere	69,95
Death or Glory	89,95
Der Clou	79,95
Der Patrizier	69,95
Der Schatz im Silbersee *	89,95
Der Trainer	89,95
Die Siedler	89,95
Dune 2	59,95
Dungeon Master 2 *	79,95
Elmiana	59,95
Elite 2	59,95
Empire Soccer	59,95
Eye of the Storm	59,95
F1	59,95
FIFA Soccer *	69,95
Grand Prix	79,95
Gunship 2000	69,95
Hanse - Die Expedition	39,95
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0) *	89,95
Hattrick (Ikaron) *	69,95
Heimdal 2	79,95
History Line	79,95
Impossible Mission 2025	59,95
Jurassic Park	59,95
K 240	59,95
Kick Off 3	49,95
Kings Quest 6 *	69,95
Last Vikings	79,95
Legend of Sorasil	59,95
Lollypop *	69,95
Last Vikings	69,95
Mad Burger *	79,95
Mad News *	79,95
Mortal Kombat	59,95
Mr. Nutz	59,95
Perihelion	59,95
Pizza Connection	89,95
Quarter Pole *	69,95
Return of Medusa Gold *	79,95
Robinsons Requiem *	69,95
Rüselheim *	69,95
Sensible Soccer World Cup Edition	69,95
Shadow of the Comet *	85,95
Sierra Soccer "World Challenge"	49,95
Simon the Sorcerer	79,95
Sidkickers	59,95
Spaceward Hol	79,95
Sternenschafer (DSA 2) *	79,95
S.U.B.	69,95
Syndicate	69,95
Syndicate Data Disk *	39,95
Theme Park	79,95
UFO - Enemy Unknown *	79,95
World Cup USA '94	79,95
Zappelin *	79,95
Zero *	69,95

Games speziell für A1200

Antosch World Cup Edition	59,95
Civilization	79,95
Gunship 2000	79,95
Impossible Mission 2025	69,95
Kings Quest 6 *	69,95
Magic of Endoria *	79,95
S.U.B. *	59,95
T.F.X. *	89,95
Theme Park *	79,95

Amiga CD 32

Hier nur eine kleine Titel-Auswahl - weitere erfragen!

Gunship 2000	69,95
Last Ninja 3	39,95
Last Vikings	79,95
Pirates Gold	79,95
Ultimate Body Blows	69,95
Amiga CD 32 (Grundgerät)	499,-

Joysticks

Advanced Gravis Game Pad	49,95
Competition Pro Joystick	ab 24,95
Competition Pro Mini Joystick	ab 24,95
Quickjoy I	7,95
Quickjoy Supercharger	19,95

Bestellannahme

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

Laden- & Versandanschrift

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

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

Kampf den Mutanten!

Letimevel

Hersteller: Schimanski • Spieler: 1 • Preis: ca. DM 50,-

- Disks: 5 • Englisch: nein • Festplatte: nicht möglich •
- 2. Laufwerk: nicht möglich • Steuerung: Joystick •

Mit Letimevel präsentiert Jorgo Schimanski sein Erstlingswerk auf dem Amiga. Was kann der neue Produzent bieten?

Wieder einmal wird die Welt in ferner Zukunft von außerirdischen Mutanten beherrscht. Nur eine handvoll Menschen wagt den Kampf gegen die Tyrannen. Gleich nach dem Intro findet man seinen Kämpfer auf der zerklüfteten Erdoberfläche wieder. Ziel ist es, die im Level auf verschiedenen Plattformen verstreuten Diamanten einzusammeln. Die auftretenden Gegner vermindern bei Berührung die Lebensenergie des eigenen Kriegers. Durch die mitgeführte Minikanone sollten möglichst viele Feinde vernichtet werden. Es gibt Bonuspunkte, die mehr Energie, mehr Sprungkraft oder schnellere Bewegungen ermöglichen. Das Scrolling erfolgt intervallweise nach links und rechts. Der Hintergrund bewegt sich in mehreren Ebenen. Die gesamt-



Spielend erreicht der Amiga das Niveau des C 64.



te Grafik wirkt grob und die Handhabung der Spielfigur ist unpräzise. Der Amiga bietet weit mehr Möglichkeiten als die Sprungkraft oder schnellere Bewegungen ermöglichen. Das Scrolling erfolgt intervallweise nach links und rechts. Der Hintergrund bewegt sich in mehreren Ebenen. Die gesamt-

• Wolfgang Dietsch

LETIMEVEL

+ schnelle Erfolge, digitalisierte Soundeffekte

35%

+ liebliche Grafik, unpräzise Steuerung

39%

+ schnelle Erfolge, digitalisierte Soundeffekte

46%

+ schnelle Erfolge, digitalisierte Soundeffekte

32%

+ schnelle Erfolge, digitalisierte Soundeffekte

38%

Sprung in den Abgrund

Cliffhanger

Hersteller: Psygnosis ● Spieler: 1 ● Preis: ca. DM 60,-
● Disks: 1 ● Englisch: nein ● Festplatte: nicht möglich ●
2. Laufwerk: nicht möglich ● Steuerung: Joystick ●

Der Actionstreifen mit Sylvester Stallone wurde sehr gewagt umgesetzt - ein Kampf mit den Bergen und den Tücken des Objekts.

Das Bergwacht-As Gabe Walker alias Sly Stallone befindet sich auf einer gnadenlosen Mission in den eisigen Rocky Mountains. Im Rahmen von sieben Levels müßt du die Terroristen um Eric Quaten auslöschen und in der riskanten Bergwelt überleben. Erreicht die Begleitmusik mit Mühe gerade noch Durchschnittsniveau, so erinnert die Grafik mehr an C 64-Zeiten denn an aktuelle Amiga-Tage. In einer detaillierten, farbarmen Landschaft wird selbst der härteste Walker müde, wenn es darum geht, millimetergenaue Sprünge auszuführen oder unfähigen Angriffen auszuweichen. Die Handlungsmöglichkeiten wie Schlagen, Schießen und Springen sind altbekannt langweilig und das Aufsammeln verschiedener Items, z.B. Bergsteigerschuhe und Geldsäcke, macht das Gameplay auch nicht interessanter. Preferences

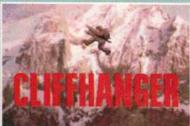


Kälteschock gefällig? Eisiger Spielspaß dank Sly!



sind nicht ausfindig zu machen. Mit der zumindest noch miffelprächtigen, actionhaltigen Super NES-Umsetzung hat die Amiga-Version nichts gemeinsam. Formatierte Disketten gibt es inzwischen weit billiger zu kaufen.

● Oliver Pfeifner



Low-Val-1-Game



spieltechnisches K.O.



Alien 3.....	A	47,99
Alien Breed 2.....	A	47,99
Alien Breed Special Edition.....	A	24,99
Antstoss.....	V	67,99
Antstoss World Cup Edition.....	V	54,99
Apocalypse.....	A	47,99
Arcade Pool.....	A	24,99
Award Winners Ost.....	A	67,99
Aufschluß Gold.....	V	59,99
Big Jim White Snooker, Sensible Soccer.....	V	47,99
Battletoads.....	A	39,99
Beneath a Steel Sky.....	V	54,99
Big Four.....	V	59,99
(Blazing Manager, Haribald, Hill Street Blues, Squash)		
Body Blows Galactic.....	A	47,99
Brian the Lion.....	A	67,99
Bundesliga Manager Prof.2.0.....	V	47,99
Cannon Fodder.....	A	47,99
Chaos Engine.....	A	47,99
Christoph Kolumbus.....	V	74,99
Civilization.....	V	77,99
Crash Dummies.....	A	35,99
Crazy (Brutal Sports) Football.....	A	54,99
Darkmere.....	A	59,99
Das schwarze Auge (1 MB).....	V	79,99
Death or Glory.....	V	79,99
Der Clou.....	V	67,99
Die Siedler.....	V	79,99
Disposable Hero.....	A	47,99
Eftmania.....	A	47,99
Elite 2 - Frontier.....	V	54,99
F 17 Challenge.....	A	26,99
F 17 A Nighthawk 2.0.....	A	67,99
Fantastic Dizzy.....	A	74,99
Fantastic Worlds.....	A	47,99
Formals, Populus, Mega Lo Mania, Wastelands, Frost.....		
Reinhold One Grand Prix.....	A	77,99
Fury of the Furies.....	A	54,99
Genesis.....	E	54,99
Gunship 2000.....	A	67,99
Hades - Die Exedditon.....	A	67,99
Heimdal 2.....	E	59,99
History Line 1914 - 1918.....	V	67,99
Impossible Mission 2025.....	A	67,99
Indiana Jones IV (ANGEBOT).....	A	47,99
Jet Striker.....	A	49,99
Jimmy Connors Great Courts 2A.....	A	24,99
K 240.....	A	54,99
Kind of Magic 4.....	V	67,99
(Dynamix, Elysium, USS John Young 2)		
Krusty's Fun House (Simp.).....	A	47,99
Last Action Hero.....	A	35,99
Leimmings 2 - The Tribbles.....	A	59,99
Liberation - Captive 2.....	A	54,99
Lionheart.....	(ANGEBOT)	26,99
Lords of Power.....	A	74,99
(Railroad Tycoon, Red Baron, Silent Service 2, The Perfect General)		
Lothar Mathias Fußball.....	V	59,99
Manchester United Pr.L.Ch.....	V	59,99
Mad TV.....	V	35,99
Micro Machines.....	A	47,99
Misiles over Xarion (ANGEBOT).....	A	39,99
Monkey Island 1 (ANGEBOT).....	A	26,99
Monkey Island 2 (ANGEBOT).....	V	39,99
Monopoly (ANGEBOT).....	V	39,99
Mr. Nutz hoppin' mad.....	V	47,99
Naughty Ones.....	A	47,99
Oxyd Magnum.....	A	47,99
Perihelion.....	A	47,99
Pinball Special Edition.....	A	59,99
(Pinball Dreams and Pinball Fantasies)		
Pizza Connection.....	V	26,99
Prime Mover.....	A	54,99
Qwack.....	A	24,99
Rings of the Medusa Gold.....	V	67,99
Second Samurai.....	A	59,99
Seek & Destroy.....	A	35,99
Sierra Soccer "World Challenge".....	V	47,99
Sim City Deluxe.....	A	79,99
(Sim City incl. Arch. 1 + Terrain Editor)		
Simon the Sorcerer.....	V	67,99
Skidmarks.....	A	47,99
Software Manager.....	V	67,99
Spaceward Ho!.....	A	67,99
Starclust.....	A	35,99
Street Fighter 2.....	A	28,99
Super Sport Challenge.....	A	67,99
Syndicate.....	V	59,99
Team 17 Col.Val. 1 (ANGEBOT).....	A	44,99
(Body Blows, Overdrive, Superfrog)		
The Greatest.....	A	54,99
(Dune, Jimmy White Snooker, Lure of Temptress)		
The Lost Vikings.....	V	67,99
Tornado.....	A	67,99
Traps n' Treasures.....	A	59,99
Turrican 3.....	(ANGEBOT)	54,99
Uridium 2.....	A	47,99
Wing Com. 1.....	(ANGEBOT)	39,99
Winter Olympics.....	A	59,99
Winter Sport Sports.....	A	24,99
World Cup USA '94.....	V	47,99
Zool 2.....	A	47,99

AMIGA 1200 / 4000

Alien Breed 2.....	A	54,99
Antstoss.....	V	67,99
Antstoss World Cup Edition.....	V	54,99
Arcade Pool.....	A	24,99
Body Blows.....	A	26,99

Body Blows Galactic.....	A	54,99
Brian the Lion.....	A	47,99
Burning Rubber.....	A	59,99
Burntime.....	V	67,99
Chaos Engine.....	A	47,99
Christoph Kolumbus.....	V	74,99
Civilization.....	V	67,99
D-Generation.....	A	35,99
Der Clou.....	V	67,99
Gunship 2000.....	V	67,99
Heimdal 2.....	E	59,99
International Sensible Soccer.....	V	32,99
Impossible Mission 2025.....	A	67,99
Jurassic Park (Dino Park).....	V	59,99
Kick Off.....	V	59,99
Naughty Ones.....	V	59,99
Out to Lunch.....	A	47,99
Pinball Fantasies.....	A	54,99
Second Samurai.....	A	59,99
Simon the Sorcerer.....	V	67,99
Soccer Kid.....	A	59,99
Star Trek - 25th Anniversary.....	V	67,99
Total Carnage.....	A	54,99
Zool 2.....	A	47,99

AMIGA CD 32

Alien Breed Sp. Ed. + Qwack.....	A	47,99
Arabian Nights.....	A	47,99
Battle Chess.....	E	54,99
Battletoads.....	A	47,99
Beavers.....	A	59,99
Blubba'n'Stix.....	A	54,99
Chuck Rock 1.....	A	26,99
Dangerous Streets.....	E	67,99
Deep Core.....	A	47,99
Der Clou.....	V	67,99
Disposable Hero.....	A	54,99
Donk.....	A	54,99
Elite 2 - Frontier.....	A	54,99
Fire & Ice.....	A	47,99
Fury of the Furies.....	A	54,99
Gunship 2000.....	A	67,99
Heimdal 2.....	E	59,99
James Pond 3.....	A	59,99
Labyrinth of Time.....	E	54,99
Leimmings 1.....	A	47,99
Liberation.....	E	54,99
Lotus Trilogie (1, 2 und 3).....	A	54,99
Mean Arenas.....	A	47,99
Microcosm.....	A	99,99
Morph.....	A	59,99
Naughty Ones.....	V	47,99
Nigel Mansell.....	A	67,99
Pinball Fantasies.....	A	59,99
Pirates Gold.....	A	59,99
Preemptive Strike.....	A	34,99
Prey An Alien Encounter.....	A	37,99
Project X + F17 Challenge.....	A	47,99
Second Samurai.....	A	54,99
Seek & Destroy.....	A	47,99
Sensible Soccer.....	A	47,99
Sleepwalker.....	A	67,99
Striker.....	A	54,99
Summer Olympix.....	A	49,99
The Chaos Engine.....	A	54,99
The Lost Vikings.....	E	67,99
Total Carnage.....	A	59,99
Trolls.....	A	54,99
Ultimate Body Blows.....	A	54,99
Whales Voyage 2.....	A	24,99
Zool.....	A	54,99
Zool 2.....	A	54,99

Joystick Competition Pro		
Standard, inkl. 3,5" Disk	24,99	
Mini, transparent, inkl. 3,5" Disk	29,99	
Mini, Special Edition, inkl. 3,5" Disk	29,99	
Star Mini, transp.-blau, inkl. 3,5" Disk	34,99	
Standard, schwarz	23,99	
Standard, transparent	24,99	
Standard, Special Edition	24,99	
Star, transparent-blau	34,99	
Gravis		
Game Pad	48,99	
HARDWARE		
Diskettenlaufwerke		
A - 500 / A - 2000 intern	139,99	
Teac oder Sony extern	139,99	
Speichererweiterungen		
512 KB	49,99	
A 600 auf 2 MB	159,99	
"Echte" 4MB/2MB	249,99	
Zubehör		
Kickstart Umschaltp. mech.....	39,99	
Kickstart Umschaltp. plus.....	49,99	
Kickstart Umschaltp. für A600.....	34,99	
2.00 Rom	44,99	
Siegfried Copy NEU	79,99	
Siegfried Antivirus Tools	59,99	
Leerdisketten 3,5" DD		
10 Stück	8,99	
50 Stück	35,99	

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

SERVICE-LINE

Fordern Sie noch heute unter Angaben Ihres Computertypens **kostenlos und unverbindlich** unser ausverkauftes 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

VERSAND 99

Alle Amiga-Programme hängen in der Regel 1 MB. Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit * gekennzeichneten Produkte werden bei Antragsanschub noch nicht vorrätig (bitte nachfragen). Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachschub. Die Versandkosten betragen inklusive Nachschub zuzügl. Zust. DM 3,00. Bei Bestellungen über DM 250,- wird ein Nachschub per Vorkasse zzgl. DM 30,- (Bitte nur Euro-Schecks oder Postbanküberweisungen vornehmen. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsauflage.)

☑ komplett deutsche Version ☑ Deutsche Anleitung

Noch besser als Sensible Soccer?

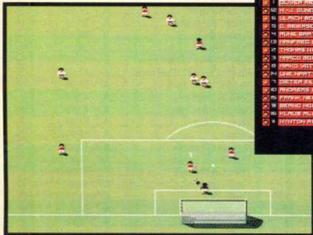
Int. Sensible Soccer

Hersteller: Renegade ● Spieler: 1-64 ● Preis: ca. DM 60,- ● Disks: 2 ● Englisch: nein ● Festplatte: nicht möglich ●
2. Laufwerk: unterstützt ● Steuerung: Joystick

Da gerade anlässlich der WM jede Softwarefirma schnell ihre Soccersimulation auf den Markt wirft, paßt der Zeitpunkt für Renegade optimal, um sich mit International Sensible Soccer vielleicht erneut einen Platz auf dem Siegertreppchen zu sichern.

Im großen und ganzen wurde der Spielaufbau beibehalten. Allerdings sind etliche nennenswerte Feinheiten hinzugekommen. Der Zustand des Rasens ist beispielsweise jetzt jahreszeitenabhängig und nicht mehr völlig dem Zufall überlassen.

Sogar bei Eis und Schnee müssen die Spieler auf den Platz.

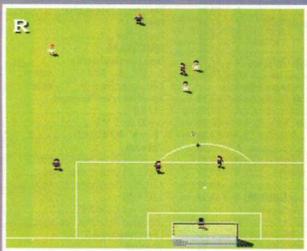


Sowohl Nationalteams, als auch internationale Clubs können in mehreren Pokalwettbewerben oder Ligen, die man beliebig einstellen kann, gegeneinander antreten. Torwiederholungen mit Zeitlupe und Abspeichern von Spielszenen stehen ebenfalls auf dem Programm.



Die Trikots und Spielernamen können nach Wunsch erstellt werden.

DIE SPIELHÖHEPUNKTE AUF EINEN BLICK



Tore werden während des Spiels in der Wiederholung gezeigt und auf Wunsch sogar in Zeitlupe. Wenn das nicht genügt, darf kann jede beliebige Szene einspielen lassen und sich nach dem Spiel gemächlich zurücklehnen und die Zusammenfassung der Höhepunkte genießen.

Ran an den Ball

Hier zeigt es sich wieder mal, daß kleine Spieler über die bessere Balltechnik verfügen. Flugkopfbälle, Heber und mit viel Effet geschlagene Pässe sind kein Problem für die zwergwüchsigsten Akteure. Freistöße und Ecken können

mit Effet getreten werden. Tacklings sind oft hart an der Grenze zu Fouls, so daß der Schiri hin und wieder Gelb oder Rot zückt. In einer richtigen Stadionatmosphäre mit Sprechchören der Zuschauer wird der Spieler förmlich zum Sieg getragen, was das Spiel jedoch kei-

Mit International Sensible Soccer kann man endlich Fußball auf jeder erdenklichen Art und Weise genießen.

nesfalls leicht macht.

● Gerhard Fleischmann

COMMENT



Gerhard

International Sensible Soccer gibt dem Spieler die Möglichkeit, sowohl den Liga- als auch den Cup-Modus auf nationaler oder internationaler Ebene bis aufs Letzte auszukoosten. Zur tollen Spielatmosphäre trägt neben dem Jubel der Zuschauer auch die abschließende Zusammenfassung der Spielhöhepunkte bei.



GAMEPLAY 86%

GRAFIK 73%

SOUND 88%

MOTIVATION 92%

GESAMT 87%

+ Zuschauersprechchöre, Speichern von Spielszenen, realistischer Plätzustand

-

THOMAS PFISTER SPIELEVERWAND

TEL.: 0561/577 110 • 577 510 • 577 645 • 576 318 FAX: 0561/576 421 • 577 545

KAMPFREISE!

THOMAS PFISTER • SPIELEVERWAND • DORMANNWEG 48 b • 34121 KASSEL

PC 3,5"		Amiga		PC 3,5"		Amiga		PC 3,5"		Amiga		PC CD - ROM	
1849	78,- D	66,- D	Fire And Ice	54,- D	48,- D	Quest for Glory 3	66,- D	7th Guest	91,- H	Amiga City Edit.	91,- H	Amiga City Edit.	91,- H
40 Sports Boxing	90,- D	72,- D	Flashback	66,- D	60,- D	Quest for Glory 4	69,- D	Battle Isle 2	104,- D	Battle Isle 2	104,- D	Battle Isle 2	104,- D
A-Train	42,- D	42,- D	Flight Sim Toolkit	114,- D	114,- D	Railroad Decease	66,- D	Battle Isle 3	87,- D	Battle Isle 3	87,- D	Battle Isle 3	87,- D
Continuation Set	42,- D	42,- D	Phlogistomer 5.0	124,- D	124,- D	Railway Challenge	66,- D	Burning Steel	104,- D	Burning Steel	104,- D	Burning Steel	104,- D
Acas of T. Pacific	66,- H	66,- H	Scenary New York	51,- H	51,- H	Rally	67,- E	Comanche Complot	84,- D	Comanche Complot	84,- D	Comanche Complot	84,- D
- Mission Duck 1	19,- E	19,- E	Scenary Paris	51,- H	51,- H	Rud Racer	66,- D	Crash Truck	66,- D	Crash Truck	66,- D	Crash Truck	66,- D
Acas von Europa D	74,- D	74,- D	-Sea Star Francisco	69,- H	69,- H	-Mission Duck 1	19,- E	Crash Truck	66,- D	Crash Truck	66,- D	Crash Truck	66,- D
Adams Family	90,- H	29,- H	-Scen Top 1 West	49,- D	49,- D	Death of Glory	67,- D	Cyberace	85,- D	Cyberace	85,- D	Cyberace	85,- D
Ar Warrior	75,- H	75,- H	-Scen Top 2 Nord	49,- D	49,- D	PC 93,- D Amiga 87,- D	67,- D	D-Gamer+Maris Miss	39,- H	D-Gamer+Maris Miss	39,- H	D-Gamer+Maris Miss	39,- H
Arkas A 320	66,- D	66,- D	-Scen Top 3 West	49,- D	49,- D	Return Medina Gold	79,- D	Der Clown	96,- D	Der Clown	96,- D	Der Clown	96,- D
Arkas A 320 Amer.	84,- H	84,- H	-Scen Top 4 Ost	49,- D	49,- D	Rex Nebula	35,- H	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D
Arkas 320	66,- D	66,- D	-Scen Top 5 Out	49,- D	49,- D	Schatz Schloesse	69,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D
Arkas 320	66,- D	66,- D	-Sea Washington	62,- H	62,- H	Secret Monkey Ltd	39,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D
Arkas 320	66,- D	66,- D	Formosa One GP	90,- H	90,- H	Sem.Sector 92/93	54,- H	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D
Arkas 320	66,- D	66,- D	Freddy Phiaros DV	63,- D	63,- D	Shelko's Holmes	78,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D
Arkas 320	66,- D	66,- D	Fury o the Furries	60,- H	54,- H	Siege -Daza 2	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D
Arkas 320	66,- D	66,- D	Gabriel Knight	75,- D	75,- D	Siege -Daza 2	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D
Arkas 320	66,- D	66,- D	Gateway 2	60,- E	60,- E	Siege -Daza 2	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D
Arkas 320	66,- D	66,- D	Genesia	59,- H	54,- E	Siege -Daza 2	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D
Arkas 320	66,- D	66,- D	Goblins	60,- D	60,- D	Siege -Daza 2	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D
Arkas 320	66,- D	66,- D	Return Medina Gold	79,- D	67,- D	Siege -Daza 2	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D
Arkas 320	66,- D	66,- D	Rex Nebula	35,- H	35,- H	Siege -Daza 2	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D
Arkas 320	66,- D	66,- D	Riordan's (Reborn)	69,- D	69,- D	Siege -Daza 2	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D
Arkas 320	66,- D	66,- D	Sam + Max DV	84,- D	84,- D	Siege -Daza 2	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D
Arkas 320	66,- D	66,- D	Schatz Schloesse	69,- D	69,- D	Siege -Daza 2	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D
Arkas 320	66,- D	66,- D	Secret Monkey Ltd	39,- D	39,- D	Siege -Daza 2	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D
Arkas 320	66,- D	66,- D	Sem.Sector 92/93	54,- H	48,- H	Siege -Daza 2	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D
Arkas 320	66,- D	66,- D	Shelko's Holmes	78,- D	78,- D	Siege -Daza 2	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D
Arkas 320	66,- D	66,- D	Siege -Daza 2	84,- D	84,- D	Siege -Daza 2	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D
Arkas 320	66,- D	66,- D	Siege -Daza 2	84,- D	84,- D	Siege -Daza 2	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D
Arkas 320	66,- D	66,- D	Siege -Daza 2	84,- D	84,- D	Siege -Daza 2	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D
Arkas 320	66,- D	66,- D	Siege -Daza 2	84,- D	84,- D	Siege -Daza 2	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D
Arkas 320	66,- D	66,- D	Siege -Daza 2	84,- D	84,- D	Siege -Daza 2	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D
Arkas 320	66,- D	66,- D	Siege -Daza 2	84,- D	84,- D	Siege -Daza 2	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D
Arkas 320	66,- D	66,- D	Siege -Daza 2	84,- D	84,- D	Siege -Daza 2	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D
Arkas 320	66,- D	66,- D	Siege -Daza 2	84,- D	84,- D	Siege -Daza 2	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D
Arkas 320	66,- D	66,- D	Siege -Daza 2	84,- D	84,- D	Siege -Daza 2	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D
Arkas 320	66,- D	66,- D	Siege -Daza 2	84,- D	84,- D	Siege -Daza 2	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D
Arkas 320	66,- D	66,- D	Siege -Daza 2	84,- D	84,- D	Siege -Daza 2	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D
Arkas 320	66,- D	66,- D	Siege -Daza 2	84,- D	84,- D	Siege -Daza 2	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D
Arkas 320	66,- D	66,- D	Siege -Daza 2	84,- D	84,- D	Siege -Daza 2	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D
Arkas 320	66,- D	66,- D	Siege -Daza 2	84,- D	84,- D	Siege -Daza 2	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D
Arkas 320	66,- D	66,- D	Siege -Daza 2	84,- D	84,- D	Siege -Daza 2	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D
Arkas 320	66,- D	66,- D	Siege -Daza 2	84,- D	84,- D	Siege -Daza 2	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D
Arkas 320	66,- D	66,- D	Siege -Daza 2	84,- D	84,- D	Siege -Daza 2	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D
Arkas 320	66,- D	66,- D	Siege -Daza 2	84,- D	84,- D	Siege -Daza 2	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D
Arkas 320	66,- D	66,- D	Siege -Daza 2	84,- D	84,- D	Siege -Daza 2	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D
Arkas 320	66,- D	66,- D	Siege -Daza 2	84,- D	84,- D	Siege -Daza 2	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D
Arkas 320	66,- D	66,- D	Siege -Daza 2	84,- D	84,- D	Siege -Daza 2	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D
Arkas 320	66,- D	66,- D	Siege -Daza 2	84,- D	84,- D	Siege -Daza 2	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D
Arkas 320	66,- D	66,- D	Siege -Daza 2	84,- D	84,- D	Siege -Daza 2	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D
Arkas 320	66,- D	66,- D	Siege -Daza 2	84,- D	84,- D	Siege -Daza 2	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D
Arkas 320	66,- D	66,- D	Siege -Daza 2	84,- D	84,- D	Siege -Daza 2	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D
Arkas 320	66,- D	66,- D	Siege -Daza 2	84,- D	84,- D	Siege -Daza 2	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D
Arkas 320	66,- D	66,- D	Siege -Daza 2	84,- D	84,- D	Siege -Daza 2	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D
Arkas 320	66,- D	66,- D	Siege -Daza 2	84,- D	84,- D	Siege -Daza 2	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D
Arkas 320	66,- D	66,- D	Siege -Daza 2	84,- D	84,- D	Siege -Daza 2	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D
Arkas 320	66,- D	66,- D	Siege -Daza 2	84,- D	84,- D	Siege -Daza 2	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D
Arkas 320	66,- D	66,- D	Siege -Daza 2	84,- D	84,- D	Siege -Daza 2	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D
Arkas 320	66,- D	66,- D	Siege -Daza 2	84,- D	84,- D	Siege -Daza 2	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D
Arkas 320	66,- D	66,- D	Siege -Daza 2	84,- D	84,- D	Siege -Daza 2	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D
Arkas 320	66,- D	66,- D	Siege -Daza 2	84,- D	84,- D	Siege -Daza 2	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D
Arkas 320	66,- D	66,- D	Siege -Daza 2	84,- D	84,- D	Siege -Daza 2	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D
Arkas 320	66,- D	66,- D	Siege -Daza 2	84,- D	84,- D	Siege -Daza 2	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D
Arkas 320	66,- D	66,- D	Siege -Daza 2	84,- D	84,- D	Siege -Daza 2	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D
Arkas 320	66,- D	66,- D	Siege -Daza 2	84,- D	84,- D	Siege -Daza 2	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D
Arkas 320	66,- D	66,- D	Siege -Daza 2	84,- D	84,- D	Siege -Daza 2	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D
Arkas 320	66,- D	66,- D	Siege -Daza 2	84,- D	84,- D	Siege -Daza 2	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D
Arkas 320	66,- D	66,- D	Siege -Daza 2	84,- D	84,- D	Siege -Daza 2	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D
Arkas 320	66,- D	66,- D	Siege -Daza 2	84,- D	84,- D	Siege -Daza 2	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D
Arkas 320	66,- D	66,- D	Siege -Daza 2	84,- D	84,- D	Siege -Daza 2	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D
Arkas 320	66,- D	66,- D	Siege -Daza 2	84,- D	84,- D	Siege -Daza 2	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D
Arkas 320	66,- D	66,- D	Siege -Daza 2	84,- D	84,- D	Siege -Daza 2	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D
Arkas 320	66,- D	66,- D	Siege -Daza 2	84,- D	84,- D	Siege -Daza 2	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D
Arkas 320	66,- D	66,- D	Siege -Daza 2	84,- D	84,- D	Siege -Daza 2	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D
Arkas 320	66,- D	66,- D	Siege -Daza 2	84,- D	84,- D	Siege -Daza 2	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D	Dr. Patzner	84,- D
Arkas 320	66,- D	66,- D	Siege -Daza 2	84,- D	84,- D	Siege -Daza 2	84,- D	Dr. Patzner	84				

Des Anstoß neue Kleider

Anstoß World Cup Edition

Hersteller: Ascon ● Spieler: 1-4 ● Preis: ca. DM 100,- ● Disks: 5 ● Unterstützt: Zweitlaufwerk, Festplatte ● Sprache: Deutsch ● Speicher: über 1 MB ● Steuerung: Maus

Im Actionbereich haben alle an die Fußball WM gedacht und ein Spiel mit den passenden Nationalmannschaften und teilweise sogar Originalnamen herausgebracht. Doch wer dachte an die Simulationsfreaks? Nur einer, und zwar ASCON.

Das Flair einer WM macht diese Anstoß-Version noch mal interessanter.

Anstoß World Cup Edition basiert im weitesten Sinne auf dem seit Monaten sehr erfolgreichen Anstoß (klingt logisch, oder?). War es in Anstoß aber noch Ziel, am Ende als Bundestrainer dazustehen, geht es hier sofort zur Sache. Als frischgebackener Bundeswie-

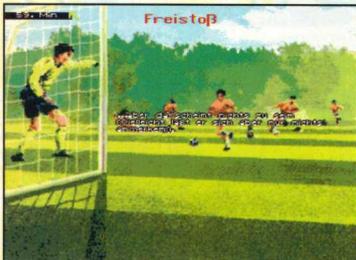
Auch-Immer kann man sich um die Qualifikation oder gleich um das Turnier kümmern.

Ist der WM-Kader dann erst einmal ausgewählt, kann man sich noch eine gewisse Zeit mit einer schier endlosen Zahl Trainingsmöglichkeiten auf das Turnier vorbereiten. Die Übungsphase wird dabei durch Kommentare über die einzelnen Spieler und Zeitungs-meldungen, wie z.B. Verlosung des eigenen Sportwagens, begleitet. Die Truppe um Holger Flöttmann hat aus Anstoß kein schnelles Spielchen zwischen zwei Mahlzeiten gemacht, denn die Handlungen erfolgen in recht realistischen Zeitabschnitten. Tage vergehen in Stundeneinheiten, und auch die Woche hat natürlich sieben Tage. So kann es u.

zu leichten Ermüdungserscheinungen kommen, wenn zwischen dem ersten und zweiten Spiel vier Tage und dem zweiten und dritten zwei Tage liegen. Aber gerade das ist es ja, was Ascon mit Anstoß beabsichtigt: eine komplexe Simula-

tion, so nah an der Realität wie möglich. Mit Anstoß bereits gelungen und mit der WM Edition noch mal ein wenig verfeinert.

● Michael Erlwein



In der Vorbereitung werden auch die Trainingsergebnisse ausführlich kommentiert.



COMMENT



Anstoß WM Edition gibt noch den Kick mehr Motivation als das „Grundmodell“. Schon wie bei der Urversion stimmen zwar die Namen der Spieler nicht (mit dem im Programm enthaltenen Editor leicht zu beseitigen), aber das interessiert hier weniger, da allein das WM Feeling schon zum langen Spielen einlädt. Anstoß mit i-Tüpfelchen halt.



GAMEPLAY 88%

GRAFIK 92%

SOUND 75%

MOTIVATION 95%

GESAMT 92%

+ mannigfache Details und hoher Realismus, Humor mit im Spiel

- oft unnützes Diskettenwechseln, dauernde Einblendungen

Schau mer mal!

Empire Soccer

Hersteller: Empire ● Spieler: 1-2 ● Disks: 1 ● Preis: ca. DM 80,-
2. Laufwerk: nein ● Festplatte: nein ● Sprache: deutsch ● Steuerung: Joystick

Als erstes solltet Ihr natürlich eifriger Leser der Amiga Games sein. Somit habt Ihr ein solides Grundwissen über die Fußballspiele der letzten Monate. Manchester United (AG 06/94), Striker CD 32 (AG 06/94), Sierra Soccer (AG 07/94) und der große Schwung Neuheiten (Kick Off 3, Int. Sensible Soccer) in dieser Ausgabe machen einem die Wahl nicht leicht. Manch einer mag auch zu Spielen wie Wild Cup Soccer tendieren und sein Geld zum Fenster hinauswerfen. Punkt 2 wäre ein Probespiel der im Laden befindlichen Programme. Seid fair und geht alphabetisch



oder von links nach rechts vor. Wenn Ihr dann Empire Soccer anspielt, werdet Ihr ein recht nüchternes Menü vorfinden, das zwar die wichtigsten Funktionen (World Cup, Exhibition, Teamwahl usw.) bietet, aber eher unspektakulär daherkommt. Macht ja nichts, denkt Ihr Euch, wenn der Actionteil stimmt! Aber auch der weist einige Schwächen auf. Zwar

Per Münzentscheid werden die Seiten gewählt. Besondere Vorteile sind aber bei der Wahl nicht zu erkennen.



Die Spielersprites sind recht groß geraten, was zwar grafisch gut wirkt, jedoch muß die Übersicht ein wenig darunter leiden.



Beim Elfmeterschießen wird der Spieler durch ein Extrafenster und einen Pfeil zum Anvisieren unterstützt.

Nehmen wir mal an, Ihr habt ca. DM 80,- für ein Fußballspiel zur Verfügung, wollt diese schnell und sicher loswerden und rennt in den nächsten Shop. Wollt Ihr wissen, was Ihr dann machen müßt?

bringt die flotte Geschwindigkeit richtig Spannung (Hektik) ins Spiel, jedoch kommen ein ordentliches Paßspiel oder Dribblings nicht zustande. Dafür ist der Bildausschnitt einfach zu klein geworden und die Sprites wiederum zu groß (normalerweise eigentlich erfreulich). Der einzige Glanzpunkt ist der Torwart, der mit seinen Paraden schon fast artistisch wirkt. Mehr als Trittbrettfahrerei ist die-

ses Spiel von Empire wohl nicht. Innovative Neuerungen oder wenigstens Optionen wie Teameditor, Originalnamen usw. sucht man vergebens. Empire bewirbt das eigene Produkt mit dem Spruch „Wenn Sie nur ein einziges Fußballspiel kaufen, dann das bestel!“, dem ich eigentlich nur beipflichten kann.

● Michael Erlwein

COMMENT

Sonst recht fußballverrückt, habe ich diesen Monat einfach kein rechtes Glück. Wild Cup Soccer war totaler Unsinn und Empire Soccer ist sicherlich für ein schnelles Spielchen zwischendurch geeignet. Ich warte auf FIFA Soccer, greife bis dahin zu Sensible Soccer oder gehe bei dem tollen Wetter lieber selbst spielen.



+ lustige Comiceinblendungen, schnell, unkompliziert

- alle Spieler auf einem Fleck, eckige Animationen

GAMEPLAY 72%

GRAFIK 62%

SOUND 60%

MOTIVATION 75%

GESAMT 71%

A500 SPEZIELL

Der Weg zum eigenen Golfplatz Jack Nicklaus Unlimited Golf & Course Design

Hersteller: Accolade ● Spieler: 1-4 ● Preis: ca. DM 30,-
Disks: 2 ● Englisch: ja ● Festplatte: unterstützt ●
2. Laufwerk: unterstützt ● Steuerung: Maus, Tastatur

Nicht nur auf den erhältlichen Plätzen kann jetzt gegolft werden, sondern auch auf selbst erstellten.

Jack Nicklaus' Unlimited Golf bietet die für ein Golfspiel üblichen Möglichkeiten, wie z. B. das Üben von Schlägen oder das Spielen mit und ohne Gegner. Das Fairway bietet die gewohnten Gemeinheiten eines Golfplatzes. Bunker und Rough machen dem Spieler das Golferleben schwer. Das Besondere an diesem Spiel ist jedoch der Platzeditor. Hier kann auf einer Landschaft ein Platz mit beliebigen Hindernissen und Tücken erstellt werden. Nicht nur das Fairway ist editierbar, auch die übrige Landschaft kann mit Hügeln, Senken, Flüssen, Bäumen und vielem mehr ausgestattet werden. Existierende Plätze können somit in den Computer übertragen werden. Die Bedienung des Editors erweist sich als einfach und übersichtlich. Aller-

dings braucht man für einen realistisch wirkenden Platz schon einiges an Entwicklungszeit.

Jack Nicklaus' Unlimited Golf ist ein Spiel für jeden, der sich für Golf als Videospiel interessiert. Für lange Unterhaltung ist dank des Platzeditors gesorgt.

● Wolfgang Dietsch



Die Perspektive eines Golfplatzes.



eigene Plätze
erstellbar



Schwacher Sound,
langsamer Bildaufbau

GAMEPLAY 68%

GRAFIK 61%

SOUND 42%

MOTIVATION 70%

GESAMT 66%

A500 SPEZIELL

Auf zu den letzten Gefechten

Worlds of Legend

Hersteller: Mindscape ● Spieler: 1 ● Preis: ca. DM 30,-
● Disks: 2 ● Englisch: ja ● Festplatte: nicht möglich ●
2. Laufwerk: nicht möglich ● Steuerung: Maus

Ein Rollenspiel mit wilden Schlachten, in denen nur Übersicht Erfolg verspricht.

Nach dem Tod Deines Vaters, dem Herrscher von Imperia, versinkt das Land im Krieg. Durch eine Nachricht Deiner Schwester kehrst Du mit Deinen Getreuen ins Reich zurück. Ihr seid vier Kämpfer, jeder hat seine Stärken, die genutzt werden sollten. In der Heimat kannst Du Schätze, Waffen und andere Sachen in Gewölbem finden. Mit den gefundenen Gegenständen kannst Du handeln. Das erworbene Gold kannst Du nutzen, um Zutaten für Zaubercracktails zu kaufen, die Dich heilen oder Feinde vernichten. Hast Du genügend Reichtümer angehäuft, steht Dir der Weg in die Ferne offen. Nicht überall kannst Du Gegenstände einfach einsammeln. Monster frachten nach Deinem Leben,

und nur im Kampf, in dem Du Deine Krieger günstig platzierst, kannst Du sie niederringen. Die Grafik und der Sound sind gut gelungen, stellen jedoch keine Spitzenleistungen dar. Legend wird sicher Fans von Rollenspielen lange an den Bildschirm fesseln.

● Wolfgang Dietsch



Die Grafik von Legend ist
durchaus solide.



Son of the Empire



komplexes Spiel,
gute Menüsteuerung



Grafik könnte besser
sein, Steuerung der
Figuren ist ungenau

GAMEPLAY 62%

GRAFIK 64%

SOUND 54%

MOTIVATION 71%

GESAMT 63%

Die Legende lebt!

Dracula

Hersteller: Psygnosis ● Spieler: 1 ● Preis: ca. DM 60,-
 ● Disks: 2 ● Englisch: nein ● Festplatte: nicht möglich ●
 2. Laufwerk: nicht möglich ● Steuerung: Joystick ●

Psygnosis wirft massenhaft Filmumsetzungen unters Volk, kein Wunder, daß da die Qualität auf der Strecke bleibt!

Das dramatische Flair von Bram Stokers Vampirstory konnte Psygnosis nicht auf die Magnetscheibe bannen, dafür jedoch ein paar Stunden einfacher Unterhaltung. Du schlüpfst in die Rolle von Jonathan Harker. Neun düstere Orte wollen besucht werden, wobei Spinnen, Ratten und vor allem die Schergen des Grafen Dracula uns übel zusetzen. In relativ kleinen labyrinthartigen Levels, deren Räume durch Türen voneinander getrennt sind, mußt du alle Särge finden und zerstören. Neben zwei Fausthieben und einem Fußtritt kann Jonathan das farblose, aber lästige Gesindel gelegentlich mit einem Kreuz in den Tod schicken. Ansonsten gibt es nur noch Schlüssel und Energie Getränke zum Sammeln. Für langanhaltende Faszination sind das ein bißchen zu wenig Handlungsmöglichkeiten. Die abwechslungsarmen Spielabschnitte ruckeln vor allem beim Treppensteigen bedenklich und die Kollisionsabfrage steht bereits schon mit

dem Teufel im Bunde. Das stimmungsvolle Intro aus den Konsolenversionen wurde ebenso wie alle Preferences komplett wegrationalisiert. Im Spiel selbst herrscht neben sehr spärlichen FX Totenstille. Wer sich das Video kauft, hat sein Geld vermutlich besser angelegt.

● Oliver Preißner



Da bleibe ich doch lieber
in der Kiste!



+ einfaches Spielprinzip

- schlechte
Kollisionsabfrage

GAMEPLAY 27%

GRAFIK 62%

SOUND 35%

MOTIVATION 29%

GESAMT 31%

intersoft gmbh

postfach 1932 - 29509 uelzen
 bestellannahme: mo. bis fr. von 9 - 18 uhr
 tel. 05 81 - 50 06
 fax: 05 81 - 144 61
 neu: hotline mo. - fr. 10-15 uhr tel. 05 81 - 76314

TOP TEN

1. Die Siedler	DV	84,50
2. Anstöß	DV	72,50
3. Lohar Matthäus	DV	66,50
4. Aufschwung Ost	DV	67,50
5. Mortal Combat	DA	61,50
6. Christoph Columbus	DV	78,50
7. Jurassic Park	DA	68,50
8. Turrican 3	DA	55,50
9. Simon the Sorcerer	DV	74,50
10. Pizza Connection	DV	75,50

Low Budget

Alle Spiele kosten 22,90 DM !!

Battleships	DA	E
Blaster	DA	E
Colossus Bridge	DA	E
Double Dragon	DA	E
Dragons of Flame	DA	E
Excitebike	DA	E
F 1 Tornado	DA	E
Face off Icehockey	E	E
Gem 3	E	E
Gemini Wing	E	E
Grand Prix Master	E	E
Heroes of the Lance	E	E
International Soccer	DA	E
International Tennis	E	E
Jack Nicklaus Golf	E	E
Lotus Turbo Challenge	DA	E
Microprose Soccer	DA	E
M.U.D.S.	DA	E
Pinball Magic	DA	E
Premier Division	DA	E
Soccer Stars	DA	E
Thunderstrike	DA	E
Universal Warrior	DA	E

Neuheiten AMIGA

Anstöß World Cup Edition	DV	58,50
Battle Isle 2	DV	84,50
Der Schatz im Silbersee	DV	84,50
Hanse de Luxe	DV	49,50
Hattrick	DV	72,50
Kings Quest 6	DV	67,50
Med News	DA	32,50
Maelstrom	DV	79,50
Robinsons Requiem	DV	67,50
Rüsselheim	DV	72,50
Twilight 2000	DV	69,50
U F O	DV	72,50
Zeppelin	DV	72,50

Nice Price Amiga

3 D Pool	DA	29,50
Air Support	E	38,50
Bard's Tale 3	DA	29,50
Captain Planet	DA	32,50
F 19 Stealth Fighter	DA	44,50
Future Wars	E	32,50
International Icehockey	DA	32,50
Lelure Suit Larry 2	DA	35,50
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 Ant	DV	48,50
Sim Earth	DV	49,50
Super Tetris	E	55,50
WWF 2 European Rampage	DV	35,50
Zak MacCracken	DV	43,50

Repräsentanz in Österreich:

Tel.: Österreich 0 35 12 - 7 22 21

- Die Preise in Österreich können differieren -

Preislisten - Auszug

1889	DV	71,50	Hired Guns	DA	68,50
Airbus A 320 USA	DA	73,50	History Line 1914/18	DV	72,50
Alien 3	DA	66,50	Indiana Jones 4	DV	83,50
B 17 Flying Fortress	DA	67,50	Ishtar 2	DV	69,50
Battle Team	DV	69,50	Jonathan	DV	81,50
Body Blows	DA	53,50	Jimmy White Snooker	DA	58,50
Body Blows Galactica	DA	55,50	Lemmings 2	DA	60,50
Bundesliga Manager Prof.	DV	69,50	Lemmings 2	DA	65,50
Burntime	DV	73,50	Lionheart	DA	60,50
Cannon 2	DV	70,50	Monopoly	DV	59,50
Cannon Fodder	DA	62,50	Myth	E	29,50
Chase 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	55,50
Das schwarze Auge	DV	74,50	Pinball Fantasies	DA	55,50
Der Clou	DV	69,50	Pirates	DA	38,50
Der Patruil	DV	72,50	Prince of Persia	E	35,50
Desert Strike	DA	65,50	Push Over	DA	60,50
Dogfight	DA	68,50	Railroad Tycoon	DV	76,50
Duna 2	DV	59,50	Red Zone	DA	54,50
Dynatech	DV	58,50	Rick Dangerous 2	DA	29,50
Eishockey Manager	DV	74,50	Secret of Monkey Island 2	DV	83,50
Elysium	DV	72,50	Sensible Soccer	DA	54,50
Eye of the Beholder 1	DV	72,50	Space Hulk	DA	67,50
Eye of the Beholder 2	DV	83,50	Steel Empire	DV	65,50
F 117 A Nighthawk	DA	73,50	Streetscapes 2	DA	61,50
F 15 Strike Eagle 2	DA	44,50	Terminator 2 - Judgment Day	DA	56,50
Flashback	DA	55,50	Tornado	DA	67,50
Formula One Grand Prix	DA	75,50	Transarcia	DV	55,50
Goal	DA	58,50	Uridium 2	DA	68,50
Goblins 1	DV	66,50	Walker	DA	60,50
Goblins 2	DV	75,50	Whales Voyage	DA	65,50
Goblins 3	DV	75,50	Wing Commander	DV	48,50
Gunship 2000	DA	65,50	Winter Olympics	DA	66,50
Hamball	DA	70,50			

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	DA	59,50
Castles 2	E	68,50	Microcosm	DA	92,50
Chambers of Chaoiin	DA	55,50	Morph	E	69,50
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 2	DV	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	DV	72,50
Humans	DA	62,50	Seek and Destroy	DA	60,50
Jambala	DA	58,50	Sensible Soccer	DA	68,50
James Pond 2	DA	68,50	Sleepwalker	E	73,50
John Barnes Football	E	48,50	Town with no name	E	57,50
Jurassic Park	DA	68,50	Uridium 2	DA	57,50
Labyrinth of Time	DA	70,50	Zool	DA	62,50

Händleranfrage erwünscht

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

VERSENDKOSTEN: Vorkasse 5,- DM, UPS und Postnachnahme 9,- DM, zusätzlich Hochwertgehäuse, Auslandsnachweise 20,- DM, Lieferadresse können variieren. Gesamtprodukte Anbieter, kein System ergebnis

Ladenlokal ● Gr. Liedener Str. 27 ● 29525 Uelzen

Ein kulinarisches Jump & Run

Out to Lunch

Hersteller: Mindscape ● Spieler: 1-2 ● Preis: ca. DM 80,- ● Disks: 2 ● Englisch: nein ● Festplatte: nicht möglich ●
2. Laufwerk: unterstützt ● Steuerung: Joystick / Joypad

Mindscape, vor einiger Zeit mit Liberation in den Charts, hat ein Gericht à la Jump & Run auf dem Amiga gekocht.

DER CHEFKOCH KANN'S!



Pierre le Chef voller Tatendrang!



Der Rewinddoublespinnertunnelschwung.



Nach einem Angriff der Killertomate.



Vorsicht, hier herrscht Glatteis!



Springgewalt dank Sprungfedern, aber Achtung, nicht zu hoch!

Man nehme...

Der Alptraum eines jeden Drei-Sterne-Kochs ist wahr geworden! Die Zutaten zu einem Gaumenschmaus haben sich selbständig gemacht und befinden sich auf der Flucht. Nun macht sich der Chefkoch Pierre le Chef höchstpersön-

lich auf die Jagd nach Tomaten und Bratwürsten. Seine Jagd führt ihn durch sechs verschiedene Länder mit je acht Levels, in die sich die Zutaten länderspezifisch verteilt haben. Mit seinem Netz, das er gekonnt schwingt, sammelt er die umherhüpfenden Gemüse auf und deponiert sie in einem Käfig. Da die Eier oder Plitze wenig Lust haben, im Kochtopf zu enden, flüchten sie vor Pierre, sobald dieser deren Plattform erreicht hat, und stürzen in tiefere Ebenen. Nach einer bestimmten Zeit wechselt die Melodie

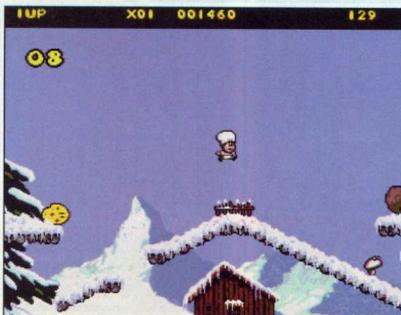
und kündigt das Eintreffen des Le Chef Noir an, der mit Glubberbeuteln und Bakterien die Arbeit erschweren kann. Der bössartige Le Chef Noir befreit nach einiger Zeit die gefangenen Zutaten wieder. Nur Deine Geschicklichkeit und die zahlreich herumliegenden Gegenstände können Pierre dabei helfen, sein Ziel zu erreichen.



Nach Alfred Chicken bereits das zweite nette Jump & Run von Mindscape.



Out to Lunch bietet nur Jump & Run-Hausmannskost.



Die Spezialitäten aus sechs Ländern warten auf Dich.

...und dann zwei Stunden garen.

Nach anfänglichen Schwierigkeiten mit der Spielfigur und deren Position und Ausrichtung zu den Zutaten gewöhnt man sich schnell an die Steuerung



COMMENT

Hat man das Spiel erst einmal in seinen Fingern, würde jedes Gericht heillos verkochen oder anbrennen, da man sich nur schwer wieder losreißen kann. Nicht, daß Out to Lunch ein Meilenstein des Genres wäre, aber ich war doch immer wieder auf den nächsten Level gespannt.



LUTZ



+ Originelles Szenario, nette Gags

- Levels etwas zu klein, kaum neue Ideen

GAMEPLAY	72%
GRAFIK	58%
SOUND	74%
MOTIVATION	69%
GESAMT	69%

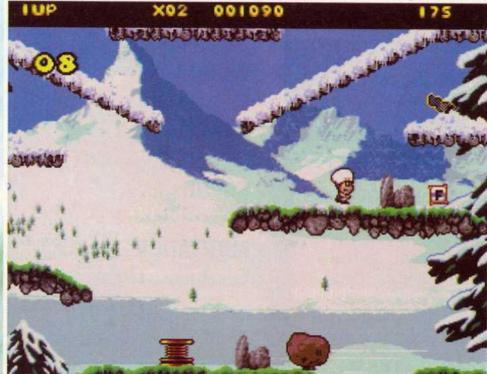
des witzig animierten Kochs. Die Levels bestehen meist aus zwei bis drei überbreiten Bildschirmen, die vorwiegend vertikal gescrollt werden. Die Grafik ist niedrig und fast kindgerecht aufbereitet. Die Animationen sind fließend gestaltet. Anfänglich wird das Spiel nicht viel Aktion,

jedoch steigt der Schwierigkeitsgrad in höheren Levels fast unzumutbar an. Der Sound ist schwungvoll und untermauert das Spiel gekonnt. Ein solides Jump & Run-Game, welches aber nicht jedem das Wasser im Mund

Nach zwei Stunden fühlt man sich, als hätte man mit dem Joystick einen Topf Milchreis umgerührt.

● Lutz Mahle

Das Szenario ist im Gegensatz zum Spieldesign erfreulich originell. Ein Koch als Held ist ja auch wirklich ungewohnt.



AMIGACENTER DUISBURG

- **DirOpus**: Voll funktionsfähige Demo-Version des bekannten Amiga-Utilities.
- **MTool**: Ähnlich DirOpus. Ermöglicht das fließende Kopieren aus Jha-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 Grafikeditor, 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 Videotitler. Beteiligen 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 PhxInc**: Macro-Assembler für alle Motorola-CPU's.
- **PCTask**: Emulieren Sie einen PC auf Ihrem Amiga
- **Term 3.4**: Ein erstklassiges Terminalprogramm
- **ViewToc**: Anzeigeprogramm für verschiedene Dateiformate
- **AddressMaster**: Adressverwaltung mit Modemwählfunktion. Druckt z. B. Übersetzungen, Umschläge, Etiketten. Mit ARexx-Port.
- **TextPlus 5.0**: Komfortable Textverarbeitung der Spitzenklasse, umfangreiche Funktionen, ARexx-Port, Funktionslastenbelegung, 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 hochdotierten 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 Karamatz. Kämpfen Sie um die Einhockeymeisterschaft. Gute Grafik und flüssige Spielabläufe.

je Diskette nur 4,90 DM
+ Nachnahme 8,00 DM bzw. Vorkasse 5,00 DM
Mindestbestellwert: 14,70 DM

Kretz Computer KG
Brauerstr. 2 • 47055 Duisburg
Tel.: (02 03) 34 17 93 • Fax.: (02 03) 33 61 34
Unsere Mitarbeiter mit ständig aktuellen Info's und Preislisten:
(02 51) 60 84 21 (24 h) • (02 93) 33 61 34 (20-9 Uhr)
Öffnungszeiten:
Mo-Fr: 10 - 13 u. 15 - 18.30 Uhr, Sa: 10 - 14 Uhr

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

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 World Cup Ed.	56,-
Crash Dummies	37,-
Bundesliga Manager 2.0	67,-
Burntime dt.	68,-
Sierra Soccer	55,-
Canon Fodder	53,-
Die Siedler dt.	78,-
Eishockey Manager dt.	73,-
Pinball Dreams & Fant.	64,-
Sensible Soccer	50,-
Syndicate dt.	62,-

AMIGA 1200

Body Blows Galactic	54,-
Anstoss	68,-
Impossible Mission	68,-
Civilisation dt.	68,-
Der Clou dt.	68,-
Zool 2	49,-
Kolumbus dt.	73,-
Pinball Fantasies	55,-
Star Trek	55,-

Software für kleine Geldbeutel

Big Nose the Caveman	23,-
Body Blows	28,-
Crazy Cars 3	22,-
F-15 Strike Eagle 2	33,-
F-29 Retaliator	26,-
Grand Prix Circuit	23,-
Gunboat	27,-
Hardball	23,-
Hook	25,-
Kings Quest 1,2,4, je	29,-
Leisure Suit Larry 1,2 je	29,-
Microsoft Soccer	23,-
Police Quest 1,2 je	33,-
WWF European Ramp.	25,-

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

Preisliste KOSTENLOS !!!

Am3/8/84

Einer für alle, alle für einen!

Sabre Team

Hersteller: Krisalis ● Spieler: 1 ● Disks: 5 ● Preis: ca. DM 80,-
Englisch erforderlich: nein ● Festplatte: empfohlen ● 2. Laufwerk:
wird unterstützt ● Steuerung: Maus/Tastatur

Die erfolgreiche Befreiung von Geiseln ist die Hauptaufgabe des 'Säbel'-Teams - vier mutige und hart trainierte Kämpfer unter Deiner Leitung.

Zu Beginn erscheint eine Einsatzbesprechung, die aufmerksam gelesen werden sollte. Nun kann man sein

Team aus acht hartgesottenen Kerls zusammenstellen. Nach der richtigen Wahl der Ausrüstung, zu der neben verschiedenen Schußwaffen auch Rauchgranaten zählen, begibt man sich zu seinem Einsatzort.

Sabre Team beinhaltet gute Strategieelemente, die dem Spieler viel abverlangen.

Das Game an sich...

Das Szenario präsentiert sich in einer isometrischen Ansicht und

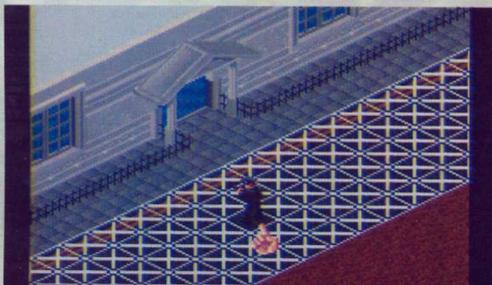
gibt den Blick auf einen kleinen Teil des Einsatzgebiets frei. Auf einer Karte kann das ganze Gelände eingesehen werden. Darunter befinden sich die zur Steuerung notwendigen Icons. Jede Aktion kostet einer Spielfigur Punkte, die sich aus deren Körperzustand und den mitgetragenen Gegenständen ergibt. So verbraucht alleine ein Schritt schon vier wertvolle Punkte. Wer zum Beispiel eine Granate benutzen will, verbraucht mit der ganzen Aktion schon 16 Punkte. Wird ein Soldat verwundet, verringern sich seine spärlichen Aktionspunkte natürlich. Gegner und Geiseln werden nur sichtbar, wenn der betref-



Die richtige Wahl und strategische Vorplanung entscheiden über den Erfolg der meist nicht sehr leichten Missionen.

fende Soldat auch in deren Richtung blickt. Sabre Team glänzt nicht mit tollen Animationen, fetzigem Sound oder einer wahn sinnigen Geschwindigkeit. Die Grafik ist zweckmäßig und trotzdem detailreich. Das Hauptaugenmerk wird auf den strategischen Teil gelegt, der gut gelungen, aber schwer zu bewältigen ist.

Lutz Mahle



Name: H. Jones
Ranke: Trooper
Current Weapon: L7R2

Age: 26 Weight: 78kg
Height: 6'1" AP's: 45

Der fehlende Überblick erschwert die Missionen und läßt ein einschätzen der Situation oft nicht zu.

DIE EXTRAS



COMMENT

Die richtige Taktik ist in Sabre Team der einzige Erfolgsfaktor. Mir persönlich gefiel Hostages besser, da mit Geschicklichkeit solche Missionen realistischer gestaltet werden können. Allerdings halten sich die Verbesserungen im Vergleich zum Vorgänger sehr in Grenzen.



Lutz



ausgefallenes Spielprinzip



keine Steigerung im Vergleich zum Vorgänger

GAMEPLAY 61%

GRAFIK 72%

SOUND 62%

MOTIVATION 69%

GESAMT 64%

Nur Geschick und Köpfchen führen zum Ziel

Mega Motion & Statix

Hersteller: Black Legend ● Spieler: 1-2 ● Disks: 2 ● Festplatte + 2.Laufwerk unterstützt ● Preis: ca. DM 50,-

Denkspiele machen in den ganzen Softwareerubriken leider nur einen kleinen Prozentsatz aus. Dabei kann man gerade bei diesen Spielen die geistige Fitness und schnelles, logisches Denken testen und verbessern. Beide, Mega Motion und Statix, zeigen, daß dies auch viel Spaß machen kann.

Bei Mega Motion hat man die Aufgabe, seine Bälle zum Ausgang zu steuern. Das hört sich eigentlich recht einfach an. Dabei müssen aber Gegenstände, wie spitzer Schotter, Blocks und Bomben, umgangen, zertrümmert oder anderweitig geschickt ausgenutzt werden. Die Kugeln, Gott sei Dank meist nur zwei, sind durch Stäbe miteinander verbunden und drehen sich immer um diejenige, die man anklickt. Dies stellt gleichzeitig in jedem der vier Schwierigkeitsgrade die einzige Fortbewegungsmöglichkeit durch die 25 Level dar. Als Begleitmusik kann man



Nach Fatman, S.U.B und Hyperion der nächste Mächtegen-Hit von Black Legend.

zu großes Übergewicht erhalten darf und nicht mehr als vier Steine übereinander gesetzt werden können. Erfreulich sind an diesem Spiel auch die verschiedenen Spielmodi. Einzelne Spieler können auf Punkterekord spielen oder von Level zu Level die immer schwierigeren Aufgaben lösen. Zu zweit baut jeder auf seiner Seite der Waage, und man kann miteinander nach Levels oder im Duell gegeneinander antreten. Zwischen den Levels bekommt man sogar noch tolle Grafiken aufgetischt. Was auch immer man wählt, der Spaß ist bereits vorprogrammiert.

Gerhard Fleischmann



zwischen vier Melodien auswählen.

Wer Klax kennt, wird das Spielkonzept in Statix wiedererkennen. Allerdings müssen hier die Spielsteine auf einer Balkenwaage zu horizontalen, vertikalen oder diagonalen Reihen zusammengefügt werden. Sobald drei gleiche Spielsteine eine Reihe bilden, verschwinden sie von der Waage. Das Problem dabei ist jedoch, daß keine Seite

Wer auf Denkspiele steht, wird mit dieser Compilation wohl zufrieden sein.

COMMENT

Sowohl schnelles, geschicktes Denken als auch exaktes Ausführen verlangen beide Games dem Spieler ab. Mega Motion zeichnet sich in erster Linie durch die interessante Spielidee aus, während Statix die seine von Klax abgeschaut und mit zusätzlichen Schwierigkeiten versehen hat. Dieser Doppelschlag wird für viele ein gefundenes Fressen sein.



Gerhard



+ Paßwortsystem, Challenge und Duell-Modus, gute Grafiken

- einfalllose Spielsteine

GAMEPLAY 64%

GRAFIK 47%

SOUND 61%

MOTIVATION 69%

GESAMT 64%

Miniatur-Flashback

Benefactor

Hersteller: Psygnosis ● Spieler: 1 ● Preis: ca. DM 60,- ● Disks: 2 ● Festplatte: nein
 ● 2. Laufwerk: möglich ● Sprache: Englisch ● Steuerung: Joystick

Digital Illusions, bekannt durch die Pinball-Spiele, legt ein solide gemachtes Jump & Run-Spiel mit netten Ideen hin, das Anleihen bei Impossible Mission 2025 oder Flashback nicht verleugnen kann.

Ein niedliches Jump & Run mit verborgenen Reizen.

Psygnosis ist derzeit drauf und dran, sich alle populären Programmierer in Europa zu sichern. Zunächst verpflichteten sie mit Erwin Kloibhofer und Henk Nieborg die Schöpfer des grafisch nach wie vor eindrucksvollsten Amiga-Jump & Runs, Lionheart, während sie anschließend Archer MacLean, bekannt durch IK+, den Auftrag für ein

Super NES-Remake des Klassikers Dropzone gaben. Derzeit werkelt übrigens auch noch Mike Singleton, Schöpfer von Midwinter und Ashes, an einem neuen Strategiespiel für die Liverpooler Sony-Jungs. Zwischendurch gibt es nun das erste Nicht-Flipper-Spiel von Digital Illusions, das ziemlich außergewöhnlich geworden ist.

Keine Bumper!

Hoppala, was ist das denn? Dies ist der erste Gedanke, der einem durch den Kopf geht, wenn man sich erstmals in das eigentliche Spiel begibt. Keine Bumper und Flipper, keine Multiplier, und es macht trotzdem Spaß! Laufen hier doch tatsächlich winzige Sprites über den Bildschirm, die in ihrer

Größe sogar noch die Firmenkollegen aus dem Stamme der Lemminge unterbieten. In einer fast nicht überschaubaren Anzahl von Levels befindet sich unser kleiner Held immer auf der Suche nach dem Ausgang. Meist sieht man ihn sofort, doch dies heißt noch lange nicht, daß man ihn auch erreicht. Hierzu muß man lebensgefährliche Abenteuer überstehen.

Beispielsweise sind pixelgenaue Sprünge über tiefe Abgründe erforderlich, um an einen bestimmten

Springende Konkurrenz



Flashback

Grafisch ist das letzte Amiga-Spiel von Delphine eindeutig besser gelungen, was letztendlich auch mehr Spielspaß ergibt. Wo bleibt ein Nachfolger?

Grafik ↑

Gameplay →

Gesamt ↑



Impossible Mission 2025

MicroProses Neuauflage zieht gegen Benefactor in allen Bereichen eindeutig den kürzeren, obwohl es teilweise als Vorbild herhalten mußte.

Grafik ↓

Gameplay ↓

Gesamt ↓



James Pond 3

Lediglich aus Aktualitätsgründen darf sich der weltbekannte Geheimagent einem Vergleich stellen, in dem er eindeutig den kürzeren zieht.

Grafik ↓

Gameplay ↓

Gesamt ↓



So kleine Spielfiguren hat die Spielewelt noch nicht gesehen.

Zwerg im Einsatz



Flucht vor Gegnern
Auf der Flucht! Harrison Ford läßt grüßen!



Leiter
Selbst das Klettern bereitet keine Probleme.



Laufen
Flink läuft er über den Screen.



Sprung
Der Abprung ist entscheidend.



Benefactor
überzeugt
durch das gut
ausgefüllte
Leveldesign.

Punkt zu kommen. Ohne exaktes Timing wird man auch dem einen oder anderen gut animierten Gegner ebenfalls nicht auskommen. Die äußerst gelungenen und abwechslungsreichen Hintergrundgrafiken kommen durch das Miniatur-Format erst richtig zur Geltung. Meist sind die Levels mehrere Bildschirmen groß, wobei das Scrolling die Spielbarkeit in keinster Weise beeinträchtigt. Wer auf ausgefallene Jump & Runs steht, die auch den grauen

Zellen etwas Arbeit geben, sollte einmal einen Blick auf Benefactor werfen. Es ist eines der originellsten Spiele der letzten Zeit, das nicht zuletzt durch die grandiose Animation reizvoll wird.

● Hans Ippisch



Pixelgenaues Steuern ist vonnöten, wenn man erfolgreich sein will.

MICRO MAGIC

Heiße Spiele - Starke Preise

TEL. 0 23 71 - 3 63 30

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

Amiga - Amiga - Amiga

1869 DV	68,00	Eye of Beholder 1 DV	39,00	Mortal Kombat DA	55,00
Alien Breed 2 DA	50,00	Eye of Beholder 2 DV	79,00	Mr. Nutz DV	50,00
Anstoss DV	68,00	F-117 Nighthawk DA	68,00	Orrfordr DA	62,00
Anstoss W.C. Edit. DV	55,00	Flashback DV	62,00	Perihelion DA	50,00
Apocalypse DA	50,00	Formal One G P DA	76,00	Pinball Fantasies DA	55,00
Arabian Nights DV	60,00	Fortun of Furies DA	65,00	Pinball Hit DA	60,00
Assassin SE DA	29,00	Genesis EV	55,00	Pinball Wizard DA	29,00
Atomix DA	26,00	Globule DA	55,00	Pirates DA	29,00
Aufschwung Ost DV	60,00	Goal DV	55,00	Pizza Connection DV	79,00
Award Winners 2 DA	68,00	Gravity Force DA	26,00	Populous-Sim City DA	68,00
Battle Isle 2 nd DV	79,00	Gunship 2000 DA	68,00	Populous 2 Plus DA	68,00
Beneath Steel Sky DV	62,00	Hannibal DV	68,00	Pot Panic DA	26,00
Bills Tomato Game DA	60,00	Hanse-Die Exped.* DV	44,00	Powerplay Hits DA	32,00
Blab DA	55,00	Hatfield* DV	68,00	Puggy DA	62,00
Body Bl. Galactic DA	52,00	Hereses Compilation DA	26,00	Quixi DV	18,00
Body Blows DA	29,00	Heimdall 2 DA	60,00	Robins. Requiem* DV	60,00
Brian the Lion DA	50,00	Hired Guns DA	62,00	S.U.B.* DV	55,00
Bundesl. M. Hat. DV	86,00	History Line DV	68,00	Second Samurai DA	62,00
Burned Rubber DA	68,00	Impass. Mis. 2025 DA	62,00	See & Destroy DA	50,00
Cannon Fodder DV	55,00	Indiana Jones 3 DV	39,00	Sensible Sa. Int. DV	39,00
Caribbean Dis.* DV	68,00	Innocent n. Caught DV	68,00	Sierra Soccer DV	50,00
Chaos Engine DA	50,00	Ishar 2 DV	55,00	Sim Ant DA	32,00
Charhacker* DV	75,00	J. Co. Great C. 2 DA	18,00	Sim Life DV	79,00
Christ. Kolombus DV	75,00	Jump Machine DA	18,00	Simon the Sorcerer DV	68,00
City Defence DA	18,00	Jurassic Park DV	58,00	Sidkmarks DA	50,00
Civilization DV	75,00	K240 DA	55,00	Sky Cabbie DA	18,00
Combat Air Patrol DV	62,00	Karate King DA	18,00	Software Kick DA	62,00
Cool Spot DA	75,00	LeMmings 1 DA	19,00	Soccer King DV	18,00
Crash Damned DA	39,00	LeMmings 2 DV	68,00	Software Manager DV	68,00
Cyberpunk DA	55,00	Links DA	35,00	Space Hulk DA	65,00
Darkereer DV	60,00	Linkes DA	35,00	Space Wolf 89 DA	26,00
Das schwarze Auge DV	86,00	Locomotion DV	18,00	Spacedward Ho! DA	68,00
Death or Glory DV	39,00	Lolypop* DA	62,00	Star Trek DV	68,00
Delivery Agent DV	68,00	Lords of Power DA	75,00	Tank Buster DA	26,00
Der Clow DV	68,00	Lost Vikings DV	68,00	Terminator 2 Arc. DA	55,00
Der Fratrizer DV	68,00	Lothar Mathäus DA	62,00	Theme Park* DV	66,00
Desert Strike DA	56,00	Lotus Trilogie DA	55,00	Theme Park* DV	66,00
Die Siedler DV	79,00	Mad News* DV	68,00	TNT Compilation DA	26,00
Disposable Hero DA	50,00	Mad TV DV	39,00	Tornado DA	18,00
Dune 2 DV	55,00	McDonald Land DA	50,00	Traps n Treasures DV	61,00
Dyna Blaster DA	79,00	Micro Machines DA	49,00	Turrican 3 DA	60,00
Eisho. M. Lim. Ed. DV	55,00	Missiles o. Xerion DA	50,00	Turrican 2 DA	60,00
Elite 2 DV	55,00	Monkey Island 1 DV	39,00	Walker DA	55,00
Elfmania DA	50,00	Monkey Island 2 DV	39,00	World Cup Year 94 DA	60,00
Emerald Mine 1 DA	26,00	Monopoly DV	50,00	WWF Europ. Ram. DA	26,00
Emerald Mine 2 DA	26,00	Morph DA	50,00	Zapfel DV	68,00
Emerald Mine 3 P. DA	62,00	Mortal Kombat DA	55,00	Zool 2 DA	50,00
Excellent Games	62,00	Morph DA	50,00	Zyconix DA	42,00

COMMENT

Das erste Produkt der Pinball Fantasies-Programmierer für Psygnosis ist überraschend gut gelungen. Es hat zwar nicht die Klassiker-Qualitäten ihrer Filpperspiele, ist jedoch ein durch und durch witzig gemachtes Jump & Run mit viel Spielwitz, das man nicht verdamen sollte. Technische Sensationen sollte man jedoch nicht erwarten.



Hans



GAMEPLAY	76%
GRAFIK	71%
SOUND	79%
MOTIVATION	77%

- + tolle Animation, Spielidee
- auf Dauer etwas monoton

GESAMT 76%

HAMMERPREISE???

A 1200 / A 4000

1869 DV	68,00	Gunship 2000* DA	68,00	Robins. Requiem* DV	62,00
Adventure Coll. DA	60,00	Hanse-Die Exped.* DV	44,00	Robocod DA	50,00
Alien Breed 2 DA	55,00	Hatfield* DV	68,00	S.B.R.* DV	55,00
Anstoss DV	68,00	Heimdall 2 DV	60,00	Schatz im Silbersee* DV	60,00
Anstoss W.C. Edit. DV	55,00	Impass. Mis. 2025 DA	62,00	Second Samurai DA	62,00
Arcade Pool DA	26,00	Ishar 2 DV	60,00	Sim City 2000* EV	55,00
Body Blows DA	29,00	Ishar 2 DV	55,00	Sim Life DV	79,00
Body Blows Galactic DA	52,00	Jurassic Park DV	62,00	Simon the Sorcerer DV	79,00
Brian the Lion DA	50,00	Kick Off 3 DA	60,00	Star Trek DV	68,00
Burning Rubber DA	60,00	Kings Quest 6* DV	60,00	T.F.X.* DA	68,00
Burntime DV	68,00	Magic of Endoria* DV	79,00	Theme Park* DV	66,00
Chaos Engine DA	50,00	Morph* DA	62,00	Total Carnage DA	55,00
Christoph Kolombus DV	75,00	Naughty Ones DA	50,00	Transactica DV	60,00
Civilization DV	75,00	Oscar DA	50,00	UFO - En. Unkn.* DV	68,00
D/Generation DA	39,00	Out to Lunch DA	50,00	Whales Voyage DV	60,00
Dunk DA	68,00	Penh. H.N. Deluxe DA	62,00	Zool 2 DA	50,00
Dynatech DV	55,00	Pinball Fanta. DA	55,00	Zool 2 DA	50,00

HAMMERPREISE.

CD 32 - CD 32 - CD 32

Alien Br. SE-Quack DA	50,00	Fire Force DA	55,00	Pirates Gold DA	62,00
Arabian Nights DV	50,00	Fury of the Furies DA	55,00	Proj. X-F17Chall. DA	50,00
Battle Chess EV	55,00	Gunship 2000 DA	68,00	Second Samurai* DA	55,00
Battletoads DA	60,00	Heimdall 2 DA	62,00	Seek & Destroy DA	50,00
Beneath Steel Sky* DV	55,00	Impass. Mis. 2025 DA	62,00	Sensible Soccer 1 DV	50,00
Burned Rubber DA	68,00	James Pond 3 DA	60,00	Sensible Soccer 92/93 DA	50,00
Cannon Fodder* DA	55,00	Jurassic Park* DV	62,00	Sleepwalker DA	55,00
Captive 2 EV	60,00	Labyrinth of Time EV	55,00	Striker DA	55,00
Chaos Engine DA	50,00	LeMmings 1 DA	50,00	T.L.X. DA	68,00
Chuck Rock 1 DA	50,00	Lost Vikings EV	55,00	Total Carnage DA	60,00
Deep Core DA	50,00	Lotus Trilogie DA	55,00	Transactica DV	55,00
Der Clow DV	68,00	Mean Arenas DA	50,00	UFO - Enemy Un.* DV	62,00
Disposable Hero DA	55,00	Microcosm DA	98,00	Ultimate Body Bl. DA	55,00
Dunk DA	55,00	Morph DA	50,00	Zool 2 DA	55,00
Elite 2 DV	55,00	Mortal Kombat DA	62,00	Zool 2 DA	55,00
Fire and Ice DA	50,00	Pinball Fantasies DA	62,00	Zool 2 DA	55,00

Versandkosten: 7,- DM, ab 250,- DM Bestellwert versandkostenfrei. Lieferung gegen NN + 3,- DM zzgl. Zahlkartengebühr. Auslandsverkäufe zzgl. 15,- DM. Es gelten unsere AGB. Änderung und Irrtum vorbehalten. * = bei Drucklegung noch nicht verfügbar. Alle Preise in DM. MICRO MAGIC - Starrenweg 2 - 58638 Iserlohn Tel. 02371-36330 Fax 02371-34503

Strategie im All

Spaceward Ho!

Hersteller: New World ● Spieler: 1 ● Preis: ca. DM 90,- ● Disks: 3 ● Englisch: nein ● Festplatte: möglich ●
2. Laufwerk: möglich ● Steuerung: Maus

Man hält es kaum für möglich. Nach fast zwei Jahren Wartezeit gibt es nun Spaceward Ho! auch auf dem Amiga, und das sogar mit Netzwerk-Option.

New World Computing, die Firma, die sich hauptsächlich einen Namen durch die Might & Magic-Serie machen konnte, landete 1992 einen echten Überraschungshit. Spaceward Ho!, ein Strategiespiel typisch amerikanischer Prägung, legte die Netzwerke in diversen Firmen lahm, als es ausgiebigst auf den dort vorhandenen PCs geぞockt wurde. Diese Option sollte erstmalig auch auf dem Amiga zum Einsatz kommen, versprach uns Softgold, doch leider war die vorliegende Version noch nicht für einen Mehrspielereinsatz geeignet.

Im endlosen Weltraum

Während man sich bei anderen Strategiespielen mit der Eroberung einer Insel zufriedengeben muß, wartet bei Spaceward Ho! gleich eine Galaxie, die man vorher maßgerecht zusammengestellt hat, auf eine Übernahmeaktion. Wie meist spielt auch hier Geld eine sehr große Rolle,

und das fließt nur, wenn man beispielsweise auf benachbarten Planeten Edelmetalle abbauen kann. Bei einem gewissen monetären Grundstock bereitet es im weiteren

Spaceward Ho! ist zweifellos ein sehr empfehlenswertes Strategiespiel.

Verlauf auch keine Probleme, die Bevölkerung auf dem eigenen Planeten zu vermehren. Schritt für Schritt tastet man nun sich in

die Weiten des Weltraums vor, wobei man großen Wert auf die Ent-

wicklung moderner Raumschiffe und Waffen legen sollte. Nur mit diesem Gerät kann man nämlich der feindlichen Macht eins auswischen und die eigene Existenz sichern. Auf den ersten Blick mag Spaceward Ho! zwar einen äußerst möglichen Eindruck machen, doch hat man sich erst einmal durch die teils zu komplexen Menüs geklickt, dann steht wochenlangem Spielspaß nichts mehr im Wege. Für anständiges Spiel ist übrigens ein Zweitlaufwerk sehr empfehlenswert.

● Hans Ippisch

COMMENT

Echte Strategiefetischisten werden sich kaum daran stören, daß sich Grafik- und Soundgenüß in Grenzen halten, denn das eigentliche Spielprinzip wurde originalgetreu beibehalten. Die Eroberung einer ganzen Galaxie macht sehr viel Spaß. Nie hat die Workbench-Oberfläche mehr Spaß bereitet!



Hans

SPACEWARD HO!

+ ausgetüfteltes Spielprinzip, sehr komplex

- dürftige Flackergrafik, teils schwer zu handhaben

GAMEPLAY 82%

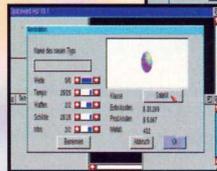
GRAFIK 38%

SOUND 34%

MOTIVATION 83%

GESAMT 73%

An Einstellmöglichkeiten und Optionen herrscht bestimmt kein Mangel.



Grafische Hochgenüsse werden hier sicherlich nicht geboten.



New Worlds Strategiespiel-Klassiker wurde entsprechend auf den Amiga umgesetzt.



Niedlicher Spielespaß

Fury of the Furries

Hersteller: Mindscape ● Spieler: 1 ● Preis: ca. DM 50,-
● Disks: 1 ● Englisch: ja ● Steuerung: Joypad

Mindscapes neuestes CD 32-Werk kann sich zwar grafisch nicht mit ihrem Meisterwerk Liberation messen, macht jedoch wesentlich mehr Spaß.

Übermüt tut selten gut! Da wollten doch glatt die Tinies die Erde übernehmen. Als sie jedoch merkten, daß dieses Vorhaben nicht ganz so einfach zu bewerkstelligen war, kehrten sie entnützt auf ihren Planeten zurück. Wie es in Spielen oft der Fall ist, wurde jedoch mittlerweile ihr eigener Heimat-Planet von einer fremden Rasse übernommen. Der König wurde eingesperrt und der Intelligenz-Quotient der Einwohner wurde mittels Maschine dem Wert Null angenähert. Du machst dich nun auf, in acht Levels den alten Zustand wieder herzustellen. Die trickreichen Jump & Run-Levels kannst Du jedoch nur bestehen, wenn Du geschickt Deine Fähigkeit, eine von vier Farben anzunehmen, anwendest. Ein gelber Tiny kann durch Feuerwände gehen, während ein roter Vertreter problemlos Mau-

ern verspeist. Blau getüncht schwimmt er wie ein Fisch im Wasser, und im grünen Mäntelchen schwingt er per Liane weiter. Dieses gewitzte Spielprinzip sorgt für langanhaltenden Spielespaß, der auch ohne Bombast-Grafik auskommt.

● Hans Ippisch



Schwache Grafik, viel Spielespaß!



Wikinger auf Silberscheibe

Heimdall 2

Hersteller: Core Design ● Spieler: 1 ● Preis: ca. DM 60,-
● Disks: 1 ● Englisch: ja ● Steuerung: Joypad

In Sachen Umsetzungsgeschwindigkeit macht Core Design niemand etwas vor. Drei Wochen nach der A500-Version traf die aufgepepperte CD 32-Version ein.

Erneut darf Heimdall die Bevölkerung von Midgard und Utgard vor dem unheilbringenden Fluch von Loki beschützen. Diesmal muß man die vier Teile des Amuletts auf Yggdrasil zusammensuchen, und diese Aufgabe ist beileibe nicht einfach. Nur echte Action-Adventure-Freaks, die Spiele wie Cadaver oder Darkmere im Schlaf beherrschen, werden bei Heimdall 2 problemlos weiterkommen. Die etwas komplizierte Steuerung der A500-Version, bei der man mit Maus und Joystick gleichzeitig arbeiten mußte, wurde nun zwangsläufig auf das eine Joypad konzentriert. Bis man sich mit den verschiedenen Knöpfen zurechtfindet, ist ein beträchtlicher Teil der Motivation verlorengegangen, die die ordentlich aufgepepperte Grafik und das sehenswerte Intro herbeizubauern. Reizvol-

le Rollenspielelemente, ereignisreiches Gameplay und gut gelungener Sound machen jedoch Heimdall 2 zu einem empfehlenswerten Spiel für CD 32-User, die im Action-Adventure-Genre sowieso keine allzu große Auswahl haben.

● Hans Ippisch



Cores neues CD 32-Opus kann durchaus gefallen.



+ originelles Spielprinzip

- keine wesentlichen Verbesserungen

GAMEPLAY 76%

GRAFIK 59%

SOUND 63%

MOTIVATION 80%

GESAMT 76%



+ Grafik farbenfroher, Spielprinzip, aufgepeppert Sound

- Steuerung

GAMEPLAY 76%

GRAFIK 76%

SOUND 78%

MOTIVATION 78%

GESAMT 77%

Biber als Rockstar Beavers

Hersteller: Grandslam ● Spieler: 1 ● Preis: ca. DM 50,-
CDs: 1 ● Sprache: Englisch ● Steuerung: Joypad

Vor einem Jahr konnte die A500-Version noch recht gut gefallen, doch eine 1:1-Umsetzung für Commodores Konsole kann dann nur noch Spott ernten.

Was erwarten CD 32-Besitzer von einem Spiel, das auf einem Datenträger ausgeliefert wird, der immerhin satte 650 MByte speichern kann. Multimediale Leckerbissen mit Grafik- und Soundgarnen, die ihresgleichen suchen? Wahrscheinlich Doch

dummerweise kann Beavers, ein für A500-Verhältnisse passables Jump & Run, keine der obengenannten Erwartungen erfüllen. Die recht originelle Story um den Rockstar Beaver rettet leider keinerlei Spielspaß, denn wenn man sieht, daß im Vergleich zur Original-Version eigentlich keinerlei Verbesserungen vorgenommen wurden, dann können noch nicht einmal die witzigen Animationen und die teils recht netten Gegner gefallen. Beavers ist ein äußerst simples Jump & Run herkömmlicher Machart, das in keiner Weise an Mr. Nutz, Zool 2

und Konsorten herankommt. Nach wie vor ist Zool 2 das Referenz-Jump & Run unter den CD 32-Spielen. Mittelmäßige Grafik, durchschnittliches Spielprinzip und leicht verbesserte Steuerung machen noch keinen Megahit aus. Die Biber-Ära ist hiermit zu Ende. ● Hans Ippisch



Grandslam hätte uns dieses Remake ersparen können.

Zu brutal, um Spaß zu machen

Brutal Football

Hersteller: Millennium ● Spieler: 1-2 ● Preis: ca. DM 70,-
● CDs: 1 ● Sprache: Englisch ● Steuerung: Joypad

Während für die gewöhnlichen Amigianer gerade der Nachfolger Wild Cup Soccer erscheint, müssen sich die CD 32-User noch mit dem Vorgänger herumärgern.

Prinzipiell ist die Idee von Millennium, eine etwas andere Sportspielreihe zu produzieren, ja ganz lobenswert, allerdings ist ihre Brutal Sports-Reihe selbst für gestandene Spielernaturen etwas zu herb. Einzig und alleine, daß man Tore erzielen muß, läßt sich noch als Übereinstimmung mit dem normalen Football feststellen. Ansonsten geht es hier jedoch so geschmacklos zur Sache, daß es schon peinlich wird. Um an die Lederkugel zu kommen, nimmt man gerne in Kauf, daß ein gegnerischer Mitspieler ins Nirwana eingeht. Letztendlich sollte man hier nicht lange herumtaktieren, wo



Eigentlich ein Fall für den Index.

man den Ball hinspielen will, sondern schlicht und einfach versuchen, die gegnerische Mannschaft so weit zu dezimieren, bis faktisch kein Gegenspieler mehr übrig bleibt, denn dann hat man sich auch den Sieg gesichert. Spritzendes Blut, rollende Köpfe und sinnlose Aneinandergerempel steht bei diesem Spiel auf der Tagesordnung. Vielleicht sollte sich Millennium die Einführung der Cartoon-Sports-Reihe überlegen, denn dieser würde so mancher Redakteur offener gegenüberstehen.

● Hans Ippisch



Beavers

+ leicht verbesserte Steuerung

- Grafik & Sound praktisch identisch zu A500

GAMEPLAY 54%

GRAFIK 49%

SOUND 49%

MOTIVATION 58%

GESAMT 51%

Brutal Football

+ Sportspiel

- ekelhaft

GAMEPLAY 45%

GRAFIK 59%

SOUND 62%

MOTIVATION 20%

GESAMT 19%

Peinliches Spielereignis

Global Effect

Hersteller: Millennium ● Spieler: 1 ● Preis: ca. DM 80,-
CDs: 1 ● Sprache: Englisch ● Steuerung: Joypad

Auch wenn Euch die Screenshots an Civilization erinnern, an die Qualität dieses Klassikers kommt dieses Machwerk von Millennium in keinsten Weise heran.

Zugeben, die Anleitung und das Spielkonzept hören sich ja noch interessant an, immerhin hofft man nach der Lektüre auf einen Megatit in der Qualität von Sim City, Aufschwung Ost und Konsorten. Bei seinem Erscheinen vor knapp zwei Jahren war dieses Spiel auch erstaunlich erfolgreich. Man darf in verschiedenen klimatischen Situationen sein Können als Weltmanager beweisen. Ob es nun ungewöhnliche Temperaturen oder Umweltprobleme wie Verschmutzung und dergleichen sind, die Motivation des Spielers wird zunächst in erstaunlich hohen Bereichen rangieren. Wenn in der englischen (!) Version jedoch erstmals französische Bildschirmtexte über den Screen sausen, kommen erste Zweifel auf. Da man Strategiespiele dieses Kalibers nicht schnell mal so nebenbei spielt, hängt der



Ja, wo speichert man denn sein Meisterwerk?

Langzeitspielspaß natürlich von abspeicherbaren Spielständen ab, und die gibt es systembedingt nun einmal nicht in dem Maße, wie sie vonnöten wären. Das ist der letztendliche Knackpunkt, wieso Global Effect als passabler Flop in die Geschichte der CD 32-Tests eingehen wird.

● Hans Ippisch

Global
Effect

+ Spielprinzip

GAMEPLAY 60%

GRAFIK 49%

SOUND 33%

MOTIVATION 20%

- Spielstände nicht
speicherbar

GESAMT 33%

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

A-Train DV	79,90 DM
Airbus A 320 USA	84,90 DM
AlienBreed 2 DH	44,90 DM
Ambermoon DV	79,90 DM
Anstoß World Cup DV	49,90 DM
Award Winners 2 DH	64,90 DM
Beneath a steel sky DV	64,90 DM
Bundesliga M. 3 DV	84,90 DM
Cannon Fodder DH	56,90 DM
Christoph Kolumbus DV	69,90 DM
Civilization DV	84,90 DM
Combat Classics 2 DV	56,90 DM
Cool Spot DH	49,90 DM
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
Eishockey Manager DV	69,90 DM
Elfmania DH	49,90 DM
Elite 2 DV	49,90 DM
FIFA Int. Soccer * DV	69,90 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
Heimdall 2 DH	59,90 DM
History Line DV	64,90 DM
Indians Jones 4 DV	79,90 DM
Innocent until Caught DH	64,90 DM
Impossible Mission 2025 DH	64,90 DM
Jonathan DV	79,90 DM
Jurassic Park DH	56,90 DM
K 240 DH	49,90 DM
Kick Off 3 * DH	54,90 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 Combat 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
Populous 2 DV	64,90 DM
Quarter Pole * DV	56,90 DM
Rings of Medusa Gold * DV	64,90 DM
Robinson's Requien * DV	56,90 DM
Rüsselsheim * DV	56,90 DM
Second Samurai DH	59,90 DM
Sierra Soccer DV	44,90 DM
Sim Ant DV	39,90 DM

AMIGA 1MB

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
Software Manager DV	64,90 DM
Spaceward Ho! DH	64,90 DM
Space Hulk DH	59,90 DM
Starlord * DV	64,90 DM
Star Trek 25th A1200 EV	69,90 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
Theme Park * DV	64,90 DM
Turrican 3 EV	44,90 DM
Whales Voyage DV	56,90 DM
Wiz 'n' Liz DH	56,90 DM
Zeppelin * DV	64,90 DM
Zoo * 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
Battletoads DH	44,90 DM
Battle Chess EV	49,90 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
Heimdall 2 DH	56,90 DM
Impossible M. 2025 DH	56,90 DM
Int.Sensible Soccer DV	44,90 DM
James Pond 3 DH	64,90 DM
Jurassic Park * DV	56,90 DM
Labyrinth of Time EV	49,90 DM
Lemmings DH	44,90 DM
Lotus Trilogy DH	49,90 DM
Lost Vikings EV	49,90 DM
Liberation EV	59,90 DM
Microcosm DH	99,90 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
U.F.O. * DV	59,90 DM
Ultimate Body Blows DH	49,90 DM
Zool 2 DH	49,90 DM

SONSTIGES

1 MB A1200 (bis 9MB)	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
X-Copy DV	79,90 DM

Es gelten unsere ABG. Versand erfolgt per Post. Bei Vorkasse zzgl. DM 8,- (Euroscheck) oder Überweisung auf das Konto bei der Sparkasse Aachen 40008260, BLZ 39050000. Bei Nachnahme zzgl. DM 3,- + Zahlscheingebühr. Porto & Verpackung DM 10,-, ab DM 180,- Lieferwert Porto & Verpackung. frei. Bei Annahmeverzögerung (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.

Wilder Vandalismus, wenig Witz und wahnsinnig wertlos!

Wild Cup Soccer

Hersteller: Millennium ● Spieler: 1-2 ● Disks: 2 ● Preis: ca. DM 80,- ● Englisch: nein ● Festplatte + 2. Laufwerk möglich ● Steuerung: Joystick

Jetzt haben wir die Fußball WM gerade mal so hinter uns gebracht und trotzdem lassen die Softwarefirmen nicht locker. Und wenn jeder schon eine Simulation zu Hause hat, dann muß man es eben mit Witz und Action versuchen.

Wir sehen heute: eine Millennium-Produktion, produziert auf 3,5 Zoll-Disketten von Metro-Goldstein-Bayer. In den Hauptrollen: der Amiga 500, Joystick 1, Disk 1 und 2 sowie jede Menge brutale Typen. In den Nebenrollen: Joystick 2, das Zweitlaufwerk und ein großes Waffenarsenal.

Was das alles soll?

Das hab ich mich auch gefragt. Wie schon gesagt, ging Millennium einen ganz



Fast jede Aktion endet für einen der Kontrahenten mit einer kleinen Blutspende.



DAS HANDWERKSZEUG

RAPIER SWORD

Dieses aus allen Conan-Schinken bekannte Gerät ist für den Nahkampf am besten geeignet. Ein bißchen kitzeln und der Gegner läßt gerne ab vom Ball.



SHIELD

Auch zur Verteidigung sollen die Jungs eine Chance haben. Somit bleiben dem Arbeitgeber längere „Ausfallzeiten“ erspart.

GUN

Unauffällig und effektiv gibt sich die mit elegantem Holzgriff geschmückte Pistole. 500.000 Dollar sind trotzdem ein bißchen zuviel dafür.



MORTAR GUN

Das wohl gefährlichste Teil in der Riege der „Sportgeräte“. Schafft man es nicht mehr, hinter dem Gegner herzukommen, jagt man ihm einfach einen Schuß ins Kreuz.

neuen Weg in Sachen Fußballsimulation. Nicht der strategische Kampf und das gekonnte Dribbeln, Passen und Tor-schießen stehen hier auf dem Programm, sondern ein weiterer Teil aus der „Brutal Sports“-Serie. Im ersten Teil wurde des Amerikaners liebstes Kind, das Footballspiel, verunglimpft. Da American Football für uns

sowieo eher wie das bekannte Gemetzel im Jahre 333 aus-sieht, erkannte man die Unterschiede bei „Brutal Sports Foot-ball“ nicht auf Anhieb. Ein paar Schläge hier, ein paar Tritte da, das ist doch Alltag im Profisport. Doch mit Wild Cup Soccer kommt nun die Steigerung dieses Unsinnns auf den Markt. Endlich hat man sich auf den europäischen Markt eingestellt und es wird nun Fußball gespielt. Aber nicht nur daß die Mann-



Linienrichter in Mönchskutten und Schiris ohne Hals, haha!

schaffen wilde Namen tragen und wild aussehen, nein, sie machen auch wilde Sachen. Denn wenn man sich mit dem richtigen Equipment ausstattet (siehe Extrakasten), geschehen auf dem Spielfeld wundersame und unglaublich witzige Dinge. So kann man den Gegner einfach erschießen. Dabei spritzen sogar ein paar rote Pixel übers Feld (originell). Auch kann der ballführende Spieler mit einem netten Schwertstreich vom Ball getrennt werden (jawoll) oder der Torwart wird im Strafraum ungeahndet umgeholt und das Leder im Kasten versenkt. Ganz besonders lustig sind dabei die kleinen Icons, die im oberen Eck des Bildschirms den an einer Aktion beteiligten Spieler zeigen. Wird dieser verletzt, so wird sein Gesicht schmerzverzerrt, und, was ungeheuer spaßig ist, mit roten Strichen überzogen. Also Leute, seid doch mal ehrlich! Braucht Ihr so etwas? Wie

ZU FRÜH GEKOMMEN?

Wenn das, was mir zum Test vorlag, die 100%ige Version war, dann kommen zu den storytechnischen Mängeln auch noch programmiertechnische. Im Verlauf des Spiels wurde der Ball teilweise unsichtbar und tauchte nach einigen Metern wieder auf. Da es mir leider nicht vergönnt war herauszukriegen, wie man das evtl. selbst beeinflussen kann, muß ich hier einen Bug annehmen. Was aber tatsächlich falsch ist, ist die Tatsache, daß ich den Ball irgendwie leicht schräg ins Tor bugsierte, keines gegeben wurde und niemand die Kugel mehr herausbekam. Vielen Dank Millennium!

kann eine Softwarefirma nur glauben, daß es lustig sein kann, wenn nach Spielende Geld für den Sieg (bei meinem ersten Spiel immerhin 500.000 Dollar), für die Tore (zwei Stück macht 30.000 Dollar) und, was am schlimmsten ist, was am schlimmsten ist, für Köpfe (bei mir 0 Dollar) verteilt wird!

Michael Erlwein ●



COMMENT

Meine Mannschaft, die Bruisers (zu deutsch soviel wie „Quetscher“) hab ich sofort komplett in eine Heilanstalt geschickt und mit den Programmierern sollte man das gleiche machen. Tut mir leid, aber hier stimmt einfach gar nichts. Weder Sound noch Grafik konnten hier noch irgendwas rausreißen, und selbst die Filmumsetzungen von Psychognosis können immens mehr Motivation beim Spieler herausholen.



GAMEPLAY	15%
GRAFIK	56%
SOUND	53%
MOTIVATION	20%
GESAMT	17%

+ große Sprites, detaillierte Darstellung des Geschehens!

- wenig Übersicht aufgrund des kleinen Bildausschnitts

GROSSE EMP SOMMER-AKTION!

Spiele für 15,00 DM

Apidya	Art.-Nr.: 650027
Pacific Island	Art.-Nr.: 650054
Woody's World	Art.-Nr.: 650052

Spiele für 20,00 DM

Alien Breed 2	Art.-Nr.: 650050
Assassin spec. Edit.	Art.-Nr.: 650071
Jaguar XJ 220	Art.-Nr.: 650055
Knights of the Sky	Art.-Nr.: 650026
Lotus III	Art.-Nr.: 650053
Wing Commander I	Art.-Nr.: 650034

Anstoss	
World Cup Edition (KD)	
650154 (A500)	64,99DM

Apocalypse	
(DA)	
650063	49,99 DM

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

Beneath A Steel Sky	
(KD)	
650126	59,99 DM

Bundesliga Manager Hattrick	
(KD) neuer V. Ö. 15.08.	
650151	84,99 DM

Cannon Fodder	
(KD)	
650096	49,99 DM

Death Or Glory	
(KD)	
650152	84,99 DM

Der Trainer	
(KD)	
650020	69,99 DM

Elfmania	
(KD)	
650150	59,99 DM

Hanse	
Die Expedition (KD)	
650133	49,99 DM

Ishar 3	
(DA)	
650134	64,99 DM

Mad News	
(KD)	
650153	79,99 DM

Rüsselsheim	
(KD)	
650127	79,99 DM

Starlord	
(DA)	
650019	69,99 DM

S. U. B.	
(KD)	
650123	59,99 DM

World Cup '94	
(KD)	
650149	79,99 DM

Versand per Nachnahme zuzüglich 9,90 DM oder Versand per Vorauskasse zuzüglich 5,00 DM. Ab einem Lieferwert von 150,00 DM liefern wir portofrei, d. h. 5,00 DM für Porto und Verpackung entfallen. Sonderangebote gelten nur solange der Vorrat reicht und sind, wie auch alle anderen Computerspiele, vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Spiele werden natürlich ersetzt. Bei Bestellung erhalten Ihr unseren 88-seitigen Hauptkatalog, prallgefüllt mit offiziellen Shirts, LP's, CD's, Videos, Computerspielen und mehr, gratis! Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

DA=Deutsche Anleitung, KD=Komplett Deutsch, Für die meisten Games wird 1 MB benötigt!

Heute nicht, heute kommt Fußball!

Kick Off 3

Hersteller: Anco ● Spieler: 2 ● Preis: ca. DM 80,- ● Disk: 3 ● Englisch: nein ● Festplatte: nicht möglich ●
2. Laufwerk: möglich ● Steuerung: Joystick

Das sich alle vier Jahre wiederholende Drama scheint nun endlich überstanden zu sein. Doch für die Hartgesottensten unter uns bietet Anco den dritten Teil der Bolzsimulation Kick Off. Speziell für den Amiga 1200 erhältlich, sollte sie uns wohl mit den Ohren schlackern lassen...

Viele, viele Versprechungen auf der Packungsrückseite machen einen schon gewaltig neugierig. Das dachte sich wohl auch das Softwarehaus Anco. Prompt pflasterten sie den noch verbliebenen Platz ihrer edlen Spieleschachtel mit schier ungläublichen Behauptungen zu. So weist ein Punkt auf die über 2000 Einzelbilder hin, die für fließende Animationen und einen gleichmäßig in alle Richtungen scrollenden Bildschirm sorgen sollen. Was uns beim ersten Probespiel dann jedoch aufquarte, ließ uns an unserer Sehstärke zweifeln. Wir überprüften nochmals, ob auch wirklich ein Amiga 1200 diese Bilder liefert, und mußten tief deprimiert feststellen, daß es tatsächlich so war. Ein derartiges Rütteln produzierte der Grafikchip des 1200ers schon lange nicht mehr. Auch die Animationen lassen eher auf 20 denn auf 2000 Einzelbilder

schließen. Nicht schlecht zwar, aber auch nichts Besonderes. Ähnlich sieht es mit den Farben aus: Liefert der fleißige AGA-Chip doch immerhin satte 256 Farben, so erblickt man während des gesamten Spielgeschehens doch nur 32. Außerdem wurde mit der Sounduntermalung dem Computerpublikum ein Armutszeugnis ausgestellt: Während des gesamten Matches plärren die mindestens 300 Zuschauer ein und dasselbe Lied! Glücklicherweise läßt sich dieses spätestens nach fünf Minuten nervende Geräusch abschalten! Abschalten läßt

sich quasi auch das Gameplay, denn in einem der zahlreichen Optionsmenüs läßt sich die Spielgeschwindigkeit und die Ballkontrolle einstellen. Da die Spielfiguren eh schon

etwas schwierig zu dirigieren sind, kann man sich sicherlich denken, wie das Ganze bei heruntergesetzter Ballkontrolle aussieht. Schrecke laß nach!

● Roland Gerhardt

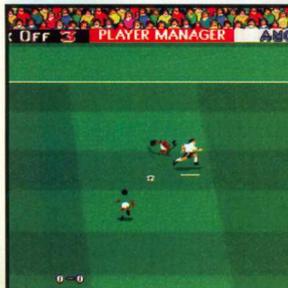
Gratulation an Anco! Teil 3 hat nicht einmal Regionalliga-Niveau.



Lediglich die Animationen sind ordentlich gelungen.



Die bewährte Vogelperspektive wurde gegen die auf den ersten Blick eindrucksvollere Seitenansicht ausgetauscht.



Immer erst trainieren!



Dribbeln + Schießen

Hier kämpft man sich im Slatom an ein paar Hütchen vorbei. Lustig anzusehen, bringt aber absolut nix fürs Spiel.



Technik

Zusammen mit dem Rest der Mannschaft lassen sich hier alle Arten von Ballabgaben und Schüssen üben. Praktisch.



Freistoße

Hier kann man das Überwinden der bei einem Freistoß in der Schußlinie befindlichen Hindernisse üben. Langweilig.



Flanken

Das Üben der Ballabgabe von einem der Flügel in die Nähe des 5-Meter-Raums ist auch als Spiel extrem aufregend!



Elfmeter

Endlich mal was Brauchbares! Nur ist es seltsam, daß der Torwart etwa 80% der Elfer hält! Unrealistisch!



DIE ENDGÜLTIG LEGALE DRÖHUNG!

AMIGA / AMIGA 1200*:

1869 (A1200)	DV 65,97	MANIAC MANSION 2*	DV 85,77
A 320 AIRBUS EUR. OD. USA	DA 65,97	MICRO MACHINES	MA 46,17
A-TRAIN	DV 79,17	MIG 29 SUPER FULLCROM	EV 26,37
A-TRAIN CONSTR. SET	DA 39,57	MISSILES OVER XERION	DA 46,17
ALIEN 3	MA 46,17	MONKEY ISLAND 1 OD. 2	DV 46,17
ALIEN BREED 2 (A1200)	MA 52,77	MONOPOLY	DV 46,17
AMBERMOON	DV 79,16	MORPH	EV 46,17
APOCALYPSE	DV 52,77	MORTAL KOMBAT	DV 52,77
ANSTOSS Worldcup (A1200)	MA 46,17	MR. NUTZ	MV 52,77
ARCADE POOL (A1200)	MA 19,77	NAUGHTY ONES (A1200)	DA 46,17
AUFSCHWUNG OST.	DV 69,37	NO SECOND PRAIZE	DA 52,77
BATTLE TEAM	DV 65,97	OSCAR (A1200)	MA 46,17
BENEATH A STEEL SKY	DV 65,97	OXY'D MAGNUM	MA 46,17
BIG SEA	DV 65,97	PENTHOUSE DELUXE	DV 52,77
BODY BL. GALACTIC (A1200)	MA 52,77	PERIHELION	DA 46,17
BRIAN THE LION (A1200)	DA 46,17	PINBALL DREAMS/FANTASIES	MA 59,37
BUNDESLIGA PROF.2.0	DV 65,97	PIZZA CONNECTION	DV 79,16
BUNDESLIGAM.-3 HATTRICK*	DV 89,76	POLICE Q. 1 OD. 2	MA 32,97
CAMPAIGN 2	DV 65,97	PREMIER MANAGER 2	DV 46,17
CANNON FODDER	DV 52,77	PRIME MOVER	MA 52,77
CARIBBEAN DESASTER*	DV 79,17	PRINCE OF PERSIA	DA 26,37
CHAMPION MANAGER ITALIA	EV 46,17	PUGSY	DA 59,37
CHAOS ENGINE (1MB/A1200)	MA 46,17	QUEST FOR GLORY 1 OD. 2	MA 39,57
CRASH DUMMIES*	DA 46,17	RETURN. Q.T. MEDUSA GOLD	DV 65,97
CYBERPUNKS	DA 52,77	RISE OF THE ROBOT'S	DA 72,37
DANGEROUS STREETS (A1200)	MA 46,17	ROBOCOP 3	EV 26,37
DARKMERE	DV 59,37	SECOND SAMURAI (A1200)	DA 59,37
DAS SCHWARZE AUGES	DV 72,57	SEBASTIAN	MA 39,57
DAS SCHWARZE AUGES 2*	DV 79,17	SIERRA SOCCER WORLD CAMP.	DA 46,17
DEATH OR GLORY	DV 85,77	SIM CITY & LEMMINGS	DA 65,97
DELIVERY AGENT	DV 32,34	SIMON THE SEROCERER	DV 65,97
DER CLOU (A1200)	DV 65,97	SKIDMARKER	MA 46,17
DER SCHATZ IM SILBERSEE*	DV 79,16	SOFTWARE MANAGER	DV 65,97
DIE SIEDLER	DV 79,16	STREETFIGHTER 2	MA 26,37
DISPOSABLE HERO	DA 46,17	SYNDICATE	DV 59,37
DRAQUILA	MA 32,97	TEAM 17 COLL. VOL. 1	MA 52,77
DUNE	DV 32,97	TERMINATOR/ARC	MA 39,57
DUNE 2	DV 59,37	THOMAS TANK ENGINE 2	MA 26,37
DYNABLASTER	DA 65,97	TORNADO	DA 65,97
DYNATECH (A1200)	DV 52,77	TRAINER	DV 65,97
EISHOCKEY MANAGER	DV 72,57	UFO	DA 65,97
ELFMANIA*	DA 46,17	URIBIUM 2	MA 26,37
ELITE 2	DV 59,37	WALKER	MA 46,17
EXCELLENT GAMES	DV 59,37	WHALE'S VOYAGE (A1200)	DV 59,37
EYE OF THE BEHOLDER	DV 32,97	WIZ 'N' LIZ	DA 39,57
EYE OF THE BEHOLDER II	DV 52,77	ZOOL 1 OD. 2 (A1200)	MA 46,17
F1 VROOM	DA 52,77	OD 32:	
F17 A NIGHTHAWK	DA 65,97	ALIEN BREED / QJAK	DA 46,17
F15 STRIKE EAGLE 2	DA 32,97	ALIEN BREED SPECIAL EDITION	MA 26,37
FATMAN (A1200)	DA 46,17	BUBBAN STIX	EV 52,77
FIRE & ICE	MA 46,17	CAESAR & COHORT 2	DV 62,77
FLASHBACK	DV 59,37	CASTLES 2	DV 52,77
FURY O.T. FURRIES	MV 52,77	CHAMBERS OF SHAO LIN	MA 46,17
GOAL	DV 52,77	CHAOS ENGINE	MA 52,77
GORLINS 3	DV 65,97	DANGEROUS STREETS	MA 52,77
GRAND PRIX	DA 75,87	DENNIS	MA 59,57
GUNSHIP 2000	DA 65,97	DER CLOU	DV 65,97
HÄNDE - DIE EXPEDITION	DV 39,57	DISPOSABLE HERO	DA 52,77
HÄTTRICK! (1MB)	DV 65,97	ELITE 2	DV 59,37
HEIMBALL 2 (A1200)	DV 65,97	F-17 / PROJECT X	MA 46,17
HISTORY LINE 1914-18	DV 65,97	FORMULA 1 GRAND PRIX	MA 72,57
IMPOSSIBLE MISSION 2025	DA 65,97	FURY OF THE FURRIES	MV 52,77
INDY 3 OD. 4	DV 46,17	GUNSHIP 2000	DA 59,37
INNOCENT UNTIL CAUGHT	DV 65,97	HEIMBALL 2	DA 65,97
ISHAR 8 (A1200)	DV 52,77	INT. KARATE +	MA 32,97
ITALY 90	EV 19,77	Labyrinth's TIME	EV 42,97
K 240	DA 52,77	LEGACY OF SORASIL	EV 52,77
KAISER	DV 92,37	LIBERATION (CAPT.2)	DA 65,97
KICK OFF 3 (nur A1200)	DV 59,37	MICROCOSM	DA 92,37
KINGS Q.1 OD. 2	MA 26,37	OVERKILL/LUNAR C	MA 52,77
KINGS QUEST 6*	DV 65,97	PINBALL FANTASIES	MA 59,37
KOLUMBUS (A1200)	DV 72,57	PIRATES GOLD	DA 59,37
LEGACY OF SORASIL	EV 46,17	PREY	MA 52,77
LEG. OF KYRANIA 1 OD. 2*	DV 65,97	SECOND SAMURAI	DA 52,77
LEIS. S. LARRY 1, 2 QDER 3	MA 32,97	SEEK & DESTROY	DA 46,17
LEMMINGS 2	DV 59,37	SLEEPWALKER	EV 65,97
LIBERATION/CAPT.2	EV 52,77	SUP. MENTHANE BROTH.	MA 52,77
LIONHEART	MA 32,97	SUPER STARDUST	MA 52,77
LOST WIKINGS	DV 65,97	ULTIMATE BODY BLOWS	MA 59,37
MAD NEWS	DV 65,97	URIBIUM 2	DV 52,77
MAGIC OF ENDORIA*	DV 65,97	WHALE'S VOYAGE	EV 46,17
MANIAC MANSION	DV 26,37	ZOOL 1 OD. 2	DV 52,77

COMMENT

Von einem A1200-Spiel hätte ich mir wahrlich etwas mehr erwartet, gerade auch wegen der sprichwörtlichen Fußballspielwelt der letzten Monate. Wer auf einer der gängigen Konsolen schon einmal FIFA Soccer gesehen hat, der wird bei Kick Off 3 sowieso ziemlich schnell die Augen verdrehen. Mich jedenfalls hat dieses Game maßlos enttäuscht.



Roland



+ viele Optionseinstellungen

- mäßige Grafik, unhandliches Gameplay

GAMEPLAY 47%

GRAFIK 39%

SOUND 27%

MOTIVATION 40%

GESAMT 38%

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

* (A1200) = AGA-Version zum gleichen Preis wie A500. Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr, Preisänderungen vorbehalten.
 Lieferung per Postnachnahme zzgl. 12 DM Versand Vorauskasse (Scheck/Bankenzug): 9 DM Versand Versandkostenfrei ab 250 DM, 5 DM Mindermengenzuschlag bei Bestellungen unter 50 DM.



PLAYERS GUIDE

Mr. Nutz

Teil 3, Seite 161-168

Brian the Lion

Teil 2, Seite 169-180

Simon the Sorcerer

Seite 181-188

CODES + FREEZERS

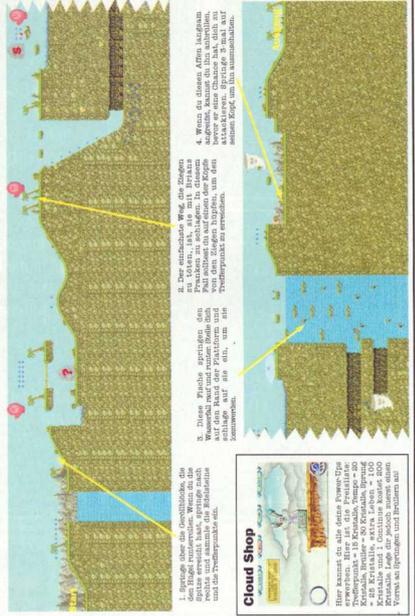
Amnios
Apocalypse
Apprentice
Baal
Beverly Hills Cop
Bill's Tomato Game
Blood Money
Catch 'em

Cave Runner
Cube-X
D Generation
Doofus
Forgotten Worlds
Galaxy Force 2
Goldrunner
Hammerfist

Impact
Jet Strike
Kings of the Beach
LED Storm
Might & Magic 3
Neuronics
Ork
Rescue

Hier nochmals die Map von der in den letzten T&T falsch gedruckten Seite 155 (Brian the Lion).

Rocky Mountain



In einer bestimmten Lage sind die
den 155ten, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 211, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 224, 225, 226, 227, 228, 229, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 238, 239, 240, 241, 242, 243, 244, 245, 246, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253, 254, 255, 256, 257, 258, 259, 260, 261, 262, 263, 264, 265, 266, 267, 268, 269, 270, 271, 272, 273, 274, 275, 276, 277, 278, 279, 280, 281, 282, 283, 284, 285, 286, 287, 288, 289, 290, 291, 292, 293, 294, 295, 296, 297, 298, 299, 300, 301, 302, 303, 304, 305, 306, 307, 308, 309, 310, 311, 312, 313, 314, 315, 316, 317, 318, 319, 320, 321, 322, 323, 324, 325, 326, 327, 328, 329, 330, 331, 332, 333, 334, 335, 336, 337, 338, 339, 340, 341, 342, 343, 344, 345, 346, 347, 348, 349, 350, 351, 352, 353, 354, 355, 356, 357, 358, 359, 360, 361, 362, 363, 364, 365, 366, 367, 368, 369, 370, 371, 372, 373, 374, 375, 376, 377, 378, 379, 380, 381, 382, 383, 384, 385, 386, 387, 388, 389, 390, 391, 392, 393, 394, 395, 396, 397, 398, 399, 400, 401, 402, 403, 404, 405, 406, 407, 408, 409, 410, 411, 412, 413, 414, 415, 416, 417, 418, 419, 420, 421, 422, 423, 424, 425, 426, 427, 428, 429, 430, 431, 432, 433, 434, 435, 436, 437, 438, 439, 440, 441, 442, 443, 444, 445, 446, 447, 448, 449, 450, 451, 452, 453, 454, 455, 456, 457, 458, 459, 460, 461, 462, 463, 464, 465, 466, 467, 468, 469, 470, 471, 472, 473, 474, 475, 476, 477, 478, 479, 480, 481, 482, 483, 484, 485, 486, 487, 488, 489, 490, 491, 492, 493, 494, 495, 496, 497, 498, 499, 500, 501, 502, 503, 504, 505, 506, 507, 508, 509, 510, 511, 512, 513, 514, 515, 516, 517, 518, 519, 520, 521, 522, 523, 524, 525, 526, 527, 528, 529, 530, 531, 532, 533, 534, 535, 536, 537, 538, 539, 540, 541, 542, 543, 544, 545, 546, 547, 548, 549, 550, 551, 552, 553, 554, 555, 556, 557, 558, 559, 560, 561, 562, 563, 564, 565, 566, 567, 568, 569, 570, 571, 572, 573, 574, 575, 576, 577, 578, 579, 580, 581, 582, 583, 584, 585, 586, 587, 588, 589, 590, 591, 592, 593, 594, 595, 596, 597, 598, 599, 600, 601, 602, 603, 604, 605, 606, 607, 608, 609, 610, 611, 612, 613, 614, 615, 616, 617, 618, 619, 620, 621, 622, 623, 624, 625, 626, 627, 628, 629, 630, 631, 632, 633, 634, 635, 636, 637, 638, 639, 640, 641, 642, 643, 644, 645, 646, 647, 648, 649, 650, 651, 652, 653, 654, 655, 656, 657, 658, 659, 660, 661, 662, 663, 664, 665, 666, 667, 668, 669, 670, 671, 672, 673, 674, 675, 676, 677, 678, 679, 680, 681, 682, 683, 684, 685, 686, 687, 688, 689, 690, 691, 692, 693, 694, 695, 696, 697, 698, 699, 700, 701, 702, 703, 704, 705, 706, 707, 708, 709, 710, 711, 712, 713, 714, 715, 716, 717, 718, 719, 720, 721, 722, 723, 724, 725, 726, 727, 728, 729, 730, 731, 732, 733, 734, 735, 736, 737, 738, 739, 740, 741, 742, 743, 744, 745, 746, 747, 748, 749, 750, 751, 752, 753, 754, 755, 756, 757, 758, 759, 760, 761, 762, 763, 764, 765, 766, 767, 768, 769, 770, 771, 772, 773, 774, 775, 776, 777, 778, 779, 780, 781, 782, 783, 784, 785, 786, 787, 788, 789, 790, 791, 792, 793, 794, 795, 796, 797, 798, 799, 800, 801, 802, 803, 804, 805, 806, 807, 808, 809, 810, 811, 812, 813, 814, 815, 816, 817, 818, 819, 820, 821, 822, 823, 824, 825, 826, 827, 828, 829, 830, 831, 832, 833, 834, 835, 836, 837, 838, 839, 840, 841, 842, 843, 844, 845, 846, 847, 848, 849, 850, 851, 852, 853, 854, 855, 856, 857, 858, 859, 860, 861, 862, 863, 864, 865, 866, 867, 868, 869, 870, 871, 872, 873, 874, 875, 876, 877, 878, 879, 880, 881, 882, 883, 884, 885, 886, 887, 888, 889, 890, 891, 892, 893, 894, 895, 896, 897, 898, 899, 900, 901, 902, 903, 904, 905, 906, 907, 908, 909, 910, 911, 912, 913, 914, 915, 916, 917, 918, 919, 920, 921, 922, 923, 924, 925, 926, 927, 928, 929, 930, 931, 932, 933, 934, 935, 936, 937, 938, 939, 940, 941, 942, 943, 944, 945, 946, 947, 948, 949, 950, 951, 952, 953, 954, 955, 956, 957, 958, 959, 960, 961, 962, 963, 964, 965, 966, 967, 968, 969, 970, 971, 972, 973, 974, 975, 976, 977, 978, 979, 980, 981, 982, 983, 984, 985, 986, 987, 988, 989, 990, 991, 992, 993, 994, 995, 996, 997, 998, 999, 1000



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
 90320 Nürnberg**

Name.....

Straße.....

PLZ Wohnort.....

Datum/Unterschrift.....

JETZT SAMMELN!

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



**VON SPIELEPROFIS
 FÜR SPIELEPROFIS !!!**

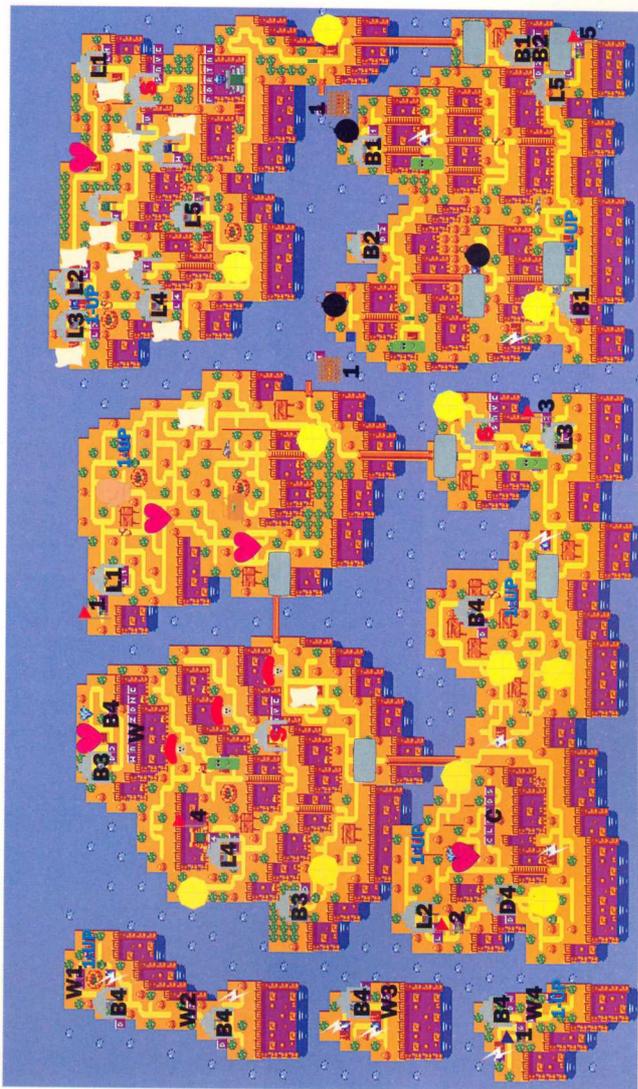


MR. NUTZ

Man sollte annehmen, daß Mr. Nutz sich nach Hause sehnt, um seine Füße hochzulegen und sich an einem Weißkäseschnittchen zu erfreuen. Alles, was er noch zu tun hat, ist, diese letzten paar Basen zu zerstören - mach dich ran!

Inca World - Main Map

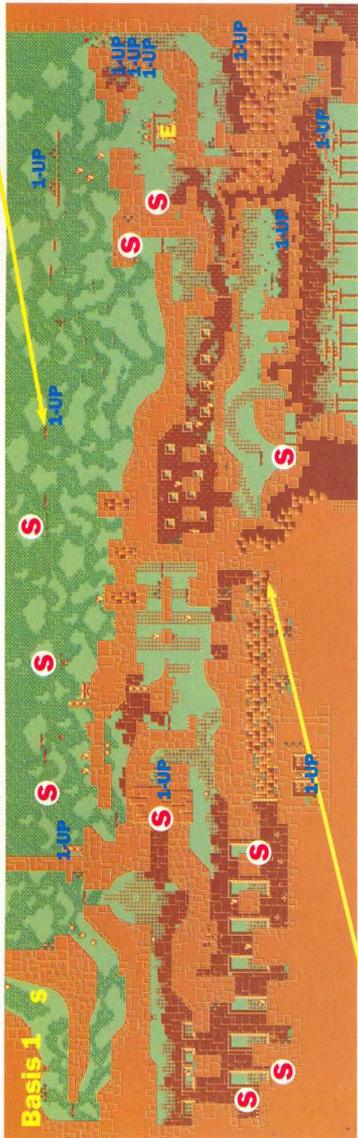
Es ist überraschenderweise einfach, die Basen auf der Inca-Weltkarte zu finden. Du brauchst nur ziellos umherzuwandern. Aber nimm dir etwas Zeit, um zuerst ein paar Bonusse einzusammeln. Der 1. Gegenstand, den du einheimisen solltest, ist die Faust, mit der du Feinde ausschalten kannst, indem du gegen sie fliegst. Es wäre eine schlechte Idee, hier mit den Hühnern zu reden, da sie dann Edelsteine von dir stehlen würden.



MR. NUTZ

Inca World - Bases 1 & 2

Diese erste Basis ist alles andere als einfach, aber sie gibt dir die Möglichkeit, dich an die hinterhältigen Fallen, die die Hühner ausgelegt haben, zu gewöhnen. Hier gibt es jede Menge extra Leben einzusammeln - Ausdauer wird belohnt!



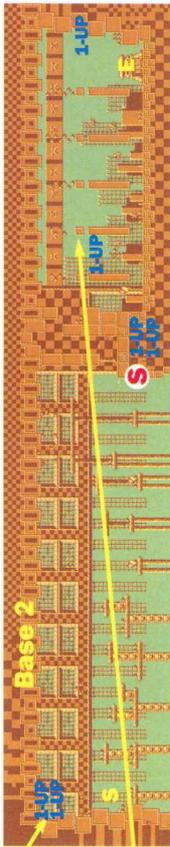
2. Benutze diesen Lift, um zur Wand außen rechts zu gelangen. Wenn du dort ankommst, laß dich vom Lift fallen und steuere Mr. Nutz nach links, um 3 extra Leben einzusammeln.

1. Bleibe auf diesem Lift stehen, bis er runter und unter den Boden fährt. Wenn er anhält, läufst du nach links in einen Geheimraum hinein. Sammle alle guten Dinge vom Totem ein und benutze die Sprungfeder, um den Raum zu verlassen.

3. Um diese 3 extra Leben zu erhalten, mußt du die Plattform rechts von ihnen benutzen, um Anlauf zu nehmen und rüber nach links zu fliegen. Steuere im letzten Augenblick leicht nach unten!

4. Wenn du an dieser Stelle alle Eisensteine einsammeln mochtest, mußt du vorsichtig sein, daß du nicht auf eine Plattform fällst. Falls du dennoch stürzt, wird es dir nicht möglich sein, wieder hochzukommen.

Die 2. Basis kommt dir wahrscheinlich als eine Erleichterung vor - nach den ganzen Versuchen der 1. Basis! Die extra Leben, die sich hier befinden, sind relativ einfach zu bekommen. Wenn du nur eine geringe Anzahl von Leben zur Verfügung hast, kannst du diesen Level ein paar mal durchspielen, um aufzustocken.



MR. NUTZ

Inca World - Base 3

Beim Start von Basis 3 wirst du andauernd mit verschlossenen Türen konfrontiert. Sie versperren dir den Weg zu den Geheimlevels. Wenn dir dies widerfährt, solltest du dich nach einer Reihe von grünen Knöpfen umsehen. Wenn du dir diese Knöpfe genau ansiehst, wirst du feststellen, daß es davon 2 verschiedene Sorten gibt. Die Knöpfe mit dem Muster (sie sehen nach unten zeigenden Pfeilen sehr ähnlich) dienen als Sprungbretter. Die andere Art von Knöpfen wird dir die Tür öffnen.

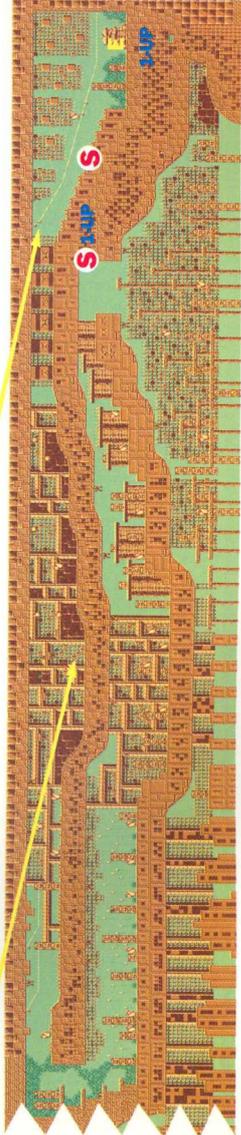


3. In diesem Korridor, der zum Ausgang führt, befinden sich eine Menge tödlicher Fallen. Wenn du einen Blitz-Zeitersprengbruch besitzt, ist dies die beste Stelle, ihn anzuwenden. Falls du aber keinen zur Hand hast, müßt du langsam vorkuscheln und nach Schildern Ausschau halten.

1. Diese Todesrutschen lassen dich bei hohem Tempo herumschwirren. Wenn du noch ein Feuerdruckst, kannst du von ihnen runterspringen. Springe an diesem Punkt hier zur linken Seite runter, um Zugang zu einem Geheimraum zu bekommen.

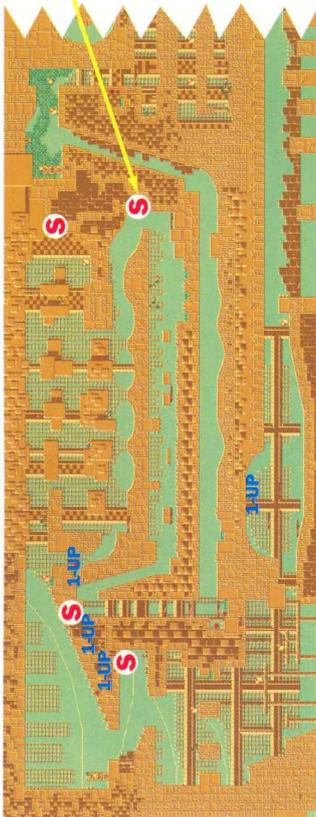
4. Du kannst diese Rutsche benutzen, um runter zum Ausgang zu kommen, aber vielleicht möchtest du auf halbem Wege abspringen, um eine Bombe und ein extra Leben vom Geheimraum, der sich unter dem Ausgang befindet, einzusammeln.

2. In diesem Geheimraum befinden sich eine Menge Bonusse. Der Geheimgang in der Wand auf der rechten Seite bietet eine hervorragende Abkürzung zum Levelausgang. Du müßt jedoch fliegen, um hineinzukommen.



MR. NUTZ

Eine langsame Vorgehensweise ist das Geheimnis, diesen Level zu vervollständigen. Hier gibt es viele Gebiete, in denen Mr. Nutz von Spikes aufgespießt wird, wenn er zu schnell herumläuft. Wenn du mit Pfeilen beschossen wirst, bleibe einfach stehen, und in den meisten Fällen wird dein Trefferpunkt sofort wieder dir gehören. Außerdem findest du ein paar verschlossene Türen, aber die Knöpfe, mit denen du sie öffnen kannst, sind meist einfach zu entdecken.



3. Benutze den Geheimraum, um den oberen Bereich der Karte zu erreichen. Dieser Weg ist weniger frustrierend, und du kannst einen Trefferpunkt und ein Schild einsammeln.

4. Wenn du die Fliedermäuse findest und sie zerstörst, sobald du in diesen Raum hineinkommst, vereinfachst du dir die Benutzung der Lifts, um den Geheimraum und den Ausgang zu erreichen.



1. Wenn du diesen Level schnell beenden möchtest, mußt du einen Blitzzauberspruch anwenden, um diese Tür zu öffnen. Gehe nach rechts und suche den Eingang zum Geheimraum, der sich unter dir befindet. Benutze die Stufen in diesem Raum, um näher an den Ausgang heranzukommen.

2. Um dieses extra Leben zu verdienen, merke dir die Stelle, an der der Lift seinen Hochstanz erreicht, und springe kurz vor dieser Stelle hoch. Auf diese Weise kannst du viele Geheimräume erkundschaffen.



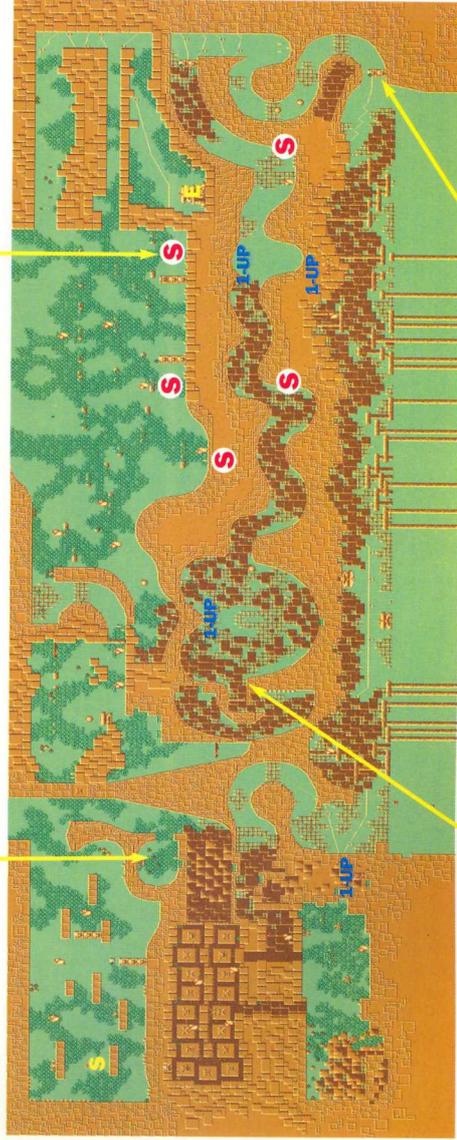
MR. NUTZ

Inca World - Base 5

Die letzte Basis in der Inca-World setzt sich aus gewundenen Gängen zusammen. Sie erschweren den Weg erheblich. Um den Ausgang zu erreichen, muß Mr. Nutz springen, fliegen und sehr eindrucksvoll kombinieren. Vergiß nicht, daß du auch die Faust anwenden kannst, um Feinde auszuschalten, indem du gegen sie fliegst.

1. Klettere in diese Kammern hinein und schlage auf den Knopf, um die oberste der 2 Türen, die sich unten im Raum befinden, zu öffnen. Hier befindet sich auch eine Hiedermaus - paß auf

4. Hier gibt es einen geheimen Durchgang, der dich genau so zum Ausgang führt. Aber verwechsle ihn nicht mit dem Durchgang auf der linken Seite. Denn er führt nur geradehin und enthält nur ein paar Edelsteine.



3. Nimm auf dieser Plattform Anlauf, damit du an die Spitze dieser herzförmigen Kammer fliegen kannst, um Schilder, Edelsteine und ein extra Leben einzusammeln.

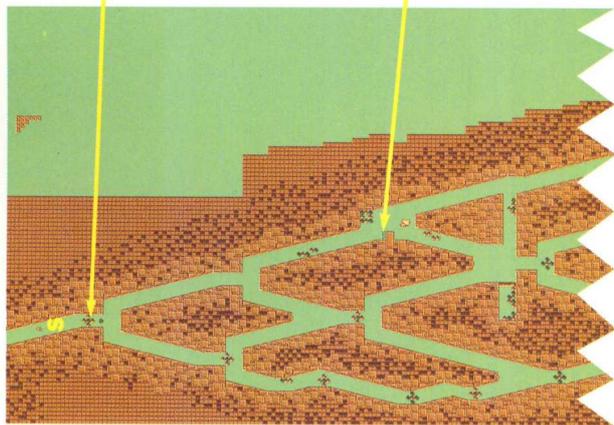
2. Um durch diese S-Kurve hindurchzukommen, mußt du nach rechts laufen, nach links springen, nach links rennen und nach rechts hüpfen. Benutze an der Spitze die Griffe an der Todesrutsche, um hochzukommen.



MR. NUTZ

Inca World - Bonus Level

Wenn du die Beamzone durch den 4. Ausgang verläßt, findest du diesen Bonus-Level. Der Geist wird 2 Sterne dafür verlangen, daß du die Beamzone besuchen kannst, aber wenn du feilschst, wird er seinen Preis auf einen Stern herabsetzen. Der Level selber spielt sich auf dem Hügel ab. Wenn du einmal einen Hang hinuntergegangen bist, kannst du nicht mehr zurück. Es gibt hier viele Edelsteine für dich - es sollte nicht allzu schwer werden, deinen Stern zurückzubekommen.

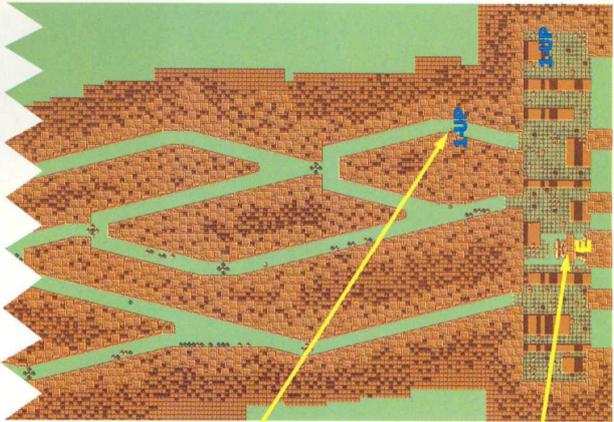


1. Sobald du den Level startest, wird Mr. Nutz hier runterfallen und ein grünes Schild einsammeln. Wenn er landet, werden 2 Pfeile auf ihn abgeschossen - gehe in Deckung, um das Schild zu erhalten.

3. Hier befinden sich 2 extra Leben, die du leicht übersehen kannst, da der Hang sehr steil ist. Versuche, dein Tempo zu drosseln, damit Mr. Nutz beide aufsammlen kann.

2. Wenn du diesen Knopf betätigst, wird sich eine Türe, die sich etwas weiter unten befindet, öffnen. Dadurch hast du Zugang zu ein paar Edelsteinen. Direkt darunter sitzt ein Huhn - mach dich fertig, um auf seinen Kopf zu springen!

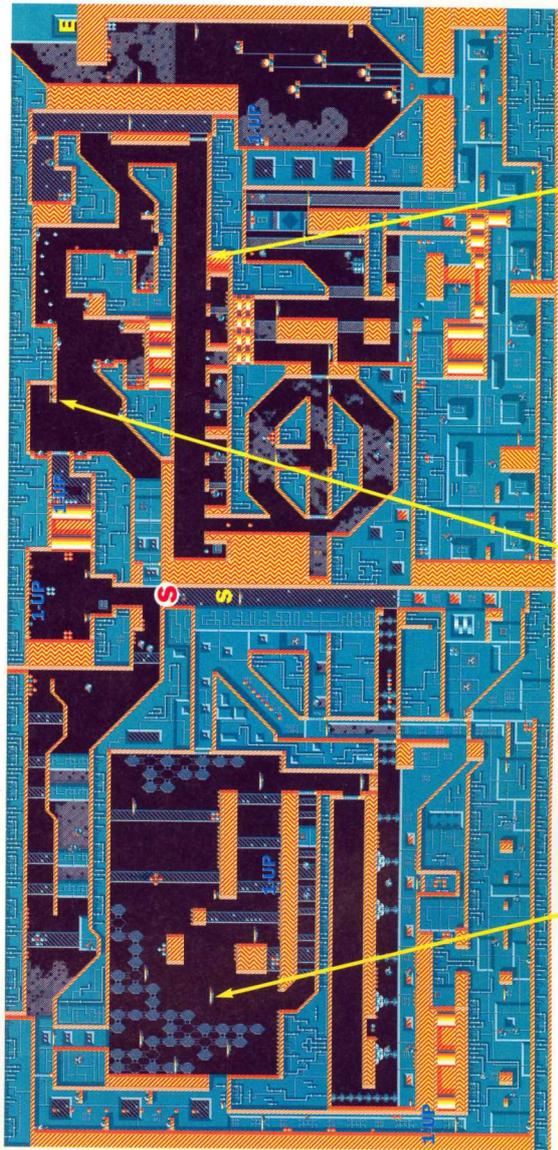
4. Benutze die Plattform über dem Ausgang, und du kannst durch den Raum fliegen und eine Menge Edelsteine einsammeln. Verpasse das extra Leben nicht, das auf der äußersten rechten Seite liegt!



MR. NUTZ

Techno Level 4

Es wird dir als Erleichterung vorkommen, einen Techno-Level zu spielen, nachdem du diese schrecklichen Inca-Level hinter dich gebracht hast. Besonders dieser Level wurde durch diese Karte wesentlich vereinfacht, denn das Hauptproblem besteht darin, den Ausgang zu finden! Sei nicht versucht, hier zu viele Blitz-Zaubersprüche anzuwenden, denn es gibt noch einen Techno-Level zu bewältigen, bevor das Spiel beendet ist.



1. Fahre mit diesem Lift, um zum Gang auf der rechten Seite des Baumes zu gelangen. Wenn du durch diesen Gang hindurchgehst, wirst du schließlich zum untersten Ende der Karte gebracht.

2. Benutze die Ventilatoren, um diese Knöpfe zu erreichen. Einer schaltet die Tür aus und der andere öffnet die Tür auf der linken Seite. Fliege durch die Tür, um ein extra Leben zu gewinnen.

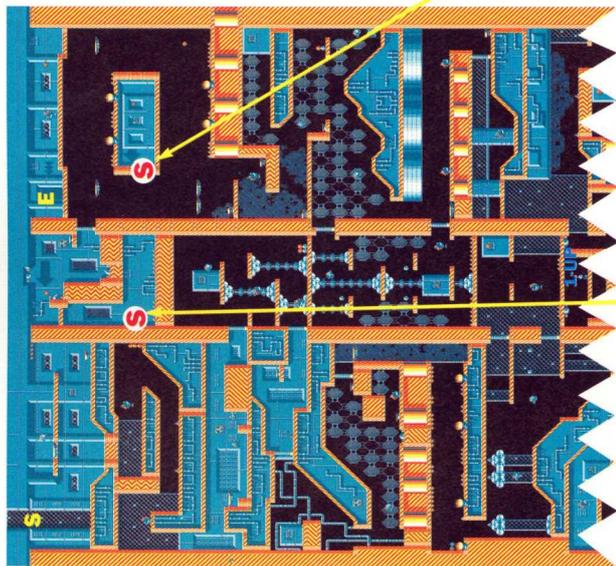
3. Wenn du diesen Punkt erreichst, mußt du immer weiterlaufen, damit Mr. Nutz Schwung ihn davor Bewahrt, in die Locher zu fallen.



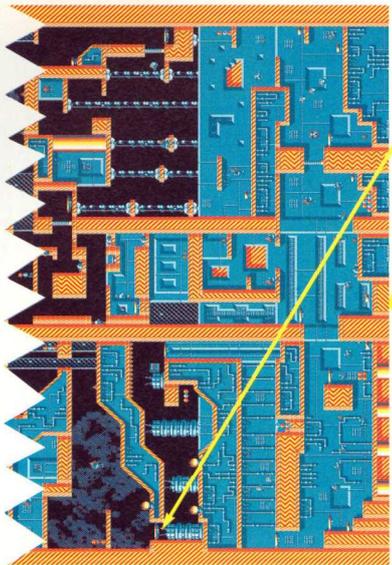
MR. NUTZ

Techno Level 5

Nachdem du durch einen Tunnelteil geflogen bist, wirst du mit dem letzten Techno-Level konfrontiert. Hier liegen ein paar extra Leben für dich bereit, und die Benutzung der Lifts ist nötig, um überhaupt irgendwohin zu kommen. Einige der wichtigsten Lifts wurden hier für dich aufgezeigt. Um den letzten Wächter zu besiegen, hilft dir kein Blitz-Zauberspruch - du kannst also hier ruhig alle aufbrauchen, die du noch übrig hast.



2. Diesen Lift fährt nach rechts und bringt dich durch 2 Wände zu einem Raum, wo ein Computer-Terminal steht, das 2 extra Leben für dich bereithält.



3. Um diesen Lift zu erreichen, mußt du wirklich kämpfen. Halte durch, denn er wird dich in den Raum bringen, in dem sich der Ausgang befindet.

1. Warte auf diesen Lift, der dich in einen Raum, der ein Computer-Terminal hat, bringen wird. Dieses gibt ein extra Leben und einige andere Bonusse frei.



Nachdem du die letzte Basis zerstört hast und durch noch einen Tunnel geflogen bist, wirst du mit dem letzten Wächter konfrontiert. Du kannst ihn auf die gleiche Weise ausschalten wie auch die anderen Wächter. Im Screen rechts und links außen befinden sich sichere Zonen - reise in diese Gebiete, wenn du dich unter Druck gesetzt fühlst.



BRIAN THE LION

Brians Suche nach Chris, dem Kristall, wird zu einem epischen Abenteuer, in dem Brian Ozeane überqueren und sogar einen aktiven Vulkan erforschen muß! Hier zeigen wir dir, wie es geht!

Spooky Ruins



1. Bahne dir deinen Weg vorsichtig durch diesen Durchgang und achte auf die Blöcke, die von der Decke herunterfallen, und auf die Spikes, die aus dem Boden heraussschießen.

3. Hier liegt ein Block, auf dem ein Gesicht gemalt ist. Du wirst sofort hindurchfallen, wenn du versuchst, auf ihn zu springen.

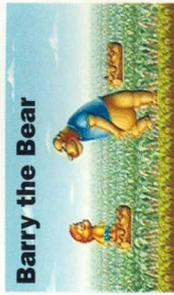
2. Springe auf den oberen Teil dieser Schaukel und dann rüber nach rechts. Anstatt durch die mit Fallen ausgelegten unteren Korridore zu gehen, kannst du nun jede Menge Bonusse einsammeln.



4. Achte auf die Spikes, die sich auf diesem Block befinden. Sie werden herausschleßen und dann wieder im Stein verschwinden. Dann kannst du mit einem guten Timing deinen Sprung rüber wagen.

Barry the Bear

Barry ist ein grimmiger Zeitgenosse, aber er ist nicht sehr clever. Mache auf alle Fälle einen Sprung, bevor du ihn angreifst. So ist Barry sich in der Mitte der 2 Plattformen befindet und springe von einer Plattform auf Barrys Kopf und dann auf die andere Plattform. Wiederhole diesen Vorgang, und Barry wird sein schreckliches Ende nicht verhindern können!



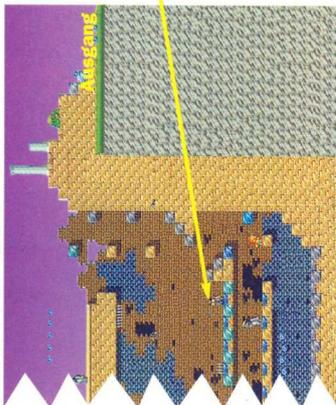
BRIAN THE LION

Ruined Secret & Ruined Paradise

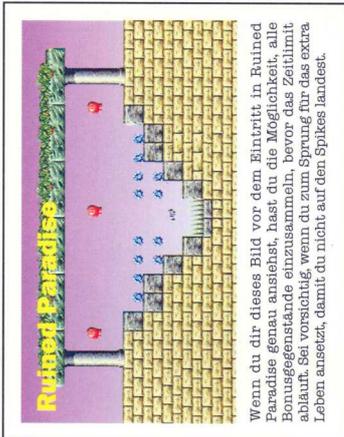
1. Die Fledermäuse sind zwar einfach zu killen, aber sie können dir wirklich auf die Nerven gehen, da sie in großen Scharen herumfliegen.



2. Das Berühren dieser Lampen wird Brian keinen Schaden zufügen, aber paß auf die tödlichen kleinen Feuerbälle auf, mit denen sie auf dich werfen.



3. Achtung! Hier lebt die Banditenmaus. Wenn sie dich sieht, wird sie mit ihrem sechs-schüssigen Revolver auf dich feuern. Krieche von hinten an sie heran und mache sie mit einem Schlag fertig.



Wenn du dir dieses Bild vor dem Eintritt in Ruined Paradise genau ansiehst, hast du die Möglichkeit, alle Bonusgegenstände einzusammeln, bevor das Zeitlimit abläuft. Sei vorsichtig, wenn du zum Sprung für das extra Leben ansiehst, damit du nicht auf den Spikes landest.



BRIAN THE LION

Tribal Trouble, Tribal Secret & The Ocean



1. Dieser Teil des Dschungels ist von diesen neugierigen Eingeborenen, die ihre Haarpracht im Irokesenschnitt tragen, bevölkert. Sie werden versuchen, Brian mit ihren Speeren zu töten - halte Abstand!



2. Über dieser Brücke schweben Libellen umher. Es ist einfach, sie zu vernichten, aber es ist noch einfacher, unter ihnen hinwegzurennen.

3. Versuche, in diesem Level alle Kristalle einzusammeln. Keiner davon ist besonders schwierig zu finden, aber es wäre zu einfach, dem Level zu verlassen, bevor du alle von ihnen eingesackt hast.

4. Zu dem Zeitpunkt, wenn du den Wolkenshop auf dieser Brücke erreichst, wirst du für alle Edelsteine, die du auf den letzten paar Levels eingesammelt hast, sehr dankbar sein. Du kannst nun kaufen, kaufen, kaufen!



The Ocean 1



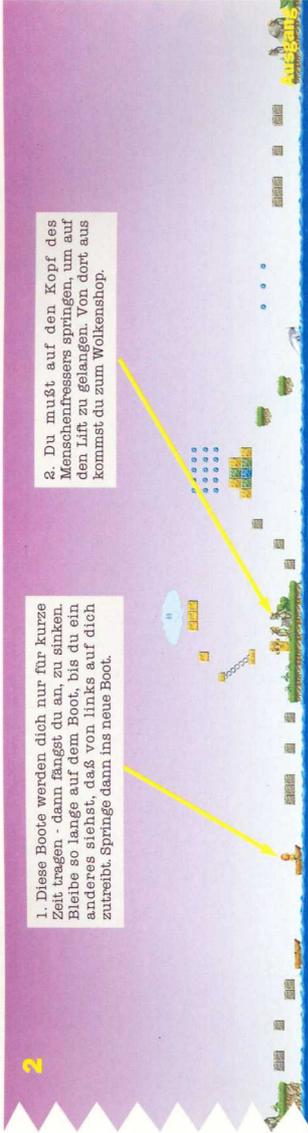
5. Mache einen Ritt auf dem Rücken des Wals, um zur nächsten Inselgruppe zu gelangen. Der Wal wird untertauchen, sobald er den letzten Edelstein passiert hat - sei bereit, zu springen!

6. Auf dieser Mauer befindet sich eine ganze Gruppe von einziehbaren Spikes. Beobachte sie für eine Weile, bevor du rüberläufst, damit du deine Flucht genau planen kannst.



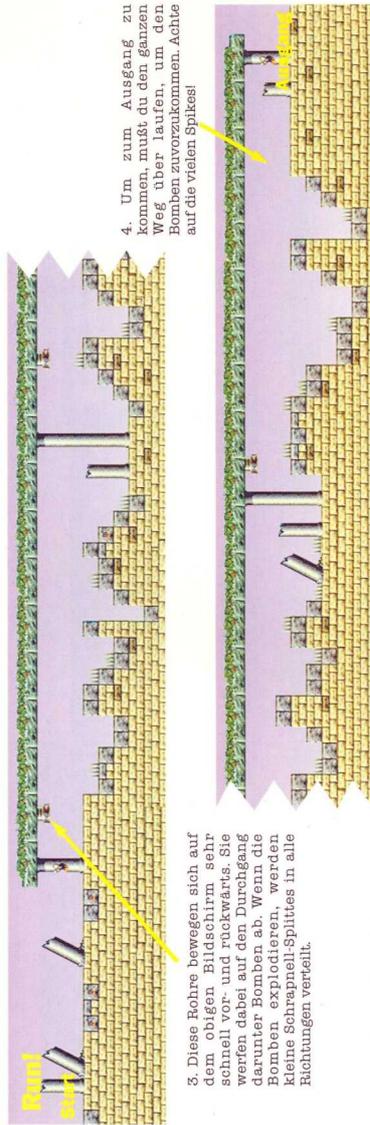
BRIAN THE LION

The Ocean & Run!



1. Diese Boote werden dich nur für kurze Zeit tragen - dann fängst du an, zu sinken. Bleibe so lange auf dem Boot, bis du ein anderes siehst, daß von links auf dich zutreibt. Springe dann ins neue Boot.

2. Du mußt auf den Kopf des Menschenfressers springen, um auf den Lift zu gelangen. Von dort aus kommst du zum Wolkenshop.



Run!
Stop!

3. Diese Rohre bewegen sich auf dem obigen Bildschirm sehr schnell vor- und rückwärts. Sie werden dabei auf den Durchgang darunter Bomben ab. Wenn die Bomben explodieren, werden kleine Schrapnell-Splittes in alle Richtungen verteilt.

4. Um zum Ausgang zu kommen, mußt du den ganzen Weg über laufen und den Bomben zuvorkommen. Achte auf die vielen Spikes!

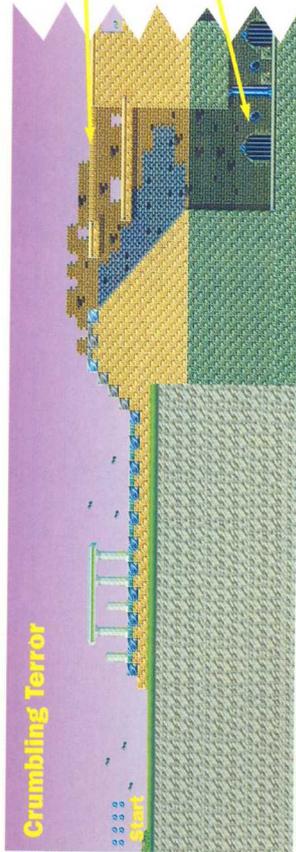


BRIAN THE LION

Tribal Secret 2 & Crumbling Terror

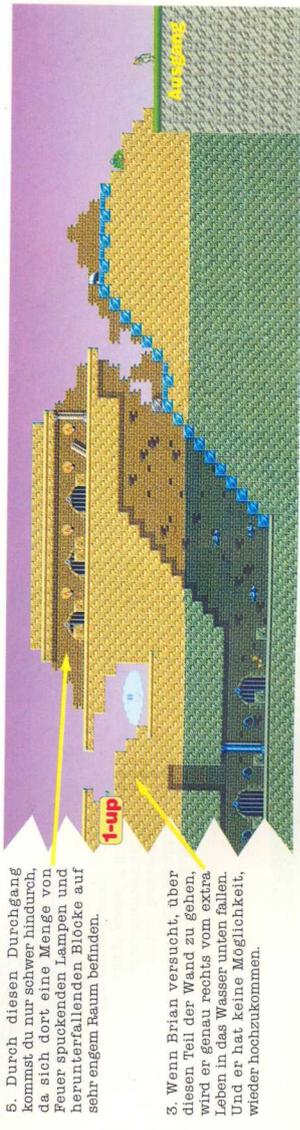


1. Erinnerst du dich an die Eingeborenen, die du schon kennengelernt hast? - Sie sind wieder zurück! Nur sind es diesmal mehr von ihnen - mach dich bereit, sie fertigzumachen!



2. Diese Plattform rutscht weg, sobald Brian über sie hinwegrennt. Um zur anderen Seite zu gelangen, musst du schnell laufen und Ruberspringen, wenn du dich auf halbem Weg befindest.

4. Brian kann weder schlagen noch brüllen, während er schwimmt, aber er kann dennoch schlagen, wenn er sich auf den Grund stellt - sogar wenn er sich unter Wasser befindet!



5. Durch diesen Durchgang kommst du nur schwer hindurch, da sich dort eine Menge von Feuer spuckenden Lampen und herunterfallenden Blöcke auf sehr engem Raum befinden.

3. Wenn Brian versucht, über diesen Teil der Wand zu gehen, wird er genau rechts vom extra Leben in das Wasser unten fallen. Und er hat keine Möglichkeit, wieder hochzukommen.



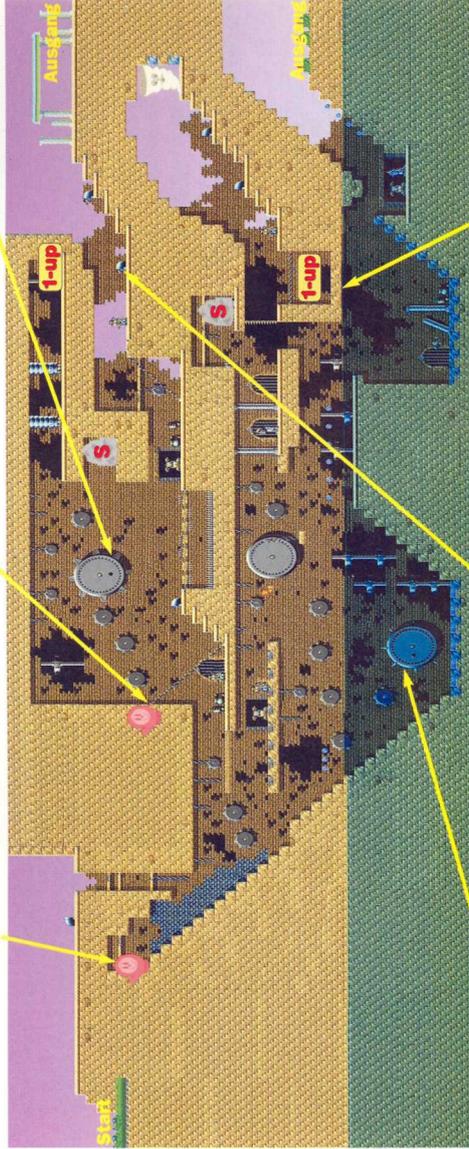
BRIAN THE LION

The Deserted Ruins

3. Diese Zahnräder erscheinen in den nächsten paar Levels sehr zahlreich. Du mußt üben, sie anzuwenden! Benutze die ersten 2 in diesem Raum, da du nicht verletzt wirst, wenn du runterfällst.

2. Dieser Trefferpunkt ist in der Wand versteckt. Um ihn zu bekommen, mußt du auf der beweglichen Kette spazieren und weiter an der Spitze entlanggehen, bis Brian in der Wand verschwindet. Springs hoch, um den Trefferpunkt zu gewinnen.

1. Komme hierhin und sammle den Trefferpunkt ein, sobald du den Level beginnst. Dieser Level stellt eine Herausforderung dar und du brauchst soviel Hilfe, wie du nur bekommen kannst.



6. Du kannst aus dem Wasser springen und hier durch einen geheimen Durchgang gehen, um ein extra Leben zu bekommen und Zugang zum Tornado zu erhalten.

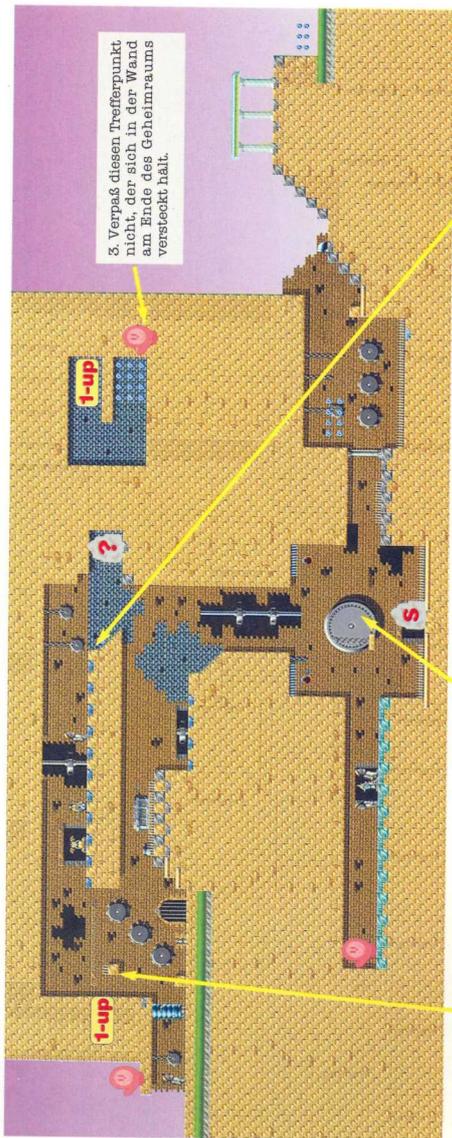
4. Diese Röhre sind die Heimat von bosartigen kleinen Mäusen, die gelegentlich ihre Köpfe herausstecken und Geschosse auf Brian werfen.

5. Dieses Zahnrad hat am Rand gefährliche Spikes. Versuch also nicht, auf es draufzuspringen. Du solltest hier auch nach dem gigantischen Löwen Ausschau halten, der hier unten Fische frisst.



BRIAN THE LION

The Mechanical Nightmare



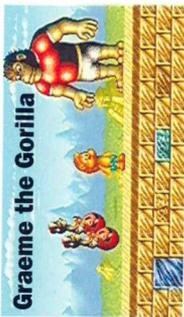
3. Verpaß diesen Trefferpunkt nicht, der sich in der Wand am Ende des Geheimraums versteckt hält.

2. Bevor du den Hang runtergleitest, mußt du hier springen, damit du neben dem Stein mit dem Fragezeichen landest. Sprünge von dort aus hoch und nach rechts in die Wand hinein. Wandere weiter nach rechts, und du kommst in einen Geheimraum.

4. Springe auf die Plattform, die mit diesem großen Zahnrad verbunden ist. Springe rüber nach links, sammle den Trefferpunkt ein, laufe zurück und benutze die gleiche Plattform, um auf den oberen Teil des Zahnrades zu springen, damit du deinen Weg nach rechts fortsetzen kannst.

1. Um zu diesem versteckten extra Leben zu gelangen, mußt du die Zahnräder benutzen, um den Block mit den einziehbaren Spikes zu erreichen. Wandere auf dem Zahnrad weiter nach rechts, bis du das Gefühl hast, daß du auf den Block springen kannst und dann in die Wand hinein.

5. Graeme gewinnt die Hilfe seiner Kinder, um gegen Brian zu kämpfen. Der einfachste Weg zum Erfolg ist ein Sprung. Eliminiere Graemes Kinder mit einem Schlag, sobald sie sich in Szene setzen. Springe dann hoch und hupfe auf Graemes Kopf. Gehe zurück und schlage die Kleinen. Wiederhole dies so oft, bis Graeme stirbt.



BRIAN THE LION

World Map 2

Der Weg nach vorne...



Dieser Level nimmt die Form eines klassischen Shoot-'em-Up-Spiels an. Die meisten der Feinde können einfach aus der Luft abgeschossen werden, aber es gibt ein paar zähere Typen. Kille die beiden Kriecher (1), in dem du auf sie zugeht. Wenn die Zangen abgefallen sind, kannst du weitergehen. Wenn sie auf einen eigentümlichen Asel (2), der seinen Kopf aus dem Wasser steckt, ist zu sehen, wo du dich befindest. Fliege über seinen Kopf auf der rechten Seite des Screens hinweg. Wenn sein Kopf ins Wasser eintaucht, fliege runter, drehe dich nach links und feuere auf gerade auf der rechten Seite hoch und runter und dann nach links. Als nächstes schlüpfen eine Menge Kokern (4) aus einem Ei. Starke von unten links, fliege hoch und erschleie dabei die Kokern. Später fallen Eier aus der Spitze des Screens (5). Gehe den Eierm aus dem Weg und schliese jedesmal, wenn du den Wächter siehst, auf ihn, bis er den Geist aufgibt.

World 2



Schlüssel zu World 2 - Leveln

1. The Way Back
2. The Graveyard
3. The Crypt
4. Lava Lake
5. Spooky Secret
6. Lava Lake 2
7. Panic In the Woods
8. The Volcano
9. Volcano Secret
10. The Undead
11. I Knew There Was An Basilisr
12. Eeek!
13. Thankyou Very Much!
14. Bit Nippy
15. Frozen Secret
16. Frozen Terror
17. Geeza

CHEAT

Du wirst herausfinden, daß die Anwendung des Cheat-Modus Probleme macht, wenn du es soweit gebracht hast. Wenn dies geschieht, gib den Cheat-Modus wie gewohnt ein und dann das Passwort ... und du wirst vom Friedhof aus, ohne Probleme zu bekommen, starben können.



BRIAN THE LION

The Graveyard



1. Diese Zombie-Hunde werden vom Grabe auferstehen und bosartig auf dich zutrampeln. Keine Panik! Mit nur einem Schlag kannst du sie zu ihren Gräbern zurückbefördern.

2. Die Benutzung der Spinnen ist nicht so einfach, wie es aussieht. Da sie, sobald du auf sie springst, ihren Fäden verlieren und runterfallen. Hier müsst du schnell sein, oder du landest in der Lava.

4. Hier wird dein Timing getestet, da du auf die beweglichen Pfeile springen müsst, um über die Klut, die sich über der Lavagrube befindet, zu springen.

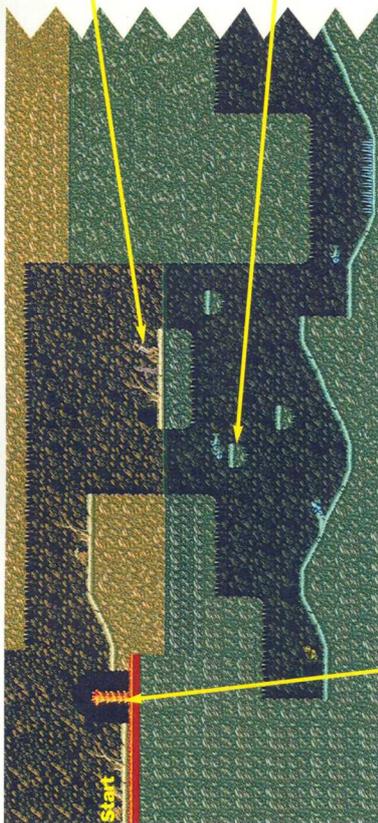


3. Wenn du die Augen der Minen beobachtest, kannst du einschätzen, wann sie explodieren werden, und dich rechtzeitig aus dem Staub machen.



BRIAN THE LION

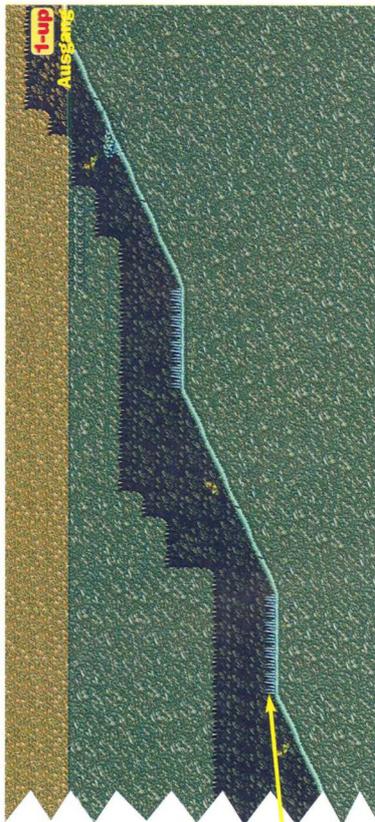
The Crypt



2. Auch wenn das Schwert in den Steinen sehr interessant aussieht - in Wirklichkeit richtet es überhaupt nichts aus. Es gibt keinen Grund, auf diese Plattform zu wandern!

3. Sobald du ins Wasser gehst, musst du dir eine widerstandsfähige Fläche beschaffen, auf die du dich stellen kannst. Warte auf die Fische, die dir entfeischschwimmen. Wenn sie dies tun, solltest du wie wild um dich schlagen, um sie zu töten.

1. Halte an und beobachte diese Lava-Fontäne, bevor du versuchst, sie zu überspringen. Du hörst, wie sie in die Luft jagt. Es kann also nicht mehr zu lange dauern, bis du einen gewagten Sprung genau timen kannst.

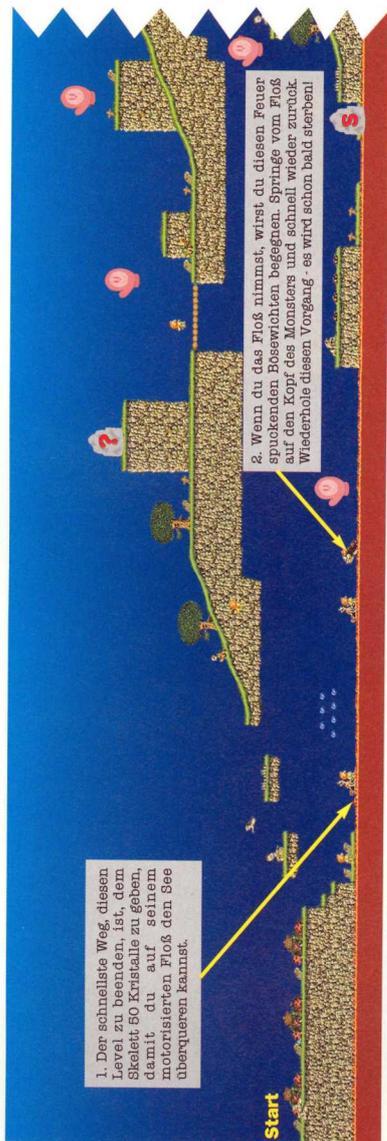


4. Das Schwimmen über diese Spikes ist gefährlich genug, ohne daß auch noch die Gefahr von atackierenden Fischen hinzukommen muß. Versuche, alle Fische zuerst zu erledigen.

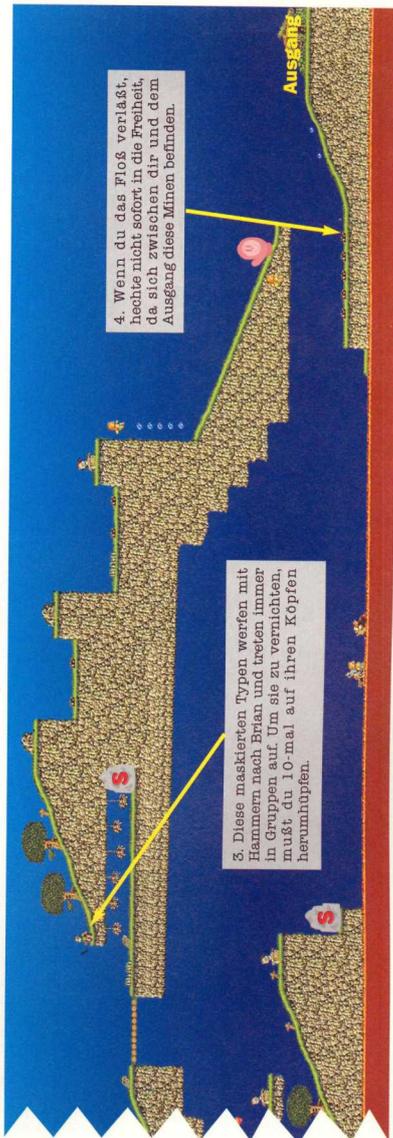


BRIAN THE LION

Lava Lake



2. Wenn du das Floß nimmst, wirst du diesen Feuer spuckenden Bosewichten begegnen. Springe vom Floß auf den Kopf des Monsters und schnell wieder zurück. Wiederhole diesen Vorgang - es wird schon bald sterben!



BRIAN THE LION

Spooky Secret, Lava Lake 2 & Panic in the Woods

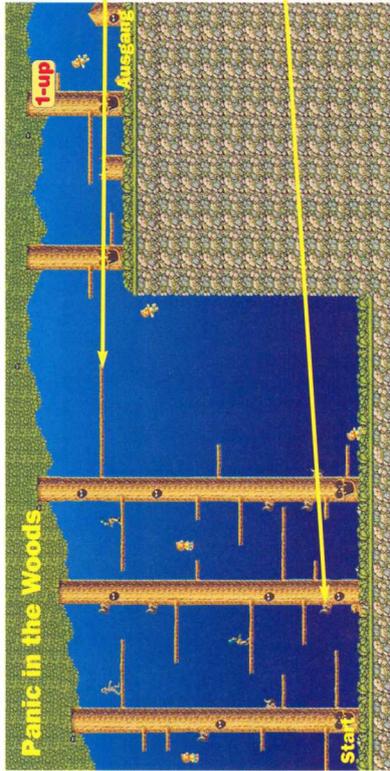


1. Halte Ausschau nach diesen Frankenstein-Monstern. Bewege dich langsam voran, da sie mit Nüssen und mit Bolzen auf dich werfen.

3. Zu diesem Zeitpunkt müdest du dich schon darin geübt haben, mit diesen Bestien fertigzuwerden!



2. Der Skelett-Bootsmann beschneht dir diesmal nicht die Überfahrt, was dir sehr gelegen kommt, denn die Fähre ist der einzige Weg, um zum Ausgang zu gelangen!



5. Sei vorsichtig, daß du nicht von diesem Ast runterfällst. Aber wenn du fällst, wirst du den ganzen Weg zum Boden fallen und müßt nochmals neu starten. Wenn du auf diesem Level einen Sprung einsetzt, wird es dir den Weg vereinfachen. Aber er ist nicht nötig, und du brauchst später noch alle deine Sprünge. Die Wahl liegt bei dir!

4. Achte auf diese nervröhrenden Eichhörnchen. Sie bewirten dich mit Eichein, welche dich sehr irritieren können. Denn wenn du getroffen wirst, wirst du in die Luft hüpfen und wahrscheinlich vom Ast fallen, auf dem du gerade stehst.

Fortsetzung folgt...



SIMON THE SORCERER

Simon wurde in eine andere Dimension geworfen - dies war ein Schock für jeden. Mit dieser vollständigen Lösung wird er schon bald wieder zu Hause sein!

Spielstrategie...



1. Nachdem Simon mit dem Lesen der Calypso-Notiz fertig ist, solltest du die Schublade öffnen und die Schere herausnehmen. Gehe dann zum Kühlschrankschrank und hebe den Magneten auf. Verlasse das Haus und wandere nach Osten.



2. Der Schmied wäre wahrscheinlich ein interessanter Genosse für eine Unterhaltung, aber leider ist er viel zu beschäftigt, um mit dir zu reden. Hebe das Seil und den Glockenkloppl auf. Benutze das Seil an dem Magneten und wandere ostwärts.



3. Du kannst dich hier selber unterhalten, indem du mit diesem zwielichtigen Verkäufer redest. Er hat nichts, was ein respektvoller Hexer auch nur kaufen würde. Wenn du genug von ihm hast, kannst du den Screen auf der linken Seite verlassen.



4. Nimm die Leiter, die gegen die Wand dieses Hauses lehnt und wandere dann rüber zu dem Vorbau und in das Haus hinein.



5. Gehe bis an die Stelle, an der du Simon im Bild stehen siehst, sammle das Erkältungsmittel ein und klettere die Stufen hinauf, wo du einen Musterbehälter findest. Verlasse das Haus und gehe weiter nach Osten, bis du die Kneipe erreichst. Betrete sie.



6. Sprich mit jedem in der Kneipe, und der Spielplan wird einsichtbarer. Außerdem macht es viel Spaß, mit den Ortsansässigen zu reden. Sammle die Streichhölzer von der Fruchtmaschine ein. Wende die Schere bei dem schlafenden Zwerg an und sammle seinen Bart ein. Gehe durch die Tür auf der rechten Seite.



7. Stelle dich an die Türe und höre der Konversation der Zauberer für eine Weile zu. Wenn du genug gehört hast, kannst du zu ihnen gehen und mit ihnen sprechen. Erzähl ihnen, daß du alles tun würdest, um ein Hexer zu werden. Sie werden dich ersuchen, einen magischen Gehilfen für sie zu finden. Gehe wieder nach draußen.



8. Wandere von der Kneipe aus nach Westen, Westen, Osten, Süden und Osten, und du wirst dich an dieser Stelle hier wiederfinden. Wenn du an dem Baumstamm vorbeilaufst, wird er anfangen, mit dir zu reden. Es stellt sich heraus, daß der Stamm einige Holzwürmer beheimatet. Erkläre dich einverstanden, ihnen etwas Holz zu suchen, und gehe dann 2-mal nach Osten zur Trollbrücke. Du kannst jetzt noch nicht hinübergehen, aber wenn du nun dorthin gehst, kannst du später Zeit einsparen, da du jetzt die Karte benutzen kannst. Kehre zum Stamm zurück und wandere südwärts, westlich und westlich.



SIMON THE SORCERER

...Spielstrategie...



9. Dies ist die Hexenhütte, wo du den Griff am Brunnen bewegen und den Wassereimer aufheben sollst. Gehe nun nach Osten, Osten, Westen, Westen und Osten.



10. Dieser Barbar hat Probleme - er versucht gerade, sich einen Dorn aus dem Fuß zu ziehen. Hilf ihm, und er gibt dir dafür eine Trillerpfeife. Wandere nach Osten und dann 2-mal nach Westen.



11. Wenn du diese Eule ansprichst, wird sie sich so erschrecken, daß sie eine Feder verliert, die du aufheben solltest. Wandere nach Osten, Osten und Nord-Osten.



12. Untersuche das Zeichen hier und sprich mit dem Mann im Loch. Er wird dir sagen, daß er nach Fossilien sucht. Sag ihm, daß du versuchen wirst, ein Fossil für ihn zu finden. Gehe Richtung Osten.



13. Dies ist die Mitte des Waldes. Sammle den Felsen ein, den du beim Eingang der Mine finden wirst. Wenn du ihn dir ansiehst, wirst du entdecken, daß das Wort 'beer' auf ihm geschrieben steht. Klettere die Stufen auf der linken Seite hoch.



14. Hebe das Stück Papier auf. Es ist nicht sehr einfach zu finden, da es unter einem kleinen Felsen versteckt ist. Wenn du dir das Bild genau anschaust, wirst du sehen, daß der Mausanzeiger dir andeutet, wo du suchen sollst. Gehe 3-mal nach Osten.



15. Spreche für kurze Zeit mit dem deprimierten Waldarbeiter und hilf ihm, einen Axtkopf zu finden. Er gibt dir einen Metalldetektor, der dir bei deiner Suche nach dem Spezialmetall behilflich sein wird, welches du für diese magische Axt benötigst. Gehe anhand der Karte zur Trollbrücke zurück.



16. Hier triffst du einen Troll und 2 Ziegen bei einem großen Streit an. Sprich mit dem Troll, und er wird letztendlich deine Trillerpfeife annehmen und darauf flöten. Der Barbar läßt sich danach blicken und erteilt dem Troll eine Lektion, die er nicht vergessen wird. Nimm das Plakat mit und wandere 3-mal nach Osten.



SIMON THE SORCERER

...Spielstrategie...



17. Spreche mit dem Flegel über seine magischen Bohnen und schlage vor, daß er sie begießt, und bewege dich dann Richtung Osten. Gehe zurück und sammle die Bohnen aus der Pflüze ein. Kehre anhand der Karte zum Dorf zurück.



18. Gehe hinter die Hexenhütte und pflanze die Bohnen im Komposthaufen. Die Bohnen wachsen zu einer Melonenpflanze heran. Pflücke eine Melone und benutze die Karte, um zur Trollbrücke zu gelangen, und gehe nach Nord-Westen.



19. Hier befindet sich ein Mann, der ein fremdes Instrument spielt, das sich Sausaphone nennt. Halte die Melone an das Sausaphone, um den schrecklichen Sound zu stoppen. Sprich mit dem Musiker, der dir darauf das Instrument überreicht. Gehe anhand der Karte in die Waldmitte und nach Nord-Osten und in die Höhle hinein.



20. Gehe weiter nach Osten, bis du ein Haus erreichst. Klopfе an der Tür, und der Sumpfling läßt dich herein und gibt dir etwas Eintopf. Nachdem du den ersten Teller vernascht hast, mußt du den Musterbehälter an dem Eintopf verwenden und dann nach einem weiteren Teller fragen und ihn essen. Wenn der Sumpfling geht, stellst sich heraus, daß noch mehr Bestandteile das Haus verlassen.



21. Wandere 3-mal nach Osten und benutze den Metalldetektor. Gehe nochmal nach Osten und wende das Sausaphone an diesem schlafenden Giganten an. Er wird in seinem Schlaf gestört und fällt einen Baum, den du dazu gebrauchen kannst, um nach Osten weiterzukommen.



22. Gehe weiter nach Osten, bis du diesen Drachen findest, der sich leider stark erkältet hat. Gib ihm die Erkältungsmedizin und hebe den Feuerlöscher auf. Verlasse die Höhle und gehe nach Nord-Osten und sammle den Felsen ein, den du dort findest. Gehe 3-mal nach Osten.



23. Wenn du mit diesem Baum sprichst, erfährst du, daß er gefällt werden soll. Hilf ihm! Gehe anhand der Karte zum Ort zurück. Gehe zur Schmiede und benutze den Felsen an dem Amboß. Orientiere dich anhand der Karte, um zur Waldmitte zu kommen, gehe nach Westen und schenke dem Mann im Loch das Fossil.



24. Kehre an die Stelle zurück, an der du den Metalldetektor zurückgelassen hast. Du siehst, daß der Fossiljäger hier ein Loch gegraben hat. Schau dir die Erde an, und du wirst Erz finden, das du einsammeln solltest. Kehre zur Schmiede zurück und behandle das Erz mit dem Amboß. Bringe den Axtkopf zum Waldarbeiter.



SIMON THE SORCERER

...Spielstrategie...



25. Wenn der Waldarbeiter geht, kannst du sein Haus betreten und die Kletterhilfe vom Tisch mitnehmen. Lösche mit dem Feuerlöscher das Feuer und gehe zum Haken.



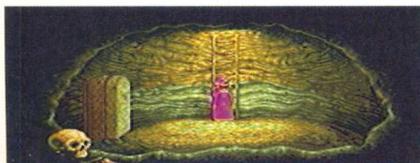
26. An der Feuerstelle erscheint eine Falltür, die dich in diesen Lagerraum führt. Nimm das Mahagoni aus dem Regal auf der linken Seite. Kehre zum Baumstamm zurück und gib das Mahagoni den Holzwürmern.



27. Benutze die Karte, um zu der Kreuzung zu gelangen, und gehe nach Süd-Ost. Klopfe mit dem Klöppel auf die Glocke. Läute die Glocke, und etwas Haar wird vom Turm runterfallen. Klettere das Haar hinauf.



28. Beobachte das etwas überraschende Ende dieser romantischen Begegnung und setze den Holzwurm auf das Bodenholz an. Stelle die Leiter in das Loch und klettere hinunter.



29. Öffne die Grabstätte und hebe das lose Stück der Bandage auf, das hinter der Mumie hängt. Nimm die Hilfskraft mit und kehre zur Kneipe im Dorf zurück. Überreiche sie den Zauberern, die dich um Geld bitten, damit sie dich zum Hexer ernennen können.



30. Gehe zu dem zwielichtigen Verkäufer und wandere 2 Screens nach Westen. Setze das Schwein auf die Schokolentrüffelkette an und betrete das Haus.



31. Hebe die Kiste mit den Rauchbomben und den Hut auf und gehe zurück in den Garten. Benutze die Rauchbomben an dem Bienenstock und ergattere etwas Bienenwachs. Gehe zurück in die Kneipe und frage den Kellner nach einem Drink. Während er abgelenkt wird, kannst du das Bienenwachs an dem Faß hinter ihm anwenden. Verlasse die Bar und hebe das Faß auf. Gehe in die Mitte des Waldes, trage den Bart und betrete die Mine.



32. Bringe das Bier zu dem Zwerg, der den Speer hält, und folge ihm. Benutze die Feder an dem schlafenden Zwerg und nimm den Schlüssel mit. Gehe hoch und nach Westen.



SIMON THE SORCERER

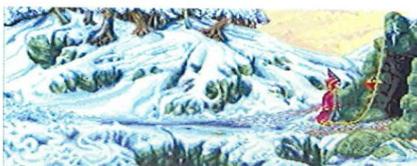
...Spielstrategie...



33. Nimm den Haken, der über der Brücke hängt und benutze den Schlüssel, um die Tür zu öffnen. Gehe durch die Tür hindurch.



34. Sag dem Zwerg in diesem Zimmer, daß du ihm ein Angebot unterbreiten möchtest, und gib ihm den Bergtschein. Er überreicht dir für deine Großzügigkeit einen Edelstein. Gehe anhand der Karte zu der Drachenhöhle zurück.



35. Benutze den Haken an dem Geröllblock, den du über dem Eingang der Drachenhöhle finden wirst, und klettere auf die Drachenhöhle.



36. Wende das Seil und den Magneten 3-mal am Loch an, um eine Gesamtanzahl von 24 Goldmünzen zu angheln. Gehe anhand der Karte zum Dorf zurück und verkaufe dem zwielichtigen Dealer für 20 Goldstücke deinen Edelstein. Benutze die Karte, um zur Kreuzung zu gelangen, und gehe nach Nord-Osten.



37. In dieser malerischen Ortschaft kannst du einige Reben runterklettern, die sich in der unteren linken Ecke des Screens befinden.



38. Der häßliche Typ, der beim Fischen ist, geht zu einem Tolkien-Brauch als Gollum. Wenn du mit ihm redest, stellst du fest, daß er gerne den Sumpfeintopf hätte. Nachdem du ihm diesen gegeben hast, kannst du die kurze Animation anschauen und dann anhand der Karte zum Dorf zurückkehren.



39. Gehe in den Laden und überreiche deine Einkaufsliste dem Ladenbesitzer. Kaufe den weißen Spiritus und den Hammer. Gehe in die Kneipe und gib den Hexern das Gold. Sie werden dich als Zauberer aufnehmen.



40. Komme zurück zum sprechenden Baum und schütte den weißen Spiritus an die Markierung am Stamm. Sprich mit dem Baum, und er verrät dir einige magische Wörter.



SIMON THE SORCERER

...Spielstrategie...



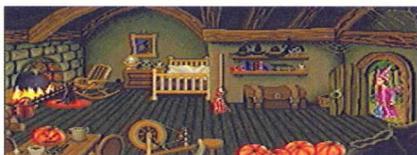
41. Gehe ins Dorf, wo du nun diese Kiste vor dem Laden finden wirst. Benutze sie. Simon klettert in die Box und wird fortgetragen.



42. Schon bald wird die Kiste an dieser Stelle eintreffen, und Simon befindet sich noch immer in ihr. Schau auf die leeren Kästen und hebe das Spruchbuch auf, das du in einem davon finden wirst. Sammle den Rattenknochen vom Boden auf. Öffne das Spruchbuch, um an ein Stück Papier heranzukommen. Benutze das Papier an der Tür und den Rattenknochen an dem Schloß. Hebe das Papier auf und benutze den Schlüssel an dem Schloß. Öffne die Tür, gehe hindurch, nimm den Eimer und gehe die Stufen hinunter.



43. Hebe in diesem Raum die Pfefferminze und das Brandeisens auf. Sprich mit dem Druiden für eine Weile, zieh den Ring aus und rede nochmals mit ihm. Wenn du dein Gespräch beendet hast, mußt du den Eimer und dann das Brandeisens an ihm benutzen. Verstecke dich in der Mumienstätte, bis die Luft rein ist. Nimm die Metallsäge vom Frosch und benutze sie an dem Gitter, um zu flüchten. Gehe anhand der Karte zum Hexenhaus.



44. Öffne die Tür und gehe hinein. Versuche, den Besen aufzuheben, und wenn die Hexe erscheint, erklärst du dich zu einem Duell bereit. Verwende während des Kampfes alle magischen Wörter, Abracadabra ausgenommen! Wenn du verlierst, mußt du zur Hütte zurück und es nochmals versuchen. Wenn du gewinnst, wird sich die Hexe in einen Drachen verwandeln. Nun ist es an der Zeit, Abracadabra zu sagen, damit du dich in eine Maus verwandelst. Dann kannst du durch das Mauselloch flüchten.



45. Benutze die Karte, um zum Dorf zu kommen, und begeben dich zum Druidenhaus. Sprich mit dem Druiden, und er wird dir mitteilen, daß er ein Spezialgewürz von dir benötigt, und zwar von einem Platz, der Skull Island genannt wird. Gehe zurück zum Haus des Sumpflings und verschiebe die Truhe, damit eine Falltür erscheint. Öffne sie und gehe die Leiter runter.



46. Du findest heraus, daß es Simon nur gelingt, ein kleines Stückchen über die Brücke zu gelangen. Um den ganzen Weg rüber zu schaffen, mußt du den Hammer an der losen Planke ansetzen. Wandere nach rechts aus dem Screen heraus.



47. Dies ist Skull Island, wo du das Gewürz für den Druiden einsammeln kannst. Du findest es im oberen Teil des Totenkopfes. Kehre zum Druiden zurück und tausche das Gewürz für einen Trank ein. Kehre zur Drachenhöhle zurück und gehe dann 2-mal nach Nord-Osten.



48. Benutze die Kletterhilfe, die du in dem Haus des Waldarbeiters finden wirst. Im Kliff befindet sich ein Loch, in das die Kletterhilfe genau hineinpaßt. Simon kann nun das Kliff erklimmen.



SIMON THE SORCERER

...Spielstrategie...



49. Sprich mit dem Schneemann, der jedoch nicht viel zu erzählen hat. Esse dann die Pfefferminze auf. Wenn der Schneemann außer Reichweite ist, machst du dich nach Nord-Osten und nach Osten auf.



50. Benutze an dieser Stelle den Besen, um zur Tür zu kommen. Nimm den Trank zu dir. Simon schrumpft ein. Schau dir die folgende Animation an. Nimm Notiz davon, daß du ein Hundehaar erwerben wirst.



51. An dieser Stelle solltest du das Blatt aufheben und den Stein. Wenn du auf den Eimer schaut, findest du ein Streichholz. Gehe nach Westen.



52. Hebe hier das Seerosenblatt auf und benutze es zusammen mit dem Streichholz und dem Blatt, um ein Boot herzustellen. Segle mit dem Boot rüber zu den Samen und benutze sie mit dem Stein, um etwas Öl herzustellen. Kehre ans Ufer zurück und benutze das Öl und das Haar mit dem Hahn. Gehe in die Mitte der Pfütze.



53. Wenn du dir das Wasser unter dem Gnom anschaust, wirst du eine Kaulquappe finden. Nimm sie und sprich mit dem Frosch. Sag ihm, daß du die Kaulquappe töten wirst, wenn er dich nicht vorbeiläßt. Pflücke einen von den Pilzen und isß ihn.



54. Der Pilz bringt Simon auf seine Normalgröße zurück, weshalb der Garten nun so aussieht. Nimm den Ast des toten Baumes, öffne die Tür und gehe hindurch.



55. Das 1. Mal, wenn Simon diesen Raum betritt, wird er wieder rausgejagt. Gehe nochmal hinein und halte den Ast an die Truhe. Nimm das Schild und den Speer und klettere die Stufen hinunter.



56. Überquere die Brücke und hebe die Truhe auf. Bewege den Hebel und benutze die Truhe mit dem Block und bewege nochmals den Hebel. Hebe den Block hoch und sammle die Kerzen ein. Benutze den Speer mit dem Totenkopf und hebe den Schädel auf. Gehe 2-mal die Stufen hoch.



SIMON THE SORCERER

...Spielstrategie



57. Nimm das Buch und lese es. Hebe den Zauberstab, die Socke und den Beutel auf. Spreche mit dem Spiegel und klettere die Stufen hinauf.



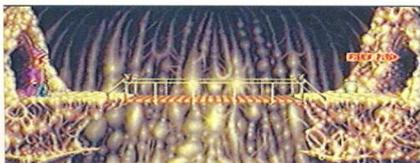
58. Nimm die Chemikalien vom Tisch und benutze sie mit dem Schild. Benutze nun das Schild mit dem Haken, den du auf der Seite des Tisches finden wirst. Nimm das Buch aus dem Bücherregal und lese es. Sprich mit den Dämonen und schlage ihnen vor, sie zur Hölle zurückzuschicken. Gehe runter. Benutze die Socke zusammen mit dem Beutel und dann den Beutel mit dem Mauselloch. Sprich mit dem Spiegel und spioniere die Dämonen aus. Gehe zurück nach oben.



59. Nachdem er nochmals mit den Dämonen gesprochen hat, wird Simon ein magisches Viereck auf den Boden malen. Die Dämonen werden so beeindruckt sein, daß sie dir verraten werden, wie du den Teleport benutzen kannst. Danach werden sie zur Grube zurückgesandt. Wandere zum Teleport und frage ihn nach den gefürchteten Gruben von Rondor.



60. Wenn du in Rondor eintriffst, mußt du den jungen Baum und den Kieselstein aufheben. Sprich mit dem Aufseher und nimm dir einige Broschüren von ihm mit. Schau dir diese an, und du wirst ein Elastikband finden. Benutze es zusammen mit dem jungen Baum, um eine Schleuder herzustellen. Schieße mit der Schleuder auf die Glocke, und der Aufseher läuft von dannen. Nimm dir von der Theke noch ein paar Streichhölzer mit und gehe nach rechts hinaus.



61. Überquere die Brücke und hebe den Eimer mit Bodenwachs auf. Wandere durch die Tür auf der rechten Seite des Screens.



62. Dies ist die Stelle, an der du endlich Sordid triffst. Benutze den Zauberstab an ihm, um ihn zu Stein erstarren zu lassen. Halte die Streichhölzer an die Gruben und werfe dann den Zauberstab in die Lava.



63. Das Zerstören des Zauberstabes hat den Effekt, daß alle zu Stein erstarrten Leute wieder zum Leben erweckt werden. Leider schließt dieses auch Sordid mit ein! Er wird versuchen, Simon zu töten, aber er scheitert. Sobald du die Chance bekommst, mußt du den Eimer mit Wachs auf ihn schütten. Beobachte seinen Fall in den Tod. Setze dich zurück und schau dir die Endsequenz an.



ARCADE POOL

Arcade Pool besitzt eine Anzahl verschiedener Pool-Spiele. Die unterschiedlichen Regeln können irritierend sein. Hier findest du eine einfache Übersicht der Regeln von den 6 Spielen!

Spielstrategie

UK 8 Ball



Das Ziel hier ist, alle roten und gelben Kugeln einzulochen und dann den schwarzen 8-Ball. Fouls werden folgendermaßen eingesetzt: Lochen des Queue-Balls; durch das Treffen der Bälle deiner Gegner vor deinen eigenen; Lochen der gegnerischen Kugeln vor deinen Eigenen und das Treffen des 8-Balls, bevor du eine deiner eigenen Bälle spielst. Das Lochen des 8-Balls endet darin, daß du das Spiel verlierst. Wenn der Queue-Ball eingelocht wurde, kann er im Halbkreis im oberen Teil des Tisches an beliebiger Stelle platziert werden. Nach einem Foul erhält der nächste Spieler einen Freischuß. Bei einem freien Schuß kann ein beliebiger Ball gespielt werden. Danach wird das Spiel wie gewohnt fortgesetzt.

US 8 Ball



Dieses Spiel wird in der gleichen Weise wie UK 8 Ball gespielt. Nur die Bälle sind anstelle von rot und gelb hier gepunktet und gestreift. Nach einem Foul gibt es keinen Freistoß, aber der Queue-Ball kann überall auf dem Tisch platziert werden. Wenn du gegen Computer gesteuerte Gegner spielst, findest du schnell heraus, daß sie so gut sind, daß du nur selten die Chance bekommst, die Kugel zu spielen. Versuche, gegen Stuart Cambell und Steven Bradley zu spielen, da sie dafür bekannt sind, dumme Fehler zu machen.

US 8/15 Ball



Das Ziel dieses Spiels ist, alle Bälle deiner Gruppe (gestreifte oder gepunktete) und den gelben 1-Ball wegzuspielen. Es gibt 2 Spezialbälle: 8 und 15. Diese Kugeln müssen in eines der Seitenlöcher eingelocht werden. Wenn sie in ein anderes Loch fallen, bekommst du noch einen Schuß, aber der Ball wird wieder ausgeworfen. Nach einem Foul kann der weiße Ball an beliebiger Stelle hinter der Linie auf dem oberen Teil des Tisches platziert werden - ein Freistoß ist garantiert. Wenn alle Bälle deiner Gruppe eingelocht sind, mußt du ein Loch für den 1-Ball ernennen. Wenn du ihn in ein anderes Loch schießt, verlierst du das Spiel.

US 9 Ball



Um dieses Spiel zu gewinnen, mußt du nur den 9-Ball einlochen. Dies mag sich zwar einfach anhören, aber es ist viel schwieriger, da eine andere Regel dir zur Bedingung macht, daß du immer den Ball mit der niedrigsten Nummer auf dem Tisch treffen mußt, bevor du einen anderen stößt. Nach einem Foul gibt es keinen Freistoß (wenn du den Ball mit der niedrigsten Nummer verpaßt oder den weißen einlochst). Aber du kannst den Queue-Ball an beliebiger Stelle auf dem Tisch platzieren. Um bei diesem Spiel erfolgreich zu sein, ist es notwendig, den Ball mit der niedrigsten Nummer zu karambolieren, um die höher nummerierten Bälle bei dem Versuch, sie einzulochen, zu karambolieren. Benutze den Anzeiger am unteren Screen, um herauszufinden, um was für eine Kugel es sich handelt.

Ball-Herausforderung



Dies ist ein 1-Spieler-Game, das zum Ziel hat, so viele Punkte wie möglich einzusammeln. Hier gelten die gewöhnlichen 9-Ball-Regeln, aber du hast eine begrenzte Anzahl von Leben. Wenn du es verpatzt, einen Ball zu lochen, verlierst du ein Leben, 2 Leben, wenn du den Queue-Ball einlochst, und 3 Leben, wenn du den falschen Ball triffst. Die Punkteanzahl, die du erzielst, hängt davon ab, wie viele Bälle in der richtigen Reihenfolge eingelocht wurden und wie lange es gedauert hat, die Kugeln einzulochen, und auch, wie viele Stöße du benötigst hast, um die Bälle einzulochen. Du kannst Bonuspunkte erzielen, indem du Kugeln in die markierten Löcher hineinspielst.

Überlebenskünstler



Dieses Spiel kann von bis zu 8 Spielern gespielt werden. Jeder Spieler startet mit 3 Leben. Jeder Spieler hat einen Schuß und kann einen beliebigen Ball auf dem Tisch einlochen, mit Ausnahme des Queue-Balls. Wenn du es verpatzt, eine Kugel einzulochen oder den Queue-Ball einzulochen, verliert der Spieler ein Leben. Wenn der Queue-Ball eingelocht wird, kann der nächste Spieler den Ball an beliebiger Stelle platzieren. Nachdem ein Spieler einen Ball eingelocht oder ein Leben verloren hat, ist der nächste Spieler dran. Der Gewinner ist die Person, die noch ein oder mehrere intakte Leben übrig hat.



CODES

Hier haben wir noch einige Cheats und Level-Codes zusammengestellt, um dir auf deiner Reise durch die Teile des Spiels zu helfen, die dich schon seit Monaten quälen!

...Alle Formate

ADDAMS FAMILY

Paßwörter

Probriere folgende Paßwörter aus, um verschiedene Effekte zu erzielen:

L1191 (Energie)
61H1c (Pugsly)
B&198 (Oma)
B?KKV (Fester)
BLS1T (Mittwoch)
&1#1# (1. Power-Up)
?1S1M (2. Power-Up)
BLSRS (3. Power-Up)

AMNIOs

Paßwörter

Versuche diese Paßwörter:

FRDSNSMNGR	PLFRMNLOS
LSNBRGNSLQ	LKMCTKSCDF
STBNLMRCHC	RCHCMCLTHS
THBSTSTFTT	THHJRSNN
MLFNDBTLL	BTMMNDHRCH

APOCALYPSE

Unverletzbarkeit

Der Cheat ist das Wort FRANK - rückwärts buchstabiert und auf diese Weise eingegeben: Drücke und halte K. Drücke und halte N, während du K hältst.

Laß K los, drücke und halte A, während du N drückst.

Laß N los, drücke und halte R, während du A drückst.

Laß A los, drücke und halte F, während du R drückst.

Laß R los, laß F los. Du solltest nun unverletzbar sein. Leider bleibt der Cheat nur bis zum Levelende aktiviert und muß beim Start jeden Levels eingegeben werden.

APPRENTICE

Paßwörter

Bevor du diese Paßwörter benutzen kannst, mußt du die TAB-Taste nach dem 1. Titelscreen drücken. Hast du dies gemacht? Gut. Hier sind die Paßwörter:

WIZARD	SPELLS	ARCANE
DRUID	FAERIE	

ARMY MOVES

Unverletzbarkeit und Level Code

Während du den 1. Level spielst, solltest du ALT 1 und D gedrückt halten, um Unverletzbarkeit zu erzielen. Auf dem 2. Level mußt du ALT 1 und J runterdrücken, um den gleichen Effekt zu erzielen. Das Paßwort für den 2. Level ist 10169.

ATOM SMASHER

Cheat-Modus und Level-Editor

Gib CATHERINE ZETA JONES ein und L, S oder H, um verschiedene Cheats zu erreichen. Um den Level-Editor zu aktivieren, mußt du ZANDALEE eingeben.

ATOMINO

Level-Codes

Hier sind einige Level-Codes, die dir helfen werden:

Level 10 IDYLL	Level 20 TAURUS
Level 30 NEPTUNE	Level 40 PHOTON
Level 50 PLANKTON	Level 60 INFERNAL
Level 70 FOSSIL	Level 80 POISON
Level 90 SOUP	Level 100 SULPHATE

BAAL

Unendliche Leben

Drücke den rechten Mausknopf, wenn der Screen während des Ladens leer ist. Wenn dies nicht funktioniert, gib LOVEBUNDLE auf der Punkttafel ein.

BEVERLY HILLS COP

Zugang zu allen Waffen

Um diesen Cheat anzuwenden, mußt du MELLIE auf der Schwierigkeits-Selektions-Seite eingeben.

BILLS TOMATO GAME

Level-Codes

Wende die folgenden Codes an:

MEDEL	WAMALM
GIAPOG	BEGGEN
ZIOMAL	VIANEN
GLEALLOG	SIEDDER
BINNON	CLOINAL
TOKEN	CLYFIT
TAPPER	GIVIN
PLOIDDOG	SLOOVOM
WYVAN	DROADDAR
SLAINUM	TEETTAL
WOISAN	

BLOOD MONEY

Unendliche Leben

Pausiere während des Spiels und drücke den HELP-Schlüssel, um unendliche Leben zu erlangen.

BOMBUZAL

Level-Codes

ROSS	TREE	RATT
LISA	SINK	DAVE
BIKE	IRON	BIRD
LEAD	TAPE	WEED
VASE	RING	PILL
GIRL	SPOT	GOLD
PALM	OPAL	LOCK
SONG	SAFE	FIRE
WORM	LAMP	

BRAT

Levels überspringen und Level-Codes

Um Levels zu überspringen, drückst du den Punkt (.), den Querstrich (/), 1 und 8 zur gleichen Zeit. Hier sind ein paar Paßwörter für das Spiel:

BISHIGMO	MIHEMOTO
SASUTOZO	SUMATZEE
NOKITAGO	ITSANONO
MOZIMATO	HOZITOMO

MOKITEMO

CHANASTU

ZUMOHATO

NAGAITSU

BRUTAL SPORTS FOOTBALL

Level-Codes

Liga 1	5L5Z6T6X1	66QGHGGGG
Liga 2	Y1B3PPDT	PPXZ0ZZZZ
Liga 3	F57G8L5GL	5Q4YXYYYY

CARL LEWIS CHALLENGE

Schneller Laufen

Lasse deine Athleten schneller laufen, indem du mit deinem Joystick und der Maus zur gleichen Zeit wackelst.

CATCH 'EM

Level-Codes

Probriere folgende Codes aus:

DINOSAUR	UMBRELLA
MOSQUITO	AIRFORCE
ALLIANCE	

CAVE RUNNER

Level-Modus

Spiele das Spiel wie gewohnt, bis du zu Level 2 kommst und gib dann SUB B BOYS ein. Drücke nun F1, um 9 Leben zu erhalten, F2 für Zeit und F3, um Levels zu überspringen.

COOL CROC TWINS

Level-Codes

Level 2 TRIAX	Level 4 MUNGO
Level 6 HENRI	Level 8 HENRI
Level 10 MONEY	Level 12 GIRLS

CRIME DOES NOT PAY

Unendliche Leben

Pausiere das Spiel und gib HALTBAAK IS KING ein, um unendliche Leben zu erzielen.

CUBE-X

Level-Codes

Level 10	STONED
Level 20	HOT DOG
Level 30	ATTACK
Level 40	RETRY
Level 50	PEN
Level 60	WONDERLAND
Level 70	WATER
Level 80	CHICKEN
Level 90	KILLER
Level 100	ZERO
Level 110	PERISCOPE
Level 120	DOS
Level 130	NIGHTMARE
Level 140	MICE
Level 149	HAMMER

D GENERATION

Extra Leben

Wenn du ein Leben verlierst, halte den Feuerknopf gedrückt und bewege deinen Joystick im Kreis herum, und du wirst von der Stelle aus, an der du gestorben bist, mit 7 oder 8 Leben neu starten.



CODES

...Alle Formate

DEVIIOUS DESIGNS

Level-Codes

Level 2 PPFBGWLP
Level 4 GIWBOLAV
Level 6 TLFELNGT
Level 8 TNWLFEEH
Level 11 YYRNFISM
Level 12 OIEIRPEN
Level 14 IOFTANON
Level 16 TWYTPRWO
Level 18 YYELOEIO
Level 19 NNMPINRE

DIGGERS CD 32

Gehe zu einer beliebigen Stelle

Starte das Spiel und wähle deinen Charakter. Im Zonen-Wahl-Screen mußt du den Pfeil zu dem Wort FUJALE bewegen und den roten Knopf drücken. Mache das gleiche mit den Wörtern CHONSKEE und DEENA. Wenn du es richtig gemacht hast, hörst du den Sound, der normalerweise andeutet, daß du ein Juwel gefunden hast, und du kannst an jede Stelle des Spiels gelangen.

DOGS OF WAR

Unendliche Leben

Bevor du das Spiel startest, gib TIMBO ein. Drücke F5 während des Spiels, und du erhältst unendliche Leben.

DOOFUS

Level-Codes

DZ15YS PH16TB PJ69JP
HK9FDV RR13RV XH37ZT
PK49FD LV18PV BY87PY

DOUBLE DRAGON

Unendliche Credits

Stecke 2 Joysticks ein und starte ein 2-Spieler-Game. Wenn du beide Feuerknöpfe und den ESC-Schlüssel zur gleichen Zeit drückst, bekommst du unendliche Credits.

FORGOTTEN WORLDS

Levels überspringen

Gib auf dem Titel-Screen ARC ein und drücke den HELP-Schlüssel. Drücke während des Spiels N, um Levels zu überspringen, oder S, um in den Laden zu gehen.

FLY HARDER CD32

Level-Codes

Level 2 PHO Level 3 MET
Level 4 BLA Level 5 SUP
Level 6 TRA Level 7 QA
Level 8 NEO

GALAXY FORCE 2

Level überspringen

Gib DONKEY auf dem Titel-Screen oder während des Spiels ein. Wenn du nun F3 drückst, solltest du ans Levelende gelangen.

GEAR WORKS

Level-Codes

Level 2 3518 Level 3 6382
Level 4 8427 Level 5 2385
Level 6 5924 Level 7 1267
Level 8 7208 Level 9 6532
Level 10 5012 Level 11 6511
Level 12 8562

GEMINI WING

Paßwörter

Hier sind alle Level-Paßwörter:
CLASSICS WHIZZKID GUNSHOTS
DOODGUYZ D.GIBSON

GOLDRUNNER

Cheat-Modus

Gib EASYMODE auf der Punktetafel ein, drücke dann F9, um Levels zu überspringen, F10 für Unbesiegbarkheit und F8, um den Cheat-Modus auszuschalten.

HAMMERFIST

Levels überspringen

Gib TAEHC OT TNAW 1 auf der Punktetafel ein und drücke F7 während des Spiels, um Levels zu überspringen.

HAGAR THE HORRIBLE

Level-Codes

FEAFGN ASGAPQ
FSXRIC WFYILD

IKARI WARRIORS

Unverletzbarkeit

Gib einfach FREERIDE ein.

IMPACT

Level-Codes

Hier sind ein paar Codes für dich:
GOLD FISH
WALL PLUS
HEAD JUMP
ROAD USER

JET STRIKE

Level-Codes

Hier sind alle Level-Codes aufgelistet:

Level 1 TDEJQNQL
Level 2 JHALMROB
Level 3 R2WVUVCP
Level 4 VZQRUDOP
Level 5 HTETAPOJ
Level 6 NFYHOTAR
Level 7 RPSREBSX
Level 8 TREFCPMJ
Level 9 XHYJMVXX
Level 10 HHSFMBQX
Level 11 HXEXWPPW

JOHN MADDEN'S FOOTBALL

Level-Codes

Viertelfinale 0540300
Halbfinale 0150361
Superball Finale 0550361

JUMPING JACKSON

Level-Codes

Probriere alle diese Codes für dieses musikalische Spiel aus:
KAYLEIGH ALCHEMY
OCTOBERON TANGRAM
INCUBUS SIRIUS
ROCKNROLL NOISES
ELVIS

KINGS OF THE BEACH

Level-Codes

Level 1 SIDEOUT Level 2 GEKKO
Level 3 TOPFLITE Level 4 SUNDEVIL

KRUSTY'S SUPER FUNHOUSE

Level-Codes

NELSON PATTIE
MRLOW MAGGIE
ZACHARY

LED STORM

Levels überspringen

Starte das Spiel wie gewohnt und warte, bis die Einführungsfolge beendet ist. Drücke F10, um das Spiel zu pausieren. Drücke nun HELP, LINKS, SHIFT und 1 auf der Tastatur und halte die Knöpfe gedrückt. Drücke F9, um das Spiel fortzusetzen. Du findest heraus, daß du durch Drücken der F1- und F5-Tasten Level überspringen kannst. 1 bis 5 werden dich auf jede Stufe des Levels bringen, auf dem du gerade spielst.

LIGHT CORRIDOR

Level-Codes

Hier sind die Codes für die ersten 50 Levels:

Level 1	0000	Level 2	5400
Level 3	0101	Level 4	3901
Level 5	2602	Level 6	9902
Level 7	4303	Level 8	9003
Level 9	6904	Level 10	3305
Level 11	9305	Level 12	3406
Level 13	0407	Level 14	6407
Level 15	2008	Level 16	7408
Level 17	4709	Level 18	3810
Level 19	0511	Level 20	6811
Level 21	3212	Level 22	0213
Level 23	8213	Level 24	5014
Level 25	1015	Level 26	8215
Level 27	5116	Level 28	7017
Level 29	5518	Level 30	2819
Level 31	2819	Level 32	9919
Level 33	7320	Level 34	3421
Level 35	0622	Level 36	3722
Level 37	1223	Level 38	4523
Level 39	4124	Level 40	1825
Level 41	1926	Level 42	9726
Level 43	5927	Level 44	0528
Level 45	7328	Level 46	3929
Level 47	3030	Level 48	0531
Level 49	8431	Level 50	9932

LOCOMOTION

Level-Codes

BOOT	CHOR	DORF
ENTE	FUSS	GIFT
HAND	IGLU	JARR
KUSS	LAND	

MAGICLAND DIZZY

Unendliche Leben

Gib DIAMONDS AND PEARLS während des Spiels ein.

MICKY MOUSE

Cheat-Modus

Gib während des Spiels 61315688 ein und drücke F2 für ein Sub-Spiel, F3, um gegen die Hexe zu kämpfen, und F4, um das Gewehr zu erhalten.

MICRO MACHINES

Action-Reply-Codes

M3945 Leben.
M6627 Anzahl der Sprünge



CODES

...Alle Formate

MIGHT AND MAGIC 3

Teleport-Codes

HOME	SEADOG	FREEMAN
DOOMED	REDHOT	AIR
WATER	FIRE	EARTH

MORTAL KOMBAT

Geheimer Optionen-Screen

Um dieses Spezialmenü aufzurufen, mußt du ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTU 4-mal eingeben und ENTER drücken, bevor du das Spiel beginnst.

MOONSTONE

Tip

Um ein extra Leben zu erhalten, gehe zu Stonehege und klicke auf Strength für ein extra Leben.

NEBULUS

Levels überspringen und Unbegrenzte Energie

Gib HELLOIAMJUMP für unendliche Energie ein und benutze den Funktionsschlüssel, um Levels zu überspringen.

NEURONICS

Level-Codes

Level 10	FFNZBE	Level 20	YFSNRB
Level 30	AOIYSW	Level 40	DCGXSW
Level 50	SCBLEB	Level 60	XRXPXY
Level 70	WTTNRL	Level 80	LOVDBM
Level 90	HVZBFP	Level 103	MNZBEL

NITRO

Cheat-Modus

Gib deinen Namen als MAJ ein, und du erhältst 5000 Einheiten Treibstoff und 50 Credits. Gib NITRO ein, um Levels zu überspringen.

ORK

Cheat-Modus

Drücke FIRE in jeder Ecke des Screens und benutze denn die folgenden Schlüssel: A für Munition, H für Gesundheit, F für Treibstoff und RETURN, um abzuheben oder zu landen.

PINBALL FANTASIES

Cheat-Modus

Hier sind 4 Cheats, die du eingeben solltest, während der Tisch sich aufrollt und bevor du das Spiel startest: EARTHQUAKE macht die Neigung unbrauchbar. DIGITAL ILLUSIONS macht es unmöglich, zu verlieren. VACUUM CLEANER leert die Punktetafel. FAIR PLAY behindert den Cheat-Modus.

RAIDER

Level-Codes

Hier sind alle Level-Codes:

SHOT	DYKE	HIGH
LINK	PEAR	KILN
		BAND

RALLY CROSS

Tip

Wenn du dich auf der Spur, die Locomotion heißt, befindest, fahre die Schiene entlang bis zum Ende. Das Rennen wird beendet, und du wirst mit vielen extra Punkten belohnt.

RAMBO 3

Levels überspringen

Gib RENEGADE auf der Punktetafel ein und drücke dann 1, 2 oder 3, um Levels zu überspringen.

RBI BASEBALL

Cheat

Wenn dein Gegner die 3. Basis erreicht, halte den Joystick nach links, drücke SHIFT UND FEUER - er wird so ausgerückt.

RESCUE

Level-Codes

GAME	NEBEL	BERGE
RUNDE	SCHUSS	REGEN
JUMPMAN	SUPER	SCHNEE
ZOCKER		

RETURN OF THE JEDI

Levels überspringen

Gib DARTH VADAR auf der Punktetafel ein und drücke F2, um Levels zu überspringen.

RETURN TO GENESIS

Unbesiegbarkeit

Gib auf dem Titel-Screen WASP.ASM ein und drücke F5 für Unbesiegbarkeit.

REVELATION

Level-Codes

Level 10	SIRENS	Level 20	LOADER
Level 30	PLAYER	Level 40	RESULT
Level 50	DOLLAR	Level 60	CHANGE
Level 70	FINGER		

RINGS OF MEDUSA

Cheat-Menü

Wenn das Spiel geladen ist, gib deinen Namen als DESOXYROBONUKLEINSAEURE ein und drücke die HELP-Taste, um Zugang zu einem geheimen Cheat-Menü zu erhalten.

RISKY WOODS

Cheat-Modus

Drücke während des Spiels F1 für Leben, F2 für Geld und F3, um Levels zu überspringen.

ROAD BLASTERS

Cheat-Modus

Gib während des Spiels LAVILLASTRANGIATO ein und drücke die Tasten 1 - 4, um deine Waffen auszuwählen, drücke S, um Stufen zu überspringen und F für Treibstoff.

ROBOCOP

Energie oder Immunität

Halte die SHIFT-Taste gedrückt und gib ALEX MURPHY ein. Drücke nun den Feuerknopf und dann den linken Mausknopf für Immunität. Wenn dies nicht funktioniert, versuche, BEST KEPT SECRET für Immunität einzugeben.

ROBOCOP 2

Levels überspringen und Energie

Gib auf dem Titel-Screen SERIAL INTERFACE ein. Drücke während des Spiels F9, um deine Energie aufzuladen und F10, um ein Levels zu überspringen.

ROBOCOP 3

Level überspringen

Halte die SHIFT-Taste gedrückt und gib THE DIDDY MEN ein und drücke dann die ESC-Taste, um Level zu überspringen.

RODLAND

Unendliche Leben und Levels überspringen

Pausiere das Spiel für unendliche Leben und drücke dann die HELP-Taste 5-mal und nimm die Pausetaste wieder raus. Nachdem dies ausgeführt ist, drückst du die Leertaste, mit der du nun Levels überspringen kannst.

ROLLING THUNDER

Unendliche Energie und Levels überspringen

Gib JIMBBBY ein, um unendliche Energie zu erhalten, und gib I ein, um Levels zu überspringen.

ROTOR

Level-Codes

Hier sind die Level-Codes:

Level 1	GAG	Level 2	LIP	Level 3	SLY
Level 4	MEN	Level 5	AWA		
Level 6	TNT				

RUBICON

Cheat-Modus

Drücke die Leertaste und gib dann THE REAPER ein. Dadurch erhältst du unendliche Leben. Verschiedene Waffen bekommst du, wenn du die Tasten F1 und F7 drückst. F10 lädt deine gegenwärtige Waffe wieder auf. Wenn du das Spiel pausierst und L drückst, kannst du Levels überspringen.

SCHIZOPHRENIA

Level-Codes

RVEP	MJUC	FMND
PBIM	OTHK	LBLZ
DRLO	KLBD	WNYS
LJET		

SECOND SAMURI

Level-Codes

Wenn diese Codes nicht funktionieren, versuche, den Buchstaben "I" mit der Nummer "1" zu vertauschen und den Buchstaben "O" mit der Nummer "0".

Zone 2	RFIZIAC	Zone 3	ZOHNAGA3
Zone 4	VC5UPZWE	Zone 5	N6KJXWDR
Zone 6	T3DYJ12	Zone 7	CUTJUMGI
Zone 8	VC0XBC2T	Zone 9	SVMB4A1F
Zone 10	OGPHPPGGH		

SETTLERS

Level-Codes

UNITY	OPTION	SIGN
GATE	PIECE	XAVR
PASTURE	FOUNTAIN	CANYON
YOKI	PASSIVE	

STRIDER 2

Energie aufladen

Gib während des Spiels SWIFT ein. Wenn du es richtig gemacht hast, wird ein Cheat-Bild erscheinen. Drücke E. Durch das Drücken von D wird dein Roboter mit Energie versorgt.

WIZKID

Unbegrenzte Geldmenge

Gehe mit allen 5 Sternen und 100 Münzen in den Laden und versuche, einen Stern zu kaufen. Du bekommst noch 100 Münzen hinzu. Wiederhole dies so oft, bis du genug Geld besitzt, um dir alles zu kaufen, was dein Herz begehrt.



DAS

NEWS Magazin

für alle Computer- und Videospiele

into
the
future

Mit **PLAY TIME** **into the future**. Anderen immer einen Schritt voraus, mit den Highlights und Projekten von morgen. **PLAY TIME** hat die heißesten News aus den Schaltzentralen der internationalen Softwarehäuser.

JETZT IM ZEITSCHRIFTENHANDEL ERHÄLTlich!



Harte Action von Core Design

Banshee

Core Design läßt's mächtig krachen. Für A1200 und CD 32 hebt in den nächsten Wochen ihr neuestes Shoot'em Up ab, das sich an alten Klassikern wie Xevious und dessen Nachfahren orientiert.

Ich dachte schon, daß das Genre der guten alten Ballerspiele endgültig ausgestorben ist. Noch vor wenigen Jahren, zu Zeiten eines Katakis oder R-Type, hatte man es fast wöchentlich mit einem neuen Horizontal- oder Vertikalscroller zu tun. Rasant sinkende Verkaufszahlen und rapide ansteigende Raubkopierertendenzen ließen die einfach zu bedienende SpieleGattung als bald zum Tummelplatz technisch versierter, finanziell versagerender Programmierer werden. Nun erinnert sich Core Design der alten Gattung und präsentiert mit Banshee ein technisch perfektes Ballerspiel.

Sven im Anflug!

Der Spieler übernimmt die Rolle des tapferen Sven, der in seinem Banshee-Flugzeug eine heldenhafte Mission gegen die



Macht von Blardax Maldear überstehen muß. Recht viel Taktik oder Verhandlungsgeschick muß man hierbei jedoch nicht beweisen, ein flinker Feuerdaumen und eine gute Reaktion genügen vollkommen. In vier verschiedenen Levels und zwei Sublevels geht man mit zwei verschiedenen Flugzeugtypen auf die Jagd nach den Gegnern. Aus besonders brisanten Situationen kann man sich wie in dem Klassiker 1924 (Name geändert!)

mit einem Looping befreien, der mit 14 Animationen dargestellt wird. Als auf-sammelbare Extras warten sonst noch acht verschiedene Schubvarianten, inklusive Mehrfachschüssen und Smartbombs, während Speed Ups, Shields, Build Ups und Extraleben darüber hinaus das Pilotenleben erleichtern. Animierte bzw. statische Zwischensequenzen von CD oder von einer der fünf Disketten versüßen den Spielablauf,

während drei verschiedene Schwierigkeitsgrade auch Anfängern eine Chance lassen. Als Szenarien warten Himmel, Stadt, Eiswüste, Asteroidenfeld und Weltraum. Wer ein CD 32- oder Mega Drive-Joy-pad besitzt, kommt in den Genuß einer besseren Spielbarkeit. Banshee ist sicherlich kein

Megaknüller, jedoch ein hervorragendes Shoot'em Up, wie man es sich früher immer gewünscht hätte.

● Hans Ippisch



Dank Banshee träumt man von der guten alten Zeit, als Xevious, Tiger Heli & Co. noch Megahits waren.



Vier verschiedene Levels mit komplett unterschiedlichen Grafiken und zwei Sublevels sorgen für langanhaltenden Spielspaß.



Kleine Taschenlampe brenn

Vital Light

Millenniums neuestes Spiel kann nicht nur mit einem schicken Namen aufwarten, sondern alleine in der Demoversion umfaßt es schon vier Disketten. Was steckt dahinter?



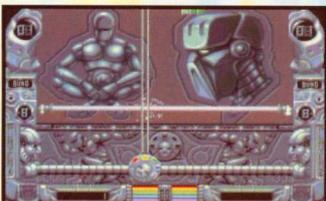
Leider trägt ein schicken Demo nur wenig zum Spielspaß bei.



Wir hatten zwar letzte Ausgabe erst einen ausführlichen Report über die kommenden Millennium-Spiele, doch ein Vital Light leuchtet da weit und breit noch nicht. Umso gespannter waren wir, als wir die aktuelle Demoversion erhielten. Das Intro schraubte die Erwartungen schon einmal deutlich in Richtung Hitbereich. Fein gezeichnete Grafiken, fließende Animationen, rasante Bildschnitte und stimmungsvoller Sound konnten gefallen. Wie schon so oft versprach der Vorspann jedoch mehr, als das eigentliche Spiel halten konnte. Zugegebenermaßen ist auch dort die Präsentation außerordentlich gut gelungen. Zwei-Spieler-Modus, Sprachausgabe und schicke Animationen gibt es zu bewundern, das Spielprinzip ist jedoch äußerst einfach. Jeweils mehrere Tetris-Steinen fallen vom oberen Bildschirmrand herab, und per Laser muß man

anderen abweicht. Hierzu muß man am Laser noch die passende Farbe einstellen. Haben alle Steinchen eines Satzes die gleiche Farbe, explodiert der gesamte Satz. Das tut er allerdings spätestens auch dann, wenn er an die Schranke in der Mitte des Bildschirms gerät. Vor Tetris hätte dieses Spielprinzip vielleicht noch gefallen, doch nun ist es mehr oder weniger überflüssig. Zweifelloser ist Vital Light recht unterhaltsam, wenn man nur will, doch richtig interessant ist eigentlich nur das Demorep.

● Hans Ippisch



Tetris-Steinen beschließen, bis sie die Farbe wechseln - was für eine fordernde Aufgabe.

Joysoft



U.F.O KING'S QUEST 6

dt* / 1200 dt

dt* 1200er

9.90

79.90

AMIGA 500 z.B.:
Anstoss World C.Ed. 64.90
Apocalypse ** 54.90
Battle Isle 2 dt*(Sept.) 99.90
Benefactor ** 69.90
Big Sea dt 69.90
Breach 3 ***/ 79.90
Bund.M.Hattrick dt* 99.90
Caribbean Desaster dt* 79.90
Charbreaker dt 69.90
Death of Glory dt 79.90
Der Clou dt 79.90
Der Trainer dt * 79.90
Die Siedler dt 89.90
Elfmanna ** 59.90
Empire Soccer ** 69.90
FIFA Soccer dt * 79.90
Hanse-Expedition dt* 49.90
Hattrick dt (Ikarion) * 79.90
Heimdal 2 **/ 84.90
Impossible Mission **/ 79.90
Innocent U.Caught dt 79.90
James Pond 3 ** 64.90
K 240/Utopia 2 ** 59.90
Kick Off 3 dt 69.90
King's Quest 6 dt * 79.90
Legend o.Kyran.2 dt* 79.90
Mad Neger dt * 84.90
Mad News * 79.90
Mr.Nutz ** 59.90
Perihelion ** 59.90
Pizza Connection dt 69.90
Quaterpole **/ 69.90
Reunion dt * 69.90
Rings o.Med.Gold dt * 79.90
Rise of the Robots * 89.90
Russelheim dt * 89.90
Ryders Cup ** 64.90
S.U.B. dt * * 69.90
Schwarzes Auge 2 dt* 89.90
Sensible Soccer Int. ** 39.90
Sensible Golf **/ 69.90
Sensible W.Soccer ** 69.90
Sierra Soccer dt 59.90
Spaceward HOI dt 49.90
Syndicate Data dt * 84.90
Theme Park dt * 79.90
Total Carnage ** 64.90
Tubular Worlds ** 79.90
World Cup USA dt * 64.90
Zappeln dt*/ 79.90

VERSAND:
AACHENER STR. 1004
50858 KÖLN
TEL: 0221/9486100
FAX: 0221/94861021
BTX: JOYSOFT#

SONDERANGEBOTE
NUR SOLANGE VORRAT REICHT

50939 KÖLN
GOTTESWEG 157
0221 425566

50676 KÖLN
MATTHIAS STR. 24
0221 239526

53111 BONN
MÜNSTER STR. 11
0228 659726

40211 DÜSSELDORF
AM WEHRHAHN 24
0211 364445

60311 FÜRST 1
FAHRGASSE 87
069 280170

52062 AACHEN
BLONDEL STR. 10
0241 406912

53721 SIEGBURG
KAISER STR. 54
02241 68045

56068 KOBLENZ
SCHLOSS STR. 16
0261 309634

NACHNAME: 9 DM
ab RECHNUNGSWERT von 200 DM
VERSANDKOSTENFREI
EILPOST: 8+ 9 DM, UPS: 6+ 9 DM
VORKASSE INLAND: 6 DM

UNSER SOFTWARE ANGEBOT:
AMIGA 500, 1200, CD 32,
PC, CD ROM, MAC,
MEGA DRIVE, MEGA CD,
STAR TREK 25th dt * 89.90
T.F.X. **/ (September) 89.90
Tornado ** 99.90

AMIGA z.B.:
Alfred Chicken ** 39.90
Aquatic Games ** 29.90
Bandit Kings 29.90
Black Gold dt 19.90
Body Blows ** 29.90
Bubba n' Silx ** 39.90
Chucuc Rock 2 ** 24.90
Cool World ** 19.90
Curse of Entchanta 29.90
D/Generation ** 1200 19.90
Diggers 1200** 39.90
Dragon Lair 3 ** 29.90
Elite 2 dt 49.90
Flight Sim. 2 ** 29.90
Genesis 39.90
Godoblins 1 ** 39.90
Harrrier Assault ** 24.90
Humans St.Alonge ** 24.90
Ishar 1 dt 29.90
Jonathan dt 39.90
Kings Quest 3 ** 39.90
Larry 3 ** 39.90
Lemmings 2 49.90
Lemmings Xmas ** 29.90
Lotus 3 ** 29.90
Might & Magic 3 dt 39.90
Nicky Boom 2 ** 29.90
One Step Beyond ** 29.90
Populous 2 + Data * 29.90
R-Type 2 19.90
Rules of Engagement 19.90
Shadowworlds 29.90
Sink or Swim ** 19.90
Sleepwalker ** 49.90
Space Hulk ** 49.90
Tornado ** 49.90
Traps n Treasures ** 29.90
Troddlers ** 29.90
Turrican 3 ** 49.90
Viking F.o.Conquest * 29.90
Vroom + Data ** 29.90
Wem Prophecy dt 29.90
Whales Voy. dt 1200 39.90
Wing Commander dt 39.90
Wonderdog ** 29.90
Zool 2 ** 39.90

CD 32
Battlewies ** 74.90
Cannon Fodder **/ 69.90
Chaos Engine ** 69.90
Der Clou dt 79.90
Elite 2 ** 69.90
Globe n Effect ** 74.90
Gunship 2000 ** 79.90
Heimdal 2 ** 84.90
Humans 1 + Data ** 69.90
Impossi.Mission ** 69.90
Loch Vikings dt 79.90
Microcosm 69.90
Simon t.Sorcerer **/ 79.90
Soccer Kid **/ 69.90
T.F.X. ** 84.90
Theme Park dt * 84.90
U.F.O. dt * 79.90

HÄNDLERANFRAGEN
ERWÜNSCHT

VORANGEKÜNDIGTE TITEL KÜNNEN SOFORT VORBESTELLT WERDEN
(* Vorkündigung, (** dt. Anfertigung, (dt.) komplett Deutsch RRTÜMER + PREISÄNDERUNGEN BLEIBEN UNS VORBEHALTEN

GUTSCHEIN
FÜR EINEN KOSTENLOSEN
KATALOG
FAST 100 SEITEN VOLLER
SPIELBESCHREIBUNGEN
UND INFOS
A.G.8

JEDER KUNDE ERHÄLT VON
UNS BEI SEINER ERSTEN
BESTELLUNG ALS
"DANKESCHÖN" EIN KLEINES
PRÄSENT
BITTE COUPON MITTSCHICKEN A.G.8

Das Lionheart-Team ist zurück!

Flink

Seit der Veröffentlichung von Lionheart war von Erwin Kloibhofer und Henk Nieborg nichts mehr zu hören. Wir haben sie nun in Wien getroffen und ihr neuestes Spiel gesehen.

Von Hans Ippisch

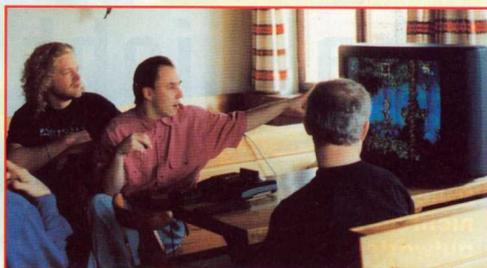
Die letzten achtzehn Monate waren für den holländischen Grafiker Henk Nieborg und den österreichischen Programmierer Erwin Kloibhofer äußerst ereignisreich. Rechtzeitig vor dem Zusammenbruch von Thalion verabschiedeten sich die beiden aus Gütersloh und begannen für Psygnosis zu arbeiten. Interessant hierbei ist, daß beide in ihre Heimat zurückkehrten und nur noch über Telefon und Modem miteinander zu tun hatten. Herausgekommen ist dabei ein grandioses Mega Drive-Jump & Run, das sogar Sonic gefährdet. Derzeit arbeiten sie an der Umsetzung für das CD 32. Ob eine Version für A500 und A1200 gerückt wird, steht derzeit noch nicht fest. In einem Wiener Wirtshaus führten sie uns ihr neuestes Werk vor, wobei wir natürlich auch

wissen wollten, wie das damals mit Thalion ablief.

Amiga Games: Euch verdanken wir eines der besten Amiga-Spiele aller Zeiten. Seit der Veröffentlichung sind nun fast schon zwei Jahre vergangen. Wie seht Ihr dieses Spiel nun, und wie schneidet Flink, Euer neues Werk. Im Vergleich dazu ab?

Erwin: Wir sehen uns das Spiel Lionheart jetzt bestimmt nicht mehr an. Erstens ist es schon eine ganze Weile her, und qualitativmäßig haben wir uns einen ganz großen Schritt weiterentwickelt. Lionheart ist für uns total passé, und wahrscheinlich werden wir beim nächsten Spiel über Flink genau das gleiche sagen. Wir entwickeln uns immer noch sehr stark weiter.

Amiga Games: Seid Ihr mit dem Verkaufserfolg von



Henk Nieborg (links) und Erwin Kloibhofer (rechts) führen ihr neuestes Werk auf dem Mega Drive vor. Greg Duddle (Vordergrund) von Psygnosis beobachtet aufmerksam.



Lionheart unzufrieden, oder was ist der Grund dafür, daß Ihr zunächst eine Mega Drive-Version entwickelt habt?

Erwin: Der Verkaufserfolg war uns eigentlich insofern egal, weil wir sowieso nicht an den Verkäufen verdient haben. Thalion, das Softwarehaus, wollte einen Nachfolger davon abhängig machen, wie gut sich das Spiel verkauft. Als es soweit war, sagten sie, es hätte sich nicht gut genug verkauft, wobei der wahre Grund natürlich war, daß wir weggegangen sind.

Amiga Games: Wie ist denn dann die Zusammenarbeit mit Psygnosis zustande gekommen?

Erwin: Noch während wir bei Thalion in Gütersloh gearbeitet haben, sind wir an Psygnosis herangeraten.

Henk: Da haben wir natürlich Lionheart und die Kopien aus den Tests in den Spielezeitungen mitgeschickt, und die wußten sofort, wie sie zu reagieren hatten.

Amiga Games: Hat Euch denn Psygnosis nun von Anfang finanziell und ausrüstungstechnisch unterstützt?

Zauberkursus inklusive! Hiermit kann sich Flink viele Probleme und Gegner vom Hals schaffen (rechts).



Die Drachen sind besonders eindrucksvoll! Die stufenlose Vergrößerung ist brillant gelungen (links).



Die Hintergrund-Grafik kann eine gewisse Verwandtschaft zu Lionheart nicht verbergen.



Erwin: Ja, absolut. Wir haben alles gekriegt, was wir gebraucht haben, ob Hardware oder Geld. Die Zusammenarbeit mit Psygnosis ist einfach göttlich, und es sollte eigentlich jeder Programmierer mit dieser Firma zusammenarbeiten.

Amiga Games: Soweit zur Vergangenheit. Lionheart war fertig und Ihr wolltet ein neues Spiel machen. An was habt Ihr dabei gedacht?

Henk: Der Held sollte im Gegensatz zum muskelprotzenden Lionheart eher cute und niedlich sein,...

Erwin: ...während das Szenario grafisch in Richtung Fantasy gehen soll. Auf jeden Fall war es klar, daß wir wieder ein Action-Spiel machen, da wir uns damit am besten auskennen.

Amiga Games: Widerspricht sich denn „Niedlich“ und „Fantasy“ nicht?

Henk: Eigentlich nicht, mit Fantasy meinen wir nur den Grafikstil mit vielen runden Elementen und knuffigem Helden.

Amiga Games: Stand schon von Anfang an fest, daß Flink zunächst auf einem Mega Drive entwickelt wird?

Erwin: Nein. Wir sind mit der Einstellung zu Psygnosis gekommen, daß wir ein Amiga-Spiel machen, und vielleicht, vielleicht eine Mega Drive-Version umsetzen dürfen. Das Gespräch war dann so fantasztisch, daß die Jungs uns soweit vertraut haben, daß wir gleich ein Mega Drive-Spiel machen dürfen. Erst jetzt, wo wir das Spiel fast fertig haben, planen wir die Umsetzungen für

Mega CD II und Amiga CD 32 nach.

Amiga Games: Wie war denn die Aufgabenverteilung bei Euch?

Erwin: Henk hat alle Grafiken gezeichnet, alle Levels designt, und der Großteil der Ideen geht auf sein Konto. Ich habe alles programmiert, auch den Editor, mit dem Henk Grafik malen und Levels gestalten konnte. Die Levels hat Henk alle innerhalb von sechs Wochen gestaltet.

Amiga Games: Das Spiel macht ja auf dem Mega Drive schon einen ganz ausgezeichneten Eindruck. Was können wir von der CD 32-Version erwarten?

Erwin: Ich meine, daß das Spiel jetzt schon sehr gut ist, man kann es jetzt nur noch rund-

Über den Wolken! In dieser Sequenz darf man Flink von Level zu Level fliegen, von denen es mehr als 50 gibt (oben).

herum verbessern. Beispielsweise die Präsentation CD-gerecht gestalten und dem Ganzen noch mehr Levels spendieren. Auf alle Fälle wird die Musik von CD kommen...

Henk: ...und dazu gibt es natürlich noch ein grafisch aufwendiges Intro und Extro.

Amiga Games: Vielen Dank für das Interview!

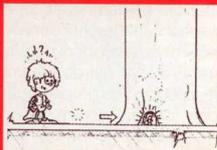


BESSER ALS LIONHEART?

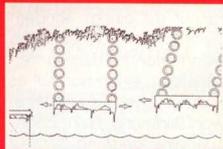
The Misadventures of Flink, wie der volle Titel des Spiels lautet, ist ein 54 Levels umfassendes Jump & Run, wie es auf dem Amiga noch nie da war. Der äußerst witzig animierte Held, mit dem man das Spiel zu bestreiten hat, kann zwar keine Extrawaffen vorweisen, ist jedoch äußerst talentiert. Beispielsweise kann man herumliegende Kisten aufnehmen und auf die Gegner schleudern. Zu beachten gilt es hierbei, daß man mit schweren Kisten nicht mehr so weit springen kann. Wirksamstes Extra sind zweifellos die Zaubersprüche, für die man bestimmte Zutaten sammeln muß, die jedoch von einem Dieb wieder gestohlen werden können. Fehlzauberei kann jedoch für angeschmortes Haar sorgen. Auf einer grafisch dank Wolkendecke imposant gestalteten Karte darf man mit Flink zum nächsten Level fliegen. Eindrucksvolle Endgegner, Musik von Ex-Thalton-Maestro Matthias Steinwachs und ausgefeiltes Leveldesign zeichnen dieses Spiel aus. Bis zum Herbst sollte eine erste spielbare Version dieses Knüller vorliegen. Auf alle Fälle läßt Flink Lionheart spielerisch weit hinter sich.



Solche beweglichen Plattformen kennt man aus der Super Mario-Saga, jedoch aus keinem Amiga-Spiel.



Diesen fabelhaften Skizzen der Background-Grafik aus dem Konzept konnte sogar Psygnosis nicht widerstehen.



In einem Bonuslevel wird Flink auf Maus-Größe verkleinert und muß durch einen hohlen Baum flitzen.

Ein neuer 3D-Knaller für das CD 32

Acid!!

Acid Software, das neuseeländische Entwicklungsteam, das eben mal gerne Parties feiert (Also bitte! Der sprachlose Lektor), hat sich sehr lautstark in die Szene eingeführt. Paul Rigby berichtet über das Säure-Attentat.



Nachdem sie mit Ihrem verrückten Rennspiel auf dem Standard-Amiga viel Lob geerntet haben, sind sie jetzt bereit, die CD 32-User nicht nur mit einem, sondern mit zwei großartig präsentierten Spielen mitten ins Herz zu treffen. Bei dem einen handelt es sich um eine verbesserte Version von Skidmarks, beim anderen um eine Kreuzung aus Star Fox und Defender, einem klassischen Shoot 'em Up mit dem Titel Guardian. Falls Du ein Paul Woakes-Fan bist und Dich an all die großartigen Novogen-Spiele erinnerst: das ist es wahrscheinlich, was Paul zu errei-

chen versuchte, aber wegen der technischen Grenzen des A 500 nicht verwirklichen konnte. Über die beiden neuen Spiele ist schon viel geschrieben worden, aber nachdem ich mir eine Gold-CD mit den Games gegriffen und sie gespielt hatte, kann ich nun ehrlich verkünden, daß sie genau das sind, worauf alle CD 32-Besitzer die

ganze Zeit gewartet haben: zwei Spiele mit Automatenqualität, die die Fähigkeiten der Maschine in bemerkenswerter Weise ausnutzen!

GUARDIAN

Guardian mag auf den ersten Blick als rasantes Vollblut-3D-Shoot 'em Up erscheinen, aber wenn man die Geschwindigkeit sieht, mit der sich die Raumschiffe bewegen, und die eindrucksvolle Objektskalierung betrachtet, fühlt man sich wie

auf einer Mammut-Hatz, bei der man andere Raumschiffe und Einrichtungen in die Luft jagen muß - was man letztendlich ja auch macht.

Wie auch immer: sobald man sein eigenes, sehr eindrucksvolles Raumschiff mit atemberaubender Geschwindigkeit über hügeliges Land mit Flüssen und Bergen im Hintergrund steuert, weiß man, daß dieses Spiel gut wird. An der großen Auswahl an Menüs und Optionen erkennt man, daß Guardian mehr zu bieten hat als schicke Grafiken, schnellen Bildschirmaufbau und riesige Objekte: es verfügt über Spielbarkeit und Spieltiefe.

Die Superlativen beginnen sich zu überschlagen, aber warum nicht? Wir haben lange genug auf ein Spiel für das CD 32 gewartet, das der Maschine zu einem erfolgreichen Start verhilft, und hier ist es!

Allen Spielzielen liegen Missionen zugrunde. Aufträge bestehen beispielsweise darin, feindliche Orientierungspunkte zu zerstören, die als Kommunikationsbasen dienen, oder Kristalle zu finden, die auf der Planetenoberfläche versteckt sind. Wie der Titel schon sagt, bist Du der Guardian (Wächter) des Planeten, und Deine Aufgabe besteht darin, sicherzustellen, daß möglichst viele Gebäude bei feindlichen Angriffen unbe-

kleinen farbigen Punkten Ausschau hält, die den Feind anzeigen. Die unaufhörlich einfallenden Horden von feindlichen Raumschiffen sorgen dafür, daß Du ständig in Bewegung bleibst, in Deckung gehst und das große, zur Verfügung stehende Waffenarsenal ausnutzt. Panzer und Flugzeuge werden in der fertigen Version auftauchen. Guardian mag wie ein Mischmasch aus anderen Spielen erscheinen, das einige Actionszenen aus Elite und Starglider enthält, aber es zielt ausschließlich auf die Fans von Arcade Action-Games ohne gelegentliche Subplots.

Die Joypad-Steuerung funktioniert folgendermaßen: Rot ist Deine Standardwaffe; Blau ist für die hitzesuchenden Raketen zuständig; mit dem rechten Pad oben auf Deinem Joypad kannst Du Dich vorwärts bewegen, mit dem linken rückwärts. Das D-Pad dient der Bewegung in acht Richtungen. Praktischerweise werden alle Knopfdrücke auf dem Screen durch ein entsprechendes Icon dargestellt. Wenn Du z.B. das Icon für den gelben Knopf betrachtest, erfährst Du, wie viele Bomben Du noch übrig hast. Schutzschilde, Score und verbleibende Leben werden genauso raffiniert angezeigt.

Ein spezielles Menü-Icon, das es dem User erlaubt, den Kamerawinkel zu verändern, kann ebenfalls ausgewählt werden. In der Grundeinstellung sieht man sein Raumschiff und die Aktionen von hinten, aber es lassen sich stattdessen auch Frosch- oder Vogelperspektive, Vorder- und sogar Seitenansicht einstellen.

Auch wenn es sich hier nur um ein Preview handelt, muß ich zugeben, daß Guardian, soweit

ich es bis jetzt gesehen habe, einfach super ist. Jede weitere Zutat wird ein echter Bonus. Die Soundeffekte sind äußerst treffend (synchron und explosiv).

Von diesem Spiel werden mit Sicherheit einige tausend Einheiten für das CD 32 verkauft. Hoffentlich wird es von Commodore in der gleichen Weise gepusht wie Star Fox von Nintendo unterstützt wurde! Eine leicht gekürzte Version wird für die A 1200-Besitzer herauskommen.

SHIDMARKS

Skidmarks scheint im jetzigen Entwicklungsstadium vom Gamedesign her zunächst nicht mehr zu bieten als 50 andere, ähnliche Titel. Ein leicht abgehobenes, verrücktes Rennspiel. Kleine, aber wohlgeformte Fahrzeug-Sprites, vom Monster-Truck (nur dem Namen nach) über Buggies, Camaro, Porsche, usw. Im Vergleich zur normalen Version wurde das Spiel für das CD 32 natürlich noch etwas aufgepeppt.

Du trittst gegen acht computergesteuerte Fahrer an, um der Meister der Dreckpiste zu werden. Was das Spiel allerdings

besser als die anderen macht:

- die akkurate Kollisionsabfrage,

- einige Trägheitsroutinen, die bewirken, daß man bei Berührung der Wand auf den Track zurückgeschleudert wird und nicht einfach am Zaun stoppt,

- variierende Abstufungen und Bodentextures, die die Steuerung schwieriger, aber auch realistischer machen,

- und schließlich, wichtiger als alles andere, die perfekte Joypad-/stick-Kontrolle.

Die technischen Features, die in das Spiel integriert wurden, umfassen Blitz 2, 800 Frames für die Fahrzeug-Animationen sowie 1025x516-Tracks. Darüber hinaus gibt es für die AGA-Version 64x32-Fahrzeuge. Die Raytrace-Grafiken wurden auf einem A 4000 berechnet, und das Rendern der jeweils 800 Frames pro Auto nahm zehn

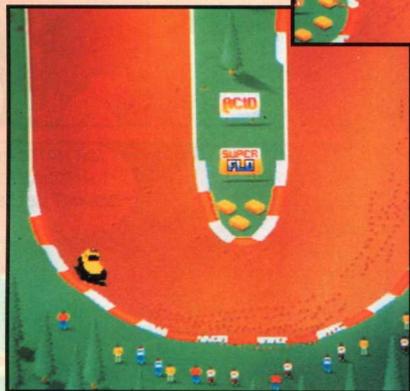
Stunden in Anspruch! Mit ihrer selbstentwickelten Software und dem ADPro haben die Jungs von Down Under sicherlich die Nase vorn, aber ich vermute, in Neuseeland kann man nicht viel mehr anfangen als programmieren und Parties feiern! (Jetzt fängt der schon wieder mit der Partysache an! Er hört sich an wie ein paar Ohren voll Home & Away...der sarkastische Lektor).

Bei dieser Vielzahl an Gegnern, Rennkursen, einem Zwei-Spieler-Modus mit Split-Screen und Acid Music (Denk an die Party, Hans! Der süffisante Red.) scheint Acid Software alle Bereiche abgedeckt zu haben. Eine Kleinigkeit, die ich gerne in der CD 32-Version gesehen hätte, wären animierte Zuschauer und mehr Hintergrund-Action, aber wer weiß, vielleicht bekommen wir das ja beim Nachfolger.

Dank AGA-Chipset sind die Animationen der Autos nun noch wesentlich beeindruckender.



Ein Zwei-Spieler-Splitscreen-Modus darf natürlich auch nicht fehlen.



Pro Fahrzeug gibt es sage und schreibe 800 Animationsstufen!



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

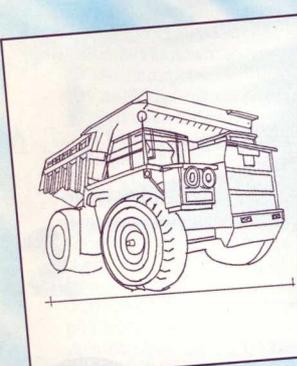
Die erste 32Bit Video-Musik-Spielekonsole.

von **Commodore**

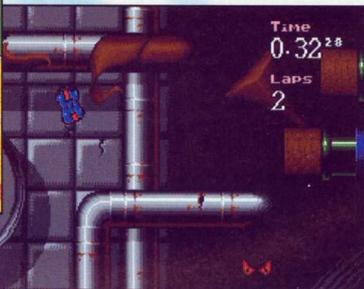
Codemaster saust wieder los!

Codemasters Report

Gigantische Meisterwerke waren noch nie die Sache der Budget-Experten Codemasters, vielmehr liegen ihnen kleine, aber feine Spielchen. Wir präsentieren Euch erste Infos zu vier neuen Spielen, die bis Weihnachten für das CD 32 und später vermutlich auch für alle anderen Amigas erscheinen.
Von Paul Rigby



Satte siebzehn verschiedene Fahrzeuge und 16 neue Szenarien machen Micromachines 2 eine ganze Ecke abwechslungsreicher.



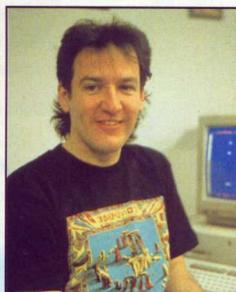
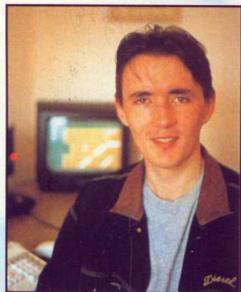
MICROMACHINES 2

Micromachines war bisher Codemasters' erfolgreichster Titel überhaupt. Da die meisten ihrer Spiele die Charts anführen, obwohl es sich dabei nur um Budget-Games handelt, verkaufen sie sich sicherlich tonnenweise! Die Amiga-Version zeichnete sich durch großartige Spielbarkeit

aus. Das Spiel war vom Design her so simpel: kleine Sprites, gelungene Hintergründe und eine Auswahl an Fahrzeugen, die man steuern konnte. Es ist schwierig nachzuvollziehen, warum einen dieses Game derart vor den Bildschirm fesselte. Ich kann ehrlich von mir behaupten, daß ich es mehr als ein paar Minuten gespielt

habe. Der Zwei-Spieler-Modus nimmt einen total gefangen. Du kannst hier wirklich Deine Fähigkeiten mit einem Freund messen. Geschickte Steuerung, ein gutes Auge und superschnelle Reaktionen sind da angesagt. Obwohl die Sprites winzig waren, hatte man das Gefühl, alles bestens unter

Kontrolle zu haben. Ein Fehler, und das führende Fahrzeug hätte den Level beendet und Dich links liegen lassen.



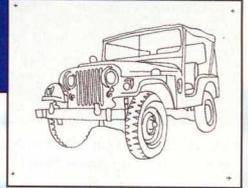
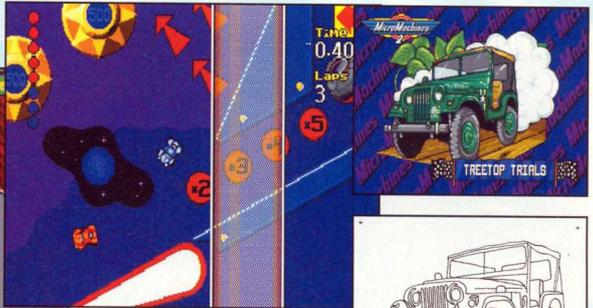
Pete Williamson und Andy Fussey von Supersonic Software sind verantwortlich für die Programmierung von Micromachines 2.



Die Vier-Spieler-Option der Mega Drive-Version wird bei der Amiga-Version wohl entfallen müssen.



Flinkes Scrolling und technische Perfektion darf man auch beim zweiten Teil erwarten.



Die 54 Kurse sind durch Interaktivität noch reizvoller geworden.

Power Ups und eine Champion's League". Komm schon, November! Ein Arcade-Spiel, das ich haben will...JETZT!

PSYCHO PINBALL

„Das präziseste Arcade-Flipperspiel mit wilder Action und echtem Ballgefühl, das jemals erschienen ist“, sind nur zwei der Behauptungen, die die Codies durch ihre PR-Dame Stephanie Owen über das Spiel verlauten ließen. Sechs Themen beinhalten The Wild West, Ghost Town und Moonbase. Seit drei Jahren befindet sich das Spiel schon in der Entwicklung. Andrew Graham, der Programmierer, steht nicht auf das normale Table-Setup, sondern auf abenteuerlichere Optionen. Man kann mit drei Bällen gleichzeitig spielen, ein

Feature, an dem auch Digital Illusions (Pinball Dreams) arbeiten. Darüber hinaus gibt's eine Menge Sub-Games, die das Ganze mehr sein lassen als ein gewöhnliches Flipperspiel. Fahre oben auf einem Zug mit und bugsiere den Ball über das Dach, während Dich Gewehrshützen aufs Korn nehmen. Wenn das für Dich verwirrend klingt, dann hast Du noch nichts

Um zu gewinnen, mußte man den anderen Fahrzeugen einen Screen voraus sein. Wenn Du schnell genug warst, ging die Post echt ab. Wenn Du allerdings einer dieser müden Spieler bist, deren Joypad-Steuerung etwas eigenartig ist, dann kannst Du dieses Spiel vergessen.

Man kann sagen, daß die Hintergründe und die interaktive Szenerie das Spiel wirklich viel attraktiver gemacht haben. Es trug schon zum Spielspaß bei, wenn man über den Küchenfisch fuhr und in einer Milchpfütze steckenblieb. Das Fliegen eines Hubschraubers und das Fahren eines Buggies oder jedes anderen Fahrzeugs verlangte feinfühlig und unterschiedliche Taktiken.

Nachdem ich ein Demo von MM2 gespielt habe, kann ich dafür garantieren, daß es sich dabei nicht lediglich um ein Folgeprodukt handelt, mit dem den Leuten das Geld aus

der Tasche gezogen werden soll. Das Spiel ist erfreulicherweise schwieriger und verfügt über sage und schreibe 54 neue Rennkurse. Biete Deinen ganzen Grips gegen die listigen Computergegner auf und stürze Dich in den Kampf um den begehrten Champion-Titel. Von allem gibt es mehr: Fahrzeuge, Hindernisse, Tücken und höllische Rennstrecken, die Dir keinen Moment der Unaufmerksamkeit durchgehen lassen. „Doppelt so schnell“, rühmt sich Codemasters, „massenhaft



Das Team, das Micro Machines 1 entwickelt hat, arbeitet derzeit an Psycho Pinball, einem reizvollem Flipperspiel.



Ob Psycho Pinball die Pinball Dreams von Digital Integration Konkurrenz macht, werden wir wohl erst Ende des Jahres wissen.



Nun ist die Zeit für ultrabrutale und muskulöse Superhelden endlich abgelaufen! Captain Dynamo kommt.



An knuddeligen, rundlichen Gegnern mangelt es in diesem Fun-Jump & Run ganz bestimmt nicht.

gesehen. Schiebe Dich durch den Wild West-Table und führe die schneidigen Desperados zum Gefängnis, um deren Partner dort rauszuholen. Da ist so viel Action drin, daß Du versuchen wirst, zum nächsten Saison zu kommen und einen schnellen Schluck Whisky zu tanken!

CAPTAIN DYNAMO

Hast Du all die japanischen und amerikanischen Super-Muskelhelden satt? Aus Southam in England kommt eine Eigenkreation der Codies - niemand anderes als Dynamo persönlich. Konzipiert als ein spaßiges Puzzle-Plattform-Spiel mit einigen frechen Humoreinlagen, hilft Dir Dynamo im Spiel zwar nicht, wird Dir aber ein Lächeln auf die Lippen zaubern.

Der Spielaufbau ist nach dem üblichen Muster gestrickt - man muß oft ausweichen, tollt herum und bringt sich in Sicherheit. Hast Du jemals ein Codemasters-Game gespielt, bei dem es kein Extra gegeben hat, das Dich an den Monitor gefesselt hat? Fließbänder, stachelige Räder, Wassertanks und Seiltrutschen sind allesamt Bestandteile des Übungsgeländes für den Kerl mit dem Fantasiekostüm und dem flotten Kopfputz! Professor Austen von Flyswatter ist der Bösewicht, hinter dem Dynamo her ist. Dieser hat nicht nur einige ziemlich teure Diamanten von Lady Phyllis Uppenhofen gestohlen, sondern sich außerdem noch auf den Mond davongemacht. Der gute alte Dynamo ist schon auf seiner Spur, wenn das Spiel an der ersten Teleportstation seinen Lauf nimmt.

Kann Dyno seinem Macho-Image gegen massenweise Fallen und eine Horde von nicht allzu freundlichen Gegnern gerecht werden?

CAPT'N HAVOC

Captain Havoc setzt mit einem prügelträchtigen, verwegenen Adventure die Segel, um im Spätsommer in Deinem örtlichen Softwareshop einzutreffen. Bei Havoc handelt es sich um ein Plattformspiel mit Cartoon-Grafik, das mit Humor und Arcade-Action nur so vollgestopft ist. Einige Merkmale, die an Zool und sogar an Sonic erinnern, machen das Spiel schnell und das Scrolling flüssig, wenn sich Havoc aufmacht, immer mehr Reichtümer seiner Beute einzuverleiben. In der Person

von Bernard the Blackhearted ist immer ein großer Bösewicht in der Nähe. Bevor Du es mit ihm allerdings am Ende zu tun bekommst, mußt Du seine Bande übler Gesellen besiegen. Das Spiel beginnt auf einer gewaltigen Galeone und zieht sich über sieben oder mehr Levels hin. Vom Oberdeck aus wagst Du Dich in Unterwasserhöhlen vor, und dann zu den feurigen Kanalufern. Havoc springt, hüpfert und gebraucht sein treues Schwert, um Haie und Feuer-Sprites abzuwehren. Rauch erfüllt die Luft, wenn Dir die Kanonenkugeln um die Ohren pfeifen. Riesige Rumpfässer versperren Dir den Weg. Du mußt schon ein wahrer Held sein, wenn Du Deinen Kompagnon Tide und die schöne Maid Josephine retten und mehr als finanziellen Erfolg haben willst.



Die Jump & Run-Welle im Konsolensektor scheint nun auch auf den Amiga einzubrechen. Capt'n Havoc gehört zu den Vorreitern.

Ups, auf den ersten Blick könnte man fast meinen, eine Ecco-Umsetzung vor sich zu haben, der Hai ist jedoch leider nur ein Gegner und nicht Hauptfigur.

DIE CHANCE

Das **ABO-ANGEBOT** auf das Du schon immer gewartet hast!!



plus 12x 



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

Ja, ich will das AMIGA GAMES-Abo
(DM 79,-/Jahr) für mindestens 1 Jahr **A1 0894**

Ja, ich will das AMIGA FUN/ AMIGA GAMES Kombi-Abo (DM 17,-/ Monat; Halbjährliche o. jährliche Berechnung) **AF 0894**

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 **BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK (Art.-Nr.: 1006)** so schnell wie möglich (nach Bezahlung des neuen Abonnements) an:

Name, Vorname _____

Straße, Nr. _____

PLZ, Wohnort _____

Gewünschte Zahlungsweise der Zuzahlung von **DM 49,-**: (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.**

Bestellen Sie noch heute!

SILVER Datentechnik

Inhaber : G. Klein
 Postfach 200 531
 51435 Bergisch Gladbach
 Telefon 0 22 02 / 930-480
 Telefax 0 22 02 / 930-487

C64 Emulator Set Auf dieses Pack haben alle Amiga-Fans gewartet. Jetzt können Sie endlich Ihre C64-Programme weiterentwickeln. Enthalten sind: C64-Emulator, Textkonverter, Baumführung für Hauptkachel, deutsche Anleitung und mehr als sechzig C64-Programme, Spiele, Anwendungen, Utilities und Programmierbibliothek. Unter anderem: 17.84, Bundesliga Disksoft, Hires-Handypix, Periodensystem, Rechnung, Scopy64, Sprite Editor usw. usw.
 Best.-Nr. 6007..... Best. uns nur 24,90 DM



Winning Post
 Simulation einer Frühlingsmeile mit vielen tollen Features. (Siehe Bildschirmanzeige)
 Best.-Nr. 3251.....4,90 DM



Megaball V2.1
 Stark verbesserte Version des Break-Out Hit's von Ed Mackey. Der Renner inkl. AGA-Version für Ihren A1200 und A4000.
 Best.-Nr. 3253.....8,00 DM



Tricky Quikly
 Jump & Run-Spiel der absoluten Spitzenklasse. Sie müssen alle verlorenen Seiten einsammeln. Toller Sound & Super Grafik.
 Best.-Nr. 3260.....8,00 DM



Tripp-Variente des bekannten Shogunspiels mit vielen neuen Optionen. **ACHTUNG!!!** Dieses Spiel macht Süßung.
 Best.-Nr. 3256.....4,90 DM



Helicopter Mission
 Tolle Hubschrauber-Simulation, in der Sie viele verschiedenen Aufgaben (Landen auf Platanendatt, Fallschirmjäger absitzen oder Verletzte bergen) haben. Selbstverständlich haben Sie die Möglichkeit aus verschiedenen Hubschraubern auszuwählen, mit welchem Sie fliegen möchten (BO 105, Bell UH-1 D oder Sea King MK 41).
 Best.-Nr. 3259.....bei uns nur 10,00 DM

Software gesucht!
 Wir suchen ständig gute Programme (Spiele oder Anwendung) für Amiga und PC zur Vermarktung in unserer Low-Cost-Software-Serie. Zögern Sie nicht, uns gleich anzurufen oder noch besser, senden Sie uns noch heute eine Demoversion Ihres selbstentwickelten Programmes zu. Wir garantieren Ihnen lukrative Einkünfte.



Protracker V3.15
 Das TOP-Musik-Einstellungsprogramm jetzt in der neuesten Version für Ihren Amiga. Multifunktionsfähig, Sampler, eigene powergepackte Sounds! Inkl. einiger Module für Sprachkessel!
 Best.-Nr. 1203.....4,90 DM



DosXS (Datei-Manager)
 Datei-Manager in der Art von Dir-Opus! Unterstützt alle Bildschirmgrößen, optionales Fenster auf der Workbench möglich, mit Stern-Direktories, Unterstützung Formate: IFF, ILBM, IFF-8SVX, IFF-8LW, PowerPacker-Daten, Fonts.
 Best.-Nr. 1210.....4,90 DM



Star Trek
 Ein Stück Film- und Softwaregeschichte die Abenteuer der Enterprise. Als Kommandant müssen Sie 5 Jahre erfolgreich die Klingonen bekämpfen, Planeten erforschen und die regelmäßig eintreffenden Orders erledigen.
 Best.-Nr. 3108.....15,00 DM



Amiga-Tetris
 Tolle Umsetzung des tollen Tetris-Spiels. Der Clou an diesem Spiel sind die freizügigen Damen im Hintergrund.
 Best.-Nr. 3258.....10,00 DM



StarTranslator 3.0
 Komplexes Programm zum Übersetzen von englischen Texten (auch Textdateien) Natürlich mit integriertem Wörterbuch.
 Best.-Nr. 1212.....4,90 DM



SuperDuper 3.0
 Spitzen-Kopierprogramm mit vielen neuen Optionen. Sehr bedienerfreundlich, schnelle Kopierzeiten auf bis zu vier Laufwerken gleichzeitig, Sprachausgabe, schnell und sicher.
 Best.-Nr. 1219.....4,90 DM



Übersetzung
 Komfortables Programm, um Banküberweisungen oder ähnliche Formulare zu bedrucken. Inklusive Speicher- und Ladefunktionen. AREXX-Schnittstelle und deutsche Anleitung.
 Best.-Nr. 1230.....4,90 DM



Kassabuch 3.0
 Wer viel mit Kontauszügen herumhantiert, kann hier seine Einnahmen und Ausgaben problemlos verwalten. Grafische Ausgabe auf Monitor & Drucker.
 Best.-Nr. 1175.....4,90 DM



VT-Schutz V 2.6X
 Eines der besten und aktuellsten Virenschutzprogramme für Ihren Amiga! Vier Viren-Prüfungen: Bitmap-, File- und Block-Test bzw. Blockette auf Diskette und Festplatte! Deutsches Programm!
 Best.-Nr. 1229.....4,90 DM



EaglePlayer
 Ein äußerst komplexes Spitzenprodukt mit extremen Player-Routinen und extremen Programmen. Grafisch hervorragend gestaltet u. mit Analyse-, Levelmeter-, CD-Player Funktionen usw.
 Best.-Nr. 1204.....4,90 DM



Einkommensteuer 93
 Dieses Programm hilft Ihnen bei Ihrer Einkommensteuererklärung. Selbstverständlich mit Grund- & Splittingtabelle, Musterbriefe für die Finanzamt und Druckfunktion.
 Best.-Nr. 1027.....10,00 DM



Bildschirmschoner-Pack
 U.a. enthalten sind SuperDark ein super Screenblinker mit sehr vielen Effekten (mehr als 50 verschiedene Effekte) Parameter-Menü. Fast so gut wie "AfterDark" (PC/Macintosh).
 Best.-Nr. 1217.....8,00 DM



Fahrschule
 Super Programm für alle FahrschülerInnen. Mit vielen Lernhilfen, verständlichem (Hörsehbehörten) und Statistiken.
 Best.-Nr. 1222.....8,00 DM



Text Plus V3.0
 Komfortable Textverarbeitung der EXTRA-Klasse, umfangreiche Funktionen wie z.B. Fußnotenverwaltung, Serienbrieffunktion, AREXX-Port, ANSI-kompatibel, Funktionstastenbelegung u.v.m.
 Best.-Nr. 1024.....4,90 DM



AmigaRoute
 Streckenplanungsprogramm, um die kürzeste und schnellste Straßenverbindung zwischen zwei Städten zu berechnen und tabellarisch sowie grafisch anzuzeigen.
 Best.-Nr. 1221.....8,00 DM



Evil Tower
 Ein wahnsinniges Abwehrspiel vollständig in Deutsch. Tolle Grafik, guter Sound und viele dumme Sprüche.
 Best.-Nr. 3040.....4,90 DM



Eishockey (Karamalz)
 Mit diesem Spiel erhalten Sie ein Eishockeyspiel mit Super-Grafik und flüssigen Spielabläufen. Gewinnen Sie den Karamalz-Cup.
 Best.-Nr. 3230.....4,90 DM



Solitaire
 Bei diesem Solitairespiel haben Sie 5 versch. Varianten & 4 Schwierigkeitsgrade zur Auswahl. Langanhaltendes Spiel Spaß ist garantiert!
 Best.-Nr. 3233.....4,90 DM



Monopoli
 Oh nachgefragt, jetzt endlich lieferbar für alle Amiga-Computer. Das Brettspiel als Computer-Spiel mit toller Grafik.
 Best.-Nr. 3255.....8,00 DM



Wirt
 Wollt man's Stralassen und Achtsohn der Spitzenklasse.
 Best.-Nr. 3249.....10,00 DM



Telekommando II
 Das Telekommmando kehrt zurück. Der zweite Teil des Telekommandos ist sehr ein interessantes Design (mit von Stimmgen).
 Best.-Nr. 3257.....4,90 DM



Disk
 Wer kennt nicht diese Geldautomat. Tolle originalgetreue Simulation für Ihren Amiga. Sonderpreise, Rückgabe bis hin zum Wertpapier ist alles möglich.
 Best.-Nr. 3031.....4,90 DM



Donkey Kong
 Der absolute Schnellhüter Superhit! Retten Sie die Freundin, die von Donkey Kong entführt wurde.
 Best.-Nr. 3172.....4,90 DM



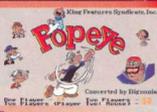
Fighting Warriors
 Mit Handkanten, Fußritzen und Körpereinsatz geht es zur Sache. Gelungene Karateumsetzung für ein bis zwei Spieler.
 Best.-Nr. 3175.....4,90 DM



Top Secret
 Wunderschönes Actionspiel in bester Jump & Run-Manier. Dieses Spiel gehört in jede Spielbox.
 Best.-Nr. 3153.....4,90 DM



Energie Manager
 Gewinnen Sie den hochdotierten Energiesparpreis. Dieser Preis winkt Ihnen, wenn Sie ein umweltbewusstesten wirtschaften.
 Best.-Nr. 3247.....4,90 DM



Popeye
 Jetzt endlich auch für Ihren Amiga erhältlich! Beschützen Sie als spannfähiger Popeye Olivia vor dem bösen Brutus.
 Best.-Nr. 3249.....8,00 DM

- ✓ Alle Programme auf jeden Amiga ab 1 MB Chip-RAM lauffähig und selbststartend (Kick 2.0 oder höher empfohlen)
- ✓ Bequeme Lieferung nach Hause
- ✓ Fast alle Programme in deutsch
- ✓ Irrsinnige Preise
- ✓ **Parbige 3,5 (8,99 cm) Qualitäts-Disketten**
- ✓ Gratis-Katalog liegt jeder Bestellung bei
- ✓ Neuheitenservice
- ✓ Nur ausgewählte Qualitäts-Software
- ✓ Schnell-Lieferservice
- ✓ Service-Hotline
- ✓ Ständige Qualitätskontrolle
- ✓ Sorgfältig gelabelte Disketten
- ✓ Viren- & Fehlergeprüfte Qualität

Ohne Aufpreis!

SILVER

Datentechnik

Inhaber: G. Klein
 Postfach 200 531
 51435 Bergisch Gladbach
 Telefon 0 22 02 / 930-480
 Telefax 0 22 02 / 930-487

Bestellen können Sie problemlos per Telefon, Telefax, formlos per Brief oder Postkarte (Absender nicht vergessen) oder kommen Sie doch einfach vorbei (Adresse siehe unten) und sparen Sie sich die Versandkosten. Die Lieferung erfolgt entweder per Nachnahme zuzüglich 10,00 DM oder per Vorkasse zuzüglich 5,00 DM. Lieferung ins Ausland ist nur gegen Vorkasse zuzüglich 15,00 DM Versandkosten möglich (Sorry). Jeder Bestellung liegt unser aktueller Software-Katalog 94 kostenlos bei. **Mindestbestellwert ist 15,00 DM**

Die No. 1 (schnell, preiswert und zuverlässig)

Jedes Programm nur 4,90 DM

Wenn nicht anders angegeben!

Amiga-Software für Einsteiger und Profis

1025	Hausbuch	Programm für Ihre Finanzen
1026	Giroman V4.1	Sehr gute Kontoverwaltung
1027	Steuer 10.-	Berechnung und Ausdruck Ihrer Steuererklärung
1227	Lohnsteuer 7.-	Berechnet Ihre Lohn- & Kirchensteuer
1043	D-Sort Plus	Diskettensortierprogramm mit Druckfunktion
1046	Erdkunde	Lernprogramm mit vielen Infos über die BRD
1110	Wörterbuch	Elektronisches Wörterbuch (englisch-deutsch)
1120	Datamaster	Datenbanksystem für Ihre Adressen, Videos, usw.
1138	Raumgestaltung	Entwerfen Sie Ihr eigenes Haus oder Wohnung
1153	Rechtsschreibprüfer	Überprüft Ihre Texte auf Rechtschreibfehler
1157	StarAM Plan V1.0	Komplexe Tabellenkalkulation für Ihren Amiga
1158	ProFakt	Fakturierungsprogramm für Ihre Rechnungen
1159	ProFibu	Finanzbuchhaltungsprg. mit Schnittstelle zu ProFakt
1163	Business-Disk	Inhalt: Textverarbeitung, Terminkalender, usw.
6001	CARD-Designer 39.-	Visitenkartendruckprogramm für Ihre guten Karten
6004	Briefkopf 19.-	Macht Ihren Schriftverkehr zum Kinderspiel
1200	Lesson_One	Englisch-Trainer für Vokabeln und Grammatik
1201	Terminkalender	Erinnert Sie akustisch und optisch an Termine
1205	TSMorph	Komplexes Morph-Programm (Effekte wie imTV)
1207	ARestaure	Programm, um gelöschte Dateien wiederherzustellen
1210	DosXS	Konfigurierbarer Dateimanager in der Art von Opus
1211	Adressmaster	Adressverwaltung mit Serienbrieffunktion uvm.
1212	StarTranslator 3.0	Komplexes Übersetzungs-Programm
1213	Reorg V3.11	High Speed Disk Optimizer
1214	Wörterbuch+	Tolles Nachschlagewerk (auch zum Vokabeln lernen)
1215	AmigaBase	Programmierbare hierarchische Datenbank
1216	Lotto Pro V2.0	Lotterovalwaltungsprogramm
1218	Mandelbrot	Schnelles Mandelbrot-/Julia-Kalkulationsprogramm
1219	Super Duper 3.0	Spitzenkopierprogramm für 1-4 Laufwerke
1220	RoadRoute	Ermittelt die kürzeste Fahrstrecke innerhalb d. BRD
1221	AmigaRoute 8.-	Streckenplanungs-Prg. mit grafischer Darstellung
1222	Fahrtschule	Programm mit vielen Fahrtschulfragen und Grafiken
1223	Recovery	Programm zur Wiederherstellung gelöschter Files
1224	KFZ-Manager	Tolles Verwaltungsprogramm für Ihre KFZ-Kosten
1226	Astrologie	Komplexes Astrologie- und Horoskop-Programm
1229	VT-Schulz V2.6X	Das beste Virenprogramm in seiner neuesten Version
1231	Animpaint 2.0 10.-	Dieses Zeichenprogramm zeichnet alle Mal-Schritte auf und spielt diese (z.B. als Titelgenerator) automatisch wieder ab
1232	Videotitler 8.-	Weiches Scrollen, Farbverläufe, Colorfonts usw.
1233	Dosumkehr	Für Ihre eigenen Programme mit Hilfe des tollen G-FK
1234	Account	OP-Malprogramm mit allen benötigten Funktionen
1235	DUP-Fonten	Für Ihre Drucksachen (Illustrationen, Werbemaßnahmen)
1236	Vid.coma	Super Verwaltungsprogramm für Ihren Videorekorder
1237	Dino Show 10.-	Tolle Bildershow mit vielen Informationen



3027	DragonCave	Dungeon-Master ähnliches Rollenspiel
3031	Disc	Simulation des bekannten Geldspielautomaten
3035	Glücksrad 2.0	Hier dreht sich alles ums Glück
3040	Evil Tower	Wahnsinniges Abenteuerspiel komplett in deutsch
3108	Star Trek 15.-	Endlich erhältlich als Spiel (Deutsche Anleitung)
3153	Top Secret	Actionspiel in bester Jump&Run Manier
3172	Donkey Kong	Der Spielhallen-Klassiker jetzt für Ihren Amiga
3175	Fighting Warriors	Gelungene Karteumsetzung ähnlich StreetFighter
3201	Wonderland	Sehr gutes Jump&Run Spiel
3204	Ditris	Ausgezeichnete Umsetzung des Tetris-Spieles
3210	Far West 12.-	Spannende Wirtschafsimulation im Wilden Westen
3213	Squamble	Mit einem Hubschrauber muß eine vorbeisichrollende Landschaft "gesäubert" werden
3227	ZombieApocalypse	Sie müßen Ihre Stadt von Killerzombies befreien
3228	Das Erbe Teil II	Die Fortsetzung des Umweltabenteuerspieles
3229	Snackzone	Grafisches Abenteuerspiel der Spitzenklasse
3230	Eishockey	Mit toller Grafik und flüssigen Spielabläufen
3231	SolidQuad 8.-	Super Auto-Rennspiel mit drei verschiedenen Levels
3232	ScumHaters	Bekämpfene Sie als knallharter Mann den Terror
3233	Solitaire	5 Varianten und 4 Schwierigkeitsgraden
3234	WibbleW.Giddy 10.-	Klassisches Action-Spiel. Der absolute Superhit!!!!
3235	Total Fire 8.-	Spitzenballerspiel oberster Güteklasse
3236	Berzerk	Klassiker jetzt auch für Ihren Amiga für 1-4 Spieler
3237	VL-Spiel	Promotion-Spiel der LBS
3238	Smur/Hunt	Sie müßen alle Schlempe jagen und vernichten
3239	Punica	Actionspiel um viel Punica-Limonade
3240	Insectoid2	Invader-Spiel in einer absoluten Neumsetzung
3241	GeorgGlaxo	Animiertes Jump&Run-Spiel der Extra-Klasse
3242	Boggle	Altkanntes Wortratespiel für 1-3 Mitspieler
3243	MineTrasher 10.-	Mischung aus Boulder Dash und Ballerspiel
3245	Knax	Promo-Spiel der Sparkasse
3246	Tanx	Panzer-Strategie- und Geschicklichkeitsspiel
3247	EnergieManager	Gewinnen Sie den hochdotierten Energiesparpreis
3248	Fatal Mission 8.-	Fantastisches und abwechslungsreiches Actionspiel
3249	Popeye	Reiten Sie als Popey Olivia vor dem bösen Brutus
3250	Galactoid	Die neueste Version des Klassikers Galaga
3251	Winning Post	Simulation einer Fruchtmaschine mit vielen Features
3252	Bat Dog 8.-	Schnelles Jump&Run-Spiel
3253	Megaball V2.1 8.-	Stark verfeinerte Version des Break-Out Hits
3254	Backstage	TOP-Promotionspiel
3255	Monopoli 8.-	Das Brettspiel jetzt auch für Ihren Amiga-Computer
3256	Shanghai	Die beste Variante des bekannten Spieles
3257	Telekommander II	Fortsetzung des Telekomspieles

Amiga in englisch

Amiga-CDROM / Amiga CD 32

7001	Fish & More	49.00 DM	7006	Sensible Soccer	59.00 DM
7002	Gif's Galore	39.00 DM	7007	Arabian Nights	49.00 DM
7003	17 Bit Collection	94.00 DM	7008	Lemmings auf Anfrage	
7004	Imagine CD	94.00 DM	7009	Nigel Mansel	59.00 DM
7005	Women of Venus	49.00 DM	7010	Zool	34.90 DM

weitere Titel auf Anfrage! weitere Titel auf Anfrage! weitere Titel auf Anfrage!

Ladenverkauf

51485 Bergisch Gladbach, Johannesstraße 26
 Versandbestellungen bitte an die Fa. Silver D.



Bestellhotline

02202 / 930-480
 02202 / 930-481

CD-ROM's
 für PCs
 auf Anfrage

Graffolds D.A.V.E nennt sich nun....

Virus Alert

Seit wir das Entwicklungstagebuch aus Platzgründen beendet haben, hat sich einiges bei Graffgold getan. Das Spiel erhielt einen neuen Namen und eine äußerst originelle Story. Die Grafiken gehören mittlerweile mit zum Besten, was es jemals auf dem Amiga zu sehen gab. Diese News wollen wir Euch natürlich nicht vorenthalten, und deshalb schickten wir Paul Rigby zu Graffgold. Das Ergebnis dieses Besuchs seht Ihr hier.

Das Szenario des Spiels, das Virus Alert heißen wird, ist ziemlich verrückt. Du hast Dir sechs Spiele beschafft, die aber alle von einem Virus befallen sind. Jedes der sechs Spiele stellt einen Level von Virus Alert dar: Plattformen, Adventure, Sport, Simulation, Shoot 'em Up und ein Kartenspiel. Dave wurde erfunden, um als Viruskiller in die Spiele zu gehen, den Virus ausfindig zu machen und ihn zu töten.

Im Plattformlevel gleitet man Rampen hinauf und hinunter und hüpfert im wesentlichen her-



um. Im Sportlevel muß man gegen Objekte kämpfen, die mit Sport zu tun haben. So wird man beispielsweise von Fußballspielern attackiert. Der Shoot 'em Up-Level bietet zügellose Action, bei der man buchstäblich auf alles schießen muß, was sich bewegt. In der Simulationssequenz sehen wir Dave auf einem Rennkurs, auf dem er die Fahrzeuge außer Gefecht setzt, ohne dabei gerammt zu werden. Jeder Level hat einen Hauptcharakter,

so daß man letzten Endes alles vernichten und sich den Boss am Ende des Levels greifen muß, um den Virus zu töten und den Ausgang zu finden. Alle Levels werden mit hinterhältigen Fallen vollgepackt sein und mit Herausforderungen wie beweglichen Lifts und Rampen aufwarten. Ferner findet man zahlreiche Waffen (z.B. Gewehre, Raketen, etc.), die man aufsammeln kann - es gibt davon mehr als 15. Pick Ups erhöhen außerdem den Spielstand.



Als besonders mutmachend kann man die Kreuze nicht bezeichnen.

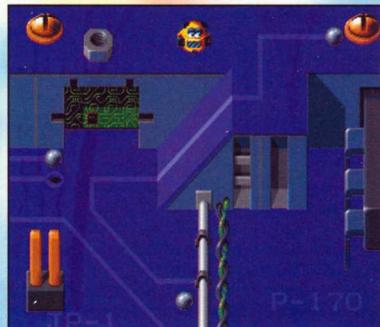
Schatteneffekte

Das Spielterrain ist eingebettet in eine richtige 3D-Welt mit speziellen Schatteneffekten. Für dieses Game hat Graffgold eine neuartige Technik eingesetzt. Sie nahmen handgezeichnete Bilder und scanneten sie ein. Dadurch wird die Bildschärfe und die Originalität des Spiels gesteigert.

Dave, der Hauptcharakter, wurde genial gestaltet. Sein



Im Plattform-Level warten edle Ritter mit ihren Schwertern.





Wann sieht man schon einmal so aggressive Spielkarten?



Kopf dreht sich und schießt, obwohl er fest mit dem Körper verbunden ist. Im Zwei-Spieler-Modus kann ein Spieler den Körper steuern, während der andere das Schießen übernimmt.

Der Maßstab der Szenerie wechselt von Level zu Level, so daß Dave in einem Level groß aussieht und im anderen verdammt klein - besonders im Adventure-Abschnitt.

Sehr bald werden wir noch mehr Informationen über Virus Alert haben, denn bei Grafftgold arbeiten vier Künstler aus

schließlich an den Grafiken, so daß das Ganze sehr schnell wächst und gedeiht.

Schließlich noch ein paar Info-Schnipsel zum Gameplay: Für die Freunde von Pac-Man gibt's ein Sub-Game im Labyrinth-Abschnitt. Außerdem schätzen die Grafftgold-Jungs das Spectrum-Game Quasar Tron sehr, so daß man trotz aller Eigenständigkeit manchmal zarte Anklänge an dieses Spiel finden kann.

● Paul Rigby



AMIGA GAMES & Mag

AMIGA Games Sonderheft 2/94

Zum Sammeln!

TIPS & TRICKS

AMIGA 600
AMIGA 500, 500+
AMIGA 1200
AMIGA 1000, 2000

über 150 CODES & FREEZERS
KOMPLETTLÖSUNGEN

... für Cool Spot, Jurassic Park, Lothar Matthäus, Mr. Nutz, Zool 2, R-Type 2, Populous 2, Might & Magic, James Pond, Indiana Jones and the Last Crusade, Hard Drivin 2, Formula One Grand Prix, Epic, Body Blows, James Pond 2, Lemmings 2, History Line, Dynablastar, Battle Isle, Alien 3 und viele mehr!!!

AMIGA GAMES Sonderheft 2/94 TIPS & TRICKS

- AMIGA 500
- AMIGA 500+
- AMIGA 600
- AMIGA 1000
- AMIGA 1200
- AMIGA 2000

über 150 Codes, Freezers und Komplettlösungen

... für Cool Spot, Jurassic Park, Lothar Matthäus, Mr. Nutz, Zool 2, R-Type 2, Populous 2, Might & Magic, James Pond, Indiana Jones and the Last Crusade, Hard Drivin 2, Formula One Grand Prix, Epic, Body Blows, James Pond 2, Lemmings 2, History Line, Dynablastar, Battle Isle, Alien 3 und viele mehr!!!

für nur
DM **9,80**

Ab 29. Juni im Zeitschriftenhandel erhältlich!

Rossi's Mailbox

Da wir einen großen Teil unseres Lebens hier in der Redaktion verbringen, macht man sich natürlich so seine Gedanken. Habt Ihr Euch schon mal die AMIGA Games ganz genau angesehen? Wenn man die einzelnen Seiten aneinanderlegt, kommt man immerhin auf die stolze Fläche von 2,7 qm. Faszinierend - gell? Aber das soll hier nur am Rande interessieren. Die Mailbox beansprucht immerhin auch noch 0,191 qm. Und was macht man mit seinem Land? Richtig - man muß es bestellen. Man sät und sät und wartet auf die Ernte. Gelegentlich muß man das Land auch düngen. Womit düngt man Land? Genau - mit dem Mist, den ich hier reichlich auffahre. Aber nur zusammen sind wir richtig stark. Laßt uns weiterhin diese 0,191 qm beackern, auf daß sie nach wie vor die seltsamsten Blüten hervorbringen. Sollte ich in den Sommermonaten nicht so oft aufs Land fahren?

I'll be back: Rainer Rosshirt

SCHWÄTZCHEN

Hi Rossi!

Viele Grüße aus dem Land, wo die Postleitzahlen alle mit 0 anfangen. Ihr seid..... (bitte selbst ausfüllen).

Nun zu meinen Fragen:

1. Warum wollen so viele Dein Gesicht sehen?
2. Wo hat Hans die Brille her?
3. Wann gibt es SlimCity 2000 für den Amiga?
4. Was hältst Du von einer Spendenaktion für unterbezahlte AG-Redakteure?
5. Stehst Du bei der Beantwortung der Mailbox-Fragen unter Drogen?
6. Wohin fährst Du in Deinem Urlaub?

....Und Tschüs. D.E.

1. Manchmal glaube ich, daß es etwas mit latentem Sodomasochismus zu tun hat. Für Details wende Dich bitte an Erika Berger oder das Dr. Sommer-Team.

2. Leider gibt es diesen Optiker nicht mehr. Er wurde wegen Betrugs verhaftet. Das müßt Ihr Euch einmal vorstellen: Ein blinder

(!) Optiker, der Kunden beim Kauf eines Kassengestells berät!

3. Bisher war davon noch nicht einmal gerücheweise die Rede.

4. Schlechte Idee. Die Jungs verdienen ein Heidengeld! Unterbezahlte sind nur die Leserbriefbeantworter.

5. Wenn man Zigaretten, Kaffee und Beruhigungspillen großzügig-gerne einmal nicht als Drogen bezeichnet, kann ich mit einem klaren „Nö“ antworten. Und immer daran denken: Skeet Pills... oder so ähnlich.

6. Was soll das sein: „Urlaub“?

BRÖTERWERB

Ha... Rainer...

ich habe Dich entlarvt! Du nutzt Deine Leser scharlos aus! Schau nicht so unschuldig. Du weißt genau, wovon ich schreibe! Alles fing damit an, daß Du vor ca. einem Jahr die Leser darum gebeten hast, etwas mehr Kreativität zu zeigen. Sie sollten, anstatt auf langweiligem Papier, doch mal auf Stein, Holz, Glas oder sonstwas ihre Ergüsse niederschreiben. Da

Deine Jünger aufs Wort gehorchen, wurde Dein heimlicher Traum vom Eigenheim schnell erfüllt. Günstiger kommt man an Baumaterial wohl nicht heran. Endlich hast Du es geschafft. Deine eigenen vier Wände. Keine Nachbarn mehr, die sich über die viel zu laute Negermusik und den seltsamen Geruch Deines Reptils beschweren. Und - noch viel besser - keine Miete mehr! Zum ersten Mal kamst Du in den Genuß, Dein gehalt für andere Dinge auszugeben, wo es doch vorher komplett für Dein 3 qm-Zimmer draufging. Ein eigenes Haus ist zwar gut und schön, aber wer bezahlt die Reparaturen, die hin und wieder anfallen - nach einer wilden Party mit wilder Musik und wilden Groupies?? Aber auch hier fand Rainer schnell den Schlüssel zum Erfolg. Nachdem ein paar Leser Mitleid mit ihm und seinem gehalt hatten, riefen sie zu Spenden auf. Jeder sollte ein bißchen Geld in seinen Brief legen. Deine psychologischen Tricks sind zugegebenermaßen genial. Denn diese Zeilen konnte man in den nächsten Monaten immer wieder lesen, so daß sie sich ins Unterbewußtsein einschlichen und einem immer

wieder sagten: Hilfe Rainer... helfe Rainer... HELFE! Bevor einen das schlechte Gewissen innerlich zerfraß, spendete man schnell und war glücklich, etwas Gutes getan zu haben. Bei ein paar tausend Briefen pro Monat kommt da ein ganz nettes Sümmchen zusammen. Ich seh es schon kommen. Demnächst steht unter Deinem Vorwort nicht mehr „I'll be back“, sondern „hasse ma ne Mark?“. Aber keine Panik! Ich werde niemandem von Deiner kriminellen Ader erzählen. Denn Du bist wahrhaftig schon genug bestraft. Du bist Leserbriefonkel des Computec Verlags und mußt Dich täglich mit so schwachsinnigen Briefen wie diesem herumplagen.

Bis auf weiteres: Andreas Nollin

Von wegen „Baumaterial fürs Eigenheim“! Hast Du schon einmal versucht, aus Holzresten etwas zu bauen? Von wegen „wilde Groupies“! Sollte es wirklich einmal ein weibliches Wesen länger als zehn Minuten in meiner Nähe aushalten, ohne ihre versteckte Neigung zu Schreikrämpfen zu entdecken, ergreife sie spätestens die Flucht, wenn ich Ihr von meinem Bröter-

werb erzähle. Von wegen „ein paar tausend Briefe“! Gerade mal 37,5 Leser hielten es für nötig, mich diese Woche mit Schriftlichem zu beglücken. Von wegen „da kommt ein hübsches Sümmchen zusammen“! In diesem Monat brachte ich es gerade mal auf 1,80 DM, 100 Szloty, eine Münze unbestimmbarer Herkunft und Währung, 2000 Mark Monopoly-Geld und einen (hoffentlich) unbenutzten Kaugummi. Wenn man dann noch mein Gehalt mitrechnet, habe ich zwar nichts zum Beißen, aber wenigstens zum Kauen.

RAUKBOPIE

Yo man!

Ich komme gleich zum Kern der Sache: Raubkopien sind notwendig! Ja ja, tu nur so, als hättest Du das nicht längst gewußt. Und hier ist der Beweis:

1. Was würde passieren, wenn alle ihre Spiele kaufen würden? Als erstes wären die Softwareshops so überfüllt, daß die Verkäufer dem Ansturm nicht mehr gewachsen wären. Und was wäre die Folge? Richtig! Sie würden massenhaft an Herzinfarkt sterben und wir könnten die Spiele nirgends mehr kaufen. Versandhandel? Nein! Früher oder später würde das die Post nicht mehr verkraften, und sie wür-

de sich weigern, weiterhin Computerspiele zu befördern. Oder sie würde dadurch so reich, daß sie es nicht mehr nötig hätte zu arbeiten. Überzeugt? Nein?? Also gut: 2. Was passiert, wenn immer weniger Computerspiele verkauft werden? Stimmt! Die Hersteller meinen, daß ihre Spiele nicht gut genug oder zu teuer sind. Dann werden die Spiele immer besser und immer billiger, bis es sich eines Tages lohnt, die Disketten für Raubkopien aus den Originalspielen zu nehmen. Jetzt überzeugt? Immer noch nicht? Dann noch dies:

3. Spätestens seit der Amiga Games 8/93 wissen wir alle (dank Dir), daß Laufwerke durch das Anfertigen von Raubkopien implodieren können. Was passiert, wenn es keine Raubkopien mehr gibt? Logo! Es gehen keine Laufwerke mehr kaputt, und folglich gehen auch die Laufwerkshersteller pleite. Aber man kann ohne Laufwerke keine Computer herstellen!

Wer jetzt noch Zweifel hat, weiß vermutlich, warum er keine Raubkopien besitzt, und diejenigen, die ich überzeugt habe, haben eh schon immer kopiert, also hätte ich mir den Brief eigentlich sparen können.

**I'll be Bäcker. Bacillus
(warum eigentlich immer Virus?)**

Sehr geehrter Herr Bacillus, leider konnte ich ihrem Schriftstück entnehmen, daß es Ihnen an einer gewissen Ernsthaftigkeit, dieses überaus ausufernde Thema betreffend, ermangelt. Zwar konnte ich mir ein fragiles Schmunzeln beim Lesen Ihrer Zeilen nicht verkneifen, aber ich frage mich ernsthaft, was dieser Brief auf diesen Seiten zu suchen hat. Es sollte doch allgemein bekannt sein, daß hier nur ernsthafte Themen und deren verschiedene Betrachtungsweisen andiskutiert werden. Für Scherze und Blödeleien können wir zum Glück keinen Platz verschwenden. Meine Bonhomie ist zwar nicht immer applikabel, wird aber dennoch „con abandon“ verfochten, um die Eudoxie zu wahren und nicht dem Hyperthyreoidismus anheimzufallen.

HAUBROPIE

High! Ähem... ich meine Hi!

Also, um gleich zum Thema zu kommen: was wollte ich denn? Ach ja! Ich hätte mal eine Frage zum Thema Staubphobie... ich wollte sagen Raubkopie. Jetzt aber mal im Hans... oder Ernst... oder wie der heißt. Mein Puder... also irgendwie bin ich heute neben mir... ich wollte sagen, mein Bruder und ich wohnen in derselben

Wohnung. Wenn mein Bruder sich ein Spiel kauft und ich mir eine Kopie davon mache, um diese Kopie auch zu spielen, ist das dann nun eine Raubkopie oder ist es erlaubt?

**Mit scheußlichen Füßen:
Martin Hissel**

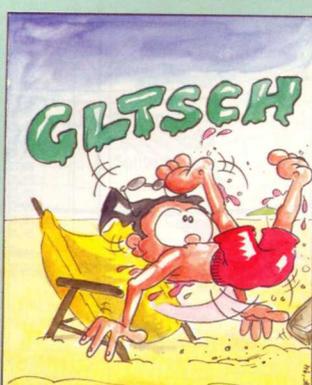
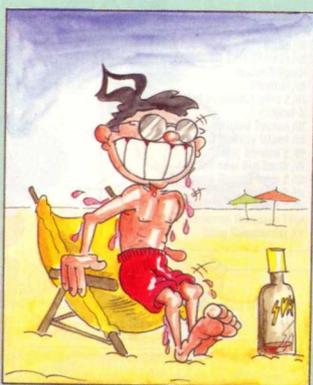
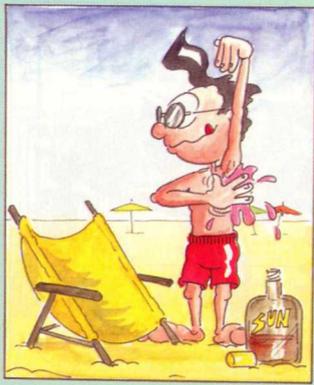
Wenn man sich streng nach den Buchstaben des Gesetzes richtet, wäre dies natürlich eine RK, da das Nutzungsrecht einer Software immer nur der Käufer erwirbt. Hat der Käufer mehrere Rechner (z.B. Büro) und benötigt dafür die benötigte Textverarbeitung, muß er sie für jeden (!) Rechner kaufen. Aber ich kann mir beim besten Willen nicht vorstellen, daß in Deinem Fall ein wildgewordener Staatsanwalt bestrafungstechnische Gelüste bekommt. Zudem scheint Du etwas zerstreut zu sein und findest die Disketten bestimmt nicht mehr - andere garantiert auch nicht.

TÜCHISCHE TECHNIK

Hallo Rossli!

Ich bin ein freuer Leser der Amiga Games und muß Euch richtig dick loben für die Hardwarecke und die Tips & Tricks. Natürlich habe ich auch Fragen an Dich:

HELMi



1. Kann man eigentlich nur Speichererweiterungen in den unteren Schacht des Amigas stecken oder kann man da auch was anderes hineinstecken?
 2. In der Ausgabe 12/93 habt Ihr geschrieben, daß „F-117A“ mit einem normalen 68000 zu langsam sei. Ich besitze einen A500. Was soll ich Deiner Meinung nach tun?

Stefan Broicher

P.S. Ich bin nicht der, der die Mülltonne abholt.

Bezug auf „F-117A“ beantwortet haben willst (wie witzlos): Du kannst Dich entweder ärgern, weil es wirklich gaanz langsam ist, mit einem A1200 liebäugeln oder (dazu hättest Du eben doch die Oma besuchen sollen) eine Turbo-Karte für Deinen Amiga kaufen. P.S. Vom Müll wegbringen habe ich doch gar nichts gesagt. Finger weg - mein Schreibtisch bleibt wie er ist!

4. Trägst Du eine Brille?
 5. Wenn ich mir jetzt ein CD-ROM für den Amiga 500 kaufe, kann ich dann CD 32-Spiele verwenden?
 6. Wieviel Frauen hattest Du schon?
 7. Wie soll Deine Traumfrau aussehen?
 8. Verschenkst Du an jeden, der Dir einen Brief schreibt, ein Spiel?
 9. Bekomme ich auch eines?
 Das war's fürs erste. Ich möchte diesen Brief spätestens in der Amiga Games 7/94 sehen oder Ihr habt einen Leser weniger.

4. Nur eine rosa Brille, um mir besser einreden zu können, wie toll mein Job ist, und gelegentlich eine schwarze Sonnenbrille, um nicht erkannt zu werden.

5. Nö.
 6. Sag mal.... ganz im Vertrauen... HAST DU SIE NICHT MEHR ALLE?
 7. Siehe 6.
 8. Siehe 5.
 9. Siehe 8.
 Da ich auf Drohungen und Befehle immer recht merkwürdig reagiere, drucke ich Deinen Brief aus Trotz zu spät. Ha! Daß mir der verloren-gegangene Umsatz vom gehalt abgezogen wird, ist mir der Spaß wert. Man gönnt sich ja sonst nichts! Natürlich hätte ich Deinen Brief auch im Papierkorb abtauchen lassen können - was zweifelsfrei die bessere Möglichkeit gewesen wäre - aber dann hätte ich Dir ja nicht so nett klar machen können, wer hier auf diesen Seiten das letzte Wort hat. Ha!

QUERBEET

Tschüß: Alexander Caricato

1. Natürlich kann man in den unteren Schacht des Amigas alles mögliche hineinstecken. Der Phantasie sind da nur durch die Größe Grenzen gesetzt. Vom Kanarienvogel über Essensreste, bis zu gewissen, diskret zu handhabenden Erzeugnissen der gummi-verarbeitenden Industrie ist hier vieles denk- und auch machbar. Von gewissen abartigen Praktiken, welche hier zwecks Jugendschutz nicht angesprochen werden können, will ich noch gar nicht reden. So richtig Sinn macht aber wahrscheinlich nur eine Speichererweiterung, denn dafür wurde dieser Steckplatz von Commodore vorgesehen - so langweilig das auch sein mag.

2. Meiner Meinung nach solltest Du mal wieder ein gutes Buch lesen und die Großmutter besuchen. Falls Du die Frage aber in

Hallo Rossli!

Ich lese die Amiga Games schon eine geraume Weile und fand sie recht ordentlich. Bis auf die Ausgabe 6/94! Das Poster fand ich echt langweilig, abstoßend, uninteressant, krank und Sch...! Macht doch mal ein Poster von Dogfight oder Gunship 2000. Du hast in der letzten Ausgabe geschrieben, daß die Leserbriefe zu mickrig seien. Darum ist meiner etwas länger (nicht, was Du denkst!). Über Deine Witze könnte ich mich stundenlang totlachen, aber es gibt nicht so viele Leserbriefe. Damit ich Dich nicht mehr länger nerven muß, fange ich jetzt mit meinen Fragen an.

1. Wo wohnst Du?
 2. Wie wohnst Du?
 3. Hast Du Locken oder eine Glatze?

Da hat also unser Poster nicht Deinen Geschmack getroffen? Nach wie tragisch. Wir sind tief zerknirscht. Wie konnte das passieren? Da der Tag schon versaut ist, kann ich auch noch gleich Deine Fragen beantworten:

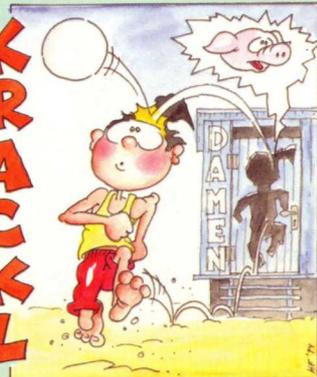
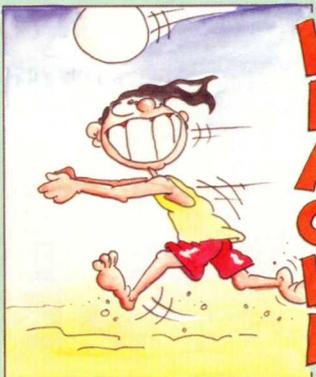
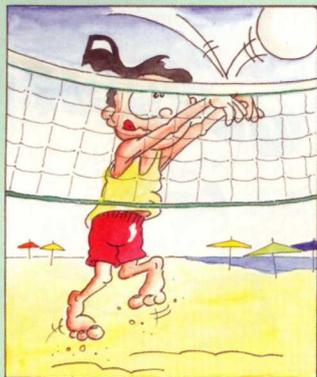
1. Du glaubst doch nicht im Ernst, daß ich das hier verrate? Es reicht doch nun wirklich, wenn ständig diese blöden Tauben meinen Balkon für eine öffentliche Toilette halten. Nach mehr Unrat kann ich nicht mehr ertragen.
 2. Ganz, ganz bescheiden.
 3. Ich habe zwar keine Locken, aber noch reichlich Haare. Da ich mir bei derartigen Briefen aber immer die Haare raufe, werde ich bald zur Glatze tendieren. Lachst Du eigentlich auch stundenlang, wenn es Dich trifft?

GROUPIES

Hallo Rainer!

Geplagt von endlosen Schuldgefühlen, noch nie einen Leserbrief an die Amiga Games geschrieben zu haben, habe ich mich an die Tastatur geschwungen, um auch einmal etwas Druckreifes zu verfassen. Erst einmal ein großes Lob

HELMi



V,m,b = Vorbestellung möglich • dt = Deutsche Anleitung oder Version

Amiga

Alien Breed 2 /dt	46,95
Ambermoon /dt	72,95
Anstoss /dt	67,95
Anstoss World Cup Edition /dt	53,95
Apocalypse /dt	47,95
Aufschwung Ost /dt	59,95
Battle Isle & Data Disk. /dt	66,95
Battle Isle Data Disk. 2 /dt	47,95
Beneath a Steel Sky /dt	54,95
Body Blows Galactic /dt	48,95
Brian the Lion /dt	51,95
Bubba 'n' Stix /dt	47,95
Bundesliga Manager Professional 2.0 /dt	66,95
Bundesliga Manager Hatrick /dt	81,95
Burntime /dt	68,95
Cannon Fodder /dt	51,95
Christoph Kolumbus /dt	73,95
Civilization /dt	78,95
Cool Spot /dt	53,95
Darkmère /dt	53,95
Das Schwarze Auge /dt	71,95
Death or Glory /dt	83,95
Der Clou /dt	67,95
Die Siedler /dt	79,95
Disposable Hero /dt	46,95
Dune 2 /dt	52,95
Eishockey Manager /dt	73,95
Elfmania /dt	46,95
Elite 2 - Frontier /dt	53,95
Empire Soccer /dt	51,95
F-117A Stealth Fighter 2.0 /dt	67,95
Flashback /dt	62,95
Formula 1 Grand Prix /dt	78,95
Goal! /dt	52,95
Gunship 2000 /dt	67,95
Hanse - Die Expedition /dt	41,95
Heimdall 2 /dt	63,95
Historyline 1914-1918 /dt	69,95
Impossible Mission 2025 /dt	67,95
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	87,95
Jurassic Park /dt	57,95
K240 /dt	53,95
King's Quest 6 /dt	64,95
Lords of Power /dt	74,95
Lothar Matthäus /dt	64,95
Lotus 1-3 Compilation /dt	58,95
Micro Machines /dt	46,95
Mr. Nutz /dt	46,95
Perihelion /dt	56,95
Pinball Dreams & Fantasies /dt	59,95
Pizza Connection /dt	77,95
Puggsy /dt	51,95
Seek & Destroy /dt	38,95
Sensible Soccer	
World Cup Edition /dt	34,95
Siegfried Copy /dt	58,95
Sierra Soccer /dt	46,95
Sim City De Luxe /dt	85,95
Simon the Sorcerer /dt	71,95
Skidmarks /dt	47,95
Software Manager /dt	74,95
Spaceward Ho! /dt	61,95
Syndicate /dt	53,95
Team 17 Collection /dt	53,95
Theme Park /dt	76,95
Tornado /dt	59,95
Turrican 3	46,95
Urduin 2 /dt	44,95
World Cup USA '94 /dt	53,95
World Cup Year 94 /dt	51,95
X-Copy & Tools /dt	76,95
Zool 2 /dt	46,95

**Amiga
1200**

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

Bachler
Computersoftware

Alien Breed 2 /dt	53,95
Anstoss /dt	67,95
Anstoss World Cup Edition /dt	53,95
Body Blows Galactic /dt	52,95
Brian the Lion /dt	47,95
Burntime /dt	68,95
Christoph Kolumbus /dt	73,95
Civilization /dt	67,95
Der Clou /dt	67,95
Gunship 2000 /dt	67,95
Hanse - Die Expedition /dt	41,95
Impossible Mission 2025 /dt	67,95
Kick off 3 / dt	51,95
Rise of the Robots /dt	V,m,b
Simon the Sorcerer /dt	85,95
Star Trek T.F.X. /dt	53,95
Theme Park /dt	76,95
UFO /dt	69,95
Zool 2 /dt	49,95

CD 32

Alien Breed & Qwak /dt	45,95
Brutal Sports Football /dt	53,95
Bubba 'n' Stix /dt	53,95
Castles 2	53,95
Chambers of Shaolin /dt	54,95
Chaos Engine /dt	46,95
Der Clou /dt CD 32	67,95
Disposable Hero /dt	53,95
Elite 2 - Frontier /dt	52,95
Fire & Ice /dt	46,95
Gunship 2000 /dt	58,95
Heimdall 2 /dt	63,95
James Pond 2 - RoboCop /dt	53,95
Kick Off 3 /dt Amiga 1200	53,95
Labyrinth of Time	46,95
Lemmings /dt	46,95
Lotus 1-3 Compilation /dt	58,95
Microcosm /dt	94,95
Naughty Ones /dt	47,95
Nick Faldo's Championship Golf /dt	72,95
Pinball Fantasies /dt	58,95
Pirates! Gold /dt	58,95
Project X & F17 Challenge /dt	45,95
Seek & Destroy /dt	47,95
Sensible Soccer '93 /dt	44,95
Ultimate Body Blows /dt	53,95
Zool 1 oder 2 /dt	je 53,95

**Sonder-
ANGEBOTE**

Alien Breed Special Edition	21,95
Another World /dt	25,95
Assassin Special Edition /dt	20,95
Dune /dt	35,95
Eye of the Beholder 1 /dt	36,95
F-15 Strike Eagle 2 /dt	29,95
F-16 Falcon /dt	25,95
F-19 Stealth Fighter /dt	29,95
F-29 Retaliator /dt	28,95
Great Courts 2 /dt	21,95
Gunship /dt	23,95
Indiana Jones 3 /dt	36,95
Ishar 2 /dt	22,95
King's Quest 1 - 4 /dt	je 25,95
Leisure Suit Larry 1 - 3	25,95
Links /dt	29,95
M1 Tank Platoon /dt	25,95
North & South	21,95
Pirates! /dt	23,95
Police Quest 1 oder 2 /dt	je 29,95
Project-X	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 35,95
Space Quest 1 oder 2 /dt	je 25,95
Street Fighter 2 /dt	25,95
Turrican 1 oder 2 /dt	je 22,95
WWF European Rampage Tour	21,95
Wing Commander /dt	39,95

ZUBEHÖR

1 MB-Erweiterung für Amiga 500 49,95
2. Laufwerk 3,5" 139,00

Gravis Joystick Amiga 51,95
Gravis Game Pad Amiga 33,95

So

können Ihr gleich bestellen:

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

Postfach 1113 • 46361 Bocholt Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

Inserentenverzeichnis

Amiga Center	29
Bachler	103
Call & Play	9
Centaurus	113
Commodore	91, 108
Computec	83, 95, 99, 113, 123
Discount 2000	113
Dynamic Soft	8
El Dorado	13
EMP	39
Intersoft	27
Joysoft	85
Judgment Day	10
M & S Comp	111
Mallander	124
Media Point	20
MicroMagic	33
MicroProse	2
Mirox	115
Okay Soft	19
Pawlowski	17
Pfister	23
Pro Concept	6
Quicksoft	41
Silver	96, 97
Software 2000	7
Software Corner	37
Sparschwein	117
Spechtmeyer	19
Top Share	29
Versand 99	21
Vesolia	105

für Eure tolle Zeitschrift, die ich nun seit über einem Jahr lese. Aber nun zum Thema:

1. Raubkopien. Ich bin zwar nicht gerade vom Geldregen gesegnet, trotzdem stehen bei mir 14 Originalspiele. Das müßte doch auch jeder andere zustande bringen können! Mir sind meine Originale auf jeden Fall lieber als die zehnfache Menge Raubkopien.

2. Rainer. Leute, laßt doch den armen Kerl in Ruhe. Egal, wie er aussieht, was für Musik er hört und welches Klopapier er benutzt, so ist das doch seine Privatsache und geht keinen etwas an. Jemand, der von Hunderten von Groupies erdrückt wird, kann nämlich keine Leserbriefe mehr beantworten!

3. Helmi. Er lernt hoffentlich Bogenschießen. Wer ist übrigens der große Zeichner?

4. Das wär's! Viele Grüße aus Deutschlands Norden:

Stephan Wiehr

P.S. Wie soll man Dir Zigaretten schicken, wenn Du Deine Marke nicht nennst?

1. Es ist langweilig. Es ist abgedroschen. Es ist ausgekauft. Es nervt mich. Es nervt alle. Es nützt eh nix. Es regnet...

2. Vielen Dank für die Unterstützung. Wenn ich allerdings wirklich die Wahl hätte, für Euch zu schreiben (nix gegen Euch -

immerhin ermöglicht Ihr es mir, meine Miene zu bezahlen und gelegentlich zu essen) oder von Hunderten von Groupies erdrückt zu werden, müßt Ihr leider auf mich verzichten. Ein paar Duftzind würden auch genügen... neun... drei... wenigstens ein Groupie... muß nicht einmal sehr blond sein....

3. Helmi wird von Helmut Fischer gezeichnet, und der ist wirklich groß. Wenn er hohe Schuhe anzieht, reicht seine Nase bis an den Rand meines Schreibtisches! Über seine Zeichnungen gib's allerdings wirklich nichts zu meckern.

4. Uff...

P.S. Die Marke ist nicht so wichtig - ordentlich stark müssen sie nur sein. Wenn man ein Pferd mit dem Rauch anpustet, muß es ohnmächtig werden.

GUTE MIENE - BÖSES SPIEL

Hi und hallo Rainer! Nach jahrelangem Studieren und Analysieren der Amiga Games und speziell Deiner Mailbox habe ich mich nun entschlossen, Dir endlich einen vernünftigen Leserbrief zu schreiben. Moment, muß nur noch schnell das Radio leiser machen. Fangen wir an!

Wenn Ihr schon die Idee mit dem Bild des Redakteurs beim Comment von der Konkurrenz übernehmt, dann doch bitte ganz. Will heißen, mit entsprechender Mimik des Testers. Dann wäre die Sache wirklich „very smart“. Was mich ebenfalls wundert, ist die Tatsache, daß es anscheinend eine Vorherbestimmung ist, daß alle Spieletester und speziell Leserbriefenkels besonders arm und heruntergekommen sind. Auch bei der Konkurrenz ist das nicht anders. Noch eine Bitte: Denk Dir doch mal eine neue Masche aus, um Briefe zu ergattern. Die Sache mit der Post ist inzwischen absolut durchgekauft.

So, und nun noch ein bißchen Schleim. Ihr seid sowieso und überhaupt! Reicht das? Darf ich noch etwas fragen? Warum nicht? Was heißt hier „mir doch wurscht“? Ja, da kann man wohl nichts machen. Dann hör ich halt auf für heute. Und so will ich meinen Brief mit den Worten von Kurt aus Oberammergau beenden, der sagte: „Würd ich das sagen dem Raini, würd er mir hauen eine rein, und ich müßte weini, drum geh ich lieber heimi!“. Nun, was wollen uns diese Worte sagen? Keine Ahnung. Frag doch Kurt! Also dann, wir lesen uns wieder in der Amiga Games:

Stephan Deierlein

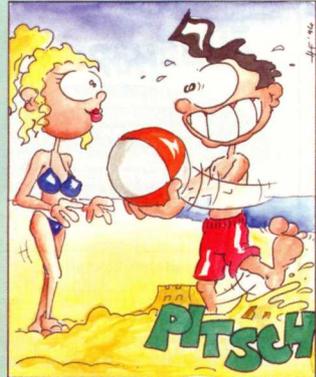
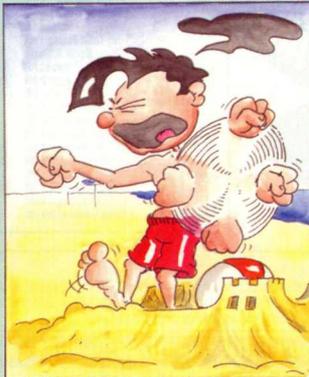
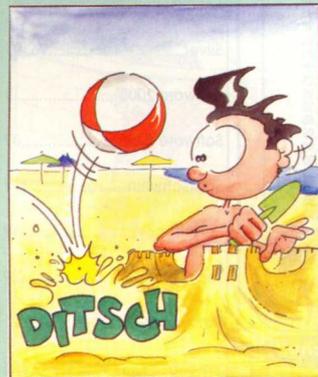
Es war schon eine Meisterleistung unseres Fotografen, die Typen überhaupt so einigermaßen ansehnlich abzulichten. Wenn die nun auch noch verschiedene Gesichtsausdrücke hätten mimen müssen, wäre dem Ärmsten die Sache (im schlimmsten Falle auch noch das Mittagessen) total entglitten. Bei uns kann (natürlich abgesehen von unserem Thorsten S.) keiner „smart“ gucken. „Very“ wäre ja noch möglich gewesen - aber nicht „smart“. Da kannst Du mal sehen, wie schlecht es uns Leserbriefenkeln geht. Das macht die Angelegenheit doch schon fast glaubwürdig, oder? Ich geb ja zu, daß meine Masche mit der Post nicht mehr so ganz tafrisch ist. Weißt Du etwas Besseres? Soll ich Euch was vorsingen? So richtig fruchtig war Dein Abschieds-Kalauer übrigens auch nicht, aber das nur am Rande (oder sonstwo).

Schickt Eure
Leserbriefe
bitte an folgende
Anschrift:

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



HELMi



COMPUTER Vesalia

Industriestraße 25
46499 Hamminkeln
Autobahn A3
Ausfahrt
Wesel-Hamminkeln
Fax: 02852 / 1802

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 dtisch. 499,-
MPS 1270 A Tintenstrahldrucker 269,-

Bestellannahme: 02852 / 9140-10

Bestellannahme: 02852 / 9140-11

Bestellannahme: 02852 / 9140-14

Autorisiertes
Commodore AMIGA
SERVICE-CENTER

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 969,- / 210 MB-HD 989,-
mit 261 MB 1049,- / 340 MB 1089,- / 428 MB 1149,-
Neu: CD-Contr. A1200 (CD32 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 6800/28MHz 668,-
8 MB / 4 MB / 1 MB-Modul 598,-/299,-/99,-
Coproprozessort/4/20/33/50 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. Farbeinheit gut
Autoscan1438 (35cm/0,28"/MPRII/15-38 KHz) 649,-
Test 6/94 Amiga-Spezial; Sehr Gut
A 1084S o. A 1084S 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 2.0 x
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,-
Envoyn Netzwerk-Software f. Arcnet 99,-
Workbench 2.05: 4 Disk, 2 dtisch. Handbücher 39,-
Workbench 2.1: 5 Disk, 2 dtisch. 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 Umschalplatte 69,-
1,3 ROM mit A 500 Plus/A 2000 Umschalpl. 69,-
2,0 ROM mit A 500/A 2000 Umschalpl. 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,-
Sunnylite-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/A500 Plus 269,-
AT-Controller RAM-/ROM-Opt. A500/Plus 189,-
AT-Controller für A 500/A 1500 Plus int 149,-
AT-Controller RAM-Option A2000 149,-
A570-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,-
2,5 HD 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,-
org. Commodore, für alle AMIGA und PC
Canon BJc 600 Tintenstrahl, Color 1299,-
Citizen ABC Printer 24 Nadel, 349,-
240Z / sec., Einzelblatt - Einzuj. Farb - Option
Fujiitsu DL-1150 C 24 Nadel, Color 699,-
HP 4 L Laser, 4 S./min, 300x300 (RET) a. Anfr.
Oki ML-380 24 Nadel, 180 Z./sec., 360x360 549,-

A 570 - CDTV - CD 32

A 570 - CD - ROM - LW mit 1 CD 129,-
CDTV mit 2 CD's, Fernbedienung 299,-
CD 1411 3,5 - LW für CDTV - extern 99,-
CDTV Tastatur 119,-
Mitsumi FX 001D double speed 279,-
AMIGA CD 32 - Console mit 4 CD's 499,-
CD32 - A 1200 Interface mit Photo-CD Software 259,-
CD32 MPEG-Modul für Videofilm a. Anfr.

A 570 - CDTV - CD 32 CD - 32 CD's

Backgammon, Global Effect 69,-
Checkers, Schach je 39,- Humans I & II 59,-
150 Städte Info, Dtschl. 19,- International Karate + 39,-
17 Bit Collection 69,- James Pond II 65,-
17Bit Continuation 39,- James Pond III a.Anfr.
Aminet II 35,- John Barnes Football 39,-
AniMazing (PC) 25,- Jurassic Park a. Anfr.
Auge/Cactus a.Anfr. Labyrinth of Time 49,-
CDPD 1-4 je 39,- Lemmings 55,-
Demo Collection 39,- Liberation 65,-
Demo Collection 2 39,- Lotus Trilogy 65,-
Deutsche Edition 48,- Microcosm 99,-
Euroscene 1 39,- Morph 79,-
Fresh Fish 1 (Oct '93) 49,- Nigel Mansell Gr.Prix 59,-
Fresh Fish 2 (Dec. '93) 49,- Open Golf 55,-
Fresh Fish 3 (Oar. '94) 49,- Overkill Lunar C 59,-
Frozen Fish 69,- Overkill Lunar C 75,-
Gif Galaxy (PC) 79,- Pinball Fantasies 69,-
Giga-PD V.2.2 dt. 68,- Pirates Gold 69,-
Gold Fish 2 CD's 59,- Premiere 37,-
Imagine (PC) 69,- Prey an A/Encounter 55,-
Megahits Vol. 1 69,- Proj./X/F17 Challenge 49,-
MultiMedia Toolkit 55,- Ryder Cup Golf 67,-
Network CD 59,- Seek & Destroy 59,-
Pandora 25,- Sensible Soccer 49,-
Saar/Amok 39,- Sleepwalker 69,-
Sim City (Top Game) 39,- Striker 65,-
Ultimate MOD (PC) 47,- Summer Olympic 49,-
Women of Venus (PC) 59,- Super Putty 39,-
Surf Ninjas a. Anfr.
CD 32-Artikel / CD's

CD-32-MPEG-Modul 449,- TFX a. Anfr.
Game Contr. (Joypad) 49,- Totale Carnage 59,-
Competition Pro Control 49,- Troils 55,-
Alfred Chicken 55,- Whales Voyage 39,-
Irian Breed/Quwak 55,- Zoo II 55,-
Beavers 59,- **Software allgemein**
Brutal Football 59,- Xetec CDX (Disk Set/A2000) 149,-
Bubba N'Six 65,- Asm-CDFS 2.0 149,-
Castles II 69,- **Video - CD - Titel**
Chambers of Shaolin 59,- Black Rain dt. 39,-
Chaos Engine 55,- Die n. Kanone 2/12 dt. 39,-
Chuck Rock 37,- Die Std. der Patrioten dt. 39,-
D/ Generation 55,- Eine verhäng. Affäre dt. 39,-
Dangerous Streets 65,- Ghost dt. 39,-
Deep Core 55,- Jagd auf Roter Okt. dt. 39,-
Disposable Hero 65,- Top Gun dt. 39,-
Donk! 65,- Wayne's World 1 dt. 39,-
Elite II 59,- **Musik - Video - CD - Titel**
Fire & Ice 55,- A.L.WebberCollection 39,-
Fly Harder 65,- Bon Jovi, K. The Faith 39,-
Fury of the Furries 65,- Bryan Adams W. u. t. N. 39,-
Games & Goodies 45,- Cure, The Show 39,-
Games, 100 Spiele 47,- Eric Clapton, The Cream 39,-
Games 2, 100 Spiele 47,- Grönemeyer, Chaos 39,-
7 Gates of Jambala 59,- Tina Turner, Rio '88 39,-
Gunship 2000 59,- Sting, Ten Summoner's 39,-

Intimer und Preisänderungen vorbehalten!
Geschäfts.: Mo.-Fr. 8.00-18.30 Uhr
Sa. 9.00-13.00 Uhr

Vesalia-Shop-Duisburg

Dr. Wilhelm Roelen Str.386
Tel.: 0203 / 49579

Nachnahme-Versand mit Post oder

UPS ab 10,-DM.

Größteräte nach Gewicht.
Ausland: Vorkasse

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 Games Chart Attack

Sommerzeit

Ich hätte einen prima Wettvorschlag für die ZDF-Show „Wetten, daß...“: Anhand der media control-Charts für Computerspiele kann ich erkennen, welchen Monat wir haben. Ich kann mich an keinen Monat erinnern, an dem es weniger Bewegungen gab. Die ersten drei Programme blieben exakt dieselben, auf Platz 4 konnte sich nach einem halben Jahr endlich Cannon Fodder etablieren, und die Winter Olympics fielen der Jahreszeit entsprechend endlich raus. Die Verschiebespielchen im Mittelfeld sind ja bekannt, und ansonsten bleibt eigentlich nur noch die Rückkehr von Thallions Ambermoon und der Neueinstieg von Beneath a Steel Sky zu vermelden. Meine persönliche Prognose für nächsten Monat ist ein Spitzenplatz für Beneath a Steel Sky, Bundesliga Manager Hatrick und Eifmania.

Media Control-Charts ● Ermittlungszeitraum: Mai '94

AMIGA-OVERALL

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



Amiga Games empfiehlt:

Manager

Bundesliga Manager Hattrick

Der dritte Teil der Manager-Saga von Software 2000 ist derzeit unumstrittenes Highlight unter den Fußball-Managern.



Beat 'em Up

Elfmania

Das langerwartete Prügelspiel von Renegade und Terramarque bricht alle Rekorde. Grandiose Grafik, toller Sound und gelungenes Design.



A 1200

Civilization

Sid Meiers Strategie-Klassiker gilt noch immer als eines der besten Spiele überhaupt. Für den PC erscheint demnächst die Fortsetzung Civilization!



CD 32

Fire & Ice

Den CD 32-Usern ist zweifellos das gelungene Remake des Jump & Run-Klassikers von Andrew Braybrook zu empfehlen. So sollten Remakes aussehen.



Judgment Day - Bestsellers ● Ermittlungszeitraum: Juni '94

OVERALL

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Dauer	System
1.	(neu)	Elfmania	90%	1	500
2.	(3)	Apocalypse	69%	2	500
3.	(19)	Simon the Sorcerer	88%	6	500/1200/32
4.	(2)	Microcosm	84%	4	32
5.	(neu)	Bubba 'n' Stix	80%	1	500/ 32
6.	(15)	Skidmarks	73%	5	500/1200/32
7.	(neu)	Ultimate Body Blows	85%	1	32
8.	(4)	Mr. Nutz	94%	4	500
9.	(neu)	Beneath a Steel Sky	88%	1	500
10.	(10)	Anstoß	91%	8	500/1200
11.	(12)	Elite II	94%	6	500/ 32
12.	(5)	Der Clou	80%	3	500/1200/ 32
13.	(neu)	Burntime	88%	6	500/1200
14.	(13)	Civilization	89%	20	500/1200
15.	(6)	Prey	78%	4	32
16.	(neu)	Bund. Man. Pro 2.0	83%	4	
17.	(neu)	Eishockey Manager	83%	1	
18.	(1)	Die Siedler	95%	8	500
19.	(neu)	Cannon Fodder	89%	1	50/ 32
20.	(17)	Hero Quest II	70%	2	500

CD 32

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Dauer
1.	(1)	Microcosm	84%	4
2.	(7)	Ultimate Body Blows	85%	2
3.	(6)	Bubba 'n' Stix	83%	4
4.	(2)	Prey	78%	6
5.	(7)	Brutal Sports Football	60%	2
6.	(5)	Gunship 2000	84%	2
7.	(2)	Pirates! Gold	91%	5
8.	(neu)	James Pond 3	70%	1
9.	(neu)	Der Clou	80%	1
10.	(neu)	Zool 2	80%	1

A1200

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Dauer
1.	(5)	Simon the Sorcerer	88%	1
2.	(1)	Skidmarks	73%	4
3.	(neu)	Nigel Mansell	61%	1
4.	(8)	Star Trek	78%	2
5.	(7)	Alien Breed II	77%	2
6.	(neu)	Oskar	80%	1
7.	(neu)	Ishar II	75%	1
8.	(6)	Robocod	-	8
9.	(neu)	Penthouse Hot Numbers	-	-1
10.	(2)	Civilization	83%	4

Amiga Coverdisk

TONY & HIS FRIENDS IN KELLOGG'S LAND

Wie, Ihr habt Euch immer noch nicht dem großen Kreis der AMIGA Games-Abonnenten angeschlossen? Dann dürft Ihr jetzt auch hier das neue Kellogg's-Game zocken!

Laden des Spiels

Schalte Deinen Amiga für einige Sekunden aus. Lege nun die Diskette in das Laufwerk df0:. Nun kannst Du Deinen Computer wieder einschalten. Nach etwa dreißig Sekunden wurde das Spiel geladen und gestartet. Den Joystick stößest Du in Port 2 ein.

Das Spiel

Nachdem man schon jeden Morgen mit Kellogg's am Frühstückstisch zu tun hat, wird sich Tiger Tony nun auch in Diskettenschicht etablieren. Factor 5, eine der bekanntesten deutschen Programmiererequipes, entwickelte für die Firma Kellogg ein fabelhaftes Jump & Run-Game mit weit über zwanzig Levels, das einen Vergleich mit Mr. Nutz nicht scheuen muß. Abwech-

lung wird in Form von verschiedenen Spielfiguren und unterschiedlichen Szenarien reichlich geboten. Der Name Kellogg steht eben für Qualität!

Diskette defekt?

Sollte die Diskette nicht funktionieren, dann füle einfach nebenstehenden Coupon sorgfältig aus und schicke ihn an die angegebene Adresse.



ASTAT MEDIA
Reklamation
Amiga Games 8/94
Postfach 120166
90 108 Nürnberg

Garantie AMIGA GAMES 8/94

Umtausch defekter Disketten nur gegen diesen Original-Coupon!

Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Amiga Games Demoservice

Drei komplette Spiele und ein neues Demo haben wir für die aktuelle Ausgabe des Demoservices ergattert. Für wenige Mark gibt es stundenlangen Spielspaß!



1. BIFI 2

Die Bochumer Softwarefirma Art Department hat für BIFI ein zweites, ganz hervorragendes Spiel entwickelt. Tolle Grafiken und deutsche Texte zeichnen dieses Adventure aus.



2. PEPSI GAME

„All over the world!“ lautet das Motto des Getränkeherstellers Pepsi. In verschiedenen Orten der Welt darf man interessante Geschicklichkeitstests spielen.



3. BENEATH A STEEL SKY

Mit einem Megabyte seid ihr bei der Demoversion des neuesten Virgin-Hits dabei. Echte Fans lassen sich diese tollen Grafiken bestimmt nicht entgehen.



4. MCDONALD LAND

Nach dem Vollpreisspiel Global Gladiators gib's nun McDonald Land zum Sonderpreis von nur DM 2,-. Bei diesem Preis kann man nicht nein sagen.



5. BUMP 'N' BURN

Daß es nach wie vor gute Rennspiele auf dem Amiga gibt, beweist Grandslam. Zum Start „burnum to run“ mit Leerzeichen vor und nach dem „to“ eingeben.

Zahlungsweise:

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

Datum Rechtsverb. Unterschrift

Senden Sie diesen Coupon an:

ASTAT MEDIA GmbH
AMIGA Games Demoservice
Kobergerstraße 41
90408 Nürnberg

Absender:

Name, Vorname

Telefon

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Ja, ich bestelle mir hiermit die folgenden, angekreuzten Demoversionen zum Preis von DM 2,- pro Stück. Zum Gesamtpreis kommen noch DM 3,- für Verpackung und Versand (Incl. Auslandszahlung + DM 10,- Porto).

- 1. BIFI 2
- 2. PEPSI GAME
- 3. BENEATH A STEEL SKY
- 4. MCDONALD LAND
- 5. BUMP 'N' BURN

Achtung! Alle Versionen benötigen mindestens ein MegaByte an Speicher!

Wollen Sie ab sofort Rechnungengebühren von DM 7,- bei jeder Sendung sparen? Ja, dann senden Sie jetzt diesen Coupon mit ausgefüllter Einzugsermächtigung an uns zurück.

Public Domain Corner

Das goldene Jubiläum

Mit der 1000. Diskette beendet Fred die Veröffentlichung auf den lästigen Plasticscheiben und steigt von nun an auf CDs um. Die bisherige Fish Disk-Sammlung läßt sich übrigens auch bereits auf CD-ROM erwerben - gar nicht dumm, wenn man die Fish Disk-Sammlungen mancher Amigafreaks sieht. Die 1000. Diskette wird jedenfalls weniger spektakulär gefeiert als die runde 500. Es bleibt still um den Public-Domain-Großmeister, aber er macht stetig weiter. Danke, Fred!

FISH-DISK 976

Replex V2.0: Mit diesem Tool läßt sich das auszuführende Programm einer Datei ändern; das Icon wird aber belassen. So kann man beispielsweise einen anderen Text-Reader für eine Textdatei einsetzen.

UChess V2.78: mächtige Version von GnuChess Version 4, sehr spielstark, unterstützt 68040, benötigt aber 10 MByte Platz.

FISH-DISK 977

Forth: Ein Update der Programmiersprache MVP-Forth auf der Fish-Disk 9; schneller, größer, besser.

KingCON: Ein Konsolen-Handler, der „CON:“ und „RAW:“ ersetzt. 100%-kompatibel, aber mit vielen neuen Funktionen - Review-buffer, Intuitionmenüs, Mausunterstützung, sehr schnelle Ausgabe!

LibraryGuide V1.1: Ein AmigaGuide, in dem etwa 210 verschiedene Public Domain-, Shareware- oder kommerzielle Libraries erwähnt werden. Praktische Hilfe, wenn man sich nicht sicher ist, welche Libraries man wirklich braucht.

UChess V2.78: Der Quellcode des spielstarken Schachprogramms auf Fish-Disk 976.

FISH-DISK 978

MakeCat V38.02: Vereinfacht die Erstellung lokaler Katalog-Dateien. Das Programm verwendet als Quelle eine ASCII-Datei, in der Zeichenketten und Identifikationsnummern enthalten sind, um sie in den Katalog einzusortieren.

Man V1.11a: Ein simpler MAN-Befehl, bekannt von UNIX-Systemen, der „guide“-Dateien als AmigaGuide-Dokumente erkennt. MAN benutzt dann eine andere Darstellungsroutine, um das Dokument zu betrachten. MAN erkennt auch TeX/DVI-Dateien und stellt sie korrekt dar.

MiserPrint V1.11: Ein Drucker-tool, das acht Textseiten auf eine zusammenpreßt - das spart Papier und Zeit. MiserPrint benutzt eingebaute Schriften (Courier und Letter Gothic) auf HP-Deskjet-Druckern.

MouseClock V1.22: Ein Hard-/Softwareprojekt, das eine kleine, mit externem Strom versorgte Uhr speziell für A1200, A500 und A600 am Mausport #2 vorsieht.

NewEdit V1.8: Ein Commodity, das alle Stringgadgets des System aktualisiert - neue Editierfunktionen, Copy/Paste mit dem Clipboard.

RachelValley: Ein 256 und 16 Farben-IFF-Bild des „Rachel Raccoon“ - geeignet als Workbench-Hintergrund.

FISH-DISK 979

KeysPlease V1.3: Stellt eine schöne Grafik der Amigastatur dar und zeigt auf Tastendruck den Raw-Code oder ASCII-Wert des Zeichens an.



SnoopLibs von Fish-Disk 979: Alle Tasks und Library-Funktionsaufrufe unter der Lupe.

MouseAideDEMO V9.81a: Ein Mausprogramm mit den üblichen Funktionen: Window/Screeendurchwahl, Mausbeschleunigung, Hotkeys, hinzu kommen viele innovative Features: Multi-Icon-Clicking, Middle-Mousebutton-Windowing, Workbench nach vorne, Einfrieren aller Funktionen, etc. - ist leider nur eine Demoversion!

QMouse V2.90: Ein nur 3 KByte großes Mausprogramm mit vielen der bekannten Funktionen: POP-CLI, SunMouse, NoClick, usw...

SnoopLibs V0.9: Ein witziges Tool für alle, die sich für Tasks und Library-Funktionsaufrufe interessieren. Dabei sind sechs „.sl“-Dateien, ein Hilfsprogramm und ein Amiga-Guide.

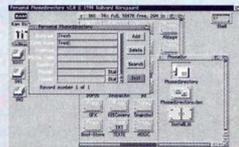
StartWindow: Ein konfigurierbares Tool, das Programme aus einem Zipwindow heraus aufruft.

SuperDuper V3.1: Ein aufregendes, superschnelles Kopier- und Formatierprogramm - in 40 Sekunden eine Diskette. Auch Besitzer von wenig Speicher profitieren von dem Programm: gleichzeitig werden die Daten nämlich xpk-gepackt, folglich paßt fast in jedem Fall eine komplette Diskette in den Speicher.

FISH-DISK 986

FDPro2Demo: Demo des Weltkrieg II-Flugsimulators von Jaeger Software Inc. Volle Unterstützung analoger Joysticks - läuft in Hires-Interlace oder in DBL NATS/PAL auf AGA-Amigas.

MeMon V1.1: Ein Hilfsprogramm unter Intuition, mit dem man eine spezifische Speicheradresse beobachten und verändern kann. Stellt binär, hexadezimal oder dezimal mit/ohne Vor-



Phonedir von Fish-Disk 986: Wer ein Modem besitzt, kann den Amiga auch das Wählen erledigen lassen.

zeichnen dar. Auch zu gebrauchen als ASCII-Umrechnungsprogramm verschiedener Tastaturbelegungen oder als Hex/Binär/Dezimalconverter. **Phoneclr V2.0:** Ein Datenbankprogramm für Adressen und Telefonnummern, das die Telefonnummern auch automatisch wählt.

WBrain V2.1a: Ein Knobelspiel für die Workbench. Der Spieler muß ein Zufallsmuster reproduzieren, indem er ein Gitter in der richtigen Reihenfolge ausfüllt. Verbraucht wenig Speicher und Prozessorzeit, also ein ideales Spielchen während des Raytracens.

XFD V1.00: Entpackt nahezu jede auf dem Amiga gepackte Datei. Das Paket besteht aus der xfdmaster.library und einigen Programmen, die dem Benutzer zusätzliche Funktionen zur Verfügung stellen.

FISH-DISK 988

DQua V1.00: Ein einfaches Hilfsprogramm auf GNU-Basis, das quadratische Gleichungen löst.

MegaBall V3.0: Klassisches Amiga-Actionspiel, das selbst auf alten Amigas läuft, aber grafisch auch die neuen AGAs unterstützt. Viele neue Features, Musik und Spielfelder.



MegaBall von Fish-Disk 988: Wer kennt diesen Klassiker nicht? Gefragt sind ein gutes Reaktionsvermögen und eine ruhige Hand.

MemClear V1.8: Ein Hilfsprogramm für Programmierer, die größeren Speicherplatz mit Nullen oder anderen Bytewerten füllen müssen. Zusätzlich ist dies ein Ersatz für „Avall“ und kann unbenutzte Systemressourcen (Libraries, Devices, Schriften) beiseiten.

FISH-Disk 989

AntiCicloVir: Ein Linkviren-Detektor und -Beseitiger, der auch andere Arten von Viren entdeckt: 126 Bootblock, 17 Link-, 28 Datei-, 7 Disk-Validatoren, 14 Trojaner- und 8 Bombenviren werden erkannt.

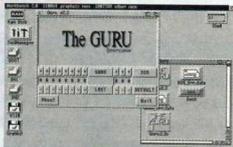
FlipIt V1.0: Ein Commodity, mit dem man Hotkeys zur Aktivierung verschiedener Screens einrichten kann.

PicCon V2.01: Picture Converter, dient Programmierern, um IFF ILBM-Bilder und einige andere Bilderformate in das Imageformat umzuwandeln.

VirusZ II V1.03: Dieser bekannte Virusdetektor erkennt 279 Boot- und 145 Dateiviren.

FISH-DISK 994:

AddPower V37.14: Ein Hilfsprogramm, das verschiedene nützliche Dinge ins Kickstart 2.0 integriert, z.B.



TheGuru von Fish-Disk 994: Das Rätselraten hat ein Ende - dieses Programm lüftet alle Guru-Geheimnisse.

File requester in jedem Programm. Beenden des Laufwerkkllickens, Farbänderungen, etc.

JukeBox V37.14: Mit einem SCSI-CD-ROM, CDTV oder dem A570 können über dieses Programm CDs sehr komfortabel angewählt werden - die Oberfläche ist ähnlich einem normalen CD-Player; inkl. Arexx-Unterstützung.

TheGuru V2.3: Dokumentations- oder GURNachrichten. **ToolType V37.210:** Ein Programm, das die Veränderung der Tooltypes in Icons vereinfacht. Mit dem bevorzugten Editor oder Textverarbeitungsprogramm lassen sich schließlich die Tooltypes editieren.

100 Einstiegsprogramme!
incl. Diskbox!

AMIGA
500-600-1200

102 PD Spiele!
incl. Diskbox!



SUPER SPIELE
Programm
incl. Diskbox!

+++ Die Besten PD Spiele
Das Erbe! - Das Erbe2!
Blion - Act of War - Punica
Der Energiemanger-BIFI
Telecommando-Backstage
Cybernetics-Defianten-
Colonial Conquest+
Karamatz Cup!
incl. Kick 1.3 Emulator für
alle Amiga 1200 11
12 Programme **Nur 59,90**
u.v.m. für: **Nur 89,90**

+++ 102 Spiele
Adventure - Action -
Geschick-Karten und
Gesellschaftsspiele!
Spielepaß über Monate
z.B.
Atak-Copper-Nova-Tetris-
Bowles-Rubic-Mine-Exxon-
Revange-Thinko -Lords-
Landsmine-Sub Atak-Kim-
Blaces-Flux-Atterria-
Quiz-Slot Cars-Downhill-
Getem-Dog-Motherlode-
Point-Mission X-Solitaire
Logg-Logg-Top Space
Lamration-Backgammon-
3D-TTT-Mosak-Schach3D-
Yatz-Drive-Home-Hollywood
Othello-Space Ace-Missile
4Gewinn-Megaball-Eupho-
Twittris Q-Bert-Triclop-
Egyptian Flun-Atterria-
Alien Force-HBall-Daleks-
Expander-Rocker-Bouncer-
Battle Ship-Death-Fox Gold
Soykoski-Castle-Zero-Skat
Lucky Loser-Hamburger
Knobin-Senso-Dame-Man
Barcade-Balls-Propes-
Ashido-Paccor-
u.v.m. für: **Nur 89,90**

Telefonische Bestellung unter den Nummern: 05741-297183 oder 05734 Fax : 297183
in der Zeit von: 10:45 - 19:00 - Mittagspause von: 13:00 - 14:30!
Schriftliche Bestellung: M+S Computer - Richard Wagnerstr. 13 - 32312 Lübbecke
Wir liefern per Post - Porto + Verpackung: 11,90

2MB A500
188,-

3,5" ext. Laufwerk 129,-
3,5" int. Laufwerk 129,-

gebr. AMIGA 500 280,-
1,8MB A500 175,-
512 kb A500 49,-
68030 A500 1MB 399,-
Rom1,3 59,-
Rom2,0 59,-
UmSCHaltplatine 35,-
1MB für M-Tec 89,-

A1200 mit 10 Pro-
grammen + Zubehör 639,-
A1200 1,3 Emula. 19,-
210MB Festplatte 399,-
420MB Festplatte 529,-
520MB Festplatte 699,-

Control A500 0/8MB 199,-
CD 32 Konsole 499,-
Mpeg-Module cd32 445,-
Nullmodemkabel 29,-

AMIGA 1200
HD 260

m.260MB Festplatte, 2MB
Chipram, 10Programmen

Aufpreis Citizen
24Nadelldrucker
369,-

Hardware

Turbokarte
86020 A500
239,-

210MB Festplatte
A1200 incl. Kabel-
Software + Anleitung
nur: 479,-

4MB Ram A1200
incl. Coprozessor
SCSI Anschluß
439,-

C64 Kabel

Mit diesem Kabel
können Sie Ihre
1541Foppy
am Amiga
betreiben
(Nur Wb1.3.)
incl. Software 1.35,-

210MB Festplatte
incl. Controller
A500 Ramoption
bis 8MB + Kick-
umschaltplatine
nur: 649,-



Apollo 1230 Turbo
echte 68030 CPU mit MMU, 50
MHz, 68882 FPU
SCSI 2 Controller bis 6 MB Ram
aufrüstbar, Uhr/Akku
nur: 1099,-

Apollo 1200 / Ram
Die Ramkarte: ohne Probleme
aufrüstbar bis 9 MB Ram mit
FPU-Sockel und Uhr mit Akku
- keine Schwierigkeiten beim
Betrieb mit 3,5" Festplatten

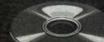
ab: 179,-

Amiga
A570-CD Rom
149,-

AMIGA 1200 HD 420

m. 420MB Festplatte
2MB Chipram, 10Programmen,
1249,-

CDTV



CD32

CDTV - A 570

Aminet 1+2 65,-
CDP1 14 55,-
Demo Collec. 1+2 55,-
Deutsche Edition 70,-
Fred Fish 1 4 49,-
17 Bit Collection 99,-
17 Bit Contination 49,-
100 Spiele 1 45,-
100 Spiele 2 45,-
Mod Collection 47,-
Pandora 59,-
Giga PD 69,-
SARAJMOK 39,-
Neul! MEGAHTS! Elite 11,-
Fire & Ice 55,-

CD 32

CD 32 Tastatur 55,-
Alfred Chicken 55,-
Alien Breed 49,-
Arabian Nights 55,-
Brutal Football 59,-
Bubba N'Six 65,-
Castles II 69,-
Chamb. o. Chao! 59,-
Chaos Engine 55,-
Chuck Rock 37,-
Dang. Streets 65,-
Deep Core 55,-
Disposable Hero 65,-
Donk 69,-
Elite II Frontier 69,-
Fire & Ice 55,-

CD 32

Fury o. T. Furies 65,-
Games & Goodies 45,-
7 Gates o. Jambala 59,-
Jurassic Park 59,-
Global Effect 69,-
Humans 59,-
Internation. Karate 89,-
James Pond II 65,-
James Pond III 79,-
John Barnes Football 39,-
Jurassic Park 59,-
Labyrinth o. Time 49,-
Lemmings 55,-
Liberation 65,-
Lotus Trilogy 65,-
Microcosm 59,-
Morph 59,-
Nick Faldo Golf 75,-

CD 32

Nigel Mans. G. Prix 59,-
Open Golf 55,-
Overkill/Lunar C 59,-
Pinball Fantasies 75,-
Pirates Gold 69,-
Premiere 37,-
PREY 55,-
Proj. X/F17 Challan. 49,-
Flyder Cup Golf 67,-
Seek&Destroy 59,-
Sensible Soccer 69,-
Sensewalker 69,-
Sharks 55,-
Summer Olymp. 49,-
Super Putter 39,-
Total Carnage 59,-
Trolls 55,-

Gesucht! Fantasy
B12clax + Amn. antonien
ab 18 Jahre 1 89,-
für CD 32 + CDTV 1

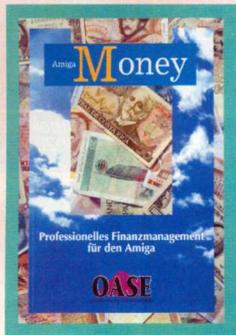
Gegen einen frankierten Briefumschlag
senden wir Ihnen gerne eine Amiga CD Liste zu !

News

Amiga Money

Mit dem neuen Produkt von Oase steht einer professionellen Verwaltung der eigenen Finanzen nichts mehr im Wege. Amiga Money behält über Bankkonten, Bargeld und Kreditkartenkonten den

Überblick, auch verschiedene Anlagen können überwacht werden. Durch ständige Eingabe aller Ein- und Ausgaben bleiben die Konten auch immer auf dem neuesten Stand. Hinzuschalten läßt sich auch ein Kreditbuch, in dem fortlaufende Tilgungszahlen und die verbleibende Restschuld dargestellt werden. Wirklich beeindruckend ist die Grafikfunktion beim Kontoüberblick. Hier kann man sich über 400 verschiedene Statistiken ansehen. Wer da immer noch nicht weiß, wo das ganze Geld hinverschwindet, dem ist nicht mehr zu helfen. Apropos Geld - Amiga Money kostet DM 99,-.



Wer den Pfennig nicht ehrt...: Mit Amiga Money habt Ihr Eure Finanzen fest im Griff.

Info bei:

Oase, Wolf Software & Design GmbH
Schürkamp 24
48720 Rosendahl
Tel. 02547/1253

Terbo THR

Für schlappe DM 350,- kann man nun von TKR ein Modem erstehen, das maximale Übertragungsraten von 19.200 Bit/s nach dem relativ neuen Standard V.32terbo zuläßt. Vielmehr kann man aus einem analogen Telefonnetz (zumindest in Deutschland) fast nicht mehr herausholen.

Für den Wahnsinnspreis von TKR bekommt man als Amiga-Besitzer sogar noch reichlich Software - der Einstieg in die Welt der DFÜ, des Faxens oder gar BTX bleibt somit niemandem mehr verwehrt. Zu allem Über-

fluß ist das TKR-Modem in Deutschland sogar zugelassen, was bei anderen flotten Modems oft nicht der Fall ist. Nun steht somit den Amiga-Usern die Welt des Compuserve offen, denn Wartezeiten von einer halben Stunde für ein einziges File gibt es mit dieser Übertragungsrates nicht mehr.



Das Terbo-Modem: Für weniger als DM 400,- mit 19.200 Bit/s durch die Netze düsen.

Info bei:

TKR GmbH
Stadtparkweg 2
24106 Kiel
Tel: 0431/337881

CD 32 Tuning

Der Traum vieler CD 32-Besitzer scheint nun endlich in Erfüllung zu gehen. Die Erweiterung „SX 1“ macht aus der unscheinbaren Konsole einen (fast) wachechten Amiga 1200. Das Modul wird einfach in den Expansionslot des CD 32 gesteckt und

stellt ab sofort einiges mehr an wichtigen Schnittstellen zur Verfügung. Da hätten wir z.B. einen normalen Amiga-Videoanschluß, einen 9-poligen seriellen und einen 25-poligen parallelen. Zum Anschluß einer Festplatte darf der AT-Bus-Controller natürlich nicht fehlen. Das Beste ist aber der durchgeschleifte Expansionslot - Ihr solltet keine Probleme haben, Eure alten CD 32-Erweiterungen, z.B. das MPEG-Modul, weiterhin zu betreiben. Mit DM 440,- seid Ihr dabei.

Info bei:

Compustore
Fritz-Reuter-Str. 6
60320 Frankfurt
Tel. 069/567399

Final Writer Release 2

In diesen Tagen präsentieren die Hersteller des Textverarbeitungsstandards Final Writer ihre neueste Version „Release 2“. Das übergroße Sammelserium neuer Funktionen bleibt aber aus, vielmehr wurde darauf geachtet, die Schönheitsfehler des Vorgängers auszubügeln - und das mit Erfolg. Die Leiste am oberen Bildschirmrand, die Auskunft über Schriftart, -größe und -charakter gibt, könnte einer Wordleiste nicht ähnlicher sein. Weiterhin erwähnenswert ist eine

Undofunktion, mit der man die letzte Aktion rückgängig machen kann - für ganz Unentschlossene. Trotz allem vermissen wir aber leider immer noch eine vernünftige Fußnotenverwaltung; vielleicht darf man in „Release 3“ darauf hoffen.

Info bei:

Amiga Oberland
In der Schneithohl 5
61476 Kronberg
Tel. 06173/650011

CoProzessor für Amiga 1200

Udo Neuroth Hardware Design präsentiert in der neuesten Produktpalette neben Speichererweiterungen und Festplattensystemen für den Oldie-Amiga-500 eine 4 MByte-Erweiterung für den Amiga 1200. Neben einer eingebauten Echtzeituhr ließen sich die Hardwarebastler noch etwas ganz Besonderes einfallen. Rechenintensive Programme (z.B. Raytracing-Anwendungen) können Gebrauch von

dem eingebauten CoProzessor machen. Er wird, wie der Prozessor im 1200er, ebenfalls mit 14 MHz getaktet. Kostenpunkt: DM 494,-.

Info bei:

Udo Neuroth Hardware Design
Horster Straße 297
46238 Botrop
Tel. 02041/4656
Fax: 02041/4660

32 Seiten
TIPS & TRICKS zum Sammeln
 gibt es in allen Zeitschriften
 mit diesem Zeichen:

COMPUTEC
 VERLAG

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 DOSENHEIM -- FAX: (06221)/864261
 - Auch Ladenverkauf zu o.g. Öffnungszeiten -

Amiga 500
 512kB RAM-Karte intern DM 49,-
 Kickstart-Umschaltplatte manuell DM 19,-
 Kickstart-Umschaltplatte elektronisch DM 49,-

Amiga 600
 1MB RAM-Karte, Uhr und Akku, Schalter DM 99,-
 Kickstart-Umschaltplatte manuell DM 39,-

Kickstart-ROMs
 Kickstart-ROM 1.3 DM 39,-
 Kickstart-ROM 2.04 DM 49,-
 Kickstart-ROM 3.1 auf Anfrage

Laufwerk extern 3,5" DM 119,-
 abschaltbar, durchgeführt Bus

Mäuse DM 39,-
 In den Farben beige, schwarz, rot, 250 DPI

Maus-Joystick Switch DM 29,-
 A500, A600, A1200, elektronische Umschaltung

A600/1200 PCMCIA-RAM DM 279,-
 PCMCIA 2MByte PS-RAM-Karte, Fast-RAM

Amiga 1200 RAM-Erweiterung
 RAM-Karte aufrüstbar bis 8MByte, Uhr, Akku inkl.
 Steckplatz f. Coproz./ Quartz, ohne RAM DM 109,-

2MByte-PS2 Modul für RAM-Karte DM 189,-
 4MByte-PS2 Modul für RAM-Karte/ A4000 DM 339,-
 Math. Coprozessoren auf Anfrage

Amiga 600/1200 Overdrive
 externer AT-Bus Controller, für 3,5" AT Festplatten
 am PCMCIA Port, - ohne Festplatte - DM 259,-
 3,5" Festplatten Preise und Größen auf Anfrage

Amiga 600/1200 IDE 2,5" Hds
 Festplatten 2,5", Internen Einbau, Kabel, Schrauben
 Nach Wunsch installiert, Preise u. Größen auf Anfrage

A1200/4000 VGA-Adapter DM 39,-
 Adapter zum Anschluß von Multisync-Monitoren
 an den Monitorport des Amiga 1200 oder 4000

TastAmiga Interface DM 59,-
 Interface zum Anschluß von PC/AT-Tastaturen
 an den Amiga für A500, A2000, A3000
 (Rechnertyp angeben)

discount
 2000

VideoBackupSystem DM 99,-
 Ihr VHS-Videorekorder als Datenspeicherungsgerät.
 Ohne Diskjockey-Datsein vor flimmerndem Bildschirm.
 Komfortable Auswahlmöglichkeiten.
 Verabschieden Sie sich von den Diskettenbergen.
 für alle Amiga, inkl. Software V2.0
 Betrieb an A3000/4000 nur mit VBS Adapter

VideoBS Software 2.0 DM 49,-
 Look And Feel des Kickstart 3.0
 jetzt auch bei der Software für VideoBackupSystem
 Egal ob Kickstart 1.3 oder 3.0, die neue Software
 arbeitet auf jedem Rechner

VideoBS Adapter DM 29,-
 Monitorport-Adapter zum Betrieb des
 VideoBackupSystems an A3000/4000,
 durchgeführt, kein Umstecken erforderlich

Discount 2000
 Am Wiesenspfad 1 D 53340 Meckenheim

Wir führen auch C64 Zubehör !!!

Es gelten unsere Liefer- und Zahlungsbedingungen
 Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

Tel. 02225/13360

Fax 02225/10193

Amiga Userbox

Die besten Grafikkarten vorgestellt

Show Me!

Vorbei sind die Zeiten, in denen monochrome Sprites über einen niedrig aufgelösten Bildschirm ruckelten. We want it all! 16,8 Mio. Farben sind in - am besten in einer Kinofilmauflösung. Wie Ihr das mit Eurem Amiga hinkriegt, lest Ihr hier.

Bekannt ist der Amiga für seine glänzenden Videoeigenschaften - natürlich bereits ab Werk. So kann man dem AGA-Chipset mit der passenden Software nicht so leicht etwas vormachen. In einer technisch derart schnellebigen Zeit, wie wir sie momentan erleben, läßt aber sogar der relativ neue Commodore-Standard einige Wünsche offen. Die Welt redet von Desktop Publishing und True Color, von hohen Auflösungen, von denen man vor einer Dekade nur träumen konnte (im Farbmodus schaffte der legendäre C 64 gerade mal 160 x 200 Pixel mit 16 festgelegten Farben).

In einer der Amiga-Domänen - dem Spielbereich - müssen wir uns meist noch mit 320 x 256 Pixeln Bildauflösung begnügen - zwischen 32 und 256 Farben liegen auch noch weit unter dem technisch Machbaren: Eine 24 Bit-Grafikkarte kann auf dem Bildschirm bis zu 16,8 Millionen Farben darstellen. Klar, daß man trotzdem viele sinnvolle Anwendungen für eine solche Farbanzahl findet. Grafik- und Videobearbeitung sind bereits zu einer weiteren Domäne des Amigas geworden. Aus profes-

Retina Z2

Dank der Zorro-II-Basis kann die Z2 ihre Fähigkeiten auch auf älteren Amigas entfalten. Mit ihrer enormen Geschwindigkeit ist sie vor allem für DTP sehr gut geeignet.



sionellen Videostudios ist der Amiga nicht mehr wegzudenken. Auch der Semiprofi kann mit dem Amiga bereits tolle Produktionen machen, denn - und das ist das einmalige bei diesem Computer - man braucht nicht viel zusätzliches Equipment. Ein schnellerer Amiga mit wenigen Modifikationen ermöglicht so manches Farbspektrale, von dem PC-Besitzer nur träumen können. Tatsächlich sind 16,8 Mio. Farben notwendig, um fotorealistische Darstellungen auf den Bildschirm zu bringen,

denn ab dieser Anzahl - so sind sich die Forscher einig - kann das menschliche Auge keine Unterschiede zwischen den Farben mehr feststellen. Einem realistischen Farbverlauf steht damit nichts mehr im Wege - und das sowohl im Bildbearbeitungsbereich als auch bei der Videobearbeitung (die zweifellos ein einziges leistungsintensiver wird). Im Bereich Desktop Publishing, also dem Erstellen von Druckvorlagen am Bildschirm, kommt noch ein weiterer Faktor hinzu: Auflösung, und zwar eine möglichst

hohe. Hier müssen bei akzeptabler Geschwindigkeit mindestens 1280 x 1024 Pixel mit angenehmen Bildwiederholfrequenzen (70 Hz) schönen die Augen bereits bedeutend mehr) dargestellt werden. Bei dieser Anwendung ist die Farbtiefe nicht so entscheidend. Ein Layouter kommt in der Regel mit 256 Farb- oder Grauschattierungen aus. Auch Leute, die auf der heimischen Workbench möglichst komfortabel die täglich anfallenden Arbeiten durchführen wollen, schreien nach

stens ebenso wichtig: die vertikale Bildwiederholfrequenz, d.h. wie oft der Monitor den aktuellen Bildschirminhalt in der Sekunde darstellt. Wer sich an die qualvollen Physikstunden zurückerinnert, in denen die Braunsche Röhre erklärt wurde, der weiß, daß das Monitor- (bzw. Fernseher-)bild mit Hilfe eines Elektronenstrahls erstellt wird, der eine fluoreszierende Schicht auf der Mattscheibe abtastet und so das gesamte Bild aufbaut. Ab 25 solcher Bilddurchläufe pro Sekunde erkennen wir Veränderungen zwischen den Bildern als fließende Bewegung. Aber erst ab 70 dieser Durchläufe kann das Auge entspannter auf die Mattscheibe blicken - das vom Fernsehen bekannte Flimmern nimmt dann langsam ab. Nun liegt es am Monitor, wie hoch diese Bildwiederholfrequenz sein kann - natürlich muß die angeschlossene Grafikkarte den Monitor auch schnell genug mit den benötigten Daten versorgen. Folglich bedarf es einer Abstimmung zwischen Grafikkarte und Monitor, um optimale Ergebnisse zu erzielen. Preislich normale Monitore schaffen bei mittelhohen Auflösungen, wie z.B. 1024 x 768 mindestens 70 Hz, das sollte für den Anwender zu Hause genug sein. Wer also bereits eine Grafikkarte oder einen Monitor sein eigen nennt und nicht etwa vorhat, alles neu anzuschaffen, sollte sich beim Kauf der anderen Komponente unbedingt nach den bereits vorhandenen Eigenschaften

(unterstützte Auflösungen, Bildwiederholfrequenz) richten. Bevor wir uns die Vor- und Nachteile der Karten zu Gemüte führen, noch ein kleiner Hinweis den Videospeicher betreffend. Um den immensen Datenmengen, die bei 24 Bit-Nutzung oder den höheren Auflösungen entstehen, Herr zu werden, wird jede Grafikkarte noch mit extra RAM-Speicher onboard ausgerüstet. Erst hier werden die Daten für die Monitorausgabe gesammelt und zurechtgemacht. Unsere Grafikkarten besitzen alle mindestens 1 MByte Speicher, was für die meisten Auflösungen reicht. Kommen in den hohen Auflösungen aber auch noch mehr Farben ins Spiel, ist der Zugriff auf ein zweites MByte (bei der Retina BLT Z3 gibt es nur einen Speicherausbau auf 4 MByte) dringend notwendig. Die zusätzlichen Kosten sollte man sich aber gründlich überlegen. Will man tatsächlich eine so hohe Performance? Kann man sie anwenden? Kann der Monitor sie überhaupt darstellen? Wer hier nicht knausern muß, ist auf alle Fälle im Vorteil - und gewappnet für eine grafikdatenreiche Zukunft.

Retina Z2 & BLT Z3

Die Basis der 24 Bit-Grafikkarten bildet eine Zorro-II-Karte, die ihre Leistung gerade auf älteren Amigas entfalten



Picasso 2

kann. Die Retina Z2 liebt vor allem die Darstellung höherer Auflösungen - im Bereich DTP ist sie z.B. herrlich schnell. Probleme ergeben sich bei der Retina Z2 leider beim Start von Spielen aus der Multitaskingoberfläche heraus. Hier bedarf es noch einiger Verbesserungen vom Hersteller, denn so ein regelmäßiger Absturz der Amiga-Grafikemulation (die sich natürlich abschalten läßt) ist sehr ärgerlich. Die Spezialisierung der Retina BLT Z3 auf den Zorro-III-Bus (z.B. im Amiga 4000) zählt sich aus: Die BLT Z3 berauscht sowohl in Grafik- als auch in hochauflösenden Anwendungen mit beachtlicher Geschwindigkeit. Sie eignet sich am besten für komplizierte Grafiken mit vielen Details - egal in welcher Auflösung oder mit wievielen Farben. Hand in Hand geht dieser Geschwindigkeitsvorteil leider mit leicht umständlicher Software der Marke „das haben wir woanders aber schon besser gesehen“. So ist nach dem Start der meisten Programme ein zusätzlicher Aufruf eines Requesters für alternative Auflösungen

notwendig, da die Karte immer zuerst den Bildschirm öffnet, den das Programm zunächst vorsieht. Wie auch die anderen beiden Karten setzt die Retina auf eine komplette Emulation der Amiga-Standardgrafikmodi, statt die originalen Baugruppen zu reaktivieren. Das bringt neben dem Geschwindigkeitsvorteil natürlich auch die Sorge mit sich, irgendeine Software könnte sich weigern, mit der Emulation zusammen zu laufen. Tatsächlich machten wir mit diesen Emulationen (auch denen der anderen Grafikkarten) sehr gute Erfahrungen. Angekündigt ist für die Retinakarten auch das EGS-System - das gibt dem inoffiziellen Standard noch einen Push und rückt ihn vielleicht auch in ansehnlicheres Licht. Gerade bei der Geschwindigkeit der BLT Z3 dürfte EGS eine Augenweide sein. Übrigens werden beide Retinakarten mit der Vollversion des Malprogramms „VD-Paint“ ausgeliefert - ein leckerer Bonus, der die Entscheidungsfindung vereinfacht.

Retina BLT Z3



Im Gegensatz zur Z2 spezialisierte man die Z3 auf den Zorro-3-Bus, wie er beispielsweise im A4000 vorkommt. Das Ergebnis sind selbstverständlich höhere Verarbeitungsgeschwindigkeiten.

Piccolo

Die Besonderheit der Piccolo liegt in der Möglichkeit ihrer Nutzung sowohl in einem Zorro-II als auch -III-Bus. Die Entwickler integrierten einen zusätzlichen Schaltkreis, der die Erkennung und Nutzung des Busses übernimmt. So ist die Piccolo schon mal unentdeckten Amigabesitzern zu empfehlen, die sich noch nicht sicher sind, ob und

wann sie auf was umsteigen wollen. Auch die Piccolo unterstützt bereits einen Mächtiger-Grafikstandard, der sich mangels Unterstützung von Commodore aus den Absprachen einiger Entwickler ergeben hat: EGS, das Enhanced Graphic System, das eine einheitliche Programmierung von Grafikanwendungen unter 24 Bit-Karten erlaubt. Ähnlich wie bei Windows auf dem PC einigen sich alle EGS-Kartenhersteller auf einen Satz verschiedener Routinen, die lediglich mittels Treiber an die jeweilige Karte angegliedert werden müssen. Software läßt sich somit unter EGS entwickeln und auf allen EGS-Karten (wie z.B. der Piccolo) einsetzen. Wie das aber mit selbstgebasteltem Standards so ist, kämpfen sie um Anerkennung; besonders dann, wenn sie noch unausgereift und störanfällig sind. Nichts desto trotz ist die EGS-Unterstützung der Piccolo ein High-

light, öffnet sie doch eine neue Softwarewelt für diese Grafikkarte. Die Piccolo ist sehr schnell und macht in fast allen von ihr unterstützten Auflösungen einen Heiden Spaß. Mitunter ist das auch darauf zurückzuführen, daß sie einen eigenen 32-Bit-Blitter on-board hat, der 30 MByte Daten pro Sekunde verarbeiten soll.

Picasso 2

Die Zorro-II-Karte mit dem klangvollen Namen des berühmten Malers klotzt zunächst mit der maximalen Auflösung von 1600 x 1200 Pixel, wo sie ihren Mitstreitern eine Nasenlänge voraus ist. Hieran erkennt man auch sofort den Schwerpunkt, der bei der Picasso gesetzt wurde. Sieht man davon ab, daß sie von allen Karten den solidesten und am besten ausgearbeiteten Eindruck macht, liegen ihre Stärken eindeutig im Handling höhe-

rer Auflösungen. Hier bleibt die Picasso in puncto Geschwindigkeit unangefochtener Spitzenreiter. Prinzipiell werden alle neuen Grafikmodi in die Screenmode-Liste der Workbench aufgenommen, so daß eine offizielle Unterstützung seitens des Systems garantiert ist, sofern ein Programm auf diese Weise seinen Arbeitsbildschirm offeriert. Sollte ein Programm ohne diesen Requester starten und versuchen, einen eigenen Screen zu öffnen, schaltet sich die Picasso dazwischen. Sie erkennt den Aufruf des neuen Programms und startet bei Bedarf ein Commodity, das dem Benutzer die Wahl der Auflösung läßt. Diese Wahl läßt sich natürlich speichern, so daß das Öffnen dieses Bildschirms in Zukunft automatisch abläuft. Als Bonus für den Kauf der Picasso gibt's übrigens neben vielen Grafiktools die Juniorversion von „TV Paint“.

Bezugsquellen

Retina Z2 + Retina BLT Z3

MacroSystem
Friedrich-Ebert-Str.85
58454-Witten
Tel.: 0 23 02/8 03 91
Fax: 0 23 03/8 08 84

Piccolo

Ingenieurbüro Heifrich
Am Wollager 8
27749 Delmenhorst
Tel.: 0 42 21/12 00 77
Fax: 0 42 21/12 00 79

Picasso 2

VillageTronic
Marketing GmbH
Wellweg 95
33157 Sarstedt
Tel.: 0 50 66/7 01 30
Fax: 0 50 66/70 13 49
Mailbox: 0 50 66/70 13 40

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 Dotpitch, strahlungsarmer Multiscan Monitor nach MPRII	
Mit 120 Mbyte 2,5 Zoll Festplatte intern,		Handscanner s/w bis 800 DPI	285,-
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	45,-
Blizzard 1230 Turbo Board	ab 475,-	Für AMIGA 500/600/2000, 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 bestückt		Modem TKR Speedstar	340,-
AMIGA CD³² - incl 2 Spielen	444,-	Hayes kompatibel, externes Faxmodem 300-14400 Baud, MNP2-5	
AMIGA CD³² - incl 4 Spielen	465,-	FaxModem 14400 ext. postzugelassen	320,-
AMIGA CD³² Communicator	215,-	Hayes kompatibel, 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 147g	
		9 Nadeldrucker Commodore MPS1230	180,-
AMIGA CD³² Software		Arabien Nights	45,-
Zool	65,-	Whales Voyage	70,-
DGeneration	50,-	Trolls	65,-
John Barnes Football	45,-	Sleepwalker	55,-
Deep Core	60,-	Pinball Fantasies	60,-
Morph	55,-	N.Mansella World Ch.	60,-
Overkill / Lunar C	65,-	Castles 2	70,-
Sensible Soccer	65,-	Labyrinth of Time	60,-
Liberation	60,-	Dangerous Streets	30,-
Mean Arena	60,-	7 Gates of Jambala	40,-
Alfred Chicken	70,-	Prey - Alien Encounter	60,-
Pirates Gold	60,-	Dennis	55,-
Chambers of Shaolin	60,-	Super Putty	45,-
Seek & Destroy	65,-	Bubban Stix	60,-
International Karate	45,-	Disposable Hero	60,-
Nick Faldo Golf	75,-	Heimdall 2	70,-
Microcosm	90,-	Project X / F17 Challenge	65,-
Allen Breed / Quak	60,-	Last Vikings	69,-
N. t.w.l.c. Games 1,2,3	65,-	Chaos Engine	60,-
Lotus Turbo Trilogy	65,-	Premiere	35,-
Brutal Football	65,-	Chuck Rook 2	60,-
Total Carnage	60,-	Humane	60,-
Frontier, Elite 2	65,-	Gunsnip 2000	60,-
Donk 1	75,-	Fire & Ice	55,-
Lemmings	45,-	Super Methane Brothers	65,-
Zool 2	60,-	Surf Ninjas	45,-
Ryder Cup Golf	65,-	Prey - Last Ninja 3	35,-
Striker	60,-	Ultimate Body Blows	65,-
Myth	35,-	Photo Lite	105,-
Der Clou	85,-	Video Creator	79,-
James Pond II	60,-		

Sparschwein Elektronik-Versandhandels GmbH, Magdeburg . Tel. 0391 / 5419000 Fax. 0391 / 5419004

Alle Preise in DM, zuzüglich Fracht- u. Verpackungs pausch. - Lieferung per Post/Nachnahme - Angebot freibleibend - Intimer vorbehalten - Es gelten unsere AGBs. AMIGA, Commodore, Competition Pro, Communicator, Acom, OKI, Alfa Data, Blizzard und TKR sind eingetragene Warenzeichen.

Aktuelle Neuerscheinungen bitte telefonisch erfragen!

Amiga Userbox

Grafik-Software im Überblick

Quack mal!

Um die neuerstandene Grafikkarte richtig auskosten zu können, bedarf es entweder einer riesigen Bildersammlung oder/und eines leistungsfähigen Grafikprogramms. Wir wollen nicht versäumen, Euch die wichtigsten Programme vorzustellen.

THEMA MALPROGRAMME

Malprogramme dienen zur pixelweisen Bearbeitung von Bildern, d.h. mit diesen Programmen ist es möglich, jedem Bildpunkt auf dem Grafikschiem einen Farbwert zuzuweisen. Das kann man tatsächlich entweder mit der Hand machen (bei einer Auflösung von 640 x 256 hätten wir also 163840 zu bestimmende Punkte) oder aber man benutzt eine der zahlreichen Funktio-

nen, die Malprogramme noch zusätzlich bieten. Tatsächlich muß man aber schon ein begnadeter Malkünstler sein, um hochqualitative Grafiken auf dem Bildschirm erstellen zu können. Malprogramme dienen in erster Linie dazu, digitalisierte Bilder in irgendeiner Art zu verändern oder für eine Software kleinere grafische Objekte zu zeichnen, also z.B. Raumschiffsprites für irgendein Ballerspiel oder Icons für das eigene Programm. Mit Animationsfunktionen lassen sich auch oft Trickfilme basteln.

Dutzende Funktionen dienen zur Verschönerung, zum letzten Schliff der Grafik. „Antialiasing“ ist z.B. eine Möglichkeit, den Treppeneffekt schräger Linien bei groben Auflösungen zu vermindern, indem man Farbtöne zwischen Vorder- und Hintergrund einsetzt, um die Kanten unscharf aussehen zu lassen. Viele Spielereien entstehen bei der Erstellung von Schriftzügen. Das gewisse

Etwas bekommen sie erst durch dreidimensionale Rotation oder beim Füllen mit einem Muster. Auch wenn es spezielle Software zum Betteln von Videos gibt, so bieten Malprogramme in diesem Bereich doch eine Fülle an Möglichkeiten.

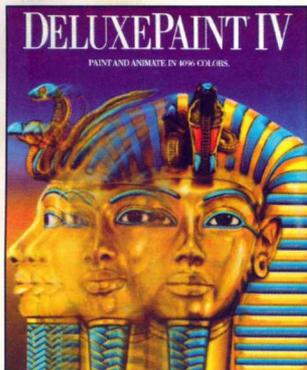
Deluxe Paint IV

Der bekannteste Vertreter dieser Softwaregattung heißt Deluxe Paint IV. Fast jeder Computeranwender, Amiga-Freak oder PC-Besitzer hat schon einmal von diesem Produkt gehört. DPaint ist seit Anbeginn der Amiga-Ära (1987) mit von der Partie und bot zu jeder Zeit hervorragende Malfunktionen, die immer weiter perfektioniert wurden. DPaint ist so leistungsfähig, daß Spielegrafiker, egal ob sie für den PC oder für eine Konsole, wie z.B. das Super Nintendo oder das Mega Drive, ein Spiel entwickeln, auf den Amiga zurückgreifen, um Hintergründe und Sprites optimal bearbeiten zu können. Mit diesem Programm wurden viele Standardfunktionen geboren, die heute aus Malprogrammen nicht mehr wegzudenken sind: Freihand-

zeichnen, geometrische Formen (Linien, Kreise, Ellipsen, Rechtecke) einsetzen, Flächen füllen und das Hanfieren mit sog. Brushes (engl. für Pinsel). Ein Brush ist eine beliebig große Pixelfläche, mit der die genannten Prozeduren ausgeführt werden. Schreibt man mit einem schrägen Linienbrush einige Buchstaben per Freihandmalfunktion, so wirken diese, wie von einer Feder gezeichnet. Ein Brush kann alle Farben der Grafik annehmen und eröffnet eine enorme Funktionsvielfalt. Aus Malprogrammen sind diese lach- und speicherbaren Minigrafiken nicht mehr wegzudenken. Die DPaint-Programmierer leisteten hier Pionierarbeit. Last but not least lassen sich Brushes als Füllmuster deklarieren - zusammen mit den 3D-Routinen von DPaint entstehen hier ungeahnte Möglichkeiten, obwohl prinzipiell nur die Bearbeitung von AGA-Grafiken in der neuesten Version möglich ist.

TV Paint

Den Standard bei 24 Bit-Malprogrammen setzte das Produkt TV-Paint, das aber happige Mini-



DeluxePaint begeistert seit Anbeginn der Amiga-Ära Pixelgrafiker und war seiner Zeit immer einige Schritte voraus.

malanforderungen stellt: Unter 8 MByte RAM sieht's schlecht aus, ein 68030 wäre schon empfehlenswert - mit einem Basis-Amiga 1200 läßt sich also nicht besonders viel anfangen. TV-Paint stellt während der gesamten Bearbeitungszeit ständig die bildschirmgroße Grafik dar; alle Malfunktionen, Paletten und Abfragen laufen in Fenstern ab, die man beliebig auf dem Bildschirm positionieren kann. Malfunktionen, die - unsichtbar - unter einem Fenster stattfinden, werden übrigens anstandslos und fehlerfrei ausgeführt. Viele der Funktionen dieses Luxusprogramms kennt man von DPaint; die Lupe zum feineren Editieren der Grafik ist superschnell und flexibel genug für kleinste Details. Die Brushfunktionen sind ebenfalls umfangreich, und mit der Einrichtung einer Vorder- und (transparenten) Hintergrundfarbe lassen sich schöne Effekte erzielen, die sonst nur umständlich über eine Maske zu erreichen wären. Was die Auswahl der Farben betrifft, so können alle professionellen Standards aktiviert werden: Neben dem RGB-Verfahren lassen sich

HSV und CMYK-Methoden zur Farbgenerierung hinzuziehen. Aber erst mit dem „Look Up Table“ lassen sich herrliche Special Effects, wie man sie von Bildbearbeitungssoftware her kennt, einsetzen. Etwas verbesserungsbedürftig ist die Undo-Funktion, mit deren Hilfe man bei TV-Paint leider nur den allerletzten Schritt zurücknehmen kann.

VD-Paint

Auch in Sachen Schriftenmanipulation können andere Programme TV-Paint noch etwas vormachen. VD-Paint ist TV-Paint nicht unähnlich. Das sowohl als 24 Bit- als auch in der Normalversion erhältliche Programm begnügt sich bereits mit 2 MByte Hauptspeicher - die Grenze nach oben ist natürlich offen, ganz besonders, wenn man von der Möglichkeit übergroße Bilder zu bearbeiten Gebrauch machen möchte. VD-Paint liegt übrigens jeder „Retina“-Grafikkarte bei, was den Kauf gerade dieser Karte noch attraktiver macht. Der größte Unterschied zu TV-Paint ist die Notwendigkeit



VD-Paint ist superschnell, aber in der Bedienung etwas gewöhnungsbedürftig.

des Schließens aller auf dem Bildschirm befindlichen Fenster, bevor irgendeine Grafikoperation ihren Dienst verrichtet. Trotzdem fehlen keine der bekannten Features, sogar die Undo-Funktion ist flexibel. Der Leuchttisch ist sogar eine Funktion, die man in ähnlicher Variante nur von DeluxePaint her kennt. So läßt sich mit ihm das Bild im zweiten Bildschirmspeicher durch die zu bearbeitende Grafik „durchleuchten“. Änderungen, die sich nur minimal von

der anderen Grafik unterscheiden, können erzeugt werden - sinnvoll für Bewegungsabläufe und Animationen. Aber auch im Bereich Textmanipulation ist VD-Paint TV-Paint eine Nasenlänge voraus. So wird der eingegebene Text als Brush gehandhabt; das weite Spektrum aller Brushbearbeitungsmöglichkeiten steht nun offen. Doch auch das VD-Paint-Schwert ist zweischneidig - gravierendster Nachteil ist der mangelnde Komfort in der Bedienung.

THEMA BILDBEARBEITUNG

Imagemaster

Bildbearbeitungssoftware dient hauptsächlich zur Bearbeitung digitalisierter Bilder. Hier können Filter eingesetzt, flächige Grafikoperationen und Konvertierungen in verschiedene Formate aktiviert werden. Dabei entfernt sich solche Software vom pixelweisen Editieren und erlaubt höchstens das Markieren eines Feldes, auf das die jeweilige Bearbeitung Wirkung zeigen soll. Sinnvoll ist eine solche Software dann, wenn man ein zu dunkles Bild künstlich aufhellen, etwas mehr Kontrast hinzufügen und vielleicht einen Rotstich ausgleichen möchte. Paletten verschiedener Grafiken können aneinander angepaßt werden und unzählige Effekte machen aus der Grafik ein halbes Kunstwerk: Umrechnung in Ölgemälde, Relief oder Kreidezeichnungen sind möglich.

Imagemaster R/t ist wohl der Rolls Royce unter den Bildbearbeitungsprogrammen und gleichzeitig so etwas wie ein großer Bruder zu allen anderen ähnlichen Programmen. Im Vergleich zur letzten Version haben die Hersteller eifrig an der Software gearbeitet und viele Features hinzugefügt. Die Basisoperationen zur Änderung von Helligkeit, Kontrast, Farbsättigung und einer Gamma-Korrektur muß man eigentlich nicht erwähnen, gehören Sie doch zu jedem Programm in diesem Genre. Imagemaster bietet eine Fülle an weiteren Operationen, die sich auf alle geladenen Bilder anwenden lassen. Man kann z.B. eigene Filter zusammenbasteln, das Bild in eine Fischaugenperspektive umrechnen lassen oder

Ölgemälde oder Aquarelle aus dem Original berechnen lassen. Optische Wellen mit beliebigen Parametern lassen sich durch das ganze Bild ziehen. Es können auch mehrere Bilder oder Bildausschnitte auf verschiedenste Arten und Weisen vermischt werden. Doch nicht nur bei Grafikmanipulationen spielt Imagemaster mit seinen Muskeln; auch die Bedienung wurde sehr komfortabel gehalten. So ist eine Bilderverwaltung ähnlich einem Katalog möglich, in dem alle Bilder auf Briefmarkengröße geschrumpft und zusätzliche Daten über das Bild angezeigt werden.

Art Department Prof.

Art Department Professional ist für fast alle Grafikkarten geeignet; ein Bildbearbeitungsprogramm mit dem Schwerpunkt

auf Laden, Konvertieren und Speichern verschiedenster Bildformate. Darum ist ADPro auch weniger als Bearbeitungsprogramm bekannt, sondern vielmehr als flexibelster Konverter. ADPro kann so ziemlich alles Computermäßige lesen und schreiben, von Amiga über Mac bis PC. Bei der Umrechnung in das neue Format lassen sich viele in Modulen ausgelagerte Effekte einstellen, allesamt bekannt durch die bereits erwähnten Programme. Dieses Nachladen ermöglicht praktisch eine beliebig erweiterbare Funktionsbibliothek von ADPro. Auch in der neuesten Version 2.5 soll ADPro gezielt zur kompletten Bearbeitung der Bilder eingesetzt werden. Darum wurden auch so gut wie keine Zeichenfunktionen integriert, trotzdem kann man in Sachen Manipulation ADPro nicht so leicht etwas vormachen.

Amiga Userbox

HELPLINE

Ihr wißt nicht, wie Ihr etwas installieren sollt? Welche Grafikkarte ist am empfehlenswertesten? Gibt es ein HD-Laufwerk für den Amiga? Wenn Ihr irgendein Problem habt, dann wendet Euch einfach an uns. Wir werden Euch helfen!

Installations- probleme

Leider habe ich ernste Probleme beim Installieren verschiedener Programme auf meiner Festplatte (keine Festplatte, die original beim Amiga 1200 dabei war, sondern eine Toshiba HDD2214/2324C). Nach den Voreinstellungen erscheint die Fehlermeldung „Sorry... and Error has Occurred! Copyfiles: Couldn't copy a file; Dos Error Type: Unable to access a file or — object in use“. Beim Installieren von Spielen treten dagegen nie Fehler auf. Ich hoffe, daß Ihr mir eine Antwort und u. U. eine Möglichkeit nennen könnt, wie ich die Programme trotz des Fehlers installieren kann.

Sven aus Hamburg

Lieber Sven,
die Lösung Deines Problem ist nicht so schwer. Der Hinweis „object in use“ deutet darauf hin, daß der Amiga gerade auf eine der Dateien, die Du kopieren möchtest, zugreift. Das ist oft dann der Fall, wenn Du das entsprechende Programm vorher gestartet hast. Zum Installieren müßtest Du also

lediglich den Computer neu booten und darauf achten, daß diese Programme noch nicht aufgerufen werden (z.B. wenn Du von der Programm-Diskette startest).
Die Redaktion

Kopierschutz - muß das sein?

Ich muß feststellen, daß manche Programmiererteams wirklich pingelig sind. Bei vielen neuen Spielen (ich merke das besonders bei Jump & Runs) ist ein Kopierschutz auf der Diskette, der das Kopieren oder Beschreiben der Diskette verhindert. Mag ja sein, daß kein Mensch Raubkopien will, aber was ist mit denen, die das Spiel gekauft haben? Früher war das Spielen noch leichter, als der Kopierschutz noch einfacher war. Mein Wunsch: Programmierer, laßt doch das mit dem Kopierschutz sein!

Jan aus Bennebek

Lieber Jan,
Deinem Aufruf können wir uns nur anschließen. Gerade in den heutigen Zeiten, wo jeder kopieren kann, wenn er will, ist ein Kopierschutz

wirklich nicht mehr notwendig - und schon gleich gar nicht einer, der das Diskettenformat derart manipuliert, daß die Erstellung einer Sicherheitskopie unmöglich ist. Wir sind zwar auch keine Befürworter des Anleitungskopierschutzes („Bitte tippen Sie das Wort X in Zeile Y auf Seite Y ein“), ziehen solch eine Methode der vorgenannten aber unbedingt vor. Was meinen denn die anderen Leser zu diesem Thema? Braucht man heutzutage wirklich noch einen Kopierschutz?
Die Redaktion



Lieber Manuel,
die einfachste Lösung wäre der Ausbau des Laufwerks. Dazu müßt Du nur den Computer öffnen und die zwei Kabel lösen, die an der hinteren Seite in das Laufwerk führen. Zu guter Letzt sind nur noch die Schrauben zu lösen, die das Laufwerk am inneren Blechgestell festhalten - so daß Du das Laufwerk einfach herauschieben kannst. Letzteres kann aber vielleicht etwas unschön aussehen, wenn Du keine Abdeckblende für den Laufwerksschacht hast.
Die Redaktion

Zweites Laufwerk abschalten

Ich habe einen gebrauchten Amiga 2000 mit zwei 3,5"-Laufwerken und einer Festplatte gekauft. Das DF1: (zweites Laufwerk) war von Anfang an kaputt. Ich möchte nun das Laufwerk abstellen und nicht mehr reparieren. Könnt Ihr mir sagen, wie ich es abstellen kann?

Manuel aus Happenbach

PC-Emulator im Amiga 1200

Ich stehe kurz davor, mir einen Amiga 1200 zu kaufen und habe einige Fragen dazu:

1. Kann ich PC-Spiele auf dem Amiga betreiben, wenn ich mir einen PC-Emulator einbauen lasse? Was wird das Ganze kosten?
2. Ich habe gehört, daß es für Amigas ein PC-artiges Gehäuse gibt. Was hat es damit auf sich?

Andreas aus Rhaderferrn

Lieber Andreas, tatsächlich ist es möglich, PC-Software am Amiga mit Hilfe eines Emulators laufen zu lassen. Gerade im Spielbereich darf man aber nicht allzu überrascht sein, wenn das eine oder andere Programm nicht läuft oder abstürzt. PC-Besitzer haben selbst oft Probleme, Spiele zum Laufen zu bringen - daß sich diese Probleme bei einem Emulator (sei es Soft- oder Hardware) noch vergrößern, kann man sich vorstellen. Auf dem PC erfordern moderne Spiele eine beachtliche Performance, so sollte der Emulator wenigstens einen 486er-Prozessor haben, was natürlich den Preis in die Höhe treibt. Mit DM 1.500,- sollte man allerdings schon rechnen. Selbstverständlich ist es möglich, alle Amigainnereien in ein PC-Gehäuse umzubauen, wobei allerdings mit Tastaturcomputern (Rechner, bei denen die Tastatur im Computer integriert ist) eine zusätzliche Schwierigkeit entsteht. Einige Amigahändler bieten jedoch komplette Umbau-Kits an, die auch dieses Problem lösen. Aber ganz ehrlich - wozu hier noch einmal 300 Mark investieren, wo das Amiga-Gehäuse doch sehr schön ist?!

Amiga & Video

Ich möchte gerne professionell in den Bereich Video einsteigen, habe nun aber doch einige Zweifel wegen der Schwierigkeiten von Commodore. In der Amiga-szene zweifelt zwar keiner an der Zukunft des Amigas, aber ich weiß nicht, ob ich diesem Frieden trauen darf. Ist es sinnvoll, auch jetzt noch auf den Amiga zu setzen?

Fred aus Düsseldorf

Lieber Fred, tatsächlich solltest Du Dir keine Sorgen machen, was die Zukunft des Amigas betrifft. Gerade im Videobereich ist der Amiga besonders leistungsfähig. Viele professionelle Anwender haben - nachdem sie von den finanziellen Schwierigkeiten Commodores erfahren haben - Amigahardware gebunkert. Im übrigen werden auch Drittanbieter nicht aufhören, weiterzuentwickeln - und auf die kommt es ja auch an. Der Einstieg in die Videowelt ist also nach wie vor zu empfehlen. Die Redaktion

Read/Write Error

Ich habe ein Problem mit meiner SCSI-Festplatte in Kombination mit einem Amiga 2000. Die Festplatte ist eine Seagate ST277N-1. Das System meldet ständig einen lästigen Read/Write-error auf der Festplatte. Ich habe mehrere Partitionen eingerichtet. Tatsächlich habe ich aber noch keine Programme oder Daten vermisst. Jedoch tritt der Fehler manchmal auch schon beim Booten (offenbar ganz willkürlich) auf, so daß ich oft mehrere Male den Computer aus- und einschalten muß, um zur Workbench zu gelangen. Die Controllerkarte läßt sich übrigens mit RAM-Speicher erweitern, mit zwei zusätzlichen MBytes tritt bei mir aber derselbe Fehler auf.

Chris aus Großröhrsdorf

Lieber Chris, es gibt prinzipiell zwei Gründe für das seltsame Verhalten Deiner Festplatte:
1. Du hast Dir einen Virus einge-

fangen, der Dir einen Fehler vorgaukelt, wo gar keiner vorkommt. In dem Fall hast Du Glück, daß er wirklich keine Daten zerstört. Besorge Dir so schnell wie möglich einen relativ neuen Virusdetektor, der den Unhold aufspüren kann. So ein Programm fühlt sich im WBStartup-Verzeichnis am wohlsten, dort wird es bei jedem Booten ausgeführt.

2. Auf Deiner Festplatte befinden sich sog. Bad Blocks oder Bad Tracks, also fehlerhafte Sektoren, die nicht mit Daten beschrieben werden können. Viele Festplatteninstallationsprogramme erkennen bereits beim Formatieren Fehler auf der Platte und können diese geschickt umgehen, wenn für diesen Festplattenteil einfach ein gesunder, noch nicht belegter Teil angegeben wird. Sollte Dein Installationsprogramm diese Sektoren nicht erkennen, kannst Du auf eines der zahlreichen Hilfsprogramme zurückgreifen, mit denen man Festplatten manipulieren, optimieren und sogar reparieren kann. Die Redaktion

Maus kaputt?

Nach dem Einbau eines Megachip 2000 erhohe ich mir, 2 MByte Chip-RAM zur Verfügung zu haben. Leider entstand dadurch ein völlig neues Problem, das mir Kopfzerbrechen bereitet: Meine Maus bewegt sich nur noch horizontal. Selbst ein Reinigen der Rollen und der Kugel, sogar ein kompletter Austausch der Maus brachte keine Änderung mit sich. Es scheint also am Amiga zu liegen, wahrscheinlich sogar an dem neuen

Chip, da ich vorher niemals Probleme mit der Maus hatte. Ist hier irgend etwas nicht kompatibel zu meinem relativ neuen Amiga 2000? Was kann ich dagegen tun? Benötige ich irgendeinen speziellen Maustreiber?

Torsten aus Neuisenburg

Lieber Torsten, das hört sich in der Tat recht ungewöhnlich an. Wir können uns höchstens vorstellen, daß an Deinem Mausport einer oder mehrere Pins unter Mitleidenschaft gezogen wurden. Vielleicht ist hier etwas Entscheidendes abgebrochen? Kontrolliere auf jeden Fall aber alle gesockelten Chips im Bereich um Deinen Megachip, vielleicht sitzt einer nicht fest oder schieft im Sockel, und ein wichtiger Kontakt wird gestört. Eine Treibersoftware brauchst Du aber keinesfalls! Die Redaktion

„Schreib mal wieder...“

Ist nicht nur der Slogan der gelben Post, sondern auch der unserer Leserbrief-Ecke. Am besten gleich die Lieblings-Textverarbeitung laden und uns einen fragenden, informierenden oder bewertenden Brief schreiben. Weint Euch aus über die Untaten der Softwarehäuser, legt uns die Schlinge um den Hals für einen ungerechten Test oder präsentiert eine völlig konträre Meinung zu einem abgedruckten Leserbrief. Wir zensurieren nicht - wir kürzen höchstens (ein bißchen).

Schickt Eure Fragen bitte an folgende Anschrift:

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

Amiga Games Vorschau 9/94

CD32 SPEZIELL

A500 SPEZIELL

BATTLETOADS

Seit geraumer Zeit treiben die Battletoads ihr Unwesen auf Super NES, Mega Drive und sogar

Game Gear. Mit fast einem Jahr Verspätung trudelte nun die Umsetzung für den Amiga 500 und das CD 32 ein. Ein neuer Hit für Mindscape?

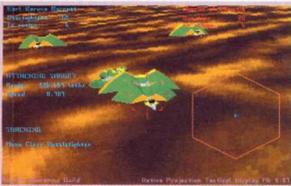


A500 SPEZIELL

STARLORD

Hoppala! Ich hatte die Amiga-Version dieses Weltraumspektakels eigentlich längst abgeschrieben,

doch es geschehen noch Zeichen und Wunder, denn wenn man den Worten von MicroProses PR-Manager Fürstenberg Glauben schenken darf, haben wir nächste Ausgabe einen Test.



A1200 SPEZIELL

ALADDIN

Ein neuer Hit von Virgin ist im Anrollen! Nach der passablen Umsetzung der Mega Drive-Version von

Cool Spot hat sich Virgin diesmal den Weihnachtsbestseller '94 für einen Konvertierung ausgesucht. Wie gut wird Aladdin werden?



Seriös, kritisch, unterhaltsam!

USERBOX

Wie macht man Musik? Wie heißen die besten Soundkarten?

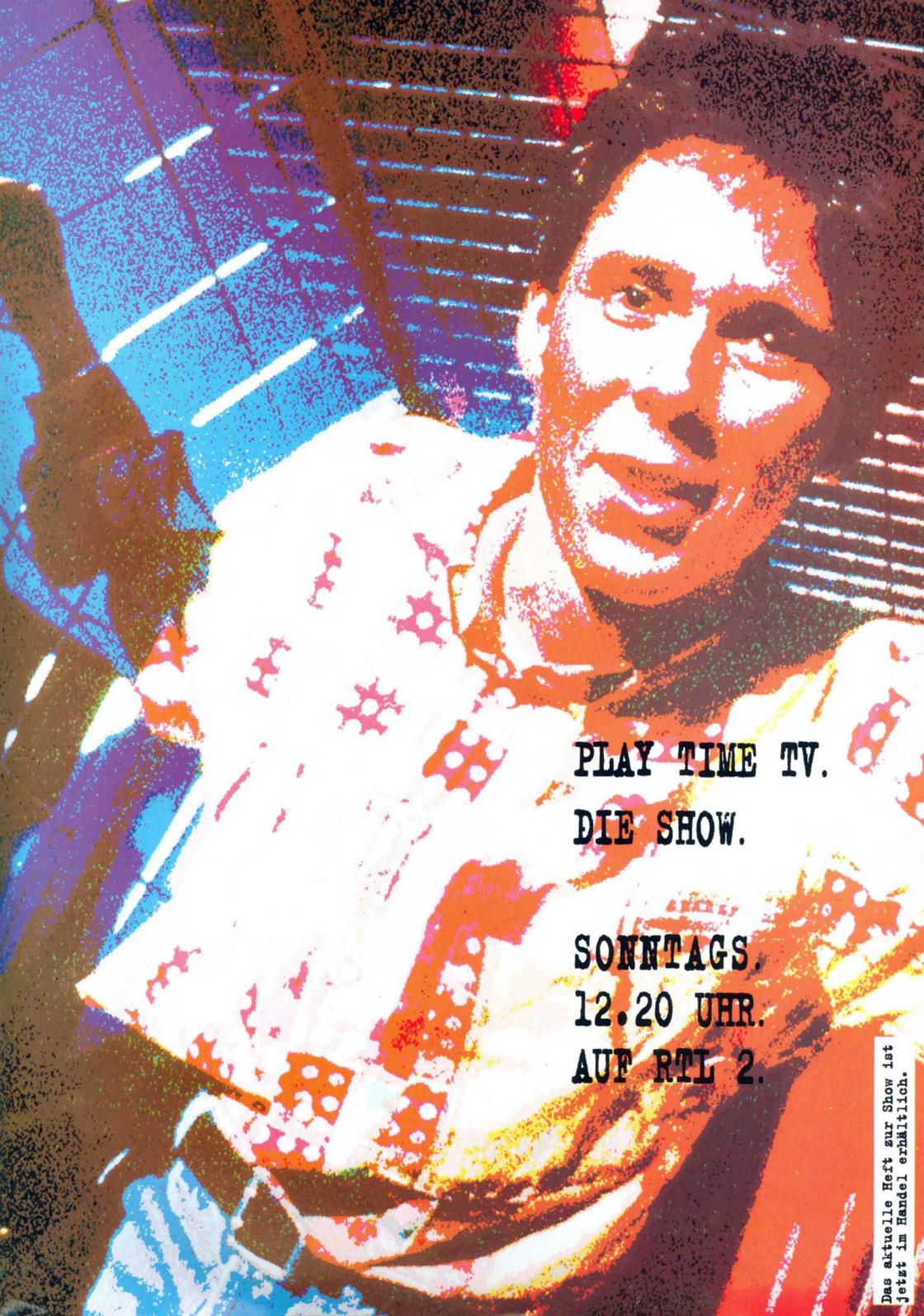
COMMODORE CHECK UP

Was ist los mit Commodore? Wir fragen Alwin Stumpf.

CD 32 POWER

Sabre Team, Wembley Soccer, Surf Ninjas, Battletoads
u.v.a.

Ab 24.8.1994 am Kiosk!



PLAY TIME TV.
DIE SHOW.

SONNTAGS.
12.20 UHR.
AUF RTL 2.

Das aktuelle Heft zur Show ist
jetzt im Handel erhältlich.

Top 100 Sagenhafte Qualitäts-Neuheiten hier und jetzt zum Direktbestellen!

Komplett mit Anfänger-Bedienung und deutschen Service-Anleitungen

- Nur neueste Programme
- Ausgesuchte Qualität
- Alle Diskis selbstständig
- Für Einsteiger und Profis geeignet
- Alles frisch von internationalen Copy-Partys oder direkt vom Programmierer

Jede Disk nur 5,50 DM

Anwenderprogramme Szenen-Demos

Die besten Programme aus dem Low-Cost-Bereich, die Qualität der Programme ist vielfach sogar besser als teure Originalsoftware zum Preise von 50-200 DM!

Bei umfangreichen Softwarekomplexen mit mehreren Disks steht der Preis hinter dem Programm. Alle anderen Diskis ohne Preisangaben kosten nur 5,50 DM!

Spiele, Spaß und Ergebnisse

- 001 Amos Paint Sehr aufwendiges Malprogramm mit kompletter LInk-Steuernung.
- 002 DPaint Praxis Ausführlicher Kurs zur Arbeit mit DPaint: Wie entsteht eine Grafik? Erlernen Sie, wie man professionelle Logos und Hintergründe entwirft. Kreieren Sie kinderleicht Ihre Traumpreise für Ihre Spiele usw.!
- 003 Malkurs Mit zahlreichen Tools, Schnittstellen, Libs und Hilfen.
- 004 Sprite Maker 270 Adress Master Verarbeit Videos, Adressen, schreibt Briefungen usw. 10,- DM
- 005 AREXX Testet Speichermedien (Disk, Platte), ob technische Defekte vorliegen. Berechnet und stellt grafisch genaue Sternkarten zu jedem Datum dar. Mit allen denkbaren Computerfachbegriffen für den Einsteiger. 10,- DM
- 010 Adress Master Erreicht komplexe Kreuzverträge mit eigenen Wörtern. SUPER!!! Datenverwaltung zur Verwaltung aller denkbaren Sachen.
- 015 Deluxe Copy Workbookkopierprogramm. Kopieren und Anzeigen gleichzeitig möglich. Umfangreiches Demopak-Set für High-End-Grafik-Musik-Demos. 20,- DM
- 019 Star Demomaker Mit allen denkbaren Computerfachbegriffen für den Einsteiger. 10,- DM
- 212 Comp. Lexikon 12 starke Programme organisieren und manipulieren jede Festplatte. Kopiert Files, zeigt Bilder, spielt Musik, verwaltet alle Shell-Befehle. 10,- DM
- 214 Dos Acces Erstellt Kurven-, Balken-, Tortendiagramme für Übersichten und Mathematik. Der High-End-Profifigger für alle Soundmodule und Diskripper. Eigene musik- und scrolltextuntermarke Menus in null-komma-nix gemacht. Randvoll mit neuen, teilweise animierten Icons für die Workbench. Erstellen Sie Musikdisks mit tollen Menüs und vielen Sound-Einstellungen. Vollautomatische Zahlermittlung und umfangreiches Lotterischy. 10,- DM
- 215 Loto Pro Beschreibt 3,5"-Disks mit Text und Grafik. Arbeit nach WYSIWYG 10,- DM
- 216 Label Maker Erstellen komfortable Animationen bis 18,7 Mio. Farben. Bedienerefreundlich. Spitzeln Diskmonitor zum Ändern von Disketten und Kopierschutz! Pulldown-Menügeneratoren für eigene Programme von der WB abrufbar. Erzeugt Text-Boot-Intros im Bootlock. Kein Speicherverlust auf der Diskette. Elegante Anzeigen, Scrollen und Ausdrucken von beliebigen Texten. Prüft, repariert und validiert Disketten, Festplatten und andere Medien. Erstellt 3D-Farbobjekte für IFF-Bilder, Programmierer und Demos.
- 217 Pro Tracker 2.95 **DER Musikeditor mit neuen Funktionen und jetzt für ALLE Amigas. 10,- DM** Power P., Titanic P. (Packt auch überlange Files) und T. Impolder. 10,- DM
- 218 Packer-Pack Profi-Musiktraker kompl., kongestuert. Seht einfache Bedienung. 15,- DM
- 306 Quad Com Erhöht die Kompatibilität vieler PRG auf A600, A1200, A4000! 15,- DM
- 310 Scramble Deluxe Verschlüsselt jedes Programm mit einem Passwort. 4,- DM
- 307 Giga Übersetzer Englisch-Übersetzungs-Paket mit ca. 30.000 Vokabeln. 3 Disks 15,- DM
- 404 Super Dashboard Zielte alle Amiga-Funktionen wie als laufendes Zeitdiagramm (Herzkurve) an. Terminkalender mit toller Grafikfrüherung für Privat- und Geschäftseute.
- 025 Turbo Title Zum problemlosen Untertiteln von Videofilmen. Mit Zeitplan.
- 220 Data Master Universaldatete für alle Zwecke. Für Vereine, Videos, Sammlungen... 10,- DM
- 221 3D Demo Wahrscheinlich der 3D-Vektorgrafik in Echtzeit. 2 Disks 10,- DM
- 226 Alpha & Omega Tröckchen in der U-Bahn und auf Flugzeugträger. 3 Disks 15,- DM
- 027 Chip Shop 26 mit dem Chip erzeugte perfekte Lieder. Plus 3 Gratisdemos!!!
- 028 D.A.N.E. Komplexes Megademo von Kefrens mit Musik und Grafik zum Weinen.
- 222 Demo-Coll. 1 5 Top Demos wie Terminal Virtual von Sanly oder D. v. Alcatraz! 10,- DM
- 223 Demo-Coll. 2 13 Demos von den berühmtesten Gruppen wie Animators, Scopped, 10,- DM
- 029 Exodus Anarchy Demo, Splash II, Fictal Dreams I und 3 weitere Demos! 10,- DM
- 030 Flower Power Rieses Vektor-Vogel fliegen durch Berge. Mit sehr schönen Bildern. Anarchy entführt in eine Futurestadt aus Vektorgrafik und vielen Effekten. **Menschen werden mit Motorsagen zerstört!!!** Ab 18!
- 031 Revenge Ein der besten Megademos mit dutzenden Erlebnisn. 2 Disks 10,- DM
- 225 Freedom Siedeln Hussein gegen USA in lustigen Panzertröckchen.
- 032 Irak Demo **Lesnimgen werden auf der Bühne blutig zertrakt.** Ab 18! 10,- DM (1,5 MB)
- 226 Lemmings Horror Musikmix aus aktuellen Pop-Hits. 10 Minuten lang. Mit super Grafik. Bester Amiga-Tröckchen im Weltraum. 45 Min. Spielzeit!!! 5 Disks 20,- DM
- 402 Odyssey (5 Min.) mit Raumschiff Enterprise und weiteren Animationen. 10,- DM
- 227 Peace of Mind 76ersonders gute Musikstücke (30 Min.) zum Anhören oder Benutzen.
- 033 Protractor Musik Skizzo Demo II Wilder Techno-Mix mit neuem Grafikwerk. 4 Disks, 20 Min! 15,- DM
- 034 Speed Briansse Musik mit sehr viel Action. Tolles Menüschem. Einfach Spitzeln! High-Tech-Musik-Video-Clip mit Tunnelfahrten, Anim... 4 Disks 20,- DM
- 035 Song Book 30 Min. Kamerafahrt durch Computerraum, Juggler, Fraktalberechnung... 13 Lieder bieten 1 Stunde Musikpower für jeden Geschmack.
- 036 Substance 3 traumhafte, bunte Tröckchen mit Cosplayfiguren für Kinder.
- 037 The End Dieses Traumdemo werden Sie so schnell nicht vergessen. WAHNSINN!
- 038 Tröckchen
- 039 Virtual Dr. II

- 050 New Lemmings 25 komplett neue Levels stehen zur Auswahl. Viele neue Funktionen. Vom Himmel fallende Lemmings werden gnadenlos abgeballert.
- 051 Lemmings
- 200 Lemm. Olympiade 100m-Lauf, Speerwurf, Skateboard, Schwimmen... 2 Disks 10,- DM
- 052 Operation Lemm. Balles-Baller-Kriegs-Spiel mit Wahnsinnsgr... Nur für Erwachsene! Mühe und Mome mit ansprecher Grafik.
- 300 Brettspiele I Gammon, Monopoly, Schach, TicTacToe und YaZe! 15,- DM
- 054 Mensch ärgere... Rieses Abenteuerabenteuer auf der Suche nach der BI-F-Produktion. Top Umsetzung mit fast 10.000 Wörtern. Eigene Werke einbaubar.
- 056 5 mal 5 Originalspiel der **Sati-TV-Show** Mit sehr schöner Grafik. Mit Spitzengrafik und sehr Spielmarkt. Braucht 4 MB Ram und Kick 2.0! 10,- DM
- 057 Calippo Fresser Das bekannte Langnese-Game mit eiskalten Action/Geschick-Spielen. Abenteuerer: Harry Hopp zwischen Räubern, Labrythmen und... Rieses Abenteuerabenteuer auf der Suche nach der BI-F-Produktion.
- 059 Shack Zone **Bluesky for 1-4 Spieler. Top Grafik!!! Länderauswahl mit Hymnen.**
- 060 Karamatz Cup Erleben Sie in Traumgrafik ein süchhaberes der Spitzenklasse. Originalspiel herausgegeben vom WWF. Grafik-Dschungel-Abenteuer. **Die Umsetzung vom C64: 7 Abenteuer-Geschicklichkeits-Missionen.** Verfüllungsjagd in Echtzeit-3D-Vektorgrafikstanz. Sehr realistisch. Denkspiel. Ordnen und schieben von farbigen Bausteinen. Mit Leveleditor. Ein PacMan-Spiel mit Bombenlegen, Falltüren und div. Extrafunktionen. Grafiktravertenspiel um Geld, Macht und Krieg.
- 061 VL - Das Spiel Grafiktravertenspiel für Pseudo-Cracker. 2 Disks 10,- DM
- 062 Elefanten Nachfolger des tollen Umweltsiels **vom Bundesumweltministerium**
- 063 Aztec Challenge Das bekannte tetrisähnliche Superspiel mit Pillen. 10,- DM
- 064 Battle Cars II Ähnlich dem bekannten Spiel Shanghai, nur mit besserer Grafik. Kniffliges Denkspiel mit verschiebbaren Symbolsteinen.
- 065 Docks Tolles Wörterarten und für jung und alt. Super deutsches Menüdesign. Wahnsinn-Breakout-Spiel mit brillanter Grafik und perfektem Sound.
- 066 Bomb Pac **Die Top Umsetzung: Klassiker vom C64: Roboter im Raumschiff.** Grafiktravertenspiel um Geld, Macht und Krieg. Tolle C64-Konvertierung. Briansse Jump'n Run-Game.
- 067 Conquest & Dom. Original **Tri! Gameshow** mit über 3000 Antworten. 10,- DM
- 202 Cracken koste... Action-Flugzeug-Balleri für 1-4 Spieler. Top Aufmachung!!!
- 068 Das Erbe II 1-4 Spieler fahren durch ein Labrythm, doch einer überlebt nur!
- 203 Dr. Mario Das bekannte Shanghai-Spiel mit vielen neuen Spielsteinen. **SUPERHIT!!!**
- 069 Snake Tiles Traumvariente mit riesen Spielfeld und digitalisierten Stimmen.
- 070 Exxon Mit Hindernisblöcken, die alle verschiedene Effekte auslösen. Lustiges Jump'n Run-Game in der Steinzeit. Zut für Kinder geeignet.
- 071 Ach Ja 5 geheime Missionen sind zu erfüllen. Sehr lustig und prima für Kinder.
- 072 Megaball II Lustiges Jump'n Run-Game in der Steinzeit. Zut für Kinder geeignet.
- 073 Paradiid II Mit Profigrafik und viel Action. Lustiges Wurmspiel für 1-2 Spieler.
- 074 Popeye Kinderspiel ähnlich Super Mario mit sagenhaft brillanter Grafik.
- 075 Shogun Nebula (Action), Cardory (Memory), 5 Kolonne (Krieg), Beast 15,- DM
- 076 Slet Cars 2 Extreme Vild, (Blütiges Kriesspiel), Universal C. (Strategie) 15,- DM
- 077 Shanghai 303 Game-Pack 2 Blaster (Action-Ballerspiel), Schlumpflügel (blutig, brutal) 15,- DM
- 078 Super Pacman'92 400 Porno Poker Mit Animationen und achten Stimmen. Ab 18! 2 Disks 20,- DM (1,2 MB)
- 079 Super Tron 304 Sex Trite Das bekannte Spiel mit netterem Hintergrundbildern. Ab 18! 15,- DM
- 081 Die Simpsons Hubschrauberkampf im totalen Krieg. Rambo/Green Beret-Mix! 10,- DM
- 082 Tonga Wahnsinns Bildershow mit Musik und Beschreibung brisanter Untere.
- 083 Top Secret 088 All Disk Erleben, sehen und hören Sie den lustigen All wie im Fernsehen.
- 084 Ultima Perfekte, hochauflösende 100%-Erbilotos von Cindy. 10,- DM
- 085 Will Wurm Viele lustige, bunte Bilder des Kiepen Heiden.
- 086 Wonderland 090 Hyper Blder 17 Profbildner mit Musik und einem tollen Menü von Kefrens.
- 301 Game-Pack 1 091 Military Show Heiße Fotos von Panzern, Flugzeugen und Hubschraubern.
- 302 Game-Pack 2 092 NASA Show Brillante Fotos aus dem Weltraum in 4096 Farben.
- 303 Game-Pack 3 093 On Tauschungen Sie werden die Verdrehtheit der Bilder nicht verstehen können.
- 400 Porno Poker 208 Porno Puzzle Zahlreiche Bilder zum Zusammenpuzzeln. Ab 18! 10,- DM
- 400 Poker 209 Reality Show Exklusivfotos von Rettungsensitzeln, Unfällen und Bränden. 10,- DM



Maandor
Computersoftware
Römerstr. 29 46395 Bocholt
Tel. 0 28 71 / 18 51 15
Fax 0 28 71 / 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 Nachname: 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!