

AMIGA Games Disc & Man

FÜR ALLE AMIGAS & CD 32

Endlich Megahits!

**FIFA Soccer
Theme Park
Simon the Sorcerer 2**

Brandaktuell!

**Starlord
Banshee
Ishar 3**

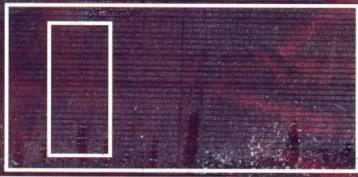
Pfeif' auf den PC!

Soundwunder Amiga

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

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

ASTAT MEDIA GmbH
- Reklamationen -
Postfach 12 0166
90 408 Nürnberg



zum Sammeln!
TIPS & TRICKS
Beneath a Steel Sky
Brian the Lion
Elfmania
James Pond 3
The Chaos Engine uva

TOPSPIEL AUF DISK!

BUNDESLIGA MANAGER



HATTRICK
Voll spielbare Demo-
version des Mega-Hits!

Für alle Amigas mit mindestens 1 MByte



VECTOR Maus plus

●Die Maus mit Zubehör
serienmäßig ●Auflösung
jetzt **400dpi** ●inclusive
Mauspad und Maushalter

NEU
400dpi

DM 49,-

VGA-Adapter

●Adapter von Amiga-Monitorport 23pol
auf VGA15pol ●für A1200/4000 an VGA-
oder Multisync-Monitor

DM 29,-

VECTOR-Clock A1200

●interneMontage (einfach Einstecken)
●batteriegepufferte Echtzeituhr mit
Datumsfunktion für den Amiga 1200 und
1200HD

DM 49,-

Multi I/O-Karte

VECTOR Connection

●Multi I/O-Karte für A2000/3000/-
4000 ●4 serielle High-Speed Schnitt-
stellen bis 115 Kbaud ●2 bidirektionale
Centronics-Schnittstellen ●MIDI-kom-
patibel ●Neue Treibersoftware für
reale 115Kbaud ●jetzt inclusive Port-
manager

DM 299,-

Kickstart-Umschaltung

VECTOR KickUM Spezial DM 39,-

●2fach Umschalter für 1,3/2,x im A600A/600HD

VECTOR KickUMSpezial plus DM 45,-

●2fach Umschalter für 1,2/1,3/2,x A500/A500+

●per Schalter oder zusätzlich per Tastatur schaltbar

VECTOR KickUM2 DM 29,-

●2fach Umschalter für 1,x/2,x im A500/2000

VECTOR KickUM3 DM 39,-

●3fach Umschalter für 1,x/2,x im A500/A2000

Kickstart-ROM V1.3 auf Anfrage

Kickstart-ROM V2.04 auf Anfrage

Kickstart-ROM V2.05 auf Anfrage

HardDisk A500/A500plus

●externer AT-Bus Controller für A500/A500+

●Metallgehäuse mit Kontroll-LEDs ●Optionale

8MB RAM-Erweiterung ●Harddisk/RAM ab-

schaltbar ●incl. Handbuch und Installsoftware

Controller solo DM 199,-

Controller mit 200MB DM 649,-

Controller mit 340MB DM 769,-

(andere Festplattengrößen und RAM-Bestückung
auf Anfrage)



Treiber für
Kodak FotoCD
integriert

VECTOR FALCON 8000

●SCSI-Controller für Amiga2000/3000 und 4000 ●Standard-
Rigid-Disk Block ●optionale 8MB RAM-Erweiterung ●modernste Gate-
Array Technologie ●externer SCSI-Anschluss ●in die Hardware integrierter
Treiber für Kodak FotoCDs und CDTV/A570/CD32 Software ●incl.
Software und deutschem Manual

Der VECTOR Falcon8000 Controller solo DM 249,-

(incl. Install-Software, Handbuch, SCSI-Kabel und FotoCD-Treiber)

Die VECTOR Falcon8000 Filecard 170MB DM 669,-

(andere Festplattengrößen und RAM-Bestückung auf Anfrage)

Der VECTOR Falcon8000 Controller

mit CD-ROM-Drive (Toshiba, Sony, NEC o.ä.) ab DM 849,-

mehr Speicher

Das VECTOR-RAM Board 1MB A600i DM 99,-

●interne Erweiterung auf 2MB Chip-RAM ●inclusive
Echtzeituhr und Datum

Das VECTOR-RAM Board 2MB A500i DM 249,-

●intern mit Uhr/Datum ●läuft mit 0,5/1MB Chip-RAM

●incl. GARY-Adapter

Das VECTOR-RAM Board 512KB A500i DM 59,-

●intern mit Uhr/Datum ●abschaltbar

Das VECTOR-RAM Board 1MB A500+ DM 69,-

●interne Erweiterung auf 2MB Chip-RAM

Das VECTOR-RAM Board 2MB A570i DM 249,-

●interne Steckkarte für das Commodore CD-ROM-Drive

Das VECTOR-RAM Board Max8MB A1200i

●interne 32bit Speichererweiterung für den Amiga

1200 und 1200HD

●verwendet Standard PS2-SIMM (72 Pin) wie A4000 in

den Kapazitäten 1MB, 2MB, 4MB und 8MB

●optionaler mathematischer Co-Prozessor 68881/82 bis 50 MHz,

Sockel für PGA und PLCC-Typ vorhanden

●batteriegepufferte Echtzeituhr mit Datum

●kompatibel zu Speichererweiterungen im PCMCIA-Slot, gleichzeitiger

Betrieb ist möglich

●Speichererweiterungen und Co-Prozessor sind abschaltbar

●Preise für RAM und Co-Prozessoren auf Anfrage

AMIGAs & CD 32

Amiga1200 DM 579,-

Amiga4000-030 4MBram DM 1.999,-

Amiga4000-040 4MBram DM 3.299,-

Amiga4000 TOWER auf Anfrage

Harddisks in versch. Größen auf Anfrage

Desktop-Dynamite DM 150,-

Amiga CD32 DM 499,-

MPEG-Modul für CD32 DM 499,-

Wir führen auch Software für CD32, fragen Sie

bei uns nach den aktuellen Titeln

Workbench 2.1

AS216 Upgrade-Kit DM 89,-

MIDI-Interface

Das VECTOR mini-MIDI DM 79,-

Metallgehäuse, 1xIN, 1xTHRU, 3xOUT

dto. incl. Sequenzersoftware "Mignon Jr." DM 129,-

Das VECTOR MIDIPlus DM 99,-

wie Mini-Midi zusätzl. Leitungstreiber, 700% Optokoppler

dto. incl. Sequenzersoftware "Mignon Jr." DM 149,-

MIDI-Kabel 5pol DIN 2m DM 14,50

MIDI-Kabel 5pol DIN 5m DM 22,50

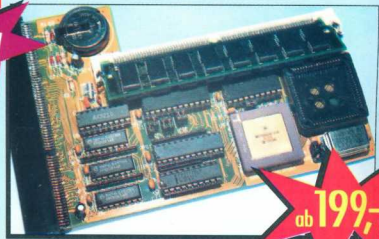
vom Guten das Beste ...

vector
HAND-SOFT

...erhalten Sie im gutsortierten Fachhandel oder direkt bei

HK-Computer in D-50969 Köln, Höniger Weg 220

Telefon: 0221/369062-64 FAX: 0221/369065



ab 199,-

Kickstart-Umschaltung

VECTOR KickUM Spezial DM 39,-

●2fach Umschalter für 1,3/2,x im A600A/600HD

VECTOR KickUMSpezial plus DM 45,-

●2fach Umschalter für 1,2/1,3/2,x A500/A500+

●per Schalter oder zusätzlich per Tastatur schaltbar

VECTOR KickUM2 DM 29,-

●2fach Umschalter für 1,x/2,x im A500/2000

VECTOR KickUM3 DM 39,-

●3fach Umschalter für 1,x/2,x im A500/A2000

Kickstart-ROM V1.3 auf Anfrage

Kickstart-ROM V2.04 auf Anfrage

Kickstart-ROM V2.05 auf Anfrage

HardDisk A500/A500plus

●externer AT-Bus Controller für A500/A500+

●Metallgehäuse mit Kontroll-LEDs ●Optionale

8MB RAM-Erweiterung ●Harddisk/RAM ab-

schaltbar ●incl. Handbuch und Installsoftware

Controller solo DM 199,-

Controller mit 200MB DM 649,-

Controller mit 340MB DM 769,-

(andere Festplattengrößen und RAM-Bestückung
auf Anfrage)

AMIGAs & CD 32

Amiga1200 DM 579,-

Amiga4000-030 4MBram DM 1.999,-

Amiga4000-040 4MBram DM 3.299,-

Amiga4000 TOWER auf Anfrage

Harddisks in versch. Größen auf Anfrage

Desktop-Dynamite DM 150,-

Amiga CD32 DM 499,-

MPEG-Modul für CD32 DM 499,-

Wir führen auch Software für CD32, fragen Sie

bei uns nach den aktuellen Titeln

Workbench 2.1

AS216 Upgrade-Kit DM 89,-

MIDI-Interface

Das VECTOR mini-MIDI DM 79,-

Metallgehäuse, 1xIN, 1xTHRU, 3xOUT

dto. incl. Sequenzersoftware "Mignon Jr." DM 129,-

Das VECTOR MIDIPlus DM 99,-

wie Mini-Midi zusätzl. Leitungstreiber, 700% Optokoppler

dto. incl. Sequenzersoftware "Mignon Jr." DM 149,-

MIDI-Kabel 5pol DIN 2m DM 14,50

MIDI-Kabel 5pol DIN 5m DM 22,50

Sound-Sampler

VECTOR Sound-Digitizer

Metallgehäuse, Mono&Stereo, Chinch-

ingänge, Je Kanal ein eigener, super-

schneller A/D-Wandler DM 199,-

VECTOR Sound-Digitizer

incl. Software SampleRate Jr. DM 249,-

Auf vielfachen Wunsch nun

endlich wieder lieferbar:

VECTOR Micro Sound-Sampler

Superkompakter Stereo-Soundsampler,

Klinkenstecker DM 99,-

Ersatzteile

Portbaustein CIA8520 19,-

Gary 5719 19,-

Hiras Denise 8373 29,-

Agnus 8375 1MB Chip 49,-

Pagula 8375 2MBChip(A500+) 49,-

Paula 8364 39,-

Tastatur A500 99,-

Tastatur A600 79,-

Netzteil A500 89,-

Diskettenlaufwerke

extern Metallgehäuse, abschaltbar DM 129,-

intern A2000 DM 109,-

intern A500 DM 109,-

intern A600/1200 DM 119,-

Alle internen Drives incl. Anleitung und Einbausa-

Nützlich

Der VECTOR Harddisk-Adapter

zum Anschluss von 3,5" Festplatten im A1200

●Adapterstecker 2,5" auf 3,5" Adapterkabel zu

Stromversorgung und Installsoftware DM 29,-

Do. aber zusätzl. mit 60cm Festplattenkabel

für 3,5" Festplatten DM 39,-

auf Anfrage

HD-Kit (Adapter und Festplatte) auf Anfrage

Der VECTOR Maus&Joystick-Adapter

●Mausport-Verdoppler ●automatische UND man-

uelle Umschaltung DM 29,-

Der VECTOR Multiport-Adapter Preis-

●verdoppelt Maus- und Joypport gleichzeitig

●automatische und manuelle Umschaltung

●integriertes, abschaltbares Dauerfeuer DM 49,-

Das VECTOR Trackdisplay

●für A2000 ●kann alle 4 Diskettenlaufwerke anzei-

gen ●Laufwerksnummer einstellbar DM 69,-

CD-ROM Drive A570

original Commodore

Preis-
Sturz

●zum Anschluss an A500 und A500plus (Expansionsport) ●incl. Netzteil, Audio-Playersoftware und Caddy ●bei uns
mit 3 CDs: Fred Fish PublicDomain, Commodore Demo-CD, Spiel

Zubehör für A570 CD-Drive

Das VECTOR-RAM Board 2MB A570i DM 249,-

●interne FastRAM-Steckkarte

Der VECTOR-Falcon570 SCSI-Controller

●Adapter für den internen Erweiterungsport des

A570 ●externer SCSI-Anschluss SUB-D 25pol ●incl.

Super-Handbuch und Installsoftware DM 149,-

Externes Gehäuse zum Falcon570

●zum Einbau einer SCSI-Festplatte ●incl. Netzteil

und Anschlusskabel SUB-D 25pol DM 179,-

Ext.Gehäuse mit Festplatte auf Anfrage

Beschreiben Sie uns Ihren Idealanruf oder bestellen Sie Post-
versandkosten ab DM 10,-. Einverständ und Größenrate per
Transfalle nach Bewusstseinsstrahl. Alle Preise in DM incl.
MwSt Lieferung per Nachnahme solange Vorrat reicht. Änder-
ungen und Zwischenverkauf vorbehalten

Commodore
Commercial Developer
Autorisierter Commodore
System-Fachhändler
AMIGA Competence-Center



vector
HAND-SOFT Distributor

HK-Computer GmbH
Höniger Weg 220 ●D-50969 Köln
Mo-Fr: 10^h-13^h 14^h-18^h Sa: 10^h-14^h
Telefon: 0221 / 369062
Telefax: 0221 / 369065

COMPUTER

Entwicklung Produktion Vertrieb Service

Hinweis: Unsere externen Geräte haben - soweit erforderlich - keine RZ-Zulassung. Ein Betrieb im Bereich der Deutschen Bundesnetze ist verboten und strafbar.



HIT! HIT! HIT!

Die für echte Computerfreaks wohl schlimmste Zeit des Jahres hätten wir nun wohl endlich überstanden. Nicht nur, daß die Hitzewelle den ganzen Juli und auch den Anfang des August zur reinsten Plage für alle am Computer arbeitenden Menschen werden ließ, auch die Softwarehäuser hielten sich in diesen Monaten mit richtigen Megahits zurück. Wie jedes Jahr verhalten sich jedoch Thermometerstand und Anzahl der Neuveröffentlichungen umgekehrt proportional zueinander, was nichts anderes bedeutet, als daß dann nur sehr wenige Spiele erscheinen, wenn es am heißesten ist. Da sich nun die Temperaturen langsam wieder auf erträglichere Maße reduzieren und man einen Teil seiner Freizeit wieder in geschlossenen Räumen verbringen kann, steigt zwangsläufig natürlich auch wieder das Interesse an Computerspielen.

Das Resultat ist dieser Ausgabe deutlich anzusehen, wobei es softwaremäßig diesen Sommer über eigentlich mehr als gut aussah. Rein quantitativ war in den letzten Monaten sogar einiges geboten, und mit Beneath a Steel Sky, Elfmania oder Bundesliga Manager Hattrick gab es auch echte Perlen. Dahinter klaffte jedoch eine riesige qualitative Lücke. Nun steht uns

jedoch ein heißer Herbst ins Haus, denn lange angekündigte Projekte, deren Hit-chancen mehr als gut sind, stehen kurz vor der Veröffentlichung.

Aus diesem Grund haben wir unsere Special-Rubrik noch einmal deutlich aufgeböhrt und ganz vorne im Heft platziert, damit sie auch ja nicht übersehen wird. Sie sollte Euch wieder zum Computerspielen verführen! Legt das Surfboard aus der Hand und verstaute die Badehose im Schrank, nun kommt wieder die Computerspielesaison! Mit Theme Park, FIFA Soccer, Simon the Sorcerer 2, MegaRace oder Aladdin haben wir auch gleich die aktuelle Creme de la Creme der Softwareentwicklungen in diese Ausgabe gepackt. Für die nächsten Ausgaben können wir Euch Berichte über Rise of the Robots, Ruff'n Tumble, Sensible Golf oder Sensible World of Soccer versprechen. Mit der AMIGA Games könnt Ihr sicher sein, kein einziges wichtiges Amiga-Spiel zu versäumen. Allerdings werden wir Euch keine PC-Spieltests als Amiga-Reviews verkaufen, oder habt Ihr schon einmal Twilight 2000, Creepers oder Reunion auf dem Amiga gesehen?

In der äußerst positiv aufgenommenen Userbox vermitteln wir Euch weiterhin die Grundlagen über Hardware und Anwendersoftware, während die 'Amiga-Box' genannte Kleinanzeigenrubrik den regen Adressenaustausch und legalen Tausch fördern dürfte.

Hans Ippisch

Hans Ippisch
Leitender Redakteur

Das ist auf der Disk!



Bundesliga Manager Hattrick

Tagelangen Spielspaß bietet unsere neueste Coverdisk. Mit der spielbaren Demo des neuesten Manager-Hits von Software 2000 dürft Ihr ausführlich Bundesliga-Luft schnuppern! Hier zeigen wir Euch Bilder aus der selben Version, die Ihr gleich zu Hause spielen dürft!



Selbstverständlich sind auch in der Demoversion die Originalnamen der Bundesliga-Stars enthalten.



Eine Glanzparade! Kann 1860 den Rückstand gegen die Bayern noch aufholen?



Fair Play ist angesagt! Wadenbeißer und Schienbeintreter sind absolut out!



Jetzt sollte man sich aber drum kümmern, daß Geld in die Kasse kommt!



In diesem Schmuckstück von Stadion finden die Spiele statt.



An Optionen herrscht auch in der Demoversion kein Mangel.

Amiga Games Inhalt

AUSGABE 9/94

RUBRIKEN

| | |
|-----------------------------|-----|
| Impressum | 114 |
| Infotorial | 3 |
| Inserentenverzeichnis | 97 |
| Vorschau 10/94 | 114 |

SERVICE

| | |
|----------------------|----|
| Coverdisk | 92 |
| Demos & Spiele | 92 |
| Kleinanzeigen | 93 |

SPECIALS

| | |
|-----------------------------------|----|
| Disney-Hit von Virgin | 16 |
| Computer '94 | 6 |
| Cryo im Interview | 18 |
| Electronic Arts ist zurück! | 22 |
| Empires Meisterwerk? | 24 |
| Inside News | 6 |

| | |
|-----------------------------|----|
| Joysoft-Stapellauf | 6 |
| MicroProse-Event | 6 |
| Neues von Bullfrog | 10 |
| Adventure Soft-Report | 12 |

CHARTS

| | |
|----------------------------|-----|
| Judgment Day-Charts | 101 |
| media control-Charts | 100 |

LESERBRIEFE

| | |
|----------------------|-----|
| Helpline | 112 |
| Rossis Mailbox | 94 |

USERBOX

| | |
|-------------------------|-----|
| Alles über Sound! | 106 |
| Hardware-News | 102 |
| PD-Software | 104 |

SPIELEINDEX

AS500 & A1200

| | |
|------------------------------|----|
| Aladdin | 16 |
| Banshee | 40 |
| Battleloads | 36 |
| Cedric | 8 |
| D-Day | 38 |
| Der Clou-Profi | 8 |
| Dragonstone | 8 |
| Dream Web | 24 |
| FIFA Soccer | 22 |
| Hanse - Die Expedition | 84 |
| Ishar 3 | 90 |
| K240 | 78 |
| Marvin's Adventure | 8 |
| Oldtimer | 9 |
| Overlord | 9 |
| Rise of the Robots | 9 |
| Simon the Sorcerer 2 | 12 |
| Starlord | 86 |

| | |
|----------------------|----|
| Theme Park | 10 |
| Tony & Friends | 82 |
| Valhalla | 75 |
| Wembley Soccer | 76 |

CD32

| | |
|--------------------------|----|
| Banshee | 40 |
| Battle Chess | 33 |
| Battleloads | 36 |
| Chuck Rock 2 | 30 |
| Lost Eden | 18 |
| Lost Vikings | 77 |
| MegaRace | 18 |
| Premiere | 32 |
| Rise of the Robots | 9 |
| Sabre Team | 28 |
| Surf Ninjas | 31 |
| Trivial Pursuit | 35 |
| Wembley Soccer | 76 |

Endlich Megahits!

FIFA Soccer
Theme Park
Simon the Sorcerer

Brandaktuell!

Starlord
Banshee
Ishar 3

Pfeif' auf den PC!

Soundwunder Amiga

Wenn die hier keine Diskette
finden, so werden sie sich
von ihrem Zeitschriften-Beitrag
im Austausch danken!
Wir verwenden die Hilfe der
"Compaq" mit dem Markt und
die am

DER TITEL:

Dem Held aus Dream Web
stehen aufregende Abenteuer
bevor. Wir haben erste Infos!

SEITE 24



TIPS & TRICKS

| | |
|---------------------------|-----|
| Beneath a Steel Sky | 220 |
| Brian the Lion | 193 |
| Elfmania | 217 |
| Fire and Ice | 215 |
| James Pond 3 | 201 |
| The Chaos Engine | 211 |

STARKES ABO
AUF SEITE 17



SIMON THE SORCERER 2

Das jüngste Projekt von Adventure Soft verzaubert seit Monaten alle Adventure-Freaks. Wir können Euch bereits jetzt erste Bilder und Infos zum Nachfolger präsentieren.

SEITE 12



THEME PARK

Nach Populous, Powermonger und Syndicate hält Bullfrog schon wieder einen Geniestreich für Straßten bereit. Wir werfen einen ersten Blick auf die Rummelplatz-Simulation.

SEITE 10



FIFA SOCCER

An guten Fußballspielen herrscht auf dem Amiga eigentlich kein Mangel, sollte man meinen. Nun präsentiert E.A. allerdings den Oberknaller!

SEITE 22



ISHAR 3

Silmarils hält an seiner Rollenspielreihe fest. Kann nun endlich der dritte Teil zum absoluten Knaller werden? Wir schicken unsere RPG-Profis in das Dungeon.

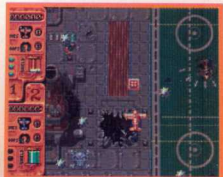
SEITE 90



BANSHEE

Shoot 'em Up-Fans wurden in den letzten Monaten recht stiefmütterlich behandelt. Core Design legt nun das mit Abstand beste Action-Spiel für A1200 und CD 32 vor.

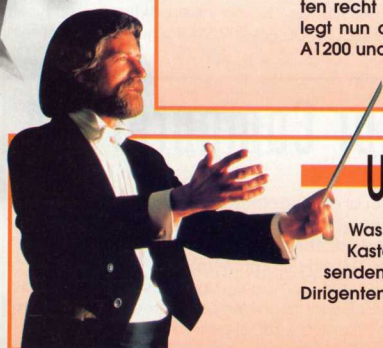
SEITE 40



USERBOX: SOUND

Was der Amiga soundmäßig auf dem Kasten hat, wollen wir in unserem umfassenden Special zeigen. Damit werdet Ihr zu Dirigenten!

SEITE 106



MicroProse Power in München

Mit voller Kraft drängt der ehemalige amerikanische Softwaregigant MicroProse auf den Markt zurück. In München verkündeten sie Pläne für die Zukunft.

Vor drei Jahren gehörte MicroProse neben Electronic Arts noch zu den ganz Großen der Branche. Einige Verkaufsflops brachten die Firma jedoch in erhebliche finanzielle Schwierigkeiten, die nur durch Spectrum Holobyte gelöst werden konnten, die seitdem das Sagen bei MicroProse haben. Man hat besonders im CD-Bereich einiges vor, der laut Gilman Louie in der Zukunft die wichtigste Rolle spielen wird. Im Amiga-Bereich steht mit Fields of Glory allerdings auch ein äußerst interessantes Spiel an.



Stephen Morriss, Gilman Louie und Richard Gellhaus diskutierten in München über die Zukunft des Computerspiels.

Stapellauf bei Joysoft

In der Bonner Filiale von Deutschlands beliebtester Softwareshop-Kette legte am 1. Juli der Software-Dampfer von Ascon ab. Wir ruderten nebenher!

Joysoft schaffte es wieder einmal, seinen Kunden eine bekannte Programmiererpersönlichkeit zu präsentieren. Mit Ralf Glau war diesmal auch gleich einer der erfahrensten Entwickler zugegen. Mit Vermeer, Hanse, Das Haus und vielen anderen Spielen hat er sich einen Legenden-Status erarbeitet. In Bonn präsentierte er nun Hanse - Die Expedition für den Amiga und antwortete ruhig und gelassen auf alle aufkommenden Fragen. Die Freaks waren mehr als begeistert von Spiel und Programmierer und sehen voller Freude der nächsten Aktion von Joysoft entgegen. Vielleicht präsentiert Ralf Glau ja Elisabeth I., sein neues Projekt.



Ralf Glau erklärte jedes Detail von Hanse - Die Expedition.



Selbst Judith Harimann von Joysoft und Hermann Achilles von Ascon wagten ein Probespielchen.



Auf zur Computer '94

Im November ist es wieder soweit: Die alljährliche World of Commodore wird vom 04. bis 06.11.94 auf dem Kölner Messegelände stattfinden. Angeschlossen sind hier noch die Computer '94, eine Consumermesse, und die World of Games, die sich mit Computer- und Videospiele befäßt. Selbstverständlich wird auch der Computec Verlag mitsamt seiner Redaktion anwesend sein. Nicht vergessen.

CALL AND PLAY

02803 - 1359
02803 - 719

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



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

Ladenpreise Variieren!!!!

Versandtelefon Mo.-Fr. von 10.00 - 18.30 Uhr

Versandanschrift:
S. Geratz
Papenweg 15
46487 Wesel

Amiga Amiga Amiga Amiga 1200 CD 32

1869 DV 64,95
A-Train DV 39,95
Adventure Collection DA 59,95

enthält:
o Immortal
o Soul Cristal
o Spirit of Adventure

Alien 3 DA 47,95
Allenbreed 2 DA 47,95
Altenbrunn 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
Award Winners 2 DA 64,95

enthält:
o Elite 1
o Jimmy White Snooker
o Sens. Soccer 92/93
o Zool

Ballistic Diplomacy DV 35,95
Battletoads DA 36,95
Beneath Steel Sky DV 54,95
Big Four Sammlung DV 59,95

enthält:
o Hannibal
o Boxing Manager
o Hill Street Blues
o J.K. Squash

Big Sea DA 59,95
Body Blows DA 29,95
Body Blows-
Galetic DA 47,95
Brian L. Lion DA 47,95
Bubba'n Stix DA 49,95
Bundesl.Manag. 2.0 DV 67,95

Bundesl. Manager

Hattrick DV

74,95

Elfmania DA

47,95

Empire Soccer DV 49,95
Eye of Storm DV 59,95
F 1 Autorennen DA 59,95
F117 Nighthawk DA 64,95
Fantastic Worlds DA 74,95
Fantastik
o Mega Lo Mania
o Wonderland
o Pirates
FIFA Soccer DV x54,95
Flashback DV 59,95
Formula One G.Prix DA 77,95
Genesis EV 54,95
Goal DA 29,95

Manchester United -

P.L. Champions DV 59,95
Micro Machine DA 47,95
Mini Golf DA 19,95
Missiles o.Xerion DA 44,95
Monkey Island I DV 35,95
Monkey Island 2 DV 47,95
Morph DA 47,95
Mr. Nutz DA 47,95
Naughty Ones DA 47,95
Nascar DA 47,95
Overlord DA x59,95
Oxyd Magnum DV 47,95
Perilhell DA 47,95
Pinball Special -
Edit/Dreams+Fantas. DA 59,95
Pizza Connection DV 77,95
Quarter Pole DV x59,95
Reunion DV LV.
Rings/MedusaGold DV x67,95
Robins.Requiem DV x59,95
Second Samurai DA 59,95
Seek&Destroy DA 29,95

A1200 Bundesl.- Manager Hattrick DV

77,95

Body Blows DV 29,95
Body Blows Galact. DA 49,95
Brian the Lion DA 44,95
Burning Rubber DA 54,95
Burntime DV 64,95
Chaos Engine DA 44,95
Christ. Kolombus DV 69,95
Civilisation DV 59,95
D - Generation DA 29,95
Dennis DA 57,95
Der Clou DV 59,95
Dungersong Street DA 49,95
Dynastch DA 49,95
Elfmania DA x42,95
Gunship 2000 DA 67,95
Impos.Deluxe DV 34,95
Impos.Mission 2025 DA 67,95
Ishar 2 DV 49,95
Jurassic Park DV 49,95
Kick OFF 3 DV 47,95
Kokus Quest 6 DV x54,95
Magic o. Endoria DV LV.
Naughty Ones DA 44,95
Oscar DV 44,95
Out to Lunch DA 44,95
Overkill DV 44,95
Pinball Fantasies DA 49,95
Robins.Requiem DV x59,95
Roboed DA 44,95
Sabre Team LV. Pirates Gold 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
Sleep Walker DV x59,95
Soccer Kid DA x59,95
Striker DA 49,95
Surf Ninja DA x49,95
Theme Park DV x64,95
Total Carnage DA 49,95
U.F.O. Enemy Unit. DV x67,95
Wing Commander DV x54,95
Zool 2 DA 44,95

Angebote

(gültig auch in den Ladenlokalen)

Beneath Steel Sky DV 49,95

Sierra Soccer DV 39,95

Death or Glory DV 69,95

Diese 3 Angebote solange Vorrat reicht

Goblins 2 DV 66,95
Goblins 3 DV 66,95
Gunship 2000 DA 64,95

S.U.B. DV x54,95
Sens. Soccer intern. DA 39,95
Sierra Soccer DV 47,95
Sim City Deluxe -
incl. Terrain Editor und Arch. 1. DV 79,95

Simon the Sorcerer DV 64,95
Skidmarks DA 47,95
Soccer Kid DA 49,95
Space Legends DA 64,95

Hanse

Deluxe DV

39,95

Space- ward HO ! DV

67,95

Starlord DV 67,95
Super Sport Chall. DA 67,95
Surf Ninja DV 54,95
Syndicate DV 59,95
Team 17 Collection DA 54,95

enthält:
o Body Blows
o Superfrog
o Overdrive

Terminator2/Arcade DA 49,95
The Lost Vikings DV 64,95
Theatre of Death DA x59,95
Theme Park DV x64,95
Tornado DA 59,95
Turrican 3 DA 59,95
U. F. O. DV x64,95
Uridium 2 DA 47,95
World Cup USA 94 DV 49,95
World Cup Compilation -
beinhaltet: DA 49,95
o Goal
o Sensible Soccer
o Striker
o Champ. Manager 94

Winter Olympics DA 59,95
WWF 1 DA 19,95
WWF 2 DA 29,95
Zool 2 DA 47,95

A 1200 Star Trek DV

64,95

Surf Ninja DA 54,95
Theme Park DV x64,95
Total Carnage DA 49,95
U.F.O. Enemy Unit. DV x67,95
Wing Commander DV x54,95
Zool 2 DA 44,95

Kings - Quest 6 DV

x59,95

Kind of Magic Comp. DV 67,95
enthält:
o Dynatech
o Elysum
o USS John Young
o Kult Of Speed
o Last Action Hero
o Legacy of -
Soranil
o Lemmings 1 und -
2
o Sim City
o Lionheart
o Locomotion
o Lotth Mathias
o Lotus Comp.Tell 1-3
o Mad News
o Magic Boy

Burntime DV 64,95
Campaign 2 DV 64,95
Cannove Z/Libert. DA 54,95
Caribbean Destroyer DA 54,95
Chaos Engine DA 47,95
Chartbreaker DV x57,95
Chr. Columbus DV 77,95
Civilisation DV 74,95
Cliffhanger DA 29,95
Combat Air Patrol DA 59,95
Combat Classics 2 DV 59,95

enthält:
o F19 Stealth Fighter
o Pacific Island
o Silent Service 2

Cool Spot DA 54,95
Crash Dummies DA 39,95
Cyberpunk DA 54,95
D - Day EV 59,95
Das Schw. Auge DV 69,95
o Dynatech
o Elysum
o USS John Young
o Kult Of Speed
o Last Action Hero
o Legacy of -
Soranil
o Lemmings 1 und -
2
o Sim City
o Lionheart
o Locomotion
o Lotth Mathias
o Lotus Comp.Tell 1-3
o Mad News
o Magic Boy

Amiga Laufwerk extern

Abschalbar
Bus

119,95

Speicherweiterung 512 KB für A 500

49,95

für A600 auf 2 MB 99,95

Mouse für Amiga/Atari

29,95

Gravis Game Pad 39,95
Gravis Joystick 49,95

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

Irrtümer vorbehalten

Versandliste kostenlos

anfordern!!!!!!

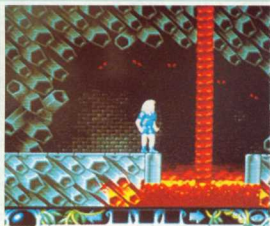
Versand ohne Aufpreis

im Sicherheitskarton!!!!!!

Ruf doch mal a!!!!!!

Max Design läßt's krachen!

Bislang kennt man das österreichische Softwarehaus Max Design eigentlich nur für ansprechende Wirtschaftssimulationen und Strategiespiele wie 1869 und Burntime. Mit Cedric haben sie allerdings nun auch ein waschechtes Action-



Cedric ist technisch fein gemacht. Parallaxscrolling und viele Farben überzeugen.

Spektakel in Vorbereitung, das Turrican Konkurrenz machen soll.

Eine ausgeklügelte Steuerung mit Tastaturbelegung sorgt für Abwechslung.



Mystisches von Core Design!

Vollmundig kündigt Core Design mit Dragonstone ein Fantasy-Rollenspiel an, allerdings läßt ein erstes Probespiel eher auf einen zünftigen Action-Knaller mit Adventure-Einlagen schließen. Sieben Levels, Vogelperspektive und Scrolling in alle Richtungen dürfte genü-



Gewisse Ähnlichkeiten zu The Chaos Engine lassen sich nicht bestreiten.

gend Unterhaltung für Fans von The Chaos Engine bieten.

Was ist der Drachenstein? Dieses Frage gilt es zu beantworten.



Exklusiv auf CD 32?

Ein neues Jump & Run nur für das CD 32! Eigentlich dürften da alle Besitzer von Commodores neuestem Stolz ins Schwärmen geraten, doch was 21st Century Entertainment hier entwickelt, ist eigentlich nicht weiter der Rede wert und wäre problemlos auch auf einem Amiga 500 ohne



Besonders aufregende Kost scheint nicht auf uns zuzukommen.

Speichererweiterung möglich. Kunterbunte Grafik, winzige Sprites und wenige nette Ideen machen aus Marvin noch kein Hitspiel. Vielleicht ändert sich das ja bis zur Veröffentlichung.

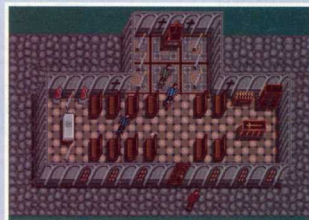


Nur für Profis

Erfolgreiche Verbrecher dürfen sich auf Datennachschub für Der Clou freuen. Acht komplett neue Gebäude bieten jetzt die ultimative Herausforderung für Nachwuchs-Al Capones. Fünf neue Fluchtfahrzeuge, zehn neue Personen und verschiedene Werkzeuge ergänzen das bisherige Einbruchsprogramm. Darüber hinaus wurde die Grafik etwas bunter und man spendierte komplett neuen



Die neuen Schauplätze wurden liebevoll in Szene gesetzt.



Nun darf man sogar beim Planen farbige Grafiken bewundern.

Sound vom NEO Project. Ab Herbst dürfen alle loslegen, die schon das Hauptprogramm ihr eigen nennen können.

Virgin im Tiefflug! Motoren & Megabytes

Zeitgleich zur PC-Version sollte Overlord, die neueste Flugsimulation von Virgin, erscheinen, aber wie so oft haben Amiga-Freaks wieder einmal das Nachsehen und müssen sich die Wartezeit mit anderen Spielen vertreiben. Overlord ist eine actionorientierte Flugsimulation mit schneller Grafik und spannendem Gameplay. Angesichts der zuletzt spärlich geratenen Releases in diesem Genre wird man die Wartezeit wohl gerne in Kauf nehmen.



Kann Overlord noch für TFX auf dem Amiga abheben?

In 1869 mußte man seine Fähigkeiten noch als Seefahrer beweisen, nun ist Max Design jedoch 30 Jahre weiter gegangen und läßt alle Strategie- und Wirtschaftssimulationsfreaks als Manager eines Autoherstellers arbeiten. Grundlage für Oldtimer bilden, wie auch schon beim Vorgänger, exakte historische Daten und komplexes Gameplay. Laut Albert Lasser wird die Amiga-Version spielerisch identisch zur PC-Version werden. Lediglich auf digitalisierte Sequenzen aus altem Filmmaterial, das von Firmen wie Mercedes oder Ford zur Verfügung gestellt wurde, muß man verzichten. Die atemberaubende Fahrsequenz setzt zum ersten Mal in einem Amiga-Spiel auf die von Comanche bekannte Voxel-Technologie. Da diese jedoch zwei Megabyte voraussetzt, will man zwei verschiedene Versionen von Oldtimer auf den Markt bringen. Wir halten Euch auf dem laufenden.



Echte Kapitalisten bauen sich natürlich auch ein schickes Firmengebäude.



Auf diesem Schreibtisch wird gearbeitet? Dafür ist er viel zu sauber!



Atmosphärische Digibilder passen Oldtimer die richtige Atmosphäre.

Schlacht der Roboter

Der neue Softwaregigant Time Warner Interactive hat sich nun Rise of the Robots von Mirage gesichert. Angesichts der ersten Ankündigung kann man allen Amiga-Besitzern nur die Anschaffung einer Festplatte empfehlen. 10 (A500) bzw. 14 Disketten (A1200) enthalten die bislang prachtvollsten Grafiken für ein Prügelspiel. CD 32-Besitzer kommen mit einer CD erwartungsgemäß besser weg. Ob sich hinter diesen gigantischen Grafikmengen auch gigantisches Gameplay versteckt, können wir Euch vielleicht nächste Ausgabe mitteilen.

Echte High-Tech-Roboter können sogar ihre Beine ausfahren.

Die Hintergrundgrafiken sehen äußerst bemerkenswert aus.



Mit so einer Spannweite kann man sogar King Kong beeindrucken (unten).



Jubel, Trubel, Heiterkeit

Theme Park

Nach den Mega-Erfolgen Populous, Powermonger und Syndicate darf bei Bullfrogs neuester Kreation ein Freizeitpark gemanagt werden.

Von Petra Maueröder



Bei einer Fahrt mit der Wildwasserbahn bleibt kein Auge trocken.

Naheim wäre ein verschlafenes Nest im Dunstkreis von Los Angeles, wenn Walt Disney dort nicht 1955 sein Disneyland eröffnet hätte. Heute residiert vor den

Toren Hollywoods der meistbesuchte Vergnügungspark, durch den sich jährlich Millionen von Touristen drängeln. In Europa sieht die Sache etwas anders aus: Sage und schreibe

1,84 Milliarden Mark Verlust hat Euro Disney Resort bei Paris bis März 1994 an Verlusten eingefahren. Auf der britischen Insel, wo es angeblich die spektakulärsten Achterbahnen geben soll, sind die Hit-Programmierer von Bullfrog zu Hause. Unter Leitung von Peter Molyneux wird dort gerade an den letzten Feinheiten der Amiga-Umsetzung von Theme Park gebastelt - eine Wirtschaftssimulation, die auf dem PC sensationelle Wertungen eingehaust hat. Ihr schlüpf dabei in die Rolle eines Nachwuchs-Managers, der von seiner verstorbenen Tante ein hübsches

Sümmchen geerbt hat. Der Haken an der Geschichte: Das Geld muß zum Bau von Vergnügungsparks verwendet werden. Die erste Anlage entsteht im klimatisch nicht sonderlich begünstigten England. Ihr blickt aus der Vogelperspektive auf das Gelände und könnt das Bild wie bei SimCity in alle Richtungen scrollen.

Packen wir's an!

Zunächst sollte man ein grobes Wegenetz anlegen, auf dem die Besucher zu den aufregendsten Attraktionen gelangen. Die Auswahl ist zu Beginn nicht gerade überwältigend: Hüpfburg, Karussell, Baumhaus und eine Geisterbahn dürfen aus der Menüleiste ausgewählt werden. Mit wenigen Mausklicks legt man Ein- und Ausgang fest; zusätzlich empfiehlt es sich, Absperrungen vor den Fahrgeschäften aufzustellen.

Money, Money, Money



Das Eintrittsgeld reicht bei weitem nicht aus, um die teuren Achterbahnen und Riesenräder zu finanzieren. Deshalb sollte man von Anfang an darauf achten, daß zwischen den Fahrgeschäften möglichst viele Shops aufgestellt

werden. Neben kulinarischen Genüssen wie Hamburgern, Saftes, Cola und Bonbons zieht man den Kids auch mit Glücksbuden das Geld aus der Tasche. Dabei kann man als cleverer Geschäftsmann etwas nachhelfen: Wer „aus Versehen“ etwas mehr Salz als üblich auf die leckeren Pommes Frites streut, kann sich sicher sein, daß die Besucher zusätzlich ein Getränk kaufen. Besonders ergiebig sind auch die alljährlichen Wettbewerbe, bei denen besonders schöne, saubere oder kinderfreundliche Parks mit Bargeld und einer Urkunde ausgezeichnet werden.



Vor Spielbeginn müßt Ihr dieses Menü ausfüllen und Eurem Park einen Namen geben.

Wie geht's, wie steht's?



über jedem einzelnen Sprite eine „Denkblase“, die u. a. verrät, ob der Gast durstig ist oder bereits auf der Suche nach einer Toilette ist.

Bei Theme Park wird die Laune und das Kaufverhalten der Gäste nicht einfach mit statistischen Formeln hochgerechnet, wie es bei vielen anderen Wirtschaftssimulationen der Fall ist. Stattdessen wird jeder einzelne Vergnügungssüchtige durchsimuliert; dabei spielen Faktoren wie Alter, Geschlecht, Größe des Geldbeutels usw. eine Rolle. Sobald man eine Person anklickt, erfährt man z. B., wie viele Attraktionen der- oder diejenige schon besucht hat und wie sehr sich der Besucher über den Müll im Park ärgert. Zusätzlich erscheint

wo die Besucher in langen Schlangen warten können. Allerdings hat dies einen nicht unbedeutenden Nachteil: Solange die Jungs und Mädels z. B. vor der Wildwasserbahn anstehen, kaufen sie keinen Luftballon, trinken keine Limonade und schlecken auch kein Eis.

Im Laufe der Zeit werden immer größere und schönere Attraktionen entwickelt: Delphinarien, Wildwest-Shows, Monorails, Spukhäuser, Aussichtstürme, Kettenkarussells, Loopingbahnen, Go-Kart-Parcours usw. Außerdem könnt Ihr Steakhüser, Spielhallen, Schießbuden und vieles mehr aufstellen, die

ebenfalls mächtig viel Kohle abwerfen. Wenn es Euren Besuchern gefallen hat, besorgen sie sich auch einen Luftballon oder gar ein Souvenir. Der Full-Modus hält einige zusätzliche Schmankerl bereit: In zöhen Auseinandersetzungen müßt Ihr die Tarifverträge für Euer Personal mit der Gewerkschaft aushandeln. Außerdem wird der Nachschub für Eure Imbißstände nicht mehr automatisch eingekauft, sondern Ihr habt Euch selbst um Fleischklopse und Eiskugeln zu kümmern. Noch komplexer wird das Spiel, wenn man mit Aktien handelt oder

gar die Parks von Nebenbuhlern sabotieren läßt. Sobald die Anlage in Großbritannien genug Gewinn abgeworfen hat, könnt Ihr an 40 Orten in aller Welt neue Parks eröffnen. Wenn die Bullfrog-Programmierer pünktlich sind, dürft Ihr noch im Oktober zur Maus greifen und Euren eigenen Freizeitpark aus dem Boden stampfen. Die Siedler können sich schon mal auf harte Konkurrenz gefaßt machen.



So baut man eine Achterbahn: Zuerst legt man die Grundform fest, erhöht einzelne Säulen und fügt zum Schluß noch einen Looping oder einen „Korkenzieher“ ein.



Das Delphinarium und das Spukhaus sind nur zwei der insgesamt 40 Attraktionen.

Unser Park soll schöner werden!



Mit Bäumen, Büschen, Laternen und Zäunen läßt sich ein langweiliger Park gehörig aufpeppen. Auch kleine Seen und Fließchen

machen sich zwischen den Pommes-Buden und Toilettenhäuschen immer gut.



Der Schöpfer von Simon the Sorcerer im Interview

Simon kehrt zurück!



Adventure Soft ist eines der wenigen europäischen Teams, das mit LucasArts konkurrieren kann. Spätestens mit Simon the Sorcerer etablierten sie sich an der Spitze. Wir können Euch die allerersten Bilder zu Simon the Sorcerer 2 und ein Interview mit Adventure Soft-Boß Mike Woodruffe präsentieren.

Von Paul Rigby

? Waren Sie mit den Reviews und dem schließlichen Verkaufserfolg von Simon the Sorcerer zufrieden?

Mike Woodruffe: Im großen und ganzen ja, nur ein bis zwei Magazine haben mich enttäuscht. Vor allem in Europa kam das Programm gut an, sowohl am Amiga als auch für den PC. Unsere Wertungen lagen konstant immer nur knapp hinter LucasArts. Wir wissen nicht genau, warum das so ist, denn schließlich sind unsere Spiele in einigen Aspekten denen von LucasArts sogar überlegen. Bevor wir uns nicht in LA umbenennen, werden wir vermutlich nie so hohe Bewertungen erzielen. Die Leute glauben, daß die US-Produkte besser seien als ihre Äquivalente aus UK, aber das ist nicht wahr! In den USA waren wir weniger

„BEVOR WIR UNS NICHT IN LUCASARTS UMBENENNEN, WERDEN WIR VERMUTLICH NIE SO HOHE BEWERTUNGEN ERZIELEN. DIE LEUTE GLAUBEN, DAB DIE US-PRODUKTE BESSER SEIEN ALS IHRE ÄQUIVALENTE AUS UK, ABER DAS IST NICHT WAHRI!“

Mike Woodruffe



Mike Woodruffe steuert zusammen mit seinem Sohn (beide sitzend) das Adventure Soft-Team.

erfolgreich. Dafür gibt es verschiedene Gründe, zum Beispiel wurde Return to Zork, das die gleiche Käuferschicht anspricht, zur selben Zeit veröffentlicht.

? Man merkt, daß Sie ein Fan von LucasArts sind. Versuchen Sie, deren Stil und Aufbau nachzuahmen?

MW: Ja, ich bin wirklich ein großer Fan von LA, sie gestalten ihre Produkte einfach so, wie es auch unserer Meinung nach am besten ist. Wenn man sich einmal wirklich überlegt, was ein Adventure so interessant macht, kommt man zu den selben Schlüssen wie LA und wir. Ich halte Spiele wie Return to Zork, bei denen ständig das Action-Icon gewechselt werden muß, für sehr benutzerfreundlich. Sogar LA verwen-



Nun kommen wesentlich mehr Animationen vor, wie beispielsweise dieses flackernde Feuer.



Der Treffpunkt aller Magier ist natürlich Calypsos Zauber-shop. Hier gibt's auch Sonderangebote.



ten es bei Sam'n'Max. Ich kann es nicht ausstehen, und wir werden diesen Fehler nicht beheben. Wir haben die Benutzeroberfläche verändert; wenn man auf die Menüleiste klickt, verändert sich das Icon. Man weiß also immer, was man gerade verwendet, aber ständig das Icon zu rotieren ist zu

lionäre, aber zumindest können wir von unserer Arbeit ganz gut leben.

Ich glaube, die Hersteller verlieren die Vorstellung des Ideal-Adventures aus den Augen. Erstens muß man mir noch das Adventure zeigen, das alle neuen Techniken vereint und gut ist.



An außergewöhnlichen Schauplätzen mangelt es nicht: Hier sieht man den vollständig ausgerüsteten Aussichtsturm eines Piratenschiffs.



„JA, ICH BIN WIRKLICH EIN GROSSER FAN VON LUCASARTS, DIE GESTALTEN IHRE PRODUKTE EINFACH SO, WIE ES AUCH UNSERER MEINUNG NACH AM BESTEN IST. WENN MAN SICH EINMAL WIRKLICH ÜBERLEGT, WAS EIN ADVENTURE SO INTERESSANT MACHT, KOMMT MAN ZU DEN SELBEN SCHLÜSSEN WIE LA UND WIR.“

Mike Woodruffe

umständlich und unübersichtlich. Wir verändern etwas, weil wir glauben, daß es so besser ist und nicht, weil andere auch in diese Richtung weiterentwickeln.

Wir können nicht mit den großen Herstellern konkurrieren, weil wir gar nicht das Budget dafür haben. Das ist ein großes Problem für uns. Andererseits müssen wir nicht soviel für Marketingmaßnahmen ausgeben, so daß wir sicherlich weniger als LA verkaufen, aber dafür einen höheren Stückerlös erzielen. Wir werden bestimmt niemals Mil-

Bei den meisten werden schöne Effekte vorgeführt, die einen wirklich für zehn Minuten faszinieren können, aber da hört es dann auch auf. Hinter dem Produkt muß auch wirklich ein Spiel stehen. Ich habe gehört, Gabriel Knight und sogar Myst seien groß, aber ich habe sie noch nicht gesehen. Alone in the Dark und The 7th Guest sind für mich keine richtigen Spiele mehr, sondern eher phantastische Demos. Mir gefallen die auf Text basierenden Adventures wesentlich besser. Mein Sohn Simon mag die Kyranclia-Serie ziemlich gern.

AMIGA Z.B.:

| | |
|-------------------------|-------|
| Amberstn dt | 49.90 |
| Armourgedon 2 ** | 59.90 |
| Anstoss W.Cup.Ed dt | 64.90 |
| Backgammon Royal dt | 54.90 |
| Battle Field Creator dt | 69.90 |
| Battle Isle 2 dt * | 99.90 |
| Beneath a Steel Sky dt | 64.90 |
| Benefactor ** | 69.90 |
| Bund.Man.Hattrik dt | 99.90 |
| Caribbean Desaster * | 79.90 |
| Chartbreaker dt * | 69.90 |
| Heimdal 2 ** | 84.90 |
| Death or Glory dt | 99.90 |
| Der Clou dt | 79.90 |
| Der Trainer dt | 79.90 |
| Die Siedler dt | 89.90 |
| Dragonstone **/ | 79.90 |
| Elfmania ** | 59.90 |
| Fields of Glory dt * | 79.90 |
| Hanse Deluxe dt | 49.90 |
| Heimdal 2 ** | 84.90 |
| Impossible Mission ** | 79.90 |
| Ishar 3 dt | 69.90 |
| K 240 ** | 69.90 |
| Kick Off 3 ** | 59.90 |
| Kingsquest 6 * | 79.90 |
| Kingsquest 6 dt * | 79.90 |
| Legend of Kyran. 2 dt* | 79.90 |
| Lucasarts Classics Adv* | 99.90 |
| Mad News dt * | 79.90 |
| Oxyd Magnum ** | 59.90 |
| Pizza Connection dt | 89.90 |
| Reunion ** | 84.90 |
| Rüsselsheim dt | 79.90 |
| Rings of Med. Gold dt | 79.90 |
| Rise of the Robots * | 89.90 |
| Robinsons Requiem dt | 69.90 |
| Schwarzes Auge 2 dt * | 89.90 |
| Sensible Soccer Int. ** | 39.90 |
| Spaceward Ho dt | 84.90 |
| Starfort dt | 79.90 |
| Sternsiedler dt | 49.90 |
| Tubular Worlds ** | 69.90 |
| Theme Park dt * | 79.90 |
| U.F.O. dt | 79.90 |
| World Cup USA 94 dt | 64.90 |
| World Cup Comp. dt | 79.90 |
| Zepplin dt * | 79.90 |
| 2000er z.B.: | |
| Anstoss W.Cup Ed. dt | 64.90 |
| Banshee ** | 69.90 |
| Bund.Man.Hattrik dt | 99.90 |
| Chr. Columbus dt | 89.90 |
| Civilization dt | 79.90 |
| Der Clou dt | 79.90 |
| Fields of Glory dt * | 79.90 |
| Hanse Deluxe dt | 49.90 |
| Hattrik dt * | 79.90 |
| Heimdal 2 dt | 84.90 |
| Impossible Mission ** | 79.90 |
| Ishar 3 dt | 69.90 |
| James Pond 3 ** | 64.90 |
| Kick Off 3 dt | 64.90 |
| Kings Quest 6 dt * | 79.90 |
| Out to Lunch ** | 54.90 |
| Skimarks ** | 54.90 |
| StarTrek dt * | 79.90 |
| Tornado ** | 99.90 |
| UFO dt | 79.90 |
| CD 32 | |
| Banshee ** | 74.90 |
| Battlechess | 74.90 |
| Battleleads ** | 59.90 |
| Beneath a Steel Sky dt | 69.90 |
| Cannon Fodder * | 69.90 |
| Disposable Heroes ** | 69.90 |
| Dragonstone **/ | 84.90 |
| Elite 2 * | 69.90 |
| Fields of Glory dt | 79.90 |
| Fire + Ice * | 59.90 |
| Gunship 2000 ** | 79.90 |
| Heimdal 2 ** | 84.90 |
| Imp. Mission 2025 ** | 69.90 |
| James Pond 3 ** | 74.90 |
| Jurassic Park * | 69.90 |
| Kick Off 3 dt * | 74.90 |
| Legacy of Sorasil ** | 64.90 |
| Soccer Kid ** | 74.90 |
| U.F.O. dt | 79.90 |
| Ult. Body Blows ** | 69.90 |

FIFA SOCCER AMIGA dt 79.90

VERSANDADRESSE:
**AACHENERSTR. 1004
50858 KÖLN**
TEL: 0221/9486100
FAX: 0221/94861021
BTX: *JOYSOFT#

LADEN:
**40211 DÜSSELDORF
AM WEHRHAHN 24
0221/364445**

LADEN:
**50676 KÖLN
MATTHIAS STR. 24
0221/239526**

LADEN:
**50939 KÖLN
GOTTESWEG 157
0221/425566**

LADEN:
**52062 AACHEN
BLONDEL STR. 10
0241/406912**

LADEN:
**53111 BONN
MÜNSTER STR. 11
0228/659726**

LADEN:
**53721 SIEGBURG
KAISERSTR. 54
02241/68045**

LADEN:
**56068 KOBLENZ
SCHLOSS STR. 16
0261/309634**

LADEN:
**60311 FRANKFURT
FAHRGASSE 87
069/280170**

VERSANDKOSTEN:
NACHNAME: 9 DM
ab Rechnungswert von 200 DM
VERSANDKOSTENFREI
BILPOST: 1,-9 DM, UPS: 6,-9 DM
VORKASSE: 9 DM

THEME PARK AMIGA 500/1200 dt 79.90

| | |
|--|-------|
| SONDERANGEBOT | |
| Aquatic Games ** | 29.90 |
| A-Train dt | 49.90 |
| Abandoned Places 1 dt | 19.90 |
| Airbus USA Ed. ** | 49.90 |
| Airbucks ** | 29.90 |
| Arcaid **/Deal 500/1200 | 29.90 |
| Bandit King of China | 29.90 |
| Beau Jolly Ex. Games ** | 59.90 |
| (Populous 2, Shuttle, A. Mc L. Pool, James Pond 2) | |
| Black Crypt | 29.90 |
| Body Blows ** | 29.90 |
| Castle of Dr. Brain dt | 29.90 |
| Chuck Rock 2 ** | 24.90 |
| Cool World ** | 19.90 |
| Cyllifhanger ** | 29.90 |
| Crazy Sp. Football ** | 39.90 |
| Cyberpunks ** (Core D.) | 29.90 |
| Curse of Enchantia | 29.90 |
| 3 D Constr. Kit 2.0 dt | 29.90 |
| D Generation **/1200 | 19.90 |
| Deep Core CD32 | 29.90 |
| Der Patriarch dt | 49.90 |
| Deuteros dt RP | 19.90 |
| Diggers 1200 | 39.90 |
| Disposable Heroes **/FP | 39.90 |
| Erben des Throns dt | 29.90 |
| Flight Simulator 2 * | 29.90 |
| Goal ** | 29.90 |
| Goblins 1 ** | 39.90 |
| Globbule ** | 29.90 |
| Hannibal dt | 29.90 |
| Hexuma dt | 29.90 |
| Humans St.Alone ** | 24.90 |
| Indiana Jones 3 dt. | 39.90 |
| Indiana Jones 4 dt | 39.90 |
| Ishar 1 dt | 29.90 |
| Ishar 1 dt 1200 | 39.90 |
| Ishar 2 dt | 39.90 |
| Ishar 2 dt 1200 | 39.90 |
| Ishar 2 Special 1 ** | 19.90 |
| (Battlechess, Budokan, Ski or Die) | |
| Joysoft Special 2 ** | 19.90 |
| (Bionic Commando, E-Motion, Chips Challenge, Turbo Outrun) | |
| Joysoft Special 3 ** | 19.90 |
| (Locomotion, Bug Bomber, Gravity Force, Paramax, Barney Mouse) | |
| Kings Quest 4 ** | 39.90 |
| Larry 1 ** | 34.90 |
| Larry 2 ** | 39.90 |
| Larry 3 ** | 39.90 |
| Lemmings 1 * Data | 49.90 |
| Lemmings 2 | 39.90 |
| Lemmings Xmas ** | 29.90 |
| Loom dt | 39.90 |
| Lost Action Hero ** | 29.90 |
| Lotus ** | 29.90 |
| Mean Arenas CD 32 RP | 29.90 |
| Monkey Island 1 dt | 49.90 |
| Monkey Island 2 dt | 59.90 |
| Nicky Boom 2 ** | 29.90 |
| Overkill ** 1200 | 29.90 |
| Pacific Islands dt | 29.90 |
| Populous + Data ** | 29.90 |
| R-Type 2 | 19.90 |
| R-Type 2 | 19.90 |
| Rites of Engagement | 9.90 |
| Seek * Destroy ** | 29.90 |
| Sensible Soccer Int. ** | 39.90 |
| Showdownwids | 29.90 |
| Sim Life ** 1200 | 39.90 |
| Sim or Swim ** | 29.90 |
| Spacewalker ** | 19.90 |
| Space Hulk ** | 49.90 |
| Space Max dt | 29.90 |
| Strategy Master ** | 39.90 |
| Transcendia dt 1200 | 29.90 |
| Troddlers ** | 29.90 |
| Troiks ** 1200 | 29.90 |
| Viking Fields o.Conq. ** | 29.90 |
| Worm + Data | 29.90 |
| Wween- the Prophecy dt | 29.90 |
| Wing Commander dt | 39.90 |
| Winterolympics ** | 39.90 |
| Wiz Liz ** | 29.90 |
| Wonderday ** | 29.90 |
| Zool ** 1200 | 29.90 |
| Zool 2 ** | 39.90 |

(*) Vorkaufkündigung, (**) deutsche Anleihe, (dt.) komplett in Deutsch, Irrtümer und Preisänderungen bleiben uns vorbehalten

JEDER KUNDE ERHALT VON UNS
BEI SEINER ERSTEN BESTELLUNG
ALS "DANKESCHÖN" EIN KLEINES
PRÄSENT
BITTE COUPON MITSCHICKEN A.G.9.94

GUTSCHEIN
FÜR EINEN KOSENLOSEN
KATALOG
FAST 100 SEITEN VOLLER
SPIELBESCHREIBUNGEN UND INFOS

? Verwenden Sie die gleiche Engine für Simon 2?

MW: Wir benutzen diese Engine nun schon für sechs Produkte, nämlich seit Personal Nightmare. Es ist gar keine richtige Engine, sondern eher eine Programmiersprache. In dieser Beziehung sind wir hart wie ein Felsen. In unseren Programmen wird niemand Bugs entdecken.

? Was wird Simon 2 an neuen Features mitbringen?

MW: Scrollende Hintergründe, jeder Ort wird Animationen und Puzzles zum Spiel aufweisen. Die Unterhaltungen sind für CD konzipiert, darauf werden wir noch mehr Bedeutung legen. Es wird mehr interaktive Szenen mit Objekten und Personen geben. Auch die Konversationen haben wir verbessert. In Simon 1 waren die

Unterhaltungen zu langsam, jetzt wollen wir die Gesprächsinhalte kurz und bündig wiedergeben. Neue und alte Charaktere sind wieder mit von der Partie. Auch die Landschaft hat sich geändert, es wurde einfach alles besser.

? Wer verbirgt sich alles hinter dem Namen Adventure Soft

„ICH GLAUBE, DIE HERSTELLER VERLIEREN DIE VORSTELLUNG DES IDEAL-ADVENTURES AUS DEN AUGEN. MAN MUSS MIR NOCH DAS ADVENTURE ZEIGEN, DAS ALLE NEUEN TECHNIKEN VEREINT UND GUT IST.“

Mike Woodruffe

und wie lange wird am Storyboard und den Rätseln gearbeitet?

MW: Sieben Grafiker und Zeichner sind damit beschäftigt,

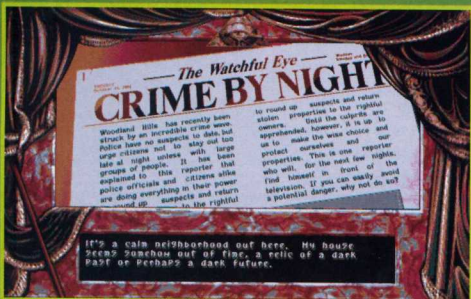
mein Sohn und ich übernehmen die Programmierung und wir stellen einen Musiker unter Vertrag usw. Insgesamt gibt es ungefähr 20 Leute, die Verwaltung schon eingeschlossen. Wir arbeiten immer nur an einem Spiel zur gleichen Zeit, aber wenn die Grafiker Simon 2 fertig haben, werden sie mit dem nächsten Projekt begin-

nen. Mein Sohn kümmert sich hauptsächlich um die Puzzles. Wir neigen dazu, die Story rückwärts zu schreiben. Zuerst beschließen wir, was das zu erreichende Ziel sein wird, dann denken wir uns einen möglichst schwierigen Weg aus, um es zu erreichen. Wenn wir zum Beispiel wissen, daß ein Edelstein gefunden werden muß, werden wir eine komplizierte Schnitzeljagd durch das ganze Spiel legen. Arbeitsstunden dafür zu berechnen ist nahezu unmöglich, denn wir denken selbst über solche Probleme nach, wenn wir ganz anderen Beschäftigungen nachgehen, wie zum Beispiel Essen. Es braucht alles seine Zeit. Wir versuchen, unsere Spiele so interessant und gut wie nur möglich zu machen, man wird nicht ständig nur Objekte auflösen und weitergehen. In Simon 1 gab es eine Trüffelschokoladen-Tür, die von einem Schweinchen ver-

SIMON THE SORCERER 2: ERSTE EINDRÜ



Ein mächtiger Thron im Marmor-Stil. (oben)
Solche Schlagzeilen schrecken Simon auf. (unten)



Die Grundidee ist folgende: Sordid, der von Simon im ersten Teil getötet wurde, wandelt aus purem Zufall wieder unter den Lebenden. Ein Bauernjunge namens Runt ist geradezu versessen auf Magie und die schwarzen Künste. Er wird von seinem Vater erwischt, wie er im Zauberbuch von Sordid liest. Dieser verbrennt es und wirft die glühende Asche auf den Boden, aber es fällt genau in den magischen Kreis, den Runt vorher gezeichnet hat. Dadurch erhebt Sordid von den Toten auf und ernennt Runt gleich zu seinem Assistenten. Um sich an Simon zu rächen, teleportiert er einen magischen Kleiderschrank in die andere Dimension, der Simon zu ihm zurückbringen soll. Daher der Untertitel des Spiels, The Lion, The Wizard and The Wardrobe.

Als nächste Szene wird Simon in seinem Schlafzimmer gezeigt, wo plötzlich aus dem Nichts heraus der Kleiderschrank auftaucht. Er wirft einen Blick hinein und wird zu Calypsos Magier-Geschäft transportiert. Der Schrank zerbricht bei der Landung und Calypso verspricht Simon, ihn zu reparieren, falls er Mucozade finden kann, welche als Treibstoff für den Schrank fungiert. Es gibt nur eine Stelle im ganzen Land, wo man Mucozade finden kann, und zwar in der Schatzkammer der Burg. Das gesamte Spiel ist darauf aufgebaut. Ein paar Beispiele der witzigen Situationen, in die Simon gerät: gefangen auf einem Piratenschiff, das sinkt, endet Simon auf einer Wüsteninsel mit einer Djinni. Es sind jede Menge gute Ideen in Simon 2, glücklicherweise jedoch keine Actionsequenzen, dafür nimmt die Magie einen noch wichtigeren Stellenwert als im ersten Teil ein. Adventures sollten auch Adventures bleiben, der Bestandteil Action läßt das Ganze nur noch zu einer Frage der Reflexe und des Glücks werden.

Disneys Meisterwerk

Aladdin

Virgins letztjähriger Mega Drive-Bestseller wird pünktlich zum kommenden Weihnachtsfest auf dem Amiga erscheinen. Cool Spot, Mr. Nutz und Zool müssen sich mächtig in acht nehmen!

Zweifellos gibt es einige qualitätsmäßig unterbelichtete Genres auf dem Amiga. Man denke hier beispielsweise an Adventures oder

Flugsimulationen. In Sachen Jump & Runs herrscht jedoch geradezu ein Überangebot an guten bis sehr guten Spielen. Superlativen scheinen hier kaum noch angebracht. Umso überraschender ist es, wenn das bislang beste Jump & Run aller Zeiten angekündigt wird. Allerdings darf sich Virgin auf Aladdin auch einiges einbilden. Der letztjährige Kinoblockbuster wurde nämlich von David Perry, dem unbestrittenen Oberguru unter den Konsolenprogrammierern, in ein absolut brillantes Videospiel umgesetzt, das zum

Aua! Ein Tanz auf glühenden Kohlen und Glasscherben ist mehr als schmerzhaft.

Mega-Seller wurde. Sollten sie die Mega Drive-Version in einer identischen Fassung auch auf dem A1200 zum Leben erwecken können, dann hätten wir es auf alle Fälle mit dem bislang schönsten Hüpfspiel zu tun. Die zehn Levels des Spiels orientieren sich jeweils an verschiedenen Filmszenen. Aladdin hüpfpt phantastisch animiert, mit Äpfeln und einem Säbel bewaffnet, durch spielerisch einfach gehaltene Plattformbauten. Besondere Überraschungen in Form von versteckten Höhlen oder besonders großen Obermotzen kommen hier nicht vor, der Reiz des Spiels entsteht einzig und allein durch die tolle Atmosphäre, die durch die phänomenale, abwechslungsreiche Grafik, wunderhübschen Sound und interessante Zwischensequenzen zustandekommt. Jump & Run-Profis wer-

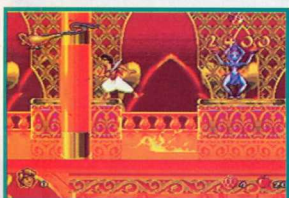
Ein Sprung auf den Rücken läßt das Kamel gefährlich spucken (unten)!

Mit solchen Zwischensequenzen wird die Geschichte des Films erzählt (oben).

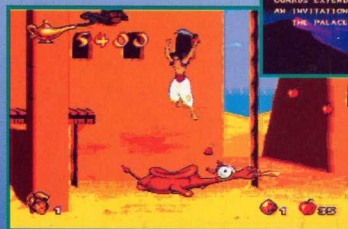


den hier zwar auf Dauer wenig Unterhaltung finden, jedoch darf man sich diese Grafiken nicht entgehen lassen. A500-Besitzer werden unverständlicherweise wahrscheinlich nicht zum Zuge kommen.

● Hans Ippisch



Man beachte hier die Micky Maus-Ohren an der Wäscheleine.



DIE CHANCE

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



**BUNDESLIGA
MANAGER
HATTRICK**

plus 12x **AMIGA Games Discs** je Monat



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.**

Im Blickpunkt: Die Mega Race-Entwickler

Next Generation

Cryo gehört einer neuen Generation von Entwicklern an. Sie entwickeln ausschließlich CD-ROM-Produkte, wie beispielsweise Dune, MegaRace oder Lost Eden. Paul Rigby diskutierte mit ihnen über neue Techniken, Games und die Zukunft des Computerspiels.

Wer ist Cryo?

Cryo beschäftigt zur Zeit ungefähr 70 Personen, von denen etwa jeweils die Hälfte festangestellt und freiberuflich sind. Zwei Drittel sind im grafischen Bereich tätig, der Rest setzt sich aus Programmierern, Designern, Scriptschreibern und Musikern zusammen. Die einzelnen Teams arbeiten immer an einem und nur einem Projekt, bis zu dessen Fertigstellung. Da während der Entwicklung eines Spiels so viele Programmier-Tools geschrieben werden, geben die einzelnen Teams sie immer an jene Projekte weiter, die die Tools gerade benötigen.

Der grundlegende Gedanke von Cryo bestand im Aufbau des größten Entwicklungsteams von Frankreich und daß man auch als sol-

„DER VERBRAUCHER ERWARTET SCHÖNERE GRAFIKEN UND EINE AUSGEKLÜGELTE STORYLINE, ICH DENKE, DAS LIEGT DARAN, DASS DIE KONSUMENTEN NUN ÄLTER WERDEN.“

Cryo Team

ches anerkannt wird. Man erwartet, daß dieses Ziel noch '94 erreicht wird. Ist es erst einmal soweit, wird sich Cryo an den nächsten Schritt wagen, nämlich ihre eigenen Verleger zu werden.

Laut Cryo ist einer der Gründe, warum es so wenige erfolgrei-

che französische Softwarehäuser gibt, daß eine neue französische Gesellschaft immer gleich Verleger und Hersteller werden will. In diesem Fall arbeitet man bevorzugt nur für den eigenen inländischen Markt. Dazu muß man wissen, daß der französische Markt nicht so bedeutend

„ALS WIR MIT MEGARACE ANFINGEN, WAR DAS CD 32 NOCH NICHT EINMAL ERHÄLT- LICH, UND MIT DER UMSETZUNG BEGANNEN WIR ERST IM JANUAR.“

Cryo Team

ist. Einige konnten zwar in Frankreich Erfolge erzielen, aber dafür weder in Amerika noch in Asien. Allerdings verkauft zum Beispiel Cryo 75% seiner Produkte in den Staaten, also haben sie entschieden, nur noch Produkte zu entwickeln, die auch in den USA ankommen. Man kann nicht Verleger und Hersteller gleichzeitig werden und nur den inländischen Markt erobern, sondern als erstes müssen Möglichkeiten erschlossen werden, um weltweit Erfolge einzufahren. „Das ist einer der Punkte, die wir an Cryo so gerne haben“, meint Jean hierzu, „wir können mit EA oder Psygnosis konkurrieren, da wir ein ebenso hohes Budget für ein Spiel einräumen. Als reiner Hersteller können wir mithalten. Leider gibt es nicht viele Hersteller in Frankreich, obwohl die nötigen Ressourcen vorhanden wären; damit meine



Lionel Guillang programmiert MegaRace.



Remi Herbulot und Jean Martial Lefranc sind die Geschäftsführer von Cryo.

ich vor allem Programmierer und Grafiker.“ Dies ist auch eine der großen Stärken von Cryo: in einen Markt einzusteigen und die dort vorhandenen Fachkräfte einzusetzen.

Das Erfolgsgeheimnis

Selbstverständlich glaubt Cryo, daß ihre Programme etwas Besonderes sind.

„Bei jedem neuen Spiel versuchen wir, unseren eigenen Stil, das Genre oder Gameplay betreffend, mit neuen Techniken zu kombinieren“, erklärt Remi. „und immer wieder versuchen wir etwas anderes.“ Dieser Leitsatz steht für alle Systeme, sei es Konsole oder Computer. Cryo versucht, innovativ Neuerungen zu schaffen, die noch kein anderer umgesetzt hat. Dies, so glauben sie, haben sie bei allen Cryo-Spielen erreicht, und auch die von ihnen zusammengestellten Teams verstehen das Konzept und setzen es um. Ein weiterer Bestandteil von Cryo-Spielen liegt in der Kombination von Videosequenzen mit dem Intro, die nicht nur die Aufmerksamkeit erregt, sondern auch wahre Gefühlsausbrüche bewirken kann, sodaß es für den Verbraucher zu einer tollen Erfahrung wird.

Immer mehr Firmen verwenden das Blue Box-System und ähnliche technische Neuerungen. Man könnte behaupten, daß sich der Einsatz solcher Geräte und Techniken eher abträglich auf die Spielbarkeit auswirkt, andererseits gibt er die benötigte Freiheit, endlich Dinge zu tun, die man schon immer umsetzen wollte. Cryo steht diesen Technologien kritisch gegenüber. Allerdings

machen sie Gebrauch von Blue Box, Modellen, Puppen und Silicon Graphics-Maschinen (wurden zum Beispiel für Jurassic Park eingesetzt). Cryo glaubt, daß man als Spielehersteller mit diesen Hilfsmitteln umgehen können muß.

Außerdem sollte man sich darüber im klaren sein, was bei

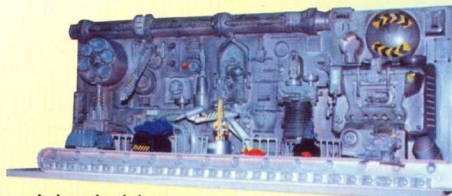
einem Spiel wirklich den Spaß ausmacht. Jean meint hierzu: „Der Verbraucher erwartet schönere Grafiken und eine ausgeklügelte Storyline, ich denke, das liegt daran, daß die Konsumenten nun älter werden. Egal, ob mit der Hand gezeichnet oder vom Computer generiert, an den visuellen Teil werden enorm hohe Ansprüche gestellt.“

Es bleibt fraglich, ob mehr Wert auf gute Grafiken oder die Spielbarkeit gelegt werden soll. Meiner Meinung nach wollen momentan die User, im Gegensatz zu den früheren Hobbyspielern, nicht mehr Arcade-Action-Spiele, sondern einfache Programme, die sich optisch tadellos darstellen. Deswegen machen wir nun eher große Adventures mit vielen Locations und hervorragenden Animationen. Insbesondere für CD-ROM wird das langsam zum Standard.“

Cryo versucht, aus seinen Programmen ein immer größeres Erlebnis für den Spieler zu machen. Sie würden eher ein Spiel produzieren, das nach sechs anstatt erst nach 50 Stunden beendet ist, solange es für den Spieler eine besondere Erfahrung bedeutet. Damit meinen sie ein Gefühl, das dem ähnelt, das man beim Anhören seiner Lieblingsmusik hat. Danach ist man in einer völlig neuen Stimmung. So etwas mit einem Spiel zu erreichen, stellt das Hauptziel dar.

„SIE WÜRDEN EHER EIN SPIEL PRODUZIEREN, DAS NACH SECHS ANSTATT ERST NACH 50 STUNDEN BEEENDET IST, SOLANGE ES FÜR DEN SPIELER EINE BESONDERE ERFAHRUNG BEDEUTET.“

Cryo Team



Anhand solcher Modelle werden die Grafiken für Spiele gestaltet.

MEGARACE

Wer sich an den Atari-Klassiker Roadblasters erinnern kann, dürfte genau wissen, um was es sich dreht. Man düst mit einem schicken Wagen über rasanten Rennstrecken und ballert sich den Weg frei.



Lance Boyle ist die Kultfigur dieses Spiels. Er moderiert die Rennen der Häfflinge in brillanter Art und Weise.



Ab und zu geht es äußerst knapp her. Hier muß man gute Nerven beweisen und auf dem Gas bleiben.



Mehrere schicke Rennwagen stehen zur Auswahl bereit. Allzu unterschiedliche Fahreigenschaften besitzen sie nicht.



Wenn man einmal nicht aufpaßt, verwandelt man sich blitzschnell mitsamt des Autos in eine lodernde Stichflamme.

Full Motion-Videos im Kommen!

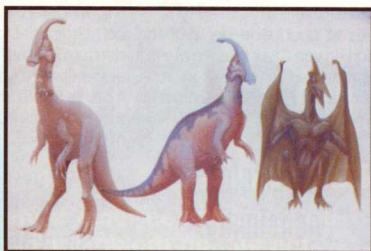
FMV wird immer mehr zu einer populären Facette im Spieldesign. Cryo bildet da keine Ausnahme. „Wir arbeiten an einigen Titeln, die eine Menge FMV beinhalten. Damit wird ein Spiel vielfältiger gestaltet. Wenn man sich Spiele wie Nighttrap oder Ground Zero Texas anschaut, kann sie jeder sofort verstehen, weil es wie Fernsehen wirkt. Das bedeutet, daß wir uns mehr von der traditionellen Aufmachung zu einem Design bewegen, das mehr Leute anspricht, weil sie es sofort verstehen.“

Dies betrifft alle Formate von Philips über Reel Magic bis hin zum CD 32."

Das erste durchgehende FMV-Programm war MegaRace für den PC. Letzten Endes werden alle Spiele mit FMV vollgepackt werden. Es wird niemals eine Dual Disk mit FMV- und Standard-Grafik geben, da hierfür zwei CDs notwendig wären, was natürlich den Preis in die Höhe treibt. Ein weiteres Problem besteht darin, daß Cryo bei MegaRace für die verschiedenen Sprachen unterschiedliche Versionen braucht. Neben der deutschen Disk gibt's eine separate englische, da die ganze Geschichte nicht auf eine einzige Disk gepaßt hat.

(Lost Eden wird gleichzeitig für PC und CD 32 herauskommen.) „MegaRace CD 32 ist später dran, weil wir warteten, bis wir das Startzeichen von Mindscape bekamen. Als wir mit MegaRace anfangen, war das CD 32 noch nicht einmal erhältlich, und mit der Umsetzung begannen wir erst im Januar. Es wird keine größeren Änderungen

Bevor bei Lost Eden auch nur ein Pixel gezeichnet wurde, hat man solche Skizzen entworfen.



„DAS BEDEUTET, DASS WIR UNS MEHR VON DER TRADITIONELLEN AUFMACHUNG ZU EINEM DESIGN BEWEGEN, DAS MEHR LEUTE ANSPRUCHT, WEIL SIE ES SOFORT VERSTEHEN.“

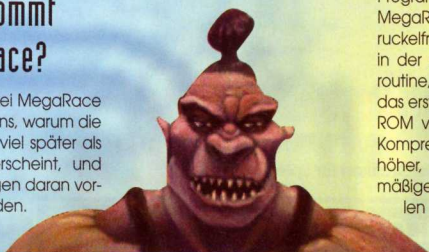
Cryo Team

geben, aber darüber kann der Programmierer mehr erzählen.“ MegaRace ist auf dem CD 32 ruckelfrei. Der Grund dafür liegt in der speziellen Kompressionsroutine, die Cryo schrieb und das erste Mal bei der Dune-CD-ROM verwendete. Jetzt ist die Kompressionsrate noch viel höher, weil man eine gleichmäßige Geschwindigkeit erzielen wollte. Bei jedem Spiel,



Wann kommt MegaRace?

Wenn wir schon bei MegaRace sind: Wir fragten uns, warum die CD 32-Version so viel später als die PC-Version erscheint, und welche Änderungen daran vorgenommen werden.



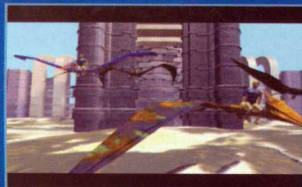
das sie geschrieben haben, hat Cryo die Packrate und folglich auch die Grafik verbessert. Dadurch wird das Programm größer, weil es einfach mehr Pixel enthält. Beim Spielen wird man feststellen, daß das Game kontinuierlich nachläßt.

Cryo mag das CD 32. Sie sagen, daß es eine Maschine ist, für die sich bequem programmieren läßt.

„In Bezug auf Techniken und Ausnutzung aller Kapazitäten der Maschine fließt bei uns die meiste Entwicklungsarbeit in das Schreiben unserer eigenen Debug-Programme und spezieller Utilities. Ich mag die Maschine, obwohl es sich bei ihr hauptsächlich um ein 'europäisches Gerät' handelt. Wenn Du unser Entwicklungsteam siehst, bemerkst Du, daß das CD 32 vor 3DO, Jaguar und all den anderen neuen Maschinen steht. Es dauert sicherlich noch gute zwölf Monate, bis eine der anderen Maschinen einen tieferen Eindruck hinterlassen kann. Es liegt nun an Commodore, wie sie die Maschine unterstützen und fördern. Ich bin auch zuversichtlich, daß sich die Spiele im Lauf der nächsten paar Monate dramatisch verbessern werden.“

LOST EDEN

Für Virgin arbeitet Cryo an einem phantastischen Adventurespiel, das komplett mit Full-Motion-Video-Sequenzen gestaltet wurde. Der Spieler muß mit einer Saurier-Armee die Macht erobern.



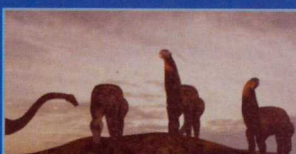
Was für eine Zeit: Die Flugdrachen wurden als eine Art Flugzeug eingesetzt.



Blauer Himmel, helle Sonne! Damals war das Leben noch angenehm.



Brigitte im violetten Gewande stellt sich rasch als die Anführerin heraus.



Stolze Brontosaurier stapften einst auf den Feldern umher. Nichts konnte sie aufhalten.

Sinnvolle ANWENDUNGEN UND SPIELE!

aus AMIGA-GAMES 9/94

(hier Absender eintragen)

Patrick Pawlowski
Software-Service

☐ Kieferweg 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** Fantasy-Spiel m. Buch 15,- DM
- S22 **Taran im Abenteuerland** Abent.-Spiel
- S25 **Der Energiemanager** Simulation
- S28 **Peter's Quest** lustiges Kletterspiel
- S31 **Roulette** Das bekannte Glücksspiel 10,-
- S34 **Glücksrad 2.0** Bekanntes Quizspiel
- S37 **Europaspiel** Spiel rund um Europa
- S40 **Fighting Warrior** Karatekampfspiel
- S43 **Pipliner** Wasserleitungen bauen
- S46 **Cubistix** herabfallende Hochhausteile
- S49 **Monsterquiz** Lustiges Quizspiel
- S52 **Manta-Witze** Gesammelte Werke
- S55 **Korn 1.0** Handelssimulation a la Kaiser
- S58 **Eishockey** Actionreiches Sportspiel!
- S61 **In Seenot** umfangr. Textadventure 15,-

- S02 **Xytronic** Weltraum-Handelsspiel
- S05 **Imperium** Strategiespiel um Macht
- S08 **Missle Command** Städteverteidigung
- S11 **Elefanten!** Lehrreiches Managerspiel
- S14 **Broker** Börsenspiel (1MB)
- S17 **Flaschbier** Das Werner-Spiel
- S20 **Derby** Galloppersimulation!
- S23 **Top Manager** Handelsspiel 10,- DM
- S26 **Mechforce** Kampf der Giganten (1MB)
- S29 **Billard** Pool, Karambolage, Dreiband
- S32 **Puzzle** Ideal für Kinder
- S35 **Tischtennis** Computerversion 10,- DM
- S38 **Hermann der User** Bildershow
- S41 **Das Erbe 2** Das schmutzige Erbe!
- S44 **Bosseln** Holzkugelweitwurf (1MB)
- S47 **Ahoi 2.01** Schiffe versenken
- S50 **Deluxe Burger** Ketchup-Ballerei
- S53 **TetrisPro** Herabfallende Steine ordnen
- S56 **17 + 4** Bekanntes Kartenspiel
- S59 **Poker** Computerumsetzung des Spiels
- 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 **Gruffi** BoulderDash-Variante
- S36 **Das Erbe** Das Umwelt-Abenteuerspiel
- S39 **Calippo-Fresser** Eiskaltes Spiel
- S42 **Snack Zone** tolles Action-/Abenteuerspiel
- S45 **Sealance** U-Boot-Abenteuer (1MB)
- S48 **SuperKniffel** Spannendes Würfelspiel
- S51 **Autorennen** Meistern Sie den Parcours
- S54 **Mühle und Dame** 2 beliebte Brettspiele
- S57 **BattleLand** Panzerkampfsimulation
- S60 **Skat** beliebtes Kartenspiel als Computerspiel
- S63 **Backstage** Spiel in der Musik-Szene!

Anwenderprogramme/Hilfsprogramme


- A01 **MS-Text** Textverarbeitung
- A04 **Buchhaltung 2.0** Ideal für kleine Betriebe
- A07 **DirMaster** Diskettenverwaltung
- A10 **Datei** Universaldatetei f. fast alle Zwecke
- A13 **BrokerAssistent** Depot-Verwaltung
- A16 **Biorhythmus** 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 Pack** & Tools m. Buch 15,- DM
- H09 **Anti-Virus** Anti-Virus-Diskette
- G04 **DaVinci** professionelles Malprogramm
- G07 **ColorFonts** für DPaint und andere 10,-
- M02 **WOS-Sounddisk** für Wizard of Sound
- L02 **Mathematik** Kurvendiskussion
- L05 **Pythagoras** Dreiecke berechnen
- A33 **LoSteu1994** Lohnsteuer-Berechnung
- H11 **Browser** Workbench für Programmierer m. Buch 15,-
- A36 **Kaufmann 1** Rechnung und Kassabuch

- A02 **Fakturierung** Auftragsverwaltung
- A05 **Finanzbuchhaltung** für Gewerbe
- A08 **GiroMan 4.10** Kontoverwaltung
- A11 **ArtDat** Artikeldatetei f. Computermagazine
- A14 **Musikdatei** verwaltet LP, MC, CD
- A17 **BusinessPaint** Präsentationsgrafiken
- A20 **Film-Lexikon** Filmverwaltung
- A23 **Jahresbilanz** für kleine Unternehmen
- A26 **Therapeut** Simulation 15,- DM
- A29 **Spread** Tabellenkalkulation m. Buch 15,-
- A05 **Amiga1200-Runner** bringt auch ältere Programme auf dem A1200 zum Laufen! nur **6,50 DM!**
- H03 **Copy-Set** Kopierer m. Buch! 15,- DM
- H04 **MRBackup** Festpl.Backup m. Buch 15,-
- G05 **QRT** Raytracingprg. m. Buch 15,- DM
- G08 **Bitmapfonts** für DPaint..u. andere 10,-
- M03 **Beatmaster** Drumcomputer
- L03 **Länderquiz** tolles Erdkundeprogramm
- A32 **Steuer 1993** Ebenfalls nur **6,50 DM!**
- L06 **StarTranslator 3.0** Englischübersetzer
- H12 **DOS-Utilities 4** Superools m. Buch 15,-
- A37 **Oeko 2.00a** Amiga-Küchenplaner!



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

- A03 **Kalkulation** Tabellenkalkulation 10,- DM
- A06 **Videoverwaltung** Schaffen Sie Ordnung
- A09 **Haushaltsbuch** Heimfinanzprogramm
- A12 **Disklabel 4.0** Diskettenlabel-Druckprogramm
- A15 **StarChart** Astronomieprogramm
- A18 **DiaPaint** Dia-Beschriftungen drucken
- A21 **Liga** Universalverwaltung für Ligen 10,- DM
- A24 **PrintStudio** Druckprogramm
- A27 **UniDepot** Kapitalanlagenverwaltung 15,- DM
- A30 **Dirmaster** Diskverwaltung m. Buch 15,- DM
- A12 **Disklabel 4.0** Diskettenlabel-Druckprogramm 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** und **Audio-CD-Player!**
- G09 **V-ED** Vektorgrafik-Designer! Mit Kursul!
- H13 **IconTools** für das Besondere! m. Buch 15,- DM
- L08 **Stundenplan** Nützliches Druckprogramm!

- 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 **Dolmetsch** Leitungsfähiges Übersetzungsprogramm mit 19.000 Englisch-Vokabeln. Erweiterungsdateien bis 50.000 Vokabeln erhältlich **15,- DM**
- CD1 **GoldFish-CD** Original-Doppel-CD von Fred Fish! Alle Disks von 1 - 1000 nur **59,- DM!**

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

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

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

Das ultimative Fußballspiel

FIFA Soccer

Electronic Arts ist berühmt für seine Sportspiele, leider hauptsächlich im Konsolenbereich. Nun schicken sie sich an, ihren größten Hit auf den Amiga umzusetzen. Wir sagen Euch, was FIFA Soccer so besonders macht! Von Hans Ippich

Die Geschichte der Fußballspiele

Fußballspiele haben eine lange Tradition im Computer- und Videospielebereich. Beispielsweise wurde der legendäre C 64 erst durch International Soccer von Andrew Spencer zum Megaseller, während Super Soccer dem Super NES zum endgültigen Durchbruch verholfen hat. Mit diesen beiden Spielen hat man auch gleich

zwei der bisherigen drei Kategorien an Fußballspielen kennengelernt. International Soccer setzte auf die bewährte Seitenansicht, die eine gute Darstellung der Spielerfiguren ermöglicht, allerdings als Handikap die teils schlechte Übersicht und Positionseinschätzung mit sich bringt. Als jüngste Variante wurde mit Super Soccer das 3D-Thema eingeführt. Dies bringt eine äußerst realistische Atmosphäre mit sich; als Voraussetzung sind hier jedoch ein schneller Prozessor oder ein ausgeklügelter 3D-Chip mitzubringen. Das Problem der Unübersichtlichkeit ist leider auch hier

gegeben. Das mit Abstand erfolgreichste Fußballspielesystem ist zweifellos die Vogelperspektiven-Variante. Micro-Prose Soccer von Sensible Software setzte zunächst auf dem C 64 und später auch auf dem Amiga neue Standards, was Spielbarkeit, Übersichtlichkeit und Beliebigkeit angeht. Viele Spiele wie beispielsweise Kick Off übernahmen dieses Schema, bevor Sensible Software mit Sensible Soccer erneut die Referenz in diesem Genre stellte. Nachteil der Vogelperspektive sind jedoch zweifellos die äußerst eingeschränkten grafischen Möglichkeiten; es ist nämlich mehr als schwierig, einen wenige Pixel großen Ledertreter eindrucksvoll aussehen zu lassen. Seitdem war eigentlich Ruhe eingekkehrt. Weder Goal!, Lothar Matthäus, Kick Off 3, Manchester United Premier League oder Empire Soccer konnten neue Maßstäbe setzen.

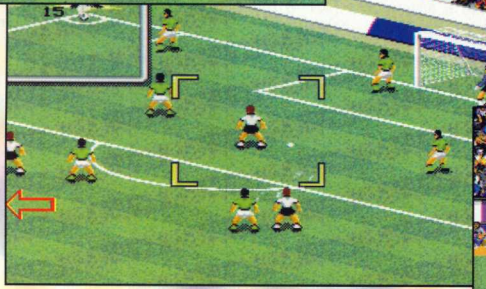
Die Zeit ist gekommen!

Erst als sich Electronic Arts letztes Jahr erstmals mit dem weltweit populärsten Sport auseinandersetzte, kam wieder Leben in die Pixelstadien. Sie präsentierten auf der Sega-Konsole Mega Drive ein bis dahin einzigartiges Fußballspiel, das alle Vorteile der bisherigen Soccer-Games in sich vereinte. Sie griffen auf die bislang aus Adventure-Klassikern bekannte isometrische 3D-Darstellung zurück. Prinzipiell ist es so, als ob man in der Ecke des Stadions eine Kamera aufhängen würde, die ständig auf Ballhöhe gehalten wird.

Die Grafik war eindrucksvoll, die Spielbarkeit vorzüglich und die Übersichtlichkeit exzellent. Dank ihres Systems konnte man auch ganz neue Features in das Spiel einführen. Eigentlich war dieses Konzept äußerst naheliegend, doch wie meist sind die einfachsten Ideen am schwierigsten zu finden. Hier muß man noch anführen, daß die programmtechnische Umsetzung dieser Idee doch äußerst schwierig ist. Sport-spielexperte Lothar Schmitt, den man

Abschlagen oder Abwerfen lauten hier die Möglichkeiten (links).

Besonders spektakuläre Szenen lassen sich nochmals abrufen (unten).



Mittels dieses Vierecks kann man beim Freistoß einen Blick auf mögliche Anspielpartner werfen (oben).



durch Spiele wie Great Courts oder Jimmy Connors Tennis kennt, hatte bereits Ende '92 dieses Konzept entwickelt und sah sich rasch mit enormen Problemen konfrontiert. Es ist nämlich mehr als schwierig, ein Fußballspiel auf ein isometrisches Feld zu projizieren. Electronic Arts schaffte es schließlich, diese Probleme zu lösen, und beendete mit der Veröffentlichung von FIFA Soccer alle Träume von Lothar Schmitt.



Der Jubel ist grenzenlos! Die Detailfreude von FIFA Soccer ist überragend (oben).

Dribblings gehören zum Standardrepertoire jedes Klassefußballers (unten)!



Auf Wunsch übernimmt der Computer die Torwartsteuerung.

Das ist FIFA Soccer:

Electronic Arts' Fußball-Referenz bietet alle Möglichkeiten, die man sich wünscht. Einzelspiel, komplettes Turnier mit Qualifikation, Playoffs und ein komplexer Liga-Modus für bis zu acht Spieler lauten zunächst einmal die grundsätzlichen Beschäftigungsmöglichkeiten. Das Regelwerk und äußere Bedingungen lassen sich ebenfalls fast beliebig einstellen. Die

Länge der Spielzeit, drei verschiedene Fouloptionen, die Abseitsregel, Spielplatzbeschaffenheit oder klimatische Bedingungen lassen sich von jedem Fußballfanatiker einstellen. Wer auf ständig gleiche Konstitution der Spieler aus ist, wählt den Actionmodus, während Realitätsfetschisten wohl den Simulationsmodus bevorzugen, bei dem die Spieler auf Dauer ermüden. Darüber hinaus läßt sich auch noch der Torwart auf 'manuell' oder 'computergesteuert' schalten. Ausführliche Statistiken in der Halbzeitpause, komfortable Zeitlupenwiederholungen, Coachingmenüs mit

Auswechslungen, Mannschaftsformationen und diverse Taktiken runden FIFA Soccer ab. Das einzige Problem bei der Umsetzung der Mega Drive-Version dürfte die Steuerung sein, die dort mittels 3-But-

ton-Joypad äußerst komfortabel war. Doch ich denke, daß EA auch dieses Problem lösen und Ende September die Tabellenspitze in Sachen Amiga-Fußballspiele übernehmen wird.

OPTIONEN IN MASSEN



An verschiedenen Turnier-, Liga- und Playoff-Möglichkeiten herrscht sicherlich kein Mangel.



Hier läßt sich das Regelwerk, die Spielzeit und der Spielmodus bestimmen.



Offensiv, defensiv oder verhalten? Das Team folgt der Anweisung.



Der berühmte Riegel der Brasilianer läßt sich noch nicht einsetzen.



Ein echter Trainer wird mit diesem Menü glücklich werden. So sollen sie stehen.



Dieses Menü läßt sich während des Spiels jederzeit aufrufen.



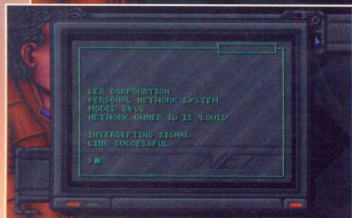
Die unterschiedlichen Stärken und Schwächen der Teams im Vergleich.



Ein fantastisches Abenteuer im Cyberspace

Dream Web

Ein Science Fiction-Abenteuer im Cyberspace soll Empire zum Aufstieg in den Adventure-Olymp verhelfen. Steigt durch Blutorgien, Brutalo-Sequenzen und Sexeinlagen der Wertungspegel?



Per Auto düst man von Ort zu Ort (rechts).



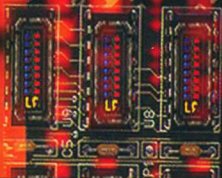
Das reißerische Cover, die abgedrehte Story und die versprochenen Effekte schrauben die Erwartungen zunächst einmal deutlich nach oben. Diese werden jedoch durch das erste Probespielchen deutlich zurechtgestutzt. Auf den ersten Blick wenig beeindruckende Vogelperspektive-Grafiken und altbackene Steuerung lassen Dream Web

nicht als Megahit erscheinen. Erst nach längerer Beschäftigung mit diesem zweifellos ungewöhnlichen Adventure wird der Spieler in das Traumnetz hineingezogen. Wie in jedem anderen Abenteuer-spiel auch, kämpft man sich durch eine Menge von Räumen, löst Rätsel, findet nützliche Sachen und löst die Atmosphäre auf sich wirken. 200 Räume, die jeweils einen Bildschirm groß sind, an 30 verschiedenen Orten warten mit den schauer-

An Blutorgien werden sich nicht nur zarte Gemüter stören (links).



Grafiker Dave Dew und Programmierer Neil Dodwell ließen für Dream Web ihre Phantasie spielen.



Sollten solche Sexeinlagen Dream Web etwa zum Verkaufshit machen?



lichsten Abenteuern auf. Das Ziel ist, aus der Welt des Grauens und der Korruption zu entfliehen. Harter Sex, geschmacklose Killereinlagen und eine geheimnisvolle Stimmung sind wohl die auffälligsten Merkmale von Dream Web. Inventories mit einer Vielzahl verschiedener nutzbarer Gegenstände, digitalisierte Soundeffekte und bislang noch nicht näher definierte Kampfsequenzen sollen Dream Web zum Hit machen.

● Hans Ippisch



Edens Wohnzimmer sieht recht gemütlich aus.

SPARSCHWEIN



Tel. 0391/5419000 Fax. 0391/5419004

| | | | |
|--|------------------------------|---|-----------------------------------|
| AMIGA 1200 | 585,- | OVERDRIVE CD für AMIGA 1200 | 495,- |
| AMIGA 1200 HDD 120/2.5" | 995,- | Externes CD-ROM für Amiga 1200 mit PCMCIA Adapter. | |
| Mit 120 Mbyte 2,5 Zoll Festplatte intern, | | Monitor AKF 50 incl. Adapter | 695,- |
| AMIGA 1200 HDD 420/3.5" | 999,- | Handscanner s/w bis 800 DPI | 285,- |
| AMIGA 1200 Towergehäuse | ab 475,- | FDD 3.5" Amiga extern | 105,- |
| HDD 2.5" 120MB A 600/1200 intern | 455,- | Kickstart Umschalplatte | 45,- |
| Blizzard 1230 Turbo Board | ab 475,- | Für AMIGA 500/800/2000, 2-fach, elektronisch, ohne ROM. | |
| 40 Mhz Turbokarte 68030 mit RAM Option + DMA Port für SCSI AddOn | | AMIGA Workbench 2.1 | 70,- |
| Blizzard 1220/4 MB | 475,- | Für alle AMIGAS mit Kickstart 2.04/2.05 | |
| Turbo Memory Board, 4 MByte bestückt. | | Commodore AMIGA 2000 | 399,- |
| AMIGA CD³² Diggers, Oskar + MICROCOSM | 399,- | ALFA Power AT-Bus Controller A500 | 165,- |
| AMIGA CD³² - PROFi PAK | 444,- | FaxModem 14400 ext. postzugelassen | 295,- |
| CD32 + Mouse + Tastatur + SCART-kabel + GAMES+GOODIES CD | | Hayes kompatibel; externes Faxmodem 300-14400 Baud | |
| Tastatur + Mouse mit Adapter für CD³² | 80,- | Activity Pak | 90,- |
| AMIGA CD³² Communicator | 215,- | Dprint 4 AGA, Amiwrite 1.0 AGA, Nigel Mansell AGA. | |
| PARAVISION SX1 Erw. für AMIGA CD³² | ab 450,- | CD-ROM SCSI, intern | 415,- |
| CD³² Competition Pro Game Pad | 49,- | DoubleSpeed, 300 KB/s, Multisession CDXA, PhotoCD fähig | |
| AMIGA CD³² Software | | 9 Nadeldrucker Commodore MPS1230 | 160,- |
| Alfred Chicken 60,- | Donk! 55,- | Legacy of Sorasil 75,- | Sabre Team 70,- |
| Alien Breed / Quak 65,- | DGeneration 50,- | Lemmings 45,- | Sensible Soccer Intl. 65,- |
| Arabien Nights 45,- | Fire & Ice 55,- | Liberation 75,- | Striker 60,- |
| BANSHÉE 69,- | Fly Harder 45,- | Lost Vikings 69,- | Super Methane Bros. 65,- |
| Battle Chess 65,- | Frontier Elite II 65,- | Lotus Turbo Trilogie 65,- | Super Putty 45,- |
| Battle Toads 65,- | Fury of the Furries 60,- | Microcosm 60,- | The Chaos Engine 60,- |
| Bubba n Stix 70,- | Global Effect 70,- | Morph 55,- | Ultimate Body Blows 65,- |
| Castles II 70,- | Grenlin Compilation 75,- | N.Mansell WCGP 65,- | Video Creator 79,- |
| Chuck Rock 1 35,- | Gunship 2000 60,- | Naughty Ones 60,- | Zool 45,- |
| Chuck Rock 2 60,- | Heimdall 2 69,- | Nick Faldo Golf 75,- | Zool 2 60,- |
| Deep Core 60,- | Impossible Mission 2025 80,- | Pinball Fantasies 70,- | |
| Dennis 85,- | Inside Technology 80,- | Pirates Gold 70,- | |
| Der Clou 85,- | James Pond II 45,- | Premiere 35,- | |
| Dinosaurs 95,- | James Pond III 69,- | Project X 65,- | |
| Disposable Hero 60,- | Labyrinth of Time 60,- | Ryder Cup Golf 65,- | |
| | | Sabre Team 70,- | |
| | | Sensible Soccer Intl. 65,- | |
| | | Striker 60,- | |
| | | Super Methane Bros. 65,- | |
| | | Super Putty 45,- | |
| | | The Chaos Engine 60,- | |
| | | Ultimate Body Blows 65,- | |
| | | Video Creator 79,- | |
| | | Zool 45,- | |
| | | Zool 2 60,- | |
| | | Zeitschrift CD32 Gamer 19,- | |
| | | incl. DEMO CD | |
| | | Viele Daten CDs z.B. | |
| | | FISH,AMINET usw a.A | |

Aktuelle Neuerscheinungen bitte telefonisch erfragen!

Sparschwein Elektronik-Versandhandels GmbH, Magdeburg. Tel. 0391 / 5419000 Fax. 0391 / 5419004

Alle Preisang. in DM, zuzüglich Fracht-u. Verpackungspausch.-Lieferung per PostNachnahme- Angebot freibleibend - Irrtümer vorbehalten - Es gelten unsere AGBs. AMIGA, Commodore, Competition Pro, Communicator, Alfa Data, Blizzard, OVERDRIVE und Paravision SX1 sind eingetragene Warenzeichen.

MICROPROSE

Wie jedes Jahr lassen sich die Simulationsexperten aus England und Amerika wieder zu einem prächtigen Gewinnspiel in der AMIGA Games hinreißen.

Was müßt ihr tun?

Ohne Fleiß und Mühe habt Ihr Euch natürlich keine Preise verdient, und deswegen haben wir uns extra knifflige Fragen überlegt, die nur echte Freaks beantworten können.

1. Welches Duo gründete MicroProse?
2. Nenne drei Spiele von Sid Meier!
3. Wie lauten die jüngsten Veröffentlichungen auf CD 32?

Beantwortet diese Fragen bitte auf der Rückseite einer Postkarte, notiert Eure Spielwünsche für den Fall der Fälle und schickt dieses bis spätestens 28.09.94 an nachfolgende Adresse:

AMIGA Games
Kennwort: CD 32
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Das gibt's zu gewinnen!

1. Preis

- CD 32
- + Gunship 2000
- + Imp. Mission
- + Pirates! Gold

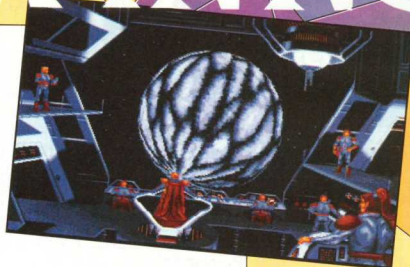


MICRO

GEWINNSPIEL

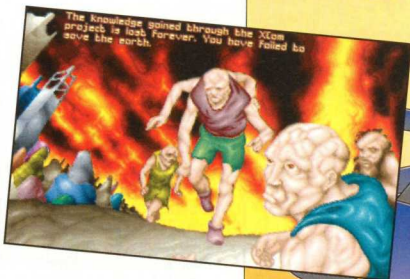
2. Preis

Star Joystick
+ UFO (A1200)
+ Starlord



3. Preis

Star Joystick
+ UFO (A1200)



4. bis 7. Preis

Wahlweise: Imp. Mission,
Gunship 2000, Starlord oder UFO

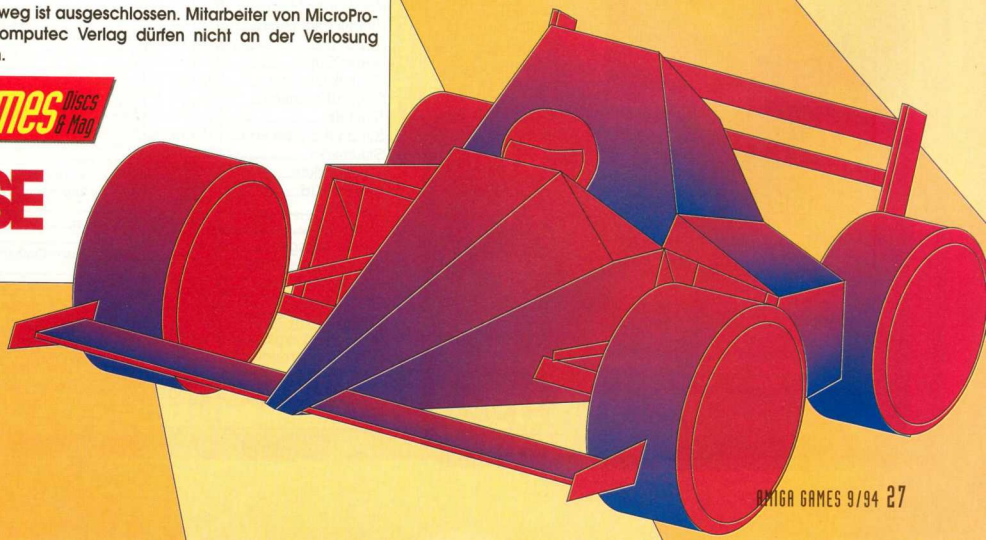
8. bis 12. Preis

Je ein MicroProse-Überraschungspaket

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von MicroProse oder CompuTec Verlag dürfen nicht an der Verlosung teilnehmen.



PROSE



Sabre Team

Das zwei Jahre alte Geiseldrama mit Strategie-Touch kann sich auch auf dem CD 32 nicht unter den Top-Spielen etablieren.

Prinzipiell sind die Einbruchs-Simulation Der Clou und Sabre Team spielerisch sehr ähnlich. Während man beim österreichischen Vertreter einen Bruch detailgenau planen muß, geht es bei Sabre Team um die Befreiung von Geiseln. Dazu stellt man nach dem Briefing ein Team von acht geschulten Burschen zusammen, wählt ihnen verschiedene Waffen aus und sucht den Einsatzort auf. Hier muß man nun jeden Schritt und Triff der Elite-Jünger genauestens festlegen, schließlich kostet jede überflüssige Handlung Energie und Zeit. Zweifellos hat Sabre Team noch immer seine Reize, jedoch hat es Krisicalls verpaßt, der Söldner-Truppe ein zeitgemäßes Outfit zu verleihen. Die isometrische 3D-Darstellung wirkt wegen



Grafik-Fetischisten werden bei Sabre Team nur selten zu ihrem Recht kommen.

fehlender Details auf Dauer recht langweilig, während der Sound der CD-Technik nicht gerecht wird. Absolute Strategien sollten einmal probespielen, denn in diesem Genre sieht es auf dem CD 32 noch recht mager aus.

● Hans Jppisch



Acht Söldner muß man geschickt auf dem Einsatzort platzieren.



FACTS

Hersteller: Krisicalls
 Spieler: 1
 Preis: ca. DM 70,-
 Englisch erforderlich: nein
 Festplatte: -
 2. Laufwerk: -
 Steuerung: Joypod
 CD: 1

+ Spielidee, komplex

- monotone Grafik

GAMEPLAY 61%

GRAFIK 67%

SOUND 59%

MOTIVATION 64%

GESAMT 59%



| 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 59,90 |
| Alfred Chicken | DA 49,90 | Arabian Nights | DA 47,90 |
| Anstoss | DV 67,90 | Battlechess | DA 59,90 |
| Anstoss World Cup E | DV 59,90 | Battletoads | 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 | Chambers of Shaolin | EV 59,90 |
| Chaos-Engine | DA 47,90 | Chaos-Engine | DA 59,90 |
| Christopher Columbus | DV 74,90 | Chuck Rock | DA 39,90 |
| Civilization | DV 69,90 | Chuck Rock II | DA 64,90 |
| D-Generation | DA 35,90 | D-Generation | DA 49,90 |
| Dangerous Streets | DA 54,90 | Dangerous Streets | DA 59,90 |
| Darkmere(E) | DA 68,90 | Deep Core | DA 47,90 |
| Dennis | DA 49,90 | Der Clou | DV 69,90 |
| Der Clou | DV 69,90 | Dennis | DA 54,90 |
| Diggers | DA 69,90 | Disposable Hero | DA 64,90 |
| Donk | DA 49,90 | Donk | DA 59,90 |
| Dynatech | DV 54,90 | Elite II-Frontier | DV 64,90 |
| Fatman | DA 54,90 | Fire and Ice | DA 59,90 |
| Gunship 2000 | DA 69,90 | Fireforce | EV 59,90 |
| Heimdall 2 | DA 69,90 | Fly Harder | DA 49,90 |
| Impossible Mission | DA 69,90 | Fury at the Furies | DA 59,90 |
| Int.Golf Champ | DA 54,90 | Global Effect | DA 69,90 |
| Ishar | DA 59,90 | Gunship 2000 | DA 64,90 |
| Ishar II | DV 54,90 | Heimdall 2 | DA 69,90 |
| James Pond 3 | DA 69,90 | Humans 1+2 | DA 69,90 |
| Jurassic Park | DA 59,90 | Impossible Mission 2025 | DA 64,90 |
| Kick Off 3 | DA 49,90 | InkKarate | EV 49,90 |
| Manchester United(E) | DA 59,90 | James Pond 3 | DA 69,90 |
| Morph | DA 59,90 | John Barnes Football | EV 49,90 |
| Naughty Ones | DV 49,90 | Labyrinth of Time | EV 59,90 |
| Nigel Mansell | DA 64,90 | Last Ninja 3 | EV 44,90 |
| Oskar | DA 47,90 | Leppings | EV 59,90 |
| Overkill | DA 49,90 | Liberation | EV 59,90 |
| Out to lunch | DA 49,90 | Lost Vikings | DA 59,90 |
| Penthouse Hot Num | DV 59,90 | Lotus Trilogy | DA 64,90 |
| Pinball Fantasies | DA 54,90 | Mean Arenas | DA 47,90 |
| Robocod | DA 29,90 | Microcosm | DA 94,90 |
| Ryder Cup | EV 64,90 | Microcosm-Limited Ed. | DA 104,9 |
| Seek & Destroy | DA 49,90 | Morph | DA 47,90 |
| Second Samurai | DA 64,90 | Myth | EV 44,90 |
| Sim Life | DV 79,90 | Naughty Ones | DA 59,90 |
| Simon the Sorcerer | DV 79,90 | Nick Faldo Golf | DA 69,90 |
| Skidmarks | DA 54,90 | Nigel Mansell | DA 64,90 |
| Sleepwalker | DA 59,90 | Overkill / Lunar C. | DA 54,90 |
| Soccer Kid | DA 59,90 | Pinball Fantasies | DA 59,90 |
| Star Trek | DV 69,90 | Pirates Gold | DV 59,90 |
| Strategem | EV 64,90 | Premiere | EV 39,90 |
| Total Carnage | DA 59,90 | Prey | DV 64,90 |
| Tornado | DA 69,90 | Project-X / F-17 Challenge | DA 59,90 |
| Transarctica | DA 64,90 | Robocod | DA 59,90 |
| Trolls | DA 29,90 | Ryder Cup | DA 64,90 |
| Wembley Int.Soccer | DA 54,90 | Sabre Team | DA 64,90 |
| Whales Voyage | DV 59,90 | Seek & Destroy | DA 47,90 |
| When two worlds war | DA 55,90 | Sensible Soccer | DA 47,90 |
| Zool | DA 47,90 | Star Trek | EV 64,90 |
| Zool 2 | DA 49,90 | Strategem | EV 64,90 |
| | | Sleepwalker | DA 54,90 |
| | | Striker | DA 64,90 |
| | | Super Methane Brothers | DA 59,90 |
| | | Super Putty | EV 49,90 |
| | | Surf Ninjas | DA 49,90 |
| | | 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 59,90 |
| | | Zool | DA 54,90 |
| | | Zool 2 | DA 64,90 |

AMIGA Es wurde Zeit für etwas völlig Neues

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

JUDGMENT DAY

Die wichtigste Seite des Monats

TEL.: 07791/12248 FAX.: 07791/69921 /69755

Bestellannahme von 9⁰⁰ - 18⁰⁰

PREISERLEBUNG VORBEHALTEN

Sicherheitsverpackung +2,-

Es gelten unsere allg. Geschäftsbedingungen

JUDGMENT DAY
Hauptstr. 2
78224 SINGEN

Terminator auf L. d. 99.

Terminator auf L. d. 99. - 78224 SINGEN

| Titel | AMIGA | Preis | Titel | AMIGA | Preis | Preishits | Amiga | |
|--------------------------------|-------|-------|----------------------------|-------|-------|-------------------------|-------|-------|
| 1989 | DV | 65,90 | Global Gladiators | DA | 47,90 | 36 Foot | DV | 29,90 |
| Airbus A320 - American Edition | DV | 63,90 | Goal | DA | 54,90 | 36 Back Sub | DV | 29,90 |
| Airbus A320 - Europe Edition | DV | 65,90 | Goblins | DV | 59,90 | Adams Family | DV | 29,90 |
| Anstoss - World Cup Edition | DA | 49,90 | Goblins 2 | DV | 65,90 | Ar. Soccer I | DV | 29,90 |
| Alfred Chicken | DA | 49,90 | Goblins 3 | DA | 65,90 | Ar. Soccer II | DV | 29,90 |
| Alien 3 | DA | 47,90 | Gunschp 2000 | DA | 65,90 | Ar. Soccer III | DV | 29,90 |
| Alien Breed II | DA | 47,90 | Hannibal | DV | 65,90 | Ar. Soccer IV | DV | 29,90 |
| Ambermoon | DV | 77,90 | Hired Guns | DV | 59,90 | Ar. Soccer V | DV | 29,90 |
| Anstoss | DV | 65,90 | History Line 1914-1918 | DV | 65,90 | Ar. Soccer VI | DV | 29,90 |
| Apocalypse | DA | 47,90 | Humans | DA | 65,90 | Ar. Soccer VII | DV | 29,90 |
| Arabian Nights | DV | 56,90 | IMPASSIBLE MISSION | DA | 65,90 | Ar. Soccer VIII | DV | 29,90 |
| Archer McLean Pool Billiard | DA | 47,90 | Indiana Jones VI Adv. | DV | 49,90 | Ar. Soccer IX | DV | 29,90 |
| A-Train | DV | 73,90 | Innocent until caught | DV | 65,90 | Ar. Soccer X | DV | 29,90 |
| A-Train Cons.Set | DV | 39,90 | Ishtar II | DV | 53,90 | Ar. Soccer XI | DV | 29,90 |
| Aufschwung Ost | DV | 54,90 | Jonathan | DV | 75,90 | Ar. Soccer XII | DV | 29,90 |
| Award Winners 2 | DA | 64,90 | Jurassic Park | EV | 49,90 | Ar. Soccer XIII | DV | 29,90 |
| B-17 Flying Fortress | DA | 65,90 | Jurassic Park | DA | 63,90 | Ar. Soccer XIV | DV | 29,90 |
| Batman Returns | DA | 49,90 | K 200 | DA | 59,90 | Ar. Soccer XV | DV | 29,90 |
| BAT 2 | DA | 71,90 | Last Action Hero | DA | 44,90 | Ar. Soccer XVI | DV | 29,90 |
| Battle Isle Data Disk 2 | DA | 47,90 | Legend of Kyrandia | DV | 79,90 | Ar. Soccer XVII | DV | 29,90 |
| Battle Team | DA | 65,90 | Legacy of Sorcal | DA | 47,90 | Ar. Soccer XVIII | DV | 29,90 |
| BATTLETOADS | DA | 44,90 | Lemmings II | DA | 59,90 | Ar. Soccer XIX | DV | 29,90 |
| Beneath a steel sky | DV | 59,90 | Lords of Power | DV | 71,90 | Ar. Soccer XX | DV | 29,90 |
| Bill's Tomato Game | DA | 54,90 | Lost Vikings | DV | 65,90 | Ar. Soccer XXI | DV | 29,90 |
| Bitmap Brothers Collection 1 | DA | 53,90 | Lothar Matthäus | DV | 59,90 | Ar. Soccer XXII | DV | 29,90 |
| Blastar | DA | 47,90 | Lotus Trilogie | DA | 53,90 | Ar. Soccer XXIII | DV | 29,90 |
| Body Blows Galactic | DA | 47,90 | MANCHESTER UNITED PREM. I. | DA | 54,90 | Ar. Soccer XXIV | DV | 29,90 |
| Brian the Lion | DA | 49,90 | Micro Machines | DA | 47,90 | Ar. Soccer XXV | DV | 29,90 |
| Bubba'n Stix | DA | 49,90 | Monkey Island II | DV | 49,90 | Ar. Soccer XXVI | DV | 29,90 |
| Bundesliga Man.Prof.2.0 | DV | 65,90 | Monopoly | DA | 54,90 | Ar. Soccer XXVII | DV | 29,90 |
| Burntime | DV | 65,90 | Mr.Nutz | DA | 47,90 | Ar. Soccer XXVIII | DV | 29,90 |
| Campaign II | DA | 69,90 | Naughty Ones | DA | 53,90 | Ar. Soccer XXIX | DV | 29,90 |
| Chaos-Engine | DA | 47,90 | Nick Faldo Golf | DA | 74,90 | Ar. Soccer XXX | DV | 29,90 |
| Civilization | DV | 74,90 | Oskar | DA | 47,90 | Ar. Soccer XXXI | DV | 29,90 |
| Climbanger | DA | 44,90 | PenHeliion | DA | 54,90 | Ar. Soccer XXXII | DV | 29,90 |
| Coal Spot | DA | 53,90 | PenH Numbers Deluxe | DV | 53,90 | Ar. Soccer XXXIII | DV | 29,90 |
| Cosmic Spacehead | DA | 47,90 | Pinball Compilation | DA | 59,90 | Ar. Soccer XXXIV | DV | 29,90 |
| Crazy Sports Football | DA | 53,90 | Pizza Connection | DV | 78,90 | Ar. Soccer XXXV | DV | 29,90 |
| Christoph Columbus | DV | 71,90 | Prime Mover | DA | 53,90 | Ar. Soccer XXXVI | DV | 29,90 |
| CRASH DUMMIES | DA | 44,90 | Puggsy | DA | 54,90 | Ar. Soccer XXXVII | DV | 29,90 |
| Cyberpunks | DA | 54,90 | Red Zone | DA | 54,90 | Ar. Soccer XXXVIII | DV | 29,90 |
| D-Day | DA | 59,90 | Reach for the Skies | DA | 49,90 | Ar. Soccer XXXIX | DV | 29,90 |
| Darkner | DA | 63,90 | Risky Woods | DA | 49,90 | Ar. Soccer XL | DV | 29,90 |
| Das Schwarze Auge | DV | 74,90 | Road Rash | DA | 54,90 | Ar. Soccer XLI | DV | 29,90 |
| DEATH ON GLORY | DV | 94,90 | Second Samurai | DA | 59,90 | Ar. Soccer XLII | DV | 29,90 |
| Der Patrizier | DV | 65,90 | SIERRA SOCCER | DV | 77,90 | Ar. Soccer XLIII | DV | 29,90 |
| Der Trainer | DV | 64,90 | Sim City Deluxe | DV | 77,90 | Ar. Soccer XLIV | DV | 29,90 |
| Der Clou | DV | 69,90 | Sim Life | DV | 77,90 | Ar. Soccer XLV | DV | 29,90 |
| Die Siedler | DV | 77,90 | Simon the Sorcerer | DV | 67,90 | Ar. Soccer XLVI | DV | 29,90 |
| Disposable Hero | DA | 47,90 | Skidmarks | DA | 47,90 | Ar. Soccer XLVII | DV | 29,90 |
| Dogfight | DA | 67,90 | Soccer Kid | DA | 59,90 | Ar. Soccer XLVIII | DV | 29,90 |
| Donk | DA | 47,90 | Software Manager | DV | 66,90 | Ar. Soccer XLIX | DV | 29,90 |
| Dracula | DA | 44,90 | Space Hulk | DA | 65,90 | Ar. Soccer L | DV | 29,90 |
| Dreamlands | DV | 53,90 | Space Legends | DA | 65,90 | Ar. Soccer LI | DV | 29,90 |
| Dune II | DV | 53,90 | Spaceward Ho! | DV | 69,90 | Ar. Soccer LII | DV | 29,90 |
| Dynablaster | DA | 59,90 | Syndicate | DV | 59,90 | Ar. Soccer LIII | DV | 29,90 |
| Eishockey Manager | DV | 71,90 | Team 17 - Collection | DA | 59,90 | Ar. Soccer LIV | DV | 29,90 |
| Elite II - Frontier | DV | 53,90 | Terminator II/ArCADE | DA | 53,90 | Ar. Soccer LV | DV | 29,90 |
| ELFMANIA | DA | 49,90 | Tornado | DA | 65,90 | Ar. Soccer LVI | DV | 29,90 |
| EYE OF THE STORM | DA | 64,90 | Traps'n Treasures | DV | 59,90 | Ar. Soccer LVII | DV | 29,90 |
| F-117 A Nighthawk | DA | 67,90 | Turrican 3 | EV | 47,90 | Ar. Soccer LVIII | DV | 29,90 |
| F1 | DA | 59,90 | Turrican 3 | DA | 54,90 | Ar. Soccer LIX | DV | 29,90 |
| Fantastic Adv. Dizzy | DA | 49,90 | Uridium 2 | DA | 47,90 | Ar. Soccer LX | DV | 29,90 |
| Fatman | DA | 49,90 | Walker | DA | 59,90 | Ar. Soccer LXI | DV | 29,90 |
| Fire and Ice | DA | 47,90 | War in the Gulf | DV | 67,90 | Ar. Soccer LXII | DV | 29,90 |
| Flashback | DV | 59,90 | Wiz'n Ltz | DA | 59,90 | Ar. Soccer LXIII | DV | 29,90 |
| Formula One Grand Prix | DA | 77,90 | Whales' Voyage | DV | 65,90 | Ar. Soccer LXIV | DV | 29,90 |
| Fury of Furries | DA | 53,90 | Wonderdog | DA | 49,90 | Ar. Soccer LXV | DV | 29,90 |
| Genesis | EV | 53,90 | World Cup Soccer | DA | 64,90 | Ar. Soccer LXVI | DV | 29,90 |
| Globdule | DA | 53,90 | Zool II | DA | 47,90 | Ar. Soccer LXVII | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXVIII | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXIX | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXX | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXI | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXII | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXIII | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXIV | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXV | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXVI | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXVII | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXVIII | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXIX | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXX | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXI | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXII | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXIII | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXIV | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXV | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXVI | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXVII | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXVIII | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXIX | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXX | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXI | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXII | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXIII | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXIV | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXV | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXVI | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXVII | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXVIII | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXIX | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXX | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXXI | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXXII | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXXIII | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXXIV | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXXV | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXXVI | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXXVII | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXXVIII | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXXIX | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXXX | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXXXI | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXXXII | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXXXIII | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXXXIV | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXXXV | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXXXVI | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXXXVII | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXXXVIII | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXXXIX | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXXXX | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXXXXI | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXXXXII | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXXXXIII | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXXXXIV | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXXXXV | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXXXXVI | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXXXXVII | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXXXXVIII | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXXXXIX | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXXXXX | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXXXXXI | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXXXXII | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXXXXIII | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXXXXIV | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXXXXV | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXXXXVI | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXXXXVII | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXXXXVIII | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXXXXIX | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXXXXX | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXXXXXI | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXXXXII | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXXXXIII | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXXXXIV | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXXXXV | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXXXXVI | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXXXXVII | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXXXXVIII | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXXXXIX | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXXXXX | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXXXXXI | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXXXXII | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXXXXIII | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXXXXIV | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXXXXV | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXXXXVI | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXXXXVII | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXXXXVIII | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXXXXIX | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXXXXX | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXXXXXI | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXXXXII | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXXXXIII | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXXXXIV | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXXXXV | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXXXXVI | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXXXXVII | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXXXXVIII | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXXXXIX | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXXXXX | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXXXXXI | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXXXXII | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXXXXIII | DV | 29,90 |
| | | | | | | Ar. Soccer LXXXXXXXIV | DV | 29,90 |
| | | | | | | | | |



AMIGA

| | | | | | |
|--------------------------------|--------------|--------------|---------------------------|-----|--------------|
| Alfred Chicken | DA | 47,95 | K240 | DA | 55,95 |
| Anstoss | DV | 64,95 | Kick Off 3 | DV | 60,95 |
| Anstoss World Cup | DV | 55,95 | Liberation Captive 2 | DA | 56,95 |
| Aplyda | DA | 29,95 | Lollypop | DA | 61,95 |
| Arcade Pool | DA | 29,95 | Monopoly | DV | 53,95 |
| Beneath a Steel Sky | DV | 60,95 | Missiles over Xerion | DA | 47,95 |
| Brian the Lion | DA | 49,95 | Monkey Island 1 | DV | 38,95 |
| Bundesl. Manag. Hatrick | 82,95 | | Monkey Island 2 | DV | 58,95 |
| Cannon Fodder | DV | 55,95 | Mr. Nutz | DV | 47,95 |
| Caribbean Disaster | DV | 66,95 | Overlord | DA | 61,95 |
| Chartbreaker | DV | 61,95 | Perihelion | DA | 49,95 |
| Christoph Kolumbus | DV | 69,95 | Quarter Pole | DV | 60,95 |
| Cliffhanger | DA | 38,95 | Ret. o. Medusa Gold | DV | 67,95 |
| D-Day | EV | 62,95 | Robinson's Requiem | DV | 62,95 |
| Death or 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 |
| Fields of Glory /Okt. | DV | 67,95 | Skidmarks | DA | 49,95 |
| FIFA Intern. Soccer | DV | Sept. | Starlord | DA | 67,95 |
| Hanse-Die Exped. | DV | 47,95 | Team 17 Collection | DA | 53,95 |
| Hatrick! /Sept. | DV | 67,95 | Terminator 2-Arcade | DA | 53,95 |
| Heimdall 2 | DA | 60,95 | The Humans | DA | 25,95 |
| Hired Guns | DA | 64,95 | Theme Park /Sept. | DV | 66,95 |
| Impossible Mis. 2025 | DA | 64,95 | UFO-Enemy Unkn. | Nov | 66,95 |
| Indiana Jones 3 | DV | 38,95 | World Cup USA 94 | DV | 55,95 |
| Indiana Jones 4 | DV | 58,95 | World Cup Year '94 | DA | 62,95 |
| Intern. Sens. Soccer | DV | 42,95 | Zero | DA | 60,95 |
| Ishar 3 | DV | 61,95 | 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 |
| Banshee | DA | 51,95 | Out of Lunch | DA | 49,95 |
| Brain the Lion | DA | 49,95 | Pinball Fantasies | DA | 55,95 |
| Bundesl. Manag. 3 | DV | 82,95 | Robinson's Requiem | DV | 62,95 |
| Christoph Kolumbus | DV | 71,95 | Sim City 2000 /Sept. | EV | 56,95 |
| Der Clou | DV | 66,95 | Star Trek-25th A. | DV | 66,95 |
| Fields of Glory /Okt. | DV | 67,95 | S.U.B. | DV | 56,95 |
| Gunship 2000 | DA | 66,95 | TFX /Sept. | DA | 64,95 |
| Hanse-Die Exped. | DV | 47,95 | Theme Park /Sept. | DV | 66,95 |
| Heimdall 2 | DV | 61,95 | UFO-Enemy Unkn. | DV | 67,95 |

AMIGA CD 32

| | | | | | |
|----------------------|----|--------------|------------------------|----|--------------|
| Alfred Chicken | DA | 49,95 | James Pond 3 | DA | 61,95 |
| Banshee | DA | 56,95 | Kick Off 3 | DV | 61,95 |
| Battle Chess | EV | 57,95 | Lost Vikings | EV | 56,95 |
| Beneath a Steel Sky | DV | Oktober | Mega Race | DV | Oktober |
| Cannon Fodder | DA | 55,95 | Striker | DA | 55,95 |
| Der Clou | DV | 66,95 | The Chaos Engine | DA | 55,90 |
| Elite 2-Frontier | DV | 58,95 | The Humans | DA | 60,95 |
| Gunship 2000 | DA | 60,95 | Theme Park | DV | 66,95 |
| Impossible Mis. 2025 | DA | 61,95 | UFO-Enemy Unkn. | DV | 61,95 |
| Intern. Sens. Soccer | DV | 49,95 | Ultimate Body Blows | DA | 55,95 |

Wir versenden ausschließlich in
SICHERHEITSPACKUNG OHNE MEHRKOSTEN

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

dynamic soft • Schwarzwaldstr. 2 • 78259 Ehingen

Telefon: 0 77 33 / 33 66

Telefax: 0 77 33 / 67 88

Inh. Winter • Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

Chuck Rock 2

Core Design hat sich längst einen Sonderpreis als fleißigster CD 32-Produzent verdient. In der Corkers-Reihe feiert Baby Chuck sein Comeback.

Erst vor wenigen Ausgaben konnten wir Euch die CD 32-Version von Chuck Rocks erstem Abenteuer vorstellen, das im derzeit äußerst angesagten Steinzeit-Stil ausgestattet ist. Nun darf auch der Sohn von Chuck seinen felsenweichenden Charme spielen lassen. In einem nach wie vor äußerst sehenswerten Jump & Run wirbelt der kleine Windelträger mit seiner Keule die Welt der Feuersteins und Saurier mächtig durcheinander. Mit der Keule kann er nicht nur Gegner verprügeln, sondern sich auch auf höhere Plattformen schwingen. Chuck Rock 2 bietet insgesamt eine Vielzahl origineller Ideen. Beispielsweise hat man es mit Riesenvögeln zu tun, darf eine Wasserrutsche hinunterschlittern und einen



Steinzeitheld Chuck schwimmt auf der Feuerstein-Welle mit!

schwankenden Baum hinaufklettern. Die Grafik wirkt nun noch etwas bunter, und der aufgepeppte Soundtrack sorgt für das richtige Flair. Kurz gesagt ist Son of Chuck sicherlich neben Zool der derzeit attraktivste Jump & Run-Held auf dem CD 32.

● Hans Ippisch



Wenn Klein-Chuck die Windel anzieht, ist Action angesagt!

FACTS

Hersteller: Core Design
Spieler: 1
Preis: ca. DM 50,-
Englisch erforderlich; kein
Festplatte: -
2. Laufwerk: -
Steuerung: Joypad
CD: 1

GAMEPLAY 70%

GRAFIK 78%

SOUND 82%

MOTIVATION 81%

GESAMT 79%



witzige Grafik, technisch eindrucksvoll



Verbesserungen halten sich in Grenzen

Surf Ninjas

Der Labelname ist Programm: Surf Ninjas von Micro Value hat wirklich nur geringen Wert. Double Dragon in übelster Manier!

CD 32-Besitzer sollten wirklich auf zwei Namen achtgeben, wenn sie für ihr Konsolen-Schmuckstück neue Software besorgen: Zum einen gilt es, Flair-Produkte zu vermeiden, unter denen sich Hitgranten wie Dangerous Streets befinden. Nun gesellt sich auch noch Micro Value dazu, die mit Surf Ninjas ein echtes Schauerstück an Software abliefern. Die Double Dragon-Umsetzung für den C 64 war seinerzeit spielerisch noch reizvoller. Man steuert eine muskelbepackte, schlecht animierte GI-Parodie über ein scrollendes Spielfeld, prügelt mit satten drei Bewegungen gegen feindliche Ninjas, wartet alle zwei Bildschirme auf die Nachladepause und wundert sich, wo die Farben des AGA-Chipsets hingekom-



Das erste Zwischenbild ist noch recht schick!

men sind. Die absolute Krönung sind Gags wie das Herausreißen des Herzens aus dem gegnerischen Brustkorb. Surf Ninjas ist ein absoluter Tiefflieger und zu aller Überraschung auch noch von Flair, die sich geschickterweise auf die Verpackung nicht zu erkennen geben.

● Hans Ippisch



Der gute alte C 64 hat beeindruckendere Grafiken zu bieten!

FACTS

Hersteller: Micro Value
 Spieler: 1
 Preis: ca. DM 45,-
 Englisch erforderlich: nein
 Festplatte: -
 2. Laufwerk: -
 Steuerung: Joypad
 CD: 1

+ anhörbarer CD-Sound

- Dumpfbacken-Idee, grausliche Technik, öde

GAMEPLAY **8%**

GRAFIK **28%**

SOUND **65%**

MOTIVATION **4%**

GESAMT **9%**

AMIGACENTER DUISBURG

- **DirOpus:** Das bekannte File-Utility!
- **ReOrg 3.1f:** Festplatten-Reorganisationsprog.
- **MTool:** ähnlich DirOpus. Ermöglicht das fileweise Kopieren aus Jha-Archiven
- **AmigaWorld:** Ein Datenbankprogramm mit informationen über jedes Land der Welt. Leicht zu bedienende Oberfläche.
- **FaBase:** Eine Fakturierung mit Adressen und Lagerdatenbank. Sehr viele Funktionen.
- **FH-Spread:** Tabellenkalkulationsprogramm für kleine Anwendungen. Mit zahlreichen Funktionen.
- **Amiga Kocht:** Kochrezepte mit vielen Rezepten sowie Tips und Tricks rund um Vorratshaltung, Küchentechnik und Ernährung.
- **Translator:** Ein Programmpaket zur Übersetzung und Bearbeitung von englischen Texten. Auch für andere Sprachen geeignet.
- **AmiODRom:** CD-Rom-Filesystem für alle Amiga's. Getestet mit Apple- und Toshiba-Laufwerken. Sehr zuverlässig.
- **JaCoSub:** Erstklassiger Videotext. Bitteln Sie Ihre Video's mit eigenen Texten. Genlockfähig.
- **Cross:** Erstellen Sie für Ihre Bekannten eigene Kreuzwörter! 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.
- **PhyAss und Phxink:** Macro-Assembler für alle Motorola-CPU's.
- **PCTask:** Emulieren Sie einen PC auf Ihrem Amiga
- **Term 4.0:** Ein erstes klassiges Terminalprogramm **Neue Version!** (2 Disketten, HD erforderlich)
- **AdressMaster:** Adressverwaltung mit Modemwahlfunktion. Druckt z. B. Überweisungen, Umschlage, Etiketten, mit ARexx-Port.
- **TextPlus 5.0:** Komfortable Textverarbeitung der Spitzenklasse, umfangreiche Funktionen, ARexx-Port, Funktionsstabenbelegung, u.v.m. (2 Diskets)
- **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 Karamalz. Kämpfen Sie um die Eishockeymeisterschaft. Gute Grafik und flüssige Spielabläufe.
- **BW-Helicopter:** Werbespiel der Bundeswehr
- **Biff II-I:** Das 2. Werbespiel von Biff (2 Disks)
- **Backstage:** Deutsches Adventure
- **Elefant:** Einzigartiges Spiel eines Nationalpark
- **Punica:** Das Werbespiel von Punica
- **Risiko:** Das bekannte Brettspiel, 2-Spieler-Modus

je Diskette nur 4,90
 Software erst ab OS2.0 lauffähig - Mindestbestellwert 14,70 DM, Preise zuzüglich Versandkosten

HD-Diskettenlaufwerke für alle Amigas:
 intern: 199,- DM, extern 249,- DM
 Speichererweiterung für Amiga 1200
 2 MB bestückt, bis 8 MB aufrüstbar: 298,- DM

Mouse-Pen Amiga:

Er erfüllt alle Funktionen der Maus. Die Stiftpen liegt ideal in der Hand. Optimal für DTP- und CAD-Anwendungen.
 nur 69,00 DM



Achtung: Ab 01.09.1994
 Neue Anschrift!

AMIGACENTER DUISBURG
 Ottilienplatz 6
 47058 Duisburg
 Tel.: (02 03) 34 17 93
 Fax: (02 03) 33 61 34
 Unsere Mailboxen mit ständig aktuellen Info's und Preislisten:
 (0 21 51) 60 84 21 (24 h online)
 (02 03) 33 61 34 (20 - 9 Uhr)
Öffnungszeiten:
 Montag-Freitag 10 - 13 und 15 - 18.30 Uhr
 Samstag: 10 - 14 Uhr

AMIGA - SOFTWARE

| Spiele | | Anwenderprogramme | |
|----------------------|-------|------------------------------|-----|
| Apoocypses | DA 55 | AMICA Money | 85 |
| Battle Isle 2* | DV 79 | Disk Expander | 50 |
| Beneath a Steel Sky | DV 69 | Final Copy II | 190 |
| Brian the Lion | DA 55 | Final Writer | 260 |
| Bundesligam. Hatrick | DV 79 | Maxon Twist V1.1 | 220 |
| Death or Glory | DV 79 | PC Task 2.03 | 85 |
| Der Clou | DV 69 | Shogited Copy | 59 |
| Die Siedler | DV 75 | Turbo Calc V2.0 | 120 |
| Eiffelturm | DA 55 | AMIGA CD's | |
| Gunship 2000 | DA 69 | Amiga Tools | 46 |
| Heimdall 2* | DV 69 | Animal's Good | 25 |
| Kick Off 3 | DV 60 | Animal's Share | 15 |
| Mad News* | DV 75 | Auge 4000 / Cactus | 39 |
| Mr. Nutz | DA 55 | CDPD 4 | 45 |
| Perihellion | DA 69 | Demo Collection 2 | 45 |
| Pizza Connection | DV 75 | Euroscene | 45 |
| Robinson's Requiem* | DV 69 | Fresh Fish 5 (Juli / August) | 45 |
| Software Manager | DV 69 | OS/2 PD V2.2 | 69 |
| Spaceword Ho | DV 75 | Goldfish | 45 |
| Starlord | DA 75 | Megahits 2 | 60 |
| UFO* | DV 69 | Meeting Pearls | 15 |
| Zepplin | DV 69 | Saor / Amok CD | 45 |

DV = dt. Version, EV = engl. Version, DA = dt. Anleitung, * = bei Druckvorlage noch nicht erschienen, Vorbestellungen möglich! Preisänderungen u. Irrtum vorbehalten!
 Kein Ladenverkauf!! Die Versandkosten betragen bei Vorkasse (bar / Euro) = 7 DM u. bei Nachnahme = 10 DM (zzgl. 3 DM Zahlfahrlagegebühr), ab 250,- DM keine Versandkosten!!

Fordert die KATALOG-DISK gegen 2,- DM in Briefmarken an!

Volker Spechtmeyer Computer-Software
 Mühlenstraße 4 32312 Lübbecke
 Tel. / Fax: 05741 - 370015
 BTX: * Spechtmeyer#

Media Point

Verkauf
Ankauf
Tausch

Berlins neue Dimension für Games und Zubehör

| Games | Preishits (solange Vorrat reicht!) | |
|--|--|--------------|
| Ambemmoon | 5th Gear | 9,95 |
| Andross | Alien Breed Special Edition | 29,95 |
| Antioxa World Cup Edition | Archipelagos | 9,95 |
| Apocalypse | A-Titan | 49,95 |
| Aufschwung Cat | B-17 Flying Fortress | 39,95 |
| Battle Isle 2 * | Battlehawks 1942 | 39,95 |
| Beneath a Steel Sky | Blorb | 29,95 |
| Bob's Bad Day * | Body Blows | 39,95 |
| Burning Rubber | California Games 2 | 29,95 |
| Burntime | Chuck Rock 2 | 29,95 |
| Campaign 2 | Dogfight | 39,95 |
| Caribbean Desaster * | Dragons Lair 3 | 29,95 |
| Chartbreaker * | F-15 Strike Eagle 2 | 49,95 |
| Dankmere | F-17 Challenge | 29,95 |
| Death or Glory | F-17 Stealth Fighter | 39,95 |
| Der Clou | F-17 A Nighthawk | 39,95 |
| Der Patizier | Falcon | 29,95 |
| Der Schatz im Silbersee * | Flames of Freedom (Midwinter 2) | 49,95 |
| Der Trainer | Go for Gold | 29,95 |
| Die Siedler | Great Courts 2 | 29,95 |
| Dune 2 | Hard Drivin 2 | 29,95 |
| Dungoon Master 2 * | Hunt for Red October 1, 2 | je 29,95 |
| Eftmanja | Indiana Jones 3 Adventure (dt.) | 39,95 |
| Elite 2 | Indiana Jones 4 Adventure (dt.) | 59,95 |
| Empire Soccer | Indianaopolis 500 | 39,95 |
| F1 | Inhar 1 | 19,95 |
| FIFA Soccer * | Inhar 2 | 29,95 |
| Grand Prix | Jack Nicklaus Golf | 39,95 |
| Gunship 2000 | Kings Quest 4 | 39,95 |
| Hanse - Die Expedition | Lionheart | 49,95 |
| Hattrick (Bundesliga Manager 3.0) | Lotus Trilogie | 49,95 |
| Hattrick (Baron) | M1 Tank Platoon | 39,95 |
| Heimdal 2 | Mad TV | 39,95 |
| History Line | Manchester United Europe | 39,95 |
| Impossible Mission 2025 | Mig 29 | 39,95 |
| Inhar 3 | Monkey Island 1 | 39,95 |
| Jurassic Park | Monkey Island 2 (dt.) | 59,95 |
| K 240 | Nick Faldo Golf | 29,95 |
| Kick Off 3 | North & South | 29,95 |
| Kings Quest 6 | One Step Beyond | 29,95 |
| Kolumbus | Operation Hammer | 29,95 |
| Legend of Sorasil | Pirates | 29,95 |
| Lollipop * | Populous & Promised Lands | 39,95 |
| Lost Vikings | Prince of Persia | 39,95 |
| Mad Burger * | Quest for Glory 1, 2 | je 49,95 |
| Mad News * | Railroad Tycoon | 39,95 |
| Mr. Nutz | Rick Dangerous 2 | 29,95 |
| Ovation * | Sea & Destroy | 29,95 |
| Perfection | Sensible Soccer 92 / 93 | 29,95 |
| Pizza Connection | Shadowlands | 29,95 |
| Quarter Pole * | Silent Service 2 | 39,95 |
| Return of Medusa Gold * | Sim Ant (dt.), Sim Earth (dt.) | je 49,95 |
| Robinsons Requiem * | Sim Life (dt.) | 39,95 |
| Rüschelheim * | StreETFighter 2 | 39,95 |
| Sensible Soccer World Cup Edition | Stunt Car Racer | 29,95 |
| Shadow of the Comet * | Terminator 2 | 29,95 |
| Sierra Soccer "World Challenge" | Transarctica | 19,95 |
| Simon the Sorcerer | Trivial Pursuit | 39,95 |
| Skinska | Turrican 1, 2 | je 19,95 |
| Spaceward Hol | Ultima 5 | 19,95 |
| Sternenschweif (DSA 2) * | Vroom incl. Data Disk | 29,95 |
| S.U.B. | Ween | 29,95 |
| Syndicate | Wing Commander (dt.) | 39,95 |
| Syndicate Data Disk * | Winzer | 19,95 |
| Theme Park | WWF 1, 2 | je 29,95 |
| UFO - Enemy Unknown * | Zak Mac Cracken | 39,95 |
| World Cup USA '94 | Zool 2 | 49,95 |
| Zappelin * | | |
| Zero * | | |

| Games speziell für A1200 | Computer | |
|--|---------------------------------|----------|
| Aladdin * | Amiga 1200 | 699,- |
| Hattrick (Bundesliga Manager 3.0) * | Aufpreis für interne Festplatte | ab 399,- |
| Kings Quest 6 | | |
| Magic of Endoria * | | |
| Sim City 2000 * | | |
| S.U.B. | | |
| T.F.X. * | | |
| Theme Park * | | |
| UFO - Enemy Unknown * | | |

| Amiga CD 32 | Disketten | |
|--|-------------|---------|
| Hier nur eine kleine Titel-Auswahl - weitere erfragen! | 3,5" MF 2DD | ab 7,50 |
| Canon Fodder * | | |
| Fields of Glory * | | |
| Heimdal 2 | | |
| Theme Park * | | |
| UFO - Enemy Unknown * | | |
| Amiga CD 32 (Grundgerät) | | |

| Joysticks | Laden- & Versandanschrift |
|-------------------------------|----------------------------|
| Advanced Gravis Game Pad | Media Point Vertriebs GmbH |
| Competition Pro Joystick | Jonnasstraße 28 - 29 |
| Competition Pro Mini Joystick | 12053 Berlin (Neukölln) |
| Quickjoy 1 | |

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

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

Premiere

Vor knapp zwei Jahren war Cores Jump & Run rund ums Filmbusiness zweifellos sehr spielsenswert, doch gilt das auch noch im Zeitalter von CD-ROM?

Das ist Premiere leider nur noch müder Durchschnitt. Die Story ist zugegebenermaßen auch jetzt noch recht originell und wird Core-üblich mittels eines sehenswerten Intros erzählt. Der Spieler schlüpft in die Rolle des überarbeiteten Film-Cutters Charles Clutch Gable, dem während eines friedlichen Schlüpfens die Filmrollen geklaut werden - und das am Abend vor der Premiere! Aufgeweckt vom Anruf des Bosses von Core Pictures, stellt er deren Verlust fest und düst in die Studios von Grumbling Pictures, dem größten Rivalen. In sechs verschiedenen Filmbauten muß er nun die Rollen zusammensuchen. Western-, Horror-, Zeichentrick-, Science Fiction-, Fantasy- und Schwarzweißfilm warten als Szenarien in einem recht müden Jump & Run, dessen Witz sich einzig und allein aus der kecken Hauptfigur und den teilweise recht netten Gegnern ergibt. Die Ver-

besserungen an der Grafik halten sich in Grenzen und die Steuerung ist ab und zu mehr als nervig. Solider Durchschnitt für CD 32-Fans.

● Hans Ippisch



Lediglich das Intro wird höherer Ansprüchen gerecht.



Die Westernwelt muß als erstes durchkämmt werden.

FACTS

Hersteller: Core Design
Spieler: 1
Disks: 1
Preis: ca. DM 50,-
Englisch erforderlich: nein
Festplatte: -
2. Laufwerk: -
Steuerung: Joypad

+ witziges Intro, Szenario-Idee
- nervige Steuerung, ohne Überraschungen

GAMEPLAY 56%
GRAFIK 59%
SOUND 46%
MOTIVATION 58%
GESAMT 53%

Battle Chess

Interplay war einer der Wegbereiter für originelle Schachpartien auf dem Computer. Nun gibt's den Klassiker für das CD 32!



Prächtig animiert stolzieren die Figuren über das Feld (links).

Wer kennt es nicht? Das Spiel der Könige, brillant einfach und einfach brillant. Selbst Spielekonsolen wie das CD 32, die eigentlich mehr können, als 64 Felder und 32 Spielfiguren darstellen, müssen den Sonderstatus dieses Spiels anerkennen. Interplay begründete vor Jahren mit Battle Chess die Variante des etwas anderen Schachs, wie sie in Star Wars vorgeführt wurde. Den hölzernen Spielfiguren wird Leben eingehaucht. Man schiebt die Figuren nun nicht mehr von Feld zu Feld, sondern bewundert, wie sie prachtvoll animiert und von bombastischem Sound beglei-

Auf Dauer wirken diese Sequenzen leider störend.

tet ihren Standort wechseln. Sollte man eine andere Figur dabei schlagen, so bekommt man noch eine eindrucksvolle Kampfsequenz gezeigt, welche die BPS auf den Plan rufen könnte. Leider verlieren diese Sequenzen recht bald ihren Reiz, und man greift ziemlich rasch wieder auf das Original-Brett zurück, das zudem ohne Ladezeiten auskommt.

● Hans Ippisch

FACTS

Hersteller: Interplay
 Spieler: 1-2
 Disks: 1
 Preis: ca. DM 70,-
 Englisch erforderlich: nein
 Festplatte: -
 2. Laufwerk: -
 Steuerung: Joypad

+ brillanter Sound, tolle Animation

- etwas langsam, auf Dauer langweilig



| | | |
|---|---|-------|
| Alien 3 | A | 47,99 |
| Alien Breed 2 | A | 47,99 |
| Alien Breed Special Edition | A | 24,99 |
| Anstoss | V | 67,99 |
| Anstoss World Cup Edition | V | 54,99 |
| Apocalypse | A | 47,99 |
| Apidya | A | 24,99 |
| Arcade Pool | A | 24,99 |
| Armour Geddon 2 | A | 47,99 |
| Aufschutung 02 | V | 59,99 |
| Award Winners Gold | A | 67,99 |
| (Elite, Jimmy White Snooker, Sarniebae Soccer, Zool) | | |
| Battletoads | A | 35,99 |
| Beneath a Steel Sky | V | 54,99 |
| Big Four | V | 59,99 |
| (Boxing Manager, Hamball, Hill Street Blues, Squash) | | |
| Body Blows Galactic | A | 47,99 |
| Brian the Lion | A | 47,99 |
| Bundesliga Manager 3 | V | 79,99 |
| Chaos Engine | A | 47,99 |
| Christoph Kolumbus | V | 74,99 |
| Civilization | A | 74,99 |
| Cyfflinger | A | 35,99 |
| Combat Classic 2 | V | 59,99 |
| (F-16 Stealth Fighter, Pacific Islands, Silent Service 2) | | |
| Cool Spot | A | 54,99 |
| Crash Dummies | A | 35,99 |
| Grazy (Brazil Sports) Football | A | 59,99 |
| D-Day | E | 59,99 |
| Darkmerer | A | 59,99 |
| Das schwarze Auge (1 MB) | V | 74,99 |
| Death of Glory | V | 79,99 |
| Der Clou | V | 67,99 |
| Der Patrizier | V | 67,99 |
| Die Siedler | V | 79,99 |
| Disposable Hero | A | 67,99 |
| Doofus | A | 47,99 |
| Dreamlands | V | 54,99 |
| (Delux, Storm Master, Transcendal) | | |
| Elfmania | A | 47,99 |
| Elite 2 - Frontier | V | 54,99 |
| F17 Challenge | A | 26,99 |
| F17 A Night | A | 67,99 |
| Fantastic Dizzy | V | 47,99 |
| Fantastic Worlds | A | 74,99 |
| (Healing, Postulus, Mega Lo Mania, Wunderlands, Piraten) | | |
| Flashback | V | 59,99 |
| Formular One Grand Prix | A | 77,99 |
| Fury of the Furies | A | 54,99 |
| Genesis | E | 54,99 |
| Genie | A | 54,99 |
| Go! (Dino, Kick off, Dini) | A | 54,99 |
| Gunship 2000 | A | 67,99 |
| Hanse - Die Expedition | A | 59,99 |
| Heimdal 2 | A | 59,99 |
| Impossible Mission 2025 | A | 67,99 |
| Indiana Jones IV | A | 47,99 |
| Innocent until caught | V | 67,99 |
| International Sensible Soccer | V | 35,99 |
| Inter 3 - The Gates of Infinity | V | 59,99 |
| Jack Strike (ANGEBOT) | A | 35,99 |
| Jimmy Connors Grand Courts 2A | V | 24,99 |
| Jackal (Park Dino) | V | 54,99 |
| A 24 | A | 35,99 |
| Kick Off 3 | A | 47,99 |
| King's Quest 6 | E | 59,99 |
| Lord of Magic | V | 67,99 |
| (Domeck, Elvian, USS John Young 2) | | |
| Last Action Hero | A | 35,99 |
| Lemmings 2 - The Tribbles | A | 59,99 |
| Libanon - Captive 2 | A | 54,99 |
| Lionheart (ANGEBOT) | A | 35,99 |
| Lords of Power | A | 74,99 |
| (Railroad Tycoon, Red Baron, Silent Service 2) | | |
| (The General) | | |
| Lord Matthias Fußball | V | 59,99 |
| Manchester United Pr. L. Cha. | V | 59,99 |
| Mad TV | V | 35,99 |
| Micro Machines | A | 35,99 |
| Monkeys over Xenon (ANGEBOT) | A | 39,99 |
| Monkey Island 1 (ANGEBOT) | V | 35,99 |
| Monkey Island 2 (ANGEBOT) | V | 35,99 |
| Monopoly (ANGEBOT) | V | 39,99 |
| Mr. Nutz hoppin' mad | V | 47,99 |
| Parthenon | A | 47,99 |
| Pinball Special Edition | A | 59,99 |
| (Pinball Dreams und Pinball Fantasies) | | |
| Pizza Connection | V | 79,99 |
| Prime Mover | A | 54,99 |
| Puggsy | A | 59,99 |
| Quax | A | 26,99 |
| Rings of the Medusa Gold | V | 67,99 |
| Second Samurai | A | 67,99 |
| 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 Hol | V | 67,99 |
| Stardust | A | 35,99 |
| Starlord | V | 29,99 |
| Street Fighter 2 | V | 67,99 |
| Super Sport Challenge | A | 67,99 |
| Syndicate | V | 59,99 |
| Team 17 Co/Wal 1 (ANGEBOT) | A | 44,99 |
| (Body Blows, Overdrive, Superfrog) | | |
| The Greatest | A | 54,99 |
| (Dino, Jimmy White Snooker, Lure of Temptress) | | |
| The Lost Vikings | A | 67,99 |
| Tornado | A | 67,99 |
| Turrican 3 (ANGEBOT) | A | 54,99 |
| Urdium 2 | A | 47,99 |
| Wing Com. 1 (ANGEBOT) | V | 39,99 |
| Winter Olympics | A | 59,99 |
| Winter Super 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 |
| Anstoss | V | 67,99 |
| Anstoss World Cup Edition | V | 54,99 |
| Arcade Pool | A | 24,99 |
| Banshee | A | 47,99 |
| Body Blows | A | 26,99 |
| Body Blows Galactic | A | 54,99 |
| Brian the Lion | A | 47,99 |
| Bundesliga Manager 3 | V | 79,99 |
| Burning Rubber | V | 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 |
| Hanse - Die Expedition | V | 39,99 |
| Heimdal 2 | V | 59,99 |
| International Sensible Soccer | V | 24,99 |
| Impossible Mission 2025 | A | 67,99 |
| Jurassic Park (Dino Park) | V | 54,99 |
| Kick Off 3 | V | 59,99 |
| Kick Off 3 | V | 59,99 |
| Loch | A | 47,99 |
| Pinball Fantasies | A | 54,99 |
| Second Samurai | A | 67,99 |
| Simon the Sorcerer | A | 79,99 |
| Soccer Kid | A | 59,99 |
| Star Trek - 25th Anniversary | V | 67,99 |
| Total Annihilation | V | 67,99 |
| Zool 2 | A | 47,99 |

AMIGA CD 32

| | | |
|------------------------------|---|-------|
| Alien Breed Sp. Ed. + Dvack | A | 47,99 |
| Arabian Nights | A | 47,99 |
| Banshee | A | 54,99 |
| Battle Chess | A | 54,99 |
| Battletoads | A | 47,99 |
| Bubba 'n' Stix | A | 54,99 |
| Chuck & Rock 1 | E | 29,99 |
| Dangerous Streets | A | 47,99 |
| Deep Core | A | 47,99 |
| Der Clou | V | 67,99 |
| Disposable Hero | A | 67,99 |
| Donk | A | 54,99 |
| Elite 2 - Frontier | A | 54,99 |
| F17 Challenge | A | 47,99 |
| F17 A Night | A | 67,99 |
| Fury of the Furies | A | 54,99 |
| Gunship 2000 | A | 67,99 |
| Heimdal 2 | A | 59,99 |
| Impossible Mission | A | 59,99 |
| James Pond 3 | A | 59,99 |
| Lemmings 1 | A | 47,99 |
| Lotus Triologie (1, 2 und 3) | A | 54,99 |
| Microcannon | A | 59,99 |
| Morph | A | 59,99 |
| Nigel Mansell | A | 67,99 |
| Pinball Fantasies | A | 59,99 |
| Pirates Gold | A | 59,99 |
| Premiere | A | 34,99 |
| Play An Alien Encounter | E | 67,99 |
| Porter 1 + F17 Challenge | A | 54,99 |
| Second Samurai | A | 54,99 |
| Seek & Destroy | A | 47,99 |
| Sensible Soccer | A | 67,99 |
| Sleepwalker | A | 67,99 |
| Striker | A | 54,99 |
| Summer Olympic | A | 49,99 |
| The Chaos Engine | A | 47,99 |
| The Lost Vikings | E | 54,99 |
| Total Carnage | A | 59,99 |
| Ultimate Body Blows | V | 54,99 |
| Whales Voyage | A | 54,99 |
| Zool 2 | A | 54,99 |

HARDWARE

| | | |
|---------------------------------------|--|--------|
| Diskettenlaufwerke | | |
| A-500 / A-2000 intern | | 139,99 |
| Teac oder Sony extern | | 139,99 |
| Speicherweiterungen | | |
| 512 KB | | 49,99 |
| A 600 auf 2 MB | | 159,99 |
| 'Echter' 4MB/2MB | | 249,99 |
| Joysticks Competition Pro | | |
| Mini schwarz, inkl. 3,5" Disk Box | | 24,99 |
| Mini, transparent, inkl. 3,5" Box | | 29,99 |
| Star Mini, transparent, inkl. 3,5" B. | | 34,99 |
| Standard, schwarz | | 23,99 |
| Standard, transparent | | 24,99 |
| Standard, Special Edition | | 24,99 |
| Star, transparent-blau | | 34,99 |
| Gravis | | |
| Game Pad | | 48,99 |

ZUBEHÖR

| | | |
|--------------------------------|--|-------|
| Kickstart Umschaltpkt. mech. | | 39,99 |
| Kickstart Umschaltpkt. plus | | 49,99 |
| Kickstart Umschaltpkt. für ADD | | 24,99 |
| 2.00 Rom | | 44,99 |
| Siegfried Copy NEU | | 79,99 |
| Siegfried Anniversary Tools | | 59,99 |
| Leadschriften 3,5" DD | | |
| 10 Stück | | 8,99 |
| 50 Stück | | 35,99 |

VERSAND 99 GmbH, Mon-Fre: 9.00-18.00 Uhr, Sam: 10.00-13.00 Uhr

VERSAND 99 SERVICE-LINE

Fordern Sie hoch neutrale unter Angabe Ihres Computertypen kostenlose und unverbindlich unsere neuesten Preislisten an. Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an Joysticks und Hardwarezubehör.

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

VERSAND 99

Vollständiger deutschsprachiger Katalog
 (V) Komplett deutsche Version (A) Englische Anleitung

LADENÖFFNUNGSZEITEN: ANFANGSLEITER: ANFANGS AUGUST

Alle Amiga-Programme befinden sich in der Regel 1 MB. Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit * gekennzeichneten Produkte werden bei Anzeigenschluss noch nicht vorrätig (bitte nachfragen). Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen inklusive Nachnahme DM 9,99. Zusätzliche Versandkosten für DM 30,- auf Konten Nr. 1217 684 bei der Sparkasse Eschweiler, BIZ 391 00. Lieferung ins Ausland nur vorbestellen. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsauflage.

Die große Consumermesse

Köln, Halle 10 & 11, 4. bis 6.11.94



Jetzt noch größer!
✓ mehr Hallen
✓ mehr Aussteller
✓ mehr Attraktionen



DARAUF WARTEN ALLE
COMPUTERFANS.
AKTUELLE NEUHEITEN
RUND UM PCS, AMI-
GAS UND SPIELE. UND
ALLES SOFORT ZU
KAUFEN. ZU MESSE-
PREISEN. AUF EINER
ERLEBNISMESSE MIT
VIEL INFORMATION,
ENTERTAINMENT UND
ATTRAKTIVEN GEWINN-
SPIELEN.

Eintrittspreise/Tag: Jugendliche 15 DM, Erwachsene 20 DM.
Veranstaltungsdauer: 4. bis 6.11.1994 von 9 bis 18 Uhr.
Messgelände Köln Halle 10 & 11. Anreise über Hauptbahn-
hof Köln oder Deutzer Bahnhof. Weitere Informationen
erhalten Sie in der Fachpresse oder von den Veranstaltern.



Die Consumer-Messe
Computersysteme, Peri-
pherie & Zubehör



Die größte Amiga-
Messe weltweit



Die ganze Welt der
Computer- und Konso-
lenspiele

Eine Gemeinschaftsveranstaltung von:

ICP GmbH & Co. KG
Wendelsteinstr. 3
85591 Vaterstetten/Mchn.
Fax 08 106 / 342 38
Ein Tochterunternehmen
des Gong-Verlags



Gesellschaft für Veranstal-
tungen und Marketing mbH
Hattinger Str. 589
44879 Bochum
Fax 02 34 / 478 99

Digital-Quiz

Trivial Pursuit

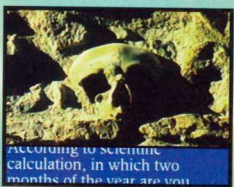
Neben Schach erscheint nun gleich ein weiteres renommiertes Gesellschaftsspiel in einer Version für das CD 32.

Wer etwas auf seine Intelligenz und Allgemeinbildung hält, sagt nicht nein, wenn er gefragt wird, ob er an einer Partie Trivial Pursuit teilnehmen will. In sechs verschiedenen Kategorien muß man sein Wissen beweisen. Die Umsetzung für das CD 32 wartet im Vergleich zur originalen Brettspielvariante mit einigen Vorzügen auf. Beispielsweise kann man hier Bilder zeigen, Melodien abspielen oder für eine anständige Präsentation sorgen. Diese übernimmt der Vogel Russel, der zu den verschiedenen Gebieten noch einen Prominenten als Fragesteller hat. Bis zu sechs Spieler dürfen sich der grafisch und akustisch gelungenen Quizvariante hingeben. Der einzige Nachteil ist leider ziemlich herb. Das Spiel ist komplett in Englisch gehalten und bezieht sich meist auch auf die angelsächsische Kultur. Nur mit guten Englischkenntnissen ist es hier nicht getan, man muß sich auch noch mit den Besonderheiten der Inselbewohner auskennen. Eine deutsche Version wäre uneingeschränkt zu empfehlen.

● Hans Ippisch



Die Präsentation ist sehr gut gelungen!



Ohne Englisch kommt man nicht weit!



What was Charlie Chaplin's cane made of?

MICRO MAGIC

Heiße Spiele - Starke Preise

TEL. 02371 - 36330

Mo.-Do. 10-18.30 Uhr Fr. 10-16.30 Uhr

Amiga - Amiga - Amiga

| | | | | | |
|----------------------|-------|-----------------------|-------|------------------------|-------|
| 1869 DV | 68,00 | ve of Beholder 2 DV | 79,00 | Mr. Nutz DV | 50,00 |
| Alien Breed 2 DA | 50,00 | F-117 Nighthawk DA | 68,00 | Quartzlir* DA | 62,00 |
| Anstoss DV | 68,00 | Flashback DV | 62,00 | Perihelion DA | 50,00 |
| Anstoss W.C. Ed. DV | 55,00 | Formula One G P DA | 76,00 | Pinball Fantasies DA | 55,00 |
| Apocalypse DA | 50,00 | Fury of Furries DA | 55,00 | Pinball SE DA | 60,00 |
| Arabian Nights DV | 60,00 | Indiana Jones 3 DV | 60,00 | Pinball Wizard DA | 18,00 |
| Assassin SE DA | 29,00 | Gladiole DV | 55,00 | Pirates DA | 29,00 |
| Atomix DA | 26,00 | Goal DV | 55,00 | Pizza Connection DV | 79,00 |
| Aufschwung Ost DV | 60,00 | Gravity Force DA | 26,00 | Populous-Sim City DA | 68,00 |
| Award Winners 2 DA | 68,00 | Gunship 2000 DA | 68,00 | Populous 2 Plus DA | 68,00 |
| Battle Isle 2* DV | 79,00 | Hannibal DV | 68,00 | Put Panic DA | 26,00 |
| Beneath Steel Sky DV | 62,00 | Hanse-Die Exped. DV | 44,00 | Powerplay Hits DA | 32,00 |
| Bills Tomato Game DA | 60,00 | Hatrick* DV | 68,00 | Puggy DA | 62,00 |
| Blah DA | 55,00 | Hermes Compilation DA | 26,00 | Quilvi DV | 18,00 |
| Body Bl. Galactic DA | 29,00 | Heimball 2 DA | 60,00 | Robins. Requiem* DV | 62,00 |
| Body Blows DA | 29,00 | Hired Guns DA | 62,00 | S.U.B.* DV | 55,00 |
| Brian the Lion DA | 25,00 | History Line DV | 68,00 | Second Samurai DA | 62,00 |
| Bundesl. M. Hai. DV | 79,00 | Impas. Miss. 2025 DA | 68,00 | Seek & Destroy DA | 39,00 |
| Burntime DV | 68,00 | Indiana Jones 3 DV | 60,00 | Sensible. Ssc. Int. DV | 39,00 |
| | | Innocent u. Caught DV | 68,00 | Sierra Soccer DV | 50,00 |
| | | Isnar 2 DV | 55,00 | Sim Ant DA | 39,00 |
| | | J. Co. Great C. 2 DA | 26,00 | Sim Life DV | 79,00 |
| | | Jump Machine DA | 68,00 | Simon the Sorcerer DV | 68,00 |
| | | Jurassic Park DV | 18,00 | Skymarks DA | 50,00 |
| | | K240 DA | 58,00 | Sky Cabie DA | 18,00 |
| | | Karate King DA | 18,00 | Soccer Kid DA | 62,00 |
| | | Killing Cloud DA | 19,00 | Soccer King DV | 18,00 |
| | | Kind of Magic 4 DV | 68,00 | Software Manager DV | 68,00 |
| | | Krustys Fun House DA | 50,00 | Space Hulk DA | 65,00 |
| | | Leimmings 1 DA | 32,00 | Space Pilot 89 DA | 26,00 |
| | | Leimmings 2 DA | 60,00 | Spacewalk! DA | 68,00 |
| | | Links DA | 35,00 | Starlord DA | 68,00 |
| | | Locomotion DV | 18,00 | Synthetic | 59,00 |
| | | Lollypop* DA | 72,00 | Tank Buster DA | 26,00 |
| | | Lords of Power DA | 65,00 | Terminator 2 Arc. DA | 55,00 |
| | | Lost Vikings DV | 68,00 | Theme Park* DV | 66,00 |
| | | Lothar Matthews DA | 79,00 | TNT Compilation DA | 26,00 |
| | | Lotus Trilogy DA | 55,00 | Typhoon DA | 18,00 |
| | | Mad News* DV | 68,00 | Tornado DA | 68,00 |
| | | Mad TV DV | 39,00 | Traps n Treasures DV | 61,00 |
| | | McDonald Land DA | 68,00 | Turrican 3 DA | 60,00 |
| | | Micro Machines DA | 49,00 | Uridrum 2 DA | 59,00 |
| | | Missiles o. Xerion DA | 50,00 | Walker DA | 55,00 |
| | | Monkey Island 1 DV | 39,00 | World Cup Year 94 DA | 60,00 |
| | | Monkey Island 2 DV | 50,00 | WWF Europ. Ram. DA | 26,00 |
| | | Morphology DV | 50,00 | Zeppelin* DV | 68,00 |
| | | Morph DA | 26,00 | Zool 2 DA | 50,00 |
| | | Excellent Games | 62,00 | Zyexion DA | 42,00 |
| | | Eve of Beholder 1 DV | 39,00 | | |

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 | Hatrick* DV | 68,00 | S.U.B.* DV | 55,00 |
| Anstoss DV | 68,00 | Heimball 2 DV | 60,00 | Schätz im Silbersee* DV | 67,00 |
| Anstoss W.C. Ed. DV | 55,00 | Impas. Miss. 2025 DA | 68,00 | Second Samurai DA | 60,00 |
| Arcade Pool DA | 26,00 | Isnar 2 DV | 60,00 | Sim City 2000* DV | 55,00 |
| Body Blows DA | 32,00 | Isnar 3 DV | 62,00 | Sim Life DV | 79,00 |
| Body Blows Galactic DA | 55,00 | Jurassic Park DV | 60,00 | Simon the Sorcerer DV | 79,00 |
| Brian the Lion DA | 25,00 | Kind of K 3 DA | 60,00 | Star Trek DV | 68,00 |
| Burntime DV | 68,00 | Kings Quest 6* DV | 70,00 | T.F.X.* DA | 68,00 |
| Chaos Engine DA | 50,00 | Magic of Endoria* DV | 65,00 | Theme Park* DV | 66,00 |
| Christoph Columbus DV | 68,00 | Morph* DA | 62,00 | Total Garage DV | 55,00 |
| Civilization DV | 68,00 | Naughty Ones DA | 50,00 | Transarcade DV | 55,00 |
| D/Generation 3A | 39,00 | Oscar DA | 60,00 | UFO - En. Unkn.* DV | 68,00 |
| Der Clou DV | 68,00 | Out to Lunch DA | 50,00 | Whales Voyage DV | 60,00 |
| Disposable Hero DA | 55,00 | Penth. H.N. Deluxe DA | 62,00 | Zool DA | 50,00 |
| Donk DA | 55,00 | Pinball Fanta. DA | 55,00 | Zool 2 DA | 50,00 |
| Elite 2 DV | 55,00 | | | | |
| Fire and Ice 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 Furries DA | 55,00 | Proj. X-F17Chall. DA | 50,00 |
| Battle Chess EV | 55,00 | Gunship 2000 DA | 60,00 | Second Samurai* DA | 55,00 |
| Battle-roads DA | 50,00 | Heimball 2 DA | 62,00 | Seek & Destroy DA | 50,00 |
| Beneath Steel Sky* DV | 55,00 | Impas. Miss. 2025* DA | 68,00 | Sensible. Ssc. Int.* DV | 50,00 |
| Cannon Fodder* DA | 55,00 | James Pond 3 DA | 60,00 | Sensible. Ssc. 9293 DA | 50,00 |
| Captive 2 EV | 60,00 | Jurassic Park* DV | 62,00 | Sleepwalker DA | 55,00 |
| Chaos Engine DA | 55,00 | Labyrinth of time EV | 55,00 | Striker DA | 55,00 |
| Check Rock 1 DA | 32,00 | Leimmings 1 DA | 60,00 | T.E.X.* DA | 68,00 |
| Deep Curo DA | 50,00 | Lost Vikings EV | 55,00 | Total Garage DA | 60,00 |
| Der Clou DV | 68,00 | Lotus Trilogy DA | 55,00 | Trolls DA | 55,00 |
| Disposable Hero DA | 55,00 | Mean Arenas DA | 50,00 | UFO - Enemy Un.* DV | 62,00 |
| Donk DA | 55,00 | Microcom DA | 98,00 | Ultimate Body Bl. DA | 55,00 |
| Elite 2 DV | 55,00 | Morph DA | 50,00 | Zool DA | 55,00 |
| Fire and Ice DA | 50,00 | Pinball Fantasies DA | 55,00 | Zool 2 DA | 55,00 |

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

Inh. Ralf Grzawatzki

FACTS

Hersteller: Dmark
Spieler: 1-6
Disks: 1
Preis: ca. DM 70,-
Englisch erforderlich: ja
Festplatte: nicht möglich
2. Laufwerk: nicht unterstützt
Steuerung: Joypad

+ Digisequenzen, Sound, Präsentation

- sehr gute Englischkenntnisse erforderlich

GAMEPLAY 76%

GRAFIK 75%

SOUND 82%

MOTIVATION 49%

GESAMT 53%

Nach dem Mega Drive erobern sie nun endlich den Amiga!

Battletoads

Nach langer Wartezeit liegt uns nun endlich die Amiga-Version des ehemaligen Sega-Spiels Battletoads vor. Wird der Siegeszug der Kampfkröten weitergehen?

Die schlagkräftigen Kröten Rash, Zitz und Pimple befinden sich auf der Rückreise von einer geheimen Mission. In ihrer Obhut ist die schöne Prinzessin Angelica. Als Folge einer kleinen Unachtsamkeit gelingt es der schlimmsten Feindin des Krötenreiches, der finsternen Königin, die Prinzessin in ihr verstecktes Reich zu entführen. 12 verzwickte Levels voller böser Überraschungen gilt es zu bestehen, um die Prinzessin der finsternen Königin wieder zu entreißen. Die anfänglichen Gegner sind äußerst träge und ungenau, weshalb sie problemlos ausgeschaltet werden können. Etwas gewöhnungsbedürftig, wenn nicht sogar unspielbar, ist die Umsetzung der Sega-Steuerung auf den Amiga-

Joystick. Durch die dreidimensionale Bewegungsmöglichkeit der Battletoads mußten der Sprung- und der Schlagknopf auf ein und denselben Schalter gelegt werden, was im Klartext heißt, daß man nur im Stand schlagen kann. Drückt man während einer Bewegung, wird der Knopfdruck als Sprung interpretiert. Dieses Handicap macht einem sogar bei den einfachsten Gegnern Schwierigkeiten, und so ist es nicht verwunderlich, daß man erst nach längerem Üben ähnliche Leistungen wie auf dem Mega Drive erzielen kann. Das Spielfeld kann man als kleine Arenen sehen, in denen die Schlachten ausgetragen werden. Nach dem Sieg über die endlose Vielzahl der Gegner scrollt der Bildschirm auf den nächsten Abschnitt. Als kleine Abwechslung bietet sich die Möglichkeit, Gegenstände vom Boden aufzuheben und als Waffe zu benutzen. Im zweiten Level stellt man sich in eine Höhle ab und muß sich gegen Geier wehren. Turbo



COME TO ME NOW, IF YOU DARE! HA HA HA HA!

Zumindest das Intro kann die hohen Erwartungen noch erfüllen (oben).

Gefundene Gegenstände können als Waffen benutzt werden (rechts).



Tunnel nennt sich der dritte Level, in dem man einen Gleiter über Hindernisse steuern muß. Jeder neue Abschnitt bietet einige neue Features, die man aber meist nicht erreicht, da die Abspeicherfunktion vergessen wurde.

● Markus Geltenpoh



Durch geschicktes Hin- und Herschwingen kann man dem Gegner ausweichen (oben).

COMMENT



Markus

Der anfänglichen Euphorie folgte recht schnell die große Enttäuschung. Bedingt durch die schlechte Umsetzung auf den Amiga wurde aus dem einst überdurchschnittlichen Spiel ein Flop. Die Grafik und der Sound hätten auf dem Amiga noch wesentlich besser gemacht werden können, was andere Spiele dieses Genres beweisen.

FACTS

Hersteller: Mindscape
Spieler: 1-2
Preis: ca. DM 60,-
Englisch erforderlich: Nein
Festplatte: nicht möglich
2. Laufwerk: nicht unterstützt
Steuerung: Joystick
Disks: 2

+ leider nichts

- katastrophales Scrolling, schlechte Spielbarkeit, unfair

GAMEPLAY 48%

GRAFIK 51%

SOUND 59%

MOTIVATION 43%

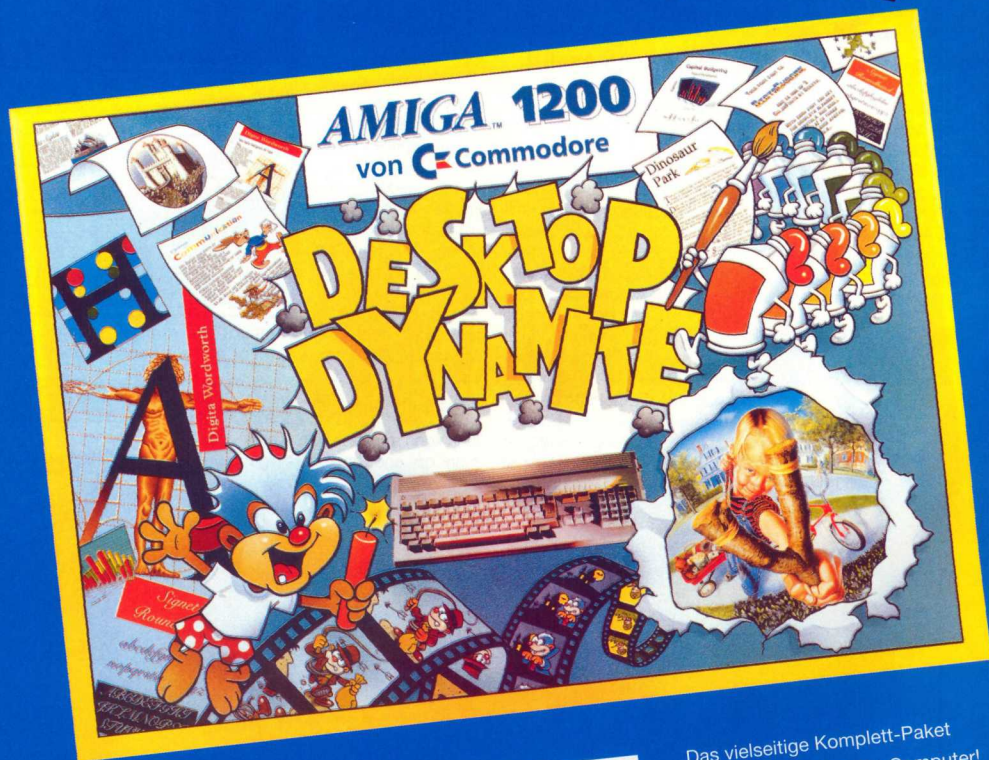
GESAMT 47%

Geballte Ladung zum Einsteigen

AMIGA™ 1200



DESKTOP DYNAMITE



- farbenprächtig • grafikstark "Deluxe Paint IV (AGA)"
- textsicher • rechnerschnell "Digita Wordworth"
- umfangreich • leistungsstark "Dennis", "Oscar"

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

 **Commodore**

Der Sturm auf die Normandie - Live!

D-Day

| BATTLE STRENGTH | | |
|-----------------|---------|----------------|
| ALLIED LOSSES | | |
| ALLIES | ACTIVE | AIRCRAFT |
| Infantry | 153,400 | Fighters 3,000 |
| >Divisions | 59 | F-Bombers 700 |
| AirMtr | 7,330 | N-Bombers 500 |
| >Divisions | 26 | Bombers 4,200 |
| Artillery | 1,482 | |
| >Divisions | 26 | |
| GERMAN LOSSES | | |
| 0 | | |
| GERMAN | ACTIVE | AIRCRAFT |
| Infantry | 813,800 | Fighters 150 |
| >Divisions | 46 | F-Bombers 150 |
| Armor | 1,862 | N-Bombers 56 |
| >Divisions | 16 | Bombers 150 |
| Artillery | 1,250 | |
| >Divisions | 64 | |



FINISHED

Nach Strategiespielen wie *The Blue and the Gray* und *Air Bucks* wagt sich Impressions auch an das in Deutschland immer noch recht heikle Thema „Der Zweite Weltkrieg“.

Ausgangspunkt des Spiels sind die Formationen der Deutschen und der Alliierten vor dem sogenannten D-Day. Der Spieler kann sich im Vorfeld für den Zwei-Spieler-Modus oder für eine der beiden Seiten entscheiden. Allerdings sind die Alliierten durch den fehlenden Überraschungseffekt diesmal nicht im Vorteil. Der Ausgang des Spiels ist also noch völlig offen!

Historisch exakt!

Für Historiker gibt es übrigens 3 spezielle Startpositionen, die sich genau an die geschichtlichen Voraussetzungen halten, d. h. Regimentsgröße, Standort und Ausrüstung stimmen mit den wahren Gegebenheiten überein.

Jeder Spieler darf eine bestimmte Anzahl von Zügen machen, bevor der Gegner an der Reihe ist. Hierbei ist man nicht zeitgebunden, was einerseits die Voraussetzung für bedachte strategische Züge ist, andererseits das Spiel ungeheuer in die Länge zieht. Die Bedienung der Soldaten ist

recht kompliziert und bedarf einer langen Einarbeitungszeit. Wer jedoch die anderen Strategiespiele von Impressions kennt, dürfte allerdings keine Probleme haben. Die Feinheiten der strategischen Möglichkeiten und die Menge der möglichen Entscheidungen beeinträchtigen leider auch hier wieder die Grafik und den Sound. Grafisch wird das Spiel niemanden vom Hocker reißen, und klangspezifisch kann man froh sein, wenn man ab und an mal einige



Warten ist angesagt: Der Computer berechnet gerade das Ergebnis.



Die Qual der Wahl: Will man als Alliiert oder Deutscher handeln?

müde Töne vernimmt. Allerdings tangiert dies Strategiefanatiker nur peripher.

Markus Gellenpoh

Immer ran an den bösen Feind!

Banshee



Exklusiv für den A1200 erscheint ein neuer Baller-Knaller à la 1943. Core Design liefert Spielhallenqualität für Zuhause.

TAUSEND WEGE INS JENSEITS!



Volltreffer! ... und kein Wasser in Sicht!



Da wirste blaß, was?



Zack! - der rührt sich nimmer...

Technisch brillant! Erneut hat Core Design kräftig zugeschlagen und wartet mit einem erstklassig inszenierten Horizontal-Scroller auf. Daß das Heer der außerirdischen Styx einmal mehr die gute alte Erde erobern will, ist zwar als Hintergrundstory nichts Neues mehr, aber wen interessiert das, wenn dafür im Spiel selbst die Post abgeht. An Bord unseres einmotorigen Jagdflugzeugs vernichten wir alles, was sich uns von der Alienbrut in den Weg stellt. Haben wir einen erfahrenen Kampfpiloten zum Freund, läßt

sich im Zwei-Spieler-Modus der böse Feind natürlich schneller vom Himmel bomben. Es werden sowohl 2-Button-Joypad, als auch die Maus unterstützt. Drei Continues, unterschiedliche Schwierigkeitsgrade sowie Paßwörter erleichtern uns den oft beinhalten Weg durch die feindlichen Linien. Ständig stürzen sich neue Feindformationen auf uns, tatkräftig unterstützt von Panzern, Flugabwehrgeschützen und Bodentruppen.

Feine Technik!

Motivationsfördernd, aber sehr makaber, daß vor allem die Soldaten laut schreiend ihren blutigen Abgang haben - bloß gut, daß das nur Aliens sind. Alle Hintergründe und Sprites sind farbenprächtig bis ins kleinste Detail animiert (mit 'ner Lupe würde man vermutlich noch die Knöpfe an den Söldneruni-



Wo geht's lang? Im Nebel bleibt man schneller an den Brücken hängen als einem lieb ist.

Da fliegt Dir gleich das Blech weg! Zwei bescheidene Zwischengegner ballern aus allen Rohren.

formen erkennen können). Die gelungenen Soundtracks und krachenden FX sind ebenfalls nicht von schlechten Eltern. Wir überqueren zunächst den teilweise wolkenverhangenen Atlantikkanal, um dann ins Landesinnere vorzudringen. Besonders dicke Brummer spendieren uns zumeist Items, die nach dem Aufsammeln unseren Punkte- und Energievorrat auffrischen oder Extrawaffen beinhalten. Auch bei hohem Feindaufkommen hatten wir keinerlei ruckelige Begegnungen, und trotz der Übermacht des Gegners wird nie unfair gekämpft.

(Name geändert!) oder Swiv. Über feindliche Gewässer fliegen zwischen Wolkenbändern, Schiffe mit schweren Geschützen bekämpfen - all das kommt einem sehr bekannt vor. Die Züge, Panzer und die Hubschrauberformationen wurden ebenfalls abgekupfert. Viele zusätzliche Details runden jedoch das Gameplay ab und machen Banshee zu einem imposanten und packenden Gemetzel. Fallschirmjäger können vom Himmel geholt werden, Soldaten kriechen aus offenen Gräbern, und auch aus geheimnisvollen schwarzen Limousinen wird fröhlich auf uns geballert. Insgesamt gesehen ist Banshee zwar kein neuartiger Genestreich, jedoch ein durchgestylter Balser-Knaller.

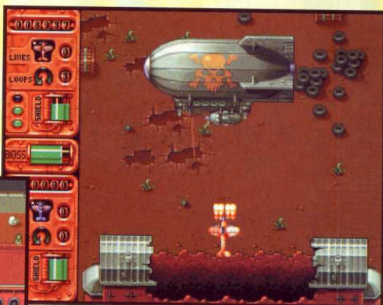
● Oliver Preißner

Remake?

Core Designs Shoot 'em Up-Orgie erinnert stark an bekannte Games wie das alte 1943



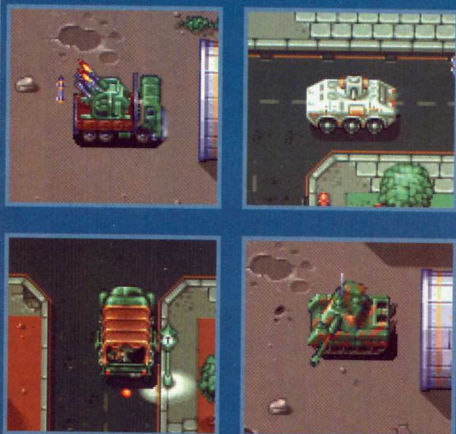
Bis daß die Rohre glühen!



Ein Todeszeppelin im Anflug. Der Feind kämpft mit allen Waffen.

Sprung in den sicheren Tod!

MÄCHTIGES AUFGEBOT!



COMMENT



Oliver

Wenn in Banshee kräftig gemeuchelt wird, kommt meine sadistische Ader zum Vorschein. Alle werden ausgelöscht - ist ja nur ein Spiel. Hoffentlich sieht das die BPS auch so und drückt beide Augen zu. Gut, daß nicht alle Softwarehäuser nur auf dem Soft-Trip mit poggigen Quietschies sind und auch mal wieder harte Action-Kost bringen.

FACTS

Hersteller: Core Design
 Spieler: 1-2
 Disks: 5
 Preis: ca. DM 60,-
 Englisch erforderlich: nein
 Festplatte: nicht möglich
 2. Laufwerk: unterstützt
 Steuerung: Maus / Joystick

GAMEPLAY 68%

GRAFIK 88%

SOUND 75%

MOTIVATION 85%

GESAMT 83%

+ brillante, ruckelfreie Grafik mit viel Liebe zum Detail

- (fast) alles nur geklaut



Brian the Lion

Teil 3, Seite 193-200

James Pond 3

Seite 201-210

The Chaos Engine

Seite 211-214

Fire and Ice

Seite 215-216

Elfmania

Seite 217-219

Beneath a Steel Sky

Seite 220-223

CODES

Seite 224

Brain Ball
Charly

Giganoid
Globulus

Hudson Hawk
Mega Ball

Pushover
Spellbound

Bisher erschienen:

| | Seite | Ausgabe |
|-------------------------|---------------------------------------|-------------------|
| Codes + Freezers | 27-32,59-64,91-96,127,128,160,190-192 | 03,04,05,06,07,08 |
| Komplettlösung: | | |
| Alfred Chicken | 1-13,42-53 | 03,04 |
| Alien Breed II | 14-21,33-41 | 03,04 |
| Arabian Nights | 54-58,65-68 | 04,05 |
| Brian the Lion | 153-159,169-180 | 07,08 |
| Bubba 'n' Stix | 111-120 | 06 |
| Cool Spot | 71-81 | 05 |
| Genesis | 121-126 | 06 |
| Innocent Until Caught | 143-151 | 07 |
| Jurassic Park | 82-90 | 05 |
| Mr. Nutz | 97-110,129-141,161-168 | 06,07,08 |
| Prey CD 32 | 69,70 | 05 |
| Simon the Sorcerer | 181-188 | 08 |
| Wiz 'n' Liz | 22-26 | 03 |
| Spiel tips: | | |
| Arcade Pool | 189 | 08 |

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

Gesamt DM ___

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

Ich zahle den Gesamtbetrag von DM ___

bar (Geld liegt bei)

per V-Scheck

per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr DM 7,50)

Coupon bitte schicken an:

CompuTec Verlag
Leserservice
Postfach
90327 Nürnberg

Name.....

Straße.....

PLZ Wohnort.....

Datum/Unterschrift.....

JETZT SAMMELN!

- für deine Power-Tips aus dem **AMIGA GAMES**
- für die wichtigsten 384 Seiten des Jahres
- für nur DM 10,-

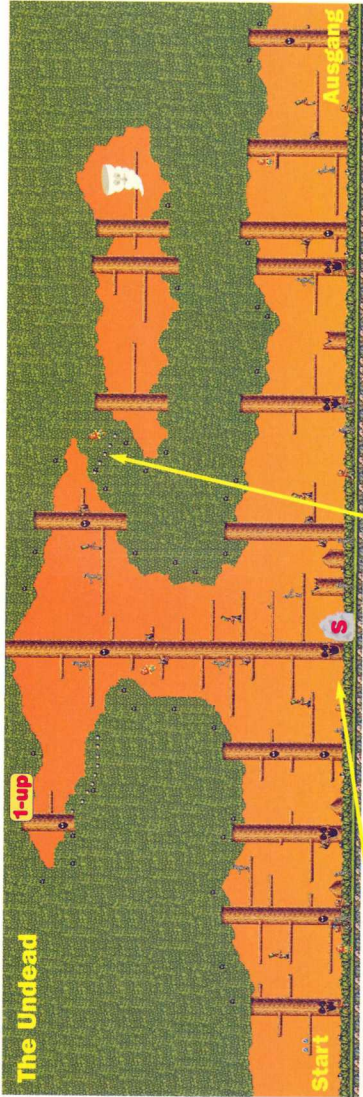


VON SPIELEPROFIS FÜR SPIELEPROFIS !!!

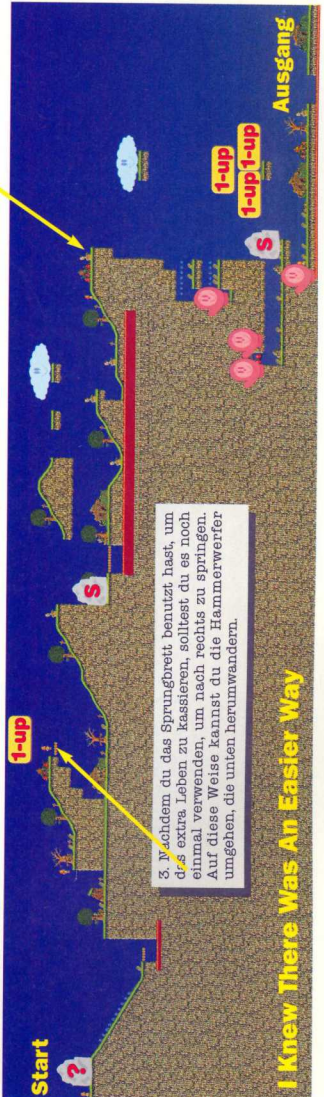
BRIAN THE LION

In diesem Monat wird Brians Reise durch üppige Wälder, einen Vulkan und Eiswüsten führen, bevor er letztendlich mit Geeza konfrontiert wird und Chris befreien kann!

The Undead & I Knew There Was An Easier Way



1. Widerstehe der Versuchung, den ganzen Weg über am Boden entlang zum Ausgang zu laufen, denn der auftauchende Tornado bringt dich zu 'I Knew There Was An Easier Way' und du kannst am Gefahren des gefährlichen Vulkan-Levels aus dem Weg gehen.
2. Laufe über die Äpfel, um zum Tornado zu gelangen. Sei vorsichtig, denn die Äpfel fallen runter, sobald du sie berührt - und du könntest zum Boden stürzen!
4. Versuche, von dieser Stelle aus zum Wolkenhop auf der rechten Seite zu springen. Wenn du im Laden fertig bist, springe auf die Plattform, die unter dir liegt, um 3 extra Leben einzusammeln.



3. Nachdem du das Sprungbrett benutzt, hast, um das extra Leben zu kassieren, solltest du es noch einmal verwenden, um nach rechts zu springen. Auf diese Weise kannst, du die Hammerwerfer umgehen, die unten herumwandern.

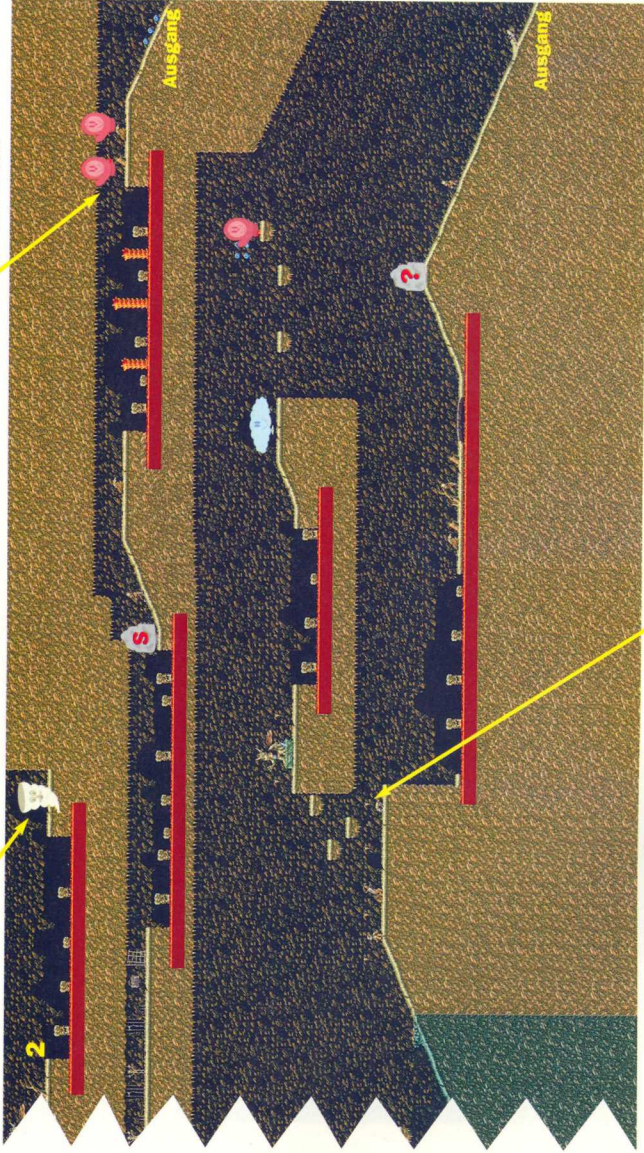


BRIAN THE LION

...The Volcano

1. Dieser Tornado führt dich zum Volcano Secret, welches einen Besuch wert ist, da es 5 Trefferpunkte beinhaltet. Sie werden dir dabei helfen, den nächsten Level Beek zu übersehen, welcher wirklich sehr schwierig ist.

3. Zu dem Zeitpunkt, wenn du hier eintriffst, wirst du sicherlich diese Trefferpunkte brauchen. Ruhe dich nicht aus, wenn du den Ausgang erreichst - auch wenn der nächste Level nicht so groß ist wie dieser - er ist mindestens genauso schwer!



2. Wenn du in den Wolkenshop hinauf möchtest, mußt du sehr vorsichtig sein, hier nicht von einem Hammerwerfer getroffen zu werden. Sollte es dir aber dennoch passieren, wirst du runterfallen und kannst nicht mehr hochkommen.



BRIAN THE LION

Volcano Secret & Eeek!



1. Dieser Bonuslevel ist eine wohlverdiente Belohnung - es lauern keine Feinde auf dich. Es ist ziemlich einfach, hier alle Bonusgegenstände einzusammeln. Achte also darauf, das du alles eingeheimst hast, bevor du dich zum Ausgang aufmachst.

2. Es gibt keinen einfachen Weg, diesen Level durchzusehen. Du mußt dich vergewissern, das du genug Trefferpunkte besitzt, bevor das Spiel startet. Du kannst diese größeren Plattformen benutzen, um dich für eine Weile auszuruhen.



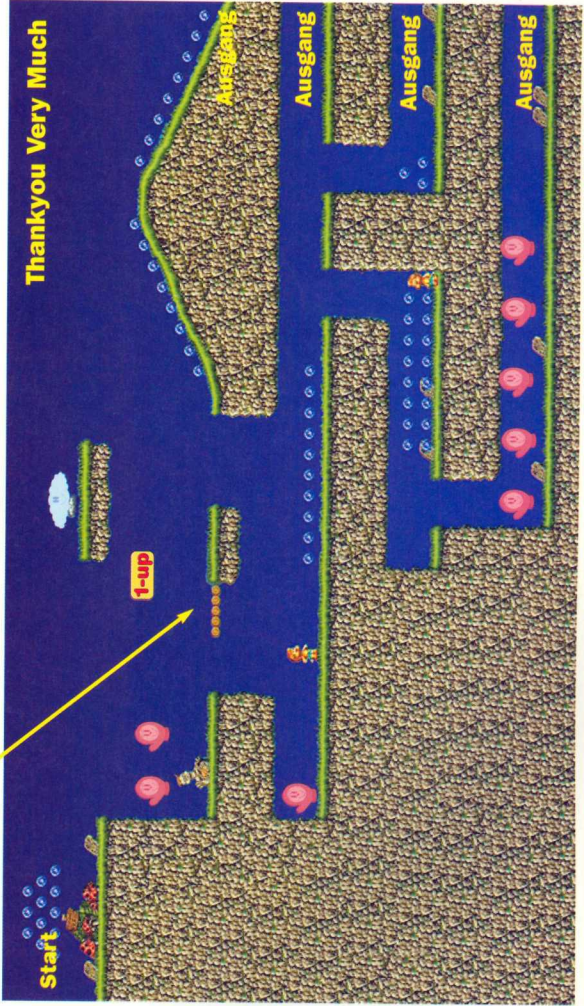
BRIAN THE LION

EEK! & Thankyou Very Much



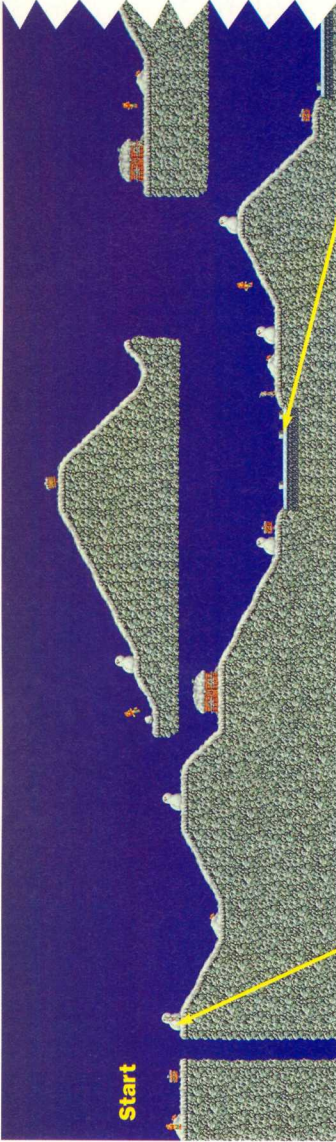
1. Wenn du letztendlich diesen Ausgang erreichst, brauchst du dir über einen niedrigen Trefferpunktestand keine Sorgen zu machen. Wie du der unteren Karte entnehmen kannst, wird Brian im nächsten Level wieder vollständig neu belebt.

2. Studiere gründlich diese Karte und erarbeite dir einen Weg, damit du fast alle Bonusgegenstände einsammeln kannst. Besuche auch den Wolkenshop, da er günstiger als üblich ist.



BRIAN THE LION

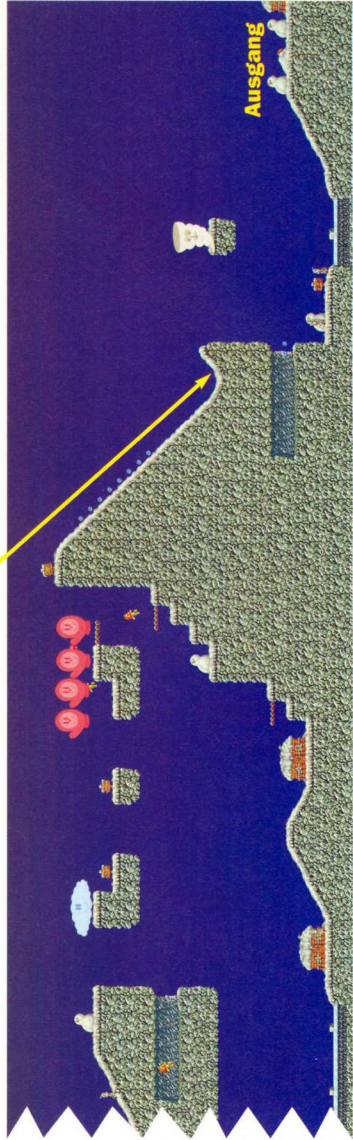
Bit Nippy



1. Springe über die Kluff, und nach der Landung sofort wieder hoch, um dem Schneeball auszuweichen, den diese Katze auf dich werfen wird.

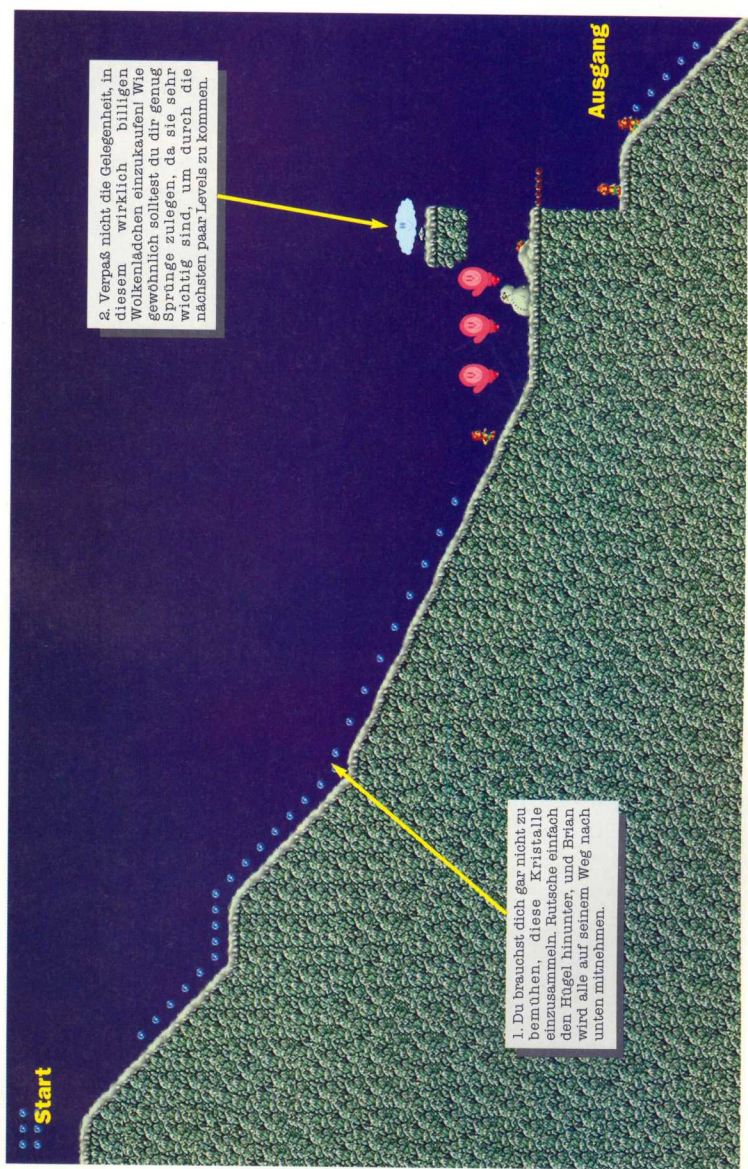
3. Diese Skisprünge machen großen Spaß, aber es passiert leicht, daß man zu weit springt. Um zum Tornado nahe diesem Tornado zu gelangen, mußt du deinen Joystick nach links halten, während du den Hügel runtergleitest.

2. Springe auf diese Eisblöcke, um zu der anderen Seite des gefrorenen Sees zu gleiten. Sei aber vorsichtig - die Eisblöcke werden Brian verletzen, wenn du einfach in sie hineinläufst!



BRIAN THE LION

Frozen Secret



2. Verpaß nicht die Gelegenheit, in diesem wirklich billigen Wolkenläden einzukaufen! Wie gewöhnlich solltest du dir genug Sprünge zulegen, da sie sehr wichtig sind, um durch die nächsten paar Levels zu kommen.

1. Du brauchst dich gar nicht zu bemühen, diese Kristalle einzusammeln. Rutsche einfach den Hügel hinunter, und Brian wird alle auf seinem Weg nach unten mitnehmen.

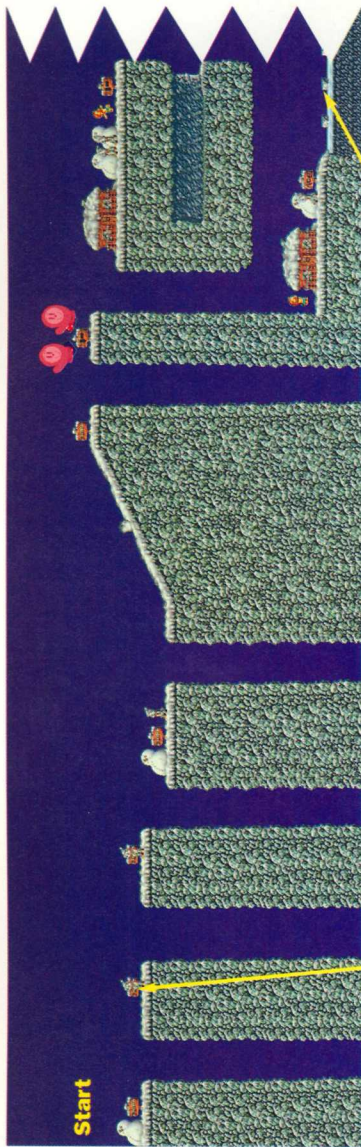
Start

Ausgang



BRIAN THE LION

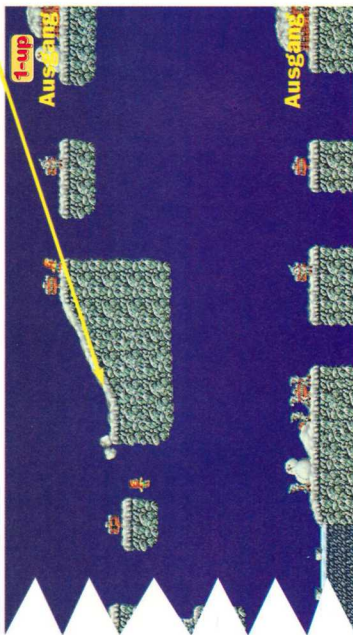
Frozen Terror



1. In diesem letzten Level gilt es, jede Menge kniffliger Sprünge zu meistern. Bei den meisten, wie diesem hier, mußt du über einen Schacht und dann hoch springen, um einen fliegenden Schneeball auszuweichen. Hüpf dann auf dem Kopf der Katze herum!

3. Während die vom Hügel herunterrollenden Schneebälle dir die obere Route zum Ausgang erschweren, ist sie doch der Mühe wert, weil es dort ein extra Leben zum Einsammeln und weniger Katzen gibt, die dir Sorgen bereiten könnten.

2. Auf den anderen Seite des gefrorenen Sees erwarten dich viele Schneebälle. Paß auf die herumfliegenden Schneebälle auf!



Vergewissere dich, daß du einen Sprung zur Verfügung hast, bevor du Geeza gegenübertrittst. Wenn du auf seinen Kopf springst, wird er für kurze Zeit aufblinken und nicht in der Lage sein, Brian zu verletzen. Benutze diese Zeit, um ihm aus dem Weg zu gehen. Laß Geezas Flügel nicht aus dem Augen, da er sie für 1 oder 2 Sekunden schlägt, bevor er abhebt. Solange du vorsichtig genug bist, sollte es nicht zu lange dauern, bis du ihn besiegen und damit Chris befreien kannst!



Geeza



JAMES POND 3

Ich kann mir nicht vorstellen, warum Käse so wichtig für die Welt ist, aber wenn Mr. Pond Dr. Maybe nicht davon abhalten kann, den ganzen Käse des Mondes zu erwischen, sind wir verdammt - anscheinend!

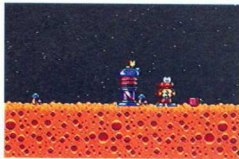
Cheese Levels...



Garden of Edam

1. Dieser gelbe Block birgt eine Beamzone. Gehe nach rechts, um die Bombe ausfindig zu machen, und sammle sie ein. Komme zurück und springe auf den Block. Gehe in die Hocke und drücke

FEUER, damit die Bombe fällt. Sie explodiert, zerstört den Block und der Eingang zu einem Geheimraum, der eine Teetasse beinhaltet, erscheint. Jeder Level enthält 4 Teetassen. Wenn du sie alle einsammelst, erhältst du einen Geheimbonus, nachdem du den Level beendet hast.



3. Dies ist der Ausgang zum 1. Level. Erreiche ihn, um fortzukommen, aber vergiß nicht, zuerst die Tasse einzusammeln. Auf einigen Leveln mußt du Spezialgegenstände einsammeln, bevor du einen Ausgang benutzen kannst, während andere

spezielle versteckte Ausgänge enthalten.



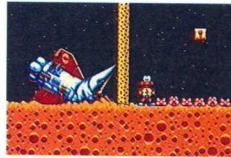
5. Nachdem du den Geheimlevel verlassen hast, wirst du zu einem Hügel bis zu dieser Stelle hochlaufen. Stelle Hügel sind sehr knifflig. Lerne, Ponds Tempo gezielt zu kontrollieren - wenn du zu schnell bist, wird Pond außer Kontrolle geraten, und wenn du zu langsam bist, wird er anfangen, den Hügel runterzurutschen. Oben auf dem Hügel mußt du an der angezeigten Stelle anhalten - genau vor dem Baum! Von dieser Position aus ist es einfach, einen Felsen aufzuheben und damit auf die Mäuse zu werfen. Warte dann, bis sie in deine Nähe kommen, damit du sie treffen kannst.



Parmesan Plains

7. Sammle die Springstiefel ein. Gehe in den 1. Krater, den du findest und halte dann HOCH und feuere. Pond wird hoch in die Luft geschossen, um auf dieser Plattform zu landen. Der Block auf

der rechten Seite beherbergt die Springstiefel. Benutze diese, um diesen enormen Level zu durchforsten. Halte vorsichtig nach Energiepunkten Ausschau, die sich im pinkfarbenen Gebiet der Bäume versteckt halten. Der linke Block, den du im Bild siehst, liegt verborgen und enthält eine Münze.



2. Von einigen Blöcken fallen Bonusgegenstände herunter (in diesem Fall Monde), wenn Pond mit seinem Kopf gegen sie stößt. Nachdem du alle Monde von diesem Block eingesammelt hast, mußt du hinaufspringen. Springe nochmals hoch, damit ein neuer Block erscheint und noch mehr Monde frei werden. Springe auf diesen neuen Block, und nach links auf einige Plattformen, die eine Tasse und ein Gerät, das mit einem Anker gekennzeichnet ist, enthalten. Pond erhält dadurch Zugang zu noch mehr Leveln (halte in späteren Leveln nach diesen Ausschau) und natürlich zu einer Menge Monde.



East of Edam

4. Diese Plattform befindet sich in dem 2. Baum, auf den du stößt. Stelle dich in die Mitte der Baumblöcke und springe hoch, damit ein versteckter Block erscheint. Springe auf ihn und dann nach rechts, um einen Stern und eine Menge Monde einzusammeln. Wenn du wieder nach rechts springst, findest du ein Beamgebiet, das dich zu einem Geheimlevel bringt, welches eine Menge extra Leben und Energiepunkte enthält. Du kannst dieses Gebiet nur einmal betreten. Warte, bis du die Energiepunkte brauchst, bevor du dich dahin aufmachst!



6. Bevor du diesen Ausgang erreichst, wirst du auf eine kleine Maus stoßen, die mit Äpfeln auf dich schießt. Springe auf ihren Kopf und hebe dann ihr Gewehr auf. Gehe nicht durch diesen Ausgang, sondern springe auf die gelben Plattformen und

dann in die Mitte der pinkfarbenen Bäume auf der linken Seite. Wandere nach rechts zu einem anderen Ausgang.

CHEAT-MENÜ

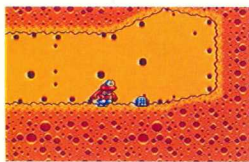
Während des Spiels (nicht auf dem Karten-Screen) mußt du NIGHTMARE eingeben und dann F10 drücken. Ein Cheat-Menü erscheint. Drücke die folgenden Schlüssel, um die Cheats an- oder auszuschalten:
 A: Minimale Energie
 B: Unendliche Leben
 C: Unbesiegbare
 D: Volle Energie

E: Gewehr Power-Up
 F: Unbegrenzter Treibstoff
 G: Röntgenbrille
 M: Minen zerstören
 I: Karte geöffnet
 J: Level beenden
 K: Finnius spielen
 L: Finnius Zähne
 Merke dir, daß die letzten beiden Optionen nur funktionieren, wenn Finnius auf dem Level, den du gerade spielst, gegenwärtig ist.



JAMES POND 3

...Cheese-Levels...



8. Wenn du den Ausgang erreichst, ohne in diesem Raum gewesen zu sein, mußt du umkehren! Gehe vom Ausgang aus nach links und stürze vom Kliff runter. Auf halbem Weg nach unten befindet sich ein Eingang zu einer Höhle. Springe mit deinen Sprungstiefeln hinein, damit du einen Teil des vermißten Satelliten einsammeln kannst.



Gouda Gully

10. Nun lernst du endlich Frosch Finnius kennen. Laufe nach rechts, sammle einen Schirm und ein extra Leben ein. Springe dann auf den großen Block nach links und lande an dieser Stelle

hier. Der Buchstabe S besagt, daß du nach Beendigung des Levels das Spiel sichern kannst. Gehe nach links, wo du 3 Knöpfe finden wirst. Aber treffe nicht den Knopf auf der rechten Seite - nur die anderen 2 Knöpfe - und sammle die Tassen und das extra Leben ein. Gehe dann zu der Plattform im oberen linken Teil des Screens. Springe nach links zu einem anderen Vorsprung und wandere dann nach links und springe nochmals nach links.



12. Sammle alle Bonusgegenstände aus dem Raum ein, wo sich Finnius befindet, verlasse ihn und gehe nach links. Hier findest du einen Fernseher. Hebe ihn auf und werfe ihn mehrmals auf den Boden, bis er zerbricht

und einen Geist freiläßt. Der Geist wird Pond nicht verletzen. Alles, was er sich wünscht, ist, in den Fernseher zurückzukehren. Pond kann mit Hilfe des Geistes zum Ausgang kommen. Er muß nur den kaputten Fernseher aufheben und ihn auf den Boden werfen, um den Geist freizulassen. Hebe schnell den Fernseher auf, und der Geist verfolgt Pond. Springe auf den Geist. Er gewinnt an Größe und dient dadurch Pond als Aufzug in den oberen Screen.



Roquefort Ridge

14. Du wirst ein Rohr finden, aus dem diese Kugeln abgefeuert werden. Wenn du schnell genug bist, kannst du auf die Kugeln springen und sie dazu benutzen, eine Plattform zu erreichen, wo du eine Tasse und ein Herz einsammeln

kannst. Genau über dieser Plattform liegen 2 versteckte Blöcke, auf denen du zu der darüberliegenden Plattform gelangen kannst. Dort befindet sich ein Ankersymbol, welches den Weg zu einem Level namens Outer He-Brie-Dees öffnen wird. Das Springen auf die Kugeln ist sehr gefährlich. Ich rate dir, zuerst ein paar andere Levels zu beenden und dein Spiel zu sichern, bevor du es versuchst!



Grater Gruyere

9. Sobald du diesen Level betrittst, mußt du hochspringen und das Fruchtgewehr einsammeln. Laufe weiter nach rechts, bis du diese Stelle erreichst, wo du den kleinen runden

Kuchen einsammeln kannst, der die stärkste Munition darstellt. Hast du die 4 Räume mit Schaltern gesehen? Um diese Schalter zu betätigen, mußt du 3 weitere Schalter auf diesem Top-Level finden. Unter jedem befinden sich versteckte Blöcke, auf die du springen kannst, um die Schalter zu erreichen. Nachdem du alle Schalter betätigt hast, mußt du zurückgehen und die ersten 3 Schalter aktivieren und alle Monde einsammeln, die erscheinen.



11. Du befindest dich nun in einem anderen Raum mit nochmals 3 Schaltern. Aktiviere den linken Schalter, hole die Tasse und betätige den mittleren Schalter, um das Dynamit einzusammeln. Sobald du

das Dynamit aufhebst, wird die Zündschnur anfangen, zu brennen. Du mußt schnell den rechten Schalter treffen! Der Boden verschwindet, und du landest auf dieser Kiste mit Sprengkörpern. Laß das Dynamit fallen und mach dich aus dem Staub! Warte, bis die Explosionen aufhören, und stürze das Loch runter, um Finnius zu treffen.



Camembert Canyon

13. Nachdem du den ersten Hügel heruntergelaufen bist, mußt du herumspringen, um versteckte Blöcke ausfindig zu machen. Sie verbergen ein Fruchtgewehr und etwas orange Munition.

Etwas weiter entfernt fährt eine Maus einen Panzer. Greife sie nicht an! Achte auf ihre Bewegungen und springe über sie hinweg, sobald du eine Chance bekommst.



Gorgonzola Gorge

15. Schlage auf die große blaue Maus ein, um sie auszuschalten und wandere dann über den Baumstamm und springe hoch. Die Ziegel, die den Durchgang nach links versperren, werden verschwinden und dir

Zugang zu einer Tasse und einem Jetpack verschaffen. Benutze den Jetpack, um durch den restlichen Teil des Levels zu kommen, aber achte auf deinen Treibstoffstand!



JAMES POND 3

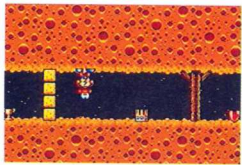
...Cheese-Levels



Caerphilly Steppes

16. Sammle alle Tassen ein, um das Leuchtfeuer am Ausgang auszulöschen. Hole den Kuchen vom 1. Block und plaziere ihn unter einem der Blöcke in der Mitte des Levels.

Gehe zum Start und sammle einen Schirm ein. Benutze den Kuchen, um an Höhe zu gewinnen, damit du den Schirm auf einem der Blöcke plazieren kannst. Hole den anderen Schirm und werfe ihn hoch in die Luft. Springe im Fall auf ihn und dann auf den Block, um bei dem 1. Schirm zu landen. Hebe diesen auf und wende die gleiche Technik an, um auf die Plattformen mit den Tassen und dem Dynamit zu gelangen. Nachdem du beide Tassen eingesammelt hast, mußt du dir etwas Dynamit zulegen, runterstürzen und die Blöcke, die das Loch am Boden verdecken, in die Luft jagen. Laß dich fallen, sammle alles ein, gehe zum Ausgang und sammle die letzte Tasse ein.



Outer He-Brie-Dees

18. Alles, was du tun mußt, ist, nach rechts zu gehen, bis du diese Stelle hier erreichst, von wo aus du runterspringen mußt. Dadurch werden alle Blöcke auf dem Level verschwinden. Suche

so lange, bis du alle Tassen gefunden hast, und benutze den Jetpack, um zum Ausgang zu gelangen.



The Chunnel

20. Stürze das 1. Loch hinunter und laufe nach rechts, wo du Finnius trifft. Bringe ihn nach links und springe auf den 1. Block, auf den du stößt. Springe von hier aus hoch, damit Dynamit

freigegeben wird. Stürze vom Block runter. Das Dynamit wird runterfallen, und Finnius kann es aufheben und zu Pond zurückkehren. Springe über Pond und lasse das Dynamit an der Wand zurück. Übernimm wieder die Kontrolle von Pond, hebe das Dynamit auf, laß es fallen und entferne dich. Betrete den Raum, den du gerade geöffnet hast und sammle die Springstiefel ein, mit denen du alle Monde, die du siehst, einsammeln kannst. Nachdem du alle 4 Teetassen eingesammelt hast, kannst du durch den Ausgang gehen. Du erhältst als Bonus für das Einsammeln von Monden 3 extra Leben. Betrete nun nochmals den Level.



Limburger Reach

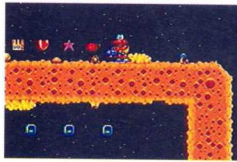
22. Du kannst nur in diesen versteckten Custard-Level gelangen, wenn du den Anker in dem Schleimlevel, der sich Poltergeist Valley nennt, findest. Gehe vom Start aus nach links und suche einen versteckten Block, mit dem du leichter auf eine Schaukel kommst. Gehe nach rechts, um Finnius zu treffen. Nimm Finnius mit runter in den unteren rechten Teil des Screens und springe auf die Plattform über dem Ausgang, um einen Schalter zu erreichen. Betätige diesen und kehre zu Pond zurück. Ein Jetpack erscheint auf einer Plattform über Pond. Hole ihn dir und benutze ihn, um in die obere linke Ecke zu gelangen. Hebe die Tasse, ein Stück des Satelliten und zum Schluß das Dynamit auf. Laß dich auf den Boden fallen und zerstöre mit dem Dynamit die große

Kiste in der Ecke. Darin befindet sich ein Anker.



Caerphilly Down

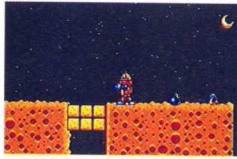
17. Benutze die schwingenden Plattformen, um über die Gruben mit den Panzern zu gelangen. Nachdem du den 1. Ausgang erreicht hast, mußt du bis zum 2. gehen. Nach Einsammeln der violetten Tasse werden alle einfachen Blöcke in die Luft gehen. Du hast dann die Möglichkeit, ein kleines Stück zurückzugehen und alle Bonusgegenstände und eine Tasse einzuheimsen. Wenn du bis zum Start zurückläufst, wirst du einen Jetpack finden. Schweb mit ihm geradewegs nach oben. Er bringt dich zu einigen Plattformen, die eine Menge Monde und die letzte Tasse enthalten.



Cheddar Chasm

19. Du startest unter den 3 Schaltern. Wenn du den letzten zum Schluß triffst, bekommst du 2 Tassen und fällst dann runter. Renne nach rechts und sammle den Jetpack ein. Fliege dann in den oberen Teil des Screens, um die letzte der 4

Teetassen einzuheimsen.



21. Gehe zum Ausgangsmast und springe über ihn. Wandere nach rechts, wo du einen Hut und ein Gewehr finden wirst. Es gibt auch eine Bombe, aber lasse sie zuerst einmal dort, wo sie sich befindet. Gehe nach links und springe umher, bis du einen Geheimblock

ausfindig machst, der etwas Dynamit enthält. Setze das Dynamit ein, um in den Schacht auf der rechten Seite zu gelangen - vergiß nicht, das Gewehr mitzunehmen. Gehe den ganzen Weg nach rechts den Durchgang entlang und schlage dich mit den Bösewichten (du mußt das Dynamit vom Auto verwenden). Letztendlich erreichst du eine Sackgasse, und du wirst den ganzen Weg zu der Bombe zurückgehen müssen. Nachdem du die Bombe besitzt, mußt du zurückkommen und sie an den Ziegeln, die den Boden bedecken, anwenden. Gehe in den neuen Raum, um einen Energiepunkt zu erhalten und schlage auf den Schalter. Kehre nach oben zurück, sammle das Gewehr ein und erhalte für es aus dem Raum mit dem Schalter ein Power-Up. Setze deinen Weg nach rechts fort und feuere dabei. Du wirst in ein neues Gebiet der Karte eindringen, das sich The Woods nennt.



JAMES POND 3

The Wolds



Nether Slimeswold

1. Beim Start dieses Levels solltest du den Käse einsammeln und dann auf den Kopf der Maus hüpfen, damit du über die Kluft springen und die höheren Levels erreichen kannst. Um diesen Levels zu beenden,

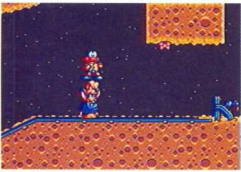
mußt du Käse und Schirme häufig benutzen, um an extra Höhe zu gewinnen. Der Level ist ein kleiner Irrgarten - erforsche ihn!



Lower Slimeswold

3. Bleibe auf dem Lift stehen, bis du ganz oben angelangt bist, springe nach links und über die Minen hinweg, um den Fisch zu bekommen, der dich Unbesiegbar macht. Bahne dir schnell

deinen Weg zum obersten Durchgang auf der rechten Seite und setze deine Unbesiegbarkeit ein, um über die Minen zu kommen. Stürze den Schacht hinunter, wo sich der Jetpack befindet. Es liegt genug Treibstoff herum - benutze den Jetpack, um den Level zu erforschen!



Curdle Mine

5. Am Anfang dieses Levels wirst du mit vielen der kleinen Feinde konfrontiert, die wie Blumen aussehen. Vernichte sie mit Dynamit, bis du das Fruchtgewehr erhältst. Falle keinen der Schächte hinunter, bevor du nicht

2 Tassen und das extra Leben, die du im oberen Durchgang findest, eingesammelt hast. Um die 3. Tasse zu erreichen, solltest du den 2. Schacht runterstürzen (vergiss das Gewehr nicht). Hebe den Felsen am Ende auf. Stelle dich auf den Felsen, wenn er sich auf dem Kopf der Maus befindet (wie im Bild gezeigt), im Block und springe auf die Plattform, um die Tasse zu bekommen. Renne nach rechts, stürze das Loch runter und hole den Apfel vom Block über der Bombe. Um den Level zu beenden, läufst du nach links, bis du einen Schalter findest. Betätige ihn. Laufe zurück und stürze den Schacht hinunter, der nun erscheint, im Block und du findest den Ausgang. Wenn du an die Oberfläche kommst, wirst du dich in der Yoghurt Section des Spiels wiederfinden.



Slimeswold

2. Zunächst mußt du den Vogel ausschalten, und zwar, bevor du die Monde einsammelst. Wenn du den Level startest, wird jener nahe dem Boden entlang fliegen. Du kannst dann einfach auf ihn springen.

Springe über alle Gruben dieses Levels, denn ein Sturz bringt den Verlust eines Lebens. Die 1. Tasse findest du auf einer Plattform im oberen rechten Teil der Karte. Um sie einzusammeln, mußt du einen Sprung mit Anlauf machen. Zerstöre mit dem Dynamit den Panzer und beuge dich dann nach links, um einen Anker ausfindig zu machen.

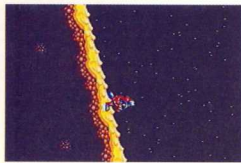


Slimeswold-Under-Cheese

4. Auf diesem Level mußt du alle Tassen einsammeln. Die erste erreichst du durch Springen auf die Plattformen in Startnähe. Nachdem du dies ausgeführt hast, stürze

runter und laufe nach rechts, bis du durch ein Loch fällst. Während Pond im Fall schwebt, mußt du ihn nach links steuern, damit er in diese Höhle hineinkommt. Sammle die Tasse ein und verpasse nicht das extra Leben, das sich im Block befindet. Nachdem du den ersten Panzer passiert hast, auf den du gestoßen bist, gehe ein kleines Stückchen nach rechts, bis du eine rote Maus triffst. Nachdem du sie losgeworden bist, mußt du herumspringen, bis du einen versteckten Block entdeckst, der ein Fruchtgewehr enthält.

Custard-Levels...



Hot Custard Springs

1. Laufe beim Start nach rechts, bis Pond in die Luft schießt und auf einer Plattform landet. Springe nach links, um eine Tasse und einen Stern einzusammeln. Halte nach den Bonusgegenständen

Ausschau, die in den Baumkronen versteckt sind. In der Nähe des Levelendes wirst du einen vertikalen Hang sehen. Laufe halbwegs hinauf und springe nach links in einen Baum. Sammle die Teetasse ein und steige weiter hinauf, bis du einen Block findest, der ein Tonnengewicht enthält. Hebe es auf und gehe auf die Högelspitze links. Laufe mit dem Gewicht den Hügel hinunter, damit du in Schwung kommst und bis auf die Spitze des steilen Hügels getragen wirst. Vergiß nicht, über die Larve zu springen, die sich auf dem Levelboden zwischen den 2 Hügeln befindet.



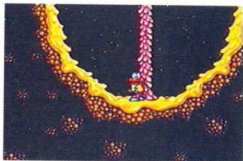
Bubbling Plains

2. Alle Gegenstände, die du in diesem Level einsammeln mußt, befinden sich in den Baumkronen. Zuerst benötigst du den Schirm, den du in einem geheimen Block über der äußersten linken und ersten Plattformreihe findest. Diese befindet sich genau über den Baumkronen. Wenn du von dieser Stelle aus nach rechts gehst, findest du eine Plattform, die anders aussieht und einen verlorenen Schatz beherbergt. Mache von dieser Plattform einen Sprung mit Anlauf. Du landest auf dem Anker! Die Erdbeere, die du im Bild siehst, ist ein Fruchtanzug und ermöglicht dir, sicher über den Custard See auf der rechten Seite zu gelangen. Drücke nicht FEUER, wenn du den Fruchtanzug nicht verlieren willst.



JAMES POND 3

...Custard-Levels



Lumpsville

3. Gehe vom Start aus nach links, um einen Geheimlevel zu entdecken. Genau über der Beamzone befindet sich ein Anker, und rechts davon liegt ein Neustartpunkt auf einem Lift. Wenn du

im tiefen Tal, das hier gezeigt wird, stecken bleibst, solltest du eine Wand hochrennen. Genau dann, wenn Pond müde wird und anfängt, runterzufallen, mußt du den anderen Weg nehmen.



The Lumpsville Lurker

5. Dieser gigantische Frosch ist nicht so gefährlich, wie er aussieht. Bewege dich, sobald er springt, damit er nicht auf dir landet. Springe nach seiner Landung auf

seinen Kopf, aber hüte dich vor seiner Zunge! Wiederhole dies so oft, bis du alle seine Zähne ausgeschlagen hast. Auf der anderen Seite des pinkfarbenen Custard-Sees liegt ein Anker, den du mitnehmen solltest.



Custard Craters

4. Springe beim Start des Levels hoch in die Bäume und sieh dich um, bis du diesen versteckten Block entdeckst. Durch ihn bekommst du die 1. Tasse. Springe rüber nach rechts auf eine

Plattform, bevor du den 1. Hügel runtergehst, auf dem du eine Menge Monde, eine Teetasse und einen Schirm einsammeln kannst. Auf diesem Level gibt es 2 Ausgänge. Nachdem du den ersten erreicht hast, mußt du den gleichen Hügel hinauflaufen, von dem du gerade gekommen bist. Springe nahe der Hügelspitze nach rechts, um den 2. Ausgang zu finden.



Banana Banis

6. Gehe vom Start aus nach links und sammle den kuchenartigen Fruchtanzug ein. Dieser Anzug wehrt 6 Schläge ab, bevor er explodiert, und du solltest in der Lage sein, ihn lange anzubehalten. Mache

dir aber keine Sorgen, wenn du ihn verlierst, da es auf diesem Level noch viele gibt.

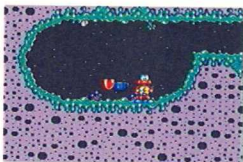


Dessert Desert

7. Gehe vom Start aus nach links und treffe den Block, während du nach rechts gewandt stehst. Dadurch erscheint eine Brücke, die dir ermöglicht, auf eine Plattform zu gelangen, auf der ein Gewehr und Finnius' Zähne liegen. Sammle das Gewehr ein und setze deinen Weg nach rechts durch die Baumkronen fort. Weiche dabei dem Gift aus! Der letzte Baum enthält eine Tasse, einen Helm und ein extra Leben. Wandere weiter nach rechts, bis du an einer pinkfarbenen Banane vorbeikomst. Springe auf die Plattform auf der rechten Seite und hoch, um einen Geheimblock zu finden, auf dem du noch eine Tasse aufspüren kannst. Gehe weiter, bis du zu dem Gebiet, das im Bild gezeigt wird, kommst. Suche den versteckten Block, um noch eine Tasse

einzusammeln. Gehe nach rechts zum 1. Baum und hole den Kuchen, der sich auf einem versteckten Block darüber befindet. Du solltest nun keine Probleme mehr bekommen, zum Ausgang zu gelangen.

Slime-Levels...



Lower Gloopy

1. Fange damit an, an der Decke entlang zu wandern. Halte nach Mäusen Ausschau und erinnere dich daran, daß die Kontrollen für LINKS und RECHTS umgekehrt geschaltet sind. Gehe weiter, bis

du einen Block erreichst, der 3 Sterne enthält. Springe nach links und setze deinen Weg an der Decke fort, bis du einen Schalter erreichst. Treffe ihn und bahne dir den Weg zu einem der kleinen Zimmer rechts von der Kammer. Wandere wieder an der Decke entlang, um in den gezeigten Raum zu gelangen. Nachdem du die Tasse eingesammelt hast, kannst du zu dem Raum in der oberen rechten Ecke zurückkehren und den Lift zum Ausgang benutzen. Bevor du gehst, mußt du den Schalter am Ausgang drücken und auf die linke Seite des Raumes gehen, um einen neuen Eingang ausfindig zu machen, in dem es eine Menge Sterne und eine Tasse gibt.



Toadstool Point

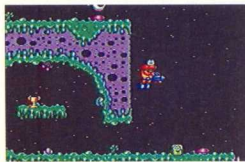
2. Gehe vom Start aus nach links und springe auf den Block, der einen Stern enthält. Springe hoch, klettere auf die Seile und sammle die 1. Tasse ein. Klettere weiter hoch, und du wirst eine

von Dr. Maybes Maschinen entdecken. Gehe zum Start zurück und sammle eine Bombe ein. Wandere nach rechts, bis du eine Kiste mit Sprengkörpern bekommst, zerstöre die Sprengkörper mit der Bombe und stürze runter in die Öffnung. Gehe durch die Beamzone und hebe die Bombe auf. Wenn du in die Kammer darüber gelangen möchtest, mußt du den versteckten Block finden und eine Orange benutzen, um dorthin zu kommen. Dies ist eine Spezialbombe mit einer langen Zündschnur. Deshalb kannst du sie zu den Seilen am Start zurücktragen und sie auf die Maschine werfen. Klettere hoch und werfe die Bombe so oft, bis du die Maschine zerstört hast.



JAMES POND 3

...Slime-Levels...



Slimy Knoll

3. Du mußt auf die Blöcke und nochmal springen, um geheime Blöcke zu finden. Ein geheimer Blocke verbirgt einen Schirm. Nachdem du diesen gefunden hast, mußt du nach rechts gehen

und auf die Spitze eines gigantischen Pilzes klettern. Unternimm einen Sprung mit Anlauf, um zu einem Neustartpunkt zu gelangen. Gehe nach rechts und stürze runter, um einen Jetpack zu finden. Steige mit ihm nach oben und nach rechts, um eine Teetasse zu finden. Sammle dann etwas Treibstoff ein. Stürze runter und nach links und erhalte dabei soviel Treibstoff für deinen Jetpack wie möglich. Du brauchst genug davon, um auf die Plattform über Finnius zu gelangen. Gehe runter und nach rechts, um den Ausgang zu finden. Verpaß nicht den Neustartpunkt am Ausgang!



Little Pimple

5. Du findest ein Gewehr und eine Orange in den geheimen Blöcken über den ersten beiden. Der Block im Bild ist einer von ihnen. Es ist notwendig, daß du ihn findest, da du zum Eindringen in die Höhlen links und rechts Dynamit brauchst. Die Höhle äußerst rechts enthält einen Jetpack, mit dem du zum Anker über dem Ausgang kommen kannst.



Poltergeist Valley

7. Suche anhand des Bilds den versteckten Block, der einen Fernseher enthält. Benutze den Geist, um ins obere Tal zu gelangen, gehe nach links und sammle eine Tasse ein. Gehe nach

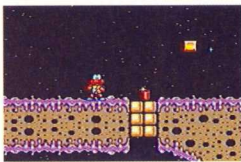
rechts. Über dem 2. Pilz entdeckst du einen Block. Er weist den Weg zu einer Tasse, aber es ist einfacher, vom Fuße des Pilzes über die Plattformen zu springen. Springe auf den Kopf einer Maus, um zur Tasse zu kommen. Gehe zur Plattform mit den Mäusen zurück und wandere nach rechts, um einen Schalter ausfindig zu machen, der ein kleines Zimmer öffnet, welches eine Tasse und einen Jetpack enthält. Über dem Schalter befindet sich ein Anker - für ihn benötigst du wieder den Geist.



The Fungal Jungle

9. Benutze die Beamzonen. Du kommst in einen Raum mit einem Fernseher, einem Tonnengewicht und einem Schirm. Sammle den Fernseher ein und kehre an den Start zurück. Laß den

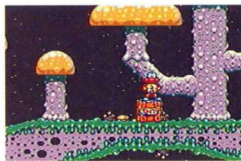
Geist frei und benutze ihn, um nach oben zu gelangen. Die obere linke Ecke enthält eine Tasse, und oben rechts findest du einen Schlüssel zum Cheese Tower und zum Ausgang.



Gloopy Henge

4. Du mußt alle Tassen einsammeln, bevor du den Level verlassen kannst. Eine davon befindet sich in einem Baum, und die anderen 3 unter dem Boden - setze für diese das

Dynamit ein! Du mußt den Level neustarten, indem du P und dann ESC drückst, denn nach dem Einsammeln der Tassen vom Untergrund kannst du nicht mehr an die Oberfläche zurück.



Greater Pimple

6. Betrete diesen Raum unter der Kiste mit den Sprengkörpern nur, wenn du unverwundbar bist. Um Unverletzbarkeit zu erzielen, mußt du den großen Pilz hochklettern und auf den Plattformen

nach links springen, bis du einen Fisch findest. Wandere weiter nach rechts. Du kommst dabei im gesamten oberen Gebiet herum, wo du einen geheimen Block entdecken wirst. Springe auf ihn. Über ihm sind noch 2 geheime Blöcke, und auf der Plattform darüber liegt ein Anker. Über dem Block mit dem Dynamit (rechts vom Bild) findest du in einem versteckten Block ein Gewehr.



Bilginton Barrows

8. Laufe auf die rechte Seite der Karte und sammle den Fernseher ein. Setze den Geist ein, um auf die Pilze zu gelangen. Sammle alle Bonusgegenstände ein. Nach dem Zünden der Sprengkörper mußt du

runtergehen. Halte nach einem Kuchen-Power-Up Ausschau, das bei der Vernichtung der Mäuse im Untergrund sehr nützlich ist. Nachdem du das Gebiet erforscht hast, mußt du zum Loch zurückkehren (laufe die äußere rechte Wand bis an die Spitze hoch). Sammle das Dynamit ein und falle durch das Loch zum Boden, benutze das Dynamit und gehe für ein extra Leben nach links oder nach rechts zum Ausgang.



Mushy Marsh

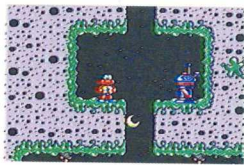
10. Stürze vom Start aus runter und gehe nach links. Passiere die Feinde und sammle eine Tasse ein. Gehe nach rechts und den Hügel zur Hälfte hinauf. Springe nach links. Sammle einen

Schirm ein und gehe nach rechts, bis du zum Ausgang kommst. Gehe nach links und springe auf den 1. Vorsprung. Setze deinen Weg nach links fort. Du stößt auf eine Beamzone, die dich in den Raum unter der Startposition bringt. Sammle alles ein, gehe hinaus, schau nach links, damit du die letzte Tasse findest, und gehe dem Ausgang entgegen.



JAMES POND 3

...Slime-Levels



Murky Moors

11. Gehe nach oben und sammle den Fernseher ein. Gehe wieder nach unten und setze den Geist ein, um die Tasse zu erreichen, die sich oben links befindet. Hole etwas Dynamit und jage damit die unteren Blöcke in die Luft. Bevor du runterstürzt, mußt du nach oben zurück, den Fernseher holen und ihn zusammen mit dem Dynamit benutzen. Stürze das Loch hinunter und spreng die unteren Blöcke. Nachdem du aus dem unteren Raum alle guten Dinge eingesammelt hast, kannst du durch den Ausgang gehen.



More Murky Moors

12. Um die 1. Tasse einzusammeln, mußt du durch die untere Beamzone und dann durch die obere linke gehen. Verlasse diesen Raum und gehe durch die rechte, dann durch die Beamzone über den gelben Pilzen. Benutze nun die untere linke Beamzone, dann die obere rechte. Du befindest dich nun in einem Raum mit einem Fernseher und einer Tasse. Bringe diese Gegenstände zurück zum Start. Gehe mit Hilfe des Geistes nach oben und nach rechts. Sammle die Tasse ein und gehe nach links, wo du einen Block mit Dynamit finden wirst. Nimm es mit und mache einen Sprung mit Anlauf nach links. Benutze die Sprengkörper zusammen mit dem Dynamit und sammle dann das extra Leben und den Stern aus den Blöcken ein. Springe über die Kluft zurück und sammle den Neustartpunkt ein, bevor du den Level verläßt.



Lair Of The Mush Beast

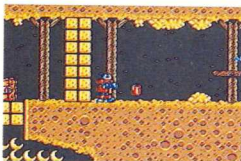
13. Springe, um an Höhe zu gewinnen, auf die kleinen Pilze, damit du auf den Monsterpilz zielen kannst. Nachdem du ihn getroffen hast, mußt du dich umherbewegen, um seinen Angriffen zu entkommen. Er kann schon einige Schläge einstecken, bevor er letztendlich verschwindet!



Rottington Ridge

14. Laufe links den Hügel hinauf, um die 1. Teetasse zu finden und deine Energie zu erhöhen. Springe um den gigantischen Pilz herum, bis du eine Teetasse findest. Gehe dann in die untere rechte Ecke. Du entdeckst die 2. Missile-Launcher, die im Bild gezeigt werden. Springe hoch und sammle das Dynamit ein. Laufe dann die Wand auf der rechten Seite hoch und werfe das Dynamit auf den Panzer. Diese Vorgänge müssen mit Präzision ausgeführt werden, damit Pond keinen Schaden erleidet. Hinter dem Panzer befindet sich der Ausgang und die letzte Tasse.

The Cheese Tower...



Rennet Mine 1

1. Achte auf die kleinen Blumenfeinde und setze deine Waffe ein, um versteckte Blöcke zu finden (wenn du die Frucht beobachtest, kannst du sie von den Blöcken hüpfen sehen). Nach Einsammeln der letzten Tasse, mußt du etwas Dynamit einsetzen, um runterzukommen. Wenn du nach rechts wanderst, erscheint hinter dir eine Wand. Nimm etwas Dynamit und benutze es zusammen mit dem Sprengkörper. Wenn das Loch erscheint, mußt du runterstürzen, während du RECHTS drückst. Mache den Anker! Springe rüber, sammle die Bombe ein, stürze runter und bombardiere die Sprengkörper. Stürze wieder runter und gehe hinaus.



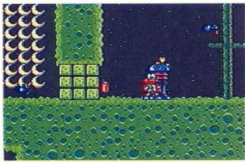
Hidden Cheese Silo

2. Gehe nach links, um die 1. Tasse zu finden und wandere dann nach rechts, bis du einen Felsen in einem Block findest. Wenn du steckenbleibst, mußt du nach einem versteckten Block oder nach etwas anderem zum Draufspringen Ausschau halten. Nachdem du den Felsen gefunden hast, mußt du ihn, wie im Bild gezeigt, unter den geheimen Block legen. Springe auf die Plattform darüber und mache nach rechts einen Sprung mit Anlauf. Du landest in einem Raum mit einer letzten Tasse, einem Neustartpunkt und dem Ausgang.



JAMES POND 3

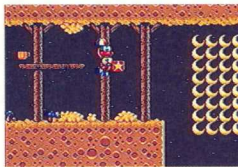
...The Cheese Tower



Rennet Mine 2

3. Treffe den 1. Block, um etwas Dynamit zu bekommen und jage die Sprengkörper in die Luft. Eine Tasse erscheint. Alle Tassen auf diesem Level sind auf diese Art versteckt. Springe nach rechts auf den 1. Block, damit du einen

geheimen Block mit einem Gewehr findest. Es gibt rechts noch einen anderen geheimen Block, der ein Waffen-Power-Up enthält. Zerstöre die ersten Sprengkörper und warte vor dem Sprung nach unten, bis die Explosionsgeräusche verklungen sind. Betätige den Schalter und gehe dann nach rechts, stürze runter und dann nach links. Wandere an dem Ausgang vorbei und spreng die Wand, die deinen Weg in den Raum mit den Monden blockiert. Wandere den Flur entlang, sammle Monde ein, komme zurück und hole den Jetpack. Laß dich von ihm nach oben, nach rechts, hoch und links bringen, wo du eine Teetasse finden wirst. Gehe zum Ausgang zurück und wandere hinaus.

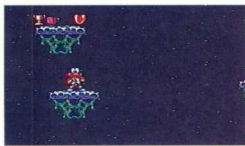


Mozzarella Over Mine

4. Gehe vom Start aus nach links und sammle das Gewehr und ein Kuchen-Power-Up vom geheimen Block ein. Gehe nun nach rechts, sammle alle

Objekte ein und setze Dynamit ein, bis du zu dem Gebiet kommst, das auf der Karte gezeigt wird. Am Ende der Räume der rechten Seite befinden sich Spikes. Pond muß sein Gewehr für den Schirm hergeben, um unverletzt rüberzukommen. Setze deinen Weg weiter nach rechts zum Ausgang fort. Zu dieser Zeit sollten alle Minen vernichtet sein.

The Secret Slime Pit



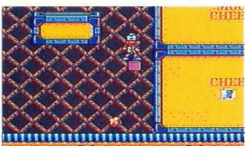
Dripping Downs

1. Gehe den ganzen Weg nach rechts (hüte dich vor den Mäusen!), um die 1. Tasse zu erreichen. Klettere auf den Pilz außen links - eine Plattform erscheint. Klettere an dem Seilwerk nach oben und springe zu der Plattform. Springe nun von Plattform zu Plattform, sammle alle Tassen ein und gehe dann zum Ausgang, der sich auf der Plattform rechts außen befindet.



Nibbleston Fell

3. Gehe nach rechts, springe über das 1. Loch, sammle Dynamit ein und plaziere es unter dem Loch in der Decke äußerst rechts. Springe auf das Dynamit und gehe hoch, um den Jetpack einzusammeln. Gehe nach links zurück und den Schacht hoch. Jage beide Truhen in die Luft, damit ein extra Leben, eine Tasse und ein Hut erscheinen. Bahne dir den Weg nach rechts, bis 2 der Geröllblöcke runtergefallen sind, und wandere weiter nach rechts. Sammle die Tasse ein und gehe hoch. Gehe nach links, dann runter und meide das Gift. Gehe nach rechts hoch, dann wieder runter, sammle den Treibstoff ein, gehe nach rechts und nochmals nach oben. Sammle oben angekommen den Anker ein, den Treibstoff und die Tasse und gehe den Weg zum Start des Levels zurück. Stürze das 1. Loch auf der rechten Seite hinunter und laufe den ganzen Weg bis zum Ende, um die letzte Tasse einzusammeln. Drehe dich herum und laufe nach links, um den Ausgang zu finden.



Cheese Silo

5. Springe hoch, um einen versteckten Block in Startnähe zu finden. Benutze ihn, um nach links zu kommen, wo du eine Tasse und die Röntgenbrille finden wirst. Du mußt die Felsen gebrauchen, um bestimmte Plattformen zu erreichen. Danach kommst du einfach zum den Ausgang!



Eastern Cheddar Hoard

2. Die Mäuse hier sind sehr zäh, und es gibt kein Gewehr. Versuche, die geheimen Blöcke zu finden, die du im Bild sehen kannst. Diese

Sektion befindet sich genau über dem 1. Rohr, welches Missiles horizontal abschießt. Gehe hoch und nach rechts und benutze diese Blöcke, um eine Tasse und andere Bonusgegenstände zu erhalten.



Nibbleston Quarry

4. Gehe nach rechts und springe auf die Schaukel. Laufe rechts runter und folge dem Durchgang, um 2 Tassen, einen Schalter und die Springstiefel zu

finden. Benutze sie, um rechts aus dem Tunnel herauszukommen. Stürze sofort das Loch links runter, um einen anderen Schalter zu finden. Springe aus dem Tunnel heraus und gehe nach links, treffe den Schalter und springe dann über ihn hinweg. Du landest auf einer unsichtbaren Plattform. Springe von hier aus, um einen Anker einzusammeln. Gehe nach links, bis du einen sehr großen Baum findest. Oben befindet sich ein Schalter. Du solltest nun bereits 4 Schalter gefunden und betätigt haben. Gehe nach rechts und laß dich die Kluff runterfallen. Gehe nach rechts, bis du einen Jetpack findest. Benutze ihn, um den letzten Stern zu erhalten und zum Ausgang zu kommen.



JAMES POND 3

Yoghurt-Levels...



Fruitopolis

1. Nachdem du einen Berg Kirschen passiert hast, wirst du zu einer Kluft kommen. Steuere während des Falls nach links, damit du in einer Höhle landest. Klettere links über die Seile, um eine Tasse zu

finden. Setze deinen Weg nach rechts fort, bis du diese Orange erreichst. Springe hoch zu dem versteckten Block, der einen Unverletzbarkeits-Fisch enthält. Sammle den Fisch ein, damit du nach rechts gehen und die 2. Tasse einsammeln kannst. Gehe danach zurück und springe auf die Kirschen. Viele der kleinen Kirschhaufen sind Lüfte. Von hier aus kommst du zu einer Plattform im oberen Teil der Karte. Über der 1. Orange auf dieser Plattform findest du einen geheimen Block, durch den du noch eine Tasse bekommst. Gehe nach links dem Ausgang entgegen.



Slitherpool

3. Du entdeckst einen versteckten Block. Über der 1. Kirschyramide liegt Käse. Du brauchst ihn, damit du von einer Erdbeere zu einer Orange springen kannst. Nachdem du über ein

Netz geklettert bist, kannst du von einer Maus ein Gewehr erhalten. Gehe nach rechts, stürze runter und benutze das Gewehr, um alle Tiere dieses Gebietes zu vernichten. Klettere über das Netz, um eine Tasse einzusammeln. Fahre mit dem Kirschlift hoch und gehe dann nach rechts, bis du 2 blaue Blöcke siehst. Darüber befindet sich ein Zitronenfruchtanzug. Erforsche in ihm den restlichen Level. Der Ausgang befindet sich in einem Raum außen rechts. Du kannst auch den Jetpack benutzen, um den Anker oder weitere Teetassen zu suchen.



Pi-Rat Harbour

5. Gehe vom Start aus nach links und klettere das Netz bis zu diesem Schalter hoch. Durch Betätigen dieses Schalters öffnet sich ein Weg, der direkt zum Ausgang führt. Dort mußt du

Raketen aus dem Weg gehen und von Netz zu Netz springen. Die andere Route verbirgt viele Feinde und einige gefährliche Sprünge. Du hast die Qual der Wahl.



Cherry Cascade

7. Gehe im 1. Raum zu der unteren rechten Plattform und betätige einen Schalter. Gehe nach oben links und treffe noch einen. Kehre nach unten rechts zurück und sammle den Jetpack ein. Gehe

hoch und nach rechts und erschieße den schwebenden Feind. Lande und benutze den Neustartpunkt. Benutze den Jetpack, um die Mäuse zu erschließen, sammle die Tassen ein und benutze den Ausgang.



Fruit Falls

2. Um diesen Level zu beenden, mußt du den Schalter finden, den du im Bild siehst. Gehe vom Start aus nach links (wenn du von der Orange aus hochspringst, findest du Dynamit - vernichte damit die

Mäuse) und springe auf einen Vorsprung. Wandere die Mauer entlang, damit du einen Schalter findest. Durch die Betätigung des Schalters kommt auf der rechten Kirsch-Plattform Dynamit zum Vorschein. Benutze es, um durch einen kleinen Raum zu gelangen, in dem eine Tasse und ein extra Leben zu finden sind.



Yoghurtopia

4. Über der 1. Erdbeere befindet sich ein versteckter Block und darüber noch einer. Springe vom zweiten Block auf ein Netz, das dich zu der 1. Tasse und einem extra Leben führt. Gehe nach rechts, bis du

die 1. gigantische Kirschyramide ausfindig machst. Drehe dich, oben angekommen, nach links und treffe den Block. Eine Brücke, die zu einer Bombe führt, erscheint. Bringe die Bombe zu Dr. Maybes Maschine und zerstöre sie. Gehe weiter nach rechts und suche nach Geheimblöcken. Aktiviere den Neustartpunkt und steige den Hügel hinauf, zerstöre die Maus und treffe den Block, während du dein Gesicht nach rechts wendest. Eine Plattform erscheint, wandere sie entlang und suche den Unverletzbarkeits-Fisch. Sammle den Fisch ein, springe runter und nach rechts und gehe durch die Yoghurt-Wasserfälle, um eine Tasse und noch einen Fisch zu finden. Klettere die Netze hoch und springe weiter nach rechts, bis du einen Panzer erreichst. Gehe von dort aus nach rechts zum Ausgang.



Gurgleton

6. Suche neben der Höhle nach einem verborgenen Block. Nachdem du ihn gefunden hast, mußt du dich nach links drehen und ihn treffen, damit eine Plattform erscheint. Mit ihr kommst du zum

Jetpack. Gehe zum Höhleneingang und gehe mit dem Jetpack nach oben. Der 1. Level, den du passerst, verbirgt am Ende einen Anker. Nachdem du ihn besitzt, mußt du den Level neustarten. Hole den Jetpack, gehe nach rechts und wieder hoch. Dieses Mal mußt du weiter bis in die Spitze der Karte hochgehen, bis du keinen Treibstoff mehr übrig hast. Wandere und springe nach rechts, bis du einen Schirm findest. Laß dich damit nach rechts und runter fallen. Du landest auf einem Kirschlift. Gehe nach rechts, stürze dann runter und nach links, um eine Tasse zu erhalten. Gehe nun nach rechts zum Ausgang.



JAMES POND 3

...Yoghurt-Levels



The Arran Archipelago

8. Gehe nach rechts, bis du den Unverletzbarkeits-Fisch findest. Mit ihm kannst du fortschreiten und durch den Wasserfall gehen. Gehe weiter,

bis du ein Boot findest. Gehe hoch und benutze das Boot, um einen Schalter zu erreichen. Er läßt eine Orange erscheinen. Wenn du weiter nach rechts gehst, wirst du Angel Fish treffen und noch einen Agenten. Über Angels Kopf befindet sich eine Tasse. Der Ausgang liegt außen rechts im Level.



Citrus Rapids

9. Springe über die Kluft, starte und springe hoch, um den versteckten Block zu finden. Springe auf den Block und dann auf die Kirschen darüber. Springe nach rechts und renne dann an der Wand entlang, um einen

Schalter zu finden. Betätige ihn und stürze runter. Gehe nach links, um noch einen Schalter zu finden. Stürze runter in die Kluft, wo sich der Ausgang befindet. Du findest einen Jetpack, den du benutzen kannst, um alle Tassen zu bekommen.



Fruitassic Park

10. Dieser Level rollt ständig auf und ab. Du mußt vermeiden, daß Pond gegen irgendwelche Gegenstände gequetscht wird. Halte James in der Mitte des Screens und beobachte die rechte Seite, damit du auf Plattformen und von den Köpfen der Feinde springen kannst. In der Mitte des Levels findest du einen Jetpack, den du einsammeln mußt. Verpasse keinen Treibstoff! Wenn du in das im Bild gezeigte Gebiet kommst, mußt du plötzlich hochgehen. Verlasse den Jetpack, wenn du ein langes Stück festen Bodens erreichst - dir könnte sonst der Treibstoff ausgehen! Der letzte Major Hazard vor dem Ausgang ist ein Netzteil, über den du klettern mußt. Hinter dem Ausgang befindet sich ein Neustartpunkt und noch ein Teil des Satelliten.

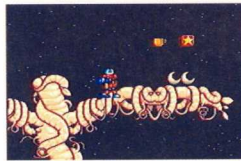
Butter-Levels...



Curdleburg

1. Gehe nach links und sammle die Teetasse ein. Lege das Dynamit an die Mauer auf der rechten Seite. Ein Durchgang erscheint. Hole den Schirm, bevor du hindurchgehst, und springe nach rechts, um

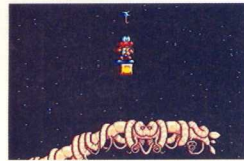
noch eine Tasse einzusammeln. Jedesmal, wenn du eine Wand sprengst, solltest du einen Schirm holen, denn es liegen viele Bonusgegenstände auf den Plattformen, die schwer zu erreichen sind. Springe in die große Teetasse hinein, um Bonusse einzusammeln. Aber gehe vor der Sturmwolke in Deckung! Etwas weiter stößt du auf fliegende Mäuse, die einen Hügel bewachen. Versuche, deinen Schirm hier festzuhalten, denn wenn du auf den Boden kommst, kannst du rüberspringen, um einen Jetpack und eine Menge Monde einzusammeln. Von hier aus kannst du den Ausgang erreichen, indem du runter und nach links gehst. Hüte dich vor den bewaffneten Mäusen!



Little Curdlington

2. Springe in die Tasse und hole das Gewehr heraus. Hole den Kuchen vom rechten Block. Stelle dich auf den Rand der Tasse und springe von einer Missile runter, um die obere linke Plattform

zu erreichen. Dort findest du eine Tasse. Springe zurück runter und laufe nach rechts und ignoriere alle Schalter. Klettere den Baum hoch und sammle die Tasse ein. Unter dem Baum siehst du einige 'Blöcke', die du nicht treffen kannst. Gehe nach links und treffe den mittleren Schalter, um eine Menge Monde zu bekommen. Betätige nun den Schalter links und stürze runter. Nachdem du alle Feinde ausgeschaltet hast, gehe nach rechts zum Ausgang. Wenn du den Schalter neben dem Ausgang triffst, kannst du die schon gefundenen 'Blöcke' benutzen.



Upper Curdlington

3. Über dem Start befindet sich eine Plattform, die du nur erreichen kannst, wenn du einen versteckten Block findest. Springe dann anhand des feindlichen Kopfes auf ihn drauf. Rechts von dieser oberen Plattform befindet sich ein versteckter Block mit einem Helikopter. Benutze diesen, um hoch zu gehen und nach rechts zu einer Plattform, wo du Blöcke findest, die ein extra Leben, ein Gewehr und ein Kuchen-Power-Up enthalten (diese Dinge sind schwer zu erwischen, da sie von vielen Feinden bewacht werden). Wenn du dich dafür entscheidest, nicht diesen Weg einzuschlagen, gehst du nach rechts, bis du eine metallene Katze findest. Hole das Gewehr vom geheimen Block, den du zwischen 2 normalen Blöcken finden wirst. Bahne dir nun

deinen Weg nach oben und auf die Spitze der Brotstückchen. Gehe nach rechts, bis du den Fernseher findest und benutze den Geist, um dich hochzuschweben. Folge der Mondreihe, um eine Tasse zu finden. Gehe weiter hoch, um noch mehr Bonusse zu erhalten. Stürze runter und gehe nach rechts. Wenn du den Ausgang erreichst, gehe anhand des Geistes nach oben und nach rechts, um eine Tasse, ein extra Leben und noch einen Ausgang zu finden.

Fortsetzung folgt...



THE CHAOS ENGINE

Auf der ganzen Welt ist Chaos ausgebrochen. Es liegt nun an dir und deinem Partner, Vernunft auf den Planeten zurückzubringen.

The Forest



Level 1

1. Am Ende der ersten Passage findest du einen Schlüssel. Dieser hilft dir durch das Gebüsch des ersten Levels. Gehe langsam voran und vernichte alle Gegner, die dir in die Quere kommen.



2. Du mußt eine ganze Reihe von Knoten aktivieren, um den Gang zu allen Levels zu öffnen. Beschieße die Knoten auf beiden Seiten des Ausgangs, um diesen schließlich zu öffnen.



Level 2

3. Gehe den Pfad durch den Wald entlang und aktiviere den Knoten links unten. Laufe den Pfad dann weiter nach rechts und sammle das Set aus Schlüsseln ein. Es wird dann eine Brücke über dem schmutzigen Strom erscheinen.



4. Wenn du an dieser Stelle ankommst, mußt du den Knoten aktivieren. Du kannst allerdings nicht einfach hinlaufen. Von einer nahen Insel aus ist er innerhalb der Schußweite.



Level 3

5. An diesen vier Säulen angelangt, mußt du auf die rechte Seite schießen. Dadurch enthüllt sich ein Schlüssel und ein Neustart-Symbol. Durch den Schlüssel verschaffst du dir Zugang zu einigen Bonuspunkten.



6. Der letzte Knoten befindet sich in der Nähe eines Wasserfalls auf der linken Seite. Sobald du ihn aktiviert hast, enthüllt sich eine ganze Reihe von Stufen, über die du den Level beenden kannst.



Level 4

7. Gleich nachdem du den Level gestartet hast, wirst du ein Loch in der Hecke entdecken. Gehe hinein, und du wirst in ein Gebiet voll mit Bonuspunkten und einem extra Leben transportiert.

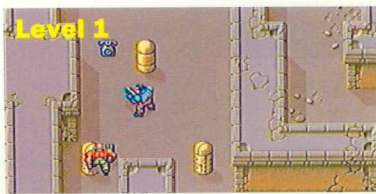


8. Irgendwann führt dich der Pfad durch den Wald an diesen hohen Turm. Du mußt auf den Knoten auf der rechten Seite schießen, damit du weiterkannst.



THE CHAOS ENGINE

The Workshops



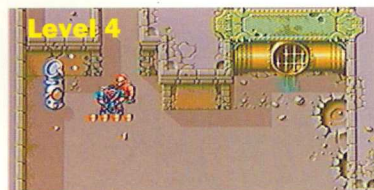
9. Eine Säule wird dir an dieser Stelle des Levels den Weg versperren. Schieße so lange auf die Säule, bis sie zerstört ist. Schnappe dir dann den Schlüssel, der darunter verborgen ist.



11. Gleich am Anfang mußt du dich für einen der Wege entscheiden. Das linke Set aus Schlüsseln öffnet die rechte Tür und umgekehrt. Es gibt eigentlich keinen Unterschied zwischen den Pfaden. Der linke ist vielleicht etwas interessanter.



13. In diesem Level gibt es viele Dampfstrahlen, vorwiegend in Reihen. Nachdem du an einer dieser Reihen vorbei bist, mußt du auf die Leitung in der Wand schießen. Dadurch stellst du den weiteren Dampf ab, und du kannst deinen Weg fortsetzen.



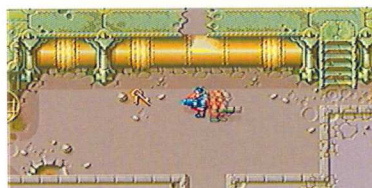
15. Es ist nötig, zu diesem Knoten zu kommen, der sich auf der unteren linken Seite befindet. Sobald der Knoten aktiviert ist, ändert sich das ganze Layout des Levels. Dadurch bekommst du Zutritt zum Ausgang.



10. Diese Stufen befinden sich im Norden des Levels. Gehe nach oben und dann nach links, um die Schlüssel zu schnappen. Dadurch werden weitere Stufen sichtbar, über die du zum Ausgang gelangen kannst.



12. In diesem Level hast du die Möglichkeit, einen von drei Ausgängen zu wählen. Jede Tür führt dich an eine etwas andere Stelle im nächsten Level. Es ist egal, für welchen Ausgang du dich entscheidest.



14. Wenn du an dieser Stelle ankommst, findest du ein Set aus goldenen Schlüsseln. Nimm sie, und ein weiteres Set kommt zum Vorschein. Schnappe es aber nicht. Klettere lieber nach oben und gehe zum Rohr hinter dir, um ein extra Leben zu ergattern.



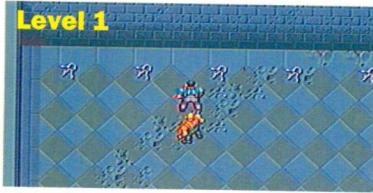
16. Du wirst einige Male am Ausgang des Levels vorbeikommen, bevor er offen ist. Sobald alle Knoten aktiviert sind, öffnet er sich automatisch.



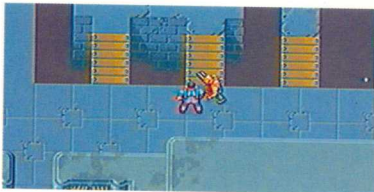
THE CHAOS ENGINE

Fortesque Mansions

Level 1

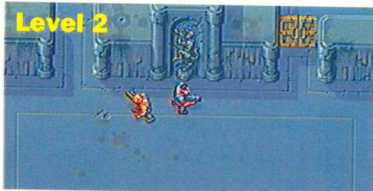


17. Am Anfang des Levels siehst du eine Reihe silberner Schlüssel vor dir. Gehe zum Schlüssel auf der linken Seite und nimm ihn dir. Dadurch wird eine Brücke aktiviert, die es dir ermöglicht, den sichersten Weg zu nehmen.



18. Diese drei Brücken befinden sich im Norden des Levels. Sie führen dich zu Schlüsseln, die dann wiederum Brücken aktivieren. Diese bringen dich von Leiste zu Leiste. Auf jedem Absatz gibt es nützliche Dinge einzuheimsen.

Level 2



19. Laufe durch die zweite Passage von links. Nimm die Schlüssel, die nun zum Vorschein gekommen sind, und trete auf den erschienenen Transporter. Irgendwann fängt diese Statue dann an zu blinken. Sobald es aufhört, mußt du hineinlaufen, und du wirst zum Anfang transportiert.



20. Wieder am Anfang angelangt, kannst du rechts zum Ausgang raus. Du kommst zu einem neuen Abschnitt, wo du auf dieses Puzzle triffst. Du mußt in folgender Reihenfolge über die Muster laufen, damit du die andere Seite erreichst: Kreis, Viereck, Karo.

Level 3



21. Dieser Level hat praktisch zwei Hälften, die sich gegenseitig spiegeln. Die Seite, auf der du dich befindest, hängt von dem Ausgang ab, den du im letzten Level benutzt hast.



22. Hier läufst du eine Passage entlang, wo sich in den Räumen silberne Schlüssel befinden. Nimm dir die drei Schlüssel, an die du rankommst. Dadurch öffnet sich der Ausgang.

Level 4



23. Schieße auf die Tür, in der sich das Set aus goldenen Schlüsseln befindet. Nimm es dir, wodurch dann Treppen zum Vorschein kommen. Diese ermöglichen es dir, Bonuspunkte einzusammeln.



24. Hinter dem Ausgang befinden sich zwei Knoten. Diese müssen aktiviert werden, damit sich der Ausgang öffnet. Damit nicht genug, muß auch noch ein weiterer Knoten südlich des Ausgangs aktiviert werden.



THE CHAOS ENGINE

The Cellars



Level 1

25. Wenn du an dieses Abwasser kommst, mußt du auf den Hebel dahinter schießen. Dadurch läuft es ab. Gehe die Stufen hinunter, und die nächsten wieder nach oben, wo du dir ein Neustart-Symbol nehmen kannst. Gehe dahin, woher du gekommen bist, und springe durch den Schacht.



26. Du mußt auf das Rohr an der hinteren Wand schießen. Dadurch kann das Abwasser im Raum davor abfließen. Nun kannst du dir den Schatz im Raum darunter holen.



Level 2

27. Irgendwann erreichst du hier einen Raum mit drei Schaltern an der hinteren Wand. Schieße zuerst auf den mittleren und dann auf den linken Schalter. Dadurch kommen Stufen zum Vorschein.



28. Gehe die Stufen nach oben und mache dir die Schätze zu eigen. Aktiviere auch die zwei Knoten. Gehe dann in den vorherigen Raum zurück. Schieße dort auf den rechten Schalter, um den Abfall im Hauptraum zu beseitigen.



Level 3

29. Um an die ersten Knoten heranzukommen, mußt du erst einmal in den Raum auf der linken Seite. Schieße wahllos auf die Steine, die aus dem Boden ragen. Gehe zu dem Raum auf der rechten Seite, nachdem du die Knoten passiert hast. Schieße auf das Rad, während es funkt, um Zutritt zu einer Abkürzung zu bekommen.

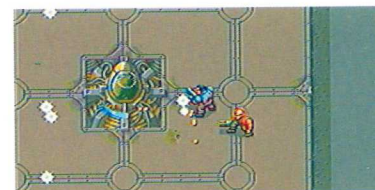


30. Achte darauf, daß du alle Knoten aktiviert hast, und schieße dann auf das Fundament des Generators. Nun wird sich die Tür zum Ausgang öffnen.



Level 4

31. Es gibt mehr als einen Generator dieser Art zu besiegen. Schieße schnell auf die Fundamente, um jene auszuschalten. Beeile dich, da die Generatoren sich verteidigen.



32. Stelle dich vor den Chaos Engine, nachdem alle Generatoren zerstört sind. So wirst du zum abschließenden Kampf transportiert. Besiege die Chaos Engine, indem du direkt davor stehst. Gebrauche deine ganze Feuerkraft. Nimm dich in acht.



FIRE AND ICE

Für das CD 32 gibt es endlich ein Plattformspiel, das mit dem großartigen Rainbow Islands konkurrieren kann. Hier ist der erste Teil der Komplettlösung.

World One - Land One



Pack them bags

1. Verliere nicht den Welpen. Er kann mit Eiskugeln schießen und eingefrorene Gegner zerschlagen. Der gefährlichste Feind, dem du hier begegnest, ist wahrscheinlich die Möwe. Sobald sie eingefroren ist, fällt sie zu Boden und zerbricht.



2. Oben rechts findest du eine Sturmwolke. Schieße darauf, bis sie sich verfährt und es zu schneien beginnt. Nimm dir so viele Flocken wie möglich, bevor sie zur Gewitterwolke wird. Benutze die Schneeflocken zum Schießen.



3. Verlasse die Wolke und gehe nach links. Du kommst zu dieser Brücke, wo du einem zweiten Welpen begegnest. Springe über die Eiskugeln und gehe in die obere linke Ecke, wo du dir ein zusätzliches Leben holen kannst. Gehe zum Ausgang und überrede die Welpen, durch die Tür zu gehen. Dadurch bekommst du zwei weitere Leben.



Green Run

4. Gehe vom Start aus nach oben, wo du einen Welpen findest. Durch Abspringen von der obersten Ebene kannst du ein extra Leben ergattern. Setze deinen Weg nach rechts fort, wobei du dir die Skier durch Schießen vom Leibe halten solltest. Oben angekommen, mußt du dich nach links drehen und losfeuern. Dadurch enthüllt du geheime Blöcke. Gebrauche die Ziegel, um nach links zu gehen. Laufe zu den Eisstufen und gehe nach oben. Am Ende dieser Ebene befindet sich der Ausgang. Wenn du noch nicht alle Schlüssel besitzt, mußt du die sich bewegende Plattform benutzen, die sich in der Nähe des Ausgangs befindet. Nimm dich in acht - sie ist sehr rutschig!



Glacier Cave

5. Gehe am Start durch die Höhle. Passe beim Hochspringen auf, da sich hier viele spitze Steinblöcke befinden. Am Ende der Höhle ist ein steiler Hang, auf dem es nur so von Skiern wimmelt. Stelle dich oben auf den Hang und schieße nach rechts, um einen Eskimo zu vernichten. Laufe dann in diese Richtung los und nimm dich vor den Möwen in acht. Gehe bis zu den Eisstufen und laufe nach oben. Um einen Welpen zu finden, mußt du nach rechts, dann links und wieder rechts laufen. Du findest den Ausgang, wenn du erst nach links oben und dann nach rechts gehst.



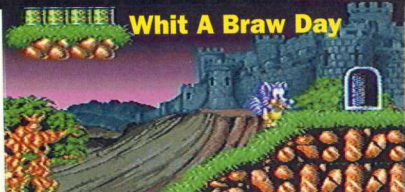
Black Run

6. In der Höhle unter dem zweiten Berg befindet sich ein Welpen. Schieße auf das Loch in der Höhlenwand, um einen geheimen Block zu enthüllen. So kannst du den Welpen retten. Am Ende der Höhle, ganz auf der rechten Seite, befindet sich wieder ein geheimer Block. Da kannst du Bonusgegenstände bekommen. Versuche, einen Schild einzuheimsen. Klettere den letzten Hügel nach oben. Springe und schieße gleichzeitig, um die Skier einzufrieren. Oben angekommen, mußt du Spezialwaffen benutzen, um den Höhlenmenschen zu erwischen. Eliminiere ihn, rette den Welpen, und nichts wie weg zum Ausgang.



FIRE AND ICE

World 1 - Land 2



Whit A Braw Day

1. Es gibt drei Möglichkeiten, diesen Level zu beenden. Die einfachste ist, alle Teile des Schlüssels einzusammeln und in der Ecke oben rechts den Ausgang zu benutzen. Die Gegner, die Schilde besitzen, können nur angegriffen werden, wenn sie dir den Rücken zukehren.

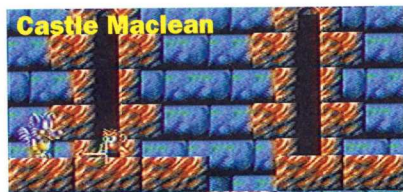


2. Gehe nach oben. Du wirst einen Welpen finden, nachdem du durch den Eingang in die große Höhle gefallen bist. Der Welpe befindet sich auf der linken Seite des Ausgangs. Gehe in die obere rechte Hälfte der Höhle und springe in die Sterne. Laufe nun zur Oberfläche zurück und weiter nach rechts. Eine neue Ebene wird es dir ermöglichen, in die obere Hälfte des Levels zu gelangen. Beende ihn, ohne die restlichen Schlüsselteile einzusammeln. Laß dich einfach durch das Loch am unteren Ende der großen Höhle fallen.



The Moat

3. Gehe nach unten und dann rechts. Suche nach dem Raum mit den vielen Bonusgegenständen. Durch Schießen findest du zwei Geheimziegel, die dir zu Spezialwaffen verhelfen. Springe auf jene, um an die Bonusgegenstände heranzukommen. Gehe an das Ende des Durchgangs und schieße auf den Bogenschützen. Nun kannst du die Punkte aus der Truhe einheimsen. Laufe an den Anfang des Durchgangs zurück und dann den Hügel auf der rechten Seite hoch. Du wirst an einen Graben kommen. Warte, bis das erste Krokodil sein Maul geöffnet und dann wieder geschlossen hat. Nun kannst du darauf springen. Um über den Graben zu kommen, mußt du nun bei jedem Krokodil warten, bis dessen Maul wieder geschlossen ist. Springe erst dann. Nach der Überquerung findest du einen Welpen und den Ausgang.



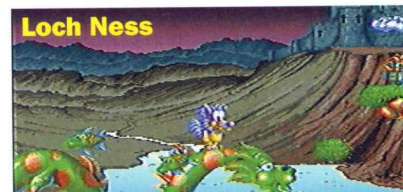
Castle Maclean

4. Die Funken des Feuers müssen verschwunden sein, bevor du vorbeirennen kannst. Schieße auf die zwei Bogenschützen. Gehe weiter nach rechts, und du erreichst eine Grube. Es werden Blöcke darüber auftauchen, sobald du auf sie schießt. Auf der anderen Seite angekommen, erscheinen Blöcke aus der Wand, bevor du dich nach oben bewegst. Springe von einem zum anderen. Am Ende angekommen, mußt du dich vor einem Bogenschützen in acht nehmen, der sich bei einem nahen Fenster versteckt hat. Gehe die Stufen nach oben, schieße auf die Bogenschützen und springe nach links. Nimm dir ein zusätzliches Leben. Gehe nach rechts und eile dich bis zum Ausgang.



Rampart Romp

5. Hier wirst du sofort attackiert. Du mußt kräftig weiterschießen! Werde erst einmal die Bogenschützen los. Gehe nach unten, um die Wegschnecke einzufrieren, bevor sie dir zu nahe kommt. Schieße auf die Mitte der Grube, wodurch dann ein Block zum Vorschein kommt. Dieser ermöglicht dir das Überqueren. Überprüfe, ob alle Gegner tot sind, bevor du auf die andere Seite der Grube springst. Es ist schwer, zurückzukommen, falls du noch weitere Teile des Schlüssels brauchen solltest. Über die Eisstufen kannst du das obere Ende des Levels erreichen und somit auch den Ausgang.



Loch Ness

6. Du kannst nur auf den runden Abschnitten des Monsterrückens landen. Meide seinen Kopf und die scharfen Schuppen auf seinem Rücken. Du mußt mindestens einen Schlüsselabschnitt von einem Fisch erwischen. Falls es dir nicht gelingt, mußt du noch einmal zurückkommen, wenn du den Ausgang bereits erreicht hast.

Fortsetzung folgt...



ELFMANIA

Elfmania ist nicht wie andere Beat 'em up-Spiele. Erwachsene haben ebenso wie Kinder ihre Freude daran, denn es ist für alle geeignet.

Allgemeine Anleitung



1. Die wichtigste Regel ist, das Angriffsmuster zu variieren. Die Kämpfer in Elfmania sind ungeheuer intelligent. Zeigst du Schwächen, dann ziehen sie sofort einen Vorteil daraus und gewinnen.



2. Die Champions sind nicht dumm und lernen aus deinen Taktiken. In einem Zug können sie nicht geschlagen werden. Du mußt alle Bewegungen benutzen. Das ist die einzige Möglichkeit, einen Sieg zu erringen.



3. Es ist nicht nur wichtig, deinen Gegner körperlich zu besiegen, du mußt dich auch um die Münzen kümmern. Bei jedem Schlag, den man einsteckt, verringert sich der Münzstand, aber der Gegner kann dabei durch das Einsammeln der herumfliegenden Münzen dazugewinnen. Sobald du keine Münzen mehr hast, ist das Spiel für dich verloren, auch wenn dir Schläge gelingen.

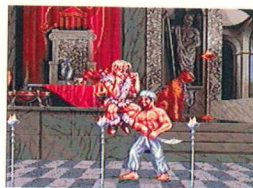


4. Wenn du mit schwächeren Gegnern einige Extrarunden kämpfst, kannst du deine Geldreserven aufstocken. Schlägst du die verlorengegangenen Münzen gegen deinen Gegner, dann kannst du ihm schaden, und er

verliert Münzen. Du kannst so deinen Sieg beschleunigen. Du ergatterst einen Bonus, wenn du einen Kampf gewinnst und alle Münzen bekommst.



5. Bestreite gleich am Anfang des Spieles einen Preiskampf, da der Schwierigkeitslevel dann noch nicht so hoch ist. Gewinnst du, so hast du ein anderes Land erobert, und alle deine Bonuspunkte verdoppeln sich.



6. Wenn du in einer Runde auf mehr als 25 Münzen geschlagen hast, solltest du in die Bonusrunde gehen, um dir Extrapunkte zu holen. Du bekommst durchschnittlich 75 Münzen als Bonus.



7. Kaufst du einen Championkämpfer, so bekommt er auch die überschüssigen Münzen dazu. Sie werden zu seiner Energie addiert. Um deine Energie zu maximieren, prüfe die Anzahl der Münzen, die du besitzt, bevor du in die Bonusrunde gehst.



8. Schätze dann ab, wie viele Münzen du brauchst, um die fast maximale Energie zu erreichen. Der Geldbetrag, den du in der Bonusrunde bekommst, hängt vom Münzen- und Zeitbonus ab.



AMIGA 218 AMIGA

ELFMANIA

Wie du die Gegner besiegen kannst...



1. Matiki The Fat King - Der Magen dieses Königs ist schwach. Daher ist er in dieser Gegend verletzlich. Sein Kopf und seine Hände stellen ebenfalls eine gute Zielscheibe dar. Seine Beine sind durch ständiges Laufen stark geworden.



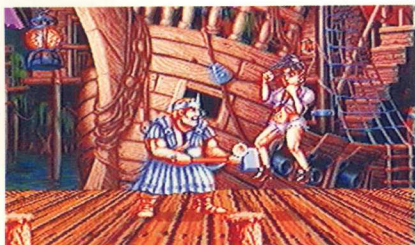
2. Seven The Guardian - Seine Hände sind am empfindlichsten, da er damit sein Schwert halten muß. Die Beine und der Brustkorb sind ebenfalls schwach. Am wenigsten verletzlich ist sein Kopf.



3. Kosken The Executioner - Koskens Beine sind großen Strapazen ausgesetzt, da sie unter seinem Gewicht leiden. Daher solltest du es auf seine Beine abgesehen haben, wenn du ihn besiegen willst.



4. Taiki The Ice Elf - Die obere Hälfte von Taikis Körper und seine Beine sind sehr fit. Da sein Kopf am verletzlichsten ist, solltest du ihn zuerst hier angreifen. Mit einem anschließenden Beinschwung bereitest du ihm dann echte Probleme.



5. Janika The Pirate Elf - Janika ist eigentlich die schwächste Figur. Allerdings ist sie am beweglichsten von allen und kann prompt reagieren. Schläge zu, wann immer du kannst.



6. Tenko The Forest Elf - Tenko ähnelt mit seinem starken Oberkörper sehr Taiki. Sein Kopf und seine Beine sollten zuerst angegriffen werden.



ELFMANIA

Charakteristik der Kämpfer



1. Janika The Pirate Elf - Janika ist die schnellste der Bande, allerdings ist ihre Drehgeschwindigkeit langsamer. Ihre Beine können kleinere Stellen verletzen und richten mehr Schaden an als ihre Hände. Nimm dich also vor ihren Füßen in acht. Ihre Schläge sind nicht sehr stark, aber vielfältig und schnell.

Spezialbewegung: Spinning Middle Kick



2. Tenko The Forest Elf - Tenko kickt mit Schnelligkeit und Stärke besser als die meisten anderen, aber er ist weit von der großen Klasse entfernt. Er hat Probleme beim Drehen wie Janika, aber seine Reichweite ist größer als die ihre.

Spezialbewegung: Spinning High Kick



3. Taiki The Ice Elf - Seine Arme sind viel stärker als seine Beine. Er bewegt sich zwar am langsamsten von allen, dreht sich aber am schnellsten. Taiki ist der stärkste von allen.

Spezialbewegung: Spinning Jump Kick



4. Seven The Guardian - Seven kann durch sein Schwert nur kleine Wunden zufügen. Er ist viel langsamer als Matiki, da er zuerst sein Schwert herausholen muß. Wenn er weit entfernt steht, kann er dem Gegner den größten Schaden zufügen. Da er langsam ist, bereitet ihm das allerdings Probleme.

Spezialbewegung: 360 Degree Spin



5. Kosken The Executioner - Kosken ist die größte und stärkste Figur von allen. Seine riesigen Hände können große Verletzungen zufügen. Allerdings läßt seine Geschwindigkeit zu wünschen übrig.

Spezialbewegung: High Punch



6. Matiki The Fat King - Matiki verursacht mit seinem Hammer keine sehr schweren Verletzungen. Um ein erfolgreicher Kämpfer zu sein, ist er zu ungeschickt.

Spezialbewegung: Hammer Swing



BENEATH A STEEL SKY

Was passiert in der Stadt? Warum haben die Sicherheitskräfte Foster gekidnappt? Wie heißt Foster wirklich? Diese Lösung verrät dir alle Antworten!

Spielführer



1. Um an dem Sicherheitsbeamten am Ende der Stufen vorbeizukommen, müßt du den Querstab von rechts holen und damit die Tür öffnen. Gehe durch die Tür und warte, bis der Sicherheitsbeamte verschwunden ist, bevor du die Stufen wieder hinuntersteigst. Verlasse den Raum auf der rechten Seite!



3. Foster ist in einem Ofenzimmer eingeschlossen, in welchem eine große Kamera auf ihn gerichtet ist. Checke das Türschloß und bitte dann Joey, dir die Tür zu öffnen. Reich, der Sicherheitsmann, wird den Raum betreten und erschossen. Durchsuche seinen Körper, um eine Sonnenbrille und einen Ausweis einzusammeln. Verlasse das Zimmer, gehe nach rechts und dann in den Raum, der rechts vom Lift liegt.

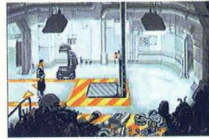


5. Setze den Schraubenschlüssel an den Zahnrädern an, um die Maschine anzuhalten. Wenn der Vorarbeiter dich fragt, ob du sie reparieren kannst, sage ihm, daß du nichts über Maschinen weißt. Hole dir den Schraubenschlüssel und ersuche Joey, in den Lagerraum zu schauen. Du kannst durch die Fenster gucken, um ihn zu beobachten. Gehe nach links und benutze den Schraubenschlüssel an dem Roboter. Wenn Joey hereinkommt, frage ihn, ob er einen neuen Panzer braucht. Während er sein neues Outfit trägt, frage ihn, ob er den Alarm im Lagerraum ausschalten kann. Nachdem er dies ausgeführt hat, kannst du in den Lagerraum gehen.



den Boden.

7. Wenn du auf die rechte Seite der Tür schaust, aus der du gerade herausgekommen bist, wirst du ein rotes Kabel entdecken. Untersuche es und laß es von dann Joey durchschneiden. Er zerteilt es, und es fällt auf



2. In diesem Raum solltest du den Trödel durchforsten, bis du einen Roboterpanzer findest. Wende die Leiterplatte an diesem Panzer an, um Joey zum Leben zu erwecken. Überprüfe den Transport-Roboter und stelle dich danach auf den Lift. Ein Techniker namens Hobbins erscheint und sagt dir, wie du den Lift bedienen müßt. Während er sich mit den Schaltern beschäftigt, müßt du in den Raum auf der rechten Seite gehen, den Schrank öffnen und seinen Schraubenschlüssel stehlen (du kannst auch das belegte Brot nehmen, wenn du möchtest). Wenn Hobbins zurückkommt, sprich mit ihm und finde heraus, warum der Roboter nicht funktioniert. Gehe in den Raum mit dem Lift zurück und laß Joey den Roboter reparieren. Wenn der Lift runterfährt, müßt du durch das Loch gehen.

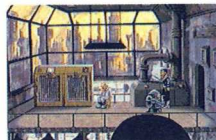


Lamb, der Leiter, auftauchen und dich fragen, wo du steckst. Sage ihm, daß du ein Prüfer bist, und wandere nach rechts.

4. Spreche mit der Frau, die du hier antriffst, und erzähle ihr, daß du ein Inspektor bist. Rede weiter mit ihr, und sie wird dir sagen, daß der richtige Titel eines Inspektors ein Prüfer ist. Nach kurzer Zeit wird



6. Hier müßt du den Gang anheben, um den Kitt herauszuholen, der sich darunter befindet. Du kannst die anderen Gegenstände hier einsammeln, aber alles, was du mitnimmst, wird dir vom Vorarbeiter draußen wieder abgenommen. Draußen angekommen, müßt du zweimal nach links gehen.



8. Wandere weiter nach rechts, bis du an diese Stelle kommst. Setze den Schraubenschlüssel an den 2 Knöpfen an, die du auf der rechten Seite des Raumes findest, und beauftrage Joey damit, einen Knopf zu betätigen. Drücke den anderen Knopf zur gleichen Zeit wie Joey. Der alte Mann erwacht und rennt aus dem Raum. Steige über die Schalttafel und betätige den Schalter, um das Licht auszuschalten. Hebe die Birne auf und lege den Kitt in die Fassung. Betätige nochmals den Schalter, und der Kitt (der ursprünglich ein Plastik-Sprengkörper war) wird explodieren. Eine Platte fällt von der Schalttafel runter und gibt 2 weitere Schalter frei. Ziehe an dem rechten Schalter. Kehre zum Fabrikeingang zurück und stecke den Ausweis in den Schlitz, der sich am Lift befindet. Betrete den Lift.



BENEATH A STEEL SKY

Spielführer



9. Der Lift wird dich runter in dieses etwas attraktivere Gebiet, das sich Belle Vue, nennt, bringen. Hebe das Kabel auf und gehe nach links. Du siehst einen Eingang, der zu einigen Wohnungen führt. Gehe

durch die Tür hindurch. Du stößt nun auf 2 weitere Türen. Stecke deine Ausweiskarte in den Schlitz neben der Tür auf der rechten Seite und gehe hindurch.



nach rechts, wo du 2 Läden entdeckst. Gehe in die Reiseagentur.

10. Dies ist Reichs Zimmer. Schau dich um und untersuche das Kissen, damit du ein Motorrad-Magazin findest. Nimm das Magazin und verlasse das Zimmer. Gehe zurück zum Aufzug und dann entdeckst. Gehe in die



seine Meinung und holt dir ein Ticket, wenn du ihm dafür das Magazin gibst. Vergiß nicht, dein Ticket mitzunehmen, bevor du den Laden verläßt. Wandere für kurze Zeit in der Gegend herum, bis du Lamb, den Leiter, triffst. Wenn du ihm begegnest, mußst du ihm das Ticket geben, und er bietet dir eine Fabrikbesichtigungstour an.

11. Spreche mit diesem Mann hier und erzähle ihm, daß du eine preiswerte Tour buchen möchtest. Er teilt dir mit, daß du 2 Monate warten mußst, bevor du dein Ticket abholen kannst. Aber schon bald ändert er



reden solltest. Sie arbeitet an der Konsole auf der linken Seite. Sage ihr, daß du runter zum Bodenlevel willst. Sie hilft dir, indem sie einen sogenannten Scanner auf deinem Ausweis installiert. Sprich weiter mit ihr, bis sie dir von einem Gerät namens Schriebmann-Port berichtet. Verlasse die Fabrik und gehe runter in den Lift und nach links, bis du zum Büro des Doktors kommst.

12. Gehe in den Lift zurück und betrete die Fabrik. Sprich mit Lamb und frage, wann du die Tour beginnen kannst. Nachdem er dich herumgeführt hat, gehe nach rechts in diesen Raum, wo du mit Anita



Port. Sie wird dir den Eintritt verwehren, und du mußt Joey dazu bewegen, seinen Charme einzusetzen und mit ihr zu reden. Wandere durch die Tür. Frage den Doktor nach der Operation, und er berichtet dir, daß du mit deinen Nieren, deiner Lunge oder deinen Hoden bezahlen mußt! Nachdem du es mit deiner Lunge und deinen Nieren versucht hast, mußt du dich von deinen Weichteilen trennen. Nachdem die Operation ausgeführt ist, mußt du den Doktor fragen, ob er dich runter zum Bodenlevel bringen kann. Er sagt dir, daß sein Freund Willy dir vielleicht helfen kann.

13. Um in diesen Operationssaal zu gelangen, mußt du an dem Empfang vorbei. Benutze den Projektor und frage das Hologramm der Empfangsdame nach einem Schriebmann-



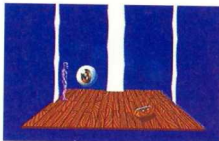
ihm auch, daß der Doktor dich geschickt hat. Wenn er den Raum verläßt, frage Joey, ob er einige Schweißarbeiten an der Statue ausführen kann. Wenn der Anker runterfällt, hebe ihn auf und gehe. Benutze den Anker zusammen mit dem Kabel, um einen Enterhaken herzustellen.

14. Gehe zu dem Versicherungsbüro hier, das sich in der Nähe der Reiseagentur befindet. Rede mit dem Angestellten, bis du die Möglichkeit bekommst, ihn über eine "Spezial-Police" auszufragen. Sage



gebrauche den Enterhaken an dem Sicherheitszeichen. Bahne dir deinen Weg zu diesem Raum und wende den Ausweis an LINC-Interface an. Das bringt dich zu einem virtuellen Wirklichkeitsteil. Hebe in dem 1. Zimmer den Ball auf und wandere durch das Licht auf der rechten Seite des Screens.

15. Gehe hoch in den Lift und dann zweimal nach links und durch die Tür auf der rechten Seite. Du findest dich in dem Raum wieder, in dem du angefangen hast. Gehe durch den Notausgang auf die Plattform und



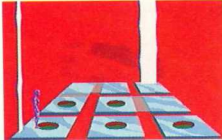
„Dekompression“ vom Inventar und klicke dann auf „Kompression Data“. Dadurch entstehen 2 Paßwörter. Halte nun das Vergrößerungsglas über die beiden Dokumente. Verlasse den Raum durch das Licht auf der rechten Seite.

16. Du erreichst diesen Raum. Gehe ins Inventar, wähle 'open' und klicke dann auf der Reisetasche. Ein Vergrößerungsglas und eine Geburtstagsüberraschung erscheinen. Du solltest sie einstecken. Wähle

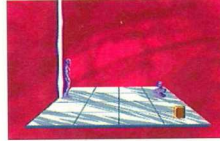


BENEATH A STEEL SKY

Spieleführer



17. Dieser Raum besteht aus einem kleinen Labyrinth, und um ihn zu verlassen, mußt du die Paßwörter in strikter Reihenfolge benutzen. Gebrauche zuerst das grüne Paßwort am Knoten des Quadrates, auf dem du stehst, und wandere nach rechts. Wende nun das rote Paßwort an. Nimm das grüne Paßwort, wandere hoch und benutze es. Gehe nach rechts und runter, nimm das rote Paßwort, gehe hoch und wende es an. Hole das grüne Paßwort und wandere in die untere rechte Ecke und benutze es. Gehe in die obere rechte Ecke hoch und verlasse den Raum.



18. In diesem Zimmer mußt du das Buch aufheben und dann die Lupe darüberhalten. Nimm die Büste und unterbreche den LINC. Gehe zum Terminal auf der rechten Seite und wähle die 4. Option. Benutze nun Option 1 und lese alle Dokumente, die du vom LINC eingesammelt hast. Wähle danach Option 2 und dann Option 1. Laß Lamb als D-LINC erscheinen und nimm sein ganzes Geld. Fahre nun mit dem Lift und suche Lamb. Sprich mit ihm. Er fragt dich, ob du seine Katze füttern kannst. Fahre also zu seinem Appartement.



19. Um die Katze zu füttern, mußt du die Maschine rechts benutzen. Schau dich um, bis du eine Videokassette findest, die du mitnehmen mußt. Wenn du das Video auf dem Videorekorder benutzt, stellst du fest, daß es von Katzen handelt. Verlasse das Zimmer und fahre mit dem Lift zum Hyde Park hinunter.



20. Gehe nach Verlassen des Lifts nach links und spreche mit dem Türsteher über die Mitgliedschaft im Club. Warte, bis du Lady "Mrs. Piermont" mit dem Hund siehst und rede sie an. Wenn du sie nach Overmann fragst, wird sie sehr freundlich reagieren. Frage sie, ob sie dich für den Club empfehlen möchte. Sie läßt dich daraufhin in ihr Appartement ein.



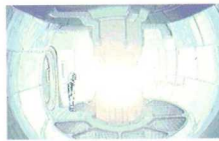
21. Gehe zweimal nach rechts und drücke den Knopf neben der Tür. Sage Mrs. Piermont, wer du bist, und sie läßt dich herein. Spräche mit ihr. Letztendlich wird sie nach dem Telefonhörer greifen und deine Mitgliedschaft im Club arrangieren. Spiele während des Gesprächs Lambs Video ab. Der Hund wird abgelenkt und gibt dir Gelegenheit, einige Hundekuchen zu stehlen. Verlasse danach das Appartement.



22. Kehre an diese Stelle zurück und lege die Hundekuchen auf das Brett. Warte, bis Mrs. Piermont vorbeikommt. Wenn der Hund nahe genug an das Brett herankommt, mußt du am Ziel ziehen. Im Wirrwarr der folgenden Szenen wird es dir möglich sein, an dem Wächter vorbeizuschlüpfen und in die Kathedrale hineinzukommen.



23. In der Kathedrale findest du eine kleine Androiden-Armee. Gehe durch die mittlere Tür in dieses Schließfachzimmer und öffne alle Schließfächer. Du stellst fest, daß sie alle Leichen enthalten. Einer der Leichname ist Anita. Verlasse den Dom und gehe zur Rohrfabrik zurück. Gehe zu den Schließfächern, an die Stelle, an der du zuletzt mit Anita gesprochen hast, und öffne es, damit du einen Schutzanzug gegen radioaktive Strahlung findest. Gehe nach rechts und benutze den Computer, um die Tür zu öffnen, und gehe hindurch.



24. Dies ist das Reaktorzimmer. Wenn du den Boden auf der rechten Seite des Kerns absuchst, findest du Anitas Ausweiskarte. Sammle sie ein und verlasse die Fabrik. Fahre mit dem Lift im Sicherheitsbüro, um zurück zu der LINC-Schnittstelle zu kommen. Wende Anitas Karte an, um in die LINC-Welt zu gelangen. Im 2. Raum mußt du das Bild, das "Blind" heißt, auf das Auge in der Raummitte zielen. Wandere durch den mittleren Ausgang und dann nochmals durch einen mittleren Ausgang.



BENEATH A STEEL SKY

Spielführer



25. Du solltest nun in diesem Raum sein. Gehe in das Inventar und gebrauche das "Playback"-Bild an dem Brunnen in der Mitte des Bodens. Anita erscheint als Hologramm und gibt dir eine Nachricht. Nachdem

du diese gelesen hast, mußt du zum LINC verlassen und zum Hyde Park zurückkehren. Spreche mit dem Jungen, der an der Konsole spielt, und frage ihn über Löwenzahn aus. Nachdem er dir erzählt hat, daß der Gärtner kein echter Gärtner ist, mußt du mit ihm reden, bis er dir aus Virus erzählt.



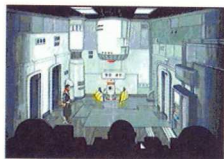
27. Gehe draußen vor dem Club durch den Ausgang, der sich im unteren rechten Screen befindet. Dort befindet sich eine Hütte. Untersuche die Tür und benutze dann die Ausweiskarte für das Schloß. Betrete den

Schuppen und nimm die Gartenschere mit. Gehe zur Doktorpraxis zurück und gib Burke die Brille. Begib dich wieder zum Club, benutze die Platte und gehe dann durch die Tür in einen Keller. Öffne mit dem Brecheisen die große Kiste links und lege den Deckel auf die andere Kiste. Klettere auf die Kiste, gebrauche die Metallstange und dann die Gartenschere an dem Gitter. Klettere danach durch das Loch.



29. Dies ist der 1. Raum der Unterwelt-Sektion. Wenn du auf die Wand schaut, wirst du auf einen Teil stoßen, der aus Putz besteht. Setze die Metallstange an dem Putz an, damit einige Ziegel zum Vorschein kommen.

Halte die Stange an die Ziegel, damit einer aufricht. Hebe den Ziegel auf und setze die Stange an der Verdickung an. Halte den Ziegel an die Stange und warte für kurze Zeit. Wenn der Roboter den Raum betritt, gehst du durch die Tür hinaus.



31. Hier findest du einen Nachlade-Roboter. Gebrauche Jokeys Leiterplatte am Schlitz dieses Roboters, und Joey wird wieder fit. Bitte Joey, den Raum, den du gerade besichtigt hast, durchzuchecken. Wenn er zurückkehrt,

veranlasse ihn dazu, über alles, was er gesehen hat, zu berichten. Ersuche ihn dann, den Hahn am Tank zu benutzen. Wenn er zurückkommt, wäre es am sichersten, in den Tankraum hineinzugehen. Gehe vom Tankraum aus 2mal nach rechts, um in den Computerraum zu gelangen.



26. Gehe den ganzen Weg nach links und betrete den Club. Spreche mit jedem hier, um so viele Informationen wie möglich herauszufinden. Benutze die Jukebox und wähle ein Lied, das "You search, but find nothing"

heißt. Wenn der Manager seinen Tisch verläßt, kannst du seine Brille stehlen. Gehe in den hinteren Teil des Raumes und untersuche die Metallplatte an der Tür. Verlasse das Zimmer!



28. Wandere nach rechts, hoch und rechts, um an diesen Punkt zu kommen. Befestige die Birne in der Fassung, bevor du weiter gehst. Wenn du das nicht machst, wird Foster von einem schrecklichen Monster angegriffen, und

das Spiel wäre zu Ende. Gehe weiter nach rechts, und du wirst einen Tunnel erreichen, der ein sehr instabiles Dach hat. Sobald du eingetroffen bist, mußt du auf dem Ausgang klicken, damit Foster sicher hindurch kommt.



30. Gehe durch die 1. Tür, die du findest, und du kommst in dieses Grubenzimmer. Benutze die Kontrolleinheit links im Raum, um die Temperatur herunterzusetzen. Ziehe an dem Griff über der Grube. Dies

hat den Effekt, daß das Gitter sich löst. Verlasse den Raum und sieh dir das Gitter an, das du in der Wand des Flurs findest. Du kannst nun in das Labor hineinsehen. Gehe 2mal nach rechts.



32. Wende deinen Ausweis an dem Terminal an. Benutze das Terminal, um die Zugangstür zu öffnen, und verlasse den Computerraum. Du triffst nun Gallagher. Nachdem er dir ein bißchen darüber berichtet hat, was gerade

passiert, wird Gallagher in einen kleinen Kampf mit Joey geraten. Beide - Joey und auch Gallagher - sterben in diesem Tumult. Durchsuche Gallagers Körper, um seine Ausweiskarte zu finden, und Jokeys Panzer, um seine Leiterplatte zu entdecken. Gehe in den Computerraum zurück und benutze Gallaghers Karte, um LINC zu betreten. Gebrauche das Blind-Bild an dem Auge im 1. Raum, gehe in den nächsten Raum und wende das Blind-Bild nochmals an. Gehe durch den mittleren Ausgang, und du erreichst einen Raum mit einem Kreuzritter. Wandere durch den mittleren Ausgang, dann nach rechts und hebe die Stimmgabel auf.

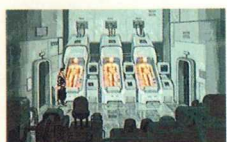


BENEATH A STEEL SKY

Spielführer

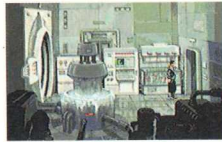


und verlasse LINC. Gehe aus dem Computerraum hinaus und durch die große Zugangstür.



35. Öffne den mittleren Schrank und durchsuche ihn. Bringe Joey's Leiterplatte an und benutze dann den Monitor. Wähle Option 2, dann Option 3, und Joey wird als Androide zum Leben erweckt. Sprich mit ihm und ändere seinen Namen in „Ken“. Benutze den Ausgang auf der rechten Seite des Raums. Trage Ken auf, einen der Türsensoren zu benutzen und berühre den anderen zur gleichen Zeit. Ken bleibt am Sensor hängen. Verlasse ihn und gehe nach rechts.

33. Kehre in den Raum mit dem Kreuzritter zurück und wende das "Wutzerzeugungs"-Bild an ihm an. Gehe nach rechts in den Kristallraum und verwende die Stimmgabel an dem Kristall. Sammle den Virus ein



an dem anderen Tank, um das Gewebe erstarren zu lassen. Gehe durch den Ausgang rechts.



36. Wandere weiter, bis du ans Ende der Rohre kommst, und benutze das Kabel an der Rohrstütze. Gehe anhand des Querstabs in die Grube hinunter. Laß das Gewebe in die Öffnung fallen und benutze dann das Kabel, um in diesen letzten Raum hineinzuschwingen. Nach kurzer Zeit erscheint Ken. Trage ihm auf, sich auf den Stuhl zu setzen. Setze dich nun zurück und entspanne dich bei der Spielende-Animation!

CODES

All Formats...

BRAIN BALL

Level-Codes

| | | | |
|----------|----------|----------|----------|
| Level 5 | READY | Level 10 | DENISE |
| Level 15 | PJOTRE | Level 25 | CINEMAXX |
| Level 30 | SERPENT | Level 35 | SMOKIE |
| Level 40 | HARDWARE | Level 45 | BIERZELT |
| Level 50 | THE END | | |

CHARLY

Level-Codes

Nachfolgend haben wir ein paar Level-Codes zusammengestellt:

| | | | |
|----------|------|----------|------|
| Level 5 | WORD | Level 10 | RICH |
| Level 15 | DEEP | Level 20 | STAG |
| Level 25 | DARK | Level 30 | LIFE |
| Level 35 | BEST | Level 40 | LAND |
| Level 45 | HINT | Level 50 | BEER |

GIGANOID

100 Leben

Drücke Shift während der Optionen-Screen-Anzeige und starte das Spiel wie üblich. Eine Nachricht erscheint, und du erhältst 100 Leben.

GLOBULUS

Unendliche Leben

Um den Cheatmodus zu aktivieren, mußt du ZymoEG als Paßwort eingeben. Merke dir aber, daß du den Cheat genau wie oben angeben in Klein- und Großschreibung eingeben mußt.

HUDSON HAWK

Unendliche Leben und Levels überspringen

Pauseiere das Spiel und gib SCIENCEFICTION ein. Wenn du die Pause beendest, werden dir

Unendliche Leben zur Verfügung stehen, und du kannst Levels überspringen, indem du die Delete-Taste drückst. Du kannst auch versuchen, das Spiel zu pausieren und SANITYCLAUSISCOMINGTOTOWN eingeben, um genau den gleichen Effekt zu erzielen.

MEGA BALL

Unbesiegbareit

Drücke einfach die rechte Amiga-Taste und P zur gleichen Zeit, während du spielst, um diesen Cheat-Modus zu aktivieren.

PUSHOVER

Level-Codes

Nachfolgend sind alle Level-Codes aufgelistet:

| | | | |
|----------|-------|----------|-------|
| Level 1 | 00512 | Level 2 | 01536 |
| Level 3 | 01024 | Level 4 | 03072 |
| Level 5 | 03584 | Level 6 | 02560 |
| Level 7 | 02048 | Level 8 | 06144 |
| Level 9 | 06656 | Level 10 | 07880 |
| Level 11 | 07168 | Level 12 | 05122 |
| Level 13 | 05634 | Level 14 | 04610 |
| Level 15 | 04098 | Level 16 | 12290 |
| Level 17 | 12802 | Level 18 | 13826 |
| Level 19 | 13314 | Level 20 | 15362 |
| Level 21 | 15878 | Level 22 | 14854 |
| Level 23 | 14342 | Level 24 | 10246 |
| Level 25 | 10758 | Level 26 | 11782 |
| Level 27 | 11270 | Level 28 | 09222 |
| Level 29 | 09734 | Level 30 | 08718 |
| Level 32 | 24590 | Level 33 | 25102 |
| Level 34 | 26126 | Level 35 | 25614 |
| Level 36 | 27662 | Level 37 | 28174 |
| Level 38 | 27150 | Level 39 | 26638 |
| Level 40 | 30734 | Level 41 | 31246 |
| Level 42 | 32270 | Level 43 | 31774 |

| | | | |
|-----------|--------|----------|-------|
| Level 44 | 29726 | Level 45 | 30238 |
| Level 46 | 29214 | Level 47 | 28702 |
| Level 48 | 20510 | Level 49 | 21022 |
| Level 50 | 22046 | Level 51 | 21534 |
| Level 52 | 23582 | Level 53 | 24094 |
| Level 54 | 23070 | Level 55 | 22558 |
| Level 56 | 18494 | Level 57 | 19006 |
| Level 58 | 20030 | Level 59 | 19518 |
| Level 60 | 17470 | Level 61 | 17982 |
| Level 62 | 16956 | Level 63 | 16510 |
| Level 64 | 16511 | Level 65 | 17023 |
| Level 66 | 18047 | Level 67 | 17535 |
| Level 68 | 19583 | Level 69 | 20095 |
| Level 70 | 19071 | Level 71 | 18559 |
| Level 72 | 22655 | Level 73 | 23167 |
| Level 74 | 24191 | Level 75 | 23679 |
| Level 76 | 21631 | Level 77 | 22143 |
| Level 78 | 21247 | Level 79 | 20735 |
| Level 80 | 28927 | Level 81 | 29439 |
| Level 82 | 30463 | Level 83 | 29951 |
| Level 84 | 31999 | Level 85 | 32511 |
| Level 86 | 31487 | Level 87 | 30975 |
| Level 88 | 26879 | Level 89 | 27647 |
| Level 90 | 28671 | Level 91 | 28159 |
| Level 92 | 26111 | Level 93 | 26623 |
| Level 94 | 25599 | Level 95 | 25087 |
| Level 96 | 08703 | Level 97 | 09215 |
| Level 98 | 10239 | Level 99 | 09727 |
| Level 100 | 11775. | | |

SPELLBOUND

Level-Codes

Nachfolgend sind alle Level-Codes aufgelistet:

| | | | |
|---------|------|---------|------|
| Level 2 | HEYI | Level 3 | OUDI |
| Level 4 | DYOO | Level 5 | GALL |
| Level 6 | MYPI | Level 7 | NTAW |
| Level 8 | OMAN | | |



Die Rache des königlichen Sohns

Valhalla & The Lord of Infinity

Vulcan Software hat beste Chancen bei der Wahl zur "Einfachsten Story des Jahres": "Nach einem langen Krieg wurde der König von Valhalla im Zweikampf von seinem Bruder erschlagen. Des Königs Sohn wurde viele Jahre versteckt. Nun will er den Mord an seinem Vater rächen." Dermaßen motiviert begibt man sich natürlich kaum mit Übereifer ans Werk. Der junge Prinz findet sich in einer labyrinthartigen Festung wieder, deren grafische Qualität aufgrund der unspokulären Vogelperspektive allerdings nicht allzu hoch ist. In den Gängen befinden sich verschiedene Gegenstände, die im weiteren Spielverlauf dien-



lich sein können. Durch verschiedene Aktionen kommt man in anfangs verschlossene Räume, um dort das Abenteuer fortzusetzen. Auf Löcher im Boden und andere Widrigkeiten muß der Spieler achten, will er seinen Prinzen nicht vorzeitig verlieren. Das Spiel wird komplett mittels Joystick gesteuert. Der kleine Prinz spricht über die Lautsprecher mit dem Spieler, leider nur in Englisch. Valhalla ist ein nett gemachtes Adventure,

Mit dem knackigen Namen Vulcan Software präsentiert sich wieder einmal ein neuer Hersteller, dessen Debütprodukt allerdings nur geringe Hitancen eingeräumt werden



das von der Steuerung sehr an Rollenspiele erinnert. Es ist durchaus empfehlenswert, setzt aber keine neuen Maßstäbe.

Vorsicht ist bei diesem Untergrund angesagt, denn schnell kann ein Leben futsch sein.

● Wolfgang Dietsch

Bildung aus Büchern schadet eigentlich nie; die Lektüre ist deshalb immer zu empfehlen.

COMMENT

Valhalla konnte mich mit seiner teilweise liebevollen Gestaltung zumindest beeindrucken. Als Dauerbrenner wird es aber nicht in meiner Spielesammlung Einzug halten, denn das Spielprinzip ist zu altbacken, um sich länger damit zu beschäftigen. Rock 'n' Roll war damals schon um Klassen besser!



FACTS

Hersteller: Vulcan Software Limited
 Spieler: 1
 Preis: ca. DM 60,-
 Englisch erforderlich: Ja
 Festplatte: unterstützt
 2. Laufwerk: unterstützt
 Steuerung: Joystick

+ digitale Sprachausgabe, teilweise liebevolle Grafik

- Spiel nur in Englisch!

GAMEPLAY 68%

GRAFIK 60%

SOUND 62%

MOTIVATION 58%

GESAMT 63%



Um diese Tür zu öffnen, braucht man einen großen Schlüssel.

Das doppelte Lottchen!

Wembley Int. Soccer

Den Spieleherstellern fällt oft nichts Neues ein, und jedes Spiel kommt einem wie das andere vor. Was jedoch Audiogenic mit ihrem aktuellen Soccer-Spiel machen, grenzt an Frechheit, ist aber vielleicht gar nicht so dumm.

Schon nach den ersten zehn Sekunden fällt selbst dem ungeübten Beobachter auf, daß es sich hier in Grafik und Routine nicht um Anleihen bei einem anderen Programm handelt. Viel „besser“! Es ist das gleiche Programm wie das des guten alten Lothar Matthäus. Die „interaktive Fußballsimulation“ findet ihre Wiedergeburt in „Wembley International Soccer“!

Was Neues?

Hat man sich bei Lothar noch auf die nationalen Mannschaften festgelegt (92 aus fünf Ländern) sind es nun die Internationalen, diesmal deren 64. Diese können im World Cup oder einer Liga, wie bereits bei LM, zum Wettstreit antreten. Taktikeinstellungen, Replayfunktion und Teameditor gehören heutzutage zum Standardrepertoire (siehe auch LM), so daß einzig die Einblendung des

animierten Schiriportraits und die Bild-in-Bild-Anzeige, die wichtige Situationen getrennt vom Spielgeschehen zeigt, als neu einzustufen sind.

Abgesehen davon, daß LM bis jetzt nicht fürs CD 32 erschienen ist, gibt es offensichtlich keinen Grund, Wembley Soccer auf den Markt zu bringen. Unwissenheit war es aber mit Sicherheit auch nicht. Ein Happen vom großen WM-Kuchen vielleicht (LM bot keine Nationalmannschaften)? Die Käuferschar der CD 32-Besitzer? Oder die um Millimeter schnellere Grafik (kein Wunder beim A1200 und CD 32)? Wembley International Soccer ist in jedem Fall kein Spiel, das hohe Absatzzahlen erzielen kann. Zeitlich zu spät angesetzt und für Lothar Matthäus-Inhaber uninteressant, werden wohl nur diejenigen zuschlagen, die



Ein freistehender Spieler wird in einem Zusatzfenster angezeigt und sollte dann möglichst schnell angespielt werden.



Die Einblendungen des Schiedsrichters lockern das Ganze ein wenig auf.

fanatische Anti-Bayern sind oder die kein Interesse an Personenkult haben.

● Michael Erlwein

COMMENT



Michael

Die CD 32- und die A1200-Version unterscheiden sich kein bißchen voneinander, und nur ein paar Kleinigkeiten sind anders als bei Herrn Matthäus' Spielchen. Da auch bei Wembley die zwei Perspektiven und die leichte Spielbarkeit als große Vorteile herausstechen, ist dieses Plagiat trotzdem zu empfehlen.

FACTS

Hersteller: Audiogenic
Spieler: 1-24
Preis: ca. DM 80,-
Englisch erforderlich: nein
Festplatte: ja
2. Laufwerk: ja
Steuerung: Joypad, Joystick
Disks: 2 (1)

+ etwas schneller

- fast identisch mit Lothar Matthäus

GAMEPLAY 72%

GRAFIK 71%

SOUND 70%

MOTIVATION 71%

GESAMT 74%

Aller guten Dinge sind drei!

The Lost Vikings

Drei Wikinger ereilt ein nicht alltägliches Schicksal. Auf dem Heimweg werden die drei von einem außerirdischem Zoobesitzer in dessen Raumschiff gebeamt. Dies ist der Punkt, an dem Ihr eingreift und

Euch aufmacht, die Hornhelmträger durch 35 Levels nach Hause zu bringen. Man bewegt seine Figuren nach Art von Goblins abwechselnd durch die Levels. Ziel ist es, wohlbehalten zum Ausgang des jeweiligen Raumes zu kommen. Dabei stellen sich unterschiedliche Hindernisse und Aufgaben, die nur im Kollektiv gelöst werden können.

Aus diesen Fähigkeiten ergeben sich schlichtweg geniale Spielzüge, die aus The Lost

Vikings kein langweiliges „Leiter-auf-Leiter-runter“-Spielchen werden lassen.

● Michael Erlwein



Diesem außerirdischen Sammler gilt es zu entkommen (oben). Mittels eines Magnetkrans können schwere Objekte bewegt werden.



FACTS

Hersteller: Interplay

Spieler: 1

Disks: 1

Preis: ca. DM 80,-

Englisch erforderlich: nein

Festplatte: nein

2. Laufwerk: nein

Steuerung: Joypad

+ abwechslungsreich, leichte Steuerung

-

GAMEPLAY 84%

GRAFIK 81%

SOUND 86%

MOTIVATION 89%

GESAMT 87%

AMIGA GAMES & Mag

AMIGA Games Disk 5 Year Award 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, Indiana Jones and the Last Crusade, Hard Drivin 2, Formula One Grand Prix, Epic, Body Blows, James Pond 2, Lemmings 2, History Line, Dynablaster, 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, Indiana Jones and the Last Crusade, Hard Drivin 2, Formula One Grand Prix, Epic, Body Blows, James Pond 2, Lemmings 2, History Line, Dynablaster, Battle Isle, Alien 3 und viele mehr!!!

für nur DM **9,80**

Ab 29. Juni im Zeitschriftenhandel erhältlich!

Sim Asteroid

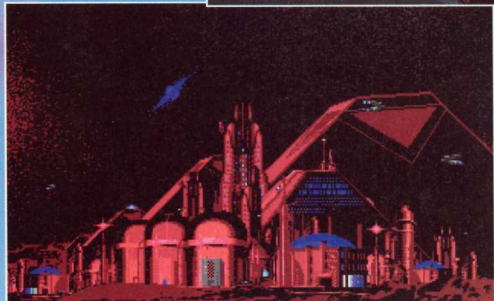
K240



Um nicht in die Schiene der Sequels zu rutschen und manchen Spielern voreingenommen werden zu lassen, taufte Gremlin den Utopia-Nachfolger ganz einfach nach dem Sektor des Universums, um den es im Spiel geht: K240.

Nach einem eher mittelmächtigen Intro, welches man übrigens durch das Starten mit Diskette 2 gleich überspringen kann, findet man sich sofort in der Nähe eines Asteroiden wieder. Jeder hat mal klein angefangen, und so muß von dieser begrenzten Nutzungsfläche aus der Aufbau einer Erzschürfer-Karriere begonnen werden.

Eure Aufgabe besteht nun darin, gegen widrige Umstände, feindliche Völker und radioaktive Strahlung einen Asteroiden nach dem anderen zu finden, zu besiedeln, zu sichern und auszuschlachten. Jede kleine Kommune benötigt lebenswichtige Utensilien, die es teilweise auf dem einen Steinklops recht eng werden lassen. Hat man jedoch mit Hilfe von Sensoren



Im kurzen und etwas farbarmen Intro werden fast nur Standbilder mit ein paar kleinen Animationen verwendet.

einen neuen Gesteinsbrocken ausfindig gemacht, lassen sich Produktionsstätten und z. B. Raketenabschubrampen dorthin verlegen. Da man

neben den Immobilien (mehr als 40 Gebäudetypen) auch Raumschiffe oder so nützliche Geräte wie den Erzteleporter kaufen kann, sind Entfernun-



Je nach Rasse und Fähigkeiten gestaltet sich der Spielablauf schwieriger und das Überleben harte Aufgabe.

COMMENT



Dank der vielen unterschiedlichen Aufgaben, die gleichzeitig gemeistert werden müssen, macht K240 durchaus lange Spaß. Die etwas eintönige Aufmachung benötigt aber eine gehörige Portion Motivation beim Spieler. Im Vergleich zum Vorgänger merzte man einige Schwachstellen aus.

FACTS

Hersteller: Gremlin
Spieler: 1
Disks: 3
Preis: ca. DM 80,-
Englisch erforderlich: nein
Festplatte: möglich
2. Laufwerk: möglich
Steuerung: Maus

GAMEPLAY 70%

GRAFIK 60%

SOUND 25%

MOTIVATION 77%

GESAMT 75%

- + großes Aufgabengebiet, abwechslungsreich
- minimale Geräuschkulisse



Um bebaute Flächen zu erkennen, kann die Ansicht variiert werden (links).



Komplex, aber spielbar!

Anspruchsvolle Unterhaltung, die mit Sicherheit viele Freunde finden wird.

Verwirren einen anfangs noch die zahllosen Icons, die durch Mausclicks aufgerufen (rechts) und aktiviert (links) werden, erklären sie sich doch irgendwie von selbst. Gremlin hat es nämlich verstanden, die weit über 40 Icons erstens eindeutig zu gestalten; zweitens treten nie mehr als neun gleichzeitig auf, und drittens liegt der Packung eine zusätzliche Beschreibung bei. Wer glaubt, hier sofort den Dreh heraus zu haben, liegt völlig falsch. Mit

gen kein Problem mehr. Doch alles hat natürlich seinen Preis und muß mit den Einkünften aus den Erzminen finanziert werden.

Im Vergleich



Die Siedler
Wer Strategie ganz gerne hat, jedoch nicht auf einfache Spielbarkeit und witzige Grafik verzichten möchte, muß zu Blue Bytes Vorzeigheit greifen.

Grafik ↑ Gameplay ↑ Gesamt ↑



Kolumbus
Wem K240 zu futuristisch ist, dem kann man den jüngsten Spielstreich von Software 2000 ans Herz legen, wo man die Welt entdecken darf.

Grafik ↑ Gameplay ↑ Gesamt ↑



Elite II
David Brabens Meisterwerk ist ähnlich zukunftssträhig, aber eher für den geeignet, der nicht auf eine fixe Aufgabe festgelegt werden will.

Grafik ↑ Gameplay ↑ Gesamt ↑

EMP

Tel.: 0591-914311
Fax: 0591-914320
telefonischer Bestellservice
mon. - frei. von 9.00 - 18.00 Uhr

E.M.P. merchandising Handelsgesellschaft mbH, Postfach 1721, 49803 Lingen

GROSSE

E.M.P.

SOMMER

AKTION

Spiele für je 15,00 DM

Apida (DA) Art.-Nr.: 650027
Pacific Island (E) Art.-Nr.: 650054
Woody's World (ML) Art.-Nr.: 650052

Spiele für je 20,00 DM

Allen Breed 2 (ML) Art.-Nr.:650050
Assasin spec. Edition (E) Art.-Nr.:650071
Jaguar XJ 220 (ML) Art.-Nr.:650055
Knights of the Sky (DA) Art.-Nr.:650026
Lotus III (ML) Art.-Nr.:650053
Wing Commander I (KD) Art.-Nr.:650034

Anstoss WM Edition (KD)

650154 A500 64,99 DM
650155 A1200 64,99 DM

Battle Isle Map Editor(KD)
(Battle Field Creator)

Generel Editor für Battle Isle Hauptprogramm, Data 1+2
650147 59,99 DM

Beneath A Steel Sky (KD)

650126 59,99 DM

Bundesliga Manager
Hattrick (KD)

650151 84,99 DM

Death Or Glory (KD)

650152 84,99 DM

Der Trainer (KD)

650020 69,99 DM

Elfmania (KD)

650150 59,99 DM

FIFA Soccer (KD)

voraussichtlicher V.O. Ende August
650080 66,99 DM

Hanse
Die Expedition (KD)

650133 49,99 DM

Ishar 2 (KD)

650065 24,99 DM

Ishar 3 (DA)

voraussichtlicher V.O. Ende August
650134 64,99 DM

Mad News (KD)

voraussichtlicher V.O. 26.08.1994
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 zzgl. 9,90 DM oder Versand per Vorauskasse zzgl. 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 alle anderen Computerspiele vom Umtausch ausgeschlossen, defekte Spiele werden natürlich ersetzt. Bei Bestellung erhalten Ihr unseren 88-seitigen Hauptkatalog prallgefüllt mit offiziellen Shirts, LP's, CD's, Videos, Computerspielen und mehr, gratis! Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

DA = deutsche Anleitung, KD = komplett deutsch, E = Englisch, ML = Multilingual

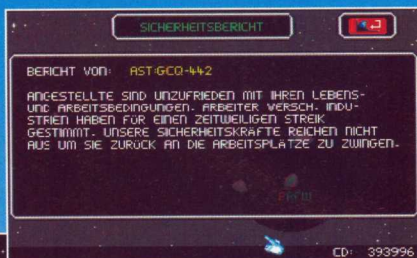
Sicherheit ist K240 zwar benutzerfreundlich und nach kurzer Zeit zu verstehen, da man sich aber mit der Zeit um so viele Dinge (Verteidigung der eigenen Asteroiden, Nahrungsnachschub, Unruhen usw.) kümmern muß, kann es schon mitunter zu Hektik kommen (wäre kein Wunder bei zwei Dutzend Stationen). K240 kann man auf jeden Fall als gegliedert bezeichnen. Trotz einiger Unkenrufe wird sich für jeden, der sich ein wenig Zeit für dieses Gremlin-Produkt nimmt, eine Tür zu langanhaltendem Spielspaß aufstoßen.

Erst mit einer Raumschiffwert können unterschiedliche Gleitertypen gebaut und die Verteidigung der Asteroiden gesichert werden.



Langzeitmotivation ist garantiert, denn mit sechs recht komplexen Szenarien mit verschiedenen Alienrassen dürfen mehrere Wochen Spielspaß drin sein.

● Michael Erlwein



VORBEUGEN IST BESSER ALS...

Einige Ereignisse werden Euch immer wieder in Bedrängnis bringen. Doch gibt es natürlich Mittel und Wege, um dem vorzubeugen.

Asteroidenkollision



Bei den vielen Brocken im Weltall kommt es mitunter vor, daß einer den anderen rammt. Wenn es sich dabei um einen eigenen, dicht bebauten Asteroiden handelt, sollte man ihn lieber mit einem Motor ausrüsten und zur Seite befördern. Bedeutend teurer (ca. 2 1/2 mal soviel), aber dafür zumindest endgültig, wäre eine Mega-Rakete, die das Problem ein für allemal beseitigt.

Streiks und allgemeiner Unmut



Von Zeit zu Zeit kommen die Arbeiter in den Erzminen auf die Idee, ihren Unmut mit Streiks kundzutun. Ein bis zwei Sicherheitszentralen tun hier Wunder. Will man zudem Zufriedenheit und eine gesunde Mannschaft, so sollten eine sog. Hydroponie (Nahrungsgewinnung) und ein medizinisches Zentrum ebenfalls nicht fehlen.

Anwendungen

- ▣ **AdreB/CD/Disk/Video** Vier bewährte Verwaltungsprogramme. Managen Sie einfach und sicher Ihre Daten! Nie wieder Chaos! (je 1 Disk, je 4,60 DM)
- ▣ **Amiga- und RoadRise** Erstklassige Programme zur Streckenplanung. (1 Disk, 4,60 DM)
- ▣ **Astronomie-Set** Software zu den Themen Planet Erde, Weltall und Raumfahrt. Ein Muß für Hobbyastronomen und interessierte Sterngucker. (5 Disks, 23,- DM)
- ▣ **Bildergalerie** Die grandiosen IFF-Grafiken dieser Diashow werden auch Sie verzaubern. Echte Meisterwerke der Computerkunst. Faszinierende Farbbilder aus vielen verschiedenen Bereichen. (20 Disks, 92,- DM)
- ▣ **Bildschirm-schoner-Set** Neben SuperDark eine Auswahl der besten Bildschirmschoner für den Amiga. Mit zahllosen interessanten Effekten. (2 Disks, 9,20 DM)
- ▣ **Busineß-Set** Mit Fibu, Faktura, Tabellenkalkulation, Terminplaner und Geschäftsgrafik. (4 Disks, 18,40 DM)
- ▣ **Cilpart-Set 1 & 2** Verschönern Sie schnell und einfach Ihre Briefe, Einladungen u. a. Drucksachen mit diesen toll gezeichneten IFF-Kleingrafiken. Sauber nach Themen sortiert. (je Set 15 Disks, je Set 69,- DM)
- ▣ **Colorfonts** IFF-Bilder mit farbigen Buchstaben zur Verwendung in Malprogrammen. (2 Disks, 9,20 DM)

▣ **Druck-Set** Zeichnen Sie Ihren Printer voll aus! Drucken Sie mühelos Texte, Etiketten, Grafiken u.v.m. Wirklich alles, was Ihr Drucker braucht! (5 Disks, 23,- DM)

▣ **Fraktal-Set** Tauchen Sie ein in farbenfrohe Welten fantastischer Fraktale und generieren Sie Apfelsmännchen, künstliche Landschaften, Plasmawolken, Schneeflockenfraktale u.v.m.! (4 Disks, 18,40 DM)

▣ **Grafik-Pack** Alles, was das Grafikerherz begehrt: Software zum Malen und Morphing von Bildern, zum Bearbeiten von (auch übergrößen) Icons und zum Abspielen von Animationen. Mit zahlreichen nützlichen Extras und beeindruckenden Beispielen. (8 Disks, 36,80 DM)

▣ **IntroMaker-Pack** Erstellen Sie ohne Programmierkenntnisse fetzige Intros mit Grafik, Sound und spitzenmäßigen Effekten! (2 Disks, 9,20 DM)

▣ **Kopierprogramme** Extrem schnell und sicher kopieren und formatieren. (2 Disks, 9,20 DM)

▣ **MagicMusic** Weit über 100 hervorragende Musikstücke. Eine Auswahl von Top-Hits aus der Amiga-Szene. Mit komfortablem Abspielprogramm. (20 Disks, 92,- DM)

▣ **Musik-Set 1 & 2** ...und Ihr Amiga wird zum Synthesizer! Erstellen Sie eigene Songs mit vielen Instrumenten und Samples. (je Set 5 Disks, je Set 23,- DM)

▣ **Schreibmaschinenkurs** Erlernen Sie Schritt für Schritt das Zehnfingersystem! (1 Disk, 4,60 DM)



EL DORADO

Das Softwareparadies

▣ **Speedup-Set** Beschleunigt Disk- und HD-Laufwerke um ein Vielfaches. Lade- und Zugriffszeiten werden stark verkürzt. Programme, die Sie bald nicht mehr missen mögen! (ab Kick 2.0, 3 Disks, 13,80 DM)

▣ **Übersetzer** Das Programm zum schnellen Übersetzen von englischen Texten/Wörtern. (2 Disks, 9,20 DM)

▣ **Vektorfonts Vol. 1-4** Jede Menge Schriftarten im Intellifont-Format. Kompletter Zeichensatz mit Umlauten und Sonderzeichen, stufenlos vergrößerbar, professionelles Design. Ideal für Textverarbeitung, Grafik, DTP und Video. (je Set 5 Disks, je Set 23,- DM)

▣ **Vokabeltrainer** Beliebter Englischkurs mit umfassendem Wörterbuch. (1 Disk, 4,60 DM)

▣ **Workbench-Tools** Einzigartige Programme geben Ihrem Arbeitsisch ein völlig neues Outfit und erleichtern die Bedienung. (ab Kick 2.0, 8 Disks, 36,80 DM)

Höllisch paradisische Software.

Für Sie nur 4,60 DM je Disk!

Spiele

- ▣ **Abenteuer-Pack** Eine Auswahl der besten Adventures für den Amiga. Spiele, die sie nächstlang fesseln werden. (5 Disks, 23,- DM)
- ▣ **Action in Hollywood** Spannendes Adventure in der Filmstadt Hollywood. (1 Disk, 4,60 DM)
- ▣ **Action-Set 1 & 2** Technisch brillant und rasant: Action- und Ballerspiele mit Top-Grafiken und megastarkem Sound. Ballern bis die Rohre rauchen! (nicht Kick 3.0, je Set 6 Disks, je Set 27,60 DM)
- ▣ **Autorennen** Meistern Sie schwierige Rennstrecken und überbrennen Sie Ihre Gegner! (1 Disk, 4,60 DM)
- ▣ **Backstage** Spritziges Grafikadventure rund um die Musikszene. (1 Disk, 4,60 DM)
- ▣ **Boulderdash-Pack** Viele neue Versionen des All-Time-Hits in witziger Aufmachung: Steuern Sie Goldgräber, Astronauten, Surfer oder Osterhasen bei der legendären Jagd nach den Diamanten! (5 Disks, 23,- DM)
- ▣ **Brettspiele** Umsetzungen mit spielstarkesten Computergegnern: Monopoly, Schach, Scrabble, Risiko, Reversi, Backgammon, Mühle, Shanghai, Mensch-ärgere-Dich-nicht, Roulette und weitere Hits. (8 Disks, 36,80 DM)
- ▣ **Cannibal für FBI** Spannendes Adventure. Sie sind ein von Kannibalen verfolgter Agent! (1 Disk, 4,60 DM)
- ▣ **Catacomb** Packendes Abenteuerspiel mit grandioser Grafik und guter Benutzerführung. Erforschen Sie das geheimnisvolle Land Exousial! (1 Disk, 4,60 DM)
- ▣ **Das Erbe 1 & 2** Bei diesen beiden Rennern vom Bundesumweltamt müssen Sie ein Erbe umweltbewußt verwalten und managen. (je 1 Disk, je 4,60 DM)
- ▣ **Demo-Set 1-4** Wahre Feuerwerke aus Sound, Grafik und Animation. (je Set 5 Disks, je Set 23,- DM)

Gleich anrufen und bestellen!
Direktversand: 07141/28 00 11

▣ **Golf** Die Simulation des noblen Sports. Verlegt einen kompletten Golfplatz in Ihren Amiga! (2 Disks, 9,20 DM)

▣ **Helicopter-Mission** Fliegen Sie mit dem Hubschrauber Ihrer Wahl reizvolle Einsätze! (1 Disk, 4,60)

▣ **Jump & Run-Set 1 & 2** Gesammelte Hits des witzigen Genres mit farbenfroher Grafik und hörenswerem Sound. Meistern Sie zahllose Levels und gelangen Sie ins Ziel! (je Set 5 Disks, je Set 23,- DM)

▣ **Kartenspiele** Skat, Poker, Black Jack, Solitaire und Patience sorgen für Spielspaß. (3 Disks, 13,80 DM)

▣ **Klassiker-Pack** Spiele, die Geschichte schrieben, technisch auf dem neuesten Stand: Clones von Sokoban, Breakout, Asteroids, Minesweeper u.a. (5 Disks, 23,- DM)

▣ **Lemmin'-Set** Gewitzte Spiele mit niedlichen Tieren sorgen für anhaltendes Spielspaß. Steuern Sie Lemminge bei der Olympiade, durch Spiegelabyrinth oder als Weihnachtsmänner durch Schneelandschaften: ein Muß für jeden Lemmingfan! (7 Disks, 32,20 DM)

▣ **ManagerSim** Realitätsnahes Wirtschaftsspiel für bis zu vier dynamische Jungunternehmer. Führen Sie Ihre Firma mit viel Taktik zum Erfolg! (1 Disk, 4,60 DM)

▣ **Multiplayer-Set** Eine Auswahl der besten Spiele für 2-4 Spieler. Tragen Sie spannende Duelle mit Panzern, UFOs und den nackten Fäusten aus! Langzeitmotivation und geselliger Spielspaß garantiert! (8 Disks, 36,80 DM)

▣ **PacMan-Pack** Schöner, schneller, spaßiger: Tolle Neuaufgaben des beliebten Oldies mit fiesem Gegner und flüssigem Spielablauf. (2 Disks, 9,20 DM)

▣ **SimCity-Terrain-Editor** Erstellen Sie interessante Landschaften für SimCity! (1 Disk, 4,60 DM)

Ihre Vorteile bei El Dorado

- * Erstklassige Spitzensoftware: aus tausenden ausgearbeiteten Programmen, nur die besten kommen rein.
- * Sagenhaftes Preis-Leistungs-Verhältnis: Produkte, die es zuzigfach teureren Programmen aufnehmen.
- * Kostenlose Unterstützung bei Fragen und Problemen: kompetente Amiga-Profis helfen Ihnen weiter.
- * Exklusive El Dorado-Zusammenstellungen: keine Massenware, keine eingeschränkten Demoversionen.
- * Schneller und sicherer Versand: Ihre Software geht in der Regel noch am Tag Ihrer Bestellung raus.
- * Toll für Einsteiger: Hilfs- und Infotexte auf den Disketten.
- * Bewährter Versand: von Amigazeitschriften empfohlen.
- * Auch nach dem Kauf sind Sie noch König: umgehende und kulannte Bearbeitung von Reklamationen.
- * Sicherheit für Sie: geprüfte Color-Industriedisketten.

...überzeugen Sie sich selbst!

▣ **Sportspiele-Pack** Mit dem Eishockeyspiel Karomalz-Cup, Fußball- und Eishockeymanager, Karatespiel, Ligaverwaltung, Abfahrtslauf und einem futuristischen Football-Game. (4 Disks, 13,80 DM)

▣ **Star Trek-Set** Zwei umfangreiche Strategiespiele um die Enterprise mit Captain Kirk und seiner berühmten Crew. Beam me up, Scotty! (5 Disks, 23,- DM)

▣ **Strategie-Set** Die Hits unter den Strategiespielen. Werden Sie Agent, Kaiser, Börsenmakler, Manager, Feldherr im US-Bürgerkrieg u.v.m.! (6 Disks, 27,60 DM)

▣ **Tekkommando 1 & 2** Bekannte Adventures mit 1A-Grafik und spannender Story. (je 1 Disk, je 4,60 DM)

▣ **Tetris-Pack** Brillante Neuaufgaben des Klassikers beweisen: Tetris ist und bleibt genial. (3 Disks, 13,80 DM)

▣ **The Shepherd** Strategiespiel der Extraklasse, das auffallend stark an Populous erinnert. (1 Disk, 4,60 DM)

El Dorado Softwareversand
Christopher Münchoff
Brucknerstraße 47
71640 Ludwigsburg

Direktversand:

07141/28 00 11

Beratung:

07141/29 09 48

Pressestimmen

AMIGA 6/94, Test der Vektorfonts: „Das Preis-Leistungs-Verhältnis ist nahezu unschlagbar; für den Heimnutzender uneingeschränkt empfehlenswert.“

AMIGA SPECIAL 3/94, Versandhändlertest: „Ausgesprochen freundliche, umfassende Beratung.“

Kundenstimmen

Hendryk P. aus H.: „...daß meine Erwartungen nicht nur erfüllt, sondern teilweise sogar übertroffen wurden.“

Andrea R. aus S.: „Die Lieferung Ihrerseits war sehr schnell. Mit der Qualität der Software war ich auch zufrieden. Der Service von El Dorado ist auch sehr gut.“

Thomas R. aus O.: „Bei El Dorado wird man noch wie ein Kunde behandelt. Bei der Konkurrenz hat man das Gefühl, ein Störenfried zu sein. Fliesenkompliment!“



So einfach bestellen Sie

Per Nachnahme: Rufen Sie an und nennen Sie Ihre Programmwünsche, sowie Ihre Anschrift. Natürlich können Sie auch einfach schriftlich. Natürlich können Sie schreiben. Sie eine Karte oder einen Brief schreiben, der Ihr bezahlen bequem beim Briefträger, der Ihr Päckchen vorbeibringt.
Per Vorkasse: Schreiben Sie uns Ihre Wünsche und legen Sie einen V-Scheck über den Gesamtbetrag zzgl. Versandkosten bei.

Alle Programme laufen auf allen Amigas ab 1 MByte - sofern nicht anders angegeben.

Versandkosten

Per Nachnahme: 7,90 DM. Per Vorkasse: 5,90 DM. Ausland VK: 14,90 DM. Abholung nach Absprache!

Roter Hüpfert!

Tony & Friends in Kelloqq's Land

Die Idee, mit Computerspielen Werbung zu betreiben, ist nicht neu. Viele gute Games, wie zum Beispiel Zool, sind bereits erschienen. Neu ist jedoch, daß selbst ein kostenloses Produkt ein ebenso hohes Niveau erreicht wie Vollpreis-Software.

Bewährtes und Neues!

Der Affe Coco und Toucan Sam sind von kriegerischen Ameisen gefangengenommen worden. Tony der Tiger und Smacks der Frosch machen sich auf, ihre beiden Freunde zu befreien, um gemeinsam mit diesen schließlich den üblen Oberdrachen zu besiegen. Drei Welten mit insgesamt 18 farbenfrohen Levels in bewährter Jump & Run-Manier erwarten Euch. Jede Spielfigur hat neben den Standardbewegungen wie Laufen, Ducken und Springen eine besondere, einzigartige Fähigkeit. Tony läuft wie der Wind, Smacks kann tauchen

und schwimmen, Coco ist ein hervorragender Kletterkünstler und Sam ist sogar flugfähig. Zur Lösung eines Spielabschnittes ist oftmals eine dieser besonderen Eigenschaften unbedingt erforderlich. Man wechselt die Charaktere durch Betreten von speziell gekennzeichneten Häusern. Soweit sie schon befreit ist, kann hier dann die gewünschte Figur gewählt werden.

Was passiert?

Genretypisch sind die Welten natürlich gespickt mit Türen zu Bonusabschnitten, beweglichen Plattformen und sich auflösenden Wolken oder Steinen.



Noch steht uns ein langer Weg bevor (oben).

Tony will hoch hinaus (links)!

Als Energiehappen dürfen Kelloqq's-Flocken gesammelt werden, und mit den sechs wichtigen Vitaminen obendrauf erhält man pro Level noch einen dicken Bonus. Tony & Friends spielt sich durchgehend flüssig und fair. Zusätzliche Hin-

weise und Ratschläge gibt schließlich der Fünfte im Bunde: Chocos der Bär, der immer erscheint, sobald man die verstreuten Fragezeichen anspringt. Die putzig animierten Ameisen werden ebenso wie die drei Endgegner durch

TONYS FREUNDE



Smacks:
Im Rennen nicht zu schlagen.



Chocos:
Smart, weiß immer Rat.



Smacks:
Plantsch in jedem Gewässer.



Coco:
In den Bäumen zu Hause.



Sam:
Etwas schwerfällige Flugente.



Farbenprächtige Backgrounds mit drolligen Gegnern und kniffligen Stellen zeichnen Tony & Friends aus.

DIE BÖSEWICHTE



Krokodil

Springt gefährlich hoch aus dem Wasser und taucht wieder unter - ist nur für den kurzen Zeitraum an der Wasseroberfläche verwundbar.



Schlange

Ähnlich wie im Klassiker Serpentine windet sie sich ständig - hangle Dich immer an ihrem Schwanz entlang und springe ihr geschickt auf den Kopf.



Drache

Dieser feuerspeiende Flugsaurier von beeindruckender Größe ist sehr gefährlich und kann nur durch exakt getimte Sprünge erlegt werden.



Auch unter Wasser ist Smacks nicht wehrlos.

malft von Rudi Stembers Begleitmusik mit vielen FX ist Tony & Friends

gezielte Sprünge auf den Kopf ausgeschafft. In einem umfangreichen Probelevel werden alle Handlungsmöglichkeiten ausführlich erläutert. Unter-

ein kurzweiliges und durchaus empfehlenswertes Jump & Run der gehobenen Mittelklasse.

● Oliver Preißner

COMMENT

Noch nie hat mich ein kostenloses Werbespiel so beeindruckt wie Tony & Friends - geradlinig, einfach und doch fesselnd. Besonders die Möglichkeit, zwischen unterschiedlichen Charakteren ständig zu wechseln, war erfrischend neu. Mit seinem ersten Werbespiel kann Frühstücksspezialist Kellogg gleich einen Hit vorweisen.



FACTS

- Hersteller: Kellogg
- Spieler: 1
- Disks: 1
- Preis: gratis
- Englisch erforderlich: nein
- Festplatte: nicht möglich
- 2. Laufwerk: nicht möglich
- Steuerung: Joystick/Joypad

- + kostenlos, umfangreiche Spielerklärung als Demolevel
- wenig Abwechslung in den einzelnen Levels

GAMEPLAY 70 %

GRAFIK 71 %

SOUND 70 %

MOTIVATION 72 %

GESAMT 71 %

Ladengeschäft: Goerdeler Straße 38, 52066 Aachen

| AMIGA 1MB | Preis |
|------------------------|---------|
| Sim City DeLuxe DH | 79,900M |
| Sim Earth DV | 34,900M |
| Sim the Sorcerer DV | 64,900M |
| Skidmarks DH | 44,900M |
| Soccer Kid DH | 56,900M |
| Software Manager DV | 64,900M |
| Spaceward Hof DV | 74,900M |
| Starlord DH | 74,900M |
| Star Trek 25th AGA DV | 74,900M |
| Street Fighter 2 DH | 29,900M |
| S.U.B. DV | 49,900M |
| Syndicate DV | 56,900M |
| Team 17 Compilation DH | 49,900M |
| Theme Park DV * | 64,900M |
| Tubular Worlds DV | 59,900M |
| Whale's Voyage DV | 56,900M |
| Winter Olympics DH | 59,900M |
| Winter Olympics '94 DV | 49,900M |
| Zak McCracken DV | 34,900M |
| Zeppelin DV | 64,900M |
| Zero DH * | 56,900M |
| Zool 2 DH | 44,900M |

| AMIGA CD 32 | Preis |
|-----------------------------|---------|
| Alien Breed Sp. Ed. DH | 44,900M |
| Arabic Nights DV | 44,900M |
| Arcade Pool DH | 27,900M |
| Banshee DH | 49,900M |
| Battletoads DH | 44,900M |
| Battle Chess EV | 49,900M |
| Beneath a steel sky DH * | 49,900M |
| Bubba 'n Six DH | 49,900M |
| Cannon Fodder DH | 49,900M |
| Chuck Rock 1 oder 2 DH | 39,900M |
| Der Clown DV | 64,900M |
| Donk DH | 49,900M |
| Elite 2 DH | 56,900M |
| Fire & Ice DH | 49,900M |
| Fury of the furries DH | 49,900M |
| Gunsling 2000 DH | 56,900M |
| Heimdall 2 DH | 56,900M |
| Imp. Mission 2025 DH | 56,900M |
| James Pond 3 DH | 64,900M |
| Jurassic Park DH * | 56,900M |
| Kick Off 3 DH * | 56,900M |
| Labyrinth of time EV | 49,900M |
| Lemmings DH | 44,900M |
| Lotus Trilogy DH | 49,900M |
| Lost Vikings EV | 49,900M |
| Liberation EV | 59,900M |
| Microcosm DH | 59,900M |
| Out to Lunch DH | 44,900M |
| Pirates Gold DH | 56,900M |
| Pinball Fantasies DH | 56,900M |
| Second Samurai DH | 49,900M |
| Seek & destroy DH | 44,900M |
| Sensible Soccer Ltd. Ed. DH | 44,900M |
| Soccer Kid DH * | 56,900M |
| Striker DH | 49,900M |
| Superfrog DH | 27,900M |
| U.F.O. DH * | 66,900M |
| Ultimate Body Blows DH | 49,900M |
| Zool oder Zool 2 DH | 49,900M |

| Sonstiges | Preis |
|------------------------------|----------|
| Joypad Gravis | 34,900M |
| Joystick Competition Pro | 24,900M |
| Joystick Competition Star | 34,900M |
| Joystick Corn. Pro mini | 24,900M |
| Joystick Corn. Pro mini Star | 34,900M |
| Joystick Gravis | 59,900M |
| Festplatten für Amiga ab | 598,000M |
| Personal Write DV | 59,900M |
| Sieghied Antivirustools DV | 69,900M |
| X-Copy DV | 79,900M |

Es gelten unsere AGB. Versand erfolgt entweder per Postnachnahme, zzgl. DM 10.- Porto u. Verpackung, + DM 3.- Zahlscheinegebühr, oder per Vorkasse zzgl. DM 8.-. Ab DM 180.- Warenwert Porto u. Verpackung frei. Bei Annahmeverzug (Verweigerung oder Nichtabholung) werden pauschal DM 30.- fällig. Viele weitere Titel ständig verfügbar. Ladenpreise weichen ab. Lieferung ins Ausland nur per Eurocheck oder Postbaranweisung + DM 28.-. Angebot freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Druckfehler, Irrtümer, Preis- und Produktänderungen vorbehalten. Mit * gekennzeichnete Produkte waren bei Drucklegung noch nicht verfügbar.

Handel auf dem Seeweg anno 1356

Hanse - Die Expedition

C 64-Veteranen werden ins Schwärmen kommen, wenn sie vom damaligen Megahit Hanse erzählen. Ralf Glau legte nun seinen Klassiker in einer zeitgemäßen Version neu auf.

Wenn Hanse immer noch kein Begriff ist, der sollte einmal die neue und in einzelnen Punkten verbesserte Version von Ascon unter die Lupe nehmen. Das Wesentliche des Spiels ist unverändert übernommen worden und läßt sich kurz erklären. Als Händler mit Wohnsitz in Lübeck versucht man, vom einfachen Bürger zum Bürgermeister aufzusteigen. Der Weg dorthin führt über den Warenhandel mit anderen Hansestädten, indem man mit Salz beladene Schiffe aussendet, die dann mit Waren zurückkommen. Dazu muß man sich an ver-



Vom Arbeitszimmer aus werden die Schiffe zu den Kontoren verschickt.

schiedene Handelsplätze begeben. Im Alter von 15 Jahren kann man seine Söhne und Töchter auf Expeditionen schicken. Gelangen sie zu unbekanntem Hafenstädten, kann man diese mittels erfolgreicher Eroberungen als neue Kontore gewinnen. Neben dieser Erweiterung wurde fast ausschließlich an der Verbesserung



Zentrum des Spiels ist die Hansestadt Lübeck (links).

Reparaturen und neue Schiffskäufe erledigt man im Hafen (unten).



der Grafik gearbeitet, aber das mit Erfolg. Die Grafiken sind brillant gezeichnet, dank der fehlenden Animationen verfliegt ihr Reiz jedoch relativ schnell.

● Gerhard Fleischmann

Die Familie



In der Familie haben vor allem die Kinder eine bedeutende Rolle. Sie können, sobald man stirbt, das Erbe antreten, oder ab ihrem 15ten Lebensjahr auf eine Expedition geschickt werden. Die Erziehung kann man gegen entsprechende Bezahlung einem Hauslehrer überlassen. Je nach Lehrer entwickeln sich die Eigenschaften in unterschiedliche Richtungen.

COMMENT



Hanse-Die Expedition ist eine Wirtschaftssimulation, bei der besonders die Grafik gut gelungen ist. Im wesentlichen beschränkt sich das Spiel allerdings auf den Kauf und das Versenden von Schiffen, so daß die Spielfreude schnell verflacht. Der Patrizier oder Kolumbus bieten langfristig sicherlich mehr Spielspaß.

FACTS

Hersteller: Ascon
Spieler: 1-6
Preis: ca. DM 60,-
Englisch erforderlich: nein
Festplatte: unterstützt
2. Laufwerk: unterstützt
Steuerung: Maus
Disks: 2

GAMEPLAY 68%

GRAFIK 82%

SOUND 64%

MOTIVATION 60%

GESAMT 65%

+ tolle Grafiken

- auf die Dauer nervende Melodie, keine Animationen

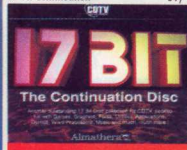
Fresh... CD-Shop



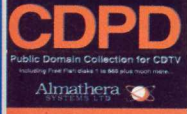
Wir haben die eiskalten CD-ROM's für AMIGA und CD-32!

Anwender CD's

17 Bit Collection (Doppel CD) 109,-
17 Bit Continuation 59,-



Aminet 2 69,-
Animizing (1000 GIF Bilder) 25,-
CD Exchange Volume 1 59,-
CPD 1 (Fish 1-660, etc.) 59,-



CPD 2 (600 MB PD Software) 59,-
CPD 3 59,-
CPD 4 59,-
Demo Collection 59,-
Demo Collection II 69,-
Deutsche Edition 59,-



Wir liefern auch CD's für PC und Macintosh! Info kostenlos!

Euroscene I (Funet) 49,-



Fractal Universe 79,-
Fresh Fish Dezember 1993 59,-
Fresh Fish März/April 1994 59,-
Fresh Fish Mai/Juni 1994 59,-
Fresh Fish Juli/August 1994 59,-
Frozen Fish (1-1000 archiviert) 59,-

Saar/Amok CD 49,-



Ultimate MOD Collection 69,-
Women of Venus (Girls Girls Girls) 69,-

Unsere Top-Videos für CD-32:
Die Wacke Kamone 2 1/2 (Deutsch) 39,95
Ghost - Nachricht von SAM (Deutsch) 39,95
Star Trek VI (Deutsch) 39,95

CD-32 Spiele

- Allen Breed Special Edition 59,-
- Arabian Nights 59,-
- Battle Chess 69,-
- Battleloads 59,-
- Bubba 'N' Six 69,-
- Deep Core 59,-
- Der Clou 89,-
- Disposable Hero 69,-
- Dank 69,-
- Elite 2-Frontier 69,-
- Fire Force 69,-
- Fury of the Furries 79,-
- Gunsnip 2000 69,-
- Heimdall 2 49,-
- International Karate + 79,-
- Labyrinth of Time 69,-
- Leimmings 59,-
- Liberation Captive 2 79,-
- Lotus Trilogy (Lotus 1, 2, 3) 59,-
- Mean Arenas 69,-
- Microcosm 99,-**
- Marph 59,-
- Nick Faldo Golf 79,-
- Pinball Fantasies 79,-
- Pirates! Gold 79,-
- Project X + F 17 Challenge 79,-
- Seek & Destroy 59,-
- Sensible Soccer 92/93 59,-
- Sleepwalker 69,-
- The lost Vikings 69,-
- The Chaos Engine 69,-
- Troils 69,-
- Whales Voyage 69,-

FrISCHE FISCHE auf CD-ROM!!!

Fresh Fish Juli/August 1994



Gold Fish (Doppel-CD)



Games & Goodies (CD32) 59,-
GIF Galaxy (Doppel CD) 99,-
Giga PD V2.2 95,-
Gold Fish (Doppel CD) 59,-
Imagine CD V2.0 98,-
Megahits Volume 1 79,-
Multimedia Toolkit (für Designer) 69,-
Now That's What I Call Games 1 59,-
Now That's What I Call Games 2 59,-
Pandora's CD 29,-

CD-32 incl. 4 Spiele

CD-32 Tastatur 159,-
Communicator 249,-

CD-ROM Mitsumi FX 001D Doublespeed-Laufwerk
inkl. externer Audioausgang für A2000/A4000 und PC

CD-ROM Controller A2000/A4000
inkl. Installationssoftware (unterstützt Audio- und Photo-CD's)

80 Watt Aktivboxen

inkl. Regler für Tiefen
Böhen und Lautstärke,
Ideal auch für Walkman.

Natürlich haben wir neben CD's auch andere AMIGA Hits:

OS 3.1

Kickstart 3.1 und Workbench 3.1

Wir haben das neue Betriebssystem für Ihren AMIGA! Dieses Upgrade-Kit umfasst **4 Handbücher** (Workbench 3.1, Amiga Dos 3.1, ARexx 3.1, Einbauanleitung 3.1), **6 Disketten** (WB 3.1, Install 3.1, Extras 3.1, Fonts 3.1, Locale 3.1, Storage 3.1) und als **Hardware** die Kickstart-ROM(s) 3.1.

Kit Amiga 500/2000

179,-

Kit Amiga 3000/4000

209,-

ARKTIS-Software GmbH

Schürkamp 24
48720 Rosendahl

Tel.: (02547)1303

FAX: (02547)1353

Versandkosten:
Vorkasse DM 5,- (Ausl. DM 15,-)
Nachnahme DM 9,- (Kein Ausl.)

Wir liefern schnellstmöglich ab Lager. Alle Preise sind unverbindlich für Arktis-Händler!

Sie sind Händler?

Sie suchen einen zuverlässigen Partner der Ihnen den Support in allen Bereichen für AMIGA, PC und Macintosh bietet? Und das auch bei kleinen Stückzahlen! Dann fordern Sie noch heute unsere Händlerinfos per Fax an! Oder rufen Sie uns einfach an!

ARKTIS BESTSELLER!!!

Ausgewählte Low-Cost Software:

| Nr. | Titel | Preis |
|------|-------------------|-------|
| 5001 | Sky II Astronomie | 10,- |
| 5002 | Airport | 10,- |
| 5003 | Wolf-Copy | 10,- |
| 5004 | Raum & Design | 10,- |
| 1002 | Skat | 5,- |
| 1003 | Vokaltrainer | 5,- |
| 1007 | Etiketten Druck | 5,- |
| 1008 | Dungeon Flipper | 5,- |
| 1009 | Karamalz Cup | 5,- |



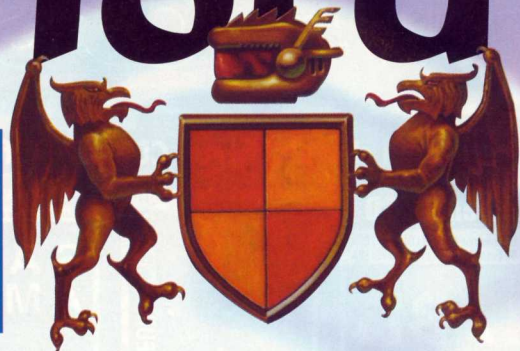
| | | |
|------|--------------------|-----|
| 1010 | Minigolf | 5,- |
| 1012 | Textverarbeitung | 5,- |
| 1013 | Schach (Super) | 5,- |
| 1019 | Terminkalender | 5,- |
| 1025 | Lottoverwaltung | 5,- |
| 1034 | Glücksrad | 5,- |
| 1045 | Far West (3 Disks) | 5,- |
| 1048 | Streckenplaner | 5,- |



| | | |
|------|-------------------------|-----|
| 1072 | Billard | 5,- |
| 1073 | Viruskiller VT | 5,- |
| 1092 | Steuer 1993 | 5,- |
| 1095 | Monopoly | 5,- |
| 1090 | Disk Doktor FIXDISK 5,- | |
| 1137 | Fahrschule | 5,- |
| 1140 | Astrologic (Super) | 5,- |
| 1046 | Tischtennis | 5,- |

Adlige Familienverhältnisse à la Dune

Starlord



Die Könige der Simulationen haben sich diesmal vorgenommen, den Welt- raum mittels Handelsstrategie und 3D- Ballerszenarien zu erobern. Kann sich diese Kombination mit den bisherigen Erfolgen von MicroProse messen?

In einer anderen
Galaxis, weit ent-
fernt ...

Nachdem jahrelange Kriege die Galaxis wie ein Spinnennetz durchzogen hatten, kehrte nach der Einrichtung einer kaiserlichen Verwaltung wieder Friede ein. Doch nach mehreren Angriffen rebellierender Planeten beschloß der kaiserliche Senat, die Verantwortung für die Kampfflotten den Starlords zu übergeben. Damit steht den Lords eine mächtige Kontrollfunktion zur Verfügung, die viele zum Ausbau ihrer Machtgrenzen ausnutzen. Schließlich

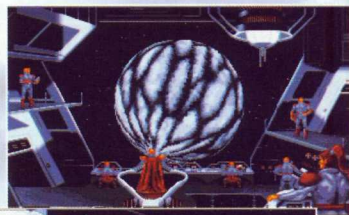
will man die absolute Kontrolle über die gesamte Galaxis erreichen, und das kann man nur, wenn man den Kaiser höchstpersönlich stürzt.

... geht der Kampf
weiter.

Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Starlords bzw. einer Starlady und bekommt neben einigen Kampfschiffen und einem

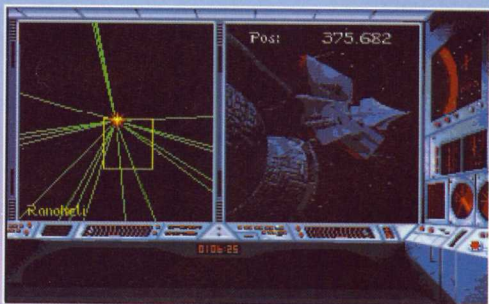
Großraumschiff auch die Befehlsgewalt über einen Basisplaneten. Von dort werden die Nachschubversorgung gesichert, Produktionseinheiten festgelegt und die Verkaufspreise für diese Produkte bestimmt. Über ein Roll Up-Menü im Großraumschiff gelangt man zu einem umfangreichen Kartenraum, zu den Gefechtsoptionen oder dem Handelsbildschirm. Zu Beginn sollte man seinen Planeten mit den notwendigen Rohstoffen für die Produktion versorgen, da nur bei einer effektiven Produktion der Rubel so richtig ins Rollen kommt. Außerdem benötigt das Großraumschiff für die langen Reisen

genügend Treibstoff, der in Einheiten pro Tag eingekauft wird. Damit sollte man sich auch eindecken, da man schnell auf einen Planeten stößt, der keinen Treibstoff zum Verkauf anbietet und man letztlich in dessen Orbit versauert. Um nun seine Macht auf angrenzende Planeten auszudehnen, begibt man sich in den Kartenraum und wählt sich einen Zielplaneten. Wichtige Informationen wie Waffenstärke und Produktionsarten werden dabei in



Erinnerungen an Star Trek werden wach: Von hier aus organisiert der Starlord seine Aktionen.

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



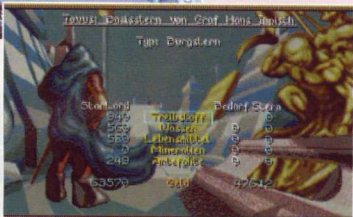
Die umfangreiche Sternkarte bietet genügend Bewegungsfreiheit.

einem separaten Fenster angezeigt. Der Kontakt mit der Regierung wird kurz vor dem Eintritt in den Orbit aufgenommen. Hier entscheidet es sich,

ob man sich feindlich oder friedfertig dem Planeten nähert. Je nach Antwort, die aus mehreren ausgewählt werden kann, wird die Reaktion des Gesprächspartners aufgrund dessen individuellen Charakterzügen festgelegt. Kommt es zu einer Konfrontation, muß man sich erst



Verhandlungen mit exotischen Geschöpfen fallen dem Helden nicht immer leicht.



DIE PRODUKTIONSGÜTER

Folgende Dinge kann ein Starlord produzieren lassen, sofern seine Planeten an die nötigen Rohstoffe herankommen.

Diese Güter werden für eine gute Geschäftspolitik benötigt, da sie die Grundlage für die Produktionen darstellen.



Sternjäger



Söldnerabfänger



Waffen



Treibstoff



Lebensmittel



Wasser



Artefakte



Mineralien

- AMIGA 4000/30 4MB RAM - 25MHZ 1799.00
- AMIGA CD32 inkl. 2 Spiele 459.00
- SUPRA TURBO 28 A500 299.00
- SUPRA TURBO 28 A2000 294.00
- BLIZZARD 4030 50Mhz Turbokarte A4000 619.00
- 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
- PICASSO II 2 Mb 24bit One Screen Grafikkarte 719.00

- BSC ISDN Master 64000 Baud Isdn-Karte 899.00
- Liana + Envoy - Netzwerk Amiga 149.00
- 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 -

| | | | |
|---|----------------------------|----|-------|
| Inh.: C.Kunzmann & A.Stroh Wilhelmstr. 72 35382 Gießen | Skid Marks Theme Park | dA | 49.90 |
| | Tornado | dA | 65.90 |
| | World Cup Edition | dA | 53.90 |
| | Amiga 1200 | | |
| | Alien Breed 2 | dA | 54.90 |
| | Antares | dt | 67.90 |
| | Arcade Pool | dA | 24.90 |
| | Brian the Lion | dA | 48.90 |
| | Christoph Kolumbus | dt | 75.90 |
| | Der Clou! | dt | 69.90 |
| | Diggers | dt | 69.90 |
| | Elfmansia | dA | 57.90 |
| | Hanse - Die Expedition | dt | 43.90 |
| | Heimdall 2 | dt | 69.90 |
| | Kick Off 3 | dt | 68.90 |
| | Robinson's Requiem | dt | 68.90 |
| | Roboood | dA | 28.90 |
| | Savage Team | dt | 62.90 |
| | Seek&Destroy | dA | 47.90 |
| | Brian the Lion | dA | 81.90 |
| | Bubs'n Sibs | dA | 56.90 |
| | The Chaos Engine | dA | 49.90 |
| | Tornado | dA | 89.90 |
| | World Cup Edition | dt | 53.90 |
| | CDS2 | | |
| | Christoph Kolumbus | dt | 75.90 |
| | Eye of the Storm | dA | 54.90 |
| | Darkmere | dA | 39.90 |
| | Death or Glory | dt | 92.90 |
| | Arcade Pool | dA | 35.90 |
| | Der Clou! | dt | 69.90 |
| | Beneath a Steel Sky | dt | 79.90 |
| | Bubs'n Sibs | dA | 58.90 |
| | Cannonfodder | dt | 79.90 |
| | Elfmansia | dA | 57.90 |
| | Der Clou! | dt | 69.90 |
| | Disposable Hero | dA | 56.90 |
| | Fury of the Furries | dA | 56.90 |
| | Kick Off 3 | dt | 68.90 |
| | Legacy of Sorreal | dA | 62.90 |
| | Liberation - Captive 2 | dA | 64.90 |
| | Lili Divil | dA | 72.90 |
| | Mean Arenas | dA | 49.90 |
| | Microoom | dA | 92.90 |
| | Pixel'n Fantasies | dA | 64.90 |
| | Pirates Gold | dA | 64.90 |
| | Project X + F-17 Challenge | dA | 51.90 |
| | Roboood | dA | 59.90 |
| | Seek&Destroy | dA | 51.90 |
| | The Chaos Engine | dA | 59.90 |
| | Lollypop | dt | 66.90 |
| | Ultimate Body Blows | dA | 57.90 |
| | Uridium II | dA | 59.90 |
| | Mr. Nutz | dt | 48.90 |
| | Peribellion | dA | 51.90 |
| | Pizza Connection | dt | 79.90 |
| | Robinson's Requiem | dt | 68.90 |
| | Roboood | dA | 28.90 |
| | Russensheim | dt | 72.90 |
| | Seek&Destroy | dA | 38.90 |
| | Simon the Sorcerer | dt | 68.90 |

und viele, viele mehr.....
Versandkosten DM 7.00+3.00 Nachnahme + Zahlkarte. Versandkosten bei Vorkasse (Euroscheck) nur DM 7.00. Versandkosten Ausland auf Anfrage. (Alle Preise unter Vorbehalt.)

Leider sind die Flugsequenzen so eindrucksvoll wie die hier gezeigten Standbilder.



der Planetenatmosphäre dar. Mittels einer Befehlsliste legt man für jede Kampfeinheit deren Aktion fest. Der erste Teil des Kampfes spielt sich

auch auf dieser Karte ab, bis es zum eigentlichen Feindkontakt kommt. Automatisch wechselt das Programm in den 3D-Modus, und man befindet sich in einer neutralen Beobachterposition, die den wichtigsten

über mehrere Bildschirme hinweg zu dem eigentlichen Gefechtsmodus vorarbeiten. Die strategischen Elemente werden in der Kampfkarte bestimmt. Diese Karte stellt einen Kugelabschnitt oberhalb

Kampfssektor anzeigt. Die untere Grenze knapp oberhalb der Atmosphäre wird durch ein einfaches Gitterraster angezeigt und dient gleichzeitig als künstlicher Horizont. Durch einen Tastendruck gelangt man in das Cockpit eines Raumjägers. Die Steuerung erfolgt über die Maus oder einen Joystick und gestaltet sich als äußerst gewöhnungsbedürftig. Wer auf diese Art Action verzichten kann, sollte den Ausgang des Kampfes dem Computer überlassen.

Dieser befindet sich selbstverständlich danach auch in der Position, Kriege gegen andere Planeten zu führen. Solch eine Vetterwirtschaft ist für den weiteren Spielverlauf äußerst vorteilhaft, deshalb solltest Du Planeten erobern, die für den weiteren Feldzug die nötigen Gegenstände produzieren.

Ist das alles...?

Abscheinend ja! Starlord bietet zwar umfangreiche Funktionen und spielbeeinflussende Aktionen, aber vieles wurde verkompliziert, um den Eindruck eines komplexen Spiels zu verstärken. Am schlimmsten präsentiert sich allerdings der 3D-Kampfbildschirm. Die Steuerung ist zu empfindlich und die Darstellung der Raumschiffe zu abgehakt, d. h. die Bildfrequenz ist viel zu niedrig. Amiga konnte man schon bessere Vektorgrafiken bewundern. Aber auch die restlichen Bilder rechtfertigen auf keinen Fall den Anspruch auf 1MB-Chip-

Vetterwirtschaft

Hat man die feindliche Armada besiegt, wird einer Deiner Verwandten als Regent eingesetzt.

HIERARCHIE DES ZUKUNFTSADELS

Der Lord stellt den niedrigsten Rang, der Kaiser infolgedessen den höchsten dar.



Lord/Lady



Graf/Gräfin



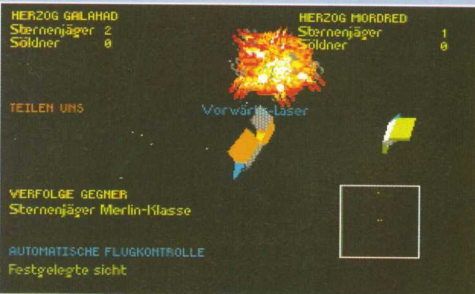
Herzog/Herzogin



König/Königin



Kaiser/Kaiserin



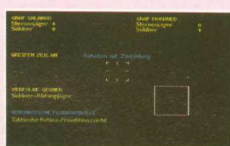
Auf dem Amiga hat man sicherlich schon prächtigere 3D-Grafiken gesehen.

RAM. Die Grafiken sind statisch und entbehren jeglicher Detailanimationen. Von Sound kann keine Rede sein, da nur während des Kampflufes eine mittelmäßige Musik abgespielt wird. Eigentlich sind nur die Strategie- und Handelselemente einer Beachtung wert, da sie sich als gut durchdacht und zweckmäßig erweisen. Die vom Programm festgelegten Charakterzüge machen jede Kommunikation unvorhersehbar und geben dem Spiel einen gewissen Touch, obwohl die Gesprächspartner eher wie Breitmaulfrösche aussehen.

● Lutz Mahle



Hat man seiner Flotte die notwendigen Befehle erteilt, ...



...beginnt der Krieg der Sterne.

COMMENT

Von MicroProse bin ich eigentlich bessere Qualität gewohnt, und mit Starlord legt der Hersteller nicht gerade sein Meisterwerk ab. Den Anspruch, erst ab A 500+ lauffähig zu sein, empfinde ich eher als ein Manko als von Vorteil. Hoffentlich strengt sich MicroProse wieder mehr an, anstatt sich auf den Lorbeer von Gunship 2000 auszuruhen.



Lutz

FACTS

Hersteller: MicroProse
 Spieler: 1
 Disks: 3
 Preis: ca. DM 89,-
 Englisch erforderlich: nein
 Festplatte: empfohlen
 Laufwerk: wird unterstützt
 Steuerung: Maus

+ massig Einflußmöglichkeiten, schönes Handbuch
 - lange Ladezeiten, keine Animation, 3D-Teil

GAMEPLAY 72%

GRAFIK 61%

SOUND 26%

MOTIVATION 63%

GESAMT 67%

QUICK SOFTWARE START soft-eis!

| | | | |
|---------------------------|----------|--------------------------|----------|
| AMIGA / AMIGA 1200* | DV 65,97 | MIG 29 SUPER | EV 26,37 |
| A-TRAIN | DV 32,97 | MISSILES OX | DA 46,17 |
| AMBERMOON | DV 79,17 | MONKEY ISL 1 OD. 2 | DA 46,17 |
| ANSTOSS Worldcup (A1200) | DV 52,77 | MONOPOLY | DV 46,17 |
| APOCALYPSE | MA 46,17 | MORPH | DV 46,17 |
| ARCADE POOL (A1200) | MA 19,77 | | |
| AUFSCHEMUNG OST | DV 59,37 | MR. NUTZ | MV 52,77 |
| BATTLE ISLE 2 | DV 79,17 | NAUGHTY ONES (A1200) | DA 46,17 |
| BATTLETOWNS | MA 35,57 | NO SECOND PRIZE | DA 52,77 |
| BENEATH A STEEL SKY | DV 65,97 | OSCAR (A1200) | MA 59,37 |
| BIG SEA | DV 59,37 | OXYD MAGNUM | MA 46,17 |
| BODY BL. GALACTIC (A1200) | MA 52,77 | PENTHOUSE DELUXE | DV 52,77 |
| BRIAN THE DON (A1200) | DA 46,17 | PERHELION | DA 46,17 |
| BUNDESSCHAFFPROF.2 | DV 65,97 | PINBALL DREAMS/FANTASIES | MA 59,37 |
| BUNDESLIGA HATTRICK | DV 79,17 | PIZZA CONNECTION | DV 46,17 |
| CAMPAIN 2 | DV 65,97 | POLICE Q. 1 OD. 2 | MA 52,97 |
| | | PREMIER MANAGER 2 | DV 46,17 |
| CARRIEN IN DESTASTER | DV 79,17 | PRIME MOVER | MA 52,77 |
| CHAMPIONMANAGER KALIA | EV 46,17 | PRINCE OF PERSIA | DA 59,37 |
| CHAOS KNEBE (A1200) | MA 46,17 | PUGSY | DA 59,37 |
| CYBERPUNKS | DA 52,77 | QUEST FOR GLORY 1 OD. 2 | MA 39,57 |
| D-Day | MA 85,77 | RETURN O.T. MEDUSA GOLD | DV 65,97 |
| DANGEROUS STREETS (A1200) | MA 46,17 | ROBOCOP 3 | EV 26,37 |
| DARKMERE | DV 59,37 | SECOND SAMURAI (A1200) | MA 52,77 |
| DAS SCHW. AUGE | DA 72,57 | SEEK & DESTROY | MA 39,57 |
| DAS SCHWARZE AUGE 2 | DV 79,17 | SIERRA SC.WORLD CAM.* | DV 46,17 |
| DEATH OR GLORY | DV 65,97 | SIM CITY & LEMMINGS | DA 65,97 |
| DELIVERY ABENT | DV 46,17 | SIMON THE SORCERER | DV 65,97 |
| DER CLOU (A1200) | DV 65,97 | SKYRAYS | DA 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 |
| DRACULA | MA 35,97 | TEAM 17 COLL. VOL. 1 | MA 52,77 |
| DUNE | DV 59,37 | TELESTATOR/JARC | MA 59,37 |
| DUNE 2 | DV 59,37 | THEME PARK | DV 62,67 |
| CYBABLASTER | DA 65,97 | THOMAS BANK ENGINE 2 | MA 26,37 |
| DYNATEPH (A1200) | DV 72,57 | TORNADO | DA 65,97 |
| EIGHTH DAY MANAGER | DA 46,17 | TRAIN | DV 65,97 |
| ELITE | DV 59,37 | TRAINER | DA 65,97 |
| ELITE 2 | DV 59,37 | URIDIUM 2 | MA 46,17 |
| EXCELLENT GAMES | DV 59,37 | VALHALLA | EV 52,77 |
| EYE OF THE BEHOLDER | DV 32,97 | WALKER | DA 52,77 |
| EYE OF THE BEHOLDER II | DV 52,77 | WHALES VOYAGE (A1200) | DV 59,37 |
| EYECROWN | DA 52,77 | WIZ WIZ | DV 59,37 |
| FIT A NIGHTHAWK | DA 65,97 | ZEPPELIN | DV 65,97 |
| FIRE STRIKE EAGLE 2 | DA 26,97 | ZOOL 1 OD. 2 (A1200) | MA 46,17 |
| FAYRITH (A1200) | DA 39,17 | CD 32 | |
| FIREBALL SOCCER | DV 52,77 | | |
| FIRE BIRD | MA 46,17 | ALLEN BREED / QUAK | PA 46,17 |
| FLASHBACK | DV 59,37 | AMBEREED SPECIAL ED. | MA 52,77 |
| FURY O.T. FURRIES | MV 52,77 | CASLES 2 | DV 52,77 |
| GOAL | DV 52,77 | CHAMBERS OF SHALON | MA 46,17 |
| GOBLINS 3 | DV 65,97 | CHASS ENGINE | MA 52,77 |
| GRAND PRIX | DA 75,87 | DANGEROUS STREETS | MA 59,37 |
| GUNSHIP 2000 | DA 65,97 | DENNIS | MA 59,37 |
| HANSE - DIE EXPEDITION | DV 39,57 | DER CLOU | DV 65,97 |
| HATTRICK (IMB) | DV 65,97 | DISPOSABLE HERO | DA 52,77 |
| HEIMDALL 2 (A1200) | MA 26,37 | ELITE | DA 46,17 |
| HISTORY LINE 1914-18 | DV 65,97 | FUTZ/PROJECT X | MA 46,17 |
| IMPOSSIBLE MISSION 2025 | DA 65,97 | FORMULA 1 GRAND PRIX | MA 72,57 |
| INDY 3 OD. 4 | DV 46,17 | FURY OF THE FURRIES | MV 52,77 |
| INNOCENT UNTIL CAUGHT | DV 65,97 | GUNSHIP 2000 | DA 59,37 |
| ISHAR 2 (A1200) | DV 19,77 | HEIMDALL 2 | DA 65,97 |
| ITALY 90 | EV 19,77 | HUMANS | DA 65,97 |
| K 240 | DA 52,77 | INT. KARATE + | MA 32,97 |
| KAISER | DV 92,37 | LABYRINTH OF TIME | EV 42,87 |
| KICK OFF 3 (nur A1200) | MA 26,37 | LEGACY OF SORASIL | EV 52,77 |
| KINGS Q. 1 OD. 2 | MA 26,37 | LIBERATION/CAPTES | DA 65,97 |
| KINGS QUEST 6 | MA 26,37 | MICROCOSM | DA 52,77 |
| KOLUMBUS (A1200) | DV 72,57 | OVERKILL/LUNAR C | MA 52,77 |
| LEGACY OF SORASIL | EV 46,17 | PINBALL FANTASIES | MA 59,37 |
| LEGGY KYRANDIA 1 | DV 65,97 | PIRATES GOLD | DA 59,37 |
| LEGGY S. LARRY 1.2 ODER 3 | MA 32,97 | PREY | MA 52,77 |
| LEMMINGS 2 | DV 59,37 | SECOND SAMURAI | DA 52,77 |
| LIBERATION/CAPT.2 | EV 52,77 | SEEK & DESTROY | DA 46,17 |
| LIONHEART | MA 32,97 | SLEEPWALKER | EV 65,97 |
| LOST VIKINGS | DV 65,97 | SUP. MENTHANE BROTH. | MA 52,77 |
| MAD NEWS | DV 65,97 | SUPER STARDUST* | MA 52,77 |
| MAGIC OF ENDORIA | DV 65,97 | ULTIMATE BODY BLOWS | EV 46,17 |
| MANIAC MANSION | DV 26,37 | URIDIUM 2 | EV 46,17 |
| MANIAC MANSION 2* | DV 85,77 | WHALES VOYAGE | DV 52,77 |
| MICRO MACHINES | MA 46,17 | ZOOL 1 OD. 2 | DA 52,77 |

QUICKSOFT GMBH
 Am Rappenscheller 10
 78183 Höfingen
 tel: 0771/64440
 fax: 0771/64449

(A1200) = AGA-Version zum gleichen Preis wie A500
 *bei Drucklegung noch nicht erhältlich, *Steuerung
 möglich. **mailbox: 0771/64442**

Lieferung per Postnachnahme: zzgl. 12 DM (inklusive Kartengebühr) - bei Vorkasse (Scheck): 9 DM. Versandkostenfrei bei 250 DM, 5 DM Mindermengenzuschlag bei Bestellungen unter 50 DM. Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr, Preisänderungen vorbehalten.

Die sieben Tore der Unendlichkeit

Ishar 3

The Seven Gates of Infinity

Wieder versammeln sich fünf wagemutige Helden zu einer abenteuerlichen Reise in die ferne Welt der Phantasie. Ein Knüller für die Rollenspielfreaks?



Diese vergilbte Karte erinnert eigentlich mehr an ein Labyrinth denn an ein Land.



Die bereits bekannte übersichtliche Aufteilung sorgt für einen kontinuierlichen Spielablauf und einfache Bedienung.



Dieser nette Herr erwartet Euch am Eingang der Ewigen Jagdgründe.



Hu! Ha! Die versammelte Redaktionsparty hat allerhand Probleme.

AUFGEPASST!

Jedes dieser Fenster kann abwechselnd angezeigt werden und sollte für den Gesundheitszustand im Auge behalten werden.

Der Charakter Der Zustandsbericht Die Zaubermittel



The Story Continues...

Der nunmehr dritte Teil der Ishar-Saga schließt fast nahtlos an die beiden vorhergehenden Teile an (wenn man 'Crystal of Arboorea' dazurechnet, liegt jetzt sogar Teil 4 vor!), was nicht zuletzt durch die Möglichkeit aufgewertet wird, eine erfolgreiche Party aus 'Ishar 2 - Messengers of Doom' in diesen Teil zu übernehmen. Nennt man sich selbst 'Neuling' in der Welt von

Ishar, kann man sich im Gegensatz zu der bisherigen Strategie der Spiele diesmal eine eigene Party zusammenstellen. Vorher war nur das Anwerben in Tavernen möglich, aber diese Möglichkeit haben die Macher von Ishar III auch diesmal wieder offen gelassen. Eine reichhaltige Auswahl verschiedener Charaktere wird nicht gerade gegeben, man wählt gerade mal aus fünf verschiedenen Rassen und neun Berufen, die aber nicht jeder Rasse zur Verfügung stehen. Dagegen stehen die Heldenporträts mit sage und schreibe 58 verschiedenen Bildern wesentlich umfangreicher da. Ist die gewünschte Gruppe zusammengestellt, begibt man sich direkt in die Stadt Koren Bahnir, die eigentliche sagenumwobene Stadt Ishar, die nach der Vernichtung des böserartigen Shandar nach einem alten Namen der Nordvölker benannt wurde. Auf dem Weg durch die Stadt begegnet man den unterschiedlichsten Menschen, von denen manche wertvolle Tips auf Lager haben oder einem unschuldigen Abenteuerer den Lebensfaden durchtrennen wollen. Eine Karte der Stadt, auf der gefundene Orte und die eigene Position und Blickrichtung angezeigt werden, läßt sich durch einen einfachen Mausklick abrufen. Diese Map-Funktion erweist sich als große Hilfe, da die Gebäude nicht mit viel Abwechslung glänzen und man sich schnell in den engen Gassen verlaufen kann. Kaum hat man sich ein paar Schritte fortbewegt, begegnet

man auch schon den ersten Meuchelmördern. Die Kampfsequenzen laufen in Echtzeit ab und sind abhängig von der aktuellen Bewaffnung und Position der Helden, die natürlich wieder frei gewählt werden kann. Neu ist ebenfalls ein bißchen Zeitkolorit, da es Zeitportale gibt und jede Veränderung die anderen Zeitebenen beeinflusst.

Abenteuerliche Hausmannskost mit Rollenspielercharakter.



Qualität einen Standard. Den mittelmäßigen Personen, die ebenfalls in dieser Manier auf einen zukommen, sieht man an, daß sie digitalisiert und nachbearbeitet wurden. Allerdings hebt diese Tatsache die Grafikqualität noch einmal etwas an. Die große Stadtkarte bietet zwar viel Bewegungsfreiheit, aber leider sind die wirklich wichtigen Orte darauf arg verstreut. Für verwöhnte Ohren bietet sich besser die heimische Stereolage an als der etwas monotone Sound des Spiels. Während einer Kampfhandlung wird diese durch Schmerzensgestöhne und Waffenge-

klirr untermalt. Trotzdem bietet Ishar alles, was man von einem gute Adventure erwarten kann:

geheimnisvolle Orte, sonderbare Wesen und viel Action.

● Lutz Mahle

COMMENT



Nachdem bereits der zweite Teil durch meine Hände ging, hatte ich mir von diesem Teil eigentlich wesentlich mehr erwartet. Zwar wurden leichte Veränderungen in der Grafikqualität vorgenommen, aber bis auf die Story hat sich nicht viel verändert. Trotzdem kann ich Ishar 3 jedem Genrefreier empfehlen, der keine allzu hohen Ansprüche stellt.

FACTS

Hersteller: Sillmarils
 Spieler: 1
 Disks: 5
 Preis: ca. DM 90,-
 Englisch erforderlich: nein
 Festplatte: empfohlen
 2. Laufwerk: wird unterstützt
 Steuerung: Maus/Tastatur

GAMEPLAY 72%

GRAFIK 73%

SOUND 52%

MOTIVATION 71%

GESAMT 70%

+ bewährtes Konzept, angemessene Grafik

- zu wenig Abwechslung im Sound

Phantastische Welten

Bei der Grafik setzt Sillmarils auf das altbewährte Step-by-Step-Konzept und erreicht in der

EU - NEU - NEU - NEU - NEU - NEU - NEU - NEU - NEU - NEU

| | |
|-----------------------------|------------|
| Techno Plus Amiga Mouse | DM 24,95 |
| Phillips Monitor gebraucht | DM 290,50 |
| D.F. 80-Diskettenbox | DM 10,95 |
| SV560 40-Diskettenbox | DM 9,50 |
| TP404 Amiga Ram o. Uhr | DM 49,50 |
| TP401 Amiga Zweitlaufwerk | DM 121,50 |
| TP303 A1200 Abdeckhaube | DM 4,50 |
| TP304 A600 Abdeckhaube | DM 4,50 |
| TP302 A500 Abdeckhaube | DM 4,50 |
| Zydec A600 Ram | DM 129,95 |
| Analog Adapter | DM 12,95 |
| Blizzard Turbo Memory Karte | DM 286,95 |
| Umschaltplatte 1.3-2,0 | DM 49,95 |
| Diverse gebrauchte Software | ab DM 5,00 |

Crazy Games Itzehoe
 Reichenstraße 17
 25524 Itzehoe

| | |
|----------------------------|---------------|
| Bundesliga Manager Hatrick | DM 96,55 |
| Caribbean Disaster | DM 79,95 |
| Bazooka Sue | DM 96,95 |
| Fifa Soccer | DM 69,95 |
| Ishar 3 | DM 67,95 |
| Kings Quest 6 | DM 78,95 |
| Lords of the realm | DM 78,95 |
| Mealstrom | DM 89,95 |
| Mad News | DM 79,95 |
| Overlord | DM 78,95 |
| Rings of Medusa Gold | DM 79,95 |
| Rüsselsheim | DM 78,95 |
| Twilight 2000 | DM 79,95 |
| Zeppelin | DM 79,95 |
| Beneath a steel sky | CD32 DM 75,95 |
| Cannon Fodder | CD32 DM 75,95 |
| Legacy of sorasil | CD32 DM 67,95 |
| SecondSamurai | CD32 DM 69,95 |

Catwiesel Soft - Neumünster
 Hard- & Softwareversand

Weitere Preise und Artikel auf Anfrage. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen.
 Auslieferung nur solange Vorrat reicht.

Finanzierung ab DM 500,- möglich!

Bestellservice rund um die Uhr - an sieben Tagen in der Woche.

Persönliche Beratung von 08:00 bis 19:00 Uhr - Montag bis Samstag.

Versandkosten DM 10,-. Frei schon ab DM 650,- Bestellwert.

Preisänderungen vorbehalten. Einige Artikel erst später lieferbar.

Absender:

Name, Vorname

Telefon

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

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

- PIZZA CONNECTION
- TONY & FRIENDS
- PEPSI GAME
- BENEATH A STEEL SKY
- BUMP 'N' BURN

Achtung! Alle Versionen benötigen mindestens ein MegaByte an Speicher!
Wollen Sie ab sofort Nachnahmegebühren von DM 7,- bei jeder Sendung sparen? Ja, dann senden Sie jetzt diesen Coupon mit ausgefüllter Einzugsermächtigung an uns zurück.

Zahlungsweise:

- 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

Garantie AMIGA GAMES 9/94

Umtausch defekter Disketten nur gegen diesen Original-Coupon!

Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

ASTAT MEDIA

Reklamation

Amiga Games 9/94

Postfach 120166

90 108 Nürnberg



Amiga Coverdisk

BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK

Während man woanders für ein ganzes Jahr abonnieren muß, um ein einziges Bundesliga Manager Hattrick-Demo zu bekommen, gibt es bei uns diese Disk zum regulären Heft dazu!

Laden des Spiels

Schalte Deinen Amiga für einige Sekunden aus. Lege nun die Diskette in das Laufwerk d0:. Nun kannst Du Deinen Computer wieder einschalten. Nach etwa dreißig Sekunden wurde das Spiel geladen und gestartet. Die Maus stöpselst Du in Port 1 ein.

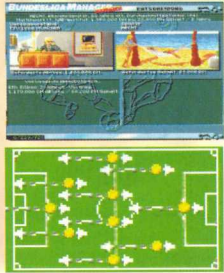
Das Spiel

Lauffähig ist das Spiel nur auf Amigas mit mindestens 1 MByte-Speicher. Wer das Spiel über die Workbench auf der Festplatte installiert, sollte mindestens 1,5 MByte Speicher besitzen. Sollte das Spiel bei 1 MByte Speicher ab und zu abstürzen, so empfehle es sich, die Animationen auszuschalten. In der Demoversion fehlen die Icons Bank und Werbung, darüber hinaus

wurden einige Grafiken, Musikstücke sowie Laden und Speichern noch nicht integriert. Die Bedeutung der einzelnen Icons erklärt sich eigentlich von selbst. Mit der linken Maus-Taste könnt Ihr sie aktivieren, während Ihr mit der rechten Maus-taste im Spielablauf fortfahren könnt.

Diskette defekt?

Sollte die Diskette nicht funktionieren, dann füle einfach nebenstehenden Coupon sorgfältig aus und schicke ihn an die angegebene Adresse.



Amiga Games Demoservice

Ein komplettes Spiel und ein neues Demo haben wir für die aktuelle Ausgabe des Demoservice ergattert. Für wenige Mark gibt es stundenlangen Spielspaß!



1. PIZZA CONNECTION
Software 2000 landete mit diesem Spiel einen echten Leckerbissen. Angehende Rastorante-Besitzer und melsterhafte Pizzabäcker können hier schon mal üben.



2. TONY & FRIENDS
Wer mit seinen Frühstücksflocken-Helden auch einmal spielen will, soll sich dieses komplette Spiel von Factor 5 und NEON besorgen. Jump & Run-Spaß pur.



3. PEPSI GAME
„All over the world!“ lautet das Motto des Getränkeherstellers Pepsi. In verschiedenen Orten der Welt darf man interessante Grafiken geschicklichkeitstests spielen.



4. 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.



5. BUMP 'N' BURN
Daß es nach wie vor gute Rennspiele auf dem Amiga gibt, beweist Grandslam. Zum Start „bumburn to run“ mit Leerzeichen vor und nach dem „to“ eingeben.

Amiga Box

Jetzt ist sie endlich da! Eure Tauschbörse, Kontaktecke, Kleinanzeigenseite, Verkaufscorner oder wie auch immer Ihr die Amiga Box nennen wollt. Zum Preis von nur DM 5,- könnt Ihr Eure persönliche Kleinanzeige aufgeben!

werden wollt, dann müßt Ihr Eure Adresse oder Telefonnummer innerhalb des Feldes mit den Kästchen nennen. Die darunter stehende Anschrift wird nicht veröffentlicht.
5. DM 5,- müssen in bar oder als

Verrechnungsscheck beigelegt werden.
7. Wenn Ihr Import-Spiele anbietet, dann gebt dies bitte auch zusätzlich an.

Ich hoffe, die wichtigsten Dinge sind nun geklärt. Schickt Eure Anzeige an folgende Adresse:

AMIGA Games
Amiga Box
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

So geht's!

Um die Abwicklung der Amiga Box so einfach wie möglich zu halten, bitten wir Euch, folgende Regeln zu beachten:

1. Es dürfen keine indizierte Spiele angeboten werden!
2. Irreführende Anzeigen nach dem Motto "Der hundertste, der mir DM 10,- schickt, bekommt..." oder ähnliches werden nicht veröffentlicht.
3. Ihr dürft nur Sachen anbieten, an denen Ihr auch die Rechte besitzt.
4. Wenn Ihr angesprochen


Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe den folgenden Kleinanzeigen-Text unter der Rubrik:

Amiga CD 32 Software Hardware Clubs Sonstiges

Private Kleinanzeigen: maximal 4 Zeilen mit je 26 Buchstaben inkl. Absender; Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen in bar als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Private Kleinanzeigen in 

Anschrift _____

Datum _____ Ort _____ Unterschrift _____


Wo Sie auch wohnen... wir liefern zügig!

Meis Computersysteme
Wilhelmstraße 18
48653 Coesfeld
Laden 02541/9802 - 03
Versand - 05
Telefax - 06


Mailbox
02543-25005

Computer Express Shop II
Bürgermeister-Corneli-Ring 91
59227 Ahlen
Tel. 02382/86040
(Nur Versand, Termine
nach Absprache)


Mailbox
02543-25005

**Fordern Sie jetzt unseren kostenlosen,
galaktischen Katalog an.**
 02541/98 02 03

SOFTWARE
HARDWARE
AMIGA
PC

Harnes Werbeproduktion Coesfeld

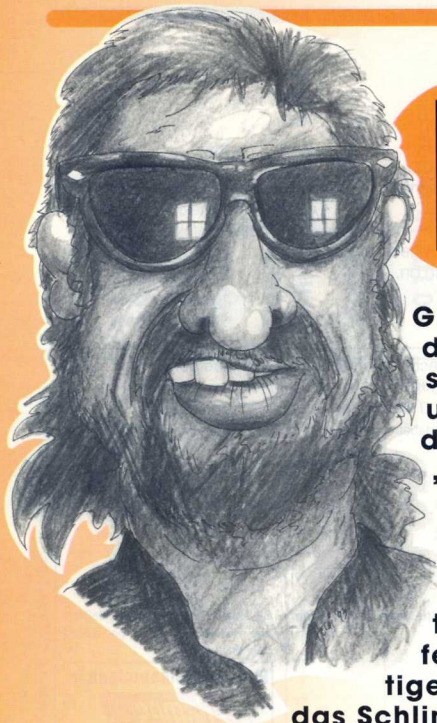
OASE
Das deutsche Softwareverzeichnis
DEPO I


Commodore



LANE
COMPUTER

star
MICRONICS



Rossi's Mailbox

Gib es doch endlich zu! Du wolltest Dich doch schon immer einmal abgedruckt sehen? AMIGA Games - das Magazin für ungeteilte Lebensfreude - gibt Dir nun dazu die Möglichkeit. Unter dem Titel „Rossi's Jailhouse“ veröffentlichen wir ab sofort die lustigsten, dümmsten oder schönsten Fotos von Euch. Zu gewinnen gibt es meine Wertschätzung und die Bewunderung der Massen. Unser Redaktionsbote hat seine Sackkarre neu bereiten lassen, um den Ansturm auch bewältigen zu können, und die Layouter sind auf das Schlimmste gefaßt.

I'll be back: Rainer Rosshirt

Lieber Rossi,
Du erinnerst Dich sicher noch an meinen letzten Brief in der Ausgabe 6/94, über den Du Dich so aufgeregt hast. Das kann ich zwar verstehen, was ich aber nicht verstehen kann, ist, warum Du nicht gemerkt hast, daß das Ganze nur eine Vera... lberung war! Du hättest aber auch wirklich selbst drauf kommen können! Um diesen Brief zu schreiben, ging ich wie folgt vor: Als erstes blätterte ich alte AGs durch und suchte die dümmsten und blödesten Fragen heraus, wie z. B.: „Wann können wir ein Bild von Deinem Gesicht sehen?“ oder „Was hast Du gegen Hans?“. Dann streute ich noch ein paar unverschämte Sprüche mit ein - und fertig war der Brief. Ich hatte ein paar lockere Sprüche wie: „Vera... lbern kann ich mich alleine, liebe Henriette“ oder etwas ähnliches erwartet. Aber Du hast mir aggressiv vom Wachstum Deiner Fangzähne erzählt. Ich hoffe, Deine Fangzähne sind jetzt wieder etwas zurückgegangen. Druckst Du diesen Brief ab oder ist Dir das zu peinlich?

Deine (echte) Henriette Busso

Natürlich ist mir das zu peinlich. Aber manchmal muß ein Mann eben Dinge tun, die ein Mann tun muß (Zitat Al Bundy). Ganz offensichtlich scheine ich da etwas in den falschen Hals bekommen zu haben und habe mal wieder nix kapiert. Daß mir das bei Frauen ständig passiert, ist ein anderes Dilemma, das hier nicht weiter breitgetreten werden soll. Voll des Schames und der Reue drucke ich also diesen Brief und rechne damit, daß Du nicht nachtragend bist. Freunde?

CD 32

Hi Rossi!
Beim Durchblättern der AMIGA Games kam mir der Gedanke: Schreib doch auch einmal! Also, ich bin seit circa drei Monaten der stolze Besitzer eines CD 32 und hätte mal ein paar kleine Fragen an Dich:
1. Bekommt das CD 32 ernsthafte Konkurrenz von Geräten wie z. B. Atari Jaguar oder 3DO?
2. Wird es eine Umsetzung von Day of the Tentacle geben oder nicht?

3. Was nutzt dem normalen User ein MPEG-Modul?

4. Gibt es bereits eine Tastatur für das CD 32?

5. Wird es bald auch gute Adventures wie Monkey Island geben?

So, das war's mal wieder für heute. Sollten sich neue Fragen ergeben, schreibe ich Dir natürlich wieder.

Mit freundlichen Grüßen:
Dannny Steinecke

1. Die Vermutung läge eigentlich nahe, aber was nützt die beste Konsole, wenn es am Zustrom neuer Software mangelt? Und da sehen die beiden Mitbewerber schon recht trübe aus dem Gehäuse. Auch die derben Preise eines 3DO sprechen momentan dagegen, dem CD 32 das Wasser oder - besser gesagt - den Kunden, abzugraben. Ich wette ein komplettes Mittagessen (Pizza und Cola) incl. Kosten der Anfahrt, daß weder Jaguar noch 3DO die Verkaufszahlen des CD 32 erreichen werden. Ausreichend beantwortet?
2. Momentan schau's da ganz, ganz finster aus. LucasArts hat nun endgültig das Geruchsorgan voll

von allem, was an Amiga erinnert. Commodore versucht zwar, die Lizenzrechte dafür zu bekommen, aber bisher scheint man sich noch nicht geeinigt zu haben. Und was können wir da tun? Genau - abwarten.

3. Was ist ein normaler User? Mit dem MPEG-Modul kann man auf dem CD 32 Silberscheiben mit Filmen (z. B. „Die nackte Kanone 2,5“ oder „Black Rain“) benutzen. Die Vorteile sind klar: Digital! Nie wieder „Dropouts“ der analogen Bänder usw. Zudem sind die Filme mit ca. 39 DM auch nicht gerade unverschämt teuer.

4. Wir haben sie zwar noch nie zu Gesicht bekommen, aber dieses Jahr soll sie ganz bestimmt (sagt Commodore) noch auftauchen.

5. Mit Simon the Sorcerer ist gerade das erste gute Adventure für das CD 32 erschienen.

VERSCHIEDENES

Sehr geehrter Leserbriefkonell!
Bevor ich mit dem Hauptteil losle-

ge, schleime ich noch ein bißchen. Ihr seid die schönste, längste und beste Amiga-Zeitschrift, die zäh gemacht wurde.

1. Welchen Computer hast Du in Deinem Büro ... äh ... Deiner Kammer stehen?
2. Gibt es ein CD-Laufwerk für den A 500, das ihn CD 32-kompatibel macht?
3. Gab es von Commodore schon einmal einen PC?
4. Das Poster kann eigentlich verschwinden, dafür könnte dort ein Bild von Dir hin.
5. Wenn Du diesen Brief nicht abdruckst, wird Dich der Kaktus, den ich mit auf den Weg gegeben habe, totstechen. Er heißt Hansi, steht auf Menschenblut, gibt sich aber auch mit Wasser zufriednen.

Markus Behr

1. Diese Zeilen werden mit einem PC verbrochen - und wenn ich endlich wieder einmal Ordnung auf meinem Schreibtisch machen würde, käme hoffentlich auch wieder der Amiga zum Vorschein.
2. Nö.
3. Und ob! Commodore hat den PC ja fast erfunden! Man denke nur an den legendären P.E.T.! Aber auch später, als alles fest in der Hand von IBM war, kamen von Commodore alle möglichen PCs auf den Markt - vom XT bis zum 486er.
4. Vergiß es!
5. Leider hat Hansi (wie bist Du denn auf den Namen gekommen?) während des Transportes böse gelitten, da er nur nachlässig mit ein bißchen trockener Erde verpackt war. Schäm Dich! Momentan ist ihm gar nicht nach Stechen - er schwächelt. Unsere milde Mechthild hat sich jedoch seiner angenommen und pöppelt das arme Kerlchen liebevoll wieder auf. Ach, wie ich ihn beneide ...

DRAMA 2000

Hallo Rainer!

Ich möchte Dich wirklich nicht nerven, aber die AG ist die allerbeste Zeitschrift. So, ich will nicht lang schreiben, sondern kurz fragen:

1. Ich habe mir vor einem Jahr einen Amiga 500 gekauft, was ich jetzt bereue, weil ich mit dem A

500 (fast) nur spielen kann. Deshalb habe ich mir überlegt, ob ich mir einen Amiga 2000 mit Festplatte kaufen soll. Was meinst Du dazu?

2. Falls Du meinst, daß ich mir einen Amiga 2000 kaufen soll, dann hoffe ich, daß Du auch diese Frage beantworten kannst: Ich habe meine Eltern noch gar nicht gefragt, ob ich mir einen 2000er kaufen darf. Hilfe mir bitte, indem Du mir schreibst, wie ich meine Eltern fragen soll, ob ich mir einen kaufen darf. Beantworte diese Frage bitte nicht mit: „Das solltest Du besser alleine mit Deinen Eltern klären!“ oder mit: „Laß mich da aus dem Spiel!“. Bitte drucke meinen Brief in meiner Lieblingszeitung (schleim, schleim) - es ist mein erster.

Nicolas Beilke

Warum bleiben solche Zuschriften nur immer an mir hängen? Hätte ich doch auf meine Mutter gehört und etwas Anständiges gelernt. Genug von mir - machen wir das Beste daraus.

1. Wie kommst Du denn auf das schmale Brett, der 500er taugt (fast) nur zum Spielen? Natürlich sollte er eine Speichererweiterung haben, ein zweites Laufwerk ist eine Pflichtübung und eine Festplatte wäre bestimmt nicht verkehrt. Der A 2000 bietet außer einer (fast) unbegrenzten Möglichkeit an internen Erweiterungen keinen entscheidenden Vorteil für Dich. Ich würde mir auch leichter tun, Dir zu raten, wenn Du mir verraten hättest, was Du mit Deinem Rechner eigentlich anfangen willst. Aber hüte Dich vor der Annahme. A 2000 = höhere Nummer = neuer = besser = mehr Möglichkeiten. Aber Hauptsache, Du bist sicher, einen neuen Rechner zu brauchen! Hast Du eigentlich schon einmal versucht, mit Deinem 500er mehr zu machen, als zu spielen? Ernsthafte Versuche werden auch hier reichlich Früchte tragen.

2. Wir sind hier eigentlich eine Computerzeitschrift - kein psychologisches Fachblatt (manchmal bin ich mir da allerdings auch nicht so sicher). Obwohl ich mich hier liebend gerne heraushalten möchte, gebe ich Dir einen Rat: Wenn ich früher von meinen Eltern etwas haben wollte, versuchte ich immer, sie zu bestechen. Abwasch, Einkau-

fen oder Autowäsche sind hierfür bestens geeignet. Wenn Du dem Wahn anheimgefallen sein solltest, ich würde Dir hier einen Ratgeber liefern, wie Du Deine Eltern über den Tisch ziehst, liesst Du falsch. Zumal ich immer noch nicht verstanden habe, wozu Du nun unbedingt einen 2000er brauchst.

VORWURF

Hallo Rossi, ich schreibe diesen Brief, um mich von der Amiga-Welt zu verabschieden. Doch bevor ich mich in die PC-Welt stürze, verkünde ich noch, daß der Amiga mir sehr geholfen hat. Er hat mich gelehrt, was RAM, Festplatten und schneller Laden (ich hatte vorher einen C 64) ist. Nun zu einem andern Thema: Bevor ich mir die PC Games kaufe, wollte ich Kritik an Dir und der AG ablassen. Du meinst, ihr hättet keinen Platz für mehr Leserbriefe, doch eine Seite danach habt ihr eine ganze Seite Werbung! Insgesamt hattet ihr in der letzten AG 22-24 Seiten Werbung. Ist das logisch?

Mit einem Schulterblick nach unten:
Andag Rudin

PS: Wenn Du diesen Brief nicht abdruckst, weiß ich zumindest, daß Ihr Feiglinge seid, welche Kritik und eine negative Meinung nicht vertragen.

Ach Bub,

da schreibst man sich einen Wolf, um Euch etwas zu erklären, aber immer wieder muß ich mich fragen, ob Ihr nur die Gags heraus sucht oder mir wirklich zulest. Also fangen wir wieder einmal von vorne an: Wir machen die Reklame nicht, weil wir Euch ärgern wollen, sondern weil sie ein fester Bestandteil der Einnahmen jeder (!) Zeitschrift ist. Niemand kann ein Magazin machen, das sich durch den Verkaufspreis finanziert. Natürlich könnten wir die Werbung weglassen - allerdings müßtet ihr dann wesentlich tiefer in die Tasche greifen. Ob das die ideale Lösung wäre? Für unsere Mitbewerber zweifellos. Nebenbei bemerkt ist Dein „PS“ noch abgedroschener als das Lamentieren über die Reklame. Viel Spaß dann

nach mit Deinem (doch wohl hoffentlich werbefreien) PC-Magazin. Es war mir eine große Transpiration (Vergnügen wäre nun doch etwas arg geheuchelt).

ÜBERLEBENSSET

Solve Rosshirtus!

Zuerst wollen wir einmal neue Maßstäbe setzen! Dieses Leserpäckchen ist völlig anders als die anderen: Ich schicke Dir keinen Schund, sondern nur brauchbare, sinnvolle Dinge (hust). Im Gegensatz zu manch anderem Leserbriefschreiber habe ich den Schleim gleich aus dem Brief gelassen und ihn in eine Dose getan. So kannst Du ihn bei Bedarf herausnehmen und aufessen (keine Haftung für eventuelle Folgeschäden), an die Wand werfen, in die Haare schmieren oder was auch immer. Außerdem kann ich mir gut vorstellen, daß es in Deinem fensterlosen Büro (Gruff, Höhle, Nest) ziemlich warm ist. Nimm Dir deshalb erst einmal das Bierchen zur Brust. Zudem ist es in einem fensterlosen Raum oft sehr dunkel. Dann kannst Du mit den Über-älzrindern das Teelicht anzünden. Es wird Deinen Augen bestimmt gut tun, einmal im Hellen zu lesen. Sollte es immer noch nicht hell genug sein, sprenge mit der beigelegten „Bombe“ einfach ein Loch in die Wand, und schon kannst auch Du Dich am wunderschönen Sommerwetter freuen.

Wie wohl jeder weiß, wirst Du permanent von Verehrern gebeten, Dein Gesicht (oder so etwas ähnliches) zu zeigen. Nun kannst Du es endlich tun! Setz einfach die tolle Maske auf und erzähl den Massen, es wäre Dein eigenes Gesicht. So einfach kannst Du Deine Fans zufriedenstellen! Soltest Du Dich aber dennoch über manch dämlichen Brief aufregen, beiß einmal kräftig auf das Stöckchen, und Du wirst sehen, wie man sich auf derart simple Weise abregen kann. Das Überhüterli ist übrigens für Paul. Nur über die Stacheln gestülpt, und schon ist er vor weiteren ungewollten Blutspenden geschützt! Das beigelegte Tarnnetz soll nur der optischen Ausgestaltung Deines „Büros“ dienen.

HELMi



So, jetzt habe ich aber auch noch ein paar Fragen:

1. Ich möchte mir ein CD 32 mit MPEG-Modul zulegen. Brauche ich, um Video-CDs anzuschauen, einen speziellen Monitor?
2. Kommt es schon mal vor, daß sich die Polizei aus Kleinanzeigen eine Adresse heraussucht und den dort wohnhaften Menschen besucht, um mal nach ein paar Raubkopien zu fragen?
3. Wie findest Du Pizza Connection? Ich würde es mir gern kaufen. So, jetzt reicht es aber auch. Dieser Brief hat mich genug Zeit, Geld und Hirschmalz gekostet. Nun hoffe

ich, daß endlich mal ein Brief von mir abgedruckt wird!?

Viel Spaß: Philipp Klapper

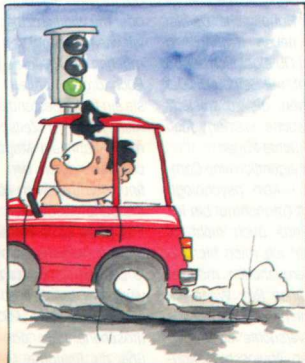
Der Hammer! Was habe ich mich gefreut! Das ultimative Überlebensset für den trostlosen Redaktionsalltag. Aber leider habe ich dennoch ein paar Mängel gefunden! Die „Bombe“ entpuppte sich als einfacher Kracher, der zwar stark genug war, hysterisches Kreischen bei den Mädels im Layout zu erzeugen, doch die Wand zeigte sich davon unbeeindruckt (wenn man mal ein paar

Brandspuren außer acht läßt). Das Stöckchen hat den ersten Brief nicht überlebt - ein paar Splitter davon stecken immer noch in meinem Zahnfleisch. Paul sieht ziemlich dümmlich aus, wie er so in seinem Gummimützchen steckt. Ich denke, ich werde mir eine andere Technik zur (Unfall-)Verhütung ausdenken müssen. In der Hoffnung, das Tarnnetz würde mich vor Übergriffen des Chef Reds bewahren, wart ich es mir über. Leider ist es nutzlos, da der Bauch noch rausguckt. Nun hängt es an meinem Regal und gibt dem Raum einen Hauch von Ramboromanik. Trotz kleinerer, unerhebl-

cher Mängel habe ich mich dennoch tagelang gefreut. Ich werde versuchen, es gut zu machen. Vertrau mir! Deine Antworten hast Du Dir redlich verdient.

1. Nein - brauchst Du nicht.
2. Eigentlich nicht. Zwar wurden mir schon verschiedene derartige Gerüchte zugetragen, und auch die Geschichte mit „Tanja“ gab mir böse zu denken, aber dabei muß es sich eigentlich immer um üble Nachrede handeln. Da solche Sachen ... nennen wir es einmal „merkwürdig“... wären, gibt sich dafür bestimmt kein Polizist oder Staatsanwalt her. Zumal doch allgemein bekannt ist,

HELMi



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

Bachler
Computersoftware

Amiga
1200

Alien Breed 2 /dt 53,95
Anstoss /dt 67,95
Anstoss World Cup Edition /dt 53,95
Body Blows Galactic /dt 47,95
Brian the Lion /dt 68,95
Burntime /dt 73,95
Christoph Kolumbus /dt 73,95
Civilization /dt 67,95
Der Clou /dt 67,95
Gunship 2000 /dt 63,95
Hanse - Die Expedition /dt 41,95
Impossible Mission 2025 /dt 67,95
Kick off 3 / dt 51,95
V.mö
Rise of the Robots /dt 85,95
Simon the Sorcerer /dt 53,95
Star Trek
T.F.X. /dt V.mö
Theme Park /dt 76,95
UFO /dt '69,95
Zool 2 /dt 49,95

CD 32

Alien Breed & Qwak /dt 42,95
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
Heimdal 2 /dt 63,95
James Pond 2 - RoboCod /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 Faldos 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

V.mö = Vorbestellung möglich • dt = Deutsche Anfertigung 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
Ausschwung 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 Hattrick /dt 81,95
Burntime /dt 89,95
Cannon Fodder /dt 51,95
Christoph Kolumbus /dt 73,95
Cool Spot /dt 78,95
Cool Spot /dt 53,95
Darkmare /dt 53,95
Das Schwarze Auge /dt 73,95
Death or Glory /dt 81,95
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
Heimdal 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 Mathäus /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 86,95
Simon the Sorcerer /dt 71,95
Skidmarks /dt 47,95
Software Manager /dt 67,95
Spaceward Ho! /dt 74,95
Syndicate /dt 61,95
Team 17 Collection /dt 54,95
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

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

**Sonder-
ANGEBOTE**

Alien Breed Special Edition 21,95
Another World /dt 25,95
Assassin Special Edition /dt 20,95
Dune /dt 36,95
Eye of the Beholder 1 /dt 29,95
F-15 Strike Eagle 2 /dt 25,95
F-16 Falcon /dt 29,95
F-19 Stealth Fighter /dt 28,95
F-29 Retaliator /dt 21,95
Great Courts 2 /dt 23,95
Gunship /dt 36,95
Indiana Jones 3 /dt 22,95
Ishar 2 /dt je 25,95
King's Quest 1 - 4 /dt 25,95
Leisure Suit Larry 1 - 3 29,95
Links /dt 25,95
M1 Tank Platoon /dt 21,95
North & South 23,95
Pirates! /dt je 29,95
Police Quest 1 oder 2 /dt 23,95
Project-X 29,95
Railroad Tycoon /dt 36,95
Secret of Monkey Island /dt 29,95
Silent Service 2 /dt je 35,95
Sim Ant oder Sim Earth /dt je 25,95
Space Quest 1 oder 2 /dt 25,95
Street Fighter 2 /dt je 22,95
Turrican 1 oder 2 /dt 21,95
WWF European Rampage Tour 39,95
Wing Commander /dt

So könnt Ihr gleich bestellen:

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

Postfach 1113 • 46361 Bocholt Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

Inserentenverzeichnis

| | |
|-----------------------|---------|
| A.C.E.S. | 87 |
| Amiga Center | 31 |
| Arktis | 85 |
| Bachler | 97 |
| Call & Play | 7 |
| Catwiesel..... | 91 |
| Centaurus..... | 87 |
| Computec | 17, 34 |
| Commodore | 37, 115 |
| Discount 2000..... | 111 |
| Dynamic Soft | 30 |
| El Dorado | 81 |
| EMP | 79 |
| Gameline | 15 |
| HK-Computer | 2 |
| Joysoft..... | 13 |
| Judgment Day | 28 |
| Mallander | 116 |
| Media Point | 32 |
| Meis Computer | 93 |
| MicroMagic..... | 35 |
| Pawlowski | 21 |
| Quicksoft | 89 |
| Software Corner | 83 |
| Sparschwein | 25 |
| Spechtmeyer..... | 31 |
| TS-Datensysteme | 15 |
| Versand | 99 |
| Vesalia | 99 |
| M & S Comp | 109 |

daß es dabei nur die „Kleinen“ trifft. So ist es doch, oder?

3. Was hat eigentlich Deine Entscheidung mit meinen Vorlieben zu tun? Was soll's. Ich fand Pizza Connection eigentlich sehr gut gemacht und habe es anfangs mit großer Begeisterung gespielt. Leider bietet mir das Game längerfristig keine richtige Herausforderung.

NO BRAIN NO PAIN

Hallo Du feiger (!) Ross-Hirte Auch von mir ein paar Fragen:

1. Wann bist Du geboren (ich möchte das genaue Datum wissen!)?
2. Wie alt bist Du?
3. Wann willst Du aufhören zu leben?
4. Wie findest Du Dich (im Dunkeln zurecht)?
5. Gibt es Dich überhaupt? Begründe!
6. Mach ein paar Angaben zu Dir!

Der große Pharao Thomases

Hier wieder ein schönes Paradebeispiel für Briefe, wie ich sie lieber nicht sehen möchte. Ein typischer „Würstchenbrief!“ Das Würstchen kleckert seinen Senf herum und denkt, es wäre scharf. Aber da ich eh schon miese Laune habe (diese Hitze bringt mich um), tue ich einfach so, als ob

ich ihn ernst nehme.

1. Eigentlich ist es mir ziemlich wurscht, was Du möchtest. Ich will eine kalte Cola, die Du auch nicht beigelegt hast. Nun sind wir quitt!
2. Zu alt für solchen Mumpitz.
3. Danke - nach Ihnen!
4. Momentan finde ich mich sehr gut im Dunkeln zurecht, da Dein abgefuckelter Brief wenigstens ein Minimum an Leuchtkraft besitzt. Immerhin ein klarer Vorteil! Wer hätte gedacht, daß selbst Dein Brief zu etwas nütze ist?
5. Ich leide - also bin ich!
6. Mein Motorrad ist schneller als das von Thorsten, und ich habe unheimlich viele CDs. Genug angeben?

LOCH IM BRUCH

Hallo Rainer R.

Um zu sagen, wie super die AG ist, bräuchte ich zuviel Platz. Deshalb gleich meine Fragen:

1. Warum gib'ts die neuesten LucasArts-Spiele nicht auf dem Amiga?
2. Wie alt bist Du?
3. Unser Amiga spielt in letzter Zeit verrückt. Könnte es an einer zu hohen Speichererweiterung liegen?
4. Mein Bruder hat einen Amiga, und ich möchte mir einen PC zulegen. Auf der letzten Seite einer AMI-

GA Games fand ich ein Angebot, das ich für 2599 DM nicht schlecht fand. Ich wollte anrufen und mich informieren, jedoch gab es in der Anzeige keine Telefonnummer. Könntet Ihr sie bitte abdrucken?

5. Es kam die Frage auf, warum Frauen keine Briefe schreiben. Könnte es daran liegen, daß es fast keine Frauen gibt, die einen Amiga haben?

6. Zum Thema „Rainers Gesicht“ sage ich nur drei Wörter: „Spannung muß sein“.

Lionheart

1. Es sollte sich eigentlich schon überall herumgesprochen haben, daß Lucas kein Interesse daran hat, weiterhin für den Amiga zu produzieren. Das liegt zum einen an den windigen Verkaufszahlen dieser Maschine in den USA und zum anderen an einer immensen Verbreitung ihrer Spiele, die überall hochgelobt, aber merkwürdigerweise viel zu wenig gekauft werden. Seltsames Phänomen - oder?
2. Älter als James Dean geworden ist, noch nicht so alt wie Elvis wurde. Könnten wir das nun aber wirklich einmal dabei belassen?

JA?!

3. Kann ich mir nun wirklich nicht vorstellen.

4. Wenn Du nun glaubst, ich durchwühle ältere Amiga Games, um irgend etwas für 2599 DM herauszusuchen, bist Du aber schief gewickelt. Hättest Du nicht ein paar Angaben zu dem Gerät machen können? Es stand auch zweifellos ein Firmenname dabei. Telefonauskunft?

5. Ob es viele sind, kann ich nicht sagen. Geben tut es auf jeden Fall welche. Auch wenn sie meist etwas schreibfaul sind. Nein - Du natürlich nicht, Henntie.

6. Ich finde mein Gesicht eigentlich nicht spannend.



Schickt Eure Leserbriefe bitte an folgende Anschrift:

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

HELMi



COMPUTER Vesalia

Industriestraße 25
46 499 Hamminkeln
Autobahn A3
Ausfahrt
Wesel-Hamminkeln
Fax: 02852 / 1802

TIPS DES MONATS

4 MB Turboboard mit Coprozessor 699,-
68030/28 MHz Turboboard für A 1200-intern
A 1200 WINNER-Tower 420 MB-HD 1499,-
CD 1200 CD-LW u. CD32 Emulator 449,-
ACORN RISC PC 600 m. 420 MB-HD 3199,-
A 4000-40 Midi-AT-Tower 420 MB-HD 3189,-
Desktop Dynamite Softwarepaket 69,-

Bestellannahme: 02852 / 9140-10

Bestellannahme: 02852 / 9140-11

Bestellannahme: 02852 / 9140-14

Autorisiertes
Commodore **AMIGA**
SERVICE-CENTER

AMIGA 600-1200

AMIGA 600 mit Workbench 339,-
AMIGA 600 mit 30 MB-HD und WB 2.1 499,-
AMIGA 600 mit 84 MB-HD und WB 2.1 799,-
AMIGA CD32 u. Tastatur, TV-Kabel, CD 369,-
AMIGA 1200 2 MB WINNER-Tower ab 899,-
AMIGA 1200 Desktop Dynamite a. Anfr.

AMIGA 2000 - 4000

A 2000 2.0 mit AS 216: WB 2.1 Set 429,-
A 2000 AS 216, XT-Karte und 5,25 LW 469,-
A 2000 2.0 und 1.3 u. 20 MB-Harddisk 599,-
AMIGA 3000 16 oder 25 MHz a. Anfr.
AMIGA 4000 - 30 WINNER-Tower a. Anfr.
AMIGA 4000 - 40 WINNER-Tower a. Anfr.
AMIGA 4000 - LC 40 2 MB 2098,-
AMIGA 4000 - 40 6 MB 3599,-

A 1200 RAM und Turbokarten

1 MB RAM-Karte A 1200 Uhr, Copro-Sockel 219,-
2 MB RAM-Karte A 1200 Uhr, Copro-Sockel 329,-
4 MB RAM-Karte A 1200 Uhr, Copro-Sockel 449,-
4 MB M-Tec Turbo-Board 68030/28MHz 678,-
8 MB/4 MB o. 1 MB PS2-Modul 698,-/329,-/99,-
Copro-m. Quarz 25/33/40/50 MHz 109,-/149,-/199,-/239,-

RAM u. Turbo-Karten A 500 - A 600

512 KB A 500 mit Uhr/Akku, abschaltbar 55,-
20 MB A 500 mit Uhr/Akku, auch f. Rev. Ba 189,-
1.0 MB RAM-Karte A 500Plus 69,-
1.0 MB A 600 Uhr/Akku, abschaltbar 99,-
1.0 MB 68020 MTEC Turbo-Board A 500-int. 299,-
4.0 MB 68030 MTEC Turbo-Board A 500-int. 599,-

RAM u. Turbo-Karten A 2000 - A 4000

2 MB A 2630 32-Bit Turbo-Karte A 2000 648,-
inkl. Copro. 68882-25 MHz, bis 600% Steigerung
4 MB A 2630 32-Bit Turbo-Karte A 2000 798,-
inkl. 68882-25 MHz Copro., auch 33, 40 o. 50 MHz mögl.
A 2632 Karte f. A 2630, bis 112 MB mögl. 498,-
A 3128 Zorro III RAM-Karte bis 128 MB mögl. 399,-

AMIGA-Laufwerke

HD-Laufwerk (890 KB/1,76MB) extern 259,-
läuft an allen AMIGA ab Kick-ROM 2.0x
HD-Laufwerk (890 KB/1,76MB) intern 199,-
einsetzbar in alle AMIGA ab ROM 2.0 x
Promigos Drive, für alle Amiga extern 109,-
durchgeführter Bus, abschaltbar
Color Drive, für alle Amiga extern 119,-
in rot, schwarz, blau, weiß, gelb, grün
3.5 LW intern komp. mit Zubehör je 99,-
f. Amiga 500 / 600 / 1200 / 2000 / 3000, bitte Typ angeb.

Monitore für alle AMIGA

AKF 52 Acorn-Monitor A 500-A 4000 499,-
VGA-Adapter, sowie Amiga-Zool u. Pinball Dreams (4 Disk)
1438 Micro-Video-Monitor A1200/A 400 669,-
inkl. VGA-Adapter, Test & 94 Amiga-Spezial... sehr gut
51cm (20") Philips-Autosean-Monitor 1999,-
Bandr. 110 MHz, Hörz. 30 - 63 kHz, Vert. 43,5-70 Hz
A 1084 S Stereo-Monitor a. Anfr.

Nützliches Zubehör

DTV-Commodore Amiga Desktop-Video 199,-
Genlock, Digitizer u. RGB-Splitter in einem Gehäuse m.
umfangreicher Software und deutschem Handbuch
A 2088 XT-PC-Karte, 5,25 LW für A 2000 49,-
Mit Amiga- und PC-DOS-Handbücher und Disketten
A 560 Arcnet-Box für A 500/A 500 Plus extern 49,-
Envoy Netzwerk-Software f. Arcnet 69,-
AS 216 Workb. 2.1: 5 Disk, 2 dtsh. Handb. 49,-
WB 3.1-A500/A2000: 6 Disk, 3 Handbücher 169,-
WB 3.1-A3000/A4000: 6 Disk, 3 Handbücher 199,-
Beide Workbench 3.1-Versionen inkl 3.1 ROM's
6,5 A Netzteil für A 500/A 600 / A 1200 79,-
5 Volt=6,5 Ampere, 12 Volt=2,0 Ampere
WINNER-Stereo-Sound-Sampler 79,-
bis 50 KHz, Microphonenschluß regelbar, inkl. Software
WINNER-Midi-Interface, durchgef. Bus 59,-
WINNER-AMIGA Maus 39,-
2-Jahre Garantie, über 300 DPI, in gelb, schwarz oder rot
autom. Mouse / Joystick - Switchbox 39,-
Sunnylite-Trackball 69,-
Handy-Scanner mit Parallelinterface 249,-
400 dpi, 64 Graustufen, Touch Up-Software
COLOR-Handy-Scanner m. Parallelinterface 449,-
OCR-Software f. AMIGA Handy-Scanner 159,-

Controller u. Harddisk A 500 - A 4000

Overdrive-AT-Contr. A 600/A 1200-extern 199,-
Overdrive PCMCIA-CD-ROM-Contr. A 1200 229,-
SCSI-Controller 8MB-RAM-Opt. A 2000-A 4000 289,-
Mit Treiber für Foto-CD's, CD32, CDTV, inklusive Software
A 2091 SCSI-Controller org. Commo. A 2000-4000 149,-
AT-Contr. RAM-/ROM-Opt. A 500/A 500Plus 199,-
AT-Controller 8MB-RAM-Option A 2000 149,-
Tandem-Controller AT-Hardisk/AT-CD-ROM-LW 169,-

AT-Harddisk für AMIGA & PC

130 MB Seagate 329,- 214 MB Sea/Con. 349,-
261 MB Seagate 399,- 420 MB Sea/Con. 439,-
540 MB Conner 599,- 1 GB Micropolis 1229,-

SCSI Harddisk für Amiga usw.

270 MB Quantum 529,- 340 MB Quantum 579,-
540 MB Quantum 879,- 1 GB Quantum 1499,-

2.5 Harddisk A 500 - A 1200 int.

20 MB Harddisk 109,- 40 MB Harddisk 289,-
64 MB Harddisk 389,- 84 MB Harddisk 479,-
130 MB Harddisk 529,- 250 MB Harddisk 679,-
30 MB HD mit Controller für Amiga 500-int. 299,-
40 MB HD mit Amiqest-Contr. A 600/1200-ext. 439,-

A 570-CDTV-CD32-CD-ROM-LW

Mitsumi CD-ROM-LW, FX 001D double speed 259,-
2. Caddy für A 570/CDTV/FX 001D usw. 19,-
A 570-CD-ROM-LW mit 6 CD's 189,-
A 570-SCSI-Controller für externe Hardisk 149,-
A 570 int. 2 MB-RAM-Erweiterung 269,-

Drucker usw.

A 1270 A Tintenstrahldrucker 229,-
Hersteller HP, für alle AMIGA und PC
Canon BJC - 600 Tintenstrahl 1259,-
Farb-Tintenstrahldrucker, 240 Z / sec., 360x360 dpi
Citizen ABC Printer 24 Nadel 349,-
240Z / sec., Einzelblatt - Einz. Farb - Option
Fujitsu DL-1150 C 24 Nadel 699,-
Farb-Drucker, 240 Z / sec., 360x360 dpi
Epson Stylus Color Farb-Tintenstrahlr. 1299,-
720 dpi, Piezo-Technik, 200 Z./sec.

Ersatzteil-Service

Kick-ROM 1.3 69,- ROM 2.04 69,-
Kick-ROM 2.05 69,- ROM 3.0 149,-
IC 8520 Port 29,- 5719 Gary 29,-
IC 8362 Denise 33,- 8373 Denise 59,-
IC 8364 Paula 33,- 8374 Alice 33,-
IC 8372 A 1 MB 49,- 8372 B 2 MB 49,-
IC 8375 1 MB 49,- 8375 B 2 MB 49,-
A 2000 2.04 Board inkl. AS 216 269,-
A 2088 XT-5,25 LW Handb. Sweden 49,-
A 2088 XT-5,25 LW Handb. France 49,-
Netzteil 6,5 A für A 500/600/1200 79,-
Netzteil org. Commodore A 2000 169,-
Amiga an TV, Stereo-Scart-Kabel 19,-
Druckerkabel-Contr. 19,-
A 1200-VGA-Monitor-Adapter 19,-
A 4000-VGA-Monitor-Adapter 29,-
Keyboard A 500/600/1200 deutsch 86,-
Keyboard A 1000 englisch 129,-
Keyboard A 2000 dtsh. oder englisch 149,-
Keyboard A 2000 france oder spain 149,-
Keyboard A 3000 dtsh. oder france 149,-
Keyboard A 3000 spain 149,-
Keyboard CDTV dtsh. (beige) 149,-
Keyboard CDTV france (beige) 149,-
Keyboard CDTV engl. (beige) 129,-
A 1084 S Monitor schwarz 449,-
CDTV - Scart-TV-Modul mit Kabel 49,-
CDTV über Scart an TV-Scart = besseres Bild
CDTV Genlock-Modul CD 1301 49,-
Video-In, Video-Out und S-VHS Anschluß
CDTV 64 K Memory-Card CD 4101 39,-
CDTV Caddy, auch für A 570 19,-
CDTV Upgrade für 2.0 ROM 69,-
CDTV Umschaltplatte 2.04 u. AS 216 99,-
CDTV-Adapter für Maus - Joystick 99,-
3.5 CDTV-Laufwerk schwarz 99,-
Keyboard CD 32 deutsch 139,-
Keyboard CD 32 französisch 139,-
Keyboard CD 32 englisch 129,-
Keyboard auch in schwarz plus 30,-
Gehäuse A 500 / 600 / 2000 usw. a. Anfr.
VGA-HD-Set, Inst.-Software A 600/1200 19,-
2.5-3.5 HD-Set u. Software A 1200 39,-
Farbband sw MPS 1230 5 Stück 19,-
Farbband sw MPS 1224 5 Stück 19,-
Farbband sw Man.-Tally 222 5 Stück 19,-
Farbband sw MPS 1500C 5 Stück 19,-

Irrtümer und Preisänderungen
vorbehalten!

Geschäftszt.: Mo.-Fr. 8.00-18.30 Uhr
Sa. 9.00-13.00 Uhr

Vesalia-Shop-Duisburg

Dr. Wilhelm Roelen Str.386
Tel.: 0203 / 495797

Nachnahme-Versand mit Post oder
UPS ab 10,-DM.
Großgeräte 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

Fußballzeit?

Daß die Charts von mehreren Faktoren beeinflusst werden, ist eigentlich äußerst naheliegend. Während der Fußball-WM stieg das Interesse an Fußballspielen sprunghaft an. Beispielsweise konnte sich das nun schon seit acht Monaten erhältliche Anstoß wieder auf den ersten Platz vorkämpfen, und es ist eigentlich auch als sicher anzunehmen, daß Anstoß und Bundesliga Manager Hatrick im August wieder ein große Rolle als Bestseller übernehmen, wenn die Bundesliga-Saison wieder beginnt. FIFA Soccer wird wahrscheinlich erst im September in den Kampf eingreifen. Gute Chancen für eine Platzierung in den nächsten Charts haben sicherlich die PC-Umsetzung Starlord, die Wirtschaftssimulation Hanse - Die Expedition und der Ballerknaller Banshee. Darüber hinaus dürfte Bundesliga Manager Hatrick einen sensationellen Neueinstieg feiern.

Media Control-Charts ● Ermittlungszeitraum: Juni '94

AMIGA-OVERALL

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



Amiga Games empfiehlt:

Adventure

King's Quest VI

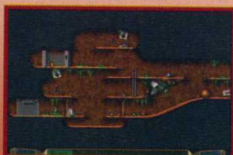
Echte Adventure-Freaks kommen derzeit nicht an dem neuesten Sierra-Abenteurer vorbei. Tolle Grafik und eine phantasievolle Geschichte können überzeugen.



Jump & Run

Benefactor

Ein ausgesprochen gelungenes Spielchen präsentierte kürzlich Psygnosis mit der Mixtur aus Flashback und Impossible Mission. Niedlich anzusehen und gut spielbar!



Strategie

Spaceward Ho!

Daß ausgesprochen komplexe Strategiespiele nicht nur auf dem PC möglich sind, bewies New World Computing mit dieser Galaxien-Schlacht.



CD 32

Banshee

Wie gut Actionspiele auf dem CD 32 sein können, beweist einmal mehr Core Design. Mit Banshee ist ihnen eine hervorragendes Remake alter Hits gelungen.



Judgment Day - Bestsellers ● Ermittlungszeitraum: Juli '94

OVERALL

| Platz | Vormonat | Titel | Bewertung | Dauer | System |
|-------|----------|---------------------|-----------|-------|-------------|
| 1. | (1) | Elfmania | 90% | 2 | 500 |
| 2. | (neu) | Bund. Man. Hattrick | 91% | 1 | 500/1200 |
| 3. | (3) | Simon the Sorcerer | 88% | 7 | 500/1200/32 |
| 4. | (4) | Microcosm | 84% | 5 | 32 |
| 5. | (neu) | Banshee | 83% | 1 | 1200/32 |
| 6. | (2) | Apocalypse | 69% | 3 | 500 |
| 7. | (7) | Ultimate Body Blows | 85% | 2 | 32 |
| 8. | (12) | Der Clou | 80% | 4 | 500/1200/32 |
| 9. | (5) | Bubba 'n' Stix | 80% | 2 | 500/32 |
| 10. | (6) | Skidmarks | 73% | 6 | 500/1200/32 |
| 11. | (10) | Anstoß | 91% | 9 | 500/1200 |
| 12. | (19) | Cannon Fodder | 89% | 2 | 500/32 |
| 13. | (18) | Die Siedler | 95% | 9 | 500 |
| 14. | (neu) | Star Trek (dt.) | 78% | 1 | 1200 |
| 15. | (8) | Mr. Nutz | 94% | 5 | 500 |
| 16. | (9) | Beneath a Steel Sky | 88% | 2 | 500 |
| 17. | (11) | Elite II | 94% | 7 | 500/32 |
| 18. | (neu) | King's Quest VI | 71% | 1 | 500 |
| 19. | (15) | Prey | 78% | 5 | 32 |
| 20. | (20) | Hero Quest II | 70% | 3 | 500 |

CD 32

| Platz | Vormonat | Titel | Bewertung | Dauer |
|-------|----------|---------------------|-----------|-------|
| 1. | (1) | Microcosm | 84% | 5 |
| 3. | (2) | Ultimate Body Blows | 85% | 3 |
| 4. | (3) | Bubba 'n' Stix | 83% | 5 |
| 5. | (4) | Prey | 78% | 7 |
| 6. | (6) | Gunship 2000 | 84% | 3 |
| 7. | (neu) | Impossible Mission | 70% | 1 |
| 8. | (9) | Der Clou | 80% | 2 |
| 9. | (10) | Zool 2 | 80% | 2 |
| 10. | (7) | Pirates! Gold | 91% | 6 |

A1200

| Platz | Vormonat | Titel | Bewertung | Dauer |
|-------|----------|---------------------|-----------|-------|
| 1. | (1) | Simon the Sorcerer | 88% | 3 |
| 2. | (neu) | Banshee | 83% | 1 |
| 3. | (2) | Skidmarks | 73% | 5 |
| 4. | (4) | Star Trek | 78% | 3 |
| 5. | (10) | Civilization | 83% | 5 |
| 6. | (neu) | Body Blows Galactic | 82% | 1 |
| 7. | (6) | Alien Breed II | 77% | 3 |
| 8. | (neu) | Arcade Pool | 70% | 1 |
| 9. | (neu) | Zool 2 | 80% | 1 |
| 10. | (neu) | Anstoß | 93% | 1 |



Die Krise

Schon seit Monaten bangen die Amigabesitzer um die Zukunft des Amigas. Auf Anfragen bei Commodore oder Samsung erhält man die Antwort: „Zum jetzigen Zeitpunkt können wir noch keine Details preisgeben.“ Ob die Investoren nur warten wollen, bis Commodore wirklich auf dem Zahnfleisch kriecht, um dann zuzuschlagen, oder sich die Verhandlungen schlicht und einfach wegen eines von Commodore zu hoch angesetzten Preises verzögern, sei dahingestellt. Konkrete Aussagen, wie es nun wirklich weitergeht, können wir Euch zum Zeitpunkt des Redaktionsschlusses leider immer noch nicht mitteilen. Wir wollen Euch lediglich daran erinnern, daß - betrachtet man den Markt rund um den Amiga - sich niemand Sorgen machen muß. Eine Käufergruppe von über einer Million Amigabesitzern wird nicht einfach ignoriert und in der Versenkung

verschwinden. Trotzdem haben wir noch eine schlechte Nachricht, die man für gewöhnlich nicht in Heften wie der AMIGA Games findet. Als Amigafans habt Ihr aber ein Recht darauf, die Wahrheit rund um den Amiga zu erfahren: Laut Informationen aus seiner eigenen Mailbox ist Jay Miner am 20. Juni 1994 im El Camino Hospital in Mountain View verstorben. Er erlag einem Herzversagen, die Folge eines längeren Krankheitsverlaufs. Eine private Beerdigung fand im Juli statt. Jay Miner gilt als Mitentwickler des Amigas; er trieb die ursprüngliche Amigaentwicklertruppe voran und genießt vielerorts den Titel 'Vater des Amigas'. Laßt uns hoffen, daß sein Tod kein schlechtes Omen für die weitere Geschichte des Amigas darstellt. Wir bitten alle treuen Amigafans, Jay Miner zu gedenken und sein Erbe - den Amiga - in Ehren zu halten.

Gottes vergessenes Backup-Programm

In unserem Schwerpunkt über Massenspeicher und damit zusammenhängende Softwarelösungen vergaßen wir, bei den Backup-Programmen einen ganz besonderen Favoriten zu erwähnen. Denn längst ist das Erstellen einer kompletten Sicherheitskopie nicht mehr ein Privileg alteingesessener Programme wie Quarterback oder AmiPro. Diavolo heißt der Neuling, und er hat mindestens ebenso viele Features auf dem Kasten wie seine Vorbilder. Das Programm sichert natürlich auf alle erdenklichen Speichermedien inklusive Bandaufwerke; zusätzlich können auch Paßwörter für die Backups ver-

teilt werden, damit sich niemand an den Kopien zu schaffen machen kann. In Sachen Datenkomprimierung wartet Diavolo mit einem kleinen Leckerbissen auf: Er packt nach dem XPK-Standard, der alle erdenklichen Packalgorithmen beherrscht. Diavolo ist ein durchaus konkurrenzfähiges Backup-Programm, dem auch die bewährten Vorgänger nichts vormachen können.

Infos bei:

Spide Computer Produkte
Fraunhofer Straße 11
82152 Martinsried

Microvitec 1438 Monitor



Microvitec 1438: Für knapp DM 700,- bekommt man einen ausgezeichneten Multisyncmonitor.

Einen der wohl preiswertesten Multisyncmonitore kann man von Microvitec erstehen. Die Bildschirmdiagonale beträgt etwas weniger als 14 Zoll, da kann man aber noch ein Auge zudrücken. Gleich vorweg die durch die Kostenreduzierung notwendigen Übel: das Gehäuse ist häßlich und, viel schlimmer noch, es fehlen Einstellmöglichkeiten für die Breite und vertikale Position des Bildes - ein harter Brocken. Auf der anderen Seite sind die dargestellten Bilder

superscharf und sehr farbtreu; sie halten dem Vergleich mit einem wesentlich teureren Markenmonitor durchaus stand. Das Umschalten des Monitors in andere Bildschirmmodi löst ebenfalls eine Art Euphorie im Anwender aus. Der Monitor benötigt nur einen Sekundenbruchteil zum Herbeizaubern des anderen Modus. Man muß also nicht erst warten, bis der Monitor sich anpaßt.

Um den Monitor an den heimischen Amiga anschließen zu können, bedarf es noch eines zusätzlichen 23- auf 15-Pin-RGB-Adapters, da der Monitor nur mit einem 15-Pin D-förmigen Stecker am Kabel ausgeliefert wird.

It's Magic

Unter Amigafans wird das Magic User Interface, kurz MUI, immer beliebter. Einige Dutzend Programme wurden bereits auf Basis dieser komfortablen Workbench-Erweiterung programmiert, die Zahl von Anwendern, die auf diese Oberfläche aufsteigen, steigt stetig. MUI liegt nun in der Version 2.0 vor, einer wesentlich überarbeiteten Auflage der fast einjährigen Debütversion. So lassen sich nun fast alle denkbaren Details der MUI-Programme einstellen, die

Bedienung wurde nochmals verbessert - die Flexibilität ist grenzenlos. Besonders der Programmierer erhält reichlich Unterstützung für die Erstellung seiner eigenen Anwendung. MUI ist als Shareware erhältlich, die Registrierung kostet DM 30,-

Infos bei:

Spide Computer Produkte
Fraunhofer Straße 11
82152 Martinsried



HP Laserjet 4 Plus: In Sachen Bedienung, Komfort und Druckqualität kann man dem neuen HP-Flaggschiff nichts vormachen.

Siegfried Copy

Diskettenkopieren ist eine Plage, um die man leider manchmal nicht herumkommt. Siegfried Copy bietet hier die optimale Lösung für alle denkbaren Kopierwünsche. In der neuesten Version kann das Programm nicht nur Amiga-, sondern auch PC- und Atari-Disketten kopieren; wenn alle Programmoptionen an einem besonders harten Kopierschutz scheitern, setzt die Sieg-

fried-Hardware ein - leider nur an einem externen Laufwerk. Übrigens überprüft Siegfried während des Kopiervorgangs alle Datenträger und Dateien auf Viren. Zusammen mit der Option für automatisches Kopieren (Kopieren setzt unmittelbar nach Diskettenwechsel ein) sind das beste Voraussetzungen für die Gründung eines neuen PD-Verbands.

Der schnellste Amiga

Advanced Systems & Software, einer der führenden Hersteller von Amiga-Hardware, kommt in diesen Tagen mit einem völlig neuen Beschleunigersystem für den Amiga 4000 auf den Markt, an dessen Entwicklung die Fastlane- und Blizzardkarten-Jungs maßgeblich beteiligt waren. Cyberstorm ist ein komplettes Hauptplatinenset (Carrier-, CPU- und Memory-Board), das in verschiedenen Ausführungen ausgeliefert wird. Bislang wird nur ein mit 40 MHz getakteter 68040 ausgeliefert, aber selbst diese Lösung erreicht etwa die doppelte Geschwindigkeit eines Originalboards. Der absolute Hammer kommt dann aber in der zweiten Jahreshälfte 1994. Sobald der Motorola 68060-Prozessor liefer-

bar ist, gibt es keine Grenzen mehr für den Amiga. In Sachen Leistung wird der Amiga dann selbst dem Pentium in einigen Dingen überlegen sein, mindestens aber ebenbürtig. Das Luxuspaket mit vorübergehendem 68040 und späterem Update kostet knapp DM 3.000,-, die 68040-Version allein kostet etwa DM 2.000,-; ein verhältnismäßiger Preis, wenn man die Kosten für einen Pentium erwägt.

Infos bei:

Advanced Systems & Software
Homburger Landstraße 412
60433 Frankfurt
Tel.: 069/5488130

Neues HP-Flaggschiff

Hewlett Packard ersetzt seinen bewährten Laserdrucker HP Laserjet 4 durch den HP Laserjet 4 plus. Zusätzlich zum bekannten hohen Bedienungskomfort der HP-Laserdrucker schafft das neue 4er-Flaggschiff zwölf Seiten in der Minute - in dieser Preisklasse (zwischen DM 3.000,- und 4.000,-) ist das eine phänomenale Geschwindigkeit. Wer sich von der 600 mal 600-DPI-Auflösung bei schnellen Textausdrucken trennt, sollte

den neu eingebauten Draftmodus benutzen, bei dem man die Hälfte des Toners sparen kann. Für Leute, die Listings und Dokumentationen ausdrucken, ein sehr nützliches Feature.

Infos bei:

Hewlett Packard
Hewlett-Packard-Straße
61532 Bad Homburg
Tel.: 02102/907070

Mini-Disc als Datenträger

Was in unserem Speichermedien-Schwerpunkt bereits angeklungen ist, wurde nun zu konkreter Realität: Sony präsentiert das MD-Data-Laufwerk, mit dem man die Audio-Mini-Disc als Datenträger für Computer verwenden kann. Leider verhält sich die Übertragungsgeschwindigkeit des MDM-111 entsprechend der Richtlinien der Audio-Mini-CD; d. h. schlappe 300 Millisekunden Zugriffszeit (eine Festplatte benötigt durchschnittlich 10 ms) und eine Übertragungsrate von 150 KByte pro Sekunde. In Zeiten von Triple Speed (CD-ROMs schaffen bereits 450 KByte/sec) ist diese Geschwin-

digkeit eher bescheiden. Interessant sind die drei durch die Schreib-/Leseverfahren möglichen Formate. Zum einen gibt es ausschließlich lesbare Mini-Discs, zum anderen wiederbeschreibbare und schließlich die Kombination aus beiden, die sich beispielsweise für Spiele eignen würde, deren Spielstand man auf dem beschreibbaren Teil der Disc ablegen könnte. Ein Speichermedium faßt etwa 140 MByte und wird knapp DM 15,- kosten, was die Mini-Disc, vorausgesetzt Sony oder andere Firmen warten mit schnelleren Laufwerken auf, doch interessant machen könnte.

Userbox

Spiele für wenig Geld!

Nordlicht

Dieses Mal wollen wir dem Schwerpunkt unseres Magazins auch auf dem PD-Bereich etwas näher kommen: Spiele. Wir stellen Euch die neuesten Spieledisketten der Nordlicht-PD-Serie vor!

Spiele 20 Nr. 1

Fanatix: Ein umfangreiches Ballerspiel auf zwei Disketten. Ihr fliegt durch Meteoritengürtel und brummt mit einem Zukunftsjeep durch eine öde Planetenlandschaft. Gar nicht so öde sind die Bösen: Fanatix ist für den geübteren Spieler geeignet - blutige Anfänger tun sich schwer. Dafür wird man mit guten Video- und Audioeindrücken verwöhnt.

eine Art Vierfach-Tetris. Verschiedenartige (unförmige) Steine kommen von vier Seiten auf eine abzubauen Struktur zugeflogen. Treffen zwei gleiche Teile aufeinander, verschwinden sie; wenn nicht, vergrößert sich die Struktur. Auf der Diskette ist eine Demoversion des Spiels enthalten; die kompletten 100 Levels gibt es nur gegen australische Münze beim Programmierer.

Golfspiels findet man auf diesen beiden Disketten. Obwohl leider nur ein Golfplatz vertreten ist, begegnet man vielen schönen landschaftlichen Merkmalen. In alter Leaderboardmanier darf natürlich eine Leistungsübersicht nicht fehlen. Wie man so schön sagt: nur für Fans.

Spiele 20 Nr. 2

Quadrux: In ein ägyptisches Outfit eingefügt, ist Quadrux

Spiele 20 Nr. 3

Ball Lightning: Ein witziges Jump & Run für den angehenden Hausmann. Ein kleiner roter Ball darf ein komplettes Haus so richtig auf Vordermann bringen und alle herumliegenden Gegenstände einsammeln. Doch in diesem Haus geht's richtig verhext zu: um in andere Räume zu kommen, muß man erst die Schlüssel finden. Kontakte mit elektrischem Gerät sollten vermieden werden, und zusätzlich machen einige andere Bälle dem roten Hauptdarsteller die Vorherrschaft im Haus streitig (läuft leider nicht auf dem Amiga 1200).

Spiele 20 Nr. 6

Starbase 13: Ein tolles Grafikadventure im Stil von LucasArts (Anklicken von Verben auf einer Leiste und der Objekte im Spielbildschirm) - natürlich nicht ganz so professionell. So muß man die interessante und hübsch aufbereitete Story mit der Grafik und dem Sound ausgleichen. Warnung: Wer sich mit einem einzigen Diskettenlaufwerk an Starbase wagt, erkrankt schnell am Diskjockey-syndrom.

Spiele 20 Nr. 9

Eine Diskette mit Spielen für die jüngere Generation. MatchCards: Eine niedliche Memoryvariante mit einigen verschiedenen Grafiksets. Paradox: Puzznic und Sokoban lassen grüßen. Ein kleiner grüner Ball (er trägt eine Sonnenbrille) muß gleichfarbige Kugeln

Spiele 20 Nr. 4

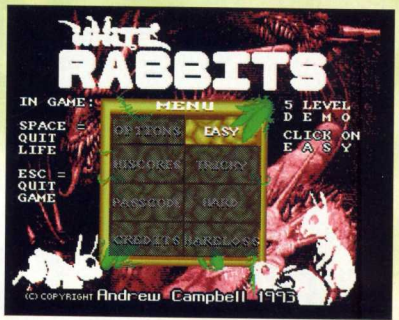
18th Hole: Eine tastaturgesteuerte Variante eines hübschen



So sieht der Ladescreen von Quadrux aus.



Paradox erinnert deutlich an Puzzle und Sokoban.



Leider ist die Demoversion von White Rabbits arg eingeschränkt - trotzdem witzig!

zusammenschieben, die daraufhin verschwinden. Zusammen mit einigen Bonussteinchen sollte so das gesamte Feld leerräumt werden. Witzige Sounds und fetzige Musik - it's cool, man!

Uggo: Widerliche Monster und Augen fliegen durch die Luft und wollen im Stil des Klassikers Defender abgeschossen werden. Nicht sonderlich aufregend, aber bunt.

Spiele 20 Nr. 10

White Rabbits: So ein Hase hat es schwer. Er muß sich durch viele seltsame Spielstufen durchkämpfen, auf beweglichen Steinen mit einem Affenzahn horizontal und vertikal über den Bildschirm fetzen, um einen Ausgang zu erreichen, der in den nächsten Level führt. Oberwitziger Knobelspaß, wenn auch nicht besonders anspruchsvoll. Leider liegt das Spiel auch nur in einer Demoversion vor; wer sich nicht mit fünf Levels putziger Hasenanimation begnügt, muß tiefer in

die Tasche greifen. Syzygy: Und wieder ein Tetris-Clone. Bei diesem Spiel müssen allerdings Farben und nicht Formen zusammengesetzt werden. Nichts Besonderes und auch nicht sonderlich komfortabel.

Spiele 21 Nr. 2

Black Dawn: Netter Dungeonmaster-Verschnitt in einer interessanten Zukunftsumgebung. Pro Level muß eine bestimmte Mission erfüllt werden (Ziel erreichen, Monster töten). Professionelle Gegenstandshandhabung zeichnet Black Dawn aus, genauso wie eine stimmungsvolle Grafik.

Streets and Alleys: Ein Solitaire-Clone - einziger Unterschied: keine Farbenbedingungen beim Anlegen.

Spiele 21 Nr. 3

Dilemma: Eine bestimmte Anzahl verschieden geformter Steine muß auf einem Spielbrett

lückenlos zusammengefügt werden. Alte Idee, neues Spiel - aber diesmal bitte mit Zeitlimit für alle 30 Levels.

DigitalTetris: Wir haben es eingangs bereits erwähnt. Natürlich wartet auch in dieser Serie einer der zahlreichen Tetris-Clones auf uns. Bei DigitalTetris dürfen sich ein oder zwei Spieler an den hübsch gemalten Blöcken erfreuen.

PowerPoker: Mit netter Grafik wird das Spielerauge bei einer Brettspielvariante des Pokerspiels verwöhnt. Die Karten müssen in den bekannten Regeln innerhalb einer fünf mal fünf Felder großen Matrix abgelegt werden. Für vertikale und horizontale Kombinationen regnet es schließlich Punkte.

Proker: Ein netter Pokerautomat mit Risikofunktion. Auch eine Übersicht der Gewinnstatistiken wurde für die Zahlenliebhaber eingebaut.

Squirm: Ein alter Klassiker kehrt wieder einmal zurück: Hier erwartet Euch eine der einfachsten Pac Man-Varianten, (keine Chance auf dem Amiga 1200).

Spiele 21 Nr. 4

Road to Hell: Ein Highlight in dieser PD-Serie ist diese Nachahmung des Klassikers Super Cars bzw. Super Cars 2. Allein (gegen den Computer) oder zu zweit kann man sich auf Strecken aus der Vogelperspektive im Autorennen messen. Dabei kommt es nicht nur auf Geschicklichkeit an, sondern auch auf den geübten Einsatz diverser Extras, die allen anderen Fahrern das Leben äußerst schwer machen. Sehr viele Optionen motivieren zum ständigen Probieren - gut geklaut ist halb gewonnen. Unbedingt spielen! Am besten zu zweit!

Spiele 21 Nr. 5

The Great Escape of Billy Burglar: Witziges Spiel um die Flucht des berühmtesten Ausbrechers. Er muß Suchscheinwerfern und bliernen Patronen ausweichen; das alles in ansprechender Atmosphäre mit viel Spaß.



Streets & Alleys ist eine Version des berühmterberühmten Solitaire-Kartenspiels.



In Proker erfährt man ein Bildschirm-Pokerspiel einmal ganz anders.

Amiga Userbox

Schwerpunkt Soundprogramme

Alles über Sound

Bei den vielen Anwendungsmöglichkeiten im Audibereich ist das Softwareangebot natürlich ebenfalls riesengroß. In diesem Bericht wollen wir Euch zeigen, wie man dem Amiga Töne für die unterschiedlichsten Anwendungsgebiete entlocken kann.

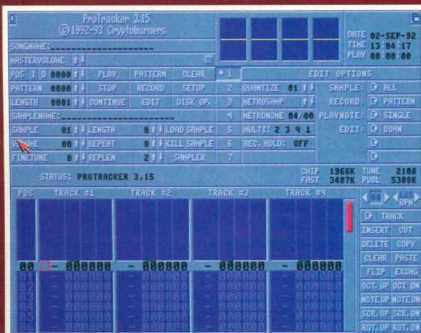
Prinzipiell unterscheiden wir zwei Arten, mit dem Amiga Töne zu erzeugen und über die Lautsprecher auszugeben. Die „billigste“, aber spiel-

cherintensivste Methode ist das sog. Sampling. Hier greift man zu den Wurzeln des Digitalisierens. Ein analoger Ton wird durch einen Analog/Digital-

wandler in digitale Bits umgewandelt. Das geschieht in gelungener Zusammenarbeit von Hard- und Software. Der erwähnte Wandler ist das Herz-

stück des sog. Samplers, einem kleinen unscheinbaren Modul, das man in einen der zahlreichen Ports des Amigas (für gewöhnlich den parallelen)

Protracker

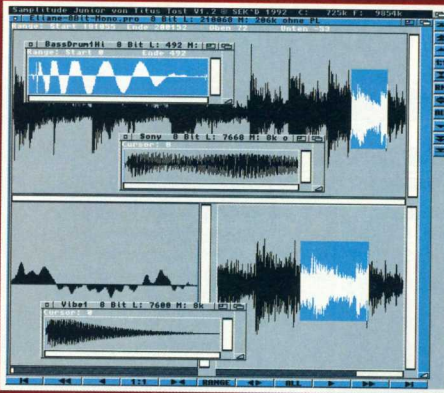


Flexible Handhabung der Samples sind die Stärken des Protrackers. Effekte und Editiermöglichkeiten gibt es praktisch grenzenlos.

Es gibt recht einfache Wege, lange Tonfolgen bequem zu editieren. Seit Anbeginn der Amigazeit können Leute, die mit dem Notenlesen nicht sonderlich vertraut sind, auf sog. Tracker zurückgreifen. Diese Musikprogramme funktionieren alle nach einem ganz bestimmten Konzept: Jeder der vier Amiga-Audiokanäle wird in Form einer Tabelle dargestellt, in der in bestimmten zeitlichen Abständen (z. B. 1/8-Notenlänge) ein Noteneintrag möglich ist. Dieser besteht aus der Tonbezeichnung (z. B. C-2), dem verwendeten Instrument bzw. Sample und diversen anderen Optionen, z. B. Effekten wie Vibrato oder Portamento. Je leistungsfähiger ein Tracker ist, desto mehr

Instrumente kann er verwalten und desto mehr Optionen bleiben dem Musiker zur Auswahl. Vom Protracker kann man behaupten, daß er den aktuellen Standard unter den Trackern darstellt. So ist in das Programm sogar ein eigener Sampler (also die Software zum Aufnehmen der Töne durch den Hardwaresampler) integriert, in dem auch zahlreiche Funktionen zur Nachbearbeitung möglich sind, die man aus kommerziellen Programmen dieses Genres kennt. Wer sich einmal mit dem Protracker vertraut gemacht hat, kann ihm ungeahnte Töne entlocken. Die sog. Amigamodule, die mit solchen Trackern wie Protracker erstellt werden, gelten als beispielhafte Computermusik. Selbst amigafremde Computersysteme (PCs, Archimedes) geben ihr Bestes, Amigamodule in ansprechender Qualität abspielen zu können. Ein anderer weit verbreiteter Tracker ist der Startrekker, der in Funktionsumfang und Leistung sich aber kaum vom Protracker unterscheidet. Der hauptsächliche Unterschied besteht in einer etwas anderen Bildschirmdarstellung und daher in der Benutzerführung. Das Wichtigste dürfen wir natürlich nicht vergessen: so leistungsfähig die Tracker auch sind, so einfach kann man sie bekommen. Beide erwähnten Programme sind in ausgewählten Public-Domain-Sammlungen oder über eine gut sortierte Mailbox zu erhalten.

Samplitude



Die Stärke von Samplitude liegt in der gleichzeitigen Edition mehrerer Samples - ein professionelles Werkzeug.

Samplitude ist ein Programm aus dem Profibereich, was sich nicht nur im Preis niederschlägt, sondern auch in der Solidität des Programms, seinen endlosen Funktionen und professionellen Features, die man bei vergleichbaren Programmen vermißt. Enttäuscht wird man nur von der etwas mageren Sammlung von einstellbaren Effekten. Es ist aber selbstverständlich, daß Samplitude, das in vielen verschiedenen Versionen für unterschiedliche Anforderungen der Anwender erhältlich ist, praktisch jeden gemeinen Sampler am parallelen Port ansprechen kann. Das ist auch wichtig, denn das Samplitudepakett besteht nur aus Software - einen Hardwaresampler muß man getrennt hinzukaufen.

Was Samplitude weiterhin auszeichnet, ist die Unterstützung von 16Bit-Karten, so daß der Aufstieg in diese höhere Soundqualitätsebene nicht fern ist. Steckkarten, wie die Maestro oder die Toccata, werden automatisch erkannt und genutzt. In der neuesten Version von Samplitude nutzt die Software sogar das sog. SMPTE-Signal zur Synchronisierung mit anderen MIDI-Geräten - ein Tribut an die Professionalität. Wer ein Luxusprogramm sucht, mit dem man mehrere Samples ohne Ende bearbeiten kann, und den Aufstieg in die etwas professionellere Soundebene plant, ist mit Samplitude hervorragend beraten. Die stolzen DM 400,- für die Juniorversion sind optimal angelegt.

und an eine Tonquelle (z. B. Stereoranlage oder Kassettenspieler) anschließt. Die Samplingsoftware nimmt die Daten des Samplers auf,

macht sie am Bildschirm sichtbar und ermöglicht eine nachträgliche Bearbeitung und das Speichern in eine Tondatei. Komfortable Software bietet hier eine unbegrenzte Vielzahl an Effekten; so lassen sich Echos und Hall-Effekte einstellen und Stereospielerien, Rückwärtsabspielen sowie diverse Filter ermöglichen das Verfeinern des Samples. Prinzipiell läßt sich jedes Geräusch der angeschlossenen Tonquelle digitalisieren; gesprochene Worte, einzelne Töne, Instrumentenklänge oder sogar ganze Liederpassagen können in den Computer eingelesen werden. Die Grenze liegt nur beim Speicher, und der

ist hier tatsächlich äußerst wertvoll. Auf eine Diskette passen vielleicht 2 Minuten Musik mitteleguter Qualität. Klar, daß dies für etliche Anwendungen wie z. B. Spiele unsinnig ist; lediglich gesprochene Worte und Soundeffekte werden in der Praxis gespeichert. Um ganze Lieder abzuspielen, benutzt man einen einfachen Trick: mehrere verschiedene Instrumente werden digitalisiert und inner-

halb eines zeitlichen Musters (beispielsweise eines Notenblattes) abgespielt - wie ein richtiges Instrument. Hier kann man sich einen weiteren Audiovorteil zunutze machen: Spielt man einen Ton schneller oder langsamer

(c) TCL/Bavaria



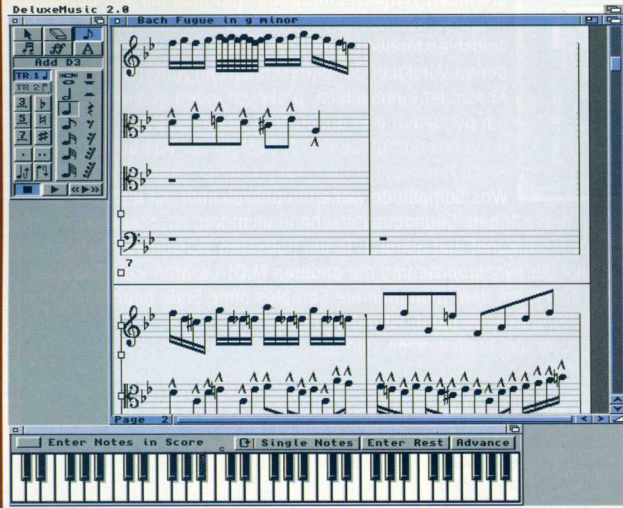
ab, verändert sich die Tonlage. Wenn man diese Geschwindigkeiten fein justiert, kann man sich das Digitalisieren der Instrumente in anderen Tonlagen sparen - auch wenn die Qualität und Echtheit eines Instru-

ments verfälscht wird, je weiter der Ton sich vom Originalton entfernt. (Ein Klavier hat beispielsweise völlig andere Schwingungen bei verschiedenen Tonhöhen; das rührt mitunter daher, daß hier das ganze

Holzgehäuse rund um die tonerzeugenden Saiten mit-schwingt. Tatsächlich ist ein Klavier eines der am schwierigsten zu digitalisierenden Instrumente.) Eine ganz andere Möglichkeit, perfekte Töne anhand von

Notenfolgen durch den Computer abzuspielen, offeriert die MIDI-Technik. MIDI steht für „Musical Instrument Digital Interface“. Das ist ein Schnittstellenstandard zwischen verschiedenen Geräten, die mit

Deluxe Music Construction Set 2.0



Im neuen 2.0-Outfit löst die neueste Version des Deluxe Music Construction Set mit Recht seinen Vorgänger ab. Die Backfuge ist übrigens seit Anbeginn dabei und zeigt, was man mit MIDI so alles machen kann.

Das Deluxe Music Construction Set V2.0 ist der rechtmäßige Nachfolger des legendären Musikprogrammes, das seit Anbeginn der Amiga-Ära zum Standard unter den Musikprogrammen mit Notendarstellung zählt. Der notenorientierte Musiker findet sich hier schnell zurecht, da alle bekannten Verbindungen zur Musik hergestellt werden. Am wichtigsten ist wohl die Tatsache, daß auf dem sowieso schon übersichtlichen und hübsch gestalteten Bildschirm ein fertiges Notenblatt des aktuellen Liedes dargestellt wird und sich direkt und

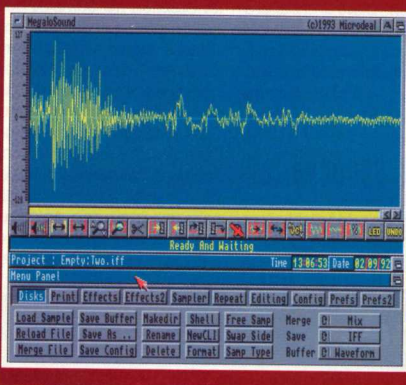
bequem mit der Maus bearbeiten läßt. Selbst wenn man ein Lied abspielt, wird das Notenblatt an die entsprechenden Stellen weitergeschoben, ohne daß etwa das Abspielen der Töne ins Stocken gerät. Auch das Bearbeiten mehrerer Lieder gleichzeitig ist in DMCS 2.0 möglich. Hierzu wird einfach für jedes neue Lied ein weiteres Notenblattfenster geöffnet. Diese Fenster lassen sich dann beliebig auf dem Bildschirm positionieren und in ihrer Größe justieren; auch ein Vor- und Zurückblättern der Fenster bleibt möglich. Gerade hier bewährt sich die bekannte „Edit/Copy/Paste/etc.“-Zwischenablage, mit der ganze Musikpassagen kopiert und getauscht werden können. Der eigentliche Notensatz stellt sich als schnell und flexibel heraus. Fast alle Symbole authentischer Notenblätter findet man in den Menüs und Fenstern von DMCS 2.0.

Was DMCS 2.0 leider vermissen läßt, sind zahlreiche Spezialeffekte, mit denen man Samples während des Abspielens manipulieren kann. Obwohl man zwar auch viele von der Musik beabsichtigte Effektsymbole einsetzen kann, ist deren Handhabung und Spektrum bei weitem nicht so flexibel wie bei einem Tracker, gerade die individuelle Justierung für ein bestimmtes Instrument entfällt.

Die Ausgabe der mit DMCS 2.0 verwalteten Lieder ist übrigens nicht nur auf die eingebauten Soundchips des Amigas beschränkt. Tatsächlich ermöglicht DMCS seit seiner ersten Version den Schritt in die riesige MIDI-Welt. Nach entsprechender Einstellung aller erforderlichen MIDI-Parameter wird aus dem Luxusprogramm ein waschechter Sequencer.

Der Preis ist ebenso konkurrenzfähig wie das eigentliche Produkt, obwohl man für professionelle MIDI-Software weitaus mehr Geld berappen muß: knapp DM 250,- sollte man übrig haben; zweifellos ist der Preis für die Leistungsfähigkeit des Programms aber durchaus angemessen. Mit DMCS 2.0 kann man im Prinzip alles machen, was Musik betrifft, solange es nicht um das Samplen oder Editieren von Samples geht. Fazit: Einfach ein gutes Programm!

Megalosound V1.35



Effekte ohne Ende; was mit der Software von Megalosound nicht geht, wurde noch nicht erfunden.

Megalosound ist ein preiswerter Soundsampler, dessen Software sich hervorragend zur Verknüpfung der Samples mit Effekten eignet. So findet man alle denkbaren Funktionen, die sich zum Teil sogar schon beim Samplen (in Echtzeit) aktivieren lassen: Bei Echo, Vibrato, Hall und Smooth schlägt das Herz eines Tontechnikers höher. Alle Funktionen lassen sich bequem über Schaltflächen erreichen. Der Mangel an Pull-downmenüs zeigt aber eine leichte Nachlässigkeit der Programmierer auf: vom Multitasking muß man sich während des Samplers vorerst verabschieden. Dennoch sind akzeptable Aufzeichnungen möglich, sogar die Festplatte läßt sich als Echtzeitspeichermedium verwenden. Viel Ton für wenig Geld: DM 99,- kostet das Paket.

der Erstellung und Verarbeitung von Musik und Tönen zu tun haben. In unserem Fall lassen wir die Notenverwaltung vom Amiga und die Tonerzeugung von einem Synthesizer (keine

Angst, so teuer sind die nicht mehr) übernehmen. Für die MIDI-Notenverwaltung benutzt man sog. Sequencerprogramme; durch eine leichte Anpassung dieser Programme kann

man fast jeden bekannten Synthesizer anschließen und ansteuern. Daß so erzeugte Musik nicht so speicherintensiv ist wie die mit gesicherten Instrumentendaten auf Diskette

oder Festplatte, kann man sich vorstellen. Die einzigen Daten, die beim Amiga anfallen, sind die Steuer- und Notendaten für den Synthesizer. Dieser hat eigene Speicherbausteine, die

M+S Computer

niedemstr. 20
32312 Lübecke
Tel+Fax 05741/297183

Hardware TOP 3

Festplatte
420MB
für
DM: 420,-

CD-ROM Interface für
A1200 A4000
incl.
M Exam I M Exam I
EX001D EX001D
nur: 569,- nur: 549,-

AMIGA 1200 HD 260

m. 260MB Festplatte, 2MB Chipram, 10 Programmen
1179,-
Aufpreis Citizen 24Nadeldrucker 369,-

| CDTV | CD32 | CD32 | CD32 |
|-------------------------|------------------------|-------------------------|--------------------------|
| Amintet 1+2 65,- | CD 32 Tastatur 155,- | Fury o. t. Furies 65,- | Nigel Mans. G. Prix 59,- |
| DDP 1-4 55,- | Alfred Chicken 55,- | Games & Goodies 45,- | Open Golf 55,- |
| Demo Collec. 1+2 75,- | Alien Breed 49,- | 7 Gates o. Jambaia 59,- | Overskill/Lunar C 59,- |
| Deutsche Edition 75,- | Arabien Nights 59,- | Gunship 2000 59,- | Pinball Fantasies 75,- |
| Fresh Fish 1-4 99,- | Brutal Football 49,- | Global Effect 69,- | Pirates Gold 69,- |
| 7 Bit Continuation 49,- | Bubba N'Stix 65,- | Humans 59,- | Premiere 37,- |
| 80 Spiele 1 45,- | Castles II 69,- | Internat. Karate + 39,- | PREY 55,- |
| 100 Spiele 2 45,- | Chamb. o. Chaol. 59,- | James Pond I 59,- | Proj.X/F17 Challan. 49,- |
| 100 Spiele 3 45,- | Chaos Engine 55,- | James Pond II 17,- | Ryder Cup Golf 67,- |
| Mod Collection 47,- | Chuck Rock 37,- | John Barnes Foots. 39,- | Seek&Destroy 59,- |
| 700 Mod Files) 59,- | D/ Generation 55,- | Jurassic Park 49,- | Sensible Soccer 49,- |
| SIF Galore 59,- | Dang. Streets 55,- | Labyrinth o. Time 79,- | Sleepwalker 69,- |
| Siga PD 69,- | Deep Core 65,- | Lemmings 55,- | Striker 55,- |
| Pandora 39,- | Disposable Hero 65,- | Liberation 65,- | Summer Olymp. 49,- |
| S&R/AMOK 39,- | Donk 65,- | Lotus Trilogy 65,- | Super Putty 39,- |
| Neu MEGAHTS 69,- | Elite II Frontier 59,- | Microcosm 99,- | Total Carnage 59,- |
| | Fire & Ice 55,- | Morph 59,- | Trolls 55,- |
| | | Nick Faldo Golf 75,- | |

100 Einstiegsprogramme!

incl. Diskbox!

+++ 50 Spiele
Eine Mischung aus allen Bereichen z.B.:
Defence-Obses-Eternal-Dynamite-Wangel-X Fire Tetris Pro-Cpu Challenge Chain Reaction-Flex 25-Wonderland-Quatro-Wic-Duell-Battle-Kartenspiele Powersong-Crazy Cars-Pork a Pork-Raumstation Mad Factory-Eishockey-Fantavision-Lemmingsdo Gridler-Mensch-Mega-Groutch-Mr.Munk-Squem-Lemmingsnoids u.v.m.

+++ 50 Dienstprogramme
Ediktentdrucker, Grafik, Sternkarten, Grafische, Ideal für die Schule und Zuhause - sehr wertvoll!

z.B.:
Diagramm-Date Book-Sid-Ms Text-Mathe-Evo-Videoschecker-D-Frags-Videosverwaltung-Label-Lotzanzelengenerator-PC-Task Demo-Sternkarten-u.v.m. für **Nur 69,90**



SUPER SPIELE

incl. Diskbox!

+++ Die Besten PD Spiele
Das Erbe! + Das Erbe2+ Bionix + Act of War+BiFi+ Der Energiemanager+BiFi+ Telecommando+Backstage Cybernetics-Erfartern+ Colonial Conquest+ Karamalz Cup
incl. Kick 1.3 Emulator für alle Amiga 1200 II 12 Programme **Nur 59,90**

102 PD Spiele!

incl. Diskbox!

+++ 102 Spiele
Adventure - Action - Geschick-Karten und Gesellschaftsspiele 1
Spiespaß über Monate z.B.:
Attaik-Copper-Nova-Tetris-Spades-Rubic-Mine-Exxon Revenge-Thinko-Lords-Landmine-Sub Attaik-Kim-Black-Box-Humatrix-Quiz-Slot Cars-Downhill-Getem-Duo-Motherode-Point-Mission X-Sollitare-Defender-Logig-Pod-Spacos-Lamatron-Backgammion-3D TTT-Mosaik-Schach3D-Yatz-Drive Wars-Hollywood-Orhelo-Space Ace-Messie 4Gewinn-Megaball-Eupo Twirlts-Q-Bart-Triolep-Egyptin Run-Atterlene-Alian Force-HiBall-Daleks-Expander-Rocket-Bouncer-Battle Ship-Death-For Gold-Soykiski-Castle-Zerg-Skact-Lucky Loser-Hamburger-Knobel-Snosh-Dame-Man-Barricade-Balls-Press-Ashido-Pacer- **Nur 89,90**

4MB Ram A1200
incl. Coprozessor
SCSI Anschluß
439,-

210MB Festplatte
A1200 incl. Kabel-
Software + Anleitung
nur: 479,-

2MB A500
188,-

210MB Festplatte
incl. Controller
A500 Ramkipp
bis 8MB + Kick-
umschaltplatine
nur: 649,-

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,-
Rom 1.3 59,-
Rom 2.0 55,-
Umschaltplatine 35,-
1MB für M-Tec 89,-

Control. A500 0/8MB 199,-
CD 32 Konsole 499,-
Mpeg-Module cd32 445,-
Nadeldrucker 29,-

AMIGA 1200 HD 420

m. 420MB Festplatte
2MB Chipram, 10 Programmen,
1.249,-

Gegen einen frankierten Briefumschlag senden wir Ihnen gerne eine Amiga CD Liste zu!

Bestell-Fantasies
Bilder+Antr.abstern
ab 18 Jahre 1.89,-
MUCD-32+CDTV 1

Telefonische Bestellung unter den Nummern: 05741-297183 oder 5734 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 Lübecke
Wir liefern per Post - Porto + Verpackung: 11,90

ganze Instrumentenbibliotheken verwalten und speichern. Zu allem Überfluß lassen sich solche Soundbänke auch austauschen (das ist oft sogar durch den Sequencer möglich). Insgesamt stellt MIDI eine einfache und problemlose Möglichkeit dar, qualitativ hochwertigen Sound zu erzeugen. Der Preis für die Anschaffung eines entsprechenden Synthesizers hält sich ebenfalls in Grenzen. Mit DM 500,- ist man bereits dabei. Sinnvolle Anwendungen gibt es nicht nur im semiprofessionellen Musikbereich, son-

dern auch bei Spielen. So unterstützen bereits einige Spielehersteller diesen MIDI-Standard und erlauben die Ausgabe der Musik auf so einem Synthesizer. Auf MS-DOS-PCs hat sich das bereits eingebürgert. Wer den „General MIDI“-Standard nicht unterstützt, kann keine allzu hohen Punktwertungen für Sound abstauben.

Wer auch immer im Audiobereich anfangen möchte zu experimentieren, sollte sich auf alle Fälle langsam der Materie nähern. Für viele Anwendun-

gen genügt einfaches Sampling; und erst wer hier einige Erfahrungen sammelt, sollte sich an konstruktive MIDI-Lösungen wagen - diese sind auf alle Fälle kostenintensiver und sollten in ihrer Notwendigkeit reichlich überlegt werden, auch wenn sie garantiert bessere Ergebnisse liefern.

Welche Soundkarte?

Neben den Möglichkeiten, dem Amiga durch interne Soundchips oder angeschlos-

sene MIDI-Geräte Töne zu entlocken, bieten zusätzliche Soundkarten ganz andere Qualitäten, die für professionelles Arbeiten mit Samples oder gar Jingles unerlässlich sind. Daher sind auch viele Softwareprodukte, die wir teilweise bereits erwähnt haben, für diese Soundkarten vorbereitet. Das Leistungsmerkmal, das alle Soundkarten haben, ist die Fähigkeit, 16Bit-Sound zu verarbeiten und abzuspielen. Hier müssen wir zu den Anfängen des Digitalisierens zurückgreifen. Ein Standard-Amiga stellt

Bars & Pipes

Der Standard im MIDI-Bereich auf dem Amiga ist zweifellos Bars & Pipes, das schon seit vielen Jahren den Amigamarkt beherrscht. Aus einer Sammlung unterschiedlichster Tools und Werkzeuge kann man sich seinen MIDI-Arbeitsbildschirm beliebig zusammenbasteln. Alle denkbaren Audio- (sogar Video-) Erweiterungen und MIDI-Geräte lassen sich von Bars & Pipes steuern, egal wie sie nun tatsächlich angeschlossen sind. Um das Multimediaspektakel komplett zu machen, besitzt der Sequencer auch noch eine ARexx-Schnittstelle, mit der sich auch Geräte ansprechen lassen, die tatsächlich nicht direkt unterstützt werden.

Der Vorteil eines MIDI-Sequencers gegenüber Programmen wie ProTracker ist die Notendarstellung. Bars & Pipes läßt sich auch hier nichts vormachen und bietet vor allem dem Besitzer eines neueren Betriebssystems einige Vorteile; professioneller Notenausdruck ist jedoch mit diesem Programm nicht zu machen. Ein weiterer Nachteil des Produktes von Blue Ribbon ist die Geschwindigkeit. Der gesamte Bildschirmaufbau der Fenster läuft selbst auf einem schnelleren Amiga etwas zu träge ab. Besonders hinsichtlich der Notendarstellung sind manche Gemüter hier sicher enttäuscht.

Fazit: Wer sich an die bunte Oberfläche von B & P gewöhnt, erhält mit einem einigermaßen flotten Amiga zusammen eine durchaus professionelle MIDI-Software, von deren Flexibilität und Umfang sich so manch anderer Sequencer ein Scheibchen abschneiden könnte. Leider entspricht der Preis aber auch den Leistungsmerkmalen von Bars & Pipes: etwa DM 800,- muß man schon zur Verfügung haben, um den komfortablen Einstieg in die MIDI-Welt zu finanzieren.



Trotz seiner Vielseitigkeit ist die Bildschirmdarstellung des Sequencers etwas zu langsam; kostet daher auch manchmal etwas Nerven.



Der Sequencer im bunten Kleid bietet alles, was das MIDI-Herz begehrt.

lediglich 8Bit-Sound zur Verfügung. 8 Bits erlauben 256 Werte, in diesem Fall 256 Stellungen einer Wellenform - der Preis des Digitalisierens. Sinkt die Anzahl dieser Stellungen noch weiter, dann klingt das entsprechende Geräusch (oder der Ton) blechern. So etwas konnte man bei den anfänglichen Versuchen, Sprache zu digitalisieren, sehr häufig hören. Heutzutage ist selbst dieses Verfahren, mit 8Bit ansprechende Qualität zu produzieren, perfektioniert. Trotzdem ist der Unterschied zu einer 16Bit-Auflösung (65536 Abstufungen gegenüber 256) deutlich zu hören - nicht nur bei heiklen Geräuschen. Mehr als 16 Bits sind schon fast nicht mehr notwendig; eine CD gibt beispielsweise ebenfalls 16Bit-Sound von sich - bisher hat sich noch niemand darüber beklagt. Natürlich hat die Steigerung der Tonqualität ihren Preis: So wird im schlechtesten Fall die 256fache Speicher-

menge benötigt - im professionellen Bereich, in dem 16Bit-Samples ihre Anwendung finden, keine allzu große Hürde. Ebensoviele wie die damit verbundene erhöhte Rechenanforderung an den Computer: es müssen mehr Daten in derselben Zeit berechnet werden. In Studios verwendet man festplattenverwandte Aufzeichnungsgeräte: Das sog. Harddisk-Recording erschafft neue audiodigitale Wellen und muß auf dem Amiga kein Fremdwort bleiben.

Die Soundkarte

Eine der beliebtesten Soundkarten, die Toccata, stellen wir Euch auf diesen Seiten noch vor: die Toccata ist eine der bislang noch wenigen preislich erschwinglichen Soundkarten für den Amiga, mit der man Samplen, Bearbeiten und Abspielen kann. Die Qualität der Samples erreicht dabei

durchaus HiFi-(High Fidelity)-Standard. Obwohl das noch nicht an Studioqualität herankommt, genügt es für semiprofessionelle Anwendungen oder eine Nachvertonung von Videos. Der Preis der 16Bit-Qualität ist ein hoher Aufwand an Rechenzeit; so kann selbst einer der schnellen Amigas ins Stocken kommen, wenn man während des Abspielens (oder gar während der Aufnahme) irgendeine Multitaskingfunktion aufruft - sogar Mausbewegungen und Intuitionfunktionen verzögern die Tonausgabe.

Mit der Karte ausgeliefert werden die sog. Toccata-Tools, zu denen Abspielsoftware und Softwaresampler gehören. Zusätzlich gibt es die MS-Version von Amplitude, das für die professionelle und flexible Bearbeitung von Samples prädestiniert ist und tatsächlich keine Wünsche offen läßt.

Am besten eignet sich die Toccata zur Nachvertonung von

selbstgedrehten Videos. Das rührt von der Kompatibilität zum Schwesterprodukt VLab, einem sehr attraktiven und bewährten Videodigitizer. Beide Karten lassen sich miteinander synchronisieren, was gerade für die Nachvertonung unerlässlich ist.

Für den Preis von DM 600,- bietet die Toccata neue Klangwelten auf dem Amiga, die für eine professionelle Audionutzung unentbehrlich sind.

Abzuwarten bleibt, was auf dem Amigaektor im Bereich Sound und Musik noch erscheinen wird - wie lange die Videobearbeitung die Domäne des Amigas bleibt. Während der PC-Markt bereits von verschiedenartigsten Soundkarten für unterschiedlichste Zwecke überschwemmt ist, bleibt dem Amigaanwender immer noch nicht genug Auswahlmöglichkeit zwischen Soundkarten. Trotz allem bieten die bisherigen Soundprodukte akzeptable Lösungen.

TastAmiga Interface DM 59,-

Das Interface zum Anschluß von PC/AT-Tastaturen an den Amiga für A500, A2000, A3000

2MB RAM für Amiga 500 DM 229,-

Interne RAM-Erweiterung für A500 bis Rev. 7a

A500 Centaur All In One DM 249,-

SCSI-Controller für Festplatten und CD-ROM-Laufwerke Kickstart-Steckplatz, RAM-Option bis 8 MByte

1MB RAM für Amiga 600 DM 99,-

1MB RAM-Karte, Uhr und Akku, Schalter

Kickstarts und Umschaltplatinen

| | |
|---------------------------------------|-------------|
| Kickstart-ROM 1.3 | DM 39,- |
| Kickstart-ROM 2.04 | DM 49,- |
| Kickstart-ROM 3.1 | auf Anfrage |
| Kickstart-Umschaltplatine Amiga 600 | DM 39,- |
| Kickstart-Umschaltplatine A500 manuel | DM 19,- |
| Kickstart-Umschaltplatine A500 elekt. | DM 49,- |

Mäuse beige, schwarz, rot, 250 DP DM 39,-

Maus-Joystick Switch DM 29,-

A500, A1200, elektronische Umschaltung

Laufwerk extern 3,5" DM 119,-

A1200 RAM-Karte 2MB DM 298,-

Fast-RAM-Karte aufrüstbar bis 8MByte, Uhr, Akku inkl. Steckplatz für mathematischen Coprozessor/Quarz

A1200 RAM-Karte 4MB DM 448,-

A600/1200 PCMCIA-RAMDM 279,-

PCMCIA 2MByte PS-RAM-Karte, Fast-RAM

68030 Turbo für A1200 DM 398,-

Beschleunigerboard für A1200 (Preis ohne RAM), inklusive Mathematischer Coprozessor 68882 Fast-RAM-Option bis 8MB, inkl. Uhr

CD-ROM für A600/1200 DM 498,-

Die CD-ROM Lösung für alle A600/1200 Anschluß an den PCMCIA-Port des A600/1200 Inklusiv CD-ROM Laufwerk, Photo-CD-Software Bildbearbeitung, Audio-CD Unterstützung

Fordern Sie unsere CD-Liste an !!!

Overdrive AT A600/1200 DM 259,-

externer AT-Bus Controller, für 3,5" AT Festplatten am PCMCIA Port, 3,5" Festplatten auf Anfrage

A600/1200 AT 2,5" Festplatten a.A.

Festplatten 2,5", internen Einbau, Kabel, Schrauben

discount 2000

VideoBackupSystem DM 99,-

Ihr VHS-Videorekorder als Datenspeicherungsgerät.

Test Amiga-Magazin 8/94 "gut"

Die enorme Möglichkeit Ihre Daten zu sichern Vergessen Sie Diskettenberge bei der Sicherung Ihrer wichtigen Daten.

Ihr Videorekorder ist Ihr Datenspeicherungsgerät. Kein Diskjockey-Dasein vor flimmerndem Bildschirm. Datensicherung ohne Ihr Beisein

VideoBS Adapter DM 39,-

Monitorport-Adapter für Amiga 4000

Discount 2000

Am Wiesenpfad 1 D 53340 Meckenheim

Wir führen auch C64 Zubehör !!!

Es gelten unsere Liefer- und Zahlungsbedingungen Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

Tel. 0 22 25 1 33 60

Fax 0 22 25 101 93

Amiga Userbox

Von Profis für Profis! Unter diesem Motto suchen wir lange nach kompetenten Mitarbeitern, die Eure Probleme am besten lösen können. Lothar Schmitt und Michael Schmittner kümmern sich mit Ihrem Team um Eure Fragen. Lothar Schmitt dürfte vielen bekannt sein als ehemaliger Blue Byte-Gesellschafter. Unter seiner Federführung entstanden Spiele wie Battle Isle, Great Courts oder History Line. Michael Schmittner verdiente sich seine Lorbeeren als Redakteur beim renommierten Amiga Magazin.

EXPERTEN ANTWORTEN!

HELPLINE

Die verschiedensten Hardwareanfragen häufen sich in letzter Zeit. Wenn irgendwelche neuen Spiele auf Euren Amigas leider nicht funktionieren, können wir Euch selten weiterhelfen. Hier gibt es - so böse das auch klingen mag - oft Kompatibilitätsprobleme. Aber laßt Euch nicht abhalten, uns Fragen zu den unterschiedlichsten Themen zu schicken. Übrigens: Aus der Tonerkartusche eines durchschnittlichen Laserdruckers kann man etwa 5000 Dr. Grauert-Briefe ausdrucken. Das ist eine Art Musterbrief, der eine bestimmte Anzahl von Zeichen und damit einen bestimmten Tonerverbrauch hat. Wir wissen deshalb, daß man aus solch einer Kartusche leicht 7000 Leserbriefe herausholen könnte. Bitte schickt uns doch Euer 7000stel der Kartusche. Als Inhalt wären uns Fragen, Antworten, Kritik und Lob am liebsten - los geht's.

HF-Modulator gesucht



Zuerst sollte ich Euch ein riesiges Lob für Eure echt gute Zeitschrift aussprechen! Und ich hoffe, Ihr könnt mir irgendwie helfen!

Denn ich habe einen Amiga 500 und brauche einen HF-Modulator, um jenen in Farbe am Fernseher zu betreiben. Mit dem Kaufen ist das echt ein Problem, denn es gibt diesen Modulator nirgendwo mehr! Da mein Fernseher nicht mit einer SCART-Buchse ausgestattet ist,

nützt mir ein entsprechendes Kabel auch nichts. Gebt mir doch einen Tip, wo ich diesen Modulator herbekomme!

Euer Michael aus Kleinbodungen

Leider können wir Dir auch nicht sagen, wo Du noch einen HF-Modulator herbekommen kannst - vielleicht kennt ja zufällig ein Leser, der diesen Brief gerade vor sich liegen hat, den Besitzer eines Modulators. Ansonsten können wir Dir nur raten, Dich weiterhin auf dem Gebrauchtmarkt umzusehen und diverse Anzeigenblätter regelmäßig durchzusehen. Im übrigen möchten wir Dir auch vielleicht zu einem neueren Fernseher raten. Denn wenn Dein derzeitiger Fernseher so alt ist, daß er keine SCART-Buchse hat, dann stellt sich auch die Frage, ob die Bildröhre scharf genug ist, daß Du vernünftig auf dem Amiga - in Farbe - arbeiten kannst. Nichtsdestotrotz wünschen wir Dir viel Glück bei Deiner Suche.

HD ohne Ende



Ich stehe kurz davor, mir einen Amiga 4000 zu holen, habe allerdings noch drei Fragen:

1. Mit dem Amiga 4000 kann ich doch eigentlich mit Werk-ausstattung nichts anfangen: Ich kann keine 3,5" DD-Disketten lesen, weil der Amiga 4000 (ab Werk) nur ein 3,5" HD-Laufwerk eingebaut hat. 3,5" HD-Disketten kann ich auch nicht lesen, weil ich dazu einen PC-Emulator benötige. Kann ich mit dem 3,5" HD-Laufwerk auch 3,5" DD-Disketten lesen oder muß ich, damit ich überhaupt irgendwelche Diskette lesen kann, erst

ein 3,5" DD-Laufwerk oder einen PC-Emulator anschließen?

2. In Ausgabe 6/94 schreibt Ihr, daß bald ein CD 32-Modul auf den Markt kommen soll, mit dem man CD 32-Software und PC-CD-ROMs lesen kann. Meine Frage: Wird man einen PC-Emulator benötigen, um die PC-CD-ROMs zu lesen?

3. Hat der Amiga 4000 ab Werk Lautsprecher eingebaut?

J. H. aus Rodinghausen

Herzlichen Glückwunsch zu Deiner Entscheidung. Dir einen Amiga 4000 zuzulegen.

1. Hier müssen wir wohl noch etwas Licht ins Dunkel bringen. Mit einem 3,5" HD (High Density)-Laufwerk kann man sowohl DD- (Double Density, eine Stufe unter HD) als auch HD-Disketten lesen. Das gilt aber nicht nur für Amigadisketten. In der Workbench des Amiga 4000 ist ein sog. CrossDOS eingebaut, mit dem problemlos PC-Disketten (DD und HD) erkannt werden.

Hierzu wird einfach ein zusätzliches Gerät angemeldet; das DF0: Diskettenlaufwerk läßt sich dann zusätzlich auch als PC0: ansprechen - eben für PC-Disketten. Einen PC-Emulator brauchst Du nur, wenn Du Programme oder Spiele von den PC-Disketten starten willst. Ein Austausch von Datendateien (z. B. reine ASCII-Texte) ist ohne Probleme möglich.

2. Nein, auch hierfür ist kein PC-Emulator nötig - Du brauchst ihn lediglich zum Starten von Programmen.

3. Anders als bei Acorn-Computern befinden sich im Amiga leider keine Lautsprecher ab Werk. Dafür hat der Amiga an der Rückseite zwei qualitativ hochwertige Cinchansgänge. So läßt sich ganz einfach eine Stereoanlage anschließen. Auch kleine Aktivboxen für DM 50,- bis 100,- geben schon ansehnliche Amigatöne von sich.

PC-Emulator im Laufwerk?



Kürzlich hörte ich von einem HD-Laufwerk für den Amiga 1200. Ist es möglich, mit diesem Laufwerk auch Spiele zu spielen, die eigentlich nur den PCs vorbehalten sind, oder wozu ist es da? Wenn ich damit PC-Spiele spielen kann, muß es dann ein internes oder externes Laufwerk sein?

Stefan aus Gelsenkirchen

Ein HD-Laufwerk, nach dessen Anschluß man PC-Spiele laufen lassen kann, also einen kompletten PC-Emulator zur Verfügung hat, gibt es leider nicht. Bedenke, daß der Amiga ein völlig anderer Computer als ein PC ist und Du infolge eines Gerüchts dieselbe Technologie, die in einem riesigen PC-Gehäuse steckt, in einem kleinen

Diskettenlaufwerk unterbringen müßtest. Das HD-Laufwerk für den Amiga 1200 dient lediglich dazu, auch auf diesem Rechner HD-Disketten (auf High Density-Disketten passen doppelt so viele Daten wie auf Double Density-Disketten) lesen und beschreiben zu können. Ab Werk wurde der Amiga 1200 - im Gegensatz zum Amiga 4000 - nämlich nur mit einem DD-Laufwerk ausgestattet, mit dem auch nur solche Disketten benutzt werden können. Im übrigen gibt es, abgesehen von der Laufwerkadresse (DF0; DF2;), keine Unterschiede zwischen internen und externen Laufwerken.

Taste macht Mittagsschlaf



Ich habe da ein kleines Problem mit meinem Amiga 1200. Denn der erst vor drei Wochen gekaufte Computer hat - wie es scheint - ein Problem mit der Escapetaste. Diese ist am Tag, vor allem nachmittags, kaum noch herunterzudrücken. Die Federung, die die Taste eigentlich in die Ausgangsposition zurückbringen sollte, bleibt einfach hängen. Ist das ein Materialfehler, oder was? Morgens zwischen 6.00 und 10.30 Uhr funktioniert die Taste einwandfrei. Hängt das mit der Hitze zusammen?

Christoph aus Marktheidenfeld

In der Tat hast Du da ein ungewöhnliches Problem, bei dem wir Dir kaum weiterhelfen kön-

nen. Vielleicht wird die Feder während der Morgenstunden, an denen Du am Rechner sitzt, zu stark belastet, so daß sie ab Mittag aussetzt und nur während der Nacht langsam in ihre Ausgangsposition zurückspringt. Egal, was auch immer die Taste zu diesem eigenartigen Verhalten bewegt, Du hast das Glück, daß Du noch in der Garantiezeit bist (wenn Dein Computer wirklich erst drei Wochen alt ist). Bringe also den Rechner am besten unverzüglich zu Deinem Händler und meckere ihm die Ohren voll über die mysteriöse Escapetaste - ein eindeutiger Mangel. Ach ja, besuche Deinen Händler erst nachmittags!

Burntime-Speicherproblem



Ich habe zum Glück kein Problem, aber ich möchte zum Brief „100 % Spiel“ noch etwas klären. Beim Spiel Burntime geht das Speichern mit einem kleinen Trick einwandfrei, denn man muß nur die Savedisk formatieren. Man startet hierzu von der Workbench aus das CLI und legt die zu formatierende Diskette ein. Nun gibt man ein: „FORMAT DRIVE DF0: NAME BURN_S<RETURN>“; der Unterstrich nach „Burn“ ist besonders wichtig! Besitzer eines Action Replay-Moduls müssen nur eine formatierte Diskette einlegen und den Freezer aktivieren: „REL BURN_S“. Im Freezer lößt sich der Unterstrich allerdings nicht über eine umgeschaltete Minustaste erreichen. Da die amerikanische Tastaturbelegung aktiv ist, muß man Umschalten und das scharfe SZ zusammen drücken.

Josef aus Fischbachau

Wallender Staub



Ich habe mir vor ungefähr einem Jahr Monkey Island 1 gekauft und fast durchgespielt. Dann lag es erst mal lange Zeit im Schrank. Als ich es kürzlich spielen wollte, funktionierte gar nichts mehr, d. h. ich konnte den Mauszeiger weder mit der Maus noch mit der Tastatur steuern. Dasselbe passierte mir schließlich auch bei Monkey Island 2 und anderen Spielen. Wenn ich meinen Amiga 500 saubermache, muß ich alle Kabel abmachen. Könnte es damit zusammenhängen? Bitte helft mir weiter!

Alexander Caricato, Gau-Büchelheim

Der Fehler, der bei Deinen Spielen auftaucht, liegt garantiert nicht an der Lagerung im Schrank. Es gibt mehrere Möglichkeiten: 1. Du hast auch einen der Chips aus dem Sockel genommen und beim Wiedereinsetzen einen Pin verbogen oder abgebrochen. 2. Du hast eines der Kabel nicht richtig oder zu fest an seinen Platz gesteckt, und die Verbindung ist nicht in Ordnung. 3. Du hast durch feuchtes Saubermachen einen kleinen Kurzschluß auf den Platinen verursacht. Wahrscheinlich wirst Du nicht drumherum kommen, den Amiga in Reparatur zu geben.

„Schreib mal wieder...“



Ist nicht nur der Slogan der gelben Post, sondern auch der unserer Leserbrief-Ecke.

Schickt Eure Fragen bitte an folgende Anschrift:

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

Amiga Games Vorschau 10/94

Rise of the Robots

Seit zwei Jahren bastelt Mirage an dem angeblich ultimativen Beat "em Up. Phantastische Grafiken und neuartiges Gameplay auf zehn (A500) oder vierzehn Disketten (A1200) beziehungsweise einer CD lassen Großartige erhoffen. Wie gut wird's wirklich?



Ein Riesenneffe in Roboterform läßt seine Muskeln spielen.



An Gegnern von beeindruckender Größe mangelt es bestimmt nicht (oben).



Wunderkind ist für das neueste Renegade-Werk verantwortlich.

Ruff 'n' Tumble

Renegades langerwartetes neues Werk wollen wir in einem ausführlichen Preview genauer betrachten. Kommt hier ein Konkurrent auf Turrican zu?



Kann dieses Jump & Shoot den legendären Turrican vom Thron stoßen?



200 Räume an 30 verschiedenen Orten warten im Traumnetz.

Dream Web

Sex, Gewalt und schwarze Magie spielen in Empires erstem Adventure die Hauptrolle. Verheßen interessantes Gameplay und abgedrehte Ideen diesem Spiel zum Gütesiegel?



Wieviel Spaß macht Dream Web wirklich?

AUSSERDEM

MULTIMEDIA & CD-ROM

Was kann man damit anfangen? Was benötigt man?

TESTS OHNE ENDE

Fields of Glory, Hatrick, Super Stardust u.v.a.

TIPS&TRICKS-LAWINE

Die aktuellsten und besten Spiele leicht gemacht!

Ab **28.9.1994** am Kiosk!

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 Geltenpoh (cg)

Redaktionsleiter:
Christoph Holowaty (ch)

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

Textkorrektur:
Herbert Aichinger (ha)

Bildredaktion:
Roland Gerhardt (rg)

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

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

Grafisches Konzept:
Sylvia Stenglein

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

Gestaltung der Eigenanzeigen:
Stefanie Geltenpoh

stellv. Redaktionsleiter:
Christian Müller (cm)

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:
Roland Bollendorf

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

Anzeigenkontakt:
Thorsten Szameit
Tel. Mobil 01 71/6 21 31 46

Verantwortlich für den Anzeigenteil:
Thomas Kammer, Thorsten Szameit

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

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

Titel:
Titelmotiv : Dream Web (c) Empire

Abonnement & ISSN:
AMIGA Games (ISSN 0946-6339) kostet im
Abonnement mit Diskette DM 79,-
AMIGA KOMBI (ISSN 0946-6347) kostet im
Abonnement DM 204,-. Ein Abonnement gilt für
mindestens ein Jahr.

Abobtreuung: Tel.: 09 11/5 32 51 79

Manuskripte und Programme:
Mit der Einreichung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen 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.

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 **C Commodore**

Top 100 Sagenhafte Qualitäts-Neuheiten hier und jetzt zum Direktbestellen!

Komplett mit Anfänger-Bedienung und deutschen Service-Anleitungen

Jede Disk nur 5,50 DM

- Die besten Programme aus dem Low-Cost Bereich mit ausgesuchter Spitzenqualität
- Nur neueste Programme
- Alle Disks selbstständig
- Für Einsteiger und Profis geeignet
- Alles frisch von internationalen Copy-Partys oder direkt vom Programmierer

Anwenderprogramme Szenen-Demos

Wir liefern die Software meist innerhalb von 24 Stunden auf farbigen Qualitätsdisketten aus. Alle Programme laufen auf allen Amigas!
(A500, A600, A1200, A2000, A4000...)
1 MB Ram sollte jedoch vorhanden sein.

Bei umfangreichen Softwarekomplexen mit mehreren Disks steht der Preis hinter dem Programm. Alle anderen Disks ohne Preisangaben kosten nur 5,50 DM!

Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Ausleben Ihrer Traumsoftware!!!

Spiele, Spaß und Erlebnisse

- 001 Amos Paint Sehr aufwendiges Malprogramm mit kompletter Icon-Steuerung.
002 DPaint Praxis Ausführlicher Kurs zur Arbeit mit DPaint. Wie entsteht eine Grafik?
003 Malkurs Erlernen Sie, wie man professionell Grafiken und Bilder entwirft.
004 1000 starke Sprüche Über und über 300 Kochrezepte zum Lesen oder Ausdrucken. **HIT 95!!!**
005 Deluxe Lotto Tipps, Chronik, Wahrscheinlichkeiten, Samstags/Mittwochs-Lotto...und...
215 Address Master Mit Serienbrief-, Umschlag/etiketten-, Übersetzungssdruck. 10,- DM
216 Label Maker Verarbeitet Videos, Adressen, schreibt Rechnungen usw. 10,- DM
006 Amiga Test Testet Speichermedien (Disketten, Platte) auf technische Defekte.
007 Astronomie Berechnet und stellt grafisch genaue Sternkarte zu jedem Datum dar.
212 Computer Lexikon Mit allen denkbaren Kreuzerfachbegriffen für den Einsteiger. 10,- DM
008 Cross Errechnet komplexe Kreuzworträtsel mit eigenen Wörtern. SUPERHIT!
009 Data Easy Verwaltung zur Verwaltung aller denkbaren Sachen. Leichte Bedienung!
210 Szenario Copy Workbookprogramm
401 Star Demomaker Umfangreiches Demomaker-Set für High-End-Grafik-Music-Demos. 20,- DM
Was ist Sell? Die Grundbedeutung des Amigas. Sauber erklärt. 10,- DM
011 Komfort Workbook Die besondere Workbook mit vielen Extrafunktionen. Auch als Ersatz WB.
214 Amiga Atlas Streckenplaner, zeigt Karte mit Orten, Flüssen, Straßen, Gewässern usw. an. 10,- DM
012 Diagramm Profi Erstellt Kurven-, Balken-, Tortendiagramme für Übersichten und Mathematik.
210 Bilanz Erfasst Bilanzen aller Art und druckt sie nach Wunsch sauber aus. Mit Filter!
014 Autokosten Zeigt Ihnen, wie Sie mit Ihrem Auto sparen können. Verbrauch, Ölwechsel...
015 Icon Disk Randallvill mit neuen, teilweise animierten Icons für die Workbench.
Erstellen Sie Musikdisks mit tollen Melodien und vielen Sound-Einstellungen.
215 Game Maker Set Eine Vorkenntnisse selber Spiele erstellen. (Adventures/Dracko) 10,- DM
216 Label Maker Erstellt 3,5"-Disks mit Titel und Grafik. **Arbeits-Set nach WISNYG!** 10,- DM
017 Main Actor Erstellt komfortabel Animationen bis 16,7 Mio. Farben. Bedienerfreundlich.
018 Disk Track Editor Spitzen Diskmonitor zum Ändern von Disketten und Kopierschutz!
019 Video Film Verwaltung Mit allen Details wie Regie, Darsteller, Titel, Spieldauer. Einfach Professionell.
020 Notizblock Lläuft parallel zu anderen Programmen. Mit Save und Druck-Funktion!!!
021 M-More Elegantes Anzeigen, Scrollen und Ausdrucken von beliebigen Texten.
022 Disketten Retter Prüft, repariert und validiert Disketten, Festplatten und andere Medien!
023 Kassabuch Pro Problemlöse Ein/Ausgaben-Verwaltung. Grafikausgabe auf Monitor & Drucker.
Der beste Musikeditor für alle Amigas jetzt mit neuen Funktionen!!! 10,- DM
218 Das Telefonbuch Mit allen kostenlosen 0130-Nummern. Telefonex, Erotikluste, Abenteuernummern! 10,- DM
025 C64 Emulator-Pack 100% kompatibel, mit 60 C64-Programmen. Konverter, Ani., Hilfen. 15,- DM
306 Run II Erhöht die Kompatibilität vieler PRG auf A600, A1200, A4000! 15,- DM
219 Demo Science-Fiction-Story im Weltraum mit Trickfilmen usw! 2 Disks 10,- DM
024 Giga Übersetzer Verschlüsselt jedes Programm mit Ihrem eigenen Passwort.
024 Diskettenverwaltung Englisch-Übersetzer-Paket mit ca. 30.000 Vokabeln. 3 Disks 15,- DM
024 Diskettenverwaltung Jede Ihrer Disks sauber verwaltet. Suchen nach Themen, Sortieren und...
025 Turbo Timer Terminkalender mit toller Grafikführung für Privat- und Geschäftsliste.
026 Turbo Title Für Multimedia, zum problemlosen Untertiteln von Videofilmen. Mit Zeitplan.
220 Data Omega Universaldateien für alle Zwecke. Für Vereine, Videos, Sammlungen... 10,- DM
221 3D Demo Wahnträumwelt der 3D-Vektorgrafik in Echtzeit. 2 Disks 10,- DM
028 Alpha & Master Trickfilm in der U-Bahn und auf Flugzeugträger. 3 Disks 15,- DM
027 Chip Shop 26 mit dem Chip erzeugte perfekte Lieder. **Plus 3 Gradationsmodi!**
028 D.A.N.E. Komplexes Megademo von Krefers mit Musik und Grafik zum Weinen.
222 3 Fingers Dance-Video-Clip mit tanzenden Frauen im Fernsehen. 2 Disks 10,- DM
029 Siedem Hussen und die USA Wilder Techno- und USA begeben sich im lustigen Panzertriefilm.
223 Demo-Anarchy Demo. Spieltät II. Virtual Dreams I und 3 weitere Demos! 10,- DM
029 Exodus Rieser Vektor-Vögel fliegen durch Berg. Mit sehr schönen Bildern.
030 ARTE **Bestes Amiga-Demo von Sanity. Steht in der Euro Top 100 auf Platz 1!**
031 Let's Party Techno-Party-Musik mit Grafikpower der härtesten Art. Für harte Zeitgenossen.
225 Freedom Eines der besten Megademos mit dutzenden Erlebnissen. 2 Disks 10,- DM
032 Trick Demo Siedem Hussen und die USA Wahnträumwelt der 3D-Vektorgrafik in Echtzeit.
226 Lemmings Horror **Lemmings** werden auf der Bühne **Minutenlang!** Ab 18! 10,- DM (1,5 MB)
033 MUX Megamix II Musikmix aus aktuellen Pop-Hits. 10 Minuten lang. Mit super Grafikwerk.
040 Oddyssey Bester Amiga-Trickfilm im Weltraum. 45 Min. Speitzell!!! 5 Disks 20,- DM
227 Peace of Mind Film (5 Min.) mit Rauschmitteln Entwirren und weiteren Animationen. 10,- DM
034 Protracker Musik 7 besonders gute Musikstücke (30 Min.) zum Anhören oder Benutzen.
035 Skizzo Demo Wilder Techno- und USA begeben sich im lustigen Panzertriefilm.
035 Song Book Brisanter Musikens mit sehr viel Action. Tolles Menueinst. Einfach Spitze!
043 Speed High-Tech-Musik-Video-Clip mit Tunnelfahrten, Animationen! 4 Disks 20,- DM
036 Substance 30 Min. Kamerafahrt durch Computerraum, Juggler, Fraktalberechnung...
037 The End 13 Lieder bieten 1 Stunde Musikpower für jeden Geschmack.
038 Trickfilme 3 traumhafte, bunte Trickfilme mit Comicfiguren für Kinder und Erwachsene.
039 Slice n' Musik Wunderbare Kombination herrlicher Bilder mit phantastischer Musik.

- 25 komplett neue Levels stehen zur Auswahl. Viele neue Funktionen.
050 New Lemmings Von Himmels fallende Lemmings werden gradlos abgeballert.
051 Lemmings
200 Lemmings
052 Operation Lemm. 100m-Lauf, Speerwurf, Skateboard, Schwimmen... 2 Disks 10,- DM
053 Brettspele 1
054 Brettspele 2
055 Mensch Argere... Mühen und Spiele mit ansprechender und gemühtlicher Grafik.
056 5 mal 5 Gammle Monopoly, Schach, TicTacToe und YaZeel 15,- DM
201 Power Pack **...Doch nicht ist die perfekte Computerumsetzung des bekannten Spiels.**
057 Das neue Werbespiel: Känguruh-Rennen, Obleber, Fischfang, Ul-Überzeugung.
058 Punicia Oase Abenteuererlebnis auf der Suche nach der 82-F-Produktion.
059 Karametz Cup Top Umsetzung mit fast 1000 Wörtern. Eigene Wörter einbaubar.
061 VL - Das Spiel Originalspiel der **Sati-TV-Show**. Mit sehr schöner Grafik.
062 Memory Unglaublich: 6 starke Toppiele: Pelmanco, Pektisvarianten, für 10,- DM
063 Actie Challenge **Das neue Werbespiel: Känguruh-Rennen, Obleber, Fischfang, Ul-Überzeugung.**
064 Battle Cars II Abenteuererlebnis: Harry Hopp zwischen Raketen, Labrynthinen und...
065 Blocks Denkspiel: Ordnen und Schieben von farbigen Bausteinen. Mit Leveleditor.
066 Bomb Pack Ein Pac-Man-Spiel mit Bombenlegen, Falltüren und div. Extrafunktionen.
067 Conquest & Dom. Grafikstrategiespiel um Geld, Macht, Krieg und totaler Eroberung.
068 System Defender Weltraum-Baller-Spiel: Raumschiffe und seltene Wesen sind abzubalen. 10,- DM
203 Dr. Mario Nachfolger des tolen Umweltspiels vom **Bundesumweltministerium!**
069 Dragon Tiles Das bekannte thematische Rauschspiel mit Pallen. 10,- DM
070 Space Taxi Amigas bekanntes Spiel Shanghai, nur mit besserer Grafik.
071 Quantum Das Taxi im Weltraum. Geschichte: Rauschsteuerung ist hier gefragt.
072 Megaball II Erfüllen Sie Ihre Mission mit Ihrem Rauschmitt in undurchsichtigen Labrynthinen.
073 Paradiid II Wahnwinn-Breakout-Spiel mit brillanter Grafik und perfektem Sound.
074 Popeye Die **Top Umsetzung: Klassiker vom C64: Roboter im Rauschmitt!**
075 Dragon Tiles Original **RTL-Gameshow** mit über 3000 Antworten. 10,- DM
076 Sky Chase Action-Flugzeug-Balerei für 1-4 Spieler. Top Aufmachung!!!
077 Slot Cars 1-3 Spieler fahren durch ein Labrynth, doch einer überlebt nur.
078 Shanghai 93 Das bekannte Shanghai-Spiel mit vielen neuen Spielsteinen. **SUPERHIT!!!**
079 Super Pacman 92 Traumvarianten mit neuen Spielfeldern und digitalisierten Stimmen.
080 Atoms Lustige Bilder in 20 bis 40 Teile zerlegt, dabei tolle Spaß für alle.
205 Power Tetris Kniffliges Denkspiel rund um Atome und Elektronen, die sich verbinden.
081 Die Simpsons Das beste Tetris, was es für den Amigo zur Zeit gibt!!! 10,- DM
082 Tonga Mit Originalstimmen und vielen Geschicklichkeitsspielen.
083 Top Secret Lustiges Jump'n-Ram-Game in der Steinzeit. Gut für Kinder geeignet.
084 Blimes 5 geheime Missionen sind zu erfüllen. Sehr lustig und prima für Kinder.
085 Willi Würm Das Spiel, das sich jährlich auf dem C64 bewährt hat.
086 Wonderland Mit Profitgrafik und viel Action. Lustiges Wurmspiel für 1-2 Spieler.
087 Erotika Cards Kinderspiel Ähnlich Super Mario mit sagenhaftem brillanter Grafik.
302 Game-Pack 2 Neokische Kartenspiele mit **erogatischen Motiven**. **Ab 18!** 3 Disks 15,- DM
303 Game-Pack 3 Extreme Viol. (Anti-Kriegsspiel), Universal Conquest (Strategie). 15,- DM
304 Sex Tetris Das bekannte Spiel mit neokischen Hintergrundbildern. Ab 18! 15,- DM
206 Total Fire Neokische Kartenspiele mit erotischen Motiven. **Ab 18!** 2 Disks 20,- DM
087 Jurassic Paralex Das beste Spiel mit neokischen Hintergrundbildern. Ab 18! 15,- DM
088 Al Disk Wahnwinn Bildershow mit Musik und Beschreibung brisanter Urliere.
207 Cindy Erleben, sehen und hören Sie den lustigen Affen wie im Fernsehen.
089 Erotik Stories Perfekte hochauflösende 100%-Erotikfotos von Cindy. 10,- DM
090 LEGO Show Wahre Geschichten von unglücklichen Sex-Erlebnissen aller Art. **Ab 18!**
091 Military Show 24 Bilder der Superlativ auf einer Diskette. Wunderbare Filmshow.
092 NASA Show Heiße Fotos von Panzern, Flugzeugen und Hubschraubern.
093 Op. Tauschungen Brillante Fotos aus dem Weltraum in 4096 Farben.
208 Pomo Puzzle Sie werden die Verdretheit der Bilder nicht verstehen können.
209 Reality Show Zahlreiche Bilder zum Zusammenpuzzeln. Ab 18! 10,- DM
Exklusivfotos von Rettungseinsätzen, Unfällen und Bränden. 10,- DM

100 **Qualität**
Computersoftware
Die Nr. 1 für Deutschland im Computervertrieb Bocholt
Bärendorfstr. 24 46395 Bocholt
Tel. 02871 / 185115
Fax 02871 / 185150

Rufen sie uns einfach an und geben Sie die Bestellnummer durch. Sie können auch schriftlich per Post/Fax bestellen.
Sofortbestellung
02871 / 18 51 15
Schnell-Lieferung bis direkt vor Ihrer Haustür
Ohne Preisaufschlag

Die Besonderheit bei uns: Alle Programme sind auf allen Amigas (auch A1200 & A4000) ab 1 MB Ram voll lauffähig!